

Secção 1 - Prefácio

26/3/03

Este documento de questões frequentes (FAQ) é um suplemento oficial das regras e complementa o livro de regras de Duas Torres e o livro de regras deluxe de Duas Torres.

Este documento é composto pelas seguintes secções:

Secção 1 - Prefácio

Secção 2 - Cartas em observação

Secção 3 - Cartas com errata (por número de carta)

Secção 4 - Cartas com esclarecimentos (por número de carta)

Secção 5- Outros esclarecimentos (por termos de jogo)

Uma entrada precedida pelo símbolo delta, identifica uma mudança na forma de jogo desde o último documento (FAQ) publicado. Para permitir aos directores de torneio e jogadores uma oportunidade de familiarização com estas alterações ao jogo, estas só são consideradas oficiais uma semana após o lançamento deste documento. Quando necessário, este documento será actualizado na primeira terça feira de cada mês.

Uma entrada precedida por um indicador de secção (§) poderá significar o seguinte: (a) realçar uma regra existente, ou esclarecer uma regra para a qual não existem clarificações (não altera a forma de jogo); or (b) reformulação, reordenação, ou reprodução de uma regra ou esclarecimento oficial desde a última versão publicada deste documento.

Todas as questões e comentários sobre as regras do jogo O Senhor dos Anéis devem ser enviadas por correio electrónico para elrond@decipher.com.

The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring e as personagens e locais utilizados, são marca registada de TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sob licença para a New Line Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Decipher Inc. Utilizador autorizado. TM,®, & © 2003 Decipher Inc., P.O.Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A.23501. Todos os direitos reservados.

Secção 2 – Cartas em Observação

A equipa de desenho monitoriza constantemente o ambiente de jogo. Nós esforçamo-nos em garantir um ambiente de jogo competitivo e equilibrado, o qual asseguramos através de esclarecimentos oficiais de erratas nas outras secções deste documento.

Quando ficamos preocupados acerca de uma carta, ela será adicionada à lista de Cartas em Observação. Uma carta estar incluída nesta lista, não é garantia de que seja modificada.

SARUMAN, KEEPER OF ISENGARD 3 R 68

A seguinte carta foi removida da lista de cartas em observação.

HOWL OF HARAD 4 U 236

Secção 3 – Cartas com Errata

BOOK OF MAZARBUL — ERRATA 0 P 7

Lenda. O portador tem de ser um anão.

No início de cada fase da irmandade se esta estiver no local 4 ou superior, o jogador pode comprar uma carta por cada companheiro anão.

GIMLI, ANÃO DE EREBOR — ERRATA 1 U 12

Dano + 1.

Irmandade: Se o total de penumbra é menor que ●, adiciona ● ao total de penumbra para colocares uma carta da mão no fundo do baralho de jogo.

ELROND, SENHOR DE RIVENDEL — 1 R 40

A versão em português desta carta foi mal impressa. O texto correcto é:

Para jogar esta carta avista um elfo ou Gandalf. No início de cada um dos teus turnos cura todos os aliados de local 3.

Irmandade : Esforça Elrond para comprar uma carta.

OLHOS DE FALCAO — ERRATA 1 C 43

Esta condição élfica é única (●OLHOS DE FALCAO).

OFERTA DE BARCOS — ERRATA 1 U 46

Para jogar, esforça um aliado élfico. Joga esta carta para a tua área de suporte. Quando a irmandade parte de um rio durante a fase da irmandade, o limite de movimento para este turno é + 1.

ESPELHO DE GALADRIEL — ERRATA 1 R 55

Joga esta carta na tua área de suporte. Cada aliado élfico cuja casa seja o local 6 tem força + 1. Manobra: Se um oponente tem pelo menos 7 cartas na mão, esforça Galadriel para ver 2 dessas cartas aleatoriamente. Descarta uma e repõe a outra. Se não puderes olhar para a mão de um jogador da sombra, o efeito da habilidade especial do Espelho de Galadriel é ignorado.

VERSATILIDADE DOS RANGERS— ERRATA 1 U 113

Manobra: Esforça um ranger num rio ou numa floresta para fazer um vassalo exausto.

