

DUNGEONS
& DRAGONS®

MINIATURAS



Créditos Originais

Design do Jogo: Bob Heinsoo, Skaff Elias, Jonathan Tweet
 Desenvolvimento do Jogo: Michael Donais, David Eckelberry, Rob Heinsoo
 Assistente Especial: Andrew Finch
 Livro de Regras: Rob Heinsoo, Bill Slavicsek
 Edição: Jennifer Clarke Wilkes
 Direção de Arte: Mike McVey
 Arte da Embalagem: Stephen Tappin
 Concepção do Modelo: Stephen Tappin, Des Hanley, Richard Wright, Trevor Hairsine
 Design Gráfico: Kate Irwin
 Cartografia: Todd Gamble, Rob Lazzaretti
 Gerente de Categoria: Chris Toepker
 Diretor de P&D de RPG: Bill Slavicsek
 Gerente de Projeto: Martin Durham
 Gerente de Produção: Chas DeLong
 Engenheiro de Projeto, HFE: Yenvik Zhong
 Jogadores da Fase de Teste: Mike Fehlauer, Brodie Hodges, Stephen Radney-MacFarland, Brad Street, Chris Toepker, Jason Utrecht, Michael J.Y. Wood

Baseado no jogo Dungeons & Dragons original criado por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e no novo jogo Dungeons & Dragons criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este jogo da WIZARDS OF THE COAST(r) não possui conteúdo Open Game. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida por qualquer meio sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a licença Open Gaming e a licença do Sistema d20, visite www.wizards.com/d20.

Estados Unidos, Canadá, Ásia, Pacífico
 e América Latina
 Wizards of the Coast, Inc.
 P.O. Box 707
 Renton WA 98057-0707
 Dúvidas? 1-800-324-6496



Sede Européia
 Wizards of the Coast, Bélgica
 T Hofveld 6d
 1702 Groot-Bijgaarden
 Bélgica
 +322-467-3360

Dungeons & Dragons, Sistema d20, Wizards of the Coast e seus respectivos logotipos são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro, Inc. d20 é marca registrada da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes de personagens, e suas características individuais são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. Distribuída para as lojas de lazer, brinquedos e quadrinhos nos Estados Unidos e Canadá por distribuidores regionais. Distribuído para livrarias nos Estados Unidos por Holtzbrinck Publishing. Distribuído para livrarias no Canadá por Fenn Ltda. Distribuído em todo o mundo por Wizards of the Coast, Inc. e seus distribuidores regionais. Este material é protegido pelas leis de propriedade intelectual dos Estados Unidos da América. É proibido qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou das ilustrações aqui contidos sem permissão expressa por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, organizações, lugares ou eventos reais é mera coincidência. © 2003 Wizards of the Coast, Inc. Impresso na China.

Créditos da Edição Brasileira

Copyright© Wizards of the Coast
 Título Original: Dungeons & Dragons: PLAYER'S HANDBOOK
 Coordenação Editorial: Devir Livraria
 Tradução:
 Revisão: Douglas Ricardo Guimarães
 Editoração Eletrônica: Tino Chagas

INTRODUÇÃO

Você joga Dungeons & Dragons? As miniaturas neste Deck Básico foram criadas especificamente para serem usadas em aventuras. O Mestre encontrará uma coleção fantástica de aliados, inimigos e monstros neste e nos demais Packs de Expansão (conjuntos de expansão), que contém mais miniaturas. Os jogadores encontrarão as representações perfeitas de seus personagens, assim como novas miniaturas que podem servir de inspiração para criar novos personagens. Cada miniatura acompanha um cartão de estatísticas, contendo informações resumidas para que você possa usar qualquer um destes personagens e criaturas em sua campanha. A fim de acrescentar suas próprias idéias a estes monstros e heróis e obter informações detalhadas sobre suas habilidades especiais, use o Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros e descubra mais detalhes e características.

Você deseja um jogo de combate competitivo? Este livro de regras foi feito para você. Reúna as emocionantes magias e criaturas que você conhece de D&D e combine-as em um sistema de batalhas acirrado, divertido e fácil de aprender. O cartão de estatísticas de cada miniatura indica as informações de combate, permitindo que você se envolva diretamente na ação. Imagine ser não apenas um único personagem, mas o comandante de um pelotão de heróis e criaturas, escolhendo sua facção e seus soldados, emitindo ordens e estratégias. Cabe a você demonstrar sua capacidade perante os exércitos dos oponentes.

Você irá confiar na perseverança inesgotável dos heróis leais e bons, na rapidez do ataque dos aventureiros caóticos e bons, nas investidas letais dos monstros leais e maus vestidos em suas armaduras de ferro, ou nos truques traiçoeiros das criaturas caóticas e más? Cada facção é baseada em uma tendência e tem algo diferente a oferecer ao seu pelotão em expansão. Essas regras de combate oferecem uma combinação ilimitada de criaturas, heróis e táticas que permitem a um estrategista habilidoso superar qualquer desafio em busca da vitória.

Três Formas De Jogar

As miniaturas de D&D podem ser usadas para:

- Representar personagens e monstros numa partida de D&D. Essas miniaturas oficiais foram criadas para serem usadas com todos os produtos do jogo.
- Jogar de acordo com as regras de combate competitivo detalhadas neste livro.
- Colecionar os personagens da mitologia de D&D, de devoradores de mentes a elfos, passando por tribulos brutais e muitos outros. Os *Expansion Packs*, vendidos separadamente, fornecem mais figuras tanto para partidas de RPG quanto para combates.

REGRAS DE COMBATE

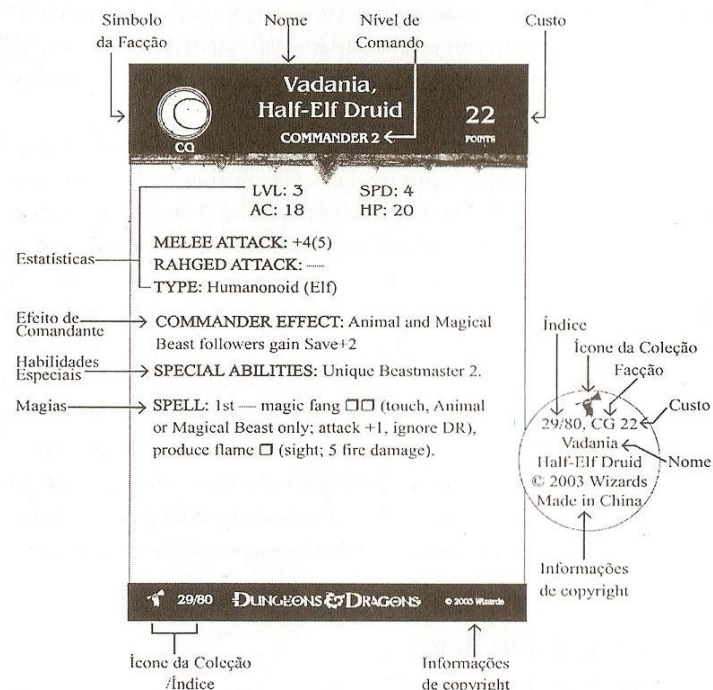
Uma batalha é uma luta entre dois ou mais pelotões. O vencedor é o jogador cujo pelotão eliminar um número de criaturas inimigas equivalentes ao seu custo, ou que atingir as condições de vitória descritas nos cenários específicos.

1. Criaturas e Personagens

Cada miniatura representa um personagem ou uma criatura do mundo de Dungeons & Dragons (a partir de agora, chamaremos todas as miniaturas de "criaturas"). Cada criatura possui um **cartão de estatísticas** que contém os valores de cada característica usada nas regras de combate (o verso do cartão apresenta uma planilha resumida para o RPG).

Como Ler um Cartão de Estatísticas

Veja o cartão de estatísticas abaixo. Para as regras de combate, utilizaremos apenas o lado com as características usadas nos jogos de competição.



Nome

O nome identifica a criatura descrita no cartão. O nome de cada cartão corresponde ao nome na base da miniatura (que, assim como outras informações úteis, está impresso no fundo da base).

Nível de Comando

Algumas criaturas são **comandantes** e podem influenciar outras no campo de batalha. Apenas comandantes possuem um nível de Comando. Quanto maior esse valor, melhor a iniciativa e o moral de seus pelotões.

Símbolo da Facção

Seu pelotão pertence a uma facção específica, que corresponde a uma tendência no jogo D&D. As facções são: Leal e Bom, Caótico e Bom, Leal e Mau e Caótico e Mau.

Cada cartão de estatísticas possui um símbolo que identifica para qual facção ou facções a criatura pode lutar (a tendência típica no jogo D&D nem sempre corresponde à sua facção nas regras de combate).

Algumas criaturas podem lutar por duas facções diferentes, e portanto podem pertencer a pelotões de qualquer uma delas. Seus cartões possuem os símbolos de ambas as facções.

Algumas criaturas podem lutar por qualquer facção, assim, podem pertencer a qualquer pelotão. Seus cartões possuem os símbolos das quatro facções.

Custo

O custo é o número de pontos que devem ser gastos para acrescentar uma criatura ao seu pelotão.

Estatísticas

As estatísticas são o ponto principal do cartão de estatísticas. Esta seção contém as informações importantes para o jogo.

O **Nível** avalia o poder geral da criatura. Quanto maior este valor, mais poderosa ela é, exigindo uma quantidade maior de pontos para ser adicionada ao seu pelotão.

Você soma o nível da criatura à jogada do teste de resistência para evitar os efeitos de uma magia ou para tolerar os rigores do combate.

O **Deslocamento** mostra o número de quadrados que a criatura pode percorrer quando ativada. Uma criatura que não execute um ataque ou conjure uma magia pode se mover com o dobro do deslocamento.

CA significa a Classe de Armadura da criatura. Qualquer resultado de ataque que seja igual ou maior que este valor inflige dano à criatura.

PV é o valor dos Pontos de Vida da criatura, listados em múltiplos de 5. Quando o total de PV é reduzido a 0, a criatura é destruída e removida do tabuleiro.

Ataque Corpo a Corpo é usado para atacar criaturas inimigas em quadrados adjacentes (inclusive nas diagonais). Some o número fora dos parênteses ao resultado de 1d20 (uma jogada de um dado de 20 lados). Se o resultado for igual ou superior à CA do inimigo, o golpe foi bem sucedido. O número entre parênteses indica quanto dano a criatura inflige ao acertar um golpe (este valor será sempre um múltiplo de 5).

Algumas criaturas podem fazer mais de um ataque. Os números dos ataques são separados por uma barra (/). Na maioria das vezes, todos os ataques infligem o mesmo dano. Se ataques diferentes causarem dano diferente, estes números são listados na mesma ordem que os valores de ataque, e também são separados por uma barra.

Ataque à Distância é usado para atacar os inimigos em linha de visão (geralmente a mais de 1 quadrado). Nem todas as criaturas possuem ataques à distância. Some o número fora dos parênteses a 1d20. Se o resultado for igual ou superior à CA do inimigo, o ataque à distância foi bem sucedido. O número entre parênteses indica quando dano a criatura inflige ao acertar um ataque.

O **Tipo** fornece informações sobre o tamanho e o tipo da criatura. Criaturas Pequenas possuem uma base de 20 mm, e criaturas Médias, 25 mm; ambas ocupam 1 quadrado no tabuleiro. Criaturas Grandes possuem uma base de 40 mm e ocupam 4 quadrados. O tamanho das criaturas Médias não é citado no cartão de estatísticas.

O tipo de uma criatura inclui características que são importantes para o jogo, e algumas habilidades especiais ou magias afetam apenas certos tipos de criaturas.

Efeito de Comandante

Além da capacidade de comandar as criaturas de seu pelotão, os comandantes também concedem bônus especiais aos **seguidores** a até 6 quadrados de distância. Mas às vezes um Efeito de Comandante afeta as criaturas inimigas.

Habilidades Especiais

Aqui estão incluídos os ataques especiais, resistências e fraquezas da criatura (se houver). As habilidades especiais podem contradizer estas regras. Nesse caso, a habilidade tem precedência.

Algumas habilidades especiais só podem ser usadas determinado número de vezes. Neste caso haverá quadrados (□) para cada uso.

Magias

Algumas criaturas podem conjurar magias, que são listadas por nível.

A maioria das magias só pode ser usada um número determinado de vezes. Neste caso haverá quadrados (□) para cada uso.

Ícone da Coleção/Índice

O ícone indica qual a coleção de uma miniatura, como a coleção *Harbinger (Arautos)* (T). O índice indica a ordem da miniatura no conjunto, assim como o número total de figuras na coleção.

2. Construindo um Pelotão

Ao construir um pelotão, antes de mais nada escolha uma facção. O cartão de estatísticas de cada criatura possui um símbolo de facção que mostra por qual facção ela pode combater.

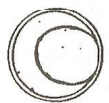
Facções

Existem quatro facções disputando a supremacia:



Leal e Bom

Esta facção é devotada à verdade, à ordem e a justiça. Opõe-se implacavelmente ao mal, protegendo os inocentes e ajudando os necessitados. Cavaleiros leais e valerosos, os membros desta facção vivem de acordo com os ideais de honra e compaixão.



Caótico e Bom

Esta facção combina um coração gentil a um espírito livre. Seus membros acreditam no que é bom e correto, mas estes rebeldes não dão muito valor à regras e regulamentos. A facção age de acordo com a consciência de seus membros, seguindo um código benevolente e lutando pra proteger a liberdade.



Leal e Mau

Esta facção acredita na tradição e na lealdade, sem dar valor à liberdade, à dignidade ou à vida. Cada um de seus membros sonha com a liderança, mas todos estão dispostos a servir pelo bem da causa. Diabólica e dominadora, esta facção é metódica e determinada a espalhar sua tirania por toda a terra.



Caótico e Mau

Esta facção é motivada pela cobiça, o ódio e a paixão pela destruição. Seus membros têm temperamentos exacerbados, malignos e imprevisíveis. Composta por destruidores determinados a espalhar o caos, esta facção usa seu poder e crueldade como substitutos para o planejamento e a organização.

Construção do Pelotão

Após escolher uma facção, selecione as criaturas que irão compor seu pelotão. Você pode gastar até 100 pontos no processo de construção.

O custo em pontos de cada criatura é indicado em sua base e no canto superior direito do cartão de estatísticas.

Um pelotão não pode conter mais de doze criaturas.

Seu pelotão pode incluir as criaturas que possam o símbolo de sua facção. Algumas criaturas possuem símbolos de mais de uma facção e podem lutar por qualquer uma delas.

Pelo menos uma das criaturas ou personagens de seu pelotão deve ter um nível de Comando. Sem um comandante, seu bando luta com menos eficiência, suas criaturas têm mais chances de debandar, e não terão acesso aos Efeitos de Comandante.

Etiqueta dos Pelotões

Construa seu pelotão em segredo, usando os cartões de estatísticas. Não identifique quais as criaturas utilizadas por enquanto; apenas mantenha os cartões à mão.

Você deve revelar seu pelotão durante a fase de Iniciativa de Terreno da preparação, conforme descrito adiante.

O PELOTÃO ADEQUADO PARA CADA BATALHA

Pelotões de facções diferentes possuem forças e fraquezas próprias, incentivando a adoção de diferentes estratégias e táticas. Mesmo em uma mesma facção, é possível construir pelotões que agem de forma muito diferente. Tente criar diversos pelotões e sentir como eles interagem. Quanto mais truques e táticas aprender, maiores suas chances de vitória.

