

THE HOBBIT™

AN UNEXPECTED JOURNEY

STRATEGY BATTLE GAME

Manual de Reglas, 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 dos secciones: Erratas y F.A.Q.s. (preguntas frecuentes en inglés). Las Erratas corrigen los errores del libro. 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

Ten en cuenta que algunos de los perfiles incluidos en el Manual de reglas de *El Hobbit: Un Viaje Inesperado*™ difieren de los presentados en los cinco libros anteriores: *Mordor*™, *Los Reinos Caídos*, *Moria*™ y *Angmar*™, *Reinos de los Hombres* y *Los Pueblos Libres*. Cuando elijas un ejército, hazlo usando las reglas y valores en puntos indicados en el Manual de reglas de *El Hobbit: Un Viaje Inesperado*™ el lugar de los incluidos en los libros previos.

Pág. 49 – Perfiles de atributos para monturas, perfil del Cazador Orco.

Cambia el valor de Combate del Cazador Orco por “3/5+” y el valor de Fuerza por “4”.

Pág. 52 – La Caballería y el combate, perfil del Cazador Orco.

Cambia el valor de Combate del Cazador Orco por “3/5+” y el valor de Fuerza por “4”.

Pág. 53 – Caballería, Caballería Derribada

Añade el siguiente párrafo al final de la página:

“Caballería derribada

El jinete de cualquier miniatura de Caballería que haya sido tumbada sufre automáticamente una caída, trátalo como si hubiera obtenido un resultado de ‘Muerde el polvo’ (ver pág. 52). Trata la montura como si su jinete hubiera desmontado o hubiera muerto (ver pág. 51), con la salvedad de que ésta también queda Tumbada.”

Pág. 57 – Héroes, Acciones heroicas.

Cambia la primera frase del quinto párrafo (debajo de los tres puntos destacados) por: “Una miniatura solo podrá realizar una Acción Heroica en cada fase, aunque podrá beneficiarse de las Acciones Heroicas que realicen otros Héroes.”

Pág. 63 – Monstruos, Ataques de potencia brutal.

Añade al final de la segunda frase: “Los Ataques de potencia brutal ignoran los chequeos de ‘En la trayectoria del disparo’ ”

Pág. 113 – Objetivos.

Cambia la referencia de página de las reglas especiales de los Trolls en la segunda frase por “pág. 187”.

Pág. 123 – Evasión, Reglas especiales, ¡Matadlos a todos!

Añade al final del párrafo: “El Rey Trasgo llega en el Turno 3, al término de la fase de Movimiento de la Oscuridad, desde cualquier punto de cualquier borde del tablero que elija el jugador de la Oscuridad.”

Pág. 170 – Balin, el Enano; Equipo, espada-maza

Cambia la mención al Golpe especial “Golpe (pág. 70)” por “Mamporro” (pág. 70).

Pág. 171 – Oin, el Enano; Reglas especiales, Presagiar.

Cambia la última frase por: “Una vez por turno, en la fase de Combate, Oin el Enano puede gastar un punto de Voluntad para permitir a una miniatura amiga a 3 UM o menos de él repetir un único dado cuando realice una tirada de Duelo.

Pág. 178 – Thrór, Último Rey bajo la Montaña, Equipo.

Cambia esta entrada por: “Armadura pesada enana y espada”

Pág. 179 – Capitán Martillos Siniestros, Reglas especiales, pico-martillo.

Cambia la mención al Golpe especial “Golpe (pág. 70)” por “Mamporro” (pág. 70).

Pág. 183 – Martillo Sinistro, Equipo, pico-martillo.

Cambia la mención al Golpe especial “Golpe (pág. 70)” por “Mamporro” (pág. 70).

Pág. 185 – Azog™, el Huargo Blanco

Cambia la última frase de la regla especial Bestia enfurecida por: “Además, superará automáticamente todos los chequeos de Valor durante el resto de la batalla”

Pág. 185 – Azog, el Huargo Blanco

Además, añade la siguiente regla especial:

“Unión letal. Azog y su terrorífica montura comparten un fuerte vínculo, como los más poderosos de sus respectivas razas.

