YGGDRASIL CHRONICLES

Reglamento

Yggdrasil, el fresno cósmico que sostiene los nueve Mundos, está en peligro. Ha comenzado el Ragnarök, la última batalla anunciada en el albor de los tiempos. Asumirás el papel de un dios nórdico para enfrentarte al incansable asedio de las fuerzas del mal. Tu único objetivo: evitar que destruyan Yggdrasil.

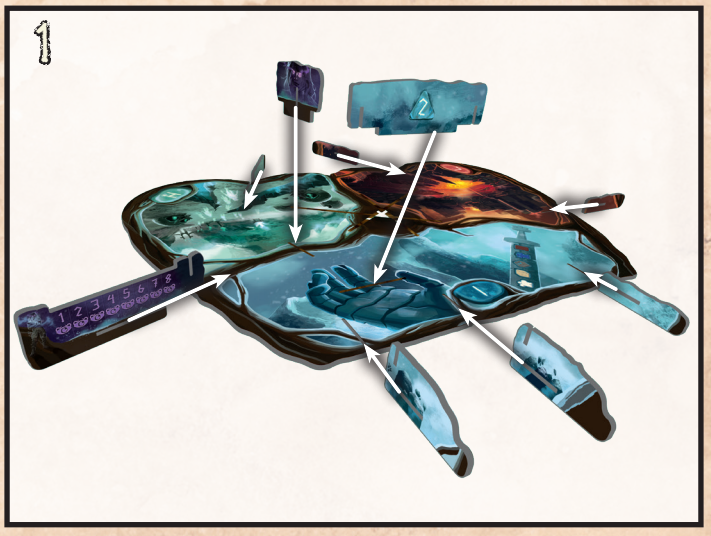
YGGDRASIL CHRONICLES ***es un juego cooperativo con varios modos.***

Índice

Montaje	2
Contenido (modo normal)	4
Preparación	6
Conceptos básicos	8
Activación de los enemigos	9
Los Iotunn	12
Combate	13
Realizar una acción	14
Riesgos	17
Artefactos	18
Criaturas	20
Habilidades y poderes de los dioses	22
Campaña de Ragnarök	25

Montaje (por primera vez)

Nivel inferior





Nivel intermedio

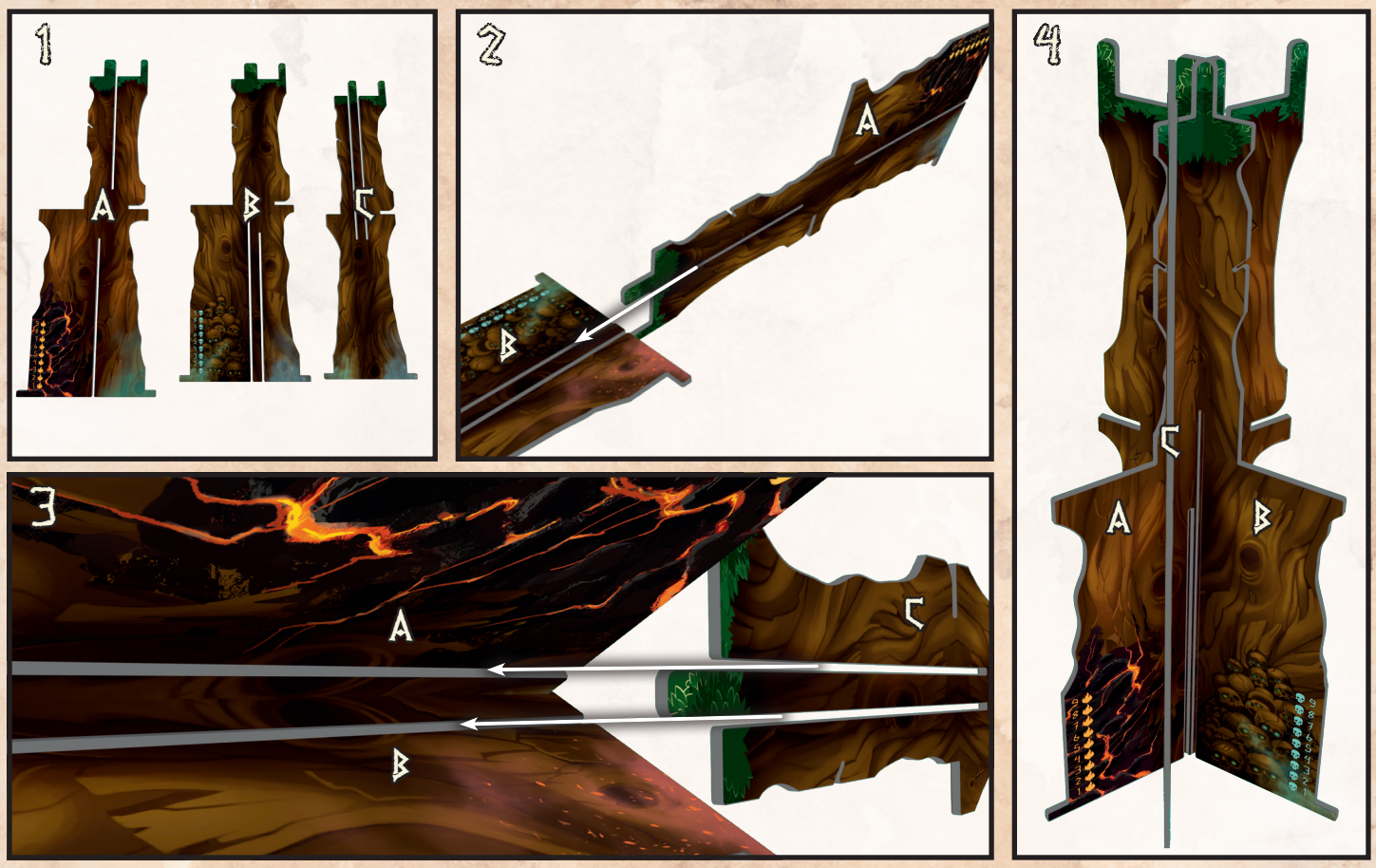








Montaje (todas las partidas)



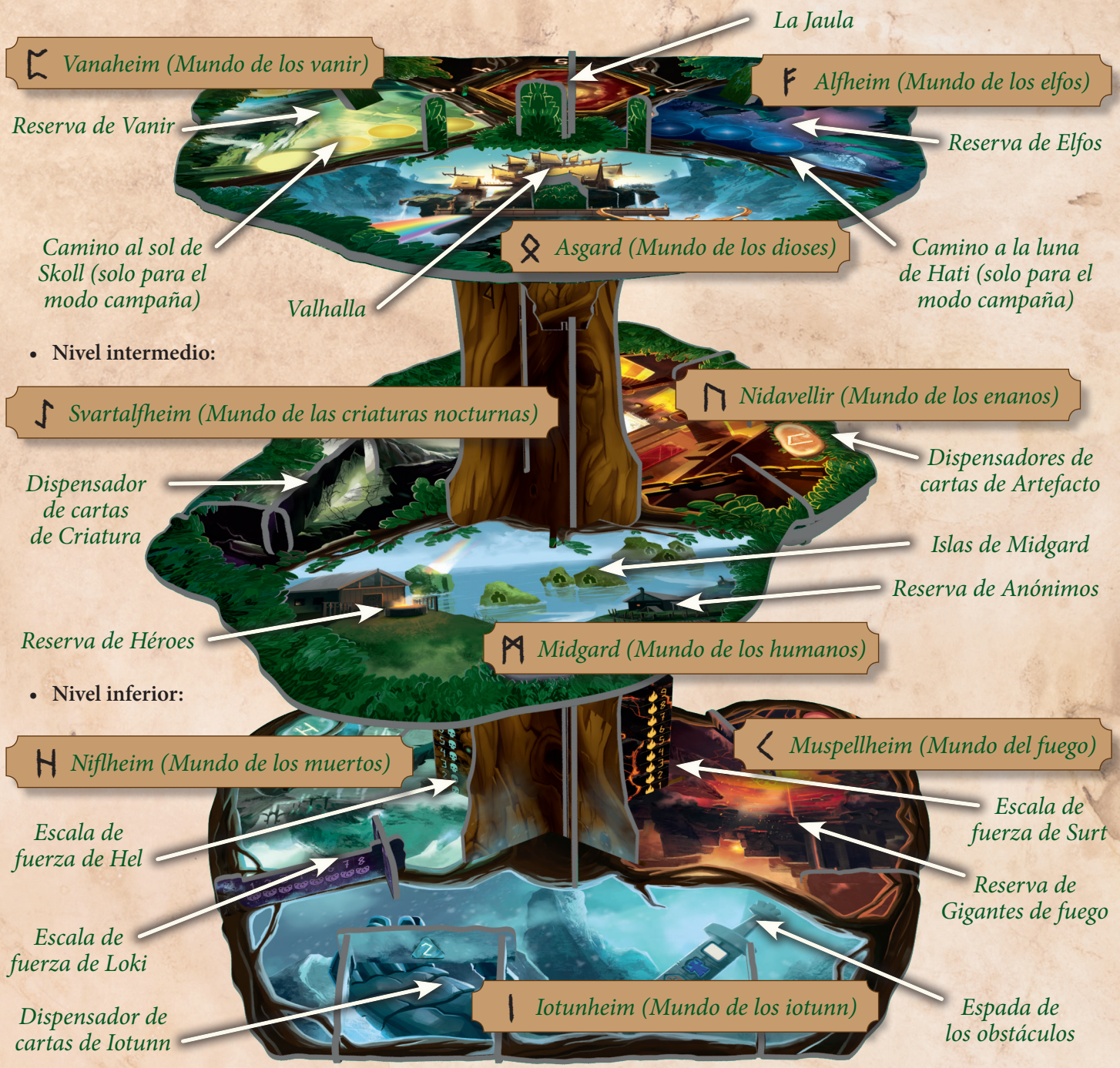


Contenido (modo normal)

