GUERRA DO ANEL

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

Segunda Edição

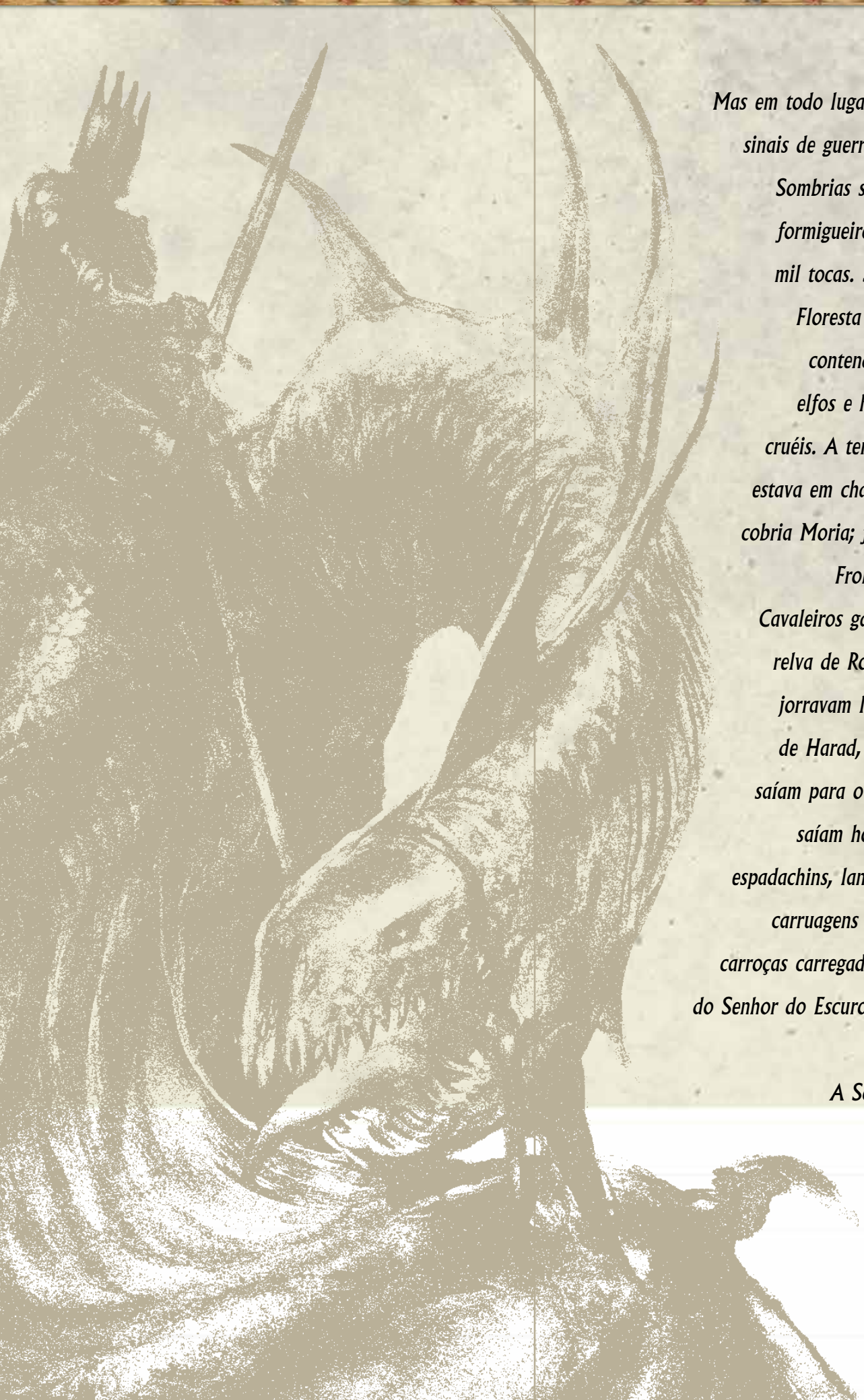


UM JOGO DE

ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI &
FRANCESCO NEPITELLO

ARES

dwii



Mas em todo lugar que olhava, via sinais de guerra. As Montanhas Sombrias se agitavam como formigueiros: orcs saíam de mil tocas. Sob os galhos da Floresta das Trevas havia contendas mortais entre elfos e homens e animais cruéis. A terra dos beornings estava em chamas; uma nuvem cobria Moria; fumaça subia das Fronteiras de Lórien. Cavaleiros galopavam sobre a relva de Rohan; de Isengard jorravam lobos. Dos portos de Harad, navios de guerra saíam para o mar; e do Oeste saíam homens sem parar: espadachins, lanceiros, arqueiros, carruagens levando líderes e carroças carregadas. Todo o poder do Senhor do Escuro estava em ação.

A Sociedade do Anel
De J.R.R. Tolkien
Livro II,
Capítulo 10

CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO

Bem vindo ao jogo de estratégia *Guerra do Anel*. *Guerra do Anel* é um jogo para dois a quatro jogadores baseado na série *O Senhor dos Aneis*™ de J.R.R. Tolkien.

Os jogadores tomam parte na luta entre os exércitos dos Povos Livres e os heroicos Companheiros da Sociedade do Anel contra as hordas da Sombra e os poderosos Vassalos do Senhor do Escuro.

Numa partida de dois jogadores, um dos oponentes liderará os Povos Livres ou os exércitos da Sombra, enquanto que nos casos de três ou quatro jogadores, eles se organizam em duas equipes, cada uma das equipes controla uma das fações.

Em *Guerra do Anel*, o jogador que controla a Sombra tenta usar seu poderio militar superior para conquistar a Terra-Média.

Sob seu comando se reunirão as legiões de orcs e trolls de Sauron, as forças do mago Saruman e as hordas de Sulistas e Orientais, com o objetivo de cobrir o Oeste de trevas.

Contra esse assalto furioso, o jogador dos Povos Livres guia a aliança de Elfos, Anões, os cavaleiros de Rohan, homens de Gondor e homens do Norte, uma união frágil que tenta defender os últimos reinos livres da Terra-Média e ganhar um tempo precioso para permitir a realização da demanda dos Portadores do Anel.

Enquanto os exércitos se enfrentam, os nove Companheiros da Sociedade do Anel viajam em direção ao centro dos domínios do Senhor do Escuro, a Montanha da Perdição, para destruir o Um Anel na Montanha de Fogo.

Controlada pelo jogador dos Povos Livres, a Sociedade do Anel é a única chance de vitória, pois as forças militares da Sombra serão subjugadas junto com seu mestre, se o Anel for destruído. Mas a demanda é cheia de perigos ainda maiores, pois a escuridão se espalha sobre a Terra-Média...

No fim, um dos lados sairá vitorioso.

Se a Sombra conquistar um número suficiente de Cidades e Fortalezas inimigas, ou se os Portadores do Anel falharem e forem corrompidos, a Escuridão triunfará.

Se a Sociedade for bem sucedida e conseguir destruir o Anel antes de isso acontecer, ou os exército dos Povos Livres conseguirem virar a mesa e conquistar Fortalezas de seus inimigos, veremos a queda do Senhor do Escuro

NÚMERO DE JOGADORES

Guerra do Anel é um jogo para 2 a 4 participantes. As forças envolvidas no conflito são divididas em dois lados: os Povos Livres e a Sombra. Se a partida tiver três participantes, um deles controlará os Povos Livres e os outros dois dividirão a tarefa de controlar a Sombra. Quando houver quatro participantes, eles dividirão igualmente as forças dos dois lados.

Lembre-se que as regras que veremos a seguir se referem a partidas com dois jogadores. Para jogos com mais participantes, veja o capítulo XI, *Regras Para Mais de Dois Jogadores* (pág. 45).

NOTAS SOBRE A 2ª EDIÇÃO

Esta nova edição do jogo traz algumas mudanças sutis, mas importantes. Por esta razão, recomendamos uma leitura cuidadosa das regras, mesmo no caso de jogadores experientes. As principais mudanças são resumidas a seguir para o benefício dos jogadores que já conhecem a edição anterior.

— **Habilidades de Personagem:** Gandalf, o Cinzento, Gollum, Meriadoc Brandebuque, Prergrin Túk e o Rei dos Bruxos agora têm habilidades especiais modificadas (v. suas Cartas de Personagem). É especialmente importante estar a par nas mudanças feitas em Gandalf, o Cinzento (habilidade Guia) e no Rei dos Bruxos (pré-requisitos para Alistamento e a habilidade Feiticeiro).

— **Cartas de Evento:** Muitas Cartas de Evento foram revisadas com o objetivo de aumentar sua efetividade ou simplificar seu uso. As cartas Entes de Fangorn, Trilhas do Woses, A Ùltima Batalha tiveram seus efeitos modificados.

— **Preparação dos Exércitos:** A preparação dos Anões foi modificada (v. pág. 16).

— **Dados de Ação:** O jogador da Sombra tem de alocar no mínimo um Dado de Ação para a Busca se o jogador dos Povos Livres tiver colocado pelo menos um Dado de Ação no Quadro de Busca no turno anterior (v. págs. 18 e 19).

— **Uso das Cartas de Combate:** Cartas de Combate são escolhidas e jogadas usando uma sequência modificada (v. pág. 29).

— **A Busca:** Existe uma nova sequência para a resolução da Busca para melhorar a aplicação de Cartas de Evento e Habilidades Especiais (v. págs. 41 e 42).

— **Entrar em Mordor:** Para entrar em Mordor é agora suficiente que os Portadores do Anel estejam em Minas Morgul ou Morannon, sem a necessidade de tornar pública a Sociedade. Como consequência disso, a Sociedade pode entrar em Mordor mesmo que ela não esteja Escondida (v. pág. 43).



CAPÍTULO II: COMPONENTES DO JOGO

LISTA DE COMPONENTES

Dentro da caixa de *Guerra do Anel* você encontrará os seguintes componentes.

- Este livro de regras
- 2 Auxílios ao Jogador
- 1 Tabuleiro composto de duas partes dobráveis
- 6 Dados de Ação dos Povos Livres
- 10 Dados de Ação da Sombra
- 5 Dados de Combate de seis lados
- 10 Cartas de Companheiro (Personagens dos Povos Livres)
- 1 Carta Gollum
- 3 Cartas de Vassalo (Personagens da Sombra)
- 96 Cartas de Evento (divididas em qautro maços de 24 cartas cada)
- 205 miniaturas de plástico que representam os exércitos e Personagens da *Guerra do Anel*:
  - 90 miniaturas vermelhas que representam as unidades de Exército da Sombra
  - 75 miniaturas azuis que representam as unidades de Exército dos Povos Livres.
  - 20 miniaturas cinzas que presentam Líderes dos Povos Livres e 8 miniaturas que representam os Nazgûl
  - 8 miniaturas prateadas que representam os Portadores do Anel (Frodo e Sam) e seus Companheiros
  - 3 miniaturas prateadas que representam os Vassalos da Sombra
  - 1 miniatura prateada que representa Gollum
- 76 Marcadores de papelão:
  - 24 Peças de Busca (16 Peças de Busca Normais e 8 Peças de Busca Especiais)
  - 6 Marcadores de Exército
  - 3 Marcacdores de Aneis Élficos
  - 1 Marcador de Corrupção
  - 7 Marcadores de Companheiro
  - 1 Marcador Aragorn, Herdeiro de Isildur
  - 1 Marcador Gandalf, o Branco
  - 1 Marcador de Progresso da Sociedade
  - 8 Marcadores Políticos
  - 20 Marcadores de Controle de Colônias
  - 2 Marcadores de Pontos de Vitória
  - 2 Insígnas de Jogador Principal (usadas em jogos com 3 ou 4 participantes)

VISÃO GERAL DOS COMPONENTES



Este livro



2 Auxílios ao Jogador



1 Tabuleiro composto de duas partes dobráveis



76 Marcadores de papelão



205 miniaturas de plástico que representam os exércitos e Personagens da *Guerra do Anel*



6 Dados de
Ação dos Povos Livres



10 Dados de
Ação da Sombra



5 Dados de Combate
de seis lados



10 Cartas de Companheiro (Personagens dos Povos Livres)



1 Carta Gollum



3 Cartas de Vassalo
(Personagens da Sombra)



6 Cartas de Evento
(divididas em quatro
maços de 24 cartas cada)

VISÃO GERAL DOS MARCADORES

Peças de Busca (24)


Normal


Especial (Sociedade)


Especial (Sombra)


Verso

Marcadores de Exército (6)


Povos Livres (Frente)


Povos Livres (verso)


Sombra (Frente)


Sombra (verso)

Marcadores de Aneis Élficos (3)


Frente


Verso

Marcador de Corrupção (1)


Frente/Verso

Marcadores de Companheiro & Personagem (9)


Frente


Verso

Marcador de Progresso da Sociedader (1)


Frente


Verso

Marcadores Políticos (8)


Povos Livres (Frente)


Povos Livres (Verso)


Sombra (Frente)


Sombra (Verso)

Marcadores de Controle de Colônia (20)


Povos Livres


Sombra

Marcadores de Pontos de Vitória (2)


Povos Livres


Sombra

Insígnia de Jogador Principal (2)


Povos Livres


Sombra

MINIATURAS DE PLÁSTICO

Vassalos


Saruman


Rei dos Bruxos


Boca de Sauron

Espectros do Anel (8)


Nazgûl

Isengard (18)


Regular (12)


Elite (6)

Sauron (42)


Regular (36)


Elite (6)

Sulistas e Orientais (30)


Regular (24)


Elite (6)

A Sociedade do Anel


Portadores do Anel


Gollum

Companheiros


Boromir


Gandalf


Gimli


Legolas

Companheiros


Meriadoc


Peregrin


Passolargo/ Aragorn

Anões (14)


Regular (5)


Elite (5)


Líder (4)

Elfos (19)


Regular (5)


Elite (10)


Líder (4)

Gondor (24)


Regular (15)


Elite (5)


Líder (4)

O Norte (19)


Regular (10)


Elite (5)


Líder (4)

Rohan (19)


Regular (10)


Elite (5)


Líder (4)

PEÇAS DO JOGO

FIGURAS

Os Exércitos que lutam pela Terra-Média, e os heróis e monstros que os lideram são representados no jogo por figuras de plástico.

Exércitos

O grosso das forças armadas de uma Nação é representado por **unidades de Exército**.

As unidades de Exército de uma Nação são divididas em **unidades Regulares** e **unidades de Elite**. A primeira categoria representa uma força de combate de guerreiros medianos e a segunda um conjunto de combatentes escolhidos ou monstros poderosos.

Uma unidade de exército corresponde a um número variável de guerreiros, desde algumas centenas de guerreiros experientes até milhares de Orcs. Em termos de jogo, todas as unidades de um tipo (Regular ou de Elite) têm as mesmas capacidades que qualquer outra do mesmo tipo, independente da Nação a que elas pertencem.

Todas as unidades de Exército dentro de uma região e controladas pelo mesmo jogador são consideradas um grupo e são chamadas de **Exército**.

Um Exército pode ser composto de no máximo **dez unidades**, ou **cinco unidades** se o Exército estiver dentro de uma Fortaleza sitiada.

LÍDERES DOS POVOS LIVRES

Os capitães e chefes que lideram os Exércitos dos Povos livres são representados por **figuras de Líder**.

Os Líderes são incapazes de se movimentar por si só e têm sempre que ser parte de um Exército aliado. Se, a qualquer momento, houver um Líder sobre o mapa sem um Exército, ele deverá ser imediatamente removido.

A presença de um Líder em um Exército dá uma vantagem em combate e aumenta a capacidade de movimentação. Não existe limite para o número de Líderes que pode haver no mesmo Exército. Líderes dos Povos Livres, independente de sua nacionalidade, podem liderar Exércitos compostos de unidades de qualquer Nação dos Povos Livres.

Um Líder não é considerado uma unidade de Exército e não pode ser considerado uma baixa e sua presença não aumenta a Força de Combate de um Exército (v. pág. 28).

Nazgûl

Os **Nazgûl**, também conhecidos como Espectros do Anel, agem como Líderes para os Exércitos da Sombra e cada um deles é representado por uma figura diferente montada numa besta alada.

As regras dos Líderes dos Povos Livres também se aplicam aos Nazgûl com as seguintes exceções:

— Os Nazgûl não são obrigados a fazer parte de um Exército aliado e podem se movimentar por conta própria, voando para qualquer região (mesmo aquelas que contêm unidades dos Povos Livres) do tabuleiro com um único movimento.

Exceção: um Nazgûl movendo-se sem um Exército não pode ser colocado sozinho numa Fortaleza controlada pelo inimigo.

— Os Nazgûl não são afetados pela presença de um Exército inimigo na mesma região.

PERSONAGENS

Os principais heróis da história e seus principais antagonistas são representados pelas figuras de **Personagem**.

Personagens são personalidades com habilidades superiores às dos Líderes. Os Personagens que pertencem aos Povos Livres são chamados de **Companheiros**, enquanto que os Personagens da Sombra são chamados de **Vassalos**.

Cada ´Personagem é representado por uma figura e uma Carta de Personagem que descreve em detalhes suas habilidades especiais. Os jogadores deveriam ler cuidadosamente todas as Cartas de Personagem antes de começar o jogo.

Em termos de jogo, os Personagens agem de maneira muito parecida com a dos Líderes, mas não estão sujeitos às mesmas restrições e podem se movimentar sobre o tabuleiro sozinhos, ignorando a presença de Exércitos inimigos.

Companheiros: Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (como Passolargo) Meriadoc, Peregrin e Gandalf, o Cinzento, começam o jogo como Companheiros de Frodo e Sam (os **Portadores do Anel**) e membros da Sociedade do Anel. À medida que o jogo se desenvolve, eles podem abandonar a Sociedade para ajudar a levantar as Nações dos Povos Livres e agir como Líderes para os exércitos dos Povos Livres.

Sob certas condições (conforme está descrito em suas Cartas de Personagem), Passolargo e Gandalf, o Cinzento, podem ser substituídos por suas encarnações mais poderosas: **Aragorn, Herdeiro de Isildur** e **Gandalf, o Branco**.



Marcador de Aragorn, herdeiro de Isildur



Marcador de Gandalf, o Branco

Quando isto acontecer, coloque o marcador apropriado sob a figura do Personagem para lembrar seu novo status.

Vassalos: Os servos mais proeminentes do Senhor do Escuro — Saruman, o Rei dos Bruxos e a Boca de Sauron — não estão em jogo no início da partida. Eles entram em jogo mais tarde, de acordo com as condições especificadas em suas Cartas de Personagem.

Gollum: Gollum é um personagem incomum. Gollum está sempre seguindo a Sociedade do Anel e se torna o Guia da Sociedade se os Portadores do Anel ficarem sós. Quando isto acontece, você pode colocar a figura de Gollum junto com a figura dos Portadores do Anel como um lembrete de sua presença. Os efeitos das ações de Gollum são representados no jogo pela sua Carta de Personagem e por algumas Cartas de Evento.

O TABULEIRO DO JOGO

O tabuleiro do jogo é uma imagem da parte Oeste da Terra-Média no início da Terceira Era. Além da área de jogo propriamente dita, o tabuleiro também traz diversos espaços e quadros que servem para ajudar os jogadores a manterem um registro de vários elementos e componentes do jogo.

O diagrama do tabuleiro (v. págs. 12 e 13) identifica suas várias partes e mostra os espaços onde muitos dos componentes necessários no início do jogo são colocados durante a preparação.

NAÇÕES




Anões
(marrom)


Elfos
(verde claro)


Gondor
(azul escuro)


O Norte
(azul claro)


Rohan
(verde escuro)


Isengard
(amarelo)


Sauron
(vermelho)


Sulistas e Orientais
(laranja)

EXEMPLOS DO MAPA



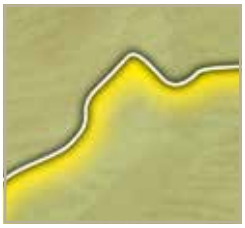
A linha branca é a Fronteira normal entre duas regiões.



Um rio entre duas linhas brancas é também um estilo comum de Fronteira entre duas regiões, que funciona como uma Fronteira normal.



