

## 4- LISTAS DE AVENTUREROS

A continuación tenemos las listas de Aventureros con las que puedes crear tus tropas iniciales y poder progresar con ellas.

**Fuerza Inicial:** En esta tabla tenemos las tropas iniciales de los grupos de Aventureros. Que debes utilizar para crear tu grupo de Aventureros.

**Tabla de Influencia:** En esta tabla tienes las tropas que recibe cada lista de Aventureros dependiendo de la región a la que pertenecen. Puedes tirar una vez por cada punto de Influencia gastado. Si obtienes un 6 en la primera tirada, debes de tirar en la siguiente tabla. Un resultado de "Tabla viajeros" indica que debes volver a tirar en la tabla correspondiente.

**Tabla de Promoción:** Tabla de Promoción de las unidades correspondientes según la raza o región. Si un guerrero obtiene el resultado de Asciende de rango en la "Tabla de Promoción de los Guerreros" comprueba el nombre del guerrero y cambialo por el de un nivel superior. Si no tiene nivel superior no podrá promocionar más, excepto a héroe.

**Tabla de Resumen:** En esta tabla dispones de un resumen de todos los atributos de los guerreros de la lista, reglas especiales, puntos y nivel de aventurero.

### Reglas Especiales

Todos los guerreros que posean habilidades especiales relacionadas con un héroe en concreto (Ej. ¡Por Gondor!, Escolta,...), está regla se aplica sobre el líder del Grupo.



## 4.1 Elfos

Fuerza Inicial
2 Elfos del bosque con arco élfico 3 Elfos del bosque con espada élfica 3 Elfos del bosque con lanza del bosque negro
<b>66 puntos - 8 miniaturas</b>



Tabla de Influencia	
1D6	Refuerzos
1	Ningún refuerzo
2	Elfo del bosque con lanza del bosque negro
3	Elfo del bosque con espada élfica
4	Elfo del bosque con arco élfico
5	Elige uno de los anteriores
6	Siguiente tabla
1D6	Refuerzos
1	Guerrero Galadhrim con espada élfica
2	Guerrero Galadhrim con arco élfico
3	Elfo del bosque con espada élfica y dagas arrojadas
4	Elfo del bosque con lanza del bosque negro y dagas arrojadas
5	Tabla viajeros de la luz Nivel 1 ó 2
6	Tabla viajeros de la luz Nivel 1, 2 ó 3

Tabla de Promoción		
Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Elfo del bosque con espada élfica	Guerrero Galadhrim con espada élfica	Alto elfo con espada élfica
		Alto elfo con escudo
Elfo del bosque con lanza del bosque negro	Elfo del bosque con lanza del bosque negro y dagas arrojadas	Alto elfo con lanza y escudo
		Elfo del bosque con lanza del bosque negro, dagas arrojadas y capa élfica
Elfo del bosque con arco élfico	Guerrero Galadhrim con arco élfico	Alto elfo con arco élfico



	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C/-	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
Elfo del bosque	7	1	Espada élfica +1 Lanza del bosque negro +1 Arco élfico +2	5/3+	3	3	1	1	5	Afinidad con los bosques
Elfo del bosque	7	2	Espada élfica +1 Lanza del bosque negro +1 Arco élfico +2 Dagas arrojadizas +2	5/3+	3	3	1	1	5	Afinidad con los bosques
Elfo del bosque	7	3	Espada élfica +1 Lanza del bosque negro +1 Arco élfico +2 Dagas arrojadizas +2 Capa élfica +3	5/3+	3	3	1	1	5	Afinidad con los bosques
Guerrero Galadhrim	8	2	Espada élfica +1 Arco élfico +2	5/3+	3	4	1	1	5	Afinidad con los bosques
Alto Elfo	9	3	Espada élfica +1 Lanza +1 Escudo +1 Arco élfico +2	5/3+	3	5	1	1	5	Afinidad con los bosques



## 4.2 Enanos

### Fuerza Inicial

2 Montaraces enanos con arco largo enano  
7 Montaraces enanos con arma a 2 manos

69 puntos - 9 miniaturas



### Tabla de Influencia

1D6	Refuerzos
1	Ningún refuerzo
2	Montaraz enano
3	Guerrero enano con arma a 2 manos
4	Montaraz enano con arco largo enano
5	Elige uno de los anteriores
6	Siguiente tabla
1D6	Refuerzos
1	Guerrero enano con escudo
2	Guerrero enano con escudo
3	Guerrero enano con arco enano
4	Montaraz enano con armas arrojadizas
5	Tabla viajeros de la luz Nivel 1 ó 2
6	Tabla viajeros de la luz Nivel 1, 2 ó 3

