

ユグドラシル年代記 YGGDRASIL CHRONICLES

ルールブック

九つの世界を支える宇宙樹のトネリコの木、ユグドラシルは危機に瀕しています。神々の黄昏“ラグナロク”が迫っているのです。時の始まりから予言されていた最後の戦いが、今始まりました。北欧神話の大いなる神であるあなたは、悪の勢力の容赦ない攻撃に立ち向かうことになります。あなたの目的はただ1つ、敵がユグドラシルを破壊するのを防ぐことです。

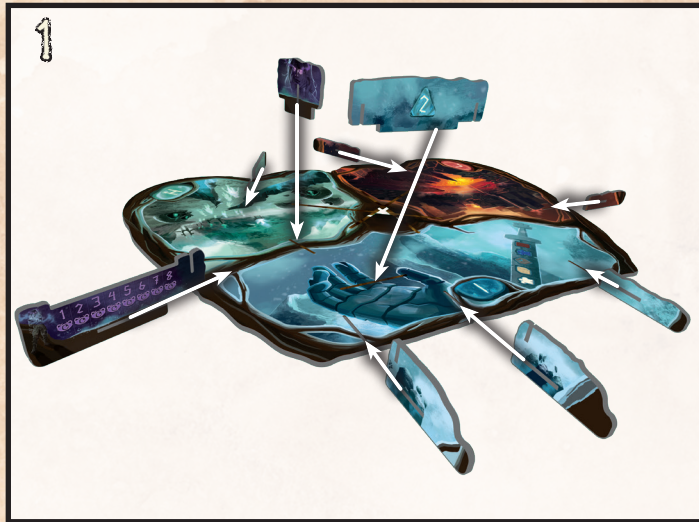
『ユグドラシル年代記』は、複数のゲームモードでプレイ可能な協力型ゲームです。

目次

組み立て説明	2
内容物の概要(ノーマルモード)	4
セットアップ	6
ゲームの基本ルール	8
敵の起動	9
ヨトゥン	12
戦闘	13
アクションを実行する	14
リスクに関して	17
神器	18
クリーチャー	20
神々のアビリティとパワー	22
“ラグナロク”キャンペーン	25

組み立て(初回のみ)

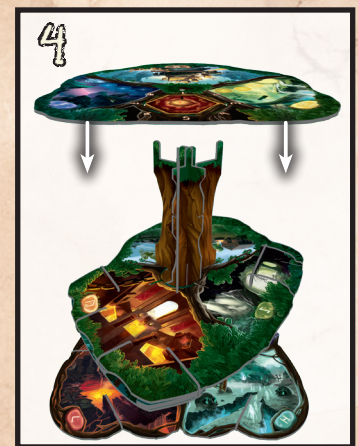
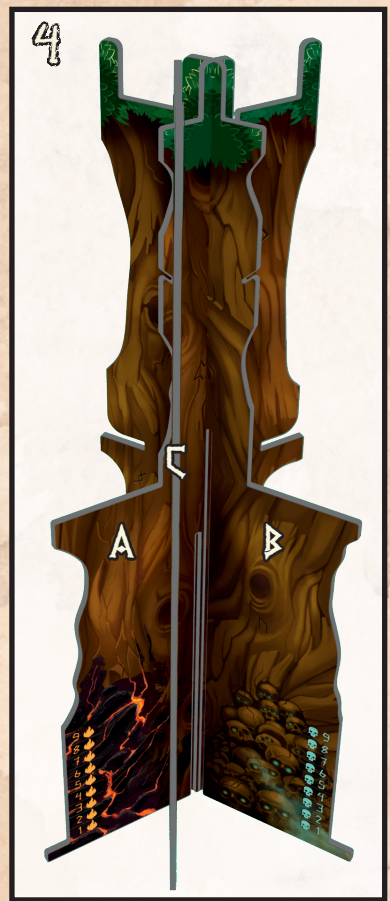
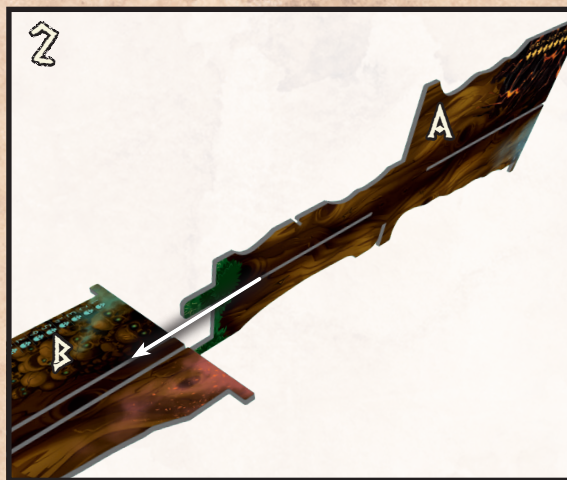
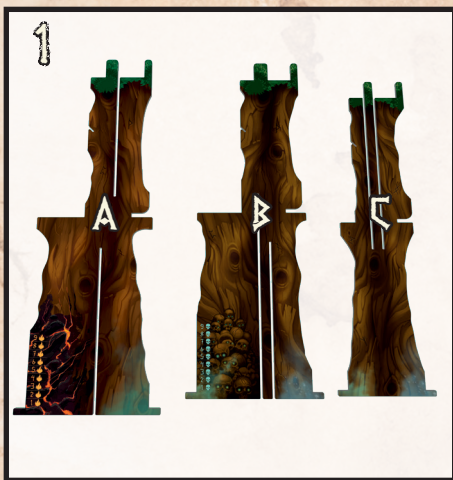
下層レベル



中層レベル



組み立て(プレイするたび)



内容物の概要 (ノーマルモード)

ユグドラシルと、その九つの世界において、各世界はそれぞれ固有のルーン文字で区別されています(3つのレベルに分かれたゲームボードを組み立てる)。

トネリコの木は存在する九つの世界全てを支えている。その枝が、生きとし生けるもの全ての居場所を支えている。

• 上層レベル:



• 中層レベル:



• 下層レベル:



中層レベルは幹を中心に回転させることができます。その際、上中下3レベルのルーン文字が縦一直線に並ぶように、3種類の位置が選択できます。



〈炎の巨人〉コマ 8個

ムスベルの息子たちと、そのリーダーであり炎の剣を持つ「黒い者」スルトは、トネリコの木を焼き尽くそうとしている。



〈名も無き者〉コマ 8個

病気や老衰で死んだ人間たちは、モーズグズが護る地下の世界へと送られる。彼らが輝けるヴァルハラを目にすることは決して無い。



〈ヨトゥン〉コマ 7個

ウトガルドに住む霜の巨人たちは、神々の力を欲している。



〈英雄〉コマ 8個

エインヘリャルはヴァルハラに聖なる軍団の兵士であり、アスガルドにおいてオーディンとフレイヤにより鍛えられる。英雄的な戦いの後、彼らはミッドガルでの新たな生を与えられる。



〈エルフ〉コマ 13個

エルフたちの助勢は常に一時的なものだ。彼らはどの草木で傷を治せるかを、また、どの武器で敵を倒せるかを熟知している。



ヴァン神族ダイス 13個

第二の聖なる神族であるヴァン神族は、かつてアース神族と戦ったが、今ではユグドラシルを護るため戦っている。ニョルズと彼の子供フレイとフレイヤは、最も高名なヴァン神族である。



ルーン石トークン 3個(白色、緑色、赤色)



〈壊滅した世界〉マーカー 7個

神器カード 18枚(3つのレベルに分類)



丸ベースに立てる敵フィギュア 6個



スルト

ヘル

ヨルムンガンド

フェンリル

ロキ

ニーズヘッグ

敵カード 42枚(異なる6種の敵カードを1組にして、各神に1組ずつ合計7セット)



角ベースに立てる神フィギュア 7個



神ダイス 5個

サガ・ブック 1冊



生命点トークン 25個

敵ホイール 1個



神シート 7枚: 表面は基本ゲーム(イージー)用; 裏面は基本ゲーム(ハード)およびキャンペーンモード用



基本ゲーム(イージー)



基本ゲーム(ハード)および
キャンペーンモード

セットアップ

世界樹のセットアップ

世界樹ユグドラシルを組み立て、テーブルの中央に置く。

〈壊滅した世界〉マーカー7個を上層レベルのスリットに差し込み、〈檻〉を作成する。

クリーチャー・カード18枚をシャッフルし、スヴァルトアルフ Heim \downarrow のカード・ホルダー内に裏向きで配置する。

〈英雄〉コマ8個と〈名も無き者〉コマ8個を、ミッドガルド \mathbb{M} 内のそれぞれの予備に配置する。

〈ヨトゥン〉コマ7個を、〈ロキの攻撃力ゲージ〉に並べて配置、その結果として数字“1”だけが見えるようにする。

ヨトゥン・カード18枚をシャッフルし、ヨトゥン Heim \downarrow のカード・ホルダー内に裏向きで配置する。



下記の表に従い、アルフ Heim \downarrow に〈エルフ〉コマの予備を、ヴァナ Heim \downarrow に〈ヴァン神族ダイス〉の予備を、それぞれ作成する。

