



# RAGNARÖK

Schwierigkeit:

Umgeben von Nebel habt ihr auf hoher See eure Orientierung verloren. Zum Glück habt ihr euren Sonnestein (47), durch den ihr die Wellen (61) betrachtet. Am Himmel erscheinen Runen, ein Hinweis der Götter auf den richtigen Weg (5). Nutzt euer Gerät, um die richtigen Runen zu aktivieren, und ihr findet den Weg durch den Nebel.

Nehmt Karte 43.



Ein gigantisches Seeungeheuer taucht aus den Tiefen des Meeres auf (43). Nehmt euren Bogen und schießt einen Pfeil in das Auge der Kreatur.

Nehmt Karte 78.

Schlagt dann mit eurer Axt einen seiner Tentakel ab.

Nehmt Karte 91.



Tapfer wehrt ihr das Ungeheuer ab, doch euer Schiff (78) und (91) ist verloren. Öffnet Maschine (68) und schwimmt durch das eiskalte Wasser auf eine Insel zu, die ihr am Horizont sehen könnt. Die Strömung ist tückisch und ihr verliert mehrfach die Orientierung. Irgendwann versinkt ihr in den Wellen und wacht am Ufer einer kargen Insel wieder auf.

Nehmt Karte 21.



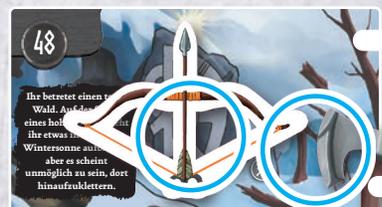
## DIE INSEL

Ihr erkundet die Insel und stoßt auf einen toten Wald (48), in dem ihr mit eurer Axt etwas Holz hackt.

Nehmt Karte 11.

Dann schießt ihr einen Pfeil auf das aufblitzende Objekt auf dem Felsen, um es herunterzubekommen.

Nehmt Karte 17.



- ▶ In dem gehackten Holz (M) sind die Runen für Holz, Kampf und Eis versteckt. Kombiniert sie mit der richtigen 4. Rune – Feuer – und ihr erschafft eine Fackel.

Nehmt Karte 10.



- ▶ Bei der weiteren Erkundung der Insel (21) findet ihr in einer verborgenen Höhle eine verlassene Schmiede.

Nehmt Karte 73.



- ▶ Die Schmiede (73) ist kalt, doch mit eurer Fackel (10) gelingt es euch, sie zu entfachen:

$$73 + 10 = 83$$

Nehmt Karte 83.



- ▶ Das Feuer der Schmiede ist entfacht (83) und ihr beginnt, mit dem Hammer, der auf dem Amboss lag (3), etwas zu schmieden:

$$83 + 3 = 86$$

Nehmt Karte 86.



- ▶ Am Amboss (86) hört ihr Echos aus ferner Vergangenheit erklingen: eine Reihe von Hammerschlägen eines uralten Schmieds. Die Schläge ertönen in Gruppen von 1, 5 und 2 Schlägen, und stehen für die Anzahl der Linien, die zum Schreiben der Runen nötig sind. So werden die Runen für Eis, Schicksal und Feuer geschmiedet. Ihr fügt die Rune für Schöpfung hinzu, um das Ritual zu vollenden.

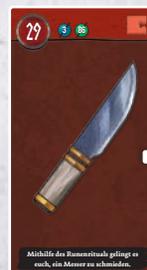
Nehmt Karte 29.



- ▶ Das geschmiedete Messer (29) passt perfekt in den Schlitz des Steintors (34). Ihr steckt das Messer in den Spalt, das Tor gleitet auf und ein hölzernes Tor kommt zum Vorschein:

$$29 + 34 = 63$$

Nehmt Karte 63.



- Das auf dem Tor (63) eingravierte Symbol gleicht dem Emblem, das ihr vom Fels geschossen habt (17). Legt ihr es auf das Tor, bildet sich die Rechnung „5 × 7“: 5 × 7 = 35.

Nehmt Karte 35.



- Das Tor öffnet sich und ihr tretet in eine dunkle Kammer (35). In der Mitte seht ihr einen Schacht, der in die Dunkelheit hinabführt. Mit eurer Fackel (10) untersucht ihr den Schacht und entdeckt eine Treppe +62, auf der ihr hinabsteigen könnt:

10 + 62 = 72.

Nehmt Karte 72.



- Als ihr die Schriftrolle untersucht, erlischt plötzlich eure Fackel und Finsternis umgibt euch. Dann erscheint eine dunkle Gestalt und fragt, was mit euch geschehen ist. Ihr erinnert euch an euren aussichtslosen Kampf gegen den Kraken und die Stunden im eiskalten Meer, und kommt zu dem Schluss, dass ihr tot sein müsst. Sprecht es laut aus.

