Yggdrasil Chronicles

Livret de règles

Yggdrasil, frêne cosmique soutenant les neuf mondes, est menacé. Le Ragnarök approche. La dernière bataille, annoncée depuis l'aube des temps, débute maintenant. Vous, puissants parmi les Dieux, devez faire face à l'inexorable attaque des Forces du Mal. Votre seul but : les empêcher de détruire Yggdrasil.

Yggdrasil Chronicles est un jeu coopératif, avec différents modes de jeu.

Sommaire

Montage	2
Description du matériel de base	4
Mise en place	6
Principe du jeu	8
L'activation des Ennemis	9
Les Iotunns	12
Combattre	13
Réaliser une action	14
Notion de Risque	17
Les Artefacts	18
Les Créatures	20
Compétences et Pouvoirs des Dieux	22
La Campagne du Ragnarök	25

Montage (Première fois)

Niveau inférieur



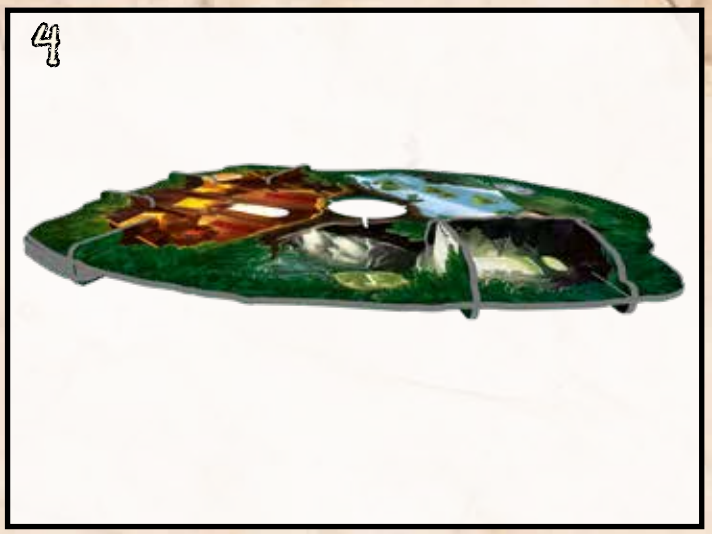


Niveau intermédiaire

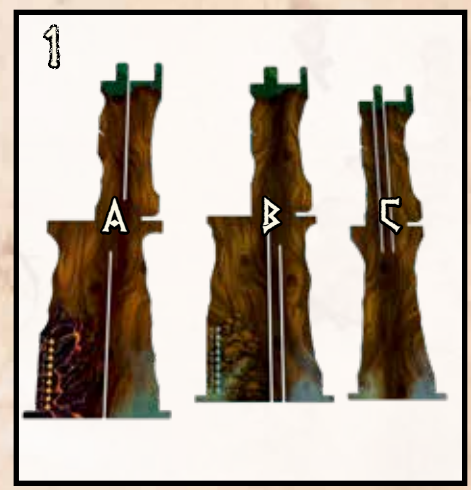


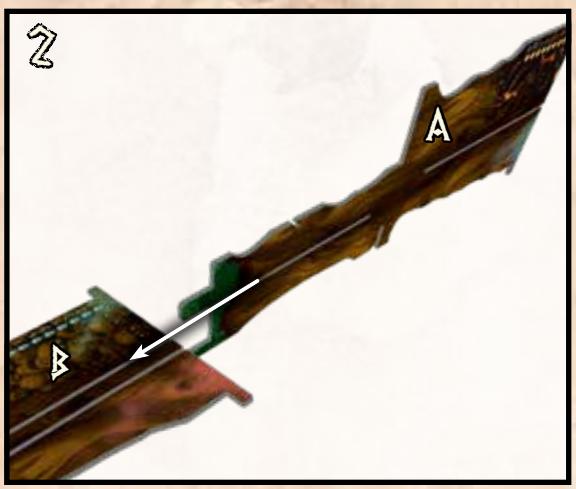


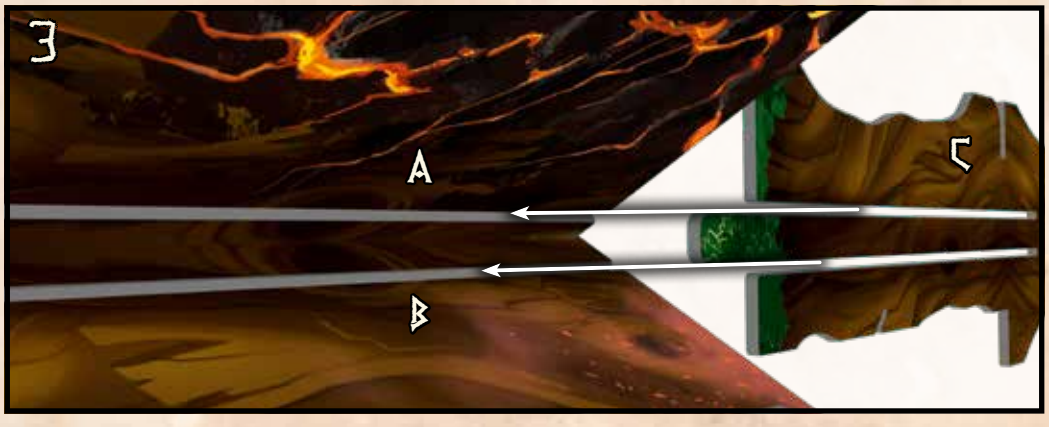


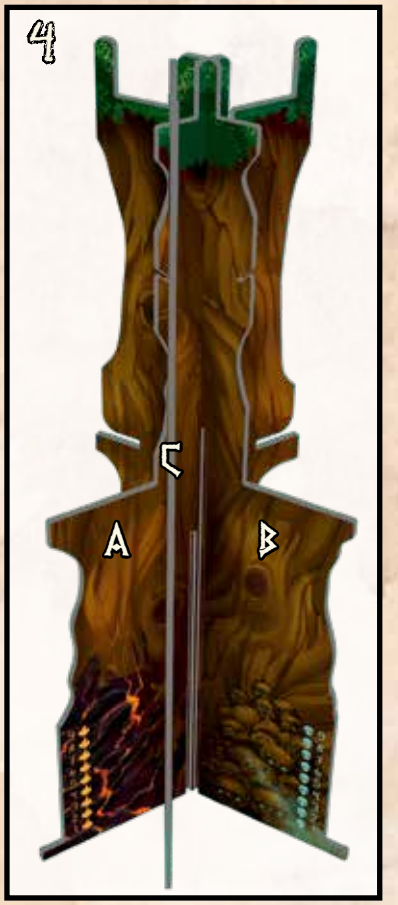


Montage (À chaque partie)







