

KSIĘGA SAG

YGGDRASIL KRONIKI

*Słuchajcie mnych słów, święci potomkowie,
Heimdalla nieszczęśliwy i wielki synowie.
Głosić mi każesz Wszechojczną opowieść
O pradawnych czasach historię ponieść.
Pomnę gigantów poczętych przed wieki,
Słuchających bez zmrużenia powieki.
I pomnę też światów dziewięć i korzeni,
Dziewięć świętego drzewa w głąb ziemi
=Wieszczka Wölvy=*

Otwórzcie księgę skaldów, która opowiada historię zmięzchu bogów.
Stawcie czoła wydarzeniom, które rozdzierają niebiosa na strzępy.
Przeżyjcie Ragnarök. Ocalcie Drzewo Świata.

ŁATWA GRA PODSTAWOWA

*Cierpienia jesionu Yggdrasil większe są
Niż ktokolwiek przypuszcza;
W górze spasa się Jeleń, próchno pień toczy,
Nidhögg korzeń psuje.
=Pieśń Grimnira, strofa 35=*

WSTĘP DO ZMIERZCHU BOGÓW, KOŃCA CZASÓW.
Potężni i gniewni bogowie ratują YGGDRASIL
PRZED ZNISZCZENIEM.



W tej rozgrywce bogowie nie posiadają żadnych Mocy ani Zdolności.
Plansze bogów należy ułożyć odpowiednią stroną do góry, tą na której
nie ma Mocy i Zdolności.



TRUDNA GRA PODSTAWOWA

*Wzrost Lokki:
"Wkroczę do hal Aigira. By ujrzeć ową biesiadę,
I by niezgodę rozkiewać wśród Asów, Truciznę im podam wraz z miodem."
=Kłótnia Lokiego, strofa 1=*

Stawicie czoła siewcy kłamstwa i jego przekleństwu,
dzieciom Lokiego: Formungandowi, Fenrirowi i Hel.
ZARAZ ZA NIMI PODAŻA OGNISTY GNIEWI
PANA MUSPEL I JEGO PŁONĄCY MIECZ.



Bogowie mogą używać swoich Mocy i Zdolności. Plansze bogów należy ułożyć odpowiednią stroną do góry, tą z symbolami Mocy i Zdolności.



Po poruszeniu Nidhögga na to pole, należy aktywować dwóch Wrogów, których symbole znajdują się nad tym polem.



KAMPANIA RAGNARÖK

*Walczyć i zabijać będą się bracia,
Więzy krwi nie nie będą już znaczyć,
Czasły szalenstwa.
=Wieszczka Wólwy, strofa 45=*

Los bogów przypieczętuje sześć wydarzeń:

SAGA 1: ZABÓJSTWO BALDRA, STRONA 5

SAGA 2: FIMBULVINCER, STRONA 15

SAGA 3: MANAGARMY, STRONA 21

SAGA 4: WYPŁYNIĘCIE NAGELFARA, STRONA 29

SAGA 5: UPADEK BIFROSTU, STRONA 37

SAGA 6: RÓWNIŃNA VIGRÍD, STRONA 45



Rozgrywajcie sagi w tej kolejności, rozwijając pomiędzy nimi Zdolności bogów.

ZABÓJSTWO BALDRA

SAGA 1. WPROWADZENIE.

Wstrętny omen, którego nawet Frigg nie jest w stanie przełamać, zwiastuje zradę Księcia Cysiąca Kłamstwu. BALDR DOBRY śni o zagrożeniu własnego życia. Doniósł o tym bogom, którzy postanowili wziąć go w opiekę. Podczas podróży po wszystkich Świątach, Frigg wymusiła na wszystkich rzeczach uroczyste obietnice, że te nigdy nie skrzywdzą BALDRA.

Następnie Asowie zaczęli zabawiać się ciskając w boga kamienie i strzały, z których żadne nie mogły go sięgnąć. Lokiemu nie spodobał się ten widok. Przyjął więc postać kobiety i zaczął wypytkiwać Frigg: "Czy rzeczywiście wszystko przyrzekło oszczędzić BALDRA?" Frigg odrzekła: "Istnieje roślina o nazwie jemiola. Uznałam ją za zbyt młoda, aby żądać od niej przysięgi".

Loki zerwał łodygę jemioli i uczynił z niej strzałę, którą wręczył w prezencie Hodrowi, ślepemu synowi Wszechojca. Z pomocą Lokiego, napiął on łuk i wypuścił pocisk w kierunku BALDRA, zabijając swojego brata. Żal spadł na bogów podczas pogrzebu. Hermod błagał Hel, aby ta wypuściła BALDRA z krainy umarłych. Straszna Strażniczka zgodziła się pod jednym warunkiem: wszystkie 9 Świątówu ma opłakiwać BALDRA. Bogowie roznieśli wieści po całym Yggdrasilu i wszyscy wzniesli żalobę, z wyjątkiem Lokiego w przebraniu giganta Chokka.

