

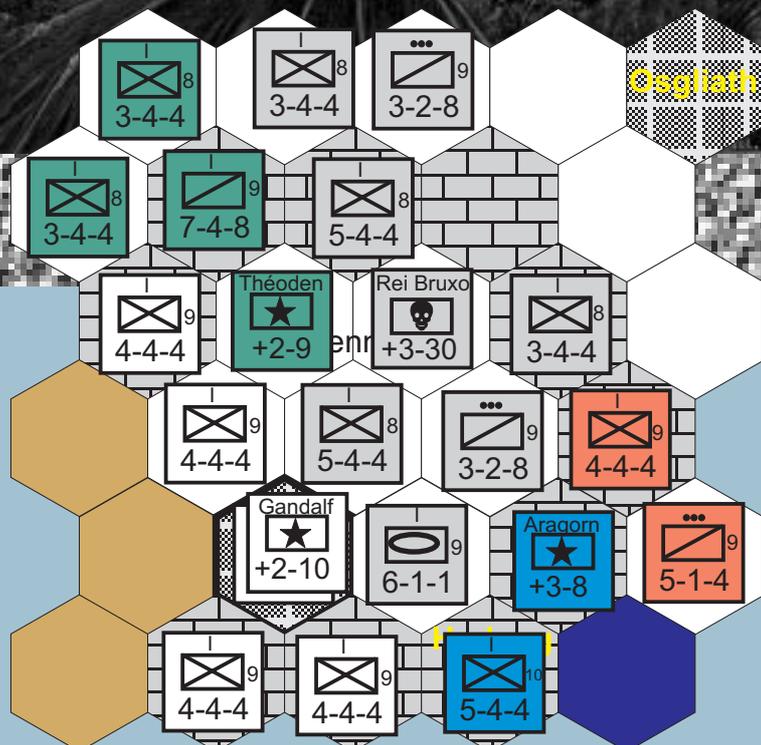
A GUERRA DO ANEL

O WARGAME



Baseado na Obra:
"O Senhor dos Anéis"
de J.R.R. Tolkien

Criado por: Luiz Augusto P. Silva
<http://www.rionet.com.br/~deniluz>



A Guerra do Anel - O Wargame

Versão 3 - Março/2002

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, à 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 semi-tático. 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 IMPORTANTE:

Ao ter aberto mão de quaisquer vantagens comerciais advindas diretamente da comercialização deste produto, o autor porém não abre mão da 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@rionet.com.br, 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	4
2. REGRAS BÁSICAS	4
2.1. Seqüência do Jogo	4
2.1.1. Fase de Preparação.....	4
2.1.2. Fase de Movimentação.....	4
2.1.3. Fase de Combate	4
2.2. Distâncias e Áreas	5
2.3. Organização de Unidades.....	5
3. UNIDADES MILITARES	5
3.1. Identificação da Unidade.....	5
3.2. Classificação da Unidade.....	5
3.2.1. Quanto ao Tamanho:	5
3.2.2. Quanto ao Tipo:.....	6
3.2.3. Quanto à origem:	6
4. MAPA	6
4.1. Tipos de Terreno.....	7
5. MOVIMENTAÇÃO	7
5.1. Poder de Movimentação	7
5.2. Restrições de Movimentação	8
5.2.1. Unidades Inimigas	8
5.2.2. Unidades Amigas (Estocagem).....	8
5.3. Terrenos Especiais	8
5.3.1. Estradas e Trilha.....	8
5.3.2. Picos.....	8
5.3.3. Rios.....	9
5.3.4. Rio Anduin.....	9
5.3.5. A Ponte de Osgiliath	9
5.4. Entrada e Saída do Mapa	9
5.5. Unidades Aéreas e Sauron	10
6. COMBATE	10
6.1. Poder de Combate.....	10
6.2. Influência do Terreno	11
6.2.1. Estradas e Trilha.....	11
6.2.2. Rios	11
6.2.3. Rio Anduin.....	11
6.2.4. As Pontes de Osgiliath.....	11
6.2.5. As Muralhas de Pelennor.....	12
6.2.6. Diferença de Nível	12
6.3. Unidade Aérea (Nazgûls e Sombras Aladas).....	12
6.4. Cerco	12
6.5. Influência do Moral.....	12
6.5.1. O Moral do Exército	12
6.5.2. Influência dos Líderes	13
6.6. Resolução do Combate.....	13
6.7. Movimentação Após o Combate	14
6.7.1. Recuo após o combate	14
6.7.2. Avanço após o combate.....	14
6.8. Baixas.....	15
6.8.1. As baixas como resultado de combate	15
6.8.2. O Moral como fator de coesão	15
6.9. Recuperando as Baixas (Recompletamento).....	16
7. REGRAS ESPECIAIS	16
7.1. Minas Tirith	16
7.2. Rei Théoden	16
7.3. Sauron	16
7.4. Cair Andros.....	17

7.5.	Os Guardiões de Ithilien.....	17
7.6.	Floresta Cinzenta.....	17
7.7.	Mordor.....	17
7.8.	Unidades de Armas de Cerco.....	17
7.9.	O Retorno do Rei.....	17
8.	VITÓRIA	17
9.	CENÁRIOS	18
9.1.	O Cair da Sombra.....	18
9.2.	O Retorno do Rei.....	18
9.3.	As escolhas do Portador do Anel.....	18
10.	COMENTÁRIOS SOBRE ESTRATÉGIA	19
10.1.	Estratégia da Aliança do Ocidente.....	19
10.2.	Estratégia dos Exércitos da Sombra.....	19
11.	CONCLUSÃO	19

1. Material

O Material que compõe este wargame constitui-se de:

- Um tabuleiro de tamanho A3.
- 138 peças representando as unidades combatentes, marcadores de pontos e líderes.
- Um dado de dez faces.
- Um livro de regras (este).
- Quatro tabelas.
- Uma calculadora (opcional).

