

Pax Viking

総合ルール (2021/4/18 修正版)

コンポーネント (Components)

Pax Viking で、あなたはファミリーを何世紀にもわたり成長させてきたノース文化の強力なリーダーであるヤール (Jarl) を体現します。いまは多くのヤール領が統合されて統一国家になる歴史の転換点です。東の交易ネットワーク、西の強力な同盟国、さらには賢い戦術を駆使して、あなたはスウェーデンの最初の君主として勝利できるかもしれません。

Pax Viking はプレイヤー 1-6 人用の、10 世紀の交易と外交を歴史的・戦略的に扱うゲームです。このゲームではペルシャと黒海沿岸の豊かな交易路を目指して東へ旅したバイキングを強調しています。銀と斧の扱いに長けた楽観主義者のバイキングたちは、与えられた状況で力を奮う用意ができています。彼らは冒険的な探検家の精神を共有して西へ移動するバイキングとなり、はるか南や東にも到達し、強力な同盟を形成し、その過程で帝国を築きました。

ノース人の支配領域は広大です。権力の管理は複雑化するばかりです。バイキングのロングシップは海と河の双方の航海に秀でています。ヨーロッパの西部ではデンマークとノルウェーの隣接したヤールが土地を略奪しています。これらの強力な同盟とは仲良くするのが賢明です。あなたは西の彼らの拠点を訪れて対話できます。あるいは既存の大都市の強力な貿易センターに支援者を置くことで経済的利益を得ることもできます。Pax Viking で王冠を得て成功する物語を紡げるかは、あなた次第です。

(コンポーネント画像はマニュアルを参照)

セットアップ (SetUp)

ゲーム盤



- A. ゲーム盤をテーブルの中央に置きます。
- B. 同盟のロングシップをゲーム盤に印刷されている初期位置に配置します。Dublin 外側の German Ocean 海域に黒 3 つ、Faroe 近くの Norwegian Sea に灰色 2 つ、Iceland に白 2 つです。
- C. 影響マーカー 4 つを盤上の所定の位置に置きます
- D. ランダムに選んだ勝利条件カード 4 枚を、プレイしたい難易度に合わせて盤上の所定の位置に表向きに置きます。

*初級：初プレイ、カジュアルプレイヤー、家族でのプレイ

*標準：2 回目以降であれば、これがお勧め

*上級：経験豊富なプレイヤー

*エクルンド：より大きな挑戦を求めるプレイヤー

・ブラギ(Bragi) のバリエーション：勝利条件カードを裏向きに配置したうえプレイヤーがイベントをプレイした都度、1枚ずつ表にしていきます。

E.プレイヤー 1 人につき 12 枚のサガタイルをランダムに選び、残りはゲームから除きます。すべてのタイルを裏向きにシャッフルしたうえで1つの山にして、ゲーム盤上の所定の位置に置きます。

・スターターデッキ：サガの運の要素を減らすため、サガスターターデッキを作成することも可能です。この場合はサガタイル右上の「2p」「3p」…「6p」数字を見ます。2人プレイの場合には「2p」タイルのみを使用し、3人プレイの場合には「2p」「3p」タイルのみを使用します（以下、6名まで同様に扱います）。

・カスタムスターターデッキ：さらに運の要素を減らす場合は220枚のサガタイルを冒険 (Ventures) ・イベント (Events) ・唱道者 (Advocates) ・神 (Gods) 毎の種類別に裏向きに分けプレイヤー 1 人につき冒険 4/イベント 3/唱道者 3/神 2をランダムに取り、それをシャッフルして1つの山にします。

F.山に使用しなかったサガタイルから (6-プレイヤー人数) の冒険タイルをランダムに選びます。冒険タイルは、それぞれ別の領域 (Region) のものを選ぶ必要があります。それを盤上の対応する領域の拠点に配置します。すでに冒険拠点タイルが存在していた場合には選び直します。ここで選ばれなかった冒険タイルはゲームでは使用しませんので、箱にしまえます。

プレイヤー人数	2	3	4	5	6
開始時の冒険拠点数	4	3	2	1	0

G.ゲーム盤の横に7つの貿易センターマーカーを置きます。

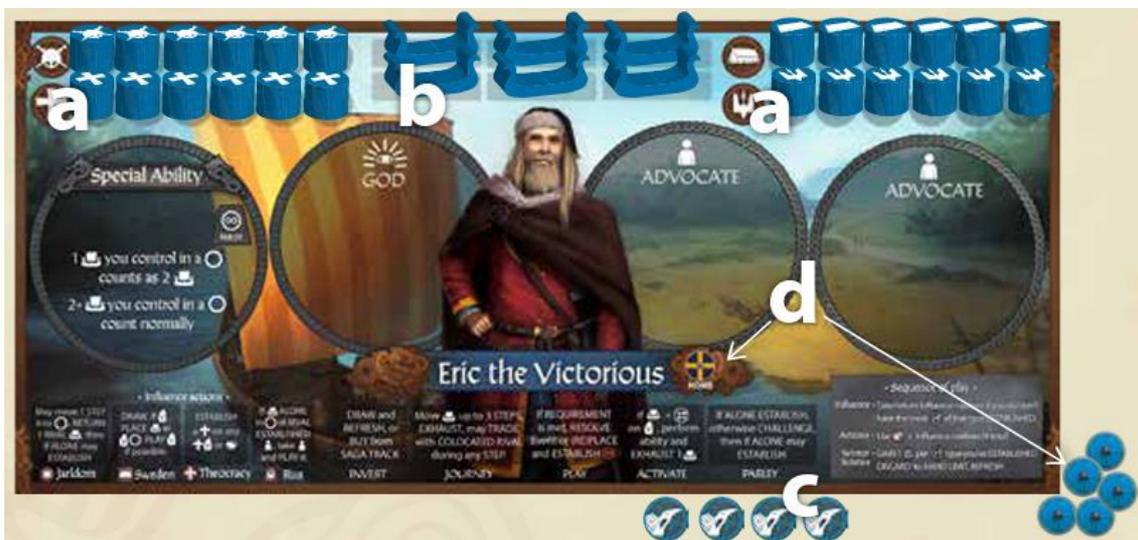
H.プレイヤーに1枚ずつランダムにヤール盤を配り、プレイヤーの好きな色のすべてのコンポーネントを配ります。各プレイヤーは以下の配置を行います。

a.支援者 (Follower) トークンを、4種類のそれぞれ6個をヤール盤の同じアイコンの所に配置します。

	ヤール領	Jarldom
	教会	Theocracy

	スウェーデン	Sweden
	ルーシ	Rus

- b. ロングシップ 6 隻をヤール盤上の所定の位置に置きます。
- c. アクション・マーカー 4 個をヤール盤のそばに置きます。
- d. あなたの**本拠地**をゲーム盤上から探し、本拠地 (Home) マーカーを 1 個置きます。
本拠地マーカーを置くシンボルはヤール盤に記されています。ヤール盤の本拠地の名前の欄の色は、あなたが**本拠地**をどこに置くかの助けになる風の色を示します。



- I. 開始プレイヤーをランダムに決定したうえでプレイ順に応じた数の初期銀貨 (Silfr) を受け取ります。
- a. リルお婆ちゃんのおすすめの知恵：全員のロングシップ 1 個を誰かの手の中に入れて振って、机上でどこかの方向に向けて撒きます。もっとも遠くに落ちたプレイヤーが開始プレイヤーです。
- b. 開始プレイヤーが銀貨 3 枚、次のプレイヤーが 4 枚…を取ります。得られた銀貨はヤール盤の、ヤールの画像 (人物) の上に置きます。

プレイ順	1	2	3	4	5	6
初期銀貨	3	4	5	6	7	8

- c. ヤールの特殊能力に応じて、追加の銀貨を受け取ります。
- ※金貨は銀貨 5 枚分に相当します。

キー・コンセプト (Key Concepts)

用語：ルール上、特別な意味を持つ単語はロゼッタ・ストーン（ルールブック裏など）に定義されています。これらの用語は下線で示します（訳注：原文では全部大文字の単語）。どこかで定義済の用語は1文字目が大文字で記されます（訳注：これも下線で示します。ロゼッタ・ストーンにないものを本文から探しましょう）。アクション類はロゼッタ・ストーンと同様に全部大文字で示されます（訳注：これは二重線で示します）。

ゴールデン・ルール：タイルやカードのテキストとルールが矛盾する場合には、タイルやカードのテキストを優先します。

コンポーネント数による制限：プレイヤーの色のロングシップと支援者は各6個、本拠地マーカーは12個です。この個数で賄う必要があります。銀貨と金貨には使用数の制限はありません。

公爵領：1つの領域に2つの冒険者の拠点を確立できた場合、そこは公爵領 (Ducky) と呼ばれます。特殊能力によって公爵領を作れることもあります。強力な同盟や交易所は、特殊能力によらない限り公爵領の一部にはなりません。公爵領が確立された場合には、特殊能力による別の指示がない限り、あなたの本拠地マーカー1個を公爵領のある領域に置きます。あなたの公爵領は、旅立ちアクションにおいては本拠地と同様に扱えます。



経済による制限：あなたは交易での約束によるものを覗き、旅立ちアクション中に借金をすることはできません。従って投資などのアクションを選択する前にはあらかじめその出費を計算し、その所持金がなければ実行できません。何らかの効果で銀貨の支払いを要求された場合には、あるだけ全部支払ってすませます。

手札上限：標準の手札上限は4です。数字が変更されることがあります。手札チェックは冬至で行われますので、冬至の前に一時的に手札上限を超えていても構いません。

本拠地とヤール盤の聖域：本拠地マーカーは出発地であり、旅立ちアクションでヤール盤から出したロングシップの登場地点です。本拠地マーカーやヤール盤は領域や風には含まれず、領域や風に影響を及ぼす効果は適用されません。

プレイ順：特に記述のない限り、能力が複数プレイヤーに影響する場合には、手番プレイヤーを最初に、時計回りに解決されます。

公開情報と秘匿情報：手札のサガタイルの内容以外のすべての情報は公開情報です。従ってサガの山からタイルを引く場合には、それを表にせず手札に加えます。戦略上や交渉上、自分の手札を公開するのは自由です。

緩い要件：他の指示がない限り、イベントで強制されるものを覗いては、アクションや能力をできるだけ自由に使用することができます。

風：ゲーム版のマップ上の領域の名前の後についている4つのコンパスの矢印は、プレイヤーの戦略に方向性を与えます。

北	<u>本拠地</u> の大半と、いくつかの <u>交易所</u> と <u>冒険</u> を発見できます。
東	<u>冒険</u> の大半を発見できます。
南	<u>交易所</u> の大半と、いくつかの <u>本拠地</u> と <u>冒険</u> を発見できます。
西	すべての <u>強力な同盟</u> を発見できます。

ゲーム盤の解説（Gameboard Anatomy）

Pax Viking のゲーム盤のマップは、バイキングが旅をして東方へと冒険する様を表現しています。領域は 10 世紀頃の文化圏や王国を反映し、あなたはそこで居住し、競合します。流れと時世を味方につけ、自らの影響力を伸ばしましょう！