Zdrajca został zbiegiem ściganym przez gniewnych Asów. Jednak bogowie pochwycili go i uczynili mu okropną karę, na jaką zasługiwał.



9 żetonów Obietnic (3 Kłamstwa i 6 Przysięg) należy bez podglądania pomieszać i umieścić w rezerwie w pobliżu planszy.



ZABÓJSTWO BALDRA

SAGA 1 - CZĘŚĆ 1 z 4



Stronę należy przewrócić, gdy w każdym z 9 Światów znajdzie się zakryty żeton Obietnicy. Nie podglądajcie ich.



Frigg otrzymała uroczyste obietnice, że Baldr nie zostanie zraniony przez ogień i wodę, ani przez żelazo i wszystkie inne metale, ani przez kamień, ziemię, drzewa, choroby, zwierzęta, ptaki, trucizny i węże.
=Edda, Snorri Sturluson=

A

Umieść 1 losowy, **zakryty** żeton Obietnicy w Świecie, w którym się znajdujesz. W każdym Świecie może znajdować się maksymalnie 1 żeton Obietnicy.



ZABÓJSTWO BALDRA

SAGA 1 - CZĘŚĆ 2 z 4



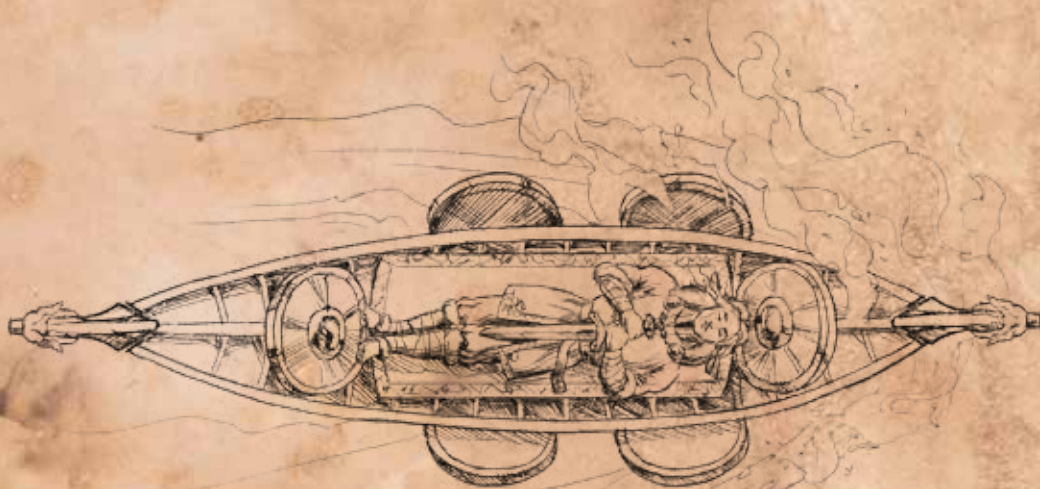
Stronę należy przewrócić, gdy odrzucony zostanie **drugi** Artefakt.



*Więc Asowie zabrali ciało Baldra i zanieśli je nad morze. Został on umieszczony
w swoim statku o nazwie Hringhorni, a następnie wraz z nim podpalamy.
Thor uświęcił płomień swoim Mjöllnirem.
Odin umieścił na stole złoty pierścień o nazwie Draupnir.
=Edda, Snorri Sturluson=*

A

W Asgardzie **✂** odrzuć bezpowrotnie jeden z posiadanych Artefaktów. Odrzucone Artefakty trafiają do pudełka i nie są wykorzystywane do końca tej rozgrywki.



ZABÓJSTWO BALDRA

SAGA 1 - CZĘŚĆ 3 Z 4



Stronę należy przewrócić, gdy odkryty zostanie **trzeci żeton Kłamstwa**. Figurę Lokiego należy umieścić w Świecie, w którym odkryty został trzeci żeton Kłamstwa.



*Þökk þér ronið sukk lífi
Na pogrzebie Baldra
=Edda, Snorri Sturluson=*

A

W Jötunheimie | , podejmij ryzyko 2 razy. Podejrzyj 3 wybrane żetony Obietnic w dowolnych Światach, a następnie odłóż je zakryte na miejsce. Możesz dzielić się wiedzą z innymi bogami.



A

Podejrzyj żeton obietnicy w Świecie, w którym się znajdujesz, a następnie odłóż go zakrytego na miejsce. Możesz dzielić się wiedzą z innymi bogami.



A

Odkryj żeton Obietnicy w Świecie, w którym się znajdujesz. Pozostaje on odkryty do końca gry, niezależnie od tego czy jest to Kłamstwo, czy Przysięga.



ZABÓJSTWO BALDRA

SAGA 1 - CZĘŚĆ 4 z 4



Do siły Lokiego odczytanej z jego wskaźnika należy dodać 1 za każdy **odkryty** żeton Obietnicy (Kłamstwo lub Przysięgę) znajdujący się na Yggdrasilu.



Stronę należy przewrócić, gdy którykolwiek z bogów stoczy walkę z Lokim, nie tracąc przy tym wszystkich Punktów Życia.





Rzekł Loki:
"Ciesz Frigg bym jeszcze coś mówił?
Coś, co mocno cię dotknie?
Jam to uczynił, że Baldra
Uczył twój już nigdy nie ujrzą."
=Kłótnia Lokiego, strofa 28=

Bogowie ukarali Lokiego za zabójstwo Baldra. Gratulacje! Zwycięstwo! Jednak zgodnie ze słowami Wieszczby Wölwy, Ragnarök właśnie się rozpoczął, a walka z siłami zła jeszcze nie dobiegła końca.



Lodowa Forteca, Jötunheim i Świat Bogów, Asgard, oddzielone były rwącą rzeką o nazwie Ifing, która uniemożliwiała tym dwóm światom utrzymywanie stosunków.

Jednak Wielka Zima przyniosła ze sobą zwały śniegu, trzaskające mrozy i siekące wiatry, aż któregoś poranka rzeka stała się przejściem.

Wtedy masakry zaczęły ciągnąć się za wojnami. Opuszczający lodowe Krainy Jötunow, nie oszczędzali żadnego ze światów. Uzarania Ragnaröku, przepelnione furją krzyki synów Bergelmira niosły się po górach. Asowie ruszyli naprzód, krzyjąc się za falującą ścianą tarcz.

FIMBULVINTER

SAGA 2. WPROWADZENIE.

Ń WTEDY WIELKA ZIMA,
ZMROZI SERCA MIDGARDU.
TRZY LATA BEZ LATA.
SŁOŃCE UKRYTE PRZEZ GIGANTÓW,
ZMIECIONE Z CZTERECH HORYZONTÓW.



3 figury Synów Bergelmira należy umieścić w rezerwie w pobliżu planszy.



Synowie Bergelmira są Wrogami i podlegają wszystkim zasadom dotyczącym Wrogów (pustoszenie światów, warunki przegranej itd.).



FIMBULVINTER

SAGA 2 - CZĘŚĆ 1 z 2



Aktywuj 2 Jötunów.



Aktywuj 1 Jötuna.



Umieść 1 Syna Berglemira w Jötunheimie | .



*Czas topora, czas miecza i czas tarcz strzaskanych
=Wieszka Wólwy, strofa 45=*

**Każdy Syn Bergelmira znajdujący się w Jötunheimie |
podnosi o 1 siłę każdego Jötuna i każdego Syna Bergelmira
znajdującego się na planszy.**



Ucieczka: rezerwa.

Siła: równa sile zwykłego Jötuna
(2 + liczba Synów Bergelmira na planszy).



Aktywuj 3 Jötunów, a następnie przewróć stronę.

FIMBULVINTER

SAGA 2 - CZĘŚĆ 2 z 2



Aktywuj 1 Jötuna.



Umieść 1 Syna Berglemira w Jötunheimie | .



Stronę należy przewrócić, gdy pokonany zostanie **ostatni Jötun** na planszy. Wszystkich pokonanych Jötunów należy umieszczać na wskaźniku siły Lokiego.



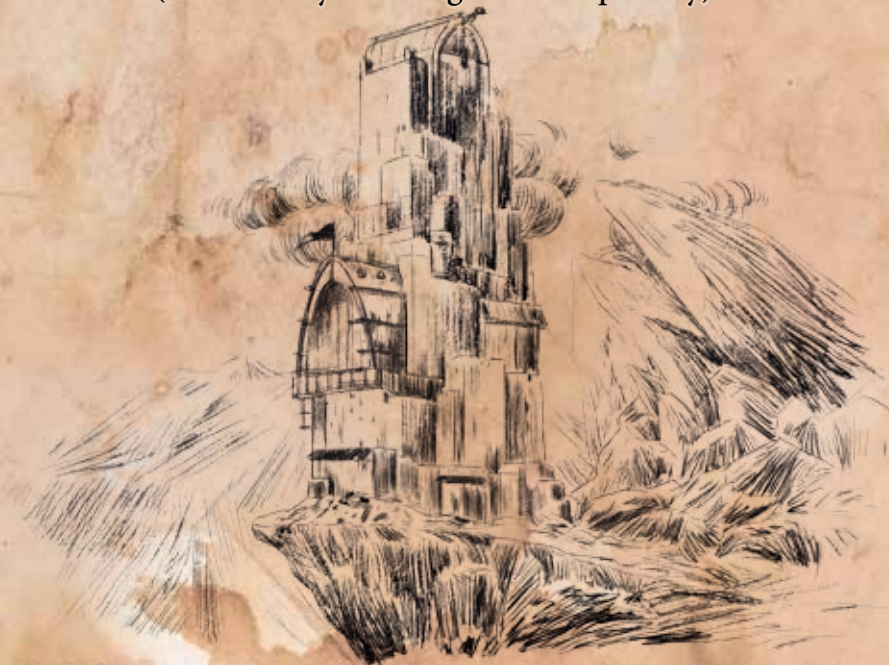
*Czas wilczych zamieci, zanim świat runie w otchłań
=Wieszka Wólwy, strofa 45=*

**Każdy Syn Bergelmira znajdujący się w Jötunheimie |
podnosi o 1 siłę każdego Jötuna i każdego Syna Bergelmira
znajdującego się na planszy.**



Uciezka: rezerwa.

Siła: równa sile zwykłego Jötuna
(2 + liczba Synów Bergelmira na planszy).



Bogowie wytrzymali napór Jötunów. Gratulacje! Zwycięstwo!
Jednak teraz w kierunku księżycy zaczynają wyc wilki.



Słońce porusza się szybko,
zupełnie jak gdyby czegoś
się obawiało. Nie mogłoby
przesuwać się szybciej, nawet
gdyby obawiało się śmierci.
Nie ma innego wyjścia,
poza ucieczkę.
Kto wywiera na nie
ten nacisk?

To dwa wilki, a ten polujący
na nie ma na imię Sköll.
Słońce się go obawia, a on
w końcu je dopadnie.
Ten biegnący przed słońcem
ma na imię Hati i ściga
księżyc, który również zostanie
niechętnie pochwycony.
=Edda, Snorri Sturluson=

MANAGARMY

SAGA 3. WPROWADZENIE.

SZCZĘKI WILKÓW MIAŻDŻĄ ROZGWIEŻDZONE NIEBO.
SKÖLL POŁYKA SOL, ŚWIECĄCĄ GWIAZDĘ.
JEGO NIENAWISTNY BRAT ŚCIGA MANIEGO, KSIĘŻYCE.
A ZEMSTA FENRIRA UCZTUJE W CIEMNOŚCIACH.



Figury wilków: Skölla (biały wilk) i Hatiego (czarny wilk) należy umieścić w Klatce.



Hati i Sköll są Wrogami i podlegają wszystkim zasadom dotyczącym Wrogów (pustoszenie światów, warunki przegranej itd.).



MANAGARMY

SAGA 3 - CZĘŚĆ 1 z 3



Porusz Skölla o 1 pole w kierunku słońca w Vanaheimie ☞.



Jeśli Sköll dotrze do słońca albo Hati dotrze do księżyca, przegrywacie.




*Na wschodzie w lesie z żelaza, matka stara
Fenrirowi potomków na świat sprowadza,
Najokrutniejszym z nich wszystkich jest
Wilk olbrzymi co pożre całe słońce.
=Wieszka Wólwy, strofa 40=*



Uciezka: cofnij wilka o 1 pole
w kierunku Klatki.
Siła: równa sile Fenrira.



Porusz Sköllą o 1 pole w kierunku słońca w Vanaheimie , a następnie
przewróć stronę.

MANAGARMY

SAGA 3 - CZĘŚĆ 2 z 3



Porusz Hatego o 1 pole w kierunku księżyca
w Alfheimie **F**.



Jeśli Sköll dotrze do słońca albo Hati dotrze do księżyca, przegrywacie.



*Głód swój gasi ciałami umarłych,
Bogów siedzibę plamiąc krwią zimną.
Ciemnieje słońce, a lato przyszłe kłóskę zwiastuje.
=Wieszcza Wólwy, strofa 41=*



Ucieczka: cofnij wilka o 1 pole
w kierunku Klatki.

Siła: równa sile Fenrira.



Porusz Skölla o 1 pole w kierunku słońca w Vanaheimie ☞ . Porusz
Hätiego o 1 pole w kierunku księżyca w Alfheimie ☞ . Jeśli Fenrir
jest w Klatce, porusz go do Asgardu ☞ .


MANAGARMY

SAGA 3 - CZĘŚĆ 3 Z 3



Porusz **Skölla** i **Hatiego** o 1 pole w kierunku celu każdego z nich.



Jeśli Fenrir jest w Klatce, porusz go do Asgardu .



Jeśli Sköll dotrze do słońca albo Hati dotrze do księżyca, przegrywacie.



Stronę należy przewrócić, gdy zarówno Sköll jak i Hati znajdują się znowu w Klatce w wyniku walki z bogiem.



Wilk połknie słońce, a ludzie wezmą to za wielką katastrofę. Wtedy inny wilk
dopadnie księżyc i również stanie się powodem rozpaczli. Gwiazdy zaczną znikać
z nieba skłonu. Cała ziemia zacznie drżeć tak mocno, że wszystkie drzewa zostaną
wyrwane z korzeniami, a góry rozstąpią się i spadną w doliny.
Wtedy też zerwą się i złamią okowy Fenrira i wielki wilk zostanie uwolniony.
=Edda, Snorri Sturluson=



Ucieczka: cofnij wilka o 1 pole
w kierunku Klatki.
Siła: równa sile Fenrira.



Bogowie odparli Sköllla i Hatię. Gratulacje! Zwycięstwo!
Jednak teraz gwiazdy zaczęły gasnąć. Ziemia zaczyna drżeć.



Następnie ocean zaleje falą łodzi,
ponieważ wąż Midgardu w ataku
wściekłości wypełźnie na brzeg.
W tym samym czasie z okrętu
Nagelfar zostaną zdjęte krepujące go
cumy. Wykonany jest on z paznokci
zmarłych. Stąd ważne było uważne
przygotowywanie zwłok przed
pochówkiem, ponieważ pogrzebanie
kogoś bez skróconych paznokci
dostarcza budulca na statek.
Kapitanem tego okrętu zostanie
gigant Hrým.
Wilk Fenrir obejmie świat swoim
płyskiem. Górna szczyka zrówna się z
niebiosami, a dolna z ładami. A z jego
oczu i nozdrzy buchać będą płomienie.
=Edda, Snorri Sturluson=

WYPŁYNIĘCIE NAGELFARA

SAGA 4. WPROWADZENIE.

OKRĘC UMARŁYCH ZOSTAWIA ZA SOBĄ KAMIEŃ PRÓB.
SŁUGUSY HEL, NA ROZKAZ HRYMA,
ZBIERAJĄ PAZNOKCIE ZMARŁYCH.
NISZCZYCIELSKA FALA ZOSTAJE WIZBURZONA PRZEZ WIĘŻA MIDGARDU.



Figurę Nagelfara należy umieścić w Nilfheimie H.



Nagelfar jest Wrogiem i podlega wszystkim zasadom dotyczącym Wrogów. (Pustoszenie światów, warunki przegranej itd.)

Nagelfar jest nietykalny! Jeśli którykolwiek z bogów spróbuje stoczyć walkę z Nagelfarem, przegrywacie.



4 kafelki Sługusów Hel (Hryhm, Garm, Modgud, Hraesvelg) należy potasować i ułożyć w zakrytym stosie w pobliżu planszy. Sługusy Hel nie są Wrogami i nie pustoszą Światów. Są jednak przeciwnikami, z którymi można toczyć walkę.



WYPŁYNIĘCIE NAGELFARA

SAGA 4 - CZĘŚĆ 1 z 4




Porusz Nagelfar o jeden poziom w górę, do Świata znajdującego się bezpośrednio nad Nilfheimem **H**.




*Jesion Yggdrasil drży choć wyniosły,
Obrzyłem ucieka więc drzewo trzeszczy;
Ujada Garm przed jamą Gnipa,
Spadają pęta, wilk Fenrir spuszczaony.
=Wieszka Wólwy, strofy 47 i 49=*

A

W Asgardzie  odrzuć bezpowrotnie, jednego Bohatera z Valhalla za każdy punkt siły Hel. Następnie porusz Nagelfar o jeden poziom w dół. Odrzuceni Bohaterowie trafiają do pudełka i nie są wykorzystywani do końca tej rozgrywki.



Porusz Nagelfar o jeden poziom w górę. Odkryj 2 kafelki Sługusów Hel i umieść je w Nilfheimie . Wprowadź w życie ich efekty. Następnie przewróć stronę.

WYPŁYNIĘCIE NAGELFARA


SAGA 4 - CZĘŚĆ 2 Z 4



Odkryj 1 kafelek Sługusa Hel i umieść go w Nilfheimie H.
Wprowadź w życie jego efekt.



A

W Asgardzie  **odrzuć bezpowrotnie**, jednego Bohatera z Valhalli za każdy punkt siły Hel. Następnie porusz Nagelfar o jeden poziom w dół. Odrzuceni Bohaterowie trafiają do pudełka i nie są wykorzystywani do końca tej rozgrywki.



Ucieczka: na spód stosu kafelków Sługusów Hel.
Siła: znajduje się na kafelku i na następnej stronie.



*Przym zmięra od wschodu z tarczą w dłoni,
Wściekle się wije straszny wąż świata,
Bijąc morską pianę, a orzeł k rżyczy
Szarpiąc truchło. Nagelfar pólnie.
=Wieszczba Wólwy, strofa 50=*

Siła i efekty Sługusów Hel



HRYM, KAPITAŃ NAGELFARA

Każdy Świat, w którym znajduje się Nagelfar zostaje spustoszony, nawet jeśli nie ma w nim drugiego Wroga.

Siła: suma siły Hel i siły Lokiego.



HRAESVELG, GIGANTYCZNY ORZEŁ

Kiedy na Kole Wrogów zostanie odsłonięta **pierwsza** karta Lokiego, należy aktywować 1 Jötuna.

Siła: 5.



MODGUD, SŁUGA HEL

Kiedy na Kole Wrogów zostanie odsłonięta **pierwsza** karta Hel, umieść 2 Bezimiennych z Midgardu **M** na wskaźniku Hel w Nilfheimie.

Siła: podwojona siła Hel.



GARM, WYJEC, STRAŻNIK ŚWIATA MGIEL

Kiedy którykolwiek z bogów traci Punkty Życia, traci o 1PŻ więcej.

Siła: posiada 2 punkty siły za każdy PŻ boga, z którym toczy walkę.



Porusz Nagelfar o jeden poziom w górę.

Odkryj 2 kafelki Sługusów Hel i umieść je w Nilfheimie **H**.

Wprowadź w życie ich efekty.

Następnie przewróć stronę.

WYPŁYNIĘCIE NAGELFARA

SAGA 4 - CZĘŚĆ 3 z 3



Odkryj 1 kafelek Sługusa Hel i umieść go w Nilfheimie **H**.
Wprowadź w życie jego efekt.



Porusz Nagelfar o jeden poziom w górę. Następnie odkryj 1 kafelek Sługusa Hel i umieść go w Nilfheimie **H**.
Wprowadź w życie jego efekt.



A

W Asgardzie **X** odrzuć bezpowrotnie, jednego Bohatera z Valhalli za każdy punkt siły Hel. Następnie porusz Nagelfar o jeden poziom w dół. Odrzuceni Bohaterowie trafiają do pudełka i nie są wykorzystywani do końca tej rozgrywki.



Stronę należy przewrócić, gdy w Nilfheimie **H** nie ma już żadnego ze Sługusów Hel. Wszystkich należy pokonać w walce.



*Płynie ze wschodu okret, lud Muspelu
Na nim Loki siedzi sam u steru;
Razem z wilkiem przybywają giganci,
a z nimi brat Byllejsta.
=Wieszczba Wölvy, strofa 51=*



Ucieczka: na spód stosu kafelków Sługusów Hel.
Siła: znajduje się na kafelku i poniżej.

Siła i efekty Sługusów Hel



HRYM, KAPITAŃ NAGELFARA

Każdy Świat, w którym znajduje się Nagelfar zostaje spustoszony, nawet jeśli nie ma w nim drugiego Wroga.

Siła: suma siły Hel i siły Lokiego.



HRAESVELG, GIGANTYCZNY ORZEŁ

Kiedy na Kole Wrogów zostanie odsłonięta pierwsza karta Lokiego, należy aktywować 1 Jötuna

Siła: 5.



MODGUD, SŁUGA HEL

Kiedy na Kole Wrogów zostanie odsłonięta pierwsza karta Hel, umieść 2 Bezimiennych z Midgardu **M** na wskaźniku Hel w Nilfheimie.

Siła: podwojona siła Hel.



GARM, WYJEC, STRAŻNIK ŚWIATA MGIEL

Kiedy którykolwiek z bogów traci Punkty Życia, traci o 1PŻ więcej.

Siła: posiada 2 punkty siły za każdy PŻ boga, z którym toczy walkę.

Niebezpieczeństwo niesione przez Okręt Umarłych zostało zażegnane.
Gratulacje! Zwycięstwo!
Jednak w tej chwili ruszyło natarcie wojsk Surtura.



Pośród tego zgiełku niebo stanie otworem i wykleją się z niego zastępy Synów Muspel. Surtur będzie jechał na ich czele, a przed nim i za nim płonąć będzie ogień. Miecz jego będzie okazały, a jego blask będzie rozświetlał bitwę mocniej niż blask słońca. A gdy przejadą przez Bifrost, ten się zawali, jak zostało przepowiedziane. Synowie Muspel ruszą na równinę o nazwie Vigrid, na której pojawiają się również wilk Fenrir i wąż Midgardu. Dotego czasu na polu stawi się również Loki na czele zastępów Heli i Krzym, prowadząc Lodowych Gigantów.
=Edda, Snorri Sturluson=

UPADEK BIFROSTU

SAGA 5. WPROWADZENIE.

Ogniste obłoki otwierają się przed Synami Muspel.
Ogień i lód miotane są przez cały Bifrost.
Arka pomiędzy Światami niebawem zatoni.
Dym wiruje, wieszcząc Ostatnią Bitwę.



W każdym Świecie na środkowym poziomie Yggdrasila należy umieścić po 1 Ognistym Gigancie z rezerwy w Muspelheimie < .

Ogniści Giganci na planszy nie są Wrogami i nie pustoszą Światów. Są jednak przeciwnikami, z którymi można toczyć walkę.



UPADEK BIFROSTU

SAGA 5 - CZĘŚĆ 1 Z 3



Jeśli Surtur znajduje się w Muspelheimie < - porusz jednego Ognistego Giganta z rezerwy **na wskaźnik siły Surtura**.

Jeśli Surtur nie znajduje się w Muspelheimie < - porusz jednego Ognistego Giganta z rezerwy **do Świata, w którym znajduje się Surtur**.



Co będzie chroniło to miejsce, gdy ogień Surtura spopielei niebo i ziemię?

A

Podejmij ryzyko tyle razy, ilu Ognistych Gigantów znajduje się w Świecie, w którym się znajdujesz. Porusz **wszystkich** Ognistych Gigantów z tego Świata na wskaźnik siły Surtura.



W każdym Świecie na środkowym poziomie Yggdrasila umieść po 1 Ognistym Gigancie z rezerwy w Muspelheimie. Następnie przewróć stronę.

UPADEK BIFROSTU

SAGA 5 - CZĘŚĆ 2 z 3



Jeśli Surtur znajduje się w Muspelheimie < - porusz jednego Ognistego Giganta z rezerwy **na wskaźnik siły Surtura**.

Jeśli Surtur nie znajduje się w Muspelheimie < - porusz jednego Ognistego Giganta z rezerwy **do Świata, w którym znajduje się Surtur**.



*Surtur niesie z południa ogień zniszczenia,
A jego miecz niczym Słońce błyszczy,
Dekają skały, wieszczki w przepaść lecą,
Wojownicy witają się ze śmiercią, a niebo pęka.
=Wieszka Wólwy, strofa 51=*

A

Podejmij ryzyko tyle razy, ilu Ognistych Gigantów znajduje się w Świecie, w którym się znajdujesz. Porusz **wszystkich** Ognistych Gigantów z tego Świata na wskaźnik siły Surtura.



W każdym Świecie na górnym poziomie Yggdrasila umieść po 1 Ognistym Gigancie z rezerwy w Muspelheimie < . Następnie przewróć stronę.

UPADEK BIFROSTU

SAGA 5 - CZĘŚĆ 3 z 3



Jeśli Surtur znajduje się w Muspelheimie < - porusz jednego Ognistego Giganta z rezerwy **na wskaźnik siły Surtura**.

Jeśli Surtur nie znajduje się w Muspelheimie < - porusz jednego Ognistego Giganta z rezerwy **do Świata, w którym znajduje się Surtur**.



Stronę należy przewrócić, **gdy wszyscy Ognisci Giganci oraz Surtur** znajdą się znowu w Muspelheimie < (na wskaźniku siły Surtura lub w rezerwie).



*Ciemnieje słońce, morze podmywa ziemię,
Gwiazdki gasną i lecą z nieba,
Dym i ogień szaleją, choć życie dawali,
Żar i popioły strzelają ku niebu
=Wieszczka Wólwy, strofa 57=*

A

Podejmij ryzyko tyle razy, ilu Ognistych Gigantów znajduje się w Świecie, w którym się znajdujesz. Porusz wszystkich Ognistych Gigantów z tego Świata na wskaźnik siły Surtura.



Ognistych Gigantów pod wodzą Surtura udało się odeprzeć na jakiś czas.
Gratulacje! Zwycięstwo!
Jednak ogień niedługo rozgorzeje ponownie, ponieważ zbliża się ostatnia bitwa.



Heimdall stanie i zadmie z potęgą w róg
Gjallarhorn, zbudzi w ten sposób wszystkich
Bogów, którzy rozpoczną obrady.
Odin pojedzie wtedy do studni Mimira,
aby zasięgnąć porady w imieniu swoim
i swoich współbraci. Zadrży wtedy jesion
Yggdrasil i nie już nie pozostanie bez
strachu, ani w niebiosach, ani na ziemi.
Uzbroją się Asowie, a z nimi Einheriarzy
i wyruszą razem w pole. Odin prowadził
ich będzie w złotym hełmie na głowie,
wspaniałej kokczudze na plecach
i z włócznią Gungnirem w ręku.
Zaczną się ostatnia bitwa. Odin wyzwie
wilka Fenrira, a Thor węża Midgardu.
Frelfr będzie walczył z Surturem, a Tyr
stawi czoła Garmowi. Vidar rozewie pijsk
Fenrira. Loki zetrze się w boju
z Heimdallem, który skończy się śmiercią
ich obu. Cały świat stanie w płomieniach.

RÓWNINA VIGRID

SAGA 6. WPROWADZENIE.

Po Równinie Vigrid niesie się głos rogu Białego Asa.
Kiedy cienie kroczą ścieżką Hel,
Krew bohaterów pada na pień Świata,
Gdy wąż rozpościera swoje skrzydła,
Na truchle krzykoprzysięstwa i śmierci.



Figurę Nagelfara należy umieścić w Nilfheimie **H**, a figury Hatiego i Skölla w Klatce. Przypomnienie: są to Wrogowie.



W grze solo lub 2-osobowej w Alfheimie **F** należy umieścić w rezerwie o 2 Elfy więcej, a w Vanaheimie **L** o 2 Wanów więcej.



RÓWNINA VIGRID

SAGA 6 - CZĘŚĆ 1 z 3



Aktywuj 1 Jötuna.



