

# REGLAS

## 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 Projectiles, 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 Projectiles. Un Humano normal tiene una Habilidad de Projectiles 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 Ogros, 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).

<b>Guerrero</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
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 Banda 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.

Por 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, ¡sufriendo 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.

Por ejemplo: el Liderazgo de Mablung es 7, por lo que para superar el chequeo de liderazgo debe obtener un resultado de 7 ó menos en 2D6.

## EL TURNO

En **Annúminas** estás al mando de una banda de guerreros 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 banda, 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 banda 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 banda 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!

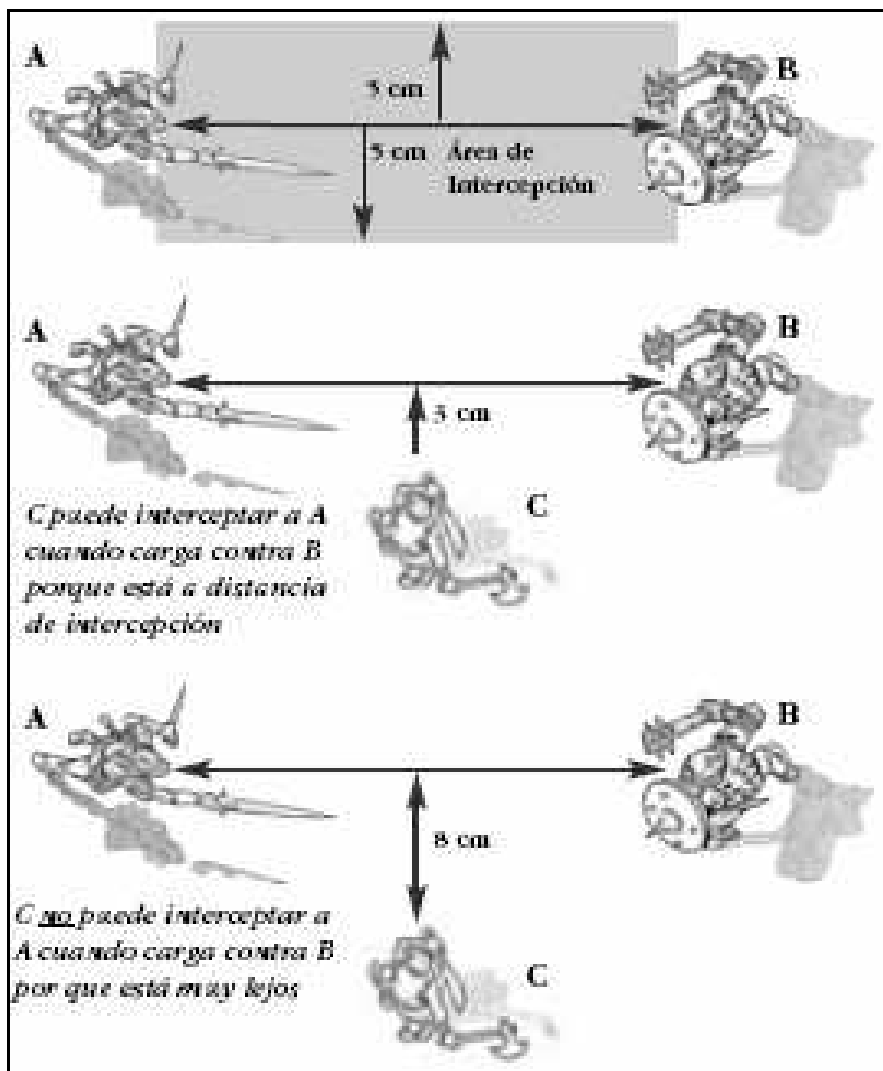
Si quieres que una miniatura se trabase con el enemigo en combate cuerpo a cuerpo debe efectuar un movimiento especial llamado *carga*. Sin medir la distancia, declara que tu miniatura se lanza a la carga e indica la miniatura

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.