MAPA DE THROR — ERRATA 1 R 318

Joga esta carta na tua área de suporte. Irmandade ou Reagrupamento: Esforça 2 Hobbits e descarta o mapa de Thrór para jogares o próximo local da irmandade (substituindo o local do oponente se necessário).

WE MUST GO WARILY — ERRATA 3 C 48

Resposta: Se a irmandade andar na fase de reagrupamento, esforça 2 vezes um companheiro de Gondor para aumentar em 1 o custo de penumbra de cada vassalo até à próxima fase de reagrupamento.

HOWL OF HARAD — ERRATA 4 U 236

Joga esta carta na tua área de suporte.

De cada vez que um companheiro ou aliado perde um combate envolvendo um Southron, podes remover 4 para fazer o jogador das gentes livres ferir um companheiro vinculado ao anel.

ITHILIEN WILDERNESS — ERRATA 4 R 237

Joga esta carta para a tua área de suporte. No final de cada fase em que a irmandade andou para o local 7, 8, or 9 e o total de penumbra for inferior a 7 fichas, podes adicionar ●.

Combate: Descarta esta condição para fazeres um homem da cultura Raider força+ 2.

Secção 4 – Cartas com Esclarecimentos

SARUMAN, SERVANT OF THE EYE 0 P 11

Ver Saruman, Keeper of Isengard, 3 R 68.

O ANEL, A MALDIÇA DE ISILDUR'S 1 R 1

O ANEL, O ANEL DE PODER 1 C 2

O primeiro parágrafo de O Anel é uma habilidade especial e como tal opcional. O segundo parágrafo do texto da carta, não é opcional, e assim sendo, a partir do momento que se usa o anel todas as feridas recebidas após esse momento têm de ser convertidas em fardos.

O ANEL, O ANEL DE PODER 1 C 2

Podes usar a habilidade especial desta carta em resposta a uma ferida colocada pelo Witch-King, Lord of the Nazgul ou Ulaire Enquea, Ringwraith in Twilight

ATAQUE COM MACHADO 1 C 3

Combate: Faz um Anão força + 2 (ou + 3 caso seja portador de uma arma de mão de ☞). Só as cópias desta carta da expansão A Irmandade do Anel necessitam deste esclarecimento.

MACHADO DOS ANÕES 1 C 9

O texto desta carta só se activa uma vez por cada jogador da Sombra com um vassalo nesse combate, independentemente do número de vassalos que esse jogador tem no combate.

GALADRIEL, SENHORA DE LUZ 1 R 45

O custo de penumbra de um Elfo jogado usando a habilidade especial da Galadriel é zero, e não pode ser aumentado ou reduzido.

QUESTÕES QUE EXIGEM RESPOSTA 1 R 81

Verifica que o total de penumbra é menor que ● antes de pagares o custo de penumbra desta carta.

DORME, CARADHRAS 1 C 84

“Descartar todas as condições” significa descartar todas as condições activas. Condições inactivas não são descartadas.

TRILHOS DE EREGION 1 C 104

Este evento só afecta os vassalos que estão a vaguar no momento em que é jogado.

VENTO GELADO DE SARUMAN 1 C 134

O custo desta condição é 1, algumas cópias desta carta estão mal impressas.

AS NEVES DE SARUMAN 1 C 138

Feitiço.Metereologia. Para jogar esta carta esforça um vassalo ☞ Joga esta carta num local. Nenhum jogador pode jogar eventos de combate ou usar habilidades especiais de combate neste local. Descarta esta condição no fim do turno.

SELVAJARIA IGUAL ÀFORÇA FO INMIGO 1 R 139

O bónus +4 de força dura até à fase de reagrupamento.

ALERTA 1 U 161

Esta carta esforça ou descarta um dos teus uruk-hai.

PREOCUPAÇÃO 1 U 162

Para jogar esta carta esforça um Uruk-hai. Joga esta carta na tua área de suporte. Toda a vez que um companheiro ou aliado perder um combate que envolva um Uruk-hai, o adversário deve escolher entre esforçar o portador do anel ou adicionar um fardo.

ATIRADOR GOBLIN 1 C 176

O texto em itálico entre parentesis é apenas descritivo e não tem nenhum efeito no jogo.

ARSENALS SAQUEADOS 1 C 193

Se um vassalo que é portador de uma arma ☞ for descartado devido a perder um combate, Arsenais Saqueados entra em efeito antes das acções opcionais que são activadas pela vitória/derrota do combate que ocorreu.

