flanco do meio esquerdo
meio central esquerdo
meio central
meio central direito
flanco do meio direito
flanco esquerdo inimigo
central esquerdo inimigo
central inimigo
central direito inimigo
flanco direito inimigo
reserva inimiga
flanco esquerdo aliado
central esquerdo aliado
central aliado
central direito aliado
flanco direito aliado
reserva aliada
flanco do meio esquerdo
meio central esquerdo
meio central
meio central direito
flanco do meio direito
flanco esquerdo inimigo
central esquerdo inimigo
central inimigo
central direito inimigo
flanco direito inimigo
reserva inimiga
flanco esquerdo aliado
central esquerdo aliado
central aliado
central direito aliado
flanco direito aliado
reserva aliada
reserva aliada
Nome Unidade: A
Movimento: B
Moral: C
Sem dano: F
Poder: D
Habilidades: E
Figura
Icone: H
3 dados: G
Poder: D
Características: E
1 dano: G
Poder: D
Características: E
Use o diagrama da Carta de Guerra como referência
A: o tipo ou nome da unidade
B: nível de movimento da unidade
C: os ícones de checagem da moral da unidade
D: o nível de poder da unidade
E: as habilidades especiais da unidade
F: os valores de ataque para a unidade que não tenha sofrido dano
G: os valores de ataque para a unidade que tenha sofrido dano (1, 2 ou 3 acertos)
H: o ícone da carta: espadas, escudo ou flâmula
sequência de jogo
Uma batalha de Cartas de Guerra é jogada em rodadas e dura até um lado admitir a derrota (veja Terminando a Batalha). Uma rodada é composta pela seguinte sequência de jogo:
A. Fase de Movimento
1. Atacante se Move
2. Defensor se Move
B. Fase de Ataque
1. Resolução de Ataques Mágicos
2. Resolução de Ataques Estacionários a Longa Distância
3. Resolução de Ataques de Investida
4. Resolução de Ataques Corpo-a-corpo
5. Resolução de Ataques Móveis a Distância
C. Fase da Moral
1. Unidades Desintegradas Fogem
2. Unidades forçadas a Recuar o Fazem
3. Unidades Desintegradas testam a Moral
4. Rendição ou Retirada
D. Repita cada rodada até a batalha ser resolvida
sequência de jogo
Uma batalha de Cartas de Guerra é jogada em rodadas e dura até um lado admitir a derrota (veja Terminando a Batalha). Uma rodada é composta pela seguinte sequência de jogo:
A. Fase de Movimento
1. Atacante se Move
2. Defensor se Move
B. Fase de Ataque
1. Resolução de Ataques Mágicos
2. Resolução de Ataques Estacionários a Longa Distância
3. Resolução de Ataques de Investida
4. Resolução de Ataques Corpo-a-corpo
5. Resolução de Ataques Móveis a Distância
C. Fase da Moral
1. Unidades Desintegradas Fogem
2. Unidades forçadas a Recuar o Fazem
3. Unidades Desintegradas testam a Moral
4. Rendição ou Retirada
D. Repita cada rodada até a batalha ser resolvida
Nome Unidade: A
Movimento: B
Moral: C
Sem dano: F
Poder: D
Habilidades: E
Figura
Icone: H
3 dados: G
Poder: D
Características: E
1 dano: G
Poder: D
Características: E
Use o diagrama da Carta de Guerra como referência
A: o tipo ou nome da unidade
B: nível de movimento da unidade
C: os ícones de checagem da moral da unidade
D: o nível de poder da unidade
E: as habilidades especiais da unidade
F: os valores de ataque para a unidade que não tenha sofrido dano
G: os valores de ataque para a unidade que tenha sofrido dano (1, 2 ou 3 acertos)
H: o ícone da carta: espadas, escudo ou flâmula
regras resumidas das cartas de guerra
Movimento
Uma unidade pode se mover por um número de áreas igual ao seu Nível de Movimento a cada rodada.
As unidades podem se mover livremente através de forças aliadas, mas não podem se mover através de forças inimigas.
Um comandante pode mover qualquer uma ou todas as suas unidades: unidades engajadas por forças inimigas não podem se mover.
Engajamento
Quando as unidades se movem para uma área com forças inimigas, o inimigo deve enfrentar o ataque com pelo menos uma unidade. As unidades atacantes e defensoras são então engajadas e não podem se mover até que uma ou outra seja destruída, derrotada ou forçada a recuar. Unidades montadas podem ser engajadas apenas por outras unidades montadas.
Área de Reserva
A reserva é uma área de distância das linhas aliadas. As unidades nunca podem entrar na reserva inimiga ou disparar projéteis contra ela. Uma unidade aliada não pode entrar e sair da reserva na mesma rodada.
Ataques
O atacante sempre declara os ataques primeiro. Se várias unidades aliadas engajarem um único inimigo, o comandante inimigo decide qual unidade é seu alvo.
Magia: Magias ofensivas podem ser conjuradas em qualquer unidade inimiga desengajada na área do mago ou a uma área de distância. Magias defensivas podem ser conjuradas em qualquer unidade aliada na área do conjurador.
Estacionário à distância: Qualquer unidade com capacidade de ataque a distância que não se moveu na rodada atual pode atacar uma unidade inimiga na mesma área ou a uma área de distância usando seu nível de à distância. Unidades que lançam ataques à distância sempre ignoram os resultados de Recuo nas Cartas de Batalha.
