YGGDRASIL CHRONICLES (LUDONAUTES)

YGGDRASIL, FRÊNE COSMIQUE SOUTENANT LES NEUF MONDES EST MENACÉ PAR LES FORCES DU MAL. VOUS, PUISSANTS PARMI LES DIEUX, DEVEZ FAIRE FACE AUX ATTAQUES ET SOIGNER L'ARBRE EN PARTIE RAVAGÉ. MUNISSEZ-VOUS D'ARTEFACTS PUISSANTS ET COLLABOREZ AVEC LES AUTRES DIEUX POUR METTRE FIN AUX MENACES DU RAGNAROK.

1 / MISE EN PLACE

Plateau central

- Assemblez les différents plateaux *Yggdrasil*
- Placez les 7 marqueurs *Monde Ravagé* dans les encoches du niveau supérieur d'*Yggdrasil*.
- Mélangez les 18 cartes *Créature* et placez-les sur l'emplacement prévu du plateau central ( ).
- Placez les 8 pions *Héros* et les 8 pions *Anonymes* sur les bords du plateau central ( ).
- Placez les 7 pions *Iotunn* sur l'échelle de Force de *Loki* (plateau inférieur). Seule la valeur 1 reste visible.
- Mélangez les 18 cartes *Iotunn* et placez-les sur l'emplacement prévu sur le plateau inférieur ( )
- Placez le nombre requis (1/2/3/4/5 joueurs = 6/7/9/11/13 pions) de pions *Elfe* sur le plateau supérieur ( ).
- Placez le nombre requis (1/2/3/4/5 joueurs = 6/7/9/11/13 dés) de dés *Vane* sur le plateau supérieur ( ).
- Triez les cartes *Artefact* par niveau pour obtenir 3 paquets de 6 cartes. Mélangez chaque paquet. Placez-les, face visible, dans les distributeurs prévus du plateau central ( ).
- Placez les 8 pions *Géant de feu* sur le plateau inférieur ( ).
- Placez les 3 jetons *Pierre Runique* sur le plateau inférieur ( )
- Placez la *Roue* des *Ennemis* à côté du plateau.

Placement des ennemis

- *Surt* sur le plateau inférieur ( ) - *Hel* sur plateau inférieur ( ) - *Loki* sur plateau supérieur ( ).
- *Iormungand* sur l'île (arc-en-ciel) du plateau central ( ). - *Fenrir* dans la *Geôle* (centre du plateau supérieur).
- *Nidhögg* se place sur la position la plus à gauche du Livre des Sagas (page 2 : facile / page 3 : difficile / suivantes : campagne).

Chaque joueur reçoit :

- La fiche *Dieu* de son choix (face A partie facile / face B partie difficile ou campagne).
- La silhouette *Dieu* correspondante, à placer sur le plateau supérieur ( ).
- 1 dé *Dieu*
- Le paquet de 6 cartes *Ennemi* (*Hel*, *Surt*, *Iormungand*,*Loki*, *Fenrir*, *Nidhögg*), correspondant au *Dieu* choisi, à mélanger et à placer sur sa fiche *Dieu*.
- Des points de *Jetons de Vie* (1/2/3/4/5 joueurs = 9/8/7/6/5 jetons). Rangez dans la boîte les *Jetons de vie* restants.
- À 2 joueurs, sélectionnez un *Dieu* parmi ceux restants. Ce sera le *Dieu* de soutien. Placez sa silhouette en Asgard ( ), et sa fiche *Dieu* près de l'*Arbre*. Placez 5 *Jetons de Vie* sur sa fiche. Chaque joueur prend au hasard 3 cartes *Ennemi* du paquet du *Dieu* de Soutien et les mélange à son propre paquet de cartes *Ennemi*.
- En solo, faites comme à 2 joueurs, mais avec 2 *Dieux* de soutien.
- 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.

