

# EQUIPO

## ARMAS Y ARMADURAS

*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 Cuerpo a Cuerpo

#### Puño

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: la siguiente regla sólo se aplica a aquellos guerreros que han perdido sus armas. Las criaturas tales como los Zombis, los animales, etc., ignoran estas reglas. Los guerreros que utilizan sus puños sólo pueden efectuar 1 ataque.

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

**Regla Especial:** +1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo.

#### 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.

#### Daga

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.

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

**Regla Especial:** +1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo.

#### 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.

#### Martillo, báculo, maza o garrote

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.

**Alcance:** Combate Cuerpo a Cuerpo;

**Fuerza:** Usuario; **Regla Especial:** conmoción.

**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 aturrido cuando se determine la gravedad de las heridas de la miniatura.

### Hacha

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.

**Alcance:** Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario;  
**Regla Especial:** filo cortante.

**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.

### Espada

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!

**Alcance:** Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario;  
**Regla Especial:** parada.

**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.

### Látigo

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.

**Alcance:** 10 cm; **Fuerza:** Usuario -1;  
**Reglas Especiales:** No se puede parar, ataca primero, desarma, +1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo.

**REGLA ESPECIAL -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.

**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

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).

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

**Reglas Especiales:** pesada, arma a dos manos.

#### 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.

### Mangual

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.

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

**Reglas Especiales:** pesada, difícil de usar.

#### 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.

### Lanza

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

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

**Reglas Especiales:** ataca primero, modificador al combate.

## REGLAS ESPECIALES

**Ataca Primero:** un guerrero armado con una Lanza ataca siempre 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.

|                            |
|----------------------------|
| <b>Lanza de caballería</b> |
|----------------------------|

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.

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

**Reglas Especiales:** arma de caballería, modificador al combate.

## 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.

|  |
|--|
| <b>Espada, hacha, martillo, etc. A dos manos</b> |
|--|

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

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

**Reglas Especiales:** arma a dos manos, ataca último.

## 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.

|                    |
|--------------------|
| <b>Arma de eog</b> |
|--------------------|

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 receta élfica

entregada por la Casa de Eöl. Este es un material durísimo con una extraña apariencia. Lo hay tanto blanco como rojo, pero nunca tiene lustre.

Sólo un gran herrero de los khâzad puede forjar un arma de eog. Un 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.

#### Arma de ithilnaur

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

Un Arma de 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.

### Armas de Projectiles

#### Arco corto

Este tipo de pequeño arco suele tener un alcance corto, 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.

**Alcance Máximo:** 40 cm; **Fuerza:** 3; **Regla Especial:** ninguna.

#### Arco

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.

**Alcance Máximo:** 60 cm; **Fuerza:** 3; **Regla Especial:** ninguna.

#### Arco largo

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.

**Alcance Máximo:** 75 cm; **Fuerza:** 3; **Regla Especial:** ninguna.

#### Arco élfico

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 humanos.

**Alcance Máximo:** 90 cm; **Fuerza:** 3;  
**Regla Especial:** -1 modificador a la tirada de salvación.

#### REGLA ESPECIAL

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

#### Honda

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!

**Alcance Máximo:** 45 cm; **Fuerza:** 3;  
**Regla Especial:** dos disparos a corto alcance.

#### 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).

#### Cuchillo arrojadizo/Hacha arrojadiza

Un cuchillo o hacha arrojadiza perfectamente equilibrado lanzado por la espalda ha sido la muerte de más de un noble y un mercader en **Annúminas**. 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.

**Alcance Máximo:** 15 cm; **Fuerza:** Usuario;  
**Regla Especial:** arma arrojadiza.

#### 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.

### 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 dúnédain 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 jefes más ricos de las bandas con mayor éxito lucen buenas armaduras que son tanto un símbolo de riqueza y poder como una protección.*

### Armadura ligera

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.

### TIRADA DE SALVACIÓN POR ARMADURA

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

### Armadura pesada

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.

### REGLAS ESPECIALES

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

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

### Escudo

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.

### TIRADA DE SALVACIÓN POR ARMADURA

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

### Escudo pequeño

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.

### 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.

### Casco

Desde los relucientes cascos de metal de los capitanes dúnedain hasta los casquetes de cuero de los goblins, todos los guerreros sensatos intentan proteger la parte más vulnerable de su cuerpo: su cabeza. Incluso los guerreros más vanidosos utilizan un casco, que puede estar festoneado con plumas, cuernos y otros tipos de decoración. Los cascos tienen distintas formas y tamaños, pero su función básica sigue siendo la misma.

### REGLA ESPECIAL

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

### Cota de mithril

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. 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.

### Armadura Enana de Belegost

Las pesadas cotas de los Enanos son las más resistentes de la Tierra-Media. Sólo unos pocos herreros Enanos conocen el secreto de su forja y una armadura así alcanza un precio enorme. Una Armadura Enana le proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura básica de 4+, pero si se equipa también con un Escudo, le causa pérdida de capacidad de movimiento.

## 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.*

### 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. 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. Cualquier miniatura que posea un amuleto de buena suerte ignora el primer impacto que sufra en una batalla. El



impacto es ignorado y no sufre ningún tipo de daño. Poseer dos o más amuletos no confiere beneficios adicionales, la miniatura sólo puede ignorar el primer impacto.

## 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 Dol Amroth, y habitualmente son adquiridos por ricos jefes a los que les gusta dar órdenes a sus subordinados desde lo alto de su caballo.

### Caballos y Caballos de Guerra

**Coste** (caballo): 40 monedas de oro / **Coste** (de guerra): 80 monedas de oro.

**Disponibilidad** (caballo): Rara 8 (sólo humanos) / **Disponibilidad** (de guerra): Rara 11 (sólo humanos).

Puedes montar a uno de tus Héroes en un caballo o en un caballo de guerra en las próximas batallas. Los caballos y caballos de guerra sólo pueden incluirse si utilizas las reglas opcionales sobre miniaturas a caballo que aparecen en la última parte del libro. Sólo los Humanos y Elfos pueden adquirir y montar en caballos y caballos de guerra.

|                          | <u>M</u> | <u>H</u> | <u>A</u> | <u>HP</u> | <u>F</u> | <u>R</u> | <u>H</u> | <u>I</u> | <u>A</u> | <u>L</u> |
|--------------------------|----------|----------|----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| <b>Caballo</b>           | 20       | 0        | 0        | 3         | 3        | 1        | 3        | 0        | 5        |          |
| <b>Caballo de Guerra</b> | 20       | 3        | 0        | 3         | 3        | 1        | 3        | 1        | 5        |          |

### Mastines de Guerra

**Coste:** 25+2D6 monedas de oro.

**Disponibilidad:** Rara 10 (sólo humanos).

Los hombres del Arthedain 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 banda, 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 banda. Las bandas de Angmarim de Carn Dûm, Enanos Y Orcos no pueden adquirirlos.

|                         | <u>M</u> | <u>H</u> | <u>A</u> | <u>HP</u> | <u>F</u> | <u>R</u> | <u>H</u> | <u>I</u> | <u>A</u> | <u>L</u> |
|-------------------------|----------|----------|----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| <b>Mastín de Guerra</b> | 15       | 4        | 0        | 4         | 3        | 1        | 4        | 1        | 5        |          |

## 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. 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.

### Capa Elfica

**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. 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.

### Capa lujosa

**Coste:** 50+2D6 monedas de oro.

**Disponibilidad:** Rara 9.

A algunos jefes de banda ricos les gusta hacer gala de sus posibilidades pecuniarias, y se compran ropas fabricadas con telas lujosas. Estas telas son los tejidos más caros conocidos, y lucir unas prendas semejantes es un método seguro de atraer la atención, ¡sobre todo de los ladrones y los asesinos! Cualquier banda de Mercenarios, Guerreros de Arthedain cuyo jefe posea una capa lujosa puede repetir su primer chequeo de retirada no superado. Sin embargo, tira 1D6 después de cada batalla en la que el jefe haya quedado fuera de combate. Con un resultado de 1-3, los ropajes se han estropeado y deben tirarse.

### 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**.

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

### Drogas y Venenos

El uso de los venenos es despreciado universalmente, pero en las inmisericordes y brutales batallas libradas en **Annúminas**, las bandas 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.

#### 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.

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

**Efectos secundarios:** 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.

### **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.

### **Musgo Ham**

**Coste:** 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.

**Efectos:** 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. No tiene efecto en los No Muertos.

**Efectos secundarios:** 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 banda. Con un resultado de 12, superará su adicción.

### **Worclivur**

**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 worclivur 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.

|                              |
|------------------------------|
| <b>Espada de Oesternesse</b> |
|------------------------------|

**Coste:** 20 mo

**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. Hiere automáticamente a los No Muertos (lobos espectrales y tumularios).

### 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 efectos 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 banda con un hechicero (¡si logra invocarlo con éxito, claro está!).

### 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.

### Haruella (Repele-espíritus)

**Coste:** 5 monedas de oro.

**Disponibilidad:** Rara 8.

Es un remedio que usaban los chamanes de las antiguas tribus eriadorianas 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. Un tumulario 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. 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.

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.

### Lámpara

**Coste:** 10 monedas de oro.

**Disponibilidad:** Común.

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. El número máximo de guerreros permitidos en tu banda se incrementa en un +1. Ten en cuenta que una banda de No Muertos 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 banda 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.

|                          |
|--------------------------|
| <b>Objeto legendario</b> |
|--------------------------|

**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. 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 jefe de la banda, 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.

|                         |
|-------------------------|
| <b>Tomo de Brujería</b> |
|-------------------------|

**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 a la venta libros de magia prohibidos, con extraños rituales de las Artes Oscuras del Enemigo. Si una banda incluye un mago (nigromante, brujo o nólehildi), éste recibirá un hechizo adicional procedente del libro, y de forma permanente. Puede generar este nuevo hechizo de forma aleatoria en su propia lista o en la lista de Brujería. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles al respecto. Los beneficios de cada tomo se aplican a una única miniatura.