

# BATTLES OF THE WAR OF THE RING

## COMPONENTES DO JOGO

Para jogar um cenário de Battles of the War of the Ring, você precisará:

- Tabuleiro apropriado (esta expansão inclui um Tabuleiro frente e verso, de um lado Rohan e do outro lado Gondor);
- Os dados de ação do War of the ring;
- Pelo menos cinco dados de seis lados em uma cor (por exemplo, os dados brancos incluídos no War of the ring) e cinco dados de seis lados em outra cor diferente (por exemplo, os dados pretos incluído nesta expansão), usados respectivamente como dados de combate e dados de manobra;
- Um determinado número de figuras, incluídas neste jogo e/ou no War of the ring (como detalhado pelas regras do cenário);
- Decks de cartas de evento (você encontrará um total de 74 cartas de evento nesta expansão);
- O primeiro deck é composto de 30 cartas de evento Genéricas, usadas por ambos os jogadores nos dois cenários;
- Outros dois decks (um para o jogador da Sombra e um para o jogador das Gentes livres) composto de 16 cartas de história cada um;
- Finalmente, cada cenário usa um deck especial de 06 cartas de evento (cartas de Gríma na batalha do cenário de Rohan e cartas Darkness na batalha do cenário de Gondor);
- Os 16 marcadores do Destino incluídos nesta expansão;
- Os marcadores de controle incluídos no War of the ring;
- Os marcadores de recolocação de unidade do War of the ring. Ao usar as regras do Battles of the war of the ring, esses marcadores são usados para manter a trilha de dano recebido por um exército e são chamados Marcadores de dano;
- Os 2 símbolos de ação incluídos nesta expansão;
- Os marcadores de Personagens e as cartas de Personagens, Vassalos, Companheiros e dos Capitães envolvidos na batalha (como detalhado pelas regras do cenário), incluídas nesta expansão;
- Um jogo de bases coloridas para colocar na base das figuras dos Capitães, para identificá-los, incluídas nesta expansão;
- O marcador de Destino, incluído nesta expansão;
- O marcador de Endgame, incluído nesta expansão;
- Os marcadores de Liderança, incluídos nesta expansão. Estes marcadores são usados pelo jogador da Sombra em vez da figura do Líder, usado pelo jogador das Gentes livres;
- Os marcadores de Táticas, incluídos nesta expansão. Note que você usará somente alguns destes marcadores, dependendo do cenário;
- Os marcadores de Recrutamento, incluídos nesta expansão. Note que você usará somente alguns destes marcadores, dependendo do cenário.

## INTRODUÇÃO

Battles of the War of the Ring, é um sistema de jogo que o deixa recriar as campanhas militares épicas narradas em Lord of the Ring, usando os componentes do jogo War of the ring e aqueles incluídos na expansão Battles of the third age. Nesta expansão, você encontrará os tabuleiros, cartas, figuras, e regras necessárias para recriar a batalha de Rohan, em que os Cavaleiros de Rohan enfrentam a ofensiva do exército de Saruman, e a batalha de Gondor, em que as forças de Sauron atacam a Fortaleza mais poderosa das Gentes livres, Minas Tirith. A primeira parte deste livro de regras introduz as regras gerais usadas em ambos os jogos, enquanto a segunda parte detalha as regras específicas que se aplicam em cada cenário. Os dois cenários incluídos nesta expansão têm um jogador (chamado jogador da Sombra) no comando dos exércitos da Sombra, e um segundo jogador (chamado jogador das Gentes livres) no comando dos exércitos das Gentes livres.

**Nota:** Jogadores de War of the ring podem encontrar muita familiaridade nas regras. Entretanto, muitas diferenças importantes na regra fazem deste, um jogo diferente. Nós recomendamos que os jogadores leiam estas regras com muito cuidado, mesmo tendo jogado War of the ring.

## VISTA GERAL

Os cenários apresentados em Battles of the War of the Ring, focam as batalhas épicas furiosas que aconteceram na Terra média durante a Guerra do Anel. O jogador da Sombra coloca grandes hostes de criaturas temíveis, com poderes sobrenaturais, e os envia para destruir as forças do Oeste, montados pelo jogador das Gentes livres ao redor de grandes heróis e comandantes do tempo. Um jogador conseguirá a vitória fazendo as melhores escolhas estratégicas entre condições de mudança das batalhas. Todas estas escolhas giram em torno da principal mecânica do jogo, o sistema de ação usado primeiramente no War of the Ring, personalizado em torno das necessidades específicas dos cenários. Os jogadores rolam um número de dados de ação em cada turno, e alternam a execução das ações, dentro das opções permitidas pelo dado. As ações possíveis incluem mover um exército e atacar um exército inimigo; recrutar novas tropas; reagrupar unidades desmoralizadas; mover personagens; e assim por diante. Cartas especiais também podem ser jogadas como ações, para representar eventos incomuns que deixam um jogador “quebrar as regras”. Desde o número de dados, resultados obtidos e as opções disponíveis, os jogadores se encontrarão confrontados por escolhas difíceis a cada turno. Mas não estão sozinhos. Uma outra característica central de Battles of the War of the Ring é o conceito do destino. Muitos poderes trabalham despercebidos, atrás do cenário da guerra, reagindo, sem aviso, às mudanças dramáticas trazidas pela agressão da Sombra. Estas forças intervêm às vezes de forma espetacular para virar a maré em favor das Gentes livres, como a raiva dos Ents de encontro a Isengard, e às vezes atuam em maneiras mais subliminares, como o vento do oeste que dispersa a Sombra de Mordor. No jogo, o sincronismo destes eventos é determinado pela trilha do destino, que provoca os eventos benéficos às Gentes livres em resposta às ações da Sombra. Se a Sombra não conseguir suas condições de vitória a tempo, a trilha do destino desencadeará finalmente um evento climático que termine o jogo e dê a vitória ao jogador das Gentes livres. A “velocidade” desta contagem regressiva não é fixa, mas depende das influências diretas e indiretas de ambos os jogadores. A natureza dos efeitos da trilha do destino é detalhada em cada cenário.

## O TABULEIRO DO JOGO

O tabuleiro é dividido em áreas chamadas Região. As regiões são identificadas com um nome que se refere a um local dentro da região (por exemplo, Orthanc) ou uma área geográfica inteira (por exemplo, Westemnet). As regiões são usadas para regular o movimento, combate, e a colocação dos personagens e dos exércitos.

Todas as regiões são iguais para fins de movimento. Cada movimento é sempre de uma região a uma adjacente. Normalmente você pode somente mover ou recuar o seu Exército em uma região livre: Uma região é considerada livre para um jogador se não há nenhuma unidade do exército do oponente nessa região.

Cada região tem um tipo de terreno, que afeta as batalhas nessa região. Os tipos do terreno são:

Planícies, montanhas, florestas, pântanos, fortes e fortalezas.

A fronteira entre duas regiões é igualmente importante e afeta o movimento e o combate. A fronteira pode ser:

- Normal (nenhuma regra especial)
- Córrego
- Dique/parede
- Passagem
- Rio (intransponíveis exceto em passagens)
- Montanhas (intransponíveis exceto em passagens)

A maioria dos tipos de terreno e de fronteira influencia no combate, mas não no movimento.

**Nota:** Duas regiões não são consideradas adjacentes se a fronteira entre elas é intransponível.

Uma região, independente de seu tipo, pode incluir uma colônia, onde as tropas possam ser recrutadas.

