

Ideas y Opiniones de la Comunidad sobre las Propuestas de Revisión de MDNR: Hombres Lagarto

Bienvenido, jugador de MDNR (o interesado!).

Este documento tiene como misión recopilar las impresiones, ideas y opiniones de los jugadores de Warhammer con MDNR sobre nuestras Propuestas de Revisión de MDNR: Hombres Lagarto que puedes encontrar aquí:

https://docs.google.com/document/d/1LVbqd9rWQdOR-Jb_dpgXe7GcoxwfJ3tFypaHxGxsDI8/edit#

El objetivo de esta recopilación es que todo el mundo pueda ver las opiniones de otras personas respecto a nuestras Propuestas, evitando duplicidades, y facilitar el trabajo de recolección de cara a la futura Revisión.

Respecto a qué modificaciones usar para jugar, ambas son posibles si el objetivo es probarlas, tanto nuestras Propuestas como las ideas recogidas en este documento. Por claridad, pedimos que si se aporta un comentario de una Propuesta habiendo jugado con ella, se especifique si se refiere a nuestra Propuesta o una de las ideas de este documento.

05/04/2019. Comentarios ¡Cargad!- Orcen nos recuerda que en octava los Terradones tenían un ataque especial de “lanzar piedras” con miniaturas que lo representaban que no hemos adaptado. Y pide que revisemos el momento exacto que se reagrupan gracias a la regla “ataque relámpago”, que cree que debería ser justo después de huir, no al siguiente turno. **Varios jugadores más comentan lo mismo.**

05/04/2019. Comentarios ¡Cargad!- Orcen dice que Chakax creo que esta mal adaptado algunas cosas, no sé el resto pero yo siempre desafiaba con él, no porque fuera obligatorio si no porque sus reglas lo pedían a gritos:

- Repetir para impactar por Protector Supremo, falta en la adaptación (además Protector Supremo permitía repetir los chequeos de Cuidado Señor fallados).
- Anula armas mágicas con su Maza (no habré parado Archaones y Grimgors con él jejeje), falta. Lo de romper las armas se queda muy flojo en comparación ya que tiene que impactar antes y si “ataca siempre el último” pierde su efecto sorpresa.
- El oponente ataca siempre en último lugar gracias a la Llave de la Cámara Eterna y la TSE de 5+.

En las propuestas Namarie dijo que ese poder de la llave era una tontería ya que al atacar Chakax con arma a dos manos y su I tan baja seguiría atacando el último por mucho que el oponente ataque último. Pero un Arma a dos manos no hace que siempre ataques último, hace que ataquen en último lugar en los combates en los que se ataque por orden de Iniciativa, pero a la carga siguen atacando primero, página 89 del reglamento. ¿Salió alguna FAQ que cambiaba esto? La última que tengo de diciembre 2005 no dice nada o se me ha pasado. Por lo que a la carga Chakax ataca primero aunque tenga arma a dos manos y el oponente tenga Siempre Ataca Primero y en turnos posteriores también, así que no es ninguna tontería la regla de la Llave.

05/04/2019. Comentarios ¡Cargad!- Orcen pregunta si la armadura ligera como opción para la Guardia del Templo ¿al final no se contempla? Las miniaturas tenían placas

pectorales y hombreras que reflejaban esto, en algunas ediciones era una opción de equipo y en otras estaba incluida de base.

05/04/2019. Comentarios ¡Cargad!- Orcen y Alatríste nos proponen recuperar el Troglodón con jinete eslizón no-chamán como unidad a parte como en octava.

05/04/2019. Comentarios ¡Cargad!- Alatríste propone hacer al Bastiodón Inmune a Psicología para que no huya tanto, por que se le hace raro debido al tamaño del monstruo.

Dado que antes causaba terror y ahora no, es cierto que puede pasar más.

Además piensa que le falta una función en el campo de batalla (no tiene Terror, no anula filas, es lento, sólo tiene 3 Ataques). Sugiere que la Inmunidad a Pánico o Psicología lo haría bueno cubriendo flancos y más coherente con su regla de que el rival no pueda contar bonos por flanco/retaguardia (al ignorar también los chequeos de Pánico al ser cargado en flanco/retaguardia).

05/04/2019. Comentario privado Dani Madrid. Bastiodón objetivo grande, lo ve demasiado barato (jugador lagarto) y encima en especial.

