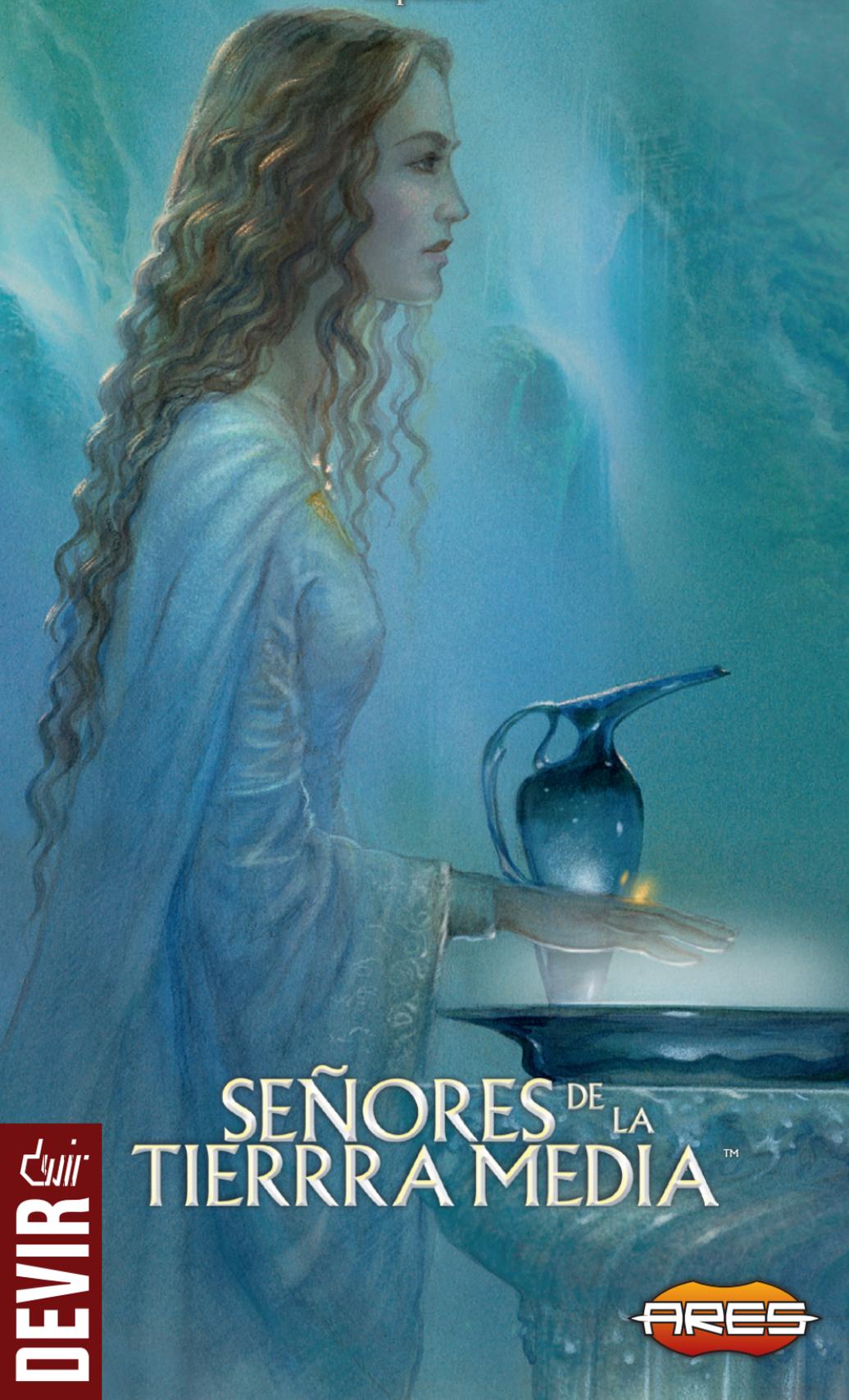


UN JUEGO DE R. DI MEGLIO, M. MAGGI Y F. NEPITELLO

GUERRA DEL ANILLO™

Basado en la trilogía de El Señor de los Anillos™ de J.R.R. Tolkien

Expansión



SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA™

DEVIR

ARES

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

Señores de la Tierra Media es una expansión para el juego de mesa *Guerra del Anillo Segunda Edición*. Presenta nuevas mecánicas de juego diseñadas para introducir nuevas oportunidades de juego, inspiradas en los acontecimientos y personajes que no fueron completamente desarrollados en las novelas de Tolkien.

Personalidades importantes de *El Señor de los Anillos*, que antes sólo aparecían en el juego mediante el uso de las Cartas de Evento, se representan ahora mediante figuras y reglas específicas. También se incluye una representación alternativa de algunos de los personajes principales.

COMPONENTES

La expansión **Señores de la Tierra Media** incluye los siguientes componentes:

- Este reglamento
- 3 Dados de Acción Especiales de los Guardianes de los Anillos Élficos
- 2 Dados de Acción Especiales de los Servidores Menores
- 6 nuevas figuras de plástico
 - 1 figura que representa el Señor Elrond
 - 1 figura que representa la Dama Galadriel
 - 1 figura que representa El Balrog de Moria
 - 1 figura que representa Gothmog
 - 1 figura que representa Boca de Sauron, Númenóreano Negro
 - 1 figura que representa el Rey Brujo, Señor de los Espectros del Anillo
- 2 figuras de plástico adicionales
 - 1 figura que representa Aragorn, Heredero de Isildur
 - 1 figura que representa Gandalf el Blanco
- 11 fichas e indicadores de cartón, que incluyen:
 - 4 Losetas de Búsqueda de Sméagol
 - 1 ficha de Personaje de Sméagol
 - 1 ficha de Estado del Balrog
 - 3 fichas de Anillos Élficos
 - 2 fichas de Acción de la Sombra
- 1 Carta de Evento especial de Sméagol «Y Entonces lo Tendremos»
- 3 nuevas Cartas de Compañero: Elrond, Galadriel, Sméagol
- 7 Cartas de Compañero alternativas: Boromir, Gandalf, Gimli, Legolas, Meriadoc, Peregrin, Trancos
- 2 nuevas Cartas de Servidor Menor: El Balrog y Gothmog

- 2 Cartas de Servidor alternativas: Boca de Sauron, Númenóreano Negro y el Rey Brujo, Señor de los Espectros del Anillo
- 13 Cartas de Evento nuevas (6 para los Pueblos Libres, 7 para la Sombra)

Nota: se incluyen dos Losetas de Búsqueda de Sméagol adicionales en un tamaño más grande, para que las usen los propietarios de *Guerra del Anillo Edición de Coleccionista*.

Con el propósito de mantener el equilibrio de juego, todas las reglas y elementos de juego que se introducen en *Señores de la Tierra Media* están destinados a ser añadidos como un todo en cada partida de *Guerra del Anillo*. Ciertamente es posible usar por separado algunos elementos, pero esto alteraría el equilibrio de juego. Los Compañeros alternativos (véase *El Concilio de Rivendel*, página 30) se pueden incluir en la partida o no, a discreción de los jugadores.

PREPARATIVOS

Para empezar la partida se siguen los preparativos normales de *Guerra del Anillo*, con los siguientes añadidos:

- Se puede elegir entre Trancos o Gandalf el Gris (cualquier versión) como el Guía inicial de la Comunidad.
- Se usan las nuevas fichas de Anillos Élficos para sustituir las fichas de Anillos Élficos incluidas en *Guerra del Anillo*. Las nuevas fichas tienen una imagen del Personaje que es el Guardián de ese Anillo.
- Toma las nuevas Cartas de Evento (seis para el jugador de los Pueblos Libres y siete para el jugador de la Sombra). Una de las Cartas de Evento de la Sombra («¡Ha Venido un Balrog!») debe *sustituir* la carta con el mismo número (nº 17, «El Balrog de Moria») en el Mazo de Evento de Personajes de la Sombra de *Guerra del Anillo*. Las doce cartas restantes simplemente se añaden a los Mazos de Evento apropiados (cuatro cartas para cada uno de los Mazos de Evento de Personaje de los Pueblos Libres y de la Sombra, y dos para cada uno de los Mazos de Evento de Estrategia de los Pueblos Libres y de la Sombra).
- Al principio de la partida, coloca dos de las cuatro Losetas de Sméagol en la Reserva de Búsqueda, además de las Losetas de Búsqueda Normales.
- Deja aparte todos los demás componentes para usarlos más adelante.
Las Cartas de Compañero alternativas y las Fichas de Acción de la Sombra sólo se usan con las reglas opcionales de *El Concilio de Rivendel* (véase página 30), excepto Gandalf, Guardián de Narya (véase página 19).
- Las figuras de Gandalf el Blanco y Aragorn se proporcionan sólo como un realce visual para el juego y sólo se usan cuando el personaje apropiado entra en juego. No se necesitan nuevas reglas para usarlas.

