

ANNÚMINAS
CIUDAD DE REYES



ANNÚMINAS

CIUDAD DE REYES

LIBRO DE REGLAS

JUEGO DE PELEAS DE PARTIDAS DE GUERRA EN LA TIERRA MEDIA
VERSIÓN 3.0 / ABRIL 2008

Este juego es una adaptación del reglamento de Mordheim creado por Tuomas Pirinen, Rick Priestley y Alessio Cavatore propiedad de Games Workshop. Algunas reglas opcionales están basadas en el reglamento "Chronopia", de Target Games. Algunas imágenes de miniaturas son propiedad de Games Workshop usadas sin permiso. Es un juego hecho por y para aficionados sin ánimo de lucro para su libre distribución por José Enrique Vacas de la Rosa.

Este reglamento incluye fotografías de figuras amablemente cedidas por:

La Guerra del Anillo - www.laguerradelanillo.com

El Poder del Anillo - <http://elpoderdelanillo.mforos.com>

Asociación Vallisoletana el Anillo Único - <http://groups.msn.com/acvelanillounico>

Akira comic - <http://www.akiracomics.com/>

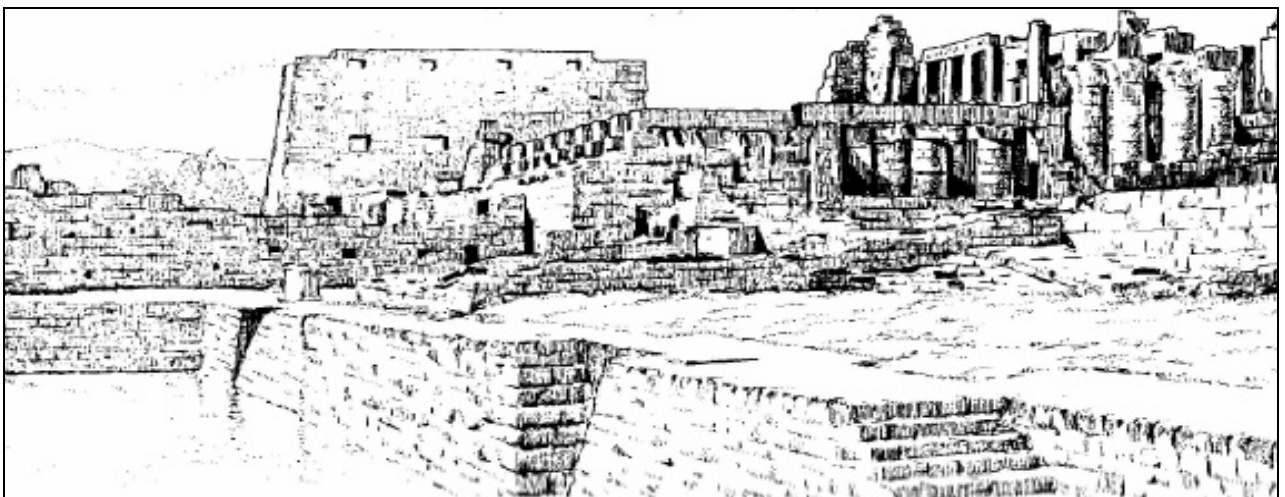
Quimera - <http://www.quimeraminiaturas.es/>

Miniaturas del Castillo - <http://es.geocities.com/miniaturasdelcastillo/productos.htm>

The Last Alliance - <http://www.thelastalliance.com/>

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1	Nórdicos de Rhovanion	95
II. REGLAS	5	Orcos de Angmar	99
Atributos	5	VI. CAMPAÑAS	105
El Turno	7	Experiencia	111
Movimiento	8	Beneficios	122
Disparo	13	Comercio	134
Combate Cuerpo a Cuerpo	19	Escenarios	137
Liderazgo y Psicología	23	Espadas de Alquiler	189
III. EQUIPO	27	Héroes de Renombre	200
Armas y Armaduras	27	Héroes de Leyenda	215
Equipo Diverso	34	VII. REGLAS OPCIONALES	218
IV. MAGIA	45	Acciones sin movimiento	219
V. PARTIDAS DE GUERRA	51	Escapar de un combate	220
Organización	51	Rematar	220
Angmarim de Carn Dûm	54	Guerreros a Caballo	222
Elfos de Rivendel	59	Nuevos impactos críticos	225
Enanos buscadores de tesoros	65	Escenarios Independientes	226
Guerreros de Arthedain	71	Eventos aleatorios	228
Guerreros de Cardolan	76	VIII. AYUDAS DE JUEGO	237
Guerreros de Rhudaur	80	Marcadores	238
Hombres de las Colinas	86	Hoja de referencia rápida	239
Hombres del este	90	Hojas de control	241



Permitidme, gran señor, que os cuente una pequeña historia sobre el lugar al que vais...

Corría el año 1.409 de la Tercera Edad del Sol. Eran tiempos duros para los Bunedain pues en el norte se había alzado un tirano que con mano de hierro gobernaba ejércitos de millares de orcos, trolls y hombres malvados con el solo propósito de destrozar los antaño orgullosos reinos de los hijos de Isildur, ahora divididos y enfrentados.

El primero en caer fue Rhudaur, sus habitantes nativos se aliaron con el Rey Brujo y los pocos Bunedain que habitaban el reino no pudieron resistir mucho tiempo. Después cayó Cardolan ante las vociferantes hordas de la Oscuridad y ahora sólo quedamos nosotros, Arthedain, un bastión amenazado entre las Tinieblas.

La antigua capital de nuestro reino, Annúminas la Ciudad de los Reyes, fue de las primeras en caer pues fue construida sin murallas. Tanto era la confianza, arrogancia o locura de los primeros reyes. Pero aún yacen tesoros entre sus ruinas esperando ser encontrados, por no hablar de su famosa biblioteca llena de poderosos volúmenes.

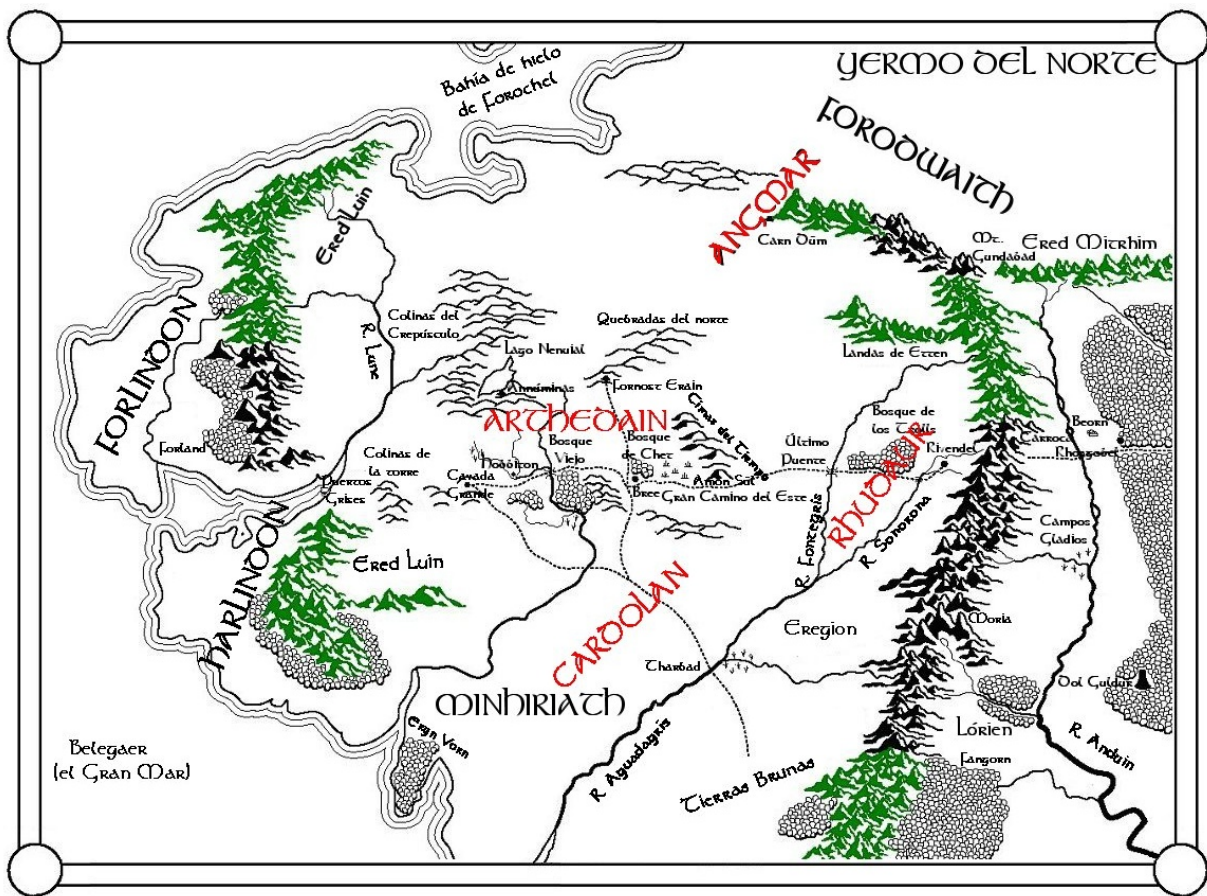
Muchos se aventuran allí, mercenarios en busca de fortuna rápida, enviados de los diferentes ejércitos que pretenden obtener artefactos de poder para la Guerra, misteriosos elfos que pretenden salvar reliquias de tiempos pasados.. pero los más inquietantes son sin duda los nigromantes. Pues algo debe haber de gran valor en la ciudad que ha hecho que el propio Rey Brujo mande partidas de guerra que no cesan de hurgar entre los escombros. Desde brutales orcos a siniestros hombres cetrinos, todos tratan de obtener riqueza, luchan y mueren en las calles polvorientas.

Si vuestro camino os conduce en verdad allí, tened mucho cuidado, pues en esa ciudad antaño grandiosa ahora la gloria y la muerte bailan caprichosamente y no tienen favoritos...

INTRODUCCIÓN



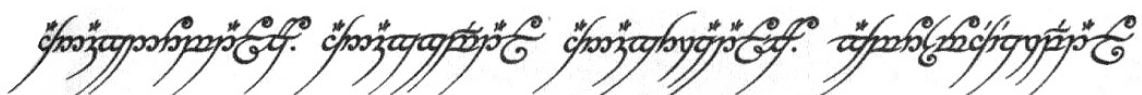
Bienvenidos a *Annúminas, Ciudad de Reyes*. *Annúminas* es un juego de combates que tiene lugar durante un intenso periodo de tiempo en el que docenas de partidas de guerra libraron cientos de feroces escaramuzas a lo largo y ancho de la ciudad. Este libro contiene toda la información que necesitas para jugar a *Annúminas*, además de información de trasfondo, consejos sobre cómo dirigir una campaña, organizar una partida de guerra y pintarla, etc.



UN POCO DE HISTORIA

Más de mil años antes de la historia relatada en *el Señor de los Anillos*, existió un reino hermano de Gondor en Eriador. Ese hermoso reino se llamaba Arnor y estaba regido por los descendientes de Isildur, el héroe que cortó el anillo del dedo de Sauron en la batalla decisiva de la Última Alianza. Varios siglos pasaron desde su fundación y el reino se dividió en tres, Rhudaur al este, Cardolan al sur y Arthedain en el centro. Pero en

tiempos de paz, las ambiciones florecen y pronto comenzaron las llamadas Guerras Mezquinas (1.410 – 1.640 T.E.) en las que los reyes se volvieron codiciosos y se enfrentaron con sus propios hermanos en un intento de proclamarse reyes supremos del Reino del Norte. Esta desunión sería el principio de su caída, pues sólo consiguieron debilitarse y Sauron mandó en secreto a su servidor más temido, el señor de los



Nazgûl. El Rey Brujo, llegó en secreto a la tierra de Angmar y pronto reunió un ejército bajo su estandarte. Los orcos salieron de las montañas, los hombres del este acudieron a su llamada e incluso los orgullosos montañeses de Rhudaur le juraron fidelidad.

En el 1.409 T.E., Rhudaur había caído hacía tiempo y grandes huestes de orcos procedentes de Angmar bajaron desde el reino del Rey Brujo asolando los territorios hasta arrasarse Cardolan, derribando la Torre de Amon Sûl y amenazando la supervivencia de Arthedain. Los dúnedain reunidos en *Annúminas* pronto se vieron abrumados, y cualquier esperanza se perdió en la matanza. Actualmente el resto de fuerzas dúnedain aguantan en Fornost Erain, la nueva capital, a la espera de que Gondor responda a su petición de ayuda.

El juego tiene lugar en el 1.602 T.E., una época desesperada en la que el único reino superviviente trata de resistir las acometidas de Angmar mientras espera que Gondor, también en guerra, envíe la ayuda que tan urgentemente necesitan. La ciudad en ruinas de *Annúminas* es un hervidero de saqueadores, partidas de guerra y mercenarios, pues era una ciudad rica y nada se pudo salvar cuando fue tomada. Pero hay más que riquezas entre los edificios agrietados, pues se rumorea que yacen entre el polvo objetos fabulosos traídos de la desaparecida Númenor y el propio Rey Brujo ha mandado a sus lacayos a explorar...

COMBATE SOBRE UNA MESA DE JUEGO

En *Annúminas*, las facciones que se enfrentan, las partidas de guerra, están representadas por miniaturas, montadas y pintadas por ti, y cada una representa a un único guerrero. Tu mesa de juego se convierte en parte de la Ciudad de los Reyes: la escena de la acción, con edificios en ruinas, pasarelas y balcones donde los combates tienen lugar.

El propósito del juego es vencer a tu oponente, para lo que necesitas una combinación de habilidad y suerte. Pronto aprenderás cómo armar y equipar a tu partida de guerra de una forma efectiva, y cómo sacarle partido en combate a las ruinas y otros elementos del campo de batalla.

Probablemente quieras expandir tu partida de guerra inicial a medida que obtiene experiencia. No tendrás problema alguno, ya que existen un montón de miniaturas disponibles para las distintas partidas de guerra. Con ellas podrás expandir tu partida de guerra, equipar a tus guerreros con diferentes armas y armaduras, y reclutar mercenarios para que se les unan.

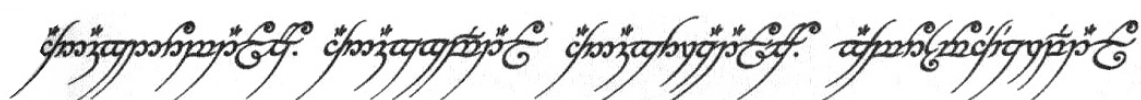
CÓMO ORGANIZAR UNA PARTIDA DE GUERRA

Al principio es probable que quieras jugar unas cuantas partidas individuales (consulta la sección de Partidas de guerra para más detalles sobre esto) más que una campaña completa. Esto te permitirá aprender mejor las reglas, y además te dará la oportunidad de decidir qué tipo de partida de guerra se adapta más a tu particular estilo de juego.

Si estás jugando una campaña, tendrás ocasión de expandir y mejorar tu partida de guerra después de cada partida. Al vencer en los distintos enfrentamientos, tu partida de guerra obtendrá riquezas y descubrirá objetos mágicos y también dispondrá de la oportunidad de reclutar mercenarios.

En una campaña, cada vez que tu partida de guerra luce, sus guerreros obtendrán habilidad y experiencia. Los reclutas novatos progresarán rápidamente para convertirse en guerreros de hecho, y tus Héroes aprenderán nuevas habilidades, que les convertirán en letales combatientes.

Cada partida de guerra tiene sus propios objetivos y motivaciones para combatir en *Annúminas*, ya sean riquezas o influencia política. A lo largo de incontables combates y escaramuzas callejeras puedes lograr tus ambiciones, ¡y emerger victorioso de la ciudad!





QUÉ NECESITARÁS

Además de este libro, necesitarás los siguientes elementos para jugar a *Annúminas*:

MINIATURAS

Necesitarás suficientes miniaturas del tipo o razas apropiadas para representar a los guerreros de tu partida de guerra. Te recomendamos que antes organices tu partida de guerra sobre una hoja y después adquieras las miniaturas que necesites.

Como verás en la sección de *Partidas de guerra*, cada una de ellas lucha de una forma especial y particular. Algunas incluyen expertos arqueros, mientras que otras destacan en el combate cuerpo a cuerpo. Cuando escojas el tipo de partida de guerra que quieres organizar, elige una que refleje tu estilo de juego preferido, o puedes leer la sección de información de trasfondo y escoger una que realmente te llame la atención. Una buena forma de escoger tu partida de guerra es simplemente elegir aquella cuyas miniaturas te gusten más.

SUPERFICIE DE JUEGO

También necesitarás un lugar donde librar los combates. Cualquier superficie firme y lisa, como una mesa o el suelo servirá. La misma mesa de la cocina probablemente será perfecta. Es

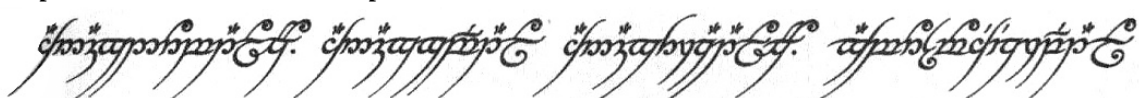
recomendable utilizar una sábana o manta viejas para proteger la mesa de los rasponazos. Algunos jugadores fabrican una mesa de juego especial con madera de conglomerado u otro material similar (dividida en dos o más piezas para guardarla con mayor facilidad), que colocan sobre una mesa para extender el área de juego. Sea lo que sea lo que utilices, necesitarás una zona de juego rectangular de aproximadamente unos 120 por 120 cm para la mayoría de los combates.

FICHAS

Las fichas te ayudan a mantener un registro de lo que hay y está ocurriendo en la partida y en la mesa de juego. Siempre puedes anotar quién está escondido, quién está transportando qué objeto mágico o tesoro, etc., pero las fichas son una ayuda conveniente para la memoria y aceleran el ritmo del juego.

DADOS

En todas las tiradas de dados se utilizan los típicos dados de seis caras (que habitualmente abreviamos a D6). A veces deberás modificar el resultado de una tirada de dado. Esto se indica mediante el D6 más o menos un número, como por ejemplo 1D6+1 ó 1D6-2. Tira el dado o dados y suma o resta el número indicado al resultado de la tirada.



Puede que tengas que tirar varios dados a la vez. Por ejemplo, 2D6 significa que tiras dos dados y sumas los resultados. También puede ser que te encuentres con el término 1D3. Puesto que no existe nada parecido a un dado de tres caras, utiliza el siguiente método para determinar un resultado entre 1 y 3. Tira 1D6 y divide el resultado, redondeando hacia arriba: 1 ó 2 equivale a 1; 3 ó 4 equivale a 2, y 5 ó 6 equivale a 3. Si tienes la oportunidad de repetir una tirada, debes aceptar el segundo resultado, incluso si es peor que el resultado original.

CINTA MÉTRICA

Para medir las distancias necesitarás una cinta métrica o un par de reglas de plástico.

OTRO EQUIPO

También necesitarás papeles y lápices para anotar los detalles sobre el armamento de tus guerreros y otros asuntos similares. Encontrarás en el Capítulo VIII las hojas de control para tu partida de guerra.



Handwritten text in a stylized, cursive script, possibly a form of Elvish or a decorative flourish.

REGLAS



En esta sección aprenderás todo lo que necesitas saber para hacer que tus guerreros corran entre las ruinas de *Annúminas*, disparen mortales flechas, carguen contra sus enemigos empuñando sus espadas en fieros combates y mucho más.



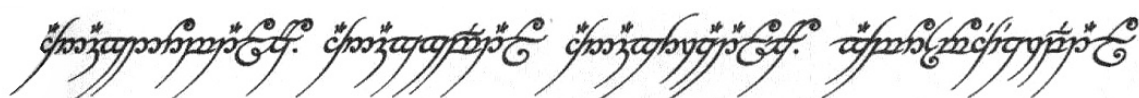
ATRIBUTOS

En *Annúminas*, los guerreros poseen diferentes habilidades. Algunos son mejores en ciertas situaciones (como, por ejemplo, combatiendo cuerpo a cuerpo, disparando o trepando) que en otras. Esta variedad en cada aventurero está representada mediante atributos y habilidades.

Ahora mismo no te preocupes acerca de las habilidades, éstas llegan más tarde con la práctica y la experiencia de combate. Por ahora sólo

necesitamos considerar los atributos de los guerreros.

Cada miniatura se define mediante una serie de atributos: Movimiento, Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Fuerza, Resistencia, Heridas, Iniciativa, Ataques y Liderazgo. Cada atributo posee un valor (habitualmente) entre 1 y 10. Cuanto mayor sea cada uno de los atributos que la miniatura posee mejor. Por ejemplo, una miniatura con un atributo de Fuerza 6 es más



fuerte que una miniatura con un atributo de Fuerza 2.

MOVIMIENTO (M)

La capacidad de Movimiento de una miniatura muestra la distancia que puede recorrer esa miniatura en un turno, en condiciones normales. Por ejemplo, un humano típico tiene una capacidad de movimiento de 10 centímetros, mientras que un ágil Elfo tiene una capacidad de movimiento de 12 centímetros.

HABILIDAD DE ARMAS (HA)

La Habilidad de Armas es una medida de su habilidad en combate cuerpo a cuerpo (o sea, lo bueno que es en ese tipo de combate). Un letal espadachín o un guerrero enloquecido tendrá un atributo mayor comparado con un acólito inferior, por ejemplo. Cuanto mayor sea la HA, más probable será que tu guerrero impacte a su oponente.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

Este atributo muestra lo bueno que es disparando un individuo. Cuando disparas un arco, por ejemplo, la probabilidad de impactar depende de la Habilidad de proyectiles.

Un Humano normal tiene una Habilidad de proyectiles 3, aunque un tirador experto puede poseer una HP 4, 5 ó incluso mayor.

FUERZA (F)

Evidentemente, el atributo de Fuerza indica lo fuerte que es tu guerrero! Este atributo es especialmente importante para el combate cuerpo a cuerpo, ya que cuanto más fuerte eres más daño haces. La media es un atributo de Fuerza con un valor de 3.

RESISTENCIA (R)

Es una medida de la facilidad con la que un individuo puede aguantar el impacto de un golpe o de un disparo. Cuanto más resistente seas, más difícil será herirte o matarte. Un atributo de Resistencia con un valor de 3 es la media, aunque un guerrero encallecido puede tener Resistencia 4!

HERIDAS (H)

El valor de Heridas de un guerrero muestra el número de veces que la miniatura puede ser herida antes de que se desmaye, muera o quede incapacitada. La mayoría de los individuos sólo tienen 1 Herida, pero los guerreros veteranos o las grandes criaturas, como por ejemplo los Trolls, pueden tener más.

INICIATIVA (I)

El atributo de Iniciativa indica la agilidad y reflejos de un guerrero. Determina el orden de ataque de un combate cuerpo a cuerpo, y es particularmente importante cuando la miniatura está trepando y moviéndose entre las ruinas de *Annúminas*.

ATAQUES (A)

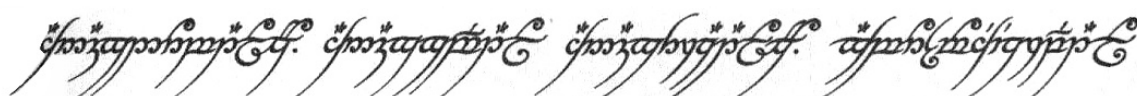
El valor de Ataques indica cuantos golpes pueden lanzar en combate cuerpo a cuerpo. La mayoría de los guerreros tienen un valor de Ataques de 1, pero los guerreros poderosos pueden tener más. Cuantos más Ataques tengas, mayor será la probabilidad de que dejes a tus oponentes convertidos en una pulpa irreconocible!

LIDERAZGO (L)

El Liderazgo representa el coraje, el autocontrol y el carisma. Cuanto mayor sea el valor del atributo de Liderazgo del guerrero, más probable será que permanezca en combate mientras los otros huyen o mueren. Por ejemplo, un cobarde orco puede tener Liderazgo 5, mientras que un valiente y tranquilo Elfo puede tener Liderazgo 8 ó mayor.

ATRIBUTOS CON VALOR CERO

Algunas criaturas de Annúminas poseen un valor de 0 en ciertos atributos, lo que significa que no poseen ningún tipo de capacidad en ese campo. Esto es aplicable habitualmente a las criaturas incapaces de utilizar armas de proyectiles (en este caso tendrían una Habilidad de proyectiles de 0), pero igualmente también puede aplicarse a otros atributos. Si una miniatura posee un HA de 0 no



puede defenderse en combate cuerpo a cuerpo, y cualquier ataque le impactará automáticamente.

PERFILES DE ATRIBUTOS

El valor de los atributos de una miniatura aparece en forma de una tabla llamada perfil de atributos (o simplemente perfil).

Guerrero	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mablung	10	3	3	3	3	1	3	1	7

El ejemplo anterior es el perfil típico de un guerrero Humano. A medida que juegues partidas contra otros jugadores tus guerreros mejorarán, y puede que sus atributos aumenten. Todos estos detalles se anotan mediante la Hoja de Control de Partida de guerra que aparece al final de este libro. Más tarde te explicaremos todo esto con más detenimiento. Por ahora basta saber qué es cada atributo y cómo varían sus valores.

CHEQUEOS DE ATRIBUTO

A menudo, en la partida, la miniatura deberá efectuar un chequeo de uno de sus atributos. Para superar el chequeo, la miniatura debe tirar 1D6 y

obtener un resultado igual o inferior al valor del atributo en cuestión. Si obtienes un resultado de 6, fallas el chequeo automáticamente, sin importar el valor del atributo de la miniatura.

Ejemplo: Mablung salta al suelo desde un muro de 8 centímetros de alto, y debe efectuar un chequeo de Iniciativa. Tiene un valor de Iniciativa de 3 en su perfil de atributos, y por tanto lo superará si obtiene un resultado de 1, 2 ó 3 en 1D6. Si obtiene un 4, un 5 ó un 6 habrá fallado el chequeo y se caerá, isufriendo todas las dolorosas consecuencias!

CHEQUEOS DE LIDERAZGO

Los chequeos de liderazgo se hacen de un modo ligeramente diferente. En el caso del chequeo de liderazgo, tienes que tirar dos dados y sumar los dos resultados. Si el resultado total es igual o menor al valor del atributo de Liderazgo de la miniatura, el chequeo ha sido superado.

Ejemplo: el Liderazgo de Mablung es 7, para superar el chequeo debe obtener 7 ó menos 2D6.

EL TURNO

En *Annúminas* estás al mando de una partida de guerra y tu oponente está al mando de otra. Los guerreros y la escenografía de la partida se despliegan sobre la superficie de juego del modo apropiado para el enfrentamiento que vais a disputar. No te preocupes de esto de momento, ya que te lo explicaremos con más detalle en la sección de Escenarios.

Cada bando juega por turnos, primero uno y luego otro, después el primer bando de nuevo y así sucesivamente, de una forma muy parecida a las damas o al ajedrez. Cuando sea tu turno, puedes mover todas tus miniaturas, disparar con los guerreros que puedan hacerlo, y combatir cuerpo a cuerpo. Una vez se haya completado tu

turno, es el turno para moverse, disparar y combatir cuerpo a cuerpo de tu oponente.

FASES

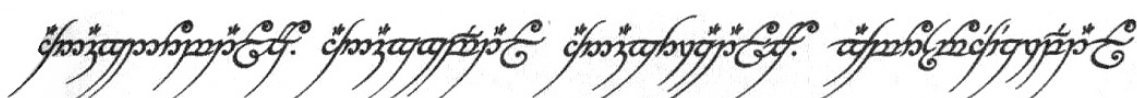
Para mantener un control de quién está haciendo qué y cuándo, cada turno está dividido en cuatro fases. A esto se le llama la secuencia de turno.

Secuencia de Turno

1- Recuperación

Durante la fase de recuperación puedes intentar reagrupar a aquellos individuos que hayan perdido la moral y recuperar las miniaturas que hayan quedado derribadas o aturdidas.

2 -Movimiento



Durante la fase de movimiento puedes mover a los guerreros de tu partida de guerra, de acuerdo con las reglas que aparecen en la sección de Movimiento.

3 -Disparo

En la fase de disparo puedes disparar con las armas apropiadas, tal como se describe en las reglas de disparo.

4 -Combate Cuerpo a Cuerpo

Durante esta fase, las miniaturas que estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo podrán luchar. Ambos bandos luchan en esta fase, sin importar de quién es el turno.

FASE DE RECUPERACIÓN

Durante la fase de recuperación puedes intentar reagrupar a aquellos individuos que hayan perdido la moral (consulta las reglas de la sección apropiada). Para efectuar un chequeo de reagrupamiento tira 2D6. Si el resultado es igual o menor que el valor de Liderazgo del guerrero, éste detiene su huida y se reagrupa. Encáralo en la dirección que quieras. La miniatura no podrá moverse o disparar durante el resto del turno, pero las miniaturas que tengan hechizos podrán lanzarlos. Si no supera el chequeo, la miniatura

continuará huyendo hacia el borde más cercano del campo de batalla.



Fíjate que una miniatura no puede reagruparse si la miniatura más cercana a ella es una miniatura enemiga (si ésta se halla aturdida, derribada o huyendo, no se tiene en cuenta).

Durante la fase de recuperación, los guerreros de tu partida de guerra que hayan quedado aturdidos pasarán a estar derribados y los guerreros que hayan sido derribados pueden ponerse en pie (consulta la sección de Heridas).

MOVIMIENTO

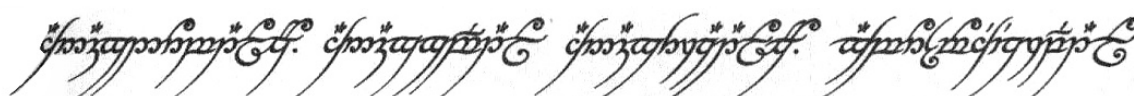
Durante la fase de movimiento, las miniaturas se mueven en el siguiente orden:

1. ¡ A LA CARGA!

Si quieres que una miniatura de tu partida de guerra cargue contra una miniatura enemiga y la ataque en combate cuerpo a cuerpo, debes hacerlo al inicio de la fase de movimiento, antes de mover el resto de tus miniaturas. Cuando cargues con una miniatura, declara a tu oponente que lo haces, e indica a cuál de sus miniaturas está atacando.

2. MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS

A veces, una miniatura debe moverse de una cierta manera. A eso se le llama *movimiento obligatorio*. Por ejemplo, un combatiente que se desmoralice debe huir de sus enemigos y ponerse a cubierto. Efectúa todos los movimientos obligatorios de todas tus miniaturas antes de efectuar cualquiera de los movimientos restantes.



3. MOVIMIENTOS RESTANTES

Una vez has movido a las miniaturas que cargan y a las que deben efectuar movimientos obligatorios, puedes mover el resto de tus guerreros como creas apropiado.

Las miniaturas pueden utilizar toda o parte de su capacidad de movimiento durante esta fase. Pueden subir y bajar (incluyendo correr o cargar) por escaleras de cualquier tipo, y pasar por encima de obstáculos bajos, como por ejemplo barriles, cajas, etc.

MOVIMIENTO

En circunstancias normales, una miniatura no está obligada a utilizar toda su capacidad de movimiento o a moverse en absoluto. Todas las excepciones se explican más adelante, e incluyen cargar y los movimientos obligatorios.

CORRER

El movimiento de las miniaturas representa a un guerrero moviéndose relativamente rápido, pero que puede apuntar y disparar con un arma, y, en general, observar lo que ocurre a su alrededor. Si lo deseas, una miniatura puede moverse mucho más rápidamente: ¡puede *correr*! Un aventurero que corra puede moverse al doble de su capacidad de movimiento (por ejemplo, 20 centímetros en vez de 10 centímetros). Ten en cuenta que correr no es lo mismo que cargar, y no te permite trabar combate cuerpo a cuerpo con el enemigo. Una miniatura sólo puede correr si no hay ninguna miniatura enemiga a 20 centímetros o menos (si ésta se halla *aturdida*, *derribada*, *huyendo*, u *oculta* no se tiene en cuenta). Comprueba la distancia después de realizar cualquier carga.

Si hay enemigos a 20 centímetros o menos al inicio del turno, la miniatura se preparara a combatir en vez de ello y no podrá correr. La miniatura podrá correr y situarse a menos de 20 centímetros de cualquier enemigo al finalizar su carrera. Cualquier miniatura que corra no podrá disparar en ese turno. Está demasiado concentrada en correr y no está preparada para

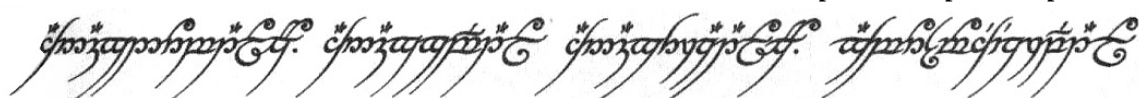
combatir, ya que habrá enfundado sus armas. Debes declarar que la miniatura está corriendo, ya que de ese modo ambos jugadores recordarán que esa miniatura no puede disparar en ese turno. Las miniaturas que corren pueden lanzar hechizos de la forma habitual.

¡ A LA CARGA!

Si quieres que una miniatura se trabe con el enemigo en combate cuerpo a cuerpo debe efectuar un movimiento especial llamado *carga*. Sin medir la distancia, declara que tu miniatura se lanza a la carga e indica la miniatura Enemiga atacada. Puedes cargar contra cualquier miniatura enemiga hacia la que puedas trazar una línea visual sin obstrucciones. Si tu guerrero quiere cargar contra una miniatura enemiga que está a 10 centímetros o menos y que no puede ver (por ejemplo, que esté detrás de una esquina), pero que no se ha declarado que se halla oculta, debe superar un *chequeo de iniciativa* para detectarla. Si no supera el chequeo, la miniatura no podrá cargar en ese turno, pero podrá moverse su distancia normal, disparar y lanzar hechizos.

Una carga es como un movimiento de carrera, y se realiza al doble de la capacidad de movimiento habitual de la miniatura, pero el atacante debe moverse en línea recta por la ruta más directa para ponerse en contacto peana con peana con la miniatura enemiga. Una vez las peanas estén en contacto, las miniaturas están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Se considera que las miniaturas están trabadas en combate cuerpo a cuerpo aunque estén separadas por un muro bajo o un obstáculo, donde es imposible que las peanas se toquen físicamente debido a que el obstáculo se halla entre ellas.

A veces, un guerrero a la carga no puede alcanzar a su enemigo porque has calculado mal la distancia. Si esto ocurre, mueve tu guerrero la distancia normal hacia el enemigo. A esto se le llama *carga fallida*. La miniatura no puede disparar en el mismo turno que ha fallado la carga, pero puede lanzar hechizos de la forma habitual. Las miniaturas no pueden trabarse en combate cuerpo a cuerpo excepto mediante una

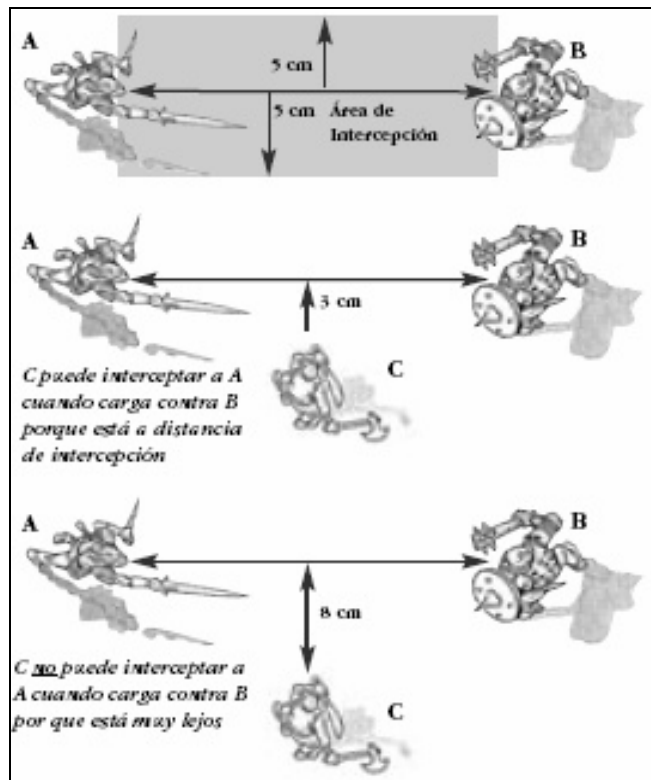


carga. Cualquier movimiento que trabe a un guerrero en un combate cuerpo a cuerpo es una *carga* por definición. Una figura que carga golpeará primero sin importar las puntuaciones de *Iniciativa* en el turno de combate siguiente.

Si una figura enemiga no trabada en combate cuerpo a cuerpo está cerca de la trayectoria de carga, esta figura puede elegir interceptar al que carga, si así lo quiere. Este 'área de intercepción' se muestra en el diagrama más abajo. Sólo una figura enemiga puede intentar interceptar a cada figura que carga. Si el guerrero que intercepta necesitaría pasar normalmente un *chequeo de Miedo* para atacar a la figura que carga entonces debe hacerlo para que se le permita interceptar. Si falla, no se moverá. Si el guerrero que intercepta causa miedo entonces mueve a las figuras en contacto base con base y el guerrero que cargaba originalmente debe superar un *chequeo de Miedo* (suponiendo que en circunstancias normales debiera hacerlo) como si él fuera objetivo de una carga. Sin importar el resultado de esta tirada es el guerrero que empezó la carga el que cuenta como cargando en el turno de combate siguiente, no el guerrero que intercepta.

CARGAS CONTRA MÁS DE UN Oponente

Si mediante el movimiento de carga tu miniatura puede ponerse en contacto peana con peana con más de un enemigo, puede cargar contra ambos. Esto puede ser muy desaconsejable, iya que estará combatiendo contra dos enemigos al mismo tiempo!

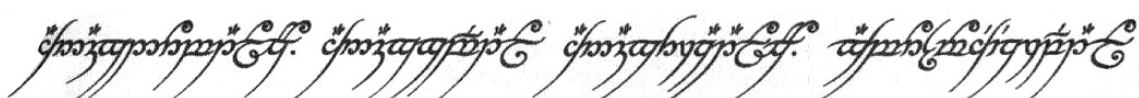


CARGAS CONTRA ENEMIGOS OCULTOS

No puedes cargar contra miniaturas ocultas (ver más abajo). En vez de eso, si declaras una carga contra una figura visible y en el transcurso del movimiento haces que tu figura toque la base de una miniatura enemiga oculta, se considera que el enemigo oculto ha cargado contra tu figura y obtiene un ataque "gratis".

OCULTARSE

La regla de *ocultarse* representa a los guerreros escondiéndose de un modo en el que nuestras miniaturas con sus dramáticas poses no pueden hacerlo. Un guerrero *oculto* se mueve lo menos posible, y simplemente echa un vistazo por encima de su cobertura.



Una miniatura puede *ocultarse* si finaliza su movimiento detrás de un muro bajo, una columna o en una posición similar donde pueda esconderse. El jugador debe declarar que el guerrero se está *ocultando* y colocar una ficha de *oculto* al lado de la miniatura para que se la considere *oculta*.

Una miniatura que *corra*, *huya*, esté *aturdida* o *cargue* no puede ocultarse en ese turno. El súbito aumento de su velocidad de movimiento no le da tiempo a *ocultarse*.

Una miniatura puede permanecer oculta todos los turnos que quiera, mientras permanezca detrás de un muro u obstáculo similar. Incluso puede moverse detrás de él mientras siga a cubierto por completo. Si una miniatura enemiga se mueve de forma que pueda ver a la miniatura, ésta ya no se considera *oculta* y se retira la ficha que sí lo indica. Cuando está *oculto*, un guerrero no puede ser visto, no se puede disparar ni tampoco cargar contra él.

Mientras está *oculta* una miniatura no puede disparar ni lanzar hechizos sin revelar su posición. Si una miniatura *oculta* dispara, lanza un hechizo o se mueve de forma que puede ser vista, ya no se halla *oculta* y se le puede disparar de la forma habitual y por supuesto cargar contra ella.

Una miniatura no puede *ocultarse* si se halla demasiado cerca de una miniatura enemiga. Ésta le escuchará o le verá sin importar lo bien que se haya escondido. Los guerreros enemigos siempre verán o escucharán de algún modo a los enemigos *ocultos* a una distancia menor o igual al triple del valor de su atributo de Iniciativa en centímetros. Así, por ejemplo, un guerrero con un valor de Iniciativa de 3 detectará automáticamente a todos los enemigos *ocultos* a una distancia de 9 centímetros o menos.

TERRENO

La destrozada ciudad de Annúminas es un lugar oscuro y peligroso, donde las torres semiderruidas y las casas en ruinas forman un laberinto de calles y pasajes.

TERRENO ABIERTO

La superficie de la mesa, el suelo de los edificios, las pasarelas que conectan los edificios, las escaleras y las cuerdas se consideran terreno abierto y no afectarán al movimiento ni siquiera si la miniatura está cargando. También se pueden atravesar entradas y aberturas sin que se reduzca la velocidad de avance.

TERRENO DIFÍCIL

La calificación de terreno difícil incluye laderas pronunciadas o traicioneras, arbustos y los inclinados tejados de los edificios. Las miniaturas en terreno difícil se mueven a la mitad de su capacidad de movimiento.

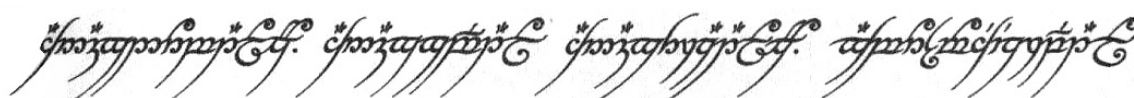


TERRENO MUY DIFÍCIL

Éste es un terreno realmente peligroso, como por ejemplo los estrechos agujeros entre los escombros. Las miniaturas pueden avanzar a la cuarta parte de su capacidad de movimiento, redondeando hacia arriba, por lo que si una miniatura se mueve 10 centímetros en terreno abierto, en terreno muy difícil sólo puede avanzar 3 centímetros.

MUROS Y OBSTÁCULOS

Los muros, los setos y otros obstáculos bajos forman barreras que pueden ser rodeadas o saltadas. Una miniatura puede saltar una barrera



de hasta 3 centímetros de altura. Esto no afecta a su movimiento.

TREPAR

A menudo los edificios en ruinas de Annúminas ya no tienen escaleras, por lo que tus guerreros tienen que trepar hasta las plantas superiores del edificio. Cualquier miniatura (¡excepto los animales!) puede trepar por o bajar de muros, vallas, etc. Debe estar en contacto con el obstáculo por el que desea trepar al inicio de su fase de movimiento. Puede trepar todo su Movimiento en una sola fase de movimiento, pero no puede correr mientras trepa. Cualquier movimiento restante puede utilizarse de la forma habitual. Si la altura es superior al movimiento normal de la miniatura, no puede trepar por el muro.

Para trepar, la miniatura debe superar un *chequeo de iniciativa*. Si lo falla mientras sube, no puede moverse ese turno. Si lo falla mientras baja, cae desde donde iniciara su descenso (consulta la sección de Caídas más abajo).

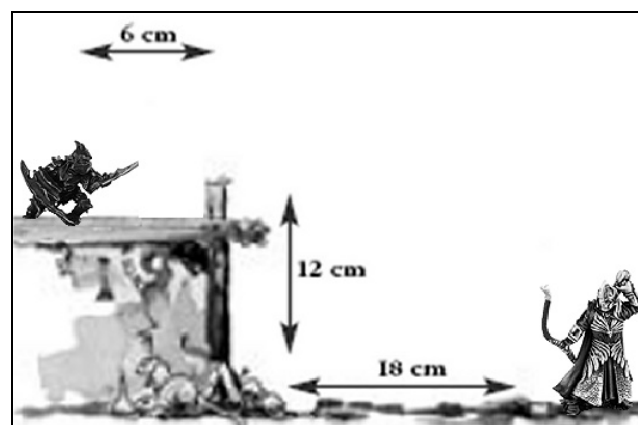
CARGAR DE UN SALTO

Puedes cargar contra cualquier miniatura enemiga que esté debajo de un balcón, cornisa, etc., sobre la que esté tu miniatura. Si la miniatura enemiga está a 5 cm o menos del lugar donde cae tu miniatura, ésta puede *cargar de un salto*. Efectúa un *chequeo de iniciativa* por cada 5 cm completos que haya saltado, hasta un máximo de 15 cm, al igual que un salto normal. Si no supera alguno de ellos, tu miniatura se ha caído y sufre heridas, no puede moverse más durante la fase de movimiento y no puede cargar contra el enemigo. Si tiene éxito, la miniatura recibe un modificador de +1 a la Fuerza y un +1 a la tirada para impactar, pero sólo durante la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo.

BAJAR DE UN SALTO

Tu guerrero puede bajar de un salto desde lugares elevados (hasta una altura máxima de 15 cm), como por ejemplo pasarelas y balcones, en

cualquier momento durante su fase de movimiento. Efectúa un *chequeo de iniciativa* por cada 5 cm completos que salte. Si falla alguno de los chequeos, la miniatura cae desde el lugar del que saltó (consulta la sección de Caídas) y no puede moverse durante el resto de la fase de movimiento. Si tiene éxito, la miniatura puede continuar su movimiento de la forma habitual. Para *bajar de un salto* no le hace falta emplear su capacidad de movimiento).

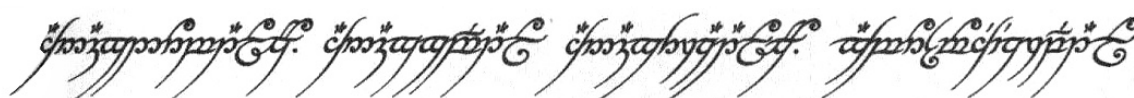


El goblin corre/carga desde lo alto de un edificio, bajando de un salto durante el movimiento. Avanza 6 cm para llegar hasta el borde y después baja de un salto, por lo que debe resolver si llega a salvo al suelo. Puesto que debe saltar 12 cm, debe superar dos chequeos de iniciativa para evitar 1D3 impactos de F5. Si no lo supera, detendrá su movimiento al fondo del muro (si no queda fuera de combate). Si supera ambos chequeos, puede continuar corriendo/cargando y moverse los restantes 18 cm.

CRUZAR DE UN SALTO LOS HUECOS

Las miniaturas pueden *cruzar de un salto* (hasta un máximo de 15 cm) por encima de los huecos y las calles, o sea, del tejado de un edificio a otro tejado. Resta la distancia saltada al movimiento de la miniatura, pero recuerda que no se puede medir la distancia antes de saltar.

Si tu miniatura no dispone de la suficiente capacidad de movimiento para cruzar de un salto



la distancia total del hueco, cae automáticamente. Si tu miniatura es capaz de cubrir de un salto la distancia, debe superar un *chequeo de iniciativa* o se caerá. Una miniatura puede saltar por encima de un hueco y disparar con un arma de proyectiles, si no ha *corrido*. También puede intentar saltar dentro de un movimiento de carga o mientras corre.

GUERREROS DERRIBADOS O ATURDIDOS

Si un guerrero es *derribado* o queda *aturdido* (consulta la sección de Disparos para más detalles) a 3 cm o menos del borde de un tejado o de un edificio, existe la posibilidad de que se resbale y se caiga. Efectúa un *chequeo de iniciativa*. Si no supera el chequeo, la miniatura

se cae por el borde y se estrella contra el suelo, hiriéndose tal y como se describe más adelante.

CAÍDAS

Una miniatura que se cae sufre 1D3 impactos de Fuerza igual a la distancia que ha caído dividida entre 3 redondeando hacia arriba (por ejemplo, si la miniatura ha caído 10 cm, sufre 1D3 impactos de Fuerza 4). No se pueden aplicar *tiradas de salvación por armadura*.

Caerse no provoca *impactos críticos* (consulta la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo para saber más de las reglas sobre Críticos). Una miniatura que se caiga no puede moverse u ocultarse durante ese turno, incluso si no resulta herida.



DISPAROS

Los guerreros que luchan entre las ruinas de *Annúminas* normalmente están armados hasta los dientes. Los guerreros individuales a menudo poseen numerosas armas diferentes, tales como espadas, cuchillos, arcos, etc.

Durante la fase de disparo, tu partida de guerra puede utilizar cada una de sus armas de proyectiles. Esto significa que pueden disparar

con un arco o lanzar un cuchillo arrojado, por ejemplo.

Resuelve los disparos de cada guerrero uno por uno. Elige qué guerrero va a disparar, designa su objetivo, determina si impacta o no al enemigo, y si lo hace, determina si causa heridas. Después continúa con el siguiente guerrero. Puedes efectuar los disparos en el orden que quieras.

Handwritten text in a stylized, cursive script, likely representing a specific rule or action related to the 'DISPAROS' section.

Asegúrate de recordar o anotar qué guerreros han disparado ya.

QUIÉN PUEDE DISPARAR

Cada miniatura puede disparar una vez en la fase de disparo, siempre que pueda ver al objetivo y que disponga del arma adecuada. No puede disparar si se halla en las siguientes circunstancias: si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, si ha corrido o ha efectuado una *carga fallida*, si se ha reagrupado en ese turno, o si está *aturdido* o *derribado*.

Para disparar contra un objetivo, la miniatura debe poder verlo, y la única manera de comprobar esto es que te agaches sobre la superficie de la mesa de juego para ver desde el punto de vista de la miniatura. Las miniaturas pueden ver alrededor de ellas (o sea, 360°), y pueden girarse para encararse en cualquier dirección antes de disparar. Ten en cuenta que si la miniatura se gira sobre el mismo punto donde se encuentra no se considera que se haya movido.

OBJETIVO MÁS CERCANO

Debes disparar contra tu enemigo más cercano, ya que representa la amenaza más inmediata y por tanto el objetivo más obvio. Sin embargo, puedes disparar contra un objetivo más lejano si es más fácil de impactar o si la miniatura más cercana está *aturdida* o *derribada* (consulta el diagrama siguiente). No obstante, siempre puedes elegir disparar a un *Objetivo Grande* si puedes verlo, tanto si está cubierto como si no, e incluso si no es el objetivo más cercano. Por ejemplo, puede ser más difícil impactar al enemigo más cercano porque está tras una cobertura, mientras que un enemigo más lejano puede estar en terreno descubierto y por lo tanto ser un objetivo más fácil.

Puedes disparar contra objetivos que estén *huyendo*, *derribados* o *aturdidos*, pero puedes escoger ignorarlos, ya que no representan una amenaza inmediata. En vez de ello es preferible disparar contra el enemigo en pie más cercano.

Ten en cuenta que no puedes disparar contra miniaturas que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo, ya que el riesgo de impactar a tus camaradas es demasiado grande.

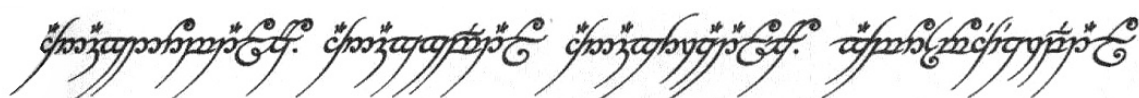
COBERTURA

Los muchos muros, edificios en ruinas y otras construcciones de *Annúminas* ofrecen multitud de coberturas. Si cualquier parte del objetivo está oculta por un elemento de escenografía o por otra miniatura, la miniatura que dispara sufre un modificador negativo, tal como se explica más adelante.

Algunas veces será obvio si se puede ver o no a un objetivo. En otras ocasiones será más difícil, ya que los edificios y otros elementos de escenografía estarán por en medio. Si el atacante sólo puede ver parte del cuerpo del objetivo, éste se halla en cobertura, y el atacante sufre un modificador a la Tirada para Impactar de -1.



En este caso el objetivo más cercano es el C y el elfo debe dispararle. Si hubiera otro objetivo más cercano pero cubierto, podría elegir entre él y el objetivo C.



DISPAROS DESDE UNA POSICIÓN ELEVADA

Una miniatura situada sobre una posición elevada (o sea, cualquier posición que se halle a más de 5 centímetros por encima de la superficie de la mesa de juego, como por ejemplo uno de los pisos de un edificio), puede escoger libremente cualquier objetivo al que pueda ver y disparar. La excepción a esta regla es si hay enemigos en el mismo edificio y en línea de visión con el atacante. En ese caso, éste debe disparar contra ellos, ya que representan una amenaza más inmediata.

ALCANCE

Una vez has decidido disparar contra un objetivo, debes medir la distancia hasta él para saber si se halla dentro del alcance del arma. Cada tipo de arma de proyectiles tiene un alcance máximo, descrito en la sección de Armas y Armaduras del libro. Suponiendo que el objetivo se halla dentro del alcance, puede proceder a disparar. Si el objetivo se halla fuera del alcance del arma, entonces ha perdido automáticamente este turno.



IMPACTAR AL OBJETIVO

Para determinar si un disparo impacta a su objetivo, tira 1D6. El resultado necesario para impactar dependerá de lo bueno que sea disparando el atacante (tal como indica su Habilidad de Proyectiles). La tabla inferior

muestra el resultado mínimo para impactar en una tirada de 1D6.

HP del atacante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado necesario	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

MODIFICADORES AL DISPARO

Es más fácil impactar a un objetivo que se halla en terreno descubierto que a un objetivo que se halla a cubierto. Habitualmente es más fácil impactar a un objetivo que está cerca que a uno que está lejos. Estas situaciones se representan mediante los siguientes modificadores al disparo:

MODIFICADORES AL DISPARO

-1 Cobertura Si cualquier parte de la miniatura está oculta por un elemento de escenografía o por otras miniaturas, entonces se considera que está detrás de una cobertura.

-1 Largo Si disparas contra un objetivo que Alcance está más allá de la mitad del alcance máximo del arma que estás utilizando.

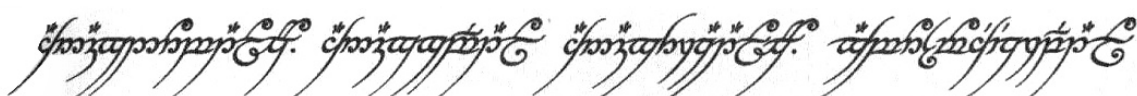
-1 Moverse y Disparar Si la miniatura se ha movido (cualquier cosa que no sea permanecer de pie, o pivotar) durante ese turno.

+1 Objetivo Grande El cuerpo principal del objetivo Grande tiene 5 centímetros o más de alto o de ancho. Esto incluye objetivos tales como edificios y grandes criaturas, como por ejemplo los Trolls.

Si un disparo falla su objetivo por 1, y dicho objetivo tiene un modificador de -1 por cobertura, entonces el disparo impacta en la cobertura. Normalmente esto no importa, pero en el caso de que la figura esté oculta tras otra, ¡puede ser extremadamente importante!

TIRADA PARA HERIR

Una vez has impactado a tu objetivo, debes efectuar una tirada para determinar si le infliges una herida. El disparo puede no herir porque



impacte sobre una pieza de equipo, sólo le arañe la piel o simplemente le cause una herida leve que el guerrero valiente o estúpidamente ignora. Si no logras causar una herida, el objetivo queda indemne. Para determina si el disparo ha causado una herida, compara la Fuerza del arma con la Resistencia del objetivo. Encontrarás una descripción completa de las diversas armas junto con el valor de sus Fuerzas y las reglas especiales aplicables a cada una en la sección de Armas y Armaduras.

La tabla inferior muestra el resultado necesario que debe obtenerse en una tirada de 1D6 para convertir un impacto en una herida. Ten en cuenta que un guión (-) significa que no hay posibilidad alguna de que ese arma hiera a ese objetivo, debido a la gran diferencia entre su Fuerza y la Resistencia del objetivo.

TABLA PARA HERIR

		Resistencia del oponente									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fuerza del arma	1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6

IMPACTOS CRÍTICOS

Si obtienes un resultado de 6 cuando efectúes la tirada para herir (sólo en los disparos y en los combates cuerpo a cuerpo), causarás un impacto crítico. Tira 1D6 y consulta la Tabla de Impactos Críticos que aparece más abajo para determinar el daño causado por el impacto crítico.

También debes tirar para determinar si el objetivo supera la tirada de salvación por armadura o sufre el daño de la forma habitual. Sin embargo, si el atacante necesita un resultado de 6 para herir al objetivo, no puede causar un impacto crítico. Simplemente, isu oponente es demasiado

poderoso como para sufrir una herida seria a manos de una criatura tan débil!

Cada guerrero sólo puede causar un impacto crítico por cada fase de combate cuerpo a cuerpo (consulta la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo), por lo que si dispone de varios ataques, el primer resultado de 6 que obtengas en la tirada para herir causará un impacto crítico.

Si un impacto crítico causa más de 1 herida y el arma que el atacante está utilizando normalmente causa varias heridas, entonces utiliza aquella que cause más daño.

TABLA DE IMPACTOS CRÍTICOS

1-2 Impacto en órgano vital. Este impacto causa 2 heridas. Efectúa cualquier tirada de salvación por armadura antes de doblar la herida.

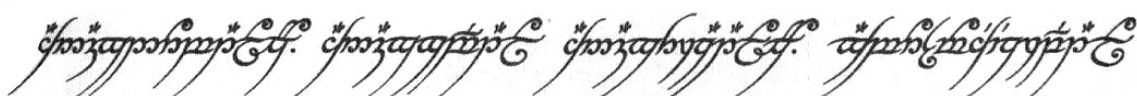
3-4 Impacto en Zona Expuesta. Este impacto se multiplica por 2. El ataque ignora todas las tiradas de salvación por armadura.

5-6 ¡Golpe Maestro! Este impacto causa 2 heridas. El ataque ignora todas las tiradas de salvación por armadura. Recibes un modificador de +2 para cualquier tirada de Heridas.

ARMADURA

Corazas de acero, cotas de malla, petos de cuero, escudos... todo esto y más está a plena disposición para los guerreros de Annúminas. Bueno, eso si estás dispuesto a pagar el precio, puesto que las armaduras son muy caras.

Si un guerrero equipado con una armadura sufre una herida tira 1D6. Si la tirada es lo suficientemente elevada, el impacto ha rebotado en la armadura y no hiera al guerrero. El resultado de dado necesario para ello depende de la armadura con la que esté equipado el guerrero. La tabla que aparece abajo resume los tipos de armadura más comunes y los resultados necesarios en 1D6 para superar la tirada de salvación por armadura.



Ten en cuenta que un Escudo incrementa la tirada de salvación en un +1. Por ejemplo, un guerrero equipado con una Armadura Ligera y un Escudo dispone de una tirada de salvación de 5 ó 6. Un guerrero equipado sólo con un Escudo tiene una tirada de salvación por armadura de 6.

Armadura	Resultado mínimo en 1D6
Armadura Ligera	6
Armadura Pesada	5
Armadura Enana	4
Cota de mithril	3
Escudo	suma un +1 a la tirada de salvación

MODIFICADORES A LA TIRADA DE SALVACIÓN

Algunas armas son mejores que otras penetrando armaduras. Una daga arrojadiza puede ser detenida con relativa facilidad, pero una flecha de un arco largo penetra una armadura con mucha mayor efectividad.

Cuanta mayor sea la Fuerza de un arma, con mayor facilidad penetrará una armadura. La tabla inferior te muestra la reducción que sufre la armadura del enemigo por las diferentes Fuerzas de los impactos.

Fuerza	Modificador
1-3	Ninguno
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Algunas armas son mejores que otras penetrando armaduras que lo que su valor de Fuerza sugiere (los arcos élficos, por ejemplo). Esto está contemplado en la descripción de cada arma en particular (consulta la sección de Armas y Armaduras).

Ejemplo: *Mablung está protegido por una Armadura Pesada y porta un Escudo. Su tirada de salvación por armadura es 4+. Es impactado por un arco largo (Fuerza 3), y por tanto no sufrirá una herida con un resultado de 4+ en una tirada*

de 1D6 (ya que la fuerza 3 del arco no modifica su tirada de salvación).

HERIDAS

La mayoría de los guerreros tienen un atributo de Heridas de 1, pero algunos poseen un valor de 2 ó incluso más. Si el objetivo posee más de 1 Herida, entonces debes restar 1 de su total cada vez que sufra una herida. Anótalo en la Hoja de Control de la Partida de guerra. Mientras la miniatura disponga de al menos 1 Herida, podrá continuar luchando.

En cuanto el atributo de Heridas de la miniatura quede reducido a cero, debes tirar para determinar la gravedad de sus heridas. El jugador que infligió la herida debe tira 1D6 por la herida que redujo el atributo de Heridas de la miniatura a cero, y por cada herida que sufra la miniatura después de esa. Si una miniatura sufre varias heridas en el mismo turno, tira una vez por cada una de ellas y aplica el resultado mayor.

PERDER LA ÚLTIMA HERIDA

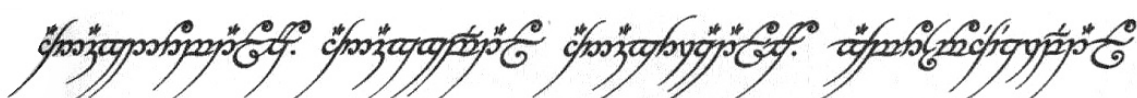
1-2 Derribado: La fuerza del impacto derriba al guerrero. Coloca la miniatura boca arriba para mostrar que ha sido derribada.

3-4 Aturdido: El objetivo cae al suelo, donde yace herido y apenas consciente. Coloca la miniatura boca abajo para mostrar que ha quedado aturdida.

5-6 Fuera de Combate: El objetivo ha sido gravemente herido y cae al suelo inconsciente. No puede seguir tomando parte en los combates de la batalla y es retirado inmediatamente de la partida.

DERRIBADO

Un guerrero que ha sido *derribado* cae al suelo debido al terrible golpe que ha recibido, a que se ha resbalado, o porque se ha arrojado él mismo al suelo para esquivar el golpe. Coloca la miniatura tumbada boca arriba para mostrar que ha sido *derribado*. Las miniaturas derribadas pueden arrastrarse 5 centímetros en la fase de



movimiento, pero no pueden luchar en combate cuerpo a cuerpo, disparar o lanzar hechizos. Si está en contacto peana con peana con un enemigo, una miniatura derribada puede alejarse arrastrándose 5 centímetros sólo si el enemigo está trabado en combate cuerpo a cuerpo con otro oponente, si no, ha de permanecer donde está. En combate cuerpo a cuerpo no puede responder a los ataques del enemigo, y éste tendrá una excelente oportunidad de dejarle *fuera de combate* (consulta las reglas sobre Guerreros Derribados en la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo).

Un guerrero que ha sido *derribado* puede ponerse en pie al inicio de su siguiente turno. En ese turno puede moverse a la mitad de su capacidad de movimiento, disparar y lanzar hechizos, pero no puede cargar o correr. Si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, no podrá retirarse y automáticamente atacará en último lugar, sin importar las armas o la Iniciativa. Después de ese turno, el guerrero podrá actuar de la forma habitual, aunque no le queden Heridas. Si la miniatura sufre más heridas, tira de nuevo en la

tabla de Heridas, exactamente igual que si la miniatura hubiera sufrido su última herida.

ATURDIDO

Cuando un guerrero queda *aturdido*, ha quedado seriamente herido o temporalmente inconsciente. Pon la miniatura boca abajo para mostrar que el guerrero está *aturdido*. Un guerrero que ha quedado *aturdido* no puede hacer absolutamente nada. El jugador puede poner la miniatura boca arriba en la siguiente fase de recuperación, y entonces se considera que el guerrero está *derribado*.

FUERA DE COMBATE

Un guerrero que queda *fuera de combate* se queda fuera de la partida. Retira la miniatura de la mesa de juego. Es imposible determinar si el guerrero está vivo o muerto, pero a efectos de juego no hay diferencia alguna en este momento. Después de la batalla puedes determinar si sobrevive y si sufre algún tipo de secuela permanente como resultado de sus heridas.



Handwritten script in a cursive style, likely representing a name or title in a fictional language.

COMBATE CUERPO A CUERPO

QUIÉN PUEDE COMBATIR

Las miniaturas que se hallan en contacto peana con peana están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Esto sólo puede ocurrir cuando un guerrero ha cargado contra su enemigo, puesto que las miniaturas no pueden ponerse en contacto de ningún otro modo. Toda lucha de este tipo se resuelve en la fase de combate cuerpo a cuerpo. No importa de quien sea el turno, todas las miniaturas trabadas en combate luchan.

Un guerrero puede luchar contra los enemigos que se encuentren delante, a sus lados y detrás de él. En realidad, los guerreros están moviéndose constantemente, esquivando, girando e intentando matar a sus adversarios.

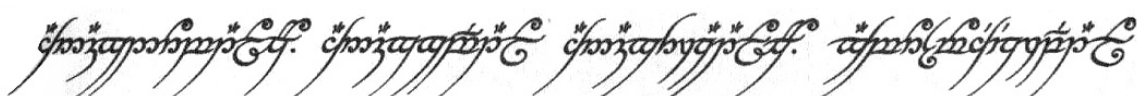
Las miniaturas trabadas en combate no disparan (están demasiado ocupadas luchando por sus vidas).

QUIÉN ATACA ANTES

La miniatura que carga contra su oponente ataca en primer lugar en el turno que ha cargado. En cualquier otro caso, las miniaturas luchan en orden descendente de Iniciativa. Si las Iniciativas son iguales, tira un dado para determinar quién ataca antes. Si una miniatura se puso en pie en la fase de recuperación de ese turno, atacará en último lugar sin importar ninguna otra circunstancia.

A veces puede ocurrir que varias figuras ataquen primero (consulta *Contracarga* en la sección de *Reglas Opcionales*). En este caso todas las figuras que ataquen primero lo harán por orden descendente de *Iniciativa* y luego el resto de figuras involucradas en el combate (las que no atacan primero) por orden descendente de *Iniciativa*.

QUÉ MINIATURAS PUEDEN COMBATIR



Una miniatura puede combatir cuerpo a cuerpo si su peana está tocando la peana de una miniatura enemiga. Incluso las miniaturas atacadas por el flanco o la espalda pueden combatir cuerpo a cuerpo. Si un guerrero está en contacto con más de un enemigo, puede elegir a cuál ataca. Si posee más de 1 Ataque, puede dividirlos del modo que desee, siempre que lo declare antes de tirar el dado.

IMPACTAR AL ENEMIGO

Para determinar si has logrado impactar al enemigo, tira 1D6 por cada miniatura que combate. Si una miniatura posee más de 1 Ataque, tira 1D6 por cada Ataque. El resultado necesario para impactar al enemigo depende de las Habilidades de Armas del atacante y del defensor.

Compara la Habilidad de Armas del atacante con la de su oponente y consulta la Tabla Para Impactar que aparece más abajo para saber el resultado mínimo necesario en 1D6.

TABLA PARA IMPACTAR

		Habilidad de Armas del oponente									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Habilidad de Armas del Atacante	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3		4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

COMBATIR CON DOS ARMAS

Algunos guerreros realmente maníacos llevan dos armas, una en cada mano, por lo que pueden lanzar una lluvia de golpes sobre sus enemigos.

Un guerrero armado con dos armas a una mano dispone de 1 Ataque más por el arma adicional.

Ten en cuenta que esto se añade al total de los Ataques del guerrero después de que se hayan aplicado el resto de los modificadores, como por ejemplo la furia asesina. Si está equipado con dos armas diferentes (una espada y una daga, por ejemplo), realizará un único ataque con el arma que él elija, y todos los demás ataques con la otra arma. Tira para impactar y para herir por separado para cada arma.

RODEAR AL ENEMIGO

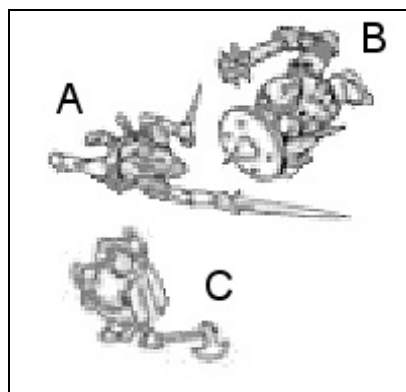
Cuando varios guerreros rodean a un solo enemigo, atacándole por el flanco y la retaguardia, es poco probable que sobreviva.

Para representar esto, todos los guerreros a partir del segundo que ataquen a un mismo enemigo ganan un modificador de +1 a su tirada para impactar, según ataquen por orden de Iniciativa. Si hay varios guerreros atacando a un mismo enemigo con la misma Iniciativa, el jugador que los controla decidirá cual ataca primero.

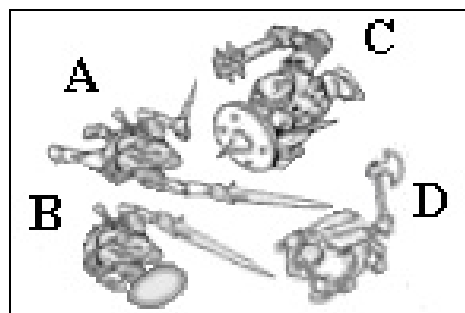
En el caso de que haya varias figuras de ambos bandos enzarzadas en un mismo combate, las que estén en contacto base con base con dos o más figuras enemigas no cuentan (están demasiado ocupadas vigilando que no les lluevan golpes de sus múltiples adversarios como para lanzarse a aprovechar su superioridad numérica!).

Recuerda que el máximo de atacantes que pueden rodear a una figura de tamaño humano es seis, a una figura tamaño monstruo (Troll o similar) lo pueden rodear hasta diez guerreros de tamaño humano y a una montura hasta ocho.

Ejemplo I: Los guerreros B y C atacan al guerrero A. B ataca primero por orden de Iniciativa y no tiene modificadores, pero C ataca en segundo lugar y tiene +1 a su tirada para impactar.



Ejemplo II: Los guerreros C y D (C primero por orden de Iniciativa y luego D) atacan a los guerreros A y B, pero D está entre A y B, por lo que no obtiene el modificador por rodear al enemigo aunque él y su compañero decidan atacar a A.



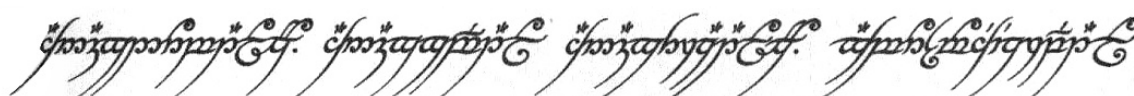
MODIFICADORES A LAS ARMAS

A diferencia de los impactos causados por los disparos, en el combate cuerpo a cuerpo se utiliza la Fuerza del atacante para determinar las heridas, en lugar de la propia arma. Sin embargo, algunas armas proporcionan un modificador a la Fuerza del atacante (consulta la sección de Armas y Armaduras para saber los detalles completos).

TIRADA PARA HERIR

Una vez has determinado si la miniatura ha impactado, tienes que determinar si logras infligir una herida.

A veces, un golpe no logra herir simplemente porque causa un rasguño insignificante o rebota en el equipo del enemigo. Para determinar si el



golpe ha causado una herida, compara la Fuerza del atacante con la Resistencia del objetivo.

Encontrarás una descripción completa de las diversas armas, además de sus modificadores a la Fuerza y sus reglas especiales, en la sección de Armas y Armaduras. Sigue el mismo procedimiento para herir y causar impactos críticos descrito en la sección de *Disparos*. Ten en cuenta que un signo de guión (-) significa que no existe posibilidad alguna de herir al objetivo.

TABLA PARA HERIR

		Resistencia del Objetivo									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fuerza del Atacante	1	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

ARMADURA

Los combatientes que son heridos tienen la oportunidad de evitarlo si están protegidos con armaduras o están equipados con escudos. Esto funciona exactamente igual que como se ha descrito en los disparos, y se aplican las mismas reglas.

Por cada herida sufrida, el jugador debe tirar 1D6. Si el resultado es mayor o igual a la salvación por armadura de su guerrero, entonces el golpe ha sido “absorbido” o detenido por la armadura.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE SALVACIÓN POR ARMADURA

Algunas miniaturas son tan poderosas que las armaduras proporcionan una menor protección contra ellas. Cuanto mayor sea la Fuerza de una criatura, con mayor facilidad podrá atravesar una

armadura. La siguiente tabla te muestra la reducción que sufre la tirada de salvación por armadura del enemigo causada por la Fuerza del atacante. Fuerza Modificador a la Tirada

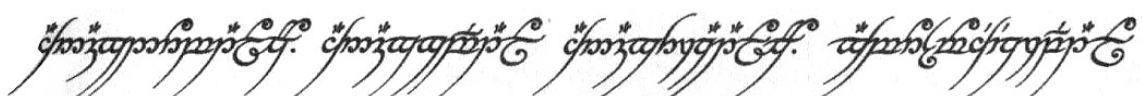
Fuerza	Modificador a la tirada
1-3	Ninguno
4	1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Algunas armas proporcionan un modificador a la Fuerza del que la blande, por lo que es más probable que penetren la armadura del oponente. Estos modificadores están indicados en la sección de Armas y Armaduras.

PARADA

Los escudos pequeños no incrementan la tirada de salvación por armadura, pero permiten parar ataques. Las espadas también se pueden utilizar para detener los golpes del enemigo. Cuando un oponente logra un impacto, un guerrero equipado con un Escudo pequeño o una Espada puede intentar parar el golpe.

Tira 1D6. Si el resultado es mayor que el resultado que tu oponente ha obtenido para impactarte, el Escudo pequeño o la Espada ha parado el ataque. Por tanto, ten en cuenta que es imposible parar un ataque que ha tenido éxito con un resultado para impactar de 6.



Un Escudo pequeño o una Espada sólo pueden detener un ataque por fase de combate cuerpo a cuerpo. Un golpe que ha sido parado no tiene efecto alguno y es ignorado. Si tu oponente logra varios impactos, tienes que intentar superar el resultado mayor (si el resultado mayor es un 6, pierdes automáticamente la oportunidad de parar los ataques del oponente). Si una miniatura está combatiendo contra varios oponentes, sólo puede parar los ataques del enemigo que logre el primer impacto o impactos (o sea, la miniatura atacante con la mayor Iniciativa). En el caso de una igualdad en los atributos de Iniciativa, tira un dado para decidir quién ataca en primer lugar.

Si la miniatura está equipada con un Escudo pequeño y una Espada, puede repetir una vez cualquier tirada para parar un golpe. Una miniatura equipada con dos espadas sólo puede intentar parar una vez.

Una miniatura no puede parar ataques efectuados con un atributo de Fuerza que sea el doble (o más) de su propia Fuerza básica. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

GUERREROS DERRIBADOS

Si un guerrero está combatiendo contra un enemigo derribado, puede atacarle para poner fin a sus sufrimientos. Todos los ataques contra un guerrero que está derribado impactan automáticamente. Si cualquiera de esos ataques hiere a la miniatura derribada y ésta no supera la tirada de salvación por armadura, queda fuera de combate automáticamente, tal como se explicó con anterioridad. Una miniatura derribada no puede parar los ataques dirigidos contra ella.

GUERREROS ATURDIDOS

Un guerrero aturdido está a merced de sus enemigos. Una miniatura aturdida queda fuera de combate automáticamente si un enemigo puede atacarle en combate cuerpo a cuerpo.

ATACAR A GUERREROS ATURDIDOS O DERRIBADOS

Ten en cuenta que una miniatura con ataques múltiples no puede derribar/aturdir a otra miniatura y después dejarla automáticamente fuera de combate durante la misma fase de combate cuerpo a cuerpo. El único modo de lograr esto es si al mismo enemigo le están atacando dos o más miniaturas. De este modo, si el enemigo es derribado/aturdido por el primer guerrero, puede ser puesto fuera de combate por el siguiente guerrero que ataque.

Si tu miniatura está trabada en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo que todavía está en pie no puede atacar a otro guerrero que esté derribado o aturdido, puesto que en realidad no supone una amenaza inmediata y sus compañeros intentarán protegerlo.

