

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

GUERREIROS DA
TERRA-MÉDIA™

ARES

DEVIR

CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO

Guerreiros da Terra-Média é a segunda expansão para o jogo de tabuleiro *Guerra do Anel*. Esta expansão introduz uma importante novidade ao jogo: Facções. As Facções incluem diversos grupos e criaturas que, durante a Guerra do Anel, apoiaram os Povos Livres – Os Mortos do Templo da Colina, os Ents de Fangorn e as Grandes Águias das Montanhas Sombrias – ou a Sombra – os Corsários de Umbar, os Terrapardenses e as Aranhas Gigantes.

COMPONENTES

A expansão *Guerreiros da Terra-Média* possui os seguintes componentes:

- Este Manual
- 1 Dado de Ação Especial dos Povos Livres (verde)
- 1 Dado de Ação Especial da Sombra (laranja)
- 48 novas miniaturas de plástico (8 por facção)
 - 8 figuras que representam os Mortos do Templo da Colina
 - 8 figuras que representam as Águias das Montanhas Sombrias
 - 8 figuras que representam os Ents de Fangorn
 - 8 figuras que representam os Corsários de Umbar
 - 8 figuras que representam os Bárbaros das Colinas da Terra Parda
 - 8 figuras que representam as Crias de Laracna (Aranhas)
- 6 cartas de Referência de Facção
- 2 folhas de Referência de Dados de Ação de Facção
- 62 cartas de jogo
 - 20 cartas de Evento de Facção dos Povos Livres
 - 20 cartas de Evento de Facção da Sombra
 - 6 cartas de Convocação para Batalha dos Povos Livres
 - 6 cartas de Convocação para Batalha da Sombra
 - 6 cartas de Evento dos Povos Livres
 - 3 cartas de Evento da Sombra
 - 1 carta de Personagem dos Povos Livres (Barbárvore)

PREPARANDO O JOGO

Para começar o jogo, use a montagem padrão de *Guerra do Anel*, com as seguintes alterações:

- Retire as seguintes cartas de Evento do baralho de Personagem dos Povos Livres: “Gwaihir, o Senhor dos Ventos” (#15), “As Águias Estão Chegando!” (#18) “O Despertar dos Ents: Barbárvore” (#19), “O Despertar dos Ents: Huorns” (#20), “O Despertar dos Ents: Entebate” (#21), “Os Mortos do Templo da Colina” (#22). Essas cartas são substituídas pelas novas cartas de Evento dos Povos Livres, incluídas nesta expansão.
- Retire as seguintes cartas de Evento: do baralho de Estratégia da Sombra, “Corsários de Umbar” (#10), “Fúria dos Terrapardenses” (#11); do baralho de Personagem da Sombra, “Toca de Laracna” (#1). Essas cartas são substituídas pelas novas cartas de Evento da Sombra, incluídas nesta expansão.
- Adicione as novas cartas de Evento aos baralhos de Evento apropriados.
- Além dos dois baralhos de Evento comuns, cada jogador terá um terceiro baralho à sua disposição, desde o começo do jogo: o baralho de Evento de Facção. Cada jogador embaralha seu baralho de Evento de Facção e coloca-o ao lado de seus outros baralhos de Evento.
- Separe os dados de Facção, as figuras de Facção, e as cartas de Convocação para Batalha para serem usadas mais tarde.
- Cada jogador pega três cartas de Referência de Facção para suas facções e coloca-as na mesa, com a imagem virada para cima, de modo que os requisitos de entrada da Facção fiquem visíveis.
- Cada jogador pega uma folha de Referência de Dados de Ação de Facção.

Nota: Você pode jogar esta expansão com o conjunto básico, ou jogar com *Senhores da Terra-Média*. Neste último caso, todas as instruções de preparação do *Senhores da Terra-Média* também são usadas.

Se você usar a figura promocional *Barbárvore* em seu jogo, substitua sua carta de Personagem pela carta de Barbárvore, incluída nesta expansão. A figura de Barbárvore não está incluída nesta expansão.

MINIATURAS DE PLÁSTICO

Facção dos Povos Livres (24)



Mortos (8)



Águias (8)



Ents (8)

Facção da Sombra (24)



Corsários (8)



Terrapardenses (8)



Aranhas (8)

DADOS DE FACÇÃO



Povos Livres



Sombra

CARTAS DE REFERÊNCIA



Povos Livres (3)



Sombra (3)

CARTAS

Cartas de Evento de Facção (40)



Povos Livres (20)



Sombra (20)

Cartas de Convocação para Batalha (12)



Povos Livres (6)



Sombra (6)

Cartas de Evento (9)



Povos Livres (6)



Sombra (3)

Cartas de Personagem (1)



Barbárvore

CAPÍTULO II: NOVAS REGRAS

NOVA TERMINOLOGIA

Não conquistada

A expressão **não conquistada** é introduzida para indicar uma Colônia controlada pelo mesmo jogador que a controlava no começo do jogo.

Uma Colônia que foi capturada pelo oponente, e depois foi recapturada por seu dono original, é considerada “não conquistada” novamente.

Uma Fortaleza sendo sitiada é considerada não conquistada, se o Exército sitiado pertencer ao dono original da Fortaleza.

AS FACÇÕES

Os Exércitos dos Povos Livres de Homens, Elfos e Anões que lutavam durante a Guerra do Anel não estavam sozinhos, mas tinham o apoio de muitos aliados. De maneira semelhante, os Exércitos de Sauron não incluíam apenas Orcs, Sulistas, Orientais e Trolls. Os aliados são representados no jogo como **Facções**, introduzidas nesta expansão.

A mecânica das Facções é movida por dois novos componentes de jogo: **cartas de Evento de Facção** e **Dados de Facção**.

CARTAS DE EVENTO DE FACÇÃO

Ao jogar *Guerreiros da Terra-Média*, além dos dois baralhos de Evento comuns (Personagem e Estratégia), cada jogador possui um terceiro baralho: o **baralho de Evento de Facção**, composto por vinte **cartas de Evento de Facção**.

Uma carta de Evento de Facção é comprada do baralho de Evento de Facção, no começo de cada turno, incluindo o primeiro turno.