A) 影響マーカー：ヤール領（）・スウェーデン（）・教会（）・ルーシ（）の影響マーカーは、プレイヤーが必要とするまでここに配置します。

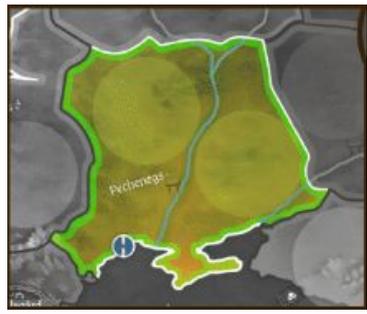
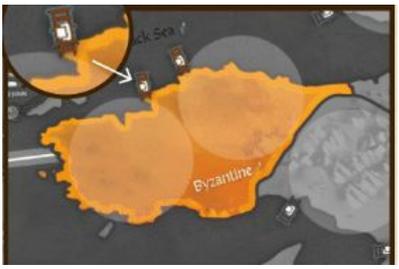
B) 勝利条件カード：難易度やバリエーションに応じた 4 種類の勝利条件カードが、盤上右上に配置されます。

C) サガトラック：コスト 0 の所にサガの山が置かれ、コストが銀貨 1 枚のものから、銀貨 12 枚のものまで並べられます。

D)マップ

- ・風：4色に分けられた領域集合です。
コンパスに対応し、北が青、東が緑で、南が橙、西が紫です。
- ・領域：マップ上の名前がついた部分で、3種類に大別されます。



海	名前が黒文字	主に水の領域です	
河	名前が白文字 境界白枠あり	河へとアクセスできる拠点を持つ領域です	
岸	名前が白文字 岸マークあり 境界白枠なし	岸から海へとアクセスできる拠点を持つ領域です	

- ・拠点：拠点はマップ上の円の部分で、空白であったり交易所などが印刷されていることがあります。4つのいずれかになります。



1	空白	何も印刷されておらず、 <u>サガ</u> タイルも置かれていない <u>拠点</u>
2	冒険 	冒険タイルが置かれている <u>拠点</u> です。タイルに書かれている能力を <u>活性化</u> アクションにより得られますが、それには <u>消耗</u> していない <u>ロングシップ</u> 一隻と <u>支援者</u> を消耗させる必要があります。
3	交易所 	マップ上に灰色の飾り枠で印刷された <u>拠点</u> で、（印刷で指定された） <u>支援者</u> により <u>拠点</u> を <u>確立</u> できた場合には、所定のアクション中は持続的能力を提供します
4	強力な同盟軍 	マップ上に茶色の飾り枠で印刷された <u>拠点</u> で、即座に利益をもたらします。 <u>確立</u> した際には <u>支援者</u> や <u>強力な同盟</u> の <u>ロングシップ</u> を提供したり、新たな <u>本拠地</u> にもなります。この場合、 <u>本拠地</u> マーカーは <u>公爵領</u> としては数えませんが、 <u>拠点</u> の一番下の <u>銀貨</u> で示されたコストを支払うことで、アイコンで示された <u>支援者</u> の配置・再配置を行えます。 <u>強力な同盟</u> の <u>ロングシップ</u> を得る場合には、 <u>本拠地</u> マーカーをそれと交換します。それは同じ場所に配置され、即座に使用可能です。

ロングシップで拠点にアクセスする手段は、2つあります。

1) 岸  がある拠点には、岸のある海の領域からしか出入りできません。

2) 岸のない拠点は河から出入りでき、河の領域からしか出入りできません。

本拠地：プレイヤーのヤール盤にあるシンボルと同じシンボルのあるマップ上の場所か、何らかの状態を追加された本拠地マーカーのある場所がプレイヤーの本拠地になります。ヤール盤にあるロングシップは、旅立ちアクションで本拠地を出て、最初のステップでそれに隣接する領域か拠点に移動すると考えます。



サガタイトルの解説 (Saga Tile Anatomy)

ヴァイキングの歴史の記録の多くはサガの形で語られ、何世紀も後に文字に残されています。サガの人々や事件が、あなたが Pax Viking をプレイするうえでは重要になるかもしれませんが。これらはゲームごとに組み直されるので、プレイヤーは、自身の新たなサガを紡いでいくことができるでしょう。



Pax Viking には、冒険・神・唱道者・イベントの4種類のサガタイトルが存在し、これらにより支援者を集めたり競合相手に挑戦したり活性化アクションを行ったり、イベントをプレイして勝利条件を満たします。

A	種別	Type	サガタイトルの上中央に、その種別がアイコンで記されています。		
				冒険	Venture
				神	God
				唱道者	Advocate
				イベント	Event
B	位置	Location	サガタイトルをプレイするには、 <u>ロングシップ</u> をタイトルに示された <u>拠点</u> まで移動させなければなりません。		
C	支援者 アイコン	Follower Icon	左上のアイコンは、サガタイトルをプレイする際に、 <u>ヤール盤</u> からサガタイトルに移動させる支援者の種類を示します。 <u>イベント</u> には支援者はありません。		
				ヤール領	Jarldom
				スウェーデン	Sweden

				教会	Theocracy
				ルーシ	Rus
D	誘発 アイコン	Trigger Icon	右上のアイコンは、能力がいつ <u>活性化</u> するかを示しています。		
				持続的 Persistent	<u>サガタイル</u> の上にあなたの <u>支援者</u> を置いている限り、あなたのターン中はいつでも有効です。
				ロングシップ Longship	<u>活性化</u> させるには、 <u>消費</u> していないロングシップが必要です。
				即座 Immediate	<u>拠点</u> を <u>確立</u> したときに、ただちに1回だけ使用できます。
				アルシング Althing	ターン順に、プレイヤーが <u>イベント</u> を <u>解決</u> するか否かを投票します。プレイヤーの50%以上が賛成すれば <u>解決</u> します。 <u>解決</u> の有無にかかわらず <u>勝利条件</u> をチェックします。
E	能力	Ability	誘発アイコンの指定を満たしたときに発生する効果です。		
F	名前と 歴史的 内容	Name & Historical Context	その <u>サガタイル</u> の歴史的な詳細のフレーバー・テキストであり、ゲームには関係しません。		
G	サガ タイル 番号	Saga Tile Number	<u>サガタイル</u> を参照しやすくするための番号です。		
H	開始 デッキ 指標	Starter Deck Indicator	開始デッキを作る際に、デッキに入れるべきかどうかを決めるプレイヤー人数です。		

ヤール盤の解説 (Jarl Board Anatomy)

Pax Viking では、北欧文化の強力なリーダーたるあなたのヤールを支援するもの一切は、ヤール盤に蓄積されています。あなたがスウェーデンを統一して次代の君主たらんとするのなら、これを賢く使わなければなりません。



A	支援者 Follower Supply	ヤール盤の最上部は、 <u>ヤール領</u> ・ <u>スウェーデン</u> ・ <u>教会</u> ・ <u>ルーシ</u> の、まだマップ上に登場していない <u>支援者</u> 置き場です。
B	ロングシップ Longship Supply	まだマップ上に登場していないあなたの <u>ロングシップ</u> 置き場です。
C	特殊能力 Special Ability	<u>ヤール</u> には、すべて固有の特殊能力があります。
D	本拠地 Home	<u>ヤールの本拠地</u> を示すシンボルが記されており、マップ上のシンボルに対応しています。名前の背景色はヤールの <u>本拠地</u> の <u>風</u> を示します。 <u>ロングシップ</u> は <u>本拠地</u> から出発して、隣接する領域か <u>拠点</u> に移動します。
E	神と唱道者 Gods and	あなたは、 <u>ヤール盤</u> に <u>神</u> タイルや <u>唱道者</u> タイルを <u>プレイ</u> して置くことで、それを <u>確立</u> した際にその能力を自分だけで使用

	Advocates	できません。
F	アクション Actions	4つの <u>影響アクション</u> と、5つの <u>標準アクション</u> がヤール盤に記されています。 <u>アクション</u> を行う際には、まだ <u>消耗していないアクションマーカー</u> を <u>アクション</u> の上に置くことで消耗を示します。 <u>影響マーカー</u> を持っているときは、それに対応する <u>影響アクション</u> か、5つの <u>標準アクション</u> のいずれかの上に置きます。同じ <u>標準アクション</u> を複数回行えますが、1ターンに5 <u>アクション</u> 以上を行うことはできません。
G	プレイの進行 Sequence of Play	ターンの進行を示したテキストです。

プレイの進行 (Sequence of Play)

Pax Viking の総ラウンド数は不確定です。各ラウンドは「影響フェイズ」「アクションフェイズ」「冬至」からなり、それを時計回りにプレイヤーごとに解決します。プレイは1人以上のプレイヤーが勝利条件チェック時に勝利条件を1つ以上満たすかサガトラックがなくなるまで続きます。難易度が初級の場合には勝利条件はプレイヤーの冬至のときにを行います。それ以上の場合には、勝利条件チェックはイベントを解決する都度行います。

開始プレイヤーから時計回りに進行します。各ラウンドは次のように進行します。

影響フェイズ (Influence Phase) :

支援者を集めて、彼らのリーダーになればその特性に応じた特殊な影響アクションを行います。競合相手よりも多く支援者を得ている必要があります。

影響フェイズでは、4つの支援者タイプのそれぞれ     について、確立した自分の支援者の数を他のプレイヤーのヤール盤の支援者の数と比較して、自分が唯一の最大の数であるかどうかを調べます。同数で最大の場合には支援を得られません。あなたはアクション・マーカーと（獲得できた）影響マーカーを常に合計で4つ持ちます。



- a.手番プレイヤーが支援者タイプのそれぞれについて、他のプレイヤーよりも多いものがあつた場合は自分のアクション・マーカーを1個取り、盤上の対応する影響マーカーの隣に置いて自分の影響下を示します。他のプレイヤーのアクション・マーカーがあれば持ち主に戻します。さらに盤上の影響マーカーを取り除き、自分の前に起きます。
- b.逆に、前にあなたが影響マーカーの隣にアクション・マーカーを置いている支援者タイプが最大数でなくなっていた場合には、影響マーカーを盤上に戻し、アクション・マーカーを回収します。

1. アクションフェイズ (Action Phase) :

ヤールとして、あなたは5つの標準アクションと4つの影響アクションからどの4つを選ぶかの決断に直面します。スウェーデンに覇を成すには、賢く選択する必要があります。すべてのアクションが次の2セクションで説明されます。

アクションフェイズでは、このターンで実行したい4つのアクションを選択しひとつずつ実行します。アクションを実行する際には実行のしるしにヤール盤の所定の位置にアクションマーカーを置いてから、それを実行します。



- a.アクションマーカーは標準アクションの所に起きます。アクションマーカーがある限り1ターンに複数を置くことができます。

b. 影響マーカーは標準アクションの所か対応する影響アクションの所に置きます。同様に、影響マーカーがある限り1ターンに複数の影響マーカーを置くことができます。

2. 冬至 (Winter Solstice) :

