


フェンリルの捕縛

ステップ 1 / 2

各神はそれぞれ、【その生命点 + 2】に等しい XP を獲得する。



〈宣誓〉トークン 6 個を、ニザヴェッリル  内の各〈神器カード〉ホルダーの前に 2 個ずつ配置する。

〈裏切り〉トークン 3 個を〈檻〉の前に配置する。



数字が最小の〈檻〉の壁 1 個を取り除き箱に戻す（使用しない）。



《フェンリル》の攻撃力には、まだ〈檻〉の前にある〈裏切り〉トークンの個数に等しい数がボーナスとして加算される。




フェンリルの〈檻〉の前から全ての〈裏切り〉トークンが取り除かれた時点で、ページをめくる。



いかにも引き千切れど自慢にもならぬほど細き紐と思しきが、されどもしや技術と策略によりて編まれしものなれば、いかに細く見えども、この紐を我が脚に繋ぐはわろし。

A


ニザヴェッリル  において、カード・ホルダーの左と中央の 2 つから〈宣誓〉トークン 1 個を選んで取る。（ボーナス付ならカード・ホルダー 3 つから 1 個を選んで取り、ペナルティ付なら左端のカード・ホルダーから取る）。それをあなたの神シート上に置く（自分専用の備蓄）。




《フェンリル》と戦闘した直後に、あなたは以下のとおり捨て札としてよい：

- ・ 〈檻〉の前から 1 番目の〈裏切り〉トークンを取り除くため、〈宣誓〉トークン 1 個を捨て札とする
- ・ 〈檻〉の前から 2 番目の〈裏切り〉トークンを取り除くため、〈宣誓〉トークン 2 個を捨て札とする
- ・ 〈檻〉の前から 3 番目の〈裏切り〉トークンを取り除くため、〈宣誓〉トークン 3 個を捨て札とする

A

アスガルド  においてあなたは、たとえ《フェンリル》が〈檻〉内に居る場合でも、〈裏切り〉トークンを捨てるために《フェンリル》と戦闘してもよい。



各神はそれぞれ生命点 1 ポイント  を失う。

フェンリルの捕縛

ステップ 2/2



下記の各敵を(表示の方向へ)移動させる:



《ロキ》を起動する



アース神族は、フェンリルを自分たちの支配下に置くため、また、彼が九つの世界じゅうに大破壊をもたらすのを防ぐため、自分たちの手でフェンリルを育て上げた。しかし、彼は驚くほどの速さで成長したため、困った神々はとうとう彼を拘束することに決めた。神々の最初の二回の試みは失敗に終わった；狡猾な神々はフェンリルに、それが単に彼の強さを証明するためのお遊びだと信じ込ませたが、彼は縛めを容易く引きちぎった。三回目の試みとして神々はドワーフたちに、かつて造られた中で最強だが、それにもかかわらず、とても細くて柔らかな手触りに見えるような鎖を鍛造させた。神々がフェンリルにこの三番目の縛めを提示すると、彼は疑いを持ち、そして、約束が果たされる保証として己が口に、神々の誰か一柱がその手を入れない限り、それに縛られることを拒んだ。それが自らの手を失うことを意味すると知りながら実行するだけの勇気を持っていたのは、ただテュールのみであった。

そして、思ったとおり、自分がその拘束から逃れることができないと知ったとき、フェンリルはテュールの手をその腕から噛みちぎった。