

Mercenarios de Rhovanion



Cuando comenzó la guerra contra el Rey Brujo los dúnedain, viéndose superados en número, decidieron contratar a los fieros Hombres del Norte para ayudar a la defensa de sus reinos. Desde las tierras Rhovanion han acudido estos belicosos guerreros, dispuestos a vender sus espadas al mejor postor y ganar fama y gloria.

Organización

Elección de Guerreros

Una banda de Mercenarios 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.

Señor de la Guerra: cada banda de Mercenarios debe incluir un Señor de la Guerra ¡Ni más ni menos!

Berserkers: tu banda puede incluir hasta dos Berserkers.

Cachorros: tu banda puede incluir hasta dos Cachorros.

Perros de la Guerra: tu banda puede incluir cualquier número de Perros de la Guerrera.

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

Experiencia Inicial

El **Señor de la Guerra** empieza con 20 puntos de experiencia.

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

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

Tabla de habilidades de los Mercenarios

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Señor de la Guerra	✓	✓	✓	✓	✓
Berserker	✓			✓	✓
Cachorro	✓			✓	✓

Listas de Equipo de los Mercenarios

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Mercenarios 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 Projectiles

Arco	10 mo
Hacha arrojada	15 mo

Armaduras

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

Escudo	5 mo
Casco	10 mo

Cazadores

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 Projectiles

Arco	10 mo
Arco Largo	15 mo
Hacha arrojada	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

hÉROES

1 Señor de la Guerra

Reclutamiento: 60 monedas de oro.

Alto y fornido, como todos los nórdicos, el señor de la Guerra es una figura imponente y un temible adversario en el campo de batalla que disfruta tanto de un buen combate como de una buena jarra de espumosa cerveza.

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

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

0-2 Berserkers

Reclutamiento: 40 monedas de oro.

Según dicen los rumores, estos salvajes y fieros guerreros están emparentados con los cambiaformas del Bosque Verde. Cuando combaten, una furia ciega y una terrible rabia nubla sus mentes y combaten con demencial ferocidad.

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

Armas/Armadura: un Berserker puede equiparse con armas cuerpo a cuerpo elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros. No puede llevar armadura ni armas de proyectiles.

REGLAS ESPECIALES

Furia Asesina: Estos salvajes guerreros están sujetos a la regla de *furia asesina*. Al comienzo de cualquier turno el jugador puede declarar que su berserker entra en furia asesina (a menos que esté huyendo).

0-2 Cachorros

Reclutamiento: 15 monedas de oro.

Desde jóvenes, los hombres del norte instruyen a sus hijos en la guerra y 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 Cachorro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

Seguidores (adquiridos en grupos de 1-5)

Perros de la Guerra

Reclutamiento: 25 monedas de oro.

Los rubios guerreros vociferantes que cargan contra el enemigo sin dudar constituyen el grueso de las bandas de mercenarios.

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

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

0-7 Cazadores

Reclutamiento: 25 monedas de oro.
--

Entrenados durante años con sus arcos de los que dependía su supervivencia en su tierra natal, estos guerreros cazan ahora a sus enemigos entre las ruinas.

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

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

REGLAS ESPECIALES

Arqueros veteranos: Pueden repetir la *primera* tirada para impactar fallada en cada batalla.