

VALHEIM

O JOGO DE TABULEIRO



LIVRO DE REGRAS
DELUXE

INTRODUÇÃO

Boas-vindas ao Valheim!

Eras atrás, Odin derrotou seus inimigos e os exilou em Valheim, o 10º reino. Separado dos outros reinos, Valheim quase foi esquecido. Mas agora os Guardiões, como são conhecidos os inimigos de Odin, se ergueram novamente para invadir as terras.

Ao saber disso, Odin ordenou que suas Valquírias vasculhassem os campos de batalha atrás dos maiores guerreiros de Midgard.



Morto para o mundo, você nasceu de novo em Valheim, para provar seu valor mais uma vez!

A glória te aguarda

Game design

Ole Steiness

Equipe da Mood Publishing

<

ÍNDICE

Componentes	4	Perdendo toda a vida / todo o vigor	29
Objetivo do jogo	6	Zero de vida	29
Estrutura do jogo	7	Zero de vida na luta contra o Guardião	29
Explore as terras	7	Zero de vigor	29
Fique mais forte	7	Criaturas	30
Lute contra o tempo	7	Cartas de criatura	30
Desafio final	7	Baralho de eventos	32
Preparação	8	Baralho de eventos	32
Cenário único ou modo campanha	8	Incursões	33
Preparação do jogo	8	Luta contra o Guardião	34
Preparação do jogador	10	Invocando	

COMPONENTES



1 tabuleiro de oceano



1 tabuleiro de comida

1 tabuleiro de casa



4 fichas de poder do Guardião



8 fichas de baú:
4 comuns e 4 raros



1 marcador de poder



6 fichas de fogo



16 cubos brancos de experiência,
10 cubos contadores laranja,
12 cubos vermelhos de vida,
4 cubos amarelos de vigor,
1 cubo preto de Guardião



8 fichas de efeito negativo: 4 de veneno e 4 de congelamento



4 lápides



24 fichas de habilidade melhorada dupla-face: 12 de profissões, 12 de características



13 fichas de Guardião:
2 cervos, 4 ossos murchos,
8 videiras, 4 lodos e
1 ovo de dragão



56 fichas de consumível:
8 bombas perfurantes, 8 bombas de efeito em área,
8 rerrolagens, 8 hidroméis medicinais,
8 hidroméis resistentes,
8 hidroméis revigorantes e 8 favos de mel



12 fichas de Poder de Odin dupla-face



12 bases plásticas



10 dados:
2 de defesa,
2 de ataque vermelho,
2 de ataque amarelo,
1 de coleta e 3 de dano



56 fichas de recurso:
7 madeiras, 7 resinas,
7 pedras, 7 couros, 7 bronzes,
7 ferros, 7 pratas e 7 moedas



11 fichas de mobília: 1 cama, 1 trono,
1 mesa de bombas, 1 mesa, 1 caldeirão,
1 fermentador, 1 tapete, 1 mesa de fogo, 2 barcos e 1 colmeia



5 miniaturas de Cinzento



5 miniaturas de Anão Cinzento



5 miniaturas de Esqueleto



4 miniaturas de Draugr



3 miniaturas de Fenring



1 miniatura de Trol



1 miniatura de Abominação



1 miniatura de Golem de Pedra



4 miniaturas de Guardião: 1 Eikthyr,
1 Ancião, 1 Moder e 1 Massa Óssea



4 miniaturas de personagem



4 anéis coloridos de personagem

OBJETIVO DO JOGO

Em *Valheim*, você assume o papel de 1 entre 4 guerreiros Viking enviados por Odin, Deus da Guerra, em uma missão para derrotar um dos quatro Guardiões: Eikthyr, Ancião, Massa Óssea ou Moder.



Cada cenário coloca você contra um desses inimigos formidáveis, que tentarão derrotá-lo com ataques devastadores e um baralho personalizado de eventos.

Você começará com uma roupa simples e uma casa simples. Para progredir você precisará explorar. Enquanto explora, você precisa coletar recursos, construir equipamentos, fortificar sua casa e melhorar suas armas e armadura, a fim de se preparar para o épico confronto final no altar do Guardião.

O sucesso depende de sua capacidade de formular uma estratégia e se fortalecer antes de encarar o Guardião.

Valheim é uma experiência cooperativa, onde os jogadores se unem para alcançar tanto objetivos em comum quanto individuais. Os jogadores vencem ou perdem a partida juntos, não existe a opção de alguém vencer ou perder sozinho. Contudo, o jogo também oferece um modo solo para aqueles que preferirem encarar o desafio por conta própria.



ESTRUTURA DO JOGO

Em *Valheim*, você faz 3 ações no seu turno antes de comprar uma carta de evento. Esses eventos lhe apresentam obstáculos e oportunidades. Após a resolução de um evento, o jogador à sua esquerda joga seu turno.

Suas ações são usadas primordialmente para explorar as terras, melhorar sua casa ou fortalecer seu personagem.

Explore as terras

Constantemente você precisará deixar o conforto do lar para explorar o mundo ao seu redor. Ao fazer isso, vire as peças inexploradas ao se mover para elas e lide com os perigos que encontrar. Você também pode encontrar vários recursos para coletar e levar para casa.

Fique mais forte

Na sua casa você pode cozinhar e curar suas feridas. Você também pode consumir seus recursos para construir móveis a fim de obter mais benefícios para sua casa, ou poderosos equipamentos para ajudar em sua jornada.

Lute contra o tempo

Mas não se acomode. Você precisa concluir os objetivos do cenário dentro de um limite de tempo. Se o baralho de eventos do cenário acabar antes que o Guardião seja invocado, você perde o jogo.

Desafio final

Depois que o Guardião for invocado, você será levado para a última arena e travará uma luta para além da morte. Se conseguir derrotar o Guardião nesta batalha, você vence o jogo.



PREPARAÇÃO

Cenário único ou modo campanha

Em uma partida de *Valheim*, você joga em um de vários cenários previamente criados. Você pode escolher qualquer cenário para jogar, mas recomendamos que, em sua primeira partida, você comece com o cenário 1. O livro de cenários contém as informações sobre como preparar os cenários e seus respectivos objetivos.

Se realmente quiser provar seu valor a Odin, você pode jogar 4 cenários sequencialmente como uma campanha, na qual desafiará um Guardião antes de partir para o próximo. Sempre que vencer um cenário no modo campanha, você desbloqueará novos e poderosos benefícios para o próximo cenário.

Os detalhes sobre o modo campanha estão na página 40.

Preparação do jogo

Escolha o cenário, leia atentamente sua descrição e confirme que todos os componentes necessários estão ao seu alcance para realizar os seguintes passos:

I. Área de jogo

Monte os tabuleiros como exibido na próxima página.

II. Formato do mapa

Posicione as peças para criar o mapa seguindo as instruções do cenário **A** (exibimos aqui um exemplo aleatório). A peça de casa **B** pode ser colocada com o lado que você achar mais agradável para cima, mas todas as peças de biomas devem ser embaralhadas e colocadas viradas para baixo (exibindo a imagem nebulosa). A peça de casa e as peças de bioma representam o mundo pelo qual você se moverá.

Importante:

- As peças possuem uma seta branca no topo. Essas setas devem sempre apontar para a mesma direção em todas as peças.



- Você não usará todas as peças dos biomas em todos os cenários, então embaralhe-as bem e pegue a quantidade necessária, deixando o resto na caixa do jogo sem olhar para elas.
- Alguns cenários possuem massas de terra separadas daquela na qual a sua casa está. Elas são ilhas que só podem ser acessadas usando um barco para navegar até lá.

III. Altar do Guardião

O tabuleiro de altar do Guardião **C** depende do cenário. Nos exemplos a seguir, estamos usando os componentes do Eikthyr.

Prepare o baralho de eventos antes de cada partida da seguinte forma:

- Pegue as cartas de evento do cenário escolhido e divida-as em 2 baralhos: cartas da fase I e cartas da fase II (de acordo com as marcações no verso das cartas).



- Embaralhe os 2 baralhos separadamente e coloque o baralho da fase I em cima do baralho da fase II, criando um único baralho combinado.
- Deixe o baralho de eventos virado para baixo no tabuleiro de altar do Guardião **C** e coloque a miniatura do Guardião atrás do baralho.



- Coloque no topo do baralho de eventos as fichas correspondentes aos itens cedidos, que estão indicados na descrição do cenário. Coloque 1 de cada ficha indicada na ordem listada, mas não mais do que a quantidade de jogadores em jogo. Isso pode fazer com que você coloque menos itens cedidos do que o indicado pelo cenário.

IV. Cartas

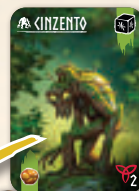
Prepare os baralhos específicos como indicado abaixo (preste atenção ao verso das cartas):

1. Embaralhe o baralho de comida e deixe-o virado para baixo em seu espaço **D**.
2. Embaralhe o baralho de Haldor e deixe-o virado para baixo em seu espaço **E**.
3. Deixe as cartas de equipamento viradas para cima nos 2 espaços de equipamento **F**. Deixe as armas e ferramentas juntas em 1 monte e deixe as armaduras em outro monte.
4. Coloque as cartas de criatura no tabuleiro de inimigo **G** com o lado normal virado para cima (o lado veterano, com a estrela, deve ficar para baixo).
5. Embaralhe e deixe as cartas de arena perto das cartas de criatura no tabuleiro de inimigo **G**.
6. Coloque a carta do Guardião no tabuleiro do Guardião **H**.

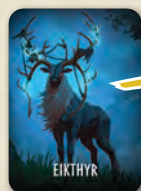
Observação: os tabuleiros com a borda **vermelha** dependem do cenário escolhido. Garanta que eles sejam equivalentes ao Guardião que você estiver enfrentando. Pode ser necessário virar os tabuleiros e trocar suas posições.

H **G**

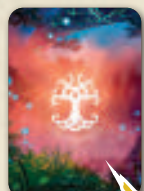
Cartas de criatura



Cartas de arena



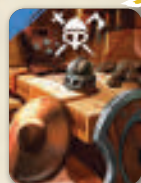
Carta do Guardião



Cartas de Haldor



Cartas de comida



Cartas de armadura



Cartas de armas e ferramentas



Estoque compartilhado

PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Personagem

Cada jogador escolhe um personagem e pega sua respectiva miniatura e seu respectivo tabuleiro. Escolha também sua cor ao escolher entre 4 espíritos animais. Esses animais informam sua cor de jogador para todos:



Dragão verde

Pássaro azul

Carneiro vermelho

Lobo amarelo

Coloque as miniaturas de todos os jogadores na peça de casa.



Anexe o espírito animal ao tabuleiro do seu personagem e o anel colorido à base da sua miniatura.

Habilidades

Cada jogador personaliza seu tabuleiro de personagem da seguinte forma:



1. Compre 2 características aleatórias.

2. Compre 2 profissões aleatórias.

3. Compre 2 poderes de Odin aleatórios.

4. Olhe as habilidades e escolha 1 de cada tipo para manter, descartando as outras.

5. Coloque suas habilidades escolhidas viradas para cima nos espaços indicados do tabuleiro de personagem.



As características e profissões são habilidades que você pode desbloquear com cubos de experiência durante a partida, enquanto que o poder de Odin está disponível desde o começo. Você lerá mais a respeito dessas habilidades na próxima página.

Vida e vigor

Por padrão, os jogadores começam cada partida com 7 de vida e 4 de vigor .

Ajuste sua **vida em 7** colocando um cubo vermelho no espaço do topo da trilha vermelha de vida **A**. Ajuste seu **vigor em 4** colocando um cubo amarelo no quarto espaço da trilha amarela de vigor **B**. O espaço inferior (marcado com um x) é considerado como 0 **C**.



HABILIDADES

Habilidades são aspectos do seu personagem que podem evidenciar seus pontos fortes e objetivos individuais. Cada partida pode ser jogada com uma nova combinação de habilidades para diversificar sua experiência de jogo. Na página 51 temos uma visão geral de todos os poderes de Odin, características e profissões existentes no jogo.

Poderes de Odin

Os poderes de Odin são habilidades que precisam de vigor para serem utilizadas e não custam uma ação. Simplesmente gaste seu custo de vigor para ativar a habilidade.

