

Escenarios

Secuencia Previa a la Batalla

Puedes decidir simplemente con tu oponente qué escenario queréis jugar si lo quieres así, aunque la mayoría de los jugadores prefieren generar sus escenarios al azar. Para ello, sigue esta secuencia antes de la batalla.

1 El jugador con el valor de banda más bajo efectúa una tirada en la tabla de Escenarios para determinar qué escenario se juega. En los escenarios donde haya un atacante y un defensor, el mismo jugador puede decidir quién es el atacante y quién el defensor.

2 Efectúa una tirada por cada uno de tus guerreros con una *vieja herida de guerra* para determinar si puede o no tomar parte en la batalla.

3 Despliega todos los elementos de escenografía y las dos bandas de acuerdo con las reglas del escenario que vayáis a jugar. Cuantos más edificios haya mejor, por lo que deberías desplegar todos los elementos de escenografía de que dispongas.

Tabla de Escenarios

4D6	Resultado
4	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.
5	Escenario 3: A la Búsqueda de Tesoros.
6	Escenario 8: Ocupar.
7	Escenario 2: Escaramuza.
8	Escenario 4: ¡No Pasaréis!
9	Escenario 9: Ataque Sorpresa.
10	Escenario 6: Encuentro Casual.
11	Escenario 1: Defender el Botín.
12	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.
13	Escenario 10: Los Observadores
14	Escenario 11: Emboscada al carromato (<i>sólo si juegas con las reglas opcionales</i>)
15	Escenario 12: Cazarrecompensas
16	Escenario 13: ¡Algo se mueve en las ruinas!
17	Escenario 14: Asalto a la Torre de la Estrella (<i>necesita árbitro</i>)
18	Escenario 7: Tesoro Escondido.
19	Escenario 15: En mitad de la Noche
20	Escenario 16: Un paseo por el Jardín
21	Escenario 17: Perdidos en la orilla del lago
22	Escenario 5: Pelea Callejera
23	Escenario 2: Escaramuza
24	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.

Reglas para partidas entre más de dos jugadores

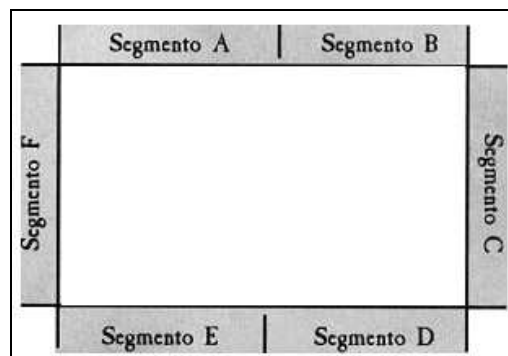
Tamaño del área de juego: Las partidas entre más de dos jugadores necesitan, obviamente, un área de juego mayor de lo habitual. Mientras una partida normal puede

librarse en un área de 120x120 cm, las partidas entre varios jugadores precisan un área de cómo mínimo 120x180 cm. Esto es muy importante en el momento del despliegue, como se describe más adelante.

Atacantes y defensores: En aquellos escenarios en que debes definir un atacante y un defensor, el defensor es el jugador cuya banda tenga la valoración de banda superior. Si más de una banda tiene la misma valoración de banda y ésta es la superior, el defensor será aquel cuya banda esté compuesta por más miniaturas. Si aún así se produce un empate, tirad un dado para determinar quién es el defensor. Tan sólo puede haber una banda defensora, el resto de bandas que tomen parte en el combate serán atacantes.

Despliegue: En aquellos escenarios en que haya un defensor, éste desplegará su banda en primer lugar. Para determinar cuál de las bandas atacantes despliega a continuación (o cuál de las bandas despliega en primer lugar si no hay atacantes y defensores), cada jugador tirará 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor será el primero en desplegar, seguido por el resto de jugadores en orden creciente de resultados.

Cuando toque desplegar, cada jugador deberá elegir uno de los segmentos del borde de la mesa de juego indicados en el siguiente diagrama, y desplegar la totalidad de su banda a 15 cm o menos de él. Ningún jugador puede colocar a uno de los miembros de su banda a 15 cm o menos de cualquier miembro de las otras bandas.



Hay que tener en cuenta que algunos escenarios poseen sus propias reglas especiales de despliegue (generalmente aplicables al defensor) que pueden hacer variar el despliegue descrito anteriormente. En estos casos los cambios se indican claramente en la descripción del escenario.

Secuencia de juego: Una vez desplegadas todas las bandas, los jugadores deben determinar la secuencia en que resolverán sus turnos. Para ello, los jugadores deben situarse junto al segmento en que han desplegado y tirar 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor será el primero en resolver su turno, seguido por el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta su posición en la mesa).

Peleas desiguales: En las partidas de **Annúminas** con varios jugadores no queda muy clara la definición de *pelea desigual* ¡Cualquier enfrentamiento puede definirse como tal si una banda es atacada por dos o más adversarios! Aún así, puede darse el caso de que una banda sea muy superior al resto. Para determinar si alguna banda está luchando de forma desigual debe compararse la valoración inferior de todas las bandas con la siguiente valoración de banda. La diferencia entre ambos valores en la tabla de la sección Experiencia determinará si la banda con menor valoración recibirá algún modificador a la experiencia, como si las dos bandas con menor valoración estuvieran luchando entre ellas.

Disparar en combate cuerpo a cuerpo: Al contrario de lo que sucede en los combates normales, en las batallas multitudinarias es posible disparar a un combate cuerpo a cuerpo si ninguna de las miniaturas implicadas en el combate pertenece a la banda que está disparando. Los disparos deben seguir dirigiéndose a la miniatura enemiga más próxima, como es habitual (excepto si la miniatura que dispara se encuentra en una posición elevada, como en las reglas habituales). Sin embargo, si el proyectil impacta, debe determinarse aleatoriamente si ha impactado al objetivo deseado o a una de las miniaturas trabadas en el mismo combate cuerpo a cuerpo.

Combates entre varios bandos: En las batallas multitudinarias es posible que una miniatura sea cargada por miniaturas de dos o más bandas enemigas. En este caso, la miniatura luchará durante la fase de combate de cada una de las bandas que esté atacándole contra las miniaturas activas en ese momento. Esto permitirá a la miniatura efectuar a lo largo de un turno más ataques de los habituales, ¡pero en un caso como este sin duda la miniatura luchará con uñas y dientes si hiciera falta!

Retirada de las bandas: Al contrario que en una partida normal, cuando una banda no supera el *chequeo de retirada* (o todas sus miniaturas quedan *fuera de acción*), la partida no tiene por qué acabar. Si las reglas no indican unas condiciones de victoria especiales, una partida entre varios jugadores seguirá hasta que tan sólo quede una banda sobre la mesa. El jugador que quede sobre la mesa normalmente será el ganador, aunque en algunos escenarios ¡la banda ganadora puede ser la primera que abandone la mesa tras cumplir sus objetivos!

Aliados: En las partidas normales de **Annúminas** una banda se enfrenta a una banda rival para conseguir un determinado objetivo. Obviamente, en estas condiciones cualquier tipo de alianza es del todo imposible. Sin embargo, en los combates entre varios jugadores, las alianzas no sólo son posibles, ¡sino una necesidad para poder completar algunos escenarios! Una banda intentando acabar por ella sola con un Dragón se encontrará en una posición insostenible condenada al fracaso ¡Tan sólo conseguiría perder varios miembros, sin conseguir su objetivo! Las alianzas se mantienen hasta el final de la partida (por ejemplo, dos bandas pueden aliarse para acabar con otra y dividirse el botín al final), o son temporales (¡muchas veces finalizan de forma repentina y violenta!).

