

LIBRO DE SAGAS

YGGDRASIL CHRONICLES

*¡Silencio a las estirpes divinas pido,
a los hijos de Heimdall grandes y pequeños!
Quieren que narre las hazañas del padre de los dioses
mis primeras remembranzas de antiguos sucesos.
Gigantes recuerdo en remotos tiempos,
que de ellos un día yo misma nací:
los nueve Mundos, las nueve ramas,
y bajo tierra tapado el gran Árbol glorioso.
=Völuspá, la profecía de la vidente=*

ABRE EL LIBRO DE LOS ESCALDOS, QUE NARRA EL CREPÚSCULO DE LOS DIOS.
PLANTA CARA A LAS CATÁSTROFES QUE DESGARRAN LOS CIELOS.
SOBREVIVE AL RAGNARÖK. SALVA EL ÁRBOL DE LOS MUNDOS.

MODO FÁCIL

*El fresno Yggdrasil
padece tormentos,
ningún hombre sabe cuántos;
un ciervo mordiaquea su copa,
se pudre su tronco.
Nidhögg roe sus raíces.
=Grimnismal, verso 35=*

EL PRELUDIO DEL CREPÚSCULO DE LOS DIOS,
EL FIN DE LOS TIEMPOS, QUE PONE EN MARCHA EL ÁRBOL,
YGGDRASIL, SALVADO POR LOS PODEROSOS
E IRACUNDOS DIOSES.



En esta partida, los dioses no tienen poderes divinos. Usa el lado del modo fácil de tu hoja de Dios.



Modo difícil

*Así habló Loki:
Ahora he de acudir al banquete en el palacio de Aegi;
discordia y disputa llevaré a los aesir y emponzoñaré su hidromiel.
= Lokasenna, verso 3 =*

HAZ FRENTE AL SEÑOR DEL ENGAÑO Y SUS MALDICIONES:
JORMUNGAND, FENRIR Y HEL, LOS HIJOS DE LOKI,
SEGUIDOS POR EL FUEGO DEVORADOR
DEL SEÑOR DE MUSPELL Y SU ESPADA FLAMÍGERA.



En esta partida, los dioses pueden usar sus poderes divinos. Usa el lado del modo difícil de tu hoja de Dios. Los dioses también tienen habilidades iniciales.



Cuando Nidhogg se activa, los 2 Enemigos mostrados sobre la nueva casilla del peón de Nidhogg también se activan.



CAMPAÑA DE RAGNARÖK

*Surgirán entre hermanos
luchas y muertes,
cercaos parientes
discordias tendrán.
Un tiempo de horrores,
de gran depravación.
=Völuspá, verso 95=*

SEIS ACONTECIMIENTOS MARCAN EL DESTINO DE LOS DIOSSES.

SAGA 1: EL ASESINATO DE BALDR, PÁGINA 5

SAGA 2: EL FIMBULVERT, PÁGINA 15

SAGA 3: LOS MANAGARM, PÁGINA 21

SAGA 4: LA NAGLFAR ZARPA, PÁGINA 29

SAGA 5: LA CAÍDA DEL BIFRÖST, PÁGINA 37

SAGA 6: LA BATALLA DE LA LLANURA DE VIGRID, PÁGINA 45



Juega las sagas en orden. Mejora las habilidades de los dioses entre sagas.

EL ASESINATO DE BALDR

SAGA 1: INTRODUCCIÓN

UN ODIOSO PRESAGIO QUE FRIGG ES INCAPAZ DE EVITAR REVELA LA TRAICIÓN DEL PRÍNCIPE DE LOS MIL ENGAÑOS. BALDR EL NOBLE SOÑÓ CON QUE ALGO AMENAZABA SU VIDA, Y ASÍ SE LO CONTÓ A LOS DIOS, QUE RESOLVIERON PROTEGERLO. FRIGG RECORRIÓ LOS NUEVE MUNDOS Y CONSIGUIÓ DE TODOS LOS ELEMENTOS LA SOLEMNE PROMESA DE QUE JAMÁS HARÍAN NINGÚN DAÑO A BALDR. ENTONCES, LOS ÆSIR DECIDIERON DIVERTIRSE ARROJÁNDOLE PIEDRAS Y FLECHAS. NINGUNA PUDO ALCANZAR AL DIOS. LOKI, TESTIGO DE ESTA ESCENA, NO LO ENCONTRÓ DE SU AGRADO, ASÍ QUE ADOPTÓ LA FORMA DE UNA MUJER E INTERROGÓ A FRIGG. «¿DE VERDAD HAN JURADO TODAS LAS COSAS NO CAUSAR DAÑO A BALDR?».

FRIGG LE RESPONDIÓ: «EXISTE UNA PLANTA LLAMADA MUÉRDAGO; POR SU EXTREMA JUVENTUD, NO ME PARECIÓ ADECUADO EXIGIR SU JURAMENTO».

Y ASÍ FUE QUE LOKI RECOGIÓ MUÉRDAGO Y FABRICÓ CON ÉL UNA FLECHA, QUE LE OFRECIÓ A HODR, EL HIJO CIEGO DEL PADRE DE TODOS LOS DIOS. GUIADO POR LOKI, HODR TENSÓ SU ARCO, DISPARÓ CONTRA BALDR Y MATÓ A SU HERMANO.

ÉL PESAR SE APODERÓ DE LOS DIOS DURANTE EL FUNERAL. HERMOD LE SUPLICÓ A HEL QUE LIBERASE A BALDR DEL REINO DE LOS MUERTOS, Y LA TERRIBLE CUSTODIA ACEPTÓ, A CONDICIÓN DE QUE LOS SERES DE LOS 9 MUNDOS LLORASEN A BALDR. LOS DIOS RECORRIERON YGGDRASIL Y TODOS LLORARON POR ÉL EXCEPTO UNO: LOKI, DISFRAZADO COMO LA GIGANTA THOKK.

