



RAGNARÖK

▶ Nivel de dificultad:

▶ Perdido en el mar, observas las olas (61) a través de tu piedra solar (47), lo que revela unas runas en el cielo que te sirven como augurio para elegir la dirección correcta (5). Tras usar la aplicación para activarlas, consigues determinar el rumbo a seguir. Coge la carta 43.



▶ Un monstruo emerge de las profundidades marinas (43). Lo primero que haces es disparar una flecha contra su ojo. Coge la carta 78. A continuación, cortas uno de sus tentáculos con tu hacha. Coge la carta 91.

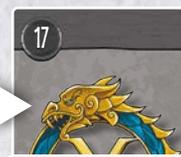


▶ A pesar de luchar valerosamente contra el monstruo, no logras rechazarlo antes de que destruya tu barco (78 y 91). Nadas por las gélidas aguas en dirección a la isla visible en el horizonte (68). Las corrientes son muy traicioneras y te desorientas varias veces. Al final te hundes bajo las olas y despiertas en la orilla de una tierra desconocida. Coge la carta 21.



LA ISLA

▶ Exploras la isla y encuentras unos árboles muertos (48), que cortas con el hacha para obtener leña. Coge la carta 11. A continuación, disparas una flecha para hacer caer el objeto atrapado en lo alto del risco. Coge la carta 17.



- ▶ Dentro de la pila de leña corta-da (11) están ocultas las runas de Madera, Combate y Hielo. Al combinarlas con la cuarta runa apropiada, la de Fuego, para finalizar el ritual, la leña se enciende y obtienes una antorcha.



Coge la carta 10.

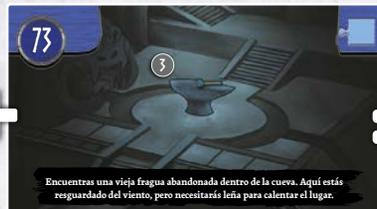
- ▶ Mientras prosigues tu exploración de la isla (21), encuentras una fragua dentro de una cueva.

Coge la carta 73.



- ▶ La fragua (73) está apagada, pero la enciendes con la antorcha (10).

$73 + 10 = 83$.
Coge la carta 83.



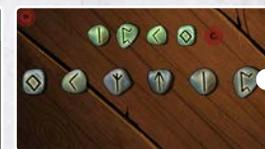
- ▶ Con la fragua encendida (83), puedes forjar algún objeto utilizando el martillo que descansa sobre el yunque (3).

$83 + 3 = 86$.
Coge la carta 86.



- ▶ Al golpear el yunque (86) con el martillo (3), oyes resonar unos ecos del lejano pasado: son una serie de golpes asestados por un antiguo herrero. Los sonidos producidos por los golpes del martillo se oyen en grupos de 1, 5 y 2 que representan las runas de Hielo, Destino y Fuego. Añades la runa de Creación para finalizar el ritual y forjar un cuchillo.

Coge la carta 29.



- ▶ Este cuchillo (29) encaja a la perfección en la puerta de piedra (34) que encontraste en la isla. Introduces el cuchillo en la rendija, revelando una puerta de madera.

$29 + 34 = 63$.
Coge la carta 63.



► La figura grabada en la puerta (63) se parece al emblema que hallaste antes (17). Al poner ese emblema encima de la puerta, se forma «5 x 7»:

$$5 \times 7 = 35.$$

Coge la carta 35.



► La puerta se abre, revelando una cámara en cuyo centro hay un pozo que se hunde en la oscuridad. Al usar tu antorcha (10) para examinar el pozo (35), distingues un camino +62, por el que puedes descender a sus profundidades:

$$10 + 62 = 72.$$

Coge la carta 72.



► Cuando desenrollas el pergamino, la antorcha se apaga de repente y las tinieblas te rodean. Poco después aparece una oscura silueta que te pregunta qué te ha ocurrido. Recordando tu combate contra el kraken y tu caída al gélido mar, comprendes que debes haber muerto, y se lo dices en voz alta a Hel.

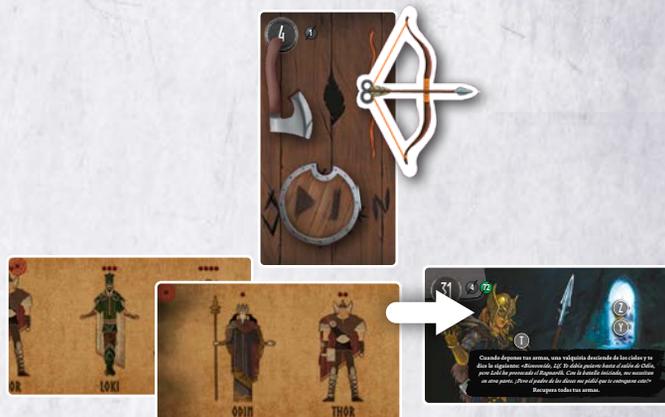
Coge la carta 4.