Yggdrasil y sus nueve Mundos, cada uno identificado por una runa única (un tablero de juego de tres niveles que hay que montar)

El fresno comprende los nueve Mundos existentes. En sus ramas habitan todos los seres vivos.

- **Nivel superior:**



El nivel intermedio puede girar alrededor del tronco. Tiene tres posiciones, que se corresponden con la alineación en vertical de tres runas distintas.

8 peones de Gigante de fuego
Los hijos de Muspell y su líder Surt, el oscuro de la espada flamígera, que prenderán fuego al Fresno del universo.

8 peones Anónimos
Los humanos que mueren a causa de una enfermedad o la vejez van al mundo inferior, custodiado por Modgud. Nunca verán el fulgor del Valhalla.

7 peones de Iotunn
Los gigantes del hielo viven en Utgard, desde donde codician el poder de los dioses.

8 peones de Héroe
Los einheriar son los soldados del ejército divino del Valhalla, entrenados por Odin y Freyia en Asgard. Después de entablar heroico combate, reciben una nueva vida en Midgard.

13 peones de Elfo
La ayuda de los elfos siempre es temporal. Conocen las plantas que curan y las armas que matan.

13 dados de Vanir
Los vanir, la segunda familia divina, estaban en guerra con los æsir, pero ahora cooperan en la batalla por la supervivencia de Yggdrasil. Niord y sus hijos Freyr y Freyia son los vanir más famosos.

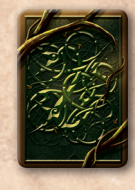

3 fichas de Piedra rúnica (blanca, verde y roja)


7 marcadores de Mundo devastado

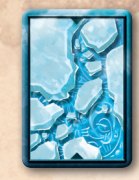
18 cartas de Artefacto organizadas en 3 niveles



18 cartas de Criatura



18 cartas de Iotunn



6 figuras de Enemigo para poner en peanas redondas



Surt Hel Iormungand Fenrir Loki Nidhögg

42 cartas de Enemigo (7 conjuntos de 6 cartas de Enemigo diferentes, uno por cada dios)



7 hojas de Dios: un lado para el modo fácil; el otro para el modo difícil y el modo campaña



Modo fácil



Modo difícil y campaña

7 figuras de Dios para poner en peanas redondas



1 Rueda de enemigos



5 dados de Dios

25 fichas de Salud

1 Libro de sagas



Preparación

Preparación del Árbol de los Mundos

Monta el árbol Yggdrasil y ponlo en el centro de la mesa.

Pon los 7 marcadores de Mundo devastado en las muescas del nivel superior para formar los barrotes de la Jaula.

Baraja las 18 cartas de Criatura y ponlas en el dispensador de cartas de Svarthalfheim ᛇ.

Pon los 8 peones de Héroe y los 8 peones Anónimos en su reserva de Midgard ᛗ.

Pon los 7 peones de Iotunn en la Escala de fuerza de Loki, de modo que únicamente se pueda ver el «1».

Baraja las 18 cartas de Iotunn y ponlas en el dispensador de cartas de Iotunheim ᛁ.



Consulta la siguiente tabla para formar una reserva de peones de Elfo en Alfheim ᚠ y de dados de Vanir en Vanaheim ᚲ.

Número de jugadores.	Número de peones de Elfo y de dados de Vanir.
1	6
2	7
3	9
4	11
5	13

Separa las cartas de Artefacto por nivel, formando 3 mazos de 6 cartas. Baraja todos los mazos. Pon los mazos en los dispensadores correspondientes de Nidavellir ᚾ, boca arriba, en orden ascendente de izquierda a derecha.

Pon los 8 peones de Gigante de fuego en la reserva de Muspellheim ᚴ.

Pon las 3 fichas de Piedra rúnica en Iotunheim ᛁ.

Preparación de los enemigos

Pon la Rueda de enemigos junto al Árbol.



Ubicación:



Surt en Muspellheim ᚴ



Hel en Niflheim ᚺ



Loki en Vanaheim ᚲ



Iormungand en la primera isla a la izquierda (con el arcoíris) de Midgard ᛗ



Fenrir en la Jaula



Nidhögg en la casilla más a la izquierda de la página correspondiente a la saga que estés jugando (en la página 2 del Libro de sagas si juegas al modo fácil, la página 3 si juegas al modo difícil o la página que corresponda si juegas al modo campaña).



Contenido individual

Cada jugador coge:

- **La hoja de Dios de su elección, con el lado que corresponda boca arriba (fácil o difícil/campaña; todos los jugadores usan el mismo lado).**





- **La figura del Dios correspondiente, que le representa en la partida; la figura se pone en Asgard ᛟ .**



- **1 dado de Dios.**



- **El mazo de 6 cartas de Enemigo (Hel, Surt, Iormungand, Loki, Fenrir y Nidhögg) de su dios elegido. Baraja este mazo y lo pone en su hoja de Dios.**



- **Tantas fichas de Salud como indique la siguiente tabla.**

Número de jugadores	Fichas de Salud por jugador
1	9
2	8
3	7
4	6
5	5



Nota importante: Un dios nunca puede obtener más Salud que su cantidad inicial durante la partida.
Las fichas de Salud que no se distribuyan al principio de la partida se devuelven a la caja y no se usan.

- **Si juegas una partida de 2 jugadores:**

Elige un dios que no use ninguno de los dos jugadores. Este es el **Dios de apoyo**. Pon su figura en Asgard ᛟ y su hoja de Dios junto a Yggdrasil.

Pon 5 fichas de Salud en la hoja del Dios de apoyo.

Cada jugador coge al azar 3 cartas de Enemigo del mazo del Dios de apoyo y las incorpora al suyo propio. Después baraja su mazo, que ahora se compone de 9 cartas de Enemigo, en lugar de 6. Un mazo de Enemigos puede contener 2 copias de la misma carta de Enemigo.

- **Si juegas una partida en solitario:**

Elige 2 Dioses de apoyo y pon sus figuras en Asgard ᛟ .

Pon 5 fichas de Salud en cada hoja de Dios de apoyo.

Combina tus cartas de Enemigo y las de ambos Dioses de apoyo y barájalas para formar un mazo de 18 cartas de Enemigo (con 3 copias de cada una de las 6 cartas de Enemigo diferentes).

Si juegas en modo campaña, completa la preparación con los elementos descritos en la página 25 y pon a Nidhögg en el punto más a la izquierda de la primera página de la saga que estés jugando.

Conceptos básicos

Yggdrasil Chronicles es un juego cooperativo. Todos los jugadores intentan mantener a raya a los enemigos que asedian Yggdrasil.



Desarrollo de la partida

El juego se divide en rondas.

Al comienzo de cada una de ellas, todos los jugadores cogen al mismo tiempo la primera carta de sus mazos de Enemigos y la ponen **boca abajo** en la Rueda de enemigos.

Los jugadores se ponen de acuerdo en el orden en el que quieren jugar. Es posible **alterar el orden de juego en cada ronda**, dependiendo de la estrategia.

En su turno, cada jugador realiza estos tres pasos, **en orden**:

- **(1) Revelar a un enemigo (obligatorio)**
- **(2) Moverse por Yggdrasil (opcional)**
- **(3) Actuar (opcional)**

Cuando cada jugador haya jugado su turno (es decir, cuando a ninguno de los jugadores le quede una carta de Enemigo boca abajo en la Rueda de enemigos), comienza una nueva ronda.

