

TABLAS DE ATRIBUTOS

	C	F	D	A	H	V	P/V/D	Reglas especiales
Boromir	6/-	4	6	3	3	6	6/3/3	Cuerno de Gondor, estandarte de Minas Minas Tirith
Beregond	4/3+	4	6	1	1	4	1/1/1	Escolta
Guardia de la Ciudadela	4/4+	3	5	1	1	3		Escolta
Gothmog	5/-	4	6	3	3	5	3/3/3	Maestro de batalla
Chamán Orco	3/-	3	5	1	2	3	1/3/1	Furia, paralizado
Orco de Morannon	3/-	4	5	1	1	2		
Rastreador Orco	3/4+	3	3	1	1	2		
Gondoriano (dotación)	3/4+	3	5	1	1	3		
Orco	3/5+	3	4	1	1	2		
Troll de Mordor	7/5+	7	7	3	3	3		
Ingeniero Uruk-hai	4/4+	4	5	1	1	3		
Fanático Uruk-hai	4/-	4	6	2	1	8		
Carga de demolición	-	-	7	-	3	-		

	Fuerza	Defensa	Ptos. de Resistencia	Reglas especiales
Trebuchet Grito de Batalla	(10)	10	4	Fuego indirecto, área de efecto, rompemuros
Lanzavirotes Vengador	(7)	10	3	Corto alcance, fuego rápido, preciso
Catapulta de Mordor	(10)	10	4	Fuego indirecto, área de efecto
Ballesta de Asedio de Mordor	(9)	10	3	Disparo perforante, preciso
Balista de Asedio Uruk-hai	(9)	10	4	Disparo perforante, ¡A las escalas!

ESTRUCTURA	ATRIBUTO DEFENSA	PUNTOS DAÑO
Puerta interior	5	1
Puerta exterior	6	2
Puerta pesada	7	2
Puerta reforzada	8	2
Puerta pesada reforzada	9	2
Portón de fortaleza	10	3
Escala de acceso	5	2
Escala de asedio	8	2
Ariete	10	2
Empalizada de madera	10	10
Muro de piedra	100	12
Torre de madera	10	14
Torre de piedra	100	16
Torre de asedio	10	4

TABLA DE DISPERSIÓN

1D6 Resultado

1 **Errar el tiro:** tu oponente puede designar como nuevo objetivo a uno de tus objetivos de batalla o a un objetivo de asedio en un radio de 14 cm del objetivo inicial. Si no hay un objetivo alternativo a 14 cm o menos o si el jugador no quiere hacer esto, el disparo se pierde completamente.

2-5 **Ligera desviación:** tu oponente puede designar uno de sus propios objetivos de batalla como nuevo objetivo si está a una distancia de 14 cm del objetivo inicial. Si no hay ningún objetivo adecuado a esta distancia, el disparo se pierde.

6 **¡Destruído!:** el disparo impacta en el objetivo.

TABLA DE DAÑOS

Dados Resultado

1 **Intacta:** tus golpes no tienen ningún efecto sobre esta superficie tan dura.

2-5 **Dañada:** consigues restar 1 Punto de Resistencia a la estructura (si el golpe se ha efectuado con Fuerza 10, restas 2 Puntos de Resistencia en lugar de 1).

6 **¡Abajo con ella!:** la estructura está muy dañada y le restas 2 Puntos de Resistencia (los golpes con Fuerza 10 restan 4 Puntos de Resistencia en lugar de 2).

