CHAMPIONS OF MIDGARD

A GAME BY OLE STEINESS



RULEBOOK

GREY FOX GAMES

Traduzido por: Rodrigo Simão – v1.0

DESCRIÇÃO DO JOGO

O Rei de Trondheim foi morto.

Sem uma liderança forte, seu próspero porto caiu em um estado de catastrofe. Terríveis criaturas estão sentindo essa fraqueza em Midgard e estão vindo em massa, trazendo caos e destruição consigo. Trolls atacam a cidade. Draugr aterrorizam aldeias vizinhas. Monstros estão atacando viajantes e comerciantes. As pessoas estão sofrendo e precisam de um herói.

Em Champions of Midgard, você é um Líder Viking em busca de Glória para que seu clã possa ocupar o lugar do antigo Rei. Derrotar os Trolls para manter os habitantes ao seu lado . Matar Draugr para ganhar ouro e financiar suas viagens. Matar Monstros no seu covil para ganhar Glória e Favor dos Deuses. Ao derrotar essas criatura épicas, você irá se provar digno de tornar-se o novo Rei e ser anunciado um Champion of Midgard!

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é ter mais Glória no final de 8 rodadas.

Glória é adquirida principalmente combatendo inimigos e perdida cada vez que ocorre uma falha em defender a cidade. Veja pontuação final do jogo para obter maiores detalhes.



COMPONENTES

1 Tabuleiro





5 Tabuleiros de Líder Viking
Cada um com habilidade única



8 Tiles Tenda Mercado
4 Militares /
4 Economicas



20 Meeples Trabalhadores
5 de cada cor de jogador



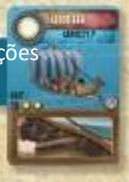
1 Marcado de Rodada



1 Marcador de Jogador Inicial



1 Embarcação Pública Pequena



4 Embarcações Privadas



1 Embarcação Pública Grande



8 Marcadores de cor



8 Cartas barcos mercantes



10 Cartas Runas



18 Cartas Viagem



36 Cartas de Monstros



12 Cartas Destino



16 Cartas Troll



21 Cartas Draugr



20 Cubos Madeira



34 Dados Guerreiros Viking
12 Espadachins (Dado Branco)
12 Lanceiros (Dado Vermelho)
10 Machadistas (Dado Preto)



60 Moedas



30 Cubos Comida



54 Tokens de Favor



28 Tokens de Culpa
Tokens de Culpa causam Perda de Glory no final do jogo



3 Tokens de Dano

CONFIGURAÇÃO INICIAL

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.

2. Coloque o Marcador de Rodada no espaço correspondente a Rodada 1.

3. Embaralhe os Tiles de Tendas de Mercado e adicione nos espaços vazios com base no número de jogadores participantes da partida.

   Partidas com 2 jogadores, adicione 1 Militar e 1 Economico.
   Partidas com 3 jogadores, adicione 1 Militar e 2 Economicos.
   Partidas com 4 jogadores, adicione 2 Militares e 2 Economicos.
   Devolva os Tiles de Tendas de Mercado restantes para a caixa.

4. Coloque as embarcações públicas pequenas e grandes nos espaços correspondentes no tabuleiro e as privadas ao lado do tabuleiro perto da Shipwright´s Hut. (Embarcações Privadas marcadas com 3+ e 4+ devem retornar para a caixa caso o número de jogador seja menor que o número indicado).

5. Embaralhe as Cartas de Runa, Cartas de Destino, Cartas Barcos Mercantes, Cartas de Trolls, Cartas de Draugr, Cartas de Viagem e Cartas de Mostros e coloque nos espaços correspondentes no tabuleiro.

6. Coloque as Comidas, Madeiras, Guerreiros Vikings (Dados Espadachim, Dados Lanceiros e Dados Machadistas), Moedas, Tokens de Favor e Tokens de Culpa perto do tabuleiro de modo que todos os jogadores tenham fácil acesso a eles.