プレイヤー人数	〈エルフ〉コマおよび〈ヴァン神族ダイス〉の個数
1	6
2	7
3	9
4	11
5	13

神器カードを各レベルごとにカード6枚ずつ、3つのデッキに分ける。各デッキをシャッフルする。各デッキをニザヴェリル \mathbb{N} の対応するカード・ホルダーに、左から右へレベル1,2,3の順で、表向きに配置する。

〈炎の巨人〉コマ8個を、ムスペル Heim \leftarrow 内の予備に配置する。

〈ルーン石トークン〉3個を、ヨトゥン Heim \downarrow に配置する。

敵のセットアップ

以下のとおり配置する：



1 〈スルト〉をムスペル Heim \leftarrow に



2 〈ヘル〉をニヴル Heim \mathbb{H} に



3 〈ロキ〉をヴァナ Heim \downarrow に



4 〈ヨルムンガンド〉を、ミッドガルド \mathbb{M} 内の一番左端の(虹が描かれた)島に



5 〈フェンリル〉を〈檻〉の中に




6 〈ニーズヘッグ〉を、サガ・ブックの、あなたがプレイするサガに対応するページ(基本ゲーム(イージー)をプレイする場合は2ページ、基本ゲーム(ハード)をプレイする場合は3ページ、キャンペーンをプレイする場合はその他のページ)の左端アイコンに配置する。

〈敵ホイール〉を世界樹の横に配置する。



各プレイヤー用の内容物

各プレイヤーはそれぞれ、以下を受け取る：

- 自分が選んだ神シート；基本ゲーム（イージー）をプレイするか、基本ゲーム（ハード）またはキャンペーンモードをプレイするかにより、それぞれ該当する面を表向きにして置く。（プレイヤー全員が同じ側の面を使用すること）。
- 対応する神フィギュア（ゲーム中、これはプレイヤーを表す）；アスガルド  に配置する。



- 神ダイス 1個。



- 自分が選んだ神用の敵カード 6枚（ヘル、スルト、ヨルムンガンド、ロキ、フェンリル、ニーズヘッグ）のデッキ；このデッキはシャッフルし、自分の神シート上に裏向きで配置する。




- 下記の表に記載された数の生命点トークン。

プレイヤー人数	各プレイヤーの生命点トークン個数
1	9
2	8
3	7
4	6
5	5



重要 - ゲーム中、神はスタート時の数値を超える生命点を獲得することはできません。ゲーム開始時に分配されなかった生命点トークンは箱に戻し、今回のゲームでは使用しません。


- プレイヤー2人でのゲームの場合：

どちらのプレイヤーも使用しない神1柱を選ぶ。この神はサポート神となる。その神フィギュアをアスガルド  に配置し、神シートをユグドラシルの横に配置する。

サポート神の神シート上に生命点トークン5個を配置する。

各プレイヤーはそれぞれ、サポート神の敵デッキからランダムに敵カード3枚を取って、それを自分のデッキに加えてシャッフル、結果として敵カードが6枚の代わりに9枚となる。敵デッキには、カードによっては同じ敵が2枚含まれる場合が発生する。

- ソロプレイの場合：

〈サポート神〉2柱を選んで、その神フィギュアをアスガルド  に配置する。

各サポート神の神シート上に生命点トークン 5個をそれぞれ配置する。

あなたの敵カードと両方のサポート神の敵カードを全て加えてシャッフル、敵カード18枚のデッキ1つを作成する（異なる6種類の敵カードが3枚ずつ含まれる）。

もしもあなたがゲームをキャンペーン・モードでプレイする場合には、25ページに記載された内容物を全てセットアップし、さらに、《ニーズヘッグ》を、あなたがプレイするサガの最初のページの左端アイコンに配置する。

ゲームの基本ルール

『ユグドラシル年代記』は協力型ゲームです。プレイヤーは全員で、ユグドラシルから敵を退けるために行動します。

ゲームの流れ

ゲームはラウンドごとにプレイしていきます。

各ラウンドの開始時に、各プレイヤーは全員同時に自分の敵デッキの上からカード1枚を引き、それを裏向きのまま〈敵ホイール〉の中央に置きます。

次にプレイヤーは全員で相談して、自分のターンをプレイする順番を決定します。各ラウンドごとに、戦略に応じて、プレイヤーのプレイ順は異なっても構いません。

自分の各ターンにおいて、手番プレイヤーは以下の3つのステップを番号順に実行します：

- (1) 敵を公開する(強制)
- (2) ユグドラシル上を移動する(自由選択)
- (3) 使命を果たす(自由選択)

プレイヤー全員が自分のターンをプレイした(言い換えれば、〈敵ホイール〉上に裏向きの敵カードが1枚も無い)なら、次の新たなラウンドを開始します。

ゲームの終了

《ニーズヘッグ》がサガ・ブックの〈樹〉アイコン(🌳)に到達した時点で、ただちにゲームは終了し、プレイヤー全員が勝利します。

以下の敗北条件のいずれかが達成された時点で、ただちにプレイヤー全員がゲームに敗北します：

- 神のうち誰かが生命点を全て失った。
- 敵のうち1体が起動した時点で、その効果を適用することが不可能だった。

(1) 敵を公開する(強制)

プレイヤーはラウンド開始時に自分が〈敵ホイール〉に配置したカードを表向きに公開します。

ここで次の2種のうち、どちらかの状況が発生します：この敵が未だホイールにセットされていないか、または、この敵が既にホイールにセットされているか。

もしも、この敵が未だホイールにセットされていない場合には、このカードをホイールの該当するスロットに合わせて配置します。(サガ・ブックに記載されている、キャンペーンモードにおける特別なケースを除いて)何も発生しません。

もしも、この敵が既にホイールにセットされている場合には、同じ敵カード2枚が表向きとなっているはずですが、その場合、この敵をただちに起動します(次ページ参照)。この起動を処理して、それから、起動した敵カードを両方とも、それぞれの持ち主の手元に戻します。

プレイヤーは戻された敵カードを、自分の敵デッキの一番下に裏向きに戻します(デッキをシャッフルしないこと)。



もしもあなたが自分のデッキの敵カードの順番を記憶できれば、その出現を予測することが可能となり、より効果的に神々のアクションを計画できるでしょう。

・ プレイヤー2人でのゲームに適用する特別ルール

もしも同じ敵カード2枚のうち1枚がサポート神のカードだった場合には、もう1枚の敵カードの持ち主ではない方のプレイヤーの手元に、そのサポート神のカードを戻します。結果として、サポート神の敵カードは、プレイヤー2人のデッキ間を“行ったり来たり”することになります。

・ プレイヤー2人でのゲームおよびソロプレイに適用する特別ルール

もしも敵を起動させたカード(すなわち、ホイール上から公開された2枚目の同じ敵カード)がサポート神のカードだった場合には、あなたはサポート神のフィギュアを、12ページに記載された神の移動ルールに従って、ユグドラシル上で移動させることができます。

・ ソロプレイに適用する特別ルール


敵が起動した場合に、2枚の敵カードはそのままホイール上に残しておきます。3枚目の同じ敵カードが公開された時点で、そのカードをホイールにセットして、他のカード2枚を敵カード・デッキの一番下に戻します。プレイヤーは自分のデッキをシャッフルしません。3枚目の敵カードが公開されたことでは、その敵は起動しません。

敵の起動

起動した時点で、その敵は移動して、さらに、その効果が発動します。敵の移動による追加の影響として、敵が移動した先の世界が壊滅する場合があります。

壊滅した世界

同じ世界に敵2体が配置された時点で、その世界はただちに壊滅します。

〈檻〉はアスガルド  内に位置しているとは扱いません。〈檻〉は“世界”のひとつではなく、それ自体が個別のスペースです。〈檻〉は決して壊滅することはありません。

《ヨルムンガンド》は決してミッドガルド  を離れることはありません。そのため、他の敵がミッドガルドに移動した時点で、ミッドガルドは壊滅します。

世界が壊滅したことを表示するため、〈檻〉の壁(〈壊滅した世界〉マーカー)のうちスリットの数字が最小の1個を取り、それを、壊滅した世界のルーン文字を覆い隠すように配置します。

トネリコの木が傷つくたびに、《フェンリル》の攻撃力が上昇します。壊滅したままで世界を放置することは、フェンリルをより強く、より怒らせる結果を招きます。



壊滅した世界は回復しない限り、たとえそこに敵が1体か0体しか残っていても、その世界のアクションは実行できません。壊滅した世界で実行できる唯一のアクションは「世界樹の回復」です(16ページ参照)。



ヘル / Hel

《ヘル》が起動した場合には：

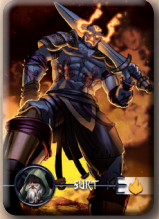
- 1 - 《ヘル》を現在いる世界から、その真上の世界へ移動させる。
《ヘル》の階層レベルが変更される。

