

Campañas

Las bandas viajan hasta la Ciudad de los Reyes procedentes de varias regiones de la Tierra media. Están formadas por muchas razas y por múltiples razones, pero en definitiva todas deben enfrentarse a los peligros de las oscuras callejuelas y las sinuosas calles de **Annúminas**.

Aunque es muy divertido jugar partidas aisladas, parte del desafío de **Annúminas** es organizar una banda de forma que sea una fuerza temida por todos. Una campaña le da a tu banda la oportunidad de ganar experiencia y nuevas habilidades, además de la ocasión de reclutar nuevos guerreros a medida que su fama y fortuna crecen.

Cómo Iniciar una Campaña

Para iniciar una campaña, necesitarás dos jugadores al menos, aunque es preferible que sean tres o más. Puedes controlar más de una banda, pero la mayoría de la gente prefiere controlar una por campaña, ya que eso les permite dedicar más tiempo y atención a pintar, convertir y jugar con su banda favorita.

Puedes empezar una campaña tan pronto como dispongas de dos jugadores que hayan organizado sus respectivas bandas. En cualquier momento posterior se pueden unir nuevos jugadores a la campaña. Aunque las nuevas bandas tendrán menos experiencia, en poco tiempo aprenderán nuevas habilidades. Combatir contra otras bandas más poderosas les permitirá desarrollar sus bandas con mayor rapidez.

Cómo Jugar una Campaña

Para iniciar una campaña, los dos jugadores escogen para combatir uno de los escenarios (consulta la sección de Escenarios). Al final de cada partida, los jugadores calculan cuánta experiencia han ganado sus guerreros y cuánta piedra bruja han conseguido antes de regresar a su campamento.

La experiencia se expresa mediante los puntos de experiencia que los Héroes y los Seguidores obtienen por sobrevivir a cada partida. Esto se explica con más detenimiento en la sección de Experiencia.

Cuando un Héroe o un grupo de Seguidores poseen los puntos de experiencia suficientes reciben un *desarrollo*. Un *desarrollo* puede mejorar el perfil de atributos del guerrero incrementando su Habilidad de Armas, su Habilidad de Proyectiles, etc., o puede que obtenga una habilidad especial, como por ejemplo *Golpe Poderoso* o *Acróbata*.

Después de cada partida, los guerreros se dedican a recoger tesoros, que más tarde puede venderse para obtener oro, para comerciar, etc. Puedes reclutar más guerreros o comprar nuevas armas a los mercaderes. Todo esto se explica con más detalle en las secciones de Beneficios y de Comercio, más adelante.

Valor de una Banda

Cada banda tiene un *valor de banda*; cuanto mayor sea el valor, mejor será la banda. El valor de la banda se calcula simplemente multiplicando por 5 el número de guerreros y sumando su experiencia acumulada.

Las grandes criaturas, como por ejemplo las Trolls, valen cada una 20 puntos más el número de puntos de Experiencia que hayan acumulado. El valor de la banda cambia después de cada partida debido a que los guerreros supervivientes ganan experiencia adicional, o que hayan muerto algunos guerreros, se hayan reclutado algunos nuevos, etc.

Con un poco de suerte, el valor de tu banda aumentará, ¡lo que significa que aumenta tu poder! Secuencia Posterior a la Batalla Después de que acabe la batalla, ambos jugadores efectúan el siguiente proceso. No tienes por qué completar todo el proceso de una sola vez, intenta hacer las tres primeras partes del proceso justo después de la batalla. Puede que quieras pensarte las compras más adelante, pero cualquier tirada de dados debe tener como testigos a ambos jugadores o una tercera parte neutral.

1 Heridas. Determina la gravedad de las heridas de cada guerrero que haya quedado *fuera de combate* al final de la partida. Consulta la tabla de Heridas Graves en la página 118.

2 Otorga experiencia. Los Héroes y los grupos de Seguidores ganan experiencia por sobrevivir a las batallas. Consulta la sección de Experiencia y la de Escenarios para conocer todos los detalles.

3 Tirada en la Tabla de Exploración. Consulta la sección de Beneficios para conocer todos los detalles.

4 Reclutamiento de nuevos guerreros. Añade más miembros a tu banda y adquiere nuevo equipo, tal como se describe en la sección de Comercio.

5 Puesta al día del valor de tu banda. Ya estás listo para combatir de nuevo.

Disolución de una banda

Puedes disolver una banda al final de cualquier partida y organizar una nueva. Todos los guerreros originales de la banda y cualquier equipo y otros beneficios que adquiriesen se pierden. También puedes expulsar a cualquier guerrero de la banda en el momento que quieras.

