

Começando com o pé direito!

Agora, no começo de 2003, uma nova etapa começou para empresa, toda a equipe foi renovada, dando um novo gás, mas se valendo da tradição de todos serem jogadores e viciados no TMPBM 1650. E com isso algumas mudanças já aconteceram e outras, como a aquisição de um novo cenário (**Quarta-Era 1000**) começam a tomar forma para que a Anel Um esteja cada vez mais próxima dos jogadores e prestando um serviço cada vez melhor.

Agradecemos aos antigos sócios, amigos, estagiários, que ajudaram a construir essa empresa sólida, amiga, divertida e que conta com vocês para se tornar cada vez melhor.

Começamos com algumas mudanças. Já contamos com uma nova equipe, variações do cenário do TMPBM 1650, o Gunboat e passaremos em breve a contar com um novo site, que já se encontra quase pronto.

Gunboat – A variação do TMPBM1650

O Jogo é composto por 24 nações, com os neutros pré-aliados, sendo a nação dos Easterlings eliminada do jogo. A principal diferença entre o Gunboat e o jogo tradicional é o fato de que as identidades dos regentes das nações não são divulgadas!

▶ Não são divulgados os nomes dos regentes de nenhuma das nações. O jogador NÃO DEVE conversar com ninguém sobre o jogo. Nenhum tipo de diplomacia é permitida.

▶ A cada dois turnos cada jogador recebe um relatório das nações que estão ativas da sua própria aliança.

▶ O jogo tem uma duração máxima de 50 (cinquenta) turnos.

▶ Não é permitida vitória através do Anel Um.

▶ Algumas edições são feitas: são colocados fortes nos hexes de 1910 e 4217.

▶ Não é permitido agir contra nações da própria aliança, como influenciar, roubar nem CPs aliados nem duelar, assassinar, etc, personagens aliados.

▶ Não é permitido matar personagens de nações desconhecidas a não ser que o personagem esteja num CP seu. No momento de executar as ordens o jogador deverá indicar, junto ao nome do alvo, a nação do mesmo.

Exemplo:

615 Assass ELROND (Elfos Noldor)
210 Duelo Gurthlug (Senhor dos Cães)

▶ É permitida a transferência de ouro ou produtos entre as nações.

As duplas de nações são as seguintes:

| Povos Livres | Servos Negros |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| Gondor do Norte + Dunlendings | Rei-Bruxo + Feiticeiro Cego |
| Gondor do Sul + Homens da Floresta | Senhor dos Dragões + Corsários |
| Homens do Norte + Anões | Senhor dos Cães + Senhor da Névoa |
| Eothraim + Elfos Noldor | Vingadora Silenciosa + Rei-Fogo |
| Arthedain + Haradwaith | Rei-Gelo + Cavaleiro Solitário |
| Cardolan + Elfos Sinda | Capitães Negros + Rhudaur |

Envio de ROs:

É um pedido antigo do Castelo e que agora eu volto a fazer: Por favor, enviem seus ROs não apenas dentro do prazo, mas com o cabeçalho completo, ou seja, número do jogo, número da nação, número do turno e o **código de segurança**. Os emails abaixo são aqueles

para qual vocês devem enviar o seu RO. Lembrem-se de que se o email não chegar a empresa, não teremos como processar o seu RO, portanto enviem até receber a confirmação de recebimento, que é a sua única garantia de que nós recebemos seu RO.

ordens1650@anelum.com.br
ordens1650@email.com.br

O Quarta-Era

Após muito tempo de negociação, a empresa finalmente conseguiu fechar com a GSI o contrato do Quarta-Era. Estamos trabalhando agora para que o mais rápido possível possamos estar oferecendo para vocês, mais esse novo cenário, totalmente em português.

Para quem gosta de estratégia e Senhor dos Anéis.

A Decipher lança mais uma expansão do Card Game do Senhor dos Anéis:

Já consagrado como um dos card-games de maior sucesso no mundo todo, Lord of the Rings Trading Card-Game (LotRTCG) chega à sua quinta expansão, "Battle of Helm's Deep". São 128 novas cartas, proporcionando ao jogador estratégias totalmente inéditas, além de melhorar as já tradicionais.

A grande novidade ficou por conta de Gollum/Sméagol, que não só ganhou uma cultura própria, como aparece como minion e companion, possibilitando jogar com ele como se fossem dois personagens diferentes. A versão rara de Gollum, se usada em conjunto com outras cartas que aumentam sua força, pode dar bastante trabalho ao oponente.

Outros destaques de "Battle of Helm's Deep" são os companions ents, da cultura de Gandalf, e as novas montarias de Isengard e Raiders: Wargs e Mûmaks, respectivamente. A cultura de Saruman, aliás, é a que tem sido mais beneficiada nas últimas expansões, com uma infinidade de estratégias diferentes, misturando o estilo de praticamente todas as outras culturas de minions. Um deck de Isengard pode ser totalmente diferente do outro e, ainda assim, ser eficiente.

Em Gondor, a novidade são os knights e as fortificações que, se usados em conjunto, diminuem a força do oponente e causam um bom estrago. As outras culturas não trazem nada muito original, apenas aumentando a quantidade de cartas

disponíveis. Mesmo o retorno dos orcs de Sauron nessa expansão não acrescentou muito ao que já existia, e Moria e os Nazgûl ficaram de fora novamente.

Falando nos espectros do anel, fica a expectativa que eles apareçam na próxima expansão, "Ents of Fangorn", prevista para julho. Apesar de uma rápida aparição em "As Duas Torres", seria injusto não dar uma nova chance para os poderosos decks de Nazgûl, que poderiam ficar mais fortes ainda se eles introduzissem as bestas aladas como montarias.

Um dos pontos fracos de "Battle of Helm's Deep" é a novidade em relação aos decks. Agora, ao invés de receber o trio aleatório de raras, o jogador tem que se contentar com seis cartas raras que não se modificam, divididas nos dois tipos de deck existentes, Legolas e Éowyn. A única diferença das cartas é que elas contêm imagens exclusivas, se tornando úteis apenas para colecionadores.

Outro aspecto que deixa a desejar na nova expansão é em relação ao grande número de culturas existentes no jogo atualmente. Com tanta variedade, fica difícil, com apenas 128 novas cartas, desenvolver todas as culturas, fazendo com que apenas uma ou duas se sobressaiam. Uma possível solução para as próximas expansões seria um rodízio, deixando algumas de lado e lançando mais cartas de outras.

E até o mês que vem

Bom, a proposta de resuscitar o Editorial da Anel Um está de pé. Caso você queria contribuir com textos, idéias, resenhas, contos e dicas para os nossos jogadores, basta enviar um email para gente! Da nossa parte, desejamos que vocês tenham gostado da idéia! Até mês que vêm!