

A Guerra do Anel - O Wargame

Versão 4 - Janeiro/2026

“O tabuleiro está preparado, as peças estão se movendo”

Gandalf em “O retorno do Rei”

Capa: "Eowyn and the Lord of the Nazgul" de Ted Nasmith e Eriol - A gravura mostra o embate entre Éowyn, de Roham, e o Rei Bruxo, de Mordor, nos Campos de Pelennor. Vê-se o Rei Théoden caído logo atrás, esmagado pela sua montaria Swanmana, uma Sombra Alada abatida e Merry, o hobbit, aproximando-se agachado para desferir um golpe fatal. Ao fundo contempla-se o portão da cidade de Minas Tirith.

Este wargame tem como objetivo simular os acontecimentos retratados no conto “O Senhor dos Anéis” de J.R.R. Tolkien, especialmente os acontecimentos relatados no Livro 3, “O Retorno do Rei” que narra a batalha do cerco de Minas Tirith no reino de Gondor a partir de 07 de Março de 3019 da Terceira Era.

Procurou-se dar tratamento somente aos acontecimentos de ordem militar, representando apenas os eventos descritos no livro que influenciaram diretamente o campo de batalha a nível semitático. Os demais acontecimentos serão representados através de regras especiais ou mesmo não representados de forma alguma.

Pretende-se através desta simulação criar condições de eventualmente repetir os acontecimentos da forma como foram escritos, porém não obrigatoriamente repetir rigorosamente a estória, dando margem ao jogador experimentar novas soluções, avaliar novas situações e talvez reescrever a estória da Guerra do Anel.

O jogador encontrará nesta simulação algumas tropas e personagens conhecidos, porém, onde faltou uma descrição mais aprimorada, propusemo-nos a complementá-la e muitos elementos da ordem de batalha de ambos os lados tiveram de ser estimados após criteriosa especulação.

AVISO:

Ao ter renunciado a quaisquer vantagens comerciais advindas diretamente da comercialização deste produto, o autor, porém não renuncia à autoria do produto e, portanto, permanece possuindo os **direitos de comercialização presentes ou futuros** deste wargame. O autor também se sente no direito de reclamar qualquer vantagem comercial obtida por terceiros através da comercialização indireta ou referente a este wargame. É livre a divulgação deste produto, *desde que sem fins comerciais ou vantagens financeiras de qualquer ordem*. Caso haja interesse comercial, o autor requer o direito de ser comunicado e consultado sobre a sua participação nestes empreendimentos. Aqueles que de alguma forma desejem contribuir para o aperfeiçoamento deste wargame, podem fazê-lo entrando em contato pelo e-mail lapis.pessoal@gmail.com, sempre levando em conta o caráter de gratuidade desta iniciativa. O autor agradece a todos que colaboraram direta ou indiretamente na confecção deste wargame.

Índice

1	Material	3
2	Regras Básicas	3
2.1	Sequência do Jogo	3
2.2	Distâncias e Áreas	3
2.3	Organização de Unidades	3
2.4	Unidades Militares	4
2.5	Mapa	5
3	Fase de Movimentação	5
3.1	Poder de Movimentação	5
3.2	Restrições de Movimentação	5
3.3	Terrenos Especiais	6
3.4	Entrada e Saída do Mapa	6
3.5	Unidades Aéreas e Sauron	6
4	Fase de Combate	7
4.1	Poder de Combate	7
4.2	Influência do Terreno	7
4.3	Terreno Dominante	8
4.4	Unidade Aérea (Nazgûls e Sombras Aladas)	8
4.5	Cerco	8
4.6	Influência do Moral	8
4.7	Resolução do Combate	9
4.8	Movimentação Após o Combate	10
4.9	Baixas	10
4.10	Recuperando as Baixas (Recompletamento)	11
5	Regras Especiais	11
5.1	Minas Tirith	11
5.2	Regente Denethor	11
5.3	Sauron	11
5.4	Floresta Cinzenta	11
5.5	Mordor	11
5.6	Unidades de Armas de Cerco	11
5.7	O Retorno do Rei	12
6	Vitória	12
6.1	Condições de Vitória	12
7	Comentários Sobre Estratégia	12
7.1	Estratégia da Aliança do Ocidente	12
7.2	Estratégia dos Exércitos da Sombra	13

1 Material

O Material que compõe este wargame constitui-se de:

- Um tabuleiro de tamanho A2.
- 75 peças representando as unidades combatentes, marcadores de pontos e líderes.
- Um dado de dez faces para as dezenas e outro dado de dez faces para unidades.
- Um livro de regras (este).
- Cinco tabelas.
- Uma calculadora (opcional).

2 Regras Básicas

2.1 Sequência do Jogo

A sequência do jogo será dividida em turnos, cada turno corresponde a um dia de tempo real. A totalidade dos eventos que este wargame pretende representar está contida entre o dia 07 de Março e o dia 18 de Março, portanto 12 turnos de jogo.

Cada turno será dividido em duas etapas e cada etapa corresponde às ações de um dos exércitos contentores.

A primeira etapa é sempre jogada pelo jogador que controlará a Aliança Ocidental.

Cada etapa está dividida em 3 fases sequenciais, representando o agrupamento teórico de ações similares. A Fase de Preparação, a Fase de Movimentação e a Fase de Combate.

2.1.1 Fase de Preparação

Na fase de preparação o jogador executa alguns procedimentos preparatórios à movimentação e combate. São eles:

- Mudança do marcador de turno (*somente na primeira etapa de cada turno*): Na tabela de Turnos e Eventos Históricos (tabela 3) existe um contador que identifica o turno que está sendo jogado. Neste momento o jogador avança o marcador de turnos (a peça com uma espada e um machado) em uma casa e verifica a ocorrência de algum evento histórico para este turno.
- Ajuste do marcador de Moral de Tropa: Na tabela de Modificadores de Moral (tabela 5) o marcador do fator de Moral da Tropa (itens 4.6.1 e **Erro! Fonte de referência não encontrada.**) deverá ser ajustado segundo os eventos decorrentes da batalha. Um marcador para a aliança Ocidental (peça com o símbolo de Gondor) e uma para os Exércitos da Sombra (peça com o símbolo de Sauron). **No início do jogo, ambos começam com zero de Moral.**
- Recuperação de Baixas ou Reacompletamentos: O jogador da etapa deve reacompletar suas baixas (item 4.10).
- Entrada de Reforços: O jogador da etapa deve selecionar os reforços que vão entrar na fase de movimentação (caso os haja). Para tanto posiciona as unidades no hexágono de entrada, conforme descrito na Tabela de Posicionamento e Entrada de Reforços (tabela 4).
- Contagem dos pontos de Vitória: Os jogadores devem verificar se marcaram pontos de vitória durante a etapa de acordo com o item 6.1 e registrá-los no marcador de pontos de vitória no tabuleiro.

2.1.2 Fase de Movimentação

Nesta fase o jogador da etapa escolhe quais peças deseja movimentar no mapa, segundo o Poder de Movimentação (**PM**) de cada unidade e do tipo de terreno através do qual se desloca observando as regras de movimentação do item 3.

2.1.3 Fase de Combate

Nesta fase o jogador da etapa assume o papel de atacante e o jogador adversário o de defensor, não importando o quadro geral do jogo. O atacante deve então identificar as situações de combate existentes entre as unidades no mapa, realizar os cálculos necessários para a resolução do combate, jogar os dados de forma a obter o resultado, o defensor deve então efetuar as baixas e recuos resultantes do combate e o atacante deve ao final executar qualquer avanço após o combate. Todos estes procedimentos estão descritos em detalhes no item 4, adiante.

2.2 Distâncias e Áreas

A unidade de medida no jogo é o hexágono (ou *hex*), e um hexágono no mapa representa 5 Km entre suas duas faces opostas e, portanto, contém uma área aproximada de 10 Km².

Para se adequar a um hexágono, algumas distâncias sofreram aproximações. O poder de movimentação de algumas unidades, também foi aproximado visando uma adequação à grelha hexagonal.

2.3 Organização de Unidades

Devido à inexistência de dados mais precisos e de uma ordem de batalha detalhada, o grosso das unidades teve seu contingente estimado. Ao nível semitático deste wargame e pelos contingentes descritos no livro, a unidade organizacional básica é o batalhão, contando que um batalhão possuía entre 800 e 1.000 homens (ou criaturas). Existirão ainda unidades especiais representando um líder específico.

2.4 Unidades Militares

2.4.1 Identificação da Unidade

“Por mais esforço que se faça para associar o soldado e o cidadão num mesmo e único indivíduo, por mais que se faça para nacionalizar a guerra, nunca será possível eliminar o profissionalismo desta ocupação”

Clausewitz “Da Guerra”, Vol.I, Livro III, Cap.V

As unidades militares empregadas neste wargame são representadas por peças (que depois de impressas devem ser recortadas e coladas em papel cartão) que possuem identificações na forma de alguns números que quantificam o valor daquela unidade em relação aos mecanismos deste wargame.

O esquema abaixo identifica cada um destes números:

(II) TAM - Tamanho da Unidade - item 2.4.2.1

☐ Tipo - Tipo da unidade - item 2.4.2.2

(8) M - Moral da unidade – item 4.6

(5) PA - Poder de Ataque - item 4.1

(3) PD - Poder de Defesa - item 4.1

(8) MO - Poder de Movimentação - item 3.1



NOME - Nome do Líder - item 2.4.2.3

★ Tipo – Líder – item 2.4.2.2

(+2) Moral - Modificador de Moral - item 4.6

(4) MO - Poder de Movimentação - item 3.1



2.4.2 Classificação da Unidade

2.4.2.1 Quanto ao Tamanho:

Batalhão: Símbolo = “II” - Entre 800 e 1.000 indivíduos

2.4.2.2 Quanto ao Tipo:



Unidades montadas em qualquer criatura serão genericamente denominadas de “Cavalaria”, podendo não necessariamente usar cavalos como montaria e sim elefantes (mûmakil), lobos (wargs), etc.



Unidades que tenham deslocamento a pé em regime de marcha serão designados como “Infantaria”. Independente da especialidade, estão agrupados nesta categoria lanceiros, besteiros, espadachins, arqueiros e qualquer arma pessoal que não possua alcance além dos limites de um hexágono.



Unidades especialmente construídas para operações de cerco de cidades, de fortalezas ou de praças fortes serão designadas como “Armas de Cerco”. Estão nesta categoria as torres, aríetes, catapultas e outras.



Unidades com capacidade natural e permanente de voo serão designadas como “Unidades Aéreas”. Estão incluídas nesta categoria unidades de infantes cuja montaria seja alada.



Unidades que representem um líder de tropa serão categorizadas como “Líderes”. Somente serão representados os líderes que com sua presença influenciaram de alguma forma o desenrolar dos acontecimentos.

2.4.2.3 Quanto à origem:

As forças combatentes estão divididas em dois exércitos, a Aliança do Oeste (ou Aliança Ocidental) e os Exércitos da Sombra. As unidades serão distintas por cores para melhor identificação dos grupos e das alianças contentoras e líderes.

