

Viking Age Expansion



Rules



878ーヴァイキング・エクспанション

ここに書かれている9つのエクспанションでは、ゲームに新たな戦略、勝利条件、そしてプレイヤー能力が追加されます。エクспанションは、別々に使用しても構いませんし、自由に組み合わせて使用しても構いません。



エクспанション1： 領地と神々をめぐる戦い

1.0 イントロダクション

ゲーム開始時にマップ上に〈教会〉タイルをセットアップします。イングランド・プレイヤーは、〈教会〉タイルをヴァイキングの略奪から守らなくてはなりません。ヴァイキングが略奪し、マップ上から〈教会〉をすべて取り除いた場合、キリスト教はこの島での影響力を失い、イングランドはゲームに敗北します。

また、ヴァイキングは、ユニットを使用して〈砦〉を建設し、〈砦〉を最終的に〈ヴァイキング植民地〉へと発展させることができます。これらの〈植民地〉はノース人の〈増援〉を発生させます。

1.1 セットアップ

各イングランド・プレイヤーは、マップ上の任意の〈都市州〉に7個の〈教会〉タイル（合計14個）を配置します。1つの〈州〉には1つの〈教会〉しか置くことができません。

ヴァイキング・プレイヤーは、ゲームのプレイ中に使用するために、自分たちの近くに10個の〈ヴァイキング砦／植民地〉タイルを置いておきます。

1.2 〈略奪された教会〉

ヴァイキングが〈教会〉タイルの置かれた〈州〉を支配した時点で、ヴァイキングは即座にその教会を略奪します。ヴァイキング・プレイヤーはそのタイルを取り除き、〈略奪された教会〉面を上にして、いずれかのイングランド・プレイヤーに渡します。

ノース人プレイヤーは即座に〈増援〉置き場から1個のノース人ユニットを取り、〈逃亡〉ユニット置き場に置きます。注：教会から略奪された財宝は、イングランドへとさらに多くのヴァイキングを引き寄せます。

1.3 キリスト教徒の怒り

イングランド・プレイヤーの1人が、任意の会戦の開始時に〈略奪された教会〉タイルを1枚捨て、フュルドカードを1枚ドローし、そこに書かれたフュルドをその会戦に追加できます。1回の会戦では、1個の〈略奪された教会〉しか使用することができません。例：イングランド〈派閥〉が〈都市州〉ではない場所にいるヴァイキングを攻撃します。イングランドは〈略奪された教会〉タイルを1枚捨て、この会戦にフュルドを追加します。

1.4 〈ヴァイキング砦〉

ヴァイキング〈派閥〉のターン終了時、その〈派閥〉は〈州〉の1つにいる任意の2個のヴァイキング・ユニットを取り除き、1個の〈砦〉タイルに置き換えることを選択しても構いません。〈州〉1つにつき1個の〈ヴァイキング砦〉しか置くことができません。



〈ヴァイキング砦〉

例：狂戦士のターンの終了時に、狂戦士〈派閥〉は〈州〉の1つにいる2個のノース人ユニットを〈砦〉タイルと置き換えることにします。

〈砦〉は移動できませんが、会戦時には狂戦士会戦ダイス1個とノース人会戦ダイス1個を提供してくれます。この場合にも、ヴァイキング・プレイヤーは自分のダイスの最大数を超えてロールすることはできません。

〈ヴァイキング砦〉は1個の〈命中〉を受けたなら破壊され、マップから取り除かれます。ヴァイキング・プレイヤーは、ユニットと〈砦〉に〈命中〉を好みに割り当てることができます。イングランドは、会戦に勝利してその〈州〉を手にする前に、〈砦〉を破壊しなくてはなりません。〈砦〉はユニットではないので、〈逃亡〉することはなく、〈指令〉で移動することもなく、そして狂戦士への最初の〈命中〉ルール（基本ルール4.5）に従うこともありません。

例：〈ヴァイキング砦〉と2個のノース人ユニットが、イングランドに攻撃を受けている〈州〉の1つを占有しています。ヴァイキングは3個のノース人会戦ダイスと1個の狂戦士会戦ダイスをロールし、ノース人の〈逃亡〉3個と狂戦士の〈逃亡〉1個という結果になります。2個のノース人ユニットをユニット置き場に置かれます。〈砦〉は〈逃亡〉できないので、狂戦士の〈逃亡〉結果は無視されます。

この時点で、イングランドは自分の会戦ダイスをロールし、〈命中〉1個を出します。今度は、ヴァイキングは〈砦〉を除去しなくてはなりません。もしヴァイキングが〈砦〉にヴァイキング・ユニットを残しているなら、ヴァイキング・ユニットと〈砦〉のいずれを取り除くかを選択できます。

1.5 〈ヴァイキング植民地〉

ノース人のターンの開始時に、ヴァイキングは、任意の〈ヴァイキング砦〉の1個を裏返し、〈ヴァイキング植民地〉面に変えることを選択しても構いません。1つの〈州〉には1個のタイルしか占有することはなく、よって、別の〈砦〉をさらに同じ〈州〉に配置することはできません。



〈ヴァイキング植民地〉

〈ヴァイキング植民地〉は、ノース人〈増援フェイズ〉のたびに（〈植民地〉が置かれたターンも含みます）、配置されている〈州〉にノース人の〈増援〉を1個提供します。また、〈植民地〉は会戦で1個の狂戦士会戦ダイスを提供し、〈砦〉とまったく同じように、配置されている〈州〉で1個の〈命中〉を受けると取り除かれます。イングランドは占有している〈州〉を支配する前に、〈植民地〉を破壊しなくてはなりません。

〈ヴァイキング砦〉や〈ヴァイキング植民地〉があることで、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。イングランドが〈ヴァイキング砦〉や〈ヴァイキング植民地〉しかない〈州〉に移動で入った場合も、会戦が発生します。

ヴァイキング・プレイヤーたちは、〈ヴァイキング砦〉や〈ヴァイキング植民地〉がある〈州〉に、〈増援〉と〈逃亡〉ユニットを配置することができます（基本ルール2.3）。

1.6 キリスト教対異教

ヴァイキングがマップ上からすべての〈教会〉タイルを取り除いたなら、イングランドでは、キリスト教は異教に取って代わられてしまい、ヴァイキングは即座にゲームに勝利します。それ以外の場合には、通常のウェドモアの和議による勝利条件に基づき、ゲームは終了します。つまり、その際、ヴァイキングが支配する〈都市州〉が9個未満なら、イングランドが勝利し、〈都市州〉9個以上支配しているなら、ヴァイキングが勝利します。

デザイナーズ・ノート：ヴァイキングは〈教会〉を無視して、通常のゲームの勝利条件を追求することもできますし、領地を維持することを放棄し、代わりにキリスト教徒の怒りを受ける危険を冒して、すべての〈教会〉を略奪しようとしても構いません！

エクспанション 2：王国

2.0 イントロダクション

ヴァイキングの侵略が始まったとき、イングランドには主要な王国が4つありました。マーシア、ノーサンブリア、東アングリア、そしてウェセックスには、それぞれ王がいました。ヴァイキングがその領土を侵し、これらの王たちは敗北し、イングランド人の傀儡の王たちに挿げ替えられることもしばしばでした。ウェセックスのアルフレッド大王だけがヴァイキングの侵略者たちを追い払い、自分の王国を守り抜きました。

王国は、それぞれイングランド・プレイヤーたちに1つの特殊な能力を与えてくれます。ヴァイキングが王国の1つを支配したなら、イングランド・プレイヤーはその王国の能力を失い、ヴァイキングが別の能力を獲得します。

2.1 セットアップ

王国カードのそれぞれに、イングランド支配面とヴァイキング支配面があります。ゲームの開始時点では、イングランド・プレイヤーは、参照しやすいように自分たちの前に、すべての王国カードをイングランド面を上にして配置します。

2.2 王国の支配

マップ上の各王国は、異なる色で塗り分けられています。王国カードに描かれたマップは、同じ色でその王国の場所を示しています。会戦後に、ヴァイキングまたはイングランドが王国内の〈都市〉を王国カードの右上に記載された数だけ支配しているなら、その陣営が王国カードの支配権を握り、対応する面を上に向け、その王国の能力を手に入れます。必要な〈都市〉数を支配していない状態になったとき、プレイヤーは即座にその能力を失い、陣営のいずれかがその王国内の〈都市〉を指定された数だけ再び支配するまで、そのカードをマップのそばに置いておきます。



イングランド王国面



ヴァイキング王国面

2.3.0 東アングリア王国能力

イングランド支配時：イングランドに支配されているとき、イングランド・ユニットは、〈湿地州〉を通過したり、〈湿地州〉に侵入したりする移動を行うことができます。ヴァイキング・プレイヤーは〈湿地州〉に侵入する移動を行うことができないので、〈湿地州〉にいるイングランド・ユニットは、攻撃されることがありません。



イングランドが東アングリアの能力を失ったなら、〈湿地〉にいるユニットはすべてその場に留まり、通常どおり移動することができます。しかし、新たなユニットが〈湿地〉に侵入することはできません。

ヴァイキング支配時：ヴァイキングに支配されているとき、ヴァイキング・プレイヤーはそれぞれ手札に4枚のカードを持つことができます。ヴァイキングが東アングリアを獲得したとき、各ヴァイキング・プレイヤーは、即座にカードを1枚追加でドローします。ヴァイキングが東アングリアを失ったとき、カードを1枚捨て札にする必要はありませんが、自分のターンの終了時には、カードを最大3枚までしかドローしません。

2.3.1 マーシア王国能力

イングランド支配時：イングランドに支配されているとき、イングランドの各〈派閥〉は、〈増援フェイズ〉中に〈増援〉を1個追加して配置します。このユニットは、イングランドが支配しているマーシア王国内の任意の〈都市〉に配置できます。



ヴァイキング支配時：ヴァイキングに支配されているとき、ヴァイキングは、〈リーダー〉を任意の海から侵略させるか、あるいは、侵略するとき〈リーダー〉のカードの上に1個のノース人壱を追加して配置するかを選択できます。

2.3.2 ノーサンブリア王国能力

イングランド支配時：イングランドに支配されているとき、すべての会戦においてイングランド陣営がロールした1つ目の〈逃亡〉結果は無視されます。〈逃亡〉結果が同時に複数ロールされたなら、イングランド・プレイヤーがどの〈逃亡〉結果を無視するかを決定します。



ヴァイキング支配時：ヴァイキングに支配されているとき、アクティブ・ヴァイキング〈派閥〉は、その〈増援フェイズ〉にユニットを追加して1個受け取ります。ノーサンブリア王国内のヴァイキングが支配している〈都市州〉に、このユニットを配置することができます。

2.3.3 ウェセックス王国能力

イングランド支配時：イングランドに支配されているとき、すべての〈派閥〉のターン（ヴァイキングのターンを含む）の終了時に、ウェセックス王国内の任意の〈都市州〉にイングランドの〈逃亡〉ユニットすべてを配置することができます。



ヴァイキング支配時：第Vラウンド以降の開始時にヴァイキングに支配されている場合、アルフレッドは決してマップ上に配置されません。アルフレッドがすでにマップ上にいる場合、アルフレッドを取り除き、その〈軍〉カード上にあるユニット全部を〈逃亡〉ユニット置き場に配置します。



エクспанション3：諸王

3.0 イントロダクション

イングランドはいくつかの王国へと分裂し、その繁栄は王たちの強さと狡猾さにかかっています。王たちはヴァイキングの脅威に対して各自異なる対応をしました。イングランドの王の中には、ヴァイキングに貢ぎ物を差し出したり、自らの民を守るためにヴァイキングに協力したりした者もいました。ほかには、ヴァイキングに正面切って反抗し、自らの民を戦争とかなりの破壊へと導いた者もいました。「諸王」エクспанションによって、ゲームに歴史上の王が数人追加されます。これらの王たちはゲームのたびに異なる〈派閥〉と同盟し、ゲームの雰囲気と経験を異なるものへと変えてくれるでしょう。

3.1 セットアップ

すべての王カードをシャッフルし、各〈派閥〉に1枚ずつ配ります。これらのカードは〈派閥〉の手札上限には数えませんが、追加の〈イベント〉カードとして〈派閥〉の手札に保持されます。

3.2 王カードの使用

王カードは強力な〈イベント〉カードであり、〈イベント〉カードと同じようにプレイし、捨て札にします。

3.3 王の力

ウェセックスのエゼルレッド王—軍改革

このカードを所有しているアクティブ〈派閥〉の〈増援フェイズ〉時にプレイします。1つの王国内にいる自陣営のユニットと〈リーダー〉のすべてを、その王国内の自陣営が支配する〈州〉内で配置し直します。さらに、このターンの最初の会戦時には、〈命中〉結果を受けた**アクティブ〈派閥〉の全ユニット**を〈逃亡〉ユニット置き場に配置します。この陣営のほかのユニットはすべて変わりなく除去されます。

エゼルレッド王はアルフレッド大王の兄であり、大異教徒軍が865年にイングランドに到着した年にウェセックスの玉座を受け継ぎました。ノーサンブリアと東アングリヤが陥落したのち、エゼルレッドとアルフレッドはヴァイキングと九度にわたり戦い、そのほとんどで敗北しました。エゼルレッドはそれらの戦いの中のひとつである871年のイースターの戦いで戦死し、アルフレッドがウェセックスの王となりました。



東アングリヤのエドモンド王—信仰

任意の会戦の開始時にプレイします。このターンに行われるそれ以降のすべての会戦では、この陣営の**全ユニット**はすべての〈逃亡〉と〈指令〉結果を1度再ロールします。再び〈逃亡〉や〈指令〉結果をロールした場合、2回目の再ロールを行うことはありません。

ヴァイキングの兄弟、「骨なし」イーヴァルとウッペの手で東アングリヤが征服されたとき、エドモンド王はキリスト教を放棄することを拒絶しました。その信仰心を試すため、キリストが彼を護ってくれるかどうか見ようと、ヴァイキングは彼に対して矢を放ちました。

マーシアのブルグレド王—貢ぎ物

敵の〈移動フェイズ〉の開始時に、選択した1つの〈州〉にいるすべての敵ユニットを、空の隣接〈州〉1つあるいは相手が支配する隣接〈州〉1つを選択し、そこへと強制的に移動させます。その後、このターンに移動で入ることができない〈州〉を3つ選択します。

867年に、大異教徒軍がヴァイキング支配するノーサンブリアからマーシアへと支配地を拡大したとき、ブルグレド王は、ヴァイキングが撤退し、自分をそっとしておいてくれるように、ヴァイキングに貢ぎ物を差し出しました。ブルグレドは最終的にヴァイキングの手で退位させられ、傀儡の王であるチェオウルフに置き換えられました。

ノーサンブリアのエラ王—拷問

このカードを所有しているアクティブ〈派閥〉の〈増援フェイズ〉中にプレイします。自分のターンに1回、別の1人のプレイヤーの手札にあるカードを見ます。このアクションを行うとき、カードを捨て札にする必要はありません。手札を見たのち、このカードを捨て札にすることで、敵〈派閥〉と手札を交換しても構いません。この時点で、相手のカードが自分の手札となり、自分の手札が相手のものとなります。〈イベント〉カードで影響を及ぼされるユニットを入れ替えます（**狂戦士**は**近衛軍**に、**ノース人**は**貴族軍**となり、逆も同様に処理します）。プレイヤーはデッキと捨て札の山についてはそのまま同じものを使用します。

例：貴族軍はノース人とカードを交換し、〈移動〉カード2枚とノース人の〈和議〉カードを手に入れます。貴族軍がノース人の〈和議〉カードをプレイし、その後、そのカードはマップの脇へと置かれ、そのカードは通常の和議ゲーム終了条件に数えます（基本ルール7.1）。

〈派閥〉がゲーム終了前に移動カードを使い果たしてしまった場合、手札を交換した相手の捨て札の山からいちばん上にある〈移動〉カードを引かなくてはなりません。

エラはオスベルトを退位させ、ノーサンブリアを簞奪しました。伝説では、エラ王はラグナル・ロズブロークを捕え、蛇を入れた穴の中で彼を殺害したとされています。大異教徒軍はラグナルの死に報復するためにノーサンブリアを侵略しました。ヴァイキングの資料によれば、エラは拷問され、血の鷲と呼ばれる儀式で殺害されたと言われていますが、イングランド側の資料によれば、エラ王は867年のヨークの戦いで戦死したと伝えられています。

エクспанション 4：ルーンと祈祷

4.0 イントロダクション

異教徒のヴァイキングは、運命は不可避なものであり、古い師は未来を垣間見ることができると信じていました。それにひきかえ、キリスト教徒は、自分たちを助けるために干渉し、幸運をもたらしてくれると神をあてにしていました。これは効果的な機会と有利な状況をもたらしてくれる可能性があります。しかし、試みるたびに、惨事を招く危険を冒すこととなります！

4.1 ルーン・ダイスと祈祷ダイスのロール



新たな会戦が開始されるたびに、ヴァイキングは4個のルーン・ダイスを使用でき、イングランドは4個の祈祷ダイスを使用できます。

一方の陣営の〈派閥〉が会戦ダイスをロールするとき、自陣営に対応したルーンもしくは祈祷ダイスもロールすることを選択しても構いません。開戦およびルーン/祈祷ダイスの効果は、ロールしたプレイヤーが選んだ順番で発生します。

ヴァイキング〈派閥〉は各自1個のルーン・ダイスをロールしてもよく、イングランド〈派閥〉は各自1個の祈祷ダイスをロールしても構いません。〈派閥〉ごとにダイスをロールするかどうか選択できます。その会戦に自分のユニットがない場合、〈派閥〉はルーンもしくは祈祷ダイスをロールすることはできません。

ロールしたなら、ルーンおよび祈祷ダイスの結果は、それぞれのヴァイキング・ルーン・カードまたはイングランド祈祷カードの上に置かれます。その後、プレイヤーは効果を発揮させるためにこれらのダイスを「消費」することを選んでも構いません。

ヴァイキングまたはイングランドが新たな会戦ダイス・ロールの開始時にダイスをロールしたいと思ったものの、以前にロールしたことですでにヴァイキング・ルーンまたはイングランド祈祷カードの上に4個のダイス全部が置かれてしまっているなら、その中から好きなダイスを1個選んで、再ロールできます。再ロールしたダイスは、再びそのカードの上に置かれます。

4.2 ルーンおよび祈祷参照カード

ルーンおよび祈祷ダイスの結果の効果は、ルーンまたは祈祷参照カード上に記載されています。

プレイヤーがルーンまたは祈祷ダイスをロールしたとき、そのダイスはルーン参照カードや祈祷参照カード上にすべて置かれます。各カード上に置かれたダイスの面を組み合わせ、プレイヤーはそのダイスを消費し、1個の効果を発生させることを選んでも構いません。ルーンおよび祈祷の効果は、会戦ダイスの結果を適用する前に発生します。効果が発生したなら、関連するルーンおよび祈祷ダイスは即座にカードから取り除かれます。その後、会戦が継続するようなら、これらのダイスは以降の会戦ダイス・ロールで再びロールすることができます。

同一陣営の〈派閥〉はどの効果を発動するか合意しなくてはなりません。合意できない場合、効果は発生しません。

4.3 ヴァイキング・ルーン効果

各ルーン・ダイスには、4つのルーン面と2つの改宗面があります。

勝利の予言 (1ルーンダイス必要)

ノース人または狂戦士会戦ダイスを好きな数だけ再ロールすることを選択します。1ルーンダイスを1個取り除くたびに、会戦ダイスを再ロールすることができます。例：ノース人と狂戦士の両方もが再ロールすることに決め、2ルーンダイス2個を取り除きます。

例：2ルーンダイス2個を取り除き、ノース人は2回連続して再ロールします。

戦いの嵐 (2ルーンダイス必要)

1個のノース人ユニットを1個の狂戦士ユニットと交換することを選択します (ユニットが〈増援〉置き場に残っている場合のみ可能)。例：ノース人の〈逃亡〉結果が1個ロールされたものの、ただ1個しかないノース人ユニットが1個の狂戦士ユニットと交換されています。そのノース人の〈逃亡〉結果は無視されます。

ラグナロク (3ルーンダイス必要)

この会戦の残りの期間のあいだ、ヴァイキング・プレイヤーが〈命中〉の対象として選んだヴァイキング・ユニットは、代わりに〈逃亡〉します。

4.4 イングランド祈祷効果

各祈祷ダイスには、1個の殉教面、2個の改宗面、そして3個の信仰面があります。

殉教 (1ダイス必要)

自動的に、すべてのイングランド・ユニットはこの会戦ダイス・ロールで〈指令〉結果を利用できなくなります。このダイスをカードから取り除きます。

勝ち戦での信仰 (1ダイス必要)

フュルドの〈逃亡〉結果1個を無視することを選択します。例：イングランドは、2個の信仰ダイスを取り除くことで、2個のフュルドユニットを〈逃亡〉させないことに決めます。

信仰の証明 (3ダイス必要)

フュルド・カードを1枚ドローして、記載された個数のフュルドユニットを加えることを選択します。例：フュルド・カード13番がドローされ、この会戦に2個のフュルドユニットが加えられますが、そのユニットのぶんのダイスはロールしません。

改宗 (イングランド1改宗ダイスやヴァイキング1改宗ダイスが合わせて2個必要)

1個のノース人ユニットを1個の貴族軍ユニットと交換します。

神の平安 (イングランド1改宗ダイスやヴァイキング1改宗ダイスが合わせて3個必要)

会戦に参加している全ヴァイキング・ユニット (〈リーダー〉を含む) は、可能なら、即座に、空の隣接〈州〉もしくは自陣営が支配する隣接〈州〉の1つに移動します。

注：両陣営の改宗結果は両方ともイングランド・プレイヤーのカードの上に置かれるので、「改宗」や「神の講和」については、ヴァイキング会戦ダイス・ロールかイングランド会戦ダイス・ロールのいずれの際に、発生するかどうかをイングランドが決定します。

4.5 会戦の終了

会戦の終了時、すべてのルーンおよび祈祷ダイスは両方のカードから取り除かれます。新たな会戦が開始したときには、いずれのカードの上にもルーン・ダイスも祈祷ダイスも置かれていません。



エクспанション 5：遺物と聖地

5.0 イントロダクション

迷信は異教徒たるヴァイキングとキリスト教徒たるイングランドのあいだに広くはびこっていました。

ヴァイキングは呪いの力を信じ、保護と力と健康を与えてくれる護符を使用していました。また、彼らは過去に自分に幸運をもたらしたと信じている物を畏敬していました。このエクспанションでは、ヴァイキングの〈リーダー〉は敵を打ち負かす力を彼らに与えてくる遺物を所持して侵略してきます。しかし、〈リーダー〉が敗北したなら、遺物はイングランドの手に落ちてしまいます！

イングランド人たちはキリスト教の聖人の遺骸と所持品を礼拝し、それらを守るためのカルトもしばしば発達しました。これらの聖遺物は通常教会で保管され、キリスト教徒が神とより直接的に接触するために訪れる聖地を生み出しました。キリスト教徒はゲーム開始時にマップ上に2枚の聖地タイルを配置し、その〈州〉がヴァイキングに支配されないあいだは、聖地タイルが彼らに特殊な能力を与えてくれます。

5.1 イングランド聖地セットアップ

ゲームのセットアップの開始時に、イングランド・プレイヤーはランダムに合計2枚の聖地タイルをドローします。聖地タイルはそれぞれ聖地タイルに記載されている〈州〉に表向きに配置されます。聖地タイルが移動することはありません。ヴァイキングがその〈州〉を支配していないなら、イングランド・プレイヤーは聖地タイルが授けてくれる効果を受けます。



聖地タイル

聖地タイルは、イングランドや聖地のある〈州〉の支配権を手にしたヴァイキングによって、破壊されたり、移動させられたりすることは決してありません。しかし、以下に説明しますが、聖地の中には、ヴァイキングがその〈州〉を支配したなら、ヴァイキングを実際に助けてくれるものもあります。

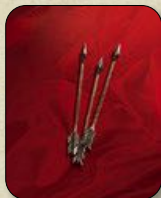
デザイナーズ・ノート：聖地に記載されたセットアップする〈州〉は、実際の史実に基づいた場所となっています！

5.2 聖地タイルの効果

エドモンド王の殉教

THEODFORD (セツトフォード/Thetford) 〈州〉に配置。

ヴァイキングが支配する〈都市州〉を攻撃するとき、イングランド・プレイヤーは**フュルド**・カードを1枚ドローし、記載されたユニットをその会戦に加えます。「エドモンド王の殉教」を支配しても、ヴァイキングは一切恩恵を受けません。



東アングリアの王エドモンドは、「骨なし」イーヴァルとウッベ・ラグナルソンの兄弟に敗れました。キリストと縁を切ることを拒絶し、エドモンドは矢で撃たれ、その死体は放置されました。彼は殉教聖人として崇められました。

オズワルドの木

LECACÆTIR (チェスター/Chester) 〈州〉に配置。

ヴァイキングとイングランドの双方とも、この〈州〉を支配したなら、「オズワルドの木」の能力を獲得できます。支配している陣営が任意の場所で行われた会戦に勝利したなら、即座に〈命中〉を受けた自分のユニットのうちの**1個**をLECACÆTIR (チェスター/Chester) 〈州〉に配置できます。



ノーサンブリアのオズワルドは7世紀初頭のサクソン人の強力な王で、北イングランド一帯にキリスト教を広めた功績によって聖人に列せられました。彼はメイザーフィールドの戦いでマーシア王に殺されました。伝説では、オズワルドの腕はカラスによって持ち去られ、トネリコの木の下に落とされたと言われていました。その木と泉は奇跡のごとく傷を癒したと信じられており、不老の泉の伝説の一因となりました。

聖カスバートの棺

DŪNBOLM (ダラム/Durham) 〈州〉に配置。

各イングランド〈派閥〉は、〈増援フェイズ〉中、この〈州〉に1個のユニットを追加して配置することができます。「聖カスバートの棺」を支配しても、ヴァイキングは一切恩恵を受けません。



聖カスバートは7世紀の北イングランドの司教で、のちに守護聖人となりました。彼の遺骸はさまざまな奇跡を起こしたと信じられており、ヴァイキングの侵略時、彼はイングランドでもっとも重要な聖人であったでしょう。アルフレッド大王は、ヴァイキングとの苦しい戦いの最中、聖カスバートによって導かれるビジョンを見たこと主張しています。

聖オズワルドの頭

DŪNBOLM (ダラム/Durham) 〈州〉に配置。

イングランドがダラム〈州〉を支配しているなら、1ラウンドに1回、ヴァイキングの〈派閥〉の1つの手札にあるカードを見ても構いません。「聖オズワルドの頭」を支配しても、ヴァイキングは一切恩恵を受けません。



ノーサンブリアのオズワルドは、マーシア人との戦いで敗れたのち、身体をバラバラにされました。その四肢と頭は聖なる力を持つ聖遺物として保管されました。最終的に、彼の頭はダラムにある聖カスバートの遺骸とともに埋葬されました。

聖エゼルスリスのリネンの衣

ÆLMHAM (エルムハム/Elmham) 〈州〉に配置。

イングランドまたはヴァイキングが「リネンの衣」を支配しているなら、すべての会戦において、〈指令〉結果**1個につき、最大2個まで**ユニットを移動させても構いません。この2個のユニットは、敵が支配していない任意の隣接〈州〉(空の〈州〉を含む)へと移動させることができます。



聖エゼルスリスは東アングリアの王女であり、フェンランドの族長と結婚し、その後、ノーサンブリアの王と結婚しました。彼女は最初の結婚の前に独身の誓いを立て、処女を守るため2人目の夫からは逃亡せざるを得ませんでした。彼女の死から16年後、彼女は墓から掘り出され、新たな墓へと移されました。奇跡のように、彼女の身体は埋葬後も腐敗していませんでした。彼女の埋葬時の衣装と墓は奇跡を起こすと信じられ、彼女の名を冠せられた衣類の祝福された切れ端は、中世でもしばしば売られていました。

5.3 ヴァイキング遺物セットアップ

イングランドに侵略する**最初の2人**のヴァイキング〈リーダー〉は、ランダムに各々1枚の遺物タイルをドローし、〈リーダー〉とともに表向きに置いておきます。以降に侵略する〈リーダー〉は全員遺物を受け取りません。ヴァイキング・ユニットまたは〈リーダー〉は遺物を移動させることができます。最後に残っていたユニット（複数の場合あり）と一緒にしか、遺物を〈指令〉によって会戦から離脱するように移動させることはできません。イングランドが会戦に勝利し、遺物の支配権を手に入れた場合、イングランドは自分のユニットとともに遺物を移動させることはできませんが、破壊することも、その力を得ることもできません。



遺物タイル

5.4 遺物の効果

トールの腕輪

1ラウンドに1回、「トールの腕輪」を所有しているヴァイキングは、**フュルド**・カードを1枚ドローし、そのヴァイキング陣営が行う1回の会戦に、記載されている**フュルド**を加えることができます。イングランドとヴァイキングの両方が同じ会戦で**フュルド**を有していても構いません。1度使用されたなら、ラウンドが終了するまで、タイルを裏向きにしておきます。

「腕輪」はヴァイキングが持つ富と権力を明確に表していました。



ラプンスメルキ：カラスの旗印

「カラスの旗印」と同じ〈州〉で会戦が行われる**たびに**、会戦の開始時点で、ヴァイキングは**貴族軍**会戦ダイス1個をロールしなくてはなりません。

・〈指令〉結果—効果ありません。

・〈命中〉結果—自分の会戦ダイスを**ロールするたびに**、ヴァイキングは〈命中〉1個を追加でイングランドに与えます。

・〈逃亡〉結果—ヴァイキングの会戦ダイスを**ロールする前に**、必ず1個の**ノース人**と1個の**狂戦士**を〈逃亡〉させなくてはなりません。

「カラスの旗印」はヴァイキングが戦いに持っていった一般的なシンボルであり、オーディンの力を呼び起こすために使用されていると考えられていました。もしカラスが風ではためたなら、勝利が確約されると、ヴァイキングは信じていました。しかし、もしカラスが動いていないようなら、敗北することになると、信じていました。



ミョルニール：トールの槌

イングランド〈イベント〉カードは、「トールの槌」と同じ〈州〉にいるヴァイキング・ユニットに効果を発揮しません。

例:「トールの槌」は「鋼者」ビョルンの〈軍〉の上に置かれました。ビョルンはイングランドが占有するランデンウィック(Lundenwic)〈州〉へと移動して、会戦を開始します。ふつうなら、イングランドはヴァイキングが多少ユニットを失うことになる「デーン税」〈イベント〉カードをプレイします。しかし、「トールの槌」はヴァイキングを守ってくれるため、イングランドはこのカードをプレイすることができません。

ヴァイキングは、旅や戦いの中で守ってくれるように、「トールの槌」の形をした護符をしばしば首の周りに身につけていました。



オーディンの18の護符

ヴァイキングが「オーディンの18の護符」を所有している場合、この遺物を捨て札にすることで、いずれかのヴァイキング〈派閥〉の捨て札の山から〈イベント〉カードを1枚プレイすることができます。

「オーディンの18の護符」は『ハヴァマール』の詩に登場します。これらの護符のおかげで、オーディンは傷を癒す、戦いで保護をもたらす、そして女性と床をともにするなどの便利なことができました。



オーディンの仮面のルーンストーン

「オーディンの仮面のルーンストーン」を持つヴァイキング〈リーダー〉が侵略するとき、この遺物は〈リーダー〉が移動で最初に入った〈州〉に置かれます。「ルーンストーン」は聖地と同じ働きをし、決して移動させられることはありません。ヴァイキングが「ルーンストーン」の〈州〉を支配している場合、各ヴァイキング〈派閥〉は〈増援フェイズ〉中にその〈州〉に1個のユニットを追加して配置しても構いません。「オーディンの仮面のルーンストーン」を支配しても、イングランドは一切恩恵を受けません。

ヴァイキングは重要な場所や重要な人物の墓にルーンストーンで印をつけていました。こういった石への一般的な印は「オーディンの仮面」でした。オーディンは、相手を怖がらせて相手が逃げ出し、自分の力を温存できることを願い、戦い中にはこの仮面を身につけていました。



セイズ

「セイズ」と同じ〈州〉にいるヴァイキングは、最初の損害時に1個の**狂戦士**を除去する必要があります。

「セイズ」は、ヴィキングが敵を弱体化させたり、自分たちの兵士を強化したりすることに使用する呪いでした。



ヴォルヴァ

ヴァイキングが「ヴォルヴァ」を所有している場合、〈派閥〉がターンを実行する順番を毎ラウンド決定することができます。

ヴァイキングのプレイヤーたちがターンの順番に合意できない場合、どちらがより醜いかに合意しなくてはならず、その後、そのヴァイキング・プレイヤーがターンの順番を決定します。

「ヴォルヴァ」は強力な力を持つ女性の予言者のことで、ヴァイキング〈リーダー〉たちは彼女たちのもたらす助言を求めました。彼女たちが垣間見た未来に基づき、ヴァイキング〈リーダー〉が危機的な状況で何をなすかを決定することも多かったようです。



エクспанション 6：伝説

6.0 イントロダクション

すべてのヴァイキング〈リーダー〉は自らの動機に基づきイングランドを侵略しました。中には新たな土地を探検し、財宝を見つけたい者たちもいました。ほかには、入植し耕作する新たな家を見つきたい者たちもいました。多くは征服する価値のある敵、ヴァルハラへと至るいい方法を見つけないと思っていました。

イングランドの王たちもまた、自分自身の目的を持っていました。それゆえに、彼らはしばしば分断されてしまい、一体となったノース人からの被害を受けやすくなっていました。ウェセックスのアルフレッド大王のような野望を達成した王たちは、歴史で敬われることとなりました。

「伝説」エクспанションでは、ヴァイキング〈リーダー〉は、自分が達成したい〈伝説〉カードを各々1枚受け取ります。

イングランド・プレイヤーもまた、侵略者に敗北する危険を冒して、勝利を得るために追求しなくてはならない〈伝説〉カードを持つことになりました。

6.1 セットアップ

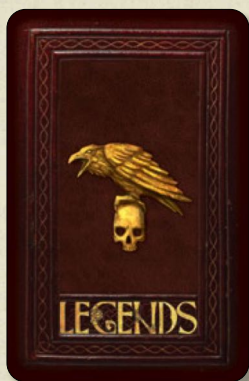
ヴァイキング〈伝説〉カードのデッキをヴァイキング・プレイヤーのそばに、イングランド〈伝説〉カードをイングランド・プレイヤーのそばに置きます。

6.2 ヴァイキングの伝説

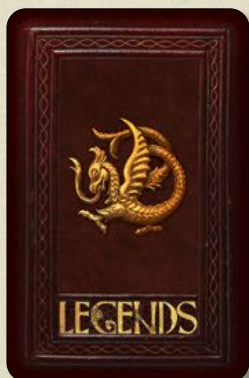
〈侵略〉デッキから〈リーダー〉を1枚ドロートしたとき、ヴァイキングは密かにヴァイキング〈伝説〉カードを1枚ドロートして、内容を見てから、その〈リーダー〉カードの隣に裏向きに置きます。

ヴァイキングがカードに書かれている条件を達成したなら、〈伝説〉カードを公開し、自分の前に表向きにカードを置きます。ヴァイキング支配マーカーを1つ勝利トラックから取り除き、この〈伝説〉カードの上に置きます。

〈伝説〉カードを達成する前に、その〈軍〉が敗れ、マップから除去されたなら、その〈伝説〉カードは捨て札にされます。



ヴァイキング
〈伝説〉カード



イングランド
〈伝説〉カード



6.3 イングランドの伝説

第IIラウンドおよびそれ以降のすべてのラウンドの開始時に、イングランド・プレイヤーたちは密かにイングランド〈伝説〉カードを1枚ドロートします。イングランドがまだ達成していない〈伝説〉カードをすでに持っている場合、ドロートしたばかりのカードを保持するか、あるいは、もともと持っていたカードを保持するかを選択してはなりません。選ばなかったもう一方のカードは捨て札にされます。

イングランドが〈伝説〉カードの条件を達成したなら、そのカードを公開し、自分の前に表向きにカードを置きます。このエクспанションに入っている追加のヴァイキング支配マーカーの1つを勝利トラック上に置きます。

ラウンドの終了時に、勝利トラック上にマーカーが置かれていない場所がないようなら、イングランドは自動的にゲームに勝利します。

注：ヴァイキング〈伝説〉カード上に置かれたヴァイキング支配マーカーは、マップ上にあるものとはみなされませんが、「ゲーム終了時の得点」(基本ルール7.0)には影響を及ぼします。つまり、**任意**のラウンドの終了時に、〈都市州〉上、あるいは、ヴァイキング〈伝説〉カード上に、ヴァイキング支配マーカーが**14個以上**あるなら、ヴァイキングが自動的に勝利します。

しかし、イングランドもまた、〈伝説〉の条件を達成することがあり、それによりヴァイキング支配マーカーは勝利トラック上へと追加で戻されることとなります。ラウンドの終了時に勝利トラック上のすべてのマスが埋まっているなら、イングランドが自動的に勝利します。

6.4 勝利

ウェドモアの和議の終了時点で、勝利トラックから**9個以上**のマーカーが取り除かれた状態の場合、ヴァイキングが勝利します。勝利トラックから**9個未満**しか取り除かれていない状態の場合、イングランドが勝利します。

支配マーカーとしてマップ上に置かれるか、ヴァイキングまたはイングランド〈伝説〉カードによって取り除かれたり、加えられたりした結果として、勝利トラックのマーカーの合計数は変化します。

例：ヴァイキングがマップ上で8個の〈都市州〉を支配しています。また、ヴァイキングの〈伝説〉を2つ達成し、その結果、勝利トラックから2個のマーカーを取り除きました。イングランドは〈伝説〉を1つ達成し、勝利トラックにマーカーを1個追加しました。勝利トラックは9になっているので、たとえ8個の〈都市州〉しか支配していなくても、ヴァイキングがゲームに勝利します。



エクспанション7: 〈大会戦イベント〉

7.0 イントロダクション

「〈大会戦イベント〉」エクспанションでは、〈大会戦〉カードを**フュルド**・デッキに加えます。この〈大会戦〉カードがドローされたとき、会戦に影響が及ぼされます。

7.1 セットアップ

ランダムにドローした3枚の〈大会戦〉カードを**フュルド**・ドロー・デッキにシャッフルして加えます。

7.2 〈大会戦〉カードのドロー

〈大会戦〉カードがドローされたなら、カードの効果をこれから行われる会戦に対してのみ適用します。**フュルド**・カードがドローされるまで、もう1枚カードをドローします。

フュルド・デッキをドローし終わった場合：

1. **フュルド**・カードの捨て札の山からすべての〈大会戦〉カードを取り除き、
2. すべての〈大会戦〉カードを再度シャッフルし直し、新たにランダムにドローした3枚の〈大会戦〉カードを**フュルド**・カードの捨て札の山に加え、その山を再度シャッフルして、新たな**フュルド**・ドロー・デッキを作ります。

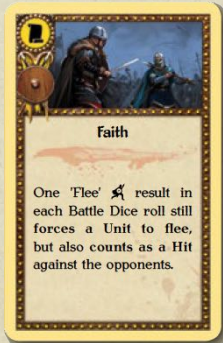
7.3 〈大会戦〉カードの効果

ドローされた〈大会戦〉カードは、ドローしたときの会戦にのみ影響を及ぼします。すべてのカードはその会戦の両陣営に影響を及ぼします。ドローされた〈大会戦〉カードは、その会戦の終了時点で捨て札にされます。

混戦

会戦ダイス・ロールのたびに〈命中〉結果の1個について、ロールしている〈派閥〉がどの敵ユニットに〈命中〉させるかを決定します。

例：防御側のイングランドは、〈命中〉の1個で除去されるヴァイキング・ユニットがどれになるかを決定します。たいていの場合、それは**狂戦士**となるでしょう。次には、ヴァイキングが〈命中〉の1個で除去されるイングランド・ユニットがどれになるかを決定します。このように処理を続けます。



大会戦

各陣営は隣接する〈州〉から任意の数のユニットをこの会戦へと移動させることができます。防御側が最初にこの処理を行います。

信仰

会戦ダイス・ロールのたびに、1個の〈逃亡〉結果を敵に対する1個の〈命中〉とみなします。**加えて**、その〈逃亡〉結果も合わせて適用します。

悪天候

どのユニットも〈指令〉結果を使用できません。代わりに、〈指令〉結果は次に行われる相手の会戦ダイス・ロールのためにとっておきます。とっておいた〈指令〉結果1個ごとに、相手の〈命中〉結果1個が防がれます。

「悪天候」は「戦争の拡散」〈大会戦〉カードを打ち消します（両方のカードが同じ会戦でドローされた場合）。



増援

すべての〈派閥〉（ヴァイキングとイングランド）は、もし残っているなら、各々の〈派閥〉の〈増援〉置き場からこの会戦に4個のユニットを加えます。

また、この会戦には4個の**フュルド**も追加で加えられます。



一騎打ち

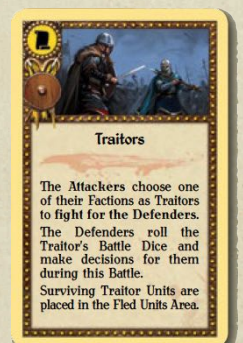
〈命中〉を受けたユニットはすべて〈逃亡〉ユニット置き場に置かれます。



裏切り者

攻撃側は自分たちの〈派閥〉の1つを選び、その〈派閥〉が「裏切り者」となり、防御側のために戦います。この会戦中は、防御側が「裏切り者」の〈派閥〉のダイスをロールし、「裏切り者」の〈派閥〉のユニットに関する判断を下します。生き残った「裏切り者」ユニットは〈逃亡〉ユニット置き場に置かれます。

例：攻撃側のヴァイキングは、自分たちの**狂戦士**をイングランドに渡すことに決めます。イングランドが**狂戦士**ダイスをロールし、**ノース人**が**狂戦士**からの〈命中〉を受けます。イングランドがこの会戦に勝利したなら、生き残った**狂戦士**は〈逃亡〉ユニット置き場に置かれます。



戦争の拡散

プレイヤーたちは〈指令〉結果を使用して、敵が占有する隣接〈州〉へと移動することができます。この会戦が終了したなら、隣接〈州〉での会戦がアクティブ〈派閥〉の選んだ順番に従って解決されます。



エクспанション 8：ヴァイキング船

8.0 イントロダクション

この時代、船はヴァイキングの支配力にとって鍵となっていました。侵略するヴァイキング〈リーダー〉にとって、ヴァイキングの補給線、連絡手段、そして機動力を損なわずに保つためには、あとに残してきた船を守ることが重要でした。船を失ってしまえば、ヴァイキングの軍の士気とイングランドへの略奪を継続する能力は崩壊することでしょう。



8.1 寄港している船

ヴァイキング〈リーダー〉が侵略するとき、〈リーダー〉が移動で最初に入る〈州〉に1個の船マーカーを置きます。船マーカーはゲームの残りの期間のあいだこの〈州〉に残り、イングランドにより燃やされたときにのみ除去されます(8.3)。

船マーカーは、〈ヴァイキング砦〉や〈ヴァイキング植民地〉と同じように(1.5)、〈州〉をヴァイキングの支配下におきます。ヴァイキング〈派閥〉はヴァイキング船の置かれた〈州〉に〈増援〉や〈逃亡〉ユニットを配置することができます(基本ルール2.3)。

ヴァイキング〈リーダー〉がすでに船マーカーが置かれた〈州〉へと侵略しても、2個目の船マーカーが置かれることは**ありません**。1つの〈州〉には1個の船マーカーしか置かれることはありません。



8.2 船による航海

ヴァイキング〈軍〉は、2個の〈州〉が隣接している場合と同じように、船マーカーが置かれた〈州〉から船マーカーが置かれた別の〈州〉へと移動することができます。

ヴァイキングは、海岸沿いの〈州〉で行われる会戦から〈指令〉結果で離脱する際の移動手段として、「船による航海」を使用**できません**。

8.3 燃える船

イングランド〈軍〉が船マーカー**だけ**が置かれている〈州〉へ、あるいは、そういった〈州〉を通過して移動するとき、その移動に何らかの影響が及ぼされることはありません。

船マーカーは敵対したり、会戦を開始したりすることはありません。イングランドは自動的にヴァイキング船を燃やし、船マーカーはマップ上から取り除かれます。

可能であるなら、ヴァイキングは〈逃亡〉ユニット置き場から**2個のユニットを即座に取り除かなくてはなりません**。

イングランドはその〈州〉の支配を取り戻します。

注：ヴァイキング船はノース人にとって重要でした。船は敵対的な海岸から逃亡するためのヴァイキングの移動手段であり、兵站供給にとっても重要で、そして故郷の地や家族との唯一の繋がりでした。船を失ってしまえば、ヴァイキングたちは異郷の地で立ち往生することとなり、イングランドの攻撃から身を守ることが困難となり、彼らの士気はくじけてしまったことでしょう。このエクспанション・ゲームでは、ヴァイキングが強制的に〈逃亡〉ユニット置き場から2個のユニットを失うことで、このことを再現しています。

エクспанション 9：〈伝説のリーダー〉

9.0 イントロダクション

これらの〈伝説のリーダー〉の一方もしくは両方をゲームに入れることで、侵略するヴァイキング〈リーダー〉の行動の仕方を変化させることができます。

9.1 ラグナル・ロズブローク

ラグナル・ロズブロークを「ハルフダンの大異教徒軍」〈侵略〉カードと置き換えます。ラグナルがこのゲームのヴァイキング〈侵略〉カードの最初の1枚となります。

ラグナルは特殊能力を1つ持っています。ラグナルが参加する会戦では、毎回、**最初の**イングランド会戦ダイス・ロールにおける会戦ダイスの〈指令〉の結果の全部を〈逃亡〉の結果とみなします。

例：最初のイングランド会戦ダイス・ロールで以下の結果を出します：



= 〈命中〉2個+〈逃亡〉3個

近衛軍は1個の〈指令〉の結果を

出しますが、これは〈逃亡〉結果1個とみなされ、1個の近衛軍が〈逃亡〉します。貴族軍は1個の〈指令〉の結果と1個の〈逃亡〉の結果を出し、結果、2個の貴族軍が〈逃亡〉します。

デザイナーズ・ノート：ヴァイキングの侵略が最初に始まったとき、イングランドにはその猛攻撃に対処する準備が整っていませんでした。新たにやってきた北方の悪魔に対する迷信と恐怖のせいで、叫び声をあげるヴァイキングが戦線へと突撃してきたとき、勇敢なイングランド人が逃亡してしまうこともしばしばありました。



9.2 ラゲルサ

ラゲルサの〈リーダー〉駒とカードは、ヴァイキング・プレイヤーのそばに表向きに置いておきます。ラゲルサを別のリーダーと置き換えることはしません。代わりに、ヴァイキング〈派閥〉はほかの〈侵略〉カードとともにラゲルサをプレイすることができます。

最初、ラゲルサは〈リーダー〉カード上に2個のノース人兵と1個の狂戦士兵を持っています。さらに、アクティブ・ヴァイキング・プレイヤーは、もう一方の〈侵略〉カード上から任意の数のユニットをラゲルサの〈リーダー〉カード上へと移すことができます。

例：ヴァイキングは、ビョルンが侵略する第IIIラウンドに、ラゲルサを使用することとします。3個のノース人兵と1個の狂戦士兵をビョルンの〈軍〉からラゲルサの〈軍〉へと移します。この時点で、ラゲルサは5個のノース人兵と2個の狂戦士兵とともに侵略します。しかし、これにより、ビョルンには8個のノース人兵と2個の狂戦士兵しか残っておらず、彼の〈軍〉は弱体化してしまいました！

ラゲルサは、もうひとりの〈リーダー〉が侵略するのと同じ海岸にある任意の〈州〉へと侵略することができます。ラゲルサは別個の〈軍〉とみなされるので、アクティブ〈派閥〉は少なくとも2個の〈軍〉を移動させることができる〈移動〉カードをプレイしなくてはなりません（基本ルール 3.1）。

デザイナーズ・ノート：ラゲルサにより、2人の〈リーダー〉を異なる二方向へと侵略させることができるという恩恵をヴァイキングは手にします。その反面、この2個の〈軍〉は個々としては1個の〈軍〉よりも弱くなってしまい、イングランドの標的になってしまう可能性があります！



Game Design: David Kimmel & Gunter Eickert

System Design: Beau Beckett and Jeph Stahl

Project Managers: Uwe Eickert

Artwork: Jarek Nocon

Rules Review and Editing: Tim Densham, Rodolphe Duhil, David Niecikowski, Ryo Ogawa, Bob Piepho, Joe Pilkus, Daniel U. Thibault, David Wiley

Viking Age Expansion AYG 5502

Copyright © 2017 Academy Games, Inc.

Fremont, Ohio USA 419-307-6531

www.AcademyGames.com

Japanese Edition V14



AYG 5502