Uma linha preta grossa representa uma Fronteira montanhosa que não pode ser transposta.



Uma linha colorida ao longo de uma Fronteira indica a Fronteira de uma Nação.



Quando duas Nações são vizinhas, duas linhas coloridas correm lado a lado separadas por uma Fronteira branca



As áreas marítimas não são regiões e não podem ser atravessadas. As regiões ao longo da grande área marítima do lado esquerdo do tabuleiro são chamadas de **regiões costeiras**.



Letras maiores no nome de uma região indicam que a região tem uma Cidade ou uma Fortaleza.

REGIÕES

A parte principal do tabuleiro traz uma imagem da parte Oeste da Terra-Média no início da Terceira Era. O mapa é dividido em territórios chamados de regiões. Cada região é identificada por um nome, que normalmente se refere a um lugar digno de nota ou a toda uma área geográfica (como Minas Tirith ou Cardolan). As regiões são usadas para regular o movimento, o combate e a colocação de todas as figuras plásticas.

As regiões são normalmente separadas por linhas brancas ou por um rio entre linhas brancas.

Uma Fronteira preta grossa indica um terreno intransponível que não pode ser atravessado, normalmente uma cadeia montanhosa alta. Se a Fronteira entre duas regiões é completamente dividida por uma dessas linhas, as duas regiões não são consideradas adjacentes.

Algumas áreas do tabuleiro são completamente azuis, cercadas por uma linha preta ou por uma linha branca. Estas áreas são mares ou lagos. Um mar ou lago não é uma região e não pode ser cruzada nem é possível entrar nela.

Regiões Livres

As regras e as Cartas de Evento se referem muitas vezes a uma **região livre**. Uma região está livre para um jogador quando ela não contém um Exército inimigo e/ou uma Colônia controlada pelo inimigo. Uma região que contém uma Fortaleza controlada pelo inimigo está livre para um jogador quando a Fortaleza está sendo sitiada por um Exército daquele jogador.

NAÇÕES

Diversas regiões são agrupadas e identificadas como Nações por suas Fronteiras coloridas (v. o diagrama na pág. 9). Algumas nações são compostas de diversos grupos de regiões independentes, divididos e distantes uns dos outros.

FORTIFICAÇÕES E COLÔNIAS

Uma região pode estar vazia ou conter uma Fortificação ou um dos três tipos de **Colônia** (Vila, Cidade ou Fortaleza).

Fortificaçãoes

Uma fortificação numa região oferece posições facilmente defensáveis como, por exemplo, uma ruína, um forte ou um vau cruzando um rio. Existem duas fortificações no mapa: nas regiões de Osgiliath e os Vaus de Isen.



Fortificação

Colônias

Colônias representam lugares que são vitais para a economia e defesa de uma Nação. Uma região que contém uma Colônia traz diversas vantagens para o jogador que a controla.

Vilas representam áreas habitadas que permitem o recrutamento de tropas de uma Nação específica. A presença de uma Vila é mostrada no tabuleiro através de um símbolo da Nação apropriada.



Vila dos Povos Livres



Vila da Sombra

Cidades representam centros urbanos maiores e também podem ser usados para recrutar tropas. Elas também oferecem uma vantagem em combate para as tropas defensoras.



Cidade dos Povos Livres



Cidade da Sombra

Fortalezas representam praças-fortes, lares élficos e as maiores capitais da Terra-Média. Tropas podem ser recrutadas em Fortalezas e os defensores levam uma grande vantagem nas batalhas.

> **Nota:** Cada Fortaleza do tabuleiro tem um Quadro de Fortaleza com o mesmo desenho (ou com um desenho genérico no caso de Fortalezas da Sombra).



Fortaleza dos Povos Livres



Fortaleza da Sombra

As Cidades e Fortalezas da Terra-Média dão pontos de vitória a um jogador que as captura do inimigo (v. pág. 32).

Tanto nas Cidades quanto nas Fortalezas, a cor da moldura indica qual jogador a controla inicialmente (vermelho para a Sombra e azul para os Povos Livres). O ícone no canto superior indica a que Nação a Cidade ou Fortaleza pertence.

O símbolo † é um lembrete de que o controle daquela região vale 1 Ponto de Vitória para o oponente. O símbolo †† numa Fortaleza é um lembrete de que o controle daquela Fortaleza vale 2 Pontos de Vitória para o oponente.

QUADROS E REGISTROS

Além das regiões da Terra-Média, o tabuleiro também contém diversos quadros e registros usados durante o jogo para guardar informações sobre diferentes atividades. Entre estas áreas incluem-se:

— **Indicador de Avanço da Sociedade** para manter um registro do avanço da Sociedade e da Corrupção dos Portadores do Anel.

— **Quadro de Busca Pelo Anel** (também chamado de Quadro de Busca), para mostrar os dados que o jogador da Sombra alocou para buscar a Sociedade e para manter um registro do número de vezes que a Sociedade se move durante um turno.

— **Indicador Político** para guardar a informação de quais Nações da Terra-Média estão "Em Guerra".

— **Quadro do Guia da Sociedade** (também chamado de Quadro da Sociedade) para manter as figuras e marcadores dos Companheiros que compõem a Sociedade.

— **Quadro dos Aneis Élficos** para armazenar os marcadores dos Aneis Élficos.

— **Quadros dos Baralhos de Eventos** para armazenar os quatro baralhos de Cartas de Eventos

— **Quadros de Fortalezas** para armazenar s unidades de Exército envolvidas num cerco.

— **Depósitos de Exércitos** para manter as figuras quando não existe espaço suficiente na região.

— **Registro de Pontos de Vitória** para manter uma contagem das conquistas de cada jogador.

TABULEIRO

1
Quadro de Cartas de Evento de Personagem dos Povos Livres

2
Quadro de Cartas de Evento de Estratégia dos Povos Livres

3
Quadro dos Anéis Élficos (controlado pelo jogador dos Povos Livres)

4
Depósitos de Exércitos

5 **5**
Quadros de Fortalezas

6
Quadro de Busca

7
Registro de Pontos de Vitória

8
Quadro dos Anéis Élficos (controlado pelo Jogador da Sombra)





9
Indicador de Avanço da Sociedade

10
Quadro da Sociedade do Anel

11
Quadro do Guia da Sociedade

12
Indicador Político

13
Trilha de Mordor

14
Quadro de Cartas de Evento de Personagem da Sombra

15
Quadro de Cartas de Evento de Estratégia da Sombra

CAPÍTULO III: PREPARAÇÃO DO JOGO

Antes de começar a jogar, é necessário decidir quem jogará com os Povos Livres e quem jogará com a Sombra.

Depois, prepare o jogo percorrendo os seguintes passos:

PASSO 1
Coloque o tabuleiro sobre uma superfície adequada, se possível grande o suficiente para haver espaço ao longo das bordas do tabuleiro (para colocar as cartas descartadas e as peças eliminadas e jogar os dados).

PASSO 2
Coloque a figuras dos Portadores do Anel em Valfenda, seu lugar no início do jogo.

PASSO 3
Coloque o Marcador de Progresso da Sociedade na casa 0 do Indicador de Avanço da Sociedade, com o lado "Escondido" para cima. O Marcador de Corrupção também é colocado na casa 0 do Indicador de Avanço da Sociedade.

PASSO 4
Coloque todas as cartas de Companheiro no espaço que corresponde ao Guia no Quadro da Sociedade, com a Carta de Personagem **Gandalf, o Cinzento**, no topo da pilha, pois ele é o primeiro Guia da Sociedade. Separe as cartas de **Aragorn, Herdeiro de Isildur**, **Gandalf, o Branco**, e **Gollum** para serem usadas mais tarde.

PASSO 5
Coloque todas as figuras dos Companheiros e seus marcadores no Quadro da Sociedade do Anel. Separe a figura do **Gollum** para ser usada mais tarde.

PASSO 6
Coloque os três marcadores dos Aneis Élficos no Quadro dos Aneis Élficos dos Povos Livres no tabuleiro com o lado "Anel" para cima.

PASSO 7
Separe as Cartas de todos os Vassalos da Sombra (Rei dos Bruxos, Saruman e a Boca de Sauron) e as figuras correspondentes para uso posterior.

PASSO 8
Separe as Cartas de Evento dos Povos Livres e da Sombra em dois maços, Personagem e Estratégia, de acordo com o verso de cada carta, depois embara-lhe-os separadamente e coloque-os nas áreas correspondentes do tabuleiro.

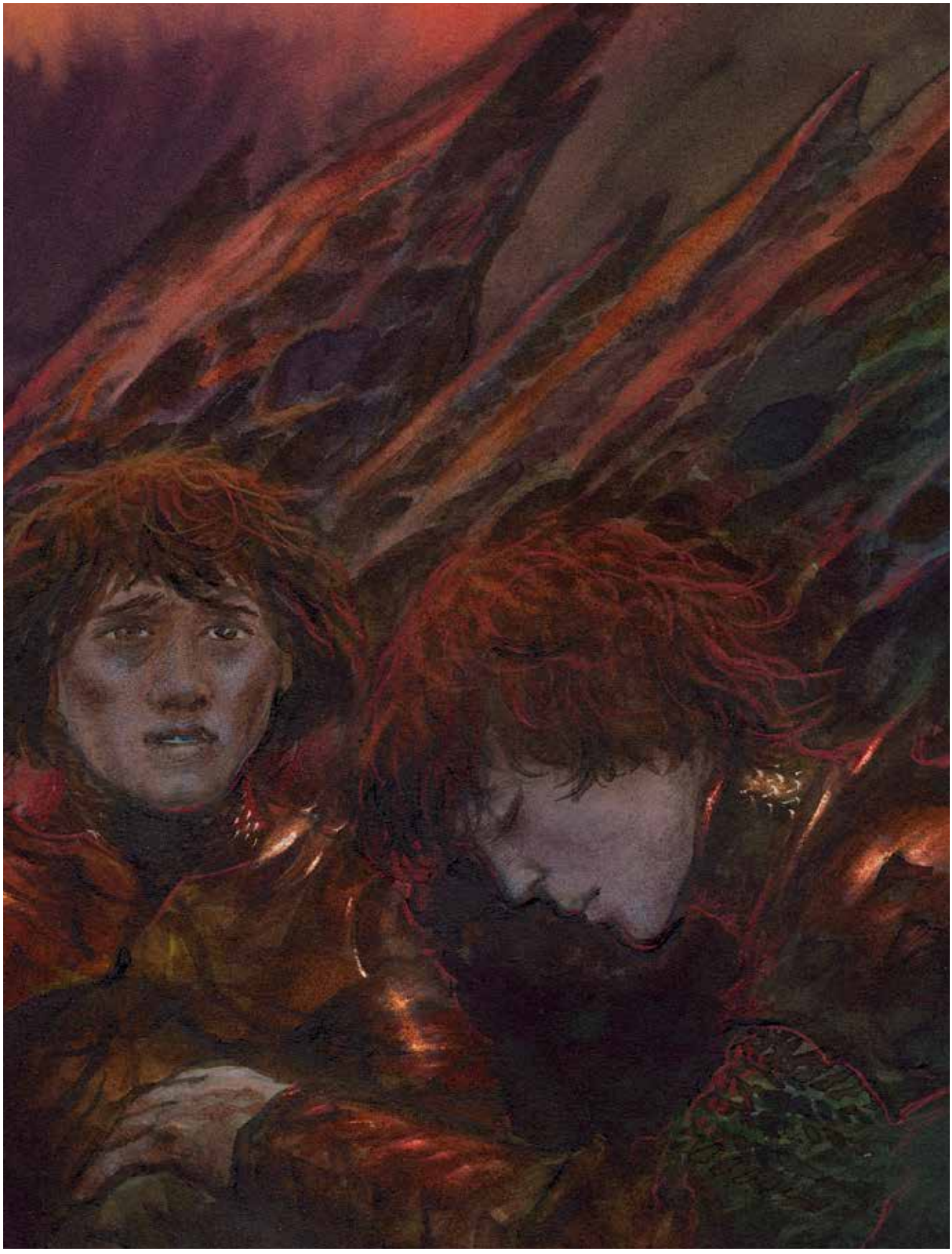
PASSO 9
Coloque as Peças de Busca Normais (bege) numa xícara ou algum outro recipiente opaco: Esta é a Reserva da Busca. Separe as Peças de Busca Especiais (azuis e verdes) para uso posterior.

PASSO 10
Dê sete Dados de Ação da Sombra (vermelhos) para o Jogador da Sombra e quatro Dados de Ação dos Povos Livres (azuis) para o jogador dos Povos Livres. Coloque de lado os Dados de Ação restantes para uso posterior. Separe os cinco Dados de Combate.

PASSO 11
Coloque o Marcador Político de cada Nação dos Povos Livres em sua posição inicial no Indicador Político. Todos os Marcadores Políticos das Nações dos Povos Livres, com exceção dos marcadores dos Elfos, são colocados com o lado "Passivo" para cima. Os Marcadores Políticos dos Elfos e de todas as Nações do Exército da Sombra são colocados com o lado "Ativo" para cima. Como se vê pelos símbolos existentes no Indicador, devemos colocar os Marcadores Políticos das Nações de Rohan, do Norte, dos Elfos e dos Anões na casa de cima, os Marcadores Políticos de Gondor e dos Sulistas/Orientais na segunda casa a partir do topo e, por último, colocar os Marcadores Políticos de Sauron e Isengard na terceira casa a partir do alto — imediatamente acima da casa "Em Guerra".

PASSO 12
Separe as figuras de plástico de acordo com a cor e o tipo e siga o diagrama Organização dos Exércitos nas págs. 16 e 17 para posicionar os Líderes e as unidades dos Exércitos de cada Nação. Coloque de lado as figuras restantes para usar como reforços, tomando cuidado para não misturá-las com as peças eliminadas à medida que o jogo prossegue. Separe os Marcadores de Exército para uso posterior.

Mantenha os componentes restantes na caixa, eles serão usados mais tarde.



ORGANIZAÇÃO DOS EXÉRCITOS

Anões

1 **Erebor:**
1 Regular, 2 Elite, 1 Líder.

2 **Ered Luin:**
1 Regular.

3 **Colinas de Ferro:**
1 Regular.

Reforços:
2 Regular, 3 Elite, 3 Líder.

Elfos

4 **Portos Cinzentos:**
1 Regular, 1 Elite, 1 Líder.

5 **Valfenda:**
2 Elite, 1 Líder.

6 **Reino da Floresta:**
1 Regular, 1 Elite, 1 Líder.

7 **Lórien:**
1 Regular, 2 Elite, 1 Líder.

Reforços:
2 Regular, 4 Elite.

Gondor

8 **Minas Tirith:**
3 Regular, 1 Elite, 1 Líder.

9 **Dol Amroth:**
3 Regular.

10 **Osgiliath:**
2 Regular.

11 **Pelargir:**
1 Regular.

Reforços:
6 Regular, 4 Elite, 3 Líder.

O Norte

12 **Bri:**
1 Regular.

13 **Carrocha:**
1 Regular.

14 **Valle:**
1 Regular, 1 Líder.

15 **Colinas do Norte:**
1 Elite.

16 **O Condado:**
1 Regular.

Reforços:
6 Regular, 4 Elite, 3 Líder.

Rohan

17 **Edoras:**
1 Regular, 1 Elite.

18 **Vaus do Isen:**
2 Regular, 1 Líder.

19 **Abismo de Helm:**
1 Regular.

Reforços:
6 Regular, 4 Elite, 3 Líder.





Isengard

Orthanc: 1
4 Regular, 1 Elite.

Terra Parda do Norte: 2
1 Regular.

Terra Parda do Sul: 3
1 Regular.

Reforços:
6 Regular, 5 Elite.

Sauron

Barad-Dûr: 4
4 Regular, 1 Elite, 1 Nazgûl.

Dol Guldur: 5
5 Regular, 1 Elite, 1 Nazgûl.

Gorgoroth: 6
3 Regular.

Minas Morgul: 7
5 Regular, 1 Nazgûl.

Moria: 8
2 Regular.

Monte Gundabad: 9
2 Regular.

Nurn: 10
2 Regular.

Morannon: 11
5 Regular, 1 Nazgûl.

Reforços:
8 Regular, 4 Elite, 4 Nazgûl.

Sulistas & Orientais

Extremo Harad: 12
3 Regular, 1 Elite.

Harad Próximo: 13
3 Regular, 1 Elite.

Rhûn do Norte: 14
2 Regular.

Rhûn do Sul: 15
3 Regular, 1 Elite.

Umbar: 16
3 Regular.

Reforços:
10 Regular, 3 Elite.

CAPÍTULO IV

O TURNO DE JOGO

Guerra do Anel é disputado numa série de **turnos**, até que um dos jogadores vença o jogo. Cada turno é dividido em seis **fases**.

RESUMO DO TURNO

As fases do turno são:

Fase 1) Recuperar os Dados de Ação e Comprar Cartas de Evento

Cada jogador recupera os Dados de Ação que usou no turno anterior, mais os dados que foram adicionados à Parada de Dados de Ação, menos os dados que foram retirados da parada.

Depois, cada jogador compra 2 cartas de cada um de seus respectivos Baralhos de Eventos.

Fase 2) Fase da Sociedade

O jogador dos Povos Livres pode nesse momento *tornar pública* a posição da Sociedade.

Se a Sociedade for tornada pública em uma Cidade ou Fortaleza de uma Nação dos Povos Livres, aquela Nação é **ativada** (se o marcador da Nação no Indicador Político estiver com o lado "Passivo" para cima, vire o marcador de modo a deixar o lado "Ativo" para cima) e os Portadores do Anel podem ser **curados**.

Além disso, durante esta fase, o jogador dos Povos Livres pode mudar o Guia da Sociedade.

Fase 3) Alocação Para Busca

O jogador da Sombra pode agora colocar alguns Dados de Ação no **Quadro de Busca** que existe no tabuleiro. O jogador da Sombra tem de colocar pelo menos um dado de Ação se o jogador dos Povos Livres tiver recuperado pelo menos 1 dado do Quadro de Busca durante a Fase 1. Ele pode alocar um número de dados menor ou igual ao número de Companheiros que continuam na Sociedade. *Estes dados não são jogados durante a fase Jogada de Ação a seguir.*

Fase 4) Jogada de Ação

Os jogadores rolam seus Dados de Ação (exceto os dados que já se encontram no Quadro de Busca). Depois o jogador da Sombra apanha todos os dados cujo resultado foi o "Olho" e os coloca no Quadro de Busca.

Fase 5) Resolução de Ações

Esta é a principal fase do jogo *Guerra do Anel*.

É durante esta fase que os jogadores utilizam os resultados dos Dados de Ação para movimentar seus Personagens e Exércitos no tabuleiro, ou para realizar outras ações importantes.

Os resultados dos Dados de Ação ditam as ações que os jogadores podem realizar durante esta fase. Começando com o jogador dos Povos Livres, os dois jogadores alternam suas ações, cada um deles realizando uma ação ao escolher e retirar um de seus resultados disponíveis (v. também, o parágrafo *Utilização dos Dados de Ação*, na pág. 19).

Toda vez que o jogador dos Povos Livres usa um Dado de Ação para mover a Sociedade, ele coloca aquele dado no Quadro de Busca depois de completar a ação. Todos os outros dados usados são colocados de lado até o próximo turno.

O uso de cada Dado de Ação é descrito com mais detalhes adiante.

Fase 6) Verificação de Vitória

Os jogadores verificam se algum deles obteve as Condições de Vitória Militar. Se não, tem início mais um turno de jogo.

Quando todas as atividades exigidas pelas diferentes fases foram realizadas o turno termina e um novo turno tem início (a menos que um dos jogadores tenha conseguido as Condições de Vitória, caso em que o jogo termina).

OS DADOS DE AÇÃO

Os Dados de Ação desempenham um papel fundamental no jogo, pois eles ditam as opções disponíveis para cada jogador durante o turno.

Estes dados têm ícones especiais em suas faces e cada ícone representa um conjunto de ações do qual o jogador pode escolher uma. Os diferentes números e tipos de ícones que aparecem nos Dados de Ação dos Povos Livres e da Sombra refletem as diferentes atitudes dos dois lados que lutam na *Guerra do Anel*.

