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

GUERREROS DE LA TIERRA MEDIA™

ARES

DEVIR

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

Guerreros de la Tierra Media es la segunda expansión del juego de mesa *Guerra del Anillo (2ª ed.)*. Introduce un nuevo concepto en el juego: las facciones. Las facciones incluyen varios grupos y criaturas que, durante la Guerra del Anillo, apoyaron o bien a los Pueblos Libres (los muertos de El Sagrario, los ents de Fangorn y las grandes águilas de las Montañas Nubladas) o bien a la Sombra (los corsarios de Umbar, los dunlendinos y las grandes arañas).

COMPONENTES

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

- Este reglamento
- 1 dado de acción especial de los Pueblos Libres (verde)
- 1 dado de acción especial de la Sombra (naranja)
- 48 figuras de plástico (8 por facción)
  - 8 figuras que representan a los muertos de El Sagrario
  - 8 figuras que representan a las águilas de las Montañas Nubladas
  - 8 figuras que representan a los ents de Fangorn
  - 8 figuras que representan a los corsarios de Umbar
  - 8 figuras que representan a los dunlendinos de las Tierras Brunas
  - 8 figuras que representan a los retoños de Ella-Laraña
- 6 tarjetas de referencia para las facciones
- 2 hojas de referencia
- 62 cartas
  - 20 cartas de evento de facción de los Pueblos Libres
  - 20 cartas de evento de facción de la Sombra
  - 6 cartas de Llamada a la Batalla de los Pueblos Libres
  - 6 cartas de Llamada a la Batalla de la Sombra
  - 6 cartas de evento de los Pueblos Libres
  - 3 cartas de evento de la Sombra
  - 1 carta de personaje de los Pueblos Libres (Bárbol)

PREPARATIVOS

Para empezar la partida, realiza los preparativos habituales de *Guerra del Anillo* con los siguientes cambios:

— Retira las siguientes cartas de evento del mazo de personajes de los Pueblos Libres: "Gwaihir, el Señor de los Vientos" (15), "¡Vienen las águilas!" (18), "El despertar de los ents: Bárbol" (19), "El despertar de los ents: ucornos" (20), "El despertar de los ents: la cámara de los ents" (21), "Muertos de El Sagrario" (22). Reemplaza estas cartas por las nuevas cartas de evento de los Pueblos Libres incluidas en esta expansión.

— Retira las siguientes cartas de evento de la Sombra: del mazo de estrategias, "Corsarios de Umbar" (10) y "La furia de los dunlendinos" (11); del mazo de personajes, "El antro de Ella-Laraña" (1). Reemplaza estas cartas por las nuevas cartas de evento de la Sombra incluidas en esta expansión.

— Añade las nuevas cartas de evento a los mazos de evento correspondientes.

— Aparte de los dos mazos habituales de eventos, cada jugador dispondrá ahora de un tercer mazo al principio de la partida: el mazo de eventos de facción. Cada jugador deberá barajar este nuevo mazo y dejarlo junto a sus otros dos mazos.

— Deja a un lado los dados de facción, las figuras de facción y las cartas de Llamada a la Batalla para acceder a ello cuando lo necesites.

— Cada jugador recibe las tres tarjetas de referencia de sus facciones y las deja sobre la mesa, con la imagen boca arriba, de modo que las condiciones de entrada de cada facción estén visibles.

— Cada jugador recibe una hoja con las tablas de referencia para los dados de acción.

Atención: puedes jugar esta expansión únicamente con el juego básico o bien combinándola con *Señores de la Tierra Media*. De ser así, también deberás aplicar todos los preparativos señalados en *Señores de la Tierra Media*.

Si en tu partida vas a usar la figura promocional de Bárbol, sustituye su carta de personaje por la carta de Bárbol que se incluye en esta expansión. En esta expansión no se incluye la figura de Bárbol.

FIGURAS DE PLÁSTICO

Figuras de facciones de los Pueblos Libres (24)

Muertos (8)

Águilas (8)

Ents (8)

Figuras de facciones de la Sombra (24)

Corsarios (8)

Dunlendinos (8)

Arañas (8)

DADOS DE FACCIÓN

Pueblos Libres

Sombra

TARJETAS DE REFERENCIA

Pueblos Libres (3)

Sombra (3)

CARTAS

Cartas de evento de facción (40)

Pueblos Libres (20)

Sombra (20)

Cartas de Llamada a la Batalla (12)

Pueblos Libres (6)

Sombra (6)

Cartas de evento (9)

Pueblos Libres (6)

Sombra (3)

Carta de personaje (1)

Bárbol

CAPÍTULO II: NUEVAS REGLAS

NUEVOS TÉRMINOS

Invicto

El adjetivo "invicto" señala un asentamiento controlado por el mismo jugador que lo controlaba al principio de la partida.

Un asentamiento que haya sido conquistado 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.

LAS FACCIONES

Los ejércitos de hombres, elfos y enanos de los Pueblos Libres que combatieron durante la Guerra del Anillo no estaban solos, sino que recibieron la ayuda de muchos aliados. Del mismo modo, los ejércitos de Sauron no sólo incluían orcos, haradrim, hombres del Este y trols. Estos aliados están representados en el juego mediante las facciones que aparecen en esta expansión.

El sistema de juego de las facciones se basa en dos nuevos componentes: las **cartas de evento de facción** y los **dados de facción.**

CARTAS DE EVENTO DE FACCIÓN

Al jugar con *Guerreros de la Tierra Media*, aparte de los dos mazos de evento habituales (de personajes y de estrategias), cada jugador dispondrá de un tercer mazo: el **mazo de eventos de facción**, compuesto por veinte **cartas de facción.**

Al principio de cada turno, incluido el primero, se robará una carta de evento del mazo de facciones.

Como norma general, una carta de facción se considera una carta de evento y estará sujeta a las mismas cartas y efectos que cualquier otra carta de evento. Del mismo modo, el mazo de facciones está sujeto a las mismas reglas y efectos que cualquier otro mazo de eventos.