### Tabla de Promoción

Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Montaraz enano con arco largo enano	Guerrero enano con arco enano	Guardia de Khazad
Montaraz enano con arma a 2 manos	Montaraz enano con hachas arrojadizas	Guardia de Hierro
Guerrero enano con arma a 2 manos	Guerrero enano con escudo	Guardia de Khazad



	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C/-	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
Montaraz Enano	7	1	Hacha a 2 manos +0 Arco largo enano +3	4/3+	3	5	1	1	4	Habitantes de las montañas
Montaraz Enano	7	2	Hacha a 2 manos +0 Hachas arrojadizas +2 Arco largo enano +3	4/3+	3	5	1	1	4	Habitantes de las montañas
Guerrero Enano	8	1	Hacha a 2 manos +0	4/-	3	6	1	1	4	
Guerrero Enano	8	2	Arco enano +1 Escudo +1	4/4+	3	6	1	1	4	
Guardia de Khazâd	11	3		4/-	4	7	1	1	4	Escolta
Guardia de Hierro	15	3		4/4+	4	6	2	1	4	



## 4.3 Gondor

Fuerza Inicial
2 Guerreros de Minas Tirith con arco 2 Guerreros de Minas Tirith con escudo 4 Guerreros de Minas Tirith con lanza y escudo
66 puntos - 8 miniaturas

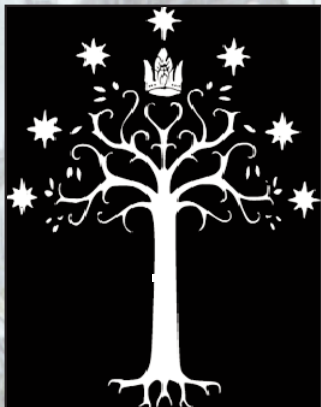


Tabla de Influencia	
1D6	Refuerzos
1	Ningún refuerzo
2	Guerrero de Minas Tirith con lanza y escudo
3	Guerrero de Minas Tirith con escudo
4	Guerrero de Minas Tirith con arco
5	Elige uno de los anteriores
6	Siguiente tabla
1D6	Refuerzos
1	Montaraz de Gondor
2	Guardia de la Ciudadela con lanza
3	Veterano de Osgiliath con escudo / arco
4	Veterano de Osgiliath con escudo y lanza
5	Guardia de la Ciudadela con arco largo
6	Tabla viajeros de la luz Nivel 1, 2 ó 3

Tabla de Promoción		
Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Guerrero de Minas Tirith con arco	Montaraz de Gondor	Montaraz a caballo
	Guardia de la Ciudadela con arco largo	Guardia de la Ciudadela con caballo y arco largo
	Veterano de Osgiliath con arco	
Guerrero de Minas Tirith con escudo	Veterano de Osgiliath con escudo y lanza	Caballero de Minas Tirith
Guerrero de Minas Tirith con lanza y escudo	Guardia de la Ciudadela con lanza	Guardia del Patio del Manantial con lanza y escudo



	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C/-	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
<b>Guerrero de Minas Tirith</b>	7	1	Arco +1 Escudo +1 Lanza +1	3/4+	3	5	1	1	3	
<b>Montaraz</b>	8	2	Lanza +1	4/3+	3	4	1	1	3	
<b>Montaraz a caballo</b>	8	3	Lanza +1	4/3+	3	4	1	1	3	
<b>Guardia de la Ciudadela</b>	8	2	Lanza +1 Arco largo +2	4/4+	3	5	1	1	3	Escolta
<b>Guardia de la Ciudadela a caballo</b>	14	3	Lanza +1 Arco largo +2	4/4+	3	5	1	1	3	Escolta
<b>Veterano de Osgiliath</b>	8	2	Arco +1 Escudo +1 Lanza +1	3/4+	3	5	1	1	4	Leales a los capitanes
<b>Guardia del Patio del Manantial</b>	10	3	Escudo +1	4/-	3	6	1	1	3	Escolta
<b>Caballero de Minas Tirith</b>	13	3	Escudo +1	3/-	3	5	1	1	3	



## 4.4 Los Feudos

### Fuerza Inicial

2 Cazadores de Anfalas  
1 Arquero de Morthond  
1 Guerrero de Pinnath Gelin  
2 Hombres de armas de Dol Amroth con pica  
2 Guerreros del Valle de Ringló  
1 Guardián de Pelargil con escudo y lanza

