



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CAMPUS DE QUIXADÁ**  
**CURSO DE DESIGN DIGITAL**

**JOÃO VICTOR SERRA SOUZA**

**GUERRAS DE SOL & PEDRA: CRIAÇÃO DE UM WARGAME PARA A**  
**COMUNIDADE JOVEM QUIXADAENSE**

**QUIXADÁ**

**2023**

JOÃO VICTOR SERRA SOUZA

GUERRAS DE SOL & PEDRA: CRIAÇÃO DE UM WARGAME PARA A  
COMUNIDADE JOVEM QUIXADAENSE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Graduação em Design Digital da  
Universidade Federal do Ceará, como requisito  
para obtenção do título de Bacharel em Design  
Digital.

Orientador: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira  
Filho

QUIXADÁ  
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Universidade Federal do Ceará

Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

S496g Souza, João Victor Serra.

Guerras de sol & pedra: criação de um wargame para a comunidade jovem quixadaense / João Victor Serra Souza. – 2023.

145 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Design Digital, Quixadá, 2023.

Orientação: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho.

1. Quixadá. 2. Jogos de tabuleiro. 3. Wargame. 4. RPG. 5. Materialidade. I. Título.

CDD 745.40285

---

JOÃO VICTOR SERRA SOUZA

GUERRAS DE SOL & PEDRA: CRIAÇÃO DE UM WARGAME PARA A  
COMUNIDADE JOVEM QUIXADAENSE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Graduação em Design Digital da  
Universidade Federal do Ceará, como requisito  
para obtenção do título de Bacharel em Design  
Digital.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_ .

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª. Dra. Paulyne Matthews Jucá  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª. Ma. Mel Taynná Brito Araújo Andrade  
Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza (SME Fortaleza)

## AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, por me abençoar diariamente com saúde, força e fé para chegar onde cheguei.

Aos meus pais, Delano e Vilna, por me fazerem quem sou hoje, por me educarem e me ensinarem a nunca desistir dos meus sonhos, por me incentivarem e motivarem a rumar o destino que quero e por sempre estarem lá quando eu precisei.

Às minhas avós, Odaisa e Neusa, por serem um exemplo de força e persistência em minha vida, por mostrarem que, por mais que o destino seja sombrio, nunca podemos perder nossa vontade e nosso sorriso.

Ao meu tio Danilo, que alegrou a vida de minha família por tantos anos e que faleceu durante o período da elaboração deste projeto.

Aos meus demais familiares, que me ajudaram de inúmeras formas durante meu processo de formação.

Aos meus amigos de longa data, em especial Wellington, Pedro e João Paulo, por sempre estarem ao meu lado não só durante este projeto, mas em muitos momentos da vida.

Aos meus amigos virtuais da C.Sauce, em especial João Pedro e Lucas, que por inúmeras vezes me fizeram rir quando ninguém mais conseguiu e por fazerem minha vida ser mais cheia de emoção.

Aos meus amigos de RPG de longa data, em especial Matheus e Kaká, que me ajudaram a acender a chama de paixão que tenho pelos universos de fantasia e serviram como meus irmãos de aventura por muitos anos.

Aos meus companheiros de RPG que conheci na faculdade, em especial Caio, Arusha, Igor e Mauricio, que compartilham comigo as mesmas paixões pelo fantástico e pelos inúmeros momentos de aventura que tivemos.

Aos meus amigos mais novos, em especial Nyck e Clicya, por compartilharem a vontade que tenho de construir algo novo.

Aos amigos que fiz na faculdade, em especial David e Marcos, por fazerem esta jornada tão árdua ser um pouco mais leve.

Ao meu orientador João Vilnei, por sua paciência e persistência durante a elaboração deste projeto.

A todos os envolvidos com meus projetos pessoais, participantes do grupo de *swordplay* Lobos de Pedra e da Torre dos Dados que compartilharam do meu sonho.

"For my honor, I had to fight in unfamiliar places without relatives and without friends to support me, not trusting anyone but God, my art, myself, and my sword." (Fiore dei Liberi)

## RESUMO

Apesar da cidade de Quixadá possuir um patrimônio histórico-cultural rico e ser um polo universitário, existem muitas restrições quanto ao entretenimento na cidade. Há uma grande barreira referente a obtenção de materiais para jogos de tabuleiro, jogos de RPG e gêneros similares na cidade, sempre necessitando de um grande investimento por parte dos interessados que, de modo geral, devido a idade ou condições financeiras, não têm possibilidade de obter os acessórios e materiais fundamentais para realizar suas atividades de interesse. Desse modo, este projeto desenvolveu um jogo de tabuleiro acessível ao público quixadaense, servindo como introdução ao gênero de wargame, sendo realizado em conjunto ao projeto *Guerras de Sol & Pedra: Fantasia, Wargame e Storytelling, como Quixadá se transformou em Galiedra* (Yvinis, 2023), que criou o mundo fantástico deste jogo. Nas avaliações realizadas, o jogo foi bem recebido, sendo considerado interessante e criativo, com potencial de contribuir para o interesse no cenário de jogos analógicos em Quixadá.

**Palavras-chave:** quixadá; jogos de tabuleiro; wargame; rpg; materialidade.

## ABSTRACT

Although the city of Quixadá has a rich historical-cultural heritage and is a university hub, there are many restrictions regarding entertainment in the city. Based on my personal experiences, there is a major barrier regarding the delivery of materials for board games, role-playing games and similar genres to the city, always requiring a large investment on the part of specific individuals, which, due to age or financial conditions, do not have possibility of obtaining essential accessories and materials to carry out your activities of interest. In this way, this project developed a board game accessible to the Quixadá public, effectively as an introduction to the wargame genre, being carried out in conjunction with the *Guerras de Sol & Pedra: Storytelling, Wargames and Quixadá* project (Yvinis, 2023), who made the fantastic world of this game. In the evaluations carried out, the game was well received, being considered interesting and creative, also contributing to the interest in Quixadá's board games scene.

**Keywords:** quixadá; board games; wargame; rpg; materiality.



## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Carta original e proxy de Magic: The Gathering .....	16
FIGURA 2 - Todos os tipos de miniatura durante uma partida. ....	51

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
1.1	Objetivos.....	13
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
2.1	Jogos de tabuleiro.....	14
2.1.1	<i>Rpg de mesa</i> .....	15
2.1.2	<i>Wargame</i> .....	16
2.2	Proxy.....	17
3	TRABALHOS RELACIONADOS.....	19
3.1	Fabrication games.....	19
3.2	Implicações transmidiáticas do uso do rpg.....	20
3.3	Pricing for the players or the hobbyists?.....	21
3.4	Tabletop game player experience.....	22
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	23
4.1	Etapa de imersão - Pesquisas.....	23
4.1.1	<i>Materialidade</i> .....	23
4.1.2	<i>Arquétipos</i> .....	24
4.1.2	<i>O que torna o jogo divertido?</i> .....	25
4.2	Etapa de concepção - conceitualização.....	26
4.2.1	<i>Cactaneias</i> .....	26
4.2.2	<i>Primaris</i> .....	27
4.2.3	<i>Aquariz</i> .....	28
4.2.4	<i>Roedivorus</i> .....	28
4.2.5	<i>Avueiros</i> .....	29
4.2.6	<i>Manual de jogo</i> .....	29
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	55
6	REFERÊNCIAS.....	57
	APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO PÓS JOGO: GUERRAS DE SOL & PEDRA.....	59
	APÊNDICE B - FICHAS DE UNIDADES: PRIMARIS.....	63
	APÊNDICE C - FICHAS DE UNIDADES: AQUARIZ.....	77
	APÊNDICE D - FICHAS DE UNIDADES: ROEDIVORUS.....	102
	APÊNDICE E - FICHAS DE UNIDADES: AVUEIROS.....	118
	APÊNDICE F - FICHAS DE UNIDADES: CACTANEIAS.....	131

## 1 INTRODUÇÃO

Antes de apresentar as propostas e ideias que compõem este trabalho, gostaria primeiro de discutir o quão importante e presente foram os jogos analógicos durante minha vida pessoal e acadêmica, bem como as dificuldades que encontrei para conseguir compreender sua abrangência e ultrapassar as diversas barreiras linguísticas e financeiras impostas nesse contexto.

Nasci e cresci em Quixadá, no estado do Ceará, terra dos monólitos. Durante meus anos nessa cidade, poucas foram as oportunidades que tive de fazer algo que eu realmente achasse interessante e que tivesse gosto para continuar exercendo.

Por mais que Quixadá seja uma terra maravilhosa, repleta de belezas, cultura e entretenimento, durante minha juventude a comunidade Geek ainda não tinha tanta presença como nos dias de hoje e sempre senti falta de um espaço de atividades jovens para aqueles que não possuem tanto interesse em festas.

Com a evolução tecnológica que chegou a Quixadá em meados de 2010, houve uma explosão de conteúdo midiático e cultural advindo dessa nova descoberta que era a internet: uma vasta gama de jogos, filmes e principalmente literatura agora estavam em nossas mãos e, nessa época, minha família investiu em uma pequena lan house com meia dúzia de computadores, localizada próximo ao centro da cidade. Nessa lan house eu pude experienciar pela primeira vez o que eram os jogos digitais, passei incontáveis horas jogando Grand Theft Auto: San Andreas, Counter Strike: Source e Sonic Heroes, mas foi quando ganhei meu primeiro computador que pude ter um contato mais aprofundado com um gênero de jogos que se tornou meu favorito, os RPG's!<sup>1</sup>

Quando ganhei meu primeiro computador em 2012, passava horas explorando a internet atrás de coisas diferentes pra fazer, e foi no site miniclip.com que encontrei uma propaganda de um jogo que me chamou bastante atenção, nesse jogo você podia ser o que quiser: um guerreiro brandindo uma grandiosa espada, um mago conjurador de feitiços, um explorador corajoso ou qualquer mistura entre esses. Esse jogo era Runescape.

Dentro das incontáveis horas que passei me aventurando nesse mundo, aprendi inglês, conheci novas pessoas e criei gosto pelo assunto.

Com um inventário de ideias e aventuras muito bem abastecido, eventualmente comecei a consumir outras mídias e leituras nesse âmbito e me apaixonei pelo gênero

---

<sup>1</sup> RPG é “Role Playing Game”, o que significa “Jogo de Interpretação de Papéis”. O QUE É RPG? **Buscapé**, 2021. Disponível em: <https://www.buscape.com.br/console-de-video-game/conteudo/o-que-e-rpg>

medieval fantástico. Mas, por mais que eu adorasse estar experienciando tudo aquilo, tendo memórias afetivas e aventuras, em minha cidade ninguém conhecia aquilo, poucos tinham acesso e a jornada de aprendizado nem sempre é das mais fáceis, logo comecei a pensar em formas de mostrar essas coisas, ter esses momentos e aventuras com meus amigos e foi aí que eu tropecei no RPG de mesa.

Por muito tempo não sabia como eu poderia começar a jogar RPG de mesa, e pesquisando, logo entendi que à minha frente existia um grande portão, trancado com um código secreto, esse código era explicado em um extenso livro de regras chamado "Manual de RPG". Existem uma centena deles espalhados por aí, cada um, sendo uma chave para um portão diferente.

Com inúmeras possibilidades, fiquei desorientado, sem saber por onde começar, até que por coincidência, um de meus professores jogava RPG e me emprestou seu manual. Comecei a ler como nunca tinha lido, devorando a informação e apreciando cada momento da leitura, refletindo sobre as possibilidades de como contar as histórias que eu queria, traduzindo diretrizes e regras para se adaptarem ao meu contexto e aos acessórios que eu tinha em mão.

Sendo assim, consegui reunir alguns colegas e finalmente, depois de anos, pude começar a me dedicar ao RPG de mesa como um hobby, jogando com meus colegas e aprendendo cada vez mais sobre a arte de contar histórias, difundindo todas as vivências e experiências que tive, ensinando meus amigos a jogar e praticamente criando um pequeno culto ao RPG no meu ambiente escolar, onde diariamente nos reunimos em uma mesa, com nossos cadernos todos rabiscados com anotações e desenhos de nossos personagens, discutindo, rindo e às vezes até brigando por causa dos mundos fantasiosos que nunca existiram além de nossas imaginações.

Hoje em dia tenho mais de 10 anos como mestre e jogador de RPG de mesa. Já tive a oportunidade de viajar para outras cidades espalhar conhecimento sobre ele, participar de competições e principalmente de viver momentos fantásticos dentro do âmbito dos mundos de fantasia. Até hoje nunca esqueci a felicidade em que senti quando cheguei pela primeira vez em Fortaleza para um evento de RPG, onde pude ver um vasto grupo de pessoas fazendo aquilo que eu tanto desejei por anos, em que eu pude, pela primeira vez, conversar de igual pra igual sobre assuntos que eu gostava, discutindo RPG de mesa e suas histórias!

Por mais que hoje em dia Quixadá tenha tudo isso, ainda sinto que falta algo em minha região. Há alguns anos, descobri um gênero de jogos analógicos chamado de wargames, cujas minhas primeiras experiências foram com a franquia Warhammer: 40,000.

<sup>2</sup>Neste gênero de jogos, você cria seu próprio exército e batalha com um exército de outro jogador, onde parte da diversão é o próprio combate a outra metade é a construção de seu exército, que engloba desde a montagem das pequenas miniaturas usadas no jogo, quanto a pintura de suas heráldicas e leitura das aventuras pré-combate. Quando bati o olho nesse jogo eu sabia que eu amaria jogar aquilo, todavia, me deparei com uma nova barreira, a financeira. As miniaturas, livros, tintas e demais acessórios são todos vendidos separadamente, por preços inacessíveis para a realidade do quixadaense médio, não me deixando com outras escolhas exceto por pesquisar alternativas sobre como contornar essa questão.

Com isso, encontrei uma série de adaptações que simulavam a experiência de um wargame através de diferentes contextos, empreendimentos que inicialmente viabilizaram uma opção gratuita para aqueles que queriam jogar de forma conveniente e barata, todavia, aquele conteúdo não estava adequado para que fosse apresentado a meus amigos. O material era em inglês, com uma linguagem já bastante dependente de termos utilizados dentro de um cenário mais avançado do jogo, necessitando uma pesquisa em outros materiais e referências prévias bastante desenvolvidas bem como envolvendo uma complexidade e regras desnecessárias.

Com base nessas dificuldades, este trabalho tem como intuito criar um sistema de jogo de tabuleiro do gênero wargame que possa ser experimentado e disponibilizado gratuitamente para a comunidade de jogadores e consumidores de RPG e Cardgames de Quixadá, traduzindo os elementos do jogo para o contexto da cidade, buscando atrair mais interesse pela cultura da região.

O trabalho está sendo feito em conjunto com o projeto de pesquisa *Guerras de Sol & Pedra: Fantasia, Wargame e Storytelling, como Quixadá se transformou em Galiedra*, realizado por David Yvinis Martins de Queiroz, estudante do curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará (UFC), Campus Quixadá, sendo dividido em dois aspectos: a parte que engloba a confecção do mundo, das histórias e de seus personagens, que ficou designada para David, introduz, aos arquétipos clássicos da fantasia medieval, pequenas paródias do contexto quixadaense, traduzindo o cotidiano da cidade para o universo fantástico. E a segunda parte deste trabalho ficou designada para mim, a de desenvolvimento do sistema de jogo (entende-se como sistema o conjunto de regras e diretrizes utilizadas pelos

---

<sup>2</sup> WARHAMMER 40,000. **Games Workshop**, 9th. ed , 2020. Wargame

jogadores para que o jogo possa ser jogado adequadamente.<sup>3</sup>), suas regras e unidades utilizadas no combate.

Este trabalho está organizado em seções e subseções. Na seção 1, são apresentados os objetivos do projeto, seguindo para a fundamentação teórica na seção 2, subdividida nas explicações referentes a jogos de tabuleiro, RPG de mesa, wargames e proxies respectivamente. Na seção 3, apresentam-se trabalhos relacionados que conversam temas referentes aos objetivos deste trabalho, englobando a fabricação pessoal de miniaturas e acessórios para jogo, precificação de itens no mercado, contexto e histórico de elementos presentes nas narrativas fantásticas e novas formas de se jogar jogos de tabuleiro na era da digitalização. Na seção 4 é explicado o processo metodológico adotado para a elaboração do trabalho, onde faz-se a utilização do PD3 (Processo de Design Digital Disruptivo), bem como a apresentação do cronograma de atividades. A escolha desta metodologia se deu devido a familiaridade prévia com suas etapas de criação, que englobam, majoritariamente processos de design com foco na experiência do usuário, bem como sua flexibilidade para com as conformidades deste projeto. A seção 5 aborda os resultados preliminares da elaboração de um protótipo do sistema de jogo deste projeto, feito com base em produtos já presentes no mercado estrangeiro, também relatando o *feedback* de partidas deste jogo realizadas com alguns jovens de Quixadá.

## 1.1 OBJETIVOS

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um sistema de regras para um jogo de wargame baseado no município de Quixadá, traduzindo os elementos históricos e culturais da cidade para um cenário de fantasia medieval, visando, como consequência, mais atração para o contexto cultural da cidade.

Para a elaboração do produto final deste projeto, o manual informativo deverá englobar as diversas regras para realização do jogo, as diversas facções disponíveis para jogo bem como as fichas de suas unidades e o material histórico sobre o universo do jogo, elaborado no projeto *Guerras de Sol & Pedra: Fantasia, Wargame e Storytelling, como Quixadá se transformou em Galiedra* (Yvinis, 2023). O manual informativo será disponibilizado por meio de plataformas gratuitas e sua divulgação será feita em redes sociais.

---

<sup>3</sup> O QUE É SISTEMA DE RPG? [DICIONÁRIO DO RPG], Nuckturp, 2023. Portal digital. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/sistema-de-rpg/>. Acesso em: 01 jun. 2023.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão apresentados conceitos e temas necessários para a concepção e entendimento do projeto. A seção 2.1 introduz o conceito do que são jogos de tabuleiro, sua história de criação, como são jogados e quais exemplos temos no nosso contexto moderno. A seção 2.1.1 trata de uma categoria de jogos de tabuleiro, o RPG de mesa, que envolve uma mistura de jogo e interpretação. A seção 2.1.2 aborda o gênero de jogo wargame, que usa como base alguns conceitos do RPG para desenvolver suas partidas, normalmente voltadas a uma disputa entre dois jogadores sem a presença direta de elementos interpretativos, englobando elementos de simulação de combate entre exércitos. A seção 2.2 explica o que é proxy dentro do contexto dos RPG's de mesa e dos wargames, como eles são usados e exemplos de possíveis adaptações para facilitar a jogatina desses estilos de jogo.

### 2.1 JOGOS DE TABULEIRO

Jogos de tabuleiro possuem diversas variações e gêneros, podendo englobar estratégia (como em War, jogo no qual os participantes colocam exércitos em um mapa e atacam outros inimigos), sorte (como em Farkle, jogo no qual os participantes tomam turnos rolando dados e somando seus resultados para atingir uma pontuação acima das dos outros participantes), interpretação (como nos RPGs, que serão explicados posteriormente) e uso de acessórios como tabuleiros, cartas, dados e miniaturas.<sup>4</sup>

De acordo com Débora Crocomo dos Reis (MEC/SESu/PET, 2023), os primeiros jogos de tabuleiro surgiram há cerca de 5.000 ano A.C, na região da Mesopotâmia e Egito, sendo além de objetos de passatempo, itens importantes para os ritos de funerários pois os povos dessas regiões acreditavam que quando enterrados junto aos mortos, o jogo serviria como uma forma de entretenimento infinito.

Durante a história, o ser humano desenvolveu inúmeras formas de jogar, que refletem seus pensamentos e vivências, revelando como seus grupos sociais interagem e compreendem o mundo. "Os jogos são muito mais que um mero 'fazer de conta', são frequentemente símbolos de luta, seja luta entre homens, entre homens e divindades, ou ainda, a luta contra obstáculos a serem transpostos segundo regras pré-estabelecidas." (CROCOMO, 2004, p.1)

---

<sup>4</sup> WHAT IS A TABLETOP? [TABLETOP GAMING], **Ameliacon**, 2017. Portal digital. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20170627195013/http://www.ameliacon.com/special-events/tabletop-gaming/what-is-tabletop/>. Acesso em: 02 jun. 2023.

### 2.1.1 *RPG DE MESA*

Com base em uma pesquisa feita pela equipe de redação do blog Buscapé (2021)<sup>5</sup> e do blog RPGMaisBarato (2018)<sup>6</sup>, a sigla RPG, ou "Role Playing Game" (do inglês, "Jogo de Interpretação de Papéis"), é um jogo de narrativa colaborativa onde os participantes interpretam personagens em cenários de aventura que giram em torno de um determinado enredo. Normalmente este gênero de jogo está associado aos jogos digitais, todavia, no RPG de mesa, cada um desses enredos é criado por um jogador, denominado "Mestre", ou "Narrador", o Mestre deverá conduzir os jogadores por sua narrativa, explicando o desenrolar da trama, enquanto os outros jogadores assumem o papel de seus personagens, lutando contra monstros e passando por desafios.

Para que o jogo aconteça e para que seja possível diferenciar os jogadores, cada participante deverá preencher um formulário com suas informações, essa é a "ficha de personagem", onde tudo que o personagem sabe fazer está anotado. A forma como essas informações farão efeito no jogo, como o mestre precisará conduzir a narrativa e como as ações dos jogadores devem ser resolvidas é explicada pelo "Sistema", que é um conjunto de mecânicas de jogo usadas em um RPG de mesa para determinar o resultado das ações de um personagem no jogo.

Normalmente, sistemas de RPG de mesa englobam o uso de acessórios como dados, miniaturas e terrenos para facilitar a condução do jogo, utilizando a rolagem de diferentes dados para deduzir o resultado de ações incertas dos personagens (quando o cavaleiro tenta quebrar uma porta emperrada, dentro de uma masmorra, o mestre pode requisitar que ele role um dado de vinte lados e some o resultado ao seu atributo de força, que está anotado em sua ficha. Se o resultado desta operação for maior ou igual a um nível de dificuldades estabelecido pelo mestre, o jogador consegue fazer o que deseja e a jogatina continua) e as miniaturas juntamente com os terrenos são usados para dar uma melhor sensação de espacialidade dentro do jogo.

Segundo Luís Almeida (2022), o RPG de mesa surgiu nos Estados Unidos em 1974, com a criação do sistema Dungeons & Dragons<sup>7</sup> (D&D), um jogo de fantasia medieval com fortes inspirações das obras de J. R. R. Tolkien. Gary Gygax & Dave Anderson, criados de

---

<sup>5</sup> RPG DE MESA: O QUE É? COMO JOGAR? QUAIS OS MELHORES? VEJA O GUIA!, **Buscapé**, 2021. Disponível em: <https://www.buscape.com.br/jogos/conteudo/rpg-de-mesa/>. Acesso em: 02 jun. 2023

<sup>6</sup> A ORIGEM DO RPG DE MESA, **RPGMaisBarato**, 2018. Disponível em: <https://rpgmaisbarato.com/blog/rpg-de-mesa-origem-como-jogar/>. Acesso em 02 jun. 2023

<sup>7</sup> DUNGEONS & DRAGONS **Wizard of the Coast**, 5th. ed, 2014. Tabletop RPG.



Dungeons & Dragons anteriormente haviam criado o jogo "Chainmail"<sup>8</sup> que tinha como objetivo simular o combate entre exércitos medievais através de representações de miniaturas e adaptaram a ideia de Chainmail para algo mais pessoal, ao invés de tropas, cada jogador controlaria seu próprio personagem, possibilitando agora a interpretação das ideias e trejeitos desse personagem em uma aventura fantástica.

Matheus Sales (2023) relata que no Brasil, o RPG de mesa se popularizou na década de 80 através de pequenas jogatinas entre estudantes universitários, mas em 1991 surgiram os primeiros sistemas de RPG tradicional como "Tagmar"<sup>9</sup> e as primeiras traduções de sistemas de fora do país, como o "GURPS"<sup>10</sup>, que surgiu como uma alternativa que visava se encaixar em qualquer tipo de cenário e narrativa, não se atendo apenas ao medieval fantástico. A partir disso outros sistemas surgiram com diferentes temáticas, como Vampiro, a Máscara<sup>11</sup>, um jogo de horror gótico moderno, onde os jogadores interpretavam vampiros e mergulhavam nos dramas de seus personagens. Já nos anos 2000, com a fundação da Jambô Editora, consolidou-se no cenário nacional sistemas como Tormenta<sup>12</sup> e 3D&T<sup>13</sup>, que são sucesso até hoje.<sup>14</sup>

### 2.1.2 *WARGAME*

Segundo pesquisa feita pelo blog Tangible Day (2023), wargames, ou "Jogos de Guerra", são uma modalidade de jogo de tabuleiro e de jogo de estratégia onde dois ou mais jogadores controlam um exército em um situação de conflito.<sup>15</sup>

Para que a jogatina aconteça, o wargame, semelhante ao RPG, também deve possuir um sistema e um cenário. Sistema esse que ditará as regras do jogo, como os exércitos devem

---

<sup>8</sup> CHAINMAIL. **Gary Gigax**, 1971. Wargame.

