

PREGUNTAS FRECUENTES "GUERRA DEL ANILLO"

Este archivo ha sido actualizado el 22 de Febrero de 2005

Desarrollo de la partida

P. En las condiciones de victoria militares se menciona específicamente que el jugador de los PL debe controlar "bastiones de la Sombra por valor de 4 puntos de victoria". ¿Significa eso que las ciudades de la Sombra no dan ningún PV al jugador de los PL? Asumimos que sí. Sin embargo, estamos desconcertados por que las ciudades de la Sombra tienen puntos de victoria impresos en el mapa.

R. En las reglas en inglés indica que los Pueblos Libres deben conquistar bastiones por valor de 4 puntos de victoria, pero ésta es una errata del manual en inglés que fue corregida, siguiendo instrucciones de los editores ingleses, con la siguiente redacción "enclaves por valor de 4 puntos de victoria". Es decir, necesitas cuatro puntos de victoria, independientemente de su origen. Los bastiones dan dos puntos y las ciudades dan uno.

P. Asumo que "Juégala en la mesa", por ejemplo en "Amenazas y promesas", indica que se utiliza un dado de acción para poner en juego la carta sobre la mesa donde ya no cuenta para el límite de cartas que puede tener el jugador. ¿Es correcto?

R. Sí, es correcta.

P. ¿Qué es una "Región Libre"?

R. Un "Región Libre" es una región libre de ejércitos enemigos y/o enclaves controlados por el enemigo. Una región que contenga un bastión enemigo se considerará libre si estás asediando el bastión.

P. Algunos sucesos (por ejemplo, "¡Los Nazgûl atacan!" y "Agotados por el dolor y los esfuerzos") permiten a la Sombra descartar una carta de personaje de los Pueblos Libres. ¿Es correcto?

R. Debes entenderlo como una carta de sucesos de personajes del Pueblo Libre, como por ejemplo "Hacha y arco" o "Vara de mago". Es decir, las cartas con el símbolo de la espada.

P. ¿Podrías explicarme como se utilizan los contadores sustitutos?

R. Quita la miniatura del tablero y colócala con las bajas (incluso si son figuras de la Sombra) y reemplaza la figura con un contador. Si recibes una baja, simplemente, elimina el contador sustituto y si éste fuera de la Sombra, deberás transferir una unidad de la Sombra del montón de las bajas al de sus reemplazos por cada contador eliminado. Para quitar un contador sustituto, simplemente coge la unidad apropiada del montón de bajas y cámbiala por el contador en el tablero.

P. Al final de la partida, he capturado un bastión y después me he retirado dentro de él, a efectos de puntos de victoria, ¿sigo controlando esa región? En otras palabras, si un ejército está asediando un bastión que previamente había capturado, ¿sigo ganando los puntos de victoria por ese bastión mientras lo tenga en mi poder?

R. Sí.

P. ¿Qué pasa si al final de un turno la Sombra ha acumulado 10 puntos de victoria y los Pueblos Libres han conseguido 4 puntos de Victoria? Ambos bandos han obtenido sus condiciones de victoria militar.

R. Como indican las reglas en la página 21 (bajo el título de "cómo ganar la partida") las diferentes condiciones de victoria tienen un número y las que tienen un número más bajo tienen prioridad sobre las más altas en caso de ocurrir las dos a la vez. En tu ejemplo, la Sombra ganaría la partida porque 3 es inferior a 4.

P. Según las reglas, un ejército que aún no esté "En Guerra" puede retirarse a cualquier otra nación amiga. Si un ejército lo hace así, ¿cuáles serían las restricciones al movimiento posteriores? Por ejemplo, un ejército enano de los Pueblos Libres, sin estar "En Guerra", se retira después de un asalto de combate a Valle. Ahora que están dentro de las fronteras de "el Norte", ¿cómo está limitado el movimiento del ejército enano?

R. Los enanos no podrían continuar moviéndose por "regiones prohibidas". O se quedan donde están hasta que su nación alcance el estado de "En Guerra" (siempre que no le obliguen a retirarse de nuevo) o si se mueve, debe hacerlo a territorios permitidos, es decir, fuera de la nación extranjera.

El Mapa

P. ¿Las montañas del Bosque Negro tienen algún efecto en el juego?

R. No

P. ¿Es Lamedon una región costera?

R. Sí

Dados de Acción

P. Creo que mis dados de acción están equivocados, no hay ningún icono de ejército en los dados de los Pueblos Libres.

R. Posiblemente, tus dados sean correctos; el único icono de ejército (un símbolo de una bandera) que hay en los dados de los Pueblos Libres está junto a un icono de enrolamiento (el símbolo del casco). Te indico aquí como deben ser los dados:

Dado de la Sombra:

- Símbolo de Ojo (Ojo de Sauron)
- Espada (personaje)
- Casco (enrolamiento)
- Bandera (ejército)
- Palantir (suceso)
- Bandera/Casco (ejército & enrolamiento)

Dado de la Gente Libre:

- Runa elfa (Voluntad del Oeste)
 - Espada (personaje)
 - Espada (personaje)
 - Casco (enrolamiento)
 - Palantir (suceso)
 - Bandera/Casco (ejército y enrolamiento)
-

P. ¿Cuándo se añade el dado de acción extra (otorgado por la aparición de Gandalf y Aragorn o por la de los esbirros de Sauron) a la provisión de dados de acciones?

R. En el siguiente turno.

P. ¿Cuándo se elimina el dado de acción extra si Aragorn, Gandalf el blanco o uno de los esbirros de Sauron muere en batalla?

R. En el siguiente turno.

P. ¿Puedes usar un dado de acción sin llevar a cabo la acción indicada?

R. Sí, puedes "ignorar" la acción y desechar el dado.

Los Anillos Elfos

P. Cuando el jugador de la Sombra utiliza un anillo elfo para cambiar un dado de acción a un resultado de Ojo y colocarlo en la caza del Anillo, ¿cuenta como una acción o podría además usar un dado de sucesos y utilizar una carta de sucesos?

R. Cambiar el dado con el anillo elfo no se considera una acción, así que el jugador de la Sombra (cuando es su turno) puede cambiar un dado de acción al resultado de un Ojo y colocarlo en la casilla de caza y después usar un dado de acción para utilizar una tarjeta, mover un ejército, etcétera. Sin embargo, no puede usar un dado de acción para llevar a cabo una y después utilizar el anillo elfo ni puede usar el anillo elfo para cambiar un dado de acción en un Ojo después de que se haya realizado una Caza con éxito. El uso del anillo elfo está limitado a corregir los dados antes de realizar una acción.

P. ¿Puede el jugador de la Sombra utilizar un anillo elfo para convertir un resultado de un Ojo en cualquier otro?

R. No, el dado del Ojo ya está en uso como quien dice y los anillos elfos sólo pueden afectar a dados aún no utilizados.

Reclutamiento

P. ¿Puedo reclutar a una unidad líder/regular enana en un enclave enano y una unidad líder/regular en un enclave elfo con el mismo dado de enrolamiento?

R. Sí, siempre que ambas naciones tengan tropas de refuerzo y su nivel político sea "En guerra".

P. ¿Puedo reclutar a una unidad regular y a un líder en el mismo enclave con el mismo dado de enrolamiento?

R. No, nunca puedes reclutar dos figuras (2 regulares, 2 líderes o uno de cada) en el mismo enclave con un sólo dado de enrolamiento.

