この財布ゾーンには保有する金貨や宝石をいくつでも配置できる

+X 追加攻撃力

+1 +2 +3 +4 +5

小さな物品のスペース（1個まで）

意志力

0

1 2 3

4 5 6 7

ミョルニル

英雄の介添え人
ランク72

予見：昼間の戦闘ラウンド1回に限り、ミョルニルが参加しているなら、怪物のダイスを勇者より先に振る。

活力：同じマスの勇者は、ミョルニルの意志力を好きなだけ減らし、その分だけ自分の意志力を増やすことができる。

追加攻撃力：酒場にいるミョルニルの所持金を1ゴールド減らすたび、ミョルニルは追加攻撃力+1を獲得する。

ミョルニル

英雄の介添え人

ミョルニルは同盟者であり……

- ほかの同盟者と同じく、同調アクションで移動させることができ、同じマスの怪物に対して、勇者たちの戦闘力にその追加攻撃力を加算できる。
- ほかの同盟者とは異なり、霧トークンのあるマスで移動を終えたら、その霧トークンを即座に公開し、効果を解決する。
- 小さな物品１個を、保持したり、今いるマスに置いたり、同じマスの勇者と交換したりできる。
- 戦闘で敗北すると、勇者と同じように意志力を減らす。 **注意：**意志力が０になると、その伝説から離脱する。
- 井戸を使用できる。
- 次の**特殊能力**を有する：

予見

昼間に実行される戦闘ラウンド**１回**に限り、ミョルニルが参加しているなら、勇者よりも怪物のダイスを先に振る。使用後この能力上にＸマーカーを配置する。次の夜明け開始時に除去するが、それまでこの能力は再使用できない。

活力

ミョルニルの意志力を好きなだけ減らすことによって、そのぶんだけ同じマスにいる勇者１人の意志力を回復させる。

追加攻撃力

酒場にいるミョルニルの所持金を１ゴールド減らすたび、ミョルニルは追加攻撃力＋１を獲得する。ミョルニルが戦闘に参加しているのなら、その追加攻撃力を勇者たちの戦闘力に合算する。

初期状態／離脱条件：

ミョルニルは酒場（72 番のマス）に、意志力４、追加攻撃力＋１の状態で登場する。
意志力が０になると伝説を離脱し、ゲームから取り除かれる。

ミョルニルの（追加）攻撃力マーカー、意志力マーカー、コマ立ては、未使用のいずれかの勇者のものを使用してください。