

THE HOBBIT™

AN UNEXPECTED JOURNEY

STRATEGY BATTLE GAME

MORDOR™, 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. 19 – Gollum™, Entrada de unidad.
Cámbiala para que sea un Héroe Independiente.

Pág. 20 – Héroe de Mordor, El Traidor
Cambia la regla especial Experto en venenos de El Traidor por: "Todas las miniaturas amigas con la regla especial Flechas envenenadas, Dardos envenenados u Hojas envenenadas a 6 UM de El Traidor debe repetir todas sus tiradas para Herir fallidas con un 1 o un 2, y no sólo con un 1."

Pág. 22 – Héroe de Mordor, El Caballero de Umbar, Imitación.
Cambia la primera frase por: "Al inicio de la fase de Combate, el Caballero de Umbar puede elegir usar los atributos sin modificar de Combate, Fuerza y/o Ataques de un oponente cualquiera en contacto de peana, en lugar de los suyos propios."

Pág. 24 – Ella-Laraña, Veneno
Cambia el efecto de la regla especial por:
"Ella-Laraña debe repetir cualquier tirada para Herir fallida cuando propine golpes en la fase de Combate. Ten en cuenta que esto no se aplica a Ataques de Potencia Brutal."

Págs. 26 y 48 – Kardûsh el Incendiario, Perfil.
Cambia los Ataques de Kardûsh a "1" y sus Heridas a "2".

Pág. 28 – Mariscal Númenóreano Negro, Opciones.
Añade la siguiente Opción:

- Lanza de caballería..... 5 puntos

Pág. 29 – Capataz Orco de Mordor, Látigo de los amos
Cambia la primera frase del efecto de la regla especial por:
"Cada vez que un Capataz, o un Héroe de la Oscuridad a 6 UM o menos de uno o más Capataces, intente realizar una Acción Heroica, tira 1D6."

Pág. 29 – Reina de las Arañas, Entrada de unidad.
Cámbiala para que sea un Héroe Independiente.

Pág. 29 – Reina de las Arañas, Veneno
Cambia el efecto de la regla especial por:
"Una Reina de las Arañas debe repetir cualquier tirada para Herir fallida cuando propine golpes en la fase de Combate. Ten en cuenta que esto no se aplica a Ataques de Potencia Brutal."

Pág. 37 – Gran Bestia de Gorgoroth
Añade estas reglas a la entrada de la Gran Bestia de Gorgoroth:

Poderes mágicos y la Gran Bestia de Gorgoroth. La Gran Bestia es inmune a los efectos de todos los poderes mágicos de *Paralizar*, *Inmovilizar*, *Orden/Control*, y, de hecho, lo es a cualquier poder mágico que le impediría mover normalmente. Sin embargo, estos hechizos pueden dirigirse a la miniatura que controla a la Gran Bestia y, en este caso, la Gran Bestia se vería afectada en su lugar.

Un *Proyector mágico* puede infligir daño a la Gran Bestia pero no puede desplazarla. Si un *Proyector mágico* impacta a una miniatura de la plataforma de batalla, la daña del modo habitual, pero no la desplaza. En su lugar, el jugador controlador tira 1D6. Con un resultado de 1-3, la miniatura queda derribada sobre la plataforma de batalla. Con un resultado de 4-6, la miniatura cae al suelo. Tira en la tabla de Caída de jinetes del modo habitual.

Pág. 37 – Gran Bestia de Gorgoroth
Cambia la entrada de "Plataforma de batalla" por:

Plataforma de batalla. Hay nueve pasajeros Guerreros Orcos sobre ella (consulta el Manual de reglas). Los Guerreros Orcos sobre la plataforma de batalla pueden disparar aunque la Gran Bestia haya realizado su movimiento completo y pueden disparar (y recibir disparos) aunque la Gran Bestia esté trabada en combate. Al disparar con los pasajeros Orcos, o contra ellos, mide desde el borde más cercano de la plataforma de batalla. Si los pasajeros reciben un disparo, el tirador no necesita determinar aleatoriamente quién recibe el impacto (como se hace normalmente con los pasajeros) sino que impacta a la miniatura más cercana. No obstante, considera que la plataforma de batalla está en la trayectoria de disparo. Si el controlador de la Gran Bestia muere, un pasajero abandona su arco y le sustituye de inmediato. Dado que los Guerreros Orcos de la plataforma de batalla están integrados en la miniatura, usa marcadores o dados cuando uno de ellos muera como recordatorio de que hay un pasajero menos. La Gran Bestia no puede transportar otros pasajeros más que los que lleva sobre la plataforma de batalla.

