

LIBRO DELLE SAGHE

YGGDRASIL CHRONICLES

*Asotto io chiedo a tutte le sacre stirpi,
maggiori e minori figli di Heimdallr.
Tu vuoi che io, o Valfodr, compiutamente narri
le antiche storie degli uomini, quelle che prima ricordo.
Ricordo i giganti nati in principio,
quelli che un tempo mi generarono.
Nove mondi ricordo, nove sostegni
e l'albero misuratore, excelso, che penetra la terra.
= La profezia della veggente =*

APRI IL LIBRO DEGLI SCALDI, OVE SI NARRA IL CREPUSCOLO DEGLI DEI.
NON PIEGARTI ALLA DEVASTAZIONE CHE SQUARCIA I CIELI.
SOPRAVVIVI AL RAGNARÖK E SALVA L'ALBERO DEL MONDO.

PARTITA BASE FACILE

*Il Frassino di Yggdrasil
deve patire
più di quanto gli uomini sappiano:
il cervo lo brucia in atto,
da un lato marcisce,
lo rode Nidhogg da sotto.
= Il discorso di Grimnismal, stanza 35 =*

PRELUDIO AL CREPUSCOLO DEGLI DÈI,
LA FINE DEI TEMPI, CHE METTE IN MOTO L'ALBERO,
YGGDRASIL, SALVATO DALLE POTENTI
E ADIRATE DIVINITÀ.



In questa partita gli Dèi sono privi di Poteri divini. Utilizza il lato "A" della tua scheda Dio.



PARTITA BASE DIFFICILE

*Loki disse:
entrerò nella sala di Aegir, così da guastare la lieta occasione,
odio in dono porterò agli dèi, mescendo veleno nel loro idromele.
=Disputa di Loki, stanza 3=*

AFFRONTA COLUI CHE HA DATO INIZIO ALL'INGANNO E I SUOI MALEFICI:
JORMUNGAND, FENRIR E HEL, LA PROGENIE DI LOKI,
SEGUITI DAL FUOCO INDOMITO EMESSO DAL PADRONE DI MÚSPELLSHEIMR
E DALLA SUA FULGIDA SPADA.



In questa partita gli Dèi detengono Poteri divini. Utilizza il lato "B" della tua scheda Dio. Gli Dèi hanno anche Abilità iniziali.



Quando Nidhög è attivato, vengono attivati anche i 2 Nemici che si trovano sulla nuova posizione della pedina di Nidhög.



CAMPAGNA RAGNARÖK

*I fratelli si aggrediranno
e alla morte giungeranno.
tradiranno i cugini
i vincoli di stirpe.
prova dura per gli uomini,
immane l'adulterio.
=La profezia della veggente, stanza 95=*

SEI EVENTI DETERMINANO IL DESTINO DEGLI DÈI.

SAGA 1: L'UCCISIONE DI BALDR, PAGINA 5

SAGA 2: IL FIMBULVERT, PAGINA 15

SAGA 3: I MANAGARMR, PAGINA 21

SAGA 4: LA PARTENZA DELLA NAGLFAR, PAGINA 29

SAGA 5: IL CROLLO DEL BIFRÖST, PAGINA 37

SAGA 6: L'ULTIMA BATTAGLIA SULLA PIANA DI VIGRID, PAGINA 45



Completale seguendo l'ordine. Migliora le Abilità degli Dèi avanzando di saga in saga.

L'UCCISIONE DI BALDR

SAGA 1: INTRODUZIONE

UN TERRIBILE PRESAGIO, CONTRO CUI NEANCHE FRIGG PUÒ FAR NULLA, RIVELA LA SLEALTÀ DEL PRINCIPE. BALDR IL BUONO SOGNAVA, E QUEI SOGNI ERANO PIENI DI MINACCE. NE INFORMÒ GLI DÈI, CHE DECISERO DI PROTEGGERLO. FRIGG GIRÒ IL MONDO PER OTTENERE DA OGNI SINGOLO OGGETTO IL GIURAMENTO SOLENNE DI NON NUOCERE MAI A BALDR.

ALLORA GLI ASI DECISERO DI LANCIARE PER DILETTO PIETRE E FRECCIE CONTRO IL DIO, CHE NON VENIVA SCALFITO DA NULLA. A QUESTA VISTA, LOKI SI INFURIÒ. SI TRASFORMÒ IN UNA DONNA E CHIESE A FRIGG: "È VERO CHE OGNI OGGETTO DEL MONDO HA GIURATO DI NON NUOCERE A BALDR?"

FRIGG RISPOSE: "C'È UN GIOVANE GERMOGLIO, SI CHIAMA VISCHIO. MI È SEMBRATO TROPPO GIOVANE PER CHIEDERGLI QUESTO GIURAMENTO".

LOKI RACCOLSE IL VISCHIO E NE FECE UNA FRECCIA CHE DIEDE POI A HODR, IL FIGLIO CIECO DELL'ONNIPOTENTE. CON LA GUIDA DI LOKI, HODR LA SFRECCIÒ CONTRO BALDR, SUO FRATELLO, E LO UCCISE.