Nota: En aras de la brevedad, el reglamento se refiere a la Fase de «Recuperar Dados de Acción y Robar Cartas de Evento» simplemente como la Fase de «Recuperar Dados de Acción».

SUMARIO DE FICHAS

Losetas de Búsqueda de Sméagol (4)



Anverso



Reverso

Ficha de Personaje de Sméagol (1)



Anverso



Reverso

Fichas de Anillos Élficos (3)



Elrond (Vilya)



Galadriel (Nenya)



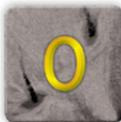
Gandalf (Narya)



Ficha de Estado del Balrog (1)



Anverso



Reverso

Fichas de Acción de la Sombra (2)



Anverso: Mover los Nazgûl y los Servidores



Anverso: Avanzar una Nación de la Sombra en el Marcador Político



Reverso

FIGURAS DE PLÁSTICO

Personajes de los Pueblos Libres



Aragorn



Elrond



Galadriel



Gandalf
el Blanco

Personajes de la Sombra



Balrog



Gothmog



Boca de
Sauron



El Rey Brujo

DADOS DE ACCIÓN

Guardianes de los Anillos Élficos



Elrond (Vilya)



Galadriel (Nenya)



Gandalf (Narya)

Servidores Menores



Balrog



Gothmog

CAPÍTULO II: NUEVAS REGLAS

NUEVOS TÉRMINOS

INVICTO

El adjetivo **invicto** se añade para indicar un Asentamiento que es controlado por el mismo jugador que lo controlaba al principio de la partida.

Un Asentamiento que haya sido capturado por el oponente y luego recapturado por su propietario original, se vuelve a considerar «invicto».

Un Baluarte bajo asedio se considera invicto si el Ejército asediado pertenece al propietario original.

SERVIDOR NO VOLADOR

Algunos de los nuevos Servidores de la Sombra (El Balrog, Gothmog) no son capaces de volar como los Nazgûl (y el Rey Brujo) y, por esta razón, este reglamento se refiere a ellos como **Servidores No Voladores**.

Se mueven con las mismas limitaciones que Boca de Sauron, el único Servidor de este tipo en *Guerra del Anillo* (porque el Rey Brujo vuela como un Nazgûl y Saruman no se mueve en absoluto), que se repiten aquí.

Un Servidor No Volador:

- Si mueve sin un Ejército, puede mover un número de regiones igual a su Nivel, e ignora cualquier Ejército enemigo.
- Nunca puede cruzar terreno impasable (fronteras negras).
- Nunca puede abandonar o entrar en una región que contenga un Baluarte amistoso asediado por un Ejército enemigo.
- Si mueve sin un Ejército, no se puede mover a un Baluarte controlado por los Pueblos Libres, a menos que esté siendo asediado por un Ejército de la Sombra.

NUEVOS DADOS DE ACCIÓN ESPECIALES

Esta expansión introduce nuevos **Dados Especiales**, los **Dados de los Guardianes de los Anillos Élficos** (Dados de los Guardianes para abreviar) y los **Dados de los Servidores Menores**.

Estos Dados Especiales usan reglas similares, que se detallan aquí, y tienen algunas diferencias que se explican inmediatamente después.

NUEVAS REGLAS PARA LA TIRADA DE ACCIONES Y LA RECUPERACIÓN

Cuando estos Dados Especiales están en juego, se modifican las reglas para las Fases de Tirada de Acciones y la de Recuperar Dados de Acción, según se indica a continuación:

- Cuando están en juego, estos dados se tiran junto con los Dados de Acción Normales.
- Si el jugador tira varios Dados de Acción Especiales debe elegir *uno* de los resultados obtenidos y retirar los otros para este turno, antes de proceder a la Fase de Resolución de Acciones.
 - Si uno o más de los de los resultados de los Dados de Acciones Especiales de un jugador es un resultado de Ojo, se debe elegir el Ojo.
 - En caso de que ambos jugadores tengan que elegir qué dado usar, el jugador que haya tirado la mayor cantidad total de dados debe elegir en primer lugar (en caso de empate, el jugador de los Pueblos Libres debe elegir primero).
- Los dados que no hayan sido elegidos se recuperarán durante la Fase de Recuperar Dados de Acción del siguiente turno, junto con los dados usados.

NUEVOS RESULTADOS DE LOS DADOS DE ACCIÓN

Los nuevos Dados de Acción Especiales incluyen algunos iconos nuevos:



El resultado **Robar Carta** permite al jugador robar una Carta de Evento de uno cualquiera de sus Mazos de Evento.



El resultado **Usar el Balrog**, que aparece en el dado de Balrog, se explica por completo en las reglas de este Personaje (véanse páginas 23-25).



El símbolo **Retirar** ★ aparece en algunas caras de dado junto con otro símbolo de acción y significa que, cuando se den las condiciones apropiadas, el dado se retira permanentemente del juego después de usarlo. Véase *Recuperar y retirar Dados de Guardián* (página 10) y *Recuperar y retirar Dados de Servidor Menor* (página 11).



Hay que tener en cuenta que el símbolo de **Ojo** también aparece en los Dados Especiales del jugador de los Pueblos Libres. Cuando se obtiene este resultado, el jugador de los Pueblos Libres no consigue una acción adicional y, de hecho, aumenta el poder de la Sombra en la Búsqueda del Anillo durante el turno actual.

ELEGIR UN RESULTADO DE DADO ESPECIAL

Si un jugador tira más de un Dado de Acción Especial durante la Fase de Tirada de Acciones, debe elegir *un resultado de dado* entre todos los que haya obtenido con la tirada y retirar los demás hasta el siguiente turno. El jugador usará el resultado elegido de la forma normal durante la Fase de Resolución de Acciones.

Sin embargo, si en cualquiera de los dados tirados ha obtenido un resultado de Ojo, el jugador debe elegir el resultado de Ojo y retirar los demás dados.

Si se obtiene más de un resultado de Ojo, sólo se elige un dado, y el jugador puede elegir *qué* dado con el resultado de Ojo se usará.

El dado elegido se coloca en la Casilla de Búsqueda, y se trata como si fuera un resultado de dado de Ojo colocado u obtenido por el jugador de la Sombra.

USAR UN RESULTADO DE DADO ESPECIAL

A menos que el resultado elegido haya sido un Ojo, el dado elegido se usa normalmente durante la Fase de Resolución de Acciones y se cuenta como parte de la Reserva de Dados de Acción para el propósito de decidir qué jugador tiene más dados.

Todos los resultados se usan de la forma indicada por su icono.

Nota: Cualquier resultado de un dado especial (excepto el resultado de Ojo, por supuesto) se puede usar para cumplir el requisito de usar «Cualquier resultado de Dado de Acción» que aparece en bastantes Cartas de Evento y habilidades de Personaje.

RETIRAR DADOS DE ACCIÓN ESPECIALES

Un Dado de Acción Especial se retira durante la Fase de Recuperar Dados de Acción si el personaje asociado con él ha sido eliminado del juego durante el turno anterior. Véase *Recuperar y retirar Dados de Guardián* (página 10) y *Recuperar y retirar Dados de Servidor Menor* (página 11) para condiciones adicionales sobre retirar estos dados.

LOS DADOS DE GUARDIÁN

Los Guardianes de los tres Anillos Élficos disponen de poderes ocultos que, si son activados, pueden ayudar a los Pueblos Libres. Sin embargo, también corren el riesgo de atraer la atención de Sauron sobre el destino del Anillo Único. Tales poderes, y el peligro inherente a usarlos, se representan en el juego mediante sus Dados de Acción Espaciales, así como sus otras habilidades.

ICONOS DE LOS DADOS DE GUARDIÁN

Elrond (Vilya)



Ejército
+ Retirar



Alistar



Evento



Robar
Carta



Robar
Carta



Ojo +
Retirar

Galadriel (Nenya)



Personaje
+ Retirar



Alistar



Evento



Robar
Carta



Robar
Carta



Ojo +
Retirar

Gandalf (Narya)



Personaje



Alistar



Evento



Robar
Carta



Ejército



Ojo

AÑADIR DADOS DE GUARDIÁN A LA RESERVA DE DADOS

Cuando el Señor Elrond o la Dama Galadriel están en juego, o cuando Gandalf el Gris, Guardián de Narya es el Guía de la Comunidad, el dado específico de ese personaje se añade a la Reserva de Dados.