もしも《ヘル》が既に上層レベルにいた場合には、あなたたちはゲームに敗北する。

《ヘル》が移動した先の世界に、もしも既に敵1体が配置されている場合には、その世界はただちに壊滅する。

- 2 - 中層レベルを世界1つ分だけ、時計回り方向に回転させる。
- 3 - あなた(手番プレイヤー)はただちに生命点1ポイントを失う。(あなたの神シート上から生命点トークン1個を捨て札として、それを世界樹の横の予備に置く)。もしも、これがあなたの最後の生命点だった場合には、あなたたちはただちにゲームに敗北する。

ヘルは死の女神。彼女はあなたの生命力を奪い取る。



スルト / Surt

《スルト》が起動した場合には：

- 1 - 《スルト》を現在いる世界から、その真上の世界へ移動させる。
《スルト》の階層レベルが変更される。

もしも《スルト》が既に上層レベルにいた場合には、あなたたちはゲームに敗北する。

《スルト》が移動した先の世界に、もしも既に敵1体が配置されている場合には、その世界はただちに壊滅する。

- 2 - 中層レベルを世界1つ分だけ、時計回り方向に回転させる。
- 3 - ムスペルヘイム(の予備から)炎の巨人 コマ2個を取り、それを(スルトの攻撃力ゲージ)に積んで配置する。

もしも予備にある(炎の巨人)コマの数が足りなかった場合には、あなたたちはゲームに敗北する。

炎の巨人はスルトの軍勢。彼らは戦におけるスルトの力を増大させる。



ロキ / Loki

《ロキ》が起動した場合には：

- 1 - 《ロキ》を現在いる世界から、あなたの神フィギュアが配置されている世界へ移動させる。

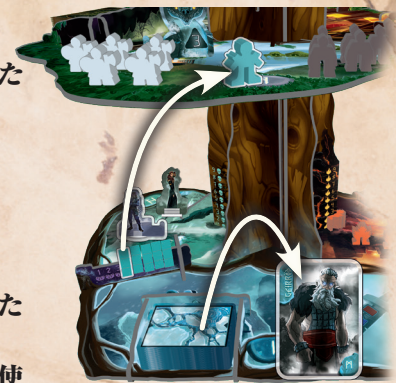
《ロキ》が移動した先の世界に、もしも既に敵1体が配置されている場合には、その世界はただちに壊滅する。

- 2 - 中層レベルを世界1つ分だけ、時計回り方向に回転させる。
- 3 - ヨトゥン 1体を起動する：

- ヨトゥンヘイム | のカード・ホルダーから、一番上のヨトゥン・カード1枚を引く。
- 次に、(ロキの攻撃力ゲージ) から左端の(ヨトゥン)コマ1個を取り、それを、あなたがたった今引いたカードにより指定された場所に配置する。
- 最後に、そのヨトゥン・カードを捨て札として、プレイから取り除く(今回のゲームでは使用しない)。

もしも(ロキの攻撃力ゲージ)に(ヨトゥン)コマが1個も残っていなかった場合には、あなたたちはゲームに敗北する。


ロキはトリックにより霜の巨人たちの助勢を得る。ロキはその意のままに彼らを操り、彼らの行いから力を得る。






ヨルムンガンド / Iormungand

《ヨルムンガンド》が起動した場合には：

- ⇒ 1 - ミッドガルド  内の《ヨルムンガンド》を、現在地のひとつ右隣の島へ移動させる。

もしも《ヨルムンガンド》が既に右端の島にいた場合には、あなたたちはゲームに敗北する。



次に、(ミッドガルド内の予備から)〈名も無き者〉コマを取り、それを、ニヴルヘイム  内の〈ヘルの攻撃力ゲージ〉に追加して積む。追加する〈名も無き者〉コマの個数は、《ヨルムンガンド》が移動した先の島に表記されている(1、2、3のいずれか)。



もしも予備にある〈名も無き者〉コマの数が足りなかった場合には、あなたたちはゲームに敗北する。

ヨルムンガンドは決してミッドガルドを離れることは無いが、島々を水没させて、“名も無き者”たちをヘルの元へ送り、それによりヘルの軍勢が増大する。



フェンリル / Fenrir

《フェンリル》が起動した場合には：

- ⇒  1 - 《フェンリル》を〈艦〉から出し移動させて、アスガルド  に配置する。アスガルドに、もしも既に敵1体が配置されている場合には、アスガルドはただちに壊滅する。



もしも《フェンリル》が既に〈艦〉から出てアスガルドにいた場合には、そのままにしておくが、ただし、あなた(手番プレイヤー)はただちに生命点3ポイントを失う必要がある。



あなた(手番プレイヤー)のターンはただちに終了する：あなたは移動も、アクションを実行することも、戦闘を仕掛けることもできない。その代わりに、たった今手元に戻された《フェンリル》カードを、通常ならデッキの下に戻すところを、そうする代わりに自分の敵カード・デッキに戻してシャッフルする。(あなたのその他の敵カードは、あなたのデッキに戻してもシャッフルはしないこと)。

注意：公開されたもう1枚の《フェンリル》カードに戻された方のプレイヤーは、それを自分の敵カード・デッキの一番下に戻し、デッキはシャッフルしない。




怒り狂うフェンリルに向かうにあたり、神々は全てのパワーを集結しなければならず、その行動手段は全て奪われる。



ニーズヘッグ / Nidhogg

《ニーズヘッグ》が起動した場合には：

- ⇒ 1 - 《ニーズヘッグ》を、サガ・ブックのページ上でひとつ右隣のアイコンへ移動させる。
- ? 2 - 場合によっては、追加の効果が発動するケースが有る。

- もしも、《ニーズヘッグ》が〈樹〉アイコン  に到達した場合には、あなたたちはただちにゲームに勝利する。
- もしも、《ニーズヘッグ》が〈枯樹〉アイコン  に到達した場合には、あなたたちはゲーム(キャンペーンモードの場合は、プレイしたサガ)に敗北する。
- もしも、《ニーズヘッグ》が〈効果〉アイコン  に到達した場合には、追加の効果が発動する可能性が有る(サガ・ブックを参照)。



嵐の空に夜明けが訪れる。ニーズヘッグが動くたびに近づくのは、あなたの勝利か、それとも敗北か。








ヨトゥン

ヨトゥンは、《ロキ》が起動した時点で(または、キャンペーンのサガのいくつかにおいて)起動する。ヨトゥンが起動した時点で、その効果が発動する。該当するヨトゥンが戦闘で倒されない限り、その効果は継続する。

スィアチ / THJAZI 、バウギ / BAUGI 、スカジ / SKADI 、ゲイルロズ / GEIRRÖD 、
グレイブ / GREIP 、ギャールプ / GJALP 、スタルカド / STARKADR 、ベリ / BELI 

これらのヨトゥンは、それぞれのカードに表記されている特定の世界をブロック(封鎖)する。〈ヨトゥン〉コマを、対象に指定された世界に配置する。ブロックしているヨトゥンが倒されない限り、この世界ではアクション(通常のアクション、世界樹の回復、サガに関連する特別なアクション)を実行することができない。戦闘(敵1体、ヨトゥン1体、相手1体のいずれかとの)は行ってよい。








アングルボザ / ANGRBODA 、ゲルズ / GERDA 、ヒュロッキン / HYRROKKIN 、
ヒュミル / HYMIR 、ヴァフスルーズニル / VAFTHRÚÐNIR 

これらのヨトゥンは、それぞれのカードに表記されている特定の敵1体とリンクしている。〈ヨトゥン〉コマを、指定された敵フィギュアの切り欠き部分を挟み込むようにセットする。リンクしているヨトゥンが倒されない限り、あなたはこの敵と戦闘することができない。








《ヴァフスルーズニル》が起動して《フェンリル》とリンクした場合に、もしも《フェンリル》が〈檻〉の中にいるなら、《フェンリル》が起動して〈檻〉の外に出るまで待たなければ、あなたは《ヴァフスルーズニル》と戦闘することができない。

《ロキ》と《アングルボザ》に関しても同様に処理する。

スットゥング / SUTTUNG 、スクリューム / SKYRMIR 、スリュム / THRYM 、
フルングニル / HRUNGNIR 、ウトガルド・ロキ / UTGARDLOKI 

これらのヨトゥンは、あなたが特定のリソースを使用するのを妨害する。〈ヨトゥン〉コマを、ヨトゥン Heim | 内の〈苦難の剣〉の該当するアイコンに配置する。このヨトゥンが倒されない限り、それぞれの効果が適用される。







-  スットゥング：神々はセーヴィング・スローの後でエルフを使用できない。
-  スクリューミル：神々はリスクをキャンセルするために英雄を使用できない。
-  スリュム：全ての神器の効果はキャンセルされる。
-  フルングニル：神々はセーヴィング・スローの際にヴァン神族ダイスを使用できない。
-  ウトガルド・ロキ：神々はセーヴィング・スローの際に、自分の神ダイスを使用できない。

(2) 移動する(自由選択)

あなたは以下のいずれかの移動を行ってよい(しなくてもよい)：

- あなたが居る階層と同じレベルにある、他の2つの世界のうちの1つへ移動する(レベルは変更しない)。
- あなたが居る世界と縦一列に並んだ、真上方向または真下方向にある、他の2つの世界のうちの1つへ移動する。