Finalmente, as regiões são agrupadas em territórios, que são representadas por uma fronteira mais larga no mapa.

O tabuleiro também inclui a trilha do destino, a caixa da sombra (explicada abaixo), e outros tipos de caixas e de espaços, dependendo do cenário jogado.

## **PEÇAS DO JOGO**

### **EXERCITOS**

As topas são representadas por figuras e cada uma delas é chamada de Unidade. Cada Unidade tem um tipo diferente de armamento e de habilidades. Conforme seu tipo, cada Unidade irá se comportar de maneira diferente em uma batalha.

Um exército ocupando a mesma região é composto de 05 unidades no máximo. Um exército pode ser composto de unidades de tipos diferentes, mas sempre do mesmo jogador.

### **LIDERES**

Os Líderes são compostos pelas figuras cinza capazes de conduzir exércitos. Somente o jogador das Gentes Livres tem figuras de Líder. O jogador das Sombras utiliza os Marcadores de Liderança, que atuam como Líderes, mas são colocados durante seu turno e removidos do tabuleiro no fim de cada turno.

Qualquer número de Líderes ou de Marcadores de Liderança da sombra pode ser unido a um exército. Os Líderes são removidos imediatamente do jogo se estiverem em uma região sem unidades amigas.

### **PERSONAGENS**

Os personagens são as figuras mais importantes no jogo. Há três tipos diferentes de personagens:

- Vassalos da sombra, como Saruman e o Rei-feiticeiro. Um destes vassalos será o comandante-chefe dos exércitos da sombra e terá um papel especial, como detalhado mais tarde.
- Capitães heróicos, senhores e reis das Gentes livres, como Théoden ou Faramir.
- Companheiros da Sociedade do anel, como Gandalf ou Aragorn.

Os vassalos e os companheiros têm figuras originais na cor prata, enquanto os capitães são representados por figuras de Líder da cor prata. Os anéis coloridos de base incluídos nesta expansão podem ser usados para identificar os capitães.

Todos os personagens têm seu nível de Liderança e suas habilidades especiais, como especificados através de suas cartas. Qualquer número de Personagens pode se unir a um exército. Os personagens podem mover-se sozinhos e também permanecer em uma região sozinhos. Entretanto se um Personagem está em uma região com um exército amigo e esse exército é destruído, o Personagem é eliminado também.

## **O TURNO DO JOGO**

### **1 – COMPRAR CARTAS DE EVENTO**

- Cada jogador, começando com Gentes Livres, comprem duas cartas de evento – uma do Deck genérico e outra do Deck próprio. Se um jogador tiver mais que seis cartas na mão, deverá descartar as excedentes.

### **2 – FASE DA SOMBRA**

- O jogador da sombra escolhe a posição do comandante-chefe dos exércitos da sombra.
- Dependendo da posição do comandante-chefe, um número de dados de ação da sombra é colocado na caixa da sombra. Estes dados não são jogados durante a etapa de rolar dado e são colocados preferencialmente ao lado do Personagem.
- Um número de marcadores de Liderança da sombra são ganhos dependendo da posição do comandante-chefe. O jogador da sombra coloca imediatamente estes marcadores aos exércitos da sombra em qualquer lugar no tabuleiro.

### 3 – AVANÇO DA TRILHA DO DESTINO

- O jogador das Gentes Livres pode comprar um número de marcadores do destino, um após o outro, até o número de dados de ação da sombra agora na caixa da sombra.
- Após ter comprado cada marcador, o jogador das Gentes Livres pára de comprar e aplica seus efeitos, ou ajusta o marcador comprado separado e puxa outro do reservatório de marcadores.
- O jogador das Gentes Livres pode decidir parar de comprar a qualquer momento (a menos que um marcador especial da sombra seja comprado, neste caso deve parar imediatamente), e aplicar então os efeitos do último marcador comprado: Avance o marcador do destino na trilha do destino um número de etapas igual ao número no marcador escolhido, e aplique então todo o outro efeito especial determinado pelo marcador.
- O marcador escolhido é descartado após seu uso, enquanto todos os outros marcadores restantes neste turno são colocados de volta no reservatório.

Se o marcador de destino alcança o marcador de Endgame na trilha do destino, o jogador das Gentes Livres ganha imediatamente.

### 4 – ROLAR DADOS

- Os jogadores rolam seus dados de ação. O jogador da sombra pega todos os dados de “Personagem” e os adiciona à caixa da sombra.
- O jogador da sombra pega um número de marcadores de Liderança da Sombra igual ao número de dados de “Personagem” que colocou na caixa da sombra e os deixa separados. Estes marcadores podem ser colocados nos exércitos da sombra durante a etapa de resolução de ações.

### 5 – RESOLUÇÃO DE AÇÕES

- Começando com as Gentes Livres, os jogadores alternam suas ações, escolhendo uma ação possível permitida pelo resultado do dado.
- Um jogador pode passar sua ação se o oponente tem mais dados não utilizados do que ele tem. Se o jogador das Gentes Livres passa e ainda tem marcadores de ação não utilizados, pode usar um marcador de ação a qualquer momento.
- Quando ambos os jogadores usaram todos seus dados de ação, prossiga à etapa seguinte.

### 6 – VERIFICAR VITÓRIA E FINAL DO TURNO

- Verificar se algum jogador alcançou a condição de vitória determinada pelo cenário. Se não, um novo turno começa. Remova todos os marcadores de Liderança da sombra do tabuleiro.

## CARTAS DE EVENTO

As cartas usadas no jogo são chamadas de Cartas de Evento. As cartas podem ser: Cartas genéricas, Cartas de Evento de Historia específicas do cenário ou Cartas de Evento Especial.

As Cartas de Evento genéricas formam um deck de 30 cartas, num maço único, usadas para executar ações especiais (ordem) ou no combate (evento de combate). Ambos os jogadores compram cartas do mesmo deck. Este deck é utilizado nos dois cenários.

As Cartas de Evento de Historia são separadas em dois decks distintos de 16 cartas cada um, diferenciadas pela parte de trás da carta; forma-se um deck da sombra e um das gentes livres. Estas cartas são usadas para introduzir elementos da história e os eventos climáticos inspirados pelos livros. Os jogadores compram cartas de evento de seu respectivo deck.

Cada Carta de Evento de Historia incluem ambos os textos de cenário de Gondor e Rohan, diferenciado pelos seus respectivos ícones.

As Cartas de Evento Especial formam um deck de 06 cartas. Cada cenário tem um jogo de cartas específico (Grima cenário de Rohan e Darkness cenário de Gondor). Usado unicamente pelo jogador da Sombra, estas cartas representam os dispositivos astutos e suas armas sobrenaturais.

## COMPRANDO CARTAS DE EVENTOS

No início do primeiro turno, e no início dos turnos seguintes, cada jogador compra 02 cartas de evento, uma do deck genérico e outra do seu deck de evento de história.

Usando um dado “Evento” durante a etapa de resolução de ações, os jogadores podem comprar 02 cartas do deck genérico ou uma do deck de história.

As Cartas de Evento Especial (Gríma e Darkness) são compradas somente durante a fase da sombra, se o comandante-chefe dos exércitos da sombra foi colocado na posição apropriada.

O limite máximo de cartas na mão é de 06, caso este limite seja ultrapassado, o jogador deverá descartar as cartas excedentes.

