



878 • VIKINGS
Invasions of England

1. 〈派閥〉の選択

各プレイヤーはプレイする〈派閥〉を1つ選び、その〈派閥〉に対応するユニット、会戦ダイス、その〈派閥〉の色をした〈派閥〉カードを手元に取ります。イングランド陣営の〈派閥〉は、青の**近衛軍**（ハスカル）と緑の**貴族軍**（セイン）です。ヴァイキング陣営の〈派閥〉は、黒の**ノース人**と赤の**狂戦士**（ベルセルク）です。

4人未満でプレイする場合、1人、あるいは、2人のプレイヤーが一方の陣営の2つの〈派閥〉を担当します。

すべての〈派閥〉を必ずプレイしなくてはなりません。

2. カード

4つの〈派閥〉は各自01-12番の〈派閥〉カードからなる**ドロー・デッキ**を準備します。（13番以降のカードは、次のページで説明されている「上級セットアップ」を代わりに用いる場合に使用します。）各〈派閥〉は自分のドロー・デッキをシャッフルし、**3枚のカード**をドローします（引きます）。ドローしたカードの内容は見て構いません。

各〈派閥〉のドロー・デッキは、〈派閥〉固有の12枚のカードで構成されています。その内訳は、〈移動〉カード6枚、〈和議〉カード1枚、そして〈イベント〉カード5枚です。各〈派閥〉は自分の手札に〈移動〉または〈和議〉カードを少なくとも1枚持っていないとけません。手札に〈イベント〉カードしかない場合、その〈派閥〉は3枚のカードすべてをほかのプレイヤーに見せ、ドロー・デッキへと戻してシャッフルし直し、その後、新たに3枚のカードをドローします。手札に〈移動〉または〈和議〉カードを少なくとも1枚持てるまで、繰り返してください。

協力している〈派閥〉同士は、相談して連携した行動を行うために、好きなきに互いのカードを見せ合うことができます。

3. イングランド・ユニット初期配置

マップ上の〈州〉には、円の上に色付けされた「ユニット」のアイコンが描かれた印がある場所もあります。この印は、その〈州〉がイングランド・ユニットの初期配置場所であることを表しています。対応する色のイングランド・ユニットをこれらの〈州〉に置きます。初期配置後、これらの印がゲーム中に使用されることはありません。

例：イングランドは LECCACETIR（Chester/チェスター）〈州〉に1個の貴族軍**を配置します。**

4. 追加ユニットの配置

各イングランド〈派閥〉は自分の色の**ユニット4個を追加**で任意の〈州〉（複数可）に配置します。

5. 〈増援〉置き場

使用されていないユニットは、各々のプレイヤーの前に置いておき、〈増援〉置き場を作ります。

6. フュルド

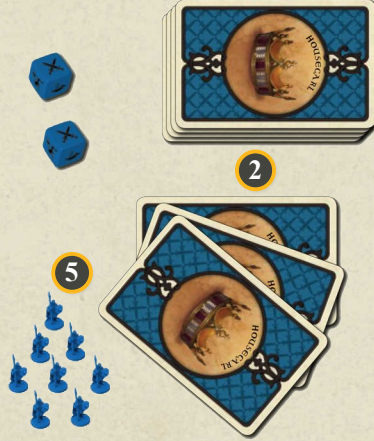
イングランド・プレイヤーのそばに、10個の黄色の**フュルド**、2個の会戦ダイス、そして、シャッフルした16枚の黄色の**フュルド**カードからなるデッキを置きます。

1 イングランド近衛軍

青の**近衛軍**〈派閥〉カード(01-12) 12枚

青の**近衛軍**ユニット 20個

青の**近衛軍**会戦ダイス 2個



1 イングランド貴族軍

緑の**貴族軍**〈派閥〉カード(01-12) 12枚

緑の**貴族軍**ユニット 40個

緑の**貴族軍**会戦ダイス 3個



ゲームのセットアップ



10





8

1 ヴァイキング・ノース人
 黒のノース人〈派閥〉カード(01-12) 12枚
 黒のノース人壱ユニット 40個



7. ラウンド駒
 ラウンド駒をラウンド・トラックのIのマスに配置します。

8. ターン・キューブ
 赤、青、そして緑のターン・キューブ（面がすべてブランクになっているダイス）をバッグに入れます。**ゲーム開始時には、ノース人〈派閥〉**が最初に自分のターンを実行するので、黒のターン・キューブは第1ターンのマスに置きます。

9. ヴァイキング侵略初期配置
 ヴァイキング〈リーダー〉カードの裏面には、A、B、Cと書かれています。3枚のBカードと3枚のCカードを別々にシャッフルします。3枚のCのカードの上に、3枚のBのカードを載せ、〈侵略〉デッキを作ります。
 Aの〈リーダー〉カードはヴァイキング・プレイヤーの前に表向きに置いて、「ハルフダンの大異教徒軍/Halfdan's Great Heathen Host」が見えるようにおきます。カードの記載に従い、17個のノース人壱と8個の狂戦士壱をカードの上に置きます。
 〈リーダー〉のハルフダンをシンボルとイラストが一致している〈リーダー〉カードのそばに置きます。未使用の〈リーダー〉はすべて〈侵略〉デッキのそばに置きます。

1 ヴァイキング狂戦士
 赤の狂戦士〈派閥〉カード(01-12) 12枚
 赤の狂戦士壱ユニット 20個
 赤の狂戦士会戦ダイス 2個



10. アルフレッド大王
 アルフレッド大王のカードをイングランド・プレイヤーのそばに、その〈リーダー〉を第Vラウンドのマスに置きます。

11. ヴァイキング支配マーカー
 勝利トラックのすべてのマスに、1個ずつヴァイキング支配マーカーを置きます。

初めてゲームをプレイする前に、〈リーダー〉をプラスチック製の台座に丁寧に差ししてください。



上級セットアップ・ルール ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
 プレイヤーは自分の〈派閥〉の08-19番の〈イベント〉カードから**任意の5枚**を選択し、ドロー・デッキを自作しても構いません。その場合、選んだ5枚のカードを01-07番のカードと一緒にシャッフルし、12枚のカードからなるドロー・デッキを作ります。
 また、手早くプレイできる2つのシナリオが、13および14ページに用意されていますが、これらは極めてやりがいのあるシナリオです。

〈州〉
 白い線で囲まれたエリアは〈州〉を表していて、〈州〉はユニットに占有されることがあります。〈州〉の中には〈都市〉があるものもあり、〈都市〉の一部は〈増援〉ユニットを供給してくれます。〈都市〉の支配が勝利条件となっています。

海
 4つの海があり、陸地や青線で区切られています。各〈リーダー〉カードには、どの海からヴァイキング〈軍〉が侵略できるかが書かれています。



ゲーム概要

時に865年。ノース人の大異教徒軍が東アングリアに上陸し、イングランド全土を襲撃する態勢が整いました。過去73年にわたり、ノルウェーやデンマークからやってきたヴァイキングの襲撃部隊が「不意打ちしては退却する」という攻撃を仕掛けて、イングランドの海岸を脅かしてきました。これらの攻撃の際に得られた財宝と情報に、何千人ものノース人が栄誉と富を求めて引き寄せられました。今まさに、このヴァイキングの戦士たちは、分裂して戦いの準備ができていないイングランドの王国の中心地を襲撃する準備を終えました。彼らの目的はもはや単なる襲撃ではありません。彼らは征服した土地に入植し、支配するつもりなのです…。ヴァイキングの襲来です！

『878 ヴァイキング』では、プレイヤーたちは、侵略側のヴァイキングか、その侵略に抵抗しようとするイングランドの貴族をプレイします。ヴァイキングを担当するプレイヤーたちは、ノース人のヴァイキングの「自由民」と恐れ知らずの狂戦士（ベルセルク）の「襲撃部隊」を率います。そして、イングランドを担当するプレイヤーは、「王の率いる部隊」たる近衛軍と「地方貴族」からなる貴族軍を率います。また、イングランド・プレイヤーは都市を防御するため、フルドと呼ばれる農民兵を召集することができます。

同一陣営のプレイヤーは、連携した戦略をとって協力します。勝利するためには、各陣営はマップ上の〈都市州〉を支配する必要があります。ゲーム開始時には、イングランド側がイングランド全土を支配していますが、ほぼすべてのラウンドに1ラウンドにつき1人のヴァイキングの〈リーダー〉が海から侵略してきます。イングランド・プレイヤーは支配している都市から〈増援〉を召集する一方で、ヴァイキングは〈増援〉を手にするには新たな侵略を待たなくてはなりません。ウェドモアの和議が結ばれた時点で、ゲームは終了します。その終了時点で、もっとも多くの都市を支配している陣営がゲームに勝利します。



目次

初期配置 (1-2 ページ) ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ 最初は、ゲームのセットアップを行なってみると、ルールを簡単に習得できるでしょう。いくつかのゲーム用語がセットアップの説明の中に出てくるので、セットアップの説明文はすべて読むことが重要です。

ルール (4-10 ページ) ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ 「ゲームのプレイ」セクションでは、ゲームの基本的な流れと、ラウンドを構成するフェイズについて説明しています。ルールの残りのセクションは、ゲームに存在する5つのフェイズに基づき分けられています。

ゲームのルールと一緒に例が書かれていることがあり、その場合、赤字で記載されています。

デザイナーの考え方を示し、重要なルールについて解説している場合は、青字で記載されています。

カード説明 (11-12 ページ) ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ カードの詳細な説明です。

追加シナリオ (13-14 ページ) ◇◇◇◇◇ 標準ゲームに加え、標準とはまったく異なる2つの追加シナリオが用意されています。

史実の概要 (15-19 ページ) ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ 史実の概要が詳細に書かれています。ここでは、この時代の興味深い人々や出来事の一部を紹介しています。

ゲームのプレイ

1.0 ラウンドとターン

1回のゲームは最大7ラウンドまでプレイされます。各ラウンド中、4つすべての〈派閥〉がランダムに選ばれた順番で1回ずつターンを行います。

新たなラウンドの開始時には、4個あるターン・キューブを全部ドロー・バッグに入れます。次に、中を見ずにバッグからターン・キューブを1個ドローし、ターン・トラックの「第1ターン」のマスに置きます。ドローしたキューブの色によって、どの〈派閥〉のターンが行われるかが決まります。その〈派閥〉が自分のターンを終了したのち、次のターン・キューブをバッグからドローして、次のターンのマスに置きます。

注：標準ゲームの第1ラウンドには、ノース人が常に最初にターンを行うので、セットアップ時に黒のターン・キューブを取り出し、「第1ターン」のマスに配置します。以降、ゲームの残りのあいだは、ターンの順番はバッグから中を見ずにドローした結果で決まります。

すべてのターン・キューブがドローされ、すべての〈派閥〉のプレイヤーが自分のターンを終えた時点で、現在のラウンドは終了します。ターン・キューブをすべてドロー・バッグに戻し、ラウンド・トラック上でラウンド駒を次のラウンドのマスへと進めます。その後、新たなラウンドを開始します。

1.1 ゲーム終了判定

各ラウンドの終了時に、ゲーム終了条件を確認しなくてはなりません(7.0)。

1.2 ターン手順

ドローしたキューブによって、次にどの〈派閥〉がアクティブになり、ターンを実行するかが決定されます。この**アクティブ〈派閥〉**を担当しているプレイヤーが**アクティブ・プレイヤー**となり、以下のフェイズを書かれた順番に従い実行します：

- 1) 〈増援フェイズ〉(2.0)
- 2) 〈リーダー・フェイズ〉(5.0)
- 3) 〈移動フェイズ〉(3.0)
- 4) 〈会戦フェイズ〉(4.0)
- 5) 〈ドロー・カード・フェイズ〉(6.0)

注：〈リーダー・フェイズ〉は〈移動フェイズ〉と〈会戦フェイズ〉の前に発生しますが、まず移動と会戦の基本を理解することが必要なので、〈リーダー・フェイズ〉のルールについてはそのあとに説明されています。

注：ヴァイキングやイングランドの〈リーダー〉がボード上にいない場合、〈リーダー・フェイズ〉は飛ばしてください。イングランドの場合、アルフレッド大王が第Vラウンドにゲームに登場するまで、使用できる〈リーダー〉はありません(2.2)。

索引

アクティブ・プレイヤー／〈派閥〉	1.2, 3.0	〈軍〉	3.0, 5.0	ターン	1.0, 1.2
アルフレッド大王	2.2	ゲーム終了	7.0	〈逃亡〉ユニット	2.3, 4.3
〈移動〉カード	2.4, 3.1	〈湿地州〉	3.2	〈都市〉	4.6
〈イベント〉カード	8.0	支配マーカー	2.1, 4.3	ドロー・デッキ	6.0, 8.0
ウェドモアの和議	7.1	〈指令〉結果	4.4, 5.2	フルド	4.7
狂戦士	4.5	〈侵略〉デッキ	2.0	ラウンド	1.0, 6.1
会戦	4.0, 5.2	〈増援〉	2.0	〈リーダー〉	3.3, 5.0

用語の定義

アクティブ・プレイヤー - ターン・キューブがドローされ、現在のターンを行なっている〈派閥〉を担当しているプレイヤー(1.2)。

〈軍〉 - マップ上で一緒にグループにされている、あるいは、〈リーダー〉の〈侵略〉カード上に載せられている、同じ陣営に所属する1個以上のユニット。〈軍〉を移動させるためには、〈派閥〉はその〈軍〉に自分の〈派閥〉のユニットを少なくとも1個組み入れていなくてはなりません(3.0)。

支配 - 何も無い、あるいは、イングランド側が占有している〈州〉は、イングランドが支配していることとなります。ヴァイキングのユニットや〈リーダー〉が〈州〉を占有している場合、その〈州〉はヴァイキングに支配されていることとなります。なんらかの理由でヴァイキングが去ったなら、支配権はイングランドに戻ります。

陣営 - このゲームには、イングランドとヴァイキングという2つの陣営があります。各陣営は2つの〈派閥〉で構成されています。

占有 - 陣営が〈州〉に自分のユニットを置いていること。ユニットは、自陣営のユニットが占有している隣接する〈州〉にしか、〈指令〉による移動を行うことができません(4.4)。

〈都市州〉 - なんらかの種類の都市がある〈州〉(4.4)。

〈派閥〉 - イングランド陣営の2つの〈派閥〉は、**近衛軍**と**貴族軍**です。ヴァイキング陣営の2つの〈派閥〉は、**狂戦士**と**ノース人**です。

フルド - これはイングランドの農民ユニットであり、〈都市州〉がヴァイキングによる攻撃を受けたとき、召集されます(4.7)。

ユニット - 100-250人を表す1個のミニチュアを指します。

〈リーダー〉 - 〈リーダー〉カードの上に載せられたユニットで構成される〈軍〉を表します。

増援フェイズ

2.0 ヴァイキングの〈増援〉

ラウンドで自分のターンを先に実行するヴァイキング・プレイヤー（だけ）が、いちばん上にある〈リーダー〉カードを〈侵略〉デッキから1枚ドローして、このラウンドに侵略してくるヴァイキング〈リーダー〉を公開します。その〈リーダー〉カードの上にカードに記載された数の〈増援〉ユニット（ミニチュア）を置きます。対応する〈リーダー〉をそのカードのそばに置きます。

注：第1ラウンドの〈リーダー〉カード「A」はセットアップ時に置かれているので、第1ラウンドには〈リーダー〉カードを〈侵略〉デッキからドローすることはありません。

注：「〈増援〉カード4番」については、11ページの「カード説明」で説明されています。

FAQ：〈増援フェイズ〉に公開されたヴァイキングの〈リーダー〉は、このターンにプレイする〈移動〉カードで、移動を行って上陸してはなりません。

2.1 イングランドの〈増援〉

マップ上の〈州〉の中には、〈増援都市〉があるものもあります。〈増援都市〉がある〈州〉には、その〈州〉に配置できるイングランドの〈増援〉が書かれています。アクティブ〈派閥〉だけが、そこに描かれている自分のユニットの数と同じ数だけ自分のユニットをその〈州〉に配置します。〈州〉がヴァイキングに占有されている場合、その〈州〉にはイングランドの〈増援〉は配置できません。

例：イングランドの近衛軍〈増援フェイズ〉時、ウィンチェスター(Winchester)には2個の近衛軍を配置します。



2.2 アルフレッド大王

第Vラウンドに自分のターンを先に実行するイングランド〈派閥〉は、アルフレッド大王を獲得します。アルフレッド大王をイングランドが支配している任意の〈都市州〉に配置します。アルフレッド大王のカードに、そのカードに記載された数の〈増援〉ユニットを載せます。

FAQ：アルフレッドの配置の際、アルフレッドのカードの上でできるだけユニットを置いて配置します（ユニットがあるなら、最大で指定された数まで置きます）。〈増援〉ユニット置き場にまったく〈増援〉ユニットがない場合、アルフレッドは少なくとも1個のイングランド・ユニットがいるイングランドの支配する〈都市州〉に配置してはなりません。アルフレッドはユニットなしに配置することができないことに注意してください。さもないと、ルール 5.2 に従い、アルフレッドは除去されてしまいます。

支配

ゲーム開始時には、イングランドがすべての〈都市州〉を支配しています。ヴァイキングのユニットや〈リーダー〉が〈都市州〉を占有している場合、その〈都市州〉はヴァイキングに支配されていることとなります。なんらかの理由でヴァイキングがそこから去ったなら、〈都市州〉を支配するために〈都市州〉にユニットを置いておく必要のないイングランドに支配権は戻ります。

ユニット数の上限

各〈派閥〉の使用できるユニット数の上限は、〈増援〉置き場に置かれたユニット数です。

ヴァイキング〈派閥〉がすべての〈増援〉を配置できない場合、〈増援〉置き場に残っているユニットぶんだけ配置します。

イングランド〈派閥〉がすべての〈増援〉を配置できない場合、〈増援〉置き場に残っているユニットぶんだけ配置しますが、どの〈州〉に配置するかは選ぶことができます。FAQ：イングランド・プレイヤーは〈増援〉置き場に配置できるユニットがあるなら、〈増援〉を配置してはなりません。



〈リーダー〉



〈リーダー〉のカード



〈増援都市〉

2.3 〈逃亡〉ユニット

〈増援〉の配置の際には、〈逃亡〉ユニット置き場に置かれたアクティブ〈派閥〉のユニットをプレイに再登場させます(4.3)。

ヴァイキングの〈逃亡〉ユニットは、プレイの場に出ている任意の〈リーダー〉カード上、または、ヴァイキングが支配する海岸沿いにある任意の〈州〉に配置できます。

イングランドの〈逃亡〉ユニットは、イングランドが支配している〈増援都市〉がある任意の〈州〉、または、アルフレッド大王が使用され始める第Vラウンド以降には、アルフレッド大王のカードの上に配置できます。

アクティブ〈派閥〉の陣営が、自分の〈逃亡〉ユニットを配置することができる〈州〉も支配しておらず、配置が可能な〈リーダー〉もプレイの場にいらない場合、ユニットは〈逃亡〉ユニット置き場にとどまります。

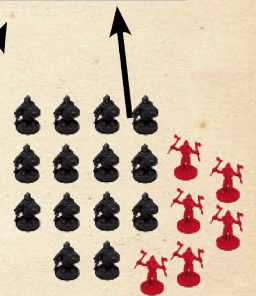


〈逃亡〉ユニット置き場

2.4 〈移動〉カードのプレイ

〈増援フェイズ〉の終了時、アクティブ〈派閥〉は〈移動〉カードを1枚プレイしてはなりません（プレイ可能なのは1枚だけです）。

ヴァイキングの〈増援〉例



現在は第IIIラウンドで、ノース人〈派閥〉は、ターン・キューブがドローされたので、最初のヴァイキング〈派閥〉となります。よって、このプレイヤーがいちばん上にある〈侵略〉デッキから〈リーダー〉カード1枚をドローします（このラウンドはこれ以上〈リーダー〉カードがドローされることはありません）。「骨なしイーヴァル/Ivar the Boneless」がドローされます。ノース人プレイヤーは〈リーダー〉カードに書かれた数のユニット（14個のノース人、6個の狂戦士）をこのカード上に配置し、対応する〈リーダー〉を取ります。〈逃亡〉ユニット置き場には2個のノース人があるため、ヴァイキングが支配する海岸沿いにある〈州〉ではなく、イーヴァルのカード上にその2個を追加して置くことにします。

移動フェイズ

3.0 〈軍〉

1つの〈州〉にいる同じ陣営に所属しているユニットの一部あるいは全部から、〈軍〉を形成します。〈軍〉を移動させるためには、アクティブ〈派閥〉はその〈軍〉に自分のユニットを少なくとも1個組み入れなくてはなりません。

例：アクティブ・イングラウンド貴族軍〈派閥〉が、4個の近衛軍と1個の貴族軍がいる〈州〉B(下記参照)で1個の〈軍〉を形成します。この時点で、貴族軍はこれらのユニットすべてを1個の〈軍〉として、〈州〉Cへと移動させることができます。

FAQ：1つの〈州〉にいる複数のユニットを移動のために別々の〈軍〉へと分割しても構いません。

3.1 〈移動〉カード

〈移動〉カードにより、〈軍〉を1つの〈州〉から隣の〈州〉へと陸上で移動させることができます。プレイした〈移動〉カードで許されている範囲内で、アクティブ〈派閥〉がどの〈軍〉を移動させるかを選択します。

各々の〈移動〉カードには、左側に2つの数字が書かれています。上に書かれた数字は、アクティブ〈派閥〉が移動させることができる〈軍〉の最大数を示しています。下に書かれた数字は、各々の〈軍〉が移動できる〈州〉の数を示しています。1個の〈軍〉は、そこに組み入れられたユニットも含め、1ターン中に1回しか移動させることができません。

移動可能な〈軍〉の数

各〈軍〉が移動可能な〈州〉の数

カード番号



狂戦士
〈移動〉カード

例：ここで示してある赤の狂戦士〈移動〉カード02番では、狂戦士アクティブ〈派閥〉は、最大2個の異なる〈軍〉をそれぞれ最大〈州〉4つぶんまで移動させることができます。

〈軍〉は〈州〉から〈州〉へと、白い〈州〉の境界線を越えて移動します。もし敵軍ユニットが占有している〈州〉に入ったなら、〈軍〉は移動を終了しなくてはなりません。移動中に、〈軍〉はユニットを離脱させたり、組み入れたりすることができません。さらに、同一ターン中に、異なる〈軍〉や〈リーダー〉を利用して、ユニットを複数回移動させることはできません。

プレイヤーは、〈軍〉を〈移動〉カードに示された上限まで移動させる必要はありません。また、各々の〈軍〉に許された〈州〉数の上限まで移動させる必要もありません。



〈湿地州〉

3.2 〈湿地州〉

シナリオで特別に許可されていない限り、〈軍〉は〈湿地州〉に入ることができません。

3.3 〈リーダー〉

〈リーダー〉カード上にあるすべてのユニットが1個の〈軍〉を形成し、マップ上では1個の〈リーダー〉として表されます。〈リーダー〉は通常の〈軍〉と同じように移動し、〈移動〉カードをプレイした際に、〈派閥〉が移動させることができる〈軍〉の数に数えます。しかし、〈リーダー〉は、〈リーダー〉のいない〈軍〉がこの〈移動フェイズ〉中に移動する前に、〈リーダー〉フェイズ〉中に、移動しなくてはなりません(5.0)。



移動の例

新たなラウンドの開始時に、近衛軍のターン・キューブが最初にドロウされます。〈増援フェイズ〉時、近衛軍プレイヤーはボード上に〈増援〉を配置し、その過程で1個の近衛軍を〈州〉Bに配置します。また、〈州〉Bには1個の〈逃亡〉近衛軍も配置します。その後、〈増援フェイズ〉の終了時に、3個の〈軍〉をそれぞれ最大〈州〉2つぶんまで移動させることのできる〈移動〉カードを1枚プレイします。

〈移動フェイズ〉時、〈州〉Bにいる5個のユニットで1個の〈軍〉を形成し、〈州〉Cへと移動させます。3個のユニットをこの〈軍〉には組み入れず、〈州〉Bにそのまま残していることに注意してください。

その後、〈州〉Aで2個目の〈軍〉を形成し、〈州〉Bへと移動させ、その後、〈州〉Cへと移動させます。これで、〈軍〉に許される〈州〉2つぶんの移動を両方とも使い終わります。

最後に、〈州〉Dで3個目の〈軍〉を形成し、〈州〉Eへと移動させ、その後、〈州〉Fへと移動させます。この移動で〈州〉Eを通り抜ける際、この〈州〉Eにいる貴族軍を〈軍〉に加えることができないことに注意してください。

注：これらの〈軍〉には、少なくとも1個の近衛軍が組み入れられています。〈州〉Gの〈軍〉には近衛軍が1個もないので、近衛軍は〈州〉



Gの〈軍〉を移動させることはできません。

〈軍〉を上限まで移動させ終わったので、アクティブ・プレイヤーは〈会戦フェイズ〉を開始します。

会戦フェイズ

4.0 会戦

敵対するユニット（そして〈リーダー〉-5.2）が同じ〈州〉を占有しているとき、会戦が発生します。異なる〈州〉で会戦が複数回発生するならば、アクティブ・プレイヤーが会戦を解決する順番を決定します。

アクティブ〈派閥〉の陣営が**攻撃側**となり、敵対する陣営が**防御側**となります。防御側の〈派閥〉が**先制攻撃権**を有し、先に自分たちの会戦ダイスを同時にロールして、結果を適用します。防御側の会戦ダイスの結果を適用したのち、この会戦に変わらず両陣営のユニットが残っている場合、攻撃側〈派閥〉が同時に会戦ダイスをロールし、その結果を適用します。会戦が発生した〈州〉に一方の陣営しか残っていない状態になるまで、交互に会戦ダイス・ロールを繰り返して行い、会戦を続けます。

各〈派閥〉が自分の〈派閥〉の会戦ダイスをロールし、自分のユニットに関する決定を下します。各〈派閥〉は会戦に参加している自分のユニットの数と同じ数の会戦ダイスをロールします。**ロールすることができるダイス数の上限は、〈派閥〉が所有しているダイス数です。**

例：イングランド**近衛軍**は最大2個のダイスをロールすることができ、イングランド**貴族軍**は最大3個のダイスをロールすることができます。

FAQ：〈リーダー〉のいない〈軍〉については、〈会戦フェイズ〉の前に、すべての移動を完了させます。よって、会戦が行われることになる同じ〈州〉へと移動した全ユニットが、〈会戦フェイズ〉に1個のグループとして戦うこととなります。

FAQ：〈派閥〉は会戦に参加しているユニットによって許される最大個数のダイスをロールしなくてはなりません。

4.1 会戦ダイスの結果

各〈派閥〉の会戦ダイスに書かれた〈命中〉、〈逃亡〉、〈指令〉の面の数は、〈派閥〉ごとに異なります。

狂戦士 ダイス2個							
ノース人 ダイス3個							
近衛軍 ダイス2個							
貴族軍 ダイス3個							
フュルド ダイス2個							

4.2 〈命中〉結果

〈命中〉のダイス面が1個ロールされるごとに、敵対する陣営のユニット1個が戦場から取り除かれ、〈増援〉置き場に置かれます。複数の〈派閥〉のユニットが会戦に参加している場合、敵対する陣営側が自分たちのどのユニットを除去するかを相談して決定します。



4.3 〈逃亡〉結果

〈逃亡〉のダイス面が1個ロールされるごとに、ロールを行なった〈派閥〉が**自分の**ユニット1個を会戦から取り除き、そのユニットを〈逃亡〉ユニット置き場に置きます。



4.4 〈指令〉結果

〈指令〉のダイス面が1個ロールされるごとに、ロールを行なった〈派閥〉は、**自分の**ユニット1個を会戦から離脱させ、**自分の陣営のユニットがいる**任意の隣接する〈州〉へと移動させても構いません。〈指令〉結果を使用して、〈派閥〉は友軍と敵軍のユニットが両方ともいる（このあとで会戦が発生する）〈州〉へと移動させても構いません。



〈命中〉と〈逃亡〉の結果を先に解決し、その後、〈指令〉の結果を解決します。

4.5 狂戦士

会戦における1回目のイングランド会戦ダイス・ロールで、ヴァイキングが〈命中〉を受けた場合、まず1個の**狂戦士**を取り除かなくてはなりません。**この会戦においては、以降の会戦ダイス・ロールでは、狂戦士を必ずしも除去する必要はありません。**

注：狂戦士は「魔法」に守られた恐ろしい戦士たちで、命を顧みることなく戦闘へと突撃していきます。

4.6 〈都市〉

〈都市〉がある〈州〉は、ゲーム開始時にはイングランドの支配下にあります。ヴァイキングが〈都市州〉を占有し、イングランドのユニットがそこに存在していないなら、ヴァイキングは勝利トラック上のいちばん小さい数字のマスから**ヴァイキング支配マーカー**を取り、その〈都市州〉の上に置きます。〈都市州〉からヴァイキング・ユニットやヴァイキング〈リーダー〉がいなくなった場合（〈移動フェイズ〉に空にしたり、会戦で除去されたりした場合）、ヴァイキング支配マーカーは取り除かれ、勝利トラック上の何も置かれていない、いちばん大きな数字のマスに置かれます。そして、その〈都市〉は、再びイングランドの支配下となります。



〈都市〉



〈増援都市〉

〈都市州〉の支配がゲームの勝利を決めます(7.0)。

4.7 フュルド

イングランドが少なくとも1個の**近衛軍**もしくは**貴族軍**がある〈都市州〉を防御している場合、イングランド側は**フュルド**・カードを1枚ドロースます（すべての**フュルド**・カードをドロース終わったなら、デッキを再度シャッフルし直します）。そのカードには、その会戦でイングランド陣営に加えられる黄色の**フュルド**の個数が示されています。



FAQ：フュルド・カードがドロースされるのは、1回目の会戦ダイスをロールするよりも前ですが、フュルド・カードのドロースを阻止する〈イベント〉カード（例、「ヴァイキングの恐怖」-狂戦士〈イベント〉カード09番&15番）がプレイされたあとです。

フュルドは専用の会戦ダイスをロールします。フュルドが〈逃亡〉したときは、〈逃亡〉ユニット置き場に置かれることはなく、この会戦から**取り除かれ**、〈増援〉置き場に返されます。会戦が**終了**するたびに、生き残っているフュルドはマップ上から**取り除かれ**、その〈増援〉置き場に返されます。

フュルドの会戦ダイスには〈指令〉結果がないので、〈指令〉の結果を使用することはありません。ブランクのダイス面は、何の結果も発生しないことを意味しています。

FAQ：配置されたフュルドは、〈逃亡〉するか、除去されるか、あるいは、会戦が終了するまで、その会戦にとどまり続けます。会戦が行われているあいだに、すべてのフュルドが取り除かれる前に、存在しているイングランド・ユニットが、〈逃亡〉したり、〈指令〉で移動して出て行ったり、あるいは、除去されたりする可能性があります。こういった事態になった際にも、その会戦が行われているあいだは、フュルドは会戦にとどまり続けます。

会戦の例

ヴァイキングのノース人は、〈移動フェイズ〉中に1個の〈軍〉(2個の[▲]と3個の[■])をイングランドが占有する ÆLMHĀM (Elham/エルハム) へと移動させます。イングランド側が〈都市州〉を防御しているため、イングランド側はフュルド・カードを1枚ドローし、その結果、会戦の開始時に5個のフュルド[▲]を配置することができます。

1回目のイングランド・ロール

防御側のイングランドが最初にロールを行います。**近衛軍**が自分の会戦ダイスを1個ロールし、**貴族軍**が自分の会戦ダイスを2個ロールします。イングランド側のいずれかのプレイヤーが、フュルド会戦ダイスを2個ロールします。

注：会戦に5個のフュルドが参加していても、使用できる黄色の会戦ダイスは2個しかないので、その最大数である2個までしかロールできません。

イングランド側は、〈命中〉2個、〈逃亡〉2個、〈指令〉1個をロールします。ヴァイキング側は1個目の〈命中〉を受けるユニットとして1個の**狂戦士**[▲]を取り除かなくてはなりません(4.5)。その後は好きなように選ぶことができますので、2個目の〈命中〉を受けるユニットとして1個の**ノース人**[■]を取り除くこととします。

〈派閥〉のダイス結果で示されているとおり、1個の**貴族軍**[▲]と1個のフュルド[▲]が〈逃亡〉します。〈逃亡〉した**貴族軍**[▲]は〈逃亡〉ユニット置き場に置かれ、〈逃亡〉したフュルド[▲]はフュルド〈増援〉置き場に戻されます。

隣接する〈州〉には、イングランドが占有している〈州〉がないので、イングランド側は**貴族軍**の〈指令〉結果を使用できません。

1回目のヴァイキング・ロール

狂戦士は自分のダイスを1個ロールし、**ノース人**は自分のダイスを2個ロールします。結果、〈命中〉1個、〈逃亡〉1個、〈指令〉1個を出します。

イングランドは次の攻撃の際に会戦ダイスを最大限ロールできるように、1個のフュルド[▲]を取り除きます。1個の**ノース人**[■]は〈逃亡〉ユニット置き場へと〈逃亡〉します。残った**ノース人**[■]は〈指令〉結果を使用して、ヴァイキングの占有する隣接する〈州〉へと移動できますが、プレイヤーはこれを実行しないことにします。

2回目のイングランド・ロール

各イングランド〈派閥〉が自分のダイスを各々1個ロールし、2人のどちらかが再び2個のフュルド・ダイスをロールします。その結果、〈命中〉1個、〈逃亡〉2個、〈指令〉1個を出します。ヴァイキングは1個の**ノース人**[■]ユニットを取り除くことにします。

注：**狂戦士**を1個取り除く必要があるのは、現在の会戦における1回目のイングランド側の会戦ダイス・ロールでの1個目の〈命中〉のときだけです。

フュルド[▲]のうち2個が〈逃亡〉します。イングランドの**近衛軍**[▲]は、イングランドが占有している隣接する〈州〉がないので、〈指令〉結果を使用できません。

2回目のヴァイキング・ロール

この会戦に参加している**ノース人**がいなくなりましたので、**狂戦士**だけがダイスを1個ロールします。**狂戦士**は〈指令〉結果をロールし、ヴァイキングが占有する隣接する THEODFORD (Theoford/セオフォード) 〈州〉へと残っている**狂戦士**[▲]を移動させることにします。

この会戦に参加しているヴァイキングがいなくなったので、イングランド側が勝利します！ 会戦が終了したので、残っているフュルド[▲]はマップ上から取り除かれます。



リーダー・フェイズ

5.0 〈リーダー〉の〈軍〉

1個の〈リーダー〉の〈軍〉は、マップ上の〈リーダー〉に一致するシンボルが書かれた〈リーダー〉カード上にあるすべてのユニットで構成されます。

〈リーダー〉が〈リーダー・フェイズ〉中に移動と会戦を行ったあと、〈リーダー〉のいない〈軍〉が〈移動フェイズ〉と〈会戦フェイズ〉に移動と会戦を行います。

FAQ: 1人の〈リーダー〉のすべての移動と会戦(もしあるなら)は、別の〈リーダー〉をアクティブにして移動と会戦を行う前に、解決しなくてはなりません。

5.1 〈リーダー〉の移動

プレイヤーは、〈移動フェイズ〉中ならいつでも、〈リーダー〉のカードと〈リーダー〉が占有する〈州〉のあいだでユニットを動かすことができます。

アクティブ〈派閥〉が〈リーダー〉を移動させるためには、〈リーダー〉のカード上に自分のユニットが少なくとも1個なくてはなりません。

〈リーダー〉は、移動前、移動中、あるいは、移動後に、ユニットを離脱させたり、組み入れたりすることができます。移動したあとに、離脱させられたユニットは、このアクティブ・プレイヤーのターン中、再び移動させることができません。

FAQ: 〈リーダー・フェイズ〉中、〈リーダー〉のカードから〈州〉へと(あるいは、〈州〉から〈リーダー〉のカードへと)、ユニットを自由に移動させることができ、この交換は移動とみなされない点に注意してください。したがって、ユニットを移動していない〈リーダー〉のカードから取り、〈州〉へと配置し、続けて別の〈リーダー〉がそのユニットを組み入れることができます。逆に、移動している〈リーダー〉から離脱したユニットは移動を終えたとみなされるため、別の〈リーダー〉が組み入れたり、さらに移動させたりすることができません。また、〈リーダー〉によって移動させられたり、離脱させられたりしたユニットは、このラウンドに〈リーダー〉のいない〈軍〉に加えられる資格を失います。

侵略してくるヴァイキングの〈リーダー〉は、最初マップの外にいるため、その〈リーダー〉の最初の移動は、〈リーダー〉のカードに書かれた海岸沿いにある任意の〈州〉への移動でなくてはなりません。

例: 最初の4ラウンドのあいだ(〈リーダー〉カードのAとB)、ヴァイキングは北海(North Sea)からしか侵略してきません。北海は青線でイングランド海峡(English Channel)と区別されています。

5.2 〈リーダー〉の会戦

〈リーダー〉は、敵軍ユニットが占有している〈州〉に入った時点で、即座に会戦を行います。〈リーダー〉の〈軍〉が会戦に勝利し、まだアクティブ〈派閥〉のユニットがカード上に載っていて、そして移動が残っているなら、移動を継続することができます。攻撃側の〈リーダー〉が自分の1回目の会戦ダイス・ロールで防御側を排除することができなかった場合、〈リーダー〉が残っている〈州〉1つぶんの移動が(もし残っているなら)消費されます。FAQ: 会戦ロールを何回行うことになっても、1回の会戦で消費されるのは〈州〉1つぶんの移動だけです。

1つの〈州〉にいる全〈派閥〉のユニット(〈リーダー〉のカード上のユニット、そして〈州〉自体にいるユニットのすべて)が会戦に参加します。

〈リーダー〉のカード上にあるユニットは〈指令〉結果を使用して、会戦から離脱する移動を行うことができます(4.4)。〈リーダー〉のカード上にある最後の1個となったユニットが〈指令〉結果を使用するなら、〈リーダー〉もそのユニットと一緒に移動しても構いません。FAQ: 最後のユニットは、〈リーダー〉カード上のものでも、〈州〉にいるものでも構わない点に注意してください。

会戦ダイスの結果は、その〈州〉にいる〈派閥〉のユニットにも、〈リーダー〉のカード上にある〈派閥〉のユニットにも、適用できます。〈リーダー〉のカード上にも、自分がいる〈州〉にもユニットが残っていないなら、〈リーダー〉は敗北し、ゲームから取り除かれます。

〈リーダー〉の移動と〈リーダー〉の会戦の例

〈移動〉カードをプレイすることで、ノース人は、〈軍〉や〈リーダー〉を最大2個まで、それぞれ〈州〉4つぶんだけ移動させることができます。イーヴァルは北海の海岸沿いの任意の〈州〉へと移動することができます。

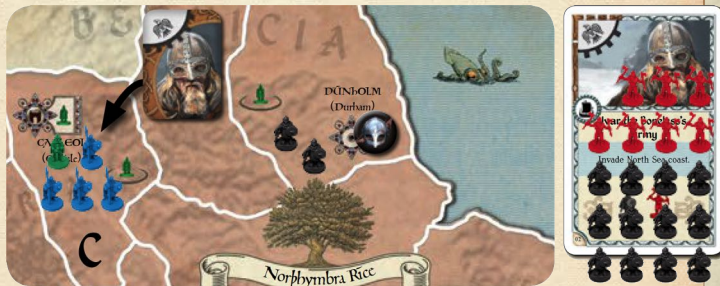


イーヴァルは最初の移動で〈州〉Aに入ります。ここで、侵略している〈軍〉は、即座にこの〈州〉を占有しているイングランドと、ドロした2個のフルドに対して会戦を行います。防御側のイングランドは最初に〈指令〉結果を2個ロールしますが、イングランドが占有する隣接する〈州〉がないので、〈指令〉を実行することができません。その後、イーヴァルは1回目のロールでイングランドの両方のユニットを敗退させたので、この会戦では残っている移動から〈州〉1つぶんを消費せずに済みます。ヴァイキング側は、この〈都市州〉に1個のヴァイキング支配マーカーを置きます。プレイヤーは、イーヴァルが移動し続けるので、この〈州〉の支配を維持するために、イーヴァルのカード上にあるノース人¹のうち2個を〈州〉Aに置きます。



注: 〈都市州〉を支配するためには、ヴァイキング・ユニットがその〈州〉を占有していなくてはなりません。

イーヴァルは2つ目の〈州〉への移動で〈州〉Bに入ります。ここで、プレイヤーは〈州〉Bにいる1個の狂戦士²を取り、イーヴァルのカードの上に置きます。



イーヴァルは3つ目の〈州〉への移動で〈州〉Cに入ります。ここで、即座にイングランドと会戦を行います。イングランドを敗退させますが、敗退させるために2回のヴァイキング会戦ダイス・ロールを必要とします。2回目の会戦ダイス・ロールを行ったので、イーヴァルの最後に残っていた4つ目の〈州〉ぶんの移動を使用してしまいます。イーヴァルは〈州〉Cにとどまり、この〈都市州〉にヴァイキング支配マーカーを1個置きます。マップ上には、ほかに〈リーダー〉がいないので、ノース人は〈リーダー〉のいない〈軍〉に2個目の移動を使用します(3.1)。

ドロウ・カード・フェイズ

6.0 カードのドロウ

アクティブ〈派閥〉のターンの終了時点で、**その〈派閥〉だけが**ドロウして手札のカードを3枚にします。アクティブ〈派閥〉のドロウ・デッキに必要な枚数のカードが残っていない場合、残っているカードをすべてドロウします。例：狂戦士が貴族軍ターン中に「ヴァイキング砦」をプレイします。狂戦士は、自分のターンの終了時まで、手札のカードを3枚になるようにドロウすることはできません。

アクティブ〈派閥〉がドロウしたのち、手札に〈移動〉カードがない（つまり、〈イベント〉カードしかない）場合、アクティブ〈派閥〉は自分のカードを公開し、自分のドロウ・デッキにその3枚のカードを戻してシャッフルし直し、新たに3枚のカードをドロウします。アクティブ〈派閥〉は、ドロウしたのち、手札に少なくとも**1枚の〈移動〉もしくは〈和議〉カード**がある状態になるまで、この手順を繰り返さなくてはなりません。

アクティブ〈派閥〉のターンはこの時点で終了します。新たなターン・キューブをドロウ・バッグから1個ドロウして、ドロウされた次の〈派閥〉がターンを実行します。

6.1 新たなラウンド

すべてのターン・キューブがドロウされたなら、ラウンドが終了し、ゲームの終了条件を確認します (7.0)。ゲームが終了しないなら、新たなラウンドが始まります。ラウンド・マーカ駒を次のマスに動かし、すべてのターン・キューブをドロウ・バッグに戻します。

注：第Vラウンドには、アルフレッド大王がゲームに登場し、ゲームは〈和議〉によって終了する可能性がある状態になります (7.1)。



ゲームの終了と勝利条件

7.0 征服によるゲームの終了

第何ラウンドであるかに関係なく、〈都市州〉上にヴァイキング支配マーカが**14個以上**あるなら、ヴァイキングが自動的に勝利します。

第何ラウンドであるかに関係なく、マップ上にヴァイキング支配マーカが**1個もない**なら、イングランドが自動的に勝利します。

7.1 和議によるゲームの終了

各〈派閥〉には、〈和議〉カードが1枚あり、このカードは〈移動〉カードとしてプレイできます。〈和議〉カードは、プレイされたのち、捨て札にはせず、表向きにマップのそばに置いておきます。

第Vラウンド、第VIラウンド、そして第VIIラウンドの終了時には、ウェドモアの和議によるゲームの終了条件を確認します。

一方もしくは両方の陣営の両〈派閥〉の〈和議〉カードがすでにプレイされているなら、これらのどのラウンドであれ、その終了時点で、ゲームは終了します。

例：第Iラウンドに、ヴァイキングの狂戦士が〈和議〉カードをプレイしました。第IVラウンドに、イングランドの貴族軍が〈和議〉カードをプレイしました。第Vラウンドに、ヴァイキングのノース人が最初にターンを実行し、〈和議〉カードをプレイしました。ヴァイキングの両〈派閥〉がこの時点で〈和議〉カードをプレイし終わったので、現在のラウンドの終了時、つまり、すべての〈派閥〉が自分のターンを実行し終わったのちに、ゲームは終了することになります。

〈和議〉によるゲーム終了時、**9個以上**のヴァイキング支配マーカがマップ上にあるなら、ヴァイキングが勝利します。**9個未満**しかないなら、イングランドが勝利します。

イベント・カード

8.0 〈イベント〉カード

各〈派閥〉固有の〈イベント〉カードが各自のドロウ・デッキに入っています。〈イベント〉カードは、マップにユニットを追加したり、移動に影響を及ぼしたり、戦闘に影響を及ぼしたりするような特殊な能力をプレイヤーに与えてくれます。各〈イベント〉カードには、いつプレイできるかが書かれています。カードの端には、〈派閥〉の色でこのカードを誰のターンにプレイできるかが書かれています。〈派閥〉は**手札から好きな枚数だけ〈イベント〉カード**をプレイできますが、同じ〈イベント〉は1回の会戦では**1枚しか**プレイすることができません。例：ヴァイキングの狂戦士とノース人〈派閥〉が、同じ会戦で「ヴァイキング砦」の〈イベント〉カードを各々1枚ずつプレイするようなことはできません。

複数の〈派閥〉が同時にカードをプレイしたいと思った場合、アクティブ〈派閥〉が、どの順番でカードを解決するかを決定します。

〈移動フェイズ〉や〈会戦フェイズ〉中にプレイできると明記されているカードは、〈移動フェイズ〉、〈会戦フェイズ〉、あるいは、〈リーダー〉が移動や会戦を行う〈リーダー・フェイズ〉中にプレイすることができます。

FAQ：プレイヤーは、なんの効果も発揮しない〈イベント〉カードをプレイしても構いません。

8.1 上級セットアップ・ルール

ゲームには、各〈派閥〉ごとに追加の〈イベント〉カードが入っています。01-12番のカードでプレイする代わりに、プレイヤーは自分の〈派閥〉の08-19番の〈イベント〉カードの中から任意の5枚を選び、合計12枚となるように01-07番のカードと一緒にシャッフルすることにも構いません。



例：近衛軍は、狂戦士またはノース人の〈移動フェイズ〉に、「サクソン海軍/Saxon Navy」〈イベント〉カードをプレイできます。

カード説明

注：これらの〈イベント〉カードで〈軍〉と記載されている場合、ユニットのグループと〈リーダー〉の両方を指します。

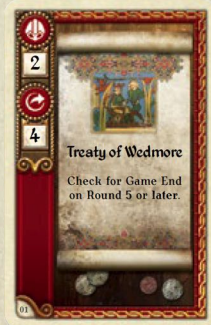
例：〈軍〉を移動させるという記載には、〈リーダー〉を移動させることも含まれます。



〈移動〉カード (〈派閥〉カード 02-07)

各カードには、何個の〈軍〉が移動できるか、そして各々の〈軍〉がいくつの〈州〉を移動できるかが書かれています。

例：イングランドの**貴族軍**プレイヤーは、最大3個の〈軍〉を各々最大〈州〉2つぶんまで移動させることができます。〈軍〉は、敵軍が占有する〈州〉に入った時点で、移動を終了しなくてはなりません。しかし、〈リーダー〉は即座に会戦を行い、勝利した上で、移動が残っているようなら、その後、移動を続けることができます。



〈和議〉カード (〈派閥〉カード 01)

〈和議〉カードは〈移動〉カードとしてプレイされます。プレイしたのち、このカードは捨て札にはなりません、マップのそばに表向きに置いておきます。例：ヴァイキングの**狂戦士**が〈和議〉カードをプレイし、2個の〈軍〉を各々最大〈州〉4つぶんまで移動させることができます。いずれかの陣営の〈派閥〉が両方とも〈和議〉カードをプレイしたなら、そのラウンドの終了時にゲームは終了します(第Vラウンド以降)。

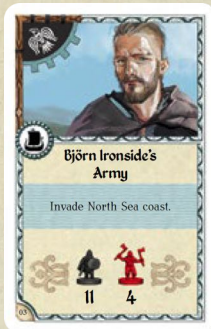
注：手札にあるほかの2枚のカードが〈イベント〉カードであるようなら、アクティブ・プレイヤーには〈和議〉カードをプレイする以外の選択肢がなくなります。



フルド・カード

ヴァイキング〈軍〉が〈都市州〉を攻撃するときに、少なくとも1個の**近衛軍**または1個の**貴族軍**がその〈州〉を防御しているなら、イングランド・プレイヤーは**フルド**・カードを1枚ドローし、カードに書かれた**フルド**をその〈州〉に追加します。すべての**フルド**は会戦の終了時点で取り除かれます。

例：イングランドが〈都市州〉を防御しており、左の**フルド**・カードをドローしたなら、その〈州〉に2個の**フルド**を配置することができます。



〈リーダー〉カード (カード 01-03 および 05-07)

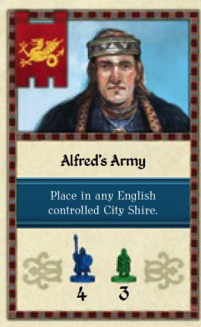
各ラウンドの最初のヴァイキング〈派閥〉はいちばん上の〈リーダー〉カードを〈侵略〉デッキから1枚ドローし、その〈リーダー〉のカードの上にカードに書かれた数のユニットを置きます。〈リーダー〉カードに一致している〈リーダー〉は、そのカードに書かれた海からその海岸沿いにある〈州〉を侵略することができます。

例：ヴァイキング・プレイヤーは、「鋼者」ビョルンの〈リーダー〉カードをドローし、11個の**ノース人**と4個の**狂戦士**をその上に置きます。ビョルンとその〈軍〉は、北海からしか侵略できません。



ヴァイキングの〈増援〉 (カード 04)

ヴァイキングがこのカードをドローしたラウンドには、新たな〈リーダー〉は侵略してきません。代わりに、9個の**ノース人**と2個の**狂戦士**を、マップ上にある〈リーダー〉の〈リーダー〉カード上、あるいは、海岸沿いにあるヴァイキングが支配する**任意の〈州〉**に配置します。これらのユニットは、〈リーダー〉カードや海岸沿いにある〈州〉に任意に分割して配置できます。



アルフレッドの〈軍〉

第Vラウンドに最初にターンを実行するイングランド〈派閥〉によって、アルフレッドは配置されます。その〈派閥〉の〈増援フェイズ〉中に、アルフレッドをイングランドが支配する任意の〈都市州〉に配置することができます。アルフレッドの〈軍〉カードは、4個の**近衛軍**と3個の**貴族軍**をその上に置いて、イングランド・プレイヤーのそばに置いておきます。アルフレッドを配置できる〈州〉がないなら、これ以降、配置できるようになったらすぐに、配置することができます。FAQ：アルフレッドは第Vラウンド以降のイギリスの〈増援フェイズ〉に配置できます。



不意打ち (狂戦士 〈イベント〉 10 および 16)

狂戦士が会戦に自分のユニットを参加させているなら、**狂戦士**は自分の〈会戦フェイズ〉にこの〈イベント〉をプレイすることができます。その後、ヴァイキング〈派閥〉は、両方とも、通常の会戦が始まる前に、会戦ダイス・ロールを追加して1回行います。

「不意打ち」で行う追加の会戦ダイス・ロールは、〈リーダー〉の移動を1つ消費するかどうかには考慮しません(5.2)。

注：**ノース人**ユニットは「待ち伏せ」会戦ダイス・ロールの結果として〈逃亡〉する可能性があります。



ヴァイキング船 (狂戦士 〈イベント〉 12 および 18、ノース人 〈イベント〉 13 および 19)

ヴァイキング〈派閥〉は両方とも「ヴァイキング船」〈イベント〉カードを持っています。ヴァイキング〈派閥〉は、自分のユニットが会戦に参加している場合にのみ、「ヴァイキング船」をプレイすることができます。「ヴァイキング船」は、イングランド側の会戦の開始時にプレイすることができます。ヴァイキングは、イングランドの会戦ダイス・ロールの**たびに**〈命中〉結果を1個無視します。

1回の会戦では、「ヴァイキング船」は1枚しかプレイできません。

例：両方のヴァイキング〈派閥〉が手札に「ヴァイキング船」を持っています。一方の〈派閥〉しか手札にある「ヴァイキング船」をプレイできません。



偽装退却 (ノース人 〈イベント〉 08 および 14)

ノース人は、会戦に自分のユニットが参加しているなら、**どの**会戦の開始時にもこの〈イベント〉をプレイすることができます。その後、**すべてのイングランド〈派閥〉**は、通常の会戦が始まる前に、会戦ダイス・ロールを1回行う必要があります。イングランドは〈逃亡〉**結果だけを適用します**。その後、防御側の会戦ダイス・ロールで通常の会戦を開始します。



ヴァイキング船 (ノース人 〈イベント〉 12 および 18)

ノース人は、自分のユニットが移動に加わっているなら、自分の〈移動〉フェイズ中にこの〈イベント〉をプレイし、1個の〈軍〉を1つの海岸沿いにある〈州〉から、同じ海の海岸に位置している別の〈州〉へと移動させることができます。この海上の移動により、〈軍〉または〈リーダー〉は、隣接する〈州〉へと移動する場合と同じように、〈州〉1つぶん移動を消費します。移動が残っているようなら、〈軍〉は移動を継続することができます。



盾の壁 (ノース人 <イベント> 10 および 16)
ノース人は、会戦に自分のユニットが参加しているなら、イングランドの会戦の前に、この<イベント>をプレイすることができます。その後、このターンの残りの期間に行われるすべての会戦で、その会戦に1個のノース人壺が参加している限り、「盾の壁」の効果は適用されます。

すべての会戦で、イングランドから最初に受けた<命中>を無視しますが、1回の会戦で無視できる<命中>は1個だけです。この効果が適用してもなお、ヴァイキングがイングランドの1回目の会戦ダイス・ロールで<命中>を受けた場合、依然として1個の**狂戦士壺**を取り除かなくてはなりません。



反乱 (近衛軍 <イベント> 09 および 15)
近衛軍 <増援フェイズ> 中、近衛軍は任意の1つの<州>から1個のヴァイキング・ユニットを取り除くことができます。その後、**フュルド**・カードを1枚ドローし、カードに書かれた**フュルド壺**をその<州>に追加します。両陣営は<増援フェイズ>中に即座に会戦を開始します。会戦が終了したのち、残っている**フュルド壺**は取り除かれます。この<州>が<増援都市州>であり、ヴァイキングが取り除かれたなら、**近衛軍**は<増援>と<逃亡>ユニットをその<州>に配置することができます。



サクソン海軍 (近衛軍 <イベント> 10 および 16)
いずれかのヴァイキング<派閥>の移動の開始時に、近衛軍は6個の海岸沿いの<州>へのヴァイキング<軍>の侵入を禁止することができます。この対象には、海から侵略してくるヴァイキングの<リーダー>も含まれます。ヴァイキングの<軍>は選ばれた<州>から出る移動は行えますが、そこへ入る移動は行えません。6個の<州>が互いに隣接している必要はありません。



デーン税 (近衛軍 <イベント> 11 および 17)
近衛軍は、会戦に自分のユニットが参加しているなら、ヴァイキングの会戦の前に、この<イベント>をプレイすることができます。その後、このターンの残りの期間に会戦が行われるたびに、ヴァイキングは1個の**狂戦士壺**または最大2個のノース人壺のいずれかを取り除かなくてはなりません。

例：ヴァイキング<軍>は1個の**狂戦士壺**と1個のノース人壺で構成されています。ヴァイキングは、1個のノース人壺だけを取り除くだけで構いません (1個しかいないため)。



弓兵 (近衛軍 <イベント> 13 および 19)
近衛軍は、会戦に自分のユニットが参加しているなら、いずれかのイングランド<派閥>の会戦中に、この<イベント>をプレイすることができます。その後、すべてのイングランド・ユニット (近衛軍、貴族軍、**フュルド**) は、通常の会戦の前に、1回の会戦ダイス・ロールを追加して行います。イングランドは<逃亡>結果を無視します。「弓兵」で行う追加の会戦ダイス・ロールは、アルフレッドの移動の1つを消費するかどうかには考慮しません(5.2)。



改宗 (貴族軍 <イベント> 08 および 14)
貴族軍 <増援フェイズ> 中、貴族軍は任意の1つの<州>にいる最大2個のノース人壺を取り除き、その後、同じ<州>に2個の**貴族軍壺**を配置します。ヴァイキング・ユニットが同じ<州>に残っているなら、ヴァイキングを防御側として即座に会戦を行います。



密偵 (貴族軍 <イベント> 12 および 18)
ヴァイキングの任意の会戦の開始時に、貴族軍<派閥>は1個のイングランド<軍>を最大<州>2つぶんまで移動させ、この会戦に参加させることができます。この<軍>には**貴族軍壺**が組み入れられていなくてはならず、ヴァイキングが占有する<州>を通過して移動することはできません。



待ち伏せ (貴族軍 <イベント> 13 および 19)
貴族軍は、会戦に自分のユニットが参加しているなら、ヴァイキングの会戦の開始時に、この<イベント>をプレイすることができます。すべてのイングランド・ユニット (近衛軍、貴族軍、**フュルド**) は、通常の会戦の前に、1回の会戦ダイス・ロールを追加して行います。この「待ち伏せ」会戦ダイス・ロールののち、通常の会戦が開始され、イングランド<軍>は防御側として再びロールを行います。

注：イングランド・ユニットは「待ち伏せ」会戦ダイス・ロールの結果として<逃亡>する可能性があります。

FAQ：一部のカードには補足説明があるので、公式FAQの6ページを参照してください。





上級シナリオ：アルフレッドの計略

ウェセックスの王、アルフレッド大王は、ヴァイキングのグスルム王の裏切りによりチップナムで不意打ちを受けましたが、なんとか脱出に成功しました。アルフレッドはサマセットの湿地帯へとかろうじて逃げ延び、アセルニーに砦を作り、兵力を再編制しました。現在、ヴァイキングはウェセックスじゅうで猛威を振るっています。アルフレッドは貴族軍とフルドを再結集させなくてはなりません。さもないと、最後のイングランド王国はヴァイキングに滅ぼされてしまうでしょう。



初期配置

1 および 2 ページに書かれているとおりにゲームの初期配置を行います。以下にあげられた番号の初期配置の説明箇所に変更を加えてください。

2. 04、05、06、10、そして 12 番のカードを使用して、各〈派閥〉のデッキを作ります。残りのカードは、〈和議〉カードも含め使用しません。

3. イングランドはウェセックスの初期配置ユニットのみ配置しますが、UINTANCÆSTIR (Winchester/ウィンチェスター) には配置しません。

4. 各イングランド〈派閥〉は 3 個のユニットを追加で配置します。これらのユニットは、ウェセックスのイングランドが支配する〈増援州〉やアルフレッドの〈リーダー〉カードに配置することができます。

6. 04-13 番のカードでフルド・デッキを作ります。

9. このシナリオでは、〈侵略〉デッキを使用しません。ヴァイキング・プレイヤーは、〈リーダー〉カード 05 番「グスルムの夏の大军/Guthrum's Great Summer Army」を自分たちの前に置きます。17 個のノース人兵と 8 個の狂戦士兵をグスルムのカードの上に配置します。グスルムはUINTANCÆSTIR (Winchester/ウィンチェスター) に配置します。

イングランド・プレイヤーは自分たちの前にアルフレッドのカードを置いて、ゲームを開始します。4 個の近衛軍兵と 3 個の貴族軍兵をアルフレッドのカードの上に配置します。サマセット湿地帯(Somerset Marshes) (セヴァーン海(Severn Sea)に隣接している 2 個の〈湿地州〉)のいずれかに、アルフレッドを配置します。

11. ヴァイキング支配マーカーを勝利トラックの最初の 4 マスに配置し、1 個のマーカーをUINTANCÆSTIR (Winchester/ウィンチェスター) に配置します。

特別ルール

このシナリオでは、通常のゲームとは異なる以下の特別ルールが使用されます。

- 〈軍〉はウェセックス(Wessex)王国内の〈州〉にしか移動で入ることができません。〈軍〉はほかの王国には入ることができません。
- すべてのラウンドで侵略はありません。狂戦士〈派閥〉は、自分のターンに 1 個の狂戦士兵を〈増援〉として受け取ります。ノース人は、ヴァイキングが支配している〈都市州〉1 個につき 1 個のノース人兵を〈増援〉として受け取ります。これらのユニットは、グスルムのカード上やヴァイキング支配する〈州〉に配置することができます。
- イングランドだけが〈湿地州〉に入ったり、そこを通過したりすることができます。
- 陣営が会戦ダイスをロールしたのち、ロールを行なった陣営は隣接する〈州〉へと〈リーダー〉を退却させることができますが、その場合、ロールした〈命中〉はすべて〈逃亡〉結果とみなされます。
- どの〈移動〉カードがプレイされた場合にも、アルフレッドには+1の移動ボーナスを常に適用します。
- 近衛軍カードの 10 番は、6 個ではなく、1 個の〈州〉への移動を阻止します。

シナリオの終了と勝利条件

このシナリオは以下の 3 つの場合に終了します：

- 第 III ラウンドの終了時、ヴァイキングがマップ上に 3 個以上のヴァイキング支配マーカーを置いているなら、ヴァイキングが勝利します。それ以外の場合、イングランドが勝利します。
- 第何ラウンドであるかに関係なく、ラウンドの終了時点で、5 個すべてのヴァイキング支配マーカーが、マップ上に置かれている場合(ヴァイキングの勝利)、あるいは、勝利トラック上に置かれている場合(イングランドの勝利)。
- アルフレッドもしくはグスルムのいずれかが敗北し、マップからなくなった場合、即座に。この場合、〈リーダー〉が残っている陣営が勝利します。

史実の概要

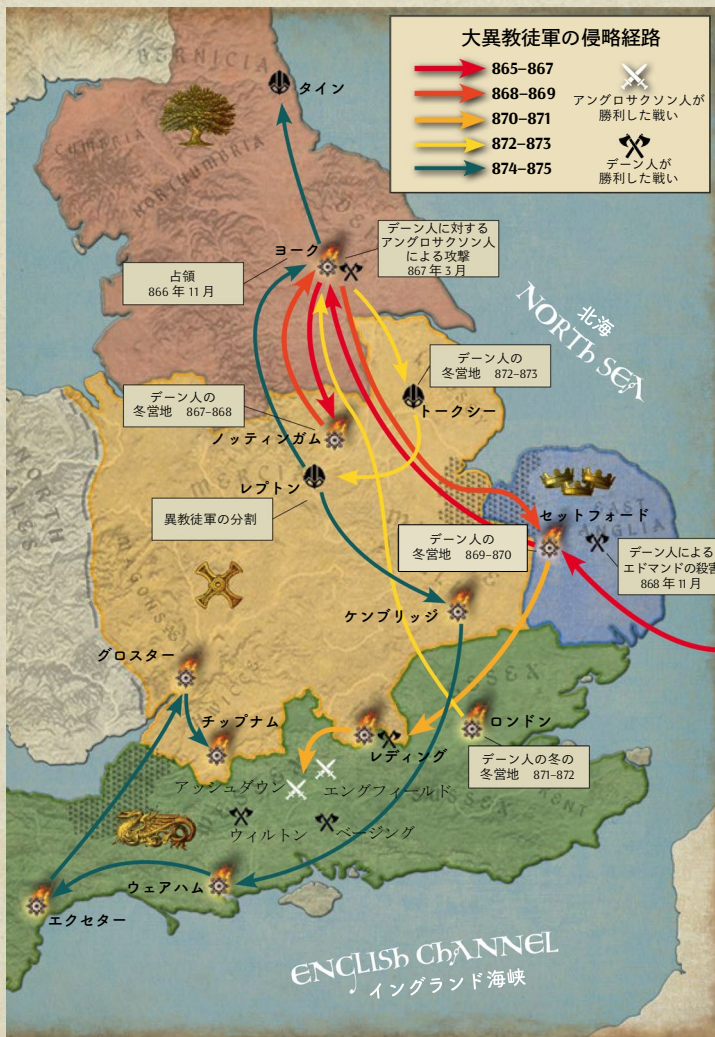
「この年、ノーサンブリア全域に恐ろしい警告が発せられ、非常に哀れにも人々を震撼させました。おびただしい量の光が辺り一面の天空を満たし、竜巻が起こり、そして火を吐く竜が蒼穹を飛んだのです。この途方もない前兆に続き、すぐにひどい飢饉が起こりました。そして、時を置かず、同年一月*の一五日の前の六日目に、異教徒たちによる悲惨な襲撃が、略奪と殺戮をもって、ホリー島の神の教会に痛ましい破壊をもたらしました」

- 『アングロサクソン年代記』：西暦 793 年

異教徒たちの到着を書き記したこの最初の記述は、イングランドにおけるノース人への恐怖、そして我々が現在ヴァイキング時代と呼ぶものの始まりを描いています。ノース人(古代スカンディナヴィア人)は、270年以上ものあいだ、ブリテン島を略奪し、恐怖で圧倒し、そして征服し、デーンロウ(デーン法)の下にこの土地を支配し、そしてイングランドにおけるキリスト教の基盤を脅かすこととなりました。しかし、この異邦人たちの侵略と征服のおかげで、共通の敵に対してイングランドは団結し、歴史上でもっとも偉大なイングランドの指導者の一人であるアルフレッド大王が登場することになりました。アルフレッドはイングランド軍を現代化し、要塞化された都市(城塞)を建造し、そして襲撃してくる船団に対応してイングランド海軍を設立しました。こうして、アルフレッドはヴァイキングのデーンロウに反抗することに成功したのです。アルフレッドはイングランドにおけるキリスト教の最後の希望でした。

ヴァイキングのイングランドへの襲撃は西暦 793 年に始まりました。ヴァイキングはノーサンブリア(イングランド北部)全土を占拠し、修道院と教会を略奪し、何事も不可侵のままにはしておきませんでした。ヴァイキングは 832 年にはシェピー島を蹂躪し、その後、833 年にはチャーマスで、そして 835 年にはヘンゲストンで、ウェセックスのエグバート王と戦いました。837 年、33 隻のヴァイキング船がハンプトンで戦いました。イングランド全土への襲撃の記録が残っています。その記録の中には、838 年のリンジー、東アングリア、そしてケントでの戦い、839 年のロンドン、カンタベリー、そしてロチェスターでの戦いが書き記されています。襲撃は激しくなり、イングランドの豊かな土地は富と栄誉を求めるノース人たちをさらに引き寄せました。今では、イングランドは何百隻にも及ぶ船に直面し始めました。851 年、350 隻のヴァイキング船がテムズ川の河口へと侵入し、カンタベリーとロンドンを急襲したのち、エゼルウルフ王に敗北しました。『年代記』では、この大規模な戦いは「異教徒軍の大虐殺」という結果になったと語られています。これらのすべての敗北と死で侵略者たちは思いとどまるであろうと考えていたのですが、それどころか、ヴァイキングたちをさらに駆り立てることとなりました。

ノース人の軍勢は増大し、現在では大異教徒軍と呼ばれているものになりました。865 年、東アングリアのエドマンド王は、ヴァイキングがやってきて、自らの国で冬営地を作ったとき、その恐怖に震えました。この時点で、本当の苦闘が始まったのです。イングランドがこれまでに経験していたものも、この時期に大異教徒軍がイングランドに撒き散らすことになる恐怖に比べれば、たいしたことはありませんでした。以降の 14 年間のあいだ、幾人かの偉大なノース人の首領たちが異教徒軍を率いて、勝利に勝利を重ね、イングランド本土のほぼ全域を蹂躪し、異教の



* 実際には6月でした。

支配下に置きました。

伝承によれば、ラグナル・ロズブロークの息子たちが866年のイングランドへのヴァイキングの侵略を率いていたと言われていますが、現在では、これが真実であると立証することは困難です。『エゼルウェアードの年代記』では、残酷なヴァイキングであったイーヴァルが北方から来たこの軍勢の首領であったと記されています。そして、この人物が悪名高き「骨なし」イーヴァル・ラグナルソン、ラグナル・ロズブロークの息子だったと思われます。

東アングリヤに上陸し、ヴァイキングは地元民から馬を入手し、すぐに北部へと向かい、その地で、ヨークの支配権を手に入れました。ノーサンブリアはエラ王とオスベルト王とのあいだの深刻な内戦状態にあったため、ヨークが容易い標的であるとの情報をヴァイキングは手にしていたのでしよう。ヴァイキングにヨークを奪われたのち、対立する二人の王は争いをなんとか収めて、共に侵略軍に立ち向かいました。彼らはヨークを解放しようと試みましたが、その戦いの最中、このイングランドの二人の王は命を落としました。伝承では、エラがラグナル・ロズブロークを殺したのに対し、ラグナルの息子のイーヴァルが、父の死に対する復讐として、生きのまま背中からエラの肋骨を切り取り、それを鷲の翼のように広げ、肺を引きずり出した（恐ろしい血の鷲の儀式を行なった）と言われています。事実か作り話かは別にして、ノーサンブリアが武器を放棄し、ヴァイキングと和平を結び、その支配下に下ったことを我々は知っています。それ以降、ヨークはヨーヴィックと呼ばれ、イングランドにおけるヴァイキングの入植、交易、そして戦いの重要拠点となりました。

ヨークの征服だけでは、ノース人は満足しませんでした。その翌年、868年には、イーヴァルは軍を南のマーシアへと向かわせ、冬にはノッティンガムで冬営しました。マーシアのブルグレッド王はウェセックスへと逃亡し、イーヴァルに対してマーシア／西サクソン合同軍を率いてくれるよう、エゼルレッド王とその弟のアルフレッドを説得しました。ですが、ヴァイキングが次の春に北のヨークへと帰還したのち、マーシア人たちはヴァイキングと和平を結びました。

870年、ヴァイキング軍はヨークから東アングリヤのセットフォードへと進軍し、冬営地を築きました。彼らはエドモンド王と戦って、それを破りました。エドモンド王はその戦いで命を落としました。この戦いはヴァイキングの完勝でした。ヴァイキングは土地を蹂躪し、遭遇した修道院と教会をことごとく略奪して、修道院長と修道士を殺害し、そして見つけた金銀をすべて奪い尽くしました。この年、イーヴァルがアイルランドへと戻ったことで（イーヴァルはその地で2年後に死亡しました）、軍の指揮権に変化が生まれました。

ハルフダン・クヴィートサーク（白シャツ）と呼ばれ、伝承では「骨なし」イーヴァルの兄弟であったハルフダン・ラグナルソンが、大異教徒軍を率い始めました。事実、記録によれば、バグサクとハルフデン（ハルフダン）の二人の王が異教徒軍をウェセックスのレディングへと率いていき、871年にその地で西サクソン王を打ち破ったとなっています。ヴァイキングは攻撃を行い、アッシュダウンで敗北しました。何千人もが殺され、バグサク王は命を落としました。この時点で、全指揮権を掌握し、ハルフダン王が軍を攻撃的に押し進め、ヴァイキングがアッシュダウンで敗北した日からわずか14日後には、ベージングでイングランドと再び対決し、イングランドを打ち破りました。ハルフダンは軍を再編制し、その二ヶ月後にはマーデンまで進軍しました。再び、ノース人は勝利を収め、その上、海を越えてやってきた数多くの増援を手にしたのです。イングランドにとって、これは厳しい打撃となりました。なぜなら、多くの人々や土地を失っただけでなく、ウェセックスの王エゼルレッドも失ったからです。

エゼルレッド王の死に伴い、その弟がウェセックスの玉座に着き、ついに、のちに「大王」と呼ばれるアルフレッド王が歴史の表舞台へと登場することになります。アルフレッドの王としての最初の戦いはウィルトンで行われ、その戦いは敗北に終わりましたが、ヴァイキングと和平を結ぶことができました。当然のことながら、デーン税と呼ばれるようになる貢物をヴァイキングへと支払うことになりました。これは、イングランドの軍勢を再建して、再編制するための平和と時間を稼ぐために賄賂を用いる新たな戦略の最初の兆しだったと言えるでしょう。少なくとも差し当たっては、これはうまく機能しました。ハルフダンの軍勢は、その後6年のあいだ、その略奪への渴望をマーシア人とノーサンブリア人へと向け、ウェセックスは放置しました。ノーサンブリアとマーシアの王国は蹂躪され、イングランドの貴族（セイン、家臣）であったチェオルルフ二世は、マーシアでノース人の支配下に置かれました。ハルフダンはこの征服に満足していたのでしょうか、それとも、さらに北へ行こうとしていたのでしょうか？ いずれにせよ、ハルフダンは軍の一部を連れて、ノーサンブリアの残りの地を制圧し、自分の配下や従者に土地を分け与えました。イーヴァルは死にましたが、彼の遺産は継承さ



ラグナル・ロズブローク（ロズブローク）

Ragnar Lodbrok (Ragnarr Loðbrók)

サーガに謳われる伝説的なデンマークの王は、ヴァイキング時代初頭に、スコットランド、アイルランド、イングランドといった多くの土地を襲撃しました。ラグナルは自分がオーディン神の直系の子孫だと主張していて、そのシンボルはオーディンの鳥であるカラスでした。

彼は12人の息子を育てたことできわめて有名で、その内の4人は歴史上の重要人物となりました。



「鋼者」ビョルン・ラグナルソン

Björn 'Ironside' Ragnarsson

ラグナル・ロズブロークとヴォルヴァ（祈禱師）のアスラーグとの息子。彼は、母親の魔術によって戦いで怪我から守られていたため、「鋼者」との名を獲得しました。伝説によれば、彼はスウェーデンの王となり、綿々と連なるスウェーデン王と王位を狙う者たちの祖となりました。



「クヴィートサーク」

ハルフダン・ラグナルソン

Halfdan 'Kvitserk' Ragnarsson

大異教徒軍の首領であり、もう一人のラグナルソン。「クヴィートサーク（白衣）」ハルフダン・ラグナルソンはノーサンブリアできわめて大きな影響力を持ち、しばらくのあいだ、ヨークでヴァイキングの王となっていました。その後、ダブリン王国の所有権を手に入れようとしたのですが、877年にその地で殺されてしまいました。

れず、ハルフダンはアイルランドにおけるイーヴァルの所有権を勝ち取るため、アイルランドへと船で行き、その土地の者たちやほかのヴァイキングたちと戦いました。

875年にハルフダンは北方へと向かったとき、三人のヴァイキングの王たちが、大異教徒軍の首領として現れました。おもだった王は、『アングロサクソン年代記』に登場するグスルムです。グスルムは、東アングリアのハルフダンに合流するため、増援とともに871年にやって来たと思われま。次の年になると、グスルムはウェセックスを侵略し、一連の戦いでアルフレッドの軍を次々と打ち破りました。グスルムとその軍勢は騎兵を伴い馬に乗ってエクセターを征服し、グロスターで冬営するため、アルフレッドに和議を強要し、ヴァイキングはウェセックスを放っておくことになりました。

878年には、グスルムは東アングリアで地歩を固め、アルフレッドへの不意打ちを指揮して、あと一息のところまでアルフレッドを捕らえ損ないました。アルフレッド王はサマセットの湿地帯へと逃げ込み、なんとかその襲撃から逃れました。敗北して、軍隊もない状態で、アルフレッド王は、兵士を率いて自分を支援するように、サマセットシャー、ウィルトシャー、そしてハンブシャーの一部の地元の貴族たちを説得しました。この軍勢を率いて、王はエサンドゥーンの戦いでグスルムと戦いました。グスルムのヴァイキング軍は追撃するアルフレッドの軍に追われながら敗走しました。ヴァイキングは土と木でできた要塞を築き、身を守りました。イングランドは彼らを包囲し、傷つき、疲労し、飢えと渇きに苦しむヴァイキングを14日間にもわたり攻め立て、ついにヴァイキングを降伏させました。

グスルムとアルフレッドはウェドモアの和議と呼ばれる平和条約を取り決めました。グスルムは、ウェセックスを去ることを誓い、イングランドは人質をとってこの取り決めに調印しました。今回、ノース人はその誓いを守り、チップナムへと退却しました。それ以上に大きかったのは、アルフレッド王が命名者にして教父となり、グスルムがウェドモアで洗礼を受けたことでした。グスルムはアゼルスタンという洗礼名を授けられ、グスルムの軍勢は東アングリアへと撤退し、その土地を分配しました。ウェドモアの和議は今も忘れられていません。日付は定かではありませんが、グスルムがアルフレッド王によりウェドモアで洗礼を受けた878年に、この和議は結ばれたと考えられています。この和議でデーンロウとウェセックス王国との国境線が定められることになったため、これはウェセックスにとっては転換点となりました。和議の重要な点として、両陣営間での殺人が起こった場合の保証金について詳しく定められ、ウェセックスの者がヴァイキング軍に加わることで、そしてその逆の行為も禁止し、王国間での平和的な交易の原則が定められました。

その後、ヴァイキングはフランスへとその目を向け、その後5年にわたり、フランスの海岸を襲撃しました。彼らが戻って来たとき、アルフレッドはヴァイキングのたくらみに対して十分な備えを終えており、陸と海の戦いでノース人を徹底的に打ち破りました。

その後

その後150年にわたり、ノース人はイングランドに対して襲撃と攻撃を続け、最終的に1014/1016年から1042年までイングランド全土を支配しました。最終的にノルウェーのハーラル「苛烈王」がアングロサクソン王ハロルド・ゴドウィンソンにスタンフォード・ブリッジで敗れた1066年に、ヴァイキング時代は終焉を迎えました。ハロルド王は、その数週間後、ノルマンディー公「征服王」ウィリアム（彼自身がノルマンディーの創設者であるヴァイキングのロロ王の直系の子孫）に敗れ、殺されました。ウィリアムはイングランドを侵略し、1066年にヘースティングスでイングランドを破り、ノルマン朝の最初のイングランド王となりました。

ヴァイキングとは何者か？

「ヴァイキング」は、ノルウェー、スウェーデン、そしてデンマークと呼ばれるスカンディナヴィア地方からイングランドを侵略したノース人（北方の人、古代スカンディナヴィア人）につけられた名前でした。古ノルド語では、「ヴァイキング」は「海賊行為や略奪目的の船旅」を指していて、「ヴァイキングに行く」というような使われ方をしていました。ヴァイキングは国への帰属意識はなく、彼らの忠誠は自分の血統（親戚や友人）と仕えている主（しばしば王と称されていました）に捧げられていました。

彼らはなぜイングランドを侵略したのでしょうか？ 説明するのは難しいのですが、土地や称号を故郷で手にする権利を高めるために富を集めようと、海を渡った者たちも確かにいました。ハーラル「苛烈王」はその典型例です。ノース人のサーガに残っている記録の多くで、帰還し



「骨なし」イーヴァル・ラグナルソン Ivar 'the Boneless' Ragnarsson

ラグナルとヴォルヴァ（祈禱師）のアスラーグとの息子。呪いを受けたせいで、彼は骨を持たずに生まれてきたと信じられていましたが、それでも彼は力強いヴァイキングの首領となり、狡猾で戦術眼に長けていました。戦いでは、彼は盾の上に載せられて戦士たちに運んでもらい、敵に対しては弓を使用していました。その後、彼は西側に目を向け、873年に死亡するまで、ダブリン王国の共同支配者となりました。



ウッベ・ラグナルソン Ubbe Ragnarsson

おそらくラグナルの庶子であったウッベは、大異教徒軍の首領たちの一人だったようですが、戦場では狂戦士化すると噂されていました。



グスルム Guthrum

大異教徒軍の首領たちの一人であり、のちにデーンロウの王となりました。デーンロウとはイングランド中央と北東部の大半を占め、デーン人の法の下で治められました。その地には、エセックス、中央アングリア、リンジー、デアラ、カンブリアなどが含まれます。

彼はウェドモアの和議に調印した主要人物であり、その地で、彼とアルフレッド大王は和平を成立させ、デーンロウとの境界を定めました。最終的に、彼はアルフレッドにより洗礼を受け、アゼルスタンという洗礼名を授けられました。

たヴァイキングの軍勢と故郷の者たちとのあいだでの戦いが描かれています。つまり、故郷へと支配者が帰って来ても、必ずしも喜んで迎えられるわけではなかったのでしょう。驚くべきことに、たいいていのヴァイキングが故郷に帰らず、実際に国外にとどまって入植したという推測にも、考古学上の発見による裏付けがなされています。『アングロサクソン年代記』の中には、大異教徒軍が最終的にイングランドにとどまったことで、ヴァイキングの襲撃は季節ごとの出来事から、通年で発生するものへと変わっていったと書かれています。これは、ノース人の動機が銀や奴隷を求めることから、土地を植民することへと進化していったことを示しています。また、ヴァイキングが富のために命を危険に晒すのではなく、自分たちの故郷と家族のために戦うようになったことで、彼らを打ち負かすのはより困難になったのです。

狂戦士（ベルセルク）

サーガでは、特殊な血筋の者たちに関して多少記載があります。これらの者たちは、身に纏う動物の毛皮から力を引き出し、戦いで激情に身を委ねる能力を持っていたと信じられています。戦いで狂乱は狂戦士化と呼ばれ、この戦士たちは狂戦士と呼ばれました。伝承によれば彼らが熊の毛皮を身に纏っていたと言われていて、この名前は、ベアサーク、つまり熊のシャツに由来していると思われる。現在、狂戦士たちがオーデン神にその命を捧げて仕える戦士たちからなる特殊なカルトに所属していたと信じる者たちもいます。まったくないとは言えませんが、この見解を裏付けるような証拠に、納得がいくようなものはありません。狂戦士が戦いで激情に身を委ね、その進路を遮るものは、人であれ、動物であれ、ことごとく殺した、と物語では語られています。戦いのあとには、彼らは弱体化し、衰弱したそうです。この狂乱に関して、過剰な飲酒、自己暗示、そして幻覚を起こすきのこ（ベニテングタケ）の摂取によるものではないかと推測されています。

ノース人のイングランドへの移住は、その文化、言語、そして人々に大きな影響を与えました。現在になってさえも、地名、英語の単語、そしてイングランドの人々のDNAの中に、ヴァイキングの影響を容易に垣間見ることができます。その顕著な例を曜日の名称の一部に見て取ることができます。Tyr's day（テュールの日）はTuesday（火曜日）となり、Woden's day（ウォーデンの日）はWednesday（水曜日）となり、Thor's day（トールの日）はThursday（木曜日）となり、Frigg's day（フリッグの日）はFriday（金曜日）となりました。



ラゲルサ
Lagertha

ノルウェー王シーワードの宮廷の一員だった彼女は、王が殺されたとき、屈辱を与えるために娼館に入れられました。ラグナル・ロズブロークがシーワード王の復讐にやってきたとき、ラゲルサは盾の乙女として戦い、戦いの流れを変える手助けをしたと言われています。彼女はその勇敢さと戦いの技量によってラグナルの目にとまり、そのすぐあとにラグナルの妻となりました。



ロロ
Rollo

「徒歩王」ロロ（徒歩王フロールヴ）は、あまりに体格が大きく、馬が彼を乗せて運ぶことができないため、このような名で呼ばれていました。ロロはノルウェー人かデーン人の血を引くヴァイキングで、のちにノルマンディー（ノース人の地）と呼ばれることになるフランスの地を最終的に侵略しました。彼はノルマンディーの支配者となり、のちにイングランド王となる「征服者」ウィリアムの先祖にあたります。



アルフレッド大王
Alfred the Great

ウェセックスの王にして、イングランドの祖。この時代にヴァイキングがイングランド全土を征服できなかったのは、彼がいたからにはかならないでしょう。アルフレッドは必要なときは戦い、可能なときには和平交渉を行い、最終的にヴァイキングを追い出し、ウェドモアの和議に調印させました。アルフレッド大王は自身を「アングロサクソン王」と称した最初の人物でした



Alfred the Great	アルフレッド大王
Army	〈軍〉
Battle	会戦
Battle Dice	会戦ダイス
Battle Dice roll	会戦ダイス・ロール
Battle Phase	〈会戦フェイズ〉
Berserker	狂戦士 (ベルセルク)
City	〈都市〉
City Shire	〈都市州〉
Command	〈指令〉
Draw	ドロー(引く)
Draw Phase	〈ドロー・フェイズ〉
English	イングランド
Event	〈イベント〉
Faction	〈派閥〉
Flee	〈逃亡〉
Fyrd	フユルド
Hit	〈命中〉
Housecarl	近衛軍 (ハスカール)
Invasion	〈侵略〉
Leader	〈リーダー〉
Leader Phase	〈リーダー・フェイズ〉
Movement	〈移動〉
Movement Phase	〈移動フェイズ〉
Norsemen	ノース人
Reinforcement	〈増援〉
Reinforcement City	〈増援都市〉
Reinforcements Phase	〈増援フェイズ〉
Shire	〈州〉
Thegn	貴族軍 (セイン)
Treaty of Wedmore	ウェドモアの和議
Unit	ユニット
Viking	ヴァイキング

Game Design: David Kimmel

System Design: Beau Beckett and Jeph Stahl

Graphic Design & Art: Jarek Nocon

Cover Art: Stephen Paschal (www.stephenpaschal.com)

Historical Overview: Odd-Gunnar Wikmark

Project Managers: Gunter Eickert, Uwe Eickert

Rules Layout: David Niecikowski, Jarek Nocon

Editors and Playtesting: Aiden Brooks, Mark Davis, Tim Densham, Rodolphe Duhil, Rolf Knitter, Hans Korting, Anton Nieuwkoop, Ryo Ogawa, Bob Piepho, Joe Pilkus, Daniel U. Thibault, Jon Vespa, David Wiley

Academy Games, Inc.

2201 Commerce Dr,
Fremont, OH 43420 USA
Telephone: (419) 307-6531
www.Academy-Games.com



878 Vikings - Invasions of England (AYG 5500)

Copyright © 2017. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission from Academy Games.

Japanese Edition v25 (Based on English v45)