Yggdrasil Chronicles

Regolamento

Yggdrasil, il frassino cosmico che sorregge i nove mondi, è in pericolo. Il Ragnarök sta per iniziare: la battaglia finale, predetta sin dall'alba dei tempi, comincia adesso. Tu, un possente Dio norreno, affronterai gli attacchi inesorabili delle forze del male. Il tuo unico obiettivo è impedire loro di distruggere Yggdrasil.

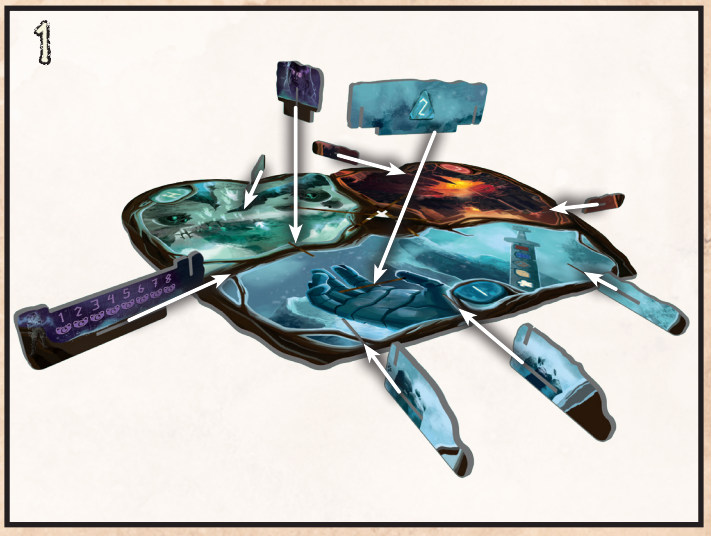
Yggdrasil's Chronicles è un gioco cooperativo con varie modalità di gioco.

Sommario

Assemblaggio	2
Elenco dei componenti (modalità normale)	4
Preparazione	6
Principi del gioco	8
Attivazione dei Nemici	9
Gli Jotunn	12
Combattimento	13
Eseguire un'azione	14
I Rischi	17
I Manufatti	18
Le Creature	20
Abilità e Poteri divini	22
Campagna Ragnarök	25

Assemblaggio (prima volta)

Livello inferiore





Livello intermedio

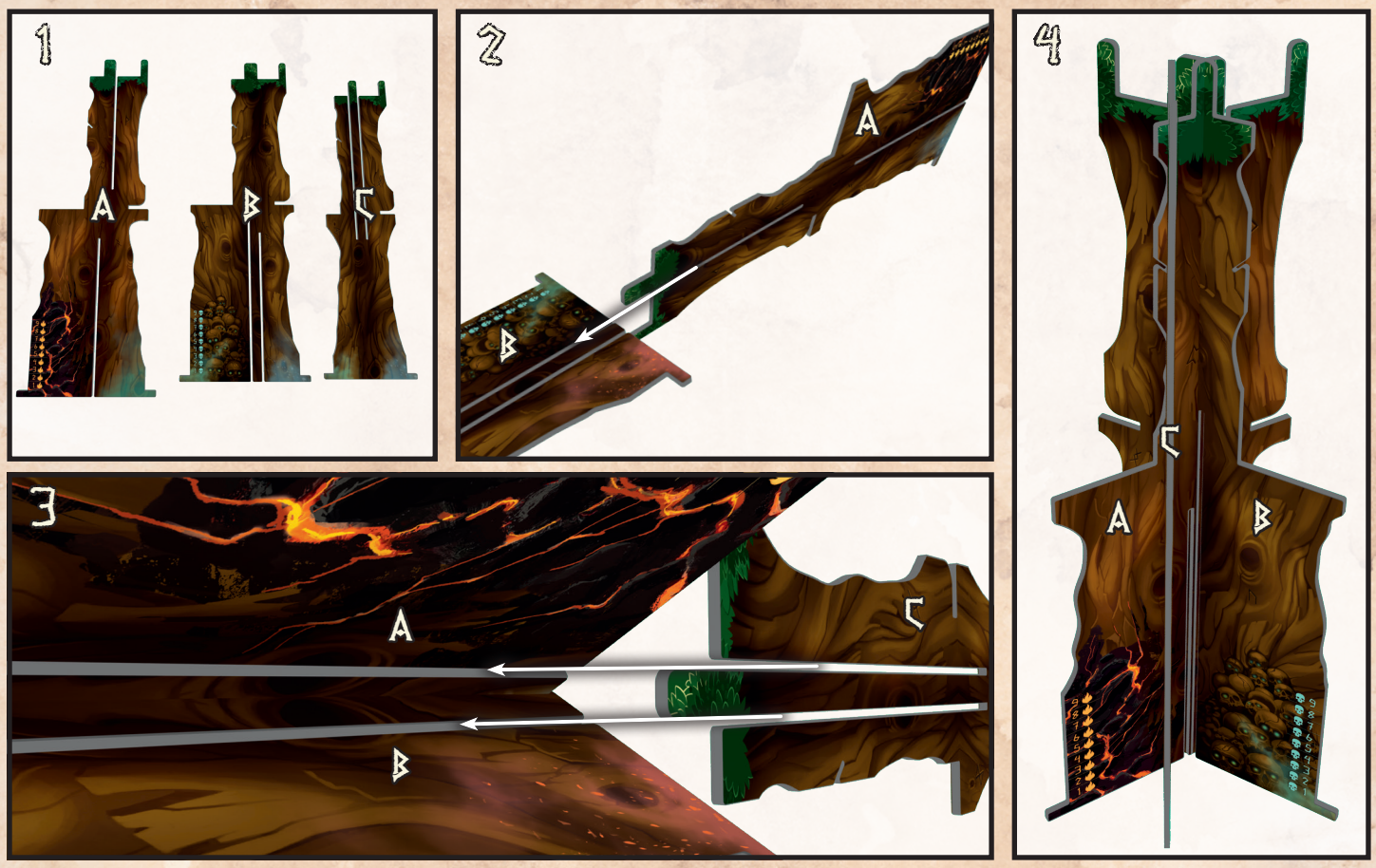


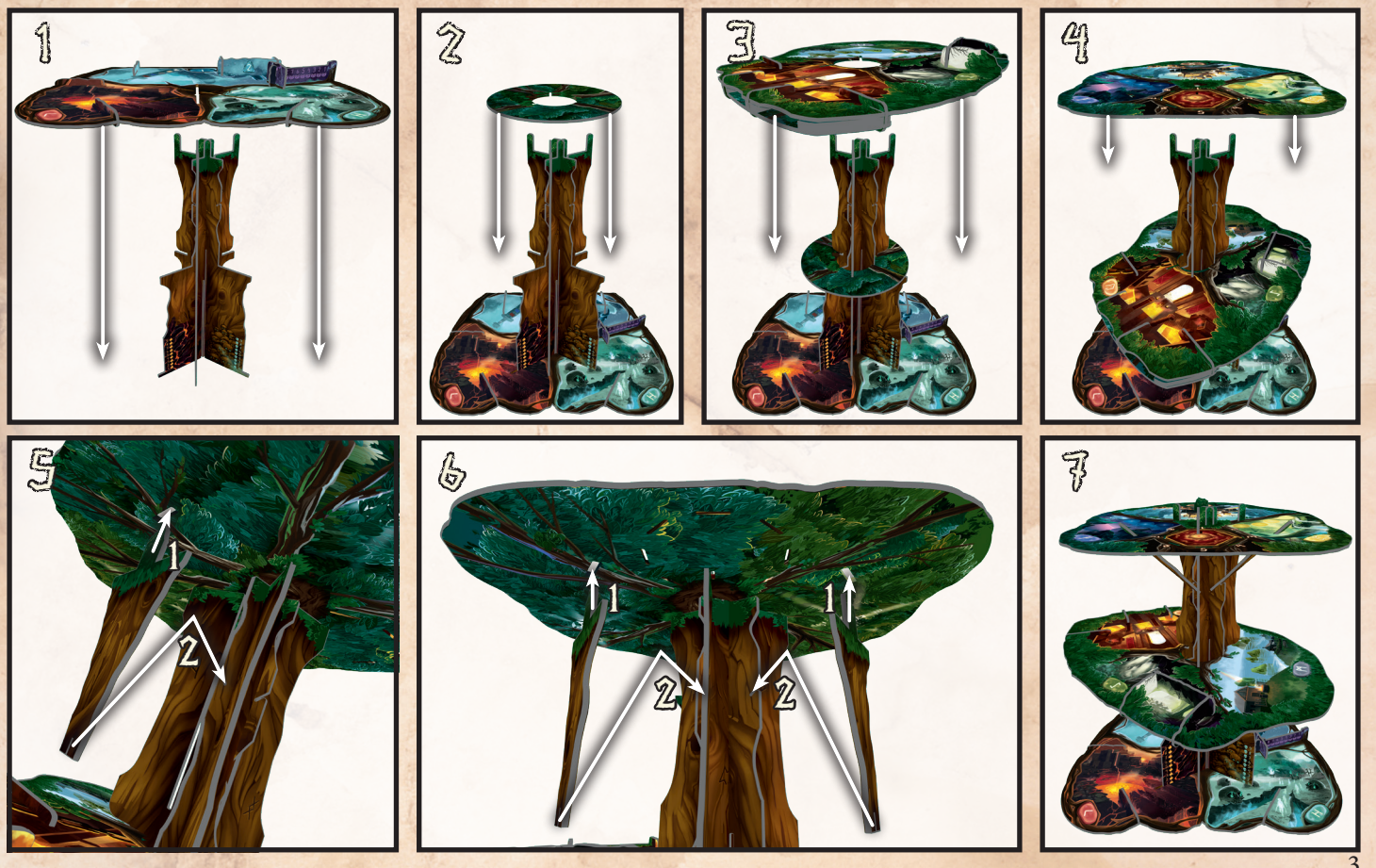






Assemblaggio (ogni partita)



