



Aclaraciones y FAQ's

Este documento contiene algunas aclaraciones a reglas que no están del todo claras con el redactado de los manuales, así como la traducción (no literal) de algunas FAQs del "House rules document" vigente en los GT que se celebran en Inglaterra. Sólo he traducido las que me parecían más importantes y algunas las he condensado en una pregunta. También se tendrán en cuenta todas las FAQ sacadas hasta la fecha por Games-Workshop.

Antes de enumerar las preguntas traducidas voy a explicar algunos puntos:

1. Porcentaje de arqueros que pueden disparar: Esta es una regla particular de nuestro torneo. Hemos decidido aplicarla de este modo para que las listas basadas en arcos se beneficien en cierto grado de esta característica pero que no se abuse de ella como se viene haciendo desde la salida de la expansión "Legiones de la Tierra Media".

Independientemente del número de arcos con el que puedan equiparse las miniaturas de una lista, sólo el 33% del total del ejército inicial lo puede utilizar en un mismo turno.

A la hora de realizar la lista puede que haya listas de ejército concretas que puedan equiparse con un mayor porcentaje de arcos que el 33%. Estas listas pueden ser: "La compañía Gris", "Rohan" en general, "Variags y Mercenarios de Khand" y todas las listas que posean héroes con arcos: *Montaraces, Exploradores de Rohan, Legolas, Haldir, Vraskû...*

Aunque estas listas se puedan equipar con una cantidad mayor de arcos, sólo podrán disparar un 33% del total de miniaturas que componen la lista de ejército inicial por turno.

Ejemplos ilustrativos para que se entienda mejor:

"La compañía gris" sin alianzas: Supongamos que la lista final posee 30 miniaturas de las cuales 10 son héroes y 20 guerreros. Pues el total de miniaturas que pueden disparar cada turno son 10 (el 33% del total de miniaturas iniciales), sean las que sean (por ejemplo 5 guerreros y 5 héroes). Así, si en el tercer turno han fallecido 5 montaraces, siguen pudiendo disparar cada turno 10 miniaturas. Si quedan sobre el tablero sólo 10 miniaturas, pueden disparar todas...

"Elfos del bosque + Haldir + Legolas": Supongamos un total de 32 miniaturas incluidos ambos héroes, dentro de las cuales hay 10 arqueros. Cada turno podrán disparar 10 miniaturas en total, por ejemplo Legolas y 9 arqueros.

"Variags de Khand + Harad": Supongamos 9 jinetes de Khand + caudillo a caballo con arco por un lado y por el otro 21 guerreros de harad, de los cuales 7 llevan arco + rey de harad con arco. En total el ejército tiene 32 miniaturas, por lo tanto podrán disparar 10 miniaturas por turno, sean cuales fueren.

Espero que con esta explicación quede claro. Si hubiera alguna duda, no dudéis preguntarla en el foro o a la hora de hacer la lista, que gustosamente os la responderemos.

2. Orden de Acciones heroicas: Debido a que en este punto el manual se explica de pena respecto a los pasos que deben seguirse, hemos decidido ponerlos en orden en un resumen más sencillo y que se pueda utilizar como consenso durante el torneo:

- 1) El jugador que tiene la iniciativa declara la acción heroica (o decide no hacerlo)
- 2) El otro jugador contrario hace lo propio (o la contrarresta). Si aquí no declara acción heroica, no podrá declararla (ni contrarrestarla) más adelante (exceptuando el caso particular de Gothmog).
- 3) El jugador que tiene la iniciativa puede decidir ahora declarar acción heroica si antes no lo ha hecho.
- 4) El jugador que ha declarado la acción en primer lugar elige un héroe con el que la realizará.
- 5) El segundo jugador hace lo propio con uno de sus héroes.
- 6) Se repiten los pasos 3 y 4 hasta que nadie más elija un héroe.
- 7) Se tira un dado para decidir el orden de los héroes.
- 8) El jugador que ha ganado la tirada elige un héroe (y se pone un dado con un 1 a su lado)
- 9) El otro jugador elige su héroe (y se pone un dado con un 2)
- 10) Se repiten los pasos 7 y 8 hasta que se haya determinado el orden que seguirán todos los héroes elegidos en los pasos 3-5.
- 11) Realiza la acción heroica el héroe que tenga el 1 a su lado.
- 12) Realiza la acción heroica el héroe que tenga el 2 a su lado.
- 13) Se repiten los pasos 10 y 11 hasta que todos los héroes hayan realizado sus acciones heroicas.
- 14) Mueve el jugador que tiene la iniciativa el resto de su ejército (en caso de tratarse de un Movimiento heroico).
- 15) Mueve el segundo jugador el resto de su ejército.