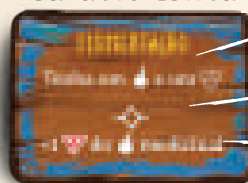


Essas habilidades podem ser utilizadas em qualquer momento (inclusive durante o turno dos outros jogadores), em qualquer jogador (não há limite de distância) e ocorrem imediatamente (mesmo durante a resolução do combate).

Habilidades melhoradas

Cada jogador começa com 2 habilidades melhoradas diferentes: característica e profissão. Essas habilidades podem ser desbloqueadas realizando certas tarefas.

Característica

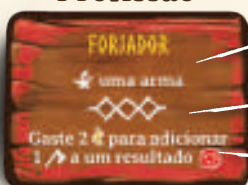


Tarefa

A tarefa precisa ser realizada uma vez para desbloquear a habilidade.

Efeito da habilidade quando for desbloqueada.

Profissão



Tarefa

A tarefa precisa ser realizada 3 vezes para desbloquear a habilidade.

Efeito da habilidade quando for desbloqueada.

Quando uma tarefa for realizada, os jogadores colocam um cubo branco de experiência em um espaço abaixo da habilidade.

Após preencher todos os espaços de uma habilidade, ela é desbloqueada e você pode aproveitar seu benefício até o final do cenário.



Desbloqueada

Bloqueada

Importante:

- Algumas habilidades lhe pedem para derrotar uma criatura. Se você receber ajuda ou ajudar alguém em combate para tal, você precisa ter causado algum dano à criatura derrotada para poder receber cubos de experiência.
- Habilidades melhoradas são pessoais e não podem ser utilizadas em outros jogadores nem no turno dos outros jogadores.
- Ativar uma habilidade melhorada não custa uma ação.
- Você pode receber vários cubos de experiência no mesmo turno.

TURNO DO JOGADOR

1. Faça 3 ações

Você pode fazer 3 ações no seu turno. Use essas ações de maneira efetiva para alcançar seus objetivos antes de invocar o Guardião. Depois de fazer 3 ações, seu turno termina automaticamente.

Sobre as Ações:

- Você pode escolher qualquer uma das ações listadas nas páginas a seguir.
- A mesma ação pode ser feita várias vezes no mesmo turno.
- As ações disponíveis em uma luta contra o Guardião serão explicadas mais tarde.

Certas ações só podem ser feitas enquanto você estiver em casa (seu personagem estiver na peça de casa), já outras podem ser feitas em qualquer lugar.



2. Fim do turno

Aplique qualquer benefício de fim de turno das mobílias. Detalhamos esses benefícios na página 50.

3. Baralho de eventos

Ao final do seu turno, compre e resolva a próxima carta de evento. Em alguns casos, em vez de comprar um evento você pode precisar pegar um item cedido ou remover um contador laranja colocado no topo do baralho de eventos. Na página 32 nós falamos mais sobre os eventos.

4. Próximo jogador

Após a resolução do evento, o próximo jogador começa seu turno.

Veja abaixo uma lista com as várias ações que você pode fazer no seu turno. Cada uma dessas ações também será detalhada nas próximas páginas.

Observação: o ícone de casa  indica que esta ação só pode ser feita enquanto você estiver em casa.

Ações



Mover: mova até 2 espaços, revelando as peças inexploradas para as quais você se moveu.



Coletar recursos: role o dado de coleta e colete os recursos do seu espaço atual.



 **Construir mobília:** pague recursos para fazer uma mobília e adicioná-la ao seu tabuleiro de casa.



 **Construir equipamento:** pague recursos para fazer um equipamento e colocá-lo em seu tabuleiro de personagem.



Trocar equipamento: dê e/ou receba cartas ou consumíveis para/de outros jogadores em seu espaço.



Construir um barco: se estiver adjacente à água, pague recursos para colocar um barco no seu espaço.



 **Cozinhar:** revele a carta de comida do topo do baralho e deixe-a perto deste baralho.



 **Comer comida preparada:** descarte uma carta de comida revelada para ganhar o benefício exibido (vida, vigor ou rerrolagem).



 **Acender uma ferramenta ou uma arma** (precisa da mesa de fogo): pague 1 resina para adicionar permanentemente um fogo a uma de suas ferramentas ou armas.



 **Fermentar hidromel** (precisa do fermentador): pegue um hidromel qualquer e coloque-o em seu tabuleiro de personagem.



 **Produzir uma bomba** (precisa da mesa de bombas): pegue uma bomba qualquer e coloque-a em seu tabuleiro de personagem.



 **Verificar as abelhas** (precisa da colmeia): pegue um favo de mel aleatório e coloque-o em algum espaço de consumível vazio em seu tabuleiro de personagem. Esta ação só pode ser feita uma vez por turno.



 **Negociar com Haldor:** pague moedas para comprar várias cartas ou recursos de Haldor.



Emboscar: use uma arma à distância para atacar uma criatura adjacente.

Ações livres (não contam para o seu limite de 3 ações por turno)

- ◆ **Consumir:** descarte um hidromel ou favo de mel para ganhar seus benefícios indicados.
- ◆ **Interagir com uma ficha em seu espaço:** quando estiver no mesmo espaço que uma ficha, você pode interagir com ela.
- ◆ **Jogar uma bomba:** durante o combate, descarte uma bomba e role os dados indicados.
- ◆  **Desmontar equipamento:** coloque uma carta de equipamento de volta no baralho e ganhe um dos recursos indicados em seu custo. Esta ação só pode ser feita uma vez por turno.
- ◆ **Usar o poder de Odin:** pague o custo de vigor indicado, mesmo durante o turno de outro jogador.
- ◆ **Usar uma habilidade melhorada desbloqueada:** pague o custo indicado, se houver.
- ◆ **Usar o efeito de um equipamento:** alguns equipamentos permitem que os jogadores façam uma ação livre por turno.
- ◆ **Ajudar no combate:** gaste 1 de vigor para se mover para um espaço dentro do seu alcance de movimento em que um combate esteja acontecendo.
- ◆ **Navegar em grupo:** gaste 1 de vigor para se mover para um barco dentro do seu alcance de movimento que esteja pronto para iniciar uma navegação.
- ◆ **Pegar itens da lápide:** pegue os itens deixados na lápide de um jogador. Devolva a lápide ao seu proprietário.
- ◆ **Saquear um baú:** pegue e revele um baú em seu espaço. Ganhe o conteúdo revelado em seu verso.

Mover

A distância padrão que você alcança com seu movimento é de 2 espaços.

Os espaços estão separados por linhas brancas. Passar de 1 peça para outra também conta como se mover por 1 espaço. Alguns espaços ocupam a peça inteira.



3 espaços



1 espaço

Se você se mover para uma peça virada para baixo (exibindo uma imagem nebulosa), você a explora imediatamente: coloque-a virada para cima no mesmo local em que estava, garantindo que a seta aponte para a mesma direção que as outras setas. Depois, continue o movimento para um espaço adjacente nessa peça, escolhendo qual espaço você deseja ocupar caso haja opções.



Quando uma peça é virada, coloque quaisquer miniaturas e fichas indicadas nos respectivos espaços.



Se você entrar em um espaço que tenha ao menos 1 criatura, você deve encerrar sua ação de movimento, mesmo se ainda pudesse se mover para outro espaço.

Se quiser fazer outra ação, como parar para coletar recursos, você deve encerrar sua ação de movimento, mesmo se ainda pudesse se mover para outro espaço.

Você sempre deve lidar com quaisquer perigos indicados em um espaço ao se mover para ele.

Coletar recursos

Se você estiver em um espaço com um ícone de recurso, você pode rolar o dado de coleta . Colete 1 recurso por ícone de mão exibido na rolagem e adicione as fichas ao seu estoque compartilhado na frente da casa.



O dado de coleta tem 3 lados de coleta, 1 de coleta barulhenta, 1 de coleta crítica barulhenta e 1 de coleta crítica.

Se o resultado tiver um ícone , você também atrai a atenção das criaturas próximas: todas as criaturas em até 2 espaços de distância se movem 1 espaço em sua direção.



Atrair a atenção das criaturas próximas pode resultar em um combate contra você e/ou contra outros jogadores (veja mais na seção “Combate” na página 22). O combate acontece automaticamente sempre que um jogador ficar no mesmo espaço que qualquer criatura.



🏠 Construir equipamento ou mobília

Se estiver em casa, você pode construir um equipamento ou uma mobília à sua escolha, descartando a quantidade necessária de recursos indicada no canto inferior esquerdo. O equipamento construído é colocado no seu tabuleiro de personagem (máx. 3). Já a mobília construída é colocada dentro da casa.

Você pode vasculhar os baralhos de equipamento a qualquer momento para estudar a arma, ferramenta ou armadura que deseja construir.



O custo de cada equipamento está indicado no canto esquerdo inferior da carta. O custo de cada mobília está na folha de visão geral.

Trocar equipamento

Você pode trocar qualquer quantidade de cartas de equipamento ☠️ ou consumíveis com outro jogador no mesmo espaço que você. A troca não precisa ser equitativa. Você pode dar ou pegar qualquer quantidade de cartas/fichas, desde que o outro jogador concorde com a troca.



Você também pode usar esta ação para deixar equipamento ☠️ na casa. Se você estiver em casa, coloque os equipamentos ou consumíveis perto dos recursos, virados para cima. Como você não pode carregar mais do que 3 cartas de equipamento, esta pode ser uma forma de criar espaço para outras coisas, ao mesmo tempo em que deixa esses equipamentos para outros jogadores pegarem. Qualquer outro jogador na casa pode pegar os equipamentos deixados com uma ação livre.

Construir um barco

Para construir um barco, você precisa estar adjacente a um corpo de água. Pague o custo por um barco (1 couro 🐾 e 2 madeiras 🌳) e coloque um barco no oceano, tocando o seu espaço atual.

Você pode ter no máximo 2 barcos em jogo ao mesmo tempo. Se você construir um 3º barco, apenas remova 1 dos que estão em jogo e use-o como o barco recém-construído.



Navegar

Se você estiver em um espaço com um barco, você pode navegar para um novo local.

Para navegar para outro lugar:

- Coloque a miniatura do seu personagem no barco.
- Escolha a margem da peça na qual você deseja desembarcar.
 - > Se estiver navegando para uma peça inexplorada, revele a peça apenas depois que tiver escolhido sua margem, lembrando de, ao revelá-la, ficar na margem em que decidiu desembarcar.
- Coloque seu personagem no espaço escolhido.
- Mesmo se um combate não for iniciado, sua ação termina com você (e quaisquer outros tripulantes) colocando suas miniaturas em seus espaços escolhidos.



🏠 Cozinhar

Revele a carta de comida ✂ do topo do baralho de comida e deixe-a perto desse baralho. No começo do jogo você tem apenas 1 espaço para armazenar comida preparada ✂.



🏠 Comer comida preparada

Descarte 1 carta de comida ✂ preparada e receba os benefícios na parte superior da carta, que incluem a recuperação de vida 🩹, de vigor ⚡, ou a adição de uma ficha de rerolagem 🔄 ao seu tabuleiro de personagem.

Ao ganhar vida 🩹 ou vigor ⚡, avance os cubos nas trilhas respectivas em seu tabuleiro de personagem. Os cubos nunca podem exceder os limites da trilha.



Se já tiver construído uma mesa 🪴, você terá desbloqueado um segundo espaço de comida. Nesse caso, quando cozinhar você revela uma carta de comida ✂ para cada espaço de comida vazio.



Se já tiver construído um caldeirão 🍲, você pode ganhar os benefícios na parte inferior das cartas de comida em vez dos da parte superior.



Com a mesa, você preencheria esses dois espaços vazios ao fazer a ação Cozinhar.

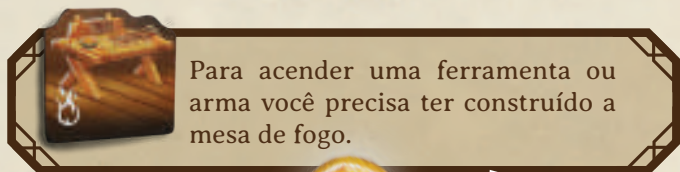


Com o caldeirão você ganharia os benefícios da sopa de carne moída em vez do rabo de lagarto.



🏠 Acender uma ferramenta ou uma arma

Você pode gastar 1 resina para adicionar um fogo 🔥 permanentemente a 1 de suas ferramentas ou armas.



