



GÉANTS ET RUNES

Empêche d'agir sur le monde désigné.



Ajoute +1 à la force de combat de l'Ennemi ou aux Géants.



Annule le pouvoir des Dieux.



Empêche l'utilisation du dé lors d'un combat.



Empêche les Valkyries d'aller sur l'île submergée.



Les 3 prochains Dieux jouent sans piocher de carte Ennemi.



Reculer 3 Ennemis de 1 case.



Reculer un Ennemi de 3 cases.



Répartir, entre les Dieux, 15 Vikings pris sur le monde N.



EFFETS DES ENNEMIS

Avance d'une case l'Ennemi le plus en retrait.



Retire x Vikings du sac désigné par le dé.



Ajoute x Géants de Feu dans le sac désigné par le dé.



Pioche x Géants de Givre et applique leur effet.



Submerge une île désignée par le dé. Renvoie les Valkyries sur l'île de l'arc-en-ciel.



Monopolise les actions des Dieux jusqu'à ce qu'ils obtiennent les résultats suivants au dé: 0/1/2 si, 0/1 si et 0 si



ACTIONS SUR YGGDRASIL

Prendre 1 Elfe.



Combattre un Ennemi pour le faire reculer d'une case.



Avancer le Vane d'une case ou appliquer l'effet de la case où il est puis le remettre sur sa case de départ.



Prendre une Arme de niveau 1 ou améliorer son Arme.



Déplacer les Valkyries et/ou chercher des âmes en piochant 3 pions.



Combattre un Géant de Givre pour le défausser (force de combat 3).



Piocher 5 pions dans un sac de votre choix et retirer les Géants de Feu.



Echanger des Elfes et/ou des Vikings avec un et un seul autre Dieu.



Mettre 5 Vikings dans le sac de votre choix.



ACTIONS SUR YGGDRASIL

Prendre 1 Elfe.



Combattre un Ennemi pour le faire reculer d'une case.



Avancer le Vane d'une case ou appliquer l'effet de la case où il est puis le remettre sur sa case de départ.



Prendre une Arme de niveau 1 ou améliorer son Arme.



Déplacer les Valkyries et/ou chercher des âmes en piochant 3 pions.



Combattre un Géant de Givre pour le défausser (force de combat 3).



Piocher 5 pions dans un sac de votre choix et retirer les Géants de Feu.



Echanger des Elfes et/ou des Vikings avec un et un seul autre Dieu.



Mettre 5 Vikings dans le sac de votre choix.



ACTIONS SUR YGGDRASIL

Prendre 1 Elfe.



Combattre un Ennemi pour le faire reculer d'une case.



Avancer le Vane d'une case ou appliquer l'effet de la case où il est puis le remettre sur sa case de départ.



Prendre une Arme de niveau 1 ou améliorer son Arme.



Déplacer les Valkyries et/ou chercher des âmes en piochant 3 pions.



Combattre un Géant de Givre pour le défausser (force de combat 3).



Piocher 5 pions dans un sac de votre choix et retirer les Géants de Feu.



Echanger des Elfes et/ou des Vikings avec un et un seul autre Dieu.



Mettre 5 Vikings dans le sac de votre choix.



ACTIONS SUR YGGDRASIL

Prendre 1 Elfe.



Combattre un Ennemi pour le faire reculer d'une case.



Avancer le Vane d'une case ou appliquer l'effet de la case où il est puis le remettre sur sa case de départ.



Prendre une Arme de niveau 1 ou améliorer son Arme.



Déplacer les Valkyries et/ou chercher des âmes en piochant 3 pions.



Combattre un Géant de Givre pour le défausser (force de combat 3).



Piocher 5 pions dans un sac de votre choix et retirer les Géants de Feu.



Echanger des Elfes et/ou des Vikings avec un et un seul autre Dieu.



Mettre 5 Vikings dans le sac de votre choix.



ACTIONS SUR YGGDRASIL

Prendre 1 Elfe.



Combattre un Ennemi pour le faire reculer d'une case.



Avancer le Vane d'une case ou appliquer l'effet de la case où il est puis le remettre sur sa case de départ.



Prendre une Arme de niveau 1 ou améliorer son Arme.



Déplacer les Valkyries et/ou chercher des âmes en piochant 3 pions.



Combattre un Géant de Givre pour le défausser (force de combat 3).



Piocher 5 pions dans un sac de votre choix et retirer les Géants de Feu.



Echanger des Elfes et/ou des Vikings avec un et un seul autre Dieu.



Mettre 5 Vikings dans le sac de votre choix.



ACTIONS SUR YGGDRASIL

Prendre 1 Elfe.



Combattre un Ennemi pour le faire reculer d'une case.



Avancer le Vane d'une case ou appliquer l'effet de la case où il est puis le remettre sur sa case de départ.



Prendre une Arme de niveau 1 ou améliorer son Arme.



Déplacer les Valkyries et/ou chercher des âmes en piochant 3 pions.



Combattre un Géant de Givre pour le défausser (force de combat 3).



Piocher 5 pions dans un sac de votre choix et retirer les Géants de Feu.



Echanger des Elfes et/ou des Vikings avec un et un seul autre Dieu.



Mettre 5 Vikings dans le sac de votre choix.



ACTIONS SUR YGGDRASIL

Prendre 1 Elfe.



Combattre un Ennemi pour le faire reculer d'une case.



Avancer le Vane d'une case ou appliquer l'effet de la case où il est puis le remettre sur sa case de départ.



Prendre une Arme de niveau 1 ou améliorer son Arme.



Déplacer les Valkyries et/ou chercher des âmes en piochant 3 pions.



Combattre un Géant de Givre pour le défausser (force de combat 3).



Piocher 5 pions dans un sac de votre choix et retirer les Géants de Feu.



Echanger des Elfes et/ou des Vikings avec un et un seul autre Dieu.



Mettre 5 Vikings dans le sac de votre choix.