**66 puntos 9 miniaturas**



### Tabla de Influencia

1D6	Refuerzos
1	Ningún refuerzo
2	Guerrero del Valle de Ringló
3	Montañeses de Lamedon
4	Guerrero de Pinath Gelin / Guardián de Pelargir con arco
5	Cazador de Anfalas/ Arquero de Morthond
6	Siguiente tabla
1D6	Refuerzos
1	Montaraz de Ithilien
2	Hachero Lossarnach
3	Guardián de Pelargil con escudo y lanza
4	Hombres de armas de Dol Amroth con pica
5	Caballero de Dol Amroth
6	Tabla viajeros de la luz Nivel 1, 2 ó 3

### Tabla de Promoción

Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Cazador de Anfalas	Montaraz de Ithilien	Montaraz a caballo
Arquero de Morthond	Montaraz de Ithilien	
Guardián de Pelargil con arco	Guardián de Pelargil con escudo y lanza	Caballero de Dol Amroth a caballo
Guerrero de Pinath Gelin	Hombre de armas de Dol Amroth con pica	
Guerrero del Valle de Ringló	Caballero de Dol Amroth	Caballero de Dol Amroth a caballo y lanza de caballería
Montañés de Lamedon	Hachero Lossarnach	



	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C/-	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
Cazador de Anfalas	5	1		2/4+	3	3	1	1	2	
Arquero de Morthond	7	1		2/4+	3	4	1	1	2	
Guerrero del Valle de Ringló	7	1		3/-	3	5	1	1	2	Hermanos Guerreros
Guerrero de Pinath Gelin	8	1		2/-	3	6	1	1	3	
Guardián de Pelargir	7	1	Arco +1	3/4+	3	4	1	1	4	
Guardián de Pelargir	7	2	Escudo +1 Lanza +1	3/-	3	4	1	1	4	
Montañes de Lamedon	8	1		4/-	3	4	1	1	5	El Honor de Lamedon
Montaraz	8	2	Lanza +1	4/3+	3	4	1	1	3	
Montaraz a caballo	14	3	Lanza +1	4/3+	3	4	1	1	3	
Hachero de Lossarnach	9	2		4/-	3	5	1	1	3	Hacha de Lossarnach
Hombre de armas de Dol Amroth	8	2	Pica +1	4/-	3	5	1	1	3	Dol Amroth por Gondor
Caballero de Dol Amroth	9	2		4/-	3	6	1	1	4	Dol Amroth por Gondor
Caballero de Dol Amroth	9	3	Lanza de caballería +1 Caballo con barda +9	4/-	3	6	1	1	4	Dol Amroth por Gondor



## 4.5 Harad

Fuerza Inicial
6 Guerreros haradrim 3 Guerreros haradrim con lanza 3 Guerreros haradrim con arco
<b>66 puntos - 12 miniaturas</b>



Tabla de Influencia	
1D6	Refuerzos
1	Ningún refuerzo
2	Guerrero haradrim
3	Guerrero haradrim con lanza
4	Guerrero haradrim con arco
5	Elige uno de los anteriores
6	Siguiente tabla
1D6	Refuerzos
1	Guardia de la Serpiente
2	Vigilante de Kharna con arco
3	Incursor haradrim con arco / lanza larga
4	Tabla viajeros del Sur Nivel 1 ó 2
5	Tabla viajeros del Sur Nivel 1 ó 2
6	Tabla viajeros de la Oscuridad Nivel 1, 2 ó 3

Tabla de Promoción		
Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Guerrero haradrim	Guardia de la Serpiente	Jinete Serpiente
Guerrero haradrim con lanza	Incursor Haradrim con arco / lanza larga	
Guerrero haradrim con arco	Vigilante de Kârna con arco	Verdugo haradrim



	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C/-	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
Guerrero haradrim	5	1	Lanza +1 Arco +1	3/4+	3	4	1	1	3	Flechas envenenadas
Guardia de la Serpiente	8	2		4/4+	3	4	1	1	3	Hojas envenenadas
Vigilante de Kârna	9	2	Arco +1	4/3+	3	3	2	1	3	Resistencia a la magia Nervios de acero Flechas envenenadas
Verdugo haradrim	14	3	Cerbatana +1	4/3+	3	3	2	1	3	Indetectable Agilidad preternatural Armas envenenadas
Incursor haradrim	11	2	Lanza larga +1	3/4+	3	4	1	1	3	Flechas envenenadas
Jinete Serpientes	13	3		4/4+	3	4	1	1	3	Hoja envenenada