ヤール盤に従い、ターン終了処理を行います。

a. **収入** : 支援者を置いた種類 (ヤール領、教会、スウェーデン、ルーシ) 1つにつき銀貨 1を得ます (最大で4)。



b. **再活性** : 消耗したコンポーネントを回復させます。現在のサガタイルをサガトラックの下に移動させて7枚になるまで新たなタイルで埋めます。新しいタイルほど高価なように並べます。サガタイルの山がなくなった場合には、現在のタイルを下げるだけになります。

c. **手札捨て** : 手札のサガタイルを、手札上限 (通常は4だが、補正があり得ます) になるまで捨てます。

標準アクション (Standard Actions) :

注釈：旅立ち (JOURNEY) アクションと活性化 (ACTIVATE) アクションは消耗していないロングシップのみで行えますが、プレイ (PLAY) アクションと恫喝 (PARLAY) アクションは任意のロングシップで行えます。

A.投資 (Invest) : サガ タイル 1 枚を取って手札にします。

以下のいずれかの方法で行えます。

- ・ サガ の山からコストを支払わずに取り、それから サガ トラックのコスト 銀貨 1 のタイルを (あれば) 捨てたうえ空きをすべて埋めるよう残りのタイルを下げます。
- ・ サガ トラックからコスト相当の 銀貨 を支払って買います。空いた部分は埋めません。

Draw from the Saga Pile



B.旅立ち (JOURNEY) : 消耗していないロングシップ 1 つを 3 ステップまで移動させてから消耗させます。 ステップごとの前後で競合相手と同居した場合には交易を持ちかけられます。

ステップ :

- ・ 拠点や領域への出入りには 1 ステップです。
- ・ 岸 (岸) のある海の領域ではその側からしか拠点に出入りできません。
- ・ 白い境界を横断するには 1 ステップ。
- ・ 黒い境界は陸に囲まれており河からは渡れません。
- ・ ヤール盤からロングシップを盤上に出す場合には、最初のステップで本拠地 マーカーに隣接している領域か拠点に置きます。
- ・ 本拠地である公爵領から盤上へ出す場合には、最初のステップで本拠地 マーカーのある領域に隣接した海の領域に出せます (ただし岸がある場合は、岸のある側の海の領域にしか出せません) 。 ※BGGの追補

交易：旅立ちの間に、あなたのロングシップが競合相手のロングシップの居る領域（領域

内の拠点の中にいるものは領域に居ると見な

します）と同じ領域に居る場合には、サガ

タイル・ロングシップ・支援者・銀貨・拘束力のない約束などを交換できます。

- ・同じターンでは同じロングシップは1回だけ旅立ちを行えます。



交易の例：

賄賂：Ingvar はロングシップを Edla の拠点に入れました。Ingvar は銀貨 3 枚を Edla の支援者と、Edla の拠点にあるロングシップと交換しようと提案しました。Edla が同意しなかったため、Ingvar は別のロングシップを拠点に送り強制的に拠点を取る意思を示しました。Edla は同意しました。

値切り：Sigrid は Ingvar が欲しがっていたコスト 12 のタイルを市場でタダで手に入れました。Sigrid はロングシップを Ingvar のロングシップと同じ領域に同居させ、それを銀貨 5 枚で売ることを提案しました。Ingvar は代わりに、Sigrid がそこそ欲しがっていたタイルと銀貨 2 枚の交換を提案しました。Sigrid は同意しました。

強請：Ingvar は 3 隻の Dublin 艦隊を German Ocean に出し、これは Normandy の Harald の拠点と同居しています。Ingvar は Harald に、毎ターン銀貨 1 枚を支払うなら Normandy を攻撃しないと約束しました。Harald は同意し、Ingvar は Normandy に行く代わりに南に旅立ちしました。

C.プレイ (PLAY)：要件を満たした場合、すなわちサガタイルに記された拠点に自分のロングシップがあり競合相手のロングシップがない場合に、あなたは、(再) 配置を行ってサガタイルを確立したりイベントを解決できます。

<p>冒険 Ventures</p>	<p>冒険タイルをタイルに印刷されているいずれかの空白の拠点に置くか、すでに置かれている冒険タイルと交換します（マップに最初から印刷されているものは交換できません）。拠点には自分のロングシップが居る必要があります。それからタイルに書かれている種類の自分の支援者を置き、タイルに書かれているコストを支払うことで確立します。これでここは「あなたの冒険拠点」になります。別の冒険拠点がすでにあった場合には、そのタイルを除き支援者をヤール盤に戻します。</p>	<p>Venture Tile</p> 
<p>唱道者 Advocates</p>	<p>唱道者を自分のヤール盤の所定の位置に置きます。すでに置かれている唱道者と交換し、その支援者をヤール盤に戻すこともできます。確立したら、その新たな唱道者の上に対応する支援者を乗せます。</p>	<p>Advocate Tile</p> 
<p>神 Gods</p>	<p>神を自分のヤール盤の所定の位置に置きます。すでに置かれている神と交換し、その支援者をヤール盤に戻すこともできます。確立したら、その新たな神の上に対応する支援者を乗せます。</p>	<p>God Tile</p> 

<p>イベント Events</p>	<p>イベントタイルはどこにも置きません。代わりに、書かれている内容を誘発アイコン（後述）に従ってできるだけ解決し、難易度が「標準」以上の場合には、それから勝利条件のチェックを行います。</p> <div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">  </div> <ul style="list-style-type: none">  即座（Immediate）：ただちに解決し、タイルを（捨て場ではなく）ゲームから除外します。  アルシング（Althing）：ターン順に、そのイベントを解決するかどうかを投票し、50%以上が同意すれば解決します。それからタイルを（捨て場ではなく）ゲームから除外します。解決の有無にかかわらず、勝利条件チェックは行います。
------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

D.活性化（ACTIVATE）：冒険拠点に支援者が置かれており、かつ消費していないロングシップ一隻があった場合に、ロングシップ一隻を消費させ能力を使います。拠点にまだ消費していないロングシップがある限り、それを消費させて1ターンに複数回の活性化を行うことができます。



E.恫喝（PARLEY）：拠点に自分のロングシップだけが単独支配しているか、競合相手よりも（補正を含め）多くのロングシップを入れている際に恫喝を行えます。



- ・ 拠点に競合相手のロングシップが居ない場合には、ただちに拠点に自分の支援者を置いて確立します。
- ・ 拠点に競合相手のロングシップがあり、自分のロングシップのほうが（補正を含みで）

多いならば挑戦を行い、競合相手のロングシップを排除して確立できます。

挑戦 Challenge	<u>拠点</u> のあなたの <u>ロングシップ</u> の数に神・唱道者や特殊能力による補正を加えた結果を、 <u>競合相手の数</u> と比較します。 <u>挑戦</u> を行うには、競合相手より大きい数が必要です。
効果 Effects	<u>挑戦</u> を行えた場合は、 <u>競合相手のロングシップ</u> のうちの一隻（競合相手が選べます）を戻し、残りを一番近い <u>領域</u> に競合相手が移動させます。

- ・強力な同盟と交易所に、拠点を確立し所定の自分の支援者を加えるには一番下に記されただけの銀貨を支払う必要があります。払えなければ現在の支援者が残ります。鍵交易所は、コストの支払いとともに2つの支援者が必要です。交易所に支援者を置けた場合は、交易所マーカーを自分のヤール盤に置き、その能力を使用できることを示します。



影響アクション (Influence Actions) :

自分のターンに、自分の持つ影響マーカーの種類に応じた4種類の影響アクションを行うことができます。影響マーカーは種類ごとに1つずつしかありませんので、自分のターンには同じ種類の影響アクションは1回までしか行えません。

F.ヤール領アクション (Jarldom Action) : あなたのロングシップを1ステップの移動

で拠点に移動させ(ここで移動を終えねばなりません)競合相手のロングシップ1隻を(あれば)取り除けます。その拠点に自分だけがロングシップを置いている状態にできれば、自分の支援者を置き、競合相手の支援者をヤール盤に戻します。

Jarldom Action



G.スウェーデンアクション (Sweden Action) :

サガの山からサガタイルを1枚引いて手に入れます。それが冒険タイルであれば、タイルに書いてある拠点にロングシップ1隻を置きます。



そこに競合相手のロングシップがなければそこにタイルを置いて確立して自分の支援者を冒険拠点として置きます。

スウェーデンアクションの例：

1. 冒険タイルを引きましたが、すでにその冒険拠点には2つとも別のロングシップが居ました。あなたはそのひとつにロングシップ 1隻を置きましたが、単独支配していないので冒険を行えません。アクションはこれで終了です。

2. 冒険タイルを引きましたが、その場所はすでにあなたが公国にしていました。あなたはそのうちの好きな拠点にロングシップを1隻置きます。そこは単独支配しているので、あなたは公国のその拠点を冒険拠点に置き換えます。

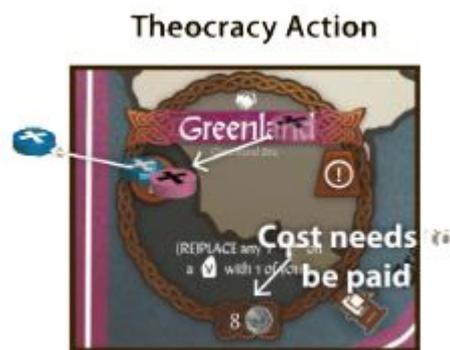
3. 冒険タイルを引き、その場所の2つともすでに競争相手の冒険拠点がありましたが、片方にはロングシップがありませんでした。あなたは自分のロングシップを置き、冒険タイルをプレイして（ロングシップが単独支配し、他の要件を満たしていれば）競争相手の冒険拠点と支援者を除けます。

4. 冒険タイルを引きました。冒険タイルのリストの中に空白の拠点がありました。あなたはそこにロングシップを置いて要件を満たしていれば冒険をプレイできます。

5. 冒険タイルを引きました。冒険タイルの場所にロングシップはありません。しかしあなたはヤール盤にロングシップを持たなかったため、拠点にロングシップを置けません。要件を満たしませんので、冒険をプレイすることはできません。

H. 教会アクション (Theocracy Action) : 教会

タイプを持つ、教会の冒険拠点が強力な同盟の拠点であれば、マップ上のどこであっても教会の支援者を（再）配置しコストを払うことで確立できます。



I. ルーシアクション (Rus Action) : 競争相手

のヤール盤の唱道者に記されている拠点に自分がロングシップを単独支配させている場合は、その唱道者を自分のものに奪えます。自分のヤール盤の奪った唱道者の上に自分の支援者を置き、競争相手の支援者はヤール盤に戻します。

Rus Action



持続的能力 (Persistence Ability) :

神・唱道者・交易所が持つ持続的能力 (∞) は、そこに支援者が乗っている場合にアクションに影響できるかもしれません。



ゲーム終了 (Game End)

