

## 8- OBJETOS

Las miniaturas de tus Grupos en sus aventuras por la Tierra Media pueden encontrar artefactos poderosos y armas descomunales. Estos objetos podrán ser utilizados por ellos para mejorar sus habilidades y conseguir mayores victorias. Los objetos se pueden lograr en los escenarios y en misiones concretas, lo cual vendrá especificado en cada caso.

Una miniatura puede llevar un máximo de un objeto mágico y un objeto común en su poder (incluidos los héroes), a no ser que se especifique lo contrario. Si en un escenario una miniatura obtiene un objeto mágico o común cuando ya poseía uno, este nuevo objeto pasa a una miniatura básica (de nivel 1) de las que se pueden obtener en las tablas de refuerzos. Si no se posee en ese momento de miniaturas de este tipo, entonces el objeto se pierde.

Una miniatura por el hecho de portar un objeto no ve aumentado su coste en puntos, pero si posee más de uno por cualquier razón, aumentará su coste en 2 puntos por cada objeto adicional al primero.

Hay objetos que pueden comprarse como equipo normal, al finalizar la batalla, con monedas de oro acumuladas. Su coste en monedas de oro es el que está en la última columna de cada tabla. Otros objetos son *poderosos* y sólo se pueden conseguir en lugares determinados de la Tierra Media (que suelen estar frecuentados por otros Grupos de Aventureros que también les buscan).

Si una miniatura que porta un objeto “especial” o “común” muere en una batalla (si saca un 1 en la tabla de heridas), el bando contrario, a la hora de efectuar el saqueo, no podrá quedarse con este objeto mágico, si no que tendrá que cambiarlo por monedas de oro al coste del objeto en cuestión. Si este objeto no tiene ningún coste (ya que es *poderoso*), se podrá cambiar por 2 mo.

A no ser que las reglas especiales de un escenario establezcan otra cosa, la determinación del tipo de objeto que se ha obtenido se realiza del siguiente modo:

Tira 1D10 en la “Tabla de Objetos Mágicos”. Si la miniatura en cuestión no puede llevar este tipo de objeto por cualquier razón, repite la tirada. Si sólo puede llevar objetos de un tipo concreto pasa al siguiente punto.

Dependiendo del tipo de objeto que hayas conseguido, haz una tirada en la tabla correspondiente (si la miniatura sólo puede llevar un tipo de objeto concreto, debe hacer la tirada directamente en esa tabla). Ese es el objeto que has logrado en tu gesta.

Si el objeto tiene diferentes niveles, efectúa una tirada d6 para determinar de que nivel resulta ser. Con un resultado de 1 a 3 el nivel del objeto en cuestión es 1; con un resultado de 4 ó 5 el nivel es 2; y con un resultado de 6 el nivel es 3.

Tabla de objetos mágicos	
Tirada	Tipo de Objeto
1	Poción
2	Espada
3	Armas cuerpo a cuerpo
4	Armas a distancia
5	Escudos
6	Armaduras
7	Runas
8	Objetos con hechizos implantados
9	Objetos mágicos variados
10	Objeto común

