

Sección 1 - Introducción

REVISADO EL 2 DE ABRIL DE 2.003

Este documento de dudas más frecuentes es un suplemento oficial para las reglas de *las Dos Torres* de Iniciación y para las reglas de *las Dos Torres Deluxe*.

Las siguientes secciones forman las DMF:

Sección 1 - Introducción (e información legal)

Sección 2 - Lista de Observación

Sección 3 - Cartas con errata (por número de carta)

Sección 4 - Cartas con Clarificaciones (por número de carta)

Sección 5 - Otras Clarificaciones (por término de juego)

Δ Una entrada precedida por un símbolo delta indica un cambio en la jugabilidad desde la anterior DMF publicada. Para dar a los directores de torneo y a los jugadores la posibilidad de familiarizarse con estos cambios de jugabilidad, éstos no son oficiales hasta una semana después de éste documento. Normalmente, este documento es revisado (si es necesario) el primer martes de cada mes.

§ Una entrada precedida por una marca de sección puede indicar: (a) enfatizar reglas existentes, o clarificar textos para los que no existe ninguna regla clara (no implica cambios en la jugabilidad); o (b) un cambio en las palabras, orden, o reproducción de una regla existente desde las últimas DMF publicadas. Éstas entradas, si no están todavía en aplicación, se aplican inmediatamente.

Todas las preguntas y comentarios sobre las reglas de *El Señor de los Anillos* Juego de Cartas Coleccionables pueden ser enviados a: elrond@decipher.com

El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo y los personajes y lugares incluidos, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia de New Line Productions, Inc. Todos los Derechos Reservados. Decipher Inc. Authorized User. TM, ®, & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Todos los derechos reservados.

La información en este documento está registrada por Decipher Inc. 2003; aún y así, puede ser distribuida libremente por Internet o por medios de publicación tradicional siempre y cuando no sea alterada y toda la información de los derechos de autor estén adjuntos.

Sección 2 - Lista de Observación

El Equipo de Diseño supervisa constantemente el estado del entorno de juego. Nos esforzamos para asegurar un metajuego equilibrado y competitivo, que reforzamos con reglas y erratas en el resto de este documento.

Cuando estamos preocupados por una carta, la añadimos a esta Lista de Observación. El hecho de que una carta esté en esta lista no garantiza que se vaya a realizar ninguna regla nueva.

SARUMAN, GUARDIAN DE ISENGARD 3 R 68

La siguiente carta ha sido añadida a la Lista de Observación:

AULLIDO DE HARAD 4 U 236

Sección 3 - Cartas con Errata

LIBRO DE MAZARBUL - Erratum 0 P 7

Cuento. El portador debe ser un enano.

Al principio de cada fase de comunidad durante la cual la compañía se encuentra en el lugar 4 o superior, puedes robar una carta por cada compañero Enano.

GIMLI, ENANO DE EREBOR - Erratum 1 U 12

Daño +1.

Comunidad: Si el fondo de penumbra tiene menos de 2 contadores de penumbra, añade ● para poner una carta de la mano debajo de tu mazo.

OJOS QUE VEN LEJOS - Erratum 1 C 43

Esta condición élfica es única (*OJOS QUE VEN LEJOS).

DON DE LOS BOTES - Erratum 1 U 46

Para jugarla, esfuerza un aliado Elfo. Se juega en tu área de apoyo. Cuando la comunidad se mueve desde un río durante la fase de comunidad, el límite de movimiento durante este turno es +1.

EL ESPEJO DE GALADRIEL - Erratum 1 R 55

Se juega en tu área de apoyo. Cada aliado Elfo cuyo hogar es el sitio 6 es fuerza +1.

Maniobra: Si tu oponente tiene al menos 7 cartas en su mano, esfuerza a Galadriel para mirar dos de esas cartas aleatoriamente. Descarta una y reemplaza la otra.

Si no puedes mirar la mano de los jugadores de Sombra, el efecto del Espejo de Galadriel es ignorado.

LA VERSATILIDAD DE UN MONTARAZ - Erratum 1 U 113

Maniobra: Esfuerza un montaraz en un río o bosque para exhaurir un siervo.

