

# THE HOBBIT™

AN UNEXPECTED JOURNEY

## STRATEGY BATTLE GAME

## Los Reinos Caídos, 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

**Págs. 17-20 – Héroes de Isengard, Tambor Uruk-hai.**  
Añade la siguiente opción de Héroe a la lista de ejército de Isengard:

**Tambor Uruk-hai (Uruk-hai)**      **Valor en puntos: 40**

Movimiento	C	F	D	A	H	V	P/V/D
6 UM	4/4+	4	5	1	1	3	0/0/1

### Equipo

Armadura y tambor de guerra

### Reglas especiales

**Tambor de guerra (Uruk-hai).** Al inicio de la fase de Movimiento (una vez que se hayan anunciado y ejecutado las acciones heroicas), el Tambor Uruk-hai puede marcar el paso de avance. Todos los Uruk-hai a 12 UM o menos de uno (o más) Tambores Uruk-hai marcando el paso de avance incrementan su valor de Movimiento en 3 UM para ese turno, aunque no pueden cargar.

### Pág. 27 – Héroes de Harad y Umbar, 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/14cm de El Traidor debe repetir todas sus tiradas para Herir fallidas con un 1 o un 2, y no sólo con un 1."

### Página 28 – Héroes de Harad y Umbar, 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. 44 – Guerreros de los Reinos del Este, Hombres del Este.

Añade la siguiente regla especial:

#### Reglas de partida de guerra de los Reinos del Este

Los Hombres del Este incluidos en partidas de guerra elegidas a partir de la lista de ejército de los Reinos del Este tienen un límite de arcos de 1 cada 2 miniaturas (redondeando hacia arriba) en lugar del habitual 1 cada 3.

### 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. 33 – Héroes de Harad y Umbar, Mûmak de Harad, Mûmak en Combate

Añade lo siguiente:

**"Ataques de Potencia Brutal. El Mûmak de Harad no puede realizar el Ataque de potencia brutal Empujar."**

### Pág. 43 – Héroes de los Reinos del Este, Rey de Khand, Carro khandiano.

Añade una tercera excepción:

"3) Los Carros Khandianos no pueden realizar Ataques de potencia brutal."

### 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 Isengard

P: ¿Puedes llevar a Saruman y Zarquino en la misma fuerza? (pág. 17/20)

R: No.

P: En los escenarios ¡Mantened la posición! y Reconocimiento, si Gríma es asignado a una partida de guerra enemiga que aún no ha entrado en el tablero, ¿puede usar su regla especial Lengua de serpiente? (por ejemplo, si el Capitán de la partida de guerra quiere usar Poder para afectar a su tirada de refuerzos, tendría que gastar 2 puntos de Poder para ello)? (pág. 18)

R: No.

P: La regla especial Un traidor entre nosotros, de Gríma Lengua de Serpiente, impide a las miniaturas de la Luz dispararle o atacarle en combate cuerpo a cuerpo, pero ¿podría un jugador del bando de la Luz elegir a Gríma como objetivo de un poder como Proyectil Mágico? (pág. 18)

R: Sí.

P: Si Gríma Lengua de Serpiente se ve forzado a entrar en contacto peana con peana con una miniatura de la Luz que tenga el poder mágico Orden/Control, cuenta como si hubiera cargado contra dicha miniatura y por tanto se revela como traidor? (pág. 18)

R: No.

P: ¿Las heridas infligidas en combate por Thrydan Matalobos se doblan antes o después de hacer los chequeos de Destino? (pág. 18)

R: Antes de hacer los chequeos de Destino.

## Guerreros de Isengard

P: ¿Un Troll de Isengard puede usar la regla Escudarse? (pág. 22)

R: Sí.

## Héroes de Harad y Umbar

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. 27)

R: No.

P: ¿La regla Experto en venenos de El Traidor se aplica a los Númeóreanos Negros que han sido mejorados a Caballeros venenosos? (pág. 27)

R: Sí.

P: Si el Caballero de Umbar anuncia o se ve envuelto en un Combate heroico exitoso pero pierde un combate subsiguiente durante la misma fase, ¿impide su Armadura de la Tierra Destruída que deba gastar un punto de Voluntad? (pág. 28)

R: No.

P: Si el Caballero de Umbar usa su regla especial Imitación, puede aún así utilizar el golpe especial Fintar con su espada? (pág. 28)

R: Sí.

P: ¿Una miniatura con cerbatana y escudo recibe el bonificador de Defensa +1 que otorga el escudo? (pág. 29)

R: Sí.

P: Si una miniatura montada sobre un camello de guerra se ve involucrada en un Combate heroico exitoso, puede seguir usando su regla Empalador para infligir más impactos si carga al combate? (pág. 29)

R: Sí.

P: Si una miniatura montada en camello de guerra carga contra una miniatura montada, ¿su regla especial Empalador se aplica contra el jinete, la montura o ambos? (pág. 29)

R: Ambos

P: Si una miniatura montada en camello de guerra carga contra una miniatura Derribada, ¿su regla especial Empalador causa impactos dobles? (pág. 29)

R: No.

P: Las Bombas de humo de Dalamyr se agotan con una tirada para Impactar de 1. ¿Puede invertirse Poder para impedir esto? (pág. 30)

R: Sí.

P: ¿Puede Dalamyr gastar un punto de Poder para llevar a cabo una Canalización heroica y por tanto usar las reglas de la versión Canalizada de Inmovilizar/Paralizar para sus Bombas de humo? (pág. 30)

R: No.

P: ¿Es posible Apoyar al Rey Dorado de Abrakhân con una lanza o pica? (pág. 30)

R: No.

P: ¿El Mûmak es caballería monstruosa? De acuerdo con la sección de Tripulación es una montura para el Caudillo Haradrim. Por tanto, ¿sería una miniatura de caballería monstruosa del mismo modo que lo es una Bestia Alada? (pág. 32)

R: No.

P: ¿El Caudillo Mahûd se beneficia de Pinturas de guerra teniendo en cuenta que no está situado en la parte principal del castillo? (pág. 34)

R: Sí.

## Héroes de los Reinos del Este

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. 41)

R: No.

P: ¿Se beneficia Amdûr de su propio estandarte? (pág. 41)

R: Sí.

P: Si Amdûr, Señor de las Espadas, se ve involucrado en un combate que resulta en la muerte de un Héroe enemigo, recupera un punto de Poder aunque no haya propinado el golpe que ha matado a dicho Héroe? (pág. 41)

R: No. Por lo tanto, hay que ser cuidadoso con el orden en el que se llevan a cabo los ataques si se quiere que Amdûr se apunte esa baja

P: Ya que el Caudillo Khandiano cuenta como una Espada élfica, ¿cómo afecta esto a las tiradas realizadas para ganar un Combate empatao? (pág. 43)

R: Si la tirada de Duelo resulta en un empate, tira 1D6: de 1 a 4, gana el Caudillo Khandiano y con un 5-6 gana su oponente. Si ambos bandos tienen Espada élficas, ningún bando tendrá ventaja

*P: Las reglas para las hachas de los Reyes y Caudillos de Khand indican que el hacha cuenta como una espada élfica. Sin embargo, al ser un hacha tiene también la opción de propinar impactos penetrantes? (pág. 43)*

R: No. Cuenta como una espada élfica a todos los efectos, por lo que solo puede usarse para llevar a cabo el golpe especial Fintar (ver pág. 70 del reglamento de *El Hobbit: Un Viaje Inesperado*<sup>TM</sup>).

Última actualización octubre 2014