Para formar una alianza, un jugador debe declararlo al inicio de su turno. Debe indicar (a todos los jugadores) con qué banda (o bandas) quiere aliarse y, si estos están de acuerdo, se forma la alianza. No existe límite alguno al número de bandas con que un jugador puede aliarse. Las siguientes reglas especiales deben aplicarse a las bandas y sus aliados:

- Los miembros de la alianza no se consideran enemigos. Los miembros de una banda pueden correr sin problemas si hay miniaturas de la banda aliada a 20 cm o menos. Las miniaturas obligadas a cargar contra una miniatura enemiga a causa de alguna regla especial (como *furia asesina*) no se verán obligadas a cargar contra sus aliados.
- Los miembros de las bandas aliadas que estén trabadas en combate en el momento de anunciarse la alianza se destrabarán automáticamente. Separa inmediatamente las miniaturas 3 cm. Las miniaturas podrán moverse normalmente a partir de su siguiente fase de movimiento (y las miniaturas *aturdidas* o *derribadas* deben seguir las reglas habituales, etc.)
- Iniciar un combate cuerpo a cuerpo, disparar o lanzar hechizos ofensivos contra una miniatura de una banda aliada significará la rotura automática de la alianza con esa banda.

Cuadro de posibles alianzas:

	Angmarim	Enanos	Elfos	Arthedain	Cardolan	Rhudaur	Orcos	H. del este
Angmarim	S	N*	N	N	N	N	S	S
Enanos	N*	S*	S*	S*	S*	S*	N	N*
Elfos	N	S*	S	S	S	S	N	N
Arthedain	N	S*	S	S	S	S	N	N
Cardolan	N	S*	S	S	S	S	N	N
Rhudaur	N	S*	S	S	S	S	N	N
Orcos	S	N	N	N	N	N	S	S
H. del este	S	N*	N	N	N	N	S	S

Las bandas de Mercenarios podrán elegir durante la creación de la misma si quieren ser buenos (en este caso para alianzas serán considerados como Guerreros de Arthedain) o malos (en cuyo caso serán considerados como Hombres del este para las alianzas).

Enanos: Puede haber una banda de Enanos tan avariciosos que se alíen con los siervos del Rey brujo en su afán por conseguir riquezas (aunque no se aliarán con Orcos). Para estas excepciones, vergüenza de su raza, invierte los valores con asterisco de la tabla.

Escenario 1: Defender el Botín

A menudo, una banda encuentra un edificio repleto de tesoros y es desafiada por una banda rival. Esto suele provocar un conflicto, ya que es bastante improbable que ninguno de los bandos esté dispuesto a abandonar con facilidad el botín encontrado.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o una torre en ruinas, o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm. El primer edificio debería situarse en el centro del campo de batalla, y el objetivo del escenario es tomar el control de este edificio.

Bandas

La banda con el menor número de guerreros es automáticamente la defensora. Si ambos bandos tienen el mismo número de guerreros, tira un dado. El defensor despliega en el interior o a 15 centímetros o menos del edificio objetivo. La banda atacante despliega a 15 centímetros o menos del borde de la mesa de juego. Ten en cuenta que puedes dividir la banda para que entre por lugares diferentes si así lo deseas.

Inicio de la Partida

El atacante mueve en primer lugar.

Final de la Partida

Si al final de cualquiera de los turnos del defensor el atacante tiene más miniaturas en pie y a 15 centímetros o menos del objetivo que el defensor, el atacante vence. De lo contrario, la partida acabará cuando una de las bandas no supere un *chequeo de retirada*.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Tesoros

Un tesoro por cada Héroe de cualquiera de las bandas que esté en el interior del edificio objetivo al final de la partida (hasta un máximo de tres por banda).

Escenario 2: Escaramuza

A pesar de la enormidad de las ruinas de Annúminas, siempre existe el riesgo de encontrarse con una banda rival. Aunque a veces los dos grupos pasan de largo sin combatir, lo más común es que estalle un feroz combate entre las ruinas. Si una banda logra expulsar a sus rivales, podrá explorar un área mucho mayor.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o una torre en ruinas, o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Bandas

Cada jugador tira un dado. Quien obtenga el resultado mayor elige qué banda despliega en primer lugar. El primer jugador elige un borde de la mesa y coloca todas sus miniaturas a 20 centímetros o menos de ese borde. Su oponente despliega sus miniaturas a 20 centímetros o menos del borde opuesto.

Inicio de la Partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Final de la Partida

Cuando una de las bandas no supere un *chequeo de retirada*, la partida acaba. La banda que huye pierde, y su oponente vence.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Escenario 3: A la Búsqueda de Tesoros

Dispersos por entre las ruinas de Annúminas, se encuentran innumerables tesoros. A menudo ocurre que dos bandas llegan a la misma zona, y sólo una batalla puede determinar quién recoge los despojos del campo de batalla. En este escenario, las bandas se encuentran mientras están registrando el mismo almacén, o bóveda o edificio en ruinas potencialmente beneficioso.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Reglas Especiales

Una vez desplegados los elementos de escenografía, coloca algunas fichas de tesoros para representar donde están los fragmentos. En total debe haber 1D3+1 fichas. Cada jugador coloca por turnos una ficha. Tira 1D6 para determinar qué jugador coloca una en primer lugar. Las fichas deben estar situadas a una distancia de 25 cm o más del borde de la mesa, y al menos a 15 cm entre sí. Fíjate que las fichas se colocan antes de que se sepan los bordes donde van a desplegarse las bandas, por lo que es bastante recomendable colocar las fichas más o menos en el centro del campo de batalla. Los guerreros pueden coger las fichas poniéndose en contacto peana con peana con ellos. Un guerrero puede transportar tantos tesoros como quiera. No pueden pasarse los tesoros entre sí. Si un guerrero que lleva un tesoro queda *fuera de combate*, coloca el tesoro donde cayó herido.

Bandas

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién despliega en primer lugar. Quien obtenga el resultado mayor despliega antes, a 20 cm o menos del borde del tablero de su elección. Su oponente despliega a 20 cm o menos del borde opuesto.

Inicio de la Partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Final de la Partida

La partida acaba cuando una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*. Los fugitivos pierden automáticamente.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Marcador de Tesoros. Si un Héroe o un Seguidor está en posesión de un marcador de tesoros al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Tesoros

Tus guerreros ganan un tesoro por cada marcador en posesión de tu banda al finalizar la batalla.

Escenario 4: ¡No Pasaréis!

Cuando se extiende la noticia del descubrimiento de un gran tesoro, las bandas organizan expediciones para desenterrar la nueva riqueza. Sin embargo, a menudo sus rivales intentan bloquearlas, deseosas de conseguir toda la tesoros para ellos.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Bandas

Cada jugador tira un dado. Quien obtenga el resultado mayor escoge en que borde de la mesa despliega el atacante. El atacante despliega en primer lugar, a 20 centímetros o menos de su borde de la mesa. El defensor despliega en cualquier punto de la mesa, mientras todas sus miniaturas se hallen a 35 centímetros o más de cualquier atacante.

Inicio de la Partida

El atacante mueve en primer lugar.

Final de la Partida

Si una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*, la partida acaba inmediatamente. Si el atacante logra situar dos o más miniaturas en pie a 5 cm o más en el interior de la zona de despliegue del defensor, habrá logrado pasar y habrá vencido.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Seguidores que sobrevive a la batalla, gana +1 punto de Experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Pasar. Cualquier guerrero que logre pasar a través de las líneas enemigas recibe +1 punto de Experiencia. Si el guerrero es un Seguidor, todo el grupo recibe +1 punto de experiencia.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Escenario 5: Pelea Callejera

A menudo, dos bandas se encuentran cara a cara en las estrechas callejas de Annúminas. A veces pasan de largo sin ningún incidente, pero lo más habitual es que el encuentro termine en un derramamiento de sangre.

Elementos de Escenografía

Coloca todos los edificios formando una sola calle, sin huecos abiertos a lo largo de ella. Detrás de los edificios se encuentran ruinas impasables, aunque los edificios en sí todavía son accesibles. La única manera de salir es atravesar toda la calle. La calle puede girar tanto como quieras y no debería ser demasiado estrecha para poder combatir, pero puede tener “cuellos de botella” en algunos puntos. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Quien obtenga el resultado mayor elige desplegar en primer o en segundo lugar. Las bandas despliegan a 15 centímetros o menos de los extremos opuestos de la calle.