ÉL TRAIADOR SE CONVIRTIÓ EN FUGITIVO, PERSEGUIDO POR LOS COLÉRICOS ÆSIR. AL CABO DEL TIEMPO LOS DIOS LE DIERON CAZA E HICIERON CAER SOBRE ÉL EL TERRIBLE CASTIGO QUE MEREÍA.



Sin mirarlas, haz una reserva con las 9 fichas de Promesa boca abajo (3 Perjurios y 6 Juramentos) junto a Yggdrasil.



EL ASESINATO DE BALDR

SAGA 1: PASO 1 DE 4



Pasa la página cuando hayas puesto 1 ficha de Promesa **boca abajo** en cada uno de los 9 Mundos. No las mires.



*El fuego y el agua, el hierro y todo tipo de metales, las rocas, las piedras y la tierra, los árboles, las enfermedades, las bestias salvajes, las aves, el veneno y las serpientes le prometieron solemnemente a Frigg que Baldr no sufriría daño por su causa.
=Fdda, de Snorri Sturluson=*

A Pon 1 ficha de Promesa al azar **boca abajo**, sin mirarla, sobre el Mundo en el que te encuentras. Solo puede haber una Promesa en cada Mundo.



EL ASESINATO DE BALDR

SAGA 1: PASO 2 DE 4

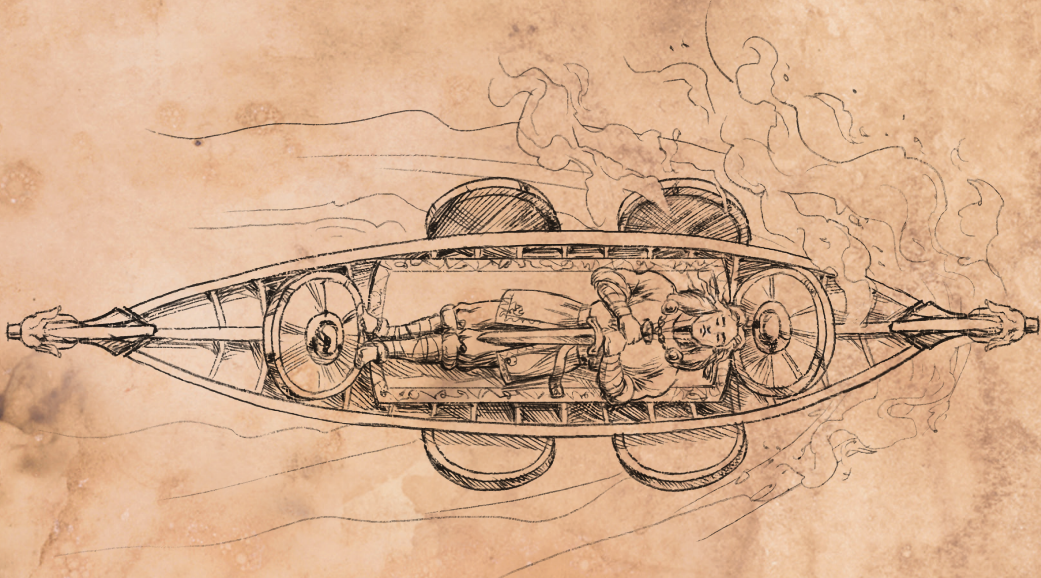


Pasa la página cuando se hayan descartado 2 Artefactos.



Así fue que la aesar tomó el cuerpo de Baldr y lo llevó a la orilla del mar. Hringhorni era el nombre del barco de Baldr y su pira funeraria, que Thor consagró con Mjöllnir. Sobre la pira, Odin depositó un anillo de oro llamado Draupnir.
= Edda, de Snorri Sturluson

A En Asgard , descarta 1 carta de Artefacto que tengas.
Las cartas descartadas se devuelven a la caja para el resto de la partida.



EL ASESINATO DE BALDR

SAGA 1: PASO 3 DE 4



Pasa la página cuando pongas boca arriba la **tercera y última ficha de Perjurio**. Después, mueve la figura de Loki al Mundo donde esté la tercera ficha de Perjurio.



*Þóttk lloará
lágrimas secas
por el funeral de Baldr.
= Fadda, de Snorri Sturluson =*

A En **Iotunheim** | , asume **2 riesgos**, mira las 3 fichas de Promesa que elijas, en cualquier Mundo, y vuelve a ponerlas boca abajo. Puedes compartir información con los otros dioses.



A En el mundo donde estés, **mira** la ficha de Promesa y vuelve a ponerla boca abajo. Puedes compartir la información con los otros dioses.



A En el mundo donde estés, **pon boca arriba** la ficha de Promesa. Esa ficha de Promesa permanece visible hasta el final de la partida, ya sea un Perjurio o un Juramento.



EL ASESINATO DE BALDR

SAGA 1: PASO 4 DE 4



La fuerza de Loki equivale al valor de su Escala de Fuerza más el número de fichas de Promesa (Perjurios y Juramentos) **boca arriba** (visibles) en los 9 Mundos de Yggdrasil.



Pasa la página si todavía le queda Salud a los dioses después de combatir contra Loki.





*Así habló Loki:
"¿Aún quieres, Frigg,
que siga diciendo
más maldiciones?
Yo soy la causa
de que ya no cabalgue
Baldr de vuelta al palacio".
= Lokasenna, verso 28 =*

Los dioses han castigado a Loki por el asesinato de Baldr. Bien hecho. ¡Victoria!
Pero, tal y como auguró la vidente, el Ragnarök acaba de empezar y vuestra pugna contra el mal no ha terminado.