Por ejemplo, la habilidad de Gandalf el Gris como guía se aplica a cualquier tipo de carta de evento, de modo que también afectaría a las cartas de facción y al mazo de facciones.

Por otro lado, las habilidades que hacen referencia a cartas de un mazo concreto (por ejemplo, la habilidad "Lanza de terror" del "Rey Brujo — Señor de los Espectros del Anillo" o la condición de descarte de la carta de evento de los Pueblos Libres de "Un poder demasiado grande") no se aplican a las cartas de facción.

No obstante, existen algunas diferencias importantes que indicamos a continuación:

— Las cartas de facción no cuentan a efectos del límite de seis cartas en mano.

— Un jugador puede tener como máximo **cuatro** cartas de facción en la mano. Cualquier carta sobrante deberá dejarse de inmediato en la pila de descarte.

— Si un mazo de facciones se agota, las cartas descartadas se mezclan otra vez para formar un nuevo mazo.

Importante: se puede usar un resultado de Evento de un dado normal para robar una carta del mazo de facciones o para jugar cualquier carta de facción. El resultado del dado de acción indicado en cada carta (Personaje, Ejército o Alistamiento) también puede usarse para jugar una carta de facción.

CARTAS DE RECLUTAMIENTO DE FACCIÓN

Algunas cartas de facción se emplean para reclutar más figuras de una facción. Estas cartas funcionan de modo distinto a las cartas de evento normales que reclutan unidades, tal como se indica a continuación:

— Si un jugador juega una carta de facción de una facción que todavía no ha entrado en juego, la carta no tiene ningún efecto, a menos que permita al jugador "añadir figuras al despliegue inicial". En este caso, el jugador colocaría las figuras reclutadas sobre la carta de facción. Estas figuras entrarían en la partida en cualquiera de las regiones iniciales de esa facción cuando la facción entrara en juego, junto con las figuras indicadas en los preparativos para esa facción.

— Si un jugador juega una carta de facción de una facción que se ha retirado del juego, la carta no tiene ningún efecto.

— Algunas cartas de facción permiten al propietario colocar figuras sobre la carta y luego reclutar figuras de la misma. Las figuras que estén en la carta no se considera que estén en juego, y si la carta se descartara por cualquier motivo, se devolverían a la reserva de refuerzos.

DADOS DE FACCIÓN

Al jugar con esta expansión cada jugador recibe un dado de facción especial. Cuando la primera facción de un jugador entre en juego, ese jugador añadirá el dado de facción a su reserva de dados de acción al principio de su siguiente turno.

> **Atención:** si durante la partida un jugador ya no tiene ninguna facción en juego, deberá retirar su dado de facción de su reserva de dados al principio del siguiente turno. El dado podrá recuperarse si una nueva facción vuelve a entrar en juego para ese jugador.

Usar un dado de facción requiere una acción y sólo cuenta como un dado normal de acción a efectos de la regla para "pasar". NO ES un dado normal de acción bajo ningún otro efecto (como eventos que requieran el uso de "cualquier dado de acción" o para la influencia de los anillos élficos), a menos que se indique lo contrario.

Los resultados de un dado de facción son específicos para cada facción y sólo pueden emplearse para las cartas y figuras de facción (así, los resultados no pueden usarse como un resultado de acción normal, excepto el resultado del Ojo de Sauron, como se indica más adelante). Si hubiera más de una facción en juego, el jugador elegirá a cuál de las facciones afecta la acción del dado de facción.

RESULTADOS DEL DADO

Pueblos Libres

Reclutar facción	Reclutar facción	Jugar/ Robar carta de facción	Jugar/ Robar carta de facción	Reclutar facción/ Jugar carta de facción	Reclutar facción/ Robar carta de facción

Sombra

Reclutar facción	Jugar/ Robar carta de facción	Reclutar facción/ Jugar carta de facción	Reclutar facción/ Robar carta de facción	Ojo de Sauron	Comodín

El efecto concreto de una acción sobre cada facción viene indicado en las reglas para cada facción. Por lo general:

— **Reclutamiento:** añadir una o varias figuras de una facción en juego, siguiendo las reglas para esa facción, o bien poner en juego una nueva facción.

— **Jugar una carta de facción:** poner en juego una carta de evento de facción de la mano.

— **Robar una carta de facción:** robar una carta de evento de facción.

— **Ojo de Sauron:** al colocarlo en la casilla de Búsqueda, tiene el mismo efecto que el mismo resultado en un dado normal de acción.

— **Comodín:** permite o bien reclutar una facción, o bien jugar una carta de facción, o bien robar una carta de facción.

Atención: los resultados de los dados normales de acción no pueden aplicarse a las figuras de facción (por ejemplo, para reclutarlas o moverlas). Sin embargo, se pueden usar los resultados apropiados de un dado de acción para robar y jugar cartas de facción, tal como se ha señalado anteriormente.

JUGAR CON FACCIONES

PONER EN JUEGO UNA FACCIÓN

Al principio de la partida ninguna facción empieza en juego. Antes de que una facción pueda entrar en juego, deberá cumplirse una **condición** determinada.

Al cumplirse dicha condición, se podrá usar un resultado de **Alistamiento** de un dado normal de acción (o el resultado de Reclutamiento de un dado de facción) para poner en juego a esa facción.

Las condiciones son:

— **Muertos de El Sagrario:** Aragorn (o Trancos) está en Erech o a una región de distancia de allí (incluidas las regiones al otro lado de las montañas, como Edoras, Abismo de Helm y Oestemnet).

— **Águilas de las Montañas Nubladas:** la última posición conocida de la Comunidad no es Rivendel o bien Gandalf el Blanco está en juego.

— **Ents de Fangorn:** Saruman está en juego y algún Compañero o la Comunidad entera está en Fangorn.

— **Corsarios de Umbar:** los hombres del Sur y los hombres del Este están “En guerra”.

— **Dunlendinos:** Saruman está en juego.

— **Retoños de Ella-Laraña:** la última posición conocida de la Comunidad no es Rivendel.

