

# La Guerra dell'Anello - FAQ ver 1.6

(A cura di Michele Lo Mundo)

## Svolgimento del Gioco

### **(v1.6) D: Cosa si intende per “Regione Libera”?**

R: Una Regione Libera è una Regione senza eserciti nemici e/o Insediamenti controllati dal nemico. Una Regione contenente una Fortezza nemica si considera Libera se stai assediando la Fortezza.

### **(v1.6) D: Potete spiegarmi come si usano i segnalini Rimpiazzati dell'Esercito?**

R: Togli le unità dalla mappa e mettile tra le Perdite (questo vale anche per l'Ombra) e rimpiazzale con i segnalini. Se scegli un segnalino come perdita, rimuovi semplicemente il segnalino, e se apparteneva all'Ombra sposta dalle Perdite ai Rinforzi un numero di unità pari alle Perdite appena subite. Per sostituire un segnalino Rimpiazzo sulla mappa, rimpiazzalo semplicemente con l'unità corrispondente, prendendola dalle Perdite.

### **(v1.6) D: Cosa accade se al termine di un turno l'Ombra ha accumulato 10 Punti Vittoria e i Popoli Liberi hanno accumulato 4 Punti Vittoria, raggiungendo entrambi le Condizioni di Vittoria Militari?**

R: Il regolamento afferma chiaramente (vedi paragrafo “Vincere la partita a pag 21) che le Condizioni di Vittoria con un numero più basso hanno la precedenza su quelle con un numero più alto, quindi, nel caso in questione, l'Ombra uscirebbe vittoriosa dalla Guerra dell'Anello.

### **(v1.6) D: Lamedon è una Regione Costiera?**

R: Sì.

**D: Presumo che l'espressione su di una carta “Metterla in gioco sul tavolo...” significa utilizzare un dado Azione appropriato e dopo giocare la carta sul tavolo, dove non conta ai fini del limite massimo di carte in mano, giusto?**

R: Sì!

**D: Al termine della partita, se ho conquistato una Fortezza e successivamente mi sono ritirato dentro di essa, possiedo ancora la Regione ai fini dei Punti Vittoria? In altre parole, se un Esercito mi sta assediando in una Fortezza che ho precedentemente conquistato, ricevo sempre i Punti Vittoria per la Fortezza sotto il mio controllo?**

R: Sì.

---

## I Dadi Azione

**D: Quando si aggiunge alla Riserva dei Dadi Azione il Dado aggiuntivo (dato dall'entrata in gioco di Gandalf il Bianco, Aragorn e i Servitori)? E quando viene rimosso, se il Personaggio muore in battaglia?**

R: Il dado Azione si aggiunge all'inizio del turno successivo a quello in cui entra in gioco il Personaggio in questione. Si elimina all'inizio del turno successivo a quello in cui è stato eliminato il Personaggio in questione.

**D: Posso decidere, nel mio turno, di scartare un Dado Azione invece di eseguirne gli effetti?**

R: Sì, puoi farlo. Ricorda che scartare un Dado Azione conta sempre come un'azione, per cui non puoi, ad esempio, scartare un Dado Azione e subito dopo usarne un altro.

**D: Nel regolamento, nella tabella con le icone illustrate sui dadi Azione, vedo un'icona ESERCITO sia sui dadi dell'Ombra, che sui dadi dei Popoli Liberi. Tuttavia tutti i miei dadi dei Popoli Liberi hanno 2 icone PERSONAGGIO e nessun'icona ESERCITO, solo un'icona ESERCITO/MOBILITAZIONE. Si tratta di un errore?**

R: Le icone sui dadi sono corrette. I dadi dei Popoli Liberi hanno 2 icone PERSONAGGIO.

---

## Gli Anelli degli Elfi

**D: Il giocatore dell'Ombra può usare un Anello degli Elfi per cambiare un Dado “Occhio” in un altro risultato?**

R: No, i Dadi “Occhio” sono, per così dire, già attivi, e gli Anelli degli Elfi possono essere usati soltanto per cambiare i dadi non ancora utilizzati.

**D: Se il giocatore dell'Ombra usa un Anello degli Elfi per cambiare un Dado Azione in un risultato "Occhio", che viene messo nel Riquadro della Caccia, ciò conta come un'azione o il giocatore dell'Ombra può far questo e dopo usare, ad esempio, un Dado "Evento" e giocare una carta Evento?**

R: La modifica non è considerata un'azione, per cui il giocatore dell'Ombra (durante il suo turno) può cambiare qualsiasi Dado Azione in un risultato "Occhio", mettere quel dado nel Riquadro della Caccia, e dopo usare un Dado Azione per giocare una carta, muovere un esercito, ecc. Il giocatore dell'Ombra, tuttavia, non può usare un Dado Azione per eseguire un'Azione e dopo usare un Anello degli Elfi, né può usare un Anello degli Elfi per cambiare un dado in un "Occhio" dopo aver tirato con successo i dadi per la Caccia. L'uso dell'Anello degli Elfi è limitato al momento antecedente all'esecuzione di un'Azione.

---

## Reclutare le Truppe

**(v1.6) D: Posso Mobilitare delle unità in un Insegiamento se in quella regione ci sono già 10 unità?**

R: Sì, ma devi rimettere nella riserva dei Rinforzi le unità eccedenti, in modo da non superare il limite di 10 unità per Regione.

**D: Nel regolamento, nel capitolo "Reclutare le Truppe", si afferma che si usa un risultato Mobilitazione per mobilitare un Personaggio secondo le regole scritte sulla relativa carta Personaggio. Le regole per Gandalf il Bianco e Aragorn richiedono un risultato "Volere dell'Ovest" (tra le altre condizioni) per farli entrare in gioco. La mia domanda è, per far entrare in gioco uno di questi personaggi, assumendo che tutte le altre condizioni sono realizzate, io:**

- a) Spendo un Dado Mobilitazione e un Dado Volere dell'Ovest, o
- b) Spendo solo un dado Volere dell'Ovest?

R: Usi un dado Mobilitazione per far entrare in gioco un Servitore, e un dado Volere dell'Ovest per far entrare in gioco Gandalf Il Bianco e "trasformare" Grampasso in Aragorn.

---

## La Caccia

**(v1.6) D: Se, muovendo la Compagnia a Mordor, si pesca una tessera Occhio, si conta il Dado Azione usato per muovere la Compagnia?**

R: No, il Dado Azione dei Popoli Liberi si aggiunge al riquadro della Caccia solo dopo il movimento e dopo aver risolto un qualsiasi risultato della Caccia. Il Dado viene contato quando la Compagnia si sposterà successivamente nello stesso round.

**(v1.6) D: Il regolamento afferma che bisogna mettere un Dado nel Riquadro della Caccia ogni volta che si usa il Dado per muovere la Compagnia; ciò si applica a tutti i Dadi usati per muovere la Compagnia (ad esempio i dadi usati per giocare una carta Evento che ti permette di muovere la Compagnia) o soltanto i Dadi Personaggio usati a questo scopo?**

R: Nel riquadro della Caccia si mettono solo i Dadi Azione Personaggio (inclusi i dadi trasformati in Dadi Personaggio dagli Anelli degli Elfi ed i Dadi "Volere dell'Ovest" usati come Dadi Personaggio) usati per muovere la Compagnia.