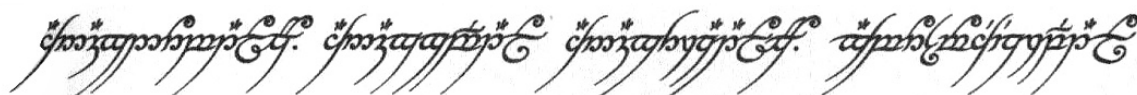
RETIRADA DE UN COMBATE

Una vez los guerreros están trabados en combate cuerpo a cuerpo, no pueden retirarse durante su fase de movimiento. Deben luchar hasta que queden fuera de combate, eliminen a todos sus enemigos, o hasta que unos u otros huyan del combate. La excepción a esta regla es que si todos los oponentes en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura quedan derribadas o aturdidas, puede retirarse del combate si así lo desea, e incluso cargar contra otros enemigos que se hallen dentro del alcance de carga.

HUIR DE UN COMBATE

Un guerrero al que le entre el pánico mientras está combatiendo cuerpo a cuerpo huirá tan rápidamente como pueda, tal y como se describe en la sección de Liderazgo y Psicología.

Cuando un combatiente huye de un combate cuerpo a cuerpo, simplemente se da la vuelta y empieza a correr. Sus oponentes impactan automáticamente al guerrero cuando se escapa, y cada uno inflige 1 impacto que es resuelto inmediatamente. Ten en cuenta que los guerreros no pueden elegir abandonar un combate cuerpo a cuerpo de forma voluntaria.



LIDERAZGO Y PSICOLOGÍA



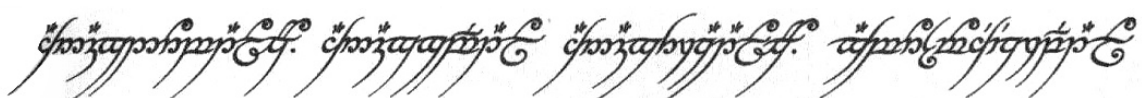
EL CHEQUEO DE RETIRADA

Un jugador debe efectuar un chequeo de retirada al inicio de su turno si la mitad (50%) o más de su partida de guerra está fuera de combate y deberá repetirlo al inicio de su turno si en el turno anterior sufrió más bajas (guerreros fuera de combate) que las que causó.

Una patrulla de 14 Orcos de Angmar se enfrenta a 6 Elfos de Rivendel. Los Elfos abaten a flechazos a 8 Orcos antes de que estos puedan llegar al cuerpo a cuerpo. Como es un 50%, los Orcos deben hacer un chequeo de retirada.

Siguiendo con el ejemplo anterior, los 7 Orcos que quedan matan a 2 Elfos y los Elfos en su turno matan 3 Orcos. Por tanto, los Orcos deben volver a chequear al inicio de su siguiente turno. ¡Son duros esos malditos arqueros!

Para efectuar un chequeo de retirada, tira 2D6. Si el resultado es igual o menor que el atributo de Liderazgo del líder de la partida de guerra, el jugador ha superado el chequeo y puede continuar luchando. Si el líder de la partida de guerra está fuera de combate o aturdido, entonces el jugador no puede utilizar su Liderazgo para efectuar el chequeo de retirada. En vez de ello, debes utilizar el atributo de Liderazgo más



elevado de entre los restantes guerreros que no estén aturridos o fuera de combate.

Una partida de guerra supera automáticamente el chequeo de retirada si sus enemigos están huyendo.

Incluso las partidas de guerra que normalmente son inmunes a psicología deben efectuar chequeos de retirada. Si no se supera el chequeo de retirada, la partida de guerra pierde automáticamente la batalla, salvo que hubiera cumplido el objetivo del escenario antes de huir. Todos los miembros de la partida de guerra únicamente podrán mover 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa más cercano hasta que todos abandonen la mesa o se alejen al menos 50 centímetros de cualquier figura enemiga, salvo los que estén fuera de combate o aturridos y cualquier otra acción les estará prohibida. Un chequeo de retirada no superado es la causa más común de que un combate finalice.

RETIRADA VOLUNTARIA

Una partida de guerra puede decidir retirarse de la batalla al inicio de cualquiera de sus turnos cuando se ha visto obligada a empezar a hacer *Chequeos de Retirada* o el 25% de sus guerreros están fuera de combate. Todos los miembros de la partida de guerra únicamente podrán mover 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa más cercano hasta que todos abandonen la mesa o se alejen al menos 50 centímetros de cualquier figura enemiga los que estén fuera de combate o aturridos. Cualquier otra acción estará prohibida.

LÍDERES

Un guerrero a 15 centímetros o menos del líder de la partida de guerra puede utilizar el Liderazgo del líder cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo. Esto representa la habilidad del líder de animar a sus guerreros y llevarlos más allá de sus límites normales. Un líder no puede otorgar este modificador si está aturrido, fuera de combate o si él mismo está huyendo. Desde luego, la visión

de tu líder corriendo a esconderse como un conejo no es precisamente inspiradora!

SOLO ANTE EL PELIGRO

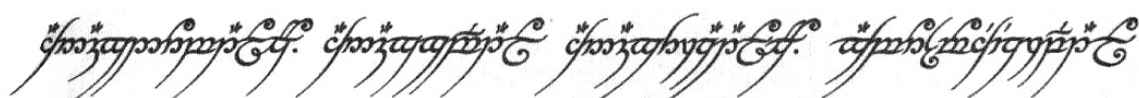
Estar solo y superado en número es una situación un tanto desesperante para cualquier guerrero. Si tu guerrero está combatiendo él solo contra dos o más enemigos y no hay ninguna miniatura amiga a 15 centímetros o menos (las miniaturas amigas aturridas, fuera de combate o huyendo no cuentan), debes efectuar un chequeo al finalizar su fase de combate. El chequeo debe superar el atributo de Liderazgo del guerrero en 2D6. Si el resultado de la tirada de dados es igual o inferior a su Liderazgo, aguanta el tipo. Si el resultado es superior, el guerrero se retira del combate y huye. Cada uno de sus oponentes logra un impacto automático cuando se da la vuelta para huir.

Si la miniatura sobrevive, corre 5D6 centímetros en dirección contraria, alejándose de sus enemigos. Al inicio de cada uno de sus turnos, el guerrero debe efectuar otro chequeo de liderazgo. Si lo supera, se detiene pero no puede hacer nada más durante ese turno, excepto lanzar hechizos. Si no lo supera o cargan contra él, corre otros 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa más cercano, esquivando a cualquier miniatura enemiga. Si llega al borde de la mesa antes de que recupere los nervios, es retirado del combate.

Si un guerrero es cargado mientras huye, el guerrero que carga se pone en contacto peana con peana de la forma habitual, pero el guerrero que huye corre otros 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa, antes de que se pueda lanzar ningún golpe.

MIEDO

El miedo es una reacción natural ante las criaturas enormes o de aspecto inquietante. Debe efectuarse un chequeo de miedo (o sea, un chequeo de liderazgo) en las siguientes situaciones. Ten en cuenta que las criaturas que causan miedo ignoran estos chequeos.





SI LA MINIATURA ES CARGADA POR UN GUERRERO O UNA CRIATURA QUE CAUSA MIEDO.

Si un guerrero es cargado por un enemigo al que le tiene miedo, entonces debe efectuar un chequeo para superar ese miedo. Efectúa el chequeo cuando se declare la carga y se determine que está dentro de alcance. Si la miniatura supera el chequeo, entonces puede combatir de forma normal. Si no lo supera, la miniatura debe obtener un resultado de 6 para impactar en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo.

SI LA MINIATURA DESEA CARGAR CONTRA UN ENEMIGO QUE CAUSA MIEDO.

Si un guerrero desea cargar contra un enemigo que le causa miedo, debe efectuar un chequeo para superarlo. Si no supera el chequeo, la miniatura no puede cargar contra el enemigo y debe permanecer inmóvil ese turno. Considéralo una carga fallida.

FURIA ASESINA

Algunos guerreros pueden llegar a entrar en un estado de furia asesina, un torbellino de destrucción en el que su seguridad personal queda completamente al margen en favor de una violencia frenética.

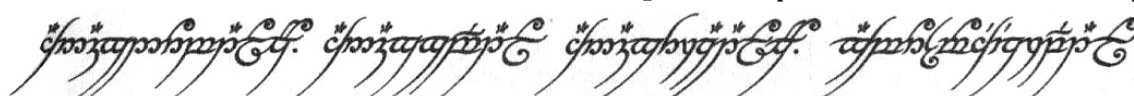
Las miniatura afectadas por la furia asesina siempre deben cargar si hay alguna miniatura enemiga dentro del alcance de carga (comprueba las distancias después de que se hayan declarado las cargas). El jugador no tiene elección al respecto, el guerrero automáticamente declarará que carga.

Los guerreros en un estado de furia asesina luchan con el doble de sus atributos de Ataques en combate cuerpo a cuerpo. Por tanto, los guerreros con 1 Ataque tienen 2 Ataques, los guerreros con 2 Ataques tienen 4, etc. Si un guerrero está equipado con dos armas de mano, recibe el modificador de +1 Ataque de la forma habitual. Este Ataque adicional no se multiplica por dos.

Una vez se hallan dentro del alcance de carga, los guerreros en estado de furia asesina son inmunes al resto de efectos psicológicos, como el miedo y similares, y no deben efectuar ninguno de estos chequeos mientras se encuentren dentro de distancia de carga. Si una miniatura en estado de furia asesina es derribada o aturdida, dejará de estar en ese estado. Continúa combatiendo de forma normal durante el resto de la batalla.

ODIO

El odio es un sentimiento muy poderoso, y durante esta época de guerras y luchas, las rivalidades feroces son bastante comunes. Los guerreros que luchan en combate cuerpo a cuerpo



contra enemigos a los que odian pueden repetir las tiradas para impactar fallidas en el primer turno de cada combate cuerpo a cuerpo. Esta regla se aplica sólo en el primer turno de cada combate, y representa al guerrero desahogando todo el odio acumulado sobre su oponente.

Después de la ronda inicial de combate cuerpo a cuerpo, pierde parte de su ímpetu, y a partir de entonces lucha de forma normal durante el resto del combate.

ESTUPIDEZ

Muchos de los seres más fuertes y grandes, además de algunos de los individuos más desquiciados de *Annúminas*, son bastante estúpidos (desgraciadamente para ellos).

Las miniaturas que son estúpidas deben efectuar un chequeo al inicio de su turno para determinar si superan su estupidez. Tienes que efectuar un chequeo por cada una de las miniaturas afectadas por la estupidez.

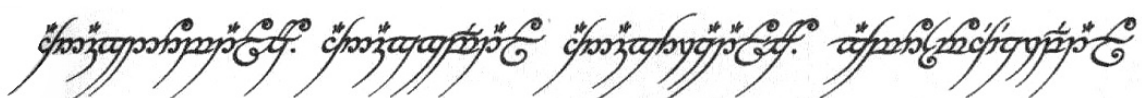
Si superas el chequeo obteniendo un resultado igual o inferior a su Liderazgo en 2D6, todo va bien: la criatura se comporta de una forma razonablemente inteligente y el guerrero puede moverse y combatir de forma normal. Si no supera el chequeo, algo va mal. Hasta el inicio del siguiente turno (cuando se realizará un nuevo *chequeo de Estupidez*) la figura no puede lanzar hechizos ni combatir cuerpo a cuerpo (aunque sus

oponentes seguirán teniendo que tirar para impactarle).

Si la miniatura que no supera el chequeo de estupidez no está trabada en combate cuerpo a cuerpo, tira 1D6.

Tanto si se supera como si se falla el chequeo, el resultado se aplica hasta el inicio del siguiente turno (cuando se realizará un nuevo *chequeo de Estupidez*).

TABLA DE EFECTO DE LA ESTUPIDEZ	
1-3	El guerrero avanza directamente hacia adelante a la mitad de su capacidad de movimiento de una manera tambaleante. No cargará contra el enemigo (detendrá su movimiento a 3 centímetros de cualquier enemigo con el que se pudiera poner en contacto). Puede caerse por el borde de un edificio o elemento de escenografía similar (consulta la regla sobre Caídas) o golpearse contra un obstáculo, en cuyo caso se detiene. La miniatura no puede disparar en este turno.
4-6	El guerrero permanece inactivo y se queda babeando un rato durante este turno. No podrá hacer nada más, ya que babear es tan complicado, y requiere tanta atención.



EQUIPO



La vida y la muerte en *Annúminas* se deciden por la cantidad y la calidad de las armas que lleva un guerrero. Esta sección describe las diferentes armas y piezas de equipo, como las armaduras y los escudos.

ARMAS Y ARMADURAS



ARMAS CUERPO A CUERPO

PUÑO

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo;
Fuerza: Usuario -1;

REGLA ESPECIAL

+1 a la tirada de salvación por armadura del **enemigo:** un enemigo herido por un puñetazo recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de salvación por armadura de 6+ si no tiene ninguna.

Los realmente desesperados, aquellos que ni siquiera poseen un cuchillo, tienen que pelear con las manos desnudas. No hace falta decir que sus probabilidades de supervivencia son comparables a las de un Hobbit que no ha comido durante ocho horas.

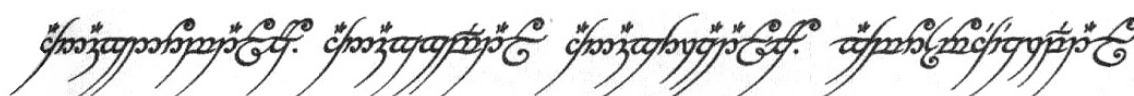
Nota: sólo pueden usarlo aquellos guerreros que han perdido sus armas. Las criaturas que cuentan con armas naturales ignoran esta regla, pues ya cuentan con garras, colmillos, pezuñas o cuernos que les proporcionan formas más eficaces de ataque. Los guerreros que utilizan sus puños sólo pueden efectuar 1 ataque.

DAGA

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo
Fuerza: Usuario

REGLA ESPECIAL

+1 a la tirada de salvación por armadura del **enemigo:** una Daga no es la mejor arma para perforar una armadura. Un enemigo herido por una Daga recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de



salvación por armadura de 6+ si no tiene ninguna.



Las dagas y los cuchillos son muy comunes, y se permiten en las reuniones donde el resto de las armas están prohibidas. Muchos aventureros de Annúminas han muerto con una daga clavada en la espalda.

MARTILLO, BÁCULO, MAZA O GARROTE

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo;
Fuerza: Usuario

REGLA ESPECIAL - Conmoción: los Martillos y otras armas de impacto similares son excelentes para dejar inconsciente a tus enemigos. Cuando se utilice un Martillo, un Garrote o una Maza, una tirada de 2-4 se considera aturdido cuando se determine la gravedad de las heridas de la miniatura.

Estas armas, quizás las más simples de todas, varían desde los primitivos garrotes de madera hasta los elaboradamente forjados martillos Enanos fabricados con el acero más puro. El impacto de una maza puede partir el cráneo de un hombre o dejarle inconsciente con mucha facilidad.

HACHA

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario;

REGLA ESPECIAL

Filo Cortante: un Hacha tiene un modificador adicional a la tirada de salvación por armadura de -1, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice un Hacha tiene un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.

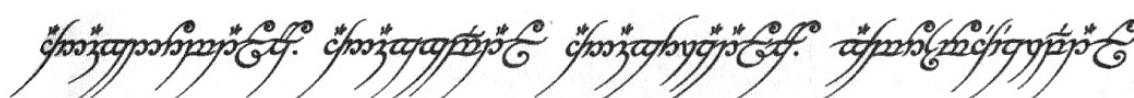
El hacha es el arma tradicional de los leñadores, y también se utiliza como arma en las zonas rurales más pobres. Las hachas tienen una pesada hoja, y si son blandidas por un hombre fuerte pueden causar un gran daño. La hoja de un hacha puede atravesar con facilidad una armadura, aunque se requiere una fuerza considerable para utilizarla. De todas las razas de la Tierra-Media, los mejores fabricando hachas son los Enanos. Sus hachas son valiosísimas para cualquier guerrero del Viejo Mundo, y son algunas de las más buscadas.

ESPADA

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario;

REGLA ESPECIAL - Parada: las Espadas ofrecen un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con una Espada puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con una Espada puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe, y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

A menudo a la espada se la conoce como la “reina de las armas”. La espada más común disponible, la espada ancha de Arnor, es una pieza maestra para las exigencias de cualquier herrero: un metro veinte de acero brillante, con doble filo y afilada como una navaja. Las espadas son armas mucho



más efectivas que los primitivos garrotes y las hachas, aunque aprender a utilizar una espada es un proceso largo y difícil. Lleva años dominar este tipo de arma ¡La mayoría de los guerreros de Annúminas mueren mucho antes de llegar tan lejos!

LÁTIGO

Alcance: 10 cm; **Fuerza:** Usuario -1;

REGLAS ESPECIALES:

Escurridizo: No se puede parar.

Rápido: ataca primero.

Arma de esclavista: El látigo es un arma pensada para causar dolor, no daño. +1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo.

Desarma: en lugar de golpear para causar daño, un guerrero armado con un látigo puede tratar de alcanzar el arma de un enemigo para tirarla al suelo. Para ello, debe realizarse la tirada para impactar según el procedimiento habitual, pero, en vez de tirar para herir, el oponente podrá hacer una tirada de parar. Si falla la tirada de parar, el látigo habrá tirado su arma al suelo y durante el resto del combate deberá luchar con cualquier arma de repuesto que posea en su equipo (o luchar sin armas en caso de no tener más). Al final del combate, se presupone que la miniatura recupera el arma caída, siempre y cuando no haya quedado fuera de combate. Los oponentes desarmados que sean dejados fuera de combate perderán el arma para siempre.

Usado por los amaestradores de animales o los maestros de esclavos, esta arma no es muy eficaz en combate cuerpo a cuerpo, salvo en las manos de guerreros experimentados que pueden arrebatar las armas de sus sorprendidos enemigos de sus propias manos.

Nota: el intento de parada pretende representar el hecho de que la miniatura agarra con fuerza el arma para que no se la arrebaten. Se le permite realizar una única tirada de parar, independientemente del equipo que lleve.

MAYAL

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +2;

REGLAS ESPECIALES

Pesada: es extremadamente cansado utilizar un mayal, por lo que el modificador de +2 a la Fuerza sólo se aplica en el primer turno de cada combate cuerpo a cuerpo.

Arma a Dos Manos: es preciso utilizar las dos manos para blandir: Un Mayal, por lo que una miniatura que esté armada con uno no puede utilizar un Escudo o un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con un Escudo sí recibe el modificador de +1 a su tirada de salvación por armadura frente a las heridas causadas por disparos.

El mayal es una pesada arma blandida con las dos manos. Normalmente está compuesto por unos grandes pesos, a menudo con pinchos, atados a un largo palo o mango mediante unas pesadas cadenas. Un mayal agota rápidamente las fuerzas del que lo blande, pero es terriblemente destructivo en manos de un guerrero hábil (o desquiciado).

MANGUAL

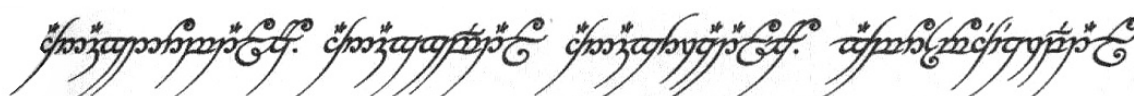
Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +1;

REGLAS ESPECIALES

Pesada: es bastante agotador blandir un Mangual, por lo que el modificador de +1 a la Fuerza sólo se aplica en el primer turno de cada combate cuerpo a cuerpo.

Difícil de usar: una miniatura armada con un Mangual no puede blandir una segunda arma o utilizar un Escudo pequeño en su otra mano, ya que requiere toda su atención. Puede utilizar un Escudo normal sin problemas.

Un mangual se compone de un mango de madera o metal al que se le han unido unas pesadas



cadenas con bolas de pinchos. Es muy destructiva y se precisa una gran habilidad para utilizarla.

LANZA

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario;

REGLAS ESPECIALES

Ataca Primero: un guerrero armado con una Lanza ataca en primer lugar, aunque haya sido cargado, debido a que el largo astil de la lanza le permite atacar a los enemigos mientras se acercan, antes siquiera de que tengan oportunidad de atacarle. Ten en cuenta que esto sólo se aplica en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con una lanza y otra arma, resuelve los ataques con la otra arma de la forma correspondiente a la otra arma.

Modificador al Combate: si utilizas las reglas opcionales para guerreros a caballo, un guerrero montado armado con una Lanza recibe un modificador de +1 a su Fuerza cuando carga. Este modificador sólo se aplica en ese turno.

Poco Manejable: Un guerrero armado con una lanza sólo puede usar en su otro brazo un escudo o escudo pequeño, pero no una segunda arma.

Una lanza puede variar desde los palos puntiagudos utilizados por los Goblins hasta las impresionantes lanzas utilizadas por la caballería Élfica.

LANZA DE CABALLERÍA

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +2;

REGLAS ESPECIALES

Arma de Caballería: debe poseerse un caballo para utilizarla, y sólo se puede utilizar a caballo.

Modificador al Combate: si utilizas las reglas opcionales para guerreros a caballo, un guerrero montado armado con una Lanza de Caballería recibe un modificador de +2 a su Fuerza cuando

carga. Este modificador sólo se aplica en ese turno.

La lanza de caballería es una lanza muy larga utilizada por las tropas montadas a caballo para atravesar las armaduras de sus enemigos y lanzarlos al suelo. Son las armas preferidas de los Caballeros de Arthedain y guerreros similares. Utilizar una lanza de caballería requiere una gran habilidad y fuerza, y sólo los guerreros más ricos pueden costearse los poderosos caballos de guerra necesarios para utilizar estas terribles armas con efectividad.

ESPADA, HACHA, MARTILLO, ETC. A DOS MANOS

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +2;

REGLAS ESPECIALES

Arma a Dos Manos: una miniatura que esté armada con un arma a dos manos no puede utilizar un Escudo o un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con un escudo sí recibe el modificador de +1 a su tirada de salvación por armadura frente a las heridas causadas por disparos.

Ataca Último: un arma a dos manos es tan pesada que la miniatura que la utiliza siempre ataca en último lugar, aunque haya cargado.

Un golpe de una espada o hacha a dos manos puede partir por la mitad a un enemigo y destrozarse armaduras. Lleva mucho tiempo aprender a utilizar estas a más, e incluso entonces sólo los hombres extremadamente fuertes pueden blandirlas.

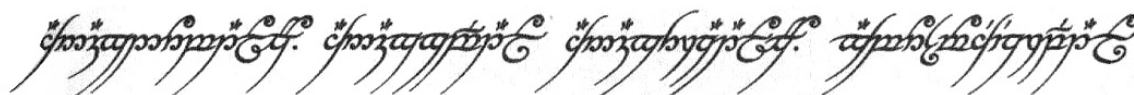
ARMAS DE PROYECTILES

ARCO CORTO

Alcance Máximo: 40 cm

Fuerza: 3

Este tipo de pequeño arco suele tener poco alcance, es barato y no es necesario tener mucha



fuerza para utilizarlo. Algunos tipos de tropas a caballo llevan un arco corto porque es más fácil de disparar que un arco largo. Los Hobbits también utilizan el arco corto, ya que carecen de la fuerza y la altura necesarias para utilizar un Arco Largo.

ARCO

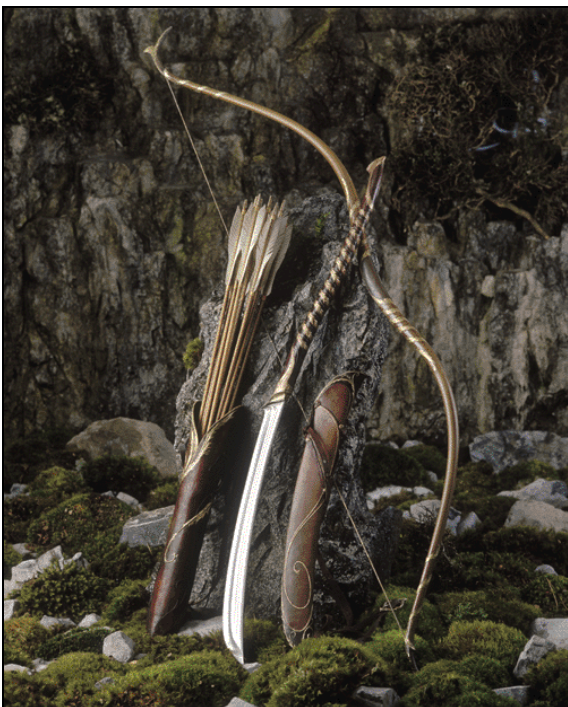
Alcance Máximo: 60 cm
Fuerza: 3

El arco es utilizado por la mayoría de las razas de forma extensiva en el arte de la guerra. Es un arma compacta pero poderosa, que tiene un bajo coste de fabricación y es de fácil mantenimiento.

ARCO LARGO

Alcance Máximo: 75 cm
Fuerza: 3

Un arco largo está fabricado con capas alternadas de madera de tejo u olmo. Un arquero experimentado puede acertar a la hoja que quiera de un árbol desde trescientos pasos con este arma. El arco largo es el preferido de los arqueros expertos debido a su gran alcance y precisión.



HONDA

Alcance Máximo: 45 cm
Fuerza: 3

REGLA ESPECIAL

Dos Disparos a Corto Alcance: un hondero puede disparar dos veces en la fase de disparo si no se mueve en la fase de movimiento. Si dispara dos veces, no puede disparar más allá de la mitad del alcance del arma (23 cm) y tiene un penalizador de -1 a impactar.

Las hondas se utilizan muy rara vez, sobre todo porque no son más poderosas que un arco, y tienen un alcance menor. Una honda es poco más que una tira de cuero o tela en la que se coloca una piedra. La honda se gira por encima de la cabeza del lanzador y entonces se suelta la piedra a gran velocidad. Aunque la mayoría de los arqueros desprecian este arma, un hondero experto puede matar a una persona desde una distancia considerable, y la munición es fácil de encontrar: hay piedras por todos lados, ¡y además gratis!

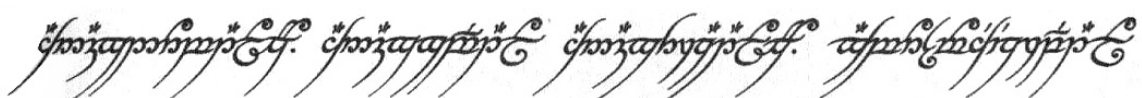
CUCHILLO ARROJADIZO/HACHA ARROJADIZA

Alcance Máximo: 15 cm
Fuerza: Usuario

REGLA ESPECIAL

Arma arrojadiza: las miniaturas que utilicen Cuchillos o Hachas Arrojadizas no sufren penalización alguna por alcance o por haberse movido, ya que estas armas están perfectamente equilibradas para ser lanzadas. Se pueden usar en cuerpo a cuerpo, con un -2 a la tirada para impactar.

Los cuchillos y hachas arrojadizas no son apropiados para el combate cuerpo a cuerpo, ya que su equilibrio los hace poco manejables en distancias cortas.





ARMADURAS

Cuando se combate cuerpo a cuerpo, una buena armadura significa la diferencia entre la vida y la muerte. Las mejores armaduras del mundo conocido son forjadas por los herreros Enanos que conocen bien los secretos del acero y el fuego, y el saber de los herreros Elfos de Eregion se conservan en Rivendel. Los petos de cuero endurecido son típicos de los dúnedain de Rhudaur, mientras que los guerreros profesionales prefieren cotas de malla y corazas de acero. En las forjas de Arthedain existen muchos herreros capaces de forjar excelentes armaduras, pues sus antepasados aprendieron de los maestros Elfos en los días de gloria de Númenor.

Sólo los más poderosos y ricos en *Annúminas* pueden permitirse poseer una armadura pesada. Los más pobres tienen que contentarse con petos de cuero y a veces cascos de metal y escudos de madera. Los líderes más ricos de las partidas de guerra con mayor éxito lucen buenas armaduras que son tanto un símbolo de riqueza y poder como una protección.

ARMADURA LIGERA

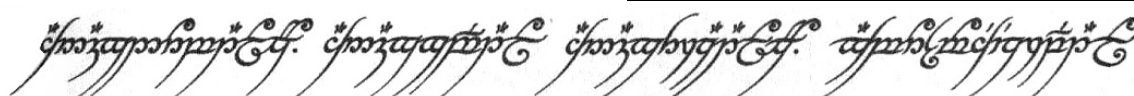
Tirada de Salvación: un guerrero equipado con una Armadura Ligera tiene una tirada de salvación por armadura básica de 6 en una tirada de 1D6. Puede combinarse con una *armadura pesada*.

La calificación de armadura ligera incluye una amplia variedad de materiales y formas, desde petos de cuero endurecido hasta camisas de malla forjadas con acero. No ofrece una protección completa frente a las flechas o las espadas, pero es mejor protección que no tener ninguna en absoluto. Una armadura ligera no estorba la capacidad de movimiento del que la lleva.

ARMADURA PESADA

Tirada de Salvación: un guerrero equipado con una Armadura Pesada tiene una tirada de salvación por armadura básica de 5+ en una tirada de 1D6.

REGLA ESPECIAL



Movimiento: un guerrero equipado con una Armadura Pesada y un Escudo sufre una penalización al Movimiento de -3 centímetros.

La armadura pesada típica está fabricada con anillos de acero enganchados entre sí y es llamada cota de malla. Forjar una cota de malla es una tarea laboriosa y lenta, ya que el herrero debe unir cientos, y a veces miles, de anillos. Esto hace que las cotas de malla sean caras, pero este tipo de armadura proporciona una excelente protección a todo aquél que pueda permitírsela.



ESCUDO

Tirada de Salvación: un guerrero equipado con un Escudo tiene una tirada de salvación por armadura básica de 6 en una tirada de 1D6.

Existen dos tipos de escudos comunes a todos los guerreros de *Annúminas*: el primero está fabricado con madera, a veces con refuerzos de placas metálicas. Este tipo de escudo básico, aunque es resistente, tiene tendencia a astillarse, pero esto puede salvarle la vida a su poseedor, ya que el arma del enemigo puede quedarse

atrapada, lo que le permite devolver los golpes mientras el enemigo intenta liberar su arma. Los escudos de metal son pesados y engorrosos, pero duran mucho más y pueden resistir una lluvia de golpes.

ESCUDO PEQUEÑO

REGLA ESPECIAL

Parada: una miniatura equipada con un Escudo pequeño puede intentar parar el primer impacto de cada turno de combate cuerpo a cuerpo. Tira 1D6. Si el resultado es mayor que el resultado que tu oponente ha obtenido para impactar, ha parado el ataque. Una miniatura no puede parar ataques efectuados con un atributo de Fuerza que sea el doble (o más) de su propia Fuerza básica. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

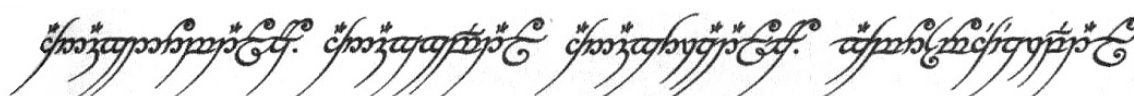
Los escudos pequeños están fabricados con acero, ya que tienen que ser tremendamente duraderos para aguantar los brutales golpes del combate cuerpo a cuerpo. Utilizar un escudo pequeño requiere una gran habilidad, pero un guerrero ágil puede protegerse de los ataques que de otro modo le dejarían malherido.

CASCO

REGLA ESPECIAL

Evitar Aturdimiento: una miniatura equipada con un Casco tiene una tirada especial de 4+ en 1D6 frente a un resultado de aturrido. Si se supera esta tirada especial, se considera el resultado como derribado. Esta tirada de salvación no es modificada por la Fuerza del oponente.

Desde los relucientes cascos de metal de los capitanes Dúnedain hasta los casquetes de cuero de los orcos, todos los guerreros sensatos intentan proteger la parte más vulnerable de su cuerpo: su cabeza. Los cascos tienen distintas formas y tamaños, pero su función básica sigue siendo la misma.





EQUIPO DIVERSO

Esta sección incluye todo el equipo extraño e inusual que tus guerreros pueden encontrar entre las ruinas o comprar a los mercaderes y buhoneros de los asentamientos y pueblos de los alrededores de *Annúminas*. Sólo los Héroes pueden comprar y equiparse con el equipo descrito en esta sección. No podrás entregárselo a los Seguidores a menos que las reglas lo especifiquen.

ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS E INUSUALES

ARCO ÉLFICO

Coste: 35+3D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 12.

Alcance Máximo: 90 cm.

Fuerza: 3.

REGLA ESPECIAL

Modificador a la tirada de salvación: un Arco élfico tiene un modificador a la tirada de salvación por armadura de -1.

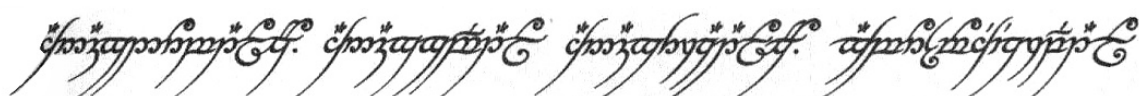
Los arcos Élficos son las mejores armas de proyectiles de su clase. Construidos con maderas de los bosques Élficos y con cuerdas fabricadas con el pelo de las doncellas Élficas, esos arcos son muy superiores a cualquier arma de proyectiles fabricada por ninguna de las otras razas. En

manos de un arquero Élfico es un arma realmente potente, y su alcance y capacidad de penetración le hace muy superior a cualquier arco fabricado por los hombres.



ARMA DE EOG

Coste: 4 x coste del arma monedas de oro.



Disponibilidad: Rara 11.

REGLA ESPECIAL

Forjada con eog: Forjadas únicamente por los grandes herreros de los khâzad, cualquier arma fabricada con este metal permanecerá afilada durante mil años. Tiene un modificador adicional de -1 a la tirada de salvación por armadura, y cuesta cuatro veces más que un arma normal de su tipo. Puedes elegir qué tipo de *arma de combate cuerpo a cuerpo* te ofrecen, tal como se describe en la sección de Comercio.

El eog era sin duda el metal más raro de Moria, único sitio donde se obtenía. Es una mezcla de mithril, Durang (“Hierro oscuro” o titanio) y algunos materiales desconocidos, al parecer según una fórmula élfica entregada por la Casa de Eöl. Este es un material durísimo con una extraña apariencia. Lo hay tanto oscuro como pálido, pero nunca tiene lustre.



ARMA DE ITHILNAUR

Coste: 3 x coste del arma monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 9.

REGLA ESPECIAL

Forjada con ithilnaur: tiene un modificador de +1 a la Iniciativa en combate cuerpo a cuerpo, y cuesta tres veces más que un arma normal de su tipo. Puedes elegir qué tipo de *arma de combate cuerpo a cuerpo* te ofrecen, tal como se describe en la sección de Comercio.

Algunas armas élficas o enanas están forjadas con el valioso ithilnaur, una aleación extremadamente ligera pero resistente, que sólo se hacían los

herrereros Elfos de Eregion con mithril de las minas de Moria. Unas cuantas de estas armas pueden encontrarse a veces en *Annúminas*, producto normalmente de los botines obtenidos por los Orcos en sus ataques a Moria o herencias ancestrales llevadas con orgullo por Elfos.



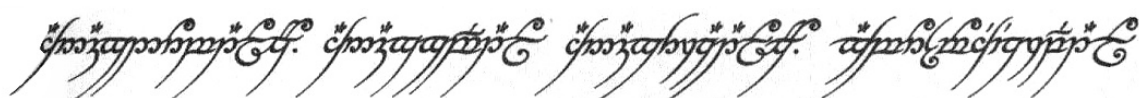
ARMADURA ENANA DE BELEGOST

Coste: 110 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 10.

REGLA ESPECIAL

Una Armadura Enana le proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura básica de 4+, pero sufre una penalización al Movimiento de -3 centímetros. Si además se equipa con un escudo, tendría una penalización adicional al Movimiento de otros -3 centímetros.

Las pesadas cotas de los Enanos son las más resistentes de la Tierra Media. Sólo unos pocos



herrereros Khazâd conocen el secreto de su forja y una armadura así alcanza un precio enorme.



COTA DE MITHRIL

Coste: 200 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 12.

REGLA ESPECIAL

Una Armadura de mithril le proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura básica de 3+, y no le causa pérdida alguna de capacidad de movimiento si también se equipa con un Escudo.

El mithril es un metal plateado tan ligero como la seda y más resistente que el acero. El único sitio del mundo donde se puede encontrar este raro metal es en las minas de Moria.



ESPADA DE OESTERNESSE

Coste: 20 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 10 (no la pueden usar los Angmarim de Carn Dûm, los Hombres de l Este ni los Orcos).

Forjada en Númenor antes de la Caída, estas hojas tienen un poder especial contra las criaturas de las Sombras. Hierde automáticamente a los Poseídos y Elegidos del Oscuro.

FLECHAS DE CAZA

Coste: 25 + 1D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 8.

Las mejores flechas de caza poseen unas puntas aserradas y muy afiladas que causan un dolor atroz cuando impactan a su objetivo. Un arquero experto es capaz de herir gravemente a su objetivo con una sola flecha. Una miniatura que utilice un arco corto, un arco, un arco largo o un arco Élfico puede utilizar estas flechas. Proporcionan un modificador de +1 a las tiradas en la Tabla de Heridas.

ANIMALES

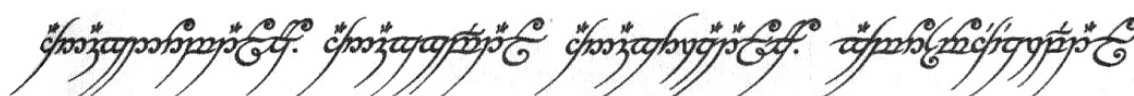
Los animales no son una compra nada común en *Annúminas*. La hierba contaminada y el agua envenenada hacen que los animales mueran rápidamente, y puesto que el hambre es bastante común, muchos son sacrificados. Sin embargo, a veces se pueden comprar caballos, incluso purasangres procedentes de los saqueados establos de los señores de Cardolan, y habitualmente son adquiridos por ricos líderes a los que les gusta dar órdenes a sus subordinados desde lo alto de su caballo.

CABALLO

(ver Capítulo 7 - Reglas opcionales)

Coste: 40 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 8 (sólo humanos).



Si utilizas las reglas opcionales sobre monturas, puedes montar a uno de tus Héroes en un caballo o en un caballo de guerra en las próximas batallas. Sólo los Humanos y Elfos pueden adquirir y montar en caballos y caballos de guerra.

Para más información consulta el capítulo VII, Reglas Opcionales.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballo	20	0	0	3	3	1	3	0	5

CABALLO DE GUERRA
(ver Capítulo 7 - Reglas opcionales)

Coste: 80 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 11 (sólo humanos).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
C. de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5



MASTÍN DE GUERRA

Coste: 25 + 2D6 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 10 (sólo humanos).

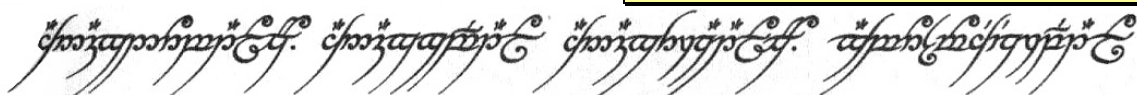
Los Dúnedain del norte siempre han sido unos expertos en la crianza de feroces mastines para guardar su ganado y propiedades de las incursiones de los Orcos. Un mastín de guerra bien entrenado es un oponente feroz, y vale su peso en oro.

Si adquieres un mastín de guerra, éste combatirá exactamente igual que cualquier miembro de tu partida de guerra, aunque se considera parte del equipo del Héroe que lo compró. Necesitarás una miniatura para representarlo en el campo de batalla. Los mastines de guerra nunca ganan experiencia, y si quedan fuera de combate tienen exactamente las mismas posibilidades de recuperarse que los Seguidores (o sea, 1-2: Muerto; 3-6: Vivo). Los mastines de guerra también se incluyen a la hora de contar el número máximo de guerreros que pueden componer tu partida de guerra. Las partidas de guerra de Angmarim de Carn Dúm, Enanos Y Orcos no pueden adquirirlos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mastín	15	4	0	4	3	1	4	1	5

FAMILIAR

Coste: 20 + 1D6 monedas de oro.



Disponibilidad: Rara 8.

Los hechiceros suelen actuar en solitario, ya que no están bien vistos por la mayoría de personas, que no pueden concebir -y menos entender- su gran poder. Por ello, prefieren compartir sus vidas con animales en vez de con "seres con sentimientos". A veces se establece un vínculo mágico entre uno de estos animales y el hechicero hasta el punto de que el hechicero empieza a ver a través de los ojos del animal y oye sus pensamientos. Los hechiceros en diferentes tierras favorecen a diferentes tipos de familiares dependiendo del medio ambiente que los rodea: por ejemplo, los brujos tienden a favorecer a animales de tonos oscuros que pueden desvanecerse en las sombras junto a ellos con facilidad (como crebain de las Tierras Brunas o gatos con pelajes oscuros). Independientemente de su forma, los familiares no son componentes normales de su especie, sino más bien criaturas que de algún modo se han hecho afines bien al Arte que usa el Elfo, bien a la Hechicería, Brujería o Nigromancia.

Los familiares no pueden adquirirse como equipo normal. El coste para "adquirir" un familiar representa el coste de los materiales necesarios para invocar a un familiar y formar un vínculo mágico con él; y el nivel de rareza representa las oportunidades de que el ritual realmente funcione. El coste del animal debe pagarse si se efectúa una tirada de disponibilidad, independientemente de si se tiene o no éxito. Además, solo los hechiceros pueden intentar "encontrar" un familiar. Se puede colocar en la misma peana del hechicero, pues se considera parte de su equipo. También puedes colocarlo a su lado en otra peana pero, en cualquier caso, el familiar debe encontrarse siempre peana con peana con la del mago y es ignorado a efecto del juego (es decir, no puede atacar a miniaturas enemigas ni tampoco ser atacado, interceptar atacantes, aumentar el tamaño de la peana del mago, etc.) excepto por lo que indicamos a continuación.

Un mago acompañado de un familiar puede repetir una tirada no superada al lanzar un hechizo por turno. Debe aceptarse el resultado de

esta segunda tirada, aunque no se logre el lanzamiento del hechizo (recuerda que nunca puede repetirse una segunda tirada).

Solo pueden usarlo los magos. Recuerda que, a diferencia de muchos objetos citados anteriormente, el familiar se considera un objeto de equipo que puede incluir cualquier partida de guerra con un hechicero (isi logra invocarlo con éxito, claro está!).

EQUIPO VARIO

AGUA DE FUEGO

Coste: 10+3D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 6.

Es un ácido producido en ciertos manantiales de agua caliente que puede guardarse un cierto tiempo en recipientes especiales que luego se lanzan a los adversarios.

Efecto: Una redoma llena de agua de fuego contiene líquido suficiente para un sólo uso, y tiene un alcance de lanzamiento igual al triple de la Fuerza del lanzador. Tira para impactar utilizando la Habilidad de Proyectiles de la miniatura. No se aplican modificadores por distancia o por movimiento. El agua de fuego causa automáticamente 1 herida. No se permite tirada de salvación por armadura.

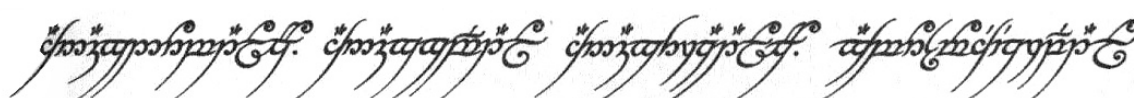
AMULETO DE BUENA SUERTE

Coste: 10 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 6.

Este tipo de amuletos tienen muchas formas, pero la más común son las runas de los Enanos.

Efecto: Cualquier miniatura que posea un amuleto de buena suerte tira 1D6 al sufrir el primer impacto en una batalla. El impacto es ignorado con un resultado de 4+ y no sufre ningún tipo de daño. Poseer dos o más amuletos no confiere beneficios adicionales, la miniatura sólo puede ignorar el primer impacto.



ATUENDO PRINCIPESCO

Coste: 250 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 10.

Algunos líderes de las partidas de guerra realmente importantes gustan de gastar sus riquezas en extravagantes excesos como armas y armaduras adornadas con oro y joyas, capas con finos bordaos o prendas de cuero repujado.

El súmmum del derroche es un rico atavío digno de un príncipe, que el líder de la partida de guerra usa para lucirse cuando no combate (ino es una vestimenta adecuada para la guerra!). Pocas cosas hay capaces de impresionar más o despertar más envidia que hacer ostentación de una riqueza desmesurada.

Efecto: Las ricas vestiduras impresionan incluso al más suspicaz mercader y acudirán en tropel a ofrecer sus mejores mercancías al evidentemente rico líder de la partida de guerra. El líder de la partida de guerra obtiene un modificador de +3 a todas sus tiradas para encontrar objetos poco frecuentes.

CAPA ÉLFICA

Coste: 100 + 1D6x10 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 12 (sólo humanos y Elfos).

Fabricada por las doncellas Élficas de Lórien, una capa Élfica es una auténtica maravilla. Un guerrero que vista con esta capa se fundirá con las sombras, por lo que será muy difícil dispararle con armas de proyectiles. Es muy raro que se venda una capa Élfica, pero a veces se puede saquear de un cadáver, o puede ser ofrecida por un Elfo como recompensa por una ayuda recibida.

Efecto: Un guerrero que dispare con un arma de proyectiles contra una miniatura equipada con una capa Élfica sufre un modificador de -1 a su tirada para impactar.

CUERDA Y GARFIO

Coste: 5 monedas de oro.
Disponibilidad: Común.

Para un guerrero que utilice una cuerda y un garfio le será mucho más fácil moverse entre las ruinas de *Annúminas*.

Efecto: Un guerrero equipado con una cuerda y un garfio puede repetir los chequeos de iniciativa fallados cuando trepe o baje por una superficie inclinada.

CRÓNICA DE LOS ÚLTIMOS DÍAS

Coste: 100 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 10.
(Sólo Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur)

Las páginas de este tomo describen la caída del reino de Rhudaur y las crueldades y desmanes a las que fueron sometidos los Dúnedain tras la caída del reino por las tropas del Rey brujo.

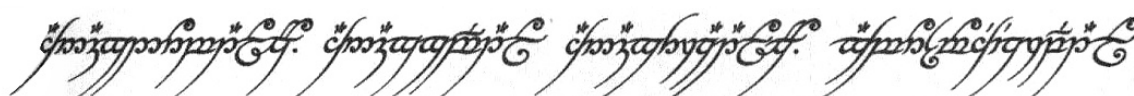
Efecto: Un Héroe que lea la Crónica de los Últimos Días *odiará* a todas las partidas de guerra de Angmarim de Carn dùm, Orcos, Hombres del este y Hombres de las Colinas.

ESTANDARTE

Coste: 60 + 2D6 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 10.

Muchas partidas de guerra importantes llevan un estandarte o enseña, no sólo para anunciar su presencia sino también para marcar un lugar donde reagruparse durante la batalla.

Efecto: Hace falta una mano para sujetar el estandarte, que puede ser portado por cualquier Héroe de la partida de guerra. Los miembros de la partida de guerra a 30 centímetros del portaestandarte pueden repetir cualquier chequeo no superado de 'Solo ante el peligro' (pero recuerda que bajo ninguna circunstancia puedes



repetir una segunda vez in chequeo fallado) y la partida de guerra puede repetir su primer chequeo de retirada no superado. Sin embargo, tira 1D6 después de cada batalla en la que el portaestandarte haya quedado fuera de combate. Con un resultado de 1-3, se ha extraviado o dañado más allá de todo arreglo y debe descartarse.

Obviamente el Héroe que lleve el estandarte no podrá ocultarse.



LÁMPARA

Coste: 10 monedas de oro.
Disponibilidad: Común.

Efecto: Una miniatura que posea una lámpara puede añadir +10 centímetros a la distancia a la que puede detectar enemigos ocultos.

LIBRO DE COCINA HOBBIT

Coste: 30+3D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 7. (Ni los Orcos ni los Elfos pueden usarlo)

Todos los cocineros Hobbits poseen sus propias recetas secretas y algunos las registran en libros escritos a mano en La Comarca, el hogar natal de los Hobbits. Una comida preparada siguiendo las instrucciones de una de estas recetas atraerá a muchos guerreros en esta época de penurias.

Efecto: El número máximo de guerreros permitidos en tu partida de guerra se incrementa en un +1. Ten en cuenta que una partida de guerra de los sobrenaturales Angmarim, con sus Nigromantes y sus Elegidos del Oscuro, no puede utilizar este objeto.

MAPA DE ANNÚMINAS

Coste: 20+4D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 9.

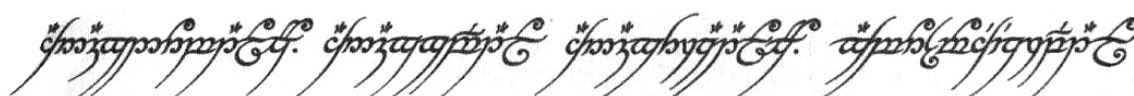
A veces se encuentra en las calles de *Annúminas* alguien que vende mapas antiguos de la ciudad, pretendidamente dibujados por los pocos supervivientes o encontrados en las ruinas. Muchos de estos mapas son una simple falsificación, e incluso los verdaderos suelen ser burdos e inexactos.

Un mapa puede servirle de ayuda a una partida de guerra para encontrar su camino entre la confusa red de calles, hasta llegar a las zonas de edificios que merecen ser saqueados.

Cuando compres un mapa tira 1D6:

1 **Falsificación:** el mapa es falso, y es completamente inútil. Te conduce a una búsqueda infructuosa. Tu oponente puede automáticamente elegir el siguiente escenario que vayáis a jugar.

2-3 **Inexacto:** aunque es algo tosco, en general el mapa es exacto (bueno..., partes de él...



¡quizás!). Puedes repetir una tirada de dado durante la siguiente fase de exploración si quieres, pero debes aceptar el resultado de la segunda tirada de dado.

4 Mapa de las Catacumbas: el mapa te muestra un camino a través de las catacumbas para llegar hasta la ciudad. Puedes elegir automáticamente el escenario la siguiente vez que juegues una partida.

5 Preciso: el mapa es bastante reciente y es muy detallado. Puedes repetir hasta tres tiradas de dados durante la siguiente fase de exploración si así lo deseas. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada de dados.

6 Mapa Original: éste es uno de los doce mapas maestros de *Annúminas* dibujados para Elendil. A partir de ahora siempre puedes repetir una de las tiradas de dados cuando tires en la Tabla de Exploración, siempre y cuando el Héroe que propietario de este mapa no quede fuera de combate en cualquier batalla.



OBJETO LEGENDARIO

Coste: 15+3D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 8 (Rara 6 para los Guerreros de Arthedain).

En esta época de supersticiones los objetos legendarios son una parte importante de la vida diaria. Reliquias ancestrales traídas de Númenor, objetos de origen élfico o siniestros trofeos de guerra pueden cambiar el curso de una batalla.

Efecto: Una miniatura que posea un objeto legendario supera automáticamente el primer chequeo de liderazgo que deba efectuar en la partida. Si su poseedor es el líder de la partida de guerra, le permitirá superar automáticamente el primer chequeo de retirada que deba efectuar, siempre que no haya efectuado ningún chequeo de liderazgo con anterioridad.

Sólo puedes ignorar el primer chequeo de liderazgo que debas efectuar en una partida. El hecho de poseer dos o más objetos legendarios no te permite ignorar el segundo o posteriores chequeos de liderazgo.

TOMO DE MAGIA

Coste: 200+1D6x25 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 12 (no disponible para Elfos, Enanos u Orcos).

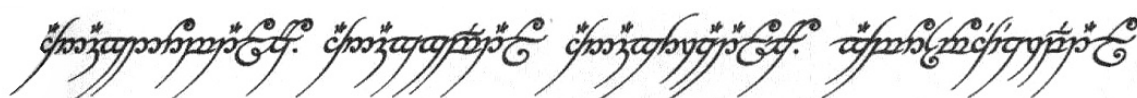
Raras veces, en los mercados y en los oscuros callejones de los alrededores de *Annúminas* se ofrecen extraños libros y pergaminos recuperados de las ruinas, escritos en extrañas lenguas. Cuando compres un Tomo de Magia tira 1D6 para saber qué tipo de hechizos contiene:

1 Nigromancia: es la más poderosa magia del Enemigo y la más secreta y por tanto resulta difícil encontrar hechizos de esta lista.

2 – 5 Brujería: entre las fuerzas del Rey brujo que atacaron *Annúminas* había practicantes de la más oscura Brujería y no pocos de ellos perecieron en la batalla. Sus pertenencias a veces aparecen en las ruinas.

6 Hechicería: Al ser el más reciente tipo de magia y su número de practicantes muy escaso, pocos son los tomos de este tipo.

Efecto: Si una partida de guerra incluye un mago (Nigromante, Brujo o Nólhildi), éste puede que reciba un hechizo adicional procedente del libro, si el tipo de magia que contiene está permitido para tu mago. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles al respecto. Puede generar este nuevo hechizo de forma aleatoria usando la



lista generada en la anterior tabla. Los beneficios de cada tomo se aplican a una única miniatura.

VÍCTIMA DE SACRIFICIO

Coste: 10 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 7.

(Sólo Brujos, Chamanes y Nigromantes)

La Religión Oscura que predicán los siervos del Rey brujo incluye sacrificios, ocasionalmente humanos, en los que a veces se manifiestan espíritus malignos que revelan secretos que sólo ellos conocen a sus adoradores.

Efecto: Un Héroe que utilice magia malvada puede sacrificar una víctima para leer el futuro en sus entrañas antes de cada partida haciendo un *chequeo de Liderazgo*. Si tiene éxito, los espíritus le revelan tras el sacrificio algo que acontecerá en el futuro y puedes modificar el resultado de cualquier dado en la fase de Exploración en -1/+1 (incluso si el Héroe que realizó el sacrificio queda *fuera de combate*). Si falla el chequeo de Liderazgo por 3 ó más (por ejemplo, un Héroe con Liderazgo 8 obtiene una tirada de 11 ó 12) el sacrificio le revela siniestros y oscuros augurios y el Héroe se niega a tomar parte en la siguiente batalla y no puede usarse en la próxima partida. Un solo uso (ievidentemente!).

HIERBAS Y REMEDIOS

BOFETÓN DEL PERRO

Coste: 10 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 7.

Masticar esta hierba recupera del aturdimiento rápidamente por lo que es muy apreciada por luchadores profesionales.

Efecto: Permite ignorar una vez por batalla los efectos del aturdimiento. Sólo se mantiene fresco durante una batalla. Después su poder se desvanece, aunque no haya sido utilizado.

HARUELLA (REPELE-ESPÍRITUS)

Coste: 5 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 8.

Es un remedio que usaban los chamanes de las antiguas tribus eridorianas para protegerse de los muertos. Su fórmula es secreta y data de antes de la llegada de los númenóreanos a la Tierra Media. Se cree que incluye los líquenes y pulgones de determinadas raíces de árboles. Se dice que aleja a los habitantes de la oscuridad.

Efecto: Un Elegido del Oscuro o Poseído debe superar un chequeo de liderazgo para cargar contra una miniatura que lleve *haruella*. Sólo se mantiene fresco durante una batalla. Después su poder se desvanece, aunque no haya sido utilizado.

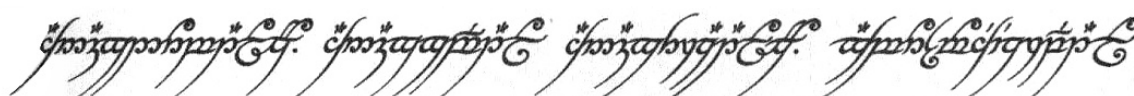


HIERBAS CURATIVAS

Coste: 20+2D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 8.

Ciertas plantas, como las athelas, tienen propiedades curativas. Los herbolarios recolectan



sus raíces y hojas y las utilizan para tratar a los enfermos y a los heridos.

Efecto: Un Héroe que posea hierbas curativas puede utilizarlas al inicio de cualquiera de sus fases de recuperación si no está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Esto le hace recuperarse de todas las heridas que haya sufrido con anterioridad en la partida.

LÁGRIMAS DE YAVANNA

Coste: 10+2D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 8 (no disponible para Angmarim de Carn Dûm ni Orcos).

Las lágrimas de Yavanna son hojas extraordinariamente raras, que se dice que sólo crece en las tierras yermas donde Yavanna lloró cuando vio la destrucción ocasionada por Melkor en la Guerra de la Cólera. Esta planta es un antídoto contra cualquier veneno.

Efecto: Una miniatura que ingiera una Lágrima de Yavanna al comienzo de una batalla será completamente inmune a todos los venenos durante todos los combates. Los Angmarim de Carn Dûm y los orcos no pueden utilizar las Lágrimas de Yavanna. Los efectos duran a lo largo de toda una batalla.

MUSGO HAM

Coste: 30+1D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 8.

En realidad es un hongo que afecta a muchas de las hayas de Rhudaur. Cuando se prepara por herbolarios expertos, eleva el ánimo de una persona y puede mantener a un hombre un día entero sin necesidad de otro alimento. Los Hombres de las Colinas fanáticos usan con regularidad este musgo para mantenerse alertas y vigorosos.

Efecto: el *musgo Ham* logra que un hombre olvide el dolor casi por completo. Su Resistencia se ve incrementada en un +1 durante la batalla, y

considera todos los resultados de aturdimiento como derribado.

Efecto secundario: después de la batalla, tira 2D6. Con un resultado de 2-3, la miniatura se convierte en una adicta a la droga, y debes procurar comprarle una nueva dosis de *musgo Ham* antes de la batalla a partir de ahora. Si no logras comprarla, abandonará la partida de guerra. Con un resultado de 12, superará su adicción.

KIRTIR

Coste: 35+1D6 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 8.

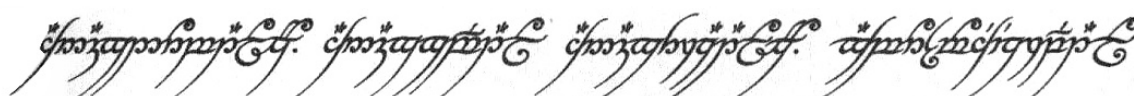
Esta planta de hojas puntiagudas y gruesas crece en zonas arenosas junto al Gwathló. Las yemas de la planta se secan y pueden masticarse como estimulante. Un uso excesivo puede producir desórdenes mentales y hasta la muerte

Efecto: una miniatura que tome Kirtir ve incrementada su Iniciativa en +1D3 puntos, y sus atributos de Movimiento en +2 y Fuerza en +1 (el efecto dura toda la batalla). El Kirtir no tiene efecto en los No Muertos.

Efecto secundario: después de la batalla tira 2D6. Con un resultado de 2-3 queda permanentemente estúpida y con un resultado de 12 la Iniciativa de la miniatura se ve incrementada permanentemente en +1.

VENENOS

El uso de los venenos es despreciado universalmente, pero en las inmisericordes y brutales batallas libradas en *Annúminas*, las partidas de guerra desesperadas a menudo recurren al uso de armas envenenadas, salvo los Elfos. Cuando compras una redoma de veneno, nunca hay sustancia suficiente para que dure más de una batalla. Sólo puedes envenenar un arma con cada redoma de veneno.



MOHEREG ("SANGRE NEGRA")

Coste: 30+2D6 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 8.

Este veneno se obtiene a partir de una extraña flor que crece en el Bosque Viejo y otros lugares sombríos.

Efecto: Se considera que cualquier impacto causado por un arma cubierta de Sangre Negra posee un modificador de +1 a la Fuerza. Así, por ejemplo, si un guerrero que tiene Fuerza 3 blande una espada envenenada e impacta a su oponente, causa un impacto de Fuerza 4. Las tiradas de salvación por armadura se ven afectadas por este aumento de Fuerza.

WORLCLIVUR

Coste: 35+1D6 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 8.

Es una pasta realizada con un raro liquen en flor que se encuentra a lo largo de las costas oceánicas de Eriador.

Efecto: Un arma cubierta con worlclivur hiere automáticamente si obtienes un resultado de 6 en la tirada para impactar. Ten en cuenta que aún así tiras un dado por cada herida causada de este modo para determinar si has causado un impacto crítico. Si obtienes otro 6, has infligido un impacto crítico con ese ataque. Si no obtienes un 6, simplemente causas una herida normal. Efectúa las tiradas de salvación por armadura de la forma habitual.



Handwritten text in a stylized, cursive script, likely representing a name or title in a fictional language.

MAGIA



La magia de la Tierra Media es sutil pero no por ello poco poderosa. Desde los encantamientos de los Elfos a la Nigromancia del enemigo, varios son los que de una forma u otra pueden manipularla.

El único tipo de magia disponible para los hombres es la Brujería y la Nigromancia que es una variante de ésta, pues al contrario que los Elfos, sus espíritus no son lo suficientemente fuertes para obrar encantamientos. Tienen por tanto que recurrir al poder que Morgoth dejó disperso en toda la Tierra Media desde la creación en su intento por dominarla y corromperla. Pero manipular esta energía es peligroso, ya que corrompe al mago, doblegándolo a la voluntad de Morgoth y obligándolo inexorablemente a seguir sus designios. En estos tiempos desesperados el Peregrino Gris, al que algunos llaman Gandalf, ha tomado una decisión arriesgada y ha reunido a un grupo de Hombres de corazón puro y voluntad firme y los ha instruido en el manejo de esta terrible fuente de poder. Pero incluso ellos no están libres del peligro de ser corrompidos por tan siniestras fuerzas.

La magia de los Primeros Nacidos, los Elfos, se conoce como el Arte y es bien distinta. Su poder proviene de sus propios espíritus y si bien no los corrompe como en el caso de los Brujos y los Nigromantes, los agota con el tiempo.



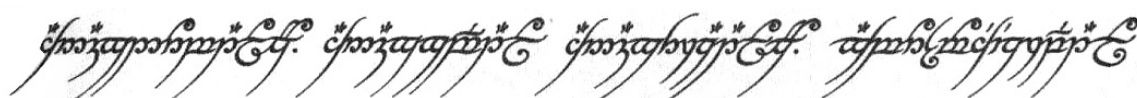
HECHIZOS

La siguiente tabla resume los diferentes tipos de magia y muestra quién puede utilizar qué tipo de hechizos.

Mago	Tipo de Magia	Partida de guerra
Brujo	Brujería	Hombres del Este
Chamán	Brujería, Nigromancia	Hombres de las Colinas
Maestro del Arte	Arte	Elfos de Rivendel
Nólehildi*	Hechicería	Guerreros de Arthedain y Cardolan
Nigromante	Nigromancia	Angmarim de Carn Dûm

* 'Seguidores del Arte Secreto', en la lengua de los Elfos.

Cada hechicero comienza con un hechizo determinado al azar, pero puede aprender más. Tira 1D6 y consulta la tabla apropiada. Si obtienes el mismo hechizo, puedes repetir la tirada o disminuir la dificultad del hechizo en un -1.



LANZADORES DE HECHIZOS Y ARMADURAS

Al contrario que en muchos otros mundos de ambientación fantástica, nada impide en la Tierra Media que tu lanzador de hechizos lleve tanta armadura como quieras ponerle, si bien es cierto que suelen ser pobres luchadores y no están bien preparados para la rudeza del combate cuerpo a cuerpo.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Los hechizos se lanzan en la fase de disparo, pero no pueden utilizarse si el lanzador está trabado en combate cuerpo a cuerpo y como regla general el hechicero debe poder ver a la miniatura a la que le lanza el hechizo. Para utilizar un hechizo, el mago debe obtener un resultado igual o inferior a su valor de Dificultad en 2D6. Si no lo logra, no podrá lanzar un hechizo en ese turno. Si supera el chequeo podrá utilizarlo tal y como se describe en las páginas siguientes. Un mago puede lanzar un hechizo por turno, y no puede utilizar armas de proyectiles si quiere lanzar un hechizo. Sin embargo, ¡puede correr!



copyright© 2004 Jorgen Wänerskär

DAÑOS Y HERIDAS

Algunos hechizos causan un daño directo, y se resuelven del mismo modo que las heridas causadas por disparos o en combate cuerpo a cuerpo. Los hechizos no causan impactos críticos. Las miniaturas siempre pueden efectuar tiradas de salvación por armadura frente a las heridas causadas por los hechizos, a menos que se especifique lo contrario.

CORRUPCIÓN

Utilizar el poder de Morgoth, bien sea mediante la Brujería, la Nigromancia e incluso la Hechicería, aunque sea con buenas intenciones termina corrompiendo y a largo plazo hace que el hechicero sea inexorablemente esclavizado por la malvada voluntad del Enemigo.

Nólehildi: no puede aprender ningún hechizo de Nigromancia (aunque cuente con un *Tomo de Magia* con hechizos de esta lista, por ejemplo), pues le corrompería completamente y si aprende algún hechizo de Brujería, debe hacer un chequeo de Corrupción tirando 2D6 después de cada batalla. Si el número obtenido es superior o igual al número de veces que usó hechizos de Brujería en la última batalla, debe abandonar permanente la partida de guerra. Observa que siempre puedes usar al menos un hechizo de Brujería sin peligro alguno.

Maestro del Arte: su magia se alimenta de la fuerza de su propio espíritu y reconoce los otros tipos de magia como lo que son, trampas mortales para la pureza de su alma y jamás la estudiarán. Sólo pueden aprender hechizos del Arte.

Nigromantes y Brujos: estos viles lanzadores de hechizos vendieron su alma a cambio de poder y ahora son meros instrumentos de la voluntad de Morgoth, tanto si son conscientes de ello como si no. Ya que están corruptos, pueden aprender cualquier tipo de magia a excepción del Arte.

© 2004 Jorgen Wänerskär

EL ARTE

1 – Encantar arma

Dificultad 7

El Maestro del Arte otorga a un arma el poder de infligir un daño especial a los enemigos de su raza. El portador del arma recibe un modificador a la Fuerza de +2 en el combate cuerpo a cuerpo, y todos los impactos que inflija causan el doble de daño (o sea, 2 heridas en vez de 1). El Maestro del Arte debe efectuar un chequeo en cada fase de disparo si quiere seguir utilizando este hechizo.

2 – Valor de Tulkas

Dificultad 8

Del mismo modo que los servidores de la Sombra pueden provocar miedo y temor, los servidores de los Poderes del Oeste pueden contrarrestarlos. Cualquier guerrero aliado a 20 centímetros o menos del lanzador del hechizo será inmune a los chequeos de miedo y a los efectos de la regla *completamente sólo*. Además, toda la partida de guerra recibe un modificador de +1 a su Liderazgo en cualquier chequeo de retirada que deba efectuar. Los efectos de este hechizo duran hasta que el sacerdote caiga inconsciente, quede aturdido o fuera de combate. Si se lanza varias veces sus efectos no son acumulativos; o sea, el bonificador máximo es de +1.

3 – Sueño Premonitorio

Dificultad 9

Este conjuro puede intentar lanzarse una vez antes de cada batalla, si tiene éxito los Valar habrán enviado al Maestro del Arte una profecía mientras meditaba y habrá visto la batalla que se avecina en sus sueños. Podrás desplegar dos miniaturas cualesquiera de tu partida de guerra como si tuvieran la habilidad de infiltrarse, situándose en el campo de batalla después de que la partida de guerra oponente lo haya hecho y pudiendo colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras estén fuera de la línea de visión de la partida de guerra oponente y a más de 30 centímetros de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, tira 1D6 por cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.

4 – Protección del Espíritu

Dificultad 6

El Maestro del Arte se concentra en disipar la magia enemiga para que no le afecte. Es inmune a todos los hechizos. Haz una tirada en la fase de recuperación al inicio de cada turno. Con un resultado de 1 ó 2, el hechizo deja de estar activo.

5 – Canción de Curación

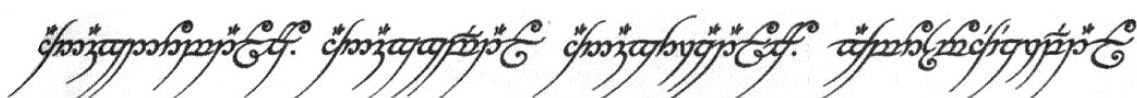
Dificultad 5

El Maestro del Arte entona un himno a Estë la Gentil para curar a su compañero malherido. Cualquier miniatura a 5 centímetros o menos del Maestro del Arte (incluido él mismo) puede ser curada. El guerrero recupera todas sus Heridas. Además, cualquier miniatura aliada a cinco centímetros o menos que esté derribada o aturdida recupera inmediatamente el sentido, se levanta, y continúa combatiendo de la forma habitual.

6 – Despliegue de Poder

Dificultad 9

El poder del Maestro del Arte se hace patente y adquiere una majestad aterradora. Causa miedo a sus enemigos, y por lo tanto es inmune al miedo y además tiene un modificador de +2 a su tirada de salvación por armadura. Dura hasta el comienzo de la siguiente fase de disparo del Maestro del Arte.



BRUJERÍA

1 - Horror de Desesperación

Dificultad 7

El Brujo provoca una sensación de miedo paralizante en las mentes de sus oponentes. Una miniatura situada a 30 centímetros o menos del Brujo debe superar un chequeo de Liderazgo o huir otros 5D6 centímetros en dirección completamente opuesta al Brujo. Si huye, debe efectuar un chequeo al inicio de cada una de sus propias fases de movimiento, y continuará huyendo mientras no supere el chequeo. Este hechizo no afecta los Elegidos del Oscuro, Poseídos o a cualquier miniatura que sea inmune al miedo.

2 – Jugar con el Destino

Dificultad 6

El Brujo utiliza el flujo de la energía mágica para manipular las distintas posibilidades del destino. El Brujo puede repetir todas sus tiradas de dados, aunque debe aceptar el segundo resultado. El efecto del hechizo dura hasta el inicio de su siguiente turno.

3 – Llama de Angmar

Dificultad 8

Una llama terrible aparece en la espada del Brujo, y en ella se ve una promesa de roja destrucción a todos aquellos que se interpongan en su camino. La espada le proporciona al Brujo los siguientes modificadores en sus atributos de Ataque (+1), Fuerza (+2) y Habilidad de Armas (+2). Efectúa un chequeo de Liderazgo al inicio de cada uno de los turnos del Brujo. Si no supera el chequeo, la espada desaparece.

4 - La Maldición del Brujo

Dificultad 6

El Brujo señala con un dedo a uno de sus enemigos y le maldice en el nombre de Melkor. El hechizo tiene un alcance de 30 centímetros y afecta a una miniatura dentro de ese alcance. El objetivo debe repetir todas las tiradas de salvación por armadura y para impactar realizadas durante la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno del hechicero, y durante las fases de disparo y combate cuerpo a cuerpo propias.

5 - Visiones Terroríficas

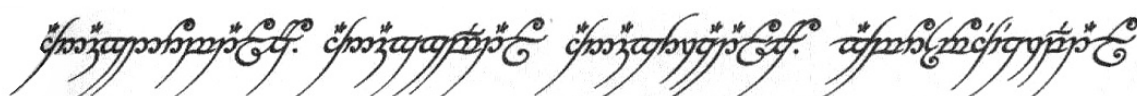
Dificultad 10

El Brujo invoca unas horribles visiones, que causan que sus enemigos retrocedan completamente horrorizados. Este hechizo tiene un alcance de 15 centímetros, y debe lanzarse contra el enemigo más cercano. La miniatura afectada queda inmediatamente aturdida. Si la miniatura en cuestión no puede ser aturdida, en vez de ello quedará derribada.

6 – Sombras y fantasmas

Dificultad 9

Con este conjuro de engaño y manipulación el Brujo crea ilusiones destinadas a confundir y tentar a sus enemigos. Todas las miniaturas enemigas en un radio de 10 cm del mago sufrirán una penalización de -1 a su HA y HP el siguiente turno



HECHICERÍA

1 – Purificar Espíritu

Dificultad 5

Antes de entrar en batalla, el Nólehildi pasa largo tiempo preparando su espíritu para controlar la energía maligna del Enemigo sin que la Sombra lo manche. Se puede intentar lanzar una sola vez al principio de cada batalla y, si tiene éxito, permite sumar +1 al lanzamiento del hechizo que elija durante toda la batalla. Si te sale este hechizo como el primero de tu Nólehildi, ignora el resultado y vuelve a tirar.

2 – Jugar con el Destino

Dificultad 6

El Nólehildi utiliza el flujo de la energía mágica para manipular las distintas posibilidades del destino. El Nólehildi puede repetir todas sus tiradas de dados, aunque debe aceptar el segundo resultado. El efecto del hechizo dura hasta el inicio de su siguiente turno.

3 – Palabra Poderosa

Dificultad 6

El Nólehildi usa su poder para ordenarle a sus enemigos que se detengan. El hechizo tiene un alcance de 30 centímetros y afecta a una miniatura dentro de ese alcance. El objetivo debe superar un chequeo de liderazgo o no podrá hacer absolutamente nada ese turno.

4 – Capa de Sombras

Dificultad 7

Las sombras se oscurecen y alargan, ocultando al Nólehildi de sus enemigos. Mientras el Nólehildi no ataque (lance hechizos, dispare o se traben en combate con una miniatura enemiga), tampoco puede ser atacado. Puede interceptar normalmente si el jugador que lo controla así lo quiere (y, si no lo hace, los guerreros enemigos pueden cargar pasando de largo por su lado). El hechizo permanece activo hasta que el Nólehildi efectúa un ataque a una miniatura enemiga. Recuerda que una miniatura trabada en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga nunca puede decidir no atacar.

5 – Manto de Niebla

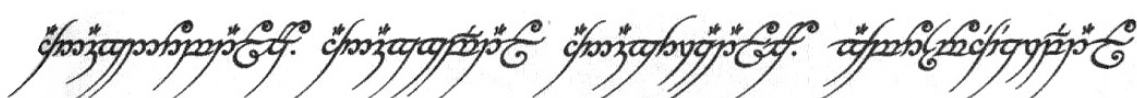
Dificultad 7

Una densa niebla se levanta misteriosamente a petición del Nólehildi. Este hechizo permite al Nólehildi y a todas las miniaturas que se encuentren en un radio de 15 cm ocultarse, exactamente igual que si hubiese un muro u otro obstáculo que se interpone entre ellos y los enemigos. Les permite ocultarse incluso después de efectuar un movimiento de marcha. La ocultación se interrumpe si un enemigo entra en el área del hechizo. Además, todas las miniaturas que se encuentran bajo este hechizo se consideran bajo cobertura frente a posibles disparos enemigos. El hechizo dura hasta el inicio del siguiente turno del Nólehildi.

6 – Valor de Tulkas

Dificultad 8

Del mismo modo que los servidores de la Sombra pueden provocar miedo y temor, los conjuradores del Oeste pueden contrarrestarlos. Cualquier guerrero aliado a 20 centímetros o menos del lanzador del hechizo será inmune a los chequeos de miedo y a los efectos de la regla *completamente sólo*. Además, toda la partida de guerra recibe un modificador de +1 a su Liderazgo en cualquier chequeo de retirada que deba efectuar. Los efectos de este hechizo duran hasta que el sacerdote caiga inconsciente, quede aturdido o fuera de combate. Si se lanza varias veces sus efectos no son acumulativos; o sea, el bonificador máximo es de +1.



NIGROMANCIA

1 - Absorción de Vida

Dificultad 10

El Nigromante drena la mismísima fuerza vital de su víctima, robándola para aprovecharla él mismo. Puedes escoger una miniatura situada a 15 centímetros o menos de él. El objetivo sufre una herida (sin tirada de salvación por armadura posible), y el Nigromante dispone de 1 Herida adicional durante el resto de la batalla. Esto puede hacer que el Nigromante posea un atributo de Heridas superior a su valor máximo original. Este hechizo no afecta a los Elegidos del Oscuro ni a los Poseídos.

2 – Llamar a los Descarnados

Dificultad 5

En respuesta a la orden del Nigromante, los muertos se alzan para combatir de nuevo. Un Elegido del Oscuro o Poseído que haya quedado fuera de combate durante la última fase de combate cuerpo a cuerpo regresa inmediatamente a la lucha. Sitúa a la miniatura a 15 centímetros o menos de la miniatura del Nigromante. La miniatura no puede colocarse directamente en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga.