Una miniatura puede cargar contra cualquier miniatura que se halle dentro de su distancia de carga, pero no cargar contra una miniatura si hay otra miniatura enemiga que no está trabada en combate cuerpo a cuerpo a 5 centímetros o menos de su ruta de carga (consulta el diagrama) ¡Sin duda sería interceptada por el enemigo mientras pasa a su lado!

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.



### 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, ¡ya 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.

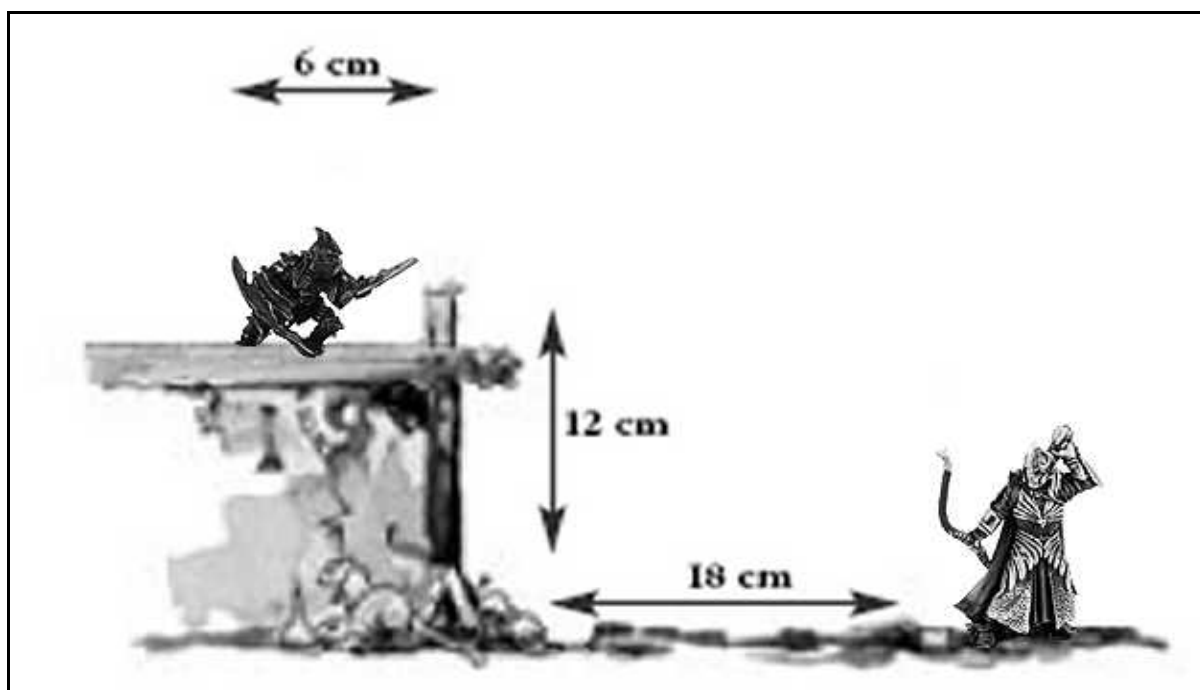
### Trepar

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).

### 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.

## 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. 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 banda puede utilizar cada una de sus armas de proyectiles. Esto significa que pueden disparar con un arco o lanzar un cuchillo arrojadizo, 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. 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 en la página siguiente). 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.