En cuanto una facción entra en juego, dale la vuelta a la tarjeta de referencia de esa facción, donde aparece un resumen de sus reglas. A continuación se indican las figuras que cada facción despliega inicialmente:

— **Muertos de El Sagrario:** 2 en Erech.

— **Águilas de las Montañas Nubladas:** 2 en el Nido de Águilas.

— **Ents de Fangorn:** 2 en Fangorn.

— **Corsarios de Umbar:** 3 en Umbar.

— **Dunlendinos:** 2 en las Tierras Brunas del Norte y 2 en las Tierras Brunas del Sur.

— **Retoños de Ella-Laraña:** 1 en Dol Guldur y 1 en Minas Morgul.

Tal como se ha indicado antes, si un jugador hubiera jugado determinadas cartas de facción, podría añadir más figuras al despliegue inicial.

FIGURAS DE FACCIÓN

Las figuras de facción no son unidades de ejército, y es mejor mantenerlas separadas de otras unidades que estén en su misma región.

No tienen fuerza de combate, no pueden ser atacadas por unidades enemigas, no afectan al movimiento del enemigo y no se tienen en cuenta a efectos de límite de apilamiento, a menos que alguna regla o evento concreto especifique lo contrario.

Las figuras de facción (a menos que sus propias reglas señalen lo contrario) tampoco se ven afectadas por la presencia de un ejército amistoso en la misma región. Por ejemplo, no se retirarían si un ejército amistoso situado en su región se retirara y tampoco se verían afectadas si ese ejército fuera eliminado.

La presencia de figuras de facción en una región no concede el control de dicha región al jugador ni tampoco afecta al marcador político.

El número máximo de figuras de una facción que puede haber en juego está limitado por la cantidad de figuras disponibles en la reserva (ocho por facción). No obstante, ten en cuenta que:

— Las facciones de los Pueblos Libres están limitadas por la reserva de figuras, de modo que las figuras de facciones de los Pueblos Libres que sean eliminadas quedarán fuera de la partida.

— Las facciones de la Sombra no están limitadas en este sentido, de modo que cualquier figura de facción de la Sombra que resulte eliminada se devolverá a la reserva de refuerzos.

FACCIONES EN COMBATE

Un jugador puede llamar a la batalla las figuras de una facción en juego usando el efecto de sus cartas de Llamada a la Batalla.

Cada jugador puede recibir hasta seis cartas de Llamada a la Batalla antes de una batalla: dos cartas (una carta de Llamada a la Batalla de personaje y otra de estrategia) por cada facción que esté en juego y que cumpla los requisitos para ser llamada a la batalla.

Al principio de la batalla el jugador añade estas cartas a su mano.

> Atención: aunque en el dorso de la carta aparezca un símbolo de personaje o de estrategia para ocultar su identidad, las cartas de Llamada a la Batalla no pertenecen al mazo de cartas de personaje o estrategia. Por este motivo, la habilidad de "Hechicero" del Rey Brujo no se aplica a las cartas de Llamada a la Batalla.

Al principio de cada ronda cada jugador podrá decidir jugar una de estas cartas, en vez de jugar una carta de evento de la mano para aplicar su efecto como carta de combate.

Las cartas de Llamada a la Batalla se pueden reutilizar mientras se cumplan los requisitos necesarios para jugarlas, y al final de cada ronda los jugadores las recuperan.

> Atención: si alguna carta te impide jugar una carta de combate (p. ej. "Grond, martillo infernal" o "La locura de Denethor"), también te impedirá jugar cartas de Llamada a la Batalla. Del mismo modo, las cartas que anulen el efecto de una carta de combate (p. ej. "Nube de murciélagos") también anulan el efecto de una carta de Llamada a la Batalla.

Descarta las cartas de Llamada a la Batalla de la mano al final de la batalla y déjalas a un lado para volverlas a usar más adelante.

PARTIDAS POR EQUIPOS

En las partidas con *Guerreros de la Tierra Media* que incluyan a más de dos jugadores se aplicarán las siguientes reglas:

— Cada jugador del equipo tendrá un límite de 3 cartas de facción en la mano en vez de 4.

— Únicamente el jugador líder del equipo robará la carta de facción al principio del turno. Si lo desea, luego puede entregarle una carta de facción a su compañero de equipo.

— Cualquier jugador del equipo puede usar un dado de facción, en el mismo momento en que usaría un dado de acción normal.

— Cualquier jugador del equipo puede usar un dado de acción para poner en juego una carta de facción de su mano.

— Cualquier jugador del equipo puede llamar a la batalla a una facción en una batalla en la que participe un ejército que controle.

— Un jugador puede usar una carta de facción para cualquier facción, independientemente de las naciones que controle. Sin embargo, un jugador sólo puede jugar una carta de facción que se refiera a un "ejército de la Sombra" para un ejército que él controle.

CAPÍTULO III: LAS FACCIONES

LOS MUERTOS DE EL SAGRARIO (MUERTOS)

"Por fin ha llegado la hora. Marcharé en seguida a Perlargir en la ribera del Anduin, y vosotros vendréis conmigo. Y cuando hayan desaparecido de esta tierra todos los servidores de Sauron, consideraré como cumplido vuestro juramento, y entonces tendréis paz y podréis partir para siempre. Porque yo soy Elessar, el heredero de Isildur de Gondor."

Los muertos de El Sagrario son los espectros de un pueblo de salvajes que rompieron la promesa que le hicieron a los señores de Gondor. Para redimirse y descansar en paz, deberán cumplir su antiguo juramento sirviendo al legítimo heredero de Isildur.

CONDICIÓN PARA ENTRAR EN JUEGO

Los muertos entran en juego cuando Trancos (o Aragorn) está en Erech o a una región de distancia, incluidas las regiones al otro lado de las montañas (Abismo de Helm, Oestemnet y Edoras).

Si la facción de los muertos entra en juego, traslada de inmediato a Trancos/Aragorn (y a tantos Compañeros como hubiera en esa misma región, aun cuando estuvieran en un baluarte asediado) a Erech para que se unan al Ejército de los Muertos.

Atención: los Compañeros sólo pueden unirse al Ejército de los Muertos cuando entre en juego.

