

PERFILES DE ATRIBUTOS

	C	F	D	A	H	V	P / V / D	Reglas especiales	Pág.
Aragorn	6/3+	4	5	3	3	6	3* / 3 / 3	Andúril, Llama del Oeste; héroe poderoso	9
Arathorn	5/3+	4	5	3	2	5	3 / 2 / 1		9
Arquero Hobbit	2/3+	2	3	1	1	3		arrojar piedras; cuerno de llamada; resistente a la magia	18
Arvedui, Último Rey de Arnor	5/-	4	6	2	2	5	3 / 2 / 0	el Rey del Norte	8
Bandobras Tuk, Toro Bramador	3/3+	3	4	2	2	4	2 / 1 / 1	arrojar piedras; resistente a la magia	16
Bestia Alada	5	6	6	2	3	3		feral; volar	19
Bilbo Bolsón	3/3+	2(3)	2(5)	1	2	6	1 / 3 / 3	arrojar piedras; el Anillo; resistente a la magia	16
Buhrdúr	6/4+	6	6	3	3	4	3 / 1 / 1	arrojar piedras; terror	20
Capitán de Arnor	5/4+	4	6	2	2	3	2 / 1 / 1		8
Dúnadan	4/3+	4	4	1	1	5	1 / 1 / 1		10
Elladan y Elrohir	6/3+	4	5	2	2	6	3 / 2 / 2	afinidad con los bosques; espadas gemelas; lazo de sangre	11
Espíritu de los Muertos	2/-	3	5	1	1	6		en ellos brilla una luz tétrica; terror	22
Fredegar Bolger	2/3+	2	3	1	1	3	0 / 0 / 1	arrojar piedras; resistente a la magia	14
Frodo Bolsón	3/3+	2	3	1	2	6	2 / 3 / 3	arrojar piedras; cota de mithril; Dardo; el Anillo; resistente a la magia	12
Frodo Nueve Dedos	3/3+	2	3 (6)	1	2	6	1 / 3 / 1	arrojar piedras; el héroe está de vuelta en casa; nunca acabará de curar; resistente a la magia	13
Garra, Colmillo y Lobo	3/-	3	3	1	1	2			15
Guerrero de Arnor	4/-	3	6	1	1	2			17
Guerrero Orco	3/5+	3	4	1	1	2			22
Gûlavhar, el Terror de Arnor	6/-	8	5	*	4	*	3 / 3 / 0	fortaleza de cuerpo y mente; hambre immortal; resistente a la magia; terror; volar	21
Halbarad Dunádan	5/3+	4	5	2	2	6	3 / 2 / 1	Estandarte de Arwen Estrella de la Tarde	10
Huargo Salvaje Jefe	5/-	6	5	2	3	3	1 / 3 / 1	señor de la manada; terror	20
Huargo Salvaje	3/-	4	4	1	1	2			22
Lobelia Sacovilla-Bolsón	2/3+	1	2	1	1	6	0 / 3 / 1	arrojar piedras; diatriba furiosa; el paraguas no es más fuerte que la espada; resistente a la magia	16
Maggot el Granjero	3/3+	2	3	1	2	5	1 / 2 / 2	arrojar piedras; resistente a la magia; Garra, Colmillo y Lobo	15
Malbeth el Vidente	3/-	4	4	1	2	5	1 / 2 / 1	don de la videncia	8
Meriadoc Brandigamo	3/3+	2	3	1	1	4	0 / 0 / 1	arrojar piedras; resistente a la magia	12
Meriadoc, Caballero de la Marca	3/3+	2	4	1	1	4	1 / 1 / 2	arrojar piedras; cuerno de la Marca; defensor de la Marca; resistente a la magia	14
Miliciano Hobbit	1/3+	2	3	1	1	3		arrojar piedras; resistente a la magia	18
Montaraz de Arnor	4/3+	3	4	1	1	3			17
Montaraz del Norte	4/3+	4	5	1	1	5	1 / 1 / 1		10
Oficial	3/3+	2	3	1	1	3		arrojar piedras; resistente a la magia	18
Paladin Tuk	2/3+	2	3	1	1	5	1 / 1 / 2	¡A mí, gente de la Comarca!; arrojar piedras; resistente a la magia	15
Peregrin Tuk	3/3+	2	3	1	1	4	0 / 0 / 1	arrojar piedras; resistente a la magia	13
Peregrin, Guardia de la Ciudadela	3/3+	2	4	1	1	4	1 / 1 / 2	arrojar piedras; guardia de la ciudadela; resistente a la magia	14
Rey Brujo de Angmar	5/-	4	8	1	1	6	0-3/10-20/0-3	heraldo de la Oscuridad; la voluntad del mal; Poder/Voluntad/Destino; terror	19
Sam Gamyi	3/3+	2	3	1	2	5	1 / 1 / 2	arrojar piedras; resistente a la magia	12
Samsagaz el Valiente	3/3+	2(3)	3	1	2	5	2 / 2 / 3	arrojar piedras; resistente a la magia	13
Sombra	1/-	1	8	1	3	1	0 / 3 / 0	aura glacial; terror	20
Troll de las Cavernas	6/5+	6	6	3	3	3		arrojar piedras; terror	23
Tumulario	3/-	2	7	1	1	6	0 / 5 / 0	terror	21