

DZIEWIĘĆ ŚWIATÓW

Olbrzymi potwór podgryza korzenie Yggdrasilla. Jeżeli jesion zwiednie, upadną wszystkie światy. Bogowie Asgardu obawiają się o losy drzewa. Norny wieszczą, że ratunek spoczywa na barkach dzielnych śmiałków, których trzeba odnaleźć w świecie ludzi, Midgardzie. Odyn wysłał kruki na poszukiwania, Heimdall wyostrza wzrok, a Thor szykuje młot do walki. Spieszcie się, bo czasu jest niewiele! Bogowie Asgardu zaprowadzą Was do dziewięciu odległych światów, abyście mogli osiąść wiedzę, która pozwoli uśpić potwora.



 **URSZULA PITURA**
 **ELŻBIETA MOYSKI**

20-30
MINUT

2-4
GRACZY

10+
WIEK

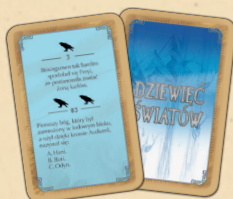
ELEMENTY GRY



9 KART KRUKÓW



9 KART BOGÓW



80 KART PYTAŃ



11 KART ODPOWIEDZI



ŻETON
KRUKA



9 ŻETONÓW
ŚWIATÓW



6 ŻETONÓW
WILKA



8 ŻETONÓW
RUN

CEL GRY

Odpowiadajcie na pytania z kart, aby w ten sposób zdobyć wiedzę, która pozwoli uratować drzewo Yggdrasill. Uśpić potwora, jeżeli odwiedzicie wszystkie dziewięć światów i odpowiecie poprawnie na jak największą liczbę pytań. W grze liczy się współpraca – razem wygracie albo razem przegracie.



ŻETONY

ŻETONY BOGÓW

Mają dwie strony: aktywną (kolorową z wizerunkiem boga, który zaprowadzi was do danego świata) oraz nieaktywną (szarą). Każda ze stron służy do oznaczania powodzenia wyprawy (strona aktywna) lub porażki (strona nieaktywna).

LOKI



MUSPELHEIM

TYR



HRIMTHURSHEIM

FREYA



WANAHEIM

IDUNN



SVARTALFHEIM

THOR



JÖTUNHEIM

FREY



ALFHEIM

BALDR



NIFLHEIM

HEIMDALL



MIDGARD

ODYN



ASGARD



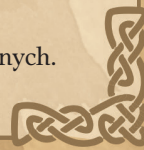
ŻETON KRUKA

Jest to żeton Pierwszego Gracza.



ŻETONY WILKA

Czarna strona żetonu służy do oznaczania błędnych odpowiedzi na pytania, biała – do oznaczania poprawnych.



ŻETONY RUN

Żetonów Run można użyć podczas swojego ruchu po przeczytaniu pytania z karty Pytania. Taki żeton należy odłożyć na stos żetonów wykorzystanych. Można zagrać tylko 1 żeton do 1 pytania.



TIWAZ

Runa Tyra, potężnego wojownika.

Naradź się z innymi graczami i wtedy odpowiedź na wylosowane pytanie.



ANSUZ

Runa Odyna, najważniejszego z bogów.

Odrzuć z gry kartę Pytania, którą pobrałeś, i weź nową ze stosu kart Pytań. Nadal odpowiadasz na pytanie zgodnie z liczbą kruków odkrytą na karcie Kruków.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Karty Odpowiedzi **A** odłóżcie zakryte na bok lub rozłóżcie tak, aby były widoczne rewersy z liczbami.
2. Talie Kruków **B**, Bogów **C** oraz Pytań **D** potasujcie, tworząc trzy osobne stosy zakrytych kart.
3. W rzędzie rozłóżcie żetony Światów **E** kolorową stroną do góry.
4. Rozdajcie każdemu z graczy żetony Run **F** – jeden z runą Ansuz, drugi z runą Tiwaz.
5. Żetony Wilka **G** połóżcie obok kart Pytań.
6. Najmłodszy gracz otrzymuje żeton Kruka **H**.



E



F



G



B



D



PRZEBIEG GRY

Gra obejmuje 9 tur, czyli tyle, ile jest światów do uratowania.

Pierwszy Gracz odsłania kartę z zakrytej talii Kruków. Liczba ptaków na karcie oznacza, jaki typ pytania będzie obowiązywał w danej turze. Jeżeli na odkrytej karcie jest jeden kruk – gracze będą odpowiadać na pytania typu prawda-fałsz. Jeżeli są dwa kruki – gracze będą udzielać odpowiedzi poprzez wybór jednej z trzech możliwości: a, b lub c.



Następnie Pierwszy Gracz odsłania kartę z zakrytej talii Bogów – mówi ona, do jakiego świata gracze wyruszają. Każdy z bogów związany jest z jednym z dziewięciu nordyckich światów i posiada pewne zdolności, które mogą ułatwić lub utrudnić przebieg rozgrywki (zob. *Karty Bogów*). Działanie karty Boga obowiązuje wszystkich graczy, ale tylko w danej turze.



Pierwszy Gracz wyklada na srodek zakryte karty Pytań, zawsze o jedną więcej, niż jest graczy. Na przykład gdy w rozgrywce biorą udział 4 osoby, to na stole powinno znaleźć się 5 zakrytych kart.

Z wyłożonych kart Pytań Pierwszy Gracz odsłania jedną, dowolną i czyta na głos pytanie, pamiętając o tym, jaki typ pytania obowiązuje w danej turze. Jeżeli **odpowie prawidłowo**, kładzie na karcie z Pytaniem żeton Wilka białą stroną do góry. Jeżeli **odpowie źle** – czarną stroną.

Następnie kolejka przechodzi na gracza siedzącego po lewej stronie Pierwszego Gracza.

Jeżeli z wyłożonych kart zostanie już tylko jedna karta Pytania, należy ją odsłonić. Na pytanie z tej karty gracze **zawsze odpowiadają wspólnie**.

Odpowiedzi na wszystkie pytania znajdują się na kartach Odpowiedzi.

Kiedy wszyscy uczestnicy gry udzielą odpowiedzi na pytania, należy policzyć wyłożone na kartach żetony Wilka.

- Jeśli liczba białych żetonów jest równa liczbie czarnych lub większa – gracze uratowali jeden ze światów. Żeton danego świata pozostaje obrócony stroną aktywną do góry.
- Jeśli liczba białych żetonów jest mniejsza niż liczba czarnych – świat upadł. Żeton danego świata należy obrócić na nieaktywną stronę (patrz ilustracja poniżej).





Po rozstrzygnięciu losów danego świata należy zabrać z kart Pytań żetony Wilka. Wyłożone w turze karty Bogów, Kruków i Pytań zostają odłożone na stos kart wykorzystanych.

Żeton Kruka zostaje przekazany kolejnemu graczowi (siedzącemu po lewej stronie) i rozpoczyna się następna tura gry.

