YGGDRASIL

13+ | 90 MIN. | 1-6

Yggdrasil, «le destrier du redoutable», frêne cosmique soutenant les neuf mondes, est menacé. Le Ragnarök approche. Vous, puissants parmi les dieux Ases et Vanes, devez faire face à l'inexorable avancée des Forces du Mal. Vous devez tout sacrifier pour empêcher le Mal de ravager Yggdrasil. La dernière bataille, annoncée depuis l'aube des temps, débute maintenant. Votre seul but : repousser les Forces du Mal afin qu'Yggdrasil survive à cet univers en guerre.

DEROULEMENT DU JEU

Yggdrasil est un jeu coopératif. Ensemble, les joueurs, qui incarnent les Dieux nordiques, doivent empêcher les Ennemis d'avancer trop loin en Asgard.



NIDHÖGG | SURT | JÖRMUNGAND | FENRIR | HEL | LOKI

Les Dieux jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la fin de la partie. A chaque tour, le Dieu actif :

1) PIOCHE UNE CARTE ENNEMI

Lorsqu'un Ennemi est pioché, son pion est avancé sur la case suivante (vers la droite) en Asgard puis on applique son effet.



Hel a été piochée, son pion avance sur la case suivante.

2) RÉALISE TROIS ACTIONS DIFFÉRENTES

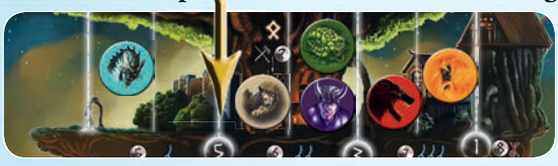
Le Dieu actif exécute 3 actions **différentes** parmi les neuf possibles. Chaque action correspond à l'un des mondes d'Yggdrasil.

FIN DE PARTIE

DÉFAITE

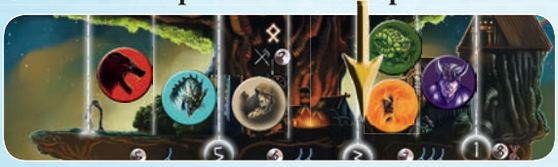
Les Dieux perdent immédiatement la partie si, **à la fin du tour d'un Dieu**, une des conditions suivantes est remplie :

- Il y a 5 Ennemis ou plus au-delà de la muraille d'Asgard.



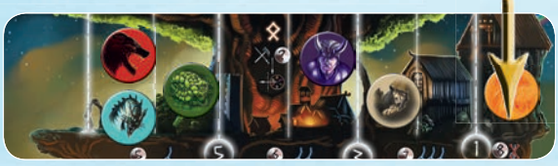
Surt, Fenrir, Nidhögg, Loki et Hel ont passé la muraille d'Asgard.

- Il y a 3 Ennemis ou plus au-delà de la porte du Valhalla.



Surt, Nidhögg et Loki ont passé la porte du Valhalla.

- Il y a 1 Ennemi dans la Demeure d'Odin.



Surt est dans la demeure d'Odin.

VICTOIRE

Les Dieux remportent la partie tous ensemble s'ils épuisent le paquet de cartes Ennemi sans avoir subi une seule des conditions de défaite (et après avoir appliqué l'effet de la dernière carte Ennemi et joué les actions).

YGGDRASIL CHRONICLES

COMING Q4 2019

Scelfr Yggdrasils
ascr standandi,
ymr iþ aldna tré,
enn iötunn losnar;
hræðaz allir
á helvegom,
áðr Surtar þann
sefi of gleypir.

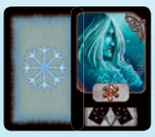


UN NOUVEAU JEU COOPÉRATIF EN CAMPAGNE

MATERIEL & MISE EN PLACE


1 Plateau de jeu


42 Cartes Ennemi


16 cartes Géant de Givre


18 Cartes Artefact


4 sacs en tissu


10 Cartes Spéciales


1 marqueur
Ile submergée


1 Valkyrie
+ socle plastique


6 marqueurs
Monde Inaccessible


1 Dé


6 Fiches Dieu


47 Vikings


42 Géants de Feu


1 Vane


8 Elfes


6 Ennemis

Placer le plateau au centre de la table pour qu'il soit accessible à tous les joueurs. Placer à côté du plateau le dé et les 7 marqueurs Monde Inaccessible. Distribuer à chaque joueur une fiche Dieu et remettre les fiches non utilisées dans la boîte.