Muerte de un Guerrero

Cuando muere un guerrero (ya sea un Héroe o un Seguidor), todas sus armas y equipo se pierden. Esto es muy importante, por lo que debe quedar claro desde el principio. No es posible entregar las armas o el equipo de un guerrero a otro una vez uno de los dos guerreros ha muerto.

Muerte de un Jefe

Si el jefe de una banda muere, el Héroe con el atributo de Liderazgo más elevado toma el mando. Entonces obtiene automáticamente la habilidad de *jefe* (aunque debe continuar utilizando su lista de habilidades original), y puede utilizar la lista de Equipo disponible para el *jefe*. Si hay más de un Héroe elegible para tomar el mando, el guerrero con más puntos de Experiencia se convierte en el *jefe*. En caso de que exista otro empate, tira 1D6 para decidir quién es el nuevo *jefe*. Ten en cuenta que **no** puedes reclutar un nuevo *jefe* para la banda.

En el caso de las bandas de Angmarim de Carn Dûm, la muerte del Nigromante significaría que el Tumulario de la banda podría tomar el mando, pero sólo los Guardaespaldas pueden optar al puesto. Al morir el Nigromante los hechizos que hacen que el Tumulario sirva a la banda desaparecen y el Tumulario la abandona. Puedes adquirir un Nigromante después de la siguiente partida si la banda no se te ha deshecho.

Compra de nuevo equipo entre partidas

Tal como explica la sección de Comercio, los guerreros pueden comprar nuevas armas y equipo utilizando el tesoro de la banda. Los guerreros también pueden intercambiar equipo entre ellos. Otra posibilidad es guardar el equipo antiguo para utilizarlo más adelante. Las armas y armaduras compradas, intercambiadas, o tomadas del almacén de la banda deben ser del tipo apropiado para el guerrero que las reciba, tal como se indica en las listas de equipo de la banda. Anota en la hoja de control cualquier cambio en el equipo del guerrero.

Heridas Graves

Durante una partida, algunos guerreros quedarán *fuera de combate* y serán retirados de la batalla. En ese momento no importa si el guerrero está muerto, inconsciente, herido o simplemente haciéndose el muerto. En términos de juego, ya no es capaz de combatir en la batalla; y eso es todo lo que importa. Cuando juegas una campaña, ¡importa mucho lo que les ocurre a tus guerreros que quedan *fuera de combate*! Puede que se recuperen por completo y estén preparados para combatir en la siguiente batalla o que hayan sufrido heridas graves. Lo peor que te puede ocurrir es que mueran, o que queden tan gravemente heridos que deban retirarse de la campaña.

Cuando un Seguidor sufre una herida grave, es tratado de forma diferente a un Héroe (esto sirve para representar el mayor efecto que tendría para la banda perder a un Héroe). Determinar la gravedad de las heridas del Seguidor es muy simple. En cuanto a determinar el alcance de las heridas del Héroe, tendrás que efectuar una tirada en la tabla de la página siguiente. La tabla cubre una gran gama de heridas y sucesos que pueden ocurrirle a tu guerrero. Ten en cuenta que sólo los Héroes que han resultado *fuera de combate* están obligados a efectuar una tirada en esta tabla.

SEGUIDORES CON HERIDAS GRAVES

Los Seguidores que han quedado *fuera de combate* durante la batalla son borrados definitivamente de la hoja de control de banda con un resultado de 1-2 en una tirada de 1D6. Puede que hayan sufrido alguna mutilación, hayan muerto por sus heridas o hayan

decidido abandonar la banda. Con un resultado de 3-6 pueden combatir en la siguiente batalla de la forma habitual.

HÉROES CON HERIDAS GRAVES

Después de una batalla, puede que alguno de tus Héroes quede *fuera de combate*. Deberás determinar la gravedad de sus heridas antes de la próxima partida. Para utilizar la Tabla de Heridas Graves para Héroes de la página siguiente, tira 2D6. El resultado del primer dado representa las decenas, y el segundo las unidades, por lo que si sacas un 1 y un 5, es 15, unos resultados de 3 y 6 representan 36, etc. A este tipo de tirada de dados nos referimos como una tirada de 1D66.

Tabla de Heridas Graves de Héroes (tira 1D66)

11-15 MUERTO

El guerrero está muerto, su cuerpo es abandonado en las oscuras callejas de **Annúminas**, y nunca es vuelto a ver. Todas sus armas y equipo se pierden. Bórralo de la hoja de control de la banda.

16-21 HERIDAS MÚLTIPLES

El guerrero no ha muerto, pero ha sufrido muchas heridas. Tira 1D6 veces en esta tabla. Repite los resultados de “Muerto”, “Capturado” y posteriores resultados de “Heridas Múltiples”.