Pax Viking では、ゲームは条件チェックの際に 1 人以上のプレイヤーが勝利条件を満たしたときに終了します。

- ・ 難易度が初級の場合、チェックは自分の冬至に行います。
- ・ 難易度がそれより大きい場合は、イベントがプレイされる都度、全員がチェックを行います。
- ・ サガの終わり：サガの山が空になるなどしてサガトラックから最後のサガタイルが取られたときにもゲームは終了します。勝利条件を満たしていなかった場合にはタイブレーカーを適用します。

タイブレーカー：同時に複数人が勝利条件を満たすか、誰も満たせなかった場合には次のように勝者を決めます。

- ・ 確立した支持者の多いほうが勝ち。
- ・ それも等しければ、より多くの銀貨を持つほうが勝ち。
- ・ それも等しければ、勝ちを譲りあきましょう。

1人バリエーション (Solo Variant – Norse Empire)

ノース帝国は、ノースの移民が勢力を伸ばして北アメリカやカスピ海にまで達した50年を Pax Viking のイベントで表現します。彼らは北アメリカ、インド、中国（シルクロード経由）、ペルシャ、アフリカと交易し、毛皮、金属細工品、エジプト猫などのさまざまな珍品を扱いました。しかし経営と税の問題から帝国は混乱します。あなたの任務は、この史実では廃れた帝国を生き延びらせ、強くすることです。

セットアップ

1. **ゲーム盤**をテーブル中央に置きます。(A)
2. **同盟のロングシップ** 1隻を Bjarmaland 以外のノースのすべての**拠点**に置きます。(B)
3. **影響マーカー** 4つをゲーム盤の所定の位置に置き (C)、**交易所マーカー** 7個をゲーム盤の隣に置きます。
4. **イベント**を他のサガから分けてランダムに12個を取りシャッフルしてイベントの山として裏向きに積みます (E)。残りのイベントをゲームから除きます。
 - ・好みにより、この数を増減しても構いません。
5. **冒険**をランダムに9個取って、それを**拠点**に置きます (F)。もし置こうとした**領域**にすでに**冒険**が置かれていれば、それは置かずに捨てます。
6. **唱道者**と**神**をシャッフルして**サガ**の山にして (G)、サガトラックを埋めます。
7. **ヤール盤**を1枚ランダムに取り、自分の好きな色の駒を取ります。
 - ・ゲームをより簡単に進めるなら、Eric the Victorious を取ります。
8. **本拠地**の位置に**本拠地マーカー**を置きます。
9. **銀貨**3枚を取ります。**ヤール**の特殊能力で**銀貨**の追加があれば、それも加えます。
10. 競合相手の**ロングシップ**を色を適当に混ぜた上で、**冒険**タイル、**交易所**、**強力な同盟**に1隻ずつ配置します。



キー・コンセプト

優先順位： 拠点を選擇する必要がある場合には、南寄りのものから選びます。どちらが南寄りか判断しにくいものがあった場合には、その中で東寄りのものを選びます。

競合相手：

- ・ 競合相手は1人だけで、その相手が他のすべての色のコンポーネントを使います。
- ・ 競合相手がマップ上で何かの選擇を行う場合には、前記の優先順位に従います。
- ・ 一番近い拠点を選擇する場合は、ステップ数で選びます。同数の場合は優先順位に従います。
- ・ 競合相手のロングシップを配置する場合には、色をランダムに選びます。競合相手の支援者を選擇する場合には、すでに拠点にいるものと同じ色を選びます。
- ・ 同盟のロングシップは常に競合相手の側につきます。たとえあなたが Iceland・Faroe・Dublin を支配下に置いていようともです。
- ・ 競合相手のコンポーネントの特定の色が切れた場合には、それ以上その色の配置はできません。
- ・ 競合相手の銀貨は記録しません。競合相手は必要な支払いを常に行えます。

- ・ 競合相手は神や唱道者を使用しません。
- ・ 競合相手はサガタイトルの手札を持ちません。
- ・ 何かが同数になった場合には、競合相手の勝ちとします。

勝利条件

- ・ あなたはすべての支援者をマップ上に確立できたときに勝利します。
- ・ あなたはイベントタイトルを引くことを求められて引けなかった場合に敗北します。

プレイの手順

1.競合相手の移動

競合相手のロングシップが拠点を出ていた場合には、同じ色のロングシップがいる一番近い拠点に移動します。そのようなロングシップがない場合には、競合相手の他の色のロングシップがいる一番近い拠点に移動します。同盟のロングシップは西の拠点や、すでに同盟のロングシップのある拠点には入りません。

2.イベント

- ・ イベントを1枚引きます。
- ・ イベントの位置の拠点にランダムな色の競合相手のロングシップを一隻置きます。競合相手は、確立が可能でありまだ確立していなければ拠点を確立します。
- ・ 競合相手がプレイしたものとしてイベントを解決します。

イベント解決の明確化：

- ・ タイルに競合相手 (Rival) と書いてあれば、それは (競合相手の競合相手である) あなたのことです。
- ・ アルシングのイベントは常に解決されます。
- ・ 公爵領を作るイベント、あなたにプレイをさせるイベント、交易をさせるイベントや ヤール盤の横にタイルを置く指示のあるイベントは無視します。

- ・ サガトラックやサガの山からタイルを取るよう指示があった場合は、そのタイルの位置に競合相手のランダムな色のロングシップを一隻置いて、確立が可能でありまだ確立していなければ拠点を確立します。
- ・ 恫喝を指示された場合には、ステップ5の自動恫喝ルール（後述）を適用します。
- ・ ルーシのアクションを指示された場合には、あなたの唱道者か神を1つ破棄します。
- ・ ヤール領のアクションを指示された場合には、優先順位に従ってあなたのコンポーネントのある拠点を1つ選択し、その拠点のコンポーネントすべてを破棄します。
- ・ 競合相手のロングシップを戻すと指示された場合には、そのように従って戻します。

3.投資

あなたは標準ルールに従い、投資を1回行うことができます。

4.アクション

標準アクションマーカーは使いません。アクションを示すためにあなたのロングシップを消耗させるのではなく、ターンごとに6回のアクションを行います。アクション1つを行うために、複数のロングシップを消耗させることもありません。

標準ゲーム同様に、旅立ち・プレイ・活性化のアクションを行えます。他のアクションは行えません。活性化アクションでは、ヤール盤の神や唱道者を捨てることで活性化を行うことができます（オプション）。

影響アクションは、対応する影響マーカーを保持しているときに行えます。影響マーカーとロングシップ一隻の両方を消耗させることでアクションを行えます。影響アクションは、標準ゲームに対して以下の補正を行います。

- ・ スウェーデン：サガの山からタイルを取った際に、それをマップ上の位置に配置します。複数の位置を選べる場合にはあなたが選びます。スウェーデンのアクションはルーシのアクションと組み合わせてよく機能します。
- ・ 教会：教会の支援者はマップ上のどこにでも（再）配置できます。
- ・ ヤール領：競合相手のロングシップは戻すのではなく、破棄します。
- ・ ルーシ：入った拠点に唱道者か神がいる場合には、同じ領域のロングシップ1隻を消耗させることで、ただちに唱道者や神を取り、その拠点の競合相手のロングシップのすべてをゲームから除けます。

5.自動恫喝

自動恫喝は、あなたのターンの終了時に、あなたが単独支配していない拠点か、**または**単独支配していて拠点を確立できるときに行えます。

以下の条件を満たす拠点ごとに1回、自動で恫喝を行います。

- 1.単独支配している場合には、その拠点を確立します。
- 2.単独支配していない場合には、その拠点がまだ確立していないならば、それをもっとも多くのロングシップの所有者のものとして確立します。同数の場合には競合相手が勝利します。競合相手のほうが多いロングシップを入れている場合には、あなたのロングシップを戻します。あなたのロングシップのほうが多い場合は、競合相手がその拠点を確立させていなかった場合には競合相手すべてのロングシップをゲームから除外します。競合相手がその拠点を確立していた場合には、競合相手のロングシップの1隻をゲームから除外し、残りを一番近い領域に移動させます。

6.冬至

冬至は標準ゲームと同様に行いますが、1つ修正があります。あなたはある種類の4つの支援者を確立していれば、対応する支援マーカーを獲得することができます。

歴史的背景 (Historical Background)

「しんし」さんが翻訳されたものを、53ページから70ページ（目次の後）に添付させていただきました。

ヤールの特殊能力

Harald Greycloak	冬至	<u>交易拠点</u> ・ <u>同盟拠点</u> の <u>支援者</u> の種類ごとに <u>銀貨</u> 1を獲得できます。 最初の <u>交易拠点</u> ・ <u>同盟拠点</u> を <u>確立</u> するコストを <u>銀貨</u> 3減少します。
Eric the Victorious	恫喝	ある場所に <u>ロングシップ</u> が1隻しかいない場合、2隻分として扱います。 <u>ロングシップ</u> が2隻以上いる場合は通常通り扱います。
Sigrid the Haughty	投資	<u>神</u> を無料で買えます。 <u>神</u> を2つ持てます。2つ目の <u>神</u> タイルはこの特殊能力の所に置き、 <u>指定タイプ</u> の <u>支援者</u> をその上に置きます。
Styrbjorn the Strong	プレイ	<u>冒険</u> を <u>確立</u> したときに、 <u>銀貨</u> 3を得ます。 ゲーム開始時に追加の <u>銀貨</u> 3を受け取ります。
Ingvar Roriksson	恫喝	<u>交易拠点</u> ・ <u>同盟拠点</u> の <u>支援者</u> は <u>ロングシップ</u> 一隻ぶん <small>に</small> 計算します。
Aud Haakonsdo ttir	投資	<u>唱道者</u> を無料で買えます。 <u>唱道者</u> を3つ持てます。3つ目の <u>唱道者</u> タイルはこの特殊能力の所に置き、 <u>指定タイプ</u> の <u>支援者</u> をその上に置きます。
Gunhide	プレイ	<u>神</u> か <u>唱道者</u> を <u>確立</u> したときに、 <u>銀貨</u> 3を得ます。 ゲーム開始時に追加の <u>銀貨</u> 4を受け取ります。
Helga of Kiev	プレイ	<u>イベント</u> の <u>プレイ</u> の際に、 <u>銀貨</u> 3を得ます。 ゲーム開始時に追加の <u>銀貨</u> 5を受け取ります。
Edla of Obotrites	投資	サガタイルを買う際、コストが <u>銀貨</u> 3より大きいものでも <u>銀貨</u> 3で買えます。

