

ARENA

HORÁCIOS e
CURTIÁCIOS

JOGO DE SOCIEDADE "WARGAME,"

Livro de Instruções

HORÁCIOS E CURIÁCIOS

1. OBJECTIVO DO JOGO:

Os Horácios foram três irmãos que, no reinado de Tullus Hostilius, de acordo com a tradição, combateram por Roma contra os Curiácios, também irmãos, campeões da cidade de Alba Longa, na presença dos exércitos de ambas as cidades, para decidir qual dos dois povos dominaria o outro.

No primeiro embate, foram mortos dois Horácios e os três Curiácios ficaram feridos. O terceiro Horácio, fingindo fugir do campo da luta, matou um a um os Curiácios que o perseguiam, assegurando assim o triunfo de Roma sobre Alba.

Neste jogo, que evoca essa luta lendária, cada um dos jogadores, representando Roma e Alba, vai tentar vencer com os seus três guerreiros os três campeões do adversário, antes de cuja derrota o jogo não pode terminar.

2. NÚMERO DE JOGADORES E MATERIAL A UTILIZAR:

- **Número de jogadores:** 2.
- **1 tabuleiro de jogo**, que representa o local do combate e se acha dividido em hexágonos.
- **6 figurinhas ou peões**, de cores diferentes, simbolizando os combatentes por Roma e Alba.
- **2 dados de seis faces (2D6)**
- **4 marcadores** (folhas de personagem), sendo distribuídos 2 a cada jogador — um dos Horácios, outro dos Curiácios.
- **Lápis ou esferográfica.**

3. PREPARATIVOS DO JOGO:

3.1. DETERMINAÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS DOS COMBATENTES:

Ambos os jogadores, um após outro, começam por determinar as características pessoais dos guerreiros do lado que defendem e que são: Força, Destreza, Resistência Física e Sorte.

a) **FORÇA:** é precisa para o transporte de lanças e seu arremesso, para o lançamento de pedras e, ainda, para os combates corpo a corpo sem armas. Determina-se lançando 1D6 (um dado de seis faces) e juntando 6 pontos ao resultado obtido, pelo que poderá ir de 7 a 12 pontos.

b) **DESTREZA:** é necessária para acertar a distância num adversário com uma lança ou com uma pedra e também no combate com gládios ou adagas. Determina-se lançando 1D6 e juntando 6 pontos ao resultado dado, podendo ir, assim, de 7 a 12 pontos.

c) **RESISTÊNCIA FÍSICA:** é avaliada em «Pontos de Vida» e dá-nos a medida de resistência e capacidade de sobrevivência de cada combatente. Determina-se lançando 1D6 e acrescentando 8 pontos ao resultado conseguido, pelo que poderá ir de 9 a 14 pontos..

d) **SORTE:** pode ser utilizada tanto no ataque como na defesa, servindo para agravar os danos ou ferimentos infligidos ao adversário ou para diminuir a gravidade daqueles que atingiram a personagem.

Determina-se lançando 1D6, não se juntando qualquer outra pontuação, podendo assim ir de 1 a 6 pontos.

3.2. CAPACIDADE DE MOVIMENTO DOS COMBATENTES:

É necessário calcular também a capacidade de movimento ou deslocação de cada combatente no terreno, o que depende da Força e Destreza que possuir no início de cada jogada.

Na verdade, as características dos combatentes vão-se reduzindo ao longo do jogo, como adiante se verá, pelo que o movimento não será sempre o mesmo para cada guerreiro.

Para se conhecer qual é a capacidade de movimento de cada combatente no início das jogadas, deve consultar-se a «Tabela de Movimento» (Fig. 1), que se encontra no fim destas regras.

3.3. CARACTERÍSTICAS DO TERRENO:

O tabuleiro do jogo representa o local onde decorreu a luta entre Horácios e Curiácios. O terreno muda de configuração aqui e além, como a seguir se explica:

a) Os hexágonos de cor verde representam uma superfície mais ou menos plana, por onde a progressão se poderá fazer facilmente, pelo que cada ponto de movimento equivalerá a um hexágono.

b) Os hexágonos de cor castanha correspondem a pequenos afloramentos rochosos de terreno, vendo-se em alguns deles, com cor branca, desenhadas as rochas mais volumosas e as zonas de cascalho (onde os combatentes poderão apanhar pedras, para arremessar contra os adversários). Para passar de um hexágono de cor verde para outro de cor castanha, será preciso gastar 2 pontos de movimento, mas, para passar de um hexágono castanho para outro da mesma cor, ou para um hexágono verde, basta 1 ponto de movimento.