Si la Gran Bestia muere, tira en la Tabla de Caída de jinetes por el jinete Guerrero Orco y por cada Guerrero Orco restante sobre la plataforma de batalla.

Pág. 37 – Gran Bestia de Gorgoroth

Cambia la sección Cuenta como uno por lo siguiente:

“Cuenta como uno. La Gran Bestia de Gorgoroth y su tripulación cuentan como una única miniatura de una partida de guerra a efectos de calcular el Umbral de desmoralización y el límite de arcos del ejército. Si tu ejército queda desmoralizado, a menos que esté sujeta a la regla ¡Resistid! de un Héroe amigo, efectúa un único chequeo de Valor usando el atributo de Valor de la Gran Bestia para ver si la miniatura huye del campo de batalla con sus pasajeros *Orcos* o si puede mover con normalidad.”

Pág. 46 – La muerte de los Reyes. Ejércitos – Oscuridad.

Cambia esta entrada por:

“El Rey Brujo de Angmar™ de la lista de ejército de Mordor. El Rey Brujo de Angmar comienza la batalla con su reserva completa de Poder, Voluntad y Destino (3/20/3) y tiene una Bestia Alada y un mayal. No puede elegir otras opciones.”

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

Pág. 31 – Héroes de Mordor, Draco de las cavernas, Fauces.

Añade “Fauces es un Ataque de potencia brutal.” al principio del segundo párrafo

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 Mordor

P: ¿Qué efecto tiene el Anillo Único si Sauron sufre una Herida de un ataque que mata automáticamente a su objetivo, como el ataque Aliento de fuego de un Dragón o Consumir el alma, del Rey de los Muertos? (pág. 17)

R: Se considera que Sauron ha perdido su última Herida, así que tira por el Anillo Único del modo habitual. Si supera la tirada, Sauron permanece en juego con 1 Herida restante.

P: Si Sauron tiene el Anillo Único y sufre más de una Herida que fuese a destruirle, ¿cuántas tiradas debe efectuar para que el Anillo Único le mantenga vivo con 1 Herida? (pág. 17)

R: Sólo se efectúa una tirada, independientemente de cuántas Heridas haya recibido Sauron.

P: Si el Rey Brujo de Angmar usa su Puñal de Morgul en el turno en que carga montado en un caballo o caballo con barda, ¿se consideran todos sus Ataques de ese turno ataques del Puñal de Morgul? (pág. 18)

R: Sí.

P: ¿Puede el Rey Brujo de Angmar usar su Puñal de Morgul junto con los atributos de Ataques y Fuerza de su Bestia Alada? De ser así ¿cuando gana un Combate y derriba a su enemigo, los 6 Ataques se benefician de las reglas especiales del Puñal de Morgul? (pág. 18)

R: No. Si quiere usar el Puñal de Morgul debes hacerlo con los atributos de Fuerza y Ataques del Rey Brujo, aunque sí puede doblar su número de Ataques si su oponente ha sido derribado.

P: Si El Traidor está montado en una Bestia Alada y Arroja a una miniatura como parte de un Ataque de potencia brutal, ¿repite las tiradas para Herir fallidas contra la miniatura arrojada o cualquier otra a la que ésta atraviese, a consecuencia de su regla especial Azote de Reyes? (pág. 20)

R: No.

P: ¿Khamûl el Oriental puede usar Absorber la esencia vital para incrementar los atributos de Ataques y Fuerza de su Bestia Alada? (pág. 21)

R: Khamûl puede gastar un único punto de Voluntad para aumentar su propio atributo de Fuerza, Combate o Ataques, pero no los de su Bestia Alada. Sin embargo, recuperará un punto de Voluntad por cada Herida infligida, incluso si la infligió sirviéndose de los atributos de su Bestia Alada.

P: Si Khamûl el Oriental está montado en una Bestia Alada y Arroja a una miniatura como parte de un Ataque de potencia brutal, ¿recupera una Herida a consecuencia de su regla especial Absorber la esencia vital si muere la miniatura arrojada y/o cualquier otra miniatura a la que ésta atraviese? (pág. 21)

R: No.

P: ¿Cómo interactúa la habilidad Anular fortaleza del Señor de la Carroña con la regla especial Resistente a la Magia? (pág. 21)

R: La regla especial Resistente a la Magia no requiere el gasto de puntos de Voluntad, así que la proximidad del Señor de la Carroña no tiene ningún efecto.