A tabela *Ícones dos Dados de Ação*, na página a seguir, mostra o significado destes ícones.

> Lembre-se que os Dados de Ação dos Povos Livres têm duas faces com a ação "Personagem", e que nestes dados a Ação "Exército" só aparece numa face combinada com a Ação "Alistamento"

PARADA DE DADOS DE AÇÃO

O número total de Dados de Ação usados por um jogador num turno é chamado de **parada de dados**.

O jogador da Sombra começa o jogo com sete dados em sua parada, mas pode ganhar dados adicionais durante o desenrolar do jogo, até um máximo de dez. Estes Dados de Ação adicionais entram em jogo quando o jogador da Sombra coloca seus Vassalos em jogo (um dado para **Saruman**, um para o **Rei dos Bruxos** e um para a **Boca de Sauron**).

O jogador dos Povos Livres começa com quatro dados em sua parada.

ÍCONES DOS DADOS DE AÇÃO

Povos Livres


Ação Personagem*


Ação Exército*


Ação Alistamento


Ação Evento


Ação Alistamento/ Exército


Desígnio do Oeste
Ações Especiais

Sombra


Ação Personagem*


Ação Exército*


Ação Alistamento


Ação Evento


Ação Alistamento/ Exército


Olho
Ações Especiais

*Nota: Os Dados de Ação dos Povos Livres têm o ícone Ação Personagem em duas de suas faces. Nestes dados, o ícone Ação Exército aparece numa das faces combinado com o ícone Ação Alistamento.

Do mesmo modo que a Sombra, ele também pode ganhar dados adicionais no decorrer do jogo. O jogador dos Povos Livres adiciona um dado a sua parada quando **Aragorn, Herdeiro de Isildur** entra em jogo e outro quando **Gandalf, o Branco**, aparece.

Tanto o jogador dos Povos Livres quanto o da Sombra perde o dado se o personagem correspondente for eliminado.

Quando um jogador ganha ou perde um Dado de Ação, o ganho ou a perda se torna efetivo no turno seguinte: o dado é adicionado ou removido da parada durante a fase *Recuperar os Dados de Ação e Comprar Cartas de Evento* do turno seguinte.

ALOCAÇÃO PARA BUSCA E JOGADA DE AÇÃO

Durante a fase Alocação Para Busca, o jogador da Sombra coloca no Quadro de Busca o número de Dados de Ação que ele deseja dedicar à Busca pelo Anel.

Se no fim do turno anterior havia um ou mais Dados de Ação da Sociedade no Quadro de Busca, ele tem de colocar *pelo menos* 1 dado no Quadro de Busca.

O número *máximo* de dados que ele pode colocar no Quadro de Busca é igual ao número de Companheiros que há na Sociedade naquele momento (lembre-se que os Portadores do Anel não são considerados Companheiros e não são levados em conta neste máximo).

No entanto, o jogador da Sombra sempre pode colocar *pelo menos um dado* no Quadro de Busca, mesmo que todos os Companheiros tenham abandonado a Sociedade.

Os dados colocados no Quadro de Busca não são usados, mas o jogador da Sombra rola os dados remanescentes em sua parada e, todos os dados cujo resultado for um "Olho" serão imediatamente colocados no Quadro de Busca.

O jogador dos Povos Livres simplesmente joga toda sua parada de Dados de Ação.

UTILIZAÇÃO DOS DADOS DE AÇÃO

Começando com os Povos Livres, os jogadores realizam ações alternadamente, escolhendo um de seus dados de Ação e realizando imediatamente a ação disponibilizada pelo resultado do dado.

Cada dado de Ação contém um conjunto de ícones característicos que correspondem a diferentes ações dentro do jogo. Todas as ações serão descritas em detalhe mais adiante nas regras e resumidamente no Quadro de Referência de Dados de Ação (v. pág. 20, o quadro também existe no Auxílio ao Jogador).

Quando a Ação é completada, o dado correspondente é considerado "usado" e colocado de lado até ser necessário novamente no turno seguinte.

A única exceção a esta regra é que toda vez que o jogador dos Povos Livres usa um Dado de Ação para *mover a Sociedade*, ele coloca o dado no Quadro de Busca em vez de coloca-lo de lado (lembre-se que esse dado é devolvido ao jogador dos Povos Livres durante a fase Recuperar os Dados de Ação e Comprar Cartas de Evento do turno seguinte).

Se um jogador tem menos Dados de Ação sem usar que seu oponente (normalmente, o jogador dos Povos Livres tem menos dados de Ação que o jogador da Sombra), ele pode passar em vez de realizar uma ação, permitindo que seu oponente realize outra ação.

QUADRO DE REFERÊNCIA DE DADOS DE AÇÃO

Esta seção traz um pequeno resumo das ações que cada jogador pode realizar usando os Dados de Ação.

PERSONAGEM

O resultado Personagem pode ser usado para realizar uma das seguintes ações:

— **Movimento de Líder/Ataque com Exércitos.** Movimente um Exército com um Líder para uma região adjacente, que deve estar livre no que se refere a movimentação de Exércitos; ou atacar um Exército inimigo numa região adjacente usando um Exército com um Líder.

— **Jogar uma Carta de Evento.** Jogar uma Carta de Evento de Personagem da sua mão.

Só para os Povos Livres

— **Progresso da Sociedade.** Movimente o Marcador de Progresso da Sociedade uma casa para a frente no Indicador de Avanço da Sociedade. Resolva a Busca Pelo Anel, depois coloque o Dado de Ação usado no Quadro de Busca.

— **Esconder a Sociedade.** Se a Sociedade foi revelada anteriormente, ela se torna Escondida novamente.

— **Separar Companheiros.** Separe um Companheiro ou um grupo de Companheiros da Sociedade. As figuras dos Companheiros são retiradas do Quadro da Sociedade e têm de se mover sobre o mapa, até uma distância da Sociedade igual ao número da casa no Indicador de Avanço da Sociedade mais o Nível do Companheiro de maior Nível.

— **Mover Companheiros**. Movimente todos os Companheiros ou grupos de Companheiros sobre o mapa. Cada Companheiro pode se deslocar um número de regiões menor ou igual ao Nível do Companheiro de Nível mais alto do grupo.

Só para a Sombra

— **Mover Vassalos.** Movimente todos os Nazgûl (inclusive o Rei dos Bruxos, se ele estiver em jogo) para qualquer lugar no mapa (exceto para uma região onde existe uma Fortaleza controlada pelos Povos Livres, a menos que um Exército da Sombra a esteja sitiando). Movimente a Boca de Sauron (se ela estiver em jogo) até três regiões.

EXÉRCITO

O resultado **Exército** pode ser usado para realizar uma das seguintes ações:

— **Mover Exércitos**. Movimente até dois Exércitos de sua(s) região(ões) para região(ões) adjacente(s) que têm de estar livres no que se refere a movimentação.

— **Atacar um Exército Inimigo.** Atacar um Exército inimigo numa região adjacente com um de seus exércitos (ou conduzir um cerco ou uma sortida).

— **Jogar uma Carta de Evento.** Jogue uma Carta de Evento de Exército da sua mão.

ALISTAMENTO

O resultado **Alistamento** pode ser usado para realizar uma das seguintes ações:

— **Ação Diplomática.** Mova o Marcador Político de uma Nação aliada uma casa para a frente (no caso de uma Nação dos Povos Livres, a casa "Em Guerra" só pode ser alcançada se a Nação estiver Ativa).

— **Jogar uma Carta de Evento.** Jogue uma Carta de Evento de Alistamento da sua mão.

Só para Nações "Em Guerra"

— **Recrutar Reforços.** Coloque reforços em jogo:
  — 1 unidade de Elite em qualquer Colônia aliada e livre **ou**
  — 2 Líderes em duas Colônias aliadas e livres diferentes **ou**
  — 3 unidades regulares em duas Colônias aliadas e livres quaisquer **ou**
  — 1 Líder e 1 unidade de Exército Regular em duas Colônias aliadas e livres quaisquer.

Só para a Sombra

— **Colocar um Personagem em jogo** de acordo com as regras presentes em sua carta de Personagem

EVENTOS

O resultado Evento pode ser usado para realizar uma das seguintes ações:

— **Comprar uma Carta de Evento.** Compre uma Carta de Evento de um Baralho de Eventos a sua escolha.

— **Jogar uma Carta de Evento.** Jogue uma Carta de Evento de sua mão, independente do tipo.

ALISTAMENTO/ EXÉRCITO

Escolha qualquer ação dentre as descritas para os resultados "Alistamento" e "Exército".

ESPECIAL

Os resultados Especial são diferentes no dado da Sombra e no dado dos Povos Livres.:

OLHO DE SAURON

Todos os dados cujo resultado for o Olho devem ser colocados no Quadro de Busca

DESÍGNIO DO OESTE

— Antes de realizar uma ação, o resultado Desígnio do Oeste pode ser mudado para qualquer outro resultado do Dado de Ação, de acordo com a vontade do jogador dos Povos Livres, e ser usado para produzir o efeito descrito pelo resultado escolhido.

— O resultado **Desígnio do Oeste** também pode ser usado para colocar **Gandalf, o Branco**, ou **Aragorn, Herdeiro de Isildur**, em jogo, de acordo com as regras existentes em suas cartas de Personagem.

Um jogador também pode optar por *pular* uma ação e descartar um de seus Dados de Ação sem produzir nenhum efeito, em vez de usar aquele dado para realizar uma ação.

Se um jogador ficar sem ações antes de seu oponente, o oponente realizará as ações que lhe restam uma após a outra.

OS ANEIS ÉLFICOS

No início da partida, o jogador dos Povos Livres recebe três marcadores que representam os Aneis Élficos de Poder.

Ele mantém os marcadores no Quadro dos Aneis Élficos que existe no tabuleiro com o lado do Anel virado para cima, até decidir usá-los.

Quando o jogador dos Povos Livres usa um Anel Élfico, ele vira o marcador de modo que ele fique com o "Olho Flamejante" virado para cima e o dá para o jogador da Sombra.

Depois que o jogador da Sombra usar o marcador, ele será retirado do jogo.

Portanto, cada marcador Anel Élfico/Olho pode ser usado uma vez por seu proprietário da seguinte maneira:

Quando um jogador está prestes a realizar uma ação durante a fase Resolução de Ações, ele pode usar um dos Anéis Élficos para mudar o resultado obtido em um de seus Dados de Ação não usados para outro resultado de Dado de Ação de sua escolha.

Um jogador que acabou de usar um Anel Élfico para mudar o resultado de um dado passa então a realizar uma ação comum, escolhendo qualquer resultado do dado de Ação (não necessariamente aquele que ele acabou de mudar com o Anel Élfico).

O uso de um Anel Élfico está sujeito às seguintes limitações:

— Um determinado jogador só pode usar um Anel Élfico durante o decurso de um turno.

— O jogador dos Povos Livres não pode usar um Anel Élfico para mudar o resultado de um Dado de Ação para "Desígnio do Oeste".

— O jogador da Sombra pode usar um Anel Élfico para mudar o resultado de um dado para "Olho" (este dado é imediatamente colocado no Quadro de Busca). Isto não conta como uma ação, portanto, ele pode realizar uma ação normalmente. Entretanto, ele não pode fazer o oposto e usar o Anel Élfico para mudar o resultado de um dado de Ação que já é igual a "Olho".

Marcadores de Aneis Élficos



Frente: controlado pelo jogador dos Povos Livres



Verso: controlado pelo jogador da Sombra

CAPÍTULO V: CARTAS DE EVENTO

As Cartas de Evento representam muitos dos episódios afortunados (ou desafortunados) em *O Senhor dos Aneis*, bem como objetos especiais, ocorrências inesperadas e casos de "O que aconteceria se".

Além disso, as Cartas de Evento podem ser usadas alternativamente para produzir um efeito de combate especial a ser empregado na batalha. Quando uma Carta de Evento é usada com vistas a sua habilidade em combate, nós nos referimos à carta como uma **Carta de Combate**.

BARALHO DE EVENTOS

Cada jogador recebe dois maços de Cartas de Evento: seu Baralho de Estratégia (representado graficamente por um estandarte) e seu **Baralho de Personagem** (representado graficamente por uma espada).

As cartas do Baralho de Estratégia normalmente oferecem ao jogador opções políticas e militares. As cartas do Baralho de Personagem são muitas vezes relacionadas com a Sociedade e com as ações de Companheiros e Vassalos sobre o mapa.

COMPRAR CARTAS DE EVENTOS

Durante a primeira fase de cada turno (incluindo o primeiro turno) os dois jogadores têm de comprar uma carta de cada um de seus maços.

Os jogadores também podem comprar cartas dos dois maços usando o resultado de um Dado de Ação durante a fase Resolução de Ações (v. pág. 21).

Os jogadores podem ter a qualquer momento um **máximo de seis cartas** em suas mãos e têm de descartar imediatamente as cartas extras assim que o limite é excedido. As cartas são descartadas com a face para baixo.

Se um baralho terminar durante o decorrer do jogo, as cartas descartadas **não são reembaralhadas**. O jogador não pode mais comprar cartas daquele maço (portanto, ele só pode comprar uma carta do outro maço durante a fase Recuperar os Dados de Ação e Comprar Cartas de Evento).

JOGAR CARTAS DE EVENTO

As Cartas de Evento podem ser jogadas durante a fase Resolução de Ações de duas maneiras:

1) Usando o resultado Evento de um Dado de Ação (o símbolo da Palantir) ou
2) Usando o resultado de um Dado de Ação cujo ícone é igual ao símbolo existente no canto superior direito da carta.

> ***Exemplo:*** *Para jogar a Carta de Estratégia "Trilhas dos Woses" o jogador dos Povos Livres tem de usar o resultado de um Dado de Ação com o símbolo da Palantir (o resultado Evento) ou um Dado de Ação com o símbolo Estandarte (um resultado Exército).*

Em geral, as Cartas de Evento são descartadas logo que seus efeitos são avaliados e aplicados.

Os efeitos de uma Carta de Evento são explicados no texto da carta.

Muitas vezes, existe algum tipo de exigência a ser satisfeita para que os efeitos da carta possam ser postos em prática; se alguma exigência não for completamente satisfeita, a carta não pode ser jogada.

Normalmente, uma carta permite que um jogador realize uma ação que viola as regras normais; isto é intencional, mas as regras que não são explicitamente substituídas pelo texto da carta continuam válidas.

Algumas exceções às regras gerais usam a seguinte terminologia:

— Se o texto de uma carta diz "Coloque sobre a mesa", ela quer dizer que a carta não é descartada depois de jogada e seus efeitos duram até uma determinada condição ou exigência ser atendida, depois do que a carta é descartada. Se descartar a carta exige o uso de um Dado de Ação, descartar a carta conta como uma ação. Lembre-se que, se a condição exigida para jogar determinada carta deixa de ser atendida, a carta é imediatamente descartada.
Exemplo: *"A Tolice de Denethor" é descartada se Minas Tirith não estiver mais sendo sitiada.*

— Se o texto da carta instrui a "recrutar" unidades ou Líderes, estas unidades ou Líderes são retirados dos reforços disponíveis. Veja também o parágrafo Como *Usar Uma Carta de Evento Para Recrutar Tropas*, na pág. 27, que explica o funcionamento de Cartas de Evento que permitem recrutamentos.

As ações indicadas por uma Carta de Evento são obrigatórias. No entanto, pode acontecer de os efeitos de uma Carta de Evento não poderem ser completamente aplicados. Neste caso, a carta pode ser jogada, e seus efeitos são aplicados até onde for possível.

> ***Exemplo:*** *A carta "Cavaleiros de Dol Amroth" permite que o jogador dos Povos Livres recrute um Líder e uma unidade de Elite (ou Regular) em Dol Amroth. Se não houver nenhum Líder disponível nos reforços dos Povos Livres, apenas a unidade de Elite (ou Regular) é recrutada.*

Cartas de Evento Provocando Baixas

Várias cartas descrevem efeitos que podem levar um jogador a remover algumas figuras do jogo. Se todas as unidades de um Exército são eliminadas devido ao efeito de uma dessas cartas, todos os Líderes dos Povos Livres que estão juntos com o Exército são imediatamente removidos, enquanto Nazgûl, Companheiros ou Vassalos são deixados na região, a menos que haja alguma coisa diferente especificada no texto da carta.

CARTAS DE COMBATE

Além do texto padrão de Evento, todas as Cartas de Evento têm um texto adicional (na parte inferior da carta) que representa seu uso como **Cartas de Combate.**

Diferente de jogar uma Carta de Evento para obter seu efeito principal, jogá-la como uma Carta de Combate não exige que se realize uma ação. As Cartas de Combate são usadas durante uma batalha. Para mais detalhes, veja o parágrafo *Avaliando o Resultado de Uma Batalha* na pág. 29.

Do mesmo modo que os efeitos das Cartas de Evento, os efeitos das Cartas de Combate modificam as regras normais do jogo e o texto das cartas sempre têm precedência sobre as regras normais. Cartas de Evento usadas como Cartas de Combate são sempre descartadas imediatamente depois de serem usadas.

AS CARTAS DE EVENTOS

Carta de Evento dos Povos Livres

Carta de Evento da Sombra



- Nome do Evento — 1
- Tipo da Carta — 2
- Pré-condição do Evento (se existir) — 3
- Texto do Evento — 4
- Condição de Descarte do Evento (se houver) — 5
- 6 — Informação para jogos com mais de 2 jogadores (se houver)
- 7 — Nome do Combate
- 8 — Pré-condição do Combate (se houver)
- 9 — Texto do Combate
- 10 — Número da Iniciativa
- 11 — Número da Carta

Tipo das Cartas de Evento dos Povos Livres

Tipo das Cartas de Eventos da Sombra



Personagem | Exército | Alistamento | Personagem | Exército | Alistamento

Verso das Cartas de Eventos dos Povos Livres

Verso das Cartas de Evento da Sombra



Personagem | Estratégia | Personagem | Estratégia

CAPÍTULO VI: EXÉRCITOS E BATALHAS

As vastas hordas do Senhor do Escuro e os intrépidos defensores do Oeste desempenham um papel central na *Guerra do Anel*, e seu alistamento e emprego é crucial. A partir de suas posições iniciais (descritas no parágrafo *Preparação do jogo*), os Exércitos dos dois jogadores crescerão com reforços e mover-se-ão para a batalha de acordo com as regras a seguir.

PERSONAGENS

JOGANDO COM PERSONAGENS DOS POVOS LIVRES

Os Personagens dos Povos Livres são colocados em jogo de duas maneiras:

— Companheiros entram em jogo quando são separados da Sociedade (v. A *Separação de Companheiros da Sociedade*, pág. 39);

— **Gandalf, o Branco**, e **Aragorn, Herdeiro de Isildur**, são colocados em jogo com um resultado Desígnio do Oeste. Use as regras descritas na carta de Personagem.

JOGANDO COM PERSONAGENS DA SOMBRA

Os Personagens da Sombra (Vassalos) são colocados em jogo usando um resultado Alistamento. Este uso de um resultado Alistamento não segue as regras normais de recrutamento, use as regras descritas na Carta de Personagem.

MOVENDO PERSONAGENS

Os Personagens são movidos no tabuleiro durante a fase Resolução de Ações, usando um resultado Personagem de um Dado de Ação (o ícone da Espada), ou jogando uma Carta de Evento que permite a movimentação de Personagens.

O resultado Personagem de um Dado de Ação pode ser usado para:

— Mover **todos** os Companheiros que não se encontram na Sociedade (apenas o jogador dos Povos Livres).

— Mover **todos** os Nazgûl e Vassalos (apenas o jogador da Sombra).

Lembre-se que, se o Nível de um Personagem é 0, ele não pode mover-se, mesmo estando ligado a um Exército.

Movendo Companheiros

Quando o jogador dos Povos Livres usa o resultado Personagem de um Dado de Ação para mover seus Personagens, **todos** os Companheiros que se encontram sobre o mapa podem ser movidos um número de regiões menor ou igual a seu **Nível** (v. adiante).

No entanto, um grupo de Companheiros que se encontra na mesma região pode ser movido para um destino *comum* a uma distância menor ou igual ao *maior* Nível do grupo.

