Livre des Sagas

Yggdrasil Chronicles

À l'attention j'invite toutes les générations,
Les fils de Heimdall, grands et petits ;
Je voudrais du Père des Élus proclamer les mystères,
Les traditions antiques des héros qu'autrefois j'ai apprises.
Je me souviens des Îotes nés au commencement ;
Eux, jadis, ils m'ont enseignée :
Je me souviens des neuf mondes, des neuf forêts,
Du grand Arbre du milieu, sur la terre ici-bas.
=Visions de Vala=

Ouvrez le livre des scaldes, qui chante le Crépuscule des Dieux.
Affrontez les calamités qui déchirent les cieux.
Survivez au Ragnarök, sauvez l'Arbre-Monde.

Partie de base Facile

Le frêne Yggdrasil
Subit des épreuves
Plus grandes que ne le savent les hommes.
D'en haut un cerf le broute,
Sur le côté, il pourrit,
Et d'en bas le serpent Nidhögg le ronge.
=Grimnismal, strophe 35=

Le prélude du Crépuscule des Dieux,
Fin des temps, qui met l'Arbre en mouvement,
Yggdrasil sauvé par les Puissants,
Furieux.

Pour cette partie, les Dieux n'ont pas de Pouvoirs Divins. Utilisez la face «A » de votre fiche Dieu.

Partie de base Difficile

Loki dit :
Chez les fils des Ases je vais porter le tapage et le scandale,
Et mêler ainsi le fiel avec l'hydromel.
=Lokasenna, strophe 3=

Affrontez l'initiateur des tromperies, et ses malédictions :
Iormungand, Fenrir et Hel, rejetons de Loki,
Suivis par le feu dévorant
Du maître de Muspell, au glaive étincelant.

Pour cette partie, les Dieux peuvent utiliser leurs Pouvoirs Divins. Utilisez la face « B » de votre fiche Dieu. Les Dieux ont aussi des Compétences de départ.

Lors de l'activation de Nidhögg, activez aussi les 2 Ennemis indiqués au-dessus de la nouvelle position du pion Nidhögg.

La campagne du Ragnarök

Les frères s'affronteront
Et se mettront à mort.
Les cousins violeront
Les lois sacrées du sang.
L'horreur régnera parmi les hommes,
La débauche dominera.
=Voluspa, strophe 45=

Six actes jalonnent le Destin des Puissances.

Saga 1 : L'assassinat de Baldr, page 5
Saga 2 : Le Fimbulvert, page 15
Saga 3 : Les Managarms, page 21
Saga 4 : L'appareillage du Naglfar, page 29
Saga 5 : La chute du Bifrost, page 37
Saga 6 : La bataille finale sur la plaine de Vigrid, page 45

Jouez les sagas dans l'ordre. Améliorez les Compétences des Dieux entre chaque saga.

L'assassinat de Baldr

Saga 1. Introduction

L'odieux présage, que Frigg ne peut rompre, révèle la traîtrise du prince aux mille ruses. Baldr le Bon fit des rêves, pleins de menaces pour sa propre vie. Il en informa les Dieux qui décidèrent de le protéger. Frigg parcourut les mondes et recueillit de tous les éléments le serment solennel de ne jamais blesser Baldr. Alors, les Ases se divertirent à jeter des pierres ou lancer des flèches sur le dieu que plus rien ne pouvait atteindre.

Quand Loki le vit, cela lui déplut. Il se métamorphosa en femme et interrogea Frigg. « Toutes les choses ont-elles vraiment juré d'épargner Baldr ? »

Frigg répondit : « Il est une jeune pousse appelée gui. Elle m'a semblé trop jeune pour que je réclame son serment. »

Loki cueillit le gui et en fit une flèche qu'il offrit à Hodr, le fils aveugle du Très-Puissant. Guidé par Loki, Hodr lança le trait contre Baldr et tua son frère. Le chagrin s'abattit sur les Dieux durant les funérailles. Hermod supplia Hel de libérer Baldr du royaume des morts. La terrible gardienne accepta sous condition que les êtres des neuf mondes compatissent. Les Dieux sillonnèrent l'Yggdrasil et tous pleurèrent Baldr, sauf Loki déguisé sous les traits d'une géante : Thokk. Le traitre devint fugitif, traqué par les Ases courroucés. Mais les dieux le débusquèrent et lui infligèrent le terrible châtiment qu'il méritait.

Sans les consulter, formez une réserve avec les 9 jetons Promesse (3 Parjures et 6 Serments), faces cachées, à côté d'Yggdrasil.

L'assassinat de Baldr

Saga 1 - étape 1 / 4

Tournez la page lorsque vous avez déposé un jeton Promesse **face cachée** sur chacun des neuf Mondes. Ne consultez pas les Promesses déposées.

Le feu et l'eau, le fer et tous les métaux, les rochers, la terre et les pierres, les arbres, les maladies, les bêtes sauvages, les oiseaux, les poissons et les serpents venimeux, tous prêtèrent serment.
=Edda, par Snorri Sturluson=

A Déposez un jeton Promesse, pris au hasard dans la réserve, sans le regarder, **face cachée**, sur le Monde où vous vous trouvez.
Il ne peut pas y avoir plus d'une Promesse par Monde.