<sup>9</sup> TAGMAR. **Editora GSA**. 1991. Tabletop RPG

<sup>10</sup> GURPS. **Steve Jackson**. 1986. Tabletop RPG

<sup>11</sup> VAMPIRO: A MÁSCARA. **White Wolf**, 5e. 2018. Tabletop RPG

<sup>12</sup> TORMENTA. **Jambô Editora**. 1999. Tabletop RPG

<sup>13</sup> 3D&T. **Jambô Editora**. 1995. Tabletop RPG

<sup>14</sup> RPG (ROLE-PLAYING GAME)"; BRASIL ESCOLA, **Sales**, Matheus. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 05 de junho de 2023.

<sup>15</sup> WHAT IS TABLETOP WARGAMING? (20 BEST MINIATURE WARGAMES), **Tangible Day**; Tangible Day. Disponível em: <https://tangibleday.com/tabletop-wargaming-best-miniature-wargames/>. Acessado em 05 de junho de 2023

ser montados e organizados, bem como interpretar as ações dos jogadores, todavia, neste caso não temos a presença de um mestre para julgar e ditar as regras, os conflitos são mais dinâmicos, resolvidos apenas entre os dois jogadores de forma mecânica e tática.<sup>16</sup>

Dunnigan (1992) comenta sobre a relevância do cenário de um wargame, que descreve as circunstâncias daquele conflito que está sendo emulado, desde a organização do terreno até as limitações da composição dos exércitos, englobando diretrizes extras para diferentes situações de combates.

Segundo Michael Rundle (2013), o primeiro wargame de miniaturas foi publicado pelo escritor inglês H.G. Wells, desenvolvido como um conjunto de regras para simular combates utilizando soldados de brinquedo, o sistema foi chamado de "Little Wars", lançado em 1913. Posteriormente, as miniaturas e regras foram ficando cada vez mais refinadas, englobando novos tipos de acessórios e gerando um maior dinamismo para o jogo, até que em 1971, Gary Gygax lança o primeiro sistema de wargame com temática medieval, o Chainmail, que serviu como inspiração para a criação do sistema de RPG Dungeons & Dragons.

Segundo uma entrevista com Rick Priestley (2016), no ano de 1983 até então, a empresa Games Workshop produz miniaturas destinadas ao uso proprietário na franquia Warhammer. Anterior a isso wargames eram planejados para serem jogados com miniaturas genéricas, compradas de qualquer lugar, com o lançamento do cenário e sistema Warhammer Fantasy era necessário a distinção visual dos designs das miniaturas, que era exclusivamente produzidas pela Games Workshop.

## 2.2 PROXY

O termo proxy, originalmente advindo de um contexto computacional possui um significado muito diferente de sua origem quando imerso em um cenário de jogos de mesa. Em jogos de cartas como Magic: The Gathering<sup>17</sup>, e Yu-Gi-Oh!<sup>18</sup>, o proxy é utilizado para uma carta que substitui outra carta facilmente identificável por algum defeito. Dentro desses jogos, o Proxy pode ser utilizado quando, por exemplo, sua carta cai no chão e é danificada ou quando ocorre uma falha durante sua impressão, desse modo é possível utilizar uma carta

---

<sup>16</sup> WHAT IS TABLETOP WARGAMING? (20 BEST MINIATURE WARGAMES), **Tangible Day**; Tangible Day. Disponível em: <https://tangibleday.com/tabletop-wargaming-best-miniature-wargames/>. Acessado em 05 de junho de 2023

<sup>17</sup> MAGIC: THE GATHERING. **Wizards of the Coast**. 1993. Trading-Card-Game

<sup>18</sup> YU-GI-OH!. **Konami**. 1999. Trading-Card-Game

substituta (uma proxy) para representá-la durante seu jogo.<sup>19</sup> Desta forma, quando as pessoas sentem dificuldade em obter algum acessório ou material para jogo, elas se adaptam, utilizando o que estiver a disposição.

FIGURA 1 - Carta original e proxy de Magic: The Gathering



Fonte: Proxy Cards , MTG Wiki<sup>20</sup>

No exemplo acima é apresentado um exemplo de proxy da carta “Mox Pearl”, feita a partir de escritos por cima de uma carta de terreno básico, dispondo de todas as informações necessárias para que tanto o jogador quanto o adversário possam compreender o efeito da carta que originalmente deveria ser usada.

Tendo explicado o uso de uma proxy dentro do contexto de jogos de cartas, sua adaptação para o RPG de mesa e do wargame é também bastante similar, onde, ao invés do uso de acessórios como miniaturas e terrenos, são utilizados outros objetos que possuem um aspecto similar. Um exemplo muito frequente do uso de proxies nesse contexto é a substituição das miniaturas de criaturas por bonecos de ação, tampas de garrafa pet, moedas ou outros objetos que encaixem no terreno, que também pode ser substituído por desenhos em papel sulfites, paredes podem ser construídos com livros empilhados e até mesmo um

<sup>19</sup> PEQUENO GUIA DE PROXY, **Liga Magic**, 2021. Portal digital. Disponível em: <https://www.ligamagic.com.br/?view=artigos/view&aid=3813>. Acesso em: 05 jun. 2023.

<sup>20</sup> PROXY CARD, **MTG Wiki**. Disponível em: Disponível em: [https://mtg.fandom.com/wiki/Proxy\\_card](https://mtg.fandom.com/wiki/Proxy_card). Acesso em: 05 jun. 2023.

tecido azul em cima da mesa pode representar um belo riacho a partir da imaginação dos jogadores.<sup>21</sup>

Além da substituição dos acessórios, as ferramentas principais para se jogar o RPG de mesa, os dados, também podem ter suas devidas substituições. André Sitowski (2017), relata a história de vida de mestres e jogadores de RPG dentro de penitenciárias, que em sua maioria proibem as jogatinas de RPG de mesa. Por conta da proibição, foram desenvolvidas proxies para as próprias ferramentas de condução do jogo, tendo substituição dos dados por roletas enumeradas com as facetas de cada dado, ou conjunto de baralhos de cartas onde cada número e cor de naipe identifica um respectivo resultado de uma rolagem.<sup>22</sup>

### 3 TRABALHOS RELACIONADOS

Esta seção apresenta trabalhos que foram úteis para o desenvolvimento deste projeto, escolhidos com base nos temas abordados e nas discussões sobre tópicos voltados ao wargame e RPG, bem como apresentando ideias sobre novas formas de facilitar e inovar a jogatina deles. Os trabalhos escolhidos foram: *Fabrication Games: Using 3D Printers to Explore New Interactions for Tabletop Games*, publicado na conferência C&C '17: Proceedings of the 2017 ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition (BHADURI *et al.*, 2017); *Implicações Transmidiáticas do uso do RPG e do Wargame como ferramenta de apoio à Vastas Narrativas de Fantasia Medieval*, publicado na Revista Gemini (ANDRADE *et al.*, 2011), *Pricing for the players or the hobbyists? A look into Games Workshop pricing* (ENGSTRAND., 2018); *TABLETOP GAME PLAYER EXPERIENCE IN THE AGE OF DIGITIZATION: Social and material aspects of play* (TJERNBERG, 2021).

#### 3.1 FABRICATION GAMES: USING 3D PRINTERS TO EXPLORE NEW INTERACTIONS FOR TABLETOP GAMES

O trabalho apresenta uma discussão voltada ao potencial da fabricação pessoal de jogos e acessórios por meio da impressão 3D, possibilitando a customização e produção de miniaturas, peças de cenário, tabuleiros e uma série de outros acessórios, visando a redução dos custos de investimento para iniciar uma jogatina, bem como expandindo os horizontes

---

<sup>21</sup> PROXIES IN WARGAMING, *The Wargame Explorer*, 2022. Portal digital. Disponível em: <https://wargameexplorer.com/post/proxies-in-wargaming/>. Acesso em: 05 jun. 2023.

<sup>22</sup> PRESÍDIO & DRAGÕES — RPG NOS DEPARTAMENTOS DE CORREÇÃO DOS EUA. *Medium*, 2017. Disponível em: <https://medium.com/rolando-dados/pres%C3%ADdio-drag%C3%B5es-rpg-nos-departamentos-de-corre%C3%A7%C3%A3o-dos-eua-d346e8fb60be>. Acesso em: 05 jun. 2023.

para a personalização e interação durante a experiência de um jogo. O trabalho também aborda uma discussão sobre técnicas e estratégias de modo a discutir novas possibilidades de interação para jogos de tabuleiro a partir da possibilidade advinda da impressão 3D.

Neste projeto também temos como objetivo reduzir os custos de uma jogatina através da fabricação pessoal de miniaturas, peças e acessórios. O trabalho apresentado foi usado como base para a idealização de estratégias para realização desta fabricação, buscando facilitar a obtenção de peças e objetos para jogo. Todavia, diferentemente do trabalho apresentado, este trabalho não se ateve apenas à impressão 3D, para abranger um público maior e facilitar o acesso de qualquer indivíduo a ideia deste projeto, as estratégias de fabricação pessoal também englobam o uso de materiais de mais fácil acesso como papelão, madeira e outros.

### **3.2 IMPLICAÇÕES TRANSMIDIÁTICAS DO USO DO RPG E DO WARGAME COMO FERRAMENTA DE APOIO Á VASTAS NARRATIVAS DE FANTASIA MEDIEVAL**

O trabalho apresentado traz uma pesquisa aprofundada na história e origem dos primeiros RPG's de mesa, evidenciando as principais diferenças entre suas propostas de jogo, bem como sua relação e forte influência do gênero de wargames. O trabalho também explica o contexto cultural e social englobado nos cenários fantásticos, suas origens culturais e diferentes gêneros narrativos, categorizados de acordo com a presença de seus elementos mecânico-narrativos bem como trazendo um histórico dos mais populares sistemas de RPG durante a história juntamente com uma análise de suas regras e uma explicação de como se jogava o jogo durante sua época de lançamento, evidenciando os principais diferenciais em cada sistema e as diversas temáticas presentes em seus universos.

Este projeto utiliza os conceitos trazidos no trabalho de modo a se apropriar e compreender a importância cultural e social do jogo e de seus universos, visando a criação de um cenário e sistemas integrados em um universo crível com uma base histórica e fantástica semelhante aos exemplos mostrados no trabalho, atentando-se à imersão no cenário fantástico e sua intrínseca relação entre RPG e wargame, utilizando materiais e se baseando nas regras dos sistemas abordados no trabalho para a elaboração do repertório teórico deste projeto.

### 3.3 PRICING FOR THE PLAYERS OR THE HOBBYISTS?: A LOOK INTO GAMES WORKSHOP PRICING

O trabalho traz uma investigação sobre os métodos de precificação de miniaturas do jogo Warhammer: 40,000, um wargame de miniaturas produzido pela empresa Games Workshop. Além de realizar um comparativo financeiro entre as miniaturas, o trabalho também traz a explicação de diversos elementos utilizados no jogo, comentando sobre regras de combate, sistema de jogo, elaboração de exércitos, construção de cenários e principalmente sobre a satisfação dos clientes quanto à precificação dos produtos relacionados ao jogo.

Com base nisso, o trabalho tem como objetivo realizar um comparativo entre os atributos, características e habilidades de um conjunto de miniaturas de Warhammer: 40,000 e determinar se sua precificação faz justiça à sua efetividade dentro do jogo, estipulada através de um sistema de pontos de poder e de uma série de cálculos comparativos, possibilitando uma determinação do custo benefício relativo à compra de determinadas miniaturas.

Além disso, o trabalho também engloba a discussão da separação dos jogadores em duas categorias, os Gamers, que são os consumidores que estão envolvidos no cenário de jogatina de Warhammer: 40,000, que ativamente compram miniaturas, cenários e livros para jogar, e os Hobbistas, que são os consumidores que não realizam o ato de jogo diretamente, mas que ainda estão envolvidos no hobby através da pintura de miniaturas, leitura dos livros de história, confecção de materiais e acessórios para jogo.

Este projeto se utiliza das discussões e ideias abordadas no trabalho de modo a compreender as diferentes formas organizacionais e requisitos para realização de uma partida, suas estruturas de informação e relação entre diferentes elementos. Também utiliza-se como referência o *feedback* público sobre as estratégias de precificação para obter uma compreensão abrangente do possível pensamento do público alvo, destinado aos jovens de Quixadá, visando evitar dificuldades quanto ao investimento inicial para realização da jogatina. Também utiliza-se como referência o comparativo feito pelo trabalho, de modo a compreender a complexidade de elaboração de custo benefício de determinadas unidades, bem como o que se espera destas unidades dentro do contexto do jogo.

### 3.4 TABLETOP GAME PLAYER EXPERIENCE IN THE AGE OF DIGITIZATION

O trabalho traz um estudo sobre as experiências dos jogadores de jogos de tabuleiro, procurando descobrir quais aspectos da jogatina geram engajamento e diversão, bem como o impacto causado pelo COVID-19 na experiência do jogo presencial. Para isso, o estudo examinou diferentes casos de jogadores de versões físicas e digitais de jogos de tabuleiro e como essa experiência foi afetada durante o período de pandemia e lockdown.

O trabalho também aborda uma discussão sobre o materialismo e impacto social do jogo, pois este está presente em momentos de socialização entre os jogadores, sendo o principal propiciador destes momentos. A discussão evidencia o aspecto material como um dos responsáveis pela satisfação e diversão dos participantes durante o jogo, juntamente com os fatores e gêneros de jogatina interpretativa.

Com base nisso, o trabalho identifica o consumismo como um dos principais fatores de engajamento de uma comunidade de jogo, categorizando este comportamento como um “Ritual”. Entendendo-se como ritual um tipo de comportamento criado pelo vendedor ou consumidor, que se baseia em diversos procedimentos que buscam produzir alguma sensação de significado no jogo, de modo a promover o bem e a satisfação do consumidor com a compra ou com a jogatina. A discussão coloca em cheque o comparativo da rolagem de dados no ambiente virtual comparado com a rolagem no ambiente presencial, onde virtualmente o ato de rolar dados se torna algo tedioso, inconveniente e que deve ser simplificado ao máximo, em contrapartida o trabalho pontua que a fisicalidade do dado é um dos pontos positivos do jogo e da experiência presencial, pois é através deste objeto que se dá a tangibilidade dos aspectos que permitem que a experiência e a emoção do jogo aconteçam.

O trabalho traz como exemplo de wargame de miniatura o jogo Kriegspiel, criado em 1811, que inicialmente utilizava marcadores de madeira que representavam várias unidades militares. Posteriormente, novos elementos de materialidade foram adicionados ao jogo, como um mapa topográfico, miniaturas metálicas e novas unidades, reduzindo a escala do jogo que anteriormente precisava de uma grande mesa para ser jogada, de modo a caber todos os seus componentes em uma pequeno compartimento. A partir do sucesso de Kriegspiel, jogos de miniaturas com soldados acabaram virando uma febre entre a elite inglesa do século 20. Discorrendo sobre as diferentes formas de evolução dos wargames de miniatura quanto em relação a seus acessórios e recursos utilizados na hora do jogo.

Este projeto utiliza como base o entendimento do conceito de materialidade e de rituais de jogo para gerar estratégias de engajamento, satisfação e socialização por parte dos

jogadores, evidenciando a importância dos aspectos interpretativos durante a partida, de modo a propiciar uma maior conexão entre os jogadores.

## **4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Para a realização deste trabalho, os procedimentos seguem uma adaptação da metodologia Aurora (Antigo PD3), criada pela professora Tânia Pinheiro para execução da cadeira de Projeto Integrado do curso de Design Digital da UFC de Quixadá, onde o processo de criação e design é dividido em cinco etapas, cada etapa conta com uma fase de análise, síntese e avaliação. Diferente do padrão estabelecido pelo método Aurora, este trabalho iniciará na segunda etapa, imersão, tendo em vista que anterior à etapa de imersão é a etapa de prospecção/problema, destinada à identificação do problema, necessidades e demandas do cliente, as quais já foram identificadas.

### **4.1 ETAPA DE IMERSÃO - PESQUISAS**

Nesta etapa foram feitas pesquisas de referência e análises dos conteúdos de dois jogos já presentes no mercado, reunindo aspectos e características desejáveis para este projeto.

Os jogos foram escolhidos por serem populares no mercado de wargames e por conta da prévia familiaridade da equipe deste projeto com o material.

A pesquisa foi realizada mediante a leitura dos manuais de jogo e livros suplementares, possibilitando não só a compreensão do funcionamento da jogatina como também a identificação de características que distinguem estes jogos de outros gêneros, a especificação de seus acessórios, arquétipos de unidades e demais pontos importantes que deverão ser transpostos para este projeto.

As observações pertinentes que foram identificadas na etapa de imersão foram:

#### **4.1.1 MATERIALIDADE**

Foi possível identificar os principais acessórios e ferramentas utilizados no jogo, como os livros instrucionais, que ensinam os jogadores a conduzir a jogatina, os medidores de distância e alcance, que normalmente são trenas ou régua, a mesa de jogo, que deve ser preenchida com o cenário, que por sua vez é responsável por trazer aspectos de imersão à jogatina e, por fim, as miniaturas e dados, principais componentes que dão ao wargame o seu diferencial.



### 4.1.2 ARQUÉTIPOS

Foram identificadas as principais características das facções mais populares dos dois jogos. A partir dessas características, foram criados arquétipos para este projeto que englobavam características na forma de jogar de cada exército. São elas:

**Qualidade:** Facções categorizadas como Qualidade são aquelas que suas unidades são majoritariamente compostas por modelos fortes e poderosos, tendo bons atributos e capacidade de desferir muito dano em pouco tempo. Sua principal desvantagem é que seus exércitos são menores, facilitando que suas tropas sejam eliminadas ao se tornarem alvos de artilharias, provendo também pouca proteção para seus comandantes. Exemplos dessas facções são *Space Marines (Warhammer 40,000)*, *Adeptus Custodes (Warhammer 40,000)* e *Stormcast Eternal (Warhammer: Age of Sigmar<sup>23</sup>)*.

**Conjuradores:** Conjuradores são aquelas facções cujas suas unidades têm uma maior sinergia com as mecânicas de conjuração e magia, facilitando a manifestação de poderes mágicos, aumentando sua potência e desferindo grandes quantidades de ferimentos letais. Em contrapartida, suas unidades são mais fracas em combate corpo-a-corpo, sendo incapazes de suportar dano. Exemplos dessas facções são *Thousand Sons (Warhammer 40,000)* e *Disciples of Tzeentch (Warhammer: Age of Sigmar)*.

**Velozes:** Facções Velozes possuem habilidades que aumentam seu deslocamento, que possibilitem que suas unidades ataquem fora de seu turno e que quanto mais se movimentam maior seja sua eficácia dentro do confronto, podendo desferir muito dano em um curto período de tempo. Em contrapartida, suas unidades são mais frágeis quando comparados aos exércitos de Qualidade, sendo capazes de eliminar rapidamente seu inimigo tanto quanto serem eliminadas rapidamente. Exemplos dessas facções são *Aeldari (Warhammer 40,000)* e *White Scars (Warhammer 40,000)*.

**Horda:** Facções de Horda são caracterizadas pela grande quantidade de modelos baratos e descartáveis, que servem para proteger unidades mais importantes. Quando em muitas quantidades, essas unidades baratas acabam se tornando fortes e ganhando mais habilidades. Em contrapartida, exércitos de Horda precisam de atentar para conseguir proteger as unidades mais importantes de seu exército, que podem ser eliminadas facilmente se não forem dadas a devida atenção. Exemplos dessas facções são *Tyranids (Warhammer*

---

<sup>23</sup> WARHAMMER: AGE OF SIGMAR. **Games Workshop**, 3rd. ed, 2021. Wargame

40,0000), *Astra Militarum (Warhammer 40,0000)* e *Cities of Sigmar (Warhammer: Age of Sigmar)*.

**Atiradores:** Facções Atiradoras têm maior eficácia em combates a longa distância, possuindo um grande alcance em seus equipamentos e a capacidade de suportar disparos, dispondo de uma série de equipamentos para os mais diversos tipos de inimigos. Em contrapartida, eles possuem poucas defesas quando engajados em combate corpo-a-corpo e suas unidades mais poderosas possuem pouco descolamento. Exemplos dessas facções são *T'au Empire (Warhammer 40,0000)* e *Kharadron Overlords (Warhammer: Age of Sigmar)*.

**Combatentes:** Facções Combatentes têm um foco no combate corpo-a-corpo. A maioria de suas habilidades envolve melhorar o desempenho de seus ataques, movimentação e capacidade de manter o inimigo engajado no combate. Em contrapartida, suas unidades, em grande maioria, possuem pouca ou nenhuma capacidade de combate a distância. Exemplos dessas facções são *World Eaters (Warhammer 40,0000)* e *Orruk Warclans (Warhammer: Age of Sigmar)*.

#### 4.1.2 O QUE TORNA O JOGO DIVERTIDO?

No livro *Warhammer 40:000 - Core Book 9ª Edição* (2020, p. 8) há um resumo sobre o jogo e as atividades relacionadas a ele, indicando os aspectos da jogatina e cenário de jogo de modo a que o leitor compreenda quais são os principais valores que o livro deseja passar:

[...] The tome you hold in your hands is a gateway to a vast and apocalyptic galaxy in which Mankind battles for its very survival against myriad foes. Take command of the warring armies and lead them to glorious victory or crushing defeats over spectacular tabletops battlefields. [...] You can dive into whichever parts take your fancy and combine them into your own completely personal hobby experience. [...] Whichever way you chose to get involved, you will find that this is a hobby filled with the fun, excitement and satisfaction of creating a miniature collection that you can be proud of for years to come.<sup>24</sup>

Com o processo de imersão nesse conteúdo foi possível extrair aspectos sobre o jogo. As ideias abordadas no livro giram em torno de prover aos jogadores uma liberdade criativa e

---

<sup>24</sup> “[...] O tomo que você tem em mãos é uma porta de entrada para uma vasta e apocalíptica galáxia na qual a humanidade luta por sua sobrevivência contra uma miríade de inimigos. Assuma o comando dos exércitos em guerra, e leve-os a uma vitória gloriosa ou a derrotas esmagadoras em campos de batalha espetaculares. [...] Você pode mergulhar em qualquer parte deste hobby que desejar e combiná-las em sua própria experiência de hobby totalmente pessoal. [...] Qualquer que seja a forma que você escolher para se envolver, você descobrirá que este é um hobby repleto de diversão, entusiasmo e satisfação de criar uma coleção em miniatura da qual você poderá se orgulhar nos próximos anos.” (WARHAMMER 40,000, 2020, p.8, tradução nossa)

possibilidade de criação de seus próprios conteúdos, tentando instigar seu público a desenvolverem tramas e narrativas durante a jogatina.

O livro também apresenta diferentes formas de gerar liberdade criativa dentro da comunidade de *Warhammer*, como a confecção de miniaturas, construção de cenários para jogo, discussões sobre a narrativa que está sendo desenvolvida, pintura de miniaturas, desenhos, cosplays e etc...

Segundo a distribuidora de miniaturas e acessórios de Warhammer Spraygunner (2016)<sup>25</sup>, por conta desses aspectos, criou-se uma cultura dentro do cenário de jogadores, possibilitando a interação social em diversos aspectos, propondo discussões e desenvolvimento criativo, que se tornaram os pilares da comunidade.

## 4.2 ETAPA DE CONCEPÇÃO - CONCEITUALIZAÇÃO

Nesta etapa, foram desenvolvidas as propostas de regras, unidades e contextos de jogo, utilizando como base para o cenário, fauna, flora e os principais elementos da caatinga, elaborados no trabalho *Guerras de Sol & Pedra: Fantasia, Wargame e Storytelling, como Quixadá se transformou em Galiedra* (Yvinis, 2023). Essas criaturas foram as plantas, os macacos, os peixes, os roedores e as aves do sertão.