EL MAPA DE THRÓR - Erratum 1 R 318

Plays to your support area.

Comunidad o Reagrupación: Esfuerza dos Hobbits y descarta El Mapa de Thrór para jugar el siguiente lugar de la comunidad (reemplazando el del oponente si es necesario).

DEBEMOS IR CON CAUTELA - Erratum 3 C 48

Respuesta: Si la comunidad se mueve en la fase de reagrupación, esfuerza un compañero * dos veces para hacer el coste de penumbra de cada siervo +1 hasta la siguiente fase de reagrupación.

AULLIDO DE HARAD - Errata 4 U 236

Juégalas en tu área de soporte.

Cada vez que un compañero o aliado pierda una escaramuza en la que esté involucrado un Sureño, puedes remover (4) para hacer que el Jugador de Gentes Libres hiera a un compañero Vinculado al Anillo.

Δ TIERRAS SALVAJES DE ITHILIEEN - Erratum 4 R 237

Se juega en tu área de apoyo.

Al final de cada fase durante la cual la comunidad se haya movido a 7, 8, or 9 y el fondo de penumbra tenga menos de 7 contadores de penumbra, puedes añadir ●.

Escaramuza: Descarta esta condición para dar a un Hombre ♀ fuerza +2.

Sección 4 - Cartas con Clarificaciones

SARUMAN, SERVIDOR DE EL OJO 0 P 11

Ver Saruman, Guardián de Isengard, 3 R 68.

EL ANILLO ÚNICO, EL DAÑO DE ISILDUR 1 R 1

EL ANILLO ÚNICO, EL ANILLO SOBERANO 1 C 2

El primer párrafo de El Anillo Único es una habilidad especial, y por lo tanto opcional. El segundo párrafo del texto de juego no es opcional, así que, una vez "puesto" el Anillo, todas las heridas deben ser "convertidas" en cargas.

Cuando estás a punto de recibir una herida y te pones El Anillo Único, debes añadir una carga (o cargas) por esa herida.

EL ANILLO ÚNICO, EL ANILLO SOBERANO 1 C 2

Puedes usar la habilidad especial de esta carta en respuesta a la herida provocada por El Rey Brujo, Señor de los Nazgul o Úlairë Enquëa, Espectro en la Penumbra.

GOLPE DE HACHA 1 C 3

Escaramuza: Da a un Enano fuerza +2 (o +3 si lleva un arma de mano ☞).

Sólo las copias de esta carta de la expansión *La Comunidad del Anillo* necesitan esta clarificación.

HACHA ENANA 1 C 9

Esta carta tan sólo se puede activar una vez por cada Jugador de Sombra con un siervo en esa escaramuza, sin importar cuantos siervos tenía ése jugador.

GALADRIEL, DAMA DE LA LUZ 1 R 45

El coste de penumbra de un Elfo jugado mediante la habilidad del texto de Galadriel es cero, y no puede ser aumentado o disminuido.

PREGUNTAS QUE REQUIEREN RESPUESTA 1 R 81

Verifica que el fondo de penumbra tiene menos de 3 contadores antes de pagar el coste de penumbra de esta carta.

DUERME, CARADHRAS 1 C 84

"Descarta todas las condiciones" significa descartar todas las condiciones activas. Las condiciones inactivas no son descartadas.

LOS SENDEROS DE EREGION 1 C 104

Este evento sólo afecta a los siervos que estén vagando cuando es jugado.

EL FRÍO DE SARUMAN 1 C 134

El coste de esta condición es 1. Algunas copias de esta carta están mal impresas.

LAS NIEVES DE SARUMAN 1 C 138

Hechizo. Clima. Para jugarla, esfuerza un siervo ♀. Se juega en un sitio. Ningún jugador puede jugar eventos de escaramuza o habilidades especiales de escaramuza en este sitio. Descarta esta condición al final del turno.

BRUTALIDAD PARA IGUALAR SUS NÚMEROS 1 R 139

El bono de fuerza +4 dura hasta la fase de reagrupación.