2. Regras Básicas

2.1. Seqüência do Jogo

A seqüência 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 21 de Março, portanto 15 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 seqüenciais, 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 (item 6.5) deverá ser ajustado segundo os acontecimentos históricos e os eventos decorrentes do andamento 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) .
- Recuperação de Baixas ou Repletamentos: O jogador da etapa deve repletar suas baixas (item 6.9) de acordo com os valores da tabela de Turnos e Eventos Históricos (tabela 3).
- 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 8 e anotá-los à parte.

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 5.

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 final, o defensor deve então efetuar as baixas e recuos resultantes do combate e o atacante deve por fim executar qualquer avanço após o combate. Todos estes procedimentos estão descritos em detalhes no item 6, 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 semi-tático deste wargame e pelos contingentes descritos no livro, a unidade organizacional básica é o batalhão, contando que um batalhão possua entre 800 e 1.000 homens (ou criaturas). Existirão ainda unidades especiais representando um líder específico.

As unidades de apoio e os contingentes civis ou não combatentes serão desconsiderados.

3. Unidades Militares

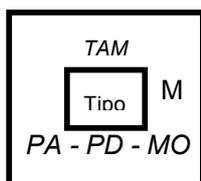
3.1. Identificação da Unidade

“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:



TAM - Tamanho da Unidade - item 3.2.1

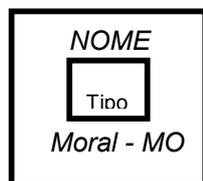
Tipo - Tipo da unidade - item 3.2.2

M - Moral da unidade – item 6.5

PA - Poder de Ataque - item 6.1

PD - Poder de Defesa - item 6.1

MO - Poder de Movimentação - item 5.1



NOME - Nome do Líder - item 3.2.3

Tipo - Líder

Moral - Modificador de Moral - item 6.5

MO - Poder de Movimentação - item 5.1

3.2. Classificação da Unidade

3.2.1. Quanto ao Tamanho:

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

Especial: Símbolo = “●” - De 1 a 99 indivíduos

3.2.2. 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 vôo 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.

3.2.3. 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.

Aliança do Oeste:

- | | | | | | |
|---|------------------------------|---|-------|---|--|
|  | Gondor |  | Rohan |  | Dol Amroth e aliados menores de Gondor |
|  | Dúnedain, Lebennim e Lamedon | | | | |

Exércitos da Sombra:

- | | | | | | |
|---|--------|---|-------|---|-------------------------------|
|  | Mordor |  | Harad |  | Homens do Leste (Easterlings) |
|---|--------|---|-------|---|-------------------------------|

Os líderes envolvidos, além de sua origem são identificados pelo nome:

Frodo (Regras Opcionais), Galdalf (Gondor), Denethor (Gondor), Faramir (Gondor), Aragorn (Dúnedain, Lebennim e Lamedon), Théoden (Roham), Éomer (Roham), Imrahil (Dol Amroth), Haruth Ramann (Harad), Rei Bruxo (Mordor), Gothmog (Mordor) e Sauron (Mordor).

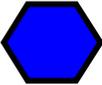
4. Mapa

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 Eryn Arnem. Devido ao pequeno detalhamento da região no mapa apresentado no livro, alguns detalhes foram incluídos para aumentar o realismo.

4.1. 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.

Os tipos de terreno e outros símbolos contidos no mapa são os que se seguem:

Rio Anduin		Rios		Vaus do Rio Anduin	
Descampado		Colinas e parte baixa de montanha		Floresta	
Picos		Cidade		Montanha	
Trilha		Estrada		Muralha	

5. Movimentação

5.1. 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.

Não importando a situação, uma unidade sempre pode deslocar-se pelo menos um hexágono. Exceção: Unidades completamente cercadas e terreno de Picos.

5.2. Restrições de Movimentação

5.2.1. 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** 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, mas mesmo assim pode se deslocar uma única vez para um dos hexágonos desocupados adjacentes. Caso esteja completamente cercada não há movimento possível.

5.2.2. 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 3 estão registrados para cada tipo de terreno o número máximo de estocagem de unidades. Os movimentos das unidades devem ser refeitos no caso do número de unidades em um hexágono exceder à estocagem, sendo refeito o último movimento. Os líderes e a unidade aérea podem ocupar qualquer hexágono com unidades amigas, sem restrições.

Movimentar-se em um terreno onde já existem tropas posicionadas sempre gera atraso, assim, quando uma unidade atravessar um hexágono já ocupado por uma unidade amiga deve pagar **1PM** extra. As unidades de líderes e unidade aérea não sofrem esta penalidade.

5.3. Terrenos Especiais

Existem terrenos que possuem características especiais quanto à movimentação:

5.3.1. Estradas e Trilha

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.

Os mesmos procedimentos se aplicam às trilhas.

5.3.2. Picos

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

5.3.3. Rios

Para cruzar os rios as unidades devem entrar em um hexágono que haja um rio e pagam o custo do terreno do hexágono acrescido de **2PM**. 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.

5.3.4. Rio Anduin

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

- Cruzá-lo pela ponte na cidade de Osgiliath pagando somente **1PM** (ver item 5.3.5);
- Cruzá-lo, atravessando-o por embarcações (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 6.2.3.
- Cruzá-lo através dos seus hexágonos de 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.

5.3.5. A Ponte de Osgiliath

As pontes sobre o Rio Anduin em Osgiliath foram há tempos destruídas como medida defensiva pelo exército de Gondor, porém qualquer um dos jogadores pode reconstruí-las de forma precária. Para isso o jogador deve controlar o hexágono de Osgiliath e o hexágono de estrada em Ithilien do Norte que dá acesso a ponte (estes hexágonos serão chamados simplesmente de hexágonos de acesso).