**(v1.6) D: Se un esercito dell'Ombra sta assediando una fortezza dei Popoli Liberi e la miniatura della Compagnia (Frodo e Sam) si trova nella Regione, l'esercito dell'Ombra genera un nuovo Tiro per la Caccia?**

R: Sì, poiché l'esercito si trova nella stessa Regione della Compagnia; il fatto che sta assediando la Fortezza non ha rilevanza. Se nella Regione ci fossero anche dei Nazgûl, ciò genererebbe un ulteriore nuovo Tiro per la Caccia.

**(v1.6) D: Una Fortezza dei Popoli Liberi catturata dall'Ombra genera un nuovo Tiro per la Caccia se la miniatura della Compagnia si trova nella Regione con la Fortezza in questione?**

R: Sì, le Fortezze controllate dall'Ombra generano un nuovo Tiro per la Caccia, e se una Fortezza dell'Ombra venisse catturata e controllata dai Popoli Liberi e la miniatura della Compagnia si trovasse nella Regione contenente la Fortezza, questa Fortezza non genererebbe più alcun nuovo Tiro per la Caccia.

**(v1.6) D: Quando la Compagnia è Rivelata terminando il suo movimento in, attraversando o iniziando il suo movimento in una Fortezza dei Popoli Liberi catturata dall'Ombra, si pesca una Tessera Caccia aggiuntiva?**

R: No, la Tessera Caccia aggiuntiva si pesca soltanto se la Compagnia è Rivelata terminando il suo movimento in, attraversando o iniziando il suo movimento in una Fortezza dell'Ombra (ancora sotto il controllo dell'Ombra), non una Fortezza sotto il controllo dell'Ombra. Il termine "Fortezza dell'Ombra" indica una Fortezza controllata dall'Ombra all'inizio del gioco.

**D: I modificatori al tiro da Caccia derivanti dai Nazgûl, Fortezze dell'Ombra, o eserciti dell'Ombra non si applicano se ci sono eserciti dei Popoli Liberi nella stessa regione?**

R: I modificatori si applicano sempre.

**D: Se la Compagnia viene Rivelata, a causa di una Caccia terminata con successo, nella Regione di Morannon o Minas Morgul, si deve nascondere nuovamente prima che si possa Dichiarare ed entrare a Mordor?**

R: Sì, si deve nascondere nuovamente in modo che nel turno successivo (nella Fase della Compagnia) si possa Dichiarare nella Regione di Morannon o Minal Morgul ed entrare nel persorso di Mordor.

**D: I modificatori al tiro da Caccia (Fortezze, Nazgûl ed Eserciti nella stessa regione della figura della Compagnia) si applicano una volta entrati a Mordor (cioè la Regione di Gorgoroth)?**

R: No, il Cammino di Mordor non fa parte della Regione di Gorgoroth. Una volta entrata a Mordor, la Compagnia è al sicuro dall'inseguimento degli eserciti e Nazgûl.

**D: Il Regolamento afferma che se una tessera Caccia riporta un "Occhio", il Danno da Caccia è pari al numero di successi ottenuti nel Tiro per la Caccia. Il numero di successi include soltanto il Tiro per la Caccia iniziale o include anche i successi eventualmente ottenuti con un nuovo Tiro per la Caccia (se ricorre una delle tre le condizioni elencate nel regolamento)?**

**Inoltre, tutti i nuovi Tiri per la Caccia derivanti dalla presenza di Nazgûl, Eserciti e Fortezze dell'Ombra sono simultanei? Per esempio, nel Tiro per la Caccia due dadi hanno fallito e ho a disposizione tre dadi da tirare nuovamente per la Caccia. Devo tirare i due dadi che hanno fallito, e nel caso in cui un dado fallisce nuovamente, tiro il dado una terza volta? O tiro soltanto i due dadi che hanno fallito inizialmente, e non ottengo benefici dal terzo bonus al nuovo Tiro per la Caccia? Il regolamento afferma chiaramente che il Tiro di Comando in battaglia è simultaneo, ma non specifica nulla per la Caccia.**

R: I nuovi Tiri per la Caccia sono simultanei e il risultato di questi nuovi tiri conta ai fini della tessera "Occhio".

---

## La Compagnia dell'Anello

**(v1.6) D: La Compagnia può essere curata in una Fortezza dell'Ombra catturata dai Popoli Liberi?**

R: No, la Compagnia può essere curata soltanto in una Città o Fortezza dei Popoli Liberi, non una Città o Fortezza sotto il controllo dei Popoli Liberi. Il termine "Città o Fortezza dei Popoli Liberi" indica una Città o Fortezza controllata dai Popoli Liberi all'inizio del gioco. Per poter curare la Compagnia, la Città o Fortezza deve naturalmente essere ancora sotto il controllo dei Popoli Liberi.

**D: La Compagnia può essere eliminata durante una battaglia? In altre parole, se l'ultima posizione conosciuta della Compagnia è la stessa Regione in cui si trova un esercito dei Popoli Liberi, il Cammino della Compagnia indica "0", e l'esercito dei Popoli Liberi viene distrutto, la Compagnia viene anch'essa eliminata (secondo le regole sui Compagni)?**

R: No, la Compagnia e tutti i Compagni ancora nella Compagnia non possono essere eliminati in combattimento.

**D: La Compagnia può riposare e guarire in una Fortezza Alleata sotto assedio?**

R: Sì, può farlo.

**D: E' necessario per il giocatore dei Popoli Liberi nascondere la Compagnia prima di muoverla dopo aver Dichiarato la sua posizione?**

R: No, Dichiarare dove si trova la Compagnia non fa capovolgere il segnalino della Compagnia sul lato "Rivelata", per cui la Compagnia si considera sempre "Nascosta".

**D: La Compagnia è soggetta alle stesse limitazioni di movimento dei Personaggi che hanno lasciato la Compagnia? In particolare: 1) Si deve Dichiarare in una Fortezza dell'Ombra (fermandosi effettivamente in una Fortezza dell'Ombra) al fine di spostarsi attraverso una Fortezza dell'Ombra?; 2) Alla Compagnia è proibito entrare o abbandonare una Fortezza Alleata sotto assedio?**

R: La Compagnia non soffre delle stesse restrizioni al movimento dei Compagni separati per cui non si deve Dichiarare o Rivelare in una Fortezza dell'Ombra né è bloccata da una Fortezza Alleata sotto assedio.

**D: Quando la Compagnia viene rivelata dal giocatore Ombra e muove in, attraversa o muove da più di una Fortezza dell'Ombra, si pesca comunque una sola Tessera Caccia addizionale o una per ogni Fortezza attraversata?**

R: Si pesca una tessera per ogni Fortezza.

**D: Alcune carte fanno riferimento alla posizione della Compagnia, come "Pattuglia di Orchi" (Personaggi Ombra 5/24). In questi casi, si intende l'ultima posizione nota della Compagnia (cioè dove si trova la relativa pedina), anche se intanto quest'ultima è nascosta ed ha già accumulato dei punti avanzamento, o la posizione effettiva della Compagnia (quindi la Compagnia deve essere già stata Rivelata per giocare la carta)?**

R: Si intende il luogo dove si trova la pedina della Compagnia, ovvero "l'ultima posizione nota".

**D: Gollum può essere usato per Rivelare la Compagnia sull'ultimo cerchio del Cammino di Mordor (Monte Fato) e quindi ridurre la Corruzione di 1 persino se la tessera Caccia pescata gli fa raggiungere 12 Punti Corruzione? Noi pensiamo di no, poiché, se la Compagnia ha già 12 Punti Corruzione, ciò provocherebbe la sconfitta immediata del giocatore dei Popoli Liberi.**

R: La Corruzione non arriva a 12 finché la Caccia non ha termine, quindi sì, puoi usare Gollum. Quest'uso di Gollum ricostruisce la fine "narrativa" – l'intervento di Gollum provoca una vittoria in una partita persa per la Compagnia...