Elrond añade el dado de **Vilya** y Galadriel el dado de **Nenya** cuando cada uno de estos personajes entra en juego (véanse las reglas de estos personajes en las páginas 16 y 18).

Cada dado específico se añade a la Reserva de Dados de Acción del jugador de los Pueblos Libres al principio del turno después de que Elrond o Galadriel entren en juego.



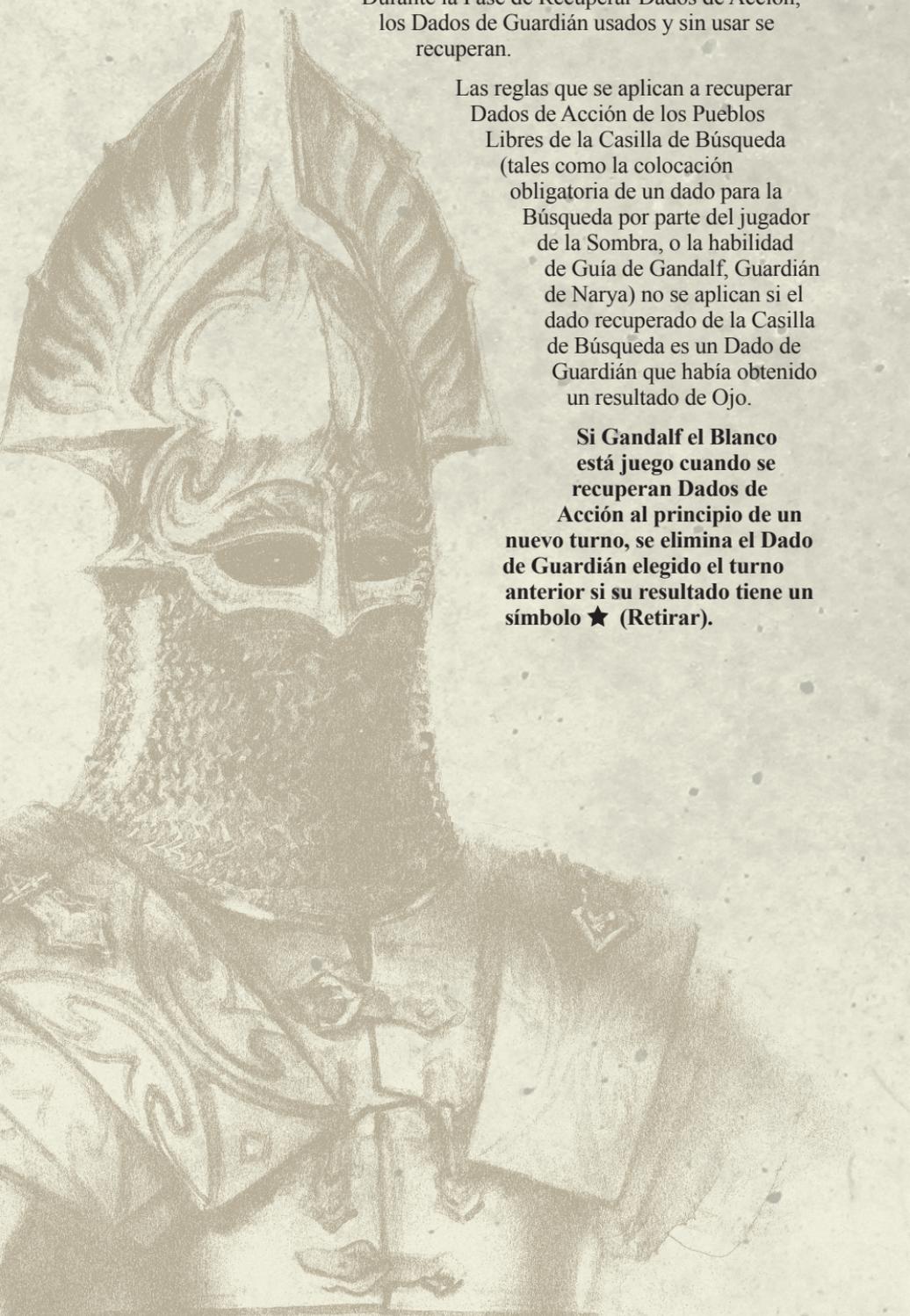
El dado de **Narya** se añade a la Reserva de Dados de Acción si, durante la Fase de Recuperar Dados de Acción, Gandalf el Gris, Guardián de Narya es el Guía de la Comunidad (véase Gandalf el Gris, Guardián de Narya, páginas 19-20).

RECUPERAR Y RETIRAR DADOS DE GUARDIÁN

Durante la Fase de Recuperar Dados de Acción, los Dados de Guardián usados y sin usar se recuperan.

Las reglas que se aplican a recuperar Dados de Acción de los Pueblos Libres de la Casilla de Búsqueda (tales como la colocación obligatoria de un dado para la Búsqueda por parte del jugador de la Sombra, o la habilidad de Guía de Gandalf, Guardián de Narya) no se aplican si el dado recuperado de la Casilla de Búsqueda es un Dado de Guardián que había obtenido un resultado de Ojo.

Si Gandalf el Blanco está juego cuando se recuperan Dados de Acción al principio de un nuevo turno, se elimina el Dado de Guardián elegido el turno anterior si su resultado tiene un símbolo ★ (Retirar).



LOS DADOS DE SERVIDOR MENOR

Aunque no son tan prominentes como sus otros servidores, el Balrog de Moria y Gothmog, el Teniente de Morgul, sirvieron bien a los propósitos del Señor Oscuro.

Sus poderes se representan en la expansión mediante los Dados de Acción Espaciales que añaden, así como sus otras habilidades de personaje.

ICONOS DE LOS DADOS DE SERVIDOR MENOR

El Balrog



Personaje + Retirar



Usar el Balrog



Usar el Balrog



Alistar



Robar Carta



Ojo + Retirar

Gothmog



Ejército + Retirar



Ejército



Alistar



Alistar



Robar Carta



Ojo + Retirar

AÑADIR DADOS DE SERVIDOR MENOR A LA RESERVA DE DADOS

Cuando el Balrog o Gothmog estén en juego, el dado específico de ese personaje se añade a la Reserva de Dados.

Cada dado específico se añade a la Reserva de Dados de Acción del jugador de la Sombra al principio del turno después de que el Balrog o Gothmog entren en juego.

RECUPERAR Y RETIRAR DADOS DE SERVIDOR MENOR

Durante la Fase de Recuperar Dados de Acción, los Dados de Servidor Menor usados y sin usar se recuperan.

Si el Rey Brujo (cualquier versión) está en juego cuando se recuperan Dados de Acción al principio de un nuevo turno, se elimina el Dado de Servidor Menor elegido el turno anterior si su resultado tiene un símbolo ★ (Retirar).

EJEMPLOS DE JUEGO

Gandalf el Gris en juego



En el turno 1 el jugador de los Pueblos Libres elige a Gandalf el Gris, Guardián de Narya como el Guía. Tira el Dado de Narya junto con sus cuatro Dados de Acción normales: el resultado es Robar Carta, y el jugador de los Pueblos Libres tiene cinco acciones para resolver este turno.

Si el resultado de la tirada hubiera sido un Ojo, el dado se tendría que haber colocado en la Casilla de Búsqueda, y el jugador de los Pueblos Libres sólo habría tenido cuatro acciones.

Gandalf el Gris y Galadriel en juego



Al principio del siguiente turno, Gandalf el Gris, Guardián de Narya es el Guía y la Dama Galadriel está en juego. El jugador de los Pueblos Libres añade los Dados de Guardián de Narya y de Narya a la Reserva de Dados de Acción

En el dado de Narya obtiene un resultado de Ejército y en el dado de Narya obtiene un resultado de Evento. Ahora el jugador de los Pueblos Libres debe elegir un resultado de dado antes de proceder a la Fase de Resolución de Acciones. Elige el resultado de Evento.

El dado de Narya se deja sin usar, y se retira momentáneamente. Se volverá a tirar el próximo turno si se cumplen las condiciones apropiadas (esto es, que Gandalf sea aún el Guía y que al menos se recupere un Dado de Acción de los Pueblos Libres de la Casilla de Búsqueda).