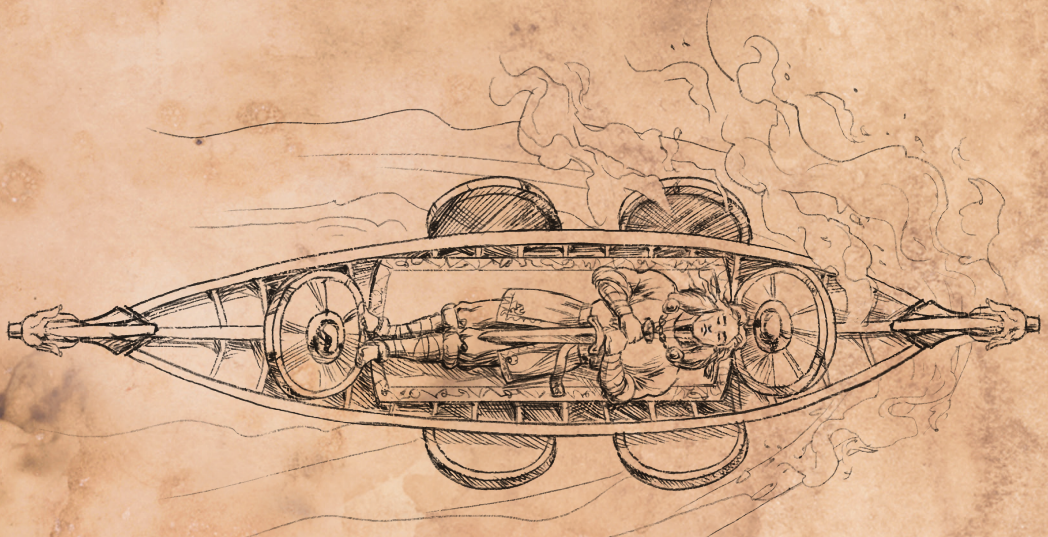
L'assassinat de Baldr

Saga 1 – étape 2 / 4

Tournez la page lorsque **deux** Artefacts ont été défaussés.

Les Ases prirent le cadavre de Baldr et le transportèrent au bord de la mer. On le transporta sur le bûcher et l'on y mit le feu. Thor consacra le bûcher avec Miollnir. Odin y plaça l'anneau d'or appelé Draupnir.
=Edda, par Snorri Sturluson=

A En **Asgard** ᛟ, défaussez une carte Artefact en votre possession.
Les cartes défaussées sont sorties du jeu pour cette partie.



L'assassinat de Baldr

Saga 1 – étape 3 / 4

Tournez la page lorsque vous révélez le **troisième et dernier jeton Parjure**. Déplacez alors Loki sur le Monde où se trouve ce troisième Parjure.

Thokk versera
Des larmes sèches
Sur les funérailles de Baldr.
=Edda, par Snorri Sturluson=

En **Iotunheim** , prenez **2 Risques** puis consultez les 3 jetons Promesse de votre choix, sur n'importe quels Mondes et reposez-les faces cachées. Vous pouvez échanger des informations avec les autres Dieux.

Sur le Monde où vous vous trouvez, **consultez** le jeton Promesse puis reposez-le face cachée. Vous pouvez échanger des informations avec les autres Dieux.

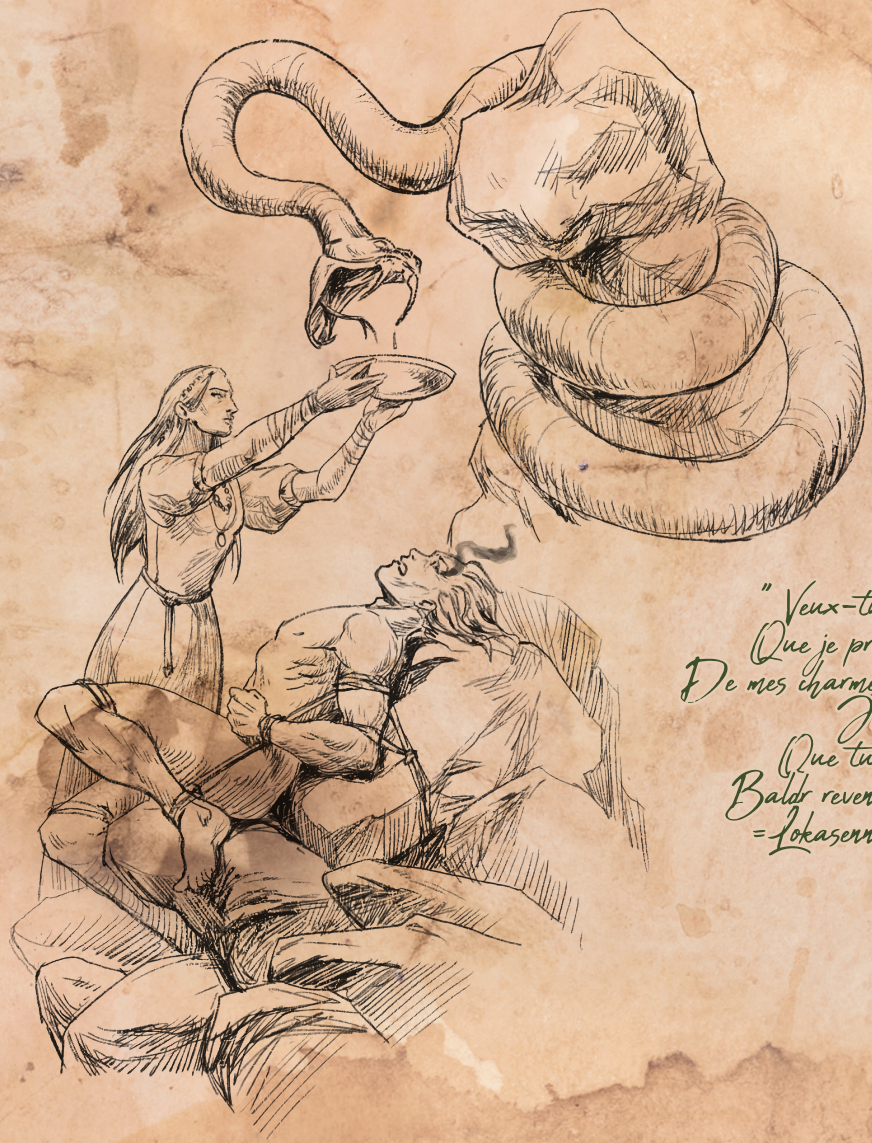
Sur le Monde où vous vous trouvez, **retournez** le jeton Promesse sur sa face visible.
Une fois visible, le jeton Promesse le reste jusqu'à la fin de la partie, que ce soit un Serment ou un Parjure.