7. O jogador que recentemente ganhou mais Glória em batalha recebe o Marcador de Jogador Inicial.

8. Começando com o jogador a direita do jogador inicial e seguindo sentido anti-horário, cada jogador escolhe seu tabuleiro de Viking Líder.

O tabuleiro de Viking Líder indica que habilidade especial o seu líder tem, assim como a sua capacidade máxima de Viking Guerreiro.



9. Cada jogador pega os trabalhadores meeples da sua cor preferida, junto com recursos iniciais: 1 Comida, 1 Madeira, 1 Moeda, 1 Token de Favor e 1 Dado Espadachim.

10. Os jogadores devem colocar 1 meeple no abastecimento geral (ele deve ser conquistado com uso de um trabalhador na localidade) e manter 3 no seu abastecimento pessoal (4 para 2 jogadores). Qualquer meeples adicional deve ser devolvido para caixa.

11. Finalmente, cada jogador recebe 1 Carta de Destino aleatória – após isso estamos pronto para começar.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
CHAMPIONS OF MIDGARD
DRAUGR
FIGHT THE TROLL
HUNTING GROUNDS
FIGHT THE DRAUGR
THE MARKET
RUNESMITH
JARL'S LONGHOUSE
SWORDSMITH
MARKET STALL
MILITARY
WORKER HUTS
HAFTER
SAGE'S HOUSE
STAVE CHURCH
BLACKSMITH
EXPRESS
SHIPWRIGHT
SMOKEHOUSE
MERCHANT SHIP
JONSEER
STARTING PLAYER
GYLFIR
THE SEAWORTH
Does not pay when taking goods from the

O jogo ocorre ao longo de 8 rodadas, durante as quais você deve enviar seus trabalhadoes na cidade para recolher armas e suprimentos necessários para manter as hordas de inimigos afastadas. Os trabalhadores podem definir o cenário para os seus guerreiros vikings lutar contra os Trolls que atacam regularmente a cidade, lutar contra o Draugr que atormentam as aldeias vizinhas, ou caçar os Monstros que residem em praias distantes prestes a atacar as cidades e os navios que asseguram a sobrevivência do porto nórdico. A maioria dos locais do tabuleiro só podem ser ocupados por um trabalhador por rodada; Se você quer algo, é melhor você mandar seu trabalhador lá em primeiro lugar! No final da oitava rodada, o jogador que ganhou o mais Glória vence o jogo.

Jogando uma Rodada

Os passos a serem seguidos para jogar uma rodada completa de Champions of Midgard estão definidos na iconografia presente no canto superior direito do tabuleiro de jogo. Isto deve servir como um lembrete útil durante o jogo e como uma reciclagem para partidas futuras.

Configuração da Rodada



1 Revele 1 carta do topo do baralho Troll com a face virada para cima no espaço Trolll do tabuleiro.



2 Revele 2 cartas do topo do baralho Draugr com as faces viradas para cima no espaço Draugr do tabuleiro.



3 Coloque 1 Carta de viagem com a face para baixo em cada espaço de viagem disponível no tabuleiro.



4 Coloque 1 carta de mostro com a face para cima em cada espaço de mostro do tabuleiro. *Nota: Os espaços mais à esquerda tanto para viagem quanto para mostro são usados apenas com 4 jogadores.*



5 Revele a carta do topo do baralho de barcos mercadantes, colocando-a acima das demais cartas de navio mercadante anteriormente reveladas.



6 Adicione 1 Guerreiro Viking *(da cor apropriada)* para cada um dos Swordsmith, Hafter e locais de Blacksmit e adicione 1 cubo de Comida para o local Smokehouse. *(Os locais que recebem um item a cada turno estão identificados em azul para facilitar sua identificação).*

Alocação de Trabalhadores

Começando pelo jogador que está com o Marcador de Jogador Inicial e seguindo no sentido horário, os jogadores se revesam na atribuição de 1 trabalhador para cada espaço disponível no tabuleiro e a ação associada. Este processo é repetido até que todos jogadores tenham alocado todos os trabalhadores . Em seguida cada jogador segue com aloção dos Guerreiros Vikings.