Elrond, Galadriel y Gandalf el Blanco en juego



En un turno posterior, la Dama Galadriel y el Señor Elrond están en juego, y también lo está Gandalf el Blanco. El jugador de los Pueblos Libres añade los Dados de Guardián de Nenya y Vilya a la Reserva de Dados de Acción y en ambos obtiene resultados de Ojo + Retirar. Sólo se debe añadir un Ojo a la Casilla de Búsqueda, y el jugador de los Pueblos Libres debe elegir qué Dado de Guardián se usará. La decisión es importante porque ambos dados muestran resultados de retirar y, porque si Gandalf el Blanco aún está en juego durante la siguiente Fase de Recuperar Dados de Acción, su presencia causará que el dado elegido sea retirado del juego durante el resto de la partida.

El jugador de los Pueblos Libres decide usar Vilya. El dado de Nenya sin usar se deja aparte y se volverá a tirar el próximo turno si Galadriel aún está en juego.

El Balrog, Gothmog y el Rey Brujo en juego



Gothmog, el Balrog de Moria y el Rey Brujo, Señor de los Espectros del Anillo están todos en juego al principio del turno. El resultado del dado de Gothmog es Ejército + Retirar y el resultado del Balrog es Robar Carta.

Aunque el resultado de Ejército sería mucho más útil, el jugador de la Sombra elige el resultado de Robar Carta porque no tiene el símbolo de retirar, y añade el dado del Balrog a sus acciones disponibles para el turno. Si hubiera elegido el resultado de Ejército, el dado de Gothmog habría sido retirado del juego durante la siguiente Fase de Recuperar Dados de Acción (siempre que el Rey Brujo permaneciera en juego.)

LOS ANILLOS ÉLFICOS

Señores de la Tierra Media introduce tres nuevos personajes relacionados con los Anillos Élficos: el Señor Elrond, la Dama Galadriel y Gandalf el Gris, Guardián de Narya. Las reglas de esta sección describen cómo se ve modificado el uso de los Anillos Élficos por su introducción.

LAS FICHAS DE ANILLOS ÉLFICOS

El Señor Elrond, Guardián de Vilya; la Dama Galadriel, Guardiana de Nenya; y Gandalf el Gris, Guardián de Narya tienen cada uno una habilidad especial que hace uso del Anillo Élfico especificado en el título del personaje.

Para hacer que diferenciar los tres Anillos sea más fácil, en esta expansión se incluyen nuevas fichas de Anillos Élficos, que muestran tanto la imagen del Anillo como la imagen del Guardián asociado a él.

USAR LOS ANILLOS ÉLFICOS

Cada uno de los Anillos Élficos se puede usar como en las reglas normales de *Guerra del Anillo*, o para activar una habilidad individual especial de Anillo (véase a continuación). Mientras se estén usando las reglas normales de un Anillo, el jugador de los Pueblos Libres puede, una vez por turno, usar el Anillo para cambiar el resultado de un Dado de Acción.

Esta forma de usar un Anillo siempre está disponible, esté en juego o no el Personaje representado en la ficha de Anillo.

No se puede usar un Anillo Élfico para cambiar el resultado de un Dado de Guardián o de un Dado de Servidor Menor.

Una vez usado, se da la vuelta a la ficha de Anillo a su reverso y se entrega al jugador de la Sombra (que puede usarlo para cambiar uno de sus resultados de Dado de Acción, siguiendo las reglas normales).

Cuando el jugador de los Pueblos Libres usa un Anillo para cambiar un resultado de dado, debe elegir una ficha de Anillo Élfico en concreto, porque ese Anillo ya no estará disponible más adelante para ser usado según su habilidad especial.

Nota: Cualquier uso de los Anillos Élficos por parte del jugador de los Pueblos Libres para activar las habilidades especiales de los Guardianes *es adicional* al límite de un uso normal de Anillo por turno.

NUEVAS HABILIDADES ESPECIALES DE ANILLO

El uso especial de un Anillo está disponible cuando el Personaje asociado con él esté en juego, como se indica en la descripción de cada uno de los tres Guardianes. Cuando se usa un Anillo para su habilidad especial, la ficha correspondiente se da la vuelta a su lado con el «Ojo en Llamas» y se entrega al jugador de la Sombra.

La Carta de Evento «Tres Anillos para los Reyes Elfos» permite al jugador de los Pueblos Libres recuperar un Anillo que hubiera usado anteriormente.

HABILIDADES ESPECIALES DE LOS ANILLOS ÉLFICOS



El Señor Elrond (Vilya, el más poderoso de los Tres)

Se puede usar el Anillo Élfico Vilya para guardar un Dado de Acción que acabes de usar (excepto un resultado de Voluntad del Oeste) entre los resultados disponibles. El dado usado no se descarta, ni se coloca en la Casilla de Búsqueda.



La Dama Galadriel (Nenya, el Anillo de Diamante)

Cuando se roba una Loseta Normal de Ojo, se puede usar el Anillo Élfico Nenya para anular sus efectos y robar otra Loseta en su lugar. La Loseta anulada se retira el juego para el resto de la partida.



Gandalf el Gris (Narya, el Grande)

Si Gandalf el Gris, Guardián de Narya está en un Asentamiento de una Nación de los Pueblos Libres invicto, se puede usar el Anillo Élfico Narya y un resultado cualquiera de un Dado de Acción para activar esa Nación y moverla directamente hasta la casilla «En Guerra».

Cuando esto sucede, puede elegir el Anillo (o Anillos) de su elección, siempre que primero elija entre los Anillos que están fuera de juego, y luego entre los Anillos en posesión del jugador de la Sombra. En este caso, la habilidad especial del Guardián vuelve a estar disponible otra vez, si ese Guardián aún está en juego.

REGLAS MULTIJUGADOR

Cuando se juega con las reglas multijugador:

- El Señor Elrond y la dama Galadriel son controlados por el jugador de Gondor, pero el Jugador Líder los Pueblos Libres elige el resultado de una tirada de los Dados de Guardián Élfico, y cualquiera de los dos jugadores puede usarlo.
- Si cualquiera de los jugadores de los Pueblos Libres usa un Anillo Élfico para cambiar un resultado de dado, el jugador de Gondor elige qué Anillo en concreto se usará.
- El Balrog de Moria y Gothmog son controlados por el jugador del Rey Brujo, pero el Jugador Líder de la Sombra elige el resultado de una tirada de los Dados de Servidor Menor, y cualquiera de los dos jugadores puede usarlo.

CAPÍTULO III: NUEVOS PERSONAJES

S señores de la Tierra Media presenta varios Personajes nuevos. Seis de ellos, versiones alternativas de Trancos, Boromir, Gimli, Legolas, Merry y Pippin, se introducen en el juego exclusivamente a través de las reglas opcionales del capítulo de *El Concilio de Rivendel* (véase página 30).

El resto de Personajes se presentan aquí, y se deberían añadir en todas las partidas en las que se use esta expansión.

Estos Personajes son:

- los tres Guardianes de los Anillos Élficos (la Dama Galadriel; el Señor Elrond; Gandalf el Gris, Guardián de Narya);
- Sméagol;
- los dos Servidores Menores (El Balrog de Moria; Gothmog);
- Boca de Sauron, Númenóreano Negro
- el Rey Brujo, Señor de los Espectros del Anillo;

Sméagol está incluido sin figura, porque siempre que está en juego forma parte de la Comunidad del Anillo.

Las versiones alternativas de los Compañeros tampoco están representadas por nuevas figuras, porque la elección de usarlas o no se debe mantener en secreto del jugador de la Sombra (véase *El Concilio de Rivendel*, página 30).

Todas las reglas necesarias para usar estos nuevos Personajes se explican aquí en detalle y están resumidas en cada una de las **Cartas de Personaje** apropiadas.

EL SEÑOR ELROND, GUARDIÁN DE VILYA



Elrond, Señor de Rivendel, había sido el heraldo de Gil-galad y se encuentra entre los más valientes oponentes del Señor Oscuro que quedan en la Tierra Media. Es el Guardián de Vilya, el más poderoso de los tres Anillos Élficos, y puede probarse como un peligroso enemigo para la Sombra pero, ¿cuál el precio a pagar por revelar un Anillo de Poder al Ojo de Sauron? Las reglas siguientes exploran esta posibilidad.



Las estadísticas de Elrond son las siguientes:

- **Nivel: 0** (Elrond no puede abandonar Rivendel)
- **Liderazgo: 2**
- **Nacionalidad: Elfos.**
- **Añade el Dado de Guardián de Vilya a la Reserva de Dados de Acción de los Pueblos Libres.**

CÓMO ENTRA EN JUEGO ELROND

Si Sauron o los Elfos están «En Guerra» y Rivendel está invicto, el jugador de los Pueblos Libres puede usar un resultado de Alistar del Dado de Acción para jugar al Señor Elrond en Rivendel.