Atingindo esta condição, o jogador deve anunciar que está reconstruindo as pontes ao final da sua etapa. No turno seguinte *antes* da sua fase de movimentação o jogador coloca o **marcador de ponte** no hexágono correspondente sobre o rio (que está tracejado) 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) ou se ela não possui pontos suficientes ela permanece no hexágono de acesso, 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.

5.4. 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 possuísse 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. Assim, a primeira unidade paga pelo hexágono de entrada o seu custo normal e faz o restante de seu movimento normalmente. A segunda unidade deve pagar pelo primeiro hexágono o seu custo normal mais **1PM**. A terceira o custo normal mais **2PM**, e assim por diante até a última unidade. Se o hexágono é de estrada, entende-se que a unidade já vinha movimentando-se por ela e portanto paga-se apenas o custo da estrada e não do terreno. Caso o jogador escolha uma combinação de entrada que não permita a entrada de todas as unidades pelo hexágono de entrada determinado, estas unidades ainda assim podem entrar neste hexágono até o limite da **Estocagem**. Se o limite for atingido as demais unidades que não puderam entrar devem aguardar até o turno seguinte.

5.5. Unidades Aéreas e Sauron

Existem apenas duas unidades aéreas neste wargame. Elas representam a unidade de Nazgûls montados em Sobras Aladas e a unidade do Rei Bruxo, que montava também uma delas. 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 permanece a restrição de não poderem ocupar o mesmo hexágono que uma unidade inimiga. Uma unidade aérea também não conta para fins de **Estocagem**.

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

6. 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

6.1. 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 penetrem na **Zona de Controle** exercida por 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 conseqüentemente 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, não sendo necessário que este use todas as unidades em situação de combate.

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).

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

6.2. *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:

6.2.1. Estradas e Trilha

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

6.2.2. Rios

A unidade defensora só se beneficia da vantagem do rio ela estiver em um hexágono de rio e se *nenhuma* das unidades atacantes estiver em hexágonos de rio e ainda se não existirem unidades atacantes em ambos os lados do rio.

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

6.2.3. Rio Anduin

O Rio Anduin e os Vaus deste rio são os únicos tipos de terreno que favorecem o ataque. Supõe-se que ao atravessarem o rio, as unidades fiquem 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 mais a diferença entre os níveis do terreno (item 6.2.6), caso todas as unidades atacantes estejam em terreno seco. Quando pelo menos uma ou todas as unidades atacantes estejam também em hexágonos 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 imediatamente posterior, mas tem seu **PA** reduzido à metade e não pode se beneficiar de avanços após o combate. No turno seguinte ela pode atacar sem penalidade alguma.

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.

6.2.4. As Pontes de Osgiliath

Caso existam pontes sobre o Rio Anduin por Osgiliath (ver item 5.3.5), uma unidade em um hexágono de acesso poderá atacar o outro hexágono de acesso diretamente, como se este fosse adjacente. Caso haja recuo do inimigo, as unidades atacantes podem avançar diretamente para o outro lado pelo avanço após o combate, “tomando” as pontes (item 6.7.2).

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 6.7.1).

6.2.5. 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.

6.2.6. Diferença de Nível

Na tabela de terrenos existe uma coluna indicando o nível de cada terreno. Este fator indica a altitude onde está situado o terreno.

É mais difícil atacar um inimigo que esteja em terreno mais elevado e mais fácil atacá-lo em terreno mais baixo.

Por isso, em certos terrenos, devemos verificar a partir de onde vem o ataque. Caso *todas as unidades atacantes* estejam em terreno mais baixo a menor diferença de nível deve ser somada ao resultado do dado. Basta uma unidade atacante estar em nível semelhante ou mais alto que a unidade defensora para anular tal efeito. Da mesma forma se *todas as unidades atacantes* estiverem em terreno mais elevado a menor diferença de nível deve ser somada ao resultado do dado. Novamente basta que uma unidade atacante esteja no mesmo nível ou em nível inferior ao da unidade defensora para que este efeito seja anulado.

6.3. 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 só *engajam* o inimigo quando em terra.

6.4. 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.

Uma unidade completamente cercada que receba um resultado de combate com ordem de recuo, converte este recuo em uma baixa e caso o resultado de combate indique um recuo e uma baixa então o recuo se somará a baixa prévia, eliminando a unidade.

Uma unidade cercada e que receba um resultado de combate com ordem de recuo, move-se para um hexágono desocupado normalmente ou para um hexágono ocupado causando um recuo em cadeia conforme o item 6.7.1.

Uma unidade cercada não recompõe baixas.

6.5. 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

6.5.1. 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 3, que representa a confiança extrema na vitória, ao grau -4, que simboliza o descrédito completo.

Os marcadores flutuantes variarão ente 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 final do combate.

Exemplo: Se num combate Gondor (o atacante) possuir um Moral +3 e Harad (o defensor) um moral +2, será somada a diferença de 1 ponto ($+3 - 2 = 1$) ao valor do dado.

6.5.2. 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.

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 independente da origem tropa a que está vinculado. Portanto, 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 +3 e Éomer (+1) estiver presente e Harad (o defensor) um moral +2 estando o Rei Bruxo (+3) presente, será subtraída a diferença de um ponto ($+3 + 1 - 2 - 3 = 1$) ao valor do dado.

6.6. 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 final 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 produza o número “0” – zero - (sem que nenhum modificador seja aplicado), 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 na coluna “+6 : 1” um rolamento “0” signifique que toda a defesa foi destruída sem perdas significativas para o ataque.