Uwaga! Mimo że gra wymaga kooperacji, podczas odpowiadania na pytania gracze nie powinni sobie podpowiadać, chyba że wynika to z zagranych żetonów lub jest to pytanie z ostatniej wyłożonej karty.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy zostanie odsłonięta ostatnia karta z talii Bogów, rozpoczyna się ostatnia tura w grze.

Jeżeli po zakończeniu dziewiątej tury okaże się, że minimum 5 żetonów Światów leży kolorową stroną do góry, wszyscy gracze zostają zwycięzcami. Jeżeli aktywnych żetonów Światów jest mniej, misja zakończyła się porażką.

WARIANT ŁATWIEJSZY

Gracze nie korzystają z właściwości specjalnych kart Bogów i nie używają kart Kruków. Odpowiadają tylko na pytania typu prawda-fałsz. Jeżeli tak ustalą, to również mogą wspólnie odpowiadać na pytania.

WARIANT TRUDNIEJSZY

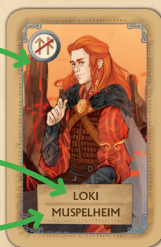
Gracze nie używają żetonów Wilka, a każda błędna odpowiedź skutkuje natychmiastowym zakończeniem tury i upadkiem danego świata.

KARTY BOGÓW

DZIAŁANIE KARTY

IMIĘ BOGA

NAZWA ŚWIATA



Zdolność z karty Bogów obowiązuje wszystkich graczy, ale tylko w rundzie, w której karta została odsłonięta.





BALDR Najpiękniejszy z bogów, został podstępnie zabity i trafił do krainy zmarłych, Niflheimu.
Na wszystkie pytania możecie odpowiedzieć wspólnie.



ODYN Najważniejszy z bogów, zamieszkujący Asgard, krainę bogów Asów.
Możesz wziąć jeden odrzucony żeton z runą Ansuz i od razu go użyć (jeżeli żeton jest dostępny).



TYR Jednoręki bóg wojny, który zaprowadzi wojowników do Hrimthursheimu, krainy oszronionych olbrzymów.
Możesz wziąć jeden odrzucony żeton z runą Tiwaz i od razu go użyć (jeżeli żeton jest dostępny).



LOKI Przebiegły i sprytny bóg, który pochodzi od olbrzymów z Muspelheimu.
Nie możesz używać żetonów Run.



FREYA Piękna bogini z dynastii Wanów, zamieszkujących Wanaheim.
Odpowiadasz na pytania oznaczone jednym krukiem, bez względu na to, jaka karta Kruków została wcześniej wyłożona.



FREY Mieszka w pałacu wśród świetlistych elfów z Alfheimu.
Odpowiadasz na pytania oznaczone dwoma krukami, bez względu na to, jaka karta Kruków została wcześniej wyłożona.



THOR Pogromca olbrzymów, który wyrusza do ich krainy, Jötunheimu.
Możesz podejrzec jedną z wyłożonych kart i zdecydować, czy chcesz odpowiedzieć na obowiązujący w turze typ pytania. Jeżeli nie, możesz odstłonić kolejną z wyłożonych kart, ale wtedy już musisz odpowiedzieć na pytanie.



HEIMDALL Strzeże tęczowego mostu, który łączy Midgard z Asgardem.
W tej turze nic się nie dzieje. Jesteście pod opieką Heimdalla.



IDUNN Cóрка króla Iwaldiego ze Svartalfheimu.
W tej turze nic się nie dzieje. Idunn częstuje was jabłkami młodości.



OPOWIEŚCI Z ODLEGŁEJ PÓŁNOCY

Mitologia nordycka to zbiór wierzeń dawnych ludów zamieszkujących obecne tereny Szwecji, Norwegii, Danii, Islandii oraz Wysp Owczych. Początkowo opowieści o bogach i mitycznych herosach przekazywali z pokolenia na pokolenie ustnie skaldowie – dworscy poeci. Dopiero wiele lat później przekazy zaczęto spisywać. Najwięcej oryginalnych źródeł tych opowieści znajduje się w dwóch islandzkich dziełach literackich: *Eddzie starszej* oraz *Eddzie młodszej*. *Edda starsza* powstała w IX wieku i zawiera anonimowe pieśni o bohaterach i bogach, natomiast *Edda młodsza* stanowi uzupełnienie *Eddy starszej* oraz pełni funkcję przewodnika dla ówczesnych skaldów. Mimo zachowanych przekazów wiele opowieści jest nadal niejasnych lub różni się między sobą.



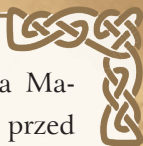
O POWSTANIU ŚWIATA I PIERWSZYCH LUDZI

Wyobraź sobie otchłań bez początku i końca, bez światła i ciemności, wielką nicość, zwaną Ginnungagap. Nikt nie wie, kiedy z tej otchłani wynurzył się Muspelheim, kraina skąpana w ogniu, pokryta wulkanami wyrzucającymi gorącą lawę. Czarny popiół przesłaniał tam niebo, a ziemia pękała od kipiącego ognia. Następnie z tej samej otchłani wyłonił się Niflheim, kraina mgły, mroźnych zim i zaśnieżonych górskich szczytów.

Nadszedł czas, kiedy lodowe połacie Niflheimu i ognie Muspelheimu połączyły się – lód stopniał pod wpływem ognia, a popioły wpadły do rzek. Płomienie i lód splotły się ze sobą, aż w końcu z tej masy ukształtowało się ciało pierwszego i największego olbrzyma Ymira. Również z lodu i ognia narodziła się krowa Audumla, która karmiła olbrzyma mlekiem. Ziemię przykrywał śnieg i zwierzę nie miało co jeść. Krowa lizała więc lodowy blok, który topniał pod wpływem jej ciepłego języka, by trzeciego dnia odsłonić ludzką postać. Ów mężczyzna, silny i wysoki, nazywał się Buri i był pierwszym z bogów.

Syn Buriego, Burr, poślubił olbrzymkę Bestlę. Mieli oni trójkę dzieci: Odyna, Wilego i We, a z nich najpotężniejszy był Odyn, zwany Wszechojcem. Bracia stanęli do walki z Ymirem. Ze szczątków pokonanego Ymira powstał Midgard, świat ludzi. Odyn zaś zasadził jesion Yggdrasill i umieścił Midgard pośrodku tego drzewa. Z iskier Muspelheimu Odyn dał początek gwiazdom





i nakazał bogini Sol powozić rydwanem słonecznym, a Marniemu – księżycowym. Następnie, by uchronić Midgard przed olbrzymami, Odyn stworzył dla nich krainę Jötunheim, którą odgrodził murem.

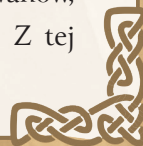
Potem Wszechojciec wybudował siedzibę dla siebie i braci – tak powstał Asgard. Aby móc odwiedzać ludzi, Odyn połączył Asgard z Midgardem tęczowym mostem zwanym Bifröst. Przejścia przez most pilnował bóg Heimdall, który widział zarówno w dzień, jak i w nocy, a słuch miał tak dobry, że słyszał nawet, jak na owczych grzbietach rośnie sierść.