ELROND EN JUEGO



Elrond es uno de los tres Guardianes de los Anillos Élficos, y añade el Dado de Vilya a la Reserva de Dados de Acción de los Pueblos Libres mientras esté en juego.

El Dado de Vilya es un Dado de Guardián de los Anillos Élficos, y se usa de acuerdo a las reglas de la página 9.

El Dado de Vilya se retira del juego durante la Fase de Recuperar Dados de Acción, si:

- Elrond ha sido retirado del juego, *o bien*
- si su resultado de Ejército o su resultado de Ojo (los cuales muestran un símbolo de retirar) ha sido elegido y Gandalf el Blanco está en juego.

Habilidades especiales

Vilya, el más poderoso de los Tres

El jugador de los Pueblos Libres puede usar la ficha de Anillo Élfico de Vilya para guardar un Dado de Acción que acaba de ser usado (excepto un resultado de Voluntad del Oeste) entre los resultados disponibles. El dado usado no se descarta, ni se coloca en la Casilla de Búsqueda.

La Comitiva de Elrond

Cada una de las unidades de Élite de elfos en la misma región que Elrond se considera que es también un Líder además de una unidad de Ejército para todos los propósitos de combate.

Reglas adicionales

- Elrond se considera un Compañero de Nivel 3 para todos los propósitos de efectos de Cartas de Combate.
- Elrond nunca puede abandonar Rivendel y es retirado del juego si Rivendel pasa a estar controlado por el jugador de la Sombra.

DAMA GALADRIEL, GUARDIANA DE NENYA



Dama Galadriel, Hechicera del Bosque de Oro, es uno de los elfos más poderosos que quedan en la Tierra Media, pero como Guardiana de Nenia, el Anillo de Diamante, decidió hace mucho tiempo mantenerse escondida de Sauron. ¿Qué podría haber sucedido si Galadriel usara su poder de forma más abierta para ayudar a los Pueblos Libres, revelándose de esta forma al Ojo? Las reglas siguientes exploran esta posibilidad.

Las estadísticas de Galadriel son las siguientes:

- **Nivel: 0** (Galadriel no puede abandonar Lórien)
- **Liderazgo: 2**
- **Nacionalidad: Elfos.**
- **Añade el Dado de Guardián de Nenia a la Reserva de Dados de Acción de los Pueblos Libres.**



CÓMO ENTRA EN JUEGO GALADRIEL

Si Sauron o los Elfos están «En Guerra» y Lórien está invicto, el jugador de los Pueblos Libres puede usar un resultado de Alistar del Dado de Acción para jugar a la Dama Galadriel en Lórien.

GALADRIEL EN JUEGO



Galadriel es una de los tres Guardianes de los Anillos Élficos, y añade el Dado de Nenia a la Reserva de Dados de Acción de los Pueblos Libres mientras esté en juego.

El Dado de Nenia es un Dado de Guardián de los Anillos Élficos, y se usa de acuerdo a las reglas de la página 9.

El Dado de Nenia se retira del juego durante la Fase de Recuperar Dados de Acción, si:

- Galadriel ha sido retirada del juego, *o bien*
- si su resultado de Personaje o su resultado de Ojo (los cuales muestran un símbolo de retirar) ha sido elegido y Gandalf el Blanco está en juego.

Habilidades especiales

Nenya, el Anillo de Diamante

Cuando se roba una Loseta Normal de Búsqueda que tenga un Ojo, el jugador de los Pueblos Libres puede usar el Anillo Élfico Nenya para anular sus efectos y robar otra Loseta en su lugar. La Loseta anulada se retira del juego para el resto de la partida.

El valor de los elfos

El jugador de los Pueblos Libres puede reclutar en Lórien incluso aunque el Baluarte esté bajo asedio.

Reglas adicionales

- La Dama Galadriel se considera un Compañero de Nivel 3 para todos los propósitos de efectos de Cartas de Combate.
- La Dama Galadriel nunca puede abandonar Lórien y es retirada del juego si Lórien pasa a estar controlado por el jugador la Sombra.

GANDALF EL GRIS, GUARDIÁN DE NARYA

Es desconocido por todos excepto por los más sabios que Gandalf fue el Guardián de un Anillo Élfico: Narya el Grande. Le fue confiado a su custodia por Círdan de los Puertos Grises cuando el mago llegó por primera vez a la Tierra Media.

En *El Señor de los Anillos* parece que Gandalf hace un uso sutil del Anillo para dar fuerza y valor a los que le rodean. ¿Qué hubiera sucedido si hubiera decidido usar sus poderes de manera más abierta? Esta versión alternativa de Gandalf el Gris explora esta posibilidad.

Nota: Dada la importancia de este Personaje en *Señores de la Tierra Media*, al jugador de los Pueblos Libres se le da la opción de usarlo incluso aunque no se esté usando la variante de *El Concilio de Rivendel* (véase página 30).



Las estadísticas de Gandalf el Gris, Guardián de Narya son las siguientes:

- Nivel: 3
- Liderazgo: 1
- Nacionalidad: Pueblos Libres.
- Añade el Dado de Guardián de Narya a la Reserva de Dados de Acción de los Pueblos Libres si es el Guía de la Comunidad.

CÓMO ENTRA EN JUEGO GANDALF EL GRIS

Al principio de la partida, el jugador de los Pueblos Libres puede elegir sustituir la versión normal de Gandalf el Gris por Gandalf el Gris, Guardián de Narya. Para hacer esto, añade la carta apropiada al Mazo de Comunidad (sin revelar su elección al jugador de la Sombra, a menos que Gandalf sea el Guía inicial de la Comunidad).

Gandalf el Gris, Guardián de Narya se puede separar de la Comunidad siguiendo las reglas normales.

GANDALF EL GRIS EN JUEGO



Mientras esté guiando a la Comunidad, Gandalf el Gris, Guardián de Narya, es uno de los tres Guardianes de los Anillos Élficos (véase página 9, página 14 y las reglas a continuación).

Habilidades especiales

Guía

Si Gandalf el Gris, Guardián de Narya, es el Guía durante la Fase de Recuperar Dados de Acción, y el jugador de los Pueblos Libres recupera al menos un Dado de Acción de los Pueblos Libres de la Casilla de Búsqueda, añade el Dado de Narya a la Reserva de Dados de Acción de los Pueblos Libres.

Esto significa que el dado adicional proporcionado por Gandalf sólo se añade a la Reserva de Dados de Acción si él es el Guía, y la Comunidad se movió al menos una vez usando un resultado de Personaje en el turno anterior. El Dado de Narya es un Dado de Guardián de los Anillos Élficos, y se usa de acuerdo a las reglas de la página 9.

Hay que tener en cuenta que si Gandalf se convierte en el Guía durante la Fase de Comunidad, el dado sólo se añadirá a partir del siguiente turno si en ese momento continúa siendo el Guía.

Excepción: Si Gandalf se nombra Guía de la Comunidad al principio de la partida, añade el Dado de Acción de Narya a la Reserva de Dados de Acción en el turno uno.

Narya, el Grande

Si Gandalf el Gris, Guardián de Narya está en un Asentamiento de una Nación de los Pueblos Libres invicto, el jugador de los Pueblos Libres puede usar la ficha de Anillo Élfico Narya y un resultado cualquiera de un Dado de Acción para activar esa Nación y moverla directamente hasta la casilla «En Guerra».

Emisario del Oeste

Si Gandalf el Gris, Guardián de Narya, no está en la Comunidad, puede ser sustituido por Gandalf el Blanco de la misma forma que Gandalf el Gris, El Peregrino Gris.

SMÉAGOL, MISERABLE DOMADO

En *El Señor de los Anillos*, Gollum es visto siguiendo a la comunidad mientras los héroes abandonan las profundidades de Moria, pero se une a los Portadores del Anillo sólo cuando Frodo y Sam están finalmente solos en su misión.

¿Qué podría haber sucedido si esta miserable figura hubiera sido domada por los Compañeros del Anillo antes de la Disolución de la Comunidad? Las reglas siguientes exploran esta posibilidad.

Las estadísticas de Sméagol tienen los siguientes valores, los cuales tienen significados especiales:

- **Nivel: X** (El Nivel de Sméagol es igual al del Compañero de Nivel más alto de la Comunidad.)
- **Liderazgo: 0** (Sméagol nunca puede ser usado como un Líder de Ejército.)