3 - Visión de Muerte

Dificultad 6

El Nigromante invoca todo el poder de la Nigromancia para revelarles a sus enemigos el momento en el que van a morir. El Nigromante causa miedo en sus enemigos durante el resto de la batalla.

4 - Condenación

Dificultad 9

El Nigromante susurra a los espíritus de los muertos que se manifiesten y atrapen a sus enemigos. Escoge una miniatura enemiga situada a 30 centímetros o menos del Nigromante. La miniatura debe efectuar inmediatamente una tirada de 1D6 y obtener un resultado igual o inferior a su atributo de Fuerza o los muertos que emergen del suelo le desgarrarán los miembros con su poder sobrenatural. Si no supera el chequeo, puedes tirar en la Tabla de Heridas para determinar qué le ocurre al desgraciado guerrero.

5 - La Llamada del Nigromante

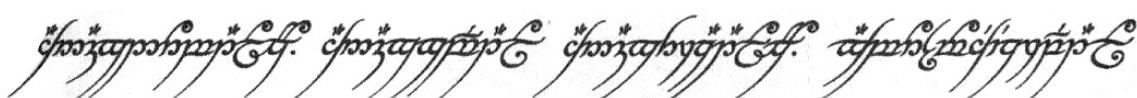
Dificultad 6

El Nigromante invoca las energías del mundo de los muertos para revitalizar a sus sirvientes. Un Poseído (consultar hechizo siguiente) o un Elegido del Oscuro a 15 centímetros o menos del Nigromante puede moverse de nuevo inmediatamente hasta la distancia máxima. Si este movimiento le pone en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, se considera que ha cargado.

6 - El Despertar

Dificultad: 6

El Nigromante invoca un espíritu para que habite el cuerpo de un Héroe y lo esclaviza mediante la magia corrupta. Si un Héroe enemigo muere (si tu oponente obtiene un resultado de 11-16 en la *Tabla de Heridas Graves* después de la batalla) y su cuerpo es abandonado en el campo de batalla (la partida de guerra enemiga pierde el enfrentamiento y huye), el Nigromante puede alzarlo para que se una a su partida de guerra y combata como un Poseído. El Héroe muerto conserva todos sus atributos, armas y piezas de armadura, pero no puede utilizar ninguna pieza de equipo (montura incluida, si la tuviera), arma de proyectiles ni sus habilidades adquiridas. No podrá correr, cuenta como un grupo de Seguidores él sólo, y no puede ganar experiencia adicional. Deben aplicársele las siguientes reglas: inmune a veneno y causa miedo. Este hechizo sólo puede intentar lanzarse una vez después del enfrentamiento.





PARTIDAS DE GUERRA

Antes de que empieces a jugar debes reclutar una partida de guerra para tomar parte en la batalla por *Annúminas*. Las partidas de guerra están representadas por miniaturas que deben ajustarse al guerrero que representan.

En esta sección del libro vamos a echarle un vistazo detallado a cada uno de los tipos de partidas de guerra, y te proporcionaremos toda la información que necesitas para reclutar una partida de guerra de ese tipo.

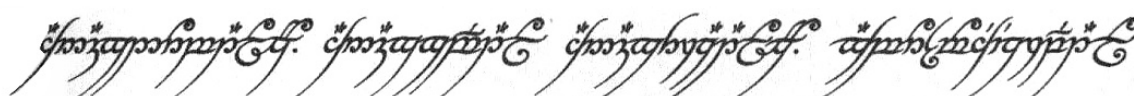
Utiliza las listas que aparecen a continuación para reclutar y equipar a tu partida de guerra. Dispones de 500 monedas de oro para gastos. Cada miniatura y su equipo (si decides comprarle alguno) cuestan una determinada cantidad de dinero. A medida que vayas realizando elecciones, ve restando el dinero que has “gastado” del total inicial hasta que hayas comprado todo lo que has querido (o podido). Cualquier moneda de oro que no te hayas gastado pasa a formar parte del tesoro de la partida de guerra, y puede ser utilizado más tarde o guardado para comprar algo más caro.

Para empezar, debes reclutar al menos tres guerreros, incluido un líder. Las armas y

armaduras que escojas para tus guerreros deben estar representadas en las propias miniaturas. Las excepciones son los cuchillos y las dagas, que se pueden suponer metidas en botas o escondidas entre las ropas si no están representadas en la miniatura.

TABLAS DE EXPERIENCIA Y EXPERIENCIA INICIAL

Las listas de partidas de guerra también incluyen información sobre la experiencia inicial de los guerreros y qué habilidades pueden escoger a medida que progresan en el juego. Algunas partidas de guerra también incluyen listas separadas de habilidades que son únicas de esa partida de guerra. Las reglas relativas a la experiencia y a las habilidades se explicarán de forma completa en la sección de Campañas, así que de momento no te preocupes por ellas.



HÉROES Y SEGUIDORES

A efectos de juego, los guerreros de tu partida de guerra se dividirán en Héroes y Seguidores.

HÉROES

Son individuos excepcionales que tienen el potencial de convertirse en leyendas. Los Héroes pueden armarse y equiparse de forma individual, y pueden poseer cualquier equipo especial que hayan adquirido durante la campaña.



LÍDER

Toda partida de guerra debe estar dirigida por un líder. Es el que te representa a ti, el jugador. Toma las decisiones y encabeza a tus guerreros a través de las oscuras calles de *Annúminas*.

OTROS HÉROES

Aparte del líder, tu partida de guerra puede incluir hasta cinco Héroes más, quienes forman el núcleo de la partida de guerra. Una partida de guerra no puede incluir nunca más Héroes de cualquier tipo específico que el número indicado en la lista de la partida de guerra. Esto significa que algunas partidas de guerra sólo pueden tener un máximo de seis Héroes cuando sus Seguidores ganan experiencia (consulta la sección de Experiencia).

SEGUIDORES

Los Seguidores forman dos grupos típicos. Existen Seguidores como los Guerreros Enanos. Estos Seguidores ganan experiencia, y se perfeccionan a medida que pasa el tiempo. Se adquieren en grupos de una a cinco miniaturas. El otro tipo de Seguidores son aquellos como los Mastines de Guerra. Estos son demasiado torpes o primitivos para ganar experiencia de ninguna clase.

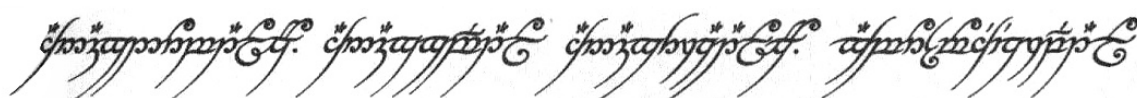
Los Seguidores nunca pueden utilizar equipo especial adquirido durante sus aventuras (a menos que se especifique lo contrario); sólo los Héroes pueden hacerlo. Entre los Seguidores pueden existir guerreros potencialmente poderosos, pero los Héroes siempre tendrán ventaja sobre ellos debido a su capacidad de ganar experiencia adicional. Todos los Seguidores pertenecen a un grupo de Seguidores, que habitualmente está compuesto por entre uno y cinco individuos. Los grupos de Seguidores ganan experiencia de forma colectiva y obtienen habilidades juntos.

ARMAS Y ARMADURAS

Cada guerrero que reclutes puede estar armado con hasta dos armas de combate cuerpo a cuerpo (además de la daga gratuita), hasta dos armas de proyectiles diferentes y puede estar equipado con cualquier armadura escogida de entre la lista apropiada.

Los guerreros pueden tener restricciones respecto a los tipos de armas que pueden utilizar. La lista de equipo de la partida de guerra te dice exactamente el equipo disponible. Ten en cuenta que puedes comprar armas y armaduras raras cuando empiezas a organizar la partida de guerra, tal como se indica en la lista de la partida de guerra, pero después de librar la primera partida, la única forma de conseguir más armas y armaduras raras es tirar en la tabla para ver si puedes localizar alguna (consulta la sección de Comercio).

Puedes comprar equipo adicional entre dos batallas, pero tus guerreros sólo pueden utilizar las



Annúminas, Ciudad de Reyes

armas y armaduras indicadas en la lista de la partida de guerra. A medida que acumulan experiencia y ganan habilidades, los Héroes pueden aprender a utilizar otras armas aparte de aquellas inicialmente disponibles para ellos.

Cada miniatura de un mismo grupo de Seguidores debe estar armada y protegida del mismo modo. Esto significa que si tu grupo de Seguidores está compuesto por cuatro guerreros y quieres comprarles espadas, debes comprar cuatro espadas.

HOJA DE CONTROL DE LA PARTIDA DE GUERRA

Necesitas una hoja de control de partida de guerra para registrar los detalles de tu partida de guerra. Puedes encontrar hojas de control en el *Capítulo VIII – Ayudas de Juego*, una para los Héroes y otra para los grupos de Seguidores. Te sugerimos que imprimas tantas hojas como necesites, para que puedas mantener un registro limpio y exacto de tu partida de guerra a medida que cambia de una batalla a otra.

Cuando empieces a organizar una partida de guerra, toma una hoja de control de partida de guerra y anota los detalles de cada Héroe y grupo de Seguidores en los lugares apropiados. Fíjate que los Héroes y los Seguidores tienen espacios ligeramente diferentes para reflejar los distintos modos en los que ganan experiencia y utilizan las armas, armaduras y equipo. Es recomendable empezar a organizar la partida de guerra en una hoja de papel suelta, ya que tendrás que barajar muchas posibilidades de armamento, equipo y guerreros para aproximarte al valor máximo permitido para la partida de guerra. Si te queda

Partidas de Guerra

dinero después de terminar de organizar la partida de guerra, anótalo en el espacio marcado como “Monedas de Oro”, en la sección “Tesoro”.

La hoja de control de partida de guerra es un registro de tu grupo de valientes guerreros, y es útil mantenerla a tu lado mientras juegas. Puede que durante una batalla quieras hacer anotaciones en la propia hoja para registrar detalles como experiencia adicional, equipo utilizado, etc.

Tendrás que darle un nombre a tu partida de guerra, y también bautizar a todos tus Héroes y a cada uno de los grupos de Seguidores. Invéntate los nombres que consideres apropiados, aunque encontrarás un montón de sugerencias e inspiración a lo largo de las páginas de este libro.

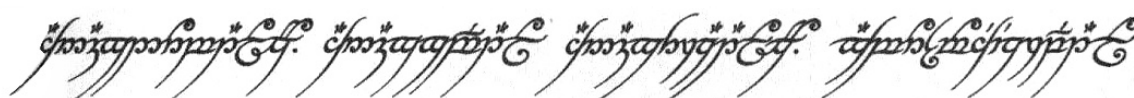
CALCULAR EL VALOR DE LA PARTIDA DE GUERRA

Cada partida de guerra tiene un valor de partida de guerra. Cuanto mayor sea el valor de la partida de guerra, mejor será. El valor de partida de guerra es simplemente el número de guerreros multiplicado por 5, más su experiencia acumulada.

Las grandes criaturas, como los Trolls, valen 20 puntos más el número de Puntos de Experiencia que han acumulado.

LISTOS PARA EL COMBATE

¡La partida de guerra ya está lista para iniciar su brillante carrera!



guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15.

NIGROMANTE: Debes incluir un Nigromante ¡Ni más, ni menos!

ASESINO: tu banda puede incluir un único Asesino, si así lo deseas.

INICIADO: tu banda puede incluir un único Iniciado, si así lo deseas.

GUARDAESPALDAS: tu banda puede incluir hasta dos Guardaespaldas.

ELEGIDOS DEL OSCURO: tu banda puede incluir hasta 5 Elegidos del Oscuro.

GUERREROS: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

EXPERIENCIA INICIAL

Un *Nigromante* empieza con 20 puntos de experiencia.

Un *Asesino* empieza con 4 puntos de experiencia.

Los *Guardaespaldas* empiezan con 8 puntos de experiencia.

Un *Iniciado* empieza con 4 puntos de experiencia.

Los *Seguidores* empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS ANGMARIM DE CARN DÚM

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Angmarim de Carn Dúm para escoger su equipo:

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo
Arma a dos manos	15 mo
Lanza	10 mo
Armas de Proyectiles	
Arco	10 mo
Arco corto	5 mo
Armaduras	
Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

TABLA DE HABILIDADES DE LOS ANGMARIM DE CARN DÚM

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Nigromante			✓		✓
Asesino	✓				✓
Guardaespaldas	✓			✓	✓
Iniciado			✓		✓

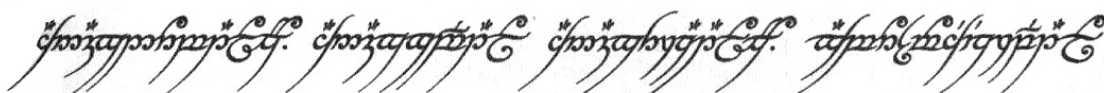
HÉROES

I NIGROMANTE

Reclutamiento: 60 monedas de oro

Vasallos y aprendices de las artes oscuras del Rey Brujo, estos Hombres han consagrado su vida al

mal a cambio de poderes mucho más allá de las limitaciones de los Hombres. Ahora han sido enviados desde Angmar para buscar algo entre las ruinas. . . debe ser algo poderoso para justificar la presencia de estos terribles siervos del Enemigo.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nigromante	10	4	3	3	3	1	4	1	8

ARMAS/ARMADURA: un Nigromante puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo de los Angmarim de Carn Dûm.

REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos del Nigromante puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

MAGO: los Nigromantes son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar la magia Nigromántica. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.



0-1 ASESINO

Reclutamiento: 35 monedas de oro

Expertos en el uso de venenos y en ocultarse en las sombras, estos traicioneros y escurridizos guerreros son terriblemente eficaces y se cuentan entre los más temidos de Annúminas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asesino	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURA: un Asesino puede equiparse con armas elegidas de entre las de la Lista de Equipo de los Angmarim de Carn Dûm, pero la única armadura que pueden usar es la ligera (ni escudo ni casco).

REGLAS ESPECIALES

LA MUERTE CAMINA SOLA: Los Asesinos suelen actuar solos, escondiéndose e infiltrándose lejos de sus camaradas. No necesitan efectuar chequeo alguno cuando combaten solos.

HABILIDADES DE ASESINO

Los Asesinos pueden elegir las habilidades indicadas a continuación en lugar de utilizar las tablas habituales cada vez que consigan una nueva habilidad.

CAMUFLAJE: Reduce a la mitad la distancia a la que puede ser detectado cuando está oculto.

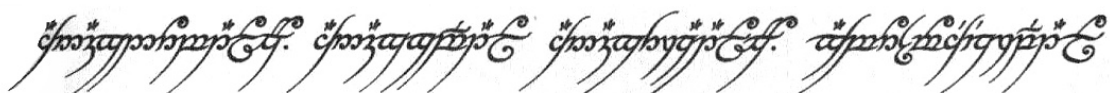
MAESTRO DE VENENOS: Antes de la partida, el Asesino elige una de sus armas cuerpo a cuerpo y la unta con veneno. Podrá sumarse +1 a Fuerza a todos los impactos causados con esa arma.

ESCURRIDIZO: Puede sumar +1 a Liderazgo cuando intente *escapar de un combate* (consulta la sección *Reglas Opcionales*).

INFILTRARSE: un Asesino con esta habilidad siempre se sitúa en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y puede colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras esté fuera de la línea de visión de la banda oponente y a más de 30 centímetros de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, tira 1D6 por cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.

0-2 GUARDAESPALDAS

Reclutamiento: 40 monedas de oro



No todos los hombres de Carn Dúm que consagran sus vidas al servicio del Rey Brujo destacan en las mismas artes, si bien comparten la misma crueldad y ambición. Estos en lugar de estar dotados para la brujería, lo están para el combate y sirven como guardaespaldas de los Nigromantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardaespaldas	10	4	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURA: un Guardaespaldas puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo de los Angmarim de Carn Dúm.

REGLAS ESPECIALES

GUARDAESPALDAS: Si el Nigromante es atacado, puedes intercambiar su figura por la del Guardaespaldas y resolver el ataque contra él (siempre que esté a 3 cm. o menos del Nigromante, no esté aturdido, derribado, huyendo, ni combatiendo en cuerpo a cuerpo y haya una trayectoria recta y libre de obstáculos entre ambas miniaturas).



0-1 INICIADO

Reclutamiento: 40 monedas de oro

Acólitos de la Religión Oscura proclamada por el Rey Brujo para fomentar el odio contra los dúnedain, estos ambicioso sacerdotes-guerreros aspiran a ser grandes brujos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Iniciado	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURA: un Iniciado puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo de los Angmarim de Carn Dúm.

REGLAS ESPECIALES

APRENDIZ DE BRUJO: El Iniciado comienza con un hechizo de Brujería y no puede aprender más gastando experiencia, a menos que el Nigromante muera y él sea nombrado el nuevo líder.



SEGUIDORES

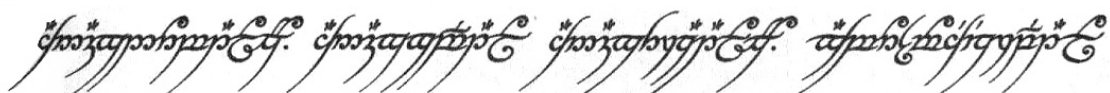
(ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)



0-5 ELEGIDOS DEL OSCURO

Reclutamiento: 40 monedas de oro

El manejo de las Artes Oscuras de la Nigromancia es difícil, pues los Descarnados ansían poseer cuerpos. Para protegerse de su voracidad, los



despiadados nigromantes han aprendido a ofrecerles los cuerpos de sus indefensos cautivos, debidamente drogados con potentes bebedizos, para que los habiten. Se entabla entonces una lucha de voluntades entre el espíritu Descarnado y la víctima por el control del cuerpo. Aquellos que perdieron esa lucha y quedaron con terribles secuelas son los llamados Elegidos del Oscuro, cuyos aullidos demenciales en batalla presagian muerte para sus enemigos. Aunque hay quien dice que no están poseídos y su auténtico poder reside en los bebedizos que los siniestros sacerdotes les dan antes de la batalla, nublándoles la mente y acercándoles al Mundo Espectral para que sean inmunes al dolor y al miedo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elegido	10	3	0	4	4	1	3	1	10

ARMAS/ARMADURA: puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo de los Angmarim de Carn Dúm, pero no pueden usar armas de proyectiles, ni escudos.

REGLAS ESPECIALES

NO SON DE ESTE MUNDO: los Elegidos del Oscuro superan automáticamente cualquier chequeo del atributo de Liderazgo.

INSENSIBLES AL DOLOR: los Elegidos del Oscuro consumen potentes drogas antes del combate que les hacen inmunes al dolor. Consideran el resultado de *aturdido* en la Tabla de Heridas como *derribado*.

AUSENTES: los Elegidos del Oscuro nunca ganan experiencia. Sus mentes están desquiciadas a consecuencia de las potentes drogas que toman antes de los combates y la traumática experiencia de la posesión y no aprenden de sus errores.

ODIO A LOS VIVOS: los Elegidos del Oscuro envidian a los seres vivos y por eso los odian.

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Estos hombres de piel pálida y ojos fieros luchan en los ejércitos del Rey Brujo para conseguir poder, las promesas de saqueo y pillaje y un odio feroz por los Dúnedain.

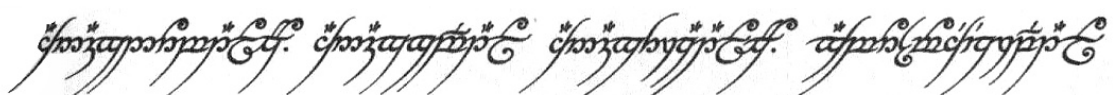
	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	10	3	3	3	3	1	3	1	7



ARMAS/ARMADURA: un Guerrero puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo de los Angmarim de Carn Dúm.



GUERREROS



ELFOS DE RIVENDEL



Desde la Última Morada Elrond el Medio-Elfo envió exploradores para recabar información sobre el interés mostrado por el Rey Brujo por la antigua capital del reino de Arnor, Annúminas, antaño conocida como la Ciudad de los Reyes. Los primeros mensajeros llevaron nuevas sobre la presencia de los esbirros de Angmar que hurgaban entre las ruinas, descubriendo objetos de origen númenoreano y otros de factura élfica, ocultos por sus moradores antes de su triste final. Sin dudarle un momento, el sabio Medio-elfo mandó partidas de guerras para evitar que esos objetos, algunos mágicos y poderosos, cayeran en las garras del Enemigo, aunque sospechaba que el Rey Brujo busca algo más...

REGLAS ESPECIALES

Todos los Elfos están sujetos a las siguientes reglas especiales:

AVERSIÓN POR EL VENENO: el uso de venenos es una de las especialidades de los Orcos. Los Elfos desaprueban este uso. Los Guerreros Elfos de Rivendel no pueden usar venenos de ningún tipo.

CURACIÓN RÁPIDA: Los Elfos no enferman, nunca les quedan cicatrices y sanan con mayor rapidez que las demás razas. Pueden sumar +1 a la tirada en la Tabla de Heridas (ver reglas de campañas).

DESPRECIO POR LOS FANTASMAS: Los No Muertos no provocan miedo en los Elfos, que son por tanto inmunes (pero no al miedo causado por otras criaturas como los trolls).

Elven script (Cirth) at the bottom of the page.

MISTERIOSOS: Los Elfos son considerados por las demás razas criaturas de leyenda y como tales son tratados con cierta desconfianza. Tienen un -1 a la tirada de conseguir objetos raros (ver reglas de campañas). No se aplica en el caso de objetos de disponibilidad Rara 12.

ORGULLO NOLDORIN: No pueden contratar mercenarios de ninguna otra raza, salvo Héroes de Leyenda cuya descripción especifique lo contrario.

VISTA AGUDA: los Elfos tienen mucha mejor vista que los humanos. Todos los Elfos pueden divisar a enemigos escondidos desde el doble de la distancia que el resto de guerreros.

ORGANIZACIÓN

ELECCIÓN DE GUERREROS

Una partida de guerra de Elfos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu partida de guerra. El número máximo de guerreros que formen parte de la partida de guerra nunca podrá superar los 12.

SEÑOR DE LOS ELFOS: cada partida de guerra de Elfos debe incluir un Señor de los Elfos ¡Ni más ni menos!

MAESTRO DEL ARTE: tu partida de guerra puede incluir un único Maestro del Arte.

PROTECTOR DEL VALLE: tu partida de guerra puede incluir hasta tres Protectores del Valle.

GUERREROS IMLADRIM: tu partida de guerra puede incluir cualquier número Guerreros Imladrim.

NOVATOS IMLADRIM: tu partida de guerra puede incluir cualquier número Guerreros Imladrim.

EXPERIENCIA INICIAL

El *Señor de los Elfos* empieza con 20 puntos de experiencia.

El *Maestro del Arte* empieza con 12 puntos de experiencia.

Los *Protector del Valle* empiezan con 12 puntos de experiencia.

Los *Seguidores* empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS ELFOS DE RIVENDEL

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las partidas de guerras de Elfos para escoger su equipo:

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis/2 mo
Arma de ithilnaur*	2 x coste mo
Arma a dos manos	15 mo
Espada	10 mo
Lanza	10 mo
Armas de Proyectiles	
Arco	10 mo
Arco largo	15 mo
Arco élfico	35 mo
Armaduras	
Armadura ligera	20 mo
Casco	10 mo
Cota de mithril*	150 mo
Escudo	5 mo
Equipo	
Estandarte de los Días Antiguos*	75 mo
Capa élfica*	75 mo
Cordial de Imladris*	50 mo
Corcel élfico*	90 mo

*Sólo Héroes.

El coste de algunos objetos es inferior al normal para representar la relativa facilidad de conseguir estos objetos en Rivendel durante la creación de tu partida de guerra. Cuando quieras adquirir estos objetos posteriormente, su coste será el mismo que para cualquier otra partida de guerra.

No tienes que efectuar tiradas para buscar estos objetos cuando equipas a tu partida de guerra durante su creación.

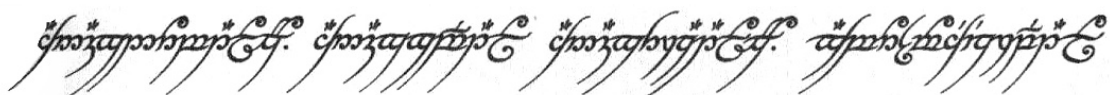


TABLA DE HABILIDADES DE LOS ELFOS DE RIVENDEL

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Señor de los Elfos	✓	✓	✓		✓	✓
Maestro del Arte	✓		✓		✓	✓
Protector del Valle	✓	✓			✓	✓

HÉROES

I SEÑOR DE LOS ELFOS

Reclutamiento: 70 monedas de oro.

Poderosos entre los Primeros Nacidos, estos Elfos destacan tanto por su sabiduría acumulada a lo largo de los siglos como por sus mortales habilidades en combate. En tiempos de paz se deleitan con las canciones de la Última Morada, pero en tiempos de guerra se transforman en temibles adversarios.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de los Elfos	12	5	5	3	3	1	6	1	9

ARMAS/ARMADURAS: un Señor de los Elfos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.

REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la partida de guerra situada a 15 centímetros o menos del Señor de los Elfos puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

O-I MAESTRO DEL ARTE

Reclutamiento: 45 monedas de oro.

Aunque todos los Elfos tienen cierta capacidad innata para usar la fuerza de su espíritu creando objetos mágicos, son sólo unos pocos los que desarrollan esta capacidad hasta el punto de poder usarla efectivamente en combate. Jamás lanzan hechizos de miedo o destrucción, pues va en contra de su naturaleza, pero tienen hechizos a la vez sutiles y efectivos.

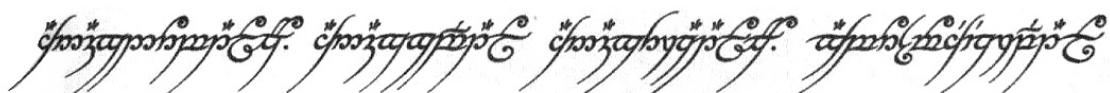


	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestro del Arte	12	4	4	3	3	1	6	1	8

ARMAS/ARMADURAS: un Maestro del Arte puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.

REGLAS ESPECIALES

MAGO: los Maestros del Arte son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar el tipo de magia llamado el Arte. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.



0-3 **PROTECTORES DEL VALLE**

Reclutamiento: 85 monedas de oro.



Capitanes de los guerreros que patrullan habitualmente las fronteras de Rivendel, estos guerreros son unos formidables adversarios. Rápidos como el viento y mortíferos con la espada y el arco.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Protector del Valle	12	5	4	3	3	1	6	1	8

ARMAS/ARMADURAS: un Protector del Valle puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.

SEGUIDORES

(ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)

GUERREROS IMLADRIM

Reclutamiento: 35 monedas de oro.

Estos guerreros experimentados son los que han jurado proteger con su vida Rivendel y forman las patrullas que guardan el valle. Pero los Elfos ven las cosas con la perspectiva de los años y saben que si permiten que el Rey Brujo triunfe en Annúminas, estarán un paso más cerca de la

derrota, por eso acuden a la ciudad a petición de su señor Elrond.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Imladrim	12	4	4	3	3	1	6	1	8

ARMAS/ARMADURAS: un Guerrero Imladrim puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.

NOVATOS IMLADRIM

Reclutamiento: 25 monedas de oro.

Sin mucha experiencia en combate, estos son los jóvenes Elfos que salen por primera vez al campo de batalla para proteger su hogar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Novato Imladrim	12	3	3	3	3	1	5	1	7

ARMAS/ARMADURAS: un Novato Imladrim puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.



Elrond, Galadriel, Legolas, Aragorn

OBJETOS ESPECIALES

ESTANDARTE DE LOS DÍAS ANTIGUOS

Coste: 75 + 3D6 monedas de oro.
Disponibilidad: Raro 9 (sólo Elfos).



Mientras muchas partida de guerras de Elfos suelen ser exploradores, algunas representan a grupos de guerreros Elfos veteranos de grandes batallas, como las de la Última Alianza. Estos grupos se asemejan más a unidades militares que a exploradores de guerreros. Por esta razón suelen conservar la insignia de su unidad y otros adornos militares

como el estandarte de la unidad. Los colores de una unidad tienen un significado profundamente arraigado en sus corazones, particularmente cuando los guerreros de la unidad están lejos de su hogar. Una partida de guerra de Elfos normalmente hace su estandarte a mano; el coste y la rareza representan la dificultad de encontrar los materiales adecuados para el estandarte (finas telas e hilo de oro).

Efecto: El estandarte sirve como segundo punto de reagrupamiento para la unidad (el Señor de los Elfos es el primero, cosa que se representa mediante su habilidad de líder). Los miembros de una partida de guerra de Elfos que se encuentren a una distancia de hasta 15 centímetros del estandarte superan los chequeos de liderazgo que deban efectuar contra un atributo de Liderazgo de 10. Además, si el estandarte es capturado por el enemigo (si la miniatura portadora del estandarte queda fuera de combate), todos los componentes de la partida de guerra estarán sujetos a odio durante el resto de la partida y no podrán retirarse voluntariamente. Recuerda que estos efectos

(Liderazgo 10 y odio) no afectan a los espadas de alquiler que haya reclutado la partida de guerra; solo los Elfos de Rivendel (incluyendo los héroes) se ven afectados. Una miniatura que porte un estandarte debe tener libre una de sus manos para poder llevarlo, por lo que no puede llevar armas ni escudos en esa mano ni tampoco armas a dos manos. Un estandarte puede usarse en combate cuerpo a cuerpo a modo de lanza improvisada (usa las reglas para lanzas, pero con un modificador de -1 en las tiradas para impactar).

CORDIAL DE IMLADRIS

Coste: 50 + 3D6 monedas de oro.
Disponibilidad: Rara 10 (sólo Elfos, un único uso).

Esta bebida también conocida como *miruvor* es dulce y fragante. Aquellos que la toman notan un agradable calor que recorre su cuerpo. Un solo trago basta para proporcionar para resistir cansancio, falta de sueño y animar el espíritu.

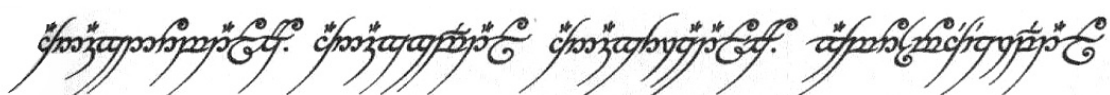
Efecto: Una partida de guerra que tome cordial de Imladris antes de una batalla será inmune al miedo en el transcurso de toda la batalla. Un vial contiene suficiente cordial para que beba toda la partida de guerra antes de una única batalla.

CORCEL ÉLFICO

Coste: 90 monedas de oro.
Disponibilidad: Raro 10 (sólo Elfos).

Los Corceles Élficos son animales sumamente elegantes, pero en la batalla poseen un temperamento muy fiero. Por lo general, los Corceles Élficos son grises y blancos, valientes, inteligentes y leales.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corcel élfico	22	3	0	3	3	1	4	1	5



HABILIDADES ESPECIALES

Los Héroes Elfos pueden utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.



CONTRACONJURO

(sólo Maestro del Arte)

El Maestro del Arte ha aprendido a usar el poder de su espíritu para imponer su voluntad sobre la de los hechiceros enemigos y dejar sus conjuros sin efecto. Una vez por batalla puede intentar anular un hechizo enemigo. Para ello debe superar la puntuación de la tirada para lanzarlo de su enemigo justo después de que este lo haya lanzado.

FUERZA INUSITADA

La Fuerza del guerrero es realmente inusitada para tratarse de un Elfo y es capaz de realizar hazañas que requieren una fuerza nada común entre los Primeros Nacidos. Un guerrero con esta habilidad puede escoger habilidades de la Tabla de Fuerza. Esta habilidad no puede ser adquirida los Maestros del Arte y tampoco puede haber más de dos Elfos en la partida de guerra con esta habilidad.

INFILTRACIÓN

Esta habilidad permite situar al guerrero en el campo de batalla después de que la partida de guerra oponente lo haya hecho y pudiendo colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras esté fuera de la línea de visión de la

partida de guerra oponente y a más de 30 centímetros de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, tira 1D6 por cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.

MAESTRO DE ENCANTAMIENTOS

(sólo Maestro del Arte)

El Maestro del Arte puede encantar el arma o armadura de un guerrero de la partida de guerra. Gracias a ello, una vez por batalla este componente de la partida de guerra puede repetir una tirada de salvación por armadura no superada o una tirada para impactar. Al acabar la batalla, el encantamiento se disipa.

OCULTARSE EN LAS SOMBRAS

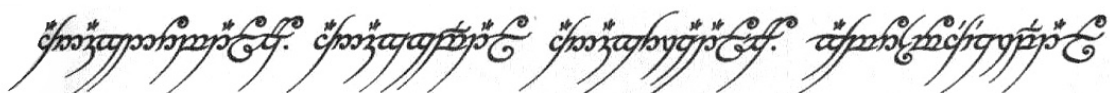
Con el tiempo, los guerreros han aprendido a quedarse inmóviles en un lugar y permanecer totalmente indetectables. Un guerrero enemigo que trate de detectar a un Elfo que esté oculto debe reducir a la mitad su atributo de Iniciativa antes de proceder a medir la distancia.

TIRADOR APOSTADO

Los largos años de atenta vigilancia y escaramuzas contra Orcos y Trolls han enseñado a los guerreros a atacar saliendo desde las sombras sin ser vistos. Si está escondido, un guerrero con esta habilidad puede disparar o lanzar hechizos y permanecer escondido.

VER EN LAS SOMBRAS

Los Elfos despertaron con la luz de las estrellas y sus ojos ven bastante mejor que los de las demás razas cuando hay poca luz. Hay algunos guerreros cuyos sentidos se han desarrollado mucho por el gran número de años que han pasado caminando entre las sombras de los bosques, vigilando a los Orcos y otras criaturas malignas. Si dispone de movimiento para alcanzarlos, el guerrero puede repetir su tirada para efectuar una carga contra oponentes que no puede ver (en lugar de los 10 cm habituales).



ENANOS BUSCADORES DE TESOROS



A veces, un Noble Enano puede encontrarse en una situación desesperada. Su familia puede haber sido asesinada por los orcos, o por alguna cosa puede haber caído en desgracia y haber sido desterrado. Los otros Enanos denominan a estos guerreros "los Desposeídos". Los Enanos son una raza orgullosa. Para ellos es inconcebible dejarse arrastrar por la desesperación. En vez de ello, un Noble que se encuentre en una situación apurada, reunirá a un grupo de sus más leales amigos y parientes para embarcarse en la búsqueda de tesoros, con la esperanza de acumular suficientes riquezas para poder establecer un nuevo reino propio. Y se rumorea que las riquezas abundan en una ciudad llamada Annúminas...

REGLAS ESPECIALES

Todos los Enanos están sujetos a las siguientes reglas especiales:

DIFÍCIL DE MATAR

Los Enanos son individuos duros y resistentes a los que sólo se puede dejar fuera de combate con un resultado de 6 en vez de 5-6 cuando se efectúe una tirada en la Tabla de Heridas. Así pues, los resultados en la Tabla de Heridas son: 1-2= derribado; 3-5= aturdido; 6= fuera de combate.

CABEZA DURA

Los Enanos ignoran las reglas especiales de mazas, garrotes, etc ¡No es fácil dejarlos inconscientes!

ARMADURA

Los Enanos jamás sufren penalización al movimiento por estar equipados con armadura.

ODIO HACIA LOS ORCOS

Todos los Enanos odian a los Orcos. Consultad en

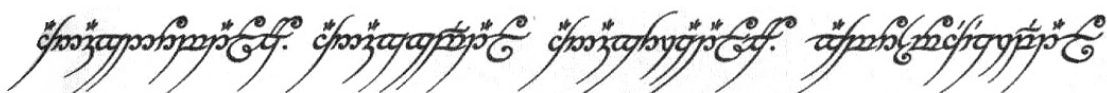
la sección de psicología del reglamento de *Annúminas* las reglas especiales que deben aplicarse.

AGRAVIO ANCESTRAL

Los Enanos no han olvidado las guerras contra los Elfos en los días en que ambas razas se enfrentaron en la ahora desaparecida Beleriand. Una banda de Enanos jamás reclutará un espada de alquiler de raza élfica.

MINEROS EXCELENTES

Los Enanos pasan la mayor parte de su vida bajo tierra buscando minerales preciosos, por lo que posiblemente sean los mejores en este tipo de trabajos. En la ciudad de *Annúminas* se utilizan técnicas muy parecidas para buscar tesoros bajo las ruinas y en cámaras subterráneas. Al efectuar la tirada para determinar la cantidad de tesoros que encuentra la banda, sumad +1 al número encontrado por la banda de Enanos.



ORGANIZACIÓN

ELECCIÓN DE GUERREROS



Una banda de Enanos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 12.

NOBLE: cada banda de Enanos debe incluir un Noble ¡Ni más ni menos!

MAESTRO ARMERO: tu banda puede incluir un único Maestro Armero.

GUARDIA KHAZÂD: tu banda puede incluir hasta dos Guardias Khazâd.

GUERREROS: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Enanos.

BARBILAMPIÑOS: tu banda puede incluir cualquier número de Barbilampiños.

EXPERIENCIA INICIAL

El *Noble* empieza con 20 puntos de experiencia. El *Maestro Armero* empieza con 10 puntos de experiencia.

Los *Guardia khazâd* empiezan con 8 puntos de experiencia.

Los *Guerreros* empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los *Barbilampiños* empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS ENANOS

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Enanos para escoger su equipo:

GUERREROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
------	----------------

Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Hacha Enana	15 mo
Espada	10 mo
Arma a dos manos	15 mo
Lanza	10 mo
Arma de eog*	3 x coste

Armas de Proyectiles

Hacha arrojadiza	15 mo
------------------	-------

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Armadura Enana*	55 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

***Sólo Héroes.** El precio es inferior al crear una banda, pues representa la facilidad con que pueden conseguir estos objetos en sus tierras. Posteriormente tendrán el coste normal.

EXPLORADORES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Lanza	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Arco corto	5 mo
Hacha arrojadiza	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

BARBILAMPIÑOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco Corto	5 mo
Hacha arrojadiza	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

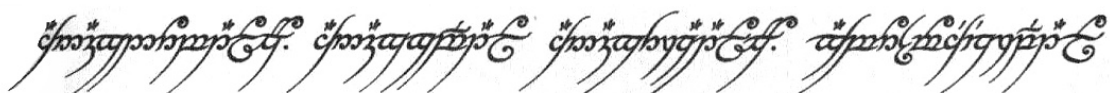


TABLA DE HABILIDADES DE LOS ENANOS

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Noble	✓	✓		✓		✓
Maestro Armero	✓			✓		✓
Guardia khazâd	✓			✓		✓

HÉROES

I NOBLE

Reclutamiento: 85 monedas de oro



Los Nobles Enanos son buscadores de fortuna que han reunido una banda de Enanos con sus mismas ambiciones y han abandonado su fortaleza en busca de riquezas. El Noble Enano es un miembro muy respetado por los componentes de la banda.

Habitualmente se trata de un miembro de alguna familia noble de una fortaleza Enana perdida que sueña con encontrar suficientes tesoros para recuperar el antiguo esplendor de los Reinos Enanos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Noble	8	5	4	3	4	1	2	1	9

ARMAS/ARMADURA: un Noble Enano puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la banda situada a 15 centímetros o menos del Noble Enano puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

0-1 MAESTRO ARMERO

Reclutamiento: 50 monedas de oro

Los Maestros Armeros son miembros respetados de la sociedad Enana. Son ellos quienes guardan gran parte del saber ancestral de su raza, siendo capaces de forjar armas y armaduras sin par.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestro Armero	8	4	3	3	4	1	2	1	9

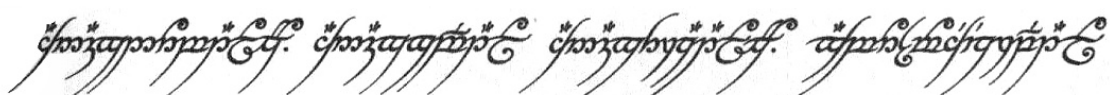
ARMAS/ARMADURA: un Maestro Armero puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Barbilampiños.

REGLAS ESPECIALES

ARMERO EXPERTO: Aún sin contar con sus aprendices y su gran forja, este herrero sin par es capaz de afilar perfectamente las armas de sus compañeros. Mientras esté con la banda, todas las hachas y espadas del Noble, los Guardias Khazâd y las del Maestro Herrero se consideran que tienen *filo cortante*, un -1 adicional a la tirada de salvación por armadura (acumulable con el -1 de las armas de eog y el de las Hachas Enanas).

0-2 GUARDIAS KHAZÂD

Reclutamiento: 60 monedas de oro



Los Guardias khazâd son escogidos de entre los más fuertes, decididos y valientes de todos los guerreros Enanos. Aquellos que por cualquier causa han sido desterrados o han quedado irremediabilmente deshonrado, abandonan sus hogares para vagar por el mundo y morir luchando contra los enemigos de los Enanos con una furia salvaje.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia Khazâd	8	4	3	3	4	1	2	1	9

ARMAS/ARMADURA: los Guardias khazâd pueden equiparse con armas elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros. Los Guardias khazâd jamás utilizarán armas de proyectiles.

REGLAS ESPECIALES

VETERANOS DE MIL COMBATES: los Guardias khazâd no temen una muerte honorable en combate. No necesitan efectuar chequeo alguno cuando combaten solos.

HABILIDADES DE GUARDIA KHAZÂD

Los Guardias khazâd pueden elegir las habilidades indicadas a continuación en lugar de utilizar las tablas habituales cada vez que consigan una nueva habilidad.

BARUK KHAZÂD AI-MËNU: el Guardia khazâd puede doblar sus ataques en el turno en que carga, pero debe aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar ese turno y puede sumar +1 a sus tiradas para impactar durante el turno en que carga.

MATADOR DE MONSTRUOS: el Guardia khazâd siempre hiere a cualquier oponente con una tirada de 4+ en 1D6, sin importar la Resistencia de éste, a menos que gracias a su propia Fuerza (después de aplicar las modificaciones por el arma) necesite un resultado inferior a ese.

SEGUIDORES

(ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)

VETERANOS

Reclutamiento: 40 monedas de oro

Estos son los guerreros Enanos por excelencia: duros, tozudos y valientes; guerreros en los que se puede confiar para mantenerse firmes sea quien sea el enemigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Veterano	8	4	3	3	4	1	2	1	9

ARMAS/ARMADURAS: los Veteranos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

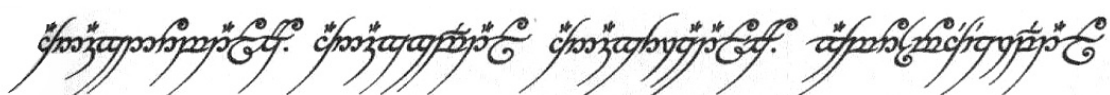
EXPLORADORES

Reclutamiento: 40 monedas de oro



Estos guerreros, expertos cazadores, guardias y vigías, al contrario que muchos de los de su raza son diestros empuñando arcos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Explorador	8	4	3	3	4	1	2	1	9



ARMAS/ARMADURAS: los Exploradores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Exploradores.

BARBILAMPIÑOS

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Estos jóvenes Enanos se han unido a un grupo de veteranos Buscadores de Tesoros con la esperanza de hacer fortuna.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Barbilampiño	8	3	2	3	4	1	2	1	8

ARMAS/ARMADURAS: los Barbilampiños pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Barbilampiños.



ARMAS ESPECIALES

HACHA ENANA

Coste: 15 monedas de oro.

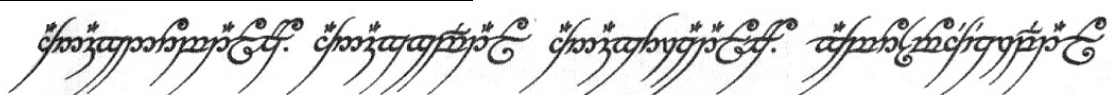
Disponibilidad: Rara 8 (sólo Enanos).

REGLAS ESPECIALES

Filo Cortante: las Hachas Enanas tiene un modificador adicional de -1 a la tirada de salvación por armadura, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice un Hacha Enana aplicará un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.

Parada: las Hachas Enanas poseen un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con un Hacha Enana puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con el Hacha Enana puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados. Una miniatura no puede parar más de un ataque en cada fase de combate cuerpo a cuerpo; una miniatura armada con dos Hachas Enanas (o un Hacha Enana y una espada, etc.) no podrá parar dos ataques, pero podrá repetir una tirada no superada para parar el ataque.

Las Hachas Enanas tienen un mango más corto hecho de un material más ligero y resistente que el de las hachas normales. Los Guerreros Enanos están entrenados en su manejo, por lo que pueden utilizarlas con la misma soltura que un Humano empuña una espada.



HABILIDADES ESPECIALES DE LOS ENANOS

Los Héroes Enanos pueden utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.



GUERRERO IMBATIBLE

Las habilidades marciales del Enano sobrepasan las de los guerreros normales; es capaz de luchar contra hordas de Orcos y salir victorioso. Cuando empuña armas que posean la regla especial parada, este Héroe consigue parar el ataque del enemigo si iguala o supera la mayor tirada para impactar del adversario, no sólo si la supera. Además, si este guerrero blande dos armas con la regla especial parada, podrá efectuar dos paradas (si las dos tiradas igualan o superan los dos resultados mayores de los ataques efectuados contra él) en vez del máximo habitual de uno. Hay que tener en cuenta que si el Enano está

equipado con dos Hachas Enanas podrá repetir las tiradas no superadas.

MUY RESISTENTE

Este Enano destaca por ser capaz de soportar heridas que matarían a cualquier otro ser menos resistente. Al efectuar una tirada en la Tabla de Heridas Graves de Héroes después de la partida para determinar lo que le sucede al Héroe si ha quedado fuera de combate, podrá repetir la tirada. Deberá aplicarse el resultado de la segunda tirada, incluso si es peor que el primero.

BUSCADOR EXPERTO

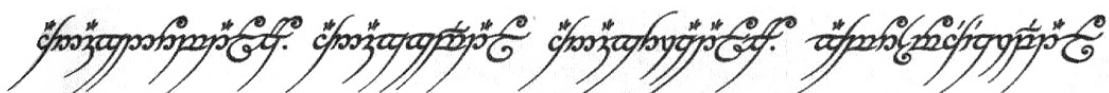
Este Enano es especialmente bueno localizando recursos valiosos. Al efectuar la tirada en la Tabla de Exploración después de una partida, este Héroe puede modificar uno de los resultados en +1/-1.

DURO COMO EL ACERO

Los Enanos son individuos muy resistentes, ipero este Héroe es muy resistente incluso para ser un Enano! Al efectuar las tiradas en la Tabla de Heridas, un resultado de 1-3 se considera derribado, un resultado de 4-5 se considera aturdido, y un resultado de 6 se considera fuera de combate.

CRÁNEO DE PIEDRA

El Héroe posee un cráneo extremadamente duro, incluso para los estándares Enanos. Cada vez que sufra un resultado de aturdido, podrá efectuar una tirada de salvación de 3+ en 1D6 para evitar quedar aturdido. Si supera la tirada de salvación, tan sólo quedará derribado. Si, además, el Enano está equipado con un Casco, esta tirada de salvación será de 2+ en vez de 3+ (esta tirada sustituye a la de la regla especial del Casco).



GUERREROS DE ARTHEDAIN



Guerreros del último reino Dúnedain que sigue desafiando el poder del Rey brujo en el norte, resistiendo a duras penas mientras aguardan la ayuda de su reino hermano, Gondor, que tiene sus propios problemas. Duros y disciplinados, saben que luchan por sus hogares y sus familias y no pueden permitirse fracasar. En Annúminas buscan descubrir el motivo del interés del señor de Angmar por estas ruinas para así poder frustrar sus planes.

REGLA ESPECIAL

Los Guerreros de Arthedain están acostumbrados a las exigencias de la disciplina militar y tienen un desarrollado sentido de la lealtad entre los oficiales y sus hombres. Para representar esto, los combatientes pueden utilizar el atributo de Liderazgo de su Capitán en un radio de 30 centímetros como máximo, en vez de a sólo 15 centímetros.

ORGANIZACIÓN

ELECCIÓN DE GUERREROS

Una banda de Guerreros de Arthedain debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 15.

Élennë nîn arthédaim. Élennë nîn arthédaim. Élennë nîn arthédaim. Élennë nîn arthédaim.

GUERREROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo
Arma a dos manos	15 mo
Lanza	10 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Escudo Pequeño	5 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

ARQUEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Arco Largo	15 mo
Arco de acero*	35 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo Pequeño	5 mo
Casco	10 mo

*Sólo Héroes, no es necesario tirada de disponibilidad para adquirirlo durante la creación de la banda.

CAPITÁN: cada banda de Guerreros de Arthedain debe incluir un Capitán ¡Ni más ni menos!

CAMPEÓN: tu banda puede incluir hasta dos Campeones.

NÓLEHILDI: tu banda puede incluir un solo Nólehildi.

RECLUTA: tu banda puede incluir un solo Reclutas.

GUERREROS: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

VETERANOS: tu banda puede incluir un máximo de 5 Veteranos.

ARQUEROS: tu banda puede incluir un máximo de 7 Arqueros.

EXPERIENCIA INICIAL

El *Capitán* empieza con 20 puntos de experiencia. Los *Campeones* empiezan con 8 puntos de experiencia.

El *Nólehildi* empieza con 4 puntos de experiencia.

El *Recluta* empieza con 0 puntos de experiencia.

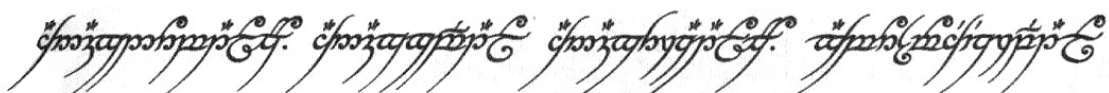
Los Seguidores empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS GUERREROS DE ARTHEDAIN

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Guerreros de Arthedain para escoger su equipo:

TABLA DE HABILIDADES DE LOS GUERREROS DE ARTHEDAIN

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	✓		✓	
Nólehildi			✓		✓
Recluta	✓	✓			✓



HÉROES

1 CAPITÁN

Reclutamiento: 60 monedas de oro



Orgullosos herederos de la tradición de Númenor, estos valientes guerreros ven como su reino va siendo sometido lentamente por el maligno poder de Angmar. Por eso buscan entre las ruinas de Annúminas armas y objetos de poder que les puedan ayudar en la

guerra, al tiempo que vigilan a los secuaces del Enemigo ya que su presencia resulta tan misteriosa como inquietante.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán	10	4	4	3	3	1	3	1	8

ARMAS/ARMADURAS: un Capitán puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la banda situada a 30 centímetros o menos del Capitán puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

0-2 CAMPEÓN

Reclutamiento: 35 monedas de oro

Veteranos de muchas campañas, diestros en el combate y firmes ante el enemigo, estos guerreros son los segundos al mando en la banda y apoyan con firmeza a su capitán.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Campeón	10	4	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: un Campeón puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

0-1 NÓLEHILDI

Reclutamiento: 35 monedas de oro

Instruidos por Mithrandir en las Artes de la Hechicería, estos hombres han sido cuidadosamente escogidos por su firmeza, pureza y sabiduría para utilizar una de las más poderosas armas del Enemigo contra él.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nólehildi	10	3	3	3	3	1	3	1	7



ARMAS/ARMADURAS:

un Nóléhildi puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

MAGO: los Nóléhildi son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar

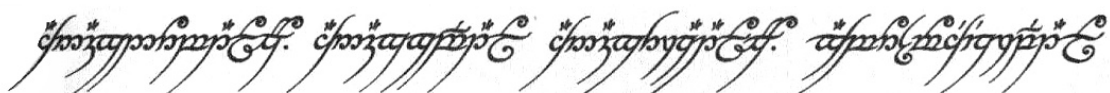
Hechicería. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.

0-1 RECLUTA

Reclutamiento: 15 monedas de oro

Ansiosos de conseguir fama y fortuna, estos jóvenes guerreros se alistan sin miedo de desafiar a la muerte en las terribles ruinas de Annúminas esperando un prometedor futuro en el oficio de las armas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Recluta	10	2	2	3	3	1	3	1	6



ARMAS/ARMADURAS: un Recluta puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

SEGUIDORES

(ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)



GUERREROS

Reclutamiento: 25 monedas de oro

La masa de tropas que forma la espina dorsal de cualquier ejército, hombres acostumbrados a la guerra, sin miedo y diestros en el combate.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	10	3	3	3	3	1	4	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Guerreros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

0-5 VETERANOS

Reclutamiento: 35 monedas de oro

Guerreros curtidos en varias batallas y escaramuzas contra los ejércitos de Angmar, son letales con la espada y suelen ser la vanguardia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Veterano	10	4	3	3	3	1	4	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Veteranos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

EXPERTOS CON LA ESPADA: pueden repetir cualquier tirada fallada para impactar cuando cargan si están usando una espada.



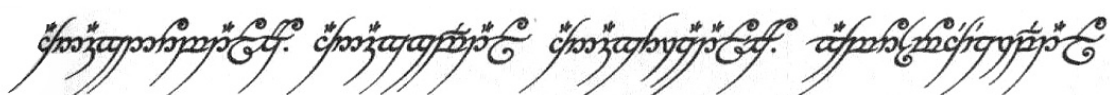
0-7 ARQUEROS

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Entrenados para usar con precisión sus arcos, suelen preferir la retaguardia donde sus letales proyectiles diezman al enemigo antes de que pueda acercarse.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero	10	4	4	3	3	1	3	1	8

ARMAS/ARMADURAS: los Arqueros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Arqueros.



GUERREROS: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

TIRADORES: tu banda puede incluir un máximo de 5 Tiradores.

ARQUEROS: tu banda puede incluir un máximo de 7 Arqueros.

EXPERIENCIA INICIAL

El *Capitán* empieza con 20 puntos de experiencia. Los *Campeones* empiezan con 8 puntos de experiencia.

El *Nólehildi* empieza con 4 puntos de experiencia. El *Recluta* empieza con 0 puntos de experiencia. Los Seguidores empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS GUERREROS DE CARDOLAN

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Guerreros de Cardolan para escoger su equipo:

GUERREROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Arma a dos manos	15 mo
Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo
Mangual	15 mo
Lanza	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Arco de acero*	35 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Escudo Pequeño	5 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

ARQUEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo

Armas de Proyectiles

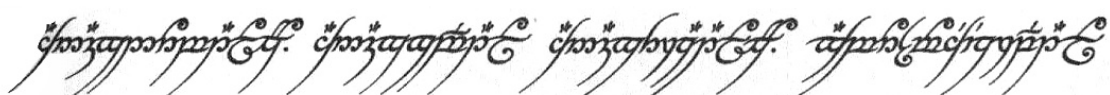
Arco	10 mo
Arco Largo	15 mo
Hacha arrojadiza	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

TABLA DE HABILIDADES DE LOS GUERREROS DE CARDOLAN

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	✓			✓
Nólehildi			✓		✓
Recluta	✓	✓			✓



HÉROES

1 CAPITÁN

Reclutamiento: 60 monedas de oro



Descendientes de los señores de Tharbad, estos carismáticos guerreros conservan el gusto por las ropas lujosas y las habilidades marciales de su ahora desaparecido reino.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán	10	4	4	3	3	1	4	1	8

ARMAS/ARMADURAS: un Capitán puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la banda situada a 30 centímetros o menos del Capitán puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

0-2 CAMPEÓN

Reclutamiento: 35 monedas de oro

Veteranos de muchas campañas, diestros en el combate y firmes ante el enemigo, estos guerreros son los segundos al mando en la banda y apoyan con firmeza a su capitán.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Campeón	10	4	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: un Campeón puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

0-1 NÓLEHILDI

Reclutamiento: 35 monedas de oro



Instruidos por Mithrandir en las Artes de la Hechicería, estos hombres han sido cuidadosamente escogidos por su firmeza, pureza y sabiduría para utilizar una de las más poderosas armas del Enemigo contra él.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nóléhildi	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: un Nóléhildi puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

MAGO: los Nóléhildi son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar Hechicería. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.

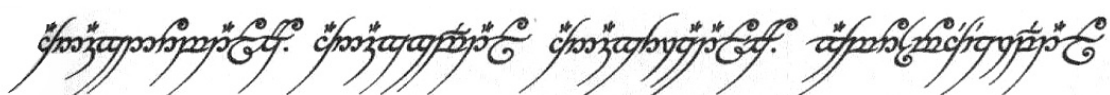
0-1 RECLUTA

Reclutamiento: 15 monedas de oro

Ansiosos de conseguir fama y fortuna, estos jóvenes guerreros se alistan sin miedo de desafiar a la muerte en las terribles ruinas de Annúminas esperando un prometedor futuro en el oficio de las armas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Recluta	10	2	2	3	3	1	3	1	6

ARMAS/ARMADURAS: un Recluta puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.



SEGUIDORES

(ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)



GUERREROS

Reclutamiento: 25 monedas de oro

La masa de tropas que forma la espina dorsal de cualquier ejército, hombres acostumbrados a la guerra, sin miedo y diestros en el combate.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	10	3	3	3	3	1	4	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Guerreros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

0-5 TIRADORES

Reclutamiento: 35 monedas de oro

Arqueros de élite acostumbrados a luchar en formación, estos guerreros son mortales cuando sorprenden a sus enemigos disparando su lluvia de flechas desde sus escondites en las ruinas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tirador	10	3	4	3	3	1	4	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Tiradores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Arqueros.

REGLAS ESPECIALES

LLUVIA DE FLECHAS: Para usar esta habilidad, necesitas un grupo formado al menos por 5 guerreros, agrupados (una separación inferior o igual a 2 cm entre cualquiera de ellos) y con visibilidad a la zona objetivo. Tus arqueros no pueden moverse ni realizar ninguna otra acción en tu turno cuando usen esta habilidad. Disparan rápidamente a largo alcance (no se puede usar a corto), cubriendo un área de 10 cm de radio de flechas. Cualquier figura dentro de esa área es impactada automáticamente con un resultado de 4+ en un D6. Debido a la cantidad de flechas que gastan, sólo puede usarse una vez por batalla.

0-7 ARQUEROS

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Entrenados para usar con precisión sus arcos, suelen preferir la retaguardia donde sus letales proyectiles diezman al enemigo antes de que pueda acercarse.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero	10	4	4	3	3	1	3	1	8

ARMAS/ARMADURAS: los Arqueros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Arqueros.

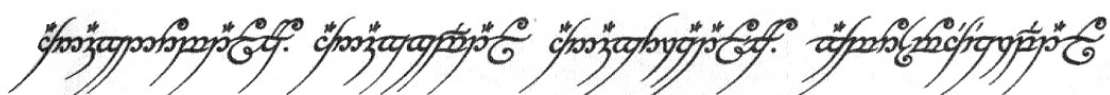
ARMAS ESPECIALES

ESPADA DE OESTERNESSE

Coste: 20 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 10 (no la pueden usar los Angmarim de Carn Dûm, los Hombres de l Este ni los Orcos).

Forjada en Númenor antes de la Caída, estas hojas tienen un poder especial contra las criaturas de las Sombras. Hierde automáticamente a los Poseídos y Elegidos del Oscuro.



GUERREROS DE RHUDAUR



El boscoso reino de Rudaur fue el primero en caer bajo el poder del Rey brujo. Sus habitantes nativos, los Hombres de las Colinas, se unieron al ejército de Angmar y los pocos Dúnedain que allí había fueron derrotados con facilidad a pesar de su valor. Ha pasado mucho tiempo de aquello, pero los supervivientes no están dispuestos a permitir que matanzas como aquellas se repitan por toda Eriador. Tras jurar fidelidad al rey de Arthedain, el único reino Dúnedain queda en el norte, vuelven a la batalla por preservar la libertad de los Pueblos Libres.

ORGANIZACIÓN

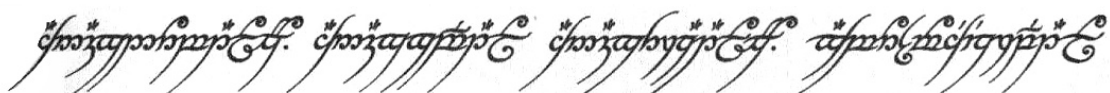
ELECCIÓN DE GUERREROS

Una banda de Guerreros de Rhudaur debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 15.

CAPITÁN: cada banda de Guerreros de Rhudaur debe incluir un Capitán ¡Ni más ni menos!

SARGENTO: tu banda puede incluir un sólo Sargento.

MONTARAZ: tu banda puede incluir hasta dos Montaraces.



RECLUTA: tu banda puede incluir un sólo Recluta.
GUARDIANES DE LAS MONTAÑAS: tu banda puede incluir cualquier número de Guardias de la Montaña.
ARQUEROS: tu banda puede incluir un máximo de 7 Arqueros.
MASTINES DE GUERRA: tu banda puede incluir un máximo de 5 Mastines de guerra.

EXPERIENCIA INICIAL

El *Capitán* empieza con 20 puntos de experiencia.
 El *Sargento* empieza con 8 puntos de experiencia.
 Los *Montaraces* empiezan con 4 puntos de experiencia.
 El *Recluta* empiezan con 0 puntos de experiencia.
 Los *Seguidores* empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS GUERREROS DE RHUDAUR
 Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Guerreros de Rhudaur para escoger su equipo:

GUARDIANES DE LAS MONTAÑAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Arma a dos manos	15 mo
Daga	1ª gratis/2 mo
Lanza	10 mo
Mangual	15 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Arco de acero*	35 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Escudo Pequeño	5 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

*Sólo **Héroes**, no es necesario tirada de disponibilidad para adquirirlo durante la creación de la banda.

ARQUEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Hacha	5 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Arco Largo	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

MONTARACES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Arco Largo	15 mo
Arco de acero	35 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo Pequeño	5 mo
Casco	10 mo

Varios

Flechas de caza	35 mo
-----------------	-------

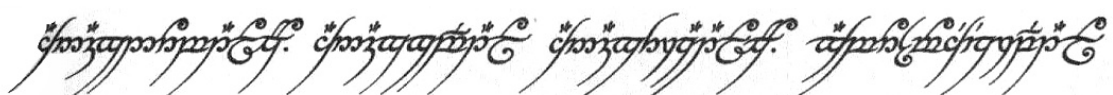


TABLA DE HABILIDADES DE LOS GUERREROS DE RHUDAUR

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán	✓	✓	✓	✓	✓
Sargento	✓			✓	✓
Montaraz		✓			✓
Recluta	✓	✓	✓*		✓

*Sólo Adiestrar animales

HÉROES

I CAPITÁN

Reclutamiento: 60 monedas de oro

Descendientes de los señores de Rhudaur, estos rudos guerreros conservan el espíritu indómito y las tradiciones militares de su desaparecido reino.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán	10	4	4	3	3	1	4	1	8

ARMAS/ARMADURAS: un Capitán puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guardia de la Montaña.

REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la banda situada a 30 centímetros o menos del Capitán puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

0-1 SARGENTO

Reclutamiento: 35 monedas de oro



Veteranos de muchas campañas, diestros en el

Élfico antiguo: Élfico antiguo Élfico antiguo Élfico antiguo

combate y firmes ante el enemigo, estos guerreros son los segundos al mando en la banda y apoyan con firmeza a su capitán.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sargento	10	4	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: un Sargento puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guardia de la Montaña.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Montaraz	10	2	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: un Montaraz puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo Montaraces.

REGLAS ESPECIALES

COLOCACIÓN DE TRAMPAS: los Montaraces son tramperos y cazadores expertos y estas habilidades resultan muy provechosas en las ruinas de Annúminas. Un Montaraz puede colocar una trampa si no hace otra cosa durante ese turno (no puede colocar una trampa si acaba de ser *derribado* e intenta ponerse en pie). Coloca una ficha en contacto con la peana del Montaraz. Cuando una miniatura (amiga o enemiga) mueva a una distancia de 5 cm de la ficha, correrá el riesgo de caer donde está colocada la trampa. Por esta razón, tira 1D6. Con un resultado de 3 +, habrá caído en la trampa y sufrirá un impacto de F4 (recuerda que un Montaraz no puede caer en su propia trampa, pero miniaturas aliadas sí). Si la miniatura no ha sufrido heridas al caer en la trampa o simplemente no ha caído en ella, la "víctima" puede finalizar su movimiento. Si no ha sido así, se sitúa *derribado* o *aturdido* a una distancia de 5 cm de la ficha. Independientemente de si ha caído o no en la trampa, la ficha es retirada.

0-2 MONTARACES

Reclutamiento: 35 monedas de oro

Rhudaer era un reino poco poblado por los dúnedain y su territorio era boscoso en gran parte, por lo que para su vigilancia y protección se entrenó a guerreros que pudieran desenvolverse en ese entorno en pequeñas compañías. Sus habilidades han demostrado ser muy útiles en las ruinas de Annúminas.

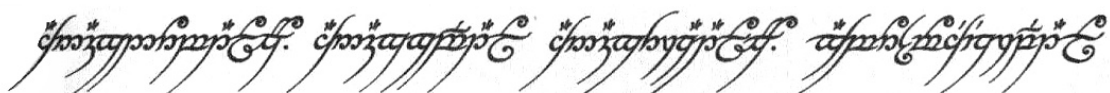


0-1 RECLUTA

Reclutamiento: 15 monedas de oro

Ansiosos de conseguir fama y fortuna, estos jóvenes guerreros se alistan sin miedo de desafiar a la muerte en las terribles ruinas de Annúminas esperando un prometedor futuro en el oficio de las armas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Recluta	10	2	2	3	3	1	3	1	6



ARMAS/ARMADURAS: un Recluta puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guardia de la Montaña.



SEGUIDORES

(ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)

0 - 5 MASTINES DE GUERRA

Reclutamiento: 15 monedas de oro

Emparentados con los *drogrín aran*, que son los mastines de caza de los reyes de Arthedain, no tienen rival persiguiendo presas y desde hace incontables años han sido empleados por los guerreros de Rhudaur para la guerra. Son los mayores y más poderosos perro de guerra de todo

Eriador . De largo pelaje y largas extremidades, enormes cabezas y patas, y una altura hasta la parte superior de casi un metro, fueron en su origen criados y adiestrados a partir de razas que pertenecían a los elfos y a los edain con la idea de matar a huargos y a lobos. En las raras ocasiones que los siervos del Rey Brujo capturan un *drogrín aran*, se lo llevan para que combata a muerte en la arena enfrentándose a los mejores lobos de guerra.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mastín	15	4	0	4	3	1	4	1	5

ARMAS/ARMADURAS: ¡Mandíbulas y brutalidad! Los mastines de guerra nunca necesitan o usan armas o armaduras.

REGLAS ESPECIALES

ANIMALES: Son animales y, por tanto, no ganan experiencia.

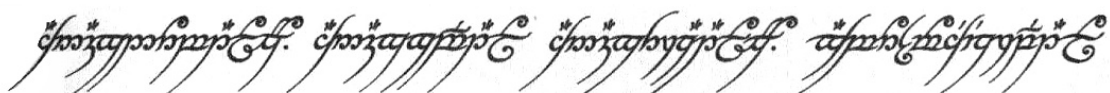
GUARDIANES DE LAS MONTAÑAS

Reclutamiento: 35 monedas de oro

Los duros guerreros que guardaban el Paso Alto de las Montañas Nubladas, manteniéndolo a salvo de orcos, montañeses, trolls e incluso gigantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Veterano	10	4	3	3	3	1	4	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los guardianes de las montañas pueden equiparse con armas y



armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guardia de la Montaña.

REGLAS ESPECIALES

SANGRE FRÍA: Los guardianes de las montañas ignoran la regla de *solo ante el peligro*.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero	10	4	4	3	3	1	3	1	8

ARMAS/ARMADURAS: los Arqueros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Arqueros.

ARMAS ESPECIALES

ARCO DE ACERO NÚMENOAREANO

Alcance: 80 cm

Fuerza: 4

Coste: 35 mo

Disponibilidad: Rara 10 (Guerreros de Arthedain), Rara 11 (Guerreros de Cardolan o Rhudaur).

REGLA ESPECIAL

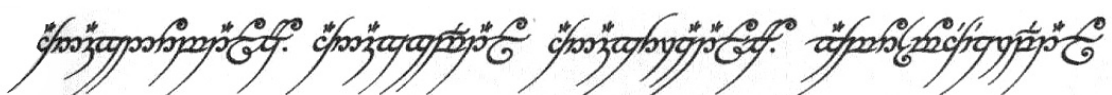
Fuerza 4+ para poder usarlo

Cuando regresaron a la Tierra Media, los hombres de Númenor trajeron arcos de acero hueco que sólo ellos, gracias a su estatura y fuerza podían tensar con efectividad. Las técnicas de su fabricación se han perdido y pocos son ya los Dúnedain con la estatura y fuerza que tenían antaño, pero aún así hay unos pocos que conservan puro su linaje y son capaces de usar estas poderosas armas.

0-7 ARQUEROS

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Entrenados para usar con precisión sus arcos, suelen preferir la retaguardia donde sus letales proyectiles diezman al enemigo antes de que pueda acercarse.



HOMBRES DE LAS COLINAS



Estos salvajes guerreros son los habitantes nativos de Rhudaur, emparentados con los Dunlendinos, que se vieron desplazados a las montañosas y estériles tierras altas por la llegada de los Dúnedain. Ahora buscan su venganza, aliados con el Rey brujo. Tradicionalmente, los Hombres de las Colinas han sido siempre un pueblo supersticioso, circunstancia que los nigromantes del rey brujo han sabido aprovechar. Engañan a sus dirigentes espirituales, los chamanes, controlando a los espíritus con los que contactan con la falsa creencia de que son sus ancestros para someterlos a los designios de su amo y azuzar su odio contra los Dúnedain.

REGLAS ESPECIALES

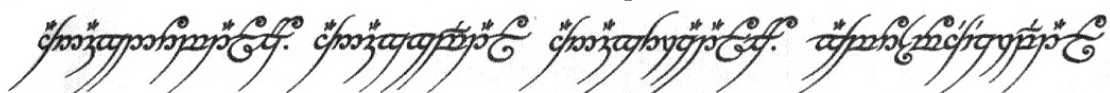
SUBSISTIR. Cualquier componente de la partida de guerra, incluyendo Héroes, que no haya resultado herido en la batalla previa puede salir a buscar comida (cazar alimañas, alimentarse de raíces...) para mantenerse con vida.

Si se dedican a subsistir, no pueden desempeñar ninguna tarea especial tras la batalla, como por ejemplo visitar al comerciante o explorar. Cada guerrero en esta desesperada situación no cuenta a

efectos de calcular el total de miembros de la partida de guerra para determinar los ingresos.

Un guerrero mal alimentado, por duro que sea, no está muy motivado. Aunque uno solo de sus miembros se ve obligado a subsistir, la partida de guerra tendrá un modificador de -1 a Liderazgo para sus *chequeos de retirada* en el próximo escenario.

Esta regla no se aplica a los espadas de alquiler ni a los héroes de leyenda contratados por la partida de guerra.



MONTAÑESES: Los Hombres de las Colinas están habituados a vivir al aire libre y son entrenados desde su nacimiento para sobrevivir a la intemperie en su dura tierra natal. Los Hombres de las Colinas pueden rastrear a sus oponentes aun a pesar de la niebla o de la oscuridad gracias a su oído agudizado, siempre logran abrirse camino a través de terreno escarpado y escalan con increíble agilidad.

A efectos de juego, ignoran la penalización al movimiento por terreno difícil (aunque no pueden correr mientras lo cruzan) y tienen un modificador de +1 a Iniciativa para chequeos de movimiento (escalar, saltar, etc).

ORGANIZACIÓN

ELECCIÓN DE GUERREROS

Una banda de Hombres de las Colinas debe incluir un mínimo de cinco miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 30.

JEFE DEL CLAN: cada banda de Hombres de las Colinas debe incluir un Jefe del clan ¡Ni más ni menos!

RASTREADORES: tu banda puede incluir hasta dos Campeones.

CHAMÁN: tu banda puede incluir un solo Chamán.

GUERREROS: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

CAZADORES: tu banda puede incluir un máximo de 7 Cazadores.

EXPERIENCIA INICIAL

El *Jefe del Clan* empieza con 20 puntos de experiencia.

Los *Rastreadores* empiezan con 8 puntos de experiencia.

El *Chamán* empieza con 4 puntos de experiencia.

Los *Seguidores* empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS HOMBRES DE LAS COLINAS

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Hombres de las Colinas para escoger su equipo:

GUERREROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Arma a dos manos*	15 mo
Espada*	10 mo
Garrote	3 mo
Hacha	5 mo
Lanza	10 mo

Armas de proyectiles

Honda	2 mo
-------	------

Armaduras

Armadura ligera*	20 mo
Casco*	10 mo
Pieles	5 mo
Escudo	5 mo

Equipo diverso

Mohereg (veneno)*	35 mo
-------------------	-------

*Sólo Héroes.

CAZADORES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Espada	10 mo
Lanza	10 mo

Armas de proyectiles

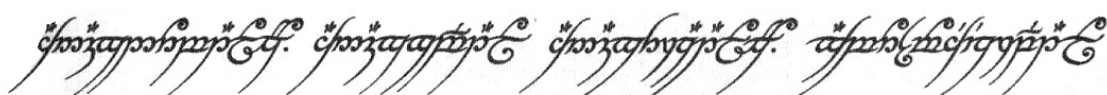
Arco	10 mo
Honda	mo

Armaduras

Pieles	5 mo
--------	------

TABLA DE HABILIDADES DE LOS HOMBRES DE LAS COLINAS

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Señor de la Guerra	✓			✓	
Berserker	✓	✓			
Cachorro	✓				



HÉROES

1 JEFE DEL CLAN

Reclutamiento: 60 monedas de oro



Más bajo que un Dúnedain o un Nórdico, pero astuto como un lobo. Entre los Hombres de las Colinas, los jefes guerreros se elijen no sólo por la fuerza, si no también por la inteligencia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jefe del Clan	10	4	4	4	3	1	3	1	8

ARMAS/ARMADURAS: un Señor de la Guerra puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo.

REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la banda situada a 15 centímetros o menos del Señor de la Guerra puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

ELEGIDO POR LOS ESPÍRITUS: El jefe es un poderoso guerrero elegido por el chamán que pinta su cuerpo con dibujos rituales. Está tan fuertemente convencido de su poder que es *inmune a miedo*.

0-2 RASTREADORES

Reclutamiento: 40 monedas de oro

Los más hábiles cazadores de la tribu, los del oído más fino, el olfato más agudo y el brazo más diestro ocupan posiciones de honor dentro de la jerarquía del clan y son de inestimable ayuda en tiempos de guerra.

M HA HP F R H I A L

Rastreador	10	4	3	4	3	1	3	1	7
------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

ARMAS/ARMADURAS: un Rastreador puede equiparse con armas cuerpo a cuerpo elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros. No puede llevar armadura ni armas de proyectiles.

REGLAS ESPECIALES

RECONOCER EL TERRENO: Por cada rastreador en tu partida de guerra, puedes sumar o restar 1 al resultado para determinar el escenario.

0-1 CHAMÁN

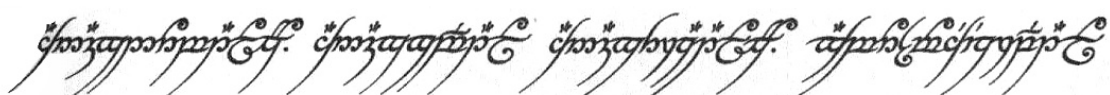
Reclutamiento: monedas de oro

Desde tiempos remotos los Hombres de las Colinas han estado guiados por un jefe guerrero y por un chamán. Estos chamanes, en su ignorancia, creen contactar con los espíritus de sus ancestros pero en realidad contactan con espíritus malvados que no han encontrado reposo. No obstante, los poderes nigrománticos que consiguen con sus tratos con los Descarnados son bastante reales.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán	10	2	2	3	3	1	3	1	6

ARMAS/ARMADURAS: un Chamán puede equiparse con armas elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.