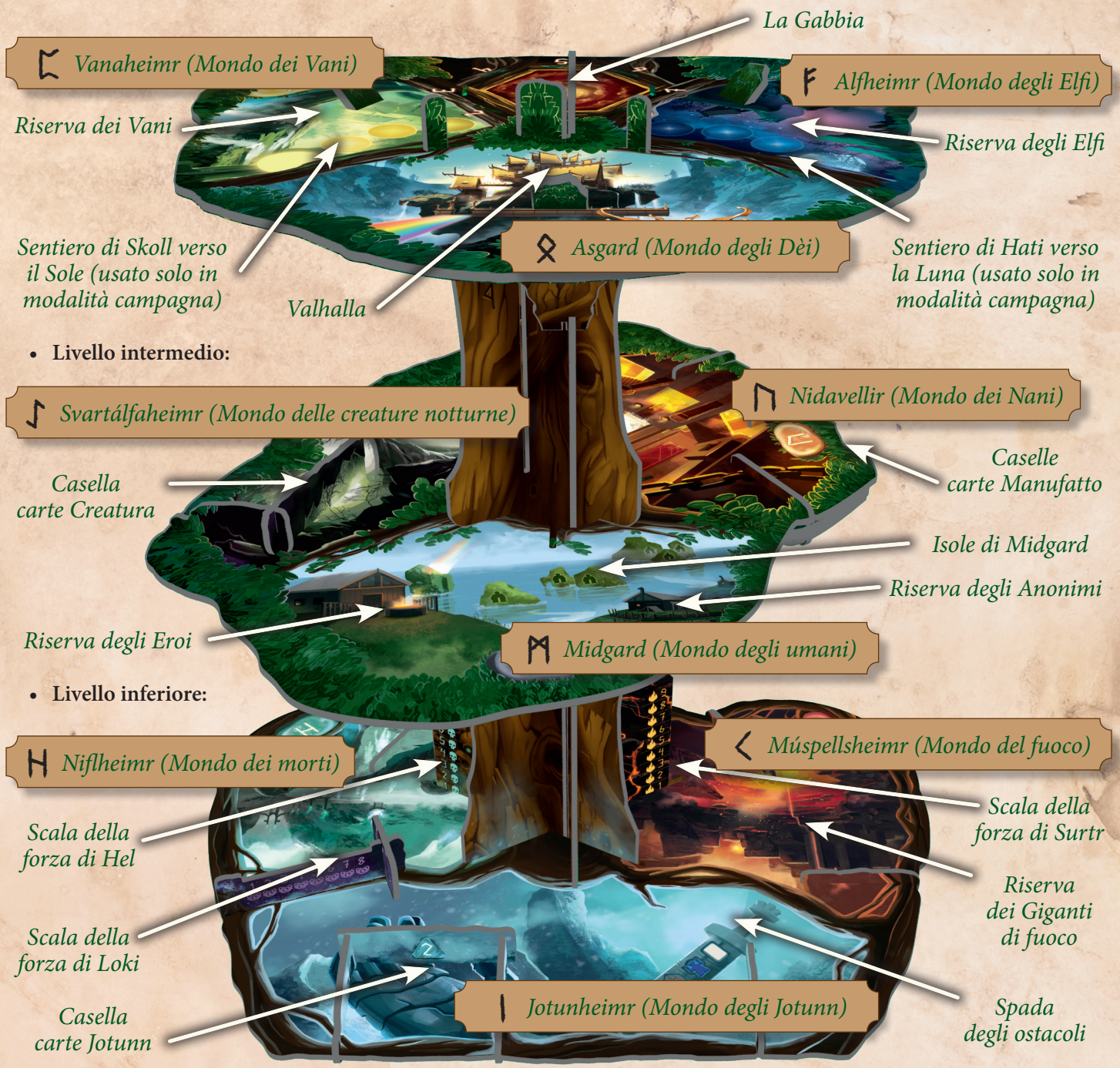


Elenco dei componenti (modalità normale)

Yggdrasil e i suoi nove Mondi; ognuno ha come simbolo una runa individuale (un'area di gioco su tre livelli, da assemblare).

Il frassino sorregge i nove Mondi esistenti. I suoi rami sostengono le dimore di tutti gli esseri viventi.

- **Livello superiore:**



- **Livello intermedio:**
- **Livello inferiore:**

Il livello intermedio può ruotare intorno al tronco. Ci sono tre posizioni, ognuna corrisponde a una colonna formata da tre rune.



8 pedine Gigante di fuoco

I figli di Múspell e il loro leader Surtr, la creatura nera con la spada di fuoco, daranno fuoco al Frassino.



8 pedine Anonimo

Gli uomini che muoiono di malattia o di vecchiaia finiscono nel Mondo sottostante, sorvegliati da Modgudr. Non vedranno mai la luminosa Valhalla.



7 pedine Jotunn

I Giganti di ghiaccio vivono a Utgardr, da dove invidiano il potere degli Dèi.



8 pedine Eroe

Gli Einherjar sono i soldati della divina armata del Valhalla, addestrati da Odino e Freyia su Asgard. Dopo un combattimento eroico, viene data loro nuova vita a Midgard.



13 pedine Elfo

L'aiuto degli Elfi è sempre temporaneo. Sanno quali sono le piante e curative e quali sono le armi che uccidono.



13 dadi Vani

I Vani, la seconda stirpe divina, erano in guerra contro gli Asi, mentre adesso combattono per la sopravvivenza di Yggdrasil. Niord, insieme ai suoi figli Freyr e Freyia sono i Vani più conosciuti.



3 gettoni Pietra runica (bianco, verde e rosso)

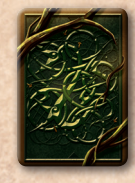


7 segnalini Mondo devastato

18 carte Manufatto ordinate su 3 livelli



18 carte Creatura



18 carte Jotunn



6 sagome Nemico da posizionare su una base rotonda



42 carte Nemico (7 set di 6 diverse carte nemico, un set per ogni Dio)



7 schede Dio: un lato da usare per la partita base facile, l'altro per la partita base difficile e la modalità campagna



Partita base facile



Partita base difficile e modalità campagna

7 sagome Dio da posizionare su basi rettangolari



1 Ruota dei Nemici





5 dadi divini



25 gettoni Punti ferita

1 Libro delle saghe



Preparazione

Preparazione Albero del mondo

Assembla l'albero Yggdrasil e posizionalo al centro del tavolo.



Posiziona i 7 segnalini Mondo devastato nella tacca del livello superiore in modo da costruire la Gabbia.

Mescola le 18 carte Creatura e posizionale nella casella carte di Svartálfaheimr ᛊ.

Posiziona le 8 pedine Eroe e le 8 pedine Anonimo nella loro riserva a Midgard ᛗ.

Posiziona le 7 pedine Jotunn sulla Scala della forza di Loki in modo che solo la "1" sia visibile.

Mescola le 18 carte Jotunn e posizionale nella casella carte di Jotunheimr ᛁ.

Seguendo la tabella qui sotto, organizza una riserva di pedine Elfo ad Alfheimr ᚠ e dadi Vani a Vanaheimr ᚲ.

Numero giocatori	Numero di pedine Elfo e dadi Vani per ciascuno
1	6
2	7
3	9
4	11
5	13

Separa le carte Manufatto a seconda del livello in 3 mazzi da 6 carte. Mescola ogni mazzo. Posiziona i mazzi nelle relative caselle su Nidavellir ᚾ a faccia in su, in ordine di livello crescente da sinistra verso destra.

Posiziona le 8 pedine Gigante di fuoco nella riserva di Múspellsheimr ᚴ.

Posiziona 3 gettoni Pietra runica a Jotunheimr ᛁ.

Preparazione dei nemici

Posiziona la Ruota dei Nemici accanto all'Albero.



Posizionamento:



Surtr a Múspellsheimr ᚴ



Hel a Niflheimr ᚺ



Loki a Vanaheimr ᚲ



Jormungand sulla prima isola a sinistra (con l'arcobaleno), a Midgard ᛗ



Fenrir nella Gabbia



Nidhögg nel punto più a sinistra, sulla pagina che corrisponde alla saga che stai giocando (sulla pagina 2 del Libro delle saghe se giochi alla partita base facile o sulla pagina 3 se giochi alla partita base difficile o su un'altra pagina se giochi in modalità campagna).