CÓMO ENTRA EN JUEGO SMÉAGOL



Cuando un jugador robe una Loseta de Sméagol de la Reserva de Búsqueda, el Daño de Búsqueda es 0 y Sméagol entra en juego como un Compañero especial, que siempre servirá a la Comunidad como Guía.

Coloca la Carta de Personaje de Sméagol en la Casilla de Guía de la Comunidad, y coloca la Ficha de Compañero de Sméagol junto con las otras Fichas de Compañero.

Retira del juego la Loseta de Sméagol que se ha robado.

Todas las habilidades especiales de Sméagol se aplican inmediatamente.

Nota: Sméagol *no* es Gollum. Los eventos de juego que requieran la presencia de Gollum o los efectos de cartas que sean modificados si Gollum está en juego no se ven afectados por la presencia de Sméagol.

Si Gollum entra en juego antes que Sméagol (o si Sméagol ya había estado en juego y había sido subsiguientemente retirado), no se juega a Sméagol cuando se roba una Loseta de Sméagol. Se descarta la Loseta y se roba otra.

SMÉAGOL EN JUEGO

- Sméagol se considera un Compañero normal, excepto porque siempre es el Guía. Añade uno al número de Compañeros para el propósito de la cantidad de Dados de Acción que el jugador de la Sombra puede colocar en la Casilla de Búsqueda, y puede ser tomado como una baja de Búsqueda de la misma forma que cualquier otro Compañero.

- Sméagol tiene «Nivel X». Esto significa que el Nivel de Sméagol es igual al del Compañero de Nivel más alto de la Comunidad.
- Sméagol se puede separar de la Comunidad como cualquier otro Compañero, pero si esto sucede se retira.
- Sméagol se retira si la Comunidad se declara en una Ciudad de los Pueblos Libres invicta o en un Baluarte de los Pueblos Libres invicto.
- Si Sméagol es eliminado o retirado de cualquier modo, la Carta de Evento de la Sombra «Y Entonces lo Tendremos» entra en juego inmediatamente.
- Si, en cualquier momento, Sméagol es el único Compañero de la Comunidad, se sustituye a Sméagol por Gollum. «Y Entonces lo Tendremos» no entra en juego cuando esto sucede.
- Si se roba una Loseta de Sméagol después de que Sméagol haya abandonado el juego, se descarta la Loseta y se roba otra.
- Si Sméagol ya no está en juego, Gollum puede entrar en juego normalmente.

Habilidades especiales

Guía

Si se roba una Loseta de Búsqueda de Sméagol, se considera que el Daño de Búsqueda es 0. La Loseta de Sméagol se retira del juego.

Sméagol y las Cartas de Evento

Algunas de las nuevas Cartas de Evento incluidas en esta expansión modifican los efectos de la presencia de Sméagol cuando se juegan:

- «Tú Conoces ese Camino» añade las Losetas de Sméagol tercera y cuarta a la Reserva de Búsqueda.
- «No Volveremos» convierte la presencia de Losetas de Sméagol en la Reserva de Búsqueda en una ventaja para el jugador de la Sombra.
- «Caminos Seguros en la Oscuridad» permite descartar «Y Entonces lo Tendremos» o «No Volveremos», evitando los inconvenientes de Sméagol.

EL BALROG DE MORIA, MAL DE UN MUNDO ANTIGUO



El Balrog es un superviviente de las antiguas guerras, un demonio de tiempos olvidados escondido bajo las montañas. Este esclavo de Morgoth podría haber desencadenado el terror sobre la

tierra, pero en lugar de ello encontró su destino a manos de Gandalf el Gris en el pico de Zirak-Zigil. ¿Qué podría haber sucedido si este servidor del mal hubiera tenido la oportunidad de expandir completamente su influencia sobre el corazón de la Tierra Media? Las reglas siguientes exploran esta posibilidad.



Las estadísticas del Balrog son las siguientes:

- **Nivel: 0** (El Balrog no puede abandonar Moria a no ser que sea activado, véase más adelante)
- **Liderazgo: 3**
- **Añade el Dado de Servidor Menor del Balrog a la Reserva de Dados de Acción de la Sombra**

CÓMO ENTRA EN JUEGO EL BALROG

El jugador de la Sombra puede usar un resultado de Alistar en el Dado de Acción para jugar el Balrog en Moria. Si Moria está invicta y no está bajo asedio, el jugador de la Sombra también puede reclutar ahí una unidad de Sauron (Regular o de Élite).

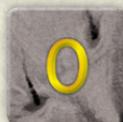
- Cuando se juega el Balrog, las Naciones de los Enanos y de los Elfos avanzan una casilla cada una en el Marcador Político.

Coloca la ficha de Estado del Balrog de forma que muestre su cara «Inactiva».

Fichas de Estado del Balrog



Anverso:
Activo



Reverso:
Inactivo

EL BALROG EN JUEGO



El Balrog es un Servidor Menor, y añade su Dado de Servidor Menor específico (véase página 11) a la Reserva de Dados de Acción de la Sombra mientras está en juego.

El Dado del Balrog se retira de la partida durante la Fase de Recuperar Dados de Acción, si:

- El Balrog ha sido retirado del juego, *o bien*
- si su resultado de Personaje o su resultado de Ojo (los cuales muestran un símbolo de retirar) ha sido elegido y el Rey Brujo (cualquier versión) está en juego.

Habilidades especiales

Fuego y Sombra

Si la Comunidad se descubre o se declara, y como resultado cruza, mueve desde, mueve a o permanece estacionaria en la región ocupada por el Balrog, se roba una Loseta de Búsqueda y se aplican sus efectos, ignorando cualquier icono de Descubrir.

Si la Loseta robada es un Ojo, se elimina el Balrog y el Guía de la Comunidad (pero si el Gollum es el guía, la Loseta de Ojo se retira sin ningún efecto).

Llama de Udûn

Si el Balrog participa en una batalla, añade dos a la Fuerza de Combate del Ejército de la Sombra (a pesar de ello, como máximo sólo puedes tirar 5 Dados de Combate).

Activar el Balrog



Inicialmente el Balrog está **inactivo**, es de Nivel 0 y no puede abandonar Moria. Sin embargo, si el jugador de la Sombra obtiene en la tirada y elige el resultado de Usar el Balrog en el Dado de Servidor Menor del Balrog, o si se juega la Carta de Evento «¡Ha Venido un Balrog!», el Balrog pasa a estar **activo**. Se le da la vuelta a la Ficha de Estado del Balrog a su cara «Activa» como recordatorio.

Efectos de la activación

El Nivel del Balrog se considera que es 2 mientras el Balrog esté activo.

El Balrog *puede* abandonar Moria cuando esté activo, y se mueve como un Servidor No Volador, con un movimiento de 2.

Si el Balrog ya está activo, un nuevo resultado de «Usar el Balrog» se puede usar para llevar a cabo UNA de las acciones siguientes:

- Mover un Ejército con el Balrog, *o bien*
- Atacar con un Ejército con el Balrog, *o bien*
- Mover (sólo) el Balrog en el tablero.

Pasar el Balrog a estado inactivo

Cuando el Balrog sea activado, permanecerá activo hasta que el jugador de los Pueblos Libres lo pase a estado **inactivo**.

El jugador de los Pueblos Libres puede pasar el Balrog a estado **inactivo** de dos formas diferentes:

- Usando un Resultado de Voluntad del Oeste en el Dado de Acción, *o bien*
- Usando un Resultado de Personaje en el Dado de Acción, si Gandalf (cualquier versión) está en la misma región que Gandalf.

Si el Balrog se pasa a estado inactivo, es eliminado a no ser que esté dentro de Moria. Si se pasa a estado inactivo mientras está en Moria, simplemente su Nivel vuelve a ser 0. Se le da la vuelta a la Ficha de Estado del Balrog a su cara «Inactiva» como recordatorio.

Reglas adicionales

- Para el propósito de jugar a Gandalf el Blanco no se considera que el Balrog sea un Servidor.

GOTHMOG, TENIENTE DE MORGUL



La verdadera naturaleza del Teniente de Morgul nunca se revela en *El Señor de los Anillos*. Sabemos que ascendió a comandante en jefe de los ejércitos de la Sombra después de que el Rey Brujo fuera muerto en los Campos del Pelennor, así que se encuentra claramente entre los Sirvientes más poderosos de la Sombra. Si no hubiera sido por la oportuna llegada de Aragorn, podría haber tenido éxito en cambiar el curso de la batalla en favor de la Sombra. ¿Qué hubiera sucedido si se le hubiera confiado a Gothmog el mando de los ejércitos de Mordor antes, mientras que el Rey Brujo estaba intentado recuperar el Anillo Único para su amo? Las reglas siguientes exploran esta posibilidad.



