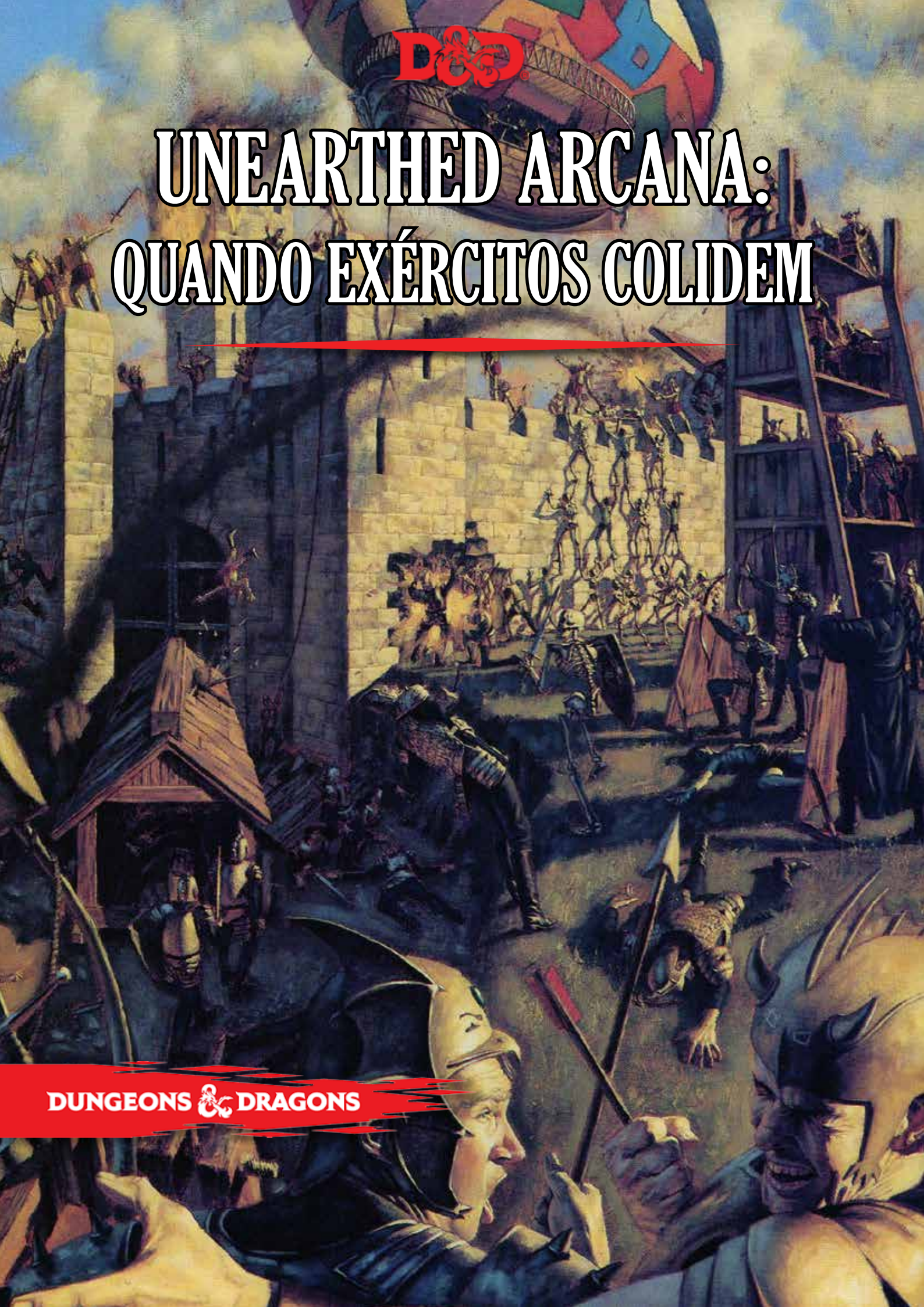




UNEARTHED ARCANA: QUANDO EXÉRCITOS COLIDEM



DUNGEONS & DRAGONS

Unearthed Arcana: Quando Exércitos Colidem

As regras de combate contidas no Livro do Jogador de D&D foram projetadas para simular o combate entre grupos pequenos – um grupo de aventureiros composto por 3 a 6 personagens contra grupos de monstros que raramente ultrapassam uma dúzia de criaturas. O combate nesta escala mantém o foco diretamente sobre os aventureiros.

Entretanto, em algumas campanhas de D&D a história pode ser focada em batalhas envolvendo dezenas ou centenas de monstros e guerreiros. As regras apresentadas aqui foram construídas sobre as regras de combate padrão para simular batalhas em uma escala muito maior, enquanto ainda permite aventureiros individuais liderar a investida de um exército contra uma hoste inimiga, reunir os soldados desencorajados para voltarem à briga, ou derrotar monstros ou líderes poderosos do inimigo.