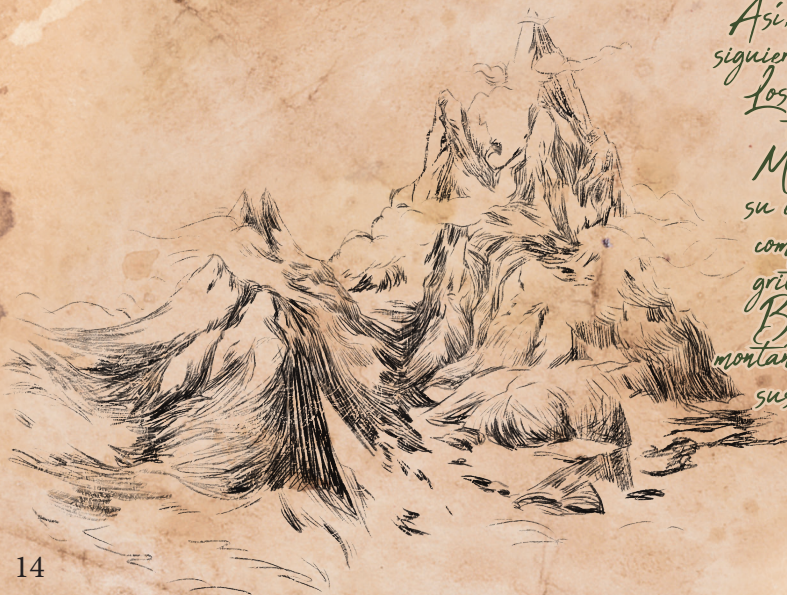
La Fortaleza de hielo, Jotunheim, y el Mundo de los dioses, Asgard, estaban separados por un impetuoso río que impedía todo contacto entre ambos Mundos.

Mas el Gran invierno trajo colosales nevadas, escarcha y vientos gélidos, y una mañana el río se tornó puente.

Así, a múltiples refriegas los siguieron otras tantas masacres.

Los Jotunn abandonaron sus tierras heladas y no hubo Mundo al que no alcanzase su crueldad. En los primeros

compases del Ragnarök, los gritos coléricos de los hijos de Bergelmir resonaron por las montañas. Los aesir empuñaron sus escudos y se dirigieron a su encuentro.



EL FIMBULVERT

SAGA 2: INTRODUCCIÓN

ENTONCES EL GRAN INVIERNO HELÓ
LOS CORAZONES DE LOS HIJOS DE MIDGARD.
TRES AÑOS SIN VERANO,
EL SOL ESCONDIDO POR LOS GIGANTES,
QUE INVADÍAN LA TIERRA DESDE LOS CUATRO HORIZONTES.



Pon las 3 figuras de los Hijos de Bergelmir en una reserva junto a Yggdrasil.



Los Hijos de Bergelmir son Enemigos. Todas las reglas sobre Enemigos (devastación de Mundos, condiciones de derrota, etc.) se les aplican.



EL FIMBULVERT

SAGA 2: PASO 1 DE 2



Activa 2 Iotunn.



Activa 1 Iotunn.



Pon 1 de los Hijos de Berglemir en Iotunheim | .



*Un tiempo de hachas, de espadas,
de escudos hendidos.
=Völuspá, verso 95=*

Cada uno de los Hijos de Bergelmir en Iotunheim | aumenta la fuerza de los Iotunn y de los Hijos de Bergelmir en 1.



Ubicación de retirada: Reserva

Fuerza: Igual a la fuerza de los Iotunn (2 + el número de Hijos de Bergelmir en juego)



Activa 3 Iotunn y pasa la página.

EL FIMBULVERT

SAGA 2: PASO 2 DE 2



Activa 1 Iotunn.



Pon 1 de los Hijos de Berglemir en Iotunheim | .



Para pasar la página, combate contra los Iotunn y envíalos a **todos** de vuelta a la Escala de fuerza de Loki. No debe quedar ningún Iotunn activo.

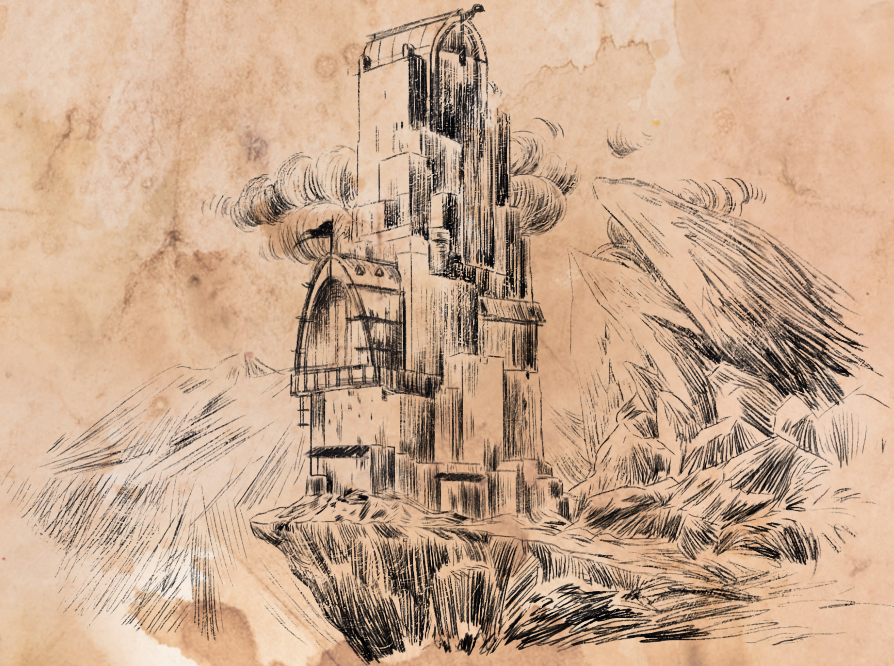


*Los lobos anunciarán el derrumbe del mundo,
ningún hombre se respetará entre sí.
=Völuspá, verso 95=*

Cada uno de los Hijos de Bergelmir en Iotunheim | aumenta la fuerza de los Iotunn y de los Hijos de Bergelmir en 1.



Ubicación de retirada: reserva
Fuerza: igual a la fuerza de los Iotunn (2 + el número de Hijos de Bergelmir en juego)



Los dioses han resistido el asalto de los Iotunn. Buen trabajo. ¡Victoria!
Sin embargo, ya se escuchan los aullidos de los grandes lobos.



