

Yggdrasil: Asgard

Tutte le regole di Yggdrasil base sono ancora valide quando si gioca con questa espansione fatta eccezione per la trance e l'effetto di Hel.

TRANCE

In un atto di sacrificio disinteressato, un Dio può entrare in trance per aumentare tutta la potenza degli altri Dei.

Questa espansione aggiunge una nuova azione in aggiunta alle nove originali.

Per una azione, il Dio attivo può entrare o uscire dallo stato di trance. Basta capovolgere la carta del Dio dall'altra parte (normale o trance).

Il Dio attivo non può entrare e uscire dallo stato di trance durante lo stesso turno.

Trance

Fino a quando un Dio è in uno stato di trance,

- lui e tutti gli Dei ottengono un nuovo potere: il potere della Trance del Dio in trance. Il potere della trance può essere utilizzato da qualsiasi Dio, compreso quello in trance.

Tuttavia

- Questo Dio in trance perde il suo potere personale e
- il Dio in trance non può eseguire un'azione in Asgard, vale a dire, il Dio in uno stato di trance non può attaccare uno dei sei nemici.

Hel

I vichinghi che Hel rimuove dai sacchetti non sono più messi nel Dominio dei Morti, ma sono permanentemente scartati. Gli Dei non li potranno più usare durante il gioco.

DEI	POTERE PERSONALE	POTERE DI TRANCE
Odin	All'inizio del suo turno, Odin pesca 2 carte Nemico invece di una, sceglie quale vuole giocare e mette l'altra sopra o sotto il mazzo.	Quando giocano nella Fortezza di Ghiaccio e sconfiggono un Gigante, gli Dei scartano il Gigante a loro scelta, uno attivo o uno ancora nel mazzo.
Thor	Thor ha un bonus permanente di +1 in combattimento.	La forza in combattimento di ogni Gigante è ridotta di 1.
Vidar	In combattimento, ogni Elfo che Vidar utilizza prima di tirare il dado conta per 2 Elfi.	Quando giocano nella Dimora degli Elfi, gli Dei possono scartare un Elfo e prendere 4 Vichinghi dal Dominio dei Morti, invece di prendere un Elfo.
Frey	Frey può eseguire 4 azioni (invece di 3) durante il suo turno, ma devono ancora essere diverse.	Sulla Terra Benedetta, gli Dei applicano tutti gli effetti della scala di rinforzo fino ad includere la casella dove è Vanir. Poi, viene rimesso sul primo spazio della scala.
Freyja	Freyja è in grado di eseguire 2 delle sue 3 azioni sullo stesso mondo. Può entrare ed uscire dalla Trance durante lo stesso turno.	Quando combattono, solo la metà dei Vichinghi utilizzati (arrotond. per difetto) viene messa nel Dominio dei Morti. L'altra metà è ridata a Freyja.
Tyr	Tyr può tirare il dado due volte e scegliere uno dei risultati in ogni situazione.	Quando combattono, gli Dei non scartano i Vichinghi fino a dopo il tiro del dado.
Heimdall	Heimdall può pescare 4 pedine dal sacchetto invece di 3 quando cerca anime a Midgard.	Tutti gli Dei (compreso Heimdall) hanno ora il Potere Personale di Heimdall come potere di Trance.
Frigg	Quando Frigg cerca anime a Midgard, pone tutti i Giganti di Fuoco che pesca nel Regno del Fuoco.	Quando giocano nel Regno del Fuoco, gli Dei rimuovono 5 Giganti di Fuoco dal sacchetto a loro scelta. Se ci sono meno di 5 Giganti di Fuoco, sono tutti rimossi.
Magni	I Vichinghi che Magni utilizza in combattimento sono messi nel sacchetto ai sua scelta anziché nel Dominio dei Morti.	Quando il Dio attivo sta combattendo, un altro Dio può aiutarlo dandogli un numero qualsiasi dei suoi stessi Elfi, vichinghi o una qualsiasi combinazione dei due gruppi.
Sif	Sif può giocare tre volte sulla Forgia dei Nani con una sola azione.	Il bonus di tutti gli artefatti aumenta di 1.
Njord	Quando Njord cerca anime a Midgard, può scegliere le pedine dal sacchetto anziché pescarle a caso.	Quando cercano anime a Midgard, gli Dei possono ignorare le Valchirie e prendere le pedine dall'isola

		non-sommersa a loro scelta.
Idunn	Quando Idunn pesca una carta nemico, la forza dei suoi effetti è ridotta di 1. (Fenrir con 0 fulmini è calmato automaticamente con 1 azione.)	All'inizio di ogni turno degli Dei, il Dio tira il dado. Se il risultato è bianco o blu, quel Dio ottiene 1 azione supplementare in questo turno.