c) Uma ribeira de águas pouco profundas (máximo sessenta centímetros de altura) atravessa em diagonal o terreno da luta. Para entrar na ribeira, a partir de um hexágono verde ou castanho, o combatente gasta 1 ponto de movimento. Mudar de um hexágono para outro, seguindo o leito da ribeira, custa 2 pontos de movimento. Subir da ribeira para um hexágono verde custa 2 pontos de movimento, ou 3, se for para um hexágono castanho.

d) As casas assinaladas a cor verde escura têm árvores, atrás das quais os combatentes se poderão esconder, para evitar serem atingidos por lanças ou pedras. O mesmo acontece com as casas que têm os rochedos brancos. Os combatentes que se encontrem nesses hexágonos não poderão, por isso, ser alvejados de longe, mas apenas poderão ser atacados por outros combatentes com gládios, adagas, ou desarmados, em combates a curta distância.

Todas as deslocações terão de ser feitas por qualquer dos lados dos hexágonos (nunca pelos seus ângulos). Também, não é possível sair para fora do terreno pelos hexágonos dos cantos ou dos lados. O abandono do terreno significaria a morte imediata do combatente pelos soldados de ambas as cidades, que cercam a arena da luta.

Ver no fim destas regras: «Tabela dos efeitos do terreno». (Fig. 2).

3.4. ARMAS E EQUIPAMENTOS DOS COMBATENTES:

No início do jogo, cada um dos guerreiros dispõe das seguintes armas e equipamento:

- 1 Gládio;
- 1 Adaga (punhal);
- 1 Escudo de chapa de ferro;
- 1 Elmo;
- 1 Couraça de couro endurecido;
- 1 Braçal de couro para o braço direito.

Cada um dos combatentes transportará a princípio uma, duas ou três lanças de arremesso, conforme a sua Força. Os combatentes com uma pontuação de Força igual a 7, 8 ou 9, apenas poderão levar uma lança; com Força igual a 10 ou 11, duas, e com Força igual a 12, três.

O combate começa a longa distância com os combatentes a procurarem atingir os adversários com as lanças que transportam. Só depois de terem sido arremessadas as lanças que transporta, é que um qualquer combatente poderá procurar o combate a curta distância com gládio e escudo.

Se um combatente for apanhado num combate a curta distância por um adversário, que já atirou as suas lanças, perde as lanças que transporta, tendo de combater com o gládio.

4. INÍCIO DO JOGO:

Cada um dos jogadores coloca os seus campeões nos locais de partida (hexágonos com os algarismos 1, 2 e 3, de cada lado do tabuleiro de jogo). Os Horácios e os Curiácios serão identificados pelas seguintes cores: 1 - encarnado, 2 - azul, 3 - amarelo.

Com 1D6, escolhe-se quem começa: se o resultado for ímpar, começam os Horácios; se for par, começam os Curiácios.

O jogo vai desenvolver-se em sucessivas jogadas até à morte de todos os combatentes adversários, ou até que *nenhum* jogador possa já mover os seus guerreiros, por estarem demasiado feridos ou exaustos.

Cada jogada decompõe-se em quatro fases:

- 1.^a Fase de movimento do atacante (aquele que inicia o jogo);
- 2.^a Fase de execução dos combates do atacante;
- 3.^a Fase do movimento do atacado (que passa a atacante);
- 4.^a Fase de execução dos combates do atacado.

Nas primeiras jogadas, porque o adversário ainda está longe demais para poder ser atacado (mais de 6 hexágonos), as jogadas de ambos os lados não terão as fases de combate. Estas só serão possíveis quando o adversário — um dos seus combatentes, pelo menos — se encontrar em local e à distância de ser atacado à lança (ver mais adiante: «Combate à distância com lanças»).

Cada jogador, nas primeiras jogadas, deve fazer avançar os seus guerreiros na direcção dos guerreiros do adversário utilizando a capacidade máxima de movimento de que cada um dispõe. Mais tarde, quando os combatentes de ambos os lados já se encontrarem próximos, os jogadores poderão:

- Continuar a utilizar a capacidade máxima de deslocação dos seus campeões, de dois deles, ou de um apenas;
- Não mover nenhum deles na fase de movimento;
- Deslocar todos, dois, ou um dos combatentes, um número de hexágonos inferior à capacidade de movimento que têm no momento.

Não é permitido, pelo contrário:

- Deslocar qualquer guerreiro um número superior de casas à capacidade de movimento que ele tem na altura;
- Somar as capacidades de movimento de dois guerreiros, sob pretexto de que um não se deslocou, ou se deslocou menos do que podia;
- Juntar num único hexágono mais de um combatente, amigo ou inimigo.

5. COMBATES:

5.1 COMBATES À DISTÂNCIA:

Qualquer combatente pode atacar um adversário a distância com lanças ou com pedras, desde que ele se encontre num hexágono ao seu alcance, em linha recta de um dos lados do hexágono em que o atacante se encontra, e não esteja protegido por árvores ou rochas.

