

# THE HOBBIT™

AN UNEXPECTED JOURNEY

## STRATEGY BATTLE GAME

## Los pueblos Libres, actualización oficial, versión 1.2

A pesar de que nos esforzamos para que todos nuestros libros sean perfectos, a veces ocurren errores. Además, en ocasiones publicamos nuevas versiones de nuestras reglas, que requieren modificar las versiones anteriores de nuestros suplementos. Cuando esto sucede tenemos la necesidad de ocuparnos de ello tan pronto como podemos, por lo que publicamos actualizaciones regularmente para todos nuestros libros. Cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión, y los cambios de la última versión se destacan de color **magenta**. Cuando junto al número aparezca una letra, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma.

Esta actualización se divide en tres secciones: Erratas, Actualizaciones y F.A.Q.s. (preguntas frecuentes en inglés). Las Erratas corrigen los errores del libro mientras que Actualizaciones modifican las reglas del suplemento para que estén de acuerdo con la última versión del reglamento. La sección de F.A.Q.s aclara las dudas más comunes con las reglas. Siempre estamos encantados de responder a nuevas dudas, así que puedes enviarnos tus preguntas (en inglés) a:

**gamefaqs@gwplc.com**

A pesar de que puedes anotar estas revisiones directamente sobre tu libro, puedes limitarte a imprimir este documento y llevarlo contigo cuando juegues.

### ERRATAS

#### Pág. 18 – Gil-galad, Opciones.

Añade la siguiente opción:

“• Caballo con barda.....15 puntos”

#### Pág. 19 – Glorfindel, Señor del Oeste, Reglas especiales.

Añade la regla especial Terror a la entrada de Glorfindel.

#### Pág. 20 – Gildor Inglorion, Opciones.

Cambia las Opciones de Gildor Inglorion por lo siguiente:

“• Si tu ejército incluye a Gildor Inglorion, su partida de guerra puede incluir Guerreros Elfos de los Bosques (ver pág. 27). Además, puedes convertir a cualquier número de Guerreros Elfos de los Bosques de tu ejército en Exiliados de Noldor por +1 punto por miniatura. Los Exiliados de Noldor tienen Movimiento 8 UM”.

#### Pág. 25 – Thranduil, Rey del Bosque Negro, la Corona de los Reyes.

Cambia esta entrada por lo siguiente:

“La Corona de los Reyes. Esta corona permite a Thranduil lanzar los Poderes Mágicos *Aura de Consternación* e *Ira de la Naturaleza* una vez por partida. El hechizo se lanza automáticamente (se considera que Thranduil, Rey del Bosque Negro ha sacado un 6 para lanzarlo) y sin necesidad de gastar puntos de Voluntad.”

#### Pág. 35 – El Campeón del Rey, Partida de guerra

Añade la siguiente regla especial a la entrada del Campeón del Rey:

“**Triunvirato de guerra.** El Campeón del Rey siempre será el Capitán de la partida de guerra con sus dos Heraldos como seguidores, aunque esto no se permitiría normalmente.”

#### Pág. 36 – Guerreros del pueblo de Durin, Equipo de Guardia de la Cámara

Cambia el atributo de Defensa del Lancero a “6”.

#### Pág. 43 – La Compañía del Anillo, Gandalf™ el Gris.

Añade la siguiente opción:

“• Sombragris..... 15 puntos”

#### Pág. 43 – Gandalf™ el Blanco, Poderes mágicos y Reglas especiales.

Añade el siguiente Poder mágico y la siguiente regla especial a la entrada de Gandalf el Blanco:

	Alcance	Resultado
Proyector mágico	12 UM	4+

“El jinete blanco. Cuando Gandalf el Blanco revela su luz interior, su presencia basta para renovar la tenacidad de los guerreros de la Luz que le rodean. El alcance de la regla “¡Resistid!” de Gandalf es de 12 UM en lugar de 6 UM.”

