

FATE

LIVRO DE REGRAS



Freia, a Deusa da fertilidade e da beleza, possui há muito tempo uma Fonte Sagrada na pequena vila de Grimheim, o lugar onde você cresceu. Você pode ter colocado fogo na prefeitura uma ou duas vezes na sua adolescência, e quase foi exilado após aquele acidente com o machado, chamado de “a - sem - dente” pelos insuportáveis e sagazes anciões, mas sempre foi o seu adorado lar. De qualquer forma, a Fonte de Freia tem irritado os inimigos da deusa há séculos. Geralmente, sua presença na vila é suficiente para manter os inimigos bem distantes. Entretanto, com um importante casamento para comparecer em Asgard, Freia está sumida por um tempo, e parece que as hordas de monstros vizinhas não foram convidadas. Fontes afirmam que esses inimigos querem a fonte destruída. Ao comando de Loki, eles transbordam as fronteiras do vale, ameaçando o bem estar de Grimheim. Como todos os distintos guerreiros da vila foram para o casamento, sobrou para você e seus amigos, heróis não certificados, porém com grande ambição. Ainda que lhes falte um treinamento para a guerra, vocês compensam com enorme entusiasmo. Estão certos de que sua habilidade é suficiente para manter os monstros afastados até o retorno de Freia. Senão, terão que improvisar, mas vocês FORAM treinados para isso.

A vila precisa de um herói e você precisa se tornar um Defensor de Grimheim. É o seu... Destino.

VISÃO GERAL DO JOGO:

Em Fate, cada jogador assume o papel de um herói aspirante de Grimheim. Juntos, os heróis tentam defender a cidade contra ondas de monstros cada vez maiores, vindas de todas as direções. Cada vez que um monstro entra em Grimheim, uma parte da vila é destruída. Todos os jogadores perdem se a vila for completamente destruída, mas todos vencem se pelo menos o Poço de Freia estiver inteiro quando ela retornar no final da partida.

COMPONENTES



1 Tabuleiro de Jogo

Um mapa de Grimheim e seus arredores, com as informações dos monstros e 2 opções de trilhas de tempo.



10 Peças de Vila

9 casas e a Fonte de Freia para serem colocadas em Grimheim. Se tudo for destruído, você perde o jogo.



4 Heróis (2 Caixas de Heróis)

Cada herói consiste em 1 miniatura e um baralho de 40 cartas, incluindo habilidades, equipamentos e eventos.



4 Tabuleiros de Jogador

Acompanha suas ações e outros controles.



20 Dados de Ataque

Usados para resolver ataques e eventos.



8 Dados de Dano

Usados para marcar danos e progresso nas missões.



12 Marcadores de Jogador

3 por jogador, para marcar ações e custo de melhorias.



150 Cristais

50 de cada nas cores verde (mana ) , amarelo (ouro/experiência ) e vermelho (dano ) .



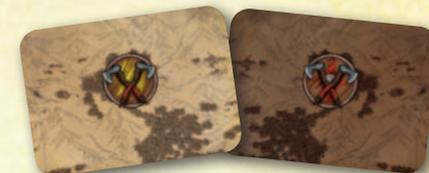
1 Pedra de Runas

Marca o turno na trilha de tempo.



1 Dado de Monstro

Opcional: Aumenta a dificuldade e deixa os monstros menos previsíveis.



54 Cartas de Monstro

36 amarelas e 18 vermelhas
Determinam onde os monstros aparecem no tabuleiro.



10 Draugr



15 Esqueletos



20 Diabretes



10 Jötunn



15 Elementares



20 Fadas



10 Trolls



15 Brutos



20 Goblins



6 Lendas

141 Monstros

◇ TABULEIRO DE JOGO

O tabuleiro mostra um mapa com *áreas* hexagonais. Cada área possui um tipo de terreno: *planície*, *montanha*, *floresta* ou *lago*. Independente do tipo de terreno, áreas podem também ter *estradas*. Todas as áreas com nomes são chamadas de *locais*. Alguns locais contém diversas áreas e uma borda amarela ou vermelha. Grimheim é a vila no centro do tabuleiro. Ao contrário de outros locais, é considerada uma área única (veja mais abaixo).



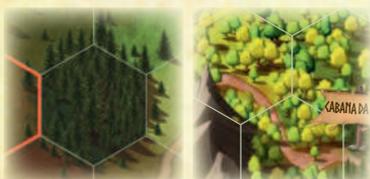
Planície

Não há regras especiais para as planícies.



Montanha

Só monstros podem se mover para montanhas.



Floresta

Quando um personagem ocupa uma floresta, ele possui cobertura (veja ataques na página 9).



Lago

Nenhum personagem pode se mover para uma área de lago.



Estradas

Estradas afetam somente o movimento dos monstros (veja página 8). Elas não possuem outra função no jogo.



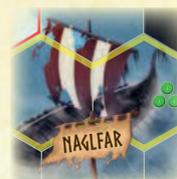
Locais

Todas as áreas com nomes são *locais*. Alguns locais possuem somente uma área e outros englobam várias áreas.



Cavernas dos Trolls

Consiste em 3 montanhas que podem ser ocupadas por heróis.



Naglfar

Consiste em 2 áreas de lago que podem ser ocupadas por personagens.



Grimheim

É considerada uma grande área onde qualquer número de heróis pode permanecer simultaneamente. Heróis dentro de Grimheim são considerados adjacentes um ao outro, mas não adjacentes às áreas ao redor: Heróis dentro de Grimheim não podem interagir com personagens ou terrenos de fora e vice versa.

