

GLI DÈI DI ASGARD

Per aggiungere gli dèi di Asgard alle vostre partite di *Blood Rage* è sufficiente applicare le regole sottostanti.

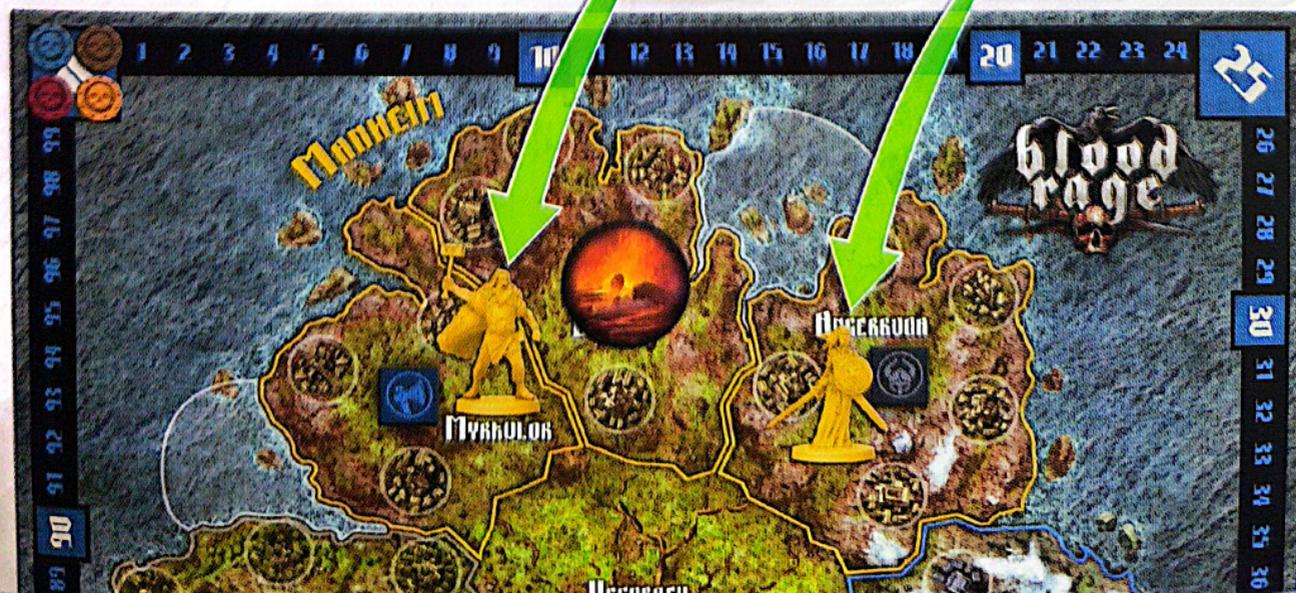
PREPARAZIONE

Alla fine della fase di preparazione, mescolate le sei carte divinità e pescatene due a caso, poi rimettete le carte divinità rimanenti nella scatola: in ogni sessione di gioco saranno usati soltanto due dèi. Collocate le due carte divinità scelte accanto al tabellone, dove tutti i giocatori possono vederle.

Prendete le miniature degli dèi corrispondenti alle carte pescate e collocatele nelle loro province di partenza. Per determinarle, prendete tutti i segnalini Ragnarök in eccesso che sono stati rimessi nella scatola (quelli che non si trovano né sul tabellone, né sul calendario delle ere) e mescolateli. Pescatene uno per ogni dio e collocate la miniatura corrispondente sulla provincia indicata dal segnalino. Rimettete i segnalini Ragnarök nella scatola senza applicare nessun altro effetto.

Le miniature degli dèi non occupano mai nessun villaggio; vanno semplicemente collocate nell'area della provincia indicata.

Esempio: Per questa partita sono stati selezionati casualmente Thor e Frigg. Pescando i segnalini Ragnarök in eccedenza si determina che Thor parte da Myrkvlor e Frigg parte da Angersvorn.



I POTERI DEGLI DÈI

Le carte divinità indicano l'effetto che ogni dio esercita sulla provincia che occupa, modificando in vari modi le regole delle battaglie in quella provincia. Tali effetti sono sempre validi e hanno la precedenza su qualsiasi altra regola. Il potere di un dio influenza **esclusivamente** la sua provincia e il relativo fiordo di supporto.



MUOVERE GLI DÈI

È possibile muovere gli dèi da una provincia all'altra, man mano che i giocatori saccheggiano il territorio. Dopo che un giocatore ha terminato, **con successo o meno**, l'azione di Saccheggio in una provincia contenente un dio, deve muovere la miniatura del dio in un'altra provincia a sua scelta osservando queste restrizioni:

- La provincia non può già contenere una miniatura di un dio.
- La provincia non deve già essere stata saccheggiata.
- La provincia non deve già essere stata distrutta dal Ragnarök.
- Se nessuna provincia è disponibile, la miniatura del dio non viene mossa.



Esempio: Il giocatore del Corvo tenta di saccheggiare Utgard, ma fallisce. Deve allora muovere Thor da Utgard a una provincia diversa. L'unica provincia disponibile è Yggdrasil, dal momento che tutte le altre sono già state saccheggiate, distrutte o contengono un dio.

Il potere del dio ora influenza la nuova provincia che occupa.

RIPRISTINARE GLI DÈI

All'inizio della Seconda Era e della Terza Era entrambe le miniature degli dèi devono essere collocate su nuove province di partenza casuali. Per farlo è sufficiente svolgere la stessa procedura usata durante la preparazione del gioco, pescando un segnalino Ragnarök in eccedenza per ognuno dei due dèi e collocando le loro miniature sulle province indicate.