Se a qualquer momento do jogo, o deck de cartas genéricas terminarem, pode-se embaralhar novamente formando um novo deck. No entanto as cartas de história, não podem ser embaralhadas e reaproveitadas novamente.

### CARTAS GENERICAS

Cada carta genérica tem dupla utilização.

A parte superior - a metade da carta mostra um evento de ordem, que pode ser usado para executar uma ação especial gastando um dado durante a etapa de resolução de ações.

A metade inferior da carta mostra um evento de combate, que pode ser usado durante uma batalha.

### CARTAS DE HISTORIA

Cada carta de História detalha dois efeitos, um para cada cenário. Naturalmente que cada efeito deve ser utilizado em seu devido cenário. Para jogar uma carta de História, o jogador deverá gastar um dado durante a etapa de Resolução de ações.

### CARTAS DE EVENTO ESPECIAL

Estas cartas só podem ser compradas como explicado anteriormente, e contam para efeito de limite de 06 cartas na mão.

## COMO JOGAR CARTAS DE EVENTO

As cartas de evento são jogadas utilizando uma ação durante a etapa de resolução de ações, de duas maneiras:

- Usando um dado “Evento”.
- Usando um resultado de dado que combina com o tipo de carta para se jogar. Uma carta de exército, utilizando um dado “Exército”, uma carta de personagem com o dado “Personagem”, uma carta de alistamento com o dado “Alistamento”.

Um dado “Exército/Alistamento” pode ser usado para jogar uma carta de exército ou uma carta de alistamento, e o dado “Desígnio do Oeste” pode ser usado para jogar qualquer tipo de carta de evento.

### EFEITO DAS CARTAS DE EVENTO

Geralmente, as cartas de evento são descartadas, assim que a ação permitida for executada.

Exceção: O texto de algumas cartas determina que você jogue estas cartas na mesa, virada para cima, e o efeito desta carta permanece enquanto ela estiver em jogo.

Nota: Algumas cartas têm uma condição prévia (jogar... se...) que deve ser cumprida para se aplicar os efeitos da carta. Se esta exigência não for cumprida, a carta não pode ser jogada.

O efeito de uma carta é explicado em seu texto. Às vezes somente parte do efeito ou da ação pode ser executada (por exemplo, se uma carta determina para você mover três exércitos, mas você tem somente dois exércitos para mover). Nesses casos, você pode ainda usar os efeitos da carta tanto quanto possível.

Frequentemente, uma carta permite que um jogador execute uma ação que viola as regras padrão. Entretanto, toda a regra que não for substituída expressamente ainda aplica-se normalmente.

## **A FASE DA SOMBRA E A CAIXA DA SOMBRA**

Durante a etapa 2, o jogador da sombra escolhe a posição do comandante-chefe. Cada posição concede ao jogador da sombra uma ação especial diferente que deve ser realizada imediatamente, e determina o número de dados de ação que deverá ser colocado na caixa da sombra, antes de rolar seus dados. Estes dados não são rolados durante a etapa 4, mas estarão disponíveis durante a etapa de resolução de ações. O dado de “Personagem” pode ser utilizado para realizar ações especiais permitidas pelas habilidades do Comandante-chefe, ou como uma ação normal de “Personagem”. A eficiência das habilidades especiais do Comandante-chefe, conforme o número de dados, dão certamente uma grande vantagem, mas em contrapartida, um número maior de dados na caixa da sombra, pode acelerar o marcador de destino. Note que todos os dados de “Personagem” rolados pelo jogador da Sombra na etapa 4, são igualmente adicionados à Caixa da Sombra, não afetam o Destino.

## **LIDERANÇA DA SOMBRA**

### **LIDERANÇA NA FASE DA SOMBRA**

Durante a fase da sombra, após escolher a posição do Comandante-chefe, o jogador da sombra recebe um número de marcadores de Liderança da sombra igual ao número de dados na caixa de sombra (este número pode ser modificado pelas regras do cenário).

O jogador da sombra deve imediatamente colocar esses marcadores nos exércitos da sombra em qualquer lugar do tabuleiro.

### **LIDERANÇA APÓS ROLAR OS DADOS**

Após rolar os dados, o jogador da sombra recebe um marcador adicional de liderança da sombra para cada dado de “Personagem” rolado.

O jogador da sombra pode colocar estes marcadores nos exércitos da sombra durante a etapa de Resolução de ações, sempre que o jogador da Sombra usar um dado de ação - antes ou depois de resolver a ação correspondente.

Cada marcador de Liderança da Sombra é considerado um líder até o fim do turno. Quando um marcador da Liderança da Sombra foi colocado, não pode ser colocado novamente em um exército diferente. No fim do turno, remova todos os marcadores de Liderança da Sombra no jogo.

## **DESTINO E A TRILHA DO DESTINO**

A trilha do destino regula elementos incomuns, incluindo eventos climáticos e manifestações inesperadas do destino.

### **A TRILHA DO DESTINO**

No início do jogo, o marcador do destino é colocado sobre o espaço “0” da trilha do destino e o marcador de Endgame é colocado sobre o espaço especificado pelo cenário.

Cada turno, o marcador do destino avança durante a etapa de avanço da trilha do destino de acordo com as mecânicas explicadas abaixo; os jogadores podem também afetar seu progresso durante a etapa de resolução de ações com o uso de algumas cartas de evento.

Dependendo do cenário jogado, o marcador do destino pode provocar um evento particular quando alcança uma etapa. Mais importante, quando o marcador do destino alcança o marcador de Endgame na trilha do destino, o jogo termina com a vitória das Gentes Livres. O jogador da sombra deve alcançar suas condições de vitória antes que isto aconteça a fim ganhar o jogo.

## RESERVATÓRIO DO DESTINO

No início do jogo, todos os marcadores padrão do destino (cinza) são colocados em um recipiente e embaralhados.

Os marcadores adicionais (azul – Gentes livres; e vermelha - Sombra) são reservados. Serão usados depois conforme cada cenário, e colocados no Reservatório do destino quando determinadas cartas de evento são jogadas.

## AVANÇANDO A TRILHA DO DESTINO

Cada turno, durante a etapa do avanço da trilha do destino, o jogador das Gentes livres pode comprar um número de marcadores do destino igual ao número de dados de ação na Caixa da Sombra.

Se a Caixa da Sombra contem mais de um dado, o jogador das Gentes livres compra um marcador e escolhe entre aplicar seus efeitos ou pôr de lado o marcador e puxa outro do Reservatório do destino. O jogador das Gentes livres pode comprar um número de marcadores até o número de dados na Caixa da Sombra, mas deve sempre aplicar os efeitos do último marcador comprado.

**Exceção:** Se entre os marcadores comprados sair um marcador especial da Sombra, o jogador das Gentes livre imediatamente para de comprar e deve escolher esse marcador.

O marcador escolhido depois de usado é descartado, e todos os marcadores restantes que foram comprados retornam para o Reservatório do destino.

Todos os marcadores do destino têm um número que especificam o número de etapas que o marcador do destino avançará na trilha do destino (0 a 3). Alguns marcadores têm também ícones adicionais, e seu efeito é explicado na tabela dos efeitos do marcador do destino.

## PERSONAGENS NA TRILHA DO DESTINO

O setup incluído em cada cenário instrui os jogadores a colocar um número de marcadores de personagens das Gentes livres na trilha do destino em etapas específicas.