Quando você se move para dentro de Grimheim, seu movimento termina (você precisa de outra ação de mover ou de um efeito para sair). Quando sair de Grimheim, você pode entrar em qualquer área adjacente a ela (exceto a montanha).

Se um monstro entra em Grimheim, remova 1 Peça de Vila qualquer e devolva o monstro para a reserva. Se uma Lenda entrar em Grimheim, remova 3 Peças de Vila. Se a última peça (Fonte de Freia) for removida, os jogadores perdem a partida.

Efeito de Cura da Fonte de Freia: Usar uma ação **Reparar** em Grimheim, permite ao jogador remover um total de 5 marcadores de dano de seu herói e de cartas de equipamento (ao invés de simplesmente curar 2 danos do seu herói).

Trilhas de tempo

Nas bordas do tabuleiro há 2 opções de trilhas de tempo. Elas marcam qual a rodada atual e quando adicionar novos monstros ao tabuleiro. A trilha de tempo menor é para um jogo curto (30 minutos / jogador), com um nível de dificuldade ligeiramente mais baixo, e a trilha maior (40 minutos / jogador) demandará mais habilidade para vencer. Cada turno dos monstros com machados cruzados introduz novos monstros, e as caveiras significam que todos os monstros investem contra Grimheim (veja Turno dos Monstros, página 8).

Se a Fonte de Freia permanecer em jogo após o último turno, você vence!

Reserva de Monstros

Todos os monstros que não estiverem em uso são armazenados em suas respectivas reservas identificadas no tabuleiro.



VISÃO GERAL DAS CARTAS

Cada baralho de herói é único e cada um deles contém 40 cartas:

Carta de Herói: 1 Carta de Herói dupla-face, em que o verso mostra uma versão melhorada. Você precisa melhorar o seu herói para usar o verso.

Cartas de Habilidade: 6 Cartas de Habilidade dupla-face, em que o verso mostra uma versão melhorada (observe o "I" e "II" no nome das cartas). Uma destas habilidades é marcada como "INKIAL" e começa em jogo.

Cartas de Equipamento: Aproximadamente 10 cartas, dependendo do herói. O verso possui uma cor correspondente à imagem do herói. Uma destas cartas é marcada como "INKIAL" e começa em jogo.

Cartas de Evento: Aproximadamente 23 cartas, dependendo do herói. O verso mostra a imagem do herói. Quando você for instruído a comprar cartas, isto sempre se refere a Cartas de Evento. Você nunca pode ter outros tipos de cartas na mão.

Carta de Herói:



Força de Ataque

Vida

Carta de Habilidade (Azul):



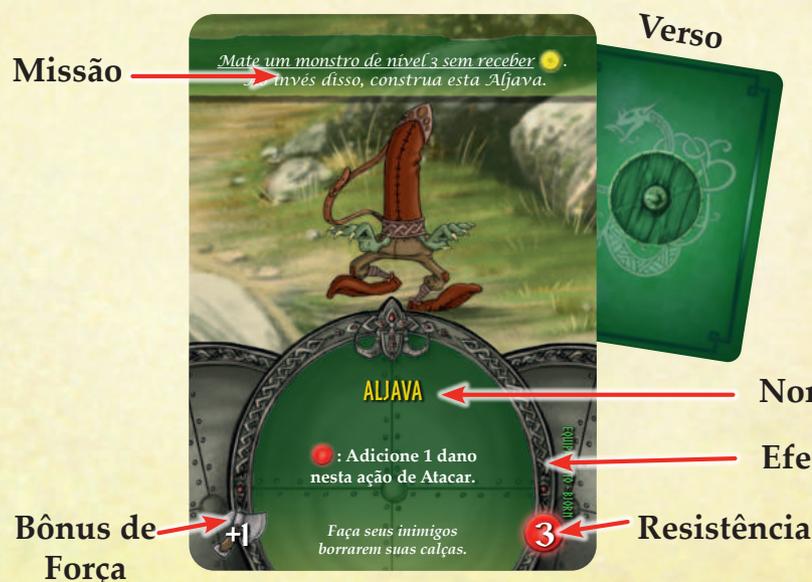
Nome

Herói

Efeito

Geração de Mana

Carta de Equipamento (Verde):



Missão

Bônus de Força

Resistência

Nome

Efeito

Carta de Evento (Vermelha):



Verso

Nome

Efeito

Reze por sua vida.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Coloque os monstros em suas respectivas reservas no tabuleiro.

2. Coloque as Peças de Vila (incluindo a Fonte de Freia) em Grimheim de acordo com o número de jogadores:

- 1 jogador = 4 peças
- 2 jogadores = 6 peças
- 3 jogadores = 8 peças
- 4 jogadores = 10 peças

Se a última peça (Fonte de Freia) for removida, você perde o jogo!

3a. Coloque três marcadores de dano  nas Cavernas de Trolls (na área especificada). Um herói nesta área pode descartá-los para remover 3 danos de suas cartas.

3b. Coloque 3 marcadores de mana  em Naglfar (na área especificada). Um herói nesta área pode colocá-los nas suas cartas.

3c. Coloque 3 marcadores de ouro  em Naglfar (na área especificada). Um herói nesta área pode colocá-los nas suas cartas.



4. Escolha uma trilha de tempo (curta ou longa). Coloque a Pedra de Runas no primeiro espaço da trilha escolhida. Se a Fonte de Freia ainda estiver no tabuleiro após o último turno, você vence o jogo!

