

# MIDGARD SÁMÁNIAI SZABÁLYOK



A Midgard sámánjai kiegészítőt a Blood Rage alapjátékhoz a következő szabályokat követve lehet hozzáadni:

## ELŐKÉSZÜLETEK

Minden klánnak 2-2 sámánfigurája van. Illesszék a megfelelő színű talpukat az egyes sámánfigurákra, hogy segítsen beazonosítani őket, és tegyék őket a közös területre, a szörnyek mellé. A játékosok addig nem férhetnek hozzájuk, míg a klánjuk meg nem szerzi a szükséges klánfejlesztéseket.



Keverjétek az egyes klánfejlesztéskártyákat a megfelelő istenek ajándékai paklihoz. Ha 4 játékosnál kevesebben játszottok, akkor a 4+ jelölésű kártyákat az előkészületek során hagyjátok a dobozban.



Minden játékos megkapja a klánja sámán segédlapját, amit a klántáblája mellé tesz. Ez mutatja a sámánok alaperejét és alapképességét.



**Megjegyzés:** Az 5-fős játékhoz és a Kos klán használatához szükségetek lesz az 5. játékos kiegészítő dobozra, amit külön lehet megvenni.

## A SÁMÁNOK HASZNÁLATA

Kezdetben a játékosok nem férnek hozzá a sámánjaikhoz. Ha a játékos leteszi a klántáblájához a sámánhoz tartozó valamelyik klánfejlesztéslapot, akkor az egyik sámánját átteheti a klánja készletébe. A szörnyel és a csapattal ellentétben, ha a játékos kijátsszik egy klánfejlesztést, akkor azonnal nem tud elfoglalást végrehajtani a sámánjával. Az csak a készletébe kerül. Egy későbbi körbe már elküldheti a sámánját elfoglalás akcióra. Ahogy azt a segédkártyájuk is mutatja, a sámánokkal az elfoglalás nem kerül harci dűhbe, és az erejük 2-es.

Ha a játékos egy második sámán klánfejlesztést is letesz, akkor a klánja második sámánja is átkerül a készletébe, egy későbbi körben majd elfoglalás akciókat hajthat vele végre. Ha egy harmadik sámán klánfejlesztést is kijátsszik a játékos, akkor nem kap újabb sámánfigurát, mivel minden klánhoz csak kettő tartozik. Azonban mindkét sámánja élvezni fogja mind a három klánfejlesztéslapjának előnyeit.



Minden sámán klánfejlesztéskártya amivel a játékos klánja rendelkezik, az összes sámánjának biztosítja a képességeket. Ha ezekből a kártyákból több is van a klánnak, akkor a kártyákon felsorolt minden képességet megkapja az összes sámánja. Azonban, ha pontosan ugyanolyan két kártyája van, akkor azok képességei nem adódnak össze. Ha a játékos később eldobja valamelyik sámán klánfejlesztéskártyáját, hogy lecserélje egy másik kártyára, akkor a sámánját nem veszíti el; csak a kártya adott speciális képességét veszti el.

Minden más szempontból a sámán ugyanúgy működik, mint a játékos klánjának többi figurája, mint egy harcos vagy vezető. Beleszámítanak a szarvkorlátba, a csatában számít az erejük, küldetéseket teljesítenek, dicsőséget hoznak, ha meghalnak a Ragnarökben, és visszakérülnek a készletbe a kiszabadulás a Valhallából fázisban.