Mientras Azog esté montado en el Huargo Blanco, puedes gastar puntos de Poder, Voluntad y Destino tanto de Azog como del Huargo Blanco como si ambos compartiesen un solo perfil (aunque debes anotar de quién es realmente el punto gastado).”

Pág. 185 – Narzug, Gran puntería

Cambia la primera frase del segundo párrafo por: “Cuando efectúe un ataque de disparo, en cada turno Narzug puede gastar un único punto de poder sin tener que reducir su reserva...”.

Pág. 187 – William (Bill) el Troll, Reglas especiales, Guárdalos paluego

Cambia la mención a “Paralizada (pág. 80) en la cuarta frase por: “Petrificada (pág. 80)”.

Pág. 187-188 – Perfiles, Héroes de la Oscuridad, William (Bill) el Troll, Bert el Troll y Tom el Troll, Reglas especiales.
Cambia la mención a Arrojar piedras por la siguiente entrada:

“Arrojar piedras. Los Trolls pueden arrojar piedras (ver pág. 82). Sin embargo, las piedras arrojadas por un Troll tienen un alcance de 12 UM y Fuerza 8.”

Pág. 189 – Perfiles, Héroes de la Oscuridad, El Escriba Trasgo, Hay más de donde vinieron

Añade el siguiente párrafo a esa regla especial: “En el Escenario Reconocimiento, todos los Trasgos adicionales invocados de este modo deben entrar al tablero desde el mismo borde que el Escriba Trasgo.

Pág. 194 – Casa de Elrond.
Añade la siguiente regla especial:

Reglas de partida de guerra de la Casa de Elrond
Los Caballeros de Rivendel de partidas de guerra lideradas por Elrond™, Lindir, o Capitanes Caballeros de Rivendel no cuentan para el límite de arcos de tu fuerza

Pág. 195 – Cazadores de Azog.
Añade la siguiente regla especial:

Reglas de partida de guerra de los Cazadores de Azog
Los Cazadores Orcos de partidas de guerra lideradas por Azog, Bolg, Fimbul el Cazador, Narzug o Capitanes Cazadores Orcos tienen un límite de arcos de 1 cada 2 miniaturas (redondeando hacia arriba) en lugar de 1 cada 3.

Pág. 281 – Resumen del juego, Monstruos y Ataques de potencia brutal, Arrojar.
Cambia el segundo punto por: “Tira 1D6 y súmale la diferencia entre la Fuerza de ambas miniaturas. Esa es la distancia que será arrojada la miniatura”

Pág. 284 –Resumen del juego, Poderes mágicos, Helar el Alma
Cambia el efecto canalizado de este poder por: “Todas las miniaturas a 3 UM o menos del objetivo sufres un impacto de Fuerza 5.”

f.a.q.s
Fase de Movimiento

P: Normalmente, si una miniatura está trabada con una miniatura enemiga, no puede mover en esa fase de Movimiento, ¿pero qué ocurre si una de las miniaturas muere antes de que acabe dicha fase? Por ejemplo, la Luz tiene la iniciativa. Un Guerrero de Minas Tirith™ carga contra un Orco. En la fase de Movimiento del jugador de la Oscuridad, un Espectro del Anillo lanza Dardo Negro sobre el Guerrero de Minas Tirith y le mata. ¿Puede el Orco mover, dado que la fase de Movimiento aún no ha terminado? (pág. 21)

R: Una vez que la miniatura se ha movido hasta quedar en contacto de peana con un enemigo, ni ella ni su enemigo pueden mover más en esa fase de Movimiento, así que el Orco del ejemplo anterior no puede mover.

P: ¿Una miniatura Tumbada puede cargar contra una miniatura enemiga en su fase de Movimiento? (pág. 29)
R: Sí, pero antes de hacerlo, debe gastar la mitad de su Movimiento para ponerse en pie.