O JESIONIE YGGDRASILU I DZIEWIĘCIU ŚWIATACH

Kiedy Odyn zasadził jesion Yggdrasill, umieścił na nim dziewięć światów.

Na szczycie drzewa leżał **Asgard**. Była to kraina wiecznej wiosny, siedziba pięknych i potężnych bogów zwanych Asami. Mieszkał tu bóg mądrości, poezji i run, Odyn, wraz z żoną Frigg, która znała przeszłość i przyszłość. Odyn i Frigg mieli syna Baldra, najpiękniejszego z bogów, znanego z dobroci i łagodności. Ale Frigg nie była jedyną matką synów Odyna. Thor, zwany Gromowładnym, był synem Odyna i Jörd, a gdy podróżował rydwanem zaprzężonym w dwa kozły, na ziemi rozlegały się grzmoty. Thor był silny, prawy i odważny, walczył z olbrzymami i brocił przed nimi Asgardu. Mieszkał tu też bóg wojny Tyr, któremu wilk Fenrir odgryzł dłoń. Asgard otaczały potężne mury, a pośrodku krainy rozciągały się równiny Idawall ze wspaniałymi ogrodami.

Wanaheim był domem bogów z dynastii Wanów, która istniała, jeszcze zanim pojawili się Asowie. Z tej



dynastii wywodzili się Njörd i jego dzieci: Frey i Freya. Wszyscy oni zamieszkali potem w Asgardzie.

Pośród chmur, w **Alfheimie**, mieszkaly świetliste elfy. Przybyły z daleka i służyły bogom. W tej krainie Frey miał swój pałac.

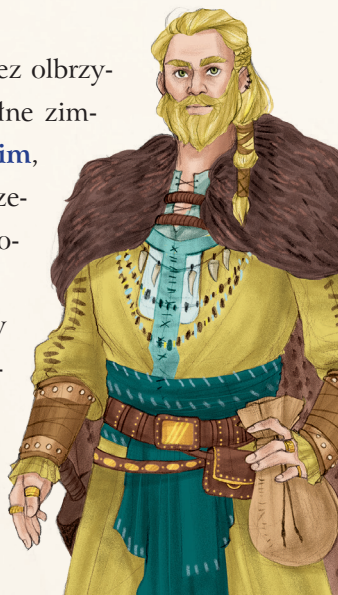
W podziemnych grotach skalnych **Svartalfheimu** mieszkaly karły, które lękały się słonecznego światła. Były inteligentne, nie miały sobie równych w rzemiośle. Wytwarzały broń i biżuterię.

Midgard był światem zamieszkiwanym przez ludzi, otoczonym ogromnym oceanem. W tym oceanie żył potwór, wąż Jörmungand. Wąż był tak długi, że pożerał własny ogon. Pewnego dnia spacerując ścieżkami Midgardu, Odyn dostrzegł drzewo i oplatające je pnącza – ukształtował z nich pierwszych ludzi: mężczyznę Aska i kobietę Emblę.

Ponurą krainę mgieł, ciemności, zimna i smutku oddano we władanie bogini Hel. Nazywała się **Niflheim**, była krainą zmarłych, a jej bram strzegł pies Garm. Z tego miejsca nie było powrotu. Trafiali tu wszyscy, którzy zmarli śmiercią naturalną.

Były też trzy krainy zamieszkałe przez olbrzymów: **Jötunheim** i **Hrimthursheim**, pełne zimna, wiatru i skute lodem, oraz **Muspelheim**, gdzie żyły ogniste olbrzymy, którym przewodził Surt. Z ognistych olbrzymów wywodził się sprytny bóg Loki.

U korzeni jesionu mieszkaly trzy siostry, wieszczki, zwane Nornami. Codziennie podlewały drzewo wodą ze źródła Urd, aby nie uschło. Urd było też imieniem jednej z Norn – tej, która





znała przeszłość. Werdandi znała teraźniejszość, a Skuld, trzecia siostra – przyszłość. Bogowie udawali się do Norn z prośbą o radę albo żeby wyjawily im przyszłe losy. Siostry nazywano Prządkami, gdyż snuły złote nici życia każdego człowieka. Niekiedy pojawiały się przy narodzinach albo podczas śmierci, by przeciąć nić ludzkiego żywota.

W koronie Yggdrasilla mieszkaly różne zwierzęta: złoty kogut, orzeł, sokół, który był władcą pogody, jelonki wyznaczające kierunki świata, koza Heidrun dająca miód zamiast mleka i wiewiórka Ratatosk biegająca w górę i w dół między światami, roznosząca plotki i siejąca intrygi.

O TYM, JAK ODYN SZUKAŁ MĄDROŚCI I ZAWARŁ PRZYMIERZE Z WANAMI

Lodowi olbrzymi spiskowali przeciwko bogom Asgardu, a ci zastanawiali się, jak zgromadzić jeszcze większą armię, by móc ich zwyciężyć. Odyn w przebraniu wędrowca udał się na poszukiwanie mądrości – do krainy zmarłych, a następnie do karła Dwalinna w podziemiach. W końcu dotarł w głąb korzeni Yggdrasilla i spotkał się z mądrym Mimirem. Mimir był jego wujem, a zarazem najmądrzejszą istotą we wszystkich dziewięciu światach. Strzegł źródła mądrości i nikomu nie pozwalał z niego pić.

Aby osiąść potrzebną mu wiedzę, Odyn musiał napić się wody z owego źródła. Mimir zgodził się na to, pod warunkiem, że przybysz odda mu najcenniejszą rzecz, jaką posiada – własne oko. Odyn był skłonny poświęcić wiele i przystał na żądanie Mimira. Odtąd Wszechojciec musiał nościć przepaskę, która zasłaniała pusty oczodół, przez co zaczęto



go nazywać Jednookim. W zamian za ofiarę Odyn otrzymał radę, aby jak najszybciej zawrzeć przymierze z Wanami. Dzięki temu zgromadzi znaczne siły przeciwko olbrzymom. Wrócił więc do Asgardu i za radą Mimira wysłał posłańców na poszukiwania, jednak nadaremnie – nikt nie potrafił odnaleźć drogi do krainy Wanów.

Któregoś dnia do krainy Asów przybyła olbrzymka, mówiąc, że przynosi posłanie od Wanów. Gullweig, bo tak miała na imię, lśniła jak złoto i błyszczała niczym promień słońca. Choć była piękna, wędrując po Midgardzie, sprawiła, że w ludzkich oczach złoty blask przemienił się w chciwość i żądzę posiadania tego kruszcu. Ludzie zaczęli wykuwać pierścienie i monety, przestali być szczęśliwi, opanowało ich pragnienie bogactwa. Rozgniewał się na to Odyn i zwołał bogów do swojego pałacu, Walhalli. Zarządził sąd nad Gullweig – trzy razy rzucono kobietę w płomień, ale ona, niczym złoto, za każdym razem wychodziła z nich piękniejsza i jeszcze bardziej lśniąca. W końcu przyznała, że chciała skłócić Asów z Wanami, po czym wymknęła się podstępem.