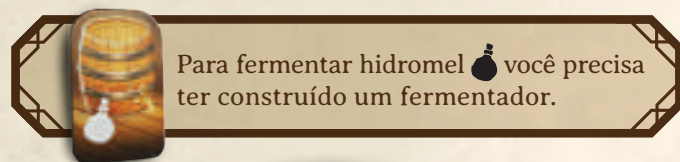
Para acender uma ferramenta ou arma você precisa ter construído a mesa de fogo.



Ferramentas e armas com fogo 🔥 causam 1 dano extra durante um combate contra criaturas não resistentes ao fogo.

🏠 Fermentar hidromel

Adicione 1 hidromel 🍷 à sua escolha ao seu tabuleiro de personagem (no máximo 2).

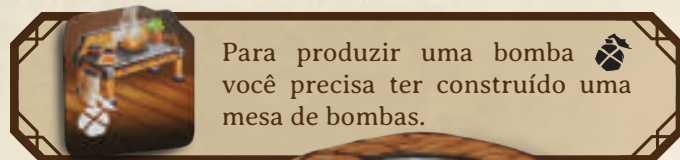


Para fermentar hidromel 🍷 você precisa ter construído um fermentador.

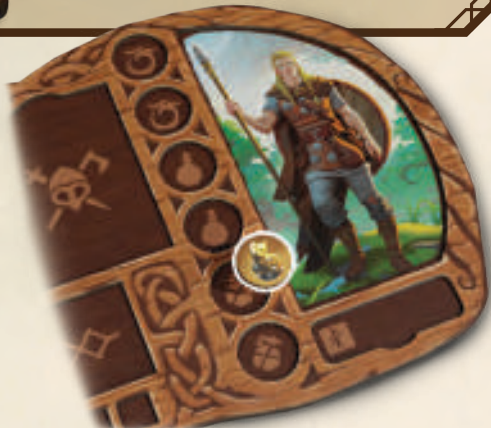


🏠 Produzir uma bomba

Adicione 1 bomba 💣 ao seu tabuleiro de personagem (no máximo 2).



Para produzir uma bomba 💣 você precisa ter construído uma mesa de bombas.



🏠 Verificar as abelhas

Adicione um favo de mel 🍯 aleatório a um espaço de consumível vago em seu tabuleiro de personagem. Você só pode fazer essa ação uma vez por turno (dando um pouco de tempo para as abelhas produzirem mais mel).



Para conseguir favos de mel 🍯 você precisa ter construído uma colmeia.



Favos de mel são úteis em vários momentos. Alguns lhe darão 1 ação extra, outros lhe darão mais vigor, vida ou até mesmo uma rerrolagem. Na página 28 damos mais detalhes sobre esses benefícios.

Observação: a quantidade de favos de mel 🍯 que você pode ter é igual a quantos espaços livres você tem em seu tabuleiro de personagem, mas eles ocupam os espaços de outros consumíveis. Você sempre pode mover o favo de mel 🍯 para um espaço diferente no seu turno.



Negociar com Haldor

O acampamento de Haldor lhe permite negociar recursos e cartas raras de equipamento.



Se você estiver no espaço de Haldor , você pode gastar 1 ação para negociar com ele. Ao negociar, primeiro revele as 3 cartas do topo do baralho de Haldor para ver o que está disponível. Agora você pode gastar quantas moedas  quiser para comprar recursos ou cartas dele. Após negociar, coloque quaisquer cartas reveladas que você não comprou no fundo do baralho sem reembaralhar.



Importante:

- As compras em si não contam como uma ação, a ação é iniciar a negociação.
- Você não pode comprar mais cartas do que as 3 que forem reveladas com a ação de negociar.
- Se não gostar do que Haldor estiver oferecendo, você pode optar por não comprar nada.

Haldor também vai até sua casa, caso você não o encontre ou não queira ir até ele. Contudo, iniciar a negociação com Haldor estando em casa lhe custa 1 moeda  a mais, além de gastar uma ação para iniciar a negociação, obviamente. Haldor vai embora ao final do seu turno.

Emboscar

Se você estiver adjacente a um espaço com ao menos 1 criatura, você pode usar uma arma à distância  para atacar esse espaço.



Ícone de arma à distância

Role seus dados de ataque normalmente, mas não role nenhum dado de dano neste momento.



Se alguma criatura sobreviver ao ataque, ela se move para o seu espaço e um combate padrão tem início.



Ações livres

Ações livres não contam para o seu limite de 3 ações por turno. A maioria não possui um limite de quantas vezes ela pode ser feita no seu turno, mas podem existir outras limitações. Você não pode fazer nenhuma ação, nem mesmo uma ação livre, se estiver nocauteado. A menos que seja dito o contrário, ações livres só podem ser feitas durante o seu próprio turno.

Consumir

Gaste 1 de seus consumíveis e aplique seus efeitos. Descarte o consumível após sua utilização. Na página 28 damos mais detalhes sobre os consumíveis.



Interagir com uma ficha em seu espaço

Por padrão, você sempre pode interagir com uma ficha em seu espaço. Virar ou pegar uma ficha é uma ação livre, a menos que seja explicitamente dito o contrário.



Jogar uma bomba

Durante o combate, você pode jogar uma bomba para atacar uma criatura, descartando a bomba e causando dano (se for o caso). Na página 28 detalhamos as 2 bombas diferentes do jogo.



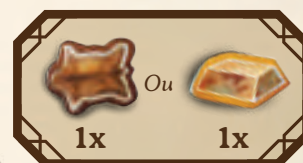
Desmontar equipamento

Devolva uma carta de equipamento para o respectivo baralho e ganhe um dos recursos indicados em seu custo.

Isso só pode ser feito uma vez por turno e não pode ser feito com um equipamento  que você tenha construído no mesmo turno.



Observação: você não pode desmontar os equipamentos comprados de Haldor.



Navegar em grupo

Quando outro jogador gastar uma ação para navegar, você pode se juntar a ele como uma ação livre, desde que cumpra as condições citadas abaixo.

- Você tem que gastar 1 de vigor .
- Você só pode fazer isso se o barco estiver dentro do alcance de movimento do seu personagem (normalmente 2 espaços).
- Seu caminho precisa estar livre, sem nenhuma criatura bloqueando a passagem.
- Você precisa lidar com qualquer perigo que exista no caminho.



Ajudar no combate

Quando outro jogador inicia um combate, você pode se juntar para ajudá-lo como uma ação livre, desde que cumpra as condições indicadas abaixo.

- Você tem que gastar 1 de vigor .
- Você só pode fazer isso se o combate estiver dentro do alcance de movimento do seu personagem (normalmente 2 espaços).
- Seu caminho precisa estar livre, sem nenhuma criatura bloqueando a passagem.
- Você precisa lidar com qualquer perigo ou efeito negativo que exista no caminho.



Usar os poderes de Odin

Isso também pode ser feito fora do seu turno. Pague o custo de vigor indicado para resolver o efeito descrito na ficha.



Usar uma habilidade melhorada desbloqueada

Isso não pode ser feito fora do seu turno. Habilidades desbloqueadas possuem diferentes efeitos. Alguns são passivos, enquanto que outros precisam ser ativados. Pague o custo indicado, se houver, e ative-a.



Passiva

Precisa ser ativada

Usar o efeito de um equipamento

Alguns equipamentos  permitem que os jogadores façam 1 das ações comuns gratuitamente. Normalmente essa ação adicional pode ser feita apenas uma vez e em seu próprio turno.



Receba 1 ação livre de cozinhar por turno.

Ao rolar para coletar couros, receba 1 couro extra para cada sucesso  exibido no dado de coleta.

Pegar itens da lápide

Pegue os itens deixados na lápide de um jogador. Devolva a lápide ao seu proprietário.



Saquear um baú

Revele um baú no seu espaço. Ganhe o conteúdo revelado em seu verso e descarte o baú



COMBATE

O combate em si não é uma ação. Quando uma criatura  e um jogador ocuparem o mesmo espaço por qualquer motivo, o combate acontece.

Se o jogador estiver no meio da resolução de uma ação de movimento, essa ação acaba imediatamente.

Mecânicas do combate

O combate é resolvido por uma rolagem de dados durante quantas rodadas forem necessárias. O combate termina quando todas as criaturas  envolvidas forem derrotadas ou quando todos os jogadores envolvidos forem nocauteados.

Se um combate terminar com a derrota das criaturas , o jogador da vez continua o turno fazendo suas ações restantes normalmente. Se ele terminar com a derrota do jogador da vez, o turno dele acaba e a partida continua com o próximo jogador na ordem de turno.

1

Para resolver o combate, primeiro veja na carta da criatura  quantos dados de dano você pegará para ela.



2

Pegue os dados de ataque/defesa do jogador de acordo com os seus equipamentos .



3

Role todos os dados e aplique seus resultados ao mesmo tempo.

Dados do jogador					Dados do inimigo	
				Vs		
2 Acertos (acerto crítico)	1 Acerto	Vazio	1 Defesa		2 Acertos (acerto crítico)	1 Acerto

4

Se nem o jogador nem a criatura  forem derrotados, volte ao passo 1.



O combate termina se a criatura  ou o jogador ficar com 0 de vida.

A. Se o combate terminar com a derrota da criatura, colete o saque descrito em sua carta e adicione-o ao estoque compartilhado.

B. Se o combate terminar com a vida do jogador no 0, esse jogador foi nocauteado (veja mais na seção “Zero de Vida” na página 29).

5

A.



B.



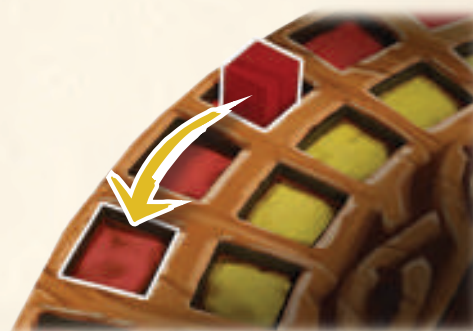
Observação: o combate entre várias criaturas e/ou vários jogadores é um pouco diferente. Essas diferenças estão descritas na página 26.

Como causar dano



Às criaturas

Conforme a criatura  sofre dano no combate, coloque cubos vermelhos em sua carta de criatura ou perto de sua miniatura para registrar quanto dano ela já sofreu.

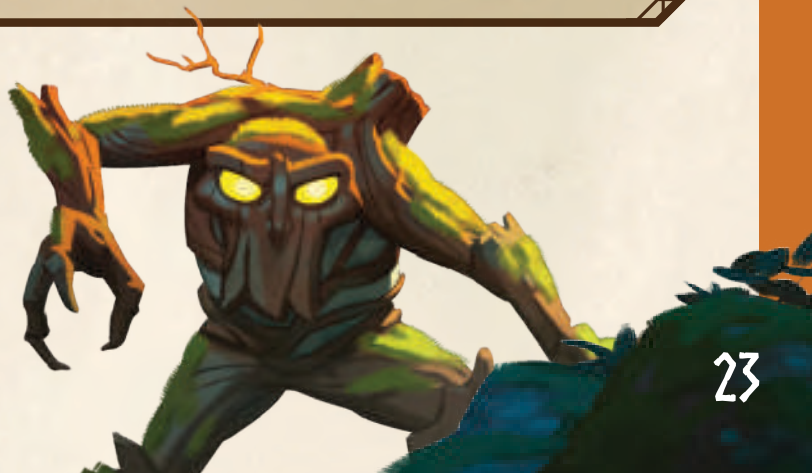


Aos jogadores

Para causar dano, simplesmente mova seu cubo vermelho de vida 1 espaço para baixo na trilha de vida a cada dano sofrido.

Importante

- Você sempre rola todos os dados do jogador junto com os dados de dano.
- O dano que a criatura  sofre é calculado antes do dano que ela causa, mas todos os acertos causarão dano ao oponente, mesmo se algum dos lados for derrotado durante uma rodada de combate.
- Você nunca pode rolar mais dados do que a quantidade existente no jogo (ou seja, se seus equipamentos lhe derem mais do que 2 dados de defesa, você rolará apenas 2 dados).



DADOS

Uma rodada de combate é resolvida com a rolagem de tipos diferentes de dados:



Dados de ataque

O amarelo e o vermelho são exibidos em suas cartas de armas e ferramentas. Se você tiver várias armas ou ferramentas, pegue e role os dados para apenas 1 dessas cartas.

