

Annúminas, Ciudad de Reyes

Un juego de peleas de bandas en la Tierra Media

Este juego es una adaptación del reglamento de Mordheim hecho por Tuomas Pirinen, Rick Priestley y Alessio Cavatore propiedad de Games Workshop. Algunas reglas opcionales y los marcadores de juego son del reglamento Chronopia, de Target Games. Es un juego hecho por y para fans sin ánimo de lucro para su libre distribución por Jose Enrique Vacas de la Rosa (Neithan).

Índice

1.1 – Introducción

1.2 - Reglas

- Atributos
- El Turno
- Movimiento
- Disparo
- Combate Cuerpo a Cuerpo
- Liderazgo y Psicología

1.3 - Equipo

- Armas y Armaduras
- Equipo Diverso

1.4 - Magia

2.1 – Bandas

- Organización de la Banda

2.2 – Lista de Bandas

- Angmarim de Carn Dûm
- Elfos de Rivendel
- Enanos buscadores de tesoros
- Mercenarios de Rhovanion
- Guerreros de Arthedain
- Guerreros de Cardolan
- Guerreros de Rhodaur

Hombres del este

Orcos de Angmar

3.1 - Campañas

Experiencia

3.2 - Beneficios

3.3 - Comercio

3.4 - Escenarios

3.5 - Espadas de Alquiler

3.6 - Dramatis Personae

4.1 - Reglas Opcionales

Guerreros a Caballo

Acciones sin movimiento

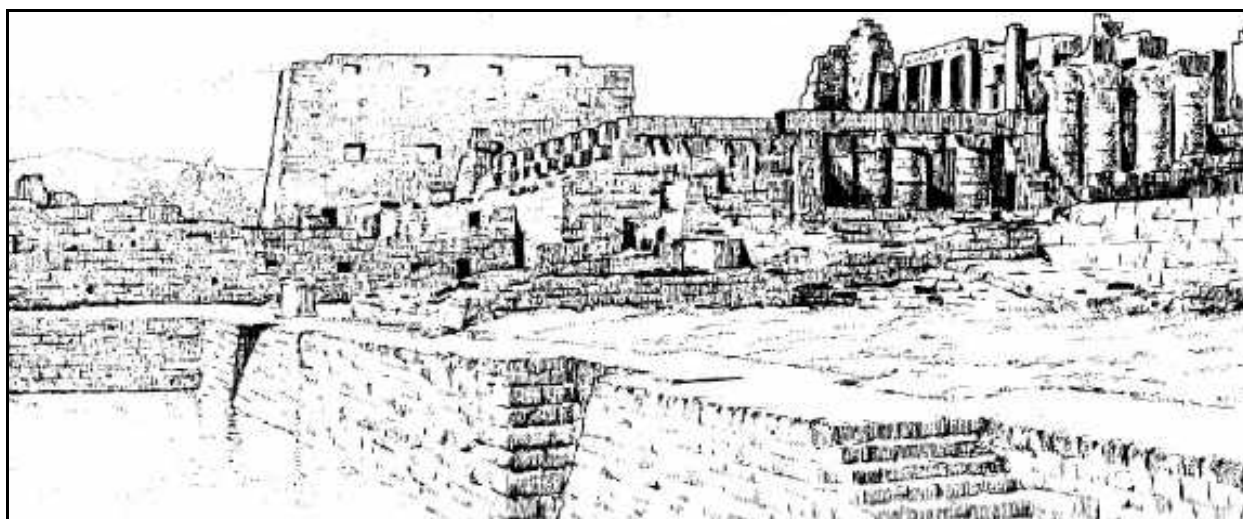
Batallas Individuales

5.1 - Ayudas de juego

Hoja de referencia rápida

Hojas de control de banda

Marcadores



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

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

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

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

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

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

Nenuial (Lago del Crepúsculo)

Túmulos adánicos

Men Aran (Camino del Rey)

