

4. **PORTA DO RIACHO ESCURO** - 1. **montes de azanulizar** 2. **portão do riacho escuro** 3. **escada do riacho escuro**  
 4. **porta do riacho escuro** - 5. **o primeiro salão** 6. **a ponte de durin** 7. **o segundo salão** 8. **anísimo sem fundo**  
 9. **a escavação dos anões** 10. **estrada do rei** 11. **salão do rei** 12. **portão da cidade** 13. **câmara de mazarbul** -  
 14. **os níveis superiores** 15. **a cisterna alta** 16. **a portaria** 17. **a grande galeria** 18. **torre de durin** -  
 19. **as profundezas** 20. **os arsenais** 21. **cavernas de thrym isargia-de-cargó** 22. **a bancada da desgraça**  
 23. **escadas da lamentação** 24. **covil das estrelas esquecidas** 25. **veios de mithril** 26. **fundações de pedra** -  
 27. **a estrada** 28. **a. 13. c. salões dos guardiões da estrada** 29. **grande caverna ocidental** 30. **portão oeste** -  
 31. **mória ocidental** 32. **o salão impercível** 33. **as portas de durin** 34. **as mansões de thráin** 1





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

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

♦ **DEFENSIVA:** O Herói-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 Herói-jogador em postura Defensiva pode realizar a ação Proteger Companheiro.

♦ **RETAGUARDA:** O Herói-jogador se mantém afastado da pressão da luta para atacar seus inimigos à distância. O Herói-jogador só pode atacar e ser atacado por armas de combate à distância. Um Herói-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 Herói-jogador na postura de Retaguarda, deve haver dois outros Heróis-jogadores lutando em posturas de combate corpo a corpo. Um Herói-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

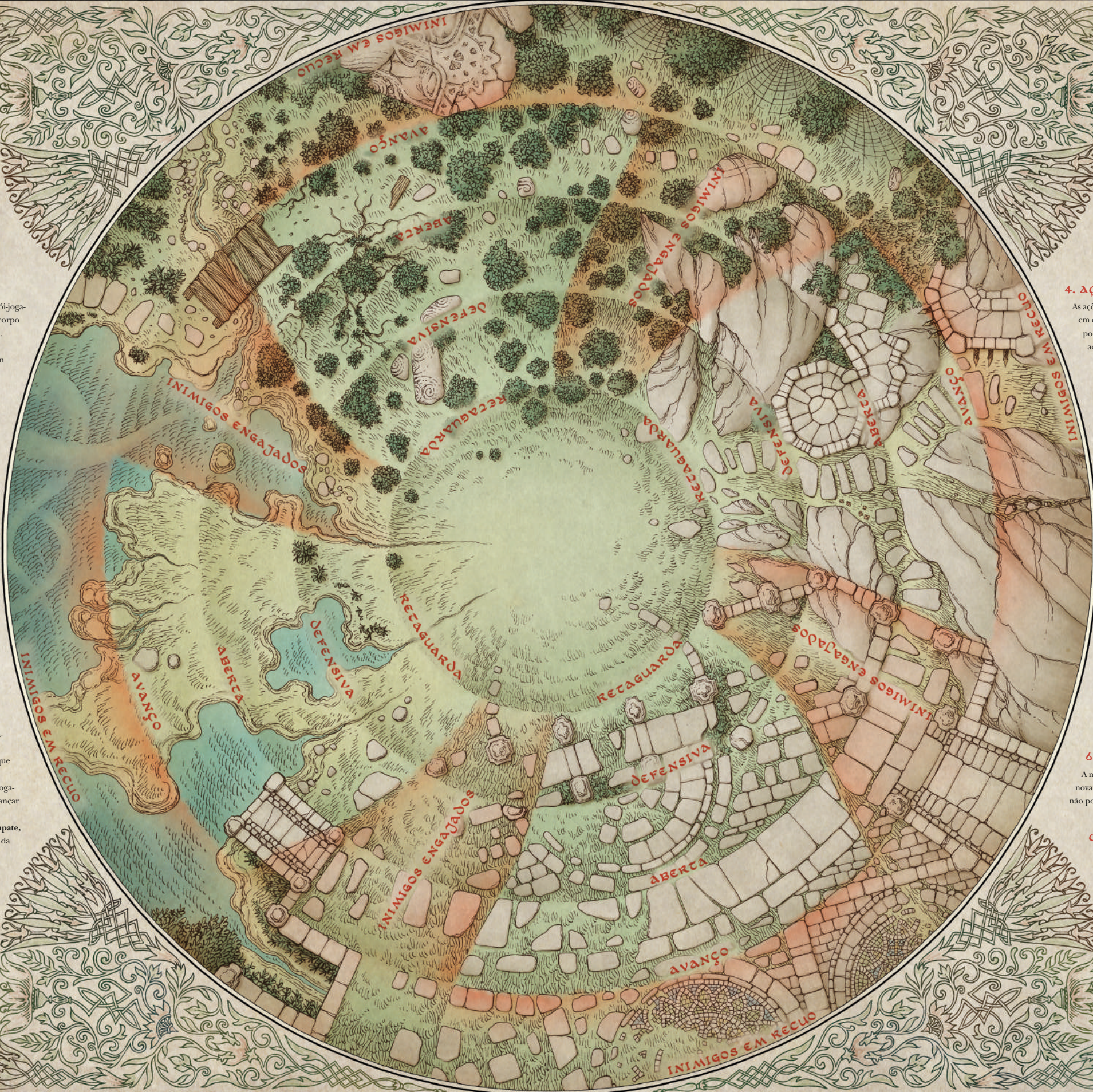
Todos os Heróis-jogadores em posturas de combate corpo a corpo (não de Retaguarda) devem engajar um ou mais inimigos.