## 8.1 Pociones:

1d12	Poción	Efectos	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
1	<b>Curativa-Venenosa</b>	Algunas pociones son beneficiosas tomadas en pequeñas cantidades, pero en cantidades elevadas pueden producir la muerte. Cuando se toma esta poción se hace una tirada d6. Un éxito cura todas las heridas sufridas, un fallo causa una adicional. Sólo un uso por batalla.	Éxito: 3-6	Éxito: 2-6	Éxito Automático
2	<b>Poción del coraje</b>	Cuando se toma con éxito se aumenta el valor en +2. Si se falla se disminuye -1. Sólo un uso.	Éxito: 3-6	Éxito: 2-6	Éxito Automático
3	<b>Levitación</b>	Cuando se trepa o salta, se puede tomar un sorbo de esta poción. Dependiendo del nivel de la poción se obtendrá un modificador a la tirada. Después de su uso se tira 1D6, con un 1 se agota.	+1	+2	Éxito automático
4	<b>Vuelo</b>	Poción que proporciona al la regla volar durante una fase de movimiento. Sólo un uso.	14 cm.	28 cm.	42 cm.
5	<b>Resistencia al calor</b>	Esta poción se toma al principio de la batalla en cuanto se conocen las condiciones climatológicas. Proporciona beneficios en los efectos de calor. Sus efectos duran toda la batalla.	+1 (-1)	+2 (-2)	Éxito automático
6	<b>Resistencia al frío</b>	Esta poción se toma al principio de la batalla en cuanto se conocen las condiciones climatológicas. Proporciona beneficios en los efectos de frío. Sus efectos duran toda la batalla.	+1 (-1)	+2 (-2)	Éxito automático
7	<b>Antídoto</b>	Si se recibe un ataque de veneno el portador se puede beber la poción para evitar que el oponente repita la tirada. Sólo un uso.	Evita 1	Evita 1 y 2	Evita todas
8	<b>Heroísmo</b>	Si se toma esta poción se reúne la energía necesaria para hacer grandes proezas. Se podrá realizar una acción heroica si se obtiene un éxito. Si se falla, la miniatura se agota en vano y no puede hacer nada más el resto del turno (si está peana con peana se considera <i>paralizada</i> ). Sólo un uso.	Éxito: 4+	Éxito: 3+	Éxito: 2+
9	<b>Eliminar maldición</b>	Si se toma esta poción se puede evitar una maldición o poder mágico perjudicial permanente (no inmediato), como pueden ser: <i>minar el valor, anular voluntad...</i> Sólo un uso.	Éxito: 3-6	Éxito: 2-6	Éxito Automático
10	<b>Invisibilidad</b>	Si se toma con éxito esta poción al inicio del movimiento se considera que la miniatura es invisible a todos los efectos durante un turno (como si llevara puesto el anillo). Si se falla, la miniatura desaparece hasta que consiga volver a tomarse la poción con éxito (se pone una peana para saber dónde estaba).	Éxito: 4+	Éxito: 3+	Éxito: 2+
11	<b>Fuerza</b>	Se ingiere al inicio de la fase de combate. Si se toma con éxito la miniatura gana +1 a la Fuerza. Si se falla se resta -1 a la Fuerza. Después de su uso se tira 1D6 con un resultado de 1 se agota.	Éxito: 4+	Éxito: 3+	Éxito: 2+
12	<b>Velocidad</b>	Se toma al inicio de la fase de movimiento. Se obtiene un modificador al movimiento. Sólo un uso. Sólo miniaturas a pie.	+2 cm.	+6 cm.	+10 cm.



## 8.2 Espadas:

1d12	Espada	Efectos
1	<b>Espada de la discordia</b>	Su portador debe cargar siempre a la miniatura enemiga más cercana a no ser que supere un chequeo de valor. El portador de esta espada es inmune al terror.
2	<b>Hoja de los asesinos</b>	Se considera que está envenenada y por lo tanto se deben repetir todas las tiradas para herir fallidas.
3	<b>Espada poderosa</b>	La miniatura atacada sufre una herida adicional por cada herida infringida.
4	<b>Espada de heridas sangrantes</b>	Si se sufre una herida con esta arma, cada turno se tira 1D6 y con un 1 se pierde otra herida adicional.
5	<b>Espada de la vida</b>	La miniatura que infringe una herida con esta espada gana una herida adicional. (Estas heridas sólo son útiles hasta el final de la batalla).
6	<b>Cimitarra de la oscuridad</b>	Sólo la pueden utilizar miniaturas de la oscuridad. +1 Para herir a todas las miniaturas de la luz.. Si no se está en combate con estas espadas hay que hacer un chequeo de valor y si se falla, se sufre un impacto de F2.
6	<b>Hoja de la luz</b>	Sólo la pueden utilizar miniaturas de la luz. +1 Para herir a todas las miniaturas de la oscuridad. Si no se está en combate con estas espadas hay que hacer un chequeo de valor y si se falla, se sufre un impacto de F2.
7	<b>Espada de la justicia</b>	Su portador gana +1 ataque cada turno si supera un chequeo de valor.
8	<b>Espada de sombras</b>	Si se lucha con ella de noche se obtiene un +1 para herir.
9	<b>Espada de luz</b>	Aumenta el campo de luz en torno a la miniatura que la porta en 28cm., independientemente del momento del día y las condiciones climáticas.
10	<b>Espada avisadora</b>	+1 a la defensa y permite escudarse.
11	<b>Súper espadón</b>	Arma a dos manos. +2 al herir. Si su portador pierde el combate se considera atrapado.
12	<b>Espada de fuego</b>	Si se lucha de día y despejado +1 para herir. Si hace calor agobiante +2 para herir