Componenti personali

Ogni giocatore prende:





- **la scheda Dio che ha scelto, da posizionare sul lato adatto per la partita base facile o sull'altro per la partita base difficile o per la modalità campagna (tutti i giocatori usano lo stesso lato);**



- **la sagoma Dio corrispondente, posizionata su Asgard ᛟ. La sagoma rappresenta il giocatore durante la partita;**

- **1 dado Dio;**



- **il mazzo di 6 carte Nemico (Hel, Surtr, Jormungand, Loki, Fenrir, Nidhögg) per il Dio scelto. Il giocatore deve mescolare il mazzo e posizionarlo sulla scheda Dio;**



- **gettoni Punti ferita come indicato nella tabella qui sotto.**

Numero giocatori	Gettoni Punti ferita per giocatore
1	9
2	8
3	7
4	6
5	5



Importante: durante la partita, un Dio non può guadagnare una quantità di Punti ferita superiore a quella iniziale.
I gettoni Punto ferita che non vengono distribuiti all'inizio del gioco devono essere posizionati nella scatola e restano inutilizzati.

- **Per una partita a 2 giocatori:**

Scegli un Dio che non viene usato da nessuno dei due giocatori. Questo è il **Dio di supporto**. Posiziona la sua sagoma su Asgard ᛟ e la sua scheda accanto a Yggdrasil.

Posiziona 5 gettoni Punto ferita sulla scheda Dio di supporto.

Ogni giocatore prende casualmente 3 carte Nemico dal mazzo del Dio di supporto e le mischia nel proprio mazzo, arrivando ad avere 9 Nemici al posto di 6. Un mazzo di carte Nemico potrebbe contenere due copie della stessa carta Nemico.

- **Per una partita in solitaria:**

Scegli 2 Dèi di supporto e posiziona le loro sagome su Asgard ᛟ.

Posiziona 5 gettoni Punto ferita su ogni scheda Dio di supporto.

Mescola le carte Nemico e quelle di entrambi gli Dèi di supporto per formare un mazzo di 18 carte Nemico (tre copie di 6 diverse carte Nemico).

Se giochi in modalità campagna, completa la preparazione con i contenuti descritti a pagina 25 e posiziona Nidhögg nel punto più a sinistra, sulla prima pagina della saga che stai giocando.

Principi del gioco

Yggdrasil's Chronicles è un gioco cooperativo. Tutti i giocatori lavorano per cacciare i Nemici da Yggdrasil.



Flusso di gioco

Il gioco si svolge a turni.

All'inizio di ogni turno, i giocatori pescano simultaneamente la carta in cima al loro mazzo di carte Nemico e la posizionano **a faccia in giù** sulla Ruota dei Nemici.

Poi, i giocatori decidono in che ordine vogliono giocare. **I turni dei giocatori possono cambiare** a ogni turno a seconda della strategia adottata.

A ogni turno, un giocatore esegue queste tre mosse, **in quest'ordine**:

- **(1) Svelare un Nemico (obbligatorio)**
- **(2) Spostarsi su Yggdrasil (opzionale)**
- **(3) Agire (opzionale)**

Quando ogni giocatore ha giocato un turno (quando nessuno dei giocatori ha altre carte Nemico a faccia in giù sulla Ruota dei Nemici), comincia un nuovo turno.

Conclusione della partita

La partita finisce e i giocatori vincono **tutti insieme** se Nidhögg raggiunge il simbolo dell'Albero nel Libro delle saghe.

I giocatori perdono immediatamente **tutti insieme** se si verifica una **qualsiasi** delle seguenti condizioni:

- **Un Dio perde l'ultimo Punto ferita.**
- **Un Nemico viene attivato e non è possibile applicare il suo effetto.**

(1) Svelare un Nemico (obbligatorio)

Il giocatore attivo mostra la carta Nemico che ha posizionato sulla Ruota dei Nemici all'inizio del turno.
A questo punto, i casi sono due: o questo Nemico non è ancora presente sulla Ruota oppure lo è già.

Se questo Nemico non è ancora presente sulla Ruota, posiziona la carta nel posto corrispondente sulla Ruota. Non succede nient'altro, eccezion fatta per alcuni casi speciali della modalità campagna, illustrati nel Libro delle saghe.



Se questo Nemico è già presente sulla Ruota, **sono visibili due copie della stessa carta Nemico**. Questo Nemico viene immediatamente attivato (vedi pagina successiva). Gioca questa attivazione e poi restituisci entrambe le carte Nemico attivate ai proprietari.
I giocatori posizionano le carte nemico restituite **in fondo** ai loro mazzi, **senza mescolarli**.



Se riesci a memorizzare l'ordine delle carte Nemico nel tuo mazzo, dovresti riuscire a prevedere il loro arrivo e a pianificare le azioni degli Dèi in maniera più efficiente.

- **Regola speciale per la partita a 2 giocatori**

Se una delle due carte corrispondenti appartiene al Dio di supporto, quella carta viene restituita al giocatore che non possiede l'altra carta Nemico. Quindi, le carte Nemico del Dio di supporto "viaggiano" tra i mazzi di due giocatori.

- **Regola speciale per la partita a 2 giocatori o in solitaria**

Se la carta che **attiva** il Nemico, ovvero la seconda carta del Nemico che viene svelata sulla Ruota, appartiene al Dio di supporto, è possibile muovere la sagoma del Dio di supporto sull'Albero, attenendosi alle regole del movimento degli Dèi illustrate a pagina 12.

- **Regola speciale per una partita in solitaria**

Quando un Nemico viene attivato, le 2 carte Nemico restano sulla Ruota. Quando verrà svelata la terza carta dello stesso Nemico, la si posizionerà sulla ruota, mentre le altre 2 carte verranno posizionate **in fondo** al mazzo di carte Nemico. Il giocatore **non mescola** il proprio mazzo. Svelare la terza carta Nemico non provoca l'attivazione di quel Nemico.

Attivazione dei Nemici

Quando un Nemico viene attivato, si sposta e provoca un effetto. Una conseguenza aggiuntiva del movimento di un Nemico potrebbe essere la devastazione del Mondo all'interno del quale si muove.

Mondo devastato

Quando **2 Nemici sono sullo stesso Mondo**, quel Mondo viene immediatamente devastato.



La Gabbia non si trova su Asgard ᛟ. Essa non è un Mondo, ma un luogo separato: per questo, la Gabbia non può mai essere devastata.

Jormungand non lascia mai Midgard ᛗ. Perciò quando un altro Nemico arriva a Midgard, Midgard viene devastato.

Per indicare che un Mondo è devastato, prendi la prima sbarra disponibile della Gabbia (segnalino Mondo devastato) e posizionala in modo da coprire la runa del Mondo devastato.

Ogni volta che il Frassino viene ferito, la forza di Fenrir aumenta. Lasciare i Mondi devastati per lungo tempo rende Fenrir più forte e più arrabbiato.



Finché il Mondo devastato non viene curato, l'azione del Mondo non è disponibile, anche se rimane un solo nemico o non ne rimangono affatto. L'unica azione che è possibile effettuare su un Mondo devastato è Risanare l'Albero (vedi pagina 16).



Hel



Quando Hel è attivata:

1 - Sposta Hel nel Mondo direttamente sopra a quello dove si trova al momento. **Hel cambia livello**.

Se Hel si trova già al livello superiore, perdi la partita.

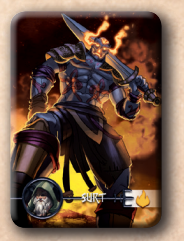
Se un Nemico è già presente nel Mondo dov'è diretta Hel, il Mondo diventa immediatamente devastato.



2 - Ruota il livello intermedio in senso orario per spostarlo di una posizione.

3 - Tu (**nei panni del giocatore attivo**) perdi immediatamente 1 Punto ferita. Scarta il gettone Punto ferita dalla tua scheda Dio e posizionalo in una riserva, accanto all'Albero. Se si tratta del tuo ultimo Punto ferita, perdi immediatamente la partita.

Hel è la Dea della morte. Ti prosciuga la forza vitale.



Surtr

Quando Surtr è attivato:

1 - Sposta Surtr nel Mondo direttamente sopra a quello dove si trova al momento. **Surtr cambia livello**.

Se Surtr si trova già al livello superiore, perdi la partita.

Se un Nemico è già presente nel Mondo dov'è diretto Surtr, il Mondo diventa immediatamente devastato.



2 - Ruota il livello intermedio in senso orario per spostarlo di una posizione.

3 - Sposta **2 pedine Gigante di fuoco**, dalla riserva di Múspellsheimr , alla Scala della forza di Surtr.

Se non ci sono abbastanza pedine Gigante di fuoco nella riserva, perdi la partita.

I Giganti di fuoco sono l'esercito di Surtr. Accrescono la sua forza in battaglia.

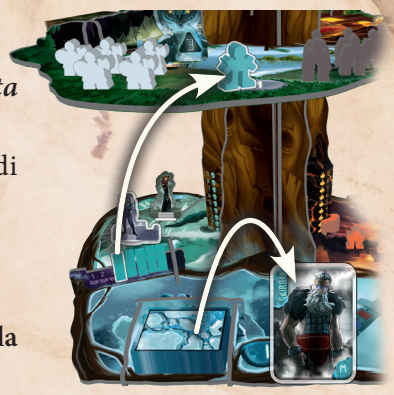


Loki

Quando Loki è attivato:

1 - Spostalo verso il Mondo dove si trova la tua sagoma del Dio.