(Todas ações possíveis são descritas no apêndice.)



Alocação de um trabalhador no Ferreiro



Alocação de um trabalhador nos Locais de caça

Se um jogador não pode (ou não quer) ativar uma localização no tabuleiro, eles podem pedir ajuda aos aldeões. Para isso, coloque o trabalhador no seu Tabuleiro de Líder e colete uma Comida e um Token de Culpa.

Atribuindo Guerreiro Viking

Todo jogador que colocou trabalhadores no local de Cartas Troll, Cartas Draugr, ou Embarcações, devem agora indicar os Guerreiros Vikings/Cubos de Comida que deseja enviar.



Guerreiros Vikings enviado para lutar contra o Troll devem ser colocado na Carta Troll



Guerreiros Vikings enviado para Lutar contra Draugr devem ser colocado na Carta Draugr correspondente.



Guerreiros Vikings enviados para lutar com mostros distantes devem ser colocados em embarcações juntamente com os cubos de comida que você pretende alimentá-los durante a viagem. Lembre-se que a capacidade das embarcações não pode exceder com Guerreiros Vikings ou comidas (indicação da capacidade das embarcações estão incluídos na descrições de localização e indicadas nas próprias cartas de embarcações).

Quaisquer Guerreiros Vikings não atribuídos em lugares no tabuleiro são assumidos como sendo caçadores se você Colocou um trabalhador nas *Hunting Grounds*.



(Nota: Se um inimigo tem um símbolo "proibido espadas, lança ou machado" os jogadores não estão autorizados a atribuir esse tipo de Guerreiro Viking para lutar contra esse inimigo. Guerreiros Vikings de qualquer tipo podem viajar em um navio para enfrentar um inimigo, mas guerreiros do tipo proibido são destruídos pelo inimigo antes mesmo do primeiro turno de combate. Eles não participam e são descartados sem ser rolados.)

Resolução do Combate

A fase de combate é resolvida na seguinte ordem:

1. Primeiro, todos os jogadores que colocaram um trabalhador nos campos de caça rolam todos os seus dados atribuídos e coletam alimentos igual ao número de sucessos obtidos (máx 6).

2. Depois, os jogadores que atribuíram Guerreiros Vikings para lutar contra Troll, resolvem o combate Até que o Troll ou o jogador seja derrotado.



CULPA: *Se nenhum jogador matar o Troll, cada jogador deve pegar um token de culpa durante a fase de limpeza. Culpa provoca perda de Glória no final do jogo. Se algum jogador matar o Troll, esse jogador pode descartar um de seus tokens de culpa e pode forçar um adversário a pegar um token de culpa. Os habitantes da cidade tem atitudes distintas com aqueles que os protegem (e aqueles que não conseguem).*

3. Em seguida, começando com o Draugr da esquerda e seguindo para o Draugr a direita, os jogadores que enviaram Guerreiros Viking para lutar contra Draugr resolvem o combate contra eles. Se nenhum jogador atribuiu Guerreiros Viking na carta(s) Draugr, siga para a próxima etapa.

4. Finalmente, começando com a localização mais à esquerda distante da costa e seguindo para a mais à direita distante da costa, os jogadores resolvem suas viagens e depois combatem os monstros, seguindo os passos abaixo. Se nenhum jogador atribuiu embarcações para um local, ignore essa etapa e siga para próxima.