P: Si el Caballero de Umbar declara, o está involucrado en, un Combate Heroico exitoso, pero pierde un Combate posteriormente en esa misma fase, ¿su armadura de la Tierra Destruída impedirá que tenga que gastar un punto de Voluntad? (pág. 22)

R: No.

P: ¿Si el Caballero de Umbar usa su regla especial Imitación, puede usar el Golpe especial Finta con su espada? (pág. 22)

R: Sí.

P: ¿Qué regla especial tiene prioridad, el Manto de Oscuridad del Señor de las Sombras o el Disparo letal de Legolas? (pág. 22)

R: Al seleccionar un objetivo a 6 UM o menos del Señor de las Sombras, Legolas™ puede elegir entre Impactar automáticamente con un único disparo, o disparar tres veces, en cuyo caso necesitará un resultado de 6 para Impactar con cada disparo.

P: ¿El escudo de Shagrat, Líder Guerrero de Cirith Ungol, sólo le permite arrollar a otras miniaturas de infantería (se considera Caballería el turno en el que carga) o puede arrollar a miniaturas de Caballería y otras miniaturas con más de Fuerza 6? (pág. 25)

R: Solamente a la infantería

P: ¿Se puede incluir a Shagrat, Líder Guerrero de Cirith Ungol y a Shagrat, Capitán de Cirith Ungol en el mismo ejército? (pág. 25)

R: No

P: Si la Reina de las Arañas desova una progenie de larvas durante un Movimiento Heroico, ¿se benefician las larvas de dicho Movimiento Heroico? (pág. 29)

R: No

P: ¿La Reina de las Arañas gana el bonificador por carga de la Caballería si carga mientras está en terreno difícil? (pág. 29)

R: No. Las reglas de la Reina de las Arañas especifican que se mueven a toda velocidad cuando están en terreno difícil, pero esto no es una excepción para las cargas.

P: ¿La Reina de las Arañas puede desovar progenies de larvas si ha recibido una carga ese turno? (pág. 29)

A No, porque se especifica que se puede hacer durante su propio movimiento.

P: ¿Puede desovar progenies de larvas durante un movimiento subiguiente a una acción de Combate Heroico? (pág. 29)

A No, sólo durante la fase de Movimiento del juego.

P: ¿El Draco de las Cavernas gana el bonificador de Ataque adicional cuando carga? (pág. 31)

R: No

P: Si despliegas al Nigromante, puedes mejorar a los Guerreros Orcos de la plataforma de batalla de la Gran Bestia de Gorgoroth a Orcos de Dol Guldur por 2 puntos por miniatura (un total de +20 puntos)? (pág. 32)

R: No

P: ¿Se puede combinar la regla especial Consumir el alma del Nigromante con su ataque mágico Helar el alma? Consumir el alma dice que cualquier enemigo herido en combate cuerpo a cuerpo es automáticamente eliminado, sin importar su número de Heridas y Helar el alma dice que el objetivo sufre una Herida como si hubiera sido herido en cuerpo a cuerpo. (pág. 32)

R: Sólo causa una única Herida

Guerreros de Mordor

P: Los Jinetes de Huargo han perdido su regla Venablos rudimentarios, así que ¿cuando desmontan siguen armados con venablos en lugar de con lanzas normales? (pág. 34)

R: Sí.

P: ¿Se puede usar "En ellos brilla una luz tétrica" para mover a una miniatura enemiga y hacer que se destrabe de una miniatura amiga? (pág. 36)

R: No

P: ¿Pueden los Espectros combinar sus Filos espectrales con un golpe especial? (pág. 36)

R: No

P: Si la Gran Bestia está involucrada en un Combate Heroico exitoso, ¿puede seguir usando su regla Pisotear para causar más impactos si carga al combate? (pág. 37)

R: Sí.

P: En un escenario basado en objetivos, como ¿Mantened la posición!, ¿Cuántas miniaturas se considera que es la Gran Bestia de Gorgoroth? Los Orcos restantes de la plataforma de batalla se cuentan para este total? (pág. 37)

R: Siempre se considera una única miniatura

P: ¿Afecta el Tambor de guerra al movimiento de Carga pisoteadora de un Mûmak, incrementado su Movimiento a 11 UM? (pág. 38)

R: No

Última actualización octubre 2014