

Alle Regeln des Grundspiels gelten mit der Erweiterung unverändert weiter, mit Ausnahme der Kraft von Hel und der Trance-Kräfte.

TRANCE

*Durch Aufgabe meiner göttlichen Macht
stärkte ich meiner Brüder Kraft,
denn durch die Magie des Sedjr
bin ich von nun an den Welten verbunden.*

Durch Selbstaufopferung kann ein Gott sich in Trance versetzen, um die Kraft aller Götter zu stärken.

Mit dieser Erweiterung gibt es zusätzlich zu den üblichen 9 Aktionen eine weitere Aktionsmöglichkeit.

Mit dieser neuen Aktion kann der aktive Gott sich in Trancezustand versetzen oder daraus erwachen. Dazu wird die Götterkarte auf die andere Seite gedreht (normal oder Trance).

Der aktive Gott kann während eines Zuges eine Trance entweder beginnen oder beenden, aber nicht beides.



Die Trance

Solange sich ein Gott in Trance befindet,

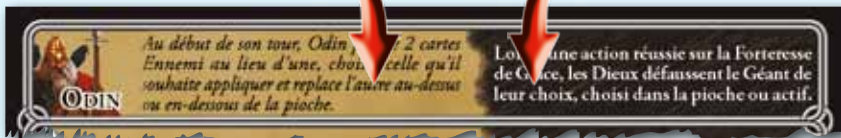
- verfügen alle Götter über eine neue Kraft: die Trance-Kraft des Gottes in Trance. Diese Kraft kann von allen Göttern einschließlich des Gottes in Trance selbst genutzt werden.

Aber

- ein Gott in Trance verliert seine persönliche Kraft und
- ein Gott in Trance kann keine Aktionen in Asgard durchführen, d.h. er kann keinen der sechs Feinde angreifen.

PERSÖNLICHE KRAFT

TRANCE-KRAFT



HEL

Die Wikinger, die Hel aus dem Beutel entfernt, kommen nicht ins Reich der Toten, sondern werden aus dem Spiel genommen. Die Götter können sie in dieser Partie nicht mehr einsetzen.





ODIN

Darf zu Beginn seines Zuges 2 (statt 1) Feindkarten ziehen und eine davon auswählen. Die andere Karte kann er zurücklegen oder unter den Stapel schieben.

Wenn die Götter einen Riesen in der Eisfestung besiegen, können sie statt diesem einen beliebigen Riesen ablegen. Das kann ein aktiver oder ein Riese aus dem verdeckten Stapel sein



THOR

Thor hat einen dauerhaften Bonus von +1 in Schlachten.

Die Kampfstärke aller Riesen wird um 1 reduziert.



FREY

Frey darf in seinem Spielzug 4 Aktionen (statt 3) durchführen, aber immer nur auf unterschiedlichen Welten.

Bei einer Aktion in der Heimat der Vanen lösen die Götter alle Felder vom Anfang der Leiste bis zur aktuellen Position aus. Der Vanenstein wird auf den Anfang der Leiste zurückgesetzt



FREYJA

Freyja kann 2 ihrer 3 Aktionen auf derselben Welt ausführen. Sie darf während eines Zuges eine Trance beginnen und beenden.

Nach einer Schlacht wird nur die Hälfte der eingesetzten Wikinger (abgerundet) ins Reich der Toten gelegt. Die andere Hälfte bekommt Freyja.



TYR

Tyr kann in jeder Situation zweimal würfeln und sich eines der beiden Ergebnisse aussuchen.

Im Kampf müssen die Götter ihre Wikinger erst nach dem Würfelwurf einsetzen.



HEIMDALL

Heimdall darf bei der Suche nach Seelen in Midgard 4 Plättchen (statt 3) ziehen.

Alle Götter (einschließlich Heimdall) haben jetzt Heimdalls persönliche Kraft als Trance-Kraft.



FRIGG

Wenn Frigg in Midgard nach Seelen sucht, werden alle gezogenen Feuerriesen ins Königreich des Feuers gelegt.

Wenn die Götter eine Aktion im Königreich des Feuers ausführen, entfernen sie bis zu 5 Feuerriesen aus einem Beutel ihrer Wahl.



VIDAR

In Schlachten zählt jeder Elf, den Vidar vor dem Würfeln einsetzt, wie 2 Elfen.

Wenn ein Gott eine Aktion in der Heimstatt der Elfen ausführt und zusätzlich einen Elfen ablegt, kann er statt eines Elfs 4 Wikinger aus dem Totenreich nehmen.



MAGNI

Die Wikinger, die Magni in der Schlacht einsetzt, kommen nicht ins Reich der Toten, sondern in einen Beutel seiner Wahl.

Wenn der aktive Gott kämpft, kann ein anderer Gott ihn unterstützen, indem er ihm eigene Elfen, Wikinger oder eine beliebige Kombination der beiden gibt



SIF

Sif kann mit einer Aktion dreimal die Zwergenschmieden nutzen.

Die Stufen aller Artefakte erhöhen sich um 1.



NJORD

Wenn Njord in Midgard nach Seelen sucht, kann er sich die Plättchen aus dem Beutel aussuchen statt sie zufällig zu ziehen.

Wenn die Götter in Midgard nach Seelen suchen, können sie die Walküren ignorieren und auf einer beliebigen nicht versunkenen Insel suchen.



IDUNN

Wenn Idunn eine Feindkarte zieht, wird die Stufe der Kraft dieses Feindes für diese Aktivierung um 1 reduziert. (Fenrir wird bei einer Stufe von 0 für 1 Aktion automatisch besänftigt.)

Jeder Gott würfelt zu Beginn seines Zuges. Ist das Ergebnis Weiß oder Blau, erhält er eine zusätzliche Aktion für diesen Zug.