

REGRAS PARA DEUSES DE ÁSGARD



Para adicionar Deuses de Ásgard à sua partida de Blood Rage, é só seguir as etapas abaixo:

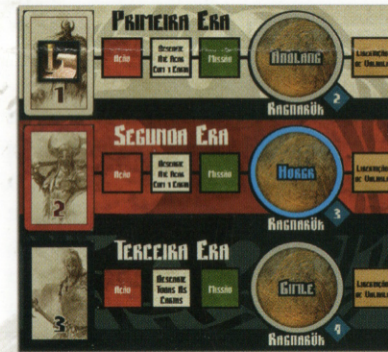
PREPARAÇÃO

Ao final da etapa de Preparação, embaralhe as seis cartas de deuses e aleatoriamente compre duas delas. Apenas dois deuses são usados em cada partida, retorne os deuses restantes para a caixa do jogo. Coloque as duas cartas de deuses escolhidos próximas ao tabuleiro, onde todos os jogadores consigam enxergar.

Pegue as miniaturas dos deuses correspondentes às cartas e coloque-as em suas províncias iniciais. Para determinar uma província inicial, pegue todas as fichas de Ragnarök que foram devolvidas à caixa do jogo (aquelas que não estão nem no tabuleiro e nem na Trilha de Era) e as embaralhe. Compre uma para cada um dos dois deuses, colocando a miniatura do deus na província indicada na ficha. Retorne as fichas de Ragnarök para a caixa sem nenhum outro efeito.

As miniaturas de deuses nunca ocupam aldeias; elas são simplesmente colocadas dentro da área da província indicada.

Exemplo: Thor e Frigga foram selecionados aleatoriamente para este jogo. Comprando as fichas de Ragnarök que sobraram, foi determinado que Thor inicia em Myrkvölur e Frigga inicia em Angerboda.



O PODER DOS DEUSES

As cartas dos deuses listam o efeito que cada deus aplica na província que ele ocupa, modificando as regras das batalhas naquela província de várias formas. Esses efeitos estão sempre ativos enquanto a miniatura de um deus estiver naquela província, e suas regras sobrepõem todas as outras regras. O poder de um deus **apenas** afeta a sua própria província e seu fiorde, nada mais.



MOVENDO OS DEUSES

Os deuses podem ser movidos de província a província, assim como os jogadores saqueiam as terras. Após um jogador realizar uma ação de Saque numa província contendo um deus, **quer ele tenha sido bem sucedido ou não**, aquele jogador deve mover a miniatura do deus para uma província diferente. O jogador que realizou o Saque move a miniatura do deus para qualquer província de sua escolha, seguindo as restrições:

- A província não pode conter uma miniatura de deus.
- A província não pode ter sido saqueada.
- A província não pode ter sido destruída pelo Ragnarök.
- Se nenhuma província estiver apta, a miniatura do deus não é movida.



Exemplo: O jogador dos Corvos tenta saquear Utgard, mas falha. Ele deve então mover Thor de Itgard para uma província diferente. A única província apta é Yggdrasil, já que todas as outras já foram destruídas, saqueadas ou contêm um deus.

O poder do deus afeta agora a nova província que ele ocupa.

RECOLOCANDO OS DEUSES

No começo da Segunda e Terceira Era, ambas miniaturas dos deuses devem ser colocadas em novas províncias aleatórias. Para fazer isso, siga o mesmo procedimento feito durante a Preparação do jogo. Compre uma ficha de Ragnarök para cada um dos deuses e coloque suas miniaturas nas províncias indicadas.