*Os líderes não possuem **PA** ou **PD**, porque sempre devem estar acompanhados de tropas. Caso um líder seja pego desprevenido sem comando e seja atacado, a coluna de resolução do combate será a mais desfavorável possível (6+:1). Caso, num ato de desespero, um líder ataque uma tropa sozinho será também considerada a coluna mais desfavorável (1:3+). Nenhuma influência do terreno deverá ser considerada, nem cerco. Somente os modificadores de líderes, de moral de tropa e de diferença de nível de terreno podem ser considerados no resultado do dado. Um líder submetido a uma baixa é capturado e eliminado do jogo, um líder recua normalmente e um líder passa automaticamente numa verificação de moral.*

6.7. 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

6.7.1. 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 hajam hexágonos como os descritos, a unidade estava sob cerco e portanto deve obedecer a regra de 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.

6.7.2. 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 ou a unidade aérea sempre avança 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.

6.8. 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

6.8.1. As baixas como resultado de combate

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** são aproximadamente a metade dos números da original e 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.

A unidade aérea não recupera as baixas em hipótese alguma. Se ela receber baixas, ela assim permanece com todas as implicações até ser eliminada por uma segunda baixa, recuo ou falha na verificação de moral.

6.8.2. O Moral como fator de coesão

Existem situações em combate que a disciplina da tropa, a manutenção das linhas, a credibilidade da cadeia de comando e orientação e supervisão dos oficiais imediatos são a diferença entre uma retirada ordenada e uma debandada ou rendição.

Para simular estas situações alguns resultados de combate encontrados na tabela 2, exigem um teste de moral, às vezes para o atacante, às vezes para o defensor. Imediatamente após os combates os jogadores são solicitados a fazerem uma verificação do moral exigido pelo resultado do combate nas suas unidades.

O Valor do Moral de uma unidade é igual ao valor básico de moral (escrito na unidade) mais ou menos o valor na tabela do moral da tropa, mais os modificadores das unidades de líderes, caso haja algum naquele combate. Rola-se um dado para cada unidade e caso o rolamento seja inferior ou igual ao moral da unidade esta unidade passará na verificação e não recebe mais nenhuma penalidade. Porém se o rolamento do dado produziu um número superior (considerando-se o “0” como 10) ao moral da unidade, considera-se que a unidade teve seu moral abalado pelo combate, desorganizando-se em debandada pelo campo de batalha e recebe uma baixa. Caso a unidade já esteja com baixas proveniente de resultados de combate ou recuo esta unidade é eliminada.

Um resultado “0” sempre significa uma falha na verificação de moral, não importando as demais condições, assim como o “1” e o “2” sempre significam sucesso.

6.9. *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.

A cada turno, de acordo com a tabela de recompletamento (tabela 3), o jogador pode recompletar um determinado número de suas unidades. Isto deve ser feito imediatamente e este número de unidades não pode ser acumulado para os turnos seguintes. Caso o número de unidades a serem recompletadas seja inferior ao número daquele turno, a diferença se perde. Caso seja superior, algumas unidades permanecerão com baixas.

Na fase de preparação o jogador consulta a tabela 4 e verifica quantas unidades podem ser recompletadas neste turno. A seguir ele verifica no mapa quantas e quais unidades suas estão com baixas (são as unidades com os números em vermelho). As unidades que estiverem engajadas, ou seja, as que estiverem adjacentes a unidades inimigas não podem ser recompletadas em hipótese alguma.

As unidades restantes podem ser recompletadas até o número determinado para aquele turno. Esta unidade então é substituída por sua correspondente “completa” e passa a atuar normalmente.

Recompletamentos:

Exército da Sombra

3 unidades por turno do turno 4 ao turno 5
4 unidades por turno do turno 6 ao turno 8
2 unidades por turno do turno 9 ao 14

Aliança Ocidental

2 unidades por turno do turno 3 ao turno 5
3 unidades por turno do turno 6 ao turno 13
4 unidades por turno do turno 14 ao 15

7. Regras Especiais

7.1. *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 rompidas pelos Exércitos da Sombra, quando então passam a se movimentar normalmente.

7.2. *Rei Théoden*

O Rei Théoden, de Gondor, sucumbe à influência de Sauron no dia 15 de Março. No jogo, no turno 9 a unidade de líder correspondente ao Rei Théoden 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 Théoden já tenha sido eliminado antes por força de resultado de combate esta regra não pode ser aplicada.

7.3. *Sauron*

A unidade líder denominada “Sauron” não representa a 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 “1”, 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 (exceto se o cenário “As escolhas do Portador do Anel” estiver sendo jogado), que faz com que a unidade “Sauron” passe a atuar em todos os

turnos restantes com um bônus de +2, passando portanto de +4 a +6, além do moral do exército da sombra receber +3 de bônus.

7.4. *Cair Andros*

A unidade que inicia o jogo no hexágono de Cair Andros recebe um bônus de defesa equivalente a uma coluna à esquerda, até ser obrigada a recuar. Uma vez que este hexágono cair em mãos do inimigo, nenhum bônus será obtido ao recuperá-lo, e nem o mesmo bônus passará a contar posteriormente para qualquer um dos lados. Considera-se que a defesa inicial teve tempo de preparar posições defensivas.

7.5. *Os Guardiões de Ithilien*

Qualquer unidade da Aliança Ocidental tem um bônus de ataque de uma coluna à direita nos turnos 1 e 2 desde que estejam em Ithilien (exceto em Cair Andros). Faramir tem um ponto adicional de liderança, passando à +2 nestas mesmas condições. Admite-se que estas tropas conhecem bem o território e prepararam emboscadas.