P. ¿Puedo reclutar unidades en un enclave si ya hay 10 unidades en la región?

R. Sí, pero no puedes superar el límite de 10 unidades en la región, con lo que una de las unidades que allí estuviera deberás retirarla y colocarla con los refuerzos.

P. En el apartado de las reglas "El reclutamiento de unidades nuevas" se menciona que se puede utilizar un dado de enrolamiento para reclutar a un personaje siguiendo las reglas específicas de una carta de personaje. Las reglas de Gandalf el Blanco y de Aragorn requieren gastar un dado de "Voluntad del Oeste" (entre otras opciones) para que aparezcan en el juego. Mi pregunta es: para traer a estos personajes, y asumiendo que cumplo el resto de condiciones, ¿debo...

- a) gastar un dado de enrolamiento y uno de Voluntad del Oeste o
- b) gastar sólo un Voluntad del Oeste?

R. El jugador de los Pueblos Libres debe gastar un resultado de Voluntad del Oeste para traer a Gandalf el Blanco o para "elevar" a Trancos a Aragorn. El jugador de la Sombra debe usar un dado de enrolamiento para cada esbirro que quiera activar en la partida.

P. ¿Se puede poner a Gandalf el Blanco en juego si cualquier esbirro de la Sombra está en juego?

R. Sí, en la tarjeta de Gandalf el blanco hay una errata, donde dice "esbirro de Sauron" deberías decir "esbirro de la Sombra".

La Caza

P. las reglas establecen que debes poner un dado en la casilla de caza cada vez que lo utilices para mover a la Compañía; ¿esto implica que se debe hacer para todos los dados que se usen para mover la Compañía (por ejemplo, el dado utilizado para activar una tarjeta que permite mover a la Compañía) o sólo los dados de personaje que se utilicen para mover a la Compañía?

R. Sólo se añaden los dados de acción de personajes (incluyendo los dados de acción convertidos con anillos elfos o los dados Voluntad del Oeste utilizados como dados de personaje) utilizados para mover a la Compañía.

P. Si se obtiene una ficha de Ojo en Mordor cuando la Compañía se mueve, ¿el dado de acción utilizado para mover a la Compañía ese momento cuenta?

R. No, el dado de acción de los Pueblos Libres se añade a la casilla de caza después del movimiento y cualquier posible resultado de la caza habrá sido resuelto ya, la próxima vez que la compañía se mueva, el dado del movimiento anterior sí se tendrá en cuenta.

P. ¿Puede el daño en Mordor ser superior a cinco si no hay más de cinco dados en la casilla de caza cuando se obtiene una ficha de Ojo?

R. Sí, no hay daño máximo en Mordor.

P. ¿Los modificadores para la Caza de un Nazgûl, bastión de la Sombra o ejército de la Sombra no se aplican si hay cualquier ejército de los Pueblos Libres en la misma región?

R. Estás equivocado, los modificadores se siguen aplicando.

P. Si la Compañía es descubierta debido a una fructífera caza en Morannon o Minas Morgul, ¿están obligados a esconderse de nuevo para que ellos puedan descubrirse a sí mismos (cómo es obligatorio) para entrar en Mordor?

R. Sí, deben esconderse de nuevo para que puedan descubrirse en Minas Morgul o Morannon en la siguiente fase de la Compañía y como resultado de esto entrar en Mordor.

P. Si un ejército de la Sombra está sitiando un bastión de los Pueblos Libres y la figura de la Compañía (Frodo y Sam) está en la región, ¿provoca eso que el ejército de la Sombra realice un relanzamiento de un dado de la Caza?

R. Sí, ya que está en la misma región que la Compañía; el hecho de que estén asediando un bastión no es importante. Si hubiera un Nazgûl en la región, provocaría un relanzamiento de un dado de Caza adicional.

P. ¿Un bastión de los Pueblos Libres capturado por la Sombra genera relanzamientos de los dados de Caza si la Compañía está en la región del bastión ocupado?

R. Sí, los bastiones controlados por la Sombra generan relanzamiento de los dados de Caza. De la misma forma, si un bastión de la Sombra es capturado por los Pueblos Libres, ese bastión no provocaría relanzamientos si la Compañía está en la misma región.

P. ¿Los modificadores normales para el relanzamiento de los dados (bastiones, Nazgûl y ejércitos en la misma región que la figura de la Compañía se aplican dentro de Mordor (por ejemplo, la región de Gorgoroth)?

R. No, el camino de Mordor no forma parte de la región de Gorgoroth. Una vez en Mordor, la Compañía está a salvo de las pesquisas de los ejércitos y los Nazgûl y dado que no se hacen Cazas dentro de Mordor, ¿qué efecto tendrían los relanzamientos?

P. ¿Se coge una ficha adicional de la Caza cuando la Compañía, al descubierto, acaba su movimiento en, atraviesa o empieza su movimiento en un bastión de la Gente Libre capturado por la Sombra?

R. No, se coge una ficha adicional cuando la compañía es descubierta y finaliza su movimiento en, atraviesa o sale de un bastión de la Sombra (aún bajo su control), no controlado por la Sombra. Un bastión de la Sombra significa un bastión controlado por la Sombra al principio de la partida.

P. ¿Se coge una ficha adicional de caza cuando la Compañía es descubierta y finaliza su movimiento en, atraviesa o sale de un bastión de la Sombra capturado por el Pueblo Libre?

R. No, sólo se coge la ficha de caza adicional si la Compañía es descubierta y acaba su movimiento en, atraviesa o inicia su movimiento en un bastión de la Sombra que aún esté en poder de la Sombra. Un bastión de la Sombra significa un bastión controlado por la Sombra al principio de la partida.

P. Si "Cota de Mithril y Dardo" está sobre la mesa cuando sale la ficha de caza del "Antro de Ella-Laraña", ¿el jugador de los Pueblos Libres debe usar "Cota de Mithril y Dardo" inmediatamente para obligar al jugador de la Sombra a sacar otra ficha o puede esperar a ver el resultado del dado para saber cuanto ha hecho Ella-Laraña?

R. Debes usar "Cota de Mithril y Dardo" antes de saber cuanto daño hace la ficha del "Antro de Ella-Laraña".

La Compañía

P. ¿Puede la Compañía resultar destruida en una batalla? En otras palabras, si la última posición conocida de la Compañía está en la misma región que un ejército de los Pueblos

Libres y el seguimiento de la Compañía está en el "0" y dicho ejército es destruido, ¿está la Compañía destruida (según la regla de los personajes)?

R. No, La Compañía, y cualquier miembro de ésta que aún viaje con ella, no puede resultar destruida como resultado de un combate.

P. ¿Puede descansar y sanar la Compañía en un bastión amigo bajo asedio?

R. Sí, puede hacerlo.

P. ¿Puede la Compañía sanar en un bastión de la Sombra capturado por los Pueblos Libres?

R. No, la Compañía sólo puede Sanar en una ciudad o bastión de los Pueblos Libres, no controladas por. Esto significa ciudades y bastiones controlados por los Pueblos Libres al comienzo de la partida. Para Sanar, naturalmente, la ciudad o bastión debe permanecer en manos de los Pueblos Libres.

P. ¿Es necesario que el jugador de los Pueblos Libres oculte la Compañía antes de moverla después de haber declarado su localización?