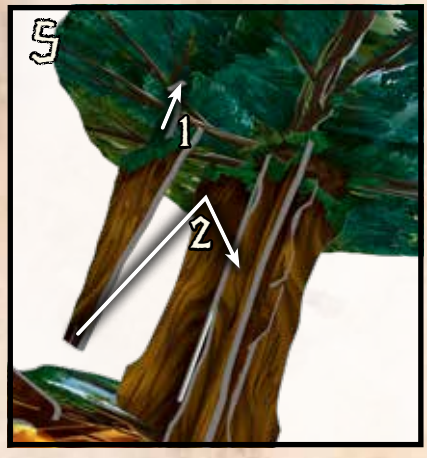


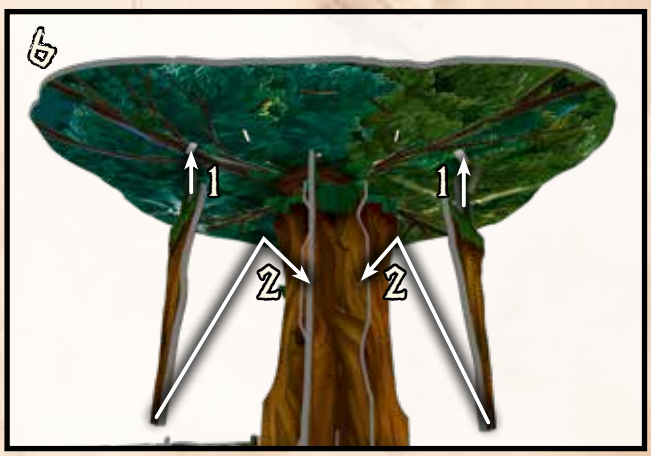












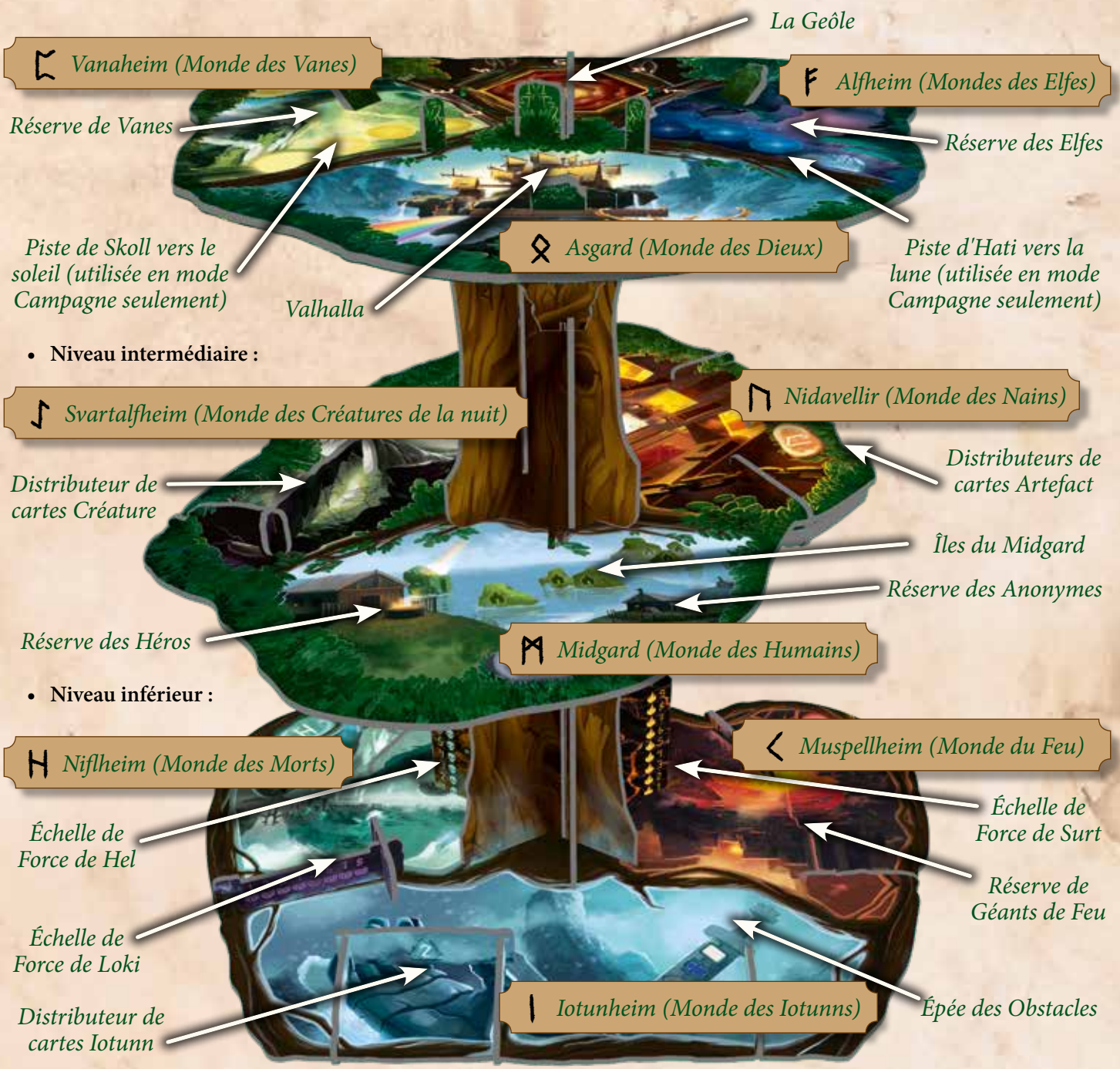


Description du matériel de base

Yggdrasil, et ses 9 Mondes, chacun identifié par une rune différente (plateau de jeu en 3 niveaux à assembler).

L'Arbre soutient les neuf Mondes existants. Sur ses branches demeurent tous les vivants.

- **Niveau supérieur :**



- **Niveau intermédiaire :**
- **Niveau inférieur :**

Le niveau intermédiaire peut tourner autour du tronc. Il existe trois positions correspondant à l'alignement vertical de trois runes.



8 pions Géant de Feu

Les fils de Muspell, menés par Surt, le noir à l'épée flamboyante, embraseront l'Arbre-monde.



8 pions Anonyme

Les hommes morts de vieillesse ou de maladie sont destinés au Monde inférieur, gardé par Modgud. Ils ne verront pas la brillante Valhalla.



7 pions Iotunn

Les géants de givre habitent l'Utgard, d'où ils convoitent les Dieux et leur puissance.



8 pions Héros

Les Einheriar sont les fantassins héroïques de l'armée divine, entraînés par Odin et Freyia en Asgard, au Valhalla. Après leur combat héroïque, une nouvelle vie leur est offerte en Midgard.



13 pions Elfe

L'aide des Elfes est toujours temporaire. Ils maîtrisent les plantes qui guérissent et les artefacts qui tuent.



13 dés Vane

Longtemps en conflit avec les Ases, les Vanes, seconde famille de divinités, ont rallié la lutte pour la sauvegarde d'Yggdrasil. Niord et ses enfants, Freyr et Freyia, sont les plus célèbres d'entre eux.



3 jetons Pierre Runique (blanche, verte et rouge)



7 marqueurs Monde Ravagé

18 cartes Artefact réparties en 3 niveaux



18 cartes Créature



18 cartes Iotunn



6 silhouettes Ennemi, à placer sur un socle rond



Surt Hel Iormungand Fenrir Loki Nidhögg

42 cartes Ennemi (1 paquet de 6 cartes Ennemi différentes à l'effigie de chacun des 7 Dieux)



7 fiches Dieu : face "A" - partie de base facile et face "B" - partie de base difficile et mode Campagne



Face "A"



Face "B"

7 silhouettes Dieu, à placer sur un socle rectangulaire



1 Roue des Ennemis





5 dés Dieu



25 jetons Point de Vie

1 Livre des Sagas



Mise en place

Préparation de l'Arbre-Monde

Assemblez Yggdrasil et placez-le au centre de la table.



Placez les 7 marqueurs Monde Ravagé dans les encoches du niveau supérieur de façon à former les Barreaux de la Geôle.

Mélangez les 18 cartes Créature et placez-les dans le distributeur de Svarthalfheim ᛊ.

Placez les 8 pions Héros et les 8 pions Anonyme dans les réserves en Midgard ᛗ.

Placez les 7 pions Iotunn sur l'Échelle de Force de Loki de façon à ne laisser visible que la valeur 1.

Mélangez les 18 cartes Iotunn et placez-les dans le distributeur de Iotunheim ᛁ.

En vous reportant au tableau ci-dessous, placez le nombre requis de pions Elfe en Alfheim ᚠ et de dés Vane en Vanaheim ᚴ pour former les réserves.

Nombre de joueurs	Nombre de pions Elfe et nombre de dés Vane
1	6
2	7
3	9
4	11
5	13

Triez les cartes Artefact par niveau afin d'obtenir 3 paquets de 6 cartes. Mélangez chaque paquet. Placez-les dans les distributeurs correspondants sur Nidavellir ᚾ, face visible, par niveau croissant de gauche à droite.

Placez les 8 pions Géant de Feu dans la réserve de Muspellheim ᚲ.

Placez les 3 jetons Pierre Runique sur Iotunheim ᛁ.

Placement des Ennemis

Placez :



Surt sur Muspellheim ᚲ



Hel sur Niflheim ᚺ



Loki en Vanaheim ᚴ



Iormungand sur l'île la plus à gauche (avec l'arc-en-ciel), en Midgard ᛗ



Fenrir dans la Geôle



Nidhögg sur la position la plus à gauche ⚙ de la page du Livre des Sagas correspondant à la saga jouée (page 2 pour la partie de base facile, page 3 si vous jouez la partie de base difficile, les autres pages pour la campagne).

Placez la Roue des Ennemis à côté d'Yggdrasil.





Matériel de chaque joueur

Chaque joueur prend :

- **La fiche Dieu de son choix, qu'il place sur la face "A" si vous jouez la partie de base facile, ou la face "B" si vous jouez la partie de base difficile, ou en mode Campagne.**





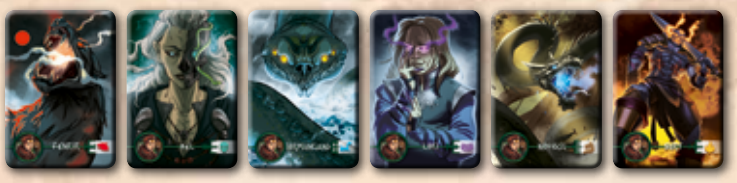
- **La silhouette Dieu correspondante, qu'il place en Asgard ᛟ et qui le représente durant la partie.**



- **1 Dé Dieu.**



- **Le paquet de 6 cartes Ennemi (Hel, Surt, Iormungand, Loki, Fenrir, Nidhögg), correspondant au Dieu choisi, qu'il mélange et place sur sa fiche Dieu.**



- **Les jetons Point de Vie indiqués dans le tableau ci-dessous.**

Nombre de joueurs	Nombre de jetons Point de Vie par joueur
1	9
2	8
3	7
4	6
5	5



Important - Un Dieu ne peut jamais posséder plus de Points de Vie en cours de partie que ce qu'il avait au début du jeu. Les pions Point de Vie non distribués sont replacés dans la boite. Ils ne serviront pas lors de la partie.