DESPLIEGUE INICIAL Y RECLUTAMIENTO

El jugador de los Pueblos Libres coloca dos figuras de muertos en Erech cuando entren en juego.

Al usar una acción de Reclutamiento, el jugador de los Pueblos Libres coloca una figura de muerto en el Ejército de los Muertos.

LÍMITE DE APILAMIENTO

Los muertos no tienen límite de apilamiento.

RESTRICCIONES

Los muertos de El Sagrario siempre deben estar juntos en una región (al principio, Erech), constituyendo el **Ejército de los Muertos**. El Ejército de los Muertos no se considera un ejército de los Pueblos Libres bajo ningún efecto.

> **Atención:** cuando Trancos/Aragorn —y cualquier Compañero que pueda estar con él— esté con el Ejército de los Muertos, no se considera que esté en la misma región que un ejército de los Pueblos Libres. Los Compañeros sólo pueden abandonar el Ejército de los Muertos cuando Trancos/Aragorn lo haga.

CÓMO USAR LOS MUERTOS

El uso de los muertos se explica en las cartas de facción pertinentes. El Ejército de los Muertos podrá moverse y atacar cuando el jugador de los Pueblos Libres juegue la carta de facción "Espectros de oscuridad y de miedo". No obstante, como algunos efectos aparecen de forma resumida en las cartas, te los explicamos aquí en mayor detalle.

Movimiento

El Ejército de los Muertos puede moverse más de una vez con la misma acción, haciéndolo siempre a una región adyacente, siempre y cuando el jugador de los Pueblos Libres elimine una figura de muerto del Ejército de los Muertos cada vez que lo mueva. La región deberá estar libre (para atacar a ejércitos enemigos, ver el apartado siguiente). El jugador de los Pueblos Libres podrá repetir este proceso siempre y cuando haya más de una figura de muerto en el Ejército de los Muertos.

Ataque

Después de que el Ejército de los Muertos termine su movimiento, el jugador de los Pueblos Libres puede usarlo para atacar a un ejército de la Sombra que esté en una región adyacente.

El ataque del Ejército de los Muertos no es como una batalla normal: el jugador de la Sombra no podrá responder ante el ataque de ninguna forma, ningún jugador podrá jugar cartas de combate o de Llamada a la Batalla, y no hay ningún efecto del terreno que afecte a la tirada.

Para atacar, el jugador de los Pueblos Libres eliminará una figura de muerto del Ejército de los Muertos y luego tirará 3 dados, consiguiendo un impacto en cada resultado de 4 o más.

Mientras queden muertos en el Ejército de los Muertos, el jugador podrá repetir este proceso, retirando una figura cada vez para volver a realizar un ataque contra el mismo ejército de la Sombra.

Si el ataque elimina a todas las unidades del ejército de la Sombra, cualquier Nâzgul o Servidor que hubiera en dicho ejército también será eliminado.

Cuando el ataque termine, todas las unidades del ejército de la Sombra que hayan sobrevivido deberán retirarse juntas a una región adyacente —que no podrá ser la misma región de la que proceda el ataque— siguiendo las reglas habituales para una retirada. Si el ejército de la Sombra no puede retirarse (al estar asediado o al no haber ninguna región a la que pueda retirarse), entonces no lo hará.

Cualquier Servidor o Nâzgul que haya en el ejército en retirada podrá retirarse junto con éste o bien quedarse atrás, según decida el jugador de la Sombra.

Si el ejército de la Sombra atacado se retira o es eliminado, el Ejército de los Muertos podrá avanzar a la región que haya quedado vacante (sin tener que retirar ninguna figura de muerto).

> **Atención:** como el jugador de la Sombra puede mover sus ejércitos a una región que contenga el Ejército de los Muertos, a veces el Ejército de los Muertos puede encontrarse en la misma región que un ejército de la Sombra. En este caso el jugador de los Pueblos Libres podría atacar a ese ejército de la forma indicada con el Ejército de los Muertos, simplemente como si la región estuviera adyacente al Ejército de los Muertos (es decir, retirando una figura de muerto para tirar 3 dados), o bien podría ignorar a ese ejército de la Sombra y sacar el Ejército de los Muertos de la región.

LLAMAR A LA BATALLA

Si el Ejército de los Muertos está en la misma región que un ejército defensor o en una región adyacente a éste, el jugador de los Pueblos Libres puede decidir llamar los muertos a la batalla en vez de usar una carta de combate.

El efecto de la llamada a la batalla se explica con detalle en cada carta.

ELIMINACIÓN

Si en cualquier momento no hay más figuras de muertos en el Ejército de los Muertos, la facción de los muertos de El Sagrario se retira de inmediato de la partida.

El jugador de los Pueblos Libres puede declarar que Trancos/Aragorn —y cualquier Compañero que estuviera con él— abandona el Ejército de los Muertos (por ejemplo, para unirse a un ejército de los Pueblos Libres que esté en la misma región o para irse). En este caso, el Ejército de los Muertos se disgrega y la facción queda fuera de la partida.

EJEMPLO

Los muertos de El Sagrario han sido reclutados varias veces, de modo que ya hay 5 figuras en Erech junto con Trancos. El jugador de los Pueblos Libres juega una carta de "Espectros de oscuridad y de miedo" para activarlo.

1) *Primero, el jugador de los Pueblos Libres elimina una figura para desplazar el Ejército de los Muertos a Lamedon, que no está ocupado.*

2) *Después el mismo jugador elimina una segunda figura para desplazar el ejército a Pelargir, que tampoco está ocupado.*

3) *Ahora al Ejército de los Muertos le quedan 3 figuras. En Harondor del Oeste hay un ejército de la Sombra, y el jugador elimina una figura más de muerto para atacarlo, con lo que quedan dos figuras en el Ejército de los Muertos.*

El jugador de los Pueblos Libres tira 3 dados y consigue 2 impactos.