Se un Nemico è già presente nel Mondo dov'è diretto Loki, il Mondo diventa immediatamente devastato.



2 - Ruota il livello intermedio in senso orario per spostarlo di una posizione.

3 - **Attiva** 1 Jotunn:

- **Pesca la carta Jotunn superiore nella casella carte di Jotunheimr .**
- **Poi prendi la pedina Gigante di ghiaccio più a sinistra dalla scala di Loki e posizionala nel punto indicato sulla carta appena pescata.**
- **Infine, scarta la carta Jotunn.**

Se non c'è alcuna pedina Jotunn rimasta sulla Scala della forza di Loki, perdi la partita.

Grazie alla sua astuzia, Loki si è guadagnato il supporto dei Giganti di ghiaccio. Li manipola allo scopo di far fare loro quello che vuole e guadagnare forza dalle loro azioni.



Jormungand

Quando Jormungand è attivato:

1 - Sposta Jormungand a Midgard ᛗ di un'isola a destra.

Se Jormungand si trova già sull'isola più a destra, perdi la partita.



Poi, aggiungi pedine Anonimo dalla riserva di Midgard alla **Scala della forza di Hel**, a Niflheimr ᚺ. Aggiungi tante pedine Anonimo quante indicate sull'isola dov'è appena arrivato Jormungand (1, 2 o 3).

Se non ci sono abbastanza pedine Anonimo nella riserva, perdi la partita.

Jormungand non lascia mai Midgard, ma sommerge le isole e invia gli Anonimi a Hel, per aumentarne la forza.



Fenrir

Quando Fenrir è attivato:

1 - Rimuovi Fenrir dalla Gabbia e posizionalo su Asgard ᛟ.

Se un Nemico è già presente su Asgard, Asgard diventa immediatamente devastato.

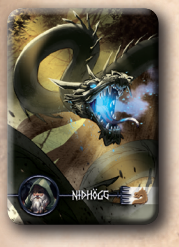
Se Fenrir è già fuori dalla Gabbia e si trova su Asgard, lascialo dov'è, ma tu, (il* Dio attivo*) perdi immediatamente 3 Punti ferita.



Il tuo turno come Dio attivo termina immediatamente: non muoverti, non agire, non provocare un combattimento. Piuttosto, **mescola la carta di Fenrir** all'interno del tuo mazzo di carte Nemico invece di posizionarla in fondo al mazzo come al solito (le altre tue carte Nemico, visibili sulla Ruota dei Nemici, non vengono rimescolate nel tuo mazzo).

***Nota: il giocatore con la seconda carta visibile di Fenrir la posiziona in fondo al proprio mazzo di carte Nemico,* senza mescolare.**

Fenrir, inferocito, scatena l'intero potere dell'azione.



Nidhögg

Quando Nidhögg è attivato:

1 - Spostalo di un passo verso destra sulla pagina del Libro delle saghe.

2 - In alcuni casi si potrebbe attivare un effetto aggiuntivo.



- **Se Nidhögg raggiunge l'icona dell'Albero, vinci immediatamente la partita.**
- **Se Nidhögg raggiunge l'icona dell'Albero morto, perdi la partita (saghe della modalità campagna).**
- **Se Nidhögg raggiunge l'icona Effetto, potrebbe scatenarsi un effetto (vedi il Libro delle saghe).**

L'alba fa capolino nel cielo tempestoso. Ogni volta che Nidhögg si muove, la tua vittoria o la tua sconfitta si avvicinano.



Gli Jotunn

Gli Jotunn sono attivati quando Loki è attivato (o in alcune saghe della campagna). Quando sono attivi, viene provocato un effetto. L'effetto finisce solo quando lo Jotunn corrispondente viene ucciso in un combattimento.

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



Questi Jotunn bloccano un Mondo specifico, indicato sulla loro carta. Posiziona la pedina Jotunn sul Mondo indicato. **Finché lo Jotunn che blocca non viene ucciso, non è possibile eseguire alcuna azione su quel Mondo (azione base, Risanare l'Albero o azione speciale relativa a una saga)**. È consentito combattere un Nemico, uno Jotunn o un avversario.

Angrboda, Gerda, Hyrrokkin, Hymir, Vafthrúdnir



Questi Jotunn sono collegati a un Nemico, che è indicato sulla loro carta. Posiziona la pedina Jotunn accanto alla sagoma del Nemico corrispondente. **Finché lo Jotunn corrispondente non viene ucciso, non è possibile combattere quel Nemico**.

Quando Vafthrúdnir è attivato e collegato a Fenrir, se Fenrir si trova nella Gabbia, bisogna aspettare che venga attivato e che lasci la Gabbia, prima di poter affrontare Vafthrúdnir. Lo stesso vale per Loki e Angrboda.

Suttung, Skyrmir, Thrym, Hrungnir, Utgarda-Loki



Questi Jotunn impediscono l'uso di determinate risorse. Posiziona la pedina Jotunn sulla Spada degli ostacoli su Jotunheimr ᛁ. **Finché lo Jotunn non viene ucciso, l'effetto viene applicato**.

- Suttung: agli Dèi non è permesso utilizzare gli **Elfi** dopo i tiri salvezza.
- Skyrmir: agli Dèi non è permesso utilizzare gli **Eroi** per evitare un Rischio.
- Thrym: l'effetto di tutti i **Manufatti** è annullato.
- Hrungnir: agli Dèi non è permesso utilizzare i **dadi Vani** durante i tiri salvezza.
- Utgarda-Loki: agli Dèi non è permesso utilizzare i **loro dadi Dio** durante i tiri salvezza.

(2) Spostarsi (opzionale)

Puoi spostarti:

- **verso uno dei due altri Mondi sullo stesso livello di dove ti trovi attualmente, senza cambiare livello;**
- **verso uno dei due mondi direttamente sopra o sotto al Mondo dove ti trovi attualmente.**

Odino è a Jotunheimr ᛁ. Potrebbe restare lì o spostarsi verso Múspellsheimr ᛈ o Niflheimr ᚺ (stesso livello) oppure potrebbe spostarsi a Midgard ᛗ o ad Asgard ᛟ (cambio di livello).



(3) Agire (opzionale)

Puoi scegliere **una sola** delle seguenti opzioni:

- **Combattere contro un Nemico, uno Jotunn o un avversario (nella modalità campagna) posizionato nel Mondo in cui ti trovi (vedi sotto).**
- **Eseguire un'azione nel Mondo in cui ti trovi (vedi pag. 14).**

Combattere ed eseguire alcune azioni è rischioso (vedi pag. 17).

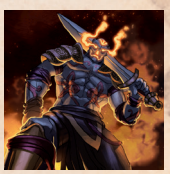
Combattimento

Per provocare un Combattimento devi trovarti nello stesso Mondo del tuo avversario. Se ci sono più avversari scegli quello con cui vuoi combattere.

Puoi combattere contro un Nemico, uno Jotunn o un avversario collegato alla saga nella modalità campagna.
Vinci automaticamente ogni Combattimento che provochi. Questo porta il tuo avversario a ritirarsi.

Ricorda che in ogni Combattimento corri una quantità di Rischi pari alla Forza del tuo avversario. Se non eviti tutti i Rischi che corri perdi Punti ferita.

(Vedi spiegazione sui Rischi a pag. 17).



Surtr

- **Rifugio:** Múspellsheimr
- **Forza:** Valore della Scala della forza di Surtr (numero delle pedine Gigante di fuoco presenti sulla Scala +1)





Hel

- **Rifugio:** Niflheimr
- **Forza:** Valore della Scala della forza di Hel (numero delle pedine Anonimo attive sulla Scala +1)

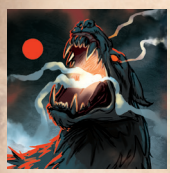




Loki

- **Rifugio:** La Gabbia
- **Forza:** Valore della Scala della forza di Loki (numero degli Jotunn attivi +1)





Fenrir

- **Rifugio:** La Gabbia
- **Forza:** Il valore più alto davanti alla tacca libera intorno alla Gabbia (numero di Mondi devastati +1)

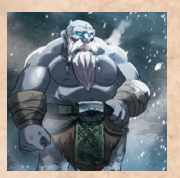




Jormungand

- **Rifugio:** L'isola alla sinistra di quella su cui si trova Jormungand
- **Forza:** 3





Jotunn

- **Rifugio:** Scala della forza di Loki a Jotunheimr
- **Forza:** 2



Uccidere uno Jotunn annulla il suo effetto e riduce la Forza di Loki.



Altri avversari

Vedi il Libro delle saghe.



Eseguire un'azione

È possibile eseguire l'azione di un Mondo normalmente, con un bonus o con una penalità.



