Yggdrasil Chronicles

Spielanleitung

Yggdrasil, die kosmische Esche, die alle neun Welten in sich trägt, ist in Gefahr. Die Ragnarök stehen bevor. Die letzte Schlacht, vorhergesagt seit dem Anbeginn der Zeit, hat begonnen. Ihr, die mächtigsten unter den Göttern, müsst euch dem unerbittlichen Ansturm des Bösen entgegenstellen. Ihr habt nur ein Ziel: die Zerstörung Yggdrasils zu verhindern.

Yggdrasil Chronicles ist ein kooperatives Spiel mit verschiedenen Spielmodi, bei dem ihr in die Rollen nordischer Gottheiten schlüpft. Der Einfachheit halber werden im Folgenden sowohl männliche als auch weibliche Gottheiten als „Götter" bezeichnet.

Inhalt

Zusammenbau	2
Spielmaterial (Standardpartie)	4
Spielaufbau	6
Grundlagen	8
Feindaktivierung	9
Die Jötunen	12
Kämpfe	13
Aktionen	14
Gefahren	17
Artefakte	18
Kreaturen	20
Göttliche Kräfte und Fähigkeiten	22
Die Ragnarök-Kampagne	25

Zusammenbau (vor der ersten Partie)

Untere Ebene



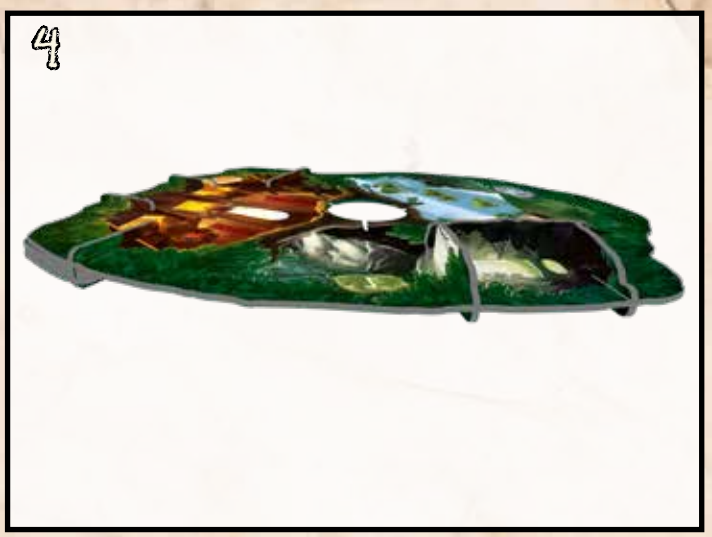


Mittlere Ebene

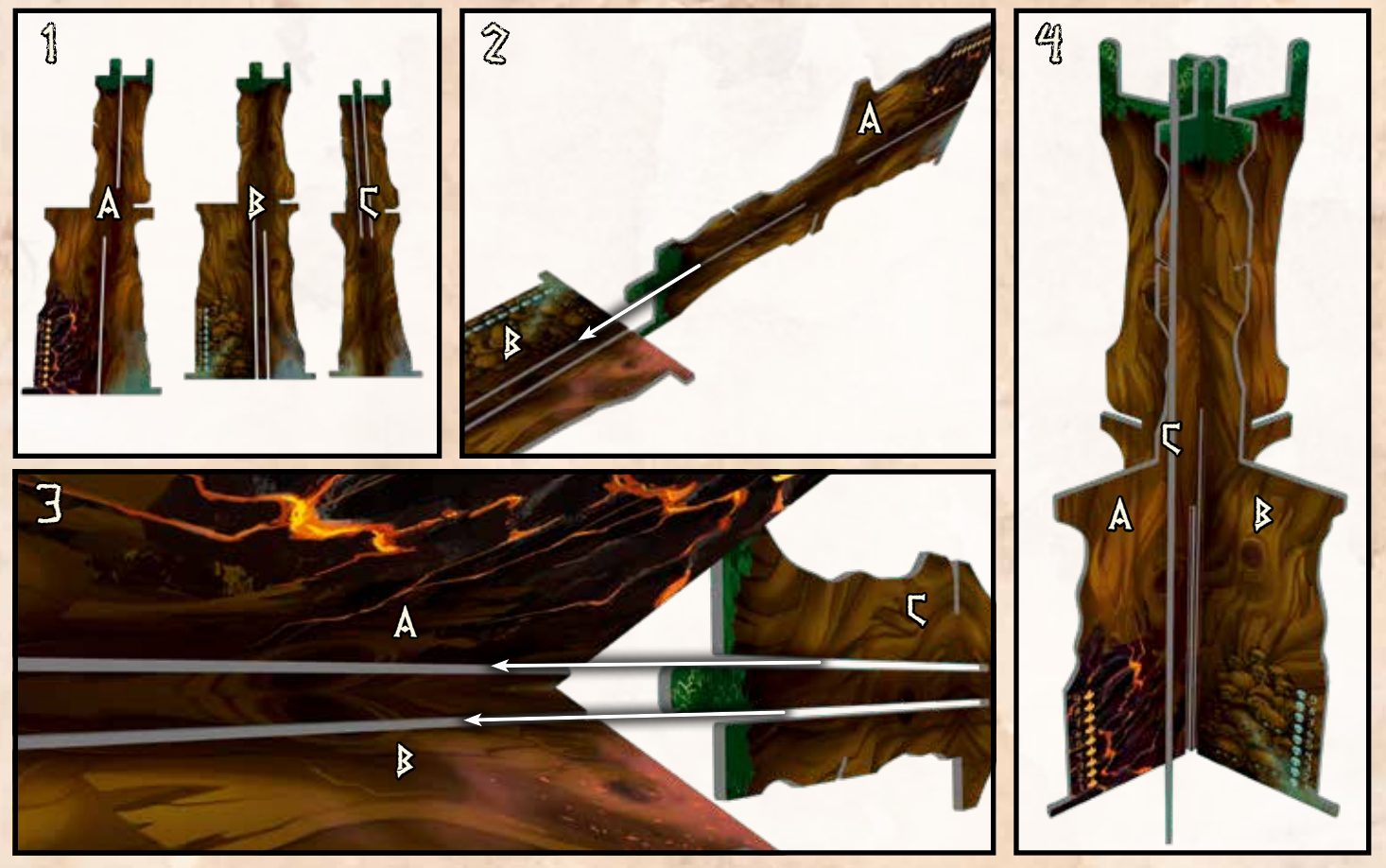








Zusammenbau (vor jeder Partie)



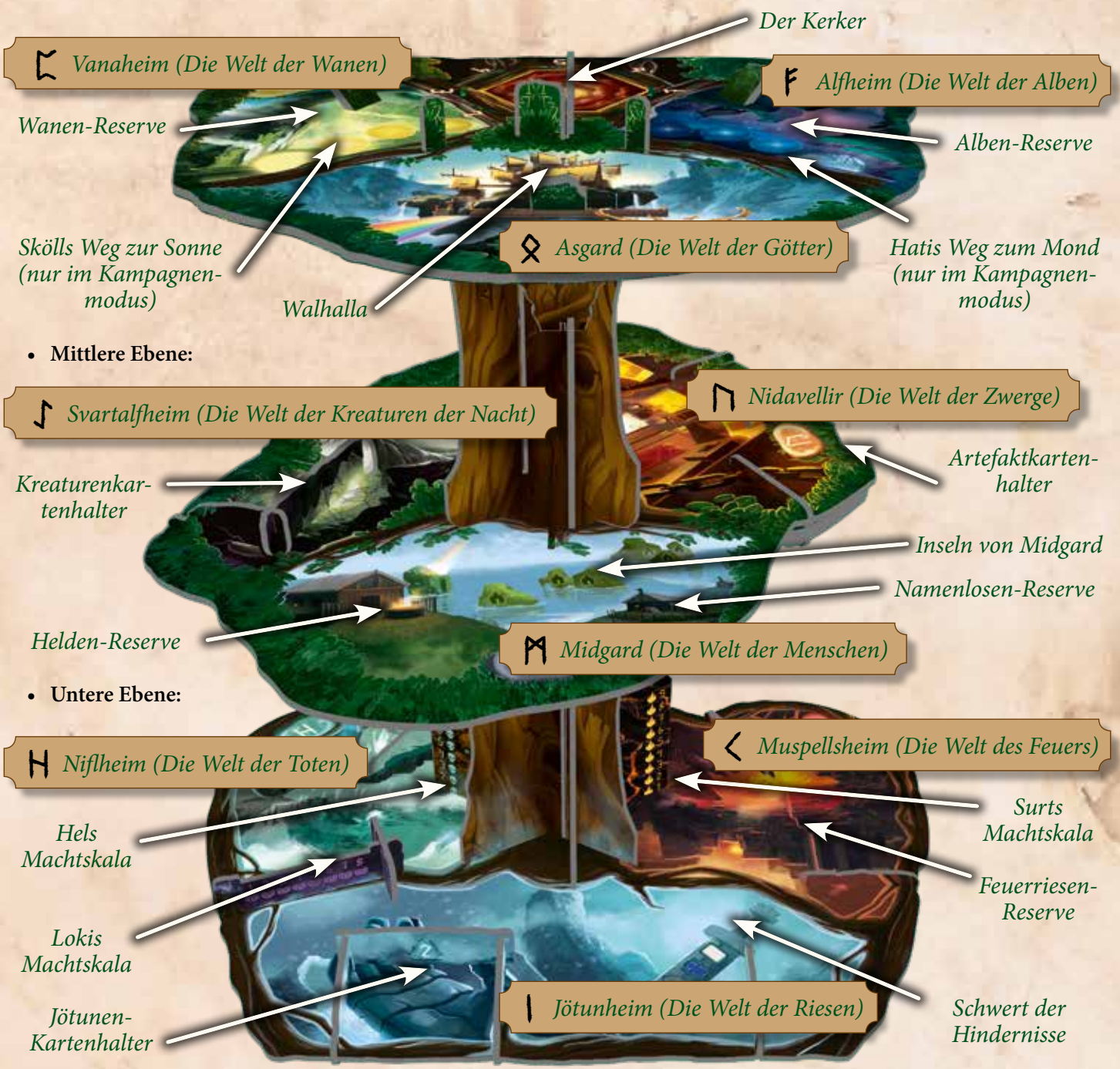


Spielmaterial (Standardpartie)

Yggdrasil ist ein zusammensteckbarer 3D-Spielplan mit drei Ebenen. Er enthält neun Welten, die durch unterschiedliche Runen gekennzeichnet sind.