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

1. O Historiador designa um oponente para cada Herói-jogador não engajado que estiver lutando em uma postura de combate corpo a corpo.
2. Para cada inimigo restante, o Historiador escolhe entre enfrentar um Herói-jogador em uma postura de combate corpo a corpo que já estiver engajado ou avançar para atacar um Herói-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:

1. Cada Herói-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.
2. 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 Herói-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 Herói-jogador com o qual estão engajados, ou no círculo "Inimigos em Recuo" se não estiverem engajados. Se vários Heróis-jogador em posições diferentes estiverem engajados com o mesmo inimigo, coloque todas as fichas deles na mesma "fatia" vermelha do diagrama de combate para indicar o engajamento.

**HERÓIS-JOGADORES NÃO ENGAJADOS:** Se um Herói-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 Herói-jogador — o Herói-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 Herói-jogador pode realizar um ataque ou uma ação especial para sua postura.

♦ **INTIMIDAR INIMIGO (POSTURA DE AVANÇO):** O Herói-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 7 for obtido, os adversários com Poder 2 sofrem a mesma penalidade. Se vários 7 forem obtidos, todos os adversários são afetados.

♦ **INSPIRAR CAMARADAS (POSTURA ABERTA):** O Herói-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 7 for obtido, aqueles que estiverem lutando em postura Aberta ganham o mesmo bônus. Se vários 7 forem obtidos, Heróis-jogadores em qualquer postura de combate corpo a corpo ganham o bônus.

♦ **PROTEGER COMPANHEIRO (POSTURA DEFENSIVA):** O Herói-jogador determina outro Herói-jogador em uma postura de combate corpo a corpo e faz um teste de ATLETISMO. Em caso de sucesso, o próximo ataque direcionado ao Herói-jogador protegido *perde* (1d), mais outro (1d) para cada ícone de Sucesso 7 obtido.

♦ **PREPARAR TIRO (POSTURA DE RETAGUARDA):** O Herói-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 7 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 Herói-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 Herói-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