Quando o marcador de destino alcançar um marcador de personagem, esse personagem é considerado pronto. Um personagem pronto pode geralmente ser trazido ao jogo usando um dado de ação (normalmente usando um dado de “Personagem”). Cada carta de personagem especifica a exigência e a região de entrada para esse personagem. Se mais de uma região está listada, o jogador das Gentes livres escolhe.

Um personagem pode entrar em jogo mesmo se a região de entrada estiver ocupada por exércitos inimigos ou controlada pelo inimigo, mas qualquer unidade das Gentes livres que seja colocada em jogo ao mesmo tempo, não pode ser recrutada nesta região.

## AÇÕES

Cada jogador rola um número de dados em cada turno. Os ícones nos dados correspondem às ações que um jogador pode realizar. Todas as ações são descritas em detalhe no sumário dos dados de ação.

## DADOS DE AÇÃO – INICIAL

No início do jogo, o jogador das Sombras começa com 06 dados e o jogador das Gentes livres começa com 04 dados. Dados adicionais podem ser incluídos durante o jogo pelo jogador das Sombras e Gentes livres.

- O jogador da Sombra adiciona um dado quando todas as colônias dentro de um território são controladas pela Sombra. Se qualquer uma das colônias for libertada pelo jogador das Gentes livres, este dado também será perdido.
- O jogador das Gentes livres adiciona um dado quando determinados personagens chave entram em jogo. Estes personagens têm um ícone (verde) em sua carta de personagem. Se o personagem é eliminado, este dado será perdido.

As regras de cada cenário podem especificar as formas como os dados são adicionados ou perdidos. Os dados são adicionados no início do turno, depois que a exigência que os adiciona seja cumprida (e serão removidos no início do turno se essa exigência já não é aplicável).

## EXECUTANDO AÇÕES

### ALTERNANDO AÇÕES

Durante a etapa de Resolução de ações, os jogadores alternam em executar ações, escolhendo um dado e usando uma das ações possíveis permitidas pelo resultado do dado.

O jogador das Gentes livres inicia as ações. Entretanto, quando um jogador tem poucos dados não utilizados, ou seja, menos dados que seu oponente, pode passar, e permite que o oponente atue primeiro.

O jogador das Gentes livres, quando passa, tem a opção para usar um marcador de ação.

### MARCADORES DE AÇÃO DAS GENTES LIVRES

Além dos dados de ação, o jogador das Gentes livres começa cada turno com 02 marcadores de ação. Estes marcadores podem ser usados pelo jogador das Gentes livres sempre que “passa”, para executar uma ação parcial, como alternativa a usar um dado de ação ou a não fazer nada. Cada marcador de ação pode ser usado da seguinte forma:

- Mover um exército para uma região adjacente; ou
- Lançar um marcador de recrutamento em uma Colônia para recrutar uma unidade; ou
- Reunir um exército em uma região; ou
- Mover um personagem ou grupo de personagens na mesma região um número de regiões igual ao nível do personagem mais alto na região.

**Nota:** Os marcadores de ação ficam disponíveis novamente no início de cada turno, não são considerados gastos e fora do jogo.

A etapa de Resolução de ações termina quando ambos os jogadores executarem todas as ações disponíveis.

### HABILIDADES ESPECIAIS DO PERSONAGEM E AÇÃO

Os personagens no jogo podem possuir habilidades especiais, como especificados em sua carta. Ao invés de executar uma ação normal, um jogador pode usar um dado (normalmente um dado de “Personagem”) para utilizar uma habilidade especial de um de seus personagens em jogo, usando o tipo de dado especificado na carta e realizar a ação descrita lá.

## EXERCITOS E HEROIS

O conflito dos exércitos é o foco do jogo. Os exércitos se agrupam, movem-se, e se engajam nas batalhas utilizando as ações disponíveis aos jogadores durante a etapa de Resolução de ações.

### COMPOSIÇÃO DOS EXERCITOS

Todas as unidades que pertencem ao mesmo jogador em uma região são chamadas de exército. Cada exército é composto de uma ou várias unidades (até um máximo de cinco).

Estas unidades podem ser de qualquer tipo de unidade. Qualquer número de líderes (ou de marcadores de Liderança da Sombra) e de personagens pode se unir a um exército.

Em consequência das batalhas, os exércitos podem receber os pontos de dano, representados pelo marcador de Dano, que serão colocados na mesma região com o exército e movidos com ele quando se movem.

## PERSONAGENS E LIDERES

### LIDERES E PERSONAGENS NOS EXERCITOS

Os personagens se unem a um exército quando terminam seu movimento em uma região com um exército amigo.

Quando unidos, os personagens podem mover-se com um exército, e se um exército unido participa em uma batalha, o personagem participa da batalha.

Os líderes nunca podem mover-se sozinhos, portanto sempre devem estar unidos com um exército.

Os personagens e líderes que estão unidos a um exército que seja completamente destruído na batalha, também são eliminados.

## **PERSONAGENS SEM EXERCITOS**

Os personagens em uma região sem exércitos, não são afetados nem afetam os exércitos inimigos, e não podem atacar ou ser atacados.

Os personagens podem se mover junto com um exército a que esteja unido ou podem se mover sozinhos realizando um movimento de personagem, utilizando um dado de "Personagem". Ao usar esta ação, você pode mover todos seus personagens no tabuleiro. Cada personagem pode se mover para um número de regiões igual a seu nível, ignorando os exércitos inimigos. Um grupo de personagens (personagens na mesma região antes do movimento) podem mover-se juntos, utilizando o nível do personagem mais elevado para mover determinado número de regiões.

## **LIDERANÇA**

Os personagens e os líderes unidos a um exército são muito importantes. A liderança melhora o movimento de um exército (os dados de "Personagem" podem ser usados para mover o exército) e a capacidade de batalha (que permite rolar dados novamente durante o combate e aumenta as probabilidades de uma ação bem sucedida de reunir).

## **LIDERANÇA DOS CAPITÃES E CAMPEÕES DAS GENTES LIVRES**

Cada personagem tem um índice de liderança e um modificador de liderança (por exemplo, 2/+1). O índice de liderança tem um número simples (por exemplo, 2), e o modificador de liderança é indicado como um modificador positivo (por exemplo, +1). Ambos podem ser zero. Se um personagem tem um índice de liderança de 0, não é considerado um líder para nenhuma finalidade do jogo.

O índice de Liderança é uma representação da habilidade de comando de um personagem que atua como o comandante de um exército, enquanto a Liderança modificada é um bônus à liderança do comandante, fornecidos por um ou mais campeões.

Em toda batalha pode haver somente um comandante (geralmente o personagem com o índice mais elevado de Liderança) e qualquer número de campeões. O índice de Liderança e a Liderança modificada disponíveis são somados para encontrar o total de Liderança do exército.

**Nota:** Os líderes normais são considerados sempre ter uma liderança de 1/+1.

## **LIDERANÇA DA SOMBRA**

Qualquer marcador de Liderança da Sombra, colocado em uma região com um exército, é contado como um líder 1/+1 normal: o número de marcadores com um exército representa a liderança total desse exército (a menos que os Vassalos estejam presentes nessa região). Lembre-se de ao final de cada turno, descartar todos os marcadores de Liderança da Sombra.

Os vassalos da Sombra têm um índice fixo de Liderança, assim como os personagens das Gentes Livres, que é aplicado sempre ao exército unido, além dos marcadores de Liderança da Sombra.