22 HERIDA EN LA PIERNA

El guerrero tiene la pierna rota. Sufre una penalización de -3 a su atributo de Movimiento a partir de ahora.

23 HERIDA EN EL BRAZO

Tira de nuevo: 1 = herida grave en el brazo. Debe amputarse. El guerrero sólo puede utilizar armas a una mano a partir de ahora. 2-6 = herida leve. El guerrero no puede participar en la próxima batalla.

24 LOCURA

Tira 1D6. Con un resultado de 1-3 el guerrero sufre de *estupidez*; con un resultado de 4-6 sufre de *furia asesina* a partir de ahora (consulta la sección de Psicología para más detalles).

25 PIERNA APLASTADA

Tira de nuevo: 1 = el guerrero no puede correr nunca más, pero puede efectuar cargas; 2-6 = el guerrero no puede participar en la próxima batalla.

26 HERIDA EN EL PECHO

El guerrero ha sido seriamente herido en el pecho. Se recupera, pero queda debilitado por la herida, por lo que su Resistencia se ve reducida en -1.

31 TUERTO

El guerrero sobrevive pero pierde la visión de un ojo; determina cuál al azar. Un personaje que pierda un ojo ve reducida su Habilidad de Proyectiles en -1. Si el guerrero pierde el otro ojo, debe retirarse de la banda.

32 VIEJA HERIDA DE GUERRA

El guerrero sobrevive, pero su herida le impedirá combatir si obtienes un resultado de 1 en 1D6 al inicio de cualquier batalla. Efectúa esta tirada a partir de ahora al inicio de cada batalla.

33 NERVIOS DAÑADOS

El sistema nervioso del guerrero ha resultado dañado. Su atributo de Iniciativa se ve permanentemente reducido en -1.

34 HERIDA EN LA MANO

La mano del guerrero resulta severamente herida. Su Habilidad de Armas se ve permanentemente reducida en -1.

35 HERIDA GRAVE

El guerrero ha sufrido una herida muy grave y debe pasar las siguientes 1D3 partidas descansando mientras se recupera. Mientras tanto no puede hacer nada.

36 ROBADO

El guerrero logra escapar, pero todas sus armas, armadura y equipo se pierde.

41-55 RECUPERACIÓN COMPLETA

El guerrero ha quedado inconsciente, o sufre una herida leve de la que se recupera por completo.

56 FEROS ENEMISTAD

El guerrero se recupera físicamente, pero está dañado psicológicamente por la experiencia. A partir de ahora, El guerrero *odia* a: (tira 1D6)

1D6 Resultado

1-3 El individuo que le causó la herida. Si fue un Seguidor, odia al jefe enemigo en su lugar.

4 El jefe de la banda que causó la herida.

5 A toda la banda del guerrero que le hirió.

6 Todas las bandas de ese tipo.

61 CAPTURADO

El guerrero recupera el conocimiento y descubre que ha sido capturado por la banda enemiga. Puede ser rescatado por un precio establecido por el captor o ser intercambiado por uno de la otra banda que también haya sido capturado. Los cautivos pueden ser vendidos a los esclavistas por un precio de 1D6x5 mo. Los Angmarim de Carn Dûm pueden sacrificar al prisionero. El jefe de la banda gana +1 punto de experiencia si lo hacen.

Los cautivos que son intercambiados o rescatados mediante un pago conservan todas sus armas, armadura y equipo. Si los cautivos son vendidos o matados; su armamento, etc, es conservado por sus captores.

62-63 ENDURECIDO

El guerrero sobrevive y hace frente a los horrores de Annúminas. A partir de ahora es inmune al *miedo*.

64 HORRIBLES CICATRICES

El guerrero causa *miedo* a partir de ahora.

65 ATACADO POR UN WARGO

El Héroe se topa con un temible y hambriento wargo. El Héroe debe combatir con la bestia para escapar. Coloca al Héroe y al wargo a 15 cm de distancia, tira los dados para determinar quién tiene la iniciativa y ataca en primer lugar. Si el héroe gana el combate, obtiene +1 punto de experiencia por la lucha y +1 más si consigue dejar sin vida al wargo. Además, puede obtener 50 mo por la piel del enorme lobo. Si el héroe pierde el combate, el wargo ya no tendrá que preocuparse de buscar alimento...

M HA HP F R H I A L

20 3 0 4 4 1 1 2 3

66 SOBREVIVE

El guerrero sobrevive y se reúne con su banda. Gana +1 punto de experiencia.