	Gondor: Galdalf, Denethor, Faramir
	Rohan: Théoden, Éomer
	Dol Amroth e aliados menores de Gondor: Imrahil
	Dúnedain, Lebennim e Lamedon: Aragorn
	Mordor: Rei Bruxo, Sauron, Gothmog
	Harad: Haruth Ramann
	Homens do Leste (Easterlings)

2.5 Mapa

O Mapa está dividido em 375 hexágonos, contendo a região de Gondor entre Anórien e Ithilien do Norte, limitada aproximadamente ao norte por Cair Andros, ao leste pelo Ephel Dúath, ao oeste pela Floresta Cinzenta e ao sul pelo Emyr Arnem. Devido ao pequeno detalhamento da região no mapa apresentado no livro, alguns detalhes foram incluídos para aumentar o realismo.

2.5.1 Tipos de Terreno

No Mapa deste wargame estão representados os diversos tipos de terrenos daquela região, assim como as cidades, vilas e estradas e outros pontos especiais do território. Sobre este mapa foi colocada uma grelha hexagonal de forma a simplificarmos o cálculo das distâncias envolvidas. Ao invés de quilômetros, metros ou milhas, temos como unidade o hexágono. Todas as distâncias para fins de jogo serão calculadas em hexágonos (ou *hex*, no plural *hexes*).

Os tipos de terreno e outros símbolos contidos no mapa estão na Tabela 1 – Tipo de Terreno.

3 Fase de Movimentação

3.1 Poder de Movimentação

“O plano estratégico engloba quando, onde e com que forças uma batalha vai ser conduzida, e para que isso possa ser executado, só existe um único meio: a marcha”

Clausewitz “Da Guerra”, Vol.I, Livro I, Cap. I

Cada unidade militar deve poder deslocar-se sobre o mapa para simular os movimentos de marcha e deslocamentos entre um local e outro. A capacidade de uma certa unidade se deslocar é representada pelo fator **PM**, o seu **Poder de Movimentação** ou **Pontos de Movimentação**. Cada hexágono de terreno possui uma capacidade de “resistir” à passagem de unidades chamado custo de movimentação do terreno (tabela 1). A cada fase de movimentação uma unidade pode deslocar-se do hexágono onde se localiza para um dos seis hexágonos adjacentes a escolha do jogador que a comanda. Para tanto esta subtrai de seu **PM** inicial o valor correspondente ao tipo terreno do hexágono onde entrou. Caso ainda possua um “saldo” de **PM**, a unidade repete a operação para um novo hexágono até que o jogador escolha não mais deslocar esta unidade ou que seu “saldo” em **PM** não seja suficiente para realizar o movimento para um hexágono desejado.

O **PM** de uma unidade não pode ser acumulado para o turno seguinte, nem pode ser transferido para outra unidade.

Exceto unidades completamente cercadas e terreno de Picos, uma unidade sempre pode deslocar-se pelo menos um hexágono.

3.2 Restrições de Movimentação

3.2.1 Unidades Inimigas

Toda unidade militar exerce um controle sobre o hexágono que ocupa. Neste hexágono nenhuma unidade inimiga pode entrar. Nos territórios adjacentes ao hexágono ocupado, esta mesma unidade exerce um controle de forma limitada. Assim, cada unidade militar possui uma **Zona de Controle (ZOC)** composta pelos seis hexágonos que lhe são adjacentes.

Esta **Zona de Controle** restringe o movimento de unidades adversárias da seguinte forma:

- Nenhuma unidade pode deslocar-se de um hexágono dentro da **Zona de Controle** de uma unidade inimiga, diretamente para outro hexágono sob controle da mesma ou de outra unidade inimiga. Ela deve primeiramente movimentar-se para um hexágono fora de qualquer **Zona de Controle** inimiga, “pagando” um ponto extra de movimentação para sair do hexágono original mais os pontos normais do terreno do hexágono para o qual está se movimentando e depois, caso lhe reste **PM**, prosseguir seu movimento.
- Uma unidade que se encontre na situação descrita acima e que não possa se movimentar para nenhum hexágono que não esteja sob controle inimigo é considerada sob cerco. Caso esteja cercada não há movimento possível.

3.2.2 Unidades Amigas (Estocagem)

Durante a fase de movimentação as unidades militares amigas devem procurar o melhor posicionamento no campo de batalha. Unidades amigas não impõe restrições em razão de suas **Zonas de Controle**. Unidades amigas podem livremente passar por hexágonos ocupados por unidades amigas e por hexágonos adjacentes a elas. Ainda assim existem restrições que a movimentação de unidades amigas impõe umas as outras.

Todo terreno é caracterizado também por uma capacidade de comportar um certo contingente de unidades militares, num mesmo momento. Esta condição é chamada de **estocagem**. Por isso cada hexágono poderá comportar um número limitado de unidades. Na Tabela 1 estão registrados para cada tipo de terreno o número máximo de estocagem de unidades. Os movimentos das unidades devem ser refeitos no caso de o número de unidades em um hexágono exceder à estocagem, sendo feito o último movimento. Os líderes e a unidade aérea podem ocupar qualquer hexágono com unidades amigas, sem restrições.

3.3 Terrenos Especiais

Existem terrenos que possuem características especiais quanto à movimentação:

3.3.1 Estradas

Para uma unidade percorrer uma estrada, ela deve primeiro entrar em um hexágono em cujo terreno haja uma estrada, pagando o custo do terreno normalmente. No próximo movimento, a unidade passa a pagar apenas o custo de movimentação da estrada, ignorando o custo do terreno, qualquer que seja ele.

Para sair da estrada a unidade simplesmente se desloca para um hexágono que não contenha a estrada, pagando o custo normal do terreno.

3.3.2 Picos

Não é permitido a movimentação nem a permanência de qualquer unidade nos terrenos de pico de montanha, exceto as unidades aéreas.

3.3.3 Rios Menores

Para cruzar os rios menores as unidades devem estar em um hexágono que haja um rio na borda e pagam o custo do terreno do hexágono acrescido do custo da travessia do rio. Caso estejam se movimentando por uma estrada e haja uma ponte sobre o rio, a unidade pode atravessar este rio pela ponte sem pagar nenhum ponto extra, somente os pontos da estrada.

- Unidades de Armas de Cerco não podem cruzar rios a não ser por hexágonos que contenham pontes.

3.3.4 Rio Anduin

Para atravessar o Rio Anduin, as unidades têm três opções:

- Cruzá-lo pela ponte na cidade de Osgiliath (ver item 3.3.5);
- Cruzá-lo, atravessando-o por embarcações improvisadas (exceto unidades de Armas de Cerco). Para isso, uma unidade deve ao final de uma fase de movimentação parar em um hexágono da margem do rio Anduin e cessar o movimento por este turno. No turno seguinte a unidade deve entrar no hexágono do Rio Anduin e então permanecer naquele hexágono até a fase de movimentação do turno seguinte, sofrendo todas as penalidades em combate que estão descritas no item 4.2.4.
- Cruzá-lo através dos seus Vaus (exceto unidades de Armas de Cerco). Vaus são pontos nos rios onde a profundidade é menor, podendo ser atravessado por cavalos e criaturas deste porte ou um pouco maior. Para isso basta pagar o custo do hexágono de vaus normalmente.

3.3.5 A Ponte de Osgiliath

A ponte sobre o Rio Anduin em Osgiliath foi há tempos destruída como medida defensiva pelo exército de Gondor, porém qualquer um dos jogadores pode reconstruí-la de forma precária. Para isso o jogador deve controlar o hexágono de Osgiliath o hex de estrada em Ithilien do Norte que dá acesso a ponte.

Atingindo esta condição, o jogador deve anunciar que está reconstruindo as pontes ao final da sua etapa. No turno seguinte *no início* da sua fase de movimentação o jogador coloca o **marcador de ponte** no hexágono correspondente sobre o rio e pode deslocar-se através do Rio Anduin "pagando" apenas 1PM pelo hexágono da ponte. Porém nenhuma unidade poderá ficar "estacionada" na ponte: ou ela paga os pontos de movimentação e atravessa a ponte (PMs da ponte mais os do hexágono de destino) ou ela, se não possui pontos suficientes, permanece no hexágono onde está, sem atravessar.

Se o jogador adversário conquistar qualquer um dos dois hexágonos de acesso à ponte, ele poderá imediatamente remover o marcador, destruindo a ponte.

3.4 Entrada e Saída do Mapa

Uma unidade pode, caso o jogador que a controla assim o desejar, deixar a área de combate saindo do mapa. Para sair do mapa basta o jogador levar sua unidade até um dos hexágonos na borda do mapa e 'gastar' **PMs** como se o hexágono seguinte possuíse o mesmo terreno do hexágono da borda.

Uma vez que tenha saído do mapa uma unidade *em hipótese alguma pode retornar ao jogo*. Entretanto, para fins de pontos de vitória, ela não é considerada como destruída.

Todo reforço de um exército deve entrar por um determinado hexágono (ver Tabela de Posicionamento e Entrada de Reforços, tabela 4). O Jogador deverá escolher a ordem pela qual as unidades devem entrar, respeitando o limite da **Estocagem** ao final da movimentação. Se o limite for atingido, as demais unidades que não puderam entrar devem aguardar até o turno seguinte.

3.5 Unidades Aéreas e Sauron

Existem apenas duas unidades aéreas neste wargame. Elas representam a unidade de Nazgûls montados em Sombras Aladas e a unidade do Rei Bruxo, que montava também um deles. Para fins de movimentação uma unidade aérea simplesmente paga por cada hexágono apenas 1 **PM**, não importando o tipo de terreno. Adicionalmente as unidades aéreas são as únicas a poderem ocupar um hexágono do tipo "Pico de Montanha".

Para as unidades aéreas não existe **Zona de Controle** de unidades inimigas, porém *elas só atacam a partir de um hex onde já exista uma unidade amiga*. Uma unidade aérea também não conta para fins de **Estocagem**.

*A unidade Sauron não representa Sauron em pessoa, mas a atenção dele em certo ponto, influenciando uma determinada batalha. Portanto, esta unidade não tem poder de movimentação e simplesmente aparece em um determinado hexágono sendo colocada e depois retirada de lá. Para esta unidade não existe **PM**, zona de controle etc.*

4 Fase de Combate

“O Combate é a atividade primordial da guerra; todo o restante tem apenas função coadjuvante...” Clausewitz, “Da Guerra” Vol. I, Livro IV, Cap. III

4.1 Poder de Combate

Toda unidade militar tem como característica o **Poder de Combate**. Este poder de combate é dividido em duas categorias distintas. As manobras, a organização no campo de batalha, a cadeia de comando, o treinamento e as armas condicionam ambos.

Quando está atacando, uma unidade deve procurar danificar uma unidade inimiga de modo a subjugar-la e derrotá-la da melhor maneira possível. Esta capacidade é representada pelo **Poder de Ataque (PA)** de uma unidade.

Quando na defesa, a unidade deve procurar preservar suas forças e desgastar as do inimigo, usando formações defensivas e aproveitando as condições do campo de batalha. Representando as características defensivas de uma unidade temos o **Poder de Defesa (PD)**.