Die Esche trägt alle neun Welten des Kosmos. Jedes lebende Wesen wandelt in ihrem Geäst.

- **Obere Ebene:**
- **Mittlere Ebene:**
- **Untere Ebene:**



Die mittlere Ebene ist drehbar. Es gibt drei mögliche Positionen, da auf allen drei Ebenen die Runen stets untereinanderliegen müssen.



8 Feuerriesenfiguren

Die Muspellssöhne, angeführt von Surt, dem schwarzen Riesen mit dem flammenden Schwert, werden die Weltenesche in Brand setzen.



8 Namenlose-Figuren

Menschen, die an Alter oder Krankheit sterben, fahren in die Unterwelt ein, die von Modgud bewacht wird. Niemals werden sie das strahlende Walhalla erblicken.



7 Jötunenfiguren

Die Reifriesen leben in Utgard und beneiden die Götter um ihre Macht.



8 Heldenfiguren

Die Einherier sind die ehrenvollen Krieger von Walhalla, ausgebildet von Odin und Freyia in Asgard. Wenn sie sich tapfer geschlagen haben, wird ihnen ein neues Leben in Midgard geschenkt.



13 Albenfiguren

Die Gunst der Alben ist nie von Dauer. Sie wissen, welche Kräuter besonders heilsam und welche Waffen besonders tödlich sind.



13 Wanenwürfel

Wanen und Asen, zwei Göttergeschlechter, die seit geraumer Zeit im Krieg lagen, kämpfen nun gemeinsam um die Rettung von Yggdrasil. Die berühmtesten Wanen sind Njördr und dessen Kinder Freyr und Freyia.



3 Runensteinplättchen (weiß, grün und rot)



7 Verwüstete-Welt-Marker

18 Artefaktkarten in 3 Stufen



18 Kreaturenkarten



18 Jötunenkarten



6 Feindfiguren aus Pappe mit runden Standfüßen



Surt Hel Iormungand Fenrir Loki Nidhögg

42 Feindkarten (7 Kartensätze aus je 6 verschiedenen Feindkarten, ein Satz pro Gott)



7 Götterbögen (zwei Seiten: einfache Standardpartie / schwierige Standard- oder Kampagnenpartie)



Seite für einfache Standardpartien



Seite für schwierige Standard- und Kampagnenpartien

7 Götterfiguren aus Pappe mit rechteckigen Standfüßen



1 Rad der Feinde





5 Götterwürfel



25 Lebenspunktemarker

1 Buch der Sagas



Spielaufbau

Aufbau des Weltenbaumes

Steckt den Baum (Yggdrasil) zusammen und stellt ihn in die Mitte des Tisches.

Steckt die 7 Verwüstete-Welt-Marker in die Öffnungen auf der oberen Ebene, um die Kerkermauer zu bilden.

Mischt die 18 Kreaturenkarten und legt sie in den Kartenhalter in Svartalfheim ᛊ.

Stellt die 8 Heldenfiguren und die 8 Namenlose-Figuren in ihre Reserven in Midgard ᛗ.

Setzt die 7 Jötunenfiguren auf Lokis Machtskala, sodass nur noch der Wert „1“ sichtbar ist.

Mischt die 18 Jötunenkarten und legt sie in den Kartenhalter in Jötunheim ᛁ.



In der Tabelle unten könnt ihr ablesen, wie viele Albenfiguren in die Reserve in Alfheim ᚠ gestellt und wie viele Wanenwürfel in die Reserve in Vanaheim ᚲ gelegt werden.

Spieleranzahl	Albenfiguren /Wanenwürfel
1	6
2	7
3	9
4	11
5	13

Sortiert die Artefaktkarten nach Stufen, sodass 3 Stapel à 6 Karten entstehen. Mischt die Stapel separat und legt sie anschließend offen in die passenden Kartenhalter in Nidavellir ᚾ, von links nach rechts in aufsteigender Stufe.

Stellt die 8 Feuerriesenfiguren in die Reserve in Muspellsheim ᚴ.

Legt die 3 Runensteinplättchen nach Jötunheim ᛁ.

Aufstellung der Feinde

Legt das Rad der Feinde neben den Baum.



Stellt:



Surt nach Muspellsheim ᚴ



Hel nach Niflheim ᚺ



Loki nach Vanaheim ᚲ



Iormungand nach Midgard, auf die erste Insel von links (mit dem Regenbogen) ᛗ



Fenrir in den Kerker



Nidhögg ins Buch der Sagas, auf die Seite der gespielten Saga (Standardpartie: Seite 2 für einfach, Seite 3 für schwierig; Kampagnenpartie: je nach Saga.), auf das erste Feld von links.



Persönliches Spielmaterial

Jeder Spieler nimmt sich:

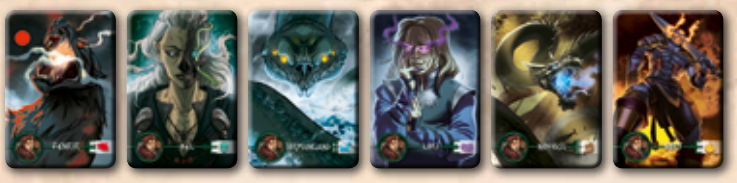




- **den Götterbogen seiner Wahl. Bei einfachen Standardpartien wird die Seite ohne Symbole am unteren Rand nach oben gelegt, bei schwierigen Standard- und Kampagnenpartien die Seite mit Symbolen am unteren Rand. (Alle Spieler verwenden dieselbe Seite.)**
- **die passende Götterfigur aus Pappe, die nach Asgard ᛟ gestellt wird und während des Spiels den Gott darstellt.**



- **1 Götterwürfel.** 
- **die 6 Feindkarten (Hel, Surt, Iormungand, Loki, Fenrir, Nidhögg) des gewählten Gottes. Dieser Feindstapel wird gemischt und auf den Götterbogen gelegt.**



- **Lebenspunkte gemäß folgender Tabelle:**

Spieleranzahl	# Lebenspunkte jedes Gottes
1	9
2	8
3	7
4	6
5	5



Achtung: Die Lebenspunkte eines Gottes können niemals den Startwert überschreiten. Alle nicht verteilten Lebenspunkte könnt ihr in die Spielschachtel zurücklegen, da sie in dieser Partie nicht benötigt werden.

- **Bei 2 Spielern:**

Wählt einen Gott, der von keinem Spieler verwendet wird. Dieser Gott ist der **Unterstützungsgott**. Stellt seine Figur nach Asgard ᛟ und legt seinen Götterbogen neben den Baum.

Legt 5 Lebenspunktemarker auf den Bogen des Unterstützungsgottes.

Jeder Spieler zieht 3 zufällige Feindkarten vom Stapel des Unterstützungsgottes und mischt sie in seinen eigenen Feindstapel, der nun aus 9 Karten besteht statt aus 6. Eure Feindstapel können nun Feinde in doppelter Ausführung enthalten.

- **Bei 1 Spieler:**

Wähle 2 Unterstützungsgötter und stelle ihre Figuren nach Asgard ᛟ.

Lege 5 Lebenspunktemarker auf den Bogen jedes Unterstützungsgottes.

Mische die Feindkarten beider Unterstützungsgötter in deinen Feindstapel, sodass ein Stapel aus 18 Karten entsteht, in dem jeder Feind drei Mal enthalten ist.

Für die Kampagne müsst ihr nun die zusätzlichen Aufbauschritte auf S. 25 durchführen. Nidhögg wird bei Kampagnenpartien auf der ersten Seite der gespielten Saga, auf dem ersten Feld von links platziert.

Grundlagen

Yggdrasil Chronicles ist ein kooperatives Spiel. Alle Spieler kämpfen gemeinsam gegen die Feinde von Yggdrasil.

Spielablauf



Eine Partie verläuft über mehrere Runden.

Zu Beginn jeder Runde zieht ihr alle gleichzeitig die oberste Karte eurer Feindstapel und legt sie **unbesehen und verdeckt** auf das Rad der Feinde.

Danach besprecht ihr, in welcher **Reihenfolge** ihr eure Züge spielen wollt, und sortiert die verdeckt platzierten Feindkarten in dieser Reihenfolge. **Ihr könnt die Spielreihenfolge von Runde zu Runde ändern**, je nachdem, welche Strategie ihr gerade verfolgt.

Wer am Zug ist, handelt die folgenden drei Schritte **der Reihe nach** ab:

- **(1) Feind aufdecken (verpflichtend)**
- **(2) Bewegen (freiwillig)**
- **(3) Aktion oder Kampf (freiwillig)**

Nachdem jeder von euch ein Mal am Zug war (d. h. es liegen keine verdeckten Feindkarten mehr auf dem Rad der Feinde), beginnt eine neue Runde.

Sieg und Niederlage

Sobald Nidhögg im Buch der Sagas das Baumsymbol ( ) erreicht, endet die Partie und ihr habt **alle gemeinsam** gewonnen.