L'assassinat de Baldr

Saga 1 – étape 4 / 4

La Force de Loki est égale à la valeur sur l'Échelle de Force de Loki, augmentée du nombre de jetons Promesse (Parjure et Serment) **retournés** (visibles) sur les neuf Mondes d'Yggdrasil.

Tournez la page si vous possédez au moins un Point de Vie après avoir combattu Loki.



Loki dit :
" Veux-tu encore, Frigg,
Que je prononce d'autres
De mes charmes maléfiques ?
Je suis la cause
Que tu ne verras plus
Baldr revenir à la salle. "
=Lokasenna, strophe 28=

Les Dieux ont puni Loki pour le meurtre de Balder. Bravo, **vous avez gagné**. Mais, comme la voyante Vala l'a annoncé, le Ragnarök commence et la lutte contre le mal n'est pas terminée.

La Forteresse de Glace, le Jotunheim, et le monde des Dieux, l'Asgard, furent séparés par un fleuve impétueux, Ifing, qui interdit toute relation entre les deux Mondes. Mais le Grand Hiver fit tomber la neige en rafales, et les gelées et les vents aciérés, et, un matin, la rivière devint passage. Alors les massacres succédèrent aux guerres. Les Jotunns, quittant les contrées glacées, n'épargnèrent aucun Monde. A l'aube du Ragnarök, les hurlements furieux des fils de Bergelmir résonnèrent dans les montagnes. Les Ases brandirent leurs boucliers et s'avancèrent.

Le Fimbulvert

Saga 2. Introduction

Alors le formidable Hiver fige
Le coeur des enfants de Midgard.
Trois années sans été,
Soleil caché par les géants,
De quatre horizons déferlant.

Placez en réserve, à côté d'Yggdrasil, les 3 silhouettes Fils de Bergelmir.

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

Le Fimbulvert

Saga 2 - étape 1 / 2

Activez 2 Iotunns.

Activez 1 Iotunn.

Placez 1 Fils de Bergelmir en Iotunheim .

Viendra l'époque des haches et l'époque des épées.
Brisés seront les boucliers.
=Voluspa, strophe 45=

Chaque Fils de Bergelmir présent en Iotunheim | augmente la Force des Iotunns et des Fils de Bergelmir de 1.

Lieu de retraite : réserve
Force : même Force que les Iotunns
(2 + nombre de Fils de Bergelmir en jeu)

Activez 3 Iotunns, puis tournez la page.

Le Fimbulvert

Saga 2 – étape 2 / 2

Activez 1 Iotunn.

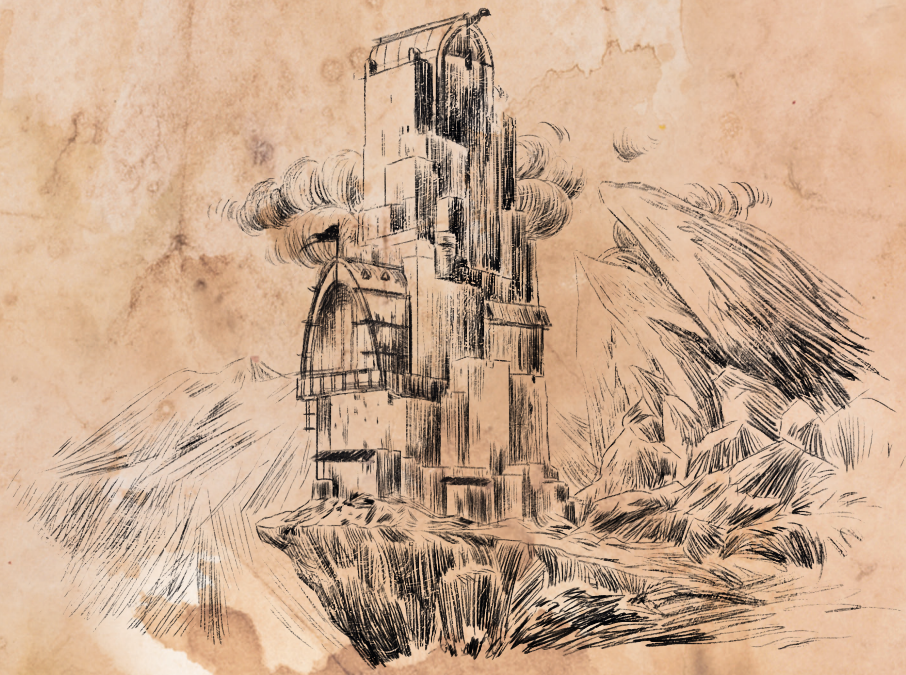
Placez 1 Fils de Bergelmir en Iotunheim .

Pour tourner la page, combattez les Iotunns et renvoyez-les **tous** sur l'Échelle de Force de Loki. Il ne doit plus rester aucun Iotunn actif.

Viendra l'époque des tempêtes et l'époque des loups
Avant que le monde ne s'effondre.
=Voluspa, strophe 95=

Chaque Fils de Bergelmir présent en Iotunheim | augmente la Force des Iotunns et des Fils de Bergelmir de 1.