A. Combate com lanças:

Para conhecer o alcance das lanças, que depende da Força daqueles que as arremessam, ver «Tabela do alcance de lanças e pedras» (Fig. 3).

Por outro lado, nenhuma lança deverá ser arremessada se, à distância a que se encontra o adversário, já não for suficiente a Destreza de quem a transporta. Ver «Acerto com armas de arremesso» (Fig. 4).

Feito o lançamento, é preciso agora saber se a lança que atingiu o alvo provocou danos no escudo do defensor ou ferimentos no seu corpo. Para isso, utiliza-se 1D6:

- a) Se o resultado for 1, 2, 3 ou 4, a lança acertou no escudo;
- b) Se o resultado for 5 ou 6, a lança acertou no corpo do combatente contra quem foi arremessada.

Lança-se de novo 1D6:

Na hipótese a), o resultado indicará o número de pontos de danos sofridos pelo escudo:

- 1 ou 2 — 3 pontos de danos;
- 3 ou 4 — 4 pontos de danos;
- 5 ou 6 — 5 pontos de danos.

Na hipótese b), o resultado indicará a parte do corpo atingida e os pontos de ferimentos sofridos. Ver «Partes do corpo atingidas e ferimentos causados por lanças ou pedras» (Fig. 5).

O escudo, depois de ter sofrido 15 pontos de danos, fica dentado e partido e não poderá continuar a ser usado pelo guerreiro que o transportava. Desse momento em diante, as lanças ou pedras que acertem nesse combatente causarão sempre danos corporais (ferimentos).

B. Combate com pedras

O combate a distância com pedras só poderá ter lugar desde que se respeitem as seguintes condições:

- a) O atacante não deve já possuir qualquer lança;
- b) O atacante já deve ter tomado parte em três combates a curta distância, pelo menos, antes de poder utilizar qualquer pedra;
- c) O atacante deve encontrar-se numa casa onde exista um rochedo e cascalho, ou só cascalho, pois não pode transportar pedras consigo;
- d) O atacado deve estar situado num hexágono a duas casas de distância, pelo menos (um hexágono de intervalo), e não se encontrar protegido por árvores ou rochedos.

O alcance e pontaria das pedras dependem da Força e Destreza daquele que as arremessa, tal como acontece com as lanças. Para conhecer o alcance e a probabilidade de acerto das pedras lançadas, ver Figuras 3 e 4.

Depois do lançamento de uma pedra e desta ter acertado no alvo, é preciso determinar os danos que causou.

Se o adversário atingido ainda possuir um escudo a protegê-lo, o procedimento é igual ao seguido quanto às lanças.

Lança-se 1D6:

- a) se o resultado for, 1, 2, 3, ou 4, a pedra acertou no escudo;
- b) Se o resultado for 5 ou 6, a pedra acertou no corpo do inimigo.

Faz-se, então, novo lançamento de 1D6:

Na hipótese a), o resultado indicará o número de pontos de danos sofridos pelo escudo: 1, 2, 3 ou 4 — 1 ponto de danos;
5 ou 6 — 2 pontos de danos.

Na hipótese b), o resultado indicará a parte do corpo atingida e os pontos de danos corporais (ferimentos) sofridos. Consultar a tabela da Fig. 5.

Se o adversário já não possuir escudo, uma pedra que lhe acerte causar-lhe-á sempre ferimentos. Ver Fig. 5, como acima.

5.2. COMBATES A CURTA DISTÂNCIA COM GLÁDIO:

Os combates a curta distância só poderão ter lugar se, no fim da sua fase de movimento, um combatente tiver atingido um hexágono adjacente àquele em que se encontra um adversário. Nesta circunstância, o combate é sempre obrigatório.

Neste tipo de combate, é essencial a Destreza no manejo do gládio e do escudo, de parte a parte.

O atacante (aquele que chegou junto da casa onde se encontra o adversário no fim da sua fase de movimento) lança 2D6 (dois dados de seis faces). Se sair um resultado *igual* ou *inferior* à pontuação de Destreza que possuir no momento, atingiu o adversário. Se o resultado for *superior* a essa pontuação, falhou o golpe.

Se o atacante atingiu o adversário, este lança também 2D6. Se sair um resultado *igual* ou *inferior* à sua pontuação de Destreza na altura, o defensor aparou o golpe com o escudo, ou com o gládio.

O lançamento de 1D6 indicará os danos provocados pelo atacante no escudo ou no gládio:

1 ou 3 — o escudo foi atingido:	sofre 1 ponto de danos;
2 ou 4 — o gládio foi atingido:	sofre 2 pontos de danos;
5 — o escudo foi atingido:	sofre 2 pontos de danos;
6 — o escudo foi atingido:	sofre 3 pontos de danos.

