

Chainmail

regras para miniaturas medievais

por

Gary Gygax & Jeff Perren

3a
Edição



PUBLICADO PELA
TSR RULES

Dúvidas sobre as regras devem ser acompanhadas de um envelope selado de retorno e enviadas para a TSR HOBBIES, POB 756, Lake Geneva, Wisconsin 53147.

Chainmail

regras para miniaturas medievais

3a
Edição

por

Gary Gygax
&
Jeff Perren

ILUSTRADO POR DON LOWRY



PUBLICADO PELA
TSR RULES

Obrigado a todos os entusiastas de histórias Medievais e de Fantasia por oferecerem tantas sugestões úteis. Agradecimentos especiais a Alan Lucien e, é claro, a Ernie o Bárbaro.

Esta edição foi revisada e expandida.

8ª IMPRESSÃO, NOVEMBRO DE 1979

3ª Edição © copyright 1975 - Tactical Studies Rules

Impresso nos E.U.A.

Preâmbulo do tradutor

Saudações *gamers*!

Como um aviso aos navegantes, digo que isto não é um *role playing game* (RPG), mas sim um *wargame*, um “jogo de guerra”.

O que vocês tem agora em mãos é o famoso **Chainmail**, publicado pela primeira vez em 1971 nos EUA, primeiramente pelas mãos da **Guidon Games** e, a partir de 1975, através da **Tactical Studies Rules (TSR)**.

Sim, essa TSR era aquela mesma que publicava o famoso e mundialmente aclamado **Dungeons & Dragons**.

Chainmail foi escrito por Gary Gygax e Jeff Perren. Ambos faziam parte de um grupo de *wargamers* do pacato Estado de Wisconsin, no pequeno Condado de Walworth, numa cidadezinha que hoje não chega a 8.000 habitantes, chamada Lake Geneva (costa oeste dos EUA). O grupo chamava-se *Lake Geneva Tactical Studies Association* (Associação de Estudos Táticos de Lake Geneva), que foi rapidamente abreviada para LGTSA pelo grupo. Para encurtar a história, o grupo havia acabado de comprar umas miniaturas novas para uso em seus jogos, foi então que Jeff Perren escreveu em poucas páginas as regras para uso das miniaturas em jogos de guerras medievais. Ele as apresentou a Gary Gygax e ao grupo, que as adotaram. Gygax as expandiu consideravelmente, e publicou em várias revistas especializadas da época. As regras foram um sucesso, as pessoas se correspondiam muito pedindo mais informações. Decidiram então escrever um livro de regras e publicá-lo. Nascia **Chainmail**.

Chainmail foi um sucesso. Em 1971 vendia 100 cópias por mês! Produzindo uma segunda edição em Julho de 1972 (com duas impressões, no mesmo ano). Foi então que Gary Gygax e outros fundaram a **TSR, Inc** em 1973 para publicar seus próprios jogos. A razão para a criação da TSR na verdade foi que a Guidon Games não quis publicar o D&D!

Paralelamente ao grupo de Gary Gygax, havia Dave Arneson, outro *wargamer*, mas do meio-oeste americano, fazia parte da Associação de Simulação Militar do Meio-oeste (MMSA), um grupo tal qual o LGTSA de Gary Gygax, mas situado na cidade de Dave Arneson, em Saint Paul, Estado de Minnesota. Nesse grupo Arneson começava a rascunhar suas ideias, com influência de um *wargame* de campanha Napoleônica chamado **Braunstein**, criado por seu colega da Associação, chamado David Wesely.

Durante esse período Dave Arneson começou a desenvolver seus próprios cenários incluindo ideias de Senhor dos Anéis e Dark Shadows, desenvolvendo uma Campanha chamada **Blackmoor**, mas usando regras adaptadas do **Chainmail**, que ele julgava mais flexíveis que as de **Braunstein**.

Em Agosto de 1969 Dave Arneson conheceu Gary Gygax na GenCon.

Escreveram seu primeiro trabalho juntos, o jogo de batalhas navais *Don't Give Up The Ship!*, publicado em 1972 pela Guidon Games (republicado em 1975 pela TSR).

Em Novembro de 1972, Arneson e David Megarry viajaram até Lake Geneva para encontrar com Gary Gygax. Arneson imaginou que Gygax pudesse se interessar pelo jogo de tabuleiro **Dungeon!**, que Megarry desenvolveu como jogador durante as campanhas de **Blackmoor**, e Gygax já tinha expressado seu desejo em jogar **Blackmoor** com Arneson, para experimentar.

Depois de jogar **Blackmoor** com Arneson como Mestre, Gygax imediatamente começou uma campanha similar, chamada **Greyhawk** (que é um dos universos clássicos de D&D) e até pediu um rascunho das regras que Arneson usava em **Blackmoor**. Começaram a colaborar por telefone e cartas, testando o jogo e fazendo contatos. O texto final e preparação do jogo foi feito por Gygax, com as ideias de Arneson. Gygax disse uma vez que Arneson chegou cheio de ideias e alguns rascunhos, e que ele, Gygax, escreveu 100 páginas de material com as ideias de Arneson. Gygax e Arneson queriam publicar o jogo, mas a **Guidon Games** e a **Avalon Hill** rejeitaram o projeto. Arneson não tinha como investir na empreitada. Então Gygax e Don Kaye, membros e amigos na LGTSA, fundaram a TSR em Outubro de 1973.

Dungeons & Dragons foi publicado em Janeiro de 1974. Sendo chamado hoje de “**D&D Original**”. O jogo vendeu 1000 cópias no primeiro ano, 3000 no segundo e não parava de crescer. Nasceu o jogo de maior sucesso de todos os tempos.

No entanto, esse “jogo original” ainda era dependente das regras do **Chainmail**. Dada a sua importância é por isso que decidi por traduzi-lo e disponibilizá-lo ao público brasileiro.

Esta edição, equivalente à 3ª edição, 8ª impressão americana, de 1979, é praticamente igual àquela de 1971. A diferença essencial está no número de feitiços: a primeira tinha 6 feitiços, essa tem pelo menos 18, sendo já influenciado pelo próprio **Dungeons & Dragons** ao qual ele tinha dado origem. Outra diferença, sutil, é que nas primeiras edições fazia-se referência a “Hobbits” e “Ents”, o que foi alterado para “Halflings” e “Treants” depois, para não entrar em conflito com os herdeiros dos direitos autorais de Tolkien. Como curiosidade, a Devir Livraria, que traduziu **Dungeons & Dragons**, não teve essa preocupação, e traduziu “Treants” como “Entes”, opção que eu mantive nessa tradução.

Bom proveito!

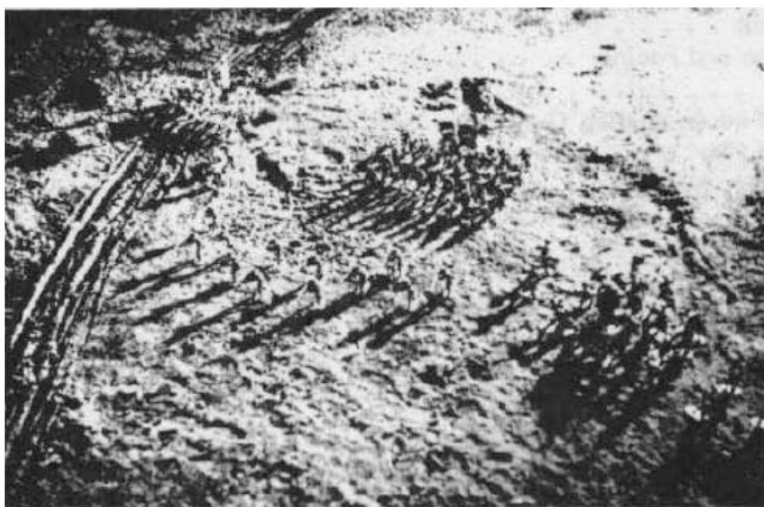
**Essa tradução não foi autorizada,
razão pela qual não me identifico.**

21 Set. 2014

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
REGRAS PARA MINIATURAS MEDIEVAIS.....	9
Sequência de turnos.....	10
O Sistema de Movimento e Contramovimento.....	10
O Sistema de Movimento Simultâneo.....	11
Efeitos do Terreno sobre o Movimento.....	11
Seleção de Terreno.....	12
Movimento.....	12
Formação e Orientação.....	13
Fadiga.....	14
Disparo de Projéteis (exceto armas de pólvora e catapultas).....	14
Disparo de Catapultas.....	16
Armas de Pólvora.....	17
Combate Corpo a Corpo.....	19
Opções de Combate Corpo a Corpo para Maior Realismo.....	23
Moral.....	24
Características Históricas (Opcional).....	25
Condições Climáticas (Opcional).....	30
Cercos.....	30
COMBATE HOMEM A HOMEM.....	33
Justa.....	35
Valor em Pontos Sugerido.....	36
SUPLEMENTO DE FANTASIA.....	37
Características Fantásticas.....	38
Anões (e Gnomos).....	38
Aparições.....	38
Aranhas e Insetos Gigantes.....	39
Basiliscos (Cocatrizes).....	39
Dragões.....	39
Elementais (incluindo Djinni e Efreeti).....	40
Elfos (e Duendes).....	40
Entes.....	41
Fadas (e Pixies).....	41
Gigantes.....	42
Goblins (e Kobolds).....	42
Halflings.....	42

Heróis (e Anti-heróis).....	42
Inumanos (e Carniçais).....	43
Licantropos (metamorfos).....	43
Lobos Gigantes (incluindo Lobos Atrozes).....	43
Magos (incluindo Feiticeiros em -1, Bruxos em -2, Mágicos em -3 e Videntes em -4).....	44
Orcs.....	48
Quimeras.....	48
Rocas (incluindo Wyverns e Grifos).....	48
Super-heróis.....	48
Trolls (e Ogros).....	48
Tabela de Combate de Fantasia.....	50
Armas Mágicas.....	50
Movimento Aéreo.....	50
Disparos de Catapulta contra Miniaturas Fantásticas.....	51
Combinação de Miniaturas.....	51
Cercos Fantásticos.....	51
Alinhamento.....	51



INTRODUÇÃO

Os jogos de guerra têm despertado o interesse dos homens há séculos, como provam jogos como damas e xadrez. Os jogos mais recentes não são nada além do que reflexo da guerra como ela era no período no qual eles foram desenvolvidos, abstraídos e estilizados seus elementos para jogar num tabuleiro. O xadrez é um jogo tão abstrato que mal é reconhecido como um jogo de guerra. Do outro lado do espectro, e de invenção muito mais moderna, estão as miniaturas militares. Através do uso de figuras reduzidas para uma escala entre 2,5 e 5,0 cm de tamanho, os jogadores simulam a guerra mais realisticamente e não ficam presos a um tabuleiro estilizado. O uso de miniaturas de guerra permite aos combatentes vivenciarem uma variedade sem fim de batalhas sobre os mais diversos terrenos, e até mesmo recriar e lutar em batalhas históricas envolvendo tremendos exércitos!

Para poder jogar um jogo de guerra é preciso que haja regras, miniaturas e acessórios, uma área de jogo e um local para colocar tudo isso. Não há dúvida de que você preencheu o primeiro requisito, haja vista que você adquiriu este livro de regras. As suas tropas podem estar em qualquer escala que você desejar. A área de jogo na qual as batalhas serão lutadas deve ser uma mesa, ao invés do assoalho. A mesa deve ter no mínimo 1,20 m e no máximo 2,10 m de largura, e deve ter pelo menos 2,40 m de comprimento. Essas dimensões assegurarão amplo espaço para manobras. Há vários métodos para retratar as características do terreno geralmente usados em jogos de guerra, tais como colinas, florestas, rios, estradas etc.

Primeiro, você pode utilizar materiais diversos para simular o terreno, ou comprar peças de dioramas de uma loja especializada, e colocá-los em uma superfície plana para formar o campo de batalha. Pedacos de madeira com bordas e cantos suavizados podem ser cortados e empilhados em pirâmide para formar colinas e elevações de tamanhos variáveis. Galhos com um pedaço de esponja ou pano verde na ponta e colocados sobre bases de argila podem servir como miniaturas de árvores. Rios podem ser desenhados com giz azul ou moldados com tiras de plástico azul ou feltro. As estradas podem ser representadas em grande parte, da mesma forma que os rios, só que usando a cor marrom. Com um pouco de imaginação quase qualquer tipo de terreno pode ser construído de maneira semelhante.

Um método mais avançado é construir terrenos sobre prensados de madeira ou material similar, esculpir colinas, ravinas, sulcos, rios e assim por diante, com gesso ou papel machê. As árvores e casas podem ser feitas de massa de modelar, assim como as demais seções permanentes do terreno. Quando for jogar, os blocos de terrenos são simplesmente dispostos para formar o tipo de campo de batalha desejado.

Finalmente, a forma mais complicada de tabuleiro de jogos de guerra é a mesa de areia. Uma mesa de areia não é tão somente uma mesa plana com bordas elevadas para poder conter alguns centímetros de areia (serve uma caixa larga). Claro, toda essa areia pesará bastante quando for molhada para esculpir as características do terreno, por isso deve ser bem resistente e estar disposta sobre uma base firme ou no chão de uma garagem. A maior vantagem da mesa de areia é que ela oferece o total controle aos jogadores na criação de terrenos variados, e proveem os mais realísticos campos de batalha para jogos de guerra.

As forças a serem jogadas umas contra as outras podem ser retiradas de um registro histórico, escolhidas pela pontuação, atribuída por uma terceira parte neutra, ou podem ser de uma situação de “campanha” onde exércitos maiores são movidos no mapa até entrarem em contato com as forças hostis. O equilíbrio entre as forças é uma coisa que é melhor determinada pela experiência. Entretanto, tropas armadas com armas de projétil são geralmente muito mais poderosas do que as tropas que não as possuem. Homens com armadura são geralmente melhores do que tropas sem proteção - entretanto movem-se mais lentamente. Piqueiros treinados são mais do que um desafio para qualquer um, exceto para um exército misto e numeroso com tropas de combate corpo a corpo e de combate à distância. Há uma tabela de pontuação nestas regras que você julgará útil para selecionar forças equilibradas. Entretanto, a habilidade dos jogadores e o terreno também devem ser considerados. Se, por exemplo, o melhor jogador receber um exército de 300 pontos, seria sábio permitir ao seu oponente gastar outros 50 pontos em tropas para equilibrar o jogo. Da mesma forma, se um jogador decide o tipo de terreno do qual o campo de batalha será composto - ou se historicamente o terreno favorece um dos lados - o lado com a vantagem de terreno provavelmente deveria ter um exército consideravelmente mais fraco.

Assim como os homens têm sua escala reduzida, também o tem o campo de batalha. Por conseguinte, um movimento de uns poucos centímetros sobre o tabuleiro representa uma marcha de dez vezes mais metros para nossos pequenos combatentes. Eles se movem e lutam em miniatura. Os jogadores arranjam suas tropas em formações de combate, da mesma forma que os comandantes militares medievais o faziam (e de forma muito mais eficiente em todos os sentidos, por razões óbvias), mas as habilidades dos oponentes só são provadas de fato em situações de combate. Aqui, cada miniatura agirá tão bem quanto suas habilidades o preveem, com a devida licença para fatores de sorte ou revés que afetam qualquer batalha (tais como rolagem de dados em jogo de guerra).

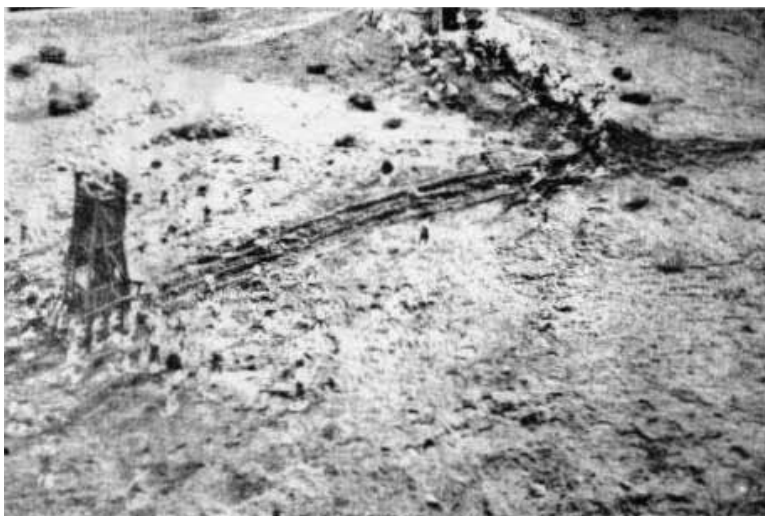
Os diferentes tipos de tropas lutam de formas diferentes em relação umas às outras. Sob circunstâncias probabilísticas normais, um corpo de cavalaria sempre derrotará um igual número de infantaria (com exceção das tropas de lanceiros), porém sempre haverá uma pequena chance da infantaria triunfar de alguma forma, e essa chance é refletida nos tabuleiros. Observe que se a infantaria se organizar para surpreender a cavalaria atacando por trás ou pelos flancos, ela possuirá uma chance muito maior de vencer o combate. Assim, enquanto o movimento é reduzido em escala (e em período de tempo no qual a ação de movimento toma lugar), o combate é baseado nas capacidades historicamente conhecidas de cada tipo de combatente e, então, expressada numa probabilidade numa rolagem de dados, para simular diferentes tipos de soldados que compõem tropa. É atingida desse modo uma simulação próxima a de um combate real. Enquanto um peão sempre pode tomar um cavaleiro num jogo de xadrez, uma situação similar raramente ocorrerá numa guerra em miniatura. Porém o cavaleiro (cavalaria) pode simplesmente falhar em tomar o peão (infantaria) quando a batalha é lutada em miniatura! Além disso, as condições físicas e mentais dos homens (sua moral) é levada em conta nesse jogo.

A moral é verificada antes e depois do combate, baseada em precedentes históricos, da mesma forma que o é a habilidade de luta para calcular os resultados dos enfrentamentos. Perder no “coração” é tão sério quanto ser derrotado em combate, e talvez até mais, uma vez que a maioria das batalhas são vencidas sem a

necessidade de dizimar o lado que está perdendo.

Finalmente, como se determina quando a batalha acaba e um dos lados leva os louros da vitória? Assim como em todos os jogos de guerra com miniaturas, isso fica a critério das partes. O jogo pode continuar até que um dos lados seja reduzido abaixo de certa fração de sua força original - 25%, 50%, 75%, tanto faz. A batalha pode ainda prosseguir até que um oponente tenha varrido todas as forças inimigas do campo de batalha. Ou os jogadores podem estipular valores para determinadas características dos terrenos e tipos de tropas, mantendo a contabilidade de ganhos e perdas por certo número de turnos, sendo vencedor o lado com o maior número de pontos acumulados. Se ambos os oponentes possuem uma inclinação histórica, eles podem recriar uma batalha (ou mesmo uma campanha inteira numa série de batalhas), e anunciar o resultado final baseado no que aconteceu no passado.

