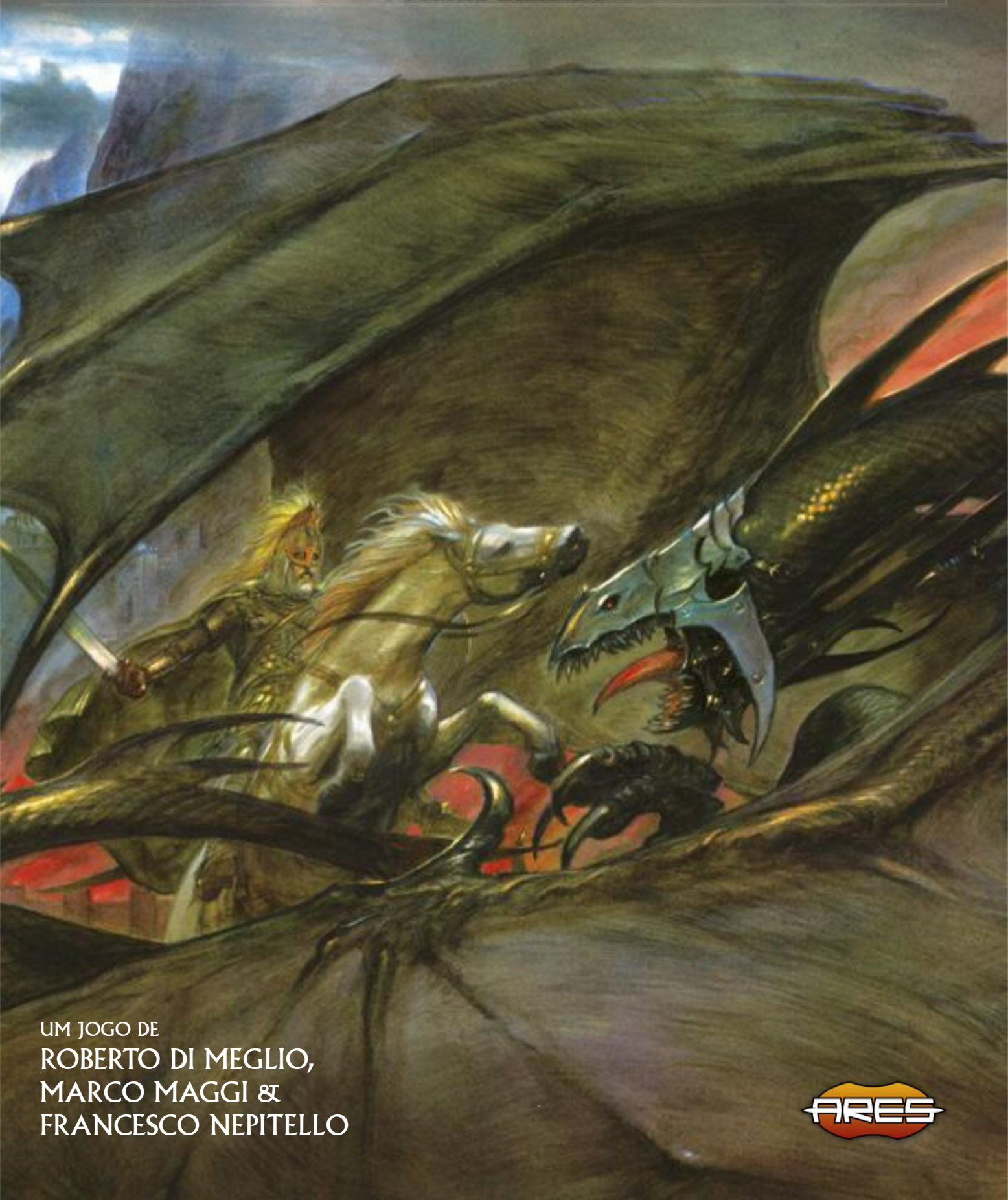


# WAR OF THE RING

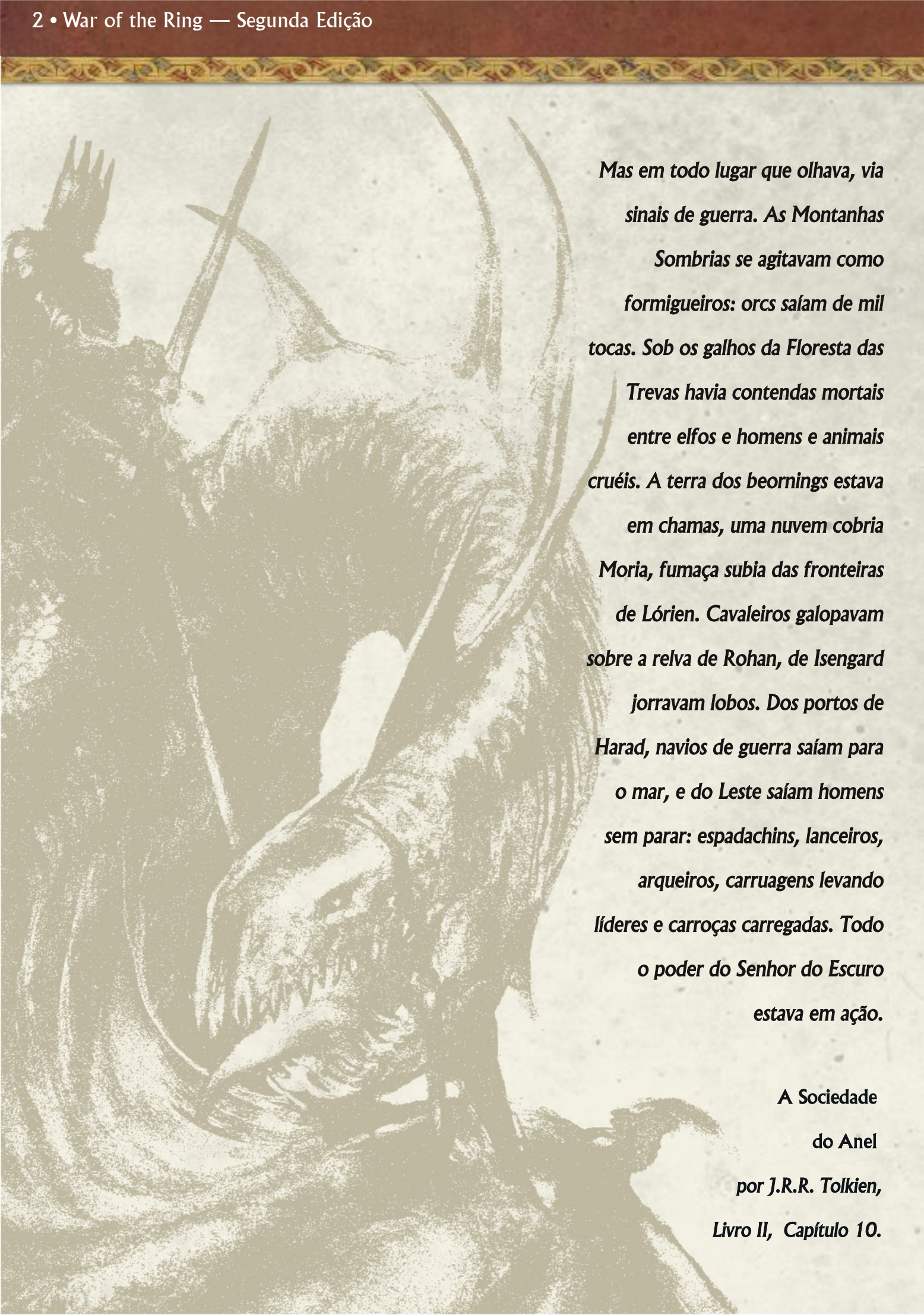
based on The Lord of the Rings™ Trilogy by J.R.R. Tolkien

Second Edition



UM JOGO DE  
ROBERTO DI MEGLIO,  
MARCO MAGGI &  
FRANCESCO NEPITELLO





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 contendias 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 Leste 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

por J.R.R. Tolkien,

Livro II, Capítulo 10.

## CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO

**B**em-vindo ao Jogo de Estratégia *War of the Ring*.

*War of the Ring* é um jogo para dois a quatro jogadores, baseado em *O Senhor do Anéis*™, de J.R.R. Tolkien.

Os jogadores tomam parte na luta dos exércitos dos Povos Livres e os heróicos Companheiros da Sociedade do Anel contra as hostes negras das Sombras e os poderosos Vassalos do Lorde das Trevas.

Em um jogo de dois jogadores, cada oponente vai liderar ou os Povos Livres ou os exércitos da Sombra, enquanto em um jogo de três ou quatro oponentes, os jogadores serão organizados em duas equipe, cada equipe controlando uma facção.

Em cada jogo de *War of the Ring*, o jogador controlando as Sombras tenta usar seu poder militar superior para conquistar a Terra-média.

Ao seu comando reúnem-se as legiões de Orcs e Trolls de Sauron, as forças do mago Saruman, e as hostes dos Povos do Sul e do Leste, estabelecidos para trazer as trevas sobre a Ocidente.

Face a este ataque, o jogador dos Povos Livres lidera uma aliança de Elfos, Anões, os cavaleiros de Rohan, homens de Gondor, e os homens do Norte - uma união frágil para tentar defender os últimos reinos livres da Terra-média, e ganhar tempo precioso para permitir o sucesso da Jornada dos Portadores do Anel.

Enquanto os exércitos se confrontam, os nove companheiros da Sociedade Anel viajam em direção ao coração dos domínios do Lorde - a Montanha da Perdição - para destruir o Um Anel na Montanha de Fogo.

Controlada pelo jogador dos Povos Livres, a Sociedade é sua chance real de vitória, com as forças militares das Sombras sendo vencidas, juntamente com seu mestre, se o Anel for destruído. Mas a busca é repleta de perigos cada vez maiores, como a escuridão caindo sobre a Terra-média.

No final, um lado emergirá vitorioso.

Se as Sombras conquistarem cidades e fortalezas suficientes de seus inimigos, ou se os Portadores do Anel falharem e forem corrompidos, a Escuridão triunfará.

Se a Sociedade consegue destruir o Anel antes disso acontecer, ou os Exércitos dos Povos Livres obtem sucesso em virar a maré e conquistar as fortalezas inimigas para si, a queda do Lorde das Trevas estará em suas mãos...

## NÚMERO DE JOGADORES

*War of the Ring* é um jogo para 2 a 4 jogadores. As forças envolvidas no conflito são divididas em dois lados: os Povos Livres e as Sombras. Ao jogar com três jogadores, um jogador controla os Povos Livres e os outros dois ficam no controle das Sombras, compartilhando as tarefas. Quando jogando com quatro jogadores, todos os participantes igualmente partilham as forças dos dois lados.

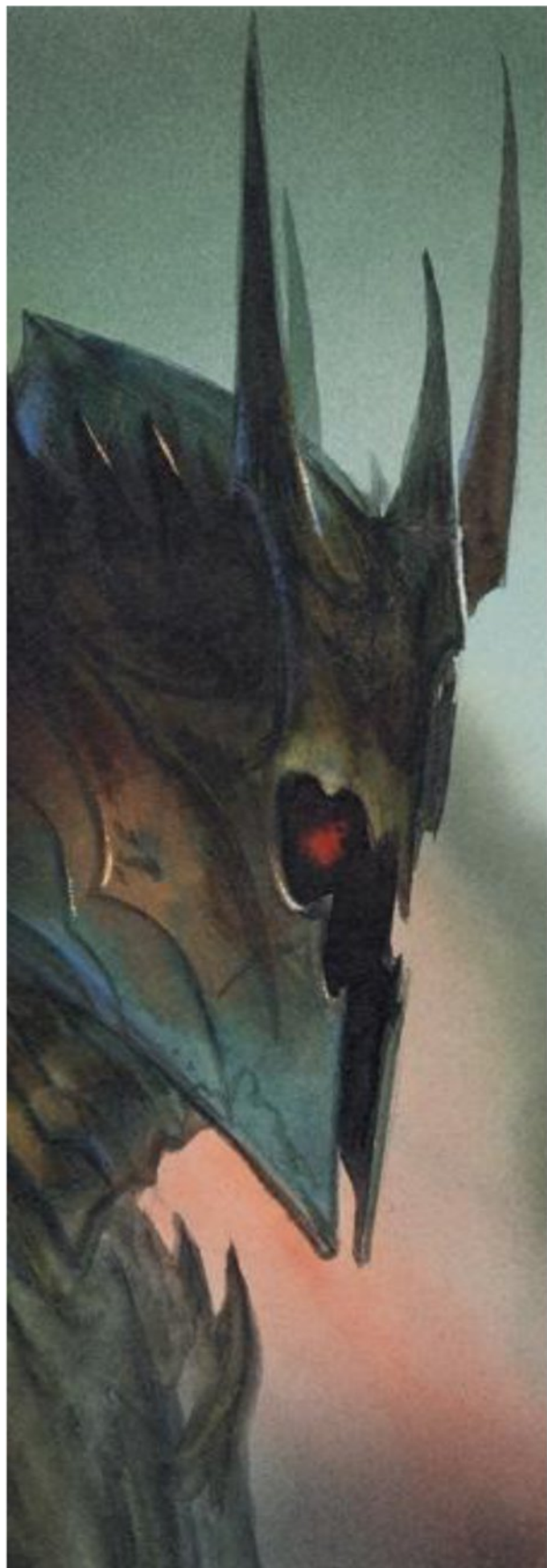
Por favor, note que essas regras referem-se a jogos com apenas dois jogadores. Para jogar com mais de dois jogadores, ver o capítulo II, *Regras Multijogador* (página 45).

## NOTAS SOBRE A SEGUNDA EDIÇÃO

Esta nova edição do jogo introduz algumas mudanças sutis, mas importantes. Por esta razão, recomendamos uma leitura atenta das regras, até mesmo para jogadores experientes.

As principais alterações estão resumidas aqui para o benefício de jogadores já familiarizados com a edição anterior:

- **Habilidades do Personagem:** Gandalf, o Cinzento, Gollum, Meriadoc Brandybuck, Peregrin Tûk e Rei-Bruxo agora tiveram suas habilidades especiais modificadas (Veja suas Cartas de Personagens). As alterações para Gandalf, o Cinzento (Guia de Sociedade) e o Rei-Bruxo (Reunindo pré-requisitos, habilidade "Feiticeiro") são especialmente importantes para levar em conta.
- **Cartas de eventos:** muitas Cartas de Evento foram revisto para melhorar a sua eficácia, ou simplificar a sua utilização. As cartas "Os Ents de Fangorn", "Caminhos para Woses" e "A Última Batalha" tiveram seus efeitos modificados.
- **Configuração do Exército:** A configuração para os anões foi modificada (ver página 16).
- **Dados de Ação:** O jogador das Sombras deve alocar um mínimo de 1 Dado de Ação para a busca se o jogador dos Povos Livres tiver colocado pelo menos um Dado de ação no Caixa de Busca no turno anterior (ver páginas 18-19).
- **Uso de Cartas de Combate:** Cartas de Combate são agora escolhida e jogadas usando uma sequência modificada (ver página 29).
- **A Busca:** Há uma nova sequência para a resolução da busca, para agilizar a aplicação das Cartas de Evento e habilidades especiais (ver páginas 41-42).
- **Entrar em Mordor:** Para entrar em Mordor, agora é suficiente que os Portadores do Anel estejam localizados em Minas Morgul ou Morannon, sem o requisito de declaração da Sociedade. Como consequência, a Sociedade pode entrar em Mordor mesmo se ela não está oculta (ver página 43).



## CAPÍTULO II: COMPONENTES DO JOGO

### LISTA DE COMPONENTES

Dentro da caixa de seu *War of the Ring* você encontrará um extenso conjunto de componentes, listados aqui.

- Este Livro de Regras
- 2 Guias do Jogador
- 1 Tabuleiro do Jogo, composto por duas seções dobráveis
- 6 Dados de Ação dos Povos Livres
- 10 Dados de Ação das Sombras
- 5 Dados de Combate de seis lados
- 10 Cartas de Companheiro (Personagens dos Povos Livres)
- 1 Cartão de Gollum
- 3 cartas de Vassalos (Personagens das Sombras)
- 96 cartas de Eventos (dividido em 4 baralhos de 24 cartas cada)
  - 205 figuras de plástico representando os exércitos e Personagens da Guerra do Anel, incluindo:
    - 90 figuras vermelhas representando unidades de Exército das Sombras
    - 75 figuras azuis representando unidades dos Povos Livres
    - 20 figuras cinzentas representando Líderes dos Povos Livres e 8 figuras representando os Nazgûl
    - 8 figuras prateadas representando os Portadores do Anel (Frodo e Sam) e seus Companheiros
    - 3 figuras prateadas que representam os Vassalos das Sombras
    - 1 figura prateada representando Gollum
- 76 contadores e marcadores de papelão, incluindo:
  - 24 Marcadores de Busca (16 Marcadores de Busca Padrão e 8 Marcadores de Busca Especiais)
  - 6 Contadores de Exército
  - 3  
C  
ontadores de Anéis Élficos
  - 1 Contador de Corrupção
  - 7 Marcadores de Companheiro
  - 1 Marcador de Aragorn - Herdeiro de Isildur
  - 1 Marcador de Gandalf o Branco
  - 1 Marcador de Progresso da Sociedade
  - 8 Contadores Políticos de Nação
  - 20 marcadores de Controle de Colônia
  - 2 Marcadores de Pontos de Vitória
  - 2 Fichas de Liderança de Jogo (usados em jogos de 3 ou 4 jogadores)

## VISÃO GERAL DOS COMPONENTES



Este Livro de Regras



2 guias do Jogador



1 tabuleiro de jogo, composto por duas seções dobráveis



76 marcadores de cartão



205 figuras plásticas representando os Exércitos e Personagens de War of The Ring.



6 Dados de Ação dos Povos Livres



10 Dados de Ação das Sombras



5 Dados de Combate de 6 lados



10 Cartas de Companheiros  
(Personagens dos Povos Livres)



1 Carta de Gollum



3 Cartas de Vassalos  
(Personagens das Sombras)



96 Cartas de Eventos  
(dividadas em 4 decks de 24 cartas)

SUMÁRIO DE MARCADORES

Marcadores de Busca (24)



Padrão



Especial (Sociedade)



Especial (Sombras)



Verso

Contadores de Exércitos (6)



Povos Livres (frente)



Povos Livres (verso)



Sombras (frentes)



Sombras (verso)

Contadores de Anéis Éficos (3)



Frente



Verso



Frente / Verso

Marcadores de Companheiros e Personagens (9)



frente



verso



frente



verso

Marcador de Progresso da Sociedade (1)

Contadores Políticos da Nação (20)



Povos Livres (frente)



Povos Livres (verso)



Sombras (frente)



Sombras (verso)

Marcadores de Controle de Colônia (20)

Marcadores de Pontos de Vitória(2)

Ficha de Liderança do Jogo (2)



Povos Livres



Sombras



Povos Livres



Sombras



Povos Livres



Sombras

## FIGURAS PLÁSTICAS

### Vassalos



Saruman



Rei-Bruxo



Boca de Sauron



Nazgûl

### Isengard (18)

### Sauron (42)

### Povos do Sul e Leste (30)



Regular (12)



Elite (6)



Regular (36)



Elite (6)



Regular (24)



Elite (6)

### A Sociedade do Anel

### Companheiros



Portadores do Anel



Gollum



Boromir



Galdalf



Gimli



Legolas

### Companheiros

### Anões (14)



Meriadoc



Peregrin



Passolargo/Aragorn



Regular (5)



Elite (5)



Líder (4)

### Elfos (19)

### Gondor (24)



Regular (5)



Elite (10)



Líder (4)



Regular (15)



Elite (5)



Líder (4)

### O Norte (19)

### Rohan (19)



Regular (10)



Elite (5)



Líder (4)



Regular (10)



Elite (5)



Líder (4)

## PEÇAS DO JOGO

### FIGURAS PLÁSTICAS

os exércitos que lutam pela Terra Média e os heróis e monstros que os lideram são representados no jogo por figuras de plástico. Todas as figuras importantes ou unidades de batalha envolvidas na guerra são representadas no jogo por um conjunto distinto.

#### Exércitos

A maior parte das forças armadas de uma Nação é representada por unidades de **Exército**, que são figuras divididas em unidades **Regulares** ou de **Elite**, onde a primeira representa uma força de combate de guerreiros comuns e a segunda hostes de lutadores selecionados ou poderosos monstros.

Uma única unidade de Exército corresponde a um número variável de guerreiros, desde de centenas de lutadores experientes a uns milhares de Orcs. Para efeitos de jogo, todas as unidades de um determinado tipo tem as mesmas capacidades de combate que qualquer outra do mesmo tipo, independentemente da Nação a que pertençam.

Todas as unidades de Exército dentro de uma única Região e controladas pelo mesmo jogador são consideradas como um só grupo e são referidas coletivamente como um **Exército**. Um Exército pode ser composto de um máximo de **dez unidades** ou, se o Exército está dentro de uma Fortaleza debaixo de cerco, **cinco unidades**.