Após a criação dos nomes e do histórico dessas facções foi necessário alinhá-las com os arquétipos identificados na etapa de imersão, de modo que fosse possível mensurar suas qualidades, peculiaridade e suas possíveis mecânicas. Desse modo, obtivemos os seguintes resultados:

### 4.2.1 CACTANEIAS

Os Cactaneias são um grupo de plantas tradicionais da caatinga e do sertão central, representando principalmente as que possuem espinhos como os cactos e mandacarus, que no contexto do ambiente fantástico se tornaram sencientes devido a um acidente mágico.

Com base no histórico da facção, os Cactaneias foram desenvolvidos como uma facção de Hordas Combatentes, tendo como foco uma grande capacidade de deslocamento, se ocultar de disparos, se locomover rapidamente pelo campo de batalha e principalmente de causar grandes danos em combates corpo-a-corpo, tendo como inspiração os *Tyranids* de *Warhammer: 40,000*, uma facção de alienígenas insectóides que também pode ser

---

<sup>25</sup> THE POPULARITY OF THE WARHAMMER - FROM TABLE TOP TO TV SERIES, *Spraygunner*, 2023. Blog. Disponível em: <https://spraygunner.com/blog/the-popularity-of-the-warhammer-from-table-top-to-tv-series/>

categorizada como um exército de Hordas Combatentes. A escolha foi feita principalmente por conta das similaridades propostas na história e características da facção elaboradas no trabalho *Guerras de Sol & Pedra: Fantasia, Wargame e Storytelling, como Quixadá se transformou em Galiedra*, que se assemelha muito aos contextos e valores apresentados pelos *Tyranids*, bem como elementos presentes em exércitos de Hordas, por conta que suas unidades não dão foco ao combate a distância.

Durante a criação de cada exército, foi elaborada uma unidade do tipo HERÓI. Unidades heróicas são os modelos mais fortes de cada exército, capazes de desferir muito dano, auxiliar outras unidades e de modo geral, representar os aspectos mais únicos e poderosos daquela facção. A heroína Cactaneias se destaca como uma grande força a ser temida, esta é uma unidade capaz de desferir muitos ataques durante seu turno, possuindo muitos pontos de vida quando comparados a outras unidades heróicas, e uma capacidade de conjuração intermediária em comparação a outros conjuradores presentes em sua facção. Esta é uma unidade que pode ser capaz de virar a maré da batalha e proteger unidades mais fracas, todavia, é necessário um posicionamento e pensamento estratégico bastante elaborado por parte do jogador, caso contrário, esta unidade se tornará um alvo fácil.

#### 4.2.2 PRIMARIS

Primaris são um grupo de primatas que habitam os sertões, são os guardiões da caatinga e prezam pela proteção de toda a fauna e flora, tendo uma conexão muito próxima com a natureza. Os Primaris foram categorizados como um exército Qualidade, utilizando como principais referências as facções élficas de *Warhammer Fantasy: Age of Sigmar*, como também da facção *Cities of Sigmar*, do mesmo jogo. As facções que inspiraram os Primaris foram escolhidas com base nos aspectos da história da facção e sua similaridade com as facções de Warhammer. Dentro do histórico elaborado no trabalho *Guerras de Sol & Pedra: Fantasia, Wargame e Storytelling, como Quixadá se transformou em Galiedra*, os Primaris são protetores da caatinga e da vida, elemento presentes na história dos elfos de Warhammer, e mecanicamente no contexto da jogatina dependem de várias unidades para fortificar suas posições e ganhar benefícios durante a partida, aspecto mecânico presente na facção *Cities of Sigmar*.

Desse modo, as unidades Primaris foram criadas com o intuito de serem versáteis e estarem ao meio termo quando comparadas às outras facções, possuindo infantarias, arqueiros, cavalarias, especialistas, artilharias e heróis, podendo suprir diversas necessidades

dentro de um campo de batalha e possibilitando diferentes modos de jogo de acordo com a necessidade da partida.

Sua versatilidade e diferentes possibilidades de abordagem são a principal vantagem de seus exércitos, que possibilitam a construção de esquadrões especializados para combater determinados tipos de oponentes com mais facilidade. O herói Primaris reforça o arquétipo de sua facção, seu principal diferencial dos outros heróis é sua capacidade de utilizar habilidades de comando, que são habilidades capazes de melhorar características de unidades próximas ao herói, de forma a prover maior resistência a ataques, mais movimentação e propiciar aos aliados próximos uma melhor defesa contra os ataques do adversário.

### 4.2.3 *AQUARIZ*

No trabalho *Guerras de Sol & Pedra: Fantasia, Wargame e Storytelling, como Quixadá se transformou em Galiedra* (Yvinis, 2023), os Aquarizes são os misteriosos moradores das profundezas, uma união entre diversas criaturas aquáticas como peixes, crustáceos e moluscos, capazes de dominar habilmente a magia e o poder das águas, sendo assim, foram definidos como um exército de Conjuradores. Deste modo, foi necessário procurar por referências de exércitos similares para criar uma base de entendimento para as mecânicas e habilidades deste grupo, para isso, foram escolhidos os *Disciples of Tzeentch*, de *Warhammer Fantasy: Age of Sigmar*, que se assemelham aos valores dos Aquariz uma vez que quase todas também possuem alguma afinidade com conjuração.

A facção dos Aquariz tem a capacidade de infligir ferimentos durante todas as etapas da batalha, interromper conjuradores durante a fase do oponente e principalmente de convocar poderosas estruturas para auxiliar unidades dentro do campo de batalha. O herói Aquariz também é capaz de suprir uma das maiores fraquezas da facção, que é a complexa seleção de magias, possibilitando que qualquer unidade conjuradora do exército Aquariz seja capaz de conjurar qualquer magia da facção.

### 4.2.4 *ROEDIVORUS*

Os Roedivorus, como descritos no trabalho *Guerras de Sol & Pedra: Fantasia, Wargame e Storytelling, como Quixadá se transformou em Galiedra*, são um grupo de roedores que vivem próximo a cavernas e nos subterrâneos, espertos e sorrateiros, eles são os principais desenvolvedores da tecnologia dos sertões, capazes de dominar o fogo e diversos tipos de engenhocas. Desse modo, os Roedivorus foram categorizados como um exército de Atiradores, tendo como inspiração para o desenvolvimento de suas mecânicas os Skavens de

*Warhammer Fantasy: Age of Sigmar*. A partir dessa categorização, foi possível elaborar uma série de unidades especiais, capazes de realizar disparos a grandes distâncias, de aparecer em lugares inesperados durante o combate e principalmente de bloquear áreas do mapa com armadilhas, impedindo o avanço das tropas inimigas. O herói Roedivorus é um tanque a vapor, um dos trunfos da engenharia subterrânea, capaz tanto de desferir grandes danos a distância quanto de suportar diversos ataques, reforçando o potencial de combate à distância de seu exército.

#### **4.2.5 AVUEIROS**

Avueiros são uma facção composta por nobres aves que conquistaram os céus dos sertões graças à sua velocidade, destreza, inteligência e exímias capacidades combativas. Desse modo, ao analisar seus antecedentes, os Avueiros foram categorizados como uma facção Veloz, grande parte de suas unidades possuem habilidades que facilitam o deslocamento das unidades pelo terreno, possibilitando que as unidades Avueiras alcancem locais específicos do campo de batalha mais rapidamente, interceptem unidades inimigas e que possam se distribuir mais eficientemente pelo espaço de jogo, dominando várias frentes do combate. Suas principais inspirações foram os Aeldari de *Warhammer 40,000* e um conjunto de unidades élficas da facção Cities of Sigmar, de *Warhammer Fantasy: Age of Sigmar*. A heroína dos Avueiros é uma unidade devastadora e capaz de atacar e se evadir rapidamente, se beneficiando de deslocamento para melhor exercer pressão sobre seus inimigos durante um combate.

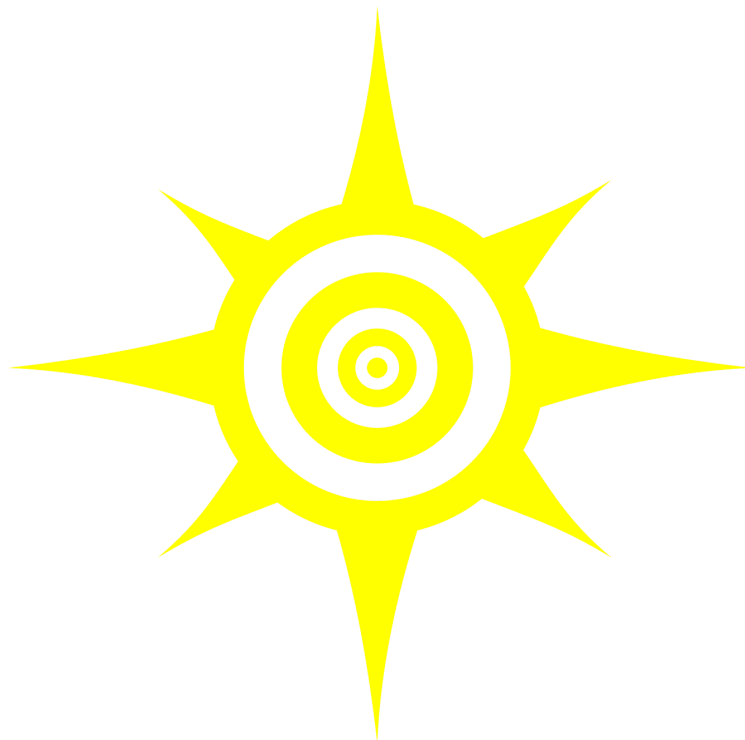
#### **4.2.6 MANUAL DE JOGO**

Durante a etapa de concepção dos protótipos deste projeto, foi elaborado um manual de jogo<sup>26</sup>, que inclui a explicação de todas as regras necessárias para conduzir o jogo, além de apresentar uma missão introdutória, recomendações para estruturação da jogatina e o redirecionamento para os documentos contendo as fichas de unidades. Outras ideias de missões e facções adicionais foram pensadas, mas por conta do pouco tempo disponível para a conclusão deste projeto, apenas 1 missão (Combate Direto) e 5 facções foram concluídas, deixando as ideias restantes para futuras versões do jogo.

---

<sup>26</sup> GUERRAS DE SOL & PEDRA. 2023. Disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1jDHK8xm2QKrdID0A8t5c4wSywABJOidIvxgOboBGI/edit?usp=sharing>

Entendendo-se a importância do desenvolvimento do manual para a pesquisa, optou-se por trazê-lo como um capítulo do TCC e não apenas como apêndice. Sendo assim, a continuação deste capítulo é o manual de jogo elaborado para este trabalho.



# GUERRAS DE SOL & PEDRA

WARGAME

POR: JOÃO VICTOR SERRA E DAVID YVINIS



---

# SUMÁRIO

---

<b>FICHAS</b>	<b>3</b>
<b>COMO JOGAR O JOGO</b>	<b>5</b>
<b>UNIDADES E MODELOS</b>	<b>5</b>
<b>COMO MONTAR SEU EXÉRCITO</b>	<b>6</b>
FICHA DE UNIDADE	6
<b>ETAPA DE MOVIMENTAÇÃO:</b>	<b>7</b>
REGRA DE COERÊNCIA	7
MOVIMENTO NORMAL	8
CORRER	8
PERMANECER PARADO	8
DESENGAJAR	8
<b>ETAPA DE CONJURAÇÃO</b>	<b>9</b>
PODERES MÁGICOS	9
TESTE DE CONJURAÇÃO	10
ABJURAÇÃO	10
<b>ETAPA DE DISPARO</b>	<b>11</b>
SELECIONANDO ALVOS	11
ENGAJADO	12
NÚMERO DE ATAQUES	12
PROTEÇÃO AOS HERÓIS	12
ROLAGEM DE ACERTO	12
ROLAGEM DE DEFESA	13
INFLIGINDO DANO	13
FERIMENTOS LETAIS	13
<b>ETAPA DE CARGA</b>	<b>14</b>
REALIZANDO CARGA	14
<b>ETAPA DE COMBATE</b>	<b>15</b>
REALIZANDO ATAQUES CORPO-A-CORPO	15
QUAIS MODELOS PODEM ATACAR	16
ACERTO E DANO	16
CONSOLIDAR	16
<b>MISSÕES</b>	<b>17</b>

---

---

# DADOS

Este jogo usa dados de seis lados (D6). Rolar dados irá lhe dar um valor, denominado resultado, que servirá para definir se suas ações foram um sucesso ou um fracasso. Algumas regras também se referem ao uso de um dado de três lados (D3). Neste caso, role o D6 e divida por dois (arredondando para cima) para obter o resultado.

Muitas regras requerem certos resultados para que você obtenha sucesso, como em um ataque. Um exemplo é a ação de DISPARAR, para ter sucesso, você precisa rolar 3+ no dado. Isso significa que os resultados de 3, 4, 5 e 6 são um sucesso, e os resultados 1 e 2 são falhas.

Algumas regras permitem que você role novamente os seus dados. Você nunca pode re-rolar dados mais de uma vez, e você não pode optar pelo primeiro resultado após fazer uma segunda rolagem, mesmo que o novo resultado seja pior.

Regras podem modificar o resultado da rolagem, adicionando ou subtraindo seu resultado. Um resultado modificado pode dar um valor final maior ou menor que o valor máximo no dado. Por exemplo, se você rolou e tirou um 6, mas possui um modificador de +1, seu resultado final será 7!

---

# FICHAS

Cada unidade de seu exército possui seu próprio conjunto de características e regras, chamados de Fichas de Unidades. A ficha descreve todas as propriedades importantes de suas unidades, as armas que estão equipados e todos os detalhes importantes que você deve saber.

## Acesse as Fichas de Unidades



1 GUERREIROS GABIRU [P5] [INFANTARIA] (PEQUENO)					
Esta unidade contém 10 GUERREIROS GABIRU. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 GUERREIROS adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 GUERREIROS. Esta unidade é armada com Lanças ou Lâminas & Escudos.					
3 MOVIMENTO		DEFESA		PV'S	
15cm		6+		1	
4 ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUE S	HC	FENDER	DANO
LANÇA DE GABIRU	5cm	1	5+	-	1
LÂMINA & ESCUDO	-	1	5+	-	1
HABILIDADES DA UNIDADE:					
5 - <b>ESCUDOS REFORÇADOS:</b> Adicione +1 em rolagens de DEFESA contra ataques enquanto esta unidade tiver 5 ou mais modelos.					
- <b>MOVIMENTO RÁPIDO:</b> Esta unidade se move +5cm sempre que realizar uma CARGA ou DESENGAJAR.					
- <b>ESCARAMUÇA:</b> Esta unidade pode CORRER ou DESENGAJAR e posteriormente realizar CARGA no mesmo turno.					
TIPOS:					
- ROEDIVORUS / INFANTARIA / GUERREIROS GABIRU 6					

### 1) Cabeçalho:

Nesta seção fica registrado o nome da unidade, seu custo em pontos, seu tipo, e sua categoria de tamanho, que pode variar entre *PEQUENO*, com um tamanho próximo a 2cm, *MÉDIO*, cujo tamanho se aproxima a 5cm e *GRANDE*, cujo tamanho é próximo dos 8cm.

## 2) Descrição:

Dita a quantidade total de miniaturas que a unidade possui e seus equipamentos.

## 3) Perfil de Modelo:

Separada nesta seção estão as características de:

- **Movimento:** Dita quantos centímetros cada modelo pode se mexer durante sua ação de movimento.
- **Defesa:** Característica que dita o quão facilmente um modelo pode evitar dano, representado pelo resultado requerido em uma rolagem. Quanto menor esta característica, melhor.
- **PV's:** Quantos pontos de vida um modelo desta unidade pode perder antes de ser eliminado.

## 4) Perfil de Armas

Armas que os modelos desta unidade estão portando bem como suas características.

- **Armamento:** Nome da arma
- **Alcance:** Distância máxima em centímetros que a arma pode atingir um alvo.
- **Ataques:** A quantidade de rolagens de ataque feitas por um modelo ao atacar com esta arma.
- **HC:** Habilidade de Combate, capacidade de acerto de seu portador, representado pelo resultado requerido em uma rolagem. Quanto menor esta característica, melhor.
- **Fender:** Característica que representa a capacidade da arma de romper ou ignorar armaduras, representa uma redução no resultado da rolagem de defesa do alvo.
- **Dano:** Quantidade de dano que cada ataque é capaz de gerar, reduzindo os PV's do alvo.

## 5) Habilidades da Unidade

Quaisquer regras especiais que se aplicam à unidade.

## 6) Tipos

Especifica o tipo da unidade, contendo diversos subtipos que identificam a facção, tipo de unidade, categoria do modelo e nome, que podem ser usados para aplicar habilidades. Entre os tipos de unidade existem a INFANTARIA, ARQUEIROS, CAVALARIA, ESPECIALISTAS, ARTILHARIA e HERÓI.

---

# COMO JOGAR O JOGO

Durante uma partida, os jogadores alternam turnos para realizar ações de movimento, uso de equipamentos, luta e magia. Cada turno de um jogador é dividido em etapas, em cada etapa os jogadores podem realizar uma série de ações. Mas antes de entendermos sobre fases e como jogar o jogo, primeiro temos que planejar como será a partida. Para isso, os jogadores devem escolher uma missão, em seguida construir seus exércitos com base nas especificações da missão escolhida. Neste material, você irá encontrar a missão **COMBATE DIRETO**, que é o modo padrão de jogatina. Nos módulos suplementares que forem lançados, mais missões serão incluídas.

---

# UNIDADES E MODELOS

Modelos são as peças individuais de seus exércitos, os pequenos personagens que estarão se locomovendo pelo campo de batalha. Um conjunto de modelos é organizado em unidades, que lutam e sofrem danos como uma unidade. Deste modo, uma unidade é composta por vários modelos. Por exemplo, uma unidade de Soldados Prego é composta por 10 modelos, deste modo, duas unidades de Soldados Prego serão dois grupos separados de 10

modelos, totalizando 20 modelos individuais que devem estar dispostos na mesa durante uma partida.

---

# COMO MONTAR SEU EXÉRCITO

Antes de começar o jogo é necessário montar suas tropas. para isso, você precisará de várias miniaturas. Uma miniatura deste jogo pode ser qualquer objeto que possa ser riscado, customizado ou que tenha características diferentes das dos demais (como por exemplo, um recorte de papel). As miniaturas irão servir para representar os modelos de seu exército.

Para criar suas próprias miniaturas de forma fácil, prática e reutilizável, nós recomendamos cortar várias peças de papelão em quadrados 2x2cm, 5x5cm e 8x8cm, e colar um recorte de papel sulfite de mesmo tamanho por cima.

Após ter seu acerto de miniaturas, você deverá montar seu exercito com as unidades de uma facção, cada unidade (conjunto de modelos) possui uma série de características que as distinguem, incluindo seu atributo de “PODER”. O atributo de poder corresponde a quão poderosa é uma unidade e o quão custosa e importante é sua presença dentro do campo. Sendo assim, unidades com menor PODER são mais fracas e mais baratas, já unidades com maior poder são mais custosas. Desse modo, os jogadores devem concordar em um LIMITE DE PODER dos dois exércitos e montar suas tropas tendo em vista que as somas de seus atributos de poder não poderá ser maior que o Limite de Poder da partida. Recomendamos que o limite de poder para partidas rápidas seja de 50 a 80

## FICHA DE UNIDADE

O conjunto de forças que irão batalhar entre si é formada por unidades, cada unidade pode possuir uma ou mais miniaturas, sendo essa cada peça individual que representa uma pessoa no campo de batalha. Sendo assim, cada unidade possui uma ficha geral com informações de suas miniaturas, com dados sobre seus pontos de vidas, defesas, ataques e demais características importantes para a condução do jogo.

---

# ETAPA DE MOVIMENTAÇÃO:

Começando seu turno na fase de movimento, você deverá selecionar uma unidade de seu exército para mover; essa unidade poderá fazer um MOVIMENTO NORMAL, uma CORRIDA, ou PERMANECER PARADO. Se a unidade estiver ENGAJADA com alguma unidade inimiga, ela não pode fazer as ações de MOVIMENTO NORMAL ou CORRIDA, sobrando apenas PERMANECER PARADO e DESENGAJAR (confira próxima sessão).

Após terminar de mover esta unidade, você pode selecionar e mover outra unidade em seu exército da mesma maneira até que você tenha se movido para todas as unidades que desejar.

Quando se move uma unidade, você pode mover qualquer um de seus modelos. Sempre que você mover um modelo, você pode girar ou trocar sua posição no tabuleiro como desejar, mas nenhuma parte da base do modelo pode se mover atrás das bases de outros modelos ou das beiradas do tabuleiro. Você também pode rotacionar qualquer parte do seu modelo quando ele se move.

## REGRA DE COERÊNCIA

Uma unidade que possui mais de um modelo sempre deve terminar seu movimento em grupo, com todos os seus modelos a pelo menos 5cm de outro modelo da mesma unidade. Com uma unidade de seis ou mais modelos, ela precisará estar próxima de pelo menos dois outros modelos. Isso é chamado de COERÊNCIA DE UNIDADE. Se uma unidade não puder manter sua coerência ao se mover, ela então não poderá se mover. Se não for possível manter a coerência por quaisquer motivos externos, modelos fora de coerência são eliminados.

## MOVIMENTO NORMAL

Quando uma unidade realiza um MOVIMENTO NORMAL, ela se move uma quantidade de centímetros igual ou menor à sua característica de MOVIMENTO, ela não pode se mover para uma área de ENGAJAMENTO (2cm) de uma unidade inimiga.

## CORRER

Quando uma unidade corre, dobre seu movimento e adicione +1D6 em sua característica de MOVIMENTO até o final de sua fase. Nenhum modelo pode se mover para uma área de ENGAJAMENTO (2cm) de uma unidade inimiga. A unidade que realiza a ação de CORRER não pode DISPARAR ou fazer CARGA no mesmo turno que tiver feito a ação de CORRER.

## PERMANECER PARADO

Nenhum dos modelos da unidade poderá se mexer pelo resto da fase.

## DESENGAJAR

Cada modelo se move uma quantidade igual ou menor à sua característica de MOVIMENTO, desta forma, você pode se mover dentro de uma área de ENGAJAMENTO (2cm) de uma unidade inimiga, mas não deve terminar seu movimento dentro dela, se não for possível, a unidade não pode DESENGAJAR. Uma unidade não pode declarar CARGA, DISPARAR ou CONJURAR no mesmo turno que fez DESENGAJAR.

---



---

# ETAPA DE CONJURAÇÃO

Alguns modelos possuem o tipo CONJURADOR. Durante sua fase de conjuração, CONJURADORES podem tentar manifestar feitiços e milagres, bem como abjurar poderes mágicos inimigos.

No começo de sua fase de conjuração, selecione um CONJURADOR de uma unidade de seu exército que esteja no campo. Os CONJURADORES que tiverem realizado a ação DESENGAJAR este turno não podem ser escolhidos. Se você não tiver CONJURADORES aptos em seu campo ou nenhuma outra regra que seja aplicada durante sua fase de CONJURAÇÃO, sua fase de CONJURAÇÃO se encerra.

Quando você escolher um CONJURADOR em seu exército, você pode tentar conjurar magias. Após você resolver a manifestação de seus poderes desejados, você poderá escolher outro CONJURADOR em seu exército e repetir o processo até que você tenha escolhido a quantidade de CONJURADORES que desejar.

Após você ficar sem CONJURADORES selecionáveis em campo, sua fase de conjuração se encerra.

## PODERES MÁGICOS

Cada poder mágico possui um valor de dificuldade, quanto maior, mais difícil será manifestar esta magia.

Quando você seleciona um CONJURADOR para manifestar um efeito mágico, você seleciona qual poder você deseja que ele tente manifestar, você não pode manifestar uma mesma magia duas vezes na mesma rodada, mesmo com unidades CONJURADORES diferentes.

Para manifestar uma magia você precisa ter sucesso em uma rolagem de CONJURAÇÃO. O jogador oponente pode tentar selecionar uma unidade CONJURADORA que esteja dentro de uma área de 60cm de seu conjurador, e que tenha linha de visão do alvo, para tentar dissipar sua magia, que envolve um teste de ABJURAÇÃO.

Enquanto a rolagem de CONJURAÇÃO tiver sucesso e sua magia não seja dissipada, o efeito se manifesta com sucesso.

## TESTE DE CONJURAÇÃO

Quando seu CONJURADOR tentar manifestar uma magia, você deverá rolar 2d6 para aquela unidade. Se o total for maior ou igual à dificuldade de conjuração, o teste é um sucesso. Se você rolar dois resultados 1 ou dois resultados 6, você obtém uma FALHA MÁGICA e a unidade conjuradora automaticamente recebe 1 FERIMENTO LETAL.