3. Preparação

Para se preparar para a batalha, é necessário definir o terreno da disputa.

Este Entry Pack contém um **tabuleiro**, um mapa de masmorra sob um quadriculado de 2,5 cm. Estenda o tabuleiro sobre a mesa. Em uma partida para dois jogadores, cada um deles deve se sentar em uma extremidade oposta. Em uma partida com três ou quatro jogadores, disponha os lugares ao redor da mesa próximos ao canto do tabuleiro onde cada jogador pretende se instalar; se os jogadores discordarem sobre qual canto desejam, escolha através de sorteio.

As bordas do tabuleiro são paredes intransponíveis. As únicas saídas são através dos quadrados denominados "Saída" e "Ponto de Saída" nos cantos do tabuleiro.

Escolha as Peças de Terreno

Cada jogador trás **peças de terreno** para a batalha. Uma peça de terreno (e apenas uma) deve ser uma **peça de agrupamento** (as palavras "Peça de Agrupamento" estão marcadas em um dos cantos). As demais peças são **peças de aspecto**; um jogador não pode escolher mais de uma peça de cada terreno de cada tipo.

Se estiver disputando uma partida para dois jogadores, cada um traz três peças de aspecto. Em um jogo com três jogadores ou mais, cada um traz duas.

Iniciativa de Terreno

Cada jogador lança 1d20 para determinar quem controla a iniciativa de terreno.

Revele seu pelotão e acrescente o nível de Comando de seu melhor comandante ao resultado. O jogador com o valor mais alto coloca a sua peça de agrupamento no seu canto do tabuleiro. Em seguida o jogador à sua esquerda deve colocar sua peça de agrupamento no canto diametralmente oposto. Os demais jogadores devem colocar suas peças em sentido horário, escolhendo entre os cantos remanescentes.

Dispondo as Peças de Terreno

As peças de terreno devem ser dispostas de forma a se alinharem com os quadrados do tabuleiro. Disponha os cinco **quadrados de saída** (assinalados por "Saída" ou "Ponto de Saída") sobre a peça de agrupamento de forma que eles fiquem sobre os cinco quadrados de saída em seu canto do tabuleiro.

Cada jogador deve posicionar suas peças de terreno pela ordem, uma por vez, até que elas se esgotem ou que não reste espaço para mais peças no tabuleiro. Uma peça de terreno nunca pode ser colocada sobre outra.

Uma peça de terreno pode ser colocada em qualquer ponto do tabuleiro, desde que todas as paredes estejam a pelo menos dois quadrados de distância.

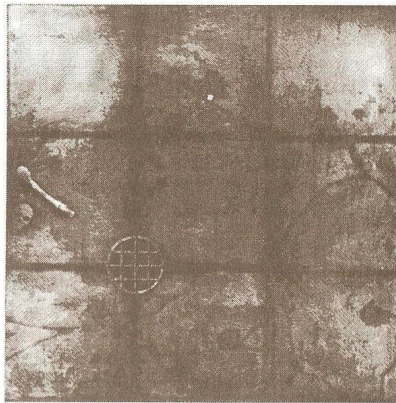
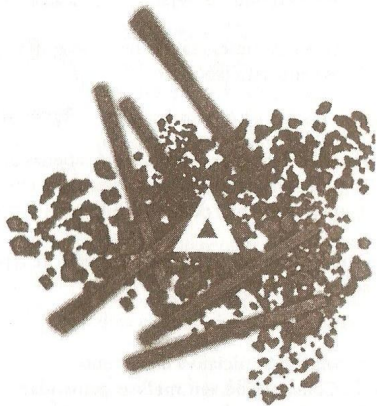
Uma peça de terreno pode ser colocada de forma que um ou mais de suas bordas estejam sobre as bordas do tabuleiro, desde que isso não coloque uma parede a menos de 2

quadrados do limite. Ignore quadrados de saída nos cantos que não estejam ocupados pela peça de agrupamento de um pelotão; elas devem ser tratadas como paredes intransponíveis como o restante dos limites do tabuleiro.

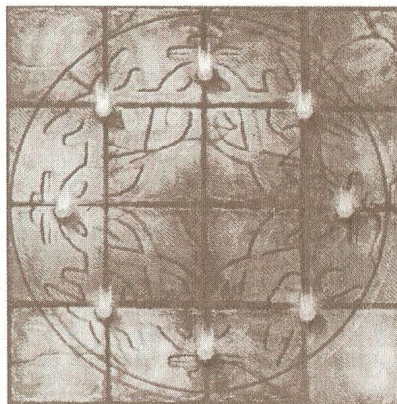
REGRAS PARA PEÇAS DE ASPECTO

As peças de aspecto acrescentam diversos tipos diferentes de terreno ao tabuleiro. Alguns terrenos dificultam ou impedem o movimento, ou fornecem obstáculos ou cobertura. Outros possuem efeitos especiais no jogo.

Rocha Sanguínea: Qualquer criatura na peça de terreno Abatedouro consegue um sucesso decisivo se sua rolagem de ataque fornecer um resultado natural de 19 ou 20. O sucesso decisivo é automático, não importando a CA do defensor, mesmo que ele seja imune ao dano duplicado dos sucessos decisivos. Ataques à distância não são afetados por este tipo de terreno.

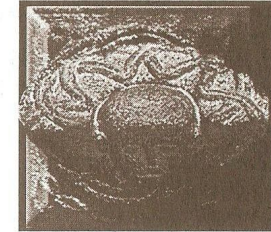


Terreno Difícil: Destroços, montes de tesouro, e outros terrenos difíceis reduzem o movimento, impedindo investidas. Cada quadrado de terreno difícil custa 2 quadrados para ingressar (3 caso se trate de um deslocamento em diagonal). As peças de terreno contêm diversos tipos diferentes de terreno difícil, todos com efeitos idênticos, incluindo pilhas de armaduras antigas, estátuas danificadas e terreno acidentado. Este tipo de terreno pode ser identificado pelo ícone (triângulo símbolo). Terreno difícil sempre cobre a maior parte ou a totalidade de um quadrado. Pequenos detalhes, como moedas ou ossos espalhados, não contam.

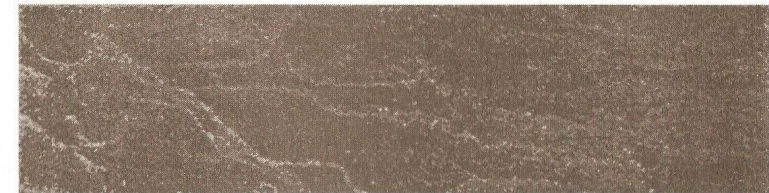


Círculo Sagrado: Uma criatura em qualquer quadrado contendo o círculo sagrado na peça de terreno Santuário recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque (as velas não possuem efeito no jogo). Qualquer dano infligido por este ataque é considerado mágico, ou seja, ignora a Redução de Dano (consulte o Glossário no final deste livro para mais informações). Círculos sagrados não têm efeito sobre o movimento.

Estátuas: As estátuas atrapalham o movimento. É preciso gastar o equivalente a dois quadrados para ingressar em um quadrado contendo uma estátua (3 caso se trate de deslocamento em diagonal). Uma criatura não pode parar em um quadrado contendo uma estátua. As estátuas fornecem cobertura para as criaturas atrás delas, o que as torna mais difíceis de serem golpeadas, mas elas ainda são visíveis.



Paredes: Paredes e pedra sólida impedem o movimento e a linha de visão (consulte as regras sobre linha de visão na página 18). Não é possível deslocar-se ou fazer um ataque à distância através de uma parede. Também é proibido mover-se em diagonal através de uma esquina ou do final de uma parede. Conte ao redor das paredes para determinar se os comandantes estão próximos o suficiente para influenciar as criaturas em seu pelotão (veja o diagrama da página 10).



Reúna o Seu Pelotão

Após todos as peças de terreno terem sido dispostas, o jogador que colocou a primeira peça prepara seu pelotão sobre a peça de agrupamento. Em seguida o próximo jogador faz a mesma coisa, e assim por diante.

Coloque cada criatura em um quadrado sem paredes ou estátuas (elas podem ser colocadas sobre terreno difícil).

4. Combate Básico

Após escolher seu pelotão e preparar o tabuleiro, você e seus oponentes se revezam ativando as criaturas de seus pelotões. A vitória se dá pela destruição ou expulsão de criaturas inimigas cujo custo total seja igual ou superior ao custo total do seu pelotão. Também pode-se vencer eliminando todas as criaturas inimigas (os demais cenários e condições de vitória são detalhados a partir da página 27).

Rodadas

Uma batalha se dá por rodadas. Elas começam com um teste de iniciativa. A cada rodada, os jogadores executam fases pela ordem de iniciativa. Em cada fase, pode-se ativar duas criaturas de seu pelotão; uma criatura executa todas as suas ações, e depois a outra (uma criatura só pode ser ativada uma vez por rodada).

A rodada termina quando cada jogador tiver ativado todas as suas criaturas (você pode ter que esperar por seus oponentes se eles tiverem mais criaturas que você). Em seguida inicia-se uma nova rodada.

Teste de Iniciativa

Para fazer um teste de iniciativa, jogue 1d20 e acrescente o maior nível de Comando entre os do seu pelotão.

O jogador com a iniciativa mais alta escolhe quem começa a rodada. Os jogadores se revezam em sentido horário a partir do primeiro (às vezes é vantajoso ser o primeiro; outras é melhor ver o que seus oponentes vão fazer antes de movimentar suas forças).

Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo valor de iniciativa, vence o que possuir o maior nível de Comando. Se persistir o empate, os jogadores envolvidos devem lançar os dados novamente.

Exemplo: Mike tem o Guerreiro Meio-Orc (Comandante 3) em seu pelotão e obtém 4 ao lançar 1d20. Seu valor de iniciativa nessa rodada é 7 (4 + 3 = 7). Jennifer tem o Ranger Elfo (Comandante 2) em seu pelotão e obtém 12. Seu valor de iniciativa é 14 (12 + 2 = 14), portanto ela decide quem começa a rodada.

Fases

O primeiro jogador completa uma fase **ativando** duas criaturas de seu pelotão, uma de cada vez (você pode mudar a direção para a qual uma criatura está voltada ou virar seu cartão de estatísticas de ponta-cabeça para indicar que ela está ativada).

Todos completam as fases pela ordem do jogo até que todas as criaturas tenham sido ativadas. As ações ocorridas durante a ativação de uma determinada criatura são denominadas seu **turno**.

Ativação de Criaturas

Durante cada fase de uma rodada, você ativa duas criaturas, uma de cada vez (se o número de criaturas em seu pelotão for ímpar, na última fase só haverá uma criatura a ser ativada). Uma criatura ativada pode executar uma das seguintes ações:

- Mover-se com seu deslocamento total e realizar um ataque, *ou* fazer um ataque e mover-se em seguida; *ou*
- Mover-se com o dobro do deslocamento; *ou*
- Não se mover e realizar ataques múltiplos, se possuir mais de um; *ou*
- Executar uma investida.

Ao invés de fazer seus ataques, a criatura pode conjurar uma magia ou usar uma habilidade especial, como Expulsar Mortos-Vivos. Estas são **ações padrão**.

Cada jogador ativa duas criaturas por fase até que cada criatura no tabuleiro tenha sido ativada uma vez, finalizando a rodada (se você possuir muito mais criaturas que seu oponente, provavelmente ativará diversas criaturas em seguida ao final da rodada).

Mover-se e Realizar um Ataque

O deslocamento de uma criatura é medido em quadrados. Por exemplo, uma criatura com deslocamento 6 pode se mover até 6 quadrados. Uma criatura que se move com seu deslocamento total pode fazer um ataque ou executar uma ação padrão, como conjurar uma magia. É possível se mover e atacar em seguida, ou atacar primeiro e depois se mover.

As criaturas que executarem qualquer movimentação durante seu turno não poderão executar ataques múltiplos. Se uma criatura se movimentar e possuir mais de um ataque em seu cartão de estatísticas, e esses ataques infligirem danos diferentes, é possível escolher qual deles será utilizado.

Nota: As criaturas que estiverem **fora de comando** no início de seu turno têm sua velocidade reduzida a 2 (consulte a página 12).

Mover-se Com o Dobro do Deslocamento

Uma criatura que não fizer mais nada pode se mover com o dobro de seu deslocamento, durante seu turno.

Não se Mover e Realizar Ataques Múltiplos

Se uma criatura não se mover durante seu turno, pode fazer múltiplos ataques corpo a corpo ou à distância, se os possuir (isso é chamado fazer um ataque completo). Todos os ataques devem ser do mesmo tipo (corpo a corpo ou à distância).

Nota: Nem todas as criaturas são capazes de fazer mais de um ataque por turno. Consulte a regra para ataques completos e dano a partir da página 13.

Investida

Uma criatura pode executar uma **investida** contra o inimigo mais próximo que enxergar, desde que atenda a determinadas condições.

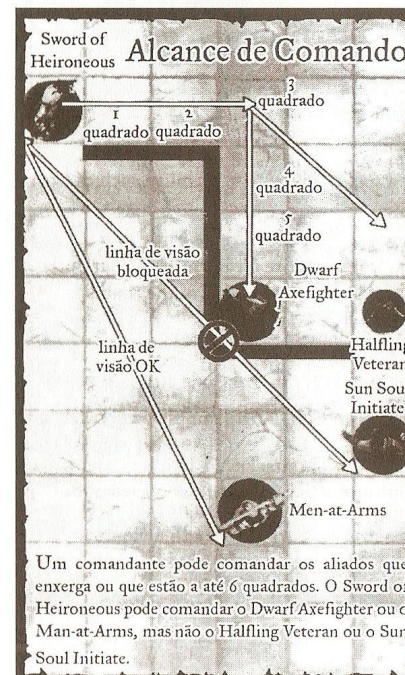
Para executar uma investida, a criatura se desloca com o dobro da velocidade em direção ao inimigo mais próximo em linha de visão e deve terminar este movimento no quadrado mais próximo adjacente ao ocupado pelo oponente (mesmo que seja em diagonal). Se nada a detiver e se ela se deslocar pelo menos 2 quadrados, a criatura pode fazer um único ataque corpo a corpo contra esse inimigo com um bônus de investida de +2 em sua jogada de ataque. Consulte Investidas na página 16 para mais informações.

5. Comando

Ao ativar uma criatura, o primeiro passo é determinar se ela está **sob comando**. Uma criatura estará sob comando se atender a um ou mais dos seguintes requisitos:

- Estiver a 6 quadrados de um dos comandantes de seu pelotão; *ou*
- Tiver linha de visão (consulte a página 18) para um dos comandantes em seu pelotão; *ou*
- For um comandante.

Se a criatura não atender a nenhum desses requisitos, estará **fora de comando**. As criaturas fora de comando têm um repertório de ação mais restrito.



Comando e Movimentação

Uma criatura sob comando pode se mover de acordo com o seu deslocamento, a menos que esteja **debandando** (consulte a página 22) ou **indefesa** (consulte a página 33).

Uma criatura fora de comando se move bem mais devagar; considera-se que seu deslocamento é 2.

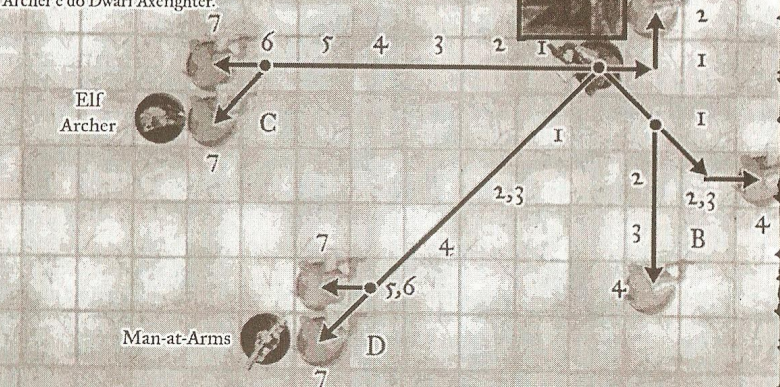
Exceção: Uma criatura fora de comando pode **assaltar** o inimigo mais próximo que puder enxergar e alcançar durante o seu turno. Ela se desloca com o dobro de seu deslocamento normal na direção do oponente e pode percorrer qualquer caminho, desde que termine sua movimentação numa posição adjacente ao adversário (é possível até mesmo realizar uma investida se os requisitos forem atendidos; consulte Investidas na página 16). Estar fora de comando limita as opções de uma criatura: ou ela se desloca muito lentamente ou se atrai imprudentemente ao combate.

Ficando Sob e Fora de Comando

Se uma criatura inicia seu turno sob comando, permanece nessa condição durante todo o turno, mesmo que se desloque para longe do comandante. Por outro lado, uma criatura que inicie seu turno fora de comando permanece assim durante o turno, mesmo que se aproxime de um comandante. Entretanto, a criatura fica sujeita ao Efeito de Comandante sempre que estiver a 6 quadrados do comandante, quer tenha iniciado o turno sob comando ou não.

Movimentação Fora de Comando

O Gnoll está fora de comando, por isso seu deslocamento é 2. Ele pode se mover 2 quadrados até a posição A e atacar o Dwarf Axefighter. Também poderia se mover 4 quadrados na direção B, para fugir do Elf Archer e do Dwarf Axefighter.



A outra opção é assaltar o Man-at-Armas ou o Elf Archer movendo-se 7 quadrados em linha direta para o inimigo [na direção C ou D]. Com deslocamento máximo, o Gnoll pode assaltar o inimigo mais próximo a até 12 quadrados [e fazer uma investida se o deslocamento foi em linha reta]. Se o Gnoll iniciou seu turno sob comando, pode se mover em qualquer direção, incluindo até 12 quadrados para se afastar de todos estes inimigos.

Quando os Comandantes Não Podem Comandar

Uma comandante que estiver **debandando**, **atordoado** ou **indefeso** não pode colocar nenhuma criatura sob comando, incluindo a si mesmo. Seu Efeito de Comandante também não funciona nessas circunstâncias.

HABILIDADES ESPECIAIS QUE INFLUENCIAM O COMANDO

Algumas criaturas são Difíceis ou Independentes. Estas habilidades especiais podem influenciar ao determinar se elas estão sob comando. Para mais detalhes, consulte o glossário no final deste livro.

6. Movimentação

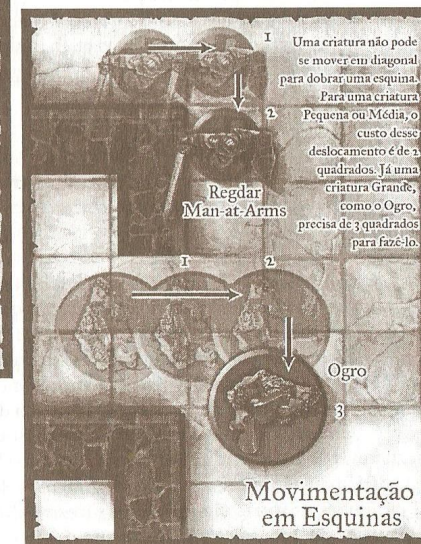
Durante o seu turno, uma criatura pode se mover de acordo com seu deslocamento e atacar, ou atacar e depois se mover. Também pode decidir não atacar e ao invés disso fazer uma segunda ação de movimento, duplicando seu deslocamento.

Uma criatura fora de comando tem seu deslocamento reduzido a 2, a menos que possa **assaltar** o inimigo mais próximo que consiga enxergar no mesmo turno (consulte Comando e Movimentação, acima).

Ao se mover ou contar ao longo de uma diagonal, o primeiro conta como 1 quadrado, o segundo como 2, o terceiro como 1, e assim por diante, como demonstrado no diagrama abaixo.

Uma criatura pode se mover através de uma área ocupada por um aliado ou uma criatura do mesmo time, mas não pode terminar seu movimento em um quadrado ocupado, nem fazer uma investida passando por este quadrado. Uma criatura não pode se deslocar através do espaço ocupado por um inimigo.

Outras regras de movimento são detalhadas abaixo:

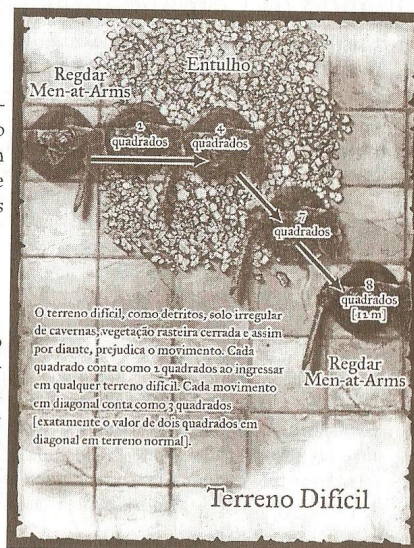


Terreno Difícil

Destroços e outros terrenos difíceis prejudicam o deslocamento, impedindo investidas. Ingressar em um quadrado com terreno difícil conta como 2 quadrados (3 se for em diagonal). Todos os terrenos difíceis têm o mesmo efeito no jogo.

Movimento Mínimo

Uma criatura sempre pode usar seu turno para se mover 1 quadrado em qualquer direção, mesmo em diagonal, não importando a quantos quadrados este deslocamento equivale (esta regra não permite que uma criatura se mova através de terreno intransponível ou quando qualquer deslocamento é proibido, como no caso de paralisia).



ESGUEIRANDO-SE

Se você seguir nossas regras de preparação do terreno, as criaturas Grandes nunca terão que se esgueirar por espaços menores que elas mesmas, como corredores de 1 quadrado de largura. Ao jogar em terrenos que você mesmo criar, ou usando regras alternativas de preparação, pode-se encontrar uma situação em que uma criatura Grande precise se esgueirar por uma passagem estreita. Consulte o *Livro do Jogador* de D&D ou o *Miniature Handbook* para as regras e diagramas apropriados.

7. Ataques e Dano

As regras para ataques corpo a corpo e à distância são semelhantes. Todas as criaturas possuem ataques corpo a corpo, mas apenas algumas podem atacar à distância. Discutiremos primeiro os ataques corpo a corpo, e em seguida determinaremos como diferem os ataques à distância.

Ataques Corpo a Corpo

Para fazer um ataque corpo a corpo, uma criatura deve estar em um quadrado adjacente ao inimigo, incluindo nas diagonais.

Jogadas de Ataque

Quando uma criatura ataca, deve ser feita uma jogada de ataque. Lance 1d20, acrescente o valor de ataque corpo a corpo da criatura e quaisquer modificadores apropriados (consulte a lista dos modificadores de ataque na página 21).

Se o resultado de uma jogada de ataque for igual ou maior que a Classe de Armadura (CA) do inimigo, o ataque é bem-sucedido. A criatura atacante inflige seu valor de dano corpo a corpo, reduzindo os Pontos de Vida do inimigo.

Um resultado natural de 20 é um Sucesso Decisivo: Se você obtiver um resultado natural de 20 (no dado, sem os modificadores) ao fazer uma jogada de ataque, o acerto é automático, não importando a CA do defensor. Um sucesso decisivo inflige o dobro do dano. Algumas criaturas são imunes a sucessos decisivos e não sofrem dano, mas um resultado natural de 20 ainda é um acerto automático.

Um resultado natural de 1 é um Fracasso Automático: Se você obtiver um resultado natural de 1 (no dado, sem os modificadores) ao fazer uma jogada de ataque, o ataque é um fracasso automático, não importando a CA do defensor.

Dano Adicional: Alguns ataques infligem dano adicional, evidenciado por um sinal de "+". Por exemplo, o ataque corpo a corpo de um Elemental do Fogo Grande inflige "10 + 5 de fogo". O dano adicional não é duplicado nos sucessos decisivos.

Infligindo Dano e Perdendo Pontos de Vida

ATACANDO CRIATURAS ALIADAS

Uma criatura não pode atacar um aliado, mesmo que isso o ajude a cumprir uma condição de vitória.

Esta restrição não proíbe os ataques contra inimigos que também causem dano a aliados. Por exemplo, às vezes uma magia ou habilidade especial que afeta uma área (como a magia *bola de fogo*) acaba prejudicando ou mesmo destruindo um aliado. *ste livro*.

Os ataques bem-sucedidos infligem dano que reduzem os Pontos de Vida do oponente. Você pode usar os marcadores deste *Entry Pack* para contabilizar estes valores.

Reduzido à Metade dos Pontos De Vida: Nem sempre é necessário matar as criaturas inimigas para vencer. Às vezes uma criatura gravemente ferida foge do combate.

Quando os Pontos de Vida de uma criatura atingem a metade do total ou menos pela primeira vez, ela deve obter sucesso em um teste de moral para não bater em retirada. Consulte Moral na página 21 para mais informações.

Reduzido a 0 Pontos de Vida: Quando os Pontos de Vida de uma criatura atingem 0 ou menos, ela é destruída e removida do tabuleiro.

Habilidades Especiais e Dano

Às vezes uma habilidade especial inflige dano, ou aumenta o dano infligido por um ataque. Consulte os efeitos da habilidade em sua descrição no glossário.

Ataques de Oportunidade

Uma criatura **ameaça** os quadrados adjacentes a si. Se um inimigo se retira de um quadrado ameaçado por uma criatura, ela pode fazer um único ataque corpo a corpo contra o oponente. Isto se chama um **ataque de oportunidade**.

Não há limite para o número de ataques de oportunidade que uma criatura pode executar em uma rodada, mas apenas um pode ser feito no turno de um determinado oponente.

A criatura não é obrigada a fazer o ataque de oportunidade.

Tempo

Uma criatura faz um ataque de oportunidade em resposta ao movimento de um inimigo. O ataque acontece quando o oponente está prestes a sair do quadrado ameaçado, mas antes que isso efetivamente aconteça. Interrompa a movimentação e faça o ataque; se o adversário sobreviver, pode continuar seu deslocamento. Se criaturas de diversos pelotões diferentes puderem fazer ataques de oportunidade, eles devem ser executados pela ordem de jogo (primeiro o jogador que está agindo, em seguida os demais em sentido horário).

Escolha Seu Ataque

Um ataque de oportunidade é um único ataque corpo a corpo. Se o atacante pode fazer múltiplos ataques corpo a corpo, infligindo valores ou tipos de dano diferentes, ele pode escolher qual deles será usado no ataque de oportunidade.

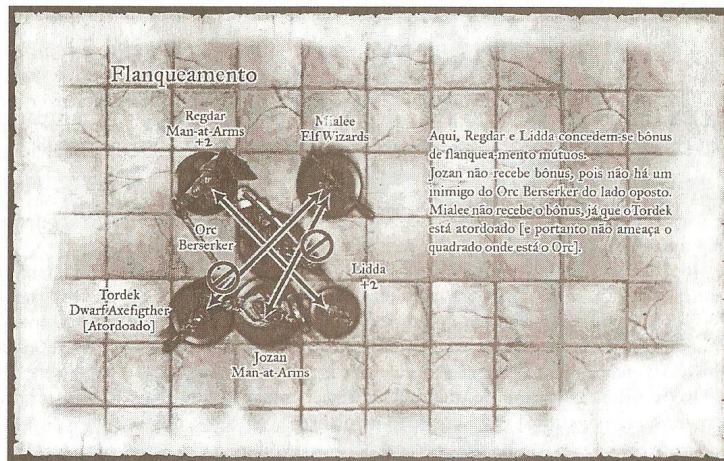
Linha de Visão

Uma criatura não pode fazer um ataque de oportunidade se não tiver o inimigo em linha de visão. Os ataques de oportunidade não podem ser feitos através de paredes, por exemplo (consulte as regras sobre linha de visão na página 18).

Flanqueando

Ao fazer um ataque corpo a corpo, uma criatura recebe um bônus de flanqueamento de +2 se o atacado estiver em um quadrado ameaçado por um inimigo pelo lado oposto.

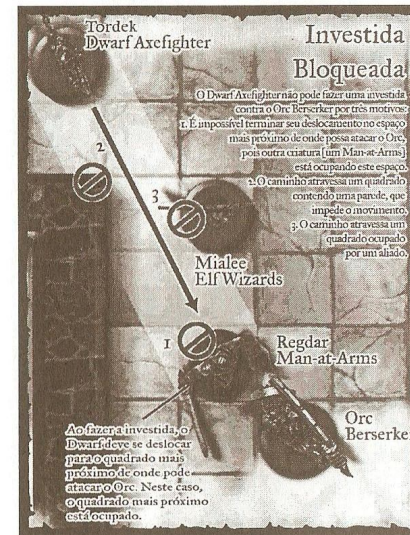
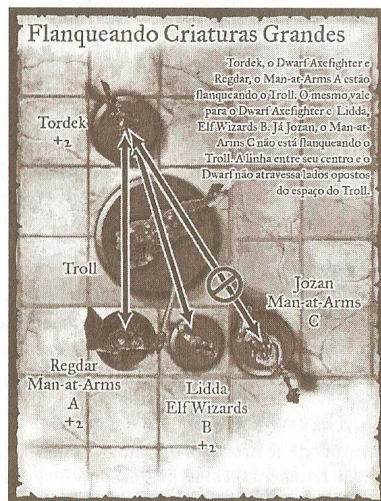
Quando estiver em dúvida se duas criaturas estão flanqueando uma terceira, trace uma linha imaginária entre o centro das duas primeiras. Se esta linha atravessa lados opostos do espaço do defensor (incluindo os vértices desses lados), a criatura está flanqueada. Apenas uma criatura que ameaça o quadrado do defensor pode ajudar um atacante a obter o bônus de flanqueamento.



Se uma criatura ocupar mais de um quadrado, todos eles contam para determinar o flanqueamento.

Cobertura e Combate Corpo a Corpo

Não é possível fazer um ataque de oportunidade contra um inimigo com cobertura. Se uma criatura inimiga estiver adjacente, mas do outro lado de uma esquina ou do extremo de uma parede, não há ataque de oportunidade quando o oponente se retira (consulte a página 18 para as regras completas de Cobertura).



migo. Se este espaço estiver bloqueado ou ocupado, a investida não é possível.

Se qualquer linha traçada entre o espaço inicial e final da criatura atravessar um quadrado que impede ou prejudica o movimento, ou que contenha uma criatura (mesmo que aliada), a investida não é possível.

Uma criatura não pode fazer uma investida se iniciar seu turno em um quadrado ameaçado por um inimigo. Também não pode realizar a manobra se não enxergar nenhum inimigo no início de seu turno.

Se qualquer coisa impedir uma criatura de investir contra o inimigo mais próximo, é impossível realizar qualquer manobra de investida.

Ataque Completo

Algumas criaturas são capazes de fazer mais de um ataque corpo a corpo na mesma rodada. Isso consta de seus cartões de estatísticas (+12/+12, por exemplo).

Para atacar mais de uma vez por rodada, a criatura deve fazer um ataque completo. Nesse caso, não poderá se mover nesse turno.

Não é necessário decidir antecipadamente o alvo de todos os ataques. Você pode esperar o resultado do primeiro ataque, e em seguida realizar o segundo contra outra criatura, se desejar. É possível até mesmo fazer um ataque e depois se mover.

Ataques à Distância

Enquanto os ataques corpo a corpo são sempre contra inimigos em quadrados adjacentes, ataques à distância geralmente visam inimigos que estão mais longe.

Investidas

Uma criatura pode ser capaz de fazer uma investida contra o inimigo mais próximo.

Para fazer uma investida, uma criatura se move com o dobro do deslocamento em linha direta para o inimigo mais próximo que possa enxergar. Se dois ou mais inimigos estiverem igualmente perto, você pode escolher qual será atacado. Se nada a impedir e ela conseguir se mover pelo menos 2 quadrados, a criatura pode fazer um único ataque corpo a corpo contra aquele oponente com um bônus de investida de +2 em sua jogada de ataque.

A criatura atacante deve se deslocar para o espaço mais próximo de onde possa atacar o ini-



Nem todas as criaturas são capazes de fazer ataques à distância. Para fazer um ataque à distância, uma criatura deve ter um valor de ataque à distância em seu cartão de estatísticas. Também deve ser capaz de enxergar o inimigo. Isso se chama **linha de visão** para o oponente. O diagrama na próxima página mostra como se determina a linha de visão.

Algumas magias e habilidades especiais comportam-se como ataques à distância e seguem as mesmas regras.

O Alcance de um Ataque à Distância

A maioria dos ataques à distância podem visar inimigos em qualquer lugar do tabuleiro, desde que a criatura atacante tenha linha de visão. Algumas criaturas possuem ataques à distância que só podem atingir inimigos a até 6 quadrados de distância.

Uma criatura é incapaz de fazer um ataque à distância se estiver em um quadrado ameaçado por um inimigo.

Exceção: Se o atacante possui cobertura corpo a corpo contra a criatura inimiga (normalmente por estar do outro lado de uma esquina ou do final de uma parede) pode realizar um ataque à distância. Em geral este oponente será o mais próximo, por isso nesta situação é possível fazer um ataque à distância contra uma criatura adjacente.

Alvos dos Ataques à Distância

Uma criatura deve fazer seu ataque à distância contra o inimigo mais próximo que enxergar. Muitas vezes isso significa mirar contra um inimigo que possui cobertura quando há um alvo mais fácil um pouco mais distante. Jogadores inteligentes primeiro deslocam seus atacantes para conseguir tiros melhores contra os alvos mais próximos.

Uma criatura com mais de um ataque à distância pode ser capaz de atingir alvos múltiplos. Caso o seu primeiro ataque destrua o inimigo mais próximo ou faça a criatura debandar, seu ataque seguinte pode ser usado contra o segundo inimigo mais próximo.

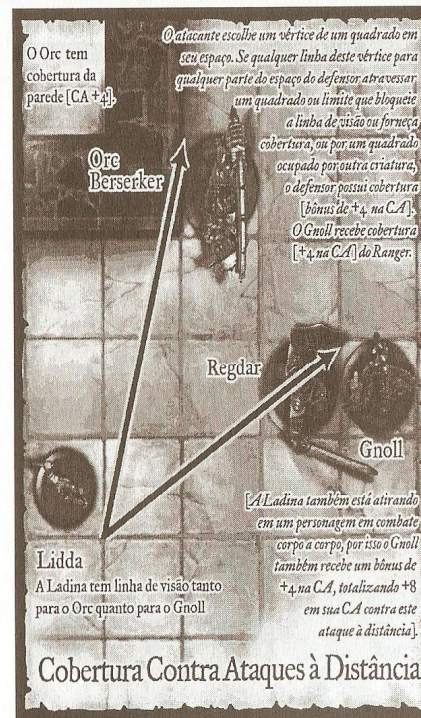
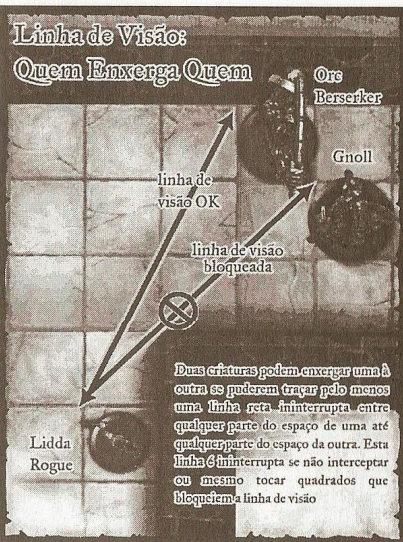
Cobertura

As criaturas e determinados aspectos do terreno, como paredes, árvores e estátuas, fornecem **cobertura** contra ataques à distância. A cobertura torna mais difícil atingir um inimigo.

Para determinar se uma criatura tem cobertura contra um ataque à distância, o jogador que controla o atacante escolhe um vértice de um dos quadrados no espaço ocupado pela criatura. Se qualquer linha traçada a partir desse ponto para qualquer parte do espaço do defensor atravessar um quadrado ou um limite que fornece este benefício, o alvo possui cobertura.

O alvo **não** possui cobertura se a linha é paralela ou apenas toca o canto de uma parede ou de outro quadrado que poderia proporcionar este benefício.

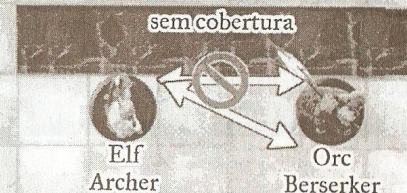
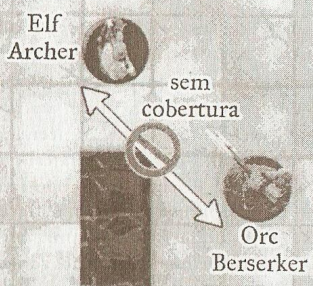
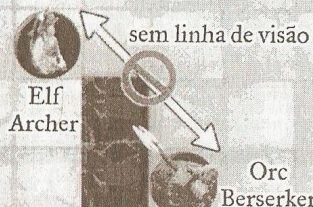
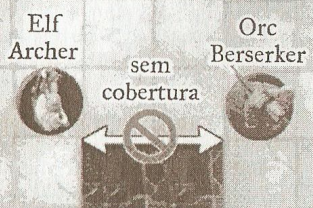
A cobertura concede um bônus de +4 à CA do alvo. Também é possível receber bônus de cobertura contra um ataque corpo a corpo, se o defensor estiver do outro lado de uma esquina.



Linha de Visão e Cobertura

Uma linha que corre paralela a uma parede ou que apenas tocam um de seus vértices não fornece linha de visão. Mas se alguma outra linha fornecer linha de visão, a primeira linha também não fornece cobertura.

Ao determinar linha de visão ou cobertura, não conte linhas que correm paralelas a paredes ou que tocam seus vértices.



Modificadores de Ataque

Situações especiais podem modificar as jogadas de ataque de uma criatura ou afetar sua CA. Estes casos estão resumidos nas tabelas abaixo:

MODIFICADORES DE ATAQUE CORPO A CORPO

O atacante está fazendo uma investida	bônus de +2 no ataque
O atacante está flanqueando (consulte o diagrama na página 15)	bônus de +2 no ataque
O defensor está atordoado	penalidade de -2 na CA
O defensor é incapaz de enxergar o atacante*	bônus de +2 no ataque
O defensor está paralisado, adormecido ou indefeso	acerto automático, dano dobrado
O defensor possui cobertura (geralmente do canto de uma parede)	bônus de +4 na CA
O Atacante é incapaz de enxergar o defensor	o defensor adquire temporariamente a habilidade especial camuflagem 11 (consulte a página 31)

MODIFICADORES DE ATAQUE À DISTÂNCIA

O defensor está em combate corpo a corpo†	bônus de +4 na CA
O defensor possui cobertura	bônus de +4 na CA
O defensor está atordoado	penalidade de -2 na CA
O defensor é incapaz de enxergar o atacante*	bônus de +2 no ataque
O defensor está paralisado, adormecido ou indefeso	bônus de +4 no ataque, dano normal

* O Defensor É Incapaz de Enxergar o Atacante: Quando uma criatura ataca outra que não tem linha de visão para ela, o atacante recebe um bônus de +2 em sua jogada de ataque.

† O Defensor Está em Combate Corpo a Corpo: Se o alvo de um ataque à distância ameaça o quadrado de uma dos aliados do atacante ou está em um quadrado ameaçado por um aliado do atacante, ela recebe um bônus de +4 na CA.

8. Moral

O dano, assim como o efeito de algumas magias e habilidades especiais, pode fazer com que as criaturas abandonem a luta e fujam. Isso é chamado **debandar**.

Para determinar se uma criatura debanda, faça um **teste de moral**. Lance 1d20 e acrescente o nível da criatura, e em seguida compare o resultado com um número padrão, denominado Classe de Dificuldade (CD). Se o resultado do teste for igual ou maior que a CD, a criatura não irá debandar. A CD para todos os testes de moral é 20. Assim como em qualquer teste, um resultado natural de 1 é sempre um fracasso, e um resultado natural de 20 é um sucesso automático.

Reduzido à Metade dos Pontos de Vida

Quando os Pontos de Vida de uma criatura caem à metade do seu valor inicial, ela deve fazer um teste de moral para evitar debandar. Se uma criatura já fez um teste de moral (tenha ou não obtido sucesso) devido a esta circunstância, não terá que fazer outro.

Comando e Testes de Moral

Qualquer criatura que esteja sob comando também pode acrescentar o nível de Comando como bônus em seu teste de moral.

Se uma criatura fazendo um teste de moral estiver sob a influência de dois ou mais comandantes, use o valor de nível de Comando mais alto.

Um comandante sempre pode acrescentar o seu próprio nível de Comando aos seus próprios testes de moral.

Fracasso em Testes de Moral

Uma criatura que fracassar em seu teste de moral debanda. Ela imediatamente se move com o dobro do deslocamento pelo caminho mais curto em direção ao ponto de saída de seu pelotão (o quadrado com as palavras "Ponto de Saída" na peça de agrupamento onde seu pelotão foi montado).

O Caminho Mais Curto

Movimente a criatura debandada ao longo do caminho mais eficiente para atingir seu ponto de saída. Isso pode significar um caminho que não seja em linha reta, desde que ele o leve mais perto do objetivo que qualquer outro. e um adversário lhe mostrar um caminho mais eficiente, a criatura debandada deve segui-lo (isso pode significar passar por inimigos adjacentes, que poderão fazer ataques de oportunidade contra ela).

Se a movimentação da criatura debandada a retirar do tabuleiro, ela será eliminada e permanecerá fora do jogo. Uma criatura Grande ocupa 4 quadrados; ela é considerada retirada quando qualquer um deles estiver para fora do tabuleiro.

O objetivo de uma criatura debandada é retirar-se do tabuleiro em segurança. Ela não precisa necessariamente sair pelo vértice do tabuleiro. Se estiver em um dos quadrados de "Saída" de seu pelotão e puder retirar-se do tabuleiro usando seu próximo quadrado de deslocamento, ela o fará, ao invés de se dirigir ao quadrado "Ponto de Saída".

O Que Criaturas Debandadas Podem Fazer

Criaturas debandadas simplesmente fogem. Elas não conseguem atacar, conjurar magias, ameaçar os quadrados adjacentes, fazer ataques de oportunidade, conceder bônus de flaqueamento, usar habilidades especiais que precisem ser ativadas ou direcionadas, ou colocar outras criaturas sob comando.

O deslocamento de uma criatura debandada não é reduzido se ela estiver fora de comando (ela foge com toda a rapidez possível!).

Uma criatura que inicie seu turno debandada e não se reorganiza (veja adiante) gasta esse turno movendo-se com o dobro do deslocamento em direção ao seu ponto de saída.

Comandantes Debandados

Um comandante debandado não pode colocar outra criatura sob comando nem conceder-lhe bônus de moral, e seu Efeito de Comandante não funciona enquanto permanecer nesta condição.

Um comandante debandado pode tentar reorganizar-se (veja adiante), acrescentando seu próprio nível de Comando ao seu teste de moral. Caso ele tenha linha de visão, ou esteja a menos de 6 quadrados de outro comandante aliado, pode usar o nível de Comando da outra criatura no lugar do seu.

Criaturas Debandadas e Ataques de Oportunidade

Criaturas debandadas não possuem controle suficiente para evitar passar nas proximidades dos inimigos, por isso freqüentemente sofrem ataques de oportunidade.

Uma criatura debandada que deixa um quadrado ameaçado por um inimigo provoca um ataque de oportunidade. Entretanto, um oponente que acabou de atacar uma criatura, fazendo com que ela debande, não recebe um ataque de oportunidade contra ela no mesmo turno.

Reorganizando

Uma criatura que inicia seu turno debandada pode se **reorganizar** se estiver sob comando (ou se for um comandante). Para isso é necessário um segundo teste de moral. Se obtiver sucesso, a criatura não faz mais nada durante o turno, mas não estará mais debandada. Se fracassar, gasta o turno movendo-se com o dobro do deslocamento em direção ao seu ponto de saída.

9. Magias

Algumas criaturas podem conjurar magias para ajudar seu pelotão ou para devastar os inimigos.

Em seu turno, uma criatura com esta habilidade pode conjurar uma única magia ao invés de atacar. Em outras palavras, ela pode se mover até o seu valor de deslocamento e conjurar uma magia, ou conjurar uma magia e em seguida mover-se (ser capaz de fazer ataques múltiplos não possibilita que uma criatura conjure mais de uma magia). Magias à distância que afetam criaturas inimigas devem ser direcionadas ao oponente mais próximo do conjurador.

Uma criatura não pode conjurar uma magia se um inimigo ameaçar o quadrado ocupado por ela.

Exceção: Magias que possuem alcance de "toque" podem ser conjuradas mesmo que um inimigo ameace o quadrado do conjurador.

Quando um conjurador possui cobertura corpo a corpo contra um inimigo adjacente, pode conjurar qualquer magia (este inimigo provavelmente também será o oponente mais próximo).

Efeitos Gerais de Magia

A maioria das magias que uma criatura pode conjurar é descrita em seu cartão de estatísticas usando palavras-chave e as abreviações explicadas abaixo. As magias são listadas por nível, do menor para o maior. Algumas das mais complicadas, como *invocar criatura*, são explicadas detalhadamente no glossário no final deste livro.

Duração da Magia: Efeitos de dano e atordoamento são instantâneos. Os bônus e habilidades concedidos por magia, assim como outros efeitos, duram toda a batalha ou até que alguma condição descrita na magia seja atendida.

Acumulando Magias: Magias diferentes que concedem bônus para a mesma estatística geralmente são cumulativas. Por exemplo, conjurar *arma mágica* (toque; ataque +1, ignora RD) e *bênção* (pelotão; ataque +1) na mesma criatura concede-lhe um bônus acumulado de +2 nas jogadas de ataque.

Nenhuma criatura pode ser beneficiar de duas conjurações da mesma magia; uma segunda *arma mágica* conjurada sobre a mesma criatura não lhe concede bônus adicionais.

Magias com as palavras "maior", "menor", "legião", "em massa" ou "acelerado" em seu nome são simplesmente versões de outras. Elas não são cumulativas com os efeitos de suas outras versões.

Lendo as Descrições das Magias

A maioria das magias (e algumas habilidades especiais, como Sopros) é descrita no cartão de estatísticas usando o seguinte formato:

Nome [número de usos] (alcance; raio [se houver]; efeitos e condições; CD do teste de resistência [se houver]).

Por exemplo, o *Elf Pyromancer* pode conjurar uma magia *bola de fogo*. A descrição da magia em seu cartão de estatísticas é:

Bola de fogo □ (visão; raio 4; 20 de dano por fogo; CD 15).

Seguem-se as explicações de cada componente na descrição de uma magia.

Número de Usos

A maioria das magias pode ser conjurada um número limitado de vezes durante uma batalha. Para muitos conjuradores, isso é indicado pelo número de caixas de verificação (□) após o nome da magia, uma para cada vez que ela pode ser conjurada.

Alguns conjuradores especiais, ao invés disso, possuem uma lista de magias que podem ser conjuradas sem limite, chamadas "magias de feiticeiro". Em seu cartão de estatísticas estão as magias disponíveis e uma série de caixas de verificação separadas para cada nível de magia executável. O conjurador pode usar qualquer magia em seu cartão de estatísticas, as cada conjuração gasta uma das caixas do nível apropriado. Quando todas as caixas de verificação de determinado nível tiverem sido usadas, o feiticeiro não pode mais lançar magias daquele nível (é permitido usar uma caixa de nível mais alto, se estiver disponível, para conjurar uma magia de nível inferior).

Alcance

O **alcance** de uma magia indica à que distância do conjurador o efeito pode ocorrer. Existem seis alcances padrão:

Pessoal: A magia afeta apenas o conjurador.

Toque: O conjurador pode escolher a si mesmo ou a qualquer criatura em um quadrado adjacente (mesmo que do outro lado de uma esquina) como alvo da magia. Magias de

toque podem ser conjuradas mesmo que um inimigo ameace o quadrado do conjurador.

Alcance 6: A magia se direciona para o inimigo mais próximo a até 6 quadrados e na linha de visão do conjurador.

Cone: Um cone afeta todas as criaturas a até 6 quadrados do conjurador em um arco de 1/4 de circunferência. Há dois modelos de cones no verso do tabuleiro representando duas formas de se posicionar o cone (você pode fotocopiar e recortá-las).

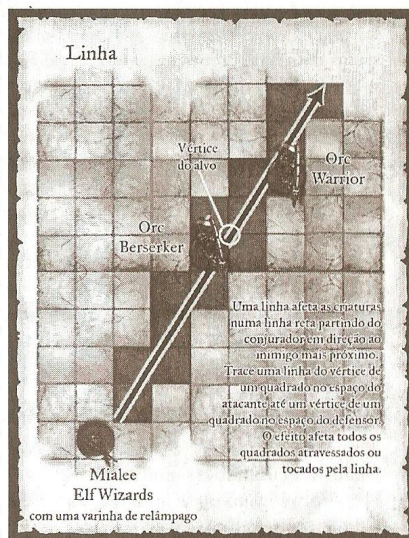
O ponto de origem do cone (demonstrado pelas flechas apontado para fora) deve ser o vértice de um quadrado no espaço do conjurador. Os quadrados no modelo do cone devem ser alinhados com os do tabuleiro.

O alvo da magia (geralmente o inimigo mais próximo) tem que estar em algum lugar no interior do efeito em cone, mas ele pode ser posicionado em qualquer orientação válida.

Linha: Uma linha afeta as criaturas numa linha reta partindo do conjurador em direção ao inimigo mais próximo. Trace uma linha do vértice de um quadrado no espaço do atacante até um vértice de um quadrado no espaço do defensor. O efeito afeta todos os quadrados atravessados ou tocados pela linha. Ela se estende até seu alcance máximo, geralmente ultrapassando o alvo e possivelmente afetando mais criaturas. Uma linha não afeta as criaturas a mais de 12 quadrados.

Visão: A magia direciona-se ao inimigo mais próximo na linha de visão do conjurador.

Pelotão: Esta magia afeta todas as criaturas de seu pelotão, não importando onde elas estejam (em cenários especiais, pode afetar até mesmo criaturas que ainda não entraram no jogo).



LINHA DE VISÃO E EFEITOS DE ÁREA

Os terrenos que interrompem a linha de visão também bloqueiam efeitos em área, incluindo cones e linhas. Um quadrado dentro de uma área de efeito que não possua linha de visão para a sua origem não é afetado pela magia ou habilidade.

Raio

Algumas magias afetam uma área relativamente circular do tabuleiro. Este valor indica o raio deste efeito.

Existem dois modelos de raios no verso do tabuleiro. Eles podem ser fotocopiados e recortados para ajudar a determinar o efeito da magia. Coloque o alvo da magia dentro do interior do recorte de 4 quadrados no centro do modelo. Se a criatura alvo ocupa 1 quadrado, você pode colocar o modelo da forma que preferir ao seu redor, desde que ela esteja no centro e os quadrados do modelo estejam alinhados com os do tabuleiro. Se o alvo for uma criatura Grande, posicione-a completamente no centro do modelo.

Raio 2: Estas magias todas as criaturas num raio de 2 quadrados.

Raio 4: Estas magias poderosas afetam todas as criaturas num raio de 4 quadrados.

Efeitos e Condições

Esta seção da descrição da magia detalha seu efeito no alvo e nas criaturas na área afetada, se aplicável.

Alguns dos efeitos mágicos e palavras chaves mais comuns são detalhados adiante. Outros são explicados com mais detalhes no glossário no final deste livro.

Magias que Afetam Situações ou Tipos de Criatura Específicos: Algumas magias não funcionam contra certos tipos de criaturas. Se o alvo mais próximo for um criatura que não pode ser afetada, escolha outra ou desloque o conjurador para um local de onde possa atingir o tipo correto de criatura.

Por exemplo, as magias de *curar ferimentos* restaura os pontos de vida, mas apenas de criaturas vivas feridas. Ela não cura criaturas que não estejam vivas (construtos e mortos-vivos) que sofreram dano, nem criaturas que não tenham perdido Pontos de Vida. As magias de *curar ferimentos* jamais elevam os Pontos de Vida de uma criatura acima de seu total inicial.

Magias que Concedem Bônus: Os bônus que representam simples acréscimos às estatísticas de uma criatura utilizam um sinal de "+". Por exemplo, *vigor do urso* (toque; criatura alvo viva ganha +10 PV[JM1][JM2]) aumenta os Pontos de Vida do alvo em 10. Magias com o sinal "+" são sempre **benéficas**.

As magias benéficas podem ser direcionadas a qualquer aliado (incluindo uma criatura de uma equipe aliada num jogo por equipes) ou ao conjurador.

Benefícios: Quando uma magia concede uma nova habilidade especial à criatura, ou quando seu efeito é mais complicado que um simples acréscimo a uma estatística, utiliza-se a palavra "benefícios". Por exemplo, *nublar* (toque; criatura alvo ganha Camuflagem 6) concede ao alvo a habilidade especial Camuflagem 6.

Pontos de Vida: As magias que curam criaturas feridas ou que aumentam seus Pontos de Vida usam a expressão "PV".

Magias que Infligem Dano: Muitas magias infligem dano a criaturas inimigas (ou às suas criaturas, se elas forem desafortunadas o suficiente para serem apanhadas pelo efeito). Estas magias utilizam a palavra "dano". Magias que infligem dano podem permitir que o alvo faça um teste de resistência para reduzir seu efeito (consulte CD do teste de resistência, abaixo).

CD do Teste de Resistência

Algumas magias permitem um **teste de resistência** para reduzir ou evitar seus efeitos. Isto é indicado pelo valor da CD do teste de resistência no final de suas descrições. Cada criatura afetada por uma magia faz um teste de resistência. Jogue 1d20 e acrescente o nível da criatura afetada ao resultado. Se ele for igual ou superior à Classe de Dificuldade (CD) indicada, o teste é bem sucedido. Níveis de Comando só são adicionados a testes de moral (consulte a página 21). A CD do teste de resistência de uma magia geralmente é 12 + o nível da magia.

Um resultado natural de 1 é sempre um fracasso, e um resultado natural de 20 é sempre um sucesso automático.

Magias Danosas: Se uma criatura obtiver sucesso em seu teste de resistência contra uma magia que inflige dano, a magia só provoca a metade do dano normal neste alvo, arredondado para baixo em múltiplos de 5.

Outros Efeitos: A menos que a magia especifique o contrário, uma criatura não sofre quaisquer efeitos se for bem sucedida no teste de resistência.

10. Habilidades Especiais

Algumas criaturas possuem habilidades especiais, como Sopros, que funcionam de forma muito semelhante à magia. Elas utilizam o mesmo formato e as mesmas palavras-chave.

Muitas habilidades especiais podem ser usadas a qualquer momento durante o turno de uma criatura e não impedem que ela ataque no mesmo turno. Se o uso de uma habilidade especial substitui o ataque de uma criatura, isto estará especificado em sua descrição. O glossário também fornece informações sobre diversas habilidades especiais.

11. Cenários e Variantes

O Cenário Padrão (detalhado abaixo) utiliza as regras básicas de preparação e combate.

Para jogar partidas com condições de vitória diferentes ou situações especiais, experimentalmente os cenários alternativos a seguir. Os diferentes cenários usam o cenário padrão como ponto de partida, descrevendo apenas as diferenças. Também é possível combinar as regras variantes abaixo para criar os seus próprios cenários.

Em geral, primeiro escolha de quantos pontos cada pelotão deve dispor, e em seguida os jogadores constroem seus pelotões. Em seguida, escolha um cenário e prepare a batalha. Cenários específicos ou a preferência dos jogadores podem alterar este procedimento.

Se você deseja variedade ou imprevisibilidade, jogue 1d20 e consulte a tabela abaixo para gerar um cenário aleatório.

Cenários Aleatórios

Após criar seu pelotão e escolher o terreno, mas antes da fase de preparação, jogue 1d20 e consulte a tabela a seguir:

1d20 (para 2 jogadores)	Cenário	1d20 (para vários jogadores)
1-10	Padrão	1-3
11-12	Ataque Rápido	4-12
13-15	Terreno Contestado	13-14
16-17	Força de Exploração	15-16 (jogue novamente se não forem 4 jogadores)
18-20	Batalha Eterna	17-20

Cenário Padrão

Use estas regras a menos que um cenário alternativo especifique o contrário.

Número de Jogadores: Qualquer um.

Pelotões: Estabelecemos 100 pontos como o tamanho padrão dos pelotões, embora 50 ou 200 pontos também proporcionem batalhas interessantes. Você pode usar pelotões de tamanho ligeiramente diferente uns dos outros, se os jogadores concordarem com antecedência.

Preparação do Terreno: Como descrito em Preparação, na página 5.

Vitória: Cada criatura vale o seu custo em pontos de vitória para o jogador que a eliminar. Eliminar uma criatura significa destruí-la com suas criaturas ou fazer com que ela debanda para fora do tabuleiro. O vencedor é quem igualar o custo de seu próprio pelotão em pontos de vitória, ou quando todas as criaturas oponentes forem eliminadas.

Eliminando Suas Próprias Criaturas: Como de costume, as criaturas não podem atacar aliados. Se você eliminar uma de suas próprias criaturas por engano (como uma magia com efeito em área) ou se uma delas for eliminada sem que um inimigo tenha interferido (como por exemplo uma criatura que debanda do tabuleiro devida à habilidade Covarde), seus inimigos dividem os pontos de vitória da criatura, arredondando para baixo (em um jogo para dois jogadores, seu adversário receberia todos os pontos).

Desempate: Se nenhuma criatura realizar uma jogada de ataque ou um teste de resistência por cinco rodadas completas, o vencedor é o jogador que eliminou a maior quantidade em pontos de criaturas inimigas. Se o empate persistir, o vencedor é quem possuir uma criatura mais próxima do centro do tabuleiro (se mais de uma criatura estiver igualmente próxima, a criatura de custo mais alto determina o vencedor).

Cenário Direto da Embalagem (DE)

Ao jogar direto da embalagem, pode-se ignorar as restrições de facções padrão dos pelotões. Simplesmente jogue com o que sair!

Número de Jogadores: Qualquer um.

Pelotões: Cada jogador abre um *Expansion Pack* novo de *D&D Miniatures* e joga com todas as miniaturas da caixa.

Não há facções para os pelotões criados desta forma. Utilize as facções de cada criatura apenas para habilidades especiais como Destruir o Mal. Se uma criatura pertence a múltiplas facções, use o seguinte critério:

- LB/CB: A criatura é tratada como boa, mas não é leal nem caótica.
- LB/LM: A criatura é tratada como leal, mas não é boa nem má.
- CB/CM: A criatura é tratada como caótica, mas não é boa nem má.
- LM/CM: A criatura é tratada como má, mas não é leal nem caótica.
- Qualquer um: A criatura não é boa nem má, e não é leal nem caótica.

Vitória: Assim como no Cenário Padrão, o vencedor é quem obtiver pontos de vitória no valor do custo de seu pelotão, ou quando todas as criaturas oponentes forem eliminadas. Como as criaturas de cada jogador provavelmente somarão totais de custos diferentes, os que possuírem pelotões mais baratos podem vencer sem eliminar todas as criaturas do adversário.

Condições Alternativas de Vitória: As condições de vitória para Ataque Rápido (veja adiante) funcionam bem para tornar os jogos Direto da Embalagem mais justos para os jogadores que ficarem com pelotões mais fracos. Batalha Eterna também funciona bem em jogos DE.

Ataque Rápido

Este cenário privilegia o sucesso instantâneo, favorecendo os jogadores que lutam agressivamente ao invés de se manter na retaguarda.

Número de Jogadores: Qualquer um.

Vitória: Se estiver jogando com pelotões de 100 pontos, o vencedor é quem eliminar criaturas inimigas totalizando 70 pontos de custo ou mais. Um jogador também será vitorioso se todos os seus adversários ficarem com uma criatura ou menos no tabuleiro.

Se não estiver jogando com pelotões de 100 pontos, o vencedor é quem eliminar inimigos totalizando 70% do custo de seu pelotão, ou quando todos os oponentes ficarem com uma criatura ou menos no tabuleiro.

Terreno Contestado

Neste cenário, os pelotões se enfrentam para dominar uma parte do terreno estrategicamente importante.

Número de Jogadores: Qualquer um.

Vitória: A primeira peça de aspecto posicionada no tabuleiro deve cobrir o seu centro (você pode dispor esta peça da forma que preferir, desde que ela cubra o quadrado central e esteja colocada de forma válida). A partir da quinta rodada, o vencedor é o primeiro a iniciar e terminar uma rodada como o único jogador cujas criaturas ocupam essa peça central de terreno.

As criaturas que terminam a rodada na peça de terreno não precisam ser as mesmas que começaram a rodada ali. Você vencerá mesmo se criaturas inimigas ocuparem o terreno central durante a rodada, desde que elas não estejam mais ali no final.

Força de Exploração

Nem sempre é necessário matar seus inimigos para vencer. Este cenário também recompensa a conservação de suas forças.

Número de Jogadores: De 2 a 4.

Vitória: O vencedor é aquele que obtiver pontos de vitória iguais ao custo de seu próprio pelotão. Você obtém pontos de vitória tanto pelo custo dos inimigos eliminados quanto pelo custo de suas próprias criaturas que se retiram do campo de batalha através dos quadros de saída diretamente opostos ao seu território de entrada.

Batalha Eterna

Os caprichos dos deuses às vezes arrastam guerreiros mortais em batalhas onde eles lutam, morrem e erguem-se para combater novamente. Neste cenário (conhecido informalmente como "Assassinódromo"), as criaturas eliminadas retornam ao jogo na jogada seguinte em um local aleatório.

Número de Jogadores: Qualquer um.

Regra Especial — Ressurreição: As criaturas eliminadas da batalha valem pontos para o jogador que as exterminou, mas retornam ao tabuleiro no início da rodada seguinte.

Antes do início da rodada, cada criatura eliminada na rodada anterior retorna ao jogo. Se mais de um jogador possui criaturas que devem “ressuscitar” no início da rodada, cada jogador coloca todas as suas criaturas de acordo com a ordem dos pontos de vitória, do maior para o menor. Se houver empate nesse valor, determine aleatoriamente qual jogador terá suas criaturas ressuscitadas primeiro.

Para retornar uma criatura para o tabuleiro, determine aleatoriamente uma peça de terreno. Em seguida posicione sua criatura de forma que pelo menos parte de seu espaço esteja na peça de terreno. É possível até mesmo colocar suas criaturas adjacentes a inimigos! Se a peça de terreno em questão não tiver espaço para a sua criatura, sorteie outra.

Debandando: As criaturas debandadas são ressuscitadas na rodada seguinte após deixarem o tabuleiro.

Magias e Habilidades Especiais: As criaturas ressuscitadas regressam ao jogo com todas as habilidades especiais, magias e estatísticas impressas em seus cartões de estatísticas (ou possuídas por outro motivo, no caso de um jogo em campanha). Elas perdem quaisquer benefícios concedidos anteriormente por magias (exceto pelos que possuem o alcance “pelotão”).

Vitória: O vencedor será o primeiro jogador a eliminar 150 pontos de criaturas inimigas. Se seus pelotões não forem construídos com 100 pontos, o vencedor será o jogador que eliminar criaturas inimigas com custo total equivalente a 150% do custo de seu próprio pelotão.

VARIANTE: “TABULEIRO GRANDE”

Se estiver jogando com mais de dois jogadores, é possível criar uma área de jogo maior unindo os lados mais compridos de dois tabuleiros. Para até quatro jogadores, disponha suas peças de agrupamento nos pontos de saída nos cantos do tabuleiro ampliado. Se estiver jogando com cinco ou mais jogadores, também é possível usar os quadrados com a inscrição “Saída” que se formam nos lados onde se unem os pontos de saída dos dois tabuleiros.

12. Regras “Direto ao Ponto” para Campanhas

Uma campanha é uma série de batalhas. Quanto mais disputas forem vencidas por seu pelotão, mais recompensas suas criaturas receberão.

O *Dungeons & Dragons Miniatures Handbook* tem regras detalhadas para campanhas, incluindo itens mágicos, diversos tipos de campanhas, e mais cenários. Se você deseja apenas jogar uma campanha simples, durante uma noite ou um fim de semana, pode usar as seguintes regras “direto ao ponto”.

General: O seu general é o comandante com maior nível de Comando em seu pelotão. O general sempre deve iniciar uma batalha em seu pelotão, e não poderá haver um comandante com nível de Comando maior nesse grupo.

Reconstruindo Pelotões: Você pode construir novos pelotões entre as batalhas.

Progressão do General: Se vencer um cenário com seu general ainda vivo e no tabuleiro, ele recebe um nível na classe de prestígio general. Um general que for destruído ou que abandone o tabuleiro jamais progride, mesmo que você vença o cenário. Generais destruídos ou debandados não perdem níveis.

Cada nível da classe de prestígio general concede os seguintes benefícios:

- Nível +1;
- Ataque corpo a corpo +1;
- Ataque à distância +1 (se houver);
- +5 PV; e
- +5 PV adicionais ou um uso adicional de uma magia que seu general já possua.

Generais que não são conjuradores simplesmente recebem +1 de ataque e +10 PV a cada nível. Conjuradores podem escolher se querem 10 PV, ou 5 PV e um uso adicional de uma

das magias que já possuem. A cada dois níveis da classe de prestígio general o nível de Comando do seu general aumenta em +1.

Um general permanece em seu nível. Se for destruído, ressuscita com toda as suas forças antes da próxima batalha.

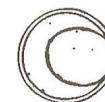
Mudando de General: Você pode escolher um novo general entre as batalhas. Pode até mesmo escolher um general de outra facção. Entretanto, fazê-lo é considerado uma derrota (sua pontuação diminui em 5; consulte Pontuação da Campanha, adiante).

Se você trocar de general, mas mantiver seu general antigo no pelotão, ele se torna uma versão padrão daquela criatura e não possui níveis adicionais.

Cenários: Use a tabela de cenários aleatórios acima, ou decida de antemão quais cenários serão incluídos em sua campanha.

Pontuação da Campanha: A pontuação de cada jogador começa em 50. Ao vencer um cenário para dois jogadores, sua pontuação aumenta em 10. Ao vencer um cenário para vários jogadores, sua pontuação aumenta em 5 por cada jogador na partida. Ao perder um cenário, sua pontuação diminui em 5.

Vitória: A campanha termina quando a pontuação de um dos jogadores atingir ou ultrapassar 100.



GLOSSÁRIO

Este glossário explica os termos do jogo (geralmente em **negrito** quando aparecem pela primeira vez nas regras), assim como palavras-chave que aparecem nos cartões de estatísticas. Também contém informações detalhadas sobre certas habilidades especiais que são complexas demais para serem explicadas nos cartões de estatísticas.

Diretrizes para Ler os Verbetes

Este glossário utiliza algumas abreviações:

[#]: Isto representa um valor numérico variável. Por exemplo, "Camuflagem [#]" descreve a habilidade Camuflagem, mas não lhe atribui nenhum valor específico. Uma determinada criatura possui um valor específico de Camuflagem, como Camuflagem 6.

MAIÚSCULAS: Uma palavra em letras maiúsculas, como "CRIATURA" ou "ENERGIA", significa um atributo variável. Por exemplo, "Imune a ENERGIA" significa que a criatura não sofre dano por determinado tipo de energia, mas não especifica qual o tipo. Um Elemental do Fogo Grande, por exemplo, tem Imunidade a Fogo.

□: Muitas magias e habilidades especiais (e até mesmo alguns ataques) só podem ser usadas um número limitado de vezes durante uma batalha, representados por caixas de verificação (□). Cada caixa de verificação permite um uso.

Definições

Os seguintes termos estão listados em ordem alfabética:

Ácido: (Palavra-Chave de Dano) Um tipo de energia.

Adjacente: Ocupando um quadrado ao lado deste espaço (incluindo as diagonais).

Adversário: Um jogador contra o qual você está disputando uma batalha.

Afastar/Atrair: (Efeito de Magia/Habilidade) Certas magias e habilidades afastam os alvos da (ou as atraem para a) criatura que os está empregando. A criatura afastada ou atraída não pode se deslocar para ou atravessar um espaço ocupado por qualquer outra, ou atravessar paredes. Criaturas afastadas ou atraídas não provocam ataques de oportunidade. **Afastar:** Uma criatura afastada de outra deve sempre se mover para um quadrado que esteja mais afastado da que está causando o efeito.

Atrair: Uma criatura atraída por outra deve sempre se mover para um quadrado que esteja mais próximo da que está causando o efeito.

Alcance Corpo a Corpo [#]: Esta criatura pode fazer ataques corpo a corpo contra inimigos que estejam ao número indicado de quadrados de distância dos limites do seu espaço. Use as regras de ataque à distância para determinar se o atacante tem linha de visão para o alvo e se este possui cobertura.

Ao determinar se esta criatura pode fazer um ataque corpo a corpo, conte as diagonais da maneira normal (uma criatura com Alcance Corpo a Corpo 2 não pode atacar um inimigo a 2 quadrados de distância em diagonal).

Esta habilidade não permite que uma criatura faça ataques de oportunidade contra inimigos que não estejam adjacentes, nem que uma criatura fazendo uma investida pare deliberadamente antes que esteja adjacente ao seu alvo. Uma criatura usando Alcance Corpo a Corpo para atacar à distância não cria uma situação de flanqueamento.

Aliado/Criatura Aliada: Aliados são outras criaturas do mesmo pelotão. Os aliados jamais pertencem a outro pelotão, mesmo que da mesma equipe.

Ameaçar: Uma criatura ativa ameaça todos os quadrados adjacentes. A criatura pode fazer um ataque de oportunidade contra um inimigo que se retirar de um quadrado que ela ameaça. Os conjuradores não podem lançar magias (exceto as que possuem o alcance "toque") enquanto permanecerem em um quadrado ameaçado por um inimigo. As criaturas com ataques à distância não podem executá-los enquanto permanecerem em um quadrado ameaçado por um inimigo. Entretanto, se a criatura que ameaça não enxergar o oponente ou se o inimigo tiver cobertura contra ela, essas restrições não são aplicáveis: a criatura no quadrado ameaçado pode se mover, conjurar magias ou fazer ataques à distância normalmente.

Arredondando: Arredonde as frações para baixo, a menos que especificado o contrário. Por exemplo, se uma criatura obtém sucesso em seu teste de resistência contra a magia *mãos flamejantes* (cone; 5 de dano por fogo; CD 13), ela sofrerá a metade do dano; Arredondar metade de 5 para baixo significa que ela não sofrerá nenhum dano.

Assaltar: Uma criatura fora de comando pode assaltar o inimigo mais próximo que puder enxergar e alcançar durante o seu turno. Ela se move com o dobro da velocidade normal na direção desse oponente e pode percorrer qualquer caminho, desde que termine seu deslocamento adjacente ao inimigo (pode até mesmo fazer uma investida se puder atender aos requisitos para isso).

Ataque à Distância Lento: Esta criatura não é capaz de deslocar-se no mesmo turno em que realizar um ataque à distância.

Ataque Atordoante (CD [#]): Esta criatura pode fazer um ataque corpo a corpo especial para incapacitar um inimigo. Isso deve ser declarado antes de realizar o ataque. Se o golpe acertar e infligir dano, o oponente deve obter sucesso em um teste de resistência contra a CD indicada ou ficará atordoado (consulte o verbete Atordoamento para mais detalhes). O efeito de Atordoamento termina no final do próximo turno do oponente.

Ataque Furtivo +[#]: Esta criatura ganha o bônus indicado em seu dano corpo a corpo sob qualquer uma das seguintes condições:

- Se estiver flanqueando o defensor;
- Se o defensor estiver atordoado ou indefeso; ou
- Se o defensor não puder enxergar o atacante.

Ataque Mortal (CD [#]): Quando esta criatura está prestes a fazer um Ataque Furtivo, ela também pode usar a habilidade Ataque Mortal. Isso deve ser declarado antes que o ataque seja realizado. Ela irá infligir o dano extra da habilidade Ataque Furtivo, mas caso a criatura atingida não obtenha sucesso em um teste de resistência com a CD especificada, ela será destruída.

Ataque Visual (substitui ataques: ALCANCE; EFEITOS E CONDIÇÕES; CD [#]): Ao invés de fazer seus ataques normais, esta criatura pode fazer um ataque visual contra o inimigo mais próximo. O oponente sofre o efeito especificado a menos que obtenha sucesso em um teste de resistência contra a CD determinada. Além disso, qualquer criatura no alcance do ataque visual que escolha esta criatura como alvo de um ataque à distância ou magia deve obter sucesso em um teste de resistência após o ataque.

Ataque: (Palavra-Chave de Magia/Habilidade) Muitos bônus e penalidades conferidas por magias e habilidades especiais afetam o "ataque" de uma criatura. Se nenhuma forma de ataque for especificada, o efeito é aplicável a ataques corpo a corpo e à distância.

Atordoamento: Uma criatura nestas condições está **atordoada**. Se o Atordoamento tiver uma CD para o teste de resistência, um sucesso neste teste anula o efeito.

Uma criatura atordoada é incapaz de se mover, atacar ou executar ações padrão, mas não está indefesa. Ela deixa de estar atordoada no final de seu próximo turno (em outras palavras, perde uma chance de agir). Uma criatura atordoada não pode colocar outras sob comando ou acrescentar seu nível de Comando a testes de iniciativa, e seu Efeito de Comandante não funciona.

Uma criatura atordoada sofre uma penalidade de -2 na CA.

Benéfico: (Palavra-Chave de Magia) Magias benéficas podem conferir um efeito desejável ou reverter um efeito prejudicial. Ignore as criaturas inimigas e escolha o aliado mais próximo como alvo de uma magia benéfica ou conjure-a sobre o inimigo mais próximo, como de costume. O conjurador também tem a opção de lançar a magia sobre si mesmo.

Bom: (Palavra-Chave de Magia/Habilidade) As criaturas de pelotões Leais e Bons ou Caóticos e Bons são boas, não importando as facções em seu cartão de estatísticas. Elas podem ser afetadas por magias e habilidades especiais que afetam criaturas boas.

Camuflagem [#]: Quando outra criatura obtém um resultado contra esta criatura que denota um golpe bem-sucedido, o atacante deve jogar 1d20 novamente. Se o resultado da segunda jogada for igual ou maior que o número indicado, o ataque é válido; caso contrário, ele fracassa automaticamente. Até mesmo um resultado natural de 20 na jogada de ataque torna-se um fracasso se o oponente não obtiver sucesso na jogada contra a Camuflagem.

Caótico: (Palavra-Chave de Magia/Habilidade) As criaturas de pelotões Caóticos e Bons ou Caóticos e Maus são caóticas, não importando as facções em seu cartão de estatísticas. Elas podem ser afetadas por magias e habilidades especiais que afetam criaturas caóticas.

CD [#]: (Palavra-Chave de Magia/Habilidade) CD significa Classe de Dificuldade. Uma criatura pode evitar ou reduzir certos efeitos obtendo sucesso em um teste de resistência. Jogue 1d20 e some o nível da criatura; ela será bem-sucedida no teste caso o resultado seja igual ou superior ao valor da CD.

Cego: Uma criatura cega não tem linha de visão para qualquer outra. Não é capaz de fazer ataques à distância ou conjurar magias exceto as que possuem alcance "pessoal", "toque" ou "pelotão".

Uma criatura cega ameaça os quadrados adjacentes, mas não pode fazer ataques de oportunidade.

Uma criatura cega pode fazer um ataque corpo a corpo contra um inimigo adjacente, mas considera-se que o oponente possui a habilidade Camuflagem 11 contra estes ataques.

Uma criatura cega sofre uma penalidade de -2 na CA.

Movimentação às Cegas: O deslocamento de uma criatura cega é reduzido à metade: Cada quadrado conta como 2 quadrados, e cada diagonal, como 3 (em terreno difícil, cada quadrado custa 4 quadrados e cada diagonal, 6).

Comandante: Um comandante é uma criatura com a habilidade especial Comandante [#] listada no alto de seu cartão de estatísticas.

Combater às Cegas: Esta criatura pode jogar duas vezes contra a habilidade de Camuflagem de uma criatura inimiga ao fazer um ataque corpo a corpo. Se qualquer um dos resultados for um sucesso, o golpe atingiu o oponente. Esta criatura também pode se mover com o deslocamento normal mesmo que não possa ver. Os atacantes que esta criatura não for capaz de enxergar não recebem bônus de ataque contra ela.

Confusão: (Efeito de Magia/Habilidade) A confusão afeta apenas criaturas vivas. Uma criatura sujeita a este efeito fica **confusa**. Cada vez que uma criatura confusa é ativada, jogue 1d20.

Resultado da Jogada

1-5

Ação Aleatória

Um oponente aleatório controla esta criatura neste turno como se ela lhe pertencesse. Suas criaturas podem fazer ataques de oportunidade contra ela se desejar, mas seu oponente recebe os pontos de vitória se ela for eliminada.

6-15

Esta criatura permanece imóvel durante este turno, sem executar nenhuma ação.

16-20

Você controla a criatura normalmente.

Uma criatura confusa não pode fazer ataques de oportunidade.

Um comandante confuso não pode colocar outras criaturas sob comando ou acrescentar seu nível de Comando aos testes de iniciativa, e seu Efeito de Comandante não funciona.

Conjurador: Uma criatura que possui Magias em seu cartão de estatísticas é um conjurador.

Constrição: (Palavra-Chave de Magia) Efeitos de constrição criam áreas permanentes de terreno difícil no tabuleiro. Além disso, qualquer criatura que inicie seu turno em um quadrado dentro desta área fica **enredada**. Uma criatura enredada é incapaz de se mover sem obter sucesso em um teste de resistência contra a CD do efeito. A cada turno em que tentar se deslocar, a criatura deve fazer um teste de resistência. Se for bem-sucedida, pode se mover normalmente, embora ainda deva pagar os custos de terreno difícil para deslocar-se pela área afetada. Caso fracasse, não poderá mover-se durante este turno.

Construir Pelotão: (Efeito de Comandante) Acrescentar esta criatura ao seu pelotão permite que você quebre uma ou mais das regras normais de construção de pelotões, listadas após a habilidade especial. Geralmente, esta habilidade permite que você ignore as restrições de tendência de um determinado tipo de criatura.

Construto: (Tipo de Criatura) Os construtos não são criaturas vivas. Todos os construtos possuem as seguintes habilidades especiais: **Destemindo**; **Imune a Sucessos Decisi-**

vos, Paralisia, Veneno, Sono, Ataques Furtivos e Atordoamento. Efeitos de cura, como as diversas magias de *curar ferimentos*, não afetam construtos.

Criatura Ativa: Uma criatura ativa não está debandando, atordoada, adormecida ou indefesa.

Cumulativo: Em geral, as magias, habilidades especiais e até mesmo itens mágicos são cumulativos uns com os outros, mesmo em alguns casos em que o RPG D&D não permitiria. Entretanto, existem exceções.

Nenhum efeito produzido por uma magia, habilidade especial ou item mágico pode ser cumulativo consigo mesmo. É possível ter diversas magias e itens que concedem dano corpo a corpo +5, mas a criatura não pode obter dano corpo a corpo +10 conjurando *força do touro* duas vezes.

Efeitos de Comandante duplicados não são cumulativos. Um único seguidor pode se beneficiar de qualquer número de Efeitos de Comandante simultaneamente, mas se mais de um conceder bônus para a mesma estatística, apenas o mais alto é aplicado.

Além disso, magias com as palavras "maior", "menor", "legião", "massa" ou "acelerado" em seu nome são simples versões de outras, e não são cumulativas com os efeitos de suas outras versões.

Cura [#]: (Efeito de Magia/Habilidade) Este efeito remove a quantidade de dano indicada de uma criatura viva e ferida. Não é possível elevar o total de Pontos de Vida de uma criatura além de seu valor inicial.

Dano Mágico: (Palavra-Chave de Dano) Este é um tipo de dano que não é afetado por redução de dano.

Dano Reduzido à Metade: Ao dividir o dano pela metade, como no caso de um teste de resistência bem-sucedido, arredonde para baixo em múltiplos de 5. Por exemplo, metade de 15 pontos de dano são 5 pontos, e metade de 5 pontos é 0.

Destemido: Esta criatura obtém sucesso automático em testes de moral e possui a habilidade especial **Imune ao Medo**.

Destruir TIPO OU TENDÊNCIA +[#]: Esta criatura pode infligir dano adicional com um ataque corpo a corpo contra o tipo de criatura ou a tendência indicada. Isso deve ser declarado antes que o ataque seja realizado. Se o golpe for bem-sucedido, inflige o dano adicional indicado.

Dificuldade [#]: Esta criatura pode ser colocada sob comando apenas por um comandante cujo nível de Comando seja igual ou maior que a Dificuldade da criatura. Por exemplo, um Troll (Dificuldade 5) pode ser posto sob comando apenas por um comandante com nível 5 ou maior. Um comandante cujo nível de Comando não seja elevado o suficiente não consegue impor seu Efeito de Comandante sobre esta criatura.

Importante: Ao contrário das criaturas normais, uma criatura fora de comando com a habilidade especial Dificuldade *deve* assaltar o inimigo mais próximo que puder enxergar e alcançar em seu turno.

Dobro do Deslocamento: Uma criatura que não ataque, conjure magias ou execute uma ação padrão pode deslocar-se com o dobro do deslocamento durante seu turno. As criaturas também assaltam ou fazem investidas contra os oponentes mais próximos com o dobro da velocidade.

Domador [#]: Os Animais e Bestas Mágicas em seu pelotão que possuam nível igual ou inferior que o valor de Domador desta criatura são tratadas como se não possuíssem a habilidade especial Dificuldade. Por exemplo, um comandante com a habilidade Domador 2 poderia colocar sob comando qualquer número de Hienas e Lobos (nível 2) em seu pelotão, mas não um Urso-Coruja de nível 5.

Dragão: (Tipo de Criatura) Todos os dragões possuem as seguintes habilidades especiais: **Imunidade a Paralisia e Sono**.

Efeito de Comandante: A maioria dos comandantes concede um benefício às criaturas aliadas que não sejam também comandantes (seguidores). Os seguidores devem estar sob comando e a menos de 6 quadrados desse comandante. Ocasionalmente, um efeito de Comandante causa uma desvantagem às criaturas inimigas.

Dois tipos de criaturas são imunes a efeitos de Comandante:

- Criaturas que não estejam sob seu comando (como as que possuem valor de Dificuldade maior que o nível de Comando do comandante); e

- Comandantes (incluindo ele mesmo).

Uma criatura pode ficar sujeita a mais de um Efeito de Comandante simultaneamente, mas os modificadores nas mesmas estatísticas provenientes de comandantes diferentes não são cumulativos. Por exemplo, uma criatura pode ganhar ataque +2 de um comandante e Moral +4 de outro. Mas se um comandante concede ataque +2 e o outro concede ataque corpo a corpo +4, a criatura recebe apenas +4 de bônus em ataques corpo a corpo e +2 em ataques à distância.

Um comandante debandando, atordoado ou indefeso não pode colocar outras criaturas sob comando, e seu Efeito de Comandante não funciona.

Alguns Efeitos de Comandante afetam apenas as criaturas inimigas. Eles também possuem alcance de 6 quadrados, mas afetam todos os inimigos (mesmo comandantes e criaturas Díficeis) nessa área.

Elemental: (Tipo de Criatura) Todos os elementais possuem as seguintes habilidades especiais: **Imune a Sucessos Decisivos, Paralisia, Veneno, Sono, Ataques Furtivos e Atordoamento.**

Eletricidade: (Palavra-Chave de Dano) Um tipo de energia.

Elfo: (Subtipo de Criatura) Todos os elfos possuem a habilidade especial **Imune ao Sono.**

"Em" um Quadrado: Uma criatura está "em" um quadrado (e ingressa ou se retira dele) se qualquer parte de seu espaço ocupar este quadrado.

Energia: (Palavra-Chave de Dano) Uma das seguintes formas de dano: ácido, frio, eletricidade, fogo e sônico. O dano por energia não é afetado por Redução de Dano.

Escavar (#): Esta criatura pode se mover sob a terra, ao invés de pela superfície. Se decidir escavar, utiliza este tipo de deslocamento durante todo o turno, e seu deslocamento é o indicado pela habilidade. Uma criatura escavando ignora os efeitos do terreno na superfície enquanto se desloca, podendo até atravessar quadrados contendo paredes, embora deva terminar sua movimentação em uma posição válida. Enquanto está escavando, a criatura é imune a ataques de oportunidade e não pode fazer investidas; no final de seu deslocamento, ela retorna à superfície e pode atacar e ser atacada normalmente.

Uma criatura fora de comando com a habilidade Escavar pode escavar com deslocamento 2. Entretanto, ela pode se mover com o dobro de seu deslocamento escavando em direção ao inimigo mais próximo que puder enxergar e alcançar no mesmo turno. Uma criatura debandando que possua esta habilidade pode usar seu deslocamento escavando.

Esconder-se: Se esta criatura tiver cobertura contra um atacante graças a algo além de uma criatura interposta (como por exemplo, graças a uma parede ou estátua), ela não é considerada como o inimigo mais próximo daquele oponente e não pode ser alvo de seus ataques à distância, magias, habilidades especiais ou investidas.

Esta habilidade afeta apenas inimigos a pelo menos 3 quadrados de distância da criatura. Os inimigos adjacentes a ela, e a até 2 quadrados de distância, conseguem enxergá-la e atacá-la normalmente.

Espaço: O número de quadrados ocupados por uma criatura. As criaturas Pequenas e Médias ocupam o espaço de 1 quadrado; criaturas Grandes ocupam 4 quadrados.

Expulsar Mortos-Vivos (#): Ao invés de atacar ou conjurar uma magia, esta criatura pode tentar expulsar a criatura Morta-Viva mais próxima de nível igual ou inferior ao valor indicado. Apenas Mortos-Vivos a até 12 quadrados e em linha de visão podem ser afetados. Para resistir à expulsão, o Morto-Vivo deve obter sucesso em um teste de moral (CD 20, como sempre). Se fracassar, a criatura debanda. Um comandante do pelotão do Morto-Vivo pode conceder bônus para o teste de moral e até mesmo tentar reorganizar a criatura Morta-Viva.

A presença de um Morto-Vivo cujo nível é superior ao calor indicado não impede que a habilidade seja usada em outra criatura de nível inferior que esteja mais distante.

Facções: São organizações devotadas a determinados pontos de vista morais e éticos. A facção pela qual uma criatura luta nem sempre corresponde à sua tendência no RPG D&D.

Ferido: Uma criatura que sofreu dano, reduzindo seus Pontos de Vida abaixo do total inicial, está ferida.

Fogo: (Palavra-Chave de Dano) Um tipo de energia.

Frio: (Palavra-Chave de Dano) Um tipo de energia.

Grande: Uma criatura Grande tem uma base de 40 mm e ocupa 4 quadrados.

Imune a Efeito de Comandante: Esta criatura não pode se beneficiar dos Efeitos de Comandantes de seus comandantes aliados, mas também ignora os Efeitos de Comandantes dos adversários que afetam oponentes, como os dos Devoradores de Mentes.

Incorpóreo: Esta criatura é fantasmagórica e insubstancial. Sempre que ela sofre dano de um ataque, de uma magia ou de uma habilidade especial, jogue 1d20; caso obtenha 11 ou mais, a criatura não sofre dano (entretanto, ela não tem chance de evitar os ataques de outras criaturas que também possuam esta habilidade).

O movimento desta criatura não é afetado pelo terreno. Ela pode se deslocar até mesmo através de paredes e sobre fossos, embora não possa enxergar através das paredes. Ela pode terminar seu deslocamento sobre fossos, mas não dentro de paredes ou em outras posições inválidas. Ela provoca ataques de oportunidade ao mover-se através das paredes. Esta criatura pode se mover através de criaturas inimigas que não possuam a habilidade de Incorpóreo mas não pode terminar seu deslocamento em um quadrado ocupado por outra criatura.

Indefeso: Diversos efeitos e situações podem deixar uma criatura indefesa.

Uma criatura indefesa não pode se mover, atacar, conjurar magias, ameaçar quadrados adjacentes, fazer ataques de oportunidade, conceder bônus de flanco, usar habilidades especiais que precisam ser direcionadas ou ativadas, ou colocar outras criaturas sob comando. Estar indefeso não impede que uma criatura debande, mas a causa que a deixou nessa condição pode fazê-lo.

Qualquer ataque corpo a corpo contra uma criatura indefesa e automaticamente bem-sucedido (sem necessidade de lançar os dados) e inflige o dobro de dano. Ataques à distância infligem dano normal e ainda precisam de uma jogada de ataque para serem bem-sucedidos, mas recebem um bônus de +4.

As outras criaturas podem se mover pelo espaço de uma criatura indefesa (mas não podem finalizar seu deslocamento ali).

Independente: Esta criatura está sempre sob comando. Ela é capaz de reorganizar-se como um comandante, porém sem a presença de um acrescenta apenas seu próprio nível ao teste de moral, como se estivesse sendo reorganizada por um "Comandante 0".

Inimigo Mais Próximo: O inimigo mais próximo de uma determinada criatura é o que estiver à menor distância e que ela possa enxergar. Outro inimigo que estiver mais perto, mas sem linha de visão, não se qualifica como o mais próximo. Ao assaltar ou fazer uma investida, conte a distância até o inimigo levando em consideração os custos de movimentação do terreno e qualquer forma especial de deslocamento, como voo. Por outro lado, os ataques à distância ignoram os terrenos que não bloqueiem a linha de visão e efeito.

Inimigo/Criatura Inimiga: Inimigos são as criaturas nos pelotões adversários, ao invés das suas e das dos seus colegas de equipe.

Imune a EFEITO: A criatura não é afetada por determinado tipo de ataque, energia, habilidade ou condição. Imunidades múltiplas de uma mesma criatura são listadas juntas, separadas por vírgulas; por exemplo, uma criatura imune a efeitos baseados em frio e fogo seria **Imune a Frio, Fogo.**

Invisível: (Efeito de Magia/Habilidade) As outras criaturas não possuem linha de visão para esta criatura. Um inimigo atacado por uma criatura invisível sofre uma penalidade de -2 na CA.

Invocar TIPO DE CRIATURA: (Palavra-Chave de Magia) Uma magia de invocação traz uma criatura do tipo indicado para o tabuleiro, a até 6 quadrados do invocador. Uma criatura invocada não é ativada na mesma rodada em que surge, mas subsequentemente é tratada como um membro normal do pelotão. Uma criatura invocada não aumenta o custo de um pelotão, nem vale pontos de vitória para o adversário que eliminá-la (Ignore qualquer habilidade **Exige CRIATURA Aliada** da criatura invocada).

Jogadas Empatadas: Se dois ou mais jogadores empatarem na ordem de iniciativa, o jogador com o nível de Comando mais alto em seu pelotão vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados jogam novamente.

Lacaios ([#] CRIATURAS): Se você acrescentar esta criatura a seu pelotão, também receberá as criaturas indicadas sem custo adicional. Os lacaios não aumentam o custo do seu pelotão, nem concedem pontos de vitória ao oponente que os eliminar.

- Leal:** (Palavra-Chave de Magia/Habilidade) As criaturas de pelotões Leais e Bons ou Leais e Maus são leais, não importando as facções em seu cartão de estatísticas. Elas podem ser afetadas por magias e habilidades especiais que afetam criaturas leais.
- Magia:** Conjurar uma magia é uma ação padrão e substitui o ataque da criatura durante esse turno. Uma criatura não pode conjurar uma magia enquanto um inimigo ameaça um quadrado que ela ocupe, exceto as de alcance "toque". Porém, um conjurador que pos-sua cobertura corpo a corpo contra um inimigo adjacente pode conjurar magias normalmente.
- Magias de Feiticeiro:** (Palavra-Chave de Magia) Esta criatura possui m pequeno número de magias de cada nível, mas pode lançar qualquer uma delas repetidamente, até o seu limite para aquele nível. O conjurador pode usar um espaço de magia de nível mais ele-vado para conjurar outra, de nível inferior.
- Maior:** Uma criatura de uma categoria de tamanho superior a outra é "maior" que ela. Um Ogro (grande) é maior que um Humano (Médio); um Humano é maior que um Halfling (Pequeno).
- Mau:** (Palavra-Chave de Magia/Habilidade) As criaturas de pelotões Leais e Maus ou Caóti-cos e Maus são más, não importando as facções em seu cartão de estatísticas. Elas podem ser afetadas por magias e habilidades especiais que afetam criaturas más.
- Médio:** Uma criatura Média tem uma base de 25 mm (1 polegada) e ocupa 1 quadrado. Se o cartão de estatísticas de uma criatura não traz indicação de tamanho, supõe-se que ela seja Média.
- Menor:** Uma criatura de uma categoria de tamanho inferior a outra é "menor" que ela. Um Halfling (Pequeno) é menor que um Humano (Médio); um Humano é menor que um Ogro (grande).
- Moral Tirânica +[#]:** (Efeito de Comandante) Se desejar, o seu comandante pode dar a um seguidor a até 6 quadrados um bônus adicional em seu teste de moral igual ao valor indi-cado. Entretanto, se fracassar a criatura é destruída ou invés de debandar. O oponente que causou o teste de moral recebe os pontos de vitória por ter eliminado a criatura.
- Morto-Vivo:** (Tipo de Criatura) Todas as criaturas Mortas-Vivas possuem as seguintes habi-lidades especiais: **Destemido**; **Imune a Sucessos Decisivos**, **Paralisia**, **Veneno**, **Sono**, **Ataque Furtivo** e **Atordoamento**. Efeitos de cura, como as diversas magias de *curar ferimentos* causam dano a Mortos-Vivos (um teste de resistência reduz à metade).
- Música de Proteção Aprimorada:** Além dos efeitos da Música de Proteção (veja acima), as criaturas inimigas a até 6 quadrados desta criatura não podem ser colocadas sob coman-do por outras criaturas. Os comandantes inimigos a até 6 quadrados desta criatura não podem colocar outras criaturas sob comando.
- Música de Proteção:** As criaturas inimigas a até 6 quadrados desta criatura não podem se beneficiar do Efeito de Comandante de seus comandantes. Os Efeitos de Comandante dos comandantes inimigos a até 6 quadrados desta criatura não funcionam.
- Não-Vivo:** Construtos e Mortos-Vivos são criaturas não-vivas.
- Necessita CRIATURA Aliada:** Esta criatura só pode ser incluída em se pelotão se você tam-bém tiver a criatura indicada. Ao preparar seu pelotão, escolha qual criatura é o aliado requerido. Se este aliado for eliminado, esta criatura também o será, e ambos valem pon-tos para o adversário. Por exemplo, o Elemental do Fogo Grande possui a habilidade **Necessita Comandante Aliado**. Escolha um de seus comandantes ao construir seu pelotão. Se este comandante for eliminado, o Elemental do Fogo Grande também será. Em um jogo direto da embalagem, se você não tiver uma criatura que se qualifique como aliado, escolha qualquer outra de seu pelotão em seu lugar.
- Negativo:** (Palavra-Chave de Dano) "Dano" negativo remove Pontos de Dano de criaturas Mortas-Vivas. Dano negativo não tem efeito sobre construtos.
- "No" Terreno:** Considera-se que uma criatura esteja em uma peça de terreno se qualquer parte de seu espaço ocupar um quadrado que contenha este tipo de terreno.
- Paralisia:** (Efeito de Magia/Habilidade) Uma criatura sujeita a este efeito fica **paralisada** se não obtiver sucesso em um teste de resistência contra a CD indicada. A criatura parali-sada fica indefesa. No final de seu turno, após ter perdido a oportunidade de agir, ela pode fazer outro teste de resistência contra a mesma CD. Se obtiver sucesso, a criatura se recupera e pode agir normalmente em seu próximo turno.

- Pequeno:** Uma criatura pequena tem uma base de 20 mm e ocupa 1 quadrado.
- Planta:** (Tipo de Criatura) Todas as Plantas possuem as seguintes habilidades especiais: **Imune a Sucessos Decisivos**, **Paralisia**, **Veneno**, **Sono**, **Ataques Furtivos** e **Ator-doamento**.
- PV:** Pontos de Vida. Uma criatura cujos Pontos de Vida caiam a 0 é destruída. Se uma magia ou habilidade especial concede PV extra, isso remove o dano de uma criatura ferida e pode até mesmo elevar seu total de PV acima do valor inicial (se o bônus em PV excede o dano já sofrido). Acrescentar PV desta forma não afeta quando a criatura atinge a metade dos Pontos de Vida (para testes de moral). Os Pontos de Vida acima do valor nor-mal da criatura não podem ser restaurados com efeitos de cura após serem perdidos.
- RD [#]:** RD significa Redução de Dano. Quando esta criatura sofre dano de um ataque corpo a corpo ou à distância, subtraia o valor indicado do dano infligido. Dano por energia e mágico não é afetado por RD.
- Resistência a ENERGIA [#]:** Quando esta criatura sofre dano pelo tipo de energia indica-do, reduza o total infligido pelo valor indicado.
- Resistência a Magia:** Ao lançar uma magia que afetaria esta criatura, jogue 1d20. Caso obte-nha um resultado superior a 11, o efeito é normal. Caso contrário a magia não tem efeito sobre ela. A criatura pode escolher não resistir à magia.
- Algumas criaturas possuem **Resistência a Magia Completa**. Nesse caso, nenhuma magia pode afetá-las, e elas não podem abrir mão desta habilidade.
- A Resistência a Magia não fornece proteção contra magias bônus ou habilidades que os inimigos tenham recebido através de magias conjuradas sobre eles. Por exemplo, uma criatura que tenha sido o alvo da magia *força do touro* (toque; dano corpo a corpo +5) irá infligir dano adicional num ataque corpo a corpo contra uma criatura com Resistência a Magia.
- Se todas as criaturas com a habilidade Domador em um pelotão forem eliminadas, os Animais e Bestas Mágicas aliados reverterem ao seu valor original de Dificuldade.
- Seguidor:** Um aliado que não é um comandante. Nos Efeitos de Comandantes, isso se refe-re ao seguidores que o comandante tem sob comando e a até 6 quadrados.
- Sônico:** (Palavra-Chave de Dano) Um tipo de energia.
- Sono:** (Efeito de Magia/Habilidade) Uma criatura sujeita a este efeito está **adormecida**. Se o Sono tiver uma CD para o teste de resistência, um sucesso neste teste anula o efeito. Uma criatura adormecida fica indefesa até ser acordada por outra. Uma criatura que ter-mine seu deslocamento adjacente a uma ou mais criaturas adormecidas pode acordar uma delas (dissipando o efeito de Sono).
- Sopro** (substitui os ataques; ALCANCE; dano [#] por ENERGIA; CD [#]): Em seu turno, ao invés de fazer seus ataques, esta criatura pode liberar uma rajada de energia. O cartão de estatísticas da criatura lista o alcance (geralmente um cone ou uma linha), o valor e o tipo do dano, e a CD do teste de resistência. Obter sucesso no teste de resistência reduz o dano sofrido à metade.
- Tabuleiro:** O mapa quadriculado sobre o qual são dispostas as peças de terreno e as miniat-uras.
- Teste de Moral +[#]:** Acrescente o bônus indicado a todos os teste de moral desta criatura.
- Teste de Moral:** Um teste especial realizado para evitar que uma criatura debande. Todos os testes de moral têm CD 20. Os Comandantes fornecem bônus equivalentes a seu nível de Comando para os testes de moral das criaturas sob seu comando. Uma criatura que fracassar em um teste de moral debanda até ser reorganizada ou sair do tabuleiro.
- Teste de Resistência +[#]:** Acrescente o bônus indicado a todos os testes de resistência desta criatura.
- Tiro Preciso:** Esta criatura pode fazer ataques à distância contra inimigos que estejam em combate corpo a corpo sem conceder ao alvo o bônus usual de +4 na CA. Tiro Preciso não permite que você ignore o bônus de +4 na CA por cobertura.
- Trespassar:** Uma vez por turno, se esta criatura destrói outra, reduzindo seus Pontos de Vida a 0 com seu ataque corpo a corpo (mesmo que seja um ataque de oportunidade), ela pode imediatamente fazer um ataque corpo a corpo extra contra outra criatura.
- Trocar de Posição:** (Efeito de Magia/Habilidade) Algumas magias e habilidades especiais fazem com que a criatura utilizando-as troque de posição com o alvo. Se as duas criatu-

ras ocuparem espaços do mesmo tamanho, apenas inverta suas posições no tabuleiro. Se as criaturas ocuparem espaços de tamanho diferente, só é possível trocar de posição se houver uma posição válida para a criatura maior. O jogador responsável pela criatura usando a habilidade controla a localização exata, desde que seja uma posição válida. Ser trocado para ou de um quadrado ameaçado por um inimigo não provoca um ataque de oportunidade.

Única: Esta criatura é exclusiva e tem nome próprio, como Tordek, Anão Guerreiro. Você não pode ter mais de uma criatura Única com o mesmo nome em seu pelotão. Por exemplo, tanto Tordek, Anão Guerreiro quanto Tordek, Campeão Anão contam como "Tordek"; apenas um ou o outro podem estar em um determinado pelotão. Cada um de seus oponentes e colegas de equipe pode ter sua própria cópia de uma criatura Única. Prove que o seu é o verdadeiro e os demais, simples clones ou sócias vencendo a batalha. Ignora a habilidade Única em jogos direto da embalagem.

Uso Ilimitado: A maioria das magias só pode ser usada algumas vezes, como indicado pela quantidade de caixas de verificação (□). Esta criatura pode conjurar suas magias com uso ilimitado quantas vezes desejar. As habilidades especiais que não tiverem caixas de verificação são consideradas como de uso ilimitado.

Veneno (EFEITO; CD [#]): Quando uma criatura é atingida por um ataque ou submetida a um efeito que inclui a palavra "Veneno", ela deve obter sucesso em um teste de resistência contra a CD indicada ou ficará **envenenada** e sofrerá o efeito apropriado.

Os efeitos de veneno podem incluir dano imediato (obter sucesso em um teste de resistência reduz o dano à metade), Paralisia, ou até mesmo a morte.

Entretanto, a maioria dos efeitos de Veneno causam "5 Pontos de Dano sempre que a criatura envenenada for ativada". Até o final da batalha, no início do turno da criatura, antes que ela possa executar ações, ela sofre 5 Pontos de Dano.

Efeitos de Veneno com a mesma descrição não são cumulativos.

Visão no Escuro [#]: Esta criatura pode detectar inimigos dentro do alcance listado utilizando outros sentidos que não a visão. Caso não haja um valor de alcance, ele é ilimitado. Ela obtém sucesso automaticamente em jogadas contra a habilidade de Camuflagem de uma criatura inimiga. Ela também pode se mover com o deslocamento normal mesmo que não possa ver. Os atacantes que esta criatura não for capaz de enxergar não recebem bônus de ataque contra ela. Ela ignora Ataques Visuais, efeitos de invisibilidade e a habilidade Esconder-se.

Vivo: Todas as criaturas são vivas, exceto construtos e mortos-vivos.

Vôo: Esta criatura pode voar sobre o tabuleiro ao invés de deslocar-se pela superfície, aterrissando no final de seu movimento. Seu deslocamento possui o prefixo "F". Ela não é afetada por aspectos do terreno que normalmente prejudicariam o deslocamento, como terreno difícil ou estátuas, mas ainda precisa desviar-se de paredes (que se estendem até o teto da masmorra). Ela pode se mover sobre fossos, mas não pode terminar seu deslocamento sobre eles. Uma criatura voando é imune a efeitos de contração.

Esta criatura pode se mover e até mesmo fazer investidas através de quadrados ocupados por outras criaturas (embora não possa terminar seu deslocamento em um espaço ocupado por outra criatura ou em uma posição que não seja válida). Ela ignora ataques de oportunidade dos inimigos além do primeiro quadrado de movimentação em seu turno (o primeiro quadrado é usado para "decolar").

Vulnerável a ENERGIA: Para cada 10 pontos de dano pela energia especificada infligidos a esta criatura, ela sofre mais 5 pontos do mesmo tipo de dano. Por exemplo, uma criatura com Vulnerável ao Fogo que sofre 5 pontos de dano por fogo não sofre dano adicional, mas se receber 15 pontos de dano, sofrerá mais 5 pontos de dano, totalizando 20 pontos de dano por fogo.

Componentes do Deck Básico

Resumo das regras

16 miniaturas plásticas pré-pintadas

16 cartões de estatísticas, um para cada miniatura

Tabuleiro

8 peças de terreno (2 peças de agrupamento, 6 peças de aspecto)

Livreto D&D Regras de Combate em português

Marcadores de dano

Dado de 20 lados

Lista da coleção *Harbinger* (Anautos)

Modificadores de Ataque

Situações especiais podem modificar as jogadas de ataque de uma criatura ou afetar sua CA. Estes casos estão resumidos nas tabelas abaixo:

MODIFICADORES DE ATAQUE CORPO A CORPO

O atacante está fazendo uma investida	bônus de +2 no ataque
O atacante está flanqueando (consulte o diagrama na página 15)	bônus de +2 no ataque
O defensor está atordoado	penalidade de -2 na CA
O defensor é incapaz de enxergar o atacante*	bônus de +2 no ataque
O defensor está paralisado, adormecido ou indefeso	acerto automático, dano dobrado
O defensor possui cobertura (geralmente do canto de uma parede)	bônus de +4 na CA
O Atacante é incapaz de enxergar o defensor	o defensor adquire temporariamente a habilidade especial camuflagem 11 (consulte a página 31)

MODIFICADORES DE ATAQUE À DISTÂNCIA

O defensor está em combate corpo a corpo†	bônus de +4 na CA
O defensor possui cobertura	bônus de +4 na CA
O defensor está atordoado	penalidade de -2 na CA
O defensor é incapaz de enxergar o atacante*	bônus de +2 no ataque
O defensor está paralisado, adormecido ou indefeso	bônus de +4 no ataque, dano normal

* O Defensor É Incapaz de Enxergar o Atacante: Quando uma criatura ataca outra que não tem linha de visão para ela, o atacante recebe um bônus de +2 em sua jogada de ataque.

† O Defensor Está em Combate Corpo a Corpo: Se o alvo de um ataque à distância ameaça o quadrado de uma dos aliados do atacante ou está em um quadrado ameaçado por uma aliado do atacante, ela recebe um bônus de +4 na CA.



LC-BRI-025/03
NBR 11786
SEGURANÇA DO BRINQUEDO

ATENÇÃO

"Não recomendável para
menores de 8 anos.



Terramédia

Imp. Exp. de Liv. e Brinq. Lt
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci

São Paulo - SP — CEP: 01531
CNPJ: 68.346.881/0001-30

Atendimento ao Consumidor:

Tel.: (11) 3341-4163 (São Paulo)
0800-110163 (outros estados)

Conteúdo: 12 Miniaturas plásticas, pre-pintadas,
12 cartões de estatística, 8 peças de terreno,
Manual de Regras em Português e Inglês, mar-
cadores de dano, 1 dado de 20 lados e listagem
da coleção.

Tradução em Inglês

Origem: EUA

GUARDAR PARA EVENTUAIS
CONSULTAS