

LES DÉFIS D'UTGARDLOKI

ÉTAPE 1 / 2

Chaque Dieu gagne autant de XP qu'il a de Points de Vie.



Sans les consulter, placez les 9 jetons Promesse, face cachée, sur chacun des mondes d'Yggdrasil.



Placez 1 Fils de Bergelmir en Iotunheim | .



Les Fils de Bergelmir sont des Ennemis. Toutes les règles concernant les Ennemis (ravage des Mondes, conditions de défaite...) s'appliquent à eux.



- 1 - Déplacez le Fils de Bergelmir vers le Monde directement au-dessus du Monde où il se trouve.
- 2 - Faites tourner le niveau intermédiaire d'une position, dans le sens horaire.



Tournez la page lorsque vous avez retourné tous les jetons Promesse sur chacun des neuf Mondes.



Car se peut-il vraiment que, comme je le crois, ce garçonnet soit Thor ? Sans doute es-tu donc plus puissant que tu ne parais l'être. Mais, dans quelles disciplines êtes-vous versés, toi et tes compagnons ?
- Fadda, par Snorri Sturluson -

La Force des Iotunns est de 3.



Lieu de retraite : le Monde directement au-dessous
Force : 3



A

Sur le Monde où vous vous trouvez, **retournez** le jeton Promesse sur sa face visible. Une fois visible, le jeton Promesse le reste jusqu'à la fin de la partie.



Prenez autant de Risques que le nombre de jetons Œil visible +1.

LES DÉFIS D'UTGARDLOKI

ÉTAPE 2 / 2



Placez 1 Fils de Bergelmir sur chaque jeton Œil.



- 1 - Déplacez **chaque** Fils de Bergelmir vers le Monde directement au-dessus du Monde où il se trouve.
- 2 - Faites tourner le niveau intermédiaire d'une position, dans le sens horaire.



La Force des Iotunns est de 5.



Lieu de retraite : le Monde directement au-dessus
Force : 5



Du haut de sa forteresse, Utgardloki mit Thor au défi de réaliser 3 épreuves : vaincre une vieille femme, soulever la patte d'un chat, boire l'intégralité d'une corne d'hydromel. Thor ne put en réaliser aucune, car en grand maître de l'illusion Utgardloki avait truqué les épreuves. Point de vieille femme, mais Elli, la vieillesse personnifiée que nul ne peut vaincre. Point de patte de chat, mais la queue de Jormungand, le serpent de Midgard. Et une corne d'hydromel directement reliée à l'océan que Thor ne put vider.