Nehmt Karte 4.



- Kaum habt ihr den Satz beendet, wacht ihr auf einem abgenutzten Holzboden auf und hört Hels Stimme nachhallen: „Nun ist es an der Zeit, deine Waffen niederzulegen.“ Ihr hört auf Hels Rat und legt eure Waffen passend an die Kratzer im Holzboden (4). So erkennt ihr die Wörter „Loki“ und „Odin“.

Ihr sucht auf der Schriftrolle (72) nach den beiden Göttern, und seht, dass sie mit den Zahlen 3 (Loki) und 1 (Odin) gekennzeichnet sind. So betretet ihr Walhalla.

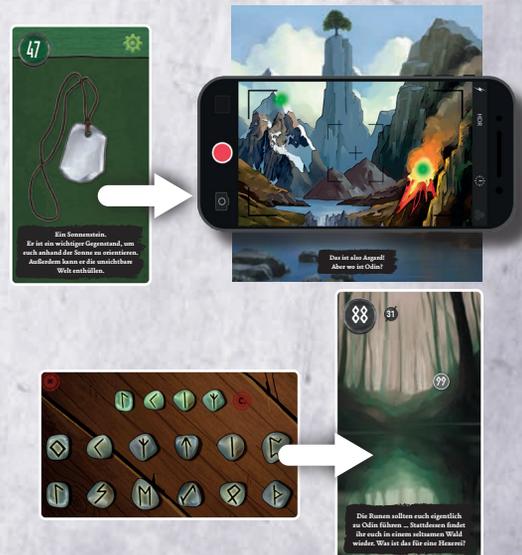
Nehmt Karte 31.



## WALHALLA

- Ihr werdet von einer Walküre begrüßt, die euch erzählt, dass Ragnarök begonnen hat. Ihr macht euch also auf den Weg, Odin zu suchen. Wenn ihr Walhalla (Z und Y) durch euren Sonnenstein (47) betrachtet, könnt ihr sehen, wie manche Orte aufleuchten. Diese Orte weisen von unten/vorne nach oben/hinten auf die Runen für Wasser, Feuer, Eis und Holz hin, die euch zu Odin leiten.

Nehmt Karte 88.



▶ Gerade als ihr dachtet, Odin einen Schritt näher gekommen zu sein, irrt ihr auf einmal in einem Wald umher. Dort findet ihr euch bald vor einem Baum wieder, an dem ein in eine Metallplatte eingraviertes Gedicht (99) hängt. Jeder Absatz des Gedichts betont einen bestimmten Begriff: Baum, Pfeil, Auge, Tisch. Die Formen dieser Begriffe beschreiben die Runen für Holz, Kampf, Schöpfung und Pferd. Nach diesem Ritual löst sich die Illusion um euch herum auf und ihr seht Yggdrasil vor euch.



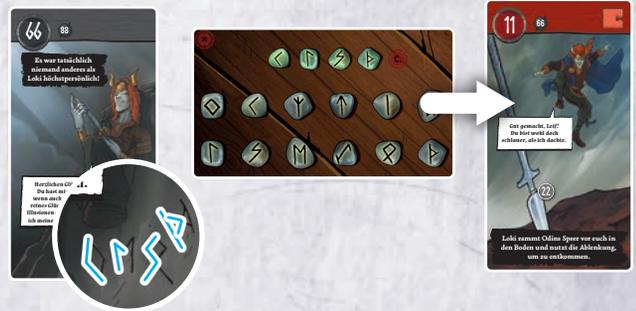
Nehmt Karte 2.

▶ Yggdrasil (2) spricht zu euch und erzählt euch von den Illusionen, mit denen euch Loki im Wald getäuscht hat. Ihr kehrt zurück in den Wald (88) und erinnert euch daran, dass Loki alles „auf den Kopf“ gestellt hat. So findet ihr einen neuen Pfad, der euch direkt zum Gott des Schabernacks bringt.



Nehmt Karte 66.

▶ Loki (66) fordert euch heraus, seine Illusionen zu durchschauen. Die Runen, die neben ihm in den Fels geritzt sind, sind natürlich eine Falle. Wenn ihr sie genauer untersucht, erkennt ihr, dass sie jeweils aus einer Rune und ihrer Spiegelung zusammengesetzt sind. Ihr ignoriert die Spiegelungen und nutzt nur die linke Hälfte, also die Runen für Feuer, Wasser, Sonne und Riese.