Como regra geral, uma carta de Evento de Facção é considerada uma carta de Evento, e está sujeita às mesmas regras e efeitos como qualquer outra carta de Evento. O baralho de Evento de Facção está sujeito às mesmas regras e efeitos como qualquer outro baralho de Evento.

Por exemplo, a habilidade de Guia de Gandalf, o Cinzento, se aplica a *qualquer tipo* de carta de Evento, com isso ela também afeta cartas de Evento de Facção e o baralho de Evento de Facção.

Por outro lado, as habilidades que se referem a cartas de um baralho *específico* (por exemplo, a habilidade de O Rei dos Bruxos – Chefe dos Espectros do Anel “Lança de Terror”, ou a condição de descartar da carta de Evento dos Povos Livres “Um Poder Grande Demais”) não se aplicam às cartas de Facção.

Todavia, há algumas diferenças importantes:

- Cartas de Evento de Facção não são contadas para o limite máximo da mão (limite de 6).
- Há um limite de **quatro** cartas de Evento de Facção por mão. Quaisquer cartas excedente devem ser descartadas imediatamente para a pilha de descarte.
- Baralhos de Evento de Facção *são* reembalhados se ficarem sem cartas.

Importante: Um resultado “Evento” de Dado de Ação pode ser usado para comprar do baralho de Evento de Facção ou jogar qualquer carta de Evento de Facção. O resultado apropriado de Dado de Ação indicado em cada carta (Personagem, Exército, Alistamento) pode também ser usado para jogar uma carta de Evento de Facção.

CARTAS DE RECRUTAMENTO DE FACÇÃO

Certas cartas de Evento de Facção são usadas para recrutar figuras adicionais de uma facção. Essas cartas funcionam de maneira diferente das cartas de Evento normais, quando recrutarem unidades de Exército:

- Se jogar uma carta de Evento de Facção numa Facção que ainda não está em jogo, a carta não tem efeito, a menos que permita o jogador “adicionar figuras à preparação inicial”. Neste caso, o jogador coloca as figuras recrutadas na carta de Facção. Essas figuras entrarão no jogo quando a Facção for colocada em jogo, junto com as figuras indicadas na preparação da Facção, em qualquer região inicial de tal Facção.
- Se jogar uma carta de Evento de Facção numa Facção que foi eliminada do jogo, a carta não tem efeito.
- Certas cartas de Evento de Facção permitem que o dono coloque figuras na carta, depois recrute figuras da carta. Figuras na carta não são consideradas em jogo e, se a carta é descartada por alguma razão, as figuras são devolvidas à reserva de reforços.

DADOS DE FACÇÃO

Ao jogar *Guerreiros da Terra-Média*, cada jogador recebe um dado de Facção especial. Quando a primeira Facção de um jogador entrar em jogo, o jogador adiciona o dado de Facção à sua Parada de Dados de Ação, no começo do turno seguinte.

Nota: Se, durante o jogo, um jogador não possuir mais Facções em jogo, ele deve remover o dado de Facção de sua Parada de Dados de Ação no começo do turno seguinte. O dado pode ser recuperado se uma nova Facção para tal jogador entrar em jogo.

O uso de um dado de Facção requer uma ação e conta como um dado de Ação normal somente para fins da regra “Passar”. NÃO é um dado de Ação normal para qualquer outro fim (como Eventos que requerem o uso de “Qualquer Dado de Ação”, ou a influência dos Anéis Élficos), a menos que seja indicado o contrário.

Os resultados de um dado de Facção são específicos para Facções, e só podem ser usados em cartas de Facção e figuras de Facção – o resultado não pode ser usado como uma resultado normal de Ação (com exceção do resultado “Olho de Sauron”, veja abaixo). Se mais do que uma Facção estiver em jogo, o jogador escolhe a Facção afetada pela ação, indicada pelo dado de Facção.

RESULTADOS DE DADO

Povos Livres



Recrutar
Facção



Recrutar
Facção



Jogar/
Comprar
Evento
de Facção



Jogar/
Comprar
Evento
de Facção



Recrutar/
Jogar
Evento
de Facção



Recrutar/
Jogar
Evento
de Facção

Sombra



Recrutar
Facção



Jogar/
Comprar
Evento
de Facção



Recrutar/
Jogar
Evento
de Facção



Recrutar/
Comprar
Evento
de Facção



Olho de
Sauron



Dado
Curinga
(Jóquer)

O efeito específico da ação em cada Facção é listado nas regras para cada Facção. Uso comum é:

- **Recrutar Facção:** Adicionar figura(s) a uma Facção em jogo, seguindo as regras de tal Facção, ou colocar uma nova Facção em jogo.
- **Jogar Evento de Facção:** Jogar uma carta de Evento de Facção de sua mão.
- **Comprar Evento de Facção:** Comprar uma carta de Evento de Facção.
- **Olho de Sauron:** Colocar no Quadro de Busca, de mesma forma como o mesmo resultado de Dado de Ação normal, e com os mesmos efeitos.
- **Dado Curinga (Jóquer):** Escolher Recrutar Facção, ou Jogar Evento de Facção, ou Comprar Evento de Facção.

Nota: Os resultados dos Dados de Ação normais não podem ser aplicados a figuras de Facção – por exemplo, para recrutar ou movê-las. No entanto, resultados apropriados de Dados de Ação podem ser usados para comprar e jogar cartas de Evento de Facção, como já indicado.

JOGAR COM FACÇÕES

COLOCANDO FACÇÕES EM JOGO

Nenhuma Facção está em jogo no começo do jogo. Antes de cada Facção poder entrar em jogo, uma **condição** específica deve ser satisfeita.

Quando esta condição é satisfeita, um resultado de **Alistamento** de um Dado de Ação normal (ou um resultado de Recrutar Facção do Dado de Facção) pode ser usado para colocar a Facção em jogo.

As condições são:

- **Mortos do Templo da Colina:** Aragorn (ou Passolargo) estar em Erech ou a uma região de distância de Erech (incluindo regiões através das montanhas: Edoras, Abismo de Helm, Vestemnec).
- **Águias das Montanhas Sombrias:** A última posição conhecida da Sociedade não for em Valfenda; ou Gandalf, o Branco, estar em jogo.
- **Ents de Fangorn:** Saruman estar em jogo e um Companheiro ou a Sociedade estar em Fangorn.
- **Corsários de Umbar:** Sulistas e Orientais estarem “Em Guerra”.
- **Bárbaros das Colinas da Terra Parda:** Saruman estar em jogo.
- **Crias de Laracna:** A última posição conhecida da Sociedade não for em Valfenda.