《オーディン》はヨトゥン Heim | に居る。彼はこの世界に留まるか、または、(同じレベルの)ムスベル Heim  またはニヴル Heim  へ移動するか、または、(レベルを変更して)ミッドガル  またはアスガル  へ移動することができる。



(3) 使命を果たす(自由選択)

あなたは、以下の2つのオプションから1つだけを選んで実行してもよい(しなくてもよい):

- あなたと同じ世界に居る【敵1体、ヨトゥン1体、(キャンペーンモードの)相手1体、のいずれか】と戦闘する(下記参照)。
- あなたが居る世界のアクション1つを実行する(14ページ参照)。

戦闘、および、いくつかのアクションの実行には「リスク」があります(17ページ参照)。

戦闘



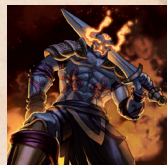
戦闘を仕掛けるためには、あなたは戦闘する(攻撃)対象と同じ世界に居なければなりません。もしも同時に複数の対象がある場合には、その中から自分が戦闘したい対象をあなたが選択します。

あなたは、敵1体、ヨトゥン1体、キャンペーンモードのサガに関連する相手1体、のいずれかを戦闘の対象とすることができます。あなたは、自分が仕掛けた戦闘には自動的に勝利します。これにより、あなたが戦闘した対象は退却します。



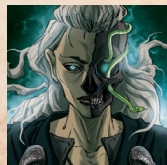
しかしながら、1回の戦闘ごとに、あなたは(戦闘した)対象の攻撃力に等しい数の「リスク」を負います。もしも自分が負ったリスクを全てキャンセルできない場合には、あなたは生命点を失います。

(リスクの説明は17ページを参照)。



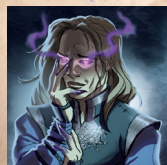
スルト / SURT

- 退却する場所: ムスペルヘイム <
- 攻撃力: <スルトの攻撃力ゲージ>で見えている最小値(=【ゲージに積まれた<炎の巨人>コマの個数】+1)



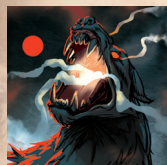
ヘル / HEL

- 退却する場所: ニヴルヘイム H
- 攻撃力: <ヘル/ヘルの攻撃力ゲージ>で見えている最小値(=【ゲージに積まれた<名も無き者>コマの個数】+1)



ロキ / LOKI

- 退却する場所: 檻
- 攻撃力: <ロキの攻撃力ゲージ>で見えている最大値(=【起動しているヨトゥンの個数】+1)



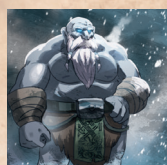
フェンリル / FENRIR

- 退却する場所: 檻
- 攻撃力: <檻>周囲の空きスリットに表記された数字のうち最大値(=【壊滅した世界の数】+1)



ヨルムンガンド / IORMUNGAND

- 退却する場所: 《ヨルムンガンド》の現在地の、ひとつ左隣の島
- 攻撃力: 3



ヨトゥン / IOTUN

- 退却する場所: ヨトゥンヘイム | 内の<ロキの攻撃力ゲージ>
- 攻撃力: 2



ヨトゥンを倒すことで、その効果をキャンセルすると同時に、《ロキ》の攻撃力を減少させる。



その他の相手
サガ・ブックを参照。



アクション1つを実行する

あなたが世界のアクションを実行する際には、通常どおり実行する；ボーナス付で実行する；ペナルティ付で実行する；の場合があります。

- もしも、あなたと同じ世界に他の神が少なくとも1柱いる場合には、その世界のアクションは“ボーナス付”で実行する(右端のアクション・アイコン)。
- もしも、あなたと同じ世界に敵1体がいる場合には、その世界のアクションは“ペナルティ付”で実行する(左端のアクション・アイコン)。
- もしも、あなたと同じ世界に[敵1体、および、1柱以上の他の神がいる] 場合、または、あなたしか居ない場合には、その世界のアクションはボーナスもペナルティも無しで“通常どおり”実行する(中央のアクション・アイコン)。
- 注意：もしもある世界に2体以上の敵がいる場合には、その世界は壊滅し、そのため、その世界のアクションはもう実行できません。



F アルフヘイム(エルフの世界)



アクション：予備から〈エルフ〉コマを最大2個(ボーナス付ならエルフ3個、ペナルティ付ならエルフ1個)まで取り、それをあなたの神シート上に置く(自分専用の備蓄)。

もしもアルフヘイム内の予備に〈エルフ〉コマが無い場合には、あなたはこのアクションを実行できない。

エルフたちは猛々しい戦士。彼らはいつでも頼りになる。

☒ ヴァナヘイム(ヴァン神族の世界)



アクション：ヴァナヘイム内の予備から〈ヴァン神族ダイス〉2個(ボーナス付ならダイス3個、ペナルティ付ならダイス1個)を取り、それをあなたの神シート上に置く。

もしもヴァナヘイム内の予備に〈ヴァン神族ダイス〉が無い場合には、あなたはこのアクションを実行できない。

ヴァン神族は大自然を司る。彼らは時として機会と幸運を操る。

⚔ アスガルド(神々の世界)



リスク有りアクション：世界樹の回復(言い換えれば、あなたが選んだ世界から「壊滅した世界」マーカー1個を取り除き、それを〈檻〉周囲の壁として、空きスリットのうち最大値の箇所に戻して差し込む)。「壊滅した世界」マーカーを取り除くことで、その世界でのアクションが再び可能となり、また、《フェンリル》の攻撃力が1だけ減少する。

これを行った場合、あなたはリスク3つ(ボーナス付ならリスク2つ、ペナルティ付ならリスク4つ)を負う必要がある。(17ページ「リスクに関して」参照)。

このアクションは、「世界樹の回復」アクションと結果は同じだが、ただし、「壊滅した世界」その場ではなく、アスガルドで実行する。もしも、あなたがリスクをキャンセルすることが可能であれば、「世界樹の回復」アクションよりも支払う生命点が少なくて済む。

ウルドの泉の白い泥で世界樹を癒すことができる。その代償はあなたの命。

⚔ ミッドガルド(人間の世界)



アクション：ミッドガルド内の予備から〈英雄〉コマ2個(ボーナス付なら英雄3個、ペナルティ付なら英雄1個)を取り、それをアスガルド内の《ヴァルハラ》エリアに置く。

《ヨルムンガンド》は常にミッドガルドに留まっており、そのため、あなたはしかるべき武器である《ヴァルシャム》(鷹の羽衣)を持っていない限り、ここでは決してボーナス付アクションを実行できない(19ページ参照)。

戦場で死んだ英雄たちは、アスガルドのヴァルハラへと迎え入れられる。そこで彼らは、エインヘリヤルとなるべく鍛えられるのだ。

∩ ニザヴェッリル(ドワーフの世界)



アクション：デッキの上から神器カード1枚を取る

- 通常アクションの場合；カード・ホルダーの左と中央の2つから1枚を選んで取る。
- ボーナス付アクションの場合；カード・ホルダー3つから1枚を選んで取る。
- ペナルティ付アクションの場合；左端のカード・ホルダーから取る。

取った神器カードをあなたの神シート上に置く。これはあなたの持ち物となった。あなたはゲーム終了までそのパワーの恩恵を受ける(ただし、ヨトゥン《スリュム》が起動している場合を除く)。

カード・ホルダー内の次のカードが見えるようになる。

ドワーフたちによって鍛造された神器の価値は計り知れない；それは神々にパワーを与える。

神器の説明は18ページ参照。

∩ スヴァルトアルフ Heim(夜のクリーチャーの世界)



アクション：クリーチャー・カードを引く

- 通常アクションの場合；クリーチャー・カード2枚を引く。
- ボーナス付アクションの場合；クリーチャー・カード3枚を引く。
- ペナルティ付アクションの場合；クリーチャー・カード1枚を引く。

あなたが引いた全てのカードの内容を確認してから、そのうち1枚を選んで、そのクリーチャーの効果をただちに適用する。

それから、引いた全てのクリーチャー・カードを捨て札として、プレイから取り除く(今回のゲームでは使用しない)。

クリーチャーはトネリコの木に住まい、あなたと同じく、ユグドラシルの生存をかけて戦う。彼らは神に助けと慰めをもたらす。

クリーチャーの説明は20ページ参照。

| ヨトゥン Heim(ヨトゥンの世界)



アクション：ルーン石を振り投げる

- 通常アクションの場合；白色と緑色のルーン石トークンを振り投げる。
- ボーナス付アクションの場合；3個全てのルーン石トークンを振り投げる。
- ペナルティ付アクションの場合；白色のルーン石トークンだけを振り投げる。

あなたは各ルーン石トークンについて、振り投げて出た面の効果を適用してよい。



(あなたの、または、他の神の)神フィギュア1つを移動させる。その際に、12ページに記載されている通常の移動ルールに従わなくてよい。



世界1つを選んで、その世界の**通常アクション**を実行する。その際に、あなたが居る世界以外を選んでよい。もしも壊滅した世界を選んだ場合には、実行できるアクションは「世界樹の回復」か、または、(キャンペーンモードの)サガに関連した特別なアクションに限られる。



