

El Asedio de Gondor

Resumen de Reglas Especiales

Preciso: con estas máquinas resulta más fácil apuntar que con las catapultas y otras máquinas de asedio pesadas. Si un lanzavirotes Vengador dispara a un objetivo de batalla, el disparo solo se dispersará a 8 cm en lugar de a 14 cm.

Disparo perforante: si se dispara a un objetivo de batalla, es posible que el misil impacte en varios enemigos. La miniatura objetivo recibe un impacto con la Fuerza de la máquina de asedio, cae derribada al suelo y es arrojada a una distancia de 4D6 cm. Las miniaturas que se encuentren en el camino de la víctima sufrirán un impacto de Fuerza 6 y caerán derribadas al suelo si su atributo de Fuerza es 5 o menos. Si la miniatura que sale propulsada impacta en un obstáculo u objetivo de asedio, se detiene inmediatamente y le causa un impacto de Fuerza 6.

Fuego rápido: un lanzavirotes vengador dispara 1D6 disparos en cada turno en lugar de uno. Resuelve los disparos individualmente, es decir, tira para impactar, para dispersar y para herir por cada uno antes de proceder con el siguiente. Los disparos del Lanzavirotes Vengador no pueden destruir objetivos de batalla directamente ni tampoco derribarlos al suelo. Se aplican las restricciones habituales para apuntar. Además, el segundo disparo y los siguientes deberán dirigirse a miniaturas que estén en un radio de 8 cm del primer objetivo.

Corto alcance: un lanzavirotes Vengador tiene un alcance de 56 cm en lugar de los habituales 112 cm.

Resumen de poderes mágicos

Furia (Orcos): resultado necesario para usarlo: 3+. Mientras el hechizo esté en efecto, el chamán y cualquier orco (incluyendo a los héroes) que esté a una distancia de hasta 14 cm son poseídos por una furia malsana que les permite ignorar hasta las peores heridas sufridas. Estas miniaturas superan automáticamente todos los chequeos de valor que tengan que efectuar. Además, cada vez que sufran una herida pueden tirar un dado: con un resultado de 6, se recuperan inmediatamente de la herida (como si no la hubieran sufrido). Esto es, efectivamente, como usar un punto de Destino, con la única excepción de que la herida solo se cura si se obtiene un 6 en el dado en vez de un 4+. Si la herida no se recupera, un héroe puede hacer uso de su Destino para recuperarse de ella de la manera habitual. Una vez este poder mágico está activo, sus efectos durarán hasta que el mago que lo ha lanzado entre en combate cuerpo a cuerpo y su bando pierda el combate.

Copyright © Games Workshop Limited 2006 Todo el material relativo a las producciones de New Line La Comunidad del Anillo, Las Dos Torres y el Retorno del Rey son © MMV New Line Productions, Inc. Reservados todos los derechos. Todo el material relativo exclusivamente a las obras literarias de El Señor de los Anillos, Las Dos Torres y el Retorno del Rey son ©MMV the Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises. Reservados todos los derechos. El Señor de los Anillos y todos los nombres de personajes, objetos, eventos y lugares citados en él son marcas registradas de Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia a New Line Productions, Inc y Games Workshop Ltd. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel y el logotipo de Citadel son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd 2000-2006. Reservados todos los derechos.