

La Sombra en el Este

Resumen de Reglas Especiales

Barazantathûl: cuando Dáin combate con esta hacha, añade +1 a sus tiradas para herir (como se hace con cualquier otra arma a dos manos) pero, por otro lado, no sufre la habitual penalización de -1 de estas armas a la hora de decidir qué bando gana el combate.

Gran valentía: Cirion se crece ante las adversidades que acobardarían el espíritu de la mayoría de los Hombres. Cuando intente cargar a un enemigo que cause terror, Cirion obtiene un bonificador de +2 a su atributo de Valor.

Comandante presente: los guerreros khandianos combaten mucho más ferozmente bajo la atenta mirada de sus señores, puesto que ganarse su favor en batalla invariablemente implica aumentos de rango y de riqueza. Un rey khandiano reporta los mismos beneficios de un estandarte a todos los guerreros khandianos, jinetes de Khand, aurigas y caudillos (incluso a los mercenarios).

Absorber la esencia vital: el toque de Khamûl puede drenar la vitalidad de sus enemigos. Si Khamûl logra herir, recupera automáticamente 1 punto de Voluntad por cada herida que inflija (a menos que esa herida sea "salvada" mediante un punto de Destino). Con esta habilidad no se puede incrementar su puntuación de Voluntad por encima de 12. Además, Khamûl puede utilizar 1 punto de Voluntad al principio de la fase de combate (antes de que se resuelvan los combates heroicos) para incrementar su atributo de Fuerza, Combate o Ataques en +1 durante dicha fase de combate. Tan solo puede utilizar un punto de Voluntad por turno para poner en práctica esta habilidad.

Tirador experto: Drár tiene una habilidad excepcional con su arco, que va más allá de las del resto de enanos y que le permite disparar dos veces en cada fase de disparo.

Kalazâl: esta espada de excepcional manufactura fue forjada en las fantásticas catacumbas de la Mina del Enano cuando esta se encontraba en auge. Al igual que muchas otras armas enanas, fue forjada pensando en los Orcos y siempre parece deseosa de probar la sangre de este ancestral enemigo de los Enanos. Kalazâl es un arma de mano que permite a Múrin repetir las tiradas para herir contra Orcos, Orcos de Moria y Uruk-hai.

Carro khandiano: se trata de un corcel que mueve hasta 24 cm por turno. Además, sigue todas las reglas de las monturas monstruosas, con las siguientes excepciones:

1) El carro no puede saltar obstáculos que conformen una barrera física (como setos, vallas o rocas). Puede intentar cruzar obstáculos como pequeñas corrientes de agua y barrancos, pero el carro quedará automáticamente destruido (y su jinete será derribado) en caso de obtener un resultado de 1 en el chequeo de salto.

2) Los carros tienen una gran libertad de movimiento y conforman una plataforma de combate mucho más estable que otras monturas. Una miniatura montada en carro puede utilizar toda su capacidad de movimiento y, aun así, disparar un arco. Además, una miniatura que conduzca un carro puede usar armas a dos manos y estar equipada con una de ellas y con un arco. Si están equipados con estas dos armas y desmontan, tendrán que abandonar o bien su arco o bien su arma a dos manos.

Héroe legendario: Héroe legendario: hoy en día todavía se cuentan leyendas de Eorl tanto en Rohan como en Gondor, pues su valor y hazañas fueron inmortalizados en canciones. Para representar su formidable liderazgo y poder en batalla, el jugador de la Luz puede tirar un dado cada vez que Eorl usa el primer punto de Poder en cada turno. Con un resultado entre 1 y 3, el punto se gastará normalmente; sin embargo, con uno entre 4 y 6, Eorl no verá reducida su puntuación de Poder (efectivamente, el punto utilizado habrá sido gratuito). Recuerda que esta regla solamente es extensible al primer punto de Poder que Eorl utiliza en cada uno de sus turnos.

Experto en emboscadas: el verdadero punto fuerte de Madril es su gran capacidad para llevar a cabo ataques por sorpresa por ambos flancos y en el momento crucial de la batalla.

En los escenarios en los que el jugador de la Luz pueda efectuar tiradas de dado para recibir fuerzas adicionales (como aquellos con la regla refuerzos), obtendrá un bonificador de +1 a estas tiradas de dado si Madril está en el tablero de juego. Si Madril no está en el tablero de juego porque está esperando entrar en él como refuerzo, este bonificador solamente podrá emplearse en la tirada para ver si él llega al campo de batalla.

Falange: los Guerreros del Este están entrenados para combatir en falanges, formación en la que las puntas de sus lanzas conforman una barrera impenetrable. En esta formación, los Hombres del Este pueden utilizar sus lanzas como si fueran picas para apoyar a los guerreros de su bando. La miniatura seguirá obteniendo el bonificador a la Defensa por el hecho de portar escudo.

Espadas de alquiler: al principio de la partida, antes de desplegar las tropas, el jugador que controle algún mercenario tiene que tirar un dado por cada uno de ellos. Con un resultado de 1, el mercenario habrá sido sobornado y no podrá tomar parte en la batalla (no se pueden utilizar puntos de Poder para modificar esta tirada). Las miniaturas que hayan sido sobornadas no cuentan para determinar el tamaño de la fuerza en lo que se refiere a condiciones de victoria y chequeos de valor.

El rey bajo la montaña: los Enanos tienen un respeto supremo por Dáin y acatarán sus órdenes sin rechistar. Tan imponente es la presencia de Dáin que el alcance de su regla especial ¡Resistid! pasa a ser de 28 cm en lugar de 14 cm.

Venerable: cada vez que Dáin tenga que efectuar un chequeo para saltar o para trepar, el jugador de la Luz tira dos dados y debe elegir el resultado menor. Esta tirada puede modificarse con puntos de Poder de la manera habitual.

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.