As unidades possuem diferentes pontos de **PA** e **PD** e sua relação define se uma unidade é apropriada à defesa ou ao ataque.

Para haver um combate é necessário que uma ou mais unidades estejam na **Zona de Controle** de uma unidade inimiga. Estando em hexágonos adjacentes, as unidades já caracterizam uma situação de combate, em que a unidade que se moveu por último e buscou o engajamento é caracterizada como atacante e consequentemente a unidade inimiga é caracterizada como defensora, não importando o quadro geral do jogo.

Quando a Fase de Movimentação é concluída, inicia-se a Fase de Combate. O jogador atacante deverá identificar todas as situações de combate existentes no tabuleiro. Somente um hexágono contendo unidades inimigas é atacado por vez, sendo que todas as unidades naquele hexágono devem ser atacadas no mesmo combate. O atacante deve identificar as unidades que efetivamente vão atacar.

Nenhuma unidade atacante pode atacar mais de uma vez por Fase de Combate, assim como uma unidade defensora não pode ser atacada mais de uma vez por Fase de Combate (Exceção: Recuo por resultado de combate - item 6.7.1).

Identificadas as unidades atacantes e as defensoras, podemos somar o **PA** das unidades atacantes e o **PD** das unidades defensoras e constituir uma primeira relação de forças, dividindo-se o **PA** pelo **PD** e, ignorando a parte fracionária, buscar a correspondência desta relação na Tabela de Resolução de Combate (tabela 2), onde uma relação 2:1 indica, por exemplo, que o atacante possui ao menos o dobro da força do defensor. Já a relação 1:2 indica que o defensor tem ao menos o dobro das forças atacantes.

Porém existem outros fatores que devem ser considerados antes de obtermos o resultado do combate.

4.2 Influência do Terreno

“Os princípios básicos das ações estratégicas defensivas, são: 1) A vantagem proporcionada pelo terreno (...)”

Clausewitz, “da Guerra” Vol. II, Livro VI, Cap. III

O Terreno sempre é sempre a favor das forças defensoras e sempre contra as forças atacantes (exceto o Rio Anduin). Para simularmos os efeitos da influência do terreno no combate, uma vez que tenhamos estabelecido a relação de forças inicial e identificado a coluna na tabela 2, aplicamos a influência do terreno sob a forma de colunas à *esquerda* que esta relação deve ser deslocada na tabela, procurando sempre a redução da relação de forças em favor do defensor.

Para sabermos quantas colunas devemos deslocar para a esquerda basta identificarmos o tipo de terreno em que a unidade defensora se encontra e consultamos a tabela de terreno (tabela 1), onde encontramos o número de colunas a serem deslocadas.

Existem situações especiais de configuração do terreno que devem ser consideradas:

4.2.1 Estradas

Não há influência alguma deste tipo de terreno nas relações de combate. Considera-se então apenas o terreno onde a estrada está situada.

4.2.2 Rios Menores

A unidade defensora só se beneficia da vantagem de um rio menor ela estiver em um hexágono em que *nenhuma* das unidades atacantes estiver em hexágonos do mesmo lado do rio.

Resumidamente, a defesa deve estar num dos lados do rio e o ataque do outro lado.

4.2.3 Rio Anduin

O Rio Anduin e os Vaus deste rio são os únicos tipos de terreno que favorecem o ataque. Ao atravessarem o rio, as unidades ficam mais vulneráveis. Uma unidade que esteja em um hexágono do Rio Anduin ou de um de seus vaus quando é atacada, é sempre penalizada pela influência do terreno, caso todas as unidades atacantes estejam em terreno seco. Quando pelo menos uma ou todas as unidades atacantes esteja também em hexágono do Rio Anduin ou nos seus vaus, esta vantagem deixa de existir.

Quando uma unidade entra em um hexágono do Rio Anduin, ela pode atacar na fase de combate, mas tem seu **PA** reduzido à metade. No turno seguinte, se ainda estiver no hex do rio Anduin, ela pode atacar com seu **PA** integral.

Se uma unidade, estando no Rio Anduin, receber por força do resultado de combate uma ordem de recuo, esta converte a ordem de recuo em baixa e permanece no hexágono, caso ela receba uma ordem de recuo com baixa, esta unidade deve ser eliminada.

Uma unidade não pode recuar para um hex do Rio Anduin por resultado de combate. Ele deve seguir as regras de recuo sob cerco (item 4.8.2).

4.2.4 A Ponte de Osgiliath

Caso exista a ponte sobre o Rio Anduin por Osgiliath (ver item 3.3.5), uma unidade nesse hexágono da ponte poderá atacar o outro hexágono diretamente. Caso haja recuo do inimigo, as unidades atacantes podem avançar pelo avanço após o combate (item **Erro! Fonte de referência não encontrada.**). Caso não haja recuo do defensor, a unidade atacante deve recuar para o outro hex de acesso, no outro lado do rio Anduin.

Existindo as pontes, uma unidade de um dos hexágonos de acesso poderá recuar para o outro hexágono de acesso do outro lado do rio como se este fosse adjacente, mantidas as regras de recuo após o combate (item 4.8.3).

4.2.5 As Muralhas de Pelennor

As muralhas de Pelennor (Rammas) somente apresentam vantagem para o defensor se todas as unidades atacantes estiverem em hexágonos do outro lado da muralha. Caso *apenas uma* unidade atacante esteja do mesmo lado da muralha, é considerado que as defesas foram rompidas e o defensor passa a não ter a vantagem das muralhas.

4.3 Terreno Dominante

Se no início da sua fase de movimentação uma unidade está, por efeitos de recuos e avanços de combate, dentro da ZOC de uma unidade inimiga, ela deverá sair desta ZOC nesta Fase de Movimentação ou atacar na Fase de Combate, exceto se ela está em terreno dominante, quanto então ela não está obrigada a se movimentar ou a atacar.

Terreno dominante é um terreno cuja influência em colunas de combate na Tabela 1 é maior no hex da unidade em questão do que o dos terrenos dos hexes das unidades inimigas adjacentes.

Quando as influências forem iguais e houver um rio menor entre as unidades, a unidade que se moveu por último é obrigada a atacar ou se movimentar.

4.4 Unidade Aérea (Nazgûls e Sombras Aladas)

A particularidade da unidade aérea termina nas suas características de movimentação. Para fins de combate esta unidade age como qualquer outra unidade, pois se considera que estas unidades só *engajam* o inimigo quando estão no solo.

4.5 Cerco

Uma unidade está cercada caso não exista um hexágono adjacente que esteja fora da **Zona de Controle** inimiga, ou se em todos os hexágonos adjacentes exista uma unidade inimiga (quando a unidade estará **completamente** cercada).

Uma unidade cercada, quando ataca é penalizada em uma coluna à esquerda na tabela de Resolução de Combates e quando é atacada de uma coluna à direita, além de ter o moral reduzido em um ponto em ambos os casos.

4.6 Influência do Moral

“As forças morais impulsionam a vontade que põe em movimento e orienta todo o conjunto de forças, unindo-as em cadeia, como uma só força contínua”

Clausewitz, “da Guerra” Vol. I, Livro III, Cap. III

4.6.1 O Moral do Exército

A união, o espírito de corpo, a determinação e a confiança do infante na vitória são representados pelo Moral da Tropa. Este sentimento abrange todo o exército e está graduado por um marcador flutuante na Tabela de Modificadores de Moral (tabela 5) que varia entre o grau 2, que representa a confiança extrema na vitória, ao grau -2, que simboliza o descrédito completo.

Os marcadores flutuantes variarão entre estes dois extremos durante os turnos de jogo, de acordo com a Tabela de Modificadores de Moral (tabela 5), simulando os fatos históricos ocorridos durante o período do jogo e também o resultado do desempenho de um exército na batalha sobre o moral da tropa.

O moral vai influenciar no resultado do combate somando ou subtraindo pontos de moral ao valor obtido na jogada do dado. Se o total dos pontos de moral do atacante for maior que o total dos pontos de moral do defensor a *diferença dos pontos* será somada ao valor do dado para obtenção do resultado do combate.

Exemplo: Se num combate, Gondor (o atacante) possuir um Moral +2 e Harad (o defensor) um moral +1, será somada a diferença de 1 ponto (+2 – 1=1) ao valor do moral do combate.

4.6.2 Influência dos Líderes

“Os principais valores morais são constituídos pelo talento do comandante, pelas características militares das forças e pelo espírito nacional”

Clausewitz “Da Guerra”, Vol I, Livro III, Caps. III e IV

A presença do líder no campo de batalha inspira e anima as tropas em combate. Um líder é capaz de transformar uma debandada em retirada organizada e um ataque em uma carga furiosa. Para simular estas particularidades de um combate as unidades de líderes neste wargame possuem a característica de modificar o fator do moral da tropa para uma ou mais unidades.

Os líderes não possuem **PA** ou **PD**, porque sempre devem estar acompanhados de tropas. Caso um líder seja atacado desprevenido e sem tropas, ele será capturado ou eliminado.

Um líder também é capturado e eliminado do jogo quando as unidades que estiverem no mesmo hex sejam eliminadas.

Um líder recua com suas tropas e um líder sempre passa automaticamente numa verificação de moral.

Sempre verificamos a presença de unidades de líderes em um combate. Os líderes modificam o fator do moral *de todas as unidades que estejam num ataque ou que estejam sendo atacadas num determinado combate*. Caso exista mais de um líder em um mesmo combate, somente o de maior poder de modificação deve ser considerado, todos os outros líderes neste combate não adicionam efeito algum.

Para as unidades que estão envolvidas naquele combate o fator do moral passa a ser o fator encontrado na tabela do moral da tropa do seu exército, mais o modificador do líder.

Um líder atua igualmente com qualquer tropa aliada. Por exemplo, Éomer (líder de Roham) pode comandar, sem nenhuma diferença as tropas de Roham ou de Gondor.

Exemplo: Se, no combate do exemplo anterior, Gondor (o atacante) possuir um Moral +2 e Éomer (+1) estiver presente e Harad (o defensor) um moral +1 estando o Haruth Ramann (+1) presente, será adicionada a diferença de um ponto (+2 +1 - 1 - 1 = +1) ao valor do dado.

4.7 Resolução do Combate

“Nenhuma batalha se decide de um momento para o outro, embora em todas elas haja momentos críticos que podem influir sobre os resultados da luta”

Clausewitz “Da Guerra”, Vol.I, Livro IV, Caps. VII

Uma vez que tenhamos calculado a relação das forças de um combate (divisão de **PA** por **PD**) e depois de termos aplicado os modificadores de terreno e de cerco, identificamos a coluna na **Tabela de Resultados de Combate** (tabela 2), quando então verificamos que para cada coluna existem oito resultados possíveis. Estes simulam as probabilidades do resultado de um combate devido ao imponderável da guerra pelas inúmeras particularidades de cada combate.

Para determinar o resultado, o jogador atacante joga um dado de dez faces. Ao resultado do dado deve se somar (ou subtrair) a diferença dos modificadores de moral da tropa e dos líderes presentes e ainda a diferença do nível de terreno e assim encontrar a correspondente linha na tabela. Cruzando-se na tabela, a linha assim obtida com a coluna previamente calculada, chegamos ao resultado do combate. Este resultado se divide em duas partes: A primeira sempre é o impacto do combate nas forças atacantes e a segunda é sempre o impacto nas forças defensoras.