A. Revele o cartão de viagem e resolva o seu efeito (detalhes descritos no final das regras).

B. Alimente seus Guerreiros Vikings. Você deve ter comida suficiente na embarcação para alimentar todos os guerreiros Vikings. Os 2 locais mais próximos à borda direita do tabuleiro estão mais próximos do porto e, portanto, precisam de menos comida para uma viagem mais curta (1 cubo de comida alimenta 2 Guerreiros Vikings. Os 2 locais mais próximos à borda esquerda do tabuleiro estão mais longe do porto e exigem mais alimentos (1 cubo de comida alimenta 1 Guerreiro Viking). Isto é descrito no tabuleiro para sua referência. Se não há comida suficiente para alimentar todos os Guerreiros Vikings, os Guerreiros que não comeram são devolvidos ao Abastecimento Geral. Todos os alimentos enviados numa viagem são devolvidos ao Abastecimento, mesmo que sejam mais do que os Vikings exigirem.

C. Destrua os Monstros!

Detalhes do combate



Combate à Trolls, Draugr, Krakens, e Monstros (refiridos como inimigos) são resolvidos da mesma maneira. Os inimigos possuem um valor de dano e um valor de defesa. Para derrotar um inimigo, um jogador deve causar dano igual ou maior que o valor de defesa desse inimigo (isso é chamado de dano letal).



Valor de Dano do inimigo



Valor de Defesa do inimigo

O Combate ocorre em uma série de rodadas que consistem na rolagem dos dados dos Guerreiros Vikings na tentativa de causar dano ao inimigo e, em seguida, tomar dano do inimigo, descartando seus Guerreiros Vikings. Danos de um jogador e danos do inimigo são tratados simultaneamente para que mesmo se um jogador causar dano letal em um inimigo, ele continue a ter danos causados por esse inimigo. O combate termina no final de um ciclo em que, pelo menos uma das seguintes opções ocorra:

* O inimigo tomou dano letal.
* Todos os dados de Guerreiros Vikings utilizados foram derrotados.

Siga os passos abaixo para resolver uma rodada de combate:



1. Ataque com todos os seus Guerreiros Vikings rolando os dados que você atribuiu para lutar contra o inimigo.



2. (Opcional) Descarte 1 Token de Favor para rolar novamente algum ou todos os dados rolados. Este passo pode ser repetido, se você tiver, e desejar utilizar múltiplos Tokens de Favor .



3. Para cada resultado de arma obtido, coloque um Token de Dano na carta do inimigo. (Algumas faces de dados representam 2 armas e contam como 2 danos)



4. Descarte 1 Guerreiro Viking para cada dano que o inimigo causa, você pode negar a perda de 1 Guerreiro Viking para cada face de escudo que você obter na rolagem.



5. Verifique se o inimigo sofreu dano letal:

A. Se o inimigo recebeu dano letal: recolha a recompensa indicada. Retorne os Guerreiros Vikings sobreviventes para sua área pessoal de abastecimento. Neste exemplo, o jogador ganharia 6 pontos de Glória na sua pontuação e 4 moedas.

B. Se o inimigo não recebeu dano letal e você ainda possui Guerreiros Vikings, inicie uma nova rodada de combate.

C. Se o inimigo não recebeu dano letal e você não possui mais Guerreiros Vikings, seu exército foi derrotado e você não recebe recompensas. Remova todos os Tokens de dano colocados no mostro.

Limpeza

1. Pegue de volta seus trabalhadores de todas as localidades, retorne as embarcações alugadas para seus respectivos espaços no tabuleiro e as embarcações privadas para sua área de jogo.
2. Se o Troll não foi derrotado, descarte a carta de Troll e dê a cada jogador um Token de Culpa.
3. Descarte qualquer carta de Draugr não derrotado.
4. Descarte qualquer carta de viagem revelada.

Nota: Cartas de Troll e Draugr descartadas devem Ir para pilha de descarte de inimigos, no canto Inferior do tabuleiro.

5. Adicione 1 moeda para cada carta de mostro não derrotado. Essa é uma recompensa adicional para o jogador que eventualmente derrotar este monstro. Mostros podem ganhar várias moedas antes de serem derrotados.
6. Se esta era a Rodada 8, siga para a pontuação final. Caso contrário, avance o Marcador de Rodada e configure uma nova Rodada para jogar a próxima etapa.