## 8.3 Armas cuerpo a cuerpo:

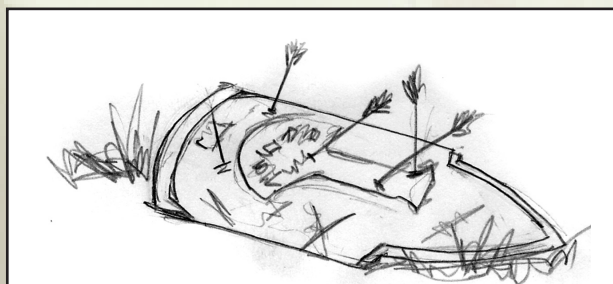
1d10	Arma	Efectos
1	<b>Bastón del derribo</b>	Arma a dos manos que derriba a su oponente si gana el combate
2	<b>Daga de golpes largos</b>	Cuando carga a un enemigo puede situarse en cualquier punto alrededor de este aunque no le llegara el movimiento. No puede atravesar objetos u otras miniaturas durante la carga.
3	<b>Daga del montaraz</b>	Confiere un beneficio de +1 al portador a la hora de impactar con su arma de proyectiles.
4	<b>Mazo de combate ligero</b>	Se puede lanzar cómo un arma arrojadiza que tiene un -1 al impactar y +1 para herir.
5	<b>Hacha ilusoria</b>	Permite combatir dos veces el mismo turno, como si se tratase de un combate heroico, pero sólo podrá mover su portador.
6	<b>Látigo de armas sin errores</b>	Se considera un arma arrojadiza que siempre impacta con fuerza 1.
7	<b>Guantes de garra</b>	Ataque desarmado. Permite realizar el doble de ataques o el número de ataques correspondiente con un +1 para herir.
8	<b>Vara de potenciación</b>	Se considera un arma a dos manos, sin penalización, que otorga un +1 a lanzar hechizos.
9	<b>Guantelete arquero</b>	Permite disparar a su portador como si llevase un arco de F2 y alcance 28cm.
10	<b>Maza aplastante</b>	Arma a dos manos. Penalización de -2 a sus tiradas de combate pero bonificación de +3 para herir.

## 8.4 Armas a distancia:

1d12	Arma	Efectos	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
1	Flechas penetrantes	Otorgan un +1 para herir.	4 flechas / batalla	6 flechas / batalla	8 flechas / batalla
2	Dardos ponzoñosos	Si impactan al enemigo le causan un -1 a la Fuerza hasta un mínimo de 1 para el resto de la batalla.	3 dardos / batalla	4 dardos / batalla	6 dardos / batalla
3	Flecha de fuego	Cuando impactan explotan y causan un impacto adicional sobre la miniatura (si esta sobrevive al impacto normal de la flecha).	F1	F2	F3
4	Flechas de pluma de águila	Tienen de alcance todo el campo de batalla y no tienen obstáculos al ser disparadas.	2 flechas / batalla	4 flechas / batalla	6 flechas / batalla
5	Flecha pollo	Si al dispararse impacta se transforma en un pollo que golpeará automáticamente y luchará, también, en la fase de combate (se considerará una miniatura más de movimiento 10 y C1, F1, D1, A1, H1, V1)			
6	Flechas de impacto	Otorgan un +1 a la tirada para impactar.			
7	Guijarros tierra aire	Se disparan como una ballesta con un alcance de 56 y F4.			
8	Ballesta de Nyoth	Se considera una ballesta normal, pero sólo restringe el movimiento a la mitad (cómo un arco).			
9	Arco largo de precisión	Arco de alcance racial +14cm. (Ej. En un arco orco el alcance sería 42+14=56cm.)			
10	Jabalina de Akara	Arma arrojadiza con un alcance de 20cm			
11	Arco veloz	Arco que permite disparar el doble de veces por fase de disparo			
12	Arco ligero	Permite disparar a su portador aunque haya movido toda su capacidad de movimiento			