VIGILANCIA 1 U 161

Ésta carta esfuerza o descarta uno de tus Uruk-hai.

PREOCUPACIÓN 1 U 162

Para jugarla, esfuerza un Uruk-Hai. Se juega un tu área de apoyo.

Cada vez que un compañero o aliado pierda una escaramuza en la que participe un Uruk-Hai, el oponente debe elegir o bien esforzar al Portador del Anillo o bien añadir una carga.

TIRADOR GOBLIN 1 C 176

El texto en cursiva entre paréntesis tan solo es descriptivo, y no tiene ningún efecto en el área de juego.

ARMERÍAS SAQUEADAS 1 C 193

Si un siervo que lleve una posesión ♀ es descartado como resultado de perder una escaramuza, Armerías Saqueadas tiene efecto antes de que ocurran las acciones opcionales activadas por ganar/perder una escaramuza ocurran.

Cuando un efecto descarta "todos" los siervos (y por lo tanto sus posesiones), son descartados al mismo tiempo. No se pueden jugar posesiones sobre ninguno de estos siervos mediante Armerías Saqueadas.

ATRAÍDO POR SU PODER 1 U 211

Se juega en tu área de apoyo.

Cada vez que un compañero resulta muerto en una escaramuza en la que participe un Nazgûl, añade una carga.

RETORNO A SU AMO 1 R 224

Esta carta crea una escaramuza además de las escaramuzas normales y las escaramuzas fieras.

- ÚLAIRĒ NERTĒA, MENSAJERO DE DOL GULDUR** 1 U 234
Si se juegan dos o más siervos, el jugador de Sombra decide en que orden son jugados.
- ÚLAIRĒ OSTĒA, LUGARTENIENTE DE MORGUL** 1 U 235
Sombra: Esfuerza ÚlairĒ OstĒa para hacer un siervo minion] **fiero** hasta la fase de reagrupación.
El nombre "OstĒa" en el título de esta carta debería ser "Otsĕa". Futuras impresiones tendrán esta corrección. Todas las versiones de esta carta tienen el mismo título para propósitos que impliquen si ésta carta es única o no.
- UNA HUESTE NOS SERVIRÍA DE POCO** 1 U 251
Si puedes avistar 7 compañeros o más, puedes herir al mismo compañero más de una vez.
- EMBOSCADOR ORCO** 1 C 261
Esta carta de *La Comunidad del Anillo* fue mal impresa en el Mazo de Iniciación de Gimli de Minas de Moria. El término "no-nativo" debería ser "que esté vagando".
- ASESINO ORCO** 1 U 262
Esta carta de *La Comunidad del Anillo* fue mal impresa en el Mazo de Iniciación de Gimli de Minas de Moria. El término "no-nativo" debería ser "que esté vagando".
- MERRY, AMIGO DE SAM** 1 R 302
Una vez resuelta la escaramuza de Merry, él ya no está asignado y puedes usar su habilidad especial.
El bono de fuerza que otro compañero recibe de la habilidad especial de escaramuza de Merry es igual a la fuerza de Merry en ese momento. Ese bono no aumenta si la fuerza de Merry es aumentada más tarde durante la misma fase de escaramuza.
- ETTENMOORS** 1 C 331
Llanura. Escaramuza: Esfuerza tu compañero o siervo para dar a ese personaje fuerza +2.
- VADO DEL BRUINEN** 1 U 338
Río. Santuario. El coste de penumbra del primer Nazgûl jugado en el Vado del Bruinen cada turno es -5.
- BALIN'S TOMB** 1 U 343
Subterráneo. Maniobras: Descarta tu cuento del juego o de la mano para curar tu compañero.
- EMYN MUIL** 1 U 360
Maniobra: Esfuerza tu siervo para hacer fiero ése siervo hasta la fase de reagrupación.
- ¿A QUÉ ESTAMOS ESPERANDO?** 2 R 15
Si una segunda copia de esta carta es jugada y ése jugador de Sombra ya ha elegido saltarse su fase de Sombra, ese jugador puede elegir saltarse la misma fase de Sombra otra vez (lo que no tiene ningún efecto).
- EXPLORADOR URUK** 2 C 47
La habilidad especial de este siervo sólo puede cancelar un evento que específicamente requiera un montaraz en su texto de juego.
- LAS CADENAS DEL TROLL DE LAS CUEVAS** 2 R 53
Cuando un Troll de las Cuevas exhausto y armado con las Cadenas del Troll de las Cuevas recibe su última herida durante la fase de Arquería, las Cadenas no pueden ser usadas para herir un compañero arquero (porque la herida es una acción requerida y toma efecto antes de que Las Cadenas puedan ser usadas).
- § **ÚLAIRĒ ATTĒA, EL ORIENTAL** 2 C 82
Ésta carta no puede ser avistada por cartas que requieran un Oriental. "El Oriental" es un subtítulo, que significa "hombre del este". Las palabras clave no se pueden encontrar en los subtítulos.
- EXPLORADOR ORCO** 2 C 89
La habilidad especial de este siervo sólo puede cancelar un evento que específicamente requiera un montaraz en su texto de juego.
- SARUMAN, GUARDIÁN DE ISENGARD** 3 R 68
No se pueden asignar heridas de arquería a Saruman.
- SARUMAN, SERVANT OF THE EYE** 3 C 69
Ver **Saruman, Guardián de Isengard**, 3 R 68.
- ÚLAIRĒ OTSĒA, ESPECTRO EN LA PENUMBRA** 3 U 86
El título de esta carta está deletreado correctamente. Referirse a la entrada **ÚlairĒ OstĒa, Lugarteniente de Morgul**, 1 U 235.
Si Frodo muere en una escaramuza en la que esté involucrado Otsĕa con Sam también en juego, El Anillo Único es transferido a Sam antes de que Punta de Hoja pueda ser transferida con el texto de juego de Otsĕa.
- VIEJO NOGALES, PROVEEDOR DE SABIDURÍA** 3 C 111
Si una carta de sombra te da la opción de descartar una carta de la mano o realizar una acción distinta, esa carta no activa el texto de juego de Viejo Nogales.
- MI HACHA TIENE UNA MUESCA** 4 R 52
El bono de fuerza derivado de esta condición se basa en el menor número de contadores en cada carta.
Ejemplo: Si hay dos contadores en **Cuenta Final** y tres contadores en **Mi Hacha Tiene Una Muesca**, el bono de fuerza es +2.
- CUENTA FINAL** 4 R 69
Ver entrada **Mi Hacha Tiene Una Muesca**, 4 R 52.
- § **BAJO LA TIERRA VIVIENTE** 4 C 105
El contador de penumbra añadido por el coste de esta carta se añade al bono de fuerza que proporciona éste efecto.
Ejemplo: Si el fondo de penumbra está vacío cuando esta carta es jugada, Gandalf es fuerza +1.
- § **BAJAD** 4 R 146
Esta carta permite a todos los aliados tomar heridas por disparos de arquería.
- DESCANSAD MIENTRAS PODÁIS** 4 R 171
El jugador de Gentes Libres es el oponente al que se refiere el texto de juego de esta condición. Referirse a la entrada **oponente**.
- § **REGULAR URUK** 4 C 192
La habilidad especial de esta carta hace el coste de un Uruk-Hai -1 por cada Uruk-hai que puedas avistar aparte de esta carta.
Ejemplo: Si tienes cuatro **Regulares Uruk** en juego y usas la habilidad especial de uno de ellos para jugar un **Buscador Uruk** (coste de penumbra 4), el coste del Buscador es 1.
- § **SOUTHTRON FIGHTER** 4 R 251
La versión metalizada de esta carta tiene una imagen diferente de la de la versión no metalizada.
- § **FRODO, MEDIANO CORTÉS** 4 R 301
Esta carta sólo previene cartas de Sombra que te obligan a descartar cartas de la mano o del mazo de robar. Si una carta de Sombra te da la posibilidad de hacerlo, puedes elegir descartarte.
Ejemplo: Si se juega un **Dunlendino Desenfrenado**, Mediano Cortés no previene al jugador de Gentes Libres de descartarse. Como el texto del **Desenfrenado** dice "puede descartarse", te da la posibilidad.
- § **GRAN SALÓN** 4 U 353
Cada aliado participa en disparos de arquería y escaramuzas en este sitio como si se tratara de su hogar.
- RAGER BERSERKER** 5 U 45
La bonificación de fuerza para este siervo es incrementada por cualquier herida en cualquier siervo, compañero o aliado en su escaramuza.
Los contadores removidos por la habilidad especial de esta carta deben ser removidos de la misma máquina.
- SALVAJE BERSERKER** 5 R 46
Ver **Rager Berserker** 5 U 45.
- EXTERMINADOR BERSERKER** 5 R 47
Ver **Rager Berserker** 5 U 45.
- BERSERKER URUK-HAI** 5 U 45
La bonificación de fuerza para este siervo es incrementada por cualquier herida en cualquier siervo, compañero o aliado en su escaramuza.
- § **ACECHADOR DEL DESIERTO** 5 R 72
"Avistar 4 culturas de Gentes Libres" significa avistar 4 cartas de Gentes Libres con iconos de cultura diferentes en sus esquinas superior derecha. Éstas cartas pueden ser de cualquier tipo.
- § **OJO DE BARAD-DUR** 5 R 96
Ésta carta debe ser jugada para usar su habilidad su texto de respuesta, con lo que es afectada por cartas como **Legolas, Cazador Intrépido**. El texto "descarta esta carta para" es superfluo.

Sección 5 – Otras Clarificaciones

- § **acciones – coordinación**
Todas las acciones obligatorias que respondan a un efecto particular son resueltas antes de cualquier acción opcional. (Ésta regla fue omitida inadvertidamente de los libros de reglas de Las Dos Torres.)
- mazo de aventura – "o superior"**
Cuando un efecto dice "sitio X o superior," sólo se aplica a los sitios del bloque de Comunidad.
- cartas en mano**
Si un efecto usa el coste de penumbra de una carta revelada de la mano, utiliza el coste de penumbra impreso de esa carta. Otras cartas en juego no modifican su coste.
- cultura**
Avistar una "Cultura de Gentes Libres" significa avistar cualquier carta de Gentes Libres de esa cultura. No se puede avistar una carta de Sombra de la cultura de Gollum para avistar una cultura de Gentes Libres.
- efectos – cuando una carta entra en juego**
Si una carta es descartada cuando entra en juego, ignora cualquier efecto accionado cuando es jugada. Esto incluye efectos del propio texto de un siervo (como "Cuando juegas este siervo...") y efectos de otras cartas en juego (como "Cada vez que juegues...").
- en modificadores**
Ejemplo: **Legolas, Hojaverde** está en juego. El total de arquería de la compañía es 1. Se juega un **Goblin Arquero**. Se juega un **Clavado**. El total de arquería de la compañía es 1 - 1 = 0. Se juega otro **Clavado**. El total de arquería de la compañía es 1 - 1 - 1 = -1, se pone a cero. Se juega un **Disparo Doble**. El total de arquería de la compañía es 1 - 1 - 1 + 1 = 0. Se juega otro **Disparo Doble**. El total de arquería de la compañía es 1 - 1 - 1 + 1 + 1 = 1.

Ejemplo: **Legolas, Cazador Intrépido** está en juego con dos Hobbits no-vinculados al anillo para avistar. Jugar **Criados Para la Batalla** (un evento cuyo coste de penumbra es 0) ahora cuesta 2. Se juega una **Ambición de Saruman**. Ahora **Criados Para la Batalla** cuesta $0 + 2 - 1 = 1$. Se juega otra **Ambición de Saruman**. **Criados Para la Batalla** cuesta ahora $0 + 2 - 1 - 1 = 0$. Se juega una tercera **Ambición de Saruman**. **Criados Para la Batalla** cuesta ahora $0 + 2 - 1 - 1 - 1 = -1$, se pone a cero.

por cada

Cuando un efecto hiere (o esfuerza o cura) personajes utilizando la frase “por cada”, puedes herir (o esforzar o curar) un personaje más de una vez.

Ejemplo: **Aragorn, Pies Alados** dice, “Cada vez que la compañía se mueve, puedes herir un siervo por cada Hobbit no vinculado que avistes.” Si avistas dos Hobbits no vinculados, puedes herir dos siervos una vez cada uno o un siervo dos veces.

§ **abandonado el juego**

Cuando una carta abandona el juego por cualquier razón, todas las cartas jugadas en esa carta (o llevadas encima o apiladas en ella) son descartadas.

Excepción: Cuando un sitio es reemplazado, todas las cartas jugadas en ese sitio o apiladas en el antiguo sitio son movidas hasta el nuevo sitio.

límite

Cuando una carta tiene un límite, como “(límite 3),” el límite se aplica a esa carta sólo durante una fase.

Un límite no se aplica a una copia diferente de la misma carta, y un límite no se extiende varias fases.

Ejemplo: Si usas la habilidad de **Dardo** en tu fase de comunidad y tu oponente tiene tres orcos en la mano, quita ●. Si usas esa habilidad especial de nuevo durante la misma fase de comunidad, tan solo quitas ● e ignoras el resto, porque esa habilidad especial tiene el juego de texto “(límite ●).” **Dardo** no puede quitar más de ● por fase.

Ejemplo: **Confía En Mí Como Hiciste Una Vez** tiene una habilidad especial de escaramuza que añade fuerza hasta un límite de 3. Éste límite se aplica a cada escaramuza por separado. Aunque la bonificación máxima que puede recibir un compañero durante su escaramuza es +3 de una copia de ésta carta, una segunda copia le permitiría recibir una segunda bonificación de hasta +3.

§ **perder la partida – controlar sitios**

Cuando un jugador pierde la partida y algunos de sus sitios están controlados por otros jugadores, éstos deben ser reemplazados según la mecánica indicada en el libro de reglas de Iniciación de Las Dos Torres.

Si ese jugador controla sitios, primero deben ser reemplazados (siguiendo la mecánica mencionada anteriormente) y luego deben ser liberados (descartando cartas en esos sitios cuando sea necesario).

§ **no puede recibir heridas**

Si un personaje no puede recibir heridas, no se le pueden asignar heridas a ese personaje.

§ **modificadores**

Cada vez que un valor es utilizado, todos los modificadores aplicables a ese valor son aplicados de nuevo. Si en este punto el resultado es menor que cero, entonces ese resultado es cambiado a cero.

El orden en que los modificadores son aplicados de nuevo no importa, porque cada modificador aplicable es aplicado de nuevo cada vez que el valor es usado. Los números pueden ser menores que cero hasta que se hace la comprobación final.

La mayoría de las acciones y eventos tienes efectos “continuos” a lo largo de la fase en que son jugados, algo así como una condición “temporal”. (Por ejemplo, **Disparo Doble** añade 1 al total de arquería de la comunidad desde el momento en que es jugado hasta el final de esa fase de arquería.)

Los modificadores no son calculados de nuevo. Los mismos modificadores simplemente se aplican de nuevo. (Por ejemplo, **Mal Duradero** jugado cuando Frodo tiene 3 cargas tan solo reduce la fuerza en 3, aunque otra carga sea añadida más tarde.)

Ejemplo: Frodo lleva el **Anillo Soberano** y tiene 6 cargas. Su fuerza es $4 (3 + 1 \text{ por El Anillo})$. Durante una escaramuza con un Orco de Sauron, se juega **Mal Duradero**. Como Frodo tiene 6 cargas, su fuerza es $4 - 6 = -2$. Esto es cambiado a cero. Se juega una **Intuición Hobbit**. Todos los modificadores aplicables son aplicados de nuevo a la fuerza de Frodo. Fuerza de 3 (Frodo) +1 (Anillo) -6 (Mal Duradero) +3 (Intuición) = +1.

Ejemplo: **Legolas, Hojaverde** está en juego. El total de arquería de la comunidad es 1. Un Arquero Goblin está en juego. Se juega un **Clavado**. El total de arquería de la comunidad es $1 - 1 = 0$. Se juega otro **Clavado**. El total de arquería de la comunidad es $1 - 2 = -1$, cambiado a cero. Se juega un **Disparo Doble**. El total de arquería de la comunidad es $1 - 1 - 1 + 1 = 0$. Se juega otro **Disparo Doble**. El total de arquería de la comunidad es $1 - 1 - 1 + 1 = 1$.

Ejemplo: **Legolas, Cazador Intrépido** está en juego con dos Hobbits no vinculados para avistar. El coste adicional de todos los eventos de Sombra es +2. Se juega una **Ambición de Saruman**. El coste adicional de todos los eventos de Sombra es $+2 - 1 = +1$. Se juega otra **Ambición de Saruman**. El coste adicional de todos los eventos de Sombra es $+2 - 1 - 1 = 0$. Se juega otra **Ambición de Saruman**. El coste adicional de todos los eventos de Sombra es $+2 - 1 - 1 - 1 = -1$, cambiado a cero.

oponente

Si tu eres el jugador de Gentes Libres, todos los jugadores de Sombra son tus oponentes. Si eres un jugador de sombra, sólo el jugador de Gentes Libres es tu oponente (no otros jugadores de Sombra).

jugar una carta – eventos

No puedes jugar un evento (excepto un evento de respuesta) de tu mazo o tu pila de descarte durante una fase que no corresponda a la fase en que debe ser jugado ese evento.

cartas promocionales y de liga

Por favor sigue el enlace de la página de reglas de Decipher para saber cuando serán legales en torneos las cartas promocionales y de liga.

§ **controlar sitios**

El texto de juego de un sitio controlado no puede ser utilizado por ningún jugador, porque el texto de juego no puede ser usado a menos que la compañía se encuentre allí. *Excepción:* Las palabras clave de un sitio controlado se pueden aplicar, de manera que un jugador puede “controlar un campo de batalla.”

Como un sitio en el camino de aventura, un sitio controlado siempre está activo y puede ser avistado. Cuando tu oponente controla un sitio de tu mazo de aventura, ése sigue siendo tu sitio.

Cartas como **Ulairë Nelya** pueden reemplazar sitios controlados. En ese caso, debe moverse cualquier carta (como **Saqueador Dunlendino**) de el sitio que está siendo reemplazado a el nuevo sitio, y debe devolverse el antiguo sitio al mazo de aventura de su propietario.

§ **fase de escaramuza – personaje perdedor**

Un personaje perdedor es cualquier personaje en el bando perdedor de una escaramuza cuando esta se resuelve.

Además, cualquier personaje eliminado de su escaramuza es un personaje perdedor, incluso si el bando de ese personaje gana la escaramuza. Ese personaje no es herido (o abrumado) al resolverse la escaramuza.

Ejemplo: Boromir lleva puesta una **Hoja de Gondor** y se enfrenta a dos **Partidas de Asalto Uruk-Hai**, cada una con dos heridas. Boromir se esfuerza una vez para matar una Partida de Asalto. Esa Partida de Asalto es un personaje perdedor. Entonces la escaramuza se resuelve y Boromir pierde. Boromir es un personaje perdedor, y la otra Partida de Asalto es un personaje ganador.

fase de escaramuza – resolver una escaramuza

Cuando una escaramuza se resuelve (o es cancelada) por cualquier razón (incluyendo cuando un bando es eliminado de la escaramuza antes de que las fuerzas hayan sido totalizadas), no se pueden realizar más acciones de escaramuza.

fase de escaramuza – participar, estar

Un personaje “está participando en una escaramuza” o “está en una escaramuza” solamente mientras la escaramuza a la que está asignado está ocurriendo.

§ **sin prisa**

La definición de ésta palabra clave ha sido revisada como se indica a continuación: Este personaje sólo puede participar en escaramuzas cuando se encuentra en su hogar o cuando una carta ➤ se lo permite.

§ **vitalidad**

Cada herida que un personaje tiene reduce su vitalidad en 1. Cuando la vitalidad de un personaje es cero, ese personaje muere inmediatamente. (Reducir la fuerza de un personaje a cero no mata ese personaje.)