---

## Separare i Compagni dalla Compagnia

**D: Se un gruppo di Compagni lascia la Compagnia, questi devono necessariamente viaggiare verso la stessa destinazione, o possono viaggiare in diverse regioni?**

R: Devono muovere verso la stessa destinazione.

**D: Posso separare un Compagno dalla Compagnia quando la Compagnia si trova in una Fortezza Alleata sotto assedio e lasciare il Compagno nella Fortezza assediata?**

R: Un Compagno si può separare all'interno di una Fortezza sotto Assedio.

Non appena l'assedio ha inizio, i difensori (inclusa la Compagnia) si considerano essere dentro la Fortezza; ricorda che la Compagnia potrebbe rimanere lì per guarirsi e riposare fin quando non termini l'assedio, per cui possiamo sicuramente dire che si trova "dentro" la Fortezza (ma sempre in grado di "fuggire", se necessario). Detto questo, il movimento per il Compagno separato inizierebbe nella Fortezza, e finirebbe nella Fortezza, dato che secondo le regole sul movimento egli non può uscire da una Fortezza sotto assedio.

---

## Combattimento

**(v1.6) D: Posso giocare una carta Combattimento che riduce il mio Comando di 2 ed avere sempre 5 dadi nel Tiro di Comando se ho 5 Nazgûl ed il Re Stregone (valore complessivo di Comando 7) alla guida di un esercito?**

R: Sì. Il numero dei Dadi Comando viene calcolato dopo aver giocato le carte Combattimento, e poiché il tuo Comando nel caso in questione è 5 (7-2), tirerai sempre 5 dadi anche dopo aver ridotto il Comando di 2. Inoltre, ciò non dipende dalla presenza del Re-Stregone; sette Nazgûl avrebbero sortito lo stesso effetto.

**(v1.6) D: Se ho 5 unità e 6 Comandanti in un esercito e infliggo 3 colpi nel tiro di Combattimento iniziale, posso ritirare i 2 dadi che non hanno colpito per un totale di 6 volte, usando tutto il mio Comando?**

R: No, non puoi mai ritirare un numero di dadi Combattimento superiore a quelli che non hanno colpito nel tiro di Combattimento iniziale.

**D: Quando il giocatore dei Popoli Liberi sostituisce un'unità d'Elite con un'unità Regolare (durante la rimozione delle perdite in battaglia), egli può prendere l'unità Regolare tra quelle eliminate nelle battaglie precedenti? Penso di sì; in questo caso, se ancora non sono state eliminate unità Regolari di quella Nazione, se ne deve prendere una dalla Riserva: quando quest'unità muore, viene rimossa dal gioco o rimessa nella riserva?**

R: L'unità d'Elite si sostituisce con un'unità Regolare eliminata durante una precedente battaglia, prendendola dalle perdite. Un'unità dei Popoli Liberi presa dalla Riserva non viene rimessa più nella Riserva. Talvolta il giocatore dei Popoli Liberi può perdere un'unità d'Elite con un colpo solo se tutte le unità Regolari si trovano sulla mappa, in gioco. Questo è un problema per gli Elfi, per cui bisogna fare attenzione al tipo di unità reclutate.

**D: Se un giocatore usa un Dado Azione "Personaggio" per attaccare con un Esercito, il Comandante/Personaggio deve partecipare effettivamente all'attacco, o deve trovarsi semplicemente nella stessa regione?**

R: Ti è sempre permesso usare un Comandante, persino se il Comandante non può uscire dalla Regione (come nel caso di Saruman). Il movimento in avanti dopo il combattimento è sempre facoltativo per cui il non potersi muovere da una regione non rappresenta un problema.

---

## Ritirarsi dal Combattimento

**(v1.6) D: Un esercito si può ritirare all'interno di una Regione che contiene un segnalino di Controllo nemico?**

R: No, puoi solo ritirarti all'interno di una "Regione Libera", cioè una Regione libera da eserciti nemici e/o insediamenti controllati dal nemico. Una Regione che contiene una Fortezza nemica si considera libera se la Fortezza è sotto assedio.

**D: Mi posso ritirare in una Regione contenente una Fortezza nemica assediata da un altro mio esercito?**

R: Sì. Come spiegato nel paragrafo "Rinforzare un Assedio" la Regione contenente la Fortezza assediata si considera libera ai fini del movimento (e della ritirata) di eserciti alleati con esercito assediante.

**D: Se catturo una Fortezza nemica, e dopo in quella Regione vengo attaccato da un altro esercito nemico, mi posso ritirare nella Fortezza catturata, costringendo il mio avversario ad assediarmi? Es. Un esercito di Elfi da Lorien assedia e cattura Dol Guldur. Dopo un esercito da Mordor attacca Dol Guldur. L'esercito di Elfi vuole ritirarsi nella Fortezza di Dol Guldur. Può farlo?**

R: Sì!

---

## Carte Combattimento

**(v1.6) D: Ho difficoltà nel capire come si influenzano tra di loro le diverse Carte Combattimento. Potete chiarire l'argomento?**

R: Segui questi passi per evitare incomprensioni e risolvere Carte Combattimento in contrasto tra di loro:

- Leggi a voce alta la Carta Combattimento. Fai attenzione al momento in cui si applicano i rispettivi Effetti di Combattimento (prima del Tiro di Combattimento, prima del Tiro di Comando, prima di rimuovere le perdite, dopo aver rimosso le perdite, ecc.).
- Segui le fasi del combattimento normalmente ma fermati subito prima di applicare la prima Carta Combattimento ed applicane il suo effetto; non far caso all'altra Carta Combattimento, dato che ancora non è attiva.
- Continua a risolvere il combattimento, fermati subito prima di applicare la seconda Carta Combattimento e applicala, ma tieni la prima Carta Combattimento in considerazione se questa influenza la seconda carta, dato che è ancora attiva.
- Se le due Carte Combattimento si applicano nello stesso momento e si contraddicono l'un l'altra (es. il giocatore dell'Ombra è l'attaccante e gioca "Flagello di Durin", che permette di eseguire un attacco speciale prima del Tiro di Combattimento; tuttavia, il giocatore dei Popoli Liberi ha giocato "Esploratori" che permette di far ritirare il suo Esercito prima del Tiro di Combattimento) l'effetto della carta del difensore si applica per prima (nell'esempio precedente, il giocatore dei Popoli Liberi può far ritirare il suo Esercito prima che l'Ombra possa usare la sua Carta Combattimento per attaccare.)
- Se le due Carte Combattimento modificano il Tiro di Combattimento e/o il Tiro di Comando, i modificatori si sommano tra di loro (es. Se il giocatore dei Popoli Liberi gioca la Carta Combattimento "Furia degli Ent", che dà all'Esercito dei Popoli Liberi +2 nel Tiro di Combattimento, e il giocatore dell'Ombra gioca la carta Combattimento "Battaglia Disperata", che dà a entrambi gli eserciti +1 al Tiro di Combattimento e al Tiro di Comando, il risultato è che il giocatore dei Popoli Liberi colpisce con 2 o più nel Tiro di Combattimento e con 4 o più nel Tiro di Comando, mentre l'Ombra colpisce con 4 o più sia nel Tiro di Combattimento che nel Tiro di Comando se la battaglia si svolge in una Regione normale).

