

Allen Edeln gebiet ich Andacht. Hohen und Niedern von Heimdalls Geschlecht: Ich will Walvaters Wirken künden. Die ättesten Sagen, der ich mich entsinne.

Riesen auht ich die Urgebornen. Die mich vor Zeiten erzogen haben. Neun Wetten kenn ich, neun Äste weiß ich An dem starken Stamm im Staub der Erde. =Die Weissagung der Seherin=

Schlagt das Buch der Skalden auf, das von der Götterdämmerung berichtet. Bleibt standhaft im Angesicht des Unheils, das die Himmel zu spalten droht. Übersteht die Ragnarök. Rettet die Weltenesche.

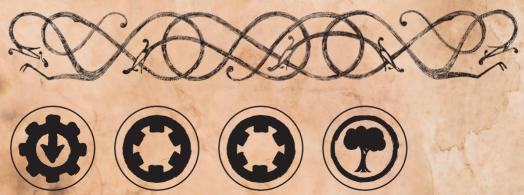
EINFACHE STANDARDPARTIE

Die Esche Yggdrasils
duldet Unbill
Mehr als Menschen wissen.
Der Hirsch weidet oben,
hohl wird die Seite,
Unter nagt Nidhögg.
= Grimnismal, Strophe 35=

DIE GÖTTERDÄMMERUNG HAT BEGONNEN, DER BAUM GERÄT INS WANKEN UND NUR VON DEN MÄCHTIGEN, ZORNIGEN GÖTTERN, KANN YGGDRASIL GERETTET WERDEN.



Bei diesem Spielmodus haben die Götter keine göttlichen Kräfte. Verwendet die Vorderseiten eurer Götterbögen, die keine Symbole am unteren Rand aufweisen.



SCHWIERIGE STANDARDPARTIE

Joki: Ein will ich treten in Ögis Hallen, Selber dies Gelag zu sehn. Schimpf und Schande schaff ich den Asen Und mische Gift in ihren Met =Ögisdrecka, Strophe 3=

Stellt euch dem Meister der Täuschung und seinen Flüchen: Iormungand, Fenrir und Hel. Kinder des Loki. Gefolgt vom Tosenden Feuer von Muspells Herrn und seinem Lodernden Schwert.



Bei diesem Spielmodus haben die Götter Startfähigkeiten und göttliche Kräfte. Verwendet die Rückseiten eurer Götterbögen, die Symbole am unteren Rand aufweisen.



Sobald Nidhögg aktiviert wird, werden die 2 Feinde, die über Nidhöggs neuem Feld abgebildet sind, ebenfalls aktiviert.



DIE RAGNARÖK-KAMPAGNE

Briider befehden sich und fällen einander, Geschwister sieht man die Sippe brechen. Unerhörtes ereignet sich, großer Fhbruch. =Völuspå, Stophe 95=

SECHS EREIGNISSE WERDEN DAS SCHICKSAL DER GÖTTER BESIEGELN.

SAGA 1: BALDERS TOD. S. 5

SAGA 2: DER FIMBULWINTER, S. 15

SAGA 3: DIE HIMMELSWÖLFE, S. 21

SAGA 4: DAS TOTENSCHIFF STICHT IN SEE, 5.29

SAGA 5: DIE REGENBOGENBRÜCKE STÜRZT EIN, 5.37

SAGA 6: DIE ENDSCHLACHT AUF DEM FELD VIGRIDR, 5.45



Spielt die Sagas der Reihe nach. Nach jeder Partie könnt ihr die Fähigkeiten eurer Götter steigern, egal ob ihr gewonnen oder verloren habt.