3. ¡Resistid!: Como esta regla da un poco de guerra la explico aquí del mismo modo

que se hizo en el foro:

Primero de todo, el Héroe NO declara ¡Resistid!, ya que lo único que se declaran son las acciones heroicas y esto no lo es. ¡Resistid! es simple y llanamente el nombre de la regla, nada más.

- 1) Eliges que miniatura va a moverse: UN HÉROE.
- 2) Pasas el chequeo de valor por estar tu ejército desmoralizado.
- 3) Mueves, trepas, saltas o tumbas a tu héroe.
- 4) Finaliza la acción del héroe en esta fase de movimiento.
- 1) Elegimos UN GUERRERO.
- 2) Debe de pasar el chequeo de valor por estar desmoralizado. PERO tenemos la regla ¡Resistid! Comprobamos las condiciones:
 - Condición 1) El héroe ha pasado el chequeo de valor: SI
 - Condición 2) El héroe está a la vista del guerrero: ¿?
 - Condición 3) El héroe está a 14 cm. o menos: ¿?
- 3) Si cumple las 3 condiciones no tiene que realizar el chequeo.
- 4) Si NO cumple las 3 condiciones debe realizar el chequeo.
- 5) Mueves, trepas, saltas o tumbas a tu guerrero.
- 6) Finaliza la acción del guerrero en esta fase de movimiento.

Preguntas frecuentes:

(extraídas del "House rules document")

01. P. ¿Se ve afectado el disparo de catapultas, que no necesitan línea de visión por parte de su tripulación, por el poder mágico "luz cegadora"?

R. *Si, se ve afectado, ya que el efecto del poder mágico afecta a cualquier disparo que se efectúe.*

02. P. Si una miniatura causa terror, ¿Debe realizar un chequeo de valor para cargar a otra miniatura que también lo cause?

R. *Si*

03. P. ¿Qué coste hay que tomar como válido para Beregond, ya que los manuales "Gondor en llamas" y "El retorno del Rey" se publicaron al mismo tiempo?

R. *Toma preferencia "Gondor en llamas" por lo tanto costará 25 puntos.*

04. P. ¿Hay que tener en cuenta el número de larvas producidas por las Reinas arañas como parte de las miniaturas iniciales a la hora de realizar chequeos de valor por ejército desmoralizado?

R. *No, las larvas no se consideran parte del número inicial de miniaturas que conforman el ejército. El 50% de miniaturas se calcula a partir de las miniaturas que formen parte de la lista inicial del ejército, de la cual no forman parte las larvas.*

05. P. ¿Se pueden desplegar larvas detrás de las líneas enemigas?

R. *Sí, siempre que se despliegue TODA la peana de la larva a una distancia máxima de 8cm del borde de la peana de la Reina araña.*

06. P. Si una Reina araña ha cargado a un enemigo ¿Puede poner en juego una peana de larvas o su movimiento ha terminado y no puede hacer nada más ese turno?

R. *Puede desplegar una peana de larvas en cualquier punto de su movimiento, siempre que disponga de voluntad. En este caso aun podría desplegar la peana de larvas, ya que está en el final de su movimiento.*

07. P. Isildur y El Anillo: Las reglas del Anillo dictaminan que una vez que su portador se lo pone, la miniatura se considera invisible. ¿Se consideraría invisible Isildur a caballo?

R. *Si*

08. P. Si Elladan y Elrohir llevan armadura pesada (defensa 6) y uno de ellos muere, ¿La defensa del otro hermano se reduce a 4? O, la explicación de la regla es errónea y debería decir "él recibe un -1 a la Defensa" significando que ésta pasa a ser 5?

R. *Su defensa pasaría a ser 5.*

09. P. En la nueva versión de las reglas para Elladan y Elrohir (El Retorno del Rey), no hay nada que impida la utilización de la regla "espadas gemelas" a lomos de un caballo, para ganar un ataque adicional, haciendo que a la carga tengan 4 ataques. ¿Ha sido esto pasado por alto, o debe ser de este modo?

R. *Debe ser de este modo.*

10. P. Vuelo del Dragón. ¿Podría entrar un dragón con la capacidad "volar" en un bosque?

R. *Si, ya que puede efectuar también un movimiento de 14cm por tierra, moviendo por bosque 7cm, pero hay que tener en cuenta que el dragón no puede mover a través de árboles u otros elementos fijos de terreno que no permitan el paso de su peana.*

11. P. "Cuerno de Gondor" y "escudarse". ¿Qué se declara primero? Ya que ambas reglas dicen que se deben declarar al principio del combate.