## **MOVENDO EXERCITOS**

Os exércitos são movidos no tabuleiro a qualquer momento, de sua região para qualquer região adjacente que não esteja ocupada por um exército inimigo.

## AÇÕES USADAS PARA MOVER EXERCITOS

Normalmente um exercito pode se mover utilizando um dado de “Exercito” ou um dado de “Personagem”.

Um dado “Exército” (ou “Exército/Alistamento”) permite que um jogador realize qualquer ação estratégica de movimento, que o deixa mover dois exércitos para uma região adjacente, ou uma ação de ataque, que o deixa mover um exército para uma região adjacente e atacar de lá.

Um dado de “Personagem” permite que um jogador realize uma ação de ataque, que o deixa mover um exército para uma região adjacente e atacar, ou um movimento rápido, que o deixa mover um exército até duas Regiões. Observe que as regiões que compartilham de uma fronteira intransponível não são consideradas adjacentes para o movimento rápido.

Em alguns casos, o exército deve ter um índice de Liderança de um ou mais (deve ter pelo menos um Líder, ou um marcador de Liderança da Sombra, ou um personagem com índice de Liderança de 1+).

Finalmente, o dado “Olho” pode ser usado pelo jogador da Sombra para mover os exércitos que contêm Orcs.

## DIVIDINDO UM EXERCITO

Quando se move um exército, o jogador que o controla pode deixar na região as unidades que quiser e mover as unidades restantes para a região de destino.

Se um exército com marcadores de dano for dividido durante um movimento, você deve sempre dividir os marcadores de dano de tal forma que nenhuma parte do exército tenha mais marcadores de dano do que unidades.

Exemplo: Uma região com 03 unidades e 02 marcadores de dano. O jogador resolve mover 02 unidades para uma região adjacente. O jogador tem a opção de deixar os 02 marcadores na região em que foi movido o exercito, deixando a original sem danos, ou deixar um marcador em cada região.

Se o exército está se movendo usando um dado “Personagem”, pelo menos um Líder ou personagem com liderança 1 ou mais deve mover-se com o exército.

## EXERCITOS SE MOVENDO MAIS DE UMA REGIÃO

A ação de movimento rápido, e determinados eventos ou habilidades especiais, permitem movimentos múltiplos de um exército. Se o exército está se movendo mais de uma região, não pode deixar unidades para trás (exceto na região de origem), ou pegar unidades de outro exercito pelo caminho.

Sempre que um exército fazendo um múltiplo movimento entrar numa região adjacente ao exercito inimigo, deve imediatamente parar seu movimento. (As regiões não são consideradas adjacentes se são separadas por uma fronteira intransponível).

## JUNTANDO EXERCITOS APÓS MOVIMENTO

Se um exército termina seu movimento em uma região que contem um exército amigo, os dois se juntam, formando um único exercito antes de qualquer batalha ser iniciada. Se este exército possuir mais de 05 unidades, todas as unidades excedentes devem ser removidas imediatamente (o jogador escolhe as unidades que irá remover).

**Nota:** Quando os exércitos se juntam, todas as unidades e Lideres podem ser usados para a batalha, se a ação usada para se mover permite um ataque após o movimento.

## CONSTRUINDO EXERCITOS

Um número de exércitos inicia no começo do jogo, como especificado no Setup do cenário. Outras unidades são trazidas no jogo como reforços.

## RECRUTANDO TROPAS

Existem diferentes maneiras de recrutar tropas, mas normalmente o recrutamento envolve o uso dos marcadores de recrutamento. Estes marcadores mostram um símbolo que corresponde a algum tipo de unidade do exército.

**Nota:** Qualquer unidade removida do jogo pode sempre voltar ao jogo novamente como um reforço (há a possibilidade de alistá-la com um marcador de recrutamento, evento ou uma habilidade).

## COLOCANDO MARCADORES DE RECRUTAMENTO

No início do jogo, um número de marcadores de recrutamento é selecionado aleatoriamente e colocados no tabuleiro, virado para baixo, como especificado pelas regras do cenário.

Durante o jogo, as habilidades dos vassalos, personagens ou eventos podem adicionar mais marcadores de recrutamento. Estes marcadores são escolhidos aleatoriamente daqueles disponíveis ao jogador, e colocados virados para baixo sem olhar.

O número e o tipo de marcadores disponíveis a cada jogador são descritos no cenário. Quando todos os marcadores forem usados, um jogador não pode colocar mais marcadores, mesmo se um evento ou uma habilidade permitirem.

## USANDO MARCADORES DE RECRUTAMENTO

Sempre que uma ação ou uma habilidade permite a um jogador utilizar um marcador, o marcador é revelado e uma unidade do tipo correspondente é colocada na região que contém o marcador; o marcador é então descartado.

Se nenhuma unidade do tipo correto está disponível, o jogador pode escolher uma unidade de qualquer tipo.

Os marcadores de recrutamento usados, ou marcadores descartados em consequência de eventos ou de territórios conquistados, estão permanentemente fora do jogo.

## ELIMINANDO MARCADORES DE RECRUTAMENTO

Se, no final de um movimento ou após uma batalha, um exército está em uma região que contenha marcadores de recrutamento do inimigo, aqueles marcadores são eliminados e removidos permanentemente do jogo.

## RECRUTANDO EXERCITOS DAS GENTES LIVRES

O jogador das Gentes livres recebe exércitos adicionais usando um dado de “Alistamento” através da ação de recrutar: O jogador pode colocar um marcador de recrutamento em duas colônias diferentes ou em regiões diferentes.

A habilidade especial de determinados personagens ou o efeito de eventos podem colocar exércitos diretamente no tabuleiro sem a necessidade de usar marcadores de recrutamento. As regras do cenário podem fornecer maneiras adicionais de recrutar exércitos das Gentes livres.

## RECRUTANDO EXERCITOS DA SOMBRA

O jogador da Sombra pode receber exércitos adicionais usando diferentes resultados de dados.

Usando um dado de “Alistamento” através da ação de recrutar, o jogador pode colocar um marcador de recrutamento em duas colônias diferentes.

Usando um dado “Olho” através da ação de recrutar unidades de Mordor, o jogador pode colocar um Orc em duas áreas diferentes de recrutamento de Orcs.

A habilidade especial de determinados personagens ou o efeito de eventos podem colocar exércitos diretamente no tabuleiro sem a necessidade de usar marcadores de recrutamento. As regras do cenário podem fornecer maneiras adicionais de recrutar exércitos da Sombra.

## **EXCEDENDO O LIMITE DE UNIDADES**

Se, em consequência de recrutar novos exércitos, um exército tem mais de 05 unidades, o excedente será removido imediatamente (o jogador que controla escolhe as unidades que serão removidas).

## **BATALHAS**

Uma batalha é iniciada usando-se um dado de “Exercito” ou de “Personagem”, ou usando uma carta de evento apropriada. O exército do jogador ativo é chamado de atacante, e o outro é chamado de defensor.

Uma batalha acontece depois que o movimento do exército termine, e todas as unidades que estavam na região do exército ativo são consideradas unidas nesse exército. Lembre-se que as unidades superiores a 05 devem ser removidas antes que a batalha comece.

## **PREPARAÇÃO PARA A BATALHA**

O resultado da batalha dependerá de diversos fatores:

- Os tipos de unidades envolvidas e suas Habilidades especiais;
- A força de combate dos exércitos envolvidos;
- A Liderança de cada exército;
- As cartas de evento de combate de posse dos jogadores;
- O terreno onde a batalha acontecerá.