Gdy tylko Gullweig uciekła na promieniu słońca, w Asgardzie pojawiła się gotowa do ataku armia Wanów, której przewodził Njörd. Odyn próbował ugodzić go włócznią, lecz Njörd był silny i szybki – pochwycił oręż w locie. Zapytał Odyna o Gullweig, a wtedy Odyn opowiedział całą historię – o jej chytrym planie skłócenia Asów i Wanów. A ponieważ Njörd był bogiem rozsądnym i mądrym, uwierzył Odynowi, zawarł z nim przymierze i zamieszkał w Asgardzie.



O TYM, JAK LOKI ZDRADZIŁ ASÓW, KTÓRZY STRACILI JABŁKA MŁODOŚCI

Pewnego dnia do brzegów Asgardu przybiła łódź, z której wysiadł przystojny młodzieniec z lirą. Z każdym krokiem spod jego stóp wyrastały młode źdźbła trawy i świeże kwiaty, a zwierzęta z radością przybiegały ku niemu. Przybysz udał się do Asów, a gdy ci wyszli mu na spotkanie, nagle zatrzęsa się ziemia. Z rozpadliny wyłoniła się piękna dziewczyna, z kwietnym wiankiem na głowie i koszem owoców w rękach, i stanęła pomiędzy młodzieńcem a Asami. Ów młodzieniec zwał się Bragi – był boskim pieśniarzem, synem Odyna i pewnej olbrzymki. Dziewczyna zaś nazywała się Idunn i była córką karła Iwaldiego.

Uradowali się Asowie wizytą gości i wieczorem wyprawili nowo przybyłym ucztę weselną. Idunn wręczyła wszystkim po jabłku ze swojego kosza. Były to złote jabłka młodości. Nawet bogowie Asgardu, choć długowieczni, z upływem czasu tracili urodę i siłę. Wieści o cudownych jabłkach szybko dotarły do olbrzymów, którzy zapragnęli owoców dla siebie i zaczęli knuć, jak je zdobyć.

Tymczasem Odyn wraz z innym Asem, Hönirem, w przebraniu wędrowców przemierzali świat ludzi, aż spotkali niezwykłą postać, która mimo przebrania rozpoznała w nich bogów. Był to Loki, spokrewniony z Odynem i Hönirem, który przyłączył się do nich i zaczął im pomagać. Lokiego cechowały spryt oraz przebiegłość. Potem



nie raz ratował mieszkańców Asgardu z kłopotów, w które często sam ich wpędzał.

Pewnego razu wędrowcy natrafili na stado bydła i postanowili upiec jednego wołu. Loki rozniecił ogień, pociął mięso na kawałki i nabił na ruszt. Kiedy mięso wydało mu się gotowe, zarządzono ucztę. Jak się jednak okazało, pieczeń była surowa w środku. Jeszcze kilka razy bogowie próbowali przyrządzić mięso, ale bez powodzenia. Gdy tak się głowili, dobiegł ich złowieszczy śmiech. Na pobliskiej gałęzi siedział potężny orzeł. Ptak zaproponował, że pomoże upiec mięso, jeżeli bogowie przyrzekną, że zanim zasiądą do uczyty, orzeł będzie mógł zjeść tyle, ile będzie chciał. Nie mając wyboru, zgodzili się, a wtedy ptak wielkimi skrzydłami rozniecił potężny płomień. Bogowie nie wiedzieli, że pod postacią orła kryje się olbrzym burzy Thjazi.

Gdy nadszedł czas ucztowania, Loki wpadł w gniew – uznał, że ptak zjadł więcej, niż mu się należało. Zaczął bić orła gałęzią, ale ten ją pochwycił i wzbił się w powietrze razem z uczepionym jej Lokim. Lecąc pomiędzy skałami, bóg sprytu i przebiegłości objął się o ostre granie, krzaki i drzewa. Cierpiąc, błagał orła, aby go nie zabijał, i obiecywał, że da mu wszystko, czego ten zechce. Orzeł zażądał, by Loki wyprowadził z Asgardu Idunn wraz z jabłkami młodości. Bóg nie miał wyboru i zgodził się na niecną plan olbrzyma, a ptak zaniósł go z powrotem do ogniska.

Orzeł i Loki nikomu nie powiedzieli o zawartym przymierzu, nikt niczego nie podejrzewał. Bogowie wrócili do Asgardu, a Odyn tak polubił Lokiego, że podarował mu dom w Midgardzie.

Czas upływał. Loki stale pamiętał o obietnicy, wyczekiwał tylko odpowiedniego momentu. Wkrótce nadarzyła się dobra



okazja. Podczas spaceru przebrany Loki podstępem nakłonił Idunn, aby następnego dnia przybyła na spotkanie, przynosząc ze sobą jabłka młodości. Idunn, niczego nie podejrzewając, o poranku pojawiła się w umówionym miejscu. Tam czekał już sprowadzony przez Lokiego Thjazi, który pod postacią orła uniósł Idunn w przestworza. Olbrzym uwięził kobietę w najwyższej wieży swojej twierdzy, gdyż bogini nie chciała ani oddać mu jabłek młodości, ani go poślubić.

Wielka rozpacz ogarnęła Asgard, a Bragiemu pękało serce na wieść o stracie ukochanej. Nawet mądry Mimir nie potrafił powiedzieć, co się stało z Idunn. Odyn postanowił wysłać na poszukiwania swoje kruki, Huginna i Muninna, które poleciały daleko poza granice Asgardu. Ptaki przyniosły wieść, że to olbrzym Thjazi więzi Idunn w potężnej twierdzy.

Jednooki bóg zwołał naradę, na której zdecydowano, że bogowie poproszą Lokiego o pomoc – jego spryt i przebiegłość mogły się przydać. W zamian za uwolnienie Idunn obiecali Lokiemu, że zamieszka z nimi w Asgardzie.

Loki zmienił się w sokoła i poleciał do Jötunheimu. Olbrzym Thjaziego nie było, więc ptak bez trudu wleciał do twierdzy. Zamienił Idunn i jej kosz w orzeszek, pochwycił w sokole szpony, po czym opuścił zamek. Kiedy Thjazi powrócił z polowu, wpadł w gniew z powodu ucieczki branki. Słudzy zdradzili mu, że dostrzegli sokoła, który szybował wokół twierdzy. Wtedy olbrzym zrozumiał, co naprawdę się stało. Wściekły, przybrał postać orła i ruszył w pościg za Lokim. Ptaki szybowały przez wszystkie krainy, aż dotarły do Asgardu. Kiedy tylko sokół Loki bezpiecznie minął bramę, Asowie rozniecili potężny ogień, i orzeł Thjazi zginął w płomieniach.



W ten oto sposób Loki zamieszkał w Asgardzie. Jadł jabłka Idunn, którą najpierw zdradził, a następnie uratował z rąk olbrzyna Thjaziego.

