

# LES VOYAGES DE RIG

ÉTAPE 1 / 2

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



Placez face cachée les 3 Suppôts de Hel : Hraesvelg, Garm et Modgud en Niflheim N. Placez 1 Héros  sur chaque Suppôt.



Activez un Suppôt de Hel avec un Héros (vous pouvez désormais le combattre) et réactivez tous les Suppôts de Hel sans Héros.



**Lieu de retraite :** Remettez face cachée le Suppôt de Hel.

**Force :** Indiquée sur la plaquette et ci-après.

**Effet :** Gagnez le Héros présent sur ce Suppôt. Placez ce Héros sur votre fiche personnelle.



Tournez la page lorsque vous avez placé un Héros sur chaque Île de Midgard M.



*Rigr avait Des conseils à leur donner :  
Puis il se coucha Dans le mitan du lit De chaque côté de lui Les maîtres de céans  
Il y resta trois nuits pleines; Il s'en alla alors Par le mitan de la route :  
Passèrent là-dessus Neuf mois  
= Edda, par Snorri Sturluson =*

**A**

En Midgard M placez un Héros de votre fiche personnelle sur une des 3 Îles (sauf celle du Bifrost) qui est sans Héros et sans Iormungand.



## Effet et Force des Suppôts de Hel



**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 M.

**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.



Placez Loki en Midgard.   

# LES VOYAGES DE RIG

ÉTAPE 2 / 2



Activez Iormungand .



Lorsque Iormungand se déplace, il déplace tous les Héros présents sur son Île avec lui.



En Midgard  déplacez tous les Héros d'une Île vers une Île adjacente.



Vous gagnez lorsque les 3 Héros    sont sur l'Île du Bifrost en Midgard .



HEIMDALLR, QUI PARCOURAIT LA TERRE SOUS LE NOM DE RIGR, RENDIT VISITE À 3 COUPLES QUI N'AVAIENT PAS ENCORE D'ENFANT. LONGEANT LE RIVAGE, IL ARRIVA À LA PREMIÈRE MAISON APPARTENANT À AI ET EDDA. ILS L'INVITÈRENT À MANGER DU PAIN GROSSIER ET DU BOUILLON DE VEAU PUIS À PASSER 3 NUITS DANS LE LIT DU COUPLE. NEUF MOIS PLUS TARD NAÎT UN ENFANT FORT LAID, LE DOS VOÛTÉ MAIS D'UNE GRANDE FORCE; IL SE NOMME THRAEL. PLUS TARD IL SE MARIERA AVEC UNE FILLE QUI LUI RESSEMBLE : TIR DONT LES ENFANTS FORMERONT LA RACE DES ESCLAVES.

HEIMDALLR CONTINUA SON CHEMIN ET ARRIVA À LA DEUXIÈME MAISON APPARTENANT À AFI ET AMMA. COMME LA PREMIÈRE FOIS, ILS INVITÈRENT AUSSI LE DIEU À MANGER UNE QUENOUILLE ET À PASSER 3 NUITS DANS LE LIT DU COUPLE. NEUF MOIS APRÈS NAÎT UN ENFANT ROUX, TRÈS HABILE AVEC LE REGARD VIF: KARL. PLUS TARD, IL SE MARIERA AVEC UNE FILLE QUI LUI RESSEMBLE : SNØR DONT LES ENFANTS FORMERONT LA RACE DES HOMMES LIBRES.

IL EN EST DE MÊME AVEC LA TROISIÈME MAISON OÙ IL EST ACCUEILLI PAR FATHIR ET MOTHIR QUI LUI OFFRE POUR REPAS DE LA VIANDE, DU PAIN BLANC ET DU VIN, ET PASSE 3 NUITS DANS LE LIT DU COUPLE. NEUF MOIS APRÈS NAÎT UN ENFANT BLOND AUX YEUX ÉTINCELANTS: KARL. HEIMDALLR S'OCCUPE DE LUI JUSQU'À CE QU'IL DEVIENNE ROI ET CRÉE LE RIGSTHULA (LOI QUI ORGANISE LA SOCIÉTÉ NORDIQUE).