1 Placer un nombre d'Elfes égal au nombre de joueurs + 1 sur la Demeure des Elfes ᚨ.
2 Placer le Vane sur la première case de l'échelle de renfort sur la Terre Bénite ᛒ.
3 Placer les 6 Ennemis sur leur position de départ en Asgard ᛟ.
4 Placer les 18 cartes Artefact sur la Forge des Nains ᛏ.
5 Mélanger et placer les 16 cartes Géant de Givre, face cachée, sur la Forteresse de Glace ᛚ.
6 Placer les Valkyries sur l'île de l'Arc-en-ciel en Midgard ᛗ.
7 Placer le marqueur Île submergée sur l'île noire en Midgard ᛗ.
8 Placer 12 Géants de Feu sur le Royaume du Feu ᛋ.
9 Placer 5 Vikings sur le Domaine des Morts ᚺ.
10 Préparer le paquet de 42 cartes Ennemi en fonction de la difficulté souhaitée.
11 **Préparer les sacs Île de la façon suivante :**





NIVEAU DE DIFFICULTE

Il est possible de faire varier le niveau de difficulté du jeu à volonté.
Les 42 cartes Ennemi forment la configuration de base, idéale pour une partie de découverte (mode facile).
Des cartes Spéciales permettent de rendre le jeu plus difficile :
Les cartes Ennemi en Colère font avancer si possible un Ennemi de 2 cases au lieu d'une. On applique alors l'effet de l'Ennemi concerné une seule fois, après son déplacement. Selon le niveau de difficulté recherché, il suffira de remplacer entre une et six cartes Ennemi par les cartes Ennemi en Colère correspondantes, afin que le paquet contienne toujours 42 cartes.
Les cartes Ragnarök font avancer plusieurs Ennemis en même temps d'une case chacun. L'effet des Ennemis ne s'applique pas pour ces cartes.
Lorsque le jeu n'aura plus aucun secret pour vous, ajoutez une ou plusieurs cartes Ragnarök aux 42 cartes Ennemi. Veillez à toujours répartir les cartes Spéciales de manière homogène dans le paquet. Pour cela, divisez le paquet en autant de tas que de cartes Spéciales à introduire, placez-y les cartes Spéciales, mélangez chaque tas puis reformez le paquet.

Le nombre de joueurs a aussi une influence sur la difficulté d'une partie : plus le nombre de joueurs est important, plus le jeu est difficile.

ACTIONS SUR YGGDRASIL

Sous l'épaisse muraille
S'élève un champ de bataille
Par delà on voit derrière
Odin sur son Trône de Pierre.

ASGARD

En Asgard, les Dieux combattent les Ennemis et tentent de les faire reculer. C'est l'action principale du jeu mais elle doit être bien préparée.

Les Ennemis ont une force variable en fonction de la zone où ils se trouvent.

COMBAT

- Désigner votre adversaire parmi les 6 Ennemis ou les Géants.
- Envoyer au Domaine des Morts (ᚺ) un nombre de Vikings de votre choix à partir de votre stock (il est possible de n'en envoyer aucun).
- Lancer le dé.
- Ajouter le nombre de symboles « Marteau» présents sur la face du dé au nombre de Vikings défaussés.
- Ajouter éventuellement au résultat le bonus de l'Artefact correspondant à l'Ennemi visé. Il n'y a pas d'Artefact visant les Géants.
- Envoyer à la Demeure des Elfes (ᚨ) un nombre d'Elfes de votre choix à partir votre stock (il est possible de n'en envoyer aucun).
- Ajouter au résultat précédent le nombre d'Elfes défaussés.
- Si le total est supérieur ou égal à la force de l'Ennemi désigné, alors vous gagnez le combat ; dans le cas contraire, vous le perdez.