- **Se è presente almeno un altro Dio nel Mondo in cui ti trovi esegui l'azione di quel Mondo con un bonus (icona azione a destra).**



- **Se è presente un Nemico nel Mondo in cui ti trovi esegui l'azione di quel Mondo con una penalità (icona a sinistra).**



- **Se un Nemico E uno o più altri Dèi sono presenti nel Mondo in cui ti trovi, o se ci sei solo tu, esegui l'azione di quel Mondo senza bonus né penalità (icona azione centrale).**
- **Nota: se in un Mondo si trovano due o più Nemici quel Mondo è devastato e la sua azione non è più disponibile.**

Alfheimr (Mondo degli Elfi)



Azione: prendi 2 Elfi (3 se hai il bonus, 1 se hai la penalità) e posizionali sulla tua scheda Dio (inventario personale).

Se la riserva di pedine Elfo ad Alfheimr è vuota non puoi eseguire quest'azione.

Gli Elfi sono combattenti impetuosi. Tornano sempre utili.

Vanaheimr (Mondo dei Vani)



Azione: prendi 2 dadi Vani dalla riserva a Vanaheimr (3 se hai il bonus, 1 se hai la penalità) e posizionali sulla tua scheda Dio.

Se la riserva di dadi Vani a Vanaheimr è vuota non puoi eseguire quest'azione.

I Vani sono i padroni della natura. Talvolta hanno il comando sulla sorte e sulla fortuna.

Asgard (Mondo degli Dèi)



Azione rischiosa: Risanare l'Albero (rimuovi 1 gettone Mondo devastato da un Mondo a tua scelta e posizionalo di nuovo come sbarra intorno alla Gabbia, nella tacca libera con il valore più alto). La rimozione del gettone Mondo devastato rende l'azione di quel Mondo di nuovo disponibile e riduce la Forza di Fenrir di 1.

Per farlo devi correre **3 Rischi** (2 se hai il bonus, 4 se hai la penalità) (vedi pag. 17, "I Rischi").

Questa azione ha la stessa conseguenza dell'azione "Risanare l'Albero" ma è eseguita ad Asgard anziché in un Mondo devastato. Se riesci a evitare i Rischi ti fa perdere meno Punti ferita dell'azione "Risanare l'Albero".

Il fango bianco proveniente dal pozzo di Urd permette di Risanare l'Albero, ma chiede in cambio la tua vita.

Midgard (Mondo degli umani)



Azione: prendi 2 Eroi dalla riserva a Midgard (3 se hai il bonus, 1 se hai la penalità) e posizionali nell'area del Valhalla, ad Asgard.

A Midgard è sempre presente Jormungand, perciò non è mai possibile eseguirne l'azione con il bonus, a meno di non essere in possesso dell'arma giusta: Valshamr (vedi pag. 19).

Gli eroi che sono morti sul campo di battaglia vengono accolti nel Valhalla, ad Asgard. Qui vengono addestrati per diventare Einherjar.

ᚾ *Nidavellir (Mondo dei Nani)*



Azione: prendi la carta Manufatto in cima

- **da una delle due caselle carte sulla sinistra, se è un'azione normale;**
- **da una casella carte a scelta tra le tre, se è un'azione con bonus;**
- **dalla casella carte all'estrema sinistra, se è un'azione con penalità.**

Posiziona la carta Manufatto sulla tua scheda Dio. Ora è tua. Puoi sfruttarne i poteri fino alla fine della partita (a meno che non si azioni lo Jotunn Thrym).

La carta successiva nella casella diventa visibile.

I manufatti forgiati dai nani hanno un valore inestimabile, danno potere agli Dèi.

Vedi pag. 18 per la descrizione dei Manufatti.

ᛊ *Svartálfaheimr (Mondo delle creature notturne)*



Azione: pesca

- **2 carte Creatura, se è un'azione normale;**
- **3 carte Creatura, se è un'azione con bonus;**
- **1 carta Creatura, se è un'azione con penalità.**

Guardale e applica subito l'effetto di **una** Creatura a scelta tra quelle pescate.

Poi scarta tutte le carte Creatura.

Le Creature vivono nel Frassino e, proprio come te, combattono per la sopravvivenza di Yggdrasil. Recano aiuto e conforto agli Dèi.

Vedi pag. 20 per la descrizione delle Creature.

ᛁ *Jotunheimr (Mondo degli Jotunn)*



Azione: lancia

- **il gettone Pietra runica bianco e il gettone Pietra runica verde, se è un'azione normale;**
- **tutti e 3 i gettoni Pietra runica, se è un'azione con bonus;**
- **solo il gettone Pietra runica bianco, se è un'azione con penalità.**

Puoi applicare l'effetto visibile su ognuno dei gettoni lanciati.



Sposta la sagoma di un Dio (la tua o di qualcun altro) senza seguire le regole normali di spostamento descritte a pag. 12.



Esegui l'azione **normale** del Mondo a tua scelta. Può anche trattarsi di un Mondo dove non sei presente. Nel caso fosse devastato, l'unica azione possibile è Risanare l'Albero o eseguire un'azione speciale collegata a una saga (modalità campagna).



Fai ruotare il livello intermedio di Yggdrasil in senso orario di 0, 1 o 2 posizioni.



Recupera 1 Punto ferita. Se hai ancora tutti i Punti ferita questa Pietra runica non ha alcun effetto.

Odino si abbeverò in un'occasione alla fonte di Mimir, ottenendo così la conoscenza di tutte le rune, che gli costò un occhio.

Niflheimr (Mondo dei morti)



Azione rischiosa: rimuovi fino a 3 pedine Anonimo dalla Scala della forza di Hel e rimettile nella riserva di Midgard.

Per farlo devi correre **2 Rischi** (1 se hai il bonus, 3 se hai la penalità) (vedi pag. 17, «I Rischi»).

Hel è la temibile guardiana del mondo in cui sono inviati coloro che muoiono di malattia o di vecchiaia. Riportarli a Midgard significa causarne il risveglio.

Múspellsheimr (Mondo del fuoco)



Azione rischiosa: rimuovi fino a 3 pedine Gigante di fuoco dalla Scala della forza di Surtr e rimettile nella riserva di Múspellsheimr.

Per farlo devi correre **2 Rischi** (1 se hai il bonus, 3 se hai la penalità) (vedi pag. 17, «I Rischi»).

Surtr il gigante guida l'esercito dei figli di Múspell. Uccidere i Giganti di fuoco ne causa il risveglio.



Azione Risanare l'Albero



Quando un Mondo è devastato l'unica azione che si può compiere è Risanare l'Albero, che prende il posto di quella del Mondo devastato.

Per Risanare l'Albero, **perdi 2 Punti ferita** e rimetti il segnalino Mondo devastato alla Gabbia, nella tacca libera col valore più alto.

Come spiegato a pag. 14, anche l'azione su Asgard permette di rimuovere il segnalino Mondo devastato, ma a distanza.

Eseguire l'azione Risanare l'Albero in un Mondo in cui si trovano 2 o più Nemici è inutile; infatti la presenza di almeno 2 Nemici rende immediatamente il Mondo di nuovo devastato.

L'azione del Mondo risanato sarà nuovamente disponibile nei turni successivi e la Forza di Fenrir diminuisce di 1.

I Rischi

Vinci sempre i Combattimenti che provochi e puoi sempre eseguire un'azione rischiosa, ma in entrambi i casi corri il **Rischio** di perdere Punti ferita.



Ogni volta che corri un Rischio puoi evitarne gli effetti negativi usando gli Eroi del Valhalla e lanciando il dado. Puoi anche sfruttare un Manufatto in tuo possesso.

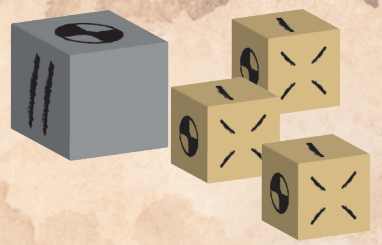
Come usare gli Eroi per evitare i Rischi



Gli Eroi vanno sempre usati **prima** del tiro salvezza.

Prendi quante pedine Eroe **disponibili nel Valhalla** desideri e riportale a Midgard ᛗ. Ogni Eroe che riporti a Midgard permette di evitare **1** Rischio.

Tiro salvezza



Dopo aver deciso di usare gli Eroi lancia il dado Dio e i dadi Vani in tuo possesso.

Ogni ◔ o ✠ sui dadi lanciati permette di evitare con successo **1 Rischio**.



Se il risultato del lancio è ⚹, ᛁ, ᛁᛁ, ᛁᛁᛁ o nullo, si tratta di un fallimento momentaneo. Sarà possibile cambiarlo in seguito. Per ogni risultato che desideri modificare rimetti **una delle tue pedine Elfo** ad Alfheimr ᚠ. Ogni successo che ottieni in questo modo evita 1 Rischio.



Dopo il tiro salvezza, i dadi Vani su cui è uscito ⚹ o ✠ vengono persi. Riposizionali a Vanaheimr ᚲ dopo aver risolto i Rischi.
Il dado Dio rimane sempre in tuo possesso a prescindere dal risultato.

Se non è sufficiente usare gli Eroi, il dado Dio, i dadi Vani e gli Elfi (e magari un Manufatto) per evitare tutti i Rischi che corri in un Combattimento o in un'azione rischiosa, perdi tanti Punti ferita quanti sono i Rischi che non riesci a evitare. I gettoni Punto ferita persi vanno rimessi in una riserva a cui può attingere ogni giocatore, accanto all'Albero. Se perdi l'ultimo Punto ferita hai perso la partita.