R. No, declarar donde se encuentra la Compañía no obliga a descubrirla, así que la Compañía aún se considera oculta.

P. ¿Está la Compañía sujeta a las mismas restricciones de movimiento que los personajes de la Compañía cuando la abandonan? Específicamente, 1) ¿deben declarar que están en un bastión de la Sombra (deteniéndose en ese bastión) antes de atravesarlo?; 2) ¿la Compañía es incapaz de abandonar o entrar en una bastión de los Pueblos Libres asediado?

R. la Compañía no tiene las mismas restricciones que los miembros de la Compañía que la abandonan y no tiene que declarar su posición ni revelarse en los bastiones de la Sombra ni se quedan atrapados en los bastiones aliados asediados.

Personajes separados de la Compañía

P. ¿Puede un personaje que ha abandonado la Compañía volver a unirse a ella?

R. No, una vez se separa de la Compañía no es posible volver a unirse con ella.

P. ¿Si un grupo de personajes deja la Compañía, es necesario que todos muevan al mismo destino o pueden viajar cada uno a localizaciones diferentes? Las reglas parecen sugerir que todos deben ir a la misma región.

R. Deben mover al mismo destino.

P. ¿Puedo separar a un personaje de la Compañía cuando esta está en un bastión aliado asediado y dejar a dicho personaje dentro del asedio?

R. Sí, debes dejar al personaje en el bastión en ese caso.

Si el punto de inicio de la Compañía está en el bastión asediado, el personaje que abandona la compañía deberá empezar allí su movimiento y cómo no se le permite dejar la región, deberá permanecer en la fortaleza.

La única manera en la que el personaje pudiera salir del asedio, sería quedándose con la Compañía y declarando que ésta está fuera del asedio.

(La Compañía no es detenida nunca por los ejércitos, mientras que los personajes, una vez separados de la Compañía, deben seguir las reglas del movimiento de los personajes).

Combate

P. Saruman no puede abandonar Isengard, pero ¿puede utilizar su Liderazgo para atacar "desde" Isengard (contra el Vado)?

R. Sí, Saruman podría usar su habilidad de liderazgo

P. ¿Puede un personaje (por ejemplo, Aragorn, Gandalf, o menos probable, el Rey Brujo, la Boca de Sauron o Saruman) decidir salir de un bastión asediado con todas las unidades restantes, pero sin el personaje, hacia una muerte cierta? Sí, el bastión está perdido, pero el personaje y su dado de acción extra, no.

R. No, para que el líder/personaje pueda quedarse atrás, al menos una unidad debe quedarse con ellos.

P. ¿Puedo usar una tarjeta de combate que reduzca en dos mi liderazgo y aún así mantener cinco relanzamientos si tengo cinco Nazgûl y el Rey Brujo (un total de liderazgo de 7) liderando un ejército?

R. Sí, el número de relanzamientos de líder se calcula después de jugar cualquier tarjeta de combate y dado que el liderazgo en tu consulta es 5 (7-2) aún tendrían cinco relanzamientos después de reducir el liderazgo en 2. Además, esto no depende de la presencia del Rey Brujo, con siete Nazgûl funcionaría igual.

P. Si tengo cinco unidades y seis líderes presentes y consigo tres impactos en la tirada inicial de combate, ¿puedo lanzar los dos fallos hasta un total de seis veces, usando todo mi liderazgo?

R. No, nunca puedes volver a lanzar más dados de combate que los que fallaste en la tirada inicial.

P. Si capturas un bastión enemigo y después eres atacado por un ejército enemigo, ¿puedes retirarte a la fortaleza y exigir a tu oponente que te asedie?

Por ejemplo, un ejército de elfos de Lorien asedia y captura con éxito Dol Guldur. Después, un ejército de Mordor ataca Dol Guldur. El ejército de elfos desea retirarse a la fortaleza de Dol Guldur. ¿Puede hacerlo?

R. Sí

P. Si un personaje usa un dado de acción de personaje para atacar con un ejército, ¿debe el personaje/líder participar realmente en el ataque o puede permanecer simplemente en la región? Asumimos que tenía que participar en el ataque en lugar de quedarse detrás en la retaguardia, pero las reglas no parecen decir eso.

R. Siempre puedes usar al líder, incluso cuando el líder no pueda salir de la región (como en el caso de Saruman). Avanzar después del combate siempre es opcional, así que si no puede moverse no es ningún problema.

Efectos del Combate

P. Tengo algunos problemas interpretando algunos de los diferentes sucesos que afectan a un combate, ¿podrías explicarlos un poco?

R. Sigue estos pasos para evitar cualquier error y resolver los conflictos con sucesos en las cartas de combate.

- Lee en voz alta los efectos de las cartas de combate antes de iniciarlo. Presta especial atención a los que suceden en un momento concreto (antes de la tirada de combate,

después de la suerte del líder, antes de quitar las bajas, después de quitar las bajas, etc.).

- Sigue el procedimiento de combate normal, pero detente antes de que uno de esos sucesos detectados en el punto anterior tenga lugar y resuélvelo, olvídate del resto de sucesos que aún no estén activos.
- Continúa resolviendo el combate hasta que llegues al momento del segundo suceso y aplícalo, pero ten en cuenta el suceso anterior por que aún pueden estar haciendo efecto.
- Si dos efectos de combate se deben aplicar en el mismo momento y son contradictorios (por ejemplo, el jugador de la Sombra es el atacante y juega "Daño de Durin", lo que le permite hacer un ataque especial antes de la tirada de combate, y el jugador de los Pueblos libres usa "Rastreadores", que le permite retirar a su ejército antes de que el combate normal comience) se aplica primero lo indicado por la tarjeta del defensor. (En el ejemplo, el jugador de los Pueblos Libres retira a su ejército antes de que la Sombra pueda realizar su ataque especial).
- Si ambos efectos de combate modifican la tirada de combate y/o la suerte del líder, las modificaciones serán acumulativas (por ejemplo, si el jugador de los Pueblos Libres utiliza "Furia de los Ent", que le da un +2 a las tiradas de combate, y el jugador de la Sombra usa "Batalla Desesperada" que da a ambos ejércitos un +1 en la tirada de combate y en la suerte del líder, el resultado, considerando que la batalla ocurre en una región normal, sería que los Pueblos Libres impactan con un 2 ó más en la tirada de Combate y con un 4 ó más en la suerte del líder, mientras que la Sombra lo haría con un 4 ó más en ambas tiradas).

P. ¿Los efectos de la tarjeta de combate "Palabras de Poder" puede hacer que las habilidades de liderazgo de Gandalf el Blanco sean anuladas por un Nazgûl?

R. Sí, los efectos de la carta "Palabras de Poder" evitan que Gandalf use su liderazgo durante un turno de combate, pero además afecta a cualquier efecto de una carta de combate, como por ejemplo Andúril, que dependa de la habilidad o liderazgo de un compañero.

P. Algunos de los efectos de las cartas de combate dependen de que un Nazgûl esté presente lo que hace pensar que la palabra liderazgo en el texto esté utilizada de forma genérica, lo que plantea la pregunta: ¿qué efectos de las cartas de combate puede anular la presencia Gandalf el Blanco dado que anula el liderazgo de los Nazgûl?

R. Si la carta se refiere al liderazgo de los Nazgûl, entonces el Nazgûl tiene que ser capaz de usar su liderazgo para que la carta tenga algún efecto. Es decir, la presencia de Gandalf el Blanco puede hacer inútil la carta. Las cartas "Hedor repelente", "¡Son terribles!", "Cruelles como la muerte" y "Miedo y desesperación" son un ejemplo de este tipo de cartas. Sin embargo, si te fijas, la presencia de Gandalf el Blanco no impediría el uso de cartas como "Palabras de Poder" o "Hálito Negro" porque sólo dependen de la presencia de los Nazgûl y no de su liderazgo.