Na maioria dos casos, quando dois exércitos se opõem um ao outro, o Mestre representa o general de um lado, e um ou mais jogadores servem como generais da facção oposta. Esses líderes direcionam os soldados que compõem os seus exércitos e todos na mesa de jogo também podem representar campeões individuais (como os personagens dos jogadores e personagens do mestre importantes) que, sozinhos, são capazes de virar a maré da batalha.

Os Combatentes

Nestas regras, os elementos de um exército são **tropas**, cada uma delas representando dez criaturas do mesmo tipo, e **solitários** – que são indivíduos poderosos que podem agir sozinhos ou se unir a uma tropa aliada. Uma tropa comporta-se de maneira similar a uma criatura nas regras de combate padrão, com os seus próprios pontos de vida, testes de resistência e ataques.

Tropas e solitários de cada lado são agrupados em **unidades** de dezenas ou mesmo centenas de criaturas. A unidade geralmente se move e ata-

ca como uma entidade única, com todos os seus componentes utilizando a mesma estratégia e tática a cada rodada.

Miniaturas e Escala

Para facilitar o desencadeamento, clareza e velocidade das ações do combate, estas regras pressupõem o uso de miniaturas e um tabuleiro quadriculado, igual àqueles que você pode usar no combate em pequena escala. No entanto, o tempo e distância funcionam de maneira um pouco diferente sob essas regras.

Tempo: Cada rodada de combate representa 1 minuto.

Distância: Um único quadrado mede 6 metros de cada lado.

Diagonais: Os quadrados diagonalmente unidos (aqueles que tocam apenas em um canto) não são considerados adjacentes; cada um fica a 1 quadrado de distância do outro. Tropas e solitários não podem se mover na diagonal. Ao determinar a distância entre um quadrado e outro, não conte os quadrados na diagonal.

Tropas

Uma tropa consiste em dez criaturas idênticas que se movem e lutam como uma única entidade. Somente criaturas de tamanho Enorme ou menor podem formar uma tropa. Criaturas Colossais sempre lutam como indivíduos; consulte “Solitários” mais adiante nesta seção.

Uma tropa de criaturas ocupa o mesmo número de quadrados no tabuleiro com quadrados de 6 metros que uma única criatura ocuparia no tabuleiro com quadrados de 1,5 metros.

Tamanho da Criatura	Espaço Ocupado
Média ou menor	1 quadrado
Grande	2 X 2 quadrados
Enorme	3 X 3 quadrados

Estatísticas: Uma tropa utiliza as estatísticas e habilidades especiais das criaturas que compõem a tropa, como a Classe de Armadura, pontos de vida, bônus de ataque e dano, e assim por diante.

Deslocamento: O deslocamento de uma tropa é medido em quadrados, e é igual ao deslocamento de uma única criatura dividido por 1,5 (ou 5 - caso a ficha da criatura esteja em inglês). Por exemplo, uma tropa de hobgoblins (velocidade individual de 9 metros – ou 30 feet em inglês) tem um deslocamento de 6 quadrados.

Unidades

Uma unidade é um grupo de tropas organizadas em um conjunto único e coeso, que luta e age como um. Uma unidade pode ter tropas de tipos diferentes de criaturas, como orcs e ogros. Uma unidade pode conter qualquer número de tropas. Tropas podem ser organizadas em dois tipos diferentes de unidades: **batalhões** e **regimentos**. Em geral, os batalhões usam armaduras mais leves e se concentram em patrulhar, enquanto os regimentos se concentram em atacar ou defender um ponto do campo de batalha. Um tipo de unidade é designado antes do início da batalha e não pode ser alterado uma vez que o combate está em andamento.

Batalhões: São unidades relativamente organizadas. Elas se destacam por mover-se rapidamente, executar ataques de bater-e-correr, e patrulhar à frente do exército principal.

Uma unidade batalhão tem as seguintes características:

- Todas as tropas dessa unidade têm vantagem nos testes de resistência de Destreza.
- A unidade batalhão utiliza o maior modificador de Destreza dentre suas tropas componentes para determinar a iniciativa.
- A unidade pode executar a ação Esconder (ver

“Ações em Batalha” abaixo).

- Uma tropa aliada pode mover-se através do espaço de uma tropa de batalhão, mas não pode terminar seu turno nesse espaço.
- Um solitário aliado pode se mover através do espaço de uma tropa de batalhão, mas não pode terminar seu turno nesse espaço, a menos que ele use a sua ação para se vincular a essa tropa.
- Uma tropa de batalhão pode usar parte de seu movimento, realizar uma ação e, em seguida, completar o seu movimento.
- Para não ficar isolada (ver “Integridade da Unidade” abaixo), cada tropa de uma unidade batalhão não pode ficar mais do que um quadrado de distância de outra tropa daquela unidade no final de um turno.

Regimentos: São unidades que se movem em fileiras organizadas, criando uma formação compacta. Embora eles sejam mais lentos do que as unidades batalhão, regimentos são bons para desferir ataques poderosos e defender locais importantes no campo de batalha.