Se, no momento do combate com gládio, o guerreiro atacado já tiver perdido o seu escudo, o golpe só poderá ser aparado com o gládio. É, na mesma, lançado 1D6 pelo atacado, com as seguintes consequências:

- 1, 3 ou 5 — o gládio sofre 2 pontos de danos;
- 2, 4 ou 6 — o gládio sofre 3 pontos de danos.

Se os 2D6 derem ao atacado um resultado *superior* à sua pontuação de Destreza na altura, foi atingido no corpo pelo golpe do adversário. Neste caso, o atacante lança 1D6 para conhecer que parte do corpo do adversário atingiu e quais os ferimentos que provocou. Deverá depois consultar o quadro: «Ferimentos causados por gládio ou adaga» — Fig. 6.

Depois de consultado o quadro referido, é preciso ter em atenção o seguinte:

Os ferimentos causados nos primeiros combates com gládio ou adaga sofrem as seguintes reduções:

- a) Nos primeiros 4 combates com *gládio*, o capacete do combatente atacado absorve até dois pontos dos ferimentos na cabeça;
- b) Nos primeiros 4 combates com *gládio* ou *adaga*, a couraça que protege o tronco do atacado absorve até dois pontos dos ferimentos causados por gládio e um ponto dos ferimentos provocados por adaga;

c) Nos primeiros 6 combates com *gládio* ou *adaga*, o braçal absorve um ponto dos ferimentos no braço direito do defensor, se forem causados por adaga, e até dois pontos se forem provocados por gládio.

Findo o ataque, o atacado tem a sua vez de movimento. Se ficar no local onde sofreu o ataque do adversário, será a sua vez de passar a atacante — tudo se passando como atrás foi descrito. Pode, porém, preferir aproximar-se de um adversário mais fraco...

Nota importante:

SEMPRE QUE QUALQUER COMBATENTE SOFRA TRÊS PONTOS DE FERIMENTOS, PERDERÁ UM PONTO DE VIDA, SEJA QUAL FOR A PARTE DO CORPO ATINGIDA.

5.3. COMBATE A CURTA DISTÂNCIA COM ADAGA:

Este combate só é possível se os adversários se acharem em hexágonos adjacentes finda a fase de movimento do atacante, e só pode travar-se quando ambos os combatentes em luta tiverem perdido já os seus gládios e escudos. Se, por circunstância pouco provável, um dos combatentes ainda possuir o seu escudo, este não conta para o combate e dá-se por inutilizado desde o começo desta forma de combate.

O atacante lança 2D6:

Se o resultado do lançamento dos dados for *igual* ou *inferior* à SOMA das duas pontuações *actualizadas* de Força e Destreza, o atacante atingiu o adversário. Se for *superior*, o seu golpe falhou.

Na hipótese de ter atingido o defensor, o atacante lança depois 1D6, para conhecer a parte do corpo do adversário por ele atingida e quais os ferimentos que causou. Ver: «Ferimentos causados por gládio ou adaga» — Fig. 6.

O atacado passa depois a atacante se, na sua fase de movimento, permanecer no hexágono em que foi atacado. Pode, igualmente, se assim o preferir, afastar-se para atacar um outro adversário.

5.4. COMBATE CORPO-A-CORPO (SEM ARMAS):

O combate desenrola-se como em 5.3. O atacante lança 2D6:

Se o resultado obtido for *igual* ou *inferior* à SOMA das suas pontuações de Força e Destreza na altura, o atacante atingiu o adversário com um golpe. Se for *superior*, não causou quaisquer danos corporais ao atacado.

No primeiro caso, lança a seguir 1D6, para conhecer a parte do corpo do defensor que atingiu e os ferimentos que provocou. Ver: «Ferimentos causados na luta corpo-a-corpo» — Fig. 7.

5.5. LUTAS ENTRE COMBATENTES COM ARMAS DIFERENTES:

No decurso do jogo, pode suceder que se travem combates entre adversários com armas e equipamentos diferentes, havendo por isso certa superioridade de uns em relação a outros. Esses combates resolver-se-ão pela forma seguinte:

a) *Combate a curta distância entre um combatente com gládio e outro apenas com adaga, ou desarmado:*

a.1) O combatente com gládio, sendo atacante, aplica as regras do combate com gládio (ver 5.2, e fig. 6). Como dispõe, porém, de uma arma superior, terá mais probabilidades de atingir o adversário. Assim:

— No combate com um adversário com adaga, retira 2 pontos ao resultado obtido com os dados (2D6).

