

Heroclix DotA Scenario

1. Montando o time

Primeiro, você montará um time principal que deverá conter exatamente 5 peças. O limite de pontuação é de 500 pontos. Não é permitido o uso de bystander tokens, resources, relics, ID cards, constructs, entities, spells/traps, word balloons, ATAs, TTPC, etc. É permitido o uso de epic actions. Sua sideline seguirá as mesmas regras do Heroclix.

2. Escolhendo os itens

Ao terminar seu time principal, você deverá escolher até 5 itens. Os itens devem ser escolhidos dentre relics, construcs e word balloons. Qualquer peça poderá equipar o item, independente de qualquer restrição contida no mesmo. Os itens deverão possuir um máximo de 50 pontos no total que não serão debitados do seu time principal.

3. Preparações

No início do jogo, cada jogador rolará 2d6 para determinar quem começa. Times temáticos não afetarão em nada o resultado dos dados. Qualquer efeito que possa alterar esse tipo de rolagem (ex. a trait da peça AoU023 She-Hulk) poderá ser utilizado normalmente. Cada jogador posicionará suas peças na Starting Area e adicionará uma Power Battery (woLR100-woLR108) de forma que a mesma ocupe a área especificada pelo Ancient (a base na Starting Area). Serão adicionados também 2d6 em cada carta de personagem utilizado no valor **1**. Além disso, cada jogador ganhará 4 tokens de *Minion* (stats na etapa 6) e 1 token de *Catapult* (stats na etapa 6). Deverão também ser adicionadas tokens de *Tower* (stats na etapa 6) nos locais das torres. As *Towers* serão consideradas parte do time equivalente à sua metade do mapa. Serão adicionados também objetos da seguinte maneira:

- Objetos amarelos: M20 e M6
- Objetos vermelhos: R18 e K9

- Objetos roxos: H14 e T14

4. Jogando o jogo e objetivos

O objetivo do jogo é destruir a Power Battery do adversário. As Power Batteries não possuirão nenhum dos efeitos descritos em sua carta além do poder "Attacking the Power Battery". As pontuações não terão importância na determinação da vitória. Os dados na carta dos personagens irão determinar o Respawn Rate dos personagens. Um dos dados será o **Número de Turnos (NT)** e o outro será o **Turnos Restantes (TR)**. Sempre que um personagem for nocauteado, terá o valor do seu dado NT acrescido em 1 (máx. 6) e o TR irá para o mesmo valor do NT. No início de cada turno, diminua em 1 o valor do TR. Quando o valor do TR atingir o valor 1, o personagem correspondente voltará ao jogo na Starting Line escolhida no início da partida, na Starting Area e continuará o jogo normalmente. Tokens de *Minions* e *Catapults* retornam ao jogo na Starting Area no turno seguinte ao terem sido nocauteados. Toda vez que um personagem do seu time nocautear um personagem adversário, seu time receberá uma **Kill Token**. Um personagem na Starting Area poderá usar uma Power Action para remover 3 Kill Tokens de seu time para adicionar um dos itens escolhidos no início do jogo à sua carta (desde que não haja outro item na carta). Não existe limite de ações por turno.

5. Regras para múltiplos jogadores

Este Scenario foi desenvolvido para 2 jogadores. Porém, nada impede que até 10 jogadores participem ao mesmo tempo. Para isso, deve-se chegar a um acordo de quantos heróis e minions cada jogador irá controlar, assim como a compra de itens deverá ser acordada entre si.

6. Stats

TOWER

#dota01 Promotional **Tower**

Real Name: **DotA Tower**

Team: **No Affiliation**

Range: **4** ⚡

Points: **0**

Keywords: **DotA, Tower**

0	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO
12	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO
18	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO
4	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO

Improved - Targeting: Ignores Hinderling Terrain, Ignores Characters, May make a ranged combat action against any opposing character within range and line of fire, even if that character is in an adjacent square.

Trait 1 - Always Watching: Once per turn, if an opposing Minion, Catapult or Hero is in Tower's range, give Tower a free action and make a ranged combat attack. Tower can only target opposing Heroes if there is no opposing Catapult or Minions within range and line of fire or if the opposing Hero attacked a friendly Hero since the beginning of your opponent's turn.

Trait 2 - I'm a Tower, How Could I Move?: Tower cannot move, be moved, be carried nor be placed.

Trait 3 - Water Dropping Day By Day...: At the beginning of the game, place 5 Life Tokens in tower. Each time Tower is dealt damage, ignore the damage dealt and remove 1 Life Token from Tower. This power can't be countered or ignored.

MINION

#dota02 Promotional **Minion**

Real Name: **DotA Minion**

Team: **No Affiliation**

Range: **3** ⚡

Points: **0**

Keywords: **DotA, Minion**

6	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO
10	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO
16	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO
1	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO

CATAPULT

#dota02 Promotional **Catapult**

Real Name: **DotA Catapult**

Team: **No Affiliation**

Range: **6** ⚡

Points: **0**

Keywords: **DotA, Minion**

6	6	6	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO
10	9	8	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO
18	17	16	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO
2	2	2	KO KO KO KO KO KO KO KO KO KO

7. Reviews e Erratas

- Tower (Water Dropping Day By Day...): Adicionar "If there is no Life Tokens in Tower, Tower is KO'ed".
- Power Battery (Attacking the Power Battery): Mínimo de dano 1.