## **TIPOS DE UNIDADES**

Cada figura no jogo, exceto os Líderes e os Personagens, são chamados uma unidade e representam um número variável de guerreiros. Cada unidade tem um tipo diferente (por exemplo, Footmen, Arqueiros, Metade-Orcs, Uruk-hai), representando sua capacidade de combate, seu armamento, seu treinamento e suas habilidades naturais.

Nas batalhas da Guerra do Anel, cada unidade tem diversas características que incluem:

- Terreno favorecido;
- Força de combate;
- Habilidade especial.

O uso destas características é explicado abaixo. As características de todos os tipos de unidade usados em um cenário são descritos em detalhe na tabela de referência da unidade incluída com as regras do cenário.

Antes que uma batalha comece, pegue o marcador de unidade Manobra correspondente a todos os tipos de unidade envolvidos em uma batalha (que têm o mesmo desenho que o símbolo dessa unidade). Estes marcadores serão usados durante a batalha como explicado abaixo, para ativar as habilidades especiais da unidade. Você também precisará do marcador Regroup e do marcador de Evento de combate.

## **FORÇA DE COMBATE**

A força de combate total de um exército é calculada no início de cada round da batalha e é igual à soma individual do índice da força de combate das unidades envolvidas na batalha, até um máximo de 5.

A maioria das unidades têm uma força de combate de 1, mas as melhores unidades têm uma força de combate mais elevada (2 ou 3). Use a tabela de referência da unidade incluída com o cenário para determinar a força de combate exata de cada tipo de unidade.

Exemplo: Um exército composto de duas unidades de Cavaleiros de Rohan e uma unidade de Footmen. Os cavaleiros têm uma força de combate de 2 e Footmen uma força de combate de 1, a força de combate total do exército é 5.

## LANÇAMENTO DE COMBATE

A força de combate de um exército é o fator principal que determina o número de dados a serem rolados no combate. Entretanto, o total da força de combate pode ser modificado por eventos, terreno, e assim por diante. Após os modificadores serem aplicados, a força total de combate determina o número de dados do combate (dados seis-lados normais) rolados na batalha, até um máximo de 05. Normalmente, cada resultado de 5 ou 6 em um combate contam como um sucesso.

**Nota:** Sempre que uma carta de evento ou outra regra se referem a “adição” ou a “subtração” de um dado de combate, isto significa que você deve adicionar o valor indicado ao dado. Nenhuma modificação pode baixar um resultado abaixo de 1 ou aumentar o resultado acima de 6.

## LIDERANÇA

A liderança de um exército melhora seu combate, sua capacidade e sua moral, permitindo que você role novamente seu dado de combate quando não estiver satisfeito com o resultado. A liderança total de um exército é calculada no início de cada round de batalha.

- O jogador das Gentes livres pega o índice de Liderança do Comandante do exército e adiciona a este valor o modificador de liderança de qualquer outro Líder no mesmo exército.
- O jogador da Sombra adiciona todos os marcadores de Liderança da Sombra e adiciona a esta a Liderança dos Vassalos na mesma região, calculada da mesma maneira que as Gentes livres.

## RELANÇAMENTO DO LÍDER

O total de Liderança que você calculou indica o número de dados rolados durante seu combate que você pode decidir rolar novamente no relançamento do Líder.

Simplesmente role aqueles dados outra vez. Você deve manter o resultado novo. Ambos os dados (de combate e de manobra) podem ser rolados novamente durante um relançamento do Líder. Desta maneira, se o dado não era um sucesso antes do Relançamento, pode se tornar um sucesso no Relançamento.

## TERRENO

### EFEITOS DO TERRENO

O terreno onde a batalha ocorre é muito importante: Observe que sempre será considerado o terreno onde esteja o exército defensor.

### TIPO DE REGIÃO

Cada tipo de região tem um modificador de terreno (como detalhado pela tabela de efeitos do terreno em cada cenário) sob a forma de um bônus para adicionar à força de combate do defensor (recorde que um máximo de cinco dados são rolados, mesmo que a força de combate seja maior). Os dados adicionais desta maneira nunca são considerados dados de manobra (veja abaixo). O modificador é normalmente 0 (terreno aberto, por exemplo, planícies) ou +1 (tipos de terreno que fornecem uma vantagem defensiva).

### TIPOS DE TERRENO

Planície – 0 – sem efeito.

Montanhas, Fortes, Florestas, Pântano - +1 a Força de Combate.

## FRONTEIRAS

Dependendo do tipo de fronteira entre os exércitos de ataque e de defesa, o número que o atacante deve rolar no dado para ter sucesso pode ser maior do que o 5 normal para o 6, para refletir a dificuldade adicionada (como detalhado pela tabela de efeitos de fronteira em cada cenário).

Este modificador geralmente é aplicado somente no primeiro round de uma batalha. Nos rounds seguintes, supomos que o atacante conseguiu atravessar a fronteira, porém determinados tipos especiais de fronteira podem ter um efeito mais longo. (como detalhado pelas regras do cenário).

## **SUPERIORIDADE DO TERRENO**

Os tipos diferentes de tropas lutam melhor em terrenos diferentes: Os homens a cavalo e os cavaleiros têm normalmente uma vantagem em terreno aberto, enquanto outras tropas têm vantagem em florestas ou terrenos difíceis.

Isto é representado pelos diferentes tipos de terrenos que favorecem cada tipo de unidade. No início de uma batalha, antes do primeiro round, você deve determinar que jogador tem a superioridade do terreno.

Cada jogador soma o número de suas unidades que batalham em terreno favorecido. Se um jogador tem um total maior do que seu oponente, tem a superioridade do terreno e pode imediatamente comprar uma carta de Evento Genérica. Em caso de empate, nenhum jogador compra a carta.

## **RESOLUÇÃO DAS BATALHAS**

Após a força de combate e o total de Liderança serem calculados, o terreno da região do defensor ser considerado, e a fronteira entre o atacante e o defensor ser considerado, a batalha começa.

A batalha acontecerá em diversos rounds, até que um ou outro exército seja destruído ou derrotado.

Durante cada round, siga a sequência abaixo:

- 1 – Táticas
- 2 – Lançamento de combate
- 3 – Relançamento do Líder
- 4 – Aplicar habilidades especiais da unidade
- 5 – Aplicar dano
- 6 – Fim da batalha

### **1 – TÁTICAS**

Todas as unidades no jogo têm habilidades especiais de combate que podem ser utilizadas durante um round de batalha se um jogador decidir manobrar; além disso, cada jogador pode reagrupar suas tropas ou contar com um Evento de combate.

Cada tipo de unidade é caracterizado com um marcador de Manobra da unidade.

No início de uma batalha, cada jogador pega os marcadores de Manobra correspondentes aos tipos de unidades de seu exército, e pega também os marcadores de Reagrupar e os marcadores de Evento de combate. Estes são os marcadores de táticas disponíveis para a batalha.

No início de cada round, cada jogador escolhe secretamente um de seus marcadores de táticas que irá usar neste round. Depois que a escolha é feita, ambos revelam seu marcador simultaneamente.

- Se o marcador é uma Manobra de unidade, o jogador pode tentar uma manobra (veja abaixo).
- Se o marcador é um Evento de combate, o jogador pode jogar uma carta de Evento de combate.
- Se o marcador é um Reagrupar, o jogador recupera todos os marcadores de táticas usados nos rounds anteriores. O jogador pode também escolher recuar no final do round, sem ser considerado uma fuga (veja abaixo).

