



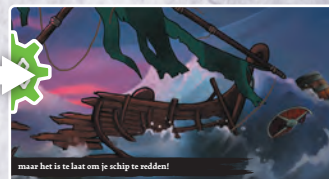
RAGNARÖK

NIVEAU:

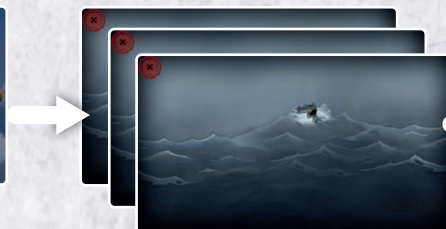
▶ Omdat je verloren op zee bent, kijk je naar de golven (61) door je zonnesteen (47) waardoor er runen als een voorbode in de lucht verschijnen om je te helpen de juiste richting (5) te kiezen. Nadat je de app hebt gebruikt om ze te activeren, kun je weer verder reizen. Pak kaart 43.



▶ Een monsterlijk wezen komt uit de dieptes van de zee tevoorschijn (43). Je schiet eerst een pijl door het oog van het monster. Pak kaart 78. Daarna hak je met je bijl één van zijn tentakels af. Pak kaart 91.

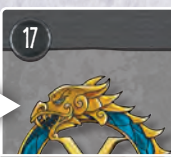


▶ Je verslaat heldhaftig het monster, maar hij heeft helaas wel je schip (78 en 91) vernietigd. Je zwemt door het ijskoude water, op weg naar het eiland dat je aan de horizon ziet (68). De golven zijn verraderlijk en je raakt een aantal keer je richtingsgevoel kwijt. Uiteindelijk zink je onder water en word je aan de kust van een vreemd land wakker. Pak kaart 21.

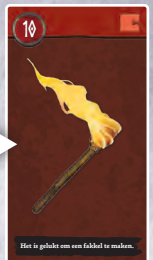


HET EILAND

▶ Je verkent het eiland en komt wat hout (48) tegen, dat je met je bijl hakt. Pak kaart M. Dan schiet je een pijl om het voorwerp bovenop de rots los te krijgen. Pak kaart 17.



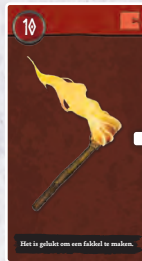
- ▶ In de stapel gehakt hout (11) zitten de runen voor Hout, Gevecht en IJs verborgen. Als je deze met de juiste 4^e rune, Vuur, combineert om het ritueel te voltooien, gaat het hout aan en kun je een fakkel maken. Pak kaart 10.



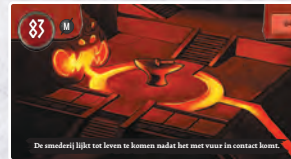
- ▶ Terwijl je het eiland (21) verder verkent, ontdek je een smederij in een grot. Pak kaart 73.



- ▶ De smederij (73) is uit, maar je kunt deze aansteken met je fakkel (10).
 $73 + 10 = 83$.
 Pak kaart 83.



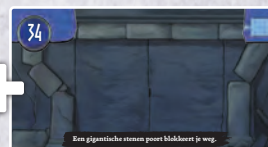
- ▶ Zodra de smederij aangestoken is (83), begin je met smeden door de hamer op het aambeeld (3) te gebruiken.
 $83 + 3 = 86$.
 Pak kaart 86.



- ▶ Als je het aambeeld (86) met de hamer (3) raakt, hoor je echo's uit een ver verleden weergalmen: een reeks slagen van een ijzersmid van vroeger. De geluiden die de hamer maakt, weerklinken in stoten van 1, 5 en 2. Deze verwijzen naar de runen IJs, Lot en Vuur. Je voegt hier de Creatie-rune aan toe om het ritueel te voltooien en een mes te smeden. Pak kaart 29.



- ▶ Dit mes (29) past perfect in de stenen poort (34) die je op het eiland gevonden hebt. Je steekt het mes in de sleuf waardoor er een houten poort verschijnt.
 $29 + 34 = 63$.
 Pak kaart 63.



- ▶ De vorm die in de poort (63) gegraveerd staat, lijkt op het embleem dat je eerder gevonden hebt (17). Als je het embleem bovenop de poort legt, vormt het "5 x 7":

$5 \times 7 = 35$.

Pak kaart 35.



- ▶ De poort gaat open en geeft toegang tot een ruimte; in het midden zie je een put die de duisternis in leidt. Als je je fakkel (10) gebruikt om de put (35) te bekijken, zie je een pad +62 waarmee je naar beneden kunt afdalen:

$10 + 62 = 72$.

Pak kaart 72.



- ▶ Als je de perkamentrol uitrolt, gaat je fakkel plotseling uit en word je omringd door duisternis. Al snel verschijnt er een donkeren silhouet die vraagt wat er met je gebeurd is. Als je terugdenkt aan je gevecht tegen de Kraken en je val in de ijskoude zee, beseft je dat je dood moet zijn. Je zegt dit hardop tegen Hel.