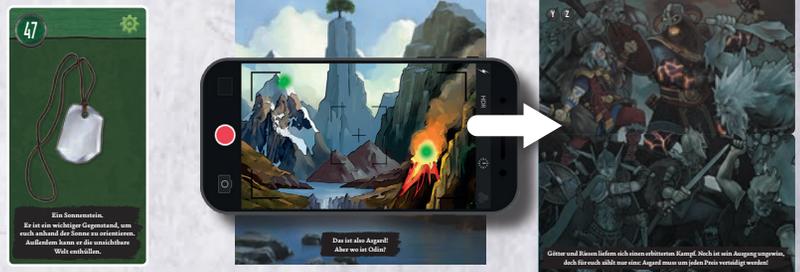
Nehmt Karte 11.

▶ Loki versucht zu entkommen (11) und wirft Odins Speer (22) als Ablenkung auf euch. Ihr hebt ihn sofort auf und werft ihn zurück auf Loki. Er weicht dem Speer flink aus, verliert jedoch seinen Helm, bevor er verschwindet: 11 + 22 = 33.



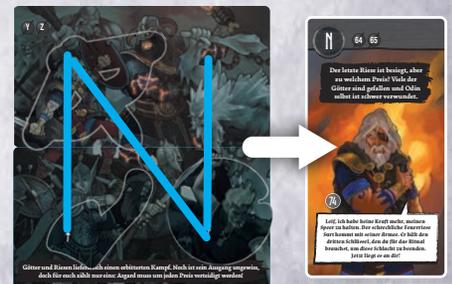
Nehmt Karte 33.

▶ Mit Lokis Helm in eurem Besitz lösen sich die Illusionen auf. Ihr setzt eure Reise fort und benutzt erneut euren Sonnenstein (47), um nach einem Weg in Walhalla (Z) und (Y) zu suchen. Als ihr euch eurem Ziel nähert, hört ihr Geräusche eines Kampfes.



Nehmt die Karten 64 und 65.

▶ Ihr schließt euch Odin und den anderen Göttern in ihrem Kampf gegen die Riesen an (64 und 65). Eure Waffen wirken zunächst nutzlos im Kampf gegen diese Kreaturen, doch wenn ihr sie umdreht, könnt ihr sie passend auf die Karten legen. Folgt den Pfeilen auf den Plättchen, beginnend bei der Axt. So könnt ihr Odin zum Sieg verhelfen.



Nehmt Karte 11.

► Ihr geht siegreich aus dem Kampf hervor, doch Odin ist schwer verwundet. Er bittet euch, den Feuerriesen Surt aufzuhalten, der mit seiner Armee über die Bifröst-Brücke kommt. Um Surt unter seinen Kriegern zu erkennen, betrachtet ihr die Regenbogenbrücke (74) mit eurem Sonnenstein (47). Ihr entdeckt Surt (+23), der in Feuerrot gekleidet ist, und werft Odins Speer (22) auf ihn: 22 + 23 = 45. Nehmt Karte (45).

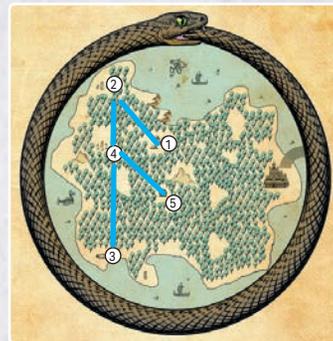


► Surt lässt seinen Schild fallen. Damit habt ihr den letzten Teil für das Ritual, mit dem ihr die Bifröst-Brücke zerstören könnt. Ihr sucht in den sagenhaften Gegenständen, die ihr während eurer Reise durch Walhalla gefunden habt, nach Runen: Yggdrasil (2), Lokis Helm (33) und Surts Schild (45). Ihr erkennt in ihnen die Runen für Holz, Schicksal und Glück. Ihr vollendet das Ritual mit der Rune für Tod und zerstört die Bifröst-Brücke. Nehmt Karte (55).