## ABJURAÇÃO

Quando um CONJURADOR tenta dissipar uma magia, você deve realizar um teste de ABJURAÇÃO, que é a rolagem de 2D6. Para isso, o CONJURADOR que tentar ABJURAR deve ter visão da unidade alvo e estar a pelo menos 40cm dela. Se o total do resultado da abjuração for maior que o resultado do teste de conjuração, a magia é dissipada. Apenas uma tentativa de dissipação pode ser feita para tentar dissipar uma magia.

---

---

# ETAPA DE DISPARO

No começo de sua fase de disparo, escolha uma unidade que deseje DISPARAR. Um modelo que pode DISPARAR deve possuir uma arma de disparo como um mosquete, um estilingue ou similar. Unidades que tenham CORRIDO ou DESENGAJADO não podem ser escolhidas para DISPARAR. Se você não tiver unidades que possam DISPARAR, sua fase de disparo se encerra. Depois de você DISPARAR com todas as suas unidades desejadas, sua fase de disparo se encerra.

Quando você seleciona uma unidade para DISPARAR, selecione um alvo visível (unidades aliadas e inimigas não bloqueiam a visão) e uma arma que esteja equipada em seus modelos. Nenhuma unidade pode DISPARAR mais de uma vez em cada fase de disparo. Quando todas as unidades aptas tiverem realizado suas ações de disparo, a fase de disparo se encerra.

## SELECIONANDO ALVOS

Quando uma unidade DISPARA, você deve selecionar alvos que estejam dentro da área de alcance da arma. Você pode separar diferentes ataques em diferentes unidades inimigas. Similarmente, se uma unidade possui mais de um modelo, ela pode DISPARAR no mesmo, ou em diferentes alvos. Em todo caso você deve declarar a arma e o alvo para que os ataques sejam resolvidos.

Para selecionar uma unidade inimiga como alvo, pelo menos um modelo da unidade inimiga deve estar dentro do alcance de sua arma. Se nenhum alvo for escolhido, a arma não pode DISPARAR. Se você escolheu um alvo para sua unidade DISPARAR, você deve resolver todos os ataques contra o alvo antes de ir para o próximo alvo.

## ENGAJADO

Modelos não podem DISPARAR enquanto suas unidades estão dentro da área de ENGAJAMENTO (2cm) de um modelo inimigo. Modelos também não podem DISPARAR em unidades inimigas ENGAJADAS (2cm) com outras unidades aliadas pelo risco de acertar as próprias tropas.

## NÚMERO DE ATAQUES

Quando um modelo DISPARA, você fará uma rolagem para cada ataque que será feito. Exemplo: uma unidade de 5 ARQUEIROS possui 5 modelos, cada um com 2 ataques, Habilidade de Combate 4+ e Dano 1, sendo assim, você irá rolar 10d6, para cada resultado de 4 ou maior você inflige 1 ponto de dano na unidade alvo.

## PROTEÇÃO AOS HERÓIS

Durante um combate, os heróis são aqueles que regem as tropas, se tornando alvos prioritários durante um combate, todavia, seus aliados tomam a frente para protegê-lo, prezando por sua proteção.

Unidades que possuem o tipo HERÓI não podem ser mirados como alvo enquanto o HERÓI estiver a pelo menos 8cm de uma unidade aliada que possua 3 ou mais modelos, exceto se o HERÓI alvo estiver visível e seja a unidade mais próxima para o DISPARO.

## ROLAGEM DE ACERTO

Quando um modelo realiza um ataque, faça uma rolagem. Se o resultado da rolagem for igual ou maior que a característica de HC do modelo, o ataque acerta o alvo escolhido, se não, o ataque falha. Uma rolagem não modificada de 6 sempre é um acerto, assim como uma rolagem não modificada de 1, sempre é um erro. Ao realizar qualquer rolagem, bônus conferidos por efeitos de unidades, magias ou campos, podem ir até o máximo +1 e sua penalidade máxima é de até -1. Isso significa que os modificadores não são cumulativos.

## ROLAGEM DE DEFESA

O jogador comandando a unidade alvo deverá realizar uma rolagem de DEFESA para cada alvo acertado, esta rolagem é modificada pela característica de FENDER, que representa a capacidade da arma de romper a defesa do alvo. Por exemplo, se uma arma possui FENDER -1, então 1 é subtraído da rolagem do resultado da rolagem de DEFESA. Se o resultado desta rolagem for igual ou maior que a característica de DEFESA do modelo, o ataque não inflige dano e é negado. Se o resultado for menor, o modelo sofre dano. Uma rolagem não modificada de 1 sempre é uma falha.

## INFLIGINDO DANO

O dano infligido por um ataque é equivalente à característica de DANO da arma usada no ataque, reduzindo a quantidade de DANO nos PV's (Pontos de Vida) do modelo. Se um modelo sofrer vários DANOS e for eliminado, qualquer dano excedente deverá ser alocado em outros modelos da mesma unidade.

## FERIMENTOS LETAIS

Alguns ataques podem infligir FERIMENTOS LETAIS, estes são ferimentos que nem mesmo uma armadura reforçada ou um magia de proteção podem aguentar. Cada ponto de FERIMENTO LETAL inflige diretamente 1 ponto de dano na unidade alvo. Você não realiza rolagens de defesa para FERIMENTOS LETAIS.

---

---

# ETAPA DE CARGA

Comece sua fase de CARGA selecionando um unidade apta de seu exército, declare em seguida que você irá realizar uma tentativa de CARGA. Uma unidade apta é aquela que se encontra a pelo menos 30cm de uma unidade inimiga. Unidades que tenham feito a ação de CORRER, DESENGAJAR, ou que estejam ENGAJADAS (2cm) em combate corpo-a-corpo não estão aptas a serem escolhidas para CARGA.

## REALIZANDO CARGA

Para realizar uma CARGA, a unidade deverá fazer uma rolagem de CARGA (2D6 + 2), cujo resultado será a distância que a unidade que realizou a CARGA poderá se deslocar. Esse deslocamento deverá ser suficiente para encerrar o movimento de uma unidade dentro da distancia de ENGAJAMENTO (2cm) do alvo. Se isso for possível, a CARGA é realizada com sucesso e as unidades podem se mover dentro das condições acima, em caso de falha nenhuma unidade poderá se mover.

---

---

# ETAPA DE COMBATE

No começo da fase de batalha, o jogador seleciona unidades em seu exército que estejam aptas a combater. Uma unidade apta a COMBATER é aquela que está dentro da distância de ENGAJAMENTO (2cm) de uma unidade/modelo inimigo, ou que tenha realizado uma CARGA neste mesmo turno. Caso nenhum jogador possua unidades elegíveis para COMBATER, a fase de combate se encerra.

Nenhuma unidade pode lutar mais do que uma vez por fase de combate. Se todas as unidades elegíveis de um jogador tiverem lutado, o oponente poderá então lutar com as unidades restantes, uma por vez. Uma vez que todas as unidades elegíveis lutaram, a fase de combate se encerra.

## REALIZANDO ATAQUES CORPO-A-CORPO

Quando uma unidade faz um ataque CORPO-A-CORPO, antes de resolver estes ataques, determine quantos modelos estão atacando e quantos ataques eles podem fazer, então selecione uma unidade ENGAJADA (2cm de uma unidade inimiga) que irá receber os ataques. Também declare com que arma os ataques serão efetuados.

## QUAIS MODELOS PODEM ATACAR

Quando uma unidade realiza um ATAQUE CORPO-A-CORPO, apenas modelos que estão dentro da distância de ENGAJAMENTO (2cm) de uma unidade inimiga podem atacar.

## ACERTO E DANO

Semelhante ao DISPARO, os ataques, defesas e danos causados pelo COMBATE CORPO-A-CORPO seguem as mesmas diretrizes de rolagens.

## CONSOLIDAR

Após o combate, caso a unidade do jogador ativo tenha eliminado uma unidade inimiga, ele poderá realizar CONSOLIDAR. Quando uma unidade CONSOLIDA, você pode mover seus modelos desta unidade até 10cm.

---



---

# MISSÕES

Missões são formas mais objetivas de conduzir a batalha, ditando determinadas condições que devem ser seguidas para o início da batalha.

Em missões existem múltiplas formas de ganhar PONTOS DE VITÓRIA, um recurso que é marcado individualmente pelos jogadores para saber quem está na dianteira durante o embate, deste modo, o jogador que obtiver mais PONTOS DE VITÓRIA será o ganhador.

Ao decidir que você e seu oponente irão jogar uma missão, vocês devem eleger um COMANDANTE durante a criação de seus exércitos. O COMANDANTE poderá ser qualquer modelo ESPECIALISTA ou HERÓI e é importante proteger seu COMANDANTE durante o combate.

Além de PONTOS DE VITÓRIA, missões também podem conter OBJETIVOS, que são inseridos no cenário após a construção do campo de batalha e antes da inserção das tropas.

Para capturar um OBJETIVO, o jogador deve possuir unidades dentro de um raio de 10cm do objetivo, sem que existam outras unidades inimigas por perto.

A SEÇÃO A SEGUIR LHE ENSINARÁ A CONDUZIR A MISSÃO:

## COMBATE DIRETO

---

---

# COMBATE DIRETO

## OBJETIVOS

Nesta missão os jogadores deverão criar exércitos com no máximo 50 PONTOS DE PODER. Esta missão é jogada até que todo o exército de um dos jogadores tenha sido destruído, ou até o fim do 5º round de jogo, o que vier primeiro. Para decidir quem ganhou esta missão, deverá ser contabilizado os totais de PONTOS DE VITÓRIA obtidos pelos jogadores ao final da partida, aquele que possuir mais pontos ganha!

É possível obter PONTOS DE VITÓRIA das seguintes formas:

### ELIMINAR COMANDANTE

Um jogador conquista 1 PONTO DE VITÓRIA se, ao fim do jogo, o COMANDANTE inimigo tiver sido eliminado.

### CAPTURAR E CONTROLAR

Ao fim da etapa de CONJURAÇÃO do jogador ativo, este jogador conquista 1 PONTO DE VITÓRIA para cada OBJETIVO que seja controlado por ele. Adicionalmente, se um jogador controlar mais objetivos que seu oponente, ele ganhará 1 PONTO DE VITÓRIA adicional.

---

## CRIANDO O CAMPO DE BATALHA

Os jogadores deverão criar um campo de batalha. Para isso, eles deverão escolher de quatro a seis objetos que estejam ao alcance, podendo estes serem livros, caixas, miniaturas de terrenos, castelos ou árvores: a natureza dos objetos pode ser o que você desejar, use a imaginação para criar seu próprio campo de batalha com o que tiver acesso! Após decidir a quantidade de objetos, os jogadores devem se revezar para inserir os objetos no mapa.

É recomendado que elementos de cenário estejam a pelo menos 20cm de outros elementos, 15cm da borda do mapa e 20cm das zonas de inserção. Para esta missão, as dimensões sugeridas para o campo de batalha são de 120x75cm.

Após a criação do campo de batalha, os jogadores decidem entre 3 e 7 OBJETIVOS, que também podem ser quaisquer objetos que estejam à disposição. Após a escolha dos OBJETIVOS, os jogadores se revezam para inseri-los no mapa, não podendo serem inseridos a 15cm das bordas do campo de batalha e nem a 20cm de outro OBJETIVO.

## ETAPA DE INSERÇÃO

Após a criação do campo de batalha e da inserção dos OBJETIVOS, os jogadores devem inserir suas tropas no campo. Para isso, os jogadores se revezam para colocar suas unidades na mesa, dentro da zona de inserção, e continuam inserindo tropas até que todos os jogadores tenham inserido suas unidades ou acabando o espaço para inserção. Se um jogador possuir unidades que permitem colocá-las em REFORÇO (Unidades de Reforço podem ser inseridas no campo de batalha após a etapa de inserção), elas devem ser declaradas durante esta etapa.

## DECIDINDO QUEM COMEÇA

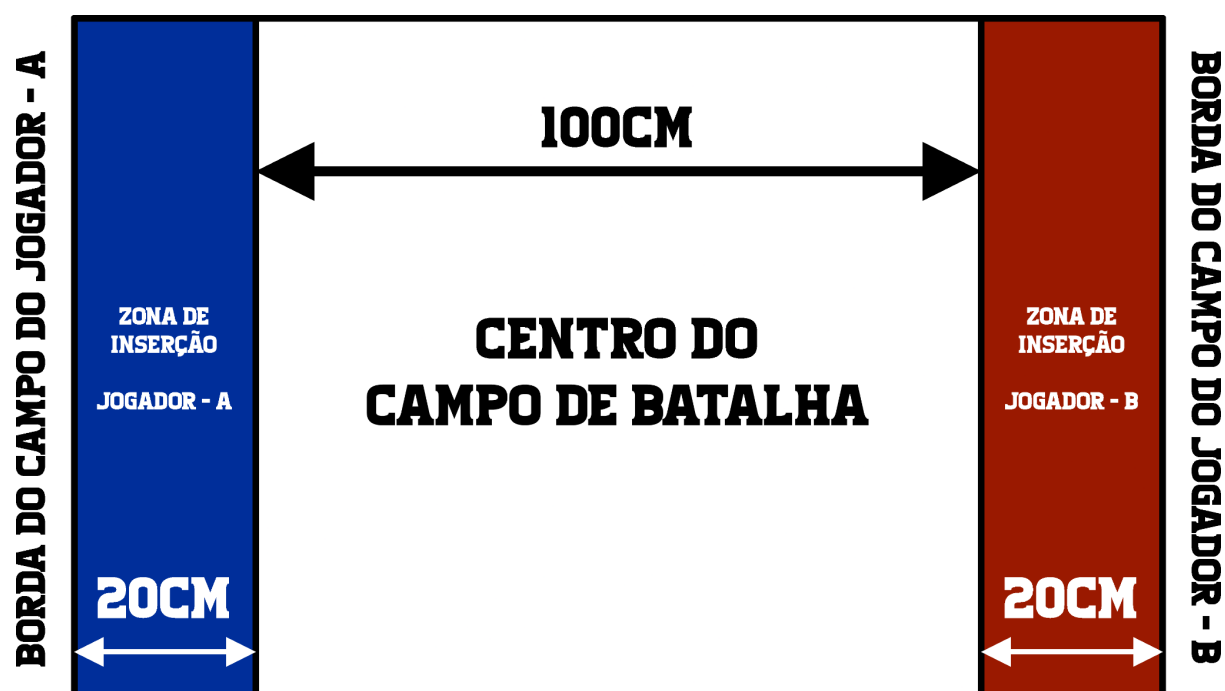
Os jogadores podem se utilizar de qualquer método para decidir quem tomará o primeiro turno, podendo usar pedra-papel-tesoura, rolando dados, uma roleta ou qualquer outro método que seja concordado pelos participantes.

## DETERMINANDO O VENCEDOR

Se, ao final do jogo, um exército for destruído, o jogador comandando o exército oposto é o vencedor. Caso não, o jogador com mais PONTOS DE VITÓRIA ganha.

---

# CAMPO DE BATALHA



### **4.3 ETAPA DE DETALHAMENTO - TESTES**

Nesta etapa, foram elaborados protótipos do jogo utilizando impressões do manual de jogo, fichas de unidades e artesanato para a elaboração das peças de jogo, para que essas pudessem representar de maneira customizável as unidades de cada facção.

Com o objetivo de melhorar a jogabilidade, encontrar possíveis erros e problemas de balanceamento o protótipo do jogo foi levado para ser avaliado na Torre dos Dados. 5 testes foram realizados nos sábados, entre os dias 06 e 27/10/2023. Após cada partida, uma entrevista foi conduzida com os jogadores. Os participantes assinaram um termo (Apêndice A) concordando com o uso de suas informações para a pesquisa, omitindo dados pessoais da publicação.

A medida que os testes foram sendo conduzidos, alterações eram realizadas no manual de jogo e nas fichas de unidades, buscando balancear as facções e explicar de forma mais clara as regras do jogo. A cada alteração, os materiais eram reimpressos e disponibilizados para os jogadores no sábado seguinte, totalizando 4 versões do manual de jogo e das fichas de unidades. A versão que acompanha este documento é a última, resultado das contribuições trazidas pelos testes.

Durante todas as partidas de teste, os participantes tiveram meu auxílio para esclarecer dúvidas sobre o jogo e o manual. A maioria das perguntas diziam respeito à etapa de montagem do tabuleiro e criação das tropas. Durante o combate, os jogadores não apresentaram dúvidas.

#### **4.3.1 ETAPA DE DETALHAMENTO - RESULTADOS E ANÁLISE**

Durante a etapa de testes, foram conduzidos um total de 5 jogos englobando 8 participantes na pesquisa. Um dos jogos foi realizado com a primeira versão do material de apoio (manual de jogo, fichas de unidades e duas versões de miniaturas, uma feita com peças de madeira que possibilitam o uso de proxies e outra utilizando soldadinhos de plástico), e foi realizado no dia 06/10. Nessa partida, os jogadores já tinham experiência com wargames e conheciam jogos similares. A partida durou uma hora, tempo que os jogadores acharam adequado. As facções utilizadas nesse primeiro teste foram os Primaris, que foram avaliados pelo jogador como muito fracos devido ao que seu exército tinha poucos modelos no campo de batalha, e os Cactaneias, que foram considerados muito fortes devido a terem mais características de dano e ataque, eliminando outras unidades muito facilmente. Ao término da jogatina a vitória foi alcançada pelos Cactaneias através da eliminação de todas as tropas Primaris.

Ao fim da partida, os jogadores comentaram que acharam o jogo bastante divertido, se sentiram interessados e engajados durante toda a partida, consideraram jogar novamente e acharam atrativa e bem-vinda a proposta do uso de objetos artesanais e do cotidiano como forma de representação dos modelos. O jogador dos Cactaneias informou que inicialmente seu objetivo era dominar o máximo do campo de batalha e defender pontos estratégicos do tabuleiro, mas depois que percebeu o quão divertido era o combate e o quão forte eram suas unidades, ele resolveu esquecer os planos e tentar eliminar o máximo possível de modelos inimigos.

Durante a semana, entre um teste e outro, alterações de balanceamento foram feitas em todas as unidades, de modo a padronizar seus potenciais ofensivos e defensivos. Entre essas alterações feitas se deu o aumento do deslocamento da maioria das unidades e ajustes nos pontos de poder e quantidade de modelos em cada unidade e o aumento dos números de miniaturas nos exércitos mais fracos.

No teste conduzido no dia 13/10, dois novos jogadores concordaram em participar de uma jogatina, escolhendo Primaris e Avueiros como facções. Desta vez os participantes não possuíam experiência com wargames, mas tinham costume de participar de jogatinas de jogos de tabuleiro de outros gêneros como RPG e o TCG<sup>27</sup>. Durante o teste do dia 06, foi percebido que havia poucas peças à disposição dos jogadores, resultando em confusão quanto à identificação das unidades. Para resolver o problema, foram elaboradas novas peças utilizando papelão, que foi recortado no padrão das miniaturas. Sob as peças de papelão foi colado papel sulfite branco, possibilitando a identificação e personalização das tropas com desenhos. Foram produzidas 10 miniaturas pequenas, 20 miniaturas médias e 3 miniaturas grandes, todas permitindo sua utilização como proxies.

---

<sup>27</sup> Um jogo de cartas colecionáveis - ou JCC (conhecido como "TCG" - "trading card games") - são jogos de estratégia nos quais os participantes criam baralhos de jogo personalizados combinando estrategicamente suas cartas com os seus objetivos.

FIGURA 2 - Todos os tipos de miniatura durante uma partida.



Fonte: Autor

A partida durou cerca de uma hora, terminando com a vitória dos Primaris com a eliminação de todas as tropas do exército dos Avueiros. Ainda nesse mesmo dia, outra partida foi realizada entre o jogador de Primaris, que escolheu novamente a facção, e um outro frequentador da Torre dos Dados, que escolheu os Roedivorus. O novo participante já havia ouvido falar sobre wargames e tinha experiência com outros jogos de tabuleiro voltados à estratégia.

A segunda partida durou uma hora e meia. Os jogadores deram um *feedback* positivo, muito semelhante ao que foi recebido no teste da semana anterior, contudo, novos problemas referentes ao balanceamento das unidades apareceram, desta vez os Primaris se apresentaram muito mais fortes que os Avueiros, mas mais equilibrados quando em comparação com os Roedivorus, ganhando por eliminação na primeira partida e por captura de objetivos na segunda. Também foi reportado que muitas unidades não pareciam possuir uma função definida, sendo pouco originais ou úteis.

Na elaboração das alterações foram feitos novos balanceamentos nas unidades, alterando benefícios e desvantagens das tropas usadas no jogo. Novas habilidades foram inseridas em unidades de todos os exércitos, principalmente nos que foram reportados estarem com suas funções pouco definidas, de modo a dar ênfase nas formas em que essas

unidades devem ser usadas e para deixar mais claras as suas vantagens. Alguns erros de diagramação também foram reportados e corrigidos.

No dia 22/10, foi realizado o último teste do jogo. O jogador que escolheu os Primaris no teste anterior (dia 13/10) desafiou um participante da Torre para uma partida. Neste teste, o jogador veterano escolheu os Aquariz e o novo jogador, que não possuía experiência com wargames, mas já tinha muita familiaridade com jogos de tabuleiro, escolheu os Primaris.

A partida durou uma hora e meia e terminou com a vitória dos Primaris por captura de objetivos. Os jogadores deram um *feedback* positivo, similar aos anteriores, enfatizando o quão importante é a possibilidade de customização de seus próprios modelos e o quão interessante foi a experiência de usar proxies livremente para a confecção das miniaturas. Também foram observados menos problemas relacionados ao balanceamento, exceto com as unidades de artilharia, que apresentaram uma capacidade de eliminar unidades muito mais rapidamente que o esperado. Contudo, nenhuma outra questão foi apontada para as outras unidades ou regras do jogo.

Após esse teste, as unidades de artilharia foram balanceadas, recebendo menos bonificações e tendo reduzida sua letalidade. Algumas regras do manual também foram detalhadas, buscando facilitar a compreensão de seus efeitos.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho teve como objetivo desenvolver um sistema de regras para um jogo de wargame baseado no município de Quixadá, traduzindo os elementos históricos e culturais da cidade para um cenário de fantasia medieval, visando, como consequência, mais atração para o contexto cultural da cidade. Também havia um desejo de que este jogo servisse como um potencial difusor do cenário de wargames em Quixadá, sendo uma porta de entrada para novos jogadores que queiram experimentar o estilo e, futuramente, investir em diferentes jogos, promovendo a cultura do wargame para a cidade.

Por meio do uso do artesanato e pesquisas de jogos similares, foi possível desenvolver o wargame *Guerras de Sol & Pedra*, um jogo que propõe entreter os jogadores em um universo fantástico que aborda em sua estética os elementos culturais do sertão central, fazendo uso de materiais facilmente acessíveis ao público quixadaense para a montagem de seus tabuleiros, peças e acessórios de jogo, sendo uma alternativa simples, barata e flexível para o estilo de jogo.

Durante a realização deste projeto ocorreram algumas dificuldades quanto a comunicação e conexão entre meu trabalho e o de David, bem como a elaboração de um



cronograma adequado para a etapa de testes do jogo. Contudo, a oportunidade de testar o jogo em um ambiente físico e ver o engajamento dos jogadores foi bastante valiosa e possibilitou uma obtenção de resultados muito proveitosos para a evolução do projeto.

Também foi percebida a importância da proposta e incentivo do uso de proxies no jogo, que de acordo com os jogadores é uma das características mais interessantes da proposta.

Em geral os jogadores avaliaram o jogo de maneira positiva. Na sequência do período de testes foi notado um interesse em novas elaborações do jogo por parte dos jogadores, que questionavam sobre futuras alterações e quando o jogo seria disponibilizado novamente na Torre dos Dados.