Fase de Disparo

P: Una de mis miniaturas de la Oscuridad equipada con un arma de proyectiles está en contacto de peana con una miniatura amiga que, a su vez, está en combate con una miniatura enemiga. ¿Puede la miniatura con arma de proyectiles valerse de la regla “disparar desde detrás de miniaturas amigas” para dispararle a la miniatura enemiga en combate sin necesidad de efectuar una tirada de En la trayectoria del disparo? (pág. 33/34)
R: No.

P: ¿Una miniatura de la Luz puede tomar como objetivo a una miniatura enemiga que esté apoyando a otra si tiene línea de visión clara hasta ella? (pág. 34/69)
R: Sí.

Fase de Combate

P: Si una miniatura que está Apoyando un Combate con una lanza o una pica queda derribada antes de que comience el Combate, ¿puede Apoyar estando Tumbada (pág. 29, 40, 69)
R: No.

P: ¿Dos miniaturas enemigas luchan en la fase de Combate aunque ambas hayan quedado Tumbadas antes de que comience el combate? (pág. 40)
R: Sí.

P: En el caso de una miniatura cuyo atributo de Combate ha sido reducido a la mitad (por ejemplo, porque está en combate con una miniatura que se ha puesto El Anillo Único, o está afectada por la regla especial Resfriado persistente de Bert el Troll), ¿se redondea hacia arriba? (var.)
R: Sí.

Caballería

P: ¿Los Huargos Feroces por separado (los que han perdido a su jinete) se tienen en cuenta para los chequeos de Desmoralización o las condiciones de victoria de los Escenarios? En otras palabras, ¿cuentan para el número de miniaturas? (pág. 50)
R: Lo más importante es contar siempre el número de miniaturas. Tal como las define el manual de reglas, cada miniatura de Caballería es una sola miniatura que consta de una montura y un jinete. Normalmente si el Huargo Feroz de un Cazador Orco (o el caballo de un Caballero de Rivendel) muere, entonces una miniatura a pie reemplazará a una miniatura de Caballería, por lo que el número de miniaturas sobre el tablero no varía. Si el jinete de un Huargo Feroz muere y este falla su chequeo de Valor y huye, la miniatura de Caballería se pierde, por lo que habrá una miniatura menos sobre la mesa. Si, por el contrario, el Huargo Feroz supera el chequeo de Valor, y permanece en el tablero, un Huargo Feroz suelto sustituirá a una miniatura de Caballería y el número de miniaturas sobre el tablero no cambiará, exactamente igual que en el caso de un jinete que pierde su montura.

Héroes

P: ¿Si un Héroe de una fuerza desmoralizada realiza un Movimiento Heroico y supera su tirada de ¡Resistid!, se beneficiarán de ello todos los guerreros que estén a 6 UM o menos de él cuando este supere el chequeo? (pág. 47/57)
R: No. Los guerreros deben estar a 6 UM o menos de él cuando les toque mover para poder beneficiarse.

P: ¿Un Héroe que realiza un Movimiento Heroico debe completar su movimiento antes de que los Guerreros dentro del alcance de ¿Todos conmigo! puedan moverse? (pág. 57)

R: Sí.

P: ¿Cuánto suman a su movimiento las miniaturas como Huargos Feroces sin jinete, Arañas Gigantes y Grandes Águilas cuando mueven a Paso ligero? (pág. 58)

R: 3 UM. Sólo la Caballería y la Caballería Monstruosa se benefician de un Movimiento de 5 UM.

P: Si un Héroe declara un Golpe Heroico y declara (o ya está involucrado) en un Combate Heroico exitoso, ¿continúan los efectos de ese Golpe Heroico durante cualquier combate posterior durante esa misma fase? (pág. 59)

R: Sí. El bonificador al atributo de Combate de un Golpe Heroico se conserva durante toda la fase de Combate.

