

# MIDDLE-EARTH™

## STRATEGY BATTLE GAME

### MIDDLE-EARTH STRATEGY BATTLE GAME RULES MANUAL

Designer's Commentary, Noviembre 2018

El siguiente comentario está destinado a complementar el manual de reglas del juego de batalla de la estrategia de la Tierra Media. Se presenta como una serie de preguntas y respuestas; Las preguntas se basan en las que han sido formuladas por jugadores, y las respuestas son proporcionadas por el equipo de redacción de reglas y explican cómo se deben usar las reglas. Los comentarios ayudan a proporcionar una configuración predeterminada para sus juegos, pero los jugadores siempre deben sentirse libres para discutir las reglas antes de un juego, y cambiar las cosas como les parezca si ambos quieren hacerlo (los cambios de este tipo suelen denominarse 'reglas caseras').

Nuestros comentarios son actualizados regularmente; Cuando se realicen cambios, cualquier cambio de la versión anterior se resaltarán en magenta. Donde la fecha indicada tiene una nota, p.ej. 'Actualización regional', esto significa que ha tenido una actualización local, solo en ese idioma, para aclarar un problema de traducción u otra corrección menor.

Estas preguntas han sido recogidas de muchas fuentes. Siempre nos complace considerar más preguntas, así que envíe cualquier consulta a:

[middle-earthfaq@gwplc.com](mailto:middle-earthfaq@gwplc.com)

**P: ¿Se considera que una miniatura tiene Línea de Visión para sí misma con el propósito de Poderes Mágicos, reglas especiales y otras reglas similares? (p.16)**

R: sí, una miniatura siempre puede verse a sí misma; ¡Todo lo que tienen que hacer es mirar!

**P: ¿Se considera que una miniatura está dentro del rango de sí misma para las reglas que afectan a las miniaturas dentro de un cierto rango de una miniatura (siempre que cumplan con los criterios de la regla, por supuesto)? (p.16)**

R: Sí, una miniatura siempre está en rango de sí mismo.

**P: Si he matado suficientes miniaturas para hacer que la fuerza de mi oponente se desmoralice, pero el juego termina antes del comienzo del siguiente turno cuando verificamos si su fuerza está desmoralizada, ¿aún así obtengo Puntos de Victoria por desmoralizar a mi oponente en escenarios donde esto es aplicable? (p.54)**

R: sí

**P: ¿Puede una miniatura que ha sido tumbada por un impacto desde su montura declarar cualquier acción heroica por el resto del turno? (p.61)**

R: Sí, aunque no puede mover, disparar o realizar ataques durante el resto del turno de manera normal.

**P: Al disparar a una miniatura de Caballería, ¿puede una miniatura que se beneficia de una Precisión Heroica volver a tirar un chequeo exitoso "en la trayectoria" (como uno que impacte al jinete) para ver si impacta al jinete o montura, para intentar impactar en la montura?(p.71)**

R: No.

**P: ¿Se considera que el comandante de una bestia de guerra está en el combate si la bestia de guerra está involucrada en un combate? Si es así, ¿pueden declarar Acciones heroicas, usar Poder para influir en las tiradas de la Bestia de guerra o prestar su valor de combate en el duelo? (p.80)**

R: No a todas las preguntas.

**P: Si mi líder es una bestia de guerra, ¿es el comandante o la bestia de guerra que se considera el líder? Si es el comandante, ¿las muertes realizadas por la Bestia de Guerra cuentan para el comandante en el escenario de contienda de Campeones? (p.80)**

R: El comandante es el líder. Las muertes causadas por la Bestia de Guerra no cuentan para el total de su comandante.

**P: ¿Puede una bestia de guerra beneficiarse de una marcha heroica o un tambor de guerra? Si es así, ¿cuánto movimiento adicional obtienen? (p.80)**

R: Una Bestia de guerra puede beneficiarse de la Marcha heroica y un Tambor de guerra (siempre que la Bestia de Guerra tenga las palabras clave relevantes), y si lo hace, ganará un movimiento adicional de 3 "para cada una.

**P: Si una Bestia de guerra se ve obligada a la estampida, ¿cuándo mueve su jugador oponente a la Bestia de guerra? (p.81)**

R: La Bestia de Guerra se mueve durante el turno de su jugador controlador, cuando es su turno para moverse.

**P: Si se indica que una miniatura lleva un equipo de guerra en su perfil, pero no es visible en la propia miniatura, ¿se considera que la miniatura lo lleva de todos modos? (p.83)**

R: Sí, aunque siempre te recomendamos que muestres el equipo de combate correcto en la miniatura para que sea obvio para todos los jugadores.

