

Guerreros de Rhudaur



Organización

Elección de Guerreros

Una banda de Guerreros de Rhudaur debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 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!

Sargento: tu banda puede incluir un sólo Sargento.

Montaraz: tu banda puede incluir hasta dos Montaraces.

Recluta: tu banda puede incluir un sólo Recluta.

Guardias de la Montaña: tu banda puede incluir cualquier número de Guardias de la Montaña.

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

Mastines de guerra: tu banda puede incluir un máximo de 5 Mastines de guerra.

Experiencia Inicial

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

El **Sargento** empieza con 8 puntos de experiencia.

Los **Montaraces** empiezan con 4 puntos de experiencia.

El **Recluta** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los Seguidores empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de habilidades de los Guerreros de Rhudaur

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán	✓	✓	✓	✓	✓
Sargento	✓			✓	✓
Montaraz		✓			✓
Recluta	✓	✓	✓ *		✓

*Sólo *Adiestrar animales*

Listas de Equipo de los Guerreros de Rhudaur

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

Montaraces

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 de acero *	35 mo
Arco largo (solo Montaraces)	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo Pequeño	5 mo
Casco	10 mo

Varios

Flechas de caza (solo Montaraces)	35 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
Arco de acero *	35 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

Guardia de la Montaña

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armas de proyectiles

Arco	10 mo
------	-------

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Escudo Pequeño	5 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 Rhudaur, estos rudos guerreros conservan el espíritu indómito y las tradiciones militares de su 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 Guardia de la Montaña.

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.

0-1 Sargento

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 Guardia de la Montaña.

0-2 Montaraces

Reclutamiento: 35 monedas de oro.

Rhudaur era un reino poco poblado por los dúnedain y su territorio era boscoso en gran parte, por lo que para su vigilancia y protección se entrenó a guerreros que pudieran desenvolverse en ese entorno en pequeñas compañías. Sus habilidades han demostrado ser muy útiles en las ruinas de Annúminas.

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 Montaraces.

REGLAS ESPECIALES

Colocación de trampas: los Montaraces son tramperos y cazadores expertos y estas habilidades resultan muy provechosas en las ruinas de Annúminas. Un Montaraz puede colocar una trampa si no hace otra cosa durante ese turno (no puede colocar una trampa si acaba de ser *derribado* e intenta ponerse en pie). Coloca una ficha en contacto con la peana del Montaraz. Cuando una miniatura (amiga o enemiga) mueva a una distancia de 5 cm de la

ficha, correrá el riesgo de caer donde está colocada la trampa. Por esta razón, tira 1D6. Con un resultado de 3 +, habrá caído en la trampa y sufrirá un impacto de F4 (recuerda que un Montaraz no puede caer en su propia trampa). Si la miniatura no ha sufrido heridas al caer en la trampa o simplemente no ha caído en ella, la "víctima" puede finalizar su movimiento. Si no ha sido así, se sitúa *derribado* o *aturdido* a una distancia de 5 cm de la ficha. Independientemente de si ha caído o no en la trampa, la ficha es retirada.

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 Guardia de la Montaña.

Seguidores (adquiridos en grupos de 1-5)

Guardia de la Montaña	Reclutamiento: 25 monedas de oro.
------------------------------	--

Los duros guerreros que guardaban el Paso Alto de las Montañas Nubladas, manteniéndolo a salvo de orcos, montañeses, trolls e incluso gigantes.

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

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

0-5 Mastines de guerra	Coste: 15 monedas de oro.
-------------------------------	----------------------------------

Emparentados con los drogrín aran que son los perros lobos del Rey de Arthedain, usados en tiempo de paz para las cacerías, desde hace incontables años han sido empleados por los guerreros de Rhudaur. Son los mayores y más poderosos perro de guerra de todo Eriador. De largo pelaje y largas extremidades, enormes cabezas y patas, y una altura hasta la parte superior de casi un metro, fueron en su origen criados y adiestrados a partir de razas que pertenecían a los elfos y a los edain con la idea de matar a huargos y a lobos. En las raras ocasiones que los siervos del Rey Brujo capturan un drogrín aran, se lo llevan para que combata a muerte en la arena enfrentándose a los mejores lobos de guerra.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	0	4	3	1	4	1	5

Armas/Armaduras: ¡Mandíbulas y brutalidad! Los mastines de guerra nunca necesitan o usan armas o armaduras.

Regla Especial

Animales: Son animales y, por tanto, no ganan experiencia.

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.