

Espadas de Alquiler

Reclutamiento de Espadas de Alquiler

En esta sección te presentamos a los Espadas de Alquiler, mercenarios profesionales para las batallas de las campañas de **Annúminas**. Las tabernas de los asentamientos y los villorrios de los alrededores de **Annúminas** son buenos centros de reclutamiento para los guerreros que no pertenecen a ninguna banda en particular, y que prefieren alquilar sus servicios al mejor postor.

Un jugador puede reclutar Espadas de Alquiler cuando crea su banda, o durante la fase de campaña después de una partida. Los Espadas de Alquiler no pertenecen a la banda por la que combaten y habitualmente no ayudan en nada a la banda, excepto en los combates. Esto significa que no se tienen en cuenta respecto al número máximo de guerreros o Héroe permitidos en la banda y que no afectan a los ingresos por la venta de tesoros. No se pueden adquirir armas o equipo adicionales para un Espada de Alquiler, y no se pueden vender sus armas o equipo. Para reflejar su rareza, sólo puedes incluir uno de cada tipo de Espada de Alquiler en tu banda. Tampoco puedes utilizar su atributo de Liderazgo en los *chequeos de retirada*.

Coste de Reclutamiento

Cuando tu banda recluta un Espada de Alquiler debes pagar su *tarifa de reclutamiento*. Después, al finalizar cada partida, incluida la primera, debes pagar una *tarifa de mantenimiento* si quieres que permanezca en la banda. Si muere, o ya no necesitas sus servicios, ¡no tienes por qué pagarla! Estos costes se indican en la descripción de cada Espada de Alquiler.

El dinero pagado a los Espadas de Alquiler procede del tesoro de la banda del mismo modo que se compran nuevas armas o se reclutan nuevos guerreros. Si no dispones del oro suficiente para pagar al Espada de Alquiler, o quieres gastarlo en otra cosa, abandonará la banda. Cualquier experiencia que haya ganado se perderá, incluso si reclutas a un Espada de Alquiler del mismo tipo.

Heridas

Si un Espada de Alquiler queda *fuera de combate* durante una batalla, efectúa una tirada después de la batalla para determinar la gravedad de sus heridas como si fuese un Seguidor (es decir, 1-2 = muere; 3-6 = sobrevive).

Espadas de Alquiler y Experiencia

Los Espadas de Alquiler ganan experiencia exactamente del mismo modo que cualquier Seguidor. Consulta los escenarios para determinar la experiencia que los Espadas de Alquiler ganan después de cualquier batalla. Anota el nombre y el perfil de atributos del Espada de Alquiler en uno de los recuadros para los grupos de Seguidores.

Una vez el Espada de Alquiler gana experiencia suficiente para un *desarrollo*, efectúa una tirada en la tabla de Desarrollos para Héroes (en vez de en la de los Seguidores) para determinar qué avance gana. Las habilidades disponibles para los Espadas de Alquiler aparecen en la descripción de cada uno de ellos.

Arriero

Los Arrieros suelen encontrarse donde quiera que se usen manadas de animales. Son guerreros experimentados que están acostumbrados a trajinar con grupos de animales de carga y de tiro tales como caballos o mulas, así como con animales más exóticos como los Gélidos. La mayoría de ellos trabaja por cuenta propia y ofrece sus servicios en los mercados del mismo modo que los mercaderes tradicionales. Se trata de gente que ha viajado mucho y que tiene contactos en la mayoría de las ciudades importantes, sobre todo entre los comerciantes de animales.

Reclutamiento: 35 monedas de oro +15 monedas de oro por mantenimiento

Patrones: cualquier banda, excepto Orcos y Angmarim de Carn Dûm, puede reclutar un arriero.

Valor: un Arriero incrementa el valor de la banda en +20 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 3 1 7

Armas/Armadura: un Arriero comienza con un látigo y una daga.

Habilidades: un Arriero puede elegir entre las Habilidades de Combate y de Fuerza. Además, puede aprender las Habilidades Académicas de *Contactos* y *Regatear*.

Reglas especiales

Adiestrador de animales: un Arriero empieza con la habilidad de adiestrador de animales (del animal que el jugador prefiera).