Lieu de retraite : réserve
Force : même Force que les Iotunns
(2 + nombre de Fils de Bergelmir en jeu)



Les dieux ont résisté à l'attaque des Iotunns. Bravo, **vous avez gagné**.
Mais voilà que hurlent les loups.

Le soleil progressait si rapidement que c'était presque comme s'il avait peur. Celui qui le poursuivait était tout proche de lui, aussi le soleil n'avait-il pas d'autre issue que la fuite.
Qui donc lui causait ce désagrément ?
Deux loups. Celui qui le poursuivait s'appelait Skoll ; il remplit d'effroi le soleil et finit aussi par l'attraper. Celui qui courait devant lui s'appelait Hati ; il voulait attraper la lune et c'est ce qui arriva.
=Edda, par Snorri Sturluson=

Les Managarms

Saga 3. Introduction

La mâchoire des loups broie le ciel étoilé.
Skol avale Sol, l'astre brillant.
Son frère haineux enlève Mani, la Lune.
Et l'engeance de Fenrir se régale dans l'obscurité.

Placez la silhouette de Hati (loup blanc) et la silhouette de Skoll (loup noir), dans la Geôle.

Hati et Skoll sont des Ennemis. Toutes les règles concernant les Ennemis (ravage des Mondes, conditions de défaite...) s'appliquent à eux.

Les Managarms

Saga 3- étape 1 / 3

Avancez **Skoll d'une case vers le soleil** en Vanaheim ᚲ.

Si Skoll atteint le soleil ou si Hati atteint la lune, vous avez immédiatement perdu.

À l'est habite la vieille Dans la Forêt de fer, Et là elle met au monde
les enfants de Fenrir.
Parmi eux tous, L'un deviendra, Sous la forme d'un monstre,
De l'astre le destructeur.
=Voluspa, strophe 40=

Lieu de retraite : une case en arrière vers la Geôle sur leur piste.
Force : même Force que Fenrir.

Lorsque vous tournez la page, avancez Skoll d'une case vers le soleil en Vanaheim ᚴ .

Les Managarms

Saga 3 – étape 2 / 3

Avancez **Hati d'une case vers la lune** en Alfheim ᚠ .

Si Skoll atteint le soleil ou si Hati atteint la lune, vous avez immédiatement perdu.

Le loup se gorge De la vie des hommes lâches.
Il rougit de gouttes sanglantes la demeure des Grandeurs ;
Les rayons du soleil s'éclipsent dans l'été suivant. Tous les vents seront des ouragans.
=Voluspa, strophe 41=

Lieu de retraite : une case en arrière vers la Geôle sur leur piste.
Force : même Force que Fenrir.

Lorsque vous tournez la page, avancez Skoll d'une case vers le soleil en Vanaheim ᚴ, Hati d'une case vers la lune en Alfheim ᚠ, et sortez Fenrir de la Geôle, en Asgard ᛟ.

Les Managarms

Saga 3 – étape 3 / 3

Avancez Skoll **et** Hati chacun d'une case sur leur piste respective.

Sortez Fenrir de la Geôle, en Asgard ᛟ.

Si Skoll atteint le soleil ou si Hati atteint la lune, vous avez immédiatement perdu.

Pour tourner la page, renvoyez Hati **et** Skoll dans la Geôle, en les combattant autant de fois que nécessaire.

Un loup dévorera le soleil, et les hommes estimeront que cela est un terrible malheur. Un autre loup s'emparera de la lune, et il provoquera lui aussi un immense dommage. Les étoiles disparaîtront du ciel. (...) La terre toute entière se mettra à trembler, de même que les montagnes, à tel point que les arbres seront déracinés, que les montagnes s'écrouleront et que toutes les chaînes et tous les liens céderont et se rompront. Alors le loup Fenrir se libérera.

=Edda, par Snorri Sturluson=

Lieu de retraite : une case en arrière vers la Geôle sur leur piste.
Force : même Force que Fenrir.

Vous avez retenu Skoll et Hati. Bravo, **vous avez gagné**.
Mais voilà que les étoiles disparaissent. La terre toute entière se met à trembler.

L'océan déferla sur les terres, lorsque le serpent de Midgard gagna le rivage. Jormungand soufflait tant de venin qu'il aspergeait l'air tout entier ainsi que la mer.

Dans ce déferlement des flots, Naglfar, le bateau fait des ongles des hommes morts, se détacha et prit la mer, piloté par le géant nommé Hrym.

Le loup Fenrir marcha la gueule béante, la mâchoire inférieure rasant la terre, et la mâchoire supérieure touchant le ciel. Des flammes jaillissaient de ses yeux et de ses narines.

L'aigle dévoreur de cadavres descendit des cimes ; Garm, le hurleur et la géante Modgud, gardiens de l'enfer, quittèrent leur caverne.

=Edda, par Snorri Sturluson=

L'appareillage du Naglfar

Saga 4. Introduction

Le bateau des morts franchit la pierre d'épreuves.
Les suppôts de Hel, sur les ordres de Hrym,
Moissonnent les ongles des morts.
Des anneaux dénoués du serpent de Midgard naît la vague destructrice.

Placez la silhouette du Naglfar en Niflheim H.

Le Naglfar est un Ennemi. Toutes les règles des Ennemis (ravage des Mondes, conditions de défaite...) s'appliquent.
Si vous tentez de le combattre, vous mourrez et la partie sera perdue. **Il est donc invincible.**

Mélangez et placez faces cachées les 4 plaquettes Suppôt de Hel (Hrym, Garm, Modgud et Hraesvelg) près d'Yggdrasil en formant une pile.
Les Suppôts de Hel ne sont pas des Ennemis, ils ne ravagent pas les Mondes. Ce sont simplement des adversaires à combattre.