5. Embaralhe as Cartas de Monstro amarelas e vermelhas em dois baralhos separados, virados para baixo. Cada jogador pega uma carta de monstro amarela e coloca os monstros de acordo com as informações da carta (veja página 10). Mais monstros aparecem da próxima vez que a Pedra de Runas entrar em um espaço com  ou .



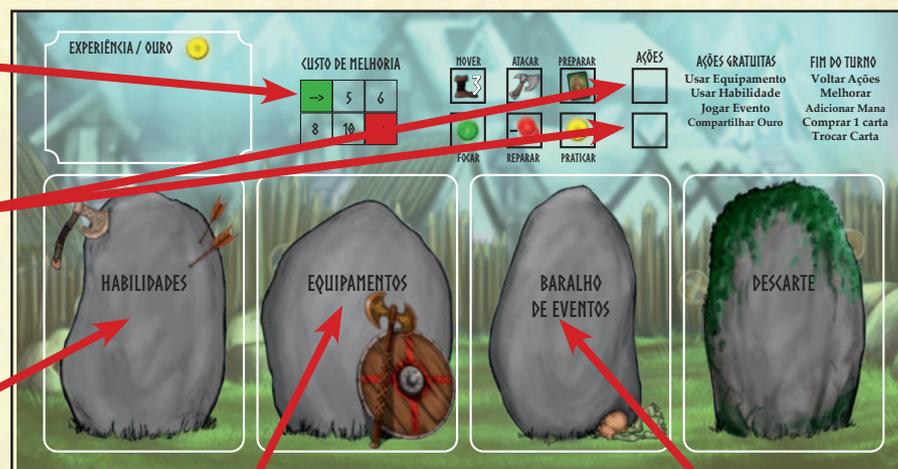
PREPARAÇÃO DO JOGADOR

6. Cada jogador pega um tabuleiro de jogador e o coloca à sua frente.

7. Cada jogador escolhe um dos heróis, pega seu baralho e sua miniatura. Coloque a miniatura no tabuleiro de jogo, em Grimheim.

8. Coloque a Carta de Herói, o Equipamento Inicial e a Habilidade Inicial ao lado do seu tabuleiro de jogador. As cartas *ao lado* do tabuleiro são suas cartas *ativas*, que você pode usar (cartas no seu tabuleiro ainda não são "suas").

9. Coloque um marcador de jogador no espaço verde inicial da trilha de custo de melhoria. Cada vez que você realiza uma melhoria, deixará a próxima melhoria mais cara. Coloque 2 marcadores nos espaços vazios de "Ações". Você pode realizar 2 ações diferentes a cada turno.



Habilidade Inicial e Equipamento Inicial

10. Embaralhe as 5 Cartas de Habilidade restantes e as coloque no espaço de Habilidades (com o nível I voltado para cima). São efeitos poderosos que você pode adquirir ganhando experiência e melhorando seu herói. Somente a carta do topo deve ser visível.

11. Embaralhe todas as Cartas de Equipamento restantes e coloque-as de face para cima no espaço de Equipamentos. A carta do topo representa a sua missão atual. Se você completar a missão, você recebe o equipamento. Somente a carta do topo deve ser visível.

12. Embaralhe todas as Cartas de Evento e coloque-as com a face para baixo no espaço de Baralho de Eventos.

13. Adicione 2 ouros  ao seu tabuleiro de jogador e 1 mana  à sua Carta de Habilidade Inicial. Compre 1 carta do Baralho de Eventos (para um jogo mais difícil, pule esta etapa).

VISÃO GERAL DO TURNO

Os jogadores decidem juntos quem será o jogador inicial. Se não conseguirem decidir, aquele que consegue beber mais hidromel sem cair é o jogador inicial. Se vocês decidiram competir para descobrir, não continue o jogo até que todos os jogadores acordem. A ordem de turno não irá mudar durante o jogo. Em cada turno, um jogador pode realizar 2 ações, movendo seu marcador de ação dos espaços vazios para um dos espaços de ação disponíveis. O jogador não pode mover ambos os marcadores para o mesmo espaço.

As ações disponíveis estão listadas abaixo. O jogador pode também realizar qualquer número de ações gratuitas disponíveis, como jogar cartas ou usar cartas em jogo. Quando o jogador acaba de realizar as ações, o turno termina (ver Final do Turno adiante). Então, o próximo jogador pode iniciar o seu turno. Uma vez que todos os jogadores realizaram seus turnos, os monstros jogam seu próprio turno, seguindo as regras da página 8.

AÇÕES



Mover: Mova seu herói por até 3 áreas no tabuleiro. Cada área só pode ser ocupada por um personagem. Você não pode se mover por áreas ocupadas, mesmo pelos outros heróis. Os heróis não podem se mover para as montanhas.



Atacar: Some a força de ataque (♣) indicada em todas as suas cartas em jogo. Role o número correspondente de dados de ataque contra qualquer monstro que estiver em seu alcance (leia mais na página 9).



Preparar: Compre 1 carta do seu Baralho de Eventos. Você não pode ter mais do que 4 cartas na mão, mas você pode descartar cartas a qualquer momento (sem utilizá-las) para dar espaço para novas cartas.



Focar: Adicione 1 mana (●) a uma de suas habilidades ou equipamentos que usem mana.



Reparar: Remova 2 danos (●) do seu herói. Se estiver em Grimheim, o dano também pode ser removido de Cartas de Equipamento e você pode remover um total de 5 danos ao invés de 2.