勝利条件カード

	名前	難易度	勝利条件
PVVC01	Doyen Victory	エクランド	難易度が上級の勝利条件をランダムに2枚引き、その双方の勝利条件を満たします。
PVVC02	Sweden Mercantile Victory	エクランド	難易度が上級の勝利条件をランダムに1枚引き、それを満たします。その勝利条件はスウェーデンの拠点にロングシップを置いているときのみ誘発します。
PVVC03	Jarldom Ransacking Victory	エクランド	難易度が上級の勝利条件をランダムに1枚引き、それを満たします。その勝利条件はヤール領の拠点にロングシップを置いているときのみ誘発します。
PVV04	Rus Bureaucracy Victory	エクランド	難易度が上級の勝利条件をランダムに1枚引き、それを満たします。その勝利条件はルーシの拠点にロングシップを置いているときのみ誘発します。
PVV05	Theocracy Proselytize Victory	エクランド	難易度が上級の勝利条件をランダムに1枚引き、それを満たします。その勝利条件は教会の拠点にロングシップを置いているときのみ誘発します。
PVV06	Jack-of-All Victory	上級	唱道者2以上、同盟2以上、冒険2以上、神1以上を確立します。鍵交易所は任意の種類として扱えます。
PVVC07	Vassal Victory	上級	ルーシを1つは含む公爵領2つをコントロールしていること、Chang'anにいずれかの支援者を置いている場合には、交易所はこの判定の際には公爵領の一部として扱えます。
PVVC08	Raiding Victory	上級	6つの冒険拠点に自分の色の6隻のロングシップを置き、競合相手のロングシップがない状態にする。Indiaにいずれかの支援者を置いている場合には、同盟のロングシップも自分の判定に使えます。
PVVC09	Network Victory	上級	4つの風のおのおのに、最低1つの自分のスウェーデン支援の拠点を置きます。Miklagardにいずれかの支援者を置いている場合には、4つのうち3つの風で構いません。
PVVC10	Missionary	上級	冒険、交易、唱道者、神の拠点上に合わせて6つの教会の支

	Victory		<u>援者</u> を置きます。Damascus にいずれかの <u>支援者</u> を置いている場合には、 <u>教会の同盟</u> も数に数えることができます。
PVVC11	Empire Victory	標準	<u>風</u> 1 つのすべての <u>領域の拠点</u> に、自分のいずれかの <u>支援者</u> を置きます。
PVVC12	Lord High Chancellor Victory	標準	<u>風</u> 3 つ以上の <u>交易所</u> や <u>同盟</u> に、自分の6 つの <u>支援者</u> を置きます。
PVVC13	Follower Victory	標準	いずれかの <u>支援者タイプ</u> の <u>支援者</u> すべてと、他の3 タイプの <u>支援者</u> 1 つを <u>確立</u> させます。
PVVC14	Duchy Victory	標準	2 つの <u>冒険拠点</u> からなる <u>公爵領</u> を、2 つ支配します。
PVVC15	Longship Victory	標準	<u>拠点</u> 6 つに、あなたの色の任意の <u>支援者</u> と <u>ロングシップ</u> を置き、 <u>競合相手のロングシップ</u> のない状態にします。
PVCC16	Dominance Victory	初級	すべての種類の <u>支援者</u> について、 <u>競合相手</u> よりも多くの <u>確立</u> を行います。チェックはあなたの <u>冬至</u> のときに行います。
PVCC17	Theocracy Victory	初級	あなたのすべての <u>教会支援者</u> を <u>確立</u> します。チェックはあなたの <u>冬至</u> のときに行います。
PVCC18	Jarldom Victory	初級	あなたのすべての <u>ヤール領支援者</u> を <u>確立</u> します。チェックはあなたの <u>冬至</u> のときに行います。
PVCC19	Rus Victory	初級	あなたのすべての <u>ルーシ支援者</u> を <u>確立</u> します。チェックはあなたの <u>冬至</u> のときに行います。
PVCC20	Sweden Victory	初級	あなたのすべての <u>スウェーデン支援者</u> を <u>確立</u> します。チェックはあなたの <u>冬至</u> のときに行います。

ロゼッタ・ストーン (Rosetta Stone)

ALL	全員	あなたを含めたすべてのプレイヤー
ALONE	単独支配	<u>拠点</u> に、あなたの <u>ロングシップ</u> しかいない状態
ALTHING	アルシング	ターン順に、 <u>イベント</u> を解決するかどうかを投票します。50%以上が同意すれば解決します。解決の有無にかかわらず、勝利条件のチェックを行います。
ABAILABLE	使用可能	コンポーネントが、あなたの手の中か、 <u>ヤール盤</u> か、 <u>サガトラック</u> か、捨て置き場にあること。
BUY	買う	所定の <u>銀貨</u> を支払ってタイルを自分の手の中に入れること。
CHALLENGE	挑戦	同じ <u>拠点</u> にいる自分より <u>ロングシップ</u> の少ない競合相手を選びます。競合相手の <u>ロングシップ</u> 1隻を戻し、残りを一番近い <u>領域</u> に移動させます。そこにいる競合相手の <u>支援者</u> についても同様に戻します。
COLOCATED	共有	同じ <u>領域</u> にいる複数の <u>ロングシップ</u> 。 <u>拠点</u> は領域の一部です。
COPY	複製	競合相手の能力を使用します。
DISCARD	破棄	タイルを捨て札置き場に表に移動させます。捨て札は公開情報です。
DRAW	引く	タイルを <u>サガ</u> の山から引いて手札に入れます。 <u>投資</u> アクションで引いた際は、コスト1の <u>サガ</u> を <u>サガトラック</u> から除きます。
DUCHY	公爵領	同じ色の <u>支援者</u> を置けた連なる2つの <u>冒険拠点</u> の領域。効果により <u>公爵領</u> を作れることもあります。あなたの <u>公爵領</u> にあなたの <u>本拠地</u> マーカーを置きます。
EAST	東	東の風。
EATABLISH	確立	示されているアイコンの <u>支援者</u> を(再)配置します。 <u>拠点</u> の下にコストが書かれていればそれを支払います。タイルに複数の色の <u>支援者</u> が同時に存在することはありません。能力は <u>支援者</u> が <u>確立</u> されない限り <u>活性化</u> しません。
(UN)EXHAUST	消耗 (回復)	コンポーネントを使用した状態にします(または戻します)。コンポーネントの <u>消耗</u> を要求するアクションには <u>消耗</u> したものは使用できません。
GAIN	獲得	追加のアクションや金を使わずに、能力やコンポーネントを得ること。
HAND LIMIT	手札上限	<u>冬至</u> の終了時に、手に持っておけるタイルの枚数です(デフォルトは4)。

HARBOR	岸	海の領域から拠点に入る場合には、岸のある領域からしか入れません。
HOME	本拠地	出発地であり、マップに最初から印刷されているものと本拠地マーカーで後から追加されるものがあります。領域や風は本拠地にはなりません。
KEY TRADE CENTER	鍵交易所	鍵アイコン () のついた交易所です。Miklagard、Chang'an、India、Damascusがあります。
NORTH	北	北の風。
ONCE	一度	プレイヤーのターンごとに1回しか使えない能力です。
(RE)PLACE	(再)配置	あなたの手札やヤール盤からコンポーネントをマップ上に置いたり、置き直すことです。交易所や強力な同盟は置き直せません。
POST	拠点	マップ上の円です。空、冒険、交易所、強力な同盟があります。
POWERFUL ALLY	強力な同盟	マップ上に茶色の飾り枠で印刷されている拠点です。確立したら、その能力はただちに誘発します。
REFRESH	復活	サガタイトルの空白を埋めます。冬至であれば、あなたのすべてのコンポーネントを回復させます。
REGION	領域	拠点以外の、マップ上の名前のついた部分です。海の領域は黒い名前です。河の領域は白枠の部分が最低1つあります。岸の領域は白枠がありません。
REQUIREMENT	要件	タイルを使用するには、タイルの上の方に書かれている場所の拠点に、あなたのロングシップだけを置かねばなりません。
RESOLVE	解決	イベントタイトルの支持にできるだけ従い、終わったらタイルをゲームから除きます(捨て札には入れません)。それから誰かが勝利条件を満たしていないかどうかをチェックします。
RETURN	戻す	コンポーネントをゲーム開始時の位置に戻すこと。
RIVAL	競合相手	他のプレイヤー、またはそのプレイヤーが操作するコンポーネントのこと。
SAGA PILE	サガの山	コスト0の所に置いてある、裏向きに重ねたサガの山。
SAGA TRACK	サガトラック	コストが併記された、選べるサガの並び。
SOUTH	南	南の風。
STEP	ステップ	拠点に出入りするには1ステップ、領域や本拠地マーカーに出入りするため

		に白い枠を横断するには1ステップです。河の <u>領域</u> から岸のない拠点に入るには1ステップかかります。
TRADE	交易	共有した競合相手と、タイル、 <u>支援者</u> 、 <u>ロングシップ</u> 、 <u>銀貨</u> 、拘束力のない約束などを交換します。
TRADE CEONTER	交易所	マップ上に灰色の飾り枠で印刷されている <u>拠点</u> です。 <u>確立</u> したら、ある種のアクションの最中にその能力が誘発します。
WEST	西	西の <u>風</u> 。
WIND	風	マップ上の色分けされた部分で、北（青）、南（橙）、東（緑）、紫（西）があります。

アイコン集：

	アルシング		唱道者		強力な 同盟		ロングシップ
	消費していない ロングシップが <u>活性化</u> に必要な アクション		冒険 (冒険拠点)		交易所		拠点
			イベント		鍵交易所		タイル
	<u>プレイ</u> や確立 した際ただちに 効果のある能力		神		岸		銀貨
					アクション		任意の支援者
	永続的能力で、 所定アクション のときのみ適用						
	ヤール領		教会		スウェーデン		ルーシ

イベント・サガ

PV001	Longphort	あなたは銀貨6を得て、 <u>競合相手のロングシップ</u> 1隻をDublinから戻せます。
PV002	Battle at Brunaaburge	あなたの <u>ロングシップ</u> を2隻をDublinに配置します。
PV003	Khazar ambush	あなたはKhazarの <u>拠点</u> にいる <u>競合相手の任意の種類</u> の支援者を破棄できます。あなたはサガトラックからタイル1枚を得ます。
PV004	Raiding Band	あなたは競合相手が <u>確立</u> した <u>唱道者</u> 1つを取り、それを <u>プレイ</u> します。その際、 <u>要件</u> は無視します。
PV005	Defiling of Jomali	<u>全員</u> が、 <u>北の拠点</u> 1つにいる任意の1種類の支援者を戻します。
PV006	The First Althing	次の <u>アルシング</u> を行う：ターン順に、 <u>全員</u> が <u>交易</u> を1回ずつ行えます。この際は共有していない相手とも <u>交易</u> を行えます。
PV007	Byliny tradition	あなたは <u>東</u> にいる <u>ロングシップ</u> 2隻までを <u>旅立ち</u> させてから <u>恫喝</u> できます。
PV008	Building the Nidaros Cathedral	あなたはサガの山のタイルを、1枚につき銀貨2で3枚まで買えます。
PV009	Ledung	あなたの <u>ロングシップ</u> 2隻をAdalenに配置します。
PV010	Winter stay on Rohne on Camargue	あなたはサガトラックから3枚までタイルを買えます。
PV011	The Christtialization of the Rus	あなたはサガトラックから <u>唱道者</u> 1枚を取り、それを <u>確立</u> させます。
PV012	Divine revalation	あなたは、ただちに任意の使用可能な <u>神</u> 1枚を、そのコストや <u>要件</u> を無視して <u>確立</u> できます。
PV013	Danelagen established	あなたは <u>西</u> にいる <u>ロングシップ</u> 2隻までを <u>旅立ち</u> させてから <u>恫喝</u> できます。
PV014	Jomsvikings defeated	<u>全員</u> が、 <u>北</u> で <u>確立</u> した <u>唱道者</u> 1人を破棄します。
PV015	North Sea Empire	あなたはただちに <u>スウェーデンアクション</u> を行います。
PV016	Emperor of the	あなたはただちに <u>教会アクション</u> を行います。

