

UM JOGO DE R. DI MEGLIO, M. MAGGI & F. NEPITELLO

GUERRA DO ANEL™

baseado na trilogia O Senhor dos Anéis de J.R.R. Tolkien

Expansão

SENHORES DA
TERRA-MÉDIA™

DEVIR

ARES

CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO

Senhores da Terra-média é uma expansão para o jogo de tabuleiro *Guerra do Anel, segunda edição*. Apresenta novos mecanismos de jogo, projetados para criar novas oportunidades e inspirados em fatos e personagens que não foram plenamente explorados nos romances de Tolkien.

Personalidades importantes de *O Senhor dos Anéis*, que anteriormente só apareciam em jogo com o uso de Cartas de Evento, agora são representadas por regras e *miniaturas específicas*. Também incluímos descrições alternativas de alguns dos personagens principais.

COMPONENTES

A expansão *Senhores da Terra-média* contém:

- este manual de regras
- 3 Dados de Ação Especiais dos Guardiões dos Anéis Élficos
- 2 Dados de Ação Especiais dos Vassalos Menores
- 6 novas miniaturas plásticas
 - 1 miniatura representando o Senhor Elrond
 - 1 miniatura representando a Senhora Galadriel
 - 1 miniatura representando o Balrog de Moria
 - 1 miniatura representando Gothmog
 - 1 miniatura representando a Boca de Sauron, Númenoriano Negro
 - 1 miniatura representando o Rei dos Bruxos, Chefe dos Espectros do Anel
- 2 miniaturas plásticas extras
 - 1 miniatura representando Aragorn, Herdeiro de Isildur
 - 1 miniatura representando Gandalf, o Branco
- 11 marcadores de papelão, entre eles:
 - 4 Peças de Busca do Sméagol
 - 1 marcador de Personagem do Sméagol
 - 1 marcador de Condição do Balrog
 - 3 marcadores dos Anéis Élficos
 - 2 marcadores de Ação da Sombra
- 1 Carta de Evento especial do Sméagol, “Vamos Pegá-lo”
- 3 novas Cartas de Companheiro: Elrond, Galadriel, Sméagol
- 7 Cartas de Companheiro alternativas: Boromir, Gandalf, Gimli, Legolas, Meriadoc, Passolargo e Peregrin
- 2 novas Cartas de Vassalo Menor: o Balrog e Gothmog

- 2 Cartas de Vassalo alternativas: a Boca de Sauron, Númenoriano Negro, e o Rei dos Bruxos, Chefe dos Espectros do Anel
- 13 novas Cartas de Evento (6 para os Povos Livres, 7 para a Sombra)

Nota: incluímos mais duas Peças de Busca do Sméagol em tamanho grande, para os proprietários da *edição de colecionador de Guerra do Anel*.

Para manter o jogo equilibrado e justo, a ideia é acrescentar a cada partida de *Guerra do Anel* as regras e os elementos apresentados em *Senhores da Terra-média* em sua totalidade. O uso de alguns elementos, e não outros, certamente é possível, mas pode alterar o equilíbrio da partida. Os Companheiros alternativos (v. *O Conselho de Valfenda*, pág. 30), podem ser introduzidos na partida ou não, a critério dos jogadores.

PREPARAÇÃO

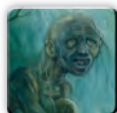
Para começar a partida, use a preparação normal de *Guerra do Anel*, com os acréscimos a seguir:

- Tanto Passolargo quanto Gandalf, o Cinzento (qualquer uma das versões), podem ser escolhidos como o primeiro Guia da Sociedade.
- Use os novos marcadores dos Anéis Élficos no lugar daqueles que foram fornecidos em *Guerra do Anel*. Os novos marcadores mostram um retrato do Personagem que é o Guardião do Anel em questão.
- Pegue as novas Cartas de Evento (seis para o jogador dos Povos Livres e sete para o jogador da Sombra). Uma das Cartas de Evento da Sombra (“Um Balrog Vem Vindo!”) deve obrigatoriamente *substituir* a carta de mesmo número (a 17, “Balrog de Moria”) no baralho de Eventos de Personagem da Sombra do *Guerra do Anel*. As doze cartas restantes são simplesmente adicionadas aos baralhos de Evento apropriados (quatro cartas para cada um dos baralhos de Eventos de Personagem, e duas cartas para cada um dos baralhos de Eventos de Estratégia, seja o dos Povos Livres ou o da Sombra).
- No começo da partida, coloque duas das quatro Peças de Sméagol na Reserva da Busca, além das Peças de Busca Normais.
- Separe todos os outros componentes para uso posterior. As cartas de Companheiro alternativas e os marcadores de Ação da Sombra só serão usados com as regras opcionais do *Conselho de Valfenda* (pág. 30), exceto Gandalf, Guardião de Narya (pág. 19).
- As miniaturas de Aragorn e Gandalf, o Branco, só foram fornecidas para incrementar visualmente a partida e serão usadas apenas quando o personagem apropriado entrar em jogo. Não há necessidade de nenhuma regra nova para usá-las.

Nota: para que este livro não se estendesse em demasia, as regras, ao se referirem à fase “Recuperar Dados de Ação e Comprar Cartas de Evento”, mencionarão simplesmente a fase “Recuperar Dados de Ação”.

QUADRO DE REFERÊNCIA DOS MARCADORES

Peças de Busca do Sméagol (4)



Frente



Verso

Marcador de Personagem do Sméagol (1)



Frente

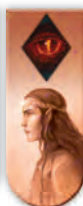


Verso

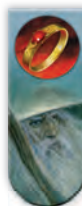
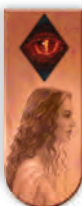
Marcadores dos Anéis Élficos (3)



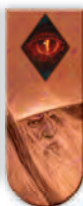
Elrond (Vilya)



Galadriel (Nenya)



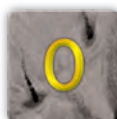
Gandalf (Narya)



Marcador de Condição do Balrog (1)



Frente



Verso

Marcadores de Ação da Sombra (2)



Frente: Mover
Nazgûl e Vassalos



Frente: Avançar uma Nação da
Sombra no Indicador Político



Verso

MINIATURAS PLÁSTICAS

Personagens dos Povos Livres



Aragorn



Elrond



Galadriel



Gandalf, o Branco

Personagens da Sombra



O Balrog



Gothmog



A Boca de Sauron



O Rei dos Bruxos

DADOS DE AÇÃO

Guardiões dos Anéis Élficos



Elrond (Vilya)



Galadriel (Nenya)



Gandalf (Narya)

Vassalos Menores



O Balrog



Gothmog

CAPÍTULO II: NOVAS REGRAS

NOVOS TERMOS

INVICTA

O adjetivo *invicta* é introduzido para indicar uma Colônia controlada pelo mesmo jogador que a controlava no começo da partida.

Considera-se novamente “invicta” uma Colônia que foi capturada pelo oponente e, em seguida, recapturada por seu proprietário original.

Considera-se invicta uma Fortaleza sitiada quando o Exército sitiado pertencer ao proprietário original.

VASSALO NÃO VOADOR

Alguns dos novos Vassalos da Sombra (o Balrog, Gothmog) não são capazes de voar como os Nazgûl (e o Rei dos Bruxos) e, por esse motivo, são mencionados neste manual de regras como *Vassalos Não Voadores*.

Eles se movimentam com as mesmas limitações de a Boca de Sauron, o único Vassalo desse tipo em *Guerra do Anel* (já que o Rei dos Bruxos voa como os Nazgûl e Saruman não se movimenta). As restrições são repetidas nesta seção.

Um Vassalo Não Voador:

- caso se mova sem um Exército, poderá fazê-lo até um número máximo de regiões igual a seu Nível e ignorar qualquer Exército inimigo;
- não consegue atravessar terreno intransponível;
- não consegue entrar nem sair de uma região que contenha uma Fortaleza aliada sitiada por um Exército inimigo;
- caso se mova sem um Exército, não poderá entrar numa Fortaleza controlada pelos Povos Livres, a menos que esta se encontre sitiada por um Exército da Sombra.