P: ¿Una miniatura que realiza un Ataque de apoyo a un combate con una lanza o una pica se considera parte del combate a efectos de mover tras un Combate Heroico exitoso? (pág. 59/69)

R: No.

Monstruos

P: Si una miniatura de Caballería Monstruosa carga contra una miniatura de Caballería y gana el combate, la miniatura de Caballería es arrollada y su jinete Muerde el polvo automáticamente. Si la miniatura de Caballería Monstruosa decide Arrojar en lugar de propinar golpes, ¿a qué miniatura Arrojará, la montura o el jinete recién desmontado? (pág. 50, 52, 53, 63, 64, 65)

R: El Monstruo decide, aunque si la montura sin jinete falla su chequeo de Valor (o huye automáticamente), sólo podrá Arrojar a la miniatura de infantería recién desmontada.

P: Si una miniatura arrojada atraviesa a una miniatura de Caballería, ¿quién recibe el impacto de Fuerza 3, el jinete, la montura o ambos? (pág. 52, 63)

R: Ambos.

P: Si un Monstruo decide Desgarrar al jinete de una montura, ¿puede usar la miniatura objetivo la Fuerza de su montura como atributo de Defensa? (pág. 52, 63)

R: Sí.

P: Cuando un Monstruo realiza un ataque de Arrojar, ¿se mide la distancia desde la peana del monstruo o desde la peana de la miniatura objetivo? (pág. 63)

R: Mide desde la peana del Monstruo que Arroja.

P: Si un Monstruo decide Arrojar, ¿puede hacerlo desde cualquier punto de su peana o sólo desde el punto que está en contacto con la peana de la miniatura objetivo? (pág. 63)

R: Cualquier punto de la peana del Monstruo.

P: ¿Cómo determinas a qué miniaturas Tumba una miniatura Arrojada por un Monstruo? (pág. 63)

R: Cualquier miniatura cuya peana sea tocada por la peana de una miniatura Arrojada al pasar queda Tumbada y recibe un impacto de Fuerza 3. La única excepción son las miniaturas con Fuerza 6 o más, que reciben un impacto de Fuerza 3 pero no quedan Tumbadas, ya que la miniatura Arrojada se detendrá cuando entre en contacto con ellas.

P: ¿Los Monstruos pueden efectuar ataques especiales? (pág. 63, 70)

R: Sí, pero un Monstruo que lo haga no puede realizar al mismo tiempo un Ataque de Potencia Brutal.

Armas y equipo

P: Una miniatura que porte más de un arma de mano puede elegir cuál usará durante cada Combate (incluyendo los Golpes especiales pertinentes). ¿Quiere esto decir que si converso una miniatura con diversas armas de mano podré elegir libremente cuál usar? (pág. 67)

R: No. Las miniaturas sólo llevan un arma de mano a menos que una mejora les permita tener armas adicionales (una lanza, por ejemplo), o que porten más de un arma a causa de una regla especial, como la regla especial Muchas armas de los Cazadores Orcos.

P: Las miniaturas que no llevan armas (o no pueden hacerlo), como las Grandes Águilas, ¿siguen considerándose armadas con una única arma de mano? (pág. 67)

R: Sí.

P: En tal caso, ¿pueden realizar Golpes especiales? (pág. 67)

R: No.

P: Si el perfil de una miniatura indica que está armada con un arma a dos manos, como un Fanático Uruk-hai o un Montañés de Lamedon, ¿también se consideran armados con un arma a una mano? (pág. 67)

R: Sí. Muchas de tales miniaturas también tendrán representada un arma secundaria, claramente visible, a efectos de determinar qué Golpes especiales pueden realizar con su arma de mano. Si no queda claro con qué arma de mano está cuenta esa miniatura, no podrá realizar un Golpe especial.

P: Si una miniatura armada con una lanza o una pica está en contacto de peana con una miniatura amiga y lista para efectuar un Ataque de apoyo, ¿conserva su Zona de control? (pág. 69)

R: Sí.