Logo que uma Facção entra em jogo, vire a carta de referência de tal Facção para mostrar o resumo de suas regras. Figuras iniciais são colocadas para cada Facção conforme o indicado:

- **Mortos do Templo da Colina:** 2 em Erech.
- **Águias das Montanhas Sombrias:** 2 em Ninho das Águias.
- **Ents de Fangorn:** 2 em Fangorn.
- **Corsários de Umbar:** 3 em Umbar.
- **Bárbaros das Colinas da Terra Parda:** 2 em Terra Parda do Norte, 2 em Terra Parda do Sul.
- **Crias de Laracna:** 1 em Dol Guldur, 1 em Minas Morgul.

Como indicado anteriormente, figuras adicionais podem ficar disponíveis se um jogador usar certas cartas de Evento de Facção, adicionando as figuras à preparação inicial.

FIGURAS DE FACÇÃO

Figuras de Facção *não* são unidades de Exército, e é melhor deixá-las separadas de outras unidades que ocupam a mesma região.

Elas não possuem Força de Combate, não podem ser atacadas por unidades inimigas, não afetam o movimento inimigo, e não contam para fins de concentração, a menos que suas regras e/ou eventos especifiquem o contrário.

Figuras de Facção (a menos que suas ressalvas nas regras especiais indiquem) não são afetadas pela presença de um Exército aliado na mesma região. Por exemplo, elas não recuam, se um Exército aliado na mesma região recuar, e elas não são afetadas se o Exército for eliminado.

A presença de figuras de Facção numa região não dá controle sobre a região para o jogador, e não afeta o Indicador Político.

O número máximo de figuras de uma Facção em jogo é limitado pelas figuras disponíveis em sua reserva de figuras (oito por Facção). No entanto:

- Facções dos Povos Livres são limitadas pela reserva das figuras, por isso figuras de Facção dos Povos Livres eliminadas são removidas do jogo.
- Facções da Sombra não são limitadas dessa forma, e qualquer figura de uma Facção da Sombra é devolvida à reserva de reforços quando eliminada.

FACÇÕES EM BATALHA

Um jogador pode **convocar para batalha** figuras de uma Facção que estiverem em jogo, usando o efeito das cartas de Convocação para Batalha.

Cada jogador pode receber até seis cartas de Convocação para Batalha antes de uma batalha: duas cartas (uma carta de Convocação para Batalha de Personagem e uma carta de Convocação para Batalha de Estratégia) para cada Facção em jogo que cumprir as condições necessárias para ser convocada para tal batalha.

O jogador adiciona essas cartas à sua mão no começo da batalha.

Nota: Mesmo que marcadas com um símbolo de Personagem ou de Estratégia no verso (para esconder sua identidade), as cartas de Convocação para Batalha *não* pertencem ao baralho de Personagem ou de Estratégia. Por essa razão, a habilidade “Feiticeiro” do Rei dos Bruxos não se aplica às cartas de Convocação para Batalha.

No começo de toda rodada, cada jogador pode escolher jogar uma carta dessas, em vez de jogar uma carta de Evento de sua mão para efeito de carta de Combate.

Cartas de Convocação para Batalha podem ser reusadas desde que os requisitos necessários para jogar sejam cumpridos, e elas voltam para os jogadores no final de cada rodada.

Nota: Toda vez que você não puder jogar uma carta de Combate (ex: “Grond, Martelo do Mundo Subterrâneo”, “A Tolice de Denethor”), você também não poderá jogar cartas de Convocação para Batalha. De maneira similar, cartas que cancelam os efeitos de uma carta de Combate (por exemplo, “Bando de Morcegos”) também cancelam os efeitos de uma carta de Convocação para Batalha.

Descarte as cartas de Convocação para Batalha de sua mão no final da batalha, e deixe-as de lado para usar depois.

PARTIDAS PARA MAIS DE DOIS JOGADORES

As regras seguintes se aplicam a uma partida para mais de dois jogadores de *Guerreiros da Terra-Média*:

- Cada jogador numa equipe possui um limite de 3 cartas de Facção na mão, em vez de 4 cartas.
- Apenas o jogador Principal numa equipe compra uma carta de Facção no começo de um turno. O jogador Principal pode então decidir dar uma carta de Facção para seu colega de equipe.
- Qualquer jogador numa equipe pode usar o Dado de Facção, a qualquer momento que ele puder usar um Dado de Ação normal.
- Qualquer jogador numa equipe pode gastar um Dado de Ação para jogar cartas de Evento de Facção de sua própria mão.
- Qualquer jogador numa equipe pode Convocar para Batalha uma Facção numa batalha que envolver um Exército que tal jogador controla.
- Um jogador pode usar uma carta de Evento de Facção para qualquer facção, não importando quais nações ele controla. No entanto, um jogador só pode jogar uma carta de Evento de Facção que se refira a um “Exército da Sombra” para usar um Exército que ele controla.

CAPÍTULO III: AS FACÇÕES

OS MORTOS DO TEMPLO DA COLINA (MORTOS)

“ Finalmente é chegada a hora. Agora vou para Pelargir, sobre o Anduin, e deveis me seguir. E, quando toda esta terra estiver livre dos servidores de Sauron, vou considerar o juramento cumprido, e tereis paz e podereis partir para sempre. Pois eu sou Elessar, herdeiro de Isildur de Gondor. ”



Os Mortos do Templo da Colina são fantasmas de um povo selvagem, perjuros dos Senhores de Gondor. Para se redimirem e terem paz, eles têm de cumprir um juramento antigo servindo o verdadeiro Herdeiro de Isildur.

CONDIÇÃO PARA COLOCAR EM JOGO

Os Mortos podem entrar em jogo quando Passolargo (ou Aragorn) estiver em Erech ou a uma região de distância de Erech, incluindo as regiões através das montanhas – Abismo de Helm, Vestemnec, Edoras.