## 8.5 Escudos:

1d10	Escudo	Efectos
1	Escudo de neutralización	Evita las repeticiones de las tiradas de venenos
2	Escudo de Arn	Otorga al portador resistencia a la magia.
3	Escudo espejo	El atacante recibe el mismo ataque que propina al portador del escudo. Hacer dos tiradas diferentes
4	Escudo de camuflaje	Cuando se dispara al portador, el escudo se considera <i>en la trayectoria del disparo</i>
5	Escudo de aleación de Mithril	+1 Defensa adicional contra disparos
6	Escudo de Mithril	+1 Defensa adicional en cuerpo a cuerpo
7	Escudo de defensa	+1 Defensa adicional cuando se escuda y pierde el combate
8	Escudo de flujos	No penaliza al nadar, atravesar hielo o por cualquier penalización de movimiento/climática
9	Escudo brillante	Si la miniatura que lo usa se escuda, hace que el oponente, aunque gane el combate, no pueda herirle y en su siguiente turno no tenga <i>visión</i> (no podrá cargar, ni disparar...)
10	Escudo absorbente	-1 a la tirada para herir del enemigo. Los 4 a 5, los 5 a 6, los 6 a 6/4,...



## 8.6 Armaduras:

1d12	Armadura	Efectos
1	Armadura de los montaraces	Funciona como una capa élfica y proporciona +1 a la Defensa. Sustituye a cualquier otra armadura.
2	Capa larga	Proporciona un +2 a la defensa pero a la miniatura se la considera <i>sin armadura</i> .
3	Armadura ligera	Armadura que proporciona un +2 a la defensa pero se considera <i>armadura normal</i> .
4	Yelmo de visibilidad	Su portador ve en todo el campo de batalla (excepto a miniaturas con <i>elementos mágicos</i> para esconderse)
5	Cinturón del equilibrio	Su portador no puede ser derribado y siempre cae de pie.
6	Corona de nobleza	Todos los guerreros amigos a 14cm. de su portador superan todos los chequeos de valor.
6	Yelmo de visión nocturna	Permite ver en la oscuridad cómo si fuera de día.
7	Yelmo de fuerza	Aumenta la fuerza del portador en un +1.
8	Traje mimético	La miniatura no es visible a más de 14cm. aunque no tenga cobertura.
9	Botas de agua y hielo	Permiten moverse por agua, nieve y hielo sin sufrir penalizaciones.
10	Botas de escape	Permite a su portador mover el doble de su capacidad de movimiento si lo hace para alejarse de un enemigo (no puede cargar con este movimiento, ni disparar, ni acercarse más a cualquier enemigo sobre el tablero...)
11	Botas de Yark	Son idénticas a las botas de escape pero sin penalizaciones por ningún tipo de terreno.
12	Capa de vuelo	La miniatura puede elevarse sobre el tablero por encima de todos los obstáculos y mover en la dirección deseada 14x1D6 cm. Ni más ni menos. Si este movimiento exacto le lleva contra un elemento de escenografía con volumen (bosque, casa), se para en contacto con él y recibe un impacto de F3.

## 8.7 Runas:

1d10	Runa	Efectos
1	Runa de ahuyentar muertos	Un <i>espíritu</i> debe superar un chequeo de valor si está a 14cm. o menos del portador o no moverá.
2	Runa explosiva	Arma arrojadiza de alcance 14 cm. (si la lanzas al cargar...pobre de ti). Causa un impacto de Fuerza 2 al objetivo y un impacto de F1 a todas las miniaturas a 4 cm. del objetivo.
3	Runa de los hombres que ahora son colinas	Arma arrojadiza de F3. Si impacta, y hiere, transforma al pobre desafortunado en una colina pequeña, y punto (se considera baja). No se puede usar más en la batalla si se consigue transformar a una miniatura en colina. Si se saca un 1 en la tirada para impactar, se efectúa la tirada para herir contra el propio lanzador, y si se hiere, se transforma en colina (se le ha caído de las manos).
4	Runa de los vientos	Cuando se usa, disipa todo tipo de niebla, gases, humo o arena en un radio de 56cm. del portador durante 2D6 turnos (incluido en el que se utiliza). Sólo un uso.
5	Runa antimagia	Nadie puede utilizar magia, ni objetos con hechizos implantados en un radio de 14cm. del portador.
6	Runa de la armonía	Se activa al inicio de la fase de combate. +1 al Combate a todas las miniaturas amigas a 8cm. del portador durante 1D6 turnos. (Incluido el turno en curso). Solo un uso.
7	Runa de calor	Anula los efectos del calor 14cm. del portador
8	Runa de frío	Anula los efectos de la nieve y hielo a 14cm. del portador.
9	Runa del desorden	Se activa al inicio de la fase de combate.-1 al Combate de todas las miniaturas enemigas a 8cm. del portador durante 1D6 turnos. (Incluido el turno en curso). Solo un uso.
10	Runa de los corazones helados	Se puede utilizar al principio del movimiento del portador. Proporciona un -1 al valor a todas las miniaturas enemigas a 14 cm. del portador durante 1D6 turnos. (Incluido el turno en curso). Solo un uso.