► En cuanto terminas tu frase, despiertas tendido en un suelo de madera gastada y oyes la voz de Hel diciéndote: «Es el momento de que depongas tus armas». Siguiendo su consejo, dejas tus armas alineadas con las marcas que hay en el suelo (4).

Tras hacerlo, distingues las palabras «Loki» y «Odín». Examinas el pergamino (72) que habías encontrado y descubres que cada dios tiene asociado un número: el 3 para Loki y el 1 para Odín. Así entras en el Valhalla.

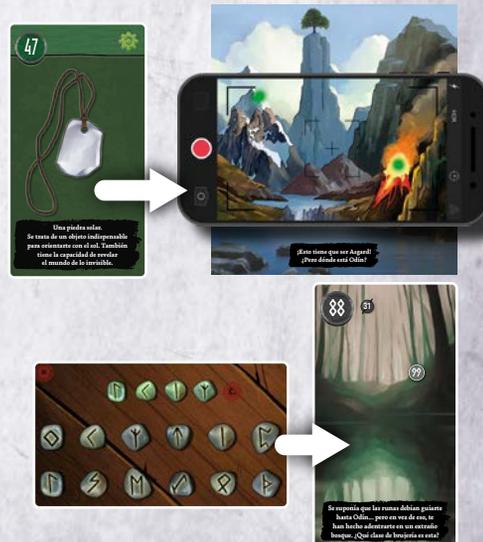
Coge la carta 31.



EL VALHALLA

► Te recibe una valquiria que te informa que el Ragnarök ya ha empezado. Tal como te ha pedido, partes en busca de Odín. Mientras observas el Valhalla (Z y Y) a través de tu piedra solar (47), adviertes que ciertos lugares se iluminan. Estos lugares indican las runas que debes utilizar (Agua, Fuego, Hielo y Madera) para orientarte en tu viaje en busca de Odín.

Coge la carta 88.



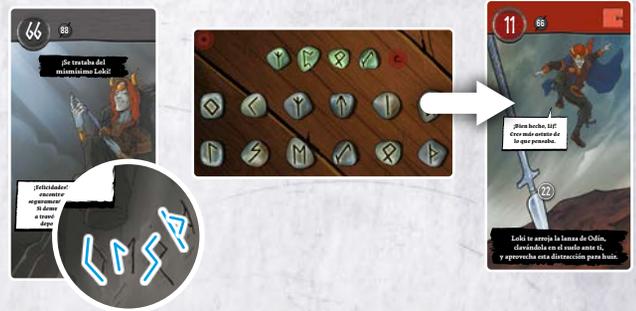
▶ Cuando creías que ya estabas a punto de encontrar a Odín, en vez de eso, te adentras en el bosque y acabas ante un árbol con un poema (99) grabado en una placa de metal clavada en su tronco. Cada parte del poema incluye una palabra concreta: árbol, flecha, ojo y mesa. Estas palabras corresponden a las runas que tienen su misma forma. Por lo tanto, activas las runas de Madera, Combate, Creación y Caballo. Tras realizar este ritual, la ilusión que te rodeaba se desvanece y te encuentras ante Yggdrasil. Coge la carta (2).



▶ Yggdrasil (2) se revela ante ti y te explica que has sido víctima de un truco de Loki. Regresas al bosque (88) y sigues el consejo del Árbol del Mundo para hallar «la dirección correcta». A pesar de las ilusiones del dios de las mentiras, descubres otra senda que te lleva hasta él. Coge la carta (66).



▶ Loki (66) te desafía a ver a través de sus ilusiones. Es evidente que las runas que hay grabadas en la piedra junto a él son una trampa. Al examinarlas más de cerca, te fijas en que cada una de ellas está compuesta por una runa y su correspondiente reflejo. Ignoras los reflejos y, teniendo en cuenta solo la mitad izquierda, utilizas las runas que vas encontrando (Fuego, Agua, Sol y Gigante) para enfrentarte a Loki. Coge la carta (11).