## 4.6 Isengard

Fuerza Inicial
4 Exploradores Uruk-hai con escudo 2 Exploradores Uruk-hai con arco 2 Guerreros orcos con lanza
66 puntos - 8 miniaturas

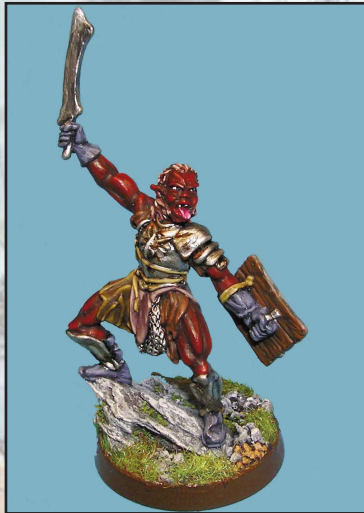


Tabla de Influencia	
1D6	Refuerzos
1	Ningún refuerzo
2	Hombre Salvaje de Dunland
3	Guerrero Orco con lanza/escudo/arco
4	Explorador Uruk con escudo
5	Explorador Uruk con arco
6	Siguiente tabla
1D6	Refuerzos
1	Guerrero Dunlendino con arco/escudo/arma 2 manos
2	Guerrero Uruk-hai con escudo
3	Guerrero Uruk-hai con pica
4	Guerrero Uruk-hai con ballesta
5	Jinete de Huargo
6	Tabla viajeros de la oscuridad Nivel 1, 2 ó 3

Tabla de Promoción		
Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Hombre Salvaje de Dunland	Guerrero Dunlendino con arco/escudo/arma 2 manos	
Guerrero Orco	Jinete de Huargo	Jinete de Huargo con escudo y venablo
Explorador Uruk-hai con arco	Guerrero Uruk-hai con ballesta	
Explorador Uruk-hai con escudo	Guerrero Uruk-hai con escudo	Fanático Uruk-hai
	Guerrero Uruk-hai con pica	Uruk-hai Salvaje



	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C/-	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
Hombre salvaje de Dunland	5	1	Hacha a 2 manos +1	3/-	3	3	1	1	3	
Guerrero orco	5	1	Escudo +1 Lanza +1 Arco orco +1 Arma a 2 manos +1	3/5+	3	4	1	1	2	
Explorador Uruk-hai	8	1	Arco orco +1 Escudo +1	4/4+	4	4	1	1	3	
Guerrero Dunledino	6	2	Arco +1 Arma a 2 manos +1 Escudo +1	3/4+	3	4	1	1	3	
Guerrero Uruk-Hai	9	2	Pica +1 Escudo +1 Ballesta +2	4/4+	4	5	1	1	3	
Jinete de huargo	12	2	Arco orco +1	3/5+	3	4	1	1	2	
Uruk-Hai salvaje	12	3		4/-	4	5	2	1	5	
Jinete de huargo	15	3	Arco orco +1	3/5+	3	5	1	1	2	
Fanático Uruk-Hai	15	3		4/-	4	6	2	1	7	



## 4.7 Mordor

Fuerza Inicial
2 Guerreros orcos con arco orco
3 Guerreros orcos con escudo
3 Guerreros orcos con lanza
3 Guerreros orcos con arma a 2 manos
<b>66 puntos - 11 miniaturas</b>

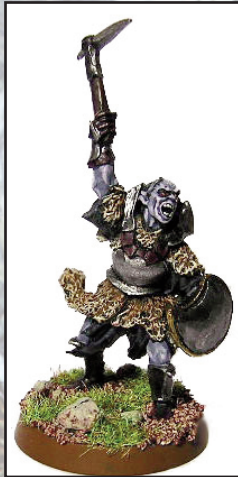


Tabla de Influencia	
1D6	Refuerzos
1	Ningún refuerzo
2	Guerrero Orco con lanza
3	Guerrero Orco con escudo
4	Guerrero Orco con arma a 2 manos
5	Guerrero Orco con arco orco
6	Siguiente tabla
1D6	Refuerzos
1	Rastreador Orco
2	Uruk-hai de Mordor con arma a 2 manos / arco orco / escudo
3	Orco de Morannon con escudo y lanza
4	Guerrero Númenóreano Negro
5	Jinete de Huargo
6	Tabla viajeros de la oscuridad Nivel 1, 2 ó 3