#### Pág. 51 – Bandobras Tuk, Partida de guerra

Añade la siguiente Opción a la entrada de Bandobras Tuk:

“• También puedes incluir a Bandobras Tuk en un ejército de la Comarca, en cuyo caso se considera un Héroe de la Comarca y puede liderar una partida de guerra del modo habitual.”

#### Págs. 53 y 64 – Guerrero Wose, Perfil.

Cambia el Movimiento del Guerrero Wose por: “6 UM”.

### ACTUALIZACIONES

Siempre que alguna regla especial de una miniatura indique que consultes “el reglamento principal” o “el manual de reglas”, debes consultar el manual de reglas de *El Hobbit: Un Viaje Inesperado™*. Cualquier Héroe con poderes mágicos debe usar las reglas para cada uno de sus poderes tal y como se explican en el manual de reglas de *El Hobbit: Un Viaje Inesperado™*. También podrán gastar libremente puntos de Poder para lanzar las versiones más potentes de esos poderes utilizando la Canalización Heroica.

### f.a.q.s

Encontrarás todas las preguntas referentes a partidas a puntos en las F.A.Q.s del documento correspondiente al Manual de reglas de *El Hobbit: Un Viaje Inesperado™*.

## Mejoras Opcionales

P: Las miniaturas como Númenóreanos Negros, Guerreros Haradrim o Guerreros Elfos de los bosques pueden tener más de una mejora basada en un título (por ejemplo: un Guerrero Elfo de los bosques puede convertirse en un Exiliado de Noldor que además es un Guardián del Bosque Negro)? (varias págs.)

R: No.

## Añadir aliados, ¡Resistid!

P: ¿La tirada exitosa de ¡Resistid! de un Héroe en una partida de guerra afecta a los chequeos de Valor de los guerreros de una partida de guerra aliada? (pág. 6)

R: Sí.

## Héroes de Eregion y Rivendel

P: Respecto a la regla especial Lazo de sangre, cuando dice que "el superviviente tiene que hacer todo lo posible por cargar cuanto antes a la miniatura que haya matado a su hermano", ¿esto implica declarar un Combate Heroico y gastar puntos de poder para matar enemigos si esto le permite cargar contra el asesino de su hermano? (pág. 19)

R: Sí.

P: Si Elladan y Elrohir se equipan con arcos élficos, ¿se siguen beneficiando de su regla especial Espadas gemelas? (pág. 19)

R: Sí.

P: Tanto Glorfindel como Arwen™ pueden montar en Asfaloth. Si incluyo a ambos Héroes en el mismo ejército, ¿pueden ir ambos montados? (pág. 19)

R: Sí. La montura de uno de ellos se considera un caballo normal.

P: Si el Poder mágico Invocar Vientos tumba a una miniatura, ¿ésta aún puede realizar acciones como lanzar un poder mágico o usar la regla especial ¡Resistid! ese turno? (págs. 20/26)

R: Sí, siempre y cuando no se mueva

P: Si lanzo Invocar vientos sobre un combate, ¿afectará el poder mágico a todas las miniaturas, incluidas las miniaturas amigas? (pág. 20/26)

R: No. Invocar vientos sólo afectará, y, por lo tanto, sólo Tumbará, a la miniatura objetivo.

## Guerreros de Lothlórien y el Bosque Negro

P: Cuando Haldir, Defensor del Abismo de Helm usa su regla especial "Un golpe final" antes de morir, ¿puede golpear a alguna miniatura que estuviera apoyando el combate y contribuyera a su muerte? Además, ¿puede usar un golpe especial con este ataque? (pág. 24)

R: No a ambas preguntas.

P: Si Haldir, Defensor del Abismo de Helm, propina golpes como parte de su regla especial Un golpe final, ¿puede usar su Poder para alterar estas tiradas? (pág. 24)

R: Sí.