- **Lors d'une partie à 2 joueurs :**

Sélectionnez un Dieu parmi ceux que n'ont pas choisis les deux joueurs. Ce sera le **Dieu de Soutien**. Placez sa silhouette en Asgard ᛟ, et sa fiche Dieu près de l'Arbre.

Placez 5 jetons Point de Vie sur la fiche du Dieu de Soutien.

Chaque joueur prend au hasard 3 cartes Ennemi du paquet du Dieu de Soutien et les mélange à son propre paquet de cartes Ennemi, qui contient alors 9 cartes Ennemi, et non plus 6. Votre paquet peut donc contenir 2 exemplaires du même Ennemi.

- **Lors d'une partie en solo :**

Sélectionnez 2 Dieux de Soutien et placez-les en Asgard ᛟ.

Placez 5 jetons Point de Vie sur la fiche de chaque Dieu de Soutien.

Mélangez vos cartes Ennemi avec celles des 2 Dieux de Soutien pour former un paquet de 18 cartes Ennemi (6 Ennemis différents en 3 exemplaires).

Si vous jouez en mode Campagne, complétez cette mise en place avec le matériel décrit page 25 et placez Nidhögg sur la position la plus à gauche de la première page de la saga jouée.

Principe du jeu

Yggdrasil Chronicles est un jeu coopératif. Tous les joueurs vont lutter ensemble contre l'avancée des Ennemis sur Yggdrasil.

Déroulement du jeu



Le jeu se déroule en séquences de jeu.

Au début de chaque séquence, simultanément, tous les joueurs piochent la carte du dessus de leur paquet de cartes Ennemi et la placent **face cachée** sur la Roue des Ennemis.

Les joueurs discutent ensuite afin de **choisir l'ordre** dans lequel ils vont jouer leur tour. À chaque séquence, **l'ordre de jeu des joueurs peut donc être différent**, selon les choix stratégiques.

À votre tour vous **devez** réaliser, **dans l'ordre**, les 3 étapes suivantes :

- **(1) Révéler un Ennemi (obligatoire)**
- **(2) Se déplacer sur Yggdrasil (facultatif)**
- **(3) Agir (facultatif)**

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, c'est-à-dire lorsque plus aucun joueur n'a de carte Ennemi face cachée sur la Roue des Ennemis, une nouvelle séquence de jeu commence.

Fin de partie

La partie prend fin et les joueurs gagnent **tous ensemble** dès que Nidhögg atteint le symbole Arbre sur la page du Livre des Sagas.
Les joueurs perdent **tous ensemble**, immédiatement, si au moins **une** des deux conditions de défaite suivantes se réalise :

- **Un Dieu perd son dernier Point de Vie.**
- **Un Ennemi s'active et il est impossible d'appliquer son effet.**

(1) Révéler un Ennemi (obligatoire)

Révélez la carte Ennemi que vous avez placée sur la Roue des Ennemis au début de la séquence.
Deux situations peuvent alors se présenter : soit l'Ennemi n'est pas présent autour de la Roue, soit il y est déjà présent.

Cet Ennemi n'est pas présent autour de la Roue.
Placez la carte que vous venez de révéler autour de la Roue, à la place qui lui correspond. Rien d'autre ne se passe (sauf cas particuliers du mode Campagne, si le Livre des Sagas le spécifie).



Cet Ennemi est déjà présent autour de la Roue.
Deux exemplaires de la même carte Ennemi sont donc visibles. Cet Ennemi s'active immédiatement (voir page suivante). Résolvez cette activation puis redonnez les 2 cartes de l'Ennemi activé à leurs propriétaires.
Les deux joueurs replacent la carte Ennemi qu'ils récupèrent **sous** leur paquet, **sans le mélanger**.



Si vous réussissez à mémoriser l'ordre des cartes Ennemi dans votre paquet, vous pourrez anticiper leur arrivée et vous organiser avec les autres Dieux de manière plus efficace.

- **Règle spéciale à 2 joueurs**

Si l'une des 2 cartes est celle du Dieu de Soutien, celle-ci est redonnée au Dieu à qui n'appartient pas l'autre carte Ennemi. Ainsi les cartes Ennemi du Dieu de Soutien "voyagent" entre les paquets des deux joueurs.

- **Règle spéciale à 1 et 2 joueurs**

Si la carte **activant** l'Ennemi (i.e. la seconde carte de cet Ennemi à avoir été révélée sur la Roue) appartient au Dieu de Soutien, vous pouvez déplacer la silhouette de ce Dieu sur l'Arbre en suivant les règles de déplacement des Dieux expliquées page 12.

- **Règle spéciale à 1 joueur**

Quand un Ennemi est activé, les 2 cartes de cet Ennemi restent autour de la Roue. Lorsqu'une troisième carte d'un même Ennemi est révélée, elle est placée autour de la Roue tandis que les deux cartes déjà présentes sont replacées sous le paquet de cartes Ennemi, **sans mélanger ce paquet**. L'apparition de cette troisième carte Ennemi ne déclenche pas l'activation de l'Ennemi.

L'activation des Ennemis

Lorsqu'un Ennemi s'active, il se déplace et déclenche un effet. Le déplacement d'un Ennemi peut avoir comme conséquence supplémentaire de ravager le Monde vers lequel il se dirige.

Mondes Ravagés

Quand **2 Ennemis se trouvent sur le même Monde**, ce Monde est immédiatement ravagé.



La Geôle ne fait pas partie d'Asgard ᛟ. Ce n'est pas un Monde, mais un espace à part. La Geôle ne peut pas être ravagée.

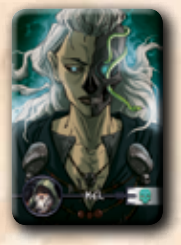
Iormungand ne quitte jamais Midgard ᛗ. Dès qu'un autre Ennemi y arrive, Midgard est ravagé.

Pour marquer qu'un Monde est ravagé, prenez le Barreau de la Geôle (marqueur Monde Ravagé) avec la valeur la plus faible et posez-le de manière à cacher la rune du Monde Ravagé.

Chaque fois que l'Arbre souffre, la force de Fenrir augmente. Ne laissez pas trop de Mondes être ravagés car cela rend Fenrir de plus en plus difficile à battre.



Tant qu'un Monde Ravagé n'est pas soigné, l'action de ce Monde reste inaccessible, même s'il n'y a plus qu'un seul Ennemi ou aucun présent sur le Monde Ravagé. La seule action possible sur un Monde Ravagé est l'action Soin de l'Arbre (voir page 16).



Hel



Quand Hel est activée :

1 - Déplacez Hel vers le Monde directement au-dessus du Monde où elle se trouve. **Hel change donc de niveau.**

Si Hel se trouve déjà au niveau supérieur, la partie est immédiatement perdue.

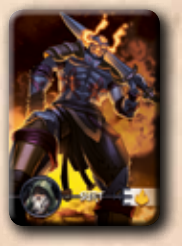
Si un Ennemi est déjà présent sur le Monde où arrive Hel, ce Monde est immédiatement ravagé.



2 - Faites tourner le niveau intermédiaire d'une position, dans le sens horaire.

3 - Vous, (**le Dieu actif**), perdez immédiatement 1 Point de Vie. Défaussez un jeton Point de Vie présent sur votre fiche Dieu et placez-le dans une réserve accessible par tous les joueurs au pied de l'arbre. S'il s'agit de votre dernier Point de Vie, la partie est immédiatement perdue.

Hel est la déesse de la mort. Elle aspire votre souffle de vie.



Surt

Quand Surt est activé :

1 - Déplacez-le vers le Monde directement au-dessus du Monde où il se trouve. **Surt change donc de niveau.**

Si Surt se trouve déjà au niveau supérieur, la partie est immédiatement perdue.

Si un Ennemi est déjà présent sur le Monde où arrive Surt, ce Monde est immédiatement ravagé.



2 - Faites tourner le niveau intermédiaire d'une position, dans le sens horaire.

3 - Ajoutez **2 pions Géant de Feu**, pris dans la réserve de Muspellheim , sur l'Échelle de Force de Surt.

S'il n'y a plus assez de pions Géant de Feu dans la réserve, la partie est immédiatement perdue.

Les Géants de Feu forment l'armée de Surt, ils augmentent sa puissance en combat.



Loki

Quand Loki est activé :

1 - Déplacez-le sur le Monde où se trouve actuellement la silhouette de votre Dieu.



Si un Ennemi est déjà présent sur le Monde où arrive Loki, ce Monde est immédiatement ravagé.

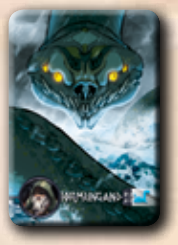
2 - Faites tourner le niveau intermédiaire d'une position, dans le sens horaire.

3 - **Activez** 1 Iotunn :

- **Piochez la première carte Iotunn dans le distributeur de cartes de Iotunheim .**
- **Prenez le pion Iotunn avec la valeur la plus faible sur l'échelle de Loki et placez-le à l'endroit indiqué par la carte que vous venez de piocher.**
- **Puis défaussez la carte Iotunn.**

S'il n'y a plus de pions Iotunn disponibles sur l'Échelle de Force de Loki, la partie est immédiatement perdue.