7.6. *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 dentro da Floresta Cinzenta. Considera-se este bônus como a ajuda dos povos selvagens do líder Ghân-buri-Ghân.

7.7. *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.

7.8. *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 romper o perímetro das muralhas do Pelennor, possibilitará o jogador substituí-la por uma unidade de Armas de Cerco ao final de sua fase de combate. A unidade de armas de cerco tem seu **PA** dobrado caso ataquem unidades em Minas Tirith e tem seu **PD** dobrado caso recebam ataques exclusivamente de unidades em Minas Tirith.

7.9. *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** não fazendo nenhum movimento além do desembarque. No turno seguinte, na sua fase de movimentação estas 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.

Porém se os Exércitos da Sombra tomar o porto de Harlond antes da sua chegada, então estas unidades deverão desembarcar em quaisquer hexágonos de terreno descampado adjacentes a um hexágono do Rio Anduin, ao sul de Harlond, obedecendo as regras de estocagem.

8. 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.

Condições de Vitória

Para ambos 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).

Para a Aliança Ocidental

- 10 pontos pela eliminação do Rei Bruxo
- 7 pontos pela eliminação da unidade aérea dos Nazgûls
- 5 pontos por turno por Osgiliath a partir do turno 10 inclusive
- 10 pontos por turno por Minas Morgul a partir do turno 14
- 2 pontos por cada unidade sua que sair do mapa pelo Norte de Ithilien.

Para o Exército da Sombra

- 10 pontos pela eliminação de Gandalf, Denethor, Aragorn ou Théoden (cada um)
- 10 pela conquista de Osgiliath até o turno 5 ou 5 pontos até o turno 6
- 5 pontos pela conquista de Cair Andros até o turno 4
- 2 pontos por turno por Cair Andros a partir do turno 12
- 20 pontos pela conquista de Minas Tirith até o turno 9 e 5 pontos por turno a partir do turno 10

9. Cenários

9.1. O Cair da Sombra

Este cenário abrange somente os primeiros 9 turnos de jogo e conta a estória do cerco de Minas Tirith. O objetivo deste cenário para o jogador do Exército da Sombra é tomar Minas Tirith. O objetivo da aliança do Oeste é simplesmente evitar que isto aconteça. Todos os pontos de vitória são ignorados.

Valem todas as tabelas de posicionamento inicial e reforços, moral da tropa e recompletamentos até o turno 9.

9.2. O Retorno do Rei

Este cenário abrange somente os últimos 9 turnos de jogo e conta a estória do levante do cerco de Minas Tirith e a expulsão do Exército da Sombra de Anórien. O objetivo do jogador da Aliança do Oeste é eliminar todas as unidades do Exército da Sombra a oeste do Rio Anduin. O objetivo do jogador do Exército da Sombra é simplesmente evitar que isto aconteça. Todos os pontos de vitória são ignorados.

O posicionamento inicial das tropas encontra-se na tabela 4b. São válidos os reforços, moral da tropa e recompletamentos a partir do turno 7.

9.3. As escolhas do Portador do Anel

Neste cenário admitimos que Frodo, o portador do Anel é convencido por Faramir e retorna com ele a Minas Tirith. A unidade Líder de Frodo é colocada no mesmo hexágono inicial de Faramir. Durante este cenário se a unidade "Frodo" for atacada e eliminada significa que o Anel Um caiu em poder de Sauron, o que faz com que a unidade "Sauron" passe a atuar em todos os turnos restantes com um bônus de +2, passando portanto de +4 a +6, além do moral do exército da sombra receber +3 de bônus.

A unidade "Frodo" não pode sair do mapa e deve rumar para Minas Tirith o mais rápido possível e lá permanecer até o final do cenário ou até recuar por força de resultado de combate.

10. Comentários Sobre Estratégia

10.1. *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 e rechaçar as unidades inimigas para o outro lado do Anduin e se possível capturar Minas Morgul ou então sair com as unidades pelo norte de Ithilien.

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.

10.2. *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 unidades de 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. Depois, cobre ao inimigo pesadas baixas pela travessia do Anduin em qualquer ponto de travessia, finalmente recuando rapidamente para o Éphel Dúath, bloqueando a estrada para o norte e protegendo Minas Morgul e a entrada para Mordor.

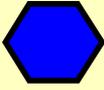
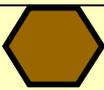
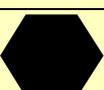
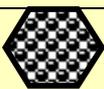
Sauron, quando aparecer, deverá ser a ponta de lança dos seus ataques.

11. Conclusão

Encontre um bom oponente, algumas horas livres, arrume as peças sobre o mapa e desfrute de um bom e inteligente lazer.

E não esqueça de mandar sugestões, comentários e descrições de suas partidas.

Tabela 1 - Terrenos

Nome do Terreno	Cor do Hexágono	Custo do Terreno	Fator de Influência no Combate	Estocagem	Nível (altitude)
Rio Anduin		1 hex por turno (proibido para armas de cerco)	1 coluna à direita	1 unidade	0
Rios		+2 PM para cruzar rios	1 coluna à esquerda + Terreno	Terreno	Terreno
Vaus do Rio Anduin		3 PM (proibido para armas de cerco)	1 coluna à direita	1 unidade	1
Descampado		1½ PM	Nenhum efeito	2 unidades	1
Floresta		2 PM	1 coluna à esquerda	1 unidade (+1 com estrada/trilha)	1
Colinas e parte baixa de montanha		3 PM	1 coluna à esquerda	1 unidade (+1 com estrada)	2
Montanha		4 PM	1 coluna à esquerda	1 unidade	3
Picos		Somente unidades aéreas	2 colunas à esquerda	Proibido	4
Estrada		1 PM	Terreno onde se situa	Terreno	Terreno
Fortificações		+1 PM	2 colunas à esquerda + Terreno	Terreno	Terreno
Osgiliath Minas Tirith Harlond Minas Morgul		2 PM	2 colunas à esquerda	2 de infantaria ou 1 de cavalaria	1
Trilha		1½ PM	Terreno onde se situa	Terreno	Terreno

