

サガ・ブック

ユグドラシル年代記

YGGDRASIL CHRONICLES

沈黙のうちに私はあまねく聖なる子供らに祈る、
高き者も低き者も、ヘイムダルの子等よ。
私はヴァルフアズルの行いを物語り、
古の人々が目にした様を、最もよく憶えている。
私は最初の巨人族の誕生を、
私をここまで育て上げたものたちを憶えている。
私は 九つの世界、九本の根、
大地を支える大いなる世界樹を憶えている。
＝ 巫女の予言 ＝

神々の黄昏について語る、スカルド詩の書を開け。
天を真っ二つに引き裂く、大災厄に立ち向かえ。
ラグナロクを生き延びて、世界樹を救うのだ。

基本ゲーム(イージー)

ユグドラシルのトネリコは
大いなる試練にさらされる
人智を遙かに超えて。
上からは牡鹿が喰らい
横からは幹が腐り
下からはニースヘッグが齧る。
= 『グリームニルの言葉』、第35節 =

神々の黄昏への前奏曲、
終焉の時、それは世界樹を動かし、
ユグドラシルを救うは全能にして
怒れるもの。



このゲームでは、神々は神聖パワーを持たない。神シートの表面を使用する。



基本ゲーム(ハード)

ロキいわく：
おれはアース神族の広間に入り、喜んで宴を拝見しようぞ
おれは悲嘆と憎悪を神々に届け、その蜜酒に毒を混ぜよう。
=『ロキの口論』、第3節 =

最も古い嘘つきと、その呪いに立ち向かえ：
ロキの子供たち、ヨルムンガンド、フェンリル、ヘル、
それに続くは、光り輝く剣を携えて
ムスペルを率いる者の、荒れ狂う炎。



このゲームでは、神々は自分の神聖パワーを使用できる。神シートの裏面を使用する。また、神々はそれぞれの初期アビリティも持っている。



《ニーズヘッグ》が起動した時点で、《ニーズヘッグ》フィギュアが移動した先のアイコンの上側に表記されている敵 2つも同じく起動する。



“ラグナロク”キャンペーン

兄弟は争い
互いに殺しあう。
いどこ同士は
聖なる血の掟を破る。
英雄たちは恐れおののき
墮落が支配する。
=『巫女の予言』、第45節=

6つのイベントが、神々の運命を決める。

サガ 1:「バルドルの殺害」5 ページ

サガ 2:「フィンブルの冬」15 ページ

サガ 3:「マーナガルム」21 ページ

サガ 4:「ナグルファルの出航」29 ページ

サガ 5:「ビフレストの破壊」37 ページ

サガ 6:「ヴィーグリーズの野にて」45 ページ



各サガを番号順にプレイする。サガとサガの間に、神々のアビリティを成長させる。

バルドルの殺害

サガ 1：イントロダクション

フリッグが打ち破れない憎むべき前兆は、千の策略を持つ王子の裏切りを明らかにする。神バルドルは、自らの命を脅かす脅威に満ちた夢を見ていた。彼はそれを、彼を守ると誓った神々に告げた。フリッグは世界中を旅すると、ありとあらゆる要素から、バルドルを決して傷つけないとの厳重な誓約を集めた。

それから、アース神族は石や矢を彼に投げつけて、何も彼に達することできない遊びを楽しんだ。それを見たロキは、気に入らなかった。彼は女に姿を変えると、フリッグに訊ねた。「本当に全てのものがバルドルを傷つけないと誓ったの？」

フリッグは答えた：「ヤドリギと呼ばれる若い新芽があります。これに誓約を求めるには、若すぎるように私には思えました。」

ロキはヤドリギを取るとそれで矢を作り、それを全知全能の神の盲目の息子であるヘズに差し出した。ロキに誑かされ、ヘズはバルドルに向かって弓を引き、兄弟を殺した。葬儀の間、神々は悲しみに暮れた。ヘルモーズはヘルに、バルドルを死者の王国から解放するよう懇願した。恐るべき守護者は、9つの世界のあらゆる存在がバルドルを悼むことを条件に、これを受け入れた。神々はユグドラシルじゅうを飛び回り、全てのものがバルドルを悼んだが、ただし、巨人セックに化けたロキだけを除いて。

裏切り者は逃亡者となり、怒れるアース神族に狩り立てられた。そして、神々はロキを探し出すと、報いとして彼に恐ろしい罰を与えた。



約束トークン 9個（〈裏切り〉3個と〈宣誓〉6個）を、表面を見ずに混ぜ、ユグドラシルの側に裏向きで並べて予備を作成する。



バルドルの殺害

サガ 1 - ステップ 1/4



あなたが9つの世界に〈約束トークン〉を1個ずつ裏向きで配置した時点で、ページをめくる。〈約束トークン〉の表面は見ないこと。



フリッグは、火と水、鉄、あらゆる種類の金属、石、土、木、病氣、動物、
鳥、毒、ヘビによってバルドルが傷つけられることが決して無いように、
最重な誓約を受け取った。