07/04/2019. Comentarios ¡Cargad!- Volpen y varios más nos piden que añadamos alguna regla que diferencie más a los Razordones. Proponen desde ataques envenenados hasta armas de plantilla, pasando por recuperar el “aguantar y disparar”.

07/04/2019. Comentarios ¡Cargad!- Volpen y varios más nos piden recuperar la regla Objetivo Grande para el Bastiodon, argumentándolo con el tamaño de la miniatura.

08/04/2019. Comentarios ¡Cargad!- Edward Vallvé nos propone añadir Impactos por carga (1d3) al Bastiodón para mejorarlo un poco. Lo justifica por que por trasfondo los monstruos de HL suelen ser lentos pero dañinos.

09/04/2019. Varios comentarios ¡Cargad! y privados. Algunos jugadores expresan que la capacidad de generación de enjambres del Bastiodón eclipsa fácilmente su coste.

09/04/2019. Comentarios ¡Cargad! Pablo Oliva. Bastiodón objetivo grande, y demasiado barato entre generación de enjambres y portahechizos.

09/04/2019. Comentarios ¡Cargad! Pablo Oliva. En contra de darle aguantar y disparar a razordones. Preferiría que se parecieran más a artillería tipo salvas, menos móvil.

Nos preguntan por la miniatura Slann a pie del Games day. --> NAMA: No era “a pie”.

12/04/2019. Comentarios ¡Cargad! Davos

- Posible inclusión de héroe en terradón? --> NAMA: eso ya está en MDNR.
- Propuesta Troglodón: disparo de 45 cm con disparo rápido que conste de 1D6 disparos envenenados de F3 y que quite -3 a la armadura. Se asemeja más a un líquido venenoso disparado desde la boca de un bicho (de ahí la escasa fuerza, pero

muy corrosivo-venenoso por lo que serían venenosos esos 1D6 disparos y además reducirían mucho la armadura)

- Cocodrilos: Hostigadores? (al ser animales). Otra opción es cuidador eslizón en lugar de saurio, aunque si el original era saurio nada.
- Bastiodón propuesto muy barato, prefiere Singular con Terror, Objetivo Grande y PU5. Hacerlo más duro para diferenciar.
- Razordones: "Para asemejarlo algo al original, que os parecen impactos F4 a más de 19cm y con F5 a 19cm o menos, además de que pudiera aguantar y disparar. La pérdida de fuerza con la distancia creo que tiene lógica y le daría realismo. En lugar de impactos por cada dado de pulgadas, diría que fueran disparos, por lo que tener que impactar rebajaría su potencial, y en mi opinión, tendría sentido que tuviera dificultades al impactar, ya que los proyectiles son púas que salen de todas las partes del cuerpo del bicho (o eso he pensado yo siempre jaja). Para que no impactarán a 6+, cuando hubieran movido y estuvieran a distancia larga, propongo «Disparo rápido»"
- Altar de Guerra muy caro para su efecto (opinión del autor). Propone ampliar el rango del aura a 20 o 30.

13/04 Nama. Según las Guías de Adaptación, F7 + R7 en una misma criatura es excepcional, habría que bajar una u otra a 6 (y reducir el coste en consonancia).

15/04 Mathy. La Puerta Estelar se nos ha olvidado calcular su coste.

26/04 Raúl (Blog). Opción a distinguir palanquín "flotante" mágico, de palanquín "con Guardias del Templo" de 5ª (tamaño de peana). Nota Namarie: quizá que este palanquín pueda ir en primera fila?

02/08 Marcos (mail). Propone que el efecto del portahechizos del Bastiodón, cambiar el "disparo gordo" de F6 por un "no puede disparar este turno".

29/08 Nama. Los ejércitos, como regla general, si tienen caballería pesada especial, su ligera es básica, y viceversa. Dado que los jinetes gélidos son especiales, los Jinetes de Gélido Cornudo (o los Cocodrilos si fueran caballería en vez de ratas gigantes) quizá deberían ser básicos (aunque tengan el desove de Itzl).

23/09 Juanito (privado). Bastiodón probado con configuración enjambres y si no se neutralizan los enjambres puede bloquear un flanco por pocos puntos.>

10/10/19. Mail a info@cargad. Elenri comenta para el Troglodón:

- a) el oráculo no tenía hechizos (aunque podía canalizar magia pagando puntos) dado que no era mago.
- b) el troglodón podía potenciar unidades cercanas con la regla depredador una vez por partida.