Quando um efeito descarta “todos” os vassalos (consequentemente descartando todas as armas de que eles eram portadores), eles são descartados ao mesmo tempo. Nenhuma arma pode ser jogada nesses vassalos como efeito de Arsenais Saqueados.

ATRAIDOS PARA O SEU PODER 1 U 211	CAVE TROLL'S CHAIN 2 R 53	SOUTHRON FIGHTER 4 R 251
Joga esta carta na tua área de suporte. De cada vez que um companheiro morrer num combate envolvendo um Nazgûl, adiciona um fardo.	Quando um Troll das Cavernas exausto, armado com a corrente do Troll das Cavernas, recebe a sua última ferida durante a fase de disparo, a corrente não pode ser usada para ferir um companheiro arqueiro (pois a ferida é um requisito e tem efeito antes que a corrente possa ser utilizada).	A versão foil desta carta tem uma imagem diferente da versão não-foil.
REGRESSO AO SEU MESTRE 1 R 224	ÚLAIRÉ ATTËA, THE EASTERLING 2 U 82	FRODO, COURTEOUS HALFLING 4 R 301
Esta carta cria um combate adicional aos combates normais e ferozes.	Esta carta não pode ser avistada por cartas que requeiram um Easterling. "The Easterling" no seu subtítulo, significa "Homem do Leste". Palavraschave não são encontradas nos subtítulos.	Esta carta previne somente cartas da sombra que te fazem descartar cartas da mão ou do teu baralho. Se uma carta da sombra te possibilita uma escolha, podes escolher descartar
ÚLAIRÉ NERTËA, MENSAGEIRO DE DOL GULDUR 1 U 234	BATEDOR ORC 2 C 89	Exemplo: Se um Dunlending Rampager é jogado, Courteous Halfling não previne o jogador das gentes livres de descartar. Desde que o texto de jogo diga "pode descartar", uma escolha é oferecida.
Se dois ou mais vassalos são jogados, é o jogador da sombra que decide a ordem pela qual esses vassalos são jogados.	A habilidade especial deste vassalo só pode cancelar um acontecimento que requeira especificamente um ranger no seu texto de jogo.	GREAT HALL 4 U 333
ÚLAIRÉ OSTËA, TENENTE DE MORGUL 1 U 235	SARUMAN, KEEPER OF ISENGARD 3 R 68	Neste local, cada aliado de  participa na fase de disparo e combate como se tivesse no seu local.
Sombra Esforça Ulaire Ostea para fazer um vassalo da cultura espectro Feroz até a fase de reagrupamento. O nome "Ostea" no título desta carta deve ser "Otsea". Futuras impressões já terão este problema corrigido. Todas as versões desta carta têm o mesmo título para efeitos de unicidade.	Feridas da fase de disparo não podem ser designadas a Saruman.	§ BESERK RAGER 5 U 45
UMA HOSTE AJUDA POUCO 1 U 251	SARUMAN, SERVANT OF THE EYE 3 C 69	O bônus de força para este vassalo é aumentado por qualquer ferida em qualquer vassalo, companheiro ou aliado no seu combate.
Se avistares 7 ou mais companheiros, podes ferir o mesmo companheiro mais que uma vez. The Lord of the Rings™ Trading Card Game Answers to Frequently Asked Questions Page 1	Ver Saruman, Keeper of Isengard, 3 R 68.	As fichas removidas pela habilidade especial deste vassalo têm de ser todas removidas da mesma máquina.
ORC EMBOSCADO 1 C 261	ÚLAIRÉ OTSËA, RINGWRAITH IN TWILIGHT 3 U 86	§ BESERK SAVAGE 5 U 46
A versão desta carta na Expansão Irmandade do Anel foi mal impressa no Baralho do Gimli – Minas de Moria. A palavra "não nativo" deveria ser "vaguear".	O título desta carta está escrito correctamente.	Ver BESERK RAGER 5U45
ASSASSINO ORC 1 U 262	Ver a referência a Ulaire Ostea, Tenente de Morgul 1 U 235	§ BESERK SLAYER 5 U 47
A versão desta carta na Expansão Irmandade do Anel foi mal impressa no Baralho do Gimli – Minas de Moria. A palavra "não nativo" deveria ser "vaguear".	Se o Frodo morrer num combate envolvendo Ulaire Otsea com Sam em jogo, o Anel Único é transferido para Sam antes que a Blade Tip possa ser transferido com o texto de jogo de Otsea.	Ver BESERK RAGER 5U45
MERRY, AMIGO DO SAM 1 R 302	OLD NOAKES, PURVEYOR OF WISDOMS 3 C 111	§ URUK-HAI BESERKER 5 U 63
Depois de um combate com Merry ser resolvido, ele deixa de estar designado para combate e podes usar a sua habilidade especial.	Se uma carta de sombra te dá a escolher entre descartar uma carta da mão ou tomar outra acção, aquela carta não activa o texto de jogo de Old Noakes.	O bônus de força para este vassalo é aumentado por qualquer ferida em qualquer vassalo, companheiro ou aliado no seu combate.
O bônus de força que um outro companheiro receba da habilidade especial de combate de Merry é igual à força de Merry naquele momento. Esse bônus não é aumentado se a força de Merry for aumentada mais tarde durante o mesmo combate.	MY AXE IS NOTCHED 4 R 52	OLHO DE BARAD-DÛR 5 R 96
ETENMOORS 1 C 331	O bônus de força derivado desta condição é baseado no número mais baixo de marcadores em ambas cartas.	Esta carta deve ser jogada de maneira a utilizar o seu texto de resposta, o qual é afectado por cartas como Legolas, Dauntless Hunter. O texto "descarte esta carta para" é supérfluo.
Planície. Combate: Esforça o teu companheiro ou o teu vassalo para fazer essa personagem força +2.	Exemplo: Se houver dois marcadores  em Contagem Final e três marcadores anões em My axe is Notched, o bônus é de mais dois.	
VAU DE BRUINEN 1 U 338	FINAL COUNT 4 R 69	
Rio. Santuário. O custo de penumbra do primeiro Nazgûl jogado no Vau de Bruinen em cada turno é -5.	Ver entrada My Axe Is Notched 4 R 52.	
TÚMULO DE BALIN 1 U 343	UNDER THE LIVING EARTH 4 C 105	
Subterrâneo. Manobra: Descarta uma lenda de jogo ou da mão para curar um companheiro.	A ficha de penumbra acrescentada pelo custo desta carta, adiciona ao bônus de força providenciado pelo seu efeito.	
EMYN MUIL 1 U 360	Exemplo: Se o total de penumbra for zero quando esta carta for jogada, a força de Gandalf é +1.	
Manobra: Esforça o teu vassalo para torná-lo feroz até à fase de reagrupamento.	COME DOWN 4 R 146	
WHAT ARE WE WAITING FOR? 2 R 15	Esta carta permite que todos os aliados possam levar feridas da fase de disparo.	
Se uma segunda cópia desta carta foi jogada e aquele jogador da sombra já tiver escolhido passar a sua próxima fase de sombra, aquele jogador pode escolher passar a mesma fase de sombra outra vez (o que não tem efeito).	REST WHILE YOU CAN 4 R 171	
URUK SCOUT 2 C 47	O jogador das Gentes Livres é o oponente referido no texto de jogo desta condição. Referido no texto "opponente".	
A habilidade especial deste vassalo só pode cancelar um acontecimento que requeira especificamente um ranger no seu texto de jogo.	URUK REGULAR 4 C 192	
	A habilidade especial desta carta, torna um custo de penumbra de um Uruk-Hai de -1 para cada Uruk-Hai que avistas à excepção desta carta.	
	Exemplo: Se houver em jogo 4 Uruk Regulars e usares a habilidade especial de um deles para jogar um Uruk Searcher (custo de penumbra de 4), o custo de penumbra do Uruk Searcher é de 1.	

Secção 5 – Outros Esclarecimentos

acções – timing

Todas as acções requeridas que sejam activadas por um evento em particular são executadas antes de qualquer acção opcional. (Esta regra foi omitida inadvertidamente dos guias de regras das Duas Torres).

baralho de aventura – "ou acima"

Quando um efeito diz "local X ou acima", aquilo aplica-se exclusivamente a locais do bloco da Irmandade.

cartas na mão

Se um efeito utilizar o custo de penumbra da carta revelada da mão, usa o custo de penumbra impresso naquela carta. Outras cartas em jogo não modificam aquele custo.

§ cultura

Avistar uma "cultura das Gentes Livres" significa avistar qualquer carta das Gentes Livres que seja dessa cultura. Não podes avistar uma carta de Sombra da cultura Gollum para avistar uma cultura das Gentes Livres.

efeitos– quando uma carta entra em jogo

Se uma carta é descartada quando entra em jogo, ignora quaisquer efeitos activados quando entra em jogo. Isto inclui efeitos do texto de jogo do próprio vassalo (tal como "quando jogas este vassalo...") e efeitos de outras cartas em jogo (tal como "cada vez que jogas...").

para cada

Quando um efeito fere (ou esforça ou cura) personagens usando a frase “para cada”, pode ferir (ou esforçar ou curar) uma personagem mais do que uma vez.

Exemplo: **Aragorn, Wingfoot** diz: “Cada vez que a irmandade se mover, pode ferir um vassalo para cada Unbound Hobbit que avistar”. Se avistar dois Unbound Hobbits, pode ferir dois vassalos uma vez ou um vassalo duas vezes.

sair de jogo

Quando uma carta sai do jogo por qualquer razão, quaisquer cartas jogadas naquela carta (Ou possuídas por ou colocadas naquela carta) são descartadas.

Excepção: Quando um local é substituído, todas as cartas jogadas ou colocadas no antigo local serão movidas para o novo local.

limite

Quando uma carta têm um limite, tal como “(limite +3)”, o limite aplica-se a essa carta somente durante uma fase. O limite não se aplica a diferentes cópias da mesma carta, e o limite não se expande por várias fases.

Exemplo: se usas a habilidade especial de Ferrão na tua fase de irmandade e a mão do teu oponente tiver 3 orcs, removes ● fichas ao total de penumbra. Se usares esta habilidade outra vez na mesma fase da irmandade, só podes remover ● ao total de penumbra e ignorar o resto, devido ao texto de jogo desta habilidade especial “(limite ●).” Ferrão não pode remover mais do que ● fichas do total de penumbra por fase.

Exemplo: **Trust Me As You Once Did** tem a habilidade especial que acrescenta força até ao limite de +3. Este limite aplica-se a cada fase de combate separadamente. Mesmo sendo o máximo de bónus que um companheiro possa receber durante a seu combate seja +3 de uma cópia desta carta, a segunda cópia permite-lhe receber um bónus adicional de até +3.

perder o jogo - controlo dos locais

Quando um jogador perde o jogo e alguns dos seus locais são controlados por outros jogadores, substitui esses locais de acordo com o procedimento do Livro de Regras.

Se um dado jogador tem locais sob o seu controlo, substitui-os primeiro (usando o procedimento acima indicado) e então liberta cada local (descartando cartas nesses locais sempre que necessário).

não pode levar feridas

Se uma personagem não pode levar feridas, as feridas não poderão ser designados para aquela personagem.

§ modificadores

Cada vez que um valor é utilizado, todos os modificadores aplicáveis para este valor são reavaliados. Se o resultado até este ponto é inferior a zero, este resultado é alterado para zero.

A ordem dos modificadores não interessa, visto que cada modificador aplicável é reavaliado cada vez que um valor é utilizado. Os números não podem ir abaixo de zero até que a contagem final seja feita.

A maior parte das acções e acontecimentos têm efeitos “contínuos” durante a fase em que são jogado, um pouco como as condições “temporárias”. (Por exemplo, Tiro Duplo adiciona 1 ao total de disparo das gentes livres desde o momento em que é jogado até ao fim da fase de disparo.

Os modificadores não são recalculados. Os mesmos modificadores são aplicados outra vez. (Por exemplo jogado **Suportando o Mal** quando Frodo têm 3 fardos reduz somente a sua força de 3, mesmo se outro fardo é adicionado depois.)

Exemplo: **Frodo** usando **O Anel de Poder** e tendo 6 fardos. A sua força é 4 (3 mais 1 do anel).