Fin de la partida

La partida termina con la victoria **conjunta** de los jugadores tan pronto como Nidhögg alcanza el icono del Árbol en el Libro de sagas.
La partida termina con la derrota **conjunta** inmediata de los jugadores si se cumple **cualquiera** de las dos siguientes condiciones:

- **Un dios pierde su última ficha de Salud.**
- **Un Enemigo se activa y no puedes aplicar su efecto.**

(1) Revelar a un enemigo (obligatorio)

El jugador activo muestra la carta de Enemigo que ha puesto en la Rueda de enemigos al comienzo de la ronda.
Pueden pasar dos cosas: que dicho Enemigo todavía no esté presente en la Rueda, o que ya lo esté.

Si no estaba ya, pon la carta revelada en el punto correspondiente de la Rueda y no ocurre nada más (excepto en algunos casos especiales cuando se juega al modo campaña, tal y como se describe en el Libro de sagas).



Si el Enemigo ya estaba en la Rueda, podrán verse **dos copias de la misma carta de Enemigo**. El Enemigo se activa de inmediato (consulta la página siguiente). Juega la activación y devuelve ambas cartas del Enemigo activado a sus propietarios.
Los jugadores ponen las cartas de Enemigo devueltas **debajo** de sus mazos de Enemigo, **sin barajarlos**.



Si eres capaz de memorizar el orden de las cartas de Enemigo que hay en tu mazo, podrás predecir su llegada y planificar mejor las acciones de los dioses.

- **Regla especial para partidas de 2 jugadores**

Si una de las 2 cartas coincidentes pertenece al Dios de apoyo, esa carta se devuelve al jugador que no sea el propietario de la otra carta de Enemigo. De este modo, las cartas de Enemigo del Dios de apoyo van «viajando» entre los mazos de los dos jugadores.

- **Regla especial para partidas de 2 jugadores o en solitario**

Si la carta que **activa** al Enemigo (es decir, la segunda carta de un mismo Enemigo revelada en la Rueda) pertenece al Dios de apoyo, puedes mover la figura del Dios de apoyo por el Árbol, siguiendo las reglas de movimiento de los dioses que se explican en la página 12.

- **Regla especial para partidas en solitario**

Cuando se activa un Enemigo, las 2 cartas de Enemigo permanecen en la Rueda y, cuando se revela la tercera carta del mismo Enemigo, se coloca en la Rueda y las otras dos se ponen **debajo** del mazo de Enemigos. El jugador **no baraja** el mazo. Revelar la tercera copia no desencadena la activación del Enemigo.

Activación de los enemigos

Cuando se activa un Enemigo, se mueve y desencadena un efecto. Una consecuencia adicional del movimiento de un Enemigo suele ser la devastación del Mundo en el que se mueve.

Mundo devastado

En el momento en que haya **2 enemigos en el mismo Mundo**, ese Mundo queda devastado de inmediato.



No se considera que la Jaula esté en Asgard ᛟ. No es un Mundo, sino una ubicación separada. La Jaula nunca queda devastada.

Iormungand nunca sale de Midgard ᛗ. Por eso, en el momento en que otro enemigo llegue a Midgard, Midgard quedará devastado.

Para indicar que un Mundo está devastado, coge el primer barrote disponible de la Jaula (marcador de Mundo devastado) y cubre con él la runa del Mundo devastado.

Cada vez que el Fresno del universo sufre una herida, la fuerza de Fenrir aumenta. No permitas que demasiados Mundos queden devastados, o Fenrir se volverá más poderoso y agresivo.



Hasta que un Mundo devastado sea sanado, la acción de dicho Mundo dejará de estar disponible, incluso si únicamente queda un Enemigo o ninguno. La única acción posible en un Mundo devastado es Sanar al Árbol (consulta la página 16).



Hel



Cuando Hel se activa:

1. Mueve a Hel al Mundo que esté directamente encima de aquel en el que se encuentre. **Hel cambia de nivel**.

Si ya está en el nivel superior, pierdes la partida de inmediato.

Si ya hay un enemigo en el Mundo al que llega Hel, este Mundo queda devastado de inmediato.



2. Gira el nivel intermedio una posición en el sentido de las agujas del reloj.
3. **El jugador activo** pierde de inmediato 1 ficha de Salud. Descarta la ficha de Salud de tu hoja de Dios y ponla en una reserva, junto al Árbol. Si era tu última ficha de Salud, pierdes la partida de inmediato.

Hel es la diosa de la muerte, que se alimenta de la fuerza vital de sus enemigos.



Surt

Cuando Surt se activa:

1. Mueve a Surt al Mundo que esté directamente encima de aquel en el que se encuentre. **Surt cambia de nivel**.

Si ya está en el nivel superior, pierdes la partida de inmediato.

Si ya hay un enemigo en el Mundo al que llega Surt, este Mundo queda devastado de inmediato.



2. Gira el nivel intermedio una posición en el sentido de las agujas del reloj.
3. Mueve **2 peones de Gigante de fuego** de la reserva a Muspellheim y ponlos en la Escala de fuerza de Surt.

Si no hay suficientes peones de Gigante de fuego en la reserva, pierdes la partida de inmediato.

Los gigantes de fuego son el ejército de Surt. Aumentan su fuerza en la lucha.

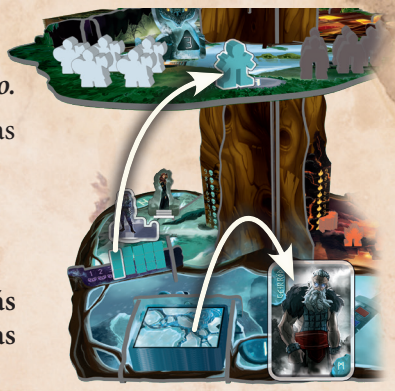


Loki

Cuando Loki se activa:

1. Muévelo al Mundo en donde se encuentre actualmente la figura de tu Dios.

Si ya hay un enemigo en el Mundo al que llega Loki, este Mundo queda devastado de inmediato.



2. Gira el nivel intermedio una posición en el sentido de las agujas del reloj.
3. **Activa** 1 Iotunn:

- **Saca la primera carta de Iotunn del dispensador de cartas de Iotunheim** .
- **A continuación, coge el peón de Gigante de hielo que esté tapando el número más bajo de la Escala de fuerza de Loki y ponlo en el lugar indicado en la carta que acabas de robar.**
- **Finalmente, descarta la carta de Iotunn.**

Si no quedan peones de Iotunn en la Escala de fuerza de Loki, pierdes la partida de inmediato.

Loki se gana con sus engaños el apoyo de los Gigantes de hielo. Los manipula a su antojo e incrementa su fuerza con los actos de estos seres.



Iormungand

Cuando Iormungand se activa:

1 - Mueve a Iormungand una isla a la derecha en Midgard ᛗ.

Si ya está en la isla situada más a la derecha, pierdes la partida de inmediato.



Añade luego peones Anónimos (de la reserva de Midgard) a la **Escala de fuerza de Hel**, en Niflheim ᚺ. Añade tantos como indique la isla a la que acaba de llegar Iormungand (1, 2 o 3).

Si no hay suficientes peones Anónimos en la reserva, pierdes la partida de inmediato.

Iormungand nunca abandona Midgard, pero hunde las islas bajo las aguas y envía a mortales anónimos al reino de Hel, lo que aumenta la fuerza de esta.



Fenrir

Cuando Fenrir se activa:

1. Saca a Fenrir de la jaula y ponlo en Asgard ᛟ.

Si ya hay un enemigo en Asgard, Asgard queda devastado de inmediato.

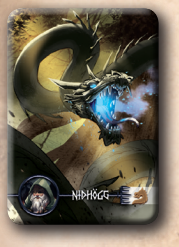


Si Fenrir ya está fuera de la Jaula, en Asgard, déjalo allí, pero tú (el jugador activo) debes perder 3 fichas de Salud de inmediato.

2. Tu turno como dios activo termina de inmediato: no puedes mover, realizar una acción ni combatir. En lugar de eso, **añade la carta de Fenrir devuelta a tu mazo de Enemigo y barájalo** en lugar de ponerla debajo del mazo como es habitual (el resto de tus cartas de Enemigo visibles en la Rueda no se añaden al mazo al barajarlo).

***Nota: el jugador que añade la segunda carta de Fenrir visible a su mazo la pone debajo de su mazo de cartas de Enemigos* sin barajar el mazo.**

Cuando Fenrir enfurece, los dioses se ven privados de su poder.



Nidhögg

Cuando Nidhögg se activa:

1. Muévelo un paso a la derecha en la página del Libro de sagas.

2. En algunos casos se podría desencadenar un efecto adicional.



- **Si Nidhögg llega al icono de Árbol, ganas la partida de inmediato.**
- **Si Nidhögg llega al icono de Árbol muerto, pierdes la partida de inmediato (en las sagas del modo campaña).**
- **Si Nidhögg alcanza el icono de Efecto, podría desencadenarse un efecto (ver el Libro de sagas).**

El amanecer asoma por el cielo tormentoso. Cada vez que Nidhögg se mueve, tu victoria o tu derrota se acerca.