L'appareillage du Naglfar

Saga 4 - étape 1 / 3

Faites monter le Naglfar sur le niveau intermédiaire, à l'aplomb du Niflheim.

Alors tremble le frêne élevé d'Yggdrasil,
Ce vieil arbre frissonne : – L'Ase brise ses chaînes :
Les ombres frémissent sur les routes de l'enfer,
Jusqu'à ce que l'ardeur de Surtur ait consumé l'arbre.
=Voluspa, strophe 98=

A

En Asgard, défaussez **définitivement** autant de Héros, présents en Asgard (au Valhalla), que la valeur de la Force de Hel. Puis faites descendre le Naglfar d'un niveau.
Les pions Héros défaussés sont sortis du jeu pour cette partie.

Faites monter le Naglfar d'un niveau.
Révélez 2 tuiles Suppôt de Hel et placez-les en Niflheim H (leur effet s'applique immédiatement).
Puis tournez la page.

L'appareillage du Naglfar

Saga 4 - étape 2 / 3

Révélez une plaquette Suppôt de Hel et placez-le en Niflheim H. Son effet s'applique immédiatement.

A

En Asgard, défaussez **définitivement** autant de Héros, présents en Asgard (au Valhalla), que la valeur de la Force de Hel. Puis faites descendre le Naglfar d'un niveau.
Les pions Héros défaussés sont sortis du jeu pour cette partie.

Lieu de retraite : sous la pile de plaquettes Suppôt de Hel
Force : indiquée sur la plaquette et ci-après.

Hrym s'avance de l'Orient, un bouclier le couvre ;
Jormungand se roule dans sa rage de géant ;
Le serpent soulève les flots, l'aigle bat de ses ailes,
Le Bec-jaune déchire les cadavres ; Naglfar est lancé.
=Voluspa, strophe 99=

Effet et Force des Suppôts de Hel

Hrym, le barreur du Naglfar

Le **Naglfar** ravage le Monde sur lequel il se trouve, même s'il n'y a pas d'autre Ennemi sur ce Monde.
Force : Force de Hel + Force de Loki

Hraesvelg, l'aigle géant

Lorsqu'une carte Loki est révélée et qu'il n'y a pas encore de carte Loki sur la Roue des Ennemis, activez 1 Iotunn.
Force : 5

Modgud, la servante de Hel

Lorsqu'une carte Hel est révélée et qu'il n'y a pas encore de carte Hel sur la Roue des Ennemis, ajoutez sur l'Échelle de Force de Hel 2 Anonymes pris en Midgard ᛗ.
Force : le double de la Force de Hel.

Garm, le Hurleur, gardien du Monde des Brumes

Quand un Dieu perd des Points de Vie, il en perd 1 de plus.
Force : le double du nombre de Points de Vie du Dieu qui le combat.

Faites monter le Naglfar d'un niveau.
Révélez 2 Suppôts de Hel et placez-les en Niflheim ᚺ (leur effet s'applique immédiatement).
Puis tournez la page.

L'appareillage du Naglfar

Saga 4 – étape 3 / 3

Révélez une plaquette Suppôt de Hel et placez-le en Niflheim H. Son effet s'applique immédiatement.

Faites monter le Naglfar d'un niveau, puis révélez 1 tuile Suppôt de Hel et placez-la en Niflheim H. Son effet s'applique immédiatement.

A

En Asgard, défaussez **définitivement** autant de Héros, présents en Asgard (au Valhalla), que la valeur de la Force de Hel. Puis faites descendre le Naglfar d'un niveau.
Les pions Héros défaussés sont sortis du jeu pour cette partie.

Pour tourner la page, videz Niflheim H de tous les Suppôts de Hel. Combattez-les afin de les renvoyer tous les quatre sous la pile.

Le navire vogue de l'orient, l'armée du Muspell
Approche sur la mer, Loki tient le gouvernail :
Suivi l'engeance des géants avec le Loup.
Le frère de Bileist avec eux fait route.
=Voluspa, strophe 50=

Lieu de retraite : sous la pile de plaquettes Suppôt de Hel
Force : indiquée sur la plaquette et ci-après.

Effet et Force des Suppôts de Hel

Hrym, le barreur du Naglfar

Le **Naglfar** ravage le Monde sur lequel il se trouve, même s'il n'y a pas d'autre Ennemi sur ce Monde.
Force : Force de Hel + Force de Loki

Hraesvelg, l'aigle géant

Lorsqu'une carte Loki est révélée et qu'il n'y a pas encore de carte Loki sur la Roue des Ennemis, activez 1 Iotunn.
Force : 5

Modgud, la servante de Hel

Lorsqu'une carte Hel est révélée et qu'il n'y a pas encore de carte Hel sur la Roue des Ennemis, ajoutez sur l'Échelle de Force de Hel 2 Anonymes pris en Midgard ᛗ.
Force : le double de la Force de Hel.

Garm, le Hurleur, gardien du Monde des Brumes

Quand un Dieu perd des Points de Vie, il en perd 1 de plus.
Force : le double du nombre de Points de Vie du Dieu qui le combat.

La menace de la Nef des morts est contenue. Bravo, **vous avez gagné** un peu de répit.
Mais voilà que s'avancent les séides de Surt.

Le ciel se déchira et les fils de Muspell en surgirent montés sur leurs chevaux. En tête vint Surt, précédé et suivi par un feu dévorant, et son excellente épée brillait plus intensément que le soleil. Mais quand ils chevauchèrent sur Bifrost, le pont aux trois couleurs, l'ouvrage se brisa. Les fils de Muspell progressèrent alors vers la plaine appelée Vigrid, formant un corps de bataille extrêmement brillant. C'est là aussi que vinrent le loup Fenrir et le serpent Jormundgand, ainsi que Hrym et, avec ce dernier, tous les géants de givre, tandis que l'entier cortège de Hel accompagnait Loki.
=Edda, par Snorri Sturluson=

La chute du Bifrost

Saga 5. Introduction

Les nuées ardentes s'ouvrent devant les fils de Muspell.
Le feu et la glace mêlés soufflent sur le Bifrost.
L'arche entre les mondes s'apprête à sombrer.
La fumée tourbillonne, annonce l'ultime bataille.

Placez 1 pion Géant de Feu, pris sur dans la réserve du Muspellheim , sur chacun des 3 Mondes **intermédiaires**.

Les Géants de Feu présents sur les Mondes n'ont pas d'effet particulier.

La chute du Bifrost

Saga 5 - étape 1 / 3

Si Surt est en Muspellheim , ajoutez 1 pion Géant de Feu de la réserve **à l'Échelle de Force de Surt**.

Si Surt n'est pas en Muspellheim , ajoutez 1 pion Géant de Feu de la réserve **sur le Monde où se trouve Surt**.

Qui protégera cette résidence quand le feu de Surt embrasera le ciel et la terre ?

A Prenez autant de Risques que le nombre de pions Géant de Feu présents sur le Monde où vous vous trouvez, afin de **tous** les renvoyer sur l'Échelle de Force de Surt.

Ajoutez 1 pion Géant de Feu, pris dans la réserve, sur chacun des 3 Mondes intermédiaires, puis tournez la page.

La chute du Bifrost

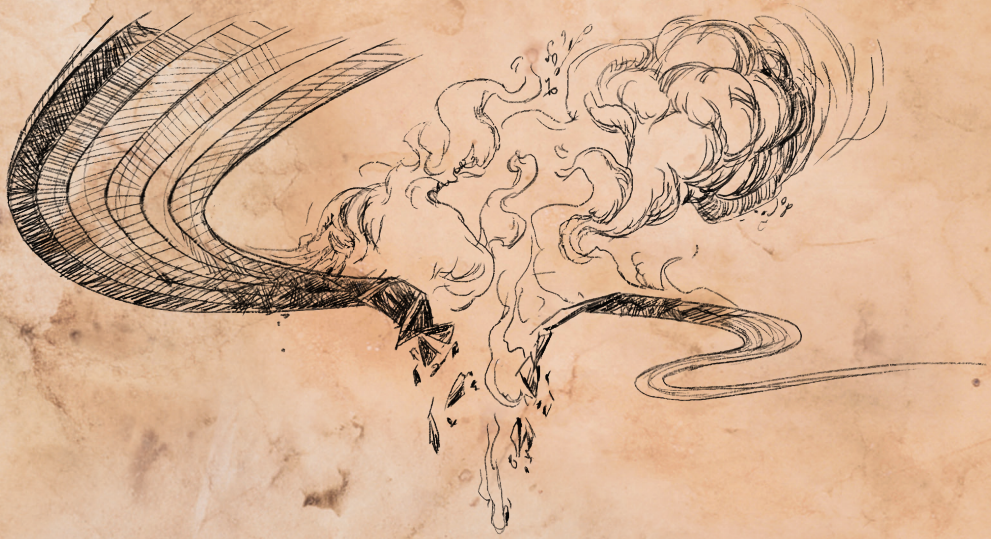
Saga 5 - étape 2 / 3

Si Surt est en Muspellheim ☾, ajoutez 1 pion Géant de Feu de la réserve **à l'Échelle de Force de Surt**.

Si Surt n'est pas en Muspellheim ☾, ajoutez 1 pion Géant de Feu de la réserve **sur le Monde où se trouve Surt**.

Du sud s'avance Surt, le feu flambant à la main.
De l'épée jaillit le soleil des dieux des occis.
Les falaises s'effondrent, les femmes-trolls trébuchent.
Sur le sentier de Hel s'avancent les guerriers tandis que le ciel se déchire.
=Voluspa, strophe 50=

Prenez autant de Risques que le nombre de pions Géant de Feu présents sur le Monde où vous vous trouvez, afin de **tous** les renvoyer sur l'Échelle de Force de Surt.



Ajoutez 1 Géant de Feu, pris dans la réserve, sur chacun des 3 Mondes **supérieurs**, puis tournez la page.

La chute du Bifrost

Saga 5 – étape 3 / 3

Si Surt est en Muspellheim ᚲ, ajoutez 1 pion Géant de Feu de la réserve **à l'Échelle de Force de Surt**.

Si Surt n'est pas en Muspellheim ᚲ, ajoutez 1 pion Géant de Feu de la réserve **sur le Monde où se trouve Surt**.

Tournez la page lorsque vous avez renvoyé **tous les Géants de Feu ainsi que Surt** en Muspellheim ᚲ (dans la réserve ou sur l'Échelle de Force de Surt).

Le soleil s'obscurcira, La terre sombrera dans la mer,
Les étoiles resplendissantes Disparaîtront du ciel.
La fumée tourbillonnera, Le feu rugira, Les hautes
flammes Danseront jusqu'au ciel.
=Voluspa, strophe 55=

A Prenez autant de Risques que le nombre de pions Géant de Feu présents sur le Monde où vous vous trouvez, afin de **tous** les renvoyer sur l'Échelle de Force de Surt.

Surt et ses séides sont repoussés, pour un temps. Bravo ! **Vous avez gagné** un répit pour l'Yggdrasil.
Mais l'incendie est sur le point de reprendre, et la dernière bataille s'annonce.

Heimdall se lèvera et soufflera fougueusement dans Giallarhorn : il réveillera tous les dieux et ils tiendront aussitôt conseil. Odin chevauchera jusqu'à la source de Mimir afin de demander conseil à Mimir pour lui-même et pour les siens. Le frêne Yggdrasil se mettra à trembler, et la peur s'emparera de toute créature, tant au ciel que sur la terre. Les Ases et tous les Einheriar revêtiront leur armure et s'avanceront dans la plaine. En tête chevauchera Odin, portant heaume d'or et magnifique broigne, et tenant sa lance qui est appelée Gungnir.
La dernière bataille débutera, Odin face à Fenrir, Thor contre le serpent de Midgard. Frey affrontera Surt et Tyr le chien Garm. Vidar déchirera la gueule de Fenrir. Heimdall et Loki se donneront la mort l'un l'autre. Le monde entier brûlera.

La plaine de Vigrid

Saga 6. Introduction

Sur la plaine de Vigrid la corne bruyante de l'Ase blanc résonne,
Quand les ombres foulent le chemin des enfers,
Les héros ensanglantent la colonne du monde,
Tandis que la couleuvre étend ses ailes
Sur le cadavre des parjures et des trépassés.

Placez la silhouette du Naglfar en Niflheim ᚺ, les silhouettes d'Hati et de Skoll dans la Geôle. Pour rappel, ce sont des Ennemis.

Dans une partie Solo ou une partie à 2 joueurs, ajoutez 2 pions Elfe supplémentaires en Alfheim ᚠ et 2 dés Vane supplémentaires en Vanaheim ᚲ.

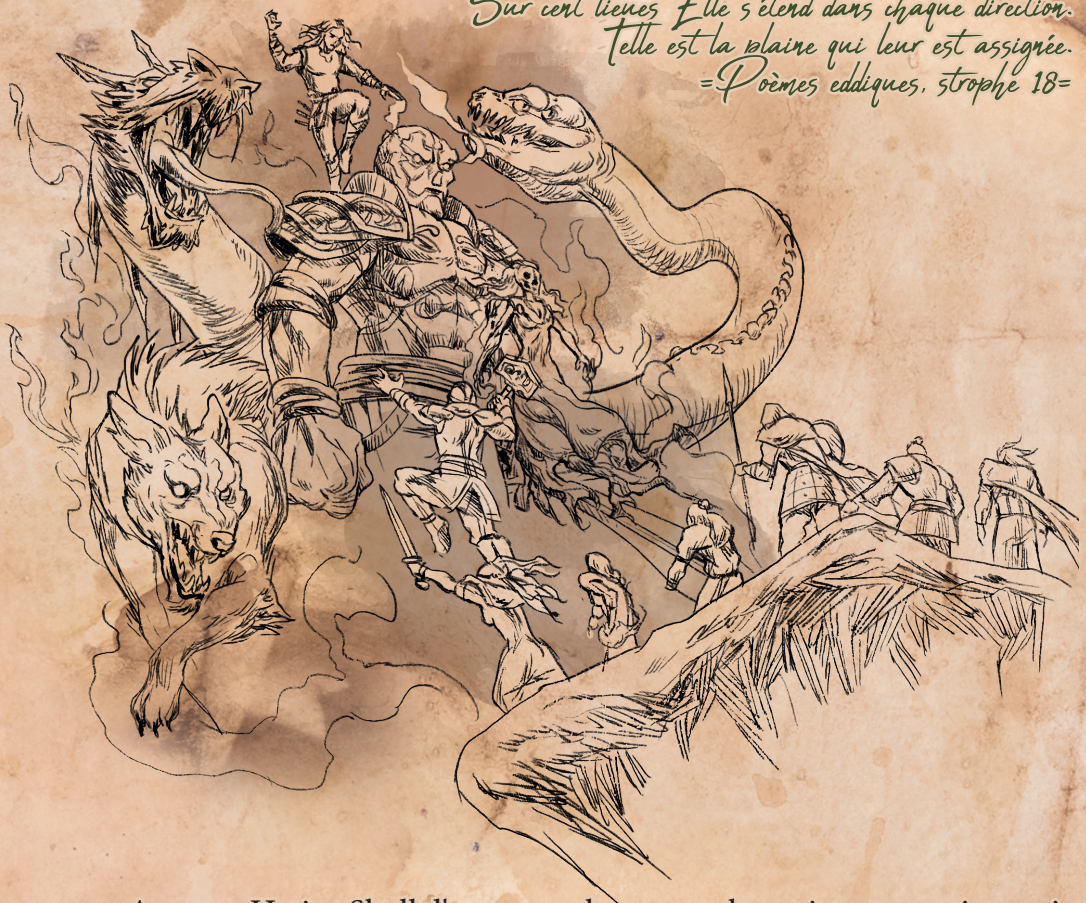
La plaine de Vigrid

Saga 6 - étape 1 / 3

Activez 1 Iotunn.

Les Ennemis se soutiennent mutuellement. Si vous combattez un Ennemi et que d'autres Ennemis sont présents sur le même Monde, chaque Ennemi présent, autre que celui que vous combattez, ajoute 2 à la Force de votre adversaire.

Vigrid est appelée la plaine
Où se rencontreront pour la bataille
Surt et les dieux bienveillants.
Sur cent lieues Elle s'étend dans chaque direction.
Telle est la plaine qui leur est assignée.
=Poèmes eddiques, strophe 18=



Avancez Hati et Skoll d'une case chacun sur leur piste respective, puis faites monter le Naglfar d'un niveau. Enfin tournez la page.

La plaine de Vigrid

Saga 6 - étape 2 / 3

Activez **2** Iotunns.

Avancez Hati et Skoll d'une case chacun sur leur piste respective, puis faites monter le Naglfar d'un niveau.

Les Ennemis se soutiennent mutuellement. Si vous combattez un Ennemi et que d'autres Ennemis sont présents sur le même Monde, chaque Ennemi présent, autre que celui que vous combattez, ajoute 2 à la Force de votre adversaire.

Lieu de retraite : une case en arrière vers la Geôle sur leur piste.
Force : même Force que Fenrir.

Arrive le fils d'Odin pour combattre le loup. Vidar se met en route contre la bête féroce.
De la main, il enfonce l'épée dans le coeur du fils de Hvedrung.
Alors est vengé le père.
=Voluspa, strophe 55=

En Asgard, défaussez **définitivement** autant de Héros, présents en Asgard (au Valhalla), que la valeur de la Force de Hel. Puis faites descendre le Naglfar d'un niveau.
Les pions Héros défaussés sont sortis du jeu pour cette partie.

En **Alfheim** ᚠ, défaussez **définitivement 3 Vanes** en votre possession afin d'éliminer Hati. Sortez la silhouette Hati du jeu.

En **Vanaheim** ᚲ, défaussez **définitivement 3 Vanes** en votre possession afin d'éliminer Skoll. Sortez la silhouette Skoll du jeu.

En **Niflheim** ᚺ, défaussez **définitivement 5 Elfes** en votre possession afin d'éliminer le Naglfar. Sortez la silhouette Naglfar du jeu.

Activez 2 Iotunns, avancez Hati et Skoll d'une case chacun sur leur piste respective, puis faites monter le Naglfar d'un niveau.
Placez la silhouette Nidhögg en **Asgard** ᛟ puis tournez la page.

La plaine de Vigrid

Saga 6 – étape 3 / 3

La Force de Nidhögg est égale au nombre d'**Ennemis** présents sur Yggdrasil (y compris Hati, Skoll et Naglfar) plus le nombre de **Iotunns** actifs.

Les Ennemis se soutiennent mutuellement. Si vous combattez un Ennemi et que d'autres Ennemis sont présents sur le même Monde, chaque Ennemi présent, autre que celui que vous combattez, ajoute 2 à la Force de votre adversaire.

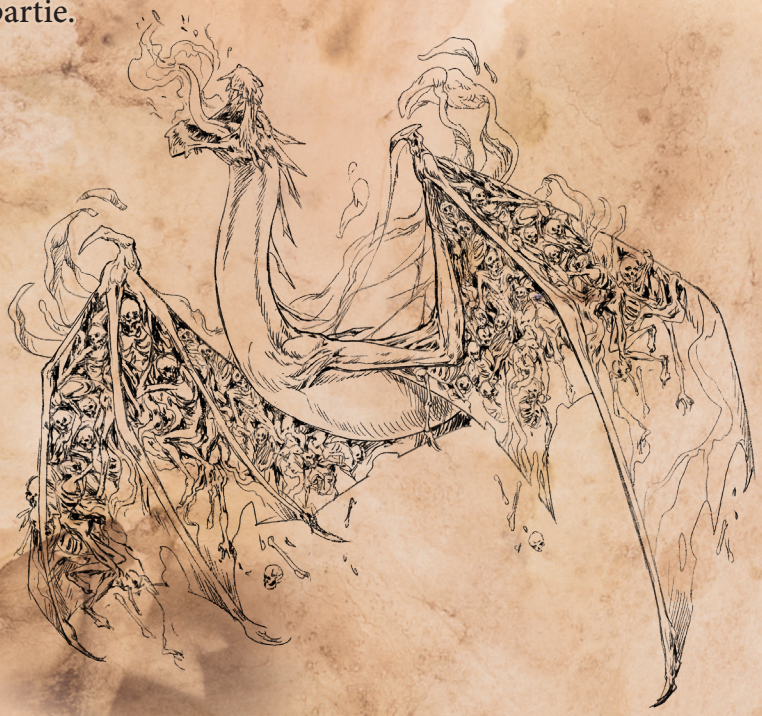
Lieu de retraite : une case en arrière vers la Geôle sur leur piste.
Force : même Force que Fenrir.

Pour tourner la page, un Dieu doit combattre Nidhögg et survivre.

Si Nidhögg est activé, vous perdez la partie immédiatement.

Voici venir le noir Dragon-volant,
La couleuvre, s'élevant au-dessus du Nidafioll :
Nidhogg étend ses ailes, il vole au-dessus de la plaine,
Au-dessus des cadavres. – Maintenant il va sombrer.
=Voluspa, strophe 59=

En Asgard, défaussez **définitivement** autant de Héros, présents en Asgard (au Valhalla), que la valeur de la Force de Hel. Puis faites descendre le Naglfar d'un niveau.
Les pions Héros défaussés sont sortis du jeu pour cette partie.



Le Crépuscule des Dieux voit ici sa fin. Vous avez affronté les malheurs de la prophétie et en êtes sortis glorieux. Bravo à vous.

Une nouvelle terre je vois émerger
D'entre les flots, verte une seconde fois :
Des cascades y couleront et l'aigle
volera au-dessus d'elles,
Guettant les poissons dans les torrents.
Les Ases se réuniront de nouveau
à Idavoll,
Parlant du puissant
Serpent cosmique,
Se remémorant les puissants jugements
Et les antiques mystères du
Grand Dieu.
Dans l'herbe verte seront retrouvées
Ces magnifiques pièces de jeu en or
Qu'ils possédaient aux jours
d'autrefois.
=Voluspa, strophes 59 à 62=