**(v1.6) D: La Carta Combattimento dell'Ombra "Parole di Potere" neutralizza l'abilità di Gandalf il Bianco di annullare il Valore di Comando dei Nazgûl?**

R: Sì, la Carta Combattimento "Parole di Potere" impedisce a Gandalf il Bianco di usare il suo Comando e le sue abilità per un round di combattimento. Questo vale per tutte le carte Combattimento, come "Andúril", che dipende dal Comando e dalle abilità del Compagno.

**(v1.6) D: La Carta Combattimento dei Popoli Liberi "Morte Eroica" può essere usata per annullare il colpo aggiuntivo inflitto dalla Carta Combattimento dell'Ombra "Mumakil"?**

R: "Mumakil" si applica dopo i Tiri di Comando, mentre "Morte Eroica" prima di rimuovere le perdite. Per esempio, dopo i Tiri di Comando, la situazione è: 2 colpi per l'Ombra contro 1 colpo per i Popoli Liberi. A questo punto puoi applicare "Mumakil," e il risultato diventa: 3 colpi per l'Ombra contro 1 colpo per i Popoli Liberi. A questo punto, prima di rimuovere le perdite, la carta "Morte Eroica" si attiva e il giocatore dei Popoli Liberi può ridurre il numero di colpi inflitti dall'Ombra.

**(v1.6) D: La Carta Combattimento "Flagello di Durin" può essere usata se un esercito dell'Ombra viene attaccato a Moria?**

R: Sì. Il giocatore dell'Ombra può usare questa carta quando un suo esercito viene attaccato entro due Regioni di distanza da Moria, per cui il Balrog potrebbe essere d'aiuto se gli Elfi stanno attaccando Moria.

**D: Come funziona la carta Combattimento "Flagello di Durin"?**

R: Nel caso del "Flagello di Durin", il giocatore dell'Ombra può giocarlo sia per attaccare un esercito dei Popoli Liberi che si trovi entro due regioni di distanza da Moria, sia per difendere un esercito dell'Ombra che si trovi entro due regioni di distanza da Moria.

**(v1.6) D: La carta Combattimento "Diavoleria di Orthanc" può essere usata se un'unità di Isengard sta difendendo una Fortezza?**

R: La Carta "Diavoleria di Orthanc" può essere usata per difendere un Esercito dell'Ombra ad Orthanc o in altra Fortezza se nell'esercito difensore si trova un'unità di Isengard.

**(v1.6) D: Quando si rimuove la perdita inflitta grazie alla carta Combattimento dei Popoli Liberi "Attacco Possente"?**

R: Viene rimossa dopo il Tiro di Comando, insieme alle altre perdite.



**(v1.6) D: Le carte Combattimento dell’Ombra “Assalto” e “Attacco Implacabile” usano la parola “elimina”; ciò significa che devo eliminare un’intera unità d’Elite considerandola 1 unità?**

R: No, la parola “elimina” dovrebbe essere usata come sinonimo di “rimuovi”. Se rimuovi un’unità d’Elite quando usi la carta “Attacco Implacabile”, essa ha un valore di 2 unità Regolari e dà un modificatore di +2, e se rimuovi un’unità d’Elite quando usi la carta “Assalto”, essa ti dà due attacchi aggiuntivi dopo aver rimosso le perdite, mentre la rimozione di 2 unità d’Elite permette di eseguire 4 attacchi aggiuntivi.

**(v1.6) D: “Muro di Scudi” mi permette di annullare un colpo prima di rimuovere le perdite. Questa carta si applica genericamente in reazione a tutti i tipi di colpi (Balrog di Moria, Assalto, ecc.) o funziona soltanto contro i colpi inflitti dal Tiro di Combattimento e dal Tiro di Comando?**

R: Questa carta ti permette di annullare i colpi nella fase in cui normalmente si rimuovono le perdite, cioè dopo il Tiro di Combattimento e di Comando – per cui le perdite subite a causa di carte pre o post-Combattimento (es. “Balrog di Moria,” “Assalto” ecc.), e rimosse prima o dopo il normale combattimento, non verranno diminuite.

**D: La carta Combattimento “Esploratori” può essere utilizzata per far ritirare un esercito dei Popoli Liberi da una Fortezza sotto assedio?**

R: No, non puoi mai far ritirare un esercito che si sta difendendo durante un assedio.

**D: La carta di Combattimento “Luce del Giorno” ha effetto per un solo Round di Combattimento o per l’intera battaglia?**

R: Un Round di Combattimento. Tutti gli effetti delle carte Combattimento durano solo per un round.

**D: Non so come utilizzare le carte di Combattimento “Uno per l’Oscuro Sire” e “E’ un Dono”. Come funzionano?**

R: Nel caso specifico della carta “Uno per l’Oscuro Sire”, la carta ha effetto per un Esercito dell’Ombra che stia attaccando un esercito dei Popoli Liberi situato nella stessa regione della Compagnia; ma ha effetto anche per un esercito dell’Ombra che viene attaccato mentre occupa la stessa regione della Compagnia.

Nel caso specifico della carta “E’ un Dono”, la carta ha effetto per un esercito dei Popoli Liberi che stia attaccando un esercito dell’Ombra situato nella stessa regione della Compagnia; ma ha effetto anche per un esercito dei Popoli Liberi che viene attaccato mentre occupa la stessa regione della Compagnia.

---

## Carte Evento

**(v1.6) D: “Gli Imbattibili Uruk-Hai”, “Grond, Martello dell’Oltretomba” – Il giocatore dell’Ombra può sostituire le unità d’Elite con unità Regolari per continuare ad attaccare dopo il terzo round di combattimento, come se lo facesse dopo ogni round di combattimento di un normale assedio?**

R: Sì.

**(v1.6) D: “Un Potere Troppo Grande” – Cosa accade se il giocatore dell’Ombra sta assediando Lorien, Rivendell e/o i Porti Grigi quando il giocatore dei Popoli Liberi gioca questa carta?**

R: Il giocatore dell’Ombra non può più muovere unità all’interno della Regione, per cui rinforzare l’esercito assediante è impossibile. Tuttavia, l’esercito nella Regione non è costretto ad uscire, ma non può più attaccare la Fortezza sotto assedio fin quando la carta “Un Potere Troppo Grande” non viene scartata.

**(v1.6) D: “Abominevoli Sortilegi”. 1) Una Fortezza assediata si considera come adiacente? 2) Posso usare questa carta per attaccare un esercito dei Popoli Liberi adiacente ad un esercito dell’Ombra guidato dai Nazgul, anche se questo esercito dell’Ombra appartiene ad una Nazione non ancora In Guerra? 3) Cosa accade ai Comandanti e ai Compagni nella Regione se riesco ad uccidere tutte le unità dell’Esercito con questa carta?**

R: 1) Sì. 2) Sì. I Nazgul sono considerati essere sempre In Guerra, e con la carta in questione attaccano soltanto loro. 3) I Comandanti morirebbero, dato che devono stare sempre insieme all’Esercito, ma i Compagni sarebbero salvi poiché essi muoiono solo se il loro Esercito viene distrutto in combattimento.

**(v1.6) D: “Raminghi di Faramir” – Cosa accade ai Nazgûl e ai Servitori presenti nella Regione se riesco ad uccidere tutte le unità dell’esercito giocando questa carta?**

R: Sia i Nazgûl che i Servitori si salvano, poiché essi muoiono soltanto se l’esercito viene distrutto in combattimento.