¿Podría optarse por dar armadura de algún tipo al oráculo y que la magia sea portahechizos, como con un sacerdote de sigmar -algo del saber de las bestias, o que potencie el cuerpo a cuerpo?

¿Podría ser monstruo montado en vez de héroe en monstruo? o ¿Podría adaptarse de manera distinta, y que el jinete no fuera un chamán sino un jefe eslizón? Si. El perfil de 8a es de eslizón normal (ni mago, ni jefe), que se parece más al chamán que al jefe (y los slann podían lanzar magia a través suyo), pero podríamos tomarnos esta "licencia artística" para acercarlo más a lo que era: un monstruo (con jinete) que da bonus al combate en área, en vez de un mago montado. Perdón por los desvaríos, espero que ayuden más de lo que incordian

04/11/19 Cordo, email a Cargad!:

Demasiada versatilidad del Bastiodón para su coste en puntos:

- a) Muy resistente con R5 TSA 2+ y habiendo que repartir impactos a los eslizones de la tripulación.
- b) Produce enjambres demasiado deprisa (sobre todo con acceso al Segundo Sello de Amul).
- c) Pega más fuerte si da la retaguardia, lo que no le penaliza porque los enemigos no pueden conseguir bonos al combate por cargar por la retaguardia.
- d) Además, tiene un disparo en área.

13/04 Nama (IC). Terradones, opción de cambiar jabalina por boleadora (reglas y miniatura en octava)

13/05/20 Amedeo. En séptima edición los grupos de CAZADORES SALAMANDRA/ RAZORDÓN tuvieron la opción de añadir un eslizón a la dotación por 5 puntos. Pienso que se podría retomar esta opción, ya que no modifica las reglas de la unidad y es muy útil para rellenar esos 5 puntitos que pueden sobrar al terminar una lista.

Nota de Nama:



13/05/20 Amedeo. En las reglas anteriores al libro de sexta edición la GUARDIA DEL TEMPLO podía llevarse en una lista sin Slann y era unidad especial 0-1. Esto me parece muy acorde con el trasfondo de la unidad, que Anthony Reynolds cambió por considerar que los Slann eran “templos vivientes” (ref entrevista WD 97) A estos efectos y para no cambiar el contenido de sexta propondría añadir la misma opción de especial 0-1 a la que ya hay de básica 0-1/slann de sexta, de modo que pueda llevarse siempre una unidad de guardia del templo como especial y además una como básica por cada Slann. Creo que esto refleja mejor el carácter de la unidad y permitiría ejércitos muy trasfondísticos que ahora son inviables (por ejemplo una hueste defensiva de un templo en una partida a 1000 puntos) y es muy parecido a la solución que se ya se ha adoptado con los colmillos de sable de los reinos ogros.

16/05/20 Orcen (correo).

Y ya puestos, en Lagartos estoy usando mucho los cocodrilos. Me gustaron mucho como quedaron en la revisión y los estoy probando en todas las partidas. La primera con M18 y se notó, no me di cuenta al copiar el perfil. Aún así son buenos para flanquear y redireccionar. Nos han surgido varias dudas pero no tanto por la adaptación si no por la unidad mixta.

Si no os importa os mando una imagen y haber si nos podéis ayudar.

En una partida cargue por el flanco con los cocodrilo a una cuñas de caballeros. Eran 3 manadas en frontal de 6 cocodrilos y los 3 saurios atrás (uno murió por un disparo antes de entrar en combate). Tras el combate los caballeros (el Paladín más bien, la H del esquema) mataron a 2 cocodrilos.

Perdí el combate pero se quedaron y ahí nos surgió la primera duda. ¿Se quedaban con frontal de 4 cocodrilos o pasaban los dos saurios al frente por ser el frontal original de 6? Hicimos esto último y los coloqué de la forma que veis en el esquema, quería intentar matar al paladín, que era el porta de batalla además, pero sin dejarle las dos miniaturas sin armadura ante su ataque, el caso es que el paladín sólo estaba en contacto con un saurio.