Las estadísticas de Gothmog son las siguientes:

- **Nivel: 3**
- **Liderazgo: 1**
- **Añade el Dado de Servidor Menor de Gothmog a la Reserva de Dados de Acción de la Sombra.**

CÓMO ENTRA EN JUEGO GOTHMOG

Si Sauron está «En Guerra», Minas Morgul está invicta y el Rey Brujo, el Capitán Negro no está en juego, el jugador de la Sombra puede usar un resultado de Alistar del Dado de Acción para jugar a Gothmog en Minas Morgul.

GOTHMOG EN JUEGO



Gothmog es un Servidor Menor, y añade su Dado de Servidor Menor específico (véase página 11) a la Reserva de Dados de Acción de la Sombra mientras está en juego.

El Dado de Gothmog se retira de la partida durante la Fase de Recuperar Dados de Acción, si:

- Gothmog ha sido retirado del juego, *o bien*
- si su resultado de Ejército o su resultado de Ojo (los cuales muestran un símbolo de retirar) ha sido elegido y el Rey Brujo (cualquier versión) está en juego, *o bien*
- si el Rey Brujo, el Capitán Negro está en juego.

Salir a la palestra

Si Gothmog está con un Ejército de la Sombra en una región libre, el jugador de la Sombra puede usar un resultado de Alistar del Dado de Acción para reclutar una unidad Regular de Sauron en esa región o para sustituir una unidad Regular de Sauron por una unidad de Élite.

Reglas adicionales

- Para el propósito de jugar a Gandalf el Blanco no se considera que Gothmog sea un Servidor.
- Gothmog se mueve como un Servidor No Volador.

BOCA DE SAURON, NÚMENÓREANO NEGRO



En *El Señor de los Anillos*, Boca de Sauron es un enviado y un líder militar, que pronto se convertiría en un tirano de los Pueblos Libres, en caso de que Sauron ganase la guerra. Pero Boca de Sauron era un hechicero Númenóreano Negro de gran poder. ¿Qué podría

haber sucedido si el Señor Oscuro hubiera decidido dar rienda suelta a este cruel general antes de cuando lo hizo? Las siguientes reglas exploran esta posibilidad.

Las estadísticas de Boca de Sauron son las siguientes:

- Nivel: 3
- Liderazgo: 2
- Añade un Dado de Acción normal a la Reserva de Dados de Acción de la Sombra.



CÓMO ENTRA EN JUEGO BOCA DE SAURON

Si el jugador de los Pueblos Libres tiene 1 o más Puntos de Victoria, el jugador de la Sombra puede usar un resultado de Alistar del Dado de Acción para jugar a Boca de Sauron, Númenóreano Negro en cualquier región con un Baluarte de Sauron invicto.

El jugador de la Sombra también puede decidir alistar a Boca de Sauron, Númenóreano Negro en vez de a Boca de Sauron, Lugarteniente de Barad-dûr, cuando la Comunidad está en el Marcador de Mordor.

No se puede jugar ninguna versión de Boca de Sauron (Númenóreano Negro o Lugarteniente de Barad-dûr) si otra versión de él está en juego o si ha sido eliminada anteriormente.

BOCA DE SAURON EN JUEGO

Habilidades especiales

Ciencias del mal

Si el Númenóreano Negro está con un Ejército que asedia, el jugador de la Sombra puede alargar la duración de la batalla en una ronda, una vez por acción, sin tener que reducir una unidad de Élite.

Secretos de la hechicería

Si el Númenóreano Negro está con un Ejército de la Sombra, una vez por turno el jugador de la Sombra puede usar un resultado de Alistar del Dado de Acción para usar ese Ejército como si se hubiera usado un resultado de Personaje (esto es, para mover o atacar con ese Ejército)

EL REY BRUJO, SEÑOR DE LOS ESPECTROS DEL ANILLO



En *El Señor de los Anillos*, después de la derrota de los Nazgûl en el Vado del Bruinen, el Rey Brujo se alza hasta nuevos niveles demoníacos y vuelve como el Capitán Negro

de Sauron, dirigiendo el asalto principal contra Minas Tirith. ¿Qué podría haber sucedido si Sauron hubiera vuelto a asignar al Señor de los Espectros del Anillo a la tarea de buscar el Anillo Único, en vez de reservarlo para la guerra? Las siguientes reglas exploran esta posibilidad.

Las estadísticas del Rey Brujo son las siguientes:

- **Nivel:** ∞ (el Rey Brujo mueve como un Nazgûl)
- **Liderazgo:** 1
- **Añade un Dado de Acción normal a la Reserva de Dados de Acción de la Sombra.**



CÓMO ENTRA EN JUEGO EL REY BRUJO

Si la Comunidad *no está* en una región que contenga un Baluarte de los Pueblos Libres invicto, el jugador de la Sombra puede usar un resultado de Alistar del Dado de Acción para jugar al Señor de los Espectros del Anillo.

Si el Rey Brujo, el Capitán Negro no está en juego, coloca al Señor de los Espectros del Anillo en la región que contenga la Comunidad. En caso contrario, sustituye el Capitán Negro por el Señor de los Espectros del Anillo en la región que ocupe.

EL REY BRUJO EN JUEGO

Alistar al Capitán Negro

Si el Señor de los Espectros del Anillo está en juego, el jugador de la Sombra puede sustituirlo por el Capitán Negro gastando un resultado de Alistar del Dado de Acción, si se cumplen los requisitos para jugar al Capitán Negro. El Capitán Negro se coloca en la misma región en la que estaba el Señor de los Espectros del Anillo.

Hay que tener en cuenta que el Rey Brujo se puede sustituir por una versión alternativa *sólo una vez por partida*. Si el jugador de la Sombra ya había sustituido una vez una versión del Rey Brujo por otra, entonces no lo puede volver a hacer, ni tampoco puede jugar el Rey Brujo si cualquier otra versión ha sido eliminada anteriormente.

Habilidades especiales

Lanza de terror

Si el Señor de los Espectros del Anillo está en la misma región que la Comunidad, cuando el jugador de la Sombra juegue una Carta de Evento de Personaje, puede robar inmediatamente otra Carta de Evento de Personaje.

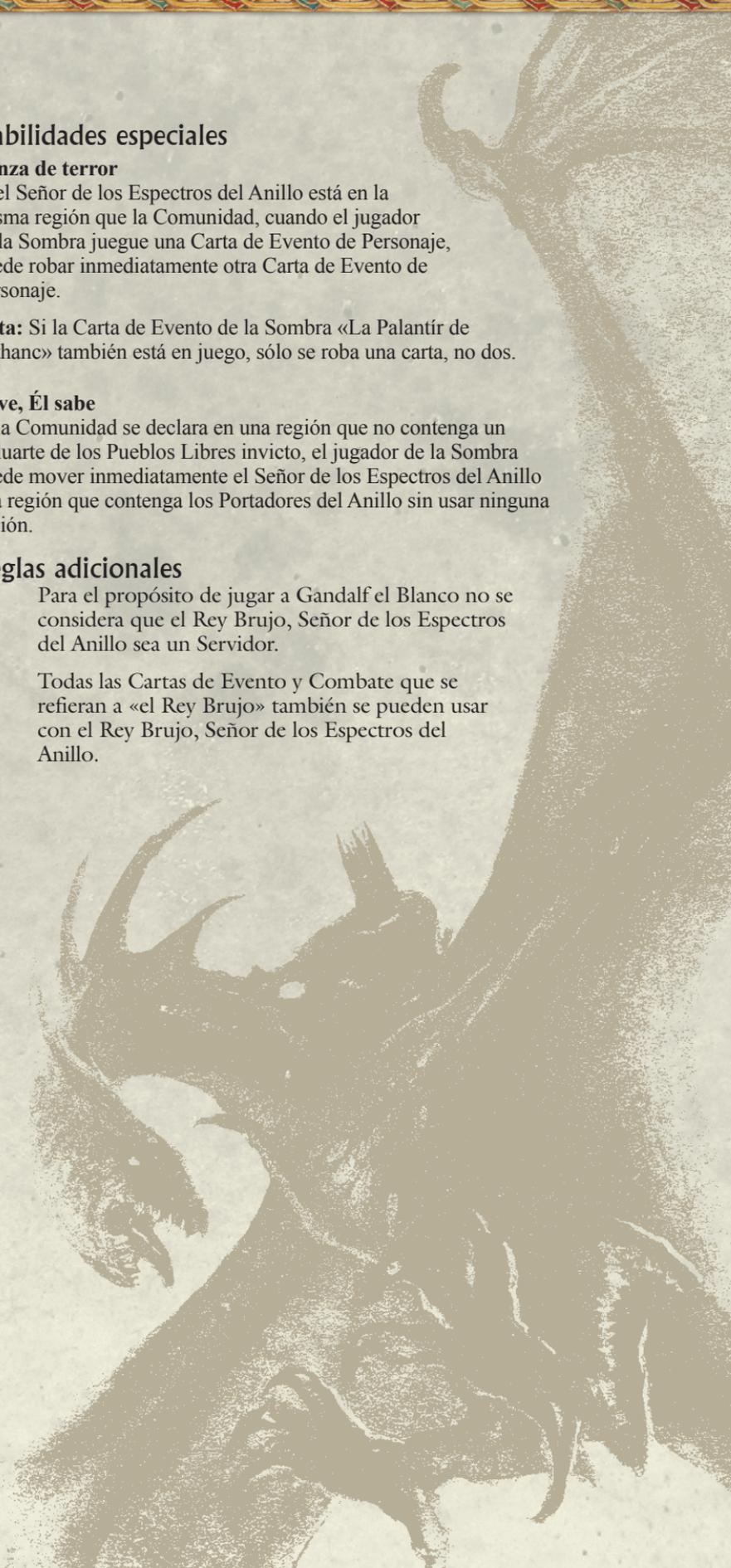
Nota: Si la Carta de Evento de la Sombra «La Palantír de Orthanc» también está en juego, sólo se roba una carta, no dos.