P: ¿Una miniatura con una lanza o una pica puede Apoyar a una miniatura amiga si realizó un ataque de disparo anteriormente en ese mismo turno? (pág. 69)

R: No.

P: ¿Una miniatura que efectúa un Golpe especial Remolino puede impactar a miniaturas enemigas que estén usando lanzas o picas para apoyar a una miniatura en Combate? (pág. 70)

R: No.

P: Si una miniatura con Defensa 3, como un Trasgo, realiza un Impacto penetrante con un hacha o un pico y pierde el Combate, ¿qué ocurre si el penalizador de 1D3 a su Defensa reduce a 0 la Defensa del Trasgo? (pág. 70)

R: Se considera que, en su lugar, la miniatura tiene un atributo de Defensa 1.

P: ¿Las armas únicas con sus propias reglas especiales pueden efectuar también ataques especiales (pág. or ejemplo el Hacha de Durin, Aeglos, Dardo™, Glamdring etc.)? (pág. 70, var.)

R: Sí.

P: Si un combate está dentro del alcance de más de un estandarte amigo, ¿puede repetir tan sólo una tirada de dados? (pág. 72)

R: Sí.

P: ¿Si una miniatura está equipada con un estandarte o un cuerno de guerra, además se la puede mejorar con otro equipo, como lanzas y escudos? (pág. 72)

R: Sí.

P: ¿Si una miniatura con el Anillo Único puesto está montada, su montura también es invisible?

R: Sí.

P: ¿Si una miniatura con el Anillo Único puesto está involucrada en combate, se la puede tomar como objetivo de un ataque de disparo? (pág. 73)

R: No.

Poderes Mágicos

P: ¿Se pueden usar puntos de Poder para modificar tiradas de dados de Resistir? (pág. 77)

R: Sí.

P: ¿Debería haber reglas para las versiones Canalizadas de hechizos únicos de ciertos Héroes como Invocar vientos de los Invocadores, Élficos, la Ira de Bruinen de Elrond, o Estallido de llamas de Kardûsh el Incendiario? (pág. 77)

R: No.

P: ¿Puedes utilizar Orden/Control sobre tus propias miniaturas? (pág. 80)

R: No.

P: ¿Puede una miniatura usar el poder mágico Orden/Control para obligar a una miniatura a desmontar? (pág. 78)

R: No.

P: ¿Una miniatura puede lanzar sobre una miniatura amiga los poderes mágicos Dardo Negro, Minar el Valor, Helar el Alma, Orden/Control, Maldición, Inmovilizar/Paralizar, ¿Desbocado!, Paralizar, Anular la Voluntad, Proyectil Mágico y/o Tu vara está rota? (pág. 78-80)

R: No.

P: Una miniatura que sea víctima de los Poderes Mágicos Orden/Control o Inmovilizar/Paralizar puede ser apoyada por otra miniatura armada con una lanza o una pica? (pág. 79)

R: Sí. Las miniaturas que apoyan también pueden efectuar Golpes si ganan la tirada de Duelo, incluso si la miniatura en combate no puede hacerlo.

P: Las reglas de Inmovilizar/Paralizar ya no especifican que la víctima no pueda hacer nada más ese turno. ¿Cómo afecta esto a la regla Escudarse o la regla especial Parada rápida de Rúmil? ¿Y al Cuerno de Gondor de Boromir? (pág. 79)

R: Las reglas especiales y los elementos de equipo pueden seguir usándose con normalidad.

P: Las reglas de Ira de la Naturaleza especifican que todos los enemigos a 6 UM o menos del lanzador quedan Tumbados, ¿pero este hechizo afecta al Mûmak de Guerra de Harad o a la Gran Bestia de Gorgoroth? (pág. 79)

R: No.

P: ¿"Desbocado" afecta de algún modo al Mûmak de Guerra de Harad o a la Gran Bestia de Gorgoroth? (pág. 79)

R: No.