P: Si Thranduil, Rey del Bosque Negro gasta un punto de Poder para realizar una Canalización Heroica, ¿afectará esto a los poderes mágicos que lance con la Corona de los Reyes? (pág. 25)

R: Sí.

P: Aura de Consternación es un poder mágico de Agotamiento.

¿Significa esto que si Thranduil, Rey del Bosque Negro lo lanza con su Corona de los Reyes, los efectos del hechizo terminarán cuando se quede sin Puntos de Voluntad? (pág. 25)

R: Sí.

P: La regla especial Disparo letal de Legolas menciona "si el objetivo está en combate". ¿Quiere decir que puede disparar a un Combate que incluya a una miniatura de la Luz? (pág. 25/44)

R: Sí, siempre y cuando utilice esta regla especial para impactar automáticamente a un objetivo de la Oscuridad en ese combate.

P: Si Legolas™ usa su regla especial Disparo letal para impactarle automáticamente a una miniatura montada, ¿necesita tirar para determinar si impacta a la montura o al jinete? (pág. 25, 44)

R: No. Elige el jugador que controla a Legolas.

P: ¿Se puede usar la canción Madrigal de Eldamar para mover a una miniatura enemiga, destrabándola de una miniatura amiga? (pág. 28)

R: No.

## Héroes del Pueblo de Durin

P: ¿El arma de Mardin, Torozûl, es una lanza? (pág. 31)

R: Sí.

P: La regla especial Señor del Conocimiento de Floi Manopiedra ¿puede anular poderes mágicos? (pág. 32)

R: No.

P: La regla especial Señor del Conocimiento de Floi Manopiedra ¿puede anular los efectos del Anillo único de Sauron, el Señor Oscuro, durante un turno? (pág. 32)

R: No. La regla especial Señor del Conocimiento sólo puede anular una regla especial, no el efecto de un elemento de equipo.

P: La regla especial Señor del Conocimiento de Floi Manopiedra ¿puede anular los efectos de la regla especial "Un traidor entre nosotros" de Gríma Lengua de Serpiente durante un turno? (pág. 32)

R: No.

P: ¿Qué sucede si uso la regla especial Señor del Conocimiento de Floi Manopiedra para negar la regla especial Volar de una miniatura? (pág. 32)

R: La miniatura conserva su Movimiento de 12 UM, pero está obligada a mover como una miniatura de infantería

P: ¿Si el Campeón del Rey y/o sus Heraldos se separan, por cualquier motivo, pierden de inmediato su bonificador a la Defensa? (pág. 35)

R: Sí. Si están en contacto de peana entre sí, pero a continuación se separan en Combates diferentes, por ejemplo, no obtendrán el bonificador a la Defensa durante ese Combate.

## Magos

P: ¿Se puede incluir a Gandalf el Blanco de la partida de guerra la Compañía del Anillo y a Saruman el Blanco de la partida de guerra El Concilio Blanco en el mismo ejército? (págs. 43 y 55)

R: Sí, aunque te recomendamos que consultes el recuadro "Las Edades del Mundo", en la pág. 6.

## Héroes de los Caminantes infatigables

P: ¿Gwaihir™ y las Grandes Águilas siguen las reglas de Monturas Monstruosas? (pág. 50)

R: No.

## Guerreros de los Caminantes infatigables

P: Los Guerreros Wose no pueden mover y disparar sus cerbatanas envenenadas, pero los Guerreros Mahûd pueden mover la mitad de su Movimiento y aún así, disparar sus cerbatanas. ¿Es correcto? (pág. 53)

R: Sí.

## El Concilio Blanco

*P: Las reglas de la partida de guerra del Concilio Blanco dicen que puedes elegir a Elrond™ como miembro adicional del Concilio Blanco. Puedes elegir a cualquiera de las versiones de Elrond (concretamente Elrond o Elrond, Señor de Rivendel)? (pág. 54)*

R: No, sólo puedes elegir la versión de *Elrond* con armadura por 170 puntos.

Última actualización octubre 2014