Fim do Jogo e Pontuação Final

Após a oitava rodada, o jogo acaba e os jogadores devem apurar a pontuação final. Recomendamos que um Jogador de cada vez calcule a pontuação final, começando com o jogador que está mais atrás na trilha de Glória. Porém jogadores familiarizados com o jogo podem optar por calcular simultaneamente. Os seguintes Itens marcam pontos no final do jogo:



Cartas de Destino – Se você conseguiu atingir a condição de uma carta de Destino em sua posse, você cumpriu completamente o objetivo e irá marcar um bônus de Glória maior. Se você não conseguiu, você tem um objetivo realizado parcialmente e seus bônus de Glória são menores.



Conjunto de Inimigos (1 de cada cor) – Os moradores da cidade estão Impressionados com a sua capacidade de enfrentar condições de combate variáveis! Você ganha 5 pontos de Glória para cada conjunto completo.

Trolls não possuem cor e não contam para a pontuação final do jogo.



Runas (usadas ou novas) – Runas são símbolos de poder e fornecem quantidades Variadas de Glória indicadas em cada carta.



Embarcações Privadas – Embarcações são símbols de status e fornecem Glória com base no tipo de embarcação criada, conforme indicado na carta.



Favor dos Deuses – Para cada Token de Favor que não foi gasto, receba 2 Pontos de Glória no final do jogo.



Moedas – Receba 1 ponto de Glória para cada 3 moedas restantes no final do jogo.



Culpa – Perca Glória baseada na na sua reputação com os moradores. A perda de Glória é representada pela gráfico ao lado:



O jogador com a maior pontuaçao de Glória é declarado o Champions of Midgard. Ele ganha o título de Rei e é o vencedo do jogo!

Em caso de empate, o jogador empatado que derrotou o maior número de inimigos (total de cartas, incluindo Trolls) vence o jogo. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória

APÊNDICE

I.Locais de alocação de trabalhadores

Blacksmith – Coletar o dado de Viking Machadista e colocá-lo no seu abastecimento pessoal.

Draugr Espaços 1 e 2 – Durante a fase de atribuição de Guerreiros Vikings, enviar guerreiros para lutar contra o Draugr.

Hafter – Coletar o dado de Viking Lanceiros e colocá-los no seu abastecimeto pessoal.

Hunting Grounds – Enviar Guerreiros Vikings para caçar alimentos durante a fase de resolução de combate. *(Este espaço pode acomodar vários trabalhadores – não há nenhuma restrição no número de jogadoes que podem colocar trabalhadores aqui).*

Large Public Longship – Pague 1 moeda, em seguida, coloque esse navio no porto adjacente ao local que você deseja viajar. Durante a fase de enviar Guerreiros Vikings, você terá que carregar este navio com Guerreiros Vikings e cubos de comida para alimentá-los. Você decide o número de Guerreiros Vikings e alimentos, mas o total combinado não pode exceder a capacidadae de 10 do navio.

Longhouse – Coletar 1 Viking Espadachim e pegar o Marcado de primeiro jogador, do jogador que estiver com ele atualmente. Se você está com o Marcador, deverá passa-lo para o jogador a sua esquerda.

Market – Comércio de cubos de comida, madeira e/ou moedas em troca de cubos de comida, madeira e/ou moeda em uma poporção 1:1.

Merchant Ship – Pague 1 moeda, em seguida, recolha os cubos de comida, madeira ou Guerreiros Vikings exibidos na carta de barco mercante atual.

Runesmith – Pague 1 madeira e receba uma carta de Runa, coloque-a com a face virada para cima na sua frente. Você pode selecionar qualquer uma das cartas de Runa abertas, ou pode pegar uma aleatoriamente no baralho de Runas. Vire a carta de Runa para ativar sua habilidade – mantenha a carta para somar pontos no final do jogo.