Tabla de Promoción		
Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Guerrero Orco con escudo	Orco Morannon con lanza y escudo	Asesino de Minas Morgul
Guerrero Orco con lanza	Jinete de Huargo	Jinete de Huargo con escudo y venablo
Guerrero Orco con arco orco	Rastreador Orco	Rastreador Orco con huargo
Guerrero Orco con arma a 2 manos	Uruk-hai de Mordor con arma a 2 manos / arco orco / escudo	Asesino de Minas Morgul
	Guerrero Númenóreano Negro	Caballero de Morgul



	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C/-	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
Guerrero Orco	5	1	Lanza +1 Escudo +1 Arco orco +1 Arma a 2 manos +1	3/5+	3	4	1	1	2	
Rastreador Orco	5	2		3/4+	3	3	1	1	2	
Uruk-Hai de Mordor	8	2	Arma a 2 manos +1 Arco orco +1 Escudo +1	4/4+	4	4	1	1	3	
Orco de Morannon	7	2	Lanza +1 Escudo +1	3/-	4	5	1	1	2	
Guerrero Númenóreano Negro	9	2		4/-	3	6	1	1	4	Causa terror
Jinete de huargo	12	2	Arco +1	3/5+	3	4	1	1	2	
Rastreador Orco en huargo	11	3		3/4+	3	3	1	1	2	
Jinete de huargo	15	3	Arco +1	3/5+	3	4	1	1	2	
Asesino de Minas Morgul	15	3		3/-	4	4	2	1	3	Cazadores en las sombras
Caballero de Minas Morgul	20	3		4/-	3	6	1	1	4	Causa terror



## 4.8 Moria

El máximo de miniaturas que pueden formar parte de tu Grupo de Aventureros son 25, en lugar del límite habitual de 20. También pueden llevar un máximo de 25 miniaturas a la batalla.

Fuerza inicial
5 Guerreros Orcos de Moria con escudo 4 Guerreros Orcos de Moria con lanza 4 Guerreros Orcos de Moria con arco orco
<b>65 puntos - 13 miniaturas</b>



Tabla de influencia	
1D6	Refuerzos
1	Ningún refuerzo
2	Guerrero Orco de Moria con escudo
3	Guerrero Orco de Moria con lanza
4	Guerrero Orco de Moria con arco orco
5	Elige uno de los anteriores
6	Siguiente tabla
1D6	Refuerzos
1	Merodeador Orco de Moria con escudo
2	Merodeador Orco de Moria con arma a 2 manos
3	Merodeador Orco de Moria con arco orco
4	Carroñero con escudo / arco / arma a 2 manos
5	Huargo salvaje
6	Tabla viajeros de la Oscuridad Nivel 1, 2 ó 3

Tabla de progresos		
Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Guerrero Orco de Moria con escudo	Merodeador Orco de Moria con escudo	Guardia Azog con escudo
	Merodeador Orco de Moria con arma a dos manos	Guardia Azog con alabarda
Guerrero Orco de Moria con lanza	Carroñero con escudo / arco / arma a 2 manos	Saqueador con escudo
Guerrero Orco de Moria con arco orco	Merodeador Orco de Moria con arco orco	Saqueador con arco orco
	Huargo salvaje	Gran huargo salvaje



	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C/-	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
Guerrero Orco de Moria	4	1	Lanza +1 Arco orco +1 Escudo +1	2/5+	3	4	1	1	2	Habitantes de las cavernas
Merodeador Orco de Moria	6	2	Arco orco +1 Escudo +1 Arma a dos manos +1	3/4+	3	4	1	1	2	Habitantes de las cavernas Maliciosos
Carroñero	5	2	Arco orco +1 Escudo +1 Arma a dos manos +1	2/4+	3	4	1	1	1	Habitantes de las cavernas Maliciosos
Huargo Salvaje	8	2		3/-	4	4	1	1	2	
Guardia de Azog	8	3	Escudo +1 Alabarda +1	3/-	4	5	1	1	3	Habitantes de las cavernas Escolta
Saqueador	9	3	Arco orco +1 Escudo +1	2/5+	3	4	1	1	2	Habitantes de las cavernas Montura rebelde
Gran Huargo salvaje	14	3		3/-	4	4	1	1	2	Bestia poderosa



## 5. VIAJEROS DE LA TIERRA MEDIA

Cuando no hay suficientes guerreros en la región, los Grupos se ven forzadas a reclutar a guerreros de fuera, son los conocidos como Viajeros. Estos guerreros se unen al Grupo a como un soldado más bajo tu mando. Todos son iguales en el fragor de la batalla, por lo que se aplican las mismas reglas que al resto de guerreros del Grupo.