Sobald **eine** der folgenden Bedingungen eintritt, endet die Partie sofort und ihr habt **alle gemeinsam** verloren:

- **Ein Gott verliert seinen letzten Lebenspunkt.**
- **Ein Feind wird aktiviert und sein Effekt kann nicht abgehandelt werden.**

(1) Feind aufdecken (verpflichtend)

Decke die Feindkarte auf, die du zu Beginn der Runde verdeckt auf das Rad der Feinde gelegt hast.
Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: a) Es liegt noch keine Karte dieses Feindes offen im Rad, oder b) du hast einen Feind aufgedeckt, von dem bereits eine Karte offen im Rad liegt.

a) Falls noch keine Karte dieses Feindes offen im Rad liegt, lege die aufgedeckte Karte in die passende Einbuchtung des Rades. Ansonsten passiert nichts (außer bei manchen Kampagnenpartien, was im Buch der Sagas gesondert vermerkt ist).



b) Liegt bereits eine Karte dieses Feindes offen im Rad, also wenn es **zwei offene Exemplare derselben Feindkarte** gibt, wird dieser Feind sofort aktiviert (siehe nächste Seite). Handle seine Aktivierung ab und gib anschließend beide Karten des aktivierten Feindes an ihre Besitzer zurück. Wer eine Feindkarte zurückbekommt, legt sie **unter** seinen Feindstapel **ohne diesen zu mischen**.



Tipp: Versucht, euch die Reihenfolge der Karten in euren Feindstapeln zu merken, um vorhersagen zu können, wann ihr sie wieder ziehen werdet. Das würde euch einen strategischen Vorteil verschaffen.

- **Sonderregel für 2 Spieler**

Falls eine der beiden Karten des aktivierten Feindes dem Unterstützungsgott gehört, gibst du sie dem Spieler, dem die andere Feindkarte nicht gehört. Auf diese Weise „wandern" die Feindkarten des Unterstützungsgottes hin und her.

- **Sonderregel für 1–2 Spieler**

Auch wenn du die Karte eines Unterstützungsgottes aufdeckst, führst du deinen Zug mit deinem eigenen Gott durch. Falls durch das Aufdecken der Karte eines Unterstützungsgottes ein Feind **aktiviert** wird, darfst du den Unterstützungsgott bewegen. Dabei gelten die normalen Bewegungsregeln (S. 12.)

- **Sonderregel für 1 Spieler**

Wird ein Feind aktiviert, bleiben die beiden Feindkarten offen im Rad liegen. Sobald du die dritte Karte dieses Feindes aufdeckst, legst du sie ins Rad und platzierst die anderen beiden Karten **unter** deinem Feindstapel, **ohne diesen zu mischen**. Das Aufdecken der dritten Feindkarte löst keine Feindaktivierung aus.

Feindaktivierung

Immer wenn ein Feind aktiviert wird, bewegt er sich und löst seinen Effekt aus. Außerdem kann seine Bewegung zur Verwüstung der Welt, in die er sich bewegt, führen.

Verwüstete Welten

Sobald sich **2 Feinde in derselben Welt befinden**, wird diese Welt sofort verwüstet.



Der Kerker gehört nicht zu Asgard ᛟ. Er ist keine eigene Welt, sondern ein separater Ort, der niemals verwüstet werden kann.

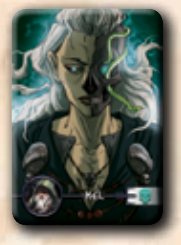
Iormungand wird Midgard ᛗ niemals verlassen. Sobald also ein anderer Feind nach Midgard kommt, wird es verwüstet.

Um die Verwüstung einer Welt anzuzeigen, wird die erste noch vorhandene Kerkermauer (ein Verwüstete-Welt-Marker) auf die Rune der verwüsteten Welt gelegt.

Wenn die Weltenesche leidet, gewinnt Fenrir an Macht. Je mehr Welten verwüstet werden, desto stärker und zorniger wird der Wolf.



Solange eine verwüstete Welt nicht geheilt ist, steht ihre Weltaktion nicht zur Verfügung, egal, wie viele Feinde sich gegenwärtig dort befinden. In verwüsteten Welten kann nur die Aktion „Den Baum heilen" (siehe S. 16) durchgeführt werden (oder eine spezielle Saga-Aktion, falls ihr die Kampagne spielt).



Hel

Sobald Hel aktiviert wird:

1 - Bewege Hel in die Welt direkt über ihrem gegenwärtigen Standort. **Hel wechselt die Ebene.**



Falls sich Hel bereits auf der oberen Ebene befindet, habt ihr sofort verloren.

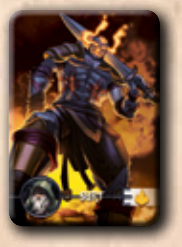
Falls sich Hel in eine Welt bewegt, in der sich bereits ein Feind befindet, wird diese Welt sofort verwüstet.

2 - Drehe die mittlere Ebene um eine Position im Uhrzeigersinn.



3 - Du (**der aktive Gott**) verlierst sofort 1 Lebenspunkt, den du von deinem Götterbogen ablegen musst. Abgelegte Lebenspunkte werden für alle Spieler griffbereit in einen Vorrat neben dem Baum gelegt. Sobald du deinen letzten Lebenspunkt ablegst, habt ihr alle verloren.

Hel ist die Totengöttin. Sie entzieht euch eure Lebenskraft.



Surt

Sobald Surt aktiviert wird:

1. Bewege Surt in die Welt direkt über seinem gegenwärtigen Standort. **Surt wechselt die Ebene.**

Falls sich Surt bereits auf der oberen Ebene befindet, habt ihr sofort verloren.

Falls sich Surt in eine Welt bewegt, in der sich bereits ein Feind befindet, wird diese Welt sofort verwüstet.



2 - Drehe die mittlere Ebene um eine Position im Uhrzeigersinn.

3 - Setze **2 Feuerriesen** aus der Reserve in Muspellsheim auf Surts Machtskala.

Falls nicht genügend Feuerriesen in der Reserve sind, habt ihr sofort verloren.

Surt gebietet über die Feuerriesen. Sie sind sein Gefolge und stärken seine Kampfkraft.

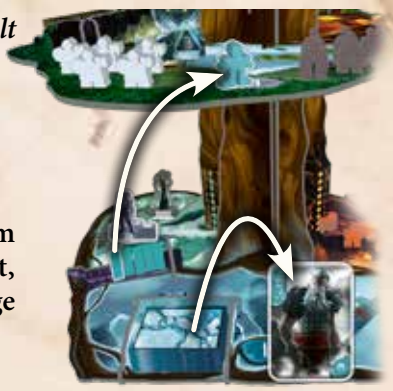


Loki

Sobald Loki aktiviert wird:

1 - Bewege Loki in deine gegenwärtige Welt.

Falls sich Loki in eine Welt bewegt, in der sich bereits ein Feind befindet, wird diese Welt sofort verwüstet.



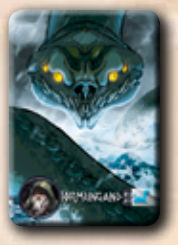
2 - Drehe die mittlere Ebene um eine Position im Uhrzeigersinn.

3 - **Aktiviere** 1 Jötunn:

- **Ziehe dazu die oberste Jötunenkarte aus dem Kartenhalter in Jötunheim . Nimm dann die Jötunenfigur, welche die niedrigste Zahl auf Lokis Machtskala verdeckt, und platziere sie entsprechend der Angabe auf der soeben gezogenen Karte. Lege anschließend die Jötunenkarte ab.**

Falls nicht genügend Jötunenfiguren auf Lokis Machtskala sind, habt ihr sofort verloren.

Durch eine List hat Loki die Unterstützung der Reifriesen gewonnen. Nun bringt er sie dazu, seinem Willen zu gehorchen, und bezieht Kraft aus ihren Taten.



Iormungand

Sobald Iormungand aktiviert wird:



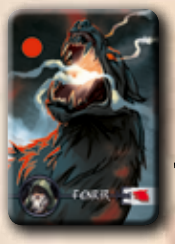
1 - Bewege Iormungand innerhalb von Midgard ᛗ um 1 Insel nach rechts.

Falls sich Iormungand bereits auf der ganz rechten Insel befindet, habt ihr sofort verloren.

2 - Überprüfe dann, wie viele Namenlose auf der Insel, die Iormungand gerade erreicht hat, abgebildet sind (1, 2 oder 3), und setze entsprechend viele aus der Reserve in Midgard auf **Hels Machtskala** in Niflheim ᚺ.

Falls nicht genügend Namenlose in der Reserve sind, habt ihr sofort verloren.

Iormungand, die Midgardschlange, wird ihre Welt niemals verlassen. Stattdessen überschwemmt sie Inseln, auf dass unzählige namenlose Tote ins Reich der Hel eingehen.



Fenrir

Sobald Fenrir aktiviert wird:



1 - Bewege Fenrir aus dem Kerker und stelle ihn nach Asgard ᛟ.

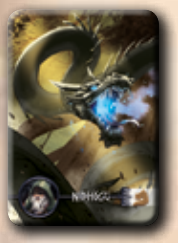
Falls sich bereits ein Feind in Asgard befindet, wird Asgard sofort verwüstet.

Befindet sich Fenrir bereits außerhalb des Kerkers, bleibt er in Asgard und du (der aktive Gott) verlierst sofort 3 Lebenspunkte.

2 - Dein Zug als aktiver Gott endet sofort (ohne Bewegung und ohne Aktion/Kampf). Stattdessen **mischst du die soeben aufgedeckte Fenrir-Karte** in deinen Feindstapel zurück, anstatt sie wie sonst unter den Stapel zu legen. (Deine anderen Feindkarten, die ggf. offen im Rad der Feinde liegen, mischst du nicht dazu.)

***Hinweis: Der Besitzer der zweiten offenen Fenrir-Karte legt sie wie üblich unter seinen Feindstapel,* ohne diesen zu mischen.**

In seiner Raserei mobilisiert Fenrir die gebündelte Macht der Götter und beraubt sie so ihrer Handlungsfähigkeit.