	Romans	
PV017	Normans conquer England	あなたはただちに <u>ルーシアアクション</u> を行います。
PV018	Sack of Paris	あなたはただちに <u>ヤール領アクション</u> を行います。
PV019	Danish rule of England	あなたは Dublin、Faroe、Iceland 以外の <u>同盟</u> 1 つの能力をただちに使用できます。
PV020	Baptism of King Rollo	次の <u>アルシング</u> を行う：ターン順に、 <u>全員</u> がまだ <u>確立</u> していない <u>教会</u> の <u>拠点</u> を 1 つ <u>確立</u> します。
PV021	Nantes attacked	あなたは <u>銀貨</u> 6 を得て、 <u>競合相手</u> の <u>ロングシップ</u> 1 隻を Normandy から戻せます。
PV022	Great Storm	<u>全員</u> が、 <u>北</u> にいる <u>ロングシップ</u> 1 隻を戻します。
PV023	Oleg's death	<u>全員</u> が、 <u>東</u> にいる任意の種類 <u>の支援者</u> 1 につき <u>銀貨</u> 1 を支払います。
PV024	Dorchester's first Viking raid	<u>共有</u> している <u>競合相手</u> の手札から <u>タイル</u> 1 枚をランダムに取ります。
PV025	Norwegian Inquisition	<u>全員</u> が、 <u>教会</u> でも <u>唱道者</u> でもない <u>確立</u> したもの 1 つを <u>破棄</u> します。
PV026	Byzantine crusade	<u>全員</u> が、 <u>南</u> で <u>確立</u> した <u>唱道者</u> 1 人を <u>破棄</u> します。
PV027	Founding of the Kievan Rus'	あなたは <u>銀貨</u> 5 を得てから、 <u>共有</u> している <u>競合相手</u> の 1 人に <u>銀貨</u> 1 を支払います。
PV028	Icelandic walrus extinction	あなたは <u>サガ</u> トラックから 3 枚まで <u>タイル</u> を買えます。
PV029	Grand prince pf Kiev betrayed	<u>全員</u> が、 <u>東</u> で <u>確立</u> した <u>唱道者</u> 1 人を <u>破棄</u> します。
PV030	Viking army bound for England	次の <u>アルシング</u> を行う：ターン順に、 <u>全員</u> がまだ <u>確立</u> していない <u>ヤール領</u> の <u>拠点</u> を 1 つ <u>確立</u> します。
PV031	Deus ex machna	この <u>タイル</u> をあなたの <u>ヤール盤</u> の隣に置きます。以後のゲームで、この <u>タイル</u> の上に <u>神</u> を <u>プレイ</u> できます。
PV032	Ottar of Halogaland	次の <u>アルシング</u> を行う：ターン順に、 <u>全員</u> がまだ <u>確立</u> していない <u>スウェーデン</u> の <u>拠点</u> を 1 つ <u>確立</u> します。

PV033	Dubhlinn slave market	全員が、西にいる <u>ロングシップ</u> 2 隻を戻します。
PV034	Glagolitic alphabet	次の <u>アルシング</u> を行う：ターン順に、全員がまだ <u>確立</u> していない <u>レーシ</u> の <u>拠点</u> を 1 つ <u>確立</u> します。
PV035	Unexpected encounter	このタイルをあなたの <u>ヤール盤</u> の隣に置きます。以後のゲームで、このタイルの上に <u>唱道者</u> を <u>プレイ</u> できます。
PV036	Hamburg attack	あなたは <u>銀貨</u> 5 を得ます。
PV037	Thorvald's last words	次の <u>アルシング</u> を行う：ターン順に、全員が任意の <u>競合相手</u> の手札からサガタイル 1 枚を取ります。
PV038	Invasion of Francia	あなたはただちに Normandy を <u>確立</u> します。Normandy に <u>競合相手</u> の <u>ロングシップ</u> が居た場合には、それを除きます。
PV039	Founding of Brattahild	あなたは Greenland に <u>ロングシップ</u> 1 隻を配置し、そこに任意の種類の <u>支援者</u> を <u>確立</u> します。
PV040	Miklagard attack	あなたは Bulgar で共有している <u>競合相手</u> の 1 人の手札からタイルを 1 枚取ります。
PV041	Viking raid on Seville	全員が、西の <u>拠点</u> 1 つにいる任意の 1 種類の <u>支援者</u> を戻します。
PV042	The Invitation of the Varangians	全員が、東の <u>拠点</u> 1 つにいる任意の 1 種類の <u>支援者</u> を戻します。
PV043	Unification of Norway	全員が、西で <u>確立</u> した <u>唱道者</u> 1 人を破棄します。
PV044	The Great schism	次の <u>アルシング</u> を行う：ターン順に、全員がまだ <u>支援者</u> を置いていない <u>交易所</u> 1 箇所にコストを払わず <u>確立</u> を行えます。
PV045	Murder of Askold and Dir	あなたは東の <u>競合相手</u> の <u>ロングシップ</u> 1 隻を戻せます。
PV046	Attack of Baku	あなたは India に <u>ロングシップ</u> 1 隻を配置し、 <u>銀貨</u> 3 を得ます。
PV047	Caspian expeditions	あなたは Caspian Sea に <u>ロングシップ</u> 1 隻を配置し、 <u>銀貨</u> 3 を得ます。
PV048	Sacking of Atil	あなたは Khazar の任意の <u>拠点</u> に <u>ロングシップ</u> 1 隻を配置します。Khazar にいる <u>競合相手</u> の <u>ロングシップ</u> 1 隻を戻せます。
PV049	Ingvar's Crusade	あなたは南の <u>競合相手</u> の <u>ロングシップ</u> 2 隻を除けます。

PV050	Hnefatafl	あなたはただちに任意の影響アクション1つを行えます。
PV051	Congress of Gniezno	あなたは銀貨3を得て、Wendsの冒険拠点に任意の種類支援者1つを(再)配置できます。
PV052	Eysteinn in Jerusalem	あなたはDamascusにロングシップ2隻を配置します。
PV053	Baptism of Helga	あなたはただちにコストを支払うことなくMiklagardに確立を行えます。
PV054	Battle of Sasireti	南にいる競合相手1人のロングシップすべてを消耗させます
PV055	Greek Fire	次のアルシングを行う：ターン順に、全員がCaspian、Black、Middle Seaに自分のロングシップ2隻を配置します。
PV056	Al-Azhar Mosque, Cairo	次のアルシングを行う：ターン順に、全員がサガトラックのタイルがなくなるまで、1枚ずつサガタイルを取ります。
PV057	Conquering of the Radimichis	あなたは東にロングシップ2隻を配置します。競合相手は全員、東にロングシップ1隻を配置します。
PV058	The Drevlians wars	サガの山から裏向きのサガタイルを3枚引きます。
PV059	Zakat	所有銀貨が一番少ないプレイヤーを調べます。同数が複数いたら手番プレイヤーが誰にするかを選びます。そのプレイヤーに、全員が銀貨2を支払います。
PV060	Ship burial on the Volga	あなたは共有した競合相手1人の確立した唱道者1つを破棄させます。
PV061	Unexpected encounter	あなたはただちに、使用可能な唱道者1人をコストや要件を無視して確立させます。
PV062	Hurricane	プレイヤー全員の色の、西にいるロングシップの1隻ずつを戻します。西の海の領域にいる他のすべてのロングシップは隣接する拠点に移動させたうえで消耗させます。
PV063	Kievan military campaign	Pechenegsにいるあなたのロングシップ1隻につき、南にいる競合相手のロングシップ1隻を戻します。
PV064	Founding of Kara-Khanid Khanate	あなたはただちにChang'anを確立させます。その国境に本拠地マーカーを配置し、そこを支配している限りそこはあなたの公爵領として扱います。

PV065	Sami wedding	あなたはただちに Adalen を <u>確立</u> させます。その国境に <u>本拠地</u> マーカーを配置し、そこを支配している限りそこはあなたの <u>公爵領</u> として扱います。
PV066	Turkish raid	<u>全員</u> が、 <u>東</u> に <u>確立</u> した <u>冒険拠点</u> 1 つを <u>破棄</u> します。 <u>ロングシップ</u> は残ります。

唱道者サガ

PV067	Ansgar	あなたが <u>教会</u> の <u>支援者</u> を 1 つ配置した際は、 <u>銀貨</u> 2 を得ます。
PV068	Harald Bluetooth	あなたが <u>北</u> で行う各ターン最初の <u>活性化</u> アクションは、 <u>ロングシップ</u> 1 隻を <u>消費</u> せずに行えます。
PV069	Hilal al-Sabi'	あなたが <u>旅立ち</u> を <u>南</u> の <u>拠点</u> で終えた際は、 <u>銀貨</u> 1 を得ます。
PV070	Ahmed Ibn Fadlum	あなたが <u>投資</u> を行う際は、 <u>サガ</u> タイルを 2 枚購入できます。あなたの手札上限は 1 減ります。
PV071	Mastalus II of Amalfi	あなたは <u>サガ</u> タイルを 1 枚購入した後で、 <u>銀貨</u> 1 を得ます。
PV072	Sweyn Forkbeard	アクションマーカー 2 個を <u>消費</u> することで、 <u>ヤール領</u> の影響アクションを行うことができます。
PV073	Harald Klak	あなたが <u>旅立ち</u> を <u>西</u> か <u>北</u> の <u>海</u> の <u>領域</u> で終えた際は、 <u>銀貨</u> 1 を得ます。
PV074	Jorunn Skaldmaer	あなたが <u>ヤール領</u> の <u>支援者</u> を 1 つ配置した際は、 <u>銀貨</u> 2 を得ます。
PV075	Ibn Khordadbeh	<u>南</u> で <u>旅立ち</u> を開始するあなたの <u>ロングシップ</u> は、あなたの <u>ヤール盤</u> の <u>唱道者</u> 1 つにつき+1 <u>ステップ</u> の移動を行えます。
PV076	Thorgeir the Lawspeaker	あなたは <u>教会</u> の <u>サガ</u> タイルを購入した後で、その <u>要件</u> を満たしている場合にはそれをただちに <u>プレイ</u> することができます。
PV077	Basil II	<u>ルーシ</u> の <u>拠点</u> にあなたの <u>ロングシップ</u> が 1 隻だけいる場合は、戦力に + 1 します。
PV078	Charles the Simple	あなたは <u>挑戦</u> に勝った後で、 <u>サガ</u> の山の一番上のタイルを引きます。
PV079	Bjorn Ironside	あなたが <u>挑戦</u> で負けた場合、勝者の手札から <u>サガ</u> タイル 1 枚を取れます。
PV080	Harald Fairhair	あなたが Norwegian Sea の 3 つの <u>拠点</u> すべてに <u>任意</u> の種類の <u>支援者</u>