## 8.8 Objetos con hechizos implantados:

1d6	Objetos hechizados	Efectos	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
1	<b>Zafiro de tele transporte</b>	Permite a su portador tele transportar una miniatura cualquiera de su bando que esté a un máximo de 14cm. (incluida ella misma). Se considera que la miniatura ha utilizado toda su capacidad de movimiento para ello. Después de su uso se tira 1D6, con un resultado de 1 se agota.	Hasta 14cm.	Hasta 28cm.	Hasta 42cm.
2	<b>Varita de congelación</b>	Congela el terreno en torno al portador. Todas las miniaturas (excepto el portador) que muevan en ese espacio tiran 1D6. Si obtienen un 1 se caen al suelo. Se considera agua helada hasta el final del turno (ver reglas climatológicas).	8cm.	14cm.	20cm.
3	<b>Melón de gas</b>	Siempre impacta a 4+. La miniatura designada y todas las demás a 4cm. de la miniatura designada (incluidas las que puedan estar en combate con estas) sufren alucinaciones y lucharán contra un enemigo inexistente (no podrán hacer nada durante todo el turno).	Alcance 28cm.	Alcance 42cm.	Alcance 56cm.
4	<b>Melón de pollos</b>	Siempre impacta a 4+. Alcance 14cm. Si impacta, se liberan pollos que golpean automáticamente y lucharán, también, en la fase de combate. (Se considerarán una miniatura más de movimiento 10 y C1, F1, D1, A1, H1, V1).	1d3 pollos	1d4 pollos	1d6 pollos
5	<b>Cuerno inspirador</b>	Cuando se sopla proporciona un +1 al Combate de las miniaturas amigas. Sólo un uso.	A 8cm.	A 14cm.	A 28cm.
6	<b>Orbe del viaje astral</b>	Permite situarse en cualquier punto del tablero. Esto agota toda su fase de movimiento.	1 vez /batalla	2 veces /batalla	3 veces /batalla



## 8.9 Objetos mágicos varios:

1d12	Objetos mágicos	Efectos
1	Anillo de destino	Otorga un punto de destino (aunque no por ello se considera un héroe).
2	Mochila de almacenaje	Permite llevar 2 tipos de equipo y utilizar cualquiera de ellos cada turno (escudo y arma a dos manos, escudo y arco...).
3	Anillo del terror	El portador causa <i>terror</i> .
4	Amuleto de doble visión	Permite tirar el doble de dados para ganar el combate. Se tiran los habituales para herir.
5	Anillo antorcha	Puede, si se activa al inicio de la fase de movimiento, iluminar un radio de 28cm. a su alrededor. Una vez activado no se puede desactivar.
6	Anillo del vendaval	Proporciona +1 a disparar y -1 cuando le disparan.
7	Bandera de tregua	Se usa al final del movimiento de la miniatura. Anula todos los combates durante un turno y nadie puede ser disparado ni cargado.
8	Bote de humo de batalla	El portador puede lanzarlo a un máximo de 14cm. de su posición, dónde se pondrá un marcador. La nube de humo ocupa 8cm. de radio y nadie puede ver dentro o a través de ella. Dura activa 1D3 turnos.
9	Collar de hueso para cargar	Sólo miniaturas a pie. Permite al portador cargar cómo si fuera una miniatura de caballería, aunque sólo a su capacidad de movimiento habitual (+1 ataque y derriba).
10	Flauta desafinada	Los proyectiles disparados a 8cm. del portador reciben un -1 al impactar, pero su portador sólo puede mover la mitad.
11	Bolsa de oro	Proporciona 1D3 monedas de oro al final de cada batalla.
12	Avispa asesina en frasco	Una vez abierto el frasco, sale una avispa hacia el enemigo designado. Mueve 14cm cada fase de movimiento y cuando llega al portador, que no puede hacer nada para evitarlo, causa un ataque de F1 envenenado (repite si no hiere cualquier resultado).
13	Sábana para calentar	+1 en la tirada de guerrero herido.
14	Brida mágica	El portador siempre recupera su caballo herido o perdido en batalla.
15	Máscara de visión	El portador podrá ver a cualquier miniatura que se mueva sobre el tablero (aunque esta lleve objetos mágicos para ocultarse e independientemente de las condiciones climatológicas u horarias)
16	Anillo de la voluntad	El portador tiene un punto de voluntad (aunque no por ello se considera Héroe).
17	Cristal de visión extrema	Permite ver a través de elementos de escenografía que no lo permiten habitualmente.
18	Gran silla de montar	Da al portador la habilidad "Jinete experto"
19	Red	Se considera un arma arrojadiza que, si impacta en el enemigo, este no se podrá mover a menos que saque un resultado de 1 ó 2 en 1D6 y se considera atrapado si pierde un combate. Si el enemigo no se puede mover, se puede cargar a otra miniatura diferente a distancia de carga.
20	Red magnética	Similar a la anterior pero las miniaturas con armadura pesada o escudo sufren un +1 para zafarse de la red.