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.

Asesino Orco

La mayoría de los Orcos son criaturas brutales, pero algunos poseen una elevada astucia malévola. Estos han sido entrenados en el ejército del Rey brujo para refinar sus toscas artes de lucha, convirtiéndolos en traicioneros y peligrosos oponentes.

Reclutamiento: 40 monedas de oro +20 monedas de oro por mantenimiento

Patrones: cualquier banda de Orcos, Angmarim de Carn Dûm u Hombres del Este.

Valor: un Asesino Orco incrementa el valor de la banda en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 4 1 3 1 7

Equipo: Arco, Daga, Armadura ligera y Veneno (Mohereg).

Habilidades: un Asesino Orco puede elegir de entre las tablas de habilidades de Fuerza y Combate cuando gane una nueva habilidad. Además, existen dos habilidades propias de los Orcos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales. Fíjate que estas habilidades debe adquirirlas mediante la experiencia, y que un recluta recién llegado no las posee.

REGLAS ESPECIALES

Envenenador: El asesino Orco tiene suficiente Mohereg para envenenar su daga o sus flechas (no ambas en la misma batalla) en cada batalla en la que participe.

Escurridizo: Puede destrabarse de cualquier combate cuerpo a cuerpo automáticamente sin sufrir ataques por esta causa.

HABILIDADES DE LOS ORCOS

Machacacabezas

Los Orcos poseen una extraordinaria fuerza física, y algunos aprenden a dirigir sus golpes a la cabeza de sus adversarios, con resultados obvios. Cualquier resultado de derribado causado por un Orco con esta habilidad en combate cuerpo a cuerpo se considera como un resultado de aturdido.

Traicionero

El Orco sabe como pillar desprevenidos a sus enemigos y es un especialista golpeando por la espalda. Cuando cargue contra una miniatura ya trabada es combate cuerpo a cuerpo, añade +2 a su tirada para impactar.

Aventurero

Del mismo modo que los guerreros de clases sociales más bajas se convierten en mercenarios, los escuderos o los nobles pueden ofrecer sus habilidades de

combate como Aventureros o “caballeros ladrones”. A menudo, los Aventureros son los hijos más jóvenes de los nobles que han heredado poca cosa más aparte de sus armas, caballo y armadura. Después de desilusionarse con su papel en esta vida, han tomado el único camino que les quedaba: el de ofrecer sus servicios como espadas de alquiler. Las consideraciones monetarias tienen precedencia sobre los dictados del honor y la caballerosidad. Muchos Aventureros han terminado llegando a Annúminas, y ofrecen su considerable fuerza a los mejores postores.

Reclutamiento: 50 monedas de oro +20 monedas de oro por mantenimiento

Patrones: las bandas de Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur, Mercenarios y Enanos pueden reclutar Aventureros.

Valor: un Aventurero incrementa el valor de la banda en +21 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M H A H P F R H I A L

Aventurero	10	4	3	4	3	1	4	1	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo: Armadura Pesada, Escudo, Lanza de Caballería y Espada. Si utilizas las reglas opcionales para *miniaturas a caballo*, el Aventurero monta un Caballo de Guerra. Cuando va a caballo, el Aventurero tiene una tirada de salvación por armadura de 3+; y si va a pie de 4+.

Habilidades: un Aventurero puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Fuerza cuando gane una nueva habilidad.

Explorador Elfo

Los Elfos son una raza elegante: ágiles, altos, bellos, longevos y mágicos. Los humanos desconfían y temen a la mayoría. Aunque los Elfos son cada vez más escasos en la Tierra media, algunos todavía recorren los senderos del Bosque Negro y el Bosque de Lórien. Los Elfos sensatos tienden a evitar las ruinas de Annúminas, ya que en la Ciudad de los Reyes hay pocas cosas que puedan atraer a esta extraña raza faérica, pero a veces son reclutados como buscadores de tesoros, ya que pocos pueden igualar su habilidad con el arco o su inhumana agilidad. Los sentidos de un Elfo son mucho más agudos que los de cualquier humano, y son excelentes exploradores.