Pak kaart 4.



- ▶ Zodra je deze zin hebt uitgesproken, word je wakker op een versleten houten vloer en hoort de stem van Hel zeggen: "Het is tijd om je wapens neer te leggen". Op advies van Hel leg je je wapens neer zodat deze aansluiten op de krassen in de vloer (4). Door dit te doen, zie je de woorden "Loki" en "Odin" verschijnen.

Je bekijkt de perkamentrol (72) die je eerder gevonden hebt en ontdekt dat elke god met een cijfer verbonden is: 3 voor Loki en 1 voor Odin. Hiermee kun je Walhalla betreden.

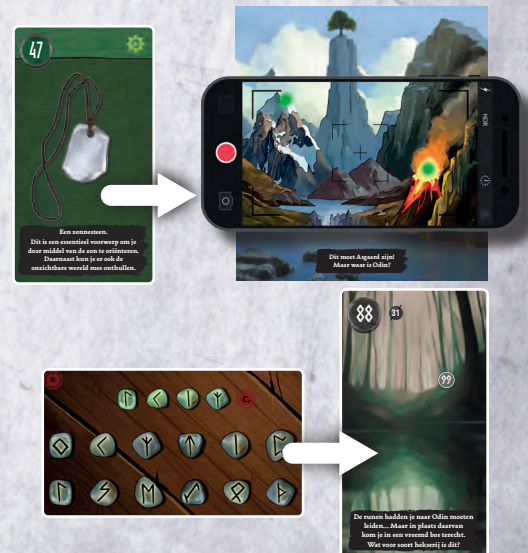
Pak kaart 31.



WALHALLA

- ▶ Je wordt verwelkomd door een Walkure die je vertelt dat Ragnarök begonnen is. Volgens de aanwijzingen ga je op zoek naar Odin in Walhalla. Als je Walhalla (Z en Y) door je zonnesteen (47) bekijkt, zie je dat bepaalde plekken oplichten. Deze plekken geven aan welke runen je moet gebruiken (Water, Vuur, IJs en Hout) om je te helpen tijdens je zoektocht naar Odin.

Pak kaart 88.



▶ Net als je denkt dat je Odin bijna gevonden hebt, trek je juist dieper het bos in en kom je voor een boom terecht waaraan een metalen plaatje met een ingegraveerd gedicht (99) zit. Elk deel van het gedicht bevat een specifiek woord: boom, pijn, oog en tafel. Deze woorden verwijzen naar de vorm van specifieke runen. Zodoende activeer je de runen Hout, Gevecht, Creatie en Paard. Na het uitvoeren van dit ritueel vervaagt de illusie om je heen en sta je plotseling voor Yggdrasil.

Pak kaart 2.



▶ Yggdrasil (2) toont zich aan je en vertelt je over de truc die Loki in het bos tegen je heeft gebruikt. Je gaat terug naar het bos (88) en volgt het advies van de Wereldboom voor "de juiste richting." Ondanks de illusies van de bedrieger ontdek je een ander pad dat je naar Loki leidt.

Pak kaart 66.



▶ Loki (66) daagt je uit om zijn illusies te doorzien. De runen die in de steen naast hem gegraveerd zijn, zijn natuurlijk een valstrik. Als je ze beter bekijkt, zie je dat ze allemaal zijn samengesteld uit een rune en de weerspiegeling van die rune. Je negeert de weerspiegeling en kijkt alleen naar de linkerhelft. Je gebruikt deze runen (Vuur, Water, Zon en Reus) om Loki te confronteren.

Pak kaart 11.



▶ Loki probeert te ontsnappen (11) en gooit de speer van Odin (22) naar je toe om je af te leiden. Je pakt de speer onmiddellijk op en gooit deze terug naar hem. Hij kan de speer maar net ontwijken en laat voordat hij verdwijnt zijn helm vallen.

11 + 22 = 33

Pak kaart 33.



▶ Nu je de helm van Loki hebt, worden de illusies opgeheven. Je gaat verder met je reis en gebruikt opnieuw de zonnesteen (47) om een pad binnen Walhalla (Z en Y), te vinden. Naarmate je dichter bij je bestemming komt, hoor je gevechtsgeluiden.

Pak kaarten 64 en 65.



▶ Je voegt je bij Odin en de andere goden die tegen de reuzen aan het vechten zijn (64 en 65). Je wapens lijken eerst niet te werken tegen deze wezens, maar door ze om te draaien kun je een symbool volgen waarmee je Odin kan helpen om te winnen.

Pak kaart N.



▶ Jij overleeft het gevecht op heldhaftige wijze, maar Odin is ernstig gewond. Hij vraagt je om de vuurreus Surt te stoppen die samen met zijn leger over de Bifröst aan komt stormen. Om te weten wie van de krijgers Surt is, kijk je goed naar de regenboogbrug (74) met je zonnesteen (47). Je herkent Surt aan zijn rode kleding (+23) en gooit de blauwe speer van Odin (22) naar hem toe: $22 + +23 = 45$. Pak kaart 45.