AL FUNERALE IL DOLORE AVVOLGEVA GLI DÈI. HERMOD PREGÒ HEL DI LASCIAR ANDARE BALDR DAL REGNO DEI MORTI. LA TEMIBILE GUARDIANA ACCETTÒ, MA SOLO A CONDIZIONE CHE TUTTI GLI ESSERI VIVENTI DEI NOVE MONDI OSSERVASSERO IL LUTTO PER BALDR. GLI DÈI CIRCONDARONO YGGDRASIL IN LUTTO, ECCETTO LOKI, CHE AVEVA PRESO LE SEMBIANZE DEL GIGANTE THOKK.

IL TRADITORE SI DIEDÉ ALLA FUGA, INSEGUITO DAGLI ASI INFURIATI. MA GLI DÈI STESSI SI MISERO SULLE SUE TRACCE E GLI INFLISSERO LA TERRIBILE PUNIZIONE CHE MERITAVA.

Senza guardarli, crea una riserva con 9 Gettoni promessa girati verso il basso (3 Falsi giuramenti e 6 Giuramenti) accanto a Yggdrasil.



L'UCCISIONE DI BALDR

SAGA 1 - FASE 1 DI 4



Volta pagina dopo aver posizionato un Gettone promessa **coperto** in ognuno dei nove Mondi. Non guardare i Gettoni promessa.



Frigg ha ricevuto molte solenni promesse: Baldr non verrà colpito né da fuoco né da acqua, non dal ferro o da tutti gli altri metalli, non dalla pietra, dalla terra, dagli alberi né dalle malattie o dagli animali, dagli uccelli, dal veleno, dai serpenti.
=L'Edda di Snorri Sturluson=

A Posiziona 1 Gettone promessa casuale coperto, senza guardarlo, nel Mondo in cui ti trovi. Ci può essere solo 1 Gettone promessa in ogni Mondo.



L'UCCISIONE DI BALDR

SAGA 1 - FASE 2 DI 4

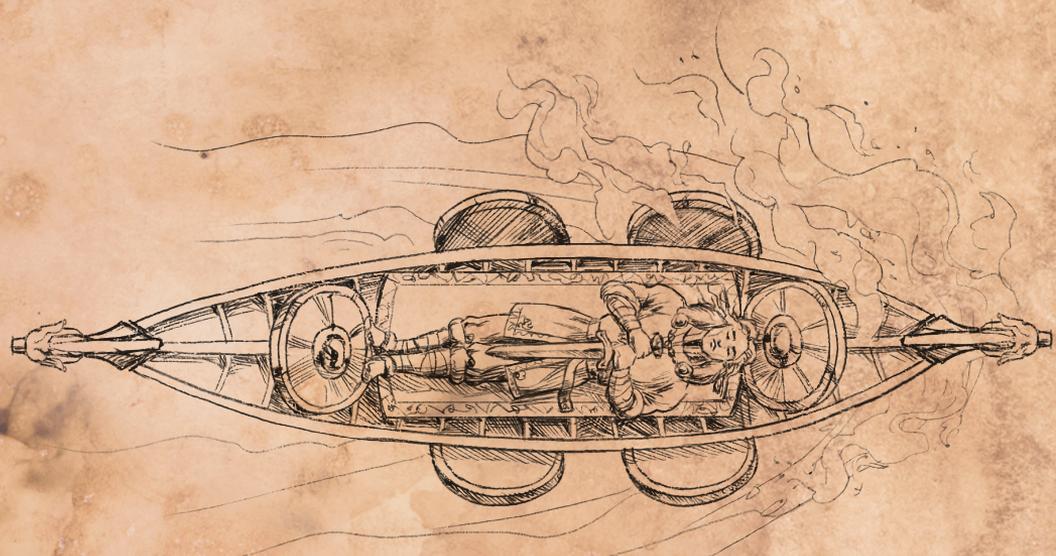


Volta pagina quando **due** Manufatti sono stati scartati.



*Allora gli Asi presero il corpo di Baldr e lo condussero al mare. Hringhorni era il nome della nave di Baldr, a cui venne dato fuoco. Thor consacrò la pira con Mjöllnir. Odino vi pose un anello d'oro chiamato Draupnir.
=L'Edda di Snorri Sturluson=*

A Ad Asgard , scarta 1 carta Manufatto in tuo possesso.
Le carte scartate devono essere rimesse nella scatola del gioco.



L'UCCISIONE DI BALDR

SAGA 1 - FASE 3 DI 4



Volta pagina quando hai scoperto il **terzo e ultimo gettone Falso giuramento**. Poi sposta la sagoma di Loki nel Mondo in cui si trova il terzo Falso giuramento.



*Thökk piangerà
senza lacrime
durante la sepoltura di Baldr.
= L'Edda di Snorri Sturluson =*

A A Jotunheimr | , prendi 2 Rischi e guarda 3 Gettoni promessa a scelta, presi da qualsiasi Mondo, poi riposizionali coperti. Puoi scambiare informazioni con gli altri Dèi.