Sage's Hut – Veja a face de baixo de uma carta de viagem, em seguida pegue uma carta de destino. Cartas de Destino oferecem oportunidade de marcar pontos no final do jogo e devem ser mantidas em segredo do seu oponente até o final do jogo.

Shipwright – Escolha uma embarcação privada e pague os custos indicados na carta. Pegue essa embarcação privada e deixe ao lado do seu tabuleiro de Líder. A partir de agora você pode colocar um trabalhador nesta embarcação em qualquer estágio da fase (incluindo a fase em que foi adquirida) e usá-la como se fosse uma embarcação pública. As capacidades das embarcações privadas e suas recompensas em Glória variam com base no seu custo. Cada jogador só pode possuir uma embarcação privada.

Small Public Longship – Coloque esta embarcação no porto adjacente a costa na direção do local que você deseja realizar sua viagem. Durante a fase de atribuir Guerreiros Vikings, você poderá carregar esta embarcação com Guerreiros Vikings e cubos de comida para alimentá-los. Quantos Guerreiros Viking e quantos cubos de comida colocar é sua decisão, porém o total não poderá exceder a capacidade de 5 da embarcação.

Smokehouse – Colete os cubos de comida presente e coloque-os no seu abastecimento de pessoal.

Stave Church – Pague X moedas para o seu abastecimento e colete favor do abastecimento baseado na quantidade de moedas que você pagou, onde:

1 Moeda = 1 Favor *3 Moedas = 2 Favores*
6 Moedass = 3 Favores *10 Moedas = 4 Favores*

Swordsmith –Coletar o dado Viking Espadachim e coloque no seu abastecimento pessoal.

Troll Card Space – Durante a fase de atribuir Guerreiros Vikings, atribua Guerreiros Vikings para lutar contra o Troll.

Worker Huts – Pague 5/4/3/2 moedas e recolha o seu trabalhador adicional. O trabalhador pode ser usado durante o jogo todo e todos os rounds futuros. O primeiro jogador a usar este espaço paga 5, o próximo paga 4 e assim por diante.

II. Efeitos das Cartas de Viagem

All Quiet – Nenhum efeito.

Kraken – Resolva um combate contra o Kraken.

Lost – Perca 2 itens a sua escolha (2 cubos de comida, 2 Guerreiros Vikings, ou 1 de cada).

No Wind – Perca 1 cubo de comida.

Storm – Perca 1 cubo de comida ou 1 Guerreiro Viking (a sua escolha).

Whirlpool – Perca 1 Guerreiro Viking.

III.Líderes Vikings

Asmundr the Pious – Asmundr deseja ser o representante escolhido de Odin em Midgard e se transformou em um perseguidor Glorioso de favores da aquisição. A sua habilidade permite que use Tokens de Favor gratuitamente. Ele sempre vai ganhar 2 de Glória a partir deles independente se gasta-los em re-rolagem ou não. Ele ainda pode querer usá-los com moderação, a fim de alcançar um destino ou torná-lo mais difícil para os outros jogadores.

Dagrun the Destined – Dagrun possui o dom de um sábio, mas nunca focada no desenvolvimento devido todo o seu treinamento em combate – ela não conseguiu, no entanto desenvolve suas habilidades completamente. Sempre que Dagrun coloca um trabalhador em Sage's Hut, ela compra uma carta de destino adicional permitindo-lhe escolher mais livremente seus destinos. A carta que não for selecionada é retornada para a parte inferior do baralho de destinos. Quando usada em conjunto com a carta True Vision Rune, Dagrun compra 4 cartas mas ainda assim seleciona apenas 1 para ficar e as outras 3 devem retornar.

Gylfir the Seaworthy – Meio comerciante e meio guerreiro, Gylfir tem conexões nas docas. Quando vai para a localização

APÊNDICE

Merchant Ship, ele encontra muitos guerreiros dispostos a lutar a seu lado e muitos comerciantes dispostos a participar com algumas fontes de recusos para ajudar a sua causa. Sempre que Gylfir coloca um trabalhador no local barcos mercantes ele leva tudo o que está indicado no cartão sem pagar os valores exigidos dos outros líderes.

