

# L'ENCHAINEMENT DE FENRIR

ÉTAPE 1 / 2

Chaque Dieu gagne autant de XP qu'il a de Points de Vie + 2.



Placez 6 jetons Arbre en Nidavellir , 2 en face de chaque emplacement d'Artefacts.



Placez les 3 jetons Oeil devant la Geôle.



Retirez du jeu de manière permanente le Barreau de la Geôle avec la valeur la plus faible.



Fenrir a un bonus de force égal au nombre de jetons Oeil devant la Geôle.



Tournez la page lorsque vous avez retiré tous les jetons Oeil de devant la Geôle de Fenrir.



*S'il me manque une main, À toi manque Hródvitrir.  
Malheur nous angoisse tous deux. Le loup ne l'a pas belle non plus  
Qui dans les chaînes doit Attendre le crépuscule des dieux.  
= Edda, par Snorri Sturluson=*

**A**

En Nidavellir  prenez 1 jeton Arbre sur l'un des deux emplacements de gauche. Prenez-le seulement sur le 1er emplacement si malus, ou sur l'un des 3 emplacements si bonus. Posez-les sur votre fiche Dieu (réserve personnelle).



Juste après avoir combattu Fenrir vous pouvez défausser :

- 1 jeton Arbre pour retirer le 1er jeton Oeil de devant sa Geôle,
- 2 jetons Arbre pour retirer le 2ème jeton Oeil de devant sa Geôle,
- 3 jetons Arbre pour retirer le 3ème jeton Oeil de devant sa Geôle.

**A**

En Asgard  vous pouvez combattre Fenrir même si celui-ci est dans la Geôle, afin de défausser des jetons Oeil.



Chaque Dieu perd un point de vie .

# L'ENCHAINEMENT DE FENRIR

ÉTAPE 2 / 2



Avancez les Ennemis suivants :



Activez Loki



FENRIR EST ÉLEVÉ PAR LES ASES ET GRANDIT DÉMESURÉMENT, À TEL POINT QUE SEUL TYR A LE COURAGE DE LUI DONNER À MANGER. LES ASES DÉCIDENT ALORS DE L'ENCHÂNER POUR QU'IL NE PUISSE ACCOMPLIR LA PROPHÉTIE SELON LAQUELLE IL CAUSERA LEUR PÉRTÉ. ILS FABRIQUENT UNE CHAÎNE (LOEDING) ET LE METTENT AU DÉFI DE SE LIBÉRER ; CELUI-CI, VOULANT ACCROÎTRE SON PRESTIGE, S'Y SOUMET ET Y PARVIENT. ALORS ILS EN FABRIQUENT UNE AUTRE PLUS SOLIDE (DROMI) MAIS ELLLE CÈDE AUSSITÔT. CRAIGNANT DE NE POUVOIR L'EMPRISONNER, LES ASES ENVOIENT LE MESSAGER SKIRNIR À SVARTALFLAHEIMR, CHEZ LES ELFLFES SOMBRES, POUR FABRIQUER UN LIEN MAGIQUE : GLEIPNIR, FAITE PAR DES INGRÉDIENTS QUI DEPUIS N'EXISTENT PLUS ; BRUITS DE PAS DE CHAT, BARBE DE FEMME, RACINES DE MONTAGNES, NERFS D'OURS, HALEINE DE POISSON ET CRACHAT D'OISEAU. LE LIEN A ALORS L'ASPECT D'UN RUBAN DE SOIE. ILS DEMANDENT À FENRIR DE SE SOUMETTRE UNE FOIS DE PLUS À L'ÉPREUVE MAIS CELUI-CI LEUR RÉPOND QU'IL N'A RIEN À GAGNER À BRISER UN SIMPLE RUBAN ET, S'IL ÉTAIT MAGIQUE, IL NE LEUR FAIT PAS CONFIANCE POUR LE LIBÉRER. IL N'ACCÈTE DE LE FAIRE QUE SI L'UN D'EUX MET SA MAIN DANS SA GUEULE EN GUISE DE BONNE FOI.

SEUL TYR A LE COURAGE D'ACCEPTER LA PROPOSITION, ET IL S'EXÉCUTE. FENRIR ATTACHÉ SE DÉMÈNE MAIS PLUS IL ESSAYE DE SE LIBÉRER, PLUS LE LACET SE RAIDIT. ALORS TOUS LES ASES ÉCLATENT DE RIRE, SAUF TYR, QUI VENAIT DE PERDRE SA MAIN.