Uma unidade de ataque à distância pode atirar em um inimigo engajado, mas uma unidade aliada também é atacada pelo fogo. O comandante inimigo escolhe qual unidade de engajamento será atacada.
Se uma unidade poder fazer um ataque estacionário à distância, ela ganha um "último ataque" gratuito (pode usar seu nível de à distância contra uma unidade inimiga que a engajou nesta rodada) e pode atirar em uma unidade inimiga engajada em sua própria área sem colocar unidades aliadas em perigo.
Ataques de Investida: Todas as unidades capazes de realizar uma investida podem atacar usando seus valores de poder adicionando +2 na rolagem (tais unidades precisam estar desengajadas no início da rodada e precisam ser capazes de se moverem pelo menos uma área para serem capazes de realizarem uma investida). Após uma rodada de ataque de investida, as unidades precisam trocar para seus ataques para corpo a corpo.
Corpo a corpo: Unidades engajadas podem realizar um ataque corpo a corpo se não tiverem realizado nenhum outro ataque na rodada atual. Uma unidade desengajada pode realizar um ataque corpo a corpo contra inimigos engajados em sua area, mas se torna engajada ao fazê-lo.
À distância em Movimento: Unidades desengajadas que se moveram na rodada atual podem disparar contra uma unidade inimiga até uma área de distância. Se o inimigo estiver engajado com uma unidade aliada, a unidade aliada também sofre o ataque.
Resolvendo Ataques
Para resolver ataques, cada lado lança o dado equivalente ao poder da unidade(uma unidade de poder 4 lança um 1d4, uma de poder 10 lança 1d10). Subtraia o resultado da jogada do defensor do resultados da jogada do atacante. Se o resultado *for* positivo causa 2 pontos de dano no poder da unidade perdedora. Unidades com poder menor que 4 são destruídas(obliteradas). O valor do resultado pode causar os seguintes efeitos:
0 a -3 Um erro sem outros efeitos
-4 Um erro, e a unidade atacante precisa recuar durante a Fase de Moral.
+1 ou +3 Um acerto. O defensor gira sua carta para que os valores reduzidos sob a seta indicando -2 de Poder estejam na parte de cima da carta.
+4 Um acerto. A unidade defensora está dispersa na Fase de Moral
+6 Unidade defensora é totalmente obliterada, independente de quanto Poder a unidade ainda possua.
Habilidades das Unidade
As unidades podem possuir as seguintes habilidades:
Investida: adicione +2 ao resultado do dado na rolagem de ataque.
Distância: a unidade pode fazer ataques a distância, que estejam adjacentes a unidade, mas não na mesma área.
Artílheiros: ignoram bônus defensivo de terreno quando atacam.
Treinados: adicione +1 ao resultado do dado na rolagem de ataque contra unidades irregulares.
Militares: adicione +1 ao resultado do dado na rolagem de ataque contra unidades irregulares e lanceiros.
Lanceiros: não podem sofrer ataque de investida e ganham +1 contra unidades montadas.
Incansáveis: podem se mover livremente por qualquer terreno sem penalidades.
Indômitos: não sofrem efeitos de recuar e dispersar causados por magia.
Caçadores: adicione +1 ao resultado do dado na rolagem de ataque contra unidades montadas.
Noturnos: adicione +1 ao resultado do dado na rolagem de ataque realizadas à noite.
Resistentes: Não sofrem efeitos de recuar ou dispersar.
Aventureiros: Aventureiros podem ser empilhados com qualquer unidade e adiciona +2 ao poder. Aventureiros tomam dano somente quando a unidade em que estão empilhados é destruída.
Fase de Moral
Dispersar: Uma unidade dispersada deve recuar uma área em qualquer direção, exceto em direção ao lado inimigo do campo. *Se unidades aliadas ou inimigas bloquearem todos os caminhos de retirada possíveis, a unidade é automaticamente destruída.* Na próxima rodada, a unidade dispersada deve mover-se para sua reserva e permanecer lá até passar por um teste de moral.
Recuar: Unidades que recuam devem recuar uma área, conforme descrito para derrotas. *Se unidades inimigas bloquearem todos os caminhos de retirada possíveis, a unidade é destruída.* Uma unidade que recua pode se mover e atacar automaticamente na próxima rodada.
Testes de Moral: Cada unidade tem um nível de moral de um, dois ou três ícones: espadas, escudo e flâmula. Embaralhe todas as Cartas de Guerra não utilizadas e compre uma carta aleatória. Observe o ícone grande na carta comprada. Se ele corresponder a qualquer um dos ícones pequenos de moral da unidade que está tentando o teste, a unidade se recupera. Na próxima rodada, ela pode se mover e atacar normalmente.
Retirada ou Rendição: Ao final de uma rodada, um jogador pode render seu exército ou fugir do campo de batalha. *Se ele se retire,* suas unidades de reserva escapam e todas as outras unidades são destruídas. O vencedor pode matar automaticamente uma unidade em fuga (à escolha do jogador que se retira) para cada unidade de cavalaria vencedora que supere em número as unidades de cavalaria perdedoras.
Um comandante é forçado a se retirar se todas as suas unidades atualmente no campo de batalha estiverem na reserva (mesmo que não tenham sido derrotadas). Na prática, ele perdeu o campo de batalha.
Birthright
Campaign Setting
Birthright
Campaign Setting
brechtür
khinasi
anuire
prydsen
cjurik