**(v1.6) D: “Partirò da Solo” – Il giocatore dei Popoli Liberi può giocare questa carta, se Gollum è la Guida, al fine di rimuovere soltanto un Punto di Corruzione, o per giocare questa carta deve effettivamente separare un Compagno?**

R: Deve separare un Compagno. A differenza della carta “Andata e Ritorno” la separazione è una precondizione necessaria.

**(v1.6) D: Se la carta “Palantir di Orthanc” è in gioco sul tavolo e Saruman viene rimosso come perdita, la carta viene rimossa anch’essa dal gioco?**

R: Sì.

**(v1.6) D:** Alcuni Eventi (es. “I Nazgul Attaccano!”, “Logori dal Dolore e dalla Fatica”) permettono al giocatore dell’Ombra di scartare delle Carte Evento Personaggi. Quali sono queste carte?

R: Sono carte come “Ascia e Arco”, “Bastone dello Stregone”, cioè carte Evento Personaggi che si mettono in gioco sul tavolo.

**(v1.6) D:** Se la carta “Cotta di Mithril e Pungolo” è in gioco sul tavolo quando si pesca la Tessera Caccia “La Tana di Shelob”, il giocatore dei Popoli Liberi deve usare “Cotta di Mithril e Pungolo” immediatamente per costringere il giocatore dell’Ombra a pescare una nuova Tessera, o può aspettare fin quando il giocatore dell’Ombra non ha tirato il dado per determinare il Danno inflitto da Shelob?

R: Il giocatore dei Popoli Liberi deve usare “Cotta di Mithril e Pungolo” prima di determinare il Danno inflitto dalla Tessera “La Tana di Shelob”.

**(v1.6) D:** Alcune carte Evento dell’Ombra (“Creatura Malvagia dal Profondo”, “Flagello di Isildur” e “Pattuglia di Orchi”) permettono di pescare una Tessera Caccia – cosa accade alle Tessere Occhio pescate? Vengono reinserite nella riserva della Caccia quando la Compagnia entra a Mordor o vengono definitivamente scartate?

R: Vengono messe da parte e reinserite nella Riserva della Caccia una volta che la Compagnia entra a Mordor. Le uniche Tessere Occhio che si scartano definitivamente dal gioco sono quelle che si pescano quando la Compagnia si trova a Mordor in conseguenza della carta dei Popoli Liberi “Sfida del Re”.

**(v1.6) D:** “Creatura Malvagia dal Profondo” – Cosa accade se la Tessera Caccia Pescata indica “zero” come Danno da Caccia o indica un Danno “negativo” (come le Tessere speciali dei Popoli Liberi)?

R: Se la Tessera Caccia indica un Danno da Caccia di “zero”, “-1” o “-2” la Compagnia e i Compagni sono al sicuro; non ci sono perdite.

**D:** Il giocatore dei Popoli Liberi può usare carte protettive (come “Corno di Gondor” e “Ascia e Arco”) per ridurre il numero indicato su una tessera pescata dopo che il giocatore dell’Ombra ha giocato “Creatura Malvagia dal Profondo” (o una carta simile, come “Flagello di Isildur”)?

R: Sì, può farlo.

**D:** Quindi potrei usare più di una carta protettiva in reazione alla carta “Creatura Malvagia dal Profondo”? E se, facendo questo, il risultato è zero danni, la Compagnia non subisce perdite?

R: No, perché si può usare solo una carta protettiva per volta (la carta afferma che dopo aver ridotto il danno “i danni rimanenti devono essere affrontati normalmente”). Se usando una carta protettiva il danno è 0, la Compagnia non subisce perdite.

**D:** “Balrog di Moria”. Cosa accade se la Compagnia si Dichiara a Lorien durante la Fase della Compagnia attraversando la Regione di Moria, ed essendo la carta “Balrog di Moria” sul tavolo si pesca una tessera che Rivela la Compagnia? Devo ignorare l’icona Rivelazione (dato che la Compagnia è stata già Dichiarata a Lorien) oppure l’icona Rivelazione costringe la Compagnia ad arretrare di una Regione e concludere il movimento in una Regione libera da Insediamenti dei Popoli Liberi?

R: Quando si Dichiara la posizione della Compagnia, la relativa miniatura viene spostata sulla mappa regione per regione, quindi se la Compagnia attraversa Moria e si pesca una tessera (a causa del Balrog) “Rivelazione”, da questo punto in poi la Compagnia è Rivelata e non può terminare il movimento a Lorien.

**D:** “Per un Giorno ed una Notte”. Può l’esercito in questione separare delle unità nella prima Regione in cui si muove o unire a sé delle unità presenti nella prima Regione?

R: No. Le dimensioni dell’esercito vengono definite all’inizio dell’azione di movimento.

**D:** “Andata e Ritorno”. Al fine di applicare gli effetti del secondo paragrafo e attivare e muovere le Nazioni sulla Tabella Politica, devo necessariamente separare un Compagno dalla Compagnia?

R: No. La carta si applica fino al suo massimo potenziale possibile. Puoi giocare la carta anche se non hai più Compagni nella Compagnia ed usare i suoi effetti se Gimli o Legolas si trovano nelle Regioni indicate.

**D:** “La Grigia Compagnia”. Cosa accade se non ci sono unità Regolari nell’esercito con Grampasso/Aragorn? Si può sempre reclutare un’unità d’Elite?

R: No. In questo caso peschi solamente due Carte Evento Strategia.

**D:** “Minacce e Promesse” impedisce a tutte le Nazioni passive di avanzare sulla Tabella Politica o solo ad una di esse (scelta da quale giocatore?)?

R: Questa carta, fin quando rimane in gioco, impedisce a tutte le Nazioni passive di avanzare usando un Dado Mobilitazione.

**D:** “Cotta di Mithril e Pungolo” - se la Caccia ha successo, posso sostituire la Tessera pescata con un'altra Tessera. Più precisamente, come si utilizza questa carta?

R: Se decidi di utilizzare questa carta, dopo aver pescato una Tessera Caccia, pescane un'altra dalla Riserva, ne applichi gli effetti e rimetti la prima Tessera nuovamente nella Riserva della Caccia.

**D: "Stormi di Crebain" - posso scartare la carta per aggiungere +1 ad un Tiro per la Caccia. Devo scartare la carta e applicare il modificatore prima del Tiro per la Caccia o posso decidere di utilizzarla dopo aver tirato i dadi?**

R: Gli effetti della carta in questione si applicano PRIMA del Tiro per la Caccia, per cui scarti la carta, applichi il modificatore, e tiri di dadi per la Caccia.

**D: Alcune carte permettono di infliggere danni a degli Eserciti nemici (es. Gli Uomini Morti di Dunclivo). Gli effetti di queste carte si considerano sempre attacchi ai fini delle regole per la politica? O è necessario che sulla carta sia scritta la parola "Attacca"?**

R: Solo le carte con la parola "Attacca" hanno effetto ai fini delle regole per la politica.

**D: La carta Esercito "Lo Spirito di Mordor" può essere giocata su un esercito di Sudroni ed Esterling o di Isengard guidato da Nazgûl, dato che i Nazgûl fanno parte delle truppe di Mordor?**

R: No, puoi giocare la carta Esercito "Lo Spirito di Mordor" soltanto su un esercito dell'Ombra composto da unità di Nazioni diverse, i Nazgûl non sono unità, sono Comandanti.

**D: "Ritorno a Valinor" – può il giocatore dei Popoli Liberi scegliere quali unità degli Elfi rimuovere?**

R: Sì (in ciascuna Fortezza dopo aver determinato il numero di colpi).