Los Iotunn

Los Iotunn se activan cuando lo hace Loki (o en determinadas sagas de la campaña). Cuando están activos, se desencadena un efecto que termina únicamente cuando el Iotunn correspondiente muere en combate.

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



Estos Iotunn bloquean un Mundo específico, indicado en su carta. Pon el peón correspondiente en el Mundo objetivo. **Hasta que el Iotunn que bloquea el Mundo muera, no puede realizarse ninguna acción en dicho Mundo (básica, Sanar al Árbol ni cualquier acción especial de una saga)**. Sí que se puede combatir (contra un Enemigo, un Iotunn o un oponente).

Angrboda, Gerda, Hyrrokkin, Hymir, Vafthrúdnir



Estos Iotunn están vinculados a un Enemigo en concreto, indicado en su carta. Monta el peón de Iotunn sobre la figura de Enemigo correspondiente. **Mientras que el Iotunn montado en la figura viva, no puedes combatir contra ese Enemigo**.

Cuando Vafthrúdnir se activa y se vincula a Fenrir, si este está en la Jaula, debes esperar a que Fenrir se active y abandone la Jaula antes de poder combatir contra Vafthrúdnir. Lo mismo ocurre con Loki y Angrboda.

Suttung, Skyrmir, Thrym, Hrungnir, Utgardloki



Estas Iotunn te impiden utilizar recursos específicos. Pon el peón de Iotunn sobre la Espada de los obstáculos en Iotunheim . **Hasta que mates al Iotunn, su efecto de bloqueo se sigue aplicando**.

- Suttung: los dioses no pueden usar **Elfos** después de las tiradas de salvación.
- Skyrmir: los dioses no pueden usar **Héroes** para evitar riesgos.
- Thrym: se cancela el efecto de todos los **Artefactos**.
- Hrungnir: los dioses no pueden usar **Vanir** durante las tiradas de salvación.
- Utgardloki: los dioses no pueden usar **sus dados de Dios** durante las tiradas de salvación.

(2) Movimiento (opcional)

Puedes moverte:

- **a uno de los otros dos Mundos en el mismo nivel en el que te encuentras (sin cambiar de nivel);**
- **a uno de los dos Mundos directamente encima o debajo del Mundo en el que estás (cambiando de nivel).**

Odin está en Iotunheim . Podría quedarse allí o moverse a Muspellheim o Niflheim (sin cambiar de nivel), o podría moverse a Midgard o Asgard (cambiando de nivel).



(3) Actuar (opcional)

Puedes elegir **una sola** de las 2 opciones siguientes:

- **Combatir contra un Enemigo, un Iotunn o un oponente (modo campaña) que esté en el Mundo en el que te encuentras (ver más abajo).**
- **Realizar una acción en el Mundo en el que te encuentras (consulta la página 14).**

Combatir y realizar ciertas acciones es arriesgado (como se explica en la página 17).

Combate

Para desencadenar un combate, debes estar en el mismo Mundo que tu oponente. Si hay varios oponentes, elige con cuál de ellos quieres combatir.

Puedes combatir contra un Enemigo, un Iotunn o un oponente relacionado con la saga si estás jugando al modo campaña. Ganas automáticamente cualquier combate que desencadenes, lo que causa la retirada de tu oponente.

Sin embargo, por cada combate asumes **un número de riesgos equivalente a la fuerza de tu oponente**. Si no consigues evitar todos los riesgos que asumas, pierdes Salud.

Consulta la sección sobre riesgos en la página 17.



Surt

- **Ubicación de retirada:** Muspellheim
- **Fuerza:** Igual al valor de la Escala de fuerza de Surt (número de peones de Gigante de fuego en la Escala +1)





Hel

- **Ubicación de retirada:** Niflheim
- **Fuerza:** Igual al valor de la Escala de fuerza de Hel (número de peones Anónimos activos en la Escala +1)

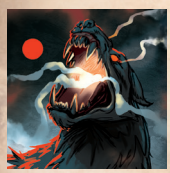




Loki

- **Ubicación de retirada:** La Jaula
- **Fuerza:** Igual al valor de la Escala de fuerza de Loki (número de Iotunn activados +1)





Fenrir

- **Ubicación de retirada:** La Jaula
- **Fuerza:** Igual al valor más alto delante de las muescas vacías de alrededor de la jaula (número de Mundos devastados +1)

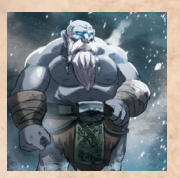




Iormungand

- **Ubicación de retirada:** La isla a la izquierda de aquella en la que se encuentre Iormungand
- **Fuerza:** 3





Iotunn

- **Ubicación de retirada:** Escala de fuerza de Loki en Iotunheim
- **Fuerza:** 2



Matar a un Iotunn cancela su efecto y disminuye la fuerza de Loki al mismo tiempo.



Otros oponentes

Consulta el Libro de sagas.

Realizar una acción

Cuando realizas la acción de un Mundo, puede realizarla normalmente, con una bonificación o con una penalización.

- **Si hay al menos otro dios contigo en un Mundo, realiza la acción de ese Mundo con una bonificación (el icono de acción de la derecha).**
- **Si hay un Enemigo contigo en un Mundo, realiza la acción de ese Mundo con una penalización (el icono de la izquierda).**
- **Si hay un Enemigo Y uno o más dioses contigo en un Mundo, o si no hay nadie más que tú en un Mundo, realiza la acción de ese Mundo sin bonificación ni penalización (el icono de acción del centro).**
- **Nota: si hay dos o más Enemigos en un Mundo, ese Mundo está devastado y su acción deja de estar disponible.**

Alfheim (Mundo de los elfos)



Acción: coge hasta 2 Elfos (3 Elfos con bonificación, 1 Elfo con penalización) y ponlos en tu hoja de Dios (reserva personal).

Si la reserva de peones de Elfo en Alfheim está vacía, no puedes realizar esta acción.

Los elfos son feroces combatientes y su ayuda es siempre valiosa.

Vanaheim (Mundo de los vanir)



Acción: coge hasta 2 dados de Vanir de la reserva de Vanaheim (3 dados de Vanir con bonificación, 1 dado de Vanir con penalización) y ponlos en tu hoja de Dios.

Si la reserva de dados de Vanir en Vanaheim está vacía, no puedes realizar esta acción.

Los vanir ostentan el dominio sobre la naturaleza, y en ocasiones controlan incluso el azar.

Asgard (Mundo de los dioses)



Acción arriesgada: sana el Árbol, es decir, retira 1 marcador de Mundo devastado de un Mundo de tu elección y vuelve a ponerlo como barrote en la Jaula, en la muesca vacía de mayor valor. Retirar este marcador hace que la acción del Mundo vuelva a estar disponible y reduce la fuerza de Fenrir en 1.

Para realizar la acción, debes asumir **3 riesgos** (2 riesgos con bonificación, 4 riesgos con penalización; consulta la página 17, «Riesgos»).

Esta acción tiene el mismo efecto que la de «Sanar al Árbol», pero se realiza desde Asgard en lugar de en el Mundo devastado. Si eres capaz de evitar los riesgos, te costará menos Salud que la acción «Sanar al Árbol».

El barro blanco del pozo de Urd te permite sanar al Árbol, pero a costa de tu propia fuerza vital.

Midgard (Mundo de los humanos)



Acción: coge 2 Héroes de la reserva en Midgard (3 Héroes con bonificación, 1 Héroe con penalización) y ponlos en el área de Valhalla, en Asgard.

Iormungand está siempre en Midgard, así que nunca podrás realizar la acción con bonificación si no tienes el arma adecuada, Valshamr (consulta la página 19).

Los héroes caídos en el campo de batalla son recibidos en Asgard, en Valhalla. Allí los instruyen para convertirse en einheriar.

Nidavellir (Mundo de los enanos)



Acción: coge la primera carta de Artefacto…

- **De uno de los dos dispensadores de cartas de la izquierda, si es la acción normal.**
- **Del dispensador de cartas que elijas entre los tres disponibles, si se trata de la acción con bonificación.**
- **Del dispensador de cartas más a la izquierda, si es la acción con penalización.**

Pon la carta de Artefacto en tu hoja de Dios: a partir de ahora es tuyo. Te beneficiarás de su poder hasta el final de la partida (a menos que se active el Iotunn Thrym).

Revela la siguiente carta del dispensador elegido.

Los artefactos forjados por los enanos tienen un valor incalculable; con ellos, el poder de los dioses no tiene rival.

En la página 18 puedes leer descripciones de los Artefactos.

Svartalfheim (Mundo de las criaturas nocturnas)



Acción: roba cartas.

- **2 cartas de Criatura, si es la acción normal.**
- **3 cartas de Criatura, si es la acción con bonificación.**
- **1 carta de Criatura, si es la acción con penalización.**

Mira las cartas y aplica de inmediato el efecto de **1** Criatura a tu elección entre las robadas.