REGLAS ESPECIALES

CURANDERO: El chamán tiene una habilidad natural para conocer hierbas y remedios extremadamente útiles para tratar heridas. Los Héroes de una partida de guerra de Hombres de las Colinas que cuente con un chamán y queden fuera de combate, pueden repetir la tirada en la Tabla de Heridas Graves (pero, si lo hacen, el segundo resultado será el definitivo).

MAGO: el Chamán es capaz de utilizar aprender hasta dos hechizos de Nigromancia y tres de Brujería (el jugador elige el tipo de magia inicial). Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.

SEGUIDORES

(ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)



GUERREROS

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Entre los guerreros de la tribu, llenos de odio hacia los Dúnedain, los más violentos y salvajes eligen armas de cuerpo a cuerpo para mirar cara a cara a sus enemigos cuando acaban con ellos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Guerreros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

0-7 CAZADORES

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Diestros con el arco, la lanza y la honda y curtidos por años de experiencia en los que su comida dependía de su puntería, estos cazadores ahora buscan acabar con aquellos que les arrebataron sus tierras.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cazador	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Cazadores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Cazadores.

ARMADURA ESPECIAL

PIELES

Coste: 5 monedas de oro.

Disponibilidad: Común (sólo Hombres de las Colinas)

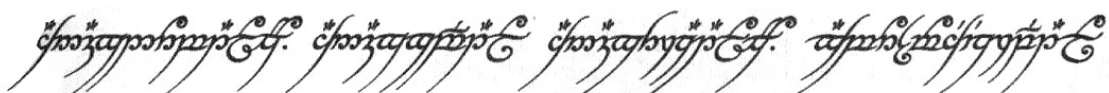
REGLAS ESPECIALES

Tirada de Salvación: Las gruesas pieles de animales protegen como una armadura ligera dándole a su portador una tirada de salvación de 6+ *sólo en combate cuerpo a cuerpo* y *no* pueden combinarse con una armadura pesada.

Frágil: Deberán descartarse si el guerrero queda *fuera de combate*, pues habrá quedado irreparablemente dañada.

Poco valioso: Las pieles no pueden venderse, iel hedor que desprenden es suficiente para alejar incluso a los más desesperados compradores!

Los Hombres de las Colinas no cuentan con armeros capaces de fabricar cotas de malla y aunque conocen como fabricar armaduras de cuero, a menudo recurren a las gruesas pieles de los animales que cazan para protegerse de sus enemigos.



HOMBRES DEL ESTE



ace mucho tiempo que Sauron ejerce su influencia en los pueblos del este, lejos de la penetrante vista de los Señores Elfos y de los herederos de Númenor. Y en estos tiempos de guerra, su sirviente el Rey Brujo ha pedido refuerzos de más allá del mar de Rhûn. Gentes emparentadas con los Variags y los Balchoth acuden a la llamada de su amo dispuestas a saquear los reinos Dúnedain.

REGLAS ESPECIALES

NACIDOS PARA CABALGAR: Todos los Héroes de la banda tienen la habilidad *Montar caballo*, (para más información consulta la sección de Reglas Opcionales).

ORGANIZACIÓN

ELECCIÓN DE GUERREROS

Cada banda debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15.

CAUDILLO: Debes incluir un Caudillo ¡Ni más, ni menos!

BRUJO: tu banda puede incluir un único Brujo, si así lo deseas.

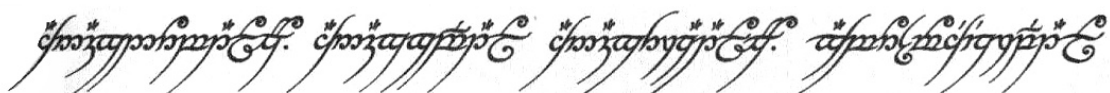
CAMPEONES: tu banda puede incluir hasta dos Campeones, si así lo deseas.

EXPLORADOR: tu banda puede incluir un único Explorador, si así lo deseas.

LOBOS DE LA ESTEPA: tu banda puede incluir hasta 5 Lobos de la estepa.

GUERREROS: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

NOVATOS: tu banda puede incluir cualquier número de Novatos.



EXPERIENCIA INICIAL

Un *Caudillo* empieza con 20 puntos de experiencia.
 Un *Brujo* empieza con 4 puntos de experiencia.
 Los *Campeones* empiezan con 8 puntos de experiencia.
 Un *Explorador* empieza con 4 puntos de experiencia.
 Los *Seguidores* empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS HOMBRES DEL ESTE

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Hombres del Este para escoger su equipo:

GUERREROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Arma a dos manos*	15 mo
Espada*	10 mo
Garrote	3 mo
Hacha	5 mo
Lanza	10 mo

Armas de Proyectiles

Honda	2 mo
-------	------

Armaduras

Armadura ligera*	20 mo
Casco*	10 mo
Pieles	5 mo
Escudo	5 mo

Equipo diverso

Mohereg (veneno)*	35 mo
-------------------	-------

*Sólo Héroes.

CAZADORES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Espada	10 mo
Lanza	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Honda	mo

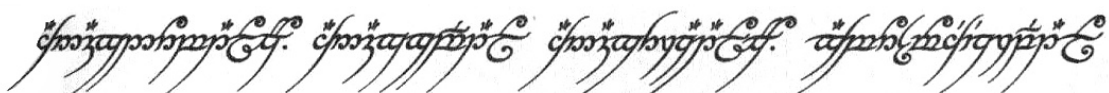
Armaduras

Pieles	5 mo
--------	------



TABLA DE HABILIDADES DE LOS HOMBRES DEL ESTE

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Caudillo	✓	✓			✓
Campeón	✓			✓	✓
Brujo			✓		✓
Explorador	✓	✓			✓



HÉROES

1 CAUDILLO

Reclutamiento: 60 monedas de oro.



Entre estos pueblos bárbaros del este se respetan dos cosas: la fuerza y la riqueza. Por eso los caudillos suelen ser los mejores guerreros de la banda (¡y los más ricos!).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caudillo	10	4	4	3	3	1	4	1	8

ARMAS/ARMADURAS: un Caudillo puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la

REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la banda situada a 15 centímetros o menos del Caudillo puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

DISPARAR AL GALOPE: es capaz de disparar mientras va al galope. El jinete podrá disparar con un ángulo de visión de 360 grados mientras vaya montado y también disparar mientras su montura esté corriendo. No obstante, dicho disparo se realizará con un modificador negativo de -1 para impactar (además de los modificadores normales). No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

0-2 CAMPEONES

Reclutamiento: 35 monedas de oro.



Poderosos guerreros, aunque no tan astutos como los caudillos, que se cuidan de rodearse de buenos guerreros pero no excesivamente ambiciosos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Campeón	10	4	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: un Campeón puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

0-1 BRUJO

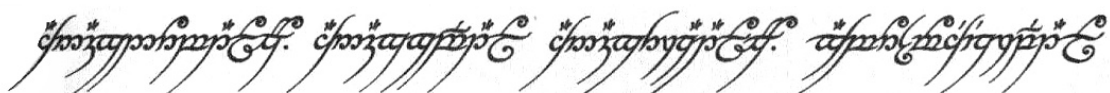
Reclutamiento: 35 monedas de oro.



Instruido por los practicantes de la Religión Oscura, este sacerdote-mago vigila que la banda cumpla los designios del rey Brujo al tiempo que aporta sus grandes poderes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Brujo	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: un Brujo puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.



REGLAS ESPECIALES

MAGO: el Brujo es un hechicero, por lo que puede utilizar Brujería. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.



0-1 EXPLORADOR

Reclutamiento: 35 monedas de oro.

Normalmente a la vanguardia de los ejércitos del Rey Brujo suelen ir estos hombres. Sigilosos y rápidos, pueden infiltrarse tras las líneas enemigas para espiar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Explorador	10	3	3	3	3	1	3	1	6

ARMAS/ARMADURAS: un Explorador puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Arqueros.

REGLAS ESPECIALES

INFILTRARSE: El explorador siempre se sitúa en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y puede colocarse en

cualquier lugar del campo de batalla mientras esté fuera de la línea de visión de la banda oponente y a más de 30 centímetros de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, tira 1D6 por cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.

SOLITARIO: Acostumbrado a actuar en solitario, el explorador ignora la regla de *solo ante el peligro*.



SEGUIDORES

(ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)

0-5 LOBOS DE LA ESTEPA

Reclutamiento: 35 monedas de oro.

Estos guerreros veteranos acostumbran a acosar a sus enemigos, rodeándolos como los fieros lobos de los que toman el nombre.

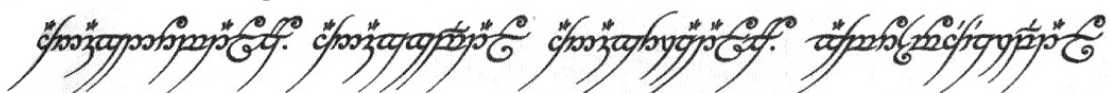
	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lobo de la estepa	10	3	4	3	3	1	4	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los lobos de la estepa pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

COMBATE EN GRUPO

Estos guerreros son expertos en aprovechar al máximo la superioridad numérica. Cuando combaten cuerpo a cuerpo contra un enemigo al



NÓRDICOS DE RHOVANION



uando comenzó la guerra contra el Rey Brujo los Dúnedain, viéndose superados en número, decidieron contratar a los fieros Hombres del Norte para ayudar a la defensa de sus reinos. Estos belicosos guerreros están hambrientos de ganar fama, gloria... ¡y oro!

ORGANIZACIÓN

ELECCIÓN DE GUERREROS

Una banda de Nórdicos de Rhovanion debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 15.

SEÑOR DE LA GUERRA: cada banda de Nórdicos de Rhovanion debe incluir un Señor de la Guerra ¡Ni más ni menos!

BERSERKERS: tu banda puede incluir hasta dos Berserkers.

CACHORROS: tu banda puede incluir hasta dos Cachorros.

PERROS DE LA GUERRA: tu banda puede incluir cualquier número de Perros de la Guerrera.

CAZADORES: tu banda puede incluir un máximo de 7 Cazadores.

EXPERIENCIA INICIAL

El *Señor de la Guerra* empieza con 20 puntos de experiencia.

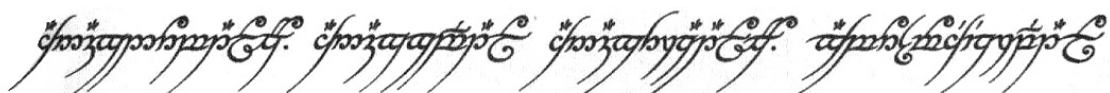
Los *Berserkers* empiezan con 8 puntos de experiencia.

Los *Cachorros* empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los *Seguidores* empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS NÓRDICOS DE RHOVANION

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Nórdicos de Rhovanion para escoger su equipo:



CAZADORES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Arco largo	15 mo
Hacha arrojadiza	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo
Mangual	15 mo
Arma a dos manos	15 mo
Lanza	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Hacha arrojadiza	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Escudo	5 mo
Escudo pequeño	5 mo
Casco	10 mo

GUERREROS

TABLA DE HABILIDADES DE LOS NÓRDICOS DE RHOVANION

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Señor de la Guerra	✓	✓	✓	✓	✓
Berserker	✓			✓	✓
Cachorro	✓			✓	✓

HÉROES



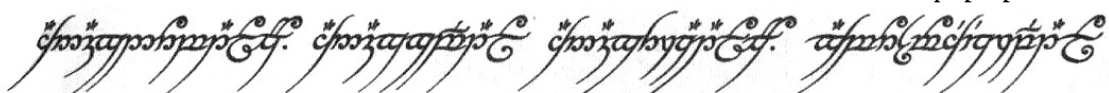
1 SEÑOR DE LA GUERRA

Reclutamiento: 60 monedas de oro

Alto y fornido, como todos los nórdicos, el señor de la Guerra es una figura imponente y un temible adversario en el campo de batalla que disfruta tanto de un buen combate como de una buena jarra de espumosa cerveza.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de la Guerra	10	4	4	4	3	1	3	1	8

ARMAS/ARMADURAS: un Señor de la Guerra puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.



REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la banda situada a 15 centímetros o menos del Señor de la Guerra puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.



REGLAS ESPECIALES

FURIA ASESINA: Estos salvajes guerreros están sujetos a la regla de *furia asesina*. Al comienzo de cualquier turno el jugador puede declarar que su berserker entra en furia asesina (a menos que esté huyendo).

0-2 **BERSERKERS**
Reclutamiento: 40 monedas de oro

Según dicen los rumores, estos salvajes y fieros guerreros están emparentados con los cambiaformas del Bosque Verde. Cuando combaten, una furia ciega y una terrible rabia nubla sus mentes y combaten con demencial ferocidad.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Berserker	10	4	3	4	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: un Berserker puede equiparse con armas cuerpo a cuerpo elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros. No puede llevar armadura (aunque puede llevar una *capa de piel de lobo*, ver Objetos Especiales más abajo) ni armas de proyectiles.

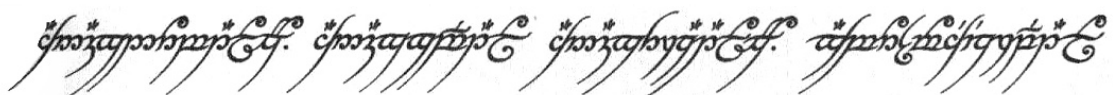
0-2 **CACHORROS**
Reclutamiento: 15 monedas de oro

Desde jóvenes, los hombres del norte instruyen a sus hijos en la guerra y la mejor escuela es la propia vida. En el campo de batalla o aprendes la lección o mueres.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cachorro	10	2	2	3	3	1	3	1	6

ARMAS/ARMADURAS: un Cachorro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

SEGUIDORES
 (ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)





PERROS DE LA GUERRA

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Los rubios guerreros vociferantes que cargan contra el enemigo sin dudar constituyen el grueso de las bandas de Nórdicos de Rhovanion .

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Perro de la Guerra	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Perros de la Guerra pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.



0-7 CAZADORES

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Entrenados durante años con sus arcos de los que dependía su supervivencia en su tierra natal, estos guerreros cazan ahora a sus enemigos entre las ruinas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cazador	10	3	3	3	3	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Cazadores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Cazadores.

REGLAS ESPECIALES

ARQUEROS VETERANOS: Pueden repetir la *primera* tirada para impactar fallada en cada batalla.

EQUIPO ESPECIAL

CAPA DE PIEL DE LOBO

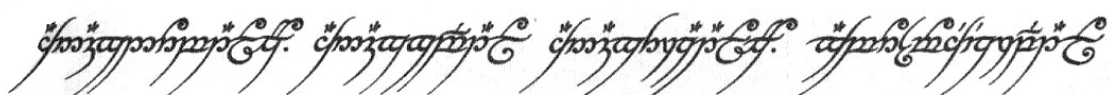
Coste: 10 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 5 (sólo Nórdicos de Rhovanion)

En las tierras boscosas de Rhovanion se considera una hazaña propia de un gran guerrero dar muerte sin ayuda a un lobo. Los guerreros que logran esta proeza se ganan el respeto de sus compañeros, y lucen las pieles con orgullo.

Efecto: para adquirir una capa de piel de lobo, un Héroe debe pagar 10 monedas de oro (para representar el gasto de organizar una cacería). Además, el Héroe debe obtener una puntuación inferior o igual a su Fuerza en un D6. Si la supera, el Héroe encuentra y mata a un lobo y puede llevar su piel como trofeo. Una figura que lleve una capa de piel de lobo gana +1 a su tirada de salvación por armadura contra proyectiles y tiene un modificador de +1 a Liderazgo para el primer chequeo de retirada que tenga que efectuar su partida de guerra.

Ten en cuenta que si adquieres la capa de piel de lobo durante la creación de tu partida de guerra, no tienes que hacer el chequeo de disponibilidad.



ORCOS DE ANGMAR



O entre todas las razas de la Tierra media, ninguna disfruta tanto ante la perspectiva de un buen saqueo como los Orcos. Es por este motivo que se han visto atraídos hacia Angmar y se han sometido al poder del rey brujo. En la ciudad de Annúminas buscan las riquezas que en ella puede encontrarse. Obviamente, los Orcos preferirán tender una emboscada a las otras partidas de guerra y robarles los tesoros antes que recogerlos ellos mismos; pero sus objetivos son los mismos que los de cualquier otra partida de guerra: ireunir tantas riquezas como les sea posible!

ORGANIZACIÓN

ELECCIÓN DE GUERREROS

Una banda de Orcos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 20.

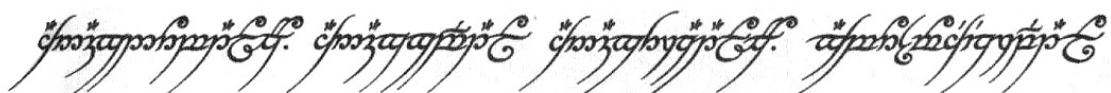
JEFE ORCO: cada banda de Orcos debe incluir un Jefe Orco ¡Ni más ni menos!

MAESTRO DE ESCLAVOS: tu banda puede incluir hasta un Maestro de Esclavos.

ORCOS NEGROS: tu banda puede incluir hasta dos Orcos Negros.

GUERREROS ORCOS: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Orcos.

SNAGA: tu banda puede incluir cualquier número de Snaga.



TROLL: tu banda puede incluir un único Troll.

EXPERIENCIA INICIAL

El *Jefe Orco* empieza con 20 puntos de experiencia.

El *Maestro de Esclavos* empieza con 10 puntos de experiencia.

El *Orco Negro* empieza con 15 puntos de experiencia.

Los *Seguidores* empiezan con 0 puntos de experiencia.

LISTAS DE EQUIPO DE LOS ORCOS

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Orcos para escoger su equipo:

ORCOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Arma a dos manos	15 mo
Daga	1ª gratis/2 mo
Espada	10 mo
Hacha	5 mo
Mangual	15 mo
Maza	3 mo

Lanza	10 mo
Látigo**	15 mo

Armas de proyectiles

Arco	10 mo
------	-------

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada*	50 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

Remedio orco*	30 + 2D6 mo
---------------	-------------

Veneno orco*	85 mo
--------------	-------

Huargo	85 mo
--------	-------

*Sólo héroes orcos. No necesitan tirar para encontrar objetos durante la creación de la banda.

**Sólo Maestro de Esclavos.

SNAGA

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
------	----------------

Espada	10 mo
--------	-------

Lanza	10 mo
-------	-------

Armas de proyectiles

Arco corto	5 mo
------------	------

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
-----------------	-------

TABLA DE HABILIDADES DE LOS ORCOS

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Jefe orco	✓	✓		✓	✓	✓
Maestro de esclavos				✓		✓
Orco Negro	✓	✓		✓		✓

HÉROES

1 Jefe Orco

Reclutamiento: 80 monedas de oro

Un Jefe Orco es un guerrero brutal y resistente, capaz de lanzar a sus guerreros a cualquier combate si cree que eso le beneficiará. Es el más fuerte, más resistente y más bárbaro; y si alguno de sus guerreros opina lo contrario, la banda muy pronto contará con un miembro menos!

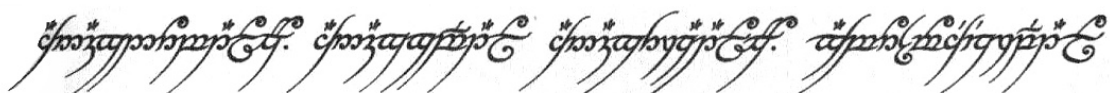
M HA HP F R H I A L

Jefe Orco	10	4	4	4	4	1	3	1	8
-----------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

ARMAS/ARMADURAS: el Jefe Orco pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.

REGLAS ESPECIALES

JEFE: cualquier miniatura de la banda a 15



centímetros o menos del Jefe Orco puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.



0-1 Maestro de Esclavos

Reclutamiento: 40 monedas de oro

En la brutal sociedad la forma más común de motivación es la amenaza de sufrimiento y el Maestro de esclavos es un cruel e inflexible tirano que sabe como hacer cumplir sus órdenes a golpe de látigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestro de esclavos	10	3	3	3	4	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Guerreros Orcos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.

REGLAS ESPECIALES

¡ **OBEDECED GUSANOS!**: Cualquier Snaga a 10 cm o menos de un Maestro de Esclavos que no esté

aturdido ni derribado, puede usar su Liderazgo para cualquier chequeo.

EXPERTO EN COMBATE CON LÁTIGO: el maestro de esclavos es tan hábil en el manejo del látigo que puede repetir cualquier ataque fallido con el látigo. Solo se permite realizar una repetición de tirada por ataque fallido y debe aceptarse el segundo resultado aunque sea peor.

0-2 Orco Negro

Reclutamiento: 40 monedas de oro

La sociedad orca forma una salvaje jerarquía en la que tan sólo los más fuertes sobreviven y suben de categoría dentro de la sociedad (muchas veces subiendo literalmente por encima de los cuerpos de otros aspirantes). Los Orcos Negros son como estrellas nacies que hacen cumplir las órdenes del Jefe Orco. Pero si el Jefe muere o se equivoca, depende de los Orcos Negros el elegir al nuevo líder (habitualmente por medio de un combate personal).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orco Negro	10	4	3	3	4	1	3	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Orcos Negros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.

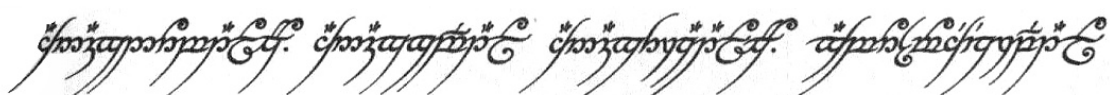
SEGUIDORES

(ADQUIRIDOS EN GRUPOS DE 1-5)

Guerreros Orcos

Reclutamiento: 25 monedas de oro

Los Guerreros Orcos son salvajes y resistentes. No le temen a nada a lo que puedan poner la garra encima, aunque son mucho más ignorantes y supersticiosos que la mayoría de criaturas que pueblan la Tierra Media. Son ellos los que forman la base de cualquier banda Orca.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7

ARMAS/ARMADURAS: los Guerreros Orcos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.



Snaga

Reclutamiento: 10 monedas de oro

Snaga es una palabra en el dialecto de la Lengua Negra que hablan los orcos y significa literalmente "gusano". Se aplica a aquellos orcos más débiles o a los esclavos de otras tribus. Los Snaga muchas veces son utilizados como carne de cañón (iy como comida en caso de necesidad!) por el resto de la tribu. Generalmente, no están tan bien equipados como los Guerreros Orcos, y tienen que conformarse con aquel material que los demás Orcos no quieren.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Snaga	10	2	3	3	3	1	3	1	5

ARMAS/ARMADURAS: los Snaga pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Snaga.

REGLAS ESPECIALES

NO SON DE LOS NUESTROS: los Orcos no esperan demasiado de los Snaga, por lo que no se preocupan si se desmoralizan o mueren durante la batalla. ¡De hecho, es de esperar que suceda eso

con esos debiluchos! Por tanto, a efectos de determinar si la banda debe realizar un chequeo de retirada, cada Snaga fuera de combate tan sólo cuenta como media miniatura. Por ejemplo, una banda de 5 Orcos y 10 Snagas (15 miniaturas) deberá efectuar un chequeo de retirada tras perder 4 miniaturas (4 Orcos, 8 Snagas, o alguna combinación equivalente).

INÚTILES GUSANOS: los Snaga nunca ganan experiencia.

0-1 Troll

Reclutamiento: 220 monedas de oro

Los Trolls son criaturas enormes, terriblemente fuertes y brutales que a veces se alían con los orcos para conseguir alimento, lo cual es una de sus principales preocupaciones. Tienen una durísima piel de aspecto pétreo y se convierten en piedra a la luz del sol, pero gracias a las oscuras nubes que los Brujos mantienen constantemente sobre la ciudad, pueden campar a sus anchas tanto de día como de noche por *Annúminas*.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Troll	15	3	1	5	4	3	1	3	4

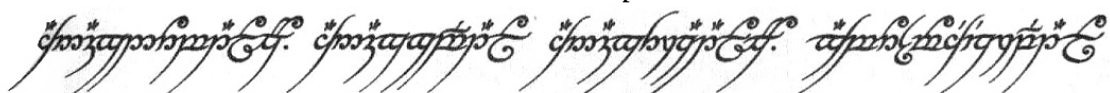
ARMAS/ARMADURAS: el Troll se supone armado con una garrote, maza o arma semejante (se aplica la regla especial de estas armas) y con poca o ninguna armadura. No puede comprar equipo (¡No hay de su tamaño!).

REGLAS ESPECIALES

MIEDO: los Trolls son monstruos temibles que causan miedo.

PIEL DE PIEDRA: Por su dura piel, cuenta con una tirada de salvación por armadura de 6+.

SIEMPRE HAMBRIENTO: un Troll tiene un coste de mantenimiento que representa las ingentes cantidades de alimento que deben suministrarse para que siga siendo leal a la banda. La banda debe pagar 15 monedas después de cada batalla para poder conservar el Troll. Si la banda no dispone



del oro suficiente, el Jefe Orco tiene la opción de sacrificar un miembro de la partida de guerra o prisionero para alimentar al Troll en vez de comprarle comida (los Trolls comen cualquier cosa). Si no se paga el mantenimiento (bien en oro o bien en miembros de la banda), el Troll queda hambriento y se va en busca de comida.



OBJETOS ESPECIALES

REMEDIO ORCO

Coste: 85 monedas de oro
Disponibilidad: Raro 10 (sólo Orcos)

Este líquido maloliente, oscuro y viscoso tiene un sabor tan repugnante como era de esperar, pero sana las heridas de los guerreros.

Efecto: Se puede usar si el héroe Orco acabó incapacitado, pudiendo sumar +2 a la tirada en la tabla de Heridas (ver reglas de campañas).

VENENO ORCO

Coste: 30 + 2D6 monedas de oro
Disponibilidad: Raro 8 (sólo Orcos, una sola batalla)

Los Orcos, criaturas y viles y cobardes, suelen utilizar venenos y ungüentos ponzoñosos para embadurnar sus armas

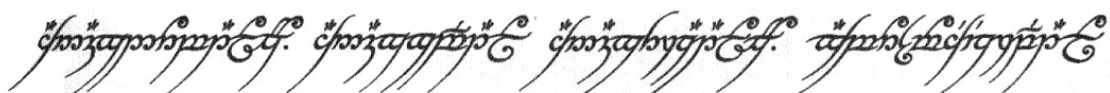
Efecto: Este veneno sólo se puede aplicar a las flechas (todas las que dispare el héroe Orco durante la próxima batalla). Se considera que cualquier impacto causado por una flecha envenenada posee un modificador de +1 a la Fuerza. Así, por ejemplo, si un Orco dispara su arco de Fuerza 3 e impacta a su oponente, causa un impacto de Fuerza 4. Las tiradas de salvación por armadura se ven afectadas por este aumento de Fuerza.

HUARGO

Coste: 85 monedas de oro
Disponibilidad: Raro 10 (sólo Orcos)

Los huargos son lobos gigantes, malvados e inteligentes. Son fáciles de ver en las proximidades de las Montañas Nubladas donde también habitan los Orcos y parece que consienten voluntariamente en que los monten para servir mejor al Enemigo y conseguir más alimento.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Huargo	22	3	0	3	3	1	4	1	4



HABILIDADES ESPECIALES DE LOS ORCOS

Los Héroes Orcos pueden utilizar la siguiente lista de habilidades en lugar de las listas de habilidades habituales.



CABEZA DURA

El guerrero tiene una cabeza muy dura, incluso para un Orco. Dispone de una tirada de salvación especial de 3+ para evitar quedar aturdido. Si supera esta tirada, en lugar de quedar aturdido quedará derribado. Si el Orco utiliza casco, esta tirada será de 2+ en vez de 3+ (esto reemplaza a la regla especial del casco).

MACHACACABEZAS

Los Orcos poseen una extraordinaria fuerza física, y algunos aprenden a dirigir sus golpes a la cabeza de sus adversarios, con resultados obvios. Cualquier resultado de derribado causado por un Orco con esta habilidad en combate cuerpo a cuerpo se considera como un resultado de aturdido.

MUY DURO

El Orco tiene una gruesa piel oscura, posiblemente indicando que posee sangre de Orco Negro. La resistencia del Orco es tal que puede sumar +1 a sus tiradas de salvación por armadura.

TRACIONERO

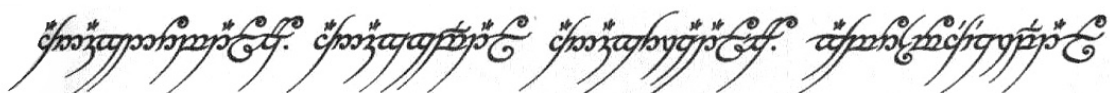
El Orco sabe como pillar desprevenidos a sus enemigos y es un especialista golpeando por la espalda. Cuando cargue contra una miniatura ya trabada en combate cuerpo a cuerpo, añade +2 a su tirada para impactar.

ASTUTO

Tan sólo el Jefe puede elegir esta habilidad. La banda puede repetir un chequeo de retirada no superado, siempre y cuando el Jefe no haya quedado fuera de combate.

VIOLENTO

Los Orcos son criaturas agresivas, algunos de los cuales son expertos en efectuar cargas arrolladoras. El guerrero puede sumar 1D6+2 centímetros a su movimiento de carga.



CAMPAÑAS



Las partidas de guerra viajan hasta la Ciudad de los Reyes procedentes de varias regiones de la Tierra Media. Están formadas por muchas razas y por múltiples razones, pero en definitiva todas deben enfrentarse a los peligros de las oscuras ruinas y las sinuosas calles de *Annúminas*.

Aunque es muy divertido jugar partidas aisladas, parte del desafío de *Annúminas* es organizar una partida de guerra de forma que sea una fuerza temida por todos. Una campaña le da a tu partida de guerra la oportunidad de ganar experiencia y nuevas habilidades, además de la ocasión de reclutar nuevos guerreros a medida que su fama y fortuna crecen.

᠘ᠠᠨᠠᠨᠠᠮᠢᠨᠠᠰ ᠤ ᠵᠢᠨᠠᠨᠠᠮᠢᠨᠠᠰ ᠤ ᠵᠢᠨᠠᠨᠠᠮᠢᠨᠠᠰ ᠤ ᠵᠢᠨᠠᠨᠠᠮᠢᠨᠠᠰ ᠤ

CÓMO INICIAR UNA CAMPAÑA

Para iniciar una campaña, necesitarás dos jugadores al menos, aunque es preferible que sean tres o más. Puedes controlar más de una partida de guerra, pero la mayoría de la gente prefiere controlar una por campaña, ya que eso les permite dedicar más tiempo y atención a pintar, convertir y jugar con su partida de guerra favorita.

Puedes empezar una campaña tan pronto como dispongas de dos jugadores que hayan organizado sus respectivas partidas de guerra. En cualquier momento posterior se pueden unir nuevos jugadores a la campaña. Aunque las nuevas partidas de guerra tendrán menos experiencia, en poco tiempo aprenderán nuevas habilidades. Combatir contra otras partidas de guerra más poderosas les permitirá desarrollar sus partidas de guerra con mayor rapidez.

CÓMO JUGAR UNA CAMPAÑA

Para iniciar una campaña, los dos jugadores escogen para combatir uno de los escenarios (consulta la sección de Escenarios). Al final de cada partida, los jugadores calculan cuánta experiencia han ganado sus guerreros y cuánta piedra bruja han conseguido antes de regresar a su campamento.

La experiencia se expresa mediante los puntos de experiencia que los Héroe y los Seguidores obtienen por sobrevivir a cada partida. Esto se explica con más detenimiento en la sección de Experiencia.

Cuando un Héroe o un grupo de Seguidores poseen los puntos de experiencia suficientes reciben un *desarrollo*. Un *desarrollo* puede mejorar el perfil de atributos del guerrero incrementando su Habilidad de Armas, su Habilidad de proyectiles, etc., o puede que obtenga una habilidad especial, como por ejemplo *Golpe Poderoso* o *Acróbata*.

Después de cada partida, los guerreros se dedican a recoger tesoros, que más tarde puede venderse para obtener oro, para comerciar, etc. Puedes reclutar más guerreros o comprar nuevas armas a los mercaderes. Todo esto se explica con más detalle en las secciones de Beneficios y de Comercio, más adelante.

VALOR DE UNA PARTIDA DE GUERRA

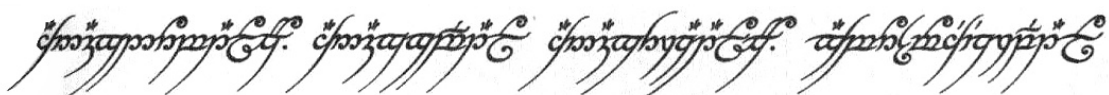
Cada partida de guerra tiene un *valor de partida de guerra*; cuanto mayor sea el valor, mejor será la partida de guerra. El valor de la partida de guerra se calcula simplemente multiplicando por 5 el número de guerreros y sumando su experiencia acumulada.

Las grandes criaturas, como por ejemplo los Trolls, valen cada una 20 puntos más el número de puntos de Experiencia que hayan acumulado. El valor de la partida de guerra cambia después de cada partida debido a que los guerreros supervivientes ganan experiencia adicional, o que hayan muerto algunos guerreros, se hayan reclutado algunos nuevos, etc.

Con un poco de suerte, el valor de tu partida de guerra aumentará, lo que significa que aumenta tu poder!

SECUENCIA POSTERIOR A LA BATALLA

Después de que acabe la batalla, ambos jugadores efectúan el siguiente proceso. No tienes por qué completar todo el proceso de una sola vez, intenta hacer las tres primeras partes del proceso justo después de la batalla. Puede que quieras pensarte las compras más adelante, pero cualquier tirada de dados debe tener como testigos a ambos jugadores o una tercera parte neutral.



- 1 **Heridas.** Determina la gravedad de las heridas de cada guerrero que haya quedado *fuera de combate* al final de la partida. Consulta la tabla de Heridas Graves .
- 2 **Otorga experiencia.** Los Héroes y los grupos de Seguidores ganan experiencia por sobrevivir a las batallas. Consulta la sección de Experiencia y la de Escenarios para conocer todos los detalles.
- 3 **Tirada en la Tabla de Exploración.** Consulta la sección de Beneficios para conocer todos los detalles.
- 4 **Vender los Tesoros.** Sólo puede hacerse una vez por secuencia posterior a la batalla.
- 5 **Comprueba los Veteranos Disponibles.** Tira para saber cuanta experiencia tienes disponible para reclutar veteranos (consulta *Nuevos Reclutas y los Grupos de Seguidores ya Existentes*, en el Capítulo VI: **Comercio**). No tienes que decidir si quieres reclutarlos aún.
- 6 **Buscar Objetos Raros.** Haz tiradas por cualquier Objeto Raro que quieras comprar y si lo encuentras, págalo y anótalo en la Hoja de Control.
- 7 **Buscar Héroes de Renombre.** Si quieres reclutar alguno.
- 8 **Reclutar guerreros y comprar equipo común.** Los guerreros recién reclutados vienen con una daga y se les puede comprar equipo común. Observa que no pueden comprar Objetos Raros, pero pueden ser equipados con los que posea la partida de guerra.
- 9 **Reasignar equipo.** Intercambia equipo entre miniaturas, suponiendo que puedan usarlo.
- 10 **Puesta al día del valor de tu partida de guerra.** Ya estás listo para combatir de nuevo.

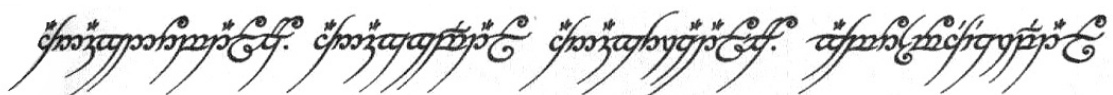
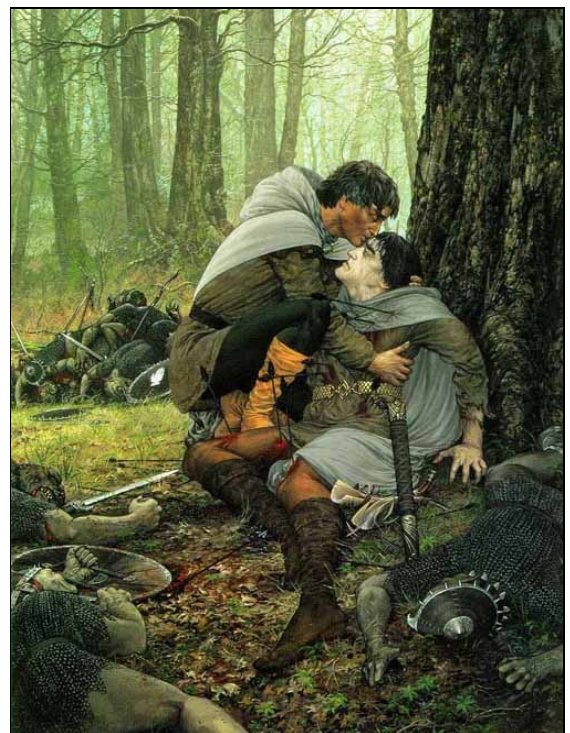
DISOLUCIÓN DE UNA PARTIDA DE GUERRA

Puedes disolver una partida de guerra al final de cualquier partida y organizar una nueva. Todos los guerreros originales de la partida de guerra y cualquier equipo y otros beneficios que adquiriesen se pierden. También puedes expulsar a cualquier guerrero de la partida de guerra en el momento que quieras.

MUERTE DE UN GUERRERO

Cuando muere un guerrero (ya sea un Héroe o un Seguidor), si la partida de guerra **no** huyó al jugar el último escenario, conservará sus armas y equipo. El guerrero murió rodeado de sus camaradas.

En caso contrario, la partida de guerra que quedara en el campo de batalla saqueará su cadáver y se apropiará de cualquier objeto que llevara que aparezca en la lista de Equipo Diverso (desechará las armas y armaduras normales por no ser del tipo que saben usar o estar dañadas).



MUERTE DE UN LÍDER

Si el líder de una partida de guerra muere, el Héroe con el atributo de Liderazgo más elevado toma el mando. Entonces obtiene automáticamente la habilidad de *líder* (aunque debe continuar utilizando su lista de habilidades original), y puede utilizar la lista de Equipo disponible para el *líder*. Si hay más de un Héroe elegible para tomar el mando, el guerrero con más puntos de Experiencia se convierte en el *líder*. En caso de que exista otro empate, tira 1D6 para decidir quién es el nuevo *líder*. Ten en cuenta que **no** puedes reclutar un nuevo *líder* para la partida de guerra.

En el caso de las partidas de guerra de Angmarim de Carn Dûm, la muerte del Nigromante significaría que algún Poseído de la partida de guerra podría tomar el mando, pero sólo los Guardaespaldas pueden optar al puesto. Al morir el Nigromante los hechizos que hacen que el Poseído y los Elegidos del Oscuro sirvan a la

partida de guerra desaparecen y abandonan la partida. Puedes adquirir un Nigromante después de la siguiente partida si la partida de guerra no se ha deshecho.

COMPRA DE NUEVO EQUIPO ENTRE PARTIDAS

Tal como explica la sección de Comercio, los guerreros pueden comprar nuevas armas y equipo utilizando el tesoro de la partida de guerra. Los guerreros también pueden intercambiar equipo entre ellos. Otra posibilidad es guardar el equipo antiguo para utilizarlo más adelante. Las armas y armaduras compradas, intercambiadas, o tomadas del almacén de la partida de guerra deben ser del tipo apropiado para el guerrero que las reciba, tal como se indica en las listas de equipo de la partida de guerra. Anota en la hoja de control cualquier cambio en el equipo del guerrero.

HERIDAS GRAVES

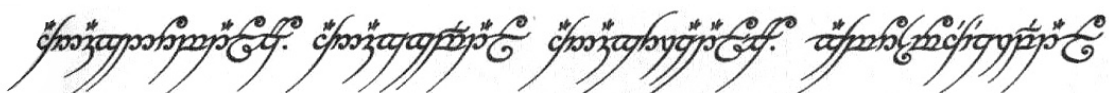
Durante una partida, algunos guerreros quedarán *fuera de combate* y serán retirados de la batalla. En ese momento no importa si el guerrero está muerto, inconsciente, herido o simplemente haciéndose el muerto. En términos de juego, ya no es capaz de combatir en la batalla; y eso es todo lo que importa. Cuando juegas una campaña, ¡importa mucho lo que les ocurre a tus guerreros que quedan *fuera de combate*! Puede que se recuperen por completo y estén preparados para combatir en la siguiente batalla o que hayan sufrido heridas graves. Lo peor que te puede ocurrir es que mueran, o que queden tan gravemente heridos que deban retirarse de la campaña.

Cuando un Seguidor sufre una herida grave, es tratado de forma diferente a un Héroe (esto sirve

para representar el mayor efecto que tendría para la partida de guerra perder a un Héroe). Determinar la gravedad de las heridas del Seguidor es muy simple. En cuanto a determinar el alcance de las heridas del Héroe, tendrás que efectuar una tirada en la tabla de la página siguiente. La tabla cubre una gran gama de heridas y sucesos que pueden ocurrirle a tu guerrero. Ten en cuenta que sólo los Héroes que han resultado *fuera de combate* están obligados a efectuar una tirada en esta tabla.

SEGUIDORES CON HERIDAS GRAVES

Los Seguidores que han quedado *fuera de combate* durante la batalla tiran en la siguiente tabla. Si la



partida de guerra huyó en el último enfrentamiento, resta -1:

1D6	Resultado
1-2	Muertos, mutilados o desaparecidos. Se borra de la hoja de control.
3-6	Puede combatir en la siguiente partida.

HÉROES CON HERIDAS GRAVES

Después de una batalla, puede que alguno de tus Héroes quede *fuera de combate*. Deberás determinar la gravedad de sus heridas antes de la próxima partida. Para utilizar la Tabla de Heridas Graves para Héroes. Tira 2D6. El resultado del primer dado representa las decenas, y el segundo las unidades, por lo que si sacas un 1 y un 5, es 15, unos resultados de 3 y 6 representan 36, etc. A este tipo de tirada de dados nos referimos como una tirada de 1D66.

TABLA DE HERIDAS GRAVES DE HÉROES (TIRA 1D66)

11-15 MUERTO

El guerrero está muerto, su cuerpo es abandonado en las oscuras callejas de *Annúminas*, y nunca es vuelto a ver. Todas sus armas y equipo se pierden. Bórralo de la hoja de control de la partida de guerra.

16-21 HERIDAS MÚLTIPLES

El guerrero no ha muerto, pero ha sufrido muchas heridas. Tira 1D6 veces en esta tabla. Repite los resultados de “Muerto”, “Capturado” y posteriores resultados de “Heridas Múltiples”.

22 HERIDA EN LA PIERNA

El guerrero tiene la pierna rota. Sufre una penalización de -3 a su atributo de Movimiento a partir de ahora.

23 HERIDA EN EL BRAZO

Tira de nuevo: 1 = herida grave en el brazo. Debe

amputarse. El guerrero sólo puede utilizar armas a una mano a partir de ahora. 2-6 = herida leve. El guerrero no puede participar en la próxima batalla.

24 LOCURA

Tira 1D6. Con un resultado de 1-3 el guerrero sufre de *estupidez*; con un resultado de 4-6 sufre de *furia asesina* a partir de ahora (consulta la sección de Psicología para más detalles).

25 PIERNA APLASTADA

Tira de nuevo: 1 = el guerrero no puede correr nunca más, pero puede efectuar cargas; 2-6 = el guerrero no puede participar en la próxima batalla.

26 HERIDA EN EL PECHO

El guerrero ha sido seriamente herido en el pecho. Se recupera, pero queda debilitado por la herida, por lo que su Resistencia se ve reducida en -1.

31 TUERTO

El guerrero sobrevive pero pierde la visión de un ojo; determina cuál al azar. Un personaje que pierda un ojo ve reducida su Habilidad de proyectiles en -1. Si el guerrero pierde el otro ojo, debe retirarse de la partida de guerra.

32 VIEJA HERIDA DE GUERRA

El guerrero sobrevive, pero su herida le impedirá combatir si obtienes un resultado de 1 en 1D6 al inicio de cualquier batalla. Efectúa esta tirada a partir de ahora al inicio de cada batalla.

33 NERVIOS DAÑADOS

El sistema nervioso del guerrero ha resultado dañado. Su atributo de Iniciativa se ve permanentemente reducido en -1.

34 HERIDA EN LA MANO

La mano del guerrero resulta severamente herida. Su Habilidad de Armas se ve permanentemente reducida en -1.

35 HERIDA GRAVE

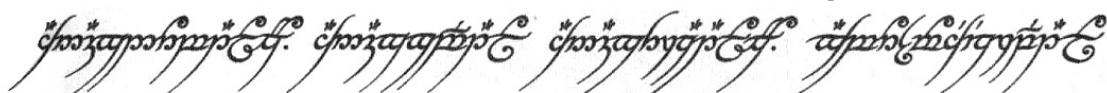
El guerrero ha sufrido una herida muy grave y debe pasar las siguientes 1D3 partidas descansando mientras se recupera. Mientras tanto no puede hacer nada.

36 ROBADO

El guerrero logra escapar, pero todas sus armas, armadura y equipo se pierde.

41-55 RECUPERACIÓN COMPLETA

El guerrero ha quedado inconsciente, o sufre una



herida leve de la que se recupera por completo.

56 FEROS ENEMISTAD

El guerrero se recupera físicamente, pero está dañado psicológicamente por la experiencia. A partir de ahora, El guerrero *odia* a: (tira 1D6)

1D6	Resultado
1-3	El individuo que le causó la herida. Si fue un Seguidor, odia al líder enemigo en su lugar.
4	El líder de la partida de guerra que causó la herida.
5	A toda la partida de guerra del guerrero que le hirió.
6	Todas las partidas de guerra de ese tipo.

61 CAPTURADO

El guerrero recupera el conocimiento y descubre que ha sido capturado por la partida de guerra enemiga. Puede ser rescatado por un precio establecido por el captor, puede jugarse el Escenario 18: *Misión de Rescate* para intentar liberarlo (consulta el capítulo *Escenarios*) o ser intercambiado por uno de la otra partida de guerra que también haya sido capturado. Los prisioneros de una partida de guerra del bando de la Oscuridad pueden vender a sus cativos como esclavos por un precio de 1D6x5 monedas de oro. El resto de partidas de guerra puede matar al prisionero, ganando el líder +1 punto de experiencia.

Los cautivos que son intercambiados o rescatados mediante un pago conservan todas sus armas, armadura y equipo. Si los cautivos son vendidos, rescatados o mueren; su equipo es conservado por sus captores.

62-63 ENDURECIDO

El guerrero sobrevive y hace frente a los horrores de Annúminas. A partir de ahora es inmune al *miedo*.

64 HORRIBLES CICATRICES

El guerrero causa *miedo* a partir de ahora.

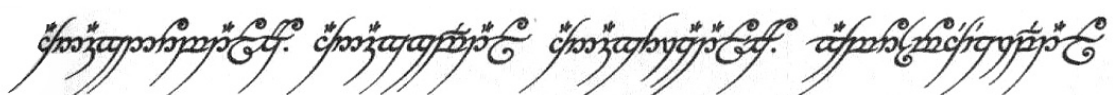
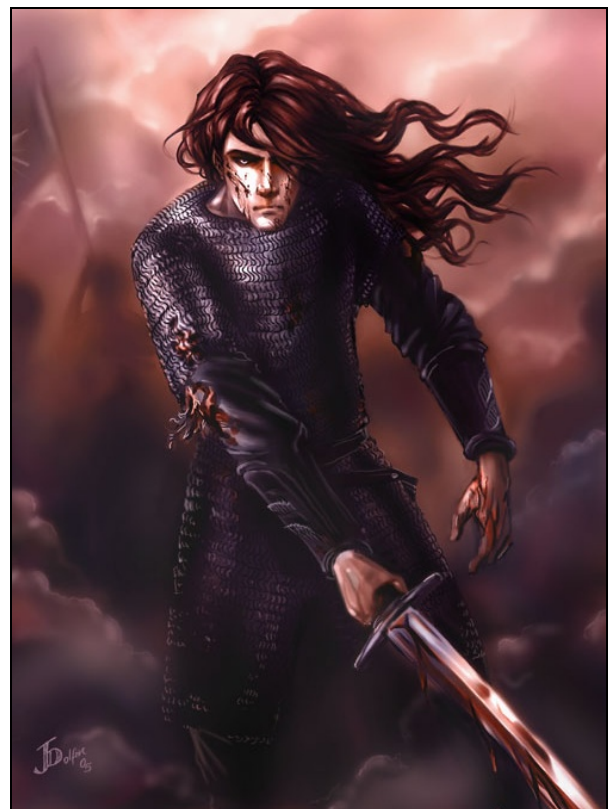
65 ATACADO POR UN HUARGO

El Héroe se topa con un temible y hambriento huargo. El Héroe debe combatir con la bestia para escapar. Coloca al Héroe y al huargo a 15 centímetros de distancia, tira los dados para determinar quién tiene la iniciativa y ataca en primer lugar. Si el héroe gana el combate, obtiene +1 punto de experiencia por la lucha y +1 más si consigue dejar sin vida al huargo. Además, puede obtener 50 monedas de oro por la piel del enorme lobo o hacerse una capa con ella (contará como una *capa de piel lobo*, consulta el apartado *Equipo Especial* de la *Sección 5.2.09 – Nórdicos de Rhovanion*). Si el héroe pierde el combate, el huargo ya no tendrá que preocuparse de buscar alimento...

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Huargo	20	3	0	4	4	1	1	2	3

66 SOBREVIVE

El guerrero sobrevive y se reúne con su partida de guerra. Gana +1 punto de experiencia.



EXPERIENCIA

A medida que los guerreros participan en más y más batallas, aquellos que sobreviven ganan experiencia y mejoran sus habilidades de combate. Esto se representa en las campañas mediante los *puntos de experiencia*.

Los guerreros ganan puntos de experiencia cuando toman parte en una batalla. Cuando un guerrero dispone de suficientes *puntos de experiencia*, gana un desarrollo. Esto se representa mediante el aumento de uno de sus atributos o el aprendizaje de una nueva habilidad. Los guerreros que sobreviven el tiempo suficiente pueden progresar hasta convertirse en grandes Héroes, con muchas habilidades que han aprendido a lo largo de su larga y gloriosa carrera de combate. Cuando los guerreros son reclutados, algunos de ellos ya tienen algún tipo de experiencia. Las diferentes listas de partidas de guerra te detallan cuantos puntos de experiencia posee cada tipo de guerrero. Anótalo en tu hoja de control de partida de guerra rellenando el número de recuadros adecuados. No se ganan desarrollos adicionales por esta experiencia. Simplemente representan la experiencia que los guerreros han acumulado antes de que la partida de guerra se formara.

CÓMO SE GANA EXPERIENCIA

Los *puntos de experiencia* que ganan los guerreros dependen del escenario. Los distintos escenarios tienen diferentes objetivos, y por tanto, los guerreros ganan experiencia de formas ligeramente diferentes. Los *puntos de experiencia adicionales* siempre se añaden al total del guerrero después de que la partida ha acabado, y es recomendable anotar cuántos oponentes deja tu guerrero *fuera de combate* durante la batalla, ya que a menudo afecta a la experiencia que ganan. Si le echas un vistazo a los escenarios, te fijarás en que los guerreros siempre ganan +1 *punto de experiencia*

por sobrevivir a la batalla. Lo ganan incluso si resultan heridos, siempre que vivan lo bastante para combatir otra vez!

La sección de Escenarios incluye detalles sobre cuántos *puntos de experiencia* se pueden ganar en cada escenario.

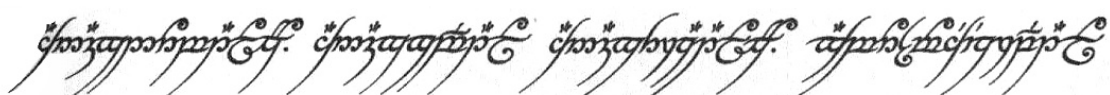
DESARROLLOS POR EXPERIENCIA

A medida que los guerreros ganan **puntos de Experiencia** deben efectuar *tiradas de desarrollo*. La hoja de control de la partida de guerra muestra cuanta experiencia debe acumular un Héroe o un grupo de Seguidores antes de efectuar la siguiente tirada. Cuando la experiencia acumulada llega a un recuadro de bordes gruesos, el guerrero puede efectuar una *tirada de desarrollo*. La tirada (o tiradas) deben efectuarse inmediatamente después de que finalice la partida en la que se ganó el desarrollo, mientras están presentes los dos jugadores para ver el resultado. Ten en cuenta que los Seguidores ganan experiencia como grupo, y en consecuencia todos los guerreros del mismo grupo ganan el mismo desarrollo.

PELEAS DESIGUALES

Cuando una partida de guerra combate contra una partida de guerra enemiga con un valor superior, sus guerreros reciben puntos de experiencia adicionales, tal y como se muestra en la tabla inferior. Cuanto mayor sea el valor de la partida de guerra oponente, mayor número de puntos de experiencia gana la partida de guerra inferior.

Diferencia en el Valor de Partidas de guerra	Modificador a la Experiencia
0-50	Ninguno
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5



TIRADAS DE DESARROLLO

Efectúa las tiradas de desarrollo inmediatamente después de la batalla, para que ambos jugadores puedan presenciarlo. Tira 2D6 y consulta la tabla apropiada.

HÉROES

2D6	Resultado
2-5	Nueva Habilidad. Escoge una de las tablas de Habilidades disponibles para el Héroe y escoge una. Si es un hechicero puede escoger generar al azar un nuevo hechizo en vez de una nueva habilidad. Consulta la sección de Magia.
6	Incremento de Atributo. Tira otra vez: 1-3 suma +1 Fuerza; 4-6 suma +1 Ataque.
7	Incremento de Atributo. Escoge entre +1 HA o +1 HP.
8	Incremento de Atributo. Tira otra vez: 1-3 suma +1 Iniciativa; 4-6 suma +1 Liderazgo.
9	Incremento de Atributo. Tira otra vez: 1-3 suma +1 Herida; 4-6 suma +1 Resistencia.
10-12	Nueva Habilidad. Escoge una de las tablas de Habilidades disponibles para el Héroe y escoge una. Si es un hechicero puede escoger generar al azar un nuevo hechizo en vez de una nueva habilidad. Consulta la sección de Magia.

SEGUIDORES

Los Seguidores nunca pueden sumar más de +1 punto a ninguno de sus atributos iniciales. Si el resultado indica un aumento en un atributo que ya ha sido incrementado (o que ha alcanzado su máximo por raza), tira otra vez. Todos los guerreros del grupo ganan el mismo desarrollo.

2D6	Resultado
2	Desarrollo. +1 Iniciativa.
3	Desarrollo. +1 Fuerza.
4-5	Desarrollo. Escoge entre +1 HP o +1 HA.
6	Desarrollo. +1 Ataque.
7	Desarrollo. +1 Liderazgo.
8-9	Nueva Habilidad.

10-12 El chaval tiene talento. Una miniatura del grupo se convierte en un Héroe. Si la partida de guerra ya tiene el número máximo permitido de Héroes, tira otra vez. El nuevo Héroe continúa siendo del mismo tipo de Seguidor (o sea, un Perdido continúa siendo un Perdido), y comienza con la misma experiencia que tenía el Seguidor, con todos sus incrementos de atributos intactos. Puedes escoger dos listas de habilidades disponibles para Héroes en tu partida de guerra. Estas son los tipos de listas en los que el nuevo Héroe podrá elegir a partir de ahora cuando aprenda nuevas habilidades. Puede efectuar inmediatamente una tirada en la Tabla de Desarrollos para Héroes. Si todavía tienes que tirar para los otros Seguidores del grupo, ignora los siguientes resultados de 10-12.

NUEVAS HABILIDADES

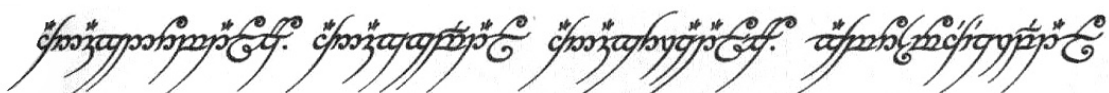
Existen bastantes tipos de habilidades, y cada una tiene una lista separada. No puedes escoger la misma habilidad dos veces para el mismo Héroe o grupo de Seguidores.

Las habilidades de un Héroe están restringidas por la partida de guerra a la que pertenece y por el tipo de Héroe que es. Para seleccionar una nueva habilidad para el Héroe, escoge el tipo de habilidad que quieres entre las disponibles para Héroes y después escoge qué habilidad ha aprendido.

Las habilidades para Seguidores son distintas a las de los Héroes y más genéricas, dependiendo

INCREMENTO DE ATRIBUTOS

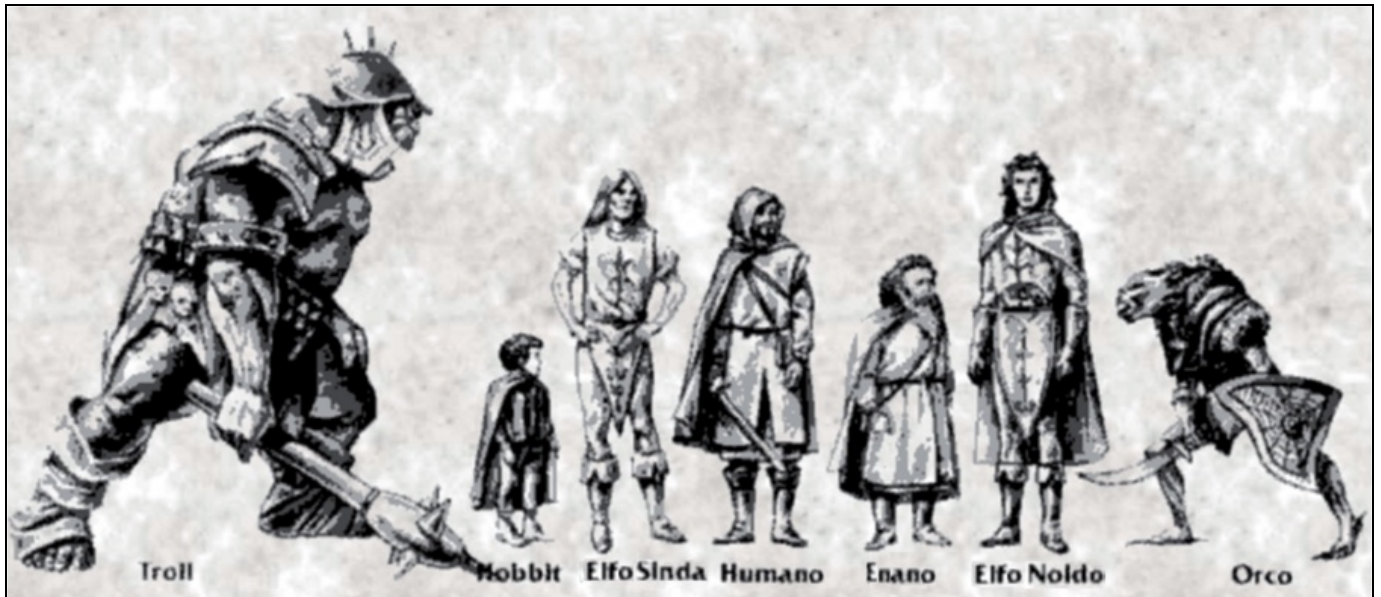
Los atributos de ciertos guerreros no pueden incrementarse más allá de los límites máximos que se muestran en los siguientes perfiles. Si un atributo ya se halla a su máximo permitido, escoge la otra opción o tira de nuevo si sólo puedes incrementar un atributo. Si ambos se encuentran al máximo, puedes incrementar cualquier otro atributo en +1 en su lugar. Fíjate que éste es el



único modo en el que pueden llegar a un Movimiento máximo ciertas razas. Recuerda que los Seguidores sólo pueden añadir +1 a cualquier atributo, pero que pueden llegar a ser ascendidos a

Héroes (ver *tiradas de desarrollo* para seguidores, más arriba).

PUNTUACIONES MÁXIMAS SEGÚN RAZA



Elfo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	12	7	7	4	4	3	9	4	10

E. del Oscuro	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	12	5	2	4	5	3	5	5	7

Enano	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	8	7	6	4	5	3	5	4	10

Hobbit	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	5	7	3	3	3	9	4	10

Hombre*	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	6	6	4	4	3	6	4	9

*Se aplica a Angmarim de Carn Dúm (excepto Nigromante y Elegidos del Oscuro), Hombres del Este y Mercenarios.

Dúnadan**	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dúnadan	10	7	6	4	4	3	6	4	10

**Se aplica a Hombres de Arnor, Cardolan y Rhudaur.

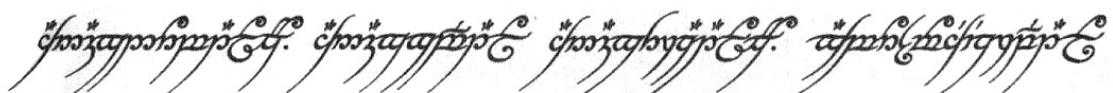
Nigromante	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	8	6	7	6	4	9	4	10

Troll	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	12	6	5	5	5	5	6	5	9

Orco	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	6	6	4	5	3	5	4	9

Orco Negro	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	7	6	5	5	3	5	4	9

Snaga	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	6	5	4	4	3	6	4	7





LISTAS DE HABILIDADES PARA HÉROES

Las listas de Habilidades para Héroe se utilizan para escoger habilidades aprendidas con sus desarrollos. Tu Héroe está restringido a unas listas específicas, dependiendo del tipo de partida de guerra y de qué tipo de guerrero sea. La descripción de cada partida de guerra incluye una lista de las habilidades disponibles a los Héroe de esa partida de guerra en particular.

Todas las partidas de guerra tienen sus puntos fuertes y débiles relacionados con las habilidades disponibles para ellas. Por ejemplo, los Orcos son buenos combatientes cuerpo a cuerpo y son muy fuertes, pero no tienen unas mentes muy académicas.

Algunas partidas de guerra también tienen acceso a una lista de Habilidades única, lo que se especifica claramente en su descripción.

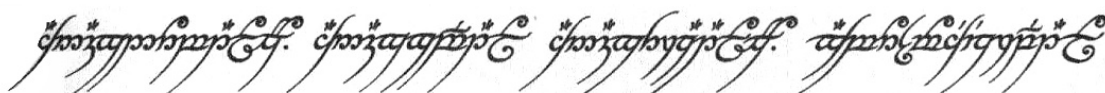
HABILIDADES ACADÉMICAS

Adiestrador de animales.

Esta habilidad es muy útil si la partida de guerra cuenta con animales que no sean de monta.

Representa el conocimiento de todos los cuidados generales necesarios para el bienestar de los animales, además de las técnicas para su adiestramiento. Debe determinarse el tipo de animal específico al que afecta la habilidad, pero puede escogerse varias veces, una para cada tipo de animal.

Un guerrero que posea esta habilidad afectará positivamente a los animales que se encuentren bajo su cuidado. Si un guerrero cuenta con la habilidad de Adiestramiento de Animales para un animal en particular, cualquier animal de ese tipo podrá utilizar su atributo de Liderazgo siempre y cuando se encuentre a un máximo de 15 cm de su adiestrador. Si el líder de la partida de guerra también está cerca, el jugador podrá decidir qué atributo de Liderazgo usará de los dos, a menos que el animal esté sujeto a estupidez, en cuyo caso solo podrá utilizar el atributo de Liderazgo de su adiestrador. Además, los animales tozudos que se encuentren en contacto peana con peana con su adiestrador ignorarán los efectos de la tozudez. Ningún Líder ni lanzador de hechizos puede poseer esta habilidad.



Lenguaje de Batalla.

Esta habilidad sólo puede ser escogida por el *líder*. El guerrero ha adiestrado a su partida de guerra para que cumpla órdenes cortas y precisas. Esto incrementa el alcance de la habilidad de *líder* en 15 centímetros.

Hechicería.

Esta habilidad sólo pueden escogerla aquellos Héroes capaces de lanzar hechizos. Un guerrero con esta habilidad aplica un -1 a sus tiradas para determinar si lanza con éxito un hechizo.

Contactos.

Un guerrero con esta habilidad sabe con quién hablar para conseguir objetos raros. Puede añadir un +2 a la tirada para determinar sus posibilidades de encontrar esos objetos (consulta la sección de Comercio).

Regatear.

El guerrero conoce todos los trucos del cambalache y el regateo. Puede restar 2D6 monedas de oro del precio de un objeto en cada visita a los mercaderes (hasta un mínimo de 1) una vez por *Secuencia Posterior a la Batalla*.

Conocimientos Arcanos.

Los Orcos, Enanos y Elfos no pueden poseer esta habilidad. Cualquier guerrero con esta habilidad puede aprender Hechicería si posee un Tomo de Magia.

Buscador de Tesoros.

El héroe tiene experiencia viajando por los túneles subterráneos en busca de habitaciones secretas. Si el héroe no se encuentra fuera de combate y puede explorar durante la fase de exploración, puede repetir una tirada en la Tabla de Exploración.

Hechicero Guerrero.

Esta habilidad sólo puede ser escogida por un lanzador de hechizos. Tras varios enfrentamientos en las ruinas, se está volviendo un luchador competente a pesar de no haber sido entrenado para ello. Escoge una Habilidad de Combate.

Un lanzador de hechizos sólo puede escoger esta habilidad una vez.



HABILIDADES DE COMBATE

Combatiente Experto.

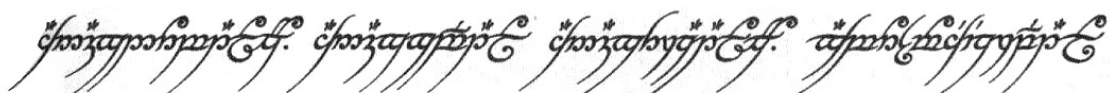
El guerrero puede lanzar sus golpes con una precisión increíble. Suma +1 a todas las tiradas de Heridas causadas por la miniatura en combate cuerpo a cuerpo.

Maestro en Combate.

El guerrero es capaz de enfrentarse a varios oponentes a la vez. Si combate contra más de un enemigo al mismo tiempo, efectúa un Ataque adicional en cada fase de combate cuerpo a cuerpo mientras lucha contra dos o más miniaturas enemigas. Además, el guerrero es inmune a los chequeos por la regla "Completamente Sólo".

Entrenamiento Extensivo.

Un guerrero con esta habilidad es capaz de utilizar armas muy diferentes. Puede utilizar cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo que llegue a sus



manos, no sólo aquellas que aparecen en sus opciones de equipo.

A Fondo.

Pocos pueden igualar la capacidad de este guerrero. Lucha con una gran habilidad, rodeando al enemigo con una telaraña de acero. La miniatura aplica un modificador de +1 a todas sus tiradas en la tabla de Impactos Críticos en combate cuerpo a cuerpo.

Experto en Esgrima.

El guerrero ha recibido una excelente enseñanza en el arte de la esgrima. Puede repetir cualquier ataque fallado con una espada en la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno en que carga.

Observa que esto sólo se aplica cuando el guerrero usa espadas normales y no con espadas a dos manos u otras armas.

Experto en combate con látigo.

El guerrero es tan hábil en el manejo del látigo que puede repetir cualquier ataque fallido con el látigo. Solo se permite realizar una repetición de tirada por ataque fallido y debe aceptarse el segundo resultado aunque sea peor.

Echarse a un Lado.

El guerrero posee una habilidad natural para evitar ser herido en combate. Cada vez que sea herido en combate cuerpo a cuerpo puede realizar una tirada de salvación adicional de 5+. Esta tirada de salvación no se modifica, y se realiza después de la tirada de salvación por armadura.

HABILIDADES DE DISPARO

Tiro Rápido.

El guerrero puede disparar dos veces por turno si no se ha movido durante ese turno, excepto para girar sobre sí mismo.

Observa que esto sólo se aplica cuando el guerrero usa cualquier tipo de arco y no con armas arrojadas u hondas.



Vista de Águila.

La vista del guerrero es excepcionalmente aguda. Suma +15 cm al alcance de cualquier arma de proyectiles que esté utilizando.

Experto en Armas.

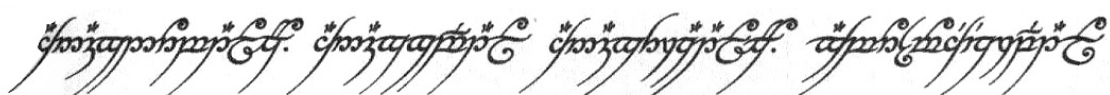
El guerrero ha sido entrenado en el uso de algunas de las armas más inusuales de todo el mundo conocido. Puede utilizar cualquier arma de proyectiles que llegue a sus manos, no sólo aquellas que aparecen en la lista de equipo de su partida de guerra.

Ágil.

El guerrero puede moverse y disparar con armas de proyectiles sin penalización alguna. Ten en cuenta que esta habilidad no puede combinarse con la habilidad de *tiro rápido*.

Tirador Experto.

El guerrero puede disparar a través del hueco más diminuto sin que eso afecte a su puntería. Ignora todos los modificadores por cobertura cuando utilice armas de proyectiles.



Campeón de Concursos de Arquería.

El guerrero es un experto en apuntar y disparar con precisión. Cada turno que dispare son moverse ni realizar ninguna otra acción, puede sumar +1 a su tirada para impactar. Ten en cuenta que esta habilidad no puede combinarse con la habilidad de *tiro rápido*.

Lanzador Experto.

El guerrero es un experto sin igual lanzando cuchillos arrojados. Puede lanzar hasta un máximo de tres de estos proyectiles en su fase de disparo, y puede dividir sus disparos entre cualesquiera objetivos que se hallen dentro del alcance del arma. Ten en cuenta que esta habilidad no puede combinarse con la habilidad de *tiro rápido*.



HABILIDADES DE FUERZA

Golpe Poderoso.

El guerrero sabe cómo aprovechar al máximo su fuerza, por lo que posee un modificador de +1 a su

Fuerza en combate cuerpo a cuerpo. Puesto que su Fuerza se utiliza en las armas de combate cuerpo a cuerpo, el modificador se aplica a todas las armas de ese tipo.

Luchador de Túnel.

El guerrero ha aprendido a luchar en espacios cerrados allá en los peligrosos túneles de las minas de los Enanos. Es un experto luchador en espacios reducidos y suma un +1 a su HA y +1 a sus Ataques si combate dentro de edificios o ruinas.

Curtido.

El guerrero está cubierto de cicatrices. Resta -1 a la Fuerza de todos los impactos que sufra en combate cuerpo a cuerpo. Esto no afecta a los modificadores a las tiradas de salvación por armadura.

Temible.

Es tal la reputación y el físico del guerrero que causa *miedo* a las miniaturas enemigas.

Fortachón.

El guerrero es capaz de realizar grandes proezas físicas. Puede utilizar un arma a dos manos sin la penalización habitual de atacar en último lugar. Determina el orden de ataques como lo harías con el resto de armas de combate cuerpo a cuerpo.

Carga Imparable.

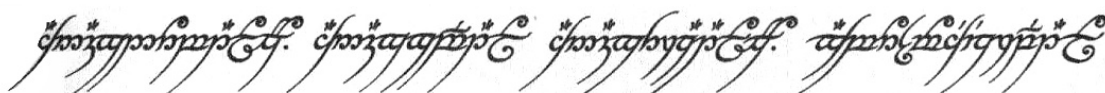
Cuando carga, el guerrero es casi imposible de detener. Suma +1 a su Habilidad de Armas cuando carga.

HABILIDADES DE MONTA¹

No puede usarse más de una de las siguientes habilidades simultáneamente. En caso de que se puedan aplicar dos de ellas en una determinada situación, el jugador deberá decidir cuál de ellas le conviene más utilizar. Todos los modificadores son acumulativos con los que proporcione la montura a menos que se especifique lo contrario. Cualquier Héroe de cualquier partida de guerra (salvo Poseídos) puede adquirir estas habilidades.

Montar animal (caballo, huargo, etc.)

Esta habilidad es fundamental para todo jinete que desee montar un animal en combate, pero es



específica para un animal en concreto, por lo que, si un guerrero pretende montar otro tipo de animal, tendrá que volver a adquirirla para ese tipo de animal. Por ejemplo, un guerrero con la habilidad Montar Caballo deberá adquirir la habilidad Montar Caballo de Guerra si quiere ser capaz de montar un animal tan enérgico como ese. Debe adquirirse esta habilidad en primer lugar y es la única que no cuenta para el máximo de habilidades de Monta que pueden usarse simultáneamente.

Comandante de caballería.

Los héroes a caballo tienen un porte magnífico. Al disfrutar de una posición privilegiada, pueden ver (y ser vistos) mucho más fácilmente que si fueran a pie. Si el líder de la partida de guerra posee esta habilidad y va montado, podrá añadir 15 cm a la distancia máxima a la que los demás integrantes de la partida de guerra pueden utilizar su atributo de Liderazgo. Este modificador se suma a cualquier otro que incremente el radio de influencia del líder.

Acrobacias al galope.

El jinete puede evitar ser un blanco fácil para los disparos de proyectil colgándose de un costado de su montura. Mientras el jinete esté realizando esta acrobacia, todos los ataques de proyectiles dirigidos contra él recibirán un modificador de -1 a la tirada para impactar (aparte de otros que ya pudieran existir). El jinete deberá declarar que va a realizar esta acrobacia antes de llevar a cabo su movimiento. Luego deberá efectuar un chequeo de iniciativa y, si lo supera, podrá desplazarse hasta la distancia máxima de movimiento. Si no lo supera, perderá el control de su montura y deberá hacer una tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo! Esta habilidad no se puede usar si el guerrero va equipado con armadura pesada, ya que requiere una gran agilidad. Además, las Acrobacias al Galope requieren el uso de ambas manos, por lo que la miniatura no podrá llevar escudo ni armas de proyectiles mientras utiliza esta habilidad. No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Arrollar.

El jinete ha adiestrado a su montura para que arrolle a cualquier enemigo a pie con el que se encuentre. Un guerrero que posea esta habilidad podrá realizar un ataque adicional de F4 cuando cargue contra un oponente que vaya a pie. Sin embargo, en los turnos de combate subsiguientes o al recibir la carga de guerreros enemigos, el guerrero no dispondrá de dicho ataque adicional.

Eludir.

El jinete ha adiestrado a su montura para que efectúe giros bruscos durante el combate y coja a su oponente a contrapié. Un guerrero con esta habilidad siempre atacará en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo contra ¹oponentes que vayan a pie. Cuando reciba la carga de un enemigo o siempre que luche contra un adversario que también sea capaz de atacar primero, los ataques se llevarán a cabo por orden de Iniciativa. En caso de que los dos atributos de Iniciativa sean iguales, la miniatura que posea una mayor experiencia atacará primero. No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

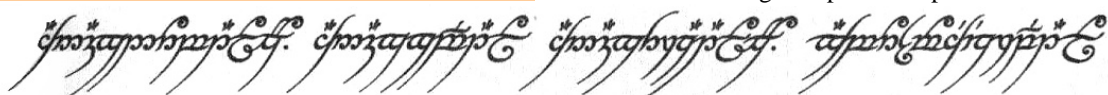
Desmontar al galope.

El jinete es capaz de desmontar de su montura sin necesidad de refrenarla. El jinete podrá desplazarse hasta una distancia máxima igual al movimiento de la montura y entonces desmontar al instante. No podrá efectuar ningún otro movimiento ni disparar. Esta habilidad puede utilizarse para ponerse en contacto peana con peana con el enemigo; se considera que la miniatura carga de un salto desde una altura de 5 cm y se aplican las reglas normales derivadas de cargar de un salto. Cabe recordar que, en este ataque, la montura ya no proporcionará ninguna ventaja al jinete. No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Montar de un salto.

El guerrero es capaz de saltar sobre la grupa de su montura y salir corriendo al galope sin necesidad de detenerse y sin perder ni un segundo. Una vez el guerrero se haya subido a la montura, esta podrá correr o realizar una carga según el procedimiento

¹ Ver 4.5- Reglas Opcionales para uso de monturas.



habitual. Para poder utilizar esta habilidad, el guerrero debe encontrarse a 5 cm o menos de su montura.