Si al realizar la tirada en la “Tabla de Influencia” de tu Grupo a salido “Tabla de Viajeros” tienes que comprobar en primer lugar el máximo de Nivel que puede tener el viajero. A continuación haz una tirada en la “Tabla de Nivel de Viajero”:

C1- Tabla de Nivel del Viajero	
1D6	Nivel
1-3	1
4-5	2
6	3

*Nota: Si el Nivel máximo del Viajero es de 2, el resultado de 6 se considera Nivel 2.*

Finalmente en la “Tabla de Viajeros” correspondiente a tu Grupo (luz, oscuridad o sur) haz una tirada con un dado de 20 (1D20) para comprobar el viajero que ingresa en tus filas. A partir de este momento se considera un guerrero más de tu Grupo.

### 5.1 Viajeros de la Luz

C2- Tabla de Viajeros de la Luz			
1D20	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
1	Miliciano Hobbit	Arquero Hobbit	Oficial
2	Elfo del bosque	Galadhrim	Alto elfo
3	Guerrero de Rohan	Jinete de Rohan	Guardia real de Rohan a caballo
4	Guerrero de Minas Tirith	Guardia Real de Rohan	Guardia de la Ciudadela a caballo
5	Cazador de Anfalas	Veterano de Osgiliath	Guardia del Patio del Manantial
6	Montañeses de Lamedon	Guardia de la Ciudadela	Caballero de Minas Tirith
7	Arquero Morthond	Montaraz de Ithilien	Caballero de DA a caballo
8	Guerrero del Valle de Ringló	Hachero de Lossarnach	Jinete de los Muertos
9	Guerrero de Pinath Gelin	Guardián de Pelargil, escudo y lanza	Guardia de Khazad
10	Guardián de Pelargil	Hombre de armas de DA con pica	Guardia de Hierro
11	Montaraz enano	Caballero de Dol Amroth	Luchadores de los túneles*
12	Guerrero Enano	Muerto del Sagrario	Caballero de Númenor
13	Wose	Guerrero Enano con escudo	Centinela elfo*
14	Guerrero de Arnor	Guerrero Enano con arco corto enano	Montaraz a caballo
15	Guerrero de Númenor	Montaraz Enano con armas arrojadas	Vuelve a tirar
16	Montaraz de Arnor	Vuelve a tirar	Vuelve a tirar
17-18	Vuelve a tirar	Vuelve a tirar	Elige uno de los anteriores
19-20	Elige uno de los anteriores	Elige uno de los anteriores	Elige uno de los anteriores

*Nota: Todos los viajeros vienen con sus armas y armadura de base (excepto casos concretos, que están equipados con algún elemento más). Se podrá equipar a los viajeros con el equipo que viene listado en sus perfiles de atributos, pagando su coste en monedas de oro.*

## 5.2 Viajeros de la Oscuridad

C3- Tabla de Viajeros de la Oscuridad			
1D20	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
1	Orco de Moria	Merodeador / Rastreador	Guardia de Azog
2	Espectro	Carroñero	Bandada de Murcielagos*
3	Explorador Uruk	Huargo salvaje	Saqueador
4	Hombre salvaje de Dundland	Guerrero Mahud	Espíritu de los muertos
5	Rufián	Huargo espectral	Araña gigante*
6	Guerrero Orco	Jinete de Huargo	Uruk-hai salvaje
7	Gran Uruk de Dol guldur	Guerrero Dunlendino	Fanático
8	Capataz de Nurn	Guerrero Uruk-Hai	Rastreador en huargo
9	Orco de Gorgoroth	Uruk Mordor	Asesino de Minas Morgul
10	Hombre del Este	Orco de Morannon / Orco de Gorgoroth fanático	Catafracto
11	Guerrero de Khand	Hombre del Este con escudo y lanza	Auriga Khandiano*
12	Mercenario de Khand	Jinete de Khand	Jinete Serpiente
13	Guerrero Harad	Mercenario Jinete de Khand	Medio Troll*
14	Corsario Arbalestero	Incursor de Harad	Incursor Mahud
15	Corsario de Umbar	Guardia Serpiente	Jinete huargo con escudo y venablo
16	Guardia Mercante	Incursor de Umbar	Caballero de Morgul
17	Vuelve a tirar	Guardia de Umbar	Gran Huargo Salvaje
18	Vuelve a tirar	Vigilante de Kharna	Verdugo haradrim
19	Vuelve a tirar	Guerrero Númenóreano Negro	Vuelve a tirar
20	Elige uno de los anteriores	Elige uno de los anteriores	Elige uno de los anteriores