= 『エッダ』 スノッリ・ストゥルルソン =

A

予備から表面を見ずランダムに〈約束トークン〉1個を取り、
それを、あなたが居る世界に裏向きで配置する。各世界に
つき〈約束トークン〉は1個しか配置できない。



バルドルの殺害

サガ 1 - ステップ 2 / 4



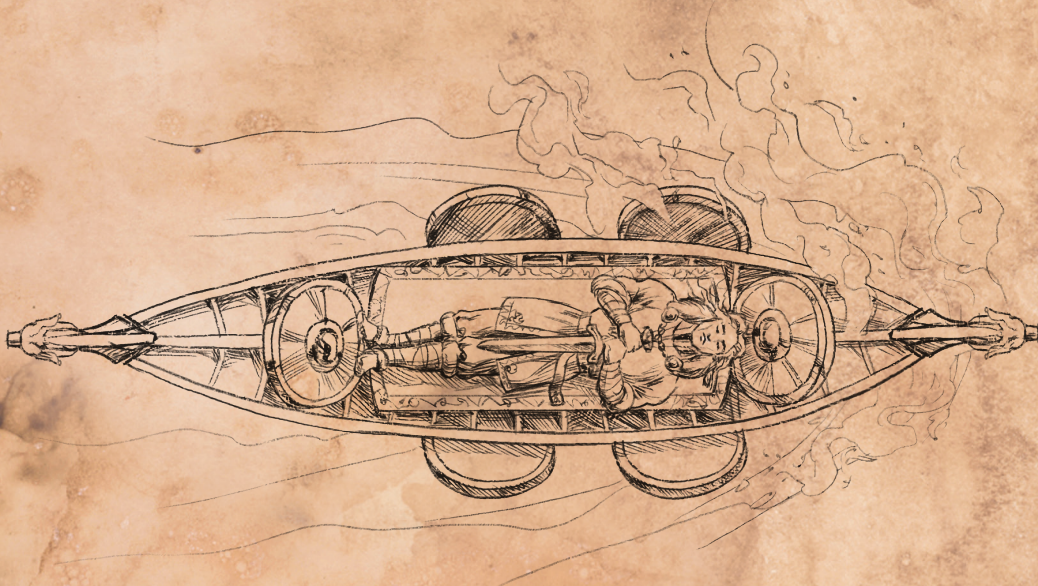
神器カード**2枚**が捨て札とされた時点で、ページをめくる。



そして、アース神族はバルドルの亡骸を取り上げ、それを海に運んだ。
フリングホルニはバルドルの船の名前であり、それには火が放たれた。
トールはミョルニルで火葬の積み薪を奉献した。オーディンはそこに
ドラウプニルと呼ばれる金の腕輪を置いた。
＝『エッダ』 スノッリ・ストゥルルソン＝

A

アスガルド  において、あなたが持つ神器カード 1枚
を捨て札とする。
捨て札とされたカードは箱に戻し、今回のゲームではもう
使用しない。



バルドルの殺害

サガ 1 - ステップ 3/4



あなたが**3個目の、つまり最後の〈裏切り〉トークン**をめくった時点で、ページをめくる。次に、《ロキ》フィギュアを、3個目の〈裏切り〉トークンと同じ世界へ移動させる。





セックは流す
乾いた侯を
バルドルの弔いのため。

=『エッダ』 スノッリ・ストゥルルソン =

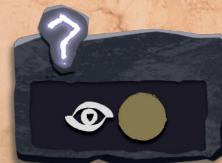
A

ヨトゥンヘイム | において、リスク2つを負い、そして、あなたがどこでも選んだ世界の〈約束トークン〉3個の表面を確認し、それを裏向きに戻す。あなたはその情報を他の神々に伝えて共有できる。



A

あなたが居る世界において、その〈約束トークン〉の表面を確認し、それを裏向きに戻す。あなたはその情報を他の神々に伝えて共有できる。



A

あなたが居る世界において、その〈約束トークン〉をめぐって表向きにする。
この〈約束トークン〉は、それが〈裏切り〉か〈宣誓〉かに関係無く、ゲーム終了まで表向きのままにしておく。



バルドルの殺害

サガ 1 - ステップ 4/4

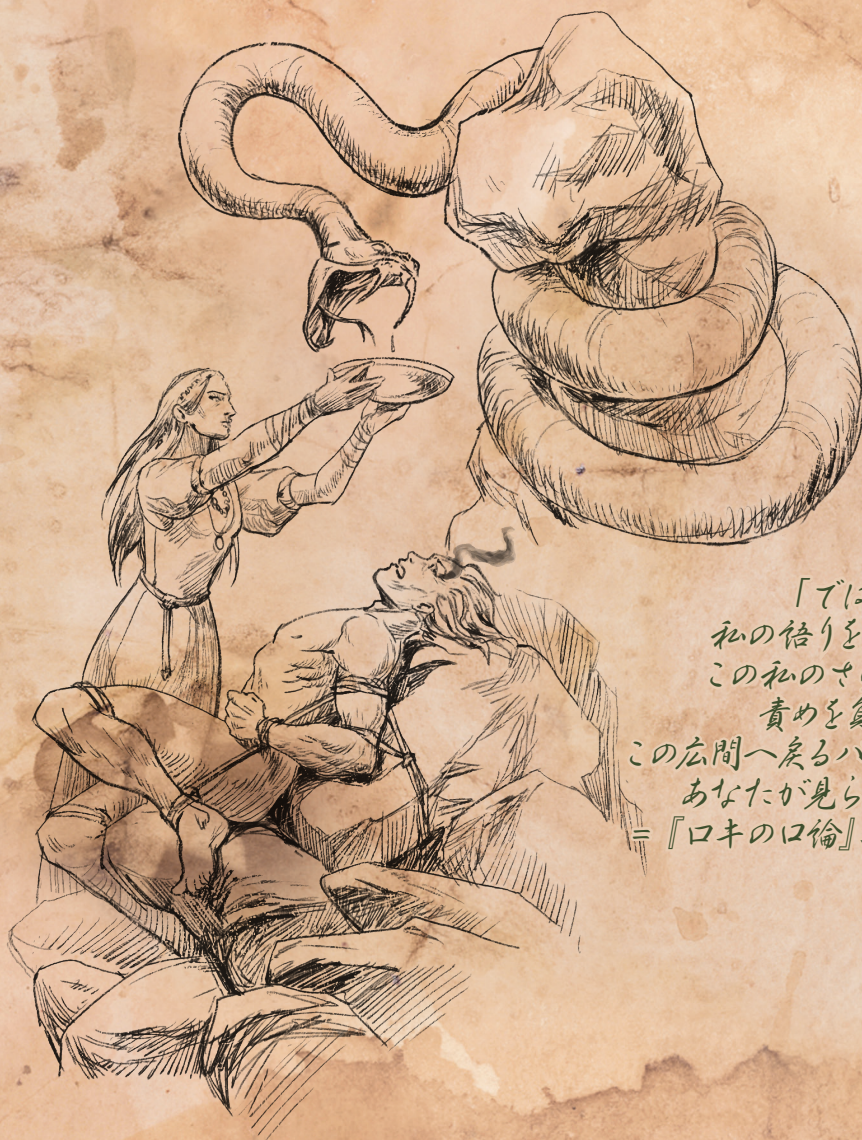


《ロキ》の攻撃力は、〈ロキの攻撃力ゲージ〉の値+【ユグドラシルの9つの世界全体でめくられた、つまり表向きの約束トークン（〈裏切り〉と〈宣誓〉の両方）の個数】



《ロキ》との戦闘の後で、もしもあなたの生命点がまだ残っていたらページをめくる。





ロキいわく：
「では、フリッグよ、
私の語りをなお欲するか
この私のさらなる悪業を？
責めを負うのはこの私
この広間へ戻るバルドルの姿を
あなたが見られないのは。」
=『ロキの口倫』、第28節=