A Guarda il Gettone promessa del Mondo in cui ti trovi, poi posizionalo coperto. Puoi scambiare informazioni con gli altri Dèi.



A Scopri il Gettone promessa del Mondo in cui ti trovi.
Questo Gettone promessa rimarrà visibile fino alla fine della partita, che si tratti di un Falso giuramento o di un Giuramento.



L'UCCISIONE DI BALDR

SAGA 1 - FASE 4 DI 4

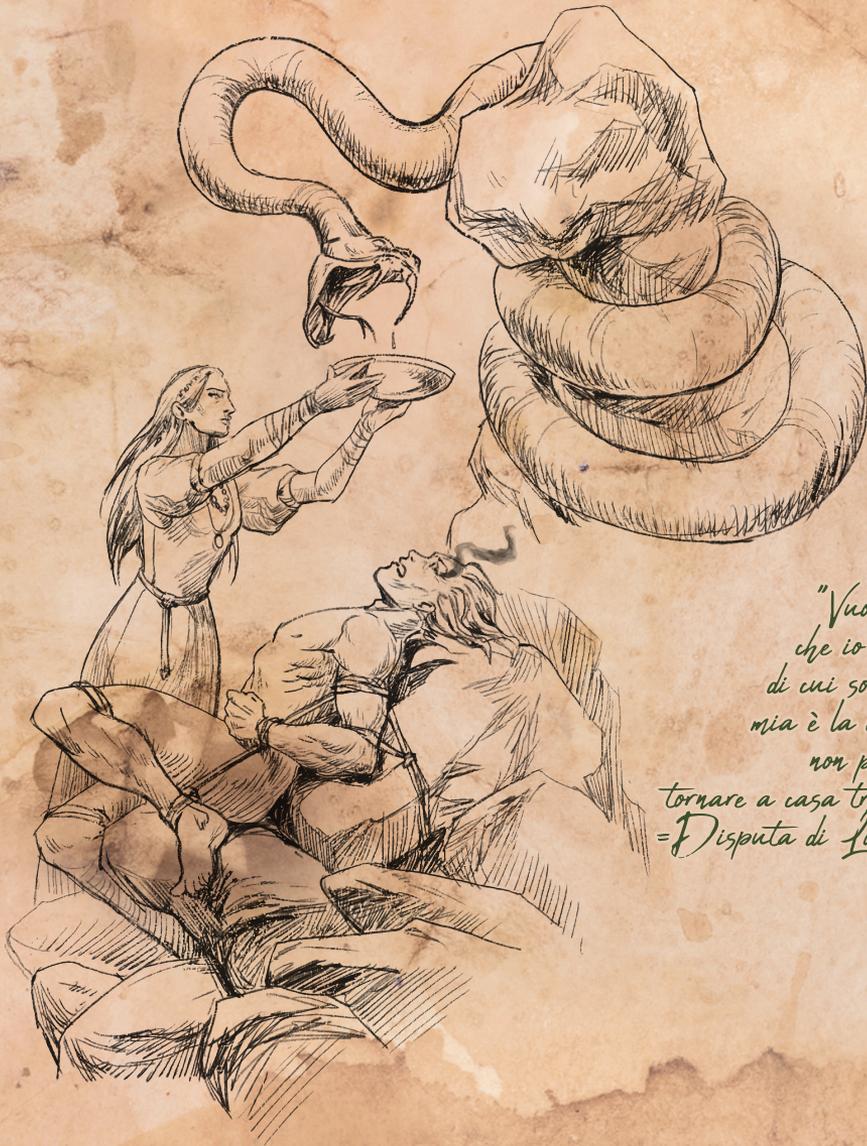


La Forza di Loki corrisponde al valore sulla Scala della forza di Loki, a cui si somma il numero dei Gettoni promessa (Falsi giuramenti e Giuramenti) **scoperti**, quindi visibili, dei nove Mondi di Yggdrasil.



Volta pagina se hai ancora Punti ferita dopo aver combattuto contro Loki.





Loki disse:
"Vuoi allora, Frigg,
che io esponga il male
di cui sono a conoscenza;
mia è la colpa se Baldr
non potrai più vedere
tornare a casa tra queste mura".
=Disputa di Loki, stanza 28=

Gli Dèi hanno punito Loki per l'uccisione di Baldr. Ben fatto, **hai vinto**.
Ma, come annunciato dalla veggente Vala, il Ragnarök è appena cominciato
e la lotta contro il male non è finita.