## 5.3 Viajeros del Sur

C4- Tabla de Viajeros del sur			
1D6	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
1	Guerrero de Khand	Jinete de Khand	Catafracto
2	Mercenario de Khand	Mercenario Jinete de Khand	Incursor Mahud
3	Corsario Arbalestero	Guerrero Mahud	Medio Troll*
4	Corsario de Umbar	Incursor de Umbar	Medio Troll*
5	Guardia Mercante	Guardia de Umbar	Auriga Khandiano*
6	Hombre del Este	Vigilante de Kharna	Auriga Khandiano*

Las miniaturas marcadas con un asterisco \* cuentan cómo más de un guerrero a la hora de determinar el número de componentes de tu Grupo:

## Guerrero Especiales

Si al tirar en la “Tabla de Viajeros” tienes 19 guerreros en tu Grupo y obtienes uno de estos guerreros, debes repetir la tirada.

Si estás jugando con las reglas avanzadas puedes optar por las siguientes soluciones:

- Pasar tantos guerreros del Grupo como sea necesario para hacer hueco a la sección de viajeros “a sueldo”, pagando a partir de este momento su manutención.
- Si has llegado al máximo de miniaturas tanto en el Grupo, cómo en los viajeros “a sueldo” puedes expulsar del Grupo a tantos “guerreros base” (de los que se pueden obtener en la “Tabla de influencia”) para hacer hueco al nuevo miembro.

Miniatura	Cuenta cómo
Luchadores de los túneles	2
Centinela Elfo	2
Bandada de murciélagos	4
Araña gigante	2
Auriga khandiano	3
Medio troll	2



## 5.4 Progresos de Viajeros

Los viajeros pueden progresar exactamente igual que lo haría un guerrero normal, según su “Tabla de progreso” habitual o mediante la siguiente tabla de progreso para miniaturas que no forman parte de ninguna compañía concreta. A continuación tenemos las tablas de Progresos de las miniaturas que no entran dentro de ninguna de las listas de Grupos de Aventureros. El funcionamiento de estas tablas funcionan igual que las tablas de cada región

C5- Guerreros de la Luz		
Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Miliciano Hobbit	Arquero Hobbit	Oficial
Guerrero de Rohan con arco	Jinete de Rohan	Guardia Real de Rohan a caballo
Guerrero de Rohan con escudo	Jinete de Rohan	Guardia Real de Rohan a caballo
Guerrero de Rohan con escudo y venablo	Guardia Real de Rohan con venablo	Guardia Real de Rohan a caballo y venablo
Wose		
Guerrero de Númenor		Caballero de Númenor
		Centinela Elfo
		Equipo de luchadores de los túneles
Guerrero de Arnor		
Montaraz de Arnor		
	Muerto del Sagrario	Jinete de los muertos

C6- Guerreros de la Oscuridad		
Novatos (Nivel 1)	Veteranos (Nivel 2)	Expertos (Nivel 3)
Guerrero de Khand	Jinete de Khand	Auriga de Khand
Mercenario de Khand	Jinete mercenario de Khand	
Hombre del Est con arco / escudo	Hombre del Este con escudo y lanza	Catafracto
Guardia mercante	Vigilante de Kharna	Verdugo haradrim
Corsario de Umbar	Incursor de Umbar	
	Guerrero Mahud	Incursor Mahud
Corsario arbalestero		
	Guardia de Umbar	
		Medio troll
		Araña gigante
		Bandada de murciélagos
Gran Uruk de Dol Guldur	Uruk-hai de Mordor	
Capataz de Nurn	Orco de Morannon	
Orco de Gorgoroth	Orco de Gorgoroth fanático	
Rufián		
Espectro		Espíritu de los muertos
	Huargo Espectral	

*Nota: Exceptuando algunos guerreros que no pueden promocionar y los que promocionan de Nivel 1 a Nivel 3. Todos pueden promocionar a héroe de forma habitual*