Atravessar hexágonos com unidades amigas +1PM
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
1-	AE DVI	ARB(M) DVI	ARB(M) DVB	ARB DVB	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI(M)	ARI(M) DVI	AVB DRI(M)
2	ARB(M) DVI	ARB(M) DVB	ARB DVB	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)
3	ARB(M) DVB	ARB DVB	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)
4	ARB DVB	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)
5 ou 6	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)	AVB DRB
7	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI DRB
8	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI DRB	AVB DE
9+	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI DRB	AVB DE	AVI DE

Onde:

AE - Ataque Eliminado

ARB - Ataque é Rechaçado com Baixas

ARI - Ataque é Rechaçado com Baixas Insignificantes

AVB - Ataque Vence com Baixas

AVI - Ataque Vence com Baixas Insignificantes

(M) - Checar o Moral nas Unidades com Baixas

DE - Defesa Eliminada

DRB - Defesa Recua com Baixas

DRI - Defesa Recua com Baixas Insignificantes

DVI - Defesa Vence com Baixas Insignificantes

DVB - Defesa Vence com Baixas

(M) - Checar o Moral nas Unidades com Baixas

Obs.:

1. Tirando "0" no dado equivale a jogar novamente, 1 coluna à direita.
2. No Resultado de Combate, primeiro baixam-se as unidades, depois recua-se.
3. Aplicam-se os modificadores dos líderes, moral da tropa e diferença de nível de terreno no valor obtido pelo lançamento do dado.

Outros Modificadores:

Cerco: 1 coluna à direita, moral -1

Floresta Cinzenta: 2 colunas à direita para a Aliança Ocidental

Turno 1: 1 coluna à direita para a Aliança Ocidental em Ithilien

Mordor: 1 coluna à esquerda na defesa e 1 coluna à direita no ataque para o Exército da Sombra.

Tabela 3 – Turnos e Eventos Históricos

Turnos e Eventos Históricos

Segue-se a seqüência de eventos como descritos no livro e sua correspondência no jogo com os modificadores do moral, quando existentes.

Turno	Eventos Históricos	Ajuste de Moral	Vitória	Recompletamentos	
				Sombra	Aliados
Turno 1: 07 de Março	Frodo é levado por Faramir para Henneth Annûn. Aragorn chega ao Templo da Colina ao cair da noite.			0	0
Turno 2: 08 de Março	Aragorn toma as "Sendas dos Mortos" e chega a Erech à meia-noite. Frodo parte de Henneth Annûn.			0	0
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.			0	2
Turno 4: 10 de Março	O Dia sem Aurora. Concentração de Roham. Exército de Morannon toma Cair Andros e invade Anórien.	+1 para exército sombra	Cair Andros	3	2
Turno 5: 11 de Março	Denetor manda Faramir para Osgiliath. Aragorn chega a Linhir e entra em Lebennin. Roham Oriental é invadida pelo norte.		Osgiliath	3	2
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.	Posse de Osgiliath	Osgiliath	4	3
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.			4	3
Turno 8: 14 de Março	Samwise encontra Frodo na Torre. Minas Tirith é cercada. Os rohirrim conduzidos pelos homens selvagens, chegam à Floresta Cinzenta.	Queda do Pelennor		4	3
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.	+2 para a Aliança do Oeste.	Minas Tirith	2	3
Turno 10: 16 de Março	Debate dos comandantes. Frodo, do Morgai, observa a Montanha da Perdição por sobre o acampamento.		Osgiliath,	2	3
Turno 11: 17 de Março	Shagrat leva a capa, cota de malha e a espada de Frodo para Barad-Dûr.			2	3
Turno 12: 18 de Março	O Exército do Oeste parte em marcha de Minas Tirith passando por Osgliath. Frodo se aproxima da Boca Ferrada.	Posse de Osgiliath	Cair Andros	2	3
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.			2	3
Turno 14: 20 de Março	Gandalf recomenda não atacar Minas Morgul. Chegada do exército principal à Encruzilhada. Destruição da ponte do Vale Morgul.			2	4
Turno 15: 21 de Março	Exército inicia a sua marcha e ruma para o norte, para o Morannon. Último ataque de emboscada do Exército da Sombra.		Minas Morgul	0	4

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

Posição Inicial: Em Ithilien do Norte: 1 (4 4 4) no hex na margem do Anduin oposta a Osgiliath; 2 (3 4 4) em Minas Morgul. Sauron de acordo com o resultado do dado (item 7.3)

Turno 2: 2 (3 3 5) e 1 (5 4 5) pela estrada de Morannon.

Turno 3: 2 (3 3 5) e 1 (4 4 4) pela estrada de Morannon; Rei Bruxo, 1 (3 2 30), 2 (5 4 5) e 1 (7 4 7) pela estrada de Minas Morgul.

Turno 4: 1 (6 4 8) pela estrada de Morannon; Gothmog, 1 (3 4 4) e 1 (7 4 7) pela estrada de Minas Morgul.

Turno 5: 1 (3 3 5) e 1 (5 3 4) pela borda norte de Anórien; 1 (4 4 4) pela estrada de Minas Morgul.

Turno 6: 1 (3 3 5) pela borda norte de Anórien.

Turno 9: 1 (4 4 4) pela estrada de Minas Morgul.

