

# Miŝtycy z Midgardu - Zasady



By dodać rozszerzenie **Miŝtycy z Midgardu** do wersji podstawowej gry *Blood Rage* wykonaj następujące czynnoŝci:

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Kaŝdy Klan otrzymuje dwie figurki Miŝtykow, na ktore naleŝy nałożyć odpowiednie plastikowe podstawki, a nastepnie położyć je obok figurek Potworow przy planszy – gracze nie mają do nich dostepu, dopoki nie zdobedą wymaganych Kart Rozwinieć.



Wtasuj Karty Rozwinieć zawarte w tym rozszerzeniu do odpowiadajcych im talii Darow Bogow. Jeŝli gracze w mniej niŝ 4 osoby, nie korzystajcie z kart na ktorych widnieje „4+”.



Kaŝdy gracz bierze po jednej karcie opisujcej Miŝtyka naleŝącego do jego Klanu i kładzie ją obok swojej planszy.



**Uwaga:** Miŝtyk Klanu Barana uŝywany jest w grze pieciosobowej, do ktorej potrzebny jest dodatek Piąty Gracz, sprzedawany oddzielnie.

## KORZYSTANIE Z MISTYKÓW

Gracze nie mają dostępu do Mistyków, dopóki nie wykupią Karty Rozwinięcia, zawartej w tym dodatku – dodają wtedy jedną figurkę Mistyka do swojego obszaru Rezerwy. Pamiętajcie, że Mistycy nie działają tak jak Potwory lub Oddziały – nie można od razu wykonać nimi Najazdu, lecz trzeba poczekać do następnej tury. Zgodnie z informacjami na karcie opisującej Mistyka, wykonanie nimi Najazdu nie kosztuje żadnego Punktu Szału, a ich Siła wynosi 2.

Wykupienie drugiej Karty Rozwinięcia pochodzącej z tego dodatku, pozwala na dołożenie kolejnej figurki Mistyka do swojej Rezerwy. Również i tym Mistykiem można wykonać Najazd dopiero w następnej turze. Po wykupieniu trzeciej karty, nie otrzymujecie następnego Mistyka – w końcu są tylko 2 figurki – ale obaj Mistycy otrzymują dodatkowe bonusy.



Każda Karta Rozwinięcia Klanu zawarta w tym dodatku, po wykupieniu pozwala obu Mistykom na skorzystanie z jej umiejętności. Należy jednak pamiętać, że posiadanie dwóch identycznych kart, nie podwaja ich umiejętności – nadal można z nich skorzystać raz podczas danej Akcji. Jeśli karta zawarta w tym dodatku jest wymieniana na inną Kartę Rozwinięcia, to gracz nie traci Mistyków – po prostu nie mogą oni już używać danej umiejętności.

W pozostałych aspektach Mistycy działają dokładnie tak jak pozostałe figurki należące do klanów (np. Wojownicy lub Jarlowie). Liczą się do limitu figurek na planszy, zwiększają statystykę Siły (S) podczas walki i biorą udział w Wyprawach. Dodają Chwały jeśli zabije ich Ragnarök i powracają zgodnie z zasadami z Walhalli.