O TYM, JAK DO ASGARDU PRZYBYŁA SKADI

Kiedy o śmierci olbrzyna Thjaziego dowiedziała się Skadi, jego córka, przybyła do Asgardu z zamiarem dokonania zemsty. Odyn nie chciał walczyć, gdyż był rozsądnym bogiem, i zaproponował, że zapłaci tyle złota, ile Skadi zażąda. Olbrzymka odmówiła, bo złota miała pod dostatkiem. Zapragnęła jednak dwóch innych rzeczy: poślubić jednego z bogów i zostać tak rozbawioną, aż zacznie się głośno śmiać.

Odyn przystał na jej żądania, ale oznajmił, że będzie mogła wybrać sobie męża, widząc tylko jego stopy. Mimo że była olbrzymką i nosiła ciężką zbroję, Skadi była piękna, więc Asowie przystali na takie rozwiązanie. Bali się też, że jeśli jej odmówią, wojna z olbrzymami będzie nieuchronna.

Skadi stanęła przed zasłoną, spod której widać było jedynie pary męskich stóp. Nie zastanawiała się długo. Okazało się, że wybrała Njörda. Wieczorem wyprawiono huczne wesele, na którym Loki tak zabawiał Skadi, że olbrzymka śmiała się w głos. Tak spełniły się oba jej żądania.

Njörd i Skadi z początku byli szczęśliwi, lecz wkrótce olbrzymka zatęskniła za wietrznymi krainami i zabrała męża do Jötunheimu. Ten jednak długo tam nie pozostał, gdyż nie znośił gór i wyjącego wiatru. Postanowili, że co dziewięć dni będą opuszczać jeden z pałaców i podróżować do drugiego. Wkrótce urodziła im się dwójka ślicznych bliźniąt: Frey, bóg urodzaju i radości, oraz Freya, bogini miłości i piękna. Rodzeństwo za-



mieszkało w Asgardzie, a Freya często brała udział w walkach po stronie Odyna, powożąc złotym rydwanem.

O TYM, JAK FREYA POSIADŁA BRISINGAMEN

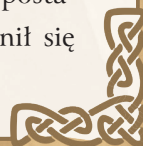
Freya często odwiedzała ludzi w Midgardzie. Pokazywała im, czym są piękno i miłość, a Odyn pozwolił Freyi zabierać połowę z poległych wojowników do jej własnego pałacu. Bogini poślu-biła dobrego Oda, z którym była szczęśliwa.

Freya lubiła podróżować i odwiedzać nie tylko Midgard, lecz także światliste elfy, z którymi zamieszkał jej brat Frey. Pewnego dnia zawędrowała aż do granic Svartalfheimu, krainy czarnych karłów. Tam Dwalinn wraz z braćmi zastawili na Freyę pułapkę. W swojej potężnej kuźni karły na jej oczach wykuły najwspañalszy naszyjnik, jaki kiedykolwiek widziano, zwany Brisingamen. Freya zapragnęła klejnotu dla siebie. Zaoferowała karłom srebro, zaoferowała i złoto, ale odmówiły. Zażądały od bogini miłości oraz tego, żeby co jeden dzień i co jedną noc zostawała żoną innego karła. Freya przystała na propozycję, gdyż piękno naszyjnika sprawiło, że zapomniała o ukochanym mężu i dzieciach.



Po czterech dniach i nocach wróciła do Asgardu, nikomu o niczym nie mówiąc. W samotności wyjmowała i podziwiała Brisingamen. Nie podejrzewała nawet, że sprytny Loki wszystko wiedział. Udał się do Oda i powiedział mu prawdę, ale mąż Freyi mu nie uwierzył.

Aby przekonać Oda, Loki postanowił wykraść naszyjnik. Zmienił się



w muchę i nocą wleciał do komnaty Freyi. Potem zmienił się w pchłę i ugryzł boginię w policzek, gdyż spała na zapięciu naszyjnika, przez co bóg nie mógł go zdjąć. Gdy w końcu wszystko się udało, Loki przybył z naszyjnikiem do Oda, a ten w gniewie i smutku opuścił Asgard.

O poranku Freya spostrzegła, że została okradziona, a prawda wyszła na jaw. Pobieгла do męża, ale nie zastała go już w Asgardzie. Smutna i nieszczęśliwa udała się do Odyna z płaczem. Pragnęła wyruszyć na poszukiwania ukochanego męża, a Odyn udzielił jej zgody. Kiedy wędrowała przez różne krainy, roniła łzy, które spadały i zmieniały się w szczerę złoto. Pamiętając o swoim nieuczciwym zachowaniu, uczyła też ludzi, jak szczerze kochać i być wiernym. Po długiej wędrówce odnalazła Oda, który jej wybaczył i razem wrócili do Asgardu.

O TYM, JAK THOR UTRACIŁ SWÓJ MŁOT

Stało się to w gaju, podczas wesela Freya i olbrzymki Gerdy. O poranku Thor otworzył oczy i spostrzegł, że Mjöllnir – jego młot, postrach wrogów i najpotężniejsza broń przeciwko olbrzymom – zniknął. Była to broń bardzo cenna i niezwykła, ponieważ wracała do Thora po każdym rzucie. O pomoc w poszukiwaniach poproszono najsprytniejszego z bogów, Lokiego. Freya użyczyła mu magicznego płaszcza z sokolich piór i Loki poleciał do krainy olbrzymów. Udał się do króla wietrznych olbrzymów, Thryma, który przyznał się, że okradł Thora. Olbrzym przyrzekł, że odda młot, jeżeli Asowie oddadzą mu Freyę za żonę.

Loki powrócił z wieściami do Asgardu, a bogowie zwołali naradę. Heimdall znalazł rozwiązanie – ubrano Thora w kobie-



ce szaty, założono mu naszyjnik Brisingamen i wpięto brosze. Loki zaś postanowił towarzyszyć Thorowi w tej wędrówce. Jego również przebrano w kobiecą odzież. Rydwanem zaprzężonym w kozły udali się do olbrzymów.

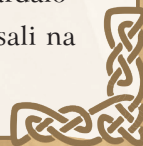
Thrym przygotował ucztę w pałacu – jedzono, pito, a mimo podejrzeń nikt nie odkrył prawdy o Thorze i Lokim. Kiedy nadszedł moment zaślubin, olbrzym nakazał przynieść Mjöllnir, który w ślubnym darze położono na kolanach fałszywej Freyi. Thor błyskawicznie chwycił broń i bez wahania zabił olbrzyma. Taki był koniec złodzieja Thryma, a Thor i Loki powrócili z młotem do Asgardu.

O TYM, JAK THOR I LOKI UDALI SIĘ DO UTGARDU

Na chwilę pomiędzy olbrzymami i mieszkańcami Asgardu zapanał pokój. Po zabójstwie Thryma olbrzymi jeszcze bardziej bali się Thora. Jeden z nich, Utgardaloki, król w twierdzy Utgard, obiecał, że włos z głowy Lokiego i Thora nie spadnie, jeśli przybędą do niego z pokojową wizytą.