Si le combat est gagné, il faut alors reculer le pion de l'Ennemi vaincu d'une case vers la gauche (il ne faut jamais appliquer l'effet de l'Ennemi lorsqu'il recule).

Si le combat est perdu, il ne se passe rien.



Ici, Hel a une force de 8, Jörmungand et Loki de 7, Nidhögg de 6 et Fenrir de 5.
Surt avait une force de 6. S'il est battu lors d'un combat, il recule d'une case vers la gauche. Sa force descend alors à 5.



Ici, Odin combat Surt qui a une force de 6. Il défausse 2 Vikings et lance le dé (résultat 2). Sa force est donc de 2+2=4. Il peut ajouter le bonus de son Artefact +1 et défausser 1 Elfe ce qui lui donne une force de 4+1+1=6. Sa force égale celle de Surt, Odin gagne donc le combat.

Sur les îles des sept mers
En l'honneur des dieux de la guerre
Les hommes payeront de leur vie
Le tribu aux Valkyries.

MIDGARD

En Midgard, les Dieux, par l'intermédiaire des Valkyries, viennent chercher les Vikings dont ils se servent dans leurs combats.

1. Déplacer éventuellement les Valkyries

Vous pouvez déplacer les Valkyries d'une île vers une île immédiatement voisine. Cela est possible même si l'île d'arrivée ou de départ est submergée.

2. Puis chercher les âmes vikings sur l'île où se trouvent les Valkyries.

Vous pouvez chercher les âmes sur l'île où se trouvent les Valkyries, à condition que cette île ne soit pas submergée. L'île de l'Arc-en-ciel est l'île de départ des Valkyries, aucune recherche ne peut y être réalisée.

Chercher les âmes revient à piocher 3 pions dans le sac de l'île sur laquelle se trouvent les Valkyries. S'il y a moins de 3 pions présents dans ce sac, alors piocher tous les pions restants.
Les Vikings éventuellement piochés sont conservés par le Dieu actif et les Géants de Feu sont remis dans le sac.

Note : Rien ne vous interdit de vérifier le contenu des sacs en cours de partie ; cependant, moins vous le faites, plus le challenge est important et la victoire méritée.



Le pion Valkyrie peut être déplacé vers l'île Blanche ou vers l'île submergée Verte. Il peut aussi rester sur l'île Bleue.



Odin prend le sac vert, correspondant à l'île Verte sur laquelle se trouvent les Valkyries. Il y pioche 3 pions : 2 Vikings et 1 Géant de Feu. Il garde les 2 Vikings et remet le Géant de Feu dans le sac vert.

ACTIONS SUR YGGDRASIL

Dans l'ombre de la pierre
Les nains préparent la guerre.
De leur forges étincelantes sortiront
Des armes au glorieux nom.

FORGE DES NAINS

Nidavellir

Les Nains fournissent aux Dieux les Artefacts qui vont les aider dans leurs combats. Ce bonus permanent visant un Ennemi particulier ne pourra pas être négligé.

Récupérer un Artefact de niveau 1 au choix dans la Forge des Nains.

ou

Remettre un Artefact de niveau 1 ou 2 dans la Forge des Nains afin de récupérer un Artefact de niveau directement supérieur, à condition que ces 2 Artefacts affectent le même Ennemi.
Il faut noter que l'effet des Artefacts s'applique dès qu'ils ont été récupérés.
Un Dieu peut posséder plusieurs Artefacts **différents**. Deux Dieux peuvent posséder le même Artefact mais à des niveaux différents.



Odin repose l'Anneau de niveau 2 et prend l'Anneau de niveau 3. Il possède désormais un bonus permanent de +3 dans ses combats contre Hel.

A l'appel de Frey
La Force de la Nature s'éveille,
Resplendissant en pleine lumière
Les Alfes partent en guerre.