Wrogowie wspierają się wzajemnie. Jeśli toczysz walkę z Wrogiem w Świecie, w którym znajdują się inni Wrogowie, każdy z nich podnosi siłę Twojego przeciwnika o 2.



*Na Równinie Vigrid spotkają się w walce
Surtur i bogowie drodzy.
Trzysta mil w każdą stronę
Rzucią się ich pole bitwy.
=Edda, Snorri Sturluson=*



Porusz Skölla i Hatiego o 1 pole w kierunku celu każdego z nich.
Porusz Nagelfar o 1 poziom do góry.
Następnie przewróć stronę.

RÓWNINA VIGRID

SAGA 6 - CZĘŚĆ 2 z 3



Aktywuj 2 Jötunów.



Porusz Skölla i Hatiego o 1 pole w kierunku celu każdego z nich. Porusz Nagelfar o 1 poziom do góry.



Wrogowie wspierają się wzajemnie. Jeśli toczysz walkę z Wrogiem w Świecie, w którym znajdują się inni Wrogowie, każdy z nich podnosi siłę Twojego przeciwnika o 2.



Ucieczka: cofnij wilka o 1 pole w kierunku Klatki.
Siła: równa sile Fenrira.



*Przybywa Wielki Vidar, syn Wszechojca, Aby naprzeciw Ścierwojada stanąć,
Przebija mieczem syna Kwerdrunga, Prosto przez serce, aby pomóc ojca.
=Wieszcza Wólwy, strofa 54=*

A

W Asgardzie **⚔** odrzuć bezpowrotnie 1 Bohatera z Valhalla za każdy punkt siły Hel. Następnie porusz Nagelfar o 1 poziom w dół. Odrzuceni Bohaterowie trafiają do pudełka i nie są wykorzystywani do końca tej rozgrywki.



A

W Alfheimie **F** odrzuć bezpowrotnie 3 kości Wanów ze swoich zasobów i zabij Hatiego. Usuń figurę Hatiego z gry.



A

W Vanaheimie **⚔** odrzuć bezpowrotnie 3 kości Wanów ze swoich zasobów i zabij Sköllą. Usuń figurę Sköllą z gry.



A

W Nilfheimie **H** odrzuć bezpowrotnie 5 Elfów ze swoich zasobów i zniszcz Nagelfar (niezależnie od tego, gdzie się znajduje). Usuń figurę Nagelfara z gry.



Aktywuj 2 Jötunów. Porusz Sköllą i Hatiego o 1 pole w kierunku celu każdego z nich. Porusz Nagelfar o 1 poziom do góry. Umieść figurę Nidhögga w Asgardzie **⚔**. Następnie przewróć stronę.

RÓWNINA VIGRID

SAGA 6 - CZĘŚĆ 3 z 3



Siła Nidhögga jest równa liczbie Wrogów znajdujących się na planszy (wliczając Sköllę, Hatiego i Nagelfar) plus liczbie aktywnych Jötunów.



Wrogowie wspierają się wzajemnie. Jeśli toczysz walkę z Wrogiem w Świecie, w którym znajdują się inni Wrogowie, każdy z nich podnosi siłę Twojego przeciwnika o 2.



Ucieczka: cofnij wilka o 1 pole w kierunku Klatki.
Siła: równa sile Fenrira.



Stronę należy przewrócić, gdy którykolwiek z bogów stoczy walkę z Nidhöggiem, nie tracąc przy tym wszystkich Punktów Życia.



Jeśli Nidhogg zostanie aktywowany, przegrywacie.

*Nadlatuje tam smok mroczny,
z dołu wąz łniący się zbliża,
Secąc na skrzydłach - Nidhögg
Niesie trupę, a teraz ginie.
=Wieszcza Wólwy, strofa 66=*

A

W Asgardzie **☒ odrzuć bezpowrotnie 1 Bohatera** z Valhalla za każdy punkt siły Hel. Następnie porusz Nagelfar o 1 poziom w dół. Odrzuceni Bohaterowie trafiają do pudełka i nie są wykorzystywani do końca tej rozgrywki.



Zmierzch bogów dobiegł końca. Walczyliście z przepowiednią o zagładzie i odnieśliście chwalebny sukces. Gratulacje! Zwycięstwo!



Znowu wyglania się z morza
Ziemia zielona, ożywająca.
Asowie spotkali się w Jotawale
I toczą rozmowy o węzle Midgardu,
O wielkich wydarzeniach wspominają,
O starłych ruinach też rozprawiają.
Tam też wspaniałe
Złote tablice znajdują się w trawie,
Te co dawno już mieli.
Kola bez nasion będzie rodziła
Złó dobrem się stanie,
a Baldr powróci.
W Kropota dziedzinie zamieszka
Höd i Baldr
W świątyni bogów:
wiecież teraz, czy nie?
=Wieszczka Wólwy, strofy 59-62=