Em nenhuma outra forma de jogo de guerra - ou quase qualquer forma de jogo desse tipo - são dadas ao jogador as escolhas e a liberdade de imaginação que os jogos de guerra com miniaturas proporcionam. Você tem carta branca para criar ou recriar batalhas históricas ou ficcionais e essas regras irão, tanto quanto possível, simular o que teria ocorrido se a batalha tivesse sido travada na realidade.





Chainmail

REGRAS PARA MINIATURAS MEDIEVAIS

A Idade Média é provavelmente um dos períodos mais conhecidos da história, mas também o menos compreendido. Não temos a pretensão de que essas regras de jogo adicionem algo de significativo à cultura de alguém, ainda assim elas refletem as guerras medievais relativamente bem. No entanto, há um segundo propósito: além de proporcionar um jogo de guerra excitante e divertido, nós esperamos que elas despertem nos jogadores um maior interesse pela história medieval. Tal estudo enriquecerá ao menos a vida dos novos historiadores, e talvez até contribua para o estudo da história ela mesma.

As Regras de Miniaturas Medievais LGTSA¹ foram desenvolvidas a princípio

¹ *Lake Geneva Tactical Studies Association*, clube de aficionados em jogos de guerra criado na década de 1970, cidade de Lake Geneva, Estado de Wisconsin, E.U.A. Dele participaram Gary Gyax, seu irmão Ernie Gyax (nos agradecimentos deste livro), Terry e Rob Kuntz, Jeff Perren, Mike Reese, Leon Tucker e Don Kaye. Dai veio o nome da extinta *Tactical Studies Rules* (ou TSR, do *Dungeons & Dragons* original). Jeff Perren desenvolveu as Regras para Miniaturas Medievais e as apresentou à Gary Gyax e à LGTSA, rapidamente se tornando as regras oficiais do clube, sendo publicadas nas revistas *Panzerfaust* e na *Domesday Book* n° 5. As regras do *Chainmail* são as mesmas, revisadas e bastante expandidas.

para uso com miniaturas da Elastolin e da Starlux, de 40 mm. Entretanto, elas podem ser usadas muito bem com qualquer escala – incluindo as miniaturas de plástico da Airfix “Robin Hood” e “Xerife de Nottingham” de 25 mm, muito mais baratas². Embora as regras tenham sido exaustivamente testadas ao longo de muitos meses, é provável que você ainda sim encontre trechos que parecem ambíguos, vazios ou insatisfatórios. Quando tal situação ocorrer, os jogadores devem chegar num consenso do que fazer e anotar a decisão à margem do livro de regras, e seguir a nova regra a partir de então. Essas regras devem ser tratadas como linhas mestras ao redor das quais você cria o jogo mais adequado ao seu estilo. É sempre uma boa ideia emendar as regras para se adaptarem a precedentes históricos ou ao senso comum – siga o espírito das regras mais do que as suas letras.

A escala entre as miniaturas e um homem é de 1:20³, a escala de terreno é de 1:400 cm⁴, e um turno de jogo é o equivalente a 1 minuto de batalha. A escala para tropas é válida para miniaturas de até 30 mm, mas para peças menores é melhor reduzir a escala para 1:10.

Sequência de turnos

O SISTEMA DE MOVIMENTO E CONTRAMOVIMENTO

1. Cada oponente rola um dado; aquele que obteve o maior resultado pode escolher se mover primeiro (Movimento) ou por último (Contramovimento).
2. O lado que se move primeiro, move suas miniaturas, realiza qualquer divisão de movimento, e dispara projéteis, tomando qualquer dano de passagem sob fogo ao mesmo tempo.
3. O lado que se move por último, move suas miniaturas, realiza qualquer divisão de movimento, e dispara projéteis, tomando qualquer dano de passagem sob fogo ao mesmo tempo.
4. O dano da artilharia é calculado.
5. O dano dos projéteis é calculado.
6. Os combates corpo a corpo são resolvidos.
7. Os passos 1 a 6 são repetidos até o final do jogo.

NOTA: Considera-se que o dano dos projéteis de qualquer tropa que dividiu seu movimento produz efeito imediatamente, durante a fase de movimento do turno, o mesmo para passagem sob fogo. Todos os outros tipos de dano, de artilharia e de projéteis, produzem efeito simultaneamente e antes do dano por combate corpo a corpo.

² Elastolin era marca comercial da fabricante alemã O&M Hausser, a Starlux era uma fabricante francesa, enquanto a Airfix era britânica. Todas se notabilizaram naquele período por produzir miniaturas muito boas. As duas primeiras iniciaram fabricando miniaturas de soldados em materiais compostos, depois migrando para o plástico. A Airfix sempre produziu em plástico, mas era focada no mercado de modelismo de veículos diversos, principalmente militares.

³ Leia-se “um para vinte”: uma miniatura representa um contingente de 20 homens.

⁴ Leia-se “um para 400”: cada 1 cm no tabuleiro representa uma distância de 400 cm (4 m).

O SISTEMA DE MOVIMENTO SIMULTÂNEO

1. Ambos os lados escrevem ordens para cada uma das suas unidades (grupo de miniaturas do mesmo tipo), incluindo direção de movimento e orientação.
2. Ambos os lados movem suas tropas conforme as ordens escritas, realizando metade do movimento, verificando a ocorrência de contatos corpo a corpo não ordenados (ocorridos devido ao movimento imprevisto das tropas oponentes), realizam divisões de movimento, disparos de projéteis e tomam qualquer dano de passagem sob fogo; então o movimento é completado conforme ordenado.
3. O dano da artilharia é calculado.
4. O dano dos projéteis é calculado.
5. Os combates corpo a corpo são resolvidos.

NOTA: Devem ser dadas ordens precisas para cada unidade (grupo de miniaturas do mesmo tipo). A cavalaria pode receber a ordem “Carga versus Carga” (Cx C), para contra-atacar uma carga sofrida ou em defesa de uma unidade amiga próxima que sofreu um ataque em carga. Tais movimentos de Cx C tem início na primeira metade do movimento e representam apenas metade de uma carga normal, isto é, uma unidade de cavalo médio que realiza uma Cx C para auxiliar uma unidade de arqueiros se moverá até 30 cm durante a segunda metade do seu turno.

AS VERIFICAÇÕES DE MORAL NÃO SÃO INDICADAS EM QUALQUER DOS DOIS SISTEMAS DE MOVIMENTO POIS ELAS PODEM OCORRER DURANTE AS FASES DE COMBATE À DISTÂNCIA E DE CORPO A CORPO DE QUALQUER TURNO, DEPENDENDO DAS CIRCUNSTÂNCIAS. ENTRETANTO, VERIFICAÇÕES DE MORAL DEVEM SER FEITAS EM QUALQUER FASE DO TURNO SE AS REGRAS ASSIM O REQUISITAREM.

Efeitos do Terreno sobre o Movimento

Tipo de Terreno	Efeito
Acidentado	Impede todos os movimentos de carga.
Colinas	Reduz o movimento em 50%; impede todos os movimentos de carga; mas descer a colina se dá em velocidade normal.
Florestas	Como em Colinas, com a penalidade adicional de impedir a formação de corpos de tropas.
Pântanos	Como em Colinas, com a penalidade adicional de impedir a entrada de equipamento pesado, catapultas e artilharia.
Rios e córregos	Devem ser tratados individualmente quanto à transponibilidade, a penalidade para cruzar e assim por diante. Um típico córrego requer 15 cm para ser cruzado e impede movimentos de carga, enquanto um rio típico requer

que as tropas parem antes e depois de cruzá-lo, e exige um movimento inteiro para fazê-lo.

Valas e elevações de terra para proteção Como em colinas.

Seleção de Terreno

Muitas vezes é difícil conceber novos terrenos para se usar em batalhas, nessas situações consideramos útil o seguinte sistema:

A. Em cartões com 8 × 13 cm, desenhe o seguinte:

1. Dois com rios
2. Um com pântano
3. Um com uma lagoa
4. Um com uma ravina
5. Dois com florestas
6. Um com terreno acidentado
7. Quatro com colinas de diversas formas
8. Oito em branco

B. Cada oponente sacará quatro vezes alternadamente:

1. O lado mais fraco ou defensor saca primeiro.
2. O terreno é colocado em qualquer lugar no tabuleiro, à escolha do jogador que sacou o cartão.

Movimento

Valores em centímetros.

Unidades	Movimento	Bônus de Movimento		
		Estrada	de Carga	Alcance dos Projéteis
Infantaria Couraçada	15	–	15	–
Infantaria Pesada	23	–	30	8*
Piqueiros (Lansquenetes / Suiços) ⁵	30	–	38	–

5 Constituíam a base da infantaria medieval até meados do século 17. O pique, ou chuço, era uma lança de 3-5 metros de ponta metálica. Usavam também outros tipos de armas de haste, como lanças e alabardas. Eram a principal arma contra a cavalaria, sendo empregados mesmo após o advento das armas de fogo, pois os canhões, arcabuzes e mosquetes de então tinham disparo muito lento e impreciso. Só se tornaram obsoletos com a invenção da baioneta. Mais famosos e temidos eram os piqueiros suíços - mercenários (*Reisläufer*) recrutados por todas as nações europeias durante os sécs. 13-17 - pois não faziam prisioneiros, sempre buscavam a vitória e devastavam terras inteiras se não recebessem seu pagamento. Os lansquenetes (*Landsknecht*) eram mercenários alemães, recrutados pelo Sacro Império, serviram depois em toda Europa durante os sécs. 15-16.

Infantaria Leve / Arqueiros (Curto)	23	–	30	38
Arcabuzeiros / Besteiros	30	–	30	45
Arqueiros Ingleses (Longo) ⁶	30	–	38	53
Arqueiros Turcos	23	–	30	53
Besteiros Pesados	23	–	23	60
Cavalaria Pesada	30	8	45	–
Cavalaria Média	45	15	60	38
Cavalaria Leve	60	15	75	45**
Catapultas / Canhões	15	8	–	***
Carroças	15	15	–	–

* Tropas armadas com machados de arremesso e lanças se enquadram nessa categoria (como os Vikings e os Saxões).

** Tropas armadas com azagaias, como os espanhóis por volta do ano 1200, têm alcance de 15 cm.

*** Consulte as seções especiais para esses tipos de armas.

Formação e Orientação

As unidades devem pagar uma penalidade de movimento para poder mudar de formação ou de orientação.

Formação:

Coluna - Linha 1 Movimento

Linha - Coluna 1 Movimento

Coluna - Quadrado * 1 Movimento

Linha - Quadrado * 2 Movimentos

* Infantaria apenas.

Unidades envolvidas em combate corpo a corpo durante mudança de formação são consideradas como se tivessem sido flanqueadas.

Orientação:

Obliqua (angular) ¼ Movimento

Virar à Esquerda ou à Direita ½ Movimento

Volter (para trás) 1 Movimento

Dobre todas as penalidades para tropas mal treinadas, e reduza pela metade para tropas de piqueiros suíços/lansquenets e cavalaria.

⁶ Também chamado de arco galês, pois surgido no País de Gales. Era um arco longo, quase da altura de um homem, com alcance maior que o arco convencional.

Fadiga

Atividade contínua leva ao cansaço:

1. Mover 5 turnos consecutivos.
2. Mover 2 turnos consecutivos, fazer uma carga, e então em corpo a corpo.
3. Mover 1 turno, fazer uma carga, e então atacar corpo a corpo por 2 rodadas.
4. Combater no corpo a corpo por três rodadas.

Quando qualquer tropa se enquadrar num dos casos acima ela fica fatigada:

- A. A tropa ataca com o valor inferior mais próximo (infantaria pesada = infantaria leve).
- A. A tropa defende com o valor inferior mais próximo.
- B. O valor de Moral cai -1 em valores e jogadas de dado.

O Movimento de subir colina é igual a dois movimentos normais para cada movimento de subir colina.

Para os suíços/lansquenets, dobre os números dos requisitos de fadiga (itens 1–4, acima).

Um turno sem se mover restaura completamente a fadiga das tropas.

Disparo de Projéteis (exceto armas de pólvora e catapultas)

Número de Disparos	Alvo: Dado:	Sem Armadura		½ Armadura ou Escudo	
		1-2	3-6	1-3	4-6
1-2		0	1	0	0
3-4		1	2	0	1
5-6		2	3	2	2
7-8		3	4	2	3
9-10		4	5	3	3

Número de Disparos	Alvo: Armadura Completa Dado:	Armadura Completa	
		1-4	5-6
4-8		0	1
9-12		1	2
13-16		2	3
17-20		3	3

Grupos de tropas de combate à distância que são maiores do que o número máximo mostrado na tabela acima, devem estar em dois ou mais grupos iguais para não exceder o máximo. Grupos não superiores ao máximo, que estejam atirando no mesmo alvo, não podem ser divididos em grupos menores.

Cadência de Tiro: Besteiros, Arqueiros (Arco Curto) e Arqueiros Ingleses (Arco Longo) podem atirar em todos os turnos. Se os Arqueiros e os Arqueiros Ingleses não se moverem e não forem atacados em combate corpo a corpo, no final de um turno eles poderão disparar duas vezes. Se Besteiros, Arqueiros e Arqueiros Ingleses se moverem até metade de seu movimento normal (excluindo a carga) eles poderão disparar uma vez; e se eles se moverem mais da metade de seu movimento normal eles poderão disparar uma vez somente se eles superarem a jogada de dados de seu oponente. Besteiros Pesados disparam turno sim, turno não. Eles podem se mover até metade de seu movimento normal (excluindo carga) e ainda recarregar ou disparar, mas se eles se moverem mais da metade de seu movimento normal (excluindo a carga), eles deverão superar a jogada de dados de seu oponente para poder disparar, e não será permitido recarregar. Eles somam 1 às jogadas de dados para Disparo de Projéteis.

Divisão de Movimento e Disparo: Cavaleiros armados com arco podem executar esse tipo de manobra. Para realizar uma divisão de movimento e disparar, os arqueiros montados se movem até metade de seu movimento normal, imediatamente executam o procedimento de disparo de projéteis, e continuam a executar o restante de seu movimento, sem exceder metade de seu movimento normal. Os arqueiros montados podem ser atingidos por tropas de combate à distância oponentes durante sua fase de tiro.

Passagem sob Fogo: Tropas de combate à distância estacionadas podem escolher dar passagem sob fogo para qualquer unidade inimiga que esteja dentro de seu alcance de tiro na fase da primeira metade do movimento de seu turno. Isso inclui qualquer tropa inimiga com movimento dividido, passando pela, ou atacando em carga a tropa de combate à distância.

Arco de Tiro: Infantaria – 45 graus, à esquerda ou à direita
Cavalaria – 180 graus à esquerda, 45 graus à direita

Número de Linhas de Tiro Permitidas: São permitidas duas linhas de tiro para tropas de combate à distância, desde que a primeira fila seja de tropas de combate à distância. Filas adicionais de tropas de tiro sobre terreno em elevação significativamente mais alta, podem disparar como se compusessem a segunda linha. Note que o alcance dos projéteis é medido da primeira linha.

Fogo Indireto: Arqueiros e Arqueiros Ingleses, mas não os Besteiros de qualquer tipo, podem disparar sobre as cabeças de uma tropa posicionada entre eles e seu alvo, aliadas ou inimigas, desde que estejam a mais de 8 cm de distância. O fogo indireto reduz o alcance de uma arma de tiro em 1 terço. O fogo indireto automaticamente classifica o alvo para a próxima categoria de armadura mais alta, isto é, alvos Sem Armadura se tornam iguais a alvos com ½ Armadura ou Escudo, e alvos com Armadura Completa se tornam “a prova de flechas”.

Cobertura: Coberturas leves como arbustos, árvores, cercas e muros reduzirão as casualidades de projéteis pela metade (descarte qualquer fração). Árvores e coberturas acima da cabeça, como telhados, protegem contra todo fogo indireto. Caso o fogo indireto seja possível, então as casualidades não serão reduzidas pela cobertura. Manteletes e muros móveis com ameias estreitas para flechas, tornam os

alvos atrás deles, incluindo tropas de combate à distância disparando por entre essas ameias, “a prova de flechas” a não ser que de outra forma seja possível fogo indireto.

Machados de Arremesso, Lanças e Azagaias: Essas armas de projéteis são tratadas da mesma forma que outras armas de projétil, exceto que elas podem ser disparadas apenas uma vez por turno, podem ser usadas para atacar tropas inimigas que estejam em carga contra quem as empunha, e não podem ser usadas em fogo indireto.

Disparo de Catapultas

	Alcance		Área de Acerto
	Mínimo	Máximo	
Catapulta Leve	38 cm	75 cm	5 cm
Catapulta Pesada	60 cm	120 cm	9 cm

Para representar a Área de Acerto, corte um disco de plástico com o diâmetro indicado acima. Todas as miniaturas parcial ou totalmente dentro da área de acerto morrerão. Para ver o efeito dos acertos das catapultas sobre outras peças de artilharia, estruturas etc, veja a seção CERCOS.

Cadência de Tiro: Catapultas Leves disparam turno sim, turno não, e Catapultas Pesadas a cada terceiro turno, desde que estejam completamente tripuladas, e não tenham se movido nos últimos dois ou três turnos, conforme o caso. Tripulação completa e redução na cadência de tiro para tripulações parciais se dá conforme mostrado abaixo:

- 4 tripulantes – dispara normalmente
- 3 tripulantes – disparar requer 1 turno extra
- 2 tripulantes – disparar requer 2 turnos extras
- 1 tripulante – disparar requer 3 turnos extras

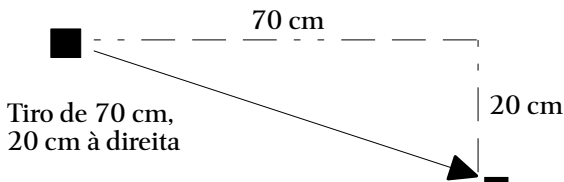
Tripulação além de quatro não aumenta a cadência de tiro. Apenas tripulação treinada pode operar artilharia.

Arco de Tiro: 45 graus, esquerda ou direita.

Fogo Indireto: Todos os tiros de catapulta são considerados indiretos e não incorrem em penalidades por causa disso.

Cobertura: Qualquer cobertura substancial acima da cabeça anula o efeito do tiro da catapulta.

Método de Disparo: O jogador que esteja disparando com a catapulta deve definir o alcance declarando a distância (em centímetros) a que ele está disparando, e quão distante, à direita ou à esquerda, ele deseja ou espera que o projétil caia (limitado ao arco de tiro de 45 graus). É feita então uma triangulação, com o projétil percorrendo a hipotenusa do triângulo no número de centímetros declarado.



A área de acerto do projétil cai a 70 cm ao longo da hipotenusa do triângulo.