Les feintes de Loki lui apportent le soutien des Géants. Il les manipule à sa guise et tire sa puissance de leurs actions.



Iormungand

Quand Iormungand est activé :

1 - Déplacez Iormungand d'une île vers la droite sur Midgard ᛗ.

S'il se trouve sur l'île la plus à droite avant que vous le déplaciez, la partie est immédiatement perdue.

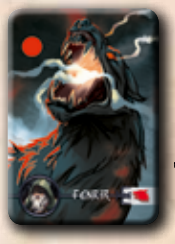


2 - Ajoutez **sur l'Échelle de Force de Hel**, en Nilfheim ᚺ, autant de pions Anonyme, pris dans la réserve de Midgard, que le chiffre indiqué sur l'île où vient d'arriver Iormungand (1, 2 ou 3).



S'il n'y a plus assez de pions Anonyme dans la réserve, la partie est immédiatement perdue.

Iormungand ne quitte jamais le Midgard, mais il submerge les îles et envoie des Anonymes vers le Domaine de Hel, ce qui augmente la force de Hel.



Fenrir

Quand Fenrir est activé :

1 - Sortez Fenrir de la Geôle et placez-le en Asgard ᛟ.

Si un Ennemi est déjà présent en Asgard, Asgard est immédiatement ravagé.





Si Fenrir est déjà hors de la Geôle, laissez-le en Asgard, mais vous (Dieu actif) devez immédiatement perdre 3 Points de Vie.



2 - Votre tour de Dieu actif se termine immédiatement : vous ne vous déplacez pas, vous n'agissez pas ni ne combattez. Au lieu de cela, **mélangez la carte Fenrir** que vous venez de récupérer avec votre paquet de cartes Ennemi au lieu de la placer sous le paquet comme habituellement. (Vos autres cartes Ennemi, visibles sur la Roue des Ennemis, ne sont pas mélangées dans le paquet.)

***Note : le joueur qui récupère la seconde carte Fenrir visible la replace sous son paquet de cartes Ennemi* sans le mélanger.**

Dans sa rage, Fenrir mobilise toute l'énergie des Dieux, les privant de moyens d'action.



Nidhögg

Quand Nidhögg est activé :

1 - Avancez-le d'un cran vers la droite sur le Livre des Sagas.

2 - Cela peut parfois déclencher des effets.



- **Si Nidhögg atteint le symbole Arbre, vous gagnez immédiatement la partie.**
- **Si Nidhögg atteint le symbole Arbre Mort, vous perdez immédiatement la partie (sagas du mode Campagne).**
- **Si Nidhögg atteint le symbole Effet, un effet peut éventuellement se déclencher (voir le Livre des Sagas).**

L'aube avance dans le ciel de tempête. Chaque mouvement de Nidhögg vous rapproche de la victoire ou de la défaite.



Les Iotunns

Des Iotunns sont activés lorsque Loki s'active (ou dans certaines sagas de la Campagne). Les Iotunns activés ont un effet qui ne prend fin que lorsqu'ils sont éliminés par un Combat.

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



Ces Iotunns bloquent un Monde particulier, représenté sur leur carte. Posez le pion Iotunn sur le Monde visé. **Tant que le Iotunn bloquant le Monde n'a pas été éliminé, aucune action ne peut être réalisée sur ce Monde (action de ce Monde, Soin de l'Arbre ou action spéciale liée à une saga) .** Cependant Combattre (un Ennemi, un Iotunn ou un adversaire) est autorisé.

Angrboda, Gerda, Hyrrokkin, Hymir, Vafthrúdnir



Ces Iotunns s'associent à un Ennemi particulier, représenté sur leur carte. Placez le pion Iotunn à cheval sur la silhouette de l'Ennemi concerné. **Tant que le Iotunn qui lui est associé n'est pas éliminé, vous ne pouvez plus combattre cet Ennemi.**

Si Vafthrúdnir est activé et associé à Fenrir et que ce dernier est dans la Geôle, il faut attendre que Fenrir soit activé et sorte de la Geôle pour pouvoir combattre Vafthrúdnir.
Idem pour Loki et Angrboda.

Suttung, Skyrmir, Thrym, Hrungnir, Utgardloki



Ces Iotunns bloquent l'utilisation de certaines ressources. Posez le Iotunn sur l'Épée des Obstacles en Iotunheim ᛁ . **Tant que le Iotunn n'est pas éliminé, son effet perdure.**

- Suttung : les Dieux ne peuvent plus utiliser **d'Elfes** après des jets de sauvegarde.
- Skyrmir : les Dieux ne peuvent plus utiliser de **Héros** pour prévenir des Risques.
- Thrym : l'effet de tous les **Artefacts** est annulé.
- Hrungnir : les Dieux ne peuvent plus utiliser de **dés Vane** lors des jets de sauvegarde.
- Utgardloki : les Dieux ne peuvent plus utiliser **leur dé personnel** lors des jets de sauvegarde.

(2) Se déplacer (facultatif)

Vous pouvez vous déplacer :

- **vers un des deux Mondes du niveau où vous vous trouvez (pas de changement de niveau) ;**
- **ou vers un des deux Mondes situés à l'aplomb du Monde où vous vous trouvez (changement de niveau).**



Odin se trouve en Iotunheim ᛁ Il peut y rester ou se déplacer vers Muspellheim ᚲ ou Niflheim ᚺ (même niveau), ou encore vers Midgard ᛗ ou Asgard ᛟ (changement de niveau).

(3) Agir (facultatif)

Vous pouvez choisir **une seule** des deux options suivantes :

- **Combattre un Ennemi, un Iotunn ou un autre adversaire (mode Campagne) présent sur le Monde où vous vous trouvez (voir ci-dessous).**
- **Réaliser une action sur le Monde où vous vous trouvez (voir page 14).**

Les combats ainsi que certaines actions sont risqués (voir page 17).

Combattre

Pour déclencher un Combat, vous devez vous trouver sur le même Monde que votre adversaire. S'ils sont plusieurs, choisissez votre cible parmi les adversaires présents.

Vous pouvez combattre un Ennemi, un Iotunn ou un adversaire lié à une saga de la Campagne.
Vous gagnez automatiquement chaque Combat que vous déclenchez. Cela provoque la retraite de l'adversaire que vous combattez.

Par contre, chaque Combat vous fait prendre **autant de Risques que la Force de votre adversaire**. Si vous ne prévenez pas tous les Risques pris, vous perdez des Points de Vie.

(Voir la notion de Risque page 17.)



Surt

- **Lieu de retraite :** Muspellheim
- **Force :** Valeur lue sur l'Échelle de Force de Surt (nombre de pions Géant de Feu sur l'échelle +1)





Hel

- **Lieu de retraite :** Niflheim
- **Force :** Valeur lue sur l'Échelle de Force de Hel (nombre de pions Anonyme sur l'échelle +1)





Loki

- **Lieu de retraite :** La Geôle
- **Force :** Valeur lue sur l'Échelle de Force de Loki (nombre de Iotunns activés +1)





Fenrir

- **Lieu de retraite :** La Geôle
- **Force :** Valeur la plus haute parmi celles des encoches libres autour de la Geôle (Nombre de Mondes ravagés +1)





Iormungand

- **Lieu de retraite :** L'île située à gauche de celle où il se trouve
- **Force :** 3





Iotunn

- **Lieu de retraite :** L'Échelle de Force de Loki en Iotunheim
- **Force :** 2



Éliminer un Iotunn permet à la fois d'annuler son effet et de diminuer la force de Loki.



Autres adversaires

Voir le Livre des Sagas.

Réaliser une action

Lorsque vous réalisez l'action d'un Monde, celle-ci peut se faire normalement, avec un bonus ou bien avec un malus.

- **Si au moins un Dieu est présent avec vous sur un Monde, réalisez l'action de ce Monde avec un bonus (icône d'action de droite).**



- **Si un Ennemi est présent avec vous sur un Monde, réalisez l'action de ce Monde avec un malus (icône d'action de gauche).**



- **Si un Ennemi ET un ou plusieurs Dieux sont présents avec vous sur un Monde, ou si vous êtes seul sur un Monde, réalisez l'action de ce Monde sans bonus ni malus (icône d'action du centre).**



- **Rappel : si deux Ennemis ou plus sont présents sur un Monde, l'action de ce Monde n'est plus possible car il est Ravagé.**

ᚠ *Alfheim (Monde des Elfes)*



Action : prenez jusqu'à 2 pions Elfe (3 pions Elfe si bonus, 1 pion Elfe si malus) et posez-les sur votre fiche Dieu (réserve personnelle).

S'il n'y a plus de pions Elfe dans la réserve en Alfheim, vous ne pouvez pas réaliser cette action.

Les Elfes sont de féroces combattants. Leur aide est toujours utile.

ᚲ *Vanaheim (Monde des Vanes)*



Action : prenez jusqu'à 2 dés Vane dans la réserve de Vanaheim (3 dés Vane si bonus, 1 dé Vane si malus) et posez-les sur votre fiche Dieu (réserve personnelle).

S'il n'y a plus de dés Vane dans la réserve de Vanaheim, vous ne pouvez pas réaliser cette action.