*Jotunheimr, la fortezza di ghiaccio, e Asgard, il mondo degli Dèi,
furono separati da un fiume impetuoso, l'Ifing, che impediva ogni tipo
di contatto tra i due Mondi.*

*Ma il Grande inverno portò ingenti quantità di neve, ghiaccio e venti
gelidi, così un giorno il fiume si trasformò in un passaggio.*

*Dopo la guerra vi furono
massacri. Gli Jotunn
lasciarono quelle gelide terre e
nessun Mondo fu risparmiato.*

*All'alba del Ragnarök le
urla dei figli di Bergelmir
risuonarono tra le montagne. Gli
scudi degli Asi si agitavano
nell'avanzata.*



IL FIMBULVERT

SAGA 2: INTRODUZIONE

IL GRANDE INVERNO CONGELA
I CUORI DEI FIGLI DI MIDGARD.
TRE ANNI PRIVI DI ESTATE,
UN SOLE NASCOSTO DAI GIGANTI,
IN ARRIVO DA OGNI PARTE.



Posiziona le 3 sagome dei figli di Bergelmir in riserva accanto a Yggdrasil.



I figli di Bergelmir sono Nemici. Per loro valgono tutte le regole dei Nemici (devastazione del mondo, condizioni di sconfitta...).



IL FIMBULVERT

SAGA 2 - FASE 1 DI 2



Attiva 2 Jotunn.



Attiva 1 Jotunn.



Posiziona 1 figlio di Bergelmir nello Jotunheimr | .



*Tempo di asce, tempo di spade,
scudi s' infrangeranno.
= La profezia della veggente, stanza 95 =*

Ogni figlio di Bergelmir a Jotunheimr | aumenta la Forza degli Jotunn e la Forza dei figli di Bergelmir di 1.



Rifugio: la riserva.

Forza: equivalente alla Forza dello Jotunn (2 + il numero di figli di Bergelmir in campo).



Attiva 3 Jotunn, poi volta pagina.

IL FIMBULVERT

SAGA 2 - FASE 2 DI 2



Attiva 1 Jotunn.



Posiziona 1 figlio di Bergelmir nello Jotunheimr | .



Per voltare pagina affronta gli Jotunn e rimandali **tutti** alla Scala della forza di Loki. Non devono rimanere Jotunn attivi.



*Tempo di venti, tempo di lupi,
prima che il mondo crolli.
= La profezia della veggente, stanza 95=*

Ogni figlio di Bergelmir a Jotunheimr | aumenta la Forza degli Jotunn e la Forza dei figli di Bergelmir di 1.



Rifugio: la riserva.

Forza: equivalente alla Forza dello Jotunn (2 + il numero di figli di Bergelmir in campo).



Gli Dèi hanno contrastato l'assalto degli Jotunn. Ben fatto, **hai vinto**.
Ma ora i lupi abbaiano alla luna.



*Il sole viaggia veloce, quasi
come se Sol avesse paura,
e non potrebbe andare più in
fretta se temesse la propria
morte. Non ha altra scelta
che scappare.*

*Chi è colui che le procura
questo affanno?*

*Ci sono due lupi: quello che
corre dietro di lei si chiama
Skoll. Fgli la spaventa e
alla fine la raggiungerà. Si
chiama invece Hati quello che
corre davanti a lei, il quale
vuole prendere la luna, e anche
questo accadrà.*

*= J. Edda di
Snorri Sturluson =*

I MANAGARMR

SAGA 3: INTRODUZIONE

TRA LE ZANNE DEI LUPI SI FRANTUMA IL CIELO STELLATO.
SKOL INGHIOTTI SÓL, CON LA STELLA PIÙ LUMINOSA.
IL SUO RIPUGNANTE FRATELLO SI IMPADRONISCE DI MÁNI, E DELLA LUNA CON LUI;
COSÌ SI CONSUMA NEL BUIO LA VENDETTA DI FENRIR.



Posiziona le sagome di Skoll (il lupo bianco) e Hati (il lupo nero) nella Gabbia.



Hati e Skoll sono Nemici. Per loro valgono tutte le regole dei Nemici (devastazione del mondo, condizioni di sconfitta...).



I MANAGARMR

SAGA 3 - FASE 1 DI 3



Sposta Skoll di uno spazio verso il sole a Vanaheimr ☞.



Nel caso in cui Skoll raggiunga il Sole o Hati raggiunga la Luna, la partita è immediatamente persa.



*A oriente la vecchia vive in Järnvid e ivi partorisce la prole di Ferrir.
Verrà fra tutti loro l'unico e solo divoratore della luna in aspetto di troll.
= La profezia della veggente, stanza 90=*



Rifugio: indietreggia di uno spazio verso la Gabbia sul percorso.

Forza: uguale a Fenrir.



Quando volti pagina sposta Skoll di uno spazio verso il Sole a Vanaheimr ☞.

I MANAGARMR

SAGA 3 - FASE 2 DI 3



Sposta Hati di uno spazio verso la luna ad Alfheimr **F**.



Nel caso in cui Skoll raggiunga il Sole o Hati raggiunga la Luna, la partita è immediatamente persa.



*Sazio della vita dei condannati,
arrossa i seggi divini con sangue scarlatto.
Si oscura la luce del sole nelle estati venture: il tempo minaccia.
= La profezia della veggente, stanza 91=*



Rifugio: indietreggia di uno spazio verso la Gabbia sul percorso.