Él ve, Él sabe

Si la Comunidad se declara en una región que no contenga un Baluarte de los Pueblos Libres invicto, el jugador de la Sombra puede mover inmediatamente el Señor de los Espectros del Anillo a la región que contenga los Portadores del Anillo sin usar ninguna acción.

Reglas adicionales

- Para el propósito de jugar a Gandalf el Blanco no se considera que el Rey Brujo, Señor de los Espectros del Anillo sea un Servidor.
- Todas las Cartas de Evento y Combate que se refieran a «el Rey Brujo» también se pueden usar con el Rey Brujo, Señor de los Espectros del Anillo.



CAPÍTULO IV: EL CONCILIO DE RIVENDEL

Las reglas de *El Concilio de Rivendel* constituyen una desviación importante de la historia de *El Señor de los Anillos* tal y como la conocemos. Por este motivo, se presenta como una variante opcional.

¿Cuál hubiera sido el curso de la Guerra del Anillo si el Concilio de Rivendel, en lugar de enviar una Comunidad de nueve Compañeros a cumplir la Misión al Monte del Destino, hubiera enviado a uno o más héroes de vuelta a su países de origen?

La variante de *El Concilio de Rivendel* explora esta posibilidad.

COMPAÑEROS ALTERNATIVOS

Durante los preparativos, el jugador de los Pueblos Libres puede sustituir algunos o todos los Personajes de la Comunidad incluidos en *Guerra del Anillo* por el Personaje correspondiente de esta expansión. Las Cartas de Compañero elegidas se colocan en el Mazo de Comunidad.

La elección de Compañeros no se revela al jugador de la Sombra, excepto porque el Guía siempre está visible. Cualquiera otro Personaje debe ser revelado si:

- Se convierte en Guía, *o bien*
- es elegido como una baja en la Búsqueda, *o bien*
- se separa de la Comunidad.

HABILDADES DE ACTIVACIÓN DE LOS NUEVOS COMPAÑEROS

Hay que tener en cuenta que algunos de los nuevos Compañeros no tienen ningún icono de Nación en su carta. Esto está hecho a propósito: la única forma en que estos Compañeros pueden activar una Nación es usando la habilidad especial apropiada.

COMPAÑEROS FUERA DE LA COMUNIDAD

Algunos de los nuevos compañeros (Meriadoc, Peregrin, Boromir, Gimli y Legolas) pueden empezar la partida fuera de la Comunidad, en sus respectivos países natales.

Esto representa el hecho de que abandonan Rivendel antes que el Portador del Anillo y de que fueron capaces de llegar a sus países natales cuando el viaje de Frodo y sus Compañeros empezó.

Durante la Fase de Comunidad del primer turno, el jugador de los Pueblos Libres puede declarar que uno o más de estos Compañeros están fuera de la Comunidad. Estos Compañeros se retiran de la Comunidad y se colocan sobre el tablero en sus localizaciones iniciales, indicadas en sus cartas. Para todos los propósitos de juego, se tratan como cualquier otro Compañero que se haya separado de la Comunidad.

Si no se declara que están fuera de la Comunidad, estos Compañeros viajan con ella, y se pueden separar de la Comunidad de la forma habitual.

FICHAS DE ACCIÓN DE LA SOMBRA

Si algunos Compañeros empiezan la partida fuera de la Comunidad, el jugador de la Sombra recibe:

- una Ficha de Acción a su elección, si sólo hay un Compañero fuera de la Comunidad.
- las dos Fichas de Acción, si hay más de un Compañero fuera de la Comunidad.

Hay dos Fichas de Acción entre las cuales el jugador de la Sombra puede elegir:

- **Mover Nazgûl y Servidores** (lo mismo que la opción que permite un resultado de Personaje en un Dado de la Sombra)
- **Avanzar una Nación de la Sombra en el Marcador Político** (la mismo que la opción que permite un resultado de Alistar en un Dado de la Sombra)

Fichas de Acción de la Sombra



Anverso: Mover Nazgûl y Servidores



Reverso: Avanzar una Nación de la Sombra en el Marcador Político



Reverso

El jugador de la Sombra puede usar una Ficha de Acción durante la Fase de Resolución de Acciones, en lugar de usar un resultado de un Dado de Acción.

Cada Ficha de Acción se puede usar una vez durante la partida y sólo se puede usar para su efecto específico. No se puede usar como «Cualquier resultado de tus Dados de Acción» (para activar Cartas de Evento o habilidades de Personaje) y no se puede modificar mediante un Anillo Élfico.

Sólo se puede usar una Ficha de Acción por turno.

Las Fichas de Acción no cuentan para la cantidad de acciones disponibles del jugador de la Sombra para el propósito de decidir si puede pasar de una acción.

En una partida multijugador, cualquier jugador de la Sombra puede usar una Ficha de Acción.

Un juego de ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI y FRANCESCO NEPITELLO

SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA™

Diseño de juego ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI y FRANCESCO NEPITELLO

Ilustraciones JOHN HOWE

Ilustraciones adicionales JON HODGSON

Dirección artística y diseño gráfico FABIO MAIORANA

Esculturas BOB NAISMITH y DUST STUDIO

Diseño de las esculturas MATTEO MACCHI y FRANCESCO NEPITELLO

Fotografía CHRISTOPH CIANCI

Producción ROBERTO DI MEGLIO y FABRIZIO ROLLA

EDICIÓN EN ESPAÑOL

Producción editorial XAVI GARRIGA

Traducción FRANCISCO FRANCO GAREA

Adaptación gráfica ANTONIO CATALÁN y BASCU

Pruebas de juego: 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 Geek» Shanley, Barrett Tucker, Alija Villa, Wes Wagner, Chris Young.

Agradecimientos especiales a Kristofer Bengtsson y Kevin Chapman por su continua ayuda a los grupos de pruebas de juego y en general a la comunidad de GDA, así como por su contribución al diseño de las nuevas Cartas de Combate; a Andrew Poulter, por mantener el cliente online de GDA siempre «a la vanguardia» de cualquier desarrollo hecho para la versión de prueba; a Rafael Brinner, Ralf Schemmann y Chris Young por sus excepcionales esfuerzos y sus valiosas sugerencias durante el proceso de las pruebas de juego.



Edición en español por
DEVIR IBERIA
Roselló 184, 6º-1ª
08008 Barcelona,
España
www.devir.es

Un juego creado, publicado
y distribuido mundialmente por

ARES GAMES SRLN



Via dei Metalmeccanici 16, 55041,
Capezzano Pianore (LU), Italy
Tel. +39 0584 968696,
Fax +39 0584 325968
www.aresgames.eu

Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, The War of the Ring, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees. War of the Ring Boardgame © 2012 Ares Games Srl. © 2012 Sophisticated Games Ltd. **Warning.** Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard. Made in China. Retain this information for your records.