BALDERS TOD

SAGA 1 - EINLEITUNG

EINST TRÄUMTE DER SCHÖNE BALDER. DASS SEIN LEBEN IN GEFAHR SEI. ER VERTRAUTE SICH DEN GÖTTERN AN. UND DIESE VERSPRACHEN IHM SCHUTZ. FRIGG REISTE DURCH ALLE WELTEN UND NAHM JEDEM LEBEWESEN UND JEDEM DING DEN EID AB. BALDER KEIN LEID ZUZUFÜGEN. SPÄTER VERGNÜGTEN SICH DIE ASEN DAMIT. SPEERE UND STEINE AUF DEN UNVERWUNDBAREN GOTT ZU WERFEN. LOKI SAH ES UND WAR VON NEID ERGRIFFEN. ER NAHM DIE GESTALT EINER FRAU AN. UM FRIGG AUSZUHORCHEN. ... HABEN ALLE DINGE GESCHWOREN. BALDER ZU SCHONEN?" FRIGG ANTWORTETE: .. EIN BAUMSPROSS. DIE MISTEL. ERSCHIEN MIR ZU JUNG. UM VON IHR DEN EID ZU FORDERN." DA NAHM LOKI EINEN MISTELZWEIG UND SCHNITZTE EINEN PFEIL DARAUS, DEN ER HÖDR. DEM BLINDEN SOHN DES ALLVATERS GAB. Unter Lokis Anleitung erhob Hödr den Bogen gegen Balder und tötete seinen BRUDER, GROSSE TRAVER ERGRIFF DIE GÖTTER BEI SEINER BESTATTUNG, HERMÓDR RITT IN DIE UNTERWELT. UM BALDER BEI HEL AUSZULÖSEN. DIE TOTENGÖTTIN WILLIGTE EIN. JEDOCH NUR UNTER DER BEDINGUNG. DASS ALLE LEBEWESEN UND ALLE TOTEN DINGE IN ALLEN NEUN WELTEN BALDER BEWEINEN MÜSSTEN. DIE GÖTTER SANDTEN BOTEN AUS UND GANZ YGGDRASIL TRAUERTE UM BALDER - AUSSER DER RIESIN THÖKK. DIE IN WAHRHEIT LOKI WAR. DER VERRÄTER WURDE ZUM GEJAGTEN. VERFOLGT VOM ZORN DER ASEN. SCHLIESSLICH TRIEBEN DIE GÖTTER IHN IN DIE ENGE UND LIESSEN IHM DIE GRAUSAME BESTRAFUNG ZUTEILWERDEN. DIE ER VERDIENT HATTE.



Mischt die 9 Schwurmarker (3x Eidbruch, 6x Eid) verdeckt und legt sie in einen Vorrat neben dem Baum.



BALDERS TOD





Blättert um, sobald in jeder der neun Welten 1 verdeckter Schwurmarker liegt. Seht euch die Schwurmarker nicht an.









Da nahm Frigg Fide von Feuer und Wasser, Fisen und allen Frzen, Steinen und Frden, von Bäumen, Krankheiten und Giften, dazu von allen vierfüßigen Tieren, Vögeln und Würmern, dass sie Balder sehonen wollten. =Die Edda des Snorri Sturluson=

A

Lege 1 zufälligen Schwurmarker unbesehen und verdeckt in deine Welt. In jeder Welt kann maximal 1 Schwurmarker liegen.





BALDERS TOD

SAGA 1 - KAPITEL 2 VON 4





Blättert um, sobald 2 Artefakte abgelegt wurden.





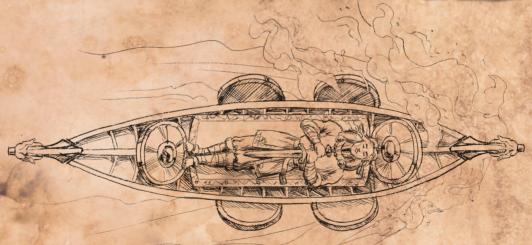


Da nahmen die Asen Balders Leiche und brachten sie zur See. Hringhorni hieß Balders Schiffe es war das größte aller Schiffe. Das wollten die Götler vom Strande stoßen und Balders Leiche darauf verbrennen [...] und Thor trat hinzu und weihte den Scheiterhaufen mit Mjöllnir [...]. Odin legte den Ring, der Draupnir hieß, auf den Scheiterhaufen. =Die Fdda des Snorri Sturluson=

A

In **Asgard \(\Sigma\)** kannst du 1 deiner Artefaktkarten ablegen. Lege sie in die Spielschachtel zurück, wo sie für den Rest der Partie verbleibt.











Blättert um, sobald ihr den dritten und letzten Eidbruch-Marker aufgedeckt habt. Bewegt Loki dann in die Welt des dritten Eidbruch-Markers.









thökk muss weinen mit trocknen Augen Über Balders Ende. =Die Edda des Snorri Sturluson=

In Jötunheim kannst du 2 Gefahren eingehen, um 3 Schwurmarker deiner Wahl in beliebigen Welten anzusehen und sie anschließend verdeckt zurückzulegen. Du darfst dein Wissen mit den anderen Göttern teilen.



In einer Welt mit verdecktem Schwurmarker kannst du den Schwurmarker deiner Welt ansehen und ihn anschließend verdeckt zurücklegen. Du darfst dein Wissen mit den anderen Göttern teilen.



In einer Welt mit verdecktem Schwurmarker kannst du den Schwurmarker deiner Welt aufdecken. Der Schwurmarker bleibt bis zum Ende der Partie aufgedeckt, egal ob es ein Eid oder ein Eidbruch ist.





BALDERS TOD

SAGA 1 - KAPITEL 4 VON 4



Lokis Macht ist der Wert auf Lokis Machtskala + die Anzahl der aufgedeckten Schwurmarker (Eide sowie Eidbrüche) in den neun Welten von Yggdrasil.

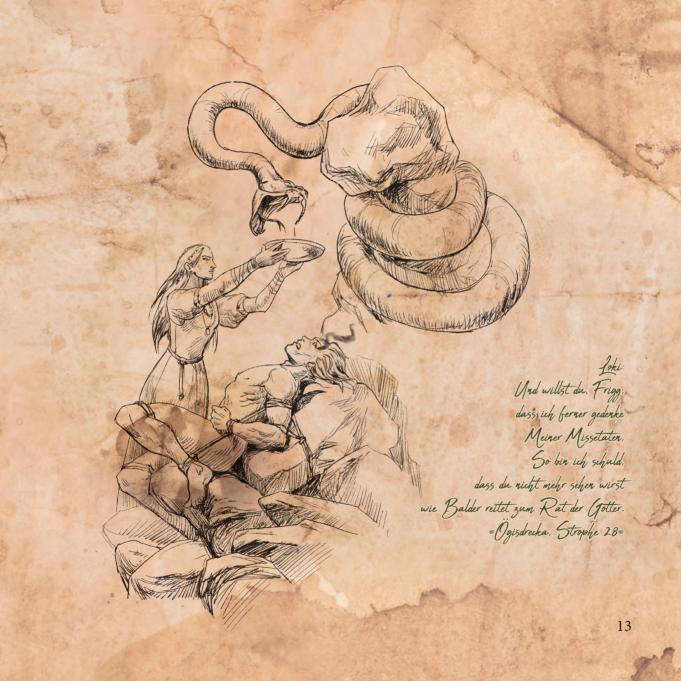




Blättert um, sobald ein Gott gegen Loki gekämpft und überlebt hat.







Die Götter haben Loki für den Mord an Balder bestraft. Gut gemacht! Ihr habt gewonnen. Doch wie einst die Seherin verkündete, war dies nur der Anfang der Endzeit und der Kampf gegen das Böse hat gerade erst begonnen.



DER FIMBULWINTER

SAGA 2 - EINLEITUNG

Und der verheerende Winter liess die Herzen der Kinder Midgards erstarren. Drei Jahre ohne Sommer, denn die Riesen hatten die Sonne versteckt und von allen vier Horizonten gefegt.



Stellt die 3 Feindfiguren für Bergelmirs Söhne in eine Reserve neben dem Baum.







Bergelmirs Söhne sind eure Feinde. Für sie gelten alle Regeln für Feinde (z. B. was das Verwüsten von Welten und die Bedingungen für eure Niederlage betrifft).



DER FIMBULWINTER

SAGA 2 - KAPITEL 1 VON 2



Aktiviert 2 Jötunen.





Aktiviert 1 Jötunn.



Stellt 1 von Bergelmirs Söhnen nach Jötunheim .













Beilatter, Schwertatter, wo Schilde krachen =Völuspå, Strophe 96=

Jeder von Bergelmirs Söhnen, der sich in Jötunheim befindet, erhöht die Macht der Jötunen und die Macht von Bergelmirs Söhnen um 1.



DER FIMBULWINTER

SAGA 2 - KAPITEL 2 VON 2



Aktiviert 1 Jötunn.





Stellt 1 von Bergelmirs Söhnen nach Jötunheim 1.





Blättert um, sobald ihr alle Jötunen auf Lokis Machtskala zurückgesetzt habt. Kämpft gegen die Jötunen, um sie zurückzusetzen. Es darf keine aktiven Jötunen mehr geben.







Windzeit, Wolfszeit eh die Wett zersturzt. =Völuspå, Strophe 15=

Jeder von Bergelmirs Söhnen, der sich in Jötunheim befindet, erhöht die Macht der Jötunen und die Macht von Bergelmirs Söhnen um 1.



Die Götter haben den Angriff der Jötunen abgewehrt. Gut gemacht! Ihr habt gewonnen. Doch nun heulen Wölfe den Mond an.





Die Sonne fährt schnell, fast als wenn ihr bange wäre: sie könnte ihren Gang nicht mehr beschleunigen, wenn sie um ihr Leben fürchtete.

Wer ist es, der sie so in Angst versetzt! Das sind zwei Wölfe: der eine, der sie verfolgt, heißt Sköll: sie fürchtet, dass er sie greifen möchte: der andere heißt Hati, Hrödvitnirs Sohn, der läuft vor ihr her und will den Mond packen, was auch geschehen wird.

= Die Fdda des Snorri Sturluson=

DIE HIMMELSWÖLFE

SAGA 3 - EINLEITUNG

DIE MÄULER DER WÖLFE ZERMALMEN DAS HIMMELSZELT. SKÖLL VERSCHLINGT SÓL, DEN STRAHLENDEN STERN. SEIN HASSERFÜLLTER BRUDER ERLEGT MANI, DEN MOND, UND FENRIR FEIERT SEIN RACHEFEST IN DUNKELHEIT.



Stellt die Feindfiguren von Sköll (weißer Wolf) und Hati (schwarzer Wolf) in den Kerker.





Sköll und Hati sind eure Feinde. Für sie gelten alle Regeln für Feinde (z. B. was das Verwüsten von Welten und die Bedingungen für eure Niederlage betrifft).



DIE HIMMELSWÖLFE

SAGA 3 - KAPITEL 1 VON 3



Bewegt Sköll in Vanaheim 🕻 um 1 Feld in Richtung Sonne.







Falls Sköll die Sonne erreicht oder Hati den Mond erreicht, habt ihr sofort verloren.







Östlich saß die Atte im Eisengebüsch Und fitterte dort Ferrirs Geschlecht. Von ihnen aller wird eins das schlimmste Des Mondes Mörder in übermenschlicher Gestatt. = Voluspa, Strophe 32=







Rückzugsort: 1 Feld zurück in Richtung

Kerker

Macht: wie Fenrir





Bewegt Sköll in Vanaheim 🕻 um 1 Feld in Richtung Sonne. Blättert dann um.

DIE HIMMELSWÖLFE

SAGA 3 - KAPITEL 2 VON 3



Bewegt Hati in Alfheim F um 1 Feld in Richtung Mond.





Falls Sköll die Sonne erreicht oder Hati den Mond erreicht, habt ihr sofort verloren.







Ihr mästet das Mark gefältter Männer. Der Seliger Saal besudett das Blut. Der Sonne Schein dunkett in kommenden Sommern. Alle Wetter winter wisst ihr, was das bedeutet? = Voluspa, Strophe 33=





Rückzugsort: 1 Feld zurück in Richtung Kerker

Macht: wie Fenrir





Bewegt Sköll in Vanaheim 🛴 um 1 Feld in Richtung Sonne, bewegt Hati in Alfheim F um 1 Feld in Richtung Mond und bewegt Fenrir aus dem Kerker nach Asgard Q. Blättert dann um. 25

DIE HIMMELSWÖLFE

SAGA 3 - KAPITEL 3 VON 3





Bewegt Sköll **und** Hati um 1 Feld in Richtung Sonne bzw. Mond.



Bewegt Fenrir aus dem Kerker nach Asgard 🎗 .





Falls Sköll die Sonne erreicht oder Hati den Mond erreicht, habt ihr sofort verloren.



Blättert um, sobald ihr Sköll **und** Hati in den Kerker zurückgesetzt habt. Kämpft so oft wie nötig gegen sie, um sie zurückzusetzen.









Da geschieht es, was am schrecklichsten ist: dass der Wolf die Sonne verschlingt, was den Menschen als großes Unheil erscheint. Der andere Wolf wird den Mond packen und 50 auch großen Schaden arrichter und die Sterne werden vom Himmel fallen. Da wird sich auch ereignen, dass die Erde und alle Berge so sehr beben, dass die Bäume ertwurzelt werden, die Gebirge zusammenstürzen und alle Ketter und Bande brechen und reißen. Da wird der Fenriswolf los. =Die Edda des Snorri Sturluson=







Rückzugsort: 1 Feld zurück in Richtung Kerker Macht: wie Fenrir



Die Götter haben Sköll und Hati aufgehalten. Gut gemacht! Ihr habt gewonnen. Doch nun fallen die Sterne vom Himmel und die Erde beginnt zu beben.



Das Meer überflutet das Land, weil die Midgardschlange wieder in Riesenzorn verfältt und das fand sucht. Da wird auch Naglfar flott, das Schiff, das so heißt, weil es aus der Nägeln der Toten gemacht ist. Deshalb sagt man wohl, dass die Nägel eines verstorberer Menschen nicht unbeschnitten bleiben sollen, damit der Bau des Schiffes Naglfar nicht beschleunigt wird. was Gotter und Menschen nicht wollen. Bei dieser Mberschwemmung aber wird Naglfar flott. Hrym heißt der Riese, der Naglfar stenert. Der Ferriswolf fährt mit klafferdem Racher umher. dass sein Oberkiefer den Himmel, der Unterkiefer die Frde berührt I..... Fener glicht ihm aus Auger und Naser. =Die Edda des Snorri Sturluson=

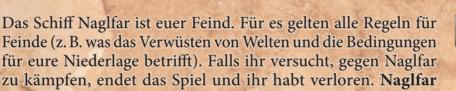
DAS TOTENSCHIFF STICHT IN SEE

SAGA 4 - EINLEITUNG

NAGLFAR, DAS TOTENSCHIFF, PASSIERT DIE SCHWELLE DER UNTERWELT. AUF BEFEHL DES RIESEN HRYM SAMMELT HELS GEFOLGE DIE NÄGEL DER TOTEN. UND AUS DEN GELÖSTEN WINDUNGEN DER MIDGARDSCHLANGE ENTSPRINGT EINE WELLE DER VERNICHTUNG.



Stellt die Feindfigur von Naglfar nach Niflheim H.







ist unbesiegbar.

Mischt die 4 Plättchen für Hels Gefolge (Hrym, Garm, Modgud und Hraesvelg) und legt sie als verdeckten Stapel neben den Baum. Hels Gefolge sind keine Feinde, d. h. sie verwüsten keine Welten. Sie sind lediglich Gegner, die bekämpft werden können.









DAS TOTENSCHIFF STICHT IN SEE

SAGA 4 - KAPITEL 1 VON 3



Bewegt Naglfar auf die mittlere Ebene, in die Welt direkt über Niflheim.



Yggdrasil zittert, die Esche, doch steht sie, Es rauscht der atte Baum, da der Riese frei wird. Grässlich heutt Garm vor der Grupahöhle, Die Fessel bricht und der Wolf rennt. =Voluspå, Strophe 18=

A

In Asgard kannst du eine Anzahl an Helden in Höhe von Hels Macht permanent aus Walhalla ablegen, um Naglfar um 1 Ebene nach unten zu bewegen. Permanent abgelegte Helden werden für den Rest der Partie in die Spielschachtel gelegt.







Bewegt Naglfar um 1 Ebene nach oben. Zieht 2 Plättchen für Hels Gefolge und legt sie nach Niflheim H. Ihre Effekte treten sofort in Kraft. Blättert dann um.

DAS TOTENSCHIFF STICHT IN SEE

SAGA 4 - KAPITEL 2 VON 3



Deckt 1 Plättchen für Hels Gefolge auf und legt es nach Niflheim H. Sein Effekt tritt sofort in Kraft.





In Asgard kannst du eine Anzahl an Helden in Höhe von Hels Macht permanent aus Walhalla ablegen, um Naglfar um 1 Ebene nach unten zu bewegen. Permanent abgelegte Helden werden für den Rest der Partie in die Spielschachtel gelegt.







Rückzugsort: unter dem Stapel der Plättchen für Hels Gefolge

Macht: siehe Plättchen oder folgende Seite





Hrym fährt von Osten und hebt den Schild. Iormungand wälzt sieh im Riesenzorn. Der Wurm schlägt die Flut, der Adler facht, Leichen zerreißt er: los wird Naglfar. Folge =Völuspå, Strophe 19=

Effekte und Macht von Hels Gefolge



HRYM, STEUERMANN VON NAGLFAR

Das Schiff **Naglfar** verwüstet die Welt, in der es sich befindet, selbst wenn sich dort kein anderer Feind befindet. **Macht**: Hels Macht + Lokis Macht



HRAESVELG, DER RIESENADLER

Sobald eine Loki-Karte aufgedeckt wird und keine anderen Loki-Karten offen im Rad der Feinde liegen, aktiviert 1 Jötunn. Macht: 5



Modgud, BEWACHERIN DER JENSEITSBRÜCKE

Sobald eine Hel-Karte aufgedeckt wird und keine anderen Hel-Karten offen im Rad der Feinde liegen, setzt 2 Namenlose aus der Reserve in Midgard Mauf Hels Machtskala. Macht: 2x Hels Macht



GARM, DER HEULER, WÄCHTER DER NEBELWELT

Sobald ein Gott Lebenspunkte verliert, muss er 1 weiteren Lebenspunkt verlieren.

Macht: 2x die Anzahl der Lebenspunkte des Gottes, der gegen Garm kämpft



Bewegt Naglfar um 1 Ebene nach oben. Zieht 2 Plättchen für Hels Gefolge und legt sie nach Niflheim H. Ihre Effekte treten sofort in Kraft. Blättert dann um.

DAS TOTENSCHIFF STICHT IN SEE

SAGA 4 - SCHRITT 3 VON 3



Deckt 1 Plättchen für Hels Gefolge auf und legt es nach Niflheim H. Sein Effekt tritt sofort in Kraft.



Bewegt Naglfar um 1 Ebene nach oben. Zieht 1 Plättchen für Hels Gefolge und legt es nach Niflheim H. Sein Effekt tritt sofort in Kraft.





In Asgard kannst du eine Anzahl an Helden in Höhe von Hels Macht permanent aus Walhalla ablegen, um Naglfar um 1 Ebene nach unten zu bewegen. Permanent abgelegte Helden werden für den Rest der Partie in die Spielschachtel gelegt.





Blättert um, sobald keine Plättchen für Hels Gefolge mehr in Niflheim H sind. Kämpft gegen sie, um alle vier auf den Stapel zurückzulegen.









Der Kiel fährt von Osten, da kommen Muspels Söhne Über die See gesegelt; sie steuert Loki. Des Untiers Abkunft ist all mit dem Wolf; Auch Bileists Bruder ist ihm verbündet. =Voluspå, Strophe 50=





Rückzugsort: unter dem Stapel der Plättchen für Hels Gefolge

Macht: siehe Plättchen oder siehe unten

Effekte und Macht von Hels Gefolge



HRYM, STEUERMANN VON NAGLFAR

Das Schiff **Naglfar** verwüstet die Welt, in der es sich befindet, selbst wenn sich dort kein anderer Feind befindet.

Macht: Hels Macht + Lokis Macht



HRAESVELG, DER RIESENADLER

Sobald eine Loki-Karte aufgedeckt wird und keine anderen Loki-Karten offen im Rad der Feinde liegen, aktiviert 1 Jötunn. Macht: 5



MODGUD. BEWACHERIN DER JENSEITSBRÜCKE

Sobald eine Hel-Karte aufgedeckt wird und keine anderen Hel-Karten offen im Rad der Feinde liegen, setzt 2 Namenlose aus der Reserve in Midgard Mauf Hels Machtskala.

Macht: 2x Hels Macht



GARM, DER HEULER, WÄCHTER DER NEBELWELT

Sobald ein Gott Lebenspunkte verliert, muss er 1 weiteren Lebenspunkt verlieren.

Macht: 2x die Anzahl der Lebenspunkte des Gottes, der gegen Garm kämpft 35

Die Bedrohung durch das Totenschiff ist gebannt. Gut gemacht! Ihr habt gewonnen und euch eine kurze Atempause verdient. Doch Surts Gefolgsmänner sind bereits auf dem Vormarsch.

Von diesem färmen birst der Himmel: da kommer die Muspelssöhre hervorgeritter. Surt reitet an ihrer Spitze, vor ihm und hinter ihm glühendes Fener. Sein Schwert ist wurderscharf und glänzt heller als die Sonne. Als sie über die Brücke Bifrost reiter, zerbricht sie. juie vorhin gesagt wurde. Da zieher die Muspelssöhre auf der Kampfplatz. der Vigridr heißt: dahin kommt auch der Fenriswolf und die Midgardschlange, und auch foki wird dort sein und Hrym und mit ihm alle Reifrieser. Mit Joki ist Hels ganzes Gefolge und die Muspelssöhre haben ihre eigene glänzerde Schlachtordnung. =Die Edda des Snorri Sturluson=

SAGA 5 - EINLEITUNG

ÜBER DEN MUSPELLSSÖHNEN REISSEN BRENNENDE WOLKEN AUF. FEUER UND EIS WEHEN ÜBER BIFRÖST, DIE REGENBOGENBRÜCKE DROHT ZU BRECHEN. AUFGEWIRBELTER RAUCH KÜNDET VON DER BEVORSTEHENDEN ENDSCHLACHT.



Stellt je 1 Feuerriesen aus der Reserve in Muspellsheim **\(\)** in jede Welt auf der **mittleren Ebene**.

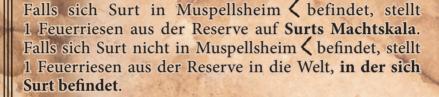
Die Feuerriesen in den Welten haben keinen Effekt; sie verwüsten keine Welten und schränken die Handlungsfähigkeit der Götter nicht ein.



SAGA 5 - KAPITEL 1 VON 3

















Wer wird unsere Heimat beschützer, wern Surts Wetterbrand Himmel und Frde verschlingt?





Stellt je 1 Feuerriesen aus der Reserve in Muspellsheim 🕻 in jede Welt auf der mittleren Ebene. Blättert dann um.

SAGA 5 - KAPITEL 2 VON 3



Falls sich Surt in Muspellsheim \angle befindet, stellt 1 Feuerriesen aus der Reserve auf Surts Machtskala.



Falls sich Surt nicht in Muspellsheim **\(\)** befindet, stellt 1 Feuerriesen aus der Reserve in die Welt, **in der sich Surt befindet**.











Surt fährt von Siiden mit flammendem Schwert. Von seiner Klinge scheint die Sonne der Götter. Steinberge stürzen. Riesinnen straucheln. Zu Hel fahren Helden, der Himmel klafft. =Völuspå, Strophe 51=



Gehe so viele Gefahren ein, wie Feuerriesen in deiner Welt sind, um sie alle auf Surts Machtskala zurückzusetzen.



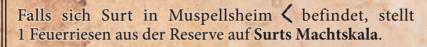




Stellt je 1 Feuerriesen aus der Reserve in Muspellsheim 🕻 in jede Welt auf der **oberen Ebene**. Blättert dann um.

SAGA 5 - KAPITEL 3 VON 3







Falls sich Surt nicht in Muspellsheim \langle befindet, stellt 1 Feuerriesen aus der Reserve in die Welt, in der sich Surt befindet.







Blättert um, sobald ihr **alle Feuerriesen und Surt** nach Muspellsheim **z**urückgesetzt habt (entweder in die Reserve oder auf Surts Machtskala).









Schwarz wird die Sonne, die Frde sinkt ins Meer, Vom Himmel schwinden die heiteren Sterne. Glutwirbel umwühlen den allnährenden Wettbaum. Die heiße Johe beleekt den Himmel. =Völuspå, Strophe 56=

A

Gehe so viele Gefahren ein, wie Feuerriesen in deiner Welt sind, um sie alle auf Surts Machtskala zurückzusetzen.





Surt und die Feuerriesen wurden vorerst zurückgeschlagen. Gut gemacht! **Ihr habt gewonnen.** Aber noch ist der Weltenbrand nicht erloschen und die große Endschlacht steht bevor.

Heimdall wird sich erheben, voller Kraft ins Giallarhorn blaser und alle Gotter aufwecken, die gemeinsam eine Thingversammlung abhatten werden. Darn wird Odin zum Mimirsbrunnen reiten und von Mimir Rat für sich und sein Gefolge erhalten. Die Esche Yggdrasil wird warker, nichts am Himmel wie auf der Erde wird ohne Furcht sein. Die Asen und alle Einherier werden sich riisten und auf das Feld ziehen. Als Erster wird Odin reiten mit seinem Goldhelm, der herrlichen Brünne und dem Speer, der Gungnir heißt. Die letzte Schlacht wird beginnen. Odin wird gegen den Fenriswolf vordringen. Thor wird heftig mit der Midgardschlange kämpfen. Freyr wird auf Surt treffen und Tyr dem Hund Garm entgegentreten. Vidarr wird den Tod Odins rächen und Fenrirs Maul entzweirei Ben. Joki wird mit Heimdall kämpfen, und sie werden sich gegenseitig toten. Schließlich wird die ganze Wett brennen.

SAGA 6 - EINLEITUNG

Auf dem Feld Vigridr erschallt das tosende Horn des weissen Asen, als dunkle Scharen den Helweg beschreiten. Der Stamm der Welten wird mit Heldenblut gerötet, und die Natter breitet ihre Schwingen über die Körper der Eidbrüchigen und der Gefallenen.



Stellt die Naglfar-Figur nach Niflheim H und die Sköll- und Hati-Figuren in den Kerker. Zur Erinnerung: Dies sind eure Feinde.









Bei 1−2 Spielern werden 2 zusätzliche Albenfiguren nach Alfheim Fgestellt und 2 zusätzliche Wanenwürfel nach Vanaheim Cgelegt.









SAGA & - KAPITEL 1 VON 3



Aktiviert 1 Jötunn.



Feinde unterstützen sich gegenseitig. Falls du 1 Feind bekämpfst und sich andere Feinde in deiner Welt befinden, erhöht jeder nicht bekämpfte Feind in deiner Welt die Macht deines Kontrahenten um 2.