Gli Eroi nel Valhalla sono a disposizione di tutti i giocatori. Ogni Dio può impiegarli.
Invece gli Elfi e i Vani possono essere usati solo dal Dio che li ha ingaggiati e posizionati nell'inventario personale con l'azione di Vanaheimr o di Alfheimr.

Odino desidera eseguire un'azione rischiosa (4 Rischi da evitare). Odino invia 1 Eroe del Valhalla a Midgard, evitando così 1 Rischio. Rimangono 3 Rischi da evitare. Odino a questo punto lancia il dado Dio e i 3 dadi Vani in suo possesso. I risultati sono: ᛁᛁᛁ sul dado Dio, ⚹, ᛁ e ✠ sui dadi Vani. Odino ha anche 1 Elfo che usa per modificare ᛁ in un risultato positivo. Questo tiro salvezza evita 2 Rischi (grazie alla ✠ e alla ᛁ modificata). Rimane solo 1 Rischio che non può essere evitato, perciò Odino perde 1 Punto ferita. Due dei dadi Vani (⚹ e ✠) vengono persi e riportati a Vanaheimr ᚲ.

I Manufatti

Livello 1

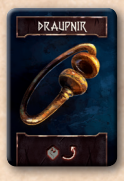




Andvaranautr

Dopo un tiro salvezza puoi rilanciare i dadi Vani a tua scelta.

Andvaranautr è un anello magico che permette di trovare l'oro.



Draupnir

Dopo un tiro salvezza puoi rilanciare il dado Dio.

Draupnir è una fonte inesauribile di ricchezza; ogni nove notti da esso scaturiscono 9 nuovi anelli, tutti uguali.



Gjallarhorn

Durante la fase 2 del tuo turno puoi spostarti in qualsiasi Mondo del livello intermedio (Midgard, Nidavellir, Svartálfaheimr) a prescindere da quello in cui ti trovi.

Gjallarhorn è il corno che Heimdallr utilizza per mandare messaggi agli Dèi e agli umani.



Hringhorni

Durante la fase 2 del tuo turno puoi spostarti in qualsiasi Mondo del livello inferiore (Jotunheimr, Niflheimr, Múspellsheimr) a prescindere da quello in cui ti trovi.

Hringhorni è la più maestosa tra le navi.



Megingjord

I tuoi Manufatti che normalmente eliminano 1 Rischio, ora eliminano 2 Rischi.

Megingjord è la cintura di Thor, che da essa ottiene la sua forza prodigiosa.



Skidbladnir

Durante la fase 2 del tuo turno puoi spostarti in qualsiasi Mondo del livello superiore (Asgard, Vanaheimr, Alfheimr) a prescindere da quello in cui ti trovi.

Skidbladnir può trasportare tutti gli Dèi, per terra o per mare che sia. Questa nave si può inoltre piegare e riporre in tasca.

Livello 2





Gleipnir

Gleipnir elimina 1 Rischio quando combatti contro Fenrir.

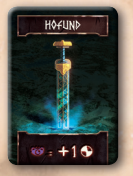
Questa semplice corda fabbricata dagli Elfi Oscuri con sei oggetti impossibili è più resistente di qualsiasi catena.



Gungnir

Gungnir elimina 1 Rischio quando combatti contro Hel.

La lancia di Odino non manca mai il bersaglio e torna sempre da chi la usa.



Hofund

Hofund elimina 1 Rischio quando combatti contro Loki.

Hofund è la spada di Heimdallr.



Járngreipr

I Járngreipr eliminano 1 Rischio quando combatti contro uno Jotunn.

I Járngreipr sono i guanti di ferro di Thor, indispensabili per usare il martello Mjöllnir.



Mimming

Mimming elimina 1 Rischio quando combatti contro Surtr.

La spada di Freyr può combattere da sola.

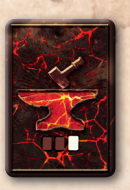


Mjöllnir

Mjöllnir elimina 1 Rischio quando combatti contro Jormungand.

Il martello di Thor è l'arma più potente al mondo.

Livello 3





Brísingamen

Dopo un tiro salvezza puoi conservare **1 dado Vani** con o invece di riportarlo a Vanaheimr.

Questa collana fu donata a Freyia dai Nani e rubata da Loki.



Gullinbursti

Durante il tuo turno puoi eseguire un'azione nel Mondo in cui ti trovi E combattere in quel Mondo, nell'ordine che preferisci.

Gullinbursti è un verro d'oro, creato dai Nani, il cui manto è fatto di setole che brillano al buio.



Mela di Idunn

Puoi eseguire l'azione "Risanare l'Albero" nel Mondo devastato in cui ti trovi perdendo solo 1 Punto ferita invece di 2.

Le mele di Idunn restituiscono la giovinezza.



Ódrerir

Non ci sono altri personaggi nel Mondo in cui ti trovi (Nemici o Dèi) puoi eseguire l'azione del Mondo con il bonus. Altrimenti segui le regole normali.

Ódrerir è il calderone in cui i Nani hanno preparato l'idromele della poesia.



Svalinn

Dopo un tiro salvezza puoi conservare **1 pedina Elfo** usata per modificare il risultato di un lancio, invece di rimetterla su Alfheimr.

Svalinn è lo scudo posto tra il sole e la terra per bloccare i raggi dannosi di Sol.



Valshamr

Puoi eseguire l'azione del Mondo in modo normale (o con un bonus se è presente un altro Dio), nonostante la presenza di un Nemico.

Il mantello di piume appartiene a Freyia. Le dà il potere di trasformarsi in un falco e volare inosservata tra i 9 Mondi.

Le Creature

Se non altrimenti specificato, il Dio attivo (cioè il giocatore che ha eseguito l'azione a Svartálfaheimr) ottiene gli effetti della Creatura e prende le relative decisioni.





Dáinn, Dúneyrr, Durathor e Dvalinn +❤

Ricevi indietro 1 Punto ferita dalla riserva, se te ne mancano, e lo posizioni sulla tua scheda Dio.

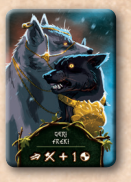
Il cervo corre intorno al Frassino e si nutre delle sue foglie.



Eikthyrnir ☒🛡

Risanare l'Albero. Rimetti 1 segnalino Mondo devastato a scelta sulla tacca della Gabbia con il valore più alto senza perdere alcun Punto ferita.

Eikthyrnir è un cervo che si erge sul Valhalla e addenta i rami dell'Albero.



Geri e Freki 🏹⚔+1👣

Puoi spostarti in qualsiasi Mondo (a prescindere dalle normali regole per gli spostamenti) e puoi provocare un Combattimento, in cui eviti automaticamente 1 Rischio.

Geri e Freki sono lupi giganti, che vengono nutriti da Odino in persona nel Valhalla.



Gullfaxi ☒🧩

Sconfiggi uno Jotunn attivato a scelta e rimettilo sulla Scala della forza di Loki. I suoi effetti sono annullati immediatamente.

Gullfaxi è ugualmente rapido sulla terra, nell'aria e sull'acqua, ma non quanto Sleipnir, il cavallo di Odino.



Gullinkambi 🧍🏛

Prendi 1 pedina Eroe dalla riserva a Midgard ᛗ e posizionala nel Valhalla ᛟ.

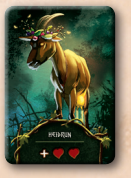
Gullinkambi è un gallo dalla cresta dorata che vive nel Valhalla e ogni mattina sveglia gli Einherjar.



Gulltoppr 🪖🪖🛡👕📦📄

Ogni Dio, incluso quello attivo, può dare a un altro Dio a scelta pedine Elfo, dadi Vani e carte Manufatto.

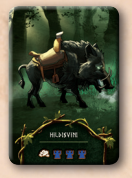
Gulltoppr è il decimo cavallo degli Asi e appartiene a Heimdallr.



Heidrun +❤❤

Ricevi indietro fino a 2 gettoni Punto ferita dalla riserva, se ne hai persi, e li posizioni sulla scheda Dio.

Questa capra produce ogni giorno una quantità di idromele sufficiente a riempire un calderone enorme, tanto da soddisfare la sete di tutti gli Einherjar.



Hildisvíni ✊👕👕👕

Prendi fino a 3 pedine Elfo ad Alfheimr ᚠ e posizionale nel tuo inventario personale.

Hildisvíni è un cinghiale d'oro creato dai Nani Dáinn e Nabbi. Viene cavalcato da Freyia.



Huginn e Muninn ✊📦📦

Prendi fino a 2 dadi Vani da Vanaheimr ᚲ e posizionali nel tuo inventario personale.

Huginn e Muninn sono i corvi di Odino che sorvolano i 9 Mondi e riferiscono informazioni al Dio.



Ratatoskr

Puoi spostarti in qualsiasi Mondo (a prescindere dalle normali regole per gli spostamenti) e poi eseguirvi un'azione, a meno che non si tratti di un Mondo devastato.