*El sol se mueve raudó, casi
como si tuviera miedo. Corre
tanto como si peligrase su vida,
y la única salida fuese huir.*

*¿Cuál es el origen de
tal sufrimiento?*

*Son dos lobos, y el que lo
persigue recibe el nombre de
Skoll. Teme que lo atrape, y
está escrito que así será. El
que corre delante de él es Hati,
que intenta cazar a la luna, y
la luna no podrá evitarlo.
=Edda, de Snorri Sturluson=*



LOS MANAGARMS

SAGA 3: INTRODUCCIÓN

LAS MANDÍBULAS DE LOS LOBOS DESGARRAN EL CIELO ESTRELLADO.
SKOLL SE TRAGA A SOL, LA ESTRELLA BRILLANTE.
SU ODIOSO HERMANO CAZA A MANI, LA LUNA,
Y LA ESTIRPE DE FENRIR SE REGOCIJA EN LA OSCURIDAD.



Pon las figuras de Skoll (lobo blanco) y Hati (lobo negro) en la Jaula.



Hati y Skoll son Enemigos. Todas las reglas sobre Enemigos (devastación de Mundos, condiciones de derrota, etc.) se les aplican.



LOS MANAGARMS

SAGA 3: PASO 1 DE 3



Mueve a Skoll 1 casilla en dirección al sol en Vanaheim ☾.



Si Skoll llega al sol o Hati llega a la luna, pierdes de inmediato la partida.



*Al este la anciana, en el Bosque de Hierro;
pariendo estaba la camada de Fenrir;
quien en forma de monstruo a la luna habrá de devorar.
=Völuspá, verso 90=*



Ubicación de retirada: retrocede 1 casilla en su camino, en dirección a la Jaula
Fuerza: igual a la de Fenrir



Cuando pases la página, mueve a Skoll 1 casilla hacia el sol en Vanaheim ☞.

LOS MANAGARMS

SAGA 3: PASO 2 DE 3



Mueve a Hati 1 casilla en dirección a la luna en Alfheim F .



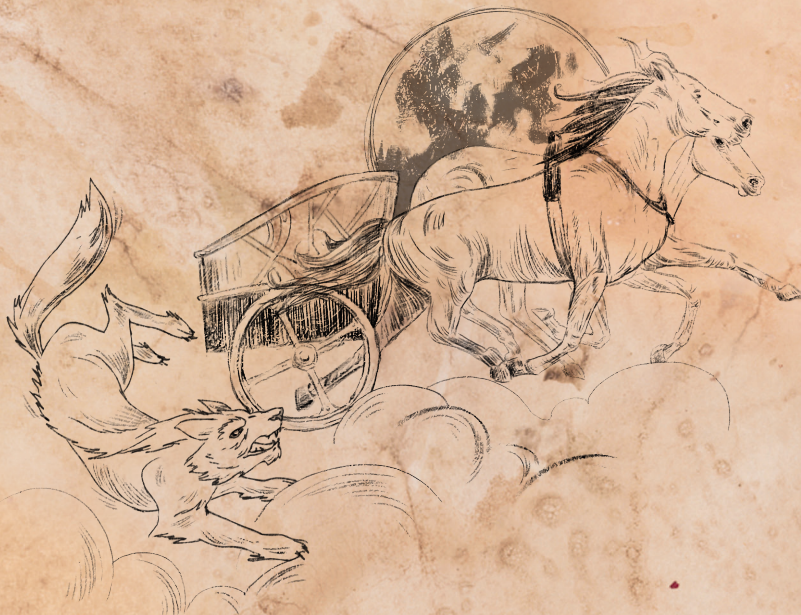
Si Skoll llega al sol o Hati llega a la luna, pierdes de inmediato la partida.



*Se sacia con la vida que roba a los muertos,
de sangre el tinte el palacio de los aesi-
sol negro después brillará en verano, espantoso será el tiempo.
=Völuspá, verso 91=*



Ubicación de retirada: retrocede 1 casilla en su camino, en dirección a la Jaula
Fuerza: igual a la de Fenrir



Cuando pases la página, mueve a Skoll 1 casilla hacia el sol en Vanaheim ☞, a Hati 1 casilla hacia la luna en Alfheim ☞, y saca a Fenrir de la Jaula en Asgard ☞.

LOS MANAGARMS

SAGA 3: PASO 3 DE 3



Mueve a Skoll y **también** a Hati 1 casilla cada uno en sus respectivos caminos.



Saca a Fenrir de la Jaula en Asgard .



Si Skoll llega al sol o Hati llega a la luna, pierdes de inmediato la partida.



Para pasar la página, envía a Hati y **también** a Skoll de vuelta a la Jaula, combatiendo contra ellos las veces que sean necesarias.



*El lobo engullirá el sol y todos se lamentarán de esta gran catástrofe. Entonces, el otro lobo atraparà a la luna, y sembrará el caos también. Las estrellas desaparecerán del cielo [...], y la tierra entera y las montañas temblarán tanto que arrancarán los árboles de raíz y las montañas se desplomarán, y todas las cadenas, y todas las ataduras se romperán. Y así es como el lobo Fenrir quedará libre.
=Edda, de Snorri Sturluson=*



Ubicación de retirada: retrocede 1 casilla en su camino, en dirección a la Jaula

Fuerza: igual a la de Fenrir



Habéis mantenido a raya a Skoll y a Hati. Buen trabajo, ¡victoria!
Sin embargo, las estrellas están desapareciendo y la tierra ha empezado a temblar.



Entonces el océano inundará las tierras,
porque la serpiente de Midgard entrará en
cólera y se adentrará en tierra firme.

Jormungand resoplará y su veneno
rociará la tierra y el mar.

También acontecerá que la nave Naglfar
se soltará de sus amarras. Es un
barco construido con las uñas de los
muertos: nadie debe morir con las suyas
sin recortar, pues contribuirá con más
materiales a la macabra embarcación.