Identificados os códigos do resultado de combate, conforme descrito abaixo da tabela 2. Cabe a ambos os jogadores procederem as baixas e os recuos e avanços resultantes do combate.

Caso o rolamento do dado das dezenas produza o número “0” (zero), entende-se que forças de ordem mágica atuaram naquele combate específico e o jogador atacante deve rolar novamente o dado uma coluna à direita daquela anteriormente calculada. O processo se repetirá caso um novo rolamento “0” seja obtido até que a coluna “+7:1” seja atingida.

Consultando a Tabela 2 – Tabela de Resolução de Combates, verificamos que:

- Nas colunas estão as relações de forças entre atacantes e defensores de forma que na relação 2:1 temos uma força de ataque duas vezes maior que a força de defesa.
- Nas linhas temos os resultados dos dados mais os modificadores variando entre 05 (ou menos) e 96 (ou mais).
- Na interseção das linhas e colunas temos os resultados de combate da seguinte forma:
 - ❖ **AE – Ataque eliminado** – Uma unidade atacante é eliminada (à escolha do atacante). As demais (se houver) recuam.
 - ❖ **ARB – Ataque Rechaçado com Baixas** – Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). Nenhuma avança.
 - ❖ **ARI – Ataque Rechaçado com Baixas Insignificantes** – Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Nenhuma avança.
 - ❖ **AVB – Ataque Vence com Baixas** – Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
 - ❖ **AVI – Ataque Vence com Baixas Insignificantes** – Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
 - ❖ **DE – Defesa Eliminada** – Uma unidade defensora é eliminada (à escolha do defensor). As demais (se houver) recuam.

- ❖ **DRB – Defesa Recua com Baixas** - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Todas recuam.
- ❖ **DRI – Defesa Recua com Baixas Insignificantes** - Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Todas recuam.
- ❖ **DVI – Defesa Vence com Baixas Insignificantes** - Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Nenhuma recua.
- ❖ **DVB – Defesa Vence com Baixas** - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Nenhuma recua.
- ❖ **(+ ou -)** – A unidade que recebeu baixa deve ser a de maior ou menor Moral. Caso haja várias unidades de igual Moral, a baixa deve ser dada no maior ou menor PA ou PD conforme o caso.

Identificados os códigos do resultado de combate, cabe a ambos os jogadores procederem as baixas e avanços resultantes do combate, explicados adiante.

4.8 Movimentação Após o Combate

“Sob quaisquer circunstâncias imagináveis que a realidade proporcione, admite-se que sem perseguição nenhuma vitória pode ter grande repercussão (...)”

Clausewitz “Da Guerra”, Vol.I, Livro IV, Caps. XII

4.8.1 Recuo após o combate

Diversos resultados de combate têm como consequência o recuo das unidades defensoras. Ao recuarem, estas unidades abrem um hexágono livre para o qual as unidades atacantes podem avançar imediatamente.

O jogador defensor deve escolher para qual hexágono suas unidades combatentes devem recuar. Este hexágono será adjacente ao hexágono previamente ocupado, fora da **Zona de Controle** de unidades inimigas. Caso não haja hexágonos como os descritos, a unidade estava sob cerco e, portanto, deve obedecer a regra de recuo sob cerco abaixo.

Caso a unidade defensora que recuou tenha como única possibilidade de recuo um hexágono com unidades amigas e que acarrete uma violação das regras de *estocagem*, ela ou deverá ser eliminada ou ela causará o recuo desta unidade amiga (recuo em cadeia). Esta segunda unidade deverá recuar para um outro hexágono como acima descrito, caso também não existam hexágonos deste tipo haverá novos recuos em cadeia até que as condições de recuo sejam satisfeitas.

Se uma unidade não tiver outra opção de recuo a não ser um hexágono do rio Anduin, esta unidade não recua, mas recebe uma baixa e caso ela já esteja com baixa, ela será eliminada.

Se uma unidade estiver cruzando o rio Anduin e receber uma ordem de recuo, ela deve converter este recuo em baixa e permanecer no hexágono, caso a ordem seja de recuo com baixa, esta unidade deve ser eliminada.

Se uma unidade de Armas de Cerco recebe um resultado de combate com ordem de recuo, também converterá o recuo em baixa e caso a ordem seja de recuo com baixa esta unidade será eliminada.

Denethor não recua de Minas Tirith. Caso o Exército da Sombra tome a cidade, Denethor é eliminado.

4.8.2 Recuo sob cerco

Uma unidade cercada que recebe um resultado de combate com ordem de recuo, recua primeiramente para um *hex* dentro da ZOC inimiga, recebe uma baixa, e depois recua novamente para outro *hex* fora de ZOCs inimigas. Caso isto não seja possível, a unidade será eliminada. Se várias unidades estiverem cercadas todas receberão baixas e poderão ser eliminadas.

- **Recuo abrigado:** Caso uma unidade sob cerco recue para um primeiro hex onde haja uma unidade amiga, ela pode recuar deste hex novamente sem precisar receber baixas pelo segundo recuo.
- Uma unidade completamente cercada que receba um resultado de combate com ordem de recuo, converte este recuo em baixa e caso o resultado de combate indique um recuo e uma baixa, a unidade será eliminada. Se várias unidades estiverem completamente cercadas todas converterão o recuo em baixas.

4.8.3 Avanço após o combate

Todas as unidades participantes do ataque podem avançar após o combate, restringidos pelas regras de *estocagem* de unidades. Enquanto uma unidade de infantaria ou unidade de cerco avança apenas para o hexágono abandonado pela unidade defensora, uma unidade de cavalaria ou uma de líder sempre avançam dois hexágonos. Obrigatoriamente o primeiro hexágono será o abandonado pela unidade defensora, o segundo hexágono, porém fica a critério do atacante, desde haja hexágonos vazios adjacentes.

Um avanço após o combate não está restrito as regras de **Zona de Controle** de unidades inimigas.

Não há avanço após o combate se as unidades defensoras se localizavam em um hexágono do Rio Anduin ou se o atacante começou a cruzar o Rio Anduin neste turno.

4.9 Baixas

“O que devemos entender por destruição do exército inimigo? Um decréscimo na sua capacidade, maior do que o verificado entre nossas próprias forças”

Clausewitz “Da Guerra”, Vol.I, Livro IV, Caps. III e IV.

Entendemos como baixas a morte de contingente e a destruição de equipamento, além da desorganização temporária de uma unidade pela quebra de suas linhas, pela dispersão dos soldados e pela incapacidade dos comandantes imediatos de dar ordens à tropa.

Uma unidade que recebe baixas é substituída por sua unidade correspondente com baixas (cujos números **PA** e **PD** estão em cor vermelha). Uma unidade eliminada é imediatamente retirada do jogo.

Uma unidade com baixas possui metade do seu **PA** e **PD** para efeitos de combate, tem uma redução em seu Moral, seu **PM** e o seu valor de **estocagem** se mantém.

Se uma unidade com baixas recebe uma segunda baixa proveniente de um resultado de combate, recuo, ou falha na verificação de moral, entende-se que esta unidade se rendeu ou debandou e, portanto, é eliminada.

Ao início de uma etapa o jogador tem a oportunidade de reorganizar e recompletar as unidades com baixa, conforme o item 6.9 adiante.

As unidades de líderes acompanham o destino da tropa, sendo que uma unidade de líder não recebe baixas. Ela permanece intacta mesmo que as unidades no mesmo hexágono sofram baixas e ela somente é eliminada se *todas as tropas no hexágono que o líder ocupa forem eliminadas* como resultado de combate, recuo ou falhas na verificação de moral.

Se o resultado de um combate for DE (defesa eliminada), uma das unidades defensoras deve ser eliminada (a escolha do defensor) e o restante recua. Em caso de cerco, os recuos são convertidos em baixas. O mesmo vale para o resultado AE.

4.10 Recuperando as Baixas (Recompletamento)

Ao iniciar uma etapa o jogador tem a oportunidade de recuperar as baixas sofridas no turno anterior. Entende-se como recuperar baixas o processo de reorganização das unidades e recompletamentos dos efetivos destruídos.

No início da sua Fase de Movimentação, o jogador verifica no mapa as suas unidades com baixas (são as unidades com os números em vermelho). As unidades desengajadas podem ser recompletadas e se movimentam e combatem normalmente. As unidades que estiverem engajadas, ou seja, as que estiverem adjacentes a unidades inimigas não podem ser recompletadas em hipótese alguma.

- Cada jogador pode recuperar até 2 baixas por turno.
- As unidades aéreas e de armas de cerco não recuperam baixas em hipótese alguma.

5 Regras Especiais

5.1 Minas Tirith

Algumas unidades já iniciam o jogo na cidade de Minas Tirith (A Guarda Branca) e outras nas muralhas de Pelennor. Estas unidades não devem se movimentar para fora das muralhas, até que as muralhas sejam atacadas pelos Exércitos da Sombra, quando então passam a se movimentar normalmente.

5.2 Regente Denethor

O Regente Denethor, de Gondor, sucumbe à influência de Sauron no dia 15 de Março. No jogo, no turno 9 a unidade de líder correspondente ao regente Denethor é eliminada do jogo. Esta retirada não conta como ponto de vitória para o Exército da Sombra, porém influencia no moral da tropa de Gondor em -1 ponto. Caso Minas Tirith seja capturada antes do turno 9, o Regente é eliminado.

5.3 Sauron

A unidade líder denominada “Sauron” não representa Sauron em pessoa, mas a atenção dele em um determinado momento da batalha. Como a atenção dele está voltada para a busca do Anel Um, a presença de Sauron durante o jogo será rara. Assim sendo, o jogador do exército da Sombra deve jogar um dado no início de cada turno. Caso o resultado seja “0”, o jogador poderá utilizar a unidade naquele turno, qualquer outro resultado fará com que Sauron não apareça.

Caso o jogador tire “0” (“O Olho”) no dado, ele deve jogá-lo novamente. Se o Resultado for “0” novamente, então entende-se que Sauron recuperou o Anel Um, que faz com que a unidade “Sauron” passe a atuar em todos os turnos restantes.

5.4 Floresta Cinzenta

Qualquer unidade da Aliança Ocidental tem um bônus de duas colunas à direita em qualquer turno caso ataque uma unidade inimiga em um hexágono da Floresta Cinzenta. Considera-se este bônus como a ajuda dos povos selvagens do líder Ghân-buri-Ghân.

5.5 Mordor

Qualquer unidade do Exército da Sombra, em qualquer turno, tem bônus de ataque de uma coluna à direita e de defesa de uma coluna à esquerda em qualquer hexágono da cordilheira de Ephel Dúath. Considera-se este bônus como um incremento por lutar em terreno conhecido e pelo medo inspirado no exército adversário por estar entrando em Mordor.