**D: Cosa accade se gioco una carta Mobilitazione come "Guardie della Cittadella", e le unità mobilitate vengono piazzate in una Fortezza sotto assedio e non c'è abbastanza spazio all'interno della Fortezza?**

R: L'effetto della carta è applicato al suo massimo potenziale, quindi se si gioca "Guardie della Cittadella" e Minas Tirith è sotto assedio e contiene già cinque unità dentro le mura della Fortezza, si piazza solo il Comandante. La stessa cosa accadrebbe se il numero complessivo di unità in una regione fosse superiore a 10.

**D: "La Follia di Denethor" può essere usata contro Grampasso/Aragorn in qualità di Comandante dei Popoli Liberi?**

R: No, questa carta non si applica ai Compagni, ma solo ai normali Comandanti.

**D: La carta "I Nazgûl Attaccano" permette di tirare nuovamente i dadi almeno una volta, sempre che i Nazgûl si trovino nella stessa regione della Compagnia, se si sceglie di tirare per la Caccia?**

R: Sì, si applicano tutti i normali modificatori e tiri aggiuntivi alla Caccia.

**(v1.6) D: "Gli Uomini Morti di Dunclivo" – Cosa accade se l'esercito dell'Ombra attaccato non ha Regioni libere adiacenti e quindi non può ritirarsi?**

R: Se l'intero esercito non può ritirarsi, inclusi tutti i Nazgûl e i Servitori presenti, viene distrutto.

**D: "Gli Uomini Morti di Dunclivo": 1) Grampasso/Aragorn può decidere di non reclutare unità? 2) Posso giocare questa carta spostando Grampasso/Aragorn anche se questo si trova nella Fortezza del Fosso di Helm e questa è assediata da un esercito dell'Ombra?**

R: Sì ad entrambe le domande.

**D: "L'Ultima Battaglia" si applica sia all'interno che all'esterno di Mordor?**

R: Sì.

**D: Se io uso la carta "Furia dei Dunlandiani" per reclutare due nuove unità a Agrifogliere, posso sempre muovere delle unità dal Sud Dunland dentro la Regione di Agrifogliere? E' un movimento di due Regioni, ma la carta dice soltanto di muoverli lì, non dice nulla riguardo ad un movimento di una Regione...**

R: Sì, puoi farlo. Le carte Evento spesso infrangono le normali regole di gioco.

**D: Ai fini dell'uso della Carta Evento "Vermilinguo", entrare nella regione di Edoras o del Fosso di Helm conta come attacco anche se questi non sono occupati da alcun esercito?**

R: Entrare in una Regione non è un attacco, quindi la carta non viene scartata.

**D: La carta "Vermilinguo" afferma: "Rohan può essere attivata solamente da un Compagno o dalla Compagnia". Tuttavia, le carte dei Compagni non fanno alcun riferimento all'attivazione. Questa "Abilità Speciale" si riferisce al simbolo nella parte inferiore destra delle carte Compagno ad indicare le Nazioni che possono essere attivate visitandole? Es. Gandalf si separa dalla Compagnia e va ad Edoras. Ciò attiva immediatamente Rohan e fa scartare la carta "Vermilinguo"? (avrebbe senso da un punto di vista narrativo).**

R: Sì!

**D: La carta "Vermilinguo" è in gioco. Se successivamente entra in gioco il Re Stregone (il quale attiva tutte le Nazioni dei Popoli Liberi), Rohan viene attivata ugualmente?**

R: No. La carta ha la precedenza sull'abilità del Re Stregone.

**D: Il testo sulle carte sostituisce il regolamento, giusto? Ma se le riserve di truppe sono finite, e c'è una carta che mi dice di reclutare delle truppe, non posso reclutarne altre pescandole dalle perdite?**



R: No, se non hai pezzi disponibili, piazzati solo quelli che ti rimangono. Le carte reclutamento infrangono solo le regole riguardanti il fatto che non devi essere necessariamente in guerra, e che ti permettono di piazzare più pezzi nello stesso posto.

---

## I Personaggi

**D: Quando un Personaggio si trova in una Regione insieme ad un esercito Alleato, questo Personaggio diventa automaticamente un Comandante di quest'esercito? Se, per esempio, quest'esercito venisse attaccato da un esercito nemico nella stessa regione in cui si trova il Personaggio Alleato, posso decidere di escludere il Personaggio dalla battaglia?**

R: Se un Personaggio si trova in una Regione insieme ad un Esercito Alleato, diventa automaticamente Comandante di quell'esercito. C'è un'unica eccezione: un Personaggio entra in una Regione in cui si trova una Fortezza sotto assedio. Poiché un Personaggio non può entrare in una Fortezza Alleata sotto assedio (tranne il Re Stregone, che può farlo), anche se si trova nella stessa regione di un esercito Alleato (sotto assedio), non si considera come Comandante di quell'esercito.

**D: Le abilità speciali sulle carte Personaggio possono essere usate una volta per dado Azione o solo una volta per turno, come ad esempio l'abilità di mobilitazione di Saruman?**

R: Una volta per Azione se non è altrimenti indicato.

**D: Se un giocatore usa un Dado Azione "Personaggio" per attaccare con un proprio esercito comandato da un Personaggio (ad esempio Aragorn, Gandalf, ma anche il Re Stregone o la bocca di Sauron o Saruman), il giocatore può attaccare soltanto con le unità dell'esercito e lasciare come retroguardia soltanto il Personaggio, mettendolo al sicuro?**

R: No. Se per attaccare usi un Dado Azione "Esercito", puoi lasciare indietro come retroguardia tutti i tuoi Comandanti/Personaggi soltanto se almeno un'unità dell'esercito è stata lasciata come retroguardia insieme a loro (quindi la retroguardia può essere formata soltanto se è presente almeno un'unità normale/elite dell'esercito). Se per attaccare usi un Dado Azione "Personaggio", almeno un Comandante/Personaggio deve partecipare realmente all'attacco; gli altri Comandanti/Personaggi presenti nell'esercito possono rimanere indietro come retroguardia soltanto insieme ad almeno un'unità dell'esercito. Quando si muove l'esercito che ha partecipato alla battaglia nella Regione conquistata, ricorda che il movimento è sempre opzionale, per cui puoi lasciare nella Regione da cui hai attaccato il Personaggio (o i Personaggi) anche da solo e muovere nella Regione conquistata il resto dell'esercito. Importante: le unità (e i Comandanti/Personaggi) lasciate indietro come retroguardia, non partecipando alla battaglia, non possono essere utilizzate per avanzare nella Regione disputata in caso di vittoria (pag. 13 del regolamento).

---

## I Compagni

**D: Quando Gandalf il Bianco entra in gioco, egli può essere piazzato in una Fortezza degli Elfi sotto assedio, giusto?**

R: Sì, se Gandalf il Grigio è morto, Gandalf il Bianco può essere messo in gioco in una Fortezza degli Elfi sotto assedio. Se Gandalf il Grigio si trova in una Fortezza degli Elfi sotto assedio, egli può trasformarsi in Gandalf il Bianco usando un dado Azione "Volere dell'Ovest".

**D: Aragorn/Grampasso può essere ucciso se non sta guidando unità in combattimento?**

R: Se non è alla guida di un esercito, Grampasso può essere ucciso in conseguenza del risultato di una Caccia (se egli è ancora con la Compagnia). Aragorn/Grampasso può essere eliminato inoltre con la carta Evento "Sfida del Re".