		を置いている場合には、ターンに1回だけアクションマーカー1個を消費させることで任意の影響アクションを行うことができます。
PV081	Jarl Sigvaldi Strut-Haraldsson	あなたが冒険拠点を(再)配置したときに、その新たな冒険拠点の上にさらに <u>ロングシップ</u> を1隻配置できます。
PV082	Ragnhild Eriksdotter	アクションマーカーを1個消費させることで、すでに <u>確立</u> している競合相手の神の上にあなたの本拠地マーカーを置き、その能力を複製します。この目的のために使用できる本拠地マーカーは1個だけです。
PV083	Harald Hardrade	挑戦に負けてもあなたの <u>ロングシップ</u> を戻しません。それは代わりにもっとも近い <u>領域</u> に移動します。
PV084	Erik Bloodaxe	あなたの同盟の <u>ロングシップ</u> は+1 <u>ステップ</u> の移動を行えます。
PV085	Hastein	あなたの <u>ロングシップ</u> が <u>旅立ち</u> を Middle Sea で終える場合には、さらに2ステップの移動を行えます。
PV086	Almanzor	あなたは <u>挑戦</u> に負けた後で、勝者から <u>銀貨2</u> を取ります。
PV087	Cnut the Great	<u>教会の拠点</u> にいるあなたの <u>ロングシップ</u> は、その戦力に+1します。
PV088	Olaf II of Norway	あなたが <u>教会の支援者</u> を1つ配置した際は、 <u>銀貨2</u> を得ます。
PV089	Ingvar den Vittfarne	あなたの <u>東のロングシップ</u> は、 <u>旅立ち</u> の際に+1ステップの移動を行えます。
PV090	Leif Eriksson	同盟への支払いを終えた後で、 <u>銀貨3</u> を得ます。
PV091	Olof the Brash	あなたが <u>交易所</u> で <u>挑戦</u> に勝った場合には、続いて <u>確立</u> するための <u>銀貨</u> は3少なくなります。
PV092	Ibrahim Ibn Yaqub	<u>交易所</u> への支払いを終えた後で、 <u>銀貨3</u> を得ます。
PV093	Egil Skallagrimsson	<u>ヤール領の拠点</u> にあなたの <u>ロングシップ</u> が1隻だけいる場合は、戦力に+1します。
PV094	John Scylitzes	あなたは <u>挑戦</u> に負けた後で、 <u>銀貨1</u> を得て、勝者の手札からランダムに <u>サガ1</u> 枚を取ります。
PV095	Parna Toke	あなたが <u>ルーシの支援者</u> を1つ配置した際は、 <u>銀貨2</u> を得ます。
PV096	Helge of Kiev	Bjamaland と Perchenegs は、 <u>確立</u> した <u>拠点1</u> つだけであなたの <u>公爵領</u> にできます。

PV097	Ingolfr Arnarson	あなたが Iceland を <u>確立</u> した際は、その国境にあなたの <u>本拠地</u> マーカーを配置し、あなたがそこを支配している限り、そこはあなたの <u>公爵領</u> として扱います。
PV098	Hakan Sigurdsson	あなたの <u>ロングシップ</u> 1 隻は、 <u>ルーシ</u> の <u>拠点</u> の中にある際には 2 隻分として戦力を計算します。
PV099	Al Mas'udi	あなたは <u>公爵領</u> を作ったときに <u>銀貨</u> 4 を得ます。
PV100	William I of Hauteville	あなたは <u>挑戦</u> に勝った後で、 <u>銀貨</u> 2 を得ます。
PV101	Al Hakam I	あなたは <u>挑戦</u> に勝った後で、 <u>サガ</u> の山から <u>タイル</u> 1 枚を引きます。
PV102	Turio Torkildsdotter	あなたが <u>旅立ち</u> を <u>西</u> の <u>拠点</u> で終えた場合には、 <u>銀貨</u> 2 を得ます。
PV103	Steinunn Refsdottir	<u>スウェーデン</u> の <u>拠点</u> にいるあなたの <u>ロングシップ</u> は、その戦力に + 1 します。
PV104	Snorri Thorfinnsson	あなたが <u>旅立ち</u> を Labrador か Greenland Sea から開始する場合には、 <u>移動</u> を 2 <u>ステップ</u> 増やします。
PV105	Gerbert of Aurillac	あなたは <u>同盟</u> を <u>確立</u> させた後で、 <u>銀貨</u> 3 を得ます。
PV106	Gunnborga	あなたが <u>旅立ち</u> を <u>北</u> の <u>拠点</u> で終えた場合には、 <u>銀貨</u> 2 を得ます。
PV107	Gudrid Thorbjarnardottir	あなたは <u>サガ</u> タイルを 1 枚買った後で、 <u>サガ</u> の山から <u>タイル</u> を 1 枚引きます。
PV108	Freydis Eiriksdotter	あなたは <u>サガ</u> タイルを 1 枚買った後で、 <u>ロングシップ</u> 一隻を 1 <u>ステップ</u> 移動させられます
PV109	Edmund I Eriksson	あなたは <u>北</u> の <u>交易所</u> を <u>確立</u> させた後で、 <u>銀貨</u> 4 を得ます。
PV110	Oslak of York	あなたは <u>確立</u> を行った後で、 <u>同盟</u> のすべての <u>ロングシップ</u> を 1 <u>ステップ</u> 移動させられます。

神サガ

PV111	Baldur	あなたは交易所の支払いを終えた後で、 <u>あなたのすべてのロングシップ</u> を 1 <u>ステップ</u> 移動させられます。
PV112	Eir	あなたの <u>冬至</u> の開始時に、 <u>捨て札</u> の 1 番上の <u>サガ</u> タイルを獲得します。
PV113	Freyja	あなたは <u>アクション</u> マーカー 2 個を <u>消耗</u> させることで、 <u>共有した競合相手</u> 1 人が

		<u>確立</u> した <u>拠点</u> の能力を <u>活性化</u> できます。
PV114	Freyr	あなたの <u>冬至</u> の開始時に、 <u>銀貨</u> 2 を得ます。
PV115	Frigg	<u>サガ</u> トラックの中での、 <u>安いほう</u> の <u>サガ</u> タイル 3 つそれぞれを、あなたは <u>銀貨</u> 1 で購入できます。
PV116	Hel	あなたが <u>挑戦</u> に勝った後で、 <u>競合相手</u> の <u>ロングシップ</u> を 1 隻ではなく 2 隻戻せます。
PV117	Heimdallur	アクションマーカーを 1 個消費させることで、すでに <u>確立</u> している <u>競合相手</u> の <u>神</u> または <u>唱道者</u> の上にあなたの <u>本拠地</u> マーカーを置き、その能力を <u>複製</u> します。この目的のために使用できる <u>本拠地</u> マーカーは 1 個だけです。
PV118	Idun	<u>サガ</u> タイル 1 枚を購入した後で、 <u>銀貨</u> 2 を得ます。
PV119	Loki	あなたのターンに、あなたは任意の <u>確立</u> した <u>神</u> の能力を <u>複製</u> できます。
PV120	Magni	あなたの <u>ロングシップ</u> が 1 隻だけにいるときは、戦力 + 1 して扱います。
PV121	Mimir	あなたの <u>手札上限</u> を 2 増やします。
PV122	Odinn	あなたが <u>挑戦</u> に負けた後で、勝者の <u>確立</u> した <u>神</u> 1 つを <u>破棄</u> します。
PV123	Saga	あなたは <u>サガ</u> の山の一番上の裏向きの <u>サガ</u> タイルを見たとうえで、それを手札の <u>サガ</u> タイル 1 枚と交換することができます。
PV124	Sif	あなたはアクションマーカー 1 枚を使って <u>投資</u> を行う際に、 <u>サガ</u> タイルを 2 枚購入できます。
PV125	Sjofn	<u>冬至</u> の間に、あなたは <u>銀貨</u> 3 を得て、任意の <u>競合相手</u> の 1 人に <u>銀貨</u> 1 を払います。 訳注：他のプレイヤーの <u>冬至</u> にも 1 回起動できます。
PV126	Skadi	あなたは <u>挑戦</u> に勝った後で、その <u>拠点</u> に <u>ロングシップ</u> 1 隻を追加で <u>配置</u> できます。
PV127	Thor	あなたの任意の種類の <u>支援者</u> 1 つを <u>ロングシップ</u> 1 戦力に数えます。
PV128	Tyr	あなたは <u>挑戦</u> に負けた後で、参加したあなたの <u>ロングシップ</u> のすべてを同じ <u>風</u> の別の <u>拠点</u> に移動させることができます。
PV129	Ullr	あなたの <u>拠点</u> で共有している <u>ロングシップ</u> 1 隻を、あなたの戦力に数えられます。
PV130	Vidarr	あなたは <u>挑戦</u> に負けた後で、勝者が <u>確立</u> している <u>唱道者</u> 1 つを <u>破棄</u> させます。
PV131	Agir	あなたの <u>ロングシップ</u> は <u>海</u> の領域で <u>旅立ち</u> を開始する場合には、移動力をステップ + 1 します。

PV132	Svasud	あなたはターンに1回、 <u>冒険拠点の活性化</u> をアクションマーカ―を使用せずに行えます。
-------	--------	---------------------------------------------------