中層レベルを世界0、1、2つ分のいずれか、時計回り方向に回転させる。



あなたは生命点1ポイントを回復する。もしも、あなたの生命点が全く減っていない場合には、このルーン石は効果が無い。

オーディンはかつてミーミルの泉の水を飲んだ。その片目と引き換えに、彼はルーン文字の秘密の全てを知った。

H ニヴルヘイム(死者の世界)



リスク有りアクション:〈ヘル of 攻撃力ゲージ〉から〈名も無き者〉コマを最大3個まで取り除き、それをミッドガルD内の予備に戻す。

これを行った場合、あなたは**リスク2つ**(ボーナス付ならリスク1つ、ペナルティ付ならリスク3つ)を負う必要がある。(17ページ「リスクに関して」参照)。

ヘルは、病気や老衰で死んだ者たちが送られる世界の恐るべき守護者。彼らをミッドガルDに復活させることはヘルを弱くする。

く ムスベルヘイム(炎の世界)



リスク有りアクション:〈スルト of 攻撃力ゲージ〉から〈炎の巨人〉コマを最大3個まで取り除き、それをムスベルヘイム内の予備に戻す。

これを行った場合、あなたは**リスク2つ**(ボーナス付ならリスク1つ、ペナルティ付ならリスク3つ)を負う必要がある。(17ページ「リスクに関して」参照)。

巨人スルトはムスベルの子らの軍勢を率いる。炎の巨人を倒せばスルトが弱まる。



「世界樹の回復」アクション



世界が壊滅した場合、その世界ではあなたは、その世界の本来のアクションの代わりに、「世界樹の回復」アクションしか実行できない。

世界樹を回復するためには、あなたは**生命点2ポイント**を失い、そして、その世界の〈壊滅した世界〉マーカーを〈檻〉に戻して、空きスリットのうち最大値の箇所差し込む。

14ページに記載されたとおり、アスガルDでのアクションによっても、あなたは同様に、ただし遠く離れた世界から、〈壊滅した世界〉マーカーを取り除くことができる。

まだ2体以上の敵がいる世界で「世界樹の回復」アクションを実行することは無意味である。なぜなら、2体以上の敵がいることにより、その世界はただちに再び壊滅してしまうからだ。

「世界樹の回復」アクションはその後のターンにも再び実行が可能であり、これにより《フェンリル》の攻撃力が1だけ減少する。

リスクに関して


あなたは、自分が仕掛けた戦闘には常に勝利し、また、常にリスク有りアクションを実行することができますが、ただし、このどちらのケースにおいても、あなたは生命点を失うリスクを負います。



あなたがリスクを負うたびに、あなたはヴァルハラから英雄を使用することで、またダイスを振ることで、不利な影響をキャンセルすることができます。また、あなたは自分が所持している神器から恩恵を受けても構いません。

英雄を使用してリスクをキャンセルする

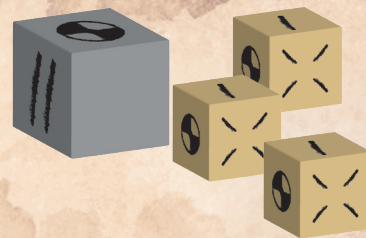
英雄は常にセーヴィング・スローの前に使用します。



ヴァルハラ内にある〈英雄〉コマを望む個数だけ取り、それを、ミッドガルド  に戻します。あなたがミッドガルドに戻した英雄1個につき、リスク1つをキャンセルします。








セーヴィング・スロー





英雄の使用を選択した後で、あなたは自分の神ダイスと、自分が所持している〈ヴァン神族ダイス〉を望む個数だけ振ります。



振ったダイスの出目  および出目  は「成功」であり、出目1個につきリスク1つをキャンセルします。

出目が 、、、、または空白の場合は、とりあえず「失敗」です。あなたは、これらの出目を「成功」に変更しても構いません。その場合は、自分の持つ〈エルフ〉コマ1個をアルフ Heim  に戻すごとに、あなたは望む出目1つを変更できます。このようにして得た出目「成功」1個につき、あなたはリスク1つをキャンセルします。













セーヴィング・スローの後、出目が 、 または  の〈ヴァン神族ダイス〉は失われます。リスクを解決した後で、これらのダイスをヴァナ Heim  に戻して配置します。出目に関係無く、神ダイスは常にあなたの持ち物として残ります。

もしもあなたが、自分の神ダイス、ヴァン神族ダイス、エルフ(さらに、使用可能な神器があれば)を使用しても、戦闘またはリスク有りアクションにおいて、あなたが負ったリスクを全てキャンセルできなかった場合には、キャンセルできなかったリスク1つにつき、あなたは生命点1ポイントを失います。失われた生命点トークンは、プレイヤー全員が取りやすいように、世界樹の横に予備として置いておきます。もしもあなたが最後の生命点を失った場合には、あなたたちはゲームに敗北します。



ヴァルハラに置かれた〈英雄〉はプレイヤー全員で共有します。神は誰でも、これらを使用することができます。しかしながら、〈エルフ〉と〈ヴァン神族〉については、アルフ Heim やヴァナ Heim のアクションでこれらを獲得して、自分専用の備蓄に配置している神だけが、それらを使用することができます。

《オーディン》はリスク有りアクションを実行したいと考えた(キャンセルすべきリスクは4つ)。《オーディン》は英雄1個をヴァルハラからミッドガルドへと戻して、リスク1つをキャンセルする。キャンセルすべきリスクは残り3つ。次に《オーディン》は、自分の神ダイスと、彼が持つ〈ヴァン神族ダイス〉3個を振る。出目は次のとおり：神ダイスは  〈ヴァン神族ダイス〉は 、、。《オーディン》は所持するエルフ1個を使用して  を成功に変更する。このセーヴィング・スローによりリスク2つがキャンセルされた( と、変更した  のおかげで)。リスク1つだけがキャンセルされず残ったため、《オーディン》は生命点1ポイントを失う。〈ヴァン神族ダイス〉のうち2個( および ) は失われ、ヴァナ Heim  へと戻される。

神器

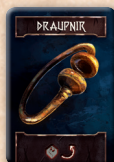
レベル 1



アンドヴァラナウト / ANDVARINAUT

セーヴィング・スローの後、あなたは自分の〈ヴァン神族ダイス〉をいくつでも選んで、それを1回だけ振りなおすことができる。

アンドヴァラナウトは魔法の指輪であり、それで黄金を見つけられる。



ドラウプニル / DRAUPNIR

セーヴィング・スローの後、あなたは自分の神ダイスを1回だけ振りなおすことができる。

ドラウプニルは無限の富を生み出す; 9夜ごとに、全く同じ9つの腕輪に分身する。



ギャラルホルン / GIALLARHORN

自分のターンのステップ2において、あなたは今の世界に居るかに関係無く、中層レベルのいずれかの世界(ミッドガルド、ニザヴェリル、スヴァルトアルフヘイム)に移動することができる。

ギャラルホルンは、神々と人間たちにメッセージを伝えるために、ヘイムダルが使う角笛。



フリングホルニ / HRINGHORN

自分のターンのステップ2において、あなたは今の世界に居るかに関係無く、下層レベルのいずれかの世界(ヨトゥンヘイム、ニヴルヘイム、ムスペルヘイム)に移動することができる。

フリングホルニは世界で最も大きな船。



メギンギョルズ / MEGINGJORD + 1 = + 2

あなたが所持する、通常なら【リスク1つをキャンセルする】神器は、以後【リスク2つをキャンセルする】に変更される。

メギンギョルズはトールが身に着けるベルトであり、彼の力の源。

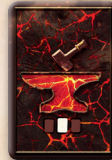


スキーズブラズニル / SKIDBLADNIR

自分のターンのステップ2において、あなたは今の世界に居るかに関係無く、上層レベルのいずれかの世界(アスガルド、ヴァナヘイム、アルフヘイム)に移動することができる。

スキーズブラズニルは全ての神々を乗せて、海と同様に陸を越えて進むことができる。そのうえ、この帆船は折りたためばポケットに入れて運べる。

レベル 2



グレイプニル / GLEIPNIR + 1

《グレイプニル》は、あなたが《フェンリル》と戦闘する際に、リスク1つをキャンセルする。

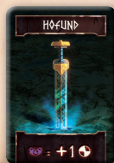
闇エルフの手によって、この世に存在しない6つの材料から作り上げられたこの縄は、いかなる鎖よりも強靱だ。



グングニル / GUNGNIR + 1

《グングニル》は、あなたが《ヘル》と戦闘する際に、リスク1つをキャンセルする。

オーディンの槍は決して的外さず、そして、必ず投げ手の元に戻る。



ホヴズ / HOFUND + 1

《ホヴズ》は、あなたが《ロキ》と戦闘する際に、リスク1つをキャンセルする。

ホヴズはヘイムダルの剣。



ヤールングレイプル / JÁRNGREIPR = +1

《ヤールングレイプル》は、あなたがいずれかのヨトウンと戦闘する際に、リスク1つをキャンセルする。
ヤールングレイプルはトールが持つ鉄製の手袋で、ミョルニルを使う際には不可欠だ。