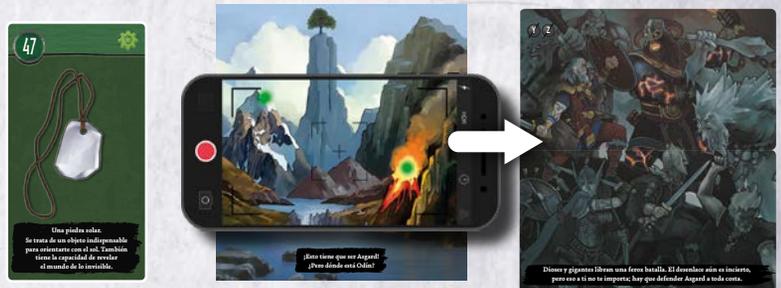


▶ Loki intenta escapar (11), y te arroja la lanza de Odín (22) como distracción. La recoges de inmediato y se la lanzas de vuelta, aunque logra esquivarla a duras penas, dejando caer su yelmo antes de desaparecer.

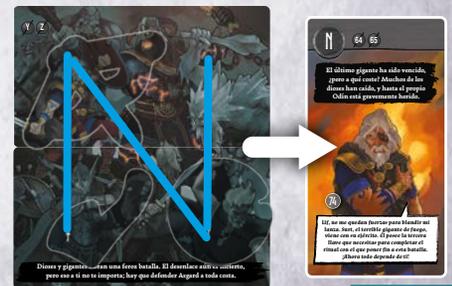
$11 + 22 = 33$
Coge la carta (33).



▶ Con el yelmo de Loki en tu poder, las ilusiones desaparecen. Reanudas tu viaje y usas de nuevo tu piedra solar (47) para orientarte por el Valhalla (Z y Y). Al acercarte a tu destino, oyes los sonidos de una batalla. Coge las cartas (64 y 65).



▶ Te unes a Odín y a los demás dioses, quienes están combatiendo a los gigantes (64 y 65). Tus armas parecen al principio inefectivas contra estas criaturas, pero dándoles la vuelta puedes trazar un símbolo que te permite ayudar a Odín a obtener la victoria. Coge la carta (N).



▶ Habéis vencido en la batalla, pero Odín está gravemente herido. Te pide que detengas al gigante de fuego Surt, que está liderando una carga de su ejército por el Bifröst. Para distinguir a Surt de sus guerreros, observas el puente del arcoíris (74) con tu piedra solar (47). Así ves a Surt, que viste de rojo (+23) y le arrojas la lanza azul de Odín (22).



$22 + 23 = 45$
Coge la carta 45.

▶ Surt suelta su escudo, con lo que obtienes la última llave del ritual con el que podrás destruir el Bifröst. Buscas las runas ocultas en los objetos legendarios que has encontrado en el transcurso de tu viaje por el Valhalla: Yggdrasil (2), el yelmo de Loki (33), y el escudo de Surt (45), en los que encuentras las runas de Madera, Destino y Fortuna. Completas el ritual añadiéndole la runa de Muerte y destruyes el Bifröst.



Coge la carta 55.

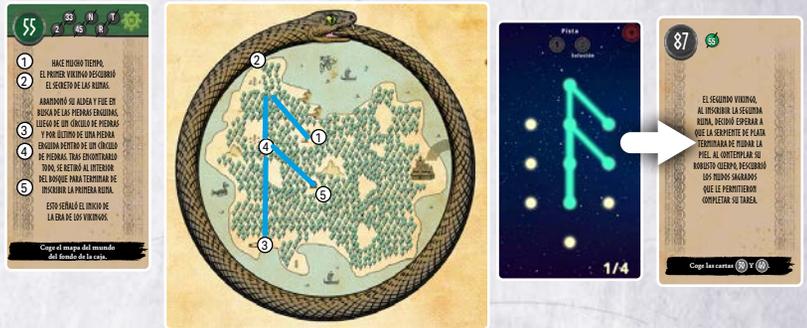


EL NUEVO MUNDO

▶ Al destruir el puente Bifröst, Asgard también se derrumba y el moribundo Odín te lleva a un lugar entre los mundos que han desaparecido, dejando espacio para uno nuevo.

Recuerdas el legendario viaje que hizo el primer vikingo (55) para descubrir la primera runa. En el mapa, trazas el camino que siguió para formar An-suz, la runa del padre.

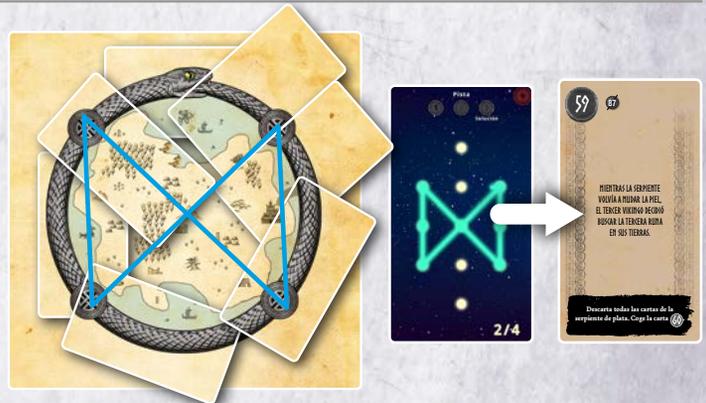
Coge la carta 87.