Les Vanes maîtrisent les forces de la nature et deviennent parfois les rouages du hasard.

ᛟ *Asgard (Monde des Dieux)*



Action risquée : soignez l'Arbre, c'est-à-dire retirez un marqueur Monde Ravagé présent sur le Monde de votre choix, et replacez-le comme un Barreau autour de la Geôle, dans l'encoche libre de plus haute valeur. Cela a pour effets de rendre de nouveau disponible l'action du Monde soigné et de diminuer la Force de Fenrir de 1.

Pour cela, vous devez prendre **3 Risques** (2 Risques si bonus, 4 Risques si malus) (voir page 17 pour la Notion de Risque).

Cette action a le même effet que l'action Soin de l'Arbre, mais elle se réalise depuis Asgard, et non sur le Monde Ravagé. Si vous êtes en mesure de prévenir les Risques, cette action est aussi moins coûteuse en Points de Vie que l'action Soin de l'Arbre.

La boue blanche du Puits d'Urd vous permet de soigner l'arbre, mais au prix de votre vie.

ᛗ *Midgard (Monde des Humains)*



Action : prenez 2 pions Héros dans la réserve de Midgard (3 pions Héros si bonus, 1 pion Héros si malus) et placez-les au Valhalla, en Asgard.

Iormungand est toujours présent en Midgard. Vous ne bénéficiez donc jamais du bonus, à moins de posséder l'Artefact Valshamr (voir page 19).

Les Héros morts héroïquement sur le champ de bataille sont accueillis dans le Valhalla en Asgard. Ils y sont entrainés pour devenir les Einheriar.

ᚾ *Nidavellir (Monde des Nains)*



Action : prenez la carte Artefact du dessus

- **dans l'un des deux distributeurs de gauche, au choix, si action normale,**
- **dans l'un des trois distributeurs, au choix, si bonus,**
- **dans le distributeur le plus à gauche, si malus.**

Placez la carte Artefact piochée sur votre fiche Dieu. Elle vous appartient désormais et vous pourrez bénéficier de son pouvoir jusqu'à la fin de la partie (sauf si le Iotunn Thrym est actif).

La carte suivante dans le distributeur devient alors visible.

Les artefacts que forgent les Nains sont inestimables. Ils procurent aux Dieux une puissance non négligeable.

Voir page 18 pour la description des Artefacts.

ᛊ *Svartalfheim (Monde des Créatures de la nuit)*



Action : piochez

- **2 cartes Créature, si action normale,**
- **3 cartes Créature, si bonus,**
- **1 carte Créature, si malus.**

Consultez-les et appliquez immédiatement l'effet de **la Créature de votre choix** parmi les Créatures piochées.

Puis défaussez toutes les cartes Créature piochées.

Les Créatures peuplent l'Arbre-Monde et luttent elles aussi pour la survie de l'Yggdrasil. Elles apportent aux Dieux aide et réconfort.

Voir page 20 pour la description des Créatures.

ᛁ *Iotunheim (Monde des Iotunns)*



Action : lancez

- **les jetons Pierre Runique blanche et Pierre Runique verte, si action normale,**
- **les 3 jetons Pierre Runique, si bonus,**
- **le jeton Pierre Runique blanche si malus.**

Appliquez l'effet visible sur le dessus de chaque jeton lancé, si vous le souhaitez.



Déplacez librement la silhouette d'un Dieu (vous ou un autre Dieu), sans respecter les règles usuelles de déplacement décrites en page 12.



Réalisez l'action **normale** du Monde de votre choix. Ce peut être un Monde où vous ne vous trouvez pas. Si le Monde choisi est ravagé, la seule action possible est le Soin de l'Arbre, ou une action spéciale liée à la saga (mode Campagne).



Faites tourner le niveau intermédiaire d'Yggdrasil de 0, 1 ou 2 crans.



Regagnez 1 Point de Vie précédemment perdu. Si vous n'avez encore perdu aucun Point de Vie, cette Pierre Runique est sans effet.

Odin a bu à la source de Mimir. En échange de son œil, il a appris la sagesse et le secret des runes.

ᚺ *Niflheim (Monde des Morts)*



Action risquée : retirez jusqu'à 3 pions Anonyme de l'Échelle de Force de Hel et replacez-les dans la réserve en Midgard.

Cette action vous fait prendre **2 Risques** (1 Risques si bonus, 3 Risques si malus) (voir page 17 pour la Notion de Risque).

Hel est la terrible gardienne de ce monde où échouent ceux qui sont morts de maladie ou de vieillesse dans leur lit. Les renvoyer en Midgard permet de diminuer sa force.

ᚲ *Muspellheim (Monde du Feu)*



Action risquée : retirez jusqu'à 3 pions Géant de Feu de l'Échelle de Force de Surt et replacez-les dans la réserve sur Muspellheim.

Cette action vous fait prendre **2 Risques** (1 Risques si bonus, 3 Risques si malus) (voir page 17 pour la Notion de Risque).

Le géant Surt conduit l'armée des fils de Muspell. Éliminer les Géants de Feu permet de diminuer la force de Surt.



Action Soin de l'Arbre



Quand un Monde est ravagé, la seule action que vous pouvez y réaliser est "Soin de l'Arbre", qui remplace l'action de ce Monde.

Pour soigner l'Arbre, **perdez 2 Points de Vie** et replacez le marqueur Monde Ravagé autour de la Geôle, dans l'encoche libre de plus haute valeur.

Comme vu page 14, l'action d'Asgard permet elle aussi d'ôter un marqueur Monde Ravagé, mais à distance.

Soigner un Monde Ravagé où se trouvent encore 2 Ennemis ou plus ne sert à rien, car ce Monde est immédiatement ravagé à nouveau, à cause de leur présence.

L'action du Monde soigné est à nouveau disponible pour les tours suivants. Et la force de Fenrir est diminuée de 1.

Notion de risque



Vous gagnez toujours les combats que vous déclenchez et vous pouvez toujours réaliser les actions risquées.
Mais dans les deux cas, vous prenez le **Risque** de perdre des Points de Vie.

Chaque fois que vous prenez des Risques, vous pouvez prévenir ces Risques, grâce aux Héros présents en Valhalla et grâce à un jet de sauvegarde. Vous pouvez aussi éventuellement bénéficier de l'effet d'un Artefact que vous possédez.

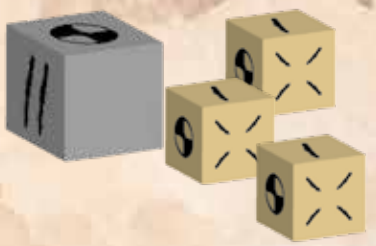
Utilisation des Héros pour prévenir les Risques



Les Héros sont toujours utilisés **avant** le jet de sauvegarde.

Prenez autant de pions Héros **disponibles au Valhalla** que vous le souhaitez, et replacez-les en Midgard ᛗ. Chaque Héros renvoyé en Midgard prévient **1** Risque.

Jet de sauvegarde



Après avoir éventuellement utilisé des Héros, lancez votre dé Dieu ainsi que tout ou partie des dés Vane en votre possession.

Chaque résultat ◔ et ᛉ sur les dés lancés est une réussite, qui prévient **1 Risque**.



Les résultats ᚷ, ᛁ, ᛁᛁ, ᛁᛁᛁ et vide sont des échecs non définitifs. Vous pouvez transformer ces résultats en réussites. Pour cela, replacez **1 pion Elfe** en votre possession sur Alfheim ᚠ, pour chaque résultat que vous souhaitez transformer. Chaque réussite ainsi obtenue prévient 1 Risque.



Après le jet de sauvegarde, les dés Vane affichant les résultats ᚷ et ᛉ sont perdus. Replacez-les sur Vanaheim ᚲ, après la résolution des Risques.
Le dé Dieu est toujours conservé quel que soit son résultat.

Si l'utilisation des pions Héros, du dé Dieu, des dés Vane et des pions Elfe (et d'un éventuel Artefact) ne vous permet pas de prévenir l'ensemble des Risques pris lors d'un combat ou dans une action risquée, perdez autant de Points de Vie que de Risques que vous n'avez pas pu prévenir. Les pions Point de vie défaussés sont placés dans une réserve accessible par tous les joueurs, au pied de l'arbre. S'il s'agit de votre dernier Point de Vie, la partie est immédiatement perdue.

Les Héros du Valhalla forment une réserve commune à tous les Dieux. Chaque Dieu peut les utiliser.
Par contre, les Elfes et les Vanes appartiennent au Dieu qui les a recrutés et placés dans sa réserve personnelle grâce aux actions du Vanaheim et du Alfheim. Lui seul peut les utiliser.

Odin veut réaliser une action risquée (4 Risques encourus). Odin renvoie 1 Héros du Valhalla en Midgard, ce qui annule 1 Risque. Il en reste 3 à prévenir. Puis il lance son dé Dieu et les 3 dés Vane qu'il possède. Il fait ᛁᛁᛁ sur son dé Dieu et ᚷ, ᛁ et ᛉ sur les dés Vane. Odin possède 1 Elfe qu'il utilise pour transformer le ᛁ en succès. Ce jet de sauvegarde lui évite 2 Risques (grâce au ᛉ et au ᛁ transformé). Il lui reste donc 1 Risque qu'il ne peut pas éviter. Odin perd donc 1 Point de Vie. Les deux dés Vane (ᚷ et ᛉ) sont perdus et remis sur Vanaheim ᚲ.