Cada rolado indica 1 ponto de ataque que você causará ao inimigo.



Bônus de ataque

Quaisquer bônus de ataque indicados em seus equipamentos ou suas habilidades são ativados apenas se você rolar ao menos 1 . Se seus dados resultarem apenas em lados vazios, você erra o ataque, e seus bônus não importam, independente dos bônus.



Dados de defesa

O azul é exibido em suas cartas de armaduras. Se você tiver várias cartas de armadura de tipos diferentes, some os dados de defesa delas (lembre-se que você nunca rola mais do que 2 dados de defesa).

Cada rolado é um ponto de defesa e remove 1 ponto de dano que você sofreria.



Exemplos de tipos de armadura:



Cabeça

Tronco

Capa

Escudo

Bônus de defesa

Quaisquer bônus de defesa indicados em sua carta de armadura só são ativados se você rolar ao menos 1 . Se seus dados resultarem apenas em lados vazios, sua defesa não tem efeito, independente dos bônus.



Dados de dano

Esses são os dados do inimigo e representam o dano da criatura em ataques contra você. 1  indica que você sofre 1 ponto de dano.



Efeitos especiais nos dados de dano

Resultados especiais ! podem ativar vários efeitos. Se você rolar algum resultado !, veja se há um efeito especial na carta da criatura e aplique esse efeito junto com os outros resultados.



Congelado

O jogador agora está congelado e posiciona uma ficha de congelado na ilustração do seu personagem. Este efeito não pode ser bloqueado com o resultado de defesa . Os efeitos do congelamento estão detalhados na página 27.



Veneno

O jogador agora está envenenado e posiciona uma ficha de veneno na ilustração do seu personagem. Este efeito não pode ser bloqueado com o resultado de defesa . Os efeitos do envenenamento estão detalhados na página 27.



Perfurante

Todo o dano  causado pela criatura atravessa a sua armadura. Ignore todos os resultados de defesa  e todos os bônus de defesa nesta rolagem.



Dano extra

A criatura causa 1 dano  extra, mesmo se todos os outros resultados nos dados de dano  forem vazios.



Defesa extra

A criatura cancela 1 ponto de ataque causado nesta rolagem.

Observação: qualquer  que a criatura já tenha em sua carta de criatura também cancela 1 ponto de ataque .

EQUIPAMENTO

Ícones

Muitos equipamentos possuem ícones que indicam um benefício adicional ou uma restrição.

Veja abaixo uma lista dos vários ícones que você encontrará em seus itens (lembre-se que os números podem ser diferentes):



À distância: uma arma à distância pode ser utilizada a até 1 espaço de distância do alvo.



Perfurante: uma arma perfurante ignora todos os pontos de defesa do oponente.



Duas mãos: como você precisa de 2 mãos para usar este equipamento, você não pode usar uma carta de escudo ao mesmo tempo.



Efeito em área: um ataque com este símbolo afeta todas as criaturas que estiverem no mesmo espaço do alvo.



Movimento extra: este tipo de equipamento lhe permite mover 1 espaço a mais com sua ação de movimento.



-1 Vigor: para usar a habilidade deste equipamento você precisa gastar 1 vigor.



+1 Ataque: adicione 1 ponto de ataque à sua rolagem. Isso não acontece se todos os dados de ataque que você rolar forem vazios.



+1 Defesa: adicione 1 ponto de defesa à sua rolagem. Isso não acontece se todos os dados de defesa que você rolar forem vazios.



Acerto crítico cancelado: todo acerto crítico  com esta arma vale como se fosse apenas 1 .



Resistência ao gelo: você não pode ser congelado enquanto usa este equipamento.



Resistência ao veneno: você não pode ser envenenado enquanto usa este equipamento.



Resistência a perfurante: seus resultados de defesa  não podem ser ignorados enquanto usa este equipamento.

DETALHES DO COMBATE

O combate é resolvido de maneiras diferentes, dependendo da quantidade de jogadores ou de criaturas envolvidas.

Combate com vários jogadores

Se vários jogadores estiverem dividindo o espaço onde um combate estiver para acontecer, todos os jogadores devem participar do combate começando com o jogador da vez.

Uma rodada de combate funciona como descrito na página 22 com apenas uma alteração: se a criatura não for derrotada após o turno do jogador da vez, o próximo combatente em sentido horário inicia a próxima rodada de combate (rolando os dados de ataque e defesa disponíveis para ele, junto com os dados de dano da criatura).

Esse ciclo se repete até que a criatura seja derrotada ou todos os jogadores sejam derrotados. Quando esse combate acabar, o jogador da vez continua seu turno.



Combate em desvantagem

Se você estiver em combate com mais criaturas do que jogadores presentes, você está em desvantagem.

Se você estiver em desvantagem, o jogador rolando os dados sofre 1 dano extra em qualquer rolagem em que as criaturas rolem ao menos 1 acerto. Este dano em desvantagem pode ser bloqueado pelo resultado nos dados de defesa.



Lutando desarmado

Se você não tiver armas, você está desarmado. Ao lutar desarmado, você rola 1 dado amarelo de ataque, mas trata o acerto crítico como se fosse um acerto simples.



Combate com várias criaturas

Os jogadores lutam contra apenas 1 criatura  de cada vez. Se houver várias criaturas no mesmo espaço em que um combate estiver acontecendo, você rola os dados de dano apenas para a criatura atualmente mais forte.

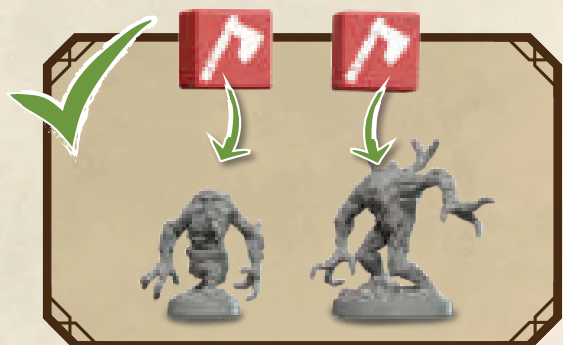
A força de uma criatura é determinada pela vida impressa em sua carta (independente da criatura já ter sofrido dano ou não neste combate). Se a criatura mais forte for derrotada, você rola os dados de dano para a próxima criatura mais forte e assim por diante.



O jogador sempre pode escolher qual criatura  ele vai atacar, mas não pode escolher qual criatura o ataca, pois é sempre a criatura mais forte que ataca o jogador. Lembre de conferir se é um combate em desvantagem (p. 26).

Dividindo o dano

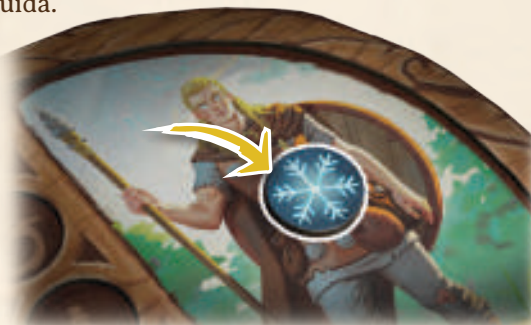
Você não pode dividir um acerto crítico  para acertar mais de uma criatura, mas você pode dividir os acertos simples de vários dados entre várias criaturas.



Efeitos negativos

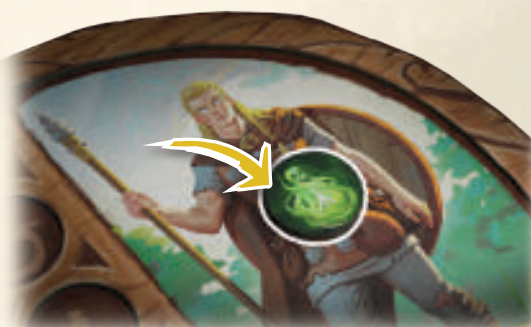
Congelado

Coloque uma ficha de congelado na ilustração do seu personagem. Até o fim deste combate, você perde 1 de vigor  ao final de cada rodada de combate. Isto inclui a rodada na qual você ficou congelado e a rodada na qual o combate terminar (as duas coisas podem ser na mesma rodada). Quando o combate acabar, remova a ficha de congelado. Se você for congelado fora do combate, você perde 1 vigor  e remove o efeito logo em seguida.



Veneno

Coloque uma ficha de veneno na ilustração do seu personagem. Até o fim deste combate, você sofre 1 dano  ao final de cada rodada de combate. Isto inclui a rodada na qual você ficou envenenado e a rodada na qual o combate terminar (as duas coisas podem ser na mesma rodada). Quando o combate acabar, remova a ficha de veneno. Se você for envenenado fora do combate, você perde 1  e remove o efeito logo em seguida.



Observação: você só pode ter 1 efeito negativo de cada tipo. Se você já estiver envenenado ou congelado e receber esse efeito uma segunda vez, não receba outra ficha nem perca vigor ou vida extra.



CONSUMÍVEIS

Com a mobília certa na casa, você pode criar consumíveis para ajudar em sua jornada. Esses consumíveis são adicionados ao seu tabuleiro de personagem. Eles podem ser utilizados a qualquer momento no seu turno, inclusive após ver o resultado dos dados durante um combate. Descarte o consumível após sua utilização.

Observação: você só pode carregar 2 unidades do mesmo tipo de consumível em seu tabuleiro de personagem. Esta restrição não se aplica aos favos de mel , pois você pode carregar quantos favos de mel tiver espaço para carregar.

Hidromel

Você faz hidromel  com o fermentador. Ao gastar um hidromel, aplique os efeitos no verso da ficha em você mesmo ou em outro jogador no mesmo espaço que você.




Hidromel medicinal
Fornece +2 de vida  imediatamente.




Hidromel revigorante
Fornece +2 de vigor  imediatamente.




Hidromel resistente
Remove imediatamente o efeito de veneno ou de congelamento.

Fichas de rerrolagem

Descarte uma ficha de rerrolagem  para rerrolar qualquer quantidade de dados de jogador nesta rolagem. Você não pode usar uma rerrolagem para rerrolar os dados de dano.



Fichas de rerrolagem também podem ser gastas para rerrolar um dado de coleta .

Favos de mel

Você pega favos de mel  de uma colmeia. Cada favo de mel possui efeitos levemente diferentes, mas basicamente fornecem vigor  e ações extras.

Ao gastar um favo de mel, aplique os efeitos no verso da ficha em você mesmo (não em outro jogador).

Se um favo de mel fornecer +1 ação, essa ação extra deve ser feita no turno em que você gastar o favo de mel.











Bombas

Você fabrica bombas  com uma mesa de bombas. Você pode usar uma bomba durante o combate para atacar um Guardião ou uma criatura com a qual estiver lutando. Isto é feito a qualquer momento e não acontece junto com a rolagem de combate. Simplesmente role os dados indicados na bomba e aplique seus resultados. Você não rola os dados do inimigo ao jogar uma bomba. Você nunca pode usar uma bomba na peça da casa.




Bomba de efeito em área
Role 2 dados amarelos de ataque  e aplique os resultados a todas as criaturas no seu espaço.




Bomba perfurante
Role 1 dado vermelho de ataque  e ignore quaisquer pontos de defesa  que a criatura possa ter.

PERDENDO TODA A VIDA / TODO O VIGOR

Zero de vida

Se seu cubo de vida chegar no espaço “X” da sua trilha de vida, você é nocauteado (fica inconsciente). Se você for o jogador da vez quando isto acontecer, seu turno acaba imediatamente.

1

Mova o personagem direto para a casa. Você não ganha os benefícios das mobílias, como o tapete, o trono ou a cama. Coloque sua miniatura de lado, lembrando a todos que as criaturas ignoram este personagem até que ele fique em pé novamente.



2

Reduza seu vigor para 0.



3

Coloque sua lápide no espaço onde você foi nocauteado.



4

Se você tiver alguma carta de equipamento , remova temporariamente 1 delas aleatoriamente, deixando-a perto da sua lápide. Qualquer jogador nesse espaço pode pegar o equipamento deixado, removendo a lápide como uma ação livre. Se você for nocauteado enquanto estiver em casa, não coloque a lápide nem deixe uma carta. Se sua lápide já estiver em jogo, simplesmente mova a lápide para o novo local. Nesse caso você perde permanentemente o equipamento que estava no local anterior, colocando sua carta de volta no baralho respectivo.