Reglas Especiales

Ninguna de las dos bandas puede retroceder a lo largo de la calle para salir por su propia zona de despliegue.

Inicio de la Partida

Tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar.

Final de la Partida

Cuando una de las bandas logre sacar a todos sus guerreros de la calle por el extremo opuesto de la misma, la partida acaba y ese jugador es el vencedor. Alternativamente, una banda que no supere un *chequeo de retirada* perderá la batalla.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de Experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Escapar. El primer Héroe de cualquiera de los bandos (¡pero no de los dos!) en salir por el extremo opuesto de la calle gana +1 punto de experiencia.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Escenario 6: Encuentro Casual

Ambas bandas han completado su búsqueda diaria entre las ruinas y están de regreso a su campamento cuando se encuentran de repente cara a cara. Ninguno de los dos bandos se esperaba un combate, por lo que la banda que reaccione con mayor rapidez tendrá ventaja.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

1. Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor puede elegir desplegar en primer o en segundo lugar.
2. El primer jugador en desplegar debe situar a toda su banda en la zona de despliegue A, tal y como se muestra. Puede escoger qué cuadrante de la mesa denomina como zona de despliegue A.
3. La segunda banda puede desplegar en la zona de despliegue B, pero no puede colocarse ningún guerrero a 35 cm o menos de una miniatura enemiga.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 y suma la Iniciativa de su jefe. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

Cada banda lleva encima 1D3 fragmentos de tesoros al inicio de la batalla. Anota el número de tesoros que lleva cada banda.

Fin de la Partida

La batalla acaba cuando una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*. La banda que huye pierde.

Experiencia

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o un grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Jefe Vencedor.** El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.
- +1 **Por Enemigo Fuera de Combate.** Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Tesoros

Ambas bandas ganan todos los tesoros que tenían al inicio de la batalla menos el número de Héroes que quedaron *fuera de combate* durante la partida, hasta un mínimo de cero. Además, reciben un tesoro adicional por cada Héroe enemigo que dejen *fuera de combate*, hasta el número máximo de tesoros que la banda oponente llevaba encima al inicio de la batalla.

Escenario 7: Tesoro Escondido

Hay rumores de que en uno de los edificios en ruinas hay un sótano oculto con un cofre de tesoro escondido en él. Dos bandas rivales han oído hablar del sótano, y ahora están registrando la zona ¿Quién sabe lo que se encontraran?

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 y quien obtenga el resultado mayor decide qué banda despliega en primer lugar. Esta banda despliega a 20 centímetros o menos del borde de la mesa que el jugador elija. El oponente despliega en el borde opuesto, a 20 centímetros o menos del borde de la mesa.

Reglas Especiales

Todos los miembros de la banda (¡no, los animales no!) saben aproximadamente lo que están buscando, y deben registrar los edificios para encontrar el tesoro. Tira 2D6 cada vez que un guerrero entre en un edificio que no haya sido registrado previamente por ninguno de los dos bandos. Con un resultado de 12, ha encontrado el tesoro. Los edificios en el interior de las zonas de despliegue no se registran (ya que han sido concienzudamente saqueados hace tiempo), y cada edificio sólo puede ser registrado una sola vez. Si no habéis obtenido ningún resultado de 12 cuando sólo quede un edificio por registrar, automáticamente éste será el edificio donde se encuentre el tesoro. Después de encontrar el cofre del tesoro, el guerrero debe llevarlo a sitio seguro saliendo por su propio borde de mesa. Llevar el cofre del tesoro retrasa al guerrero, que se mueve a la mitad de su velocidad. Dos o más miniaturas pueden llevar el cofre sin problemas. Puedes utilizar una miniatura del cofre del tesoro para representar al cofre. Si la miniatura que carga con él queda *fuera de combate*, el cofre del tesoro se queda en ese sitio. Cualquier miniatura de tamaño humano o superior puede recogerlo poniéndose en contacto peana con peana con él.

Quienquiera que recupere el cofre puede tirar en la siguiente tabla después de la partida para determinar qué hay en su interior. Fíjate que tiras por separado por cada objeto, aparte de las coronas de oro, que siempre encuentras automáticamente. Por ejemplo, tira para ver si encuentras tesoros, para lo que necesitas un resultado de 5+ en 1D6. Después tira para ver si está la armadura, y así sucesivamente. Esto puede ser una adquisición muy valiosa. Sin embargo, también puede significar que los miembros de tu banda se han arriesgado a morir ¡por sólo tres coronas de oro!

OBJETOS	RESULTADO NECESARIO 1D6
3D6 mo	Automático
1D3 tesoros	5+
Una armadura ligera	4+
Una espada	3+
1D3 gemas (valen 10 mo cada una)	5+

Inicio de la Partida

Tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Final de la Partida

Cuando una de las bandas lleve a sitio seguro el tesoro, o una banda no supere un *chequeo de retirada*, la partida acaba. La banda victoriosa consigue el cofre del tesoro.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de Experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

+2 Por Encontrar el Cofre. Si un Héroe encuentra el cofre del tesoro recibe +1 punto de experiencia.

Escenario 8: Ocupar

Este escenario tiene lugar en una zona de Annúminas donde los edificios están repletos de tesoros y otras riquezas. Tomar y mantener estos edificios significa que tu banda obtendrá unos pingües beneficios. Por desgracia, vuestros oponentes han tenido la misma idea.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Bandas

Ambos jugadores tiran 1D6 y quien obtenga el resultado mayor decide qué banda despliega en primer lugar. Esta banda despliega a 20 centímetros o menos del borde de la mesa que el jugador elija. El oponente despliega en el borde opuesto, a 20 centímetros o menos del borde de la mesa.

Inicio de la Partida

Tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

El objetivo es capturar 1D3+2 edificios del campo de batalla. Marca esos edificios, empezando por el más cercano al centro del campo de batalla, siguiendo por el más cercano, y así sucesivamente. Un edificio está ocupado si tienes al menos una miniatura en pie dentro y no hay miniaturas enemigas en el interior de ese edificio.

Final de la Partida

No es necesario efectuar *chequeo de retirada* alguno. La partida dura un máximo de ocho turnos. Si una de la bandas se retira voluntariamente, la partida acaba, y se considera que la banda vencedora ocupa todos los edificios del campo de batalla.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un grupo de Seguidores que sobrevive a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

Si ambos bandos ocupan el mismo número de edificios, la partida se considera un empate y ningún jefe recibe este punto.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Escenario 9: Ataque Sorpresa

Una banda está registrando las ruinas de Annúminas en busca de botín cuando es atacada por una banda enemiga. Los defensores están desperdigados y deben organizar una defensa rápidamente para repeler a los atacantes.

Elementos de Escenografía

Empezando por el atacante, cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía (un edificio o una torre en ruinas, o algo similar). Te sugerimos que los despleguéis en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

1. El jugador defensor tira 1D6 por cada Héroe y grupo de Seguidores en su banda. Con un resultado de 1-3, están en algún otro lugar de las ruinas y aparecerán más tarde como refuerzos. Con un resultado de 4-6 despliegan al inicio de la batalla. Al menos un Héroe y un grupo de Seguidores estarán presentes al inicio de la batalla. Si todos los Héroes y grupos de Seguidores obtienen un resultado de 1-3, el último Héroe y grupo de Seguidores se desplegará automáticamente al inicio de la batalla.
2. El defensor despliega en el campo de batalla a los Héroes y grupos de Seguidores disponibles. Ninguna miniatura podrá estar a menos de 20 centímetros entre sí, ya que la banda está dispersa registrando las ruinas. Ninguna miniatura podrá desplegarse a menos de 20 centímetros del borde de la mesa.
3. El atacante despliega a toda su banda a 20 centímetros o menos de un borde de la mesa elegido al azar, como muestra el dibujo. Puede elegir el borde numerado como “1” antes de tirar.