Um marcador usado de Manobra da unidade é considerado “gasto” e sai da mesa virado para cima. Não estará disponível ao jogador para um outro round de batalha, até que se use um marcador de Reagrupar. Quando um jogador usa um símbolo de Reagrupar, recupera todos os marcadores de Manobra da unidade utilizados, e pode usá-los outra vez.

O marcador de Evento de combate e o marcador de Reagrupar, nunca são considerados “gastos” e podem sempre ser usados.

#### **a) MANOBRA COM UNIDADES**

Se um jogador escolheu um marcador de Manobra de unidade, substitua um número de dados brancos de combate pelos dados pretos. Estes dados pretos são os dados de manobra. O número de dados a substituir

pelos dados de manobra é igual ao número de unidades do tipo escolhido (não é baseado em sua força de combate).

Se, depois do lançamento de combate e do relançamento do Líder, pelo menos um dos dados de manobra conseguir um sucesso, aplica-se a habilidade especial dessa unidade. Todos os sucessos rolados são aplicados normalmente.

Exemplo: Um exército da sombra com 2 Warg, e um Half-orc e 2 pontos da liderança ataca um exército das Gentes livres em uma planície. O exército tem uma força de combate de 5, assim rola cinco dados de combate. Se o jogador da Sombra escolhe o marcador de táticas de manobra de Warg, substitui dois dos dados de combate (porque há dois Warg) por dados de Manobra. Rolará três dados brancos e dois dados pretos durante o lançamento de combate. Todos os dados falham no lançamento de combate. Visto que o exército tem 2 pontos de liderança, o jogador da Sombra pode escolher relançar ambos os dados de Manobra como seu relançamento de Líder para tentar sucesso e ativar a Habilidade especial do Warg.

## **b) USANDO EVENTO DE COMBATE**

Se um jogador escolheu o marcador de Evento de combate, ele pode jogar uma carta de combate de sua mão. Se ambos os jogadores escolheram jogar uma carta de combate, as cartas são escolhidas simultaneamente; primeiramente o atacante revela sua carta; em seguida o defensor faz o mesmo. O efeito da carta é aplicado como especificado pelo texto da carta, imediatamente antes ou após de uma das etapas da sequência do combate. Se duas cartas têm efeito ao mesmo tempo, a carta jogada pelo defensor será resolvida primeiro.

**Nota:** Se o marcador de Evento de combate é cancelado (por exemplo, pelo efeito de um evento ou de uma habilidade especial) o jogador não pode jogar uma carta, mas nenhuma carta é desperdiçada ou descartada.

## **c) REAGRUPAR**

Se um jogador escolheu o símbolo de Reagrupar, o round da batalha ocorre normalmente, e esse jogador não pode usar as habilidades especiais de suas unidades, e nem usar cartas de combate. Entretanto, no final do round, recupera todos os marcadores de Manobra da unidade e pode usá-los outra vez nos rounds seguintes.

Além deste efeito, quando um jogador usar um marcador de Reagrupar, e quiser recuar, o exército recua do campo de batalha e não sofre os efeitos de uma fuga.

**Nota:** Não é obrigatório recuar após a utilização do marcador de Reagrupar. O jogador apenas recebe uma vantagem caso queira recuar.

## **2 – LANÇAMENTO DE COMBATE**

Role um número de dados de combate igual à Força de combate de seu exército. Lembre-se de levar em conta qualquer modificador da Força de combate ou número de dados de combate devido ao Terreno, Eventos, ou Habilidades especiais, e aquela - se você está usando uma Manobra de unidade - você tem que substituir um número de dados de combate igual ao número de unidades do tipo apropriado com dados de Manobra. O número máximo de dados a rolar é sempre 05.

Para conseguir sucesso, cada dado (em um combate ou em dado de Manobra) deve igualar ou exceder um número do alvo, que normalmente é 5. O número do alvo pode ser maior ou menor do que 5 se modificado pelo terreno, pelos eventos, ou por habilidades especiais.

## **3 – RELANÇAMENTO DO LÍDER**

Você pode relançar um número de dados de combate (que incluem alguns dados de manobra) até seu total de Liderança. Estes dados terão sucesso normalmente se igualam ou excedem o mesmo número do alvo usado para o lançamento de combate (a menos que um evento ou uma habilidade especial especificamente afetem somente o número do alvo do lançamento de combate). Você deve manter os novos resultados dos dados.

**Nota:** Diferentemente do Jogo Guerra do Anel, você pode relançar dados bem sucedidos se você quiser (por exemplo, para tentar rolar um 6 em vez de um 5, ou se uma habilidade ou um evento especial são ativados por sucessos no relançamento do Líder).

#### **4 – APLICAR HABILIDADES ESPECIAIS DA UNIDADE**

Depois do relançamento do Líder, se um exército usava uma Manobra de unidade e pelo menos um dos dados da Manobra era um sucesso, a habilidade especial apropriada à unidade escolhida tem efeito. Aplique seu efeito imediatamente a menos que a habilidade especificada tenha o efeito adiado.

#### **5 – APLICAR DANO E BAIXAS**

Para cada sucesso infligido em um exército, coloque um marcador de dano na região desse exército.

Durante esta etapa da sequência de combate, um jogador pode decidir eliminar uma unidade de um exército e remover dois marcadores de dano daquele Exército.

#### **BAIXAS OBRIGATORIAS**

Um exército pode receber dano até o número de unidades no exército sem perder nenhuma tropa, mas assim que o número de marcadores de dano exceder o número de unidades, o exército deve sofrer baixas e perder unidades. O jogador deve remover uma unidade a sua escolha e 02 marcadores de dano, e continua a fazer assim até que o número de marcadores de dano se torne igual ou mais baixo do que o número de unidades sobreviventes no exército.

Um jogador também é forçado a sofrer baixas se seu exército é derrotado (veja abaixo).

Quando houver um único marcador de dano que permanece, o jogador não é obrigado a sofrer baixas, mas pode fazer se assim quiser.

#### **PERDER LÍDERES**

Os Líderes e os Personagens unidos a um exército são eliminados se um exército é eliminado completamente na batalha.

#### **5 – FIM DA BATALHA**

Uma batalha pode terminar se o exército de ataque ou de defesa é eliminado, ou em um dos seguintes casos:

- a) O atacante cessa o ataque: O atacante decide parar de atacar. A batalha é imediatamente encerrada.
- b) Recuo do defensor: Se durante este round o defensor escolheu o marcador de Reagrupar, no final do round ele pode decidir recuar a uma região livre adjacente (veja recuar um exército, abaixo).
- c) Defensor foge: Se o defensor não escolheu o marcador de Reagrupar, pode recuar a uma região livre adjacente, mas deve sofrer os efeitos de uma fuga (veja fuga, abaixo).

Se o defensor é eliminado, ou recua, ou foge, o atacante pode avançar (veja avanço após o combate, abaixo).

**Nota:** O atacante deve declarar primeiro se quer cessar o ataque. Então, se o atacante deseja continuar, o defensor pode decidir se quer recuar ou fugir com seu exército.

Se a batalha não termina, um novo round de combate começa.