P. ¿Pueden los efectos de la carta de los Pueblos Libres "Muerte heroica" utilizarse para anular el golpe adicional de la carta de la Sombra "Mûmakil"?

R. "Mûmakil" se aplica después de la suerte del líder mientras que "Muerte heroica" se aplica antes de quitar las bajas.

Es decir, si después de la suerte del líder la situación de Sombra = 2 golpes y Pueblos Libres = 1 golpe, se aplica "Mûmakil" en este momento y el resultado se convierte en Sombra = 3, Libres = 1. En ese momento, antes de quitar las bajas, se aplica "Muerte Heroica" con lo que los Libres pueden reducir el número de golpes conseguidos por la Sombra.

P. ¿Se puede utilizar la carta "Daño de Durin" si están atacando un ejército de la Sombra en Moria?

R. El jugador de la Sombra puede utilizar esta carta si el ejército de la Sombra está siendo atacado a dos o menos regiones de Moria, así pues, el balrog puede ayudar si los sucios elfos atacan Moria.

P. ¿Se puede utilizar la carta de batalla "Brujerías de Orthanc" si es una unidad de Isengard la que está defendiendo el bastión?

R. "Brujerías de Orthanc" se puede utilizar para defender a un ejército de la Sombra en Orthanc o en cualquier otro bastión siempre que una unidad de Isengard esté en el ejército defensor.

P. ¿Cuando se quita la baja producida por la carta "Ataque tremendo"?

R. Se quita tras la suerte del líder, como una baja normal de la batalla.

P. Los efectos de la carta de combate de la Sombra "Acometida" y "Ataque incesante" utilizan la palabra eliminar, ¿significa eso que debes eliminar una unidad de élite entera considerándola como una sola unidad?

R. No, las palabras "eliminar unidad" se utilizan como sinónimo de golpe. Si quitas una unidad de élite al usar el efecto de "Ataque incesante", es como si hubieras quitado dos unidades, lo que te daría un ataque de +2; si quitas una unidad de élite con la carta "Acometida", tendrías dos ataques extras y si quitas dos unidades de élite, tendrías los cuatro ataques extras.

P. "Muro de escudos" te permite reducir el número de golpes antes de quitar las bajas, ¿se puede interpretar que funciona de forma genérica con todos los tipos de golpe

(Balrog de Moria, Acometida, etc.) o funciona sólo contra las tiradas de combate y la suerte del líder?

R. "Muro de escudos" te permite reducir los golpes en la fase donde se aplican las bajas, es decir, después de las tiradas de combate y la suerte del líder. Por ello, las cartas que provocan bajas antes o después del combate (por ejemplo, "Balrog de Moria", Acometida, etc.) se aplicarán antes o después del combate y la carta "Muro de escudos" no podrá afectarlas.

P. ¿Se puede utilizar la carta "Rastreadores" para retirar a un ejército de los Pueblos Libres de un asedio?

R. No, un ejército defensor nunca puede retirarse de un asedio.

P. ¿La tarjeta de batalla "A la luz del día" dura una asalto de combate o todo el combate?

R. Un asalto. Todos los efectos de las cartas de combate duran sólo un asalto.

P. No estoy seguro de cómo se usan las cartas de combate "Uno para el Señor Oscuro" y "Es un regalo". Puedes explicar cómo funcionan.

R. En el caso específico de "uno para el señor oscuro", la tarjeta se utilizaría con un ejército de la Sombra que atacara a otro de los Pueblos Libres donde estuviera la Compañía y también en el caso de que el ejército de la Sombra estuviera en una región con la Compañía y fuera atacado por un ejército de los Pueblos Libres.

En el caso específico de "Es un regalo", la tarjeta se utilizaría con un ejército de los Pueblos Libres que atacara a un ejército de las Sombra que estuviera en la misma región que la Compañía y también en el caso de que el ejército de los Pueblos Libres estuviera en una región con la Compañía y fuera atacado por un ejército de la Sombra.

Retiradas del combate

P. ¿Puede un ejército retirarse a una región que contenga un marcador de control enemigo?

R. No, sólo puedes retirarte a una "región libre", es decir, una región libre de ejércitos enemigos y/o enclaves controlados por el enemigo. Una región que contenga un bastión enemigo se considerará libre si dicho bastión está asediado.

P. ¿Puedes retirarte a una región que contenga un bastión bajo asedio si tu bando es el que está haciendo el asedio?

Las reglas dicen: "si el jugador defensor opta por una retirada, su ejército deberá retirarse a una sección adyacente. La región elegida debe estar libre de unidades enemigas y no puede tener un enclave enemigo o capturado por éste".

R. Si, como se explica en "Como reforzar un asedio", el área alrededor de un bastión asediado se considera libre a efecto de movimiento (y retiradas también) de los aliados de los sitiadores.

Cartas de sucesos

P. ¿Puedo usar una carta de sucesos que me permite reclutar unidades si la región o regiones donde está permitido el enrolamiento...

a) están ocupadas por un ejército enemigo?

b) contienen uno de mis enclaves, pero este ha sido ocupado por el enemigo?

R. No puedes utilizar una carta de reclutamiento para enrolar en una región ocupada por el enemigo o con un marcador de control enemigo, así que aunque el enemigo no haya dejado ningún ejército en un enclave capturado, no puede enrolar nuevas unidades en él.

P. "Un poder demasiado grande": ¿qué pasa si la Sombra está asediando Lorien, Rivendel o los Puertos Grises cuando el jugador de los Pueblos Libres usa esta carta?

R. la Sombra no podrá pasar por estas regiones ni reforzar las unidades que están asediando. El ejército en la región no está obligado a irse, pero no puede atacar el bastión mientras la carta no sea desactivada.

P. "Hacha y arco": ¿el jugador de los Pueblos Libres puede utilizar esta carta para reducir el número obtenido en una ficha de caza después de que la Sombra jugara la carta "Cosa inmunda del abismo"?

R. Sí, puede.

P. ¿Se puede utilizar más de una tarjeta de protección para proteger a la compañía en respuesta a la carta de la Sombra "Cosa inmunda del abismo" y, si al hacer esto, el daño es cero, entonces no habrá ninguna baja en la Compañía?

R. No, porque sólo se puede usar una carta de "protección" en cada momento (las cartas dicen que tras reducir el daño el resto del daño de la caza se aplica normalmente).

P. "Balrog de Moria": ¿qué ocurre si la Compañía declara que está en Lorien en la fase de Compañía moviendo a través de Moria y la tarjeta del Balrog está en la mesa y la fila de caza extraída muestra un icono de revelar la posición de la Compañía? Se ignora porque la Compañía ya ha revelado su posición en Lorien o la ficha de revelar de la caza hace que la Compañía deba desandar su camino un paso y buscar un destino final en una región sin bastiones del Pueblo Libre.

R. Cuando se declara donde está la Compañía, la miniatura de ésta se mueve paso a paso en el tablero de juego y cuando atraviese Moria es cuando se debe sacar la ficha de caza, con el resultado comentado es imposible que la Compañía acabe su movimiento en Lorien.

P. "Corsarios de Umbar": ¿Puede un ejército de los Pueblos Libres en Dol Amroth retirarse al bastión después del combate si es atacado mediante esta carta?