Bewegt Sköll und Hati um jeweils 1 Feld in Richtung Sonne bzw. Mond. Bewegt Naglfar auf die mittlere Ebene. Blättert dann um.

SAGA 6 - KAPITEL 2 VON 3



Aktiviert 2 Jötunen.



Bewegt Sköll und Hati um jeweils 1 Feld in Richtung Sonne bzw. Mond. Bewegt Naglfar um 1 Ebene nach oben.



Feinde unterstützen sich gegenseitig. Falls du 1 Feind bekämpfst und sich andere Feinde in deiner Welt befinden, erhöht jeder nicht bekämpfte Feind in deiner Welt die Macht deines Kontrahenten um 2.









Rückzugsort: 1 Feld zurück in Richtung Kerker Macht: wie Fenrir









Nicht säumt Siegvaters erhabner Sohn, Vidarr, mit dem Jeichenwolf zu fechten Er stoßt dem Hvedrungssohn den Stahl ins Herz. Durch gähnenden Rachen: so rächt er den Vater. =Völuspå, Strophe 59=

In Asgard kannst du eine Anzahl an Helden in Höhe von Hels Macht permanent aus Walhalla ablegen, um Naglfar um 1 Ebene nach unten zu bewegen. Permanent abgelegte Helden werden für den Rest der Partie in die Spielschachtel gelegt.



In Alfheim F kannst du 3 deiner Wanenwürfel permanent ablegen, um Hati zu töten. Entferne die Hati-Figur aus dem Spiel.



In Vanaheim kannst du 3 deiner Wanenwürfel permanent ablegen, um Sköll zu töten. Entferne die Sköll-Figur aus dem Spiel.



In Niflheim H kannst du 5 deiner Albenfiguren permanent ablegen, um Naglfar zu zerstören. Entferne die Naglfar-Figur aus dem Spiel.



回

Aktiviert 2 Jötunen. Bewegt Sköll und Hati um jeweils 1 Feld in Richtung Sonne bzw. Mond. Bewegt Naglfar um 1 Ebene nach oben. Stellt die Nidhögg-Figur nach **Asgard** und blättert dann um.

SAGA 6 - KAPITEL 3 VON 3



Nidhöggs Macht entspricht der Anzahl der Feinde, die sich noch auf Yggdrasil befinden (inkl. Hati, Sköll und Naglfar) + der Anzahl der aktiven Jötunen.



Feinde unterstützen sich gegenseitig. Falls du 1 Feind bekämpfst und sich andere Feinde in deiner Welt befinden, erhöht jeder nicht bekämpfte Feind in deiner Welt die Macht deines Kontrahenten um 2.









Rückzugsort: 1 Feld zurück in Richtung Kerker Macht: wie Fenrir



Blättert um, sobald ein Gott gegen Nidhögg gekämpft und überlebt hat.



Falls Nidhögg aktiviert wird, habt ihr sofort verloren.

Nur kommt der durkle F)rache geflogen. F)ie Natter hernieder aus Nidafelsen. F)as Feld überfliegend trägt er auf den Flügeln Nidhöggs Leichen – und nieder senkt er sich. =Völuspå, Strophe 66=

A

In **Asgard** kannst du eine Anzahl an Helden in Höhe von Hels Macht **permanent** aus Walhalla ablegen, um Naglfar um 1 Ebene nach unten zu bewegen. Permanent abgelegte Helden werden für den Rest der Partie in die Spielschachtel gelegt.





Die Götterdämmerung ist vorüber. Ihr habt den prophezeiten Weltuntergang abgewendet und geht als strahlende Sieger vom Feld. Gut gemacht!

Da seh ich auftauchen zum andernmale Aus dem Wasser die Frde und wieder grünen. Die Fluten fallen, darüber fliegt der Adler, Der auf dem Felsen nach Fischen jagt.

Die Asen einen sich auf dem Idafelde. Um über den Wettumspanner zu sprechen, den großen. Uratter Sprüche sind sie da eingedenk. Von Fimbuttyr gefundner Runen.

Da werden sich wieder die wundersamen Goldenen Bälle im Grase finden, Die in Urzeiten die Asen hatten, Der Fürst der Gotter und Fiölnirs Geschlecht.

Da werden unbesät die Äcker tragen, Alles Böse bessert sich, Balder kehrt wieder. In Heervaters Himmel wohnen Hödr und Balder, Die walweisen Götter. Wisst ihr was das bedeutet? =Völuspå, Strophen 57 bis 60=