	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
Miliciano Hobbit	3	1		1/3+	2	3	1	1	3	Resistencia a la magia Arrojar piedras
Arquero Hobbit	4	2		2/3+	2	3	1	1	3	Resistencia a la magia Arrojar piedras
Oficial	4	3		3/3+	2	3	1	1	3	Resistencia a la magia Arrojar piedras
Guerrero de Rohan	6	1	Arco +1 Escudo +1 Venablos +2	3/4+	3	4	1	1	3	
Jinete de Rohan	13	2	Venablos +2	3/4+	3	5	1	1	3	Jinete experto
Guardia Real de Rohan	10	2	Venablos +2	4/4+	3	6	1	1	3	Jinete experto
Guardia Real de Rohan	10	3	Venablos +2 Caballo +6	4/4+	3	6	1	1	3	Jinete experto
Wose	7	1		3/3+	3	3	1	1	3	Afinidad con los bosques Indetectable Odia a los orcoides
Guerrero de Númenor	7	1	Arco +1 Escudo +1 Lanza +1	4/4+	3	4	1	1	3	
Caballero de Númenor	13	3	Escudo +1 Lanza de caballería +1	4/-	3	4	1	1	3	
Cntinela elfo	25	3		5/3+	3	3	2	1	5	Afinidad con los bosques Canción mágica
Equipo de luchadores de los túneles	25	3		4	4	5/9	1	1	4	Lanza y escudo
Guerrero de Arnor	8	1		4/-	3	6	1	1	2	
Montaraz de Arnor	8	1		4/3+	3	4	1	1	3	
Muerto del Sagrario	15	2		3/-	3	7	1	1	6	Causa terror Espadas de los Muertos
Jinete de los muertos	20	3		3/-	3	7	1	1	6	Causa terror Espadas de los Muertos Corcel espectral



	Ptos.	Nivel	Equipo disponible	C/-	F	D	A	H	V	Reglas Especiales
Guerrero de Khand	7	1		3/4+	3	4	1	1	3	Carro Khandiano
Jinete de Khand	11	2		3/4+	3	4	1	1	3	
Auriga de Khand	25	3	Arco +1	3/4+	3	4	1	1	3	
Mercenario de Khand	7	1		4/4+	6	4	1	1	2	Espadas de alquiler
Jinete mercenario	9	2		4/4+	6	4	1	1	2	Espadas de alquiler
Hombre del Este	7	1	Arco +1 Escudo +1	3/4+	3	5	1	1	3	Falange
Hombre del Este	7	1	Arco +1 Escudo +1 Lanza +1	3/4+	3	5	1	1	3	Falange
Catafracto del Este	14	3		3/-	3	6	1	1	3	
Guardia Mercante	8	1		3/4+	3	4	1	1	3	Leales hasta la muerte Flechas envenenadas
Corsario de Umbar	7	1	Arco +1 Escudo +1 Pica de abordaje +1	4/4+	3	3	1	1	3	
Incursor de Umbar	10	2		5/-	3	3	2	1	3	
Guerrero Mahud	11	2	Lanza +1 Cerbatana envenenada +1	4/3+	4	5	2	1	1	Orgullo guerrero
Incursor Mahud	20	3	Lanza larga +1 Cerbatana envenenada +1	4/3+	4	5	2	1	1	Orgullo guerrero
Corsario Arbalestero	10	1		4/-	3	3	1	1	3	Pavés
Guardián de Umbar	10	2	Arco +1 Escudo +1	4/4+	3	6	1	1	4	
Medio Troll	22	3	Arma a dos manos	5/6+	5	5	2	2	1	Orgullo guerrero
Araña gigante	25	3		4/-	5	3	2	2	3	Movimiento arácnido Veneno
Bandada de murciélagos	35	3		1/-	3	3	2	4	2	Volar Masa cegadora
Gran orco de Dol Guldur	7	1		3/-	3	4	1	1	3	
Capataz de Nurn	5	1		2/4+	2	4	1	1	1	
Orco de Gorgoroth	6	1		2/-	3	5	1	1	2	Agresivos
Orco de Gorgoroth fanático	8	2		2/-	3	5	2	1	2	Agresivos
Rufián	4	1	Arco +1 Látigo +1	3/4+	3	3	1	1	2	
Espectro	5	1		2/-	2	4	1	1	2	Causa terror Toque etéreo
Espiritu de los muertos	15	3		2/-	3	5	1	1	6	Causa terror Luz tétrica
Huargo espectral	8	2		3/-	3	4	1	1	2	Toque etéreo