Gromowładny nie bał się niczego. Zaprzągnął kozły do rydwanu i wraz z Lokim oraz swoim pomocnikiem, Thjalfim, udali się do Utgardu. W drodze natknęli się na Skrymira, posłańca olbrzymów, z którym ruszyli w dalszą podróż. Olbrzym kpił sobie z bogów – pozwolił im jeść do syta z worka, którego nie mogli rozwiązać, chrapał tak głośno, że nie mogli spać. Zanim ich opuścił, poradził, by nie przechwalali się swoimi zdolnościami, a najlepiej, aby w ogóle zawrócili i nie szli do Utgardu. Lecz wędrowcy nie posłuchali jego rad.

Bogowie po wielu trudach dotarli do zamku Utgardalokiego. Była to budowla sięgająca chmur, a w ogromnej sali na



wysokich ławach siedziało wielu olbrzymów. Zamiast ich powitać, król rzucił im wyzwanie, aby dowiedli swojej sprawności, jak na bogów Asgardu przystało.

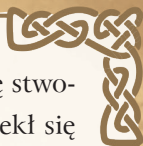
Loki pierwszy zakrzyknął, że nie ma nikogo szybszego w jeździe od niego, i stanął do zawodów z olbrzymem Logim. Na środku sali postawiono ogromną miskę wypełnioną mięsem. I olbrzym, i bóg jedli równie szybko, jednak Loki jadł tylko mięso, zostawiając kości, przez co król olbrzymów przyznał zwycięstwo Logiemu.

Do drugiego starcia przystąpił Thjalfi, który potrafił bardzo szybko biegać. Król wezwał olbrzyma Hugiego, po czym zarządzono wyścig. Niestety mimo starań Thjalfi przegrał, co niezmiernie uradowało Utgardalokiego.

Następnie do zawodów stanął sam Thor, rozgniewany dotychczasowymi przegranymi. Kazano wnieść ogromny róg, a Gromowładny miał go opróżnić duszkiem. Thor pił i pił, aż zabrakło mu tchu. Zajrzał do wnętrza rogu, ale wydawało się, że zawartości nie ubyło. Pociągnął kolejny łyk i kolejny. Poziom napoju opadł, choć nieznacznie. Rozzłościł się Thor, zaprzestając dalszego picia i żądając przeprowadzenia próby siły. Wiedział, że jest najsilniejszym bogiem, nie mającym sobie równych.

Olbrzymi wnieśli do sali wielkiego kota, każąc Thoro-
wi podnieść zwierzę z ziemi.





Bóg mocował się i trudił, lecz uniósł zaledwie jedną łapę stworzenia. Znów na sali rozległ się kpiący śmiech. Thor wściekł się jeszcze bardziej. Krzyknął, że chce siłować się na ręce z każdym z olbrzymów. Ci zaś wykpił Thora, szydząc z niego i uznając pojedynek z kimś niskiego wzrostu za hańbę. Utgardaloki zawołał więc olbrzymkę, niańkę zwaną Ella, która była stara i zgarbiona. I chociaż się starał, wytężał wszystkie siły, Thor nie pokonał staruchy.

To było ostatnie zadanie, w którym bogowie Asgardu musieli ustąpić olbrzymom. Król Utgardu rozkazał zaprzestać dalszych zmagania i nakazał bawić się, jeść i pić do późnej nocy.

Rano Thor, Loki i Thjalfi szykowali się do powrotu. Ze smutkiem musieli przyznać Utgardalokiemu, że olbrzymi okazali się lepsi w każdej konkurencji. Wtedy król wyznał prawdę – to on zmienił się w Skrymira, a worek z jedzeniem związał magicznym powrozem, przez co bogowie nie mogli go otworzyć. Utgardaloki przyznał też, że oszukiwał podczas zawodów w zamku: Logi był ogniem, który potrafi strawić wszystko, Hugi był myślą szybszą niż wiatr, a koniec rogu, z którego pił Thor, okazał się zanurzony w morzu. Kot nie był zwykłym kotem, ale potężnym wężem Jörmungandem, który opasuje cały świat, a Ella nie była olbrzymką, lecz starością we własnej osobie.

Thor rozgniewał się bardzo, ale zanim zdążył uderzyć Mjöllnirem, Utgardaloki zniknęła, a jego zamek skryły nieprzeniknione mgły. Po tych wydarzeniach niepokieszeni bogowie wrócili do Asgardu.



O TYM, JAK KARZEŁ ANDWARI PRZEKŁĄŁ SWÓJ PIERŚCIEN

Rzecz miała miejsce wtedy, gdy Loki, Odyn i Hönir wędrowali po różnych krainach w przebraniach wędrowców. Podczas jednej z takich wypraw upolowali wydrę, a następnie trafili do domu czarnoksiężnika Hreidmara. Tam okazało się, że wydra nie była zwykłym zwierzęciem, tylko przemienionym synem czarnoksiężnika.

Hreidmar wezwał pozostałych synów, Fafnira i Reginna, aby pojмали przybyszów. Za darowanie życia czarnoksiężnik zażądał tyle złota, ile zmieści się w skórcie wydry. Bogowie naradzili się i postanowili wysłać Lokiego do karłów po złoto.

Loki siedział nad brzegiem rzeki, zastanawiając się, co robić. Gdy przyglądał się wodospadowi wpadającemu z pluskiem do potoku, ujrzał pośród fal karła Andwariego, który przybrał postać szczupaka. Ucieszył się bóg, wiedząc, że jeżeli uda mu się pochwycić karła, zdobędzie również jego złoto. Słyszał, że inne karły wygnały Andwariego, ponieważ nie chciał podzielić się z nimi swoimi bogactwami. Wiedział też, że karzeł jest przesadnie ostrożny. Loki zdecydował się zatem udać do kuzynki Ran po pomoc. Ran była żoną olbrzyma Aegira, króla mórz, i często porywała żeglarzy, niosąc ich na dno oceanu, wprost do koralowych komnat. Była boginią morskiej toni, więc wiedziała, jak pomóc Lokiemu. Dała mu swoją magiczną sieć.





Przebiegły bóg pochwycił szczupaka i zmusił karła do oddania wszystkich zgromadzonych skarbów. Karzeł próbował ukryć jeden z pierścieni, ale Loki zauważył sztuczkę. Andwari był słabszy od Lokiego i oddał pierścień, lecz rzucił przy tym straszną klątwę – na każdego, kto będzie nosił ów pierścień, spadną niewyobrażalne cierpienia i smutki, i tak będzie, dopóki całe złoto nie powróci na dno rzeki.

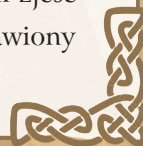
Loki nie przejął się tym. Zabrał złoto i wykupił Odyna i Hönira. Przeklęty pierścień zanim został znów zatopiony w rzecznych wodach, przyniósł nieszczęście i śmierć każdemu, kto go nosił.

O TYM, JAK POTOCZYŁY SIĘ LOSY SIGURDA

Hreidmar i jego synowie nie podejrzewali, jakie nieszczęście nad nimi zawisło wraz z posiadaniem pierścienia Andwariego. Wkrótce zaczęli kłócić się o złoto i Reginn zamordował ojca. Potem Fafnir wygnał brata, złoto ukrył w jaskini, a sam przemienił się w smoka, aby strzec skarbu. Zazdrość o skarb nie pozwoliła Reginnowi zaprzestać knowań. Udał się do Danii, gdzie został kowalem na królewskim dworze i powierzono mu opiekę nad królewskim synem, Sigurdem.