P: ¿Se considera que el poder Proyectil mágico impacta a múltiples miniaturas a efectos de determinar quién puede Resistirlo? (pág. 80)

R: No. Sólo impacta al objetivo inicial y por lo tanto, sólo él puede intentar Resistirlo.

P: Si una miniatura de Caballería es alejada por el poder mágico Proyectil Mágico, o está en la trayectoria de una miniatura alejada por un Proyectil Mágico, ¿quién queda Tumbado y recibe el impacto, el jinete, la montura o ambos? (pág. 80)

R: Ambos.

P: ¿Una miniatura puede lanzar el poder mágico Sanar sobre sí misma o su montura? (pág. 80)

R: Sí.

P: ¿Una miniatura puede lanzar el poder mágico Restaurar voluntad sobre sí misma? (pág. 80)

R: No.

P: ¿El impacto de Fuerza 7 causado por la versión Canalizada del poder mágico ¡Tu vara está rota! puede afectar a alguna otra miniatura aparte de Gandalf™ el Gris/Gandalf el Blanco, Saruman y Radagast™ el Pardo? (pág. 80)

R: Sí.

Reglas Especiales

P: Si necesitas, por ejemplo, un 6/4+ para Herir con un ataque que se beneficia de la regla especial Flechas envenenadas (u otra habilidad similar), ¿se aplican las repeticiones de los resultados de 1 a ambas tiradas? (pág. 83)

R: Sí.

P: ¿Una miniatura montada con la regla especial Afinidad con los bosques considera todos los bosques terreno abierto y también gana los bonificadores de Caballería cuando carga a través de un bosque? (pág. 83)

R: Sí a ambas preguntas.

Máquinas de asedio

P: ¿Puede la dotación de una máquina de asedio alejarse de ella? (pág. 94)

R: Sí, pero sólo pueden alejarse como máximo o 6 UM de la máquina de asedio a menos que ésta sea destruida.

Partidas a puntos

P: Un ejército formado por 3 miniaturas o menos no puede ser Desmoralizado en el transcurso de una partida. ¿Si ese ejército es completamente destruido, su oponente recibe Puntos de Victoria por haber Desmoralizado al enemigo en una partida a puntos? (pág. 47, var.)

R: Sí.

P: ¿Qué tamaño de campo de batalla se recomienda para los seis Escenarios a la hora de jugar Partidas a puntos? (págs. 104-109)

R: 72 UM x 48 UM (180 cm x 120 cm)

P: El ejército del jugador A sufre bajas por encima de su Umbral de desmoralización durante el último turno de juego. Como las bajas se calculan al inicio de un turno, técnicamente no queda Desmoralizado durante la batalla. ¿Gana el jugador B Puntos de Victoria por Desmoralizar al ejército enemigo a la hora de calcular quién es el vencedor? (var.)

R: Sí.

Límite de arcos

P: Si mi fuerza incluye partidas de guerra con Límites de arcos inusuales (como los Cazadores de Azog, Harad y Umbar y los Reinos del Este, con un límite de arcos del 50%; o Rohan™ y la Casa de Elrond que incluyen guerreros que ignoran el Límite de arcos) y escojo el resto de partidas de guerra de otras listas de ejército, ¿cómo afecta esto a mi límite de arcos global? (pág. 100)

R: En esta situación, la mitad de los Guerreros de tus partidas de guerra de los Cazadores de Azog, Harad y Umbar y los Reinos del Este pueden armarse con arcos (según indica su lista de ejército) y un tercio de los demás guerreros de tu fuerza, redondeando hacia arriba, también puede tener arcos. En el caso de los Caballeros de Rivendel y Jinetes de Rohan, simplemente ignóralos a la hora de calcular tu límite de arcos, así que un tercio del resto de guerreros de tu fuerza, redondeando hacia arriba, puede tener arcos.

Escenario ¡A muerte!

