

HERÓIS DO NORTE

A expansão Heróis do Norte traz para o jogo um novo tipo de cartas: os **Heróis**. Os heróis atuam sozinhos, não necessitando ser incorporados às tropas do jogador e possuem habilidades especiais e um valor de defesa nas batalhas.

Cada herói é único e um jogador pode usar diversos heróis ao longo da partida. No entanto, somente um herói pode compor suas fileiras por vez.

COMPONENTES



- 16 cartas de Heróis
- 02 novas cartas de Reação
- 12 novas cartas de Recompensas
- 01 manual de jogo

SET-UP

Junte todas as cartas de heróis, as embaralhe e as coloque numa pilha virada para baixo ao lado do campo Halvgud (herói) do tabuleiro.

Embaralhe as cartas de recompensa junto às cartas de recompensas do jogo básico.

Embaralhe as duas cartas de reação junto à pilha da Thing do jogo básico e distribua as cartas normalmente para os jogadores.

CONVOCANDO OS HERÓIS

Os heróis entram em jogo em dois momentos específicos:

Fase de Contratação: nessa fase o jogador pode, além de comprar uma carta da Thing, comprar uma carta de herói da pilha Halvgud. A carta comprada fica na mesa de jogo, juntamente com as tropas, porém fechada (o jogador pode ver a carta, mas não a revela).

Fase de Preparação: nessa fase o jogador pode arregimentar seu herói. Para isso, deve pagar 1 (moeda) e revelar o herói. Se o Järll não arregimentar o herói nessa fase, não poderá fazê-lo até que chegue ao seu próximo turno.

Um jogador só pode ter um herói na mesa por vez. Ao final de seu turno, se desejar, o jogador pode descartar o seu herói para comprar um outro no início do próximo turno.

HABILIDADES HERÓICAS

Todos os heróis possuem duas habilidades: **Inspiração Heróica** e **Sacrifício Heróico**. Essas habilidades podem ser usadas em qualquer momento no turno do jogador e nunca podem ser usadas fora de seu turno.

Inspiração Heróica: quando usa essa habilidade, o jogador deve girar a carta de herói 180°. Isso significa que nenhuma outra habilidade do herói permanece disponível após o uso da inspiração heróica, somente o seu valor de defesa (veja à frente).

Sacrifício Heróico: essa é a habilidade mais poderosa do herói! Quando usada, o herói é descartado numa pilha de descarte específica ao lado da pilha de heróis. Se a pilha de heróis terminar, a pilha de descarte deve ser reembaralhada.

No início de seu próximo turno, o jogador pode comprar outra carta de herói.

As habilidades são descritas nos textos das cartas e se sobrepõe às regras básicas do jogo sempre que houver conflito. O efeito da habilidade deve ser aplicado imediatamente após o jogador declarar que a está utilizando.



ANATOMIA DA CARTA HERÓIS

- 1 - Classe do Herói - Requisitos e uso de Itens (expansão Arsenal de Guerra)
- 2 - Defesa: valor de defesa numa batalha
- 3 - Inspiração Heróica
- 4 - Sacrifício Heróico

DEFESA

O número contido no escudo do herói é o valor de defesa numa batalha. Esse é o único valor que permanece ativo mesmo quando foi utilizada a Inspiração heróica.

Sempre que estiver em uma Batalha contra outro Järl, **como defensor**, o jogador pode adicionar o valor de defesa do herói ao valor da Pujança da tropa que estiver batalhando. Esse valor pode ser adicionado a quantas tropas o defenderem em uma batalha.

O valor de defesa **não** pode ser usado para uma tropa atacante e nem para enfrentar desafios (exceto para o Svaran, Clava de Dragão, cuja habilidade faz exatamente isso).

CLASSES DOS HERÓIS

Todos os heróis têm suas classes apresentadas no canto superior esquerdo. Alguns heróis possuem duas classes, outros apenas uma. As classes, na carta de heróis têm duas finalidades:

Requisitos: as classes de heróis podem ser usadas como requisitos quando um Järl for enfrentar um desafio. Para isso, o jogador deve ter o herói revelado e pagar 1 (moeda).

Um Exemplo: o jogador possui a heroína Laufeirj Svarandottir (Ränger) e a seguinte tropa: Kriger - Berserker - Bueskytter - Sjømann - Tyr - Göddar - Kri-gsjärl - Runeçästr - Snedig e quer enfrentar o Draugr, porém não possui o Ränger. Ele paga uma 1 (moeda) e utiliza a classe da heroína (Ränger) como requisito.

Importante: o herói somente “empresta” seu requisito à tropa. Como dito anteriormente, ele não soma seu valor de defesa à pujança da tropa.

Itens: os heróis podem ser equipados com itens, assim como as tropas (ver expansão Arsenal de Guerra). Para isso, deve-se observar as classes dos heróis, para determinar que itens eles podem usar. Se um herói for descartado, seu item também é, respeitando a regra de descarte.

RECOMPENSAS

Há cinco cartas de recompensas diferentes nesta expansão. Duas delas são Pontos de Renome, uma provê moedas, uma permite girar o calendário quando revelada e a última dá 1 ponto de renome para cada duas moedas no final do jogo.



ATENÇÃO:
Esta é uma expansão para o Midgard: The Card Game. Para jogar você precisará do jogo básico.

MIDGARD: THE CARD GAME - HERÓIS DO NORTE
Copyright © Conclave Editora - 2013
Todos os direitos reservados
www.editora.conclaveweb.com.br
editora@conclaveweb.com.br