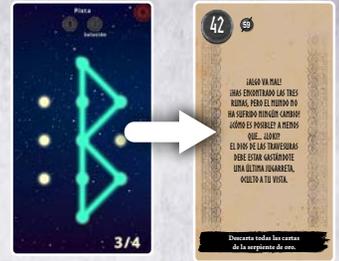
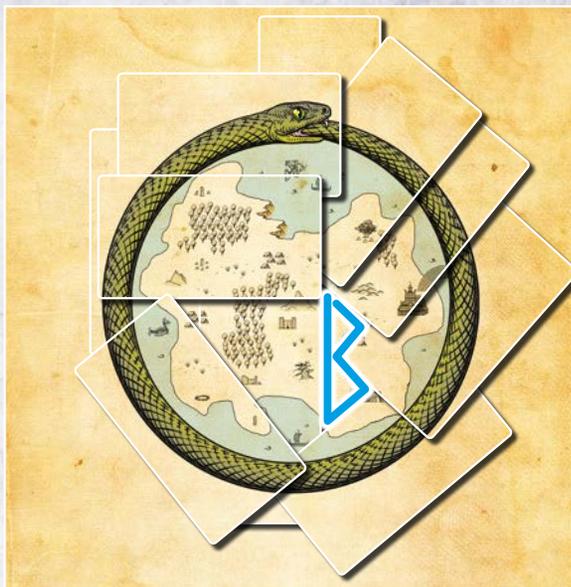
▶ Una vez trazada la primera runa, recuerdas la búsqueda que realizó el segundo vikingo para hallar la segunda runa. Ya tienes parte de la serpiente de plata: (30) y (40). Coge las cartas 1, 2, 3, 4, y 5 de la pila de descarte y ponlas boca arriba encima de la serpiente alrededor del mapa para completarla.

Une los nudos sagrados para trazar Dagaz, la runa del día.

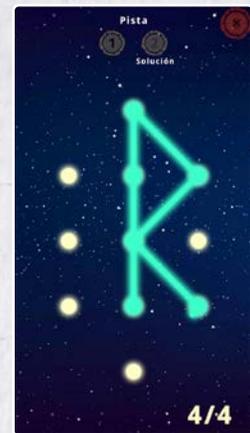
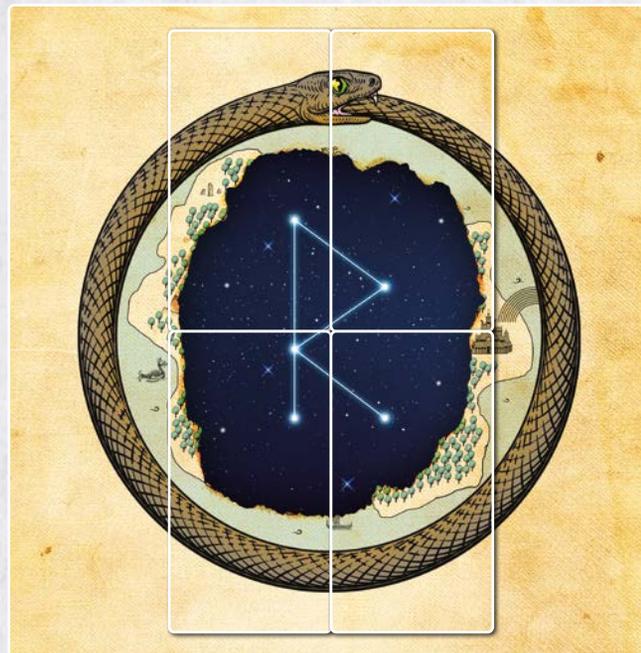
Coge la carta 59.



- ▶ Buscas la tercera runa en las tierras ancestrales del tercer vikingo, para lo que has de recrear la serpiente de oro (66), con los reversos de otras cartas que ya has usado para completar la imagen. De esta manera, trazas Berkana, la runa de los nuevos comienzos. Coge la carta (42).



- ▶ Después de trazar la tercera runa, el mundo no parece sufrir ningún cambio. Comprendes que Loki te está gastando una nueva jugarreta. Coge las cartas (L), (6), (K), y (I). Juntas, verás el signo del dios de las travesuras y podrás trazar la cuarta runa: Raidö, la runa de Freya.



¡Bien hecho! Has completado el ritual. El mundo que te rodea tiembla y se difumina hasta desaparecer... y luego revive. ¡Has logrado darle a esta tierra la esperanza de un nuevo comienzo!