5

Compre um evento normalmente, mas os jogadores nocauteados ignoram os efeitos que peçam para eles lutarem ou gastarem/receberem pontos de vida/vigor. No seu próximo turno, você renasce e não está mais nocauteado. Recupere 1 de vida e jogue seu turno normalmente.



Observação: as criaturas sempre ignoram os jogadores nocauteados ao se mover ou atacar.

Zero de vida na luta contra o Guardião

Se sua vida chegar a zero durante a luta contra o Guardião, você está fora da luta até o fim do combate ou até ser revivido com um efeito de cura.

1. Coloque sua miniatura de lado e deixe-a no espaço atual.
2. Não coloque uma lápide.
1. Não deixe nenhum equipamento para trás para que os outros peguem.

Zero de vigor

O maior problema de ter 0 de vigor é que você não pode resolver situações que custem vigor. Você nunca pode optar por gastar vigor se não tiver o suficiente.

Contudo, se você for forçado a perder vigor mas não tiver vigor para perder, em vez disso, você tem que perder essa mesma quantidade de vida .

<RIATURAS

Cartas de criatura

Na sua jornada por *Valheim*, você encontrará muitas criaturas  perigosas que precisará derrotar para concluir sua missão.

Você pode analisar os atributos de uma criatura  a qualquer momento, olhando para a carta da criatura. A carta da criatura lhe mostra a vida  dela, assim como seus dados de dano, quaisquer efeitos especiais e o saque que você ganha ao derrotá-la.

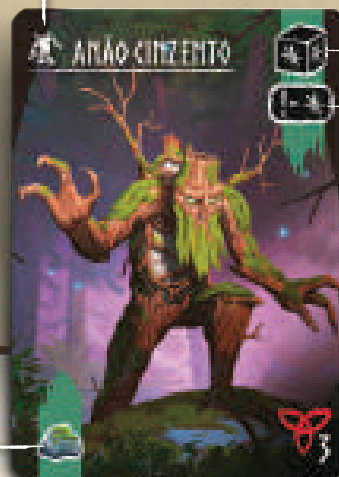
Nome e ícone da criatura

Quantidade de dados de dano

Efeito especial

Saque

Pontos de vida



Criaturas comuns

Muitas criaturas diferentes vagam por *Valheim*, desde os relativamente inofensivos Cinzentos nos Prados, até os implacáveis Fenrings nas Montanhas.



Criaturas grandes

As criaturas grandes se comportam e lutam como as comuns, mas são mais fortes e só existe 1 de cada no jogo. O Trol pode ser encontrado na Floresta Negra, a Abominação nos Pântanos e o Golem de Pedra nas Montanhas.



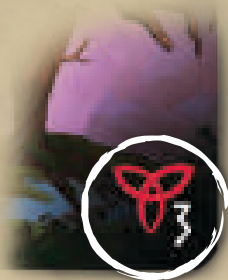
Criaturas veteranas

Os cenários e as cartas de evento podem te fazer enfrentar criaturas veteranas. Essas criaturas  são mais fortes e mais perigosas do que suas versões comuns. Todas as criaturas veteranas possuem mais vida  e algumas causam danos extras ou possuem mais resistências. O verso de todas as cartas de criatura possui sua versão veterana, representada pela estrela laranja  sob seu nome. Use os atributos desse lado ao lutar com as versões veteranas das criaturas.

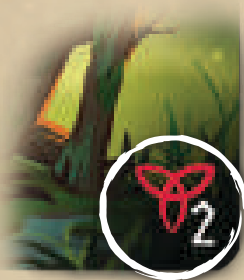


Acabando as criaturas

Se você precisar colocar alguma criatura  comum e não tiver o suficiente no jogo, coloque uma criatura levemente mais fraca em seu lugar. Escolha uma criatura com uma quantidade de vida  próxima à da criatura que você deveria colocar.



Anões Cinzentos possuem 3 de .



Cinzentos possuem 2 de .

Exemplo: não há mais Anões Cinzentos para colocar em jogo, então você coloca um Cinzento em vez disso.



BARALHO DE EVENTOS

Cartas de evento

Ao final do seu turno, você compra a próxima carta de evento e a resolve imediatamente. O jogador cujo turno acabou ainda é considerado o jogador da vez até que o evento seja totalmente resolvido.

Efeitos constantes

Algumas cartas de evento são resolvidas imediatamente, enquanto outras possuem efeitos constantes.

Se a carta de evento tiver um efeito constante, coloque a carta virada para cima no topo do baralho de eventos como um bloqueio temporário. Essas cartas também te lembram para colocar uma quantidade de contadores laranja em cima da carta. Esses cubos funcionam como contadores de quantos turnos faltam para esse evento ser encerrado.



Enquanto houver cubos ou itens cedidos no topo do baralho de evento, os jogadores removem 1 desses componentes em vez de comprar uma carta de evento ao final do seu turno.

Movendo as criaturas

Algumas cartas te instruem a mover criaturas em direção aos jogadores mais próximos. Isso se aplica especificamente às criaturas reveladas na mesma ilha que os jogadores. Criaturas nas ilhas onde todos os jogadores presentes estão nocauteados não se movem. Se uma criatura tiver vários caminhos possíveis, ela pega o caminho mais curto. Se houver mais de um caminho igualmente curto, o jogador da vez decide qual caminho seguir.



Algumas cartas de evento te instruem para “repovoar” um espaço: em cada espaço com um ícone de criatura que não tenha uma criatura igual ao ícone nele, adicione 1 dessas criaturas.

As criaturas nunca são afetadas pelos perigos nos espaços, como a perda de vigor, lentidão no movimento etc.

Se você não puder fazer o que a carta de evento diz (se não tiver espaços disponíveis, por exemplo), simplesmente ignore o evento.



Se um jogador não puder comprar uma carta de evento porque o baralho acabou, isso significa que você demorou demais e o Guardião subjugou o reino. Os jogadores perdem o jogo imediatamente.

Aparição do Guardião

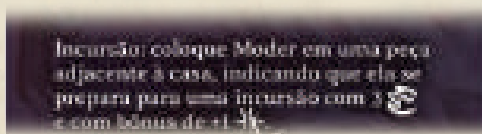
Na maioria dos cenários, o Guardião pode aparecer em uma peça como resultado de um efeito em uma carta de evento. Uma dessas cartas de evento pode te pedir para adicionar criaturas à peça com o Guardião. Neste caso, tanto o Guardião quanto todas as criaturas ocupam a peça inteira, não apenas os espaços individuais.



- Você não pode atacar ou causar dano a uma criatura na peça ocupada pelo Guardião.
- Você não pode se mover para a peça ocupada pelo Guardião.
- Criaturas não saem de uma peça com o Guardião nela até que uma carta de evento faça isso acontecer (veja a seção “Incursoes” na página 33).
- Qualquer jogador que já esteja na peça quando o Guardião aparecer rola 1 dado de dano, sofre o dano indicado e é imediatamente movido para a casa. Se for uma, o jogador é nocauteado antes de ser levado para casa.
- Se um Guardião se mover para um espaço com algum jogador, todos os jogadores nesse espaço rolam um dado de dano e sofrem o dano conforme indicado acima, a menos que algo diga explicitamente o contrário. Seja qual for o resultado do dado, os jogadores que estavam no mesmo espaço que o Guardião são imediatamente movidos para a casa.

Incursões

Algumas cartas de evento são incursões à sua casa. Esses eventos fazem com que o Guardião tente te destruir em seu próprio território. Ele reúne muitas criaturas  que andam em grupo e as envia para atacar sua casa depois de alguns turnos.



Cartas de evento de incursão são colocadas no topo do baralho de eventos. Os jogadores não compram novas cartas de evento até que a incursão termine. As cartas possuem a palavra “incursão” em seu efeito, seguida pelas instruções sobre onde colocar o Guardião, o tamanho da incursão e qual tipo de criatura participa da incursão.

Uma incursão acontece da seguinte forma:

1. Coloque o Guardião em uma peça seguindo as regras da incursão. Qualquer criatura  que já esteja na peça participará da incursão.



2. Quando um jogador encerrar seu turno, ele adiciona 1 criatura  da incursão à peça com o Guardião em vez de comprar uma nova carta de evento. A criatura específica da incursão está representada na carta de evento.



3. Quando a peça tiver a mesma quantidade de criaturas  que o tamanho da incursão, todas as criaturas se movem para a casa. Isso inclui as criaturas que já estavam presentes, mas não inclui o Guardião. O combate começa contra todos os jogadores presentes na casa.



4. Preste atenção em quaisquer bônus que as criaturas  possam ter na incursão, tais como atributos de veterano  ou bônus de dano.
5. Quando o combate for resolvido, a incursão termina e o Guardião volta para o tabuleiro do altar.



Incursões menores também podem acontecer independente das cartas de evento de incursão, apenas por ter criaturas  se movendo para a sua casa por qualquer motivo. Sempre que uma criatura entrar na sua casa, uma incursão acontece.

Derrotado por uma incursão

Se não houver nenhum jogador em casa, ou se todos os jogadores na casa forem nocauteados durante uma incursão, as criaturas  destroem o lugar. Quando isso acontecer, faça o seguinte:

1. Remova 1 mobília à sua escolha para cada criatura  restante na casa. Você não recupera os recursos das mobílias destruídas.



2. Se houver mais criaturas  de incursão do que mobílias, cada uma dessas criaturas a mais destrói 1 comida preparada .



3. Depois disso, remova do tabuleiro todas as criaturas que estavam na incursão.

LUTA CONTRA O GUARDIÃO

Invocando o Guardiã

Quando os requisitos do cenário forem cumpridos, qualquer jogador que estiver no mesmo espaço que o altar pode gastar 1 ação para invocar o Guardiã. Assim que qualquer jogador invocar o Guardiã, o tabuleiro de jogo não é mais utilizado. Em vez disso, todos os jogadores começam uma batalha final contra o Guardiã na arena.

A preparação da arena para a batalha é a seguinte:

- 1** Coloque o cubo preto no primeiro espaço da trilha de vida do Guardiã e mova-o 1 espaço para frente para cada 2 cartas de evento que ainda não foram resolvidas.


- 2** Remova o baralho de evento e as cartas de criatura dos tabuleiros, e vire o tabuleiro de altar do Guardiã para revelar a arena do Guardiã.


- 3** Vire para cima a carta do Guardiã com os lembretes sobre o combate.


- 4** Começando com o jogador da vez e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe seu espaço inicial na arena. Os jogadores podem optar por começar no mesmo espaço que outros jogadores. Ignore todos os perigos nos espaços durante esta preparação.


- 5** Por fim, coloque a miniatura do Guardiã no espaço do altar na arena, virado para o jogador da vez. A direção para a qual o Guardiã está virado é indicada pela seta em sua base.



Ações na luta contra o Guardiã

Durante a luta contra o Guardiã, os jogadores ainda se alternam em sentido horário a partir do jogador que invocou o Guardiã. O turno de cada jogador consiste em apenas 2 ações (mover e lutar), cada uma podendo ser realizada uma vez na ordem que desejar.

Mover (opcional)

Mova o seu personagem para um espaço (que não tenha o Guardiã) dentro do alcance de movimento do seu personagem. Preste atenção nas restrições ou perigos na arena.



Quaisquer espaços adjacentes ao Guardiã são considerados espaços de combate corpo-a-corpo. Todas as armas podem ser usadas para atacar a partir desses espaços. Contudo, qualquer espaço que não esteja adjacente ao Guardiã é considerado um espaço à distância, e apenas armas à distância podem ser usadas para atacar a partir desses espaços.

Lutar

Role seus dados de ataque / e defesa , assim como os 3 dados de dano pelo Guardiã. Lutar não é opcional, você é obrigado a rolar seus dados de ataque no seu turno. Se você não puder atacar por estar em um espaço à distância sem ter uma arma à distância equipada, você rola apenas os dados de dano .

Sempre resolva e aplique os dados na seguinte ordem:



Dados de ataque do jogador (ataque o Guardiã).



Resultados vazios nos dados de dano (mova/gire o Guardiã de acordo com a carta dele).



Resultados de dano nos dados pretos e resultados de defesa para cancelar o dano dos dados pretos.



Resultados especiais nos dados pretos: compre uma carta de arena. Não é possível cancelar dano causado pelas cartas com resultados de defesa do dado azul.