Nidhögg

Sobald Nidhögg aktiviert wird:



1. Bewege Nidhögg im Buch der Sagas um 1 Feld nach rechts.

2. In manchen Sagas kann dadurch ein weiterer Effekt ausgelöst werden.

- **Falls Nidhögg das Baumsymbol ( ) erreicht, habt ihr sofort gewonnen.**
- **Falls Nidhögg das tote Baumsymbol ( ) erreicht, habt ihr sofort verloren (nur im Kampagnenmodus).**
- **Falls Nidhögg ein Effektsymbol ( ) erreicht, wird unter Umständen ein Effekt ausgelöst (siehe Buch der Sagas).**

Der Morgen graut am gewittrigen Himmel. Mit jeder Bewegung Nidhöggs nähert ihr euch dem Sieg … oder dem Untergang.



Die Jötunen

Jötunen werden aktiviert, sobald Loki aktiviert wird (sowie in manchen Sagas der Kampagne). Mit jeder Jötunen-Aktivierung tritt ein Effekt in Kraft, der erst dann endet, wenn der verantwortliche Jötunn im Kampf besiegt wurde.

Thjazi ᛟ, Baugi ᚠ, Skadi ᚳ, Geirröd ᛗ, Greip ᚿ, Gjalp ᛇ, Starkadr ᚺ, Beli ᚲ



Diese Jötunen belagern eine bestimmte Welt, deren Symbol auf der Jötunenkarte angegeben ist. Sobald ein solcher Jötunn aktiviert wird, wird er in seine Zielwelt gestellt. **In dieser Welt können keinerlei Aktionen (keine Weltaktionen, keine Saga-Aktionen und keine Aktion „Den Baum heilen“) durchgeführt werden, bis ihr den belagernden Jötunn getötet habt.** Kämpfen ist in der belagerten Welt erlaubt.

Angrboda, Gerda, Hyrrokkin, Hymir, Vafthrúdnir



Diese Jötunen unterstützen einen bestimmten Feind, dessen Symbol auf der Jötunenkarte angegeben ist. Sobald ein solcher Jötunn aktiviert wird, wird er rittlings auf die zugehörige Feindfigur gesetzt. **Ihr könnt diesen Feind nicht bekämpfen, bis ihr den unterstützenden Jötunn besiegt habt.**
Vafthrúdnir unterstützt Fenrir. Wird er aktiviert, während Fenrir noch im Kerker ist, müsst ihr warten, bis Fenrir aktiviert wird und den Kerker verlässt, ehe ihr Vafthrúdnir bekämpfen könnt. Dasselbe gilt für Loki und Angrboda.

Suttung, Skyrmir, Thrym, Hrungnir, Utgardloki



Diese Jötunen blockieren bestimmte Ressourcen. Sobald ein solcher Jötunn aktiviert wird, wird er auf das Schwert der Hindernisse in Jötunheim ᛁ gestellt. **Sein Effekt bleibt in Kraft, bis ihr den Jötunn besiegt habt.**

- Suttung: Ihr dürft bei Rettungswürfen keine **Alben** einsetzen.
- Skyrmir: Ihr dürft keine **Helden** einsetzen, um Gefahren abzuwenden.
- Thrym: Die Effekte aller **Artefakte** werden negiert.
- Hrungnir: Ihr dürft bei Rettungswürfen keine **Wanenwürfel** einsetzen.
- Utgardloki: Ihr dürft bei Rettungswürfen **eure Götterwürfel** nicht verwenden.

(2) Bewegen (freiwillig)

Du kannst dich in **eine** Richtung bewegen:

- **horizontal, in eine der beiden anderen Welten auf deiner gegenwärtigen Ebene; oder**
- **vertikal, in eine der beiden Welten über dir oder unter dir (du wechselst die Ebene).**



Beispiel: Odin befindet sich in Jötunheim ᛁ. Sofern er nicht stehenbleiben will, kann er sich horizontal nach Muspellsheim ᚲ oder Niflheim ᚺ bewegen. Alternativ kann er die Ebene wechseln und sich vertikal nach Midgard ᛗ oder Asgard ᛟ bewegen.

(3) Aktion oder Kampf (freiwillig)

Du darfst **genau eine** der folgenden Optionen wählen:

- **Kämpfe gegen einen Feind, einen Jötunn oder einen Kampagnen-Gegner in deiner gegenwärtigen Welt (siehe unten).**
- **Führe in deiner gegenwärtigen Welt eine Aktion durch (siehe S. 14).**

Alle Kämpfe sowie manche Aktionen können gefährlich sein (siehe S. 17).

Kämpfe

Um einen Kampf ansagen zu können, musst du dich in derselben Welt wie dein Kontrahent befinden. Gibt es mehrere Kontrahenten, entscheidest du, welchen du bekämpfen willst.

Feinde, Jötunen und Kampagnen-Gegner können bekämpft werden.
Du gewinnst automatisch jeden Kampf, den du ansagst, und zwingst damit deinen Gegner zum Rückzug. Der Rückzugsort, an den er versetzt wird, ist unten angegeben.

Allerdings birgt ein Kampf auch Gefahren. Du gehst so viele Gefahren ein, wie dein Gegner Macht besitzt. Wenn du nicht alle Gefahren abwendest, verlierst du Lebenspunkte.

(Mehr dazu auf S. 17.)



Surt

- **Rückzugsort:** Muspellsheim
- **Macht:** Der Wert auf Surts Machtskala (Anzahl der Feuerriesen auf der Skala +1)





Hel

- **Rückzugsort:** Niflheim
- **Macht:** Der Wert auf Hels Machtskala (Anzahl der Namenlosen auf der Skala +1)

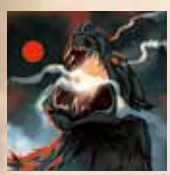




Loki

- **Rückzugsort:** Kerker
- **Macht:** Der Wert auf Lokis Machtskala (Anzahl der aktiven Jötunen +1)





Fenrir

- **Rückzugsort:** Kerker
- **Macht:** Der höchste Wert vor einer Öffnung in der Kerkermauer (Anzahl der verwüsteten Welten +1)





Iormungand

- **Rückzugsort:** Die Insel links neben Iormungands gegenwärtiger Insel
- **Macht:** 3





Jötunn

- **Rückzugsort:** Lokis Machtskala in Jötunheim
- **Macht:** 2



Einen Jötunn zu töten, lohnt sich doppelt. Zum einen beendest du damit seinen Effekt, zum anderen verringerst du Lokis Macht.



Kampagnen-Gegner

Siehe Buch der Sagas.



Aktionen

Auf deinem Götterbogen findest du eine Übersicht über die Aktionen aller Welten. Weltaktionen können auf drei Arten durchgeführt werden: normal, mit Vorteil oder mit Nachteil.



- **Falls sich mindestens ein anderer Gott in deiner Welt befindet, führst du die Aktion dieser Welt mit Vorteil durch (das rechte Aktionssymbol auf dem Götterbogen).**



- **Falls sich ein Feind in deiner Welt befindet, führst du die Aktion dieser Welt mit Nachteil durch (das linke Aktionssymbol auf dem Götterbogen).**



- **Falls du allein bist oder ein Feind UND mindestens ein anderer Gott sich in deiner Welt befinden, führst du die Aktion dieser Welt normal durch (das mittlere Aktionssymbol auf dem Götterbogen).**
- **Hinweis: Befinden sich zwei Feinde in einer Welt, ist sie verwüstet und ihre Weltaktion steht nicht zur Verfügung.**

ᚠ *Alfheim (Die Welt der Alben)*



Aktion: Nimm bis zu 2 Alben aus der Reserve in Alfheim (3 Alben mit Vorteil, 1 Alb mit Nachteil) und lege sie auf deinen Götterbogen (in deine persönliche Reserve).

Ist die Reserve in Alfheim leer, kannst du diese Aktion nicht durchführen.

Die Alben sind grimmige Krieger. Ihre Hilfe kommt stets gelegen.

ᚴ *Vanaheim (Die Welt der Wanen)*



Aktion: Nimm bis zu 2 Wanenwürfel aus der Reserve in Vanaheim (3 Wanenwürfel mit Vorteil, 1 Wanenwürfel mit Nachteil) und lege sie auf deinen Götterbogen (in deine persönliche Reserve).

Ist die Reserve in Vanaheim leer, kannst du diese Aktion nicht durchführen.

Die Wanen gebieten über die Naturgewalten und lenken zuweilen auch Glück und Unglück.

ᛟ *Asgard (Die Welt der Götter)*



Gefährliche Aktion: Heile den Baum, indem du 1 Verwüstete-Welt-Marker von einer Welt deiner Wahl entfernst und als Mauer in den Kerker zurücksteckst (in die freie Öffnung mit dem höchsten Wert). Dadurch wird die Aktion der geheilten Welt wieder verfügbar und Fenrirs Macht sinkt um 1.

Beim Durchführen der Asgard-Aktion musst du **3 Gefahren** eingehen (2 Gefahren mit Vorteil, 4 Gefahren mit Nachteil). Mehr dazu unter „Gefahren“ auf S. 17.

Diese Aktion bewirkt dasselbe wie die Aktion „Den Baum heilen“, allerdings wird sie in Asgard und nicht in der verwüsteten Welt durchgeführt. Sofern du die Gefahren abwenden kannst, kostet dich die Asgard-Aktion weniger Lebenspunkte als die Aktion „Den Baum heilen“.

Der weiße Lehm des Urdsbrunnens vermag den Weltenbaum zu heilen, jedoch auf Kosten eurer Lebenskraft.

ᛗ *Midgard (Die Welt der Menschen)*



Aktion: Nimm 2 Helden aus der Reserve in Midgard (3 Helden mit Vorteil, 1 Helden mit Nachteil) und setze sie nach Walhalla in Asgard.

Da sich Iormungand stets in Midgard aufhält, wirst du diese Aktion niemals mit Vorteil durchführen können, es sei denn, du hast das Artefakt Valshamr (siehe S. 19).

Helden, die ehrenvoll in der Schlacht sterben, kommen nach Walhalla, wo sie zu Einherier ausgebildet werden.

Nidavellir (Die Welt der Zwerge)



Aktion: Ziehe die oberste Artefaktkarte aus einem Kartenhalter.