Durante o combate com um Orc de Sauron, **Suportando o Mal é jogado**. Visto Frodo ter 6 fardos, a sua força é de 4-6=-2. Este resultado é rectificado para 0. **Intuição de Hobbit** é jogado. Todos os modificadores aplicáveis são replicados à força de Frodo, força de 3 (Frodo) +1 (Anel) -6 (**Suportando o Mal**) +3 (Intuição)=+1.

§ *Exemplo:* **Legolas, Folha-Verde** está em jogo. O total de disparo das gentes livres é de 1. Um **Arqueiro Goblin** é jogado. **Encurralados** é jogado. O total de disparo das gentes livres é de 1-1-1=-1, rectificado para zero. **Tiro Duplo** jogado. O total de disparo das gentes livres é de 1-1-1+1=0. Outro. **Tiro Duplo** é jogado. O total de disparo das gentes livres é de 1-1-1+1+1=+1.

§ *Exemplo:* **Legolas, Dauntless Hunter** está em jogo com dois Unbound Hobbits em jogo. O custo adicional de todos os acontecimentos de Penumbra é de +2. **Ambição de Saruman** é jogado. O custo adicional dos acontecimentos de Isengard é de +2-1=+1. Outra **Ambição** é jogada. O custo adicional dos acontecimentos de Isengard é de +2-1-1=0. Uma terceira **ambição** é jogado. O custo adicional dos acontecimentos de Isengard é de +2-1-1-1=-1, rectificado para 0.

oponente

Se tu és o jogador das Gentes Livres, todos os jogadores de Sombra são teus oponentes. Se tu és um jogador de Sombra, só o jogador das Gentes Livres é o teu oponente (e não os outros jogadores de Sombra).

jogar uma carta - acontecimentos

Não podes jogar um acontecimento (exceptuando acontecimentos de resposta do teu baralho de jogo ou da pilha de descarte durante uma fase que não corresponde à fase da palavra chave do acontecimento).

cartas promocionais e de liga

Por favor consulte o apontador (link) na página de regras da Decipher para determinar quando é que as cartas promocionais e de Liga passam a ser legais em torneios.

controlo de locais

O texto de jogo dos locais controlados não pode ser usado por nenhum dos jogadores, pois o texto de jogo não pode ser usado a não ser se a irmandade se encontrar lá. Excepção: A palavra chave de um local controlado continua a ser aplicável, assim sendo um jogador pode “controlar um Battleground”.

Como os locais num Percurso de Aventura, um local controlado está sempre activo e pode ser avistado. Quando o teu oponente controla um local do teu Percurso de Aventura, ele continua a ser o teu local. Cartas como **Úlaire Nelya** podem trocar locais controlados. Move quaisquer cartas (tal como **Dunlendings Looters**) de um local a ser trocado para o novo local, e devolve o antigo local ao Baralho de Aventura do seu dono.

§ fase de combate - personagem que perde

Uma personagem que perde é qualquer personagem do lado que está a perder num combate quando este é resolvido.

Também, cada personagem removida durante o seu combate é uma personagem que perde, mesmo que o lado desta personagem eventualmente ganhe. Esta personagem não é ferida (ou destruída) quando o combate for resolvido.

Exemplo: **Boromir** usando a **Espada de Gondor** enfrenta dois Bando de Assalto **Uruk-Hai**, cada um com uma ferida. **Boromir** é esforçado uma vez e mata um dos **Bando de Assalto**. Este **Bando de Assalto** é uma personagem que perde. Então o combate é resolvido e **Boromir** perde. **Boromir** é a personagem que perde, e o outro **Bando de Assalto** é a personagem que ganha.

fase de combate- resolvendo o combate

Quando um combate é resolvido (ou é cancelado) por qualquer razão (incluindo quando um dos intervenientes é removido antes das forças serem calculadas), não pode haver mais nenhum acção de combate.

fase de combate- combate, envolvimento

Uma personagem esta a “combater” ou está num combate “envolvendo” esta personagem somente enquanto a fase de combate do combate para o qual esta personagem foi designada está a acontecer.

§ unhasty

A definição desta palavra-chave foi revista como se segue: Esta personagem só pode participar em combates quando no seu local ou quando uma carta ➤ o permite fazer.

vitalidade

Cada ferida reduz a vitalidade de uma personagem em 1. Quando a vitalidade de uma personagem é reduzida a zero, essa personagem é imediatamente morta (reduzir a força de uma personagem à zero não mata essa personagem).