2 / TOUR DE JEU

Vous jouez de manière coopérative. Au début de chaque manche, tous les joueurs piochent simultanément la carte du dessus de leur paquet de cartes *ennemi* et la placent face cachée sur la *roue des ennemis*. Les joueurs définissent ensuite une stratégie et l'ordre du tour de jeu. À son tour, chaque joueur effectue les 3 actions suivantes :

1) Révéler un ennemi (obligatoire)

Révélation

- Révélez la carte *Ennemi* que vous avez placée sur la *Roue* des *Ennemis* au début de manche. 2 possibilités :
  - Cet *Ennemi* n'est pas présent autour de la *Roue* : Placez la carte révélée autour de la *Roue*, sur l'emplacement correspondant.
  - Cet *Ennemi* est déjà présent autour de la *Roue* : Il s'active immédiatement puis les 2 cartes de l'*Ennemi* activé retournent à leurs propriétaires. Ils remettent cette carte sous leur paquet *Ennemi*.

Activation

- Lorsqu'un *Ennemi* s'active, il se déplace et déclenche un effet. Le déplacement et l'effet sont indiqués sur la roue.
- Quand 2 *Ennemis* se trouvent sur le même Monde, ce Monde est immédiatement 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*. La *Geôle* ne peut pas être ravagée.
- Tant qu'un *Monde Ravagé* n'est pas soigné, l'action de ce Monde reste inaccessible. La seule action possible est l'action *Soin de l'Arbre*.
- À 2 joueurs : Si l'une des 2 cartes est celle du *Dieu de Soutien*, celle-ci est redonnée au joueur à qui n'appartient pas l'autre carte *Ennemi*. Lors d'une activation, si la seconde carte révélée appartient au *Dieu de soutien*, vous pouvez déplacer la silhouette de ce *Dieu* sur l'*Arbre*.

Pouvoirs ennemis

- *Hel* : Déplacez *Hel* vers le Monde directement au-dessus du Monde où elle se trouve. Si *Hel* se trouve déjà au niveau supérieur, la partie est immédiatement perdue. Faites tourner le plateau central d'une position, dans le sens horaire. Le *Dieu* actif perd immédiatement 1 Point de Vie.

- *Surt* : Déplacez-le vers le Monde directement au-dessus du Monde où il se trouve. Si *Surt* se trouve déjà au niveau supérieur, la partie est immédiatement perdue. Faites tourner le plateau central d'une position, dans le sens horaire. Récupérez 2 pions *Géant de feu* de la réserve et placez-les sur l'Échelle de Force de *Surt*.

- *Loki* : Déplacez-le sur le Monde où se trouve actuellement la silhouette de votre *Dieu*. Faites tourner le plateau central d'une position, dans le sens horaire. Piochez la première carte de la pioche *Iotunn*. Prenez le pion *Iotunn* avec la valeur la plus faible sur l'Échelle de force de *Loki* et placez-le à l'endroit indiqué par la carte piochée. 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.

LUDOVOX.FR
LA VOIX DES JOUEURS

- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à **contact@ludovox.fr**

- *Iormungand* : Déplacez *Iormungand* d'une île vers la droite sur Midgard (ᛗ). S'il se trouve déjà sur l'île la plus à droite, la partie est immédiatement perdue. Ajoutez sur l'Échelle de Force de *Hel* (ᚻ), autant de pions *Anonyme* que le chiffre indiqué sur l'île d'arrivée (1, 2 ou 3). S'il n'y a plus assez de pions *Anonyme* dans la réserve, la partie est immédiatement perdue.
- *Fenrir* : Sortez *Fenrir* de la *Geôle* et placez-le en Asgard (ᛟ). Si *Fenrir* est déjà hors de la *Geôle*, le *Dieu* actif perd 3 points de vie. Vous ne pouvez faire aucune action ce tour-ci. Au lieu de cela, mélangez la carte *Fenrir* avec votre paquet de cartes *Ennemi* au lieu de la placer sous le paquet comme habituellement. Par contre, le joueur qui récupère la seconde carte *Fenrir* visible la replace sous son paquet de cartes *Ennemi* sans le mélanger.
- *Nidhögg* : Avancez-le d'un cran vers la droite sur le *Livre des Sagas*. Vérifiez si cela enclenche des effets. Si *Nidhögg* atteint le symbole *Arbre*, vous gagnez immédiatement la partie. S'il atteint le symbole *Arbre* Mort, vous perdez immédiatement la partie (mode campagne).
- Les *Iotunns* : Certains *Iotunns* bloquent un *Monde* particulier, représenté sur leur carte. Posez le pion *Iotunn* sur le Monde visé. Tant que ce *Iotunn* n'a pas été éliminé, aucune action ne peut être réalisée sur ce *Monde* sauf Combattre.