R. *Al principio de la fase de combate, Boromir debe decidir si utilizar el "Cuerno de*

Gondor” o usar la regla “escudarse”. (Sólo una de las dos).

12. P. Movimiento: ¿Se tienen que mover las miniaturas “de una vez”, o se puede mover una miniatura A, luego una B y luego de nuevo la A?

R. Las miniaturas se tienen que mover “de una vez”, exceptuando casos concretos en los que se diga lo contrario (e.g. larvas arácnidas)

13. P. ¿Es el hechizo “furia” acumulativo?

R. No, aunque la miniatura esté dentro del radio de efecto de dos chamanes sólo recibirá una tirada de salvación.

14. P. ¿Pueden realizarse “Proyectiles mágicos” a un combate en el que estén implicadas miniaturas del mismo bando?

R. Si, incluso la luz puede hacerlo, ya que no es un disparo, si no un Poder mágico.

15. P. Movimientos heroicos: ¿Puede el héroe mover el último y el resto de miniaturas primero, o debe mover primero el héroe durante el movimiento heroico?

R. El héroe grita “¡Seguidme!” según se mueve, por lo tanto debe mover primero y el resto de miniaturas le siguen. (Errata de traducción)

16. P. Si se dispara una andanada contra una miniatura de caballería y se la asignan dos disparos, ¿Se debe hacer una tirada de “en la trayectoria del disparo”?

R. No, ya que automáticamente impactan uno en la montura y otro en el jinete.

17. P. Igualmente, en una bestia alada, ¿Puede recibir la bestia 3 impactos de una andanada y el jinete sólo uno? ¿Significa esto que he de realizar tirada de “en la trayectoria del disparo” hasta que impacte en el jinete y el resto irán a parar a la bestia?

R. Si, el planteamiento es correcto.

18. P. Si una miniatura de caballería es impactada por un disparo procedente de una andanada, ¿Puede el jugador elegir impactar al jinete o a la montura o debe realizar una tirada de “en la trayectoria del disparo” como se realiza habitualmente?

R. Se debe realizar la tirada como es habitual.

19. P. Espíritus de los muertos: ¿Requiere la regla especial “en ellos brilla una luz tétrica” línea de visión hacia la miniatura objetivo?

R. No, ya que es una habilidad, no un hechizo, por lo tanto debe utilizarse tal cual está escrita.

20. P. ¿Se puede dispersar un disparo de andanada hacia una máquina de asedio aunque estas no tengan heridas, si no puntos de resistencia?

¿Cuenta la máquina como “en la trayectoria del disparo” frente a la andanada?

R. No se pueden dispersar disparos hacia la máquina de asedio y Si que cuenta como “en la trayectoria del disparo” si se encuentra entre las miniaturas que disparan y las disparadas.

21. P. Aliento de fuego del Dragón: ¿Si una miniatura está detrás de cobertura (escenografía, no otra miniatura) y un dragón le dispara su aliento, fallando en el intento la tirada de “en la trayectoria del disparo” golpeando con éste en la cobertura, se deben medir los 4cm. de radio de efecto de la bola de fuego o ésta simplemente desaparece?

R. La bola de fuego simplemente desaparece igual que una flecha que no ha impactado a su objetivo.

22. P. ¿Puede una miniatura cargar a otra que está en formación aunque para ello entre dentro de la zona de control enemiga? En un gráfico:

OBO

XYZ

¿Podría cargar la miniatura B a la miniatura Y, aunque entre en la zona de control de X y Z?

R: *Si, ya que una vez que la miniatura que carga se acerca a 2cm. de una miniatura enemiga, debe completar su movimiento para cargar a dicha miniatura e ignora las zonas de control del resto de miniaturas cercanas. La advertencia es que dicha miniatura debe cargar a la miniatura cuya zona de control penetró primero. (Aunque luego en la fase de combate, el que tenga la iniciativa pueda dividir los combates de otro modo).*

23. P. ¿Si un proyectil mágico impacta sobre una bestia alada esta cae al suelo? Ya que en la descripción del hechizo explica los impactos de fuerza 3 sobre miniaturas de más de fuerza 6 pero no los impactos de fuerza 5?

R. *Si, pues como bien dice en el hechizo "Si se usa con éxito, el objetivo resulta desplazado alejándose directamente del lanzador del hechizo y cae al suelo a consecuencia del proyectil."*

En este caso hay que darse cuenta de que el Nazgul caería al suelo y la bestia huiría del campo de batalla según la regla "feral".

24. P. Andanadas: ¿Se pueden designar miniaturas enemigas no visibles con la dispersión de la andanada (por ejemplo a una que lleve capa élfica y esté cubierta)?