O jogador dos Povos Livres pode criar mais de um grupo de Companheiros na mesma região, que podem mover-se independentemente para destinos diferentes.

Quando se movimentam, os Companheiros estão sujeitos às seguintes regras:

— Eles não são afetados pelos Exércitos inimigos. Quando estão se movendo sozinhos ou junto com outros Companheiros, eles podem entrar ou sair de uma região que contém unidades da Sombra, mas têm de parar antes de entrar numa região que contém uma Fortaleza controlada pelo jogador da Sombra.

— Eles não podem entrar ou sair de uma região que contém uma Fortaleza aliada sitiada por um Exército inimigo (a não ser como resultado de certos efeitos de uma Carta de Evento).

— Eles não podem cruzar terreno intransponível (fronteiras pretas).

Movendo Nazgûl e Vassalos

Quando o jogador da Sombra usa um resultado Personagem do Dado de Ação para movimentar seus personagens, todos os Nazgûl (inclusive o Rei dos Bruxos) podem ser deslocados para qualquer região do tabuleiro com uma única movimentação. Um, alguns ou todos os Nazgûl podem ser movimentados desta maneira usando um único resultado Personagem do Dado de Ação.

A única restrição é que os Nazgûl nunca podem se mover desta maneira para uma região na qual há uma Fortaleza controlada pelo jogador dos Povos Livres, a menos que esta Fortaleza esteja sendo sitiada por um Exército da Sombra.

Lembre-se que na *Guerra do Anel*, para fins de clareza das regras, o Rei dos Bruxos é tratado como um Nazgûl (inclusive no que diz respeito a todas as referências a "Nazgûl" nas Cartas de Evento, a menos que o texto da carta faça diferença entre eles usando o nome dele ou o título "Vassalo").

A Boca de Sauron e Saruman não têm a capacidade ilimitada de movimento dos Nazgûl, eles estão sujeitos às seguintes regras:

— Saruman nunca pode sair da região de Orthanc.

— A Boca de Sauron pode se mover até três regiões se estiver se deslocando sozinha. Do mesmo modo que os Companheiros, ela não pode cruzar terreno intransponível, ignora qualquer Exército inimigo quando está se movimentando sozinha e não pode sair ou entrar numa região que contém uma Fortaleza aliada sitiada por um Exército inimigo.

Do mesmo modo que os Nazgûl, nenhum Vassalo deslocando-se sem um Exército pode ser movido para uma Fortaleza controlada pelos Povos Livres a menos que ela esteja sendo sitiada por um Exército da Sombra.

AS CARTAS DE PERSONAGEM

Cartas de Companheiro



1	Retrato
2	Nome
3	Habilidades Especiais quando está guiando a Sociedade (se houver).
4	Nível
5	Liderança
6	Habilidades Especiais quando fora da Sociedade (se houver).
7	Nação que o Companheiro é capaz de ativar (se o símbolo dos Povos Livres aparece nesta posição, o Companheiro pode ativar qualquer Nação dos Povos Livres).
8	Condição para jogar o Companheiro (se houver).
9	Habilidades Especiais
10	Bônus de Dado de Ação: se o símbolo "Desígnio do Oeste" estiver presente, adicione um dado à Parada de Dados de Ação quando o Companheiro está em jogo.

Cartas de Vassalo



1	Retrato
2	Nome
3	Condição para jogar o Vassalo.
4	Nível (o símbolo ∞ representa a capacidade ilimitada de movimentação dos Nazgûl).
5	Liderança
6	Habilidades Especiais
7	Bônus de Dado de Ação: se o símbolo "Olho Flamejante" estiver presente, adicione um dado à Parada de Dados de Ação quando o Vassalo está em jogo.
8	Nação à qual o Vassalo pertence.

EXÉRCITOS E CONCENTRAÇÃO

COMPOSIÇÃO DE EXÉRCITOS

Todas as unidades de Exército, Líderes e Personagens aliados dentro de uma região formam um **Exército**.

Um Exército pode ser composto de unidades pertencentes a diferentes Nações que lutam do mesmo lado.

Se um Exército em movimento entra numa região ocupada por outro exército aliado, os dois Exércitos se *juntam* formando um único Exército no fim daquela ação.

Do mesmo modo, um Exército pode ser *dividido* simplesmente movendo parte de suas unidades para uma região adjacente e deixando o resto para trás.

LIMITE DE CONCENTRAÇÃO

Uma região pode conter no máximo **10 unidades**.

Se, no final de uma ação (por exemplo, depois de mover ou unir tropas), houver mais de 10 unidades na mesma região, as unidades em excesso têm de ser tiradas de jogo pelo jogador que as controla.

As unidades removidas desta maneira podem entrar novamente em jogo mais tarde como reforços.

DEPÓSITOS DE EXÉRCITOS

Na margem esquerda do tabuleiro existem três **Depósitos de Exércitos** numerados.

Se o tamanho e o número de figuras de plástico a serem colocadas numa única região gerarem problemas, o jogador que as controla pode mover algumas ou todas as figuras de uma região para um Depósito de Exércitos livre, colocando um marcador de Exército numerado correspondente na região para identificá-la. As figuras podem ser transferidas a qualquer momento do Depósito de Exércitos para o tabuleiro.

Os jogadores têm de ter cuidado para não exceder este limite de concentração quando estiverem fazendo uso de um Depósito de Exércitos. Para todos os objetivos, as figuras que se encontram no Depósito são consideradas como estando na região que contém o marcador de Exército.

> ***Exemplo:*** *O jogador dos Povos Livres move um Exército composto de 10 unidades regulares de Gondor para Lossarnach e descobre que elas ocupam espaço demais. O Depósito de Exércitos número 3 está livre, por isso o jogador retira 8 das figuras regulares de Gondor e as coloca no Depósito de Exércitos. Depois, ele coloca o marcador de Exército número 3 em Lossarnach junto com as duas figuras restantes. Toda vez que se tornar necessário, o marcador pode ser substituído pelas figuras que se encontram no Depósito.*

O RECRUTAMENTO DE TROPAS

O RECRUTAMENTO DE LÍDERES E DE NOVAS UNIDADES

Líderes e unidades de Exército adicionais são colocados em jogo durante a fase de Resolução de Ações usando o resultado Alistamento **do Dado de Ação (um ícone elmo) como uma ação, ou jogando uma Carta de Evento que recruta novas unidades.**

Para poder trazer reforços para o tabuleiro usando o resultado Alistamento de um Dado de Ação, as novas unidades têm de pertencer a uma Nação "Em Guerra" (v. adiante).

Usando o resultado Alistamento de um Dado de Ação, um jogador pode colocar as seguintes figuras em jogo:

— duas unidades Regulares, *ou*
— dois Líderes/Nazgûl, *ou*
— uma unidade Regular e um Líder/Nazgûl, *ou*
— uma unidade de Elite.

Todas as unidades e Líderes recrutados são retirados dos reforços disponíveis para o jogador e só podem ser colocados numa **Cidade**, **Vila** ou **Fortaleza** da Nação à qual a unidade pertence.

Quando dois Líderes ou unidades Regulares, ou uma combinação dos dois são colocados em jogo usando o resultado Alistamento de um Dado de Ação, eles podem pertencer a Nações diferentes desde que estas duas Nações estejam "Em Guerra" (v. pág. 35) e cada figura seja colocada numa Cidade, Vila ou Fortaleza da Nação à qual a unidade pertence.

Os Nazgûl são sempre recrutados nas Fortalezas da Nação de Sauron.

RESTRIÇÕES AO RECRUTAMENTO

— Quando estiver alistando duas figuras (unidades e/ou líderes usando um resultado Alistamento de um Dado de Ação, as duas figuras têm sempre que ser colocadas em colônias **separadas**).
— Você não pode alistar ou recrutar tropas numa colônia capturada pelo inimigo (i.e. no momento ocupado por unidades inimigas ou que contém um Marcador de Controle do inimigo).
— Você não pode alistar tropas numa Fortaleza **sitiada** (v. págs. 31-32) pelo inimigo, a menos que você esteja recrutando com uma Carta de Evento.
— Os reforços são limitados às figuras disponíveis. Portanto, se todas as figuras de um determinado tipo estão em jogo, não é possível recrutar mais unidades daquele tipo. Unidades da Sombra e Nazgûl retirados como baixas são recolocados entre os reforços disponíveis (permitindo, desta maneira, um alistamento quase ilimitado). Todos os Personagens (inclusive os Vassalos da Sombra), Líderes e unidades dos Povos Livres estão permanentemente fora de jogo se forem eliminados; eles deveriam ser colocadas numa área específica para baixas (como, por exemplo, na caixa do jogo) e não podem mais ser escolhidas para recrutamento.

COMO USAR UMA CARTA DE EVENTO PARA RECRUTAR TROPAS

Quando usar uma Carta de Evento cujos efeitos permitem a um jogador recrutar unidades, todas as restrições normais de recrutamento têm de ser respeitadas com as seguintes exceções:

— Se uma carta diz ao jogador para recrutar tropas de uma Nação e aquela Nação não chegou ainda à casa "Em Guerra", ele pode fazer o recrutamento de qualquer maneira.

— Se uma carta diz ao jogador para recrutar tropas para a região de uma Fortaleza, as unidades podem ser colocadas mesmo que a Fortaleza esteja sendo sitiada. Com exceção deste caso, uma Carta de Evento que permite recrutar unidades em uma região (ou regiões) específica(s) está sujeita às restrições normais de que um recrutamento não pode ser feito se a região não está livre.

Exemplo: A Carta de Evento "Os Cavaleiros de Theóden" permite que o jogador recrute tropas numa região de Rohan onde se encontra um Companheiro. Se houver um companheiro em Eastemnet, mas aquela região também tiver tropas inimigas, não será possível recrutar lá.

MOVIMENTAÇÃO DE EXÉRCITOS

MOVENDO UM EXÉRCITO

Os Exércitos são deslocados durante a fase Resolução de Ações usando um resultado Exército **de um Dado de Ação ou um resultado** Personagem **de um Dado de Ação (se o Exército a ser deslocado tiver um Líder ou um Personagem), ou uma Carta de Evento que permite a movimentação de Exércitos**

Um jogador usando um resultado Exército de um Dado de Ação pode movimentar dois Exércitos *diferentes*, mas não pode movimentar o mesmo Exército duas vezes.

Um jogador usando um resultado Personagem pode movimentar um Exército *que contém pelo menos um Líder ou Personagem*.

Um Exército é movimentado simplesmente deslocando suas unidades para uma região adjacente.

Divisão de um Exército

Não é obrigatório que você movimente todas as unidades de um Exército. Um Exército pode se dividir em dois Exércitos diferentes movendo apenas uma parte de suas unidades para uma região adjacente.

Líderes dos Povos Livres não podem nunca permanecer numa região sem unidades de combate, por isso, se um Exército em movimento abandona completamente uma região, todos estes Líderes têm de acompanhar o Exército. Se o Exército se divide, os Líderes podem optar por se deslocar ou ficar. Quando um jogador usa um resultado Personagem de um Dado de Ação para movimentar um Exército e ele se divide, pelo menos um Líder ou Personagem tem de se juntar às unidades em movimento.

Note que, a menos que o motivo para a movimentação do Exército seja um resultado Personagem de um Dado de Ação, os Personagens (Companheiros e Vassalos) e Nazgûl não são obrigados a se deslocar com um Exército, pois eles podem permanecer na região sozinhos.

Restrições de Movimentação

— As unidades em movimento, do mesmo modo que Líderes e Personagens, podem ser escolhidas livremente, desde que nenhuma figura seja movida duas vezes usando a mesma ação (isto inclui movimentações efetuadas com Cartas de Evento, a menos que a carta tenha instruções explicitamente diferentes). Portanto, durante a mesma ação, não é possível deslocar um Exército para uma região que contém outro Exército aliado (juntando os dois Exércitos em um) e depois movimentar o novo Exército com um segundo movimento, pois isto significaria movimentar as unidades do primeiro Exército duas vezes. Em termos de movimentação dentro de uma ação, estes Exércitos deveriam ser mantidos separados até que ambas as movimentações tenham sido realizadas.

— Qualquer região adentrada por um Exército em movimento tem de estar livre (v. o parágrafo Regiões Livres na página 10) ou uma Colônia controlada pelo inimigo que não tem unidades de Exército inimigas. Estas regiões são conhecidas como "regiões livres para o propósito de movimentação de Exércitos".

— Se uma região está ocupada por unidades inimigas, ela não pode ser adentrada e tem de ser atacada (v. pág. 28).

— Depois de movimentar um Exército para uma região, você não pode exceder o Limite de Concentração de 10 unidades.

— Se um Exército em movimento tem unidades de uma Nação que ainda não está "Em Guerra" no Indicador Político (v. pág. 35), ela não pode entrar numa região que se encontra dentro das fronteiras de outra Nação (mesmo que amigavelmente).

— Um Exército nunca pode se mover para dentro de uma região que é separada da região na qual o Exército se encontra por uma linha preta (que indica terreno intransponível). Uma restrição similar se aplica a Personagens (v. pág. 24) e à Sociedade (v. pág. 38).

O USO DE CARTAS DE EVENTO PARA MOVIMENTAR EXÉRCITOS

Quando for usar Cartas de Evento cujos efeitos permitem ao jogador movimentar Exércitos, todas as restrições normais à movimentação têm de ser respeitadas. Algumas Cartas de Evento permitem que um jogador movimente um ou mais Exércitos atráves de mais de uma região e as regras adicionais a seguir devem ser obedecidas:

— Cada Exército a ser movido é definido no início da movimentação (é possível dividir o Exército antes do movimento). O Exército não pode pegar nem deixar figuras ao longo do trajeto.



— Se um Exército se move através de uma Colônia controlada pelo inimigo, ele captura aquela Colônia.

— Se um Exército se move através de regiões que contêm outros Exércitos aliados, os limites de concentração são verificado somente depois que todas as movimentações terminaram

RESOLUÇÃO DA BATALHA

ATACAR COM EXÉRCITOS

Um Exército pode atacar um Exército inimigo durante a fase de Resolução de Ações usando o resultado Exército ou Personagem de um Dado de Ação, ou jogando uma Carta de Evento que permite a um Exército atacar.

Apenas Exércitos pertencentes a Nações "Em Guerra" no Indicador Político podem **começar uma Batalha**.

Um jogador pode usar um resultado Exército de um Dado de Ação, ou um resultado Personagem de um Dado de Ação (se o Exército tiver pelo menos um Líder ou Personagem), com os seguintes objetivos:

— Atacar um Exército inimigo em uma região adjacente.

— Iniciar um **Cerco** ou uma **Sortida** contra um Exército inimigo na mesma região (v. pág. 32).

Lembre-se que, diferente de quando é usado simplesmente para movimentação, um resultado Exército num Dado de Ação pode ativar apenas ***um*** Exército com o objetivo de atacar.

Um Exército usando um resultado Personagem num Dado de Ação para realizar um ataque tem de ter pelo menos um Líder ou Personagem.

> **Nota:** Quando uma batalha é iniciada, as unidades atacantes não se movimentam para dentro da região que elas estão atacando, em vez disso, elas se mantêm na região em que se encontravam durante todo o ataque. Somente quando a batalha terminar e tiver sido ganha, é que o atacante pode mover as unidades atacantes para dentro da região ameada (v. *Fim da Batalha*, na pág. 31).

Divisão de um Exército Atacante

Não é obrigatório que todas as figuras que compõem um Exército escolhido para atacar participem da batalha.

Quando um jogador está prestes a atacar, ele pode dividir o Exército em dois, separando as figuras que se encontram na região num Exército atacante e um segundo Exército, chamado de **retaguarda**, que não participará da batalha.

Cada um dos Exércitos recém-criados tem de conter pelo menos uma unidade de Exército, enquanto que Líderes, Companheiros e Vassalos podem ser distribuídos entre os dois Exércitos como o jogador achar melhor.

> **Nota:** Se o jogador está usando um Resultado Personagem de um Dado de Ação para atacar, o Exército atacante recém-criado tem de ter pelo menos um Líder ou um Personagem.

O Exército escolhido como retaguarda não afeta a batalha de nenhuma forma, ele não pode ser o alvo dos efeitos de uma Carta de Combate, suas figuras não podem ser escolhidas como baixas e ele não poderá avançar em direção à região contestada se a batalha for vencida.

Se o Exército atacante tiver uma ou mais figuras que pertencem a Nações que não estão "Em Guerra", então será obrigatório dividir o Exército (deixando na retaguarda todas as figuras que não estão "Em Guerra").

Lembre-se que *todas* as unidades defensoras, inclusive Líderes e Personagens são sempre considerados parte da batalha.

Força de Combate e Liderança

Unidades de Exército atacantes e defensoras, Líderes e Personagens participam todos da avaliação da Força de Combate e da Liderança dos Exércitos envolvidos na batalha.

— **A Força de Combate** de um Exército é igual ao número total de unidades daquele Exército (Regular e de Elite). A Força de Combate determina o número de dados a ser jogado na **Jogada de Combate** até um máximo de cinco dados. Isto significa que unidades além da quinta não aumentam o número de dados usados por um Exército, mas um Exército com mais de cinco unidades é normalmente capaz de manter sua Força de Combate total por mais tempo — v. *Remoção de Baixas*, na pág. 30).

Exemplo: *Um Exército com três unidades Regulares e uma de Elite tem uma Força de Combate igual a 4. Por outro lado, um Exército com seis unidades Regulares e duas de Elite tem uma Força de Combate igual a 8 mas jogará o número máximo de dados que é cinco.*

— A *Liderança* de um Exército é igual ao número de Líderes (ou Nazgûl), mais o valor da Liderança de todos os Personagens participantes (que aparece na Carta de Personagem de cada um deles). A Liderança determina o número de dados que podem ser lançados na **Jogada do Líder**, até um máximo de cinco dados.

Em muitos momentos, Cartas de Combate e habilidades especiais dos Personagens modificam a Força de Combate e a Liderança de um Exército envolvido em uma batalha. Em qualquer caso, o máximo de cinco dados nunca pode ser excedido, independente dos modificadores.

AVALIANDO O RESULTADO DE UMA BATALHA

O resultado de uma batalha é determinado com uma série de **Rodadas de Combate**. Em cada rodada, os dois jogadores realizam os seguintes passos:

1) Jogar uma **Carta de Combate** (opcional).
2) Lançar os dados da **Jogada de Combate**.
3) Lançar os dados da **Jogada do Líder**.
4) Remover as **Baixas**.
5) Optar por **Interromper o Ataque** ou **Recuar**.

Cada um destes passos é realizado simultaneamente pelos dois jogadores (ambos realizam o passo 1, ambos realizam o passo 2, etc.).

Jogar uma Carta de Combate

No início de cada Rodada de Combate, cada um dos jogadores pode jogar uma Carta de Evento de sua mão como uma Carta de Combate.

Primeiro, o atacante diz se ele deseja usar uma Carta de Combate e escolhe a carta.

Depois o defensor diz se ele deseja usar uma Carta de Combate e escolhe a carta. O defensor pode jogar uma Carta de Combate mesmo que o atacante opte por não fazê-lo.

As Cartas são escolhidas em segredo, depois reveladas simultaneamente. No entanto, o verso da carta escolhida está sempre visível para o oponente.

É importante que cada jogador leia cuidadosamente o texto de sua Carta de Combate antes de escolhê-la, especialmente no que diz respeito a seus requisitos, modificadores e aplicação.

A menos que haja alguma coisa especificada em contrário, os efeitos de uma carta só se aplicam à Rodada de Combate em curso.

As Cartas de Combate são sempre descartadas logo que a Rodada de Combate termina.

Sequência das Cartas de Combate

O texto de uma Carta de Combate deveria definir com razoável clareza quando os efeitos de uma carta devem ser aplicados no decorrer da batalha.

No caso de alguma incerteza com relação à sequência das cartas de combate, o número de iniciativa no canto esquerdo inferior da carta indica qual carta deve ter seus efeitos aplicados antes: a carta com o menor número tem seus efeitos aplicados antes.