Certains *Iotunns* s'associent à un *Ennemi* particulier, représenté sur leur carte. Placez le pion *Iotunn* sur la silhouette de l'*Ennemi* concerné. Tant que ce *Iotunn* n'est pas éliminé, vous ne pouvez plus *Combat*tre cet *Ennemi*.
Enfin, certains *Iotunns* bloquent l'utilisation de certaines ressources. Posez le pion *Iotunn* sur l'*Épée des Obstacles* (ᛁ). Tant que ce *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*.
- Utgard*Loki* : : les *Dieux* ne peuvent plus utiliser leur dé *Dieu* lors des *jets de sauvegarde*.

2) SE DÉPLACER (FACULTATIF)

- Vous pouvez vous déplacer à droite ou à gauche sur le même niveau ou changer de niveau en montant /descendant sur le niveau strictement au dessus/en dessous.

3) AGIR (FACULTATIF)

COMBATTRE

- Vous devez vous trouver sur le même monde que votre adversaire. Si plusieurs adversaires, choisissez votre cible avant d'attaquer.
- Vous gagnez automatiquement chaque *Combat* que vous déclenchez. Par contre, chaque *Combat* vous fait prendre autant de risques que la Force de votre adversaire. Vous pouvez prévenir ces Risques, grâce aux *Héros* présents en *Valhalla*, grâce à un jet de sauvegarde ou grâce à l'effet d'un *Artefact* en votre possession.
- Utilisation des *Héros* pour prévenir les Risques (avant 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 : lancez votre dé *Dieu* ainsi que tout ou partie des dés *Vane* en votre possession. Chaque résultat et est une réussite, qui prévient 1 Risque. Les autres symboles sont des échecs non-définitifs. Pour transformer un échec en réussite, replacez 1 pion *Elfe* en votre possession sur *Alfheim* ᚠ. Les dés *Vane* affichant les résultats et sont perdus. Replacez-les sur *Vanaheim* ᛈ, après la résolution des risques.
- Si vous n'avez pas réussi à prévenir l'ensemble des risques lors d'une attaque, perdez autant de *Points de Vie* que de Risques non prévenus. S'il s'agit de votre dernier *Point de Vie*, la partie est immédiatement perdue.
- Chaque *Combat* provoque la **retraite** de l'adversaire :

- *Surt*: • Lieu de retraite : *Muspellheim* ᛊ • Force : Nombre de pions *Géant de feu* sur l'échelle de *Surt* +1.
- *Hel* : • Lieu de retraite : *Niflheim* ᚻ • Force : Nombre de pions *Anonyme* sur l'échelle de *Hel* +1.
- *Loki* : • Lieu de retraite : La *Geôle* • Force : Nombre de *Iotunns* activés sur l'Échelle de Force de *Loki* +1.
- *Fenrir* : • Lieu de retraite : La *Geôle* • Force : 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* ᛁ • Force : 2

- Voir le livre de la saga pour les autres adversaires.