4) *El jugador de los Pueblos Libres decide dar por concluido el ataque y el jugador de la Sombra retira su ejército de Harondor del Oeste a Ithilien del Sur.*

El jugador de los Pueblos Libres podría avanzar con el Ejército de los Muertos a Harondor del Oeste, pero decide dejarlo en Pelargir.

LAS ÁGUILAS DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS (ÁGUILAS)

"Y vieron venir a Gwaihir el Señor de los Vientos, y a su hermano Landroval, las más grandes de todas las Águilas del Norte, los descendientes más poderosos del viejo Thorondor, aquel que en los tiempos en que la Tierra Media era joven, construía sus nidos en los picos inaccesibles de las Montañas Circundantes. Detrás de las águilas, rápidas como un viento creciente, llegaban en largas hileras todos los vasallos de las montañas del Norte. Y desplomándose desde las altas regiones del aire, se lanzaron sobre los Nazgûl, y el batir de las grandes alas era como el rugido de un huracán."

Las águilas de las Montañas Nubladas son las mayores aves de la Tierra Media. Sirvientes de Valar y enemigos implacables de Sauron y de todas las despreciables criaturas que le sirven, las águilas son unas criaturas del aire valientes e independientes, con un fuerte vínculo con Gandalf y Radagast.

CONDICIÓN PARA ENTRAR EN JUEGO

Las águilas pueden entrar en juego si la última posición conocida de la Comunidad no es Rivendel o bien si Gandalf el Blanco está en juego.

DESPLIEGUE INICIAL Y RECLUTAMIENTO

El jugador de los Pueblos Libres coloca dos figuras de águilas en el Nido de Águilas cuando entran en juego.

Al usar una acción de Reclutamiento, el jugador de los Pueblos Libres coloca una figura de águila en el Nido de Águilas.

LÍMITE DE APILAMIENTO
Las águilas no tienen límite de apilamiento.

CÓMO USAR LAS ÁGUILAS
El uso de las águilas viene explicado en las cartas de facción correspondientes. No obstante, como algunos efectos aparecen de forma resumida en las cartas, te los explicamos aquí en mayor detalle.

MOVIMIENTO
Si el efecto de una carta señala "mueve todas las águilas", el jugador de los Pueblos Libres podrá mover todas las figuras de águila en juego a cualquier región del tablero, sin ninguna restricción.

LLAMAR A LA BATALLA
Si hay una o más figuras de águila a una distancia de cuatro regiones del ejército defensor, el jugador de los Pueblos Libres podrá decidir llamar las águilas a la batalla en vez de usar una carta de combate. Al calcular la distancia para las águilas, ignora cualquier limitación por regiones montañosas. El jugador podrá mover tantas águilas como desee que estén dentro de dicho alcance a la región donde suceda la batalla.

El efecto de la llamada a la batalla se explica con mayor detalle en cada carta.

ELIMINACIÓN
Si en cualquier momento no quedan figuras de águila en juego, la facción de las águilas queda inmediatamente fuera de la partida.

LOS ENTS DE FANGORN
(ENTS)

"Somos más fuertes que los trols. Estamos hechos de los huesos de la tierra. Somos capaces de quebrar la piedra, como las raíces de los árboles, sólo que más rápido, mucho más rápido, ¡cuando estamos despiertos! Si no nos abaten, o si no nos destruye el fuego o alguna magia, podríamos reducir Isengard a un montón de astillas y convertir esos muros en escombros."

Los "Pastores de los Árboles" de Fangorn son los últimos miembros de una antigua raza que, enfurecidos por las acciones del mago Saruman, finalmente decidieron entrar en liza. Los ents son poderosos e implacables en su furia, pero los Compañeros de la Comunidad deberán incitarlos a tiempo si quieren que la intervención de los ents resulte provechosa.

CONDICIÓN PARA ENTRAR EN JUEGO
Los ents pueden entrar en juego si Saruman está en juego y un Compañero o la Comunidad está en Fangorn.

DESPLIEGUE INICIAL Y RECLUTAMIENTO
Cuando entren en juego, el jugador de los Pueblos Libres colocará dos figuras de ents en Fangorn, que constituirán el Bosque de los Ents.

Al usar una acción de Reclutamiento, el jugador de los Pueblos Libres colocará una figura de ents en el Bosque de los Ents.

LÍMITE DE APILAMIENTO
Los ents no tienen límite de apilamiento.

RESTRICCIONES

Siempre debe haber al menos un ent en Fangorn junto con un Compañero o la Comunidad para formar el Bosque de los Ents.

CÓMO USAR LOS ENTS

El uso de los ents se explica en las cartas de facción correspondientes. Los ents pueden moverse y atacar cuando el jugador de los Pueblos Libres juegue la carta de facción "La marcha de los ents". No obstante, como las reglas de "La marcha de los ents" aparecen de forma resumida en las cartas, te las explicamos aquí en mayor detalle.

La marcha de los ents

Si hay figuras de ent en el Bosque de los Ents, el jugador de los Pueblos Libres podrá usar dichas figuras para mover o atacar con los ents, haciéndolo una o varias veces con la misma acción. Esto supone que durante la misma acción se pueden realizar una serie de movimientos y ataques, en el orden que el jugador desee, siempre y cuando queden figuras de ents que tomar o eliminar del Bosque de los Ents.

Movimiento

Para mover a los ents, el jugador de los Pueblos Libres tomará una figura de ent del Bosque de los Ents y la colocará en una región adyacente a otra región que ya contenga un ent. La región no puede contener ninguna unidad enemiga (para atacar a ejércitos enemigos, ver el apartado siguiente). El jugador de los Pueblos Libres podrá repetir este proceso mientras quede más de una figura de ent en el Bosque de los Ents. Así pues, a partir de esta regla los ents formarán una cadena ininterrumpida que se originará en el Bosque de los Ents.

Ataque

El jugador de los Pueblos Libres podrá atacar a un ejército de la Sombra en una región adyacente a un ent. Para ello, el jugador de los Pueblos Libres deberá eliminar una figura de ent del Bosque de los Ents y tirar tres dados, consiguiendo un impacto con cada resultado de 4 o más. Mientras queden ents en el Bosque de los Ents podrá repetir este proceso.

El ataque de los ents no es como una batalla normal: el jugador de la Sombra no podrá responder ante el ataque de ninguna forma, ningún jugador podrá jugar cartas de combate o de Llamada a la Batalla, y no hay ningún efecto del terreno que afecte a la tirada.

Si el ataque elimina a todas las unidades del ejército de la Sombra, cualquier Nâzgul o Servidor que hubiera en dicho ejército también será eliminado.

> **Atención:** como el jugador de la Sombra puede mover sus ejércitos a una región que contenga un ent, a veces una figura de ent puede encontrarse en la misma región que un ejército de la Sombra. En este caso el jugador de los Pueblos Libres podría atacar a ese ejército de la forma indicada con los ents, simplemente como si la región estuviera adyacente a un ent (es decir, retirando una figura de ent para tirar 3 dados).

Arrasar Orthanc y eliminar a Saruman

Si un ataque de los ents elimina a todas las unidades de la Sombra en Orthanc, o si Orthanc no contiene ninguna unidad enemiga y un ent entra allí, Saruman es eliminado.

LLAMAR A LA BATALLA

Si hay una figura de ent en la misma región que un ejército defensor o en una región adyacente a éste, el jugador de los Pueblos Libres puede decidir llamar los ents a la batalla en vez de usar una carta de combate.

El efecto de la llamada a la batalla se explica con detalle en cada carta.

ELIMINACIÓN

Si en algún momento no queda ninguna figura de ent en el Bosque de los Ents o si no hay ningún Compañero o la Comunidad en Fangorn, la facción de los ents queda inmediatamente fuera de la partida.

EJEMPLO

En Fangorn hay 4 ents y en los Vados del Isen hay un ejército de la Sombra compuesto por tres unidades de regulares de Isengard. El jugador de los Pueblos Libres juega una carta de facción de "La marcha de los ents" y decide atacar al ejército de la Sombra que hay en los Vados del Isen.

1) *El jugador de los Pueblos Libres elimina un ent del Bosque de los Ents y tira tres dados, consiguiendo un impacto con cada resultado de 4 o más. Obtiene dos impactos, de modo que elimina a dos unidades de la Sombra.*

2) *Puesto que el ejército todavía no ha sido destruido, el jugador de los Pueblos Libres decide proseguir el ataque y elimina para ello otro ent del Bosque de los Ents. El nuevo ataque sólo consigue un impacto, pero ya basta para destruir a la última unidad de la Sombra. En este momento quedan dos ents en el Bosque de los Ents.*

3) *Dado que no queda ningún ejército enemigo adyacente a Fangorn en este momento, el jugador de los Pueblos Libres opta por tomar uno de los dos ents que quedan en el Bosque de los Ents en Fangorn y lo traslada a los Vados del Isen, acercándose así a Orthanc. Con esto termina la acción de los ents.*

LOS CORSARIOS DE UMBAR
(CORSARIOS)

"Una gran flota se acerca a la desembocadura del Anduin, tripulada por los corsarios de Umbar, un país del Sur. Hace tiempo que dejaron de temer el poderío de Gondor, y se han aliado al enemigo, y ahora intentan ayudarle con un golpe duro."

La amenaza de los corsarios, zarpando con sus grandes bajeles desde la ciudad de Harad, en Umbar, ha asolado Gondor durante muchos años.

Durante la Guerra del Anillo, el temor ante sus oscuras velas hizo que los feudos del Sur se mostraran reticentes a socorrer Minas Tirith, y si Aragorn no les hubiera derrotado, podrían haber causado un enorme daño.

Los corsarios son un poderoso aliado para Sauron, ya que pueden realizar incursiones por el litoral de la Tierra Media y subir por el río Anduin, transportando además rápidamente los ejércitos de la Sombra hasta costas muy lejanas.

CONDICIÓN PARA ENTRAR EN JUEGO

Los corsarios pueden entrar en juego si los hombres del Sur y los hombres del Este están "En guerra".

DESPLIEGUE INICIAL Y RECLUTAMIENTO

Cuando entren en juego, el jugador de la Sombra colocará tres figuras de corsario en Umbar.

Al usar una acción de Reclutamiento, el jugador de la Sombra colocará una figura de corsario en Umbar.

LÍMITE DE APILAMIENTO

Como máximo puede haber 5 figuras de corsario en una región. Estas figuras no se contabilizan a efectos del límite normal de apilamiento de 10 unidades.

RESTRICCIONES

Las figuras de corsarios no son unidades de ejército de la Sombra. No obstante, pueden desplazarse junto con un ejército de la Sombra que esté en su misma región cuando dicho ejército se mueva.

Cuando se muevan (ya sea solos, mediante una carta de facción, o bien junto con un ejército de la Sombra), sólo podrán ir a las siguientes regiones:

— Regiones costeras del Mar Occidental;

— Cualquier región de Gondor excepto Erech y;

— Osgiliath.

Si un ejército de la Sombra que incluya a corsarios se mueve a cualquier otra región, los corsarios deberán quedarse atrás.

Los corsarios situados en una región con un ejército de la Sombra que avance o se retire tras el combate, podrán avanzar o retirarse junto con él, siempre y cuando la región sea una a las que tienen permitido ir. Si no, deberán quedarse atrás.

> **Atención:** si los corsarios están en la misma región que un ejército de la Sombra asediado, no se considerará nunca que estén dentro del baluarte asediado.

CÓMO USAR LOS CORSARIOS

El uso de los corsarios se explica en cada una de las cartas de facción correspondientes. Los corsarios pueden **moverse** cuando el jugador de la Sombra juegue una carta de "Una gran flota", y pueden **transportar** unidades de ejército de la Sombra cuando juegue la carta "Navíos de gran calado". Algunos efectos aparecen de forma resumida en las cartas, por lo que te los explicamos aquí en mayor detalle.

Movimiento

Al mover a los corsarios, el jugador de la Sombra podrá desplazar las figuras de corsario hasta 4 regiones (dentro de las limitaciones señaladas anteriormente), ya sea en grupo o individualmente. Las figuras podrán entrar en una región ocupada por un ejército enemigo o atravesarla.