ミーミング / MÍMING = +1

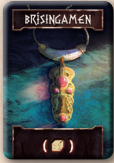
勝利の剣《ミーミング》は、あなたが《スルト》と戦闘する際に、リスク1つをキャンセルする。
フレイの持つ命ある剣は、それ自体が自動で戦う。



ミョルニル / MJÖLLNIR = +1

《ミョルニル》は、あなたが《ヨルムンガンド》と戦闘する際に、リスク1つをキャンセルする。
トールのハンマーは世界で最も強力な武器。

レベル 3



ブリーシंगाメン / BRISINGAMEN ()

セーヴィング・スローの後、あなたは出目 または の〈ヴァン神族ダイス〉1個を、ヴァナヘイムへ戻す代わりに、所持したままにしてよい。

この首飾りはドワーフたちからフレイヤに与えられたが、ロキに盗まれた。



グリンブルスティ / GULLINBURSTI A +

自分のターンに、あなたは今いる世界のアクションと、そこでの戦闘を両方とも実行してよい。その順番はあなたが選ぶ。
グリンブルスティはドワーフたちに造られた黄金の猪で、背中の毛は暗闇で光り輝く。



イズンの林檎 / IDUNN EPLE =

あなたは、壊滅した世界での「世界樹の回復」アクションを、生命点を2ポイントの代わりに1ポイントしか失わないで実行できる。

イズンの黄金の林檎は永遠の若さを保つ。



オーズレリル / ÓÐROERIR 1 = A

もしも、その世界にあなたしか居ない(敵も、他の神も居ない)場合には、あなたはその世界のアクションを「ボーナス付アクション」で実行してよい。それ以外は、通常のルールに従う。

オーズレリルはドワーフたちが“詩の蜜酒”を作った大釜。



スヴァリン / SVALINN ()

セーヴィング・スローの後、あなたはダイスの出目を変更するのに使用した〈エルフ〉コマ1個を、アルフヘイムへ戻す代わりに、所持したままにしてよい。

スヴァリンは、太陽の熱すぎる光から世界を守るために、太陽と地上の間に置かれた盾。



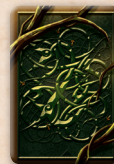
ヴァルシャム / VALSHAMR A = ()

ある世界でアクションを実行する際、あなたはたとえ同じ世界に敵が居ても、その存在を無視して通常アクション(または、他の神が居ればボーナス付アクション)で実行してよい。

この“鷹の羽衣”はフレイヤの持ち物。これで彼女は鷹に姿を変えて、9つの世界を自由に飛び回れる。

クリーチャー

特別に指定されない限り、手番プレイヤーの神(スヴァルトアルフヘイムでアクションを実行しているプレイヤー)が、クリーチャーの効果の恩恵を受け、また、関連する選択/決定を行います。



ダーイン、ドゥネイル、ドゥラスロール、ドヴァリン / DAIN, DUNEYR, DURATHROR, DVALIN + ♥

もしもあなたが生命点を失っているなら、予備から生命点トークン1個を取り戻し、それを自分の神シート上に置く。

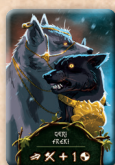
この牡鹿はトネリコの木を走り回って、その葉を餌とする。



エイクスルニル / EIKTHYRNIR ✕ ♥

「世界樹の回復」を行う。あなたは生命点を一切失わずに、どれでも〈壊滅した世界〉マーカー1個を選んで、それを〈檻〉の空きスリットのうち最大値の箇所に戻す。

エイクスルニルはヴァルハラに住まい、世界樹の枝を食む牡鹿。



ゲリとフレキ / GERI, FREKI ⇒ ✕ + 1 Ⓞ

あなたは(通常の移動ルールを無視して)いずれかの世界に移動し、さらに、戦闘を仕掛けてよい。その際に、リスク1つが自動的にキャンセルされる。

ゲリとフレキは、ヴァルハラにてオーディン自らが餌を与えた大狼。



グルファクシ / GULLFAXI ✕ ⚡

起動済みの〈ヨトゥン〉1体を選んで倒し、それを〈ロキの攻撃力ゲージ〉に戻す。その〈ヨトゥン〉の効果はただちにキャンセルされる。

グルファクシは大地と空と海を同様に速く駆けるが、オーディンの馬、スレイプニルほどは速くない。



グリンカムビ / GULLINKAMBI ⚡ Ⓞ

ミッドガルド内^①の予備から〈英雄〉コマ1個を取り、それをヴァルハラ^②に配置する。

グリンカムビはヴァルハラに住む、黄金の鶏冠を持つ雄鶏で、毎朝エインヘリャルたちに時を告げる。



グルトッパ / GULLTOPP Ⓞ Ⓞ Ⓞ Ⓞ Ⓞ Ⓞ

手番プレイヤーの神を含む全ての神は、自分の〈エルフ〉コマ、〈ヴァン神族ダイス〉、神器カードを、自由に選んだ他の神に与えてよい。

グルトッパはトネリコの木^①の10番目の馬で、ヘイムダルが所有する。



ヘイズルーン / HEIDRUN + ♥ ♥

もしもあなたが生命点を失っているなら、予備から生命点トークンを最大2個まで取り戻し、それを自分の神シート上に置く。

この山羊は、エインヘリャルたち全員が思う存分飲むだけの大釜一杯の蜜酒を、毎日造り出す。



ヒルディスヴィーニ / HILDISVÍNI Ⓞ Ⓞ Ⓞ

アルフヘイム^①から〈エルフ〉コマを最大3個まで取り、それをあなたの自分専用の備蓄に置く。

ヒルディスヴィーニはデインとナビーのドワーフたちに造られた黄金の猪。フレイヤが騎乗する。



フギンとムニン / HUGIN, MUNIN Ⓞ Ⓞ

ヴァナヘイム^①から〈ヴァン神族ダイス〉を最大2個まで取り、それをあなたの自分専用の備蓄に置く。

フギンとムニンはオーディンのカラスで、9つの世界を飛び回り、神に情報をもたらす。



ラタトスク / RATATOSK

あなたは(通常の移動ルールを無視して)いずれかの世界に移動してよい。そして次に、その世界が壊滅していない限り、その世界のアクションを実行してよい。

ラタトスクは、ユグドラシルの梢にとまる鷲とニーズヘッグの間のメッセージを携えて、世界樹を走って昇り降りするリス。



セーフリームニル / SAEHRÍMNIR

あなたが選んだ神1柱(手番プレイヤーの神でなくてもよい)は、生命点1ポイントを回復する。

セーフリームニルは殺されてエインヘリャルたちに食べられるクリーチャー。毎夜、この獣は生き返って翌日の糧となる。



スクルド / SKULD

手番プレイヤーの神を含む全ての神は、それぞれ自分の敵デッキの上からカード2枚を引いて公開する。他の神々と相談した後、カードを望む順番でデッキの上に戻す。

スクルドはノルンの三女で、9つの世界の住人の未来を司る。



スレイプニル / SLEIPNIR

手番プレイヤーの神を含む全ての神は、それぞれ自由に選んだ世界へ移動してよい(通常の移動ルールは無視する)。

スレイプニルはオーディンが騎乗する8本脚の馬。ロキの子供である。大地を、海を、空を越えて疾走できる。



タングリスニとタングニョースト / TANNGRISNIR, TANNGNJÓSTR

予備から生命点トークン2個を取り、それを、あなたが選んだ神(分けてもよい)に与える。

トールは自分の山羊を料理して、その肉は神の糧となる。その後、トールは自らのハンマー、ミョルニルで彼らを復活させる。





ウルド / URD

敵ホイールに既に表向きでセットされている敵カードのうち、2枚を選択する。その敵カードの持ち主は、カードを取ってそれぞれの敵カード・デッキの一番下に戻す。(プレイヤー2人のゲームの場合) もしもサポート神の敵カードの場合は、どちらの神がそのカードを取るかを選択する。

ウルドはノルンの長女。妹たちと共に、彼女は命の糸車を回す。



ヴェズルフエルニル / VEDRFÖLNIR

ミッドガルド  内の予備から〈英雄〉コマを最大 2個まで取り、それをヴァルハラ  に配置する。

ヴェズルフエルニルは、ユグドラシルの梢にとまる名も知れぬ鷲の肩間に、とまっている鷹。





ヴェルダンディ / VERDANDI

手番プレイヤーの神を含む全ての神は、自分の生命点をお互い望むように与え合ってよい。

ヴェルダンディは現在を司るノルン。彼女はウルドと並んで世界樹の根元の泉に座す。



ヴィゾーヴニル / VIDOFNIR

ミッドガルド  内の予備から〈英雄〉コマを最大 3個まで取り、それをヴァルハラ  に配置する。

ヴィゾーヴニルはユグドラシルのてっぺんにとまる鷲で、森羅万象に通じている。



もしもあなたが、基本ゲーム(イージー)でプレイする(サガ・ブックの2ページ)場合は、ゲームのルールはここで全て終了です。このケースでは、あなたは神シートの〈基本ゲーム(イージー)〉面を使用し、実際のところ、神は神聖パワーもアビリティも持っていません。