Experiencia

A medida que los guerreros participan en más y más batallas, aquellos que sobreviven ganan experiencia y mejoran sus habilidades de combate. Esto se representa en las campañas mediante los *puntos de experiencia*.

Los guerreros ganan puntos de experiencia cuando toman parte en una batalla. Cuando un guerrero dispone de suficientes **puntos de experiencia**, gana un desarrollo. Esto se representa mediante el aumento de uno de sus atributos o el aprendizaje de una nueva habilidad. Los guerreros que sobreviven el tiempo suficiente pueden progresar hasta convertirse en grandes Héroes, con muchas habilidades que han aprendido a lo largo de su larga y gloriosa carrera de combate. Cuando los guerreros son reclutados, algunos de ellos ya tienen algún tipo de experiencia. Las diferentes listas de bandas te detallan cuantos puntos de experiencia posee cada tipo de guerrero. Anótalo en tu hoja de control de banda

rellenando el número de recuadros adecuados. No se ganan desarrollos adicionales por esta experiencia. Simplemente representan la experiencia que los guerreros han acumulado antes de que la banda se formara.

Cómo se gana Experiencia

Los **puntos de experiencia** que ganan los guerreros dependen del escenario. Los distintos escenarios tienen diferentes objetivos, y por tanto, los guerreros ganan experiencia de formas ligeramente diferentes. Los **puntos de experiencia adicionales** siempre se añaden al total del guerrero después de que la partida ha acabado, y es recomendable anotar cuántos oponentes deja tu guerrero *fuera de combate* durante la batalla, ya que a menudo afecta a la experiencia que ganan. Si le echas un vistazo a los escenarios, te fijarás en que los guerreros siempre ganan +1 **punto de experiencia** por sobrevivir a la batalla. Lo ganan incluso si resultan heridos, ¡siempre que vivan lo bastante para combatir otra vez!

La sección de Escenarios incluye detalles sobre cuántos **puntos de experiencia** se pueden ganar en cada escenario.

Desarrollos por Experiencia

A medida que los guerreros ganan **puntos de Experiencia** deben efectuar *tiradas de desarrollo*. La hoja de control de la banda muestra cuanta experiencia debe acumular un Héroe o un grupo de Seguidores antes de efectuar la siguiente tirada. Cuando la experiencia acumulada llega a un recuadro de bordes gruesos, el guerrero puede efectuar una *tirada de desarrollo*. La tirada (o tiradas) deben efectuarse inmediatamente después de que finalice la partida en la que se ganó el desarrollo, mientras están presentes los dos jugadores para ver el resultado. Ten en cuenta que los Seguidores ganan experiencia como grupo, y en consecuencia todos los guerreros del mismo grupo ganan el mismo desarrollo.

Peleeas Desiguales

Cuando una banda combate contra una banda enemiga con un valor superior, sus guerreros reciben puntos de experiencia adicionales, tal y como se muestra en la tabla inferior. Cuanto mayor sea el valor de la banda oponente, mayor número de puntos de experiencia gana la banda inferior.

Diferencia en el Valor de Bandas	Modificador a la Experiencia
0-50	Ninguno
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5

Tiradas de Desarrollo

Efectúa las tiradas de desarrollo inmediatamente después de la batalla, para que ambos jugadores puedan presenciarlo. Tira 2D6 y consulta la tabla apropiada.

Héroes

2D6 Resultado

2-5 Nueva Habilidad. Escoge una de las tablas de Habilidades disponibles para el Héroe y escoge una. Si es un hechicero puede escoger generar al azar un nuevo hechizo en vez de una nueva habilidad. Consulta la sección de Magia.

6 Incremento de Atributo. Tira otra vez: 1-3 = +1 Fuerza; 4-6 = +1 Ataque.

7 Incremento de Atributo. Escoge entre +1 HA o +1 HP.

8 Incremento de Atributo. Tira otra vez: 1-3 = +1 Iniciativa; 4-6 = +1 Liderazgo.

9 Incremento de Atributo. Tira otra vez: 1-3 = +1 Herida; 4-6 = +1 Resistencia.

10-12 Nueva Habilidad. Escoge una de las tablas de Habilidades disponibles para el Héroe y escoge una. Si es un hechicero puede escoger generar al azar un nuevo hechizo en vez de una nueva habilidad. Consulta la sección de Magia.

Seguidores

Los Seguidores nunca pueden sumar más de +1 punto a ninguno de sus atributos iniciales. Si el resultado indica un aumento en un atributo que ya ha sido incrementado, tira otra vez. Todos los guerreros del grupo ganan el mismo desarrollo.

2D6 Resultado

2-4 Desarrollo. +1 Iniciativa.