Quando a facção dos Mortos entrar em jogo, mova imediatamente Passolargo/Aragorn (e qualquer número de Companheiros que estão na mesma região, mesmo se estiverem numa Fortaleza sendo sitiada) para Erech, para se juntar ao Exército dos Mortos.

Nota: Companheiros só podem se juntar ao Exército dos Mortos quando ele entrar em jogo.

PREPARAÇÃO INICIAL E RECRUTAMENTO

O jogador dos Povos Livres coloca duas figuras de Mortos em Erech, quando as figuras forem entrar em jogo.

Quando uma ação de Recrutar Facção é usada, o jogador dos Povos Livres coloca uma figura de Morto no Exército dos Mortos.

LIMITE DE CONCENTRAÇÃO

Os Mortos não possuem limite de concentração.

RESTRIÇÕES

Os Mortos do Templo da Colina ficam sempre juntos numa região (inicialmente, em Erech), formando o **Exército dos Mortos**. O Exército dos Mortos não é considerado um Exército dos Povos Livres para qualquer fim em questão.

Nota: Quando Passolargo/Aragorn, e quaisquer Companheiros junto a eles, estiver com o Exército dos Mortos, eles não são considerados como se estivessem junto a um Exército dos Povos Livres na mesma região. Companheiros só podem deixar o Exército dos Mortos quando Passolargo/Aragorn o fizer.

USANDO OS MORTOS

O uso dos Mortos é explicado pelas cartas de Evento de Facção apropriadas. O Exército dos Mortos pode se mover e atacar quando o jogador dos Povos Livres jogar uma carta de Evento de Facção “Espectros de Medo”. Alguns efeitos são resumidos nas cartas e explicados aqui em detalhe.

Movimento

O Exército dos Mortos pode se mover por mais de uma vez na mesma ação, a cada vez para uma região adjacente, contando que o jogador dos Povos Livres elimine uma figura de Morto do Exército dos Mortos toda vez que mover. A região deve ser livre de unidades inimigas (para atacar Exércitos inimigos, ver *Ataque*, abaixo). O jogador dos Povos Livres pode repetir este processo enquanto houver mais do que uma figura de Morto no Exército dos Mortos.

Ataque

Depois de o movimento do Exército dos Mortos terminar, o jogador dos Povos Livres pode usar o Exército dos Mortos para atacar um Exército da Sombra que estiver numa região adjacente.

Um ataque do Exército dos Mortos não é uma batalha normal: o jogador da Sombra não pode responder ao ataque, de qualquer forma, nenhuma carta de Convocação para Batalha ou de Combate é jogada por ambos os jogadores, e nenhuma característica de terreno afeta a jogada.

Para atacar, o jogador dos Povos Livres elimina uma figura de Morto do Exército dos Mortos e depois joga três dados marcando pontos de destruição no caso de resultados iguais ou maiores do que 4.

Você pode repetir esse processo, removendo uma figura adicional para atacar o mesmo Exército da Sombra novamente, contando que haja Mortos no Exército dos Mortos.

Se o ataque eliminar todas as unidades do Exército da Sombra, qualquer Nazgûl ou Vassalo junto ao Exército é também eliminado.

Quando o ataque termina, quaisquer unidades sobreviventes do Exército da Sombra atacado devem recuar juntas para uma região adjacente – uma região diferente de onde veio o ataque – seguindo as regras normais para recuo. Se o Exército da Sombra não puder recuar (porque está sendo sitiado, ou não houver região disponível), ele não recua.

Qualquer Vassalo ou Nazgûl no Exército que recua pode permanecer com o Exército ou ser deixado para trás, pela escolha do jogador da Sombra.

Se o Exército da Sombra atacado for eliminado ou recuar, o Exército dos Mortos pode então avançar para a nova região vazia (sem remover uma figura de Morto).

Nota: Visto que o jogador da Sombra pode mover seus Exércitos para a região que contém o Exército dos Mortos, às vezes o Exército dos Mortos pode ficar na mesma região que um Exército da Sombra. Neste caso, o jogador dos Povos Livres pode atacar tal Exército, normalmente, com os Mortos, como se a região fosse adjacente ao Exército dos Mortos (ex: ao remover uma figura de Morto do Exército dos Mortos e jogar três dados); ou ele pode escolher ignorar o Exército da Sombra e mover o Exército dos Mortos para fora da região.

CONVOCAÇÃO PARA BATALHA

Se o Exército dos Mortos estiver na mesma região que o Exército defensor ou numa região adjacente ao Exército defensor, o jogador dos Povos Livres pode decidir convocar para batalha os Mortos, em vez de usar um carta de Combate.

O efeito da convocação para batalha é explicado nas cartas.

ELIMINAÇÃO

Se, a qualquer momento, não houver mais Mortos no Exército dos Mortos, a facção dos Mortos está imediatamente fora do jogo.

O jogador dos Povos Livres pode declarar que Passolargo/Aragorn, e quaisquer Companheiros junto a ele, deixa o Exército dos Mortos (por exemplo, para se juntar a um Exército dos Povos Livres na mesma região, ou para se afastar). O Exército dos Mortos é imediatamente desfeito e a facção está fora do jogo.

EXEMPLO

Os Mortos do Templo da Colina foram recrutados várias vezes, então temos 5 figuras em Erech com Passolargo. O jogador dos Povos Livres joga uma carta “Espectros de Medo” para ativá-las.



- 1) Primeiro, o jogador dos Povos Livres elimina uma figura para mover o Exército dos Mortos para Lamedon não ocupada.
- 2) O jogador dos Povos Livres então elimina uma segunda figura para se mover para Pelargir não ocupada.
- 3) O Exército dos Mortos possui agora 3 figuras. Um Exército da Sombra está em Harondor do Oeste, e uma figura de Morto é eliminada para atacar o Exército da Sombra.

O jogador dos Povos Livres joga três dados e marca 2 pontos de destruição. Há agora duas figuras de Mortos no Exército dos Mortos.

- 4) O jogador dos Povos Livres decide terminar o ataque, e o jogador da Sombra recua seu Exército, de Harondor do Oeste para Ithilien do Sul.

O jogador dos Povos Livres tem a possibilidade de avançar o Exército dos Mortos para Harondor do Oeste, mas decide manter o Exército em Pelargir.