En el siguiente combate el héroe decidió atacar al saurio (menos armadura y un ataque más que los cocodrilos, vio que era mejor opción) y consiguió hacer 2 heridas y matar al saurio por tanto. La duda fue qué pasaba con la otra, iba al otro saurio aunque no estaba en contacto para atacarlo o se perdía? Pensamos en hacer como con las salamandras y los batidores eslizón pero al ser un ataque dirigido de un Héroe y no tener en contacto a ninguna otra miniatura igual pues nos parecía muy raro cuando imaginábamos la situación (rodeado de cocodrilos, busco al cuidador más cercano para atacarle y de rebote me cargo a otro que estaba más lejos). Como no nos decidíamos y queríamos seguir jugando tiramos un dado para decidir. La herida extra sí la contamos en la resolución como si fuera un acobardamiento. Imagino que habría que retirar el otro saurio pero por asegurarme.

Sobre la formación, en el caso B tendría dos filas. Pero y si muere un cocodrilo y pongo un saurio en su lugar, tendría una fila al tener 4 miniaturas en la segunda fila o como es de peana de infantería de 25mm y no de caballería ¿no tendría ninguna?

En el caso C ¿no habría ninguna fila verdad? No es como el Slann que rellena el espacio de 4 y cuenta para ver si hay filas, en este caso los cocodrilos no rellenan el espacio de 2 saurios. Como os digo las dudas son por la formación y no la adaptación, es cuestión de ir jugando más para refrescar el juego.

Razordones: No termina de gustarme la adaptación, básicamente es lo mismo. Si sabes contra qué vas a jugar pues puedes decidir que será más óptimo pero es que no cambia mucho la verdad, es básicamente la misma unidad con un uso parecido pero "excluyentes" en el sentido que tienes que elegir una cosa u otra (o las dos) al hacer la lista con los sitios que ocupa de singular y pagando por 2

Si lo comparamos con el Cañón de Salvas que hace impactos automáticos tiene unas "reglas" diferentes según la distancia del objetivo. Nadie pensaría en separar el cañón de salvas en dos máquinas con alcances, F y número de impactos diferentes. Pues las salamandras y razordones son básicamente eso, la misma arma pero con un alcance, F y número de impactos diferentes.

La propuesta que os hago la he usado un par de veces y recuperan el rol que tenían en séptima (o al menos el que yo le daba) de guardar los flancos evitando las cargas por miedo psicológico como dije en el blog. Parto de que valgan lo mismo ya que valían lo mismo en séptima. Por su trasfondo (imagen adjunta) los usan para evitar que les carguen al tener una respuesta animal de lanzar las púas, vamos que aguantan y disparan y según reglas *tienen* que hacerlo. Al hacerlo tiran dos dados para calcular el número de disparos. Hay que impactar con HP3 y sin modificadores (salvo objetivo grande pero lo vamos a despreciar) así que impactaría a 4+, estadísticamente hablando la mitad. Virtualmente es lo mismo que decir que impactan automáticamente con un dado de artillería a decir que con dos dados de artillería tienes que tirar para impactar a 4+. Es verdad que el disparo normal también tiene que impactar pero en sexta no es así y creo que haciendo que sea un disparo normal y no doble al aguantar y disparar en la adaptación equilibra este punto. Y dado que *tienen* que aguantar y disparar si pueden hacerlo ponerles la regla de Irascibles (o como queráis llamar) que les impide reaccionar a la carga huyendo si están a distancia de aguantar y disparar, de esta forma la ventaja que tienen sobre la salamandra de poder aguantar y disparar se contrarresta con no poder huir en algunos casos, unas veces te vendrá bien quedarte pero otras no (si te cargan unos caballeros del caos elegidos preferiría huir a disparar la verdad jajaja). El alcance lo reduzco a 30 que es el que tenía en séptima (por unificar se podría dejar en 38 pero 30 es lo que he estado probando) y la F se queda igual, en 4.

Así que quedaría:

Lanzar púas: Alcance 30cm F4. Puede mover y disparar. Puede aguantar y disparar como reacción a una carga.

Irascible: Si esta a distancia de aguantar y disparar no puede reaccionar de ninguna otra forma a una carga.

De esta forma tienes una unidad parecida pero sensiblemente diferente: mueven los mismo pero con alcance diferente (45cm de alcance efectivo sigue siendo muy bueno), con F4 (la salamandra aunque tiene poder de penetración a la hora de herir es F3, y son ataques de fuego) y con una puedes aguantar cargas (quieras o no) y con la otra no.