R. Sí.

P. "Hombres muertos del sagrario": ¿puede Trancos/Aragorn no reclutar ninguna unidad?

R. Sí.

P. "Hombres muertos del sagrario": ¿Qué pasa si el ejército de la Sombra atacado no tiene ninguna región libre adyacente a la que retirarse y, por tanto, es incapaz de hacerlo?

R. Si no puede retirarse, entonces el ejército entero, incluyendo Nazgûl y esbirros, es destruido.

P. ¿Puede la "Locura de Denethor" usarse contra Trancos/Aragorn como si fueran un líder de los Hombres Libres?

R. No, no puede usarse con los Compañeros, sólo con los líderes normales.

P. "Terribles encantamientos": ¿un bastión asediado cuenta como adyacente?

R. Sí.

P. "Terribles encantamientos": ¿puedo utilizar esta carta para atacar un ejército de los Pueblos Libres con un ejército liderado por un Nazgûl si el ejército pertenece a una nación que aún no está en guerra?

R. Sí, siempre se considera que los Nazgûl están en guerra y son los únicos que atacarían.

P. "Terribles encantamientos": ¿qué le ocurre a los líderes y Compañeros si mato a todas las unidades del ejército con esta carta?

R. Los líderes morirían dado que no pueden permanecer en una región sin un ejército, pero cualquier Compañero presente permanecería ya que sólo mueren si el ejército es destruido en combate.

P. "Montaraces de Faramir": ¿qué le pasa a los Nazgûl y a los esbirros en la región si mato a todas las unidades del ejército con esta carta?

R. Tanto los Nazgûl como los esbirros están a salvo ya que sólo mueren cuando todas las unidades del ejército que les acompaña perecen en combate.

P. "Los guerreros Uruk-Hai": ¿puede el jugador de la Sombra degradar una unidad de élite para mantener los ataques después de haber jugado el tercer turno de asedio de esta carta, a semejanza de cómo se hace en los asedios normales?

R. Sí.

P. "Cosa inmundas del abismo": ¿se puede utilizar esta carta cuando la Compañía esté dentro de Mordor? La redacción de la tarjeta parece indicar que no se puede.

R. Sí, puedes usarla cuando la Compañía esté en Mordor. La carta está escrita con una redacción inversa. No dice cuando hay que usar la carta sino cuando no se puede usar, en este caso, cuando esté en un enclave de los Pueblos Libres.

P. "Cosa inmundas del abismo": ¿qué pasa si la ficha de caza extraída muestra un daño cero o negativo (las cazas de fichas especiales de los Pueblos Libres)?

R. Si la ficha de caza muestra un daño "cero", "-1" o "-2", la Compañía y los compañeros estarán a salvo y no habrá bajas.

P. Algunas cartas de sucesos de la Sombra ("Cosa inmundada del abismo", "Daño de Isildur" y "Patrulla de Orcos") exigen coger una ficha de caza, ¿qué ocurre con las fichas de Ojo? ¿Se devuelven a la provisión de la caza cuando la Compañía entra en Mordor o se descartan para siempre?

R. Se colocan a un lado y se reintegran a la provisión de caza cuando la Compañía entra en el Camino de Mordor. Las únicas fichas de Ojo que se descartan para el resto de la partida son aquellas que se sacan cuando la Compañía está en Mordor y se extrae la ficha del Ojo después de jugar la carta de sucesos "Reto del Rey".

P. "La Compañía Gris": ¿qué ocurre si Trancos/Aragorn está con un ejército sin ninguna unidad regular? ¿Puede el jugador de los Pueblos Libre utilizar la carta para enrolar una unidad de élite?

R. Si no hay unidades regulares en el ejército de Trancos/Aragorn, lo único que conseguirás es robar dos cartas de estrategia.

P. "Grond, Martillo Infernal: ¿puede el jugador de la Sombra degradar una unidad de élite para mantener los ataques después de haber jugado el tercer turno de asedio de esta carta, a semejanza de cómo se hace en los asedios normales?

R. Sí.

P. ¿Qué ocurre si utilizo una carta de enrolamiento, como "Guardias de la ciudadela", y las unidades enroladas se deben colocar en una ciudad bajo asedio en la que no queda espacio dentro del bastión?

R. El efecto de la carta se jugará hasta su máximo potencial, así en "Guardias de la ciudadela" se utiliza y Minas Tirith está bajo asedio con cinco unidades dentro del bastión, sólo se colocará el líder. Lo mismo pasaría si el número de unidades en una región es diez y la carta hiciera que se superase.

P. "Cuerno de Gondor": ¿el jugador de los Pueblos Libres puede utilizar esta carta para reducir el número obtenido en una ficha de caza después de que la Sombra jugara la carta "Cosa inmundada del abismo"?

R. Sí, puede.

P. ¿Se podría usar más de una carta de protección en respuesta a la carta "Cosa inmundas del pantano" y si, tras esto, se reduce el daño a cero, evitar que muera algún miembro de la Compañía?

R. No, porque sólo se puede usar una carta de protección en cada momento (observa que la carta dice que el daño restante de la caza se aplicará normalmente).

P. "Iré solo": ¿se puede utilizar esta carta si Gollum es el guía de la Compañía para, simplemente, sanar un punto de corrupción o debe realmente el jugador separar a un miembro de la Compañía para que la tarjeta tenga efecto?

R. Debes separar a un Compañero; la separación es una condición previa: "Separa a...". Observa que no ocurre lo mismo con la tarjeta "Una Ida y una Vuelta". En ella pone: "separa..." y "si Gimli..." como dos acciones independientes.

P. "Daño de Isildur": ¿puede usarse esta carta cuando la compañía está dentro de Mordor? La redacción de la tarjeta parece sugerir que no se puede.

R. Sí, puedes usarla cuando la Compañía esté en Mordor. La carta está escrita con una redacción inversa. No dice cuando hay que usar la carta sino cuando no se puede usar, en este caso, cuando esté en un enclave de los Pueblos Libres.

P. ¿La carta "¡Los Nazgûl atacan!" permite relanzar un dado por la presencia de un Nazgûl en la misma región que la Compañía?

R. Sí, todos los relanzamientos de la caza y las modificaciones normales se aplican.

P. "Patrulla de Orcos": ¿puede usarse esta carta cuando la compañía está dentro de Mordor? La redacción de la tarjeta parece sugerir que no se puede.

R. Sí, puedes usarla cuando la Compañía esté en Mordor. La carta está escrita con una redacción inversa. No dice cuando hay que usar la carta sino cuando no se puede usar, en este caso, cuando esté en un enclave de los Pueblos Libres.

P. Si la carta "La Palantir de Orthanc" está en juego sobre la mesa y Saruman es eliminado como una baja, ¿se quita la carta del juego?

R. Sí.

P. Si uso la carta "Furia de los dunlendinos" para reclutar nuevas unidades en Acebeda, ¿aún puedo mover unidades desde las Tierras Brumas meridionales a la región de Acebeda? Es un movimiento de dos regiones, pero la carta sólo dice que los muevas hasta allí, ¿se menciona en algún sitio que deba ser un movimiento normal?

R. Puedes hacerlo. Las cartas de suceso rompen, a menudo, las reglas normales del juego.

P. "Regreso a Valinor": ¿puede el jugador de los Pueblos Libres elegir que unidades elfas elimina?

R. Sí (en cada bastión después de determinar el número de bajas).

P. "Regreso a Valinor": ¿qué le pasa a los líderes y a los compañeros en los bastiones elfos si todas las unidades elfas mueren como consecuencia de esta carta?