5 Desarrollo. +1 Fuerza.

6-7 Desarrollo. Escoge entre +1 HP o +1 HA.

8 Desarrollo. +1 Ataque.

9 Desarrollo. +1 Liderazgo.

10-12 El chaval tiene talento. Una miniatura del grupo se convierte en un Héroe. Si la banda ya tiene el número máximo permitido de Héroes, tira otra vez. El nuevo Héroe continúa siendo del mismo tipo de Seguidor (o sea, un Perdido continúa siendo un Perdido), y comienza con la misma experiencia que tenía el Seguidor, con todos sus incrementos de atributos intactos. Puedes escoger dos listas de habilidades disponibles para Héroes en tu banda. Estas son los tipos de listas en los que el nuevo Héroe podrá elegir a partir de ahora cuando aprenda nuevas habilidades. Puede efectuar inmediatamente una tirada en la Tabla de Desarrollos para Héroes. Si todavía tienes que tirar para los otros Seguidores del grupo, ignora los siguientes resultados de 10-12.

Nuevas Habilidades

Existen bastantes tipos de habilidades, y cada una tiene una lista separada. No puedes escoger la misma habilidad dos veces para el mismo guerrero. Las habilidades de un Héroe están restringidas por la banda a la que pertenece y por el tipo de Héroe que es. Para seleccionar una nueva habilidad para el Héroe, escoge el tipo de habilidad que quieres entre las disponibles y después escoge qué habilidad ha aprendido.

Incremento de Atributos

Los atributos de ciertos guerreros no pueden incrementarse más allá de los límites máximos que se muestran en los siguientes perfiles. Si un atributo ya se halla a su máximo permitido, escoge la otra opción o tira de nuevo si sólo puedes incrementar un atributo. Si ambos se encuentran al máximo, puedes incrementar cualquier otro atributo en +1 en su lugar. Fíjate

que éste es el único modo en el que pueden llegar a un Movimiento máximo ciertas razas. Recuerda que los Seguidores sólo pueden añadir +1 a cualquier atributo, pero que pueden llegar a ser ascendidos a Héroes (ver *tiradas de desarrollo* para seguidores, más arriba)..

HUMANO (HOMBRE MEDIO)

M HA HP F R H I A L

10 6 6 4 4 3 6 4 9

ELEGIDO DEL OSCURO

M HA HP F R H I A L

12 5 2 4 5 3 5 5 7

HUMANO (DÚNEDAIN)

M HA HP F R H I A L

10 7 6 4 4 3 6 4 10

TROLL

M HA HP F R H I A L

12 6 5 5 5 5 6 5 9

ELFO

M HA HP F R H I A L

12 7 7 4 4 3 9 4 10

HOBBIT

M HA HP F R H I A L

10 5 7 3 3 3 8 4 10

ENANO

M HA HP F R H I A L

8 7 6 4 5 3 5 4 10

ORCO

M HA HP F R H I A L

10 6 6 4 5 3 5 4 9

NIGROMANTE

M HA HP F R H I A L

10 8 6 7 6 4 9 4 10

SNAGA

M HA HP F R H I A L

10 6 5 4 4 3 6 4 7

Listas de Habilidades

Las listas de Habilidades se utilizan para escoger habilidades aprendidas con sus desarrollos. Tu guerrero está restringido a unas listas específicas, dependiendo del tipo de banda y de qué tipo de guerrero sea. La descripción de cada banda incluye una lista de las habilidades disponibles a los Héroes de esa banda en particular.

Todas las bandas tienen sus puntos fuertes y débiles relacionados con las habilidades disponibles para ellas. Por ejemplo, los Orcos son buenos combatientes cuerpo a cuerpo y son muy fuertes, pero no tienen unas mentes muy académicas.

Algunas bandas también tienen acceso a una lista de Habilidades única, lo que se especifica claramente en su descripción.

Habilidades Académicas

Adiestrador de animales: Esta habilidad es muy útil si la banda cuenta con

animales que no sean de monta. Representa el conocimiento de todos los cuidados generales necesarios para el

bienestar de los animales, además de las técnicas para su adiestramiento. Debe determinarse el tipo de animal específico al que afecta la habilidad, pero puede escogerse varias veces, una para cada tipo de animal.

Un guerrero que posea esta habilidad afectará positivamente a los animales que se encuentren bajo su cuidado. Si un guerrero cuenta con la habilidad de Adiestramiento de Animales para un animal en particular, cualquier animal de ese tipo podrá utilizar su atributo de Liderazgo siempre y cuando se encuentre a un máximo de 15 cm de su adiestrador. Si el líder de la banda también está cerca, el jugador podrá decidir qué atributo de Liderazgo usará de los dos, a menos que el animal esté sujeto a estupidez, en cuyo caso solo podrá utilizar el atributo de Liderazgo de su adiestrador. Además, los animales tozudos que se encuentren en contacto peana con peana con su adiestrador ignorarán los efectos de la tozudez. Ningún Jefe ni lanzador de hechizos puede poseer esta habilidad.