P: Las miniaturas que cuentan como estandartes (como los Contra-maestres Corsarios, el Mariscal Negro o el Rey Dorado) ¿se consideran un estandarte a efectos de obtener Puntos de Victoria en el escenario ¡A muerte! ? (pág. 104)

R: No, sólo cuentan las miniaturas que llevan estandarte.

Escenario Señores de la Batalla

P: En el escenario Señores de la Batalla, ¿si una montura de Caballería sufre una Herida, pero el jinete no recibe daño, el oponente recibe un Punto de victoria por haber infligido una Herida a la montura? (pág. 51-53, 107)

R: Sí.

P: En el escenario Señores de la Batalla, ¿se obtienen puntos de victoria por las Heridas prevenidas por equipo o reglas especiales (como el Don de la videncia de Malbeth el Vidente o la Corona de los Reyes de Durin) o por los puntos de Destino gastados por la habilidad especial del Imperecedero/Castellanos de Dol Guldur/el Nigromante? (pág. 107)

R: No, sólo conceden Puntos de Victoria los puntos de Destino gastados del perfil de un Héroe.

P: Si uno de mis Héroes recupera con éxito una Herida como resultado del poder mágico Sanar o de las Hierbas curativas de Oin, o un punto de Destino por el Espejo de Galadriel™ o por Bill el Pony, ¿pierde mi oponente el Punto de Victoria que había obtenido? (pág. 107)

R: No.

Escenario Reconocimiento

P: En el escenario Reconocimiento, ¿las miniaturas que salen del tablero a través del borde de tu oponente cuentan a efectos de reducir una fuerza al 25%? (pág. 108)

R: No.

Controlar la colina

P: ¿La regla especial Ráfagas de viento evita todo tipo de ataques de disparo, incluso arrojar armas o piedras y los de máquinas de asedio cuando la tirada de iniciativa resulta en empate? (pág. 109)

R: Sí.

Héroes de la Luz

P: ¿Ori el Enano puede recuperar un punto de Poder, Voluntad o Destino si mata a un Héroe o un Monstruo enemigos? (pág. 171)

R: Sí.

P: Ciertos personajes, como Gandalf el Gris y Radagast el Pardo, tienen opciones de equipo diferentes en los perfiles de los libros publicados previamente respecto al manual de reglas de El Hobbit: Un Viaje Inesperado™. ¿No deberían tener las mismas opciones? (pág. 173/174)

R: No.

P: ¿Gandalf el Gris puede elegir su Carro o a Sombragris si se le incluye una Partida de guerra del Concilio Blanco junto a Elrond a caballo, Radagast el Pardo en trineo, o cualquier otra combinación de equipo del manual de reglas de El Hobbit: Un Viaje Inesperado™ El Juego de Batallas Estratégicas? (var.)

R: No, las miniaturas incluidas en las listas de ejército de los cinco suplementos sólo pueden utilizar las opciones y el equipo mostrados en dichos libros. Las miniaturas incluidas en listas de ejército de El Hobbit: Un Viaje Inesperado™, El Hobbit: La Desolación de Smaug™ o The Hobbit: The Battle of the Five Armies™ sólo pueden utilizar las opciones y el equipo que se muestre en cada uno de dichos libros.

Héroes de la Oscuridad

P: ¿Se puede modificar de algún modo la tirada para Herir de 3+ de la regla especial de Azog "Soy el Maestro"? (pág. 185)

R: No.

P: Cuando Azog desmonta del Huario Blanco, este supera automáticamente todos sus chequeos de Valor. ¿Significa esto que todas las otras miniaturas de tipo Huario superarán automáticamente sus chequeos de Valor como consecuencia de la regla especial Señor de la Manada del Huario Blanco? (pág. 185)

R: Sí.