R. Los Compañeros están a salvo ya que ellos sólo se mueren si el ejército con el que están es destruido en una batalla, pero los líderes, sin embargo, serán eliminados porque no pueden existir sin unidades de ejército.

P. "Sombras sobre las Montañas Nubladas": Esta carta permite enrolar en Monte Gram, pero allí no hay ningún enclave para enrolar, ¿es un error? ¿Debería ser el Monte Gundabad?

R. La carta está bien, es el Monte Gram.

P. ¿Puede la carta de ejército "El espíritu de Mordor" utilizarse contra un ejército de Isengard liderado por Nazgûl ya que los Nazgûl son tropas de Mordor?

R. No, sólo puedes utilizar esta tarjeta contra un ejército de la Sombra compuesto por unidades de diferentes naciones. Los Nazgûl no son unidades, son líderes.

P. "El espíritu de Mordor": ¿que ocurre con los Nazgûl y los esbirros si elimino a todas las unidades del ejército con esta tarjeta?

R. Ambos, Nazgûl y esbirros están a salvo ya que sólo se eliminan si todas las unidades con las que van son eliminadas en batalla.

P. "Una ida y una vuelta": ¿Estoy obligado a separar a un miembro de la Compañía para hacer lo que pone el segundo párrafo y así activar y mover las naciones en el seguimiento político?

R. No, ambas acciones no son secuenciales. Para hacer la segunda no es obligatorio cumplir la primera, aunque si ambas acciones son posibles, deberán realizarse las dos.

P. "Una ida y una vuelta": ¿es obligatorio que Gimli o Legolas se hayan separado de la Compañía a fin de activar y mover las naciones en el seguimiento político?

R. No, la carta se aplica en su interpretación más amplia (por ejemplo, si no tienes un compañero para separar de la Compañía, pero quieres utilizar la segunda acción de la carta, ésta tendrá lugar). Puedes utilizar esta carta aún cuando no queden miembros en la Compañía y usar los beneficios políticos si Gimli o Legolas están donde se les necesita.

P. "Amenazas y promesas", dos preguntas:

A) ¿se aplica a todas las naciones pasivas o el jugador de la Sombra elige a una nación pasiva a la que "amenazar"?

B) la carta se retira de la mesa cuando una nación avanza en el seguimiento político debido a un ataque o a la acción de un Compañero. ¿No entiendo qué Compañero tiene la habilidad para adelantar una nación o descartar esta carta?

R. A) Se aplica a todas las naciones pasivas.

B) Boromir, Legolas y Gimli son los únicos compañeros capaces de descartar la tarjeta ya que ellos tienen las siguientes habilidades especiales:

Príncipe del Bosque Negro:

Si Legolas está en un bastión de los elfos, puede usar cualquier dado de acción para avanzar un paso a la nación elfa en el seguimiento político.

Enano de Erebor:

Si Gimli está en un bastión enano, puede utilizar cualquier dado de acción para adelantar un paso a la nación enana en el seguimiento político.

Alto Guardián de la Torre Blanca:

Si Boromir está en un bastión de Gondor, puede usar cualquier dado de acción para avanzar un paso a la nación de Gondor en el seguimiento político.

P. "Durante un día y una noche" : ¿puede un ejército con esta carta recoger o dejar unidades en la primera región por la que pasa?

R. No, el ejército está definido al principio de la acción y una acción nunca puede interrumpirse.

P. ¿Puede utilizarse la carta "Hasta la última batalla" dentro y fuera de Mordor?

R. Sí.

P. En la carta de "Lengua de Serpiente" dice: "sólo un compañero o la Compañía pueden activar Rohan". Sin embargo, en ninguno de los textos de las tarjetas de los compañeros se refiere a la activación de Rohan. ¿Puede Gandalf separarse de la Compañía y viajar a Edoras, activar Rohan y descartar la carta de Lengua de Serpiente?

R. Sí.

P. ¿Puede el jugador de los Pueblos Libres avanzar la nación de Rohan en el seguimiento político mientras está en juego la carta "Lengua de Serpiente"?

R. Sí, la carta sólo impide la activación de Rohan (dar la vuelta a la ficha y ponerla sobre el lado activo).

P. Si la carta de "Lengua de Serpiente" está en juego y el jugador de la Sombra activa al Rey Brujo, ¿Rohan se activará?

R. No, la carta indica que Rohan permanecerá inactivo excepto si suceden las cosas indicadas en la carta.

Los Compañeros

P. ¿Las habilidades especiales de las cartas de los personajes se pueden usar vez por acción o una vez por turno? Por ejemplo, la habilidad de enrolamiento de Saruman.

R. Si no se indica otra cosa, una vez por acción.

P. Cuando hay un personaje (compañero o esbirro) en una región con un ejército aliado, ¿ese personaje se convierte automáticamente en el líder de ese ejército?

R. Sí, los personajes son los líderes del ejército aliado automáticamente.

P. Puede un grupo de Compañeros (que ya han dejado la Compañía) y está en la misma región mover a diferentes regiones con el mismo dado de acción de personajes o deben continuar viajando al mismo destino?

R. Pueden moverse a diferentes localizaciones.

P. ¿Puede el jugador de los Hombres Libres mover a los compañeros a través de los bastiones de la Sombra?

R. Sí, puede mover a los compañeros (una vez separados de la Compañía) a través de los bastiones de la Sombra, pero terminarán el movimiento de ese turno en la región del bastión. Entonces, en el siguiente turno del jugador de los Pueblos Libres, podrá usar un dado de personaje adicional (o una voluntad del oeste convertida adecuadamente) para sacarlos de la región del bastión.

P. Algunos miembros de la Compañía (Legolas y Gimli) no tienen dos tipos diferentes de texto (del tipo "Si guía la Compañía" y cuando la deja). ¿Significa esto que pueden utilizar su habilidad mientras aún estén en la Compañía? En otras palabras, ya que al principio del juego la Compañía está declarada en Rivendel, ¿podría Legolas usar su habilidad para hacer avanzar a la nación elfa a lo largo del seguimiento político ese turno?

R. No, debe separarse de la Compañía para poder utilizar su habilidad política.

P. ¿Puede el jugador de los Pueblos Libres mover a sus compañeros a un bastión bajo asedio?

R. No, el jugador de los Pueblos Libres no puede hacer entrar a los compañeros en un bastión bajo asedio excepto que una carta de sucesos así se lo permita (tales como "Gwaihir, señor de los vientos" o "Probaremos que somos más rápidos").

P. ¿Puede el jugador de los Pueblos Libres sacar a los compañeros de un bastión asediado?

R. No, no puedes sacar a un compañero de un asedio. Hay, sin embargo, una excepción:

Trancos/Aragorn (y cualquier compañero que vaya con él) pueden salir del abismo de Helm con la carta "Hombres Muertos de Sagrario" incluso si el bastión está asediado.

P. ¿Puede Gollum resultar eliminado mediante la Caza? En otras palabras, ¿puede la Compañía elegir descartarse de Gollum (incluso aunque no sea el guía) cuando se recibe daño de la Caza?

R. ¡No!

P. ¿Puede usarse a Gollum para revelar a la Compañía en el paso final del Camino de Mordor (Monte del Destino) y reducir la corrupción en uno incluso si la ficha de caza había hecho que llegaran a 12 puntos de corrupción? Pensamos que no puede llegar a 12 porque eso haría que el jugador de los Pueblos Libres perdiera inmediatamente.

