

Guerreros de Cardolan



REGLAS ESPECIALES

Gran parte del comercio entre Arnor y Gondor pasaba por la ciudad de Tharbad y sus habitantes eran hábiles comerciantes. Las bandas de Cardolan reciben un modificador de +1 cuando intentan encontrar un objeto raro (consulta la sección de Comercio para conocer las reglas completas). Para reflejar su enorme habilidad con los negocios, comienzan con 100 monedas de oro adicionales (600 monedas de oro en total) cuando libren una campaña. En una batalla individual, disponen de un 20% de monedas de oro adicionales cuando recluten una banda. Por ejemplo, en una partida a 1.000 monedas de oro, una banda de Guerreros de Cardolan tendrá 1.200 monedas de oro.

Organización

Elección de Guerreros

Una banda de Guerreros de Cardolan debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de *600 monedas de oro* para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 15.

Capitán: cada banda de Guerreros de Cardolan debe incluir un Capitán ¡Ni más ni menos!

Campeón: tu banda puede incluir hasta dos Campeones.

Nólehildi: tu banda puede incluir un solo Nólehildi.

Recluta: tu banda puede incluir un solo Recluta.

Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

Veteranos: tu banda puede incluir un máximo de 5 Veteranos.

Arqueros: tu banda puede incluir un máximo de 7 Arqueros.

Experiencia Inicial

El **Capitán** empieza con 20 puntos de experiencia.

Los **Campeones** empiezan con 8 puntos de experiencia.

El **Nólehildi** empieza con 4 puntos de experiencia.
 El **Recluta** empieza con 0 puntos de experiencia.
 Los Seguidores empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de habilidades de los Guerreros de Cardolan

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	✓			✓
Nólehildi			✓		✓
Recluta	✓	✓			✓

Listas de Equipo de los Guerreros de Cardolan

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Guerreros de Cardolan para escoger su equipo:

Guerreros

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo
Mangual	15 mo
Arma a dos manos	15 mo
Lanza	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Arco de acero *	35 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Escudo Pequeño	5 mo

Escudo	5 mo
Casco	10 mo

Arqueros

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco	10 mo
Arco Largo	15 mo
Hacha arrojada	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

*Sólo héroes, no es necesario tirada de disponibilidad para adquirirlo durante la creación de la banda.

hÉROES

1 Capitán	Reclutamiento: 60 monedas de oro.
------------------	--

Descendientes de los señores de Tharbad, estos carismáticos guerreros conservan el gusto por las ropas lujosas y las habilidades marciales de su ahora desaparecido reino.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: un Capitán puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda situada a 15 centímetros o menos del Capitán puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

0-2 Campeones	Reclutamiento: 35 monedas de oro.
----------------------	--

Veteranos de muchas campañas, diestros en el combate y firmes ante el enemigo, estos guerreros son los segundos al mando en la banda y apoyan con firmeza a su capitán.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Campeón puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

0-1 Nóléhildi	Reclutamiento: 35 monedas de oro.
----------------------	--

Instruidos por Mithrandir en las Artes de la Hechicería, estos hombres han sido cuidadosamente escogidos por su firmeza, pureza y sabiduría para utilizar una de las más poderosas armas del Enemigo contra él.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Nóléhildi puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Mago: los Nóléhildi son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar Hechicería. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.

0-1 Recluta	Reclutamiento: 15 monedas de oro.
--------------------	--

Ansiosos de conseguir fama y fortuna, estos jóvenes guerreros se alistan sin miedo de desafiar a la muerte en las terribles ruinas de Annúminas esperando un prometedor futuro en el oficio de las armas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: un Recluta puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

Seguidores
(adquiridos en grupos de 1-5)

Guerreros	Reclutamiento: 25 monedas de oro.
------------------	--

La masa de tropas que forma la espina dorsal de cualquier banda, hombres acostumbrados a la guerra, sin miedo y diestros en el combate.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	4	1	7

Armas/Armaduras: los Guerrero pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

0-5 Veteranos	Reclutamiento: 25 monedas de oro.
----------------------	--

Guerreros curtidos en varias batallas y escaramuzas contra los ejércitos de Animar, son letales con la espada y suelen ser la vanguardia.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	4	1	7

Armas/Armaduras: los Veterano pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

Regla Especial

Expertos con la espada: pueden repetir cualquier tirada fallada para impactar cuando cargan si están usando una espada.

0-7 Arqueros	Reclutamiento: 25 monedas de oro.
---------------------	--

Entrenados para usar con precisión sus arcos, suelen preferir la retaguardia donde sus letales proyectiles diezman al enemigo antes de que pueda acercarse.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	4	1	7

Armas/Armaduras: los Arqueros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Arqueros.

Equipo Especial

Arco de acero númenoreano

Coste: 35 mo

Disponibilidad: Rara 10 (guerreros de Arthedain), Rara 11 (Cardolan o Rhudaur).

Cuando regresaron a la Tierra Media, los hombres de Númenor trajeron arcos de acero hueco que sólo ellos, gracias a su estatura y fuerza podían tensar con efectividad. Las técnicas de su fabricación se han perdido y pocos son ya los dúnedain con la estatura y fuerza que tenían antaño, pero aún así hay unos pocos que conservan y son capaces de usar estas poderosas armas.

Alcance Máximo: 80 cm; Fuerza: 4; Regla Especial: Fuerza 4+ para poder usarlo.