Devido às restrições impostas pelos prazos de entrega deste trabalho, não foi possível implementar todas as ideias pensadas para este projeto, restando assim o potencial para novas atualizações e trabalhos futuros visando a melhoria do jogo. Entre as ideias se destacam:

- Uma nova facção que representará os aspectos sobrenaturais e folclóricos de Quixadá, englobando alienígenas e suas possíveis representações em um contexto fantástico, cujas quais, não foram sugestões os jogadores, mas sim, um desejo que surgiu durante a realização deste projeto, juntamente com uma facção de lupinos (criaturas com características de lobos), representando as histórias do grupo de *swordplay* (esporte que se baseia na esgrima histórica com armas acolchoadas) que participo, os Lobos de Pedra.
- Novas missões, destinadas a ampliar o universo do jogo de modo a incluir batalhas históricas entre diferentes facções em condições específicas, desafios estratégicos e novos objetivos como “Capture a bandeira”, “Proteja o Rei” e “Dominação”.
- Novas tropas para todas as facções, de modo a prover mais flexibilidade e poder de fogo para os exércitos, possibilitando jogos mais diversos e novas formas de atingir os objetivos das missões.
- Implementação de um sistema de Pontos de Comando, no qual cada jogador tem acesso a uma quantidade de Pontos de Comando (PC), que podem ser gastos para utilização de Estratégias. Estratégias são ações que podem ser tomadas em momentos específicos, possibilitando que unidades realizem mais ações, voltem a rolar dados ou adicionem bônus em suas jogadas, possibilitando assim combates mais dinâmicos.

Deste modo, *Guerras de Sol & Pedra* se apresenta e afirma como um jogo capaz de gerar engajamento e prender o interesse do público, sendo capaz de induzir um processo de jogo imersivo a partir de referências históricas e culturais presentes da cidade de Quixadá.

## REFERÊNCIAS

RPG é “Role Playing Game”, o que significa “Jogo de Interpretação de Papéis”. O QUE É RPG? **Buscapé**, 2021. Disponível em:

<https://www.buscape.com.br/console-de-video-game/conteudo/o-que-e-rpg>. Acesso em: 10 out. 2023.

WARHAMMER 40,000. **Games Workshop**, 9th. ed, 2020. Wargame

O QUE É SISTEMA DE RPG? [DICIONÁRIO DO RPG], **Nuckturp**, 2023. Portal digital. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/sistema-de-rpg/>. Acesso em: 01 jun. 2023.

WHAT IS A TABLETOP? [TABLETOP GAMING], **Ameliacon**, 2017. Portal digital.

Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20170627195013/http://www.ameliacon.com/special-events/tabletop-gaming/what-is-tabletop/>. Acesso em: 02 jun. 2023.

RPG DE MESA: O QUE É? COMO JOGAR? QUAIS OS MELHORES? VEJA O GUIA!, **Buscapé**, 2021. Disponível em: <https://www.buscape.com.br/jogos/conteudo/rpg-de-mesa/>. Acesso em: 02 jun. 2023.

A ORIGEM DO RPG DE MESA, **RPGMaisBarato**, 2018. Disponível em:

<https://rpgmaisbarato.com/blog/rpg-de-mesa-origem-como-jogar/>. Acesso em 02 jun. 2023.

DUNGEONS & DRAGONS. **Wizard of the Coast**, 5th. ed, 2014. Tabletop RPG.

CHAINMAIL. **Gary Gigax**, 1971. Wargame.

TAGMAR. **Editora GSA**. 1991. Tabletop RPG

GURPS. **Steve Jackson**. 1986. Tabletop RPG

VAMPIRO: A MÁSCARA. **White Wolf**, 5e. 2018. Tabletop RPG

TORMENTA. **Jambô Editora**. 1999. Tabletop RPG

3D&T. **Jambô Editora**. 1995. Tabletop RPG

RPG (ROLE-PLAYING GAME)"; BRASIL ESCOLA, **Sales**, Matheus. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 05 de junho de 2023.

WHAT IS TABLETOP WARGAMING? (20 BEST MINIATURE WARGAMES), Tangible Day; **Tangible Day**. Disponível em:

<https://tangibleday.com/tabletop-wargaming-best-miniature-wargames/>. Acesso em 05 de junho de 2023.

MAGIC: THE GATHERING. **Wizards of the Coast**. 1993. Trading-Card-Game

YU-GI-OH!. **Konami**. 1999. Trading-Card-Game

PEQUENO GUIA DE PROXY, **Liga Magic**, 2021. Portal digital. Disponível em:

<https://www.ligamagic.com.br/?view=artigos/view&aid=3813>. Acesso em: 05 jun. 2023.

PROXY CARD, **MTG Wiki**. Disponível em: Disponível em:

[https://mtg.fandom.com/wiki/Proxy\\_card](https://mtg.fandom.com/wiki/Proxy_card). Acesso em: 05 jun. 2023.

PROXIES IN WARGAMING, **The Wargame Explorer**, 2022. Portal digital. Disponível em:

<https://wargameexplorer.com/post/proxies-in-wargaming/>. Acesso em: 05 jun. 2023.

PRESÍDIO & DRAGÕES — RPG NOS DEPARTAMENTOS DE CORREÇÃO DOS EUA.

**Medium**, 2017. Disponível em:

<https://medium.com/rolando-dados/pres%C3%ADdio-drag%C3%B5es-rpg-nos-departamentos-de-corre%C3%A7%C3%A3o-dos-eua-d346e8fb60be>. Acesso em: 05 jun. 2023.

WARHAMMER: AGE OF SIGMAR. **Games Workshop**, 3rd. ed, 2021. Wargame

THE POPULARITY OF THE WARHAMMER - FROM TABLE TOP TO TV SERIES, **Spraygunner**, 2023. Blog. Disponível em:

<https://spraygunner.com/blog/the-popularity-of-the-warhammer-from-table-top-to-tv-series/>. Acesso em 10 out. 2023.

## APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO PÓS JOGO: GUERRAS DE SOL & PEDRA

A participação nesta pesquisa é voluntária e anônima. Se decidir não participar a qualquer momento, tem total liberdade de fazê-lo. Quaisquer informações que possuam identificação serão omitidas na publicação.

### 1) Idade:

---

### 2) Você mora em Quixadá?

Sim

Não

### 3) Costuma jogar jogos de tabuleiro?

Sim

Não

### 4) Você sabe o que é wargame? Se sim, explique

---

---

### 5) Você já jogou algum wargame? Se sim, quais?

---

---

**6) Classifique a dificuldade do jogo entre 1 e 5.**

- 1 - Muito fácil
- 2 - Fácil
- 3 - Intermediário
- 4 - Difícil
- 5 - Muito Difícil

**7) O quão difícil foi conduzir uma partida deste jogo?**

---

---

**8) O que você achou do jogo?**

---

---

**9) Alguma sugestão para melhorar o jogo?**

---

---

**10) Você costuma jogar wargames em formato digital? Se sim, qual é a diferença que você percebe entre jogos de tabuleiro e jogos digitais?**

---

---

**11) Você acredita que a história e o tema do jogo são importantes para a sua experiência de jogo? Por quê?**

---

---

**12) Qual foi a sua estratégia principal durante o jogo e por que você escolheu essa abordagem?**

---

---

**13) Quanto tempo você acha que uma partida ideal deste jogo deveria durar? Você acha que o tempo de jogo atual é apropriado?**

---

---

**14) Você teve dificuldades em entender as regras do jogo? Se sim, em qual parte você encontrou mais dificuldade?**

---

---

**15) O que você acha do equilíbrio entre as diferentes facções ou times no jogo? Você acha que alguma facção é mais forte ou mais fraca do que as outras?**

---

---

**16) Você se sentiu engajado durante todo o jogo ou houve momentos em que você se sentiu entediado ou desinteressado? Por quê?**

---

---

**17) Você jogaria este jogo novamente? Por quê ou por que não?**

---

---

**18) Você acha que o jogo é acessível para jogadores iniciantes? Se não, o que poderia ser feito para torná-lo mais amigável para iniciantes?**

---

---

**19) Você acredita que o jogo precisa de algum elemento de narrativa ou contexto histórico para torná-lo mais envolvente?**

---

---

**20) Como você avaliaria a proposta de uso dos componentes do jogo, como peças, tabuleiro e cenários?**

---

---

**APÊNDICE B - FICHAS DE UNIDADES: PRIMARIS**

# PRIMARIS

## OS GUARDIÕES DA CAARINGA

---

Os Primaris são primatas que surgiram como uma resposta às mudanças climáticas no Sertão Primordial de Galiedra. Desenvolveram uma forte conexão com a natureza e se adaptaram às condições adversas da Caatinga. Eles valorizam a sabedoria, a justiça e a harmonia com a natureza, vivendo em aldeias lideradas por anciãos sábios.

Os Primaris se tornaram os guardiões incontestáveis do Sertão Primordial, protegendo suas terras com habilidades de combate, conhecimento da região e técnicas de sobrevivência. Enfrentam desafios constantes, como a desertificação, mas mantêm a esperança de preservar o Sertão Primordial para as gerações futuras.



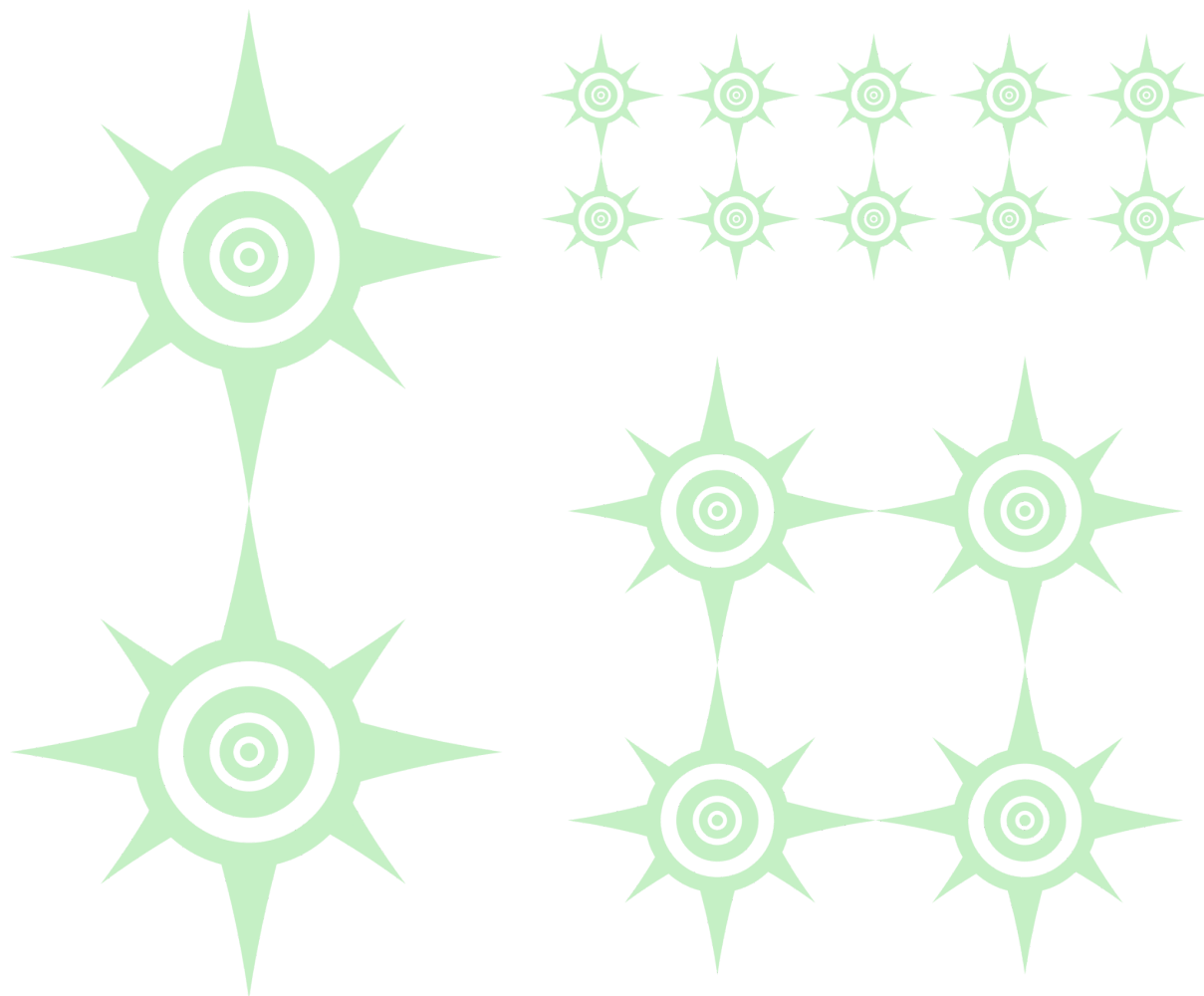
---

# SEU EXÉRCITO DE PRIMARIS

Caso você tenha interesse em customizar ainda mais seu exército de Primaris, nesta página você entrará alguns símbolos que podem ser impressos e colados sob as bases de suas miniaturas, que podem ser feitas de papelão, tampinhas de garrafas, madeira ou qualquer outro material que você tenha á disposição!

Nesta página você irá encontrar:

- 10x Símbolos pequenos
- 4x Símbolos médios
- 2x Símbolos grandes



### SOLDADOS PREGO [P5] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 SOLDADOS PREGO. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 SOLDADOS PREGO adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 SOLDADOS PREGO. Esta unidade é armada com Espadas de Soldado.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
ESPADA DE SOLDADO	-	1	5+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **MOVIMENTO RÁPIDO:** Esta unidade se move +5cm sempre que realizar uma CARGA ou DESENGAJAR.
- **GOLPE ESTRAÇALHADOR:** Se durante uma rolagem de ataque, o resultado do dado for 6, acerte duas vezes ao invés de uma.
- **FORMAÇÃO DE AÇO:** Adicione +1 para rolagens de HC se esta unidade tem 5 ou mais modelos.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / INFANTARIA / SOLDADOS PREGO

### DEFENSORES SAGUI [P5] [ARQUEIROS] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 DEFENSORES SAGUI. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 DEFENSORES SAGUI adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 DEFENSORES SAGUI. Esta unidade é armada com Baladeiras e Facas

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	6+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
BALADEIRA	40cm	2	5+	-	1
FACA	-	1	6+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **MOVIMENTO RÁPIDO:** Esta unidade se move +10cm sempre que realizar uma ação de CARGA, CORRER ou DESENGAJAR.
- **TEMPESTADE DE DISPAROS:** Adicione +1 em rolagens de HC se esta unidade tiver 5 ou mais modelos.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / ARQUEIRO / DEFENSORES SAGUI

### BATEDORES SERTANEJOS [P10] [CAVALARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 4 BATEDORES SERTANEJOS. Ela pode, adicionalmente, incluir +2 BATEDORES SERTANEJOS adicionais (PODER +5) até o máximo de 10 BATEDORES SERTANEJOS. Esta unidade é armada com Arcos de Batedor e Lanças de Batedor.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
25cm	4+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
ARCO DE BATEDOR	40cm	2	5+	-	1
LANÇA DE BATEDOR	5cm	1	3+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **MOVIMENTO RÁPIDO:** Esta unidade se move +5cm sempre que realizar uma CARGA ou DESENGAJAR.
- **CARGA:** As lanças desta unidade possuem uma característica de DANO 2 se esta unidade fizer uma CARGA este turno.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / CAVALARIA / SERTANEJOS

### CAÇADORES GALEGOS [P5] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 CAÇADORES GALEGOS. Ela pode, adicionalmente, incluir +5CAÇADORES GALEGOS adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 CAÇADORES GALEGOS. Esta unidade é armada com Lanças de Caçador.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LANÇA DE CAÇADOR	5cm	2	5+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **MOVIMENTO RÁPIDO:** Esta unidade se move +5cm sempre que realizar uma CARGA ou DESENGAJAR.
- **GUARDIÕES DO SERTÃO:** Se durante uma rolagem de ataque, o resultado do dado for 6, aumente em +1 a habilidade de FENDER deste ataque.
- **FORMAÇÃO DE AÇO:** Adicione +1 para rolagens de HC se esta unidade tem 5 ou mais modelos.
- **RESILIÊNCIA PRIMAL:** Role um dado sempre que esta unidade receber dano. Em um resultado de 5+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / INFANTARIA / CAÇADORES GALEGOS

### SENTINELA GUIGÓ [P10] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 SENTINELAS GUIGÓ. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 SENTINELAS GUIGÓ adicionais (PODER +5) até o máximo de 20 SENTINELAS GUIGÓ. Esta unidade é armada com Lanças de Sentinela.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LANÇA DE SENTINELA	5cm	1	3+	-2	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **MOVIMENTO RÁPIDO:** Esta unidade se move +5cm sempre que realizar uma CARGA ou DESENGAJAR.
- **MURALHA IMPENETRÁVEL:** Adicione +1 em rolagens de defesa e HC feitas para esta unidade se ela não tiver se movido este turno.
- **FORMAÇÃO DE AÇO:** Adicione +1 para rolagens de HC se esta unidade tem 5 ou mais modelos.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / INFANTARIA / SENTINELAS GUIGÓ

### MICO ASSASSINO [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 1 MICO ASSASSINO. Esta unidade é armada com uma Lâmina Envenenada.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	5+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LÂMINA ENVENENADA	-	5	3+	-1	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ATAQUE FURTIVO:** Se durante uma rolagem de ataque, o resultado do dado for 6, automaticamente infringe D3 FERIMENTOS MORTAIS na unidade alvo.
- **OCULTAR-SE:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, no começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-lo em jogo dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 20cm de distância.
- **RESILIÊNCIA PRIMAL:** Role um dado sempre que esta unidade receber dano. Em um resultado de 5+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / ESPECIALISTA / MICO ASSASSINO

### DRUIDAS BUGIU [P10] [ESPECIALISTA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 2 DRUIDAS BUGIU. Esta unidade é armada com Javelins e Lanças Druídicas

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	4+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
JAVELIN	20cm	2	5+	-1	1
LANÇA DRUÍDICA	5cm	1	5+	-	1

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [1/1]:** Esta unidade pode tentar conjurar e/ou abjurar 1 feitiço durante sua fase de conjuração.

#### MAGIAS ARCANAS:

- **MÍSSEIS MÁGICOS (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade dentro do alcance, ela sofre D3 FERIMENTOS MORTAIS.
- **ARMADURA DE ESPINHOS (7+) (30cm):** Até que a unidade alvo se mova, ela é considerada como EM COBERTURA. Adicionalmente, até que a unidade alvo se mova, durante uma rolagem de ataque inimigo, o resultado do dado for 6, automaticamente infringe 1 FERIMENTO LETAL na unidade que atacou o alvo desta magia.
- **FÚRIA PRIMATA (5+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. Até sua próxima fase de conjuração, a unidade alvo aumenta a característica de ATAQUES de todos os seus armamentos em +1.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / ESPECIALISTA / DRUIDAS BUGIU



### XAMÃ DE MÃOS RUIVAS [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 2 XAMÃS DE MÃOS RUIVAS. Esta unidade é armada com um Cajado Xamânico.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	4+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
CAJADO XAMÂNICO	-	1	5+	-	1

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [1/1]:** Esta unidade pode tentar conjurar e/ou abjurar 1 feitiço durante sua fase de conjuração.

#### MAGIAS DIVINO:

- **CURAR (2+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. A unidade alvo cura 1 PV
- **HEROISMO (4+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. Pelo resto do turno, a unidade recebe +5cm em rolagens de CARGA.
- **ESCUDO ANCESTRAL (4+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. Até sua próxima fase de conjuração, sempre que a unidade alvo fosse receber dano, role 5+, com um sucesso a unidade não recebe dano.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / ESPECIALISTA / XAMÃ DE MÃOS RUIVAS

### COMANDANTE SÍMIO [P10] [INFANTARIA/HERÓI] (PEQUENO)

Esta unidade contém 1 COMANDANTE SÍMIO. Esta unidade é armada com Espada de Comandante.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	4+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
ESPADA DE COMANDANTE	-	4	3+	-2	D3

#### HABILIDADES DE COMANDO:

- **MANTER FORMAÇÃO!:** Você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Escolha até 1 unidade aliada em até 30cm, a unidade escolhida ganham +1 nas características de DEFESA se elas não tiverem se movido neste turno.
- **MIRAR & DISPARAR!:** Você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Escolha 1 unidade aliada em até 30cm desta unidade, a unidade escolhida ganham +1 nas características de HC neste turno.
- **CAARGA!:** Você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Escolha 1 unidade aliada em até 30cm desta unidade, a unidade escolhida ganham +10cm de movimento durante CARGA até o fim do turno.

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **COMANDANTE:** Esta unidade pode usar 1 HABILIDADE DE COMANDO por turno.
- **GOLPE FATAL:** Se durante uma rolagem de ataque, o resultado do dado for 6, automaticamente infringe 1 FERIMENTO MORTAL na unidade alvo.
- **LÍDER INSPIRADOR:** Adicione +1 na característica de HC para unidades de INFANTARIA e ARQUEIROS que estejam há pelo menos 30cm desta unidade.
- **RESILIÊNCIA PRIMAL:** Role um dado sempre que esta unidade receber dano. Em um resultado de 5+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- PRIMARIS/ INFANTARIA / HERÓI / COMANDANTE SÍMIO

### KONG, O REI PRIMATA [P15] [INFANTARIA/HERÓI] (PEQUENO)

Esta unidade contém 1 ANDRIUS, REI PRIMATA. Esta unidade é armada com Espada do Rei e Escudo do Rei.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
25cm	3+	8

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
ESPADA DO REI	-	8	2+	-2	1

#### HABILIDADES DE COMANDO:

- **GRITO DE GUERRA:** Uma vez por turno, você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Até o fim de sua fase, adicione +1 para rolagens de CARGA, HC e DEFESA para todas as unidades de INFANTARIA que estejam a 20cm deste HERÓI. Este bonus não pode ser somado a outras habilidades de comando.
- **MANTER FORMAÇÃO!:** Você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Escolha até 1 unidade aliada em até 30cm, a unidade escolhida ganha +1 nas características de DEFESA se elas não tiverem se movido neste turno.
- **MIRAR & DISPARAR!:** Você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Escolha 1 unidade aliada em até 30cm desta unidade, a unidade escolhida ganha +1 nas características de HC neste turno.
- **CAARGA!:** Você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Escolha 1 unidade aliada em até 30cm desta unidade, a unidade escolhida ganha +10cm de movimento durante CARGA até o fim do turno.

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **COMANDANTE EXPERIENTE:** Esta unidade pode usar 2 HABILIDADES DE COMANDO por turno.
- **LÍDER INSPIRADOR:** Adicione +1 na característica de HC para unidades de INFANTARIA e ARQUEIROS que estejam a pelo menos 30cm desta unidade.
- **RESILIÊNCIA PRIMAL:** Role um dado sempre que esta unidade receber dano. Em um resultado de 5+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / INFANTARIA / HERÓI / ANDRIUS, REI PRIMATA

### ARMA DE CERCO [P10] [ARTILHARIA] (MEDIO)

Esta unidade contém 2 ARMAS DE CERCO. Esta unidade é armada com Disparo.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
10cm	5+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
DISPARO DE CERCO	60cm	2	3+	-2	4

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **TRABUCO:** Reduza -3 para rolagens de HC feitas por este modelo contra alvos a menos de 20cm de distância.
- **TIRO DE PRECISÃO:** Se durante uma rolagem de ataque, o resultado do dado for 6, automaticamente infringe adicionalmente +2 FERIMENTOS MORTAIS na unidade alvo.
- **ESTACIONÁRIO E PROTEGIDO:** Adicione +1 para rolagens de HC se essa unidade não se moveu neste turno. Adicionalmente adicione +2 em sua característica de defesa para ataques de disparo feitos contra essa unidade.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / ARTILHARIA / ARMA DE CERCO

### CATAPULTA [P10] [ARTILHARIA] (GRANDE)

Esta unidade contém 1 CATAPULTA. Esta unidade é armada com Disparo.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
5cm	5+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
<b>DISPARO DE CATAPULTA</b>	60cm	1	4+	-2	2D6

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **TRABUCO:** Reduza -1 para rolagens de HC feitas por este modelo contra alvos a menos de 20cm de distância.
- **FOGO INDIRETO:** O alvo dos ataques desta unidade não precisa estar dentro da linha de visão para o modelo atacante desde que o alvo esteja visível a qualquer unidade ESPECIALISTA ou HERÓI aliado. Se o ataque for realizado desta maneira, esta unidade tem uma penalidade de -1 em sua característica de HC até o fim da etapa de disparo. Adicionalmente, adicione +1 em rolagens de HC contra unidades com 5 ou mais modelos.
- **ESTACIONÁRIO E PROTEGIDO:** Adicione +1 para rolagens de HC se essa unidade não se moveu neste turno. Adicionalmente adicione +2 em sua característica de defesa para ataques de disparo feitos contra essa unidade.