Reclutamiento: 45 monedas de oro +25 monedas de oro por mantenimiento

Patrones: sólo las bandas de Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur, Mercenarios, Enanos y Elfos pueden reclutar un Explorador Elfos. Las bandas que incluyen Enanos pueden reclutar un Explorador Elfo, pero en ese caso deben pagar 40 monedas de oro después de cada batalla en vez de 20.

Valor: un Explorador Elfo incrementa el valor de la banda en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M	H	A	H	P	F	R	H	I	A	L
12	4	5	3	3	1	6	1	8		

Equipo: Arco Élfico, Espada y Capa Élfica.

Habilidades: un Explorador Elfo puede elegir de entre las tablas de habilidades de Disparo y Velocidad cuando gane una

nueva habilidad. Además, existen dos habilidades propias de los Elfos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales. Fíjate que estas habilidades debe adquirirlas mediante la experiencia, y que un recluta recién llegado no las posee.

REGLAS ESPECIALES

Desprecio por los Fantasmas: Los No Muertos no provocan miedo en los Elfos, que son por tanto inmunes.

Buscador. Cuando tires en la Tabla de Tesoros, el Explorador Elfo te permite modificar una tirada de dado en -1/+1.

Vista Excelente. Los Elfos tienen una capacidad de visión muy superior a la de los humanos. El Explorador Elfo detecta a los enemigos *ocultos* hasta el doble de distancia que el resto de los guerreros (osea, seis veces su atributo de Iniciativa en centímetros).

HABILIDADES ÉLFICAS

Tirador apostado

Los largos años de atenta vigilancia y escaramuzas contra Orcos y Trolls han enseñado a los guerreros a atacar saliendo desde las sombras sin ser vistos. Si está escondido, un guerrero con esta habilidad puede disparar y permanecer escondido.

Ocultarse en las sombras

Con el tiempo, los guerreros han aprendido a quedarse inmóviles en un lugar y permanecer totalmente indetectables. Un guerrero enemigo que trate de detectar al Elfo que esté oculto debe reducir a la mitad su atributo de Iniciativa antes de proceder a medir la distancia.

Hechicero / Brujo

Brujos, shamanes, místicos... todos estos nombres y algunos más se asocian con las personas que pueden utilizar el poder de la brujería. Toda la brujería es

potencialmente peligrosa, ya que es originaria de la voluntad de Morgoth de subyugar la creación de los Valar a su propia voluntad, por lo que aquellos bendecidos (o maldecidos) con el poder de la brujería son temidos y odiados.

Aún así, no es difícil encontrar empleo si eres un hechicero o un brujo ya que hay muchos dispuestos a correr los riesgos de ser perseguidos. Pero reclutar a un Hechicero no sólo significa que puedes perder tu oro. Si se deben creer los rumores, también tu propia alma se halla en peligro...

Reclutamiento: 30 monedas de oro +15 monedas de oro por mantenimiento

Patrones: cualquier banda excepto los Elfos.

Valor: un Hechicero incrementa el valor de la banda en +16 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	4	1	8

Equipo: un Báculo.

REGLAS ESPECIALES

Mago: los hechiceros son magos y disponen de dos hechizos generados al azar de la lista de brujería (si sus patrones son “malos”) o de hechicería (si son “buenos”). En cualquier caso está limitado a conocer un máximo de 3 hechizos. Consulta la sección de Magia para conocer los detalles.

Habilidades: puede elegir de las tablas de habilidades de Velocidad y Disparo cuando gane una nueva habilidad, o escoger al azar un nuevo hechizo de la lista de hechizos de que le corresponda.

Hobbit

Los Hobbits son criaturas diminutas, generalmente más preocupadas por el horario de su próxima comida (o comidas) que por las hazañas militares. Miden entre un metro y un metro veinte y no son muy fuertes ni muy resistentes, pero son muy buenos tiradores y arrojados ante el peligro. Algunos Hobbits son más aventureros que el resto, y estos valientes son muy buscados por las bandas de mercenarios, ya que son espléndidos arqueros y excelentes cocineros.