Inicio de la Partida

El atacante siempre mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

El defensor, al inicio de su segundo y subsiguientes turnos, puede tirar 1D6 por cada uno de los grupos de Seguidores o Héroes que todavía no estén en el campo de batalla. Con un resultado de 4+ aparecen en la fase de movimiento por un borde de la mesa escogido al azar del mismo modo que antes. Tira 1D6. Todos los refuerzos de ese turno llegan por el mismo borde y pueden cargar en ese turno.

Final de la Partida

La partida acaba cuando una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*. La banda que huye es la perdedora.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un grupo de Seguidores que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Escenario 10: Los observadores

Tan solo las bandas más valientes o temerarias se atreven a explorar el Barrio del Noreste de la ciudad. Muy pocas de las que lo hacen vuelven a ser vistas, ya que esta zona de Annúminas es famosa por ser el dominio del Señor Oscuro, un poderoso enviado del rey brujo. Las bandas de los Angmarim y Orcos tienen aquí las riendas del poder y cuanto más se acerca una banda a los túmulos profanados, más posibilidades existen de que atraiga la muerte o la condenación eterna sobre todos sus miembros. A pesar de todo, aquellos cuya avaricia no tiene límites o aquellos que creen a pies juntillas que el mapa que han comprado (o robado) es una guía fidedigna a un sinfín de riquezas arriesgarán sus almas por ello. Para el iluminado capitán, una zona de especial interés, que según se dice rebosa de riquezas, es la zona cercana al Barrio Noreste, que antaño estuvo habitada astrólogos y videntes. Los rumores dicen que esta zona está llena, sobre todo, de artefactos mágicos, aunque a los guerreros se les aconseja ir con cuidado con las estatuas...

Elementos de escenografía

Cada jugador coloca por turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. La batalla se libra en un área de unos 120 cm de lado. Los jugadores deberían situar a continuación 1D3+1 estatuas (recomendamos que sean miniaturas de hechiceros pintadas de forma que parezcan ser de piedra o de bronce). Estas deberían colocarse a una distancia mínima de 20 cm entre sí o del borde del tablero. Para las partidas multijugador, recomendamos que los jugadores añadan 1D3 estatuas por jugador.

Despliegue

Los jugadores deberían tirar 1D6 y el que obtenga el resultado más alto podrá decidir qué banda empieza primero. Entonces se sitúa a esta banda a un máximo de 20 cm de cualquier borde del tablero. El oponente (oponentes, en el caso de las partidas multijugador) despliega luego a una distancia máxima de 20 cm del borde opuesto.

Reglas especiales

Botín

Cuando hayas situado los elementos de escenografía, dispón varias fichas de botín sobre el tablero para representar dónde están las riquezas de los hechiceros. Habrá 1D3+1 fichas en total. Para las partidas multijugador, se sugiere que los jugadores añadan 1D3 fichas por cada jugador.

Cada jugador sitúa una ficha por turno. Tira 1D6 para ver quién empieza. Las fichas deben colocarse a un máximo de 20 cm de una estatua, a un máximo de 25 cm del borde del tablero y a un mínimo de 15 cm entre sí. Hay que tener en cuenta que las fichas se sitúan antes de decidir por qué borde van a empezar las bandas, por lo que es una buena idea situarlas hacia el centro del tablero. Los guerreros pueden recoger las fichas con solo estar en contacto con ellas. Un guerrero puede llevar consigo cualquier cantidad de botín sin penalización alguna. Los guerreros no pueden entregarle su botín a otro guerrero. Si el guerrero que lleva una ficha queda fuera de combate, se debe dejar la ficha sobre el tablero en el punto donde haya caído.

Estatuas

Sin que los guerreros lo sepan, las estatuas aparentemente inofensivas de los hechiceros siguen todavía con vida, aunque son víctimas de un tormento eterno. Todo guerrero que trate de recoger una ficha de botín debe efectuar una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 4+, el hechicero lo habrá detectado y le lanzará un hechizo. Tira entonces otro 1D6; con un resultado de 1-2, lanza un hechizo nigromántico; con un 3-4, lanza un hechizo del Caos; y, con un 5-6, lanza un hechizo de hechicería. Determina el hechizo lanzando (¡otro!) 1D6 en la tabla de hechizos apropiada. Si el hechizo se encuentra fuera de alcance o simplemente es inapropiado para las circunstancias, se considerará que se ha producido una disfunción mágica. El oponente podrá tirar para determinar si el lanzamiento del hechizo tiene éxito añadiendo +1 a la tirada (¡así siempre es más divertido!). La estatua solo tratará de lanzar un hechizo contra un mismo guerrero una vez.

Inicio de la partida

Tira 1D6 para ver quién empieza.

Final de la partida

La partida acaba cuando todas las bandas menos una se hayan retirado.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por enemigo fuera de combate. Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Por ficha de botín. Si un héroe o seguidor lleva alguna ficha de botín al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.

Las ganancias obtenidas...

Cada jugador puede efectuar una tirada en la tabla siguiente por cada ficha de botín que tenga en su posesión al final de la partida:

1D6	Objeto
1	Amuleto de buena suerte.
2	Lágrimas de Yavanna.
3	Musgo Ham.
4	Mohereg.
5	Capa Lujosa.
6	Tomo de Brujería.

Escenario 11: Emboscada al carromato

Los caminos del Antiguo Reino de Arnor son muy peligrosos y están infestados de todo tipo de bandidos, mercenarios y partidas de guerra. Se han requerido los servicios de una banda para que proteja un carro en un viaje peligroso atravesando la ciudad de punta a punta. Una banda rival se encuentra al acecho y ha tendido una emboscada a el carromato en una zona particularmente aislada de la ruta. Cuando el carro y su escolta alcanzan un giro en el camino, la banda que les ha preparado la emboscada les asalta y se inicia una persecución.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un grupo de edificios, una hilera de columnas o una pequeña fuente o estatua. Es necesario trazar la carretera por la que viaja el carromato. Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor puede situar un elemento de escenografía en cualquier lugar a lo largo del borde del tablero para crear una referencia que se va estrechando para el camino.

Despliegue

Los defensores pueden desplegar a toda su banda, ya que todos llevan montura. Solo los guerreros que van montados en el carromato y los que vayan a caballo pueden tomar parte en este escenario. La banda defensora se despliega encarada en dirección al borde contrario del tablero (el más corto) y a una distancia de 100 cm de ese borde del tablero (ese borde representa la ruta de escape del tablero). El carromato debe situarse con la banda y encarada en esta dirección. Hasta un 50% de la banda atacante puede desplegarse oculta en cualquier lugar del campo de batalla, pero a una distancia mínima de 45 cm de cualquier miniatura de la banda defensora. El resto de la banda atacante se despliega a 60 cm detrás de los defensores y encarado en la misma dirección; esta parte de la banda atacante debe ir montada.

Final de la Partida

La partida termina cuando una de las bandas no supera un chequeo de retirada o cuando el carro abandona el tablero por el borde del tablero contrario al que empezaba. Si la banda no supera un chequeo de retirada, pierde automáticamente.

Experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+ 1 por destrucción del carromato: si un héroe de la banda atacante destruye el carromato, obtiene 1 punto de experiencia.

+ 2 por captura del carromato: si un héroe de la banda atacante captura el carromato intacto, obtiene + 2 puntos de experiencia.

+2 por escape del carromato: si el carromato logra escapar y abandona el campo de batalla en poder de la banda defensora, esta obtiene +2 puntos de experiencia.

Reglas Especiales

El carromato incluye su propio conductor (utiliza las reglas del arriero de las reglas opcionales para monturas sustituyendo sus habilidades por las de montar y conductor de carros). Solo en este escenario, el conductor del carromato se considera un componente más de la banda.

Además, los jefes del campamento de la banda le prestan a la banda defensora algunos caballos (u otras monturas parecidas) para los componentes de la banda (el jugador defensor puede gastar hasta 250 coronas en monturas que deben devolverse al término de la partida).