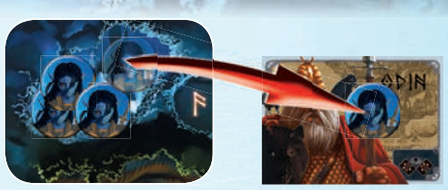
DEMEURE DES ELFES

Alfheim

Les Elfes permettent aux Dieux de compenser un mauvais résultat au dé dans les combats.

Prendre un Elfe présent dans la Demeure des Elfes.

Cette action est impossible s'il n'y plus d'Elfe dans la Demeure des Elfes.



De la demeure du dragon
Coule un ignoble poison
Que les dieux doivent neutraliser
Sous peine de périr à jamais.

MONDE DES TÉNÈBRES

Niflheim

Les échanges entre Dieux peuvent leur permettre de se sauver d'une situation désespérée.

Prendre, donner ou échanger des Elfes et/ou Vikings avec un seul autre Dieu.



Odin donne 2 Vikings et 1 Elfe à Freyja.

A ceux morts dans le Mépris
Le Royaume de Hel est promis.
Inquiétant, froid et sans repos
Tel est maintenant leur cachot.

DOMAINE DES MORTS

Helheim

Les Dieux peuvent gérer la composition des sacs. Une bonne gestion est un atout essentiel pour la victoire.

Ajouter dans le sac Île de votre choix 5 Vikings pris sur le Domaine des Morts. S'il reste moins de 5 Vikings sur le Domaine des Morts, ajouter ceux qui sont disponibles.



Aux ordres de Surt, la flamme et le feu
Engendreront les fléaux des dieux
Dévorant tout sur leur passage
En semant mort et carnage.

ROYAUME DU FEU

Muspellheim

Les Dieux peuvent purger les sacs des pions Géants de Feu. C'est une manière supplémentaire de gérer les sacs.

Piocher 5 pions dans le sac Île de votre choix. Placer les Géants de Feu piochés sur le Royaume du Feu. Remettre les Vikings piochés dans le sac.



Parmi les 5 pions, 3 Géants de Feu ont été piochés : ils sont placés sur le Royaume du Feu. Les pions Vikings sont remis dans le sac.

ACTIONS SUR YGGDRASIL

Par la neige, le gel et la glace,
Les Géants ont trouvé leur place
A l'abri d'Utgard, leur forteresse,
De la haine des Dieux ils se repaissent.

FORTERESSE DE GLACE

Jötunheim

Les Géants vont apparaître par le pouvoir de Loki. Ils limiteront les actions des Dieux. Les combattre peut s'avérer nécessaire. De plus, les Géants vaincus pourront s'associer pour activer le pouvoir d'une Rune favorable aux Dieux.

Combattre un Géant actif (voir Loki) ou le premier Géant de la pioche face cachée sans le retourner. Tous les Géants de Givre ont une force de combat de 3. (Voir la section «COMBAT»).
Si le combat est gagné par le Dieu, le Géant est alors placé à l'écart du plateau et son effet cesse immédiatement de s'appliquer. Cette défausse est commune à tous les Dieux.
Si le combat est perdu, le Géant reste sur le dessus de la pile s'il était face cachée ou, s'il était actif (face visible), son effet continue de s'appliquer.
Lorsque les 4 Géants correspondant à une même Rune ont été vaincus, le Dieu actif applique immédiatement le pouvoir de cette Rune.



Odin combat la Géante Gialp qui empêchait les Dieux d'agir sur le Royaume du Feu. Il gagne le combat par une force égale à 3. Il défausse Gialp qui vient former la troisième partie de la rune Dæg. Le Royaume du Feu redevient accessible.

POUVOIRS DES RUNES

Rune Sigel : Distribuer aux Dieux jusqu'à 15 Vikings pris sur le Royaume des Morts. La répartition des Vikings entre les Dieux est à la convenance du Dieu actif.

Rune Dæg : Les 3 Dieux suivants jouent sans piocher de carte Ennemi.

Rune Mann : Reculer un pion Ennemi au choix de 3 cases vers la gauche.