Reclutamiento: 15 monedas de oro +5 monedas de oro por mantenimiento

Patrones: cualquier banda excepto los Orcos, los Angmarim de Carn Dûm y los Hombres del Este.

Valor: un Halfling incrementa el valor de la banda en +5 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	4	2	2	1	4	1	8

Equipo: Arco, Daga y olla de cocina (cuenta como Casco).

REGLAS ESPECIALES

Cocinero: los Hobbits son famosos por su habilidad culinaria. Una banda que incluya un Hobbit puede incrementar su tamaño máximo en +1, ¡ya que de todos lados acudirán guerreros atraídos por el olor a buena comida! Fíjate que esto no incrementa el número máximo de Héroes que puedes incluir.

Habilidades: un Hobbit puede elegir de entre las tablas de habilidades de

Velocidad y Disparo cuando gane una nueva habilidad.

Guerrero Enano

Para los Enanos el sentimiento de clan es muy fuerte y el lazo que los mantiene juntos es el honor, entendido como el respeto a la palabra dada. Aquellos que fallan en cumplir sus juramentos se exilian o son exiliados de sus clanes y se convierten en una vergüenza para sus familias. Vagan errantes y desesperados, intentando lavar su nombre con tremendas hazañas

Reclutamiento: 30 monedas de oro +15 monedas de oro por mantenimiento

Patrones: sólo las bandas de Mercenarios o Guerreros de Arthedain, Cardolan o Rhudaur pueden reclutar un Guerrero Enano. Las bandas que incluyen un Explorador Elfo pueden reclutar un Enano, pero en ese caso deben pagar 25 monedas de oro después de cada batalla en vez de 15. Los Enanos no soportan combatir al lado de los mequetrefes de orejas puntiagudas, a menos que no les quede otro remedio o que se les compense monetariamente.

Valor: un Guerrero Enano incrementa el valor de la banda en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M	H	A	H	P	F	R	H	I	A	L
12	4	5	3	3	1	6	1	8		

Equipo: dos Hachas o un Hacha a dos Manos (el contratante elige cual) y una armadura Enana.

Habilidades: un Guerrero Enano puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Fuerza cuando gane una

nueva habilidad. Además, existen dos habilidades propias de los Guerreros Enanos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales.

REGLAS ESPECIALES

Juramento de Muerte. Los Guerreros Enanos buscan una muerte honorable en combate. Son completamente inmunes a todo tipo de psicología y no necesitan efectuar chequeo alguno cuando combaten solos.

Cabeza Dura. Un Guerrero Enano ignora las reglas especiales de las mazas, garrotes, etc. ¡No es fácil dejar inconsciente a uno de estos individuos!

HABILIDADES DE GUERRERO ENANO

Carga Feroz. El Enano puede doblar sus ataques en el turno en el que carga. Sufre una modificación de -1 a la tirada para impactar en ese turno.

Matador de Monstruos. El Guerrero Enano siempre hiere a cualquier oponente con una tirada de 4+ en 1D6, sin importar su Resistencia, a menos que gracias a su propia Fuerza (con modificadores por el arma) necesite un resultado inferior a ese.

Furia del Guerrero: El Enano puede añadir +1 a sus tiradas para impactar durante el turno en el que carga.

Rastreador de Angmar

Curtidos en sus luchas contra los hombres del Norte de Rhovanion, estos guerreros originarios del Este son excelentes rastreadores. Capaces de moverse en silencio y siempre alerta, son magníficos exploradores para los ejércitos del Rey brujo.

Reclutamiento: 45 monedas de oro +20 monedas de oro por mantenimiento

Patrones: cualquier banda de Orcos, Angmarim de Carn Dûm u Hombres del Este.

Valor: un Rastreador de Angmar incrementa el valor de la banda en +21 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

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

Equipo: Arco, Daga, Espada, Escudo Pequeño, Casco y Armadura ligera.

Habilidades: un Rastreador de Angmar puede elegir de entre las tablas de

habilidades de Combate y Velocidad cuando gane una nueva habilidad.

REGLAS ESPECIALES

Infiltrarse: Podrás desplegar al rastreador de Angmar en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y pudiendo 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.