AS ÁGUIAS DAS MONTANHAS SOMBRIAS (ÁGUIAS)

“ Lá vinha Gwaihir, o Senhor dos Ventos, e Landroval, seu irmão, as maiores de todas as Águias do Norte, e os mais poderosos descendentes do velho Thorondor, que construíra seus ninhos nos picos inacessíveis das Montanhas Circundantes quando a Terra-Média era jovem. Atrás deles vinham em longas e velozes fileiras todos os seus vassalos das montanhas do norte, cada vez mais rápidos num vento crescente. Caíram direto sobre os Nazgûl, descendo dos altos ares num súbito mergulho, e o ruflar de suas amplas asas passou como uma rajada de vento. ”



As Águias das Montanhas Sombrias são as maiores aves da Terra-Média. Servidores de Valar e inimigos ferozes de Sauron e de todas as criaturas desprezíveis que o servem, as Águias são criaturas do ar valentes e independentes, e possuem um forte laço com Gandalf e Radagast.

CONDIÇÃO PARA COLOCAR EM JOGO

As Águias podem entrar em jogo quando a última posição conhecida da Sociedade não for em Valfenda, ou Gandalf, o Branco, estiver em jogo.

PREPARAÇÃO INICIAL E RECRUTAMENTO

O jogador dos Povos Livres coloca duas figuras de Águia no Ninho das Águias, quando as figuras forem entrar em jogo.

Quando uma ação de Recrutar Facção é usada, o jogador dos Povos Livres coloca uma figura de Águia no Ninho das Águias.

LIMITE DE CONCENTRAÇÃO

As Águias não possuem limite de concentração.

USANDO AS ÁGUIAS

O uso das Águias é explicado pelas cartas de Evento de Facção apropriadas. Alguns efeitos são resumidos nas cartas e explicados aqui em detalhe.

Movimento

Quando o efeito de uma carta especificar “mova todas as Águias”, o jogador dos Povos Livres pode mover cada figura de Águia em jogo para qualquer região no tabuleiro, sem restrições.

CONVOCAÇÃO PARA BATALHA

Se houver uma ou mais figuras de Águia no alcance de quatro regiões do Exército defensor, o jogador dos Povos Livres pode decidir convocar para batalha as Águias, em vez de usar uma carta de Combate. Quando for calcular a distância para as Águias, ignore qualquer limitação de fronteiras montanhosas. Mova algumas ou todas as Águias dentro do alcance, para a região com a batalha.

O efeito de convocação para batalha é explicado em detalhe nas cartas.

ELIMINAÇÃO

Se, a qualquer momento, não houver mais figuras de Águia em jogo, a Facção de Águia está imediatamente fora do jogo.

OS ENTS DE FANGORN (ENTS)

“Somos mais fortes que os trolls. Somos feitos dos ossos da terra. Podemos partir as pedras como raízes de árvores, só que mais rápido, muito mais rápido, se nossas mentes forem incitadas! Se não formos derrubados, ou destruídos pelo fogo ou por alguma feitiçaria, podemos partir Isengard em pedaços e reduzir suas paredes a pedregulho.”



Os “Pastores das Árvores” de Fangorn são os últimos membros de uma antiga raça. Revoltados pelas ações do mago Saruman, eles finalmente decidiram entrar na briga. Entes são poderosos e incansáveis em sua fúria, mas os Companheiros do Anel devem chamá-los na hora certa, para que a intervenção de Ents seja frutífera.

CONDIÇÃO PARA COLOCAR EM JOGO

Ents podem entrar em jogo quando Saruman estiver em jogo, e um Companheiro ou a Sociedade estiver em Fangorn.

PREPARAÇÃO INICIAL E RECRUTAMENTO

O jogador dos Povos Livres coloca duas figuras de Ent em Fangorn quando forem entrar em jogo, para formar a Floresta Ent.

Quando uma ação de Recrutar Facção é usada, o jogador dos Povos Livres coloca uma figura de Ent na Floresta Ent.

LIMITE DE CONCENTRAÇÃO

Ents não possuem limite de concentração.

RESTRICÇÕES

Ao menos um Ent deve sempre ficar em Fangorn, junto a um Companheiro ou a Sociedade, para formar a Floresta Ent.

USANDO OS ENTS

O uso dos Ents é explicado nas cartas de Evento de Facção apropriadas. Ents podem se mover e atacar quando o jogador dos Povos Livres jogar uma carta de Evento de Facção “Marcha dos Ents”. As regras para a “Marcha dos Ents” estão resumidas na carta e são explicadas aqui em detalhe.

A Marcha dos Ents

Se houver figuras de Ents na Floresta Ent, o jogador dos Povos Livres pode usar essas figuras para mover ou atacar com os Ents, uma ou mais vezes durante a mesma ação. Isso significa que uma série de movimentos e ataques pode ser realizada durante a mesma ação, em qualquer ordem, contanto que haja figuras de Ents para pegar ou eliminar da Floresta Ent.

Movimento

Para mover os Ents, o jogador dos Povos Livres pega uma figura de Ent da Floresta Ent e coloca-a numa região adjacente a uma região que já possuir um Ent. A região deve estar livre de unidades inimigas (para atacar Exércitos inimigos, veja *Ataque*, abaixo). O jogador dos Povos Livres pode repetir esse processo, desde que haja mais de uma figura de Ent na Floresta Ent. Seguindo essas instruções, os Ents formarão uma cadeia ininterrupta a partir da Floresta Ent e incluindo a Floresta Ent.

Ataque

O jogador dos Povos Livres pode atacar um Exército da Sombra que estiver numa região adjacente a um Ent. O jogador dos Povos Livres elimina uma figura de Ent da Floresta Ent e joga três dados, marcando pontos de destruição com resultados iguais ou maiores do que 4. Ele pode repetir esse processo, desde que haja Ents na Floresta Ent.

Um ataque de Ent não é uma batalha normal: o jogador da Sombra não pode responder ao ataque, nenhuma carta de Convocação para Batalha ou de Combate é jogada por ambos os jogadores, e nenhum detalhe de terreno afeta a jogada. Se o ataque eliminar todas as unidades do Exército da Sombra, qualquer Nazgûl ou Vassalo com o Exército será também eliminado.