5.6 Unidades de Armas de Cerco

Quando alcançam as muralhas de Minas Tirith, as unidades do Exército da Sombra começam a construir armas de cerco para, derrubando o portão, penetrarem o perímetro de Minas Tirith. Neste wargame, assim que uma unidade de infantaria do Exército da Sombra estiver em um hex do Pelennor **desengajada**, possibilitará o jogador substituí-la por uma unidade de Armas de Cerco no início da sua fase de movimentação.

5.7 O Retorno do Rei

As unidades de Lebennim e Lamedon, comandadas por Aragorn, desembarcam como reforço no porto de Harlond (tabela 4). Apenas no turno em que entram no jogo estas unidades desembarcam todas em Harlond e ignoram as regras de **estocagem**. Na sua fase de movimentação as unidades se movimentam normalmente, passando então a considerar a **estocagem**. Se algumas destas unidades ainda permanecerem em Harlond continuarão ignorando as regras de estocagem nos turnos seguintes até saírem deste hexágono.

Apenas no turno de entrada em Harlond, estas unidades ganham um bônus de 1 coluna no ataque (por fator surpresa).

Porém, se os Exércitos da Sombra tomarem o porto de Harlond antes da sua chegada, então estas unidades deverão desembarcar em quaisquer hexágonos de terreno descampado na margem oeste do Rio Anduin, ao sul de Harlond, obedecendo as regras de estocagem e perdendo o bônus da surpresa.

6 Vitória

"A Guerra é, pois, um ato de violência que visa a compelir o adversário a submeter-se à nossa vontade"

Clausewitz, "Da Guerra", Vol.I Livro I, Caps. I

A vitória neste wargame é contabilizada através de pontos de vitória que podem ser obtidos desde o primeiro turno de jogo. Para somá-los o jogador deve verificar os objetivos que ele conseguiu alcançar ou manter em um determinado turno. Cada objetivo corresponde um valor em pontos de vitória. A maior soma dos pontos ao final do jogo define qual dos jogadores é o vencedor da Guerra do Anel.

É importante notar que a vitória não só se obtém por alcançar os seus objetivos, como por negar ao adversário a obtenção dos objetivos dele.

6.1 Condições de Vitória

Ambos os jogadores devem eliminar 1 a cada 3 unidades com baixas.

6.1.1 Para ambos os exércitos

- 2 pontos para cada unidade inimiga eliminada.
- 5 pontos para cada unidade de líder inimiga eliminada (exceto Gandalf, Denethor, Théoden, Rei Bruxo e Aragorn).

6.1.2 Para a Aliança Ocidental

- 10 pontos pela eliminação do Rei Bruxo.
- 7 pontos pela eliminação da unidade aérea dos Nazgûls .
- 15 pontos por Osgiliath ao final do jogo.
- 10 pontos por Harlond ao final do jogo.
- 20 pontos por Minas Tirith ao final do jogo.

6.1.3 Para o Exército da Sombra

- 10 pontos pela eliminação de Gandalf, Aragorn ou Théoden (cada um).
- 20 pontos pela conquista de Osgiliath até o turno 5 ou 10 pontos depois.
- 10 pontos pela conquista de Cair Andros até o turno 4 ou 5 pontos depois.
- 50 pontos pela conquista de Minas Tirith até o turno 9 e 15 pontos depois.

7 Comentários Sobre Estratégia

7.1 Estratégia da Aliança do Ocidente

A Aliança Ocidental começa esta simulação na defensiva, porém deve aproveitar-se nos turnos iniciais de sua vantagem de surpresa e das poucas unidades dos Exércitos da Sombra para atacar e causar tantas baixas quanto possível ao inimigo.

Depois, quando os reforços inimigos forem entrando no campo de batalha, deve executar uma retirada ordenada e agressiva até as muralhas do Pelennor, impondo ao inimigo grandes perdas em Cair Andros, Osgiliath e em qualquer tentativa de travessia do Rio Anduin. A defesa então deve ser obstinada na muralha, em Harlond e em Minas Tirith.

Com a chegada das unidades de Roham e a chegada de Aragorn, passará a ofensiva a dominar suas ações. Ele deve então levantar o cerco, recuperar o terreno perdido.

A cavalaria de Roham é individualmente a unidade mais poderosa do jogo. Use-a como a ponta de lança dos ataques, pois seu tempo é curto. Você possui mais líderes que o inimigo, use-os para balancear seus ataques e suas defesas.

7.2 Estratégia dos Exércitos da Sombra

Sua vantagem inicial obriga-lhe a tomar a ofensiva e avançar rapidamente sobre o Anduin e Osgiliath e a atingir as muralhas para construir as Armas de Cerco tão cedo quanto possível. O rompimento da muralha é vital e seu objetivo principal é tomar Minas Tirith. Construir a ponte torna-se, portanto, fundamental para inundar Anórien com suas tropas.

A massa de unidades de infantaria deve ser usada para cercar as unidades inimigas e, como os generais de Mordor, não se apegue as suas unidades mais fracas. As baixas neste estágio devem ser consideradas o preço pelo avanço rápido.

Use a unidade aérea com sabedoria para impor o cerco nas unidades inimigas ou para atacar unidades de líderes mal protegidas.

Quando os reforços inimigos começarem a chegar, resista obstinadamente em Minas Tirith (se a tiver capturado), nas muralhas e em Osgiliath.

Sauron, quando aparecer, deverá ser a ponta de lança dos seus ataques.

Tabela 1 - Terrenos

Nome do Terreno	Custo do Terreno	Fator de Influência no Combate	Estocagem
Rio Anduin	1 hex por turno (proibido para armas de cerco)	1 coluna à direita	1 unidade
Rios Menores	+1 PM para cruzar rios	1 coluna à esquerda	---
Vaus do Rio Anduin	2 PM (proibido para armas de cerco)	1 coluna à direita	1 unidade
Descampado	1 PM	Nenhum efeito	3 unidades
Floresta	2 PM	1 coluna à esquerda	2 unidades
Colinas e parte baixa de montanha	2 PM	2 colunas à esquerda	2 unidades
Montanha	3 PM	3 colunas à esquerda	1 unidade
Picos	Somente unidades aéreas	3 colunas à esquerda	1 unidade aérea
Estrada	1 PM	Terreno onde se situa	Terreno
Linha de Fortificações	+1 PM	+2 colunas à esquerda	---
Cidades	1 PM	2 colunas à esquerda	2 unidades
Pellenor	1 PM	Nenhum efeito	3 unidades

Sair de Zonas de Controle inimigas +1 PM.

Tabela 2 - Tabela de Resultados de Combate

Dado +/- Modificadores	1:3+	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7+:1
até 05	AE+ DVI	AE- DVI	ARB+ DVI	ARB- DVI	ARB+ DVI	ARB- DVI	ARI DVB-	ARI DVB+	AVB- DRI	AVB+ DRI
06 a 15	AE- DVI	ARB+ DVI	ARB- DVI	ARB+ DVI	ARB- DVI	ARI DVB-	ARI DVB+	AVB- DRI	AVB+ DRI	AVB- DRB-
16 a 30	ARB+ DVI	ARB- DVI	ARB+ DVI	ARB- DVI	ARI DVB-	ARI DVB+	AVB- DRI	AVB+ DRI	AVB- DRB-	AVI DRB-
31 a 50	ARB- DVI	ARB+ DVI	ARB- DVI	ARI DVB-	ARI DVB+	AVB- DRI	AVB+ DRI	AVB- DRB-	AVI DRB-	AVB- DRB+
51 a 70	ARB+ DVI	ARB- DVI	ARI DVB-	ARI DVB+	AVB- DRI	AVB+ DRI	AVB- DRB-	AVI DRB-	AVB- DRB+	AVI DRB+
71 a 85	ARB- DVI	ARI DVB-	ARI DVB+	AVB- DRI	AVB+ DRI	AVB- DRB-	AVI DRB-	AVB- DRB+	AVI DRB+	AVI DRB-
86 a 95	ARI DVB-	ARI DVB+	AVB- DRI	AVB+ DRI	AVB- DRB-	AVI DRB-	AVB- DRB+	AVI DRB+	AVI DRB-	AVI DE-
96 ou +	ARI DVB+	AVB- DRI	AVB+ DRI	AVB- DRB-	AVI DRB-	AVB- DRB+	AVI DRB+	AVI DRB-	AVI DE-	AVI DE+

Onde:

AE - Ataque Eliminado

DE - Defesa Eliminada

ARB - Ataque é Rechaçado com Baixas

DRB - Defesa Recua com Baixas

ARI - Ataque é Rechaçado com Baixas Insignificantes

DRI - Defesa Recua com Baixas Insignificantes

AVB - Ataque Vence com Baixas

DVI - Defesa Vence com Baixas Insignificantes

AVI - Ataque Vence com Baixas Insignificantes

DVB - Defesa Vence com Baixas

+/- -> Unidade com maior ou menor Moral e, no caso de empate, maior ou menor PA ou PD conforme o caso.

Observações:

- Primeiro as baixas nos defensores, depois recuam dos defensores, depois as baixas nos atacantes e depois avançam os atacantes.
- Tirando "0" no dado das dezenas equivale a jogar novamente, 1 coluna à direita.
- Aplicam-se os modificadores dos líderes e moral da tropa no valor obtido pelo lançamento do dado de unidades.
- Uma unidade completamente cercada converte o recuo em baixa.

Outros Modificadores:

- Cerco: 1 coluna à direita
- Floresta Cinzenta: 2 colunas à direita para a Aliança Ocidental
- Retorno do Rei: 1 coluna para o ataque de Lebennin e Lamedom no turno de entrada.

Tabela 3 – Eventos Históricos

Sequência de eventos históricos como descritos no livro

Turno	Eventos Históricos
Turno 1: 07 de Março	Frodo é levado por Faramir para Henneth Annûn. Aragorn chega ao Templo da Colina ao cair da noite.
Turno 2: 08 de Março	Aragorn toma as “Sendas dos Mortos” e chega a Erech à meia-noite. Frodo parte de Henneth Annûn.
Turno 3: 09 de Março	Gandalf chega a Minas Tirith. Faramir parte de Henneth Annûn. Frodo atinge a Estrada de Morgul. Théoden chega ao Templo da Colina.
Turno 4: 10 de Março	O Dia sem Aurora. Concentração de Roham. Exército de Morannon toma Cair Andros e invade Anórien.
Turno 5: 11 de Março	Denetor manda Faramir para Osgiliath. Aragorn chega a Linhir e entra em Lebennin. Roham Oriental é invadida pelo norte.
Turno 6: 12 de Março	Faramir se retira para os Fortes do Passadiço. Théoden acampa sob Minrimmon. Aragorn acossa os inimigos na direção de Pelargir.
Turno 7: 13 de Março	Os campos de Pelennor são invadidos. Faramir é ferido. Aragorn chega a Pelargir e captura a esquadra. Théoden chega à Floresta Drúadan.
Turno 8: 14 de Março	Samwise encontra Frodo na Torre. Minas Tirith é cercada. Os rohirrim conduzidos pelos homens selvagens, chegam à Floresta Cinzenta.
Turno 9: 15 de Março	Rei Bruxo destrói os Portões da Cidade. Denethor crema-se numa pira. As cornetas dos rohirrim são ouvidas. Théoden é morto. Aragorn levanta o estandarte de Arwen.
Turno 10: 16 de Março	Debate dos comandantes. Frodo, do Morgai, observa a Montanha da Perdição por sobre o acampamento.
Turno 11: 17 de Março	Shagrat leva a capa, cota de malha e a espada de Frodo para Barad-Dûr.
Turno 12: 18 de Março	O Exército do Oeste parte em marcha de Minas Tirith passando por Osgiliath. Frodo se aproxima da Boca Ferrada.
Turno 13: 19 de Março	O Exército chega ao Vale Morgul e a Encruzilhada. Frodo e Samwise começam sua jornada na estrada que conduz à Barad Dûr.
Turno 14: 20 de Março	Gandalf recomenda não atacar Minas Morgul. Chegada do exército principal à Encruzilhada. Destruição da ponte do Vale Morgul.
Turno 15: 21 de Março	Exército inicia a sua marcha e rumo para o norte, para o Morannon. Último ataque de emboscada do Exército da Sombra.