#### Líderes dos Povos Livres

Os capitães e chefes de tribo que lideram os exércitos dos Povos Livres durante a Guerra do Anel são representadas pela figuras de **Líder**, uma variação de uma unidade de Elite, portadora de um estandarte.

Não podem se mover sozinhos, mais sim como parte de um Exército aliado: se a qualquer altura um Líder se encontrar no mapa sem um Exército, é imediatamente removido.

A presença de um Líder atribui vantagem em combate e uma capacidade de movimento superior ao Exército ao qual está associado. Não há limite para o número de Líderes associados a um Exército. Os Líderes podem comandar exércitos compostos por unidades de qualquer Nação aliada.

Um Líder não é considerado uma unidade do Exército e não pode ser tomado como uma baixa, nem a presença de um Líder adicionar a força de combate de um exército (ver pag. 28).

#### Nazgûl

Os **Nazgûl**, também chamados de *Espectros do Anel*, funcionam como Líderes para os exércitos das Sombras e são representados pela figura distinta do Cavaleiro Negro montado numa besta alada. Todas as regras relativas a Líderes aplicam-se aos Nazgûl, com as seguintes exceções:

- os Espectros do Anel não são obrigados a fazer parte de um Exército aliado e podem mover-se sozinhos, voando para qualquer Região no tabuleiro de jogo num só

movimento.

**Exceção:** um Nazgûl movendo-se sem um exército não pode ser alocado em uma 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 os seus antagonistas são representados por **Personagens**, personalidades com habilidades superiores às de um Líder normal. Personagens pertencentes aos Povos Livres são chamados de **Companheiros**, enquanto personagens das Sombras são chamados **Vassalos**.

Cada personagem é representado por uma figura única e a respectiva Carta de Personagem com detalhes sobre as suas habilidades especiais. O jogador deve ler cuidadosamente todas as Cartas de Personagens antes do primeiro jogo.

Para efeito de jogo, os personagens comportam-se como os Líderes, mas não sofrem as mesmas restrições e podem mover-se livremente no tabuleiro de jogo, ignorando a presença de exércitos inimigos.

#### Companheiros

Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (Strider), Meriadoc, Peregrin e Gandalf o Cinzento, começam o jogo como Companheiros de Frodo e Sam (os **Portadores do Anel**), fazendo parte da Sociedade do Anel. À medida que o jogo progride, podem abandonar a Sociedade para serem enviados para servir de Líderes aos Exércitos dos Povos Livres.

Em certas condições (como descrito nas respectivas cartas de Personagens), Strider e Gandalf o Cinzento podem ser substituídos pelas suas versões mais poderosas, nomeadamente **Aragorn, Herdeiro de Isildur** e **Gandalf o Branco**.



Marcador Aragorn -  
Herdeiro de Isildur



Marcador Gandalf o  
Branco

Quando isto acontece, deve ser colocado o marcador apropriado sob a figura do Personagem para assinalar o seu novo status.

#### Vassalos

Os mais proeminentes servos do Senhor das Sombras - Saruman, o Rei-Bruxo e Boca de Sauron - não entram em jogo logo de início. Entrarão em jogo mais tarde, sob as condições especificadas nas suas Cartas de Personagem.

#### Gollum

Gollum é um personagem muito peculiar. Assume-se que Gollum esta sempre seguindo a Sociedade, e ele assume a posição de Guia da Sociedade caso os Portadores do Anel se encontrem sozinhos. Quando isso acontece, você pode colocar a figura de Gollum junto aos Portadores do Anel como uma lembrança de sua presença. Os efeitos das ações de Gollum são representados no jogo pela Carta de Personagem de Gollum e por algumas Cartas de Evento.

## O TABULEIRO DO JOGO

O tabuleiro do jogo é uma representação da Terra Média ocidental no final da Terceira Era. Em adição a área de jogo propriamente, o tabuleiro inclui vários espaços e indicadores usados para auxiliar os jogadores a manter o curso de vários elementos e componentes do jogo.

O diagrama do tabuleiro (Ver páginas 12 e 13), identifica estas várias partes e mostra os espaços que vários dos componentes necessários ao início do jogo são posicionados durante a preparação.



Anões  
(Marrom)



Elfos  
(Verde Claro)



Gondor  
(Azul Escuro)



O Norte  
(Azul Claro)



Rohan  
(Verde Escuro)



Isengard  
(Amarelo)



Sauron  
(Vermelho)



Povos do Sul e do Leste  
(Laranja)

## EXEMPLOS DE MAPA



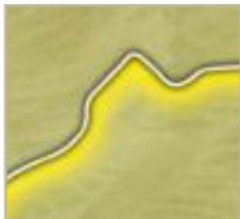
Uma linha branca é o limite normal entre duas regiões



Um rio entre duas linhas brancas é também um estilo comum de limite entre regiões, que age como um limite normal.



Uma linha preta espessa representa o limite de uma montanha, e nunca pode ser ultrapassada.



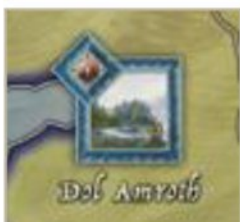
Uma linha colorida correndo ao longo de um limite mostra a fronteira de uma nação.



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



Áreas de mar não são regiões e nunca podem ser atravessadas. Regiões fronteiriças a uma larga área de mar do lado esquerdo do tabuleiro são chamadas regiões costeiras.



Letras grandes no Nome de uma região mostram que ela inclui uma Cidade ou Fortificação.

## REGIÕES

A parte principal do tabuleiro do jogo mostra uma representação da Terra Média ocidental no final da Terceira Era, dividida em áreas chamadas **Regiões**. A maior parte das Regiões está identificada com o nome, que geralmente se refere a um local importante ou a toda uma área geográfica (Minas Tirith, Cardolan). As Regiões são utilizadas para orientar o movimento, combate e a colocação de Personagens e Exércitos.

Regiões são normalmente separadas por uma linha branca ou por um rio entre duas linhas brancas. Todas as Regiões são iguais para fins de movimento.

Uma linha preta espessa denota um terreno intransponível que não pode ser atravessado, normalmente uma cadeia de montanhas. Se o limite entre duas Regiões é completamente dividido por este tipo de linha, essas regiões não são consideradas adjacentes para nenhum propósito.

Muitas áreas do tabuleiro são completamente azuis, circundadas por uma linha preta ou bordeada por uma linha branca. Estas áreas são Mares ou Lagos. Uma área de Mar ou Lago não é considerada uma Região e conseqüentemente não pode ser ocupada ou atravessada.

## REGIÕES LIVRES

As Regras e as Cartas de Eventos por vezes se referem a uma **Região Livre**. Uma região é livre para um jogador quando esta não contém uma unidade de Exército Inimigo e / ou uma colônia não controlada pelo inimigo. Uma região contendo uma Fortaleza controlada pelo inimigo é considerada livre para um jogador quando a Fortaleza é sitiada por um Exército do jogador.

## NAÇÕES

Algumas Regiões são identificadas como parte de uma **Nação** através de fronteiras coloridas (ver diagrama na pag. 9). Algumas Nações consistem de vários grupos separados de regiões, divididos e distantes uns dos outros.

## COLÔNIAS E FORTIFICAÇÕES

Uma Região pode estar vazia, conter uma Fortificação ou um de três tipos diferentes de **Colônias** (Cidade, Vila ou Fortaleza).

## Fortificações

Uma Fortificação em uma região oferece posições facilitadas de defesa, como 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 localização que são vitais para a economia e defesa da Nação. Uma região contendo uma colônia possui uma série de vantagens para o jogador que a controla.

**Vilas** representam áreas povoadas que permitem o recrutamento de tropas de uma Nação específica. A presença de uma Vila é mostrado no tabuleiro por meio do símbolo apropriado da Nação.



Vila dos Povos Livres



Vila das Sombras

**Cidades** representam grandes centros urbanos e também pode ser utilizado para recrutar tropas. Eles também oferecem uma vantagem em combate para defender as tropas.



Cidade dos Povos Livres



Cidade das Sombras

**Fortalezas** representam fortificações, Lares Élficos e as maiores capitais da Terra-média. Tropas podem ser recrutados em fortalezas, e os defensores recebem uma vantagem muito grande na batalha.

**Nota:** Cada Fortaleza no tabuleiro é acompanhada por uma caixa de Fortaleza com o mesmo desenho (ou com um desenho genérico, no caso das Fortalezas das Sombras).



Fortaleza dos Povos Livres



Fortaleza das Sombras

As Cidades e Fortalezas da Terra-média fornecem Pontos de Vitória ao jogador que captura-las do inimigo (ver página 32).

Em ambas, Cidades e Fortalezas, a cor do quadro mostra que jogador a controla inicialmente (vermelho para as Sombras e azul para os Povos Livres). O ícone no canto superior mostra a que Nação a Cidade ou Fortaleza pertence.

Este **f** símbolo aparecendo em uma Cidade é um lembrete que o controle desta região vale 1 Ponto de Vitória ao oponente.

Este **ff** símbolo aparecendo em uma Fortaleza é um lembrete que o controle desta Fortaleza fornece 2 Pontos de Vitória ao oponente.

## INDICADORES E CAIXAS

O tabuleiro de jogo também contém várias caixas e indicadores, usados durante o jogo para manter sob controle as diferentes atividades, colocar diversos componentes e ainda outros usos. Estes espaços incluem:

- O **Indicador da Sociedade**, para manter registro do progresso da Sociedade e da Corrupção dos Portadores do Anel;
- A **Caixa da Busca do Anel** (também chamada de **Caixa da Busca**), para colocar os dados que o jogador das Sombras utiliza para procurar a Sociedade e, manter registro do número de vezes que a Sociedade se move durante um turno.
- O **Indicador Político**, para manter registro das Nações da Terra Média que estão em Guerra;
- A **Caixa do Guia da Sociedade**, para colocar a Carta de Personagem do integrante que serve de Guia à Sociedade;
- A **Caixa da Sociedade do Anel** (também chamada de **Caixa da Sociedade**), para colocar as figuras e marcadores dos Companheiros que compõe a Sociedade;
- A **Caixa dos Anéis Élficos**, para colocar os marcadores dos Anéis Élficos;
- A **Caixa dos Baralhos de Eventos**, para colocar os quatro Baralhos de Eventos (Cartas de Personagens e Estratégia, uma para cada Jogador);
- A **Caixa das Fortalezas**, para colocar as unidades de Exército envolvidas em uma Batalha de Cerco.
- O **Indicador de Pontos de Vitória**, para manter contabilizado as conquistas de cada jogador.

## O TABULEIRO DE JOGO

## Caixa do Baralho de Eventos de Personagens dos Povos Livres

## Caixa do Baralho de Eventos de Estratégia dos Povos Livres

Caixa dos Anéis Élficos  
(controlada pelo jogador  
dos Povos Livres)

## Caixas de Exércitos

## Caixas de Fortalezas

Caixa de Busca

Indicador de  
Pontos de Vitória

Caixa dos Anéis Élficos  
(controlada pelo jogador  
das Sombras)





**9**

Indicador da  
Sociedade

**10**

Caixa da Sociedade  
do Anel

**11**

Caixa do Guia da  
Sociedade

**12**

**12**

Indicador  
Político

**13**

Caminho de  
Mordor

**13**

**14**

Caixa do Baralho de  
Eventos de Personagens  
das Sombras

**15**

Caixa do Baralho de  
Eventos de Estratégia das  
Sombras

## CAPÍTULO III:

## PREPARAÇÃO DO JOGO

**A**ntes de começar a partida, os jogadores devem decidir quem jogará com os Povos Livres e a quem caberá a liderança das Sombras. Em seguida, devem acompanhar os seguintes passos:

## PASSO 1

Colocar o tabuleiro de jogo em uma superfície adequada, preferencialmente grande o suficiente para que haja espaço livre dos lados do tabuleiro (para colocar as cartas descartadas, as peças eliminadas e para lançar os dados).

## PASSO 2

Colocar a figura dos Portadores do Anel em seu local inicial, Valfenda (Rivendell).

## PASSO 3

Colocar o Marcador de Progresso da Sociedade na posição 0 do Indicador da Sociedade, com a face “Escondida” para cima. O Marcador de Corrupção é colocado na posição 0 do mesmo indicador.

## PASSO 4

Colocar todas as cartas de Companheiro no espaço “Guia da Sociedade”, com a carta de **Gandalf o Cinzento** no topo, dado que é ele o Guia inicial da Sociedade. As cartas **Aragorn**, **Herdeiro de Isildur**, **Gandalf o Branco** e **Gollum** são colocadas de lado para uso posterior.

## PASSO 5

Colocar todas as figuras e marcadores de Companheiros no espaço a “Sociedade do Anel”. Mantenha a figura Gollum a parte, para uso posterior.

## PASSO 6

Colocar os três marcadores de Anel Élfico na Caixa dos Anéis Élficos dos Povos Livres, no tabuleiro, com a face “Anel” para cima.

## PASSO 7

Colocar de lado todas as cartas de Vassalos das Sombras (o Rei Feiticeiro, Saruman, a Boca de Sauron) e as figuras correspondente para uso posterior.

## PASSO 8

Separar as Cartas de Eventos dos Povos Livres e das Sombras em baralhos de **Personagens** e **Estratégia**, de acordo com o verso de cada carta e, após serem embaralhados separadamente, colocar os baralhos nos espaços do tabuleiro de jogo com a indicação do respectivo baralho.

## PASSO 9

Colocar as peças da Busca Normais num recipiente opaco (uma caixa ou um saco por exemplo): esta é a **Reserva da Busca**. Colocar de lado as Peças Especiais para uso posterior.

## PASSO 10

Entregar sete Dados de Ação vermelhos para o Jogador das Sombras e 4 Dados de Ação azuis para o jogador dos Povos Livres. Colocar os dados de Ação restantes a parte para uso posterior. Colocar os 5 Dados de Combate a parte.

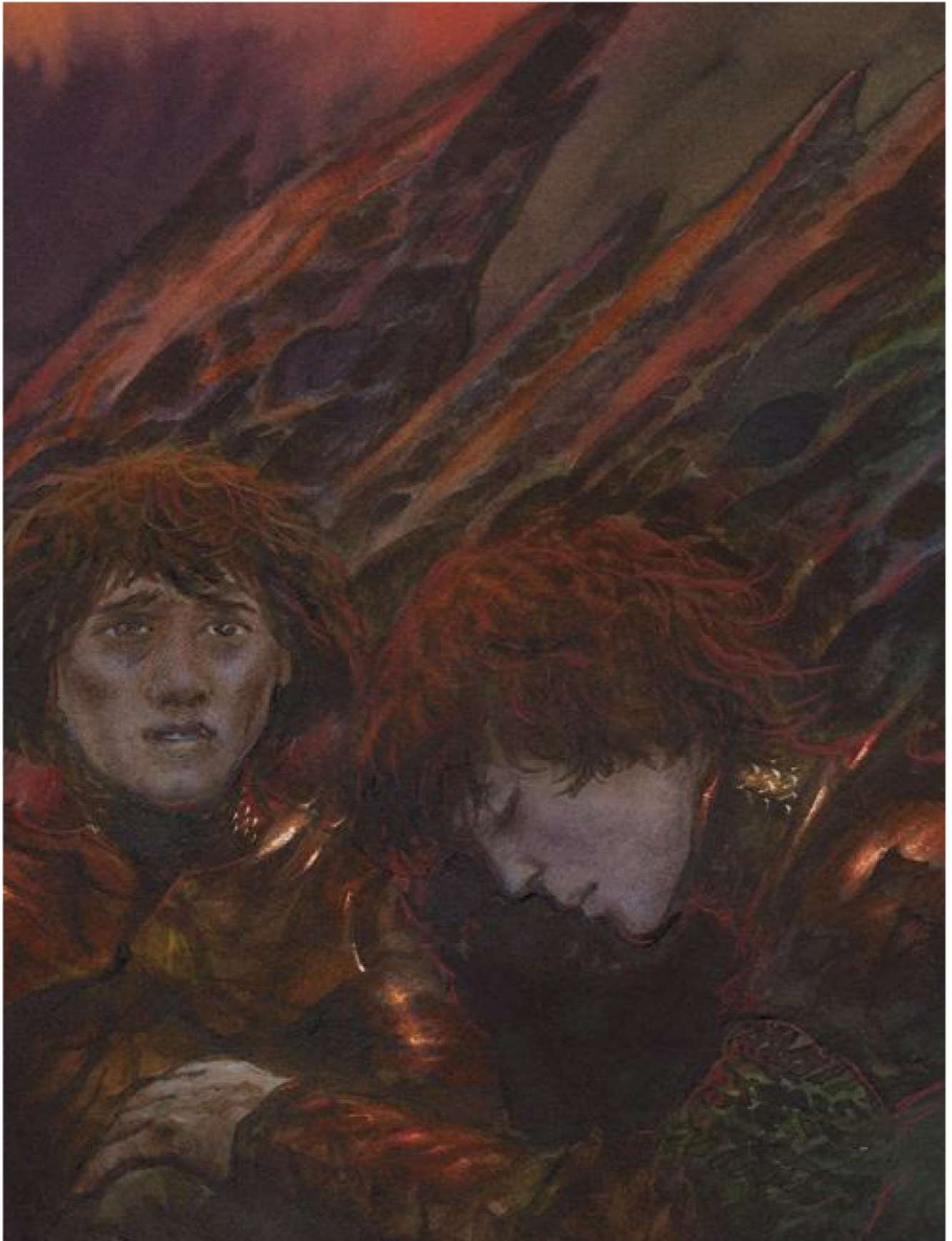
## PASSO 11

Coloque o Marcador Político para cada Nação dos Povos Livres em seu ponto de partida no Indicador Político. Todos os Marcadores Políticos dos Povos das Nações Livres, **exceto o dos Elfos**, são colocados com o lado “passivo” para cima. Os Marcadores Políticos dos Elfos e todas as nações do Exército das Sombras são colocados com o lado “Ativo” para cima. Conforme indicado pelos símbolos no Indicador, colocar os Marcadores Políticos de Rohan, do Norte, dos Elfos, e a Nação dos Anões na caixa do topo, coloque os Marcadores Políticos de Gondor e Povos do Sul e Leste na segunda caixa a partir do topo, e, finalmente, colocar os Marcadores Políticos de Sauron e Isengard na terceira caixa a partir do topo, imediatamente acima da caixa “Em Guerra”.

## PASSO 12

Ordenar todas as figuras por cor e tipo e seguir as instruções de “Preparação de Exércitos” nas páginas 16-17 para colocar os exércitos iniciais de cada Nação. Colocar de lado todas as figuras restantes, para usar como Reforços, tendo cuidado para que estas não se misture com as figuras que vão sendo eliminadas à medida que o jogo decorre. Ordenar e separar também os Marcadores de Substituição de Unidades de Exército para uso posterior.

Devem ser mantidos na caixa os componentes remanescentes, eles serão usados mais tarde no jogo.



## CONFIRUGAÇÃO DOS EXÉRCITOS

### Anões

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

**2** Ered Luira:  
1 Regular.

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

Reforços:  
2 Regular, 3 Elites, 3 Líder.

### Elfos

**4** Erebor:  
1 Regular, 1 Elites, 1 Líder.

**5** Ered Luira:  
2 Elite, 1 Líder.

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

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

Reforços:  
2 Regular, 3 Elites, 3 Líder.

### Gondor

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

**9** Dol Amroth:  
3 Regular.

**10** Osgiliath:  
2 Regular.

**11** Pelargir:  
1 Regular.

Reforços:  
6 Regular, 4 Elites, 3 Líder.

### O Norte

**12** Bree:  
1 Regular.

**13** Carrock:  
1 Regular.

**14** Dale:  
1 Regular, 1 Líder.

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

**16** O Condado:  
1 Regular.

Reforços:  
6 Regular, 4 Elites, 3 Líder.

### Rohan

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

**18** Vaus de Isen:  
1 Regular, 1 Líder.

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

Reforços:  
6 Regular, 4 Elites, 3 Líder.





### Isengard

- Orthanc: **1**  
4 Regulares, 1 Elite.  
Terras Pardas do Norte: **2**  
1 Regular.  
Terras Pardas do Sul: **3**  
1 Regular.  
Reforços:  
6 Regular, 5 Elites.

### Sauron

- Barad-Dûr: **4**  
4 Regulares, 1 Elite, 1 Nazgûl.  
Dol Guldur: **5**  
5 Regulares, 1 Elite, 1 Nazgûl.  
Gorgoroth: **6**  
1 Regular.  
Minas Morgul: **7**  
5 Regulares, 1 Nazgûl.  
Moria: **8**  
2 Regulares.  
Monte Gundabad: **9**  
2 Regulares.  
Nurn: **10**  
2 Regulares.  
Morannon: **11**  
5 Regulares, 1 Nazgûl.  
Reforços:  
8 Regulares, 4 Elites, 4 Nazgûls.

### Povos do Sul e Leste

- Extremo Harad: **12**  
3 Regulares, 1 Elite.  
Harad Próximo: **13**  
3 Regulares, 1 Elite.  
Rhin do Norte: **14**  
2 Regulares.  
Rhin do Sul: **15**  
3 Regulares, 1 Elite.  
Umbar: **16**  
3 Regulares.  
Reforços:  
10 Regulares, 3 Elites.