Nota: Visto que o jogador da Sombra pode mover seus Exércitos para uma região que contém Ents, às vezes uma figura Ent pode estar numa mesma região que um Exército da Sombra. O jogador dos Povos Livres pode atacar tal Exército, normalmente com os Ents, como se a região fosse simplesmente adjacente a um Ent (ex: removendo uma figura de Ent da Floresta Ent e jogando três dados).

Destruindo Orthanc e Eliminando Saruman

Se um ataque de Ent eliminar todas as unidades da Sombra em Orthanc, ou se Orthanc ficar livre de unidades inimigas e um Ent for movido para lá, elimine Saruman.

CONVOCAÇÃO PARA BATALHA

Se uma figura de Ent estiver na mesma região que o Exército defensor ou numa região adjacente, o jogador dos Povos Livres pode decidir convocar para batalha os Ents, em vez de usar uma carta de Combate.

O efeito da convocação para batalha é explicado em detalhe nas cartas.

ELIMINAÇÃO

Se, a qualquer momento, não houver mais figuras de Ents na Floresta Ent – ou se não houver um Companheiro (ou a Sociedade) em Fangorn – a Facção de Ents está imediatamente fora do jogo.

EXEMPLO

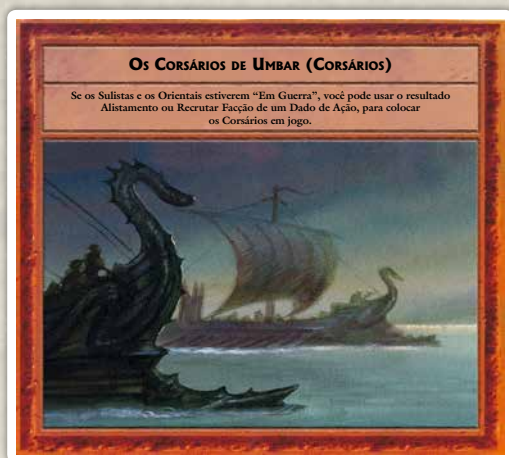
Há quatro Ents em Fangorn, e um Exército da Sombra constituído de três unidades regulares de Isengard ocupa os Vaus do Isen. O jogador dos Povos Livres joga uma carta de Facção “Marcha dos Ents”, e ele decide atacar o Exército da Sombra que está nos Vaus do Isen.



- 1) O jogador dos Povos Livres elimina um Ent da Floresta Ent e joga três dados. Cada dado marca pontos de destruição com um resultado 4+. Dois pontos de destruição são marcados, e duas unidades da Sombra são eliminadas.
- 2) Visto que o Exército não está destruído ainda, o jogador dos Povos livres mantém o ataque e elimina um outro Ent da Floresta Ent. O novo ataque gera apenas um ponto de destruição, o suficiente para destruir a última unidade da Sombra. Dois Ents agora permanecem na Floresta Ent.
- 3) Visto que não há mais Exércitos inimigos adjacentes a Fangorn no momento, o jogador dos Povos Livres pega um dos dois últimos Ents da Floresta Ent e coloca-o nos Vaus do Isen, para ficar mais perto de Orthanc. A ação dos Ents termina.

OS CORSÁRIOS DE UMBAR (CORSÁRIOS)

“ Há uma grande esquadra se aproximando da foz do Anduin, liderada pelos Corsários de Umbar no sul. Já faz tempo que deixaram de temer o poder de Gondor, e se aliaram ao Inimigo, e agora desferem um pesado golpe a favor dele. ”



A ameaça dos Corsários, navegando com seus grandes barcos para fora da cidade haradrim de Umbar, atormentou Gondor por muitos anos.

Durante a Guerra do Anel, o medo de suas velas negras deixou os feudos do sul relutantes em ajudar Minas Tirith, e os Corsários poderiam ter provocado grandes estragos não fosse por Aragorn, que os derrotou em Pelargir.

Os Corsários são um aliado poderoso de Sauron. Eles podem atacar as costas da Terra-Média e no rio Anduin, e podem transportar rapidamente Exércitos da Sombra para portos distantes.

CONDIÇÃO PARA COLOCAR EM JOGO

Os Corsários podem entrar em jogo quando os Sulistas e Orientais estiverem “Em Guerra”.

PREPARAÇÃO INICIAL E RECRUTAMENTO

O jogador da Sombra coloca três figuras de Corsários em Umbar, quando eles são colocados em jogo.

Quando uma ação de Recrutar Facção é usada, o jogador da Sombra coloca uma figura de Corsário em Umbar.

LIMITE DE CONCENTRAÇÃO

Um máximo de cinco figuras de Corsários pode ficar numa região. Essas figuras não são contadas para o limite de concentração normal de 10 unidades.

RESTRIÇÕES

As figuras de Corsários não são unidades de Exércitos da Sombra. No entanto, eles podem ser mover junto a um Exército da Sombra na mesma região, quando tal Exército se mover.

Quando se movem (sozinhos, usando uma carta de Evento de Facção; ou com um Exército da Sombra), eles estão limitados a se mover pelas seguintes regiões:

- Regiões costeiras no Mar do Oeste;
- Qualquer região de Gondor, exceto Erech;
- Osgiliath.

Se um Exército da Sombra que possuir Corsários se mover para qualquer outra região, os Corsários devem ficar para trás.

Os Corsários numa região com um Exército da Sombra que avança ou recua depois de um combate pode se mover com tal Exército, contanto que a região almejada pelo movimento seja permitida. Caso contrário, os Corsários ficam para trás.

Nota: Se os Corsários estiverem na mesma região que um Exército da Sombra sitiado, eles nunca poderão ser considerados como dentro da Fortaleza sendo sitiada.

USANDO OS CORSÁRIOS

O uso dos Corsários é explicado pelas cartas de Evento de Facção apropriadas. Os Corsários podem se **mover** quando o jogador da Sombra jogar uma carta “Uma Grande Esquadra”, e eles podem **transportar** unidades do Exército da Sombra quando o jogador usar uma carta “Navios de Grande Calado”. Alguns efeitos são resumidos nas cartas e são explicados aqui em detalhe.