TABELA 4 - Tabela de Posicionamento e Entrada de Reforços

Código de posicionamento de unidades: N(ADM) HEX

Onde: N - número de unidades; A - Poder de Ataque; D - Poder de Defesa, M - Pontos de Movimentação e HEX - Código do Hexágono

Mordor

Turno	Unidades	Hexes	Observação
1	1 (4 4 4), 1 (3 3 5) e 1 (3 4 4)	1010, 1314 e 2613	em Itlilien do Norte
1	2 (3 4 4)	1315	em Minas Morgul
Qualquer	Sauron	qualquer	com “zero” do dado Ver item 5.3
2	2 (3 3 5) e 1 (5 4 5)	2613	pela estrada de Morannon
3	2 (3 3 5) e 1 (4 4 4)	2613	pela estrada de Morannon
3	Rei Bruxo, 1 (3 2 30), 2 (5 4 5) e 1 (7 4 7)	1315	pela estrada de Minas Morgul
4	1 (6 4 8)	2613	pela estrada de Morannon
4	Gothmog, 1 (3 4 4) e 1 (7 4 7)	1315	pela estrada de Minas Morgul
5	1 (3 3 5) e 1 (5 3 4 Easterlings)	2601 a 2605	pela borda norte de Anórien
5	1 (4 4 4)	1315	pela estrada de Minas Morgul
6	1 (3 3 5)	2601 a 2605	pela borda norte de Anórie
9	1 (4 4 4)	1315	pela estrada de Minas Morgul

Obs.: As unidades de Armas de Cerco entram em qualquer turno substituindo unidades de infantaria.

Harad

Turno	Unidades	Hexes	Observação
1	1 (3 3 5)	2013	na estrada para Morannon
1	1 (4 4 4) e 1 (8 2 3)	0514	na estrada de Harad
3	Haruth Ramann e 1 (4 4 4)	0315	pela estrada de Harad
4	1 (4 4 4) e 1 (5 3 8)	0315	pela estrada de Harad
6	1 (4 4 4)	0315	pela estrada de Harad

Gondor

Turno	Unidades	Hexes	Observação
1	Denethor, 1 (6 6 2) (Guarda Branca)	0704	em Minas Tirith
1	1 (4 4 4)	2407	em Cair Andros
1	2 (4 3 6); Faramir	qualquer	em Ithilien do Norte ao norte do rio Morgulduin em hexes de florestas
1	1 (4 4 4)	0908	em Osgiliath
1	4 (4 4 4) (Guarda Branca)	0706, 0904, 0806 e 0905	em Pellenor
1	1 (3 3 5)	0606	em Harlond
2	1 (5 3 8)	2601 a 2605	pela borda norte de Anórien
3	Gandalf	1801	estrada de Rohan
3	Imrahil, 1(4 3 8) e 1 (4 4 4)	0101	pela estrada de Lebennin (Dol Amroth)
4	1 (3 3 5)	1801 a 2301	pela borda oeste de Anórien acima da estrada de Rohan
5	1 (3 3 5)	2601 a 2605	pela borda norte de Anórien

Roham

Turno	Unidades	Hexes	Observação
8	Théoden, Éomer, 2 (8 4 8), 2 (10 5 8) e 2 (5 3 8)	1201 a 1801	borda oeste de Anórien ao norte do Vale das Carroças de Pedra
9	1 (5 3 8)	1201 a 1801	borda oeste de Anórien ao norte do Vale das Carroças de Pedra

Lebennin e Lamedon

Turno	Unidades	Hexes	Observação
9	Aragorn, 1 (6 4 8), 1 (8 6 4 Légolas+Gimli) e 2 (5 5 5)	0606 Harlond	ou em qualquer hex descampado adjacente ao Rio Anduin ao sul de Harlond

TABELA 5 - Modificadores de Moral

Aliança do Oeste

Início: +1 pela posse de Osgiliath

Em qualquer turno:

- 1 pela queda da muralha do Pelennor
- 2 pela queda de Minas Tirith (cessa se Minas Tirith for retomada)
- 2 pela morte de Gandalf ou Aragorn

Turno 9: *O Retorno do Rei*: +3 para a Aliança do Oeste

Exércitos da Sombra

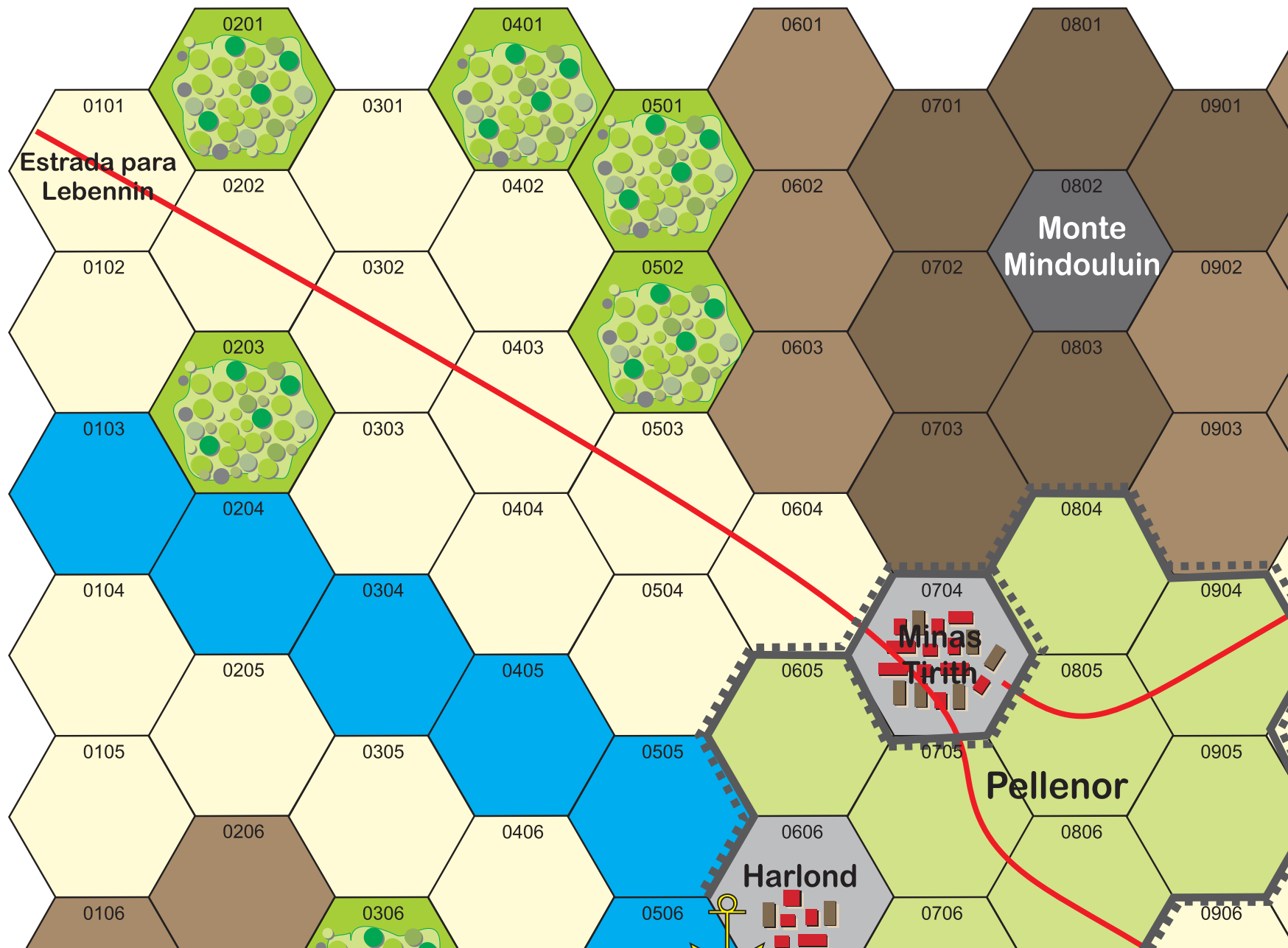
Início: -1 até a primeira unidade cruzar o Rio Anduin

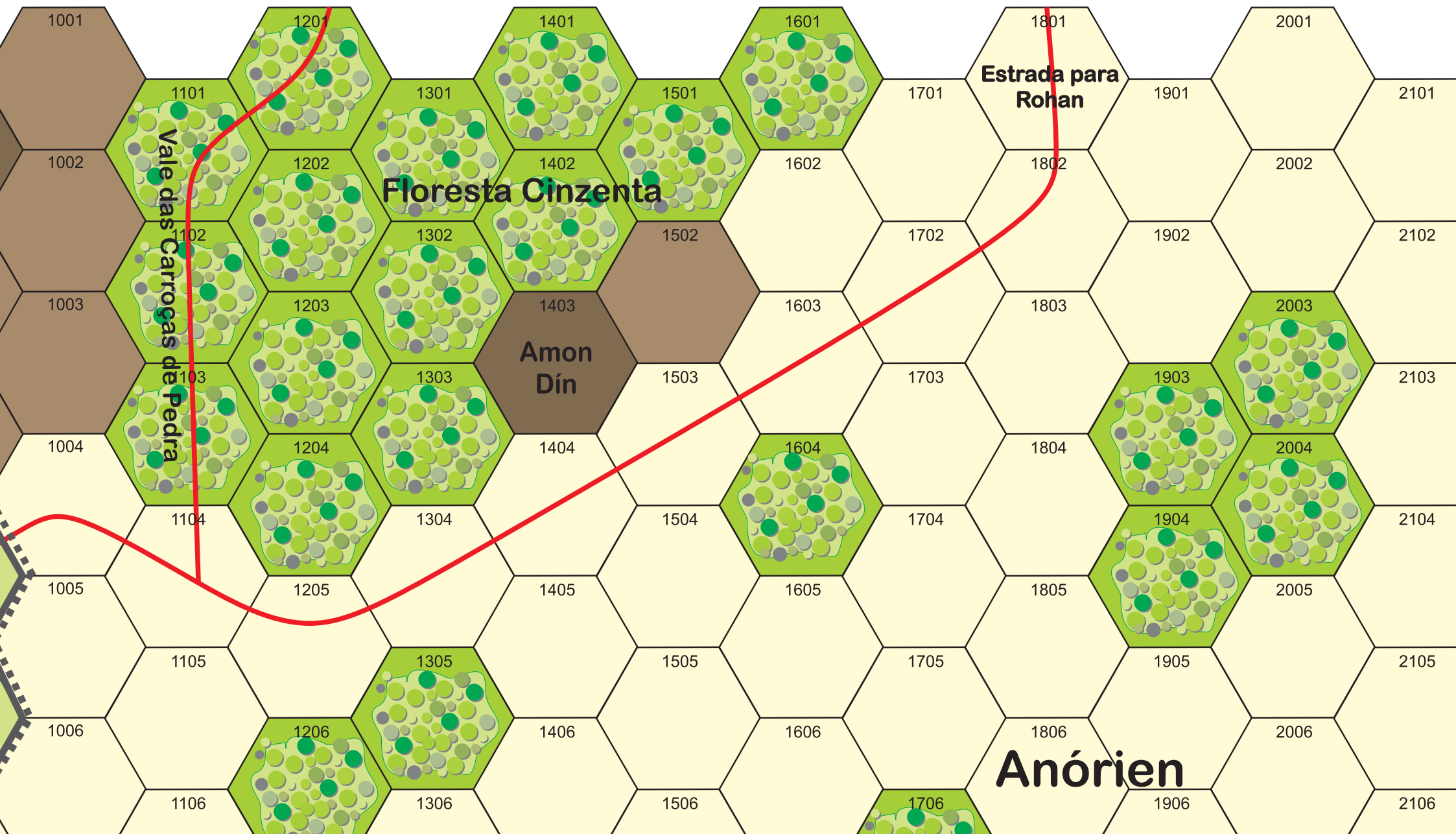
Em qualquer turno:

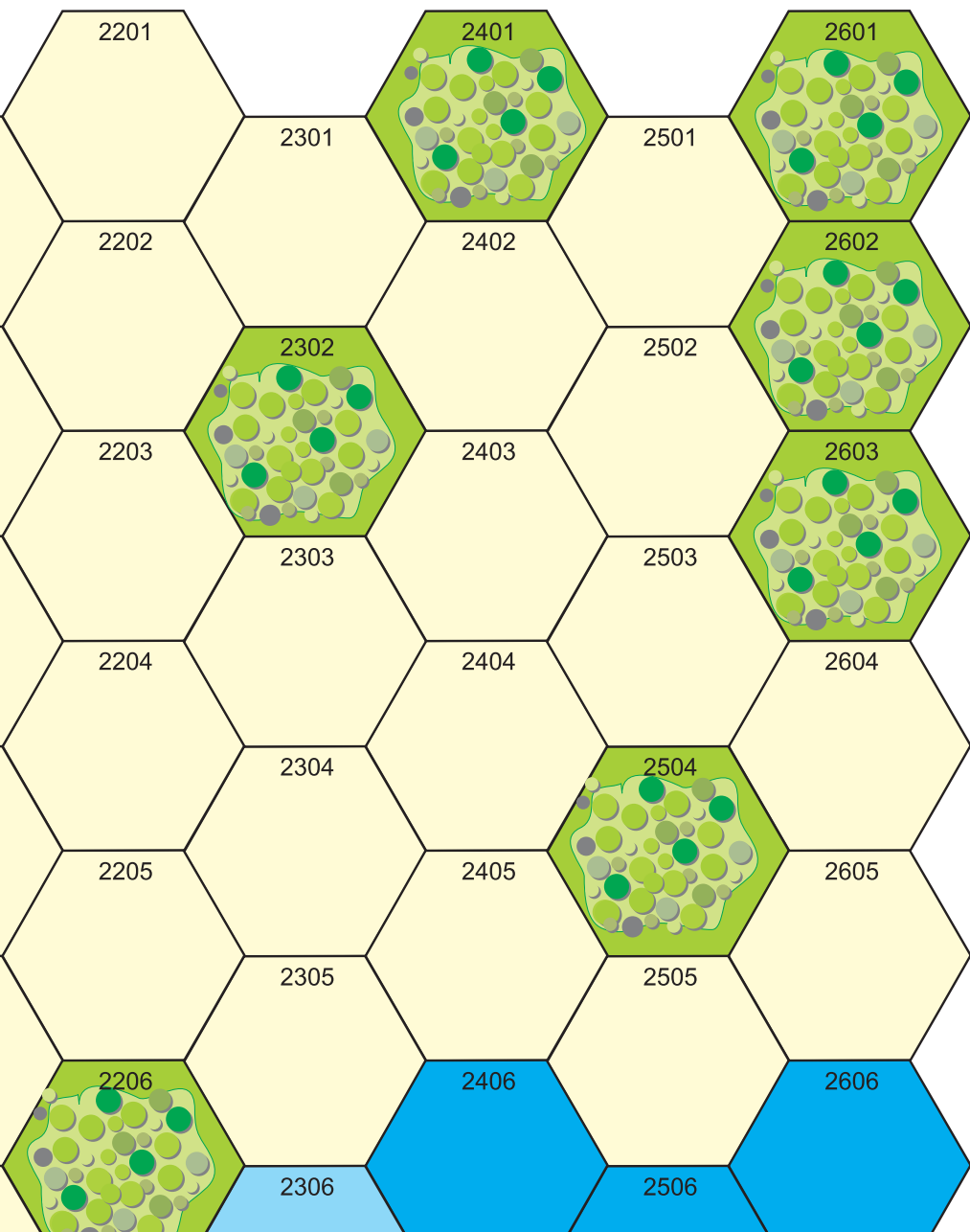
- 1 se a muralha do Pelennor não for rompida até o turno 8 (inclusive)
- 2 pela morte do Rei Bruxo
- 1 pela morte de Gothmog
- +1 pela posse Osgiliath

Turno 4: *Dia sem Aurora*: +1 para exército sombra

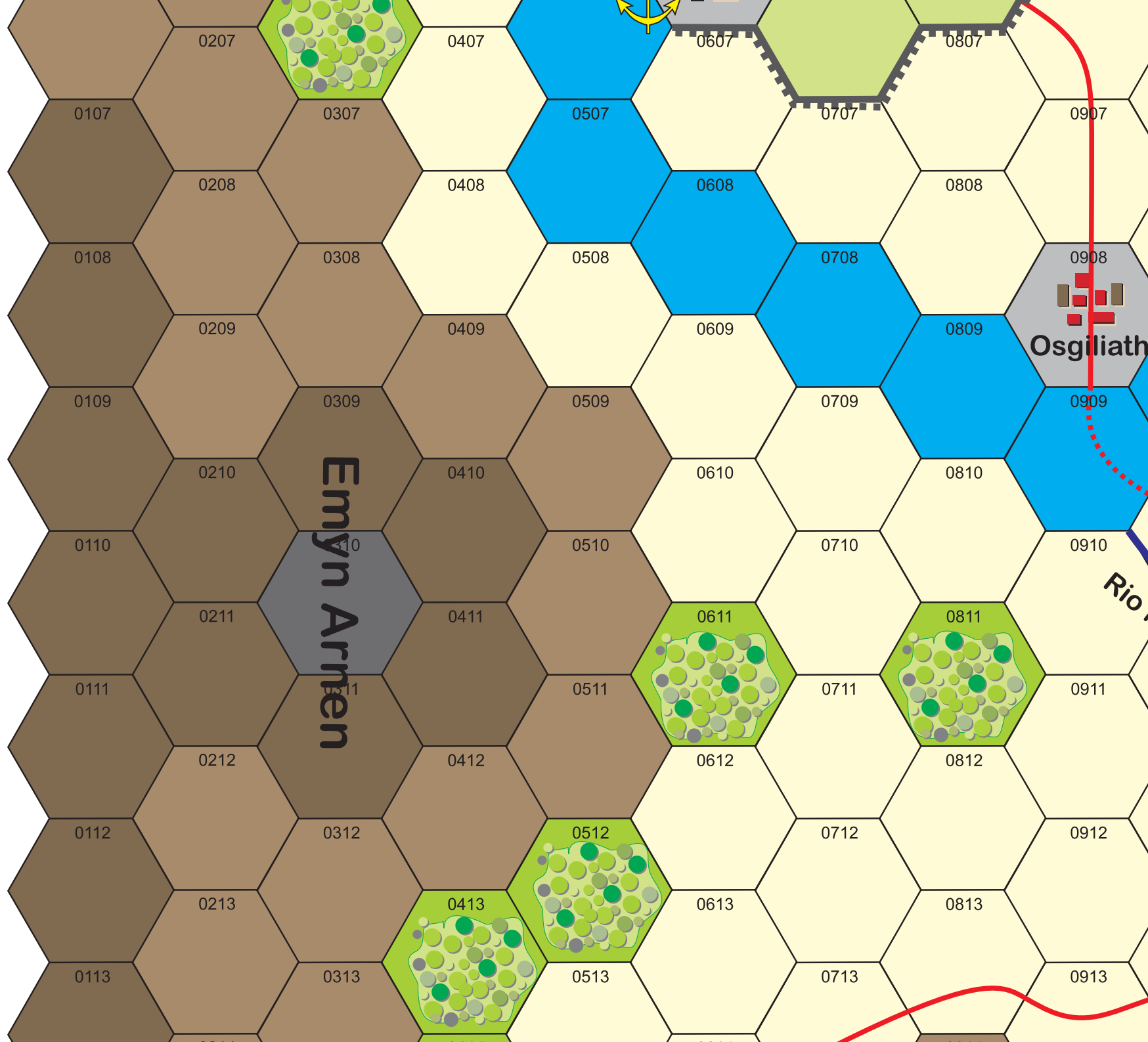
Turno 11: -2 se não estiver em posse de Minas Tirith