Rune Tiwaz : Reculer 3 pions Ennemi au choix d'une case vers la gauche.

EFFETS DES GEANTS

Retourner le marqueur Île submergée (côté tourbillon) lorsque ce Géant est actif. Empêche les Dieux d'amener (mais pas de faire partir) les Valkyries sur l'île submergée.

Annule le pouvoir de tous les Dieux.

Empêche les Dieux d'agir sur le monde ayant le même symbole (placer le marqueur Monde Inaccessible sur le monde correspondant pour rappel).

Empêche de jeter le dé lors des combats. Un combat se résout alors par l'utilisation des Vikings, des Artefacts et des Elfes seulement.

Ajoute 1 à la Force de combat de l'Ennemi indiqué (retourner le pion Ennemi sur la face +1 pour rappel) ou aux Géants de Givre.

La guerre des Vanes a vécu,
Les prisonniers furent pendus.
De l'aide est maintenant apportée
Aux Ases autrefois détestés.

TERRE BÉNITE

Vanaheim

Agir chez les Vanes est un moyen pour les Dieux de capitaliser des actions pour pouvoir obtenir ce qui leur manque au moment opportun.

Avancer le Vane d'une case vers la droite sur l'échelle de renfort

ou

Appliquer l'effet indiqué sous la case où se trouve le Vane ou sous une des cases à sa gauche puis le remettre sur la première case de l'échelle de renfort.



Ici, le Dieu actif peut, en replaçant le Vane sur sa case de départ, obtenir 2 Vikings ou déplacer les Valkyries. Sinon il peut dépenser son action pour avancer le Vane sur la case suivante : un Dieu pourra ultérieurement appliquer les effets correspondants à cette nouvelle position.

- Déplacer les Valkyries d'une île en Midgard sans effectuer de recherche d'âmes. Le passage sur le tourbillon reste interdit.
- Prendre deux Vikings directement sur le Domaine des Morts.
- Réorganiser les 6 prochaines cartes de la pile Ennemi.
- Reculer un Ennemi d'une case en Asgard.
- Défausser une carte Géant au choix depuis la pile sans avoir à le combattre puis remélanger la pile de Géants de givre.

Effets des Ennemis

Au début de chaque tour, une carte Ennemi est piochée. Le pion correspondant est avancé d'une case vers la droite. On applique alors l'effet de cet Ennemi, dont la puissance va dépendre de la zone où il vient d'arriver.

Il faut noter que la dernière case (Demeure d'Odin) ne déclenche pas l'effet de l'Ennemi mais peut entraîner la défaite des Dieux.

La puissance de l'effet d'un Ennemi est symbolisée par les .

Une fois l'effet de la carte Ennemi appliqué, celle-ci est défaussée.



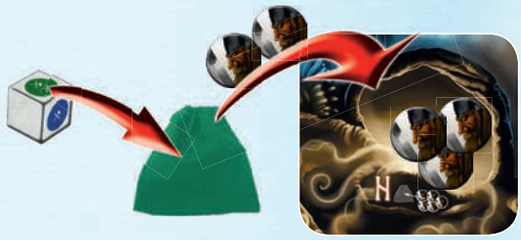
Les 8 cases se répartissent en 5 zones de respectivement 1, 2, 2, 2 et 1 cases.

Ici, la carte de Hel est piochée :
- *Son pion avance d'une case.*
- *Son effet s'applique avec une puissance de 2.*



Après que la géante m'a enfantée,
Par Odin, en Helheim je fus jetée.
Ceux morts dans leur lit de paille
Finiront dans ces sombres entrailles.
Par leurs ongles, Naglfar je construis.
Ce terrifiant vaisseau maudit
S'apprête à partir pour Yggdrasil.

Hel



Hel, la déesse des morts, vide les îles des Vikings qui y sont présents pour les emmener au Domaine des Morts.