— No combate com adversário desarmado, a sua vantagem é ainda maior: retira 3 pontos ao resultado do lançamento de 2D6.

a.2) O combatente com adaga, sendo atacante, aplica as regras do combate com adaga (ver 5.3, e fig. 6). Achando-se em desvantagem diante de um adversário com gládio, deverá juntar 2 pontos ao resultado obtido com 2D6 — o que dificulta o êxito do assalto.

a.3) O combatente desarmado, sendo atacante, aplica as regras do combate corpo-a-corpo sem armas (ver 5.4. e fig. 7). Achando-se em grande desvantagem, terá de juntar 3 pontos ao resultado dos dois dados que lançou.

b) Combate a curta distância entre um combatente com adaga e outro desarmado:

b.1) O combatente com adaga, sendo atacante, aplica as regras previstas em 5.3. Como está em superioridade, retira dois pontos ao resultado dos dados que lançou, sendo mais fácil atingir o defensor.

b.2) O combatente desarmado, sendo atacante, aplica as regras previstas em 5.4. Como está em inferioridade, junta 2 pontos ao resultado de 2D6, tendo assim menores probabilidades de atingir o adversário.

5.6. COMBATE DE DOIS OU TRÊS GUERREIROS CONTRA UM:

O combatente que for apanhado isolado por 2 ou 3 adversários não poderá abandonar o hexágono em que se encontra sem ter lutado com os atacantes, um de cada vez.

O atacado, depois de ter sofrido os ataques dos adversários tem duas opções à escolha:

a) Ou não se move do hexágono na sua fase de movimento, atacando um a um os que antes o tinham atacado (sujeitando-se, a seguir, a um duplo ou triplo ataque);

b) Ou desiste do contra-ataque e afasta-se rapidamente, utilizando toda a sua capacidade de movimento na altura.

A escolha dependerá do confronto entre as capacidades de movimento dos adversários e a sua própria. Se o atacado tiver uma capacidade de movimento superior, poderá tentar a fuga. Se não tiver, esse combatente será sacrificado, tentando, entretanto, causar o maior número de ferimentos aos inimigos.

Os combates são normais, sem quaisquer *bónus* ou *malus*, a não ser que os combatentes em luta não disponham dos mesmos tipos de armas e equipamentos, caso em que se terá de aplicar o previsto em 5.5 na suas diferentes hipóteses.

5.7. COMBATE DE TRÊS GUERREIROS CONTRA DOIS:

Sempre que ocorrer esta situação, o jogador que representa os combatentes em inferioridade numérica terá de informar o outro jogador acerca de qual dos seus dois guerreiros travará dois combates, antes dos atacantes iniciarem o combate.

Feita esta escolha, dois atacantes atacam os dois defensores (travando-se os combates um a seguir ao outro) e o terceiro atacante, por fim, terá de fazer o terceiro combate com o defensor previamente escolhido.

Em tudo o mais, a situação é comparável à descrita em 5.6., com as mesmas opções tácticas.

6. SORTE:

Sempre que um combatente queira infligir a um adversário danos superiores aos indicados nas tabelas de combate e se ainda dispuser de pontos de Sorte, pode fazer um lançamento de Sorte.

Utiliza-se 1D6:

1D6	CONSEQUÊNCIAS
1 ou 2	A Sorte falhou
3, 4 ou 5	Junta mais 2 pontos de danos a 1 ou 2 atacados numa única jogada (2 ou 4 pontos)
6	Junta mais 3 pontos de danos a 1 ou 2 atacados numa única jogada (3 ou 6 pontos)

A Sorte pode também ser usada, nas condições atrás indicadas, para diminuir a gravidade dos danos causados por um adversário:

1D6	CONSEQUÊNCIAS
1 ou 2	A Sorte falhou
3, 4 ou 5	Retira 2 pontos de danos causados por 1 ou 2 atacantes numa única jogada (2 ou 4 pontos)
6	Retira todos os pontos de danos causados por 1 ou 2 atacantes numa única jogada

Seja qual for o resultado de um qualquer lançamento de Sorte, aquele que o realizou perde sempre 1 ponto de Sorte.

7. DIMINUIÇÃO DOS PONTOS DE FORÇA E DESTREZA:

Todos os guerreiros, à medida que os combates forem sendo travados, irão perdendo pontos de Força e Destreza, como a seguir se mostra:

a) **Força:**

Os combatentes perdem:

- 2 pontos de Força — após terem arremessado 3 lanças;
- 1 ponto de Força — após terem arremessado 1 ou 2 lanças;
- $\frac{1}{4}$ de ponto de Força — por cada assalto com gládio;
- $\frac{1}{2}$ ponto de Força — por cada assalto com adaga;
- 1 ponto de Força — por cada assalto corpo-a-corpo, sem armas;
- $\frac{1}{8}$ de ponto de Força — por cada pedra arremessada.