Praticar: Adicione 1 experiência (●) ao seu tabuleiro de jogador.

Se uma carta permite realizar uma ação específica, é uma ação **gratuita**. Realize a ação sem mover o marcador de ações. Esta é a única forma de realizar a mesma ação mais de uma vez em um mesmo turno.

AÇÕES GRATUITAS

Usar Equipamento: Suas cartas de equipamento podem ser usadas somente uma vez por turno, exceto cartas que evitam dano, que podem ser usadas uma vez em cada momento que você receber dano. Alguns equipamentos requerem que você coloque um marcador de dano quando executa o seu efeito (por exemplo: “●: Compre 1 carta de evento”). Estes equipamentos possuem um valor de **resistência** (● no canto inferior direito), que indica quantos marcadores de dano ele pode aguentar. Se já possuir a quantidade máxima de dano, ele não pode ser usado novamente até que algum dano seja removido.

Usar Habilidade: Suas Cartas de Habilidade podem ser usadas somente uma vez por turno, exceto cartas que evitam dano, que podem ser usadas uma vez em cada momento que você receber dano. Muitas habilidades requerem que você gaste 1 ou mais manas (●) para executar seu efeito. A mana deve ser retirada da carta utilizada e você não pode pagar com mana de outras cartas.

Jogar Evento: Jogue uma Carta de Evento da sua mão. Execute seu efeito e coloque a carta em sua pilha de descarte. Você não pode jogar um evento enquanto estiver realizando uma ação, por exemplo, no meio do seu movimento. Entretanto, se a carta disser “esta ação de atacar”, ela pode ser jogada após a rolagem de dados em uma ação de atacar para alterar os resultados. Você não pode jogar cartas fora do seu turno, a não ser que a carta especificamente traga essa informação, ou evite dano.

Compartilhar Ouro: Você pode dar ou receber ouro (●) de qualquer herói adjacente. *Ambos os jogadores devem concordar com a troca.*

OBSERVAÇÃO: Ações gratuitas nunca contam como “Ações de Atacar”, mesmo que elas rolem dados de ataque (♣) ou causem dano.

FINAL DO TURNO

Quando o jogador realizar as 2 ações principais e as ações gratuitas que quiser, ocorre o Final do Turno. Faça o seguinte, em ordem:

1. Volte os marcadores de ação para os espaços vazios.
2. Melhore seu herói se tiver experiência suficiente (●) para isso (veja Experiência e Melhorias na próxima página).
3. Adicione mana (●) para todas as cartas que tiverem o ícone de Geração de Mana (● no canto inferior esquerdo). Estas cartas só adicionam mana a elas mesmas.
4. Compre 1 carta de evento. Se já tiver 4 cartas na mão, você não pode comprar mais 1 carta, a não ser que descarte outra carta primeiro (sem executar seu efeito).
5. Você pode colocar o equipamento OU a habilidade do topo do respectivo baralho no fundo do mesmo baralho. Você não pode olhar as próximas cartas antes de decidir.

MISSÕES E EQUIPAMENTOS



A única forma de obter novos equipamentos é completando missões. Cada jogador possui um Baralho de Equipamentos em seu tabuleiro, em que a primeira carta mostra o equipamento que você pode obter completando a missão escrita no topo da carta. Para maior clareza, os requisitos da missão estão sublinhados, e o restante do texto é ilustrativo. Se você completar a missão, imediatamente mova a carta de equipamento do topo da pilha para junto de suas outras cartas

ativas, ao lado do tabuleiro de jogador. Como a pilha de equipamentos está virada para cima, um novo equipamento com uma nova missão é revelado.

EXPERIÊNCIA, OURO E MELHORIAS



Durante o jogo, você irá coletar ouro e experiência (☉), que são tratados como o mesmo recurso neste jogo (ouro pode ser gasto como experiência e vice-versa). Quando você mata um monstro (diretamente ou indiretamente, atacando ou usando outros efeitos), você ganha experiência (☉):

- * Ganhe 1 de experiência para monstros de nível 1 (Fadas, Goblins, Diabretes);
- * Ganhe 2 de experiência para monstros de nível 2 (Elementares, Brutos, Esqueletos);
- * Ganhe 3 de experiência para monstros de nível 3 (Jötunn, Trolls, Draugr);

CUSTO DE MELHORIA		
→	5	6
8	10	→

EXECUTANDO UMA MELHORIA

Mova o marcador de custo de melhoria para a próxima etapa e pague a experiência ☉ nela impressa.

Então, escolha uma melhoria:

- Receba uma nova habilidade: mova a Carta de Habilidade do topo do baralho para junto de suas cartas ativas, ao lado do tabuleiro.
- Aprimore uma carta: Vire uma das Cartas de Habilidade ativas ou a sua carta de herói para o lado melhorado.

Quando uma missão diz para “gastar” uma ação, significa que você terá que realizar esta ação (mover o marcador de ação para a ação correspondente) sem receber seu efeito habitual; você está completando a missão ao invés de realizar a ação. Você não precisa completar a missão de uma só vez; algumas missões podem demandar diversos turnos para serem completadas. Acompanhe o progresso na carta de equipamento com cristais ou com dados de dano.

Você pode ter qualquer quantidade de cartas de equipamento em jogo. A única restrição é que você só pode ter 1 **Arma Principal**. Caso você obtenha uma nova Arma Principal, coloque-a sobre a anterior pelo resto da partida.