Disparar al galope.

El jinete ha aprendido las habilidades de los nómadas de las estepas y es capaz de disparar mientras va al galope. El jinete podrá disparar con un ángulo de visión de 360 grados mientras vaya montado y también disparar mientras su montura esté corriendo. No obstante, dicho disparo se realizará con un modificador negativo de -1 para impactar (además de los modificadores normales). No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Maestro del combate sobre montura.

El jinete es especialmente hábil a la hora de luchar contra un oponente que va montado. Si la miniatura lucha sobre su montura contra otra miniatura montada y consigue causarle una herida, la miniatura atacada deberá añadir un +1 a la tirada en la Tabla de ¡Soooo, caballo! No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

HABILIDADES DE VELOCIDAD

Salto.

El guerrero puede saltar 3D6 centímetros en la fase de movimiento además de su movimiento normal. Puede moverse y saltar, correr y saltar, o cargar y saltar, pero sólo puede saltar una vez por turno. Un guerrero que salte puede pasar por encima de enemigos de tamaño humano y de obstáculos de 3 centímetros de alto sin penalización alguna. El salto también puede utilizarse para traspasar un hueco entre edificios, pero en este caso debes declarar que el guerrero salta antes de medir la amplitud del hueco y de determinar la distancia a la que salta. Si no logra traspasar de un salto el hueco existente, se cae al suelo (consultar *caídas* en la sección *movimiento* de las reglas).

Carrera.

El guerrero puede triplicar su Movimiento cuando corre o carga, en vez de doblarlo como es habitual.

Acróbata.

El guerrero es increíblemente elástico y ágil. Puede caer o saltar desde una altura de 30 centímetros sin sufrir ningún daño si supera un sólo *chequeo de iniciativa*, y puede repetir los chequeos de *cargar saltando* fallidos. Sólo puede realizar una carga de este tipo desde una altura de 15 centímetros.

Reflejos Felinos.

Si el guerrero es cargado, el orden de ataque se determina mediante la comparación de los valores de *Iniciativa* en vez de que el que efectúe la carga ataque en primer lugar automáticamente.

En Pie de un Salto.

El guerrero recupera el equilibrio en un instante, poniéndose en pie inmediatamente si es *derribado*. El guerrero puede ignorar cualquier resultado de *derribado* obtenido en la tabla de Heridas, excepto si es *derribado* debido a una tirada de salvación superada por estar equipado con un casco.

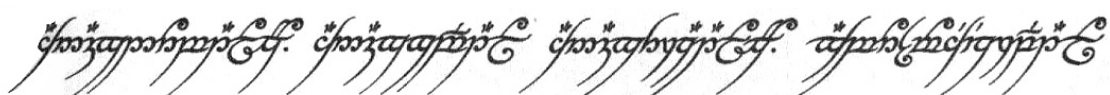
Esquivar.

Un guerrero con esta habilidad es ágil como el viento. Puede esquivar cualquier impacto por disparos con un resultado de 5+ en 1D6. Esta tirada se efectúa en cuanto se logra el impacto, antes de efectuar la tirada para herir.

Observa que esta tirada se realiza contra ataques a distancia cuando se logra impactar para ver si el guerrero logra esquivar el ataque o no, antes de tirar para herir y antes de usar otras habilidades o equipo (como un *Amuleto de la Buena Suerte*).

Escalar Superficies Verticales.

Un guerrero con esta habilidad puede escalar con facilidad los muros más altos. Puede trepar o bajar una altura igual al doble de su capacidad de Movimiento normal sin necesidad de efectuar *chequeo de iniciativa* alguno.



LISTAS DE HABILIDADES PARA SEGUIDORES



Las listas de Habilidades para seguidores se utilizan para escoger habilidades aprendidas por tus grupos de guerreros. Está restringido a unas listas específicas, dependiendo del tipo de arma que usan principalmente y, a veces, de la partida de guerra a la que pertenecen.

Ten en cuenta que sólo puedes adquirir una vez cada habilidad (si tu grupo de Seguidores ya tiene todas las habilidades, repite la *tirada de desarrollo*) y recuerda que todos los guerreros del mismo grupo de Seguidores adquieren la misma habilidad.

Si tus Seguidores luchan principalmente cuerpo a cuerpo, eligen sus habilidades de la lista de *Habilidades para Guerreros*. Si por el contrario son tropas de combate a distancia, las eligen de la lista de *Habilidades para Arqueros*. Normalmente la descripción del grupo de Seguidores que figura en

su correspondiente partida de guerra indica a qué tipo pertenecen.

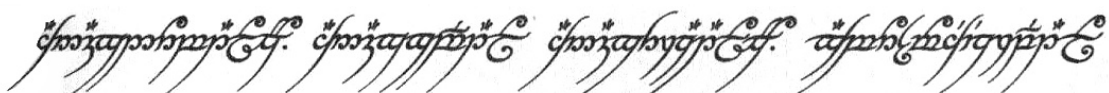
HABILIDADES PARA GUERREROS

Carga salvaje

Un grupo de Seguidores con esta habilidad tiene +1 a Fuerza adicional (además de otros posibles modificadores por *arma a dos manos* o *cargar de un salto*, por ejemplo) en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo en el que hayan cargado.

Combate en grupo

Para adquirir esta habilidad, necesitas tener al menos otra habilidad cualquiera de esta lista. Estos guerreros son expertos en aprovechar al máximo la superioridad numérica. Cuando combaten cuerpo a cuerpo contra un enemigo al que superan en número, ganan un modificador adicional de +1 a la tirada para impactar.



Muro de escudos

Para adquirir esta habilidad, necesitas tener al menos otra habilidad cualquiera de esta lista. Sólo puedes adquirir esta habilidad si tus guerreros van equipados con escudos (no con *escudos pequeños*) y son al menos cinco. Son capaces de formar en una línea compacta en la que cada guerrero cubre al de su izquierda, dándole protección adicional.

Al principio de tu fase de movimiento, tu grupo puede decidir adoptar la formación de muro de escudos, gastando la mitad de su movimiento.

A partir de entonces debe permanecer en contacto base con base formando una línea, no pueden correr, se mueve la mitad de su atributo de Movimiento y si alguno cae (queda *derribado*, *aturdido* o *fuera de combate*), el resto de guerreros se mueve automáticamente para cerrar el hueco.

Para abandonar la formación, simplemente decláralo al principio de tu fase de movimiento y mueve normalmente. Se abandona automáticamente al cargar, huir o cuando quedan menos de tres guerreros.

Todos los guerreros que forman el muro de escudos ganan un modificador de +1 adicional a su tirada de salvación por armadura.

Esta habilidad sólo está disponible para los Guerreros de Arthedain y de Cardolan y Enanos Buscadores de Tesoros.

Guerrero veterano

Un grupo de Seguidores con esta habilidad puede repetir la tirada para impactar cuando cargan.

Esta habilidad sólo está disponible para los Orcos de Angmar y Hombres de las Colinas.

Sangre fría

Para adquirir esta habilidad, necesitas tener al menos otras dos habilidades cualesquiera de esta lista. Los guerreros de este grupo de seguidores ignoran la regla de *solo ante el peligro*.

Esta habilidad está disponible para todas las partidas de guerra excepto los Orcos de Angmar y Hombres de las Colinas.

HABILIDADES PARA ARQUEROS**Aguantar y disparar**

Para adquirir esta habilidad, necesitas tener la habilidad de *sangre fría*. Tus guerreros son capaces de disparar contra un enemigo que les cargue, siempre que puedan verlo antes de que inicie su carga (aunque esté a cubierto) y no estén trabados cuerpo a cuerpo.

Pueden realizar un disparo antes de que su enemigo llegue al cuerpo a cuerpo con un modificador de -1 a la tirada para impactar.

Arquero veterano

Un grupo de Seguidores con esta habilidad puede repetir una tirada para impactar durante el transcurso de la batalla.

Excepcionalmente esta habilidad se puede adquirir dos veces.

Lluvia de flechas

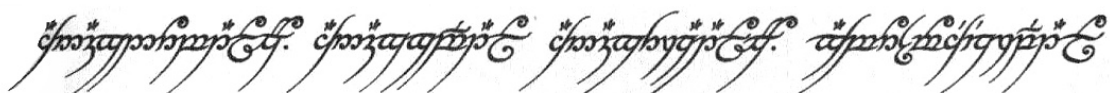
Para usar esta habilidad, necesitas un grupo formado al menos por 5 guerreros, agrupados (una separación inferior o igual a 2 cm entre cualquiera de ellos) y con visibilidad a la zona objetivo.

Tus arqueros no pueden moverse ni realizar ninguna otra acción en tu turno cuando usen esta habilidad. Disparan rápidamente a largo alcance (no se puede usar a corto), cubriendo un área de 10 cm de radio de flechas. Cualquier figura dentro de esa área es impactada automáticamente con un resultado de 4+ en un D6.

Debido a la cantidad de flechas que gastan, sólo puede usarse una vez por batalla.

Sangre fría

Para adquirir esta habilidad, necesitas tener al menos otras dos habilidades cualquiera. Los guerreros de este grupo de seguidores ignoran la regla de *solo ante el peligro*.



BENEFICIOS

Al final de cada batalla, cada partida de guerra puede efectuar una tirada en la *Tabla de Exploración*. Esto se hace tan pronto como haya acabado la partida, para que ambos jugadores puedan observar las tiradas de su oponente. Como puedes ver en la tabla, una partida de guerra que acaba de iniciar su carrera tiene pocas probabilidades de encontrar los lugares más recónditos de *Annúminas*. Sin embargo, una partida de guerra realizará más descubrimientos a medida que mejore su equipo y adquiera nuevas habilidades. Tira 1D6 por cada Héroe de tu partida de guerra que haya sobrevivido a la batalla sin quedar *fuera de combate*. Esto representa los esfuerzos de la partida de guerra por desenterrar tesoros. No tires ningún dado por los Héroes que quedaron *fuera de combate* en la batalla anterior: han sido llevados al campamento de la partida de guerra para que se recuperen.

Así, por ejemplo, si tu partida de guerra incluye cuatro Héroes que sobrevivieron a la última batalla, puedes tirar cuatro dados. Si venciste en la última batalla, puedes tirar un dado adicional. Suma los resultados de los dados y consulta la tabla de Tesoros para determinar cuántos tesoros encuentra tu partida de guerra. No tires por los Seguidores. Esto no quiere decir que no registran las ruinas, sino más bien representa los esfuerzos de los Héroes por coordinar los equipos de búsqueda. Además, algunos Seguidores, como por ejemplo los Elegidos del Oscuro o los Perros de Guerra, no son especialmente útiles en la búsqueda de tesoros (por razones obvias).

TIRADAS MÚLTIPLES

Además de tesoros, la partida de guerra puede encontrar lugares poco habituales o habitantes de la ciudad en ruinas. Si obtienes el mismo resultado en varios dados, has descubierto un edificio poco habitual o has encontrado algo extraordinario.

Consulta la tabla de Exploración en los apartados apropiados según el número de resultados.

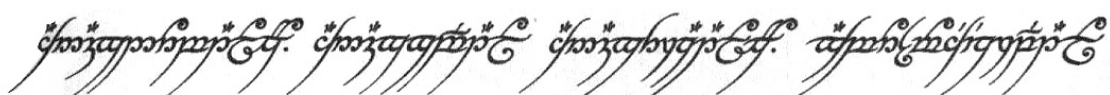
Por ejemplo, puedes sacar dos 3 ó tres 5, en cuyo caso debes consultar la tabla. Escoge el número repetido más veces si se repite más de un resultado individual. Es decir, si por ejemplo sacaste un doble 3 y un triple 5, mira sólo el apartado del triple 5 en la tabla de Exploración. En el caso de dos dobles o triples, consulta el resultado mayor. Por ejemplo, si sacaste un doble 1 y un doble 3, consulta el resultado de doble 3.

Cualquier dinero o botín que se encuentre en estas localizaciones se añade directamente al tesoro de la partida de guerra. Cualquier fragmento de tesoros puede venderse de la forma habitual.

PROCEDIMIENTO DE EXPLORACIÓN



1. Tira 1D6 por cada uno de tus Héroes que sobrevivieron a la batalla y un dado adicional si venciste, más cualquier dado adicional permitido por equipo o habilidades especiales. Sin embargo, ten en cuenta que debes escoger un máximo de



seis resultados, incluso si has tirado siete dados o más.

2. Algunos objetos (como el *Mapa de Annúminas*) y habilidades te permiten repetir una tirada de dado. Si tu partida de guerra incluye un Explorador Elfo, puedes modificar el resultado de un dado en +1 ó -1.

3. Si obtuviste resultados dobles, triples, etc., has encontrado un lugar poco común en *Annúminas*. Consulta la *Tabla de Exploración* de la siguiente página para determinar qué es. Mira el apartado apropiado en las páginas siguientes y sigue las instrucciones que allí se dan.

4. Suma los resultados y consulta la siguiente tabla para determinar cuántos tesoros habéis encontrado. Anota la cantidad de tesoros en la hoja de control de la partida de guerra.

NÚMERO DE TESOROS

Resultado del Dado	Tesoros Encontrados
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

TABLA DE EXPLORACIÓN

DOBLES		QUÍNTUPLES	
11	Pozo	11111	Casa del prestamista
22	Tienda	22222	Torreón del Astrólogo
33	Cadáver	33333	Joyero
44	Vagabundo	44444	Casa del mercader
55	Carruaje volcado	55555	Edificio en ruinas
66	Chozas destruidas	66666	Entrada a las catacumbas
TRIPLES		SÉXTUPLES	
111	Taberna	111111	Campamento enemigo
222	Herrería	222222	Tesoro escondido
333	Prisioneros	333333	Herrería Enana
444	Flechero	444444	Partida de guerra despedazada
555	Mercado	555555	Escuela de lucha
666	Devolución de favor	666666	Villa de un noble
CUÁDRUPLES			
1111	Almacén de comida		
2222	Gran Águila herida		
3333	Casa		
4444	Armero		
5555	Túmulos/Mausoleo		
6666	Catacumbas		

Los Mercenarios de Rhovanion acaban de ganar una batalla. Tres de sus Héroes sobrevivieron, y la partida de guerra descubrió una Entrada a las Catacumbas en una batalla anterior. Esto significa que la partida de guerra puede tirar cuatro dados y repetir la tirada de uno de ellos.

El jugador saca 5, 5, 1 y 3. Repite una tirada de dado (el 1) y obtiene un resultado de 4. Su partida de guerra incluye un Explorador Elfo, por lo que puede modificar el resultado de una de las tiradas en un +1/-1. El jugador decide convertir el 4 en un 5, lo que le da un total de 5, 5, 5 y 3.

Esto significa que la partida de guerra ha encontrado cuatro tesoros (5+5+5+3=18, que según la tabla superior le proporciona cuatro tesoros a la partida de guerra) y los tres 5 equivalen a un resultado de "Mercado" en la tabla de Exploración.

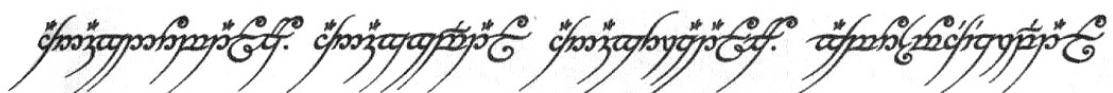


TABLA DE EXPLORACIÓN

RESULTADOS DOBLES

(1 1) Pozo

Los pozos públicos, que en Annúminas eran numerosos, estaban cubiertos por tejadillos sostenidos por pilares y adornados con grabados y fuentes. La ciudad estaba orgullosa de su sistema de agua. Por desgracia, este pozo, al igual que el resto, se encuentra en un estado lamentable.

Escoge uno de tus Héroes y tira 1D6. Si el resultado es igual o inferior a su Resistencia, encuentra un fragmento de tesoros en el fondo del pozo. Si no, el Héroe bebe agua contaminada y no puede participar en la próxima partida debido a una enfermedad.



(2 2) Tienda

La tienda del Gremio de Mercaderes ha sido saqueada concienzudamente. Incluso así, todavía hay objetos dispersos y mezclados con los escombros en una larga habitación. Algunos son

útiles, como cacharros de cocina de metal y largos trozos de paño. Hay todo tipo de pequeños objetos de la clase que ya no tiene uso en una devastada ciudad con pocos habitantes.

Después de una minuciosa búsqueda encontráis un botín por valor de 1D6 monedas de oro. Si obtienes un 1 también encuentras un Amuleto de Buena Suerte (consulta la sección de Equipo).

(3 3) Cadáver

Encontráis un cadáver todavía caliente. De su espalda sobresale una daga mellada. Sorprendentemente, sus posesiones no han sido saqueadas.

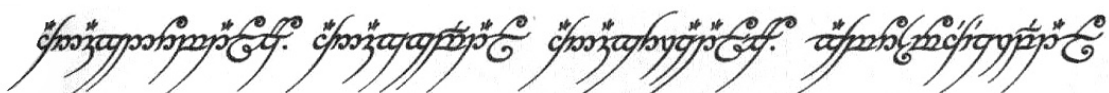
Para determinar qué es lo que encuentras cuando desvalijas al pobre desgraciado, tira 1D6:

1D6	Resultado
1-2	1D6 monedas de oro
3	Daga
4	Hacha
5	Espada
6	Armadura Ligera

(4 4) Vagabundo

Tu partida de guerra se encuentra con un extraño vagabundo, que además de sus posesiones terrenales ha perdido su cordura.

Las partidas de guerra de Orcos pueden vender al vagabundo a otra tribu (que lo utilizarán como comida o como esclavo), y ganan 2D6 monedas de oro. Las partidas de guerra de Angmarim de Carn Dûm pueden realizar sus malignos rituales, convirtiéndolo en un Elegido del Oscuro que podrán sumar a sus filas sin coste alguno. Cualquier otra partida de guerra puede interrogarle y ampliar sus conocimientos sobre la ciudad. La próxima vez que tires en la Tabla de Tesoros, puedes tirar un dado más de los permitidos y sustituir un resultado. (Por ejemplo, si tienes tres Héroes, tiras cuatro dados y escoges los tres resultados que quieras).



(5 5) Carruaje volcado

En mitad de un arco de salida de la ciudad se encuentra un carruaje volcado del tipo que utilizan los nobles para viajar de la ciudad a sus posesiones en el campo. Puesto que hace tiempo que cualquiera con medios huyó, ¿qué está haciendo aquí? Los caballos han roto sus riendas, ¿o se los ha llevado alguien?

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:

1D6 Resultado

- 1-2 Mapa de Annúminas (consulta Equipo)
- 3-4 Una bolsa con 2D6 monedas de oro.
- 5-6 Una espada y una daga enjoyadas.

Pueden guardarse o venderse al doble del precio normal de una espada y una daga, pero el precio de venta normal es la mitad del precio de compra real (consulta la sección de Comercio para saber las reglas de la venta de objetos), por lo que podrás vender la espada enjoyada por 10 monedas de oro, por ejemplo.

(6 6) Chozas derruidas

La calle está compuesta por chozas derruidas que están inclinadas en ángulos alarmantes. No hay mucho que saquear aquí.

Encuentras botín por un valor de 1D6 monedas de oro entre las ruinas.

RESULTADOS TRIPLES

(1 1 1) Taberna

Las ruinas de una taberna todavía son reconocibles por el cartel que cuelga de la pared. La parte superior del edificio está en ruinas, pero las bodegas están excavadas en la roca, y están repletas de barriles. Hay jarras rotas por todas partes.

Puedes vender los barriles a un buen precio muy fácilmente. Por desgracia, itus hombres también están interesados en su contenido! El líder de la

partida de guerra debe efectuar un chequeo de liderazgo. Si lo supera, la partida de guerra gana 4D6 monedas de oro por la venta de los vinos, licores y cerveza que han encontrado. Si no lo supera, los hombres se beben el alcohol a pesar de las amenazas y las maldiciones del líder. Te quedan 1D6 monedas de oro de alcohol para vender cuando la partida de guerra llega al campamento. Las partidas de guerra de Elfos superan este chequeo automáticamente, ya que no les tientan cosas tan mundanas como el alcohol.

(2 2 2) Herrería

Por el horno y el yunque caído es obvio que clase de trabajo se realizaba aquí. La mayor parte del hierro y las herramientas fueron saqueadas hace tiempo. El suelo está cubierto por carbón y escorias, pero puede que se encuentren armas entre los restos.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras en su interior:

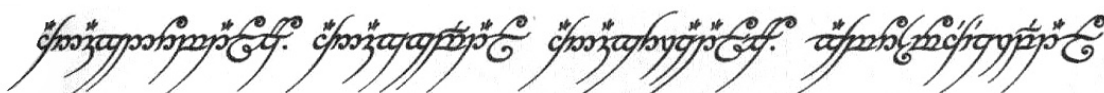
1D6 Resultado

- 1 Espada
- 2 Arma a Dos Manos
- 3 Mayal
- 4 1D3 Lanzas
- 5 Lanza de Caballería
- 6 2D6 monedas de oro en metal (añádelos a tu tesoro).

(3 3 3) Prisioneros

De uno de los edificios sale un sonido ahogado. En el interior encontráis un grupo de personas ricamente vestidas que han sido encerradas en una bodega. Quizás son prisioneros de los Angmarim de Carn Dûm, preparados para ser sacrificados durante las ceremonias de su oscura religión.

Las partidas de guerra de Hombres del este que cuenten con un brujo pueden sacrificar a las víctimas (acabando sin duda el trabajo empezado por sus captores). Ganan 1D3 puntos de experiencia que se distribuyen entre los Héroes de



la partida de guerra. Las partidas de guerra de Angmarim de Carn Dûm pueden torturar sin remordimientos a los prisioneros y ganan 1D3 Elegidos del Oscuro sin coste alguno. Las partidas de guerra de Orcos pueden vender a los prisioneros como esclavos por 3D6 monedas de oro. Otras partidas de guerra pueden escoltar a los prisioneros hasta fuera de la ciudad. Son recompensados con 2D6 monedas de oro por las molestias (3d6 monedas de oro si la partida de guerra no es de humanos). Además si la partida de guerra es de humanos, uno de los prisioneros decide unirse a tu partida de guerra. Si puedes permitirte equipar al nuevo recluta con armas y armadura, puedes añadir un Seguidor a cualquiera de tus grupos de Seguidores (con los mismos atributos y habilidades que el resto de los Seguidores de ese grupo, incluso si ya han acumulado experiencia).

(4 4 4) Flechero

Estas ruinas fueron antaño el taller de un maestro flechero, un fabricante de arcos y flechas. Hay montones de ramas de tejo y varillas de sauce por todos lados.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:

1D6	Resultado
1-2	1D3 Arcos Cortos
3	1D3 Arcos
4	1D3 Arcos Largos
5	Carcaj de flechas de caza
6	2D6 monedas de oro

(5 5 5) Mercado

La sala del mercado se levantó sobre columnas, con el lugar de intercambio de granos sobre el mercado abierto. La planta superior ha quedado muy dañada, pero la parte cubierta del mercado todavía ofrece un buen refugio. Los restos del último día de mercado todavía están esparcidos por encima de los adoquines. La mayoría son cerámica rota y utensilios de metal.

Encuentras numerosos objetos por un valor de 2D6 monedas de oro en total.

(6 6 6) Devolución de un favor

Cuando regresas a tu campamento te encuentras con uno de tus viejos conocidos. Ha venido a devolver un viejo favor o a pagar una deuda.

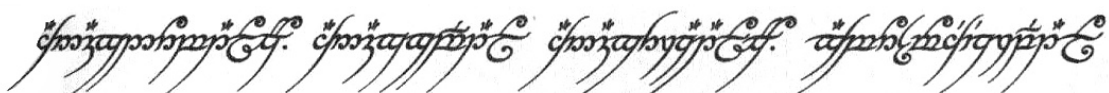
Obtienes los servicios de cualquier Espada de Alquiler (escoge entre uno de los disponibles para tu partida de guerra) durante la próxima batalla sin coste alguno. Después de la batalla se marchará, o puedes continuar pagando su mantenimiento de la forma habitual. Consulta la sección de Espadas de Alquiler.

RESULTADOS CUÁDRUPLES

(1 1 1 1) Almacén de comida

Encontráis un edificio de madera en ruinas que parece no haber sido saqueado. Tras apartar los escombros, podéis ver restos de harina y otros alimentos milagrosamente conservados. Tras un rato de búsqueda encontráis un par de sacos de harina y carne en salazón.

Cuando calcules las próximas ganancias de la venta de objetos valiosos, reduce el tamaño de la partida de guerra a la mitad (si la partida de guerra está compuesta por entre 10 y 12 guerreros se considerará como una partida de guerra de entre 4 y 6 guerreros), ya que la cantidad de comida que necesitan se ha reducido. Además, los mendigos proporciona información a la partida de guerra sobre un mercader honesto (la próxima vez que la partida de guerra compre equipo, el precio se reducirá en un 20% redondeando hacia arriba). Si la partida de guerra es malvada, puede aniquilar a los mendigos y saquear el almacén obteniendo 2D6 coronas y 1D3 puntos de experiencia que deben distribuirse entre los héroes de la partida de guerra. También puede reducir el tamaño de la partida de guerra a la mitad (igual que arriba). Además, debes tirar 1D6 por cada componente de la partida de guerra si atacan a los mendigos; un resultado de 1



indica que el miembro de la partida de guerra ha quedado fuera de combate durante la lucha y debe efectuar la tirada por heridas graves.



(2 2 2 2) Gran Águila herida

Tu partida de guerra observa como una de las Águilas Gigantes sobrevuela las ruinas y es derribada por flechas enemigas. Acudís rápidamente al lugar.

Si tu partida de guerra es aliada del Rey brujo, puede rematar sin dificultad a la maltrecha águila y será recompensada por su amo con 3D6 monedas de oro. Las partidas de guerra del bando de la Luz pueden curar el ala herida de la majestuosa ave, que estará dispuesta a devolverle el favor en otra ocasión.

En el transcurso de cualquier batalla, cuando quieras pedir su ayuda, lanza 1D6. Si el resultado es 5+, el águila ha visto que el Héroe que la salvó está en apuros y acude presta a ayudarle.

Esta ayuda puede consistir en sacar al Héroe (con cualquier cosa que transporte) por cualquier borde de la mesa, a elección del jugador o en atacar a uno de sus enemigos (un ataque de Fuerza 7 que impacta automáticamente y causa 1D3 Heridas contra una figura enemiga a elección del jugador). Una vez el águila haya hecho una de estas dos

cosas, considerará su deuda saldada y el Héroe no podrá volver a llamarla.

(3 3 3 3) Casa

Esta casa solariega de tres plantas daba a una amplia avenida. La calle está en ruinas, pero la casa está prácticamente intacta. Explorándola descubristis una trampa oculta en el sótano

Tu partida de guerra encuentra botín por valor de 3D6 monedas de oro.

(4 4 4 4) Armero

Una placa pectoral colgando de un poste te llama la atención, pero obviamente está demasiado alta para ser saqueada. El taller está derruido y la forja ha sido aplastada. Rebuscando entre los restos, encontráis piezas sueltas de armaduras.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:

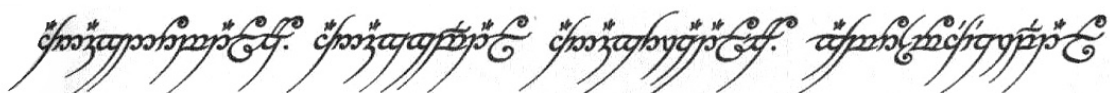
1D6 Resultado

- 1-2 1D3 Escudos o Escudos Pequeños (escoge)
- 3 1D3 Cascos
- 4 1D3 Armaduras Ligeras
- 5 1D3 Armaduras Pesadas
- 6 Cota de mithril

(5 5 5 5) Túmulos/Mausoleo

Encontráis un antiguo enterramiento donde yace alguien importante.. Las piedras están mancilladas con pinturas grotescas hechas con sangre y el lugar está sucio y desordenado. Parece que algunos de los enterramientos han sido profanados por los esbirros del Rey brujo.

Cualquier partida de guerra de Angmarim de Carn Dûm, Hombres el Este, Hombres de las Colinas u Orcos puede saquear los túmulos y obtener un botín por valor de 1D6x10 monedas de oro. Si saqueas los túmulos, la próxima vez que te enfrentes a los Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur, toda la partida de guerra enemiga odiará a todas las miniaturas de tu partida de



guerra. Anótalo en tu hoja de control de partida de guerra. Los Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur y los Elfos pueden sellar las tumbas. Serán recompensados por su piedad con 1D6 puntos de experiencia distribuidos entre los Héroes de la partida de guerra. Los Mercenarios de Rhovanion y los Enanos podrán actuar según haya elegido aliarse con la el bando de la luz o el de la oscuridad.

(6 6 6 6) Catacumbas

Encuentras una entrada a las catacumbas y túneles que existen bajo Annúminas.

Puedes utilizar los nuevos túneles que encuentras en la próxima batalla. Sitúa hasta tres guerreros (excluidas los Trolls) en cualquier lugar del campo de batalla a nivel del suelo. Se despliegan al final del primer turno del jugador, y no pueden desplegarse a 20 cm o menos de miniaturas enemigas. Esto representa a tus guerreros avanzando por los túneles, infiltrándose tras las líneas enemigas y surgiendo de improviso del suelo.

RESULTADOS QUÍNTUPLES

(1 1 1 1 1) Casa del prestamista

Una gran mansión, construida sólidamente con piedra, ha sobrevivido al cataclismo bastante bien. Un escudo de armas grabado en la puerta adorna el dintel de la entrada, pero ha sufrido el vandalismo de los saqueadores y ahora los símbolos son irreconocibles. La propia puerta ha sido abierta a hachazos y cuelga de sus goznes.

En el interior, oculto entre los restos, encontráis un botín por un valor de 1D6x10 monedas de oro para añadir a tu tesoro.

(2 2 2 2 2) Torreón del astrólogo

Una estrecha escalera circular conduce a un la cima de un torreón que fue el observatorio de un astrólogo. Parece un edificio muy viejo que ha permanecido en uso durante siglos, pero que no ha sobrevivido demasiado bien a la destrucción de la

guerra. En el suelo de piedra hay grabados extraños símbolos, y hay tablas y signos astrológicos pintados en las paredes.

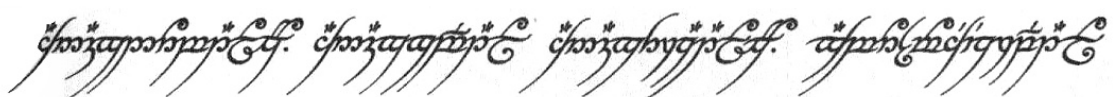
Entre las ruinas encuentras un botín por un valor de 3D6 monedas de oro y un viejo cuaderno de notas. Uno de tus Héroes puede estudiar el cuaderno del astrólogo; los conocimientos que obtiene le permiten escoger entre las habilidades Académicas cuando aprenda una nueva habilidad, además de las habilidades normalmente disponibles para él.



(3 3 3 3 3) Joyero

Las casas del barrio de los joyeros han sido saqueadas a conciencia hace mucho tiempo. Incluso se ha rebuscado entre los escombros muchas veces en busca de fragmentos de oro y gemas. Pero aún así, puede que hayan pasado por alto algunos pequeños objetos valiosos.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:	
1D6	Resultado
1-2	Piedras de Cuarzo por valor de 1D6x5 monedas de oro
3-4	Amatistas por valor de 20 monedas de oro
5	Gargantilla por valor de 50 monedas de oro
6	Un rubí que vale 1D6x15 monedas de oro



Si tu partida de guerra no vende las gemas, uno de tus Héroes puede guardarlas y lucirlas con orgullo. Recibe un modificador de +1 en las tiradas para localizar objetos raros, ya que los mercaderes se agolpan alrededor de un guerrero tan obviamente solvente.

(4 4 4 4 4) Casa de mercader

La casa del mercader se halla en la ribera del río. Tiene un almacén subterráneo abovedado repleto de barriles y balas de tela. Los alimentos han sido saqueados o devorados hace tiempo, y unas enormes ratas infestan las balas en corrupción. Escaleras arriba está la zona de las habitaciones, construidas sólidamente con madera, y aunque crees que podrás subir sin problemas, las escaleras están tan dañadas ique tendrás que subir con cuidado!

En el interior encuentras objetos valiosos que pueden venderse por 2D6x5 monedas de oro. Si obtienes un resultado de dobles, en vez de dinero encuentras el símbolo de la Orden de los Comerciantes Libres. Un Héroe en posesión de este símbolo gana la habilidad de *Regateo*.

(5 5 5 5 5) Edificio en ruinas

El asedio destruyó casi por completo esta casa que por sus dimensiones y restos de esculturas y otros adornos debió pertenecer a una familia noble. Está en tan mal estado que es una locura explorarla, salvo para los más atrevidos; pero lugares como éste son los mejores para buscar tesoros.

Encuentras 1D3 tesoros entre las ruinas. Además, si el líder de la partida de guerra supera un chequeo de liderazgo, un perro que guardaba la casa se une a la partida de guerra (si es que la partida de guerra puede llevar mastines de guerra).

(6 6 6 6 6) Entrada a las catacumbas

Encuentras una entrada muy bien oculta a las oscuras catacumbas que se extienden a lo largo de kilómetros bajo la ciudad de Annúminas. Aunque la entrada parece ominosa, los túneles te ahorrarán horas de exploración de la ciudad.

Puedes utilizar estos túneles para explorar Annúminas con más eficiencia. A partir de ahora, puedes repetir uno de los resultados cuando tires en la Tabla de Tesoros. Anótalo en tu hoja de control de partida de guerra. Encontrar más entradas a las catacumbas no concede ninguna repetición adicional, aunque puedes efectuar repeticiones procedentes de otras fuentes.

RESULTADOS SÉXTUPLES

(1 1 1 1 1 1) Campamento enemigo

Ante vuestra vista se extiende un campamento enemigo y podéis ver que hay una caravana lista para salir mañana para llevar los objetos conseguidos en Annúminas fuera de la ciudad. Aún bajo las negras nubes siempre presentes en el cielo de la ciudad podéis ver el brillo de los tesoros custodiados.

Si lo deseas puedes enviar a uno de tus Héroes en busca de los tesoros aquí guardados. Tira 1D6. Con un resultado de 1 el Héroe es capturado por los guardianes y nunca se le vuelve a ver. Con un resultado de 2 ó más regresa con 1D6+1 tesoros.

(2 2 2 2 2 2) Tesoro escondido

En las profundidades de Annúminas encuentras un cofre escondido con el escudo de armas de una de las casas nobles de la ciudad.

Cuando abres el cofre encuentras los siguientes objetos. Tira por cada uno de los objetos de la lista por separado (aparte de las monedas de oro) para determinar si lo encuentras. Por ejemplo, con un resultado de 4+ encuentras tesoros.

Objeto	Resultado Necesario
1D3 tesoros	4+
5D6x5 monedas de oro	
Automático	
Objeto legendario	5+
Armadura Pesada	5+
1D3 Gemas (10 monedas de oro cada una)	4+



Capa Élfica	5+
Tomo de Brujería	5+
Artefacto Mágico	5+

(3 3 3 3 3 3) Herrería Enana

Encontráis un taller de piedra sólidamente construido. Una inscripción rúnica indica que puede haber sido una herrería Enana.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:

1D6	Resultado
1	1D3 Hachas a Dos Manos
2	1D3 Armaduras Pesadas
3	Hacha de Eog
4	Martillo de Eog
5	Hacha a Dos Manos de Eog
6	Armadura Enana

(4 4 4 4 4 4) Partida de guerra despedazada

Ante vosotros se encuentran los restos de toda una partida de guerra. Los cuerpos hechos pedazos están dispersos entre las ruinas, destrozados por alguna monstruosa criatura. En la distancia veis una enorme silueta, que parece una inmensa criatura, alejándose lentamente.

Después de efectuar los últimos ritos a los muertos, devorarlos o desvalijarlos encontráis los siguientes objetos. Tira por cada uno de los objetos de la lista por separado (aparte de las monedas de oro y las dagas) para determinar si lo encuentras. Por ejemplo, con un resultado de 4+ encuentras las armaduras ligeras.

Objetos	Resultado Necesario
3D6x5 monedas de oro	Automático
1D3 Armaduras Ligeras	4+
Armadura Pesada	5+
1D6 Dagas	Automático
Mapa de Annúminas	4+
1D3 Lanzas	5+
1D3 Espadas	3+
1D3 Escudos	2+

1D3 Arcos	4+
1D3 Cascos	2+

(5 5 5 5 5) Escuela de lucha

En sus buenos tiempos, Annúminas era famosa por sus caballeros y hombres de armas. Habéis encontrado una de las áreas utilizadas para entrenar a estos guerreros. El lugar está repleto de equipo de entrenamiento y armas de práctica.

Encuentras un manual de entrenamiento, que puedes vender por 100 monedas de oro o puedes entregárselo a uno de tus Héroes para que se lo lea. Los conocimientos que obtiene le permiten escoger entre las habilidades de Combate cuando aprenda una nueva habilidad, además de que su HA puede incrementarse un punto adicional por encima del máximo racial normal (por ejemplo, un Humano con este libro podrá tener una Habilidad de Armas 7).

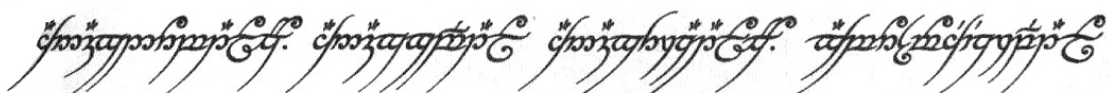
(6 6 6 6 6) Villa de un noble

Encontráis una lujosa casa que está parcialmente derruida. Ha sido cuidadosamente saqueada, y a todos los muebles se les han arrancado los materiales caros y delicados. Por el suelo ves esparcidos fragmentos de loza de la más alta calidad.

Tira 1D6. Si el resultado es 1-2, encuentras un botín de 1D6x10 monedas de oro que puedes añadir a tu tesoro. Con un resultado entre 3-4, encuentras 1D6 frascos de Mohereg. Con un resultado de 5-6 encuentras un artefacto mágico cuidadosamente escondido en un sótano oculto o detrás de una puerta secreta. Tira en la *Tabla de Artefactos Mágicos*.

TABLA DE OBJETOS MÁGICOS

Tira 1D6 y utiliza la tabla para determinar qué objeto encuentras cuando un resultado en la *Tabla de Exploración* indique que has encontrado un artefacto mágico. En una campaña no pueden aparecer más de una vez, por lo que si encuentras



5 Casco del Capitán de Angbad

Fue salvado por los siervos del Enemigo de la destrucción de Angbad hace mucho, y tiene inscrita una brillante runa que provoca en su portador una rabia insensata.

Un guerrero con este objeto mágico siempre estará sujeto a la furia asesina, incluso si es derribado o aturdido. Suma un +1 a su Fuerza en combate cuerpo a cuerpo, nunca abandona el combate, y siempre atacará a los oponentes en contacto peana con peana hasta que queden fuera de combate.

Si hay miniaturas aturcidas o derribadas dentro de su radio de carga al inicio de su turno, cargará contra la más cercana, aunque pertenezca a su partida de guerra! Libra el combate hasta que una de las dos miniaturas quede fuera de combate. No puede ser usado por Elfos.

6 La Corona de los Espíritus de Inrakhôr

Esta corona fue forjada en la antigua Númenor poco antes de la caída. Le producen a su portador unas horribles pesadillas pero puede observar el mundo espectral de los espectros.

El portador de la Corona de los Espíritus puede ver a todas las miniaturas situadas en la mesa, aunque estén escondidas o fuera de la vista. Puede guiar a sus camaradas por las ruinas (esto te permite tirar dos dados por el portador después de la batalla, cuando tires en la Tabla de Tesoros). El portador también dispone de una tirada de salvación adicional de 6+ (inmodificable por la Fuerza o modificadores de las armas) contra todos los ataques de armas, ya que siente los ataques antes de que se realicen. Todos los animales (como perros de guerra, caballos, huargos, etc.) se verán afectados por el miedo contra el portador de la Corona de los Espíritus.

VENTA DE TESOROS

Los tesoros y objetos mágicos de las ruinas son tremendamente valiosos. Esto significa que en los campamentos amigos o neutrales que rodean Annúminas no tendrás problema en vender los tesoros conseguidos por tu partida de guerra. No tienes que vender todos tus tesoros inmediatamente después de la batalla. Puede que quieras guardarlos y venderlos más tarde, ya que vender los tesoros en pequeñas cantidades incrementará la demanda y aumentará el precio. Las necesidades materiales de la partida de guerra significarán que tendrás que vender la mayor parte de los tesoros a medida que los encuentras. La partida de guerra debe gastar buena parte de sus beneficios en necesidades básicas como la comida, la bebida, la reparación de las armas y las armaduras y nuevas flechas y demás munición; además de las celebraciones! También se supone que el líder de partida de guerra debe repartir con sus hombres los beneficios de la venta de tesoros, lo que significa que cuanto más dinero se saque de



Aarvía 1999-2001

Handwritten Elvish script at the bottom of the page.

la venta, mayores serán los beneficios repartidos entre los guerreros.

Cuantas más miniaturas haya en una partida de guerra, mayores serán los costes de mantenimiento y mayor será la proporción de los beneficios que se deben repartir entre los hombres. El número indicado en la siguiente tabla es el ingreso en monedas de oro después de deducir los costes de mantenimiento de la partida de guerra. Este beneficio se añade al tesoro de la partida de guerra.

Número de guerreros en la partida de guerra							
Número de Tesoros	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16 +	
	1	45	40	35	30	30	25
	2	60	55	50	45	40	35
	3	75	70	65	60	55	50
	4	90	80	70	65	60	55
	5	110	100	90	80	70	65
	6	120	110	100	90	80	70
	7	145	130	120	110	100	90
	8	155	140	130	120	110	100
+							

LOS ELFOS Y LOS INGRESOS

La misión principal de los Elfos es rescatar objetos mágicos, algunos creados por sus parientes en Aman, del saqueo y la destrucción. Por tanto las riquezas significan muy poco para ellos, pero no obstante precisan suministros y armamento para su misión.

Para medir su éxito, cuantos más tesoros hagan llegar a Rivendel para que sean custodiados, más ayuda recibirán. Así, todas las monedas de oro en posesión de una partida de guerra de Elfos representan los recursos que Elrond pone a su disposición. No representan necesariamente dinero de una forma literal, aunque ocasionalmente comercian con los Dúnedain.

ORCOS Y ANGMARIM

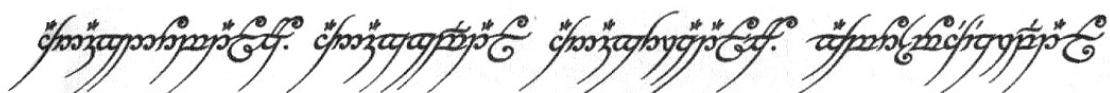
Ninguno de estos tipos de partidas de guerra tiene libertad para comerciar, pues no están en *Annúminas* por cuenta propia si no como parte del ejército del Rey brujo. Por tanto están obligados a entregar todos los tesoros que hallan en las ruinas a los emisarios que su señor manda cada cierto tiempo, y a cambio reciben suministros y equipo; aunque ocasionalmente se les permite conservar algunos objetos o deciden escamotearlos.

Los Orcos no utilizan moneda para el comercio salvo las pocas que encuentran en las ruinas, para ellos las monedas de oro en el tesoro de la partida de guerra representan los objetos que tienen para trueques. Respecto a los Nigromantes y Brujos podemos decir que están por encima de ese insignificante concepto de la riqueza, en su caso las monedas de oro representan el favor que les dispensa su amo, el Rey brujo de Angmar.



GASTO DE LOS BENEFICIOS

Puedes gastar cualquier dinero acumulado en armas, armaduras, reclutamiento de nuevos guerreros, compra de nuevo equipo, o simplemente puedes ahorrar el dinero para una compra de mayor envergadura. Consulta la sección de Comercio para más detalles.



COMERCIO

En los alrededores de la ciudad de *Annúminas* hay campamentos donde comerciantes y enviados de las distintas facciones venden sus productos y compran objetos que han sido recuperados de entre las ruinas.

Todas las partidas de guerra pueden adquirir equipo nuevo de una manera o de otra. Los mercaderes con menos escrúpulos comercian activamente con los Angmarim de Carn Dûm; y criaturas como los Orcos poseen sus propios campamentos.

GASTOS

Después de cada partida, cada partida de guerra puede obtener beneficios de la exploración, etc., y vender cualquier tesoro que haya adquirido. El dinero puede gastarse en reclutar nuevos guerreros o en nuevo equipo para tu partida de guerra. El precio de los tesoros varía de acuerdo con la demanda. Consulta la sección de Beneficios para conocer más detalles.

NUEVOS RECLUTAS

Los nuevos guerreros se reclutan del mismo modo que la partida de guerra original con la notable excepción del equipo. Después del inicio de la campaña, un nuevo recluta sólo puede comprar objetos comunes de la lista de equipo de su partida de guerra. Sólo puede conseguir Objetos Raros de la lista de equipo de su partida de guerra si la partida de guerra los consigue siguiendo las reglas normales de comercio.

Las partidas de guerra pueden reclutar a cualquier tipo de guerrero que el jugador desee, con las restricciones aplicables relativas al número de Héroes, Seguidores, hechiceros, etc. Por ejemplo, ninguna partida de guerra puede reclutar un

segundo líder; y ninguna partida de guerra Mercenaria puede incluir más de dos Berserkers.

RECLUTAMIENTO DE ESPADAS DE ALQUILER

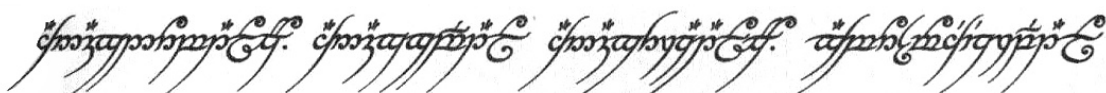
Los jugadores pueden reclutar a los guerreros mercenarios conocidos como “Espadas de Alquiler” si así lo desean. Consulta la sección de Espadas de Alquiler.

NUEVOS RECLUTAS Y LOS GRUPOS DE SEGUIDORES YA EXISTENTES

Puedes añadir nuevos reclutas a los grupos de Seguidores ya existentes. Si el grupo es relativamente inexperto, no tendrás dificultades en encontrar reclutas novatos para sumarlos al grupo. Pero los veteranos más curtidos no estarán tan dispuestos a permitir que un bisoño entre en su grupo, ¡y con razón! Después de cada batalla tira 2D6.

El resultado representa la experiencia de los guerreros actualmente disponibles para el reclutamiento. Puedes reclutar tantos guerreros como quieras mientras su experiencia combinada no exceda esa tirada de dado. Por ejemplo, si sacaste un 7, puedes añadir un único guerrero a un grupo de Seguidores con 7 puntos de experiencia, o dos guerreros a un grupo de Seguidores con 3 puntos de experiencia, o cualquier combinación similar. Descarta los puntos de experiencia que sobren.

Al igual que con cualquier otro Seguidor, debes pagar por todas sus armas y armadura; además debes añadir 2 monedas de oro a su coste por cada punto de experiencia que se añada al total de la partida de guerra. Los nuevos Seguidores deben armarse y equiparse del mismo modo que los miembros ya existentes en el grupo.



ARMAS

Si un jugador quiere comprar nuevas armas u otro equipo para los guerreros de su partida de guerra, consulta la Lista de Precios que aparece más adelante. La lista te muestra todo el equipo disponible en *Annúminas*, no sólo las armas comunes incluidas en las listas de reclutamiento. Los objetos raros y las armas no siempre están disponibles y varían de precio. Recuerda que tus guerreros carecen de la habilidad necesaria para utilizar cualquier otra arma que no sea las que aparecen en las listas de reclutamiento. Aún así, puedes adquirir los objetos raros que se te ofrezcan, ya que puede que tus guerreros aprendan a utilizarlos a medida que ganan experiencia.

Es preferible que los jugadores completen cualquier reclutamiento y compra inmediatamente después de que acabe la batalla, efectuando las tiradas de dados apropiadas mientras ambos jugadores están presentes. Sin embargo, algunos jugadores pueden preferir esperar hasta que se haya enfriado el acaloramiento producido por la batalla y puedan pensarse sus compras con más tranquilidad. Determina qué objetos raros se ofrecen a la venta mientras están los dos jugadores. Los jugadores pueden más tarde decidir qué comprarán.

COMERCIO

Los objetos a la venta se dividen en dos grupos: objetos comunes y objetos raros. Los objetos comunes pueden comprarse sin problemas en cualquiera de los puestos comerciales y asentamientos en los alrededores de *Annúminas*. Los jugadores pueden comprar tantos objetos de este tipo como deseen. El precio de los objetos comunes es fijo, por lo que los jugadores siempre pagarán lo mismo por ellos. Los objetos raros son difíciles o casi imposibles de conseguir. Sólo ocasionalmente aparecen a la venta estos objetos, y el precio que se pide por ellos suele ser muy superior a su verdadero valor. A menudo, estos

objetos sólo se ofrecen a las partidas de guerra más famosas, o a aquellas que tienen más dinero.

DISPONIBILIDAD

La Lista de Precios tiene una columna marcada como “Disponibilidad”. Los objetos comunes siempre están disponibles, y pueden comprarse en cualquier cantidad. Los objetos marcados como “raros” son más difíciles de encontrar. La disponibilidad del objeto se indica con un número, como por ejemplo “Raro 9”.

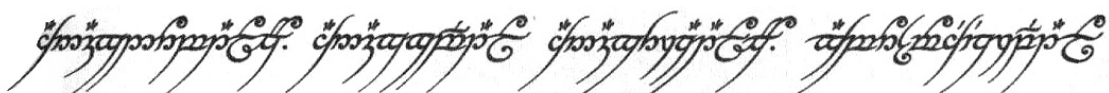
Cuando un Héroe quiera comprar un objeto raro, tira 2D6 y compara el resultado con el número indicado. Si el resultado es igual o superior, el objeto estará disponible. Por ejemplo, necesitas un resultado de 9 ó más para adquirir un objeto marcado como “Raro 9”.

Sólo puedes comprar un objeto raro por cada tirada con éxito. Sólo puedes efectuar una tirada por cada Héroe que busque objetos raros. Por ejemplo, si tu partida de guerra tiene cuatro Héroes, puedes efectuar cuatro tiradas en busca de objetos raros. Los guerreros que quedaron *fuera de combate* en la última batalla no pueden buscar objetos raros.

VENTA

Un jugador puede vender sus armas y equipo antiguos al mismo tiempo que adquiere los nuevos. Después de todo, a medida que la partida de guerra se va haciendo más poderosa, es normal que abandone su armamento inicial en favor de algo mejor. Sin embargo, el valor de segunda mano del equipo no es tan elevado debido al considerable desgaste provocado por el uso a manos de los guerreros.

Los guerreros pueden vender automáticamente su equipo por la mitad del precio indicado en la *Lista de Precios*. En el caso de los objetos y armas raras que tienen un precio variable, la partida de guerra sólo recibe la mitad de su coste básico (los



mercaderes son mucho mejores regateando que tus guerreros).

Otra alternativa es guardar las armas, armaduras y demás equipo para un uso futuro (anótalo todo en la hoja de control de la partida de guerra) o intercambiarse entre los miembros de la partida de guerra (¡aunque no entre guerreros de distintas partidas de guerra!). Puesto que el valor de las armas es bajo comparado con el coste de equipar a los nuevos reclutas, la partida de guerra suele encontrar un uso al armamento sobrante.

Lista de Precios

La siguiente lista indica el coste de los objetos disponibles a la venta en los puestos comerciales. El coste de los objetos raros está incluido; pero tales objetos no pueden adquirirse a menos que estén disponibles, como ya se ha descrito. En algunos casos, el precio es variable e incluye un coste básico más una cantidad variable adicional, por ejemplo 20+3D6 monedas de oro. En estos objetos, el coste variable adicional refleja su rareza, el valor añadido que debe pagarse para poder comprarlo. Los objetos en cursiva sólo están disponibles para algunas partidas de guerra (consulta la sección Equipo).

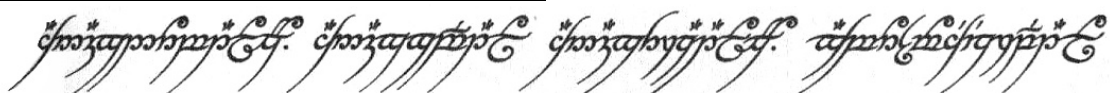
ARMAS CUERPO A CUERPO

Objeto	Coste	Disp.
Arma a Dos Manos	15 mo	Común
Daga (1ª sin coste)	2 mo	Común
Espada	10 mo	Común
Garrote, Maza o Martillo	3 mo	Común
Hacha	5 mo	Común
Lanza	10 mo	Común
Lanza de Caballería	40 mo	Raro 8
Látigo	15 mo	Común
Mangual	15 mo	Común
Mayal	15 mo	Común

ARMAS DE PROYECTILES

Objeto	Coste	Disp.
Arco	10 mo	Común
Arco Corto	5 mo	Común
Arco Largo	15mo	Común
Cuchillos/Hachas Arroj.	15 mo	Raro 5
Honda	2 mo	Común

ARMADURAS		
Objeto	Coste	Disp.
Armadura Pesada	50 mo	Común
Armadura Ligera	20 mo	Común
Barda	80 mo	Raro 8
Casco	10 mo	Común
Escudo	5 mo	Común
Escudo Pequeño	5 mo	Común
ARMAS Y ARMADURAS INISUALES O MÁGICAS		
Objeto	Coste	Disp.
Arco Élfico	35 +3D6 mo	Raro 12
Arma de Eog	4xCoste	Raro 11
Arma de Ithilnaur	3xCoste	Raro 9
Armadura Enana	110 mo	Raro 10
Cota de Mithril	200 mo	Raro 12
<i>Espada de Oesternesse</i>	20 mo	<i>Raro 10</i>
Flechas de Caza	25+1D6	Raro 8
ANIMALES		
Objeto	Coste	Disp.
<i>Caballo</i>	40 mo	<i>Raro 8</i>
<i>Caballo de guerra</i>	80 mo	<i>Raro 11</i>
<i>Mastín de guerra</i>	25+2D6	<i>Raro 8</i>
Familiar	20+1D6	Raro 8
EQUIPO VARIO		
Objeto	Coste	Disp.
Agua de Fuego	10+3D6	Raro 6
Amuleto de Buena Suerte	10 mo	Raro 6
Atuendo Príncipesco	250 mo	Raro 10
<i>Capa Élfica</i>	<i>100+1D6x10 mo</i>	<i>Raro 12</i>
<i>Crónica de los Últimos Días</i>	<i>100 mo</i>	<i>Raro 10</i>
Estandarte	60+2D6	Raro 10
Cuerda y garfio	5 mo	Común
Lámpara	10 mo	Común
<i>Libro de Cocina Hobbit</i>	<i>30+3D6</i>	<i>Raro 7</i>
Mapa de Annúminas	20+4D6	Raro 9
<i>Objeto Legendario</i>	<i>15+3D6</i>	<i>Raro 8</i>
<i>Tomo de Magia</i>	<i>200+1D6x25</i>	<i>Raro 12</i>
<i>Víctima de sacrificio</i>	<i>10 mo</i>	<i>Rara 7</i>
HIERBAS Y REMEDIOS		
Objeto	Coste	Disp.
Bofetón del Perro	10 mo	Raro 7
<i>Musgo Ham</i>	<i>30+1D6</i>	<i>Raro 8</i>
<i>Haruella</i>	<i>5 mo</i>	<i>Raro 8</i>
Hierbas Curativas	20+2D6	Raro 8
<i>Lágrimas de Yavanna</i>	<i>10+2D6</i>	<i>Raro 8</i>
VENENOS		
Objeto	Coste	Disp.
<i>Worclivur</i>	<i>35+1D6</i>	<i>Raro 8</i>
<i>Kirtir</i>	<i>35+1D6</i>	<i>Raro 8</i>
<i>Mohereg</i>	<i>30+2D6</i>	<i>Raro 8</i>



ESCENARIOS

En este capítulo encontrarás varias misiones distintas que acometer en las peligrosas ruinas: arriesgados rescates, emboscadas, enfrentamientos brutales, promesas de riquezas más allá de tus sueños, tesoros mágicos, peligros inimaginables... ¡todo eso y más te aguarda en las antaño gloriosas calles de Annúminas!

MAPA DE ANNÚMINAS ANTES DEL DESASTRE



Annúminas, Ciudad de Reyes

SECUENCIA PREVIA A LA BATALLA

Puedes decidir simplemente con tu oponente qué escenario queréis jugar si lo quieres así, aunque la mayoría de los jugadores prefieren generar sus escenarios al azar. Para ello, sigue esta secuencia antes de la batalla.

1 El jugador con el valor de partida de guerra más bajo efectúa una tirada en la tabla de Escenarios para determinar qué escenario se juega. En los escenarios donde haya un atacante y un defensor, el mismo jugador puede decidir quién es el atacante y quién el defensor.

2 Efectúa una tirada por cada uno de tus guerreros con una *vieja herida de guerra* para determinar si puede o no tomar parte en la batalla.

3 Despliega todos los elementos de escenografía y las dos partidas de guerra de acuerdo con las reglas del escenario que vayáis a jugar. Cuantos más edificios haya mejor, por lo que deberías desplegar todos los elementos de escenografía de que dispongas.

Nota: Si un Héroe ha sido capturado como resultado de la tirada en la *Tabla de Heridas Graves*, su partida de guerra tendrá derecho a intentar liberarle jugando el escenario *Rescate* suponiendo que sus captores no decidan matarlo.

TABLA DE ESCENARIOS

7 D6	Resultado
7	Escenario 22: La Mansión del Vidente
8	Escenario 23: ¡Emboscada!
9	Escenario 8: Ocupar
10	Escenario 2: Escaramuza.
11	Escenario 4: ¡No Pasaréis!
12	Escenario 9: Ataque Sorpresa.
13	Escenario 6: Encuentro Casual
14	Escenario 1: Defender el Botín
15	Escenario 24: A la caza del Gigante

16	Escenario 10: Los Custodios
17	Escenario 11: Emboscada al carromato
18	Escenario 12: Cazarrecompensas
19	Escenario 13: ¡Algo se mueve en las ruinas!
20	Escenario 14: Asalto a la Torre de la Estrella
21	Escenario 7: Tesoro Escondido
22	Escenario 15: En mitad de la Noche
23	Escenario 16: Un paseo por el Jardín
24	Escenario 17: Perdidos en la orilla del lago
25	Escenario 5: Pelea Callejera
26	Escenario 18: Misión de Rescate
27	Escenario 3: A la Búsqueda de Tesoros
28	Escenario 19: En la boca del león
29	Escenario 20: La Caza del tesoro
30	Escenario 25: Asalto al Campamento
31	Escenario 26: Los Barracones de la Guardia
32	Escenario 27: La Biblioteca de Annúminas
33	Escenario 28: El Mapa Misterioso
34	Escenario 29: Las Riquezas de los Mercaderes
35	Escenario 30: ¡Corre a por el tesoro!
36	Escenario 31: El Puente de los Trolls
37	Escenario 21: El Príncipe Perdido
38-42	El jugador con el valor de partida de guerra más bajo elige escenario.

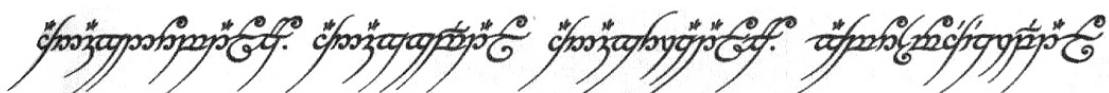
REGLAS PARA PARTIDAS ENTRE MÁS DE DOS JUGADORES

TAMAÑO DEL ÁREA DE JUEGO

Las partidas entre más de dos jugadores necesitan, obviamente, un área de juego mayor de lo habitual. Mientras una partida normal puede librarse en un área de 120x120 cm, las partidas entre varios jugadores precisan un área de cómo mínimo 120x180 cm. Esto es muy importante en el momento del despliegue, como se describe más adelante.

ATACANTES Y DEFENSORES

En aquellos escenarios en que debes definir un

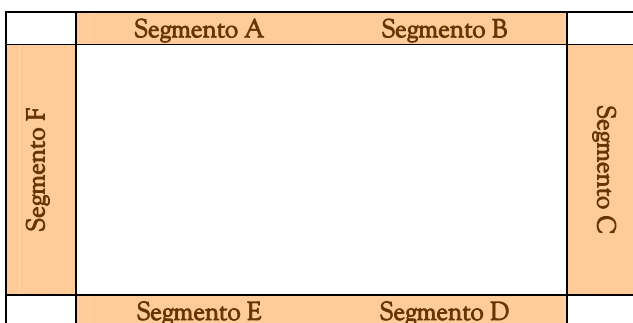


atacante y un defensor, el defensor es el jugador cuya partida de guerra tenga la valoración de partida de guerra superior. Si más de una partida de guerra tiene la misma valoración de partida de guerra y ésta es la superior, el defensor será aquel cuya partida de guerra esté compuesta por más miniaturas. Si aún así se produce un empate, tirad un dado para determinar quién es el defensor. Tan sólo puede haber una partida de guerra defensora, el resto de partidas de guerra que tomen parte en el combate serán atacantes.

DESPLIEGUE

En aquellos escenarios en que haya un defensor, éste desplegará su partida de guerra en primer lugar. Para determinar cuál de las partidas de guerra atacantes despliega a continuación (o cuál de las partidas de guerra despliega en primer lugar si no hay atacantes y defensores), cada jugador tirará 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor será el primero en desplegar, seguido por el resto de jugadores en orden creciente de resultados.

Cuando toque desplegar, cada jugador deberá elegir uno de los segmentos del borde de la mesa de juego indicados en el siguiente diagrama, y desplegar la totalidad de su partida de guerra a 15 cm o menos de él. Ningún jugador puede colocar a uno de los miembros de su partida de guerra a 15 cm o menos de cualquier miembro de las otras partidas de guerra.



Hay que tener en cuenta que algunos escenarios poseen sus propias reglas especiales de despliegue

(generalmente aplicables al defensor) que pueden hacer variar el despliegue descrito anteriormente. En estos casos los cambios se indican claramente en la descripción del escenario.

SECUENCIA DE JUEGO

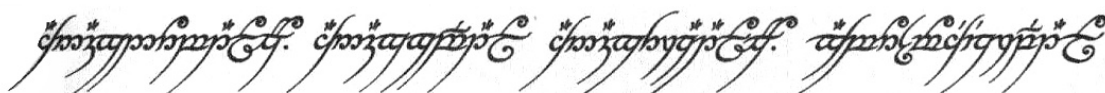
Una vez desplegadas todas las partidas de guerra, los jugadores deben determinar la secuencia en que resolverán sus turnos. Para ello, los jugadores deben situarse junto al segmento en que han desplegado y tirar 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor será el primero en resolver su turno, seguido por el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta su posición en la mesa).

PELEAS DESIGUALES

En las partidas de *Annúminas* con varios jugadores no queda muy clara la definición de *pelea desigual* ¡Cualquier enfrentamiento puede definirse como tal si una partida de guerra es atacada por dos o más adversarios! Aún así, puede darse el caso de que una partida de guerra sea muy superior al resto. Para determinar si alguna partida de guerra está luchando de forma desigual debe compararse la valoración inferior de todas las partidas de guerra con la siguiente valoración de partida de guerra. La diferencia entre ambos valores en la tabla de la sección Experiencia determinará si la partida de guerra con menor valoración recibirá algún modificador a la experiencia, como si las dos partidas de guerra con menor valoración estuvieran luchando entre ellas.

DISPARAR EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Al contrario de lo que sucede en los combates normales, en las batallas multitudinarias es posible disparar a un combate cuerpo a cuerpo si ninguna de las miniaturas implicadas en el combate pertenece a la partida de guerra que está disparando. Los disparos deben seguir dirigiéndose a la miniatura enemiga más próxima, como es habitual (excepto si la miniatura que dispara se encuentra en una posición elevada, como en las



reglas habituales). Sin embargo, si el proyectil impacta, debe determinarse aleatoriamente si ha impactado al objetivo deseado o a una de las miniaturas trabadas en el mismo combate cuerpo a cuerpo.

COMBATES ENTRE VARIOS BANDOS

En las batallas multitudinarias es posible que una miniatura sea cargada por miniaturas de dos o más partidas de guerra enemigas. En este caso, la miniatura luchará durante la fase de combate de cada una de las partidas de guerra que esté atacándole contra las miniaturas activas en ese momento. Esto permitirá a la miniatura efectuar a lo largo de un turno más ataques de los habituales, ¡pero en un caso como este sin duda la miniatura luchará con uñas y dientes si hiciera falta!

RETIRADA DE LAS PARTIDAS DE GUERRA

Al contrario que en una partida normal, cuando una partida de guerra no supera el *chequeo de retirada* (o todas sus miniaturas quedan *fuera de acción*), la partida no tiene por qué acabar. Si las reglas no indican unas condiciones de victoria especiales, una partida entre varios jugadores seguirá hasta que tan sólo quede una partida de guerra sobre la mesa. El jugador que quede sobre la mesa normalmente será el ganador, aunque en algunos escenarios ¡la partida de guerra ganadora puede ser la primera que abandone la mesa tras cumplir sus objetivos!

ALIADOS

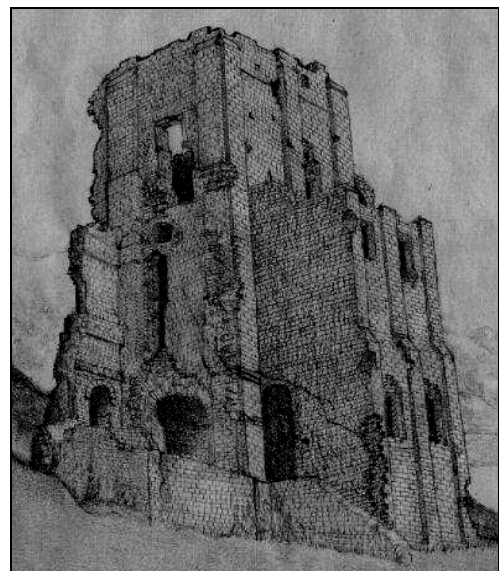
En las partidas normales de *Annúminas* una partida de guerra se enfrenta a una partida de guerra rival para conseguir un determinado objetivo. Obviamente, en estas condiciones cualquier tipo de alianza es del todo imposible. Sin embargo, en los combates entre varios jugadores, las alianzas no sólo son posibles, ¡sino una necesidad para poder completar algunos escenarios! Una partida de guerra intentando acabar por ella sola con un Gigante se encontrará en una posición insostenible condenada al fracaso

¡Tan sólo conseguiría perder varios miembros, sin conseguir su objetivo! Las alianzas se mantienen hasta el final de la partida (por ejemplo, dos partidas de guerra pueden aliarse para acabar con otra y dividirse el botín al final), o son temporales (¡y finalizan de forma repentina y violenta!).

Para formar una alianza, un jugador debe declararlo al inicio de su turno. Debe indicar (a todos los jugadores) con qué partida de guerra (o partidas de guerra) quiere aliarse y, si estos están de acuerdo, se forma la alianza. No existe límite alguno al número de partidas de guerra con que un jugador puede aliarse. Las siguientes reglas especiales deben aplicarse a las partidas de guerra y sus aliados.

Las partidas de guerra de mercenarios Nórdicos de Rhovanion podrán elegir aliados libremente en cada partida, salvo Elfos de Rivendel. Los Elfos no de fían de gentes con tan pocos escrúpulos.

Los Enanos buscadores de tesoros pueden ser avariciosos renegados capaces de aliarse con los siervos del Rey brujo en su afán por conseguir riquezas, llegando al extremo de degradarse a combatir junto a Orcos. Para estas excepciones, vergüenza de su raza, invierte los valores en cursiva de la tabla.



Élfos de Rivendel. Elfos de Rivendel. Elfos de Rivendel. Elfos de Rivendel.

Reglas especiales para Alianzas

1 - Los miembros de la alianza no se consideran enemigos. Los miembros de una partida de guerra pueden correr sin problemas si hay miniaturas de la partida de guerra aliada a 20 cm o menos. Las miniaturas obligadas a cargar contra una miniatura enemiga a causa de alguna regla especial (como *furia asesina*) no se verán obligadas a cargar contra sus aliados.

2 - Los miembros de las partidas de guerra aliadas que estén trabadas en combate en el momento de anunciarse la alianza se destrabarán automáticamente. Separa inmediatamente las miniaturas 3 cm. Las miniaturas podrán moverse normalmente a partir de su siguiente fase de movimiento (y las miniaturas *aturdidas* o *derribadas* deben seguir las reglas habituales, etc.)

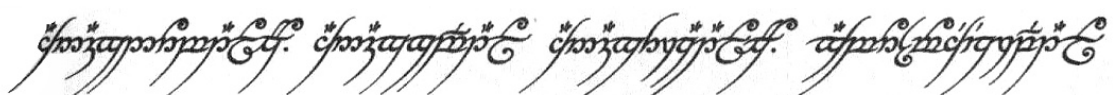
3 - Iniciar un combate cuerpo a cuerpo, disparar o lanzar hechizos ofensivos contra una miniatura de una partida de guerra aliada significará la rotura automática de la alianza con esa partida de guerra.



Nota: En el caso de que una partida de guerra de Enanos amigos de los Pueblos Libres que se enfrente a una banda de Enanos aliados con la Sombra, los odiará (ver *Liderazgo y Psicología en el Capítulo II*).

Arnor: Los Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur usan esta línea.
Hombres de la Sombra: Los Angmarim de Carn Dûm, los Hombres del Este y los Hombres de las Colinas usan esta línea.

	Arnor	Elfos de Rivendel	Enanos buscadores de tesoros	Hombres de la Sombra	Orcos de Angmar	Nórdicos de Rhovanion
Arnor	S	S	S	N	N	S
Elfos de Rivendel	S	S	S	N	N	N
Enanos buscadores de tesoros	S	S	S	N	N	S
Hombres de la Sombra	N	N	N	S	S	S
Orcos de Angmar	N	N	N	S	S	S
Nórdicos de Rhovanion	S	N	S	S	S	S



Escenario 1: Defender el botín

A menudo, una partida de guerra encuentra un edificio repleto de tesoros y es desafiada por una partida de guerra rival. Esto suele provocar un conflicto, ya que es bastante improbable que ninguno de los bandos esté dispuesto a abandonar con facilidad el botín encontrado.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o una torre en ruinas, o algo similar. Te sugerimos que despluguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm. El primer edificio debería situarse en el centro del campo de batalla, y el objetivo del escenario es tomar el control de este edificio.

Despliegue

La partida de guerra con el menor número de guerreros es automáticamente la defensora. Si ambos bandos tienen el mismo número de guerreros, tira un dado. El defensor despliega en el interior o a 15 centímetros o menos del edificio objetivo. La partida de guerra atacante despliega a 15 centímetros o menos del borde de la mesa de juego. Ten en cuenta que puedes dividir la partida de guerra para que entre por lugares diferentes si así lo deseas.

Inicio de la Partida

El atacante mueve en primer lugar.

Final de la Partida

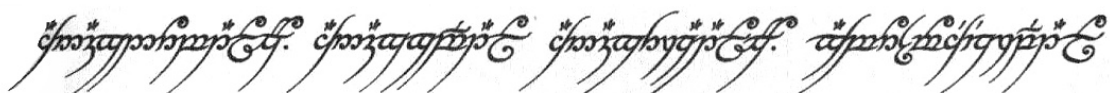
Si al final de cualquiera de los turnos del defensor el atacante tiene más miniaturas en pie y a 15 centímetros o menos del objetivo que el defensor, el atacante vence. De lo contrario, la partida acabará cuando una de las partidas de guerra no supere un *chequeo de retirada*.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Tesoros

Un tesoro por cada Héroe de cualquiera de las partidas de guerra que esté en el interior del edificio objetivo al final de la partida (hasta un máximo de tres por partida de guerra).



Escenario 3: A la Búsqueda de Tesoros

Dispersos por entre las ruinas de Annúminas, se encuentran innumerables tesoros. A menudo ocurre que dos partidas de guerra llegan a la misma zona, y sólo una batalla puede determinar quién recoge los despojos del campo de batalla. En este escenario, las partidas de guerra se encuentran mientras están registrando el mismo almacén, o bóveda o edificio en ruinas potencialmente beneficioso.

**Elementos de Escenografía**

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Reglas Especiales

Una vez desplegados los elementos de escenografía, coloca algunas fichas de tesoros para representar donde están. En total debe haber 1D3+1 fichas. Cada jugador coloca por turnos una ficha. Tira 1D6 para determinar qué jugador coloca una en primer lugar. Las fichas deben estar situadas a una distancia de 25 cm o más del borde de la mesa, y al menos a 15 cm entre sí. Fíjate que las fichas se colocan antes de que se sepan los bordes donde van a desplegarse las partidas de guerra, por lo que es bastante recomendable colocar las fichas más o menos en el centro del campo de batalla. Los guerreros pueden coger las fichas poniéndose en contacto peana con peana con ellos. Un guerrero puede transportar tantos tesoros como quiera. No pueden pasarse los tesoros entre sí. Si un guerrero que lleva un tesoro queda *fuera de combate*, coloca el tesoro donde cayó herido.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién despliega en primer lugar. Quien obtenga el resultado mayor despliega antes, a 20 cm o menos del borde del tablero de su elección. Su oponente despliega a 20 cm o menos del borde opuesto.

Inicio de la Partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Final de la Partida

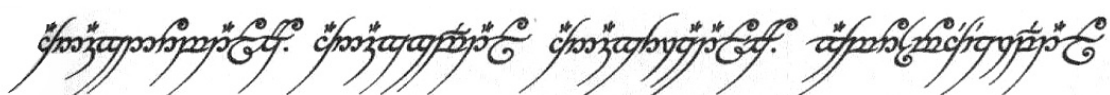
La partida acaba cuando una de las partidas de guerra no supera un *chequeo de retirada*. Los fugitivos pierden automáticamente.

Experiencia

- +1 **Sobrevive**. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor**. El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **por Marcador de Tesoros**. Si un Héroe o un Seguidor está en posesión de un marcador de tesoros al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate**. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Tesoros

Tus guerreros ganan un tesoro por cada marcador en posesión de tu partida de guerra al finalizar la batalla.



Escenario 5: Pelea Callejera

A menudo, dos partidas de guerra se encuentran cara a cara en las estrechas callejas de Annúminas. A veces pasan de largo sin ningún incidente, pero lo más habitual es que el encuentro termine en un derramamiento de sangre.

Elementos de Escenografía

Coloca todos los edificios formando una sola calle, sin huecos abiertos a lo largo de ella. Detrás de los edificios se encuentran ruinas impasables, aunque los edificios en sí todavía son accesibles. La única manera de salir es atravesar toda la calle. La calle puede girar tanto como quieras y no debería ser demasiado estrecha para poder combatir, pero puede tener “cuellos de botella” en algunos puntos. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Quien obtenga el resultado mayor elige desplegar en primer o en segundo lugar. Las partidas de guerra despliegan a 15 centímetros o menos de los extremos opuestos de la calle.

Reglas Especiales

Ninguna de las dos partidas de guerra puede retroceder a lo largo de la calle para salir por su propia zona de despliegue.

Inicio de la Partida

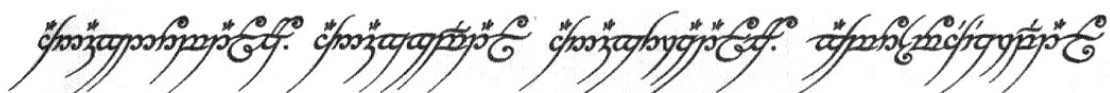
Tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar.

Final de la Partida

Cuando una de las partidas de guerra logre sacar a todos sus guerreros de la calle por el extremo opuesto de la misma, la partida acaba y ese jugador es el vencedor. Alternativamente, una partida de guerra que no supere un *chequeo de retirada* perderá la batalla.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o un grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de Experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **por Escapar.** El primer Héroe de cualquiera de los bandos (¡pero no de los dos!) en salir por el extremo opuesto de la calle gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.