Movendo os Corsários

Toda vez que os Corsários forem **movidos**, o jogador da Sombra pode mover figuras de Corsários por até quatro regiões (dentro das restrições indicadas), individualmente ou juntas. Eles podem se mover para uma região ocupada por um Exército inimigo ou passar por ela.

Transportando um Exército

Se unidades do Exército da Sombra estiverem numa região com Corsários, as unidades podem ser **transportadas** pelos Corsários. **Cada figura de Corsário pode transportar até duas unidades da Sombra e qualquer número de Vassalos ou Nazgûl.** Os Corsários e o Exército podem se mover juntos por até quatro regiões (seguindo as restrições normais aplicáveis a Exércitos e aquelas aplicáveis aos Corsários), terminando seu movimento numa região livre, ou numa Colônia não ocupada controlada pelo inimigo.

Transportando um Exército para Atacar

Se unidades do Exército da Sombra estiverem numa região com Corsários, as unidades podem ser transportadas pelos Corsários para atacar. **Cada figura de Corsário pode transportar até duas unidades da Sombra e qualquer número de Vassalos ou Nazgûl para atacar.** Os Corsários e o Exército podem se mover juntos por até duas regiões (seguindo as restrições normais aplicáveis a Exércitos e aquelas aplicáveis aos Corsários), depois atacar numa região adjacente (ou uma Fortaleza sendo sitiada, controlada pelo inimigo, na mesma região).

Nota: Se houver um Exército da Sombra na região destino, o Exército transportado pode se juntar a tal Exército (respeitando o limite de concentração) antes de atacar.

CONVOCAÇÃO PARA BATALHA

Se houver uma ou mais figuras de Corsários na mesma região que o Exército da Sombra, e o Exército da Sombra não estiver sendo sitiado, o jogador da Sombra pode decidir convocar para batalha os Corsários, em vez de usar uma carta de combate. O efeito da convocação para batalha é explicado em detalhe nas cartas.

Nota: Se novas unidades da Sombra forem movidas para batalha como efeito da carta de Convocação para Batalha “Trazida Pelo Vento”, essas unidades são adicionadas ao Exército da Sombra depois das baixas serem aplicadas, mas antes do fim da rodada. Por esta razão, elas não podem ser usadas para absorver baixas da rodada em curso. No entanto, se todas as unidades no Exército forem eliminadas, a batalha pode continuar graças às novas unidades, e quaisquer Vassalos ou Nazgûl no Exército não são eliminados.

ELIMINAÇÃO

Se o jogador dos Povos Livres controlar Umbar, a Facção dos Corsários está imediatamente fora do jogo.

OS BÁRBAROS DAS COLINAS DA TERRA PARDA (TERRAPARDENSES)

“ *Nem em quinhentos anos esqueceram a mágoa [...]. Saruman instigou esse antigo ódio. São um povo feroz quando provocado. Não vão ceder agora diante do crepúsculo ou da aurora, até que consigam capturar Théoden, ou até que eles mesmos sejam mortos.* ”



Os bárbaros das colinas de Terra Parda consideravam os Senhores dos Cavalos de Rohan usurpadores de sua verdadeira terra natal, e foi fácil para Saruman explorar a inimizade a seu favor. Os Terrapardenses são firmes em seu ódio, mas temem seus inimigos, e portanto não são confiáveis em combate.

CONDIÇÃO PARA COLOCAR EM JOGO

Os Terrapardenses pode entrar em jogo quando Saruman estiver em jogo.

PREPARAÇÃO INICIAL E RECRUTAMENTO

O jogador da Sombra coloca duas figuras de Terrapardenses em cada Colônia de Terra Parda controlada pela Sombra, quando forem entrar em jogo.

Quando uma ação de Recrutar Facção é usada, o jogador da Sombra coloca:

- uma figura de Terrapardense em cada Colônia da Terra Parda controlada pela Sombra; *ou*
- uma figura de Terrapardense numa região de Isengard ou Rohan que contém um Exército da Sombra, a menos que tal Exército esteja dentro de uma Fortaleza sitiada.

LIMITE DE CONCENTRAÇÃO

Um máximo de três figuras de Terrapardenses pode ficar numa região. Essas figuras não são contadas para o limite de concentração normal de 10 unidades.

RESTRIÇÕES

As figuras de Terrapardenses não são unidades do Exército da Sombra. No entanto, elas podem se mover junto a um Exército da Sombra que estiver na mesma região, quando tal Exército se mover. Quando eles se movem com um Exército da Sombra, eles seguem as regras normais.

Quando for se mover com um Exército da Sombra (usando uma carta de Evento de Facção), eles não podem se mover por fronteiras intransponíveis, e não podem entrar numa região com um Exército dos Povos Livres ou uma Fortaleza dos Povos Livres não conquistada (a menos que ela esteja sendo sitiada pelo jogador da Sombra).

USANDO OS TERRAPARDENSES

O uso dos Terrapardenses é explicado nas cartas de Evento de Facção apropriadas. Alguns efeitos são resumidos nas cartas e explicados aqui em detalhe.

Terrapardenses sem um Exército

Quando os Terrapardenses se movem sozinhos – como um efeito de uma carta de Evento de Facção – eles se movem, individualmente ou juntos, até um máximo de duas regiões, dentro das restrições indicadas antes.

Eles não podem entrar em ou deixar uma Fortaleza sendo sitiada. No entanto, eles podem se mover para uma região onde um Exército da Sombra está sitiando uma Fortaleza dos Povos Livres.

Terrapardenses com um Exército

Terrapardenses não formam um Exército da Sombra por si mesmos, mas se estiverem na mesma região que um Exército da Sombra, podem se mover e atacar com tal Exército. De maneira similar aos Personagens, os Terrapardenses com um Exército podem avançar ou devem recuar junto com tal Exército, e se o Exército for completamente eliminado, eles também são eliminados.

CONVOCAÇÃO PARA BATALHA

Se houver Terrapardenses na mesma região que o Exército da Sombra, e o Exército da Sombra não estiver sendo sitiado, o jogador da Sombra pode decidir convocar para batalha os Terrapardenses, em vez de usar uma carta de Combate. O efeito da convocação para batalha é explicado em detalhe nas cartas.