## 8.10 Objetos comunes:

Los siguientes objetos son más comunes en la Tierra Media que los anteriores. Por esta razón los guerreros y héroes de tu Grupo de Aventureros pueden conseguirlos en mercados y ferias más fácilmente.

1d12	Objeto común	Efecto	Coste
1	Cuerda de escalada	+1 a todas las tiradas de trepar.	1 mo
2	Capa de camuflaje	Si esta parcialmente oculto por un elemento de escenografía no podrá ser visto a distancias mayores de 28 cm.	2 mo
3	Cerveza enana	Se utiliza al principio de la batalla. Todos los guerreros amigos tendrán +1 Valor -1 Combate (porque están bastante ebrios).	2 mo
4	Mapa	Después de que hayan desplegado los ejércitos se pueden resituar 1d6 miniaturas en tu zona de despliegue.	2 mo
5	Veneno para armas de corte	Arma envenenada. Los resultados de 1 en CaC para herir se repiten.	2 mo
6	Teas ardientes y antorchas	Ilumina 14cm. Los enemigos que pierden el combate se retiran 2D6cm. +1 prender edificios. No se puede portar arma a dos manos, arcos o escudos al mismo tiempo.	2 mo
7	Cuerno de llamada	En los escenarios en los que el jugador puede efectuar tiradas de dados para recibir fuerzas adicionales (Refuerzos) obtendrá un bonificador de +1. Si la miniatura que lo porta no esta en el tablero de juego, porque está esperando entrar en él como refuerzo, este bonificador solamente podrá emplearse en la tirada para ver si él, o su grupo, llega al campo de batalla.	2 mo
8	Veneno para flechas	Arma envenenada. Los resultados de 1 en Disparo para herir se repiten.	2 mo
9	Látigo	Arma arrojadiza de F1 y 4cm de alcance.	1 mo
10	Perro de caza	C3 F3 D3 A1 H1 V2 20cm (Se considera un guerrero que no puede ganar experiencia ni promocionar). El jugador que lo controle tira en la Tabla de heridas de los guerreros de la forma habitual. Adicionalmente hay que elegir a una miniatura para que sea su dueño, de la cual deberá estar a 14cm. y, si esta muere, el perro también se retirará del juego. Sólo se puede tener un perro por Grupo. A efectos de juego se considera un objeto, por lo que no puede lograr objetivos ni se puede apoyar.	3 mo
11	Cantimplora	Se obtiene una modificación de +1 ó -1 a cualquier tirada relacionada con pociones (encontrarlas, tipos...) Permite contener una poción dentro sin que esta cuente como objeto mágico	1 mo
12	Herraduras	La montura que esté herrada puede mover hasta la mitad de su capacidad de movimiento por terreno difícil (en lugar de sólo un cuarto). Su jinete puede poseer otro objeto común diferente a este.	2 mo

Pueden comprarse como equipo normal, al finalizar la batalla, con monedas de oro acumuladas. Su coste en monedas de oro es el que está en la última columna de la tabla.