#### TIPOS:

- PRIMARIS / ARTILHARIA / CATAPULTA

## APÊNDICE C - FICHAS DE UNIDADES: AQUARIZ



# AQUARIZ

## MÍSTICOS SUBAQUÁTICOS

---

Os Aquariz são uma comunidade de peixes, anfíbios e crustáceos altamente adaptados que habitam as profundezas dos açudes e rios mágicos de Galiedra. Eles surgiram nas águas, onde a magia ancestral se entrelaça com a vida aquática.

Os Lisínios são anfíbios humanoides noturnos, enquanto os Escamados são peixes humanoides das regiões mais profundas dos rios mágicos, os Cascudos, crustáceos, possuem carapaças duras impregnadas com magia protetora.

Os Aquariz vivem em comunidades complexas, utilizando habilidades únicas, controlando a magia aquática e bioluminescência para se comunicar e proteger o Sertão Mágico.

---

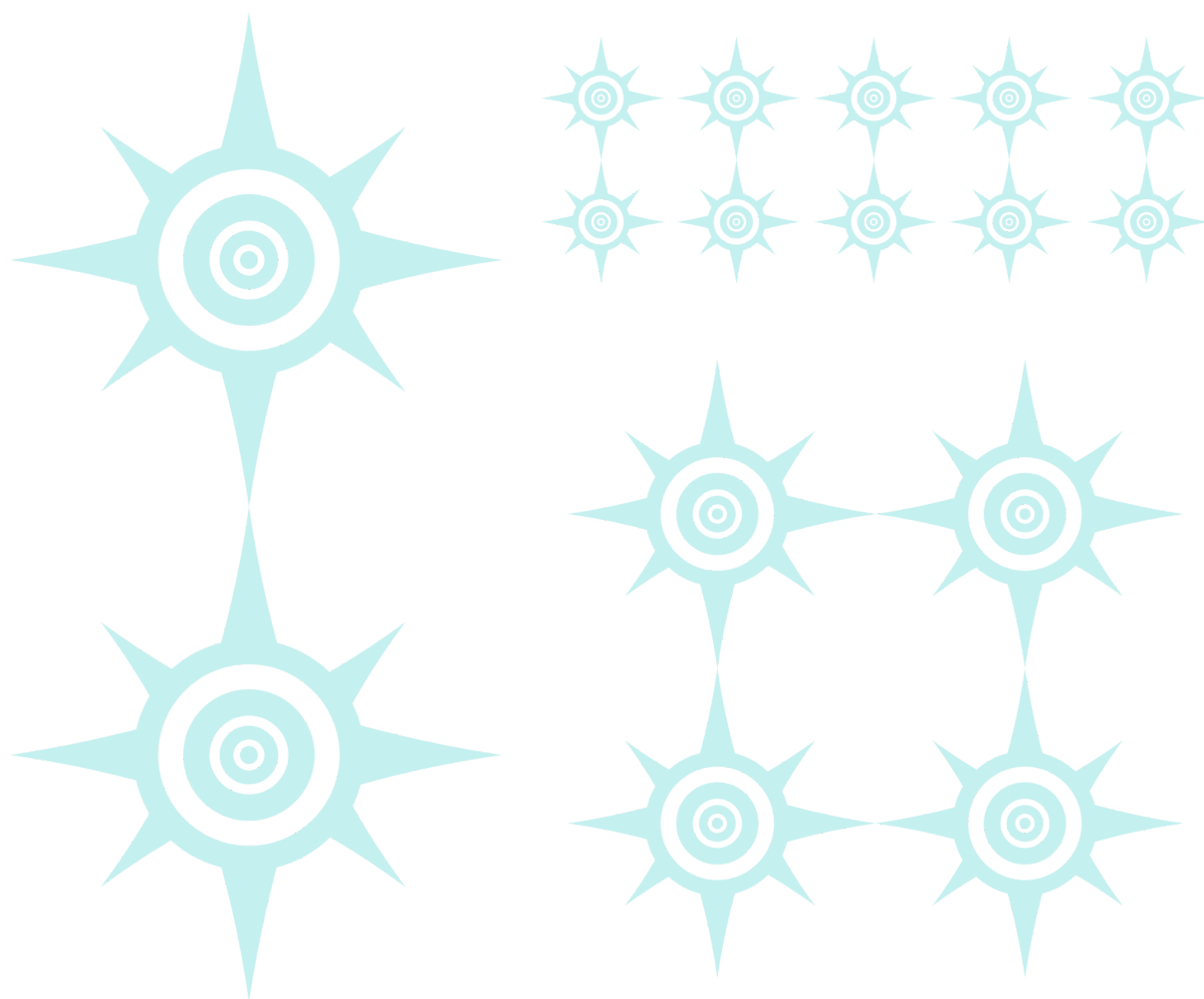
---

# SEU EXÉRCITO DE AQUARIZ

Caso você tenha interesse em customizar ainda mais seu exército de Aquaria, nesta página você entrará alguns símbolos que podem ser impressos e colados sob as bases de suas miniaturas, que podem ser feitas de papelão, tampinhas de garrafas, madeira ou qualquer outro material que você tenha á disposição!

Nesta página você irá encontrar:

- 10x Símbolos pequenos
- 04x Símbolos médios
- 02x Símbolos grandes



### CASCUDOS [P5] [INFANTARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 10 CASCUDOS. Esta unidade é armada com uma das seguintes opções: Lâmina Selvagem e Escudo de Coral; ou Par de Lâminas Selvagens.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
10cm	3+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
<b>LÂMINA SELVAGEM</b>	-	1	5+	-	1
<b>PAR DE LÂMINAS SELVAGENS</b>	-	2	6+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ESCUDOS DE CORAL:** Um modelo com este equipamento deverá rolar um dado sempre que receber dano. Em um resultado de 6+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / INFANTARIA / CASCUCOS



### CAMARÃO ESCAMADO [P10] [INFANTARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 1 CAMARÃO ESCAMADO. Esta unidade é armada com Pinças.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	3+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
<b>PINÇAS ESCAMADAS</b>	-	D6	4+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **REGENERAÇÃO SOBRENATURAL:** Cure todos os ferimentos alocados nesta unidade se um CONJURADOR dentro de 20cm tiver sucesso em uma rolagem de conjuração sem que o feitiço seja abjurado.
- **PINÇAS BRUTAIS:** Se uma rolagem não modificada de ataque feito com Pinças resultar em 6, o alvo sofre 1 FERIMENTO LETAL e a sequência de ataques se encerra.
- **CORAL PROTETOR:** Um modelo com este equipamento deverá rolar um dado sempre que receber dano. Em um resultado de 6+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / INFANTARIA / CAMARÃO ESCAMADO

### TILÁPIAS TAUMATURGAS [P10] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 5 TILÁPIAS TAUMATURGAS. Esta unidade é armada com Espinhos de Nadadeira, Cajado do Taumaturgo e Golpes Brutos.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
ESPINHOS DE NADADEIRA	-	2	4+	-2	3
CAJADO DO TAUMATURGO	5cm	3	5+	-1	D3

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [1/1]:** Esta unidade pode tentar conjurar e/ou abjurar 1 feitiço durante sua fase de conjuração.

#### MAGIAS:

- **TENTÁCULOS SUFOCANTES (7+) (30cm):** Se conjurado com sucesso, escolha 1 alvo dentro do alcance e que esteja visível para o conjurador. A unidade sofre D6 FERIMENTOS LETAIS. Para cada modelo eliminado desta maneira, esta unidade cura 1 PV.

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **FÚRIA:** Adicione +1 na característica de HC para os ataques corpo-a-corpo feitos por essa unidade se ela tiver sofrido DANO ou FERIMENTOS LETAIS.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / INFANTARIA / CONJURADOR / TILÁPIAS TAUMATURGAS

### ATIRADORES PERERECA [P5] [ARQUEIRO] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 ATIRADORES PERERECA. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 ATIRADORES PERERECA adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 ATIRADORES PERERECA. Esta unidade é armada com Arcos e Lâminas Mágicas.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	6+	1

ARCO DE ATIRADOR	40cm	2	5+	-	1
LÂMINA MÁGICA	-	1	6+	-	1

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [1/1]:** Esta unidade pode tentar conjurar e/ou abjurar 1 feitiço durante sua fase de conjuração.

#### MAGIAS:

- **MIRA MÍSTICA (7+):** Se conjurado com sucesso, esta unidade ganha +1 de bonus em testes de HC até o fim do turno. Adicionalmente, qualquer rolagem de DISPARO com um resultado não modificado de 6, possui a característica de FENDER -1.

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **MÍSTICOS INADEPTOS:** Esta unidade tem uma penalidade de -1 em rolagens de ABJURAÇÃO.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / ARQUEIRO / CONJURADOR / ATIRADORES PERERECA

### CAMARÃO ATIRADOR [P5] [ARQUEIRO] (MÉDIO)

Esta unidade contém 1 CAMARÃO ATIRADOR. Esta unidade é armada com pinças e uma das opções entre: Disparo Preciso e Disparo Brusco

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
10cm	5+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
<b>DISPARO PRECISO</b>	60cm	1	3+	-2	1
<b>DISPARO BRUSCO</b>	25cm	-	-	-	-
<b>PINÇAS DE ATIRADOR</b>	-	2	5+	-1	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **DISPARO DE PRECISÃO:** Adicione +1 na característica de HC para ataques a distancia feitos com DISPARO PRECISO por essa unidade caso ela tenha se movido menos da metade de seu movimento total neste turno.
- **DISPARO BRUSCO:** Ao DISPARAR com este equipamento, role um dado para cada modelo na unidade alvo que esteja dentro do alcance. Para cada resultado de 4+, o alvo sofre 1 FERIMENTO LETAL
- **CORAL PROTETOR:** Um modelo com este equipamento deverá rolar um dado sempre que receber dano. Em um resultado de 6+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / ARQUEIRO / CAMARÃO ATIRADOR

### DOMADOR DE MAGIA CURURÚ [P10] [CAVALARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 1 DOMADOR DE MAGIA CURURÚ, montado em um CAMARÃO ENCOURAÇADO. Esta unidade é armada com Lança Mágica e Escudo de Coral Místico e Pseudópode.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
35cm	4+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LANÇA MÁGICA	5cm	3	3+	-1	D3
PSEUDÓPODE	-	D3	4+	-1	D3

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [1/2]:** Esta unidade pode tentar conjurar 1 feitiço durante sua fase de conjuração e abjurar 2 feitiço inimigos na fase de conjuração de seu oponente.

#### MAGIAS:

- **MÍSSEIS MÁGICOS (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade dentro do alcance, ela sofre D3 FERIMENTOS MORTAIS.
- **INVOCAR CORAL MÍSTICO (4+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. Até sua próxima fase de conjuração, sempre que a unidade alvo fosse receber dano um dado, com um resultado de 5+ a unidade não recebe dano.
- **BENEFÍCIO & MALEFÍCIO (6+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. Até sua próxima fase de conjuração, se a unidade for aliada, ela poderá rerolar testes falhos de CONJURAÇÃO e ABJURAÇÃO, se a unidade for inimiga, ela deverá rerolar testes de CONJURAÇÃO e ABJURAÇÃO que tenham sido sucesso, aumentando a dificuldade destes testes em +2.

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ESCUDO DE CORAL MÍSTICO:** Sempre que esta unidade for afetada por magias e habilidades, role um dado. Em um resultado de 5+, ignore o efeito durante este turno. Adicionalmente, um modelo com este equipamento deverá rolar um dado sempre que receber dano. Em um resultado de 5+, o dano é negado.
- **ZONA DE DOMINAÇÃO:** Aumente a dificuldade dos testes de CONJURAÇÃO e ABJURAÇÃO de unidade inimigas que estejam á 15cm desta unidade em +1.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / CAVALARIA / CONJURADOR / DOMADOR DE MAGIA CURURÚ

### MAGOS DE GUERRA SAPO-BOI [P10] [ARQUEIRO] (MÉDIO)

Esta unidade contém 10 MAGOS DE GUERRA SAPO-BOI. Esta unidade é armada com Disparos Místicos e 1 das seguintes opções de equipamento: Lâminas Mágicas e Escudos de Coral, ou Par de Lâminas Mágicas.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
DISPARO MÍSTICO	40cm	1	4+	-	1
LÂMINA MÁGICA	-	1	4+	-	1
PAR DE LÂMINAS MÁGICAS	-	2	4+	-	1

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [1/2]:** Esta unidade pode tentar conjurar 1 feitiço durante sua fase de conjuração e abjurar 2 feitiço inimigos na fase de conjuração de seu oponente.

#### MAGIAS:

- **MAGIA INATA (6+) (30cm):** Quando conjurada com sucesso, escolha 1 unidade aliada dentro do alcance. Até o final de sua próxima fase de conjuração, aprimore a característica de FENDER em +1 do equipamento DISPARO MÍSTICO. Uma unidade não pode se beneficiar desta magia mais de uma vez por turno.

#### OPÇÕES EXTRAS:

- **ABJURADOR:** Quando um CONJURADOR inimigo conjurar uma magia com sucesso em até 30cm desta unidade, role um dado. Em um resultado de 5+, o conjurador alvo sofre 1 FERIMENTO LETAL após o efeito da magia ter sido resolvido.
- **ESCUDOS DE CORAL:** Um modelo com este equipamento deverá rolar um dado sempre que receber dano. Em um resultado de 6+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / ESPECIALISTA / CONJURADOR / MAGOS DE GUERRA SAPO-BOI

### MÍSTICOS RÃ [P10] [ARQUEIRO] (PEQUENO)

Esta unidade contém 5 MÍSTICOS RÃ. Esta unidade é armada com Disparos Místicos e Cajado Mágico

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
DISPARO MÍSTICO	40cm	1	4+	-	1
CAJADO MÁGICO	-	1	4+	-	1

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [1/2]:** Esta unidade pode tentar conjurar 1 feitiço durante sua fase de conjuração e abjurar 2 feitiço inimigos na fase de conjuração de seu oponente.

#### MAGIAS:

- **MÍSSEIS MÁGICOS (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade dentro do alcance, ela sofre D3 FERIMENTOS MORTAIS.
- **INVOCAR CORAL MÍSTICO (4+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. Até sua próxima fase de conjuração, sempre que a unidade alvo fosse receber dano um dado, com um resultado de 5+ a unidade não recebe dano.
- **INFUSÃO MÍSTICA (5+) (30cm):** Se conjurado com sucesso, escolha 1 unidade aliada que esteja dentro do alcance e visível ao conjurador. Até o começo de sua próxima fase de conjuração, aumente em +1 a característica de HC de ataques feitos pela unidade alvo.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / ESPECIALISTA / CONJURADOR / MÍSTICOS RÃ

### OBELISCO DE SUFOCAMENTO [P10] [ARTILHARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 1 OBELISCO DE SUFOCAMENTO.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
-	2+	5

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **INVOCAÇÃO:** Antes de sua fase de inserção e posteriormente á construção do mapa de batalha, você poderá inserir no campo esta unidade dentro de uma área cuja deve manter pelo menos 20cm de distância da zona de inserção inimiga e de outros OBJETIVOS. Você também pode tentar reconjurar unidades para outros pontos do campo de batalha através de uma invocação, que deve ser realizada por uma unidade conjuradora que tenha visão do OBELISCO durante a etapa de conjuração, a dificuldade da rolagem é 5+. Ao conjurar com sucesso, selecione um ponto em até 60cm da unidade conjuradora que seja visível e que esteja a pelo menos 5cm de distância de outras unidades de ARTILHARIA aliadas. Apenas conjuradores AQUARIZ podem invocar esta unidade. Em caso de falha durante a invocação, esta unidade é eliminada. Esta habilidade pode ser ABJURADA
- **ZONA DE SUFOCAMENTO:** Ao fim da fase de movimentação, role um dado para cada unidade inimiga em até 30cm desta unidade. Com um resultado de 4+, aquela unidade sofre 1 FERIMENTO LETAL.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / ARTILHARIA / OBELISCO DE SUFOCAMENTO



### OBELISCO DE CONJURAÇÃO [P10] [ARTILHARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 1 OBELISCO DE SUFOCAMENTO.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
-	2+	5

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **INVOCAÇÃO:** Antes de sua fase de inserção e posteriormente á construção do mapa de batalha, você poderá inserir no campo esta unidade dentro de uma área cuja deve manter pelo menos 20cm de distância da zona de inserção inimiga e de outros OBJETIVOS. Você também pode tentar reconjurar unidades para outros pontos do campo de batalha através de uma invocação, que deve ser realizada por uma unidade conjuradora que tenha visão do OBELISCO durante a etapa de conjuração, a dificuldade da rolagem é 5+. Ao conjurar com sucesso, selecione um ponto em até 60cm da unidade conjuradora que seja visível e que esteja a pelo menos 5cm de distância de outras unidades de ARTILHARIA aliadas. Apenas conjuradores AQUARIZ podem invocar esta unidade. Em caso de falha durante a invocação, esta unidade é eliminada. Esta habilidade pode ser ABJURADA
- **AUXILIO DE CONJURAÇÃO:** Adicione +1 para rolagens de conjuração e abjuração para unidades CONJURADORAS aliadas em até 30cm desta unidade.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / ARTILHARIA / OBELISCO DE CONJURAÇÃO

### O SENHOR DAS MARÉS [P20] [HERÓI/ESPECIALISTA] (GRANDE)

Esta unidade contém 1 SENHOR DAS MARÉS. Esta unidade é armada com Cajado das Marés, Disparador de Feitiços e Escudo de Coral Místico.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	3+	10

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
CAJADO DAS MARÉS	10cm	4	2+	-	3
DISPARADOR DE FEITIÇOS	40cm	D6	2+	-1	1

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [4/4]:** Esta unidade pode tentar conjurar e/ou abjurar 4 feitiço durante sua fase de conjuração.

#### MAGIAS:

- **MALDIÇÃO AQUARIZ (7+) (30cm):** Se conjurado com sucesso, escolha 1 unidade inimiga dentro do alcance e que esteja visível, role 10 dados. A unidade alvo sofre 1 FERIMENTO LETAL para resultado de 4+

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **GUIA MÍSTICO:** Adicione +1 em rolagens de CONJURAÇÃO e ABJURAÇÃO para unidades aliadas em até 40cm desta unidade. Adicionalmente, unidades aliadas dentro desta zona podem conjurar qualquer magia compartilhada entre elas, desde que todas as unidades em seu exército sejam AQUARIZ.
- **LADRÃO DE MAGIAS:** Se uma unidade abjurar com sucesso uma de suas ARTILHARIAS, ao invés de abjurar, você pode roubar a magia. Se o fizer, você mantém o controle da ARTILHARIA e ela agora possui as capacidades de conjuração da unidade que tentou abjurá-la.
- **MESTRE DA MAGIA:** Quando tentar rolar para CONJURAR ou ABJURAR, você pode alterar o resultado do menor dado para ser igual ao resultado do maior dado entre os 2D6.
- **ESCUDO DE CORAL MÍSTICO:** Sempre que esta unidade for afetada por magias ou habilidades inimigas, role um dado. Em um resultado de 5+, ignore o efeito durante este turno. Adicionalmente, um modelo com este equipamento deverá rolar um dado sempre que receber dano. Em um resultado de 5+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- AQUARIZ / ESPECIALISTA / CONJURADOR / O SENHOR DAS MARÉS

**APÊNDICE D - FICHAS DE UNIDADES: ROEDIVORUS**

# ROEDIVORUS

## OS ESTRATEGISTAS DO SERTÃO

---

Os Roedivorus são roedores inteligentes e adaptáveis que habitam as áridas terras dos Sertões. Eles desenvolveram habilidades de escavação, estratégia e técnicas de sobrevivência para enfrentar o clima árido. Vivem em grupos organizados, liderados por sábios e têm uma parceria de cooperação mútua com os Primaris.

Além das habilidades em artilharia e lutas a distância, são conhecidos pelo fenômeno peculiar do "alumiã das tochas", usando uma planta mágica para criar luzes durante a noite.

---

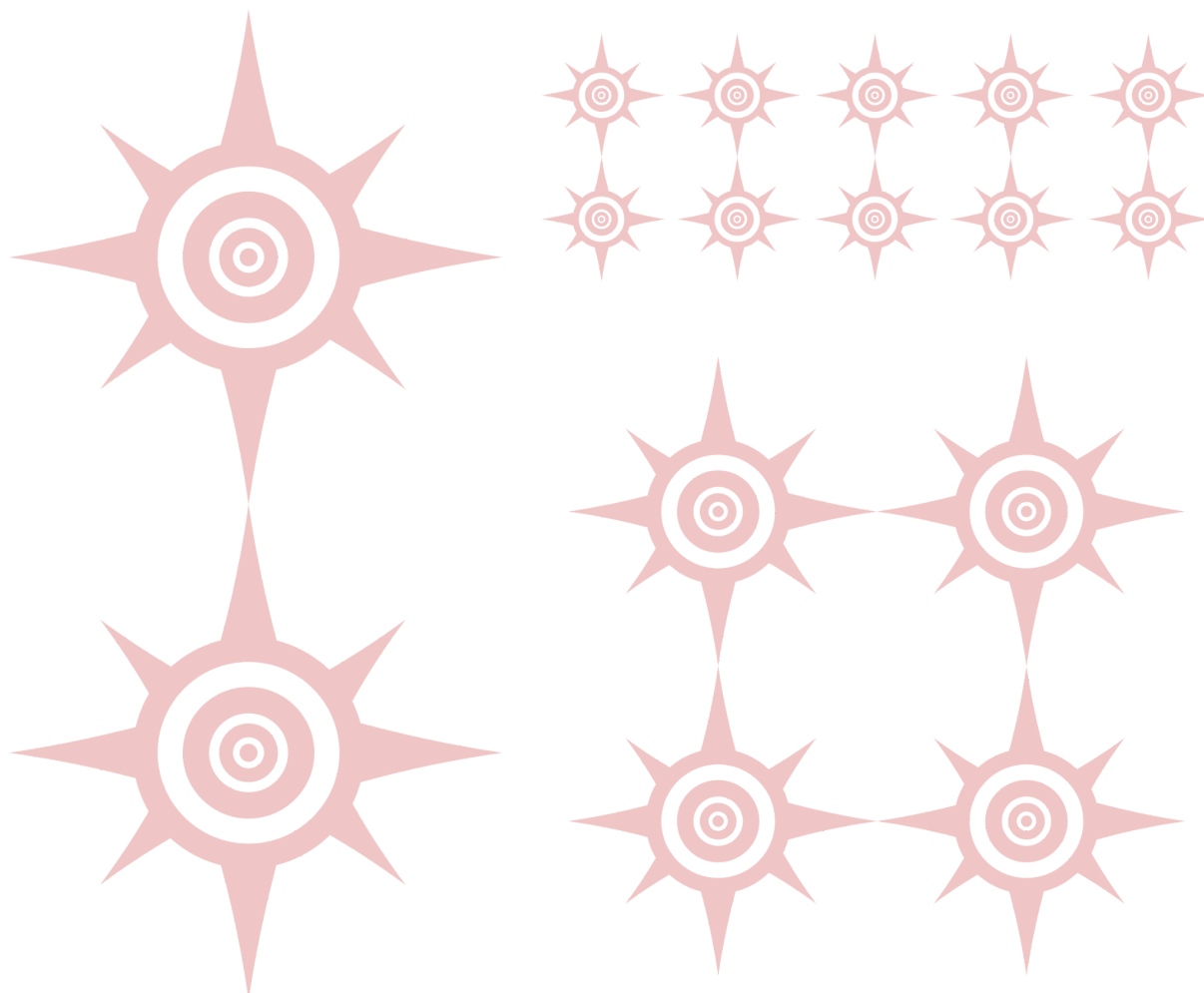
---

# SEU EXÉRCITO DE ROEDIVORUS

Caso você tenha interesse em customizar ainda mais seu exército de Roedivorus, nesta página você entrará alguns símbolos que podem ser impressos e colados sob as bases de suas miniaturas, que podem ser feitas de papelão, tampinhas de garrafas, madeira ou qualquer outro material que você tenha á disposição!

Nesta página você irá encontrar:

- 10x Símbolos pequenos
- 4x Símbolos médios
- 2x Símbolos grandes



### GUERREIROS GABIRU [P5] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 GUERREIROS GABIRU. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 GUERREIROS adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 GUERREIROS. Esta unidade é armada com Lanças ou Lâminas & Escudos.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	6+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
<b>LANÇA DE GABIRU</b>	5cm	1	5+	-	1
<b>LÂMINA &amp; ESCUDO</b>	-	1	5+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ESCUDOS REFORÇADOS:** Adicione +1 em rolagens de DEFESA contra ataques enquanto esta unidade tiver 5 ou mais modelos.
- **MOVIMENTO RÁPIDO:** Esta unidade se move +5cm sempre que realizar uma CARGA ou DESENGAJAR.
- **ESCARAMUÇA:** Esta unidade pode CORRER ou DESENGAJAR e posteriormente realizar CARGA no mesmo turno.

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS / INFANTARIA / GUERREIROS GABIRU

### OURIÇOS MOSQUETEIROS [P5] [ARQUEIROS] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 OURIÇOS MOSQUETEIROS. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 OURIÇOS MOSQUETEIROS adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 GUERREIROS. Esta unidade é armada com Mosquetes e Facas.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	6+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
MOSQUETE	40cm	1	5+	-1	1
FACA	-	1	6+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **LINHAS DEFENSORAS:** Adicione +1 na característica de HC desta unidade enquanto tiver uma unidade de INFANTARIA, ESPECIALISTA ou HERÓI em até 15cm desta unidade.

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS / ARQUEIRO / OURIÇOS MOSQUETEIRO

### OURIÇO MIRA-FIRME [P5] [ARQUEIROS] (PEQUENO)

Esta unidade contém 1 OURIÇOS MIRA-FIRME. Esta unidade é armada com Mosquete de Precisão e Faca.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
MOSQUETE DE PRECISÃO	60cm	1	3+	-3	1
FACA	-	1	6+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ATIRADOR DE ELITE:** Esta unidade pode ignorar a regra PROTEÇÃO AOS HERÓIS.
- **DISPARO LETAL:** Em uma rolagem não alterada de disparo com resultado 6, esta unidade automaticamente infringe D3 FERIMENTOS LETAIS no alvo.

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS / ARQUEIRO / OURIÇO MIRA-FIRME

### OURIÇOS DISPARADOR DE CHAMAS [P5] [ARQUEIROS] (PEQUENO)

Esta unidade contém 2 OURIÇO DISPARADO DE CHAMAS. Esta unidade é armada com Disparador de Chamas e Facas.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	6+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
DISPARADOR DE CHAMAS *	25cm	-	-	-	-
FACA	-	1	6+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **DISPARADOR DE CHAMAS:** Ao DISPARAR com este equipamento, role um dado para cada modelo na unidade alvo que esteja dentro do alcance. Para cada resultado de 4+, o alvo sofre 1 FERIMENTO LETAL

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS / ARQUEIRO / OURIÇO DISPARADO DE CHAMAS



### ESCAVADOR PUNARÉ [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 2 ESCAVADORES PUNARÉ. Esta unidade é armada com Moedores de Rocha

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	6+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
MOEDORES DE ROCHA	-	3	4+	-2	2

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ESCAVADORES:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, você for colocar outra unidade, que não seja ARTILHARIA ou CAVALARIA em campo durante sua fase de inserção, ao invés disso, você pode dizer que também estará se juntando à Unidade de reforço. Apenas 1 unidade aliada poderá se juntar a este modelo desta maneira.

No começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-los dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 20cm de distância.

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS / ESPECIALISTA / ESCAVADORES PUNARÉ

### BATEDORES CATITA [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 5 BATEDORES CATITA. Esta unidade é armada com Arcos Facas de Assassino.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	5+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
ARCO DE BATEDOR	40cm	1	3+	-1	1
FACAS DE ASSASINO	-	2	3+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **OCULTAR-SE:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, no começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-lo em jogo dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 20cm de distância.
- **BATER & CORRER:** Esta unidade pode realizar a ação de CORRER e posteriormente DISPARAR e realizar CARGA no mesmo turno, recebendo uma penalidade de -1 de HC se o fizer..

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS/ ESPECIALISTA / BATEDORES CATITA

### SÁBIOS PREÁ [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 2 SÁBIO PREÁ. Esta unidade é armada com um Cajado de Sábio.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
CAJADO DE SÁBIO	-	1	5+	-1	D3

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [1/1]:** Esta unidade pode tentar conjurar e/ou abjurar 1 feitiço durante sua fase de conjuração.
- **BENÇÃO DO FOGO:** Quando este modelo tentar conjurar uma magia, role um dado, em um resultado de 2 ou mais, você poderá re-rolar as tentativas subsequentes de conjuração. Em uma rolagem de 1, este modelo é sofre exaustão mental e recebe 1 FERIMENTO MORTAL.

#### MAGIAS DIVINAS:

- **MÍSSEIS MÁGICOS (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade dentro do alcance, ela sofre D3 FERIMENTOS MORTAIS.
- **ESCUDO ANCESTRAL (4+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. Até sua próxima fase de conjuração, sempre que a unidade alvo fosse receber dano, role 5+, com um sucesso a unidade não recebe dano.
- **FOGO FÁTUO (6+) (60cm):** Este modelo conjura uma grande onda de fogo e brasas que varre o campo de batalha. Se conjurado com sucesso, selecione uma unidade inimiga visível. Role um dado para cada modelo na unidade alvo; ela sofre 1 FERIMENTO MORTAL para cada resultado de 5+ em sua rolagem.

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS / ESPECIALISTA / SÁBIOS PREÁ

### ASSASSINO RATAZANA [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 1 ASSASSINO RATAZANA. Esta unidade é armada com uma Lâmina Envenenada.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	4+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LÂMINA ENVENENADA	-	6	3+	-1	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **OCULTAR-SE:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, no começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-lo em jogo dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos próximos em até 20cm de distância.
- **ATAQUE FURTIVO:** Se durante uma rolagem de ataque, o resultado do dado for 6, automaticamente infringe D3 FERIMENTOS MORTAIS na unidade alvo.
- **ESQUIVA ASTUTA:** Role um dado sempre que esta unidade receber dano. Em um resultado de 5+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- ROEVIDORUS / ESPECIALISTA / ASSASSINO RATAZANA

### CUTIA ENGENHEIRA DE BATALHA [P5] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 5 CUTIA ENGENHEIRA DE BATALHA. Esta unidade é armada com Pederneira e você pode escolher entre um Machado de Reparador ou Mosquete Duplo

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
10cm	5+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
PEDERNEIRA	25cm	2	5+	-1	1
MACHADO DE REPARADOR	-	1	4+		1
MOSQUETE DUPLO	40cm	1	5+	-1	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **MÃO LIVRE:** Adicione +1 em rolagens de HC para disparos feitos com esse modelo se ele não estiver portando um Machado de Reparador. Adicione +1 em rolagens de ataque físico feitos com esse modelo se ele não estiver portando um Mosquete Duplo.
- **ENGENHEIRO EXPERIENTE:** Durante sua fase de conjuração, escolha 1 unidade de ARTILHARIA dentro de 5cm deste modelo. A unidade se cura com D3 PV's.

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS / ESPECIALISTA / CUTIA ENGENHEIRA DE BATALHA

### PACA ARTILHEIRA [P10] [ARTILHARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 2 PACAS ARTILHEIRAS. Esta unidade é armada com Disparos de Espinho e Disparo de Armadilhas.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
10cm	4+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
DISPARO DE ESPINHO	60cm	32	5+	-2	D3

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **FOGO INDIRETO:** O alvo dos ataques desta unidade não precisa estar dentro da linha de visão para o modelo atacante desde que o alvo esteja visível a qualquer unidade ESPECIALISTA ou HERÓI aliado. Se o ataque for realizado desta maneira, esta unidade tem uma penalidade de -1 em sua característica de HC até o fim da etapa de disparo. Adicionalmente, adicione +1 em rolagens de HC contra unidades com 5 ou mais modelos.
- **TRABUCO:** Reduza -3 para rolagens de HC feitas por este modelo contra alvos a menos de 20cm de distância.
- **SARAIADA DE ESPINHOS:** Adicione +1 na rolagem de HC feitas por esse modelo usando se todos os ataques forem em um mesmo alvo durante esta fase.

#### TIPOS:

- ROEVIDORUS / ESPECIALISTA / PACAS ARTILHEIRAS

### ARMADILHEIROS CAXINGUELÊ [P10] [ARTILHARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 2 ARMADILHEIROS CAXINGUELÊ. Esta unidade é armada com Disparadores de Armadilhas.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
10cm	4+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
DISPARADOR DE ARMADILHAS	60cm	D3	4+	-1	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **TRABUCO:** Reduza -3 para rolagens de HC feitas por este modelo contra alvos a menos de 20cm de distância.
- **FOGO INDIRETO:** O alvo dos ataques desta unidade não precisa estar dentro da linha de visão para o modelo atacante desde que o alvo esteja visível a qualquer unidade ESPECIALISTA ou HERÓI aliado. Se o ataque for realizado desta maneira, esta unidade tem uma penalidade de -1 em sua característica de HC até o fim da etapa de disparo. Adicionalmente, adicione +1 em rolagens de HC contra unidades com 5 ou mais modelos.
- **DISPARAR ARMADILHAS:** No começo de sua fase de DISPARO, você pode declarar que esta unidade, ao invés de DISPARAR EM UM ALVO, está DISPARANDO CONTRA UM LOCAL. Selecione D3 locais para cada modelo nesta unidade dentro raio de alcance do DISPARADOR DE ARMADILHAS e coloque em jogo uma unidade de **ARMADILHA ROEDIVORA**, você pode inserir esta nova unidade dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 15cm de distância.

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS / ARTILHARIA / ARMADILHEIROS CAXINGUELÊ

### ARMADILHA ROEDIVORA [P2] [ARTILHARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 1 ARMADILHA ROEDIVORA.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
-	6+	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **EXPLOSIVO DESTRUTIVO:** Sempre que uma unidade estiver a pelo menos 10cm deste modelo, ele irá explodir. Ao explodir, este modelo é destruído. Selecione uma das unidades dentro de um raio de 10cm deste modelo e role 1d6: Em um resultado de 2-4, a unidade selecionada sofre 1 FERIMENTO MORTAL; em um resultado de 5+, a unidade selecionada sofre D3 FERIMENTOS MORTAIS
- **PARAQUEDAS:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, no começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-lo em jogo dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos próximos ou objetivos em até 20cm de distância.

#### TIPOS:

- ROEDIVORUS / ARTILHARIA / ARMADILHA ROEDIVORA



**TANQUE A VAPOR [P20] [HERÓI/ARTILHARIA] (GRANDE)**

Esta unidade contém 1 TANQUE A VAPOR. Esta unidade é armada com Canhão de Vapor, Arma de Vapor e Rodas Esmagadoras

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	2+	12

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
CANHÃO DE VAPOR	60cm	1	3+	-2	2
ARMA DE VAPOR	25cm	D6	2+	-	1
RODAS ESMAGADORAS	-	D3	3+	-	2

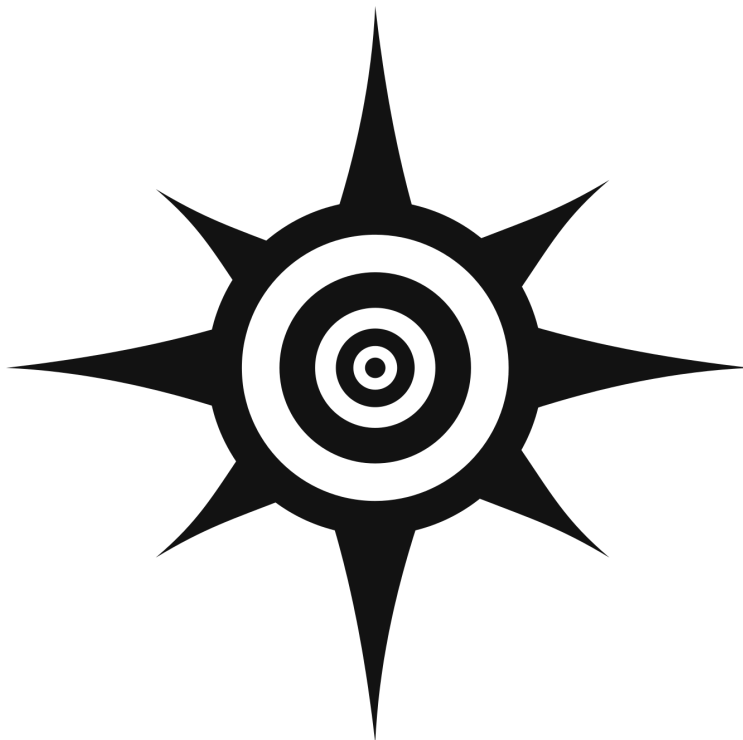
**HABILIDADES DA UNIDADE:**

- **AUMENTAR PRESSÃO:** Durante sua fase de CONJURAÇÃO, você pode declarar que esta unidade está SOB PRESSÃO. Se assim fizer, role 2D6. Se a rolagem for menor que o número de PV's desta unidade, esta unidade automaticamente sofre D3 FERIMENTOS MORTAIS. Se a rolagem foi igual ou maior que a quantidade de PV's desta unidade, até o começo de sua próxima fase de conjuração, você pode adicionar +5cm em sua característica de MOVIMENTO e +2 na característica de ATAQUE da Arma de Vapor.

**TIPOS:**

- ROEVIROUS / HERÓI / ARTILHARIA / TANQUE DE VAPOR

## APÊNDICE E - FICHAS DE UNIDADES: AVUEIROS



## AVUEIROS

## OS SENHORES DOS CÉUS

---

Os Avueiros são aves inteligentes e majestosas que habitam os céus da Caatinga. Descendentes de aves ancestrais, eles dominaram os ventos fortes e imprevisíveis da região. São notáveis por sua inteligência, habilidades de voo e comunicação complexa. Possuem plumagem mágica que reflete a luz do sol, criando cores brilhantes.

Desempenham um papel vital na ecologia do Sertão Mágico, ajudando na polinização das plantas e contribuindo para o folclore e a cultura da região. Apesar de sua majestosidade, podem ser egoístas e mentirosos quando necessário.

---

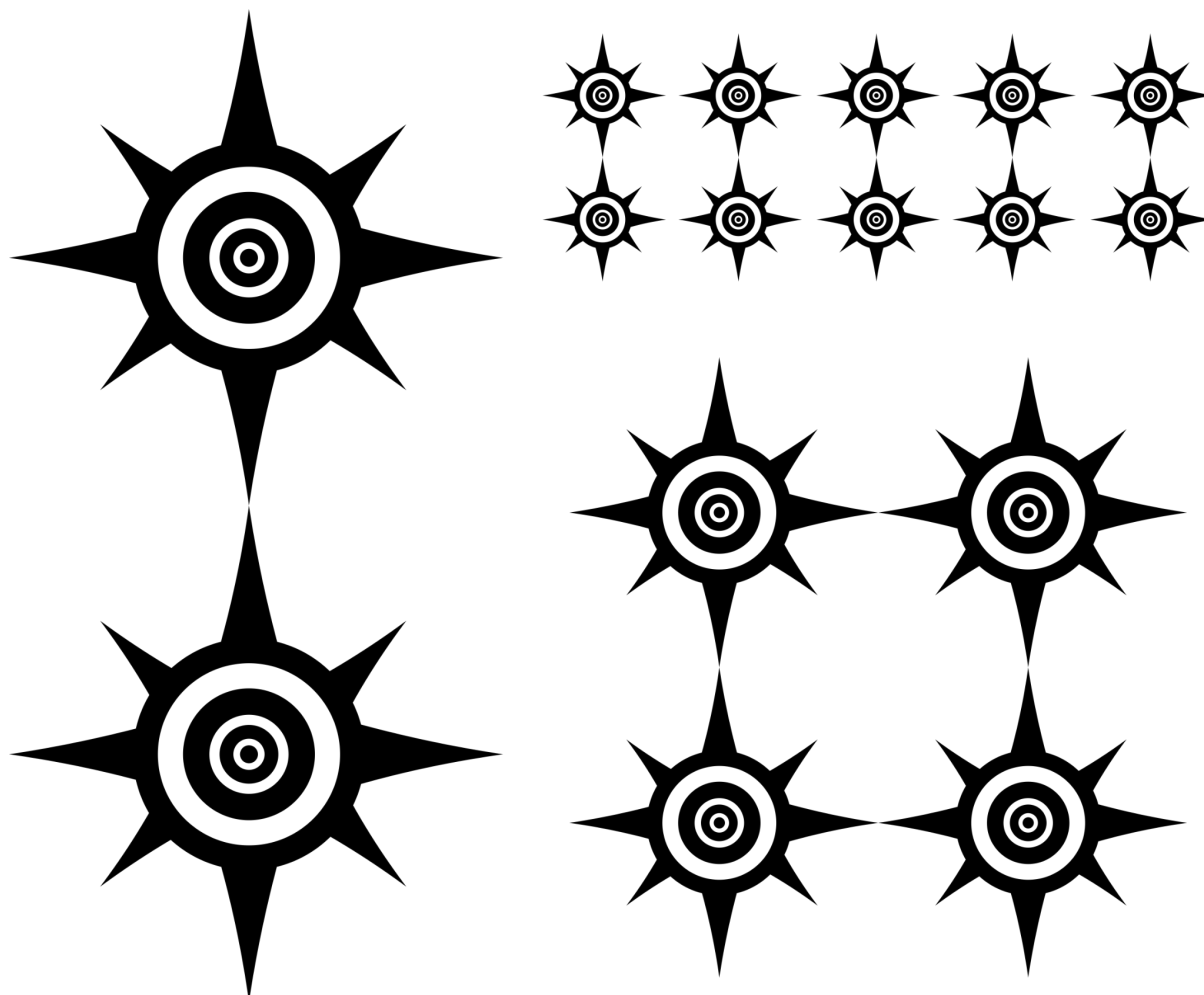
---

# SEU EXÉRCITO DE AVUEIROS

Caso você tenha interesse em customizar ainda mais seu exército de Avueiros, nesta página você entrará alguns símbolos que podem ser impressos e colados sob as bases de suas miniaturas, que podem ser feitas de papelão, tampinhas de garrafas, madeira ou qualquer outro material que você tenha á disposição!

Nesta página você irá encontrar:

- 10x Símbolos pequenos
- 4x Símbolos médios
- 2x Símbolos grandes



### DESBRAVADORES CAPOEIRA [P5] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 DESBRAVADORES CAPOEIRA. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 DESBRAVADORES adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 DESBRAVADORES. Esta unidade é armada com Facões.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	5+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
FACÃO	-	1	5+	-1	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **MOVIMENTO RÁPIDO:** Esta unidade se move +5cm sempre que realizar uma CARGA ou DESENGAJAR.
- **GOLPE VELOZ:** Em uma rolagem não modificada de 6 em um ataque usando FACÕES, o ataque acerta 2 vezes ao invés de 1. Faça a rolagem de defesa para cada ataque.
- **FILEIRAS REUNIDAS:** adicione +1 em rolagens de HC se esta unidade possuir 5 ou mais modelos.
- **BATER & CORRER:** Esta unidade pode realizar a ação de CORRER e posteriormente realizar CARGA no mesmo turno.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / INFANTARIA / DESBRAVADORES CAPOEIRA

### LANCEIROS XIQUE-XIQUE [P10] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 5 LANCEIROS XIQUE-XIQUE. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 LANCEIROS adicionais (PODER +5) até o máximo de 15 LANCEIROS. Esta unidade é armada com Lanças Xique-Xique.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	3+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LANÇA XIQUE-XIQUE	5cm	2	4+	-1	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **VOAR:** Esta unidade ignora modelos e objetos de terreno quando se mover pelo campo de batalha (ele voa sob eles). Um modelo que voa não pode terminar seu movimento no topo de outro modelo, ou terminar um MOVIMENTO NORMAL, CORRIDA ou DESENGAJAR em até 10cm de uma unidade inimiga.
- **GUARDA MESTRA:** Em uma rolagem não modificada de 6 em um ataque usando LANÇAS, a característica de FENDER daquele ataque se torna -2.
- **FILEIRAS REUNIDAS:** adicione +1 em rolagens de HC se esta unidade possuir 5 ou mais modelos.
- **BATER & CORRER:** Esta unidade pode realizar a ação de CORRER e posteriormente realizar CARGA no mesmo turno.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / INFANTARIA / LANCEIROS XIQUE-XIQUE

### SENTINELAS CANÇÃO [P10] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 5 SENTINELAS CANÇÃO. Esta unidade é armada com Lança Cancão.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	3+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
<b>LANÇA CANÇÃO</b>	5cm	2	4+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **VOAR:** Esta unidade ignora modelos e objetos de terreno quando se mover pelo campo de batalha (ele voa sob eles). Um modelo que voa não pode terminar seu movimento no topo de outro modelo, ou terminar um MOVIMENTO NORMAL, CORRIDA ou DESENGAJAR em até 10cm de uma unidade inimiga.
- **BATER & CORRER:** Esta unidade pode realizar a ação de CORRER e posteriormente realizar CARGA no mesmo turno.
- **ATAQUE DE OPORTUNIDADE:** Sempre que uma unidade inimiga realizar um COMBATE CORPO-A-CORPO contra esta unidade enquanto estiverem engajados, esta unidade atacará primeiro.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / INFANTARIA / SENTINELAS CANÇÃO

### GUARDIÕES DE CAMPINA [P10] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 5 GUARDIÕES DE CAMPINA. Esta unidade é armada com Lanças Campina

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	4+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LANÇA CAMPINA	5cm	1	3+	-2	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **MOVIMENTO RÁPIDO:** Esta unidade se move +5cm sempre que realizar uma CARGA ou DESENGAJAR.
- **VOAR:** Esta unidade ignora modelos e objetos de terreno quando se mover pelo campo de batalha (ele voa sob eles). Um modelo que voa não pode terminar seu movimento no topo de outro modelo, ou terminar um MOVIMENTO NORMAL, CORRIDA ou DESENGAJAR em até 10cm de uma unidade inimiga.
- **PENAS REFLETORAS:** Role um dado toda vez que você for alocar dano nesta unidade. Em um resultado de 5+, o dano ou FERIMENTO LETAL é negado.
- **DEFENSORES NOBRES:** Enquanto outros modelos aliados AVUEIROS estiverem á 5cm desta unidade, qualquer ataque á distância que tenha como alvo outra unidade aliada dentro desta área que não seja GUARDIÕES DE CAMPINA, tem agora como alvo esta unidade.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / INFANTARIA / GUARDIÕES DE CAMPINA

### ATIRADORES URU [P5] [ARQUEIROS] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 ATIRADORES URU. Ela pode, adicionalmente, incluir +5 ATIRADORES adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 ATIRADORES URU. Esta unidade é armada com Facas, Arcos ou Bestas.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	6+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
<b>ARCO</b>	40cm	2	5+	0	1
<b>BESTA</b>	60cm	1	5+	-1	1
<b>FACA</b>	-	1	6+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **BATER & CORRER:** Esta unidade pode realizar a ação de CORRER e posteriormente realizar DISPARO ou CARGA no mesmo turno enquanto equipado com ARCOS. Se o fizer, esta unidade tem uma penalidade de -1 de HC.
- **CARREGAR & DISPARAR:** Quando esta unidade for alvo de uma CARGA, antes da rolagem de CARGA inimiga, você pode realizar uma ação de DISPARO.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / ARQUEIRO / ATIRADORES URU



### CAVALEIROS CARCARÁ [P10] [CAVALARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 5 CAVALEIROS CARCARÁ. Esta unidade é armada com Lanças Reais

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
30cm	4+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LANÇAS REAIS	5cm	2	3+	-1	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **VOAR:** Esta unidade ignora modelos e objetos de terreno quando se mover pelo campo de batalha (ele voa sob eles). Um modelo que voa não pode terminar seu movimento no topo de outro modelo, ou terminar um MOVIMENTO NORMAL, CORRIDA ou DESENGAJAR em até 10cm de uma unidade inimiga.
- **BATER & CORRER:** Esta unidade pode realizar a ação de CORRER e posteriormente realizar CARGA no mesmo turno.
- **INVESTIDA TROVÃO:** As LANÇAS DE CAVALARIA desta unidade possuem a característica de FENDER -2 ao invés de -1 se esta unidade tiver realizado CARGA neste turno.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / CAVALARIA / CAVALEIROS CARCARÁ

### ESPREITADORES URUBÚS [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 ESPREITADORES URUBÚS. Esta unidade é armada com Arco do Espreitor e Facões

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	5+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
ARCO DO ESPREITADOR	40cm	1	2+	-1	1
FACÃO FURTIVO	-	2	3+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **VOAR:** Esta unidade ignora modelos e objetos de terreno quando se mover pelo campo de batalha (ele voa sob eles). Um modelo que voa não pode terminar seu movimento no topo de outro modelo, ou terminar um MOVIMENTO NORMAL, CORRIDA ou DESENGAJAR em até 10cm de uma unidade inimiga.
- **ESPREITAR PELOS CÉUS:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, no começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-lo em jogo dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 20cm de distância.
- **BATER & CORRER:** Esta unidade pode realizar a ação de CORRER e posteriormente realizar DISPARO ou CARGA no mesmo turno enquanto equipado com ARCOS. Se o fizer, esta unidade tem uma penalidade de -1 de HC.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / ESPECIALISTAS / ESPREITADORES URUBÚS

### MAGOS DAS PLUMAS AZULÃO [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 2 MAGOS DAS PLUMAS AZULÃO. Esta unidade é armada com Cajado de Plumas.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
CAJADO DE PLUMAS	5cm	1	5+	-1	D3

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [2/1]:** Esta unidade pode tentar conjurar 2 feitiços durante sua fase de conjuração e abjurar 1 feitiço inimigo na fase de conjuração de seu oponente.