Transporte

Si las unidades de un ejército de la Sombra están en una región con corsarios, podrán ser transportadas por estos. Cada figura de corsario podrá transportar hasta dos unidades de la Sombra y tantos Servidores o Nazgûl como desee. Los corsarios y el ejército podrán moverse juntos hasta 4 regiones (con las limitaciones habituales que se aplican tanto a los ejércitos como a los propios corsarios), terminando su movimiento en una región libre o en un asentamiento controlado por el enemigo que esté desocupado.

Transporte de ataque

Si las unidades de un ejército de la Sombra están en una región con corsarios, podrán ser transportadas por estos para realizar un ataque. Cada figura de corsario podrá llevar al ataque hasta dos unidades de la Sombra y tantos Servidores o Nazgûl como desee. Los corsarios y el ejército podrán moverse juntos hasta 2 regiones (con las limitaciones habituales que se aplican tanto a los ejércitos como a los propios corsarios), y luego atacar una región adyacente (o a un baluarte asediado controlado por el enemigo que esté en esa región).

> **Atención:** si en la región de destino hubiera un ejército de la Sombra, el ejército transportado podrá fusionarse con ese ejército (comprobando de inmediato el límite de apilamiento) antes de atacar.

LLAMAR A LA BATALLA

Si hay una o más figuras de corsario en la misma región que un ejército de la Sombra, y dicho ejército no está siendo asediado, el jugador de la Sombra puede decidir llamar los corsarios a la batalla en vez de usar una carta de combate. El efecto de la llamada a la batalla se explica con mayor detalle en cada carta.

> **Atención:** si a resultas de la carta de Llamada a la Batalla "Una flota de galeones" se trasladan nuevas unidades de la Sombra a la batalla, estas unidades se añadirán al ejército de la Sombra tras aplicar las bajas, pero antes de que finalice la ronda. Por este motivo, no podrán usarse para asumir las bajas de la ronda actual. Sin embargo, si todas las unidades del ejército resultan eliminadas, la batalla podrá proseguir gracias a estas nuevas unidades y cualquier Servidor o Nâzgul que hubiera en el ejército no será eliminado.

ELIMINACIÓN

Si el jugador de los Pueblos Libres controla Umbar, la facción de los corsarios se retira de inmediato de la partida.

LOS SALVAJES DE LAS TIERRAS BRUNAS (DUNLENDINOS)

"Ni siquiera en medio millar de años han olvidado la afrenta […] Es un odio ancestral que Saruman ha avivado. Y son feroces cuando se les incita. No los detendrán las luces del alba ni las sombras del crepúsculo, hasta que hayan tomado prisionero a Théoden, o ellos mismos hayan sucumbido."

Los salvajes de las Tierras Brunas consideraban que los Señores de los Caballos de Rohan les habían usurpado la tierra que por derecho les correspondía, y a Saruman le resultó fácil aprovechar esta enemistad en beneficio propio. Si bien son firmes en su odio, los dunlendinos temen enormemente a sus enemigos y por ello no son muy fiables en combate.

CONDICIÓN PARA ENTRAR EN JUEGO

Los dunlendinos pueden entrar en juego si Saruman está en juego.

DESPLIEGUE INICIAL Y RECLUTAMIENTO

El jugador de la Sombra coloca dos figuras de dunlendinos en cada asentamiento de las Tierras Brunas que esté controlado por la Sombra cuando entren en juego.

Al usar una acción de Reclutamiento, el jugador de la Sombra coloca:

— Una figura de dunlendino en cada asentamiento de las Tierras Brunas controlado por la Sombra, o bien;

— Una figura de dunlendino en una región de Isengard o de Rohan que contenga un ejército de la Sombra, a menos que dicho ejército esté dentro de un baluarte asediado.

LÍMITE DE APILAMIENTO

Como máximo puede haber 3 figuras de dunlendinos en una región. Estas figuras no se contabilizan a efectos del límite normal de apilamiento de 10 unidades.

RESTRICCIONES

Las figuras de dunlendinos no son unidades de ejército de la Sombra. No obstante, pueden moverse junto con un ejército de la Sombra que esté en su misma región cuando ese ejército se mueva. Al moverse con un ejército de la Sombra, seguirán las reglas habituales.

Si se mueven sin un ejército de la Sombra (usando una carta de facción), no podrán atravesar fronteras infranqueables ni tampoco podrán entrar en una región con un ejército de los Pueblos Libres o un baluarte de los Pueblos Libres invicto (a menos que esté siendo asediado por el jugador de la Sombra).

CÓMO USAR LOS DUNLENDINOS

El uso de los dunlendinos se explica en las cartas de facción correspondientes. No obstante, como algunos efectos aparecen de forma resumida en las cartas, te los explicamos aquí en mayor detalle.

Dunlendinos sin un ejército

Si los dunlendinos se mueven solos (a resultas de una carta de facción), podrán moverse hasta dos regiones, dentro de las restricciones indicadas previamente, ya sea individualmente o todos juntos.

No podrán entrar en un baluarte asediado ni salir de él. Sin embargo, podrán entrar en una región donde un ejército de la Sombra esté asediando un baluarte de los Pueblos Libres.

Dunlendinos con un ejército

Los dunlendinos no forman un ejército de la Sombra por sí solos, pero si están en la misma región que un ejército de la Sombra, podrán moverse y atacar junto con ese ejército. De igual modo que sucede con los personajes, los dunlendinos con un ejército de la Sombra podrán avanzar con él y deberán retirarse con él, y si el ejército resulta eliminado por completo también resultarán eliminados ellos.

LLAMAR A LA BATALLA

Si hay dunlendinos en la misma región que un ejército de la Sombra y dicho ejército no está siendo asediado, el jugador de la Sombra puede decidir llamar los dunlendinos a la batalla en vez de usar una carta de combate. El efecto de la llamada a la batalla se explica con más detalle en cada carta.

ELIMINACIÓN

Si el jugador de los Pueblos Libres controla los dos asentamientos de las Tierras Brunas, la facción dunlendina se retira de inmediato de la partida.