La banda defensora puede reclutar para este escenario los servicios de un guardián de caminos como espada de alquiler por la mitad del coste habitual.

Los atacantes disponen de caballos suficientes (o monturas alternativas dependiendo de cada raza; por ejemplo, wargos para los Orcos) para incluir en su banda (el jugador atacante puede gastar hasta 400 coronas en monturas que solo pueden incluirse en este escenario).

Solo las bandas del bien pueden proteger el carromato (Guerreros humanos, mercenarios, Elfos, Enanos, etc). ¡No sería muy creíble que una banda de Orcos defendiese el carromato!

Sin embargo, puedes adaptar este escenario si solo intervienen bandas malignas, en cuyo caso una banda sería la encargada de proteger el carro de un enviado del Rey brujo.

Los asaltantes también pueden reclutar los servicios de un salteador de caminos por la mitad del coste habitual.

La persecución: se trata de una regla especial que solo puede aplicarse a monturas y únicamente en este escenario. Los guerreros montados pueden abandonar el combate cuerpo a cuerpo durante su fase de

movimiento si así lo quieren y, como están montados, no reciben un impacto automático de sus enemigos (de esta forma, el escenario puede librarse más rápidamente y las miniaturas no pasan demasiado tiempo trabadas en combate).

Ingenuidad enana: si la banda atacante es una banda de Buscadores de Tesoros Enanos pueden situar una barricada en el camino, pero a una distancia mínima de 45 cm del carromato. Esto refleja el hecho de que los Enanos no pueden llevar monturas. Si la banda defensora es de Buscadores de Tesoros Enanos, estos pueden incluir un carro (además del carromato) para poder montar a sus guerreros.

¡Espolear!: se trata de una regla especial que se aplica solo a las monturas y únicamente en este escenario. Un jinete puede espolear a su montura para que vaya más rápido; funciona de forma similar a la regla ¡aplicar el látigo! Un jinete no puede cargar y espolear en el mismo turno. Tira 1D6 y suma el resultado al movimiento del jinete. Si obtienes un resultado de 1, tira en la tabla siguiente:

1D6 Resultado

1-2 Montura cansada: la montura se está cansando y, si el jinete la espolea, en el turno siguiente debes dividir el resultado (redondeando hacia arriba).

3-4 Sacudida del jinete: el jinete sufre una sacudida debido a la velocidad de la montura y no podrá espolearla hasta el siguiente turno, cuando recupere la compostura.

5-6 Fuera de control: efectúa una tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo! (de las reglas opcionales para monturas).

Escenarios 12: Cazarrecompensas

Tu banda ha seguido la pista de una famosa banda de forajidos en la zona de la ciudad supuestamente por tu facción hasta su guarida con la intención de entregarlos a las autoridades y cobrar la recompensa por su captura. Por desgracia, parece que otra banda de cazarrecompensas también les ha seguido el rastro...

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea unos muros o setos, un edificio en ruinas, una sección de escombros, una estatua, fuente o algún otro elemento similar apropiado para los escenarios de Annúminas. En el centro del tablero debe situarse un gran edificio que represente la guarida de los malhechores.

Reglas Especiales

Los bandidos se encuentran en el interior de la guarida y no van a dejarse capturar fácilmente. Al término de cada turno, los forajidos pueden disparar 1D6 flechas +1 por cada banda participantes desde las ventanas y la puerta del edificio (¡disparan indistintamente a cualquier banda!). Cada proyectil debe dirigirse contra un objetivo individual. Los proyectiles disparan con HP 3, que sufre modificaciones por alcance y cobertura (y, por supuesto, los guerreros que disparan deben tener ángulo de visión del objetivo). Los componentes de la banda no pueden entrar en el edificio hasta que no se haya acabado el escenario.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién despliega en primer lugar. El jugador que obtenga el resultado mayor escoge el borde del tablero desde el que desplegar y, además, lo hará en primer lugar. Si hay dos jugadores, el siguiente desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos jugadores, el resto de jugadores escogerá el lugar de despliegue en función del resultado de sus tiradas (de mayor a menor). Los jugadores deben desplegar sus bandas a una distancia máxima de 20 cm de su borde respectivo del tablero, a más de 10 cm del lateral del tablero y a una distancia mínima de 25 cm de la banda de otro jugador. Recuerda que, si el escenario lo van a librar más de cuatro jugadores, el tablero debería ser mayor de lo habitual.

Inicio de la Partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar. El juego se desarrolla alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj (es decir, dependiendo del lugar donde se sitúen las bandas).

Final de la Partida

Cuando una de las bandas no supera el chequeo de retirada, la partida se acaba. La banda que huye pierde la partida automáticamente. Si una o más bandas se han aliado y el resto de bandas ha huido, las dos bandas pueden compartir su victoria o pueden continuar la partida hasta que una de las dos obtenga la victoria.

Tan pronto como haya un ganador claro, los bandidos se entregarán. La banda que los entregue a las autoridades obtendrá 5+1D6 coronas de oro por cada bandido (hay 6 bandidos escondidos en el edificio +1 por cada banda participante). La banda ganadora también captura el equipo de los bandidos (6 arcos, 1D3 espadas y 2D6 dagas) y un puñado de raciones en malas condiciones que no merecen la pena.

Experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+ 1 por heridas causadas por los bandidos: cualquier héroe que sufra heridas de los arcos de los bandidos pero no quede fuera de combate gana + 1 punto de experiencia.

Escenario 13: ¡Algo se mueve en las ruinas!

Tu banda se encuentra de camino al campamento cuando percibe que en el camino que atraviesa hay algo amenazador. Las sombras son mucho más densas en esa zona y se escuchan sonidos extraños. Algunos de los guerreros han detectado algo moviéndose a su alrededor. La banda ha oído rumores de que en las ruinas de esta zona de la ciudad rondan espíritus malévolos y criaturas de la noche, pero no les había hecho caso pensando que eran cuentos de vieja. De repente, un aullido desgarrador rompe el silencio...

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, un grupo de arbustos o muros, una estatua, una sección de escombros, una sección de camino, de arroyo o algún otro elemento de escenografía similar que sea apropiado para los escenarios de Annúminas. Al menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser edificios en ruinas.

Reglas Especiales

Miedo a la oscuridad: las ruinas de esta parte de la ciudad resultan tan amenazantes que ponen nerviosas a las bandas. Cualquier componente de una banda que se encuentre en un edificio en ruinas debe superar un chequeo de completamente solo en cada uno de sus turnos (aunque haya cerca de él componentes de su propia banda). Si no supera el chequeo, el componente de la banda huye 5D6 cm hacia el borde del tablero más próximo (los componentes de la banda que abandonen el tablero no seguirán disputando la partida, aunque no tendrán que efectuar tiradas por heridas graves una vez haya finalizado la batalla).

¡Algo se mueve entre las ruinas!: hay una cosa entre las ruinas que acecha a cada banda que toma parte en la partida (si se trata de una partida de dos jugadores, habrá dos cosas, una por cada banda; si son cuatro jugadores, habrá cuatro cosas; y así sucesivamente). Las cosas se sitúan en edificios en ruinas determinados al azar y empiezan la partida ocultas. Al término de cada turno (cuando todos los jugadores hayan movido sus miniaturas), hay un turno especial, el "turno de la cosa".

Una cosa cargará automáticamente contra cualquier componente de una banda que se haya extraviado y que esté dentro de su alcance de carga. Si no hubiese ninguno dentro de su distancia de carga, la cosa moverá 5D6 cm en una dirección al azar a menos que haya algún edificio en ruinas, en cuyo caso moverá en esa dirección. Las cosas tienen su propia fase de combate cuerpo a cuerpo y un guerrero que esté trabado en combate con una cosa luchará con ella durante su turno y durante el turno de la cosa, igual que si se tratase del combate de dos guerreros de distintas bandas.

Estas son las reglas completas de la Cosa de las Ruinas.

Despliegue

Todos los jugadores tiran 1D6 y el que obtenga el resultado mayor desplegará en primer lugar desde el borde del tablero que haya elegido. Si hay dos jugadores, el otro jugador desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos jugadores, los otros jugadores eligen el lado desde el que despliegan e irán moviendo sus bandas en función del resultado obtenido (de mayor o menor). Un jugador debe desplegar su banda como máximo a 20 cm del borde del tablero, pero como mínimo a 10 cm de un borde del tablero y a una distancia mínima de 25 cm de una miniatura de otra banda. Recuerda que si la partida la libran más de cuatro jugadores, el tablero debería ser más grande de lo habitual.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida).

Final de la Partida

La partida finaliza cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada. La banda que no supere un chequeo de retirada pierde la partida automáticamente. Si una o más bandas se han aliado y el resto no ha superado sus chequeos de retirada, ambas bandas pueden compartir la victoria y ganar la partida o también pueden seguir jugando hasta que una de las dos bandas obtenga la victoria.

Experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por cosa fuera de combate: cualquier héroe que deje fuera de combate a una cosa gana + 1 punto de experiencia (sí, son puntos que se suman a los de "por enemigo fuera de combate").

Nombre	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cosa de las Ruinas	12	4	0	5	5	3	4	2(3)	7

Reglas Especiales

Bestia enorme: la cosa de las Ruinas es una criatura enorme y, por tanto, se considera un objetivo grande a efectos de disparo y puede elegirse como objetivo aunque no sea la miniatura más próxima.

Creada por las Artes Oscuras: se cree que esta criatura es una creación de las Artes Oscuras, aunque su origen es incierto y diabólico. El poder de la más negra brujería vuelve a recomponer la forma de la criatura cuando resulta herida y, por tanto, posee una capacidad de curación sobrenatural. Al inicio de cada turno, tira 1D6 si la cosa de las ruinas ha resultado herida. Si obtienes un resultado de 5+, la criatura recupera una Herida, que cicatriza milagrosamente.

Dura como el hierro: la piel de la cosa de las ruinas es más gruesa que el cuero endurecido y sobre ella rebotan las espadas y las flechas. La cosa de las ruinas dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ que se reduce normalmente dependiendo de la Fuerza del ataque.

Escalada de araña: Clavando sus garras en la roca, esta criatura puede escalar superficies verticales sin necesidad de cuerda y sin reducción al movimiento.

Fauces enormes: con sus enormes mandíbulas, la cosa de las ruinas puede partir a un hombre en dos. Además, gracias a sus enormes fauces, dispone de un ataque adicional (incluido en su perfil de atributos) que es siempre su primer ataque. Si este primer ataque logra impactar, el impacto será crítico con un resultado de 5 ó 6.

Miedo: la cosa de las ruinas es una criatura terrible que causa miedo.

Licántropo: la sangre de la cosa de las ruinas contiene una terrible y poderosa maldición. Una miniatura que quede fuera de combate debido a un ataque de esta criatura corre el riesgo de sufrir la maldición de su sangre oscura (solo afecta a miniaturas de tamaño humano y no a no muertos). Tras la batalla, si la miniatura ha sobrevivido al ataque, tira 1D6. Un resultado de 6 indica que la miniatura queda curada de sus heridas, pero sujeta a una maldición.

En cada batalla siguiente, todas las veces que la miniatura con la maldición resulte herida, deberá efectuar un chequeo de liderazgo. Si no lo supera, ¡se transformará ante los atónitos ojos de sus camaradas en la cosa de las ruinas! La miniatura utilizará entonces el mismo perfil de atributos de la cosa de las ruinas. Si llevaba equipo o armadura, estos resultarán destruidos y las armas de la miniatura caerán al suelo (aunque podrá recuperarlas al término de la batalla). La cosa de las ruinas siempre ataca a la miniatura más próxima, ya sea amiga o enemiga; si no puede, usará su movimiento máximo para acercarse todo lo que pueda. La cosa de las ruinas puede intentar no atacar a una miniatura amiga efectuando un chequeo de Liderazgo (en este caso ha de usar su atributo de liderazgo y no el del jefe de la banda). Si supera el chequeo, no atacará a las miniaturas amigas.

Tira 1D6 al término de la batalla. Un resultado de 2 a 6 indica que la miniatura vuelve a la normalidad (aunque sin su atavío...), pero continúa padeciendo la maldición. Si obtienes un resultado de 1, la cosa de las ruinas desaparece en la espesura para siempre y se convierte en un mito o leyenda (elimínala de la hoja de control de la banda).

Escenario 14: Escenario: Asalto a la Torre de la Estrella

La Torre de la Estrella es la fortaleza de los Videntes, el único edificio que resistió en pie tras el holocausto que causó el asedio. Se dice que los Videntes sobrevivieron a la caída gracias a sus poderes de previsión (¡y también porque se escondieron en las catacumbas existentes en el subsuelo de la torre!). Desde la Torre de la Estrella, estos misteriosos personajes vigilan las ruinas de la ciudad maldita, se enfrentan a los seguidores del Señor Oscuro y recogen tesoros para custodiarlos en el interior del edificio de la torre. Muchos objetos arcanos y poderosos se guardan bajo los techos de la Torre de la Estrella, a salvo de ojos codiciosos que querrían usarlos en su provecho. Es el rumor de estos tesoros lo que causa que los codiciosos y los sedientos de poder intenten infiltrarse en la torre. Pero las catacumbas de la Torre de la Estrella son muy extensas y apenas han sido exploradas; hay miles de túneles que llevan en todas direcciones. Hace poco se descubrió un túnel largo tiempo olvidado que conduce hasta la cripta de la Torre de la Estrella y los rumores de la existencia de un tomo de poderosa magia han atraído a todo tipo de escoria como las polillas al fuego. Este escenario puede disputarse con un máximo de cuatro bandas de cualquier tipo y requiere un árbitro.

Elementos de escenografía

El árbitro dispone el tablero como si se tratara de una ciudad de calles estrechas pero ordenadas. El árbitro debería situar todos los marcadores que pueda para representar las entradas de las alcantarillas, puesto que hay bandas atacantes equidistantes entre sí y también debe anotar el edificio o habitación que alberga el tomo mágico.

Bandas

Las bandas invasoras despliegan todas sus miniaturas en el lugar indicado por el árbitro siguiendo los emplazamientos dispersos de las entradas de las alcantarillas. El árbitro debe procurar que las bandas inicien la partida a una distancia mínima de 30 cm unas de las otras.

Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 y el que obtenga el resultado mayor tendrá la iniciativa en el primer turno.

Reglas especiales

Videntes

En el turno del árbitro (es decir, una vez que hayan movido todos los jugadores), este tirará 1D3. El resultado indicará el número de Videntes que pueden incluirse en la partida. El árbitro situará las miniaturas en el lugar que quiera, pero a una distancia mínima de 20 cm de una banda atacante. Se usará la banda de Guerreros de Arthedain para los Videntes. Sólo pueden incluirse un máximo de dos Nólhildi (en vez de uno) por partida. Las Guerreros pueden ir equipados con dos espadas o con una espada y escudo (el árbitro puede decidir con qué armas van equipados, pero ha de decirlo cuando despliegue las miniaturas). Los Nólhildi disponen de un hechizo de hechicería determinado al azar (el árbitro lleva a cabo la tirada) y llevan armadura ligera (así como las armas con las que pueden ir equipados los guerreros). Los Videntes nunca se retiran y superan automáticamente cualquier chequeo de miedo o de completamente solo. Esto se debe a la combinación de su fanatismo y determinación.

En este escenario, una banda de Guerreros de Arthedain (si alguna juega este escenario) dispone de la habilidad especial de desplegarse en el punto que quiera, ya que se supone que ha oído rumores y quiere detener a los bárbaros que tratan de robar el tomo mágico. Las bandas de Elfos, Guerreros de Cardolan y Guerreros de Rhudaur pueden elegir si ayudarán a la defensa o atacarán. Pueden reclutar también un máximo de dos guerreros de cada patrulla de Videntes que se encuentre vigilando los túneles (si la patrulla no está liderada por un Nólhildi y si la banda NO es de Elfos). Entonces la banda pasará a controlar a los guerreros (no el árbitro). Para hacerlo, el Capitán del jugador debe superar un chequeo de liderazgo por cada guerrero que trata de reclutar, ya que se supone que intenta convencerlo para que lo siga.

Botín

Un integrante de cualquiera de las bandas (menos de los Guerreros de Arthedain) puede dedicar un turno completo a buscar un botín cuando esté en un edificio o habitación (implica que no puede moverse, luchar o lanzar un hechizo). Al término de su turno, el jugador tirará 1D6 por cada componente de la banda que esté buscando un botín y consultará la tabla siguiente:

1D6 Objeto

1-2 No encuentra ningún objeto de valor.

3-4 *Agua de fuego.*

5 Un objeto común de la lista incluida en la página 146 del reglamento de Annúminas.

6 *Objeto legendario* (una vez finalizada la partida, las bandas malvadas pueden elegir profanar

el objeto y obtener a cambio un objeto legendario malvado. Para ello, el jefe de la banda debe superar un chequeo de iniciativa).

Edificio objetivo

Cuando un jugador finalmente alcance el edificio objetivo donde se guarda el tomo, el árbitro podrá situar automáticamente frente a la banda 2D3 guerreros, que son los guardianes del libro. Pueden efectuar una carga ese mismo turno, aunque nunca si están a una distancia mayor de 30 cm del objetivo. Estos guerreros se ven sujetos a la regla de furia asesina. No atacarán a una banda de Guerreros de Arthedain o cualquier otra que esté ayudando a la defensa, pero pedirán una confirmación de su autoridad antes de permitir que se lleven el tomo. El Capitán de una banda solo puede efectuar un chequeo de liderazgo por turno y, si lo supera, los guerreros que guardaban el tomo lo cederán a la otra banda para que lo proteja.

Una banda puede efectuar un chequeo de retirada en cualquier momento si ha perdido por lo menos a dos componentes de la banda.

Final de la partida

La partida finaliza automáticamente cuando una banda logra derrotar a los guerreros que guardan el tomo y abandonar el edificio (se supone que encuentran con facilidad una alcantarilla por la que salir y escapar).

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier héroe o un grupo de seguidores sobreviven a la batalla, obtienen +1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor. El jefe de la banda que obtenga la victoria consigue + 1 punto de experiencia adicional.

+1 Por enemigo fuera de combate. Cualquier héroe obtiene +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Por conseguir el tomo. Cualquier héroe o seguidor que abandone el tablero con el tomo mágico obtiene +1 punto de experiencia.

Recompensas

El libro es un tomo mágico que permite a quien lo use ganar dos hechizos de la lista de hechicería o dos nuevos hechizos de su propia lista (o uno de cada).

Todas las bandas puede usar el tomo excepto los Guerreros de Arthedain, Cardolan y Rhudaur (para estas bandas sería poner en grave peligro de corrupción a su Nólhildi).

*Las bandas que ayuden a la defensa obtienen 100 monedas de oro (una recompensa por un trabajo bien hecho) y + 2 puntos de experiencia para su Capitán. Además, los guerreros que hayan sido reclutados durante la batalla pueden unirse a la banda permanentemente (impresionados por liderazgo del Capitán) junto con las armas con que estaban equipados.

*Las bandas de Guerreros de Cardolan o Rhudaur destruyen el libro y obtienen +1D6 puntos de experiencia que se distribuyen entre los miembros de la banda. Se supone que piensan que los Videntes están locos en su empeño de guardar objetos que pueden ser usados por el Enemigo, obtienen +2 puntos de experiencia por cada Capitán o Nólhildi de los Videntes que dejen fuera de combate. Además, ganan 50 monedas de oro (una recompensa por el trabajo bien hecho).

*Otras bandas pueden utilizar el libro para los fines que estimen oportunos.

Escenario 15: En mitad de la noche

La banda se ha topado en medio de la noche con una misteriosa figura que les ofrece dinero por cometer lo que, a simple vista, parece el sencillo asesinato "de un hechicero inexperto e insignificante", preferiblemente antes de que complete un ritual menor. El hechizo creará una nueva peste que infectará a los residentes de Annúminas y el hechicero planea aprovecharse de sus poderes alquímicos y ganar dinero por curar la enfermedad.

Parece un encargo fácil y la banda, que ha bebido bastante alcohol, acepta el trato. Lo único que tienen que hacer es ir al cementerio y matar a su objetivo ("un hombre viejo y frágil no debiera resultar un trabajo muy difícil...").

Por supuesto, nuestros intrépidos héroes desconocían la existencia de la misteriosa figura que se les ha acercado subrepticamente. El objetivo parece ser un practicante de las artes oscuras (quizás un brujo poderoso), tiene una escolta de seguidores y posiblemente sea capaz de invocar alguna criatura más con un solo gesto. Además, el hechicero juega con ventaja, ya que está en su propio terreno (el cementerio). El ritual hará que malvados espíritus habiten los cuerpos de prisioneros moribundos del cementerio para tomar la ciudad con viles intenciones. ¡Apresuraos chicos!

Elementos de escenografía

El tablero debe tener unas medidas de 120cm x 60 cm. En uno de sus extremos debe situarse un mausoleo donde el hechicero prepara su ritual. En el lado opuesto, se sitúan las puertas del cementerio, por las que la banda atacante entra. En el resto del tablero puedes disponer elementos de escenografía de cementerio como tumbas, árboles podridos, etc.

Bandas

La banda defensora debe ser una banda de Angmarim de Carn Dûm y tiene que incluir un nigromante que pueda lanzar hechizos. La banda defensora solo puede incluir la mitad de sus miniaturas, pues se supone que el resto está buscando componentes para celebrar el ritual.

La banda atacante puede ser cualquier banda excepto una de Angmarim de Carn Dûm.

Los defensores despliegan sus miniaturas en primer lugar, teniendo en cuenta que deben situar sus miniaturas a una distancia mínima de 35 cm de la puerta del cementerio. El mausoleo y el hechicero deben encontrarse lo más apartados posible de la puerta. A continuación, despliega la banda atacante, a una distancia máxima de 15 cm de la puerta del cementerio.

Las miniaturas atacantes que normalmente pueden desplegar en cualquier punto del tablero (por una regla que así lo permita) podrán desplegarse a otros 15 cm de la puerta (hasta un total de 30 cm).

Inicio de la partida

Antes de comenzar la partida, y una vez que se hayan desplegado las miniaturas, el jugador defensor puede tirar 1D3. El resultado indicará el número de Perdidos que puede situar en cualquier punto del tablero (aunque a una distancia mínima de 20 cm de las miniaturas atacantes).

Reglas especiales

El primer turno corresponde al jugador defensor.

El objetivo del defensor es completar el ritual con su nigromante. Para llevar a cabo el ritual, el nigromante necesita un total de 10 turnos, en los que no podrá efectuar otra acción que no sea entonar sus cánticos, y para ello debe encontrarse a una distancia máxima de 3 cm del altar (es decir, no podrá moverse, luchar en combate o lanzar un hechizo). El nigromante solo podrá defenderse si se ve atacado, aunque esta acción le obligará a detener el ritual y tendrá que comenzar otra vez por el principio (otros diez turnos).

En cada uno de sus turnos, el defensor puede tirar 1D6-3. El resultado indicará el número de Perdidos que podrá situar en cualquiera de los bordes del tablero. Los Perdidos pueden moverse y cargar normalmente tan pronto como entren en juego.