神々はバルドルの殺害の罪でロキを罰した。見事なり！ **あなたは勝利した。**

しかし、未来を知る巫女によれば、“ラグナロク”は始まったばかり、邪悪との戦いはまだ終わっていない。



氷の要塞、ヨトゥンヘイムと、神々の世界、アスガルドは、
2つの世界の交わりを禁じる激流の川、イヴニングにより
隔てられていた。

しかし、“大いなる冬”が吹雪と、霜と、身を切るような風をもたらし、
そしてある朝、川は道へと姿を変えた。
そして、虐殺の後に戦争が続いた。

ヨトゥンたちは凍れる地を離れ、
免れる世界は無い。

ラグナロクの夜明け、
ベルゲルミルの息子たちの
激怒する叫び声が
山々に響き渡った。

アース神族は盾を掲げて
進軍した。

フィンブルの冬

サガ 2：イントロダクション

そして、“大いなる冬” が凍りつかせるは
ミッドガルドの子等の心。
三年の間、夏は訪れず
巨人たちは太陽を隠し、
四方の地平線から押し寄せる。



〈ベルゲルミルの息子たち〉フィギュア3個を、ユグドラシルの側に置いて予備を作成する。



〈ベルゲルミルの息子たち〉は“敵”と扱う。これらに対して、敵に関するルール（世界の壊滅、敗北条件、等々）が全て適用される。



フィンブルの冬

サガ 2 - ステップ 1/2



ヨトゥン2体を起動する。



ヨトゥン1体を起動する。



〈ベルゲルミルの息子たち〉1個を、ヨトゥンヘイム | に配置する。



斧の時代、剣の時代、
盾は裂ける。
=『巫女の予言』、第45節=

ヨトゥンヘイム 1 に配置されている〈ベルゲルミルの息子たち〉1個につき、
〈ヨトゥン〉の攻撃力、および、〈ベルゲルミルの息子たち〉の攻撃力が、1だけ上昇する。



退却する場所：予備

攻撃力：ヨトゥンの攻撃力 (2+配置されている〈ベルゲルミルの息子たち〉の数) と等しい。



ヨトゥン3体を起動し、次に、ページをめくる。

フィンブルの冬

サガ 2 - ステップ 2/2



ヨトゥン1体を起動する。



〈ベルゲルミルの息子たち〉1個を、ヨトゥンヘイム | に配置する。



ページをめくるためには、ヨトゥンと戦闘し、その**全てを**〈ロキの攻撃力ゲージ〉に返す。起動しているヨトゥンを0体にしなければならない。



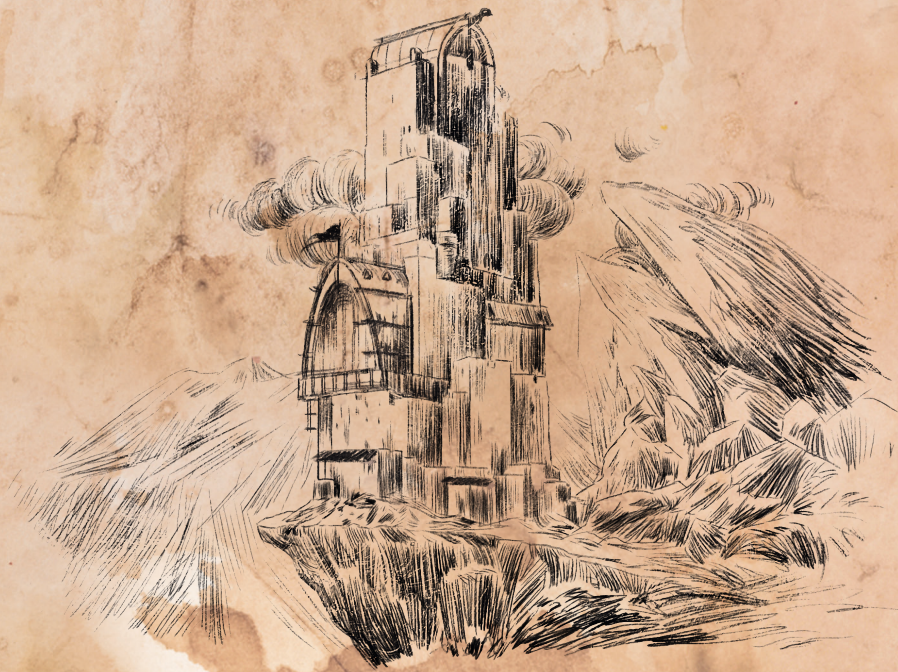
嵐の時代、狼の時代、
世界が減びる、その時まで。
=『巫女の予言』、第45節=

ヨトゥンヘイム | に配置されている〈ベルゲルミルの息子たち〉1個につき、〈ヨトゥン〉の攻撃力、および、〈ベルゲルミルの息子たち〉の攻撃力が、1だけ上昇する。



退却する場所：予備

攻撃力：ヨトゥンの攻撃力 (2+配置されている〈ベルゲルミルの息子たち〉の数) と等しい。



神々はヨトゥンたちの襲撃を退けた。見事なり！ **あなたは勝利した。**

しかし今度は、狼どもが月に吼えている。



太陽は、まるで彼女が
何かを恐れているかのように
速く動く。たとえ彼女が
死の恐怖に怯えているとしても、
それ以上速く行けないだろう。
彼女は飛び続ける以外に
逃げ道は無い。

いったい何が彼女に
この不安を与えるのか？
それは2匹のオオカミであり、
彼女の後を走るのは
スコルと呼ばれる；
スコルは太陽を脅かし、
ついには捕らえるだろう。
彼女の前を走るのは
ハティと呼ばれる；
彼は月を捕まえようとしており、
それは起こるだろう。

= 『エッダ』

スノッリ・ストゥルルソン =

マーナガルム

サガ 3：イントロダクション

狼の顎が星空を押しつぶす。
スコルは輝く太陽、ソールを呑み込む。
彼の憎むべき兄弟は月のマーニを喰らい、
かくてフェンリルの一族は暗闇の中で饗宴す。



《スコル》(白狼) フィギュアおよび《ハティ》(黒狼) フィギュアを、〈檻〉内に配置する。



《スコル》および《ハティ》は“敵”と扱う。これらに対して、敵に関するルール(世界の壊滅、敗北条件、等々)が全て適用される。



マーナガルム

サガ 3 - ステップ 1/3



《スコル》を、ヴァナヘイム 内の太陽に向かって、トラック上を
1スペース移動させる。



もしも、《スコル》が太陽に到達するか、または、《ハティ》が月に到達した場合、
あなたはただちにゲームに敗北する。



東に老いたる者あり、鉄の森に住まい、フェンリルの眷属を産み出す。
その全てから格別なる一頭出で、トロルの様で太陽を喰らうもの。
=『巫女の予言』、第40節=



退却する場所：それぞれのトラック上を、〈檻〉に向かって1スペース後退させる。

攻撃力：フェンリルの攻撃力に等しい。



あなたがページをめくった時点で、《スコル》を、ヴァナヘイム 〔 内の太陽に向かって、トラック上を 1スペース移動させる。

マーナガルム

サガ 3 - ステップ 2/3



《ハティ》を、アルフヘイム ƒ 内の月に向かって、トラック上を1
スペース移動させる。



もしも、《スコル》が太陽に到達するか、または、《ハティ》が月に到達した場合、
あなたはただちにゲームに敗北する。

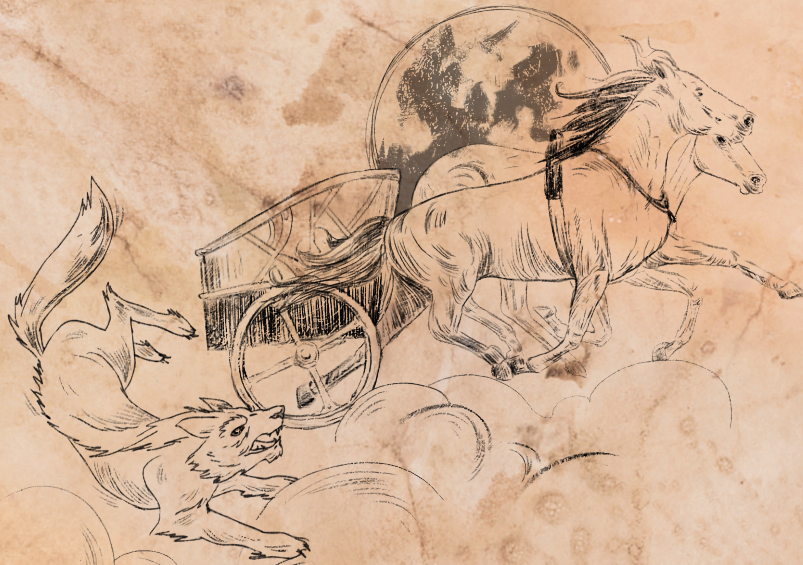


獣は衰れな人々の命を貪り食い、
神々の座を流血で赤く染める。
陽光は暗闇へと、嵐は止むことなし。
=『巫女の予言』、第41節=



退却する場所：それぞれのトラック上を、〈檻〉に向かって1スペース後退させる。

攻撃力：フェンリルの攻撃力に等しい。



あなたがページをめくった時点で、《スコル》をヴァナヘイム ㄥ 内の太陽に向かって、また、《ハティ》をアルフヘイム ㄝ 内の月に向かって、それぞれのトラック上を1スペースずつ移動させる。さらに、《フェンリル》を〈檻〉から出して、アスガルド ㄧ に配置する。

マーナガルム

サガ 3 - ステップ 3/3



《スコル》および《ハティ》を、それぞれ該当するトラック上で1スペースずつ移動させる。



《フェンリル》を《檻》から出して、アスガルド  に配置する。



もしも、《スコル》が太陽に到達するか、または、《ハティ》が月に到達した場合、あなたはただちにゲームに敗北する。



ページをめくるためには、《スコル》および《ハティ》を《檻》の中に押し戻さなければならない。そのために、何回でも必要なだけ戦闘して移動させる。



一匹の狼は太陽を飲み込み、人々はこれを大災厄と見る。
そしてもう一匹が月を捕らえ、彼もまた多くの害悪をもたらす。
天空から星々が姿を消す。(中略) 全ての大地と山々が揺れたため、
木々は地面から根こそぎになり、山々は崩れ落ち、
そして、あらゆる鎖と縛めは折れ曲がり壊れる。
そして、フェンリル狼は解き放たれる。
=『エッダ』 スノッリ・ストゥルルソン =



退却する場所：それぞれのトラック上を、〈檻〉に向かって
1スペース後退させる。

攻撃力：フェンリルの攻撃力に等しい。



あなたはスコルとハティを捕らえた。見事なり！ **あなたは勝利した。**
しかし今度は星々が消え去る。大地が揺れ始めた。



かくして、ミッドガルドの大蛇が激怒して
飛び立ち、陸へと進んだがゆえ、
海から大波が陸に押し寄せた。
さらに、時を同じくして、
ナグルファルの名を持つ船は
とも綱を解く。

これは死者の屍から造られており、
そして、埋葬する際に
屍が伸びている死者は、
その屍がナグルファルに
多くの材料を与えるため、
その屍を切るよう注意するがよい。
ナグルファルの舵を取るは
フリユムという名の巨人なり。

かたや、フェンリル狼は口を開くと、
その上顎は天に、
そして下顎は地に達した。

その目と鼻孔からは炎が噴き出している。
=『エッダ』 スノッリ・ストゥルルソン =

ナグルフアルの出航

サガ 4：イントロダクション

死者の船が裁きの石を越える。
ヘルのもべ、フリュムの舵取りで、
死者の爪を刈り取る。
ミッドガルドの大蛇がとぐろを解き、破壊の大波を生み出す。



《ナグルフアル》フィギュアをニヴルヘイム H に配置する。



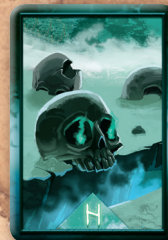
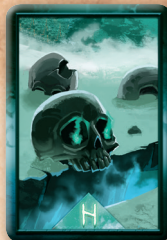
《ナグルフアル》は“敵”と扱う。これに対して、敵に関するルール(世界の壊滅、敗北条件、等々)が全て適用される。

もしもあなたが《ナグルフアル》に戦闘を仕掛けた場合、あなたは死んでゲームに敗北する。《ナグルフアル》は無敵。



〈ヘルのもべ〉タイル4枚(フリュム、ガム、モーズグズ、フレースヴェルグ)をシャッフル、山札を作成してユグドラシルの横に裏向きに置く。

〈ヘルのもべ〉は“敵”として扱わず、これらは世界を壊滅しない。これらは単に“戦闘の対象とできる相手”である。

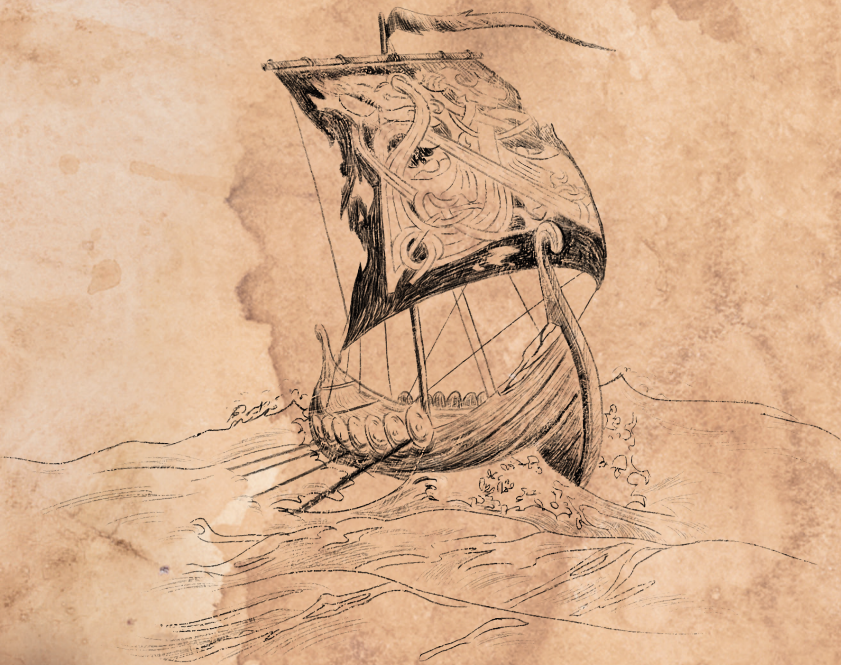


ナグルファルの出航

サガ 4 - ステップ 1/3



《ナグルファル》を中層レベルの、ニヴルヘイムの真上の世界へ移動させる。

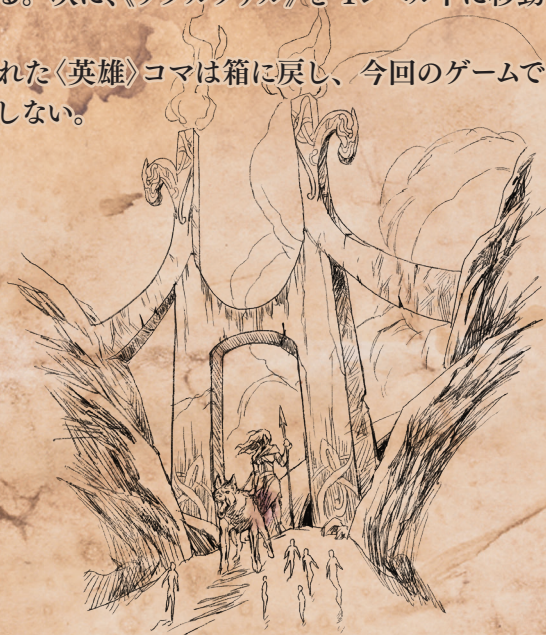


いまだ立つユグドラシルのトネリコは震え、
この古の樹は軋んで、ヨトゥンは縛めを解かれる。
洞窟グニパヘリルの前でガルムは大きく唸り声をあげ
彼はその鎖をバラバラに引きちぎり、そして狼は走り出す。
=『巫女の予言』、第48節 =

A

アスガルドにおいて、《ヘル》の攻撃力に等しい個数の
《英雄》コマを、アスガルド(ヴァルハラ)から**取り除いて**
捨て札とする。次に、《ナグルファル》を1レベル下に移動
させる。

捨て札とされた《英雄》コマは箱に戻し、今回のゲームで
はもう使用しない。



《ナグルファル》を1レベル上に移動させる。

《ヘルのしもべ》タイル2枚を引き、それをニヴルヘイム H に配置する。(それら
の効果をただちに適用する)。

次に、ページをめくる。

ナグルファルの出航

サガ 4 - ステップ 2/3



〈ヘルのもべ〉タイル1枚を引き、それをニヴルヘイム H に配置する。その効果をただちに適用する。



A

アスガルドにおいて、《ヘル》の攻撃力に等しい個数の〈英雄〉コマを、アスガルド(ヴァルハラ)から取り除いて捨て札とする。次に、《ナグルファル》を1レベル下に移動させる。捨て札とされた〈英雄〉コマは箱に戻し、今回のゲームではもう使用しない。



退却する場所: 〈ヘルのもべ〉タイル山札の一番下。
攻撃力: タイルの表記および下記を参照。



フリウムは東より推し参り、その前に盾を構えたり。
 ヨルムンガンドは大いに怒りて身を振る。
 大蛇は激しく波を打ち寄せ、鷲は歡喜に甲高く鳴く。
 薄暗がりに屍を切り裂き、ナグルファルは臙綯を解かれた。
 =『巫女の予言』、第49節=

〈ヘルのもべ〉の効果と攻撃力



フリウム、ナグルファルの舵手

たとえ同じ世界に他の敵が居なくても、**ナグルファル**が居る世界が壊滅する。

攻撃力: 《ヘル》の攻撃力+《ロキ》の攻撃力



フレスヴェルグ、大鷲

《ロキ》カードが公開された時点で、敵ホイール上に別の《ロキ》カードが公開されていないならば、ヨトゥン1体を起動する。

攻撃力: 5



モーズグズ、ヘルの下僕

《ヘル》カードが公開された時点で、敵ホイール上に別の《ヘル》カードが公開されていないならば、ミッドガルド **M** の予備から〈名も無き者〉コマ2個を取り、それを〈ヘルの攻撃力ゲージ〉に追加して積む。

攻撃力: 《ヘル》の攻撃力×2



ガルム、吼えるもの、霧の国の番犬

神が(何点でも)生命点を失う際には何時でも、追加で1ポイントを失う。

攻撃力: 【《ガルム》と戦闘する神の残り生命点の数】×2



《ナグルファル》を1レベル上に移動させる。

〈ヘルのもべ〉タイル2枚を引き、それをニヴルヘイム **H** に配置する。

それらの効果をただちに適用する。

次に、ページをめくる。

ナグルファルの出航

サガ 4 - ステップ 3/3



〈ヘルのもべ〉タイル1枚を引き、それをニヴルヘイム H に配置する。その効果をただちに適用する。



《ナグルファル》を1レベル上に移動させる。次に、〈ヘルのもべ〉タイル1枚を引き、それをニヴルヘイム H に配置する。その効果をただちに適用する。



A

アスガルドにおいて、《ヘル》の攻撃力に等しい個数の〈英雄〉コマを、アスガルド（ヴァルハラ）から取り除いて捨て札とする。次に、《ナグルファル》を1レベル下に移動させる。捨て札とされた〈英雄〉コマは箱に戻し、今回のゲームではもう使用しない。



ページをめくるためには、ニヴルヘイム H に残った〈ヘルのもべ〉タイルを0枚にしなければならない。それら4枚全てを山札に戻すため戦闘する。



褐色の帆が東より、海を渡り近づく。
来るはムスペルの軍勢、率いるはロキ。
狼と共に、あらゆる怪物どもの血族が。
肩を並べるはビューレイストの兄弟。
=『巫女の予言』、第50節=



退却する場所：〈ヘルのしもべ〉タイル山札の一番下。

攻撃力：タイルの表記および下記を参照。

〈ヘルのしもべ〉の効果と攻撃力



フリグム、ナグルファルの舵手

たとえ同じ世界に他の敵が居なくても、**ナグルファル**が居る世界が壊滅する。

攻撃力：《ヘル》の攻撃力+《ロキ》の攻撃力



フレスヴェルグ、大鷲

《ロキ》カードが公開された時点で、敵ホイール上に別の《ロキ》カードが公開されていないならば、ヨトゥン1体を起動する。

攻撃力：5



モーズグズ、ヘルの下僕

《ヘル》カードが公開された時点で、敵ホイール上に別の《ヘル》カードが公開されていないならば、ミッドガルド  の予備から〈名も無き者〉コマ2個を取り、それを〈ヘルの攻撃力ゲージ〉に追加して積む。

攻撃力：《ヘル》の攻撃力×2



ガルム、吼えるもの、霧の国の番犬

神が(何点でも)生命点を失う際には何時でも、追加で1ポイントを失う。

攻撃力：【《ガルム》と戦闘する神の残り生命点の数】×2

死者の船の脅威は食い止められた。見事なり！あなたは勝利して一息ついた。しかし今度は、スルトの軍勢が進撃を開始した。



この混乱の最中、空が裂け、
そこからムスペルの息子たちが
鳥に乗って現れる。
先頭を走るはスルト、その前と後は
どちらも炎が燃えている。
彼の剣は素晴らしい切れ味。
そこから放たれる光は
太陽の光よりも明るく輝く。
そして、彼らが進み
ビフレストに乗ると、
橋は砕けた。
ムスペルの息子たちは
ヴィーグリーズと呼ばれる
野に進軍する。
それに続き、フェンリル狼と
ミッドガルドの大蛇も到着する。
さらには、全ての霜の巨人たちを
従えたフリュムと、
さらには、ヘルの全てが
ロキと共に進軍し到着した。
＝『エッダ』 スノッリ・ストゥルルソン＝

ビフレストの破壊

サガ 5：イントロダクション

ムスペルの息子たちの前に、炎の雲が放たれる。
炎と氷がビフレストに吹き寄せて、
2つの世界の架け橋は沈み行く。
煙炎渦巻き、最後の戦いの始まりを告げる。



ムスペルヘイム < の予備から〈炎の巨人〉コマを取り、それを、**中層レベル**の3つの世界に、それぞれ1個ずつ配置する。

各世界に配置された〈炎の巨人〉は何も効果が発生しない：これらは世界を壊滅せず、また、神々のアクションを妨害もしない。



ビフレストの破壊

サガ 5 - ステップ 1/3



もしも《スルト》がムスペルヘイム くに居る場合は、予備から《炎の巨人》コマ1個を取り、それをスルトの攻撃力ゲージに追加する。

もしも《スルト》がムスペルヘイム くに居ない場合は、予備から《炎の巨人》コマ1個を取り、それをスルトと同じ世界に配置する。



スルトの炎が天と地を焼き尽くす時、いったい何がこの場所を守れるというのか？

A

あなたと同じ世界に配置されている〈炎の巨人〉コマの個数に等しい数のリスクを負うことにより、それら全てを〈スルトの攻撃力ゲージ〉に戻す。



予備から〈炎の巨人〉コマを取り、それを、中層レベルの3つの世界に、それぞれ1個ずつ配置する。次に、ページをめくる。

ビフレストの破壊

サガ 5 - ステップ 2/3



もしも《スルト》がムスペルヘイム 〳に居る場合は、予備から〈炎の巨人〉コマ1個を取り、それをスルトの攻撃力ゲージに追加する。

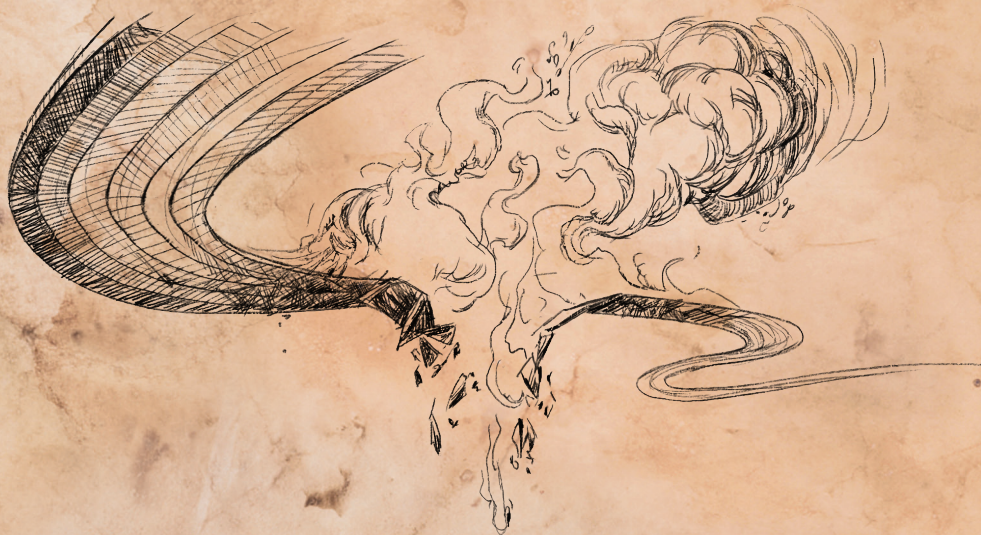
もしも《スルト》がムスペルヘイム 〳に居ない場合は、予備から〈炎の巨人〉コマ1個を取り、それをスルトと同じ世界に配置する。



木を滅ぼす炎を携え、南よりスルトが渡り来る。
彼の剣が放つ輝きは、戦の神々の太陽。
岩山は砕け、女巨人どもは躓く。
英雄たちは冥府へと歩み、天空は引き裂かれる。
=『巫女の予言』、第50節=

A

あなたと同じ世界に配置されている〈炎の巨人〉コマの個数に等しい数のリスクを負うことにより、それら全てを〈スルトの攻撃力ゲージ〉に戻す。



予備から〈炎の巨人〉コマを取り、それを、上層レベルの3つの世界に、それぞれ1個ずつ配置する。次に、ページをめくる。

ビフレストの破壊

サガ 5 - ステップ 3 / 3



もしも《スルト》がムスペルヘイム 〳 に居る場合は、予備から〈炎の巨人〉コマ1個を取り、それをスルトの攻撃力ゲージに追加する。

もしも《スルト》がムスペルヘイム 〳 に居ない場合は、予備から〈炎の巨人〉コマ1個を取り、それをスルトと同じ世界に配置する。



あなたが〈炎の巨人〉全て、および、スルトをムスペルヘイム 〳 (予備または〈スルトの攻撃力ゲージ〉のどちらか) に押し戻した時点で、ページをめくる。



太陽は翳り、大地は海に沈み、
輝く星々は空から消え去る。
煙は渦巻き、命の火は唸りを上げ、
灼熱の炎は空高く煌く。
=『巫女の予言』、第55節=

A

あなたと同じ世界に配置されている〈炎の巨人〉コマの個数に等しい数のリスクを負うことにより、それら全てを〈スルトの攻撃力ゲージ〉に戻す。



スルトと炎の巨人たちは、いったん撃退された。見事なり！ **あなたは勝利した。**
しかし、炎は再び燃え上がろうとしており、そして、最後の戦いが迫っている。



ヘイムダルは立ち上がると、
ギャラルホルンを激しく吹き鳴らし、
全ての神々を目覚めさせて、
すみやかに知らせた。
そして、オーディンは
ミーミルの泉に赴くと、
彼自身と彼の一族のために
ミーミルに助言を求める。
それから、ユグドラシルのトネリコが揺れ、
天上でも地上でも、
恐れおののく者はいない。

アース神族と全てのエインヘリャルは、
その戦装束に身を包むと、戦いの野に進軍した。
その先頭を走るはオーディン、
黄金の兜と輝ける鎧を身にまとい、
グングニルと呼ばれる彼の槍を携えて。
最後の戦いが始まり、オーディンはフェンリルと、
トールはミッドガルドの大蛇と対決する。

フレイはスルトと戦い、
テュールはガルムと対決する。
ヴィーザルはフェンリルの口を引き裂く。
ヘイムダルとロキは相打ちに死す。
全ての世界が焼き尽くされる。

ヴィーグリーズの野にて

サガ 6：イントロダクション

ヴィーグリーズの野に、白きアース神族の角笛が大音声で鳴り響き、影が冥界への道を進むとき。

英雄たちが世界の柱を血で染め、
蛇はその翼を広げる
裏切り者と殺人者の屍の上に。



《ナグルファル》フィギュアをニヴルヘイム **H** に配置し、《スコル》フィギュアおよび《ハティ》フィギュアを、〈檻〉内に配置する。再確認しよう：これらはいずれも“敵”と扱う。



ソロプレイ、または、プレイヤー2人でのゲームの場合には、追加の〈エルフ〉コマ2個をアルフヘイム **F** に、また、追加の〈ヴァン神族ダイス〉2個をヴァナヘイム **L** に、それぞれ加える。



ヴィーグリーズの野にて

サガ 6 - ステップ 1/3



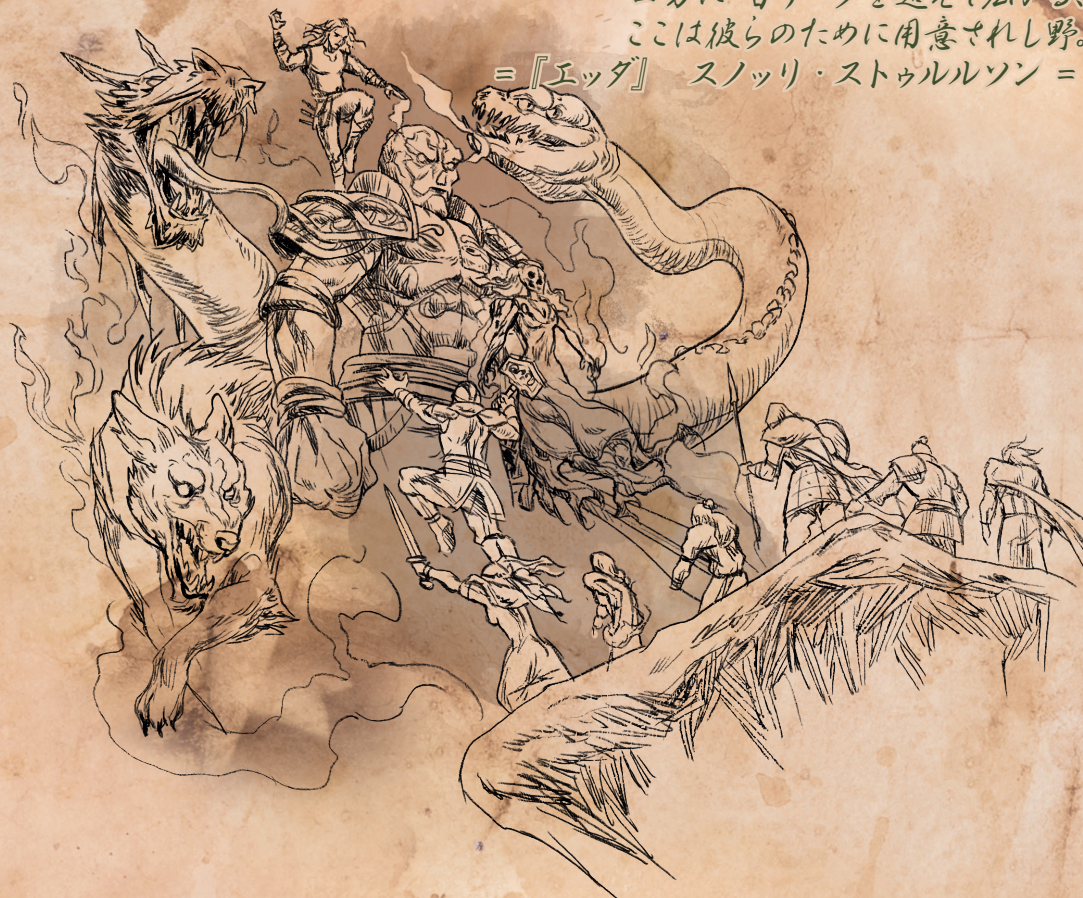
ヨトゥン1体を起動する。



“敵” 同士はお互いをサポートする。あなたが敵1体と戦闘する時点で、もしも、あなたと同じ世界にそれ以外の敵が居る場合には、【あなたが戦闘する対象の敵】以外の敵1体につき、【あなたが戦闘する対象の敵】の攻撃力が2だけ増加する。



そこはヴィーグリーズと呼ばれる平原、
スルトと善なる神々の戦いの始まりの地。
四方に 百リーグを超えて広がる、
ここは彼らのために用意されし野。
=『エッダ』 スノッリ・ストゥルルソン =



《ハティ》および《スコル》を、それぞれ該当するトラック上で1スペースずつ移動させる。次に、《ナグルファル》を1レベル上に移動させる。最後に、ページをめくる。

ヴィーグリーズの野にて

サガ 6 - ステップ 2/3



ヨトウン2体を起動する。



《ハティ》および《スコル》を、それぞれ該当するトラック上で1スペースずつ移動させて、さらに、《ナグルファル》を1レベル上に移動させる。



“敵”同士はお互いをサポートする。あなたが敵1体と戦闘する時点で、もしも、あなたと同じ世界にそれ以外の敵が居る場合には、【あなたが戦闘する対象の敵】以外の敵1体につき、【あなたが戦闘する対象の敵】の攻撃力が2だけ増加する。



退却する場所：それぞれのトラック上を、〈檻〉に向かって1スペース後退させる。

攻撃力：フェンリルの攻撃力に等しい。



オーディンの息子、狼との戦いに来る。ヴィーザルは殺戮の獣に立ち向かう。
 彼はその手で、その剣で、フヴェズルングの息子の心の臓を貫く。
 かくして、彼の父の復讐を果たした。
 =『巫女の予言』、第55節=

A

アスガルドにおいて、《ヘル》の攻撃力に等しい個数の〈英雄〉コマを、アスガルド(ヴァルハラ)から取り除いて捨て札とする。次に、《ナグルファル》を1レベル下に移動させる。捨て札とされた〈英雄〉コマは箱に戻し、今回のゲームではもう使用しない。



A

アルフヘイム F において、あなたが持つヴァン神族ダイス3個を取り除く(以後ゲームで使用しない)。そして《ハティ》を殺す。《ハティ》フィギュアを箱に戻す(ゲームで使用しない)。



A

ヴァナヘイム L において、あなたが持つヴァン神族ダイス3個を取り除く(以後ゲームで使用しない)。そして《スコル》を殺す。《スコル》フィギュアを箱に戻す(ゲームで使用しない)。



A

ニヴルヘイム H において、あなたが持つ〈エルフ〉コマ5個を取り除く(以後ゲームで使用しない)。そして《ナグルファル》を殺す。《ナグルファル》フィギュアを箱に戻す(ゲームで使用しない)。



ヨトウン2体を起動し、《ハティ》および《スコル》を、それぞれ該当するトラック上で1スペースずつ移動させて、次に、《ナグルファル》を1レベル上に移動させる。《ニーズヘッグ》フィギュアをアスガルド X に配置して、次に、ページをめくる。

ヴィーグリーズの野にて

サガ 6 - ステップ 3/3



《ニーズヘッグ》の攻撃力は、【まだユグドラシルに配置されている敵（《ハティ》、《スコル》、《ナグルファル》を含む）の数】+【起動しているヨトゥンの数】に等しい。



“敵”同士はお互いをサポートする。あなたが敵1体と戦闘する時点で、もしも、あなたと同じ世界にそれ以外の敵が居る場合には、【あなたが戦闘する対象の敵】以外の敵1体につき、【あなたが戦闘する対象の敵】の攻撃力が2だけ増加する。



退却する場所： それぞれのトラック上を、〈檻〉に向かって1スペース後退させる。
攻撃力： フェンリルの攻撃力に等しい。



ページをめくるためには、神々のうち1柱が《ニーズヘッグ》と戦闘し、生き延びなければならない。

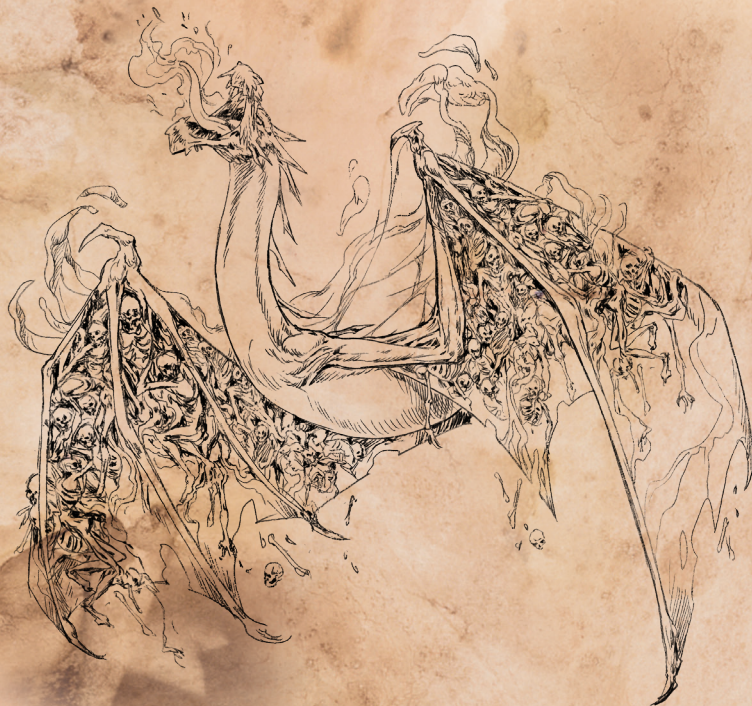


もしも《ニーズヘッグ》が起動した場合、あなたはただちにゲームに敗北する。

暗黒の竜が飛びたち来る
光る目の蛇が、地下の暗き山々より。
その翼に屍を飾り、野の上を飛翔する
ニーズヘッグ—— 今や沈み行かん。
＝『巫女の予言』、第54節＝

A

アスガルドにおいて、《ヘル》の攻撃力に等しい個数の〈英雄〉コマを、アスガルド(ヴァルハラ)から**取り除いて捨て札**とする。次に、《ナグルファル》を1レベル下に移動させる。捨て札とされた〈英雄〉コマは箱に戻し、今回のゲームではもう使用しない。



神々の黄昏はこうして終わりを告げた。あなたは破滅の予言に立ち向かい、見事にこれを超えた。あなたの栄誉を称えよう！



大地は再び海から浮かび上がり、
そして美しい緑に覆われる。
種を播かずとも作物が実る。
ヴィーザルとヴァーリは生き残り、
かつてアスガルドが在りし
イザヴェルに位まう。
そして、トールの息子、
モージとマグニが来たりて、
ミョルニルを見出す。
さらには、バルドルとヘズは
死者の国より還る。
それから、神々は皆、共に座して、
その神秘とかつての出来事、
ミッドガルドの大蛇や
フェンリル狼について
語り、思い起こす。
その後、草原には
かつてアース神族が興じた
黄金の遊戯盤が置かれるであらう。
=『巫女の予言』、第59から62節=