



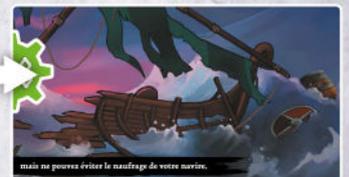
RAGNARÖK

Difficulté : 

- ▶ Perdu au large, vous regardez la mer (61) à travers votre Pierre de Soleil (47), qui vous révèle quelles runes de l'augure vous serviront à choisir la direction à prendre (5). Après les avoir activées, vous retrouvez votre route. Prenez la carte 43.



- ▶ Une créature monstrueuse surgit de la mer (43). Vous commencez par tirer une flèche dans l'œil du monstre. Prenez la carte 78. Puis vous lui tranchez un tentacule d'un coup de hache. Prenez la carte 91.

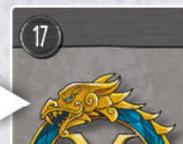


- ▶ Votre bateau n'est plus qu'une épave (78 et 91). Vous nagez dans l'eau gelée en direction de l'île que vous apercevez à l'horizon (68). Les courants sont traîtres et vous perdez le sens de l'orientation à plusieurs reprises. Vous finissez par vous évanouir à quelques mètres du rivage. Prenez la carte 21.

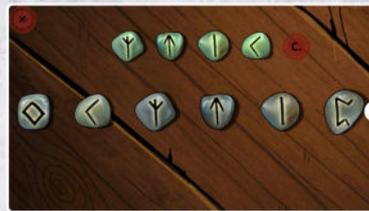


L'ÎLE

- ▶ Sur l'île, vous coupez un peu de bois mort (48) à l'aide de votre hache. Prenez la carte 11. Puis vous tirez une flèche pour déloger l'objet coincé en hauteur. Prenez la carte 17.



- ▶ Le bois mort (11) cache les runes Arbre, Combat et Glace. En combinant celles-ci avec la 4^e rune Feu pour finir le rituel, vous parvenez à enflammer le bois et à vous faire une torche.



Prenez la carte 10.

- ▶ En explorant l'île (21), vous trouvez une forge au fond d'une grotte.

Prenez la carte 73.



- ▶ La forge (73) est éteinte, mais à l'aide de votre torche (10), vous la rallumez :

$$73 + 10 = 83$$

Prenez la carte 83.



- ▶ La forge est allumée (83). En utilisant le marteau posé sur l'enclume (3), vous commencez à forger :

$$83 + 3 = 86$$

Prenez la carte 86.



- ▶ Alors que vous allez donner votre premier coup (86), vous entendez les échos d'un passé lointain : une suite de coups portés par un ancien forgeron. Ces coups assésés avec ce marteau (3) si particulier forment les runes Glace, Destin et Feu. Vous produisez la rune Création pour finir le rituel et forger une dague.

Prenez la carte 29.



- ▶ Cette dague (29) s'insère parfaitement dans la porte de pierre trouvée sur l'île (34). En l'y fichant, la porte de pierre s'ouvre sur une autre porte :

$$29 + 34 = 63$$

Prenez la carte 63.



- ▶ La forme gravée sur la porte (35) évoque l'emblème que vous avez récupéré plus tôt (17). La forme spécifique du chambranle de la porte et l'emblème forment un 5 X 7.

5X7=35.

Prenez la carte 35.



- ▶ La porte s'ouvre sur une entrée avec, en son centre, un puits qui s'enfonce dans l'obscurité. En scrutant le puits enténébré (35) avec votre torche (10), vous apercevez un chemin (+62) pour descendre :

10 + +62 = 72.

Prenez la carte 72.



- ▶ Vous déroulez le parchemin, mais votre torche est soufflée et vous vous retrouvez dans l'obscurité. Dans le noir, une silhouette se dessine et vous demande ce qui vous est arrivé. En vous remémorant votre combat contre le kraken et votre chute dans la mer gelée, vous réalisez que vous êtes mort et l'annoncez à voix haute à Hel.

Prenez la carte 4.

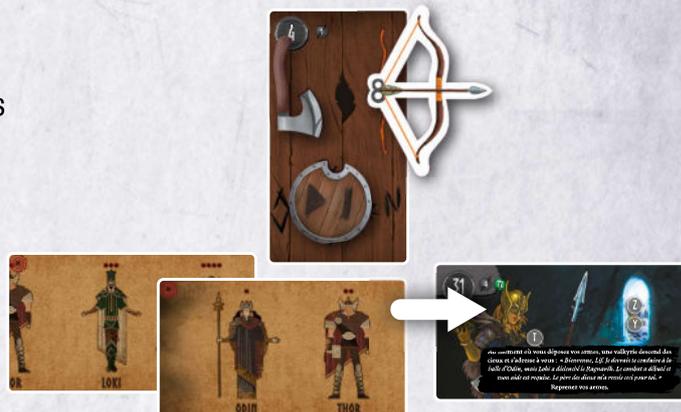


- ▶ À peine avez-vous fini votre phrase que vous vous réveillez sur un plancher usé et entendez : « Il est temps de déposer les armes ». Observant le conseil de Hel, vous posez vos armes en suivant les rayures sur le plancher (4). Vous y lisez Loki Odin.