- **Bei einer normalen Aktion hast du den linken und den mittleren Kartenhalter zur Auswahl.**
- **Mit Vorteil hast du alle drei Kartenhalter zur Auswahl.**
- **Mit Nachteil kannst du nur aus dem linken Kartenhalter ziehen.**

Lege die gezogene Artefaktkarte auf deinen Götterbogen. Sie gehört jetzt dir. Für den Rest der Partie profitierst du von ihrer Kraft (es sei denn, der Jötunn Thrym ist aktiv).

Durch das Ziehen wird die nächste Karte im Kartenhalter sichtbar.

Die Zwerge schmieden Artefakte von unschätzbarem Wert. Selbst einem Gott verleihen sie ungeahnte Kräfte.

Auf S. 18 werden die einzelnen Artefakte beschrieben.

Svartalfheim (Die Welt der Kreaturen der Nacht)



Aktion: Ziehe Kreaturenkarten.

- **2 Kreaturenkarten bei einer normalen Aktion;**
- **3 Kreaturenkarten mit Vorteil;**
- **1 Kreaturenkarte mit Nachteil.**

Sieh dir alle gezogenen Karten an und wähle **1** Kreatur aus, deren Effekt sofort abgehandelt wird.

Lege dann alle gezogenen Kreaturenkarten ab.

Genau wie ihr kämpfen die Kreaturen der Weltenesche um das Überleben von Yggdrasil. Sie stehen den Göttern mit Rat und Tat zur Seite.

Auf S. 20 werden die einzelnen Kreaturen beschrieben.

Jötunheim (Die Welt der Riesen)



Aktion: Wirf die angegebenen Runensteine (wie bei einem Münzwurf).

- **Bei einer normalen Aktion wirfst du den weißen und den grünen Runenstein.**
- **Mit Vorteil wirfst du alle drei Runensteine.**
- **Mit Nachteil wirfst du nur den weißen Runenstein.**

Du darfst den obenliegenden Effekt jedes geworfenen Runensteins abhandeln.



Bewege eine Götterfigur (deine oder die eines anderen Gottes) in eine beliebige Welt, ungeachtet der normalen Bewegungsregeln (S. 12).



Wähle eine Welt und führe ihre Aktion **normal** durch. Du musst dich nicht in der Welt befinden. Ist die gewählte Welt verwüstet, kannst du nur die Aktion „Den Baum heilen“ oder eine spezielle Saga-Aktion (im Kampagnenmodus) durchführen.



Drehe die mittlere Ebene des Baumes um 0, 1 oder 2 Positionen im Uhrzeigersinn.



Regeneriere 1 Lebenspunkt. Falls du auf deinem Startwert bist, hat dieser Runenstein keinen Effekt.

Vor langer Zeit trank Odin aus Mímirs Brunnen. Er verlor sein Auge, gewann aber das geheime Wissen der Runen.

ᚺ *Niflheim (Die Welt der Toten)*



Gefährliche Aktion: Entferne bis zu 3 Namenlose von Hels Machtskala und stelle sie in die Reserve in Midgard zurück.

Für diese Aktion musst du **2 Gefahren** eingehen (1 Gefahren mit Vorteil, 3 Gefahren mit Nachteil). Mehr dazu unter „Gefahren“ auf S. 17.

Hel ist die schauerliche Herrin der Unterwelt, wohin die Menschen gelangen, die an Alter oder Krankheit sterben. Sie nach Midgard zurückzuschicken, schwächt die Totengöttin.

ᚲ *Muspellsheim (Die Welt des Feuers)*



Gefährliche Aktion: Entferne bis zu 3 Feuerriesen von Surts Machtskala und stelle sie in die Reserve in Muspellsheim zurück.

Für diese Aktion musst du **2 Gefahren** eingehen (1 Gefahren mit Vorteil, 3 Gefahren mit Nachteil). Mehr dazu unter „Gefahren“ auf S. 17.

Der Riese Surt führt die Muspellssöhne in den Krieg. Durch den Tod der Feuerriesen wird Surt geschwächt.



Aktion „Den Baum heilen“



Die Weltaktionen verwüsteter Welten stehen nicht zur Verfügung. Stattdessen kann dort die Aktion „Den Baum heilen“ durchgeführt werden.

Heile den Baum, indem du **2 Lebenspunkte verlierst** und den Verwüstete-Welt-Marker von deiner Welt entfernst und als Mauer in den Kerker zurücksteckst (in die Öffnung mit dem höchsten Wert).

Die Weltaktion von Asgard ermöglicht ebenfalls die Entfernung eines Verwüstete-Welt-Markers, allerdings auf Entfernung (siehe S. 14).
Es ist sinnlos, diese Aktion in einer Welt durchzuführen, in der sich 2 oder mehr Feinde befinden, da die Gegenwart von 2 Feinden sofort wieder zur Verwüstung der Welt führen würde.

Die Aktion der geheilten Welt ist ab dem nächsten Zug wieder verfügbar und Fenrirs Macht sinkt um 1.

Gefahren

Götter gewinnen automatisch jeden Kampf, den sie ansagen, und können stets gefährliche Aktionen wagen. Allerdings laufen sie in beiden Fällen **Gefahr**, Lebenspunkte zu verlieren.



Immer wenn du Gefahren eingehst, droht dir der Verlust von Lebenspunkten. Um das zu vermeiden, kannst du Helden aus Walhalla einsetzen und einen Rettungswurf ablegen. Auch Artefakte können dir dabei helfen.

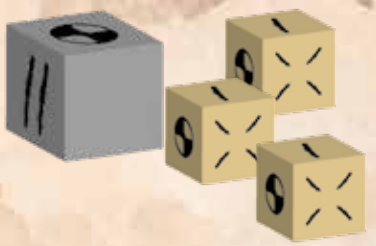
Gefahren mit Helden abwenden



Helden werden stets **vor** dem Rettungswurf eingesetzt.

Nimm beliebig viele Helden, **die in Walhalla verfügbar sind**, und stelle sie in die Reserve in Midgard ᛗ zurück. Jeder Held, den du nach Midgard zurückstellst, wendet **1** Gefahr ab.

Rettungswurf



Nach dem Einsatz der Helden wirfst du deinen Götterwürfel sowie beliebig viele Wanenwürfel aus deiner persönlichen Reserve.

Jedes gewürfelte ◔ oder ✠ ist ein Erfolg und wendet **1 Gefahr** ab.



, | , || , ||| und die Leerseite sind vorerst Fehlschläge, können jedoch nachträglich in Erfolge umgewandelt werden. Für jedes Ergebnis, das du umwandeln willst, musst du **1 Alb** aus deiner persönlichen Reserve in die Reserve in Alfheim ᚠ zurückstellen. Jeder auf diese Weise umgewandelte Erfolg wendet **1 Gefahr** ab. Hinweis: Bei einfachen Standardpartien sind | , || und ||| gleichbedeutend.



Nach dem Rettungswurf verlierst du alle Wanenwürfel, die oder ✠ zeigen (auch wenn du sie mit Alben in Erfolge umgewandelt hast). Du musst sie nach Abhandlung der Gefahren in die Reserve in Vanaheim ᚲ zurücklegen. Der Götterwürfel bleibt, unabhängig von seinem Ergebnis, immer in deinem Besitz.

Falls Helden, Götterwürfel, Wanenwürfel, Alben und ggf. Artefakte nicht ausreichen, um alle Gefahren eines Kampfes oder einer gefährlichen Aktion abzuwenden, verlierst du Lebenspunkte in Höhe der nicht abgewendeten Gefahren. Abgelegte Lebenspunkte werden für alle Spieler griffbereit in einen Vorrat neben dem Baum gelegt. Sobald du deinen letzten Lebenspunkt ablegst, habt ihr alle verloren.

Die Helden in Walhalla sind eine gemeinsam genutzte Ressource. Jeder Gott darf über sie verfügen. Alben und Wanen hingegen können nur von dem Gott eingesetzt werden, der sie angeworben und in seine persönliche Reserve gelegt hat (durch die Weltaktionen von Alfheim bzw. Vanaheim).

Beispiel: Odin möchte eine gefährliche Aktion wagen, für die er 4 Gefahren eingehen muss. Zuerst schickt er 1 Helden aus Walhalla nach Midgard zurück, um 1 Gefahr abzuwenden. Drei sind noch übrig. Also nimmt er seinen Götterwürfel und die 3 Wanenwürfel aus seiner persönlichen Reserve und wirft sie. Die Ergebnisse lauten: ||| auf dem Götterwürfel sowie , | und ✠ auf den Wanenwürfeln. Odin hat 1 Albenfigur. Diese verwendet er, um das | in einen Erfolg umzuwandeln. Der Rettungswurf wendet also 2 Gefahren ab (das ✠ und das umgewandelte |). Da er 1 Gefahr nicht abwenden konnte, verliert Odin 1 Lebenspunkt. Zwei der Wanenwürfel (das und das ✠) verliert er und legt sie nach Vanaheim ᚲ zurück.

Artefakte



Stufe 1



Andvarinaut

Nach einem Rettungswurf kannst du beliebige viele Wanenwürfel deiner Wahl ein Mal neu werfen.

Andvarinaut ist ein Zauberring, mit dem man Gold aufspüren kann.



Draupnir

Nach einem Rettungswurf kannst du deinen Götterwürfel ein Mal neu werfen.

Draupnir ist ein unerschöpflicher Quell des Reichtums. In jeder neunten Nacht tropfen acht weitere, gleich schwere Ringe von ihm ab.



Giallarhorn

In Schritt 2 deines Zuges (Bewegen) kannst du dich in eine beliebige Welt auf der mittleren Ebene (Midgard, Nidavellir, Svartalfheim) bewegen, egal, wo du dich gerade befindest.

Giallarhorn ist das Horn, das Heimdall blies, um Götter und Menschen vor den Ragnarök zu warnen.