Exemplo: O equipamento de Bjorn, Arco Arranca Osso, tem a seguinte missão: “Gaste uma ação de Reparar em Naglfar para juntar as relíquias.” Ele se move para uma das áreas de Naglfar e move seu outro marcador de ação para a ação Reparar para obter este equipamento. Observe que ele não cura 2 danos. Como ele já tem uma arma principal, ele coloca o Arco Arranca Osso sobre ela, substituindo-a.

* Ganhe ainda mais experiência matando uma Lenda (veja a carta específica de cada Lenda). Consulte a referência de monstros no tabuleiro (ou na página 10) para mais informações.

Marcadores de ouro/experiência (☉) são armazenados em seu tabuleiro de jogador. Ao final de cada turno, um herói pode ser melhorado se possuir experiência suficiente para a próxima etapa na trilha de custo de melhorias. Por exemplo, você precisa gastar 5 de experiência para executar sua primeira melhoria.



Observação:

- * Um jogador não pode realizar mais de uma melhoria por turno, mesmo se tiver ☉ necessária para 2 melhorias.
- * Caso escolha uma habilidade que gere mana, observe que a mana é adicionada após a melhoria; a nova habilidade gera mana no mesmo turno.
- * Quando alcançar o quadrado vermelho na trilha de melhorias, todas as futuras melhorias custam 10 ☉.



TURNO DOS MONSTROS

1. Mover a Pedra de Runas
2. Rolar Dado de Monstro (Opcional)
3. Monstros Movem
4. Monstros Atacam
5. Reforços

Após todos os heróis realizarem seus turnos, os monstros realizam o seu turno, seguindo estas etapas:

1. Mover a Pedra de Runas um espaço. Se entrar em um espaço de reforço (🎲/🎲), você comprará novas cartas de monstro na etapa de Reforços. Se entrar em um espaço de caveira 🏴‍☠️ todos os monstros fazem uma *Investida* (veja abaixo). Se entrar no último espaço, os jogadores vencem se a Fonte de Freia permanecer no tabuleiro de jogo ao final deste turno dos monstros.

2. Rolar o Dado de Monstro e executar seu efeito (veja abaixo). Observe que esta etapa é uma variante opcional para aumentar a dificuldade e tornar os monstros menos previsíveis. Se for a sua primeira partida, sugerimos que pule esta etapa e não utilize o Dado de Monstro.



Manobrar: Na ordem de turno dos jogadores, todos os monstros adjacentes a um herói rotacionam simultaneamente em sentido horário ao redor do herói (se possível). Isso pode fazer com que monstros entrem em Grimheim e destruam peças da vila.



Manobrar: Idem ao anterior, mas os monstros rotacionam em sentido anti-horário.



Atacar: Todos os monstros possuem força de ataque (🗡️) +1 neste turno.



Empurrar: Cada herói adjacente a um monstro é empurrado uma área no sentido de Grimheim, se possível (siga o caminho do monstro).



Investida: Todos os monstros de nível 1 *investem* esse turno (veja regras de Investida).



Emboscada: Todos os heróis devem colocar um novo Goblin adjacente a seus personagens. Se um jogador estiver em Grimheim, ele ignora este efeito.

3. Monstros movem. Há duas regras principais para a fase de movimento:
1) Monstros adjacentes a heróis NUNCA se movem nesta fase.
2) Monstros SEMPRE seguem o caminho em direção a Grimheim.

As setas na borda do tabuleiro mostram em que direção todos os monstros daquele lado do tabuleiro irão se mover. Eles se movem nessa direção até que alcancem Grimheim ou uma estrada. Uma vez na estrada, o monstro irá segui-la pelo resto do caminho até Grimheim. Monstros nunca desviam desse padrão durante a fase de movimento, mas outros efeitos podem movê-los para novos caminhos em direção a Grimheim.



Alguns caminhos em direção a Grimheim

Começando com os monstros mais próximos de Grimheim e terminando com os mais distantes, mova cada monstro 1 área para frente, se possível. Monstros não podem se mover se estiverem adjacentes a um herói (regra principal 1) ou se a área em frente a eles já estiver ocupada. Se 2 monstros forem entrar na mesma área de estrada, o monstro que já estiver na estrada se move primeiro.

Investida: Um monstro que realiza uma investida *se move por 1 área adicional* em direção a Grimheim. Monstros fazem investidas por diferentes motivos, mas nunca movem mais do que 1 área adicional.

A) O Dado de Monstro pode fazer com que monstros de nível 1 realizem uma investida.

B) Em turnos com caveira (🏴‍☠️), todos os monstros realizam uma investida.

C) Se um monstro não puder atacar após seu movimento normal, mas puder atacar após uma investida, ele realiza a investida.

Se um monstro não estiver adjacente a um herói, ele se moverá normalmente, mesmo que isso signifique sair do alcance do ataque.

Lendas não gostam de ficar em fila atrás de outros monstros. Se outros monstros ficarem em seu caminho, elas simplesmente trocam de lugar com eles para se moverem, incluindo em caso de investida.

Se um monstro se mover para Grimheim, remova-o do tabuleiro e retire uma Peça de Vila. Se for uma Lenda, remova 3 Peças de Vila.



- 1) O Goblin (A) está mais próximo de Grimheim, mas como está adjacente a Embla, não se move.
- 2) Os Brutos (B) e (C) são os próximos. O Bruto (B) se move primeiro, pois está em uma estrada. O Bruto (C) não pode se mover, pois o caminho está bloqueado.
- 3) Mova os Trolls (D) e (E) 1 passo para frente.
- 4) O Troll (F) move 1 passo e faz uma Investida (move 1 passo adicional) para atacar Embla.

4. Monstros Atacam: Na ordem que os jogadores decidirem, todos os monstros atacam se puderem. Se um monstro pode atacar 2 heróis diferentes, os jogadores decidem qual será atacado (veja Ataques abaixo).

5. Reforços. Se a Pedra de Runas estiver em um espaço de reforços (●/●), cada jogador compra 1 carta de monstro e coloca monstros no tabuleiro de acordo com as instruções da carta (veja Cartas de Monstro na página 11).

ATAQUES

Quando ataca, um personagem escolhe um alvo que esteja a seu alcance. Se não houver nenhum modificador, cada personagem tem alcance de 1, o que significa que pode atacar somente inimigos adjacentes. Calcule a força de ataque (♣). Para os heróis, some a força de ataque do herói, equipamento e habilidades. Role um número de dados de ataque igual à soma total da força de ataque e determine o dano causado:



ACERTO



ERRO



ACERTO, *exceto* se o defensor tiver cobertura (estiver na floresta)



Runa: ERRO, mas algum efeito pode ser executado.

Cartas que se referem a “esta ação de ataque” podem ser jogadas após os dados serem rolados para modificar o resultado. Se o herói for o defensor, o jogador pode utilizar Cartas de Evento, habilidades ou equipamentos para evitar danos. Após todos os efeitos serem considerados, conte os acertos e cause esta quantidade de dano no defensor.

- Coloque um dado de dano no monstro (ou carta de Lenda) para mostrar quanto dano ele tem. Se um monstro tiver danos iguais à vida, você o matou; remova o monstro do tabuleiro e receba o seu valor em experiência (●).

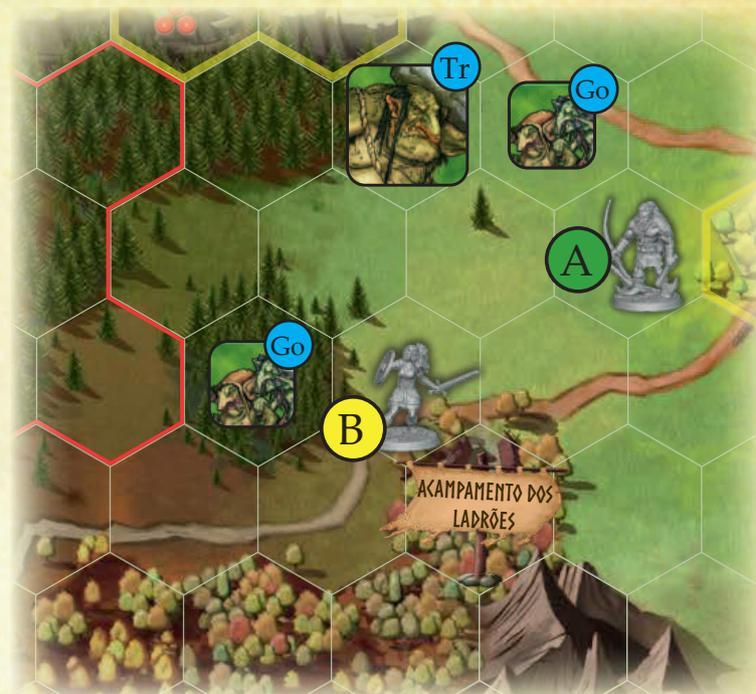
- Coloque dano (●) na Carta do Herói para indicar quanto dano um herói recebeu. Se um herói tiver danos iguais à vida, ele é nocauteado (veja abaixo).

HERÓIS NOCAUTEADOS:

Se heróis forem nocauteados, eles são imediatamente levados a Grimheim. Remova os marcadores de dano do herói até restar *exatamente 5 de dano sobre ele*.

Remova 2 peças de vila de Grimheim (um pessoal da vila entrou em pânico e fugiu, deixando suas casas indefesas).

Não há outra penalidade em ser nocauteado. Continue o jogo normalmente.



Exemplos:

Bjorn (A) quer atacar. Como ele tem um arco que possui alcance de 2, ele pode atacar o Troll (Tr). Ele soma sua força de ataque: 2 de sua Carta de Herói, +1 de seu arco e +1 de seu equipamento Aljava, totalizando 4. Ele rola 4 dados de ataque, que resultam em: ●●●●. Após a rolagem, Bjorn joga a carta “Tiro de Mestre”, que adiciona 2 danos ao ataque, totalizando 5 danos (já que o Troll não tem cobertura), que é marcado com um dado de dano na peça do Troll.

Embla (B) ataca o Goblin (Go) adjacente. Ela totaliza força 4 e rola 4 dados, mas obtém o resultado: ●●●●. Como o Goblin está na floresta, tem cobertura, então não há acertos. Felizmente, Embla joga a carta “Runas Mágicas”, que permite somar 3 de dano se ela tiver rolado uma runa. Ela causa 3 de dano ao Goblin, que morre. Ela ganha 1 de experiência (●) e manda o cadáver do Goblin para fora do mapa, de volta para a reserva.



OS MONSTROS

Família Troll

Dos menorzinhos, conhecidos como Goblins, passando pelos Brutos da floresta, até chegar nos enormes Trolls, estas criaturas vivem principalmente na floresta. São conhecidos por vir em grupos e tribos, e sua força está em sua quantidade.

Efeito da Família Troll: Todos os personagens da família Troll recebem +1 de força de ataque para cada outro membro da família adjacente a eles.

Efeito adicional do Goblin: Goblins movem 2 áreas ao invés de 1 (podem mover uma terceira em caso de Investida).

Horda de Fogo:

Estes seres incandescentes são descendentes de Jötunnheim. As Fadas são pequenas e travessas bolas de fogo vivas. Quando alimentadas com magma, crescem e se tornam Elementares de fogo, pairando sobre seus próprios redemoinhos, atirando pedras incandescentes do chão. A maior das criaturas da Horda de Fogo são os Jötunn, os antigos gigantes de fogo. Compostos de enormes pedras soldadas com magma, os Jötunn são conhecidos por sua enorme força e por arremessar rochas nos seus inimigos.

Efeito da Horda de Fogo: todos os membros possuem alcance 2.

Mortos:

A morte pode não ser o fim como alguns acreditam. Essas criaturas mortas voltaram à vida, mas sem nenhuma capacidade mental. São implacáveis, brutais e seu único objetivo é espalhar mais morte. Os Diabretes são originários do Inferno, com suas garras aladas cheias de veneno. Esqueletos são antigos guerreiros vikings. Dizem que aquilo que não mata, te fortalece, mas você vai descobrir que aquilo que mata também pode fortalecer. Não tanto quanto os Draugr, que são meio-gigantes, resistentes e com armaduras.

Efeito dos Mortos: Runas (⚔) contam como acerto quando os mortos atacam.

Efeito adicional dos Draugr: eles possuem armadura (evita um dano cada vez que recebem danos).

Lendas:

Você pode encontrar alguns antigos horrores da mitologia Nórdica, denominados Lendas. Eles possuem informações especiais e alguns deles possuem efeitos extras. Quando uma Lenda entra em Grimheim, ela destrói 3 peças de vila ao invés de 1, então não deixe elas entrarem! Lendas também trocam de lugar com monstros à sua frente se o seu movimento for bloqueado (veja a fase de movimento dos monstros na página 8). Cada Lenda aparece em 2 níveis, 1 amarelo (🟡) e 1 vermelho (🔴). Coloque a Lenda no tabuleiro com o lado correto para cima!



Grendel

A força desta besta colossal só não é maior do que sua falta de inteligência. Ele ouviu a cantoria do bar de hidromel e não aguentou mais. Está com fome...



Nidhuggr

Ainda que a real Serpente de Midgard esteja em volta de Yggdrasil, ninguém de fato tem tempo de comparar seus tamanhos quando essa besta parecida se aproxima.



Surtr

O gigante de fogo com sua espada flamejante deve participar do Ragnarök, o fim dos tempos, se ele sobreviver até lá.



Rainha dos Mortos

Uma visão assustadora, Hela conduz os mortos ao submundo. Pelo menos aqueles que morrem de velhice e doença. Esperamos que ela não te leve também...



Hrungbald

O líder dos Brutos é destemido e coleciona cicatrizes de batalhas como troféus, demonstrando sua invencibilidade. Naturalmente, sua presença enche a Família Troll de confiança.



Profeta de Odin

Esta figura perturbadora pode ser cega, mas vê coisas do passado e do futuro, atuando como conselheiro dos deuses de Asgard. Neste caso, Loki e suas hordas.



Goblin (Go)

👁1 Nível 1

🩸2 🟡1

*Move 2



Bruto (Br)

👁3 Nível 2

🩸3 🟡2



Troll (Tr)

👁6 Nível 3

🩸7 🟡3



Fada (Fa)

👁1 Nível 1

🩸2 🟡1



Elementar (El)

👁3 Nível 2

🩸4 🟡2



Jötunn (Jo)

👁5 Nível 3

🩸6 🟡3



Diabrete (Di)

👁2 Nível 1

🩸2 🟡1



Esqueleto (Es)

👁4 Nível 2

🩸3 🟡2



Draugr (Dr)

👁6 Nível 3

🩸5 🟡3

*Armadura

AS CARTAS DE MONSTRO

Em turnos com reforços (marcados com  ou  na trilha de tempo) monstros aparecem no tabuleiro. As Cartas de Monstro são utilizadas para determinar como colocar estes monstros. Na ordem do turno, cada jogador compra 1 Carta de Monstro correspondente ( ou ) e posiciona os monstros de acordo com as instruções.

Há 2 tipos de Cartas de Monstro: Monstros Comuns e Lendas. Cartas de Monstros Comuns (como o Acampamento de Jovens Jöttun, à direita) mostram um conjunto de monstros para serem colocados em um local do tabuleiro. Neste exemplo, coloque 3 Fadas e 3 Elementares na Montanha Regurgitante, de acordo com a ilustração da carta. Coloque a Carta de Monstro no fundo do baralho correspondente.

As Cartas de Lenda possuem uma imagem mostrando o inimigo lendário, as informações especiais e os efeitos da Lenda. Algumas vezes pode conter a localização de monstros comuns que a acompanham. Por exemplo, a Rainha dos Mortos entra na Planície dos Mortos com 4 Diabretes, 3 Esqueletos e 1 Draugr. Observe que a peça da Lenda possui 2 lados, correspondentes aos 2 níveis diferentes de cada Lenda,  e . Coloque a Carta de Lenda ao lado do tabuleiro para acompanhar sua força, vida, efeito e recompensa. Quando a Lenda for derrotada, coloque a carta no fundo do baralho correspondente.