Forza: uguale a Fenrir.



Quando volti pagina sposta Skoll di uno spazio verso il Sole a Vanaheimr ☞, Hati di uno spazio verso la Luna ad Alfheimr ☞ e libera Fenrir dalla Gabbia ad Asgard ☞.

I MANAGARMR

SAGA 3 - FASE 3 DI 3



Sposta Skoll e Hati di uno spazio sui rispettivi percorsi.



Libera Fenrir dalla Gabbia ad Asgard ☒ .



Nel caso in cui Skoll raggiunga il Sole o Hati raggiunga la Luna, la partita è immediatamente persa.



Per voltare pagina fai rientrare Hati e Skoll nella Gabbia combattendoli ogni volta che è necessario.



*Il lupo inghiottirà il Sole e tutti pensano che sia una catastrofe.
Poi l'altro lupo catturerà la luna, compiendo a sua volta un misfatto.
Le stelle scompariranno dalla volta celeste. (...) tutta la terra e le montagne
tremeranno a tal punto da sradicare gli alberi, da far franare i monti, da
infrangere catene e vincoli. A quel punto Fenrir sarà libero.
= L'Fdda di Snorri Sturluson =*



Rifugio: indietreggia di uno spazio verso la Gabbia sul percorso.

Forza: uguale a Fenrir.



Hai domato Skoll e Hati. Ben fatto, hai vinto.
Ma ora le stelle stanno sparendo. La terra inizia a tremare.



*Poi gli oceani si innalzeranno coprendo
le terre, poiché il serpente di Midgard
sorgerà in un impeto di rabbia e si
avvicinerà alla terra.*

*E la nave che risponde al nome
di Naglfar lascerà gli ormeggi.
Essendo fatta di unghie umane, è
bene che nessuno muoia con le unghie
lunghe, perché questa persona darebbe
un maggiore contributo alla nave.*

*Al comando di Naglfar vi sarà il
gigante Hrymr.*

*Ma il lupo Fenrir spalancherà le
fauci: con la parte superiore toccherà
il cielo, con quella inferiore la terra.
Fiamme arderanno nei suoi occhi e nelle
sue narici.*

=L'Edda di Snorri Sturluson=

LA PARTENZA DELLA NAGLFAR

SAGA 4: INTRODUZIONE

LA NAVE DEI MORTI SUPERA LA PIETRA DELLA PROVA.

GLI EMISSARI DI HEL RACCOLGONO, COME ORDINATO DA HRYMR,
LE UNGHIE DEI MORTI.

DALLE SPIRE ALLENTATE DEL SERPENTE DI MIDGARD SI ORIGINA L'ONDA DELLA DISTRUZIONE.



Posiziona la sagoma della Naglfar a Niflheimr **H**.



La Naglfar è un Nemico. Per essa valgono tutte le regole dei Nemici (devastazione del mondo, condizioni di sconfitta...).

Se cerchi di combattere contro la Naglfar la partita termina e tu perdi. **La Naglfar è invincibile.**



Mescola e posiziona, impilate e girate verso il basso, le 4 tessere Emissario di Hel (Hrymr, Garmr, Modgudr e Hraesvelgr) accanto a Yggdrasil.

Gli Emissari di Hel non sono Nemici, poiché non distruggono i Mondi. Sono solo avversari da sconfiggere.



LA PARTENZA DELLA NAGLFAR

SAGA 4 - FASE 1 DI 3



Sposta la Naglfar al livello intermedio, nel Mondo che si trova subito sopra a Niflheimr.



*Trema Yggdrasil, il frassino eretto,
gemma l'antico albero, lo Jotunn è libero.
Feroce latra Garmr diranzi a Gnipahellir:
i laici si spezzeranno e il lupo correrà.
=La profezia della veggente, stanza 18=*

A

Ad Asgard, scarta definitivamente un numero di Eroi da Asgard (Valhalla) pari alla Forza di Hel. Poi sposta la Naglfar nel livello inferiore a quello in cui si trova.

Le pedine Eroe scartate devono essere rimesse nella scatola del gioco.



Sposta la Naglfar nel livello superiore a quello in cui si trova. Poi pesca 2 tessere Emissario di Hel e posizionale a Niflheimr H . Ha effetto immediato.

LA PARTENZA DELLA NAGLFAR

SAGA 4 - FASE 2 DI 3



Pesca 1 tessera Emissario di Hel e posizionala a Niflheimr H.
Ha effetto immediato.



A

Ad Asgard, scarta **definitivamente** un numero di Eroi da Asgard (Valhalla) pari alla Forza di Hel. Poi sposta la Naglfar nel livello inferiore a quello in cui si trova.

Le pedine Eroe scartate devono essere rimesse nella scatola del gioco.



Rifugio: sotto le tessere Emissario di Hel.
Forza: indicata sulla tessera e di seguito.