R. *Si, ya que el único requisito para dispersar los disparos de la andanada es que la miniatura esté dentro de un radio de 14cm. de la miniatura objetivo original (incluidas miniaturas ocultas por una capa élfica)*

25. P. ¿Los huargos salvajes (o huargos sin jinete) reciben alguno de los beneficios de la caballería?

R. *No, ya que una miniatura de caballería comprende un jinete y su montura.*

26. P. ¿Pueden beneficiarse los mercenarios de Khand de las reglas del estandarte portado por una miniatura de la fuerza principal a la que se han aliado (e.g. Aliado con Harad)?

R. *Si, cualquier miniatura puede beneficiarse de los efectos de los estandartes aliados (a no ser que en su perfil ponga lo contrario)*

27. P. ¿Se podrían beneficiar miniaturas aliadas de la regla "Presencia aterradora" del Mumak por la cual se considera un estandarte para miniaturas amigas?

R. *Si, se puede beneficiar de esta regla "cualquier miniatura amiga". Es uno de los cambios que se han hecho en las reglas del Mumak con el suplemento "Harad".*

28. P. Si un nazgul montado en bestia alada utiliza su atributo de Combate, los Ataques de la bestia alada y la Fuerza de la bestia alada, pertenecerán las heridas causadas al nazgul?

R. *Si, al igual que en Huargos y Caballos, ya que son parte del equipo de los héroes.*

29. P. ¿Puede elegirse al Mûmak como líder del ejército?, ¿Contarían las bajas hechas por éste en el escenario "Duelo de héroes"?

R. *Al Mûmak no se le puede elegir como líder del ejército, si no al comandante (Caudillo Haradrim o Comandante Mahûd), por lo tanto las bajas que haga el Mûmak no contarán para el recuento del comandante.*

30. P. Si una miniatura de caballería carga sobre miniaturas de infantería, posteriormente es “inmovilizada/paralizada” y gana el combate con el único dado que puede tirar: ¿Las miniaturas de infantería seguirían siendo arrolladas?

R. *Si, seguirían siendo arrolladas, aunque el jinete no podría herirlas.*

31. P. Si Boromir es Inmovilizado/paralizado. ¿Puede seguir utilizando el “Cuerno de Gondor” en la fase de combate?

R. *No, ya que la descripción del hechizo es: “la victima no puede hacer nada más ese turno”, lo cual implica que no puede soplar el cuerno (ni escudarse en caso de que posea escudo...)*

32. P. ¿Pueden Beregond, la Guardia de la Ciudadela, la Guardia del Patio del Manantial (de las listas de Gondor) utilizar su habilidad “Escolta” sobre Boromir de Gondor (de la lista de la Compañía)?

R. *No, ya que sólo pueden ser escolta de miniaturas del mismo contingente, no de un contingente aliado. Lo mismo ocurre para el resto de miniaturas con la habilidad “escolta”.*

33. P. ¿Puede Beregond escoltarse a sí mismo, siendo como es un héroe de Gondor?

R. *No*

34. P. Si utilizo jinetes de huargo, ¿Deben morir tanto jinete como montura para que cuenten como baja?

R. *Si*

35. P. Si se pone un troll de Mordor detrás de dos filas de orcos y le disparan arqueros enemigos ¿Deben estos realizar tiradas de “en la trayectoria del disparo”, o el troll es demasiado grande para ello?

R. *Se deben hacer tiradas de “en la trayectoria del disparo” como es habitual. Lo mismo ocurre para objetivos con una envergadura incluso mayor.*

36. P. ¿Cuentan como bajas para el propósito de “Duelo de héroes” las siguientes miniaturas: matar al huargo (pero no al jinete), matar a la bestia alada (pero no al nazgul), matar larvas (pero no a la Reina Araña)?

R. *Si*

37. P. ¿Puede un capitán de ingenieros ser el líder de una facción principal o de un contingente aliado?

R. *Si.*

38. P. ¿Cuentan las bajas hechas por una máquina de asedio como propias para un capitán de ingenieros que la controla?

R. *Si, ya que se representa al ingeniero utilizando sus habilidades controlando la máquina para lanzar proyectiles/rocas al enemigo.*

39. P. ¿Una máquina de asedio destruida por un héroe cuenta como baja respecto “Duelo de héroes”?

R. *No, sólo la dotación contaría como tal.*

40. P. En “duelo de héroes” si un héroe mata al Mûmak, ¿Contarían como bajas para él las miniaturas que murieran en la caída del castillo?

R. *No, la gravedad se lleva los honores de haberlas matado.*