Em algumas situações, nem todos os monstros podem ser colocados como mostrado na carta. Neste caso, coloque a carta no fundo do baralho e compre uma nova, até que consiga uma carta que possa ser cumprida por inteira.

Esses são alguns exemplos em que você precisará comprar uma nova carta:

- * Se não houver peças de monstros suficientes na reserva (incluindo Lendas);
- * Se você comprar uma carta de Lenda e ela já estiver em jogo;
- * Se uma ou mais áreas indicadas estiverem ocupadas.



AJUSTANDO A DIFICULDADE

Se você venceu o jogo diversas vezes, você pode aumentar a dificuldade de algumas formas:

1. Você pode utilizar o Dado de Monstro para introduzir um padrão de movimento de monstros menos previsível. O Dado de Monstro está descrito na página 8.
2. Experimente a trilha de tempo mais longa, que deixa o jogo ligeiramente mais difícil.
3. Pule a etapa 13 da preparação e comece sem ouro, mana ou cartas na mão.
4. Inicie a trilha de melhorias um espaço para frente, aumentando o custo de todas as suas melhorias.
5. Se você ainda insiste em vencer o jogo, entre em contato com o irmão Fryxelius mais próximo para ele vir e controlar os monstros pessoalmente, criando regras arbitrarias durante o jogo para o deixar mais desafiador...

REGRAS SOLO

Jogar Fate no modo solo é igual a jogar com outros jogadores. Como cada jogador compra 1 Carta de Monstro a cada fase de Reforço dos Monstros, a dificuldade se ajusta automaticamente de acordo com o número de jogadores.



ESCLARECIMENTOS

Linha de Visão: Quando um ataque ou efeito tem alcance 2 ou mais, ele pode atingir qualquer personagem neste número de áreas, mesmo se ele estiver atrás de outros personagens ou em áreas de montanha. A exceção é Grimheim, que não pode ser atravessada. Ao invés disso, conte as áreas ao redor das fronteiras de Grimheim para alcançar seu alvo.

Dano Inevitável: Quando um personagem recebe dano inevitável, ele não pode usar efeitos para evitá-lo. Isto é especialmente relevante para Boldur e Draugr, que normalmente sempre evitam 1 de dano.

Adjacência: Tanto o tipo de terreno da área que você está, quanto o das áreas adjacentes, são considerados adjacentes. Por exemplo, se uma missão requer que você esteja adjacente a uma floresta, e você está em uma floresta rodeada de planícies, ainda assim você cumpre os requisitos.

Evitar o Movimento dos Monstros (ex: Fogo de Supressão): Você só pode evitar o movimento normal do monstro, não sua rotação devido ao Dado de Monstro, nem ser empurrado por Lendas ou qualquer outro efeito, somente o seu próprio movimento. Investidas são consideradas parte do movimento normal e, portanto, evitadas.

Mover +1: “Mover +1” o permite mover 1 passo adicional na sua ação de mover. Se o efeito for “Mova 1 área” (sem o “+”), é um movimento separado.

Bola de Demolição: Permite que Boldur se mova para áreas ocupadas e mova o personagem que lá estava 1 passo. Ele pode ser movido para a área em que Boldur estava, mas nunca para fora do tabuleiro ou para áreas ocupadas.

Habilidades (ações gratuitas x efeitos passivos): Uma habilidade só pode ser usada uma vez por turno, mas isto não se aplica a habilidades que fornecem melhorias permanentes de força de ataque, vida, etc, ou que são executadas durante outras ações. Também não se aplica a efeitos que evitam dano, que podem ser utilizados a cada vez que você recebe dano.

Defesa Motivada e Portão de Boldur: Você recebe uma peça de vila adicional dentre as já destruídas pelos monstros ou das não distribuídas devido a quantidade de jogadores. Isto significa que você pode ter, através do efeito dela, mais peças de vila que as entregues no início do jogo (exceto em partidas em 4 jogadores, onde o máximo continua sendo 10 peças de vila).



Exemplo: Bjorn precisa de 4 de alcance para atingir o Goblin (A), pois não pode atirar sobre Grimheim, e 3 de alcance para atingir o Goblin (B).

CRÉDITOS

AUTOR: Jonathan Fryxelius

AUTORES AUXILIARES: FryxGames

ILUSTRADO POR: Naomi & Michel Rodin
(Fishpond Entertainment / Draw the Lines)

ARTE: Samuel Nilsson

ARTE DA CAPA: Mateusz Stanisławski

AGRADECIMENTOS DO AUTOR:

Benjamin, meu irmão, com quem eu criei a primeira versão deste jogo há uns 15 anos, como foi divertido!

Tomas Nordquist, por sua grande inspiração e entusiasmo sem fim em relação ao jogo.

Thomas e Peter Fryxelius, que sempre apoiaram o jogo e todas as ideias malucas que eu tentei implementar.

Agradeço ao time (FryxGames) sem o qual eu nunca seria capaz de completar este projeto.

Mas acima de tudo, agradeço a Deus pela alegria da criatividade. Fico maravilhado diante de Tua criação.

VERSÃO BRASILEIRA MEEPLEBR

EDIÇÃO: Renato J. Lopes

TRADUÇÃO: Maurício Torselli

REVISÃO: Romir G. E. Paulino e Gustavo Lopes

DIAGRAMAÇÃO: Isabela Ferreira



Ilustrado por
Fishpond Entertainment
www.fishpond.se
e **Draw the Lines**
www.drawthelines.se

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.
CNPJ: 53.273.552/0001-30.

Site: meeplebr.com. SAC:
atendimento@meeplebr.com