Creo que de esta forma se diferencia bastante y tienen unos usos claramente diferentes.

25/06/2020: Adaptar los Portadores del slann de quinta (sustituir el palanquín flotante por un palanquín llevado).

30/06/2020 Elenri (post). Tras varias partidas, cambio la opinión del bastiodón: se acaba haciendo muy cuesta arriba. Coincido con los comentarios de Cordo que hay en el word: demasiada defensa con R5, tsa+2 y a repartir con eslizones con tsa+2, sin penalizadores por retaguardia, y regenerando enjambres muy rápido, por muy pocos puntos, con un enjambre aguantan un flanco ellos solos por muy pocos puntos.

Propondría perfil único (sin howdah en los eslizones y sin poderles dañar, como si fuera un carro o similar) y bajar la armadura a +4. típica de "cosas de R5".

Tema crear enjambres no lo he visto tan mal (es mi hermano quien los lleva), pero es cierto que nunca ha intentado el combo con repeticiones de dados. De cara a revisarlo, voto a favor de encarecerlo, pero no reducir su potencia de crear enjambres: es bonita la sinergia que tienen con ellos y creo que es cuestión de ajustar puntos más que de hacer más difícil que creen enjambres.

08/07/2020 Jordi Torres (correo)

- Los cocodrilos quizás serían más jugables si se adaptaran siguiendo la idea de los mastines del caos, con sus peculiaridades, más en la línea de como estaban en el manuscrito v.1.
- Sobre el Troglodón, el chamán como jinete es muy débil y hace difícil de jugar una gran miniatura. Proponemos valorar convertir el jinete en héroe eslizón normal o crear un oráculo híbrido tipo sacerdote guerrero en eslizón.
- Valorar la opción de crear unidades mixtas de eslizones y kroxigores como en otras ediciones.

Segundo correo 31/08/2020

En general, que los anfibios sean inmunes al señor de la lluvia (como en las reglas de las salamandras).

- Uniformizar las reglas de cuidadores como las de la hidra en todos los monstruos con cuidadores (como en las reglas del torneo de Lleida).

- Proponemos dejar el bastiladon como antes, la propuesta actual lo hace demasiado bueno con el combo de 2o sello de amul y crear enjambres.
- Consideramos el altar de guerra demasiado caro para ser jugable tal como está propuesto.
- En 5a los eslizones del estegadón podían llevar lanza y arco corto, y así se ve en las minis, proponemos incluir la opción de equipo.

18/08/2020 Las Tablillas Sagradas:

Propuesta Troglodón

<https://lastablillassagradas.blogspot.com/2020/08/propuesta-jefe-eslizon-en-troglodon-hl.htm>
!

https://docs.google.com/document/d/1LVbqd9rWQdOR-Jb_dpgXe7GcoxwfJ3tFypaHxGxsDI8/edit?usp=drivesdk&disco=AAAAJ3Eqybohttps://docs.google.com/document/d/1LVbqd9rWQdOR-Jb_dpgXe7GcoxwfJ3tFypaHxGxsDI8/edit?usp=drivesdk&disco=AAAAJ3Eqybo

14/8/2020 Javier Álvaro (correo). Concretamente he probado el bastiodón en sus dos versiones, y las salamandras.

Sobre las salamandras poco comentar pues me parece perfecto todo lo que sea respetar las reglas de 6ª.

Respecto al bastiodón, comentar que me parece una unidad increíblemente buena para su muy bajo coste. De hecho, en 8ª tenía un coste de 150 puntos y tenía las mismas reglas que se plantean salvo lo de objetivo grande y terror (por cierto que en las reglas de 8ª si cambiabas el arca de sotek por el artilugio solar, en lugar de 4 eslizones llevabas 3). El bicho en sí me parece buenísimo y creo que el coste de 150 puntos es correcto, y por tanto dejar las mismas reglas que tenía en 8ª pero que se le quite el terror y se le deje en miedo. El quitar el miedo en este bicho tan grande no me parece normal.

De las dos batallas que jugué, en la primera rentabilizó sus puntos pues creó una peana de enjambres y entre lo que mató justificó sus puntos. Pero en la segunda batalla me dió la partida pues gracias al hechizo del artilugio solar maté un hombre árbol y el ejército enemigo se empezó a desmoronar a partir de ese momento.