R. La corrupción no puede ser 12 cuando termina la Caza, así que sí, sí puedes. Este uso de Gollum recrea el final "histórico": la intervención de Gollum haciendo que gane la partida perdida por la Compañía.

P. Si una ficha de daño o descubrir (sin el símbolo de "alto") es extraída cuando la Compañía está en Mordor y el último guía muere para reducir la corrupción, ¿se puede usar entonces a Gollum (como nuevo guía) para cancelar el icono de descubrir de la ficha de caza?

R. No, el icono de revelar de la ficha de Caza se aplica en el mismo momento que el resto de la Caza y Gollum debería ser el guía de la Compañía en ese momento para poder usar su habilidad.

P. ¿Puede Trancos/Aragorn resultar muertos si no comandan ninguna unidad de combate?

R. Trancos puede convertirse en una baja como resultado de una caza si el permanece con la Compañía. Trancos/Aragorn puede morir como consecuencia de la tarjeta "Reto del Rey".

P. ¿Puede Trancos ser convertido en Aragorn, Heredero de Isildur en Minas Tirith, Pelargir o Dol Amroth si el bastión ha sido capturado por la Sombra?

R. No, Trancos sólo puede ser coronado en una ciudad/bastión que esté controlada por los Pueblos Libres.

P. ¿Puede Trancos convertirse en Aragorn, Heredero de Isildur, si está en la región de Minas Tirith mientras ésta está bajo asedio?

R. Si Trancos estaba en Minas Tirith antes de que el asedio comenzara y se retiró al bastión, entonces sí, se le puede coronar como Aragorn, Heredero de Isildur. Sin embargo, si el bastión está bajo asedio y Trancos no estaba en la región en el momento de iniciarse, no podrá entrar en el bastión y no podrá ser coronado.

P. Cuando Gandalf el Blanco entra en juego, ¿puede hacerlo incluso en un bastión elfo asediado?

R. Sí, si Gandalf el Gris está muerto, Gandalf el Blanco puede resucitar en un bastión bajo asedio. Si Gandalf el Gris está en un bastión bajo asedio, puede convertirse en Gandalf el Blanco con un resultado del dado de acción de "Voluntad del Oeste".

P. Si Merry o Pippin son los guías de la Compañía, ¿pueden ambos separarse para reducir el daño?

R. Sí, en cuanto uno se separe, el otro pasa a la posición de Guía de la Compañía y puede hacer lo mismo (separarse) para seguir reduciendo el daño.

P. Si ambos hobbits se separan a la vez de la Compañía, ¿es necesario que muevan a la misma región o pueden viajar a diferentes regiones?

R. Siempre tienen que mover como grupo, igual que si separas cualquier grupo de compañeros.

P. Si saco a un hobbit de la Compañía con su habilidad de Guía cuando sale una ficha de Caza con el icono de revelar, ¿desde dónde debe moverse el hobbit? ¿Desde dónde la Compañía ha sido revelada o desde donde estaba antes de ser revelada?

R. Le (o les) separarás desde el lugar donde la Compañía ha sido revelada; en realidad esto representa que se han separado en la región donde la Compañía se había revelado previamente antes de que la Caza le obligara a revelarse de nuevo (añadiendo a su nivel los pasos acumulado en el seguimiento de la Compañía como se hace en una separación normal).

P. ¿Se puede usar la habilidad especial de Merry y Pippin en Mordor?

R. No, no pueden separarse. Más exactamente, si se separan se eliminan, así que el uso que puedes darles es el mismo que el de cualquier personaje de la Compañía, eliminarlos para reducir en uno el daño de la Caza.

P. Si Merry y Pippin son eliminados mientras están en la Compañía (debido quizá a una eliminación al azar), ¿cuándo y dónde vuelven?

R. Pueden volver en cualquier momento posterior usando un dado de acción, colócalos como si se hubieran separado de la Compañía en ese momento. Esto cuenta como una acción para descartar cartas que el enemigo hubiera podido poner en la mesa (por ejemplo, "La Palantir de Orthanc").

P. Si Merry o Pippin son eliminados en Mordor, ¿pueden volver?

R. No, porque vuelven como "parte separada de ésta" y todos los compañeros separados en Mordor se eliminan. (Aún así, Gandalf el Blanco sí podría volver si el Gris cae en Mordor).

P. ¿Dónde se coloca a Merry o Pippin mediante la habilidad de ¡Traedlos vivos! si la Compañía está en un bastión asediado?

R. En este caso, debes colocar al hobbit o a los hobbits en el bastión asediado.

Si la Compañía inicia su movimiento en un bastión asediado, el hobbit o los hobbits inician su movimiento de separación allí, pero como no pueden dejar la región, deben permanecer en el bastión.

Los esbirros

P. ¿Las habilidades especiales de las cartas de personaje se pueden utilizar una vez por dado de acción o una vez por turno? Por ejemplo, la habilidad de enrolamiento de Saruman.

R. Una vez por acción si no se indica otra cosa.

P. Cuando hay un personaje (compañero o esbirro) en una región con un ejército aliado, ¿ese personaje se convierte automáticamente en el líder de ese ejército?

R. Sí, los personajes son los líderes del ejército aliado automáticamente.

P. ¿Puedo enrolar esbirros de la Sombra en un bastión asediado por los Pueblos Libres?

R. Sí, al igual que Gandalf el Blanco que puede volver a la vida en un bastión elfo asediado.

P. El Rey Brujo cuenta como un Nazgûl específicamente cuando lucha contra Gandalf el Blanco? En otras palabras, ¿Gandalf el Blanco anula el liderazgo del Rey Brujo?

R. El Rey Brujo siempre se considera un Nazgûl (incluyendo cualquier referencia de las cartas de sucesos a los Nazgûl excepto que el texto de la carta o indique específicamente), así pues, sí, Gandalf el Blanco anula el liderazgo del Rey Brujo.

P. ¿El rey brujo es inmortal como el resto de los Nazgûl? ¿Se le puede reenrolar en la partida o si es eliminado se le retira permanentemente del juego como al resto de los esbirros de la Sombra?

R. El rey Brujo se elimina permanentemente y no puede ser enrolado de nuevo como el resto de los Nazgûl.

P. ¿La habilidad de "Servidores de la Mano Blanca" de Saruman permite enrolar dos unidades de élite en una acción de enrolamiento? Dicho de otra forma, ya que se pueden enrolar dos líderes en una acción de enrolamiento y sus unidades de élite se consideran líderes, ¿puede Saruman aprovecharse de esta habilidad para enrolar dos unidades de élite? Asumimos que no, pero como la tarjeta dice "a todos los efectos de acciones y combates".

R. Es un exceso. La habilidad no permite enrolar dos élites en diferentes enclaves.

P. La habilidad "La voz de Saruman" puede utilizarse para cambiar 2 unidades regulares por dos de élite en Orthanc si está sitiado.

R. ¡No! No se puede enrolar unidades en bastiones bajo asedio excepto que así te lo permita alguna carta de sucesos. Si Orthanc está asediado, Saruman es incapaz de cambiar los regulares por unidades de élite.

P. ¿Puede Saruman sobrevivir si está sólo en Orthanc cuando un ejército de los Pueblos Libres entra en la región de Orthanc manteniendo así su dado de acción extra para la Sombra? Las reglas indican que los personajes solitarios no pueden ser eliminados por los ejércitos enemigos.