NOVOS DADOS DE AÇÃO ESPECIAIS

Esta expansão apresenta novos Dados Especiais, os dados dos Guardiões dos Anéis Élficos (Dados dos Guardiões, para facilitar) e os Dados dos Vassalos Menores.

Esses Dados Especiais usam regras similares, explicadas nesta seção, e apresentam algumas diferenças que são explicadas na sequência.

REGRAS NOVAS PARA A JOGADA DE AÇÃO E A RECUPERAÇÃO

Quando os Dados Especiais estão em jogo, modifique as regras da Jogada de Ação e da fase Recuperar Dados de Ação, como veremos a seguir:

- Quando em jogo, esses dados são jogados juntamente com os Dados de Ação Normais.
- Se lançar vários Dados Especiais, o jogador terá de escolher *um* dos resultados e descartar os demais pelo resto do turno antes de prosseguir com a fase de Resolução de Ações.
 - Se um ou mais dados de ação especiais do jogador tiverem como resultado o Olho, o dado escolhido terá de ser o Olho.
 - Se os dois jogadores tiverem de escolher qual resultado usar, aquele que tiver obtido o maior total de dados terá de escolher primeiro (em caso de empate, o jogador dos Povos Livres terá de ser o primeiro a escolher).
- Os dados que não foram escolhidos serão recuperados durante a fase Recuperar Dados de Ação do turno seguinte, juntamente com os dados usados.

NOVOS RESULTADOS DOS DADOS DE AÇÃO

Os novos Dados de Ação Especiais apresentam ícones novos:



O resultado **Comprar Carta** permite ao jogador comprar uma Carta de Evento de qualquer um de seus baralhos de Evento.



O resultado **Usar Balrog** do dado do Balrog é explicado a contento na seção que apresenta as regras desse personagem (págs. 23-25).



O símbolo ★ de **Remover** aparece nas faces de alguns dados ao lado de outro símbolo de ação e indica que, nas condições apropriadas, o dado será removido permanentemente da partida depois de usado. *Recuperação e remoção de Dados dos Guardiões (pág. 10) e Recuperação e remoção de Dados dos Vassalos Menores (pág. 11).*



Observe que o símbolo do Olho também aparece nos Dados Especiais do jogador dos Povos Livres. Quando esse resultado é obtido, o jogador dos Povos Livres não ganha uma ação adicional e, na verdade, aumenta o poder da Sombra na Busca pelo Anel no turno atual.

ESCOLHA DE UM RESULTADO DOS DADOS ESPECIAIS

Se lançar mais de um Dado de Ação Especial durante a fase Jogada de Ação, o jogador terá de escolher um *resultado dos dados* dentre todos aqueles que foram obtidos e descartar os demais até o próximo turno. O jogador usará normalmente o resultado escolhido durante a fase Resolução de Ações.

No entanto, se um dos dados lançados produzir um Olho como resultado, o jogador terá de escolher o Olho e descartar os outros dados.

Se mais de um Olho for obtido, somente um dado será escolhido, e o jogador poderá decidir *qual* dado com o Olho será usado.

O dado escolhido é colocado no Quadro de Busca e tratado exatamente como um Olho posicionado ou obtido pelo jogador da Sombra.

COMO USAR UM RESULTADO DOS DADOS ESPECIAIS

A não ser que o resultado escolhido tenha sido o Olho, o dado selecionado será usado normalmente durante a fase Resolução de Ações e contabilizado como parte da Parada de Dados de Ação quando for necessário decidir qual jogador tem o maior número de dados.

Todos os resultados são usados da maneira indicada por seu ícone.

Nota: qualquer resultado de dado especial (exceto o Olho, naturalmente) pode ser usado para cumprir a exigência de usar “Um Resultado de Qualquer Dado de Ação”, que aparece em algumas Cartas de Evento e certas habilidades de Personagem.

REMOÇÃO DE DADOS DE AÇÃO ESPECIAIS

Um Dado de Ação Especial será removido durante a fase Recuperar Dados de Ação se o personagem a ele associado tiver sido eliminado da partida no turno anterior. Você encontrará outras condições para a remoção desses dados em *Recuperação e remoção de Dados dos Guardiões* (pág. 10) e *Recuperação e remoção de Dados dos Vassalos Menores* (pág. 11).

OS DADOS DOS GUARDIÕES

Os Guardiões dos três Anéis Élficos tinham à sua disposição poderes ocultos que, se fossem ativados, poderiam ajudar os Povos Livres. Mas eles também corriam o risco de chamar a atenção de Sauron para o destino do Um Anel. Esse poder, e o perigo inerente a seu uso, é representado no jogo pelos Dados de Ação Especiais e também por outras habilidades dos Anéis Élficos.

OS ÍCONES DOS DADOS DOS GUARDIÕES

Elrond (Vilya)



Exército+
Remover



Alistamento



Evento



Comprar
Carta



Comprar
Carta



Olho +
Remover

Galadriel (Nenya)



Personagem+
Remover



Alistamento



Evento



Comprar
Carta



Comprar
Carta



Olho +
Remover

Gandalf (Narya)



Personagem



Alistamento



Evento



Comprar
Carta



Exército



Olho

COMO ADICIONAR DADOS DOS GUARDIÕES À PARADA DE DADOS

Quando o Senhor Elrond ou a Senhora Galadriel estiver em jogo, ou quando Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, for o Guia da Sociedade, o dado específico desse personagem será adicionado à Parada de Dados.

Elrond adicionará os dados de *Vilya* e Galadriel, os de *Nenya*, quando um desses personagens entrar em jogo, respectivamente (as regras para os personagens estão nas págs. 16 e 18).

Cada dado específico será adicionado à Parada de Dados de Ação do jogador dos Povos Livres no começo do turno posterior à entrada de Elrond ou Galadriel em jogo.

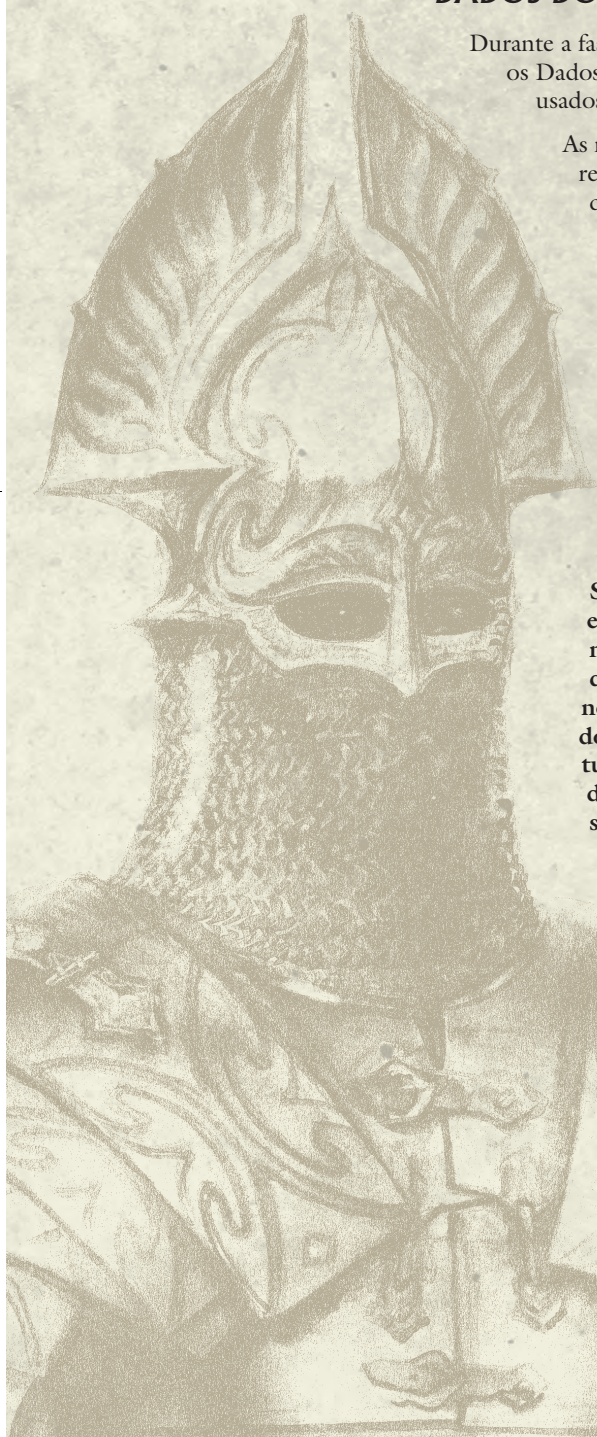
O dado de *Narya* será adicionado à Parada de Dados de Ação se, durante a fase Recuperar Dados de Ação, Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, for o Guia da Sociedade (v. Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, págs. 19-20).

