

Toutes les règles du jeu de base Yggdrasil restent valables quand vous jouez avec cette extension, à l'exception de la Transe et de l'effet de Hel.

# LA TRANSE

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

*S'il consent au sacrifice, un Dieu peut entrer en transe afin d'accroître la puissance de tous les Dieux.*

Dans cette extension, en sus des 9 actions habituelles, une nouvelle action est possible.

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



## La Transe

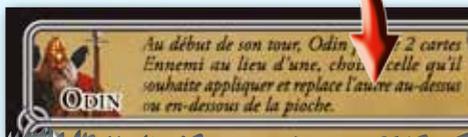
Tant qu'un Dieu est en transe,

- lui et tous les Dieux bénéficient d'un pouvoir spécial : son pouvoir de transe. Tous les Dieux peuvent bénéficier de ce pouvoir de transe, y compris le Dieu en transe.

Mais

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

## POUVOIR PERSONNEL



## POUVOIR DE TRANSE

Lorsqu'une action réussie sur la Forteresse de Gaius, les Dieux défont le Géant de leur choix, choisi dans la pioche ou actif.

# HEL

les pions Viking retirés des sacs par l'effet de Hel, ne sont plus placés sur le Royaume des Morts, mais définitivement écartés du jeu. Les Dieux ne peuvent plus les utiliser durant la partie.





**ODIN**

*Au début de son tour, Odin pioche 2 cartes Ennemi au lieu d'une, choisit celle qu'il souhaite appliquer et remplace l'autre au-dessus ou en-dessous de la pioche.*

Lors d'une action réussie sur la Forteresse de Glace, les Dieux défaussent le Géant de leur choix, choisi dans la pioche ou actif.



**THOR**

*Thor a un bonus permanent de +1 en combat.*

La force de combat des Géants est diminuée de 1.



**FREY**

*Frey peut faire 4 actions par tour (au lieu de 3) mais toujours toutes différentes.*

Lors d'une action sur la Terre Bénite, les Dieux appliquent tous les effets, sous et à la gauche du pion Vane. Le pion Vane est ensuite remis sur la case de départ.



**FREYJA**

*Freyja peut effectuer 2 de ses 3 actions sur le même monde. Elle peut entrer et sortir de transe durant le même tour.*

En combat, tous les Dieux donnent à Freyja la moitié (arrondie à l'inférieur) des Vikings qu'ils défaussent. L'autre moitié est envoyée au Royaume des morts.



**TYR**

*Tyr peut, dans toutes les situations, jeter 2 fois le dé et choisir l'un des deux résultats.*

En combat, les Dieux peuvent défausser des Vikings après le lancer du dé.



**HEIMDALL**

*Heimdall peut piocher 4 pions au lieu de 3 lors d'une recherche d'âmes en Midgard.*

Lors d'une recherche d'âmes en Midgard, les Dieux piochent 4 pions au lieu de 3.



**FRIGG**

*Lors d'une recherche d'âmes en Midgard, Frigg place tous les Géants de feu qu'elle a éventuellement piochés sur le Royaume du feu.*

Lors d'une action sur le Royaume du Feu, les Dieux retirent 5 Géants de feu du sac de leur choix. S'il y en a moins de 5 dans le sac choisi, ils les retirent tous.



**VIDAR**

*En combat, chaque Elfe défaussé par Vidar avant le lancer du dé compte double.*

Lors d'une action sur la Demeure des Elfes, au lieu de prendre un Elfe, les Dieux peuvent défausser un Elfe pour prendre 4 Vikings sur le Royaume des Morts.



**MAGNI**

*En combat, Magni envoie les Vikings dans le sac de son choix et non au Domaine des Morts.*

Lorsque le Dieu actif combat, un et un seul autre Dieu peut l'aider en lui donnant des Elfes et des Vikings.



**SIF**

*Sif peut agir 3 fois sur la Forge des Nains pour une seule action.*

Le Bonus de tous les Artefacts en jeu est augmenté de 1.



**NJORD**

*Lors d'une recherche d'âmes en Midgard, Njord choisit les pions au lieu de les piocher au hasard.*

Lors d'une recherche d'âmes en Midgard, les Dieux peuvent ignorer la Valkyrie et piocher dans le sac correspondant à l'île non submergée de leur choix.



**IDUNN**

*Lorsqu'Idunn pioche une carte Ennemi, la puissance de son effet est diminuée de 1. (Fenrir à 0 éclair est automatiquement calmé pour une action).*

Les Dieux lancent le dé au début de leur tour. Si le résultat est blanc ou bleu, ils bénéficient d'une action supplémentaire durant ce tour.