Les Artefacts

Niveau 1





Andvarinaut

Après un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer les dés Vane de votre choix, une fois.

Andvarinaut est un anneau enchanté qui permet de trouver de l'or.



Draupnir

Après un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer votre dé Dieu, une fois.

Draupnir est une source inépuisable de richesses : toutes les neuf nuits en sortent huit autres anneaux en tous points semblables.



Giallarhorn

Lors d'un déplacement (étape 2 de votre tour), vous pouvez accéder à n'importe quel Monde du niveau intermédiaire (Midgard, Nidavellir, Svartalfheim), quel que soit le Monde où vous vous trouvez.

Giallarhorn est le lur par lequel Heimdall fait passer des messages aux hommes et aux dieux.



Hringhorni

Lors d'un déplacement (étape 2 de votre tour), vous pouvez accéder à n'importe quel Monde du niveau inférieur (Iotunheim, Niflheim, Muspellheim), quel que soit le Monde où vous vous trouvez.

Hringhorni est le bateau funéraire de Balder, le plus grand de tous les navires.



Megingjord

Les Artefacts en votre possession qui annulent 1 Risque en annulent 2.

Megingjord est la ceinture de Thor qui lui procure sa force colossale.



Skidbladnir

Lors d'un déplacement (étape 2 de votre tour), vous pouvez accéder à n'importe quel Monde du niveau supérieur (Asgard, Vanaheim, Alfheim), quel que soit le Monde où vous vous trouvez.

Skidbladnir est un bateau qui peut porter tous les dieux. Il se déplace aussi bien sur terre que sur mer et peut se démonter et rentrer dans une poche.

Niveau 2





Gleipnir

Gleipnir annule 1 Risque quand vous combattez Fenrir.

Le lien façonné par les elfes noirs à partir de six ingrédients qui n'existent pas est plus résistant que n'importe quelle chaîne.



Gungnir

Gungnir annule 1 Risque quand vous combattez Hel.

La lance d'Odin ne rate jamais sa cible et revient dans la main de son lanceur.



Hofund

Hofund annule 1 Risque quand vous combattez Loki.

Hofund est l'épée d'Heimdall.



Járngreipr : + 1

Járngreipr annule 1 Risque quand vous combattez un Iotunn.

Járngreipr sont les gants de fer de Thor, indispensables pour porter le marteau Mjöllnir.



Mimming : + 1

Mimming annule 1 Risque quand vous combattez Surt.

L'épée de vie de Freyr a la propriété de combattre toute seule.



Mjöllnir : + 1

Mjöllnir annule 1 Risque quand vous combattez Iormungand.

Le marteau de Thor est l'Artefact le plus puissant de l'univers.

Niveau 3





Brisingamen : ( )

Après un jet de sauvegarde, vous pouvez conserver **1 dé Vane** affichant le résultat ou , au lieu de le renvoyer en Vanaheim.

Ce collier offert à Freyia par les Nains fut dérobé par Loki.



Gullinbursti : A +

A votre tour, vous pouvez à la fois réaliser une action sur un Monde ET combattre sur ce même Monde, dans l'ordre de votre choix.

Gullinbursti est un sanglier d'or, fabriqué par les Nains.



Idunn Eple :

Vous pouvez réaliser l'action de Soin de l'Arbre, sur le Monde Ravagé où vous vous trouvez, en ne perdant qu'un seul Point de Vie au lieu de 2.

Les Pommes d'or d'Idunn ont le pouvoir de faire rajeunir celui qui en mange.



Ódroerir : 1 : A

Si vous êtes seul sur un Monde (pas d'Ennemi, ni d'autre Dieu présent), vous pouvez réaliser l'action de ce Monde avec le bonus. Dans le cas contraire, suivez les règles habituelles.

Ódrœrir est le chaudron dans lequel les Nains fabriquent l'hydromel qui permet d'être «poète ou savant».



Svalinn : ( )

Après un jet de sauvegarde, vous pouvez conserver **1 pion Elfe**, utilisé pour transformer le résultat d'un dé, au lieu de le renvoyer en Alfheim.

Svalinn est le bouclier placé entre le soleil et la terre, pour protéger cette dernière des rayons trop violents de Sol.



Valshamr : A : ( )

Ignorez la présence d'un Ennemi lorsque vous réalisez l'action d'un Monde, c'est-à-dire réalisez l'action normale ou bénéficiez du bonus (en présence d'un autre Dieu) même si un Ennemi est présent.

Ce manteau de plumes de la déesse Freyia permet de se transformer en faucon et de traverser les neuf Mondes inaperçu.

Les Créatures

Sauf précision contraire, c'est le Dieu actif, celui qui a réalisé l'action sur le Svartalfheim, qui bénéficie de l'effet de la Créature choisie et qui prend toutes les décisions afférentes.





Dain, Duneyr, Durathor et Dvalin

Récupérez un pion Point de Vie de la réserve (si vous en avez perdu) et placez-le sur votre fiche.

Les cerfs courent dans les branches du frêne Yggdrasil et se nourrissent de son feuillage.



Eikthyrnir

Soignez l'Arbre. Replacez le marqueur d'un Monde Ravagé de votre choix dans l'encoche de plus haute valeur autour de la Geôle, sans perdre de Points de Vie.

Eikthyrnir est le cerf extraordinaire qui sur le toit de la Valhalle broute les jeunes pousses de l'arbre. De ses bois coulent les gouttes qui forment la source Hvergelmir, mère de toutes les rivières.



Geri et Freki

Vous pouvez vous déplacer sur n'importe quel Monde (sans tenir compte des règles de déplacement habituelles), puis vous pouvez déclencher un Combat, dont 1 Risque est automatiquement annulé.

Geri et Freki sont les loups d'Odin à qui le dieu donne sa nourriture lorsqu'il est au Valhalla, lui-même ne se contentant que de vin.



Gullfaxi

Renvoyez le Iotunn activé de votre choix sur l'Échelle de Force de Loki. Son effet est immédiatement annulé.

Gullfaxi, à la crinière d'or, appartenait au Géant Hrungnir, qui perdit à la course contre Odin et son cheval octopode. Gullfaxi fut alors offert à Magni, fils de Thor.



Gullinkambi

Prenez 1 pion Héros de la réserve en Midgard ᛗ et placez-le au Valhalla ᛟ .

Gullinkambi est le coq à la crête d'or qui réveille tous les matins les Einheriar pour qu'ils se préparent au combat.



Gulltopp

Tous les Dieux, y compris le Dieu actif, peuvent se donner mutuellement des dés Vane, des pions Elfe et des cartes Artefact, à leur convenance.

Gulltopp est le dixième cheval des Ases, que possède Heimdall.



Heidrun

Récupérez jusqu'à deux pions Point de Vie de la réserve (si vous en avez perdu) et placez-les sur votre fiche.

Heidrun, la lumineuse, nourrit les guerriers Einheriar de l'hydromel qui coule de son pis.



Hildisvíni

Prenez jusqu'à 3 pions Elfe sur Alfheim ᚠ et placez-les dans votre réserve personnelle.

Hildisvíni est un sanglier aux soies d'or que fabriquèrent les nains Dain et Nabbi et que chevauchait Freyia.



Hugin et Munin

Prenez jusqu'à 2 dés Vane sur Vanaheim ᚲ et placez-les dans votre réserve personnelle.

Hugin et Munin sont les deux corbeaux messagers qui accompagnent Odin et lui rapportent les nouvelles des Mondes.



Ratatosk

Vous pouvez vous déplacer sur n'importe quel Monde (sans tenir compte des règles de déplacement habituelles), puis vous pouvez réaliser une action sur le Monde où vous vous trouvez, sauf si celui-ci est ravagé.

Ratatosk circule sans cesse de bas en haut et de haut en bas de l'arbre, rapportant les propos pleins de haine de l'aigle de la connaissance et du serpent Nidhögg.



Sæhrímnir

Le Dieu de votre choix (pas forcément le Dieu actif) peut récupérer 1 Point de Vie précédemment perdu.

Sæhrímnir est le sanglier magique utilisé pour nourrir les Einheriar. Chaque nuit, il se reconstitue de sorte qu'il est toujours vivant et entier le lendemain.



Skuld

Tous les Dieux, y compris le Dieu actif, piochent les 2 premières cartes de leur paquet Ennemi et les consultent. Après discussion avec les autres Dieux, chacun les repose sur le dessus de son paquet, dans l'ordre de son choix.

Skuld est la Norne la plus jeune, celle du futur. Elle préside à la destinée des habitants des neuf Mondes.



Sleipnir

Tous les Dieux, y compris le Dieu actif, peuvent se déplacer sur le Monde de leur choix (sans tenir compte des règles de déplacement habituelles).