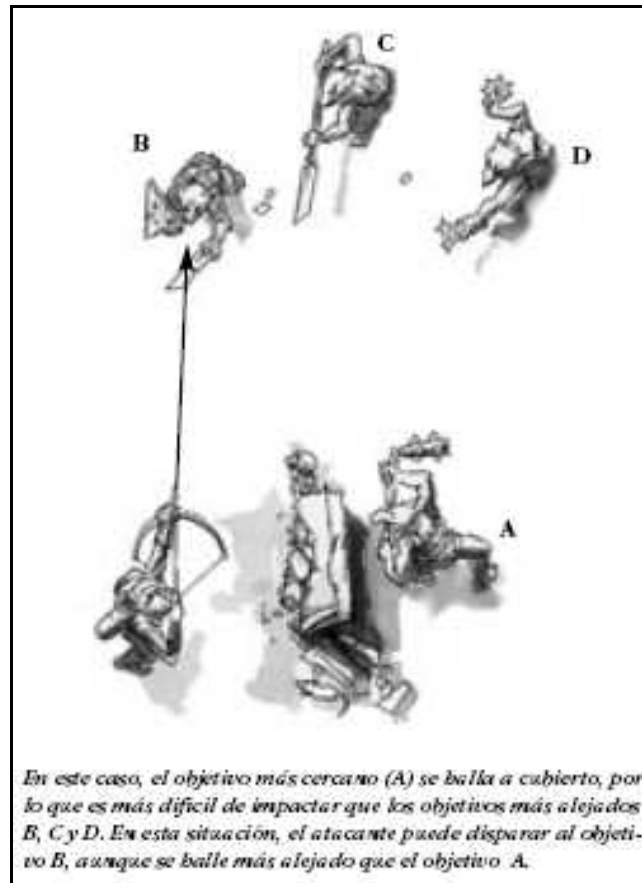
Puedes disparar contra objetivos que estén *huyendo*, *derribados* o *aturdidos*, pero puedes escoger ignorarlos, ya que no representan una amenaza inmediata. En vez de ello es preferible disparar contra el enemigo en pie más cercano.

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.



## 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.

<b>HP del atacante</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
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 Si la miniatura se ha movido en algún Disparar momento durante ese turno (recuerda que pivotar sobre uno mismo no se considera movimiento).

**+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.

<p>Tabla para Herir</p> <p>Resistencia del Objetivo</p>										
	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

### **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 determinar 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.

## 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, ¡su 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.

### **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.

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.

## 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 hiere 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.

<b><u>Armadura para superar la tirada</u></b>	<b><u>Resultado mínimo en 1D6</u></b>
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.

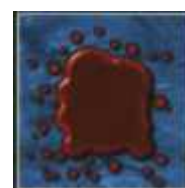
<u>Fuerza</u>	<u>Modificador</u>
1-3	Ninguno
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

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 Banda. 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 tirar 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.

**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 *derribada*. 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* también 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.

# 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 descendiente 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.



## 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.

## 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.



Tabla para Impactar										
Habilidad de Armas del Atacante	Habilidad de Armas del Oponente									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	4

## 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, más que 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).

Tabla para Herir										
Fuerza del Atacante	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
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3

## 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.

## 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

<b>Fuerza</b>	<b>Modificador a la tirada</b>
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 DERIBADOS

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 DERIBADOS

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 una cuarta parte (25%) o más de su banda está fuera de combate. Por ejemplo, en una banda compuesta por doce guerreros, será necesario efectuar un chequeo de retirada si tres o más de sus guerreros están fuera de combate. Incluso las bandas que normalmente son inmunes a psicología deben efectuar chequeos de retirada. Si no se supera el chequeo de retirada, la banda pierde automáticamente la batalla. La partida finaliza inmediatamente, y los guerreros supervivientes se retiran de la zona. Un chequeo de retirada no superado es la causa más común de que un combate finalice.

Para efectuar un chequeo de retirada tira 2D6. Si el resultado es igual o menor que el atributo de Liderazgo del jefe de la banda, el jugador ha superado el chequeo y puede continuar luchando. Si el jefe de la banda 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 aturdidos o fuera de combate.

## Retirada Voluntaria

Una vez dos o más de los guerreros de la banda quedan fuera de combate, un jugador puede retirarse voluntariamente de la batalla al inicio de cualquiera de sus turnos.

## Jefes

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

### **a) 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.

### **b) 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. Si la miniatura está trabada en combate cuerpo a cuerpo, no atacará durante este turno de combate cuerpo a cuerpo.

Si lanza hechizos, no podrá utilizar ninguno durante este turno. Si la miniatura que no supera el chequeo de estupidez no está trabada en combate cuerpo a cuerpo, tira 1D6.

**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.