## CAPÍTULO IV:

## OS TURNOS DO JOGO

**W**ar of the Ring é jogado ao longo de uma série de **turnos**, até que um dos jogadores ganhe o jogo. Cada turno é dividido em 6 fases.

## SUMÁRIO DO TURNO

As fases do turno são:

## Fase 1) Recuperar os Dados de Ação e tirar Cartas de Eventos

Cada jogador recupera os Dados de Ação usados por ele no turno anterior, além de quaisquer dados que foram adicionados a Reserva de Dados de Ação menos quaisquer dado que foram removidos a partir da Reserva.

Em seguida, ambos os jogadores tiram 2 cartas, uma de cada Baralho de Eventos.

## Fase 2) Fase da Sociedade

O jogador dos Povos Livres pode declarar a posição da Sociedade.

Se a Sociedade é declarada em uma Cidade ou Fortaleza de uma Nação dos Povos Livres, essa Nação é ativada (se a Nação é mostrada como "Passiva" no Indicador Político, vire o marcador da Nação para "Ativo") 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) Atribuição de Busca

O jogador das Sombras pode agora colocar um número de Dados de Ação na Caixa de Busca localizado no tabuleiro de jogo. O jogador das Sombras deve colocar pelo menos um Dado de Ação se o jogador dos Povos Livres tiver recuperado pelo menos 1 Dado de Ação da Caixa de Busca durante a Fase 1. O jogador das Sombras pode colocar na Caixa da Busca um número de Dados de Ação para a Busca pelo Anel, até ao número de Companheiros na Sociedade. *Estes dados não serão lançados durante a etapa de Lançamento de Dados de Ação.*

## Fase 4) Lançamento de Dados de Ação

Os jogadores lançam os seus Dados de Ação (exceto os dados colocados na Caixa de Busca). O jogador das Sombras retira todos os dados mostrando o "Olho" como resultado e adiciona-os à Caixa da Busca.

## Fase 5) Resolução de Ações

Esta fase é a principal fase de jogo de War of the Ring.

É nessa fase que os jogadores vão utilizar os resultados dos dados

de ação para mover seus personagens e exércitos no tabuleiro de jogo, ou tomar outras ações importantes.

Os resultados dos Dados de Ação ditam as ações que os jogadores podem realizar durante esta etapa. Começando com o jogador dos Povos Livres, os dois jogadores alternam a realização das suas ações, cada um tomando uma ação pela seleção e remoção de um dos resultados disponíveis nos dados (ver também *Usando Dados de Ação*, pag. 19).

Cada vez que o jogador dos Povos Livres utiliza uma Dado de Ação para mover a Sociedade, ele coloca o Dado na Caixa de Busca após a conclusão da ação. Todos os outros dados utilizados são retirados até o próximo turno.

O uso de cada diferente Dado de Ação é descrito com maiores detalhes posteriormente.

## Fase 6) Verificação de Vitória

Ambos os jogadores verificam se algum conseguiu alcançar as condições de Vitória Militar. Caso não aconteça, tem início um novo turno.

Quando todas as atividades requeridas pelas diferentes etapas estiverem concluídas, o turno termina e tem início um novo turno (exceto no caso de um dos jogadores ter alcançado as suas Condições de Vitória, caso em que o jogo termina).

## DADOS DE AÇÃO

Os **Dados de Ação** tem um papel fundamental no jogo, pois são eles que ditam as opções disponíveis, de cada jogador durante um turno.

Estes dados possuem ícones especiais em suas faces, cada ícone representa um grupo de ações diferente as quais os jogadores podem escolher. Os diferentes números e tipos de ícones que aparecem sobre os Dados de Ação dos Povos Livres e dos Dados de Ação das Sombras refletem as diferentes atitudes dos dois lados que combatem em War of The Ring.

A *Tabela de Ícones dos Dados de Ação*, na página ao lado, mostra o significado desses ícones.

**Nota:** Os Dados de Ação dos Povos Livres tem duas faces que mostram a ação "Personagem", e nestes dados a ação "Exército" só aparece em uma face combinada com a ação "Alistamento".

## Reserva de Dados de Ação

O número total de Dados de Ação lançados por um jogador em um turno é considerado a sua **Reserva de Dados**. Durante cada turno, cada jogador lança os Dados de Ação da sua reserva.

O jogador das Sombras começa o jogo com sete dados para lançar, mas pode lançar mais em pontos mais avançados do jogo, até um máximo de dez. Estes Dados de Ação adicionais entram em jogo quando o jogador das sombras coloca em jogo os seus Vassalos (um dado para **Saruman**, uma para o **Rei-Bruxo**, um para **Boca de Sauron**).

## ÍCONES DE DADOS DE AÇÃO

## Povos Livres

Ação de  
Personagem\*Ação de  
Exército\*Ação de  
AlistamentoAção de  
EventoAção de  
Alistamento/Exército

Designio do Oeste

Ações  
Especiais

## Sombras

Ação de  
PersonagemAção de  
ExércitoAção de  
AlistamentoAção de  
EventoAção de  
Alistamento/Exército

Olho

Ações  
Especiais

\*Nota: os Dados de Ação dos Povos Livres possuem duas faces que mostram a ação de Personagem. Nestes dados, a ação "Exército" somente aparece combinado em uma face combinado com a ação Alistar.

O jogador dos Povos Livres começa com quatro dados em sua reserva. Como o jogador das Sombras, ele também pode ganhar dados adicionais posteriormente no jogo. O jogador dos Povos Livres adiciona um dado à sua reserva de dados quando **Aragorn - Herdeiro de Isildur** entra em jogo, e outro quando aparece **Gandalf o Branco**.

Ambos jogadores das Sombras e dos Povos Livres perdem os dados adicionais se o Personagem correspondente for eliminado.

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

## ATRIBUIÇÃO DE BUSCA E LANÇAMENTO DE AÇÃO

O jogador das Sombras, durante a Fase de Atribuição de Busca, coloca na Caixa da Busca o número de Dados de Ação que quer dedicar à Busca pelo Anel.

**Se um ou mais Dados de Ação da Sociedade estavam na Caixa de Busca no fim do turno anterior, ele deve colocar no mínimo 1 dado na Caixa de Busca.**

**O número máximo de dados que podem ser colocados na Caixa de Busca é igual ao número de Companheiros atualmente na Sociedade (note que os Portadores do Anel não são considerados como sendo um Companheiro e não adiciona a esta contagem).**

No entanto, o jogador Sombra poderá sempre colocar *pelo menos um dado* na Caixa de Busca, mesmo que todos os companheiros tenha deixado a Irmandade.

Os dados colocados na Caixa de Busca não são lançados, mas o jogador das Sombras lança os dados remanescentes em sua reserva de dados, e, também, todos os dados com um resultado "Olho" são imediatamente adicionados à Caixa de Busca.

O jogador dos Povos Livres simplesmente rola toda a sua reserva de Dados de Ação.

## USANDO OS DADOS DE AÇÃO

**Começando pelo jogador dos Povos Livres, os jogadores selecionam na sua vez um dos seus Dados de Ação para realizar uma Ação, entre as que ficaram disponíveis com o lançamento dos dados.**

Cada Dado de Ação mostra um conjunto de símbolos distintos, correspondendo a diferentes ações no jogo. Cada ação é explicada em detalhe mais adiante nestas regras e o seu emprego é resumido na *Tabela de Referência de Dados de Ação* (ver pag. 20; a Tabela de Referência também é incluída no *Guia do Jogador*).

Quando uma ação foi realizada, o dado correspondente é considerado "usado" e é colocado a parte até que seja de novo necessário no turno seguinte.

A única exceção a esta regra é que, quando o jogador dos Povos Livres usa um Dado de Ação para mover a Sociedade, ele tem de colocar esse dado na **Caixa da Busca** após completar a ação (note que o dado é devolvido ao jogador dos Povos Livres na fase de Recuperar Dados de Ação e Retirar Cartas de Evento no próximo turno).

Se um jogador tem menos Dados de Ação não utilizados que seu oponente (normalmente o jogador dos Povos Livres terá menos Dados de Ação que o Jogador das Sombras) ele pode passar em vez executar outra ação, permitindo o oponente realizar outra ação.

Esta seção fornece um sumário rápido das ações que cada jogador pode tomar usando os Dados de Ação.



## PERSONAGEM



O resultado **Personagem** no Dado de Ação pode ser usado para executar uma das seguintes ações:

- **Mover Líder/ Ataques com exércitos.** Mova um Exército com um Líder para uma região adjacente, que deve ser livre para os efeitos do movimento do Exército, ou ataque um exército inimigo em uma região adjacente utilizando um Exército com um Líder.
- **Jogue uma Carta de Evento.** Jogue uma Carta de Evento de **Personagem** da sua mão.

### Somente Povos Livres

- **Progresso da Sociedade.** Mova o Contador Progresso Sociedade um passo em frente no Indicador da Sociedade. Resolva a Busca do Anel, e, em seguida, coloque o Dado de Ação usado na caixa de Busca.
- **Ocultar a Irmandade.** Se a Sociedade foi revelado anteriormente, torna-se oculta novamente.
- **Companheiros Separados.** Separe um Companheiro ou um grupo de Companheiros da Sociedade. As figuras dos Companheiros são removidos da Caixa da Sociedade e deve mover-se no mapa até uma distância, a partir da Sociedade, igual ao número passo no Indicador da Sociedade somado ao valor do nível mais alto do Companheiro.
- **Mova Companheiros.** Mover todos os Companheiros ou grupos de Companheiros no mapa, cada um com até um número de regiões iguais à do Companheiro de nível mais alto no grupo.

### Somente Sombras

- **Mover Vassalos.** Mova todos os Nazgûl (incluindo o Rei-Bruxo, se em jogo) para qualquer lugar no mapa (exceto em uma região que contém uma fortaleza controlada pelos Povos Livres, a menos que um Exército da Sombra esteja sitiando). Mova a Boca de Sauron (se no jogo) até três regiões.



## EXÉRCITO



O resultado **Exército** no Dado de Ação pode ser usado para executar uma das seguintes ações:

- **Mover Exércitos.** Mova até dois Exércitos diferentes de suas regiões para regiões adjacentes, que devem ser livre para os fins do movimento do Exército.
- **Atacar um Exército Inimigo.** Atacar um exército inimigo em uma região adjacente com um de seus exércitos (ou conduzir um ataque de Cerco ou Saída).
- **Jogue uma Carta de Eventos.** Jogue uma Carta de Evento de **Exército** de sua mão.



## ALISTAMENTO



O resultado Alistamento do Dado de Ação pode ser usado para executar uma das seguintes ações:

- **Ação Diplomática.** Mova o Indicador Político de uma Nação aliada um passo para a frente (para uma nação dos Povos Livres, o passo "em guerra" só pode ser alcançado se a nação é Ativa).
- **Jogue uma Carta de Evento.** Jogue uma Carta de Evento de **Alistamento** da sua mão.

### Apenas para Nações "Em Guerra"

- **Recrutamento de Reforços.** Coloque reforços em jogo:
  - 1 unidade de Elite em qualquer Colônia amistosa e livre;
  - ou**
  - 2 Líderes em quaisquer duas Colônias diferentes amistosas e livres;
  - ou**
  - 2 unidades regulares em quaisquer duas Colônias diferentes amistosas e livres;
  - ou**
  - 1 Líder e 1 unidade do Exército Regular em quaisquer duas Colônias diferentes amistosas e livres.

### Apenas Sombras

- **Traga um Personagem para o jogo** de acordo com as regras de sua Carta de Personagem.



## EVENTO



O resultado **Evento** do Dado de Ação pode ser usado para executar uma das seguintes ações:

- **Tirar uma Carta de Evento.** Tire uma Carta de Evento de um Baralho de Evento a sua escolha.
- **Jogue uma Carta de Evento.** Jogue uma Carta de Evento qualquer da sua mão, independentemente do seu tipo.



## ALISTAMENTO/EXÉRCITO

Escolha qualquer uma das ações listadas em "Alistamento" ou "Exército".

## ESPECIAL

O resultado **Especial** nos Dados de Ação são diferentes dos dados das Sombras e nos dados dos Povos Livres:



## OLHO DE SAURON

Todos os dados mostrando o **Olho** deve ser colocado na caixa de Busca.



## DESÍGNIO DO OESTE

- Antes de realizar uma ação, um resultado Designio do Oeste pode ser alterado para qualquer outro resultado de Dado de Ação, escolhido pelo jogador Povos livres, e ser usado com o mesmo efeito que o resultado escolhida.
- O resultado **Designio do Oeste** pode ser também utilizado para pôr em jogo **Gandalf o Branco** ou **Aragorn - Herdeiro de Isildur**, de acordo com as regras em suas cartas de Personagens.

Um jogador também pode optar por *ignorar* uma ação e descartar uma de seus Dados de Ação sem efeito, em vez de utilizar aquele dado para tomar uma ação.

Se um jogador ficar sem ações antes que o mesmo aconteça ao seu oponente, o oponente pode realizar as ações que lhe restam uma após a outra.

## OS ANÉIS ÉLFICOS

No início do jogo, o jogador dos Povos Livres recebe três contadores que representam os Anéis Élficos do Poder.

O jogador mantém cada marcador no espaço "Anéis Élficos" no tabuleiro de jogo, com a face mostrando um anel virada para cima, até decidir usá-lo.

Quando o jogador dos Povos Livres usa um Anel Élfico, vira o marcador correspondente para a face que mostra o "Olho Flamejante" e entrega-o ao jogador das Sombras.

Logo que o jogador das Sombras usar o marcador, este é eliminado do jogo.

Cada contador de 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 de resolução de Ações, ele pode usar um Anel Élfico para mudar o resultado mostrado em um de seus Dados de Ação não utilizados para outro resultado de Dado de Ação a sua escolha.**

Um jogador que apenas usou um anel Élfico para alterar o resultado de um Dado começa então as suas ações regulares, escolhendo qualquer resultado de Dado de Ação (não necessariamente o que ele alterou com o Anel élfico).

A utilização de um anel Élfico está sujeita às seguintes limitações:

- Apenas um anel Élfico pode ser utilizado pelo mesmo jogador durante o curso de uma rodada.
- O jogador dos Povos Livres não pode usar um anel Élfico para mudar um resultado de Dado de Ação para o resultado "Designio do Oeste".
- O jogador das Sombras pode usar uma Anel Élfico para alterar um resultado de Dado de Ação para um Resultado "Olho" (este dado é imediatamente transferido para a Caixa de Busca). Isso não conta como uma ação, por isso ele pode executar uma ação normalmente. No entanto, ele não pode fazer o oposto e usar um anel Élfico para alterar o resultado de um Dado de Ação que já mostra o resultado "Olho".

### Contadores de Anéis Élficos



Frente: controlado pelo  
jogador dos Povos Livres



Verso: controlado pelo  
jogador das Sombras

## CAPÍTULO V: AS CARTAS DE EVENTO

**A**s Cartas de Evento representam alguns dos melhores (ou piores) episódios em *O Senhor dos Anéis* e também objetos especiais, acontecimentos inesperados e alguns “o que aconteceria se...”.

Além disso, uma possibilidade alternativa de jogo para cada carta introduz efeitos de combate especiais para serem utilizados numa batalha. Quando uma Carta de Evento é usada por sua habilidade de combate, nós nos referimos a esta como uma **Carta de Combate**.

### BARALHOS DE EVENTO

**Cada Jogador recebe dois Baralhos de Cartas de Evento:** seu **Baralho de Estratégias** (representado graficamente por uma bandeira de exército) e seu **Baralho de Personagens** (representado graficamente por uma espada).

As cartas do Baralho de Estratégia oferecem, de um modo geral, opções especiais para as estratégias militares e políticas de um jogador e incluem dois tipos diferentes de cartas: cartas de **Exército** e cartas de **Alistamento**. As cartas do Baralho de Personagens estão muitas vezes relacionadas com a viagem da Sociedade e com as ações dos Companheiros e Vassalos no Mapa.

### TIRAR CARTAS DE EVENTOS

**No início de cada turno do jogo (incluindo o primeiro), ambos os jogadores tiram uma carta de cada um de seus baralhos.**

Os jogadores também podem tirar uma carta de qualquer um dos baralhos como uma ação, durante a etapa de Resolução de Ações, usando um resultado **Evento** dos Dados de Ação (ver paga. 21).

Os jogadores podem ter, no máximo, **seis cartas** na sua mão e devem descartar as excedentes logo que o número máximo seja ultrapassado. As cartas são descartadas com a face para baixo.

Se durante o decorrer do jogo um dos baralhos chegar ao fim, não se reembalham as cartas usadas ou descartadas: isto significa que não é possível voltar a tirar cartas desse baralho até o fim do jogo (e, portanto, ele só pode tirar uma carta do outro baralho durante as fases de Recuperação de Dados de Ação e Tirar Cartas de Evento).

### JOGANDO CARTAS DE EVENTO

As Cartas de Evento podem ser jogadas realizando uma ação na etapa Resolução de Ações, de dois modos diferentes:

- 1) usando um resultado **Evento** dos Dados de Ação (o símbolo do Palantir), ou
- 2) usando um resultado de Dado de Ação cujo ícone combine com o símbolo no canto superior direito da carta.

*Exemplo: Para o jogador dos Povos Livres jogar a Carta de Estratégia "Caminhos dos Woses" ele deve fazer uso de um Dado de Ação que mostra o símbolo do Palantir (o resultado Evento), ou um Dado de Ação que mostra o símbolo da Bandeira (um resultado Exército).*

As Cartas de Evento são geralmente descartadas assim que a ação que apresentam seja terminada.

A ação possibilitada por uma carta é explicada no seu texto.

Muitas vezes é necessário que algum tipo de requisito seja cumprido para que os efeitos da carta sejam aplicáveis; se um requisito não for completamente satisfeito, a carta não pode ser jogada.

Normalmente as cartas permite aos jogadores realizarem ações que contradizem as regras normais: isto é intencional, mas qualquer regra que não seja expressamente alterada ou substituída é aplicada normalmente.

Algumas exceções às regras usam a seguinte terminologia:

- se no texto da carta se pode ler “Jogar na Mesa”, significa que essa carta não é descartada após ter sido jogada e os seus efeitos prolongam-se até que uma condição ou requerimento particular seja alcançado e só então a carta é descartada. Se uma carta requer o uso de um Dado de Ação para ser descartada, o ato de descartar essa carta conta como uma ação. Note-se que, se a condição necessária para jogar tal carta deixa de ser cumprida, a carta é imediatamente descartada.

*Exemplo: A carta “Loucura de Denethor” é descartada se Minas Tirith não esta mais sobre cerco.*

- se o texto de uma carta permite ao jogador “Recrutar” unidades ou Líderes, significa que estas unidades são tiradas dos reforços disponíveis. Leia a respeito de *Usando uma Carta de Evento para Recrutar Tropas* na pag. 27, para o funcionamento específico de Cartas de Eventos que permitem os recrutamentos.

As ações indicadas por uma cartas de Evento são mandatórias. Pode acontecer que os efeitos de uma Carta de Evento não possam ser completamente aplicados. Neste caso, a carta ainda pode ser jogada e os seus efeitos são aplicados até onde for possível fazê-lo.

*Exemplo: A carta “Cavaleiro de Dol Amroth” permite ao jogador dos Povos Livres alistar um Líder e uma unidade de Elite (ou Regular) em Dol Amroth. Se não houver um Líder disponível nos reforços, apenas a unidade Regular ou de Elite pode ser alistada.*

### Cartas de Eventos Provocando Vítimas

Várias cartas descrevem efeitos que podem causar ao jogador a remoção de algumas figuras do jogo. Se todas as unidades de Exército em um Exército são eliminados pelos efeitos de tal carta, todos os líderes dos Povos Livre com o Exército são imediatamente removidos, enquanto quaisquer Nazgûls, Companheiros, ou Vassalos são deixados na região, a menos que especificado de forma diferente no texto da carta.

## CARTAS DE COMBATE

Em adição ao seu Texto de Evento padrão, todas as Cartas de Evento contêm texto adicional representando o seu uso como **Carta de Combate**.

Ao contrário do que acontece com as Cartas de Evento, jogar uma Carta de Combate **não exige a realização de uma ação**

: no início de cada rodada da batalha, cada jogador tem a opção de selecionar uma carta como Carta de Combate para poder

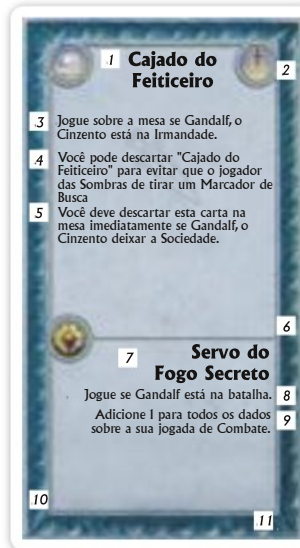
usufruir do seu bônus especial. Veja *Resolvendo uma Batalha*, na página 29, para maiores detalhes.

Tal como nas Cartas de Evento, as Cartas de Combate modificam as regras normais de jogo e o texto na carta tem sempre precedência sobre as mesmas. As cartas de Combate são sempre descartadas imediatamente após seu uso.