**P: Si una miniatura aparece con un arma de dos manos, pero no se especifica el tipo de arma de dos manos, ¿el jugador es libre de elegir qué tipo de arma de dos manos tiene dicha miniatura? (p.83)**

R: Sí, siempre que esté representado en la miniatura.

**P: Si una miniatura con una lanza pierde un Combate y no muere, si retrocede al contacto de la base con una miniatura amiga, ¿puede entonces apoyarla con la lanza? (p.84)**

R: No.

**P: Si una miniatura armada con un arma hecha por Elfos elige escudarse en lugar de usar su arma hecha por Elfos, ¿sigue recibiendo el beneficio del arma hecha por Elfos para determinar qué bando gana el duelo en el caso de un combate empatado ? (p.85)**

R: No. La miniatura escudada usará su escudo en lugar de su arma hecha por Elfos, por lo que no recibirá la bonificación.

**P: Si una miniatura con un arma arrojadiza la lanza mientras carga en combate, y mata a su objetivo, ¿puede lanzarlo nuevamente si carga a un segundo rival? (p.88)**

R: No. Una miniatura solo puede realizar un ataque de disparo único con un arma de lanzamiento por turno.

**P: Si una miniatura con un arma arrojadiza la lanza mientras carga en combate y mata a su objetivo, ¿puede lanzarlo nuevamente en la fase de Disparo? (p.88)**

R: No. Una miniatura solo puede realizar un ataque de disparo único con un arma arrojadiza por turno.

**P: ¿Pueden las miniaturas amigas dentro del rango de uno o mas estandartes beneficiarse de todos ellos durante la fase de combate? (p.89)**

R: No. Cada combate solo puede volver a tirar un solo dado en una tirada de Duelo por un estandarte, independientemente de la cantidad de estandartes que estén dentro del alcance del combate.

**P: ¿Puede una miniatura, como un huargo o una Araña, que normalmente no puede sostener físicamente una estandarte, llevar una si un portador estandarte muere pegado a ellos? (p.89)**

R: No, es posible que se requiera algo de sentido común al decidir qué puede llevar un estandarte.

**P: ¿La regla especial de Luz cegadora (y otras reglas similares) afecta a las maquinas de asedio? (p.96)**

R: si

**P: ¿Puede una miniatura dentro de 12 "de otra que haya lanzado el poder mágico de luz cegadora ser objetivo a distancias mayores a 12" en el escenario de choque a la luz de la luna cuando la energía ilumina el área a 12 "del lanzador? (p.96)**

R: si

**P: ¿Cómo afecta el poder mágico infundir miedo(Instill Fear) a las miniaturas que no se pueden mover contra su voluntad, como Smaug, o las miniaturas que se mueven de forma inusual, como una bestia de guerra o un carro? (p.99)**

R: Se considera que las miniaturas que no se pueden mover contra su voluntad, o las miniaturas con movimiento inusual pasan automáticamente su chequeo de valor para infundir miedo y, como tales, no se ven afectados por el poder mágico.

**P: ¿Puede una miniatura con la regla especial "habitante de las cavernas" apuntar a una miniatura a distancias superiores a 12 "en el escenario de Choque a la luz de la luna, ya que no sufren penalizaciones por pelear en la oscuridad? (p.104)**

R: si

**P: ¿Las miniaturas que son impactadas por un efecto de área de una catapulta de mordor (u otros Motores de asedio con una regla similar) son derribadas y tumbadas ya que aún son impactadas por un disparo de un Motor de asedio? (p.115)**

R: si

**P: La Matriz de Aliados en el manual de reglas enumera a la Comunidad como Aliados Históricos con los Muertos del sagrario, mientras que la Matriz de Aliados en los Ejércitos de El Señor de los Anillos los enumera como Aliados Convenientes. ¿Cuál es la correcta? (p.135)**

R: Son aliados convenientes. Después de todo, ¡la Comunidad se ha roto cuando Aragorn recluta al Ejército de los Muertos!

**P: Si una miniatura gana puntos de poder de alguna manera (como ganar un Desafío Heroico), ¿pueden recuperarlos en los escenarios de señores de la batalla(Lords of Battle) y contienda de campeones(Contest of Champions) incluso si esto los llevara a tener por encima de sus puntos de poder iniciales? (p.142 y 146)**

R: si .Las miniaturas que ganan puntos de Poder de alguna manera y luego los gastan, aún pueden recuperarlos en estos escenarios como se gastaron anteriormente en la batalla.

