

Homöres del este



Hace mucho tiempo que Sauron ejerce su influencia en los pueblos del este, lejos de la penetrante vista de los Señores Elfos y de los herederos de Númenor. Y en estos tiempos de guerra, su sirviente el Rey Brujo ha pedido refuerzos de más allá del mar de Rhûn. Gentes emparentadas con los Aurigas y los Balchoth acuden a la llamada de su amo dispuestas a saquear los reinos dúnedain.

Reglas especiales

Nacidos para cabalgar: Todos los Héroes de la banda tienen la habilidad *Montar caballo*.

Organización

Elección de Guerreros

Cada banda debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15.

Caudillo: Debes incluir un Caudillo ¡Ni más, ni menos!

Brujo: tu banda puede incluir un único Brujo, si así lo deseas.

Campeones: tu banda puede incluir hasta dos Campeones, si así lo deseas.

Explorador: tu banda puede incluir un único Explorador, si así lo deseas.

Rastreadores tu banda puede incluir cualquier hasta 7 Rastreadores.

Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

Novatos: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

Experiencia Inicial

Un **Caudillo** empieza con 20 puntos de experiencia.

Un **Brujo** empieza con 4 puntos de experiencia.

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

Un **Explorador** empieza con 4 puntos de experiencia.

Los **Seguidores** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de habilidades de los hombres del este

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Caudillo	✓	✓			✓
Campeón	✓	✓			✓
Brujo			✓		✓
Explorador	✓	✓			✓

hÉROES

1 Caudillo

Reclutamiento: 60 monedas de oro.

Entre estos pueblos bárbaros del este se respetan dos cosas: la fuerza y la riqueza. Los caudillos suelen ser los mejores guerreros de la banda.

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

Armas/Armadura: un Caudillo 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 Caudillo puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

Disparar al galope: 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.

0-2 Campeones

Reclutamiento: 35 monedas de oro.

Poderosos guerreros, generalmente no tan astutos como los caudillos, que se cuidan de rodearse de buenos guerreros pero no excesivamente ambiciosos.

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 Brujo	Reclutamiento: 35 monedas de oro.
------------------	--

Instruido por los practicantes de la Religión Oscura, este sacerdote-mago vigila que la banda cumpla los designios del rey Brujo al tiempo que aporta sus grandes poderes.

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

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

REGLAS ESPECIALES

Mago: el Brujo es un hechicero, por lo que puede utilizar Brujería. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.

0-1 Explorador	Reclutamiento: 30 monedas de oro.
-----------------------	--

Normalmente a la vanguardia de los ejércitos del Rey Brujo suelen ir estos hombres. Sigilosos y rápidos, pueden infiltrarse tras las líneas enemigas para espiar.

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

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

REGLAS ESPECIALES

Infiltrarse: El explorador siempre se sitúa en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y puede colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras esté fuera de la línea de visión de la banda oponente y a más de 30 centímetros de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, tira 1D6 por cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.

Seguidores (adquiridos en grupos de 1-5)

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

Siempre acompañan a los Exploradores en sus tareas de reconocimiento y tras años de guerras no tienen rival siguiendo huellas y detectando enemigos ocultos.

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

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

REGLAS ESPECIALES

Seguir el rastro: duplican la distancia a la que pueden detectar figuras ocultas.

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

Normalmente acostumbrados a combatir a lomos de sus pequeños pero robustos caballos, estos guerreros han tenido que renunciar a sus monturas, ya que no serían adecuadas para las ruinas. Pero aún así son unos terribles adversarios.

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

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

Novatos	Reclutamiento: 15 monedas de oro.
----------------	--

Los hombres del este tratan con dureza a los jóvenes de su pueblo y los instruyen en la guerra. La mejor escuela es la propia vida, en el campo de batalla o aprendes la lección o mueres.

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

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

Objetos Especiales

Caballo

Coste: 30 monedas de oro.

Disponibilidad: Raro 7.

Los hombres del este son consumados jinetes y a menudo sus jefes van montados al combate.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
20	0	0	3	3	1	3	0	5