**Nota:** Se os dois exércitos são eliminados, o defensor mantém o controle da região onde a batalha aconteceu.

## ATACANDO COM ATAQUE COMBINADO

Um ataque combinado é executado usando uma ação do dado “Exercito”, e pode ser executada quando mais de um exército está adjacente à região atacada.

Um ataque combinado é resolvido como um ataque normal, com a diferença que o atacante pode escolher, no início de cada round, qual de seus exércitos, entre aqueles adjacentes aos defensores, lutará no round atual. Somente a força de combate do exército escolhido, a liderança, o tipo de unidade, e outras características serão relevantes nesse round, e todo o dano imposto pelo defensor durante o round será no exército escolhido.

### Notas do ataque combinado

- A superioridade do terreno é verificada somente antes do primeiro round, baseado no primeiro exército que é atacado.
- O atacante recupera sempre todos os marcadores de Táticas utilizados quando muda o ataque para um exército diferente.
- Todas as fronteiras que afetarem o resultado para se alcançar um sucesso no primeiro round aplicam-se a cada exército no primeiro round daquele que ataca.

## APÓS A BATALHA

### RECUANDO UM EXERCITO

Um exército recua quando o defensor usou o marcador de Reagrupar e decide terminar a batalha.

Um exército pode recuar a uma região adjacente que:

- não contenha um exército inimigo, ou uma Colônia controlada pelo inimigo ou uma Fortaleza, e
- não é adjacente a uma região contendo um exército inimigo (que inclui o exército de ataque); e
- não é limitado por um córrego ou passagem.

Se nenhuma região está disponível, o atacante escolhe qualquer uma região livre adjacente para mover o exército recuando; o exército recuando sofre um dano adicional. Se nenhuma região livre adjacente está disponível, o recuo não é permitido.

### FUGA

Um exército pode fugir para escapar do inimigo. Esta é uma opção sempre disponível ao jogador que controla o exército, no final de um round, independente das táticas usadas naquele round.

Quando um exército foge de uma batalha, deve converter imediatamente todos seus marcadores de dano em baixas, removendo uma unidade e dois marcadores de dano até que não tenha nenhum marcador de dano, ou somente um marcador de dano.

O exército pode então recuar a uma região adjacente, dentro das limitações e regras que se aplicam aos recuos, como explicado acima.

### AVANÇANDO APÓS A BATALHA

Se o exército de defesa é eliminado, recuou ou fugiu, o atacante pode avançar na região agora livre com todas as unidades do seu exército.

O atacante pode avançar somente com algumas das unidades desse exército se assim quiser. Entretanto, recorde que os marcadores de dano, se existir, devem na separação, ser divididos de tal maneira que os marcadores que ficarem com cada parte do exército não excedem o número de unidades em cada parte.

**Nota:** Os Personagens e os Líderes unidos a um exército que avança, podem ser deixados para trás se uma parte do exército não avança, ou podem ser separados entre as duas partes do exército se o jogador quiser.

## AVANÇANDO APÓS UM ATAQUE COMBINADO

Após uma vitória num Ataque combinado, o atacante pode avançar na região agora livre com um dos exércitos de ataque (ou parte de um exército). Não é possível avançar unidades de outros exércitos envolvidos na batalha.

**Nota:** Se o último exército de ataque usado para batalhar em um Ataque combinado, for completamente eliminado, mas o defensor também for eliminado ou recuar ou fugir, qualquer outro exército de ataque envolvido na ação pode avançar.

## RECUPERAR EXÉRCITOS

Na maioria das vezes, as perdas e danos que um exército sofre em uma batalha não são por soldados inoperantes, mas sim tropas desorganizadas, desmoralizadas, ou dispersas. Por este motivo, o dano sofrido por um exército que não tenha sido convertido em perda de unidades pode ser recuperado mais tarde.

Você pode remover os marcadores de dano de um exército com um dado de “Alistamento”. Quando você usa uma ação de recuperar, você poderá recuperar até dois exércitos diferentes que você controla.

Para cada exército, role um número de dados igual ao número de unidades nesse exército: Para cada resultado de 5-6, remova um marcador de dano.

Você pode relançar um número de dados falhos até o total de Liderança do exército, aplicando o resultado novo.

Exemplo: Um exército com 03 unidades e Liderança 02 tem 02 marcadores de dano nela. Três dados são rolados e os resultados são 1, 1, e 5. Somente um dos dados é um sucesso. Os outros dois falharam; você pode relançar dois dados (Liderança); um tem como resultado 2 e o outro 6. Como dois resultados dos dados tiveram sucesso, ambos os marcadores de dano são removidos e o exército fica plenamente recuperado.

Você tem agora todas as regras que são comuns aos dois cenários das batalhas da Guerra do anel. Você deve agora ler as regras específicas do cenário que você deseja jogar. Recomendamos jogar a batalha mais simples primeiro, o cenário de Rohan.

## TABELA DE REFERÊNCIA DOS DADOS DE AÇÃO

### PERSONAGEM



- Movimento Rápido – Mover um exército com um Líder até duas regiões
- Ataque – Mover um exército com um Líder para uma região adjacente e atacar
- Mover Personagens – Mover todos os personagens no tabuleiro
- Jogar uma Carta de Evento de Personagem

### EXERCITO



- Movimento estratégico – Mover até dois exércitos diferentes para uma região adjacente
- Ataque – Mover um exército para uma região adjacente e atacar
- Ataque combinado – Atacar usando todos os exércitos adjacentes à região atacada
- Jogar uma Carta de Evento de Exército

### ALISTAMENTO



- Recrutamento – Virar um marcador de recrutamento para recrutar uma unidade em duas regiões diferentes do tabuleiro
- Recuperar – Execute duas ações de recuperar em dois exércitos diferentes. Role um numero de dados igual ao numero de unidades em cada exército, e para cada resultado de 5 ou 6, remova um marcador de dano. Você pode relançar um numero de dados igual ao total de Liderança de cada exército
- Jogar uma Carta de Evento de Alistamento

### EVENTO



- Comprar até duas Cartas de Evento Genérica
- Comprar uma Carta de Historia
- Jogar uma Carta de Evento de qualquer tipo

### OLHO



- Recrutamento Mordor – Colocar um Orc em duas diferentes áreas de recrutamento
- Movimento Estratégico Mordor – Mover dois exércitos contendo Orcs cada um deles para uma região adjacente
- Ataque Mordor – Mover um exército contendo Orcs para uma região adjacente e atacar

### DESIGNIO DO OESTE



Pode ser utilizado como qualquer outro tipo de dado de ação

## **MARCADORES DE AÇÃO DAS GENTES LIVRE**

- Movimento parcial de Exército – Mover um exército para uma região adjacente
- Alistamento parcial – Virar um marcador de recrutamento para recrutar uma unidade
- Recuperar parcial – Faça uma ação de recuperação em um exército
- Movimento parcial de Personagens – Mover um personagem ou grupo de personagens no tabuleiro

## **CONTROLANDO TERRITORIOS E COLONIAS**

Uma Colônia passa a ser controlada pelo adversário se for ocupada por um exército inimigo no final de uma ação. Coloque um marcador de controle apropriado, para lembrar que agora é controlada pelo adversário. O marcador de controle é removido e a Colônia libertada, assim que uma unidade de exército do proprietário original se mova até lá (Personagens, não). Este movimento não significa um ataque, mesmo sendo controlado pelo inimigo.

Um território é controlado por um jogador, quando todas as Colônias no território estão sob o controle do jogador.