*Da est viene Hrymr, con lo scudo innanzi;
 si attorce Jormungand con grande furia.
 Il serpente flagella le orde, mentre l'aquila stride:
 dilania i cadaveri, pallida. Naglfar salpa.
 = La profezia della veggente, stanza 99=*

Effetti e Forza degli Emissari di Hel



HRYMR, CAPITANO DELLA NAGLFAR

La Naglfar distrugge il Mondo in cui si trova, anche se non è presente nessun altro Nemico.

Forza: Forza di Hel + Forza di Loki.



HRAESVELGR, L'AQUILA GIGANTE

Quando viene scoperta una carta Loki e non ce ne sono di scoperte sulla Ruota dei Nemici, attiva 1 Jotunn.

Forza: 5.



MODGUDR, IL SERVO DI HEL

Quando viene scoperta una carta Hel e non ce ne sono di scoperte sulla Ruota dei Nemici, aggiunge alla Scala della forza di Hel 2 Anonimi da Midgard **M**.

Forza: il doppio della Forza di Hel.



GARMR, L'URLATORE, GUARDIANO DEL MONDO NEBBIOSO

Quando un Dio perde Punti ferita, ne perde 1 in più del normale.

Forza: il doppio dei Punti ferita del Dio che combatte contro Garmr.



Sposta la Naglfar nel livello superiore a quello in cui si trova.

Pesca 2 tessere Emissario di Hel e posizionale a Niflheimr **H**.

Hanno effetto immediato.

Poi volta pagina.

LA PARTENZA DELLA NAGLFAR

SAGA 4 - FASE 3 DI 3



Pesca 1 tessera Emissario di Hel e posizionala a Niflheimr **H**.
Ha effetto immediato.



Sposta la Naglfar nel livello superiore a quello in cui si trova. Poi pesca 1 tessera Emissario di Hel e posizionala a Niflheimr **H**. Ha effetto immediato.



A

Ad Asgard, scarta **definitivamente** un numero di Eroi da Asgard (Valhalla) pari alla Forza di Hel. Poi sposta la Naglfar nel livello inferiore a quello in cui si trova.

Le pedine Eroe scartate devono essere rimesse nella scatola del gioco.



Per poter voltare pagina non devono esserci tessere Emissario di Hel a Niflheimr **H**. Per eliminarle e rimetterle nel loro mazzo bisogna affrontarle.



*Da est avanza una chiglia: verranno di Mispellsheimr
sul mare le genti, e Loki tiene il timone.
Avanzano i mostruosi figli tutti insieme con il lupo.
Con loro è il fratello di Byleistr in viaggio.
= La profezia della veggente, stanza 50=*



Rifugio: sotto le tessere Emissario di Hel.
Forza: indicata sulla tessera e di seguito.

Effetti e Forza degli Emissari di Hel



HRYMR, CAPITANO DELLA NAGLFAR

La Naglfar distrugge il Mondo in cui si trova, anche se non è presente nessun altro Nemico.

Forza: Forza di Hel + Forza di Loki.



HRAESVELGR, L'AQUILA GIGANTE

Quando viene scoperta una carta Loki e non ce ne sono di scoperte sulla Ruota dei Nemici, attiva 1 Jotunn.

Forza: 5.



MODGUDR, IL SERVO DI HEL

Quando viene scoperta una carta Hel e non ce ne sono di scoperte sulla Ruota dei Nemici, aggiunge alla Scala della forza di Hel 2 Anonimi da Midgard **M**.

Forza: il doppio della Forza di Hel.



GARMR, L'URLATORE, GUARDIANO DEL MONDO NEBBIOSO

Quando un Dio perde Punti ferita, ne perde 1 in più del normale.

Forza: il doppio dei Punti ferita del Dio che combatte contro Garmr.

La minaccia della nave dei morti è stata arginata. Ben fatto, **hai vinto** e conquistato un attimo di pace. Ma le truppe di Surtr stanno già avanzando.



*Nel tumulto il cielo si aprirà
e da esso giungeranno i figli di
Muspell. Surtr cavalcherà
in testa, preceduto e seguito dal
fuoco. Conurrà con sé una
spada elegante, così luminosa da
oscurare il sole. Il loro passaggio
manderà in frantumi il Bifrost,
come è stato detto. Gli uomini di
Muspell avanzeranno sulla piana
di Viarid. Poi arriveranno il lupo
Fenrir e il serpente di Midgard.
Proprio in quel momento
sopraggiungeranno Loki e Hymr,
seguito dai Giganti di ghiaccio,
mentre Loki condurrà il popolo
di Hel.
=L'Edda di Snorri Sturluson=*

IL CROLLO DEL BIFROST

SAGA 5: INTRODUZIONE

IL MINACCIOSO MANTO DI NUVOLE SI SQUARCIA DI FRONTE AI FIGLI DI MÚSPELL.
FUOCO E GHIACCIO TEMPESTANO IL BIFROST,
IL PONTE TRA I MONDI È IN PROCINTO DI AFFONDARE.
SPIRALI DI FUMO SI INNALZANO, ANNUNCIANDO LA BATTAGLIA FINALE.



Posiziona 1 pedina Gigante di fuoco proveniente dalla riserva a Múspellsheimr < in ognuno dei 3 Mondi del livello intermedio.

I Giganti di fuoco non hanno alcun effetto sui Mondi: non li devastano, né ostacolano l'operato degli Dèi. Sono avversari da sconfiggere.



IL CROLLO DEL BIFROST

SAGA 5 - FASE 1 DI 3



Se Surtr è a Múspellsheimr < , aggiungi 1 pedina Gigante di fuoco proveniente dalla riserva alla **Scala della forza di Surtr**.



Se Surtr non è a Múspellsheimr < , aggiungi 1 pedina Gigante di fuoco proveniente dalla riserva nel **Mondo in cui si trova Surtr**.



Cosa salverà questo mondo quando il fuoco di Surtr brucerà il cielo e la terra?

A Prendi un numero di Rischi corrispondente alle pedine Gigante di fuoco presenti nel Mondo in cui ti trovi per rimandarli **tutti** alla Scala della forza di Surtr.



Aggiungi 1 pedina Gigante di fuoco proveniente dalla riserva a ognuno dei 3 Mondi del livello intermedio. Poi volta pagina.

IL CROLLO DEL BIFROST

SAGA 5 - FASE 2 DI 3



Se Surtr è a Múspellsheimr < , aggiungi 1 pedina Gigante di fuoco proveniente dalla riserva alla **Scala della forza di Surtr**.



Se Surtr non è a Múspellsheimr < , aggiungi 1 pedina Gigante di fuoco proveniente dalla riserva nel **Mondo in cui si trova Surtr**.



*Surtr viene da sud col veleno dei rami.
Splende la spada, sole degli dei caduti.
Le rocce si frangono, crollano gigantesse;
gli uomini si recano a Hel, il cielo si schianta.
= La profezia della veggente, stanza 50 =*

A Prendi un numero di Rischi corrispondente alle pedine Gigante di fuoco presenti nel Mondo in cui ti trovi per rimandarli **tutti** alla Scala della forza di Surtr.



Aggiungi 1 Gigante di fuoco proveniente dalla riserva a ognuno dei 3 Mondi del livello più alto. Poi volta pagina.

IL CROLLO DEL BIFROST

SAGA 5 - FASE 3 DI 3



Se Surtr è a Múspellsheimr < , aggiungi 1 pedina Gigante di fuoco proveniente dalla riserva alla **Scala della forza di Surtr**.



Se Surtr non è a Múspellsheimr < , aggiungi 1 pedina Gigante di fuoco proveniente dalla riserva nel **Mondo in cui si trova Surtr**.



Volta pagina dopo aver rimandato **tutti i Giganti di fuoco e Surtr** a Múspellsheimr < (nella riserva o nella Scala della forza di Surtr).



*Il sole si oscura, la terra sprofonda nel mare, cadono
dal cielo le stelle lucenti.
Frompe il vapore e chi nutre la vita; gioca attà la
vampa con il cielo stesso.
= la profezia della veggente, stanza 55 =*

A Prendi un numero di Rischi corrispondente alle pedine Gigante di fuoco presenti nel Mondo in cui ti trovi per rimandarli **tutti** alla Scala della forza di Surtr.



Surtr e i Giganti di fuoco sono stati respinti, per ora. Ben fatto, **hai vinto!**
Ma il fuoco sta per tornare, la battaglia finale si avvicina.



Heimdallr si alzerà e suonerà il poderoso Gjallarhorn, svegliando gli dèi, che si riuniranno a concilio. Odino si dirigerà alla fonte di Mimir e lo consulterà, per se stesso e per il suo popolo. Poi il frassino Yggdrasil comincerà a tremare e niente, tra il cielo e la terra, potrà sfuggire al terrore. Gli Asi indosseranno le armature e così faranno anche gli Einherjar nell'avanzata sul campo. Odino sarà alla testa di questo esercito con un elmo d'oro e la fine cotta di maglia, impugnando Gurgnir, la sua lancia. La battaglia finale avrà inizio: Odino affronterà Ferrir, Thor combatterà il serpente di Midgard. Freyr sarà contro Surtr, Týr contro Garmr. Vidar farà a pezzi le fauci di Ferrir. Loki si batterà con Heimdallr, entrambi moriranno nello scontro. L'intero mondo sarà in fiamme.

PIANA DI VIGRID

SAGA 6: INTRODUZIONE

SULLA PIANA DI VIGRID RISUONA IL POTENTE CORNO DEL BIANCO ASI,
QUANDO LE OMBRE CALPESTANO IL SENTIERO PER L'INFERNO.
GLI EROI INSANGUINANO LE COLONNE DEL MONDO,
MENTRE IL SERPENTE SPIEGA LE SUE ALI
SU CIÒ CHE RIMANE DELLA MORTE E DEI GIURAMENTI INFRANTI.



Posiziona la sagoma della Naglfar a Niflheimr **H** e le sagome di Hati e Skoll nella Gabbia. Ricorda: sono Nemici.



Se giocate da soli o in coppia, aggiungete 2 pedine Elfo in più ad Alfheimr **F** e 2 dadi Vani in più a Vanaheimr **L**.



PIANA DI VIGRID

SAGA 6 - FASE 1 DI 3



Attiva 1 Jotunn.



I Nemici si spalleggiano a vicenda. Se combatti contro un Nemico e ce ne sono altri nel Mondo in cui ti trovi, ogni Nemico che non affronti aumenta di 2 la Forza del tuo avversario.



*C'è una piana chiamata Vigrid, ove si
scontreranno Surt e i cari dei.
Ampia centinaia di leghe,
questa piana è a loro destinata.
=L'Edda di Snorri Sturluson=*



Sposta Hati e Skoll di uno spazio sui rispettivi percorsi. Sposta la Naglfar al livello intermedio. Poi volta pagina.

PIANA DI VIGRID

SAGA 6 - FASE 2 DI 3



Attiva 2 Jotunn.



Sposta Hati e Skoll di uno spazio sui rispettivi percorsi e sposta la Naglfar di un livello superiore rispetto a quello in cui si trova.



I Nemici si spalleggiano a vicenda. Se combatti contro un Nemico e ce ne sono altri nel Mondo in cui ti trovi, ogni Nemico che non affronti aumenta di 2 la Forza del tuo avversario.



Rifugio: indietreggia di uno spazio verso la Gabbia sul percorso.
Forza: uguale a Fenrir.



*Va il figlio di Odino a combattere col lupo. Vidar combatte la bestia dei morti.
Al figlio di Hvedbrungr con le mani la spada conficca fino al cuore.
Così il padre è vendicato.
= La profezia della veggente, stanza 55 =*

A

Ad Asgard, scarta **definitivamente** un numero di Eroi da Asgard (Valhalla) pari alla Forza di Hel. Poi sposta la Naglfar nel livello inferiore a quello in cui si trova.

Le pedine Eroe scartate devono essere rimesse nella scatola del gioco.



A

Ad Alfheimr **F**, liberati **definitivamente** di **3 dadi Vani in tuo possesso** e uccidi Hati. Elimina dal gioco la sagoma di Hati.



A

A Vanaheimr **V**, liberati **definitivamente** di **3 dadi Vani in tuo possesso** e uccidi Skoll. Elimina dal gioco la sagoma di Skoll.



A

A Niflheimr **N**, liberati **definitivamente** di **5 Elfi in tuo possesso** e distruggi la Naglfar. Elimina dal gioco la sagoma della Naglfar.



Attiva 2 Jotunn, sposta Hati e Skoll sui rispettivi percorsi e sposta la Naglfar nel livello superiore a quello in cui si trova. Posiziona la sagoma di Nidhoggr ad Asgard **A**, poi volta pagina.

PIANA DI VIGRID

SAGA 6 - FASE 3 DI 3



La Forza di Nidhögg è pari al numero di **Nemici** ancora presenti su Yggdrasil (inclusi Hati, Skoll e la Naglfar), a cui si somma il numero degli **Jotunn attivi**.



I Nemici si spalleggiano a vicenda. Se combatti contro un Nemico e ce ne sono altri nel Mondo in cui ti trovi, ogni Nemico che non affronti aumenta di 2 la Forza del tuo avversario.



Rifugio: indietreggia di uno spazio verso la Gabbia sul percorso.
Forza: uguale a Fenrir.



Per poter voltare pagina è necessario che un Dio combatta contro Nidhögg e sopravviva.



Se Nidhögg è attivato, la partita è automaticamente persa.

*Viene di tenebra, il drago che vola,
la serpe scintillante dai monti oscuri.
Porta tra le sue ali, in volo sulla pianura,
Nidhög, i morti. Ora lei si inabissa.
= La profezia della veggente, stanza 54 =*

A

Ad Asgard, scarta definitivamente un numero di Eroi da Asgard (Valhalla) pari alla Forza di Hel. Poi sposta la Naglfar nel livello inferiore a quello in cui si trova.

Le pedine Eroe scartate devono essere rimesse nella scatola del gioco.



L'Alba degli Dèi è ora terminata. Hai contrastato con successo la catastrofe annunciata dalla profezia. Ben fatto.



Affiorare lei vede ancora una volta la terra dal mare di nuovo verde.

Cresceranno non seminati i campi.

Vidar e Vali vivranno a Idavollr, dove in precedenza sorgeva Asgard.

Arrivano i figli di Thor, Modi e Magni, recando con sé Mjöllnir.

Poi Baldr e Hod faranno ritorno da Hel.

Seduti, discuteranno di misteri e di ciò che è accaduto prima, del serpente di Midgard e del lupo Fenrir.

Nell'erba giacciono gli oggetti d'oro appartenuti agli Asi.

=La profezia della veggente, stanze da 59 a 62=