Escenario 6: Encuentro Casual

Ambas partidas de guerra han completado su búsqueda diaria entre las ruinas y están de regreso a su campamento cuando se encuentran de repente cara a cara. Ninguno de los dos bandos se esperaba un combate, por lo que la partida de guerra que reaccione con mayor rapidez tendrá ventaja.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despluguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

1. Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor puede elegir desplegar en primer o en segundo lugar.
2. El primer jugador en desplegar debe situar a toda su partida de guerra en la zona de despliegue A, tal y como se muestra. Puede escoger qué cuadrante de la mesa denomina como zona de despliegue A.
3. La segunda partida de guerra puede desplegar en la zona de despliegue B, pero no puede colocarse ningún guerrero a 35 cm o menos de una miniatura enemiga.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 y suma la Iniciativa de su líder. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

Cada partida de guerra lleva encima 1D3 fragmentos de tesoros al inicio de la batalla. Anota el número de tesoros que lleva cada partida de guerra.

Fin de la Partida

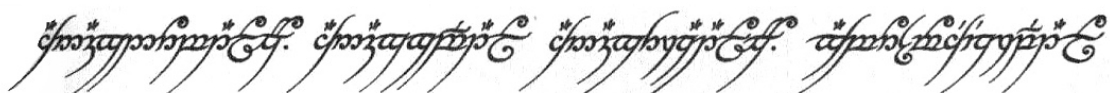
La batalla acaba cuando una de las partidas de guerra no supera un *chequeo de retirada*. La partida de guerra que huye pierde.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o un grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Tesoros

Ambas partidas de guerra ganan todos los tesoros que tenían al inicio de la batalla menos el número de Héroes que quedaron *fuera de combate* durante la partida, hasta un mínimo de cero. Además, reciben un tesoro adicional por cada Héroe enemigo que dejen *fuera de combate*, hasta el número máximo de tesoros que la partida de guerra oponente llevaba encima al inicio de la batalla.



Escenario 7: Tesoro Escondido

Hay rumores de que en uno de los edificios en ruinas hay un sótano oculto con un cofre de tesoro escondido en él. Dos partidas de guerra rivales han oído hablar del sótano, y ahora están registrando la zona ¿Quién sabe lo que se encontraran?

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despluguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 y quien obtenga el resultado mayor decide qué partida de guerra despliega en primer lugar. Esta partida de guerra despliega a 20 centímetros o menos del borde de la mesa que el jugador elija. El oponente despliega en el borde opuesto, a 20 centímetros o menos del borde de la mesa.

Reglas Especiales

Todos los miembros de la partida de guerra (ino, los animales no!) saben aproximadamente lo que están buscando, y deben registrar los edificios para encontrar el tesoro. Tira 2D6 cada vez que un guerrero entre en un edificio que no haya sido registrado previamente por ninguno de los dos bandos. Con un resultado de 12, ha encontrado el tesoro, pero no puede hacer más el resto del turno. Los edificios en el interior de las zonas de despliegue no se registran (ya que han sido concienzudamente saqueados hace tiempo), y cada edificio sólo puede ser registrado una sola vez. Si no habéis obtenido ningún resultado de 12 cuando sólo quede un edificio por registrar, automáticamente éste será el edificio donde se encuentre el tesoro. Después de encontrar el cofre del tesoro, el guerrero debe llevarlo a sitio seguro saliendo por su propio borde de mesa. Llevar el cofre del tesoro retrasa al guerrero, que se mueve a la mitad de su velocidad y no puede correr. Dos o más miniaturas pueden llevar el cofre sin problemas. Puedes utilizar una miniatura del cofre del tesoro para representar al cofre. Si la miniatura que carga con él queda *fuera de combate*, el cofre del tesoro se queda en ese sitio. Cualquier miniatura de tamaño humano o superior puede recogerlo poniéndose en contacto peana con peana con él.

Quienquiera que recupere el cofre puede tirar en la siguiente tabla después de la partida para determinar qué hay en su interior. Fíjate que tiras por separado por cada objeto, aparte de las monedas de oro de oro, que siempre encuentras automáticamente. Por ejemplo, tira para ver si encuentras tesoros, para lo que necesitas un resultado de 5+ en 1D6. Después tira para ver si está la armadura, y así sucesivamente. Esto puede ser una adquisición muy valiosa. Sin embargo, también puede significar que los miembros de tu partida de guerra se han arriesgado a morir ¡por sólo tres monedas de oro de oro!

OBJETOS	RESULTADO NECESARIO 1D6
3D6 monedas de oro	Automático
1D3 tesoros	5+
Una armadura ligera	4+
Una espada	3+
1D3 gemas (valen 10 monedas de oro cada una)	5+

Inicio de la Partida

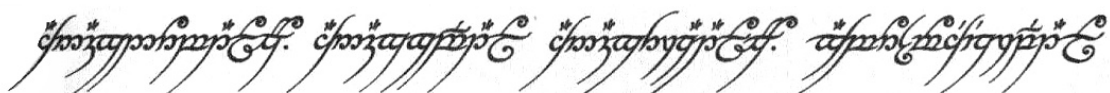
Tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Final de la Partida

Cuando una de las partidas de guerra lleve a sitio seguro el tesoro, o una partida de guerra no supere un *chequeo de retirada*, la partida acaba. La partida de guerra victoriosa consigue el cofre del tesoro.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o un grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de Experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.
- +2 **Por Encontrar el Cofre.** Si un Héroe encuentra el cofre del tesoro recibe +1 punto de experiencia.



Escenario 9: Ataque Sorpresa

Una partida de guerra está registrando las ruinas de Annúminas en busca de botín cuando es atacada por una partida de guerra enemiga. Los defensores están desperdigados y deben organizar una defensa rápidamente para repeler a los atacantes.

Elementos de Escenografía

Empezando por el atacante, cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía (un edificio o una torre en ruinas, o algo similar). Te sugerimos que los desplieguéis en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

1. El jugador defensor tira 1D6 por cada Héroe y grupo de Seguidores en su partida de guerra. Con un resultado de 1-3, están en algún otro lugar de las ruinas y aparecerán más tarde como refuerzos. Con un resultado de 4-6 despliegan al inicio de la batalla. Al menos un Héroe y un grupo de Seguidores estarán presentes al inicio de la batalla. Si todos los Héroes y grupos de Seguidores obtienen un resultado de 1-3, el último Héroe y grupo de Seguidores se desplegará automáticamente al inicio de la batalla.
2. El defensor despliega en el campo de batalla a los Héroes y grupos de Seguidores disponibles. Ninguna miniatura podrá estar a menos de 20 centímetros entre sí, ya que la partida de guerra está dispersa registrando las ruinas. Ninguna miniatura podrá desplegarse a menos de 20 centímetros del borde de la mesa.
3. El atacante despliega a toda su partida de guerra a 20 centímetros o menos de un borde de la mesa elegido al azar, como muestra el dibujo. Puede elegir el borde numerado como "1" antes de tirar.

Inicio de la Partida

El atacante siempre mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

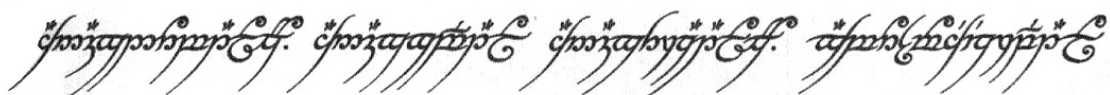
El defensor, al inicio de su segundo y subsiguientes turnos, puede tirar 1D6 por cada uno de los grupos de Seguidores o Héroes que todavía no estén en el campo de batalla. Con un resultado de 4+ aparecen en la fase de movimiento por un borde de la mesa escogido al azar del mismo modo que antes. Tira 1D6. Todos los refuerzos de ese turno llegan por el mismo borde y pueden cargar en ese turno.

Final de la Partida

La partida acaba cuando una de las partidas de guerra no supera un *chequeo de retirada*. La partida de guerra que huye es la perdedora.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o un grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.



Escenario 10: Los Custodios

Tan solo las partidas de guerra más valientes o temerarias se atreven a explorar el Barrio del Noreste de la ciudad. Muy pocas de las que lo hacen vuelven a ser vistas, ya que esta zona de Annúminas es famosa por ser el dominio del Señor Oscuro, un poderoso enviado del rey brujo. Las partidas de guerra de los Angmarim y Orcos tienen aquí las riendas del poder y cuanto más se acerca una partida de guerra a las siniestras ruinas, más posibilidades existen de que atraiga la muerte o la condenación eterna sobre todos sus miembros. A pesar de todo, aquellos cuya avaricia no tiene límites o aquellos que creen a pies juntillas que el mapa que han comprado (o robado) es una guía fidedigna a un sinfín de riquezas y arriesgarán sus almas por ello. Para el iluminado capitán, una zona de especial interés, que según se dice rebosa de riquezas, es la zona cercana al Barrio Noreste, que antaño estuvo habitada por astrólogos y videntes. Los rumores dicen que esta zona está llena, sobre todo, de artefactos mágicos, aunque a los guerreros se les aconseja ir con cuidado con las estatuas...

Elementos de escenografía

Cada jugador coloca por turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. La batalla se libra en un área de unos 120 cm de lado. Los jugadores deberían situar a continuación 1D3+1 estatuas (recomendamos que sean miniaturas de guerreros Númenóreanos o Elfos de la Última Alianza pintadas de forma que parezcan ser de piedra o de bronce). Estas deberían colocarse a una distancia mínima de 20 cm entre sí o del borde del tablero. Para las partidas multijugador, recomendamos que los jugadores añadan 1D3 estatuas por jugador.

Despliegue

Los jugadores deberían tirar 1D6 y el que obtenga el resultado más alto podrá decidir qué partida de guerra empieza primero. Entonces se sitúa a esta partida de guerra a un máximo de 20 cm de cualquier borde del tablero. El oponente (oponentes, en el caso de las partidas multijugador) despliega luego a una distancia máxima de 20 cm del borde opuesto.

Reglas especiales**Botín**

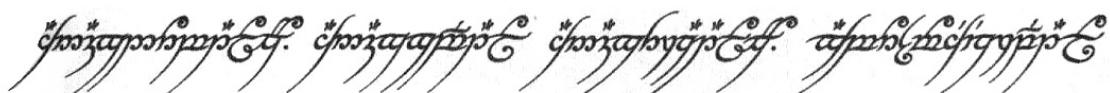
Cuando hayas situado los elementos de escenografía, dispón varias fichas de botín sobre el tablero para representar dónde están las riquezas de los videntes. Habrá 1D3+1 fichas en total. Para las partidas multijugador, se sugiere que los jugadores añadan 1D3 fichas por cada jugador.

Cada jugador sitúa una ficha por turno. Tira 1D6 para ver quién empieza. Las fichas deben colocarse a un máximo de 5 cm de una estatua, a un máximo de 25 cm del borde del tablero y a un mínimo de 15 cm entre sí. Hay que tener en cuenta que las fichas se sitúan antes de decidir por qué borde van a empezar las partidas de guerra, por lo que es una buena idea situarlas hacia el centro del tablero. Los guerreros pueden recoger las fichas con solo estar en contacto con ellas. Un guerrero puede llevar consigo cualquier cantidad de botín sin penalización alguna. Los guerreros pueden entregarle su botín a otro guerrero si comienzan o terminan su fase de movimiento en contacto base con base. Un guerrero puede tirar el botín en cualquier momento durante el transcurso de su fase de movimiento (en este caso lo puede colocar en cualquier punto por el que haya pasado al moverse). Si el guerrero que lleva una ficha decide abandonar el botín o queda fuera de combate, se debe dejar la ficha sobre el tablero en el punto donde haya caído.

Estatuas

Sin que los guerreros lo sepan, las estatuas aparentemente inofensivas siguen todavía con vida, pues los videntes de Annúminas conocían el secreto de los Woses y la forma de ligar su alma a una estatua de piedra, como ellos hacían con los Hombres Púkel. Todo guerrero que trate de recoger una ficha de botín debe efectuar una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 4+, la estatua viviente más cercana lo habrá detectado y despertará. Tira entonces otro 1D6; con un resultado de 1-2, atacará al guerrero más cercano sin importar de qué banda sea; con un 3-4, atacará al guerrero con botín más próximo (si lo deja caer, no lo atacará); y, con un 5-6, perseguirá hasta la muerte a la miniatura que acaba de coger el botín ignorando todo lo demás (incluso si abandona el botín). La estatua solo tratará de atacar a un mismo guerrero una vez.

Las estatuas vivientes tienen su propio turno después de todos los jugadores, en el que se moverán y un guerrero que esté trabado en combate con una estatua, luchará durante su turno y durante el turno de las estatuas, igual que si se tratase del combate de dos guerreros de distintas partidas de guerra.



Nombre	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Estatua viviente	5	3	0	4	6	2	1	1	0

Reglas especiales de las estatuas vivientes:

- Inmunes a psicología, hechizos (pero no a armas encantadas), aturdimiento y veneno.
- Tirada de salvación inmodificable de 3 ó más.
- Causan dos Heridas por ataque.
- No pueden correr ni trepar.

Inicio de la partida

Tira 1D6 para ver quién empieza.

Final de la partida

La partida acaba cuando todas las partidas de guerra menos una se hayan retirado.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder vencedor.** El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por enemigo fuera de combate.** Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 **Por ficha de botín.** Si un héroe o seguidor lleva alguna ficha de botín al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.

Las ganancias obtenidas...

Cada jugador puede efectuar una tirada en la tabla siguiente por cada ficha de botín que tenga en su posesión al final de la partida:

1D6	OBJETO
1	Amuleto de la buena suerte.
2	Lágrimas de Yavanna.
3	Musgo Ham.
4	Mohereg.
5	Capa Lujosa.
6	Tomo de Magia



Handwritten text in a stylized, cursive script, likely representing a signature or a specific name in a fantasy context.

Escenario 11: Emboscada al carromato
(reglas opcionales para monturas)

Los caminos del Antiguo Reino de Arnor son muy peligrosos y están infestados de todo tipo de bandidos, mercenarios y partidas de guerra. Se han requerido los servicios de una partida de guerra para que proteja un carro en un viaje peligroso atravesando la ciudad de punta a punta. Una partida de guerra rival se encuentra al acecho y ha tendido una emboscada al carromato en una zona particularmente aislada de la ruta. Cuando el carro y su escolta alcanzan un giro en el camino, la partida de guerra que les ha preparado la emboscada les asalta y se inicia una persecución.



Elementos de Escenografía

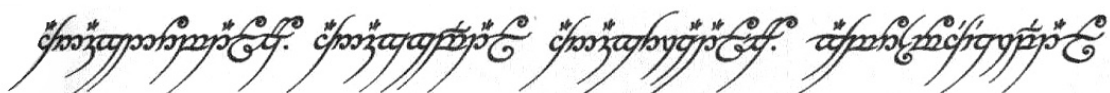
Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un grupo de edificios, una hilera de columnas o una pequeña fuente o estatua. Es necesario trazar la carretera por la que viaja el carromato. Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor puede situar un elemento de escenografía en cualquier lugar a lo largo del borde del tablero para crear una referencia que se va estrechando para el camino.

Despliegue

Los defensores pueden desplegar a toda su partida de guerra, ya que todos llevan montura. Solo los guerreros que van montados en el carromato y los que vayan a caballo pueden tomar parte en este escenario. La partida de guerra defensora se despliega encarada en dirección al borde contrario del tablero (el más corto) y a una distancia de 100 cm de ese borde del tablero (ese borde representa la ruta de escape del tablero). El carromato debe situarse con la partida de guerra y encarada en esta dirección. Hasta un 50% de la partida de guerra atacante puede desplegarse oculta en cualquier lugar del campo de batalla, pero a una distancia mínima de 45 cm de cualquier miniatura de la partida de guerra defensora. El resto de la partida de guerra atacante se despliega a 60 cm detrás de los defensores y encarado en la misma dirección; esta parte de la partida de guerra atacante debe ir montada.

Final de la Partida

La partida termina cuando una de las partidas de guerra no supera un chequeo de retirada o cuando el carro abandona el tablero por el borde del tablero contrario al que empezaba. Si la partida de guerra atacante no supera un chequeo de retirada, pierde automáticamente.



Experiencia

- +1 **Sobrevive:** cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia
- +1 **Líder vencedor:** el líder de la partida de guerra (o partidas de guerra) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.
- +1 **por Enemigo Fuera de Combate:** cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- + 1 **por destrucción del carromato:** si un héroe de la partida de guerra atacante destruye el carromato, obtiene 1 punto de experiencia.
- + 2 **por captura del carromato:** si un héroe de la partida de guerra atacante captura el carromato intacto, obtiene + 2 puntos de experiencia.
- +2 **por escape del carromato:** si el carromato logra escapar y abandona el campo de batalla en poder de la partida de guerra defensora, esta obtiene +2 puntos de experiencia.

Reglas Especiales

El carromato incluye su propio conductor (utiliza las reglas del Arriero del capítulo **3.5 - Espadas de Alquiler** sustituyendo sus habilidades por las de montar y conductor de carros). Sólo en este escenario, el conductor del carromato se considera un componente más de la partida de guerra.

Además, los líderes del campamento de la partida de guerra le prestan a la partida de guerra defensora algunos caballos (u otras monturas parecidas) para los componentes de la partida de guerra (el jugador defensor puede gastar hasta 250 monedas de oro en monturas que deben devolverse al término de la partida).

La partida de guerra defensora puede reclutar para este escenario los servicios de un guardián de caminos como espada de alquiler por la mitad del coste habitual.

Los atacantes disponen de caballos suficientes (o monturas alternativas dependiendo de cada raza; por ejemplo, huargos para los Orcos) para incluir en su partida de guerra (el jugador atacante puede gastar hasta 400 monedas de oro en monturas que sólo pueden incluirse en este escenario).

Sólo las partidas de guerra del bien pueden proteger el carromato (Guerreros de Arno, Cardolan o Rhudaur, mercenarios, Elfos, Enanos, etc). ¡No sería muy creíble que una partida de guerra de Orcos defendiese el carromato!

Sin embargo, puedes adaptar este escenario si solo intervienen partidas de guerra malignas, en cuyo caso una partida de guerra sería la encargada de proteger el carro de un enviado del Rey brujo.

Los asaltantes también pueden reclutar los servicios de un salteador de caminos por la mitad del coste habitual.

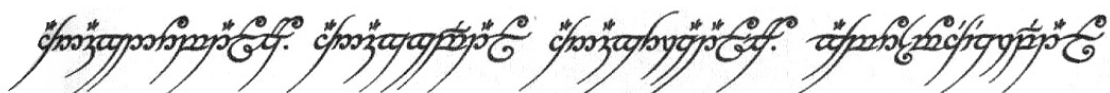
La persecución: se trata de una regla especial que solo puede aplicarse a monturas y únicamente en este escenario. Los guerreros montados pueden abandonar el combate cuerpo a cuerpo durante su fase de movimiento si así lo quieren y, como están montados, no reciben un impacto automático de sus enemigos (de esta forma, el escenario puede librarse más rápidamente y las miniaturas no pasan demasiado tiempo trabadas en combate).

Ingenuidad enana: si la partida de guerra atacante es una partida de guerra de Buscadores de Tesoros Enanos pueden situar una barricada en el camino, pero a una distancia mínima de 45 cm del carromato. Esto refleja el hecho de que los Enanos no pueden llevar monturas. Si la partida de guerra defensora es de Buscadores de Tesoros Enanos, estos pueden incluir un carro (además del carromato) para poder montar a sus guerreros.

¡Espolear!: se trata de una regla especial que se aplica solo a las monturas y únicamente en este escenario. Un jinete puede espolear a su montura para que vaya más rápido; funciona de forma similar a la regla ¡aplicar el látigo! Un jinete no puede cargar y espolear en el mismo turno. Tira 1D6 y suma el resultado al movimiento del jinete. Si obtienes un resultado de 1, tira en la tabla siguiente:

1D6 RESULTADO

- 1 - 2 **Montura cansada:** la montura se está cansando y, si el jinete la espolea, en el turno siguiente debes dividir el resultado (redondeando hacia arriba).
- 3 - 4 **Sacudida del jinete:** el jinete sufre una sacudida debido a la velocidad de la montura y no podrá espolearla hasta el siguiente turno, cuando recupere la compostura.
- 5 - 6 **Fuera de control:** efectúa una tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo! (ver capítulo **4.1 - Reglas opcionales**).



Escenarios 12: Cazarrecompensas

Se le ha encomendado la misión a tu partida de guerra de acabar con una banda de ladrones que expolían las ruinas por cuenta propia por la que ofrecen una recompensa. Por desgracia, parece que otra partida de guerra de cazarrecompensas también les ha seguido el rastro...

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea unos muros o setos, un edificio en ruinas, una sección de escombros, una estatua, fuente o algún otro elemento similar apropiado para los escenarios de Annúminas. En el centro del tablero debe situarse un gran edificio que represente la guarida de los malhechores.

Reglas Especiales

Los bandidos se encuentran en el interior de la guarida y no van a dejarse capturar fácilmente. Al término de cada turno, los forajidos pueden disparar 1D6 flechas +1 por cada partida de guerra participantes desde las ventanas y la puerta del edificio (idisparan indistintamente a cualquier partida de guerra!). Cada proyectil debe dirigirse contra un objetivo individual. Los proyectiles disparan con HP 3, que sufre modificaciones por alcance y cobertura (y, por supuesto, los guerreros que disparan deben tener ángulo de visión del objetivo). Los componentes de la partida de guerra no pueden entrar en el edificio hasta que no se haya acabado el escenario.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién despliega en primer lugar. El jugador que obtenga el resultado mayor escoge el borde del tablero desde el que desplegar y, además, lo hará en primer lugar. Si hay dos jugadores, el siguiente desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos jugadores, el resto de jugadores escogerá el lugar de despliegue en función del resultado de sus tiradas (de mayor a menor). Los jugadores deben desplegar sus partidas de guerra a una distancia máxima de 20 cm de su borde respectivo del tablero, a más de 10 cm del lateral del tablero y a una distancia mínima de 25 cm de la partida de guerra de otro jugador. Recuerda que, si el escenario lo van a librar más de cuatro jugadores, el tablero debería ser mayor de lo habitual.

Inicio de la Partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar. El juego se desarrolla alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj (es decir, dependiendo del lugar donde se sitúen las partidas de guerra).

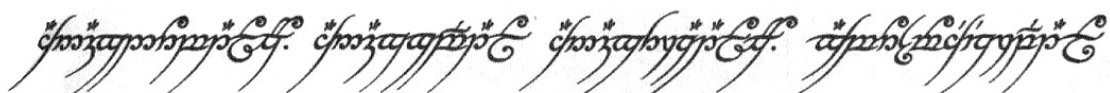
Final de la Partida

Cuando una de las partidas de guerra no supera el chequeo de retirada, la partida se acaba. La partida de guerra que huye pierde la partida automáticamente. Si una o más partidas de guerra se han aliado y el resto de partidas de guerra ha huido, las dos partidas de guerra pueden compartir su victoria o pueden continuar la partida hasta que una de las dos obtenga la victoria.

Tan pronto como haya un ganador claro, los bandidos se entregarán. La partida de guerra que los entregue a las autoridades obtendrá 5 + 1D6 monedas de oro de oro por cada bandido (hay 6 bandidos escondidos en el edificio + 1 por cada partida de guerra participante). La partida de guerra ganadora también captura el equipo de los bandidos (6 arcos, 1D3 espadas y 2D6 dagas) y un puñado de raciones en malas condiciones que no merecen la pena.

Experiencia

- +1 **Sobrevive:** cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.
- +1 **Líder vencedor:** el líder de la partida de guerra (o partidas de guerra) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.
- +1 **por Enemigo Fuera de Combate:** cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- + 1 **por heridas causadas por los bandidos:** cualquier héroe que sufra heridas de los arcos de los bandidos pero no quede fuera de combate gana + 1 punto de experiencia.



completamente solo en cada uno de sus turnos (aunque haya cerca de él componentes de su propia partida de guerra). Si no supera el chequeo, el componente de la partida de guerra huye 5D6 cm hacia el borde del tablero más próximo (los componentes de la partida de guerra que abandonen el tablero no seguirán disputando la partida, aunque no tendrán que efectuar tiradas por heridas graves una vez haya finalizado la batalla).

¡Algo se mueve entre las ruinas!: el Troll se esconde entre las ruinas y acecha a las partidas de guerra que toman parte en la partida. Se sitúa en un edificio en ruinas determinado al azar y empieza la partida oculto. Al término de cada turno (cuando todos los jugadores hayan movido sus miniaturas), hay un turno especial, el "turno de Urgregim".

El Troll cargará automáticamente contra cualquier componente de una partida de guerra que esté dentro de su alcance de carga. Si no hubiese ninguno dentro de su distancia de carga, el Troll moverá 5D6 cm en una dirección al azar a menos que haya algún edificio en ruinas, en cuyo caso moverá en esa dirección. El Troll tiene su propia fase de combate cuerpo a cuerpo y un guerrero que esté trabado en combate con él luchará durante su turno y durante el turno del Troll, igual que si se tratase del combate de dos guerreros de distintas partidas de guerra.

Estas son las reglas completas del Troll de las Ruinas.

Despliegue

Todos los jugadores tiran 1D6 y el que obtenga el resultado mayor desplegará en primer lugar desde el borde del tablero que haya elegido. Si hay dos jugadores, el otro jugador desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos jugadores, los otros jugadores eligen el lado desde el que despliegan e irán moviendo sus partidas de guerra en función del resultado obtenido (de mayor o menor). Un jugador debe desplegar su partida de guerra como máximo a 20 cm del borde del tablero, pero como mínimo a 10 cm de un borde del tablero y a una distancia mínima de 25 cm de una miniatura de otra partida de guerra. Recuerda que si la partida la libran más de cuatro jugadores, el tablero debería ser más grande de lo habitual.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada partida de guerra inicia la partida).

Final de la Partida

La partida finaliza cuando todas las partidas de guerra excepto una han fallado su chequeo de retirada. La partida de guerra que no supere un chequeo de retirada pierde la partida automáticamente. Si una o más partidas de guerra se han aliado y el resto no ha superado sus chequeos de retirada, ambas partidas de guerra pueden compartir la victoria y ganar la partida o también pueden seguir jugando hasta que una de las dos partidas de guerra obtenga la victoria.

Experiencia

- +1 **Sobrevive:** cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.
- +1 **Líder vencedor:** el líder de la partida de guerra (o partidas de guerra) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.
- +1 **por Enemigo Fuera de Combate:** cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +2 **dejar a Urgregim fuera de combate:** cualquier héroe que deje fuera de combate a Urgregim gana +2 puntos de experiencia (sí, son puntos que se suman a los de "por enemigo fuera de combate").

Nombre _____ **M HA HP F R H I A L**

Urgregim el Troll maldito 15 4 0 6 5 6 2 3 7

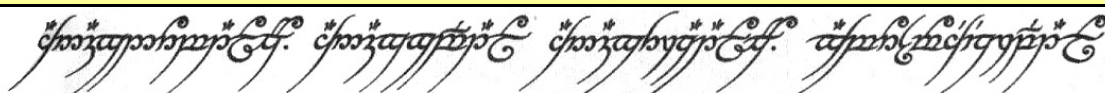
Reglas Especiales

Bestia enorme: el Troll de las Ruinas es una criatura enorme y, por tanto, se considera un objetivo grande a efectos de disparo y puede elegirse como objetivo aunque no sea la miniatura más próxima.

Maldito: el Troll está maldito, no puede morir hasta que el reino de Arthedain haya caído y no queden dúnedain en el norte o hasta que el medallón que porta sea destruido. Desgraciadamente ninguna de las partidas de guerra conoce esto último. El poder de la más negra brujería le otorga una capacidad de curación sobrenatural. Al inicio de cada turno, tira 1D6 si el Troll de las ruinas ha resultado herido. Si obtienes un resultado de 5+, recupera una Herida, que cicatriza milagrosamente.

Duro como el hierro: la piel del Troll de las ruinas es más gruesa que el cuero endurecido y sobre ella rebotan las espadas y las flechas. Dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ que se reduce normalmente dependiendo de la Fuerza del ataque.

Miedo: Es una criatura terrible que causa miedo.



Despliegue

Las partidas de guerra invasoras despliegan todas sus miniaturas en el lugar indicado por el árbitro siguiendo los emplazamientos dispersos de las entradas de las alcantarillas. El árbitro debe procurar que las partidas de guerra inicien la partida a una distancia mínima de 30 cm unas de las otras.

Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 y el que obtenga el resultado mayor tendrá la iniciativa en el primer turno.

Reglas especiales**Videntes**

En el turno del árbitro (es decir, una vez que hayan movido todos los jugadores), este tirará 1D3. El resultado indicará el número de Videntes que pueden incluirse en la partida. El árbitro situará las miniaturas en el lugar que quiera, pero a una distancia mínima de 20 cm de una partida de guerra atacante. Se usará la partida de guerra de Guerreros de Arthedain para los Videntes. Sólo pueden incluirse un máximo de dos Nólhildi (en vez de uno) por partida. Las Guerreros pueden ir equipados con dos espadas o con una espada y escudo (el árbitro puede decidir con qué armas van equipados, pero ha de decirlo cuando despliegue las miniaturas). Los Nólhildi disponen de un hechizo de hechicería determinado al azar (el árbitro lleva a cabo la tirada) y llevan armadura ligera (así como las armas con las que pueden ir equipados los guerreros). Los Videntes nunca se retiran y superan automáticamente cualquier chequeo de miedo o de completamente solo. Esto se debe a la combinación de su fanatismo y determinación.

En este escenario, una partida de guerra de Guerreros de Arthedain (si alguna juega este escenario) dispone de la habilidad especial de desplegarse en el punto que quiera, ya que se supone que ha oído rumores y quiere detener a los bárbaros que tratan de robar el tomo mágico. Las partidas de guerra de Elfos, Guerreros de Cardolan y Guerreros de Rhudaur pueden elegir si ayudarán a la defensa o atacarán. Pueden reclutar también un máximo de dos guerreros de cada patrulla de Videntes que se encuentre vigilando los túneles (si la patrulla no está liderada por un Nólhildi y si la partida de guerra NO es de Elfos). Entonces la partida de guerra pasará a controlar a los guerreros (no el árbitro). Para hacerlo, el Capitán del jugador debe superar un chequeo de liderazgo por cada guerrero que trata de reclutar, ya que se supone que intenta convencerlo para que lo siga.

Botín

Un integrante de cualquiera de las partidas de guerra puede dedicar un turno completo a buscar un botín cuando esté en un edificio o habitación (implica que no puede moverse, luchar o lanzar un hechizo). Al término de su turno, el jugador tirará 1D6 por cada componente de la partida de guerra que esté buscando un botín y consultará la tabla siguiente:

1D6 RESULTADO

1 - 2 No encuentra ningún objeto de valor.

3 - 4 *Agua de fuego.*

5 Un objeto común de la lista incluida en el capítulo *1.3 – Equipo.*

6 *Objeto legendario* (una vez finalizada la partida, las partidas de guerra malvadas pueden elegir profanar el objeto y obtener a cambio un objeto legendario malvado. Para ello, el líder de la partida de guerra debe superar un chequeo de iniciativa).

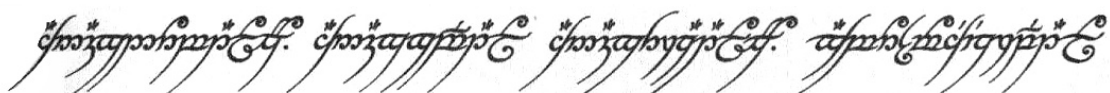
Edificio objetivo

Cuando un jugador finalmente alcance el edificio objetivo donde se guarda el tomo, el árbitro podrá situar automáticamente frente a la partida de guerra 2D3 guerreros, que son los guardianes del libro. Pueden efectuar una carga ese mismo turno, aunque nunca si están a una distancia mayor de 30 cm del objetivo. Estos guerreros se ven sujetos a la regla de furia asesina. No atacarán a una partida de guerra de Guerreros de Arthedain o cualquier otra que esté ayudando a la defensa, pero pedirán una confirmación de su autoridad antes de permitir que se lleven el tomo. El Capitán de una partida de guerra solo puede efectuar un chequeo de liderazgo por turno y, si lo supera, los guerreros que guardaban el tomo lo cederán a la otra partida de guerra para que lo proteja.

Una partida de guerra puede efectuar un chequeo de retirada en cualquier momento si ha perdido por lo menos a dos componentes de la partida de guerra.

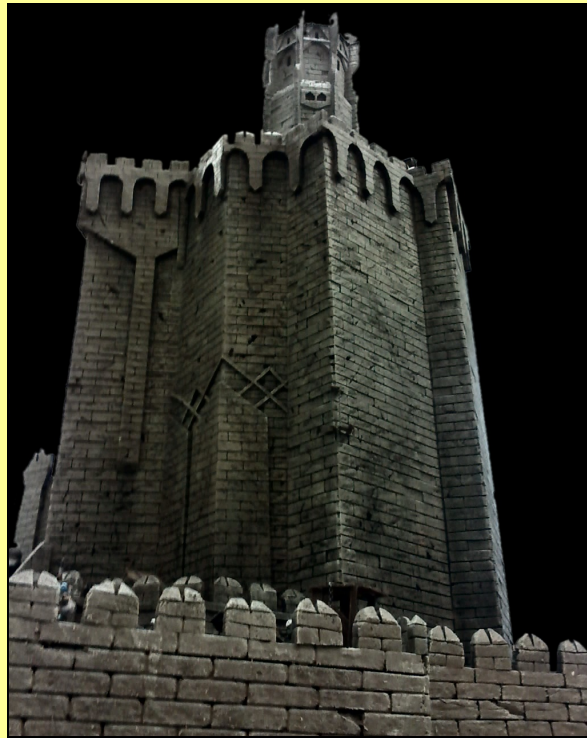
Final de la partida

La partida finaliza automáticamente cuando una partida de guerra logra derrotar a los guerreros que guardan el tomo y abandonar el edificio (se supone que encuentran con facilidad una alcantarilla por la que salir y escapar).



Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier héroe o un grupo de seguidores sobreviven a la batalla, obtienen +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder vencedor.** El líder de la partida de guerra que obtenga la victoria consigue + 1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por enemigo fuera de combate.** Cualquier héroe obtiene +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 **Por conseguir el tomo.** Cualquier héroe o seguidor que abandone el tablero con el tomo mágico obtiene +1 punto de experiencia.

Recompensas

El libro es un tomo mágico que permite a quien lo use ganar dos hechizos de brujería determinados al azar.

Partidas de guerra como los Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur pueden usar el tomo, pero pondrán en grave peligro de corrupción a su Nólehildi (ver capítulo *1.4 - Magia*), mientras que los Elfos se inclinarán por destruirlo. Las partidas de guerra que no tengan hechiceros deben optar por destruirlo si sirven al bien, o llevarlo a su campamento donde serán recompensados por sus superiores si sirven al mal.

- Las partidas de guerra que ayuden a la defensa obtienen 100 monedas de oro (una recompensa por un trabajo bien hecho) y + 2 puntos de experiencia para su Capitán. Además, los guerreros que hayan sido reclutados durante la batalla pueden unirse a la partida de guerra permanentemente (impresionados por liderazgo del Capitán) junto con las armas con que estaban equipados. Por supuesto devuelven el libro sin estudiar los conjuros.

- Las partidas de guerra que decidan destruir el libro en lugar de estudiar sus conjuros, obtienen +1D6 puntos de experiencia que se distribuyen entre los miembros de la partida de guerra. Piensan que los Videntes están locos en su empeño de guardar objetos que pueden ser usados por el Enemigo, obtienen +2 puntos de experiencia por cada Capitán o Nólehildi de los Videntes que dejen fuera de combate y 2 adicionales por destruir el libro.

- Las partidas de guerra que decidan entregar el libro a sus superiores, obtienen +1D6 puntos de experiencia y 2 puntos de experiencia más por cada Capitán o Nólehildi de los Videntes que dejen fuera de combate, que se distribuyen entre los miembros de la partida de guerra. Además, ganan 50 monedas de oro (una recompensa por el hallazgo). No podrán venderlo ni guardarlo, pues sus superiores están al tanto de lo ocurrido.

Élfos*aypans*nyj*Élf. Élfos*aypans*Élf. Élfos*aypans*Élf. aypan*nyj*aypans*Élf

Escenario 15: En mitad de la noche

La partida de guerra ha oído rumores de que un malvado nigromante renegado planea profanar los túmulos reales esta noche. El nigromante planea realizar un ritual que hará que malvados espíritus habiten los cuerpos los cuerpos de los reyes antaño y de prisioneros moribundos dentro de los túmulos para corromperlos con viles intenciones y que le obedezcan sólo a él, para disponer de un refugio seguro desde el que planear sus incursiones en la ciudad y de numerosos guerreros a su mando.

Por supuesto, nuestros intrépidos héroes deciden tratar de impedirlo, aunque el hechicero cuenta con una escolta de seguidores y posiblemente sea capaz de invocar alguna criatura más con un solo gesto. Además, el nigromante juega con ventaja, ya que está en su propio terreno (los túmulos). ¡Corred insensatos!

Elementos de escenografía

El tablero debe tener unas medidas de 120cm x 60 cm. En uno de sus extremos debe situarse un mausoleo donde el hechicero prepara su ritual. En el lado opuesto, se sitúan las puertas de la ciudad que son la entrada a los túmulos (puesto que los túmulos reales están fuera), por las que la partida de guerra atacante entra. En el resto del tablero puedes disponer elementos de escenografía como otros túmulos, árboles podridos, etc.

Despliegue

La partida de guerra defensora debe ser una partida de guerra de Angmarim de Carn Dúm y tiene que incluir un nigromante que pueda lanzar hechizos. La partida de guerra defensora sólo puede incluir la mitad de sus miniaturas, pues se supone que el resto está buscando componentes para celebrar el ritual.

La partida de guerra atacante puede ser cualquier partida de guerra excepto una de Angmarim de Carn Dúm (puede que el nigromante haya desertado y esté actuando por cuenta propia y sus amos busquen venganza).

Los defensores despliegan sus miniaturas en primer lugar, teniendo en cuenta que deben situar sus miniaturas a una distancia mínima de 35 cm de entrada de los túmulos. El mausoleo y el nigromante deben encontrarse lo más apartados posible de la entrada.

A continuación, despliega la partida de guerra atacante, a una distancia máxima de 15 cm de la puerta de la ciudad.

Las miniaturas atacantes que normalmente pueden desplegar en cualquier punto del tablero (por una regla que así lo permita) podrán desplegarse a otros 15 cm de la puerta (hasta un total de 30 cm).

Inicio de la partida

Antes de comenzar la partida, y una vez que se hayan desplegado las miniaturas, el jugador defensor puede tirar 1D3. El resultado indicará el número de Perdidos que puede situar en cualquier punto del tablero (aunque a una distancia mínima de 20 cm de las miniaturas atacantes).

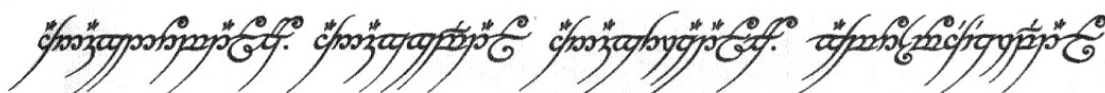
Reglas especiales

El primer turno corresponde al jugador defensor.

El objetivo del defensor es completar el ritual con su nigromante. Para llevar a cabo el ritual, el nigromante necesita un total de 10 turnos, en los que no podrá efectuar otra acción que no sea entonar sus cánticos, y para ello debe encontrarse a una distancia máxima de 3 cm del altar (es decir, no podrá moverse, luchar en combate o lanzar un hechizo). El nigromante solo podrá defenderse si se ve atacado, aunque esta acción le obligará a detener el ritual y tendrá que comenzar otra vez por el principio (otros diez turnos).

En cada uno de sus turnos, el defensor puede tirar 1D6-3. El resultado indicará el número de Elegidos del Oscuro que podrá situar en cualquiera de los bordes del tablero. Los Elegidos del Oscuro pueden moverse y cargar normalmente tan pronto como entren en juego.

Si el nigromante logra completar el ritual del hechizo, podrán incluirse 5D6 Elegidos del Oscuro al inicio del turno siguiente. Una de estas miniaturas podrá situarse en contacto con un elemento de escenografía de los túmulos. Además, toda miniatura de la partida de guerra del oponente que haya quedado fuera de combate regresará a la partida como Elegidos del Oscuro en el punto en que fue eliminado (tendrá el perfil de atributos de un Elegidos del Oscuro y no dispondrá de habilidades especiales, aunque mantendrá su equipo original). ¡Ya puedes empezar a pintar Elegidos del Oscuro! En este punto, el nigromante tomará parte en el escenario normalmente.



Escenario 16: Un paseo por el Jardín

Tu partida de guerra ha oído las fabulosas historias que se cuentan acerca de los jardines reales en la Pradera de los Héroes. Sin embargo, incluso si tus guerreros creyeran los rumores sobre enormes árboles que odian a los que andan a dos patas, se cuentan otras historias demasiado interesantes sobre estos jardines. Los rumores de que allí se encuentran montones de tesoros esparcidos por el suelo sin nadie que los vigile y sótanos secretos llenos de objetos de valor incalculable fueron más que suficientes para que tu partida de guerra se sintiera atraída hasta este lugar sin pensar demasiado en los riesgos. Así que ahora os encontráis aquí, mirando detenidamente el interior de la profunda maraña, y os preguntáis cuáles de las historias son ciertas. Entonces notáis que no sois los únicos valientes que han ignorado las amenazas...

**Elementos de escenografía**

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, un grupo de árboles, unos pequeños arbustos u otros elementos adecuados para Annúminas. Por lo menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser algún tipo de planta. El resultado final debería parecer una zona cubierta por completo de vegetación con algunos caminos pequeños, muros, edificios y quizá alguna fuente o estatua.

Reglas Especiales

Los rumores sobre árboles que atacan a los que caminan son falsos, ipero los guerreros no lo saben! Tendrán que superar un chequeo de Liderazgo cada vez que quieran acercarse a menos de 10 cm de un árbol o planta.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 y quién obtenga el resultado mayor desplegará en primer lugar en el borde del tablero que elija. Si participan dos jugadores, el segundo jugador desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos, los jugadores restantes eligen el borde del tablero donde despliegan sus partidas de guerra siguiendo el orden de los resultados de las tiradas (es decir, de mayor a menor). Los jugadores deben desplegar sus partidas de guerra a una distancia máxima de 20 cm y mínima de 10 cm del borde del tablero y a un mínimo de 25 cm de otra partida de guerra. Recuerda que, si participan más de cuatro partidas de guerra, debería disponerse un tablero mayor de lo habitual.

Inicio de la partida

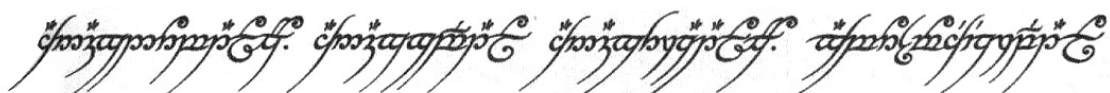
Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién tiene la iniciativa. El orden se establece siguiendo las agujas del reloj alrededor de la mesa (basado en el lugar en el que los jugadores desplegaron sus partidas de guerra).

Final de la partida

La partida finaliza cuando solo quede una partida de guerra que no haya fallado sus chequeos de retirada. Las partidas de guerra que no superen el chequeo de retirada pierden automáticamente. Si dos o más partidas de guerra se han aliado, cuando las otras partidas de guerra se hayan retirado pueden escoger compartir la victoria y finalizar la partida o continuar jugando hasta que una partida de guerra obtenga la victoria (ise rompe la alianza y sigue el combate!).

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier héroe o un grupo de seguidores que sobrevive a la batalla, obtiene +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de las partidas de guerra que obtengan la victoria consigue + 1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por enemigo fuera de combate.** Cualquier héroe obtiene +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.



Escenario 17: Perdidos en la orilla del lago

Una de las partidas de guerra se ha perdido en la ahora pantanosa orilla del lago Nenuial y sus componentes han quedado aislados (¡obviamente, esta situación requiere un cambio de liderazgo!). Mientras los guerreros de la partida de guerra se llaman para tratar de reagruparse, otros guerreros les escuchan y deciden aprovecharse de su grave situación...



Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de arbustos o muros, una sección de bosque, una sección de pantano, de río o de arroyo o algún otro elemento de escenografía similar que sea apropiado para los escenarios de Annúminas. Al menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser secciones de agua o de tierra pantanosa.

Reglas Especiales

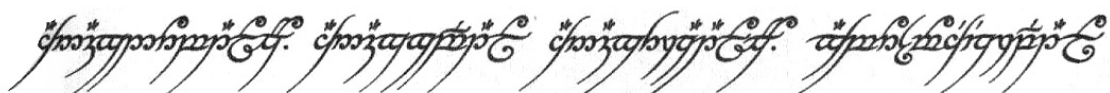
La partida de guerra con valor de partida de guerra más alto es la que se pierde en el pantano. El jugador sitúa a sus miniaturas en el tablero a una distancia mínima de 25 cm del borde del tablero y a una distancia mínima de 15 cm de otra miniatura de la misma partida de guerra. Una vez que hayas situado a la partida de guerra, se desplegarán el resto de partidas de guerra con las indicaciones que se especifican a continuación.

Despliegue

Una vez que se hayan situado las miniaturas de la partida de guerra perdida, el resto de jugadores tiran 1D6 para ver quién despliega primero. El jugador que obtenga el resultado mayor elige el borde del tablero y despliega en primer lugar. Si están al acecho dos partidas de guerra, el segundo jugador despliega en el borde contrario del tablero. En el caso de que participen más de dos partidas de guerra, los jugadores eligen el lugar de despliegue y sitúan a sus partidas de guerra basándose en el resultado de la tirada de dados (de mayor a menor). Los jugadores deben desplegar sus partidas de guerra como máximo a 20 cm de su borde del tablero y a una distancia mínima de 10 cm de un borde lateral del tablero. Recuerda que si hay más de cuatro jugadores desplegando en los bordes del tablero, el campo de batalla debería ser más grande de lo habitual.

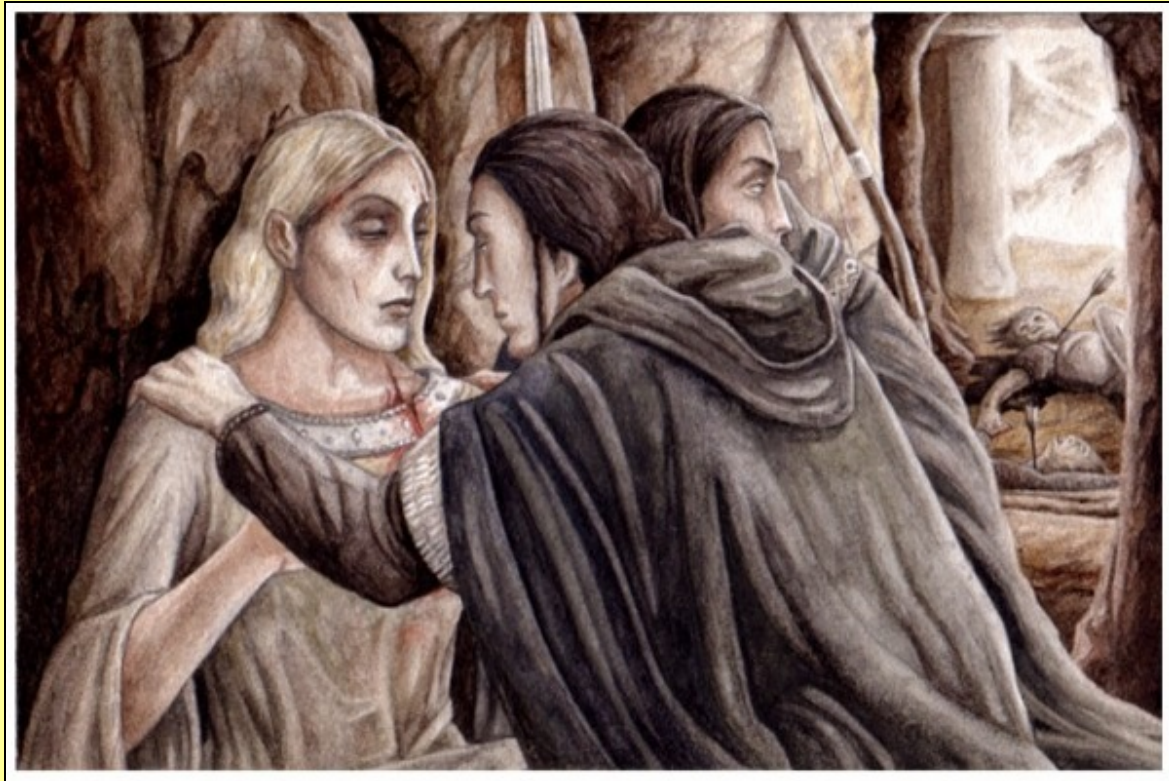
Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándose en el lugar donde cada partida de guerra inicia la partida). La partida de guerra perdida mueve en último lugar.



Escenario 18: Rescate

¡Un valeroso héroe ha sido capturado por el enemigo! Sin perder tiempo, sus camaradas preparan un valiente plan para emboscar a sus enemigos antes de que lleguen a su guarida y liberarlo antes de que lo maten.



Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, un grupo de arbustos o muros, una estatua, una sección de escombros, una sección de camino, de arroyo o algún otro elemento de escenografía similar que sea apropiado para los escenarios de Annúminas. Al menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser edificios en ruinas.

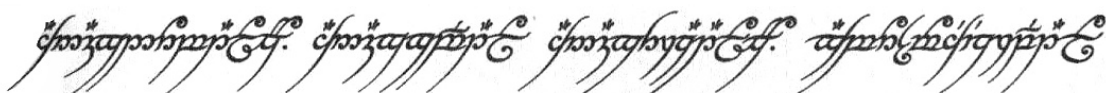
Reglas Especiales

El Prisionero: Si este escenario se juega para liberar a un héroe de la partida de guerra atacante, el prisionero tendrá el perfil correspondiente pero la banda defensora se habrá apropiado de todos los objetos de *Equipo Especial* que tuviera en su equipo y los objetos normales se pierden (se rompieron en la batalla, las armas no son del tipo que saben usar los defensores o no son de buena calidad, las armaduras no les ajustan, etc.). En caso contrario tendrá el perfil de cualquier seguidor de la partida de guerra atacante a elección de la partida de guerra defensora. Su único equipo es una daga oculta en la bota.

El Guardián: Será una figura (o más) del bando defensor. No podrá disparar, lanzar hechizos ni combatir cuerpo a cuerpo, en el momento en el que haga alguna de estas tres cosas, el prisionero podrá escabullirse. Pasará a ser movido por el bando atacante pero no podrá pelear (sigue atado). Si es cargado por una figura del bando defensor, volverá a estar bajo su control.

Movimiento: El prisionero se moverá siempre que tenga una figura del bando defensor en contacto base con base que no esté trabada en combate a cuerpo y que se mueva junto a él (se supone que es el guardián que le vigila). No correrá, ya que a pesar de estar siendo empujado por sus captores, tratará de entorpecer la marcha todo lo que pueda.

Liberar al prisionero: Si una figura del bando atacante está en contacto base con base con el prisionero al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo y no está trabada en combate con ningún enemigo, puede cortar sus ataduras. Desde este momento el



prisionero pasa a ser controlado por el bando atacante y puede correr. Si es cargado por una figura del bando defensor, combatirá normalmente con su daga.

Atacar al prisionero: El bando defensor sólo podrá atacar al prisionero si este es liberado, es demasiado valioso vivo como para matarlo antes de que lo liberen, ¡pero mejor muerto que fugado!

Despliegue

La partida de guerra defensora se despliega encarada en dirección al borde contrario del tablero (el más corto) y a una distancia de 100 cm de ese borde del tablero (ese borde representa la ruta más corta hacia la seguridad de su guarida). El prisionero debe situarse en el centro de la partida de guerra en contacto base con base con al menos una figura. Hasta un 50% de la partida de guerra atacante puede desplegarse oculta en cualquier lugar del campo de batalla, pero a una distancia mínima de 45 cm de cualquier miniatura de la partida de guerra defensora. El resto de la partida de guerra atacante se despliega a 60 cm detrás de los defensores y encarado en la misma dirección.

Inicio de la Partida

Comienza la partida el bando atacante.

Final de la Partida

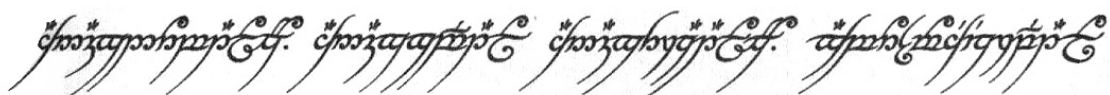
La partida termina cuando una de las partidas de guerra no supera un chequeo de retirada (dicha partida pierde), cuando el prisionero muere (pierden ambos) o cuando el prisionero abandona el tablero. En este caso, si abandona el tablero atado y custodiado por los defensores por el borde del tablero contrario al que empezaban, ganan éstos y si lo hace libre de sus ataduras por cualquier borde del tablero, ganan los atacantes.

Experiencia

- +1 **Sobrevive:** cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.
- +1 **Líder vencedor:** el líder de la partida de guerra (o partidas de guerra) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional. Si el prisionero muere, nadie se lleva esta recompensa.
- +1 **por Enemigo Fuera de Combate:** cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 **por liberar al prisionero:** si un héroe de la partida de guerra atacante libera al prisionero, obtiene 1 punto de experiencia.
- +1 **por escapar:** si el prisionero huye con vida gana + 1 punto de experiencia si es un héroe de la partida de guerra atacante. En caso contrario, dicho punto lo gana el líder de los atacantes.
- +1 **por escapar con el prisionero:** si la partida de guerra defensora logra escapar y abandona el campo de batalla con su prisionero, su líder obtiene +1 punto de experiencia.

Recompensas

Si el prisionero no muere, la partida de guerra que lo tenga en su poder al finalizar la partida, ganará 1D6x5 monedas de oro como recompensa por devolverlo sano y salvo o por venderlo como esclavo. En el caso de que sea un héroe del bando atacante, deberán conformarse con tener de vuelta a su querido camarada y no habrá recompensa.



Escenario 19: En la boca del león

¡Tras meses de cuidadosa vigilancia, una partida de guerra ha descubierto la localización de la guarida de sus enemigos! La oportunidad de sorprenderlos mientras duermen creyéndose seguros y acabar con ellos es demasiado tentadora como para dejarla escapar. . .

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, un grupo de arbustos o muros, una estatua, una sección de escombros, una sección de camino, de arroyo o algún otro elemento de escenografía similar que sea apropiado para los escenarios de Annúminas. Al menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser edificios en ruinas. En el centro del tablero se coloca un edificio de al menos dos plantas que será la guarida de los defensores y en su centro se colocará una hoguera.

Reglas Especiales

La negrura de la noche: Por supuesto los atacantes han decidido atacar de noche para poder aproximarse sin ser vistos. La noche es tan oscura que no se ve más allá de 10 cm (15 para Elfos). No se puede disparar con armas de proyectiles más allá de este alcance, todos los disparos tienen un modificador adicional de -1 y no se puede mover más de esta distancia. Afortunadamente para los atacantes, los centinelas llevan antorchas (ver *centinelas* más abajo). El interior del edificio central está perfectamente iluminado gracias a la hoguera y esta regla no se aplica en su interior.

Sigilosos como gatos: Los atacantes tratarán de acercarse haciendo el menor ruido posible con los pies envueltos en trapos, las armas cubiertas de barro para que su brillo no los delate y comunicándose por señas. Podrán moverse únicamente la mitad de su capacidad de movimiento y no podrán correr. Si están ocultos, serán descubiertos automáticamente cuando estén a la mitad de la distancia usual (consultar *Capítulo II - Reglas*). El jugador atacante podrá anular esta regla al principio de su turno cuando quiera. Si el bando atacante cuenta con un troll o Elegidos del Oscuro esta regla no se les aplica. Es imposible que una criatura tan grande como un troll pase desapercibida por mucho que se empeñe y no hay forma de convencer a los dementes Elegidos para que dejen de aullar.

Despertar a los durmientes: Los defensores que comienzan dormidos se despertarán cuando los centinelas den la alarma (ver más abajo) o cuando el primero de ellos sea herido. Todas las figuras durmientes se pondrán inmediatamente en pie, pero no podrán moverse ni disparar en este turno y sólo podrán combatir cuerpo a cuerpo este turno si son atacados. Darán la alarma si no se ha hecho ya, permitiendo que los centinelas empiecen a moverse.

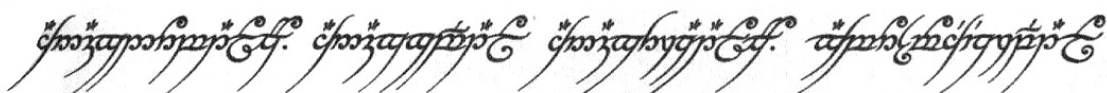
Centinelas: Los centinelas no pueden moverse hasta que no se haya dado la alarma (ver más abajo) o uno de ellos muera, en cuyo caso podrán acercarse a investigar. Todos tienen antorchas que les permiten ver 15 cm (moverse hasta 15 cm y tener un alcance disparando de hasta 15 cm) pero los hacen claramente visibles (línea de visión como si fuera de día). Pueden apagar las antorchas al principio de su turno si así lo quieren después de que se haya dado la alarma.

Dar la alarma: Cualquiera de los centinelas puede dar la alarma gritando un aviso a sus compañeros en cualquier momento (incluso en la fase del otro bando). Esto permitirá a todos los centinelas moverse con normalidad y despertará a los durmientes. Para poder hacerlo, debe de haber sido atacado sin haber quedado *aturdido* ni *fuera de combate*, haber descubierto a un enemigo oculto (ver *sigilosos como gatos*, más arriba), tener línea de visión con una figura enemiga o encontrar el cuerpo de un camarada muerto.

Una y no más: Después de la traumática experiencia, los defensores escarmentarán reforzando tanto sus guardias nocturnas que disuadirán a los posibles atacantes. Si vuelven a jugar este escenario, serán automáticamente los atacantes. En el caso de que todas las partidas de guerra que vayan a jugarlo lo hayan jugado con anterioridad como defensores, se elegirá al defensor de la forma normal.

Despliegue

Ambos jugadores tiran un dado y el que obtenga el mayor resultado decide si quiere defender o atacar. El defensor despliega en primer lugar. El 75% de la partida de guerra defensora (incluyendo obligatoriamente al líder) se despliega en la planta baja del edificio central entorno a la hoguera, tumbados para simular que duermen. El 25% restante serán los centinelas y se despliega en cualquier lugar a 25 cm o menos del edificio central y separados 30 cm o más entre sí. La partida de guerra atacante puede desplegarse oculta en cualquier lugar del campo de batalla, pero a una distancia mínima de 20 cm de cualquier miniatura de la partida de guerra defensora.



Escenario 20: La caza del tesoro

A menudo, varias partidas de guerra escuchan el mismo rumor acerca de lugares recónditos de las ruinas donde se acumulan las riquezas y deciden ir a explorar al mismo tiempo. El resultado suele ser una terrible batalla en la que los vencedores consiguen grandes botines.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca en su turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre o algo similar.

Reglas Especiales

Después de colocar la escenografía, coloca D3 contadores de Tesoro por cada partida de guerra en juego. Cada jugador coloca un contador siguiendo el orden de despliegue hasta que se hayan colocado todos. Deben colocarse a 25 centímetros o más de los bordes de la mesa y al menos a 15 centímetros de distancia entre sí. Ten en cuenta que se colocan antes del despliegue de las partidas de guerra. Para cogerlos, basta con que cualquier miniatura se ponga en contacto base con base con el contador (ino, los animales no!). Un guerrero puede llevar tantos tesoros como su puntuación de *Fuerza*. Puede dejarlos caer durante su fase de movimiento o dárselos a otro guerrero que esté base con base con él al final de su fase de movimiento. Si el guerrero que lleva los contadores de tesoro queda *fuera de combate*, vuelve a colocar los contadores en la mesa en el sitio donde cayó.

Despliegue

Se siguen las reglas generales de despliegue.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira un D6 y comienza el jugador con la puntuación más alta.

Final de la Partida

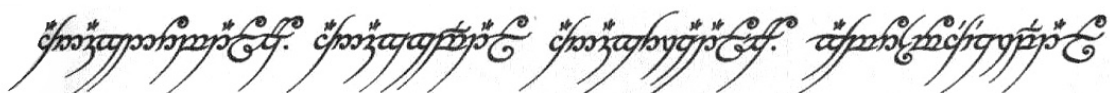
La partida termina cuando sólo queda una partida de guerra en la mesa.

Experiencia

- +1 **Sobrevive**. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor**. El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate**. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 **Por Tesoro Encontrado**. Cualquier Héroe o Seguidor que lleve un contador de tesoro al final de la batalla gana +1 punto de experiencia.

Tesoros

Tus guerreros consiguen un tesoro por cada contador en su poder al final de la partida.



Escenario 21: El Príncipe perdido

El hijo de una noble familia de Arthedain, al que se creía muerto, ha aparecido en las ruinas. Al parecer fue capturado por los Nigromantes, que lo mantuvieron con vida para interrogarle. A pesar de los bebedizos que le suministraban para quebrar su voluntad, el chico ha logrado escapar y vaga solo y desorientado. Los Nigromantes ansían recuperarlo y sus aliados rescatarlo y ambos ofrecen generosas recompensas...

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca en su turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre o algo similar.

Reglas Especiales

El Príncipe se coloca inicialmente en el centro del tablero. Caminará 15 centímetros en una dirección aleatoria al principio de su turno, hasta que alguien le rescate. Si una miniatura se pone en contacto base con base con él (mediante movimiento normal, ¡no cargando!, esto es una excepción a las reglas normales para representar que no es un enemigo), el chico le seguirá. Si el rescatador queda *fuera de combate* o huye, volverá a vagabundear hasta que otra miniatura se ponga en contacto base con base con él. Está desarmado y aturdido por los bebedizos de los Nigromantes, así que no puede correr ni atacar y, si alguien decide atacarle, le impactará automáticamente (Resistencia 3, 1 Herida). Si muere, nadie conseguirá la recompensa.

Despliegue

Se siguen las reglas generales de despliegue.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira un D6 y comienza el jugador con la puntuación más alta.

Final de la Partida

La partida termina cuando una de las partidas de guerra logra sacar al Príncipe de la mesa. Esa partida de guerra será la ganadora.

Experiencia

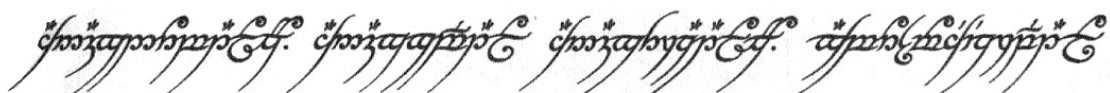
- +1 **Sobrevive**. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor**. El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate**. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

La Recompensa

La agradecida familia de la partida de guerra de los Pueblos Libres (o los capitanes de las fuerzas de la Oscuridad) recompensarán con el siguiente botín a los ganadores:

Objeto	Tirada necesaria
5D6 monedas de oro	Automático
D3 espadas	4+
Armadura pesada	5+
Armadura ligera	4+
Casco	4+
Escudo	4+
D3 gemas (10 monedas de oro cada una)	5+

Nota: Las monedas de oro se consiguen automáticamente y se tira individualmente por cada uno de los demás objetos.



Escenario 22: La Mansión del Vidente
(Escenario Multijugador)

Annúminas fue una vez la orgullosa capital del Reino del Norte y nobles capitanes, hábiles artesanos y misteriosos videntes moraron en ella. Muchos de ellos la abandonaron cuando la capital se trasladó a Fornost, pero algunos se resistieron a dejarla y fue aquí donde les encontró la muerte. Los rumores y las historias envuelven las ruinas de sus mansiones, torres y casas palaciegas, donde se cuenta que aguardan habitaciones secretas repletas de riquezas. Las partidas de guerra han descubierto una de tales moradas y se disponen a explorarla...



Elementos de Escenografía

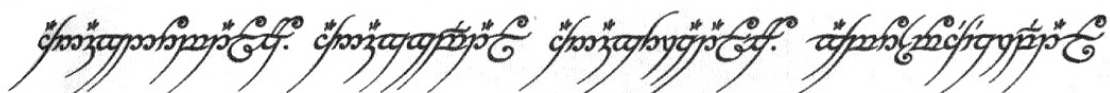
Cada jugador coloca en su turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre o algo similar. El primero debe colocarse en el centro del terreno de juego y el objetivo del escenario es ocupar y mantener este edificio.

Despliegue

Un jugador será el defensor, cuya partida de guerra ha llegado antes a la mansión. Despliega primero en el interior del edificio o hasta a 15 centímetros de distancia de él. Luego despliegan los atacantes normalmente.

Si fuera una partida multijugador, el defensor obtendrá equipo adicional tirando tantas veces en la tabla siguiente como partidas de guerra enemigas tenga sin contar la primera (si se obtiene varias veces el mismo resultado, repetir la tirada). Representan los hallazgos de los defensores en su concienzudo registro hasta que son interrumpidos. Consulta el *Capítulo 3 – Equipo* para la descripción de los objetos.

D6	Objeto encontrado
1	Agua de Fuego
2	D3 dosis de Bofetón del Perro
3	D3 dosis de Musgo Ham
4	Amuleto de Buena Suerte



- 5 Objeto Legendario
- 6 1 dosis de Hierbas Curativas

Inicio de la Partida

Cada jugador tira un D6 y comienza el jugador con la puntuación más alta.

Final de la Partida

La partida termina cuando sólo queda una partida de guerra en la mesa.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

El Tesoro del Vidente

Al final de la partida, los vencedores encuentran todos los objetos de la tabla anterior si no los habían encontrado ya. Además, tira en la tabla siguiente para saber qué objetos adicionales encuentran en su concienzudo registro de la mansión. Ten en cuenta que tiras por cada objeto por separado, con la excepción de las monedas de oro que se encuentran siempre. Por ejemplo, necesitas sacar 4+ para encontrar un Tomo de Magia. Luego tira par a ver si hallas la espada de eog y así. El Anillo de Eregion es un objeto nuevo descrito a continuación.

Objeto	Tirada necesaria
3D6 monedas de oro	Automático
D3 gemas (10 monedas de oro cada una)	5+
Tomo de Magia	4+
Espada de eog	5+
D3 dosis de Hierbas Curativas	4+
Anillo de Eregion	5+



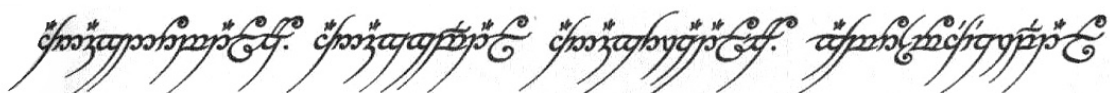
ANILLO DE EREGION

No puede venderse (nadie puede pagar lo que vale!)

Disponibilidad: Único

Este es uno de los Anillos menores forjado por los Herreros Elfos de Eregion cuando perfeccionaban y afinaban sus artes, antes de atreverse a afrontar el complejo proyecto de la hechura de los Grandes Anillos de Poder.

Efecto: Vuelve invisible a su portador desde el inicio de la partida hasta que ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia) o lance un hechizo. Cuenta como *oculto* aunque se mueva, no puede correr y no puede detectarse, aunque lo verán normalmente los *Nigromantes* de los *Angmarim de Carn dùm* o aquel que use la *Corona de los Espíritus de Inrakhôr* (ver Tabla de Objetos Mágicos en la sección 6.2 - Beneficios).



Escenario 23: ¡Emboscada!
(Escenario Multijugador)

La partida de guerra defensora ha descubierto recientemente cuantiosas riquezas. ¡Desgraciadamente, su hallazgo no ha pasado desapercibido y sus enemigos les dan caza para arrebatárselos el botín!

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca en su turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre o algo similar.

Reglas Especiales

Un jugador es el defensor. Cada Héroe de la partida de guerra defensora lleva D3 tesoros. Si un Héroe que lleva un Tesoro queda *fuera de combate*, coloca un número de contadores igual al número de tesoros que llevaba en el lugar en el que cayó. Cualquier Héroe puede recogerlos poniéndose en contacto base con base con ellos.

Despliegue

Todas las miniaturas de la partida de guerra defensora deben desplegarse a 15 centímetros o menos del centro de la zona de juego. Las partidas de guerra atacantes se despliegan después normalmente.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira un D6 y comienza el jugador con la puntuación más alta.

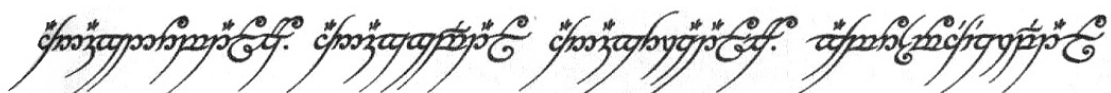
Final de la Partida

En esta partida no se hacen *Chequeos de Retirada*. En lugar de eso, la partida dura 10 turnos o hasta que todos los tesoros salgan de la mesa, lo que ocurra primero. La partida de guerra que consiga sacar más tesoros de la mesa (o cuyos Héroes tengan más en su poder cuando acabe) es la ganadora.



Experiencia

- +1 **Sobrevive**. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor**. El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate**. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 **Por Tesoro Encontrado**. Cualquier Héroe que saque de la mesa o lleve un contador de tesoro al final de la batalla gana +1 punto de experiencia.



Escenario 24: A la caza del Gigante
(Escenario Multijugador)

Las partidas de guerra han oído rumores de que un terrible gigante ha establecido su guarida en las ruinas de la ciudad, quizá atraído por las riquezas o la facilidad para encontrar alimento. Has escuchado leyendas sobre tales criaturas y la fabulosa cantidad de tesoros que acumulan. Has decidido averiguar por ti mismo si las leyendas son ciertas.



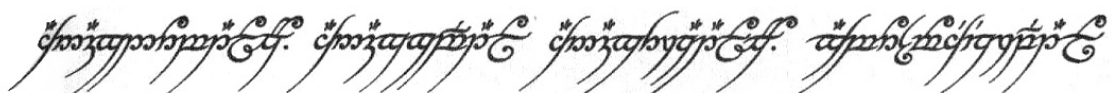
Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca en su turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre o algo similar. El primer edificio debe ser bastante grande (al menos 15 x 15 centímetros) y con una abertura en sus muros que permita el paso del gigante. Este edificio debe colocarse en el centro de la mesa y será la guarida del gigante.

Reglas Especiales

La guarida del gigante está en el edificio central y es donde se encuentra. El gigante no abandonará bajo ninguna circunstancia su guarida. Atacará a distancia a cualquier miniatura que pueda ver y cargará contra cualquier miniatura que entre en su guarida si es posible. Su 'turno' tiene lugar antes del primer jugador que ganó la tirada para comenzar la partida, aunque no hará nada hasta que alguien se acerque a su guarida.

Nombre	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gigante	15	4	4	4	5	3	4	2	5



El gigante usa un árbol como garrote que causa 2 heridas por golpe.

Avaricioso: Este gigante es demasiado avaricioso para abandonar su tesoro. Pasará automáticamente cualquier chequeo de retirada y cualquier otro que le obligue a abandonar su guarida. No la abandonará por ninguna razón

Cabeza de hierro: El cráneo del gigante es demasiado grueso y los golpes normales no pueden traspasarlo. Es inmune a los efectos del aturdimiento. Trata cualquier resultado de *aturdido* de la tabla de Heridas como *derribado* (ver más abajo).

Criatura terrible: el enorme, hambriento y salvaje gigante causa *miedo*.

Forzudo: Sus golpes no se pueden parar.

Lanzador de rocas: Uno de sus deportes favoritos es lanzar enormes piedras, por lo que desgraciadamente tiene una excelente puntería y munición de sobra en las ruinas. Sus enormes rocas causan 2 Heridas y tienen un alcance de 12 centímetros.

Vapuleado, pero en pie: El gigante acusa el impacto de un buen golpe, pero la mayoría de las criaturas carecen de la fuerza suficiente como para derribarlo. Por tanto, cualquier resultado de *derribado* que reciba tendrá el único efecto de hacerle perder 1 Ataque hasta que se recupere (durante la *Fase de Recuperación* del turno siguiente). Varios resultados de *derribado* en el mismo turno harán que pierda varios ataques ese turno.

Despliegue

Se siguen las reglas generales de despliegue.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira un D6 y comienza el jugador con la puntuación más alta.

Final de la Partida

Cuando una partida de guerra (o más de una, si los jugadores han decidido aliarse y compartir el botín) sea la única que queda en la mesa, y el gigante esté *fuera de combate*, es la victoriosa y consigue el tesoro de la guarida del gigante. Si dos o más jugadores han decidido repartir el botín, deben acordar como. Si no llegan a un acuerdo pacíficamente, isus partidas de guerra tendrán que hacerlo violentamente!

Experiencia

+1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 **Por Herir al Gigante.** Cada Héroe o grupo de Seguidores gana +1 punto de experiencia por cada herida que inflija al gigante.

+2 **Por dejar al Gigante fuera de combate.** El Héroe que deje al gigante fuera de combate gana +2 puntos de experiencia.

El Tesoro de la Guarida

El gigante lleva poco tiempo en su nueva guarida, por lo que no ha reunido grandes riquezas. Aún así, tiene un respetable botín. La partida de guerra victoriosa (o varias, si son aliadas) puede registrar la guarida para ver qué contiene. Ten en cuenta que tiras por cada objeto por separado, con la excepción de las monedas de oro que se encuentran siempre.

Objeto

5D6 monedas de oro

Tira en la Tabla de Objetos Mágicos (sección 6.2 - *Beneficios*)

D3+1 *tesoros*

Hacha de eog

Armadura pesada

Armadura ligera

Armadura ligera

Escudo

Casco

D3 espadas

D3 gemas (10 monedas de oro cada una)

Joyas (D6 x 10 monedas de oro)

Tirada necesaria

Automático

6+

4+

5+

5+

4+

4+

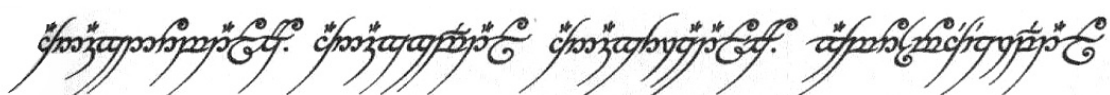
4+

4+

4+

5+

5+



Escenario 25: Asalto al Campamento

Tras un provechoso día de búsqueda, una esforzada partida de guerra regresa a su campamento a las afueras de *Annúminas* para solazarse con las riquezas de sus victorias (y beber hasta perder el sentido). Pero otra partida de guerra no tan afortunada les ha seguido, y cuando la luna se oculta tras las espesas nieblas y las fogatas se reducen a ascuas, se acercan sigilosos...

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca en su turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre o algo similar. El campamento, que puede consistir en más edificios en ruinas, tiendas de campaña y obligatoriamente 2-3 fogatas, debería estar en una zona despejada y a no más de 5 cm entre sí. El terreno entre *Annúminas* y el campamento debería contar con bastante cobertura, como carromatos rotos, escombros y árboles muertos.

Despliegue

Cada jugador lanza un dado. El que obtenga la puntuación más alta puede elegir ser el defensor o el atacante. El defensor debe dividir su partida de guerra en dos grupos con el mismo número de miniaturas (si son impares, el defensor decide qué grupo es mayor). Uno de ellos, incluyendo al líder, despliegan dentro del campamento junto a las fogatas (están comiendo, bebiendo, pateando a los snaga, dándoles bebidas a los Elegidos del Oscuro o lo que sea que haga tu partida de guerra en sus ratos libres) y tienen 6 contadores de *tesoros* que se distribuirán a razón de uno por figura (si no hay suficientes figuras, los sobrantes se colocan junto a las fogatas). La otra mitad está de guardia alrededor del campamento y despliega a 20 cm o más de sus borrachos compañeros, y como mínimo a 10 cm de cualquier otro guardia.

Reglas Especiales

Al inicio de la partida, del bando de los defensores sólo los guardias pueden moverse y no pueden alejarse más de 25 cm de las fogatas. Cuando uno de los atacantes se mueva a 20 cm o menos de un guardia, el guardia hace un chequeo de Iniciativa. Si lo supera, ve a los atacantes y grita un aviso a sus compañeros (el resto de los defensores puede actuar normalmente). Si lo falla, se queda mirando de reojo con envidia lo bien que se lo pasan sus "camaradas" mientras maldice su suerte. No obstante, da la alarma automáticamente si es cargado, le lanzan un hechizo o le disparan.

Los atacantes han venido a robar los tesoros, por lo que cada vez que dejen fuera de combate a un defensor que porte un contador de tesoro, se lo arrebatan automáticamente (y los defensores pueden recuperarlo por el mismo procedimiento).

Inicio de la Partida

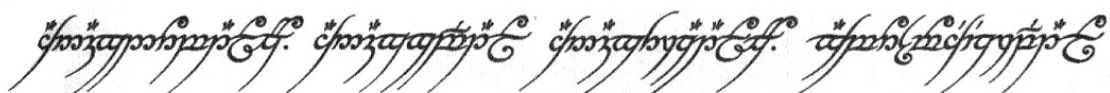
Comienzan los atacantes.

Final de la Partida

La partida termina cuando ocurra una de las dos partidas de guerra huya de la mesa o los atacantes salgan de la mesa con al menos 4 tesoros robados. Como los defensores están defendiendo su campamento y su tesoro, no tendrán que hacer chequeos de liderazgo hasta sufrir el 75% de bajas.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra victoriosa recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 **Por contador de Tesoro.** Cualquier atacante que consiga un contador de tesoro y cualquier defensor que siga en posesión de uno cuando la partida termine gana +1 punto de experiencia.



Escenario 26: Los Barracones de la Guardia

Los barracones de la Guardia de la Ciudadela, localizados cerca del palacio de la Colina de los Reyes, albergaban a los mejores guerreros *Annúminas*... y los mejores pertrechados.

Tras la toma de la ciudad, los barracones han caído en desuso, los soldados murieron o se retiraron a Fornost como pudieron. Ahora, varias partidas de guerra intentan ser los primeros en llegar a los barracones para hacerse con las armas y armaduras que puedan quedar, pero la ruta hasta los barracones es peligrosa y salir de allí con vida puede ser más difícil de lo que imaginan.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca en su turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre, muro o algo similar. Si cuentas con una pequeña fortaleza en tu colección de escenografía, es un excelente momento para utilizarla. Los barracones deben ocupar al menos 60 x 60 cm y deben situarse en el centro de la mesa. Deben estar rodeados de abundante elementos de escenografía que sirvan de cobertura y dificulten llegar allí.

Despliegue

Se siguen las reglas normales de despliegue. Además, después de colocar la escenografía, sitúa un D3 + 1 cajas por cada partida de guerra que tome parte en el juego. Estas cajas deben estar a 25 cm o más del borde de la mesa y separadas al menos 15 cm entre sí.

Reglas Especiales

El objetivo del escenario es sacar el mayor número posible de cajas por el borde de la mesa donde desplegó la partida de guerra. Cuando una miniatura llegue a estar en contacto base con base con una caja, debe esperar hasta el turno siguiente para moverse con ella (la está cargando) y no puede hacer ninguna otra cosa.

Cada caja puede ser trasladada por una única miniatura, que no podrá lanzar hechizos ni luchar (tiene las manos ocupadas), ni correr (va cargada). Dos miniaturas pueden llevar una caja, en cuyo caso pueden correr y manejar objetos que requieran una mano (por ejemplo una espada o un escudo, pero no ambos).

La miniatura o miniaturas que estén transportando una caja pueden soltarla al inicio de su fase de Movimiento y la dejarán caer automáticamente al ser atacadas.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira un D6 después de que se haya colocado el terreno. El jugador que obtenga la tirada más alta comienza y el orden se determina según las zonas de despliegue del resto de bandas, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Final de la Partida

La partida termina cuando una partida de guerra sale de la mesa por su borde con todos sus miembros cargados de pertrechos o cuando todas las partidas de guerra a excepción de una han huido. Como de costumbre, si varias partidas de guerra se han aliado, pueden compartir la victoria (¡y el botín!).

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Líder Vencedor. El líder de la partida de guerra victoriosa recibe +1 punto de experiencia adicional.

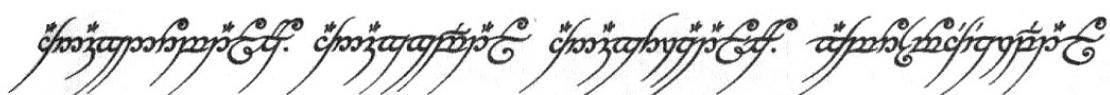
+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Líder con más Pertrechos fuera de la Mesa. El líder cuya partida de guerra logre sacar más pertrechos fuera de la mesa gana +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por Caja Capturada. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que logre sacar una caja fuera de la mesa gana +1 punto de experiencia.

Contenido de las cajas

Por cada caja que la partida de guerra haya conseguido sacar de la mesa al final de la partida, tira una vez en la siguiente tabla para saber lo que contiene:



Final de la Partida

La partida cuando todas las partidas de guerra menos una han huido de la mesa. Se permiten alianzas según las reglas normales.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra victoriosa recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 **Por cada Tomo recuperado.** Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que tenga en su poder un tomo al final de la partida gana +1 punto de experiencia
- +1 **Partida de Guerra con más Tomos.** El líder de la partida de guerra que tenga más tomos en su poder al final del juego recibe +1 punto de experiencia adicional.

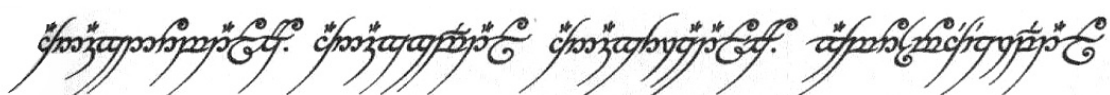


Tesoros de Sabiduría

Puedes vender cada tomo recuperado por 25 + 1D6 monedas de oro (única opción para posible para los iletrados Orcos y Hombres de las Colinas) o puedes dejar que uno de tus Héroes lo lea y trate de asimilar el conocimiento que contiene. Tira en la siguiente tabla para determinar el contenido del tomo y posteriormente decide cual de tus Héroes lo lee.

Tirada (2D6) Contenido

- 2 Escritos perturbadores: Lo que parecía ser un simple libro de historia resulta contener una siniestra profecía hace que el Héroe pierda su valor y abandone toda esperanza. Determina aleatoriamente uno de tus Héroes, que tendrá que perderse la siguiente batalla mientras se calma y recupera su coraje.
- 3 - 4 El Arte de matar al primer golpe: Tu Héroe gana +1 a Iniciativa, pudiendo superar gracias a este modificador su máximo racial.
- 5 - 6 El Héroe adquiere una habilidad académica, incluso si normalmente no puede hacerlo.
- 7 - 8 Tratado de esgrima: Tu Héroe gana +1 a HA, pudiendo superar su máximo racial gracias a estas novedosas y efectivas técnicas.
- 9 Crónica de los Últimos Días: consulta el Capítulo xx: Equipo para la descripción de este tomo.
- 10 - 11 Tomo de Hechicería: consulta el Capítulo xx: Equipo para la descripción de este tomo.
- 12 Las Profecías de Malbeth el Vidente: Si tu partida de guerra pertenece a los Pueblos Libres, tu Héroe gana +1 a Liderazgo (pudiendo superar su máximo racial) pues el libro habla de esperanza, de la reforja de la Espada Rota y del retorno de un rey que vencerá a la Sombra. Si tu partida de guerra pertenece a la Sombra, uno de tus Héroes determinado aleatoriamente pierde un punto de Liderazgo.



Escenario 28: El Mapa Misterioso

Las partidas de guerra oyen rumores de un mapa dibujado con sangre en el muro de lo que fue una modesta casa en el barrio de los pescadores, cerca de los muelles del lago. El primero que logre llegar hasta él, descifrarlo y borrarlo para que nadie más lo lea estará tras la pista del tesoro escondido.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca en su turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre o algo similar. Si tu colección de escenografía lo permite, una maraña de estrechos callejones con pequeños edificios. En el centro debe haber dos edificios separados 3 cm para formar una calle estrecha que es donde se encuentra escrito el mapa. Debido a que las construcciones aquí no eran de muros gruesos, el suelo está lleno de cascotes y escombros, haciendo que todo el tablero se considere *terreno difícil*.

Despliegue

La partida de guerra con el valor más bajo elige si desea desplegar primero o la última. El primer jugador en desplegar elige su borde de la mesa y despliega a 20 cm o menos del borde. Su oponente despliega en el borde opuesto, también a 20 cm o menos del borde. No pueden usarse reglas especiales de despliegue.

Reglas Especiales

El mapa fue escrito por un Hechicero loco y resulta difícil de descifrar, especialmente en mitad de una lucha. Para descifrarlo, un Héroe debe colocarse entre los dos edificios centrales y estar dos turnos sin hacer absolutamente nada (salvo estrujarse los sesos para descifrar el mapa, claro!). No obstante, si tiene al menos una habilidad académica, necesitará sólo un turno.

Una vez descifrado, el mapa puede borrarse rascando la sangre seca con el filo de la espada hasta hacerlo ilegible. Para esto, un guerrero debe gastar un turno entre los dos edificios centrales.

El mapa realmente no conduce a ningún tesoro, pero marca varios lugares de interés en las ruinas. El que lo descifre en su siguiente fase de Exploración podrá cambiar el resultado de uno de sus dados al valor que quiera.

Inicio de la Partida

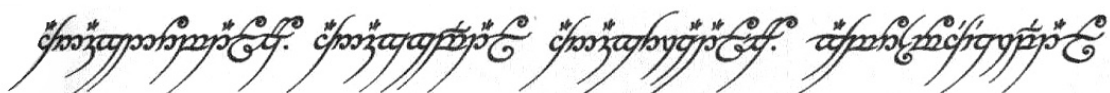
Comienza la partida de guerra con la valoración más baja.

Final de la Partida

El escenario termina cuando una partida logra descifrar el mapa y salir de la mesa por su borde. Si ambas partidas de guerra logran descifrar el mapa, el escenario termina en empate (incluso si sólo una partida de guerra sale de la mesa).

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra victoriosa recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 **Por descifrar el Mapa.** Cualquier Héroe que consiga descifrar el mapa gana +1 punto de experiencia (límite de uno por partida de guerra).
- +1 **Por borrar el Mapa.** Cualquier Héroe que borre el mapa después de que haya sido descifrado por su partida de guerra gana +1 punto de experiencia.



Escenario 29: Las Riquezas de los Mercaderes

La antaño bulliciosa Plaza de los Mercaderes ahora está desierta. Sólo los excepcionalmente valientes o sumamente locos osan poner el pie en los desgastados adoquines, donde cientos de mercaderes solían vender sus mercancías. Entrar en la plaza supone abandonar toda cobertura y ser un blanco perfecto para aquellos que pueden estar vigilando desde las oscuras avenidas y los edificios en ruinas que la rodean, aguardando una oportunidad para acabar rápidamente con los osados exploradores. Por este motivo aún hay gran cantidad de valiosas mercancías que yacen dispersas por el suelo de las casas y almacenes, esperando a que alguien las reclame.

También se dice que una manada de enormes huargos blancos de las montañas se ha establecido aquí. Gigantescos, brutales y astutos acechan en las sombras a los buscadores de fortuna para devorarlos. Siempre hambrientos, desafían cualquier peligro cuando huelen a una presa.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca en su turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre o algo similar. El centro del tablero debería estar despejado (quizá con una fuente o estatua para marcar el centro de la plaza), delimitando un área de 30 x 30 cm que representará la Plaza de los Mercaderes. Los demás edificios representarán los almacenes y residencias de los mercaderes.

Despliegue

Se siguen las reglas normales de despliegue. Coloca en el centro de la plaza un D3 cajas por cada partida de guerra.

Reglas Especiales

Objetos normales

Las partidas de guerra comenzarán a registrar los edificios, buscando objetos comunes. La primera vez que se entra aun edificio, se debe tirar un D6. Con un resultado de 4+ habrán encontrado un objeto que pasará inmediatamente a estar en poder de la figura que entró en el edificio. Tira un D6 y consulta la siguiente tabla para saber qué encuentras.

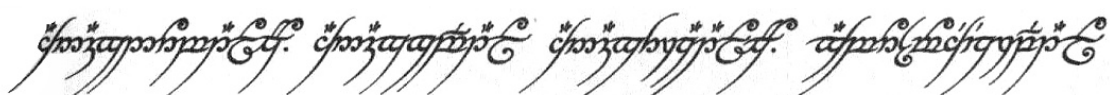
D6	Objeto
1	1D3 Escudos pequeños.
2	1D3 Cascos.
3	Cuerda y garfio (recuerda que sólo los Héroeos pueden usarla).
4	1D3 lanzas.
5	Armadura pesada.
6	1D3 arcos.

Huargos Blancos

Cuando una figura llegue a estar contacto base con base con una de las cajas del centro de la mesa, tira un D6. Con un resultado de 1, un huargo blanco aparecerá en escena. El huargo aparecerá en un borde de la mesa aleatorio y correrá para cargar a la figura más cercana dentro de la plaza (los huargos se moverán a partir de este momento justo después del jugador que provocó la aparición del primero, sin importar cuando aparezcan).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Huargo blanco	22	4	0	4	4	4	8	3	6

- Temible: Estos huargos son bastante más grandes y sanguinarios que los normales y causa miedo.
- Inmune a psicología: exactamente lo que viene en el reglamento.
- Piel gruesa: tirada de salvación 6+.
- Carga imparable: Siempre que cargan, la figura a la que ataquen queda derribada aunque fallen el ataque.



- Cabeza de hierro: La cabeza del huargo es demasiado gruesa para que los golpes normales le causen efecto. Trata los resultados de aturdido como derribado.

Sacar las cajas fuera de la mesa

Las fabulosas riquezas de los mercaderes sólo se encuentran en las cajas del centro de la mesa y dichas cajas sólo podrán abrirse si se sacan de la mesa por el mismo borde por el que se desplegó (tus guerreros estarán demasiado nerviosos mirando por encima del hombro por si aparecen enemigos o los terribles huargos), de manera que si ninguna caja sale de la mesa, nadie los consigue. Cuando la partida acaba, la partida de guerra vencedora NO se queda con todas las cajas que queden en la mesa.

Para coger una caja, basta con terminar la fase de movimiento en contacto base con base con una. Un guerrero sólo puede cargar una caja y no podrá luchar ni lanzar hechizos mientras la lleva, aunque podrá correr con ella, dejarla caer en cualquier momento y pasársela a una figura amiga en contacto base con base. Tras sacar la caja, el guerrero se reincorpora a la partida en el turno siguiente, apareciendo por su borde de la mesa y pudiendo moverse de forma normal.

Inicio de la Partida

Cada jugador lanza un D6. Comienza el jugador que obtenga la puntuación más alta y después el resto de jugadores según el orden de las agujas del reloj (teniendo en cuenta el lugar de despliegue de las partidas de guerra).

Final de la Partida

Cuando todas las cajas salen de la mesa, todas las partidas de guerra meno una han huido o cuando todas las partidas en juego se alían.

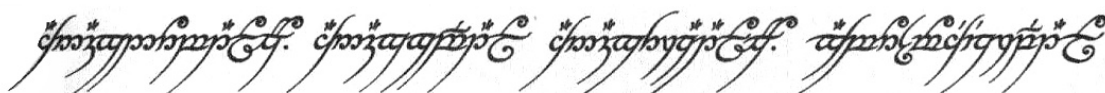
Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Líder Vencedor.** El líder de la partida de guerra victoriosa recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 **Por cada herida causada a un Huargo Blanco.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada herida que logre causarle a un Huargo Blanco.
- +2 **Por dejar fuera de combate a un Huargo Blanco.** Cualquier Héroe gana +2 punto de experiencia por acabar con un Huargo Blanco.
- +1 **Por caja sacada de la mesa.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por sacar una caja de la mesa.

Las Riquezas de los Mercaderes

Tira en esta tabla por cada caja que hayas logrado sacar de la mesa.

D6	Objeto
1	1D3 dosis de Hierbas Curativas.
2	Maza de eog.
3	Hacha a dos manos de ithilnaur.
4	Cota de mithril.
5	Espada de Oesternesse.
6	Capa élfica.



Escenario 30: ¡Corre a por el tesoro!

Gracias a tus exploradores, te has enterado de que hay una mansión que no ha sido explorada todavía en la zona de las casas de los nobles. Según la información de la que dispones, este hallazgo acaba de ser descubierto, y las riquezas esperan a sus nuevos dueños. Oportunidades como esta son escasas, pero nunca suceden en la zona más rica de la ciudad pues es la que ha sido saqueada mayor número de veces. Reúnes a tus guerreros inmediatamente y partes con premura hacia la mansión. Cuando te acercas precaución, vislumbra otra partida de guerra viajando en la misma dirección. Una hilera de edificios en ruinas pero que aún se sostienen en pie, te separa de tus rivales que se acaban de percatar de tu presencia. Ambos grupos aceleráis el paso, y de repente oyes el silbido de una flecha que corta el aire a escasos centímetros de tu cabeza. Tus guerreros devuelven los disparos, aún corriendo por las calles destrozadas de la que antaño fue la parte más lujosa de la ciudad. Intercambiáis disparos a través de las grietas y espacios entre los edificios, acelerando la marcha por los recovecos de la ciudad, tratando de alcanzar el botín a una velocidad de vértigo. El primero en llegar tendrá una gran ventaja, pues podrán tomar posiciones para defender el tesoro de sus atacantes.

Elementos de Escenografía

Coloca el terreno de manera que haya dos calles paralelas, una para cada partida de guerra, que conducen finalmente a un edificio que contiene el botín. Las calles deben estar separada por una fila de edificios u otro tipo de terreno que sea difícil de cruzar, pero que permita que ambas bandas se disparen. Las calles deben ser tan parecidas como sea posible en cuanto a longitud y distancia del objetivo pero no tienen porqué ser perfectamente rectas ni simétricas. Se recomienda una mesa ligeramente más larga de lo normal para este escenario (1'75 x 2 m sería perfecto).

Despliegue

Cada jugador tira un D6 y el que consiga la tirada más alta elige en que calle despliega. El otro despliega en la otra calle. Todas las miniaturas deben estar a 15 cm o menos del borde de la mesa. Ya que ambas partidas de guerra corren hacia el objetivo, no puedes desplegar miniaturas en lugares altos.

Reglas Especiales

En este escenario las partidas de guerra corren tan rápido como pueden, sin detenerse hasta alcanzar el botín que buscan. Todas las figuras deben correr la máxima distancia permitida en dirección al objetivo todos los turnos hasta llegar a 15 cm o menos del edificio que contiene el botín o ver que ya está ocupado por sus rivales. No obstante, las partidas de guerra están pendientes de sus competidores y les dispararán ocasionalmente para intentar retrasarles. Para hacer esto, las figuras armadas con armas a distancia pueden dispararlas mientras corren, con una penalización adicional de -1 a impactar (que se añade a cualquier otra penalización que deba aplicarse, como por larga distancia o por cobertura).

Inicio de la Partida

Cada jugador tira un D6 y suma la puntuación de Iniciativa (sin contar modificadores) de su líder. El jugador con el resultado más alto comienza la partida.

Final de la Partida

La partida termina cuando todas las partidas de guerra menos una se retiran.

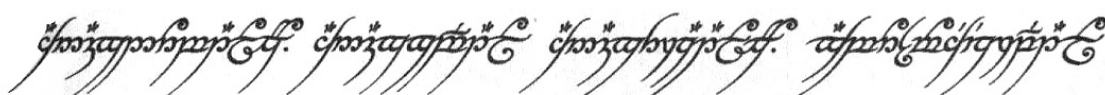
Experiencia

- +1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 Líder Vencedor. El líder de la partida de guerra victoriosa recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- +1 Mejor Corredor. Todos los Héroes de la partida de guerra que lleguen antes al botín ganan +1 punto de experiencia.

El Tesoro

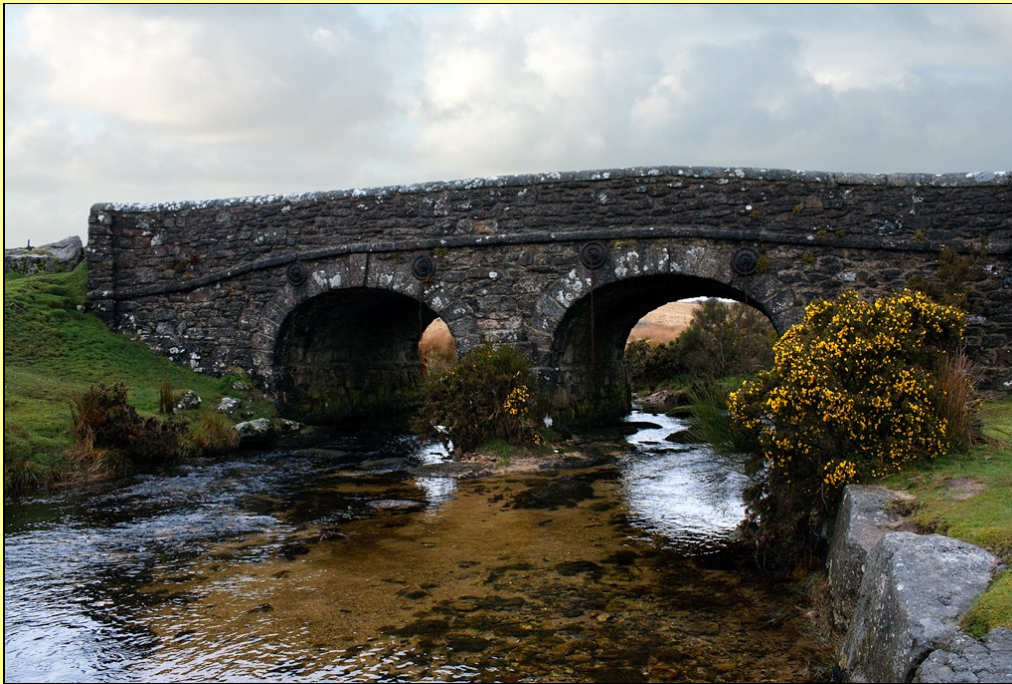
La partida de guerra vencedora puede saquear la mansión después de la batalla, quedándose con todo lo que encuentre. Tira un D6 por cada objeto de la siguiente tabla, excepto por las monedas de oro que siempre se encuentran.

Tirada necesaria	Objeto
1+	4D6 + 10 monedas de oro



Escenario 31: El Puente de los Trolls

Desde la caída de Annúminas, un grupo de Trolls de piedra decidió establecerse bajo el puente que cruza el río Baranduín, al norte de la ciudad. Amasaron un buen botín, aunque la comida empezaba a escasear. Pero entonces la fortuna les sonrió, pues oscuras nubes cubrieron la ciudad y sus proximidades, permitiéndoles salir incluso de día, y empezaron a aparecer pequeños grupos que cruzaban el puente. ¡Ahora su tesoro ha crecido, al igual que sus barrigas! Tus guerreros han oído los rumores y el botín de los Trolls suena muy tentador...



Elementos de Escenografía

El río Baranduín debe atravesar el centro de la mesa (a lo ancho) siguiendo un curso aproximadamente recto. Debe tener una anchura de al menos 15 cm y cuenta como terreno impasable (no, no se puede cruzar a nado, ¿has probado a nadar con una armadura?) y habrá un puente grande e imponente (¡viven Trolls bajo él, así que imagínatelo!) en el centro del río. Puedes colocar colinas suaves y algunos árboles, y puede que crezcan juncos altos en la orilla del río, pero el terreno debe estar principalmente despejado.

Despliegue

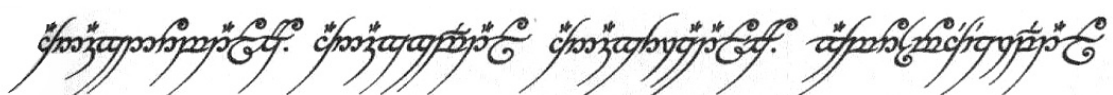
Todos los jugadores tiran un D6. El jugador con la tirada elige en qué lado despliega. Despliega D3 + 1 Trolls por cada partida de guerra a 15 cm o menos del puente.

Reglas Especiales

Niebla: La distancia de movimiento y disparo se reduce a la mitad, pero se puede cargar normalmente.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Troll	15	3	1	5	4	3	1	3	4

Armas/Armaduras: el Troll se supone armado con una garrote, maza o arma semejante (se aplica la regla especial de estas armas) y con poca o ninguna armadura. No puede comprar equipo (¡No hay de su tamaño!).



ESPADAS DE ALQUILER

En esta sección te presentamos a los Espadas de Alquiler, mercenarios profesionales para las batallas de las campañas de *Annúminas*. Los campamentos de los alrededores de *Annúminas* son buenos centros de reclutamiento para los guerreros que no pertenecen a ninguna partida de guerra en particular, y que prefieren alquilar sus servicios al mejor postor.

RECLUTAMIENTO DE ESPADAS DE ALQUILER

Un jugador puede reclutar Espadas de Alquiler cuando crea su partida de guerra, o durante la fase de campaña después de una partida.

Los Espadas de Alquiler no cuentan a efectos del máximo número de guerreros o héroes que una partida de guerra puede tener y no afectan a los beneficios obtenidos tras vender los tesoros. No obstante, los Espadas de Alquiler cuentan como parte de la partida de guerra a efectos de chequeos de retirada, etc. No se pueden adquirir armas o equipo adicionales para un Espada de Alquiler, y no se pueden vender sus armas o equipo. Para reflejar su rareza, sólo puedes incluir uno de cada tipo de Espada de Alquiler en tu partida de guerra. Tampoco puedes utilizar su atributo de Liderazgo en los *chequeos de retirada*.

COSTE DE RECLUTAMIENTO

Cuando tu partida de guerra recluta un Espada de Alquiler debes pagar su *tarifa de reclutamiento*. Después, al finalizar cada partida, incluida la primera, debes pagar una *tarifa de mantenimiento* si quieres que permanezca en la partida de guerra.

Si muere, o ya no necesitas sus servicios, ¡no tienes por qué pagarla! Estos costes se indican en la descripción de cada Espada de Alquiler.

El dinero pagado a los Espadas de Alquiler procede del tesoro de la partida de guerra del mismo modo que se compran nuevas armas o se reclutan nuevos guerreros. Si no dispones del oro suficiente para pagar al Espada de Alquiler, o quieres gastarlo en otra cosa, abandonará la partida de guerra. Cualquier experiencia que haya ganado se perderá, incluso si reclutas a un Espada de Alquiler del mismo tipo.

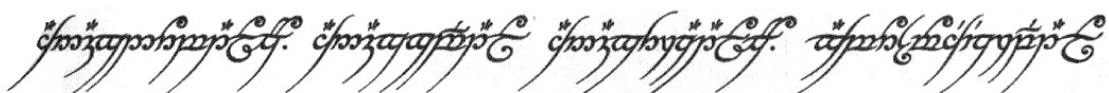
HERIDAS

Si un Espada de Alquiler queda *fuera de combate* durante una batalla, efectúa una tirada después de la batalla para determinar la gravedad de sus heridas como si fuese un Seguidor (es decir, 1-2 = muere; 3-6 = sobrevive).

ESPADAS DE ALQUILER Y EXPERIENCIA

Los Espadas de Alquiler ganan experiencia exactamente del mismo modo que cualquier Seguidor. Consulta los escenarios para determinar la experiencia que los Espadas de Alquiler ganan después de cualquier batalla. Anota el nombre y el perfil de atributos del Espada de Alquiler en uno de los recuadros para los grupos de Seguidores.

Una vez el Espada de Alquiler gana experiencia suficiente para un *desarrollo*, efectúa una tirada en la tabla de Desarrollos para Héroes (en vez de en la de los Seguidores) para determinar qué avance gana. Las habilidades disponibles para los Espadas de Alquiler aparecen en su descripción.



ARQUERO DEL BOSQUE NEGRO

En el siniestro y peligroso Bosque Negro la vida de un hombre a menudo depende de su habilidad con el arco, tanto para cazar y procurarse sustento como para defenderse de las temibles arañas gigantes, los orcos y demás criaturas que acechan entre sus sombras. Algunos de estos diestros arqueros se alistan como mercenarios en las guerras de Angmar.

RECLUTAMIENTO: 30 monedas de oro + 15 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier partida de guerra excepto los Angmarim de Carn dúm y los Orcos puede reclutar al arquero del Bosque Negro.

VALOR: Un arquero del Bosque Negro incrementa el valor de la partida de guerra en +16 puntos, más 1 por cada punto de experiencia que tenga.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero	10	3	4	3	3	1	3	1	7

EQUIPO: armadura ligera, espada, daga y arco largo.

HABILIDADES: Un arquero del Bosque Negro puede elegir habilidades de Disparo cuando gane una nueva habilidad.

REGLAS ESPECIALES

Mano firme: Las flechas del arquero del Bosque Negro siempre son certeras. Ignora el modificador a impactar a largo alcance cuando usa su arco largo.

Donde pongo el ojo, pongo la flecha: El arquero del Bosque Negro tiene vista de águila y puede impactar al blanco más diminuto. Ignora el modificador para impactar objetivos con cobertura cuando usa su arco largo.

ARRIERO

Los Arrieros suelen encontrarse donde quiera que se usen manadas de animales. Son guerreros experimentados que están acostumbrados a manejar grupos de animales de carga y de tiro tales como caballos o mulas, así como mastines de guerra. La mayoría de ellos trabaja por cuenta propia y ofrece sus servicios en los mercados del mismo modo que los mercaderes tradicionales. Se trata de gente que ha viajado mucho y que tiene contactos en la mayoría de las ciudades importantes, sobre todo entre los comerciantes de animales.

RECLUTAMIENTO: 35 monedas de oro +15 monedas de oro por mantenimiento

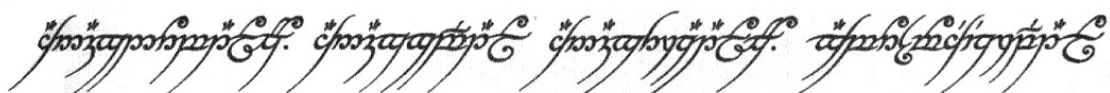
PATRONES: cualquier partida de guerra, excepto Orcos y Angmarim de Carn Dúm, puede reclutar un Arriero.

VALOR: un Arriero incrementa el valor de la partida de guerra en +20 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arriero	10	3	3	3	3	1	3	1	7

EQUIPO: un Arriero comienza con un látigo y una daga.

HABILIDADES: un Arriero puede elegir entre las Habilidades de Combate y de Fuerza. Además, puede aprender las Habilidades Académicas de *Contactos* y *Regatear*.



REGLAS ESPECIALES

Adiestrador de animales: un Arriero empieza con la habilidad de adiestrador de animales (del animal que el jugador prefiera, normalmente mastines de guerra).

Experto en combate con látigo: el guerrero es tan hábil en el manejo del látigo que puede repetir cualquier ataque fallido con el látigo. Solo se permite realizar una repetición de tirada por ataque fallido y debe aceptarse el segundo resultado aunque sea peor.

ASESINO

No todos los guerreros luchan cara a cara, los hay que prefieren las sombras y los venenos y el maestro de todos ellos es sin duda el Asesino. Largos años de práctica en los que sólo los más hábiles sobreviven lo han convertido en un guerrero altamente especializado, capaz de eliminar enemigos más poderosos de una forma rápida y elegante gracias a sus singulares habilidades.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asesino	10	4	4	3	3	1	5	2	8

EQUIPO: espada, daga, dagas arrojadas y arco.

HABILIDADES: Un asesino puede elegir habilidades de las listas de Combate, Velocidad, Disparo o *Carga imparable* de la lista de habilidades de Fuerza cuando gane una nueva habilidad. También puede elegir de la lista especial de Habilidades de Asesino a continuación.

REGLAS ESPECIALES

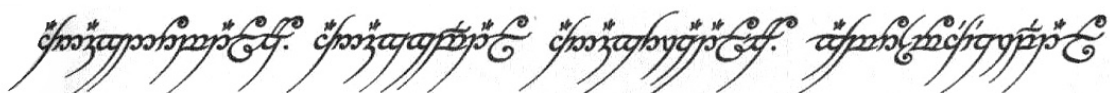
Maestría con las armas: El asesino es experto en el manejo de cualquier arma y puede usar cualquiera que encuentre. Puedes comprar armas para tu asesino como si se tratara de cualquier otro miembro de tu partida de guerra. Pero, a diferencia de un guerrero normal, se quedará con cualquier arma que le des y no se la dará nunca a ningún otro guerrero.

Envenenador: El asesino se especializa en el uso de venenos. Comienza cada partida con todas sus armas envenenadas con *Mohereg*. El jugador que lo controla decide antes del comienzo de la partida qué veneno va a usar el asesino, y no necesita comprarlo. Y no, el asesino no puede envenenar las armas de otros guerreros de tu partida de guerra, ni prestará las suyas!

RECLUTAMIENTO: 40 monedas de oro + 20 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier partida de guerra excepto los Guerreros de Arthedain, Elfos de Rivendel y Orcos puede reclutar al asesino.

VALOR: Un asesino incrementa el valor de la partida de guerra en +22 puntos, más 1 por cada punto de experiencia que tenga.



HABILIDADES DE ASESINO

Apuñalar por la espalda: El asesino se especializa en atacar a sus víctimas por la espalda. Puede cargar a un oponente al que no pueda ver (¡sabe que estás ahí!) o ya trabado en cuerpo a cuerpo. Si lo hace, sorprende a su oponente y en el turno en el que carga recibe un modificador de +1 a impactarle con todos sus ataques y si la víctima queda fuera de combate, tendrá un modificador de +1 en la tirada de la tabla de Heridas Graves.

Ocultarse en las sombras: El asesino puede fundirse en las sombras para que sus oponentes no lo vean. Mientras permanezca a 3 centímetros o menos de un muro u otro obstáculo semejante (pared, pozo, cerca, etc.), sus oponentes deben superar un chequeo de Iniciativa antes de poder cargarle o dispararle.

ASESINO ORCO

La mayoría de los Orcos son criaturas brutales, pero algunos poseen una elevada astucia malévola. Estos han sido entrenados en el ejército del Rey brujo para refinar sus toscas artes de lucha, convirtiéndolos en traicioneros y peligrosos oponentes.



VALOR: un Asesino Orco incrementa el valor de la partida de guerra en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asesino Orco	10	3	3	3	4	1	3	1	7

EQUIPO: Arco, Daga, Armadura ligera y Veneno (Moherereg).

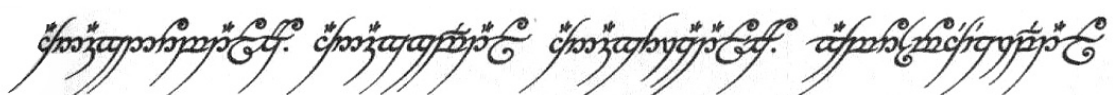
HABILIDADES: un Asesino Orco puede elegir de entre las tablas de habilidades de Fuerza y Combate cuando gane una nueva habilidad. Además, existen dos habilidades propias de los Orcos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales. Fíjate que estas habilidades debe adquirirlas mediante la experiencia, y que un recluta recién llegado no las posee.

RECLUTAMIENTO: 40 monedas de oro +20 monedas de oro por mantenimiento

PATRONES: cualquier partida de guerra de Orcos, Angmarim de Carn Dûm u Hombres del Este.

REGLAS ESPECIALES

Envenenador: El asesino Orco tiene suficiente Moherereg para envenenar su daga o sus flechas (no ambas en la misma batalla) en cada batalla en la que participe.



Escurridizo: Puede destrabarse de cualquier combate cuerpo a cuerpo automáticamente sin sufrir ataques por esta causa.

HABILIDADES DE LOS ORCOS

Machacacabezas

Los Orcos poseen una extraordinaria fuerza física, y algunos aprenden a dirigir sus golpes a la cabeza de sus adversarios, con resultados obvios. Cualquier resultado de derribado causado por un Orco con esta habilidad en combate cuerpo a cuerpo se considera como un resultado de aturdido.

Traicionero

El Orco sabe como pillar desprevenidos a sus enemigos y es un especialista golpeando por la espalda. Cuando cargue contra una miniatura ya trabada es combate cuerpo a cuerpo, añade +2 a su tirada para impactar.

AVENTURERO

En las tierras arrasadas por la guerra de los antiguos reinos dúnedain, aún quedan supervivientes que han perdido todo salvo su espada, su valor y sus ansias de venganza. Estos guerreros, en ocasiones de nobles familias, conservan sus monturas, armas y armaduras ancestrales y tienen un código de honor más elevado que el de cualquier mercenario. A menudo estos Aventureros o “caballeros aventureros” ofrecen sus habilidades a todo aquel que luche contra la Sombra.



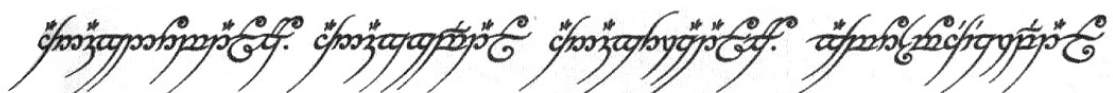
RECLUTAMIENTO: 50 monedas de oro +20 monedas de oro por mantenimiento

PATRONES: las partidas de guerra de Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur, Elfos y Enanos no aliados con la Sombra pueden reclutar Aventureros.

VALOR: un Aventurero incrementa el valor de la partida de guerra en +21 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aventurero	10	4	3	4	3	1	4	1	7
Caballo de G.	20	3	0	3	3	1	3	1	5

EQUIPO: Armadura Pesada, Escudo, Lanza de Caballería y Espada. Si utilizas las reglas opcionales para *miniaturas a caballo*, el Aventurero monta un Caballo de Guerra. Cuando va a caballo, el Aventurero tiene una tirada de salvación por armadura de 3+ y si va a pie de 4+.



HABILIDADES: un Aventurero puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y

Fuerza cuando gane una nueva habilidad.

BARDO

En las oscura y deprimentes ruinas de Annúminas una poderosa voz entonando una balada sobre la futura victoria de la partida de guerra puede alentar al más sombrío de los corazones. Un Bardo puede parecer fuera de lugar en la inhóspita ciudad, pero algunos, diestros también con la espada, se aventuran a recorrer sus antaño gloriosas avenidas.



RECLUTAMIENTO: 20 monedas de oro +10 monedas de oro por mantenimiento

PATRONES: Sólo los Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur y los Nórdicos de Rhovanion pueden reclutar un Bardo.

VALOR: un Bardo incrementa el valor de la partida de guerra en +8 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bardo	10	3	3	3	3	1	3	1	7

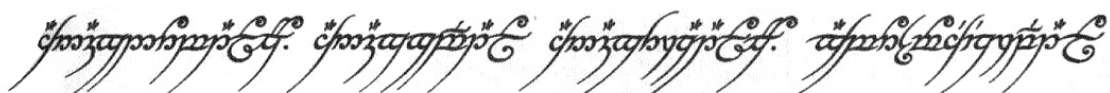
EQUIPO: Armadura ligera, Espada y Daga.

HABILIDADES: un Bardo puede elegir de entre las tablas de habilidades Académicas y de Velocidad cuando gane una nueva habilidad.

REGLA ESPECIAL
Cantor: Un bardo entonando canciones de guerra inflama los corazones de los suyos. Cualquier miniatura de su partida de guerra a 15 cm o menos del Bardo puede repetir cualquier *chequeo de liderazgo* fallado con un modificador de +1, incluyendo *chequeos de retirada*.

ESPADACHÍN

Los espadachines de Annúminas son guerreros mercenarios de nervios de acero y de probado valor, capaces de mirar a los ojos a la muerte sin siquiera parpadear. Estos maestros en el uso de la espada, curtidos en mil batallas, se han cansado de luchar para otros y ahora luchan para sí mismos aunque algunos son muy selectivos respecto a para quien trabajan... otros no tanto.





EQUIPO: Armadura ligera, Escudo pequeño, Espada, Daga y arco.

HABILIDADES: un Espadachín puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Velocidad cuando gane una nueva habilidad.

REGLA ESPECIAL

Torbellino de acero: En combate, los movimientos del Espadachín son demasiado rápidos para que el ojo los vea, desviando los aceros enemigos con facilidad. Para parar, basta con que obtenga un resultado inferior a su Habilidad con Armas, sin importar la tirada de su oponente.

RECLUTAMIENTO: 35 monedas de oro +15 monedas de oro por mantenimiento

PATRONES: cualquier partida de guerra puede reclutar Espadachines salvo los Angmarim de Carn dúm y los Orcos.

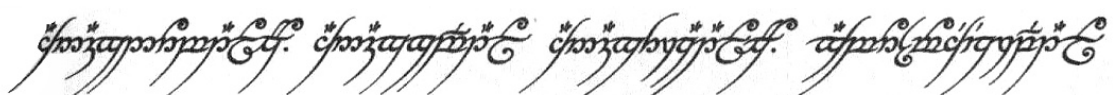
VALOR: un Espadachín incrementa el valor de la partida de guerra en +18 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Espadachín	10	4	3	3	3	1	4	2	7

EXPLORADOR ELFO

Los Elfos son una raza elegante: ágiles, altos, bellos, longevos y mágicos. Los humanos desconfían y temen a la mayoría. Aunque los Elfos son cada vez más escasos en la Tierra Media, algunos todavía recorren los senderos del Bosque Negro y el Bosque de Lórien. Los Elfos sensatos tienden a evitar las ruinas de Annúminas, ya que en la Ciudad de los Reyes hay pocas cosas que puedan atraer a esta extraña raza faébrica, pero a veces son reclutados como buscadores de tesoros, ya que pocos pueden igualar su habilidad con el arco o su inhumana



agilidad. Los sentidos de un Elfo son mucho más agudos que los de cualquier humano, y son excelentes exploradores.



RECLUTAMIENTO: 45 monedas de oro +25 monedas de oro por mantenimiento

PATRONES: sólo las partidas de guerra de Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur, Mercenarios, Enanos y Elfos pueden reclutar un Explorador Elfos. Las partidas de guerra que incluyen Enanos pueden reclutar un Explorador Elfo, pero en ese caso deben pagar 40 monedas de oro después de cada batalla en vez de 20.

VALOR: un Explorador Elfo incrementa el valor de la partida de guerra en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Explorador Elfo	12	4	5	3	3	1	6	1	8

EQUIPO: Arco Élfico, Espada y Capa Élfica.

HABILIDADES: un Explorador Elfo puede elegir de entre las tablas de habilidades de Disparo y Velocidad cuando gane una nueva habilidad. Además, existen dos habilidades propias de los Elfos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales. Fíjate que estas habilidades debe adquirirlas mediante la experiencia, y que un recluta recién llegado no las posee.

REGLAS ESPECIALES

Desprecio por los Fantasmas: Los No Muertos no provocan miedo en los Elfos, que son por tanto inmunes.

Buscador. Cuando tires en la Tabla de Exploración, el Explorador Elfo te permite modificar una tirada de dado en -1/+1.

Vista Excelente. Los Elfos tienen una capacidad de visión muy superior a la de los humanos. El Explorador Elfo detecta a los enemigos *ocultos* hasta el doble de distancia que el resto de los guerreros (osea, seis veces su atributo de Iniciativa en centímetros).

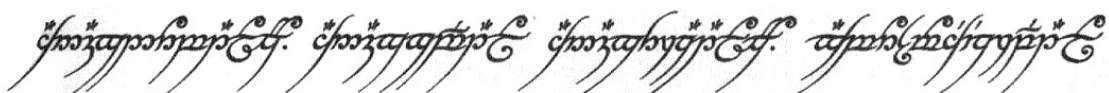
HABILIDADES ÉLFICAS

Tirador apostado

Los largos años de atenta vigilancia y escaramuzas contra Orcos y Trolls han enseñado a los guerreros a atacar saliendo desde las sombras sin ser vistos. Si está escondido, un guerrero con esta habilidad puede disparar y permanecer escondido.

Ocultarse en las sombras

Con el tiempo, los guerreros han aprendido a quedarse inmóviles en un lugar y permanecer totalmente indetectables. Un guerrero enemigo que trate de detectar al Elfo que esté oculto debe reducir a la mitad su atributo de Iniciativa antes de proceder a medir la distancia.



HECHICERO / BRUJO

Brujos, chamanes, místicos... todos estos nombres y algunos más se asocian con las personas que pueden utilizar el poder de la brujería. Toda la brujería es potencialmente peligrosa, ya que es originaria de la voluntad de Morgoth de subyugar la creación de los Valar a su propia voluntad, por lo que aquellos bendecidos (o maldecidos) con el poder de la brujería o la hechicería son temidos y odiados. Aún así, no es difícil encontrar empleo si eres un hechicero o un brujo ya que hay muchos dispuestos a correr los riesgos de ser perseguidos. Pero reclutar a un hechicero no sólo significa que puedes perder tu oro. Si se deben creer los rumores, también tu propia alma se halla en peligro...



VALOR: un Hechicero incrementa el valor de la partida de guerra en +16 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hech./Brujo	10	2	2	3	3	1	4	1	8

EQUIPO: un Báculo.

HABILIDADES: puede elegir de las tablas de habilidades de Velocidad y Disparo cuando gane una nueva habilidad, o escoger al azar un nuevo hechizo de la lista de hechizos de que le corresponda.

RECLUTAMIENTO: 30 monedas de oro +15 monedas de oro por mantenimiento

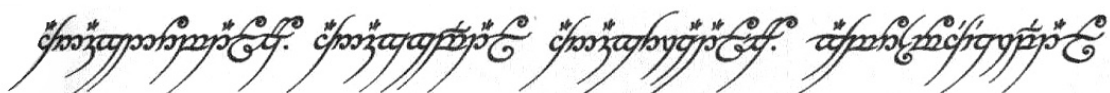
PATRONES: cualquier partida de guerra excepto los Elfos.

REGLAS ESPECIALES

Mago: los hechiceros son magos y disponen de dos hechizos generados al azar de la lista de brujería (si sus patrones son “malos”) o de hechicería (si son “buenos”). En cualquier caso está limitado a conocer un máximo de 3 hechizos. Consulta la sección de Magia para conocer los detalles.

HOBBIT

Los Hobbits son criaturas diminutas, generalmente más preocupadas por el horario de su próxima comida (o comidas) que por las hazañas militares. Miden entre un metro y un metro veinte y no son muy fuertes ni muy resistentes, pero son muy buenos tiradores y arrojados ante el peligro. Algunos Hobbits son más aventureros que el resto, y estos valientes son muy buscados por las partidas de guerra de mercenarios, ya que son espléndidos arqueros y excelentes cocineros.





RECLUTAMIENTO: 15 monedas de oro +5 monedas de oro por mantenimiento

PATRONES: cualquier partida de guerra excepto los Orcos, los Angmarim de Carn Dûm y los Hombres del Este.

VALOR: un Hobbit incrementa el valor de la partida de guerra en +5 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobbit	9	2	4	2	2	1	4	1	8

EQUIPO: Arco, Daga y olla de cocina (que no cuenta para nada, pero siempre viene bien).

HABILIDADES: un Hobbit puede elegir de entre las tablas de habilidades de Velocidad y Disparo cuando gane una nueva habilidad.

REGLAS ESPECIALES

Cocinero: los Hobbits son famosos por su habilidad culinaria. Una partida de guerra que incluya un Hobbit puede incrementar su tamaño máximo en +1, iya que de todos lados acudirán guerreros atraídos por el olor a buena comida! Fíjate que esto no incrementa el número máximo de Héroe que puedes incluir.

GUERRERO ENANO

Para los Enanos el sentimiento de clan es muy fuerte y el lazo que los mantiene juntos es el honor, entendido como el respeto a la palabra dada. Aquellos que fallan en cumplir sus juramentos se exilian o son exiliados de sus clanes y se convierten en una vergüenza para sus familias. Vagan errantes y desesperados, intentando lavar su nombre con tremendas hazañas.

RECLUTAMIENTO: 30 monedas de oro +15 monedas de oro por mantenimiento

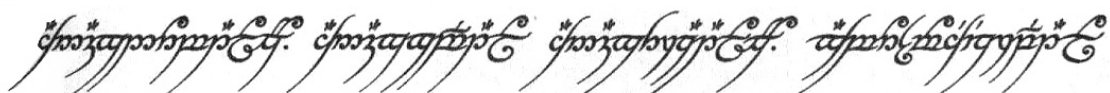
PATRONES: sólo las partidas de guerra de Mercenarios o Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur pueden reclutar un Guerrero Enano. Las partidas de guerra que incluyen un Explorador Elfo pueden reclutar un Enano, pero en ese caso deben pagar 25 monedas de oro después de cada batalla en vez de 15. Los Enanos no soportan combatir al lado de los Elfos, a menos que no les quede otro remedio o que se les compense con buen oro.

VALOR: un Guerrero Enano incrementa el valor de la partida de guerra en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Enano	8	4	3	3	4	1	2	1	9

EQUIPO: dos Hachas o un Hacha a dos Manos (el contratante elige cual) y una armadura Enana.

HABILIDADES: un Guerrero Enano puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Fuerza cuando gane una nueva habilidad. Además,



existen dos habilidades propias de los Guerreros Enanos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales.



REGLAS ESPECIALES

Veterano de mil combates. El guerrero Enano disfruta con un buen combate y no necesita efectuar chequeo alguno cuando combate solo.

Cabeza Dura. Un Guerrero Enano ignora las reglas especiales de las mazas, garrotes, etc. ¡No es fácil dejar inconsciente a uno de estos individuos!

HABILIDADES DE GUERRERO ENANO

Baruk khazâd ai-mênu. El guerrero Enano añade +1 a sus tiradas para impactar durante el turno en el que carga.

Matador de Monstruos. El Guerrero Enano siempre hiere a cualquier oponente con una tirada de 4+ en 1D6, sin importar su Resistencia, a menos que gracias a su propia Fuerza (con modificadores por el arma) necesite un resultado inferior a ese.

RASTREADOR DE ANGMAR

Curtidos en sus luchas contra los hombres del Norte de Rhovanion, estos guerreros son excelentes rastreadores. Capaces de moverse en silencio y siempre alerta, son magníficos exploradores para los ejércitos del Rey brujo.

RECLUTAMIENTO: 35 monedas de oro +20 monedas de oro por mantenimiento

PATRONES: cualquier partida de guerra de Orcos, Angmarim de Carn Dûm u Hombres del Este.

VALOR: un Rastreador de Angmar incrementa el valor de la partida de guerra en +21 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rastreador	10	3	4	4	3	1	4	1	7

EQUIPO: Arco, Daga, Espada y Armadura ligera.

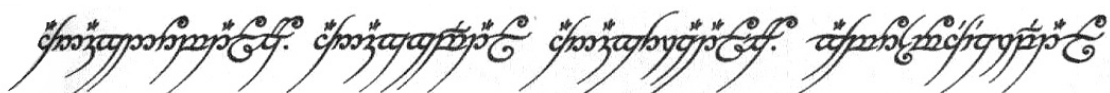
HABILIDADES: un Rastreador de Angmar puede elegir de entre las tablas de habilidades de

Combate y Velocidad cuando gane una nueva habilidad.

REGLAS ESPECIALES

Infiltrarse: Podrás desplegar al rastreador de Angmar en el campo de batalla después de que la partida de guerra oponente lo haya hecho y pudiendo colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras esté fuera de la línea de visión de la partida de guerra oponente y a más de 30 centímetros de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, tira 1D6 por cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.

Pierde esta habilidad si se monta o se equipa de forma que tenga penalización al movimiento por armadura.



HÉROES DE RENOMBRE

Esta sección detalla algunos de los más poderosos y más famosos (o infames) personajes que se encuentran en *Annúminas*. De vez en cuando, estos guerreros se unen a una partida de guerra aunque exigen una buena parte del botín. Los siguientes héroes (a los que llamaremos personajes especiales) son difíciles de encontrar y caros de contratar, debes tener suerte y riquezas para atraer su atención.



BUSCANDO HÉROES DE RENOMBRE

Después de una batalla, puedes enviar a cuantos Héroes quieras a buscar a un personaje especial. Sólo los Héroes pueden hacerlo (los Seguidores normalmente no son de fiar). Los Héroes que quedaron *fuera de combate* no pueden unirse a la búsqueda porque tienen que recuperarse de sus heridas.

Los Héroes que busquen personajes especiales no pueden buscar objetos raros. Decide a qué

personaje especial estás buscando y cuantos Héroes participan en la búsqueda. Tira 1D6 por cada Héroe que busca y, si el resultado es menor que su Iniciativa, logra localizar al personaje especial. Evidentemente sólo puedes encontrar un personaje especial del mismo nombre sin importar cuantos buscadores pasen su tirada, ya que los personajes especiales son únicos.

LA PAGA

Tu partida de guerra debe pagarle al Héroe de Renombre al reclutarlo y tras cada batalla que luche junto a ellos, incluyendo la primera. El dinero de la paga viene de la tesorería de la partida de guerra, al igual que el dinero que usas para comprar armas o reclutar nuevos guerreros. Ten en cuenta que esto no significa que todos sean mercenarios avariciosos, puede representar el coste de mantener su equipo, sus caprichos extravagantes o el botín que reclama.

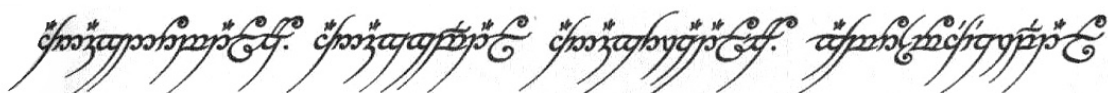
Si no tienes bastantes monedas de oro para pagarle, el Héroe de Renombre abandonará tu partida de guerra.

EXPERIENCIA, HERIDAS Y EQUIPO

Los Héroes de Renombre tienen su propio equipo. Sólo ellos pueden usarlo, jamás se lo prestarán a nadie. Además, no puedes comprarles armas ni armaduras.

Los personajes especiales no ganan puntos de experiencia, aunque pueden sufrir heridas graves si quedan *fuera de combate*, como cualquier otro Héroe.

Encontrarás en la descripción de cada personaje especial el incremento que representa a la valoración de tu banda (teniendo en cuenta su experiencia y habilidades).



ATHELWYN

Sus ojos verdes y su tez clara delatan sus orígenes nórdicos, por lo que muchos de su propia gente la consideran una renegada y la temen y desprecian a partes iguales. Una voluntad de hierro y una ambición desmedida, junto con sus dotes innatas para la brujería le condujeron inexorablemente primero al norte, a la tierra de los lossoth, donde aprendió su magia del Cónclave de las Brujas Frío y se dice que escapó asesinando a su mentora para acudir a Carn Dûm, donde el Rey brujo la aceptó a su servicio. Esta mujer bella y astuta ha sido desde entonces la enviada personal del soberano de Angmar.



VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +60 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Athelwyn	10	4	3	3	3	1	5	3	8

EQUIPO: Armadura ligera, espada corta (cuenta como espada), daga, un frasco de agua de fuego y una dosis de mohereg que unta en su espada antes de cada batalla.

HABILIDADES: Posee las habilidades hechicería, hechicero guerrero, echarse a un lado, esquivar, reflejos felinos y combatiente experto.

HABILIDADES ESPECIALES

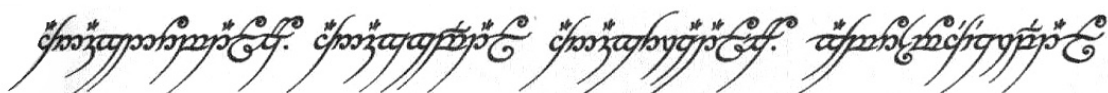
Maga: Athelwyn es un hechicera, por lo que puede utilizar Brujería. Elige dos hechizos de Brujería antes de cada batalla, además de su hechizo propio (ver más abajo).

HECHIZO ESPECIAL

Ráfaga **Dificultad:** 6
Una poderosa ráfaga de aire gélido derriba a los enemigos que se aproximan a la bruja. Elige un punto a 10 cm de distancia o menos de la bruja y todas las miniaturas de tamaño humano o inferior que se hallen entre la bruja y ese punto y no estén a cubierto son *derribadas* automáticamente. Este es un hechizo exclusivo de Athelwyn.

RECLUTAMIENTO: 85 monedas de oro + 35 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier banda que luche al servicio del Rey brujo de Angmar, incluyendo Enanos buscadores de tesoros cuya codicia los haya hecho inclinarse por el mal, puede reclutar a Athelwyn. Pero los Nórdicos de Rhovanion no se fían de esta bruja que se dice que ha vendido su alma al soberano de Angmar y jamás la reclutarán.





	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Duilin	10	4	6	3	3	2	6	2	7

EQUIPO: Cuchillo y dagas.

HABILIDADES: Posee las habilidades ágil, esquivar, en pie de un salto, lanzador experto y regatear.

REGLAS ESPECIALES

Afortunado: Duilin tiene una suerte excepcional, que le permite tirar 1D6 al sufrir el primer impacto en una batalla. El impacto es ignorado con un resultado de 4+ y no sufre ningún tipo de daño.

Ágil como un gato: al contrario que los guerreros normales, puede combinar las habilidades de lanzador experto y ágil (puede correr y lanzar tres dagas sin penalización).

Mortal con las dagas: Duilin tiene una bien merecida reputación de ser el más peligroso de todo Arnor con las dagas. Una daga o cuchillo en manos de Duilin no tiene el modificador de +1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo.

Solitario: Duilin está acostumbrado a apañárselas solo e ignora la regla de *solo ante el peligro*.

RECLUTAMIENTO: 70 monedas de oro + 30 monedas de oro por mantenimiento.

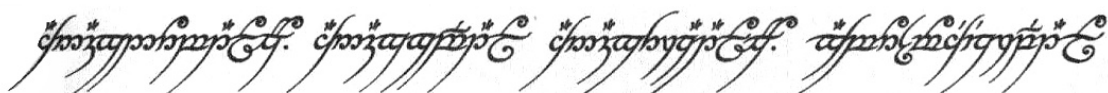
PATRONES: Cualquier partida de guerra de Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur, Enanos Buscadores de Tesoros aliaos con los Pueblos Libres o de Nórdicos de Rhovanion pueden reclutar a Duilin.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +50 puntos.

DROGO HIERBABUENA Y 'HACHAZOS'

No hay pareja más extraña en toda Annúminas (y alrededores). Drogo Hierbabuena es un Hobbit de la Comarca que formaba parte de un contingente de arqueros al servicio del rey de Fornost. Desgraciadamente sus compañeros fueron aniquilados en una emboscada y, tras ver el horror de la guerra que se cierne sobre su pacífica tierra, Drogo decidió que no podía regresar hasta que la amenaza fuera vencida. Aunque sólo pudiera aportar su "granito de arena" a la victoria de los Pueblos Libres, estaba decidido a hacerlo.

En el transcurso de una de sus aventuras se encontró con un gigantón que blandía una enorme hacha a dos manos y estaba a punto de sucumbir bajo un ingente número de Orcos. Sin dudarle ni un instante, Drogo se ocultó y comenzó a abatir Orcos a flechazos, lo que hizo que se desconcertaran y huyeran. El gigantón resultó ser un nórdico bonachón y un poco simple de mente, aunque temible en combate, y estaba tan agradecido por la ayuda del Hobbit que prometió que cuidaría de él hasta que pudiera devolverle el favor. Su nombre resultaba un tanto impronunciable, así que Drogo le puso el apodo de "hachazos" y desde entonces han sido compañeros inseparables.





RECLUTAMIENTO: 145 monedas de oro + 70 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier partida de Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur, Enanos Buscadores de Tesoros aliados con los Pueblos Libres y los Nórdicos de Rhovanion pueden contratar a este par.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +100 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drogo	9	3	5	2	2	1	7	1	8
Hachazos	10	4	2	4	4	3	4	2	6

EQUIPO: Drogo lleva una daga y un arco. Hachazos lleva un hacha a dos manos, una espada y armadura ligera.

HABILIDADES: Drogo posee las habilidades de campeón de concursos de arquería y tiro rápido. Hachazos posee las habilidades de golpe poderoso, carga imparable y fortachón.

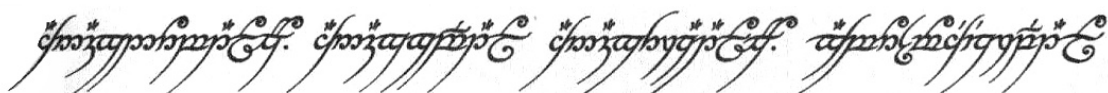
REGLAS ESPECIALES

Inseparables: Estos dos son como hermanos y por tanto son absolutamente inseparables. Deben reclutarse juntos y en combate nunca se separan más de 20 cm. Para los chequeos de Liderazgo, utiliza el más alto si ambos están vivos. Si Drogo queda *fuera de combate*, Hachazos entra inmediatamente en *furia asesina*. Si en el transcurso de una campaña uno de los dos muere, el otro se retira.

La mejor hierba de las cuatro cuadernas: Drogo lleva siempre consigo una provisión de hierba para pipa que suele fumar con asiduidad. Esta hierba eleva el ánimo, aunque adormece levemente. Si decides que la fume antes de la batalla, Drogo tendrá +1 a Liderazgo, pero -1 a Habilidad con Proyectiles.

DRUGÚL

Una sombra de miedo es el heraldo de la presencia de este temible Espectro. Unos dicen que era uno de los nobles Nólhildi, que trató de estudiar las artes del Enemigo para así vencerlo, pero fue seducido por la Nigromancia y se corrompió hasta tal punto que su espíritu terminó siendo esclavizado por el Rey brujo. Otros aseguran que se trata de un bravo guerrero que cayó en la defensa de Annúminas, herido por una siniestra daga de sobrenaturales poderes que esclavizó su alma. Ahora es una sombra que obedece ciegamente la voluntad de su señor, usando acero y brujería para traer desesperación a los corazones de los Pueblos Libres.





RECLUTAMIENTO: 115 monedas de oro + 55 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES Cualquier partida de Angmarim de Carn Dûm y de Orcos de Angmar pueden reclutar a Drugûl.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +80 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drugûl	8	4	-	4	4	2	4	2	8

EQUIPO: Amarthang “Hierro de Perdición” (espada).

HABILIDADES: Posee la habilidad de maestro en combate.

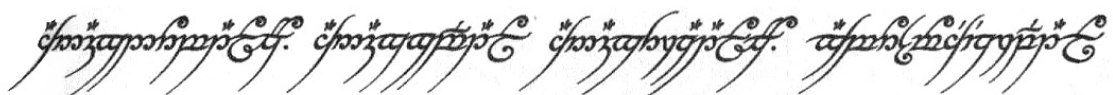
REGLAS ESPECIALES

Amarthang: Este es el nombre con el que los Elfos de los Días Antiguos se referían a esta terrible espada forjada en Angband hace miles de años. Nadie sabe como a llegado a parar a manos de Drugûl, pero se cree que es un presente de su amo. Tiene +1 a la tirada para impactar y causa doble de heridas a los Elfos.

Espectro: Causa miedo, es inmune a psicología y las armas no mágicas tienen un modificador de -1 a Fuerza para herirle, aunque las armas de ithilnaur, eog, espadas de Oesternesse y armas de personajes especiales que se especifique que son mágicas le hieren normalmente. Además tiene una tirada de salvación inmodificable de 6 ó más. No puede correr.

Incorpóreo: Drugûl carece de una verdadera forma física. Ignora cualquier resultado de Derribado en la Tabla de Heridas y trata cualquier resultado de Aturdido como si fuera Derribado.

Temor a los Nombres Sagrados: los personajes especiales Elfos o Dúnedain, Gandalf o el jefe de una partida de guerra (y solo el jefe) de Elfos de Rivendel, Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur pueden invocar a Elbereth con la esperanza de hacer retroceder a Drugûl. Cualquiera de estos Héroes puede hacer la invocación al comienzo de cualquier turno de combate cuerpo a cuerpo en el que estén en contacto base con base con Drugûl. La invocación fuerza a Drugûl a hacer un chequeo de Liderazgo y, si no lo supera, huirá hacia el borde de la mesa más cercano durante 1D6 turnos. Si llega a abandonar la mesa, se retira de la partida. Tu enemigo sólo puede intentar expulsar a Drugûl de esta manera una vez por batalla, sin importar cuantos personajes y personajes especiales enemigos en juego puedan usar Nombres Sagrados.



ELENDUR - ARQUERO ELFO

Dicen que los Elfos Silvanos del Bosque Negro son despreocupados e incluso frívolos y que se preocupan poco o nada de lo que ocurre más allá de su reino, pero no es cierto. La prueba de ello es que el rey Thranduïl ha puesto al servicio de Elrond de Rivendel a su mejor explorador. Elendur es un arquero sin par, cuyas flechas tienen siempre una precisión mortífera y además es capaz de deslizarse sigilosamente como una sombra.



RECLUTAMIENTO: 140 monedas de oro + 70 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier partida de Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur o Elfos de Rivendel pueden contratar a Elendur.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +100 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elendur	12	4	8	3	3	1	7	2	8

EQUIPO: Arco élfico, flechas de caza, espada, daga y armadura ligera.

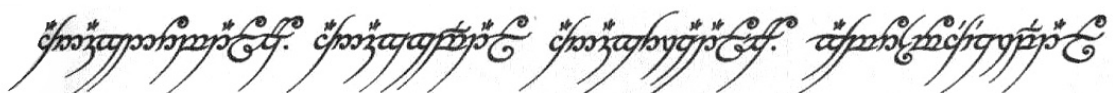
HABILIDADES Y HABILIDADES RACIALES: Posee la habilidad de vista de águila y las habilidades raciales de tirador apostado, ocultarse en las sombras e infiltración.

HABILIDADES ESPECIALES

Maestro Arquero: Elendur ha pasado sus numerosos siglos de existencia cazando animales y dando muerte a incontables monstruos con sus flechas. Como resultado ha adquirido una destreza con su arco imposible de igualar por ningún mortal. Elendur impacta siempre con un resultado de 2 ó más con su arco.

GALDAGOR

Galdagor es hijo de un noble de Arthedain cuya familia tiene el honor y el deber desde la fundación de los Reinos en el Exilio de vigilar y destruir a aquellos que practican la Nigromancia dentro del reino. La tradición tiene su origen en los últimos días de Númenor, cuando Sauron instauró su reino de terror e hizo que los longevos Númenóreanos ansiaran la inmortalidad. Les enseñó entonces las Artes Oscuras a los más ambiciosos de ellos, corrompiéndolos más allá de toda medida y antes de la destrucción de Númenor ya había algunos instalados en las costas de la Tierra Media. Los antepasados de Galdagor sufrieron muchos en aquellos días, pues fueron testigos y víctimas de las Artes Negras y es por eso que cuando el reino de



Arthedain fue fundado, hicieron el juramento ante Elendil el Alto de no permitir jamás que semejante mal mancillara el recién fundado reino de Arnor.

En estos tiempos turbulentos, su fracaso es casi completo. El Rey brujo ha profanado los cuerpos de los difuntos en las Quebradas de los Túmulos, haciendo que espíritus malignos los habiten y los Nigromantes de Angmar campan a sus anchas por las tierras conquistadas. Pero Galdagor, último superviviente de su linaje, no desfallecerá.



RECLUTAMIENTO: 115 monedas de oro + 55 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier partida de Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur o de Elfos de Rivendel pueden contratar a Galdagor.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +80 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Galdagor	10	4	3	3	3	2	3	2	8

EQUIPO: Breithadûr (espada), daga, armadura ligera y una dosis de haruella (ver *Hierbas y remedios* en el **Capítulo III: Equipo**).

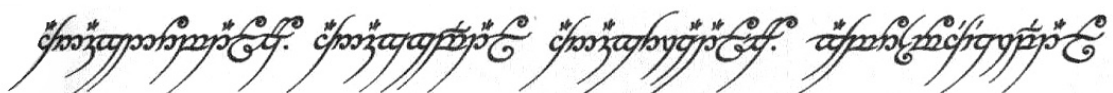
HABILIDADES: Posee las habilidades de contactos , a fondo, echarse a un lado y curtido.

REGLAS ESPECIALES

Breithadûr: “Rompedora de Tinieblas” es una espada forjada con eog por los Fieles antes de la caída de Númenor, para dar muerte a los seguidores de las Artes Oscuras. Tiene un modificador de -1 a la tirada de salvación por armadura y su portador es inmune a miedo. Contra brujos, nigromantes y no-muertos (incluidos los poseídos), cada herida no salvada se convierte en dos. Además, permite resistir un hechizo de Nigromacia o Brujería una vez por batalla (el hechizo queda anulado y no tiene ningún efecto sobre Galdagor, aunque otras figuras serán afectadas normalmente si el hechizo afecta a varias).

Juramento: Galdagor ha consagrado su vida a erradicar la presencia de los Nigromantes y sus no-muertos (Elegidos del Oscuro, poseídos y espectros). Está sujeto a la regla de *odio* respecto a esas criaturas y cuando lucha contra ellas puede repetir una vez por batalla un chequeo de Liderazgo fallado.

Solitario: Galdagor está acostumbrado a apañárselas solo e ignora la regla de *solo ante el peligro*.



GOTHARI - MAESTRO NIGROMANTE

Los Sabios creían que la Nigromancia había sido erradicada en las tierras al oeste, por eso sospecharon inmediatamente que el origen de los nigromantes que acompañan al Rey brujo debe hallarse en tierras lejanas. Hace tiempo sabían que Sauron había creado una falsa religión que utilizaba para atemorizar, confundir y seducir a los Hombres de tierras lejanas para que hicieran su voluntad, extendiendo su influencia. Pero lo que muchos ignoraban es que tras la destrucción del milenar templo en el lejano este, consagrado a esta arte oscura, hubo supervivientes. Fue cuestión de tiempo que la creciente influencia de Sauron llegara a sus oídos y se sintieron irremisiblemente atraídos por las promesas de sus emisarios.

Así es como Gothari, el más poderoso y anciano Nigromante que quedaba en aquellas lejanas tierras, comenzó a servir al poder de Angmar y sus infames discípulos han resultado ser un arma poderosa en la guerra. En la oscuridad perpetua de Annúminas, Gothari se encarga de crear siniestros guardianes que protejan zonas aún no exploradas y minen la moral de los Dúnedain.



RECLUTAMIENTO: 70 monedas de oro + 30 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier partida de Hombres del Este, Hombres de las Colinas, Angmarim de Carn Dúm, Enanos Buscadores de Tesoros aliados con la Sombra u Orcos de Angmar pueden contratar a Gothari.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +50 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gothari	10	3	2	3	3	1	3	1	8

EQUIPO: Corona de Hueso, Báculo de la Serpiente, Grimorio de Nigromacia, Túnica de Sombras.

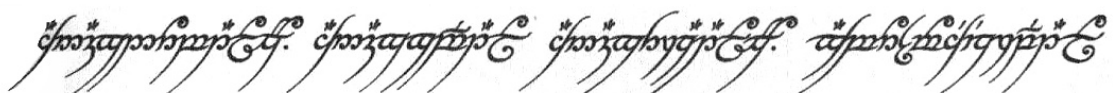
HABILIDADES: Posee las habilidades de hechicería y contactos.

REGLAS ESPECIALES

Corona de hueso: Esta reliquia traída del este da un modificador de +1 a lanzar hechizos de Nigromacia.

Báculo de la Serpiente: Gothari va armado con un báculo con una peligrosa serpiente siempre enroscada. Una vez por partida Gothari puede ordenar a la serpiente que muerda. Tira para impactar normalmente y, si la víctima falla su tirada de salvación, queda paralizada el turno siguiente (no podrá moverse, disparar, atacar cuerpo a cuerpo ni lanzar conjuros y cualquier ataque cuerpo a cuerpo le impactará automáticamente).

Grimorio de Nigromancia: Otorga a su poseedor el conocimiento de todos los hechizos de Nigromacia.



MAES EL SABIO

Si hay alguien respetado dentro de la orden de los Nóléhildi, ese es sin duda este venerable anciano. A pesar de sus fuerzas mermadas por la edad, no duda en acudir allí donde más se le necesita. Las opiniones están divididas respecto a su comportamiento temerario, hay quienes ven en él un ejemplo a imitar de valor y otros que más bien lo achacan a que la senilidad le nubla el buen juicio (el hecho de que de vez en cuando se le vea hablando solo da cierto peso a esta postura). Sin embargo, en lo que todos coinciden es en que no hay nadie más poderoso dentro de la orden.



RECLUTAMIENTO: 70 monedas de oro + 30 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier partida de Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur, Elfos de Rivendel o de Enanos Buscadores de Tesoros aliados con los Pueblos Libres pueden contratar a Maes.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +50 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maes	10	4	3	3	3	1	3	1	8

EQUIPO: Vara de Mago, daga.

HABILIDADES: Posee la habilidad de hechicería.

REGLAS ESPECIALES

Decano de la Orden de los Nóléhildi: Maes es el más poderoso de su orden. Conoce todos los hechizos de Hechicería y puede lanzar un hechizo con éxito automático una vez por partida.

¿Suerte o destino?: A pesar de su edad avanzada, Maes está siempre en el campo de batalla y de algún modo se las arregla para sobrevivir. Hay quien ve en ello la mano de los Valar, pero los más escépticos lo consideran mera suerte. Sea como fuere, Maes tiene una tirada de salvación inmodificable de 5+.

Vara de Mago: Al igual que el propio Gandalf el Gris, Maes posee uno de estos preciados báculos. La Vara de Mago le otorga un modificador de -1 a lanzar hechizos .

MURLÂT EL DESPIADADO

Los Trolls tienen fama de dos cosas: de ser increíblemente fuertes y de ser increíblemente estúpidos. Por eso, cuando surgieron rumores de un Troll que lideraba las tropas del Rey Brujo, nadie los creyó. Pero los

Handwritten text in a decorative script, likely representing a name or title in a fictional language.

Dúnedain pronto comenzaron a temer y respetar a la siniestra figura gigantesca siempre envuelta en armadura que con salvaje brutalidad y fría astucia les ha inflingido derrota tras derrota.



RECLUTAMIENTO: 130 monedas de oro + 65 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier partida de Enanos Buscadores de Tesoros aliados con la Sombra, Hombres del Este, Hombres de las Colinas, Angmarim de Carn Dûm u Orcos de Angmar pueden contratar a Murlât.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +90 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Murlât	15	4	1	5	4	3	3	3	7

EQUIPO: Hacha, armadura pesada y casco.

HABILIDADES: Posee las habilidades de combatiente experto, carga imparable y golpe poderoso.

REGLAS ESPECIALES

Acorazado: Por su dura piel, combinada con la armadura pesada que lleva, cuenta con una tirada de salvación por armadura de 4+.

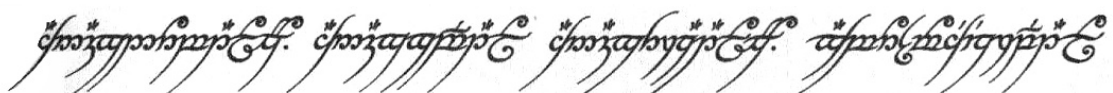
Presencia aterradora: Murlât es un monstruo temible que causa miedo.

¡Yo estoy al mando! Murlât no permite que nadie discuta su autoridad. Él es quien toma las decisiones y traza las estrategias de las fuerzas de Angmar en Annúminas e incluso los Nigromantes se cuidan de no enfurecerle. Como resultado, el líder de tu partida de guerra pierde la habilidad especial de Jefe mientras Murlât esté presente, y cualquier miniatura de la partida de guerra situada a 30 centímetros o menos de Murlât puede usar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

OSO NEGRO

Cientos de años antes del nacimiento de Beorn, los Cambiaformas ya habían aparecido en el siniestro y peligroso Bosque Negro. Unos dicen que son grandes osos de las Montañas Nubladas que pueden transformarse en hombres, semejantes a los nórdicos, a voluntad. Pero otros sostienen que se trata de hombres con la singular habilidad de cambiar su forma a la de un enorme y furioso oso.

Sea como fuere. Oso Negro es un Cambiaformas que fue expulsado de su clan en las montañas (aunque nadie que se haya atrevido a preguntarle el motivo ha vivido para contarle, por lo que sigue siendo un enigma) y vaga como exiliado. Ha encontrado en Annúminas y su interminable violencia el lugar perfecto para desahogar su furia y su amargura y a pesar de sus modales bruscos y su temperamento irascible no le faltan ofertas, si bien es cierto que cuando se transforma más vale apartarse de su camino, no sea que se olvide de quién le paga y desmiembre a amigos y enemigos por igual...





RECLUTAMIENTO: 60 monedas de oro + 30 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Cualquier partida de Hombres de las Colinas, Hombres del Este, Orcos de Angmar, Enanos Buscadores de Tesoros o Nórdicos de Rhovanion puede reclutar a Oso Negro.

VALOR: Oso Negro incrementa el valor de la partida de guerra en +40 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hombre	10	3	4	3	3	1	3	1	8
Oso	18	4	0	4	4	2	5	2(3)	6

EQUIPO: Dos hachas, daga y una capa muy gruesa de piel de huargo que le protege contra proyectiles con 5+ y en cuerpo a cuerpo con 6+. Cuando se transforma en oso, abandona todo su equipo en el suelo y lo recupera al finalizar la batalla.



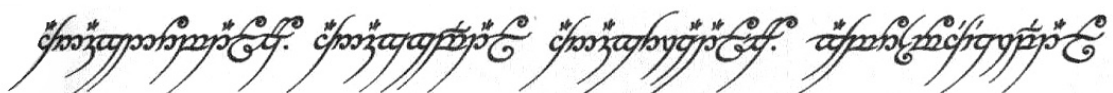
HABILIDADES: Posee las habilidades curtido y golpe poderoso.

REGLAS ESPECIALES

Cambiaformas: Cada vez que pierda una herida, debe tirar un D6. Con un resultado de 4+, la bestia interior escapa y se transforma en un enorme oso aunque no quiera. Ignora la tirada en la Tabla de Heridas si se transforma y si no tira en la tabla con modificador de -1 (1 no le pasa absolutamente nada, 2-3 derribado, 4-5 aturdido y 6 fuera de combate).

Furia: Mientras está en forma humana, Oso Negro canaliza su rabia para hacerse más efectivo en combate. Gana +1 HA, +1 F, +1 I.

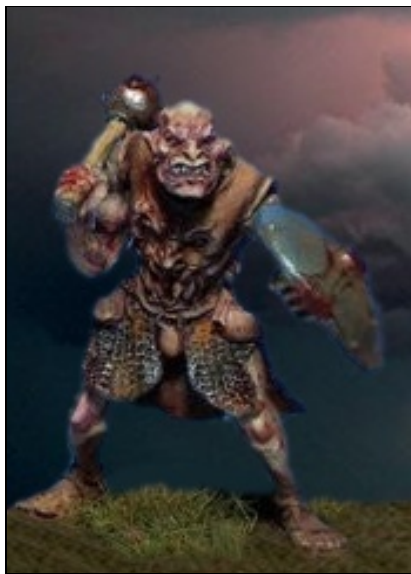
Furia asesina: Cuando se transforma está sujeto a la regla de *furia asesina*, pero con la particularidad de que con un resultado de 1-2 en un D6 no distinguirá amigos de enemigos (i procura que esté más cerca de los malos cuando se transforme por si acaso!).



VADOKSOG

Brutal incluso para un Orco, Vadoksog (que en Lengua Negra significa “el ejecutor”) podría estar lejos de este “podrido agüjero”, como él denomina a las ruinas de Annúminas, disfrutando de los privilegios reservados a las tropas de élite de no ser por un pequeño “incidente”. Dicho incidente fue un amigable intercambio de opiniones con un capitán angmarim sobre el reparto del botín, que terminó con el pobre hombre con un brazo menos y varios dientes esparcidos por el suelo.

Por suerte para él, el capitán al que hirió no gozaba del favor del general, de manera que su castigo se limitó a recibir trescientos latigazos y ser destinado a Annúminas donde su naturaleza violenta y sus innegables habilidades como guerrero puede marcar la diferencia en los enfrentamientos entre pequeños grupos de guerreros que tienen lugar en la ciudad en ruinas.



RECLUTAMIENTO: 100 monedas de oro + 50 monedas de oro por mantenimiento.

PATRONES: Sólo los Orcos de Angmar y los Hombres de las Colinas pueden reclutar a Vadoksog.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +70 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vadoksog	10	5	4	4	4	2	5	4	8

EQUIPO: Armadura de Angmar, escudo y maza.

HABILIDADES RACIALES: Posee las habilidades de cabeza dura, machacacabezas y violento.

REGLAS ESPECIALES

Armadura de Angmar: La pesada armadura de Vadoksog fue forjada por los mejores armeros de Angmar y la obtuvo como recompensa por el reguero de cadáveres que dejó en la batalla de Tyrn Gorthad. Le da una tirada de salvación por armadura de 4+.

No hay dolor: Vadoksog ignora los resultados de *aturdido* y *derribado* en la Tabla de Heridas. Debe perder su última herida y quedarse *fuera de combate* antes de ser retirado de la mesa.

Salvaje: Cuando Vadoksog se lanza a la batalla, nada puede amedrentarlo. Es inmune a psicología.

Handwritten text in a stylized, cursive script, likely representing a name or title in a fictional language.

GANDALF EL GRIS



RECLUTAMIENTO: 500 monedas de oro. Cada partida de guerra del bando de la Luz sólo puede usarlo una vez por campaña como máximo.

PATRONES: Cualquier partida de guerra del bando de la Luz.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +300 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gandalf	10	6	5	3	4	5	6	3	9

EQUIPO: Vara de mago, Glamdring.

HABILIDADES: Posee las habilidades contactos, hechicería, hechicero guerrero, regatear y experto en esgrima.

HECHIZOS ESPECIALES

Llama de Anor

Dificultad: 4

Un rayo de luz pura brota del bastón de Gandalf, impactando e hiriendo automáticamente a la miniatura objetivo, que no tendrá derecho a tirada de salvación. Cuanto más corrupto sea esta, mayor daño sufrirá, como se detalla a continuación:

Hombres malvados: 1 impacto de Fuerza 5.

Orcos y Trolls: 1 impacto de Fuerza 6.

Brujos y Nigromates: 1D6 impactos de Fuerza 5.

No Muertos: 1D6 impactos de Fuerza 7.

REGLAS ESPECIALES

Istari: Gandalf conoce todos los hechizos de las listas de El Arte y de Hechicería, además de los suyos propios. Adicionalmente, tiene un modificador de -1 al lanzamiento de hechizos y una tirada de salvación inmodificable de 5 ó más.

Glamdring: Esta poderosa espada forjada en Gondolin tiene los siguientes poderes: -1 a la tirada de salvación por armadura del objetivo, causa miedo a todos los Orcos, incrementa al doble la distancia a la que su portador puede descubrir Orcos ocultos (pero el portador de Glamdring no puede ocultarse si hay orcos en juego, pues la espada brilla), cualquier orco luchando en cuerpo a cuerpo contra su portador tiene un -1 al impactarle y causa el doble de heridas contra No Muertos (Tumularios, Poseídos y personajes especiales No Muertos).

Vara de Mago: -1 a lanzar hechizos (teniendo en cuenta que tienen además la habilidad de Hechicería y la regla especial de Istari, su modificador total para lanzar hechizos es de -3).

Élfico: "Gandalf el Gris, el mago más poderoso de la Luz"

REY BRUJO DE ANGMAR



RECLUTAMIENTO: 500 monedas de oro. Cada partida de guerra del bando de la Oscuridad sólo puede usarlo una vez por campaña como máximo.

PATRONES: Más bien él es el patrón de todas y cada una de las partidas de guerra de la Oscuridad.

VALOR: incrementa el valor de la partida de guerra en +300 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rey brujo	10	9	9	5	5	8	9	5	9

EQUIPO: Acero de Angmar (espada) y Corona de Hierro. Si se juega con la regla opcional de monturas, monta un caballo de guerra.

HABILIDADES: Posee las habilidades de hechicería, hechicero guerrero, golpe poderoso, combatiente experto, maestro en combate, experto en esgrima, golpe poderoso y carga imparable. Si se juega con la regla opcional de monturas, tiene las habilidades de comandante de caballería, arrollar y maestro del combate sobre montura.

REGLAS ESPECIALES

Acero de Angmar: esta afilada espada causa 2 heridas por impacto no salvado.

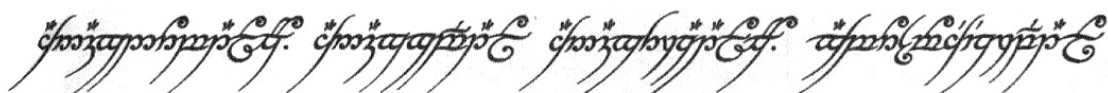
Corona de Hierro: Todas las partidas de guerra del bando de la Oscuridad se alían automáticamente y se consideran una sola, siendo el Rey brujo el líder de todas ellas. Cualquier miniatura situada a 30 centímetros o menos del Rey brujo puede usar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

Espectro terrible: Causa miedo. es inmune a psicología y es inmune a armas no mágicas (sólo las armas de ithilnaur, eog, espadas de Oesternesse y armas de personajes especiales que se especifique que son mágicas pueden herirle). Además, tiene una tirada de salvación inmodificable de 4 ó más.

Incorpóreo: El Rey brujo carece de una verdadera forma física. Ignora cualquier resultado de Derribado en la Tabla de Heridas y trata cualquier resultado de Aturdido como si fuera Derribado.

Señor de las Artes Oscuras: Conoce todos los hechizos de Brujería y Nigromancia y tiene un modificador de -1 a lanzar hechizos de Nigromancia.

Temor a los Nombres Sagrados: los personajes especiales Elfos o Dúnedain, Gandalf o el jefe de una partida de guerra (y solo el jefe) de Elfos de Rivendel, Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur pueden invocar a Elbereth con la esperanza de hacer retroceder al Rey brujo. Cualquiera de estos Héroes puede hacer la invocación al comienzo de un turno de combate cuerpo a cuerpo en el que estén en contacto base con base con el Rey brujo. La invocación fuerza al Rey brujo a hacer un chequeo de Liderazgo y, si no lo supera, huirá hacia el borde de la mesa más cercano durante 1D6 turnos. Si llega a abandonar la mesa, se retira de la partida. Tu enemigo sólo puede intentar expulsar al Rey brujo de esta manera una vez por batalla, sin importar cuantos personajes y personajes especiales enemigos en juego puedan usar Nombres Sagrados.



ACCIONES SIN MOVIMIENTO

Estas acciones se pueden llevar a cabo en la fase de movimiento, siempre que la miniatura no se haya movido (aunque puede cambiar su encaramiento), no se haya puesto en pie en la fase de recuperación de este turno y no se haya reagrupado este turno. Sólo puedes elegir una.

APUNTAR

Una miniatura que no se haya movido en su fase de movimiento y esté equipada con algún arma de proyectiles podrá apuntar a una miniatura enemiga, siempre que pueda ver al objetivo y este no esté oculto. Tendrá un modificador de +1 a su tirada para impactar a esa miniatura en la fase de disparo de este turno.

CONCENTRARSE

Una miniatura que no se haya movido en su fase de movimiento y que pueda lanzar hechizos podrá concentrarse. Tendrá un modificador de +1 a su tirada para lanzar un hechizo en la fase de disparo de este turno (consulta la sección de Magia).

QUEDARSE EN ESPERA

Cuando una miniatura está en espera, no hace otra cosa más que esperar y vigilar, lista para reaccionar ante la actividad enemiga. Básicamente aplazas las acciones de esa figura al turno enemigo con algunas limitaciones. Para poder activar tu miniatura en espera, una miniatura enemiga debe hacer una acción visible dentro de su línea de visión.

Se consideran acciones visibles: Moverse, Cargar, Contracargar, Tregar, Disparar, Lanzar hechizos y Combatir cuerpo a cuerpo.

No puedes Ocultarte ni usar hechizos estando en espera. Si tu enemigo está efectuando una acción que requiera una tirada (por ejemplo disparando),

debes esperar a que haya finalizado la acción.

Puedes hacer *una* de estas cosas:

Contracarga: Puedes declarar una carga contra cualquier miniatura enemiga que cargue contra tu miniatura en su fase de movimiento. Las miniaturas se mueven hasta el centro de la distancia que las separa (siempre que esté dentro de su distancia de carga) y atacan por orden de Iniciativa.

Carga: Puedes cargar contra cualquier figura enemiga que se ponga a distancia de carga de tu miniatura.

Disparar: Puedes interrumpir el movimiento de tu enemigo (o cualquier otra acción visible) para dispararle en cualquier momento (por ejemplo si te está cargando o moviéndose de una cobertura a otra). Si se trata de un Seguidor con la habilidad de *aguantar* y *disparar*, tendrá un modificador adicional de +1 a su tirada para impactar.



ESCAPAR DE UN COMBATE

Los guerreros que están trabados en combate cuerpo a cuerpo al inicio de su propio turno pueden intentar escapar del combate durante su fase de movimiento. Se supone que estos guerreros se han dado cuenta de las escasas posibilidades que tienen de salir con vida de ese enfrentamiento y han decidido que es demasiado peligroso continuar tentando al destino.

Declara cuál de tus guerreros va a intentar escapar del combate al inicio de tu fase de movimiento, al mismo tiempo que declaras las cargas. Gira la miniatura para indicar que va intentarlo. Efectúa un *chequeo de liderazgo* por cada guerrero que intenta escapar del combate. Esto representa sus esfuerzos por encontrar el momento adecuado para escapar. Si lo supera, el guerrero puede moverse hasta el doble de su atributo de Movimiento normal alejándose en cualquier dirección del combate y del enemigo

con el que estaba combatiendo.

Si no lo supera, su oponente logra 1 impacto automático contra el guerrero que intenta escapar, y el guerrero que huye (suponiendo que sobreviva) correrá 5D6 centímetros en dirección contraria al combate. Deberá efectuar un *chequeo de liderazgo* al inicio de su siguiente turno. Si lo supera se detendrá, pero no podrá hacer nada más durante ese turno. Si no lo supera, continuará corriendo 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa más cercano y deberá efectuar otro chequeo en el siguiente turno si todavía está en la mesa.

Si el guerrero que huye sufre una carga, el guerrero que carga se pone en contacto peana con peana de la forma habitual; pero el guerrero que huye se alejará inmediatamente otros 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa, antes de que se pueda efectuar ningún ataque.

REMATAR

Nota: Esta acción aporta realismo pero cambia radicalmente el juego.

DURANTE LA PARTIDA

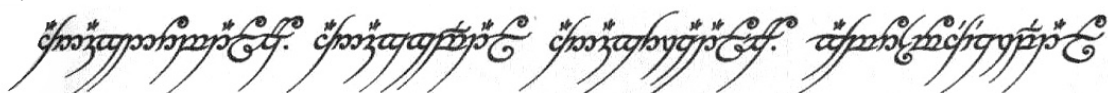
Se puede rematar a guerreros que estén *fuera de combate* o *aturdidos* (no pasan a *fuera de combate*, son rematados directamente).

Cuando un guerrero queda *fuera de combate*, su miniatura no se retira. Permanece tumbado boca abajo con un marcador de *fuera de combate*, incapaz de hacer absolutamente nada y cualquier miniatura enemiga puede cerciorarse de que ha pasado a mejor vida.

Una miniatura enemiga que al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo esté en contacto base con base con el guerrero *fuera de combate* o *aturdido*, realizará un ataque que impactará automáticamente y tendrá el efecto que se detalla a continuación. La miniatura rematada se retirará de la mesa.

Seguidores: Mueren automáticamente.

Héroes: podrá tirar en la tabla de Heridas con un modificador de -35 (si el resultado final de la tirada fuera negativo, se tratará como muerto).



GUERREROS A CABALLO

Los caballos son muy escasos y caros en *Annúminas*, pero permiten a los guerreros moverse con rapidez mientras permanezcan en las calles y no se aventuren en el interior de los edificios en ruinas, donde podrían tropezar y caerse con facilidad. Si utilizas las siguientes reglas, puedes incluir Héroes a caballo en tus partidas.

QUIÉN PUEDE MONTAR

Todos los héroes de cualquier partida de guerra, a excepción de los Enanos, pueden adquirir gastando experiencia *habilidades de monta*. Todos los líderes de una partida de guerra comienzan con la habilidad *montar* del animal correspondiente:

PARTIDA DE GUERRA	MONTURA
Angmarim de Carn Dûm	Caballo
Elfos de Rivendel	Corcel élfico
Enanos buscadores de tesoros	Ninguna
Mercenarios de Rhovanion	Caballo
Guerreros de Arthedain	Caballo de guerra
Guerreros de Cardolan	Caballo
Guerreros de Rhudaur	Caballo
Hombres del este	Caballo
Orcos	Hurgo

MINIATURAS A CABALLO EN ANNÚMINAS

Un guerrero y su caballo se consideran una única miniatura a todos los efectos. Si el jinete queda *fuera de combate*, se retira toda la miniatura de la partida. Las miniaturas a caballo siempre utilizan el valor de atributo de Liderazgo del jinete para cualquier *chequeo de liderazgo* que deban efectuar. Cuando el guerrero sea atacado utiliza los atributos de Resistencia y Heridas del jinete.

La densidad de los obstáculos del terreno impide que se pueda montar con facilidad, por lo que disponer de muchos jinetes en tales entornos no sirve prácticamente de nada. Una partida de guerra solo podrá contar con un máximo de dos monturas (sin contar las pertenecientes a los espadas de alquiler).

MONTURAS Y ARMADURA

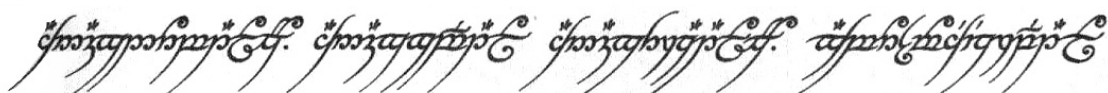
Los guerreros a caballo disponen automáticamente de una tirada de salvación por armadura de 6+, incluso si el jinete no lleva ninguna armadura. Esto representa la protección adicional que proporciona el caballo. Si el jinete ya dispone de alguna armadura, ésta recibe un modificador de +1 respecto a la tirada de salvación por armadura que le proporciona cuando va a pie.

MONTURAS Y COMBATE

En combate cuerpo a cuerpo, un caballo de guerra puede efectuar 1 ataque, pero un caballo normal no posee atributo de Ataques por lo que no puede atacar en combate cuerpo a cuerpo. Un caballo incrementa el valor de una partida de guerra en +3 puntos, y un caballo de guerra, hurgo o corcel élfico en +5 puntos.

GUERREROS A CABALLO Y MOVIMIENTO

Las miniaturas a caballo no pueden entrar en los edificios. Esto limita sus movimientos a las superficies relativamente llanas, como las calles. Un caballo o caballo de guerra puede saltar por encima de un obstáculo de hasta 5 centímetros de altura sin modificación al movimiento.



DISPAROS CONTRA GUERREROS A CABALLO

Debido al tamaño que tiene un guerrero a caballo, cualquier miniatura equipada con un arma de proyectiles puede disparar contra él aunque haya otras miniaturas enemigas más cerca.

MONTAR/DESMONTAR

Para montar en un animal o desmontar de él se necesita un turno entero, durante el cual el jinete no puede disparar ni lanzar hechizos. Ni la montura ni su jinete pueden correr o cargar en el mismo turno en que el guerrero decide montar o desmontar (a menos que el jinete posea una habilidad especial que lo permita). Reemplaza un guerrero a caballo con la miniatura a pie apropiada y viceversa.



CONTROLAR UNA MONTURA

Los guerreros que posean un animal de monta podrán utilizar alguna de las habilidades especiales de monta, pero sólo después de adquirir la habilidad Montar. Se presupone que los guerreros que poseen un animal de monta ya tienen la habilidad de Montar. Los guerreros que no la tengan podrán montar animales igualmente, pero, en caso de recibir el impacto de un proyectil o si se encuentran en contacto peana con peana con una miniatura enemiga al principio de la fase de combate, deberán efectuar un chequeo de liderazgo. Si no lo superan, perderán el control de la montura y deberán hacer una tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo!, que aparece más adelante. Sin embargo, si la miniatura enemiga no está de pie, el guerrero montado no se considerará trabado en combate y, por tanto, no deberá tirar para determinar si pierde el control.

MONTURAS DESBOCADAS

En determinadas circunstancias, una montura puede asustarse y echar a correr. La montura desbocada debe efectuar un chequeo de liderazgo al principio del turno del jugador que la controla. Si lo supera, se detendrá, pero, si no, seguirá huyendo. La manera más fácil de determinar la dirección en la que huye una montura es utilizar un dado de dispersión. Si no tienes ninguno, tira 2D6 y aplica el sistema de las horas del reloj, es decir, el caballo huirá en la dirección señalada por la hora del reloj que se obtenga en la tirada de dados (considerando que la dirección en la que mira el animal es el 12).

ANDAR JUNTO A UN ANIMAL

En ocasiones, un guerrero puede querer llevar a su montura de las riendas mientras camina a su lado en lugar de ir montado encima de ella. Un guerrero solo podrá llevar así a un animal de monta, a no ser que posea la habilidad Adiestrador de Animales para ese tipo de animal en concreto, en cuyo caso podrá llevar a todos los

que quiera. Los grupos de animales sin jinete tienen que ir juntos y mantener el contacto peana con peana con el guerrero que los lleva. No se tiene que hacer ninguna tirada de pérdida de control por los animales de monta que estén siendo conducidos de este modo. Si se ven obligados a efectuar un chequeo de liderazgo (p.ej., al ser atacados por un enemigo que cause miedo), usarán el atributo de Liderazgo del guerrero que lleva las riendas. El guerrero que conduce a los animales podrá moverse y combatir normalmente, pero manteniendo siempre el contacto peana con peana con las monturas.

ANIMALES SIN JINETE NI ACOMPAÑANTE

Los animales de monta que no lleven ningún jinete o que no estén siendo llevados de las riendas se quedarán quietos, pero tendrán que

hacer un chequeo de liderazgo al principio de su turno. Si no lo superan, se desbocarán y seguirán las reglas mencionadas anteriormente.

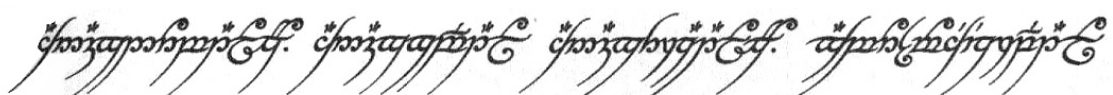
PERDER EL CONTROL

Si un guerrero sobre una montura sufre una herida, el jugador que lo controla deberá efectuar una tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo! Debe utilizarse esta tabla en lugar de la tabla normal de heridas. En caso de sufrir un impacto crítico, debe tirarse en la tabla tantas veces como sea necesario y escoger el resultado peor.

MONTURAS EN CAMPAÑAS

Si un guerrero a caballo queda *fuera de combate*, tira 1D6 después de la partida. Con un resultado de 1-2, la montura ha muerto y debe borrarse de la hoja de control de la partida de guerra.

Tabla de ¡Sooooo, caballo!	
1-2	El jinete queda desorientado temporalmente y su montura se encabrita. El jinete se mantiene en su silla, pero deberá emplear todo el turno siguiente en recuperar el control sobre la montura y no podrá moverse ni disparar. El jinete se considerará derribado en caso de recibir ataques.
3-4	El jinete se cae de su montura, queda aturdido y recibe un impacto de F2 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. Además, se debe tirar 1D6: con un resultado de 1-3, la montura se desboca, sale corriendo inmediatamente 8D6 cm en una dirección aleatoria y sigue corriendo hasta salir del tablero (aunque puede recuperarse al finalizar la batalla); con un resultado de 4-6, la montura permanece inmóvil y el guerrero podrá volver a montarla en cuanto se recupere. En este caso, la montura no se considerará un animal sin jinete ni acompañante.
5-6	Tanto el jinete como su montura se estrellan contra el suelo y los dos quedan fuera de combate automáticamente. Además, se debe tirar 1D6 y, si se obtiene un resultado de 1-2, la montura cae encima del jinete y lo aplasta. En este caso, después de la batalla el jinete deberá tirar dos veces en la Tabla de Heridas Graves. Sea como sea, después de la batalla se deberá tirar 1D6 y, si se obtiene un resultado de 1-2 la montura habrá quedado lisiada o habrá muerto tras la caída, por lo que deberá borrarse de la hoja de control de partida de guerra.



NUEVAS TABLAS DE IMPACTOS CRÍTICOS

Dependiendo del arma que el guerrero esté utilizando, podrás efectuar la tirada en una de estas tablas de Impacto Crítico.

Armas de proyectiles (Arcos, Cuchillos Arrojadizos, etc.)

1-2 **Hueco.** El proyectil penetra la armadura del objetivo. Ignora todas las tiradas de salvación por armadura.
 3-4 **Tiro doble.** Si hay alguna otra miniatura situada a 15 centímetros o menos, la miniatura enemiga más cercana también es impactada. Efectúa una tirada para herir por ambas miniaturas, que pueden efectuar su tirada de salvación por armadura de la forma normal.
 5-6 **Tiro Maestro.** El proyectil impacta en un ojo, en la garganta o en alguna otra parte vulnerable. El objetivo sufre 2 heridas en vez de 1. No puede efectuar tirada de salvación por armadura.

heridas por separado. Recuerda que, al igual que ocurre con otros impactos críticos, si un ataque causa heridas múltiples también por otras razones, puedes escoger el que causa el mayor número de heridas.

5-6 **¡Rebanado!** El impacto ignora las tiradas de salvación por armadura; causa 2 heridas y tu guerrero recibe un modificador de +2 a la tirada en la tabla de Heridas.

Combate sin Armas (Perros y Caballos de Guerra, etc.)

1-2 **Fuerte Golpe.** Tu oponente se tambalea, lo que te permite tomar la iniciativa y atacar de nuevo. Efectúa una tirada para impactar y herir inmediatamente. Efectúa la tirada de salvación por armadura de la forma habitual.
 3-4 **Golpe Poderoso.** El ataque impacta con una fuerza terrible. Recibes un modificador de +1 en la tirada de la tabla de Heridas si el enemigo no supera la tirada de salvación por armadura.
 5-6 **Golpe Demoledor.** Con un tremendo puñetazo o patada, el atacante envía a su oponente al suelo. El impacto ignora las tiradas de salvación por armadura y tu guerrero recibe un modificador de +2 a la tirada en la tabla de Heridas.

Armas Contundentes (Garrotes, Mazas, Martillos, Mayales, Martillos a dos Manos, etc.)

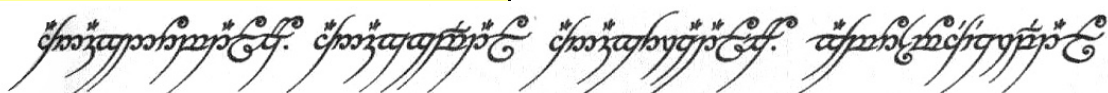
1-2 **Martillado.** El objetivo queda desequilibrado. Tu oponente no puede combatir este turno si todavía no ha combatido.
 3-4 **Cachiporrazo.** El impacto ignora las tiradas de salvación por armadura y por casco.
 5 **Barrido.** Le arrancas el arma de la mano a tu oponente. Si tiene dos armas, tira para determinar cuál de ellas pierde. Tu enemigo debe combatir con cualquier arma secundaria de la que disponga en su equipo durante el resto de la partida. Si no dispone de ninguna, deberá combatir con las manos desnudas. Tira para herir y efectúa las tiradas de salvación por armadura normalmente.
 6 **Aplastado.** La víctima queda fuera de combate automáticamente si no supera la tirada de salvación por armadura. Incluso si le quedan varias heridas quedará fuera de combate por esta herida.

Armas de Asta (Lanzas, Lanzas de Caballería, etc.)

1-2 **Rasguño.** Con un golpe rápido penetras las defensas de tu adversario. Recibes un modificador de +1 a la tirada en la tabla de Heridas. Efectúa la tirada de salvación por armadura de la forma habitual.
 3-4 **Ensartado.** El golpe impacta con una enorme fuerza y el objetivo resulta derribado. Efectúa la tirada de salvación por armadura de la forma habitual para determinar si la miniatura sufre una herida.
 5-6 **Empalado.** El impacto lanza de espaldas al objetivo, destrozando la armadura y desgarrando la carne. El ataque ignora la tirada de salvación por armadura y tiene un modificador de +2 a la tirada en la tabla de Heridas. La víctima sale despedida 3D6 cm hacia atrás, y el atacante le sigue manteniendo el contacto peana con peana. Cualquier otra miniatura participante en el combate queda separada, y sólo las anteriores se consideran en combate cuerpo a cuerpo. Si la víctima choca con otra miniatura, ésta sufre un impacto de F3.

Armas de Filo (Espadas, Hachas, Espadas a dos Manos, etc.)

1-2 **Herida Leve.** Este ataque impacta en un área desprotegida, por lo que no se puede efectuar ninguna tirada de salvación por armadura.
 3-4 **Herida Grave.** El guerrero lanza una auténtica lluvia de golpes. El ataque causa 2 heridas en vez de 1. Efectúa las tiradas de salvación por armadura para cada una de las



DESARROLLO DE LOS HÉROES

En una campaña se suele incrementar el valor de los atributos mediante la experiencia, pero en los escenarios independientes se pueden adquirir de antemano. Puedes incrementar los atributos iniciales de tus Héroes pagando el coste en coronas de oro que se indica más abajo. Ten en cuenta que todas las razas tienen unos valores máximos de atributos que pueden encontrarse en la sección de *Experiencia* de este reglamento

MOVIMIENTO +15 monedas de oro por punto.

HABILIDAD DE ARMAS +15 monedas de oro por punto.

HABILIDAD DE PROYECTILES +15 monedas de oro por punto.

FUERZA +25 monedas de oro por el primer incremento/+ 35 monedas de oro por cada incremento adicional.

RESISTENCIA +30 monedas de oro por el primer

incremento/+45 monedas de oro por cada incremento adicional.

HERIDAS +20 monedas de oro por el primer incremento/+ 30 monedas de oro por cada incremento adicional..

INICIATIVA +10 monedas de oro por punto.

ATAQUES +25 monedas de oro por el primer incremento/+ 35 monedas de oro por cada incremento adicional.

LIDERAZGO +15 monedas de oro por punto.

HABILIDADES: +40 monedas de oro por cada habilidad. Puedes escoger una habilidad a este precio por cada aumento de atributo que efectúes. Escoge de entre las habilidades normalmente disponibles para tu guerrero.

LISTA PARA EL COMBATE

La partida de guerra ya está lista para luchar contra tu oponente.



EVENTOS ALEATORIOS

Las ruinas de Annúminas son oscuras y siniestras... el peligro acecha tras cada esquina. Estas reglas representan los sucesos extraños que pueden ocurrir en Annúminas más allá del control de los jugadores. Para determinar si ocurre un evento aleatorio, tira un D6 al principio de la partida. Un resultado de 1 indica que sucede un evento aleatorio. Tira un D6 en la tabla siguiente para determinar qué tipo de evento sucede y vuelve a tirar en la tabla indicada. La descripción del evento indica si se inicia en el primer turno o no. En caso de que no sea así, se tirará un D6 y ese será el turno en el ocurra. El jugador que despliega primero colocará cualquier figura que represente el evento y actuarán en cada uno de sus turnos (aunque el jugador no controla sus acciones, consulta las descripciones individuales para ver como actúan). Este jugador es el *jugador del evento*, aunque algunos eventos afectarán a ambos jugadores indistintamente.

CRATURAS

Las figuras que representen un evento aleatorio deben situarse a una distancia no superior de 15 centímetros de un borde de la mesa determinado aleatoriamente y permanecerán a siempre a 5

centímetros o menos de su grupo. Las figuras del evento aleatorio deben colocarse (y se quedarán, a menos que su descripción indique otra cosa) a nivel del suelo y sin cobertura. El *jugador del evento* coloca las figuras que representan el evento aleatorio, pero ten en cuenta que inicialmente no pueden estar a menos de 15 centímetros de ninguna partida de guerra.

Después de desplegarse, muchas criaturas se moverán tan rápido como puedan (sin correr ni escalar) hacia la figura más próxima de la partida de guerra más cercana (la figura más próxima es la figura a la que la criatura puede llegar más rápido).

Lo que sucede después en el evento está descrito en su descripción. Las figuras que carguen se trazarán con tantos miembros de una partida de guerra como puedan agupándose si alguno de ellos no puede trabarse con varios. Muchas de las descripciones se refieren a turnos de juego, esto incluye los turnos de ambos jugadores.

Tabla de Eventos Aleatorios

1D6	Resultado
1	Tirar en Tabla I: Encuentros
2	Tirar en Tabla II: Condiciones climatológicas
3	Tirar en Tabla III: Eventos sobrenaturales
4	Tirar en Tabla IV: Terreno
5	Tirar en Tabla V: Criaturas
6	Tirar en Tabla VI: Varios

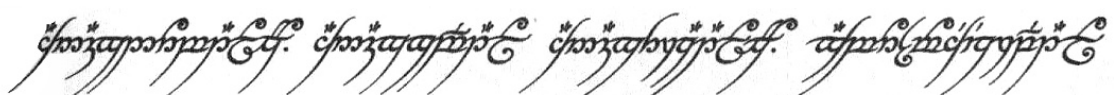


TABLA I – ENCUENTROS (1D6)

1 Mercenario Enano

Un guerrero Enano (ver la sección **6.5 – Espadas de Alquiler**) aparece entre las ruinas. Percatándose de la pelea en curso, decide aprovechar la oportunidad y ofrecer sus servicios a la partida de guerra con la más baja puntuación (si ambas tienen igual puntuación, tira un dado para ver a qué partida ofrece su ayuda). La partida de guerra a la que ofrece su ayuda, lo añade a su *hoja de control* durante esta partida. Al final de la partida, el Enano pide el pago por los servicios prestados. La partida de guerra a la que se unió debe darle su paga y, si quiere que se quede, la cuota para que permanezca con la partida de guerra. Si no pueden (o no quieren) pagarle, se marcha, pero no antes de aliviar su frustración con un guerrero aleatorio de la partida de guerra (determina al azar un miembro de tu partida de guerra incluyendo Héroe que no quedará *fuera de combate* en el último enfrentamiento). Ese guerrero debe considerarse como si hubiera quedado *fuera de combate* a todos los efectos.

**2 Mercader**

Este evento ocurre al final de la partida. La partida de guerra ganadora ve a un misterioso vendedor ambulante deambulando por las ruinas. Este buhonero lleva todas sus mercancías consigo y se ofrece a comerciar con la partida de guerra. Tiene los siguientes objetos a mitad de su precio normal: maza, espada, daga, hacha, casco, arco, cuerda y gancho, una dosis de cualquier hierba o veneno, amuleto de la buena suerte, flechas de caza, linterna y un mapa de Annúminas.

3 Héroe de Leyenda

Este encuentro es idéntico al número 1, excepto que el guerrero que aparece es un siniestro beórnida llamado Oso Negro. Consulta la sección **6.6 – Héroe de Leyenda** para ver su descripción.

4 Mercenario II

Este encuentro es idéntico al número 1, excepto que el Espada de Alquiler que aparece es un Espadachín.

5 Último Superviviente

Los horrores de los nigromantes que acampan en Annúminas pueden llevar más allá del límite de la locura a incluso a las mentes más fuertes. Este Capitán de Arthedain (ver la sección **5.2 – Partidas de guerra** para su perfil) ha visto como todos sus hombres eran traicionados, siendo atrapados por los nigromantes que sacrificaron a algunos e hicieron que malvados espíritus poseyeran a otros y la experiencia ha resultado ser más de lo que podía soportar. ¡Ahora busca venganza y le da igual contra quien!

Está armado con una *espada de Oestrenesse* y lleva armadura pesada y casco y lleva un *amuleto de la buena suerte*. Tiene las *Habilidades de Combate: Combatiente experto, Maestro en Combate y Echarse a un lado*. Se moverá tan rápido como pueda hacia la figura más próxima para cargar en cuanto sea posible. No huirá y debe ser dejado *fuera de combate* para detenerle. Si queda *fuera de combate*, deja su cuerpo en la mesa, cualquier figura excepto animales, Poseídos y Elegidos del Oscuro pueden saquearlo moviéndose en contacto base con base en su fase de movimiento. Si el saqueador es a su vez dejado *fuera de combate*, coloca un marcador para señalar el equipo robado que puede ser entonces recogido por otra figura.

6 Enviado del Rey brujo

Una espectral figura de negros ropajes parece buscar algo entre las ruinas, ajena a los guerreros que se aproximan. ¡Es un enviado del Rey brujo, en misión secreta para su amo! Coloca la figura que lo representa en el centro. Tiene el mismo perfil que un nigromante (ver *Angmarim de Carn dôm*, en la sección **5.2 – Partidas de guerra**) y conoce 3 hechizos de nigromancia determinados al azar. Lleva espada, armadura pesada y una dosis de *Mohereg*. Es inmune a Psicología, causa Miedo, detecta automáticamente a las figuras ocultas y tiene las habilidades de Maestro en Combate y Golpe Poderoso.

Si es atacado, responderá al ataque hasta acabar con su agresor. Si no es atacado, se moverá de edificio en edificio, tirando un D6 al inicio de cada una de sus fases de movimiento si está en el interior de uno y atacará a cualquier figura que se encuentre en el interior. Con un resultado de 6 encuentra lo que estaba buscando (o si no quedan más edificios que explorar), se retirará por el borde de la mesa más cercano sin responder a ningún ataque a distancia, aunque si es atacado cuerpo a cuerpo, combatirá hasta matar a su agresor.

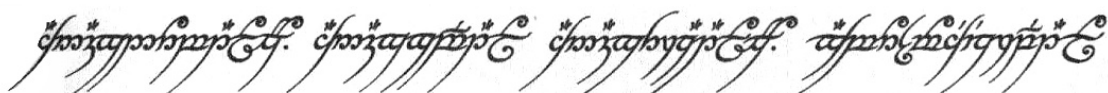


TABLA II – CONDICIONES CLIMATOLÓGICAS (2D6)

2 - 3 Viento Aullante (Inicio de la partida)

El viento sopla fuerte hoy, hacienda fútil cualquier intento de disparar armas de proyectiles. Todos los proyectiles sufren un modificador de -2 a impactar, además de los modificadores normales.

4 Tormenta de Rayos (Inicio de la partida)

El plumizo cielo estalla descargando poderosos rayos que golpean el suelo sin piedad. Al inicio del turno de cada jugador, el jugador tira un D6. Con un resultado de 1, un rayo golpea el suelo. Coloca un dado u otro marcador en el centro del campo de batalla. Tira el dado de dispersión y mueve el marcador 4D6 centímetros en la dirección indicada y vuelve a repetir el proceso una segunda vez. Una figura a 8 centímetros o menos de este punto es golpeada por el rayo y sufre un impacto de Fuerza igual a un D6 (sin permitirse tiradas de salvación por armadura). Si dos o más figuras están a 8 centímetros o menos, la que tenga la mejor tirada de salvación por armadura es la golpeada (si hay varias, elige una al azar).

5 Terremoto

La torturada ciudad se agita como un animal herido. El suelo tiembla y se sacude violentamente y los miembros de las partidas de guerra tienen dificultades para permanecer en pie. Tira un D3 para determinar cuantos turnos de juego dura. Mientras el temblor persista, los movimientos se reducen a la mitad, los chequeos de Iniciativa (saltar, etc) sufren un modificador de -2 y las tiradas para impactar cuerpo a cuerpo o a distancia sufren un modificador de -1.

6-7 Golpe de viento

Un fuerte viento aúlla salvajemente, esparciendo escombros y derribando cualquier cosa que no esté firmemente sujeta al suelo. Los miembros de las partidas de guerra sufren un modificador de -1 a todos los chequeos de Iniciativa (para escalar, saltar, etc) y a las tiradas para impactar (en cuerpo a cuerpo y a distancia) durante el resto de la partida.

8 Inundación (Inicio de la partida)

El suelo está encharcado debido a la intensa lluvia de ayer. El agua no es profunda, pero hace el terreno muy resbaladizo. Si una figura quiere moverse, tira un D6. Si el resultado es un 1 cae, como si hubiera sido derribado en cuerpo a cuerpo. Si la figura quiere correr o cargar, se resbalará con un resultado de 1 ó 2.

9 - 10 Nube Oscura

Una nube negra como la noche tapa los escasos rayos de sol que tratan de atravesar el sudario de nubes que cubren permanentemente el cielo. Tira 2D6 y anota el resultado.

Durante los próximos D3 turnos de juego, la distancia a la que los guerreros pueden usar el Liderazgo de su líder y la distancia para estar *solo ante el peligro* se reduce en los 2D6 centímetros de la tirada inicial. Todas las distancias entre figuras se incrementan en la misma cantidad para determinar alcance de proyectiles y distancia de carga. Ten en cuenta que las figuras no se mueven, es sólo la percepción que las figuras tienen de la distancia.

11 Niebla densa

Se levanta niebla del río, espesa como. Las figuras solo pueden ver a 2D6 centímetros de distancia (tira una vez para determinar la distancia para todas las figuras; no por cada una individualmente). Vuelve a tirar al principio de cada turno del *jugador del evento* para ver cual es la visibilidad para ese turno. La niebla dura hasta el final de la partida.



12 Tormenta

Las nubes que llevan días amenazando lluvia comienzan a descargar un terrible aguacero. Los truenos retumban, levantando siniestros ecos en las ruinas. Las propias nubes parecen adoptar formas monstruosas y ambas partidas de guerra se miran con el miedo reflejado en sus rostros. Durante el resto de la partida la visibilidad queda reducida (ver resultado 11 – *Niebla densa*), el terreno se vuelve resbaladizo (ver resultado 8 – *Inundación*) y las nubes descargan rayos incesantemente (ver resultado 4 – *Tormenta de rayos*).

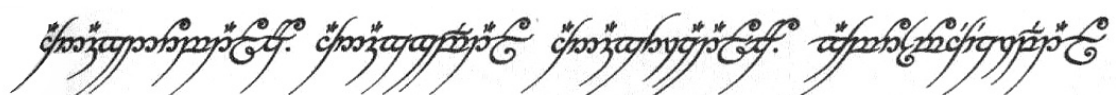


TABLA III – EVENTOS SOBRENATURALES (1D6)

1 Espíritu Inquieto

Los nigromantes campan a sus anchas por las ruinas, practicando sus oscuras artes, lo que atrae a innumerables Descarnados. Las partidas de guerra se han topado con uno de esos malévolos espíritus. Cualquier figura que esté a 20 centímetros o menos del espíritu al inicio de su fase de movimiento debe pasar un *chequeo de liderazgo* o huir (exactamente como si huyera de un combate). Las figuras inmunes a psicología pasan automáticamente este chequeo. Esta criatura es incapaz de afectar (o ser afectada por) el mundo físico, pero resulta aterradora. El espíritu mueve 10 centímetros en una dirección aleatoria (aunque no puede acecarse a menos de 15 centímetros de un guerrero que lleve *Haruella*), atravesando, obstáculos y miniaturas como si no estuvieran allí. No carga y no puede ser dañada de ninguna forma. La única excepción es si el espíritu llega a estar en contacto base con base con una miniatura armada con una *espada de Oesternesse* o un arma hecha de *eog* o *ithilnaur*. Estas figuras pueden elegir golpear al espíritu, forzando que retorne al Mundo Espectral. Si deciden hacerlo, el espíritu se desvanece automáticamente (desaparece y no vuelve) y la figura gana un *punto de experiencia*.



2 Fuente de Sangre

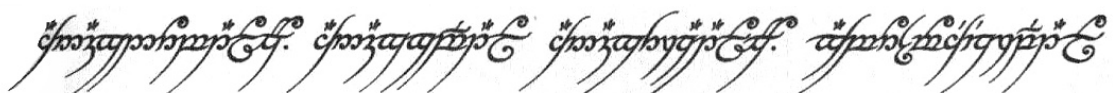
La propia ciudad parece sangrar viendo como se derrama aún más sangre en sus calles. Cuando haya cinco figuras *fuera de combate* de combate, manará sangre de una fuente o estatua y el viento parecerá gemir poniendo muy nerviosos a los guerreros. Ambas partidas tendrán un modificador de -1 a su *Liderazgo* para cualquier chequeo que tengan que hacer.



3 Horror en la casa

Selecciona aleatoriamente un guerrero en el interior de un edificio (si no hay ningún miembro de la partida de guerra en el interior de un edificio, ignora este resultado y vuelve a tirar en la tabla de Eventos Aleatorios). Desafortunadamente para él, no está tan solo como cree. Escucha el sonido de unas garras arrastrándose silenciosamente por el suelo de la casa, al tiempo que un frío sobrenatural hace que un escalofrío recorra su espalda. El guerrero debe hacer un *chequeo de miedo* y si lo falla, en su siguiente *fase de movimiento* saldrá del edificio gritando 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa más cercano y no podrá hacer nada más ese turno. Si pasa el chequeo, la presencia sobrenatural le hace abandonar el edificio 2D6 centímetros, pero no sufre ningún otro efecto. Al inicio de su turno siguiente, si estaba huyendo puede intentar recuperar la calma pasando un *chequeo de liderazgo*, pero con un modificador de -1 a su atributo. Si lo consigue, se detiene, pero no puede hacer nada más este turno salvo recuperar el aliento. Si falla, sigue huyendo la misma distancia, intentando en vano borrar de su memoria la terrorífica imagen que vio por el rabllo del ojo antes de comenzar su huida. Durante el resto de la partida, el edificio causa *miedo*, y si alguien quiere entrar en él debe pasar antes un *chequeo de miedo* exactamente como si quisieran cargar a un enemigo que causa miedo.

4 ¡Poseído!



Un guerrero determinado aleatoriamente de la partida de guerra del *jugador del evento* es poseído repentinamente por un espíritu menor. El espíritu es demasiado débil para controlar por completo el cuerpo de la figura, pero el guerrero pierde el control de un brazo. La figura sufre un impacto automático con su propia Fuerza en cada uno de sus turnos de combate cuerpo a cuerpo hasta que la posesión termine y no puede hacer nada más. La posesión dura D3 turnos de juego. Ten en cuenta que los Elegidos del Oscuro y los Poseídos son inmunes a esto. Si alguno de ellos es el objetivo de las atenciones del espíritu, determina aleatoriamente otro miembro de la partida de guerra.

5 Fuego Fatuo

Fantasmales e hipnóticas llamas blancas brotan repentinamente entre las ruinas. Determina aleatoriamente el miembro de la partida de guerra del *jugador del evento* que está cerca del fuego cuando aparece. Coloca un dado u otro marcador a 5 centímetros o menos de esta figura.

Al inicio del turno del *jugador del evento*, el Fuego fatuo se mueve 5 centímetros en una dirección aleatoria, conduciendo a los guerreros que lo sigan a su muerte. Cualquier miembro de la partida de guerra a 20 centímetros o menos del Fuego fatuo debe hacer un chequeo de liderazgo al inicio de cada uno de sus turnos. Si lo falla, se mueve tan rápido como pueda hacia el fuego. Si está a 2 centímetros o menos del fuego, la figura queda automáticamente *fuera de combate*, incapacitada por un accidente sufrido en las ruinas (paredes que se desploman, el suelo cede...).

Una figura no hechizada de la misma partida de guerra puede sujetar a otra figura para evitar que se acerque al Fuego fatuo (sólo necesita estar en contacto base con base). Ninguna figura puede hacer nada más mientras la figura hechizada trata de acercarse al Fuego fatuo y la otra trata de evitarlo. No obstante, ambas figuras pueden actuar con normalidad si son atacadas en combate cuerpo a cuerpo y la figura que sujeta puede dejar de hacerlo cuando quiera. Este evento dura hasta el final de la partida.

6 Espejo encantado

Un guerrero situado a nivel del suelo (selecciona uno aleatoriamente de la banda del *jugador del evento*) descubre a sus pies un pequeño espejo de mano. Reflejando las amenazantes nubes que se ciernen permanentemente sobre las ruinas, parece ser de un extraño metal oscuro muy pulido. Puede ignorarlo, o cogerlo rápidamente para mirar en su interior. En cualquier caso, el espejo se rompe a

continuación, así que sólo tiene una oportunidad. Si es lo suficientemente osado como para mirar en el espejo, tira un D6:

D6 Resultado

- 1 El espejo refleja imágenes de pesadilla su propia muerte, haciéndole temer por su vida. Durante el resto de la partida, sin importar la distancia a la que esté de figuras aliadas, siempre contará como si estuviera *sólo ante el peligro* en combate cuerpo a cuerpo.
- 2 El guerrero atisba algo que va a suceder. Durante el resto del turno puede repetir (solo una vez!) cualquier tirada para impactar.
- 3 Percibe una débil imagen de algo que le inflama de valor y coraje, bien sea el Reino Bendito de Amán, su hogar, sus ancestros o el siniestro rey brujo. Lleno de valor, el guerrero pasa automáticamente cualquier chequeo de liderazgo que tenga que hacer durante el resto de la partida.
- 4 Durante un instante, la mente del guerrero parece percibir cosas secretas y ocultas, normalmente veladas a sus ojos. Puede detectar a todas las figuras enemigas ocultas en este turno, incluso aquellas que no estén en su línea de visión, y comunica la información a sus camaradas. Todas las figuras enemigas dejan de estar ocultas.
- 5 Un rostro descarnado que sonríe burlonamente le devuelve la Mirada y siente como una voluntad ajena trata de tomar el control de su cuerpo. El guerrero está poseído por un espíritu menor (ver resultado 4 - ¡Poseído!).
- 6 El espejo resulta ser un medio de comunicación del rey brujo con sus lacayos y al mirar en él, el guerrero siente la monstruosa malignidad y profundo odio que alberga el alma del señor de los Nazgûl. La mente del guerrero no puede resistir la impresión y se derrumba aterrorizado. Durante el resto de la partida, todas las figuras enemigas le causan *miedo* al guerrero. Los efectos desaparecerán después de la partida, aunque nunca volverá a mirarse en ningún espejo...

Nota: Sólo guerreros que puedan ganar experiencia pueden mirar en el espejo, los demás carecen de la suficiente curiosidad como para hacerlo!

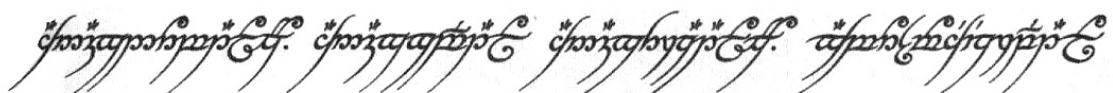


TABLA IV: TERRENO (2D6)

2 Edificio en Llamas

De repente uno de los edificios (elegido al azar) comienza a arder por causas desconocidas. Cualquier figura en su interior sufre un impacto de Fuerza 3 a menos que lo abandone en este mismo turno y cualquier figura a 5 centímetros o menos de los muros sufre un impacto de Fuerza 2 debido al humo y al calor a menos que se alejen más allá de esa distancia. Durante el resto de la partida, el edificio causa *miedo* debido a las intensas llamas y cualquier figura que pretenda entrar debe pasar un *chequeo de liderazgo* (exactamente como si cargara contra un enemigo que causa miedo) y sufrir un impacto de Fuerza 3 cada turno que esté en su interior.

3-4 Grietas y Escombros (Inicio de la partida)

Los edificios en esta zona de *Annúminas* parecen estar aún más dañados que los del resto de la ciudad i y pueden desplomarse e cualquier momento! Al comienzo del turno del *jugador, del evento*, éste tira un D6 por cada edificio en el que halla al menos una figura. Si el resultado del dado es igual o inferior al número de figuras dentro del edificio, se derrumba. Las figuras dentro de un edificio que se derrumba cuentan como cayendo, usando las reglas normales. Ten en cuenta que el edificio no se derrumba completamente, pero sigue en pie, y las figuras pueden volver a entrar en él.

5 Terreno Inseguro (Inicio de la partida)

La ciudad de *Annúminas* contaba con un buen sistema de alcantarillado y algunas casa tenían sótanos o criptas. En esta zona, el suelo está en un estado particularmente lamentable y grietas ocultas y agujeros aguardan a los incautos. Tira 2D6 cada vez que una figura se mueva. Con un resultado de 2 o 12, la figura ha caído por un agujero a los túneles bajo la ciudad (marca la figura de alguna forma). La figura no puede hacer nada ni ser atacada mientras esté en los túneles. Para salir de los túneles, la figura debe superar un *chequeo de Iniciativa*. Vuelve al juego en el mismo sitio donde se cayó.

6 Agujero en el suelo

El suelo cede bajo los pies de un guerrero determinado al azar. Haz un *chequeo de iniciativa* por la figura. Si lo falla, la figura cae en el agujero. Si obtiene un resultado de 1, la figura queda *fuera de combate*. Cualquier otro resultado fallido significa que la figura logra asirse al borde del agujero y salir. Trata la figura como si estuviera *derribada* el turno siguiente. Coloca un marcador circular de 5 centímetros de diámetro para marcar el agujero.

7 Trampas

Alguien ha sembrado de trampas toda la zona donde se enfrentan las partidas de guerra. Estas trampas pueden ser pozos con estacas, rocas o estacas que se mueven al pisar una

cuerda, etc. Cuando aparece este evento, el *jugador del evento* debe determinar al azar qué miembro de su partida de guerra ha descubierto la primera trampa. Este desafortunado guerrero activa inmediatamente una trampa. Si no pasa un *chequeo de Iniciativa*, la figura sufre un impacto de Fuerza 3; con derecho a tirada de salvación por armadura. Desde este momento hasta el final de la partida, cada jugador tira un D6 al principio de su *fase de movimiento*. Un resultado de 1 significa que un miembro de la partida de guerra de ese jugador ha disparado una trampa y debe superar un *chequeo de Iniciativa* para evitarla. Si no la evita, la figura sufre un impacto de Fuerza 3 como arriba; aplica el daño antes de mover la figura.

8 Catacumbas

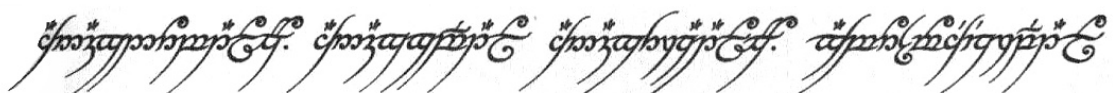
El suelo cede bajo los pies de un guerrero determinado aleatoriamente y cae a las profundas catacumbas bajo la ciudad. Sufrir un impacto de Fuerza 3 por la caída a menos que supere un *chequeo de Iniciativa*, y aterriza cerca de los restos de otros que cayeron antes que él. Suponiendo que no quede *fuera de combate* por la caída, descubre algo de lo siguiente tras una rápida búsqueda (tira un D6):

D6	Resultado
1	Casco
2	Bolsa de cuero con 2D6 monedas de oro
3	Linterna
4	Cuerda y garfio
5	Veneno (Mohereg)
6	Espada

A menos que tenga cuerda y garfio, el guerrero está atrapado en las catacumbas y puede volver a unirse a la partida. Contará como *fuera de combate* a efectos del *chequeo de retirada*, pero volverá intacto con su partida de guerra después de la partida. Si tiene *cuerda y garfio*, puede salir un D3 turnos después, apareciendo dentro de un edificio determinado al azar.

9-10 Derrumbe de edificio

Elige un edificio al azar. Las figuras en su interior deben superar un *chequeo de Iniciativa* o sufrir un impacto de Fuerza 5, con derecho a tirada de salvación por armadura, al derrumbarse el edificio. Retira el edificio de la mesa de juego (sustituyéndolo por ruinas si es posible), y coloca las figuras donde estaba el edificio. Las figuras que estuvieran escalando las paredes o el tejado del edificio cuando se derrumba, caen automáticamente desde la altura a la que estuvieran.



11-12 Muro derrumbado

El jugador del evento elige cualquier muro o pared y todas las figuras a 5 centímetros o menos de él sufren un impacto de

Fuerza 3 a menos que superen un chequeo de Iniciativa (si lo superan, se colocan justo fuera del alcance). La zona se considera terreno muy difícil por los escombros.

TABLA V: CRIATURAS (1D6)

1 Huego Hambriento

Los Orcos que sirven al rey brujo a veces usan enormes huegos como centinelas, pero este parece particularmente grande y hambriento. El huargo se moverá hacia la figura más cercana para atacarla y cuando a deje fuera de combate, si no está trabado con ningún enemigo, pasará el turno siguiente devorándola. Tras devorar a dos figuras, el huargo se retirará a la carrera por el borde más cercano. Sobra decir que los guerreros devorados quedan permanentemente muertos. Para su perfil, consulta la sección 5.2.10 - Orcos de Angmar.



impacto de Fuerza un D3 con derecho a tirada de salvación por armadura.

4 Troll Furioso

Sólo algo peor que un Troll y es un Troll hambriento y solo hay algo peor que un Troll hambriento y es...¡un Troll furioso y hambriento!
El Troll se mueve desde el borde de la mesa en el que comienza hasta el opuesto, atacando a cualquier figura que se cruce en su camino. Para su perfil, consulta la sección 5.2.10 - Orcos de Angmar.



2 Elegidos del Oscuro

Este grupo de 3 Elegidos del Oscuro vaga por las ruinas, sin la guía de ningún nigromante. Están armados con hachas. Se moverán hacia la figura más cercana para atacar tan pronto como puedan. Para su perfil, consulta la sección 5.2.1 - Angmarim de Carn dôm.

5 Carroñeros (Inicio de la partida)

Una bandada de crébain de las Tierras Brunas vuela en círculos, esperando su oportunidad para alimentarse con los caídos. Tira un dado por cada Héroe que quede fuera de combate. Con un 1 han sido víctimas de los carroñeros y deben tirar dos veces en la tabla de Heridas Graves y quedarse con el peor resultado. Al tirar por los Seguidores, hay que restar -1 para ver si sobreviven.

3 Estampida de Ratas

Algo ha asustado a las ratas de las alcantarillas. Las ratas tienen prisa por escapar y atacarán a todo lo que se interponga en su camino. Usa una plantilla de 80 x 120 mm para representar a las ratas. Seis bases de monstruo de 50 x 50 mm (usa enjambres de ratas si los tienes), colocadas en columna de a dos, sería perfecto. Las ratas se mueven 5D6 centímetros cada turno. Avanzarán siempre por el centro de la calle y si llegan a una intersección, determina aleatoriamente que dirección toman. No se les puede atacar y si llegan a estar en contacto base con base con una figura, lo pasarán por encima. El desdichado guerrero sufrirá 2

6 Enjambre de moscas

Una enorme nube de moscas aparece oscureciendo el cielo y se abate sobre las partidas de guerra. Todas las tienen un modificador extra de -1 a impactar cuerpo a cuerpo o a distancia mientras el enjambre los envuelve. Las moscas se quedan D3 turnos para luego irse.

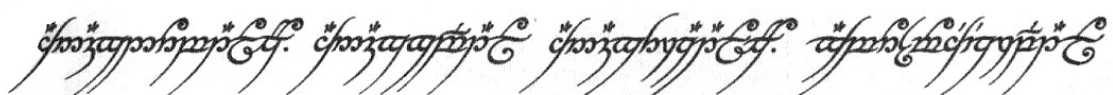


TABLA VI: VARIOS (2D6)

2 Escritura en el muro

Un guerrero de la partida de guerra determinado al azar que esté a 10 centímetros o menos de un edificio (si no hay ninguno, ignora este evento), se percató de que hay una escritura casi borrada y difícil de ver en el muro que tenga más cerca. Tira en la siguiente tabla para saber qué dice la inscripción:



D6	Resultado
1	Es un mapa de la zona. La partida de guerra tiene un modificador de +1 para elegir el siguiente escenario en el que tome parte.
2	El guerrero lee accidentalmente la palabra escrita, que resulta ser un ominoso nombre en lengua negra. La figura sufre una maldición menor y tiene un modificador de -1 a todas sus tiradas durante el resto de la partida.
3	El guerrero descubre que allí se guardó un botín. Si entra en el edificio, encontrará lo que queda: un D6 monedas de oro.
4	La escritura revela una serie de escondrijos por la zona. La figura puede ocultarse, incluso en campo abierto, durante el resto de la partida.
5	El guerrero descubre un pasaje secreto hacia el interior del edificio. Si entra, puede aparecer en el turno siguiente en cualquier otro edificio a 30 centímetros o menos.
6	Una chorrada, sin efecto especial (¡Veskit estuvo aquí!).

3-4 Plaga de Ratas (Inicio de la partida)

Esta zona de Annúminas está infestada de ratas que atacarán a cualquiera que perturbe sus madrigueras. Cada vez que una figura entre en un edificio, tira un D6. Con una tirada de 1 la figura es atacada y sufre un D6 ataques de Fuerza 1. Tira por las figuras desplegadas en el interior de edificios al inicio de la partida, antes del turno del primer jugador.



5 Mentes Nubladas

Una de las partidas de guerra estuvo celebrando sus victorias la noche pasada (o ahogando sus penas...). Todos están de resaca y necesitan algún tiempo para despejarse. Cada jugador tira un dado. La partida de guerra con la puntuación más baja está exhausta y aquejada de dolor de cabeza. Cada Héroe reduce su Iniciativa a la mitad. Tira un dado al principio de cada turno por cada Héroe. Si el resultado es igual o inferior a su Resistencia, se le habrá pasado la resaca.

6 Enemigos Jurados (Inicio de la partida)

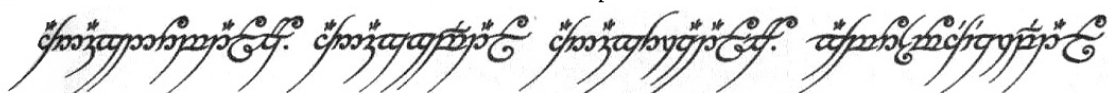
Las dos partidas de guerra se han enfrentado antes, o han oído hablar de grandes ultrajes cometidos contra su gente por sus rivales, y están decididos a derrotarlos a toda costa. La regla siguiente se aplica a ambas partidas de guerra. Al efectuar un chequeo de retirada, el jugador tira 3D6 y descarta el mayor.

7 Fiebres (Inicio de la partida)

Una extraña fiebre se ha abatido sobre las ruinas de Annúminas y algunos guerreros sufren sus efectos. Tira un dado por cada figura en juego. Con un resultado de 1 ha contraído la fiebre y sufre -1 HA, -1 HP y -1 I durante esta batalla.

8 ¡Celebración!

Hoy es un día especial para una de las partidas de guerra, quizás es el cumpleaños del líder, el aniversario de una importante victoria o un día sagrado. Están decididos a celebrarlo por todo lo alto cuando termine la batalla. Este evento no afecta a la partida. No obstante, cada jugador debe tirar un D6 y la partida de guerra del jugador con la más alta puntuación está de celebración. Tras la batalla, todos los



Héroes deben ir a la taberna; no pueden explorar ni ir a ninguna otra localización...

9 Incontables Riquezas (Inicio de la partida)

Esta debió ser una zona rica de la ciudad, pues el área circundante está repleta de tesoros. Ambas partidas de guerra ganan +D3 tesoros adicionales tras la batalla (tira por separado para cada una).



10 Vigilado (Inicio de la partida)

Una partida de guerra esta siendo vigilada en secreto por un emisario de sus superiores, que informará sobre su actuación. Si lo hacen bien, serán recompensados; si fallan, sus señores estarán sumamente disgustados... Cada jugador tira un D6. El jugador con la puntuación más baja está siendo vigilado. Si

gana el escenario, obtiene un D6x10 monedas de oro adicionales como recompensa. Si pierde, deben pagar un tributo a sus señores de un D6x10 monedas de oro para aplacar su enfado. Si no tiene suficiente oro, su líder deberá abandonar permanentemente la partida de guerra (quizá con los pies por delante...).

11 Malos Sentimientos (Inicio de la partida)

Una de las partidas de guerra tiene serios problemas internos: disensión, discusiones constantes y resentimiento. Cada jugador tira un D6. La partida de guerra del jugador con el resultado más bajo queda sujeta a la siguiente regla. Al inicio de cada turno, tira un D6 por cada figura que tenga a 15 centímetros o menos otra figura de su misma partida de guerra. Si hay una figura enemiga más cerca que la amiga, no se precisa tirada (por tanto las figuras en combate cuerpo a cuerpo nunca tiran). Con un resultado de 1 no pueden hacer nada este turno, pues están demasiado ocupados profiriendo insultos y recriminándose mutuamente.

12 Hallazgo afortunado

Una figura aleatoria, que no esté huyendo ni trabada en combate cuerpo a cuerpo, encuentra a sus pies un tesoro. Suponiendo que no quede fuera de combate, se añade a los demás tesoros que la partida de guerra pueda encontrar tras la batalla. Si lo dejan fuera de combate en cuerpo a cuerpo, la figura enemiga le arrebatara el tesoro. Ten en cuenta que los animales (mastines de guerra, monturas, etc.), Elegidos de Oscuro y Poseídos no pueden encontrar ni arrebatara el tesoro.



Handwritten script in a stylized font.

AYUDAS DE JUEGO



En esta sección encontrarás hojas donde apuntar los atributos y el equipo de los miembros de tu partida de guerra, además de marcadores y hojas de referencia rápida que te ayudarán a no olvidar las reglas especiales que pueden afectar a tus guerreros y, en el caso de los marcadores de Tesoro, a saber qué guerrero transporta el preciado botín.

MARCADORES



GUERRERO QUE CAUSA MIEDO

Consulta la descripción de tu partida de guerra para saber si alguno de tus guerreros causa miedo.



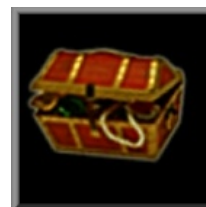
GUERRERO EN ESPERA

Para más información, consulta la sección *Acciones sin movimiento* en el *Capítulo 7 – Reglas Opcionales*.



GUERRERO EN FURIA ASESINA

Consulta la descripción de tu partida de guerra para saber si alguno de tus guerreros puede entrar en furia asesina.



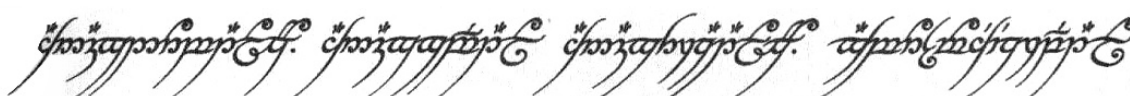
TESORO

Encontrarás muchos escenarios en los que tus guerreros deben conseguir trasladar el botín (en forma de cofres o cajas) a lugar seguro. Usar miniaturas apropiadas para representar dichos tesoros mejora la apariencia del juego, pero también puedes usar estos marcadores.



GUERRERO OCULTO

Para más información sobre como pueden ocultarse tus guerreros, consulta la sección *Movimiento* en el *Capítulo 2 – Reglas*.



Noja de Juego de Annúminas



Secuencia de Turno

1. Recuperación
2. Movimiento
3. Disparo
4. Combate Cuerpo a Cuerpo

Recuperación

Durante la fase de recuperación, puedes intentar reagrupar a cualquiera de tus miniaturas que haya huido. Para efectuar un *chequeo de reagrupamiento*, tira 2D6. Si el resultado es igual o inferior al valor de Liderazgo de la miniatura, ésta deja de huir. La miniatura no puede moverse o disparar durante el

resto del turno, pero puede lanzar hechizos. Si la miniatura no supera el chequeo, continúa huyendo hacia el borde de la mesa más cercano.

Un guerrero no puede reagruparse si la miniatura más cercana a él es un enemigo.

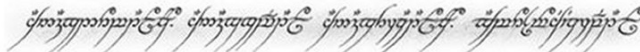
Durante la fase de recuperación, los guerreros que han quedado *aturdidos* pasan a quedar *derrribados*, y los que han quedado *derrribados* se ponen en pie.



Movimiento

En tu fase de movimiento puedes mover tus guerreros en el siguiente orden:

1. CARGAS
2. MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS
3. RESTANTES MOVIMIENTOS



BAJAR DE UN SALTO

Un guerrero puede bajar de un salto desde un lugar muy alto, con una altura máxima de 15 cm. Efectúa un *chequeo de iniciativa* por cada tramo de 5 cm (completos) que el guerrero baje de un salto. Si no supera cualquiera de los chequeos, la miniatura se cae y sufre daños, como se explica en Caídas.

CAÍDAS

Las miniaturas que se caen sufren 1D3 impactos de una Fuerza igual a la distancia en centímetros dividida por 3. No se puede aplicar ninguna tirada de salvación por armadura.

CARGAS

Sin medir la distancia que las separa, declara la miniatura que va a cargar y a quién va a atacar. Los guerreros pueden cargar el doble de su movimiento normal.

Una vez las miniaturas enemigas están en contacto peana con peana, se considera que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

No puedes cargar contra una miniatura enemiga si hay otra miniatura enemiga a 5 cm o menos de la ruta más cercana entre tu guerrero y su objetivo.

CARGAR DE UN SALTO

Un guerrero puede *cargar de un salto* contra una miniatura enemiga que esté en un nivel más bajo que donde él se halla y a 5 cm o menos del punto dónde aterriza. Efectúa un chequeo del mismo modo que si estuviese *bajando de un salto*. Si la miniatura supera el chequeo, recibe un modificador de +1 a la Fuerza y de +1 a la tirada para impactar en la primera fase de combate cuerpo a cuerpo.

CORRER

Un guerrero que *corre* se mueve al doble de su velocidad normal. Un guerrero no puede correr si hay miniaturas enemigas a 20 cm o menos de él al inicio del turno.

Un guerrero que *corre* no se puede ocultar ni puede disparar en ese turno, aunque puede lanzar hechizos.

GUERREROS DERRIBADOS O ATURDIDOS

Si una miniatura queda *aturdida* o *derrribada* a 3 cm o menos del borde del tejado de un edificio, existe la posibilidad de que se caiga. Tira 1D6. Si el resultado es superior a la Iniciativa del guerrero, éste caerá al suelo (consulta la sección de Caídas).

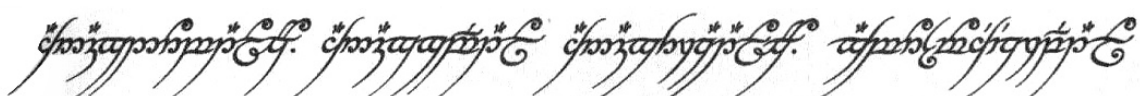
SALTAR POR ENCIMA DE HUECOS

Las miniaturas pueden pasar de un salto los huecos entre edificios y similares hasta una distancia máxima de 8 cm. No puedes medir la distancia de antemano. Si tu miniatura no le queda Movimiento suficiente se caerá automáticamente.

Si la miniatura puede cubrir la distancia efectúa un *chequeo de iniciativa*. Si la miniatura no lo supera, se cae (consulta el apartado de Caídas).

TREPAR

Un guerrero puede *trepár* una distancia igual a su atributo de Movimiento. Efectúa un *chequeo de iniciativa*. Si no lo superas mientras estás trepando no puedes moverte en ese turno. Si no lo superas mientras estás bajando te caes (consulta el apartado de Caídas).



Disparo

IMPACTAR AL OBJETIVO

Utiliza la HP del atacante para determinar el resultado necesario para impactar en 1D6.

HP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado Necesario	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

MODIFICADORES AL IMPACTO

- 1 Objetivo a cubierto
- 1 Moverse y disparar
- 1 Larga distancia
- +1 Objetivo grande

TIRADA PARA HERIR

Compara la Resistencia del objetivo con la Fuerza del arma para determinar el resultado necesario para herir en 1D6.



Arma Fuerza	Resistencia del Objetivo									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

IMPACTOS CRÍTICOS

Un resultado de 6 en la tirada para herir causa un impacto crítico. Tira 1D6 y consulta la Tabla de Impactos Críticos. Un guerrero sólo puede causar un impacto crítico por fase de combate cuerpo a cuerpo.

TABLA DE IMPACTOS CRÍTICOS

- 1-2 Impacto en órgano vital.**
1 herida = 2 heridas. Efectúa antes la tirada de salvación por armadura.
- 3-4 Impacto en zona expuesta.**
1 herida = 2 heridas. No hay tirada de salvación por armadura.
- 5-6 ¡Golpe Maestro!**
1 herida = 2 heridas. No hay tirada de salvación por armadura: +2 a la tirada de Heridas.

TIRADA DE SALVACIÓN

Los guerreros equipados con armaduras pueden efectuar una tirada de salvación por armadura para evitar ser heridos. Resta los modificadores a la tirada de salvación por armadura aplicables.

Armadura	Resultado Mínimo Necesario en 1D6
Armadura Ligera	6
Armadura Pesada	5
Armadura Enana	4
Armadura de mithril	3
Escudo	Suma +1 a la tirada de salvación por armadura

HERIDAS

En cuanto la miniatura pierda su última Herida, tira 1D6 en la tabla de Heridas.

TABLA DE HERIDAS

- 1-2 Derribado.**
La fuerza del golpe derriba a la miniatura. Pon la miniatura boca arriba.
- 3-4 Aturdido.**
El objetivo cae al suelo, apenas consciente. Pon la miniatura boca abajo.
- 5-6 Fuera de Combate.**
Retira la miniatura de la partida.

Combate Cuerpo a Cuerpo

QUIÉN ATACA EN PRIMER LUGAR

La miniatura que ha cargado ataca en primer lugar. En caso contrario, las miniaturas combaten por orden descendente de Iniciativa.

IMPACTAR AL ENEMIGO

Tira 1D6 por cada miniatura trabada en combate. Si la miniatura posee más de 1 Ataque, tira 1D6 por cada ataque.

Compara la HA del atacante con la de su oponente, consulta la siguiente tabla para para impactar para determinar el resultado de que debes obtener y tira 1D6.



		HA DEL Oponente									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HA DEL ATACANTE	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

TIRADA PARA HERIR

Compara la Resistencia del objetivo con la Fuerza del arma para determinar el resultado mínimo necesario para herir en 1D6 (consulta la Tabla para Herir en la sección de Disparo).

MODIFICADORES A LA TIRADA DE SALVACIÓN

Cuanto mayor sea la Fuerza de un guerrero, más fácil le será atravesar una armadura.

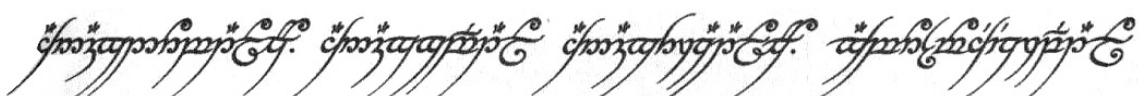
La tabla inferior te muestra la reducción en la tirada de salvación por armadura del enemigo según la Fuerza del atacante.

Fuerza	1-3	4	5	6	7	8	9+
Modificador	Ninguno	-1	-2	-3	-4	-5	-6

GUERREROS DERRIBADOS

Si un guerrero ataca a una miniatura que está derribada, puede dejarla fuera de combate.

Tira para herir de la forma habitual. Si cualesquiera de los ataques hiere, debe efectuarse una tirada de salvación por armadura modificada por la Fuerza del atacante. Si no se supera, el guerrero queda fuera de combate automáticamente.





SEGUIDORES



NOMBRE DE LA BANDA:

TIPO DE BANDA:

TESORO:

Monedas de Oro:

Tesoros:

VALOR DE LA BANDA:

Experiencia Total:

Miembros () x 5:

Valor:

EQUIPO ALMACENADO

NOMBRE		EQUIPO	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO		
M H A H P F R H I A L			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		EQUIPO	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO		
M H A H P F R H I A L			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		EQUIPO	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO		
M H A H P F R H I A L			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		EQUIPO	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO		
M H A H P F R H I A L			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		EQUIPO	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO		
M H A H P F R H I A L			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		EQUIPO	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO		
M H A H P F R H I A L			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Experiencia del Grupo:	