**D: La carta Personaggio di Aragorn dice: "Se Grampasso si trova a Minas Tirith, Dol Amroth o Pelargir, utilizza un Dado Azione Volere dell'Ovest per sostituire Grampasso con Aragorn". Ma la Regione in questione deve essere sotto il controllo dei Popoli Liberi o Grampasso si trasforma in Aragorn anche se la Regione in cui si trova Grampasso è stata catturata da un esercito dell'Ombra?**

R: La Regione dove lo piazzati deve essere sotto il controllo dei Popoli Liberi. Se Grampasso si trova a Minas Tirith o a Dol Amroth, e la Fortezza in questione è sotto assedio, Grampasso si trasforma in Aragorn soltanto se si trova all'interno della Fortezza assediata.

**D: Un gruppo di Compagni (che hanno già abbandonato la Compagnia), situati nella stessa regione, può muovere in diverse regioni con lo stesso dado Azione "Personaggio", o questi devono continuare a viaggiare verso la stessa destinazione?**

R: Possono muovere in Regioni diverse.

**D: Il giocatore dei Popoli Liberi può muovere i Compagni attraverso Fortezze dell'Ombra?**

R: Sì, il giocatore dei Popoli Liberi può muovere i Compagni (una volta che si siano separati dalla Compagnia) attraverso Fortezze dell'Ombra sempre che terminino il loro movimento non appena entrati nella Fortezza. Dopo, quando sarà nuovamente il

turno del giocatore dei Popoli Liberi, un altro dado “Personaggio” (o un dado “Volere dell’Ovest”) potrà essere usato per farli uscire dalla Fortezza.

**D: Il giocatore dei Popoli Liberi può muovere i Compagni in una Fortezza dei Popoli Liberi sotto assedio?**

R: No, non può farlo, a meno che egli non giochi una carta Evento che permetta una mossa di tal genere.

**D: Il giocatore dei Popoli Liberi può muovere i Compagni fuori da una Fortezza sotto assedio?**

R: No, non puoi mai muovere un Compagno, o un esercito, fuori da una Fortezza sotto assedio.

**D: Gollum può essere eliminato in conseguenza della Caccia? In altre parole, può la Compagnia decidere di scartare Gollum (persino se non è alla Guida della Compagnia) quando si subisce il Danno da Caccia?**

R: No!

**D: Alcuni Compagni (come Legolas e Gimli) non possiedono due diversi tipi di testo sulla carta (come “Se alla guida della Compagnia”, e dopo aver lasciato la Compagnia). Ciò significa che possono utilizzare la propria abilità mentre sono ancora nella Compagnia? In altre parole, poiché la Compagnia viene dichiarata a Gran Burrone all’inizio della partita, Legolas può usare un qualsiasi Dado Azione per far avanzare la Nazione degli Elfi di una casella sulla Tabella Politica?**

R: No, questi personaggi si devono separare dalla Compagnia per utilizzare la loro abilità politica.

**D: L'abilità di Meriadoc e Peregrino "Riportateli Vivi!" deve essere utilizzata immediatamente dopo la loro eliminazione dal gioco (cioè l'hobbit viene eliminato, io gioco subito un dado azione e lo rimetto sulla mappa)? Oppure, una volta eliminati, posso decidere di farli rientrare in gioco anche nei turni successivi?**

R: Puoi utilizzare la loro abilità quando desideri, anche nei turni successivi.

**(v1.6) D: Se Meriadoc/Peregrino sono la Guida, posso separarli entrambi dalla Compagnia per ridurre il danno?**

R: Sì, non appena uno si separa, l’altro diventa la Guida della Compagnia e può fare la stessa cosa per ridurre ulteriormente il danno.

**(v1.6) D: Se separo i due hobbit nello stesso momento essi devono muoversi necessariamente nella stessa Regione, o possono dirigersi anche verso Regioni diverse?**

R: Si devono spostare insieme, come quando separi un gruppo di Compagni.

**(v1.6) D: Se separo un hobbit utilizzando la sua abilità di Guida, quando viene pescata una Tessera Caccia con un’Icona Rivelazione, lo sposto dalla Regione in cui si trovava la Compagnia prima di essere Rivelata o lo devo piazzare dov’è stata Rivelata?**

R: Separi l’hobbit (o gli hobbit) prima di piazzare la Compagnia Rivelata nella sua nuova posizione, per cui separi l’hobbit come se si fosse separato nella Regione dell’ultima posizione conosciuta della Compagnia prima della Caccia che l’ha Rivelata (aggiungendo al loro Livello il numero di passi del Cammino della Compagnia come per una normale separazione).

**(v1.6) D: Posso usare l’abilità speciale di Guida di Merry/Pipino a Mordor?**

R: No, essi non si possono separare – o più precisamente, essi verrebbero eliminati se si separassero dalla Compagnia, per cui hanno ancora un’utilità marginale, dato che li puoi scegliere entrambi come perdite usando la loro abilità di Guida.

**(v1.6) D: Se Merry/Pipino viene eliminato a Mordor, può ritornare successivamente in gioco?**

R: No, poiché egli ritorna in gioco “come se si fosse separato dalla Compagnia” e tutti i Compagni che si separano a Mordor vengono eliminati. (Potrebbe sempre ritornare in gioco Gandalf il Bianco se Gandalf il Grigio morisse a Mordor).

**(v1.6) D: Dove piazza Merry/Pipino se essi ritornano in gioco per mezzo della loro abilità “Riportateli Vivi”, se la Compagnia si trova in una Fortezza sotto assedio?**

R: In questo caso devi lasciare l’hobbit (o gli hobbit) nella Fortezza assediata.

Se il punto di partenza della Compagnia è la Fortezza assediata, gli hobbit iniziano qui il loro movimento durante la separazione, e dato che non gli è permesso lasciare la Regione, devono rimanere all’interno della Fortezza.

---

## I Servitori

**(v1.6) D: Posso far entrare in gioco i Servitori nelle Fortezze dell’Ombra assediate da un Esercito dei Popoli Liberi?**

R: Sì. Lo stesso vale per Gandalf il Bianco, che può ritornare in vita in una Fortezza degli Elfi sotto assedio.

**D: Il Re Stregone si considera un Nazgûl, specificamente quando combatte contro Gandalf il Bianco? In altre parole, Gandalf il Bianco annulla il Valore di Comando del Re Stregone?**

R: Il Re Stregone si considera un Nazgûl (inclusi tutti i riferimenti ai Nazgûl sulle Carte Evento che non siano differenziati nel testo dall’uso del nome della figura), per cui sì, Gandalf il Bianco annulla il Valore di Comando del Re Stregone.

**D: Quando Saruman è da solo ad Isengard e Gandalf il Bianco non è in gioco (quindi niente carta degli Ent), se entro con un esercito ad Isengard, che succede?**

- **Saruman muore o rimane in gioco perchè Eroi e Servitori senza un esercito non possono morire?**
- **La Fortezza si considera come catturata lo stesso ai fini dei punti vittoria militare dei Popoli Liberi??**
- **Le abilità della Voce di Saruman si possono usare lo stesso?**

R: Se Saruman si trova da solo ad Orthanc (senza un esercito dell'Ombra) ed un esercito dei Popoli Liberi entra ad Orthanc, Saruman non viene eliminato (così come gli altri Personaggi non vengono eliminati in una simile situazione), ma rimane in quella Regione. In conseguenza di ciò, l'abilità di reclutamento di Isengard (Voce di Saruman) non può essere più utilizzata: ad Orthanc non possono essere più reclutate unità e la Fortezza si considera come catturata ai fini della Vittoria Militare dei Popoli Liberi. Tuttavia le unità d'Elite di Isengard si considerano sempre come Comandanti ed il dado Azione aggiuntivo di Saruman viene lasciato nella riserva del giocatore dell'Ombra. Saruman viene rimosso solo se viene giocata una carta Evento "Il Risveglio degli Ent".

