

# PERFILES DE ATRIBUTOS

	C	F	D	A	H	V	P/V/D	Reglas especiales
Suladân	5/4+	4	5	3	3	5	3/3/1	Flechas envenenadas, en auge
Hâsharin	5/3+	4	4	3	2	4	1/1/3	El azote de los reyes, indetectable, agilidad preternatural
Caudillo haradrim	4/4+	4	5	2	2	4	2/1/1	Flechas envenenadas
Haradrim	3/4+	3	4	1	1	3	–	Flechas envenenadas
Imrahil	6/-	4	7	3	3	6	3/3/3	El linaje de Númenor
Caballero de Dol Amroth	4/-	3	6	1	1	4	–	¡Dol Amroth por Gondor!
Mûmak	4/-	9	7	3	10	2	–	(Véase abajo)
Castillo del mûmak	-	-	9	-	5	-	–	
Caudillo mahûd	4/-	4	5	2	2	5	3/2/2	
Halbarad Dunâdan	5/3+	4	5	2	2	6	3/2/1	Estandarte de Arwen la Estrella de la Tarde
Montaraz del Norte	4/3+	4	5	1	1	5	1/1/1	
Caballo con armadura	0	3	5	0	1	3		
Caballo	0	3	4	0	1	3		

## RESUMEN DE REGLAS DEL MÛMAK

### MOVIMIENTO DEL MÛMAK

1. Encara la base en la dirección de movimiento deseada. Las miniaturas se apartan a un lado para que la base pueda girarse.
2. Mueve al mûmak hacia delante una distancia máxima de 20 cm.
3. Carga pisoteadora: cuando el mûmak entra en contacto con una miniatura (amiga o enemiga), la miniatura sufre 3 impactos de Fuerza 9. Si muere, el mûmak puede continuar hasta completar su movimiento. Si la miniatura sobrevive, el mûmak se detiene y luchará normalmente en la fase de combate.
4. Los mûmakil no pueden atravesar terreno difícil ni tampoco cruzar una barrera cuya altura o anchura sea superior a 4 cm.

### DISPARAR DESDE/CONTRA UN MÛMAK

1. Las miniaturas situadas en el castillo del mûmak pueden disparar normalmente (independientemente del movimiento del mûmak).
2. Al disparar, los enemigos pueden elegir como objetivo o las miniaturas visibles del castillo o el propio castillo o el mûmak. El castillo cuenta como un obstáculo si los disparos se efectúan contra las miniaturas a bordo del castillo.
3. Cuando las miniaturas del castillo reciben impactos de máquinas de asedio o de una andanada de flechas, las miniaturas del castillo, el propio castillo y el mûmak se consideran objetivos de batalla distintos (el mûmak siempre cuenta como si estuviera a 14 cm o menos del resto de objetivos de batalla a los que transporta sobre su lomo).

### FASE DE COMBATE DEL MÛMAK

1. En la fase de combate, solo lucha el mûmak (las miniaturas del castillo se ignoran en este sentido).
2. El mûmak se considera en los combates como una montura monstruosa.
3. Si un mûmak a la carga gana un combate, todos sus oponentes son arrollados (incluidas otras monturas monstruosas). Los mûmakil no pueden ser arrollados, ni siquiera por otros mûmakil.
4. Si un mûmak pierde un combate, no puede retroceder ni, por tanto, quedar atrapado. Su oponente debe retroceder tras efectuar sus golpes.

### ESTAMPIDA

1. La miniatura que controla el mûmak debe efectuar un chequeo de valor cada vez que el mûmak sufra una herida. Si no supera el chequeo, el mûmak iniciará la estampida, al inicio de la siguiente fase de movimiento del Bando de la Oscuridad (cuando se hayan resuelto los movimientos heroicos).
2. Cuando el mûmak entra en estampida debe efectuar un movimiento completo. No puede mover voluntariamente menos de los 20 cm de su capacidad de movimiento pisoteando cuanto encuentra a su paso.
3. La dirección del movimiento de estampida es elegida por el jugador del Bando de la Luz.
4. Tras el movimiento de estampida, todas las miniaturas del castillo deben tirar un dado. Un resultado de 1 indica que la miniatura cae del castillo y sufre los daños habituales producto de la caída.
5. Las miniaturas del castillo no pueden disparar con sus arcos en la fase de disparo que sigue al movimiento de estampida.