Configuração: Uma unidade regimento começa uma batalha com uma de três configurações possíveis, escolhida pelo seu general, e pode alternar entre essas configurações durante a batalha. Consulte a seção “Configuração” abaixo.

Uma unidade regimento tem as seguintes características:

- Uma unidade regimento usa o menor modificador de Destreza dentre suas tropas componentes para determinar a iniciativa.
- A unidade pode executar a ação Configuração (consulte “Ações em Batalha” abaixo).
- Uma tropa aliada não pode se mover para dentro ou através do espaço de uma tropa de uma unidade regimento.
- Um solitário aliado pode se mover para o espaço de uma tropa de uma unidade regimento somente se ele usar a sua ação para se vincular



àquela tropa.

- Para não ficar isolada (ver “Integridade da Unidade” abaixo), cada tropa de uma unidade regimento deve ficar adjacente de ao menos uma outra tropa daquela unidade no final de um turno.

Solitários

Um solitário é uma criatura significativa no campo de batalha – geralmente um personagem do jogador ou um personagem do mestre ou monstro poderoso.

Um solitário tem as seguintes características:

- Um solitário pode ser desvinculado, movendo-se e agindo por conta própria no campo de batalha, ou pode se vincular a uma tropa e uma unidade executando a ação Vincular (consulte “Ações em Batalha” abaixo).
- Um solitário desvinculado pode se mover através do espaço de uma tropa de uma unidade batalhão aliada, mas não pode terminar seu turno naquele local, a menos que ele use a sua ação para se vincular a essa tropa no mesmo turno.
- Um solitário desvinculado pode se mover para o espaço de uma tropa de uma unidade regimento aliada apenas se usar a sua ação para se vincular a essa tropa no mesmo turno.
- Um solitário que se vinculou a uma tropa pode ser, e geralmente é, um comandante (ver a próxima seção).
- Um solitário ocupa o mesmo espaço no campo de batalha que uma tropa de criaturas de seu tamanho ocuparia. (Um solitário Colossal ocupa um espaço de 4 × 4 quadrados).
- Para não ficar isolado (ver “Integridade da Unidade” abaixo), um solitário desvinculado deve ficar a não mais do que um quadrado de distância de qualquer tropa aliada no final de um turno.

Comandantes

Comandantes desempenham um papel fundamental na condução de uma batalha.

Qualquer personagem do jogador pode servir como um comandante, assim como os personagens do mestre que o Mestre designar. Os comandantes são sempre solitários, e um solitário deve estar vinculado a uma tropa para atuar como o comandante de uma unidade.

Um comandante só pode ter um comandante; antes que um novo comandante assuma, o posto atual deve ser desocupado.

Um solitário pode usar uma ação bônus para se tornar o comandante de uma unidade se ele estiver vinculado a uma das tropas da unidade. Ele pode usar outra ação bônus para deixar de agir como um comandante. Ele também deixa de ser comandante, se não puder executar ações.

Como uma ação bônus, um comandante pode conceder um dos seguintes benefícios para as tropas de sua unidade.

Preparar

Um comandante pode ordenar que sua unidade seja mais cautelosa ao realizar um teste de Carisma CD 15 (Intimidação ou Persuasão). Se for bem sucedido, a unidade recebe vantagem em todos os testes de resistência até o final do próximo turno do comandante.

Incitar

Um comandante pode tentar inspirar os soldados de sua unidade a fazerem um esforço extra ao realizar um teste de Carisma CD 15 (Intimidação ou Persuasão). Se for bem sucedido, a unidade recebe vantagem em todas as jogadas de ataque que fizer em seu próximo turno.

Reagrupar

Um comandante pode reverter os efeitos de um teste mal sucedido de moral ao organizar suas tropas para que eles se disponham a retomar a batalha. Consulte “Verificando a Moral” abaixo.



Integridade da Unidade

Se os componentes de uma unidade ficarem muito afastados uns dos outros durante uma batalha, tropas e solitários que ficarem isolados de seus aliados estão em perigo de ser cercado por seus inimigos.

Uma tropa ou solitário isolado tem desvantagem nas jogadas de ataque até que ele não esteja mais isolado.

Quando uma tropa ou solitário isolado é atacado, o atacante tem vantagem em sua jogada de ataque. Se o ataque acertar, ele causa o dobro de dano.

Regimento: Uma tropa de uma unidade regimento fica isolada se não estiver adjacente a outra tropa de sua unidade.

Batalhão: Uma tropa de uma unidade batalhão fica isolada se estiver a mais do que um quadrado de distância de outra tropa de sua unidade.

Solitário: Um solitário desvinculado fica isolado se estiver a mais do que um quadrado de distância de qualquer tropa aliada, independentemente da unidade dessa tropa.

Terreno

O terreno é uma parte fundamental da maioria dos combates em grande escala – importante o bastante para ser considerado um combatente, por si só, seja aliado de ou trabalhando contra os soldados em campo.