Exemplo: *O jogador da Sombra é o atacante e joga "Ruína de Durin" que lhe permite realizar um ataque especial antes do combate normal começar (Iniciativa: 2). No entanto, o jogador dos Povos Livres joga "Batedores" que lhe permite recuar seu Exército antes que o Combate normal comece (Iniciativa: 1). Como a carta "Batedores" tem um número menor, ela é resolvida primeiro e o Exército dos Povos Livres recua antes que o ataque especial da carta "Ruína de Durin" seja possível. Depois, as duas cartas são descartadas.*

Se as duas cartas tiverem a mesma Iniciativa, os efeitos da carta do defensor são sempre aplicados primeiro.

Requisitos das Cartas de Combate

— Algumas Cartas de Combate têm requisitos específicos (indicados em **negrito** sob o Nome do Combate) que têm de ser atendidos para a carta poder ser jogada. Por exemplo, algumas cartas podem ser jogadas somente se houver unidades de Elite aliadas envolvidas na batalha.

— Muitas cartas exigem que o jogador "abra mão da" Liderança, o que significa que a figura selecionada (ou figuras) de cuja Liderança se abriu mão não conta(m) como um Líder (quando da determinação dos valores de Liderança) para aquela Rodada de Combate. Você não pode abrir mão da Liderança de uma figura, se aquela Liderança foi cancelada por alguma razão.

Jogadas de Ataque Geradas por Cartas de Combate

Algumas Cartas de Combate permitem que se faça um ataque adicional antes da Jogada de Combate (passo 2) ou depois da remoção das baixas (passo 4). A menos que haja alguma coisa especificada, estes ataques usam o mesmo número alvo básico que a Jogada de Combate. Eles são realizados da mesma maneira que a Jogada de Combate (v. mais adiante), com três diferenças:

— Nunca é possível fazer uma Jogada do Líder.

— Nenhum dos modificadores da Jogada de Combate concedidos pela Carta de Combate do jogador adversário se aplica.

— Todas as baixas são removidas imediatamente e elas não são influenciadas por nenhum efeito da Carta de Combate do oponente.

Lançar os Dados da Jogada de Combate

Durante este passo, cada jogador lança um número de Dados de Combate igual à Força de Combate de seu respectivo Exército (até um máximo de cinco dados).

Cada dado rolado marca um ponto de destruição no caso de um resultado igual a "5" ou "6". Os efeitos das Cartas de Combate, Fortalezas, Cidades e Fortificações, no entanto, podem aumentar ou diminuir o número alvo exigido para se marcar o ponto de destruição.

Lancar os Dados da Jogada do Líder

Depois da Jogada de Combate, os dois jogadores podem relançar os dados que *falharam* desde que o número deles seja menor ou igual a sua Liderança (até um máximo de cinco dados).

O resultado necessário para marcar um ponto de destruição na Jogada do Líder continua sendo o mesmo necessário para a Jogada de Combate (a menos que ele seja modificado por algum efeito específico da Carta de Combate).

> ***Exemplo:*** *Um jogador tem cinco unidades de Exército e três Líderes numa batalha. Portanto, sua Força de Combate é 5 e sua Liderança é 3. Ele lança os cinco dados da Jogada de Combate e obtém "1", "3", "5", "5" e "6" (três pontos de destruição). A Liderança dele é 3, mas apenas dois dados falharam, por isso ele os lança novamente. Desta vez, um dos dados consegue um sucesso, o que dá um total de quatro pontos de destruição.*

Modificadores Aplicados ao Resultado da Jogada

As Jogadas de Combate e as Jogadas do Líder podem ser alteradas por cartas ou habilidades especiais. Os modificadores são indicados pela frase "some 1", "some 2" e assim por diante.

O modificador é adicionado ao resultado de cada dado rolado, depois o resultado modificado é comparado com o número alvo. Os modificadores são cumulativos, logo eles devem ser somados de modo a obter o modificador total.

> ***Exemplo:*** *se somar um ao resultado do dado na Jogada de Combate, você marcará um ponto de destruição no caso de um resultado igual "4", "5" ou "6", em vez de "5" ou "6".*

Normalmente os efeitos da Carta de Combate dizem para um jogador modificar apenas a Jogada de Combate, a Jogada do Líder ou ambas.

> **Nota:** um resultado igual a "1" é sempre uma falha e um resultado igual a "6" é sempre um sucesso, independente de quaisquer modificadores.

Remoção de Baixas

Depois que tiverem feito sua Jogada de Combate e sua Jogada do Líder, os dois jogadores removem suas baixas.

O número de pontos de destruição que o oponente marcou determina o número de baixas que o Exército de um jogador sofre.

O atacante decide primeiro como remover suas unidades e as baixas são determinadas da seguinte maneira:

Para cada ponto de destruição marcado pelo oponente:

— remova uma unidade Regular, *ou*

— substitua uma unidade de Elite por uma Regular.

Para cada dois pontos de destruição, o jogador pode remover as baixas como descrito acima, duas vezes, ou pode simplesmente remover uma unidade de Elite.

> ***Exemplo:*** *Um jogador sofreu dois pontos de destruição. Ele pode remover duas unidades Regulares, ou substituir duas unidades de Elite por duas Regulares, ou remover uma unidade de Elite.*

Quando for colocar uma unidade Regular no lugar de uma de Elite, pode-se usar uma unidade Regular das baixas sofridas anteriormente (se houver alguma). Caso contrário, o jogador retira a unidade substituta dos reforços disponíveis, se puder. As unidades de Elite substituídas desta maneira pelo jogador dos Povos Livres são colocadas junto com as baixas. Se não houver unidades Regulares disponíveis entre as baixas ou nos reforços, a unidade de Elite não pode ser substituída e é eliminada sem nenhum efeito.

Baixas dos Povos Livres e da Sombra

Como descrito anteriormente, as baixas sofridas pelas unidades dos Povos Livres são colocadas de lado e consideradas fora do jogo. Por isso, é importante que as baixas não sejam colocadas na mesma área que os reforços disponíveis para os Povos Livres.

O jogador da Sombra, por outro lado, não tem esse problema e suas unidades nunca ficam fora de jogo. As baixas da Sombra podem, portanto, ser colocadas de novo junto com os reforços disponíveis.

Eliminação de Líderes e Personagens

Se todas as unidades de um Exército envolvido em uma batalha são eliminadas, os Líderes (incluindo os Personagens) que faziam parte daquele Exército são imediatamente retirados do jogo.

Do mesmo modo que as baixas do Exército, os Líderes dos Povos Livres estão permanentemente fora do jogo. Os Nazgûl podem voltar como reforços.

Os Personagens (inclusive todos os Vassalos da Sombra, Saruman, a Boca de Sauron e o Rei dos Bruxos) que forem eliminados são sempre removidos permanentemente do jogo a menos que sua Carta de Personagem especifique alguma coisa em contrário.

Lembre-se que Personagens que se encontram numa região sem Exércitos aliados nunca são levados à batalha, pois eles podem existir numa região que contém unidades de Exército inimigas. A não ser como resultado de certos efeitos de Cartas de Evento, os Personagens (Vassalos e Companheiros) se tornam vulneráveis apenas quando estão acompanhando um Exército aliado numa batalha e, portanto, podem ser difíceis de eliminar.

Optar por Interromper um Ataque, ou Recuar

No fim de cada Rodada de Combate, o jogador atacante tem a opção de **interromper o ataque.**

No entanto, se o atacante optar por continuar a batalha, o defensor tem a opção de **recuar**. Se o defensor declinar de recuar, outra Rodada de Combate é iniciada.

Se o Exército atacante interromper seu ataque, as unidades que sobreviveram simplesmente continuam onde estavam no início da batalha.

Entretanto, se o jogador defensor optar por recuar, seu Exército tem de recuar imediatamente para uma região adjacente livre. Se não houver uma região nestas condições, o defensor não pode optar por recuar.

Exceções Especiais

— Um Exército que defende uma região que contém uma Fortaleza aliada pode recuar para dentro da Fortaleza no início de qualquer Rodada de Combate, Recuando Para Dentro de um Cerco (v. mais adiante).

— Um Exército sitiado não pode recuar.

— Se o Exército em retirada contiver um Personagem de nível 0, aquele personagem é deixado para trás naquela região.

Fim da Batalha

A batalha termina quando o atacante para de lutar, o defensor bate em retirada ou quando um dos dois Exércitos é completamente eliminado.

Se o Exército defensor é eliminado ou recua, o atacante pode imediatamente mover todas as unidades que participaram do ataque (ou parte delas) para a região ameada.

Se uma região ameada por um atacante bem sucedido contém uma Fortaleza inimiga, **e esta Fortaleza contém unidades inimigas**, a Fortaleza torna-se **sitiada** (v. o parágrafo *Atacando Uma Fortaleza*, mais adiante).

FORTIFICAÇÕES, CIDADES, FORTALEZAS E CERCOS.

Muitas batalhas de *O Senhor dos Anéis* foram disputadas por exércitos que procuravam defender ou conquistar uma fortaleza, vau, cidade ou outra coisa parecida. Fortificações, Cidades e Fortalezas são, portanto, um elemento central na *Guerra do Anel*, conforme se vê em detalhe nas regras a seguir.

ATACANDO UMA CIDADE OU FORTIFICAÇÃO

Durante um ataque contra um inimigo que defende uma região que contém uma Cidade ou Fortificação, *somente na primeira rodada do combate* o atacante marca pontos de destruição no caso de resultados iguais a "6" ou mais (em vez de "5" ou mais).

Depois que a primeira Rodada de Combate é resolvida, as regras normais passam a valer.

ATACANDO UMA FORTALEZA

Durante um ataque contra um inimigo que defende uma região que contém uma Fortaleza, **antes de cada rodada da batalha**, o defensor tem de optar entre **Lutar uma batalha campal** ou **Recuar Para Dento de um Cerco.**

Lutar uma Batalha Campal

Uma Batalha Campal é resolvida normalmente como descrito anteriormente.

Recuar Para Dentro de um Cerco

Logo que o defensor **Recua Para Dentro de um Cerco**, a região em torno da Fortaleza é deixada livre para o inimigo que pode avançar imediatamente para dentro daquela região.

Se o Exército atacante optar por avançar, a Fortaleza passa a ser considerada **sitiada e a batalha termina**.

Passa-se a considerar as unidades defensoras dentro da Fortaleza e são colocadas no Reservatório da Fortaleza apropriado que pode ser encontrado no tabuleiro (se for necessário por questões de espaço).

Uma Fortaleza cercada pode ter um máximo de cinco unidades de Exército (e qualquer número de Líderes). Todas as unidades além da quinta são imediatamente removidas no momento em que a Fortaleza se vê sitiada. As unidades removidas desta maneira podem voltar ao jogo mais tarde como reforços.

Um cerco termina se o Exército atacante deixa a região, ou se, a qualquer momento, o Exército atacante ou o defensor é completamente eliminado.

Durante o cerco, a região em torno da Fortaleza é considerada livre para o jogador que está sitiando enquanto a Fortaleza em si continua sob o controle do jogador sitiado.



Quando um cerco termina, é preciso transferir os defensores sobreviventes do Reservatório da Fortaleza para a região que ela ocupa no mapa.

CONDUZINDO UM CERCO

Quando uma Fortaleza está sendo sitiada, as tropas que se encontram dentro dela só podem ser atacadas por um Exército **na mesma região** usando um Dado de Ação para a batalha durante a fase de Resolução de Ações.

Qualquer batalha iniciada contra um Exército sitiado é considerada uma **Batalha de Cerco.**

Durante uma Batalha de Cerco, o atacante marca um ponto de destruição somente no caso de um resultado maior ou igual a "6", enquanto o defensor o faz no caso de um resultado maior ou igual a "5".

Além disso, como acontece no combate normal, a Batalha de Cerco **dura apenas uma Rodada de Combate**, a menos que o atacante decida voluntariamente rebaixar uma de suas unidades de Elite transformando-a em Regular. Se isso acontecer, a Batalha de Cerco dura mais uma Rodada.

É possível estender uma Batalha de Cerco repetidamente, enquanto o atacante tiver unidades de Elite disponíveis para rebaixar no fim da rodada.

Se uma Batalha de Cerco terminar e ainda houver unidades defensoras e atacantes, as unidades defensoras continuarão sendo consideradas sitiadas.

Restrições

— Um Exército defensor sitiado não pode nunca optar por recuar para uma região adjacente.

— Um Exército sitiando uma Fortaleza pode se afastar da região. Se nenhuma unidade de Exército for deixada para trás, a Fortaleza não estará mais sendo sitiada.

SORTIDA

Um Exército dentro de uma Fortaleza sitiada pode atacar o Exército que o cerca usando um Dado de Ação para a batalha durante a fase de Resolução de Ações.

Uma batalha na qual o atacante está sendo sitiado é chamada de **Sortida**.

Numa sortida, o Exército sitiado luta numa Batalha Campal durante pelo menos uma rodada, abrindo mão das vantagens de defender a Fortaleza.

Uma retaguarda (v. o parágrafo *Divisão de um Exército Atacante*, na pág. 28) pode ser formada e deixada para trás guardando a Fortaleza.

O combate é resolvido normalmente (com os dois Exércitos marcando pontos de destruição no caso de um resultado maior ou igual a "5"), mas, se o jogador atacante quiser interromper a batalha, o Exército atacante volta para a Fortaleza.

Como sempre, o Exército defensor que sitia a Fortaleza pode recuar para uma região adjacente livre.

Se vencer a Sortida, o Exército atacante não pode sair da região.

ABRANDAR UM CERCO

Um Exército que se encontra numa região adjacente pode atacar um Exército inimigo que está sitiando uma Fortaleza aliada usando as regras normais.

O Exército que se encontra dentro da Fortaleza não participa da batalha.

O Exército atacante não pode avançar para dentro da região que contém a Fortaleza a menos que o Exército que realiza o cerco seja destruído ou recue.

REFORÇAR UM CERCO

Enquanto uma Fortaleza é sitiada, o jogador que realiza o cerco pode mover novas tropas para aquela região (porque ela é uma região livre). Isto é considerado um movimento, não um ataque.

CAPTURAR UMA COLÔNIA

No início do jogo, todas as Colônias pertencem à Nação na qual sua região está localizada.

Uma Colônia é considerada capturada quando:

— Um Exército inimigo entra na região que contém uma Cidade, Vila, ou Fortaleza desocupada, *ou*

— Todas as unidades que defendem uma Fortaleza são eliminadas e o Exército que realiza o certo ainda tem pelo menos uma unidade na região.

O jogador que realiza a captura coloca um **Marcador de Controle de Colônia** na região para indicar seu controle.

Uma Cidade, Vila ou Fortaleza capturada não pode ser usada para alistar tropas ou avançar casas no Indicador Político.

Cidades e Fortalezas capturadas dão Pontos de Vitória ao jogador que as captura que servem para definir uma vitória militar (v. pág. 44). Adiante em um ponto o Marcador de Pontos de Vitória do jogador que fez a captura no Registro de Pontos de Vitória no caso de uma Cidade capturada, ou dois pontos no caso de uma Fortaleza.

Se o dono original da região conseguir recapturá-la, o Marcador de Controle de Colônia é removido e os pontos de Vitória conseguidos com a conquista são perdidos.

Marcadores de Controle de Colônia



Marcador de Controle de Colônia dos Povos Livres



Marcador de Controle de Colônia da Sombra



CAPÍTULO VII:
A POLÍTICA NA TERRA-MÉDIA

O fim da Terceira Era foi uma época sombria para a Terra-Média. Apesar das alianças básicas dos Povos Livres estarem bem definidas, suas opiniões individuais com relação a uma ameaça de Sauron diferiam enormemente. A postura diplomática das várias Nações é representada em *Guerra do Anel* pela posição da Nação no *Indicador Político* que se encontra no tabuleiro.

O INDICADOR POLÍTICO

A posição inicial de uma Nação no Indicador Político (assinalada pela posição do ícone da Nação no próprio Indicador) representa sua postura diplomática no início da guerra. Quanto mais distante está o Marcador Politico da casa "Em Guerra" do Indicador, menos inclinada está a Nação a se envolver no conflito.

Para uma nação ser considerada completamente mobilizada e preparada para lutar, seu Marcador Político tem de estar na última casa do Indicador, marcada "Em Guerra".

Para refletir sua relutância em entrar na guerra, todas as nações dos Povos Livres, com exceção dos Elfos, começam o jogo num estado **passivo** (representado pelo lado cinza do Marcador Político da Nação virado para cima).

Enquanto se mantiver passiva, a Nação não poderá ser movida para a última casa do Indicador Político ("Em Guerra") e com isso, ser completamente mobilizada.



A ATIVAÇÃO DAS NAÇÕES DOS POVOS LIVRES.

O Marcador Político de uma Nação dos Povos Livres é colocado com o lado ativo para cima (o lado azul claro) quando um dos seguintes eventos acontece:

— Uma região daquela Nação é adentrada por um Exército inimigo.

— Um Exército contendo unidades daquela Nação é atacado.

— A Sociedade do Anel é tornada pública em uma Cidade ou Fortaleza daquela Nação.

— Quando um Companheiro (capaz de ativar aquela Nação) termina sua movimentação em uma das Cidades ou Fortalezas daquela Nação.

Cada Carta de Companheiro tem um símbolo no seu canto inferior direito que indica que Nação dos Povos Livres ele é capaz de ativar terminando sua movimentação em uma das Cidades ou Fortalezas daquela Nação.

Lembre-se que Gandalf, Aragorn, Meriadoc Brandibuque e Peregrin Tûk têm o símbolo dos "Povos Livres" em vez do ícone de uma nação específica. Estes Personagens são capazes de ativar qualquer Nação dos Povos Livres terminando sua movimentação em uma das Cidades ou Fortalezas daquela Nação.

AVANÇAR UMA POSIÇÃO POLÍTICA

O Marcador Político de uma Nação avança (movendo-se uma casa na direção da casa "Em Guerra") no Indicador Político com o uso do resultado Alistamento de um Dado de Ação ou jogando-se certas Cartas de Evento.

Adicionalmente, o marcador de uma Nação avança *automaticamente* uma casa se qualquer um dos seguintes eventos acontecer:

— Toda vez que um Exército contendo unidades daquela nação é atacado (cada batalha conta como um ataque independente do número de rodadas). Lembre-se também que, quando o Exército de uma Nação é atacado, aquela Nação se torna ativa.

— Toda vez que uma Colônia (Vila, Cidade ou Fortaleza) de uma Nação é capturada pelo oponente.

Exemplo: *O jogador da Sombra está atacando um Exército do Norte na Cidade de Valle. Depois da primeira rodada de combate, o jogador dos Povos Livres decide recuar a única unidade Regular do Norte sobrevivente. O Exército da Sombra marcha para dentro da Cidade*

recém capturada e coloca um Marcador de Controle nela. Em consequência disso, o Norte é ativado e seu Marcador Político avança duas casas no Indicador Político, pois um Exército do Norte foi atacado e uma Cidade do Norte foi capturada pela Sombra.

CARTAS DE EVENTO QUE AFETAM O INDICADOR POLÍTICO

Todas as cartas que iniciam um ataque de um Exército disparam uma reação política (ativação e/ou avanço no Indicador Político). As três Cartas de Evento "Ent" e a Carta de Evento "Mortos do Templo da Colina" também disparam uma reação política. Os efeitos dessas cartas são considerados batalhas nas quais o Exército Inimigo não pode reagir. Todas as outras cartas que disparam reações políticas têm o efeito político declarado explicitamente no texto.

ENTRAR EM GUERRA

Uma nação que não está "Em Guerra" é considerada **não-beligerante**.

As capacidades das tropas de uma Nação não beligerante estão sujeitas a vários limites:

Em detalhe, unidades de Exércitos e Líderes de uma Nação não beligerante têm de se submeter às seguintes restrições:

— Elas podem se mover fora de suas fronteiras Nacionais, mas não podem cruzar as fronteiras de outras Nações (inclusive as aliadas).

— Elas não podem atacar Exércitos inimigos (mas podem se defender se forem atacadas).

— Elas não podem ser recrutadas usando resultados Alistamento de um Dado de Ação.