A continuación, descarta todas las cartas de Criatura.

Las criaturas que habitan en el Fresno del universo luchan por la supervivencia de Yggdrasil igual que los dioses, a los que brindan ayuda y consuelo.

En la página 20 puedes leer descripciones de las Criaturas.

Iotunheim (Mundo de los Iotunn)



Acción: lanzar las runas.

- **Las fichas de Piedra rúnica blanca y Piedra rúnica verde, si es la acción normal.**
- **Las 3 fichas de Piedra rúnica, si es la acción con bonificación.**
- **Únicamente la ficha de Piedra rúnica blanca, si es la acción con penalización.**

Puedes aplicar el efecto visible de cada una de las fichas lanzadas.



Mueve una figura de Dios (la tuya o la de cualquier otro) sin tener que seguir las reglas normales de movimiento descritas en la página 12.



Realiza la acción **normal** del Mundo que elijas. Puede ser uno en el que no estés. Si el Mundo elegido está devastado, la única acción posible será Sanar al Árbol o una acción especial relacionada con una saga (modo campaña).



Gira el nivel intermedio de Yggdrasil en el sentido de las agujas del reloj 0, 1 o 2 posiciones.



Recupera 1 ficha de Salud. Si todavía las tienes todas, esta Piedra rúnica no tiene efecto.

Odin bebió una vez del pozo de Mimir y sacrificó su ojo para conocer los secretos de las runas.

ᚺ *Niflheim (Mundo de los muertos)*



Acción arriesgada: retira hasta 3 peones Anónimos de la Escala de fuerza de Hel y devuélvelos a la reserva de Midgard.

Para realizar la acción, debes asumir **2 riesgos** (1 riesgos con bonificación, 3 riesgos con penalización; consulta la página 17, «Riesgos»).

La terrible Hel custodia el mundo al que van a parar aquellos que mueren por enfermedad o por vejez. Devolverlos a Midgard debilita a Hel.

ᚲ *Muspellheim (Mundo del fuego)*



Acción arriesgada: retira hasta 3 peones de Gigante de fuego de la Escala de fuerza de Surt y devuélvelos a la reserva de Muspellheim.

Para realizar la acción, debes asumir **2 riesgos** (1 riesgos con bonificación, 3 riesgos con penalización; consulta la página 17, «Riesgos»).

El gigante Surt es el líder del ejército de los hijos de Muspell. Matar a los Gigantes de fuego debilita a Surt.



Acción Sanar al Árbol



Cuando un Mundo está devastado, la única acción que puedes realizar en él es Sanar al Árbol, que sustituye la acción del Mundo devastado.

Para Sanar al Árbol, **pierde 2 fichas de Salud** y devuelve el marcador de Mundo devastado a la Jaula, en la muesca libre que tenga el valor más alto.

Como se describe en la página 14, la acción de Asgard también sirve para eliminar un marcador de Mundo devastado, pero sin tener que estar en el Mundo afectado.

Llevar a cabo la acción Sanar al Árbol en un Mundo donde todavía hay 2 o más Enemigos es inútil. Como hay 2 Enemigos, ese Mundo queda devastado de nuevo de inmediato.

La acción Mundo sanado estará disponible de nuevo a partir del turno siguiente, y la fuerza de Fenrir se reducirá en 1.

Riesgos

Siempre ganas los combates que desencadenas, y siempre puedes realizar una acción arriesgada, pero en ambos casos asumes el **riesgo** de perder Salud.



Cada vez que asumes un riesgo, puedes evitar sus efectos negativos usando Héroes de Valhalla y tirando los dados. También puedes usar los beneficios de cualquier Artefacto que tengas.

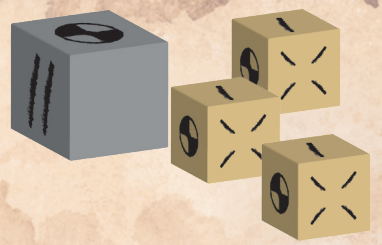
Uso de Héroes para evitar riesgos



Los Héroes siempre se deben usar **antes** de la tirada de salvación.

Coge todos los peones de Héroe **disponibles en Valhalla** que quieras y devuélvelos a Midgard ᛗ. Cada Héroe que devuelvas a Midgard evita **1** riesgo.

Tirada de salvación



Después de decidir si quieres usar Héroes, tira tu dado de Dios, así como tantos dados de Vanir como quieras de los que tengas en tu posesión.

Cada resultado de ◔ o ᛉ en la tirada es un éxito y evita **1 riesgo**.



Los resultados de ᚷ, ᛁ, ᛁᛁ, ᛁᛁᛁ y los resultados en blanco son fracasos temporales que aún puedes convertir en éxitos. Por cada resultado que quieras cambiar, devuelve **1 de tus peones de Elfo** a Alfheim ᚠ. Cada éxito que obtengas de esta manera evita 1 riesgo.



Después de la tirada de salvación, los dados de Vanir que muestren un resultado de ᚷ o ᛉ se pierden. Devuélvelos a Vanaheim ᚳ después de resolver los riesgos. Independientemente del resultado, siempre conservas el dado de Dios.

Si usar Héroes, tu dado de Dios, los dados de Vanir y los Elfos (e incluso algún Artefacto) no basta para evitar todos los riesgos asumidos en un combate o una acción arriesgada, pierde tantas fichas de Salud como riesgos no evitados. Las fichas de Salud perdidas se ponen en una reserva común para todos los jugadores junto al Árbol. Si pierdes la última, pierdes la partida de inmediato.

Los Héroes de Valhalla se comparten entre todos los jugadores. Cualquier dios puede usarlos.
Sin embargo, los Elfos y los Vanir únicamente puede usarlos el dios que los reclutó y añadió a su reserva personal usando la acción Vanaheim o la acción Alfheim.

Odin quiere realizar una acción arriesgada en la que debe evitar 4 riesgos. Envía 1 Héroe del Valhalla de vuelta a Midgard, lo que evita 1 riesgo, y quedan 3. A continuación, tira su dado de Dios y 3 de los dados de Vanir que tiene. Los resultados son ᛁᛁᛁ en su dado de Dios y ᚷ, ᛁ y ᛉ en los dados de Vanir. Tiene 1 Elfo, que usa para convertir el resultado de ᛁ en un éxito. La tirada de salvación ha evitado 2 riesgos (gracias al ᛉ y al ᛁ convertido). Solo queda 1 riesgo por evitar, así que Odin pierde una ficha de Salud. 2 de los dados de Vanir (los de los resultados ᚷ y ᛉ) se pierden y se devuelven a Vanaheim ᚳ.

Artefactos

Nivel 1



Andvarinaut

Después de una tirada de salvación, puedes volver a tirar una vez los dados de Vanir que elijas.

Andvarinaut es un anillo encantado que te permite encontrar oro.



Draupnir

Después de una tirada de salvación, puedes volver a tirar tu dado de Dios una vez.

Draupnir es una fuente inagotable de riqueza: cada nueve noches, se divide en nueve anillos, todos idénticos.



Giallarhorn

En el paso 2 de tu turno, puedes moverte a cualquier Mundo del nivel intermedio (Midgard, Nidavellir o Svartalfheim) sin importar el Mundo en el que estés.

Giallarhorn es el cuerno utilizado por Heimdall para hacer llegar mensajes a los dioses y a los humanos.



Hringhorni

En el paso 2 de tu turno, puedes moverte a cualquier Mundo del nivel inferior (Iotunheim, Niflheim o Muspellheim) sin importar el Mundo en el que estés.

Hringhorni es el barco funerario de Baldr, el barco más grande que existe.



Megingjord

Los Artefactos que tengas que normalmente cancelan 1 riesgo cancelan ahora 2 riesgos.

Megingjord es el cinturón de Thor, la fuente de su fuerza.



Skidbladnir

En el paso 2 de tu turno, puedes moverte a cualquier Mundo del nivel superior (Asgard, Vanaheim o Alfheim) sin importar el Mundo en el que estés.

Skidbladnir es un barco que puede transportar a todos los dioses por tierra o por mar. Además, se puede plegar y llevar en el bolsillo.

Nivel 2



Gleipnir

Gleipnir cancela 1 riesgo cuando combates contra Fenrir.

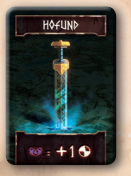
Esa cuerda fabricada por los elfos oscuros a partir de seis cosas imposibles es más fuerte que cualquier cadena.



Gungnir

Gungnir cancela 1 riesgo cuando combates contra Hel.

La lanza de Odin siempre acierta en su objetivo y regresa a su lanzador.



Hofund

Hofund cancela 1 riesgo cuando combates contra Loki.

Hofund es la espada de Heimdall.



Járngreipr

Járngreipr cancela 1 riesgo cuando combates contra cualquier Iotunn.