### AS CARTAS DE EVENTO

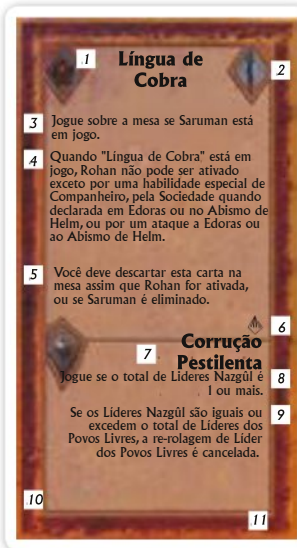
#### Cartas de Evento dos Povos Livres

- Título do Evento **1**
- Tipo da Carta **2**
- Pré-condição do Evento (se existir) **3**
- Texto do Evento **4**
- Condição de Descarte do Evento (se existir) **5**

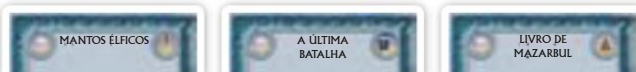


#### Cartas de Evento das Sombras

- 6** Informação para jogo Multijogador (se presente)
- 7** Título de Combate
- 8** Pré-Condição de Combate (se existir)
- 9** Texto de Combate
- 10** Número de Iniciativa
- 11** Número da Carta



#### Tipos de Cartas de Evento dos Povos Livres



Personagem

Exército

Alistamento

#### Tipos de Cartas de Evento das Sombras



Personagem

Exército

Alistamento

#### Verso das Cartas de Evento dos Povos Livres



Personagem

Estratégia

#### Verso das Cartas de Evento das Sombras



Personagem

Estratégia

## CAPÍTULO VI: EXÉRCITOS E BATALHAS

**A**s vastas hordas do Senhor das Sombras e os intrépidos defensores do Oeste tem um papel central na Guerra do Anel. O seu alistamento e uso estratégico são cruciais para ambos os lados envolvidos na batalha. Da sua posição inicial, representada pela *Preparação do Jogo*, os exércitos de ambos os jogadores crescerão com reforços e avançarão para a batalha de acordo com as seguintes regras.

### PERSONAGENS

#### JOGANDO OS PERSONAGENS DOS POVOS LIVRES

Personagens dos Povos Livres são colocados em jogos de duas maneiras:

- Companheiros entram em jogo quando eles estão separados da Sociedade (ver *Separando Companheiros da Sociedade*, pag. 39);
- **Gandalf, o Branco, e Aragorn - Herdeiro de Isildur**, são trazidos a jogo com um resultado de dado Desígnio do Oeste. Use as regras especificadas pela sua Carta de Personagem.

#### JOGANDO PERSONAGENS DAS SOMBRAS

Personagens das Sombras (Vassalos) são trazidos a jogo usando um resultado de dado Alistar. Este uso de um dado Alistar não segue as regras normais de recrutamento - usar as regras especificadas pelo Carta de Personagem.

### MOVENDO PERSONAGENS

Os Personagens são movimentados no tabuleiro de jogo durante a etapa de Resolução de Ações, utilizando o resultado **Personagem** no dado (o símbolo da Espada) ou, por vezes, jogando Cartas de Evento.

Um resultado Personagem no dado pode ser utilizado:

- Pelo jogador dos Povos Livres para mover **todos** os Companheiros que não estão na Sociedade;
- Pelo jogador das Sombras para mover **todos** os Nazgûl e Vassalos.

**Nota: Se o nível de um Personagem é O, ele não pode se mover, mesmo quando ligado a um Exército.**

### Mover Companheiros

Quando o jogador dos Povos Livres utiliza o resultado Personagem nos Dados de Ação para mover os seus Personagens, todos os Companheiros no mapa podem mover-se até o número de Regiões igual ou menor ao seu **nível** (ver mais adiante).

Um grupo de Companheiros em uma mesma Região pode ser movido para um destino *comum*, a uma distância máxima igual ao *maior nível* de Companheiro no grupo.

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

Quando mover os Companheiros, eles estão sujeitos às seguintes regras:

- Eles não são afetados por qualquer Exército inimigo. Quando movem-se sozinhos ou com outros Companheiros, eles podem entrar ou deixar uma região que contenha unidades das Sombras, mas tem de parar quando entram em uma região contendo uma Fortaleza controlada pelo jogador das Sombras;
- Eles não podem sair ou entrar em uma Fortaleza aliada que esteja debaixo de cerco por Exércitos inimigos ( exceto com um resultado de efeito de certas Cartas de Evento)
- Eles não podem atravessar terrenos intrasponíveis (bordas negras).

### Mover Nazgûl e Vassalos

Quando o Jogador das Sombras utiliza o resultado PERSONAGEM nos Dados de Ação, para mover os seus Personagens, todos os Nazgûl (incluindo o Rei Feiticeiro) podem ser movidos para qualquer Região no tabuleiro de jogo, com um único movimento. Um, alguns, ou todos os Nazgûl podem ser movidos desta maneira usando um resultado simples de Personagem nos Dados de Ação.

A única restrição é que os Nazgûl nunca podem entrar em um Região com uma Fortaleza dos Povos Livres, a menos que essa Fortaleza esteja debaixo de Cerco por um Exército das Sombras.

Note-se que em *War of the Ring*, para efeitos de clareza regras, o Rei-Brujo é considerado um Nazgûl (inclusive com relação a todas as referências a "Nazgûl" em Cartas de Eventos, a não ser diferenciado no texto da carta com o uso de seu nome ou o "Vassalo" do título).

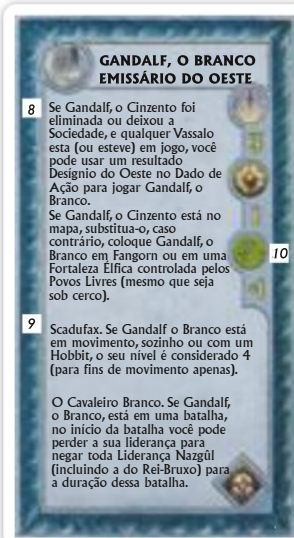
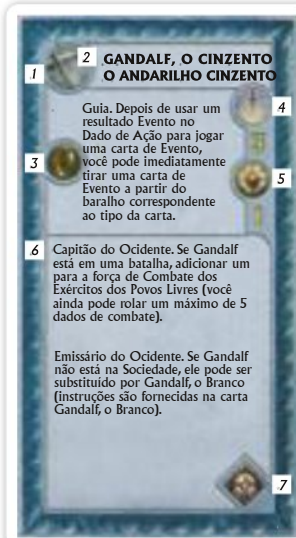
A Boca de Sauron e Saruman não possuem as habilidades de movimento ilimitado dos Nazgûl, eles estão submetidos às seguintes regras:

- Saruman não pode sair de Orthanc;
- Se Boca de Sauron não estiver inserido em um Exército, pode mover-se até três Regiões. Tal como os Companheiros, Boca de Sauron ignora qualquer Exército inimigo quando se move sozinho. Tem de parar quando entra em uma Fortaleza inimiga. Não pode sair ou entrar em uma Fortaleza aliada que esteja debaixo de cerco por Exércitos inimigos.

Como um Nazgûl, qualquer Vassalo movendo-se sem um Exército não pode ser movido para uma Fortaleza controlada pelos Povos Livres a menos que seja sitiada por um Exército das Sombra.

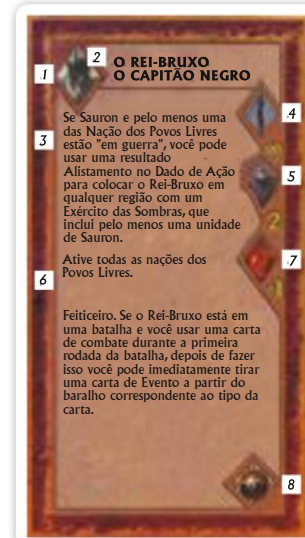
## AS CARTAS DE PERSONAGENS

## Cartas dos Companheiros



- 1** Imagem
- 2** Nome
- 3** Habilidades Especiais quando guiar a Sociedade (se presente)
- 4** Nível
- 5** Liderança
- 6** Habilidades Especiais quando fora da Sociedade (se presente)
- 7** Nação que o Companheiro pode ativar (se o símbolo dos Povos Livres aparece aqui, o Companheiro pode ativar qualquer Nação dos Povos Livres).
- 8** Condição para jogar o Companheiro (se presente)
- 9** Habilidades Especiais.
- 10** Bonus do Dado de Ação: Se um símbolo "Designio do Oeste" é presente, adicionar um dado para a Reserva de Dados de Ação quando o Companheiro está jogando.

## Cartas dos Vassalos



- 1** Imagem
- 2** Nome
- 3** Condição para jogar o Vassalo
- 4** Nível ( o símbolo ∞ representa o movimento ilimitado do Nazgûl)
- 5** Liderança
- 6** Habilidades Especiais
- 7** Bonus do Dado de Ação: se o símbolo do "Olho Flamejante" é presente, adicione um dado a Reserva de Dados de Ação quando um Vassalo está jogando.
- 8** Nação a qual pertence o Vassalo

## EXÉRCITOS E ACUMULAÇÃO

### COMPOSIÇÃO DOS EXÉRCITOS

Todas as Unidades alidas, Líderes e Personagens controladas por um jogador dentro de uma única região formam um **Exército**.

Um Exército pode ser composto por unidades que pertencem a diferentes Nações que combate do mesmo lado.

Se um Exército em movimento entra em um Região que esteja ocupada por outro Exército aliado, os dois Exércitos *fundem-se* para formar uma só unidade.

Do mesmo modo, um Exército pode ser *dividido* em dois, bastando para isso mover uma parte das unidades que o compõem para uma Região adjacente deixando as restantes para trás.

### LIMITE DE ACUMULAÇÃO

Uma única Região pode conter no máximo **dez unidades de Exército**.

Se, ao fim de qualquer ação (por exemplo, depois de mover ou alistar tropas) mais do que dez unidades estiverem em uma mesma Região, as unidades excedentes devem ser imediatamente removidas de jogo pelo jogador que as controla.

As unidades assim removidas são colocadas com as unidades não utilizadas desse jogador e podem voltar ao jogo mais tarde, como reforços.

### CAIXAS DE EXÉRCITO

Ao longo do lado esquerdo do tabuleiro podem ser encontradas 3 **Caixas de Exército** numeradas.

Se a dimensão e o número de figuras causar problemas quanto ao ajuste físico em uma única Região, o jogador controlador pode mover algumas ou todas as figuras de uma região para um Caixa de Exército livre, colocando o número de contadores de Exército correspondente na região para efeitos de identificação. As Figuras podem ser movidas da Caixa de Exército de volta ao tabuleiro a qualquer momento.

Os Jogadores devem ter o cuidado de não exceder o limite de acumulação quando fazem uso de uma Caixa de Exército. Para todos os propósitos do jogo, as figuras na caixa são consideradas na região onde se encontra o marcador de Exército.

*Exemplo: O jogador dos Povos Livres move 10 unidades regulares de Gondor para a Floresta de Druadan, e descobre que estas ocupam muito espaço. A Caixa de Exército número 3 está livre, então o jogador remove 8 das unidades regulares de Gondor e a coloca na Caixa de Exército. Ele então coloca o contador de Exército número 3 na Floresta de Druadan com as duas unidades remanescentes. Sempre que for necessário, o contador poder ser substituído pelas unidades na caixa.*

## RECRUTAMENTO DE TROPAS

### RECRUTANDO NOVAS TROPAS E LÍDERES

Unidades de Exército adicionais e Líderes são postos em jogo durante a etapa de Resolução de Ações, utilizando o resultado **Alistamento** nos dados (o ícone do Elmo) ou jogando Cartas de Evento com instruções diretas para recrutar novas unidades para o tabuleiro de jogo.

Para trazer reforços utilizando o resultado de ALISTAMENTO de um dado, as novas unidades tem de pertencer a uma Nação em Guerra (ver pag. 35).

Usando um único resultado Alistamento nos dados de Ação, um jogador pode trazer as seguintes unidades para o jogo:

- Duas unidades Regulares, ou
- Dois Líderes / Nazgûl, ou
- Uma unidade Regular e um Líder / Nazgûl, ou
- Uma unidade de Elite.

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

Quando duas unidades Regulares ou Líderes, ou uma combinação dos dois, são colocados em jogo usando um resultado Alistamento nos Dados de Ação, elas podem pertencer a duas Nações Diferentes, desde que ambas Nações estejam "Em Guerra" (ver pag. 35) e cada figura é colocado em uma Cidade, Vila ou Fortaleza da Cidade à qual a unidade pertence.

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

### RESTRIÇÕES DE RECRUTAMENTO

- Quando recrutando duas figuras (unidades e/ou Líderes) com um resultado de Alistamento, devem ser colocados em Colônias **separadas**.
- Não é permitido recrutar tropas em uma Colônia capturada pelo inimigo (isto é, atualmente ocupada por unidades inimigas ou contendo um marcador de controle Inimigo).
- Você não pode recrutar tropas em um Fortaleza sob **cerco** (ver pags. 31-32) do inimigo, a menos que esteja recrutando com uma Carta de Evento.
- Os reforços estão limitados pelo número de figuras disponíveis, portanto se todas as unidades de um tipo estão em jogo, não é possível recrutar mais unidades desse tipo. As unidades das Sombras e os Nazgûl removidos como baixas são colocadas de volta como reforços disponíveis (assim permitindo um alistamento quase ilimitado). Todos os Personagens (incluindo os Vassalos das Sombras) e unidades e Líderes dos Povos Livres, são **permanentemente** eliminados do jogo, eles deverão ser colocados em uma área designada para **baixas** (como se retornassem a caixa) e não são mais elegíveis para recrutamento.

## UTILIZAR UMA CARTA EVENTO PARA RECRUTAR TROPAS

Ao utilizar as cartas de eventos cujos efeitos permitem que um jogador recrutem unidades, todas as restrições de recrutamento regulares devem ser respeitadas, com as seguintes exceções:

- Se uma carta instruir um jogador a recrutar tropas de uma Nação e essa Nação ainda não atingiu o estágio "Em Guerra", ainda sim o jogador pode recrutar.
- Se uma carta instruir um jogador a recrutar tropas em uma região de Fortaleza, as unidades podem ser colocadas, mesmo que o Fortaleza esteja sob cerco. Exceto neste caso, uma Carta de Evento que permite recrutar unidades em uma região específica (ou regiões), está sujeito à restrição normal que um processo de recrutamento não pode ser feita se a região não é livre.

*Exemplo: A Carta de Evento "Cavaleiros de Théoden" permite um jogador recrutar tropas em uma região Rohan contendo um Companheiro. Se houver um Companheiro em Eastemnet, mas a região também contém tropas inimigas, não é possível recrutar lá.*

## MOVENDO UM EXÉRCITO

Os Exércitos são movimentados no tabuleiro de jogo durante a etapa de Resolução de Ações, utilizando o resultado **Exército** ou **Personagem** no dado (Se o Exército a mover possui um Líder ou Personagem), ou por vezes jogando Cartas de Evento.

Um jogador que utilize o resultado Exército no dado, pode mover dois exército diferentes, mas não pode mover um mesmo Exército duas vezes.

Um jogador que utilize o resultado Personagem no dado, pode mover um só exército que contenha pelo menos um Líder ou um Personagem.

Cada Exército é movido simplesmente deslocando suas unidades para uma Região livre adjacente à que ocupa atualmente.

### Dividir Exército

Não é necessário mover todas as unidades em um Região. Um Exército pode ser dividido em dois diferentes Exércitos escolhendo mover somente uma parte das unidades que originalmente o compunham.

Todos os Líderes dos Povos Livres incluídos em um Exército em movimento têm de ser mover em conjunto com ele, se o Exército não deixar nenhuma unidade para trás; ou, qualquer número de Líderes pode ser deixado agrupado com as unidades deixadas para trás. Quando se utiliza o resultado Personagem no dado, para mover e dividir um exército, as unidades que abandonam a Região tem de conter pelo menos um Líder ou um Personagem.

Os Personagens não são obrigados a moverem-se com um Exército, Líderes dos Povos Livres nunca pode estar em uma região sem unidades de combate, portanto, se um exército em movimento desocupar completamente uma região, todos esses líderes devem seguir o Exército. Se o Exército se divide, os líderes

podem optar por mover ou ficar para trás. Quando um jogador usa um resultado Personagem no dado para mover um Exército e o Exército se divide, pelo menos um Líder ou Personagem deve se juntar às unidades que se deslocam.

Note-se que, a menos que se use um resultado Personagem no dado para mover um exército, Personagens (Companheiros e Vassalos) e Nazgûl não são obrigados a mover-se com um exército, porque eles podem permanecer na região por conta própria.

### Restrições de Movimento

- As unidades móveis, bem como Líderes e Personagens, pode ser escolhida livremente, contanto que nenhuma figura seja movido duas vezes, utilizando a mesma ação (isto inclui o movimento efetuado por Cartas de Evento, a menos que a Carta explicitamente tenha instruções diferentes). Assim, durante a mesma ação, nunca é possível mover um exército para uma região que contém outro Exército aliado (unindo os dois Exércitos em um), e mover o novo Exército combinado com o segundo movimento admitido, pois isso seria mover as unidades do primeiro Exército duas vezes. Para fins de movimentação sob uma ação, os Exércitos devem ser mantidos separados até que ambos tenham realizados seus movimentos.
- Qualquer entrada em uma região por um movimento de Exército deve ser em uma região livre (ver *Regiões Livres*, na página 10) ou em uma Colônia controlada pelo inimigo que está livre das unidades do Exército inimigo. Estas são conhecidas como "regiões que são livres para os fins de movimento de Exército".
- Se uma região é ocupada por unidades inimigas, não pode ser penetrada, mas deve ser atacada (ver página 28).
- Depois de mover um exército em uma região, você não pode exceder o limite de acumulação de 10 unidades.
- Se um exército em movimento inclui qualquer unidade de uma Nação que ainda não está "em guerra" no Indicador Político (ver página 35), não pode entrar em uma região que está dentro das fronteiras de outra nação (mesmo que aliada).
- Um Exército nunca pode se mover para uma região que esta separada por uma linha negra da região atualmente ocupada pelo Exército (que indica a terreno intransponível). Uma restrição semelhante aplica-se a Personagens (ver página 24) e para a Sociedade (ver página 38).

## UTILIZAR UMA CARTA DE EVENTO PARA MOVER EXÉRCITOS

Ao utilizar as Cartas de Eventos cujos efeitos permitem que um jogador mova exércitos, todas as restrições de movimentos regulares deve ser respeitadas. Algumas Cartas de Eventos permitem que um jogador mova um ou mais exércitos através de mais de uma região, e as seguintes regras adicionais aplicam-se:

- Cada Exército para ser movido é definido no início do seu movimento (é possível dividir o Exército antes de se mover). O Exército não pode pegar ou largar unidades ao longo do caminho.



- Se um Exército move-se para uma Colônia controlada pelo inimigo, este captura a Colônia.
- Se um Exército move-se para uma região contendo outras Unidades aliadas, os limites de acumulação são checados somente após todos os múltiplos movimentos serem concluídos.

## RESOLUÇÃO DE BATALHAS

### ATACANDO COM EXÉRCITOS

Os Exércitos podem atacar um exército inimigo durante a etapa de Resolução de Ações utilizando resultados **Exército** e **Personagem** dos dados ou, por vezes, jogando uma Carta de Evento que permite o ataque de um Exército.

Apenas os Exércitos pertencentes a Nações com seu Indicador Político "Em Guerra" podem **iniciar uma Batalha**.

Um jogador pode utilizar um resultado de dado Exército, ou um resultado de dado Personagem (se o Exército contém ao menos um Líder ou Personagem), para os seguintes fins:

- Para atacar um Exército inimigo em uma região adjacente;
- Para iniciar um **Cerco** ou uma **Saída** contra um Exército inimigo na mesma região (ver pag. 32).

Note que, ao contrário de quando utilizado apenas para o movimento, um resultado Exército no Dado de Ação só pode ativar um **único** Exército para o propósito de atacar.

Um Exército usando um resultado Personagem no Dado de Ação para realizar um ataque deve conter pelo menos um Líder ou Personagem.

**Nota:** Quando uma batalha é iniciada, unidades de ataque realmente não movem-se para a região que estão atacando, mas sim permanecem em sua região atual enquanto durar o ataque. Somente se a batalha é terminada e vencida, o atacante pode mover suas unidades de ataque para a região da batalha (ver *Fim de Batalha*, pág. 31).

### Dividindo um Exército Atacante

Não é obrigatório para todas as figuras que compõem o Exército escolhido para atacar de participar na batalha.

Quando um jogador está prestes a atacar, ele pode dividir o exército em dois, dividindo as figuras existentes na região em um Exército de ataque e em um segundo Exército, chamado de **retaguarda**, que não vai participar na próxima batalha.

Cada um dos dois exércitos recém-criado deve conter pelo menos uma unidade do Exército, enquanto os Líderes, Companheiros, ou Vassalos podem ser distribuídos entre os dois Exércitos como o jogador achar necessário.

**Nota:** Se o jogador está usando uma ação Personagem nos Dados de Ação para o ataque, o recém-criado Exército atacante deve conter pelo menos um Líder ou um Personagem.