Sigurdowi przepowiadano wielkie czyny. Po ojcu otrzymał miecz zwany Gram, podarunek od samego Odyna. Posiadał też wspaniałego rumaka, zwanego Grani, który był potomkiem Sleipnira, ósmionogiego konia należącego również do Odyna.

Reginn wiedział, że Sigurd pragnie sławy, dlatego opowiedział młodzieńcowi o strasznym smoku Fafnirze. Wyruszyli razem na wyprawę, a Sigurd pokonał Fafnira. Reginn postanowił zjeść smocze serce i kiedy piekło się nad ogniskiem, zaciekawiony



Sigurd chciał sprawdzić, czy jest już gotowe. Dotknął mięsa ale oparzył się i natychmiast włożył palec do ust, by złagodzić ból. Nagle wojownik zdał sobie sprawę, że rozumie o czym śpiewają ptaki. Te zaś śpiewały, że ten, kto zje serce Fafnira, stanie się najmądrzejszym człowiekiem na świecie.

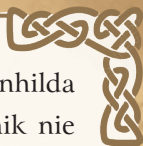
Sigurd zabił więc Reginna i sam zjadł smocze serce. Następnie wyruszył w drogę, a podczas wędrówki wspiął się na szczyt góry, gdzie stał zamek ułożony z tarcz i włóczy, cały w zaczarowanych płomieniach. Rumak Grani przeskoczył płomienie, a zaciekawiony młodzieniec wszedł do wnętrza budowli.

Leżała tam postać w złotej zbroi. Sigurd, pragnąc ujrzeć twarz wojownika, zdjął mu hełm. Jakież było jego zdumienie, gdy ujrzał piękną, złotowłosą pannę. Zauważył cierń w jej pierśsi, a gdy go wyjął, śpiąca otworzyła oczy. Okazało się, że była to Brunhilda, walkiria Odyna.

Walkirie dosiadały podniebnych koni i zabierały z pól bitewnych najdzielniejszych wojowników, aby poprowadzić ich do Walhalli, gdzie mieli świętować, ćwiczyć się w walce, aż nadejdzie Ragnarök. Będzie to czas walki bogów z olbrzymami, po której nastąpi koniec świata i nastanie era szczęśliwości.

W pewnej bitwie stanęli naprzeciwko siebie młody i stary król. Odyn obiecał staremu królowi, że odniesie zwycięstwo, posłał więc Brunhildę z rozkazem zabicia młodego króla. Jednak walkiria nie usłuchała Odyna i ocaliła młodzieńca. Aby ją ukarać, Odyn uczynił ją zwykłą śmiertelniczką i ugodził cierniem, przez co zapadła w sen, z którego miał obudzić ją najdzielniejszy z wojów.

Wojownik pokochał Brunhildę od pierwszego wejrzenia i na dowód miłości wsunął jej pierścień Andwariego na palec. Odtąd



kłątwa spadła na złotowłosą pannę. Pod jej wpływem Brunhilda kazała Sigurdowi iść w świat, by szukał sławy. Wojownik nie wahał się i wyruszył w podróż. Przybył na ziemię Nibelungów, którymi władał król Gjuki. Miał on piękną córkę, Gudrun, która pokochała Sigurda całym sercem, gdy tylko go ujrzała. Jednak wojownik nie zwrócił na nią uwagi – stale myślał o ukochanej walkirii, którą pozostawił na górze.

Matka Gudrun, czarownica Grimhild, chciała pomóc córce. Uwarzyła magiczny napój i podała Sigurdowi, aby ten zapomniał o walkirii. Tak też się stało – Sigurd pod wpływem czarów wkrótce poślubił Gudrun.

To nie był koniec intryg czarownicy – postanowiła, że jej najstarszy syn, Gunnar, poślubi Brunhildę, o której opowiadał Sigurd. Wysłała syna z towarzyszami na górę, która nadal stała w płomieniach. Koń Gunnara bał się ognia, a Grani, koń Sigurda, nie chciał nosić innego jeźdźcy niż jego pan. Wojownicy postanowili użyć podstęp. Dzięki czarom zamienili się postaciami: Sigurd dosiadł swojego wierzchowca, ale wyglądał jak Gunnar. Tak przekroczył płomień.

Brunhilda, wiedząc, że tylko najwaleczniejszy mężczyzna mógł przejść przez ogień, i chociaż w głębi serca nadal kochała Sigurda, zgodziła się wyjść za mąż za przybysza, który przedstawił się jako Gunnar. Nad ranem Sigurd zdjął z ręki Brunhildy pierścień Andwariego i włożył na swój palec, po czym



udał się do Gunnara. Tam wojownicy przybrali swoje prawdziwe postaci. Rankiem walkiria opuściła zamek z tarcz i wszyscy wyruszyli do zamku Gjukięgo, gdzie doszło do zaślubin Gunnara z Brunhildą.

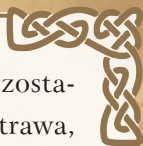
Sigurd znów był w posiadaniu przeklętego pierścienia Andwarięgo i powoli zaczął przypominać sobie, że nadal kocha Brunhildę. Jednakże nie mógł złamać przysięgi małżeńskiej złożonej Gudrun. Walkiria też kochała Sigurda, ale musiała pogodzić się z losem – w końcu to Gunnar przekroczył płomień.

Jednak wkrótce walkiria odkryła prawdę o czarach i podstępie. Popadła w wielki żal i rozpacz, że została oszukana. Chociaż Gunnar był jej mężem, uznała podstęp za ogromną zniewagę. Stawała się coraz bardziej zła, aż w końcu zapragnęła śmierci Sigurda. Namówiła więc Högniego, który był złym człowiekiem, aby zabił Sigurda, a ten to uczynił. Wówczas Brunhilda oszalała z rozpaczy i rzuciła się na okręt, na którym płonęło ciało ukochanego. Tak dobiegł kres Sigurda, najmężniejszego z wojowników, który pokonał smoka Fafnira.

O TYM, JAK UMARŁ NAJPIĘKNIEJSZY Z BOGÓW

Dobrego i łagodnego Baldra kochali zarówno bogowie Asgardu, jak i ludzie w Midgardzie, których nauczył używać ziół do leczenia. Pewnego dnia Odyn, jego ojciec, bardzo się zmartwił na wieść, że syn śni okropne sny, które wieszczły Baldrowi śmierć. Jednooki, mimo że jak większość bogów nie znał przyszłości, wiedział, że śmierć syna będzie zwiastunem rychłego Ragnaröku.

