

THE DARK MOUNTAINS

O Clã dos Arqueiros do Norte, vieram emprestar seus arcos aos bravos líderes que lutam contra os inimigos de Midgard! Infelizmente, os Gigantes da Montanha conhecidos como Bergrisar também despertaram e estão capturando os arqueiros antes de chegarem.

Na primeira expansão para os Campeões de Midgard, os jogadores realizarão novas viagens por terra para derrotar o Bergrisar e ganhar os Arqueiros para sua causa. Aumente seu poder com novas Runas, derrote novos inimigos e adicione novos guerreiros a suas fileiras enquanto se dirige para as Montanhas das Trevas.

COMPONENTES

- 12 dados de Arqueiros
- 05 meeples de trabalhadores
- 02 marcadores de pontuação
- 01 tabuleiro The Dark Mountains
- 01 carta de destino
- 24 cartas de Bergrisar
- 02 tabuleiros de líderes
- 05 cartas de Runas
- 01 tabuleiro expandido de mercado pequeno
- 04 barracas de mercado
- 01 barraca de mercado de pedinte
- 01 navio particular
- 24 cartas de inimigos
- 24 cartas de jornada
- 06 tokens de 100 pontos

PREPARAÇÃO DO JOGO

Champions of Midgard: The Dark Mountains requer alguma preparação adicional da versão base do jogo de Champions of Midgard. As instruções de preparação que se seguem são adicionais às instruções normais de preparação para Champions of Midgard que ainda devem ser seguidas com precisão, salvo indicação em contrário.

1. Muitos dos componentes em The Dark Mountains são projetados para serem misturados com os componentes do seu jogo base de Champions of Midgard. Comece misturando os seguintes componentes com seus equivalentes originais antes de começar a preparação: cartas de Runa, cartas de Destino, cartas de Troll, cartas de Draugr, cartas de Monstro e barracas de mercado.

2. Coloque a barraca de mercado de pedinte em um dos espaços de mercado no tabuleiro principal do jogo. O Beggar Market Stall deve ser usado em todos os jogos, além das barracas de mercado adicionadas de acordo com o número de jogadores. Esta é uma representação visual (e uma melhoria) da ação "Beg (Pedinte)" descrita no jogo original e está sempre disponível para todos os jogadores.



Esse novo tile permanente do mercado pode acomodar qualquer número de trabalhadores. Quando você colocar um trabalhador aqui, receba 1 culpa e 1 outro recurso de sua escolha do suprimento.

3. Coloque os dados do Arqueiro ao lado do tabuleiro perto dos outros dados do Guerreiro Viking.
4. Coloque o tabuleiro The Dark Mountains ao lado do canto superior direito do tabuleiro de jogo.
5. Embaralhe as cartas de Bergrisar e as cartas de Viagem por Terra e coloque-as viradas para baixo nos espaços indicados no tabuleiro The Dark Mountains. Os espaços vazios devem ser preenchidos durante a fase de preparação de cada rodada. As cartas de Bergrisar são colocadas viradas para cima e as cartas de Viagem por Terra são colocadas viradas para baixo.
6. Se você estiver jogando com 4 ou mais jogadores, coloque o tabuleiro de mercado estendido sob o tabuleiro The Dark Mountains. Caso contrário, pule esta etapa.
7. Se você estiver jogando com 5 jogadores, coloque o navio particular adicional ao lado do tabuleiro perto dos outros navios privados e use 3 mercados militares e 3 mercados econômicos durante a preparação. Caso contrário, pule esta etapa.

NOVOS ÍCONE E REGRAS

Você notará um novo ícone  em vários componentes de expansão. Este ícone significa “um dado de guerreiro a sua escolha” e foi necessário, pois o antigo ícone  mostrava apenas os 3 tipos originais de dados. A adição de dados de Arqueiro criou a necessidade de um novo ícone. Então, lembre-se que quando você joga  e  significa a mesma coisa e deve ser lido de forma intercambiável.

O novo ícone  indica "um recurso a sua escolha" - Comida, Madeira ou Ouro. Este ícone terá um número no centro mostrando quantos recursos você tem direito (ou deve gastar). Você pode usar qualquer combinação de recursos iguais ou diferentes.

Ao jogar com a expansão The Dark Mountains, qualquer carta ou efeito que faça referência a “Cartas de Jornada” se aplica tanto às cartas originais da Jornada quanto às novas cartas da Jornada por Terra (por exemplo, a Cabana do Sábio).

Finalmente, ao jogar com 5 jogadores, o quinto jogador a ativar o local do Worker Huts paga 1 moeda para ganhar seu trabalhador extra. Isto não é impresso no tabuleiro para que os jogadores tenham que se lembrar.

ARQUEIROS

Os Arqueiros são um tipo novo e poderoso de dados de guerreiro, pois eles só têm um lado em branco. Além disso, eles são caçadores aptos, pois cada um tem 50% de chance de obter comida dupla ao caçar. O ícone indica que esse acerto produzirá dois alimentos quando rolados no campo de caça. Os dados de Arqueiro são ganhos principalmente ao derrotar o Bergrisar.

THE DARK MOUNTAINS

Os Bergrisar são Gigantes da Montanha com uma propensão desagradável para tomar prisioneiros. Não há nada mais cruel para um orgulhoso guerreiro viking do que ser preso na caverna de um gigante fedorento - eles não podem lutar e nunca encontrarão seu caminho para Valhalla.

O combate com o Bergrisar é resolvido após o combate com o Draugr e antes do combate com Monstros. Espaços vazios de Bergrisar e Jornada por Terra são preenchidos durante a preparação da Rodada. As cartas de Bergrisar são colocadas viradas para cima nos respectivos espaços. As cartas de Jornada por Terra são colocadas com a face para baixo. Cartas de Bergrisar que estão invictas no final da rodada não são descartadas e não recebem uma recompensa. Eles simplesmente permanecem no lugar até serem derrotados. Os Bergrisar são encontrados da mesma forma que os Monstros encontrados em Champions of Midgard. Colocar um trabalhador em um espaço de Bergrisar indica que você lutará contra o Bergrisar durante a fase de combate. Ao encontrar Monstros, você deve primeiro encontrar uma carta de Jornada - neste caso, é uma carta de Jornada por Terra.

Durante a fase de atribuir guerreiros vikings, coloque qualquer dado de guerreiro que você gostaria de ter que lutar contra o Bergrisar na carta de Bergrisar que você está encontrando. Quando chegar a hora de resolver o combate, primeiro revele a carta Jornada por Terra associada ao seu espaço e resolva seu efeito.

As cartas de Jornada por Terra têm uma variedade de efeitos que muitas vezes exigem que você gaste ouro. Há um ícone  impresso no tabuleiro The Dark Mountains, ao lado dos espaços Jornada por Terra, como um lembrete desse fato. O ouro gasto para resolver as cartas Jornada por Terra vem de sua fonte pessoal.

Algumas cartas de Jornada por Terra têm um efeito que você deve resolver; outros lhe oferecem uma escolha. Uma descrição completa de cada carta Jornada por Terra aparece na página 9. Derrotar o Bergrisar é a principal maneira de obter o novo tipo de dados: Arqueiros.

EXEMPLO DE UM COMBATE COM BERGRISAR (PÁG 9)

Gylfir coloca um trabalhador em um espaço de Bergrisar durante a Fase de Colocação do Trabalhador, indicando que ele encontrará um Bergrisar.

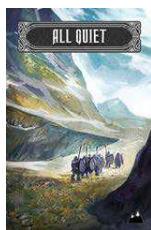
Durante a fase de atribuir guerreiros vikings, ele coloca 4 dados de guerreiro viking na carta de Bergrisar.

Quando chega a hora de resolver o combate, ele vira a carta de Jornada por Terra para descobrir que seus guerreiros foram pegos em uma nevasca. Ele deve pagar 1 moeda para cada um dos seus dados de guerreiro e perder os que ele não pode pagar.

Como Gylfir tem apenas 3 moedas disponíveis, ele escolhe pagar todas e perde 1 dado. Agora ele pode combater o inimigo normalmente. Ele rola 1 escudo, 1 em branco e 2 acertos.

Gylfir vence o combate, perde 1 dado e reclama sua recompensa - 8 de Glória e 1 dado de Arqueiro.

CARTAS DE JORNADA POR TERRA



SEM EFEITO



AVALANCHE: Perca 1 dado de viking atribuído à esta batalha.



BANDIDOS: Pague 2 moedas ou combata os bandidos. A Glória só é ganha, se lutar.



NEVASCA: Pague 1 moeda por cada guerreiro empenhado ou perca-os. Qualquer guerreiro que você não possa pagar (ou optar por não pagar) morrem por exposição ao frio e são devolvidos ao suprimento.



CAMINHO BLOQUEADO: Pague 2 moedas (para contratar um guia) ou desista. Se você desistir, devolva todos os dados comprometidos para a longhouse.



GUERREIRO SOLITÁRIO: Pague 1 moeda para contratar 1 guerreiro viking a sua escolha e adicione-o ao grupo.



PERDIDO: Pague 1 moeda por um mapa de um estranho ou perca 2 guerreiros vikings comprometidos.



LADRÃO: Perca 1 moeda se possível. Se você não tiver moedas, não perca nada.

NOVAS CARTAS DE INIMIGOS



CAVE DWELLER: Inimigo do viajante, o Habitante da Caverna ataca aqueles que buscam abrigo contra os elementos. Derrotar uma dessas criaturas desagradáveis permite descartar 1 Culpa e também atacar seus armazéns, pegando comida e ouro para levar para casa.



DARK SHAMAN: Esses praticantes da magia negra usam os poderes do submundo para atacar seus inimigos com magias inevitáveis. Resultados de escudo nos dados não surtem efeito ao lutar contra esses inimigos.



LOOT HOARDER: Essas terríveis criaturas coletam os espólios de naufrágios e as posses de guerreiros caídos e os acumulam em seus covis. Derrotá-los é fácil, mas encontrar sua riqueza é outra história. Qualquer acerto vence o Loot Hoarder. Ganhe 1 Ouro por cada golpe que você fizer contra ele em combate.



MIST WALKER: O mais vingativo dos monstros de Midgard, o Caminhante da Névoa mata qualquer Guerreiro Viking que se atreve a bater nele.



ROCK CREATURE: A pedra é poderosa e estas feras não têm amor pelos fracos. Em cada rodada de combate, a Criatura das Rochas mata qualquer guerreiro Viking que role um lado em branco. Os resultados dos escudos ainda podem ser usados para negar essas perdas.



SEIDR DRAUGR: Essas criaturas mortas-vivas desagradáveis carregam um ar de corrupção com elas. Se eles não forem descartados rapidamente, a força corruptora pode se espalhar para você. O Seidr Draugr nunca mata dados do Guerreiro Viking. Em vez disso, você ganha 1 ficha de Culpa no início de cada rodada de combate enquanto luta contra o Seidr Draugr.



TROLL LORD: Os trolls mais poderosos de Midgard. Quando derrotado, este troll permite ao vencedor descartar 1 culpa, e então todos os outros jogadores recebem 1 culpa da fonte.



VILE PRIEST: Quando o Xamã das Trevas usa magia para matar, ele usa-a para se curar, drenando o poder de seus inimigos. No início de cada rodada de combate, o Vile Priest cura 1 dano de combate anteriormente causado a ele.

LÍDERES VIKINGS



JORUNN THE TRAVELER: Jorunn gosta de compartilhar a história de suas aventuras quase tanto quanto gosta de realizá-las. Sempre que você revelar uma carta Jornada (Jornada pela Terra ou Jornada pelo Mar) se o efeito não for “All Quiet”, você imediatamente ganha 2 Glórias. Nenhuma Glória é obtida simplesmente olhando para uma carta de viagem, independentemente do efeito (por exemplo, com os efeitos do Sage’s Hut ou Journey Rune).



RAGNHILD THE ADVISER: Ragnhild a Conselheira é bem versada em muitos tipos diferentes de armas e exige que seus seguidores também sejam. Quando você ativa o local do Jarl's Longhouse, você pode escolher um dado de Espadachim, dado de Lanceiro ou dado de Machado (em vez de ser obrigado a levar um dado de Espadachim), além do marcador de Jogador Inicial. Se você já tem o marcador Start Player e ativa a localização do Jarl's Longhouse, ainda deve passá-lo para o jogador à sua esquerda.

CARTAS DE RUNAS



THE HUNT - Use quando caçar. Colete 1 Glória por cada acerto rolado. O número de Glória pode exceder o número de alimentos coletados (por exemplo, se você rolar 10 acertos, coletará apenas 6 alimentos, mas ganhará 10 de Glória). Os arqueiros não produzem 2 Glórias quando caçam - recebem comida extra, mas não acertam golpes extras.



PATIENCE: Paciência clona o efeito de uma Runa virada para cima pertencente a outro jogador ou no suprimento. A Runa da paciência sempre tem prioridade. Se você tentar clonar uma Runa, um oponente não pode usar sua Runa em resposta para impedir sua clonagem. Além disso, você pode usar a Runa imediatamente quando outro jogador decidir usar sua Runa para clonar o efeito antes de ser virada para baixo.



FRIENDSHIP: Ao ativar esta Runa, escolha outro jogador. Você e o jogador escolhido descartam 1 token de culpa. Você não pode escolher a si mesmo. Você pode escolher um jogador que não tenha um token de culpa.



AWARENESS: Com a carta da Consciência você olha as 3 primeiras cartas do Deck de Jornada do Mar ou do Deck de Jornada de Terra. Você pode reorganizar essas cartas e colocá-las de volta no topo do baralho em qualquer ordem.



TRAINING: Troque quaisquer 2 dados de Guerreiro Viking seus com quaisquer 2 dados de Guerreiros Viking do suprimento.

CARTAS DE DESTINO

LIBERATOR: Se tiver mais Bergrisar no final do jogo.