O Exército escolhido como a retaguarda não afeta a batalha de qualquer forma, não pode ser alvo de efeitos de Cartas de Combate, suas figuras não podem ser escolhidas como baixas, e não pode avançar para a região disputada, se a batalha é ganha.

Se o Exército atacante inclui uma ou mais figuras que pertencem a Nações que não estão "Em Guerra", então é obrigatório dividir o Exército (deixando com a retaguarda qualquer figura que não esta "Em Guerra").

Note-se que **todas** as unidades de defesa, incluindo Líderes e Personagens, são sempre consideradas como parte da batalha.

### Força de combate e Liderança

Atacando e defendendo as unidades do Exército, Líderes e Personagens, todos participam na determinação da Força de Combate e Liderança dos exércitos envolvidos na batalha.

—A **Força de Combate** de um Exército é igual ao número total de unidades de seu exército (unidades regulares e Elite). A Força de combate determina o número de dados rolados no **Lançamento de Combate**, até um máximo de cinco dados. Isto significa que as unidades acima de cinco não aumentam o número de dados rolados por um exército, mas um Exército com mais de cinco unidades geralmente é capaz de manter a sua força de combate completa por um longo período - consulte *Remover Baixas*, na pág. 30 .

*Exemplo: Um exército composto por três unidades Regulares e uma unidade de Elite tem uma força de combate de 4. Alternadamente, um exército de seis unidades regulares e duas unidades de elite tem uma força de combate, de 8, mas ainda vai rolar somente o máximo de cinco dados.*

—A Liderança de um Exército é igual ao número de Líderes (ou Nazgûl), mais o índice de Liderança de todos Personagens (indicado em cada Carta de Personagem) que se encontrem incluídas no exército. A Liderança determina o número máximo de dados que pode ser lançado no **Relançamento do Líder**, até um número máximo de cinco dados.

Muitas vezes as Cartas de Combate e as habilidades especiais das Personagens modificam a Força de Combate e a Liderança de um Exército envolvido numa batalha. Em qualquer dos casos, o número máximo de cinco dados nunca pode ser excedido, independentemente dos modificadores.

## RESOLVENDO UMA BATALHA

Uma batalha é resolvida numa série de Rodadas de Combate. Durante cada rodada, ambos os jogadores devem:

- 1) jogar uma **Carta de Combate** (opcional);
- 2) rolar os dados para o **Lançamento de Combate**;
- 3) rolar os dados para o **Relançamento do Líder**;
- 4) remover **Baixas**;
- 5) optar por **Cessar um Ataque** ou pela **Retirada**.

Cada um dos passos é resolvido simultaneamente pelo jogadores (ambos realizam o passo 1, ambos realizam o passo 2, etc.) .

### Jogar Cartas de Combate

**No início de cada Rodada de Combate, cada jogador pode escolher jogar uma Carta de Evento de sua mão como uma Carta de Combate.**

Primeiro, o atacante declara se quer usar uma Carta de Combate e caso sim escolhe a carta.

Em seguida, o defensor declara se ele quer usar uma Carta de Combate e caso sim escolhe a carta. O defensor pode jogar uma Carta de Combate, mesmo que o atacante escolha não usar.

As cartas são escolhidas secretamente, e são reveladas simultaneamente. No entanto, a parte de trás da carta escolhida é sempre visível para o oponente.

É importante que cada jogador leia com muito cuidado o texto da carta a usar como Carta de Combate antes de a revelar, prestando especial atenção à natureza dos requisitos, modificadores e aplicação.

A não ser que algo seja dito em contrário, os efeitos de uma carta são aplicáveis apenas à Rodada de Combate corrente.

As Cartas de Combate são sempre descartadas no fim de cada rodada de combate.

### Tempo de Cartas de Combate

O texto de uma Carta de Combate devem estabelecer com clareza razoável quando os efeitos de uma carta deve ser aplicado durante a batalha.

No caso de qualquer incerteza quanto ao timing, o número iniciativa no canto inferior esquerdo da carta indica qual carta deve ser aplicada em primeiro lugar: a carta com o número mais baixo é aplicada primeiro.

*Exemplo: O jogador das Sombras é o atacante e joga "A Maldição de Durin", o que lhe permite rolar um ataque especial antes do combate normal começar (Iniciativa: 2). No entanto, o jogador dos Povos Livres jogou "Batedor", o que lhe permite retirar seu Exército antes do combate normal começar (Iniciativa: 1). Uma vez que "Batedor" tem um número menor, ele é resolvido primeiro e os Exércitos dos Povos Livres realizam a retirada antes do ataque especial de "A Maldição de Durin" ser possível. Ambas as cartas são então descartadas.*

Se as duas cartas têm a mesma iniciativa, os efeitos das cartas do defensor são sempre aplicados em primeiro lugar.

### Requisitos de Cartas de Combate

- Algumas Cartas de Combate ter exigências específicas (indicado em **negrito** sob o Título de Combate) que devem ser atendidos para a carta ser jogada. Por exemplo, alguns cartas só podem ser jogadas se unidades de Elite aliadas estão envolvidos na batalha.
- Muitas cartas requerem que um jogador "perca" Liderança, o que significa que a figura selecionada (ou figuras), cuja liderança é perdida não conta como um líder (com a finalidade de determinar a classificação de Liderança) para a Rodada de Combate. Você não pode perder a Liderança de uma figura, se aquela Liderança foi cancelada por qualquer motivo.

### Ataque de Cartas de Combate

Algumas Cartas de Combate permitem um ataque adicional a ser feita, quer antes da Rolagem de Combate (passo 2) ou após a remoção de baixas (passo 4). Salvo disposição em contrário, estes ataques utilizam o mesmo número base de acerto como a Rolagem de Combate.

Elas são realizadas da mesma maneira que a Rolagem de Combate (ver abaixo), com três exceções:

- Um Re-rolagem de Líder nunca é aplicável.
- Qualquer modificador para a Rolagem de Combate concedido pela Carta de Combate do adversário não se aplica.
- Todas as baixas são removidas imediatamente, e elas não são influenciadas por qualquer efeito da Carta de Combate do oponente.

### Rolando os Dados para o Lançamento de Combate

**Durante este passo, cada jogador rola um número de Dados de Combate igual à Força de Combate dos seus respectivos exércitos (até um máximo de cinco dados).**

Cada dado rolado marca um **acerto** em um resultado de "5" ou "6". Os efeitos de Cartas de Combate, Fortalezas, Cidades e Fortificações, no entanto, podem aumentar ou diminuir o número alvo necessário para o acerto.

### Rolagem de Dados para o Relançamento de Líder

Após a Rolagem de Combate, ambos os jogadores pode relançar um número de dados que não obtiveram sucesso na rolagem igual à sua Liderança (até um máximo de cinco dados).

O resultado necessário para conseguir um acerto sobre o Relançamento de Líder continua a ser o mesmo que o resultado necessário para uma Rolagem de Combate (a não ser se modificado por um efeito específico de Carta de Combate).

*Exemplo: um jogador tem cinco unidades de Exército e três Líderes numa batalha. A sua Força de Combate é, portanto, cinco e a sua Liderança é três. No seu Lançamento de Combate lança cinco dados e obtém "1", "3", "5", "5", "6" (três ataques com sucesso). A sua Liderança é três mas, como só falhou o ataque com dois dados, recolhe-os e lança-os de novo. Neste novo lançamento apenas um dos dados acerta, perfazendo 4 ataques com sucesso.*

### Modificadores de Lançamento

Os Lançamentos de Combate e os Relançamentos de Líder podem ser modificados por cartas ou habilidades especiais. Os modificadores dos lançamentos são indicados como +1, +2 e assim sucessivamente.

O modificador é adicionado ao resultado de cada dado lançado e depois comparado com o valor necessário para o ataque ter sucesso. Podem ser acumulados múltiplos modificadores, pelo que têm de ser adicionados para se obter o modificador total.

*Exemplo: um Lançamento de Combate com +1 consegue sucesso nos ataques normalmente com resultados de "4", "5" ou "6" em vez de apenas "5" ou "6".*

Normalmente, os efeitos das Cartas de Combate modificam apenas o Lançamento de Combate, o Relançamento de Líder ou ambos.

**Nota: Um lançamento de "1" é sempre um ataque SEM sucesso, e um lançamento de "6" é sempre um ataque COM sucesso, independentemente de qualquer modificador.**

### Removendo Baixas

Logo que os dois jogadores completem os seus Lançamentos de Combate e Relançamentos de Líder, passam a remover as suas perdas.

O número de **"ataques com sucesso"** conseguido pelo seu oponente é traduzido no número de baixas no exército de cada jogador.

O atacante decide primeiro como remover as suas unidades, e as baixas são determinadas como a seguir:

Por cada ataque com sucesso conseguido por um oponente, um jogador:

- Remove uma unidade Regular, ou
- Substitui uma unidade de Elite por uma unidade Regular.

Para cada dois sucessos, o jogador pode remover baixas como acima, duas vezes, ou pode simplesmente remover uma unidade de

Elite.

*Exemplo: um jogador sofreu dois ataques com sucesso. Ele pode escolher entre remover duas unidades Regulares, substituir duas unidades de Elite por duas unidades Regulares ou remover uma unidade de Elite.*

Ao substituir uma unidade de Elite por uma unidade Regular, a unidade Regular pode ser retirada das previamente eliminadas (se já existirem). Caso contrário tira-se a unidade substituta dos reforços disponíveis. Todas as unidades de Elite assim substituídas pelo jogador dos Povos Livres são colocados entre as baixas. Se não existirem unidades Regulares disponíveis entre as baixas ou reforços, a unidade de Elite não pode ser substituída e é eliminada sem efeito adicional.

### Baixas dos Povos Livres e das Sombras

Conforme descrito anteriormente, todas as unidades dos Povos Livres que sofrem baixas passam a estar fora de jogo, pelo que, quando são removidas, não podem ser confundidas com os reforços disponíveis, por isso a importância de não coloca-las na mesma área.

Pelo contrário, nenhuma das unidades das Sombras fica fora de jogo, ou seja, aquelas que sofrem baixa são colocadas de novo junto aos reforços disponíveis.

### Eliminação de Líderes e Personagens

**Se todas as unidades do Exército envolvidas em uma batalha são eliminadas, então todos os Líderes (incluindo Personagens) que também faziam parte do Exército são imediatamente removidos do jogo.**

Tal como as baixas de Exércitos, os Líderes dos Povos Livres são permanentemente eliminados de jogo, enquanto os Nazgûl podem reentrar no jogo como reforços.

Personagens (incluindo os Vassalos das Sombras - Saruman, Boca de Sauron e Rei-Bruxo) são sempre removidas de jogo permanentemente, a não ser que a respectiva Carta de Personagem indique o contrário.

Observe que os Personagens em uma região sem unidades aliadas de Exército nunca são atraídos para a batalha, como eles também podem co-existir em uma região que contém unidades do Exército inimigo. Exceto como resultado do efeito de determinadas Cartas de Evento, Personagens (Vassalos e Companheiros) só são vulneráveis quando acompanham um Exército aliado em batalha, e pode portanto ser extremamente complexo de elimina-los.

### Cessar Ataque e Retirada de uma Batalha

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

Se o atacante escolher continuar a batalha, o defensor pode optar pela **retirada**. Se o defensor declinar a retirada, outra Rodada de Combate é iniciada.

Se o Exército atacante parar de atacar, as suas unidades permanecem onde estavam no início da batalha.

Pelo contrário, se o jogador defensor escolher a retirada, o seu Exército tem de se mover para uma Região adjacente. Se não existe uma região livre adjacente, isto é: que não contenha unidades inimigas nem Colônias inimigas ou capturadas pelo inimigo, o defensor não pode optar pela retirada.

**Exceções Especiais:**

- Um Exército que defenda em uma Região com uma Fortaleza também pode se "retirar" para a própria Fortaleza no início de qualquer Rodada de Combate através da Retirada para um Cerco (ver abaixo).
- Um Exército cercado não pode se retirar.
- Se um Exército em retirada contém um Personagem de Nível O, o Personagem é deixado para trás na região.

**Fim da Batalha**

Uma batalha termina quando o atacante para de atacar, o defensor bate em retirada ou quando um ou ambos os Exércitos são completamente eliminados.

Se o Exército defensor for eliminado ou bater em retirada, o atacante pode de imediato mover todas ou parte das suas unidades envolvidas no ataque para a Região atacada.

Se a região do combate é invadida por um atacante vitorioso e esta contém uma Fortaleza inimiga, e **aquela Fortaleza contém unidades em seu interior**, a Fortaleza torna-se **cercada** (ver Atacando uma Fortaleza, abaixo).

**FORTIFICAÇÕES, CIDADES, FORTALEZAS E CERCOS**

Muitas batalhas em **O Senhor dos Anéis** são travadas para defender ou conquistar uma fortaleza ou centram-se em pontos estratégicos como vaus ou desfiladeiros. As Fortificações, Cidades e Fortalezas também são um elemento central em **War of The Ring**, como é detalhado nas regras a seguir.

**ATACAR UMA CIDADE OU UMA FORTIFICAÇÃO**

Quando um Exército ataca um Exército inimigo que defende uma Cidade ou Fortificação, durante **somente a primeira rodada de combate** o atacante só consegue um acerto com sucesso com um resultado no dado de "6" ou mais (em vez dos habituais "5" ou mais).

Depois da primeira rodada ser resolvida, as regras normais voltam a aplicar-se.

**ATACAR UMA FORTALEZA**

Quando um Exército ataca um Exército inimigo que defender uma Fortaleza, **antes de cada rodada da batalha**, o defensor escolhe no início de cada rodada se lutam uma **Batalha em Campo** ou se **Retiram para um Cerco**.

**Batalha em Campo**

Uma Batalha em Campo é resolvida normalmente, como descrito anteriormente. Todos os lançamentos de 5 ou mais contam como ataques bem sucedidos e o defensor, no final da Rodada de Combate, pode retirar-se para qualquer Região adjacente livre.

**Retirando-se para um Cerco**

Assim que o defensor **retira-se para um Cerco**, a Região em volta da Fortaleza é abandonada ao inimigo, que pode imediatamente avançar para a região.

Se o Exército atacante escolhe avançar, a Fortaleza é agora considerada **sob certo e a batalha é finalizada**.

As unidades defensoras são agora consideradas no interior da sua Fortaleza e são colocadas na sua Caixa de Fortaleza correspondente, localizada no tabuleiro do jogo (se necessário para considerações de espaço).

Uma Fortaleza sob certo pode conter um máximo de cinco unidades de Exército (e qualquer número de Líderes). Qualquer unidade que exceda o número de cinco é removida imediatamente quando a Fortaleza se encontra sob certo. Unidades removidas desta maneira pode reentrar no jogo posteriormente como reforços, sendo colocadas junto a estas no momento de sua retirada.

Um cerco termina se o Exército atacante abandona a Região ou se, a qualquer altura, o Exército do atacante ou do defensor for completamente eliminado.

Durante o cerco, a região em volta da Fortaleza é considerada livre para o jogador que ataca, enquanto a Fortaleza permanece sendo controlada pelo jogador sob cerco.

Quando o Cerco termina, mova as unidades sobreviventes da Caixa de Fortaleza novamente para a região correspondente do mapa.



## CONDUZINDO UM CERCO

Quando uma Fortaleza está debaixo de cerco, as tropas no seu interior podem ser atacadas por um Exército **na mesma Região** usando os Dados de Ação para batalhar durante a etapa de Resolução de Ações.

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

Durante uma Batalha de Cerco, o Atacante da fortaleza consegue somente um ataque bem sucedido com um "6" ou mais, enquanto que o defensor consegue com um "5" ou mais.

Contudo, diferente do combate normal, uma Batalha de Cerco **só dura uma Rodada de Combate**, a menos que o atacante decida voluntariamente reduzir uma das suas unidades Elite a Regular. Se ele decidir fazê-lo, a batalha dura uma rodada Adicional.

É possível prolongar o Cerco repetidamente, desde que o atacante tenha unidades Elite para reduzir no final de uma rodada.

Se uma Batalha de Cerco acaba e ainda existem unidades defensoras e atacantes, os defensores ainda são considerados sob cerco.

### Restrições

- Um Exército defensor debaixo de cerco nunca pode escolher retirar-se para uma Região adjacente.
- Um Exército que cerque uma Fortaleza é livre para mover-se para fora da Região. Se nenhuma unidade de Exército for deixada para trás, a Fortaleza deixa de estar debaixo de cerco.

## SAÍDA

Um Exército dentro de uma Fortaleza debaixo de cerco pode atacar o Exército que a cerca usando os Dados de Ação para batalhar durante a etapa de Resolução de Ações.

Uma batalha em que o atacante está sob cerco é chamada de **Saída**.

Numa Saída, o Exército cercado luta uma Batalha em Campo por pelo menos uma rodada, renunciando às defesas adicionais que a Fortaleza fornece.

Uma retaguarda (ver *Dividindo um Exército Atacante*, na pag. 28) pode ser formada e deixada para trás na Fortaleza.

O Combate é resolvido normalmente (ambos os Exércitos conseguem ataques bem sucedidos com um "5" mais) mas, se o atacante quer se retirar da batalha, o Exército atacante move-se de volta para a Fortaleza.

O Exército que cerca a Fortaleza pode retirar-se para qualquer Região livre adjacente.

Se o Exército atacante vence a Saída, este não pode avançar para fora da região.

## ALIVIANDO UM CERCO

Um Exército que esteja numa região adjacente pode atacar o Exército que cerca uma Fortaleza aliada utilizando as regras normais de combate.

O Exército dentro da Fortaleza não participa na batalha.

O Exército de Apoio não pode avançar para a Fortaleza a menos que o Exército que cerca a Fortaleza seja destruído ou se retire.

## REFORÇAR UM CERCO

Enquanto uma Fortaleza estiver debaixo de Cerco, o jogador que a cerca pode mover novas tropas para a Região como se está estivesse livre. Isto é considerado um movimento e não um ataque.

## CAPTURAR UMA COLÔNIA

No início do jogo, todas as Colônias começam o jogo como parte da Nação onde a sua Região se encontra.

Uma colônia é considerada capturada quando:

- Um Exército inimigo entra em uma região contendo um Cidade, ou Aldeia, ou uma Fortaleza desocupada, ou
- Todas as unidades defensoras de uma fortaleza são eliminadas e o Exército que a cerca permanece com pelo menos uma unidade remanescente na região.

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

Uma Colônia, Cidade ou Fortaleza capturada não pode ser utilizada para alistar tropas ou avançar o Indicador Político.

Cidades e Fortalezas capturadas atribuem ao jogador capturante Pontos de Vitória para o propósito de determinar uma vitória militar (ver pag. 44). Avance o Marcador de Pontos de Vitória do jogador capturante no Indicador de Pontos de Vitória em um ponto para uma Cidade capturada, ou dois pontos para uma Fortaleza capturada.

Se a Região for reconquistada pelo seu dono original, o Marcador de Controle de Colônia é removido e qualquer Ponto de Vitória obtida com a conquista é perdido.

### Marcadores de Controle de Colônia



Marcador de  
Controle de Colônia  
dos Povos Livres



Marcador de  
Controle de Colônia  
das Sombras



# CAPÍTULO VII: AS POLÍTICAS DA TERRA MÉDIA

O final da Terceira Era foi um período sombrio para a Terra Média. Enquanto as alianças básicas dos Povos da Terra Média estavam bem definidas, as suas opiniões a respeito da participação na guerra que se aproximava divergiam largamente. As várias posições diplomáticas assumidas pelas Nações são representadas em *War of The Ring* pela sua posição no **Indicador Político** localizado no tabuleiro de jogo.

## O INDICADOR POLÍTICO

A posição inicial de uma Nação no Indicador Político (marcada com o seu símbolo no próprio indicador) representa a sua atitude diplomática no início da Guerra do Anel. Quanto mais afastado estiver o seu Marcador Político da última posição do indicador, menos essa Nação se sentirá inclinada a participar no conflito.

Para que uma Nação seja considerada completamente mobilizada e pronta a combater, o seu Marcador Político tem de estar na última posição do indicador, marcado com "Em Guerra".

Para demonstrar a sua relutância em participar na guerra, todas as Nações dos Povos Livres, com exceção dos Elfos, começam o jogo num estado passivo (representado pelo Marcador Político com a face cinza voltada para cima).

Enquanto uma Nação permanecer passiva, não poderá ser movida para a última posição do indicador ("**Em Guerra**") e, assim, ser totalmente mobilizada.

## ATIVANDO AS NAÇÕES DOS POVOS LIVRES

O Marcador Político de uma Nação dos Povos Livres é virado para o lado ativo (face azul claro para cima) quando uma das seguintes ações ocorre:

- um Exército inimigo entre numa Região dessa Nação;
- um Exército contendo unidades da Nação é atacado;
- a Sociedade do Anel seja declarada numa Cidade ou Fortaleza dessa Nação;
- quando um Companheiro (capaz de ativar aquela Nação) entre em uma das suas Cidades ou Fortalezas.

Cada Carta de Companheiro possui um símbolo, em seu canto inferior direito, que indica que Nação dos Povos Livres o Companheiro é capaz de ativar ao término de seu movimento em uma Cidade ou Fortificação da Nação.