RECUPERAÇÃO E REMOÇÃO DOS DADOS DOS GUARDIÕES

Durante a fase Recuperar Dados de Ação, os Dados dos Guardiões usados e não usados são recuperados.

As regras que se aplicam à recuperação de Dados de Ação dos Povos Livres originários do Quadro de Busca (como a alocação obrigatória de um dado à Busca para o Jogador da Sombra; ou a habilidade Guia de Gandalf, Guardião de Narya) não serão implementadas se o dado recuperado do Quadro de Busca for um dado de Guardião que, ao ser jogador, gerou um Olho como resultado.

Se Gandalf, o Branco, estiver em jogo quando chegar o momento de recuperar Dados de Ação no começo de um novo turno, elimine o Dado dos Guardiões escolhido no turno anterior se o resultado desse dado apresentar o símbolo ★ (Remover).



OS DADOS DOS VASSALOS MENORES

Mesmo não sendo tão destacados quanto outros servos, o Balrog de Moria e Gothmog, o Tenente de Morgul, atenderam muito bem aos propósitos do Senhor do Escuro.

Seus poderes são representados nesta expansão pelos Dados de Ação especiais que os dois adicionam à partida e também por suas outras habilidades de personagem.

OS ÍCONES DOS DADOS DOS VASSALOS MENORES

O Balrog



Personagem+
Remover



Usar
Balrog



Usar
Balrog



Alista-
mento



Comprar
Carta



Olho +
Remover

Gothmog



Exército+
Remover



Exército



Alista-
mento



Alista-
mento



Comprar
Carta



Olho +
Remover

COMO ADICIONAR DADOS DOS VASSALOS MENORES À PARADA DE DADOS

Quando o Balrog ou Gothmog estiver em jogo, o dado específico do personagem será adicionado à Parada de Dados.

Cada dado específico será adicionado à Parada de Dados de Ação do jogador da Sombra no começo do turno posterior à entrada do Balrog ou de Gothmog em jogo.

RECUPERAÇÃO E REMOÇÃO DOS DADOS DOS VASSALOS MENORES

Durante a fase Recuperar Dados de Ação, os Dados dos Vassalos Menores usados e não usados são recuperados.

Se o Rei dos Bruxos (qualquer versão) estiver em jogo quando chegar o momento de recuperar Dados de Ação no começo de um novo turno, elimine o Dado dos Vassalos Menores escolhido no turno anterior se o resultado desse dado apresentar o símbolo ★ (Remover).

EXEMPLOS

Gandalf, o Cinzento, em jogo



No turno 1, o jogador dos Povos Livres escolhe Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, como o guia. Ele joga o dado de Narya juntamente com seus quatro Dados de Ação Normais: o resultado é *Comprar Carta*, e o jogador dos Povos Livres tem cinco ações para resolver neste turno.

Se o resultado fosse o *Olho*, o dado teria de ser adicionado ao *Quadro de Busca*, e o jogador dos Povos Livres teria apenas quatro ações.

Gandalf, o Cinzento, e Galadriel em jogo



No começo do turno seguinte, Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, é o Guia e a Senhora Galadriel está em jogo. O jogador dos Povos Livres acrescenta os Dados dos Guardiões de Narya e Narya à *Parada de Dados de Ação*.

O dado de Narya obtém *Exército* como resultado e Narya, um *Evento*. O jogador dos Povos Livres agora terá de escolher um resultado antes de prosseguir com sua fase de *Resolução de Ações*. Ele escolhe o *Evento*.

O dado de Narya não é usado, e assim permanece, momentaneamente descartado. Ele voltará a ser jogado no turno seguinte se as condições apropriadas forem cumpridas (ou seja, se Gandalf ainda for o Guia e pelo menos um Dado de Ação dos Povos Livres for recuperado do *Quadro de Busca*).

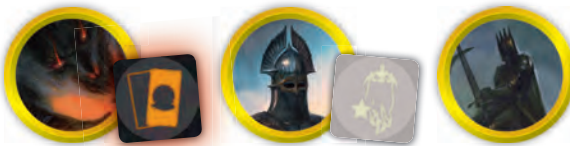
Elrond, Galadriel e Gandalf, o Branco, em jogo



Num turno posterior, a Senhora Galadriel e o Senhor Elrond estão em jogo, assim como Gandalf, o Branco. O jogador dos Povos Livres adiciona os Dados dos Guardiões de Nenya e Vilya à Parada de Dados de Ação e os dois geram o resultado Olho + Remover. Somente um Olho terá de ser acrescentado ao Quadro de Busca, e o jogador dos Povos Livres terá de escolher qual Dado dos Guardiões será usado. A decisão é importante, pois os resultados dos dois dados apresentam o símbolo de Remover e, desde que Gandalf, o Branco, ainda esteja em jogo durante a próxima fase Recuperar Dados de Ação, a presença dele fará com que o dado escolhido seja removido permanentemente da partida.

O jogador dos Povos Livres decide usar Vilya. O dado de Nenya, não usado, é deixado de lado e voltará a ser jogado no próximo turno se Galadriel ainda estiver em jogo.

O Balrog, Gothmog e o Rei dos Bruxos em jogo



Gothmog, o Balrog de Moria e o Rei dos Bruxos, Chefe dos Espectros do Anel, estão todos em jogo no começo do turno. O dado de Gothmog gera o resultado Exército + Remover e o do Balrog, Comprar Carta.

O resultado Exército seria mais proveitoso, mas o jogador da Sombra escolhe o resultado Comprar Carta, pois esse não apresenta o símbolo Remover, e acrescenta o dado do Balrog às ações que ele tem à sua disposição neste turno. Se tivesse escolhido o resultado Exército, ele teria de remover o dado de Gothmog da partida durante a próxima fase Recuperar Dados de Ação (desde que o Rei dos Bruxos ainda estivesse em jogo).

OS ANÉIS ÉLFICOS

A expansão *Senhores da Terra-média* introduz três personagens novos relacionados aos Anéis Élficos: o Senhor Elrond, a Senhora Galadriel e Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya. As regras desta seção descrevem como o uso dos Anéis Élficos é alterado por essa introdução.

OS MARCADORES DOS ANÉIS ÉLFICOS

O Senhor Elrond, Guardião de Vilya; a Senhora Galadriel, Guardião de Nenyia; Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, apresentam uma habilidade especial cada um que recorre ao Anel Élfico cujo nome é especificado no título do personagem.

Para ajudar a distinguir um Anel do outro, novos marcadores de Anéis Élficos foram incluídos nesta caixa. Mostram tanto a ilustração do Anel quanto o retrato do Guardião a ele associado.

COMO USAR OS ANÉIS ÉLFICOS

Cada Anel Élfico pode ser usado de acordo com as regras normais de *Guerra do Anel* ou para ativar uma habilidade de Anel especial e exclusiva (como veremos adiante). No que se refere ao uso normal de um Anel, uma vez por turno o jogador dos Povos Livres poderá usar um Anel para mudar o resultado de um Dado de Ação.