Todas as restrições relacionadas acima se aplicam mesmo que as unidades de uma Nação não beligerante estejam concentradas com unidades de uma Nação "Em Guerra".

Exceção: Unidades não beligerantes podem cruzar a fronteira nacional de outra Nação quando estiverem recuando de uma batalha. Se o fizerem, da próxima vez que se moverem, elas terão de se movimentar para fora daquela Nação, a menos que elas entrem "Em Guerra" nesse meio tempo.

> ***Exemplo:*** *As unidades do Norte em Valle recuam de uma batalha. Mesmo que o Norte não esteja "Em Guerra", as unidades podem recuar para Erebor (que pertence à Nação dos Anões). Elas não poderiam fazer isso numa movimentação normal, mas este movimento é possível como uma retirada de um combate.*

Quando o Marcador Político de uma Nação chega à última casa do Indicador Político, aquela Nação está "Em Guerra".

Uma Nação "Em Guerra" não está sujeita a nenhuma das restrições que constrangem uma nação não-beligerante. Seus Exércitos podem cruzar livremente todas as fronteiras Nacionais e atacar Exércitos inimigos, e suas tropas podem ser recrutadas usando resultados Alistamento do Dado de Ação.

Como mencionado anteriormente, uma Nação dos Povos Livres passiva nunca pode entrar na casa "Em Guerra", ela tem de ser ativada antes.

PERSONAGENS EM GUERRA

Companheiros, Vassalos e Nazgûl podem se mover livremente e se envolver em batalhas independente da posição política da Nação a que eles pertencem. Em essência, eles já deveriam ser considerados "Em Guerra".

> ***Exemplo:*** *O Nazgûl pode participar de um ataque mesmo que Sauron ainda não esteja "Em Guerra".*

OS MARCADORES POLÍTICOS

Anões



Frente: ativo



Verso: passivo

Gondor



Frente: ativo



Verso: passivo

O Norte



Frente: ativo



Verso: passivo

Rohan



Frente: ativo



Verso: passivo

Elfos



Isengard



Sauron



Sulistas & Orientais



CAPÍTULO VIII:
A SOCIEDADE DO ANEL

Em *Guerra do Anel*, Frodo e Sam são inseparáveis e são representados coletivamente como os **Portadores do Anel**. Como se conta em *O Senhor dos Aneis*, os dois hobbits são acompanhados por diversos Companheiros, escolhidos dentre os Povos Livres da Terra-Média.

Estes Personagens juntos formam a **Sociedade do Anel**. Enquanto Frodo e Sam estão determinados a chegar à Montanha da Perdição para completar sua demanda, os outros Companheiros têm opção: eles podem ficar e proteger a Sociedade, ou, no momento apropriado, deixar a Sociedade para ajudar os Povos Livres do Oeste em sua luta contra a Sombra.

FIGURAS E MARCADORES DA SOCIEDADE

A Sociedade do Anel é representada por uma série de figuras e marcadores.

— A figura **Portadores do Anel** (Frodo e Sam) assinala a *última posição conhecida* da Sociedade. Ela é colocada na região onde a Sociedade foi tornada pública ou revelada pela última vez (v. pág. 38). No início do jogo, ela é colocada em Valfenda. Toda vez que as regras ou Cartas de Evento se referem à posição atual da Sociedade, ela é determinada pela posição desta figura independente da posição do Marcador de Progresso da Sociedade (v. a seguir).

— O **Marcador de Progresso da Sociedade** mostra quão longe a Sociedade viajou a partir de sua última posição conhecida e indica se a Sociedade está E**scondida** ou **Revelada**. Este marcador é colocado no **Indicador de Avanço da Sociedade** e é movido uma casa para a frente toda vez que a Sociedade avança.

— As figuras e marcadores dos **Companheiros** (sete Personagens) representam os heróis dos Povos Livres. No início do jogo, as figuras e marcadores destes Personagens são colocados no Quadro da **Sociedade do Anel** que se encontra no tabuleiro e indicam que eles são parte da Sociedade. Quando um Companheiro deixa a Sociedade, sua figura é retirada do quadro e colocada no mapa e seu marcador é retirado do Quadro da Sociedade

A Sociedade do Anel



Figura dos Portadores do Anel

Marcador de Progresso da Sociedae



Frente: Escondida



Verso: Revelada

Marcadores dos Companheiros



Meriadoc



Peregrin



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf o Cinzento



Passalargo

OS PORTADORES DO ANEL

A figura dos Portadores do Anel representa Sam e Frodo juntos, pois em *Guerra do Anel*, estes dois hobbits nunca se separam um do outro nem deixam a Sociedade. Por isso, a posição dos Portadores do Anel é sempre a indicada pela figura.

CORRUPÇÃO

O peso sempre crescente de carregar o Um Anel para sua destruição é representado pela **Corrupção** dos Portadores do Anel, um valor numérico que começa em zero, mas pode aumentar até 12.

Quando os Portadores do Anel chegam a 12 pontos de Corrupção, a missão falhou, pois eles sucumbiram ao poder do Um Anel e o jogo é ganho pela Sombra.

O jogador dos Povos Livres mantêm-se a par da Corrupção dos Portadores do Anel movendo o **Marcador de Corrupção** ao longo do Indicador de Avanço da Sociedade no tabuleiro (que também contém o Marcador de Progresso da Sociedade), colocando-o sobre o espaço numerado.

CARTAS DE PERSONAGEM DOS COMPANHEIROS

Cada Companheiro é descrito junto com suas habilidades em sua **Carta de Personagem** (v. pág. 25).

No início do jogo, todos os Companheiros fazem parte da Sociedade e suas Cartas estão empilhadas de modo a formar o **Baralho da Sociedade** (separado das cartas de Gollum, Aragorn, Herdeiro de Isildur e Gandalf, o Branco).

O baralho é colocado na metade que corresponde ao Guia do Quadro da Sociedade. Enquanto os Companheiros permanecerem na Sociedade, a carta correspondente a cada um deles estará no Baralho da Sociedade.

Quando um Companheiro deixa a Sociedade, sua carta é retirada do baralho e colocada na mesa em frente ao jogador dos Povos Livres.

As Cartas de Personagem têm as seguintes informações acerca do Personagem representado.

— Seu **Nível**, um número que é usado durante a Busca Pelo Anel (v. o parágrafo Efeitos da Busca, na pág. 41) e quando o Companheiro está sendo movimentado.
— O ícone de sua **Nação** indica que Nações o Companheiro é capaz de ativar.
— Sua **Habilidade Especial** que só funciona quando ele é o Guia da Sociedade (v. mais adiante).
— Sua **Habilidade Especial** que só funciona depois que ele abandona a Sociedade.
— O **Valor de sua Liderança** que é usado em batalha.

O GUIA DA SOCIEDADE

Um dos Companheiros da Sociedade é considerado o **Guia** do grupo durante a demanda.

No início de cada partida de *Guerra do Anel*, esse Companheiro é **Gandalf, o Cinzento**.

O Guia deve sempre ser o Companheiro de maior Nível que restou na Sociedade. No caso de um empate, o jogador dos Povos Livres pode escolher o Guia dentre os Companheiros que têm o maior Nível.

> ***Exemplo:*** *Durante o primeiro turno do jogo, o jogador da Sociedade pode colocar Passolargo como Guia no lugar de Gandalf, pois os dois têm Nível 3.*

O jogador dos Povos Livres pode nomear um novo Guia no fim de cada Fase da Sociedade, ou quando a composição da Sociedade mudar durante o curso de um turno, pelo fato de um Personagem se separar da Sociedade ou ser eliminado.

No entanto, mesmo quando há uma troca de Guias durante a Fase da Sociedade, somente o Personagem que tem o maior Nível pode ser designado como Guia.

A Carta de Personagem do Companheiro que funciona como Guia é sempre mantida no topo do Baralho da Sociedade, de modo que suas habilidades especiais possam ser facilmente consultadas.

Quando um Companheiro está agindo como Guia, somente a habilidade especial que está marcada *Guia* (se houver) pode ser usada. Nenhuma das outras habilidades relacionadas na carta está disponível, pois elas se aplicam somente depois que o Companheiro deixa a Sociedade.

GOLLUM COMO GUIA

Se todos os Companheiros tiverem se separado da Sociedade do Anel, os Portadores do Anel ficarão sozinhos e Gollum se tornará o Guia da Sociedade. Quando isso acontece, a Carta de Personagem do Gollum é colocada na metade do Quadro da Sociedade que corresponde ao Guia.

O INDICADOR DE AVANÇO DA SOCIEDADE

Para manter controle da movimentação secreta dos Portadores do Anel, os jogadores usam o **Indicador de Avanço da Sociedade**.

A figura dos portadores do Anel é usada no tabuleiro para indicar a última posição conhecida da Sociedade, mas somente o **Marcador de Progresso da Sociedade** é movido no Indicador de Avanço da Sociedade toda vez que ela se move.

Quanto maior o número alcançado no Indicador de Avanço da Sociedade, mais distante de sua última posição conhecida ela se encontra naquele momento.

MOVIMENTAÇÃO DA SOCIEDADE

Durante a Fase de Resolução de Ações, o jogador dos Povos Livres pode avançar o Marcador de Progresso da Sociedade usando um resultado Personagem em um Dado de Ação, ou usando certas Cartas de Evento.

Toda vez que a Sociedade se movimenta, o Marcador de Progresso da Sociedade é movido **uma casa** para a frente no Indicador de Avanço da Sociedade (mantendo-se o Marcador de Progresso com o lado *Escondido* para cima).

Depois de cada vez que o Marcador de Progresso da Sociedade é movido, o jogador da Sombra tem uma oportunidade de Buscar a Sociedade em movimento (v. mais adiante). O Senhor de Mordor tem esperança de recobrar seu precioso anel corrompendo os Portadores do Anel, matando os Companheiros ou, no mínimo, descobrindo o paradeiro da Sociedade.

Se a Sociedade se move mais do que uma vez num turno, a Busca se torna cada vez mais perigosa: **toda vez** que um Dado de Ação é usado para mover a Sociedade, aquele dado é colocado no Quadro de Busca depois que a Busca é completada (cada dado adicionado dará um bônus no Teste de Busca, como explicado na pág. 41).

Exceção: Quando o jogador dos Povos Livres movimenta a Sociedade usando uma Carta de Evento, o Dado de Ação usado para jogar a carta não é adicionado ao Quadro de Busca.

Todos os Dados de Ação que o jogador dos Povos Livres coloca no Quadro de Busca são devolvidos para ele no início do turno seguinte.

LOCALIZANDO A SOCIEDADE

As casas numeradas do Indicador de Avanço da Sociedade representam a distância (medida em regiões) percorrida pela Sociedade desde sua última posição conhecida (a região na qual se encontra a figura dos Portadores do Anel).

A verdadeira posição da Sociedade é determinada somente se acontecer uma de duas coisas:

1) O jogador dos Povos Livres decide tornar pública a posição da Sociedade *ou*
2) Uma Busca Pelo Anel é bem sucedida e revela a Sociedade

As duas situações fazem com que a figura dos Portadores do Anel seja movida para uma nova posição no tabuleiro e o Marcador de Progresso da Sociedade volte para a casa "0".

Quando a figura dos Portadores do Anel é movida no tabuleiro, ela não pode cruzar uma fronteira preta (que designa terrenos intransponíveis).

Note que, se o Marcador de Progresso da Sociedade estiver na casa "0" do Indicador de Avanço quando a Sociedade for tornada pública ou revelada, ela terá de se manter na mesma região em que se encontrava (pois, de fato, ela não se moveu).

Existem diferenças importantes entre "tornar pública" e "revelar" a Sociedade que exigem mais explicação (v. a seguir).

A Sociedade Torna Pública Sua Posição

Se a Sociedade estiver Escondida (o Marcador de Progresso está com a face Escondida **para cima), sua posição pode ser tornada pública pelo jogador dos Povos Livres durante a Fase da Sociedade.**

Esta opção normalmente acontece porque o jogador dos Povos Livres deseja que os Portadores do Anel sejam curados de alguma Corrupção em uma Cidade ou Fortaleza, quer ativar uma Nação, ou quer usar uma Carta de Evento que exige que os Portadores do Anel estejam em um lugar específico.

Quando a Sociedade é tornada pública, o jogador dos Povos Livres pode deslocar imediatamente a figura dos Portadores do Anel um número de regiões (a partir de sua última posição conhecida) menor ou igual ao número indicado pelo Marcador de Progresso da Sociedade no Indicador de Avanço (o jogador dos Povos Livres pode optar por deixar a figura dos Portadores do Anel em sua posição atual, se quiser).

Então, o jogador dos Povos Livres volta o Marcador de Progresso da Sociedade para a casa "0" do Indicador de Avanço. O lado Escondido do Marcador de Progresso da Sociedade continua virado para cima.

> ***Exemplo:*** *Durante a Fase da Sociedade do quarto turno, o jogador dos Povos Livres decide tornar pública a posição da Sociedade. A última posição conhecida da Sociedade e, portanto a localização da figura dos Portadores do Anel, é Valfenda e o Marcador de Progresso da Sociedade está na casa "5".*
>
> *O jogador movimenta os Portadores do Anel e os faz atravessar Vaus do Bruinen, Azevim, Moria e o Vale do Riacho Escuro até chegar em Lorien. O Marcador de Progresso da Sociedade volta para a casa "0" do Indicador de Avanço. A Sociedade ainda está Escondida, sua segurança garantida pela floresta dourada de Lorien. Se os Portadores do Anel tiverem sofrido alguma Corrupção, um ponto de Corrupção pode ser curado, pois a Sociedade se encontra em uma Fortaleza dos Povos Livres.*
>
> **Nota:** A Sociedade pode entrar ou sair de uma Fortaleza sitiada livremente.

A Sociedade é Revelada por uma Busca pelo Anel

Se a Sociedade está escondida, sua posição pode ser revelada **pelo jogador da Sombra como um resultado de uma Busca bem sucedida, ou se ele jogar certas Cartas de Evento.**

Quando a Sociedade é revelada, temos de virar o Marcador de Progresso da Sociedade de modo que ele fique o com o lado "**Revelado**" virado para cima, depois do que o jogador dos Povos Livres pode mover a figura dos Portadores do Anel (como descrito na seção anterior), com a diferença que este movimento **não pode nunca** terminar numa região que contém uma Cidade ou Fortaleza controlada pelos Povos Livres.

> **IMPORTANTE:** Depois que tiver sido revelada, a Sociedade não pode ser movida pelo jogador dos Povos Livres usando um Resultado Personagem do Dado de Ação até ela estar Escondida novamente.

Além do mais, uma Sociedade Revelada é mais vulnerável a certas Cartas de Evento da Sombra cujo alvo é ferir os Portadores do Anel ou retardar o avanço da Sociedade.

> ***Exemplo:*** *Durante o segundo turno de jogo, uma Busca bem sucedida revela a posição da Sociedade. A última posição conhecida da Sociedade era Valfenda e o Marcador de Progresso da Sociedade estava na casa "3" do Indicador de Avanço.*
>
> *O jogador dos Povos Livres poderia mover os Portadores do Anel através dos Vaus de Bruinen e Azevim e chegar em Moria, mas deslocar-se para dentro da região de Moria (com sua Fortaleza da Sombra) significaria comprar uma Peça de Busca adicional (v. pág. 39). Por isso, o jogador dos Povos Livres decide mover os Portadores do Anel para o Portão dos Orcs, passando pelos Vaus de Bruinen e a Pasagem Alta. O Marcador de Progresso da Sociedade é colocado na casa "0" do Indicador de Avanço com o lado*

Revelado para cima. A Sociedade tem de estar Escondida antes de se mover novamente.

A Sociedade em Fortalezas da Sombra

Quando a Sociedade é revelada e o trajeto que ela percorreu desde sua última posição conhecida é determinado, se a Sociedade *atravessa, sai, entra ou fica estacionária* numa Fortaleza ainda controlada pela Sombra, então uma **Peça de Busca** é imediatamente comprada como se a Busca tivesse sido bem sucedida.

Esta compra de uma Peça de Busca só é feita se a Sociedade tiver sido revelada pelo jogador da Sombra. Além do mais, isto é feito de maneira a complementar os efeitos de uma Busca bem sucedida. As peças de Busca são descritas com mais detalhes na pág. 40.

ESCONDENDO A SOCIEDADE

O jogador dos Povos Livres pode usar um resultado Personagem de um Dado de Ação durante a fase de Resolução de Ações (ou pode jogar uma Carta de Evento apropriada), para virar um Marcador de Progresso da Sociedade de modo que ele fique com a face Escondida para cima.

Note que usar um resultado Personagem de um Dado de Ação para esconder a Sociedade não permite que ela também se mova durante aquela ação (e o dado usado não é colocado no Quadro de Busca). O jogador dos Povos Livres tem de usar outro resultado Personagem para movimentar a Sociedade agora Escondida.

Lembre-se que a Sociedade precisa estar Escondida para poder se movimentar.

CURANDO O PORTADOR DO ANEL

Os Portadores do Anel podem receber algum alívio do fardo do Anel repousando num santuário apropriado.

Portanto, se durante a fase Sociedade, a Sociedade é *tornada pública* numa região que contém uma Cidade ou uma Fortaleza dos Povos Livres que não se encontra sob o controle do inimigo, um ponto de Corrupção é imediatamente removido (até um mínimo de Corrupção igual a zero). O jogador dos Povos Livres ajusta a posição do Marcador de Corrupção no Indicador de Avanço da Sociedade.

Se a Sociedade permanecer vários turnos na Cidade ou Fortaleza, durante a fase Sociedade de cada turno, é possível tornar pública a presença deles naquela região e curar um ponto de Corrupção a cada turno.

ENTRANDO EM MORDOR

Mordor é o reino do Senhor do Escuro. Suas montanhas são quase impossíveis de escalar e seus passos são bem guardados. Por isso, algumas das regras normais da Sociedade não se aplicam neste lugar.

Mais cedo ou mais tarde no decurso da maioria dos jogos, a Sociedade deveria chegar à região de **Morannon** ou **Minas Morgul**. É obrigatório a Sociedade estar em um destes lugares durante uma fase Sociedade para ela poder começar a última parte da jornada em direção à Montanha da Perdição (v. o parágrafo *A Sociedade em Mordor*, na pág. 43).

A SEPARAÇÃO DE COMPANHEIROS DA SOCIEDADE

Sempre se supõe que os Companheiros que se encontram no Quadro da Sociedade estão na mesma região que os Portadores do Anel.

No entanto, durante a fase de Resolução de Ações, o jogador dos Povos Livres pode separar um Companheiro (ou um grupo de Companheiros) da Sociedade usando um resultado Personagem do Dado de Ação (a menos que a Sociedade esteja na Trilha de Mordor, onde isso é proibido, v. pág. 43).

Quando um Companheiro se separa da Sociedade, a figura do Companheiro separado é movida do Quadro da Sociedade para o mapa.

O Companheiro pode se deslocar um número de regiões menor ou igual ao número da casa do Indicador de Avanço da Sociedade em que se encontra o Marcador de Progresso da Sociedade, **mais** seu Nível de Companheiro.

Se o jogador dos Povos Livres separa um **grupo** de Companheiros, ele movimenta as figuras de todos eles juntas para uma região que pode ser alcançada pelo Companheiro que tiver *o maior* Nível do grupo.

A movimentação de Companheiros separados obedece às mesmas regras que a movimentação de um Personagem, descrita na página 24. Lembre-se que, se a figura dos Portadores do Anel estiver numa região que contém uma Fortaleza sitiada que é controlada pelos Povos Livres, o(s) Companheiro(s) entrará(ão) separados na Fortaleza e não poderão partir.

Toda vez que separa Companheiros, o jogador dos Povos Livres remove as Cartas de Personagem deles do Baralho da Sociedade e os Marcadores dos Companheiros do Quadro da Sociedade.

> ***Exemplo:*** *A última posição conhecida da Sociedade é Valfenda e o Marcador de Progresso da Sociedade encontra-se naquele momento na quinta casa do Indicador de Avanço da Sociedade. O jogador dos Povos Livres decide separar Legolas (Nível 2) e Meriadoc (Nível 1) como um grupo. Legolas e Meriadoc podem ser deslocados até 7 regiões (5+2) a partir de Valfenda. O jogador decide levá-los juntos para o Reino da Floresta.*

Se o Guia da Sociedade é separado da Sociedade, um dos Companheiros de maior Nível torna-se o novo Guia (ou Gollum se torna o Guia, se todos os Companheiros tiverem deixado a Sociedade).

Depois que um Companheiro se separa da Sociedade, ele não pode mais voltar a se juntar a ela.

CAPÍTULO IX: A BUSCA PELO ANEL

Enquanto a Sociedade tenta chegar secretamente à Montanha da Perdição, Sauron procura incansavelmente os Portadores do Anel e seus Companheiros. O Senhor do Escuro ouve os rumores e envia espiões, na esperança de finalmente recuperar seu tesouro perdido há tanto tempo. Estes esforços são representados na *Guerra do Anel* pela **Busca pelo Anel.**

A RESERVA DA BUSCA

A **Reserva da Busca** é um conjunto de peças de papelão que representam os efeitos de uma Busca bem sucedida. Estas peças deveriam ser colocadas num recipiente opaco no início do jogo (como uma xícara ou algo semelhante), pois as peças devem ser retiradas ***aleatoriamente*** toda vez que uma Busca é bem sucedida.

Se, a qualquer momento, **todas** as peças da Reserva de Busca tiverem sido usadas, devolva todas as peças de Busca normais (bege) para a Reserva, mas não recoloque na Reserva nenhuma Peça Especial (azul/vermelho), ou qualquer peça que tenha sido removida permanentemente do jogo devido a um efeito de uma Carta de Evento.

PEÇAS DE BUSCA NORMAIS

A maioria das **Peças de Busca Normais** (que têm um fundo bege) têm um valor numérico que varia ente 0 e 3. Este valor representa a efetividade da Busca bem sucedida e é chamado de **Estrago da Busca.**

PEÇAS DE BUSCA



A cor do fundo indica o tipo de peça: bege = normal, azul = Sociedade, vermelho = Sombra

1 Ícone Revelar (se houver)

2 Estrago da Busca

3 Ícone Parar (se houver)

Algumas Peças de Busca têm ícones especiais descritos a seguir:

— O ícone do **Olho** de Sauron, que representa um valor numérico variável (v. o parágrafo *Determinação do Estrago da Busca*, na pág. 41).

— O ícone **Revelar** que representa a Sociedade sendo revelada a Sauron.

PEÇAS DE BUSCA ESPECIAIS

As peças de busca especiais (que têm um fundo azul, no caso das Peças de Busca Especiais da Sociedade, ou um fundo vermelho, no caso das Peças de Busca Especiais da Sombra) são **colocadas de lado no início da partida** e entram em jogo somente com o uso de Cartas de Evento.

Quando estas Cartas de Evento são jogadas, a Peça de Busca Espacial em questão é colocada de lado até a Sociedade entrar em Mordor (v. pág. 43). Quando a Sociedade entra em Mordor, todas estas Peças de Busca Especiais são adicionadas à Reserva de Busca.

Se a Sociedade já estiver na Trilha de Mordor quando uma Peça de Busca Especial entrar em jogo, coloque a peça imediatamente na Reserva de Busca.

Algumas das Peças de Busca Especais apresentam um número negativo ou um valor aleatório, descrito a seguir:

— Um valor negativo (-2 ou -1) significa que não há Estrago da Busca e o valor indicado é **subtraído** da Corrupção dos Portadores do Anel no Indicador de Avanço da Sociedade (até um valor mínimo igual a zero).

— Um ícone **Dado** significa que o Estrago da Busca é igual ao resultado de um dado (jogue depois que a peça tiver sido mostrada). Uma peça de Busca dessas é considerada uma peça numerada no que diz respeito aos efeitos de todas as Cartas de Evento.

— Todas as Peças Especiais da Sombra têm um ícone **Parar** no canto direito inferior (v. mais adiante).

A BUSCA DA SOCIEDADE

O TESTE DE BUSCA

Toda vez que o jogador dos Povos Livres movimenta a Sociedade, o jogador da Sombra rola os dados para definir os efeitos da Busca.

O efeito de uma Busca é determinado da seguinte maneira.

Primeiro, o jogador da Sombra determina o **Nível da Busca**. O Nível da Busca é igual ao número total de Dados de Ação da Sombra no Quadro de Busca.

Nota: Estes dados foram colocados no Quadro de Busca pelo jogador da Sombra durante a fase de Alocação Para Busca, **mais todos** os resultados Olho que ele conseguiu durante a fase Jogada de Ação.

Depois, o jogador da Sombra faz um **Teste de Busca**, rolando um número de Dados de Combate igual ao Nível da Busca. Cada resultado igual a "6" é um **sucesso**.

O número máximo de dados que pode ser rolado num Teste de Busca é cinco. Um Nível de Busca maior do que cinco não adiciona dados ao teste.

Modificadores do Teste de Busca

Se a Sociedade se mover mais de uma vez por turno, a Busca se torna mais fácil.

Para cada Dado de Ação que o jogador dos Povos Livres colocou no Quadro de Busca (um dado de Ação dos Povos Livres é colocado ali para cada movimentação da Sociedade, v. o parágrafo *Movimentação da Sociedade*, na pág. 37), o jogador da Sombra adicona +1 ao resultado de cada dado do teste de Busca.

Se o resultado de um dado for "6" ou mais depois desta adição, é um sucesso.

> ***Exemplo:*** *Quando a Sociedade se movimenta pela primeira vez durante um turno, o jogador da Sombra precisa obter resultados iguais a "6" em seus Dados de Busca para conseguir um Sucesso na Busca. Se, no entanto, a Sociedade se movimentar pela segunda vez (depois do jogador dos Povos Livres ter usado um Dado de Ação para a primeira movimentação e colocado o dado no Quadro de Busca), o jogador da Sombra precisa apenas de um resultado igual a "5" ou "6" para obter um sucesso na Busca.*
>
> **Nota:** Lembre-se que um resultado igual a "1" é sempre uma falha, independente de qualquer modificador.

Reavaliação de Busca

A presença de servos ou Fortalezas de Sauron torna a movimentação da Sociedade mais perigosa.

Se, durante a Busca, os Portadores do Anel estiverem numa região que contém uma ou mais das seguintes coisas:

— Uma fortaleza controlada pelo poder da Sombra.
— Uma ou mais unidades de Exército da Sombra.
— Um ou mais Nazgûl.

o jogador da Sombra poderá, depois do Teste de Busca, relançar um dado do Teste de Busca que falhou para cada uma das condições acima que for verdadeira.

> ***Exemplo 1:*** *Três unidades de Exército e cinco Nazgûl se encontram na região que contém a figura da Sociedade, portanto o jogador da Sombra pode relançar dois dados (um por causa da presença de unidades de Exército e outro devido à presença dos Nazgûl).*

EFEITOS DA BUSCA QUANDO SE REVELA OU SE TORNA PÚBLICA A SOCIEDADE

Quando o jogador dos Povos Livres torna pública a Sociedade, certas habilidades e eventos podem forçá-lo a comprar uma Peça de Busca. Quando isto acontece, deve-se ignorar qualquer ícone Revelar que houver na peça comprada se a Sociedade tiver sido tornada pública numa Cidade ou Fortaleza dos Povos Livres.

Quando a Sociedade é **revelada**, se o jogador dos Povos Livres é forçado a comprar várias peças de Busca por causa da presença de uma Fortaleza, eventos e habilidades, o efeito de cada peça é resolvido completamente antes de aplicar o efeito da peça seguinte. Primeiro o jogador resolve o efeito da peça que fez com que a Sociedade fosse revelada. Depois, ele resolve todas as peças relacionadas a eventos e habilidades. Por último, ele resolve a peça comprada por causa da Fortaleza da Sombra.

> ***Exemplo:*** *Uma Peça de Busca revela a Sociedade em Moria e a carta "Balrog de Moria" está em jogo. Três Peças de Busca são compradas (uma por causa da Busca, outra pelo Balrog e a terceira devido à Fortaleza da Sombra). Primeiro o jogador aplica todos os efeitos devidos à primeira Peça de Busca (aquela que fez com que a Sociedade fosse revelada), depois o efeito da peça comprada por causa do Balrog é aplicado e, por fim, o efeito da peça comprada devido à Fortaleza é resolvido.*

> ***Exemplo 2:*** *Encontram-se na região que contém a figura da Sociedade, um Nazgûl, quatro unidades de Exército e uma Fortaleza da Sombra, portanto o jogador da Sombra pode relançar três dados (porque todas as condições relacionadas são verdadeiras).*

Estes relançamentos também recebem um bônus igual a +1 para cada dado dos Povos Livres que houver no Quadro de Busca.

DETERMINAÇÃO DO ESTRAGO DA BUSCA

Se o jogador da Sombra conseguir pelo menos um sucesso em sua Jogada de Busca (incluindo relançamentos), a Busca terá sido bem sucedida e o jogador da Sombra compra uma peça da Reserva de Busca.

— se a peça é **numerada**, seu valor representa o **Estrago da Busca** provocado na Sociedade.
— se a peça tem um **Olho**, o Estrago da Busca é igual ao número de sucessos conseguidos no Teste de Busca (se a peça tiver sido comprada pelo fato de a Sociedade estar entrando ou saindo de uma Fortaleza da Sombra, ou devido a uma Carta de Evento, o Olho tem valor 0).
— se a peça tiver um ícone **Revelar**, a Sociedade é **revelada** depois de resolver os outros efeitos.

EFEITOS DA BUSCA

Para aplicar os efeitos de uma Busca bem sucedida, siga os passos abaixo:

1) O jogador dos Povos Livres pode usar *uma* Carta de Evento "Coloque sobre a Mesa" relevante para cancelar ou reduzir o Estrago da Busca.
2) Depois, o jogador dos Povos livres pode usar a habilidade especial do Guia. Se, depois destes passos, o Estrago da Busca for maior ou igual a um, o jogador dos Povos Livres pode decidir reduzir o Estrago da Busca sofrendo uma baixa (v. a seguir) — perdendo um Companheiro devido às dificuldades encontradas pela Sociedade ou uma luta entre a Sociedade e os servos da Sombra.
3) O Estrago da Busca que sobrar tem de ser tratado **usando o Anel** (v. a seguir), o que aumentará a Corrupção dos Portadores do Anel.
4) Se a Busca revelar a Sociedade, ela passará a estar revelada (às vezes, o fato de revelar a Sociedade pode levar á compra de uma nova peça, veja o parágrafo *Efeitos da Busca Quando se Revela ou se Torna Pública a Sociedade*).

Nota: Se, a qualquer momento durante a resolução da Busca, um novo Guia for apontado (isto acontece, por exemplo, quando você usa a habilidade de Guia de Meriadoc e Peregrin ou porque o Guia foi eliminado), a habilidade do novo Guia pode ser usada imediatamente, se for aplicável.

Sofrer uma Baixa

Se o jogador dos Povos Livres **sofre uma baixa**, ele tem de eliminar um Companheiro.

O jogador dos Povos Livres pode optar entre ter o Guia como uma baixa ou escolher um Companheiro aleatoriamente (excluindo os Portadores do Anel, mas incluindo o Guia) da Sociedade. Se o jogador dos Povos Livres preferir sofrer uma baixa, o jogador da Sombra escolhe aleatoriamente um Marcador de Companheiro virado para baixo no Quadro da Sociedade. O companheiro comprado é eliminado do jogo.

Se o Estrago da Busca for maior do que o Nível do Companheiro eliminado (incluindo um Guia eliminado), o dano restante deverá ser assumido como Corrupção dos Portadores do Anel (v. a seguir).

Se o Estrago da Busca for **menor** que o Nível do Companheiro, ele é eliminado mesmo assim (i.e. é impossível ferir Companheiros).

Usar o Anel

Quando o jogador dos Povos Livres usa o anel, ele avança o Marcador de Corrupção no Indicador de Avanço da Sociedade um número de casas igual ao Estrago da Busca.

Exemplo: Durante o quarto turno do jogo, os portadores do anel encontram-se na região do Portão dos Orcs e o jogador dos Povos Livres está movendo o Marcador de Progresso da Sociedade da casa 1 para a casa 2 do Indicador de Avanço da Sociedade.

No Quadro de Busca, existem três dados da Sombra e um dado dos Povos Livres, pois esta é a segunda vez que a Sociedade se movimenta neste turno.

O jogador da Sombra rola três Dados de Combate: ele tem de tirar pelo menos um "5" ou "6" para a Busca ser bem sucedida. Ele tira "2", "5" e "6", um total de dois sucessos (o jogador da Sombra precisava de apenas um sucesso para a Busca ser bem sucedida). Ele então compra uma peça da Reserva da Busca: uma peça com um "3" e sem o ícone Revelar. O Estrago da Busca tem de ser aplicado.

Não há cartas nem habilidades de Personagens a serem usadas e o jogador dos Povos Livres decide sofrer uma baixa. Passolargo está guiando a Sociedade e o jogador não deseja que ele morra, por isso ele decide escolher um Personagem aleatoriamente. Todos os Marcadores de Personagem estão embaralhados e um é escolhido. Um valoroso anão morre confrontando os servos da Sombra. Como Gimli tem nível 2 e o Estrago da Busca é 3, ainda existe 1 ponto de Estrago da Busca a ser aplicado como Corrupção, e a Corrupção dos Portadores do Anel aumenta.

Pelo fato de a peça não ter o ícone Revelar, o lado Escondido do Marcador de Progresso da Sociedade continua virado para cima.

O UM ANEL E A DEMANDA DA MONTANHA DA PERDIÇÃO

Mesmo enquanto procura desesperadamente pelo Um Anel, o Senhor do Escuro nunca seria capaz de imaginar que alguém o levaria a Mordor. Consequentemente, ele não procura o Anel dentro das fronteiras de seu próprio território.

Em *Guerra do Anel*, a partir do momento em que o Um Anel chega às fronteiras de Mordor, eventos são provocados que estão além do controle dos próprios jogadores. A verda-

REGISTRO DA CORRUPÇÃO



Marcadores de Corrupção



A posição do Marcador de Corrupção no Indicador de Avanço da Sociedade é usada para anotar a Corrupção dos Portadores do Anel

deira luta é agora travada entre a vontade do Anel de voltar a seu Mestre e a determinação dos Portadores do Anel de chegarem ao fim de sua amarga missão.

O FARDO DO ANEL

A luta física, moral e mental dos Portadores do Anel é representada pela **Corrupção**.

A Corrupção dos Portadores do Anel aumenta toda vez que o Anel é usado para conter os efeitos de uma Busca bem sucedida, ou como o resultado de várias Cartas de Evento.

A Corrupção dos Portadores do Anel diminui através de descanso em uma Cidade ou Fortaleza aliada ou com o uso de certas habilidades especiais e Cartas de Eventos.

Toda vez que a Corrupção aumenta ou diminui, o jogador dos Povos Livres ajusta o Marcador de Corrupção no Indicador de Avanço da Sociedade.

Assim que o Marcador de Corrupção chegar a 12 pontos de Corrupção no Indicador de Avanço da Sociedade, o jogador dos Povos Livres perde o jogo.

A SOCIEDADE EM MORDOR

Em Mordor, o poder do Senhor do Escuro está em toda parte e o fardo representado pelo Anel fica maior a cada passo. A **Trilha de Mordor** é a parte final da jornada para destruir o Um Anel.

A Trilha é representada por círculos superpostos na região de **Gorgoroth** no mapa. Note que estes círculos não são realmente considerados como fazendo parte daquela região e a Sociedade não é considerada como estando na região de Gorgoroth, ou em qualquer outra região, quando ela está na Trilha de Mordor.

Se a Sociedade está em **Minas Morgul** ou em **Morannon** durante a Fase da Sociedade, o jogador dos Povos Livres pode optar por entrar em Mordor. Neste caso, passe imediatamente para os passos a seguir (depois de tornar pública a posição da Sociedade, se isso for necessário).

1) Coloque a figura dos Portadores do Anel **na primeira casa da Trilha de Mordor** (que leva o numeral "0" em élfico). A partir deste momento, a Sociedade é considerada como estando na Trilha de Mordor. O Marcador de Progresso da Sociedade não avança mais no Indicador de Avanço da Sociedade, mas ainda é usado para mostrar se a Sociedade está Escondida ou foi Revelada.
2) Crie uma nova Reserva de Busca colocando todas as peças com Olho compradas antes de volta junto com as peças remanescentes da Reserva da Busca e adicione todas as Peças Especiais colocadas em jogo por Cartas de Evento. Não coloque de volta na Reserva peças que foram removidas permanentemente do jogo.

Regras Especiais

As regras especiais a seguir devem ser usadas quando a Sociedade estiver na Trilha de Mordor,

- Companheiros na Sociedade não podem ser separados como resultado do uso de um Dado de Ação ou como efeito de habilidades especiais ou Cartas de Evento. Toda ação que normalmente separaria um Companheiro, remove-o do jogo.
- Quando o jogador dos Povos Livres tenta movimentar a Sociedade durante a fase de Resolução de Ações, não jogue os Dados de Busca. Em vez disso, compre uma peça da Reserva da Busca. Os efeitos desta peça são aplicados normalmente como no caso de uma Busca bem sucedida, com as seguintes diferenças:
  - Se a peça comprada tiver um Olho, o Estrago da Busca é igual ao número de dados no Quadro de Busca (incluindo os dados dos Povos Livres usados anteriormente para movimentar a Sociedade durante o mesmo turno).
  - Normalmente a Sociedade avança uma casa na Trilha de Mordor quando se movimenta. No entanto, se a peça tiver o ícone Parar, a Sociedade permanecerá na mesma casa e não se deslocará para a frente.
- A Sociedade ainda tem de estar Escondida para avançar na Trilha de Mordor. Se a Sociedade for revelada, o jogador dos Povos Livres tem de, como é normal, usar um resultado Personagem de um Dado de Ação para esconder a Sociedade novamente.
- Se, no fim da fase de Resolução de Ações, o jogador dos Povos Livres não tiver tentado movimentar ou esconder a Sociedade na Trilha de Mordor durante aquele turno, um ponto de Corrupção é automaticamente somado aos Portadores do Anel.
- Quando a Sociedade tiver percorrido todas as cinco casas da Trilha de Mordor , a Fenda da Perdição terá sido alcançada e o jogador dos Povos Livres vence o jogo (a menos que os Portadores do Anel tenham chegado a 12 pontos de Corrupção, v. pág. 44).

TRILHA DE MORDOR



- A Trilha de Mordor não é considerada uma parte da região de Gorgoroth.
- Quando a Sociedade entre em Mordor a figura dos Portadores do Anel é colocada no primeiro Círculo da Trilha.
- Se a Sociedade entrar na Fenda da Perdição e os Portadores do Anel não tiverem 12 pontos de Corrupção, o jogador dos Povos Livres ganha o jogo.

CAPÍTULO X: VENCENDO O JOGO

Existem quatro maneiras de vencer o jogo. Duas Condições de Vitória podem ser obtidas a qualquer momento dentro de um turno (v. o parágrafo *Condições de Vitória Baseadas no Anel*, mais adiante), enquanto as duas outras Condições de Vitória se aplicam somente na fase 6 do turno, a **Verificação de Vitória** (v. o parágrafo *Condições de Vitória Militar*, mais adiante).

Se alguma dessas condições for satisfeita, o jogo termina com a vitória para um dos jogadores.

Lembre-se que as Condições de Vitória com números menores têm precedência sobre as Condições de Vitória com números maiores, se duas ou mais delas forem satisfeitas no mesmo turno.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA BASEADAS NO ANEL

O objetivo mais importante para Sauron é recuperar o Um Anel, enquanto que o objetivo mais importante para os Povos Livres é destruir o Anel.

Por esta razão, se um destes dois eventos **acontecer a qualquer momento durante um turno**, o jogo termina imediatamente **sem esperar pela Fase de Verificação de Vitória**.

