

Al de basisregels voor Yggdrasil blijven gelden wanneer je met deze uitbreiding speelt behalve de “trance” en Hel effecten.

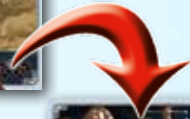
# TRANCE

*Door het verloochenen van mijn goddelijkheid,  
groeit de kracht van mijn broeders.  
Door de magie van Seidr zijn de werelden en  
ik nu verbonden..*

*In een onzelfzuchtige daad van opoffering kan een god in trance gaan om de krachten van de andere goden te verhogen.*

Deze uitbreiding voegt een nieuwe actie toe aan de oorspronkelijke negen acties.

Voor één actie kan de actieve god in of uit een trance gaan. Draai gewoon je god om naar de andere kant (normaal of trance). De actieve god kan de trance niet ingaan en verlaten in dezelfde beurt.



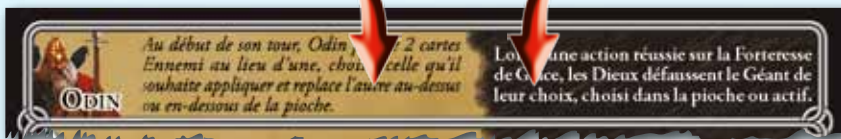
## Trance

Zolang een god in trance is,

- hebben hij en alle andere goden een nieuwe kracht : de trance-kracht van de god onder trance. Deze kracht kan door alle goden gebruikt worden, inclusief diegene onder trance.
- De god in trance verliest echter **z'n** normale kracht en
- bovendien kan deze god ook geen actie ondernemen in Asgard, met andere woorden, een god in trance kan geen van de zes vijanden aanvallen.

## PERSOONLIJKE KRACHT

## TRANCE KRACHT



# HEL

De viking-fiches die Hel uit de zakjes haalt, worden niet in de dodenwereld geplaatst, maar permanent uit het spel verwijderd. De goden kunnen dus geen beroep meer doen op hen tijdens het spel.





**ODIN**

*In het begin van z'n beurt, trekt Odin 2 vijandkaarten ipv één, kiest er één om uit te spelen en plaatst de andere onderaan de trekstapel.*

Wanneer de goden in het ijskasteel een reus verslaan, leggen ze één reus naar keuze af, dit kan zowel één in het spel zijn als één die nog in de stapel zit.



**THOR**

*Thor heeft een permanente bonus van +1 op elk gevecht.*

De strijdkracht van alle reuzen wordt gereduceerd met 1.



**FREY**

*Frey kan 4 acties uitvoeren in zijn beurt (ipv 3), maar ze moeten nog steeds verschillend zijn.*

De goden voeren alle effecten uit in het heilige land tot en met de plaats waar de Vanir gekomen is. Nadien wordt hij terug op de eerste plaats van het spoor gezet.



**FREYJA**

*Freyja kan 2 van haar 3 acties in dezelfde wereld uitvoeren. Ze kan tijdens één beurt zowel in en uit trance gaan.*

Wanneer de goden vechten en Vikingen gebruiken, wordt de helft van de gebruikte Vikingen (afgerond naar onder) in het dodenrijk geplaatst, de andere helft wordt aan Freyja gegeven.



**TYR**

*Tyr kan de dobbelsteen twee keer gooien en één van de resultaten kiezen.*

Wanneer de goden vechten, leggen ze geen Vikingen af tot na de dobbelsteenrol.



**HEIMDALL**

*Heimdall mag vier fiches ipv drie trekken als hij op zoek gaat naar zielen in Midgard.*

Al de goden (inclusief Heimdall) hebben nu Heimdall z'n normale kracht als trance-kracht.



**FRIGG**

*Wanneer Frigg op zoek gaat naar zielen in Midgard, plaatst ze alle vuurreuzen in het rijkdom van vuur.*

Wanneer de goden in het koninkrijk van vuur zijn verwijderen ze 5 vuurreuzen uit het zakje naar keuze. Indien er minder dan 5 vuurreuzen aanwezig zijn, worden alle resterende verwijderd.



**VIDAR**

*In een gevecht telt elke elf die Vidar speelt voor de dobbelsteenrol voor 2 elfen.*

Wanneer de goden in de elfenwereld zijn, kunnen ze één elf afleggen en 4 Vikingen uit het dodenrijk nemen ipv 1 elf te nemen.



**MAGNI**

*De Viking die Magni gebruikt in een gevecht worden in een zak naar keuze geplaatst ipv in het dodenrijk.*

Wanneer de actieve god aan het vechten is, mag een andere god hem helpen door een aantal elfen, Vikingen of een combinatie van beiden aan te bieden.



**SIF**

*Sif kan drie keer de dwergensmidse gebruiken voor 1 actie.*

Al de bonussen van de artefacten stijgen met 1.



**NJORD**

*Wanneer Njord op zoek gaat naar zielen in Midgard, mag hij de fiches uit de zak kiezen ipv ze te trekken.*

Wanneer de goden zielen zoeken in Midgard, kunnen ze de Valkyrie negeren en fiches nemen uit een zakje naar keuze (met uitzondering van het verzonken eiland)



**IDUNN**

*Wanneer Idunn een vijandkaart trekt, wordt het effect ervan gerudeceerd met 1 (Fenrir met 0 bliksemschichten wordt automatisch gekalmeerd met één actie).*

In het begin van de beurt van elke god, gooit de speler een dobbelsteen. Indien het resultaat wit of blauw is, krijgt de god 1 extra actie gedurende deze beurt.