Sleipnir est le merveilleux cheval octopode d'Odin. Il est le fils de Loki métamorphosé et peut galoper aussi bien dans les airs, que sur terre ou sur la mer.



Tanngrisnir et Tanngnjóstr

Prenez 2 Points de Vie dans la réserve des Points de Vie défaussés et rendez-les au(x) Dieu(x) de votre choix.

Lorsqu'il a faim, Thor rôtit les deux boucs qui tirent son chariot. Ensuite il n'a qu'à bénir les restes avec son marteau Mjöllnir pour qu'ils reviennent à la vie.



Urd

Choisissez 2 cartes Ennemi présentes sur la Roue des Ennemis. Leur(s) propriétaire(s) les place(nt) sous leur paquet de cartes Ennemi. S'il s'agit d'une carte appartenant au Dieu de Soutien (à 2 joueurs), choisissez le Dieu qui récupère cette carte.

Urd est la Norne la plus âgée, celle du passé. Avec ses sœurs, elle tisse la destinée des vivants.



Vedrfölnir

Prenez jusqu'à 2 pions Héros de la réserve en Midgard et placez-les au Valhalla .

Vedrfölnir est un faucon perché entre les yeux de l'aigle qui se tient au faîte de l'Yggdrasil.



Verdandi

Tous les Dieux peuvent se donner des Points de Vie à leur convenance.

Verdandi est la Norne du présent assise auprès du puits d'Urd, au pied de l'arbre.



Vidofnir

Prenez jusqu'à 3 pions Héros de la réserve en Midgard et placez-les au Valhalla .

Vidofnir, celui qui fait flamboyer les arbres, est l'aigle de la connaissance perché au faîte de l'Yggdrasil.

Si vous jouez la partie de base facile (page 2 du Livre des Sagas), les règles du jeu s'arrêtent ici. En effet, dans ce cas, les Dieux n'ont ni pouvoir divin ni compétence (on utilise la face «A» de la fiche Dieu).



Compétences et Pouvoirs des Dieux

Si vous jouez la partie de base difficile (page 3 du Livre des Sagas) ou une saga du mode Campagne, les Dieux bénéficient de Compétences spéciales et de leur Pouvoir Divin (face «B» de la fiche Dieu).
Ces Compétences spéciales et les Pouvoirs Divins sont décrits ci-dessous.



Les Compétences

Les Dieux possèdent trois types de Compétences : les troupes de départ, les capacités de combat, et les Relations avec les autres Dieux.

Dans la partie de base difficile ou au début d'une Campagne, chaque Dieu possède des Compétences de départ uniques décrites ci-dessous.

En mode Campagne, vous pouvez transformer votre expérience en nouvelles Compétences.

Les Compétences de départ



Freyr

Freyr commence la partie avec 2 pions Elfe dans sa réserve personnelle.



Freyia

Freyia possède la relation Camarade de fortune avec tous les autres Dieux (voir page suivante).



Frigg

Sur les **dés Vane** que lance Frigg, le résultat | est toujours une réussite.



Heimdall

Sur les **dés Vane et le dé personnel** que lance Heimdall, le résultat | est toujours une réussite.



Odin

Odin possède la relation Frère d'Armes avec tous les autres Dieux (voir page suivante).



Thor

Thor n'a pas de Compétences de départ.



Tyr

Sur le **dé personnel** que lance Tyr, les résultats | et || sont toujours des réussites.

Les Relations entre les Dieux

Certaines Relations ont un effet différent selon qu'elles ciblent un Dieu incarné par un joueur ou un Dieu de Soutien.
Attention - Les Relations fonctionnent **à sens unique**. Votre Relation avec un Dieu donné vous donne un avantage, mais elle ne bénéficie pas à ce dernier.

Frère d'Armes

Si vous faites un jet de sauvegarde et que le Dieu avec qui vous avez la relation Frère d'Armes se trouve sur le même Monde que vous, ce dernier peut lancer son dé Dieu pour vous aider à prevenir un Risque. Votre Frère d'Armes peut même utiliser un de ses Elfes pour transformer son résultat en réussite, si nécessaire et ses Artefacts.

Cette relation fonctionne de la même façon avec un Dieu de Soutien. Lancez un dé Dieu quelconque pour le Dieu de Soutien.

Frigg a la relation Frère d'Armes avec Freyr. Celle-ci se trouve en Asgard, tout comme Freyr, et elle doit faire un jet de sauvegarde pour prévenir les 2 Risques de l'action d'Asgard. Freyr lance son dé Dieu en même temps que Frigg lance le sien et un dé Vane. Le lancer de Freyr est une réussite. Le lancer de Frigg comporte 1 réussite et 1 échec. La réussite de Freyr s'ajoute à la réussite de Frigg et permet à la déesse, grâce à sa relation avec Freyr, de prévenir les 2 Risques encourus.

Par contre, lorsque Freyr, à son tour, réalise un jet de sauvegarde pour prévenir les Risques d'un combat contre Fenrir, Frigg, qui se trouve elle aussi en Asgard, ne lance pas son dé et ne peut pas aider Freyr car Freyr n'a pas la relation Frère d'Armes validée avec Frigg.

Liens de sang

Si le Dieu avec qui vous avez la relation Liens de sang se trouve sur le même Monde que vous, vous pouvez lui prendre des Artefacts, des Elfes et des Vanes.

Vous pouvez utiliser cette Relation n'importe quand, pendant ou en dehors de votre tour.

La Relation Liens de Sang avec un Dieu de Soutien, qui se trouve sur le même Monde que vous, vous permet de lui faire perdre des Points de Vie à votre place lors des prises de Risque. Attention cependant, la perte du dernier Point de Vie d'un Dieu de Soutien entraîne sa mort et donc la défaite de tous.

Camarade de fortune

Lorsque le Dieu avec qui vous avez la Relation Camarade de fortune se trouve sur le même Monde que vous, et qu'il réalise un jet de sauvegarde, vous pouvez récupérer 1 pion Elfe ou 1 dé Vane après la résolution du jet.

Si le Dieu de Soutien avec qui vous avez la Relation de Camarade de fortune se trouve sur le même Monde que vous, lorsque vous réalisez un jet de sauvegarde et que vous devez vous défausser d'Elfes ou de Vanes, vous pouvez conserver 1 pion Elfe ou 1 dé Vane, au choix.

Freyr et Odin sont en Midgard. Freyr a validé la relation de Camarade de fortune avec Odin. Odin fait un jet de sauvegarde pour prévenir les Risques du Combat contre Iormungand. Il prévient tous les risques mais il doit perdre 2 Elfes et 1 Vane. Freyr choisit de récupérer le dé Vane pour lui. Odin replace les 2 Elfes sur Alfheim.

Compagnon de voyage

Lorsque vous avez une Relation de Compagnon de voyage avec un autre Dieu, à votre tour, **avant votre déplacement « normal »**, vous pouvez le rejoindre sur le Monde où il se trouve.

Cette relation fonctionne de la même façon avec un Dieu de Soutien.

Frigg est en Asgard. Elle a validé la relation de Compagnon de voyage avec Freyia, qui se trouve en Alfheim. Frigg se place alors en Alfheim, puis ensuite réalise son mouvement vers Muspellheim, qui se trouve à la verticale d'Alfheim.

Les Pouvoirs Divins

Chacun des Dieux possède aussi un Pouvoir Divin qui lui est propre. Ce Pouvoir est rappelé sur la face «B» de la fiche Dieu. Il est permanent, c'est-à-dire qu'il peut être utilisé autant de fois que nécessaire, à chaque partie.



Freyr

Lorsque Freyr prend des Risques, indépendamment de son jet de sauvegarde, il peut défausser des Elfes de sa réserve personnelle. Les pions Elfe défaussés sont replacés en Alfheim. Chaque paire de pions Elfe défaussée prévient 1 Risque.

Fils de Niord et de Skadi, frère de Freyia, Freyr est le plus glorieux des Dieux. Il règne sur les éléments, la pluie et l'éclat du soleil. Époux de la Terre (la géante Gerd), il apporte prospérité et fortune aux hommes. Il vit en Alfheim et possède le bateau magique Skidbladnir. Son char est tiré par le sanglier Gullinbursti.



Freyia

Freyia peut utiliser des pions Héros **après** le jet de sauvegarde et non pas avant.

Fille de Niord et sœur de Freyr, Freyia est la déesse de l'amour, celle qui donne la paix et la victoire. Elle voyage à la recherche de son époux Odr dans un char tiré par des chats. Elle pratique la magie et connait l'avenir et la destinée des hommes.



Frigg

Action personnelle : une fois par tour, au lieu d'agir (étape 3 du tour), Frigg peut choisir soit de regagner 1 Point de Vie pour elle, soit de faire regagner un Points de Vie à un autre Dieu sur son monde.

Frigg est l'épouse préférée d'Odin et la mère de Balder. L'Aimée sait tout des neuf Mondes car elle s'assied avec Odin sur le siège magique Hlidskialf.



Heimdall

Où qu'il soit, Heimdall peut toujours se déplacer vers Midgard ᛗ. Il n'est pas soumis aux règles de déplacement lorsque sa destination est Midgard.