Si el nigromante logra completar el ritual del hechizo, podrán incluirse 5D6 Perdidos al inicio del turno siguiente. Una de estas miniaturas podrá situarse en contacto con un elemento de escenografía del cementerio. Además, toda miniatura de la banda del oponente que haya quedado fuera de combate regresará a la partida como Perdido en el punto en que fue eliminado (tendrá el perfil de atributos de un Perdido y no dispondrá de habilidades especiales, aunque mantendrá su equipo original). ¡Ya puedes empezar a pintar Perdidos! En este punto, el nigromante tomará parte en el escenario normalmente.

Final de la partida

La banda atacante gana la partida automáticamente si logra dejar fuera de combate al nigromante y, por tanto, evita que se complete la ceremonia del ritual.

El defensor obtiene la victoria si logra completar el ritual. De todas formas, podría resultar divertido continuar jugando para comprobar si el atacante logra poner a salvo a sus miniaturas volviendo a salir por la puerta del cementerio.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier héroe o un grupo de seguidores que sobrevive a la batalla, obtienen +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda que obtenga la victoria consigue + 1 punto de experiencia adicional.

+1 Por enemigo fuera de combate. Cualquier héroe obtiene +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+3 Por detener el ritual. Cualquier héroe puede obtener +3 puntos de experiencia por dejar fuera de combate al nigromante y detener el ritual.

Tesoros

La banda que obtenga la victoria conseguirá recuperar 1D3 tesoros junto al mausoleo donde se celebraba el ritual.

Perdidos

Si el defensor logra completar con éxito el ritual, podrá conservar 1D3+3 Perdidos de los que había invocado, siempre que estos no le hagan sobrepasar el límite de la banda. Los Perdidos sobrantes se asume que se han quedado vagando por ahí o dándose un festín con los guerreros caídos en combate.

Escenario 16: Un paseo por el Jardín

Tu banda ha oído las fabulosas historias que se cuentan acerca de los jardines conmemorativos junto a la Gran Explanada. Sin embargo, incluso si tus guerreros creyeran los rumores sobre enormes árboles que odian a los que andan a dos patas, se cuentan otras historias demasiado interesantes sobre estos jardines. Los rumores de que allí se encuentran montones de tesoros esparcidos por el suelo sin nadie que los vigile y sótanos secretos llenos de objetos de valor incalculable fueron más que suficientes para que tu banda se sintiera atraída hasta este lugar sin pensar demasiado en los riesgos. Así que ahora os encontráis aquí, mirando detenidamente el interior de la profunda maraña, y os preguntáis cuáles de las historias son ciertas. Entonces notáis que no sois los únicos valientes que han ignorado las amenazas...

Elementos de escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, un grupo de árboles, unos pequeños arbustos u otros elementos adecuados para Annúminas. Por lo menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser algún tipo de planta. El resultado final debería parecer una zona cubierta por completo de vegetación con algunos caminos pequeños, muros y edificios.

Bandas

Ambos jugadores tiran 1D6 y quién obtenga el resultado mayor desplegará en primer lugar en el borde del tablero que elija. Si participan dos jugadores, el segundo jugador desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos, los jugadores restantes eligen el borde del tablero donde despliegan sus bandas siguiendo el orden de los resultados de las tiradas (es decir, de mayor a menor). Los jugadores deben desplegar sus bandas a una distancia máxima de 20 cm y mínima de 10 cm del borde del tablero y a un mínimo de 25 cm de otra banda. Recuerda que, si participan más de cuatro bandas, debería disponerse un tablero mayor de lo habitual.

Inicio de la partida

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién tiene la iniciativa. El orden se establece siguiendo las agujas del reloj alrededor de la mesa (basado en el lugar en el que los jugadores desplegaron sus bandas).

Reglas especiales

Parece que los rumores sobre los jardines conmemorativos de Annúminas son ciertos. Para reflejarlo, el escenario está sujeto a las siguientes reglas especiales:

*Los árboles del jardín atacarán a cualquier guerrero que se encuentre dentro de su alcance. Al final de cada fase de movimiento, comprueba si alguno de los guerreros puede verse atacado por una planta. Todos los guerreros de la banda que terminen su movimiento a una distancia de 5 cm o menos de un árbol recibe 1D3-1 impactos automáticos de Fuerza 3. Si un guerrero de la banda finaliza su movimiento a una distancia de 5 cm o menos de una planta más pequeña (seto, arbusto, etc.), recibirá 1D6-2 impactos automáticos de Fuerza 1. Por consiguiente, un guerrero que acabe su movimiento a más de 5 cm de una planta se habrá movido lo suficientemente rápido para evitar ser alcanzado. Sin embargo, ten en cuenta que los ataques pueden realizarse aunque el guerrero se encuentre trabado en combate o no haya movido en su fase de movimiento (nadie tiene la culpa de que sea tan estúpido como para mantenerse tan cerca del árbol, ¿no?).

*Al final de la partida, cada jugador obtiene un dado adicional para tirar en la Tabla de Exploración. Además, después de efectuar las tiradas, los jugadores tienen la oportunidad de repetir todas sus tiradas de exploración. Pero, si el jugador se decide por esta opción, deberá repetir todas las tiradas de exploración que haya efectuado. No pueden conservarse unos resultados y repetir otros.

Final de la partida

La partida finaliza cuando solo quede una banda que no haya fallado sus chequeos de retirada. Las bandas que no superen el chequeo de retirada pierden automáticamente. Si dos o más bandas se han aliado, cuando las otras bandas se hayan retirado pueden escoger compartir la victoria y finalizar la partida o continuar jugando hasta que una banda obtenga la victoria (¡se rompe la alianza y sigue el combate!).

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier héroe o un grupo de seguidores que sobrevive a la batalla, obtiene +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de las bandas que obtengan la victoria consigue + 1 punto de experiencia adicional.

+1 Por enemigo fuera de combate. Cualquier héroe obtiene +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Atacado por las plantas. Todo héroe que haya sufrido durante la partida por lo menos el ataque de una planta obtiene +1 punto de experiencia.

Escenario 17: Perdidos en la orilla del lago

Una de las bandas se ha perdido en la ahora pantanosa orilla del lago Nenuial y sus componentes han quedado aislados (¡obviamente, esta situación requiere un cambio de liderazgo!). Mientras los guerreros de la banda se llaman para tratar de reagruparse, otros guerreros les escuchan y deciden aprovecharse de su grave situación...

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de arbustos o muros, una sección de bosque, una sección de pantano, de río o de arroyo o algún otro elemento de escenografía similar que sea apropiado para los escenarios de Annúminas. Al menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser secciones de pantano o de tierra pantanosa.

Reglas Especiales

La banda con valor de banda más alto es la que se pierde en el pantano. El jugador sitúa a sus miniaturas en el tablero a una distancia mínima de 25 cm del borde del tablero y a una distancia mínima de 15 cm de otra miniatura de la misma banda. Una vez que hayas situado a la banda, se desplegarán el resto de bandas con las indicaciones que se especifican a continuación.

Despliegue

Una vez que se hayan situado las miniaturas de la banda perdida, el resto de jugadores tiran 1D6 para ver quién despliega primero. El jugador que obtenga el resultado mayor elige el borde del tablero y despliega en primer lugar. Si están al acecho dos bandas, el segundo jugador despliega en el borde contrario del tablero. En el caso de que participen más de dos bandas, los jugadores eligen el lugar de despliegue y sitúan a sus bandas basándose en el resultado de la tirada de dados (de mayor a menor). Los jugadores deben desplegar sus bandas como máximo a 20 cm de su borde del tablero y a una distancia mínima de 10 cm de un borde lateral del tablero. Recuerda que si hay más de cuatro jugadores desplegando en los bordes del tablero, el campo de batalla debería ser más grande de lo habitual.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida). La banda perdida mueve en último lugar.

Final de la Partida

La partida finaliza cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada. La banda que no supere un chequeo de retirada pierde la partida automáticamente. Si una o más bandas se han aliado y el resto no ha superado sus chequeos de retirada, ambas bandas pueden compartir la victoria y ganar la partida o también pueden seguir jugando hasta que una de las dos bandas obtenga la victoria.

Experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de seguidores que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.