## DIE NEUE WELT

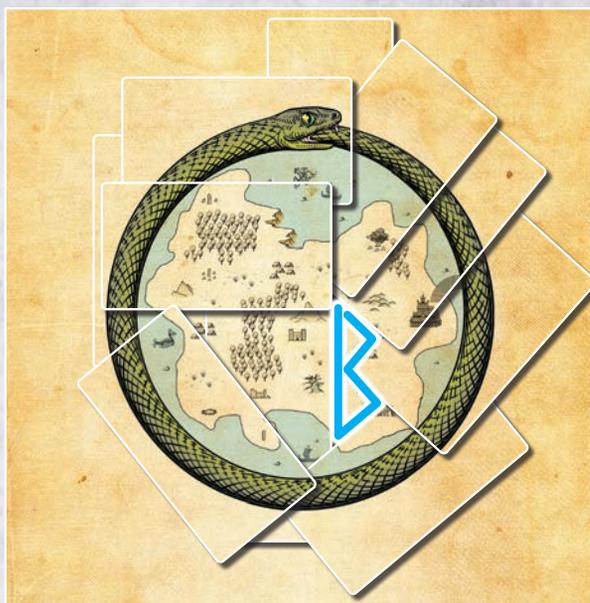
► Die Bifröst-Brücke stürzt ein, doch auch Odin erliegt seinen Verletzungen und stirbt. Das ist das Ende Asgards! Doch Odin hat euch noch zu einem Ort zwischen den verschwindenden Welten gebracht, wo eine neue Welt entsteht. Ihr erfahrt von der legendären Reise des ersten Wikingers (55), der die erste Rune fand. Folgt der Reise des Wikingers auf der Karte, um die erste Rune auf eurem Gerät zu zeichnen: Anszu, die Rune des Vaters. Nehmt Karte (87).



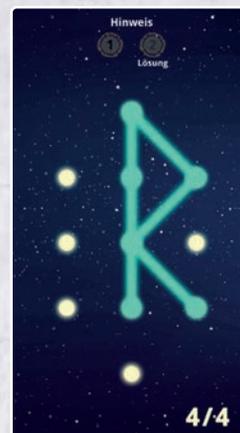
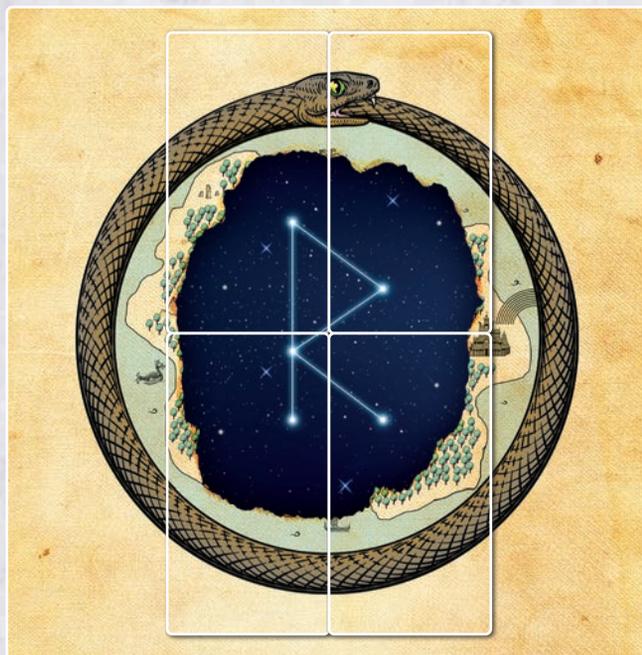
► Nachdem die erste Rune geschrieben wurde, machte sich der zweite Wikingers auf, die zweite Rune zu schreiben. Ihr habt bereits Teile der silbernen Schlange: (30) und (40). Nehmt zusätzlich die Karten (1), (2), (3), (4) und (5) aus dem Ablagestapel und legt sie verdeckt auf die Landkarte, sodass die silberne Schlange vollständig ist. Verbindet die heiligen Knoten in aufsteigender Reihenfolge der Kartennummern, dann zeichnet die zweite Rune auf eurem Gerät: Dagaz, die Rune für Tag. Nehmt Karte (59).



- Wie der dritte Wikinger sucht ihr die dritte Rune auf den Ländereien, nachdem ihr die goldene Schlange (☉) wieder mit Karten aus dem Ablagestapel zusammengesetzt habt. So zeichnet ihr die dritte Rune: Berkano, die Rune des Neuanfangs. Nehmt Karte (42).



- Doch auch nachdem ihr die dritte Rune gezeichnet habt, bleibt die Welt unverändert. Euch kommt der Verdacht, dass Loki wieder etwas damit zu tun hat. Nehmt die Karten (L, ♠, K und J). Wenn ihr sie zusammensetzt, könnt ihr die Sterne des Gottes des Schabernacks sehen. Ihr zeichnet die vierte Rune: Raidho.



Gut gemacht! Das Ritual ist vollständig und die Welt um euch herum beginnt zu beben, schwimmt, verschwindet ... und ihr erwacht wieder. Ihr habt es geschafft, diesem Land Hoffnung auf einen Neuanfang zu geben!