ELIMINAÇÃO

Se o jogador dos Povos Livres controlar ambas Colônias da Terra Parda, a Facção de Terrapardenses está fora do jogo.

AS CRIAS DE LARACNA (ARANHAS)

“ Por toda a volta suas crias menores, bastardos dos companheiros miseráveis, seus próprios filhos que ela matava, espalharam-se de vale em vale, das Ephel Dúath até as colinas do leste, até Dol Guldur e as fortalezas da Floresta das Trevas. Mas nenhuma se comparava a ela, Laracna, a Grande, última filha de Ungoliant a importunar o mundo infeliz. ”



Laracna, a Grande, última filha de Ungoliant, quase acabou com a esperança dos Povos Livres, quando capturou o Portador do Anel. A presença terrível das Aranhas gigantes aterrorizou muitos dos cantos mais obscuros da Terra-Média, e seu papel na Guerra do Anel pode ter sido diferente do que as histórias contam...

CONDIÇÃO PARA COLOCAR EM JOGO

As Aranhas podem entrar em jogo quando a última posição conhecida da Sociedade não for em Valfenda.

PREPARAÇÃO INICIAL E RECRUTAMENTO

O jogador da Sombra coloca uma figura de Aranha em Dol Guldur e uma figura em Minas Morgul, quando forem colocadas em jogo.

Quando uma ação de Recrutar Facção for usada, o jogador da Sombra coloca uma figura de Aranha em Dol Guldur e uma em Minas Morgul.

LIMITE DE CONCENTRAÇÃO

As Aranhas não possuem limite de concentração, a menos que a carta de Evento de Facção “Enorme e Horrível” esteja em jogo. Quando esta carta estiver em jogo, as Aranhas num Exército da Sombra contam contra o limite de concentração de tal Exército.

RESTRIÇÕES

As figuras de Aranhas não são unidades de Exército da Sombra. No entanto, elas podem se mover junto a um Exército da Sombra que estiver na mesma região, quando tal Exército se mover. Quando as Aranhas se movem com um Exército da Sombra, elas seguem as regras normais.

Quando for se mover sem um Exército da Sombra (usando um carta de Evento de Facção), elas não podem entrar numa região com um Exército dos Povos Livres ou uma Colônia dos Povos Livres não conquistada (a menos que seja uma Fortaleza sitiada pelo jogador da Sombra).

USANDO AS ARANHAS

O uso das Aranhas é explicado por cartas de Evento de Facção apropriadas. Alguns efeitos são resumidos e explicados aqui em detalhe.

Aranhas sem um Exército

Quando as Aranhas se movem sozinhas – como um efeito de uma carta de Evento de Facção – elas se movem, individualmente ou juntas, por até duas regiões, dentro das restrições já indicadas.

Elas não podem entrar em ou sair de uma Fortaleza sendo sitiada. No entanto, elas podem se mover para uma região onde um Exército da Sombra está sitiando uma Fortaleza dos Povos Livres.

Aranhas com um Exército

As Aranhas não formam um Exército da Sombra por si mesmas, mas se elas estiverem na mesma região que um Exército da Sombra, elas podem se mover e atacar com tal Exército. De maneira similar aos Personagens, as Aranhas com um Exército da Sombra podem avançar ou recuar com tal Exército, e se o Exército for completamente eliminado, elas também são eliminadas.

CONVOCAÇÃO PARA BATALHA

Se houver Aranhas na mesma região que o Exército da Sombra, o jogador da Sombra pode decidir convocar para batalha as Aranhas, em vez de usar uma carta de Combate.

O efeito da convocação para batalha é explicado em detalhe nas cartas.

ELIMINAÇÃO

Se, a qualquer momento, não houver mais figuras de Aranhas em jogo, a Facção de Aranhas está fora do jogo.

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

GUERREIROS DA TERRA-MÉDIA™

Autores do jogo: ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI e FRANCESCO
NEPITELLO

Arte: JOHN HOWE

Direção de Arte & Design Gráfico: FABIO MAIORANA

Esculturas: BOB NAISMITH

Design de Esculturas: MATEO MACCHI e BOB NAISMITH

Fotos: CHRISTOPH CIANCI

Produção: ROBERTO DI MEGLIO e FABRIZIO ROLLA

EDIÇÃO EM PORTUGUÊS

Tradução para o português: RODRIGO SPONCHIADO UEMURA

Adaptação Gráfica: BASCU

Jogadores Teste: Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Daniel Eppacher, Ira Fay, Christopher Felleisen, Steva Fields, Steve Fratt, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, Nicolas Pages, Andrew Poulter, Mikko Raimi, Leonardo Rina, Craig Rose, Amina Sabanovic, Ralf Schemmann, Glenn Shanley, David Sneddon, Alija Vila, Roy Wiseman, Antti Yli-Tainio, Chris Young.

Agradecimentos especiais: aos amigos que fizeram comentários e deram sugestões, durante meses, jogando versões intermináveis desta expansão, incluindo: Rafael Brinner Rafael Brinner, Daniel Eppacher, Ira Fay, Steva Fields, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Ralf Schemmann, Andrew Poulter, Roy Wiseman, Chris Young.

Uma menção especial para Kristofer Bengtsson e Kevin Chapman, pelas muitas ideias sugeridas e pelo apoio incrível à comunidade de jogadores de Guerra do Anel. Algumas cartas de Evento e ideias para cartas incluídas aqui foram sugeridas pelos jogadores teste, como: "Leve Alguém Em Quem Você Pode Confiar" (Kristofer Bengtsson), "O Caminho do Oeste" (Bruce Monson), "Grandes Criaturas Aladas" (Rafael Brinner).

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoro Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de
Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.com
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Um jogo criado, publicado e
distribuído mundialmente por:

ARES GAMES SRL



www.aresgames.eu



Warriors of Middle-earth, Middle-earth, The War of the Ring, The Hobbit, The Lord of the Rings, os personagens, itens, eventos e lugares aqui descritos são marcas ou marcas 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 © 2011, 2016 Ares Games Srl. © 2011, 2016 Sophisticated Games Ltd. Atenção:



Não recomendado para menores de 3 anos por possuir partes pequenas que podem ser ingeridas acidentalmente. Feito na China. Guarde esta informação para seu uso.