LOS RETOÑOS DE ELLA-LARAÑA (ARAÑAS)

"Los retoños, bastardos de compañeros miserables de su propia progenie, que ella destinaba a morir, se esparcían por doquier de valle en valle, desde las Ephel Dúath hasta las colinas del Este, y hasta el Dol Guldur y las fortalezas del Bosque Negro. Pero ninguno podía rivalizar con Ella-Laraña la Grande, última hija de Ungoliant para tormento del desdichado mundo."

Ella-Laraña, la última descendiente de Ungoliant, casi pone fin a las esperanzas de los Pueblos Libres al capturar al portador del Anillo. Al mismo tiempo, la siniestra presencia de las arañas gigantes asoló muchos de los confines más recónditos de la Tierra Media, y su papel en la Guerra del Anillo podría haber sido muy distinto al que cuentan las crónicas…

CONDICIÓN PARA ENTRAR EN JUEGO

Las arañas pueden entrar en juego si la última posición conocida de la Comunidad no es Rivendel.

DESPLIEGUE INICIAL Y RECLUTAMIENTO

Cuando esta facción entra en juego, el jugador de la Sombra coloca una figura de araña en Dol Guldur y otra en Minas Morgul.

Al usar una acción de Reclutamiento, el jugador de la Sombra colocará una figura de araña en Dol Guldur y otra en Minas Morgul.

LÍMITE DE APILAMIENTO

Las arañas no tienen límite de apilamiento, a menos que la carta de facción "Grandes y horribles" esté en juego. Si dicha carta está en juego, las arañas que estén en un ejército de la Sombra contarán a efectos del límite de apilamiento de ese ejército.

RESTRICCIONES

Las figuras de araña no son unidades de ejército de la Sombra. Sin embargo, podrán moverse junto con un ejército de la Sombra que esté en su misma región cuando ese ejército se mueva. Al moverse con un ejército de la Sombra, seguirán las reglas habituales.

Al moverse sin un ejército de la Sombra (usando una carta de facción), no podrán entrar en una región con un ejército de los Pueblos Libres o con un asentamiento invicto de los Pueblos Libres (a menos que sea un baluarte asediado por el jugador de la Sombra).

CÓMO USAR LAS ARAÑAS

El uso de las arañas se explica en las cartas de facción correspondientes. No obstante, como algunos efectos aparecen de forma resumida en las cartas, te los explicamos aquí en mayor detalle.

Arañas sin un ejército

Cuando las arañas se muevan solas (a resultas de una carta de facción), podrán desplazarse hasta dos regiones, con las restricciones señaladas previamente, ya sea individualmente o en grupo.

No podrán entrar en un baluarte asediado ni abandonarlo. No obstante, podrán moverse a una región en la que un ejército de la Sombra esté asediando un baluarte de los Pueblos Libres.

Arañas con un ejército

Las arañas no constituyen un ejército por sí solas, pero si están en la misma región que un ejército de la Sombra, podrán moverse y atacar con ese ejército. De igual modo que sucede con los personajes, las arañas con un ejército de la Sombra podrán avanzar con él y deberán retirarse con él, y si el ejército resulta eliminado por completo también ellas resultarán eliminadas.

LLAMAR A LA BATALLA

Si hay arañas en la misma región que un ejército de la Sombra, el jugador de la Sombra puede decidir llamar las arañas a la batalla en vez de usar una carta de combate. El efecto de la llamada a la batalla se explica con más detalle en cada una de las cartas.

ELIMINACIÓN

Si en cualquier momento no queda ninguna figura de araña en juego, la facción de las arañas se retira de inmediato de la partida.

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

GUERREROS DE LA TIERRA MEDIA™

Diseño del juego: **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** y **FRANCESCO NEPITELLO**

Ilustraciones: **JOHN HOWE**

Dirección artística y diseño gráfico: **FABIO MAIORANA**

Figuras: **BOB NAISMITH**

Diseño de las figuras: **MATTEO MACCHI** y **BOB NAISMITH**

Fotografías: **CHRISTOPH CIANCI**

Producción: **ROBERTO DI MEGLIO** y **FABRIZIO ROLLA**

CRÈDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Traducción: **ORIOL GARCIA**

Adaptación gráfica: **BASCU**

Pruebas de juego: 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 y Chris Young.

Un agradecimiento especial a todos los amigos que aportaron sus opiniones y sugerencias durante todos los interminables meses de pruebas para esta expansión, incluyendo Rafael Brinner, Daniel Eppacher, Ira Fay, Steva Fields, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Ralf Schemmann, Andrew Poulter, Roy Wiseman y Chris Young.

Una mención especial para Kristofer Bengtsson y Kevin Chapman por las múltiples ideas que aportaron así como por su inestimable apoyo a la comunidad de jugadores de *Guerra del Anillo.* Algunas de las cartas de evento y de las ideas para cartas que se han incluido fueron propuestas por los propios jugadores, incluyendo "Lleva a alguien en quien puedas confiar" (Kristofer Bengtsson), "El camino del oeste" (Bruce Monson) y "Grandes criaturas aladas" (Rafael Brinner).

DEVIR

DEVIR IBERIA S.L.
Calle Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Un juego creado,
editado y distribuido por:
ARES GAMES SRL

ARES

www.aresgames.eu

Guerreros de la Tierra Media, Tierra Media, Guerra del Anillo, El hobbit, El Señor de los Anillos y todos los personajes, objetos, eventos y lugares que aparecen en ellos son marcas comerciales registradas de The Saul Zaentz Company que opera bajo la denominación comercial de Middle-earth Enterprises y que se utilizan bajo licencia de Sophisticated Games Ltd y sus respectivos licenciatarios. Guerra del Anillo © 2012, 2016 Ares Games Srl. © 2012, 2016 Sophisticated Games Ltd.

SOPHISTICATED GAMES

Atención: no apto para niños pequeños ya que contiene piezas pequeñas que podrían ingerirse. Fabricado en China. Conserva esta información para posibles consultas..

Version 1.0