Również matka Baldra, Frigg, zdawała sobie z tego sprawę i postanowiła chronić syna. Zrobiła, co w jej mocy, wymu-

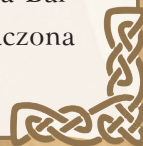


szając na wszystkim, co żyje, przysięgę, że Baldr nie zostanie skrzywdzony. Nie mogła mu zrobić krzywdy ani trawa, ani żaden miecz, ani nawet młot Thora. Jednak nie wszyscy kochali Baldra. Nikt nie przewidział, że Loki z zazdrości zacznie działać przeciwko pięknemu bogu.

Loki dowiedział się, że pozostała na świecie jedna roślina, o której Frigg zapomniała – jemiola. Zerwał więc kilka gałązek, zaczarował je runami, a następnie uformował z nich strzałę. Ukrył broń w szatach, a potem udał się na równiny Idawall, gdzie Asowie śmiali się i rzucali w Baldra wszystkim, co mieli pod ręką. Pięknemu młodzieńcowi nie działa się krzywda, więc dookoła rozbrzmiewał beztroski śmiech bogów.

Tylko Höd, bliźniaczy brat Baldra, nie brał udziału w zabawie. Był niewidomy od urodzenia. Siedział samotnie pod drzewem, a Loki, widząc to, postanowił skorzystać z okazji. Namawiał Höda, aby również wziął udział w zabawie, i obiecał, że pomoże mu trafić. Höd, przekonany, że brata nic nie może zranić, zgodził się na propozycję Lokiego i wypuścił strzałę, nie wiedząc, że jest zrobiona z jemioly. Strzała pomknęła ku jasnowłosemu młodzieńcowi.

Bogowie zamarli, kiedy ujrzeli, jak piękny Baldr osuwa się martwy na ziemię. Po chwili rozległ się głośny lament. Ślepy Höd, kiedy zrozumiał, co się stało, nie zapłakał, gdyż rozdzierał go tak ogromny ból. Żona Baldra, Nanna, była tak zrozpaczona



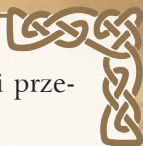
i nieszczęśliwa, że pękło jej serce i umarła. Oba ciała złożono na płonącym statku.

Smutek Asów był ogromny, wybrano więc najszybszego boga, Hermoda, aby udał się do krainy zmarłych i wybłagał u Hel powrót Baldra. Hel była olbrzymką i córką Lokiego. Z racji wyglądu (połowa jej twarzy przypominała rozkładające się ciało) oddano jej Niflheim we władanie. Słyszała z bezlitosnych, ale pozbawionych okrucieństwa rządów. Hel zgodziła się zwrócić Baldrowi życie, pod warunkiem że zapłacze nad nim wszystko, co żyje, i wszystko, co jest martwe – każda roślina, istota, każdy przedmiot. Jeżeli znajdzie się chociaż jeden wyjątek, Baldr zostanie w Niflheimie.

Hermod wrócił do Asgardu, a niedługo potem posłańcy wyruszyli we wszystkie strony. Płacz rozlegał się w każdym z dziewięciu światów, nawet olbrzymi ronili łzy nad Baldrem. Wydawać by się mogło, że piękny bóg powróci, ale mimo łez Baldr nadal tkwił w krainie zmarłych. Hermod dotarł w końcu do jaskini, przed którą siedziała olbrzymka Thökk. Nie płakała ona wcale i nie miała zamiaru uronić ani jednej łzy, chociaż Hermod bardzo starał się ją przekonać. Nienawidziła bowiem Ody na i życzyła mu jak najgorzej.

Zgodnie ze słowami Hel Baldr pozostał w Niflheimie i ma w nim przebywać aż do dnia Ragnaröku. Höda wkrótce dosięgła sprawiedliwość i zginął z ręki innego syna Ody na.

Opowiadano, że to Loki przemienił się w olbrzymkę Thökk, lecz wkrótce i jego spotkała zasłużona kara. Długo ukrywał się po śmierci Baldra, ale Asowie odszukali go i przykuli do skały głęboko pośród gór. Nad uwięzionym bogiem zawieszono węża, którego jad kapał mu na głowę i zadawał ból. Kiedy



nadejście Ragnarök, Loki zostanie uwolniony i wystąpi przeciwko Asom.

O TYM, JAK WYPEŁNIŁO SIĘ PRZEZNACZENIE BOGÓW

Kiedy jasnowłosy Baldr wstąpił do krainy śmierci, dla bogów Asgardu było oczywiste, że rychło nadejście Ragnarök, który oznaczał, że wypełni się przeznaczenie bogów. Wierzano, że najpierw najsurowsza zima ogarnie świat, a ludzie będą wyrządzać sobie zło. Zima będzie trwała trzy lata. Potem zaszczeka Garm w Niflheimie, dając znak, że czas wojny bogów z olbrzymami już bliski. Uwolni się wilk Fenrir, uwolni się Loki, który stanie na czele olbrzymów, a wąż Jörmungand wystąpi z oceanu. Surt poprowadzi za sobą olbrzymy ognia. Karły zostaną w swoich grotach i nie przystąpią do walki.

Heimdall zadmie w róg, wzywając bogów do boju. Z Walhalli wyjdą wszyscy wojownicy Odyna z toporami i mieczami w dłoniach. Jesion Yggdrasill będzie drżał, ale nie zostanie powalony.

W końcu rozegra się wielka bitwa – Odyn zostanie połknięty przez wilka Fenrira, a ten zabity przez Widara, syna Wszechojca. Tyr będzie walczył z psem Garmem i obaj polegą. Frey zmierzy się z Surtem, ale zginie. Thor pokona węża Jörmunganda, a potem padnie od jego jadu. Heimdall i Loki staną do walki i obaj polegą. Sol zostanie złapana, spadnie więc



słońce, po czym spadnie i księżyc wraz z Manim. Pożrą je wilki Sköll i Hati.

Wtedy Surt spali wszystko – zginie cały świat, spłonie Yggdrasill, nastanie ciemność. Jednak będzie ktoś, kto przeżyje – Lifthrasir i Lif, dwoje ludzi, którzy dadzą początek ludzkości, synowie Odyna Widar i Wali oraz ocalała córka Sol, która rozświecili świat ponownie. Z krainy zmarłych powrócą niektórzy bogowie, w tym Baldr, jego żona Nanna i brat Höd. Świat odrodzi się na nowo – będzie jasny, dobry i piękny.

Twórcy

Autor gry i Opowieści z odległej Północy: Urszula Pitura

Ilustrator: Elżbieta Moyski

Redaktor prowadzący: Urszula Pitura

Konsultacja merytoryczna: Dorota Jabłońska

Projekt graficzny i DTP: Norbert Wencel

Korekta: Teresa Zielińska, Izabela Zadora-Łączkowska

Serdecznie dziękujemy naszym testerom:
graczom z *Klubu Grota* w Żyrardowie
oraz podopiecznym pani Joanny Lasoń!

© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2019

Odkryj więcej naszych gier na  /ZielonaSowaGRY



Szanowny Kliencie,
dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane
z największą starannością. Jeżeli jednak okaże się,
że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony
lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy
o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres:
wydawnictwo@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych,
tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji
i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas
danych osobowych znajdują się na stronie:
www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci