

Beneficios

Al final de cada batalla, cada banda 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 banda que acaba de iniciar su carrera tiene pocas probabilidades de encontrar los lugares más recónditos de **Annúminas**. Sin embargo, una banda realizará más descubrimientos a medida que mejore su equipo y adquiera nuevas habilidades. Tira 1D6 por cada Héroe de tu banda que haya sobrevivido a la batalla sin quedar *fuera de combate*. Esto representa los esfuerzos de la banda 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 banda para que se recuperen.

Así, por ejemplo, si tu banda 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 banda. 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 Perdidos o los Perros de Guerra, no son especialmente útiles en la búsqueda de tesoros (por razones obvias).

Tiradas Múltiples

Además de tesoros, la banda 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 o 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 banda. 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 banda 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 banda.

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

Ejemplo: los Lobos Mercenarios acaban de ganar una batalla. Tres de sus Héroes sobrevivieron, y la banda descubrió una Entrada a las Catacumbas en una batalla anterior. Esto significa que la banda 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 banda 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 banda ha encontrado cuatro fragmento de tesoros (5+5+5+3=18, que según la tabla superior le proporciona cuatro tesoros a la banda) y los tres 5 equivalen a un resultado de "Mercado" en la tabla de Exploración.

Tabla de Exploración

DOBLES

1 1	Pozo
2 2	Tienda
3 3	Cadáver
4 4	Vagabundo
5 5	Carruaje Volcado
6 6	Chozas Derruidas

TRIPLES

1 1 1	Taberna
2 2 2	Herrería
3 3 3	Prisioneros
4 4 4	Flechero
5 5 5	Mercado
6 6 6	Devolución de Favor

CUÁDRUPLES

1 1 1 1	Almacén de comida
2 2 2 2	Lugar Sagrado
3 3 3 3	Casa

4 4 4 4	Armero
5 5 5 5	Túmulos
6 6 6 6	Catacumbas

QUÍNTUPLES

1 1 1 1 1	Casa del Prestamista
2 2 2 2 2	Laboratorio del Alquimista
3 3 3 3 3	Joyero
4 4 4 4 4	Casa de Mercader
5 5 5 5 5	Edificio en Ruinas
6 6 6 6 6	Entrada a las Catacumbas

SÉXTUPLES

1 1 1 1 1 1	Campamento enemigo
2 2 2 2 2 2	Tesoro Escondido
3 3 3 3 3 3	Herrería Enana
4 4 4 4 4 4	Banda Despedazada
5 5 5 5 5 5	Escuela de lucha
6 6 6 6 6 6	Villa de un Noble

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 mo. 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 mo |
| 3 | Daga |
| 4 | Hacha |
| 5 | Espada |
| 6 | Armadura Ligera |

(4 4) Vagabundo

Tu banda se encuentra con un extraño vagabundo, que además de sus posesiones terrenales ha perdido su cordura.

Las bandas de Orcos pueden vender al vagabundo a otra tribu (que lo utilizarán como comida o como esclavo), y ganan 2D6 mo. Las bandas de Angmarim de Carn Dûm pueden torturar su mente y añadir un Perdido sin coste alguno. Cualquier otra banda 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 mo. |
| 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 mo, 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 mo entre las ruinas.

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, ¡tus hombres también están interesados en su contenido! El jefe de la banda debe efectuar un *chequeo de liderazgo*. Si lo supera, la banda gana 4D6 mo 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 jefe. Te quedan 1D6 mo de alcohol para vender cuando la banda llega al campamento. Las bandas 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 qué 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	2 D 6 mo en metal (añadelos 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 bandas 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 banda. Las bandas de Angmarim de Carn Dûm pueden torturar sin remordimientos a los prisioneros y ganan 1D3 Perdidos sin coste alguno. Las bandas de Orcos pueden vender a los prisioneros como esclavos por 3D6 mo. Otras bandas pueden escoltar a los prisioneros hasta fuera de la ciudad. Son recompensados con 2D6 mo por las molestias (3d6 mo si la banda no es de humanos). Además si la banda es de humanos, uno de los prisioneros decide unirse a tu banda. 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 mo 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 banda) 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.

Cuádruples

(1 1 1 1) Almacén de comida

Encontráis un edificio de madera en ruinas en el que hay varios mendigos hurgando. Tras apartar los escombros, podéis ver restos de harina y otros alimentos. 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 banda a la mitad (si la banda está compuesta por entre 10 y 12 guerreros se considerará como una banda de entre 4 y 6 guerreros), ya que la cantidad de comida que necesitan se ha reducido. Además, los mendigos proporciona información a la banda sobre un mercader honesto (la próxima vez que la banda compre equipo, el precio se reducirá en un 20% redondeando hacia arriba). Si la banda 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 banda. También puede reducir el tamaño de la banda a la mitad (igual que arriba). Además, debes tirar 1D6 por cada componente de la banda si atacan a los mendigos; un resultado de 1 indica que el miembro de la banda ha quedado fuera de combate durante la lucha y debe efectuar la tirada por heridas graves.

(2 2 2 2) Lugar Sagrado

Tu banda encuentra un lugar sagrado en ruinas, que está en muy mal estado. Aún reina un silencio y una quietud sobrenatural, pero ha sido profanado por los siervos del rey brujo. Entre las ruinas yacen fragmentos de estatuas despedazadas.

Tu banda puede saquear la capilla y obtener un botín con un valor de 3D6 mo. Las bandas de Hermanas de Sigmar o los Cazadores de Brujas pueden recuperar algunas de las reliquias sagradas del culto. Reciben 3D6 mo de sus patrones y una bendición de los dioses. Una de sus armas (elegida por el jugador) está bendecida, y siempre herirá a cualquier miniatura No Muerta o Poseída con un resultado de 2+ en la tirada para herir.

(3 3 3 3) Casa

Esta casa de tres plantas era parte de un bloque de pisos que daba a una estrecha callejuela. La calle está en ruinas, pero la casa está prácticamente intacta. Explorándola descubris que la buhardilla está tan inclinada que podéis pasar al ático de enfrente.

Tu banda encuentra botín por valor de 3D6 mo.

(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 tú)	3	1D3 Cascos
4	1D3 Armaduras Ligeras	5	1D3 Armaduras Pesadas
6	Cota de mithril		

(5 5 5 5) Túmulos

Encontráis unos antiguos túmulos recubiertos de hiedra. Las piedras colocadas encima según la costumbre ancestral de los édain están mancilladas con pinturas grotescas hechas con sangre. Han derribado algunas de esas piedras y se han desmoronado. Parece que algunas de los túmulos han sido abiertas por los ladrones de tumbas.

Cualquier banda, aparte de los Elfos, Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur, puede saquear los túmulos y obtener un botín por valor de 1D6x10 mo. Si saqueas los túmulos, la próxima vez que te enfrentes a esas bandas, toda la banda enemiga *odiará* a todas las miniaturas de tu banda. Anótalo en tu hoja de control de banda. Esas bandas pueden sellar las tumbas. Serán recompensados por su piedad con 1D6 puntos de experiencia distribuidos entre los Héroes de la banda.

(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.

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 mo para añadir a tu tesoro.

(2 2 2 2 2) Laboratorio de Alquimista

Una estrecha escalera circular conduce a una estancia parecida a una cripta que fue el taller de un alquimista. Un cartel cuelga todavía de una argolla sobre la entrada. Parece un edificio muy viejo que ha permanecido en uso durante siglos, pero que no ha sobrevivido demasiado bien a la destrucción causada por el cometa. 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 mo y un viejo cuaderno de notas. Uno de tus Héroes puede estudiar el cuaderno del Alquimista; 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 mo	3-4	Amatistas por valor de 20 mo
5	Gargantilla por valor de 50 mo	6	Un rubí que vale 1D6x15 mo

Si tu banda 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 ¡que tendrás que subir con cuidado!

En el interior encuentras objetos valiosos que pueden venderse por 2D6x5 mo. 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 jefe de la banda supera un *chequeo de liderazgo*, un perro que guardaba la casa se une a la banda (si es que la banda 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 banda. Encontrar más entradas a las catacumbas no concede ninguna repetición adicional, aunque puedes efectuar repeticiones procedentes de otras fuentes.

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 Gemas (10 mo cada una)	4+
1D3 tesoros	4+	Capa Élfica	5+
5D6x5 mo	Automático	Tomo de Brujería	5+
Objeto legendario	5+	Artefacto Mágico	5+
Armadura Pesada	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 de Enana

(4 4 4 4 4 4) Banda Despedazada

Ante vosotros se encuentran los restos de toda una banda. 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	1D3 Lanzas	5+
3D6x5 mo	Automático	1D3 Espadas	3+
1D3 Armaduras Ligeras	4+	1D3 Escudos	2+
Armadura Pesada	5+	1D3 Arcos	4+
1D6 Dagas	Automático	1D3 Cascos	2+
Mapa de Annúminas	4+		

(5 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 mo 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 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 mo 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 Artefactos 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 un objeto mágico que ya posee otra persona tendrás que tirar de nuevo incluso si el guerrero que la posee muere.

1 Las Botas y la Cuerda de los Elfos

Cuentan que había un hábil ladrón, maestro del Gremio de las Sombras, que era el más famoso de todos los asaltacasas de Annúminas. Se ganó el apodo de “Araña” por sus atrevidos robos. El secreto de su éxito eran un par de botas hechizadas y una cuerda mágica hecha por los Elfos que nadie sabe cómo pudo conseguir.

Una miniatura que posea estas botas y esta cuerda puede moverse con normalidad (incluido correr, cargar, etc.) sobre cualquier tipo de terreno o superficie vertical. Cuando muevas la miniatura simplemente tienes que sumar las distancias movidas horizontalmente y verticalmente, sin necesidad de ningún *chequeo de iniciativa* (excepto para saltar los huecos entre edificios).

2 La Misericordia del Maethor de Tarmabar

Esta daga fue utilizada por el famoso noble capitán conocido como el Azote de Orcos. Se dice que fue encontrada en unas antiquísimas ruinas Élficas, y la leyenda también dice que la hoja de la daga no puede ser dañada de ningún modo.

Se considera a la daga como una espada. Los oponentes heridos con ella quedan *aturdidos* con un resultado de 1-3 (los No Muertos quedan *derribados*, como es normal) y quedan *fuera de combate* con un resultado de 4-6.

3 La Cota Enana de los Días Antiguos

Esta armadura fue un regalo de un Señor Enano de Belegost a un caudillo édain antes de la Guerra de la Cólera.

La Cota Enana de los Días Antiguos es una armadura Enana con las siguientes runas:

Runa Devoradora de Hechizos: el Héroe es inmune a todos los hechizos.

Runa de la Fortaleza: el Héroe posee una Herida adicional. Fíjate que puede que esto le haga poseer un total de Heridas superior al máximo permitido a su raza.

4 Arco Infalible

Este arco fue un presente al rey Malvegil de los señores Élficos de Rivendel.

Cualquier flecha disparada perseguirá al objetivo aunque esté a cubierto. Se considera un Arco Élfico que impacta con 2+, sin importar los modificadores al disparo. Es tal su letal precisión que todas las flechas disparadas con este arco se consideran Flechas de Caza (+1 en las tiradas en la Tabla de Heridas). Puedes escoger cualquier enemigo al alcance, pero debes poder ver al objetivo. Incluso la punta del arma es suficiente; mientras el arquero se dé cuenta de su presencia puede disparar). Además, si un Orco es elegible como objetivo, la flecha siempre irá hacia él e intentará impactar a éste en lugar de cualquier otro objetivo. Por razones obvias no puede utilizarse contra Elfos.

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 *aturdidas* o *derribadas* dentro de su radio de carga al inicio de su turno, cargará contra la más cercana, ¡aunque pertenezca a su banda! Libra el combate hasta que una de las dos miniaturas quede *fuera de combate*.

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 espíritus.

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 los perros de guerra, los caballos, etc.) se verán afectados por la *furia asesina* contra el portador de la Corona de los Espíritus.

Venta de Tesoros

Los tesoros son tremendamente valiosos y existe una constante demanda por parte de los combatientes en la guerra por la supremacía en el norte. Esto significa que encontrar compradores para los tesoros conseguidos por tu banda no es difícil. No tienes que vender todos tus tesoros inmediatamente después de la batalla. Puede que quieras guardarla y venderla más tarde, ya que vender los tesoros en pequeñas cantidades incrementará la demanda y aumentará el precio. Las necesidades materiales de la banda significarán que tendrás que vender la mayor parte de los tesoros a medida que los encuentras. La banda 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 un jefe de banda debe repartir con sus hombres los beneficios de la venta de tesoros, lo que significa que cuanto más dinero se saque de la venta, mayores serán los beneficios repartidos entre los guerreros.

Cuantas más miniaturas haya en una banda, 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 banda. Este beneficio se añade al tesoro de la banda.

Número de Guerreros en la banda						
	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 recuperar objetos, algunos hechos 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 guardados, más ayuda recibirán. Así, todas las monedas de oro en posesión de una banda de Elfos representan los recursos que Elrond pone a su disposición. No representan dinero de una forma literal.

Orcos y Angmarim

Ninguno de estos tipos de bandas pone mucho interés en el oro; pero envían todos los tesoros a sus superiores, y a cambio reciben ayuda y recursos. Los Orcos no utilizan moneda para el comercio salvo las pocas que adquieren en campamentos del Rey brujo, mientras que de los Nigromantes y Brujos podemos decir que están por encima de ese insignificante concepto de la riqueza. Respecto a los Orcos, las monedas de oro en el tesoro de la banda representan los objetos que tienen para trueques y las monedas que tienen; mientras que para los Angmarim 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.