#### MAGIAS ARCANAS:

- **MÍSSEIS MÁGICOS (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade dentro do alcance, ela sofre D3 FERIMENTOS MORTAIS.
- **LENTIDÃO (7+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade dentro do alcance, a unidade selecionada tem sua característica de movimento reduzido em 5cm.
- **ACELERAÇÃO (7+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade dentro do alcance, a unidade selecionada tem sua característica de movimento aumentada em 5cm.

#### OPÇÕES EXTRAS:

- **ARTEFATO ARCANO:** Ao escolher esta unidade para seu exército, escolha também uma das opções abaixo para que esteja equipada nesta unidade:
  - **GRIMÓRIO ANCESTRAL:** Adicione +1 em rolagens de CONJURAÇÃO e ABJURAÇÃO.
  - **ORBE DOS CÉUS:** Adicione +10cm à distância de conjuração de suas magias.

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **VOAR:** Esta unidade ignora modelos e objetos de terreno quando se mover pelo campo de batalha (ele voa sob eles). Um modelo que voa não pode terminar seu movimento no topo de outro modelo, ou terminar um MOVIMENTO NORMAL, CORRIDA ou DESENGAJAR em até 10cm de uma unidade inimiga.
- **PENAS REFLETORAS:** Role um dado toda vez que você for alocar dano nesta unidade. Em um resultado de 5+, o dano ou FERIMENTO LETAL é negado.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / ESPECIALISTAS / MAGOS DAS PLUMAS AZULÃO

### SACERDOTES BEIJA-FLOR [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 2 SACERDOTES BEIJA-FLOR. Esta unidade é armada com Cajado de Flores.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	6+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
CAJADO DE FLORES	-	1	5+	-	1

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [2/1]:** Esta unidade pode tentar conjurar 2 feitiços durante sua fase de conjuração e abjurar 1 feitiço inimigo na fase de conjuração de seu oponente.

#### MAGIAS:

- **CURAR (2+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. A unidade alvo cura 1 PV
- **INSPIRAÇÃO (4+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. Pelo resto do turno, a unidade recebe +1 de HC.
- **PLUMAS REFLETORAS (4+) (30cm):** Ao conjurar, selecione 1 unidade aliada dentro do alcance. Até sua próxima fase de conjuração, sempre que a unidade alvo fosse receber dano um dado, com um resultado de 5+ a unidade não recebe dano.

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **VOAR:** Esta unidade ignora modelos e objetos de terreno quando se mover pelo campo de batalha (ele voa sob eles). Um modelo que voa não pode terminar seu movimento no topo de outro modelo, ou terminar um MOVIMENTO NORMAL, CORRIDA ou DESENGAJAR em até 10cm de uma unidade inimiga.
- **PENAS REFLETORAS:** Role um dado toda vez que você for alocar dano nesta unidade. Em um resultado de 5+, o dano ou FERIMENTO LETAL é negado.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / ESPECIALISTAS / SACERDOTES BEIJA-FLOR

### SARGENTO PERIQUITO [P10] [ESPECIALISTA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 1 SARGENTO PERIQUITO. Esta unidade é armada com Espada Grande.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
25cm	3+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
ESPADA GRANDE	-	3	3+	-2	D3

#### HABILIDADES DE COMANDO:

- **REVOADA!:** Você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Escolha até 1 unidade aliada em até 30cm, a unidade escolhida pode realizar imediatamente um MOVIMENTO NORMAL, se deslocando com metade de sua característica de MOVIMENTO.
- **DISPARAR!!:** Você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Escolha 1 unidade aliada que possa realizar a ação de DISPARO em até 30cm desta unidade, a unidade escolhida pode realizar imediatamente um DISPARO, se o fizer, a unidade tem uma penalidade de -1 de HC pelo resto do turno.
- **CAARGA!:** Você pode usar essa habilidade durante sua fase de conjuração. Escolha 1 unidade aliada em até 30cm desta unidade, a unidade escolhida ganham +10cm de movimento durante CARGA até o fim do turno.

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **VOAR:** Esta unidade ignora modelos e objetos de terreno quando se mover pelo campo de batalha (ele voa sob eles). Um modelo que voa não pode terminar seu movimento no topo de outro modelo, ou terminar um MOVIMENTO NORMAL, CORRIDA ou DESENGAJAR em até 10cm de uma unidade inimiga.
- **GOLPE FATAL:** Se durante uma rolagem de ataque, o resultado do dado for 6, automaticamente infringe 1 FERIMENTO MORTAL na unidade alvo.
- **LÍDER INSPIRADOR:** Unidades de INFANTARIA e ARQUEIROS em até 10cm desta unidade podem re-rolar suas rolagens falhas de DISPARO e COMBATE.

#### TIPOS:

- AVUREIROS / ESPECIALISTA / SARGENTO PERIQUITO

### ASA BRANCA, ÁS DOS SERTÕES [P20] [CAVALARIA/HERÓI] (MÉDIO)

Esta unidade contém 1 ASA BRANCA, ÁS DOS SERTÕES. Esta unidade é armada com Lança Vorpál e Facão Celeste.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
30cm	3+	6

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LANÇA VORPAL	5cm	3	3+	-3	D3
FACÃO CELESTE	-	6	2+	-2	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **VOAR:** Esta unidade ignora modelos e objetos de terreno quando se mover pelo campo de batalha (ele voa sob eles). Um modelo que voa não pode terminar seu movimento no topo de outro modelo, ou terminar um MOVIMENTO NORMAL, CORRIDA ou DESENGAJAR em até 10cm de uma unidade inimiga.
- **ESPREITAR PELOS CÉUS:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, no começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-lo em jogo dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 20cm de distância.
- **PENAS REFLETORAS:** Role um dado toda vez que você for alocar dano nesta unidade. Em um resultado de 5+, o dano ou FERIMENTO LETAL é negado.
- **INVESTIDA TROVÃO:** As LANÇA VORPAL desta unidade possuem a característica de FENDER -4 ao invés de -2 se esta unidade tiver realizado CARGA neste turno.
- **GOLPE VELOZ:** Em uma rolagem não modificada de 6 em um ataque usando FACÃO CELESTE, o ataque acerta 2 vezes ao invés de 1. Faça a rolagem de defesa para cada ataque.
- **LÍDER INSPIRADOR:** Unidades de INFANTARIA e ARQUEIROS em até 10cm desta unidade podem re-rolar suas rolagens falhas de DISPARO e COMBATE.
- **BATER & CORRER:** Esta unidade pode realizar a ação de CORRER e posteriormente realizar DESENGAJAR ou CARGA no mesmo turno.

#### TIPOS:

- AVUEIROS / CAVALARIA / HERÓI / ASA BRANCA, ÁS DOS SERTÕES

## APÊNDICE F - FICHAS DE UNIDADES: CACTANEIAS



# CACTANEIAS

## AS INVASORAS DE GALIEDRA

---

As Cactaneias são uma raça de cactos e plantas mutantes que surgiram em Galiedra como resultado de experimentos mágicos. Criadas pelos xamãs e feiticeiros dos Sertões, essas criaturas têm uma fome voraz e uma capacidade de adaptação incrível. Elas se alimentam de qualquer forma de vida que cruzar seu caminho, causando devastação por onde passam. Lideradas por Matriarcas, as Cactaneias não possuem uma estrutura social coesa, mas mantêm uma relação simbiótica com outras plantas mutantes menores.

A resistência do Sertão se uniu para enfrentar essa ameaça, erguendo barreiras mágicas e fronteiras fortificadas para conter as Cactaneias. O futuro de Galiedra permanece incerto, com as Cactaneias sendo uma lembrança de que a magia não pode ser controlada impunemente.

---

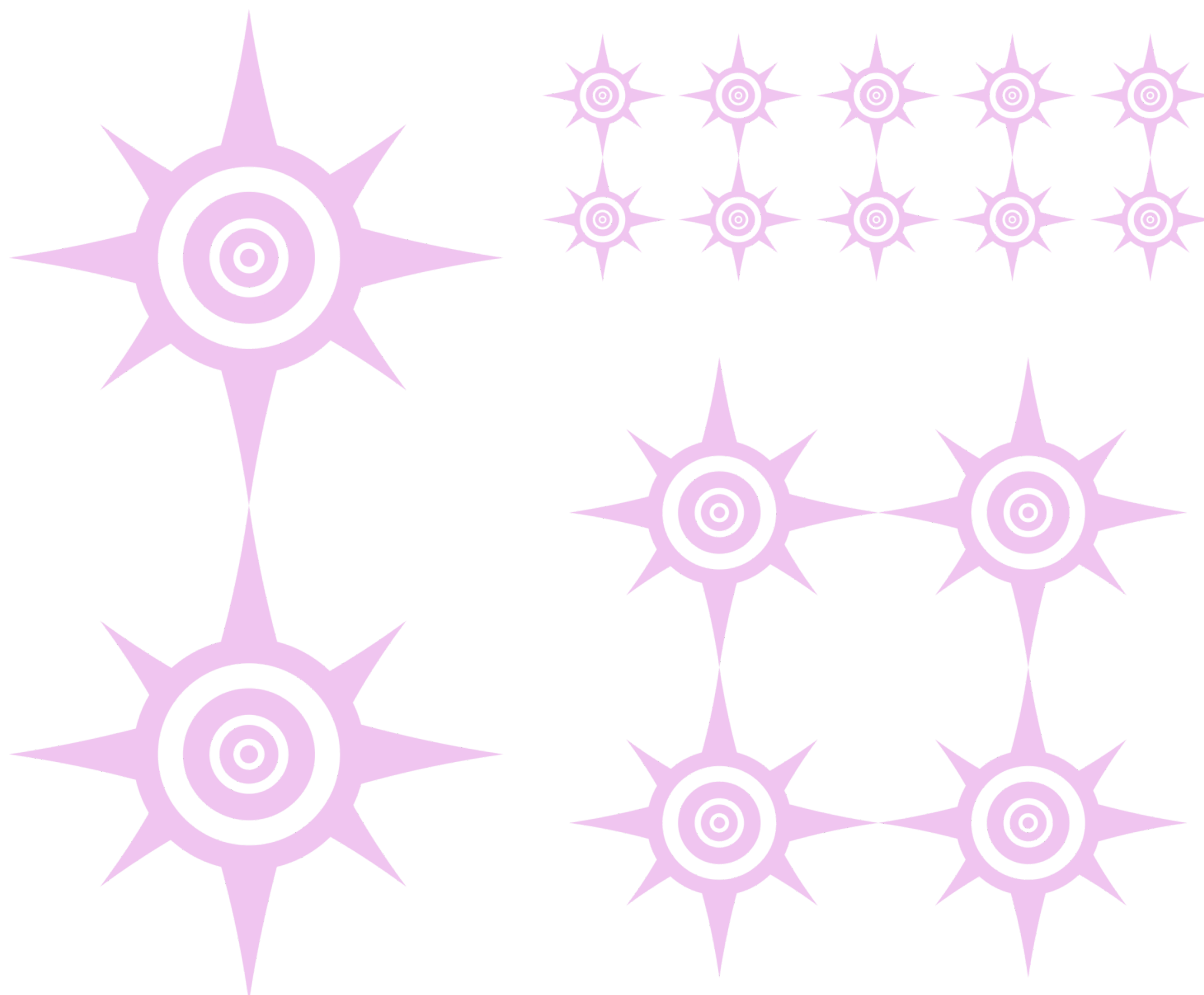
---

# SEU EXÉRCITO DE CACTANEIAS

Caso você tenha interesse em customizar ainda mais seu exército de Cactaneias, nesta página você entrará alguns símbolos que podem ser impressos e colados sob as bases de suas miniaturas, que podem ser feitas de papelão, tampinhas de garrafas, madeira ou qualquer outro material que você tenha á disposição!

Nesta página você irá encontrar:

- 10x Símbolos pequenos
- 4x Símbolos médios
- 2x Símbolos grandes





### ENXAME DE ESPINHOS [P2] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 2 ENXAMES DE ESPINHOS, Ela pode, adicionalmente, incluir +2 ENXAMES DE ESPINHOS adicionais (PODER +2) até o máximo de 16 ENXAMES DE ESPINHOS. Esta unidade é armada com Dentes Afiados

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	6+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
DENTES AFIADOS	-	1	6+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ESCAVADORES:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. No começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-los dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 20cm de distância.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / INFANTARIA / ENXAME DE ESPINHOS

### MANDACARÍVOROS [P5] [INFANTARIA] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 MANDACARÍVOROS, Ela pode, adicionalmente, incluir +5 MANDACARÍVOROS adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 MANDACARÍVOROS. Esta unidade é armada com Espinhos Afiados

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	5+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
ESPINHOS AFIADOS	-	1	5+	-1	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ADRENALINA:** Adicione +5cm de MOVIMENTO durante suas ações de CORRER e CARGA.
- **SALTO DELIMITADOR:** Ao realizar uma CONSOLIDAÇÃO após o combate, modelos nesta unidade podem se mover +10cm's

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / INFANTARIA / MANDACARÍVOROS

### GUERREIROS CACTANEIAS [P10] [INFANTARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 5 GUERREIROS CACTANEIAS, Ela pode, adicionalmente, incluir +5 GUERREIROS CACTANEIAS adicionais (PODER +5) até o máximo de 10 GUERREIROS CACTANEIAS. Esta unidade é armada com Lâmina Afiada, Cuspidor de Espinhos e Chicotes Perfurantes.

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	4+	2

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
<b>LÂMINA AFIADA</b>	-	2	3+	-1	1
<b>CUSPIDOR DE ESPINHOS</b>	40cm	2	5+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ADRENALINA:** Adicione +5cm de MOVIMENTO durante suas ações de CORRER e CARGA.
- **CHICOTE PERFURANTE:** Sempre que esta unidade realizar um ataque corpo-a-corpo, role novamente os resultados que derem 1.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / INFANTARIA / GUERREIROS CACTANEIA

### DEVORADORES FACHEIRO [P10] [INFANTARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 2 DEVORADORES FACHEIRO, Ela pode, adicionalmente, incluir +2 DEVORADORES FACHEIRO adicionais (PODER +5) até o máximo de 6 DEVORADORES FACHEIRO. Esta unidade é armada com Garras de Devorador

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	5+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
GARRAS DE DEVORADOR	-	3	4+	-2	2

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ESCAVADORES:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, você for colocar outra unidade, que não seja ARTILHARIA ou CAVALARIA em campo durante sua fase de inserção, ao invés disso, você pode dizer que também estará se juntando à Unidade de reforço. Apenas 1 unidade aliada poderá se juntar a este modelo desta maneira.  
No começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-los dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 20cm de distância.
- **DEVORADOR PERVERSO:** Sempre que esta unidade atacar em combate corpo-a-corpo, role novamente os resultados de ataque que derem 1.
- **ADRENALINA:** Adicione +5cm de MOVIMENTO durante suas ações de CORRER e CARGA.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / INFANTARIA / DEVORADORES FACHEIROS.

### FACHEIRO ALFA [P10] [INFANTARIA] (GRANDE)

Esta unidade contém 1 FACHEIRO ALPHA. Esta unidade é armada com Garras de Devorador Alfa

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
25cm	3+	8

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
GARRAS DE DEVORADOR ALFA	-	5	4+	-3	2

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **GRANDE ESCAVADOR:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, você for colocar outra unidade, que não seja ARTILHARIA em campo durante sua fase de inserção, ao invés disso, você pode dizer que também estará se juntando à Unidade de reforço. 2 unidades aliadas podem se juntar a este modelo desta maneira.  
No começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-los dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 20cm de distância.
- **DEVORADOR PERVERSO:** Sempre que esta unidade atacar em combate corpo-a-corpo, role novamente os resultados de ataque que derem 1.
- **ADRENALINA:** Adicione +5cm de MOVIMENTO durante suas ações de CORRER e CARGA.
- **MORTE EXPLOSIVA:** Quando este modelo é eliminado, role um dado antes de removê-lo. Em um resultado de 6+, o inimigo mais próximo desta unidade em um raio de 15cm sofre D3 FERIMENTOS LETAIS.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / INFANTARIA / FACHEIRO ALPHA

### GUARDIÕES MANDACARÚ [P10] [INFANTARIA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 2 GUARDIÕES MANDACARÚ. Esta unidade é armada com Garras Duplas de Guardiã e Garras Duplas Esmagadoras

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	2+	4

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
GARRAS DUPLAS DE GUARDIÃO	-	1	2+	-4	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ORGANISMO GUARDIÃO:** Enquanto outros modelos aliados CACTANEIA estiverem á 10cm desta unidade, qualquer ataque á distância que tenha como alvo outra unidade aliada dentro desta área que não seja GUARDIÕES MANDACARÚ, tem agora como alvo esta unidade.
- **FÚRIA DEFENSORA:** Enquanto um HERÓI ou ESPECIALISTA aliado CACTANEIAS estiver á pelo menos 10cm desta unidade, adicione +1 na característica de HC desta unidade.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / INFANTARIA / GUARDIÕES MANDACARÚ

### CACTÍVOROS [P5] [ARQUEIROS] (PEQUENO)

Esta unidade contém 10 CACTÍVOROS, Ela pode, adicionalmente, incluir +5 CACTÍVOROS adicionais (PODER +5) até o máximo de 25 CACTÍVOROS. Esta unidade é armada com Disparador de Espinhos

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	6+	1

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
DISPARADOR DE ESPINHOS	40cm	2	5+	-	1

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **ADRENALINA:** Adicione +5cm de MOVIMENTO durante suas ações de CORRER e CARGA.
- **DISPARO DE ESCRAMUÇA:** Esta unidade pode CORRER e DISPARAR no mesmo turno, sofrendo apenas uma penalidade de -1 em sua característica de HC se o fizer.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / ARQUEIROS / CACTÍVOROS

### INVASOR JUREMA [P10] [ESPECIALISTA] (MÉDIO)

Esta unidade contém 1 INVASOR JUREMA. Esta unidade é armada com Garras Tóxicas

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
20cm	3+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
<b>GARRAS TÓXICAS</b>	-	5	3+	-2	2

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **OCULTAR-SE:** Durante sua fase de inserção, ao invés de colocar esta unidade na mesa, você pode deixá-la fora de jogo, como uma unidade de reforço. Se o fizer, no começo de uma fase de combate de qualquer jogador, você pode inseri-lo em jogo dentro de uma área cuja qual não pode possuir inimigos ou objetivos próximos em até 20cm de distância.
- **ATAQUE MORTAL:** Em uma rolagem não modificada de 6 em um ataque usando FACÕES, o ataque acerta 2 vezes ao invés de 1. Faça a rolagem de defesa para cada ataque.
- **PELE CAMUFLADA:** Esta unidade não pode ser alvo de ataques a distância enquanto estiver a 2 cm de um OBJETO.
- **REFORÇO NATURAL:** Quando esta unidade fosse sofrer dano, role um dado. Em um resultado de 5+, o dano é negado.
- **ADRENALINA:** Adicione +5cm de MOVIMENTO durante suas ações de CORRER e CARGA.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / ESPECIALISTA / INVASOR JUREMA



### BROMÉLIAS MÍSTICAS [P10] [ESPECIALISTA] MÉDIO)

Esta unidade contém 2 BROMÉLIAS MÍSTICAS. Esta unidade é armada com Garras Tóxicas

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	5+	4

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [1/1]:** Esta unidade pode tentar conjurar e/ou abjurar 1 feitiço durante sua fase de conjuração.

#### MAGIAS:

- **MÍSSEIS MÁGICOS (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade dentro do alcance, ela sofre D3 FERIMENTOS MORTAIS.
- **CATALISADOR (4+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade aliada dentro do alcance e que seja visível. Quando esta unidade fosse sofrer dano este turno, role um dado. Em um resultado de 5+, o dano é negado.
- **ATAQUE VIOLENTO (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade aliada dentro do alcance e que seja visível, a unidade alvo pode CORRER, DISPARAR e realizar CARGA no mesmo turno.
- **REGENERAÇÃO (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade aliada dentro do alcance e que seja visível, a unidade recupera D3 PV's

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **CAOS MÁGICO:** CONJURADORES inimigos dentro de um raio de 30cm desta criatura tem -1 em suas rolagens durante a fase de CONJURAÇÃO
- **REFORÇO NATURAL:** Quando esta unidade fosse sofrer dano, role um dado. Em um resultado de 5+, o dano é negado.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / ESPECIALISTA / CONJURADOR / BROMÉLIAS MÍSTICAS

### ARTILHARIA COROA DE FRADE [P10] [ARTILHARIA] (MÉDIA)

Esta unidade contém 1 ARTILHARIAS COROA DE FRADE. Esta unidade é armada com Disparados de Espinhos

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
15cm	3+	5

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
DISPARADOR DE ESPINHOS	60cm	D6	4+	-	-

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **FOGO INDIRETO:** Esta unidade pode dar alvo em inimigos que não estejam visíveis a ela, desde que o alvo esteja visível a qualquer unidade ESPECIALISTA ou HERÓI aliado, o ataque pode ser realizado. Se o ataque for realizado desta maneira, esta unidade tem uma penalidade de -1 em sua característica de HC até o fim da etapa de disparo. Cada vez que um ataque for feito com essa arma, em caso de acerto durante a rolagem de HC, o alvo recebe 1 FERIMENTO LETAL.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / ARTILHARIA / ARTILHARIA COROA DE FRADE

### MATRIARCA DA HORDA [P20] [INFANTARIA/HERÓI] (GRANDE)

Esta unidade contém 1 MATRIARCA DA HORDA. Esta unidade é armada com Lâminas Duplas da Horda

MOVIMENTO	DEFESA	PV'S
25cm	2+	10

ARMAMENTO	ALCANCE	ATAQUES	HC	FENDER	DANO
LÂMINAS DUPLAS DA HORDA	-	8	3+	-2	1

#### HABILIDADES DE CONJURADOR:

- **CONJURAR & ABJURAR [3/3]:** Esta unidade pode tentar conjurar e/ou abjurar 3 feitiços durante sua fase de conjuração.

#### MAGIAS:

- **MÍSSEIS MÁGICOS (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade dentro do alcance, ela sofre D3 FERIMENTOS MORTAIS.
- **CATALISADOR (4+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade aliada dentro do alcance e que seja visível. Quando esta unidade fosse sofrer dano este turno, role um dado. Em um resultado de 6, o dano é negado.
- **ATAQUE VIOLENTO (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade aliada dentro do alcance e que seja visível, a unidade alvo pode CORRER e declarar CARGA no mesmo turno.
- **REGENERAÇÃO (5+) (30cm):** Ao conjurar, escolha uma unidade aliada dentro do alcance e que seja visível, a unidade recupera D3 PV's
- **TEMPESTADE DE ESPINHOS (6+) (30cm):** Ao conjurar, selecione uma unidade inimiga dentro do alcance e que seja visível. Role um dado para cada modelo na unidade. Em um resultado de 4+, a unidade sofre 1 FERIMENTO LETAL.

#### HABILIDADES DA UNIDADE:

- **REFORÇO NATURAL:** Quando esta unidade fosse sofrer dano, role um dado. Em um resultado de 4+, o dano é negado.
- **DOMINAÇÃO DE FLORA:** Durante sua fase de CONJURAÇÃO, selecione uma unidade aliada CACTANEIA dentro de uma área de 30cm desta unidade, cada vez que aquela unidade fizer um ataque, você pode rolar novamente os testes falhos de HC.
- **ADRENALINA:** Adicione +5cm de MOVIMENTO durante suas ações de CORRER e CARGA.

#### TIPOS:

- CACTANEIAS / INFANTARIA / HERÓIS / MATRIARCA DA HORDA