Disparo Opcional: Jogue dois dados de cores diferentes. Uma cor é para um tiro longo demais, a outra para um tiro curto demais. Para decidir qual número usar, pegue o maior número entre eles. A margem de erro é dada em centímetros, conforme indicado na numeração do dado. Se os dados tiverem o mesmo resultado, então a rocha cai na distância especificada. Este método é simples, mas efetivo.

Armas de Pólvora

ARCABUZES

Independente da classe de armadura do seu alvo, qualquer miniatura atingida por um arcabuz será morta. Quando acertam, Arcabuzeiros rolam um “dado de precisão” para cada homem, e usam a seguinte tabela de acerto.

Distância do Alvo	Acerta com
30 – 45 cm	5–6
15 – 30 cm	4–6
0 – 15 cm	2–6

Cadência de Tiro: trate como Besteiro Pesado.

Arco de Tiro: Trate normalmente como infantaria armada com projéteis.

Fogo Indireto: Não é permitido fogo indireto.

Cobertura: Se o alvo estiver encoberto até a metade por cobertura densa (árvores, muros, rochas etc), subtraia 1 do valor obtido na jogada do “dado de precisão”. Se o alvo estiver encoberto além da metade por cobertura densa, subtraia 2 da jogada.

Bônus: Arcabuzeiros que dispararem seus arcabuzes apoiados sobre um suporte resistente (muro, apoio etc), somam 1 ao resultado obtido no “dado de precisão”.

CANHÕES

Há três classes de canhões, são elas:

Arma	Alcance
Arma de Campo Leve	75 cm
Arma de Campo Pesada	90 cm
Bombarda *	105 cm

(*) Essas armas geralmente eram usadas apenas em cercos.

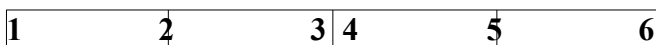
Cadência de Tiro: Trate da mesma forma que as catapultas.

Arco de Tiro: Trate da mesma forma que as catapultas.

Fogo Indireto: Permitido apenas para bombardas.

Cobertura: Tiro de canhão contra a floresta não é permitido. Para ver o efeito de tiro de canhão contra alvos específicos como árvores ou pedras, consulte a seção intitulada CERCOS.

Método de Disparo: O disparo é feito em linha reta até o alvo especificado pelo jogador que dá o tiro (com exceção da bombardas, veja a regra abaixo). Uma das pontas da bucha de madeira⁷ é colocada na boca do canhão (ponta de saída), e a outra ponta apontando para o alvo (ponta do alvo). Um “marcador de variação” de 16 cm é colocado na frente da ponta do alvo, perpendicular a esta. Neste momento é possível que a ponta do alvo esteja passando sobre o alvo, esteja exatamente na frente do alvo, ou distante, mas apontando para o alvo especificado. O centro do marcador é colocado na ponta do alvo. O marcador é dividido em segmentos de 4 cm cada e numerado de 1-6, conforme ilustrado.



O jogador que dispara o canhão joga um dado, e então a ponta do alvo da bucha é movida para o número no marcador que corresponde ao número obtido na rolagem de dado. Este procedimento representa a variação na forma das balas de canhão, a irregularidade dos canos dessas armas, e a ação do vento sobre a bala. **A Bucha:** o comprimento de uma bucha de disparo corresponderá ao alcance máximo do canhão que ela representa. Cada uma é colorida alternadamente em branco e preto para representar a trajetória e os saltos de uma bala de canhão⁸. **ANTES DE COLOCAR A BUCHA, O JOGADOR QUE FAZ O DISPARO DEVE DIZER SE ELE ESTÁ DANDO UM TIRO CURTO (branco) OU LONGO (preto).** Todas as miniaturas tocadas pela bucha são eliminadas. As seções de cores da bucha, da ponta do canhão até a ponta do alvo, são:

	1 ^a		2 ^a		3 ^a		Diâmetro ⁹
	BRANCA	PRETA	BRANCA	PRETA	BRANCA	PRETA	
75 cm	40 cm (0-40)	15 cm (40-55)	7,5 cm (55-62,5)	12,5 cm (62,5-75)	—	—	5/8" (1,59 cm)
90 cm	45 cm (0-45)	15 cm (45-60)	7,5 cm (60-67,5)	5 cm (67,5-72,5)	2,5 cm (72,5-75)	15 cm (75-90)	3/4" (1,91 cm)
105 cm	50 cm (0-50)	20 cm (50-70)	10 cm (70-80)	5 cm (80-85)	2,5 cm (85-87,5)	17,5 cm (87,5-105)	1" (2,54 cm)

7 São varas de madeira de comprimento e diâmetro variados, cortados em tocos, e usados para preencher orifícios na parede para pendurar algo pesado. Talvez você se encontre em lojas de ferragens. Se quiser, modernize o jogo e use uma fita métrica, consultando a tabela.

8 Essas antigas balas de canhão, esféricas, além de serem imprecisas horizontalmente (desvios para a esquerda ou para direita), eram também imprecisas verticalmente (quicavam ao atingir o chão, podendo pular um alvo e acertar outro mais a frente!).

9 É costume fabricar e comercializar esses materiais usando o sistema imperial de unidades, por isso fornecemos os valores originais em polegadas (sistema métrico entre parêntesis para referência).

Qualquer característica do terreno que se interpuser com QUALQUER seção da bucha interrompe a trajetória da bala naquele ponto. Essas características podem ser terreno elevado, barricadas feitas de material maciço (placas de madeira ou pedra), árvores etc. Objetos da altura de um homem interromperão a trajetória da bala de canhão se eles forem maciços e estiverem posicionados na seção da cor escolhida pelo jogador que fez o disparo como cor de acerto. Um corpo de água interromperá a trajetória da bala se passar sobre uma das seções da cor escolhida, desde que não seja a primeira seção, que representa a trajetória estável da bala de canhão, antes de atingir o chão e começar a quicar.

Bombardas: Apesar das dimensões e peso da Bombarda serem tais que sua utilidade acaba sendo restrita a cercos, sua inclusão ocasional pode adicionar algum sabor às batalhas. Uma Bombarda pode ser disparada tanto como um canhão (fogo direto), quanto como uma Catapulta (fogo indireto). Se disparada indiretamente, deve ser feita uma triangulação, como se fosse uma Catapulta e, além disso, o marcador de variação é usado quando a trajetória é geralmente determinada. Não há trajetórias e saltos, pois a Bombarda dispara um projétil explosivo¹⁰. Use um círculo de 9 cm como marcador de “área de acerto” quando o local que o projétil atingir for finalmente determinado.

Exemplo de Disparo: Um jogador decide disparar uma Arma de Campo Pesada no centro exato de um quadrado de piqueiros inimigos. O alvo está próximo, então o jogador escolhe BRANCO (tiro curto). Ele posiciona a bucha (de 90 cm), coloca o marcador de variação perpendicular à ponta do alvo, e joga um dado. Ele tira um 4 na jogada, então o tiro segue certo (3-4 ele mantém a rota). O alvo está a 65 cm de distância, e possui 20 cm de profundidade¹¹, então todos os 7,5 cm da segunda seção branca, e todos os 2,5 cm da terceira seção branca estão dentro do alcance¹². Todas as miniaturas tocadas pela seção branca da bucha (inclusive aquelas que não eram o alvo especificado, mesmo as aliadas), são removidas como casualidades.

Combate Corpo a Corpo

As casualidades nos combates corpo a corpo serão determinadas rolando certo número de dados e avaliando os valores para os combatentes de cada lado nas Tabelas de Combate constantes neste documento (veja Apêndice A). Exemplos de classificação de tropas:

- **Infantaria Leve:** Tropas de combate à distância, Suíços/Lansquenetes*, Camponeses e Tripulações (armas de sítio).

¹⁰ Assim que atingir a primeira miniatura, seja ela o alvo ou não, a bala explode.

¹¹ Lembre-se que é uma unidade (um quadrado de piqueiros). Profundidade é a distância da primeira até a última linha de piqueiros desta unidade. Se a primeira linha está a 65 cm de distância da ponta do canhão, e a última linha está a 20 cm de distância da primeira linha, então, a última linha está à 85 cm da ponta do canhão.

¹² A unidade de piqueiros começa exatamente nos últimos 2,5 cm (65-67,5 cm) da 2ª seção branca, passando pela 2ª preta, 3ª branca e encerrando aos 10 cm da 3ª preta (75-85 cm). Como o jogador escolheu branco, as seções pretas sempre erram. Só parte da 2ª branca (2,5 cm finais) acerta os piqueiros, enquanto os primeiros 5 cm dessa seção podem acertar outros alvos que estejam ali, na frente dos piqueiros. Por outro lado, toda a 3ª branca acertaria, porque a unidade de piqueiros acaba na 3ª preta, a seção seguinte.

- **Infantaria Pesada:** Normandos, Saxões, Turcos, Vikings e Homens de Armas.
- **Infantaria Couraçada:** Cavaleiros Desmontados, Sargentos, Conscritos¹³ e Condottieri¹⁴ de cidades italianas.
- **Cavalaria Leve:** Magiares, Mongóis, Sarracenos, Espanhóis, Turcos e Hobelares¹⁵.
- **Cavalaria Média:** Mongóis, Cavaleiros Normandos, Escudeiros, Sarracenos, Espanhóis, Turcos, e Turcopoles¹⁶.
- **Cavalaria Pesada:** Cavaleiros, Reiters¹⁷ e Gendarmes¹⁸.

(*) CLASSE ESPECIAL, veja as Tabelas de Combate.

Carga: O movimento de Carga é permitido somente quando o contato corpo a corpo é esperado durante certa porção do turno. Quando uma unidade executa um movimento de carga, ela se move com velocidade normal no turno seguinte. Cargas de cavalaria devem ser executadas em linha relativamente reta (é permitida uma curvatura de no máximo 45 graus). Unidades em carga, que sejam vitoriosas, devem continuar seu movimento de carga na direção inicialmente indicada, desde que tenham vencido antes ou durante a primeira rodada do combate corpo a corpo.

Tropas de Combate à Distância: Tropas desse tipo, intercaladas com outras tropas de infantaria formando uma linha defensiva, podem “recusar” o combate se movendo 8 cm para longe do alcance do combate corpo a corpo. Entretanto, se outra unidade de infantaria atacada é morta ou afastada (reco, retrocesso ou fuga), a tropa de combate à distância deve lutar se o atacante for capaz de continuar seu movimento de carga.

Resolução do Combate: Depois que ambos os jogadores tiverem rolado o número de dados indicados para eles por suas tropas atacantes nas Tabelas de Combate, as casualidades são removidas, e a moral de ambos os oponentes é verificada.

Número de Linhas Lutando: 1 linha.

13 Durante a Idade Média uma espécie de serviço militar obrigatório (conscição). Alguns condados tinham conscição de condado (*Shire Levy*) em que homens entre 16 e 60 anos tinham que prestar serviço militar. Os conscritos (*Levies*) foram especialmente importantes para a Inglaterra devido à escalada militar causada pela Guerra dos Cem Anos.

14 Um *condottiero* (plural: *condottieri*) era um mercenário que controlava uma milícia, sobre a qual tinha comando ilimitado, e estabelecia contratos com qualquer Estado interessado em seus serviços. Atuaram entre os séculos 14-16 na Itália, explorando as rivalidades entre as cidades-estado, principalmente para a Toscana, Romagna, Veneto e Umbria.

15 Cavalaria leve ou infantaria montada sobre hobbies (cavalo irlandês leve e ágil), originados no século 13 na Irlanda. Recrutados por ambos os lados nas Guerras de Independência da Escócia.

16 Palavra grega que significa “filho de turco”, eram mestiços de turcos e gregos, alguns eram seldjúcidas convertidos ao cristianismo, outros muçulmanos praticantes. Os europeus se depararam com eles pela primeira vez na Primeira Cruzada, sendo usados pelo império bizantino como arqueiros montados. Foram usados depois pelos Estados cristãos do mediterrâneo, embora alguns deles fossem muçulmanos praticantes.

17 Cavaleiros alemães dos séculos 14 e 15.

18 Membros da gendarmaria, tropa militar encarregada de manter a segurança e a tranquilidade pública, tinham função de polícia. Provavelmente de origem francesa.

MORAL APÓS O COMBATE:

1. O lado com menos casualidades calcula a diferença positiva entre suas baixas e as de seu inimigo. Essa diferença é então multiplicada pelo resultado de uma jogada de dado. Esse produto é anotado.
2. O lado com o maior número de tropas sobreviventes que estavam envolvidas no combate corpo a corpo calcula a diferença positiva entre o número de suas tropas e as de seu inimigo. Esse número é anotado.
3. Cada lado agora multiplica o número de miniaturas sobreviventes, separando-as por tipo, se houver mais de um tipo envolvido, pelo “Fator Moral”:

Camponeses	3	Cavalaria Leve	6
Infantaria Leve e Conscritos	4	Infantaria Couraçada, Janízaros ¹⁹	7
Infantaria Pesada	5	Cavalaria Média, Lansquenetes	8
Infantaria Pesada de Elite	6	Cavalaria Pesada, Piqueiros Suíços	9

4. Ambos os lados somam os valores obtidos nos passos 1-3 acima, e o lado com o menor total, deve imediatamente reagir conforme indicado:

Diferença Reação

0 - 19	Continuar o combate
20 - 39	Recuar ½ movimento, ordenadamente
40 - 59	Recuar 1 movimento, ordenadamente
60 - 79	Bater em Retirada 1 movimento
80 - 99	Fugir 1 ½ movimento, desordenadamente
100+	Rendição *

* O lado vitorioso pode prosseguir em carga se aplicável, deixando a proporção adequada de guardas de olho nos prisioneiros (1 para cada 5 prisioneiros).

Dobre os totais para combates corpo a corpo envolvendo mais de 20 miniaturas em cada lado.

Exemplo de um pequeno combate: 10 peças de Cavalaria Pesada atacam 20 peças de Infantaria Pesada, matam 8 IP perdem 2 CP.

PASSO 1: A Cavalaria Pesada calcula 6 de diferença entre as baixas inimigas e as suas (8 - 2). Rolam 3 num dado e multiplicam pelo valor anterior, obtendo 18.

PASSO 2: A IP calcula a diferença entre suas tropas sobreviventes e as de seu inimigo, obtendo 4 (IP: 20 - 8 = 12; CP: 10 - 2 = 8; Diferença 12 - 8 = 4).

PASSO 3: A CP multiplica seu número de sobreviventes pelo Fator Moral de 9

19 Os janízaros (do turco *Yeniçeri*, ou “Nova Força”), constituíram a elite do exército dos sultões otomanos. A força, criada pelo sultão Murad I (embora algumas versões apontem o pai de Murad, Orkhan, como seu criador), era constituída de crianças cristãs capturadas em batalha, levadas como escravas e convertidas ao Islã. Os janízaros permaneceram por muito tempo como a elite do exército turco, entrando em batalha em momentos decisivos ou apenas como último recurso para garantir a segurança do sultão.

para Cavalaria Pesada, obtendo 72 (8×9). A IP faz o mesmo, com Fator Moral 5, obtendo 60 (12×5).

PASSO 4: A CP soma 90 ($18 + 72$), e a IP soma 64 ($60 + 4$). Subtraindo o menor do maior temos 26 ($90 - 64$) em favor da CP. Só que esses valores são dobrados, pois cada lado tem menos de 20 miniaturas, obtendo 52. Então, de acordo com a tabela de reação, a IP deve recuar 1 movimento ordenadamente (23 cm nesse caso). A CP deve continuar em carga, se possível, e se eles entrarem em contato com a IP, as duas unidades entrarão novamente em combate corpo a corpo naquele turno.

Ataque pelos Flancos: Unidades atacando pelos flanco estão na próxima classe mais alta, isto é, Infantaria Pesada se equipara a Infantaria Couraçada, e Cavalaria Pesada soma +1 em cada jogada de dado.

Ataque pela Retaguarda: Unidades atacando pela retaguarda infligem casualidades sem no entanto sofrer nenhuma. Além disso, essas tropas recebem o bônus indicado acima para **Ataque pelos Flancos**.

Bater em Retirada ou Fugir: Tropas forçadas a bater em retirada ou a fugir, de costas para o inimigo, não devem se mover no turno seguinte enquanto se reagrupam. Se atacadas enquanto se reagrupam, um dado deve ser jogado para determinar se elas se reagrupam rapidamente ou se continuam a bater em retirada ou a fugir. Se falharem em se reagrupar quando são atacadas, então sofrerão mais casualidades, enquanto o inimigo não sofrerá nenhuma (o atacante apenas rola dados na Tabela de Combates). É preciso um resultado igual a 1-2 para se reagrupar quando atacado.

Contato com Outra Unidade: Se uma tropa em retirada entrar em contato com uma tropa formada por unidades amigas, o movimento de retirada cessa imediatamente, mas ambos os grupos devem gastar seu próximo turno se reagrupando, e estão sujeitos a regra a seguir, independente de continuarem em retirada. Se uma tropa em fuga entrar em contato com qualquer tropa amiga, ela fará essa tropa fugir também, e será necessário reagrupar; note que essas tropas também estão submetidas às regras de fuga contínua descritas a seguir.

Retirada ou Fuga Contínua: Se uma tropa em retirada ou em fuga é forçada ou se voluntariamente continua a se mover, ela deve rolar um dado para poder se reagrupar nos turnos posteriores. Se o valor necessário para reagrupar não for alcançado, a unidade deve ser movida imediatamente outra vez, outro turno de movimento é anotado em seus registros, e ela deve tentar novamente no próximo turno. Qualquer unidade que se retira ou foge para fora do tabuleiro é removida do jogo até o final da partida.

Turno de Retirada ou Fuga Valor na Jogada para Reagrupar

1°	Automático no próximo turno, se não for atacada
2°	3-6
3°	6
4°	Automaticamente removida da partida

Informações Diversas sobre o Combate:

1. Não é possível disparar projéteis em combate corpo a corpo.

2. Considera-se que todos os tipos de tropas controlam o espaço de 3 cm em cada um de seus lados para evitar infiltração.
3. Unidades a até 8 cm de combate corpo a corpo podem ser usadas para esse propósito se o jogador que as controla assim o quiser. Entretanto, a unidade que se engaja em combate corpo a corpo não pode ser movida mais da metade de sua velocidade normal durante aquele turno. A unidade que se engaja em combate corpo a corpo pode se mover até 15 cm em batalha.
4. Após a primeira rodada, as tropas em excesso no combate corpo a corpo (miniaturas sem inimigos diretamente a sua frente), dos flancos ou das fileiras traseiras, podem ser movidas de modo a fechar os flancos da formação inimiga e até mesmo a retaguarda, se for possível fazê-lo em até ½ do movimento normal.