Hringhorni

In Schritt 2 deines Zuges (Bewegen) kannst du dich in eine beliebige Welt auf der unteren Ebene (Jötunheim, Niflheim, Muspellsheim) bewegen, egal wo du dich gerade befindest.

Hringhorni ist das Schiff, auf dem Balder bestattet wurde, das größte Schiff aller Zeiten.



Megingjord

Deine Artefakte, die normalerweise 1 Gefahr abwenden würden, wenden nun 2 Gefahren ab.

Megingjord ist der Gürtel Thors, dem er seine sagenhafte Stärke verdankt.



Skidbladnir

In Schritt 2 deines Zuges (Bewegen) kannst du dich in eine beliebige Welt auf der oberen Ebene (Asgard, Vanaheim, Alfheim) bewegen, egal wo du dich gerade befindest.

Das Schiff Skidbladnir bietet genügend Platz für alle Götter. An Land kann es zusammengefaltet und in einen Beutel gesteckt werden.



Stufe 2



Gleipnir

Immer wenn du gegen Fenrir kämpfst, wendet Gleipnir 1 Gefahr ab.

Die Zwerge flochten diese magische Fessel aus sechs unmöglichen Dingen. Sie ist stabiler als jede Kette.



Gungnir

Immer wenn du gegen Hel kämpfst, wendet Gungnir 1 Gefahr ab.

Odins Speer verfehlt niemals sein Ziel und kehrt stets zu seinem Besitzer zurück.



Hofund

Immer wenn du gegen Loki kämpfst, wendet Hofund 1 Gefahr ab.

Hofund ist Heimdalls Schwert.



Járngreipr

Immer wenn du gegen einen Jötunn kämpfst, wendet Járngreipr 1 Gefahr ab.

Járngreipr ist Thors Eisenhandschuh. Er benötigt ihn, um den Hammer Mjöllnir werfen zu können.



Mimming

Immer wenn du gegen Surt kämpfst, wendet Mimming 1 Gefahr ab.

Freyrs Schwert des Lebens vermag aus eigener Kraft zu kämpfen.



Mjöllnir

Immer wenn du gegen Iormungand kämpfst, wendet Mjöllnir 1 Gefahr ab.

Thors Hammer ist die mächtigste aller Waffen.

Stufe 3





Brisingamen

Nach einem Rettungswurf darfst du **1 Wanenwürfel** mit Ergebnis oder behalten, anstatt ihn nach Vanaheim zurückzulegen.

Dieser Halsschmuck wurde Freyia von den Zwergen geschenkt und von Loki geraubt.



Gullinbursti

In Schritt 3 deines Zuges (Aktion oder Kampf) darfst du in deiner Welt eine Aktion durchführen UND kämpfen. Die Reihenfolge bestimmst du selbst.

Gullinbursti ist ein goldener Eber mit leuchtenden Borsten. Gefertigt wurde er von den Zwergen.



Idunn Epler

Beim Durchführen der Aktion „Den Baum heilen“ in einer verwüsteten Welt verlierst du nur 1 Lebenspunkt anstatt 2.

Die goldenen Äpfel der Idun verleihen ewige Jugend.



Ódrœrir

Falls du dich allein in einer Welt befindest (kein Feind, kein anderer Gott), darfst du die Aktion dieser Welt mit Vorteil durchführen. Ansonsten gelten die regulären Regeln.

In diesem Kessel wird Ódrœrir, der Skaldenmet, zubereitet, der die Gabe der Dichtkunst verleiht.



Svalinn

Nach einem Rettungswurf darfst du **1 eingesetzten Alb** behalten, anstatt ihn nach Alfheim zurückzustellen.

Svalinn ist ein Schild, der zwischen Sonne und Erde gehalten wird, um letztere vor den glühenden Strahlen der Sól zu schützen.



Valshamr

Beim Durchführen einer Weltaktion darfst du die Anwesenheit eines Feindes in deiner Welt ignorieren und die Aktion normal durchführen (oder mit Vorteil, falls ein weiterer Gott anwesend ist).

Dieses Federgewand gehört Freyia. Mit ihm kann sie sich in einen Falken verwandeln und unbemerkt durch die neun Welten fliegen.

Kreaturen



Sofern nichts anderes angegeben ist, wird der Effekt der Kreatur vom aktiven Gott (der die Svartalfheim-Aktion durchgeführt hat) abgehandelt. Er trifft alle Entscheidungen und profitiert von den Effekten.



Dain, Duneyr, Durathor und Dvalin

Regeneriere 1 Lebenspunkt (sofern du unter deinem Startwert bist). Nimm den Marker aus dem Vorrat und lege ihn auf deinen Götterbogen.

Vier Hirsche springen durch das Geäst des Weltenbaumes, um dort zu weiden.



Eikthyrnir

Heile den Baum, indem du 1 Verwüstete-Welt-Marker von einer Welt deiner Wahl entfernst und als Mauer in den Kerker zurücksteckst (in die Öffnung mit dem höchsten Wert). Du verlierst dabei keine Lebenspunkte.

Der Hirsch Eikthyrnir steht auf dem Dach von Walhalla und nagt an den Zweigen des Baumes. Von seinem Geweih tropft das Wasser, das alle Flüsse speist.



Geri und Freki

Du darfst dich in eine beliebige Welt bewegen (ungeachtet der normalen Bewegungsregeln). Dann darfst du dort einen Kampf ansagen, bei dem 1 Gefahr automatisch abgewendet wird.

Geri und Freki sind Odins Wölfe. Er füttert sie mit all seinen Speisen und trinkt selbst nur Wein.



Gullfaxi

Besiege einen aktiven Jötunn deiner Wahl und setze ihn auf Lokis Machtskala zurück. Sein Effekt endet sofort.

Gullfaxi, ein Pferd mit goldener Mähne, das dem Riesen Hrungnir gehört, verlor das Wettrennen gegen Odins achtbeiniges Ross.



Gullinkambi

Nimm 1 Helden aus der Reserve in Midgard ᛗ und stelle ihn nach Walhalla in Asgard ᛟ.

Gullinkambi ist ein Hahn mit goldenem Kamm, der in Walhalla lebt und jeden Morgen mit seinem Krähen die Einherier weckt.



Gulltopp

Alle Götter (auch der aktive) dürfen nach Belieben Albenfiguren, Wanenwürfel und Artefaktkarten untereinander tauschen.

Gulltopp ist das zehnte Pferd der Asen. Es gehört Heimdall.



Heidrun

Regeneriere bis zu 2 Lebenspunkte (sofern du unter deinem Startwert bist). Nimm die Marker aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Götterbogen.

Aus dem Euter der Ziege Heidrun fließt genügend Met für alle Einherier in Walhalla.



Hildisvíni

Nimm bis zu 3 Alben aus der Reserve in Alfheim ᚠ und stelle sie in deine persönliche Reserve.

Hildisvíni ist ein goldener Eber, der von den Zwergen Dain und Nabbi erschaffen wurde. Freyia reitet auf ihm.



Hugin und Munin

Nimm bis zu 2 Wanenwürfel aus der Reserve in Vanaheim ᚲ und lege sie in deine persönliche Reserve.

Hugin und Munin sind die Raben Odins, die durch alle neun Welten fliegen und ihm Neuigkeiten zutragen.



Ratatosk

Du darfst dich in eine beliebige Welt bewegen (ungeachtet der normalen Bewegungsregeln). Dann darfst du in dieser Welt eine Aktion durchführen, sofern sie nicht verwüstet ist.

Ratatosk ist ein Eichhörnchen, das am Stamm des Weltenbaumes entlangläuft, um zwischen dem Adler in der Krone und der Schlange Nidhögg an den Wurzeln Nachrichten zu übermitteln.



Sæhrímnir

Ein Gott deiner Wahl (du selbst oder ein anderer) regeneriert 1 Lebenspunkt, indem er 1 Marker aus dem Vorrat nimmt und ihn auf seinen Götterbogen legt.

Sæhrímnir ist der magische Eber, der täglich von den Einherier erlegt und verspeist wird. Jede Nacht wird er wieder zum Leben erweckt.



Skuld

Jeder Gott (auch der aktive) zieht die obersten 2 Karten seines Feindstapels und sieht sie sich an. Nach gemeinsamer Absprache legt jeder Gott seine Karten in der gewünschten Reihenfolge oben auf seinen Stapel zurück.

Skuld ist die jüngste der Nornen und steht für die Zukunft. Sie entscheidet über das Schicksal aller neun Welten.



Sleipnir

Jeder Gott (auch der aktive) darf sich in eine Welt seiner Wahl bewegen (ungeachtet der normalen Bewegungsregeln).

Sleipnir ist Odins achtbeiniges Pferd. Es ist ein Kind von Loki und galoppiert gleichermaßen über Land, auf dem Wasser und durch die Luft.



Tanngrisnir und Tanngnjóstr

Nimm 2 Lebenspunkte aus dem Vorrat und gib sie einem oder mehreren Göttern deiner Wahl.

Wenn Thor hungrig ist, schlachtet er die Ziegen, die seinen Streitwagen ziehen. Später erweckt er sie mit seinem Hammer, Mjöllnir, wieder zum Leben.



Urd

Wähle 2 offene Feindkarten im Rad der Feinde. Die Besitzer dieser Karten legen sie unter ihren jeweiligen Feindstapel zurück. Ist der Besitzer ein Unterstützungsgott (beim Spiel zu zweit), entscheidest du, welcher Gott die Karte erhält.

Urd ist die älteste der Nornen. Gemeinsam mit ihren Schwestern spinnt sie die Schicksalsfäden der Lebenden.



Vedrfölnir

Nimm bis zu 2 Helden aus der Reserve in Midgard ᛗ und stelle sie nach Walhalla in Asgard ᛟ.

Vedrfölnir ist ein Habicht, der zwischen den Augen des Adlers auf dem Wipfel von Yggdrasil sitzt.



Verdandi

Alle Götter dürfen nach Belieben Lebenspunkte untereinander tauschen.