1) **Corrupção dos Portadores do Anel:** Se tiverem 12 ou mais pontos de Corrupção, os Portadores do Anel falharam em sua demanda. Sauron recupera o Anel e o jogador da Sombra vence o jogo.
2) **Destruição do Anel:** Se a figura dos Portadores do Anel estiver na casa "Fenda da Perdição" da Trilha de Mordor e os Portadores do Anel tiverem menos do que 12 Pontos de Corrupção, o Anel é destruído. Sauron é derrotado e o jogador dos Povos Livres vence o jogo.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA MILITAR

Na história de *O Senhor dos Aneis*, se Sauron tivesse conseguido destruir as Nações dos Povos Livres, nem mesmo a destruição do Anel seria uma vitória adequada para os Povos Livres.

Ao mesmo tempo, se os povos Livres tivessem conseguido desafiar Sauron militarmente, o Senhor do Escuro teria sido obrigado a um foco tão intenso na luta contra os Exércitos dos Povos Livres que teria sido muito mais fácil para os Portadores do Anel chegarem à Montanha da Perdição.

PONTOS DE VITÓRIA



O símbolo ᚠ em uma Cidade é um lembrete de que o controle daquela região vale 1 Ponto de Vitória para o oponente.



O símbolo ᚠᚠ em uma Fortaleza é um lembrete de que o controle daquela Fortaleza vale 2 Pontos de Vitória para o oponente.

Portanto, se, no fim do jogo, qualquer uma das duas condições a seguir for verdadeira, o jogo termina com uma vitória militar.

3) **A Sombra conquista a Terra-Média:** Se o Jogador da Sombra controla Colônias dos Povos Livres que valem 10 ou mais Pontos de Vitória, o jogador da Sombra vence o jogo.
4) **Sauron é banido da Terra-Média.** Se controlar Colônias da Sombra que valem 4 ou mais pontos de Vitória, o jogador dos Povos Livres vence.

As Condições de Vitória Militar baseiam-se no **controle** de uma Colônia.

Para fins de uma Vitória Militar, um jogador controla uma Colônia inimiga se ele tiver o Marcador de Controle de Colônia sobre ela.

Cada Cidade inimiga que um jogador controla vale 1 Ponto de Vitória, enquanto que cada Fortaleza inimiga que um jogador controla vale 2 Pontos de Vitória.

Os jogadores usam seus Marcadores de Pontos de Vitória e o Registro de Pontos de Vitória para controlar o valor em Pontos de Vitória de suas conquistas.

Marcadores de Pontos de Vitória



Marcador de Pontos de Vitória dos Povos Livres



Marcador de Pontos de Vitória da Sombra

CAPÍTULO XI: REGRAS PARA MAIS DE DOIS JOGADORES

Numa partida com três ou quatro jogadores, cada jogador representa um dos poderes mais importantes de *O Senhor dos Anéis* e controla algumas da Nações e certos Personagens.

QUATRO JOGADORES

No caso de quatro jogadores, as responsabilidades dos jogadores são divididas da seguinte maneira:

Povos Livres:

— Jogador 1: **Gondor** (também controla os elfos)

— Jogador 2: **Rohan** (também controla o Norte e os Anões)

Sombra:

— Jogador 1: O **Rei dos Bruxos** (a Nação de Sauron)

— Jogador 2: **Saruman e os Aliados de Sauron** (Isengard e os Sulistas e Orientais)

Todas as regras do jogo padrão continuam válidas com as seguintes exceções:

No início da partida, o jogador de Gondor e o jogador do Rei dos Bruxos pegam as Insígnias de Jogador Principal

No início de cada turno (com exceção do primeiro), o Jogador Principal de uma equipe passa a Insígnia de Jogador Principal para seu companheiro de equipe.

COMPRA DE EVENTOS

No turno 1, cada jogador compra uma carta para cada um de seus respectivos Baralhos de Eventos.

Nos turnos seguintes, cada jogador compra uma carta do Baralho de Eventos que ele preferir.

Depois de comprar as cartas, e descartar as cartas em excesso, os jogadores da mesma equipe podem trocar as cartas com seu companheiro de equipe.

Os jogadores não podem mostrar nem falar sobre suas cartas. Eles podem apenas perguntar um ao outro se eles desejam trocar uma carta ou não. A carta é trocada somente se os dois jogadores concordarem.

Numa partida com quatro participantes, o número de cartas limite na mão de cada jogador é quatro em vez de seis.

FASE DA SOCIEDADE

O Jogador Principal da equipe dos Povos Livres decide se deve ou não tornar pública a Sociedade e quem é o Guia da Sociedade.

ALOCAÇÃO PARA BUSCA E DADOS DE AÇÃO

O Jogador Principal da equipe da Sombra decide quantos Dados de Ação ele colocará no Quadro de Busca.

O Jogador Principal de cada equipe joga os Dados de Ação.

RESOLUÇÃO DA AÇÃO

A equipe dos Povos Livres vai primeiro.

O Jogador Secundário dos Povos Livres escolhe um Dado de Ação e usa-o apenas para uma das Nações que ele controla ou para alguma ação relacionada com a Sociedade ou algum dos Companheiros, como movimentar ou esconder a Sociedade ou deslocar os Companheiros no mapa.

Depois o Jogador Secundário da equipe da Sombra usa um Dado de Ação, seguido pelo Jogador Principal dos Povos Livres e, então, o Jogador Principal da equipe da Sombra.

As ações são todas realizadas nesta ordem até os dois times terem usado todos os seus Dados de Ação.

Se um jogador decide passar uma ação, ele ainda tem o direito de realizar sua próxima ação depois que a equipe adversária realizou a ação dela.

LIMITES ÁS AÇÕES

Cada jogador controla apenas algumas Nações e só pode usar seus Dados de Ação e Cartas de Evento para recrutar, movimentar ou lutar com Exércitos destas Nações. Somente o jogador que controla uma Nação pode movimentar o Marcador Político daquela Nação, a menos que a habilidade especial de algum Personagem seja usada.

As regras relativas a regiões contendo unidades de Nações controladas pelos dois jogadores de uma equipe estão descritas no parágrafo *Exércitos Mistos*, a seguir.

SUMÁRIO

Povos Livres

— O jogador de Gondor controla Gondor e as Nações Élficas.

— O jogador de Rohan controla as Nações de Rohan, do Norte e os Anões.

— Qualquer jogador pode movimentar ou esconder a Sociedade.

— Qualquer jogador pode movimentar ou separar Companheiros.

— Os efeitos da Busca sobre a Sociedade são decididos e aplicados pelo Jogador Principal.

Sombra

— O jogador do Rei dos Bruxos controla a Nação de Sauron, o Rei dos Bruxos e a Boca de Sauron.

— O jogador de Saruman e dos Aliados de Sauron controla as Nações de Isengard e dos Sulistas e Orientais e Saruman.

— Qualquer jogador pode buscar a Sociedade.

— Qualquer jogador pode movimentar os Nazgûl, mas somente o jogador do Rei dos Bruxos pode recrutar novos Nazgûl.

— O número de Dados de Ação alocados no Quadro de Busca antes de jogar os Dados de Ação é decidido pelo Jogador Principal.

EXÉRCITOS MISTOS

Se, depois de uma ação, houver unidades e Líderes controlados por jogadores diferentes na mesma região, elas podem continuar como Exércitos independentes ou podem se transformar num *Exército Misto*.

Se os Exércitos continuarem independentes, cada jogador mantém o controle de suas próprias unidades e Líderes. Se o número total de unidades dos dois Exércitos exceder o Limite de Concentração, os jogadores terão de remover uma unidade cada, começando com o Jogador Secundário, até o limite voltar a ser respeitado.

As tropas dos dois jogadores podem se transformar num Exército Misto se os dois jogadores concordarem com isso; eles são obrigados a se tornar um Exército Misto, se a região for atacada.

O jogador controlador de um Exército Misto é o jogador que controla o maior número de unidades naquela região. No caso de empate, o jogador que tiver o maior número de unidades de Elite será o controlador. Se continuar havendo empate, o Jogador Principal atual será o jogador controlador.

Somente o jogador controlador pode usar Dados de Ação para movimentar ou atacar com o Exército Misto. Se o número de unidades mudar, o controle do Exército Misto pode ser transferido para o outro jogador.

Um jogador pode recuperar o controle de suas unidades num Exército Misto simplesmente usando uma ação para mover estas unidades para fora da região onde se encontra o Exército Misto.

Um Exército Misto também está sujeito às restrições políticas (como não poder atravessar outra fronteira) que qualquer outra Nação não-beligerante que é parte do Exército Misto.

EVENTOS

Normalmente, as Cartas de Evento só podem ser usadas por um jogador se elas se aplicam a uma Nação ou Personagem que elas controlam.

O ícone no canto direito inferior da porção Evento de uma carta indica que jogador pode usar aquela carta.

As cartas que não têm um ícone podem ser usadas por qualquer jogador.

Ícones Dos Jogadores


Jogador de Gondor


Jogador de Rohan


Jogador do Rei dos Bruxos


Jogador de Saruman e Aliados de Sauron

UNIDADES DE ELITE DOS SULISTAS E ORIENTAIS

Numa partida com mais de dois jogadores, quando Saruman está em jogo, cada unidade de Elite dos Sulistas e Orientais, bem como cada unidade de Elite de Isengard, é considerada um Líder além de uma unidade de Exército em questões de movimentação e combate.

JOGOS COM TRÊS PARTICIPANTES

A partida com três jogadores usa as mesmas regras que as de quatro participantes, mas tem apenas um jogador do lado dos Povos Livres, cuja participação é igual à de um jogo com dois participantes com a seguinte **Exceção:**

— O jogador dos Povos Livres não pode usar duas ações consecutivas sobre a mesma Nação (ex. ele não pode usar duas ações consecutivas para recrutar e mover soldados de Gondor). Ele pode usar duas ações consecutivas sobre Exércitos Mistos, mas não sobre um Exército padrão (ex. ele pode movimentar um Exército de Gondor uma vez e depois um Exército Misto de Gondor e Rohan, mas não pode agir duas vezes sobre o mesmo exército Misto de Gondor e Rohan).

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Cada equipe vence da mesma maneira que nos jogos com dois participantes. Para determinar a vitória individual dentro de uma equipe:

— Se a equipe da Sombra vencer, conte o valor em Pontos de Vitória de Fortalezas e Cidades capturadas pelas Nações de cada jogador da Sombra e subtraia os Pontos de Vitória de Fortalezas e Cidades que eles perderam. O jogador que tiver o maior número de Pontos de Vitória vence.

— Se a equipe dos Povos Livres vencer, o jogador que tiver perdido o menor número de Pontos de Vitória em Fortalezas e Cidades conquistadas pela Sombra vence a partida.

SUMÁRIO

CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO 3
NÚMERO DE JOGADORES. 3
NOTAS SOBRE A 2ª EDIÇÃO 3

CAPÍTULO II: COMPONENTES DO JOGO . 4
LISTA DE COMPONENTES 4
PEÇAS DO JOGO 8
FIGURAS 8
Exércitos 8
Líderes dos Povos Livres 8
Nazgûl 8
Personagens. 8
O TABULEIRO DO JOGO 9
REGIÕES 10
Regiões Livres. 10
NAÇÕES 10
FORTIFICAÇÕES E COLÔNIAS 10
Fortificações 10
Colônias 11
QUADROS E REGISTROS 11

CAPÍTULO III: PREPARAÇÃO DO JOGO . 14

CAPÍTULO IV: O TURNO DO JOGO 18
RESUMO DO TURNO 18
OS DADOS DE AÇÃO 18
PARADA DE DADOS DE AÇÃO 18
ALOCAÇÃO PARA BUSCA E JOGADA DE AÇÃO 19
UTILIZAÇÃO DOS DADOS DE AÇÃO 19
OS ANEIS ÉLFICOS 21

CAPÍTULO V: CARTAS DE EVENTO . . . 22
BARALHO DE EVENTOS 22
COMPRAR CARTAS DE EVENTOS 22
JOGAR CARTAS DE EVENTOS. 22
Cartas de Evento provocando Baixas 22
CARTAS DE COMBATE 23

CAPÍTULO VI: EXÉRCITOS E BATALHAS. . 24
PERSONAGENS 24
JOGANDO COM PERSONAGENS DOS POVOS LIVRES 24
DA SOMBRA. 24
MOVENDO PERSONAGENS. 24
Movendo Companheiros 24
Movendo Nazgûl e Vassalos 24
EXÉRCITOS E CONCENTRAÇÃO. . . 26
COMPOSIÇÃO DE EXÉRCITO 26
LIMITE DE CONCENTRAÇÃO 26
DEPÓSITOS DE EXÉRCITOS 26
O RECRUTAMENTO DE TROPAS . . . 26
O RECRUTAMENTO DE NOVAS UNIDADES E LÍDERES 26
RESTRIÇÕES AO RECRUTAMENTO 26
COMO USAR UMA CARTA DE EVENTO PARA RECRUTAR TROPAS. 27
MOVIMENTAÇÃO DE EXÉRCITOS . . 27
MOVENDO UM EXÉRCITO 27
Divisão de um Exército. 27
Restrições de Movimentação 27
O USO DE CARTAS DE EVENTO PARA MOVIMENTAR EXÉRCITOS 27
RESOLUÇÃO DA BATALHA 28
ATACAR COM EXÉRCITOS 28
Divisão de um Exército Atacante 28
Força de Combate e Liderança 28
AVALIANDO O RESULTADO DE UMA BATALHA 29
Jogar uma Carta de Combate 29
Lançar os Dados da Jogada de Combate. . . . 29
Lançar os Dados da Jogada do Líder 30
Modificadores Aplicados ao Resultado da Jogada 30
Remoção de Baixas 30
Optar por Interromper um Ataque, ou Recuar 30
Fim da Batalha 31
FORTIFICAÇÕES, CIDADES, FORTALEZAS, E CERCOS 31
ATACANDO UMA CIDADE OU FORTIFICAÇÃO 31
ATACANDO UMA FORTALEZA 31
Lutando uma Batalha Campal 31
Recuar para dentro de um Cerco 31
CONDUZINDO UM CERCO 32
Restrições. 32
SORTIDA 32
ABRANDAR UM CERCO 32
REFORÇAR UM CERCO. 32
CAPTURAR UMA COLÔNIA 32

CAPÍTULO VII: A POLÍTICA NA TERRA-MÉDIA. 34
O INDICADOR POLÍTICO 34
ATIVAÇÃO DAS NAÇÕES DOS POVOS LIVRES 34
AVANÇAR UMA POSIÇÃO POLÍTICA. . . . 34
CARTAS DE EVENTOS QUE AFETAM O INDICADOR POLÍTICO 35
ENTRAR EM GUERRA 35
PERSONAGENS EM GUERRA 35

CAPÍTULO VIII: A SOCIEDADE DO ANEL. . 36
FIGURAS E MARCADORES DA SOCIEDADE 36
OS PORTADORES DO ANEL 36
CORRUPÇÃO. 36
CARTAS DE PERSONAGEM DOS COMPANHEIROS 37
O GUIA DA SOCIEDADE. 37
Gollum como Guia 37
O INDICADOR DE AVANÇO DA SOCIEDADE 37
MOVIMENTAÇÃO DA SOCIEDADE 37
LOCALIZANDO A SOCIEDADE 38
Torna pública sua posição 38
É revelada por uma Busca pelo Anel 38
Em Fortalezas Sombra 39
ESCONDENDO A SOCIEDADE. 39
CURANDO O PORTADOR DO ANEL 39
ENTRANDO EM MORDOR 39
A SEPARAÇÃO DE COMPANHEIROS DA SOCIEDADE 39

CAPÍTULO IX: A BUSCA PELO ANEL . . . 40
A RESERVA DE BUSCA. 40
PEÇAS DE BUSCA NORMAIS 40
PEÇAS DE BUSCA ESPECIAIS. 40
A BUSCA DA SOCIEDADE 40
O TESTE DE BUSCA 40
Modificadores do Teste de Busca 41
Reavaliação de Busca. 41
EFETOS DA BUSCA QUANDO SE REVELA OU SE TORNA PÚBLICA A SOCIEDADE 41
DETERMINAÇÃO DO ESTRAGO DA BUSCA . . 41
EFEITOS DA BUSCA 42
Sofrer uma Baixa 42
Usar o Anel. 42
O UM ANEL E A DEMANDA DA MONTANHA DA PERDIÇÃO. 42
O FARDO DO ANEL. 43
A SOCIEDADE EM MORDOR 43
Regras Especiais 43

CAPÍTULO X: VENCENDO O JOGO . . . 44
CONDIÇÕES DE VITÓRIA BASEADAS NO ANEL 44
CONDIÇÕES DE VITÓRIA MILITAR 44

CAPÍTULO XI: REGRAS PARA MAIS DE DOIS JOGADORES 45
QUATRO JOGADORES 45
COMPRA DE EVENTOS 45
FASE DA SOCIEDADE 45
ALOCAÇÃO PARA BUSCA E DADOS DE AÇÃO 45
RESOLUÇÃO DA AÇÃO. 45
LIMITES ÀS AÇÃO 45
SUMÁRIO 45
Povos Livres. 45
Sombra 46
EXÉRCITOS MISTOS. 46
EVENTOS. 46
UNIDADES DE ELITE SULISTAS & ORIENTAIS . 46
JOGOS COM TRÊS PARTICIPANTES . 46
CONDIÇÕES DE VITÓRIA 46
SUMÁRIO 47

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

GUERRA DO ANEL

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

Segunda Edição

Design do jogo: ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI E FRANCESCO NEPITELLO

Arte: JOHN HOWE

Direção de Arte e Design Gráfico: FABIO MAIORANA

Esculturas: BOB NAISMITH

Design das Esculturas: JOHN HOWE E MATTEO MACCHI

Fotos: CHRISTOPH CIANCI

Produção: ROBERTO DI MEGLIO E FABRIZIO ROLLA

Tradução para o Português: DOUGLAS QUINTA REIS

Diagramação: TINO CHAGAS

Playtesters: DOUG ADAMS, CHRISTOPHER BENGTSSON, KEVIN CHAPMAN, DEREK COON, ANDY DAGLISH, CALEB DIFFELL, UGO DI MEGLIO, DAVID FRISTROM, SERGIO GUERRI, KRIS HALL, MICHAEL HALL, MILKE HELBA, STEVE HOPE, CHRISTIAN HRDLICKA, SEAN MCCARTHY, MARCO MOLIN, DON MOODY, PAOLO MORESCHALCHI, STEVE OWEN, CHRISTIAN PETERSEN, DAN RASPLER, ALEX ROCKWELL, STEVE SANDERS, DOUGLAS SILFEN, MATTHIAS STABER, MARCELLO TAGLIOLI, e RENAUD VERLAQUE.

Playtesters Da Segunda Edição: AMADO ANGULO, MELANIE CHAPMAN, DAVID FORTNER, TOM HANKS, PETER MAJEK, DAVID MORSE, LUIGI PIUOTO, ANDREW POULTER, CRAIG ROSE, RALF SCHEMMANN, GLENN "MAGIC GEEK" SHANLEY, ALIJA VILLA, WES WAGNER, KEVIN WARRENDER, KEVIN WOJTASZCZYK e CHRIS YIOUNG.

Agradecimentos Especiais: KRISTOPHER BENGTSSON, KEVIN CHAPMAN e **Andrew Poulter** pelo seu apoio continuado para a clarificação das regras de guerra do anel e seu precioso feedverso incorporado nesta edição.

Um jogo criado, públicado e distribuido no mundo todo por ARES GAMES SRL

Edição em Português: DEVIR LIVRARIA LTDA.

DEVIR LIVRARIA

Rua Teodureto Souto, 624

Cambuci

São Paulo – SP

Cep 01539-000

www.devir.com.br

Terra-Média, O Hobbit, *O Senhor dos Aneis* , *Guerra do Anel* e os personagens, objetos eventos e lugares são marcas ou marcas registradas da The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises e são usadas sob licença pela Sophisticated Games Ltd e seus respectivos licenciantes. Guerra do Anel ©2011 Ares Games Srl. ©2011 Sophisticated Games Ltd. Aviso Impróprio para crianças com menos de 36 meses. Contém partes pequenas. Perigo de choking. Fabricado na China.