RÉALISER UNE ACTION

- Lorsque vous réalisez l'action d'un *Monde*, celle-ci peut se faire :
  - Si au moins un *Dieu* est présent avec vous sur un Monde, réalisez l'action de ce Monde avec un bonus .
  - Si un *Ennemi* est présent avec vous sur un Monde, réalisez l'action de ce Monde avec un malus .
  - Si vous êtes seul ou si un *Ennemi* ET un ou des *Dieux* sont présents avec vous sur un Monde, réalisez l'action sans bonus ni malus .
- Les actions des mondes :
  - ᚠ : Prenez jusqu'à 2 pions *Elfe* (selon stocks disponibles) et posez-les sur votre fiche *Dieu*. Bonus = 3 pions / Malus = 1 pion.
  - ᛈ : Prenez jusqu'à 2 dés *Vane* dans la réserve de *Vanaheim* (selon stocks disponibles) et posez-les sur votre fiche *Dieu*. Bonus = 3 dés *Vane* / Malus = 1 dé *Vane*.
  - ᛜ : Soignez l'*Arbre* : retirez 1 marqueur *Monde Ravagé* sur le Monde de votre choix, et replacez-le comme un *Barreau* autour de la *Geôle*, dans l'encoche libre de plus haute valeur. Le Monde soigné est de nouveau disponible. Diminuez la Force de *Fenrir* de 1. Prenez 3 Risques. Bonus = 2 risques / Malus = 4 risques.
  - ᛗ : Prenez 2 pions *Héros* dans la réserve (ᛗ) et placez-les au Valhalla (ᛟ). Bonus (si possession *Artefact* Valshamr) = 3 pions / Malus = 1 pion.
  - ᛏ : Prenez la carte *Artefact* du dessus (au choix dans l'un des 2 distributeurs de gauche) et placez-la sur votre fiche *Dieu*. Vous pourrez bénéficier de son pouvoir jusqu'à la fin de la partie (sauf si le *Iotunn* Thrym est actif). Bonus = piochez dans l'un des trois distributeurs, Malus = distributeur de gauche. La carte suivante dans le distributeur devient alors visible. Voir page 18 pour la description des *Artefacts*.
  - ᛇ : Piochez 2 cartes *Créature*. Consultez-les et appliquez immédiatement l'effet de la *Créature* choisie. Bonus = 3 cartes / Malus = 1 carte. Puis défaussez toutes les cartes piochées. Voir page 20 pour la description des *Créatures*.
  - ᛁ : Lancez les jetons *Pierre Runique blanche* et *Pierre Runique verte*. Bonus lancez 3 Pierres. Malus ; Lancez uniquement la pierre Runique blanche. Vous pouvez appliquer l'effet visible de chaque jeton :
    - : Déplacez librement la silhouette d'un *Dieu*. : Réalisez l'action normale du *Monde* de votre choix. Si le *Monde* est ravagé : *Soin de l'Arbre*.
    - : Faites tourner le plateau central d'*Yggdrasil* de 0, 1 ou 2 crans. : Regagnez 1 *Point de Vie* précédemment perdu.
  - ᚻ : Retirez jusqu'à 3 pions *Anonyme* de l'Échelle de Force de *Hel* et replacez-les dans la réserve ᛗ. Prenez 2 risques (bonus=1/malus=3).
  - ᛊ : Retirez jusqu'à 3 *pions Géant de feu* de l'Échelle de Force de *Surt* et replacez-les dans la réserve ᛊ. Prenez 2 risques (bonus=1/malus=3).
- Action *Soin de l'Arbre* :

Quand un monde est ravagé, vous pouvez uniquement faire l'action *Soin de l'Arbre*. Perdez alors 2 Points de Vie et replacez le marqueur *Monde Ravagé* autour de la *Geôle*, dans l'encoche libre de plus haute valeur. Comme déjà vu, l'action d'Asgard permet également de soigner un monde mais à distance. De plus soigner un monde où se trouve 2 ennemis est inutile car le monde est ravagé de nouveau. Il faut d'abord tuer un ennemi.

3 / FIN DE PARTIE

Vous perdez immédiatement la partie si :
- Votre Dieu ne possède plus de point de vie.
- Le pion *Nidhögg* atteint l'Arbre Mort (sagas du mode Campagne).
- Une des instructions du Livre des Sagas ne peut pas être réalisée.

- 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.
- 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 (cochez la case correspondante dans le livre des sagas) :
  - Améliorer vos probabilités sur les jets de sauvegarde.
  - Obtenir plus de Vanes ou d'Elfes en début de partie.
  - Créer une nouvelle Relation avec l'un des Dieux en jeu lors de la Campagne.
- S'il vous reste des Points d'Expérience non utilisés, vous pouvez les sauvegarder pour votre prochaine partie.

Vous remportez la partie quand le symbole apparait sur la page que vous venez de tourner.
- 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).
- Vous pouvez entamer la prochaine saga.

LUDOVOX.FR LA VOIX DES JOUEURS

- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à **contact@ludovox.fr**