Esse uso do Anel está sempre disponível, estando ou não em jogo o personagem representado no marcador do Anel.

Um Anel Élfico não pode ser usado para mudar o resultado de um Dado dos Guardiões nem o de um Dado dos Vassalos Menores.

Depois de usado, o marcador do Anel é virado, ficando com o verso para cima, e entregue ao jogador da Sombra (que terá o direito de usá-lo para mudar um dos resultados de seus Dados de Ação, de acordo com as regras normais).

Ao usar um Anel para mudar o resultado de um dado, o jogador dos Povos Livres terá de escolher um marcador de Anel Élfico específico, pois esse Anel não estará disponível mais tarde para que sua habilidade especial seja usada.

Nota: o uso dos Anéis Élficos pelo jogador dos Povos Livres com a intenção de ativar as habilidades especiais dos Guardiões não é afetado pela restrição de usar só um Anel por turno.

NOVAS HABILIDADES ESPECIAIS DOS ANÉIS

O uso especial de um Anel só estará disponível quando o Personagem a ele associado estiver em jogo. Esse uso vem indicado na descrição de cada um dos três Guardiões. Quando a habilidade especial de um Anel é usada, o marcador correspondente é virado para mostrar o “Olho Flamejante” e entregue ao jogador da Sombra.

HABILIDADES ESPECIAIS DOS ANÉIS ÉLFICOS



Senhor Elrond (Vilya, o Mais Poderoso dos Três)

Use o Anel Élfico Vilya para manter um Dado de Ação que você acabou de usar (exceto um Desígnio do Oeste) entre os resultados disponíveis. O dado usado não é descartado nem colocado no Quadro de Busca.



Senhora Galadriel (Nenya, o Anel de Adamante)

Toda vez que uma Peça de Busca Normal mostrando o Olho for comprada, use o Anel Élfico Nenya para anular o efeito da peça e comprar outra em seu lugar. A peça anulada é removida permanentemente da partida.



Gandalf, o Cinzento (Narya, o Grande)

Se Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, estiver em uma Colônia invicta de uma Nação dos Povos Livres, use o Anel Élfico Narya e qualquer resultado obtido num Dado de Ação para ativar essa Nação e passá-la diretamente para a casa “Em Guerra”.

A Carta de Evento “Três Anéis para os Reis-Élficos” permite ao jogador dos Povos Livres recuperar um Anel que ele tenha usado anteriormente.

Quando isso acontecer, ele poderá escolher o(s) Anel(éis) como bem entender, desde que escolha primeiro dentre Anéis que estão fora de jogo, em seguida dentre os Anéis que estejam com o jogador da Sombra. Nesse caso, a habilidade especial de Guardião voltará a ficar disponível se o Guardião em questão ainda estiver em jogo.

REGRAS PARA MAIS DE DOIS JOGADORES

Ao usar as regras para mais de dois jogadores:

- o Senhor Elrond e a Senhora Galadriel são controlados pelo jogador de Gondor, mas o jogador Líder dos Povos Livres escolherá o resultado da jogada dos Dados dos Guardiões Élficos e qualquer um dos dois jogadores poderá usá-lo;
- se qualquer um dos dois jogadores dos Povos Livres usar um Anel Élfico para alterar o resultado de um dado, o jogador de Gondor escolherá qual Anel usar especificamente;
- o Balrog de Moria e Gothmog são controlados pelo jogador do Rei dos Bruxos, mas o jogador Líder da Sombra escolherá o resultado da jogada dos Dados dos Vassalos Menores e qualquer um dos dois jogadores poderá usá-lo.

CAPÍTULO III: NOVOS PERSONAGENS

Senhores da Terra-média apresenta uma série de Personagens novos. Seis deles, versões alternativas de Passolargo, Boromir, Gimli, Legolas, Merry e Pippin, são introduzidos em jogo exclusivamente por meio das regras opcionais encontradas no capítulo *O Conselho de Valfenda* (pág. 30).

Os Personagens restantes são apresentados nesta seção e devem ser acrescentados a todas as partidas que usarem esta expansão.

Esses Personagens são:

- Os três Guardiões dos Anéis Élficos (Senhora Galadriel; Senhor Elrond; Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya);
- Sméagol;
- Os dois Vassalos Menores (o Balrog de Moria; Gothmog);
- A Boca de Sauron, Númenoriano Negro
- O Rei dos Bruxos, Chefe dos Espectros do Anel.

Não existe uma miniatura para representar Sméagol, pois ele sempre faz parte da Sociedade do Anel quando está em jogo.

As versões alternativas dos Companheiros tampouco são representadas por novas miniaturas, pois a opção de usá-las ou não é algo que, a princípio, deve ser escondido do jogador da Sombra (consulte *O Conselho de Valfenda*, pág. 30).

Todas as regras necessárias para usar esses novos Personagens são explicadas minuciosamente nesta seção e resumidas nas *Cartas de Personagem* apropriadas.

SENHOR ELROND, GUARDIÃO DE VILYA



Elrond, Senhor de Valfenda, foi um dia o arauto de Gil-galad e está entre os oponentes mais decididos do Senhor do Escuro a permanecer na Terra-média. Ele é o Guardião de Vilya, o mais poderoso dos três Anéis Élficos, e pode se revelar um inimigo perigoso para a Sombra... Mas qual seria o preço a pagar pela revelação de um Anel de Poder ao Olho de Sauron? As regras a seguir exploram essa possibilidade.



Seguem-se os parâmetros de Elrond:

- **Nível: 0** (Elrond não pode sair de Valfenda)
- **Liderança: 2**
- **Nacionalidade: Elfos**
- **Adiciona o dado do Guardião de Vilya à Parada de Dados de Ação dos Povos Livres.**

COMO ELROND ENTRA EM JOGO

Se Sauron ou os Elfos estiverem “Em Guerra” e Valfenda, invicta, o jogador dos Povos Livres poderá usar o resultado Alistamento de um Dado de Ação para colocar o Senhor Elrond em jogo em Valfenda.

ELROND EM JOGO



Elrond é um dos três Guardiões dos Anéis Élficos e adiciona o Dado de Vilya à Parada de Dados de Ação dos Povos Livres quando está em jogo.

O Dado de Vilya é um Dado dos Guardiões dos Anéis Élficos e é usado de acordo com as regras da pág. 9.

O Dado de Vilya será removido da partida durante a fase Recuperar Dados de Ação se:

- Elrond for removido da partida *ou*
- seu resultado Exército ou Olho (que ostenta o símbolo Remover) for escolhido e Gandalf, o Branco, estiver em jogo.

Habilidades Especiais

Vilya, o Mais Poderoso dos Três

O jogador dos Povos Livres pode usar o marcador do Anel Élfico Vilya para manter um Dado de Ação que acabou de usar (exceto um Designio do Oeste) entre os resultados disponíveis. O dado usado não é descartado nem colocado no Quadro de Busca.

A Casa de Elrond

Considera-se toda unidade de Elite dos Elfos situada na mesma região que Elrond um Líder e também uma unidade de Exército no que se refere ao combate.

Regras Adicionais

- Considera-se Elrond um Companheiro de Nível 3 no que se refere a todos os efeitos das Cartas de Combate.
- Elrond nunca pode sair de Valfenda e será removido de jogo se Valfenda passar a ser controlada pelo jogador da Sombra.

SENHORA GALADRIEL, GUARDIÃ DE NENYA



A Senhora Galadriel, Rainha da Floresta Dourada, é uma das representantes mais poderosas da raça élfica na Terra-média, mas, como Guardiã de Nenya, o Anel de Adamante, ela decidiu tempos atrás se esconder de Sauron. O que poderia ter acontecido se Galadriel tivesse usado seu poder mais ostensivamente para ajudar os Povos Livres e, dessa maneira, tivesse se revelado ao Olho? As regras a seguir exploram essa possibilidade.



Seguem-se os parâmetros de Galadriel:

- **Nível: 0** (Galadriel não pode sair de Lórien)
- **Liderança: 2**
- **Nacionalidade: Elfos**
- **Adiciona o dado da Guardiã de Nenya à Parada de Dados de Ação dos Povos Livres.**

COMO GALADRIEL ENTRA EM JOGO

Se Sauron ou os Elfos estiverem “Em Guerra” e Lórien, invicta, o jogador dos Povos Livres poderá usar o resultado Alistamento de um Dado de Ação para colocar a Senhora Galadriel em jogo em Lórien.

GALADRIEL EM JOGO



Galadriel é um dos três Guardiões dos Anéis Élficos e adiciona o Dado de Nenya à Parada de Dados de Ação dos Povos Livres quando está em jogo.

O Dado de Nenya é um Dado dos Guardiões dos Anéis Élficos e é usado de acordo com as regras da pág. 9.

O Dado de Nenya será removido da partida durante a fase Recuperar Dados de Ação se:

- Galadriel for removida da partida *ou*
- seu resultado Personagem ou Olho (que ostenta o símbolo Remover) for escolhido e Gandalf, o Branco, estiver em jogo.

Habilidades Especiais

Nenya, o Anel de Adamante

Toda vez que uma Peça de Busca Normal mostrando o Olho for comprada, o jogador dos Povos Livres poderá usar o marcador do Anel Élfico Nenya para anular os efeitos da peça e comprar outra. A peça anulada será removida permanentemente da partida.

Bravura do Povo Élfico

O jogador dos Povos Livres poderá recrutar em Lórien mesmo que a Fortaleza se encontre sitiada.

Regras Adicionais

- Considera-se a Senhora Galadriel um Companheiro de Nível 3 no que se refere a todos os efeitos das Cartas de Combate.
- A Senhora Galadriel nunca pode sair de Lórien e será removida de jogo se Lórien passar a ser controlada pelo jogador da Sombra.

GANDALF, O CINZENTO GUARDIÃO DE NARYA

Somente os Sábios estavam cientes de que Gandalf era o Guardião de um Anel Élfico, Narya, o Grande. Foi confiado a ele por Círdan dos Portos Cinzentos quando o Mago chegou à Terra-média.

Em *O Senhor dos Anéis*, Gandalf parece usar discretamente o Anel para fortalecer e encorajar as pessoas a seu redor, mas o que teria acontecido se ele tivesse decidido empregar os poderes do anel mais ostensivamente? Esta versão alternativa de Gandalf, o Cinzento, explora essa possibilidade.



Nota: em virtude da importância deste Personagem em *Senhores da Terra-média*, o jogador dos Povos Livres tem a opção de empregá-lo mesmo sem usar a variante *O Conselho de Valfenda* (pág. 30).

Seguem-se os parâmetros de Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya:

- **Nível:** 3
- **Liderança:** 1
- **Nacionalidade:** Povos Livres
- Adicionará o dado do Guardião de Narya à Parada de Dados de Ação dos Povos Livres se ele for o Guia da Sociedade.

COMO GANDALF, O CINZENTO, ENTRA EM JOGO

No começo da partida, o jogador dos Povos Livres pode optar por substituir a versão normal de Gandalf, o Cinzento, por Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya. Basta que ele acrescente a carta apropriada ao baralho da Sociedade (sem revelar sua opção para o jogador da Sombra, a menos que Gandalf seja o primeiro Guia da Sociedade).

Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, pode ser separado da Sociedade de acordo com as regras normais.

GANDALF, O CINZENTO, EM JOGO



Quando é o Guia da Sociedade, Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, é um dos três Guardiões dos Anéis Élficos (consulte, além das regras a seguir, as págs. 9 e 14).

Habilidades Especiais

Guia

Se Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, for o Guia durante a fase Recuperar Dados de Ação, e o jogador dos Povos Livres tiver recuperado pelo menos um Dado de Dação dos Povos Livres do Quadro de Busca, acrescente o dado de Narya à Parada de Dados de Ação dos Povos Livres.

Ou seja, o dado adicional conferido por Gandalf só será acrescentado à Parada de Dados de Ação se ele for o Guia e a Sociedade tiver se movido pelo menos uma vez usando um resultado Personagem no turno anterior. Narya é um Dado dos Guardiões Élficos e é usado de acordo com as regras da pág. 9.

Observe que, se Gandalf se tornar o Guia durante a Fase da Sociedade, o dado só será acrescentado no turno seguinte se ele ainda for o Guia nessa ocasião.

Exceção: Se Gandalf for nomeado Guia da Sociedade no começo da partida, adicione o dado de Narya à Parada de Dados de Ação no turno 1.

Narya, o Grande

Se Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, estiver numa Colônia invicta de uma Nação dos Povos Livres, o jogador dos Povos Livres poderá usar o marcador do Anel Élfico Narya e um resultado qualquer de Dado de Ação para ativar essa Nação e passá-la para a casa “Em Guerra”.

Emissário do Oeste

Se Gandalf, o Cinzento, Guardião de Narya, não estiver na Sociedade, ele poderá ser substituído por Gandalf, o Branco, exatamente como aconteceria com Gandalf, o Cinzento, Peregrino Cinzento.

SMÉAGOL, O MISERÁVEL DOMADO

Em *O Senhor dos Anéis*, Gollum é avistado seguindo a Sociedade quando os heróis saem das profundezas de Moria, mas ele se une aos Portadores do Anel somente quando Frodo e Sam se veem sozinhos em sua demanda.

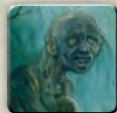
O que poderia ter acontecido se esse personagem miserável fosse domesticado pelos Companheiros do Anel antes do Rompimento da Sociedade? As regras a seguir exploram essa possibilidade.

Os parâmetros de Sméagol têm os valores a seguir, que apresentam significados especiais:

- **Nível: X** (o Nível de Sméagol é igual ao do Companheiro de nível mais alto na Sociedade.)
- **Liderança: 0** (Sméagol nunca pode ser usado como Líder de Exército.)



COMO SMÉAGOL ENTRA EM JOGO



Quando um jogador compra uma Peça do Sméagol da Reserva da Busca, o Estrago da Busca é zero e Sméagol entra em jogo como um Companheiro especial, servindo sempre como o Guia da Sociedade.

Coloque a Carta de Personagem do Sméagol no quadro Guia da Sociedade e coloque o Marcador de Companheiro do Sméagol ao lado dos outros Marcadores de Companheiros.

Remova da partida a Peça do Sméagol comprada.

Todas as habilidades especiais de Sméagol são aplicadas imediatamente.

Nota: Sméagol *não é* o Gollum. Os eventos que exigem a presença de Gollum ou efeitos de cartas que são modificados quando Gollum está em jogo não são afetados pela presença de Sméagol.

Se Gollum entrar em jogo antes de Sméagol (ou se Sméagol já tiver sido descartado depois de ter entrado em jogo), Sméagol não entrará em jogo quando uma Peça do Sméagol for comprada. Descarte a peça e compre outra.

SMÉAGOL EM JOGO

- Considera-se Sméagol um Companheiro normal, exceto que ele será sempre o Guia. Ele soma 1 ao número de Companheiros no que se refere à quantidade de Dados de Ação que o jogador da Sombra pode colocar no Quadro de Busca, e Sméagol pode ser uma baixa da Busca, da mesma maneira que qualquer outro Companheiro.
- Sméagol tem “Nível X”. Ou seja, o Nível de Sméagol é igual ao do Companheiro de nível mais alto na Sociedade.
- Sméagol pode ser separado da Sociedade como qualquer outro Companheiro, mas ele será descartado se isso acontecer.
- Descarte Sméagol se a Sociedade for tornada pública numa Cidade ou Fortaleza dos Povos Livres.
- Se Sméagol for eliminado ou descartado, não importa como, a Carta de Evento da Sombra “Vamos Pegá-lo” entrará em jogo imediatamente.
- Se, a qualquer momento, Sméagol for o único Companheiro na Sociedade, substitua Sméagol por Gollum. “Vamos Pegá-lo” não entrará em jogo quando isso acontecer.
- Se uma Peça do Sméagol for comprada depois de Sméagol sair da partida, descarte a peça e compre outra.
- Se Sméagol não estiver mais em jogo, Gollum poderá entrar normalmente.

Habilidades Especiais

Guia

Se a Peça de Busca do Sméagol for comprada, o Estrago da Busca será considerado igual a zero. Remova da partida a Peça do Sméagol comprada.

Sméagol e as Cartas de Evento

Algumas das novas Cartas de Evento desta expansão modificam os efeitos da presença de Sméagol quando são jogadas:

- “Você Sabe o Caminho para Lá” acrescenta a terceira e quarta Peças do Sméagol à Reserva da Busca.
- “Não Vamos Voltar” transforma em vantagem para o jogador da Sombra a presença de Peças do Sméagol na Reserva da Busca.
- “Caminhos Seguros na Escuridão” permite o descarte de “Vamos Pegá-lo” ou “Não Vamos Voltar”, evitando os inconvenientes de Sméagol.

O BALROG DE MORIA, MAL DO MUNDO ANTIGO



O Balrog é um sobrevivente das guerras antigas, um demônio de uma era esquecida que se esconde sob as montanhas. Esse escravo de Morgoth poderia ter espalhado o pavor por toda a terra, mas, em vez disso, encontrou a morte nas mãos de Gandalf, o Cinzento, no pico de Zirak-Zigil. O que poderia ter acontecido se esse vassalo do mal tivesse tido tempo suficiente para disseminar sua influência até o coração da Terra-média? As regras a seguir exploram essa possibilidade



Seguem-se os parâmetros do Balrog:

- **Nível: 0** (o Balrog só poderá sair de Moria se for ativado; informações mais adiante)
- **Liderança: 3**
- **Adicione o Dado dos Vassalos Menores do Balrog à Parada de Dados de Ação da Sombra**

COMO O BALROG ENTRA EM JOGO

O jogador da Sombra pode usar o resultado Alistamento de um Dado de Ação para colocar o Balrog de Moria em jogo. Se Moria continuar invicta e não estiver sitiada, o jogador da Sombra também poderá recrutar ali uma unidade de Sauron (Regular ou de Elite).

Quando o Balrog entra em jogo, as Nações de Elfos e Anões avançam uma casa no indicador Político.

Coloque o marcador da Condição do Balrog com a face “Inativo” para cima.

Marcador de condição do Balrog



Frente: Ativo



Verso: Inativo

O BALROG EM JOGO



O Balrog é um Vassalo Menor e adiciona seu Dado dos Vassalos Menores específico (pág. 11) à Parada de Dados de Ação da Sombra quando está em jogo.

O dado do Balrog será removido da partida durante a fase Recuperar Dados de Ação se:

- o Balrog tiver sido removido de jogo *ou*
- seu resultado Personagem ou Olho (que ostenta o símbolo Remover) for escolhido e o Rei dos Bruxos (qualquer versão) estiver em jogo.

Habilidades Especiais

Chama e Sombra

Se a Sociedade for revelada ou tornada pública e, por causa disso, atravessar, sair, entrar ou continuar parada na região ocupada pelo Balrog, compre uma Peça de Busca e aplique seus efeitos, ignorando todo e qualquer ícone Revelar.

Se a peça comprada for um Olho, elimine o Balrog e o Guia da Sociedade (mas descarte a peça do Olho sem aplicar nenhum dos dois efeitos se Gollum for o Guia).

Chama de Udûn

Se o Balrog estiver numa batalha, acrescente 2 à Força de Combate do Exército da Sombra (o número máximo de dados de Combate que se podem jogar ainda é 5).

Ativação do Balrog



No início, o Balrog se encontra **inativo**: tem Nível 0 e não pode sair de Moria. No entanto, se o jogador da Sombra obtiver e escolher o resultado Usar Balrog do Dado dos Vassalos Menores do Balrog, ou se a Carta de Evento “Um Balrog Vem Vindo!” for jogada, o Balrog ficará **ativo**. Vire o marcador de Condição do Balrog com a face “Ativo” para cima para não se esquecer disso.

Efeitos da Ativação

Considera-se o Nível do Balrog igual a 2 enquanto o Balrog estiver ativo.

O Balrog *pode* sair de Moria quando ativo e se movimenta como um Vassalo Não Voador de Nível 2.

Se o Balrog já estiver ativo, um novo resultado Usar Balrog poderá ser usado para executar **UMA** das ações a seguir:

- mover um Exército contendo o Balrog *ou*
- atacar com um Exército contendo o Balrog *ou*
- mover (apenas) o Balrog no tabuleiro.

Inativação do Balrog

Depois de ativado, o Balrog continuará assim até o jogador dos Povos Livres torná-lo **inativo**.

O jogador dos Povos Livres pode deixar o Balrog **inativo**:

- usando o resultado Desígnio do Oeste de um Dado de Ação *ou*
- usando o resultado Personagem de um Dado de Ação se Gandalf (qualquer versão) estiver na mesma região que o Balrog.

Não estando em Moria, o Balrog será eliminado se for deixado inativo. Se estiver em Moria e for deixado inativo, seu Nível simplesmente voltará a ser zero. Vire o marcador de Condição do Balrog com a face “Inativo” para cima, para não se esquecer disso.

Regras Adicionais

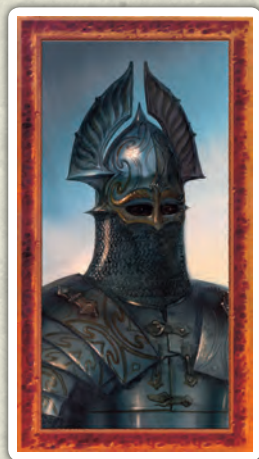
- O Balrog não será considerado um Vassalo no que se refere à entrada em jogo de Gandalf, o Branco.

GOTHMOG, TENENTE DE MORGUL



A verdadeira natureza do Tenente de Morgul nunca é revelada em *O Senhor dos Anéis*. Sabemos que ele assume a posição de comandante-chefe dos exércitos de Sauron após a

destruição do Rei dos Bruxos nos campos do Pelennor e, portanto, ele claramente é um dos servos mais poderosos da Sombra. Não fosse a aparição de Aragorn no momento certo, Gothmog talvez tivesse conseguido mudar o rumo da batalha em favor da Sombra. E se Gothmog tivesse recebido o comando dos exércitos de Mordor um pouco antes, enquanto o Rei dos Bruxos tentava levar o Um Anel de volta a seu mestre? As regras a seguir exploram essa possibilidade.



Seguem-se os parâmetros de Gothmog:

- **Nível: 3**
- **Liderança: 1**
- **Adicione o Dado dos Vassalos Menores de Gothmog à Parada de Dados de Ação da Sombra**

COMO GOTHMOG ENTRA EM JOGO

Se Sauron estiver Em Guerra, Minas Morgul invicta e o Rei dos Bruxos, Capitão Negro, não estiver em jogo, o jogador da Sombra poderá usar o resultado Alistamento de um Dado de Ação para colocar Gothmog em jogo em Minas Morgul.

GOTHMOG EM JOGO



Gothmog é um Vassalo Menor e adiciona seu Dado dos Vassalos Menores específico (pág. 11) à Parada de Dados de Ação da Sombra quando está em jogo.

O dado de Gothmog será removido de jogo durante a fase Recuperar Dados de Ação se:

- Gothmog tiver sido removido de jogo *ou*
- seu resultado Exército ou Olho (que ostenta o símbolo Remover) for escolhido e o Rei dos Bruxos (qualquer versão) estiver em jogo *ou*
- o Rei dos Bruxos, Capitão Negro, estiver em jogo.

Envie-os para a Luta

Se Gothmog estiver com um Exército da Sombra numa região livre, o jogador da Sombra poderá usar o resultado Alistamento de um Dado de Ação para recrutar uma unidade de Sauron Regular nessa região ou trocar uma unidade de Sauron Regular por uma unidade de Elite.

Regras Adicionais

- Gothmog não será considerado um Vassalo no que se refere à entrada em jogo de Gandalf, o Branco.
- Gothmog se move como um Vassalo Não Voador.

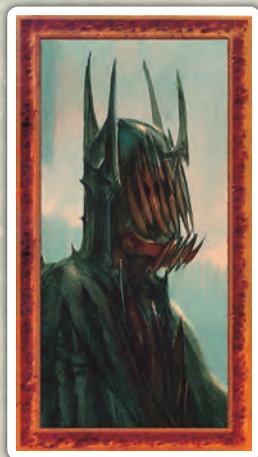
A BOCA DE SAURON NÚMENORIANO NEGRO



Em *O Senhor dos Anéis*, a Boca de Sauron é um emissário e líder militar que não demoraria a se transformar num tirano dos Povos Livres se Sauron vencesse a guerra. Mas a Boca de Sauron era um feiticeiro dos númenorianos negros que tinha à sua disposição um poder imenso: o que poderia ter acontecido se o Senhor do Escuro tivesse optado por lançar esse general cruel sobre seus inimigos mais cedo? As regras a seguir exploram essa possibilidade.

Seguem-se os parâmetros da Boca de Sauron:

- **Nível:** 3
- **Liderança:** 2
- **Adicione o Dado dos Vassalos Menores da Boca de Sauron à Parada de Dados de Ação da Sombra**



COMO A BOCA DE SAURON ENTRA EM JOGO

Se o jogador dos Povos Livres tiver um ou mais Pontos de Vitória, o jogador da Sombra poderá usar o resultado Alistamento de um Dado de Ação para colocar em jogo a Boca de Sauron, Númenoriano Negro, em qualquer região que tenha uma Fortaleza de Sauron invicta.

O jogador da Sombra também poderá decidir alistar a Boca de Sauron, Númenoriano Negro, em lugar de a Boca de Sauron, Tenente de Barad-dûr, quando a Sociedade estiver na Trilha de Mordor.

Nota: nenhuma das duas versões da Boca de Sauron (Númenoriano Negro ou Tenente de Barad-dûr) poderá entrar em jogo se a outra já estiver em jogo ou se já tiver sido eliminada anteriormente.

A BOCA DE SAURON EM JOGO

Habilidades Especiais

Conhecimento do Mal

Durante um cerco, se o Númenoriano Negro estiver com o Exército atacante, o jogador da Sombra poderá estender a batalha por mais uma rodada, uma vez por ação, sem rebaixar uma unidade de Elite.

Grandes Feitiçarias

Se o Númenoriano Negro estiver com um Exército da Sombra, uma vez por turno o jogador da Sombra poderá usar o resultado Alistamento de um Dado de Ação para utilizar esse Exército como se um resultado Personagem tivesse sido usado (ou seja, para mover o Exército ou atacar com ele).

O REI DOS BRUXOS CHEFE DOS ESPECTROS DO ANEL



Em *O Senhor dos Anéis*, após a derrota dos Nazgûl nos Vaus do Bruinen, o Rei dos Bruxos é promovido a uma nova envergadura demoníaca e retorna como o Capitão Negro de Sauron,

comandando o assalto principal a Minas Tirith. O que poderia ter acontecido se Sauron tivesse incumbido o Chefe dos Espectros do Anel mais uma vez de procurar o Um Anel, em vez de guardá-lo para a guerra? As regras a seguir exploram essa possibilidade.



Seguem-se os parâmetros do Rei dos Bruxos:

- **Nível:** ∞ (o Rei dos Bruxos se move como um Nazgûl)
- **Liderança:** 1
- **Adicione um Dado de Ação Normal à Parada de Dados de Ação da Sombra**

COMO O REI DOS BRUXOS ENTRA EM JOGO

Se a Sociedade *não* estiver numa região que contenha uma Fortaleza Invicta dos Povos Livres, o jogador da Sombra poderá usar o resultado Alistamento de um Dado de Ação para colocar o Chefe dos Espectros do Anel em jogo.

Se o Rei dos Bruxos, Capitão Negro, não estiver em jogo, coloque o Chefe dos Espectros do Anel na região onde a Sociedade se encontra. Do contrário, substitua o Capitão Negro pelo Chefe dos Espectros do Anel na região ocupada por ele.

O REI DOS BRUXOS EM JOGO**Alistamento do Capitão Negro**

Se o Chefe dos Espectros do Anel estiver em jogo, o jogador da Sombra poderá substituí-lo pelo Capitão Negro usando o resultado Alistamento de um Dado de Ação, desde que sejam cumpridos os

pré-requisitos para a entrada em jogo do Capitão Negro. O Capitão Negro será colocado na mesma região onde o Chefe dos Espectros do Anel estava localizado.

Observe que o Rei dos Bruxos pode ser substituído por uma versão alternativa *apenas uma vez por partida*. Se já tiver trocado uma versão do Rei dos Bruxos por outra, o jogador da Sombra não poderá voltar a fazer isso, nem poderá colocar o Rei dos Bruxos em jogo se qualquer uma das duas versões já tiver sido eliminada anteriormente.

Habilidades Especiais

Lança de Terror

Se o Chefe dos Espectros do Anel estiver na região que contém a Sociedade, ao jogar uma carta de Evento de Personagem, o jogador da Sombra poderá imediatamente comprar outra carta de Evento de Personagem.

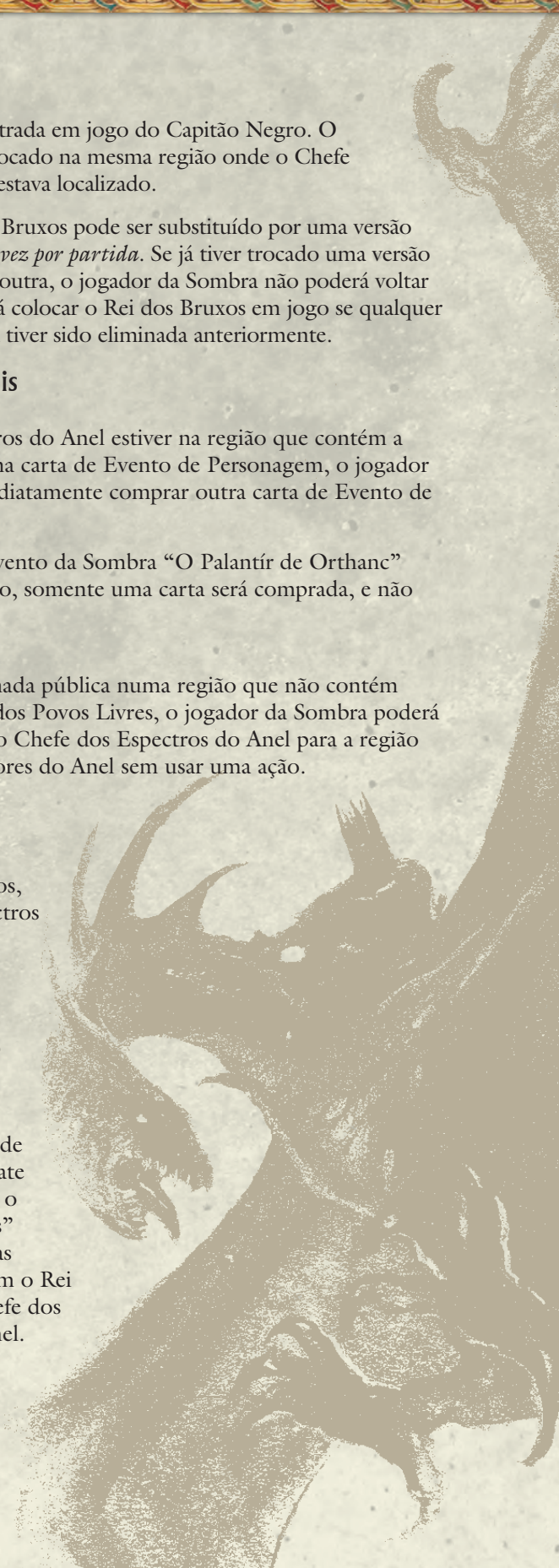
Nota: Se a Carta de Evento da Sombra “O Palantír de Orthanc” também estiver em jogo, somente uma carta será comprada, e não duas.

Ele Vê, Ele Sabe

Se a Sociedade for tornada pública numa região que não contém uma Fortaleza invicta dos Povos Livres, o jogador da Sombra poderá mover imediatamente o Chefe dos Espectros do Anel para a região que contém os Portadores do Anel sem usar uma ação.

Regras Adicionais

- O Rei dos Bruxos, Chefe dos Espectros do Anel, não é considerado um Vassalo no que se refere à entrada em jogo de Gandalf, o Branco.
- Todas as Cartas de Evento e Combate que mencionam o “Rei dos Bruxos” podem ser usadas em conjunto com o Rei dos Bruxos, Chefe dos Espectros do Anel.



CAPÍTULO IV: O CONSELHO DE VALFENDA

As regras do *Conselho de Valfenda* representam um desvio acentuado da narrativa de O Senhor dos Anéis como a conhecemos. Por essa razão, são apresentadas como opcionais.

Que rumo teria tomado a Guerra do Anel se o Conselho de Valfenda, em vez de mandar a Sociedade dos Nove Companheiros cumprir a Demanda da Montanha da Perdição, tivesse enviado um ou mais heróis de volta para suas terras natais?

A variante do *Conselho de Valfenda* explora essa possibilidade.

COMPANHEIROS ALTERNATIVOS

Durante a preparação, o jogador dos Povos Livres pode substituir qualquer um dos Personagens da Sociedade incluídos em *Guerra do Anel*, ou todos eles, pelo Personagem correspondente desta expansão. Coloque as Cartas de Companheiro escolhidas no baralho da Sociedade.

Os Companheiros escolhidos não são revelados ao jogador da Sombra, a não ser o Guia, que sempre fica visível. Qualquer outro personagem terá de ser revelado se

- vier a se tornar o Guia *ou*
- for selecionado como baixa da Busca *ou*
- for separado da Sociedade.

HABILIDADES DE ATIVAÇÃO DOS NOVOS COMPANHEIROS

Observe que alguns dos novos Companheiros não apresentam em sua carta um ícone de Nação. É proposital: a única maneira de esses Companheiros ativarem uma Nação é usando-se a habilidade especial apropriada.

COMPANHEIROS FORA DA SOCIEDADE

Alguns dos novos Companheiros (Meriadoc, Peregrin, Boromir, Gimli e Legolas) podem começar a partida fora da Sociedade, em suas respectivas terras natais.

Isso representa o fato de que eles deixaram Valfenda antes do Portador do Anel e conseguiram chegar a suas terras natais na mesma época em que começava a jornada de Frodo e seus Companheiros.

Durante a Fase da Sociedade no primeiro turno, o jogador dos Povos Livres pode declarar que um ou mais desses Companheiros se encontram fora da Sociedade. Remova esses Companheiros da Sociedade e coloque-os no tabuleiro em suas respectivas posições iniciais, indicadas nas cartas. Para todos os efeitos, eles serão tratados exatamente como qualquer Companheiro que se separou da Sociedade.

Se a separação não for declarada no primeiro turno, esses Companheiros irão viajar com a Sociedade e poderão se separar dela como de praxe.

MARCADORES DE AÇÃO DA SOMBRA

Se algum Companheiro começar a partida fora da Sociedade, o jogador da Sombra receberá:

- um Marcador de Ação à sua escolha se apenas um Companheiro estiver fora da Sociedade;
- os dois Marcadores de Ação se mais de um Companheiro estiver fora da Sociedade.

Existem dois Marcadores de Ação dentre os quais o jogador da Sombra poderá escolher:

- **Mover Nazgûl e Vassalos** (idêntico à opção possibilitada pelo resultado Personagem no dado da Sombra)
- **Avançar uma Nação da Sombra no Indicador Político** (idêntico à opção possibilitada pelo resultado Alistamento no dado da Sombra)

Marcadores de ação da sombra



**Frente: Mover
Nazgûl e Vassalos**



**Frente: Avançar uma Nação da
Sombra no Indicador Político**



Verso

O jogador da Sombra pode usar um Marcador de Ação durante a Resolução de Ações, em vez de usar o resultado de um Dado de Ação.

Cada Marcador de Ação só poderá ser usado uma vez durante a partida e somente para produzir seu efeito específico. Não poderá ser usado como “Um Resultado de Qualquer Dado de Ação” (para ativar Cartas de Evento ou habilidades de Personagem) e não poderá ser modificado por um Anel Élfico.

Só é possível usar um Marcador de Ação por turno.

Os Marcadores de Ação não são descontados do número de ações disponíveis ao jogador da Sombra no que se refere à decisão de passar uma ação.

Numa partida com mais de dois jogadores, cada um dos jogadores da Sombra poderá usar um Marcador de Ação.

Um jogo de ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI e FRANCESCO NEPITELLO

SENHORES DA TERRA-MÉDIA™

Design do Jogo ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI e FRANCESCO NEPITELLO

Arte JOHN HOWE

Arte Adicional JON HODGSON

Direção de Arte e Design Gráfico FABIO MAIORANA

Esculturas BOB NAISMITH e DUST STUDIO

Design das Esculturas MATTEO MACCHI e FRANCESCO NEPITELLO

Fotos CHRISTOPH CIANCI

Produção ROBERTO DI MEGLIO e FABRIZIO ROLLA

EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradução MARIA DO CARMO ZANINI

Adaptação Gráfica MARCELO SALOMÃO

Editor MARCELO FERNANDES

Jogadores da fase de testes: Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, John McKendrick, Peter Majek, David Morse, Nicolas Pagès, Andrew Poulter, Leonardo Rina, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geck' Shanley, Barrett Tucker, Alija Villa, Wes Wagner, Chris Young.

Agradecimentos especiais para Kristofer Bengtsson e Kevin Chapman pelo apoio constante aos grupos de teste e à comunidade de GdA em geral, bem como por suas contribuições para o design das novas Cartas de Combate; para Andrew Poulter, por manter a guilda de GdA On-line atualizadíssima em qualquer etapa do desenvolvimento da versão de testes; para Rafael Brinner, Ralf Schemmann e Chris Young pelo esforço excepcional e as sugestões valiosas durante os testes.

Um Jogo Criado e Publicado Mundialmente por
ARES GAMES SRL



Distribuído em Portugal por:
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos
de Carreiros Esc. 2
Olhos de Água
2950-554 Palmela – Portugal
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil por
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787



Jogo criado, publicado e distribuído mundialmente por
Ares Games Srl, Via dei Metallmeccanici 16, 55041,
Capezzano Pianore (LU), Italy. Tel. +39 0584 968696,
Fax +39 0584 325968. www.aresgames.eu.

Guarde esta informação para seu uso. Perigo: Não
recomendado para menores de 3 anos por possuir peças
pequenas que podem ser ingeridas acidentalmente.

Lords of Middle-earth, Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, personagens, objetos, acontecimentos e lugares aqui descritos são marcas registradas ou não registradas de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, utilizadas sob licença pela Sophisticated Games Ltd e seus respectivos licenciados. Guerra do Anel, o jogo de tabuleiro © 2012 Ares Games Srl. © 2012 Sophisticated Games Ltd. © 2015 Devir, publicado sob licença.

