

vale do riacho escuro: 1. montes de azanulizir 2. portão do riacho escuro 3. escada do riacho escuro
4. porta do riacho escuro - velha moria: 5. o primeiro salão 6. a ponte de durin 7. o segundo salão 8. a isismo sem fundo -
a escavação dos anões: 9. estrada do rei 10. salão do rei 11. portão da cidade 12. câmara de mazaribul -
os níveis superiores: 13. a cisterna alta 14. a portaria 15. a grande galeria 16. torre de durin -
as profundezas: 17. os arsenais 18. cavernas de thrym barba-de-cardo 19. a bancada da desgraça -
20. escadas da lamentação 21. covil das estrelas esquecidas 22. veios de mithril 23. fundações de pedra -
a estrada: a. b. c. salões dos guardiões da estrada 24. grande caverna ocidental 25. portão oeste -
moria ocidental; 26. o salão imperecível 27. as portas de durin 28. as mansões de thrain 1



PICO-DE-PRATA

a estrada sem fim

níveis superiores

a estrada

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

Este diagrama de combate oferece uma nova maneira de gerenciar posturas e engajamentos durante o combate. Os textos abaixo resumem os procedimentos de combate.

1. SARAIVADAS de ABERTURA

Se os Heróis-jogadores e seus inimigos estiverem separados por alguma distância no início do combate, uma ou mais saraivadas de abertura com armas de combate à distância são permitidas. Isso é determinado pelo Historiador.

Durante uma saraivada, cada combatente com uma arma de combate à distância pode realizar um ataque com ela. Normalmente, cada troca de saraivadas é resolvida com os Heróis-jogadores iniciando suas saraivadas, a menos que o Historiador considere as circunstâncias favoráveis à oposição.

2. ESCOLHER POSTURAS

Após a(s) saraivada(s) de abertura, o combate corpo a corpo começa e cada Heróis-jogador escolhe sua postura para a rodada. Existem três posturas de combate corpo a corpo (Avanço, Aberta e Defensiva) e uma postura de combate à distância (Retaguarda).

♦ **AVANÇO:** O Heróis-jogador está sendo imprudente e agressivo. Suas jogadas de ataque *ganham* (*1d*). Todos os ataques corpo a corpo contra ele *perdem* (*1d*). Um Heróis-jogador em postura de Avanço pode realizar a ação Intimidar Inimigo.

♦ **ABERTA:** O Heróis-jogador está sendo cauteloso, atacando sempre que pode, mantendo a guarda alta. Ataques corpo a corpo e à distância são feitos normalmente. Um Heróis-jogador em postura Aberta pode realizar a ação Inspirar Camaradas.

♦ **DEFENSIVA:** O Heróis-jogador está sendo cuidadoso e se protegendo extensivamente. Todos os ataques corpo a corpo contra ele *perdem* (*1d*). Suas jogadas de ataque *perdem* (*1d*) para cada oponente engajado com ele. Um Heróis-jogador em postura Defensiva pode realizar a ação Proteger Companheiro.

♦ **RETAGUARDA:** O Heróis-jogador se mantém afastado da pressão da luta para atacar seus inimigos à distância. O Heróis-jogador só pode atacar e ser atacado por armas de combate à distância. Um Heróis-jogador só pode assumir a postura Retaguarda se o número total de inimigos não for maior que o dobro do número de Heróis-jogadores na Companhia. Além disso, para cada Heróis-jogador na postura de Retaguarda, deve haver dois outros Heróis-jogadores lutando em posturas de combate corpo a corpo. Um Heróis-jogador na postura de Retaguarda pode realizar a ação Preparar Tiro.

MARCAR POSTURAS: Use miniaturas, figuras de papelão ou fichas para representar os Heróis-jogadores e coloque-os nos círculos neste diagrama de combate correspondentes às suas posturas escolhidas.

3. ENGAJAMENTO

Todos os Heróis-jogadores em posturas de combate corpo a corpo (não de Retaguarda) devem engajar um ou mais inimigos.

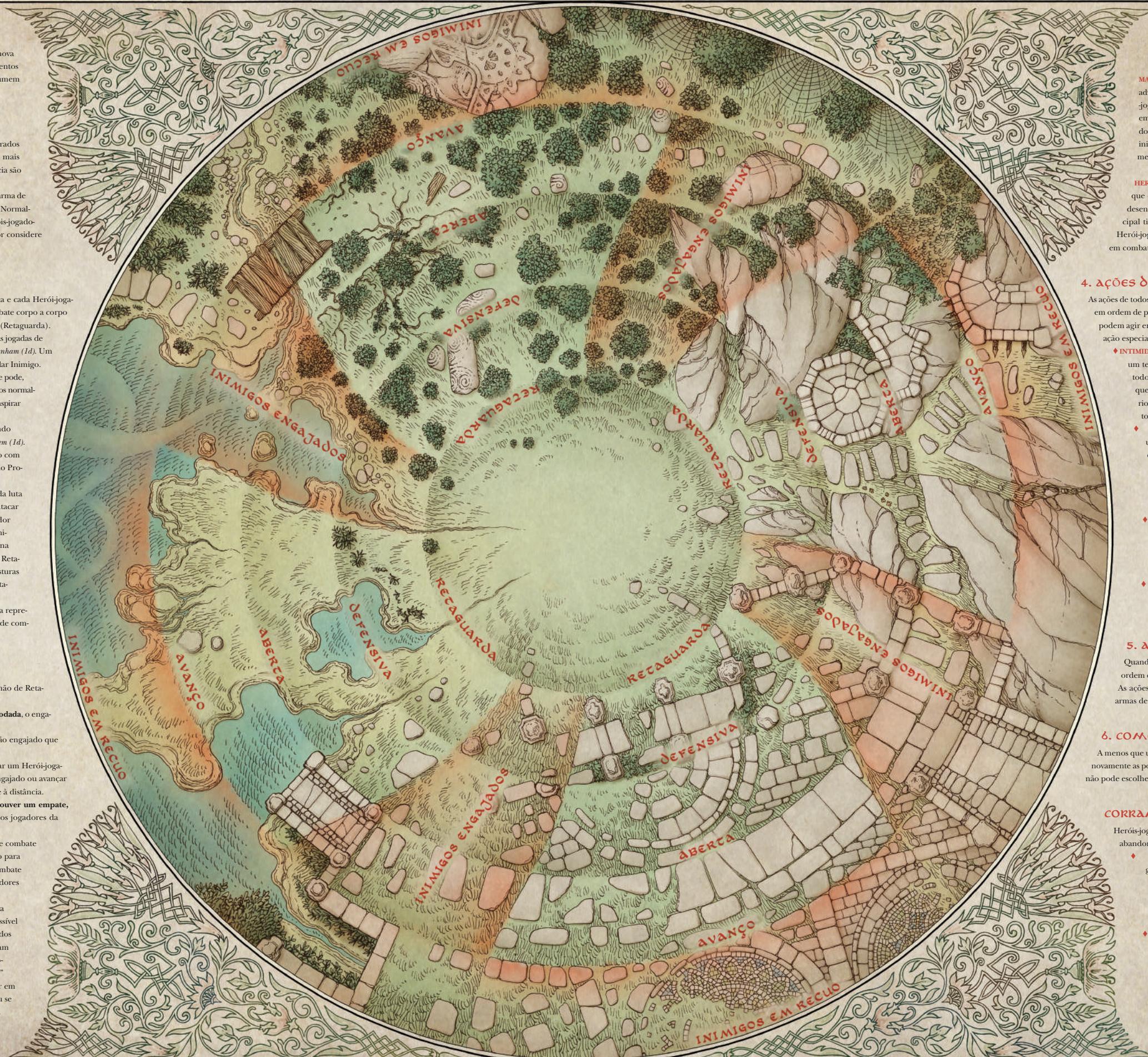
Se houver mais inimigos do que Heróis-jogadores no começo da rodada, o engajamento é tratado pelo Historiador da seguinte forma:

- O Historiador designa um oponente para cada Heróis-jogador não engajado que estiver lutando em uma postura de combate corpo a corpo.
- Para cada inimigo restante, o Historiador escolhe entre enfrentar um Heróis-jogador em uma postura de combate corpo a corpo que já estiver engajado ou avançar para atacar um Heróis-jogador usando uma arma de combate à distância.

Se houver mais Heróis-jogadores do que inimigos, ou se houver um empate, no começo da rodada, o engajamento é determinado pelos jogadores da seguinte forma:

- Cada Heróis-jogador em uma postura de combate corpo a corpo escolhe um adversário não engajado para enfrentar. Se houver mais Heróis-jogadores em combate corpo a corpo do que inimigos, vários Heróis-jogadores podem enfrentar o mesmo inimigo.

- Se um ou mais membros da Companhia estiverem lutando na posição de Retaguarda, é possível que ainda haja inimigos não engajados quando todos os que estiverem em combate corpo a corpo tenham engajado um adversário. Se isso acontecer, o Historiador deve escolher se esses inimigos "sobrando" engajam um Heróis-jogador que já estiver em postura de combate corpo a corpo ou se ficam para trás para atacar com uma arma de combate à distância.



MARCAR POSTURAS: Use fichas para representar os adversários e coloque cada uma em contato com o Heróis-jogador com o qual estão engajados, ou no círculo "Inimigos em Recuo" se não estiverem engajados. Se vários Heróis-jogador estiverem em posições diferentes estiverem engajados com o mesmo inimigo, coloque todas as fichas deles na mesma "fita" vermelha do diagrama de combate para indicar o engajamento.

HERÓIS-JOGADORES NÃO ENGAJADOS: Se um Heróis-jogador que estava engajado em combate corpo a corpo se encontrar desengajado quando chegar seu turno — se seu adversário principal tiver sido morto pelo ataque de outro Heróis-jogador — o Heróis-jogador está livre para escolher outro adversário para atacar em combate corpo a corpo.

4. AÇÕES de HERÓI-JOGADOR

As ações de todos os combatentes são resolvidas, com os Heróis-jogadores agindo primeiro, em ordem de postura, de Avanço até de Retaguarda. Heróis-jogadores na mesma postura podem agir em qualquer ordem. Cada Heróis-jogador pode realizar um ataque ou uma ação especial para sua postura.

♦ **INTIMIDAR INIMIGO (POSTURA DE AVANÇO):** O Heróis-jogador faz um teste de **FASCÍNIO**. Em caso de sucesso, a moral do inimigo fica abalada e todos os oponentes com Poder 1 ficam Exaustos em todas as jogadas de ataque pelo resto da rodada. Se um ícone de Sucesso **✓** for obtido, os adversários com Poder 2 sofrerão a mesma penalidade. Se vários **✓** forem obtidos, todos os adversários são afetados.

♦ **INSPIRAR CAMARADAS (POSTURA ABERTA):** O Heróis-jogador faz um teste de **INDUÇÃO**. Em caso de sucesso, todos os Heróis-jogadores em postura de Avanço *ganham* (*1d*) nas jogadas de ataque da próxima rodada. Se um ícone de Sucesso **✓** for obtido, aqueles que estiverem lutando em postura Aberta ganham o mesmo bônus. Se vários **✓** forem obtidos, Heróis-jogadores em qualquer postura de combate corpo a corpo ganham o bônus.

♦ **PROTEGER COMPANHEIRO (POSTURA DEFENSIVA):** O Heróis-jogador determina outro Heróis-jogador em uma postura de combate corpo a corpo e faz um teste de **ATLETISMO**. Em caso de sucesso, o próximo ataque direcionado ao Heróis-jogador protegido *perde* (*1d*), mais outro (*1d*) para cada ícone de Sucesso **✓** obtido.

♦ **PREPARE TIRO (POSTURA DE RETAGUARDA):** O Heróis-jogador faz um teste de **BUSCA**. Em caso de sucesso, o atacante *ganha* (*1d*) em seu próximo ataque à distância, mais outro (*1d*) para cada **✓** obtido.

5. AÇÕES de ADVERSÁRIO

Quando for o turno dos inimigos, o Historiador escolhe suas ações, também em ordem de postura (usando a postura do Heróis-jogador que estiverem atacando). As ações dos inimigos que estiverem em recuo não engajados para atacar com armas de combate à distância são resolvidas por último.

6. COMEÇAR UMA NOVA RODADA

A menos que um dos lados tenha sido derrotado, comece uma nova rodada escolhendo novamente as posturas (passo 2 acima) e prossiga a partir daí. Um Heróis-jogador engajado não pode escolher enfrentar um inimigo diferente até que o inimigo atual seja derrotado.

CORRAM, SEUS TOLOS!

Heróis-jogadores que enfrentam probabilidades insuperáveis e desejam abandonar o combate têm duas opções:

♦ Eles podem primeiro assumir a postura de Retaguarda e, em seguida, escolher escapar quando chegar seu turno de agir. Não é necessária nenhuma jogada para isso. O mesmo se aplica a adversários que escolheram ficar em recuo e, assim, permaneceram não engajados.

♦ Eles podem assumir uma postura Defensiva e realizar uma jogada de ataque normalmente. Contudo, em caso de sucesso, em vez de causar dano, eles podem deixar o campo de batalha. Se fracassar, o combatente permanece engajado.

ARTE: FRANCESCO MATTIOLI