R. Si Saruman está sólo en Orthanc y un ejército de los Pueblos Libres entra en Orthanc, Saruman no es eliminado (como cualquier otro personaje en una situación similar), pero debe permanecer en la región.

Una consecuencia sería que las capacidades de enrolamiento de Isengard (la voz de Saruman) ya no se podrán usar más, no podrá enrolarse ninguna unidad más. Sin embargo, las unidades de élite de Isengard, aún contarán como líderes y el dado de acción extra proporcionado por Saruman a la Sombra se seguirá utilizando.

Saruman puede ser eliminado usando las cartas de sucesos de los Ent.

Los Nazgûl

P. ¿Pueden los Nazgûl por sí mismos capturar un bastión o necesitan un ejército? Asumimos que necesitan un ejército.

R. Correcto, necesitan un ejército.

P. ¿Puede un Nazgûl entrar en un bastión aliado bajo asedio?

R. Sí, los Nazgûl son bestias voladoras lo que les permite evitar a los ejércitos de asedio y entrar en fortalezas aliadas bajo asedio.

Política

P. Si se usan varios dados de acción para realizar un asedio sobre una ciudad (un asalto cada dado de acción), ¿cada dado hará avanzar una posición a la nación asediada en el seguimiento político?

R. Sí, cada dado de acción cuenta como un ataque diferente.

P. ¿Puede un sólo ataque sobre una unidad defensora de un bastión causar que la nación se active y avance dos pasos en el seguimiento político?

R. Sí, el ataque inicial activará la nación y le adelantará un paso en el seguimiento político. Si el bastión es capturado por el enemigo, la nación avanzará otro paso en el seguimiento político.

P. ¿La posición de cada nación individual dentro de cada paso político es significativa? Es decir, si uso un dado de enrolamiento para avanzar un paso político, ¿debo avanzarla un paso entero o una posición dentro de cada paso? Por ejemplo, ¿puedo usar un dado de reclutamiento para mover Isengard a la posición de "En Guerra" o por el contrario debo usar dos (uno para adelantar a la ficha de Sauron y otro para llevarlos a la posición de "En Guerra")?

R. Avanzar un paso en el seguimiento político es lo mismo que avanzar un cuadro entero dentro del seguimiento.

P. Las reglas dicen que una nación en estado "pasivo" se activará "tan pronto como un compañero capaz de ejercer presión política sobre esa nación entre en una de sus ciudades o bastiones". ¿El compañero no tiene por qué terminar su movimiento allí, verdad? Por ejemplo, ¿puede Gandalf activar El Norte y a los enanos en un movimiento viajando desde el Reino de los Bosques a Valle y a Erebor?

R. No, el personaje debe pararse en la ciudad o el bastión para activar a la nación.

P. ¿Qué cartas de sucesos constituyen un ataque a efectos políticos?

R. Las siguientes cartas se consideran un ataque a efectos políticos (es decir, activaciones y movimiento en las naciones en el seguimiento político):

Cartas de los Pueblos Libres:

"El espíritu de Mordor"

"Montaraces de Faramir"

"Despertar de los Ents" (las tres cartas)

Cartas de la Sombra:

"Terribles Encantamientos"

"Regreso a Valinor"

Las cartas siguientes inician un ataque, y se considera un ataque a efectos políticos, pero el ataque lo hace un ejército y no la propia tarjeta:

Cartas de los Pueblos Libres:

"Ayuda inesperada"

Cartas de la Sombra:

"Grond, Martillo Infernal"

"Los guerreros Uruk-Hai"

"Los Nueve han salido otra vez"

"Órdenes del Capitán Negro"

"Corsarios de Umbar"

Reglas para tres y cuatro jugadores

P. ¿Qué cartas de sucesos puede utilizar cada facción en una partida multi-jugador?

R. A continuación te indicamos una lista completa de las cartas que puede usar cada facción:

Cartas de Personaje:

Jugador Sauron: "Grond, Martillo Infernal" y "Órdenes del Capitán Negro".

Jugador Saruman: "La Palantir de Orthanc" y "Lengua de Serpiente"

Cualquier jugador Sombra: "Agotados por el dolor y los esfuerzos", "Antro de Ella-laraña", "Atracción del Anillo", "Balrog de Moria", "Bandadas de Crebain", "Batida de los Nazgûl", "Cirios de los cadáveres", "Continúo avanzando", "Cosa Inmunda del Abismo", "Daño de Isildur", "¡Dáselo a nosotros!", "¡El Anillo es mío!", "El ojo sin párpado", "Herida de Morgul", "La disolución de la Comunidad", "¡Los Nazgûl atacan!", "Los Nueve han salido otra vez", "Patrulla de orcos", "Terribles encantamientos" y "Tiempo inclemente".

Cualquier jugador de los Pueblos Libres: Todas las cartas de personajes pueden ser utilizadas por ambos jugadores.

Las cartas estratégicas

Jugador Sauron: "El Rey ha sido descubierto", "Monstruos alertados", "Olog-Hai", "Orcos multiplicándose de nuevo", "Pozos de Mordor", "Regreso del Rey Brujo", "Sombras sobre las montañas nubladas" y "Troll de las montañas".

Jugador Saruman: "Corsarios de Umbar", "Furia de los dunlendinos", "Horda del Este", "Los guerreros Uruk-Hai", "Muchos reyes al servicio de Mordor", "Semiorcos y trasgos" y "Un nuevo poder está apareciendo".

Cualquier jugador de la Sombra: "Acantonamientos de una guerra muy premeditada", "Amenazas y promesas", "Cuervo de la tempestad", "Día sin alba", "La Sombra se alarga", "La Sombra se mueve", "Las Sombras se cierran", "Locura de Denethor" y "Regreso a Valinor".

Jugador elfos/Gondor: "Arqueros de Thranduil", "Barcos de Cirdan", "Estirpe de Glorfindel", "Galadrim de Celeborn", "Guardias de la ciudadela", "Imrahil de Dol Amroth", "Montaraces de Faramir" y "Un poder demasiado grande",

Jugador El norte/Rohan/enanos: "El poder de Tom Bombadil", "Éomer, hijo de Éomund", "Espadas en Eriador", "Grimbeorn el Viejo, hijo de Beorn", "Guardia de Dain Pie de Hierro", "Hombres del Rey Brand", "Jinetes de Théoden", "La flecha Roja", "Libro de Mazarbul" y "¡Peligro! ¡Fuego! ¡Enemigos!"

Cualquier Jugador de los Pueblos Libres: "Ayuda inesperada", "Durante un día y una noche", "El espíritu de Mordor", "Hasta la última batalla", "Sabiduría de Elrond" y "Sendas de los hombres salvajes".

P. ¿Ambos jugadores del mismo bando pueden beneficiarse de una carta de sucesos jugada en la mesa? (Por ejemplo, ¿puede el jugador de Sauron beneficiarse de la carta "La Palantir de Orthanc"?)

R. Las cartas indican qué jugador puede usarlas, "La Palantir de Orthanc" sólo la puede usar el jugador que lleve a Saruman mientras que "Daño de Durin" la puede utilizar cualquier jugador que comande al ejército atacante y así sucesivamente.

P. ¿Se puede usar la tarjeta de suceso "La Sombra se mueve" para mover cualquier ejército de la Sombra o sólo los que controlas?

R. Sólo los que tienes bajo tu control.