Járngreipr son los guantes de hierro de Thor, imprescindibles para blandir el martillo Mjöllnir.



Mimming

Mimming cancela 1 riesgo cuando combates contra Surt.

La espada vital de Freyr es capaz de luchar por sí sola.

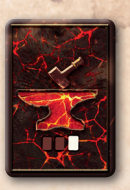


Mjöllnir

Mjöllnir cancela 1 riesgo cuando combates contra Iormungand.

El martillo de Thor es el arma más poderosa del universo.

Nivel 3





Brisingamen

Después de una tirada de salvación, puedes conservar **1 dado de Vanir** que muestre un o , en lugar de devolverlo a Vanaheim.

Este collar fue un regalo de los enanos a Freyia, que luego robó Loki.



Gullinbursti

En tu turno, puedes realizar una acción en el Mundo en el que te encuentras Y ADEMÁS combatir en ese Mundo, en el orden que tú elijas.

Gullinbursti es un jabalí dorado fabricado por los enanos, con cerdas en la crin que brillan en la oscuridad.



Idunn Eple

Puedes llevar a cabo la acción Sanar al Árbol en el Mundo devastado en el que te encuentres, pero únicamente perderás 1 ficha de Salud en lugar de 2.

Las manzanas de Idunn tienen el don de rejuvenecer a quien las come.



Ódrœrir

Si estás a solas en un Mundo (sin Enemigos ni otros dioses), puedes realizar su acción con bonificación. De lo contrario, sigue las reglas normales.

Ódrœrir es el caldero en el que los enanos prepararon el aguamiel que da origen al arte de la poesía.



Svalinn

Después de una tirada de salvación, puedes conservar **1 peón de Elfo** que muestre un o , en lugar de devolverlo a Alfheim.

Svalinn es el escudo que protege la Tierra de los dañinos rayos del sol.



Valshamr

Puedes ignorar la presencia de un Enemigo cuando realizas una acción en un Mundo, de modo que puedes realizar la acción normal (o con bonificación si hay otro Dios), incluso si hay un Enemigo.

Un abrigo de plumas de Freyia. Le permite convertirse en halcón y volar por los 9 Mundos sin ser detectada.

Criaturas

A menos que se especifique lo contrario, el dios activo (el jugador que ha realizado la acción en Svartalfheim) es quien se beneficia del efecto de la Criatura y toma las decisiones necesarias.





Dain, Dunéyr, Durathor y Dvalin

Recupera 1 ficha de Salud de la reserva, si has perdido alguna, y ponla en tu hoja de Dios.

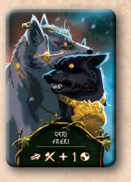
Los ciervos corren entre las ramas del Fresno universal y se alimentan de sus hojas.



Eiktirrnir

Sana el árbol. Devuelve 1 marcador de Mundo devastado de tu elección a la muesca de la Jaula con el valor más alto, sin perder ninguna ficha de Salud.

Eikthyrnir es un ciervo que se alza sobre Valhalla y mordisquea los brotes del Árbol. Sus cuernos exudan el agua que forma el río Hvergelmir, madre de todos los ríos.



Geri y Freki

Puedes moverte a cualquier Mundo (ignorando las reglas normales de movimiento) y desencadenar un combate, en el que 1 riesgo se cancela automáticamente.

Geri y Freki son lobos gigantes alimentados por el propio Odin en Valhalla.



Gullfaxi

Derrota al Iotunn activado que elijas y envíalo de vuelta a la Escala de fuerza de Loki. Su efecto se anula de inmediato.

Gullfaxi, de crin de oro, pertenece al gran Hrungnir y, aunque rápido, perdió en una carrera contra Odin y su caballo de ocho patas. Después se lo ofreció como regalo a Magni, hijo de Thor.



Gullinkambi

Coge 1 peón de Héroe de la reserva de Midgard ᛗ y ponlo en Valhalla ᛟ.

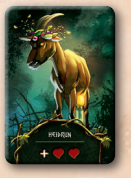
Gullinkambi es un gallo de cresta dorada que vive en Valhalla y despierta a los einheriar todas las mañanas.



Gulltopp

Cada dios, incluido el activo, puede darle peones de Elfo, dados de Vanir y cartas de Artefacto a cualquier otro dios de su elección.

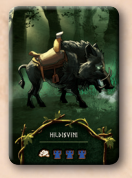
Gulltopp es el décimo caballo de los æsir, propiedad de Heimdall.



Heidrun

Recupera hasta 2 fichas de Salud de la reserva, si has perdido alguna, y ponlas en tu hoja de Dios.

Esta cabra produce suficiente aguamiel todos los días para llenar un caldero tan grande que todos los einheriar pueden beber de él.



Hildisvíni

Coge hasta 3 peones de Elfo de Alfheim ᚠ y ponlos en tu reserva personal.

Hildisvíni es un jabalí dorado fabricado por los enanos Dain y Nabbi. Freyia lo usa de montura.



Hugin y Munin

Coge hasta 2 dados de Vanir de Vanaheim ᚴ y ponlos en tu reserva personal.

Hugin y Munin son los cuervos de Odin, que sobrevuelan los 9 Mundos y traen información al dios.



Ratatosk

Puedes moverte a cualquier Mundo (ignorando las reglas normales de movimiento) y después realizar una acción en ese Mundo, a menos que esté devastado.

Ratatosk es una ardilla que sube y baja por el Árbol para llevar mensajes que siembran la discordia entre el águila encaramada a la copa de Yggdrasil y la serpiente Nidhögg.



Sæhrímnir

El dios de tu elección (no necesariamente el dios activo) recupera 1 ficha de Salud.

Sæhrímnir es la criatura que sacrifican y devoran los einheriar. Cada noche, la bestia vuelve a la vida para proveer el sustento del día siguiente.



Skuld

Cada dios, incluido el activo, coge las 2 primeras cartas de su mazo de Enemigos y las mira. Después de ponerse de acuerdo con los otros dioses, las ponen de nuevo encima de sus propios mazos en el orden de su elección.

Skuld es la norna más joven, la que decide el destino de la gente de los 9 Mundos.



Sleipnir

Todos los dioses, incluido el activo, pueden moverse a cualquier Mundo de su elección (ignorando las reglas normales de movimiento).

Sleipnir es el caballo de ocho patas que monta Odin, el hijo de Loki metamorfoseado. Puede galopar por la tierra, el mar y el aire.



Tanngrisnir y Tanngnjóstr

Coge 2 fichas de Salud de la reserva de Salud perdida y devuélvelas al dios o dioses de tu elección.

Cuando Thor tiene hambre, cocina las cabras que tiran de su carro. Más tarde, Thor las resucita con su martillo, Mjöllnir.



Urd

Elige 2 cartas de Enemigo de la Rueda de enemigos. El dueño de cada una la pone debajo de su mazo de Enemigos. Si es una carta del Dios de apoyo (en las partidas de 2 jugadores), elige qué dios recibe la carta.

Urd es la norna más anciana. Junto con sus hermanas, teje los hilos de la vida.



Vedrfölnir

Coge hasta 2 peones de Héroe de la reserva de Midgard y ponlos en Valhalla .

Vedrfölnir es un halcón que reposa entre los ojos de un águila sin nombre, que a su vez está posada en la copa de Yggdrasil.



Verdandi

Todos los dioses pueden darse Salud unos a otros como deseen.

Verdandi es la norna del presente. Se sienta al lado de Urd a los pies del Árbol de los mundos.



Vidofnir

Coge hasta 3 peones de Héroe de la reserva en Midgard y ponlos en Valhalla .

Vidofnir es un águila que reposa en la copa de Yggdrasil y posee un vasto saber.

Si estás jugando al modo fácil (según las reglas de la página 2 del Libro de sagas), las reglas del juego terminan aquí. De hecho, como podrás ver, los dioses no tienen poderes divinos, ni habilidades cuando usas la cara del modo fácil de la hoja de Dios.



Habilidades y poderes de los dioses

Si estás jugando al modo difícil (página 3 del Libro de sagas) o una saga de la campaña, los dioses poseen habilidades especiales y poderes divinos (indicados en el reverso de la hoja de Dios).
A continuación se describen dichos poderes y habilidades.



Habilidades

Los dioses tienen tres tipos de habilidades: tropas iniciales, habilidades de combate y relaciones con los otros dioses.

En el modo difícil o al comienzo de una campaña, cada dios tiene sus propias habilidades iniciales únicas.

En una campaña, puedes usar tu experiencia para obtener nuevas habilidades.

Habilidades iniciales



Freyr

Freyr tiene 2 peones de Elfo en su reserva personal al principio del juego.



Freyia

Freyia tiene una relación de Compañero de destino con todos los demás dioses (consulta la página siguiente).



Frigg

Cuando Frigg obtiene el resultado | en el **dado de Vanir**, siempre es un éxito.