En cherchant leurs noms dans le parchemin (72) trouvé précédemment, vous découvrez que chaque dieu est associé à un chiffre : 3 pour Loki et 1 pour Odin.

Vous entrez ainsi dans le Valhalla.

Prenez la carte 31.



VALHALLA

- ▶ Après avoir été accueilli par la valkyrie, qui vous explique que le Ragnarök a commencé, vous partez à la recherche d'Odin au Valhalla. En observant le Valhalla (Z et Y) à travers votre Pierre de Soleil (47) depuis le rivage, vous voyez certains lieux s'illuminer. Ces lieux vous indiquent les runes que vous devrez utiliser (Eau, Feu, Glace et Arbre) et qui vous guideront dans votre voyage vers Odin.

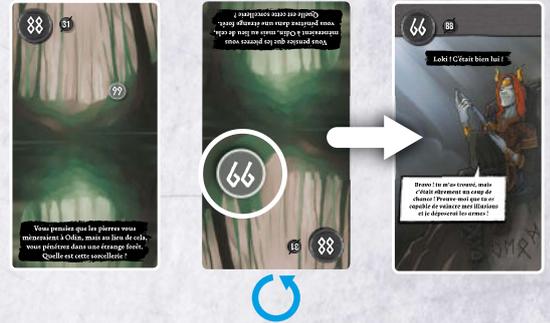
Prenez la carte 88.



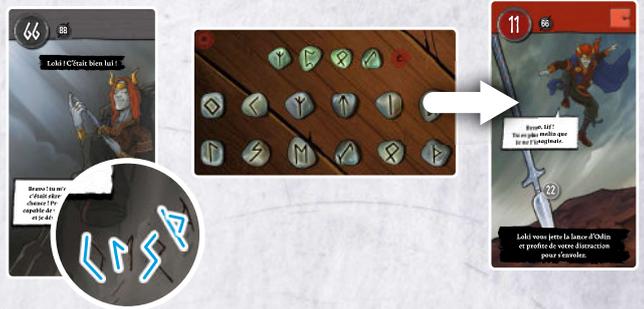
▶ Alors que vous pensiez trouver Odin, vous vous enfoncez dans une forêt et faites face à un arbre sur lequel est gravé un poème (99). Les mots arbre, flèche, œil et table font chacun référence au dessin d'une rune. Vous activez donc les runes Arbre, Combat, Créer et Cheval. Après avoir réalisé ce rituel, le décor change et vous faites face à Yggdrasil. Prenez la carte 2.



▶ Yggdrasil (2) se révèle à vous et vous avertit de la fourberie de Loki dans la forêt. En retournant dans la forêt (88), vous suivez le conseil de l'Arbre Monde et « retrouvez votre bon sens ». Malgré les illusions, vous découvrez un autre chemin vous menant à Loki. Prenez la carte 66.



▶ Loki (66) vous met au défi de vaincre ses illusions. Les runes gravées près de lui sont bien sûr un piège. En les regardant plus en détail, vous remarquez que chacune est composée d'une rune et de son reflet collés l'une contre l'autre. En faisant fi des reflets, vous exécutez un rituel activant les runes Feu, Eau, Soleil et Géant, et prouvez votre valeur à Loki. Prenez la carte 11.



▶ Loki tente de s'enfuir (11) en vous jetant la lance d'Odin (22) pour faire diversion. Aussitôt, vous la prenez et la lancez vers Loki. Ce dernier esquive de justesse et fait tomber son casque avant de disparaître : $22 + 11 = 33$. Prenez la carte 33.



▶ Avec le casque de Loki en votre possession, les illusions ont disparu. Vous reprenez votre route en regardant de nouveau le chemin dans le Valhalla (Z et Y) à travers votre Pierre de Soleil. Alors que vous vous approchez de votre destination, vous entendez des bruits de bataille. Prenez les cartes 64 et 65.



▶ Odin est en pleine bataille contre les géants (64 et 65) et vous vous joignez au combat des dieux. Vos armes vous semblent peu efficaces face à ces créatures, mais en les retournant, vous apportez votre aide à Odin pour gagner la bataille. Prenez la carte 11.



▶ Vous sortez vainqueur de la bataille, mais Odin est grièvement blessé. Il vous demande d'arrêter Surt, qui lance la charge sur le Bifröst avec son armée. Pour reconnaître Surt parmi ses guerriers, vous observez le pont arc-en-ciel (74) avec votre Pierre de Soleil (47). Vous trouvez Surt avec sa tenue rouge (+23) et lui jetez la lance d'Odin bleue (22) :



$22 + 23 = 45$
Prenez la carte 45.