Lenguaje de Batalla. Esta habilidad sólo puede ser escogida por el *jefe*. El guerrero ha adiestrado a su banda para que cumpla órdenes cortas y precisas. Esto incrementa el alcance de la habilidad de *jefe* en 15 centímetros. Los *jefes* No Muertos no pueden utilizar esta habilidad.

Hechicería. Esta habilidad sólo pueden escogerla aquellos Héroes capaces de lanzar hechizos. Un guerrero con esta habilidad aplica un +1 a sus tiradas para determinar si lanza con éxito un hechizo. Sólo los Nólhildi pueden utilizar esta habilidad.

Contactos. Un guerrero con esta habilidad sabe con quién hablar para conseguir objetos raros. Puede añadir un +2 a la tirada para determinar sus posibilidades de encontrar esos objetos (consulta la sección de Comercio).

Regatear. El guerrero conoce todos los trucos del cambalache y el regateo. Puede restar 2D6 monedas de oro del precio de un objeto en cada visita a los mercaderes (hasta un mínimo de 1).

Conocimientos Arcanos. Los Orcos, Enanos y Elfos no pueden poseer esta habilidad. Cualquier guerrero con esta habilidad puede aprender Hechicería si posee un Tomo de Brujería.

Buscador de Tesoros: el héroe tiene experiencia viajando por los túneles subterráneos en busca de habitaciones secretas. Si el héroe no se encuentra fuera de combate y puede explorar durante la fase de exploración, puede repetir una tirada en la Tabla de Exploración.

Hechicero Guerrero. Esta habilidad sólo puede ser escogida por un lanzador de hechizos. Los poderes mentales del hechicero le permiten llevar armadura y lanzar hechizos al mismo tiempo.

Habilidades de Combate

Combatiente Experto. El guerrero puede lanzar sus golpes con una precisión increíble. Suma +1 a todas las tiradas de Heridas causadas por la miniatura en combate cuerpo a cuerpo.

Maestro en Combate. El guerrero es capaz de enfrentarse a varios oponentes a la vez. Si combate contra más de un enemigo al mismo tiempo, efectúa un Ataque adicional en cada fase de combate cuerpo a cuerpo mientras luche contra dos o más miniaturas enemigas. Además, el guerrero es inmune a los chequeos por la regla “Completamente Sólo”.

Entrenamiento Extensivo. Un guerrero con esta habilidad es capaz de utilizar armas muy diferentes. Puede utilizar cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo que llegue a sus manos, no sólo aquellas que aparecen en sus opciones de equipo.

A Fondo. Pocos pueden igualar la capacidad de este guerrero. Lucha con una gran habilidad, rodeando al enemigo con una telaraña de acero. La miniatura aplica un modificador de +1 a todas sus tiradas en la tabla de Impactos Críticos en combate cuerpo a cuerpo.

Experto en Esgrima. El guerrero ha recibido una excelente enseñanza en el arte de la esgrima. Puede repetir cualquier ataque fallado con una espada en la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno en que carga.

Experto en combate con látigo: el guerrero es tan hábil en el manejo del látigo que puede repetir cualquier ataque fallido con el látigo. Solo se permite realizar una repetición de tirada por ataque fallido y debe aceptarse el segundo resultado aunque sea peor.

Echarse a un Lado. El guerrero posee una habilidad natural para evitar ser herido en combate. Cada vez que sea herido en combate cuerpo a cuerpo puede realizar una tirada de salvación adicional de 5+. Esta tirada de salvación no se modifica, y se realiza después de la tirada de salvación por armadura.

Habilidades de Disparo

Tiro Rápido. El guerrero puede disparar dos veces por turno si no se ha movido durante ese turno, excepto para girar sobre sí mismo.

Vista de Águila. La vista del guerrero es excepcionalmente aguda. Suma +15 cm al alcance de cualquier arma de proyectiles que esté utilizando.

Experto en Armas. El guerrero ha sido entrenado en el uso de algunas de las armas más inusuales de todo el mundo conocido. Puede utilizar cualquier arma de proyectiles que llegue a sus manos, no sólo aquellas que aparecen en la lista de equipo de su banda.

Ágil. El guerrero puede moverse y disparar con armas que habitualmente no

pueden dispararse si el guerrero se ha movido. Ten en cuenta que esta habilidad no puede combinarse con la habilidad de *tiro rápido*.