Cada quadrado no campo de batalha pode ter as seguintes características do terreno. Um quadrado também pode ser um terreno difícil, e alguns tipos de terreno são sempre difíceis, conforme destacado no texto. O Mestre deveria marcar esses quadrados de terreno difícil.

Livre: Terreno livre não oferece benefícios especiais ou impedimentos. Quadrados livres cheios de entulho ou com terreno irregular são considerados terrenos difíceis.

Estrada: Se o último quadrado do movimento de uma tropa levá-la a um quadrado de terreno estrada, a tropa poderá se mover um quadrado a mais, independentemente da sua velocidade restante. Quadrados de estrada nunca são considerados terreno difícil, a menos que tenham sofrido o efeito do objetivo Destruição (consulte “Criando Objetivos” abaixo).

Floresta: Uma tropa em uma floresta ganha meia cobertura contra todos os ataques. Floresta sempre é um terreno difícil.

Água: Quadrados de água representam tanto água rasa como profunda. Água rasa é um terreno difícil. Apenas uma tropa composta por criaturas que possuem deslocamento de natação, ou um solitário que possui deslocamento de natação, pode entrar em águas profundas.

Terreno elevado: Qualquer terreno que não seja a água também pode ter essa característica adicional. Uma área de terreno elevado recebe um número que representa a sua altura relativa (em múltiplos de 6 metros) em comparação com os quadrados próximos de menor elevação. Uma tropa ou solitário em terreno alto tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo feitas contra alvos postados em terreno de menor elevação. Mover-se para um terreno mais elevado custa um quadrado a mais de movimento para cada 6



metros de diferença de elevação entre o quadrado atual da tropa ou solitário e o quadrado destino. Se o terreno elevado também for um terreno difícil, o custo adicional para entrar nele é dobrado. unidade no final de um turno.

Sistema de Combate

O sistema de combate em uma batalha em larga escala é muito similar àquelas descritas nas regras padrão, exceto que as ações em uma rodada são simultâneas em vez de sequencial. Outras diferenças estão descritas nesta seção. Além disso, as unidades em uma batalha em larga escala têm acesso aos novos tipos de ação descritos abaixo.

Preparando a Batalha

Naturalmente, antes que a ação possa começar, os exércitos antagônicos devem estar posicionados no campo de batalha. Antes e durante essa atividade, algumas escolhas precisam ser feitas:

- As tropas devem ser organizadas em unidades, e as unidades designadas como batalhões ou regimentos.
- Cada regimento deve iniciar a batalha com uma das três configurações possíveis (consulte a seção “Configuração” abaixo).
- Cada solitário deve iniciar a batalha desvinculado ou vinculado a uma tropa. Considera-se que um solitário vinculado a uma tropa executou a ação Vincular antes do início do combate, para que ele possa executar uma nova ação em seu primeiro turno.
- Um solitário vinculado a uma tropa fica disponível para ser designado como comandante.

Recomenda-se também a utilização de um pouco de contabilidade. Faça uma lista de quais tropas pertencem a quais unidades, de modo que você saiba dizer quando uma tropa ficou isolada ou quando uma unidade poderá quebrar (ver “Verificando a Moral” abaixo).

Depois de todas estas tarefas serem resolvidas, é hora de começar a batalha.

Iniciativa

Cada unidade rola sua iniciativa usando o maior ou menor modificador de Destreza entre as suas tropas (dependendo se a unidade é um batalhão

ou um regimento). Isso inclui os solitários que estão vinculados a uma unidade no início do turno (ver “Vincular” abaixo).

O Mestre também pode determinar que algumas unidades ou solitários estão surpresos, com base nas circunstâncias do início da batalha.

Movimento

No turno de uma unidade, cada tropa da unidade pode se mover um número de quadrados de acordo com o seu deslocamento, seguindo as regras para o tipo de unidade. Uma unidade de batalhões pode usar parte de seu movimento, executar uma ação e, em seguida, completar o seu movimento.

Adjacente a Outras Tropas: não há ataques de oportunidade nessas regras. Em vez disso, uma tropa não pode mais se mover uma vez que estiver adjacente a uma tropa inimiga, a menos que essa unidade execute a ação Retirar. Esta restrição não impede que as outras tropas da unidade se movam normalmente – apenas aquelas tropas que estiverem adjacentes às tropas inimi-



gas.

Fugindo do Campo de Batalha: Se uma tropa se move voluntária ou involuntariamente para fora da área coberta pelo tabuleiro, considera-se que ela fugiu do campo de batalha e é removida.

Ações em Batalha

Uma rodada de batalha nessas regras representa os resultados agregados de um minuto de combate.

No turno de uma unidade, escolha uma ação para a unidade. Cada tropa da unidade executa essa ação individualmente ou não faz nada. A não ser que seja especificado de alguma forma (ver “Conjurar uma magia” abaixo), as tropas de uma mesma unidade não podem executar ações diferentes.

Ataque

Ataques entre unidades funcionam da mesma forma como nas regras de combate padrão, com exceção daquilo descrito aqui.

Uma unidade que executa a ação Ataque luta contra uma ou mais unidades inimigas, com cada tropa atacando individualmente. Cada tropa de uma unidade direciona seu ataque contra outra tropa inimiga. Uma tropa ataca como as criaturas que a compõe. Por exemplo, se uma criatura tem a habilidade Ataques Múltiplos, uma tropa composta por essas criaturas também possui essa habilidade. Tropas diferentes podem escolher formas diferentes de ataque, de acordo com as suas habilidades. Por exemplo, uma tropa de orcs pode fazer um ataque corpo-a-corpo com machados grandes, enquanto outra tropa de orcs da mesma unidade faz ataques à distância com azagaias.

Para monstros com habilidades que criam um efeito com distância medida em metros, converta essa distância para quadrados dividindo por 1,5, utilizando as mesmas regras para calcular o deslocamento de uma tropa. Por exemplo, a investida de um minotauro lhe permite empurrar um alvo até 3 metros. Portanto, uma tropa de minotauros seria capaz de empurrar uma tropa inimiga por 2 quadrados.

Realize a jogada de ataque e dano da tropa da mesma forma que nas regras de combate padrão, aplicando o dano contra os pontos de vida da tropa alvo.

Ataques corpo-a-corpo: Uma tropa que executa um ataque corpo-a-corpo deve ser capaz de atingir uma tropa ou um solitário em um quadrado

adjacente.

Alcance: Uma tropa que possui um alcance de 3 metros ou mais com seus ataques corpo-a-corpo faz um ataque bônus como parte de sua ação Ataque. Este benefício representa a habilidade da tropa de colocar mais de seus membros dentro do alcance para fazer um ataque.

Ataques à Distância: Determine o alcance normalmente (e lembre-se que cada quadrado mede 6 metros de largura). Se o alcance de um ataque estender-se por pelo menos 3 metros em um quadrado, o ataque afeta esse quadrado como um todo. Da mesma forma, mesmo que o alcance de um ataque seja inferior a 6 metros, o ataque ainda pode ter como alvo uma tropa ou um solitário em um quadrado adjacente.

Conjurar uma Magia

Determinar o efeito de uma magia nestas regras depende se a magia requer um alvo ou cobre uma área de efeito, e se uma tropa ou um solitário o conjurou.

Se uma unidade possui algumas tropas que podem conjurar magias e outras que não podem, as tropas que não podem conjurar magias podem realizar qualquer ação que elas normalmente poderiam realizar.

Alcance: Determine o alcance de uma magia da mesma forma que se determinaria para um ataque à distância com uma arma (ver acima). Se o alcance de uma magia estender-se por pelo menos 3 metros em um quadrado, o ataque afeta esse quadrado como um todo. Da mesma maneira, mesmo que o alcance de uma magia seja menor do que 6 metros, a magia ainda pode ter como alvo uma tropa ou um solitário em um quadrado adjacente.

Magias com Alvo: Se uma magia requer um alvo, uma tropa de conjuradores pode alvejar outra tropa dentro do alcance. Uma magia que tem como alvo várias criaturas pode alvejar uma tropa ou solitário desvinculado por criatura que se pode atingir.

Para magias que requerem uma jogada de ataque feita pela tropa contra um solitário isolado, a tropa tem vantagem na jogada de ataque e a magia causa dano dobrado. Se a magia permitir um teste de resistência, o solitário terá desvantagem no teste de resistência e receberá dano dobrado se o teste de resistência falhar.

Um solitário pode lançar uma magia com alvo contra outro solitário, seguindo as regras normais da magia. Essa magia será eficaz contra

uma tropa apenas se a magia normalmente tem como alvo cinco criaturas ou mais.

Área de Efeito: Uma magia que cobre uma área afeta todas as tropas em sua área. Se a área não cobre todo o quadrado ocupado por uma tropa, ou a magia causa metade do dano naquela tropa (se ele causa dano) ou não tem efeito.

Se uma tropa conjura esse tipo de magia, assume que todos os conjuradores usam a mesma área de efeito. Os alvos fazem seus testes de resistência normalmente, mas sofrem o dobro de dano da magia. Da mesma forma, solitários conjuram magias com área contra solitários ou tropas dentro da área de efeito.

Se uma magia com área tem um alcance de “Você”, seu ponto de origem é o ponto médio de um dos lados do quadrado do conjurador. Se a magia tem outro tipo de alcance, a distância para seu ponto de origem é medido a partir de ponto médio de um dos lados do quadrado do conjurador.

Cone: O comprimento de um cone no campo de batalha é um quadrado para cada 6 metros. Cada quadrado na área de efeito além do primeiro deve estar adjacente ao quadrado que está mais próximo do ponto de origem. Um cone fica mais amplo conforme se estende a partir do ponto de origem. A largura do cone em qualquer ponto de seu com-

primento é igual ao número de quadrados entre esse quadrado e o ponto de origem. Adicione quadrados ao longo da extensão do cone de ambos os lados tão uniformemente quanto possível.

Cubo, Cilindro, Esfera: O tamanho de um cubo ou o raio de um cilindro ou de uma esfera no campo de batalha é um quadrado para cada 6 metros. Cada quadrado na área de efeito além do primeiro que contém o ponto de origem deve estar a um quadrado de distância do quadrado de origem. Se a área se estender para além desses quadrados, cada quadrado adicional deve estar dentro de 2 quadrados do quadrado de origem.

Linha: O comprimento de uma linha no campo de batalha é um quadrado para cada 6 metros. Cada quadrado da área efeito além do primeiro deve estar adjacente ao quadrado que está mais próximo do ponto de origem.

Configurar

(Apenas regimentos)

Um regimento começa a batalha em uma das seguintes configurações. Ele permanece na configuração escolhida, até executar essa ação novamente.

Auxílio: Quando uma unidade estiver na configuração Auxílio usar a ação Atacar para fazer um ataque corpo-a-corpo, as tropas dessa unidade podem individualmente abrir mão de seus ataques para ajudar os ataques corpo-a-corpo de outras tropas. Uma tropa que faz isso concede vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo feitas por uma tropa adjacente de sua unidade. Uma tropa pode conceder vantagem dessa maneira, mesmo que ela não tenha um alvo válido para seu próprio ataque (representando os soldados avançando para a linha de frente para substituir as baixas, cobrindo um flanco exposto contra um contra-ataque, ou distraindo o inimigo com ataques a distância).

Uma unidade na configuração Auxílio move-se com metade do seu deslocamento (arredondando para baixo, se necessário) para refletir o fato de que alguns de seus membros estão percorrendo as fileiras ao invés de avançar.

Defesa: Quando uma unidade está na configuração Defesa, todas as tropas do regimento ganham um bônus de +2 na CA. A unidade não pode usar a ação Atacar enquanto permanecer nesta configuração.

Uma unidade na configuração Defesa move-se com metade do seu deslocamento (arredondando para baixo, se necessário) para refletir o fato de que seus membros estão se concentrando em



proteger-se ao invés de avançar.

Marcha: Um regimento na configuração Marcha se move com seu deslocamento máximo.

Correr

Uma unidade que executa a ação Correr ganha um bônus em seu deslocamento igual ao seu deslocamento normal.

Um regimento na configuração Auxílio ou Defesa que executar a ação Correr pode se mover com seu deslocamento máximo (não a metade do deslocamento) naquele turno.

Esconder

(Apenas batalhões e solitários)

Executar essa ação segue as mesmas regras de combate padrão. Faça um teste de Destreza (Furtividade) para cada tropa de uma unidade que tentar se esconder. Condições como terreno obscurecido e falta de iluminação pode significar que algumas tropas de uma unidade podem tentar se esconder, enquanto as outras não podem.

Uma tropa que não pode esconder (ou que opta por não tentar se esconder) não pode executar nenhuma outra ação durante o turno atual da unidade.

Vincular

(Apenas solitários)

Vincular-se a uma tropa concede certo grau de proteção a uma criatura solitária, de modo que ela não corre o risco de sofrer as penalidades de tornar-se isolada.

Para executar a ação Vincular, um solitário deve primeiro mover-se para dentro o espaço de uma tropa aliada. Seu deslocamento termina neste local. Então, com a sua ação deste turno, o solitário executa a ação Vincular e torna-se parte da tropa. Um solitário não pode vincular-se a uma tropa se a sua categoria de tamanho for mais do que uma acima da categoria de tamanho da tropa. Dentro dessa limitação, qualquer número de solitários pode vincular-se a uma tropa.

Remova o solitário de campo de batalha e coloque algum tipo de marcador naquela tropa para saber que um solitário agora faz parte dela.

Quando um solitário está vinculado a uma tropa, ele é considerado como parte da tropa para fins de ser alvo uma magia, embora ele mantenha sua própria CA e testes de resistência contra a

magia.

Quando a tropa se move, o solitário automaticamente se move com ela. No seu turno, o solitário executa sua ação normalmente, mas não se move. No lugar de seu movimento, ele pode se desvincular da tropa (entrando em um quadrado vazio) ou vincular-se automaticamente a outra tropa adjacente de sua unidade.

Se a tropa for eliminada (consulte “Eliminando as Baixas” abaixo), todos os solitários vinculados a ela permanecem no jogo. Um solitário recém-desvinculado pode se vincular automaticamente a outra tropa adjacente de sua unidade ou permanecer desvinculado e ocupar um ou mais quadrados que sua tropa ocupava anteriormente.

Retirada

Qualquer tropa de uma unidade que executar essa ação pode se mover, mesmo que ela comece o seu turno adjacente a uma tropa inimiga ou torna-se adjacente a uma tropa inimiga durante o seu movimento.

Dano

Desconte o dano dos pontos de vida da tropa, como se fosse uma criatura individual. Se uma tropa sofrer mais dano do que seus pontos de vida atuais, desconte o excesso de dano dos pontos de vida de uma tropa idêntica adjacente da mesma unidade, se houver.

Uma vez que as ações de uma rodada são consideradas simultâneas, uma tropa não é destruída imediatamente quando for reduzida a 0 pontos de vida. A tropa se torna uma **baixa**, mas permanece em jogo até o final da rodada, executando normalmente suas ações (incluindo ataques) e movimento, caso ainda não tenha sido o seu turno na rodada atual. Trate a tropa como tendo 1 ponto de vida restante. Você pode deitar a miniatura da tropa ou colocar outro marcador para representá-la como uma baixa.

Fim da Rodada

Ao contrário das regras de combate padrão de D&D, essas regras exigem que você realize alguns procedimentos específicos no final de cada rodada de combate.

Uma vez que todos os envolvidos em uma batalha tenham agido em seu turno, em primeiro lu-

gar você deve avaliar as baixas e depois verificar o moral antes que se inicie uma nova rodada.

Eliminando as Baixas

No final da rodada, todas as baixas devem ser eliminadas (retirando-as do campo de batalha). Quando uma tropa é **eliminada**, a pessoa que controla a sua unidade tem a opção de mover automaticamente uma tropa aliada adjacente para o quadrado desocupado. (As tropas podem se mover para tentar manter as fileiras, mas criam outra abertura em outro lugar ao fazê-lo).

Eliminando um solitário: Os solitários usam todas as regras de combate padrão para dano, morte instantânea e caindo inconsciente (no caso dos personagens dos jogadores). Um solitário morrendo faz dez testes de resistência contra morte no final da rodada, um de cada vez, para determinar o seu destino.

Verificando a Moral

Poucos soldados querem morrer. Após uma unidade sofrer perdas significativas, os sobreviventes podem perder a coragem de lutar. Ao invés de ficar e lutar, o resto da unidade tenta fugir. Se qualquer unidade sobrevivente perdeu mais da metade das tropas que iniciou a batalha, a unidade deve verificar o **moral** imediatamente. Uma verificação de moral é um teste de resistência de Sabedoria CD 10, utilizando o maior modificador de Sabedoria dentre as tropas que compõem a unidade (incluindo todos os solitários vinculados às tropas sobreviventes da unidade).

Se o teste de resistência falhar, a unidade se quebra. Pelo resto da batalha, uma unidade **quebrada** pode executar apenas a ação Retirada. O Mestre determina para onde a unidade se move, mas deve buscar um caminho seguro para longe das unidades inimigas.

Um solitário, seja vinculado a uma tropa ou desvinculado, nunca se quebra. Ele pode decidir se mover junto com a unidade quebrada ou automaticamente sair da unidade no começo de um de seus turnos.

Reagrupar: Se uma unidade quebrada tiver um comandante, a unidade tem a chance de se **reagrupar** no início de seu turno. A unidade faz outro teste de resistência de Sabedoria CD 10 com um bônus igual ao modificador de Carisma do comandante. Se o teste for bem-sucedido, a unidade deixa de estar quebrada. Ela executa suas ações normalmente no seu turno.

Objetivos e Pontos de Conquista

Uma batalha raramente dura até que um exército massacre o outro. Uma vez que um dos lados tenha alcançado seus objetivos, o seu oponente geralmente reconhece a derrota, reconhecendo que é inútil que continuar a batalha. As regras desta seção foram desenvolvidas para ajudar o Mestre a incorporar uma batalha de grande escala em sua campanha, dando a cada exército um objetivo adequado, e fornecendo uma maneira de determinar o vencedor.

Os **objetivos** definem o porquê de dois exércitos se confrontarem e as condições de vitória para a batalha. Assim como os objetivos dos encontros descritos no capítulo 3 do *Dungeon Master's Guide*, os objetivos de uma batalha se enraízam na história ao se fundamentar no passado para lhe dar um propósito, e tornando as suas consequências significativas.

Enquanto os objetivos fornecem as metas para uma batalha, os **pontos de conquista** (PC) permitem que você meça o sucesso. Um exército ganha pontos de conquista ao atingir seus objetivos. Um exército ganha uma batalha quando conseguir 10 ou mais pontos de conquista.

Criando Objetivos

Objetivos representam os objetivos primários de um exército. Duas forças opostas podem ter o mesmo objetivo (capturar uma ponte) ou conflituosos (destruir a ponte ou salvá-la). Em alguns casos, dois exércitos podem perseguir objetivos não relacionados (resgatar um comandante capturado ou defender uma fortaleza).

Durante a elaboração de uma batalha, considere as seguintes maneiras de definir objetivos.

Enfraquecer: um lado simplesmente visa sobrepujar o outro. Para cada unidade inimiga eliminada, o exército com este objetivo recebe um número de pontos de conquista determinado pelo Mestre e com base no número de unidades na batalha.

Destruir: um exército procura negar um recurso valioso ao inimigo, como destruir uma ponte sobre um rio ou arruinar as plantações que poderiam sustentar uma força invasora.

Se este objetivo estiver em jogo, o Mestre escolhe um número de quadrados no campo de batalha que representam o recurso valioso e atribui para cada quadrado uma quantidade de pontos de vida de 10 a 100. Uma tropa ou um solitário pode atacar um quadrado do objetivo da mes-



ma forma que ataca um inimigo. Um quadrado é atingido automaticamente por todos os ataques corpo-a-corpo desferidos contra ele e falha automaticamente em todos os testes de resistência. O quadrado sofre dano de magias cuja área de efeito cobre-o completamente. Magias com alvo conjuradas por tropas podem causar dano ao quadrado, mas não aquelas conjuradas por solitários.

Um exército com esse objetivo recebe pontos de conquista ao reduzir a 0 pontos de vida um dos quadrados designados. O Mestre atribui de 1 a 5 pontos de conquista para cada quadrado, de acordo com a importância do objetivo.

Proteger: este objetivo implica a defesa de um lugar ou recurso importante de um invasor. Ele sempre é usado em conjunto com o objetivo Destruir acima.

No final de cada rodada, um exército com este objetivo recebe 1 ponto de conquista se tiver duas ou mais tropas adjacentes a um objetivo que não foi reduzido a 0 pontos de vida, e se nenhuma tropa ou solitário inimigo está a menos de 2 quadrados do objetivo.

Objetivos personalizados: para criar um objetivo único, simplesmente atribua um valor de PC,

geralmente de 1 a 5, a uma ação ou condição específica que um exército deva cumprir para atingir o seu objetivo.

Um objetivo único pode envolver matar ou incapacitar um comandante, obrigar um exército inimigo a se mover para uma área restrita específica, ou ocupar e manter um local determinado.

Atribuindo Objetivos Uniformemente

Depois de estabelecer os objetivos da batalha, certifique-se de que ambos os exércitos têm a oportunidade de receber aproximadamente a mesma quantidade de pontos de conquista. Tudo bem se houver uma ligeira disparidade (nem todas as batalhas são justas), mas tenha em mente que o exército que possuir mais maneiras de receber pontos de conquista tem uma chance muito maior de sair vitorioso. Se você quiser garantir uma partida equilibrada, tente dar a ambos os lados um número igual de oportunidades.

Em uma batalha onde cada exército tem um único objetivo específico, este trabalho é fácil. Por exemplo, destruir uma ponte vale 10 PC, enquanto prevenir que ela seja destruída vale 10 PC.

Em uma situação mais instável, onde vários objetivos estão em jogo, dê a cada lado ao menos cinco oportunidades para receber pontos de conquista, e atribua valores de PC que, se somados, resultem em mais de 10 para cada lado (digamos, 12 a 15). Distribuir os objetivos e suas recompensas desta forma dá aos comandantes algumas opções de atingir a vitória e mantém as batalhas mais flexíveis.

Encerrando uma Batalha

Uma batalha termina quando um dos lados acumulou pelo menos 10 PC no final de uma rodada. Neste momento, determine o total de pontos de conquista de cada lado.

Se um lado tiver pelo menos 3 PC a mais do que o outro, ele obteve uma vitória total. Jogue um d20 para cada uma das unidades sobreviventes do lado perdedor. Se sair 10 ou mais, trate a unidade como eliminada; seus sobreviventes fugiram e abandonaram a causa.

Se um lado tiver 1 ou 2 PC a mais do que o outro, o vencedor obteve uma vitória tática. O perdedor se retira do campo de batalha com suas forças restantes, enquanto ambos os lados cuidam de seus feridos... e, talvez, façam planos para se encontrar novamente.

Se ambos os lados tiverem um número igual de pontos de conquista no final da batalha, o Mestre pode declarar que houve um empate na batalha, ou os exércitos podem lutar mais uma rodada para tentar determinar um vencedor.

Devido à forma como os objetivos refletem a ação de um conflito, o exército que perdeu a batalha ainda pode sair com resultados positivos. Mesmo se os personagens dos jogadores lutaram do lado perdedor, eles e seu exército poderiam ter alcançado os objetivos necessários para cumprir algumas metas estratégicas na campanha.

Mike Mearls é o gerente sênior da equipe de pesquisa e desenvolvimento de D&D. Ele foi um dos principais desenvolvedores da quinta edição de D&D. Seus outros créditos incluem o jogo de tabuleiro Castle Ravenloft, o Monster Manual 3 da quarta edição, e Player's Handbook 2 da terceira edição.

Rafael Viana Silva joga D&D desde o lançamento da caixa da grow no Brasi. Já jogou praticamente todos os RPGs lançados no Brasil e alguns importados. Escreve para a RedeRPG desde 2013.

Revisão: Luiz Agostinho

Projeto Gráfico e Diagramação: Leo Mattos