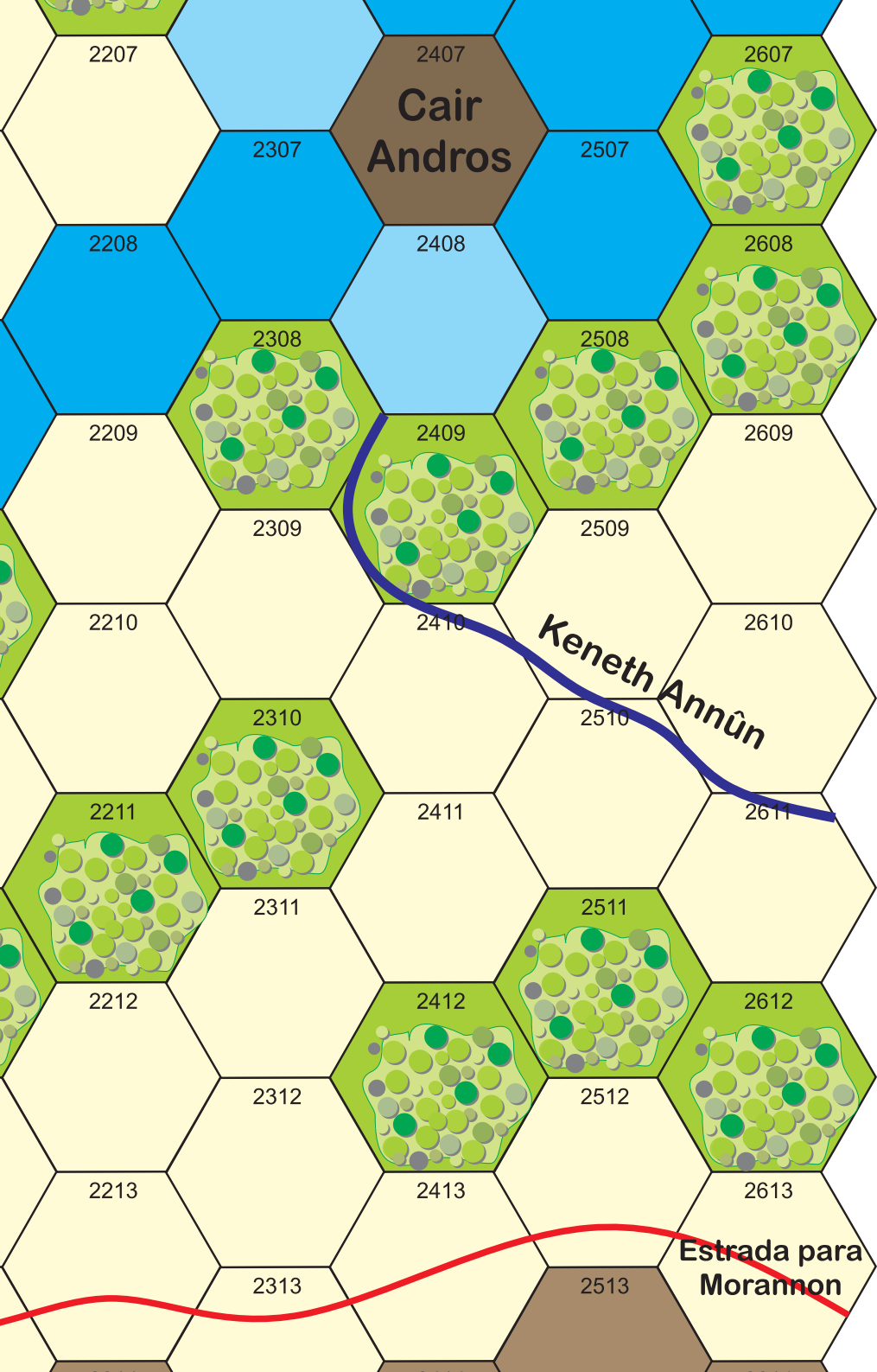




4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	----





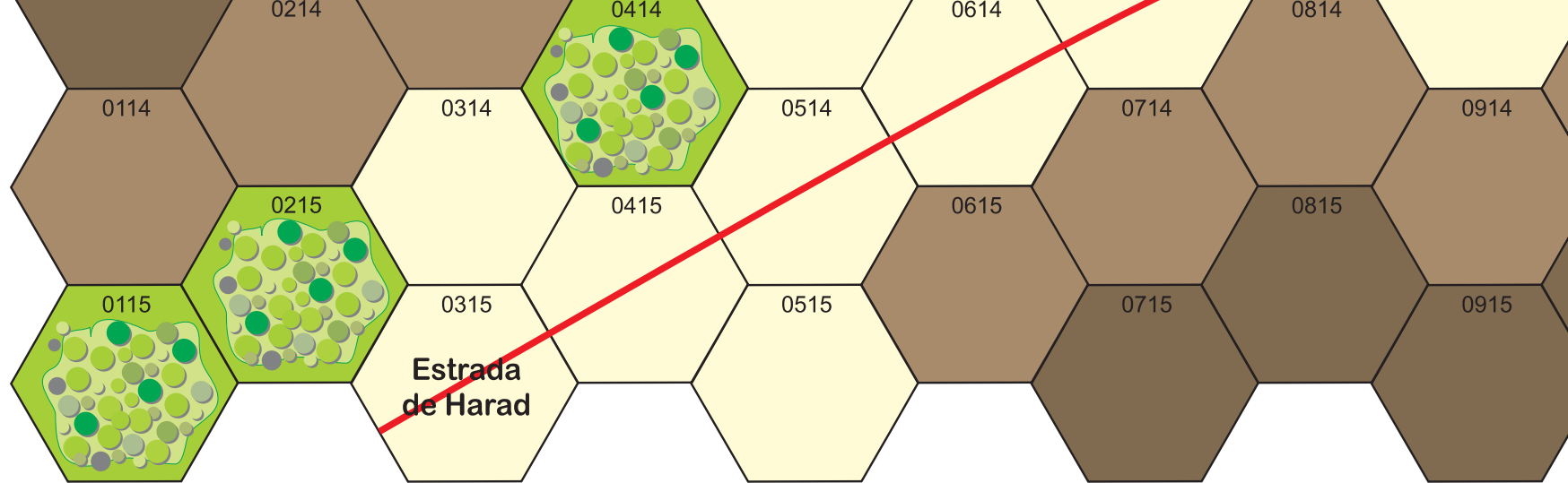


oral

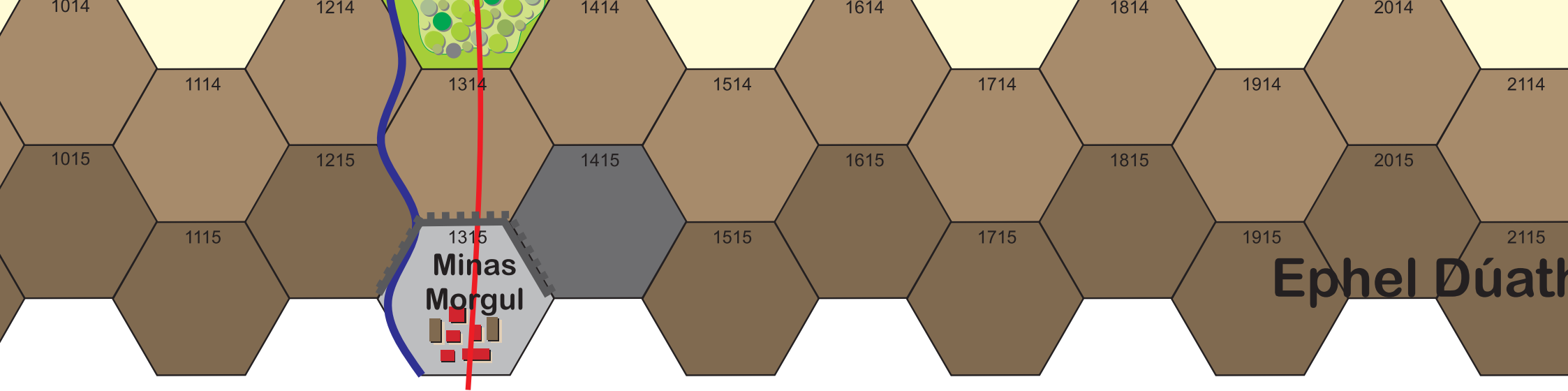
2	-1	0	1	2
2	-1	0	1	2

Turnos

1	2	3
11	12	13



A GUERRA O RETORNO

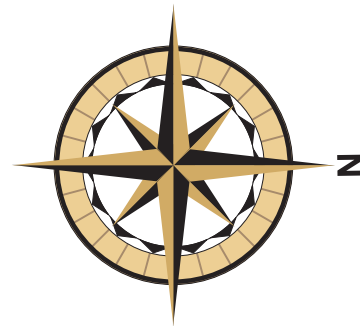
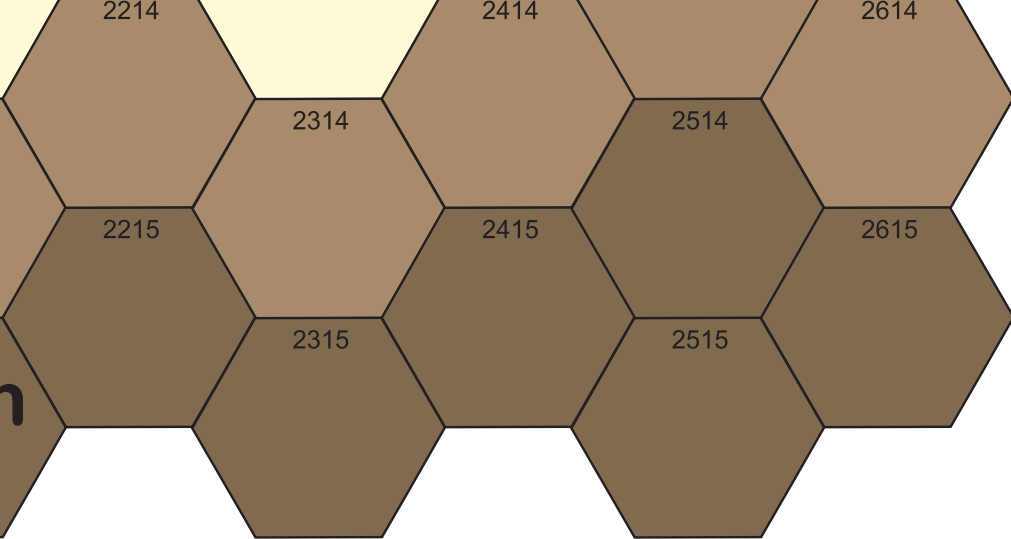


RA DO ANEL

ORNO DO REI

Tipos

Tipo	Descampado	Floresta	Rio Anduin
Identificação			
Movimento Infantaria/Cavalaria	1 PM	2 PM	1 hex (naval)
Influência no Combate	0 col.	1 col.	-1 col.



de Terreno e Modificadores

	Vaus do Anduin	Colina	Montanha	Picos	Fortificação	Rios Menores	Estradas	Cidades	Pellenor
	2 PM	2 PM	3 PM	Un.Aérea	+1 PM	+1 PM	1 PM	1 PM	1 PM
	-1 col.	2 col.	3 col.	3 col.	+2 col.	+1 col.	Terreno	2 col.	0 col.

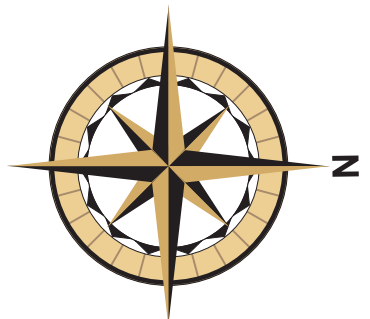


Turnos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13							

Moral

-2	-1	0	1	2
-2	-1	0	1	2



A GUERRA DO ANEL

O RETORNO DO REI

Tipos de Terreno e Modificadores

Tipo	Descampado	Floresta	Rio Anduin	Vaus do Anduin	Colina	Montanha	Picos	Fortificação	Rios Menores	Estradas	Cidades	Pellenor
Identificação												
Movimento Infanteria/Cavalaria	1 PM	2 PM	1 hex (naval)	2 PM	2 PM	3 PM	Un.Aérea	+1 PM	+1 PM	1 PM	1 PM	1 PM
Influência no Combate	0 col.	1 col.	-1 col.	-1 col.	2 col.	3 col.	3 col.	+2 col.	+1 col.	Terreno	2 col.	0 col.