Ratatoskr è uno scoiattolo che percorre di corsa l'Albero del mondo dalla sommità alle radici e viceversa, facendo da tramite tra l'aquila appollaiata in cima a Yggdrasil e il serpente Nidhögg.



Sæhrímnir

Un Dio a tua scelta (non necessariamente quello attivo) riceve indietro 1 Punto ferita.

Saehrímnir è la creatura uccisa e divorata dagli Einherjar. Ogni notte la bestia viene riportata in vita allo scopo di sfamarli per tutto il giorno successivo.



Skuld

Tutti gli Dèi, incluso quello attivo, pescano le 2 carte in cima al proprio mazzo Nemico e le guardano. Dopo essersi consultati tra di loro, le ripongono nell'ordine che preferiscono in cima ai propri mazzi.

Skuld è la Norna più giovane, quella che decreta il fato degli abitanti di tutti i 9 Mondi.



Sleipnir

Tutti gli Dèi, incluso quello attivo, possono spostarsi in un Mondo a scelta (a prescindere dalle normali regole per gli spostamenti).

Sleipnir è un cavallo a otto zampe cavalcato da Odino. È figlio di Loki. È in grado di cavalcare sulla terra, sul mare o nell'aria.



Tanngrisnir e Tanngnjóstr

Prendi 2 Punti ferita dalla riserva Punti ferita persi e restituiscili a un Dio o a più di un Dio a tua scelta.

Quando Thor cucina le capre può sfamarsi con la loro carne. Poi le resuscita con Mjöllnir, il suo martello.



Urd

Scegli 2 carte Nemico sulla Ruota dei Nemici. I proprietari di queste carte devono rimetterle in fondo al proprio mazzo di carte Nemico. Se si tratta della carta Nemico del Dio di supporto (partita a 2 giocatori) scegli quale Dio prenderà la carta.

Urd è la Norna più anziana. Tesse con le sue sorelle i fili della vita.



Vedfolnir

Prendi fino a 2 pedine Eroe dalla riserva a Midgard e posizionale nel Valhalla .

Vedfolnir è un falco che si trova seduto tra gli occhi di un'aquila senza nome appollaiata in cima a Yggdrasil.



Verdandi

Tutti gli Dèi possono scambiarsi i Punti ferita che desiderano.

Verdandi è la Norna del tempo presente. Siede accanto al pozzo di Urd sotto l'Albero del mondo.



Vidofnir

Prendi fino a 3 pedine Eroe dalla riserva a Midgard e posizionale nel Valhalla .

Vidofnir è un'aquila che si trova in cima a Yggdrasil e possiede la conoscenza di molte cose.

Se giochi una partita base facile (pag. 2 del Libro delle saghe) le regole del gioco terminano qui. In questo caso gli Dèi non hanno Poteri divini né le Abilità se usi il lato partita base facile della scheda Dio.



Abilità e Poteri divini

Se giochi una partita base difficile (pag. 3 del Libro delle saghe) o una saga in modalità campagna, gli Dèi possono sfruttare le Abilità speciali e il loro Potere divino (sull'altro lato della scheda Dio).
Abilità e Poteri sono descritti di seguito.



Le Abilità

Gli Dèi possono avere tre tipi di Abilità: truppe iniziali, abilità di combattimento e relazioni con gli altri Dèi.

Nella partita base difficile o all'inizio della campagna ogni Dio ha le proprie Abilità iniziali.

In una campagna puoi usare la tua esperienza per ottenere nuove Abilità.

Abilità iniziali



Freyr

Freyr ha 2 pedine Elfo nell'inventario personale all'inizio della partita.



Freyia

Freyia ha la relazione Compagno di sventure con tutti gli altri Dèi (vedi pagina successiva).



Frigg

Quando Frigg ottiene / sui **dadi Vani** è sempre un risultato positivo.



Heimdallr

Quando Heimdallr ottiene / su **dadi Vani e dado Dio** è sempre un risultato positivo.



Odino

Odino ha la relazione Compagno d'armi con tutti gli altri Dèi (vedi pagina successiva).



Thor

Thor non ha Abilità iniziali.



Týr

Quando Týr ottiene / o // sul **dado Dio** è sempre un risultato positivo.

Relazioni tra gli Dèi

Le relazioni possono avere effetti diversi a seconda che si tratti di un Dio giocante o di un Dio di supporto.
Importante: le relazioni sono **Abilità a senso unico**. La tua relazione con un certo Dio porta vantaggi a te, ma non all'altro.

Compagno d'armi

Se esegui un tiro salvezza e il Dio con cui hai la relazione Compagno d'armi è nello stesso Mondo in cui ti trovi, quest'ultimo può tirare il dado Dio per aiutarti a evitare 1 Rischio. I tuoi Compagni d'armi possono usare un Elfo in loro possesso per cambiare il risultato del loro lancio in uno positivo, se necessario e i loro manufatti.

Questa relazione funziona come quella del Dio di supporto. Lancia qualsiasi dado Dio per il Dio di supporto.

Frigg ha la relazione Compagno d'armi con Freyr. Si trova ad Asgard, e così anche Freyr. Deve effettuare un tiro salvezza per evitare i 2 Rischi dell'azione ad Asgard. Freyr lancia il proprio dado mentre Frigg lancia il proprio dado e un dado Vani. Il tiro salvezza di Freyr è un successo. Frigg ottiene 1 successo e 1 fallimento. Il successo di Freyr si somma al successo di Frigg e permette alla Dea, grazie a questa relazione, di evitare 2 Rischi.

Tuttavia quando Freyr effettua un tiro salvezza durante il proprio turno per evitare i Rischi combattendo contro Fenrir, Frigg, pur trovandosi ad Asgard, non può lanciare il proprio dado e aiutare Freyr poiché questi non ha la relazione Compagno d'armi con lei.

Legami di sangue

Se il Dio con cui hai Legami di sangue è nello stesso Mondo in cui ti trovi, puoi prendere Manufatti, Elfi e dadi Vani dal suo inventario personale.

Puoi usare questa relazione quando vuoi, sia durante sia al di fuori del tuo turno.

La relazione Legami di sangue con un Dio di supporto che è nello stesso mondo in cui ti trovi tu ti permette di fargli perdere Punti ferita al posto tuo quando corri dei Rischi. Importante: se un Dio di supporto perde l'ultimo Punto ferita, muore e anche tu hai perso.

Compagno di sventure

Quando il Dio con cui hai la relazione Compagno di sventure è nello stesso Mondo in cui ti trovi tu ed effettua un tiro salvezza, puoi prendere 1 pedina Elfo tra quelle che il tuo Compagno di sventure ha usato per modificare i fallimenti momentanei in successi, oppure 1 dado Vani tra quelli che quel Dio ha tirato.

Se il Dio di supporto con cui hai la relazione Compagno di sventure è nello stesso Mondo in cui ti trovi tu, quando effettui un tiro salvezza e dovresti rinunciare agli Elfi e/o ai dadi Vani, puoi conservare o 1 Elfo o 1 dado Vani.

Freyr e Odino si trovano a Midgard. Freyr ha la relazione Compagno di sventure con Odino. Odino effettua un tiro salvezza per evitare i Rischi del combattimento contro Jormungand. Odino evita tutti i Rischi ma deve rinunciare a 2 Elfi e 1 dado Vani. Freyr decide di prendere il dado Vani. Odino riporta i 2 Elfi ad Alfheimr.

Compagno di viaggio

Quando hai la relazione Compagno di viaggio con un Dio, durante il tuo turno, ma **prima della tua mossa**, puoi spostarti nel Mondo in cui si trova.

Questa relazione funziona allo stesso modo con un Dio di supporto.

Frigg è ad Asgard. Ha la relazione Compagno di viaggio con Freyia, che è ad Alfheimr. Frigg si sposta ad Alfheimr e poi a Múspellsheimr, che si trova 2 livelli sotto.

Poteri divini

Tutti gli Dèi hanno un Potere divino unico, visibile sul retro della scheda Dio. Non si annulla mai e può essere usato tutte le volte necessarie, in ogni partita.



Freyr

Quando Freyr corre Rischi può decidere, a prescindere dal tiro salvezza che effettua, di rimettere gli Elfi del suo inventario personale ad Alfheimr. Ogni coppia di Elfi restituita gli permette di evitare 1 Rischio.

Figlio di Niord e Skadi e fratello di Freyia, Freyr è il più glorioso tra gli Dèi. Governa gli elementi, la pioggia e la luce del sole. In quanto sposo della Terra, è portatore di prosperità e ricchezza per i popoli. Vive ad Alfheimr e possiede una barca dalle proprietà magiche: Skidbladnir. Il suo carro è trainato dal verro selvatico Gullinbursti.



Freyia

Freyia può usare le pedine Eroe **dopo** aver effettuato un tiro salvezza.

Freyia è figlia di Niord e sorella di Freyr. Dea dell'amore, è anche portatrice di pace e vittoria. Viaggia su un carro trainato da due gatti in cerca di Odr, suo marito. Pratica la magia, ma conosce anche il futuro e la sorte.



Frigg

Una volta a turno, invece di effettuare la fase 3 (Passare all'azione), Frigg può decidere se ottenere 1 Punto ferita, o far ottenere 1 Punto ferita a un altro Dio sul suo mondo dalla riserva.