Un gigante de nombre Hrym será el
capitán de la Naglfar.

Entretanto, el lobo Fenrir abrirá las
fauces, y su mandíbula superior rozará
los cielos y la inferior la tierra. Flamas
brotarán de sus ojos y ollares.

El águila devoradora de cadáveres
descenderá: Garm, el aullador, y la
giganta Modgud, guardianes de Hel,
saldrán de sus cavernas.

=Edda, de Snorri Sturluson=

LA NAGLFAR ZARPA

SAGA 4: INTRODUCCIÓN

EL BARCO DE LOS MUERTOS CRUZA LA PIEDRA DE LOS RETOS.

LOS LACAYOS DE HEL, A LAS ÓRDENES DE HRYM,

COSECHAN LAS UÑAS DE LOS MUERTOS.

LA SERPIENTE DE MIDGARD ESTIRA SU CUERPO ENROSCADO Y UNA OLA DESTRUCTIVA NACE.



Pon la figura de la Naglfar en Niflheim H.



La Naglfar es un Enemigo. Todas las reglas sobre los Enemigos (devastación de Mundos, condiciones de derrota, etc.) se aplican a la embarcación.

Si intentas combatir contra la Naglfar, perderás y la partida terminará. **La Naglfar es invencible.**



Baraja y pon las losetas de los 4 Lacayos de Hel (Hrym, Garm, Modgud y Hraesvelg) en una pila boca abajo junto a Yggdrasil.

Los Lacayos de Hel no son Enemigos, y no devastan los Mundos. Son únicamente oponentes con los que combatir.

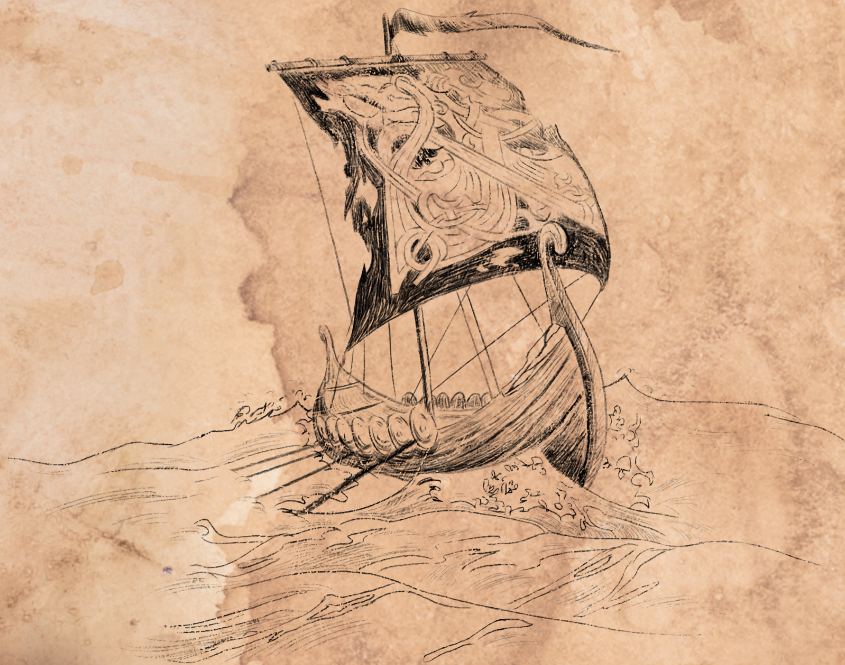


LA NAGLFAR ZARPA

SAGA 4: PASO 1 DE 3



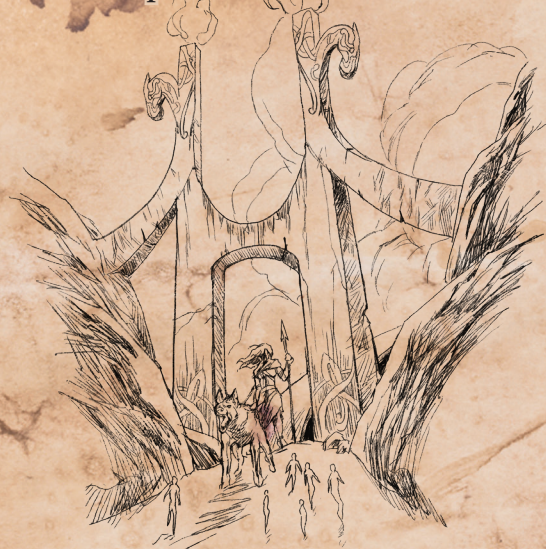
Mueve la Naglfar hasta el nivel intermedio, en el Mundo justo encima de Niflheim.



*Tiembra Yggdrasil, mas el fresno sigue firme,
gime el viejo árbol y el iotunn se suelta;
sufren todos en las sendas de Hel,
hasta que Surt con su llama todo devora.
=Völuspá, verso 97=*

A

En Asgard, descarta **permanentemente** tantos Héroes del Valhalla como fuerza tenga Hel. A continuación, mueve la Naglfar 1 nivel hacia abajo. Devuelve los peones de Héroe descartados a la caja para el resto de esta partida.



Mueve la Naglfar 1 nivel hacia arriba.

Roba 2 losetas de Lacayo de Hel y ponlas en Nilfheim **H**. Sus efectos se aplican de inmediato.

A continuación, pasa la página.

LA NAGLFAR ZARPA

SAGA 4: PASO 2 DE 3



Roba 1 loseta de Lacayo de Hel y ponla en Nilfheim **H**. Sus efectos se aplican de inmediato.



A

En Asgard, descarta **permanentemente** tantos Héroes del Valhalla como fuerza tenga Hel. A continuación, mueve la Naglfar 1 nivel hacia abajo. Devuelve los peones de Héroe descartados a la caja para el resto de esta partida.