Note que Gandalf, Aragorn, Meriadoc Brandybuck e Peregrin Took, todos mostram o símbolo dos "Povos Livres" em vez de um símbolo específico de Nação. Estes Personagens são capazes de ativar qualquer Nação dos Povos Livres ao término de seu movimento em uma de suas Cidades ou Fortificações.

## AVANÇANDO UMA POSIÇÃO POLÍTICA

O Marcador Político de uma Nação é avançado no Indicador Político um espaço de cada vez, durante a etapa de Resolução de Ações, usando um resultado Alistar nos dados ou jogando certas Cartas de Evento.

Adicionalmente, o marcador de uma Nação é *automaticamente* avançado uma posição se alguma das seguintes condições se aplicar:

- cada vez que um Exército dessa Nação é atacado (cada batalha conta como um ataque independentemente do seu número de rodadas). Lembre-se também que quando um Exército da Nação é atacado, a Nação torna-se ativa.
- cada vez que uma Cidade, Vila ou Fortaleza dessa Nação é capturada pelo oponente.

*Exemplo: O jogador das Sombras esta atacando um exército do Norte na cidade de Dale. Após a primeira rodada de combate, o jogador dos Povos Livres decide retirar a única unidade Regular do Norte sobrevivente. Os Exércitos das Sombras avançam então na Cidade capturada e coloca um Marcador de Controle sobre ela. Como resultado, a nação do Norte é ativada e seu Contador Político é movido dois passos no Indicador Político uma vez que um Exército do Norte foi atacado e uma cidade do Norte foi capturada pelas Sombras.*

## CARTAS DE EVENTO AFETANDO O INDICADOR POLÍTICO

Todos as cartas que iniciam um ataque por um Exército irá desencadear uma reação política (ativação e / ou avanço no Indicador Político). As três Cartas de Evento "Ent" e a Carta de Evento "Homem Morto de Dunharrow" também vão desencadear uma reação política. Os efeitos destas cartas são considerados batalhas em que o Exército inimigo não podem reagir. Todas as outras cartas que desencadeiam uma reação política tem o efeito político explicitamente no texto.

## ENTRANDO EM GUERRA

Uma Nação que tenha o seu Marcador Político em qualquer espaço do Indicador Político exceto o último (Em Guerra), é considerada **não-beligerante**.

Uma Nação não-beligerante tem vários limites no que diz respeito às capacidades das suas tropas.

Em detalhe, unidades de Exército e Líderes de uma Nação não beligerante devem seguir as seguintes restrições:

- Elas podem mover-se para fora das suas fronteiras nacionais mas nunca podem atravessar as fronteiras de outras Nações (incluindo as aliadas);
- Elas não podem atacar Exércitos inimigos (mas podem defender quando atacadas);
- Elas nunca podem ser recrutadas utilizando os resultados ALISTAR dos dados.

Todas as restrições listadas acima são aplicáveis mesmo se unidades de uma Nação não-beligerante estiverem acumuladas com unidades de uma Nação em guerra.

**Exceção:** As unidades não-beligerantes tem permissão para cruzar a fronteira de uma Nação quando em retirada de uma batalha. Se o fizerem, a próxima vez que elas se moverem, deverão sair da Nação, a menos que mudem seu status para "Em Guerra" no mesmo período.

*Exemplo: duas unidades do Norte em Dale batem em retirada de uma Batalha. Mesmo não estando o Norte Em Guerra, as unidades podem retirar-se para Erebor. Não o poderiam fazer como um movimento voluntário mas é possível fazê-lo quando em retirada de um combate.*

**Quando o Marcador Político de uma Nação se move para a última posição do indicador, neste momento aquela Nação entra "Em Guerra".**

Uma Nação "Em Guerra" é livre das restrições obrigatórias de uma nação não-beligerante. Seus Exércitos já podem mover-se livremente através de todas as fronteiras nacionais, atacar Exércitos inimigos e utilizar os resultados Alistar dos dados para recrutar novas tropas.

Como indicado acima, uma Nação passiva dos Povos Livres nunca pode entrar na posição "Em Guerra", tendo primeiro de ser ativada.

## PERSONAGENS EM GUERRA

Companheiros, Vassalos e Nazgûl podem mover-se livremente e participar em batalhas, independentemente da posição política da Nação a que pertencem. Em essência, eles devem ser considerados já "Em Guerra".

*Exemplo: Os Nazgûl podem participar de um ataque, mesmo que Sauron ainda não esteja "Em Guerra".*

### OS CONTADORES 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



#### Povos do Sul & Leste



## CAPÍTULO VIII:

## A SOCIEDADE DO ANEL

Em *War of the Ring*, Frodo e Sam são inseparáveis e são representados coletivamente como os **Portadores do Anel**. Como mostrado em *O Senhor dos Anéis*, os dois Hobbits são acompanhados por um número de **Companheiros**, escolhidos entre os Povos Livres da Terra Média.

Estes Personagens juntos, formam a **Sociedade do Anel**. Enquanto Frodo e Sam estão empenhados em chegar a Montanha da Perdição para completar a sua missão, os outros companheiros têm uma escolha: eles podem ficar e proteger a Sociedade, ou, a seu tempo, abandonar a Sociedade para ajudar Povos Livres do Oeste na sua luta contra as Sombras.

## CONTADORES E FIGURAS DA SOCIEDADE

A Sociedade do Anel é representada no jogo por uma série de figuras e marcadores.

- A figura dos **Portadores do Anel** (Frodo e Sam): indica a *última posição conhecida* da Sociedade. Ela é colocada na Região onde a Sociedade foi declarada ou revelada pela última vez (ver pag. 38). No início do jogo é colocada em Valfenda (Rivendell). Sempre que as regras ou Cartas de Eventos referem-se à localização atual da Sociedade, esta é determinada pela posição desta figura, independentemente da posição do Marcador de Progresso da Sociedade (ver abaixo).
- O **Marcador de Progresso da Sociedade** indica o quão longe a Sociedade já viajou desde sua última posição conhecida e indica se a Sociedade está **Oculto** ou **Revelado**. Este marcador é colocado no **Indicador da Sociedade** no tabuleiro do jogo e é movido um passo a frente cada vez que a Sociedade avança.
- As figuras e marcadores dos **Companheiros** (sete Personagens individuais) representam os heróis dos Povos Livres. Inicialmente, são colocados na **Caixa da Sociedade do Anel** no tabuleiro de jogo, para indicar que são todos parte da Sociedade. Quando um companheiro abandona a Sociedade, sua figura é movida da caixa para o mapa e seu contador é removido da Caixa da Sociedade.

## A Sociedade do Anel



A figura dos Portadores do Anel

## Marcador de Progresso da Sociedade



Frente: Oculta



Verso: Revelada

## Marcadores de Companheiros



Meriadoc



Peregrin



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf, o Cinzento



Passolargo (Strider)

## OS PORTADORES DO ANEL

A figura da Sociedade representa Frodo e Sam juntos, uma vez que em *War of the Ring* estes dois Hobbits nunca podem ser separados um do outro ou abandonar a Sociedade. Daí, a posição dos portadores do Anel é sempre aquela indicada pela figura da Sociedade.

## CORRUPÇÃO

O crescente fardo de carregar o Um Anel para a sua destruição é representado pela **Corrupção** dos Portadores do Anel, um valor numérico que começa a zero pontos, mas pode subir até 12.

Ao atingir os doze pontos de Corrupção, assume-se que os Portadores do Anel falharam na sua missão, sucumbindo ao poder do Um Anel, e o jogo é ganho pelas Sombras.

O jogador dos Povos Livres mantém o controle da Corrupção dos Portadores de Anel movendo o Marcador de Corrupção ao longo do Indicador de Sociedade no tabuleiro de jogo (que também contém o Marcador de Progresso da Sociedade), colocando-o sobre o espaço correspondente ao número.

## CARTAS DE COMPANHEIROS

Cada Companheiro e suas respectivas habilidades são ilustrados por uma **Carta de Personagem** (ver pag. 25).

No início do jogo, todos os Companheiros estão com os Portadores de Anel e as suas cartas estão empilhadas juntas de modo a formar o **Baralho da Sociedade** (são colocadas a parte as cartas especiais Golum, Aragorn - Herdeiro de Isildur e Gandalf, o Branco).

O baralho é colocado na caixa Guia da Sociedade no tabuleiro de jogo. Enquanto um Companheiro fizer parte da Sociedade, a carta correspondente é deixada no Baralho da Sociedade.

Quando um Companheiro abandona a Sociedade, a sua carta é removida do baralho e jogada na mesa a frente do jogador dos Povos Livres.

Cada Carta de Personagem contém a seguinte informação sobre o Companheiro representado:

- Seu **Nível**, um valor a ser utilizado para confrontar a Busca do Anel (ver Efeitos da Busca, pag. 41) e mover o Companheiro;
- Seu ícone de **Nação**, indicando que Nações o Companheiro pode ativar. Se o ícone dos Povos Livres surge em vez do ícone de Nação, o Companheiro pode usar pressão política em qualquer nação;
- Sua **Habilidade Especial** a ser aplicada exclusivamente quando é o Guia da Sociedade (ver abaixo);
- Sua **Habilidade Especial** a ser aplicada exclusivamente quando se encontra fora da Sociedade;
- Seu **Índice de Liderança**, a ser aplicado se o Companheiro está envolvido em uma Batalha.

## O GUIA DA SOCIEDADE

Considera-se que um dos Companheiros da Sociedade guia o grupo durante sua demanda.

No início de cada jogo de *War of the Ring* esse Companheiro é **Gandalf, o Cinzento**.

O Guia tem de ser sempre o Companheiro de maior nível disponível. Em caso de empate de Níveis, o Jogador dos Povos Livres pode escolher o Guia entre os Companheiros empatados.

*Exemplo: durante o primeiro turno do jogo, o jogador da Sociedade pode substituir Gandalf como guia por Passolargo (Strider), uma vez que ambos Companheiros são Nível 3.*

O jogador dos Povos Livres pode nomear um novo Guia no final de cada Fase da Sociedade ou quando, durante o decorrer de um turno, a composição da Sociedade é alterada (devido à separação ou eliminação de um dos Personagens da Sociedade).

Mesmo quando mudando o Guia durante a Fase da Sociedade, ainda assim, apenas um personagem que tem ou compartilha o

Nível mais alto pode ser designado como Guia.

A Carta de Personagem do Companheiro que serve de Guia é sempre mantida como a carta do topo do Baralho da Sociedade, para que as suas habilidades especiais estejam prontamente acessíveis.

Quando um Companheiro esta atuando como Guia, apenas se utiliza a sua habilidade especial marcada como "**Guia**" (se presente). Qualquer outra habilidade especial listada na carta não está disponível, uma vez que só se aplicarão quando esse Companheiro abandonar a Sociedade.

### Gollum Guia a Sociedade

Se todos os Companheiros abandonaram a Sociedade, os Portadores do Anel ficam sozinhos e Gollum torna-se o Guia da Sociedade. Quando isto acontece, a Carta de Personagem de Gollum é colocada na posição Guia da Sociedade.

## O INDICADOR DA SOCIEDADE

Para seguir os movimentos secretos dos Portadores do Anel, os jogadores usam o **Indicador da Sociedade**.

A figura da Sociedade é colocada no tabuleiro de jogo para marcar a sua última posição conhecida, mas apenas o **Marcador de Progresso da Sociedade** é avançado no Indicador da Sociedade por cada vez que a Sociedade se move.

Quanto maior o número alcançado no Indicador da Sociedade, mais afastada esta se encontra de sua ultima posição conhecida naquele momento.

## MOVENDO A SOCIEDADE

Durante a etapa de Resolução de Ações, o jogador dos Povos Livres pode avançar a Sociedade na sua viagem usando um resultado **Personagem** nos Dados de Ação, ou usando determinadas Cartas de Evento.

Para cada vez que isto acontece, o Marcador de Progresso da Sociedade é avançado **uma posição** no Indicador da Sociedade (mantendo o Marcador de Progresso do lado *Oculto*).

Cada vez que a Sociedade se movimenta, o jogador das Sombras tem a hipótese de realizar uma Busca pela Sociedade em movimento (ver adiante). O Senhor do Escuro de Mordor espera recuperar o seu precioso Anel corrompendo os Portadores do Anel, matando os Companheiros, ou, pelo menos, localizar o paradeiro da Sociedade.

Se a Sociedade se move mais de uma vez em um só turno, a Busca provocada torna-se gradualmente perigosa: a **cada vez** que um Dado de Ação é utilizado para mover a Sociedade, esse dado é adicionado à Caixa da Busca logo que a Busca tenha sido concluída (cada dado adicionado oferecerá um bônus ao Lançamento de Busca, como explicado na pag. 41).

**Exceção:** Quando o jogador dos Povos Livres move a Sociedade usando uma Carta de Evento, o Dado de Ação usado para jogar a carta não é adicionada à caixa de Busca.

Quaisquer Dados de Ação que o jogador dos Povos Livres coloca na Caixa da Busca lhe são devolvidos no fim de cada turno.

## LOCALIZANDO A SOCIEDADE

As posições numeradas no Indicador da Sociedade representam a distância (medida em Regiões) coberta pela Sociedade desde a sua última posição conhecida (a Região onde a figura Sociedade está localizada).

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

- 1) O jogador dos Povos Livres decide **declarar** a posição da Sociedade, ou
- 2) Uma Busca pelo Anel tem sucesso e **revela** a Sociedade.

Ambas as circunstâncias levam a figura dos Portadores do Anel a se mover para uma nova posição no tabuleiro do jogo e a "reiniciar" o Indicador de Progresso da Sociedade para a posição "0".

Quando a figura dos Portadores do Anel é movida no tabuleiro de jogo, está não pode cruzar uma linha preta (que denota um terreno intransponível).

Note que se o Marcador de Progresso da Sociedade está na posição '0' do Indicador da Sociedade quando declarada ou revelada, a Sociedade permanece na mesma Região que antes (como, de fato, ela não se moveu).

O ato de "declarar" ou "revelar" a Sociedade tem o efeito de mover a figura da Sociedade para uma nova posição no tabuleiro de jogo e 'reiniciar' o Indicador da Sociedade, mas há diferenças importantes que necessitam de ser explicadas (ver abaixo).

### Sociedade Declara sua própria Posição

Se a Sociedade está escondida (a face **Oculto** do Marcador de Progresso está para cima), a sua posição pode ser **declarada** pelo jogador dos Povos Livres durante a Fase da Sociedade.

Esta declaração normalmente acontece porque o jogador dos Povos Livres quer curar a Corrupção dos Portadores do Anel em uma Cidade ou Fortaleza, quer ativar uma Nação ou quer usar uma Carta de Evento que exija que a Sociedade se encontre num local específico.

Quando a Sociedade é declarada, o jogador dos Povos Livres pode imediatamente mover os Portadores do Anel um número de regiões (a partir de sua última posição conhecida), inferior ou igual ao número no Indicador da Sociedade apontado pela posição do Marcador de Progresso da Sociedade (O jogador dos Povos Livres pode escolher por deixar a figura dos Portadores do Anel em sua posição atual, se ele desejar)

Então, o jogador dos Povos Livres reinicia o Marcador de Progresso da Sociedade, colocando-o de novo na posição '0' do Indicador da Sociedade. O Marcador de Progresso da Sociedade é mantido com a face Escondida para cima.

*Exemplo: o Jogador dos Povos Livres, enquanto dura a fase de Sociedade do 4º turno do jogo, decide declarar a posição da Sociedade. A última posição conhecida da Sociedade, e, assim, a localização da figura dos Portadores do Anel, é em*

*Valfenda (Rivendell), nunca foi descoberta desde o início do jogo e o Marcador de Progresso da Sociedade é "5".*

*O jogador move a Sociedade através dos Vaus de Bruinen, Hollin, Moria, Vale de Dimrill e entra em Lórién. O Marcador de Progresso da Sociedade é colocado na posição "0" do indicador da Sociedade; e a Sociedade ainda está escondida em segurança na Floresta dourada de Lórién. Se os Portadores do anel sofrerem corrupção, um ponto de corrupção pode ser curado porque está numa Fortaleza dos Povos Livres.*

**Nota: A Sociedade pode entrar ou sair de uma Fortaleza sob cerco livremente.**

### Sociedade é Revelada por uma Busca pelo Anel

Se a Sociedade está escondida, a sua posição pode ser **revelada** pelo jogador das Sombras como resultado de uma Busca com sucesso, ou se o Jogador das Sombras utiliza certas Cartas de Evento.

Quando a Sociedade é revelada, vire o Marcador de Progresso da Sociedade para o lado **Revelada**, logo após o jogador dos Povos Livres deve mover a figura dos Portadores do Anel (como descrito na seção anterior), com a exceção que este movimento nunca pode termina em uma região contendo uma Cidade ou Fortaleza controlada pelos Povos Livres.

**IMPORTANTE:** Uma vez a Sociedade revelada, ela não pode ser movida pelo jogador dos Povos Livres usando um resultado **PERSONAGEM** nos Dados de Ação até estar novamente escondida.

Ainda, a Sociedade revelada é mais vulnerável a certas cartas de Evento das Sombras, dirigidas a atingir e prejudicar os Portadores do Anel ou a atrasar o progresso da Sociedade.

*Exemplo: durante o segundo turno do jogo, uma Busca bem sucedida revela a posição da Sociedade. A última posição conhecida da Sociedade é em Valfenda (Rivendell) e o Marcador de Progresso da Sociedade está em "3" no Indicador da Sociedade.*

*O jogador de Povos Livres move a Sociedade através dos Vaus de Bruinen - Hollin - Moria, mas o movimento na direção da Fortaleza das Sombras significaria um contador adicional de Busca (ver pag. 39). Assim, o jogador de Povos Livres decide em vez disso, mover a Irmandade através dos Vaus de Bruinen - Passagem Alta - Portão Goblin. O Marcador de Progresso de Sociedade é colocado no passo "0" do Indicador da Sociedade, e virado para o lado Revelada. A Sociedade deve ser ocultada antes de que possa mover-se novamente.*

## A Sociedade em Fortalezas das Sombras

Quando a Sociedade é revelada, e seu caminho traçado desde a sua última posição conhecida **move-se através, a partir, para dentro, ou permanece parada** em uma Fortaleza das Sombras ainda controlada por um jogador das Sombras, uma **Peça de Busca** então é imediatamente retirada como se uma Busca tivesse sido bem sucedida.

Esta retirada de uma Peça de Busca é feita apenas se a Sociedade é revelada pelo jogador das Sombras. Além disso, é em adição a quaisquer outros efeitos de uma Busca bem sucedida. Peças de Busca são explicadas com mais detalhes na página 40.

## ESCONDER A SOCIEDADE

O jogador Povos Livres podem usar um resultado Personagem em um Dado Ação durante a fase de Resolução de Ações (ou pode jogar uma Carta de Evento apropriada), para tornar um Marcador de Progresso da Sociedade Revelado para o seu lado Oculto.

Note-se que usando uma ação Personagem nos Dados de Ação para ocultar a Sociedade não será permitido que ela também se movem durante essa ação (e o dado utilizado não é adicionado à Caixa de Busca). O jogador Povos Livres deve usar posteriormente outro resultado Personagem para mover a Sociedade escondida uma vez mais.

Lembre-se que é necessário para a Sociedade estar Oculta para que se mova.

## CURANDO OS PORTADORES DO ANEL

Os portadores do Anel podem ter algum alívio do fardo do Anel ao descansar em um santuário apropriado.

Assim, se durante a Fase de Sociedade, a Sociedade é *declarada* em uma Região com uma Cidade ou Fortaleza dos Povos Livres que não esteja sob o controle do inimigo, um ponto de Corrupção é imediatamente removido (até um mínimo de 0 zero de Corrupção). O jogador dos Povos Livres ajusta a posição do Marcador de Corrupção no Indicador da Sociedade por consequência.

Se a Sociedade permanece numa Cidade ou Fortaleza durante vários turnos, é possível, durante a Fase de Sociedade de cada turno, declarar a Sociedade nessa Região e cada vez curar um ponto de Corrupção.

## ENTRANDO EM MORDOR

Mordor é o domínio do Senhor do Escuro. As suas montanhas são quase impossíveis de escalar e as suas passagens estão fortemente guardadas. Por esse motivo, algumas das regras normais da Sociedade não se aplicam ali.

Cedo ou tarde na maior parte dos jogos, chega o momento em que a Sociedade deverá alcançar a Região de **Morannon** ou a de **Minas Morgul**. É obrigatório que o jogador dos Povos Livres declare a Sociedade em qualquer um destes locais durante a Fase de Sociedade para iniciar a última parte da viagem até ao Montanha da Perdição (ver *A Sociedade em Mordor*, pag. 43).

## SEPARANDO COMPANHEIROS DA SOCIEDADE

Assume-se que todos os Companheiros na Caixa de Sociedade estão na Região onde se encontra a Sociedade.