**D: La carta del Re Stregone afferma "gioca il Re Stregone in una qualunque Regione dove si trovi un Esercito di Sauron...". Egli eserciti "misti" sono validi? (per esempio, ho, nella stessa Regione, alcune unità di Sauron ed alcune di Isengard, posso giocare il Re Stregone qui?) E' sufficiente la presenza dei soli Nazgul?**

R: Puoi giocare il Re Stregone in qualunque Regione dove si trovi almeno un'unità di Sauron, anche se ci sono unità appartenenti ad altre Nazioni dell'Ombra. I Nazgul da soli non rappresentano un Esercito, poiché esso è costituito dalle "unità" di combattimento.

**D: Il Re Stregone è immortale come gli altri Nazgûl, cioè può rientrare in gioco successivamente, o viene rimosso permanentemente dal gioco quando viene eliminato come perdita secondo le regole per i Servitori dell'Ombra?**

R: Il Re Stregone viene rimosso permanentemente al gioco e non può essere reclutato nuovamente come gli altri Nazgûl.

**D: A Saruman non è permesso abbandonare Isengard, ma gli è permesso usare il suo Comando per un attacco \*da\* Isengard?**

R: Sì, Saruman ha sempre la sua abilità di Comando.

**D: L'abilità di Saruman "Servitori della Mano Bianca" gli permette di reclutare due unità d'Elite con un'azione Mobilitazione? In altre parole, poiché normalmente si possono reclutare 2 Comandanti con un'azione, e le sue unità d'Elite si considerano Comandanti, può Saruman ingannare le regole permettendo di arruolare 2 unità d'Elite?**

R: L'abilità non gli permette di arruolare 2 unità d'Elite.

**D: "La Voce di Saruman" può essere usata per promuovere ad Elite 2 unità Regolari mentre Isengard è sotto assedio?**

R: No. Non è mai permesso Mobilitare nelle Fortezze sotto assedio (tranne che con alcune carte Evento). Ciò rende automaticamente Saruman incapace di promuovere 2 unità Regolari ad Elite quando Orthanc è sotto assedio.

---

## I Nazgûl

**D: Le regole affermano che un Nazgul si può spostare in qualsiasi Regione tranne che nelle Regioni contenenti una Fortezza dei Popoli Liberi non assediata. Ma i Nazgul possono spostarsi in una Regione che contiene una Fortezza dell'Ombra assediata da un esercito di Popoli Liberi? In questo caso i Nazgul si spostano all'interno della Fortezza e diventano parte dell'esercito assediato?**

R: Sì. I Nazgul (e il Re Stregone) possono volare, per cui possono entrare ed uscire da una Fortezza dell'Ombra sotto assedio. Questa limitazione (impossibilità di entrare e uscire da una Fortezza alleata sotto assedio) si applica solo ai Compagni già separatisi dalla Compagnia e alla Bocca di Sauron.

**D: I Nazgûl possono catturare un Insegiamento da soli, o è richiesto un esercito?**

R: E' richiesto un esercito.

---

## La Politica della Terra di Mezzo

**D: Se una carta mi permette di attaccare con un esercito, la posso utilizzare su di un mio esercito appartenente ad una Nazione ancora Neutrale (non In Guerra)? La stessa cosa per una carta che permette uno spostamento: può l'Esercito in movimento attraversare i confini di altre Nazioni (se l'Esercito appartiene ad una Nazione non in Guerra)?**

R: La risposta è "No" per entrambe le domande. Il regolamento dice che se il testo di una carta vi dice "Attacca...", significa che gli effetti della carta vanno considerati come un attacco ai fini delle regole per la politica.

**D: L'Avanzamento nella Tabella Politica si verifica per ogni dado Azione usato durante un Assedio?**

R: Sì, ogni dado usato si considera come un attacco differente.

**D: Un unico attacco contro delle unità che stanno difendendo un Inseidiamento può provocare l'Attivazione di una Nazione e l'avanzamento di due spazi sulla Tabella Politica?**

R: Sì, l'attacco iniziale Attiva la Nazione e la fa avanzare di uno spazio sulla Tabella Politica. Se l'inseidiamento viene catturato dal nemico la nazione avanza di un altro spazio sulla Tabella Politica.

**D: La posizione delle singole Nazioni all'interno degli spazi della Tabella Politica ha importanza? In altre parole, uso un Dado Mobilitazione per far avanzare la Nazione di un intero spazio, o devo prima far avanzare la Nazione verso il basso all'interno dello stesso spazio? Per esempio, posso usare un dado Mobilitazione per far avanzare Isengard nello spazio "In Guerra", o devo usare due Dadi Mobilitazione (uno per farlo avanzare dove si trova il segnalino di Sauron, ed uno per spostarlo da qui nello spazio "In Guerra")?**

R: Avanzare di un passo sulla Tabella Politica significa avanzare di un intero "quadrato".

**D: Se un esercito di una Nazione Neutrale (non in guerra) si ritira in una regione appartenente ad una Nazione Alleata, quando successivamente si sposterà normalmente, sarà obbligato a lasciare il territorio di quella nazione?**

R: L'esercito di una Nazione Neutrale che si trovi, a causa di una ritirata, in una regione appartenente ad un'altra Nazione, non è obbligato a muoversi. Tuttavia, se decide di farlo, deve uscire obbligatoriamente dal territorio di quella Nazione.

**D: Secondo il regolamento, i Nazgul sono i Comandanti della Nazione di Sauron, e possono partecipare alle battaglie anche se la Nazione di Sauron è ancora Neutrale. Tuttavia, può il giocatore dell'Ombra reclutare i Nazgul con un risultato Mobilitazione, se la Nazione di Sauron è Neutrale?**

R: Sauron deve essere "In Guerra" per poter reclutare nuovi Nazgul.

---

## Partita a 3 e 4 giocatori

**D: Nel gioco a tre giocatori o a quattro, le carte che consentono di reclutare truppe di un esercito di un altro membro della squadra devono necessariamente essergli passate o possono anche essere giocate da me?**

In generale si possono usare carte che hanno un effetto sulle truppe del proprio compagno?

**Altra domanda: per poter scartare le carte "Un potere troppo grande" e "Il potere di Tom Bombadil" che rendono inattaccabili alcuni territori, nel gioco a tre e quattro giocatori deve essere un unico giocatore a scartare le carte evento e il dado o entrambi i giocatori possono contribuire mettendo una carta ciascuno?**

R: Nel gioco a 3 o 4 giocatori potete in generale solo giocare eventi che riguardano i pezzi della vostra nazione (esempio che li reclutano, li muovono o agiscono sulla tabella politica).

Ovviamente non siete obbligati a passare questi eventi al compagno (possono spesso essere utilizzati in combattimento, per esempio), ma spesso conviene farlo - dipende anche da quanto 'agonisticamente' giocate all'interno del team!

Per quanto riguarda lo scartare carte come Tom Bombadil o un Potere Troppo Grande, lo scarto delle carte dalla mano può essere fatto da entrambi i giocatori anche se ovviamente il dado azione è usato da uno solo dei due.