Aparte de todo esto, creo que sería necesario limitar su inclusión, quizás a 0-1, subirlo a singular, o poner uno por cada 1.000 puntos como máximo. Eso seguro que vosotros sabréis mejor que yo.

03/02/21 Eliseo (correo). Añadir Rajadácilo como opción de montura de jefe eslizón (hubo reglas y miniatura en 8ª).

06/04/21 Gorka (Correo).

A continuación pongo un par de propuestas para Hombres Lagarto:

- Cohorte de eslizones: Opción de ir equipados con arco
- Jinetes de Gélido Cornudo: Sus ataques a distancia sean ataques envenenados

- Rajadátiles: Me gustan los cambios propuestos por el Inner Circle, todavía no los he probado, pero sobre el papel, me gustan y me parecen buenos
- Salamandras: Me gusta más mantener las reglas de disparo de Sexta para las salamandras, tal y como propone el Inner Circle
- Razordones, Arcanodón, Altar de Guerra y Estegadón: Me gustan los cambios propuestos por el Inner Circle
- El Arcanodon, Terrosaurio, Gran wyrm y Lagarto atronador como 0-1

31/07/21 Nama. Quitar cohorte de eslizones, no es tema de miniaturas sino de reglas (poder formar con filas en vez de hostigadores).

17/08/21 Nama. Falta añadir Itzi-Bitzi como personaje.

08/06/22 Sotek (blog).

No he tenido mucha presencia aquí, pero llevo jugando desde 5a edición, principalmente hombres lagarto. En general me parecen bien la mayoría de las adaptaciones de reglas y unidades nuevas, pero tengo una sugerencia que creo que es importante, al margen de reglas o números.

Los razordones deberían poder aguantar y disparar. No me importa cómo se adapten o se cambien sus disparos (más o menos fuerza o poder de penetración o alcance, etc) o cómo de buenos o malos sean o cuántos puntos cuesten, pero debería mantenerse que puedan aguantar y disparar. Esta es su esencia, su comportamiento natural como animal, y es el principal concepto, el alma, el argumento, el gimmick, el McGuffin, de esta unidad.

Es así como responden de manera instintiva ante un ataque, es por ello por lo que los hombres lagarto los usan y entrenan, es lo que los hace especiales o interesantes, y quitarles esa regla sería robarles la esencia y convertirlos en una copia o versión de las salamandras o cualquier otra cosa, pero no serían razordones.

Adicionalmente, también me gustaría sugerir reintroducir el Troglodón como unidad, en lugar de estar restringido a ser la montura de un chamán eslización, y debería mantener algún tipo de «buff» en área al igual que el original. Cómo sea su disparo/escupitajo es lo de menos, pero lo que hacía interesante a esta unidad eran sus efectos y utilidad en todas las fases de juego. En su versión actual es una unidad inútil, lo cual es una pena.

- Sobre el troglodón, como idea, si se considerase demasiado bueno lo de añadir un dado de energía y dispersión, como alternativa se podría hacer que de un +1 a lanzar y dispersar hechizos en un radio, como una de las mejoras del carro de cadáveres. Y una forma de hacerlo menos poderoso/menos caro sería, como idea, bajarle las heridas de 5 a 4, al igual que otros monstruos como grifos, varghulf, bastiodón, etc. si hay que llegar a eso.

- El Coatl me parece muy sobrecostado, a no ser que se me esté pasando algo por alto.

- Chakax ha perdido algo su esencia como especialista en desafíos, perdiendo algunas reglas importantes como repetir tiradas para impactar fallidas en desafíos y haciendo a su

oponente atacar siempre último en desafíos. Sobre todo esta última creo que era fundamental para su kit.

- Mazdamundi creo debería tener acceso a otros saberes de magia aparte de la geomancia como opción.

11/11/2022 Alatraste (blog)

¡Guardia del templo como opción sin necesidad de un slann!

Me los imagino apareciendo en alguna batalla defendiendo un templo, o en una arriesgada misión suicida para recuperar su bienamado Slann momificado robado por unos piratas elfos oscuros, o persiguiendo por la jungla a unos ladrones bretonianos que han robado algo en el templo de su jurisdicción.

¡Por favor!