**Durante a etapa de Resolução de Ações, entretanto, o jogador dos Povos Livres pode separar um Companheiro (ou um grupo de Companheiros) da Sociedade com um resultado Personagem nos Dados de Ação (a não ser que a Sociedade esteja no Caminho de Mordor, onde isto é proibido; ver pag. 43).**

Quando um companheiro é separado da Sociedade, a figura do Companheiro separado e movido da Caixa da Sociedade para o mapa.

O Companheiro pode mover um número de regiões inferior ou igual ao número de passos indicado pelo Marcador de Progresso da Sociedade no Indicador da Sociedade somado ao Nível do Companheiro.

Se um jogador dos Povos Livres separa um **grupo** de Companheiros, deve mover as suas figuras juntamente para uma única Região de destino, um número de Regiões inferior ou igual ao número de passos no Indicador da Sociedade somado com o Nível de Companheiro mais *elevado* no grupo.

O movimento de separar Companheiros segue as mesmas regras de movimento de Personagens, delineadas na pag. 24. Note que se os Portadores do Anel estão atualmente localizados em uma região contendo uma Fortaleza sob cerco que está sob controle dos Povos Livres, o(s) Companheiro(s) irão separar-se na Fortaleza e não poderão deixá-la.

Quando separando Companheiros, o jogador dos Povos Livres remove suas Cartas de Personagens do Baralho da Sociedade e também remove seus Marcadores de Companheiros da Caixa da Sociedade.

*Exemplo: A última posição conhecida da Sociedade é em Valfenda(Rivendell), e o Marcador de Progresso da Sociedade está na posição 5 do Indicador da Sociedade. O jogador dos Povos Livres decide separar Legolas (Nível 2) e Meriadoc (Nível 1) como um grupo. Legolas e Meriadoc podem ser movidos 7 Regiões (5 + 2) a partir de Valfenda (Rivendell). O jogador decide move-los em conjunto até o Reino da Floresta das Trevas, por exemplo.*

Se o Guia da Sociedade for separado da mesma, um dos Companheiros remanescente com o nível mais alto torna-se o novo Guia (ou Gollum torna-se o Guia, se todos os Companheiros deixam a Sociedade). Um companheiro separado pode agora mover-se com Exércitos, funcionando como um Líder, ou pode mover-se sozinho, com objetivos políticos ou militares.

Uma vez separado da Sociedade, um Companheiro não pode voltar a se reunir com a Sociedade.

## CAPÍTULO IX: A BUSCA PELO ANEL

Enquanto a Sociedade tenta chegar a Mordor furtivamente, Sauron procura incansavelmente os Portadores do Anel e os seus Companheiros. O Senhor do Escuro recolhe rumores e envia espiões, esperando finalmente avistar o seu tesouro há muito perdido. Estes esforços são representados pelas regras que regem a **Busca do Anel**.

### A RESERVA DA BUSCA

A **Reserva da Busca** é composta por um conjunto das peças que representam os efeitos de uma Busca bem sucedida. Estas peças, no início do jogo, são colocadas num recipiente opaco (como um copo ou um recipiente similar), e uma peça é retirada **aleatoriamente** a cada vez que a Busca é bem sucedida.

Se a qualquer altura durante o jogo **todas** as peças de Busca forem utilizadas, retornam ao recipiente todas as Peças Padrão (beges), mas não retornam a reserva nenhuma das Peças Especiais (azul/vermelho), ou qualquer peça que tenha sido "removida permanentemente" do jogo devido ao efeito de uma Carta de Evento.

### PEÇAS DE BUSCA NORMAIS

A maior parte das **Peças de Busca Normais** (que tem o fundo bege) mostram um valor numérico, que varia entre 0 e 3. Esse número representa a eficácia da Busca bem sucedida e é chamado de **Dano de Busca**.

#### PEÇAS DE BUSCA



A cor do fundo indica o tipo de peça:  
bege-padrão, azul-Sociedade, vermelho-Sombras

1 Ícone de Revelar (se presente)

2 Dano da Busca

3 Ícone de Parar (se presente)

Algumas das peças de Busca têm símbolos especiais descritos abaixo:

- o símbolo "**Olho**" , que representa um valor numérico variável (ver *Determinando o Dano da Busca*, pag. 41);
- o símbolo "**Revelar**" , que representa o fato de a Sociedade ter sido revelada para Sauron.

### PEÇAS DE BUSCA ESPECIAIS

As Peças de Busca Especiais ( as que possuem fundo azul, as Peças de Busca Especial da Sociedade, ou fundo vermelho, para as Peças de Busca Especial das Sombras) são colocadas **a parte no início do jogo** e só entram em jogo utilizando certas Cartas de Evento.

Quando estas Cartas de Evento são jogadas, a Peça de Busca Especial em questão é colocada a parte até que a Sociedade entre em Mordor (ver pag.43). Quando a Sociedade entra em Mordor, quaisquer Peças de Busca Especial são adicionadas à Reserva de Busca.

Se a Sociedade já estiver em Mordor quando uma Peça Especial entra em jogo, é simplesmente adicionada de imediato à Reserva de Busca.

Algumas destas Peças Especiais de Busca mostram um valor negativo ou valor aleatório, descritos a seguir:

- Um valor **negativo** (-2 ou -1) significa que não há nenhum Dano de Busca, em vez disso o número indicado é na verdade subtraído do valor corrente de Corrupção dos Portadores do Anel no Indicador da Sociedade (até o mínimo de zero);
- O símbolo de um "**Dado**"  significa que o valor de Dano de Busca é igual ao valor alcançado em um lançamento subsequente de um dado (lance após a peça ser revelada). Tal Peça de Busca é considerada como sendo uma peça numerada para todos os efeitos de Cartas de Evento.
- Todas as Peças Especiais das Sombras mostram um pequeno símbolo de "**Parar**"  no canto inferior direito (ver posteriormente).

## A PROCURA DA SOCIEDADE

### O LANÇAMENTO DE BUSCA

**Sempre que o jogador dos Povos Livres move a Sociedade, o jogador da Sombra lança os dados para determinar o efeito da Busca.**

O efeito da Busca é determinado da seguinte maneira.

Primeiro, o jogador de Sombra determina o **Nível da Busca**. O Nível da Busca é igual ao número total de dados de Ação das Sombras na Caixa de Busca.

**Nota:** Estes dados foram colocados na Caixa de Busca pelo jogador das Sombras durante a etapa de Atribuição de Busca, mais quaisquer dados de "Olho" que ele lançou durante a etapa de Lançamento de Ação.

Depois, o jogador das Sombras realiza um Lançamento de Busca rolando um número de Dados de Combate igual ao Nível da Busca. Cada resultado 6 é um **sucesso**.

O número máximo de dados que podem ser lançados para um Lançamento de Busca é cinco. Um Nível de Busca que excede cinco não adiciona mais dados a busca.

### Modificadores ao Lançamento de Busca

Se a Sociedade está a se mover mais do que uma vez por turno, a busca torna-se mais fácil.

**Para cada Dado de Ação que o jogador dos Povos Livres coloca na Caixa de Busca (um Dado de Ação dos Povos Livres é adicionado a esta após cada movimento da Sociedade, ver *Movendo a Sociedade*, pag. 37), o jogador da Sombra soma +1 ao resultado de cada Lançamento de Busca.**

Se após esta soma o resultado de um dado é 6 ou mais, a busca é bem sucedida.

*Exemplo: Quando a Sociedade se move pela primeira vez durante o turno, o Jogador das Sombras precisa rolar um resultado "6" em seus Dados de Busca para obter uma busca bem sucedida. Entretanto, se a Sociedade esta se movendo por uma segunda vez (após o jogador dos Povos Livres ter usado um Dado de Ação para o primeiro movimento e ter colocado este na Caixa de Buca), o jogador das Sombras precisa somente rolar um "5" ou "6" para uma busca bem sucedida.*

**Nota: Um resultado "1" é sempre um fracasso, independente de qualquer modificador.**

### Relançamentos de Busca

A presença de servos ou fortalezas de Sauron numa Região torna o movimento da Sociedade mais perigoso.

Se, durante a Busca, a figura da Sociedade está em uma Região que contenha um ou mais das seguintes condições:

- Uma Fortaleza controlada pelo jogador das Sombras;
- Uma ou mais unidades de Exército das Sombras;
- Um ou mais Nazgûl;

o jogador da Sombra pode, depois de lançar para a Busca, relançar um dado falhado para cada uma das condições acima que se apliquem.

*Exemplo 1: três unidades de Exércitos e dois Nazgûl estão na mesma Região que a Sociedade, portanto o jogador da Sombra pode relançar dois dados (um pela presença de unidades de Exército, a outro pela presença do Nazgûl).*

*Exemplo 2: Um Nazgûl, quatro unidades de Exército e uma Fortaleza estão na mesma região que contêm a figura da Sociedade, portanto o jogador da Sombra pode relançar três dados (por causa de todas as condições aplicáveis listadas).*

Relançamentos recebem os mesmos bônus de +1 por qualquer dado adicionado a Caixa de Busca pelo jogador dos Povos Livres como no lançamento original.

## EFEITOS DA BUSCA QUANDO DECLARADA OU REVELADA A SOCIEDADE

Quando o jogador Povos Livre declara a Sociedade, certas habilidades e eventos podem forçá-lo a tirar uma peça de Busca. Quando isso acontece, ignore qualquer ícone Revelar sobre a peça retirada caso a Sociedade tenha sido declarada em uma Cidade ou Fortaleza dos Povos Livres.

Quando a Sociedade é revelada, se o jogador dos Povos Livres é forçado a tirar múltiplas peças de Busca por causa da presença de uma Fortaleza das Sombras, eventos, e habilidades, cada efeito da peça é resolvido completamente antes de aplicar o efeito da peça seguinte. Primeiro, o jogador resolve o efeito da peça que causou a revelação da Sociedade. Então ele resolve todas as peças relacionadas a eventos e habilidades. Finalmente, ele resolve a peça retirada devido a Fortaleza das Sombras.

*Exemplo: Um Peça de Busca revela a Sociedade em Moria, e a carta "Balrog de Moria" está em jogo. Três Peças de Busca são retiradas (uma para a Busca, um para o Balrog, e um para Fortaleza das Sombras). Primeiro, o jogador aplica todos os efeitos devidos à primeira Peça de Busca (a que causou a revelação da Sociedade), então o efeito da Peça retirada para a Carta do Balrog é resolvida, e, finalmente, o efeito da Peça retirada para a Fortaleza é resolvida.*

## DETERMINAR O DANO DE BUSCA

Se o jogador das Sombras alcança pelo menos um sucesso no seu lançamento de Busca (incluindo re-rolagens), a Busca é bem sucedida e o jogador das Sombras retira uma peça da Reserva de Busca.

- se a peça é **numerada**, o seu valor representa o Dano da Busca infligido a Sociedade.
- se a peça têm um "**Olho**", o Dano da Busca é igual ao número de sucessos lançados (se a peça foi tirada como o resultado de revelar à Sociedade numa fortaleza da Sombra, ou devido a uma carta de Evento, o Olho é considerado como tendo valor de 0).
- Se a peça tem o símbolo "**Revelar**", a Sociedade é **revelada** em conjunto com qualquer outro efeito.

## EFEITOS DA BUSCA

Para confrontar os efeitos de uma Busca bem sucedida, o jogador dos Povos Livres pode seguir um destes passo, em ordem:

- 1) O Jogador dos Povos Livres pode usar uma Carta de Evento do tipo "Jogue na Mesa" relevante para cancelar ou reduzir o dano da Busca.
- 2) Ou, o jogador dos Povos Livres pode usar a habilidade especial do Guia. Se, apos estes passos, o Dano da Busca é um ou mais, o Jogador dos Povos Livres pode decidir por

reduzir o Dano da Busca **infringindo uma baixa**(ver abaixo) - perdendo um Companheiro devido ao perigo encontrado pela Sociedade, ou uma batalha entre a Sociedade e os servos das Sombras.

3) Qualquer Dano de Busca remanescente deve ser tratado como causado pelo **uso do Anel** (ver abaixo), aumentando a Corrupção dos Portadores.

4) Se a Busca revela a Sociedade, a Sociedade é agora revelada (algumas vezes, revelar a Sociedade pode causar a retirada de uma nova peça de Busca, ver Efeitos da Busca quando Declarada ou Revelada a Sociedade).

**Nota:** Se a qualquer momento durante a resolução da Busca, um novo Guia é apontado (isso acontece, por exemplo, quando você usa as habilidade de Guia de Meriadoc ou Peregrin, ou pelo fato do Guia ter sido eliminado), a habilidade do novo Guia pode ser usado imediatamente, se aplicável.

### Infringindo uma Baixa

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

O jogador dos Povos Livres pode decidir perder o Guia como baixa ou escolher aleatoriamente um Companheiro (excluindo os Portadores do Anel, mas incluindo o Guia) da Sociedade. Se o jogador Povos Livre decide sofrer uma baixa aleatória, o jogador das Sombras seleciona aleatoriamente um marcador de Companheiro com a face para baixo da Caixa da Sociedade. O companheiro retirado é eliminado do jogo.

Se o Dano da Busca for mais **elevado** que o nível do Companheiro eliminado (incluindo um Guia eliminado), o dano em excesso é recebido como Corrupção pelos Portadores do Anel (ver abaixo).

Se o Dano da Busca for **inferior** ao Nível do Companheiro ele é, de qualquer modo, eliminado (isto é, não é possível 'ferir' Companheiros).

### Usando o Anel

Quando o jogador dos Povos Livres usa o Anel, ele avança o Marcador de Corrupção no Indicador da Sociedade um número de passos igual ao Dano da Busca.

*Exemplo:* Durante o quarto turno do jogo, os Portadores do Anel estão na região do Portão Goblin e o jogador dos Povos Livres está movendo o Contador de Progresso da Sociedade do passo "1" para o passo "2" no Indicador da Sociedade.

Há três dados das Sombra na Caixa de Busca e um dado dos Povos Livres, pois esta é a segunda vez que a Sociedade se moveu neste turno.

O jogador das Sombras lança três dados de combate: ele deve rolar pelo menos um "5" ou "6" para a Busca ser bem sucedida. Ele rola "2", "5" e "6": um total de dois sucessos (o jogador das Sombras precisa apenas de um sucesso para a Busca ter sucesso). Ele então retira uma peça aleatória a partir da Reserva de Busca: uma peça com um "3" e nenhum

icone Revelar. O Dano de Busca deve ser resolvido.

Não há cartas ou habilidades de Personagem para serem usadas, e o jogador dos Povos Livres decide sofrer uma baixa. Passolargo (Strider) está guiando a Sociedade, e o jogador não quer que ele morra, então em vez disso ele decide tirar um Personagem aleatório. Todos os Marcadores de Companheiro são embaralhadas e um é escolhido aleatoriamente: Gimli é retirado. O valente anão morre enfrentando os servos das Sombras. Como o Nível de Gimli é 2, e o Dano da Busca é 3, 1 ponto de Dano de Busca continua a ser tomado como corrupção, e a Corrupção dos Portadores do Anel aumenta.

Porque o peça não tem um ícone de Revelar, o lado oculto do Marcador de Progresso da Sociedade permanece voltada para cima.

## O UM ANEL E A JORNADA PARA A MONTANHA DA PERDIÇÃO

Mesmo se o Senhor das Sombras estivesse desesperadamente à procura do Um Anel, ele não podia imaginar que alguém o trouxesse tão perto da mão que o criou. Consequentemente, o seu olhar atento estava dirigido para longe do verdadeiro destino da Sociedade do Anel: as Terras Sombrias de Mordor.

Em *War of the Ring*, desde o momento que o Um Anel chega à fronteira de Mordor o que vai acontecer está quase fora do controle dos jogadores. A luta real é entre a vontade do Anel de voltar para o seu Mestre e a determinação dos Portadores do Anel para seguirem a sua missão até ao fim.

### INDICADOR DE CORRUPÇÃO



Marcador de Corrupção



A Posição do Marcador de Corrupção no Indicador da Sociedade é usada para registrar a Corrupção dos Portadores do Anel.

## O FARDO DO ANEL

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

A Corrupção é adicionada aos Portadores do Anel por cada vez que o Anel é usado para contrapor os efeitos de uma Busca bem sucedida, ou como efeito de várias Cartas de Evento.

A Corrupção é removida dos Portadores do Anel quando descansam numa Cidade ou Fortaleza dos Povos Livres ou através do uso de certas Habilidades Especiais ou Cartas de Evento.

Cada vez que pontos de Corrupção são adicionados ou removidos, o jogador dos Povos Livres ajusta, por consequência, o Marcador de Corrupção no Indicador da Sociedade.

Assim que os Portadores de Anel sofrem o décimo segundo ponto de Corrupção, o jogador dos Povos Livres perde o jogo imediatamente.

## A SOCIEDADE EM MORDOR

Em Mordor, o poder do Senhor das Sombras está em toda a parte e o fardo do Anel torna-se mais pesado a cada passo. O **Caminho de Mordor** é a parte final da missão para destruir o Um Anel.

O Caminho é representado por círculos com números élficos sobrepostos à Região de Gorgoroth no mapa. Note-se que os círculos não são considerados parte dessa Região, e a Sociedade não é considerada na região de Gorgoroth, ou em qualquer outra região, quando no Caminho de Mordor.

Se a Sociedade está em **Minas Morgul** ou **Morannon** durante a Fase de Sociedade, o jogador dos Povos Livres pode decidir entrar em Mordor. Neste caso, procede imediatamente os seguintes passos (após resolver completamente a declaração da posição da Sociedade, se necessário):

1) Coloca-se a figura dos Portadores do Anel na primeira posição do Indicador de Mordor (legendado com o numeral élfico "0"). A partir deste momento, a Sociedade é considerada **"no Caminho de Mordor"**. O Marcador de Progresso da Sociedade já não é avançado no Indicador da Sociedade, mas ainda é usado para mostrar se a Sociedade está escondida ou revelada.

2) Cria-se uma nova Reserva da Busca colocando todas as peças "Olho" previamente tiradas de volta na Reserva da Busca, e adicionam-se à reserva todas as Peças Especiais que tenham sido colocadas em jogo por Cartas de Evento. Não coloque de volta na reserva qualquer peça que tenha sido removida do jogo permanentemente.

### Regras Especiais

As seguintes regras especiais aplicam-se quando a Sociedade está no Caminho de Mordor:

- Companheiros na Sociedade nunca podem ser separados quando estão no Indicador de Mordor, quer como resultado do uso de um Dado de Ação, quer como efeito de habilidades especiais ou Cartas de Evento. Qualquer ação que normalmente separa Companheiros, passa agora a eliminá-los.

— Quando o jogador dos Povos Livres, durante a etapa de Resolução de Ações, tenta mover a Sociedade, não são lançados os Dados de Busca. Em vez disso, tira-se automaticamente uma peça da Reserva de Busca. O efeito desta peça é aplicado normalmente como numa Busca com sucesso, exceto para o seguinte:

— se a peça tirada mostra um **"Olho"**, em vez de um número como o seu valor de Corrupção, o Dano de Busca é igual ao número de dados na Caixa da Busca (incluindo os dados dos Povos Livres previamente utilizados para mover a Sociedade durante o mesmo turno);

— Normalmente a Sociedade avança uma posição no Indicador de Mordor quando se move. Contudo, se a peça mostra um símbolo de **"Parar"**, a Sociedade permanece na mesma posição.

— A Sociedade ainda é obrigada a estar oculta para avançar no Caminho de Mordor. Se a Sociedade é revelada, o jogador dos Povos Livres deve, normalmente, usar um resultado Personagem para ocultar a Sociedade novamente.

— Se, ao final da Fase de Resolução de Ações, o jogador dos Povos Livres não tentou mover ou ocultar a Sociedade no Caminho de Mordor durante o seu turno, é adicionado automaticamente um ponto de Corrupção aos Portadores do Anel.

— Quando a Sociedade completou os cinco passos no Caminho de Mordor, foi alcançada a Montanha da Perdição, como mostrado no próprio Indicador de Mordor, e o jogador dos Povos Livres vence o jogo (a menos que os Portadores do Anel tenham alcançado 12 pontos de Corrupção, ver pag. 44).

### CAMINHO DE MORDOR



— O Caminho de Mordor não é considerado uma parte da região Gorgoroth.

— Quando a Sociedade entra em Mordor, a figura dos Portadores do Anel é colocada no primeiro círculo do Caminho.

— Se a Sociedade entra na Montanha da Perdição e os Portadores do Anel não tem 12 pontos de Corrupção, o jogador dos Povos Livre ganha o jogo.

CAPÍTULO X:  
GANHANDO O  
JOGO

Existem quatro maneiras de se ganhar o jogo. Duas Condições de Vitória pode ser desencadeada a qualquer momento durante um turno (ver *Condições de Vitória baseadas no Anel*, abaixo), enquanto as outras duas Condições de Vitória aplicam-se apenas durante a fase 6 do turno, a **Verificação de Vitória** (ver *Condições de Vitória Militares*, abaixo).

Se alguma destas condições se aplicar, o jogo termina com uma vitória para um dos jogadores.

**Note que as Condições de Vitória com números mais baixos têm precedência sobre as condições de Vitória com maior numeração, se duas ou mais condições são atingidos no mesmo turno.**

CONDIÇÕES DE VITÓRIA BASEADAS NO ANEL

O principal objetivo para os Povos Livres é destruir o Um Anel, e para Sauron é fazer com que o Anel retorne ao seu Mestre.