Opções de Combate Corpo a Corpo para Maior Realismo

Prisioneiros: Antes do lado perdedor retroceder de um combate corpo a corpo, ambos os jogadores rolam um dado para determinar se serão feitos prisioneiros do lado perdedor. Se o perdedor estiver batendo em retirada ou fugindo, sua unidade perde automaticamente 1 prisioneiro (retrocesso) ou 2 prisioneiros (fuga), independente do resultado posterior do dado.

TABELA DE PRISIONEIROS NÚMERO DE PRISIONEIROS FEITOS

<u>Vencedor</u>	<u>Perdedor</u>	<u>Dado do Vencedor</u>	<u>Dado do Perdedor</u>
Infantaria	Cavalaria	É usada a diferença positiva das rolagens	
Cavalaria	Infantaria	Soma das rolagens de ambos os jogadores	
Infantaria	Infantaria	Número rolado	Não é usada
Cavalaria	Cavalaria	Número rolado	Não é usada
Misto	Misto	Número rolado	Não é usada

Suíços/Lansquenets e Turcos não farão prisioneiros. Conte os prisioneiros como baixas adicionais.

Deve ser mantido uma tropa de guarda composta de 1 homem para cada 5 prisioneiros. Prisioneiros que escaparem podem lutar normalmente no turno subsequente à fuga.

Bônus de Ímpeto: Infantaria Pesada, Infantaria Couraçada e todas as unidades de Cavalaria recebem um bônus de ímpeto quando realizam uma carga sobre terrenos suaves, de nível ou descem declives moderados. Essas tropas somam um dado extra ao seu número normal, mostrado na Tabela de Combates.

Cavalaria: Quando parada, a Cavalaria defenderá normalmente, mas sofrerá baixas na categoria inferior mais próxima, isto é, Pesada se torna Média, Média se torna Leve, e Leve terá baixas como se fosse Infantaria Couraçada. Isso não se aplica depois da primeira rodada do combate corpo a corpo. Cavalaria parada é definida como Cavalaria que: A) não recebeu ordem de movimento no turno em que é atacada quando o sistema de movimento simultâneo é usado; e, B) não foi movida

durante o turno em que o combate começou, ou não foi movida no turno anterior para combater, sendo atacada antes de ser capaz de se mover no turno seguinte, quando o sistema de movimento/contramovimento é usado.

Ouriço: Apenas piqueiros Suíços ou Lansquenetes podem formar um ouriço. Se dez ou mais dessas tropas estiverem numa formação quadrangular, e os piques ou armas de haste estiverem apontando para fora em todas as quatro direções, então terá se constituído um “ourião”. Um ourião pode se mover à metade da velocidade, não pode realizar carga e nunca se engajará em combates corpo a corpo com tropas vizinhas. Um ourião só pode ser atacado por tropas com armas similares (piques ou armas de haste).

Moral

Instabilidade devido ao Excesso de Casualidades: Quando as casualidades de qualquer natureza excedem um percentual máximo da força total original da unidade, a moral daquela unidade deve ser testada jogando dois dados. Se as baixas forem causadas por disparo de projéteis, a unidade deve testar sua moral antes da fase de combate corpo a corpo daquele turno. Se as baixas foram causadas por combate corpo a corpo, a unidade deve testar a moral depois de realizados os combates corpo a corpo daquele turno. Se a unidade permanece estável, não precisará verificar a moral novamente até o momento em que sofra baixas na percentagem definida de sua força original, mas quando isso ocorrer ela deve ser removida da mesa pelo restante da partida.

TABELA DE BAIXAS

Tipo de Unidade	Casualidade %	Valor de Permanência
Leves, Camponeses ou Conscritos	25%	8 ou melhor
Infantaria Pesada	33 ⅓%	7 ou melhor
Infantaria Pesada de Elite, Infantaria Couraçada, Mongóis	33 ⅓%	6 ou melhor
Cavalaria Média (não cavaleiros)	33 ⅓%	7 ou melhor
Piqueiros Suíços	50%	5 ou melhor
Cavalaria Pesada, Cavaleiros Normandos	50%	6 ou melhor
Cavaleiros Montados	50%	4 ou melhor

Qualquer unidade que falhar em alcançar o valor indicado para permanecer na batalha é imediatamente removida do jogo, a não ser que não haja rota de fuga para ela. Assume-se que as unidades que forem cercadas e que falharem no teste de moral se rendem imediatamente.

Carga de Piqueiros Suíços/Lansquenetes: Por causa da reputação de ferocidade dessas tropas, um inimigo que sofra uma carga de piqueiros Suíços ou de Lansquenetes (exceto tropa similar) deve rolar dois dados e consultar a Tabela de Baixas, como se tivesse sofrido excesso de casualidades. Entretanto, se a unidade que

estiver sendo atacada falhar em alcançar o valor de permanência, ela não é removida do jogo; ao invés disso, ela bate em retirada 1 ½ movimento de costas para o inimigo, e deve se reagrupar. Se elas forem seguidas por piqueiros antes de se reagruparem, a unidade é totalmente eliminada. Nota: a formação pique de carga deve ter as condições mínimas para poder receber dados de “choque de massa” (ao menos 10 miniaturas em formação 5 × 2) a fim de forçar as unidades inimigas a testar sua moral.

Carga de Cavalaria: A fim de resistir a uma carga de tropas montadas, a unidade defensora deve testar sua moral. O medo de carga é normalmente mais perigoso que o impacto da cavalaria. As unidades que falharem em alcançar o valor de permanência, batem em retirada 1 ½ movimento, de costas para o inimigo, e deverão se reagrupar. Se ambas as unidades estiverem em carga, ambas devem checar a moral, somando 1 ao valor do dado se for Infantaria ou 2, se for Cavalaria.

Unidade Defensora	Unidade Atacante		
	Leve	Média	Pesada
Camponeses	9	10	11
Infantaria Leve, Conscritos	8	9	10
Infantaria Pesada	7	8	9
Infantaria Pesada de Elite, Infantaria Couraçada	6	7	8
Cavalaria Leve	5	6	7
Cavalaria Média	4	5	6
Cavalaria Pesada	3	4	5

Suíços e Lansquenets armados com piques ou armas de haste apontadas para o inimigo, resistem automaticamente a qualquer carga.

Unidades que sofrem carga pelos flancos subtraem 1 do valor do dado; unidades que sofrem carga pela retaguarda subtraem 2 do valor do dado.

Características Históricas (Opcional)

ORGANIZAÇÃO:

Historicamente, unidades de tipos diferentes não eram misturadas até a emergência do “pique e tiro” da Renascença. Tipos bárbaros, como os Vikings, eram uma exceção, seus bandos continham um punhado de arqueiros. Embora a Cavalaria Leve possa fazer formação com a Média, ou a Média com a Pesada, outros tipos de tropas não podem ser misturadas, e mesmo diferentes tipos de unidades de tipos semelhantes de tropas não devem ser unidas. Unidades misturadas durante um combate corpo a corpo precisarão de um turno completo para separar e reorganizar. As unidades em reorganização são tratadas da mesma forma que as unidades forçadas a bater em retirada para fins de combate corpo a corpo.

Cavaleiros: Cavaleiros Feudais eram geralmente indisciplinados e se recusavam a receber ordens de qualquer um - mesmo de seu lorde suserano. Entrando, eles eram excepcionalmente bravos. Sempre que os Cavaleiros entrarem à

distância de carga do inimigo, eles farão um ataque em carga independente de qualquer ordem, a não ser que um 6 seja obtido numa jogada de “obediência”. Independente dessa jogada, se eles avistarem qualquer tropa aliada se movendo na direção do inimigo, ou atacando, eles farão uma carga ou se moverão na direção do inimigo se não forem capazes de realizar ataque em carga. Se mais de um tipo de tropas inimigas estiverem à distância de carga, a ordem de precedência que os cavaleiros seguirão para atacar é:

1. Outros Cavaleiros
2. Qualquer outra tropa montada
3. Comboios ou tropas de combate à distância disparando contra eles
4. Infantaria Couraçada
5. Tropas de combate à distância
6. Artilharia com equipamento de sítio
7. Infantaria Pesada
8. Infantaria Leve, Camponeses ou Conscritos
9. Tropas de piqueiros

Conscritos: Essas unidades são compostas de cidadãos, guardas e milícias locais, que eram ocasionalmente treinadas e recrutadas em tempos de perturbações. Eles eram usados mais frequentemente por italianos e flamengos - de fato os piqueiros flamengos eram bons guerreiros se devidamente apoiados pela cavalaria, mas era impossível para eles ir a campo sem esse suporte. Como eram cidadãos soldados, eles eram pobremente treinados, não totalmente disciplinados, e lutavam em grupos. Suas principais armas eram a lança longa, várias armas de haste, ou piques. Conscritos devem ser tratados como Infantaria Pesada, a não quando especificado o contrário. Os flamengos somam 1 ao resultado do dado quando testam a sua moral.

Tropas Mercenárias: Praticamente qualquer tipo de tropa pode ser designada como mercenária. Por exemplo, um exército que normalmente não seria capaz de enfrentar em campo um corpo de piqueiros poderia fazê-lo optando por contratar uma formação de piqueiros mercenários. O problema é que essas tropas podiam mudar de lado num piscar de olhos (à vista de algibeiras cheias de prata, claro). Antes de cada turno é preciso rolar um dado para ver o que eles farão. Se o resultado for 1, eles ficarão parados naquele turno, fazendo absolutamente nada (exceto defendendo a si mesmos se atacados). Se o resultado for 2-5, eles obedecerão as ordens. Se o resultado for 6, deve ser feito uma segunda jogada imediatamente:

Dado Resultado

- | | |
|-----|---|
| 1 | Aumente o pagamento! Parados, sem se mover ou atacar. |
| 2 | Marcham para fora do tabuleiro (as coisas não estão bem em casa, eles dizem). |
| 3 | Subornados! Marcham em direção ao inimigo (assim que alcançarem as linhas inimigas eles se viram e atacam você). |
| 4-6 | Cumprem as ordens normalmente pelos próximos três turnos, nenhuma jogada de dados é necessária durante esse período (você é realmente |

carismático).

Uma vez engajados em combate corpo a corpo, não é necessária testar a lealdade dos mercenários até a conclusão do combate.

Camponeses: Geralmente arrastados para batalha, esses relutantes guerreiros geralmente eram pouco confiáveis, e inábeis para a batalha. Em combate corpo a corpo eles lutarão como Infantaria Leve, mas o problema é fazê-los lutar. Normalmente os pobres camponeses ficam enrolando até que os cavaleiros decidam o combate. E os camponeses do lado perdedor são alegremente esartejados pelos vencedores. Devem ser jogados dois dados para cada unidade camponesa antes deles fazerem qualquer coisa:

Para se moverem - resultado 7 ou melhor.

Unidade Inimiga	Para Atacar	Para Defender
Camponeses	4	5
Infantaria Leve, Conscritos	6	6
Infantaria Pesada	8	7
Infantaria Couraçada, Piqueiros	9	8
Cavalaria Leve	10	9
Cavalaria Média	11	10
Cavalaria Pesada	12	11

Camponeses que falham para atacar devem permanecer parados. Se falharem para se defender, eles agem como se tivessem perdido um combate e tivesse fugido.

Ordens Religiosas ou de Cavalaria: Essas tropas jamais se renderão, e quando os testes de moral resultarem em rendição, eles lutarão normalmente. Eles somam +1 em todos os testes de moral devido a natureza de elite dessas tropas.

Arqueiros Ingleses: Essas tropas carregam longas estacas que eles podem fincar firmemente no chão para inibir ataques de cavalaria. Considera-se que Arqueiros Ingleses tenham fincado suas estacas se permanecerem em posição por dois turnos completos. Qualquer unidade de cavalaria que os ataque frontalmente deve rolar um dado para cada miniatura na sua linha de frente: 4-6 indica que o cavalo foi empalado e o cavaleiro morreu.

Magiars: A cavalaria magiar possui grande mobilidade, sendo cerca de $\frac{3}{4}$ leve e $\frac{1}{4}$ média. Cerca de $\frac{1}{4}$ da cavalaria leve possui arcos e pode dividir o movimento e disparar ao mesmo tempo. Há pouca infantaria num típico exército magiar (máximo de 10% a não ser que haja uma fortificação), e todos são Leve.

Mongóis: Todos os mongóis são cavaleiros, sendo $\frac{1}{4}$ de lanceiros médios, $\frac{1}{4}$ de lanceiros leves, e o resto sendo cavalaria leve com arcos. Mongóis podem ser forçados a bater em retirada e não tem que reagrupar para se mover normalmente no turno seguinte, mas se estiverem fugindo eles terão que agir conforme explicado anteriormente. Eles não exitarão em tomar riscos desnecessários, pois ações covardes são punidas com a morte.

Polacos: A principal arma dos polacos é a sua cavalaria, cerca de $\frac{3}{4}$ da qual é composta de cavalaria média armada com lanças. A outra parte é leve, 10% do total

da cavalaria é leve, e armada com bestas. Os polacos também possuem tanto infantaria pesada quanto leve. Trate todas as tropas polacas como sendo elite ou uma classe acima do seu nível atual para fins de moral.

Russos: Somente cerca de 20% de um exército russo típico é formado de cavalaria. Não menos de $\frac{3}{4}$ da cavalaria é média, o resto é leve. Aproximadamente 50% da infantaria é pesada, a maior parte da qual armada com armas de haste. 10% da infantaria é leve, e armada com bestas.

Sarracenos: Todas as tropas sarracenas de infantaria são leves, e uma elevada porcentagem é armada com arcos curtos (38 cm de alcance). A cavalaria sarracena é predominantemente leve, mas suas unidades de elite são médias. Eles não farão prisioneiros dentre as ordens “religiosas” de cavalaria (Templários e Hospitalários).

Infantaria Escocesa: A infantaria escocesa era armada com lanças excepcionalmente longas (piques na maioria) e poderiam adotar formações em círculos (*schiltrons*²⁰), que na maioria dos casos é tratada da mesma forma que as formações de suíços/lansquenetes. A principal diferença é que a formação escocesa é incapaz de se mover. Cavalaria armada com lanças pode atacar com as mesmas chances, isso é, cada atacante e defensor rola um dado, matando com um 6. Um *schiltron* requer o mesmo tempo para se constituir que uma coluna.

Espanhóis: Os cavaleiros espanhóis são predominantemente médios, enquanto cerca de metade dos cavalos é leve. Tropas armadas com azagaias que podem dividir o movimento e disparar suas lanças.

Tártaros²¹: Para fins de jogo, é seguro tratar os tártaros como sendo mongóis. Pode ter havido um pouco menos de arqueiros a cavalo, e depois de Timor, a probabilidade de uma força tártara ser tão altamente disciplinada como a dos mongóis era pequena.

Chineses: veja tabela abaixo.

Coreanos: veja tabela abaixo.

Japoneses: veja tabela abaixo.

	<u>China</u>	<u>Coreia</u>	<u>Japão</u>
Infantaria Couraçada	Não	Não	Samurai
Infantaria Pesada	Pouco	Alguns	Alguns
Infantaria Leve / Arqueiros	Sim / Sim	Sim / Sim	Sim / Não
Arcabuzeiros / Besteiros	Alguns / Sim *	Alguns / Poucos	Poucos / Não
Arqueiros Ingleses	Não	Não	Sim **
Cavalaria Média	Sim	Sim	Sim ***
Cavalaria Leve	Sim	Poucos	Não

*Muito leve, besta de repetição. Dispara como arco, alcance de 30 cm, chance de acerto é -1 (ou -1 de

20 Como explicado no corpo de texto, um *sheltron* (também chamado *sceld-trome*, *schiltrom* ou *shiltron*) é uma formação de batalha compacta, circular e defensiva, como um escudo. O termo é mais frequentemente associado aos piqueiros escoceses durante as Guerras de Independência da Escócia nos fins do século 13 e no começo do século 14. Foi usada pelo exército de William Wallace na Batalha de Falkirk em 1298.

21 Grupo étnico de origem turca que habitou o nordeste do deserto de Gobi. Foram conquistados por Gengis Khan, imperador mongol, no século 13. Migraram para a Rússia no reinado de Batu Khan (neto de Gengis Khan), conquistando-a, levando a estrutura política e a organização mongol consigo.

casualidades) apesar dos dardos envenenados, devido à baixa penetração.

** Samurai armado com arco de bambu muito longo, que pode ser disparado montado, mas não enquanto o cavalo se move.

*** Para fins de ataque considere como Leve, para fins de defesa como Pesada, e para fins de obediência considere como Cavaleiros.

Tabela de Moral

	<u>China</u>	<u>Coreia</u>	<u>Japão</u>
Infantaria	4	5	6
Infantaria de Elite	5	–	–
Cavalaria	5	6	7
Cavalaria de Elite	6	–	–
Samurai	–	–	9

Comandante de Exército: Falando genericamente, a maioria da tropa olha para seu líder buscando apoio moral e lutará melhor quando ele estiver por perto (provavelmente na esperança de reconhecimento e recompensa. Se a miniatura que representa o comandante estiver com um corpo de tropas, aquela unidade somará 1 ao resultado de cada dado que devem rolar (dois dados somam 2). Entretanto, o comandante do exército sofrerá o mesmo destino da unidade, caso deixe de fazer a pontuação necessária. Qualquer unidade a até 30 cm do comandante também receberá um bônus de +1 no resultado da jogada de qualquer dado que precise fazer. O comandante automaticamente reagrupará qualquer unidade à qual se juntar, mas se deixar aquela unidade antes de permanecer com ela por três turnos completos, ela retornará ao estado de desagrupada. Se o comandante for morto ou capturado, todas as tropas daquele lado deverão testar sua moral como se tivessem sofrido excesso de casualidades, e subtraindo -2 do resultado da soma da jogada dos dados.

O comandante sempre será a última miniatura morta em uma unidade, independente se por disparo de projéteis ou por corpo a corpo.

Os mercenários não são afetados de qualquer modo pela miniatura do comandante.

Comboio: O espólio da pilhagem era o principal pensamento na mente de um soldado medieval. Considere que ambos os lados possuem um campo de comboio estacionado atrás da sua linha base ou ponto de entrada no tabuleiro. Ambos os lados secretamente indicam sobre o mapa uma área de 15 cm que será o caminho para o campo do comboio. Sempre que uma unidade se estiver a um movimento de distância dessa área, o inimigo deve informar o jogador que a unidade encontrou o comboio. No turno seguinte a unidade se moverá para fora do tabuleiro para pilhar, podendo ser impedida por tropas inimigas (atacando ou bloqueando o caminho). Quando uma unidade inimiga está pilhando o comboio, todas as tropas amigas a até um movimento de distância do caminho para o campo, também se moverá para fora do tabuleiro para impedir a pilhagem. Todas essas unidades (amigas e inimigas) permanecem fora da partida até o final do jogo, a não ser que o uma ação sem eparado as envolva. Em último caso os sobreviventes podem retornar ao jogo original. É claro, um comboio pode ser trazido ao tabuleiro.