Enfant de neuf vierges, Heimdall se tient près du pont qui mène en Asgard, le protégeant des Géants, tout en buvant l'hydromel des dieux. L'Ase blanc dort moins qu'un oiseau, voit à cent lieues à la ronde aussi bien de nuit que de jour. Il entend croître l'herbe sur terre, la laine sur les moutons.



Odin

Où qu'il soit, Odin peut toujours se déplacer en Asgard ᛟ. Il n'est pas soumis aux règles de déplacement lorsque sa destination est Asgard.

Le père des Dieux et des hommes porte l'anneau magique Draupnir, la lance Gungnir et chevauche Sleipnir, son cheval à huit pattes. Le Très-Haut est détenteur de la connaissance, de l'art des runes et de la poésie. Les corbeaux perchés sur son épaule le renseignent sur les événements qui agitent les mondes.



Thor

Chaque réussite obtenue par Thor sur son dé Dieu, même après transformation grâce à un pion Elfe, prévient **2 Risques** au lieu d'un.

Thor possède une ceinture qui lui donne sa force divine et des gants de fer, qui lui sont indispensables pour tenir et utiliser son marteau magique Mjöllnir. Avec lui, il a fracassé le crâne de maints géants de givre.



Tyr

Lorsqu'il active Fenrir (c'est-à-dire qu'il révèle la deuxième carte visible sur la table), Tyr poursuit tout de même son tour de joueur actif. Il peut se déplacer et agir ou combattre, malgré l'activation de Fenrir.

Tyr est le plus hardi et le plus courageux des dieux. Au crépuscule des puissances, il affrontera Garm, le chien des enfers.

La campagne du Ragnarök

Lorsque vous optez pour ce mode de jeu, vous vous engagez dans une série de parties (minimum 6 parties) qui vont se suivre et dont l'issue impactera les parties suivantes de la même campagne.

Durant toute la campagne, chaque joueur incarnera le même Dieu, qui va évoluer au fil des sagas.

Matériel supplémentaire



Selon la saga, vous serez amenés à ajouter du matériel supplémentaire au jeu en plus des Tableaux d'Expérience.

Saga 1 : L'assassinat de Baldr

9 jetons Promesse (3 Parjures et 6 Serments)



Saga 2 : Le Fimbulvert

3 silhouettes d'Ennemi sur socle rond : les Fils de Bergelmir



Saga 3 : Les Managarms

2 silhouettes d'Ennemi sur socle rond : les loups Hati et Skoll



Saga 4 : L'appareillage du Naglfar

1 silhouette d'Ennemi sur socle rond : Naglfar



4 plaquettes Suppôt de Hel



Comment jouer la Campagne ?

Commencez par la saga 1 : l'assassinat de Baldr.
Pour chaque partie de la Campagne, suivez d'abord la mise en place standard (page 6).
Puis prenez les troupes de départ (pions Elfe, dés Vane) correspondant à votre Tableau d'Expérience.

Pendant la Campagne, toutes les règles des parties de base difficiles s'appliquent.

Ces règles « de base » peuvent être légèrement modifiées au cours des sagas.
Ces amendements aux règles « de base » sont décrits dans le Livre des Sagas.
Lorsque vous jouez une saga, vous devez franchir différentes étapes dans l'ordre, en suivant les indications du Livre des Sagas.

Les Tableaux d'Expérience



Avant le début de la Campagne, choisissez votre Dieu. Prenez la fiche Dieu correspondante ainsi qu'un Tableau d'Expérience que vous attacherez à la fiche Dieu choisie.

Notez votre nom de joueur ainsi que le nom du Dieu que vous incarnez sur votre Tableau d'Expérience.
Cochez le nombre de symboles correspondant au nombre de joueurs de cette campagne.

Sur ce tableau apparaitra l'Expérience acquise au cours de vos parties. Elle améliorera vos Compétences et fera progresser votre coopération.

Dans une Campagne à 4 joueurs, cochez la dernière case (4 XP) de chaque ligne de Relation.

Dans une Campagne à 3 joueurs, cochez les cases 2 XP et 4 XP de chaque ligne de Relation.

Dans une Campagne à 2 joueurs, cochez les cases 1 XP et 2 XP de chaque ligne de Relation.

Dans une Campagne solo, cochez les cases 1 XP et 3 XP de chaque ligne de Relation.

Certains Dieux possèdent des Compétences de départ que vous pouvez noter dans votre Tableau dès la première partie.

Sur le Tableau de Freyr, cochez les 2 premières cases (à 1 XP et 2 XP) de la ligne .

Sur le Tableau de Frigg, cochez la case I (à 3 XP) dans la colonne .

Sur le Tableau d'Odin, indiquez le nom des autres Dieux qui participent à la Campagne, dans les cases XP de la ligne Relation Frère d'Armes .

Sur le Tableau de Freyia, indiquez le nom des autres Dieux qui participent à la Campagne, dans les cases XP de la ligne Relation Camarade de Fortune .

Sur le tableau de Heimdall, cochez les cases I (à 3 XP) dans les 2 colonnes et .

Sur le Tableau de Tyr, cochez les cases I et III (à 3 XP et 4 XP) de la colonne .



Le Livre des Sagas



Ce symbole indique qu'il faut mettre en jeu du matériel additionnel ou une mise en place spécifique.



Ce symbole suivi de l'icone d'un Ennemi indique que révéler une carte de cet Ennemi déclenche un effet s'il n'y a pas encore de carte de cet Ennemi présente sur la Roue des Ennemis .



Nidhögg déclenche un effet lorsqu'il avance sur une case montrant ce symbole.



Ce symbole indique que vous devez tourner la page quand la condition décrite juste à côté de ce symbole est remplie.
Lorsque Nidhögg atteint ce symbole sur sa piste, appliquez éventuellement des effets et tournez la page.
Placez alors Nidhögg sur la première case de la piste sur la nouvelle page et suivez les instructions.



Ce symbole indique qu'une nouvelle Action de Saga est disponible.

Les actions de Saga restent disponibles, même si le Monde où elles peuvent être réalisées est ravagé. Par contre, la présence d'un Géant de Givre bloque les actions de Saga comme les actions des Mondes.

Vous pouvez réaliser une action de Saga à l'étape 3 de votre tour, en lieu et place de l'action du Monde, ou du Combat.



Ce symbole indique qu'un nouveau Combat de Saga est disponible ou une règle de combat spécifique s'applique.



Ce symbole indique qu'il y a une condition de défaite spécifique pour cette Saga.

Fin de partie

En plus des conditions usuelles, vous perdez immédiatement la partie si :

- **le pion Nidhögg atteint l'Arbre Mort ,**
- **ou une des instructions du Livre des Sagas ne peut pas être réalisée (réserve de pions ou pioche de cartes vide, déplacement d'Ennemi impossible).**

En cas de défaite, chaque Dieu gagne 3 Points d'Expérience (XP), mais vous devrez recommencer et gagner cette Saga avant de poursuivre la campagne.

Si vous perdez une partie, vous pouvez rejouer la Saga autant de fois que nécessaire.

Quand le symbole apparait sur la page que vous venez de tourner, vous gagnez la partie. Votre prochaine partie se jouera avec la Saga suivante dans le Livre, jusqu'à la Bataille Finale.
En cas de victoire, chaque Point de Vie en votre possession à la fin d'une partie se transforme en 1 Point d'Expérience (XP).

À la fin de chaque partie, **que vous ayez gagné ou non**, vous pouvez acquérir de nouvelles Compétences, s'il vous reste suffisamment de Points de Vie et/ou des XP des parties précédentes.

Pour pouvoir valider une nouvelle Compétence, et cocher la case correspondante, il vous faut dépenser autant d'XP qu'indiqués dans cette case.

Vous pouvez utiliser vos XP pour :

- **améliorer vos probabilités sur les jets de sauvegarde. Cochez les valeurs offrant des succès pour divers résultats dans les colonnes et .**
- **obtenir plus de Vanes ou d'Elfes en début de partie, lors de la mise en place. Cochez les cases des lignes et .**
- **créer une nouvelle Relation avec l'un des Dieux en jeu lors de la Campagne. Indiquez le nom du Dieu avec lequel vous créez une Relation donnée dans la première case disponible de la ligne correspondante.**

S'il vous reste des Points d'Expérience non utilisés, vous pouvez les sauvegarder pour votre prochaine partie. Notez-le dans la case correspondante.

Crédits

Auteur
Cedric Lefebvre

Écriture
Anne Cécile Lefebvre

Éditeur
Ludonaute

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute – Tous droits réservés

Illustratrices
Maëva da Silva
Christine Deschamps

Typographie
Peter H. Rempel (PR viking)

Idée Originale
Cedric Lefebvre
Fabrice Rabellino

Responsable de production
Bruno Chevalier

Remerciements

Je veux d'abord remercier mon ami Fabrice avec qui j'avais créé le premier opus, mais qui, faute de planning compatible, n'a pas pu embarquer avec moi sur ce projet, Jos et Thierry pour les multiples tests, et surtout Anne C qui m'a supporté pendant toute la période de bouclage.

Sources bibliographiques

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