Heimdall

Cuando Heimdall obtiene el resultado | en el **dado de Vanir y el dado de Dios**, siempre es un éxito.



Odin

Odin tiene una relación de Hermano de armas con todos los demás dioses (consulta la página siguiente).



Thor

Thor no tiene habilidad inicial.



Tyr

Cuando Tyr obtiene el resultado | o || en el **dado de Dios**, siempre es un éxito.

Relaciones entre los dioses

Las relaciones pueden tener distintos efectos dependiendo de si el dios es de un jugador o de apoyo.
Nota importante: Las relaciones son **habilidades de una sola dirección**. Tu relación con un dios determinado te concede un beneficio, pero el otro dios no recibe ninguno a cambio.

Hermano de armas

Si estás haciendo una tirada de salvación y el dios con el que tienes la relación de Hermano de armas está en el mismo Mundo que tú, ese dios puede tirar su dado de Dios para ayudarte a evitar 1 riesgo. Tu Hermano de armas puede además usar uno de sus Elfos para convertir el resultado en un éxito si es necesario, y usar sus artefactos para ayudarte.

Esta relación funciona de la misma manera con un Dios de apoyo. Tira cualquier dado de Dios para el Dios de apoyo.

Frigg tiene la relación de Hermano de armas con Freyr. Está en Asgard, igual que Freyr, y tiene que hacer una tirada de salvación para evitar los 2 riesgos de realizar la acción de ese mundo. Freyr tira su dado de Dios, Frigg el suyo y un dado de Vanir. La tirada de salvación de Freyr es un éxito. Frigg obtiene 1 éxito y un fracaso. El éxito de Freyr se suma al de Frigg, con lo que la diosa, gracias a su relación con Freyr, evita los 2 riesgos.

Sin embargo, cuando Freyr hace en su turno una tirada de salvación para evitar los riesgos de combatir contra Fenrir, Frigg, que también está en Asgard, no tira su dado de Dios ni puede ayudar a Freyr, porque Freyr no tiene una relación de Hermano de armas con Frigg.

Lazos de sangre

Si el dios con el que tienes Lazos de sangre está en el mismo Mundo que tú, puedes coger Artefactos, Elfos y dados de Vanir de su reserva personal.

Puedes usar esta relación en cualquier momento, en tu turno o fuera de él.

La relación de Lazos de sangre con un Dios de apoyo que esté en el mismo Mundo que tú te permite hacer que pierda Salud en tu lugar cuando asumes riesgos. Importante: si un Dios de apoyo pierde su última ficha de Salud, muere y pierdes la partida.

Compañero de destino

Cuando el dios con el que tienes la relación de Compañero de destino está en el mismo Mundo que tú y hace una tirada de salvación, puedes coger 1 de los peones de Elfo que haya usado el dios para convertir los fracasos temporales en éxitos o bien 1 de los dados de Vanir que el dios haya lanzado y perdido, siempre después de que se resuelva la tirada.

Si el Dios de apoyo con el que tienes la Relación de Compañero de destino está en el mismo mundo que tú, cuando haces una tirada de salvación y debes retirar Elfos o dados de Vanir, puedes quedarte con 1 de los Elfos o de los dados de Vanir.

Freyr y Odin están en Midgard. Freyr tiene la relación de Compañero de destino con Odin. Este hace una tirada de salvación para evitar los riesgos de su combate contra Iormungand. Odin los evita todos, pero pierde 2 peones de Elfo y 1 dado de Vanir. Freyr elige quedarse con el dado de Vanir. Odin devuelve los 2 Elfos a Alfheim.

Compañero de viaje

Cuando tienes la Relación de Compañero de viaje con un dios, en tu turno y **antes de tu movimiento normal** puedes ir al Mundo donde esté.

Esa relación funciona de la misma manera con un Dios de apoyo.

Frigg está en Asgard. Tiene la Relación de Compañero de viaje con Freyia, que está en Alfheim. Frigg se mueve a Alfheim y luego a Muspellheim, que está dos niveles por debajo de Alfheim.

Poderes divinos

Cada uno de los dioses tiene también un poder divino único. Aparece indicado en el reverso de la hoja de Dios. Es permanente, por lo que puede utilizarse tantas veces como sea necesario en cada partida.



Freyr

Cuando Freyr asume riesgos, independientemente del resultado de su tirada de salvación, puede decidir devolver Elfos de su reserva personal a Alfheim. Cada par de Elfos que devuelva evita 1 riesgo.

Hijo de Niord y Skadi, y hermano de Freyia, Freyr es el dios más glorioso. Controla los elementos, la lluvia y la luz del sol. Como esposo de la Tierra (la gigante Gerd), brinda fortuna y prosperidad a los mortales. Vive en Alfheim y tiene un barco mágico: Skidbladnir. El jabalí salvaje Gullinbursti tira de su carro.



Freyia

Freyia puede usar peones de Héroe **después** de su tirada de salvación, en lugar de antes.

Freyia es la hija de Niord y la hermana de Freyr. Es la diosa del amor, la que trae la paz y la victoria. Viaja en un carro tirado por dos gatos en busca de su marido Odr. Practica la magia y conoce el futuro y el destino.



Frigg

Una vez por turno, en lugar del paso 3 del turno (Actuar), Frigg puede recuperar 1 ficha de Salud, o hacer que otro dios que se encuentre en su Mundo gane 1 ficha de Salud de la reserva.

Frigg es la esposa favorita de Odin y la madre de Baldr. Esta amada mujer lo sabe todo sobre los 9 Mundos porque se sienta junto a Odin en el trono mágico Hlidskialf.



Heimdall

Esté donde esté, Heimdall siempre puede moverse a Midgard ᛗ. Las reglas normales de movimiento no se le aplican cuando su destino es Midgard.

Hijo de nueve vírgenes, Heimdall monta guardia junto al puente que lleva a Asgard y lo protege de los gigantes gracias al poder que le otorga beber la aguamiel divina. Duerme menos que un pájaro y su vista alcanza cientos de leguas, sea de día o de noche. Es capaz de escuchar cómo brota la hierba de la tierra y crece la lana en las ovejas.



Odin

Esté donde esté, Odin siempre puede moverse a Asgard ᛟ. Las reglas normales de movimiento no se le aplican cuando su destino es Asgard.

El padre de los dioses y los hombres lleva el anillo mágico Draupnir y la lanza Gungnir, y monta en Sleipnir, su caballo de ocho patas. Posee un vasto saber, y el conocimiento de las runas y la poesía. Los cuervos que descansan sobre sus hombros le traen información sobre lo que ocurre en todos los Mundos.



Thor

Cada éxito en el dado de Dios de Thor, incluso si lo has obtenido al convertirlo con el sacrificio de 1 peón de Elfo, evita **2 riesgos** en vez de 1.

Thor tiene un cinturón que le da fuerza divina y unos guantes de hierro que necesita para blandir su martillo Mjöllnir. Con él ha aplastado la cabeza de muchos Gigantes de hielo.



Tyr

Cuando Tyr activa a Fenrir tras revelar una segunda carta de este Enemigo en la Rueda de enemigos, puede continuar con su turno, es decir, que sigue pudiendo moverse y actuar a pesar del efecto de la activación de Fenrir.

Tyr es el más valiente de los dioses. Durante el Ragnarök, combatirá contra Garm, el perro de Hel.

Campaña de Ragnarök

En el modo campaña, juegas una serie de partidas (6 como mínimo) cuyos resultados afectan a las siguientes.

Durante toda la campaña, cada jugador controlará al mismo dios, mejorando sus habilidades con cada saga.

Componentes adicionales



Dependiendo de la saga, tendrás que añadir componentes adicionales al juego, además de las Tablas de experiencia.

Saga 1: El asesinato de Baldr

9 fichas de Promesa (3 Perjurios y 6 Juramentos)



Saga 2: El Fimbulvert

3 figuras de Enemigo en base redonda: Hijos de Bergelmir



Saga 3: Los Managarm

2 figuras de Enemigo en base redonda: los lobos Hati y Skoll



Saga 4: La Naglfar zarpa

1 figura de Enemigo en base redonda: Naglfar



4 losetas de Lacayo de Hel



Cómo jugar a la campaña

Empieza con la primera saga: El asesinato de Baldr.
En cada partida del modo campaña, prepara el juego como se describe en la página 6.
A continuación, coge las tropas iniciales (dados de Vanir, peones de Elfo) que indique tu Tabla de experiencia (consulta la página siguiente).
Cada uno de los dioses tiene también un poder divino único. Aparece indicado en el reverso de la hoja de Dios. Es permanente, por lo que puede utilizarse tantas veces como sea necesario en cada partida.

Puede que haya ligeras modificaciones a estas reglas dependiendo de la saga.
Los cambios en las reglas del modo campaña se describen en el Libro de sagas.
Cuando juegues a una saga, tu cometido es cumplir con todos los objetivos, uno tras otro, como se describe en el Libro de sagas.

Tablas de experiencia



Antes de empezar la campaña, elige el dios con el que quieres jugar. Coge la hoja de Dios correspondiente y pon una Tabla de experiencia sobre ella.
Escribe en la tabla tu nombre y el del dios con el que juegas.
Marca tantos iconos de como jugadores participen en la campaña.

Registrarás la experiencia que ganes durante la campaña en la Tabla de experiencia. Así mejorarás tus habilidades y tu capacidad para colaborar con los otros jugadores como equipo.

En una campaña de 4 jugadores, marca la última casilla (4 XP) de cada línea de relación.

En una campaña de 3 jugadores, marca las casillas 2 XP y 4 XP de cada línea de relación.

En una campaña de 2 jugadores, marca las casillas 1 XP y 2 XP de cada línea de relación.

En una campaña en solitario, marca las casillas 1 XP y 3 XP de cada línea de relación.

Algunos dioses tienen habilidades iniciales que puedes incluir en tu tabla en la primera partida.

En la tabla de Freyr, marca las 2 primeras casillas (con 1 XP y 2 XP) de la línea .

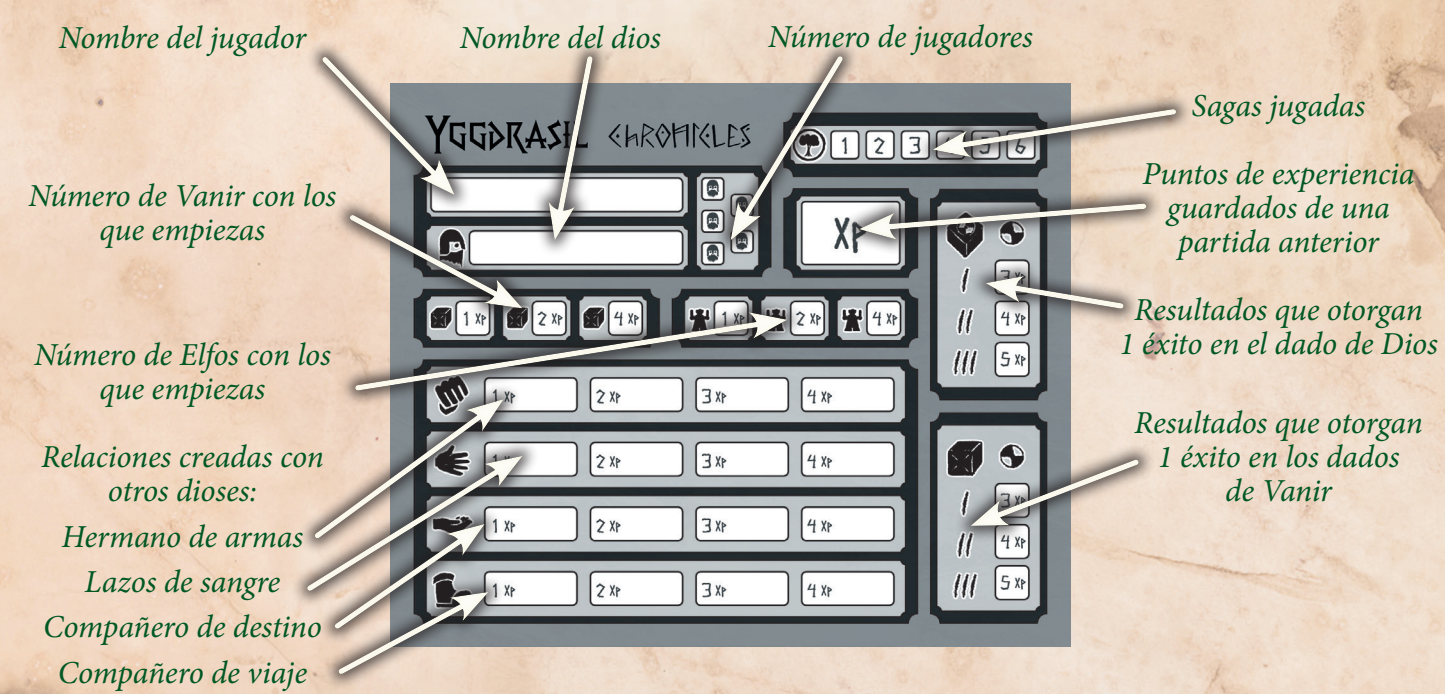
En la tabla de Frigg, marca la casilla I (con 3 XP) en la columna .

En la tabla de Odin, rellena las casillas de la línea de relación Hermano de armas con los nombres de los dioses que participan en la campaña.

En la tabla de Freyia, rellene las casillas XP de la línea de relación Compañero de destino con los nombres de los dioses que participan en la campaña.

En la tabla de Heimdall, marca las casillas I (con 3 XP) en las 2 columnas y .

En la tabla de Tyr, marca las casillas I y II (con 3 XP y 4 XP) de la columna .



El Libro de sagas

Este icono significa que debes utilizar componentes adicionales o completar pasos de preparación específicos.

Este icono seguido de uno de Enemigo significa que revelar una carta de Enemigo desencadena un efecto si no hay ya una carta de ese Enemigo en la Rueda.

Nidhögg desencadena un efecto cuando se mueve a una casilla con este icono.

Pasa la página cuando cumplas el objetivo escrito al lado de este icono.
Cuando Nidhögg llegue a este icono en su camino, desencadena los efectos que correspondan y pasa la página.
A continuación, pon a Nidhögg en la primera casilla del camino en la nueva página y sigue las instrucciones.

Este icono significa que hay una nueva acción Saga disponible.

Las acciones de saga están siempre disponibles, incluso si el Mundo donde se pueden realizar está devastado.
Sin embargo, los Gigantes de hielo sí que bloquean tanto las acciones de saga como las acciones normales de los Mundos.
Puedes realizar una acción Saga en el paso 3 de tu turno en lugar de realizar la acción del Mundo o combatir.

Este icono significa que hay un nuevo combate de saga disponible o que se aplica una regla específica para un combate.

Este icono significa que hay una condición de derrota específica para esta saga.

Fin de la partida

Además de las condiciones normales, perderás la partida de inmediato si:

- **Nidhögg llega al icono de Árbol muerto .**
- **O no se puede seguir cualquiera de las instrucciones del Libro de sagas (una reserva o un dispensador se ha agotado o bien el movimiento de un Enemigo es imposible).**

Después de una derrota, cada dios gana 3 puntos de experiencia (XP), pero debes volver a jugar y ganar la partida de la saga antes de seguir adelante con la campaña.

Puedes repetir la saga tantas veces como sea necesario.

Si el icono aparece en la página a la que acabas de llegar, ganas la partida. Juega tu próxima partida con la siguiente saga del Libro hasta que llegues a la última batalla.

Después de una victoria, cada ficha de Salud que tengas al final de la partida se convierte en 1 punto de experiencia (XP).

Al final de cada partida, **hayas ganado o no**, puedes obtener nuevas habilidades si tienes suficientes fichas de Salud y/o XP de partidas anteriores.

Para activar una nueva Habilidad y marcar la casilla correspondiente, debes gastar tantos XP como indique la casilla.

Puedes gastar XP para:

- **Mejorar tus probabilidades de éxito en las tiradas de salvación. Marca las casillas que te otorgan éxitos para distintos resultados en las columnas y .**
- **Conseguir más dados de Vanir o peones de Elfo al principio de la partida. Marca las casillas de las líneas y .**
- **Crear nuevas relaciones con los dioses que participan en la campaña. Escribe el nombre del dios con el que quieres crear una relación en la primera casilla de la línea correspondiente.**

Si te sobran XP, puedes guardarlos para la siguiente partida anotándolos en la casilla correspondiente.

Créditos

Diseño del juego
Cédric Lefebvre

Redacción
Anne Cécile Lefebvre

Editorial
Ludonaute

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute - Todos los derechos reservados.

Ilustraciones
Maëva da Silva
Christine Deschamps

Tipografía
Peter H. Rempel
(PR viking)

Idea original
Cedric Lefebvre
Fabrice Rabellino

Producción
Bruno Chevalier

Traducción
Ángel Martínez Murillo

Agradecimientos

Quiero darle las gracias, antes de nada, a mi amigo Fabrice, que es con quien diseñé nuestro primer juego, pero que en esta ocasión no pudo contribuir por motivos de agenda. También a Jos y Thierry por sus pruebas de juego, y sobre todo a Anne C por ayudarme cuando llegaba el cierre de la edición.

Bibliografía

L'Edda par Snorri Sturluson, traducido por François-Xavier Dillmann, Editions Gallimard, París, 1991
Dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique, de Robert-Jacques Thibaud, Editions Dervy, París, 2009
Mythes nordiques, de R.I. Page, traducido por Christian Clerc, Editions Points, París, 1993
Wikipedia.org