Só se perde 1 ponto de Força, como é evidente, quando todas as fracções de um ponto tiverem sido esgotadas (Ex.: um combatente que tenha 8 pontos de Força e mais $\frac{1}{4}$, tem na realidade 9 pontos de Força).

b) **Destreza:**

Os combatentes perdem:

- 1 ponto de Destreza — após terem arremessado 3 lanças;
- $\frac{1}{2}$ ponto de Destreza — após terem arremessado 1 ou 2 lanças;
- $\frac{1}{4}$ de ponto de Destreza — por cada assalto com gládio;
- $\frac{1}{2}$ ponto de Destreza — por cada assalto com adaga;
- 1 ponto de Destreza — por cada assalto corpo-a-corpo, sem armas;
- $\frac{1}{8}$ de ponto de Destreza — por cada pedra arremessada.

Tal como acontece quanto à Força, só se perde 1 ponto de Destreza quando todas as fracções desse ponto tiverem sido esgotadas.

• Consequências da perda de pontos de Força e Destreza:

- As mostradas nas Figuras 3 e 4 quanto ao alcance e possibilidade de acerto de lanças e pedras;
- As mostradas na Figura 1 quanto à capacidade de movimento dos combatentes;
- Finalmente, quando a Força ou a Destreza de qualquer combatente tiverem sido reduzidas a zero, também descerão a zero todas as demais qualidades: Destreza ou Força, e Sorte. Além disso, a Resistência Física do combatente sofrerá um abaixamento de 6 pontos, sendo considerado fora de combate, como se estivesse morto.

8. MARCADORES (FOLHAS DE PERSONAGENS):

Logo no princípio do jogo, antes de qualquer acção, os marcadores deverão ser preenchidos pelos jogadores de ambos os lados e, depois, à medida que o jogo se for desenrolando, deverão ser permanentemente actualizados.

Cada jogador deverá dispor do marcador com três Folhas de Personagens que corresponde aos combatentes da sua facção e, também, do marcador respeitante aos combatentes do seu adversário (para efeito de controlo). Veja-se a seguir como se preenche uma Folha de Personagem:

1. HORÁCIO	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	— 1																		
P. DE VIDA	X	X	X	X												— 2																		
FORÇA			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	— 3																		
DESTREZA			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	— 4																		
SORTE			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	— 5																		
MOVIMENTO	X															N.º DE LANÇAS	X	X	— 6															
GLÁDIO																— 7																		
ESCUDO																— 8																		
COURAÇA																BRAÇAL											CAP.							— 9
DANOS																— 10																		
SOFRIDOS																— 11																		

A linha 1 apresenta o número máximo de pontos que pode ser atribuído a uma das qualidades que caracterizam a personagem e o seu escalonamento depressivo, servindo cada casa de referência à coluna que encabeça.

Na linha 2 (Pontos de Vida = Resistência Física da Personagem), aparecem quatro X sob as casas 14, 13, 12 e 11. Isso significa que o resultado de 1D6 + 8 foi igual a 10, no lançamento feito para apurar a Resistência Física do Horácio n.º 1. Na continuação do jogo, serão feitos novos sinais X sob as casas 10, 9, 8, 7, etc., à medida que este combatente for perdendo pontos de vida (3 ferimentos = 1 ponto de vida).

Na linha 3 (Força), aparecem marcadas com X, as quatro quadrículas de cada uma das casas sob, os números 12, 11, 10 e 9, o que significa que no início

do jogo o Horácio n.º 1 tem 8 pontos de Força, em resultado ao lançamento de 1D6, a que se juntaram mais 6 pontos. À medida que este guerreiro for perdendo a sua Força, serão assinaladas com X as casas seguintes, quadrícula a quadrícula (cada quadrado de uma casa representa ¼ de ponto de Força). Quando se tiver de registar a perda de ¼ de ponto, em vez de se marcar um X numa quadrícula, traça-se uma diagonal. Se se tiver de registar a seguir a perda de ¼ de ponto, completa-se o pequeno quadrado com uma diagonal em cruz sobre a primeira e traça-se uma única diagonal no quadrado seguinte, não podendo deixar-se para trás qualquer quadrícula com uma diagonal em vez de X.

Na linha 4 (Destreza), aparecem, marcadas com X, as quatro quadrículas correspondentes às casas sob os números 12, 11 e 10, o que quer dizer que a personagem conseguiu 9 pontos de Destreza no lançamento que fez para determinar esta característica. Tem aqui aplicação o que se disse no parágrafo anterior quanto à continuação de marcação de casas perdidas.

Na linha 5 (Sorte), aparecem marcadas com X as casas sob os números 6, 5, 4 e 3, o que significa que a personagem só conseguiu ganhar 2 pontos de Sorte.