Ubicación de retirada: parte inferior de la pila de losetas de Lacayo de Hel

Fuerza: indicada en la loseta y aquí debajo



*Viene Hrym, por el este, en alto el escudo,
se revuelve Jormungand con furor de gigante,
azota el mar la serpiente y el águila grazna,
la que muertos destroza, Naglfar se desata.
=Völuspá, verso 50=*

Efectos y fuerza de los Lacayos de Hel



HRYM, CAPITÁN DE LA NAGLFAR

La Naglfar devasta el Mundo donde se encuentre, aunque no haya otro Enemigo allí.

Fuerza: fuerza de Hel + Fuerza de Loki



HRAESVELG, EL ÁGUILA GIGANTE

Cuando se revele una carta de Loki y no haya otra suya visible en la Rueda de enemigos, activa 1 Iotunn.

Fuerza: 5



MODGUD, LA SIERVA DE HEL

Cuando se revele una carta de Hel y no haya otra suya visible en la Rueda de enemigos, añade 2 peones Anónimos de Midgard **M** a la Escala de fuerza de Hel.

Fuerza: 2 x fuerza de Hel



GARM, EL AULLADOR, CENTINELA DEL MUNDO DE LAS TINIEBLAS

Cuando un dios deba perder Salud, pierde 1 ficha más.

Fuerza: 2 x la Salud del dios que combata contra Garm



Mueve la Naglfar 1 nivel hacia arriba.

Roba 2 losetas de Lacayo de Hel y ponlas en Niflheim **H**.

Sus efectos se aplican de inmediato.

A continuación, pasa la página.

LA NAGLFAR ZARPA

SAGA 4: PASO 3 DE 3



Roba 1 loseta de Lacayo de Hel y ponla en Niflheim H. Sus efectos se aplican de inmediato.



Mueve la Naglfar 1 nivel hacia arriba. Roba después 1 loseta de Lacayo de Hel y ponla en Niflheim H. Su efecto se aplica de inmediato.



A

En Asgard, descarta **permanentemente** tantos Héroes del Valhalla como fuerza tenga Hel. A continuación, mueve la Naglfar 1 nivel hacia abajo. Devuelve los peones de Héroe descartados a la caja para el resto de esta partida.



Para pasar la página, no debe quedar ninguna loseta de Lacayo de Hel en Niflheim H. Combate para que los 4 vuelvan a la pila.



*llega un barco del este, vendrán por el mar
las huestes de Muspell. Loki es el piloto:
acuden los monstruos con el lobo,
a la cabeza marcha el hermano de Byleist.
=Völuspá, verso 51=*



Ubicación de retirada: parte inferior de la pila de losetas de Lacayo de Hel

Fuerza: indicada en la loseta y aquí debajo

Efectos y fuerza de los Lacayos de Hel



HRYM, CAPITÁN DE LA NAGLFAR

La Naglfar devasta el Mundo donde se encuentre, aunque no haya otro Enemigo allí.

Fuerza: fuerza de Hel + Fuerza de Loki



HRAESVELG, EL ÁGUILA GIGANTE

Cuando se revele una carta de Loki y no haya otra suya visible en la Rueda de enemigos, activa 1 Iotunn.

Fuerza: 5



MODGUD, LA SIERVA DE HEL

Cuando se revele una carta de Hel y no haya otra suya visible en la Rueda de enemigos, añade 2 peones Anónimos de Midgard **M** a la Escala de fuerza de Hel.

Fuerza: 2 x fuerza de Hel



GARM, EL AULLADOR, CENTINELA DEL MUNDO DE LAS TINIEBLAS

Cuando un dios deba perder Salud, pierde 1 ficha más.

Fuerza: 2 x la Salud del dios que combata contra Garm

La amenaza de la nave de los muertos ha sido contenida. Bien hecho; **habéis ganado** y os merecéis un momento de respiro. Sin embargo, las huestes de Surt avanzan.



En medio de la confusión, el cielo se abrirá, y de él descenderán los hijos de Muspell en sus caballos. Surt cabalará al frente, y delante y detrás de él lo acompañará el fuego. Su espada será magnífica, más brillante que el mismo sol. Y cuando pases por el Bifrost, el puente multicolor, se quebrará como auguraba la profecía. Los hijos de Muspell avanzarán hasta la llanura llamada Vigrid, y allí llegará también el lobo Fenrir y la serpiente de Midgard. Para entonces ya estarán allí Loki, y Hrym, y con este los Gigantes de hielo, y con aquel el cortejo completo de Hel.
=Edda, de Snorri Sturluson=

LA CAÍDA DEL BIFROST

SAGA 5: INTRODUCCIÓN

LAS NUBES, EN LLAMAS, SE ABREN AL PASO DE LOS HIJOS DE MUSPELL.
FUEGO Y HIELO AZOTAN EL BIFROST,
EL PUENTE ENTRE LOS MUNDOS ESTÁ A PUNTO DE SUCUMBIR.
SE ARREMOLINA EL HUMO, ANUNCIANDO LA BATALLA FINAL.



Pon 1 peón de Gigante de fuego de la reserva en Muspellheim < ,
sobre cada uno de los 3 Mundos del **nivel intermedio**.

Los Gigantes de fuego que haya en los Mundos no tienen ningún efecto: no devastan los Mundos y no impiden que los dioses actúen. Son únicamente oponentes con los que combatir.



LA CAÍDA DEL BIFROST

SAGA 5: PASO 1 DE 3



Si Surt está en Muspellheim < , añade 1 peón de Gigante de fuego de la reserva a la **Escala de fuerza de Surt**.

Si Surt no está en Muspellheim < , añade 1 peón de Gigante de fuego de la reserva al **Mundo en el que esté Surt**.



¿Qué quedará para proteger este lugar cuando el fuego de Surt devore el cielo y la tierra?

A Asume tantos riesgos como peones de Gigante de fuego haya en el Mundo en el que te encuentres para devolverlos a **todos** a la Escala de fuerza de Surt.



Pon 1 peón de Gigante de Fuego de la reserva en cada uno de los 3 Mundos del nivel intermedio. A continuación, pasa la página.