Frigg è la moglie prediletta di Odino e la madre di Baldr. Questa donna tanto amata conosce nel dettaglio i 9 Mondi poiché siede al fianco di Odino su Hlidskjalf, il trono magico.



Heimdallr

Ovunque si trovi, Heimdallr può sempre spostarsi a Midgard ᛗ. In questo caso non è soggetto alle regole degli spostamenti.

Figlio di nove vergini, Heimdallr presidia il ponte che conduce ad Asgard. Lo protegge dai Giganti, mentre beve idromele divino. Il bianco Asi dorme meno di un uccello e può vedere a centinaia di chilometri di distanza, sia di notte, sia di giorno. Il suo udito percepisce l'erba spuntare dal terreno e la lana crescere sul dorso di una pecora.



Odino

Ovunque si trovi, Odino può sempre spostarsi ad Asgard ᛟ. In questo caso non è soggetto alle regole degli spostamenti.

Il padre degli Dèi e degli uomini indossa Draupnir, l'anello magico, impugna Gungnir, la lancia e cavalca Sleipnir, il cavallo con otto zampe. L'onnipotente è in possesso della saggezza, dell'arte delle rune e della poesia. I corvi appollaiati sulle sue spalle gli portano informazioni sugli eventi che accadono in tutti i Mondi.



Thor

Ogni successo ottenuto con il dado Dio di Thor, anche dopo la rinuncia di una pedina Elfo, permette di evitare **2 Rischi** invece di 1.

Thor ha una cintura che gli conferisce una forza prodigiosa e guanti di ferro che gli permettono di usare Mjöllnir, il suo martello. Con esso ha spaccato le teste di molti Giganti di ghiaccio.



Týr

Se Týr attiva Fenrir, svelando una seconda carta Fenrir sulla Ruota dei Nemici, il suo turno continua. Può ancora spostarsi ed effettuare azioni dopo l'attivazione di Fenrir.

Týr è il più coraggioso tra gli Dèi. Durante il Ragnarök affronterà Garmr, il cane di Hel.

Campagna Ragnarök

Nella modalità campagna si intraprendono una serie di partite (almeno 6), i cui effetti influiscono sulle partite successive di quella stessa campagna.

Per l'intera campagna ogni giocatore interpreta lo stesso Dio e ne migliora le Abilità di saga in saga.

Componenti aggiuntivi



A seconda della saga, sarà necessario aggiungere componenti aggiuntivi alla partita oltre alle tabelle esperienza.

Saga 1: l'uccisione di Baldr

9 Gettoni promessa (3 Falsi giuramenti e 6 Giuramenti)



Saga 2: il Fimbulvert

3 sagome Nemico su base circolare: i figli di Bergelmir



Saga 3: i Managarmr

2 sagome Nemico su base circolare: i lupi Hati e Skoll



Saga 4: la partenza della Naglfar

1 sagoma Nemico su base circolare: la Naglfar



4 tessere Emissario di Hel



Come giocare in una campagna

Inizia dalla prima saga: L'uccisione di Baldr.
Per ogni partita nella modalità campagna imposta il gioco come descritto a pagina 6.
Poi prendi le truppe iniziali (dadi Vani, pedine Elfo) che corrispondono alla tua tabella esperienza (vedi pagina successiva).

Tutti gli Dèi hanno un Potere divino unico, visibile sul retro della scheda Dio. Non si annulla mai e può essere usato tutte le volte necessarie, in ogni partita.
Queste regole potrebbero essere leggermente diverse a seconda della saga.
I cambiamenti delle regole della modalità campagna sono spiegati nel Libro delle saghe.
Quando giochi in una saga raggiungi a uno a uno gli obiettivi descritti nel Libro delle saghe.

Le tabelle esperienza



Prima di dare il via alla campagna, scegli il Dio che desideri giocare. Prendi la scheda Dio corrispondente e una tabella esperienza da apporvi.
Scrivi il nome del giocatore e il nome del Dio scelto sulla tabella esperienza.
Spunta tante icone quanti sono i giocatori di questa campagna.

L'esperienza acquisita nella campagna sarà visibile sulla tabella esperienza. Questo permette di migliorare le Abilità e la cooperazione con altri giocatori.

In una campagna a 4 giocatori, spunta l'ultima casella (4 XP) in ogni riga relazione.

In una campagna a 3 giocatori, spunta le caselle 2 XP e 4 XP di ogni riga relazione.

In una campagna a 2 giocatori, spunta le caselle 1 XP e 2 XP di ogni riga relazione.

In una campagna in solitaria, spunta le caselle 1 XP e 3 XP di ogni riga relazione.

Alcuni Dèi hanno Abilità iniziali che si possono inserire nella tabella alla prima partita.

Sulla tabella di Freyr, spunta le prime 2 caselle (con 1 XP e 2 XP) della riga .

Sulla tabella di Frigg, spunta la casella I (con 3 XP) nella colonna .

Inserisci sulla tabella di Odino i nomi degli Dèi che partecipano alla campagna nelle caselle della riga relazione Compagno d'armi .

Inserisci sulla tabella di Freyia i nomi degli Dèi che partecipano alla campagna nelle caselle della riga relazione Compagno di sventure .

Sulla tabella di Heimdallr, spunta le caselle I (con 3 XP) nelle 2 colonne e .

Sulla tabella di Týr, spunta le caselle I e II (con 3 XP e 4 XP) nella colonna .



Il Libro delle Saghe

Questa icona indica che devi utilizzare componenti aggiuntivi o usare un allestimento specifico.

Questa icona seguita da un'icona Nemico indica che scoprire una carta Nemico scatena un effetto, se non ci sono già carte di quel Nemico sulla Ruota dei Nemici.

Nidhögg scatena un effetto quando si sposta su un punto che ha la sua icona.

Volta pagina quando raggiungi l'obiettivo scritto accanto a questa icona.
Quando Nidhögg raggiunge questa icona nel suo percorso, scatena alcuni effetti e volta pagina.
Poi posiziona Niddhog sul primo spazio del percorso sulla nuova pagina e segui le istruzioni.

Questa icona indica che è disponibile una nuova saga.

Le azioni saga sono sempre disponibili, anche se il Mondo dove possono essere eseguite è devastato. Tuttavia, i Giganti di ghiaccio bloccano sia le azioni saga sia le azioni normali del Mondo.

È possibile eseguire un'azione saga nella fase 3 del turno al posto dell'azione del Mondo o di un Combattimento.

Questa icona indica che un nuovo Combattimento della saga è disponibile o che bisogna applicare una regola specifica del Combattimento.

Questa icona indica che c'è una condizione specifica per la sconfitta in questa saga.

Conclusione della partita

Oltre alle condizioni normali, la partita è immediatamente persa se:

- **Nidhögg raggiunge l'Albero morto, o**
- **è impossibile eseguire un'istruzione del Libro delle saghe (in caso l'inventario o le caselle carte siano vuote, oppure in caso di mossa impossibile del Nemico).**

Dopo una sconfitta ogni Dio guadagna 3 Punti esperienza (XP). Ma è necessario ricominciare e vincere la saga prima di proseguire con la campagna.

È possibile ripetere la saga quante volte si desidera.

Se appare l'icona sulla pagina appena voltata, la partita è vinta. Si può passare alla partita successiva nella saga successiva presentata dal Libro, fino ad arrivare alla battaglia finale.
Dopo una vittoria ogni Punto ferita in possesso dei giocatori alla fine della partita diventa 1 Punto esperienza (XP).

Alla fine di ogni partita, **vinta o persa**, si ottengono nuove Abilità se si è in possesso di Punti ferita sufficienti e/o XP dalle partite precedenti.

Per attivare una nuova Abilità, e spuntare la casella corrispondente, è necessario utilizzare il numero di XP indicato nella casella.

È possibile utilizzare i XP per:

- **migliorare le probabilità dei tiri salvezza. Spunta le caselle che garantiscono successi per diversi risultati nelle colonne e .**
- **ottenere più dadi Vani o Elfi all'inizio della partita. Spunta la casella delle righe e .**
- **creare nuove relazioni con gli Dèi che partecipano alla campagna. Scrivi il nome del Dio con cui intendi creare una relazione nella prima casella della riga corrispondente.**

Se ci sono XP in eccesso è possibile conservarli per la prossima partita, annotandoli nella casella corrispondente.

Riconoscimenti

Progettazione del gioco
Cédric Lefebvre

Scritto da
Anne Cécile Lefebvre

Editore
Ludonaute

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute – Tutti i diritti riservati.

Illustrazioni
Maëva da Silva
Christine Deschamps

Font
Peter H. Rempel
(PR Viking)

Idea originale
Cedric Lefebvre
Fabrice Rabellino

Produzione
Bruno Chevalier

Traduzione italiana
Wabbit Translations

Ringraziamenti

Desidero ringraziare prima di tutto il mio amico Fabrice, con cui ho realizzato la mia prima opera, ma che questa volta non si è potuto unire a causa di altri impegni, Jos e Thierry per tutte le prove, e soprattutto Anne C che mi ha sopportato durante le fasi finali.

Bibliografia

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