Na linha 6 (Movimento), aparece cortada com um X a primeira casa à esquerda, o que significa que o Horácio n.º 1, no princípio do jogo, tem apenas a possibilidade de se deslocar 4 casas por jogada no tabuleiro de jogo (devido à soma da sua Força com a sua Destreza não ter totalizado mais de 17 pontos — ver Fig. 1). Mais adiante, na mesma linha, em frente do N.º de Lanças, aparecem cortadas as duas primeiras casas à esquerda, porque a personagem, devido à sua fraca Força (8) não pode transportar mais que uma lança. Logo que esta seja arremessada, será cortada a terceira e última casa com um X.

Nas linhas 7 e 8 (Gládio e Escudo), nada foi assinalado. As casas serão anuladas com X, da esquerda para a direita, à medida que o gládio e o escudo forem sofrendo danos no decurso dos combates, como atrás foi explicado.

Na linha 9 (Couraça, Braçal e Capacete) também nada foi registado. À medida que as protecções do Horácio forem sendo atingidas no decurso dos combates, as casas irão também sendo eliminadas com um X, da esquerda para a direita.

Nas linhas 10 e 11 (Danos Sofridos), assinalar-se-ão os ferimentos causados à personagem em cada combate. Cada 3 pontos de ferimentos (danos corporais) recebidos corresponderão à perda de um Ponto de Vida. As casas que representam os ferimentos recebidos irão sendo marcadas com um X (cada casa = 1 ponto de ferimentos).

9. INDICAÇÕES FINAIS:

O objectivo do jogo é eliminar os três combatentes do adversário, não estando por isso prevista a possibilidade de empate.

Pode, porém, acontecer que os combatentes de ambos os lados tenham infligido tais danos aos seus adversários e eles próprios sofrido ferimentos tão graves que todos se achem impossibilitados de prosseguir os combates ou, sequer, mover-se do lugar onde se encontram.

Em tais circunstâncias, quando *nenhum* dos combatentes de ambos os lados se possa já mover, por estarem esgotadas as suas qualidades e a sua resistência física, somam-se as pontuações finais de Força, Destreza e Resistência Física dos combatentes ainda vivos de ambos os lados. A cidade que tiver obtido a pontuação mais elevada venceu a luta. Se houver empate, lança-se 1D6:

- 1, 3 ou 5 — Roma triunfou;
- 2, 4 ou 6 — Foi Alba que ganhou.

10. CASOS OMISSOS E OUTRAS REGRAS:

Se surgir uma hipótese não prevista nas presentes regras, devem os jogadores resolvê-la de mútuo acordo dentro do espírito do jogo, valendo a solução encontrada, dá para o futuro, como regra do jogo.

Podem igualmente os jogadores inventar novas regras, no propósito de tornar o jogo mais aliciante, mais rápido, ou mais demorado.

11. TABELAS E QUADROS DE RESUMO DAS REGRAS:

Estas tabelas e quadros podem ser encontrados nas páginas seguintes, podendo ser separados destas regras para mais fácil consulta.



Figura 1

TABELA DA CAPACIDADE DE MOVIMENTO	
Soma dos pontos de Força e Destreza de cada combatente	Deslocação possível de cada combatente
24 . 23 . 22 . 21	Até 5 hexágonos
20 . 19 . 18 . 17	Até 4 hexágonos
16 . 15 . 14 . 13	Até 3 hexágonos
12 . 11 . 10 . 9	Até 2 hexágonos
8 . 7 . 6	1 hexágono
5 . 4 . 3 . 2 . 1	Não se pode mover

Figura 3

TABELA DO ALCANCE DE LANÇAS E PEDRAS												
Força	Distância em hexágonos											
	2		3		4		5		6		7	
	o	↑	o	↑	o	↑	o	↑	o	↑	o	↑
12	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	—
11	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	—
10	x	x	x	x	x	x	x	x	x	—	—	—
9	x	x	x	x	x	x	x	x	x	—	—	—
8	x	x	x	x	x	x	x	—	—	—	—	—
7	x	x	x	x	x	x	x	—	—	—	—	—
6	x	x	x	x	x	—	—	—	—	—	—	—
5	x	x	x	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	x	—	x	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3 . 2 . 1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Legendas:

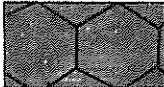


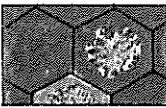


o = Pedra

↑ = Lança

x = Dentro de alcance

— = Fora de alcance.