Río Baranduin

Jardines

Jardines

Huerto

- 1 - Salones reales
- 2 - Torre de la estrella del rey
- 3 - Biblioteca real
- 4 - Gran explanada
- 5 - Calle de las terrazas
- 6 - Distrito viejo
- 7 - Distrito superior
- 8 - Distrito nuevo
- 9 - Caras Edain
- 10 - Pradera de los héroes

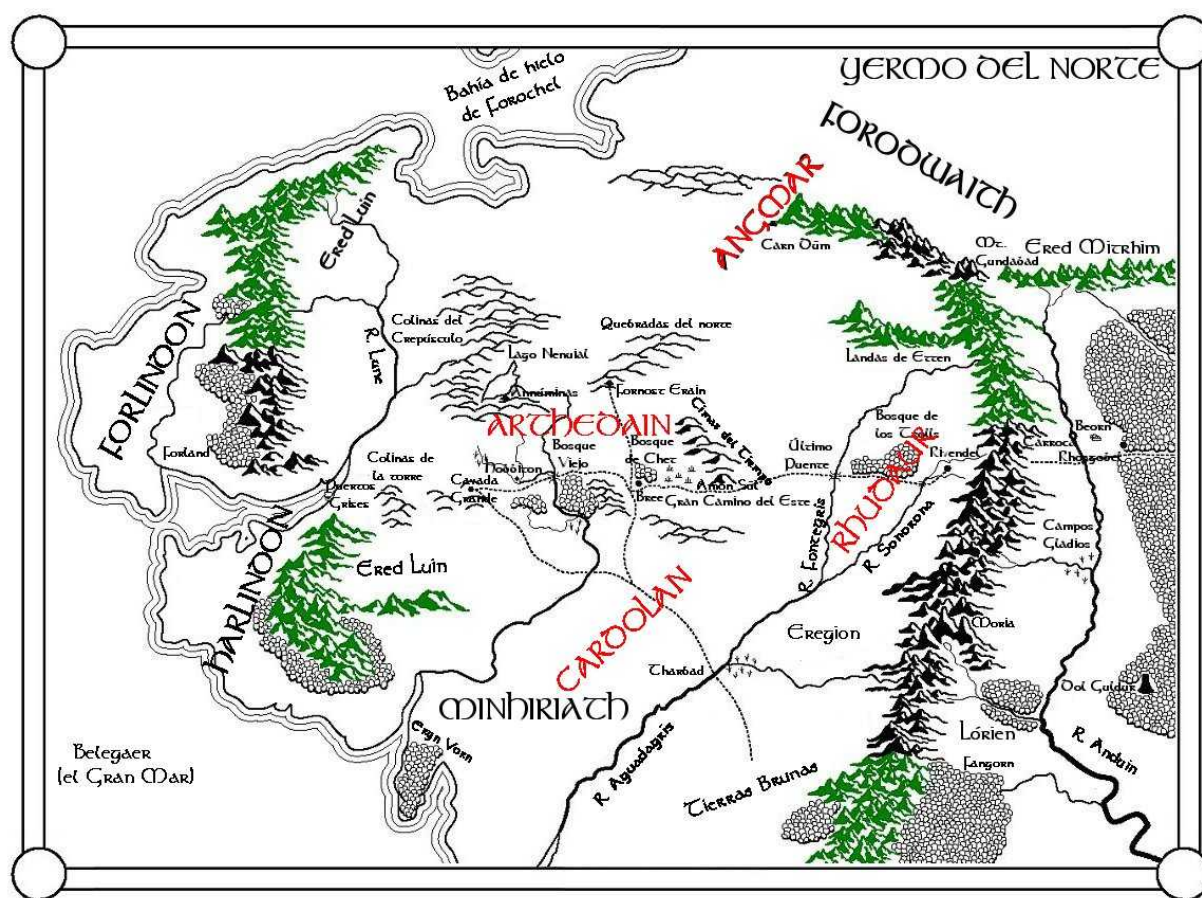
1 cm = 50 m

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenidos a **Annúminas**, la Ciudad de los Reyes!

Annúminas es un juego de combates que tiene lugar durante un intenso periodo de tiempo pasado en el que docenas de bandas libraron cientos de feroces escaramuzas a lo largo y ancho de la ciudad.

Este libro contiene toda la información que necesitas para jugar a **Annúminas**, además de información de trasfondo, consejos sobre cómo dirigir una campaña, organizar una banda y pintarla, etc.



Un poco de historia

Más de mil años antes de la historia relatada en *el señor de los Anillos*, existió un reino hermano de Gondor en Eriador. Ese hermoso reino se llamaba Arnor y estaba regido por los descendientes de Isildur, el héroe que cortó el anillo del dedo de Sauron en la batalla decisiva de la Última Alianza. Varios siglos pasaron desde su fundación y el reino se dividió en tres, Rhudaur al este, Cardolan al sur y Arthedain en el centro. Pero en tiempos de paz, las ambiciones florecen y pronto comenzaron las llamadas Guerras Mezquinas (1.410 – 1.640 T.E.) en las que los reyes se volvieron codiciosos y se enfrentaron con sus propios hermanos en un intento de proclamarse reyes supremos del Reino del Norte. Esta desunión sería el principio de su caída, pues sólo consiguieron debilitarse y Sauron mandó en secreto a su servidor más temido, el señor de los nazgûl. El Rey Brujo, llegó en secreto a la tierra de Angmar y pronto reunió un ejército bajo su estandarte. Los orcos salieron de las montañas, los hombres del este acudieron a su llamada e incluso los orgullosos montañeses de Rhudaur le juraron fidelidad.

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

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

Combate sobre una mesa de juego

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

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

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

Cómo organizar una banda

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

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

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

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

Qué necesitarás

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

Miniaturas

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

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

Superficie de Juego

También necesitarás un lugar donde librar los combates. Cualquier superficie firme y lisa, como una mesa o el suelo servirá. La misma mesa de la cocina probablemente será perfecta. Es recomendable utilizar una sábana o manta viejas para proteger la mesa de los rasponazos. Algunos jugadores fabrican una mesa de juego especial con madera de conglomerado u otro material similar (dividida en dos o más piezas para guardarla con mayor facilidad), que colocan sobre una mesa para extender el área de juego. Sea lo que sea lo que utilices, necesitarás una zona de juego rectangular de aproximadamente unos 120 por 120 cm para la mayoría de los combates.

Fichas

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

Dados

En todas las tiradas de dados se utilizan los típicos dados de seis caras (que habitualmente abreviamos a D6). A veces deberás modificar el resultado de una tirada de dado. Esto se indica mediante el D6 más o menos un número, como por ejemplo $1D6+1$ o $1D6-2$. Tira el dado o dados y suma o resta el número indicado al resultado de la tirada. Puede que tengas que tirar varios dados a la vez. Por ejemplo, $2D6$ significa que tiras dos dados y sumas los resultados. También puede ser que te encuentres con el término $1D3$. Puesto que no existe nada parecido a un dado de tres caras, utiliza el siguiente método para determinar un resultado entre 1 y 3. Tira $1D6$ y divide el resultado, redondeando hacia arriba: 1 ó 2 equivale a 1; 3 ó 4 equivale a 2, y 5 ó 6 equivale a 3. Si tienes la oportunidad de repetir una tirada, debes aceptar el segundo resultado, incluso si es peor que el resultado original.

Cinta Métrica

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

Otro Equipo

También necesitarás papeles y lápices para anotar los detalles sobre el armamento de tus guerreros y otros asuntos similares. Puedes utilizar hojas de control para ello, y al final de este libro encontrarás unas cuantas en blanco. Es mejor que las fotopies en vez de utilizar los originales.