Svanhildr the Swordmaiden – Svanhildr especializou-se em uma arma geralmente debochada por outros líderes Vikings. Considerado mais fraca que o machado e menos versátil que a lança, uma espada nas mãos de Svanhildr pode ser tão mortal quanto qualquer outra arma. Um resultado de sucesso com 1 em um dado Espadachim causa 2 danos para Svanhildr e um resultado de 2 causa 3 pontos de dano. Isso pode ser usado para ganhar comida extra quando está caçando, mas ela ainda não pode exceder o máximo de 6 no espaço Hunting Grounds – já que o número de animais da floresta é limitado.

Ullr the Berzerker – Ullr foi treinado nos caminhos de berserker e por sua vez ensina seus guerreiros como lutar sem medo, para a glória de seu clã! Durante todo o ciclo de combate em que um ou mais dados de guerreios apresentam um resultado de 2 dados, Ullr ganha 1 de Glória a ser marcado imediatamente na pista (independentemente do resultado final da batalha).

IV. Cartas de Runas

Todas as cartas de Runas são de uso único e contém o símbolo "gire para ativar". Elas podem ser ativadas em qualquer momento.

Gifts – Recolha 4 recursos do abastecimento geral. Escolha qualquer combinação com: madeira, comida e/ou ouro.

Glory – Ganhe ao derrotar um inimigo (Troll, Draugr ou monstro). Ganhe 50% de glória (arredondado para baixo) da força de um inimigo ao derrota-lo. Por exemplo, ao derrotar um mostro 13 ganhe 6 de glória.

Healing – Negue as perdas sofridas em uma única rodada de combate. Se o combate continuar, as perdas futuras são sofridas integralmente.

Journey – Após revelar uma carta de viagem, descarte-a sem sofre suas consequências. Revele a próxima carta de viagem do baralho e aplique esse efeito (mesmo se ele for pior).

Knowledge – Veja todas as cartas de viagem viradas para baixo no tabuleiro. Não veja as cartas de viagem do baralho de viagens.

Potential – Use essa carta após uma rolagem de dados para caça ou combate. Quaisquer dados que apresentem um resultado em branco são re-rolados e seu novo resultado passa a ser válido.

Reaction – Use essa carta após uma rolagem de dados para caça ou combate. Conte os resultados de escudos como acertos únicos. Eles ainda contam como escudos. (Dados Espadachim são usados dessa maneira e como 2 acertos para Svanhildr).

Success – Revele uma carta de destino que esteja com você e pontue conforme indicado na mesma imediatamente. Mantenha a carta e pontue novamente no final do jogo.

True Vision – Use quando ativar Sage´s Hut. Compre duas cartas destino adicionais, escolha uma e retorne a outra para o final do deck de destino.

Wealth – Dobre a quantidade de moedas atuais que você possui. Você não pode ganhar mais que 5 moedas deste jeito.

F.A.Q.

Os componentes são limitados?

Guerreiros Vikings (dados) são limitados e quando o Abastecimento está vazio, nenhum adicional pode ser adquirido até que alguns sejam devolvidos. Os recursos não são limitados. Se os jogadoresm precisam de mais alimentos, madeira e moedas, pode se utilizar componentes extras ou contralar com anoções a parte em um papel.

E se eu adquirir mais guerreiros que eu tenho espaço no meu tabuleiro de líder?

Você não pode ter guerreiros em excesso. Se você tem 7 dados de Guerreiros Vikings e com uma ação recebe 2 dados adicionais, você terá que escolher 1 e retornar o outro para o abastecimento geral.



Créditos

Game Design: Ole Steiness
Development: Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough
Art: Victor P. Corbella
Graphic Design: Andre Garcia
Rulebook Layout: Mathew Hobson
Editing: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

Playtesters: Raphael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek & The N.C. Triad Gamers