Por esta razão, se alguma destas condições for aplicável a **qualquer altura durante um turno**, o jogo termina imediatamente **sem se esperar pela Fase de Verificação de Vitória**.

- 1) **Corrupção dos Portadores do Anel:** se os Portadores do Anel têm doze ou mais pontos de Corrupção, eles falharam na sua missão. Sauron recuperará o Anel para si e o jogador das Sombras vence o jogo.
- 2) **Destruição do Anel:** se o Marcador de Progresso da Sociedade está na posição "Montanha da Perdição" no Caminho de Mordor e os Portadores do Anel têm menos de doze pontos de Corrupção, o Anel é destruído. Sauron é eliminado definitivamente e o jogador dos Povos Livres vence o jogo.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA MILITARES

Em *O Senhor dos Anéis*, se Sauron alcançar sucesso na sua tentativa de exterminar os Povos Livres, nem com a destruição do Anel se conseguirá alcançar uma vitória adequada para os Povos Livres.

Do mesmo modo, se os Povos Livres conseguirem vencer Sauron militarmente, o Senhor do Escuro ficaria tão concentrado na luta contra os Povos Livres que seria fácil para os Portadores do Anel entrar nas entranhas de Mordor.

Assim sendo, se no fim de um turno de jogo alguma das seguintes condições se aplicar, o jogo termina com uma vitória militar.

PONTOS DE VITÓRIA



O símbolo **f** que aparece em uma Cidade é um lembrete de que o controle desta região vale 1 ponto de Vitória para o adversário.



O símbolo **ff** que aparece em uma Fortaleza é um lembrete de que o controle desta Fortaleza vale 2 ponto de Vitória para o adversário.

3) **As Sombras Conquistam a Terra Média:** se o jogador das Sombras controla Colônias dos Povos Livres no valor de 10 ou mais Pontos de Vitória, o jogador das Sombras vence.

4) **Sauron é banido da Terra Média:** se o jogador dos Povos Livres controla Colônias das Sombras no valor de 4 ou mais Pontos de Vitória, o jogador dos Povos Livres vence.

As Condições de Vitória Militar são baseadas no controle de uma Colônia.

Para fins de uma Vitória Militar, um jogador controla uma Colônia se nessa Colônia existir um dos seus Marcadores de Controlo de Colônia.

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

Os jogadores usam seus Marcadores de Ponto de Vitória e o Indicador de Pontos de Vitória para manter a contagem do valor dos Pontos de Vitórias que conquistou.

Marcadores de Pontos de Vitória



Marcador de Pontos de Vitória dos Povos Livres



Marcador de Pontos de Vitória das Sombras

## CAPÍTULO XI: REGRAS MULTIJOADOR

**E**m um jogo para quatro ou três jogadores, cada um representa uma das grandes potências na Guerra do Anel e controla algumas das Nações e certos Personagens.

### JOGO PARA QUATRO JOGADORES

Em um jogo 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)

Sombras:

- Jogador 1: **O Rei-Bruxo** (Sauron)
- Jogador 2: **Saruman** e **Aliados de Sauron** (Isengard, Povos do Sul & Leste)

Todas as regras do jogo normal se aplicam, com as seguintes exceções:

- No início do jogo, o jogador de Gondor e o jogador do Rei-Bruxo recebem os marcadores "Jogador Ativo".
- No início de cada turno (com exceção do primeiro turno) o Jogador Ativo de uma equipe passa o Marcador "Jogador Ativo" ao seu colega de equipe.

### TIRAR EVENTOS

No primeiro Turno, cada jogador tira uma carta de cada Baralho de Eventos.

Nos turnos seguintes, cada jogador tira uma carta de um Baralho de Eventos à sua escolha.

Após tirar cartas e descartar as cartas em excesso, os jogadores da mesma facção podem trocar uma das suas cartas entre si.

Os jogadores não podem mostrar ou discutir as cartas. Apenas podem dizer um ao outro se pretendem ou não trocar uma carta. Uma carta é trocada apenas se ambos os jogadores concordarem.

Num jogo de quatro jogadores, o limite da mão é de 4 cartas em vez de 6.

### FASE DA SOCIEDADE

O Jogador Ativo da Equipe dos Povos Livres decide se a posição da Sociedade é ou não declarada e quem é o Guia da Sociedade.

### ATRIBUIÇÃO DE BUSCA E LANÇAMENTO DE AÇÃO

O Jogador Ativo na equipe da Sombra decide quantos Dados de Ação coloca na Caixa da Busca.

O Jogador Ativo de cada equipe lança os Dados de Ação.

### RESOLUÇÃO DE AÇÕES

A Equipe dos Povos Livres é a primeira.

O Jogador não-Ativo da equipe dos Povos Livres escolhe um Dado de Ação e usa-o para qualquer uma das Nações que controla ou para qualquer ação referente à Sociedade ou a Companheiros individuais, tal como mover ou esconder a Sociedade ou deslocar companheiros no mapa.

Após o Jogador não-Ativo da equipe da Sombras utilizar um Dado de Ação, o Jogador Ativo da equipe dos Povos Livres e depois o Jogador não-Ativo da equipe dos Povos Livres jogam.

As Ações são realizadas por esta ordem até que ambas as equipas utilizem todos os seus Dados de Ação.

Se um jogador decide passar uma ação, ele ainda está habilitado a realizar sua próxima ação após o time oponente realizar suas ações.

### LIMITES NAS AÇÕES

Cada jogador controla certas Nações e apenas pode usar os seus Dados de Ação e Cartas de Evento para recrutar, mover ou lutar com exércitos dessas Nações. Apenas o jogador que controla uma Nação pode mover o Marcador Político da mesma, a não ser que seja utilizada a habilidade especial de uma Personagem.

Para regras relativas a Regiões que incluem unidades de Nações controladas por ambos os jogadores de uma equipe, ver "*Exércitos Mistos*", abaixo.

### SUMÁRIO

#### Povos Livres

- O jogador de Gondor controla as Nações de Gondor e dos Elfos.
- O jogador de Rohan controla as Nações de Rohan, Norte e dos Anões.
- Qualquer jogador pode mover ou esconder a Sociedade.
- Qualquer jogador pode mover ou separar Companheiros.
- Os efeitos da Busca na Sociedade são decididos e aplicados pelo Jogador Ativo dos Povos Livres.

### Exércitos das Sombras

- O jogador do Rei Feiticeiro controla a Nação de Sauron, o Rei Feiticeiro e a Boca de Sauron.
- O jogador de Saruman e Aliados de Sauron controla as Nações de Isengard, Povos do Sul e do Leste e Saruman.
- Qualquer jogador pode fazer uma Busca pela Sociedade.
- Qualquer jogador pode mover os Nazgûl, mas apenas o jogador do Rei Feiticeiro pode recrutar novos Nazgûl
- O número de Dados de Ação alocados na Caixa de Busca antes da rolagem dos dados de Ação é decidido pelo Jogador Ativo.

### EXÉRCITOS MISTOS

Se, após uma ação, as tropas e Líderes controlados pelos diferentes jogadores de uma equipe estão na mesma Região, o resultado pode ser um **Exército Misto**.

Se os Exércitos permanecem separados, cada jogador mantém o controle de suas unidades e Líderes. Se o número total de unidades excede o limite de acumulação, os jogadores devem remover uma unidade cada, iniciando com o jogador não Ativo, até o limite ser respeitado.

As tropas dos dois jogadores tornam-se um exército misto apenas se ambos os jogadores concordarem, ou se a Região for atacada.

O jogador que controla um exército misto é o jogador que controla o maior número de unidades da Região. Em caso de empate, o jogador com o maior número de unidades de Elite é o que controla o exército. Se ainda resultar num empate, o Jogador Ativo é o que controla o exército.

Apenas o jogador que o controla pode usar ações para mover ou atacar com o exército misto. Se o número de unidades mudar, o controle de um exército misto pode ser transferido para outro jogador.

Um jogador pode decidir recuperar o controle das suas unidades num exército misto usando simplesmente uma ação para mover estas unidades para fora da Região com o Exército misto.

Um Exército misto ainda está sujeito as restrições políticas (como não estando habilitado para cruzar para outra fronteira) se alguma Nação não beligerante é parte de um Exército misto.

### EVENTOS

De modo geral, as Cartas de Evento só podem ser utilizadas por um jogador se são aplicáveis a uma Nação ou a Personagens que controla.

O ícone no canto inferior direito da porção Evento de uma carta indica que jogador pode usa-la.

Cartas que não se refiram a uma Nação específica podem ser utilizadas por qualquer jogador conforme for apropriado.

### Ícones dos Jogadores



Jogador de  
Gondor



Jogador de  
Rohan



Jogador do  
Rei-Bruxo



Jogador de  
Saruman e  
Aliados de  
Sauron

### UNIDADES DE ELITE DOS POVOS DO SUL & LESTE

Em um jogo com mais de dois jogadores, quando Saruman está em jogo, cada unidade de Elite de Sul & Leste, bem como cada unidade de Elite de Isengard, é considerada um Líder bem como um unidade de Exército para todos os fins de movimento e combate.

### JOGO DE TRÊS JOGADORES

O jogo de três jogadores usa as mesmas regras do jogo de quatro jogadores, mas há somente um jogador dos Povos Livres, que joga normalmente como em um jogo padrão de dois jogadores, com as seguintes exceções:

- O jogador dos Povos Livres não pode usar duas ações consecutivas na mesma Nação (por exemplo, não pode usar duas ações consecutivas para recrutar e mover tropas de Gondor). Ele pode usar duas ações consecutivas em exércitos mistos, mas não no mesmo exército individual (por exemplo, pode mover uma vez um exército de Gondor e depois um de Gondor/Rohan; mas não pode agir duas vezes com o mesmo exército de Gondor/Rohan).

### CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Cada equipe vence como num jogo para dois jogadores. Para alcançar vitória individual dentro de uma equipe:

- Se a equipe das Sombras vence, conta-se o número de Fortalezas e Cidades capturadas por cada jogador das Sombras e subtrai-se o número de Fortalezas e Cidades que perderam. O jogador com o total mais elevado, vence.
- Se a equipe dos Povos Livres vence, o jogador que perdeu o menor número de Pontos de Vitória por Fortalezas e Cidades conquistadas pelas Sombras vence.

# SUMÁRIO

## CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO

|                         |   |
|-------------------------|---|
| NÚMERO DE JOGADORES     | 3 |
| NOTAS DA SEGUNDA EDIÇÃO | 3 |

## CAPÍTULO II: COMPONENTES DO JOGO

|                          |    |
|--------------------------|----|
| LISTA DE COMPONENTES     | 4  |
| PEÇAS DO JOGO            | 8  |
| FIGURAS PLÁSTICAS        | 8  |
| Exércitos                | 8  |
| Líderes Dos Povos Livres | 8  |
| Nazgûl                   | 8  |
| Personagens              | 8  |
| O TABULEIRO DO JOGO      | 9  |
| REGIÕES                  | 10 |
| Regiões Livres           | 10 |
| NAÇÕES                   | 10 |
| COLÔNIAS E FORTIFICAÇÕES | 10 |
| Fortificações            | 10 |
| Colônias                 | 11 |
| INDICADORES E CAIXAS     | 11 |

## CAPÍTULO III: PREPARAÇÃO DO JOGO

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| CAPÍTULO IV:<br>OS TURNOS DO JOGO        | 18 |
| SUMÁRIO DO TURNO                         | 18 |
| OS DADOS DE AÇÃO                         | 18 |
| RESERVA DE DADOS DE AÇÃO                 | 18 |
| ATRIBUIÇÃO DE BUSCA E LANÇAMENTO DE AÇÃO | 19 |
| USANDO OS DADOS DE AÇÃO                  | 19 |
| OS ANÉIS ÉLFICOS                         | 21 |

## CAPÍTULO V: AS CARTAS DE EVENTO

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| BARALHOS DE EVENTO                  | 22 |
| TIRAR CARTAS DE EVENTO              | 22 |
| JOGANDO CARTAS DE EVENTO            | 22 |
| Cartas De Evento Provocando Vítimas | 22 |
| CARTAS DE COMBATE                   | 23 |

## CAPÍTULO VI: EXÉRCITOS E BATALHAS

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| PERSONAGENS                             | 24 |
| JOGANDO OS PERSONAGENS DOS POVOS LIVRES | 24 |
| JOGANDO PERSONAGENS DAS SOMBRAS         | 24 |

|                            |    |
|----------------------------|----|
| MOVENDO PERSONAGENS        | 24 |
| Movendo Companheiros       | 24 |
| Movendo Nazgûls e Vassalos | 24 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| EXÉRCITOS E ACUMULAÇÃO   | 26 |
| COMPOSIÇÃO DOS EXÉRCITOS | 26 |
| CAIXAS DE EXÉRCITO       | 26 |

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| RECRUTAMENTO DE TROPAS                            | 26 |
| RECRUTANDO NOVAS TROPAS E LÍDERES                 | 26 |
| RESTRICÇÕES DE RECRUTAMENTO                       | 26 |
| UTILIZAR UMA CARTA DE EVENTO PARA RECRUTAR TROPAS | 27 |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| MOVENDO UM EXÉRCITO                                | 27 |
| Dividindo Um Exército                              | 27 |
| Restrições De Movimento                            | 27 |
| UTILIZAR UM CARTA DE EVENTO PARA MOVER UM EXÉRCITO | 27 |

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| RESOLUÇÃO DE BATALHAS                         | 28 |
| ATACANDO COM EXÉRCITOS                        | 28 |
| Dividindo Um Exército Atacante                | 28 |
| Força De Combate E Liderança                  | 28 |
| RESOLVENDO UMA BATALHA                        | 29 |
| Jogar Cartas De Combate                       | 29 |
| Tempo De Cartas De Combate                    | 29 |
| Requisitos De Cartas De Combate               | 29 |
| Ataque De Cartas De Combate                   | 29 |
| Rolando Os Dados Para O Lançamento De Combate | 29 |
| Rolagem de Dados para o Relançamento de Líder | 30 |
| Modificadores de Lançamento                   | 30 |
| Removendo Baixas                              | 30 |
| Baixas dos Povos Livres e das Sombras         | 30 |
| Eliminação de Líderes e Personagens           | 30 |
| Cessar Ataque e Retirada de uma Batalha       | 30 |
| Fim da Batalha                                | 31 |

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| FORTIFICAÇÕES, CIDADES, FORTALEZAS E CERCOS | 31 |
| ATACAR UMA CIDADE OU UMA FORTIFICAÇÃO       | 31 |
| ATACAR UMA FORTALEZA                        | 31 |
| Batalha em Campo                            | 31 |
| Retirando-se para um Cerco                  | 31 |
| CONDUZINDO UM CERCO                         | 32 |
| Restrições                                  | 32 |
| SAÍDA                                       | 32 |
| ALIVIANDO UM CERCO                          | 32 |
| REFORÇAR UM CERCO                           | 32 |

|                      |    |
|----------------------|----|
| CAPTURAR UMA COLÔNIA | 32 |
|----------------------|----|

## CAPÍTULO VII: AS POLÍTICAS DA TERRA MÉDIA

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| O INDICADOR POLÍTICO                           | 34 |
| ATIVANDO AS NAÇÕES DOS POVOS LIVRES            | 34 |
| AVANÇANDO UMA POSIÇÃO POLÍTICA                 | 34 |
| CARTAS DE EVENTO AFETANDO O INDICADOR POLÍTICO | 35 |
| ENTRANDO EM GUERRA                             | 35 |
| PERSONAGENS EM GUERRA                          | 35 |

## CAPÍTULO VIII: A SOCIEDADE DO ANEL

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| CONTADORES E FIGURAS DA SOCIEDADE | 36 |
|-----------------------------------|----|

|                       |    |
|-----------------------|----|
| OS PORTADORES DO ANEL | 36 |
| CORRUPÇÃO             | 36 |

## CARTAS DE COMPANHEIROS

|                         |    |
|-------------------------|----|
| O GUIA DA SOCIEDADE     | 37 |
| Gollum Guia a Sociedade | 37 |

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| O INDICADOR DA SOCIEDADE                     | 37 |
| MOVENDO A SOCIEDADE                          | 37 |
| LOCALIZANDO A SOCIEDADE                      | 38 |
| Sociedade Declara sua própria Posição        | 38 |
| Sociedade é Revelada por uma Busca pelo Anel | 38 |
| ESCONDER A SOCIEDADE                         | 39 |
| CURANDO OS PORTADORES DO ANEL                | 39 |
| ENTRANDO EM MORDOR                           | 39 |

## SEPARANDO COMPANHEIROS DA SOCIEDADE

## CAPÍTULO IX: A BUSCA PELO ANEL

|                          |    |
|--------------------------|----|
| A RESERVA DA BUSCA       | 40 |
| PEÇAS DE BUSCA NORMAIS   | 40 |
| PEÇAS DE BUSCA ESPECIAIS | 40 |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| A PROCURA DA SOCIEDADE                                    | 40 |
| O LANÇAMENTO DE BUSCA                                     | 40 |
| Modificadores ao Lançamento de Busca                      | 41 |
| Relançamentos de Busca                                    | 41 |
| DETERMINAR O DANO DE BUSCA                                | 41 |
| EFEITOS DA BUSCA QUANDO DECLARADA OU REVELADA A SOCIEDADE | 41 |
| EFEITOS DA BUSCA                                          | 41 |
| Infligindo uma Baixa                                      | 42 |
| Usando o Anel                                             | 42 |

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| O UM ANEL E A JORNADA PARA A MONTANHA DA PERDIÇÃO | 42 |
| FARDO DO ANEL                                     | 43 |
| A SOCIEDADE EM MORDOR                             | 43 |
| Regras Especiais                                  | 43 |

## CAPÍTULO X: GANHANDO O JOGO

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| CONDIÇÕES DE VITÓRIA BASEADAS NO ANEL | 44 |
| CONDIÇÕES DE VITÓRIA MILITARES        | 44 |

## CAPÍTULO XI: REGRAS MULTIJOGADOR

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| JOGO PARA QUATRO JOGADORES                 | 45 |
| TIRAR EVENTOS                              | 45 |
| FASE DA SOCIEDADE                          | 45 |
| ATRIBUIÇÃO DE BUSCA E LANÇAMENTO DE AÇÃO   | 45 |
| RESOLUÇÃO DE AÇÕES                         | 45 |
| LIMITES NAS AÇÕES                          | 45 |
| SUMÁRIO                                    | 45 |
| Povos Livres                               | 45 |
| Exércitos das Sombras                      | 46 |
| EXÉRCITOS MISTOS                           | 46 |
| EVENTOS                                    | 46 |
| UNIDADES DE ELITE DOS POVOS DO SUL & LESTE | 46 |

|                        |    |
|------------------------|----|
| JOGO DE TRÊS JOGADORES | 46 |
|------------------------|----|

|                      |    |
|----------------------|----|
| CONDIÇÕES DE VITÓRIA | 46 |
|----------------------|----|

|         |    |
|---------|----|
| SUMÁRIO | 47 |
|---------|----|

# WAR OF THE RING

based on "The Lord of the Rings" Trilogy by J.R.R. Tolkien  
Second Edition

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

Arte JOHN HOWE

Direção de Arte & Design Gráfico FABIO MAIORANA

Esculturas BOB NAISMITH

Design de Esculturas JOHN HOWE and MATTEO MACCHI

Fotos CHRISTOPH CIANCI

Produção ROBERTO DI MEGLIO and FABRIZIO ROLLA

Playtesters Contribuintes: Doug Adams, Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman, Derek Coon, Andy Daglish, Caleb Diffell, Ugo Di Meglio, David Fristrom, Sergio Guerri, Kris Hall, Michael Hall, Mike Helba, Steve Hope, Christian Hrdlicka, Sean McCarthy, Marco Molin, Don Moody, Paolo Morescalchi, Steve Owen, Christian Petersen, Dan Raspler, Alex Rockwell, Steve Sanders, Douglas Silfen, Matthias Staber, Marcello Taglioli, Renaud Verlaque.

Playtesters da Segunda Edição: Amado Angulo, Melanie Chapman, David Fortner, Tom Hanks, Peter Majek, David Morse, Luigi Pito, Andrew Poulter, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Alija Villa, Wes Wagner, Kevin Warrender, Kevin Wojtaszczyk, Chris Young.

Agradecimentos especiais a Kristofer Bengtsson, Kevin Chapman e Andrew Poulter por seu apoio contínuo para o esclarecimento das regras de War of the Ring e seus preciosos comentários, incorporado nesta nova edição.

Textos Versão Devir:

Tradução: João Pires

Revisão: Pedro Venâncio, Pedro Gomes, Ana Lopes

Um jogo criado, publicado e distribuído mundialmente pela ARES GAMES SRL

Esta versão foi adaptada por Erivelton Muniz da Silva, visando aproximar os termos do manual aos termos utilizados na edição brasileira do livro "O Senhor dos Anéis". Seus textos se baseiam em tradução dos textos existentes no manual da 2ª edição fornecido pela Ares Games SRL e em trechos do manual da 1ª Ed. fornecido pela Devir Livraria Ltda.