▶ Maintenant que vous êtes en possession de la dernière clé du rituel, vous pouvez détruire le Bifröst. Vous cherchez les runes dans les objets légendaires récupérés durant votre voyage dans le Valhalla : Yggdrasil (2), le casque de Loki (33) et le bouclier de Surt (45). Vous trouvez les runes Bois, Destin et Fortune, et finalisez avec la rune Mort pour détruire le Bifröst.

Prenez la carte 55.



LE NOUVEAU MONDE

▶ Alors que le pont du Bifröst et Asgard s'effondrent, Odin mourant vous emmène entre les mondes qui disparaissent pour en former un nouveau. Vous vous y remémorez le voyage initiatique du premier Viking (55) pour tracer la première rune. Sur le plan, vous dessinez son chemin pour former Ansu, la rune du père.



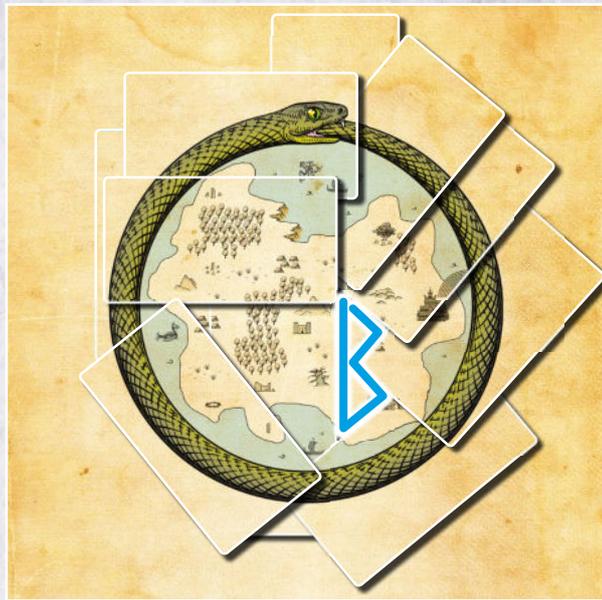
Prenez la carte 87.

▶ La première rune tracée, vous vous rappelez la méthode du second Viking pour la deuxième rune. Vous avez déjà une partie du serpent d'argent : (36) et (40). Reprenez les cartes 1, 2, 3, 4 et 5 dans la défausse et placez-les sur le serpent de la carte avec le reste du serpent d'argent. Vous liez les nœuds sacrés dans l'ordre pour tracer Dagaz, la rune du jour.

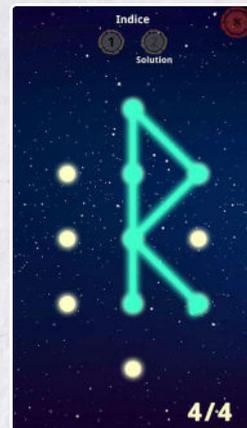
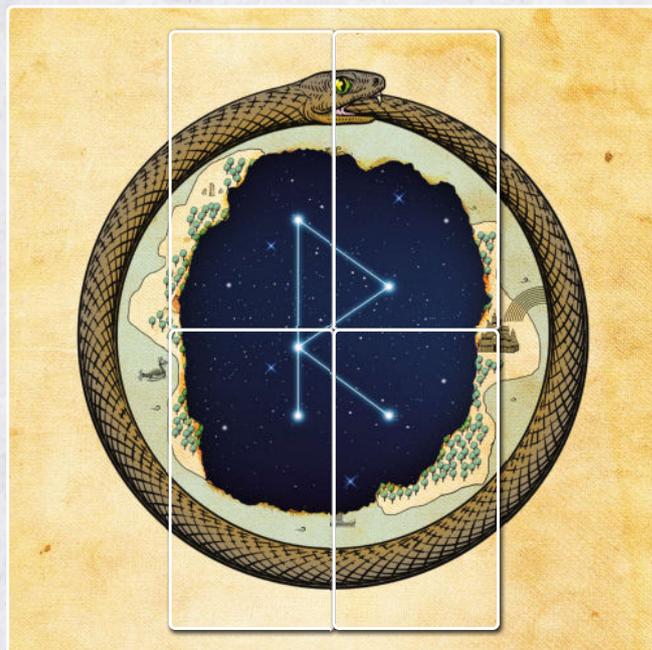
Prenez la carte 59.



► Vous reformez le serpent d'or (🐍) pour trouver la troisième rune et cherchez cette dernière dans les anciennes terres du troisième Viking. Vous formez Berkana, la rune des nouveaux départs. Prenez la carte 42.



► La troisième rune tracée, le monde ne change pas. Vous pensez que Loki vous joue encore un tour. Prenez les cartes L, 🐉, K et 1. Par les signes du dieu de la malice, vous formez la quatrième rune Raido, la rune de Freya.



Bravo ! Le rituel est accompli. Autour de vous, le monde se convulse, se trouble, disparaît, puis renaît. Vous avez réussi à redonner de l'espoir à cette terre. C'est un nouveau départ.