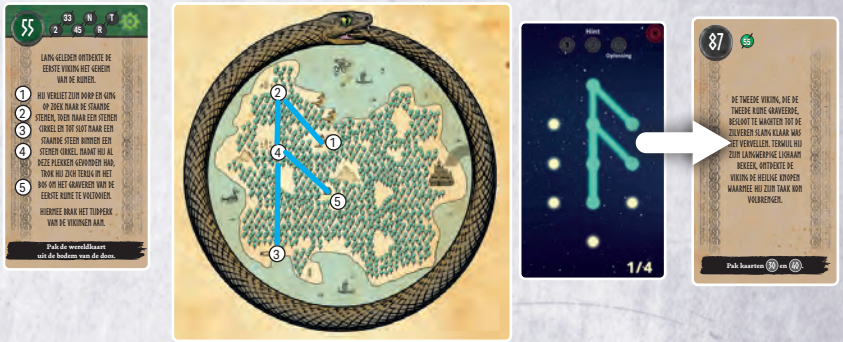


▶ Surt laat zijn schild vallen en hiermee heb je nu de laatste sleutel van het ritueel waarmee je de Bifröst kan vernietigen. Je zoekt naar de runen op de legendarische voorwerpen die je tijdens je reis door Walhalla gevonden hebt: Yggdrasil (2), de helm van Loki (33) en het schild van Surt (45). Deze verwijzen naar de runen voor Hout, Lot en Rijkdom. Je voltooit het ritueel door de Dood-rune toe te voegen en vernietigt zo de Bifröst. Pak kaart 55.



DE NIEUWE WERELD

▶ Nadat de Bifröst-brug vernietigd is, stort Asgaard ook in en brengt de stervende Odin je naar een plek tussen de verdwijnende werelden om de weg vrij te maken voor een nieuwe wereld. Je herinnert je de legendarische reis van de eerste Viking (55) om de eerste rune te ontdekken. Volg op de kaart zijn route om Anszu, de rune van de vader, te vormen. Pak kaart 87.

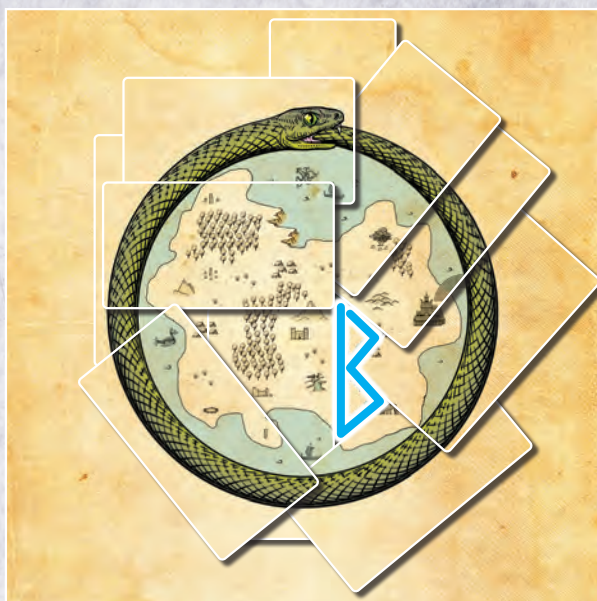


▶ Zodra de eerste rune getekend is, herinner je je de zoektocht van de tweede Viking voor de tweede rune. Je hebt al een deel van de Zilveren Slang: (30) en (40). Pak kaarten 1, 2, 3, 4 en 5 van de aflegstapel en leg deze gedekt bovenop de Slang rondom de wereldkaart om de Zilveren Slang te voltooien. Je verbindt de heilige knopen om Dagaz, de rune van de dag, te vormen. Pak kaart 59.

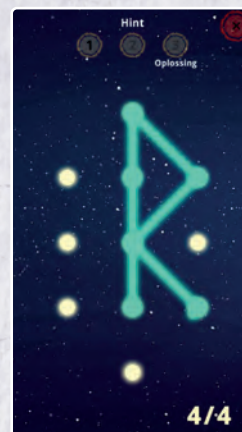


► Je zoekt naar de derde rune binnen de oude landen van de derde Viking door de Gouden Slang (♁) te recreëren en opnieuw de achterkant van eerder gespeelde kaarten te gebruiken om de afbeelding te voltooien. Je vormt dan Berkanan, de rune voor een nieuwe start.

Pak kaart (42).



► Na het vormen van de derde rune, lijkt de wereld echter onveranderd. Je realiseert je dat Loki je waarschijnlijk weer voor de gek probeert te houden. Pak de kaarten (L), (♁), (K) en (I). Door deze kaarten samen te stellen, zie je het teken van de god van onheil en kun je de vierde rune, Raidö, de rune van Freyja, vormen.



Goed gedaan! Het ritueel is voltooid.
De wereld om je heen schudt door elkaar totdat deze vervaagt,
verdwijnt... en dan weer opnieuw tot leven komt.
Je hebt dit land nieuwe hoop en een nieuwe start kunnen geven!