LA CAÍDA DEL BIFROST

SAGA 5: PASO 2 DE 3



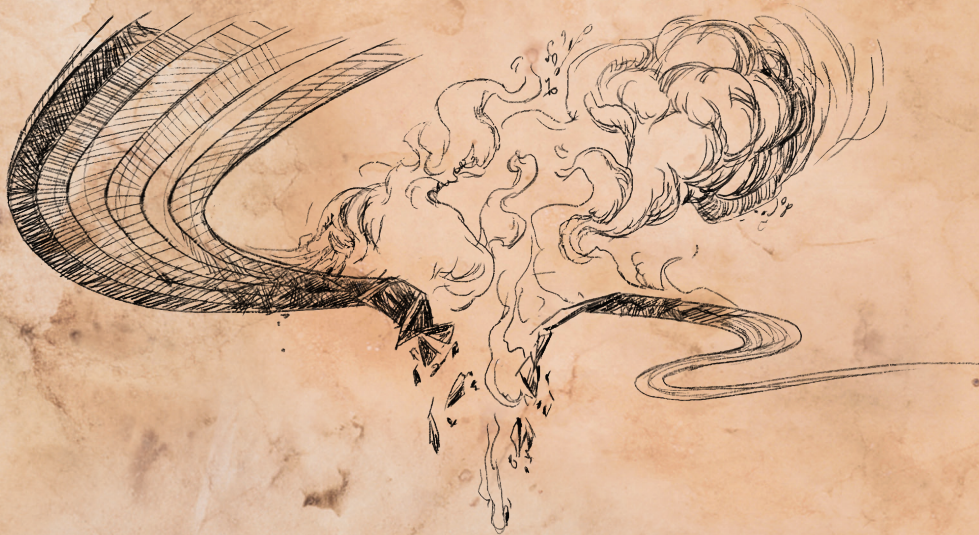
Si Surt está en Muspellheim < , añade 1 peón de Gigante de fuego de la reserva a la **Escala de fuerza de Surt**.

Si Surt no está en Muspellheim < , añade 1 peón de Gigante de fuego de la reserva al **Mundo en el que esté Surt**.



*Surt llega del sur, abraza las ramas,
fulgura la espada del dios de los muertos:
las montañas chocan, rebullen las brujas.
Los héroes hollar el camino de Hel, y el cielo se parte.
=Völuspá, verso 51=*

A Asume tantos riesgos como peones de Gigante de fuego haya en el Mundo en el que te encuentres para devolverlos a **todos** a la Escala de fuerza de Surt.



Pon 1 peón de Gigante de fuego de la reserva en cada uno de los 3 Mundos del **nivel superior**. A continuación, pasa la página.

LA CAÍDA DEL BIFROST

SAGA 5: PASO 3 DE 3



Si Surt está en Muspellheim < , añade 1 peón de Gigante de fuego de la reserva a la **Escala de fuerza de Surt**.

Si Surt no está en Muspellheim < , añade 1 peón de Gigante de fuego de la reserva al **Mundo en el que esté Surt**.



Pasa la página cuando hayas devuelto a **todos los Gigantes de fuego y a Surt** a Muspellheim < (a la reserva o a la Escala de fuerza de Surt).



*El sol se oscurece, se hunde la tierra en el mar,
se desvanece del cielo las brillantes estrellas;
surge vapor furioso, el fuego se alza,
y llega el calor hasta el mismo cielo.
=Völuspá, verso 57=*

A Asume tantos riesgos como peones de Gigante de fuego haya en el Mundo en el que te encuentres para devolverlos a **todos** a la Escala de fuerza de Surt.



Surt y los Gigantes de Fuego han sido contenidos temporalmente. ¡Bien hecho! ¡Victoria!

Pero un nuevo incendio está a punto de desatarse y la última batalla es inminente.



Heimdall, en pie, soplará con fuerza el Gjallarhorn para despertar a los dioses, que celebrarán un consejo. Odín cabalgará hasta el pozo de Mimir y pedirá consejo al sabio, por él y por su pueblo. De repente, el Fresno del universo Yggdrasil temblará, y no habrá ser en el cielo o la tierra que no sienta pavor. Los aesir se ataviarán con sus pertrechos de guerra, al igual que los einheriar, y marcharán al campo de batalla.

Odín cabalgará a la cabeza, con yelmo dorado, una magnífica cota de maila y su lanza, llamada Gungnir. Así comenzará la última batalla. Odín se lanzará a por el lobo Fenrir, Thor combatirá contra la serpiente de Midgard, Freyr hará frente a Surt y Týr a Garm. Vidarr herdirá las fauces de Fenrir. Loki entablará combate singular con Heimdall y ambos serán la muerte del otro. El mundo entero arderá.

LA BATALLA DE LA LLANURA DE VIGRID

SAGA 6: INTRODUCCIÓN

EN LA LLANURA DE VIGRID RESUENA EL RUIDOSO CUERNO DEL BLANCO ÆSIR
CUANDO LAS SOMBRAS HOLLAN EL CAMINO DE HEL.

LOS HÉROES CUBREN DE SANGRE LA COLUMNA DEL MUNDO;
MIENTRAS LA SERPIENTE EXTIENDE SUS ALAS
SOBRE LOS CADÁVERES DE LOS PERJUROS Y LOS CAÍDOS.



Pon la figura de Naglfar en Niflheim **H**, y las figuras de Hati y Skoll en la Jaula. Recordatorio: son Enemigos.



Si es una partida en solitario o de 2 jugadores, añade 2 peones de Elfo adicionales a Alfheim **F** y 2 dados de Vanir extra a Vanaheim **L**.



LA BATALLA DE LA LLANURA DE VIGRID

SAGA 6: PASO 1 DE 3



Activa 1 Iotunn.



Los Enemigos se apoyan entre ellos. Si combates contra un Enemigo y hay otros en el mismo Mundo en el que estés, cada Enemigo con el que no combatas aumenta la Fuerza de tu oponente en 2.