Tirador Experto. El guerrero puede disparar a través del hueco más diminuto sin que eso afecte a su puntería. Ignora todos los modificadores por cobertura cuando utilice armas de proyectiles.

Cazador. El guerrero es un experto en recargar y apuntar con su arma. Puede disparar cada turno, incluso con armas con las que sólo se puede disparar cada dos turnos.

Lanzador Experto. El guerrero es un experto sin igual lanzando cuchillos arrojados. Puede lanzar hasta un máximo de tres de estos proyectiles en su fase de disparo, y puede dividir sus disparos entre cualesquiera objetivos que se hallen dentro del alcance del arma. Ten en cuenta que esta habilidad no puede combinarse con la habilidad de *tiro rápido*.

Habilidades de Fuerza

Golpe Poderoso. El guerrero sabe cómo aprovechar al máximo su fuerza, por lo que posee un modificador de +1 a su Fuerza en combate cuerpo a cuerpo. Puesto que su Fuerza se utiliza en las armas de combate cuerpo a cuerpo, el modificador se aplica a todas las armas de ese tipo.

Luchador de Túnel. El guerrero ha aprendido a luchar en espacios cerrados allá en los peligrosos túneles de las minas de los Enanos. Es un experto luchador en espacios reducidos y suma un +1 a su HA y +1 a sus Ataques si combate dentro de edificios o ruinas.

Curtido. El guerrero está cubierto de cicatrices. Resta -1 a la Fuerza de todos los impactos que sufra en combate cuerpo a cuerpo. Esto no afecta a los modificadores a las tiradas de salvación por armadura.

Temible. Es tal la reputación y el físico del guerrero que causa *miedo* a las miniaturas enemigas.

Fortachón. El guerrero es capaz de realizar grandes proezas físicas. Puede utilizar un arma a dos manos sin la penalización habitual de atacar en último lugar. Determina el orden de ataques como lo harías con el resto de armas de combate cuerpo a cuerpo.

Carga Imparable. Cuando carga, el guerrero es casi imposible de detener. Suma +1 a su Habilidad de Armas cuando carga.

Habilidades de Monta

No puede usarse más de una de las siguientes habilidades simultáneamente. En caso de que se puedan aplicar dos de ellas en una determinada situación, el jugador deberá decidir cuál de ellas le conviene más utilizar. Todos los modificadores son acumulativos con los que proporcione la montura a menos que se especifique lo contrario. Cualquier Héroe de cualquier banda (salvo Tumularios) puede adquirir estas habilidades.

Montar animal (caballo, huargo, etc.): Esta habilidad es fundamental para todo jinete que desee montar un animal en combate, pero es específica para un animal en concreto, por lo que, si un guerrero pretende montar otro tipo de animal, tendrá que volver a adquirirla para ese tipo de animal. Por ejemplo, un guerrero con la habilidad Montar Caballo deberá adquirir la habilidad Montar Caballo de Guerra si quiere ser capaz de montar un animal tan enérgico como ese. Debe adquirirse esta habilidad en primer lugar y es la única que no cuenta para el máximo de habilidades de Monta que pueden usarse simultáneamente.

Comandante de caballería: Los héroes a caballo tienen un porte magnífico. Al disfrutar de una posición privilegiada,

pueden ver (y ser vistos) mucho más fácilmente que si fueran a pie. Si el líder de la banda posee esta habilidad y va montado, podrá añadir 15 cm a la distancia máxima a la que los demás integrantes de la banda pueden utilizar su atributo de Liderazgo. Este modificador se suma a cualquier otro que incremente el radio de influencia del líder.

Acrobacias al galope: El jinete puede evitar ser un blanco fácil para los disparos de proyectil colgándose de un costado de su montura. Mientras el jinete esté realizando esta acrobacia, todos los ataques de proyectiles dirigidos contra él recibirán un modificador de -1 a la tirada para impactar (aparte de otros que ya pudieran existir). El jinete deberá declarar que va a realizar esta acrobacia antes de llevar a cabo su movimiento. Luego deberá efectuar un chequeo de iniciativa y, si lo supera, podrá desplazarse hasta la distancia máxima de movimiento. Si no lo supera, perderá el control de su montura y deberá hacer una tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo! Esta habilidad no se puede usar si el guerrero va equipado con armadura pesada, ya que requiere una gran agilidad. Además, las Acrobacias al Galope requieren el uso de ambas manos, por lo que la miniatura no podrá llevar escudo ni armas de proyectiles mientras utiliza esta habilidad. No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Arrollar: El jinete ha adiestrado a su montura para que arrolle a cualquier enemigo a pie con el que se encuentre. Un guerrero que posea esta habilidad podrá realizar un ataque adicional de F4 cuando cargue contra un oponente que vaya a pie. Sin embargo, en los turnos de combate subsiguientes o al recibir la carga de guerreros enemigos, el guerrero no dispondrá de dicho ataque adicional.