Lancer le dé.
Retirer du sac Île correspondant à la couleur du dé un nombre de Vikings égal à la puissance de l'effet dans la zone d'arrivée de Hel. Les pions Viking retirés des sacs par l'effet de Hel, ne sont pas placés sur le Royaume des Morts, mais définitivement écartés du jeu. Les Dieux ne peuvent plus les utiliser durant la partie.
S'il n'y a plus assez de Vikings dans le sac désigné, retirer alors tous les Vikings restants de ce sac.

Le dé désigne le sac vert. Hel se trouve sur la quatrième case, juste derrière la muraille d'Asgard. Dans cette zone, la puissance des effets Ennemis est de 2. Le Dieu actif retire donc 2 Vikings du sac vert.



De la flamme la plus dévorante,
Des ombres les plus étouffantes,
Surgissant par delà le ciel
Je mène les fils de Muspell.
Sous mes pas le Bifrost s'écroule,
Mon épée d'où le soleil s'écoule
S'apprête à calciner Yggdrasil.

Surt



Surt mène les Géants de Feu à l'attaque du Midgard. Il pollue donc les sacs avec des pions Géants de Feu.

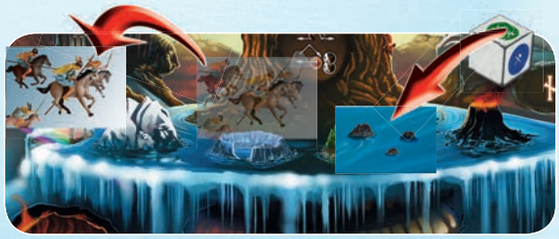
Lancer le dé.
Prendre sur le Royaume du Feu un nombre de Géants de Feu égal à la puissance de l'effet dans la zone d'arrivée de Surt.
Mettre ces pions dans le sac Île correspondant à la couleur du dé .
S'il n'y a plus assez de Géants de Feu sur le Royaume du Feu, alors mettre tous les Géant de Feu disponibles dans le sac désigné.

Le dé désigne le sac bleu. Surt se trouve sur la cinquième case, devant la porte du Valhalla : la puissance de son effet est donc de 2. Le Dieu actif rajoute donc 2 Géants de Feu dans le sac bleu.



En Midgard je fus jeté dans l'océan
Où je règne en père des ouragans.
Devenu le plus puissant des vers,
J'entoure dès lors la terre entière.
Mon cœur de rage noire se teinte,
La force de ma puissante étreinte
S'apprête à briser Yggdrasil.

Jörmungand



Jörmungand contrarie les plans des Dieux en Midgard. Il empêche la recherche des âmes sur une des quatre îles. De plus, il repousse les Valkyries sur l'île de l'Arc-en-Ciel.

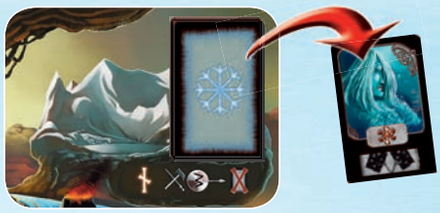
Lancer le dé.
Poser le marqueur Île submergée sur l'île de Midgard correspondant à la couleur du dé.
Remettre les Valkyries sur l'île de l'Arc-en-Ciel.
L'effet de Jörmungand ne dépend pas de sa puissance.

EFFETS DES ENNEMIS



Reconnu par les dieux comme frère,
Je sème discorde parmi mes pairs.
Maître du verbe et de la duperie
D'un sourire je sais aussi me fendre
Car sous mes dehors repentis
La Flèche que je viens de tendre
S'apprête à transpercer Yggdrasil.

LOKI



Loki, le traître, appelle les Géants de Givre afin qu'ils sèment le désordre sur l'Yggdrasil.

Piocher autant de cartes Géant de Givre que la puissance de l'effet dans la zone d'arrivée de Loki.
Placer ces cartes, face visible, à côté de la Forteresse de Glace. Ces Géants deviennent actifs : leur effet s'applique immédiatement et dure tant qu'ils sont en jeu.
S'il n'y a plus assez de cartes Géant dans la Forteresse de Glace, mettre alors en jeu tous les Géants disponibles.

Loki avance sur la troisième case, devant la muraille d'Asgard. La puissance de son effet reste de 1. Une carte Géant de Givre est piochée et placée à côté du plateau. C'est Gialp : désormais les Dieux ne peuvent plus jouer l'action correspondant au Royaume du Feu avant d'avoir éliminé Gialp.

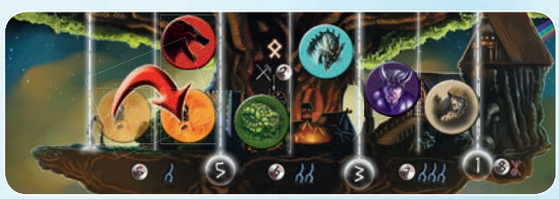


En Niflheim, le cadavre des parjures
Est pour moi une exquise nourriture.
L'aigle solaire est mon intime ennemi.
De la troisième racine je me nourris,
Je suis de l'arbre le bourreau
Car le venin s'écoulant de mes crocs
S'apprête à empoisonner Yggdrasil.

NIDHÖGG

Nidhögg hâte la fin du jeu. Il entraîne avec lui un Ennemi. Prenez garde, cet effet peut être dramatique.

Avancer le pion de l'Ennemi le plus en retrait (il peut s'agir de Nidhögg lui-même) d'une case vers la droite sans en appliquer l'effet.
Si plusieurs pions Ennemi se trouvent sur la case la plus en retrait, les Dieux choisissent l'Ennemi à avancer.
L'effet de Nidhögg ne dépend pas de sa puissance.



Nidhögg fait avancer Surt, qui était l'Ennemi le plus en arrière.

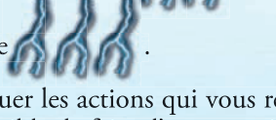


Devant la crainte que je leur inspirais
Les dieux voulurent m'emprisonner.
Aucune chaîne ne put me retenir
Seul Gleipnir réussit à me contenir.
Ce temps est maintenant révolu
Ma colère trop longtemps contenue
S'apprête à dévorer Yggdrasil.

FENRIR

Fenrir fait perdre des actions aux Dieux. C'est un Ennemi redoutable qu'il ne faut pas laisser trop avancer.

Lorsque Fenrir est pioché, vous n'avez pas le choix : vous devez **obligatoirement**, en utilisant vos actions, tenter de le calmer avant de pouvoir faire d'autres actions. **Chaque nouvelle tentative est considérée comme une nouvelle action.**
Pour réussir à le calmer, il faut lancer le dé et faire sur celui-ci :

-  si la puissance de Fenrir est de  .
-  si la puissance de Fenrir est de  .
-  si la puissance de Fenrir est de  .

Si Fenrir est calmé, alors vous pouvez effectuer les actions qui vous restent. Mais tant qu'il ne l'est pas, il vous est impossible de faire d'autres actions.
Si, à la fin de vos actions, Fenrir est toujours en colère, c'est le Dieu suivant qui devra à son tour tenter de le calmer après avoir pioché sa carte Ennemi et appliqué son effet.

Dans le cas où Fenrir est pioché alors qu'il n'a pas été calmé, son pion avance d'une case mais le Dieu actif ne doit le calmer qu'une seule fois pour pouvoir faire ses autres actions.



Odin pioche Fenrir qui avance d'une case et passe derrière la muraille d'Asgard : sa puissance passe donc à 2.
Pour le calmer, Odin lance le dé :
Première action - résultat noir - il doit recommencer.
Deuxième action - résultat vert - il doit recommencer.
Troisième action - résultat vert - il échoue une nouvelle fois ; son tour est terminé.

Le joueur suivant, Thor, pioche une carte Ennemi : Surt. Il avance Surt et applique son effet.
Sa première action doit être de tenter de camer Fenrir. Il lance le dé : résultat blanc - Fenrir est calmé. Thor peut ensuite exécuter les deux actions qui lui restent.

La Transe

En renonçant à ma divinité,
La puissance de mes frères fut décuplée.
Car, par le pouvoir du Sejdr enseigné,
Moi et ces mondes sommes désormais liés.

S'il consent au sacrifice, un Dieu peut entrer en transe afin d'accroître la puissance de tous les Dieux.
En sus des 9 actions habituelles, une nouvelle action est possible.

Pour une action, le Dieu actif peut entrer ou sortir de transe. Il retourne alors sa fiche Dieu sur la face correspondante (normale ou Transe). Un Dieu ne peut pas entrer et sortir de transe durant le même tour.



La Transe

Tant qu'un Dieu est en transe, Lui et tous les Dieux bénéficient d'un pouvoir spécial : son pouvoir de transe. Tous les Dieux peuvent bénéficier de ce pouvoir de transe, y compris le Dieu en transe. Mais

- Le Dieu en transe n'a plus de pouvoir personnel.
- Le Dieu en transe ne peut plus agir en Asgard, c'est-à-dire, le Dieu en transe ne peut plus attaquer un des six ennemis.

	Pouvoir personnel		Pouvoir de transe
 Odin	Au début de son tour, Odin pioche 2 cartes Ennemi au lieu d'une, choisit celle qu'il souhaite appliquer et replace l'autre au-dessus ou en-dessous de la pioche.	*Guerrier, tu es des Dieux le puissant roi* *Les héros meurent au combat pour toi.* *Pour que sagesse et ruse arment ton bras* *Au puits de Mimir, l'œil gauche tu laissas.*	Lors d'une action réussie sur la Forteresse de Glace, les Dieux défaussent le Géant de leur choix, choisi dans la pioche ou actif.
 Thor	Thor a un bonus permanent de +1 en combat.	*Fils d'Odin, ta force est colossale.* *Tu résides dans une immense salle.* *Les géants sont contre toi mis en garde* *Car tu protèges les hommes de Midgard.*	La force de combat des Géants est diminuée de 1.
 Frey	Frey peut faire 4 actions par tour (au lieu de 3) mais toujours toutes différentes.	*Vane, tu règnes sur ton monde natal* *Mais pour l'amour de toute une vie* *L'épée Mimming à jamais tu perdis* *Ce qui pourrait bien t'être fatal.*	Lors d'une action sur la Terre Bénite, les Dieux appliquent tous les effets, sous et à la gauche du pion Vane. Le pion Vane est ensuite remis sur la case de départ.
 Heimdall	Heimdall peut piocher 4 pions au lieu de 3 lors d'une recherche d'âmes en Midgard.	*Gardien du Bifrost, tes sens aiguisés* *Te permettent de voir le bout du monde ;* *Mais lorsque ton cor Gjallarhorn gronde* *C'est qu'Asgard même est menacé.*	Lors d'une recherche d'âmes en Midgard, les Dieux piochent 4 pions au lieu de 3.
 Tyr	Tyr peut, dans toutes les situations, jeter 2 fois le dé et choisir l'un des deux résultats.	*Frère d'Odin, ton jugement est craint.* *Stratège, tu n'as plus qu'une seule main* *Car pour la colère du loup maîtrisée* *Toi seul eut le courage de ne pas trembler.*	En combat, les Dieux peuvent défausser des Vikings après le lancer du dé.
 Freyja	Freyja peut effectuer 2 de ses 3 actions sur le même monde. Elle peut entrer et sortir de transe durant le même tour.	*Première des Valkyries, tu accueilles* *Ceux morts en défendant leur seuil.* *Lorsque ton collier orne ton cou* *Tous les dieux sont à genoux.*	En combat, tous les Dieux donnent à Freyja la moitié (arrondie à l'inférieur) des Vikings qu'ils défaussent. L'autre moitié est envoyée au Royaume des morts.

Auteurs : Cédric Lefebvre & Fabrice Rabellino
Illustrations : Pierô & Gwendal Le Roux

WWW.LUDONAUTE.FR

Ludonaute™

© 2018 Ludonaute
20 Boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr