

AGGIORNAMENTO 4 FEBBRAIO 2003

Sezione 1 - Prefazione

Questo documento sulle Domande Più Comuni è un supplemento alle regole ufficiali contenute nel regolamento contenuto nei mazzi base de *Le Due Torri* e nel regolamento contenuto nei mazzi deluxe de *Le Due Torri*.

Le seguenti parti compongono queste FAQ:

Sezione 1 - Prefazione (e informazioni legali)

Sezione 2 - Lista di Osservazione

Sezione 3 - Carte con Errata (per numero di carta)

Sezione 4 - Carte con chiarimenti (per numero di carta)

Sezione 5 - Altre chiarimenti (per termine di gioco)

•Una voce preceduta dal simbolo delta denota un cambiamento nel gioco dall'ultimo documento pubblicato delle FAQ. Per dare agli arbitri e ai giocatori la possibilità di familiarizzare con questi cambiamenti del gioco, questi non sono ufficiali fino a una settimana dopo la data di questo documento. Questo documento è normalmente aggiornato (quando necessario) durante la prima settimana del mese.

§ Una voce preceduta dal segno di paragrafo può essere:

(a) enfatizzare una regola esistente, o chiarire un testo in cui non esista un'altra regola di gioco chiara (nessun cambio alle regole del gioco);

(b) una ridefinizione, riarrangiamento o riproduzione di una regola o regolamentazione già esistente dalla pubblicazione del documento delle FAQ del mese precedente. Queste voci hanno effetto già da tempo (a causa di precedente materiale pubblicato) o hanno effetto immediatamente.

Tutte le domande e i commenti su Il Signore degli Anelli™, Gioco di Carte Collezioneabile dovrebbero essere spedite via e-mail a: elrond@decipher.com.

Il Signore degli Anelli, La Compagnia dell'Anello e i personaggi e luoghi inclusi, ™ The Saul Zaents Company d/b/a Tolkien Enterprises sotto licenza alla New Line Production, Inc. Tutti i Diritti Riservati. Decipher Inc. Authorized User. TM, ®, & ©2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Tutti i diritti riservati.

Le informazioni in questo documento sono sotto copyright della Decipher Inc. 2002; in ogni caso, possono essere liberamente distribuite online o tramite mezzi di pubblicazione tradizionale fintanto che non siano alterate e che tutte le note di copyright siano allegate.

Sezione 2 - Lista di Osservazione

Il Design Team monitorizza costantemente lo stato dell'ambiente di gioco. Ci sforziamo di assicurare un panorama di gioco bilanciato e competitivo, rinforzandolo con regole ed errata presenti in questo documento. Quando una carta ci preoccuperà, la inseriremo in questa Lista di Osservazione. Il fatto che una carta sia presente in questa lista non è una garanzia che sarà creata una regola in proposito.

SARUMAN, GUARDIANO DI ISENGARD 3 R 68

La seguente carta viene aggiunta alla Lista di Osservazione:

§ **URLO DELL'HARAD 4 U 236**

Sezione 3 - Carte con Errata

LIBRO DI MAZARBUL ERRATUM 0 P 7

Racconto. Il portatore deve essere un Nano. All'inizio di ogni fase della compagnia quando la compagnia è al sito 4 o superiore, puoi pescare una carta per ogni compagno Nano.

GIMLI, NANO DI EREBOR ERRATUM 1 U 12

Danno +1.

Compagnia: Se la zona del crepuscolo ha meno di 2 segnalini crepuscolo, aggiungi ● per mettere una carta dalla tua mano in fondo al mazzo.

OCCHI CHE VEDONO LONTANO ERRATUM 1 C 43

Questa condizione degli Elfi è unica (•Occhi che Vedono Lontano).

IL REGALO DELLE BARCHE ERRATUM 1 U 46

Per giocarla, sforza un Elfo alleato. Giocala nella tua area di supporto. Quando la Compagnia si muove da un fiume durante la fase della compagnia, il limite dei movimenti per questo turno è +1.

PASSO LEGGERO ERRATUM 1 C 52

Errata traduzione italiana, il testo giusto è il seguente:

Arcieri. Avvista un compagno Elfo per sottrarre -1 al totale degli arcieri tra i servitori.

LO SPECCHIO DI GALADRIEL ERRATUM 1 R 55

Giocalo nella tua area di supporto. Aggiungi +1 alla forza di ogni Elfo alleato a cui casa sia il sito 6.

Manovra: Se un avversario ha almeno 7 carte in mano, sforza Galadriel per guardare 2 di quelle carte a caso della mano. Scartane una e reinserisci l'altra.

Se non puoi guardare la mano di un giocatore Ombra, l'effetto dell'abilità speciale di Lo Specchio di Galadriel è ignorato.

VERSATILITÀ DI UN RAMINGO ERRATUM 1 U 113

Manovra: Sforza un Ramingo che si trova presso un fiume o una foresta per rendere esausto un servitore.

INTENTO A CERCARE ERRATUM 1 R 206

Errata traduzione italiana, il testo giusto è il seguente:

Ricerca. Giocala nella tua area di supporto. All'inizio di ogni tua fase Ombra, pesca 1 carta. Alla fine di ogni tua fase Ombra, sforza un Nazgûl o scarta questa condizione.

MAPPA DI THRÒR ERRATUM 1 R 318

Giocala nella tua area di supporto.

Compagnia o Raccolta: Sforza 2 Hobbit e scarta la Mappa di Thròr per giocare il prossimo sito della compagnia (sostituendo il sito dell'avversario se necessario).

DOVREMO AVANZARE CON CAUTELA ERRATUM 3 C 48

Risposta: Se la compagnia si muove durante la fase di raccolta, sforza due volte un compagno * per aggiungere +1 al costo crepuscolo di ogni servitore fino alla prossima fase di raccolta.

SOVRINTENDENTE DEGLI ORCHI ERRATUM 3 R 65

Errata traduzione italiana, il testo giusto è il seguente:

Raccolta: Sforza due volte Sovrintendente degli Orchi per rendere esausto un compagno (tranne il Portatore dell'Anello).

UN INCARICO ONOREVOLE ERRATUM 4 U 282

Errore nella traduzione italiana del titolo: Il nome della carta giusto è Un Incarico Onorevole e non Una Incarico Onorevole.

§ **LANDA DELL'ITHILIEEN ERRATUM 4 R 237**

Giocala nella tua area di supporto.

Alla fine di ogni fase in cui la compagnia si è mossa ai siti 7, 8, 9 e la zona del crepuscolo ha meno di 7 segnalini crepuscolo, puoi aggiungere ●

Schermaglia: Scarta questa condizione per aggiungere +2 alla forza di un Uomo.

PONTE DEL TROMBATORRIONE ERRATUM 4 U 356

Errata traduzione italiana, il testo giusto è il seguente:

Campo di Battaglia. Aggiungi +2 al totale degli arcieri tra i servitori per ogni compagno Non Legato oltre 3.

§ **STANZA DEL RE ERRATUM 4 U 357**

Errata traduzione italiana, il testo giusto è il seguente:

Quando la compagnia si muove verso Sala del Re senza un compagno, ogni compagno Non Legato deve sforzarsi.

Sezione 4 - Carte con chiarimenti

SARUMAN, SERVITORE DELL'OCCHIO 0 P 11

Vedi Saruman, Guardiano di Isengard, 3 R 68

L'UNICO ANELLO (ENTRAMBE LE VERSIONI) 1 R 1 E 1 C 2

Il primo paragrafo dell'Unico Anello è un'abilità speciale, e quindi opzionale. Il secondo paragrafo del testo di gioco non è opzionale, così una volta che L'Unico Anello sia "indossato", tutte le ferite ricevute devono essere "convertite" in segnalini fardello.

Quando stai per subire una ferita e indossi L'Unico Anello, devi aggiungere un segnalino fardello (o dei segnalini) per quella ferita.

L'UNICO ANELLO, L'ANELLO DOMINANTE 1 C 2

Puoi usare l'abilità speciale di questa carta in risposta a una ferita inferta da Il Re Stregone, Signore dei Nazgûl o Úlairë Enquëa, Spettro dell'Anello nel Crepuscolo.

COLPO D'ASCIA 1 C 3

Schermaglia: Aggiungi +2 alla forza di un Nano (o +3 se porta un'arma da mischia). Solo le copie di questa carta dal set *La Compagnia dell'Anello* necessitano di questo chiarimento.

ASCIA DEI NANI 1 C 9

Questa carta può essere attivata solo una volta per ogni giocatore Ombra con un servitore in quella schermaglia, senza tener conto di quanti servitori quel giocatore abbia.

GALADRIEL, DAMA DELLA LUCE 1 R 45

Il costo crepuscolo di ogni Elfo giocato usando il testo di Galadriel è zero, e non può essere aumentato o diminuito.

DOMANDE CHE RICHIEDONO UNA RISPOSTA 1 R 81

Verifica che nella Zona del Crepuscolo ci siano meno di 3 segnalini prima di pagare il costo crepuscolo di questa carta. Fai riferimento alla voce "giocare una carta - costi".

DORMI, CARADHRAS 1 C 84

"Scartare ogni condizione" significa scartare tutte le condizioni attive. Le condizioni non attive non vengono scartate.

SENTIERI DI EREGION 1 C 104

Questo evento ha effetto solo su quei servitori che sono vaganti quando sono giocati.

| | | |
|--|---|--|
| GELO DI SARUMAN 1 C 134 | MERRY, AMICO DI SAM 1 R 302 | Se Frodo muore in una schermaglia in cui è coinvolto Otsea con anche Sam in gioco, L'Unico Anello viene trasferito a Sam prima che Punta di Coltello possa essere trasferita con il testo di gioco di Ulairë Otsea. |
| Il costo di questa condizione è 1. Alcune copie di questa carta sono stampate male. | Dopo che la schermaglia di Merry è stata risolta, lui non è più assegnato e puoi usare la sua abilità speciale. | |
| NEVI DI SARUMAN 1 C 138 | ERENBRULLI 1 C 331 | VECCHIO NAQUERCIO, APPROVVIGIONATORE DI SAGGEZZE 3 C III |
| Magia. Atmosferica. Per giocare, sforza un servitore ☛. Giocala su un sito. Nessun giocatore può giocare eventi Schermaglia o usare abilità speciali Schermaglia durante le schermaglie in questo sito. Scarta questa condizione alla fine del turno. | Il bonus alla forza che riceve un altro compagno dalla abilità speciale di schermaglia di Merry è pari alla forza di Merry in quel momento. Quel bonus non aumenta se la forza di Merry è aumentata in seguito, durante la stessa fase di schermaglia. | Se una carta Ombra ti permette di scegliere tra scartare una carta dalla mano o effettuare un'azione differente, quella carta non attiva il testo di gioco del Vecchio Naquercio. |
| ORDA SELVAGGIA 1 R 139 | Pianura. Schermaglia: Sforza un tuo compagno o servitore per aggiungere +2 alla forza di quel personaggio. | LA MIA ASCIA È SCALFITA 4 R 52 |
| Il bonus di +4 alla forza rimane fino alla fase di raccolta. | GUADO DEL BRUINEN 1 U 338 | Il bonus alla forza generato da questa condizione è calcolato sul più basso numero di segnalini tra le due carte. |
| CAUTEA 1 U 161 | Fiume. Rifugio. Sottrai -5 al costo crepuscolo del primo Nazgûl giocato al Guado del Bruinen in ciascun turno. | <i>Esempio:</i> Se ci sono due segnalini ☉ su Conteggio Finale e tre segnalini ☉ su La Mia Ascia è Scalfita , il bonus alla forza è +2. |
| Questa carta sforza o scarta uno dei tuoi Uruk-hai. | TOMBA DI BALIN 1 U 343 | CONTEGGIO FINALE 4 R 69 |
| PREOCCUPAZIONE 1 U 162 | Sotterraneo. Manovra: Scarta un tuo racconto dal gioco o dalla mano per curare un tuo compagno. | Vedi la voce La Mia Ascia è Scalfita 4 R 52 |
| Per giocarla, sforza un Uruk-hai. Giocala nella tua area di supporto. | EMYN MUIL 1 U 360 | NELLE VISCERE DELLA TERRA 4 C 105 |
| Ogni volta che un compagno o un alleato perde una schermaglia in cui è coinvolto un Uruk-hai, l'avversario deve scegliere o di sforzare il Portatore dell'Anello o aggiungere un segnalino fardello. | Manovra: Sforza un tuo servitore per rendere quel servitore Feroce fino alla fase di raccolta. | Il segnalino crepuscolo aggiunto dal costo di questa carta si va ad aggiungere al bonus dato dal suo effetto. |
| TIRATORE SCELTO GOBLIN 1 C 176 | CHE COSA STIAMO ASPETTANDO? 2 R 15 | <i>Esempio:</i> Se nella zona del crepuscolo non ci sono segnalini crepuscolo quando viene giocata questa carta, aggiungi +1 alla forza di Gandalf. |
| Il testo in corsivo tra parentesi è solo descrittivo, e non ha alcun effetto addizionale ai fini del gioco. | Se viene giocata una seconda copia di questa carta e quel giocatore Ombra ha già scelto di saltare la sua prossima fase Ombra, quel giocatore può scegliere di saltare di nuovo la stessa fase Ombra (quindi senza alcun effetto). | SCENDETE 4 R 146 |
| ARMERIE SACCHEGGiate 1 C 193 | GUIDA URUK 2 C 47 | Questa carta permette a tutti gli alleati di subire ferite durante il tiro degli arcieri. |
| Se un servitore che porta un'arma ☛ è scartato perché ha perso una schermaglia, Armerie Saccheggiate ha effetto prima che altre azioni opzionali attivate dal vincere/perdere la schermaglia abbiano effetto. | L'abilità speciale di questo servitore può solo cancellare un evento che richiede specificatamente un Ramingo nel suo testo di gioco. | RIPOSATE, FINCHÉ POTETE 4 R 171 |
| Quando un effetto scarta "tutti" i servitori (scartando così le loro armi), sono scartati tutti insieme. Su nessuno di quei servitori può essere giocata un'arma con Armerie Saccheggiate. | CATENA DEL TROLL DELLE CAVERNE 2 R 53 | Il Giocatore dei Popoli Liberi è l'avversario cui si fa riferimento nel testo di gioco di questa condizione. Fai riferimento alla voce Avversario . |
| ATTIRATI DAL SUO POTERE 1 U 211 | Quando un Troll delle Caverne esausto, armato con la Catena del Troll delle Caverne, subisce la sua ultima ferita durante la fase degli arcieri, la Catena non può essere usata per ferire un compagno arciere (visto che la ferita è un'azione richiesta e ha effetto prima che la Catena possa essere usata). | REGOLARE URUK 4 C 192 |
| Giocala nella tua area di supporto. | § ÚLAIRË ATTËA, L'ORIENTALE 2 U 82 | L'abilità speciale di questa carta diminuisce di -1 il costo crepuscolo di un Uruk-hai, per ogni Uruk-hai che puoi avvistare oltre a questo. |
| Ogni volta che un compagno muore in una schermaglia in cui è coinvolto un Nazgûl, aggiungi un segnalino fardello. | La versione inglese di questa carta ha come sottotitolo "Easterling". | <i>Esempio:</i> Se hai quattro Regolare Uruk in gioco e usi l'abilità speciale di uno di questi, per giocare un Perlustratore Uruk (costo di crepuscolo 4), il costo di crepuscolo del Perlustratore è 1. |
| RITORNO AL SUO PADRONE 1 R 224 | Questa carta non può essere individuata da carte che richiedano un "Easterling". "The Easterling" è il suo sottotitolo, che sta a significare "Uomo dell'Est". Le parole chiave non vanno cercate nei sottotitoli. Ovviamente in italiano questo problema non sussiste, dato che la parola chiave è "Esterling", e il sottotitolo della carta in questione è "L'Orientale". | COMBATTENTE SUDRONE 4 R 251 |
| Questa carta crea una schermaglia addizionale alle schermaglie regolari e quelle feroci. | § FRODO, MEZZUOMO CORTESE 4 R 301 | La versione foil di questa carta ha un'immagine differente dalla versione non foil. |
| ÚLAIRË NERTËA, MESSAGGERO DI DOL GULDUR 1 U 234 | Questa carta previene solo che le carte Ombra ti costringano a scartare dalla mano o dal mazzo. Se una carta Ombra ti dà una possibilità di scelta, puoi scegliere di scartare. | <i>Esempio:</i> Se un Devastatore Dunlandiano viene giocato, Mezzuomo Cortese non previene il giocatore dei Popoli Liberi dallo scartare. Dato che il testo di gioco del Devastatore dice "può scartare", c'è una possibilità di scelta. |
| Se due o più servitori sono giocati, il Giocatore Ombra decide in quale ordine siano giocati. | GUIDA DEGLI ORCHI 2 C 89 | GRANDE SALA 4 U 353 |
| ÚLAIRË OTSËA, LUOGOTENENTE DI MORGUL 1 U 235 | L'abilità speciale di questo servitore può solo cancellare un evento che richieda specificatamente un ramingo nel suo testo di gioco. | A questo sito ogni alleato ☁ partecipa al tiro degli arcieri e alle schermaglie come se fosse presente nella sua casa. |
| Ombra: Sforza Úlairë Ostëa per rendere Feroce un servitore ☛ fino alla fase di raccolta. | SARUMAN, GUARDIANO DI ISENGARD 3 R 68 | § INSEGUITORE DEL DESERTO 5 R 72 |
| Il nome "Ostea" nel titolo di questa carta dovrebbe essere "Otsea". Future ristampe avranno questa correzione. Tutte le versioni di questa carta hanno lo stesso titolo di carta ai fini dell'unicità. | Le ferite della fase degli arcieri non possono essere assegnate a Saruman. | "Avvista 4 culture dei Popoli Liberi" significa avvistare 4 carte dei Popoli Liberi con differenti icone cultura nell'angolo in alto a destra. Quelle carte possono essere di qualunque tipo.. |
| ORCO INCURSORE 1 C 261 | SARUMAN, SERVITORE DELL'OCCHIO 3 C 69 | |
| Questa carta di <i>La Compagnia dell'Anello</i> è stata mal stampata nel mazzo base inglese di Gimli delle <i>Miniere di Moria</i> . La parola "non-native" nel suo testo di gioco dovrebbe essere rimpiazzata con "vagante" ("roaming"). | Vedi Saruman, Guardiano di Isengard, 3 R 68 | |
| ORCO ASSASSINO 1 U 262 | ULAIRË OTSEA, SPETTRO NEL CREPUSCOLO 3 U 86 | |
| Questa carta de <i>La Compagnia dell'Anello</i> è stata mal stampata nel mazzo base inglese di Gimli delle <i>Miniere di Moria</i> . La parola "non-native" nel suo testo di gioco dovrebbe essere rimpiazzata con "vagante" ("roaming"). | Il titolo di questa carta è scritto correttamente. Fai riferimento alla carta Ulairë Ostea, Luogotenente di Morgul , 1 U 235. | |

§ **OCCHIO DI BARAD-DÛR**

5 R 96

Questa carta deve essere giocata per poter usare il suo testo di risposta, ed è quindi influenzata da carte come **Legolas, Cacciatore Intrepido**. Il testo "scarta questa carta per" è superfluo.

Sezione 5 – Altri chiarimenti

Avversario

Se sei il giocatore Popoli Liberi, tutti i giocatori Ombra sono i tuoi avversari. Se sei un giocatore Ombra, solo il giocatore Popoli Liberi è il tuo avversario (non gli altri giocatori Ombra).

Azioni - Timing

Le azioni richieste che sono attivate in risposta a una particolare situazione sono eseguite prima di qualunque azione opzionale.

(Questa regola è stata inavvertitamente omessa nel libricino delle regole de Le Due Torri)

Carte in mano

Se un effetto usa il costo di crepuscolo di una carta rivelata da una mano, usa il costo di crepuscolo stampato su quella carta. Altre carte in gioco non modificano quel costo.

Carte promozionali e della Lega

Segui il collegamento dalla pagina delle regole della Decipher per determinare quando le carte promozionali e della Lega diventino legali per i tornei sanzionati.

Controllo dei siti

Il testo di gioco di un sito controllato non può essere usato da alcun giocatore, poiché il testo di gioco di un sito non può essere usato a meno che la compagnia non sia là. Eccezione: le parole chiave di un sito controllato si applicano ancora, così un giocatore può "controllare un campo di battaglia".

Come un sito sul cammino dell'avventura, una carta sito controllata è sempre attiva e può essere avvistata. Quando il tuo avversario controlla un sito dal tuo mazzo dell'avventura, è ancora un tuo sito.

Carte come **Ûlairë Nelya** possono rimpiazzare un sito controllato. Sposta qualunque carta (come **Saccheggiatore Dunlandiano**) dal sito che si sta rimpiazzando su quello nuovo, e reinserisci il vecchio sito nel mazzo avventura del possessore.

Effetti – quando una carta entra in gioco

Se una carta viene scartata quando entra in gioco, ignora tutti gli effetti che vengano attivati quando la carta entri in gioco. Questo include gli effetti del testo di gioco di un servitore (come "Quando giochi questo servitore...") e gli effetti da altre carte in gioco (come "Ogni volta che giochi...").

§ **Fase di schermaglia – personaggio perdente**

Un personaggio perdente è un qualunque personaggio nello schieramento perdente quando una schermaglia viene risolta.

Inoltre, qualunque personaggio rimosso durante la sua schermaglia è un personaggio perdente, anche se lo schieramento di quel personaggio dovesse vincere. Quel personaggio non è ferito (o sopraffatto) quando la schermaglia viene risolta.

Esempio: **Boromir**, che impugna **Lama di Gondor**, affronta due **Predoni Uruk-hai**, ognuno con due ferite. Boromir si sforza una volta per usare la Lama e uccidere uno dei Predoni Uruk-hai. Il Predone Uruk-hai è un personaggio perdente. Poi si risolve la schermaglia e Boromir perde. Boromir è un personaggio perdente, e l'altro Predone Uruk-hai è un personaggio vincente.

Fase di schermaglia – risolvere una schermaglia

Quando una schermaglia è risolta (o è cancellata) per una qualunque ragione (incluso quando uno schieramento è rimosso prima che la forza sia totalizzata), non si possono eseguire altre azioni di schermaglia.

Fase di schermaglia - schermagliando

Un personaggio sta "schermagliando" solo fintanto che quel personaggio è assegnato a una schermaglia che si sta risolvendo.

Giocare una carta – eventi

Non puoi giocare un evento (tranne che un evento risposta) dal tuo mazzo o dalla pila degli scarti durante una fase che non coincida con l'indicatore di fase dell'evento.

Lasciare il gioco

Quando una carta lascia il gioco per una qualsiasi ragione, qualsiasi carta giocata su quella carta (o portata o impilata su quella carta) viene scartata. *Eccezione:* quando un sito è rimpiazzato, tutte le carte giocate o impilate sul vecchio sito sono spostate sul nuovo sito.

Limite

Quando un'abilità speciale ha un limite tra parentesi come per esempio "(limite +3),"

quel limite si applica a quella carta solo per una fase. Un limite non si applica a una diversa copia di quella stessa carta e un limite non si estende su più fasi.

Esempio: Se usi l'abilità speciale di Pungolo nella tua fase della compagnia e nella mano del tuo avversario ci sono tre orchii, rimuovi [3]. Se usi di nuovo quella abilità speciale nella stessa fase della compagnia, rimuovi solo [1] e ignora il resto, perché quella abilità speciale ha il testo di gioco "(limite [4])". Pungolo non può rimuovere più di [4] per fase.

Esempio: Fidati come Facevi Una Volta ha un'abilità speciale di schermaglia che aggiunge forza fino a un limite di +3. Questo limite si applica a ogni fase di schermaglia separatamente. Anche se il massimo bonus che un compagno può ricevere durante la sua schermaglia da una particolare copia di questa carta è +3, una seconda copia gli permette di ricevere un bonus addizionale fino a un limite di +3 per un totale di +6.

Mazzo Avventura – "o maggiore"

Quando un effetto dice "sito X o maggiore", si applica solo ai siti del blocco Compagnia.

§ **Modificatori**

Quando tutti i modificatori sono applicati a un valore (come la forza, la vitalità, il costo crepuscolo, o il totale degli arcieri), se quel valore, dopo aver risolto ogni effetto, è minore di zero, allora quel valore è zero.

Non può subire ferite

Se un personaggio non può subire ferite, le ferite non possono essere assegnate a quel personaggio.

Per ogni

Quando un effetto ferisce (o sforza o guarisce) personaggi usando la frase "per ogni", puoi ferire (o sforzare o guarire) un personaggio più volte.

Esempio: **Aragorn, Piedealato** dice, "Ogni volta che la compagnia si muove, puoi ferire un servitore per ogni Hobbit Non Legato che avvisti". Se avvisti due Hobbit Non Legati, puoi ferire due servitori ognuno una volta o un servitore due volte.

Perdere il gioco - Controllo dei siti

Quando un giocatore perde la partita e alcuni dei suoi siti sono controllati da altri giocatori, rimpiazza quei siti in accordo con la procedura descritta nel Regolamento del Mazzo Base..

§ **Senza fretta**

La definizione di questa parola chiave è stata rivista come segue: Questo personaggio può solo partecipare alle schermaglie quando la compagnia è al suo sito o quando una carta  glielo permette.

Vitalità

Ogni ferita che un personaggio subisce, diminuisce la sua vitalità di 1. Quando la vitalità di un personaggio è ridotta a zero, quel personaggio è immediatamente ucciso. (Ridurre la forza di un personaggio a zero non uccide quel personaggio.)