Verdandi ist die Norne der Gegenwart. Sie wohnt in der Nähe des Urdsbrunnens an den Wurzeln des Weltenbaumes.



Vidofnir

Nimm bis zu 3 Helden aus der Reserve in Midgard ᛗ und stelle sie nach Walhalla in Asgard ᛟ.

Vidofnir ist ein Adler, der in den Zweigen von Yggdrasil sitzt und über großes Wissen verfügt.

Falls ihr eine einfache Standardpartie spielen wollt, könnt ihr an dieser Stelle aufhören zu lesen und Seite 2 im Buch der Sagas aufschlagen. Verwendet die Seite der Götterbögen ohne Symbole am unteren Rand.



Göttliche Kräfte und Fähigkeiten

Bei schwierigen Standardpartien (Seite 3 im Buch der Sagas) und Kampagnenpartien verfügen die Götter über besondere Kräfte und Fähigkeiten, die auf der Rückseite der Götterbögen durch Symbole dargestellt sind.



Es folgt eine Erklärung aller Kräfte und Fähigkeiten.

Fähigkeiten

Götter haben drei Arten von Fähigkeiten: Startressourcen, höhere Erfolgschancen bei Rettungswürfen und Beziehungen zu anderen Göttern.

Zu Beginn einer Kampagne sowie bei schwierigen Standardpartien hat jeder Gott seine individuellen Startfähigkeiten.

Im Laufe einer Kampagne könnt ihr Erfahrung ausgeben, um neue Fähigkeiten zu erlernen.

Startfähigkeiten



Freyr

Freyr beginnt die Partie mit 2 Alben in seiner persönlichen Reserve.



Freyia

Für Freyia sind alle anderen Götter „Zufallsbekanntschaften“ (siehe nächste Seite).



Frigg

Für Frigg gilt auf einem **Wanenwürfel** immer als Erfolg.



Heimdall

Für Heimdall gilt auf einem **Wanen- oder Götterwürfel** immer als Erfolg.



Odin

Für Odin sind alle anderen Götter „Waffenbrüder“ (siehe nächste Seite).



Thor

Thor hat keine Startfähigkeit.



Tyr

Für Tyr gelten und auf dem **Götterwürfel** immer als Erfolge.

Beziehungen zwischen den Göttern

Götter können in verschiedenen Beziehungen zueinander stehen. Es ist auch möglich, eine Beziehung zu einem Unterstützungsgott zu haben, wobei diese sich in manchen Fällen etwas anders auswirkt als die Beziehung zu einem Spielergott. Achtung: Beziehungen sind **einseitig**. Deine Beziehung zu einem anderen Gott gewährt dir Vorteile, ihm aber nicht.

Waffenbruder

Falls du dich in derselben Welt befindest wie ein Gott, der dein Waffenbruder ist, und du einen Rettungswurf ablegst, kann dein Waffenbruder seinen Götterwürfel werfen, um bei Erfolg 1 Gefahr für dich abzuwenden. Falls nötig, darf er 1 seiner Alben verwenden, um sein Ergebnis in einen Erfolg umzuwandeln. Auch seine Artefakte darf er verwenden, um dir zu helfen.

Diese Beziehung funktioniert genauso mit Unterstützungsgöttern. Wirf einen beliebigen Götterwürfel für den Unterstützungsgott.

Beispiel: Frigg hat Freyr als Waffenbruder. Beide befinden sich in Asgard. In ihrem Zug muss Frigg einen Rettungswurf ablegen, um die 2 Gefahren der Asgard-Aktion abzuwenden. Freyr wirft seinen Götterwürfel, während Frigg mit ihrem Götterwürfel und einem Wanenwürfel würfelt. Freyr erzielt 1 Erfolg. Frigg würfelt 1 Erfolg und 1 Fehlschlag. Da Freyrs Erfolg zu Friggs Ergebnissen hinzuzählt, kann die Göttin dank ihrer Beziehung zu Freyr beide Gefahren abwenden.

Jetzt ist Freyr am Zug. Auch er muss einen Rettungswurf ablegen, um die Gefahren eines Kampfes gegen Fenrir abzuwenden. Frigg, die sich ebenfalls in Asgard befindet, kann ihm nicht helfen, da sie nicht Freyrs Waffenbruder ist.

Blutsverwandter

Falls du dich in derselben Welt befindest wie ein Gott, der dein Blutsverwandter ist, darfst du Artefakte, Albenfiguren und Wanenwürfel aus dessen persönlicher Reserve nehmen.

Du darfst diese Beziehung jederzeit nutzen, innerhalb und außerhalb deines Zuges.

Ein Unterstützungsgott, der dein Blutsverwandter ist und sich in deiner Welt befindet, kann an deiner Stelle Lebenspunkte verlieren, wenn du Gefahren eingehst. Achtung: Sobald ein Unterstützungsgott seinen letzten Lebenspunkt verliert, endet die Partie mit einer Niederlage für euch alle.

Zufallsbekanntschaft

Falls du dich in derselben Welt befindest wie ein Gott, der eine Zufallsbekanntschaft für dich ist, und dieser Gott einen Rettungswurf ablegt, darfst du nach Abhandlung des Wurfes 1 eingesetzte Albenfigur oder 1 verlorenen Wanenwürfel an dich nehmen.

Falls du dich in derselben Welt befindest wie ein Unterstützungsgott, der eine Zufallsbekanntschaft für dich ist, und du einen Rettungswurf ablegst, darfst du 1 eingesetzte Albenfigur oder 1 verlorenen Wanenwürfel behalten.

Beispiel: Freyia hat Odin als Zufallsbekanntschaft. Beide befinden sich in Midgard. In seinem Zug muss Odin einen Rettungswurf ablegen, um die Gefahren eines Kampfes gegen Iormungand abzuwenden. Odin kann alle Gefahren abwenden, allerdings kostet ihn das 2 Albenfiguren und 1 Wanenwürfel. Freyia beschließt, den Wanenwürfel an sich zu nehmen. Die 2 Albenfiguren stellt Odin nach Alfheim zurück.

Reisegefährte

Wenn du einen Gott als Reisegefährten hast, kannst du dich in deinem Zug, **vor deiner regulären Bewegung**, in seine Welt begeben.

Diese Beziehung funktioniert genauso mit Unterstützungsgöttern.

Beispiel: Frigg befindet sich in Asgard. Sie hat Freyia als Reisegefährtin. Freyia hält sich gegenwärtig in Alfheim auf. In ihrem Zug begibt Frigg sich zuerst nach Alfheim und bewegt sich dann regulär nach Muspellsheim, das zwei Ebenen unter Alfheim liegt.

Göttliche Kräfte

Jeder Gott verfügt über eine individuelle göttliche Kraft, die auf der Rückseite seines Götterbogens durch Symbole dargestellt ist. Göttliche Kräfte sind permanent, d. h. sie können beliebig oft pro Partie eingesetzt werden.



Freyr

Immer wenn Freyr Gefahren eingeht, darf er (unabhängig vom Ergebnis des Rettungswurfes) Alben aus seiner persönlichen Reserve nach Alfheim zurückstellen. Für je 2 zurückgestellte Alben wendet er 1 Gefahr ab.

Freyr, Sohn von Njördr und Skadi, und Bruder der Freyia, ist der vornehmste unter den Göttern. Er gebietet über das Wetter, den Regen und den Sonnenschein. Als Gemahl der Erdgöttin bringt er den Menschen Wohlstand und Wachstum. Er wohnt in Alfheim und besitzt das magische Schiff Skidbladnir. Sein Wagen wird von dem Eber Gullinbursti gezogen.



Freyia

Freyia darf **nach** ihrem Rettungswurf Helden einsetzen.

Freyia ist die Tochter von Njördr und die Schwester des Freyr. Sie ist die Göttin der Liebenden, die Bringerin von Sieg und Frieden. Mit ihrem Katzengespann fährt sie umher und sucht nach Odr, ihrem Gemahl. Außerdem ist sie eine Meisterin der Magie und besitzt Wissen über die Zukunft.



Frigg

Ein Mal pro Zug darf Frigg auf Schritt 3 (Aktion oder Kampf) ihres Zuges verzichten, um 1 Lebenspunkt zu regenerieren oder einem anderen Gott in ihrer Welt 1 Lebenspunkt aus dem Vorrat zu geben.

Frigg ist Odins Gemahlin und die Mutter Balders. Da sie an Odins Seite auf dem magischen Thron Hlidskjálf sitzt, weiß die geliebte Göttin alles über die neun Welten.



Heimdall

Heimdall kann sich von überall nach Midgard ᛗ bewegen. Solange sein Ziel Midgard ist, ignoriert er die normalen Bewegungsregeln.

Heimdall, der von neun Schwestern geboren wurde, wacht über die Himmelsbrücke nach Asgard, beschützt sie vor den Riesen und trinkt dabei den Met der Götter. Er schläft weniger als ein Vogel und sieht hundert Meilen weit, bei Tag wie bei Nacht. Er hört das Gras auf der Erde und die Wolle auf den Schafen wachsen.



Odin

Odin kann sich von überall nach Asgard ᛟ bewegen. Solange sein Ziel Asgard ist, ignoriert er die normalen Bewegungsregeln.

Der Vater von Göttern und Menschen trägt den magischen Armring Draupnir, den Speer Gungnir und reitet auf Sleipnir, dem achtbeinigen Ross. Er ist allmächtig und allwissend, ein Meister der Runen und der Dichtkunst. Auf seinen Schultern sitzen die Raben Hugin und Munin, die ihm Neuigkeiten aus den neun Welten zutragen.



Thor

Thor wendet mit jedem Erfolg auf seinem Götterwürfel **2 Gefahren** ab, auch wenn der Erfolg erst durch einen Alb entstanden ist.

Thor besitzt einen Gürtel, der ihm sagenhafte Stärke verleiht, und einen Eisenhandschuh, der es ihm erlaubt, den mächtigen Hammer Mjöllnir zu werfen. Mit ihm hat er schon so manchem Reifriesen den Schädel eingeschlagen.



Tyr

Wenn Tyr Fenrir aktiviert (indem er eine zweite Fenrir-Karte auf dem Rad der Feinde aufdeckt), endet sein Zug nicht sofort. Nach Fenrirs Aktivierung kann sich Tyr bewegen sowie eine Aktion oder einen Kampf durchführen.

Tyr ist der mutigste unter den Göttern. Wenn die Ragnarök hereinbrechen, wird er gegen Garm, den Hund der Hel, kämpfen.

Die Ragnarök-Kampagne

Im Kampagnenmodus spielt ihr mehrere Partien hintereinander (Minimum 6), deren Verlauf sich auf die nachfolgenden Kampagnenpartien auswirkt.

Jeder Spieler behält seinen Gott für die gesamte Kampagne bei und entwickelt dessen Fähigkeiten mit jeder gespielten Saga weiter.

Zusätzliches Spielmaterial



Für eine Kampagnenpartie benötigt ihr Erfahrungsbögen und eventuell weiteres Spielmaterial, abhängig von der Saga, die ihr spielt.

Saga 1: Balders Tod

9 Schwurmarker (3x Eidbruch und 6x Eid)



Saga 2: Der Fimbulwinter

3 Feindfiguren aus Pappe mit runden Standfüßen: Bergelmirs Söhne



Saga 3: Die Himmelswölfe

2 Feindfiguren aus Pappe mit runden Standfüßen: Sköll und Hati



Saga 4: Das Totenschiff sticht in See

1 Feindfigur aus Pappe mit rundem Standfuß: Naglfar



4 Plättchen für Hels Gefolge



Ablauf einer Kampagne

Die Kampagne beginnt mit der ersten Saga: Balders Tod.
Baut jede Kampagnenpartie gemäß den Anweisungen auf S. 6 auf. Dann nimmt sich jeder die Startressourcen (Wanenwürfel, Albenfiguren), die auf seinem Erfahrungsbogen angekreuzt sind.

Während einer Kampagne gelten stets alle Regeln für schwierige Standardpartien.

Je nach Saga können die Standardregeln leicht modifiziert werden. Alle Änderungen an den Standardregeln werden im Buch der Sagas beschrieben.
Beim Spielen einer Saga müsst ihr nacheinander mehrere Etappenziele erreichen. Befolgt einfach die Anweisungen im Buch der Sagas.

Erfahrungsbögen



Bevor ihr mit der Kampagne beginnt, muss sich jeder von euch einen Gott aussuchen. Anschließend nimmt er sich den passenden Götterbogen sowie einen Erfahrungsbogen.
Jeder schreibt seinen Namen sowie den Namen seines Gottes auf seinen Erfahrungsbogen.
Kreuzt so viele -Symbole an, wie Spieler an der Kampagne teilnehmen.

Auf euren Erfahrungsbögen notiert ihr sämtliche Erfahrung, die ihr im Laufe der Kampagne sammelt. Mit Erfahrungspunkten (XP) könnt ihr eure eigenen Fähigkeiten steigern oder eure Zusammenarbeit verbessern.

Bei 4 Spielern müsst ihr das letzte Kästchen (4 XP) in jeder Beziehungsreihe ausstreichen.

Bei 3 Spielern müsst ihr die 2 XP - und 4 XP -Kästchen in jeder Beziehungsreihe ausstreichen.

Bei 2 Spielern müsst ihr die 1 XP - und 2 XP -Kästchen in jeder Beziehungsreihe ausstreichen.

Bei 1 Spieler musst du die 1 XP - und 3 XP -Kästchen in jeder Beziehungsreihe ausstreichen.

Manche Götter haben Startfähigkeiten, die noch vor der ersten Partie auf ihren Erfahrungsbögen eingetragen werden.

Freyr kreuzt auf seinem Bogen die ersten 2 Kästchen (für 1 XP und 2 XP) in der Alben-Reihe ( ) an.

Frigg kreuzt auf ihrem Bogen das -Kästchen (für 3 XP) in der Wanen-Spalte ( ) an.

Odin schreibt die Namen aller anderen Götter, die an der Kampagne teilnehmen, in die Waffenbrüder-Reihe ( ) seines Bogens.

Freyia schreibt die Namen aller anderen Götter, die an der Kampagne teilnehmen, in die Zufallsbekanntschaften-Reihe ( ) ihres Bogens.

Heimdall kreuzt auf seinem Bogen die beiden -Kästchen (für 3 XP) in der Götter- und der Wanen-Spalte (und) an.

Tyr kreuzt auf seinem Bogen das - und das -Kästchen (für 3 XP und 4 XP) in der Götter-Spalte ( ) an.



Das Buch der Sagas



Dieses Symbol bedeutet, dass zusätzliches Spielmaterial oder weitere Aufbauschritte erforderlich sind.



Dieses Symbol, gefolgt von einem Feindsymbol, bedeutet, dass beim Aufdecken der entsprechenden Feindkarte ein Effekt ausgelöst wird, sofern es kein weiteres offenes Exemplar davon im Rad der Feinde gibt.



Nidhögg löst einen Effekt aus, sobald er ein Feld mit diesem Symbol erreicht.



Falls neben diesem Symbol ein Ziel beschrieben ist, müsst ihr dieses Ziel erreichen, um umblättern zu können. Ist neben diesem Symbol ein Effekt genannt, müsst ihr den Effekt abhandeln und umblättern, sobald Nidhögg ein Feld mit diesem Symbol erreicht. Anschließend setzt ihr Nidhögg auf das erste Feld der neuen Seite und befolgt die Anweisungen.



Dieses Symbol bedeutet, dass eine neue Saga-Aktion verfügbar ist.

Saga-Aktionen können auch in verwüsteten Welten durchgeführt werden. Jötunen, die eine Welt belagern, blockieren jedoch alle Arten von Aktionen (auch Saga-Aktionen) in dieser Welt.

Der aktive Gott darf in Schritt 3 seines Zuges (Aktion oder Kampf) statt eines Kampfes oder einer Weltaktion eine Saga-Aktion durchführen.



Dieses Symbol bedeutet, dass ein neuer Saga-Kampf verfügbar ist oder dass spezielle Kampfregeln gelten.



Dieses Symbol bedeutet, dass es für euch eine weitere Möglichkeit der Niederlage gibt.

Sieg und Niederlage

Ihr verliert unter den regulären Bedingungen und außerdem wenn:

- **Nidhögg das tote Baumsymbol ( ) erreicht, oder**
- **eine Anweisung im Buch der Sagas nicht befolgt werden kann (weil eine Reserve oder ein Kartenhalter leer ist oder eine Feindbewegung unmöglich ist).**

Nach einer Niederlage erhält jeder Gott 3 Erfahrungspunkte (XP). Die Kampagne kann nur nach einem Sieg fortgesetzt werden. Ihr werdet die Saga also erneut versuchen müssen.

Ihr habt für jede Saga so viele Versuche wie nötig.

Falls ihr beim Umblättern auf das Baumsymbol ( ) stoßt, habt ihr gewonnen. Spielt die nächste Saga im Buch, bis ihr die Endschlacht erreicht habt.

Nach einem Sieg wandelt jeder Gott seine Lebenspunkte, die er am Ende der Partie noch hatte, in Erfahrungspunkte (XP) um.

Am Ende jeder Partie (egal ob gewonnen oder verloren) könnt ihr eure gesammelten XP ausgeben, um neue Fähigkeiten zu erlernen.

Um eine neue Fähigkeit zu erlernen, gebt ihr die nötigen XP aus und kreuzt das entsprechende Kästchen an.

Ihr könnt XP ausgeben, um:

- **eure Erfolgschancen bei Rettungswürfen zu steigern. Ein angekreuztes Kästchen bedeutet, dass das nebenstehende Symbol für euch als Erfolg zählt. Es gibt separate Spalten für Götterwürfel ( ) und Wanenwürfel ( ).**
- **die nächste Partie mit mehr Wanenwürfeln oder Albenfiguren zu beginnen. Kreuzt dazu die Kästchen in den Reihen und an.**
- **neue Beziehungen zu anderen Göttern herzustellen. Schreibt dazu den Namen eines anderen Gottes, der an der Kampagne teilnimmt, in das erste freie Kästchen der gewünschten Beziehungsreihe.**

Übrige XP könnt ihr auf euren Bögen eintragen und für später aufsparen.

Credits

Autor
Cédric Lefebvre

Texte
Anne Cécile Lefebvre

Herausgeber
Ludonaute

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute – Alle Rechte vorbehalten

Illustration
Maëva da Silva
Christine Deschamps

Schriftarten
Peter H. Rempel
(PR viking)

Originale Idee
Cedric Lefebvre
Fabrice Rabellino

Produktion
Bruno Chevalier

Deutsche Ausgabe
Susanne Kraft, Marco Reinartz,
Sebastian Wenzlaff

Danksagung

Zuallererst möchte ich meinem Freund Fabrice danken, der mit mir die erste Edition entwickelt hat und leider aufgrund von Terminschwierigkeiten dieses Mal nicht dabei sein konnte. Jos und Thierry danke ich für die vielen Testrunden, und vor allem danke ich Anne C, die mich in der Schlussphase stets unterstützt hat.

Literaturverzeichnis

Simek, Rudolf : Lexikon der germanischen Mythologie, dritte Auflage, Alfred Kröner Verlag, Stuttgart, 2018. Simek, Rudolf (Hrsg.): Die Edda - aus der Prosa-Edda des Snorri Sturluson und der Lieder-Edda nach der Übersetzung von Arnulf Krause, Verlag C.H.Beck, München 2008. Simrock, Karl (Hrsg.): Die Edda, die ältere und jüngere, nebst den mythischen Erzählungen der Skalda, 6. Aufl., Stuttgart 1876. Digitale Volltext-Ausgabe bei Wikisource (Version vom 31.7.2018). Wikipedia.org