神々のアビリティとパワー

もしもあなたが、基本ゲーム(ハード)でプレイする(サガ・ブックの3ページ)か、または、キャンペーンモードでプレイする場合は、神々は自分の特別なアビリティと神聖パワー(神シートの裏面に記載)による恩恵を受けます。

これらのアビリティとパワーについて以下に説明します。



アビリティ

神々の持つアビリティは3つに分類されます：スタート時の兵、戦闘アビリティ、他の神との関係性。

基本ゲーム(ハード)、および、キャンペーンのスタート時においては、各神はそれぞれ自分独自の〈初期アビリティ〉を持っています。

キャンペーン中、あなたは自分の経験値を使用して新たなアビリティを獲得できます。

初期アビリティ




フレイ / FREYR +  

フレイはゲーム開始時に、自分専用の備蓄に〈エルフ〉コマ2個を持っている。



フレイヤ / FREYIA 

フレイヤは他の全ての神々に対して、関係性“幸運を呼ぶ仲間”を持つ。(次ページ参照)。



フリッグ / FRIGG   /  = 

フリッグがヴァン神族ダイスを振る場合、出目 / は常に「成功」と扱う。




ヘイムダル / HEIMDALL   /  =  &   /  = 

ヘイムダルがヴァン神族ダイスを振る場合と、神ダイスを振る場合には、出目 / は常に「成功」と扱う。



オーディン / ODIN 

オーディンは他の全ての神々に対して、関係性“戦友”を持つ(次ページ参照)。



トール / THOR

トールは初期アビリティを持っていない。



テュール / TYR   /  &  = 

テュールが神ダイスを振る場合、出目 / および // は常に「成功」と扱う。

神々の間の関係性

「関係性」は対象がプレイヤー神かサポート神かによって、効果が異なる場合があります。

重要：「関係性」は一方通行の**アビリティ**です。明記された神を対象とする「関係性」をあなたが持っている場合には、あなたはその恩恵を受けますが、しかし、その対象となる相手の神は恩恵を受けません。

戦友

もしも、あなたがセーヴィング・スローを行って、同時に、あなたが関係性“戦友”を持つ対象の神(=あなたの“戦友”)があなたと同じ世界に居る場合には、その相手の神は自分の神ダイスを振って、あなたのリスク1つのキャンセルを試みることができます。あなたの“戦友”は必要であれば、自分の〈エルフ〉コマ1個を使用して、その自分の出目を「成功」に変更してもかまいません。

この「関係性」は、サポート神に対しても同様に機能します。いずれかの神がサポート神のダイスを振ります。

《フリッグ》は《フレイ》に対する関係性“戦友”を持っている。彼女は《フレイ》と共にアスガルドに居る。彼女はアスガルドでのアクションによるリスク 2つを、セーヴィング・スローでキャンセルしなければならない。《フレイ》は彼自身の神ダイスを振り、一方《フリッグ》は自分の神ダイスと〈ヴァン神族ダイス〉1個を振る。《フレイ》のセーヴィング・スローは「成功」。《フリッグ》は「成功」1個と「失敗」1個。《フレイ》の「成功」は《フリッグ》の「成功」に加算され、《フレイ》との関係性のおかげで、女神はリスク2つをキャンセルすることができた。

しかしながら、自分のターンに《フレイ》が《フェンリル》との戦闘でリスクをキャンセルするためセーヴィング・スローを行う際に、同じくアスガルドに居た《フリッグ》は、彼女自身の神ダイスを振って《フレイ》を手助けすることはできない。なぜなら、《フレイ》の方は《フリッグ》に対する関係性“戦友”を持っていないからだ。

血族

もしも、あなたが関係性“血族”を持つ対象の神が、あなたと同じ世界に居る場合には、あなたはその対象の専用の備蓄から、神器、エルフ、ヴァン神族ダイスを取ることができます。

あなたはこの「関係性」を自分のターン中でも、そうでなくても、何時でも使用して構いません。

あなたが関係性“血族”を持つ対象のサポート神が、あなたと同じ世界に居る場合には、あなたは自分がリスクを負う際に、自分の代わりにそのサポート神に生命点を失わせることができます。重要：もしもサポート神が最後の生命点を失った場合には、その神は死んであなたたちはゲームに敗北します。

幸運を呼ぶ仲間

もしも、あなたが関係性“幸運を呼ぶ仲間”を持つ対象の神が、あなたと同じ世界に居て、さらに、その神がセーヴィング・スローを行った場合には、あなたは、【その神が失敗を成功に変更するため使用した〈エルフ〉コマ1個】または【その神が振った〈ヴァン神族ダイス〉1個】のどちらかを取ることができます。

もしも、あなたが関係性“幸運を呼ぶ仲間”を持つ対象のサポート神が、あなたと同じ世界に居る場合；あなたがセーヴィング・スローを行った際に、エルフ/ヴァン神族ダイスを失う必要があれば、あなたはそこからエルフ1個またはヴァン神族ダイス1個を所持したままにしておかまいません。

《フレイ》と《オーディン》はアスガルドに居る。《フレイ》は《オーディン》に対する関係性“幸運を呼ぶ仲間”を持っている。《オーディン》はヨルムンガンドとの戦闘によるリスクをキャンセルするためセーヴィング・スローを行った。《オーディン》は全てのリスクをキャンセルしたが、〈エルフ〉2個と〈ヴァン神族ダイス〉1個を失う必要がある。《フレイ》は〈ヴァン神族ダイス〉を取ることにした。《オーディン》は〈エルフ〉2個をアルフヘイムに戻す。

旅の道連れ

ある神に対してあなたが関係性“旅の道連れ”を持つ場合には、あなたのターン中、あなたが移動する前に、あなたは対象の神が居る世界に移動してかまいません。

この「関係性」は、サポート神に対しても同様に機能します。

《フリッグ》はアスガルドに居る。彼女は現在アルフヘイムに居る《フレイヤ》に対する関係性“旅の道連れ”を持っている。《フリッグ》はアルフヘイムに移動して、それから、(通常の移動で)アルフヘイムの2レベル下にあるムスペルヘイムへ移動した。

神聖パワー

神々はまた、それぞれ独自の神聖パワーも持っています。このパワーは神シートの裏面に記載されています。これは永続的なものであり、そのため、ゲーム中、必要に応じて何回でも使用できます。



フレイ / FREYR

フレイがリスクを負う場合、自分のセーヴィング・スローに関係無く、彼は自分専用の備蓄からエルフをアルフヘイムに戻すことに決めてよい。その場合、彼は戻した〈エルフ〉2個につき、リスク1つをキャンセルする。

ニョルズとスカジの息子、フレイヤの兄のフレイは、神々の中で最も輝かしい。彼は、雨と太陽の光を支配している。大地（巨人ゲルズ）の夫として、彼は人々に繁栄と豊穡をもたらす。彼はアルフヘイムに住み、魔法の船スキーズブラズニルを持っている。彼の車は猪“グリンブルスティ”が引いている。



フレイヤ / FREYIA

フレイヤはセーヴィング・スローの後で、〈英雄〉コマを使用してよい。

フレイヤはニョルズの娘で、フレイの妹。彼女は愛の女神であり、平和と勝利をもたらす。彼女は夫であるオーズを探して、2匹の猫が引く車で旅をする。彼女は魔法を使い、未来と運命を見通す。



フリッグ / FRIGG

1ターンにつき1回だけ、ターンのステップ3（「使命を果たす」）の代わりに、フリッグは生命点1ポイントを回復するか、または、自分の生命点1ポイントを他の神に与えてよい。

フリッグはオーディンのお気に入りの妻であり、バルドルの母。この愛すべき女神は、9つの世界について全てを知っている。なぜなら、彼女はオーディンの傍らで魔法の高座フリズスキャールヴに座しているから。



ヘイムダル / HEIMDALL

たとえどの世界に居たとしても、ヘイムダルは常にミッドガルド に移動できる。彼の移動先がミッドガルドの場合には、彼に対して通常の移動ルールは適用されない。

9人の乙女の息子であるヘイムダルは、アスガルドに続く橋の傍らに立つ。彼は聖なる蜜酒を飲みながら、これを巨人から守る。白いアースの眠りは鳥よりも浅く、昼だろうと夜だろうと100マイル先を見ることが出来る。彼は地面から草が生える音を聞き、羊の背中で羊毛が伸びる音を聞く。



オーディン / ODIN

たとえどの世界に居たとしても、オーディンは常にアスガルド に移動できる。彼の移動先がアスガルドの場合には、彼に対して通常の移動ルールは適用されない。

神々と人間の父は魔法の腕輪ドラウプニルを身に着け、魔法の槍グングニルを掲げ、その8本足の愛馬、スレイプニルに乗る。全能の者は知識と、ルーン文字と詩の業を持つ。彼の肩にとまるカラスは、全世界で起こる出来事についての情報を彼に与える。



トール / THOR

《トール》の神ダイスの出目「成功」は全て、〈エルフ〉コマで変更された場合も含めて、リスク1つの代わりにリスク2つをキャンセルする。

トールは、彼に神聖な力を与えるベルトと、彼のハンマー、ミョルニルを使うのに欠かせない鉄の手袋を持っている。それらと共に、彼は多くの霜の巨人の頭を粉碎してきた。



テュール / TYR

テュールが（敵ホイール上で2枚目の《フェンリル》カードを公開することで）《フェンリル》を起動した場合、彼は自分のターンを終了せず続行する。テュールは《フェンリル》を起動した後も、「移動」および「使命を果たす」を行うことができる。

テュールは神々の中で最も勇敢だ。ラグナロクにおいて、彼はヘルの番犬ガムと戦うことになる。

“ラグナロク”キャンペーン

キャンペーンモードでは、あなたは一連のゲーム(最短で6ゲーム)をスタートし、各ゲームの結果は同じキャンペーンのその後のゲームに影響を与えます。

キャンペーン全体で各プレイヤーはそれぞれ同じ神をプレイし、各サガを通して各自のアビリティを成長させます。

追加で使用する内容物

経験値チャートに加え、それぞれのサガによって、あなたはゲームに追加で使用する内容物が必要となります。

サガ 1:バルドルの殺害

約束トークン 9個 (〈裏切り〉3個と〈宣誓〉6個)



サガ 2:フィンブルの冬

丸ベースに立てた敵フィギュア 3個:ベルゲルミルの息子たち



サガ 3:マーナガルム

丸ベースに立てた敵フィギュア 2個:2頭の狼、ハティとスコル



サガ 4:ナグルファルの出航

丸ベースに立てた敵フィギュア 1個:
ナグルファル

〈ヘルのももべ〉タイル 4枚



キャンペーンのプレイ方法

最初のサガからスタートする:バルドルの殺害

キャンペーンモードでは、各ゲーム(=各サガ)をプレイするたびに、6ページの記載に従ってゲームをセットアップする。

次に、各自の経験値チャート(次ページ参照)に対応する、スタート時の兵(ヴァン神族ダイス、〈エルフ〉コマ)を取る。

神々はまた、それぞれ独自の神聖パワーも持っている。このパワーは神シートの裏面に記載されている。これは永続的なものであり、そのため、ゲーム中、必要に応じて何回でも使用できる。

これらのルールはサガによっては若干修正される場合もある。

キャンペーンモードのルール変更は、サガ・ブックに説明されている。

あなたがサガをプレイする場合には、サガ・ブックの説明に従ってひとつずつ順々に、ゴールの条件を達成していく。

経験値チャート

キャンペーンをスタートする前に、あなたがプレイしたい神を選びます。該当する神シートと、神シートにセットする経験値チャート1枚を取ります。

経験値チャートに、あなたの名前と、同じくあなたがプレイする神の名前を記入します。このキャンペーンのプレイヤー人数と同じ数だけ、アイコンにチェック印を付けます。



あなたがゲーム中に獲得した経験値はこのチャートに表示されます。これはあなたのアビリティと、それと同様に他のプレイヤーと協力する技術を向上させます。

プレイヤー4人でのキャンペーンの場合、「関係性」の各欄の、最後のBOX (4 XP) にチェック印を付ける。

プレイヤー3人でのキャンペーンの場合、「関係性」の各欄の、2 XP と 4 XP のBOX にチェック印を付ける。

プレイヤー2人でのキャンペーンの場合、「関係性」の各欄の、1 XP と 2 XP のBOX にチェック印を付ける。

ソロプレイでのキャンペーンの場合、「関係性」の各欄の、1 XP と 3 XP のBOX にチェック印を付ける。

神によっては、最初のゲームであなたがチャートに記入できる初期アビリティを持っている場合もあります。

フレイのチャートには、 欄の最初のBOX2つ (1 XP と 2 XP の表記) にチェック印を付ける。

フレイヤのチャートには、関係性“幸運を呼ぶ仲間” 欄のBOXに、キャンペーンをプレイする他の神々の名前を記入する。

フリッグのチャートには、 縦列のBOX 1 (3 XP の表記) にチェック印を付ける。

ヘイムダルのチャートには、 と の2つの縦列の、それぞれBOX 1 (3 XP の表記) にチェック印を付ける。

オーディンのチャートには、関係性“戦友” 欄のBOXに、キャンペーンをプレイする他の神々の名前を記入する。

テュールのチャートには、 縦列のBOX 1と11 (3 XP と 4 XP の表記) にチェック印を付ける。

プレイヤーの名前 神の名前 プレイヤー人数

あなたがスタート時に持つ
〈ヴァン神族ダイス〉の個数

あなたがスタート時に持つ
〈エルフ〉の個数

他の神々と作り上げた
関係性:

- 戦友
- 血族
- 幸運を呼ぶ仲間
- 旅の道連れ

プレイ済みのサガ

前回までのゲームで蓄積した
経験値ポイント

神ダイスで
「成功」となる出目

ヴァン神族ダイスで
「成功」となる出目

サガ・ブック



このアイコンは、あなたが追加の内容物を使用するか、または、指定されたセットアップをする必要があることを意味する。



このアイコンの後ろに敵アイコン1個が並んでいる表記は、その敵カードが公開されることで効果1つが発動することを意味する。(ただし、その敵カードが未だ敵ホイール上に公開されていない場合に限られる)。



ニーズヘッグがこのアイコン上に移動した時点で、効果1つが発動する。



このアイコンの右に記載されたゴールをあなたが達成した時点で、ページをめくる。

《ニーズヘッグ》がアイコン列を移動してこのアイコンに到達した時点で、効果を適用して、ページをめくる。次に、新たなページのアイコン列の最初のアイコンに《ニーズヘッグ》を配置して、指示に従う。

A

このアイコンは、新たな「サガ・アクション」が可能となったことを意味する。

サガ・アクションは、たとえそれを実行できる世界が壊滅した場合でも、常に実行可能である。

ただし、霜の巨人(ヨトゥン)は、配置された世界のサガ・アクションと通常のアクションを両方ともブロックする(実行できない)。

あなたは自分のターンのステップ3において、その世界のアクションまたは戦闘を行う代わりに、サガ・アクションを実行してよい。



このアイコンは、新たな「サガ戦闘」が可能となったか、または、戦闘に対して特別なルールが適用されることを意味する。



このアイコンは、このサガに関して、特別な敗北条件があることを意味する。

ゲームの終了

通常の条件に加えて、以下のいずれかの場合にも、あなたはただちにゲームに敗北します：

- 《ニーズヘッグ》が《枯樹》に到達した。
- サガ・ブックの何らかの指示に従うことが不可能(予備やホルダーがカラ、敵を移動できない、等)だった。

ゲームに敗北した後、各神はそれぞれ経験値(XP)3ポイントを獲得します。ただし、キャンペーンを先へ進めるためには、その前に、そのサガを再びプレイして勝利しなければなりません。

必要に応じて、あなたは同じサガを何度でも繰り返し再プレイして構いません。

各ゲームの終了時、あなたがゲームに勝利したか敗北したかに関係無く、もしもあなたが前回までのゲームと合わせて十分な生命点および/またはXPを持っていれば、あなたは新たなアビリティ(複数可)を獲得できます。

新たなアビリティを有効にして、該当のBOXにチェック印を付けるためには、あなたはそのBOXに表記された数字と同じだけXPを消費しなければなりません。

あなたは自分のXPを消費して以下が可能です：

- あなたのセービング・スローの成功率をアップする。 縦列および 縦列に表記された各種の出目のBOXにチェック印を付けることで、その出目を「成功」に変更する。
- キャンペーンをプレイする神と新たな関係性を作る。あなたが作りたい新たな関係性の欄の最初の空きBOXに、対象の神の名前を記入する。
- ゲーム開始時に持つ《ヴァン神族ダイス》または《エルフ》を増やす。 欄または 欄のBOXにチェック印を付ける。

もしもあなたのXPが余った場合には、それを該当のBOXに記入して、次のゲームまで貯めておくことができます。

CREDITS

Game designer

CÉDRIC LEFEBVRE

Writing

ANNE CÉCILE LEFEBVRE

Publisher

LUDONAUTE



www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute -

All rights reserved



日本語版発売元：株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8

お問い合わせ：cardgame@hobbyjapan.co.jp

謝辞

私が感謝したいのは、まず最初に、スケジュールが合わず、この作品では一緒にデザインできませんでした。私と一緒に最初の作品をデザインした友人のファブリスに。数多くのテストに関してジョースとティエリーに、そして、私が煮詰まった時にはいつも助けてくれたアン・Cに特別の感謝を。

Artists

MAËVA DA SILVA

CHRISTINE DESCHAMPS

Font

PETER H. REMPEL

(PR VIKING)

Original Idea

CEDRIC LEFEBVRE

FABRICE RABELLINO

Production

BRUNO CHEVALIER

Japanese Translator

上館浩章

参考文献

L'Edda par Snorri Sturluson, François-Xavier Dillmann 訳、ガリマール出版社、パリ、1991年

Dictionnaire de mythologie et de symbolique nordique et germanique, Robert-Jacques Thibaud 著, Editions Dervy、パリ、2009年

Mythes nordiques, R.I. Page 著, Christian Clerc 訳, Editions Points、パリ、1993年
Wikipedia.org