Figura 2

TABELA DOS EFEITOS DO TERRENO		
Hexágonos	Movimento	Combate
<p>VERDES</p>  <p>TERRENO PLANO</p>	<ol style="list-style-type: none"> Entre hexágonos verdes: 1 hex. = 1 p.m. De um hexágono verde para um hexágono castanho: 1 hex. = 2 p.m. De um hexágono verde para a ribeira: 1 hex. = 1 p.m. 	
<p>CASTANHOS</p>  <p>PEQUENAS ELEVÇÕES</p>	<ol style="list-style-type: none"> Entre hexágonos castanhos: 1 hex. = 1 p.m. De um hexágono castanho para um hexágono verde: 1 hex. = 1 p.m. De um hexágono castanho para a ribeira: 1 hex. = 1 p.m. 	
<p>RIBEIRA</p> 	<ol style="list-style-type: none"> De um hexágono da ribeira para outro hexágono da ribeira: 1 hex. = 2 p.m. De um hexágono da ribeira para um hexágono castanho: 1 hex. = 2 p.m. De um hexágono da ribeira para um hexágono verde: 1 hex. = 1 p.m. 	
<p>COM ÁRVORES</p> 	<p>O movimento faz-se de acordo com a cor do hexágono em que se encontra a árvore ou árvores.</p>	<p>— Os combatentes que se encontram nestes hexágonos não poderão ser atingidos por pedras ou lanças.</p>
<p>COM ROCHEDOS</p> 	<p>O movimento faz-se tendo em atenção a cor dos hexágonos em que estão situados (castanha).</p>	<p>— Os combatentes que se encontrem nestes hexágonos não poderão ser atingidos por pedras ou lanças; — Podem deles ser arremessadas pedras.</p>
<p>COM CASCALHO (Pedras Soltas)</p> 	<p>O movimento faz-se tendo em atenção a cor dos hexágonos em que se encontram (castanha).</p>	<p>— Não protegem os combatentes contra o arremesso de pedras ou lanças; — Podem deles ser arremessadas pedras.</p>

Legenda das abreviaturas:

hex. — hexágono;

p.m. — pontos de movimento.

Figura 4

ACERTO COM ARMAS DE ARREMesso												
Destreza	Distância em hexágonos											
	2		3		4		5		6		7	
	o	↑	o	↑	o	↑	o	↑	o	↑	o	↑
12	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	—
11	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	—	—
10	x	x	x	x	x	x	x	x	x	—	—	—
9	x	x	x	x	x	x	x	x	—	—	—	—
8	x	x	x	x	x	x	x	—	—	—	—	—
7	x	x	x	x	x	x	x	—	—	—	—	—
6	x	x	x	x	x	—	—	—	—	—	—	—
5	x	x	x	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4 . 3 . 2 . 1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Legenda:

- o = Pedra
- ↑ = Lança
- x = Acertou no alvo
- = Falhou

Figura 5

PARTES DO CORPO ATINGIDAS E FERIMENTOS CAUSADOS POR LANÇAS OU PEDRAS			
1D6	Partes do corpo atingidas	Ferimentos	
		Lanças	Pedras
1	CABEÇA	5 p.f. c/ cap.: - 2	3. p.f. C/ cap.: - 2
2	BRAÇO DIREITO	4 p.f. c/ braç.: - 2	2. p.f. C/ braç.: - 2
3	BRAÇO ESQUERDO	3 p.f.	2 p.f.
4	PERNA DIREITA	3 p.f.	2 p.f.
5	PERNA ESQUERDA	3 p.f.	2 p.f.
6	TRONCO	6 p.f. c/ cour.: - 2	3. p.f. C/ cour.: - 2

Legenda:

- p.f. — pontos de ferimentos
- c/ cap. — com capacete
- c/ braç. — com braçal
- c/ cour. — com couraça

Figura 6

FERIMENTOS CAUSADOS POR GLÁDIO OU ADAGA			
1D6	Partes do corpo atingidas	Ferimentos	
		Gládio	Adaga
1	CABEÇA	4 p.f. c/ cap.: - 2	2. p.f. c/ ou s/ cap.
2	BRAÇO DIREITO	3 p.f. c/ braç.: - 1	2. p.f. c/ braç.: - 2
3	BRAÇO ESQUERDO	3 p.f.	2 p.f.
4	PERNA DIREITA	3 p.f.	2 p.f.
5	PERNA ESQUERDA	3 p.f.	2 p.f.
6	TRONCO	5 p.f. c/ cour.: - 2	3. p.f. c/ cour.: - 2

Legenda:

p.f. — pontos de ferimentos
 c/ cap. — com capacete
 c/ braç. — com braçal
 c/ cour. — com couraça

Figura 7

FERIMENTOS CAUSADOS NO CORPO-A-CORPO		
1D6	Localização dos ferimentos	Ferimentos
1	NA CABEÇA	2 p.f.
2	NO BRAÇO DIREITO	1 p.f.
3	NO BRAÇO ESQUERDO	1 p.f.
4	NA PERNA DIREITA	1 p.f.
5	NA PERNA ESQUERDA	1 p.f.
6	NO TRONCO	3 p.f.