Condições Climáticas (Opcional)

Se a condição climática não tiver sido estabelecida, jogue um dado, e o resultado indicará a condição prevalente; verifique as mudanças rolando o dado a cada turno.

<u>Dado</u>	<u>Limpo (1-3)</u>	<u>Nublado (4-5)</u>	<u>Chuvoso (6)</u>
1	Muito quente *	Sem mudança	Chuva leve
2	Sem mudança	Sem mudança	Chuva leve
3	Sem mudança	↔ Limpo	↔ Nublado
4	Sem mudança	Sem mudança	↔ Nublado
5	Sem mudança	Sem mudança	Chuva intensa
6	Nublado ↗	Chuvoso ↗	Chuva intensa **

* A fadiga é dobrada. Há uma maior chance de pegar fogo na grama seca ou em árvores, se estiverem secas (aplicável somente no verão).

** Três turnos de chuva intensa produzirá um lamaçal, reduzindo o movimento pela metade.

↗ A condição climática muda para aquela da coluna indicada pelas setas.

Cercos

Na melhor das hipóteses cercos são difíceis de se lidar. As regras seguintes serão úteis para conduzir esses tipos de jogos, e é recomendável que elas sejam usadas em conjunto com as regras de combate homem a homem.

<u>Alvos e Valores de Defesa</u>	<u>Valor em Pontos</u>
Bastiões e torres redondas	40-60
Portão fortificado, torres quadradas e portões	30-45
Paredes de cortina e edificios de pedra	25-40
Muralhas e gabiões cheios de terra	20-30
Estruturas de madeira e paliçadas	5-15
Canhões e grandes catapultas	5
Pequenas catapultas e manteletes móveis	3

Valores de Armas e Ataques: Cada tipo de arma destrói um certo número de pontos de defesa, e tão logo todo o valor da defesa tenha se esgotado, o alvo é destruído.

<u>Arma</u>	<u>Pontos</u>
Bombarda	-6
Arma de Campo Pesada	-4
Arma de Campo Leve e Grande Catapulta	-3
Catapulta Pequena	-2

Como se pode observar acima, derrubar as muralhas de um castelo será uma tarefa longa e perigosa, pois o defensor contará com tempo de sobra para organizar e conduzir muitas incursões e ataques surpresa antes de suas defesas colapsarem.

Bombardas: Durante cercos, as bombardas podem ser usadas como armas de ângulo de tiro elevado²², de modo que quando dispará-las trate-as como se fossem catapultas, sendo capazes de disparar sobre muros, e com uma área de acerto igual aquela de uma catapulta grande quando ela dispara indiretamente.

Torres de Cerco, Arietes Cobertos etc: Cada um desses equipamentos se move 2,5 cm por turno para cada dois homens que os estiverem empurrando, com um movimento máximo de 10 cm por turno, com oito homens empurrando. Tal equipamento não pode se mover sobre valas ou fossos, a não ser que eles tenham sido preenchidos.

Torres de Cerco acomodarão 5 tropas de assalto na ponte levadiça e 3 na plataforma superior. Até 5 miniaturas por turno poderão subir a escada do chão até a plataforma superior.

Máquinas de guerra com aríetes, espinhos ou pregos causarão 2 pontos de dano ao alvo para cada turno que estiverem contra ele. O defensor pode desabilitar essas máquinas de guerra em qualquer turno no qual estejam em operação, e ele obter um 9 ou melhor com dois dados.

Manteletes Móveis: Manteletes podem ser movidos 7,5 cm por turno para cada homem empurrando, até o máximo de 15 cm (dois homens empurrando). Cada mantelete móvel proverá cobertura completa para até três unidades de infantaria. Uma miniatura de combate à distância pode disparar pela fresta do mantelete sem se expor; tropas adicionais disparando por detrás do mesmo mantelete somente receberão proteção igual à cobertura leve.

Escadas: Um homem carregando uma escada se move a metade da sua velocidade normal, e dois homens carregam uma escada com penalidade. Entretanto, nenhum movimento de carga é possível. Como os atacantes costumam ter um grande suprimento de escadas, trate-as como indestrutíveis. Três homens podem escalar da base ao topo da escada em um turno. Cada homem que subir ao topo da escada terá que lutar com as tropas defensoras sobre a muralha que estiverem ao alcance de combate corpo a corpo. Se não houver defensor, o assaltante poderá ocupar uma posição na muralha, mas somente pelo tempo necessário para que os outros dois escaladores alcancem o topo. Todos os combates serão homem a homem.

Se as tropas defensoras vencerem qualquer combate corpo a corpo contra um assaltante escalador, o lado defensor deve jogar um dado para determinar se os defensores conseguem empurrar a escada para longe. Um resultado de 5-6 significa que os defensores conseguem empurrar a escada, o segundo homem na escada é considerado morto, e o terceiro fica atordoado por um turno (v. Combate Homem a Homem).

Óleo Fervente: “Tenho aqui um pouco de óleo bem quente e saboroso”, disse o sargento sorridente. Quando derramado do topo da muralha de um castelo, o óleo flamejante descerá queimando, varrendo tudo até embaixo, num caminho de 5 cm de largura até o chão, matando todas as miniaturas nesse trajeto; e na base da

²² Ou “obus” (pl. *obuses*) no jargão militar, são bocas de fogo que podem disparar com ângulos de elevação máxima entre 45 e 70°. Já as peças, não ultrapassam 45°. Modernamente fala-se em peças-obuses, que são híbridas, com ângulos de até 70°.

muralha o óleo formará uma poça de 10 cm de comprimento por 7,5 cm de largura, que também matará todas as miniaturas nessa área. Ele queimará por três turnos, impedindo qualquer tropa de entrar na área que ele estiver. Qualquer estrutura de madeira atingida pelo óleo queimará imediatamente (exceções: escadas e os telhados dos aríetes cobertos) e deverá ser abandonada no próximo turno. Depois disso, a estrutura de madeira queimará por cinco turnos e então será removida da partida completamente destruída.

Pedras: Uma das mais fáceis e efetivas defesas usadas contra tropas escaladoras era uma pedra grande e pesada, jogada sobre as cabeças dos assaltantes. Uma rocha jogada escada abaixo matará o primeiro escalador, e o segundo e o terceiro homens deverão rolar um dado para ver se sobrevivem, sendo que o segundo se salva com 1-3, e o terceiro com 1-5. Quando jogadas sobre máquinas de guerra, as pedras causarão 1 ponto de dano aos equipamentos.

Nota: homens ativos sobre a muralha do castelo poderão, na melhor das hipóteses, se valer da proteção de cobertura leve contra projéteis disparados contra eles de fora dos muros.

Minagem e Desminagem: Essas medidas só são possíveis de se conduzir sobre o papel. Uma terceira parte é necessária para atuar como juiz das várias tentativas de minar os muros ou de impedir a sua destruição. O jogador atacante deve designar certo número de suas tropas como “sapadores”²³ ou minadores. Apesar de o defensor sempre saber onde estas tropas estarão localizadas, ele não saberá se elas estarão atualmente trabalhando numa minagem, ou se meramente servindo para despistar seus esforços de impedir uma tentativa real em outro lugar. A medida que a batalha progride no tabuleiro, as operações de papel devem manter o ritmo. Permita ao atacante tentar duas ou três minagens, e ao defensor tentar somente uma ou duas desminagens. Se as desminagens estiverem próximas das minagens (digamos 15–30 cm), a tentativa de minar falha e todos os sapadores morrem. Se uma minagem for bem sucedida, uma brecha de 15 cm de largura é aberta onde a mina atinge o muro.

Brechas: Sempre que as muralhas de um castelo são destruídas pela artilharia, máquinas de guerra ou minas, uma brecha é aberta. As tropas podem penetrar através da brecha como se estivessem cruzando Terreno Acidentado. O defensor pode bloquear uma brecha com abatis²⁴ em três turnos, considerando que não haja atacantes dentro das brechas durante este período. Abatis funcionarão como manteletes móveis enquanto a proteção e os valores de defesa estiverem de pé. Abatis destruídos podem ser substituídos com novos. Atacantes poderão botá-los abaixo em três turnos ininterruptos, mas se forem atacados ou mortos antes de destruir os abatis, então considera-se que não conseguiram causar dano algum os abatis.

²³ Um **sapador** é um soldado que desempenha uma variedade de tarefas de engenharia militar, sobretudo nas áreas da mobilidade e da contramobilidade. Entre as suas tarefas específicas mais comuns se incluem as ações de minagem e desminagem, as demolições, a construção de fortificações de campanha, a construção de pontes e outras construções gerais. Na maioria dos casos, um sapador está também habilitado para servir como soldado de infantaria, sempre que necessário, tanto em operações defensivas como ofensivas.

²⁴ **Abatis** ou **abatida** (do francês *abattis*, que significa um amontoado de material empilhado) é um termo usado em fortificações defensivas para designar um obstáculo formado por galhos de árvores abatidas postas em fileiras, em que suas pontas são direcionadas para o inimigo. Existem abatisses em que os galhos são entrelaçados por arames, e normalmente são utilizados em conjunto com outros obstáculos.

COMBATE HOMEM A HOMEM

Em vez de usar uma miniatura para representar vários homens, uma miniatura representa um único homem. Use este sistema em batalhas pequenas e cercos a castelos. Todas as regras anteriores se aplicam quando estiver usando o sistema de combate Homem a Homem, com as seguintes modificações:

Disparo de Projétil: De um modo geral, as regras para a escala 1:20 se aplicam ao disparo de projétil homem a homem. Por simplicidade, os alcances para cada arma são divididos em três partes, então um alcance de 38 cm é dividido em curto (0-13 cm), médio (13-25 cm) e longo (25-38 cm). Os alvos são individualmente selecionados, o ponto médio do movimento é usado para determinar o alcance, o dado é jogado, e as casualidades removidas. Trate as armas de arremesso como arcos curtos para fins de chance de acerto (não alcance).

Combate Corpo a Corpo: Quando duas miniaturas estão ao alcance de combate corpo a corpo (8 cm), um ou vários golpes terão acertado. A ordem de acerto dependerá de vários fatores. O homem que atinge o primeiro golpe recebe um golpe de retorno somente se ele falhar em matar seu oponente.

1ª Rodada:

Primeiro golpe é causado pelo...

- a) atacante, a não ser que o
- b) defensor tenha uma arma que é duas classes maior, ou o
- c) defensor esteja lutando de cima (muralha do castelo, fortificação etc)

2ª Rodada:

Primeiro golpe é causado pelo...

- a) lado que acertou o primeiro golpe anteriormente, a não ser que o
- b) oponente tenha uma arma que é duas classes inferior, ou o
- c) oponente esteja lutando de cima

Homens atacados pelas costas não retornam golpe na 1ª rodada do combate corpo a corpo e recebem automaticamente a 2ª posição de acerto na 2ª rodada do combate corpo a corpo. Homens atacados pelo flanco esquerdo recebem automaticamente a 2ª posição de acerto na 1ª rodada do combate corpo a corpo.

1) Para homens não montados contra homens montados: some um à jogada de dado do homem montado, subtraia um da jogada de dado do homem a pé - na 1ª rodada somente cavaleiros somam dois.

2) Na 2ª rodada do combate corpo a corpo o cavalo assim como seu cavaleiro atacam, o cavalo conta como se fosse a(s) arma(s) a seguir, e é capaz de atacar um oponente diferente daquele atacado pelo seu cavaleiro, mas apenas infantaria:

Leve	1 Maça
Médio	2 Maças
Pesado	2 Manguais

3) Para cada homem atacando por trás em combate corpo a corpo (depois de aceitar toda Passagem sob Fogo e Divisão de Disparo): some um à jogada de dado do

atacante e não proporcione contra-ataque ao defensor.

- 4) a. Para qualquer arma 2 ou mais classes maior que a do atacante, não há a habilidade de aparar.
- b. Para qualquer arma 1 classe maior até três classes menor que a do atacante, o defensor pode aparar o golpe subtraindo 2 da jogada do atacante, mas ele não tem nenhum contra-ataque.
- c. Para qualquer defensor cuja arma seja 4 a 7 vezes menor que a do atacante, o defensor tem a opção de dar o primeiro golpe OU aparar o golpe do atacante, subtraindo 2 da jogada do atacante. Se na jogada o atacante conseguir o requisito mínimo original para matar, então a maior arma (a do atacante) quebra a arma do defensor. Se o aparar for bem-sucedido, o defensor ganha um golpe de retorno.
- d. Para qualquer arma cuja classe seja 8 ou mais classes menor que a do atacante, o defensor causa o primeiro golpe e pode aparar o segundo ou acertar o segundo. Ele subtrai um do aparar, e uma jogada igual ao requisito original para matar quebra a arma. Piques, azagaias ou lanças do atacante ainda causam o primeiro golpe sobre armas de classe inferiores se houver uma carga. Aqui, o comprimento da arma impede o defensor, mesmo com sua arma mais leve, de conseguir o primeiro golpe.

Tabela de Combate Corpo a Corpo: Repare que cada arma listada possui um número designando sua classe. Quanto menor e mais leve a arma, menor a sua classe. Um homem empunhando uma arma quatro classes mais baixa (1 contra 5, 2 contra 6 e assim por diante) acerta dois golpes em cada rodada de combate. Se um homem tiver uma arma oito classes mais baixa, ele acertará três golpes em cada rodada de combate (veja Apêndice B).

Moral: De uma forma geral, defensores em um castelo nunca precisam testar a moral. Nos outros casos a moral deve ser testada quando $33 \frac{1}{3} \%$ de um exército tiver morrido. Use as Tabelas de Moral padrão, verifique o tipo de tropa, e some quaisquer bônus aos dados. Para uma Carga de Cavalaria use as Tabelas de Combate com escala 1:20 para determinar se um teste é necessário; dobrado para ataques pelos flancos ou pela retaguarda, i. e., 4 Infantarias Pesadas devem fazer um teste se sofrerem carga de 1 Cavalaria Pesada (8 Infantarias Pesadas devem fazer o teste se atacadas pelo flanco/retaguarda).

Homens Montados: Quando combatem homens a pé, homens montados somam +1 em suas jogadas de dado, e os homens a pé subtraem -1. Homens montados podem ser derrubados de suas montarias por homens a pé, se eles especificamente declararem que esse é seu intento antes de jogar os dados. Um resultado igual a uma morte, sem subtração por estar a pé, indicará que o cavaleiro foi derrubado com sucesso. Um cavaleiro derrubado possivelmente estará atordoado:

<u>Dado</u>	<u>Resultado</u>
1-2	Não atordoado.
3-5	Atordoado por 1 turno.
6	Atordoado por 3 turnos.

Montar novamente requer meio turno, assim como desmontar voluntariamente.

Líderes: É aconselhável que os líderes recebam +1 em todas as suas jogadas de dados, e que sua armadura seja a melhor para sua origem e período.

Viking Berserker: Berserkers, a despeito de sua falta de armadura, devem ser tratados como tendo armadura de couro e escudo. Dê a eles +2 no dado de ataque. Assim que avistarem as tropas inimigas em batalha eles realizarão um ataque em carga, e não cessarão de lutar até que tenham matado todos os seus oponentes ou que tenham sido eles mesmos mortos.

Justa

Cavaleiros em combate “amigável”, armados com lança e escudo, montados sobre poderosos *destriers*²⁵. Cada jogador pode controlar um ou vários cavaleiros para encenar um torneio.

Método de Jogo: Cada jogador escolhe um ponto de mira (seu ataque) e uma posição na sela (sua defesa). Repare que o ponto de mira impedirá certas posições defensivas na maioria, senão, em todos os casos. O ponto de mira de cada jogador é comparado à posição do seu oponente para encontrar o resultado. O resultado pode variar desde morrerem os dois oponentes a ambos serem derrubados de suas montarias, como um estudo da Matriz de Justa revelará (veja o Apêndice C).

Quando os resultados tiverem sido determinados, uma “cavalgada” foi completada. Se nenhum oponente tiver sido derrubado de sua sela o procedimento é repetido até que um oponente (ou ambos simultaneamente) seja arremessado de sua sela, ou três “cavalgadas” tenham sido completadas. A justa é encerrada tão logo um ou ambos os oponentes sejam derrubados de suas selas ou quando três “cavalgadas” tenham sido completadas sem que nenhuma parte seja derrubada.

Torneios: Para simular um torneio de justa medieval é necessário possuir times com diversos cavaleiros cada. Pontue cada cavalgada conforme tabela abaixo:

<u>Resultado</u>	<u>Atacante</u>	<u>Defensor</u>
Lança quebrada	-1	0
Elmo arrancado	+3	0
Ferido	0	-10
Derrubado da sela	+20	0

Entretanto, um simples registro venceu/perdeu será suficiente, o uso da tabela acima assegurará que haverá poucas partidas no torneio.

²⁵ Conhecido como o melhor cavalo de batalha da Idade Média. Esse tipo de cavalo era muito valorizado pelos cavaleiros, mas também bastante incomum, razão pela qual costumavam usar cavalos como *courseurs* ou *rounceys*. O *courseur* era o mais comum como cavalo de batalha, enquanto o *rouncey* era um cavalo de uso geral, mas que podia ser treinado para a batalha. Um *destrier* valia muitas vezes mais que um *courseur*. Em Flandres em 1297, um *destrier* custava entre 20 e 300 *livres paris* (libras parisienses), enquanto um *courseur* ficava entre 5 e 12.

Valor em Pontos Sugerido

Camponês	½ ponto
Conscrito	¾ ponto
Infantaria Leve	1 ponto
Infantaria Pesada	2 pontos
Infantaria Couraçada	2 ½ pontos
Cavalaria Leve	3 pontos
Cavalaria Média	4 pontos
Cavalaria Pesada	5 pontos

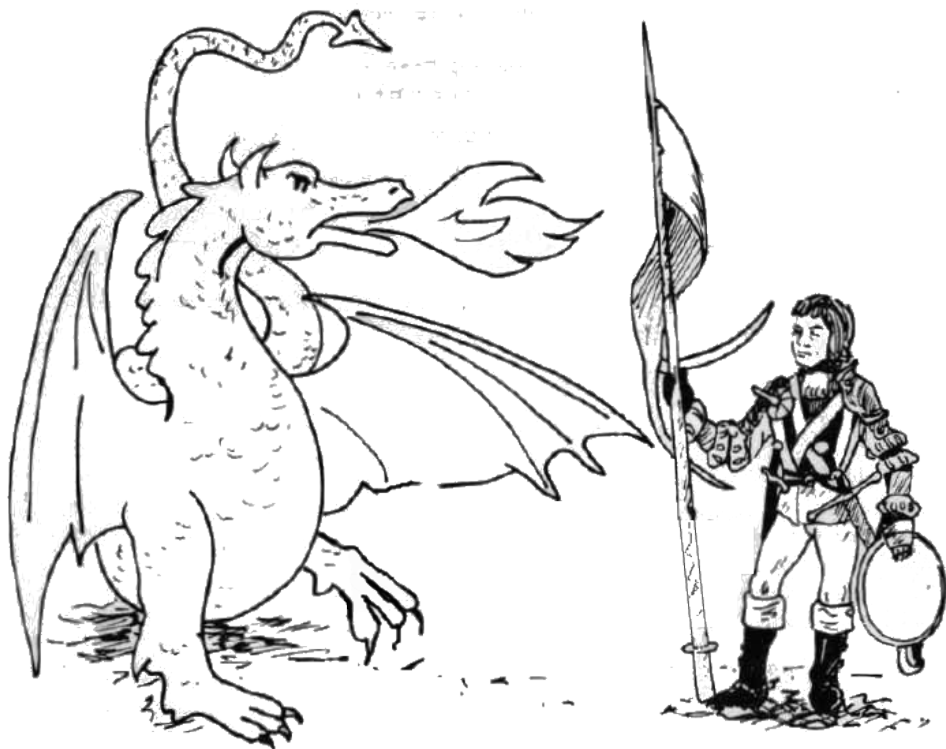
Custo das armas adicionais

Piqueiro	1 ponto
Arcabuzeiro ou qualquer Besteiro	1 ½ ponto
Arqueiro	3 pontos
Arco Longo ou Composto	4 pontos
Catapulta Leve ou Canhão	15 pontos
Catapulta Pesada ou Canhão	20 pontos
Bombarda	30 pontos

Notas:

1. Mercenários custam metade da pontuação acima.
2. Piqueiros Suíços ou Lansquenetes equivalem a Infantaria Pesada para fins de custo de Valor em Pontos.
3. Composições tradicionais de forças históricas devem ser mantidas em mente quando estiver selecionando exércitos por Valor em Pontos.





Suplemento de **Fantasia**

A maioria das batalhas fantásticas narradas nos romances são mais assemelhadas às guerras medievais do que às formas anteriores ou posteriores de combate. Por essa razão nós incluímos um conjunto resumido de regras que permitirá ao *wargamer* de miniaturas medievais, adicionar uma nova faceta ao seu passatempo e até recriar batalhas épicas narradas por J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard, e outros escritores de fantasia; ou poderá inventar seu próprio “mundo”, e conduzir campanhas e conflitos fantásticos baseados nele. O entusiasta aficionado por fantasia deveria dar uma olhada na publicação da TSR, *Dungeons & Dragons*, relacionada ao final deste volume.

A utilização de miniaturas de escalas variadas é quase uma obrigação em jogos de guerras fantásticas, considerando que o espetáculo é uma parte importante das

guerras em miniatura, e ainda mais quando se trava batalhas fantásticas. Dito isso, considerando que a escala humana seja de 30 ou de 40 mm:

Tipo:	Homem de	
	30 mm	40 mm
Halflings, fadas	10 mm	20 mm
Anões, gnomos, goblins, kobolds	20 mm	25 mm
Elfos, duendes, orcs	25 mm	30 mm
Ogros, trolls	40 mm	54 mm
Djinni, dragões, efreeti, elementais, entes, gigantes, rocas	54 mm	70 mm

Miniaturas de tamanho humano incluem: aparições, carniçais, heróis (inclusive anti-heróis e super-heróis do tipo do “Conan”), inumanos, magos e metamorfos.

Características Fantásticas

(Veja também o Apêndice D)

ANÕES (E GNOMOS)

Porque seu habitat natural é nas profundezas da terra, esses povos resolutos agem igualmente bem, seja de dia ou de noite. Entretanto, eles não são ameaça para criaturas maiores como Trolls, Ogros e Gigantes, que os acham difíceis de apanhar por causa de seu tamanho reduzido. Assim, contabilize apenas metade das mortes normais quando Anões e Gnomos lutarem contra eles, tanto para ataques como para golpes de retorno contra Anões e Gnomos, os Anões devem ser considerados os atacantes. Goblins e Kobolds são seus inimigos naturais e mais odiados. Anões (Gnomos) atacarão Goblins (Kobolds) antes de qualquer outro inimigo em vista, independente de ordens no sentido contrário. Entretanto, Anões e Gnomos não têm que rolar “dados de obediência” (como os Cavaleiros) para seguir ordens, i. e., eles não atacarão automaticamente, mas se ordenados a atacar, e Goblins (Kobolds) estiverem a distância de ataque em carga, eles atacarão a formação Goblin (Kobold) ignorando as ordens em contrário.

Classificação Moral -- 5

Valor em Pontos -- 2

APARIÇÕES

Podem ver no escuro, aumentar a moral de tropas aliadas, como se elas fosse Heróis, forçar o inimigo a verificar a moral como se elas fosse Super Heróis, e paralisar qualquer homem inimigo - excluindo todos os mencionados no Suplemento de Fantasia - que elas tocarem durante o trajeto de um movimento (não voando). Tropas paralisadas permanecem imóveis até serem tocadas por um Elfo, Herói (qualquer) ou Mago aliado. Tocar significa estar a até 2,5 cm de distância. Uma Aparição pode se mover normalmente ou voar, permanecendo no ar por quantos turnos desejar. Eles atacam no corpo a corpo como duas Infantarias Couraçadas ou como duas Cavalarias Médias e eles são invulneráveis a tudo, exceto armas mágicas ou ataques de outras criaturas fantásticas.

ARANHAS E INSETOS GIGANTES

As possibilidades de emprego de tais criaturas são praticamente infinitas, e as habilidades e fraquezas de cada uma devem ser decididas antes do jogo no qual serão usadas. Por exemplo, uma aranha gigante pode ser impossível de matar por um homem normal, mas poderão ser mortas se obtiverem 8 ou mais numa jogada, e combateriam oponentes fantásticos como se fossem Licantropos.

BASILISCOS (COCATRIZES)

Estas criaturas horríveis transformarão em pedra qualquer um que olhar em sua face, exceto um usuário de magia ou um Super Herói (podem se salvar obtendo 6 ou mais numa jogada de dois dados). Quaisquer miniaturas que os tocar ou forem tocadas por eles devem fazer uma jogada para se salvarem: Halflings, Anões, Gnomos, Goblins, Kobolds, Orcs, Entes e Gigantes precisam obter 10 ou mais; todos os outros precisam obter 7 ou mais para se salvarem.

Eles não atacam de outra forma, mas defendem como Licantropos.

Só podem ser autorizados em jogo sob circunstâncias específicas, e não por seleção geral.

DRAGÕES

Temidos em toda parte, e com boa razão. Nós lidaremos aqui com o grande Dragão Vermelho (*Draco Conflagratio*, ou *Draco horribilis*). Dragões podem ver igualmente bem no escuro e na luz. Eles fazem com que inimigos a até 38 cm deles verifiquem sua moral como se tivessem sofrido excesso de casualidades. Dragões possuem o poder de detectar qualquer inimigo escondido ou invisível a até 38 cm de distância. Eles podem voar 64 cm por turno, e podem permanecer voando indefinidamente. Eles lutam como se fossem quatro Cavalarias Pesadas, sendo invulneráveis a projéteis e a ataques corpo a corpo em combates normais (veja as seções de Heróis e Super-heróis para as exceções). Sua arma mais temida é a baforada de fogo, representada por um cone truncado: 1,5 cm de diâmetro na boca e 7,5 cm de diâmetro na extremidade final. O alcance do sopro do Dragão (comprimento total) é de 23 cm. Um dragão pode voar por sobre as cabeças e cuspir fogo sobre os inimigos abaixo ao final de seu movimento. O Sopro do Dragão matará qualquer inimigo em que tocar, exceto outro Dragão, Super-herói, ou Mago, que se salva conseguindo 7 ou mais numa rolagem de dois dados. Certos Elementais também são invulneráveis ao Sopro do Dragão. Depois de cuspir fogo três vezes, o Dragão deve aterrisar e permanecer imóvel por um turno para reacender suas chamas interiores. Porque são criaturas extremamente malévolas e egoístas, Dragões atacam automaticamente, em ordem de preferência, as seguintes criaturas Fantásticas (independente do lado do qual estiverem): Dragões, Gigantes, Rocas, Trolls (verdadeiros), Elementais e Entes. Dragões nunca verificam a moral.

Pode haver outros tipos de Dragões - Azuis que cospem raios (iguais aos mísseis de raios dos Magos, exceto pelo fato de se estender da boca do Dragão por 23 cm) e Brancos que cospem nuvem de gelo congelante (mesmo formato do Sopro

do Dragão, mas com alcance de 10 cm) são dois exemplos.

Com um pouco de imaginação, outros tipos de Dragões podem ser inseridos em jogo. Dragões Brancos vivem em climas frios e cospem Sorpo de Gelo. Dragões Pretos são tropicais e cospem ácido. A variedade Azul cospe relâmpagos. Dragões verdes cospem vapores venenosos - cloro - em seus oponentes. Finalmente, o Dragão Púrpura ou Furta-cor é raro, um réptil sem asas com um ferrão venenoso em sua cauda.

Classificação Moral -- (-)

Valor em Pontos -- 100

ELEMENTAIS (INCLUINDO DJINNI E EFREETI)

Para poder trazer estas criaturas ao jogo, é necessário que elas sejam conjuradas por um Mago. Há duas classes de elementais, aqueles sensíveis ao fogo (Elementais do Ar e da Água) e aqueles sensíveis à eletricidade (Elementais da Terra e do Fogo). Repare que Dragões cuspidores de fogo não afetarão o segundo tipo de Elementais.

Elementais do Ar (incluindo Djinn): voam 60 cm, atacam como quatro Cavalarias Leves, são imunes a ataques normais contra eles, e somam dois às suas rolagens de dado quando combatem oponentes voadores.

Elementais da Terra: movem-se 15 cm, atacam como quatro Cavalarias Pesadas, são imunes a ataques normais contra eles, e somam um às suas rolagens de dado quando combatem oponentes terrestres.

Elementais do Fogo (incluindo Efreet): movem-se 30 cm, atacam como quatro Cavalarias Médias, são imunes a ataques normais contra eles, e somam um às suas rolagens de dado quando combatem oponentes que normalmente empregam fogo (Dragões e Magos que disparam bolas de fogo).

Elementais da Água: movem-se 15 cm fora d'água e 45 cm dentro d'água (deve permanecer a até 15 cm da água o tempo todo), atacam como quatro Cavalarias Leves em terra e como quatro Cavalarias Pesadas dentro d'água. Elementais da Água são imunes a ataques normais contra eles, e somam dois às suas rolagens de dado quando estiverem lutando dentro ou a até 8 cm de um grande corpo de água (rio ou lago).

Só pode haver um Elemental de cada tipo em jogo, de cada vez. Se o Mago que invocou o Elemental perder o controle sobre ele, ele atacará o Mago que o conjurou, movendo-se na sua direção em linha reta, atacando quaisquer miniaturas neste caminho.

Classificação Moral -- (-)

Valor em Pontos -- (-)

ELFOS (E DUENDES)

Armados com arcos mortais e espadas mágicas, Elfos (e Duendes) são oponentes perigosos considerando seu tamanho e equipamento. Eles podem realizar divisão de movimento e disparo, ainda que sejam infantaria. Quando invisíveis, Elfos (e Duendes) não podem atacar - ou ser atacados a não ser que sejam localizados por

um inimigo com a habilidade especial de detectar tropas invisíveis ou escondidas - mas eles podem se tornar visíveis e atacar no mesmo turno. Esses Elfos (e Duendes) equipados com armas mágicas adicionam um dado extra em combate normal, e contra outras criaturas fantásticas eles se saíram ainda melhor:

<u>Versus:</u>	<u>Benefício:</u>
Aparições	- Tabela de Combate de Fantasia, valor 8
Gigantes	- Tabela de Combate de Fantasia, valor 10
Goblins	- adicione 3 dados às Tabelas de Combate
Heróis (e Anti-heróis)	- Tabela de Combate de Fantasia, valor 9
Inumanos	- Tabela de Combate de Fantasia, valor 6
Licantropos	- Tabela de Combate de Fantasia, valor 9
Magos	- Tabela de Combate de Fantasia, valor 10
Ogros	- Tabela de Combate de Fantasia, valor 7
Orcs	- adicione 2 dados às Tabelas de Combate
Super-heróis	- Tabela de Combate de Fantasia, valor 11

(veja a regra para Armas Mágicas)

Classificação Moral -- 6

Valor em Pontos -- 4

ENTES

Além de serem lutadores ferozes, os Entes são capazes de convocar árvores para ajudá-los em combate. Se um Ente estiver a até 15 cm de uma árvore, ele pode fazer a árvore a se mover 7,5 cm por turno (metade do movimento de um Ente) e lutar como se fosse um Ente. Entes podem mover duas árvores cada. Cada Ente luta como seis Infantarias Couraçadas em combate normal. E são invulneráveis a disparos de projéteis e ataques corpo a corpo. Entes e suas árvores acompanhantes são vulneráveis ao fogo (refletido na Tabela de Combate de Fantasia). Qualquer miniatura inimiga do tipo não-fantástica que estiver ao alcance de combate corpo a corpo do Ente (ou árvore) pode tentar incendiá-lo, e certos tipos-fantásticos também podem fazê-lo. Para tanto, Goblins, Orcs e Homens precisam de tirar 10 ou mais numa jogada de dois dados, Heróis precisam 9 ou mais, e Super-heróis precisam de 7 ou mais.

Classificação Moral -- 20

Valor em Pontos -- 15

FADAS (E PIXIES)

Também são criaturas pequenas, que possuem o poder de se tornarem invisíveis - e permanecer em batalha! Quando Fadas atacam, elas não sofrem casualidades durante a primeira rodada do combate; depois disso, o efeito surpresa acaba e os defensores são capazes de notar pequenas sombras e distorções de ar

causadas pelas Fadas. Fadas podem voar por no máximo três turnos antes de precisarem aterrissar.

Classificação Moral -- 3

Valor em Pontos -- 4

GIGANTES

São um dos lutadores mais efetivos. Eles podem demolir oponentes normais com facilidade, uma vez que lutam como 12 Infantarias Pesadas com um dado extra devido às suas armas de enorme tamanho. Eles defendem como 12 Infantarias Couraçadas, e Gigantes devem tomar dano cumulativo igual a um número suficiente para destruir 12 Infantarias Couraçadas antes de serem mortos por ataques corpo a corpo ou de projéteis. Além disso, Gigantes funcionam como pequenas catapultas (50 cm) altamente móveis, sem restrições de alcance mínimo, e eles podem se mover em turnos nos quais não disparam projéteis, uma vez que, para eles, recarga consiste simplesmente em pegar um pedregulho para arremessar. Gigantes nunca precisam verificar a moral!

Classificação Moral -- (-)

Valor em Pontos -- 50

GOBLINS (E KOBOLDS)

Goblins e Kobolds enxergam bem na penumbra ou na escuridão, mas não gostam da luz brilhante. Quando lutarem em plena luz do dia ou sob luz brilhante eles devem subtrair 1 de sua Classificação Moral, assim como 1 de cada dado rolado. Por causa de seu ódio recíproco, Goblins (Kobolds) atacam automaticamente quaisquer Anões (Gnomos) à distância de ataque em carga. Hobgoblins lutam como Infantaria Couraçada e defendem como Infantaria Pesada. Seu Valor em Pontos é 2 ½.

Classificação Moral -- 5

Valor em Pontos -- 1 ½

HALFLINGS

Esses rapazinhos ocupam um pequeno espaço no jogo de guerra, mas você pode querê-los para aumentar a diversão em certas batalhas. Lembre-se de que eles são capazes de se mesclar com o cenário, o que os torna excelentes batedores. Eles podem atirar uma pedra tão longe quanto um arqueiro as suas flechas, e por causa de sua notória precisão, para cada dois Halflings disparando conte três na tabela de Disparo de Projéteis.

Classificação Moral -- 5

Valor em Pontos -- (-)

HERÓIS (E ANTI-HERÓIS)

Incluídos nessa classe há cavaleiros famosos, líderes de contingentes do exército, e homens similares. Eles possuem a habilidade de combate de quatro miniaturas, e a classe depende das armas e equipamentos do tipo de Herói, que pode variar de Infantaria Leve a Cavalaria Pesada. Heróis (e Anti-heróis) não precisam jamais testar a Moral, e eles adicionam 1 ao dado ou dados da sua unidade (ou qualquer que seja a unidade com a qual estejam). Eles serão a última miniatura na unidade a morrer por disparos de projéteis ou ataque corpo a corpo normais, mas

eles podem ser atacados individualmente por tropas do mesmo tipo (tais como outros Heróis) ou por criaturas mostradas na Tabela de Combate de Fantasia. Heróis (e Anti-heróis) podem agir independente do seu comando para combater algum outro personagem fantástico. Quando atacado no corpo a corpo por tropas regulares, e o combate tomar lugar em Tabelas de Combate que não sejam de Fantasia, quatro ataques letais simultâneos devem acertar o Herói (ou Anti-herói) para eliminá-lo. Do contrário, não causarão efeito sobre ele.

Um Herói, armado com um arco, acerta um dragão voando e dentro do alcance, e o mata obtendo 10 ou mais numa rolagem de dois dados, com um bônus de +2 na jogada quando estiver disparando uma flecha encantada. Patrulheiros são Heróis com +1 nos dados de ataque.

Classificação Moral -- 20

Valor em Pontos -- 20

INUMANOS (E CARNIÇAIS)

Embora sejam miniaturas de infantaria, Inumanos (e Carniçais) lutam como Cavalaria Leve e defendem como Cavalaria Pesada. Não podem ser feridos por projéteis normais. Inumanos (e Carniçais) podem ver no escuro, e devem subtrair 1 de qualquer jogada de dado que rolaem quando sob luz plena. Se tocarem uma miniatura durante combate, ela fica paralisada e permanece assim por um turno completo. Considera-se que uma miniatura paralisada consegue desferir um golpe no Inumano antes de ficar paralisada, então o combate pode ocorrer, mas somente por uma rodada. Zumbis se enquadram nessa categoria, mas atacam como Orcs e se movem como Goblins.

Classificação Moral -- 10

Valor em Pontos -- 10

LICANTROPOS (METAMORFOS)

Os dois tipos principais de licantropos são os Homens-ursos e os Lobisomens. O licantropo trará com ele certo número de animais do tipo assemelhado a sua metamorfose, e isto se somará a sua habilidade de luta. Se ele estiver lutando dentro ou a até 15 cm de uma floresta, ele dobrará sua capacidade de combate. Licantropos atacam como quatro Infantarias Couraçadas e defendem como quatro Infantarias Pesadas. É necessário quatro acertos simultâneos, de projéteis ou corpo a corpo, para matar um licantropo em combate normal. Armas mágicas os matarão com um único acerto. Licantropos podem ver no escuro.

Classificação Moral -- 20

Valor em Pontos -- 20

LOBOS GIGANTES (INCLUINDO LOBOS ATROZES)

Essas criaturas são iguais a Cavalaria Leve em ataque e a Cavalaria Média em movimento. Eles pode carregar criaturas pequenas como Goblins em suas costas, mas reduz sua velocidade a de uma Cavalaria Pesada. Em combate contra oponentes fantásticos, lhes de dois ataques como homens. Para matá-los é preciso um valor igual ao necessário para matar um Inumano.

MAGOS (INCLUINDO FEITICEIROS EM -1, BRUXOS EM -2, MÁGICOS EM -3 E VIDENTES EM -4)

Em combate normal, todos dessa classe lutarão como duas Infantarias Couraçadas, ou como duas Cavalarias Médias se montados, e Magos podem portar armamento mágico. Entretanto, suas proezas estão em outro lugar. Magos podem ficar invisíveis e permanecerem assim até atacarem, eles podem enxergar na escuridão, eles afetam a moral de aliados e inimigos assim como os Super-heróis, eles disparam projéteis mortais, e Magos conjuram feitiços terríveis. Magos são imunes ao disparo de projéteis normais porém, se atingidos por projéteis de um Mago inimigo eles devem conseguir um 7 ou melhor com dois dados para sobreviver. Ajuste todos os valores dos dados pelo menor do usuário de magia mais fraco.

Projéteis: Um Mago pode disparar dois tipos de projéteis (escolha qual antes do jogo começar). São eles: uma bola de fogo, com área de acerto igual a de uma catapulta grande; ou, um relâmpago, com 2 cm de largura por 15 cm de comprimento, com um valor de ataque igual a uma arma de campo pesada. Esses projéteis destruirão qualquer homem ou criatura atingidos por eles, com algumas exceções anotadas a seguir. Ambos os tipos de projéteis podem ser disparados a até 60 cm, com fogo direto ou indireto, com o alcance sendo escolhido antes de colocar a matriz de acerto. O centro da bola de fogo é colocado no número de centímetros escolhido. A cabeça do relâmpago é colocada no número de centímetros escolhido, dessa forma seu corpo se estende por 15 cm atrás desse ponto em uma linha reta a partir do Mago que o disparou.

<u>Exceções:</u>	<u>Resultado do acerto:</u>
Herói	Salvo por uma rolagem de dado de 9 ou mais
Super-herói	Salvo por uma rolagem de dado de 6 ou mais
Aparição	Salvo por uma rolagem de dado de 7 ou mais
Gigante	Dados abaixo de 5, debanda para fora do tabuleiro Dados abaixo de 9, retrocede um movimento Dados 9 ou melhor, nenhum efeito
Dragão	Dragão retrocede 1 movimento
Elemental:	
Água	Fogo faz retroceder 1 movimento
Ar	Relâmpago faz retroceder 1 movimento
Fogo	Relâmpago faz retroceder 1 movimento
Terra	Fogo faz retroceder 1 movimento

Feitiços: Há um número virtualmente ilimitado de feitiços que podem ser usados, mas a lista abaixo contém os mais usados na maioria das batalhas de fantasia. Caso haja dois ou mais Magos em oposição, e o jogo não for uma recriação de uma batalha descrita num romance, determine qual é o Mago mais forte (usando o dado

se necessário). O Mago mais forte pode conjurar um contra-feitiço obtendo 7 ou mais numa jogada de dois dados, enquanto o mago mais fraco precisará tirar 8, 9, 10 ou 11, dependendo de sua força relativa. Um contra-feitiço ocupa totalmente os poderes de um usuário de magia.

1. Forças Fantasmagóricas: A criação da aparição de uma unidade ou criatura pela duração máxima de quatro turnos (Complexidade 2).
2. Escuridão: Cria uma sombra crescente que encobrirá toda a área de jogo que durará enquanto o Mago não for atacado. A luz não é afetada no turno que o feitiço é conjurado, no segundo turno uma semi-escuridão se instaura, e no terceiro turno fica totalmente escuro (somente as tropas que podem enxergar no escuro podem atacar e se defender). O feitiço segue a ordem inversa quando acaba ou quando é encerrado por um contra-feitiço (Complexidade 1).
3. Luz Mágica: Dispersa a escuridão em uma área de raio de 60 cm em todas as direções irradiada a partir do Mago que conjurou o feitiço (Complexidade 1).
4. Deteção: Detecta inimigos ocultos ou o uso e efeitos de outros feitiços. Não descobrirá inimigos ocultos ou o tipo de magia sendo empregada se o Mago oposto for mais forte, mas o uso da magia pelo inimigo será revelada (Complexidade 2).
5. Encobrimento: Encobrirá uma unidade ou criatura fantástica dos olhos de todos, com exceção de certas criaturas que detem o poder de detectar inimigos ocultos (Complexidade 3).
6. Invocar Elemental: Magos podem conjurar Elementais, mas não mais do que um de cada tipo pode ser trazido à existência. Isso não se aplica a Djinn e Efreet. Se o mago que conjurou o Elemental for perturbado (atacado) enquanto o Elemental ainda existir, ele perde controle sobre ele, e ele irá então atacar o conjurador. Um Elemental criado por um Mago que morre logo depois de conjurá-lo, atacará a miniatura mais próxima. Esses Elementais devem ser dissipados por um Mago ou vencidos (mortos) em combate (Complexidade 5).
7. Mover Terreno: Causa o deslocamento da vegetação dos morros, etc. Esse feitiço só é possível para Magos (Complexidade 6).
8. Proteção contra o Mal: Um círculo de 30 cm de diâmetro que mantém afastadas todas as criaturas malignas, sejam fantásticas ou homens (Complexidade 3).
9. Levitação: Um feitiço que permite ao usuário ascender até 15 cm por turno por até 6 turnos. É possível permanecer estacionado, porém movimentação lateral não é possível a não ser que alguma forma de propulsão esteja disponível (Complexidade 2).
10. Lentidão: Um feitiço que faz com que até 20 miniaturas se movam à metade de sua velocidade por dois turnos (Complexidade 3).
11. Velocidade: Um feitiço que acelera o movimento de até 20 miniaturas em 50% por três turnos (Complexidade 3).
12. Metamorfose: Permite ao usuário alterar a si mesmo para se assemelhar com qualquer coisa de tamanho igual ao seu ou com algo tão grande quanto um

gigante. O efeito perdura até que o próprio usuário mude de volta ou seja alvo de contra-feitiço (Complexidade 4).

13. **Confusão:** Faz com que até 20 miniaturas do inimigo reajam de forma totalmente oposta ao esperado. Por exemplo, se eles avançaram, então agora eles retrocederão. A duração é de um turno. O usuário indica secretamente qual unidade ficará confusa, quando o feitiço tomar efeito ele permitirá ao inimigo mover suas tropas e então, quando todo o movimento tiver terminado, ele mudará a ação da unidade afetada para o oposto do que ela acabou de fazer.
14. **Terreno Ilusório:** O feitiço faz com que alguma forma de terreno pareça existir ou não existir até ser tocado por alguma criatura viva, quando então a ilusão se dissipa. Árvores, rochas, pântanos, etc. podem ser afetados por esse feitiço (Complexidade 4).
15. **Névoa Mortal:** Uma nuvem de vapores venenosos que mata todos os homens, orcs, anões e outras criaturas que entrarem em contato. A nuvem tem 7,5 cm de profundidade, por 15 cm de largura e 7,5 cm de altura. Ela permanece rente ao chão, se afastando do mago que a conjurou a uma velocidade de 15 cm por turno. Ela ficará à deriva aleatoriamente se o usuário não estiver se concentrando nela (Complexidade 5).
16. **Campo Antimagia:** Faz surgir um campo de força que envolve o usuário e previne totalmente qualquer coisa mágica de entrar ou de sair do escudo. Ela dura por 6 turnos. O raio do campo é de 13 cm (Complexidade 6).

Para conjurar e manter qualquer feitiço, um Mago deverá estar imóvel e não ter sido perturbado por ataques contra sua pessoa.

Número de Feitiços: o poder do usuário de magia determina o número de feitiços que ele é capaz de manejar:

Mago	6-7 feitiços
Feiticeiro	5 feitiços
Bruxo	4 feitiços
Mágico	3 feitiços
Vidente	1 feitiço

Alcances dos Feitiços: a distância em que o usuário de magia pode continuar seu feitiço também é refletida pelo seu poder:

Mago	Alcance Ilimitado
Feiticeiro	150 cm
Bruxo	120 cm
Mágico	90 cm

Vidente 60 cm

	<u>Classificação Moral</u>	<u>Valor em Pontos</u>
Mago	50	100
Feiticeiro	40	90
Bruxo	30	80
Mágico	25	70
Vidente	20	50

Complexidade do Feitiço (opcional): cada feitiço listado possui um valor de complexidade que indica o quão difícil é usar este feitiço. Magos podem mais facilmente empregar qualquer número de feitiços do que podem os Feiticeiros, e estes são mais capazes que os bruxos etc. Além disso, pode haver um atraso no efeito do feitiço, ou ele pode falhar devido a algum erro menor ou distração. A tabela abaixo fornece os valores necessários para efeitos de feitiços imediatos, atrasados (1 turno) e falhos conforme os vários níveis dos usuários de magia.

COMPLEXIDADE DE FEITIÇO

<u>VALOR</u>	<u>EFEITO</u>	<u>VIDENTE</u>	<u>MÁGICO</u>	<u>BRUXO</u>	<u>FEITICEIRO</u>	<u>MAGO</u>
1	I	8	7	6	5	4
	A	7	6	5	4	3
	F	5	4	3	--	--
2	I	9	8	7	6	5
	A	8	7	8	5	4
	F	6	5	6	3	--
3	I	10	9	8	7	6
	A	9	8	7	6	5
	F	7	6	5	4	3
4	I	11	10	9	8	7
	A	10	9	8	7	6
	F	8	7	6	5	4
5	I	12	11	10	9	8
	A	11	10	9	8	7
	F	9	8	7	6	5
6	I	--	12	11	10	9
	A	12	11	10	9	8
	F	10	9	8	7	6

- I = Feitiço toma efeito imediatamente
- A = Feitiço é atrasado até o próximo turno
- F = Feitiço falha ou não tem efeito

ORCS

Além de reagir à luz da mesma forma que os Goblins (afinal, Orcs são apenas Goblins maiores), Orcs são briguentos e facciosos. Portanto, é possível assumir que se há duas ou mais unidades de Orcs, eles serão de bandos diferentes. Se Orcs de facções distintas se aproximarem à distância de ataque em carga, e eles não forem atacados pelo inimigo, eles atacam um ao outro, a não ser que o jogador consiga um resultado igual a 4 ou mais num “Dado de Obediência”. Há Orcs gigantes que lutam como Infantaria Couraçada e possuem Valor em Pontos de 2 ½.

Classificação Moral -- 5

Valor em Pontos -- 2

QUIMERAS

Sob este nome estão toda sorte de criaturas, tais como Grifos, Hipogrifos, Wyverns etc. Trate-as como o tipo de criatura correspondente mais próxima tratada aqui, i. e., Grifo = Roca, Wyvern = Dragão etc.

ROCAS (INCLUINDO WYVERNS E GRIFOS)

Contra tropas normais, Rocas atacam como quatro Cavalarias Leves e defendem como quatro Cavalarias Pesadas. Elas precisam de dano cumulativo em número suficiente para matar Cavalaria Pesada. Rocas forçam seus inimigos a verificar a sua moral como se elas fossem Heróis. Rocas podem detectar inimigos escondidos a até 120 cm, mas não podem detectar criaturas invisíveis. Rocas podem transportar uma miniatura do tamanho de um homem por até 90 cm em um turno. Rocas nunca precisam verificar moral.

Classificação Moral -- (-)

Valor em Pontos -- 20

SUPER-HERÓIS

Poucos e distantes entre si, esses companheiros de armas são exércitos de um homem só! Ainda mais quando equipados com armamento mágico. Eles funcionam como Heróis em todos os casos, com a diferença de serem duas vezes mais poderosos. Quando um Super-herói se aproxima à distância de um movimento de carga do inimigo, todas as unidades da tropa devem testar sua Moral como se tivessem sofrido excesso de casualidades.

Um Super-herói, equipado com um arco, acerta um dragão voando e dentro do alcance, e o mata obtendo 8 ou mais numa rolagem de dois dados (7 ou mais com uma flecha encantada).

Classificação Moral -- 40

Valor em Pontos -- 50

TROLLS (E OGRS)

O que são normalmente considerados Trolls são mais apropriadamente Ogrs - criaturas intermediárias entre homens e Gigantes. Eles lutarão em formações, e terão uma capacidade de combate equivalente a seis Infantarias Pesadas. Trolls (e Ogrs) podem ver no escuro, mas não sofrem penalidade na luz plena. Trolls Verdadeiros são bestas muito mais assustadoras (leia TRÊS CORAÇÕES E TRÊS LEÕES de Paul Anderson). Ogrs morrem quando tomam um dano acumulado de seis projéteis ou

ataques corpo a corpo em combate normal. Elfos podem matá-los com três acertos, e Heróis (quaisquer) ou armas mágicas os mata com um único acerto.

Trolls Verdadeiros só podem ser mortos em Combate Fantástico contra Heróis (quaisquer), Elementais e Gigantes - armas mágicas também matarão Trolls Verdadeiros. Use a Tabela de Combate abaixo:

<u>Oponente</u>	<u>Resultado no Dado para Matar</u>
Herói	10 ou melhor
Super-Herói	8 ou melhor
Elemental	6 ou melhor
Gigante	10 ou melhor
Arma Mágica	8 ou melhor *

(*) Se usada por uma miniatura capaz de matar um Troll Verdadeiro sem a necessidade de uma Arma Mágica, some dois ao resultado dos dados.

Trolls Verdadeiros sempre lutam sozinhos e nunca precisam verificar a moral. Eles lutam como Gigantes na Tabela de Combate de Fantasia, mas somente como três Infantarias Couraçadas quando estiverem atacando ou sendo atacados por homens.

Ogros:	Classificação Moral -- 8	Valor em Pontos -- 15
Trolls:	Classificação Moral -- (-)	Valor em Pontos -- 75



Tabela de Combate de Fantasia

Veja o Apêndice E.

Armas Mágicas

Elfos, heróis e certos usuários de magia podem empunhar armas mágicas. Armas encantadas são de dois tipos: flechas encantadas e espadas mágicas, embora a Lança de Odin e o Martelo de Thor estejam propriamente na categoria geral.

Flechas Encantadas: esses projéteis sempre atingirão um alvo normal, mas contra oponentes mostrados na Tabela de Combate de Fantasia elas permitem à miniatura usando a arma rolar dois dados, como se estivesse ocorrendo um combate corpo a corpo, e se o valor for suficiente, o alvo é morto. Claro, não há golpe de retorno, a não ser que o alvo esteja armado com arma similar. Trate Elfos armados com Flechas Encantadas como Heróis para o propósito de disparo de projéteis contra alvos fantásticos.

Valor em Pontos -- 10 por flecha.

Espadas Mágicas: porque essas armas são quase entidades em si mesmas, elas provêm vantagens reais para as miniaturas que as empunham. Em combate normal elas meramente adicionam um dado extra. Em combates fantásticos as Espadas Mágicas são mais potentes. Além de permitir a Elfos combater certas criaturas fantásticas, elas somam +1 ao valor do dado quando usando a Tabela de Combate de Fantasia, e irradiam uma luz própria sobre um círculo de 30 cm de diâmetro, que dissipa trevas - mas não igual a luz plena. Excalibur²⁶ e outras “Super Espadas” dariam +2 ou +3!

Classificação Moral -- 10

Valor em Pontos -- 10

Armaduras Mágicas: subtrai um do dado de ataque do oponente na Tabela de Fantasia, três em combate homem a homem.

Classificação Moral -- 10

Valor em Pontos -- 10

Movimento Aéreo

Se qualquer número de miniaturas estiver no ar ao mesmo tempo, fica difícil manter um registro de sua altitude e curso. Recomenda-se que hastes de 90 cm sejam fixados firmemente em bases de 5 x 10 cm, e que as miniaturas sejam afixadas na altura apropriada da haste com o uso de elásticos.

²⁶ A lendária espada do igualmente lendário Rei Arthur, um líder britânico que defendeu a Bretanha contra a invasão saxônica no começo do século 6.

Disparos de Catapulta contra Miniaturas Fantásticas

Somente os seguintes tipos de criaturas fantásticas serão vulneráveis ao disparo de catapultas (incluindo disparo de projéteis por Gigantes):

Anões, Anti-heróis, Carniçais, Duendes, Elfos, Entes, Fadas, Gnomos, Goblins, Halflings, Heróis, Inumanos, Kobolds, Licantropos, Ogros, Orcs e Rocas.

Combinação de Miniaturas

Há certas combinações naturais, apesar de raras. Um bom exemplo disso é o anti-heroico “Elic de Melniboné” de Michael Moorcock, que combina os atributos de um herói com os de um mago, e empunha uma espada mágica! Quaisquer que sejam as combinações que você decida usar, lembre-se de ser cuidadoso para não tornar ninguém muito poderoso de modo a destruir o equilíbrio do jogo.

Cercos Fantásticos

Para combinar as seções de cerco e fantasia, faça o seguinte:

Anões cavam duas vezes mais rápido do que um mesmo número de sapadores humanos. Eles podem tentar 2 minagens ou desminagem mais que o usual (Orcs cavam 1 ½ vez mais rápido; uma minagem ou desminagem a mais).

Pontos de dano de forças fantásticas:

Elemental da Terra	- 6 pontos
Ente	- 2 pontos (e as árvores pelos Entes controladas)
Gigante	- 3 pontos
Mago *	- 3 pontos (bolas de fogo e relâmpagos)
Ogro	- 1 ponto
Troll	- 2 pontos

(*) Podem inflamar qualquer estrutura de madeira; da mesma forma Dragões e Elementais do Fogo.

Alinhamento

É impossível traçar uma linha clara entre criaturas fantásticas “boas” e “más”. Três categorias são listadas a seguir como um guia geral para o jogador dando ordens de batalha envolvendo criaturas fantásticas.

LEAL

Anões
Armas Mágicas
Entes
Gnomos
Halflings
Heróis
Magos *
Super Heróis

NEUTRO

(Elementais)
Duendes
Elfos
Fadas
Gigantes *
Licantropos *
Pixies
Quimeras
Rocas

CAÓTICO

Anti-heróis
Aparições
Basiliscos
Dragões
Gigantes *
Goblins
Inumanos
Kobolds
Licantropos *
Magos *
Ogros
Orcs
Trolls Verdadeiros

(*) Indica que a criatura aparece em duas listas.

Criaturas Neutras sublinhadas têm uma leve predisposição para alinhamento LEAL. Pode-se determinar nos dados de que lado as criaturas Neutras jogarão. Empates significam que elas permanecem neutras.

APÊNDICE A

INFANTARIA LEVE vs.

Infantaria Leve -1 dado por homem, 6 mata
Infantaria Pesada -1 dado / 2 homens, 6 mata
Infantaria Couraçada -1 dado / 3 homens, 6 mata
Cavalaria Leve -1 dado / 2 homens, 6 mata
Cavalaria Média -1 dado / 3 homens, 6 mata
Cavalaria Pesada -1 dado / 4 homens, 6 mata

INFANTARIA PESADA* vs.

Infantaria Leve -1 dado por homem, 5, 6 mata
Infantaria Pesada -1 dado por homem, 6 mata
Infantaria Couraçada -1 dado / 2 homens, 6 mata
Cavalaria Leve -1 dado / 2 homens, 6 mata
Cavalaria Média -1 dado / 3 homens, 6 mata
Cavalaria Pesada -1 dado / 4 homens, 6 mata

INFANTARIA COURAÇADA* vs.

Infantaria Leve -1 dado por homem, 6 mata
Infantaria Pesada -1 dado / 2 homens, 6 mata
Infantaria Couraçada -1 dado / 3 homens, 6 mata
Cavalaria Leve -1 dado / 2 homens, 6 mata
Cavalaria Média -1 dado / 3 homens, 6 mata
Cavalaria Pesada -1 dado / 4 homens, 6 mata

* Homens armados com pique ou alabarda adicionam um dado extra.

CAVALARIA LEVE vs.

Infantaria Leve -2 dados por homem, 5, 6 mata
Infantaria Pesada -2 dados / homem, 6 mata
Infantaria Couraçada -1 dado / homem, 6 mata
Cavalaria Leve -1 dado / homem, 6 mata
Cavalaria Média -1 dado / 2 homens, 6 mata
Cavalaria Pesada -1 dado / 3 homens, 6 mata

CAVALARIA MÉDIA vs.

Infantaria Leve -2 dados por homem, 4-6 mata
Infantaria Pesada -2 dados por homem, 5, 6 mata
Infantaria Couraçada -2 dados por homem, 6 mata
Cavalaria Leve -1 dado por homem, 5, 6 mata
Cavalaria Média -1 dado por homem, 6 mata
Cavalaria Pesada -1 dado / 2 homens, 6 mata

CAVALARIA PESADA vs.

Infantaria Leve -4 dados por homem, 5, 6 mata
Infantaria Pesada -3 dados por homem, 5, 6 mata
Infantaria Couraçada -2 dados por homem, 5, 6 mata
Cavalaria Leve -2 dados por homem, 5, 6 mata
Cavalaria Média -1 dado por homem, 5, 6 mata
Cavalaria Pesada -1 dado por homem, 6 mata

TABELAS DE COMBATE

Suíços / Lansquenets atacando em formação cerrada (mínimo de 5 x 2 miniaturas) lutam como Infantaria Couraçada, com direito a dado extra pelo uso de armas como alabarda e pique. Para cada dois homens atacando desta forma, um dado adicional de “choque de massa” é adicionado. Quando defendendo em formação cerrada (2,5 cm ou menos de distância), com armas de haste apontadas para o inimigo, eles são tratados como Infantaria Pesada. Se atacados pelos flancos ou por trás, ou quando em formação aberta, eles são tratados como Infantaria Leve.

Todas as tropas em formação cerrada, com armas de haste, só podem sofrer casualidades corpo a corpo frontais de tropas armadas com armas similares. Enquanto um Cavaleiro armado com uma lança puder atacar uma formação de alabardeiros, ele não pode atacar uma formação de piqueiros.

APÊNDICE B

TIPO DE PROTEÇÃO / ARMADURA DO DEFENSOR

ARMA DO	SEM ARMAD. DE COURO		ARMAD. DE COURO		ARMAD. DE COURO + ESCUDO		ARMAD. DE COURO + ESCUDO		COTA DE MALHA + MALHA + LORIGA		COTA DE MALHA + MALHA + ESCUDO		ARMAD. DE PLACASE		SEM ARMAD. DE PLACASE		CAVALO	
	SEM ARMAD.	APENAS ESCUDO	SEM ARMAD.	APENAS ESCUDO	SEM ARMAD.	APENAS ESCUDO	SEM ARMAD.	APENAS ESCUDO	SEM ARMAD.	APENAS ESCUDO	SEM ARMAD.	APENAS ESCUDO	SEM ARMAD.	APENAS ESCUDO	SEM ARMAD.	APENAS ESCUDO	SEM ARMAD.	APENAS ESCUDO
A	6	7	8	8	8	9	10	10	12*	12*	12*	12*	8	10	10	10	10	10
T	7	7	8	8	9	10	10	10	11	11	11	11	9	10	10	10	10	11
A	8	8	8	8	9	8	8	8	7	7	7	7	10	10	10	10	10	12
C	7	8	8	8	9	8	9	9	10*	10*	10*	10*	8	10	10	10	10	12
A	8	8	8	8	8	7	7	7	9	9	9	9	8	10	10	10	10	9
N	6	6	7	7	7	6	6	7	8	8	8	8	7	7	7	7	7	8
T	7	7	7	7	7	6	6	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
E	8	8	8	8	9	10	10	10	11*	11*	11*	11*	6	7	7	6	6	8
1. Adaga	6	7	8	8	9	10	10	10	12*	12*	12*	12*	8	10	10	10	10	10
2. Machado	7	7	8	8	9	10	10	10	11	11	11	11	9	10	10	10	10	11
3. Maça	8	8	8	8	9	8	8	8	7	7	7	7	10	10	10	10	10	12
4. Espada	7	8	8	8	9	8	9	9	10*	10*	10*	10*	8	10	10	10	10	12
5. Mac. de guerra	8	8	8	8	8	7	7	7	9	9	9	9	8	10	10	10	10	9
6. Maça Estrela	6	6	7	7	7	6	6	7	8	8	8	8	7	7	7	7	7	8
7. Mangual	7	7	7	7	7	6	6	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
8. Lança	8	8	8	8	9	10	10	10	11*	11*	11*	11*	6	7	7	6	6	8
9. Armas de haste	6	6	6	6	7	7	7	7	9*	9*	9*	9*	6	7	7	6	6	8
Alabarda	8	8	8	8	7	7	7	7	8	8	8	8	7	7	7	7	7	8
10. Espada Larga	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	8
11. Lança de justa	5	5	5	5	5	6	6	6	7	7	7	7	5	5	5	5	5	7
12. Pique	8	8	8	8	8	8	8	8	9	9	9	9	5	5	5	5	5	7

Jogue dois dados. Ocorre morte se o resultado for igual ou maior ao número mostrado.

* Se estiver desmontado e de brucos, um resultado igual ou melhor a 7 mata.

Há uma morte por uma jogada de dado igual a ou maior que os números abaixo *

Arma	Classe de Armadura usada pelo defensor						Cavalo			
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Sem Armad.	Barda
39 Arco Curto	6-7-8	6-7-8	6-7-8	7-8-9	8-9-0	9-0-1	1-2-1	2-1-1	0-2-1	2-1-1
45 Arco Composto Curto	5-6-7	5-6-8	5-6-8	6-7-8	8-9-0	9-0-1	1-2-1	2-1-1	9-0-1	2-1-1
45 Besta Leve	5-6-7	5-7-8	5-7-8	6-7-9	8-9-0	9-0-1	1-2-1	2-1-1	9-0-1	2-1-1
54 Arco Longo	5-6-7	5-6-7	5-6-7	5-6-8	6-7-9	8-9-0	9-1-1	1-2-1	7-9-2	9-1-1
60 Arco Composto Longo	5-6-7	5-6-7	5-6-7	5-7-8	6-8-0	8-0-1	9-2-1	1-1-1	7-0-2	0-2-1
60 Besta Pesada	4-5-6	4-6-7	4-6-7	5-7-8	6-8-9	7-9-0	8-0-1	0-1-2	7-9-2	9-1-1
45 Arcabuz	5-6-8	5-6-8	5-6-8	5-6-8	6-7-8	6-8-9	7-9-0	8-0-2	6-9-1	8-0-2

* O primeiro número é para combate próximo, o segundo número para alcance médio, e o terceiro para alcance máximo. Os Alcances são para o alcance máximo. Os Alcances são divididos em terços, então o Alcance Próximo de um Arco Composto Longo é 1-20 cm, o médio é 21-40 cm, e o máximo é 41-60 cm.

Notas: 0 = 10, 1 = 11, 2 = 12, / = inabilidade para matar.

Cobertura subtrai do resultado do dado.

Disparos

Individuais

com Projéteis

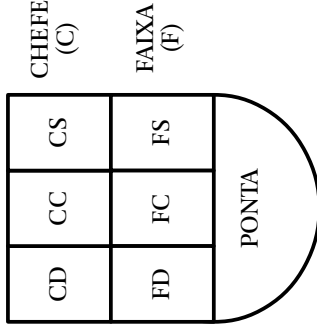
MATRIZ DE JUSTA

Ponto de Mira	Posições Defensivas Possíveis						PDP / PM
	1. Abaixar a Cabeça	2. Inclin ar à Direita	3. Inclin ar à Esquerda	4. Segurar o Assento	5. Elevar o Escudo	6. Abaixar o Escudo	
Cabeça	E	E	E	A	D	E	4-6
CD	D	Q	E	Q	Q	E	3-6
CC	Q/D/F	D	R	Q	Q/D	D/F	Qualquer 2, 4-6
CS	R	E	Q	R	R	D	4-6
FD	Q	Q/D	E	Q	E	Q	Qualquer 4-6
FC	Q/D	R	Q	Q/D	Q/D/F	Q	4-6
FS	R	E	Q/D	R	R	R	1, 4-6
Ponta	Q	R	D	Q	Q/D/F	Q	

PDP / PM - Posições Defensivas Possíveis considerando o Ponto de Mira.

O ESCUDO:

DESTRA (D) CENTRO (C) SINISTRA (S)



CHEFE (C)

FAIXA (F)

* Qualquer Cavaleiro que quebrar a sua lança ou que tenha seu elmo arrancado deve assumir a posição 4 na próxima cavalgada.

Q – Quebra a lança *

R – Ricocheteia (deflete)

A – Elmo arrancado *

F – Ferido

E – Erro

D – Derrubado da montaria

APÊNDICE D

TABELA DE REFERÊNCIA DE FANTASIA

TIPO	HABILIDADE			ALCANCE DOS		DEFESA
	MOVIMENTO†	ESPECIAL	CARGA†	VOAR	PROJÉTEIS	
Halflings	30 cm	A	-	-	38 cm	Inf. Lv.
Fadas, Pixies	23 cm	A	-	46 cm	-	Inf. Lv.
Anões, Gnomos	15 cm	B	23 cm	-	-	Inf. Lv.
Goblins, Kobolds	15 cm	B	23 cm	-	-	Inf. Lv.
Elfos, Duendes	30 cm	A, B, C	-	-	46 cm	Inf. Pes.
Orcs	23 cm	B	30 cm	-	38 cm	Inf. Pes.
Heróis (inclusive Anti-heróis)	30 (46) cm	D	38 (61) cm	-	46 cm	4 homens*
Super-heróis	30 (46) cm	D, E, F	38 (61) cm	-	53 cm	8 homens*
Magos	30 (76) cm	A, B, D, E, X	-	-	61 cm	Especial
Aparições (mtl.)	46 cm	B, E, E, G	61 cm	91 cm	-	Especial
Inumanos, Carniçais, Licanthropos	23 cm	B, G	23 cm	-	-	Especial
Urso / Lobo	23/30 cm	B, H	30/46 cm	-	-	Especial
Trolls, Ogros	23 cm	B (l)	30 cm	-	-	6 homens**
Entes	15 cm	K	15 cm	-	-	Especial
Gigantes	30 cm	B, X	46 cm	-	51 cm	12 homens**
Elementais et. al.	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Drações	23 cm	B, E, F, X	38 cm	61 cm	-	Especial
Rocas	-	E, F, L	-	122 cm	-	Especial

A - Tornar-se invisível (Halflings somente em arbustos ou árvores)

B - Ver na escuridão normal como se houvesse luz

C - Dividir o movimento e os disparos

D - Aumentar a moral de tropas aliadas

E - Fazer o inimigo verificar a moral

F - Detectar inimigos escondidos invisíveis

G - Paralisar pelo toque

H - Assumir a forma de animais

I - Regenerar o corpo (Trolls somente, e não necessariamente)

K - Fazer as árvores andarem e lutarem

L - Transportar miniaturas do tamanho de um homem

X - Lançar fogo (ou substância similar) ou pedra

* Qualquer dentre Infanteria Pesada, Infanteria Couraçada, Cavalaria Leve etc. Dependendo dos armamentos e das situações e pode disparar projéteis igual ao mesmo número de homens, contra oponentes regulares, mas apenas uma vez contra oponentes fantásticos.

** Infanteria Pesada.

† Valor entre parêntesis indica movimento a cavalo.

APÊNDICE B

TABELA DE COMBATE DE FANTASIA

ATACANTE

DEFENSOR

	D R A G Ã O	E L E M E N T A L	G I G A N T E	H E R Ó I	L I C A N T R O	R O C A	S U P E R H E R Ó I	T R O L L	I N U M A N O	M A G O	A P A R I Ç Ã O	
Dragão	8	10	6	9	5	4	8	8	5	2	10	7
Elemental	10	11	7	9	4	4	7	7	7	2	8	10
Ente	12	12	7	8	4	4	11	7	7	3	10	10
Gigante	9	10	7	9	6	5	7	9	6	4	10	10
Herói*	12	10	12	11	7	8	10	10	9	6	11	11
Licantropo	12	12	12	10	7	9	10	10	8	6	10	12
Roca	12	12	9	10	5	6	9	8	6	5	10	9
Super-herói*	10	8	11	9	5	6	8	8	5	4	9	8
Troll, Ogro	12	11	10	9	8	8	9	11	7	10	11	12
Inumano, Carniçal	12	12	12	11	9	8	11	12	9	8	10	7
Mago*†	9	6	10	11	8	7	9	10	8	6	10	5
Aparição*	12	7	12	12	8	9	10	10	9	11	12	7

Jogue DOIS dados:

- Resultado ABAIXO do valor mostrado ao lado significa SEM EFEITO.
- Resultado IGUAL ao valor significa que o defensor deve de RECUAR UM MOVIMENTO.
- Resultado ACIMA do valor mostrado acima indica que o DEFENSOR ESTÁ MORTO.

* Pode se retirar do combate se o resultado da jogada de dado do oponente for SEM EFEITO.

† Perceba que outros usuários de magia possuem valores menores.

Para combate contra homens e criaturas menores, assim como habilidades de combate especiais, veja a seção correspondente para cada tipo em particular.

Outras Publicações de Fantasia pela TSR

MONSTER MANUAL - Advanced DUNGEONS & DRAGONS - Uma enciclopédia totalmente ilustrada de todos os monstros usados em D&D. Esta importante obra de referência apresenta uma **capa dura** e colorida para maior durabilidade.

DUNGEONS & DRAGONS Basic Set - O novo e completo conjunto de jogo de DUNGEONS & DRAGONS, projetado especialmente para jogadores iniciantes. Inclui tudo para começar a jogar D&D: livreto de Regras Básicas, conjunto de dados poliédricos, *Dungeon Geomorphs Set One* (Níveis Um a Três) e *Monster and treasure Assortment Set One* (Níveis Um a Três).

DUNGEONS & DRAGONS Collector's Edition - O *role playing game* original de espada e magia, com papel e lápis, em seu formato original. Este é o jogo que começou isso tudo! Três livretos em uma caixa.

DUNGEONS & DRAGONS Character Record Sheet Pad - Um acessório de jogo útil para D&D para registrar os detalhes de uma variedade de personagens de jogo.

GREYHAWK - Suplemento I para D&D.

BLACKMOOR - Suplemento II para D&D.

ELDRITCH WIZARDRY - Suplemento III para D&D.

GODS, DEMIGOS & HEROES - Um suplemento para o sistema D&D para integrar seres mitológicos em jogo.

WORDS & SPELLS - Regras de miniaturas para jogos de fantasia, para uso com D&D.

CHAINMAIL - Regras para miniaturas medievais (e fantasia).

DUNGEON GEOMORPHS - Acessório de jogo para D&D. Seções geomórficas para serem cortadas para serem usadas juntas e formar qualquer combinação.
Set One Walled City

MONSTER & TREASURE ASSORTMENT - Outra série de acessórios de jogo para D&D, para prover uma lista de monstros e tesouros pré-criados para três níveis de masmorras.
Set One, Dungeon Levels One to Three
Set Two, Dungeon Levels Four to Six
Set Three, Dungeons Levels Seven to Nine

DUNGEON! - O jogo de tabuleiro de fantásticas aventuras em masmorras para 1-12 jogadores, na caixa.

WARLOCKS & WARRIORS - Um jogo excitante de aventura e busca, para 2-6 jogadores de todas as idades!

EMPIRE OF THE PETAL THRONE - Aventura de fantasia no Mundo de Tekumel. Dois mapas coloridos, na caixa.

WAR OF WIZARDS - Jogo de duelos fantásticos entre magos poderosos. Agora em uma nova versão em caixa incluindo livreto de regras, tabuleiro, dado de porcentagem e 4 miniaturas.

LANKHMAR - Jogo sobre guerras de espada e magia no mundo fantástico de Nehwon. Baseado na história original de Fritz Leiber. Para 2-4 jogadores, na caixa.

STAR PROBE - Jogo completo de tabuleiro de aventura, exploração e conflito no espaço. Para 1-8 jogadores, este jogo será expandido por diversos livretos adicionais em um futuro próximo (Livreto por apenas US\$4,00).

STAR EMPIRES - O Jogo de Conquista Galáctica, e sequência de STAR PROBE. Jogue separadamente ou como uma expansão de STAR PROBE, se desejar.

METAMORPHOSIS ALPHA - Jogo de aventuras de ficção científica em uma nave estelar perdida.

Conjunto de Dados Multifacetados - Cada conjunto contém um dado de 20, um de 12, um de 8, um de 6 e um de 4 lados.

Dado de Porcentagem - Dois dados de 20 lados: um vermelho e um branco.

Em todos os pedidos por correspondência, adicione US\$1,00 para postagem e manuseio independente do tamanho do pedido.

DRAGON MAGAZINE

A única revista profissional de Fantasia, Espada & Magia, e jogos de ficção científica. Anteriormente designada STRATEGIC REVIEW, ela compreende: capas e interior coloridos, mínimo de 32 páginas, artigos em todas as formas e formatos de jogos de Fantasia, E&M e FC, miniaturas, jogos de tabuleiro, com texto e arte original. Publicada 8 vezes por ano, disponível nas melhores lojas e livrarias ou a partir de:

TSR Hobbies, Inc.
POB 110
Lake Geneva, WI 53147

Taxas
Uma edição - US\$2,00
Assinatura de 13 edições nos EUA e Am. do Norte - US\$24,00
Além mar - US\$40,00

Catálogo Completo - Jogos, Regras, Miniaturas e Acessórios