P: Si la regla especial Señor del Conocimiento de Flói Manopiedra anula la regla especial El portador de muerte de Bolgo, se tienen en cuenta las muertes que cause durante el tiempo en el que esta regla está anulada? (pág. 186)

R: No. Sin embargo, cualquier regla especial que haya obtenido hasta ese momento seguirá teniendo efecto. Por otra parte, Flói puede elegir anular una de las reglas otorgadas por la regla especial El portador de muerte (por ejemplo, Herald de la Oscuridad), pero si lo hace, cualquier muerte que cause Bolgo durante ese periodo de tiempo sí se tendrá en cuenta.

P: ¿Existe alguna otra arma o forma de daño (como el daño por caídas) que ignore la regla especial Masa flácida del Rey Trasgo, aparte de las especificadas en la propia regla? (pág. 188)

R: No.

P: Si el poder mágico Furia afecta al Escriba Trasgo, ¿superará automáticamente su chequeo de Valor para llamar refuerzos? De ser así ¿cuántos Trasgos aparecen? (pág. 189)

R: Sí, pero de este modo sólo puede llamar a 1D3 Trasgos.

P: ¿Desde/hasta qué parte de la miniatura se mide a la hora de cargar o tomar como objetivo al Escriba Trasgo? (pág. 189)

R: Cualquier parte del Escriba Trasgo o de la grúa.

P: ¿Los Guerreros Trasgos invocados por el Escriba Trasgo pueden equiparse con hachas a dos manos? (págs. 189/190)

R: Sí, suponiendo que dispongas de las miniaturas con el equipo adecuado para representarlos.

P: ¿La regla especial Hordas chillonas de los Trasgos les permite usar golpes especiales al apoyarse entre sí? (pág. 190)

R: No.

Ejércitos

P: ¿Los Héroes del Manual de reglas de El Hobbit: Un Viaje Inesperado™, como Thorin Escudo de Roble™, pueden liderar partidas de guerreros apropiadas de los cinco libros existentes? Asimismo, pueden los Héroes de dichos libros, como Gothmog, una partida de guerreros apropiada del Manual de reglas de El Hobbit: Un Viaje Inesperado™? (pág. 194/195)

R: No a ambas preguntas.

P: Las reglas del Concilio Blanco permiten seleccionar a Elrond como miembro del Concilio. ¿De qué versión de Elrond se trata, la del Manual de reglas de El Hobbit: Un Viaje Inesperado™ o una de las dos versiones del libro de los Pueblos Libres™? (pág. 195)

R: La versión de Elrond de la pág. 176 del Manual de reglas de El Hobbit: Un Viaje Inesperado™.

P: ¿Los Héroes que no tienen un nombre propio, como el Escriba Trasgo, le Reina Araña, el Rey de los Muertos o el Balrog™, se consideran Héroes con nombre y, por lo tanto, sólo se puede tener uno en el ejército? (varias págs.)

R: Sí.

Luz vs. Luz y Oscuridad vs. Oscuridad

P: Si se enfrentan dos ejércitos del bando de la Luz o dos ejércitos del bando de la Oscuridad, ¿cómo se resuelven las tiradas para ver qué bando gana un combate o va primero con una acción heroica? (pág. 100)

R: Al inicio de una partida que enfrente a dos fuerzas de la Luz o de la Oscuridad decidid cuál de las dos ganará esas tiradas con un resultado de 1-3 y cuál las ganará con un resultado de 4-6.

P: Ciertas reglas y habilidades especiales afectan a todas las miniaturas de la Luz o de la Oscuridad. ¿En lugar de eso, se considera que esas habilidades afectan a todas las miniaturas amigas / enemigas si se enfrentan dos ejércitos de la Luz o dos de la Oscuridad? (pág. 100)

R: Sí. Por ejemplo: una habilidad de una fuerza de la Luz que afectase a las miniaturas de la Luz, en esa situación, sólo afectará a todas las miniaturas amigas, mientras que una habilidad de una fuerza de la Oscuridad que afectase a todas las miniaturas de la Luz, en ese caso se considerará que afecta a todas las miniaturas enemigas.

Última actualización octubre 2014