(3 4 4) (1 2 4) - Infantaria dos Orcs

(4 4 4) (2 2 4) - Infantaria pesada dos Orcs

(5 4 5) (3 2 5) - Infantaria de Orcs e Trolls

(3 3 5) (1 2 5) - Infantaria leve de Orcs (Morannon)

(3 2 30) (1 1 30) - Sombras Aladas (Nazgûls)

(6 4 8) (3 2 8) - Cavalaria ligeira de Orcs sobre lobos

(7 4 7) (4 2 7) - Cavalaria pesada de Orcs sobre lobos

(5 3 4) (2 2 4) - Infantaria Easterling

(9 2 2) (4 1 2) - Armas de Cerco



Harad

Posição Inicial: Em Ithilien do Norte: 1 (3 3 5) na Estrada para Morannon no 7º hex de norte para sul, 1 (4 4 4) na estrada de Harad no 3º hex de sul para norte.

Turno 3: Haruth Ramann, 1 (4 4 4) e 1 (8 2 3) pela estrada de Harad.

Turno 4: 1 (4 4 4) e 1 (5 3 8) pela estrada de Harad.

Turno 6: 1 (4 4 4) pela estrada de Harad.

(4 4 4) (2 2 4) – Infantaria

(3 3 5) (1 2 5) – Infantaria leve

(5 3 8) (2 2 8) - Cavalaria leve de homens sobre cavalos

(8 2 3) (4 1 3) - Cavalaria pesada de Mûmakils

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



Gondor

Posição Inicial: Denethor, 1 (6 6 2) (Guarda Branca) em Minas Tirith, 1 (4 4 4) em Cair Andros; Faramir (e Frodo), 2 (4 3 6) em Ithilien do Norte ao norte do rio Morgulduin; 1 (4 4 4) e 1 (3 3 5) em Osgiliath; 4 (4 4 4) em Pellenor (Guarda Branca); 1 (5 3 8) em Harlond.

Turno 1 e 2: nada

Turno 3: Gandalf pela estrada de Rohan; Imrahil, 1(4 3 8) e 1 (4 4 4) pela estrada de Lebennin (Dol Amroth)

Turno 4: 1 (3 3 5) pela borda oeste de Anórien acima da estrada de Rohan.

Turno 5: 1 (3 3 5) pela borda norte de Anórien.

(4 4 4) (2 2 4) - Infantaria de Gondor e de Dol Amroth

(5 6 2) (3 3 2) - Guarda Branca de Minas Tirith

(3 3 5) (1 2 5) - Infantaria leve e elementos "ad hoc".

(5 3 8) (2 2 8) - Cavalaria de Gondor

(4 3 6) (2 2 6) - Guardiões de Ithilien

(4 3 8) (2 2 8) - Cavalaria de Dol Amroth



Rohan

Turno 8: Théoden, Éomer, 2 (8 4 8), 2 (10 5 8) e 2 (5 3 8) pela borda oeste de Anórien ao norte do Vale das Carroças de Pedra (hex da trilha).

Turno 9: 1 (5 3 8) pela borda oeste de Anórien ao norte da estrada de Rohan.

(8 4 8) - Cavalaria de elite de Théoden

(5 3 8) - Cavalaria leve e das terras ocidentais

(10 5 8) - Cavalaria pesada



Lebennin e Lamedon

Turno 1: Frodo (ver cenário) junto com Faramir.

Turno 9: Aragorn, 1 (6 6 4), 1 (6 4 8) e 2 (5 5 5) por Harlond (item 7.9) ou em qualquer hex descampado adjacente ao Rio Anduin ao sul de Harlond.

(6 6 4) - Infantaria Pesada

(5 5 5) - Infantaria Leve

(6 4 8) - Cavalaria Dúneidain +Légolas +Gimli

TABELA 5

Modificadores de Moral



Aliança do Oeste

-4	-3	-2	-1	0	1	2	3
----	----	----	----	---	---	---	---

- 1 pela queda da muralha do Pelennor – Rammas (cessa se o perímetro da muralha for recomposto)
- 1 pela queda de Cair Andros em qualquer turno (cessa se Cair Andros for retomada)
- 2 pela queda de Minas Tirith em qualquer turno (cessa se Minas Tirith for retomada)
- 2 pela morte de Gandalf ou Aragorn
- 1 pela morte de qualquer outro líder
- +1 pela posse de Osgiliath a partir do turno 12 (cessa se Osgiliath for perdida)

Turno 9 – O Retorno do Rei: +3 para a Aliança do Oeste e –1 para a morte de Théoden



Exércitos da Sombra

-4	-3	-2	-1	0	1	2	3
----	----	----	----	---	---	---	---

- 1 até a primeira unidade cruzar o Rio Anduin
- 1 se a muralha do Pelennor não for rompida até o turno 8 (cessa se o perímetro da muralha for rompido)
- 2 pela queda de Minas Morgul em qualquer turno (cessa se Minas Morgul for retomada)
- 2 pela morte do Rei Bruxo
- 1 pela morte de qualquer outro líder ou pela destruição da unidade aérea (Sombras Aladas)
- +1 pela posse Osgiliath a partir do turno 6 (cessa se Osgiliath for perdida)

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

Marcadores e Líderes

Aragorn +3-8		
Denethor +2-0		
Faramir +1-8		
Gandalf +3-10		
Sauron* +4		
Rei Bruxo +3-30		
Gothmog +2-4		
Haruth Ramann +1-8		
Théoden +2-9		
Éomer +1-9		
Frodo +0-4		
Imrahil +1-8		

Unidades sem baixa

			4-4-4	3-2-30
3-3-5	3-3-5	6-6-4	4-4-4	4-4-4
6-6-2	3-3-5	6-4-8	3-4-4	4-4-4
4-4-4	4-4-4	5-5-5	3-4-4	3-4-4
4-4-4	4-3-8	5-5-5	5-4-5	5-4-5
4-4-4	5-3-8	4-4-4	5-4-5	3-3-5
4-4-4	5-3-8	4-4-4	3-3-5	3-3-5
4-4-4	8-4-8	4-4-4	3-3-5	3-3-5
4-3-6	8-4-8	3-3-5	6-4-8	7-4-7
4-3-6	10-5-8	5-3-8	7-4-7	9-2-2
5-3-8	10-5-8	8-2-3	5-3-4	9-2-2

Unidades com baixa

			2-2-4	1-1-30
1-2-5	1-2-5	3-3-4	2-2-4	2-2-4
3-3-2	1-2-5	3-2-8	1-2-4	2-2-4
2-2-4	2-2-4	2-3-5	1-2-4	1-2-4
2-2-4	2-2-8	2-3-5	3-2-5	3-2-5
2-2-4	2-2-8	2-2-4	3-2-5	1-2-5
2-2-4	2-2-8	2-2-4	1-2-5	1-2-5
2-2-4	2-2-8	2-2-4	1-2-5	1-2-5
2-2-6	4-2-8	1-2-5	3-2-8	4-2-7
2-2-6	5-3-8	2-2-8	4-2-7	4-1-2
2-2-8	5-3-8	4-1-3	2-2-4	4-1-2



Estrada para Lebennin

Monte Mindoulin

Vale das Carreiras de Pedra

Floresta C...

Ar...

Minas Tirith

Pellenor

(B)

Harland

Rio Anduin

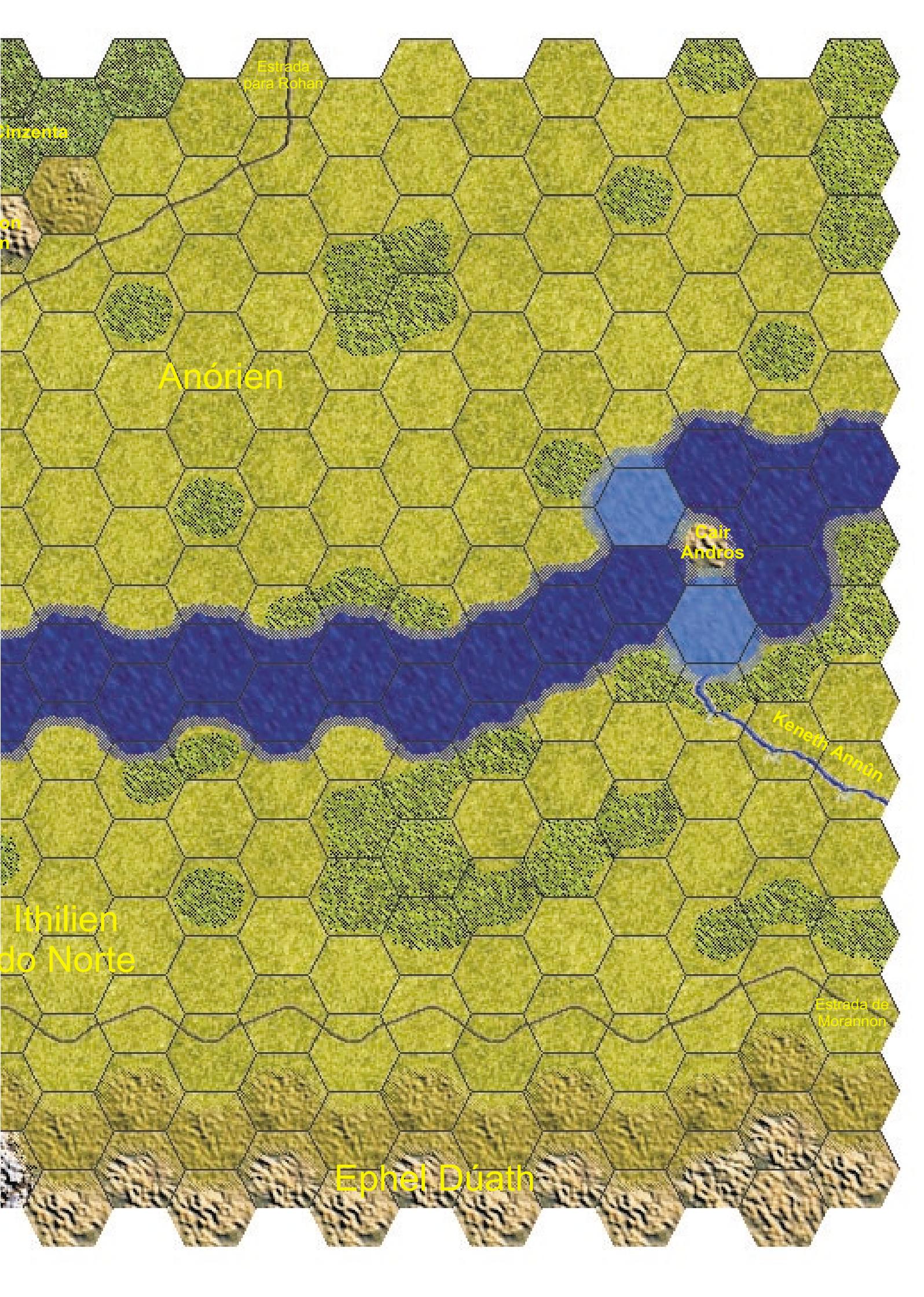
Osgiliath

Emyn Arnen

Rio Morguldin

Estrada de Harad

Minas Morgul



Estrada para Rohan

Pinzenita

on
n

Anóriem

Cair
Andros

Keneth Annûn

Ithilien
do Norte

Estrada de
Morannon

Ephel Dúath