

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™

VIAGGI NELLA TERRA DI MEZZO

FAQ VERSIONE 2.0 10/11/2021

Questo documento contiene gli errata e le risposte alle domande ricorrenti di *Viaggi nella Terra di Mezzo*.

ERRATA

La sezione seguente descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento della versione italiana (i cambiamenti della versione inglese possono essere consultati nelle FAQ scaricabili dal sito di Fantasy Flight Games). Tali cambiamenti potrebbero essere già corretti nelle ristampe dei prodotti specificati. I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono. È possibile scaricare le immagini ad alta risoluzione delle versioni aggiornate di ogni carta dalla pagina di supporto di *Viaggi nella Terra di Mezzo*.

Compendio delle Regole, Attacco, Attacchi degli Eroi:

Aggiunto l'undicesimo punto:

“Ogni capacità può essere risolta solo 1 volta per attacco”.

Compendio delle Regole, Capacità:

Eliminato il sesto punto:
“Quando si usa una capacità su una carta con più capacità, è possibile usarne soltanto una, a meno che una capacità non specifichi che deve essere usata prima, quando o dopo che l'altra capacità è stata risolta.”

Compendio delle Regole, Danno e Paura, Subire Danni e Paure:

Il quattordicesimo punto diventa:

↻ Quando un effetto di gioco richiede a un eroe di girare 1 o più danni (♣) o paure (♠) a faccia in su, quell'eroe seleziona quelle carte casualmente tra tutte le sue carte danno o paura a faccia in giù. Poi gira ognuna di quelle carte a faccia in su e risolve la sua capacità.

↻ Quando deve girare più danni o paure, l'eroe gira ogni carta danno e paura una alla volta, girando e risolvendo completamente ogni singola carta prima di girare e risolvere la successiva.”

Compendio delle Regole, Scatto X:

Il primo punto diventa:
“Quando un eroe effettua un turno durante la Fase di Azione, quell'eroe può scartare una carta con la parola chiave Scatto X per muoversi di un massimo di X caselle aggiuntive.”

Compendio delle Regole, Ultimo Sforzo:

Aggiunto il settimo punto:
“Se un eroe possiede un numero di carte danno a faccia in su pari o superiore al suo limite di danni o un numero di carte paura a faccia in su pari o superiore al suo limite di paure, quell'eroe non può superare l'ultimo sforzo. Quando effettua un ultimo sforzo, quell'eroe deve selezionare il tasto “Fallimento”.”

✦ **Compendio delle Regole, Viaggio:** Il secondo punto diventa:
“Quando un eroe effettua un'azione di viaggio, può effettuare altre azioni e risolvere gli altri effetti di gioco tra ognuno dei suoi movimenti.”

Compendio delle Regole e Manuale di Gioco, Consultazione Rapida, Parole Chiave:

Protezione X diventa:

“Protezione X: Quando l'eroe o un altro eroe nella sua casella sta per subire danni o paure, ...”

Scatto X diventa:

“Scatto X: Durante il proprio turno, l'eroe può scartare una carta con la parola chiave Scatto X per muoversi di un massimo di X caselle aggiuntive. L'eroe può effettuare azioni tra un movimento e l'altro.”

Carta eroe Gimli:

La capacità diventa:
“Dopo che hai effettuato una prova di attacco, puoi collocare 1 carta dalla prova in cima al tuo mazzo.”

Carta terreno Barili:

La prima frase diventa:
“Puoi interagire con i barili per effettuare una prova di ♣: 2.”

Carta abilità titolo Unico Sopravvissuto:

La prima frase diventa:
“Quando tu o un eroe vicino effettuate un ultimo sforzo”

Carta oggetto Bastone della Fiamma:

Aggiunto il testo:
“(Limite di una volta per prova.)”

Carta oggetto Maranwë:

Aggiunto il testo:
“(Limite di una volta per prova.)”

Carta abilità eroe Lampo Abbagliante:

La capacità diventa:
“Quando attacchi un nemico nella tua casella, puoi scartare questa abilità per aggiungere Punizione e Stordire.”

DOMANDE RICORRENTI

La sezione seguente contiene le risposte alle domande ricorrenti su Viaggi nella Terra di Mezzo.

D: Cosa devo fare se l'app colloca un segnalino in un punto in cui non posso vederlo (perché bloccato dal riquadro di un messaggio o fuori dallo schermo)?

R: Quando si apre un riquadro di testo, puoi cambiare l'angolazione della tua visuale per vedere più porzioni della mappa. I controlli della visuale sono spiegati nella schermata principale, nell'angolo in alto a destra dello schermo.

D: Può un eroe contare sé stesso per un effetto che bersaglia un eroe "nella tua casella"?

R: Sì, quando un effetto bersaglia un eroe "nella tua casella", puoi selezionare te stesso per essere l'eroe bersaglio di quell'effetto.

D: Se un effetto che bersaglia un singolo eroe può influenzare due o più eroi, cosa accade?

R: I giocatori come gruppo decidono quale eroe ne è influenzato.

D: Cosa succede se un effetto di gioco sta per influenzare un eroe sconfitto?

R: Risolvi il più possibile dell'effetto. Un eroe sconfitto non è influenzato a meno che l'effetto non lo specifichi in maniera esplicita.

D: Se un effetto mi fa collocare una miniatura in una casella, conta come un movimento?

R: No. Collocare una miniatura eroe o nemica non innesca le capacità che si verificano come risultato del movimento e l'atto non è influenzato dagli effetti di gioco che limitano il movimento.

D: Quando un effetto si verifica dopo che ho attaccato un nemico, quel nemico contrattacca prima o dopo l'effetto?

R: I nemici contrattaccano durante il passo 4 della risoluzione dell'attacco, quindi ogni effetto che si verifica dopo aver attaccato un nemico lo fa dopo che il passo 4 è stato completamente risolto.

D: Come posso equipaggiare gli accessori (🛡️) dal mio inventario durante un'avventura?

R: Per vedere l'inventario durante l'avventura, un eroe deve selezionare il menu degli eroi nell'angolo in basso a sinistra dello schermo, e poi la voce "Gruppo". Gli accessori del gruppo sono elencati alla voce "Gruppo" nel menu degli oggetti. Se un effetto di gioco permette a un eroe di equipaggiare un accessorio dall'inventario, egli può equipaggiare un qualsiasi oggetto presente sotto la voce "Gruppo" che non sia già in gioco.

D: Spendere un'icona fato (♣️) è diverso da spendere un'ispirazione?

R: Sì. Il fato (♣️) si riferisce all'icona stampata sulle carte abilità. L'ispirazione si riferisce ai segnalini ottenuti durante un'avventura. Quando spendi un ♣️, non può essere poi convertito in ✨.

D: Dopo che ho effettuato un ultimo sforzo, l'icona di un teschio appare sotto al ritratto del mio eroe nel menu degli eroi. Cosa significa?

R: Il teschio e il numero evidenziano la difficoltà del tuo prossimo ultimo sforzo. Ogni ultimo sforzo superato durante un'avventura aumenta di 1 questo valore. Quel numero viene ripristinato tra un'avventura e l'altra.

D: Quando un'abilità con una parola chiave (per esempio Assalto) non dice di scartare la carta su cui compare, devo comunque scartare quella carta per usare la parola chiave?

R: Alcune abilità possiedono un testo in corsivo come promemoria delle regole più comuni, come quelle delle parole chiave. Tuttavia, le regole non cambiano quando questo testo non è presente. Per usare la parola chiave Assalto, devi scartare un'abilità con Assalto. Il testo di promemoria su come usare ogni parola chiave può anche essere trovato nella sezione di consultazione rapida sul retro sia del Manuale di Gioco che del Compendio delle Regole.

D: Quando una carta danno (☠️) mi fa girare a faccia in giù quella stessa carta, posso scartarla usando un effetto che mi permette di prevenire i danni a faccia in giù?

R: No. Puoi usare un'abilità che previene i danni o le paure a faccia in giù quando un effetto di gioco ti fa specificamente subire danni o paure a faccia in giù.

D: Quando un nemico mi attacca, cosa succede se sono nascosto ma possiedo la carta paura "Ira" a faccia in su?

R: Quando vieni attaccato da un nemico e sei nascosto, devi sempre scartare il beneficio nascosto prima di effettuare la prova. Tuttavia, la paura "Ira" impedisce a nascosto di prevenire i danni. La dicitura "non puoi" su "Ira" è assoluta.

D: Posso risolvere più di una volta una capacità se posso pagarne di nuovo il costo?

R: Sì. Se una capacità ti richiede di pagare un costo (come consumare un accessorio o spendere un'ispirazione), puoi scegliere di risolvere quella capacità quante volte vuoi se ne paghi ogni volta il costo e sei ancora nella finestra di tempistica corretta.

D: Come posso risolvere Figlia del Lhûn durante l'attivazione di un nemico?

R: Figlia del Lhûn deve essere risolta prima dell'attacco del nemico, durante la sua istruzione di movimento. Seleziona il ritratto del nemico per aprire la schermata di attacco di quel nemico prima di selezionare il tasto "Attacco" per quell'attivazione. Ciò potrebbe addirittura portare alla sconfitta di quel nemico o cambiare la sua attivazione. Questo procedimento dev'essere utilizzato per tutte le capacità che applicano colpi o modificatori a un nemico durante la sua attivazione.

D: Ho ottenuto un titolo, ma l'app non specifica come devo comportarmi con esso. Devo collocarlo nella mia pila degli scarti?

R: No. Quando un eroe ottiene una carta titolo, quell'eroe prepara immediatamente il titolo in oggetto a meno che l'app non specifichi diversamente. L'app richiede anche che l'eroe che ha ottenuto il titolo venga selezionato nell'app per collocare quella carta titolo nell'inventario di quell'eroe.