Eludir: El jinete ha adiestrado a su montura para que efectúe giros bruscos durante el combate y coja a su oponente a

contrapié. Un guerrero con esta habilidad siempre atacará en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo contra oponentes que vayan a pie. Cuando reciba la carga de un enemigo o siempre que luche contra un adversario que también sea capaz de atacar primero, los ataques se llevarán a cabo por orden de Iniciativa. En caso de que los dos atributos de Iniciativa sean iguales, la miniatura que posea una mayor experiencia atacará primero. No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Desmontar al galope: El jinete es capaz de desmontar de su montura sin necesidad de refrenarla. El jinete podrá desplazarse hasta una distancia máxima igual al movimiento de la montura y entonces desmontar al instante. No podrá efectuar ningún otro movimiento ni disparar. Esta habilidad puede utilizarse para ponerse en contacto peana con peana con el enemigo; se considera que la miniatura carga de un salto desde una altura de 5 cm y se aplican las reglas normales derivadas de cargar de un salto. Cabe recordar que, en este ataque, la montura ya no proporcionará ninguna ventaja al jinete. No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Montar de un salto: El guerrero es capaz de saltar sobre la grupa de su montura y salir corriendo al galope sin necesidad de detenerse y sin perder ni un segundo. Una vez el guerrero se haya subido a la montura, esta podrá correr o realizar una carga según el procedimiento habitual. Para poder utilizar esta habilidad, el guerrero debe encontrarse a 5 cm o menos de su montura.

Disparar al galope: El jinete ha aprendido las habilidades de los nómadas de las estepas y es capaz de disparar mientras va al galope. El jinete podrá disparar con un ángulo de visión de 360 grados mientras vaya montado y también disparar mientras su montura esté

corriendo. No obstante, dicho disparo se realizará con un modificador negativo de -1 para impactar (además de los modificadores normales). No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Maestro del combate sobre montura:

El jinete es especialmente hábil a la hora de luchar contra un oponente que va montado. Si la miniatura lucha sobre su montura contra otra miniatura montada y consigue causarle una herida, la miniatura atacada deberá añadir un +1 a la tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo! No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Habilidades de Velocidad

Salto. El guerrero puede saltar 3D6 centímetros en la fase de movimiento además de su movimiento normal. Puede moverse y saltar, correr y saltar, o cargar y saltar, pero sólo puede saltar una vez por turno. Un guerrero que salte puede pasar por encima de enemigos de tamaño humano y de obstáculos de 3 centímetros de alto sin penalización alguna. El salto también puede utilizarse para traspasar un hueco entre edificios, pero en este caso debes declarar que el guerrero salta antes de medir la amplitud del hueco y de determinar la distancia a la que salta. Si no logra traspasar de un salto el hueco existente, se cae al suelo (consultar *caídas* en la sección *movimiento* de las reglas).

Carrera. El guerrero puede triplicar su Movimiento cuando corre o carga, en vez de doblarlo como es habitual.

Acróbata. El guerrero es increíblemente elástico y ágil. Puede caer o saltar desde una altura de 30 centímetros sin sufrir ningún daño si supera un sólo *chequeo de iniciativa*, y puede repetir los chequeos de *cargar saltando* fallidos. Sólo puede realizar una carga de este tipo desde una altura de 15 centímetros.

Reflejos Felinos. Si el guerrero es cargado, el orden de ataque se determina mediante la comparación de los valores de Iniciativa en vez de que el que efectúe la carga ataque en primer lugar automáticamente.

En Pie de un Salto. El guerrero recupera el equilibrio en un instante, poniéndose en pie inmediatamente si es *derribado*. El guerrero puede ignorar cualquier resultado de *derribado* obtenido en la tabla de Heridas, excepto si es *derribado* debido a una tirada de salvación superada por estar equipado con un casco.

Esquivar. Un guerrero con esta habilidad es ágil como el viento. Puede esquivar cualquier impacto por disparos con un resultado de 5+ en 1D6. Esta tirada se efectúa en cuanto se logra el impacto, antes de efectuar la tirada para herir.

Escalar Superficies Verticales. Un guerrero con esta habilidad puede escalar con facilidad los muros más altos. Puede trepar o bajar una altura igual al doble de su capacidad de Movimiento normal sin necesidad de efectuar *chequeo de iniciativa* alguno.