Observação: todos os Guardiões, exceto a Moder, causam +1 de dano ao jogador da vez para cada resultado se você estiver em um espaço adjacente e de frente para o Guardiã (como indicado pela seta).

Outras ações

Além de se mover e lutar, você pode fazer gratuitamente as seguintes ações no seu turno:

- **Jogar uma bomba:** role os dados de dano por jogar a bomba e aplique seus resultados.
- **Pegar itens:** pegue quaisquer itens largados em um espaço (devido a uma carta de arena, por exemplo).
- **Reviver outro jogador:** você pode gastar um hidromel medicinal para trazer outro jogador de volta ao jogo. Ele começa com apenas 2 de vida (por causa do hidromel).
- **Ativar um poder de Odin.**
- **Usar ao menos 1 habilidade melhorada desbloqueada.**

Vencendo ou perdendo a Luta contra o Guardiã

Conforme você ataca o Guardiã, mova o cubo preto na trilha de vida dele. Se o cubo preto chegar no espaço final com um ícone de derrotado , você derrota o Guardiã e vence o cenário.



Se todos os jogadores forem nocauteados e o cubo preto não estiver no ícone de derrotado , o Guardiã venceu a batalha e vocês perderam o cenário.

Importante:

- Você ainda resolve todos os resultados de dados de dano, mesmo se o cubo preto estiver no ícone de derrotado .
- Independente de quaisquer efeitos de ou da carta de arena, um Guardiã não pode recuperar vida quando o cubo preto chegar ao ícone de derrotado .
- Se todos os jogadores forem nocauteados ao mesmo tempo em que o cubo preto estiver no ícone de derrotado , considera-se que os jogadores venceram o cenário.

FIM DO JOGO

Vitória

Dependendo do cenário, você vence ao completar todos os objetivos. Normalmente isso inclui derrotar o Guardiã.

Derrota

Você perde se todos os jogadores forem nocauteados na arena da batalha contra o Guardiã.

Não esqueça que você também pode perder sem sequer chegar à arena para a batalha final, caso você tenha que comprar uma carta de evento e já não houver mais cartas de evento disponíveis. Não perca tempo e faça cada ação valer para cumprir os objetivos do cenário!



EIKTHYR

Eikthyr

Seus chifres são galhos de ferro que racham as rochas e derrubam montanhas. Seus cascos emitem o som de trovões. Sua voz é como um vendaval uivante.

Atenção

Ao lutar contra Eikthyr, ele fica no espaço do altar no meio da arena e se vira para sua direção a fim de causar dano extra. Recomenda-se atacá-lo à distância ou se mover constantemente ao lutar contra ele.

Regras especiais

- A arena do Eikthyr tem um anel interno com 4 espaços e um anel externo com 4 espaços à distância.
- Eikthyr causa 1 dano extra  quando atacar o jogador da vez, caso esteja virado para ele e o jogador esteja adjacente ao Eikthyr.



Mecânicas da arena

Os jogadores causam 1 ponto de ataque extra a Eikthyr se o atacarem a partir deste espaço e rolarem ao menos 1 acerto.

Para atacar Eikthyr a partir do anel externo, você precisa usar uma arma à distância.

O espaço central do altar é apenas para Eikthyr e nenhum jogador pode se mover para lá.

Os jogadores precisam gastar 1 de vigor para se mover para esses espaços.





ANCIÃO

Ancião

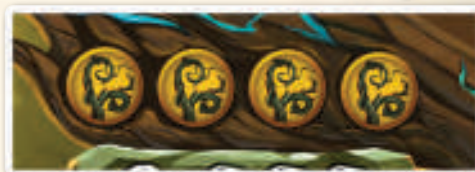
O primeiro da floresta, rei dos bosques, senhor daqueles que habitam sob seus pés. Suas raízes crescerão onde cidades sucumbiram, o sangue delas é seu vinho, a carne delas é seu alimento.

Atenção

Ao lutar contra o Ancião, ele fica no espaço do altar no meio da arena e se vira para sua direção a fim de causar dano extra. Recomenda-se atacá-lo pelas costas.

Regras especiais

- A arena do Ancião tem um único anel de 6 espaços.
- Um jogador que atacar o Ancião pelas costas (o lado oposto ao da seta) causa 1 ponto de ataque adicional .
- O Ancião tem 1 defesa  automática.
- O Ancião tem 4 videiras perigosas saindo da parte superior do corpo, representadas pelos 4 espaços de videira no tabuleiro do Guardiã. Se os jogadores conseguirem destruir todas elas, os ataques do Ancião não serão mais perfurantes . Os jogadores devem escolher se querem focar em destruir as videiras ou em atacar o Ancião. 1 ponto de ataque  destrói 1 videira. Adicione um cubo contador a um espaço de videira quando ele for destruído.

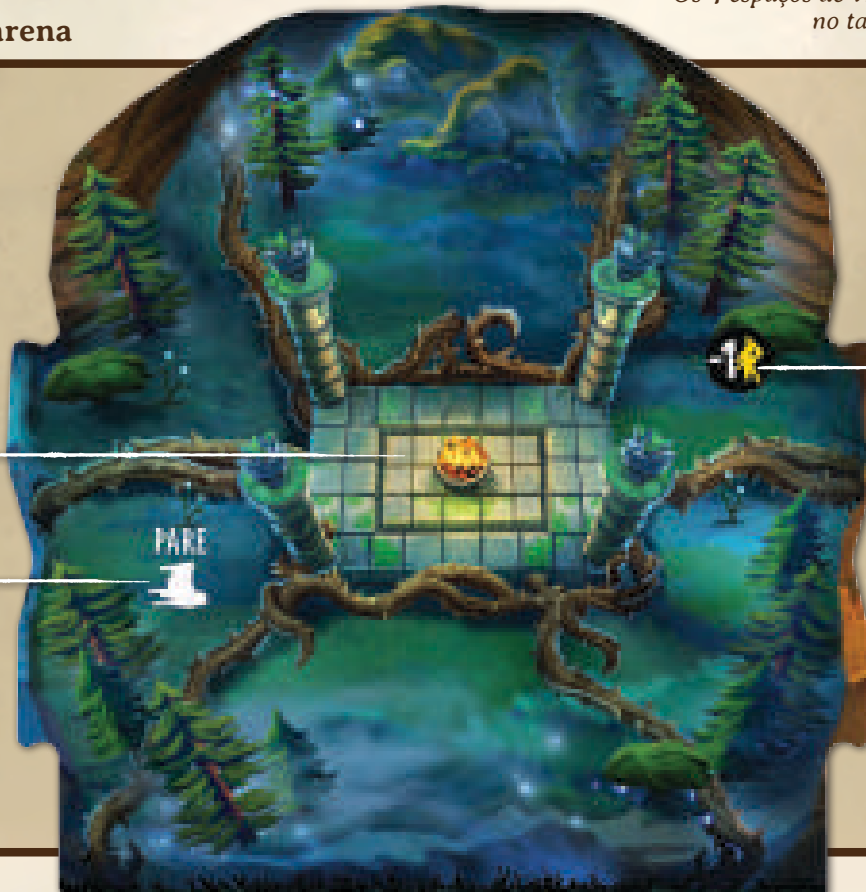


Os 4 espaços de videira encontrados no tabuleiro do Ancião.

Mecânicas da arena

O espaço central do altar é apenas para o Ancião e nenhum jogador pode se mover para ele.

O jogador que se mover para este espaço deve encerrar seu movimento.



Os jogadores precisam gastar 1 vigor para se mover para este espaço.



MASSA ÓSSEA

Massa Óssea

Viajante, olhe para os seus pés que caminham sobre nossas tumbas. Mil ossos descarnados te puxarão para o seu fim.

Atenção

Ao lutar contra o Massa Óssea, ele fica no espaço do altar no meio da arena e se vira para sua direção a fim de causar dano extra. Ele sujará a arena com lodos perigosos. Não fique muito tempo em um espaço com lodo.

Regras especiais

- A arena do Massa Óssea tem 8 espaços, sendo 2 deles à distância.
- Massa Óssea causa 1 dano extra ☠ quando atacar o jogador da vez, caso esteja virado para ele e o jogador esteja adjacente ao Massa Óssea.
- O Massa Óssea tem 1 defesa 🛡 automática.
- Sair de um espaço com um lodo custa 1 movimento extra.



Mecânicas da arena

Para atacar Massa Óssea a partir desses espaços, os jogadores precisam usar uma arma à distância.

O bônus de dano de Fogo não se aplica se o jogador estiver atacando a partir destes espaços.

O espaço central do altar é apenas para o Massa Óssea e nenhum jogador pode se mover para ele.

Ao se mover para esses espaços, o jogador da vez rola um dado de dano. Ignore os resultados de dano, mas se rolar uma ! o jogador fica envenenado.





MODER

Moder

Asas negras sobre a lua e o sol; da Montanha, nossa Mãe desce. Suas lágrimas cairão como chuva e sua voz nos levará de volta para casa.

Atenção

Ao lutar contra Moder, ela se move pela borda da arena e tenta chegar em seu ninho para curar e gerar ataques ainda mais fortes. Usar armas à distância para deixá-la longe do ninho é essencial.

Regras especiais

- Moder causa 1 dano extra quando atacar o jogador da vez caso ela esteja no ninho.
- Se Moder estiver no ninho, ela cura 2 de vida para cada vazio rolado nos dados de dano.
- Moder se move 1 espaço para longe do ninho e rumo ao altar para cada acerto crítico das armas à distância .
- Acertos críticos de bombas a forçam a recuar direto para o altar.
- Moder também ganha 1 defesa automática quando ela estiver com a vida reduzida. A defesa só entra em consideração nos turnos em que a vida dela já começa em um espaço com um .



Moder ganha 1 defesa enquanto estiver com vida reduzida.

Mecânicas da arena

O espaço do altar à esquerda é onde a Moder inicia a luta.

Jogadores permanecem no lago congelado e não podem se mover para qualquer espaço de neve.



Você pode escalar este pequeno pico no seu turno gastando 1 de vigor . Este é o único movimento que os jogadores podem realizar durante a luta contra a Guardiã Moder. Enquanto estiver aqui, qualquer arma que você usar é considerada como se fosse uma arma à distância. Você volta para o lago congelado abaixo ao final do seu turno. No seu próximo turno você pode escalar o pico de novo, gastando novamente 1 de vigor . Apenas 1 jogador pode estar neste espaço de cada vez.

O espaço do ninho é para onde a Moder se move.

MODO CAMPANHA

Valheim foi criado para ser jogado como uma partida única em que os jogadores escolhem um cenário, ou como uma campanha onde vocês lutam contra os Guardiões um atrás do outro em 4 cenários consecutivos para encarar o verdadeiro desafio de *Valheim*. O modo campanha apresenta novas restrições, mas também traz novos elementos de jogo como a opção de desbloquear poderes de Guardião e levar certos itens de um cenário para o outro.

Para iniciar uma campanha, simplesmente escolha 4 cenários do livro de cenários (1 para cada Guardião) e jogue-os na seguinte ordem:



Eikthyr Ancião Massa Óssea Moder

Conecte o tabuleiro da campanha ao tabuleiro do altar:

1. Coloque um cubo laranja em cada um dos 4 espaços quadrados na trilha da campanha.
2. Ao concluir um cenário, remova o cubo abaixo do Guardião que acabou de ser derrotado.
3. Isso identifica que você desbloqueou todos os benefícios até o próximo cubo da trilha e já pode iniciar o próximo cenário.



Ao jogar uma campanha, os metais não podem ser coletados até que você complete os cenários. Pode ser que você tenha sorte e os encontre em alguns baús ou como saque das criaturas, mas você não pode rolar o dado de coleta para coletá-los até que eles sejam desbloqueados. No primeiro cenário, você não pode minerar nenhum metal.

Derrotando Eikthyr

Após derrotar Eikthyr, você pode minerar bronze  em todos os próximos cenários da campanha. Derrotar Eikthyr também lhe permite levar 1 mobília básica (trono, cama ou tapete) para o próximo cenário gratuitamente. Este é um bônus permanente da campanha e, enquanto a mobília escolhida não for destruída, ela pode ser levada para todos os próximos cenários da campanha.



Derrotando o Ancião

Após derrotar o Ancião no segundo cenário, você pode minerar ferro . Derrotar o Ancião também permite que cada jogador leve seu poder de Odin deste cenário para os próximos cenários da campanha. Coloque-o no retrato do seu personagem. Isso significa que cada jogador terá 2 poderes de Odin que podem ser ativados nos próximos cenários da campanha.



Derrotando o Massa Óssea

Após derrotar o Massa Óssea no terceiro cenário, você pode começar a minerar prata  também. Derrotar o Massa Óssea permite que cada jogador mantenha 1 habilidade melhorada desbloqueada. Se você não tiver nenhuma habilidade melhorada desbloqueada, você não levará nada com você. Escolha 1 habilidade melhorada desbloqueada e coloque-a no retrato do seu personagem. Ao jogar o último cenário, essa habilidade escolhida já estará desbloqueada desde o começo. Você ainda compra 2 novas habilidades melhoradas no começo do quarto cenário, lhe dando um total de 3 habilidades melhoradas.



Derrotando o Moder

Moder é o último desafio que se coloca entre você e a glória definitiva. Ao derrotar Moder, você vence a campanha.



Poderes de Guardiã

Sempre que você derrotar um Guardiã, você também desbloqueia seu poder de Guardiã, um poder especial que os jogadores podem ativar duas vezes durante um cenário. Se já tiver desbloqueado vários poderes de Guardiã, você deve decidir qual levará para o próximo cenário já que você não pode ter mais do que 1 poder de Guardiã disponível em um cenário de campanha.

Para cada cenário na campanha depois do primeiro, siga os seguintes passos na preparação:

1. Escolha um poder de Guardiã desbloqueado.
2. Coloque a ficha correspondente ao poder do Guardiã no tabuleiro da campanha para te lembrar qual foi o poder escolhido.
3. Adicione 2 cubos contadores laranjas a ela para ajudá-lo a se lembrar quantas vezes você já usou a habilidade neste cenário. Se não houver mais nenhum cubo na habilidade, ela não poderá ser ativada.



Usando os poderes de Guardiã

1. Qualquer jogador pode decidir ativar livremente um poder de Guardiã no seu turno. Isto não custa uma ação. Quando ativado, o jogador da vez remove um cubo contador laranja do poder do Guardiã.
2. O jogador da vez pega o marcador de poder como um lembrete que foi ele quem ativou o poder. O poder fica ativo por 1 rodada inteira, o que significa que todos os jogadores podem usar o efeito desse poder em seu respectivo turno.
3. O jogador com o marcador de poder o descarta no começo do seu próximo turno, encerrando o efeito em questão.



O poder fica ativo por 1 rodada.

Os poderes de Guardiã são:

- **Eikthyr:** cada jogador pode se mover por 2 espaços a mais durante as ações de movimento em seu turno.
- **Ancião:** cada jogador pode dobrar o resultado do dado de coleta verde uma vez no seu turno.
- **Massa Óssea:** cada jogador pode rolar 1 dado de defesa extra em um combate no seu turno (máx. 2 dados na rolagem de defesa).
- **Moder:** cada jogador pode fazer 1 ação extra em seu turno.

Não há um cenário de campanha após derrotar Moder, portanto o poder dessa Guardiã é sua recompensa definitiva. Você pode usar quaisquer poderes de Guardiã que já desbloqueou no modo campanha ao jogar um cenário isolado. Apenas lembre-se de levar só 1 poder para qualquer cenário.



Vencendo um cenário no modo campanha

Vencer um cenário te deixa manter seu personagem e alguns atributos, mas não todos. Siga os seguintes passos, mas lembre-se que você não descarta nenhuma das recompensas específicas da campanha.

1. Comece o próximo cenário com a mesma quantidade de vida e vigor que você encerrou o cenário anterior.
2. Se você estiver nocauteado ao final de um cenário, você começa o próximo com apenas 1 de vida e 0 de vigor .
3. Descarte todos os cubos de experiência dos seus espaços de habilidade melhorada.
4. Descarte todos os consumíveis dos tabuleiros de personagem.
5. Descarte todos os equipamentos e móveis construídos.
6. Descarte todas as cartas de comida preparada .
7. Se desejar, você pode substituir 2 habilidades melhoradas e o seu poder do Odin para o próximo cenário.

Perdendo um cenário no modo campanha

Se você perder um cenário, você deve jogá-lo novamente ou jogar um outro cenário com o mesmo Guardiã antes de ir para o próximo cenário da sua campanha. Reinicie seu personagem como em um cenário único normal, mas mantenha todas as recompensas de campanha já desbloqueadas em cenários anteriores da campanha.

PRADOS

Reino do Eikthyr

Os Prados são o primeiro tipo de terreno com o qual você se depara. Normalmente sua casa será construída nos Prados relativamente inofensivos, ou em um terreno adjacente a eles.

Recheado de colinas esverdeadas e com vários trechos de árvores e arbustos, os Prados são um bom bioma para encontrar recursos básicos.

Os Prados também são o lar dos Cinzentos, criaturas irritantes e maliciosas. Os Cinzentos são uma ótima fonte de resina, já que aparentemente eles são parcialmente feitos de madeira.



-  Fonte de couro
-  Fonte de madeira
-  Fonte de pedra
-  Fonte de vida
-  Baú comum
-  Espaço de Cinzento
-  Espaço do altar do Eikthyr

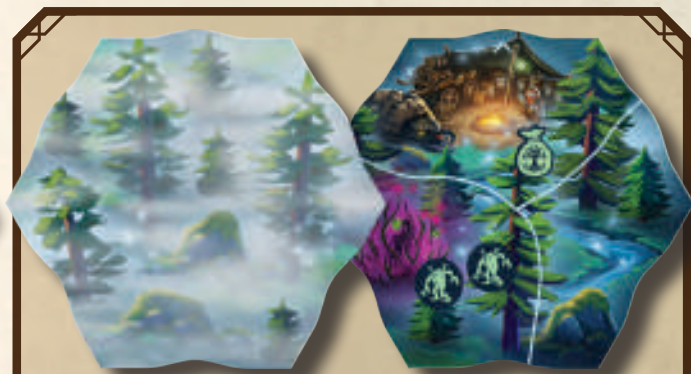
A FLORESTA NEGRA

Reino do Anciã

Se você for para a Floresta Negra despreparado, os horríveis Anões Cinzentos e o Trol acabarão com você rapidamente. Isso sem falar nos Esqueletos reanimados! Contudo, depois que tiver criado algumas armas e proteções básicas, você deve estar preparado para se aventurar nas florestas.

Este é o único lugar onde você encontrará os metais necessários para fazer as mobílias e equipamentos de bronze.

A Floresta Negra também é o lar de Haldor, o mercador viajante, de quem você pode comprar itens raros se tiver dinheiro suficiente.



-  Fonte de madeira
-  Fonte de bronze
-  Espaço de Anão Cinzento
-  Espaço de Esqueleto
-  Espaço do Trol
-  Espaço de Haldor
-  Baú comum
-  Espaço do altar do Anciã

PÂNTANOS

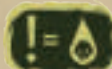
Reino do Massa Óssea

Além de um lugar muito difícil e lento para se atravessar, os Pântanos também emitem gases venenosos e são o lar dos mortos-vivos. Aqui você encontrará o Draugr, um inimigo cruel que é imune ao fogo e ostenta armas poderosas, além de odiar tudo que é vivo.

Como se não bastasse, vários Esqueletos e a misteriosa Abominação ocasionalmente surgirão das águas turvas em busca da destruição.

Mas vale a pena enfrentá-los, pois nas profundezas das criptas afundadas você pode encontrar e minerar ferro, uma grande fonte para armas mais poderosas.



-  Fonte de ferro
-  Custa 1 movimento extra para entrar neste espaço.
Perigo
-  Role 1  ao entrar.
! = Você está envenenado.
Perigo
-  Espaço de Draugr
-  Espaço da Abominação
-  Baú raro
-  Espaço do altar do Massa Óssea

MONTANHAS

Reino da Moder

Os picos congelados das Montanhas possuem valiosos veios de prata, além das mais variadas formas de perigo.

É aqui que o poderoso Golem de Pedra reside, assim como os assustadores Fenrings. Mas mesmo sem contar com as criaturas, caminhar pelas Montanhas frias é uma experiência difícil e exaustiva.

Os ventos gelados sugam seu vigor e congelam seu corpo, portanto você precisa se preparar antes de entrar neste ambiente hostil.



-  Fonte de prata
-  Custa 1 de vigor para entrar neste espaço.
Perigo
-  Espaço de Esqueleto
-  Espaço de Fenring
-  Espaço do Golem de Pedra
-  Baú raro
-  Espaço do altar da Moder

VISÃO GERAL DAS FICHAS

Fichas



Bomba de efeito em área: você pode usá-la a qualquer momento durante o combate para rolar 2x dados de ataque e causar . A bomba só pode ser usada uma vez. Você só pode ter no máximo 2 bombas em um tabuleiro de personagem.



Bomba perfurante: você pode usá-la a qualquer momento durante o combate para rolar 1 dado de ataque e causar . A bomba só pode ser usada uma vez. Você só pode ter no máximo 2 bombas em um tabuleiro de personagem.



Fogo: adiciona +1 a cada rolagem de ataque que fizer com uma ferramenta ou arma com essa ficha. Você só pode ter 1 fogo em cada ferramenta ou arma.



Favo de mel: você pode usá-lo a qualquer momento para ganhar os benefícios em seu verso. O favo de mel só pode ser usado uma vez. Ele pode ser colocado em qualquer espaço de consumível em seu tabuleiro de personagem.



Hidromel medicinal: você pode usá-lo a qualquer momento para curar 2 de vida . O hidromel só pode ser usado uma vez. Você só pode ter no máximo 2 hidroméis em um tabuleiro de personagem. Eles podem ser iguais ou de tipos diferentes.



Hidromel revigorante: você pode usá-lo a qualquer momento para ganhar 2 de vigor . O hidromel só pode ser usado uma vez. Você só pode ter no máximo 2 hidroméis em um tabuleiro de personagem. Eles podem ser iguais ou de tipos diferentes.



Hidromel resistente: você pode usá-lo a qualquer momento para remover 1 efeito negativo (congelado ou envenenado). O hidromel só pode ser usado uma vez. Você só pode ter no máximo 2 hidroméis em um tabuleiro de personagem. Eles podem ser iguais ou de tipos diferentes.



Rerrolagem: Você pode usá-la a qualquer momento para rerrolar quantos dos seus dados quiser, mas não os dados de dano ou de coleta. A rerrolagem só pode ser usada uma vez. Você só pode ter no máximo 2 rerrolagens em um tabuleiro de personagem.



Congelado: alguns ataques especiais dos inimigos podem congelar o seu personagem. Ficar congelado faz com que você perca 1 de vigor ao final de cada rodada de combate. Remova a ficha após o fim do combate.



Veneno: alguns ataques especiais dos inimigos podem envenenar o seu personagem. Ficar envenenado faz com que você sofra 1 dano ao final de cada rodada de combate. Remova a ficha após o fim do combate.



Lápide (1 por jogador): quando você ficar com zero de vida, coloque a lápide no espaço onde você foi nocauteado e siga os passos da seção “Zero de vida” na página 29.

Fichas de Guardiã



Cervo: essas fichas são utilizadas em alguns cenários para invocar o Eikthyr. Você pode tentar pegar uma gastando uma ação ou 2 de vigor para rolar o dado de coleta . Se você rolar um sucesso duplo , você pode pegar a ficha.



Videiras: essas fichas são utilizadas pelo Ancião em eventos e na arena de combate. Normalmente elas te deixam mais lento.



Ossos murchos: essas fichas são utilizadas em alguns cenários para invocar o Massa Óssea. Nesses cenários, você coloca 1 osso murcha em um espaço de cripta afundada revelada. Para pegar a ficha do seu espaço, você tem que virá-la e derrotar a criatura no verso da ficha.



Lodo: essas fichas são utilizadas pelo Massa Óssea na arena de combate. Dependendo da situação, elas podem causar dano /envenenar os jogadores ou curar o Massa Óssea.



Ovo de dragão: o ovo de dragão é utilizado em alguns cenários para invocar a Moder. Ele pode ser adquirido de várias formas dependendo do cenário.

Recursos



Madeira: pode ser encontrada nos Prados e na Floresta Negra.



Couro: pode ser encontrado nos Prados, nos baús comuns e derrotando um Fenring.



Resina: pode ser encontrada ao derrotar um Cinzento.



Pedra: pode ser encontrada nos Prados ou derrotando os Anões Cinzentos ou um Golem de Pedra.



Bronze: pode ser encontrado na Floresta Negra, nos baús comuns ou derrotando um Trol.



Ferro: pode ser encontrado nos Pântanos, nos baús comuns ou derrotando uma Abominação.



Prata: pode ser encontrada nas Montanhas, nos baús raros ou derrotando um Golem de Pedra.

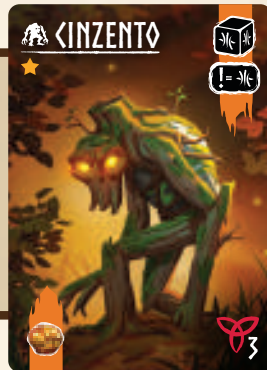
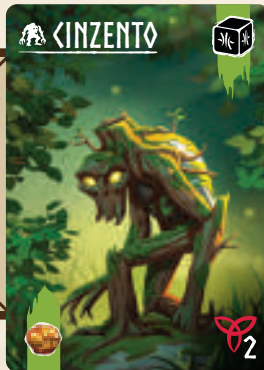


Moedas: podem ser encontradas nos baús ou derrotando um Fenring, um Trol, uma Abominação ou um Golem de Pedra.

Minerais

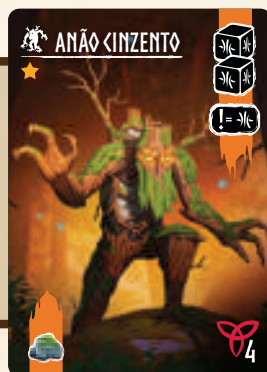
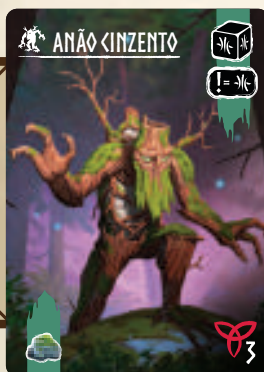
VISÃO GERAL DAS CRIATURAS

Essas criaturas são todas agressivas e podem surgir várias vezes pelos biomas. Elas começam em seu lado básico, mas conforme o cenário se desenrola você pode ser instruído a virar suas cartas para o lado veterano, que é mais forte e tem uma estrela na parte superior.



Cinzento

Essas criaturas musgosas e parecidas com árvores são pequenas, mas bem agressivas. Você não deve ter dificuldade para lidar com eles, mesmo com um equipamento básico. Um Cinzento comum não tem nenhum ataque especial, então os resultados **!** são ignorados. Contudo, os Cinzentos veteranos causam dano com seu ataque especial.



Anão Cinzento

Os primos mais fortes dos Cinzentos, esses seres da floresta residem na Floresta Negra. Eles possuem um pouco mais de vida do que os Cinzentos, mas normalmente só são realmente perigosos em grandes quantidades.



Esqueleto

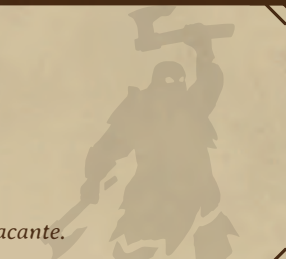
Falecidos amaldiçoados, incapazes de encontrar a paz no além-vida. Eles possuem uma quantidade pequena de vida, mas rolam 2 dados no combate. Seu ataque especial é um bloqueio, reduzindo o dano que receberia em 1.



Draugr

Vikings mortos-vivos de um passado distante, transformados em cadáveres inchados vagando pelos Pântanos. Eles são mais fortes que os Esqueletos, resistentes ao fogo e seu ataque especial é um golpe venenoso. Fique longe deles ou derrote-os rapidamente.

= Ignora quaisquer bônus de fogo do atacante.





Fenring

Esses lobos humanoides das Montanhas geladas possuem um ataque especial congelante e causam muito dano. Eles rolam três dados no combate, mesmo em sua forma básica.



Trol

Este humanoide é a primeira criatura grande que você encontra no jogo. Ele reside na Floresta Negra. Ele é forte e deve ser evitado até que você esteja devidamente armado. Seu ataque especial ignora qualquer armadura e causa dano ao mesmo tempo.



Abominação

A segunda criatura grande, um conglomerado surreal de galhos e videiras vivas. A Abominação está naturalmente protegida, reduzindo o dano recebido em 1 para cada ataque. Como o Draugr, ela tem um golpe venenoso como seu ataque especial.



Golem de Pedra

A mais forte de todas as criaturas grandes, esse monstro de pedra das Montanhas é protegido, muito forte e tem um ataque especial congelante. Sua grande quantidade de vida faz dele um inimigo formidável.

VISÃO GERAL DOS EQUIPAMENTOS

Ferramentas



Armas



Armaduras



Haldor



VISÃO GERAL DAS COMIDAS



VISÃO GERAL DAS MOBÍLIAS

Quando um jogador que estiver em casa gastar uma ação de construção para construir uma móvel, ele paga os recursos indicados na folha das móveis e coloca essa móvel na casa. Algumas móveis fornecem benefícios aos jogadores que terminam seu turno em casa, já outras desbloqueiam novas ações como fermentar, acender e produzir.



Tapete: quando você encerra seu turno na casa, você pode ganhar 1 de vigor 🍄.

Custo: 🍷 🍷



Cama: quando você encerra seu turno na casa, você pode ganhar 1 de vida 🍄.

Custo: 🍷 🍷



Trono: quando você encerra seu turno na casa, você pode adicionar uma ficha de rerrolagem 🎲 a 1 de seus espaços de rerrolagem no seu tabuleiro de personagem (até no máximo 2).

Custo: 🍷 🍷



Colmeia: gaste 1 ação na casa para ganhar um favo de mel 🍯.

Favos de mel ocupam qualquer espaço de consumível no seu tabuleiro de personagem.

Custo: 🍷 🍷



Fermentador: gaste 1 ação na casa para ganhar um hidromel à sua escolha. Adicione a ficha a 1 dos espaços de hidromel 🍷 no seu tabuleiro de personagem (no máximo 2).

Custo: 🍷 🍷



Mesa: você agora pode revelar até 2 cartas de comida 🍴 com 1 ação de cozinhar.

Custo: 🍷 🍷



Caldeirão: os benefícios da parte inferior de todas as cartas de comida 🍴 agora podem ser escolhidos no lugar dos benefícios da parte superior.

Custo: 🍷 🍷



Mesa de Fogo: você pode gastar 1 ação e 1 resina 🍷 quando estiver em casa para adicionar uma ficha de fogo 🔥 à sua ferramenta ou arma (lembre-se: no máximo 1 fogo por ferramenta/ arma).

Custo: 🍷 🍷



Mesa de bombas: gaste 1 ação na casa para ganhar alguma bomba. Adicione a ficha a 1 dos espaços de bomba 🍷 no seu tabuleiro de personagem (no máximo 2).

Custo: 🍷 🍷



Barco: se você estiver parado em um espaço adjacente à água, você pode gastar 1 ação e os recursos necessários para construir um barco e colocá-lo na água que está tocando seu espaço. Ele pode ser utilizado para navegar através dos corpos de água.

Custo: 🍷 🍷



VISÃO GERAL DAS HABILIDADES

Poderes de Odin

3 ⚡ Cure 2 🍷	3 ⚡ Revele uma peça	3 ⚡ Rerrole 1 🎲	2 ⚡ Adicione 1 🏹 a um acerto
3 ⚡ +1 ação / x2 🏹 na luta final	3 ⚡ Dobre o resultado de um dado de ataque	2 ⚡ Ganhe +1 recurso de um 🎲 crítico	2 ⚡ Ignore 🏹 ao sofrer dano
3 ⚡ Mova uma 🏹 adjacente para um espaço adjacente	2 ⚡ Remova 1 efeito negativo	2 ⚡ Adicione 1 🏹 para qualquer jogador	3 ⚡ +1 recurso ao rolar 🎲

Características

A tarefa precisa ser realizada 1 vez para desbloquear a habilidade.

FORTE 🏹 4 ou mais no seu turno Gaste 1 🍷 para adicionar 1 🎲 a uma rolagem de ataque	CORAJOSO Derrote uma 🏹 grande Gaste 1 🍷 para rerrolar qualquer dado de ataque	MINAR Tenha 2 🏹 Gaste 2 ⚡ para adicionar +1 🏹 a uma rolagem de 🎲	PIROMANCIA Use uma arma com 🔥 para derrotar uma 🏹 +1 🏹 em armas com 🔥 e ignore 🏹
CAÇADA 🏹 4 ou mais no seu turno +2 🏹 com arcos se tiver o máximo de 🏹	ÁGIL Participe de 2 combates diferentes no seu turno 🎲 também pode rerrolar 1 🎲	ACUMULAÇÃO 🏹 5 ou mais recursos no seu turno +1 🍷 ou +1 ⚡ do 🎲 resistente	FABRICANTE 🏹 algo que custe 3 ou mais recursos diferentes Gaste 2 ⚡ para dobrar um resultado 🎲
FIRME Tenha o máximo de 🍷 e de 🏹, além de 3 🏹 Todos os 🎲 também removem 1 efeito negativo	SAUDÁVEL Tenha 2 🍷 e um entre 1 🎲 ou 1 🏹 +1 🏹 do 🎲 ou 🏹	FERMENTAÇÃO Tenha um 🍷 e um 🏹 +1 🍷 do 🎲 medicinal	BERSEKER Derrote uma 🏹 sem usar arma nem ferramenta As armas 🏹 possuem o efeito 🏹

Profissões

A tarefa precisa ser realizada 3 vezes para desbloquear a habilidade.

PEDREIRO 🏹 algo que precise de 🎲 Você pode usar 1 🎲 como 🏹 em cada turno	LANKEIRO Use uma lança para derrotar uma 🏹 +2 🏹 com lanças se tiver o máximo de 🍷	BERSEKER Derrote uma 🏹 sem usar arma nem ferramenta As armas 🏹 possuem o efeito 🏹	COLETOR Role um crítico no 🎲 Gaste 2 ⚡ para adicionar 1 🏹 a um resultado 🎲
FORJADOR 🏹 uma arma Gaste 2 ⚡ para adicionar 1 🏹 a um resultado 🎲	AÇOUGUEIRO Use uma faca para derrotar uma 🏹 +1 🏹 com facas e espadas	GUARDIÃO 🏹 uma armadura. Gaste 2 ⚡ para rerrolar um resultado vazio no 🎲	COZINHEIRO Cozinhe 1 🍷 que forneça 🏹 e 🍷 +1 🍷 de 🏹 e do 🎲 revigorante
CARPINTEIRO 🏹 uma mobília +1 🏹 com armas e ferramentas que custem 🍷	LENHADOR Use um machado para derrotar uma 🏹 +1 🍷 ao coletar e +1 🏹 com machados	SAPATEIRO 🏹 algo que precise de 🎲 Ignore os perigos de espaços	EXPLORADOR Termine um turno em uma peça que não esteja adjacente à casa +1 🏹

	Vida		Movimento		Efeito especial
	Vigor		Construção		Dano da criatura
	Rerrolagem		Coletar recursos		Abominação
	Hidromel		Ataque do jogador		Draugr
	Bomba		Mesa		Fenring
	Equipamento		Fogo		Anão Cinzento
	Equipamento de duas mãos		Caldeirão		Cinzento
	À distância		Comida		Esqueleto
	Defesa		Carta de evento		Golem de Pedra
	Efeito em área		Derrotado		Trol
	Perfurante		Favo de mel		Criatura
	Congelado		Característica		Eikthyr
	Envenenado		Profissão		Ancião
	Haldor		Altar		Massa Óssea
					Moder

Lembrete do turno

Ações	Fim do turno	Evento	Próximo jogador
Você é o jogador da vez. Depois de fazer 3 ações, seu turno termina automaticamente.	→ Aplique quaisquer benefícios de fim de turno das mobílias.	→ Compre a próxima carta de evento e a resolva. Se houver itens cedidos ou cubos contadores no baralho, remova 1 deles em vez disso.	→ O próximo jogador em sentido horário é o novo jogador da vez.