Existe una llanura que llaman Vigrid,
donde se encontrarán en batalla Surt y los
benevolentes dioses.

A cien leguas en cada dirección se extiende,
así es el campo de batalla que les ha
sido destinado.

=Edda, de Snorri Sturluson=



Mueve a Skoll y a Hati 1 casilla cada uno en sus respectivos caminos.
Mueve la Naglfar al nivel intermedio. A continuación, pasa la página.

LA BATALLA DE LA LLANURA DE VIGRID

SAGA 6: PASO 2 DE 3



Activa 2 Iotunn.



Mueve a Hati y Skoll 1 casilla en sus respectivos caminos, y mueve la Naglfar 1 nivel hacia arriba.



Los Enemigos se apoyan entre ellos. Si combates contra un Enemigo y hay otros en el mismo Mundo en el que estés, cada Enemigo con el que no combatas aumenta la Fuerza de tu oponente en 2.



Ubicación de retirada: retrocede 1 casilla en su camino, en dirección a la Jaula
Fuerza: igual a la de Fenrir



*Acude el noble hijo de Odin, Vidarr, a enfrentarse al carroñero,
hasta el puño la espada hunde
en el corazón del hijo de Hvedungr
y venga así a su padre.
=Völuspá, verso 57=*

A

En **Asgard**, descarta **permanentemente** tantos Héroes del Valhalla como fuerza tenga Hel. A continuación, mueve la Naglfar 1 nivel hacia abajo. Devuelve los peones de Héroe descartados a la caja para el resto de esta partida.



A

En **Alfheim** **F**, descarta **permanentemente** 3 de tus dados de Vanir y mata a Hati. Retira la figura de Hati del juego.



A

En **Vanaheim** **L**, descarta **permanentemente** 3 de tus dados de Vanir y mata a Skoll. Retira la figura de Skoll del juego.



A

En **Niflheim** **H**, descarta **permanentemente** 5 de tus peones de Elfo y destruye la Naglfar. Retira la figura de Naglfar del juego.



Activa 2 Iotunn, mueve a Hati y Skoll en sus respectivos caminos, y mueve la Naglfar 1 nivel hacia arriba. Pon la figura de Nidhogg en **Asgard**  y pasa la página.

LA BATALLA DE LA LLANURA DE VIGRID

SAGA 6: PASO 3 DE 3



La fuerza de Nidhogg es igual al número de **Enemigos** aún presentes en Yggdrasil (incluidos Hati, Skoll y la Naglfar), más el número de **Iotunn** activos.



Los Enemigos se apoyan entre ellos. Si combates contra un Enemigo y hay otros en el mismo Mundo en el que estés, cada Enemigo con el que no combatas aumenta la Fuerza de tu oponente en 2.



Ubicación de retirada: retrocede 1 casilla en su camino, en dirección a la Jaula
Fuerza: igual a la de Fenrir



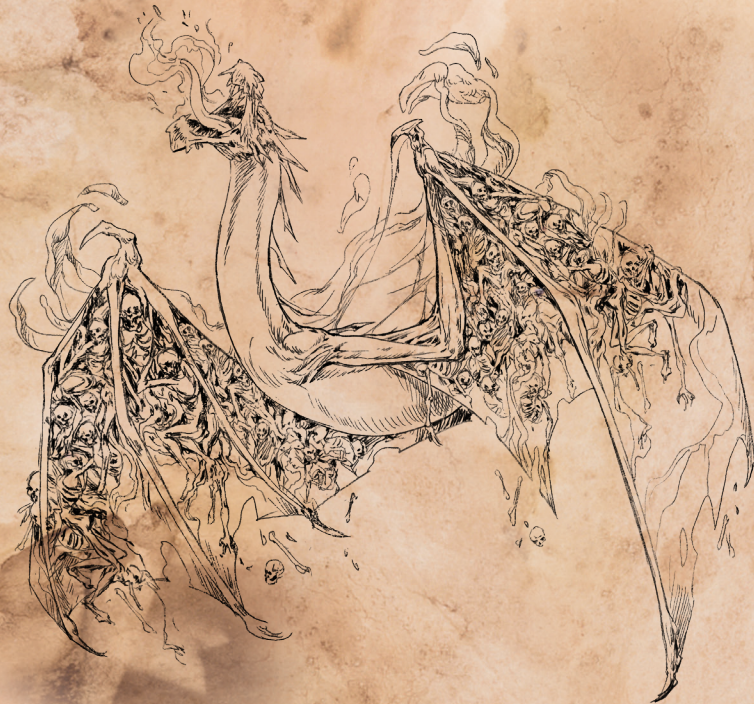
Para pasar la página, 1 dios debe combatir contra Nidhogg y sobrevivir.



Si Nidhogg se activa, pierdes la partida de inmediato.

*llegará volando el oscuro dragón,
la serpe brillante, desde Níðafjöll;
extiende sus alas sobre la llanura
acarreado en sus plumas a los muertos. Allí se hundirá.
=Völuspá, verso 66=*

A En Asgard, descarta **permanentemente** tantos Héroes del Valhalla como fuerza tenga Hel. A continuación, mueve la Naglfar 1 nivel hacia abajo. Devuelve los peones de Héroe descartados a la caja para el resto de esta partida.



El Crepúsculo de los dioses ha terminado. Has luchado contra la fatal profecía y has alcanzado la gloria. Bien hecho.



*Pero veo que luego de nuevo el mundo
resurge del mar con perenne verdor;
bajan cascadas, por altas cumbres
el águila vuela y peces atrapa en
los torrentes.
Vuelven los aesi al campo de Idavöltr,
de la serpiente de Midgard, la horrible,
se cuentan historias
y allá rememoran los grandes sucesos
y las viejas runas de los grandes dioses.
Allá en la hierba después hallarían
los tableros de oro de gran maravilla
que tiempo atrás su gente poseía.
=Völuspá, versos 59 a 61=*