冒険サガ

PV133	Copper mine	あなたは <u>銀貨2</u> を得て、あなたの <u>北のロングシップ</u> 1隻を2ステップ動かさせます。
PV134	The Radimichs	あなたはこの <u>拠点</u> に、あなたの <u>ロングシップ</u> 2隻を <u>配置</u> します。
PV135	Sea Sami	あなたは <u>海の領域</u> にいるあなたの <u>ロングシップ</u> 1隻を2ステップ移動させます。
PV136	Gold trade	あなたは <u>銀貨3</u> を得て、任意の <u>南の競合相手</u> と <u>交易</u> を行えます。
PV137	Glass trade	あなたは <u>銀貨3</u> を得ます。
PV138	Glazes trade	あなたは <u>銀貨2</u> を得ます。
PV139	Grapevine trade	あなたは <u>銀貨2</u> を得て、任意の <u>東の競合相手</u> と <u>交易</u> を行えます。
PV140	Alfalfa trade	あなたは <u>銀貨3</u> を得て、あなたの <u>南のロングシップ</u> 1隻を1ステップ動かさせます。
PV141	Novgorod slave market	<u>サガ</u> の山から <u>タイル</u> を2枚引きます。
PV142	Olive oil trade	あなたは <u>銀貨2</u> を得て、あなたの <u>南のロングシップ</u> 1隻を1ステップ動かさせます。
PV143	Crocodile skin trade	あなたは <u>銀貨2</u> を得て、 <u>南の競合相手</u> の <u>ロングシップ</u> 1隻を <u>拠点</u> 1つから出せます。
PV144	Ivory trade	あなたは <u>銀貨1</u> を得て、 <u>南の競合相手</u> の <u>ロングシップ</u> 1隻を <u>拠点</u> 1つから出せます
PV145	Saffron trade	あなたは <u>銀貨1</u> を得て、あなたの <u>南のロングシップ</u> 1隻を1ステップ動かさせます。
PV146	Whale oil trade	あなたは <u>銀貨3</u> を得て、 <u>サガ</u> の山から <u>タイル</u> 1枚を引きます。
PV147	Egyptian cat	あなたは <u>銀貨3</u> を得て、あなたの <u>南のロングシップ</u> 1隻を2ステップ動かさせ

	trade	ます。
PV148	Dried fruit trade	あなたは銀貨1を得て、捨て札の山からランダムにタイル1枚を得ます。
PV149	Sword trade	あなたは銀貨2を得て、北の競合相手のロングシップ2隻を拠点1つから出せます。
PV150	Cloth trade	あなたは銀貨1を得ます。
PV151	Silk Trade	あなたは銀貨1を得て、任意の東の競合相手と交易を行えます。
PV152	Balkan slave trade	あなたは任意の競合相手に対して、マップ上に確立した任意の支持者を銀貨と交換できます。
PV153	Rhubarb trade	あなたは銀貨1を得て、東の競合相手1人のロングシップ全部を拠点1つから出せます。
PV154	Salt trade	あなたは銀貨2を得て、すべての競合相手は銀貨1を戻します。
PV155	Lacquer trade	あなたは銀貨3を得て、東にいるすべての競合相手は銀貨1を戻します。
PV156	Iron trade	あなたは銀貨5を得て、任意の共有した競合相手1人に銀貨2を支払います。
PV157	Mirror trade	あなたは銀貨2を得て、南の競合相手1人のロングシップ1隻を2ステップ動かします。
PV158	Bamboo trade	あなたは銀貨2を得て、東の競合相手1人のロングシップ2隻を1ステップ動かします。
PV159	Grape trade	あなたは銀貨2を得て、南の競合相手1人のロングシップ3隻を1ステップ動かします。
PV160	Raisin trade	あなたは銀貨1を得て、さらにこのターンにプレイした冒険1つにつき銀貨2を得ます。
PV161	Armenian wine trade	あなたは南の競合相手1人から銀貨3を得ます。
PV162	Cotton trade	あなたは銀貨1を得て、捨て札の山からランダムに2枚のタイルを得ます。
PV163	Porcelain dye trade	あなたは銀貨2を得て、捨て札の山からランダムに2枚のタイルを得ます。
PV164	Komi fur	あなたは銀貨1を得て、共有した競合相手1人の特殊能力をこのターン内に

	tribute	使用できます。
PV165	Black fox fur	あなたは銀貨5を得て、任意の共有した競合相手1人に銀貨1を支払います。
PV166	Pack animal trade	あなたはサガトラックのうちから、1番安いタイルを獲得します。
PV167	Tea trade	あなたは銀貨2を得て、共有した競合相手1人の特殊能力をこのターン内に使用できます。
PV168	Medical herbs trade	あなたは銀貨3を得て、共有した競合相手1人の特殊能力をこのターン内に使用できます。
PV169	Ulfberth swords	あなたは銀貨3を得て、競合相手のロングシップ2隻までを任意の拠点1つから出せます。
PV170	Rug trade	あなたは銀貨2を得て、サガの山からタイル1枚を引きます。
PV171	Nut trade	あなたは銀貨1を得て、捨て札の山からランダムに1枚のタイルを得て、さらにサガの山からタイル1枚を引きます。
PV172	Seric iron trade	あなたは銀貨1を得て、競合相手のロングシップ2隻を任意の拠点1つから出せます。
PV173	Amber trade	あなたは銀貨1を得て、あなたの北のロングシップ1隻を2ステップ動かします。
PV174	Squirrel fur trade	あなたは捨て札の山からランダムに1枚のタイルを得ます。
PV175	Lapis lazuli trade	あなたは銀貨3を得て、南の競合相手のロングシップ1隻を拠点1つから出せます。
PV176	Dye trade	あなたは銀貨2を得て、南の競合相手1人のロングシップ3隻を拠点1つから出せます。
PV177	Sable fur trade	あなたは銀貨1を得て、捨て札の山からランダムに1枚のタイルを得ます。
PV178	Ribe	あなたが同盟の上に置いている任意の種類支援者1つにつき銀貨1を得ます。
PV179	Jade trade	あなたはサガの山から4枚のタイルを引き、そのうち2枚を手札に入れて、2枚を捨て札にします。
PV180	Promyshlenikki	あなたはサガトラックのうちから、2番目に安いタイルを獲得します。

PV181	Bear fur trade	あなたは <u>東</u> の任意の <u>支援者</u> 1 つにつき <u>銀貨</u> 1 を得ます。
PV182	Moose horn trade	あなたは <u>サガ</u> の山から 3 枚の <u>タイル</u> を引き、そのうち 2 枚を手札に入れて、1 枚を捨て札にします。
PV183	Reindeer horn trade	あなたは <u>北</u> の任意の <u>支援者</u> 1 つにつき <u>銀貨</u> 1 を得ます。
PV184	Muskox Qiviut	あなたは <u>北</u> の任意の <u>支援者</u> 1 つにつき、あなたの <u>ロングシップ</u> 1 隻を 1 ステップ移動させられます。
PV185	Volga thrall trade	あなたは <u>東</u> の任意の <u>支援者</u> 1 つにつき、あなたの <u>ロングシップ</u> 1 隻を 1 ステップ移動させられます。
PV186	Hedeby	あなたが <u>交易所</u> の上に置いている任意の種類の <u>支援者</u> 1 つにつき <u>銀貨</u> 1 を得ます。
PV187	Gardarike	あなたはここにいるあなたの <u>ロングシップ</u> 1 隻を戻して <u>銀貨</u> 4 を得ます。
PV188	Wollin	あなたは冒険拠点 1 つの上にいるあなたの <u>ロングシップ</u> 1 隻を戻して <u>銀貨</u> 5 を得ます。
PV189	Sigtuna	あなたは <u>東西</u> の任意の <u>支援者</u> 1 つにつき、あなたの <u>ロングシップ</u> 1 隻を 2 ステップ移動させられます。
PV190	Trebizond	あなたが <u>南</u> の <u>拠点</u> に置いている任意の種類の <u>支援者</u> 1 つにつき、あなたの <u>ロングシップ</u> 1 隻を 1 ステップ移動させられます。
PV191	Novgorod capital in Rus'	あなたは <u>アクションマーカー</u> 1 個を <u>消費</u> させて、 <u>ルーシアクション</u> を行えます。
PV192	Staraja Ladoga	あなたは <u>銀貨</u> 1 を得ます。あなたが <u>南</u> に <u>拠点を確立</u> している場合には、 <u>銀貨</u> 1 でなく <u>銀貨</u> 4 を得ます。
PV193	Hleidargardr	あなたは <u>銀貨</u> 1 を得ます。あなたが <u>南</u> に <u>拠点を確立</u> している場合には、 <u>銀貨</u> 1 でなく <u>銀貨</u> 5 を得ます。
PV194	Uppsala	あなたは、あなたの <u>西</u> の任意の種類の <u>支援者</u> 1 つにつき <u>銀貨</u> 1 を得ます。
PV195	Yaroslavl	あなたは <u>拠点</u> 1 つの上にいる任意の <u>支援者</u> すべてを戻して <u>銀貨</u> 5 を得ます。
PV196	Sudak	あなたはここにいるあなたの <u>ロングシップ</u> 1 隻を戻して <u>東</u> の競合相手の <u>ロングシップ</u> 3 隻を戻します。
PV197	Seven rapids	あなたが <u>鍵交易所</u> に置いている任意の種類の <u>支援者</u> 1 つにつき <u>銀貨</u> 2 を得ま

	of Dnieper	す。
PV198	Kerch	あなたは銀貨 4 を得て、任意の共有した競合相手 1 人に銀貨 1 を支払います。
PV199	Sarsky fort	あなたは銀貨 1 を得ます。あなたが南に <u>確立</u> した <u>拠点</u> を持っているならば、さらにサガの山からタイル 1 枚を得ます。
PV200	Qara-Bay warriors	あなたはアクションマーカー 1 個を <u>消耗</u> させて、 <u>ヤール領</u> アクションを行えます。
PV201	Timerevo trading station	あなたは銀貨 2 を得ます。あなたが南に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、銀貨 2 でなく銀貨 4 を得ます。
PV202	Cukataw market	あなたは任意の支援者を <u>拠点</u> に置いている <u>風</u> ごとに銀貨 2 を得ます。
PV203	Bereket	あなたは銀貨 2 を得ます。あなたが北に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、加えてサガの山からタイルを 1 枚引きます。
PV204	Purple dye trade	あなたは銀貨 1 を得ます。あなたが西に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、銀貨 1 でなく銀貨 5 を得ます。
PV205	Saqsin	あなたは銀貨 1 を得ます。あなたが西に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、銀貨 1 でなく銀貨 4 を得ます。
PV206	Antalya	あなたは銀貨 1 を得ます。あなたが北に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、加えてサガの山からタイルを 1 枚引きます。
PV207	Horse trading	あなたは銀貨 1 を得ます。あなたが東に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、加えてサガの山からタイルを 1 枚引きます。
PV208	Homiy	あなたは銀貨 1 を得ます。あなたが西に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、このターンの間、あなたは <u>旅立ち</u> で + 1 ステップを加えられます。
PV209	Bilyar	あなたは銀貨 1 を得ます。あなたが南に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、加えてサガの山からタイルを 1 枚引きます。
PV210	Precious stones trade	あなたは、あなたの南の任意の種類の支援者 1 つにつき銀貨 1 を得ます。
PV211	Samandar	あなたは銀貨 1 を得ます。あなたが東に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、このターンの間、あなたは <u>旅立ち</u> で + 1 ステップを加えられます。
PV212	Suzdal	あなたは銀貨 1 を得ます。あなたが北に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、この

		ターンの間、あなたは <u>旅立ち</u> で+1ステップを加えられます。
PV213	Sarai	あなたは <u>銀貨2</u> を得ます。あなたが <u>西</u> に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、加えて <u>サガ</u> の山から <u>タイル</u> を1枚 <u>引き</u> ます。
PV214	Bulgar	あなたは <u>銀貨1</u> を得ます。あなたが <u>東</u> に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、 <u>銀貨1</u> でなく <u>銀貨4</u> を得ます。
PV215	Neitiniva	あなたは <u>銀貨1</u> を得ます。あなたが <u>南</u> に <u>拠点</u> を <u>確立</u> している場合には、このターンの間、あなたは <u>旅立ち</u> で+1ステップを加えられます。
PV216	Don-Volga portage	あなたはアクションマーカー1個を <u>消耗</u> させて、 <u>スウェーデンアクション</u> を行えます。
PV217	Sakel	あなたは任意のあなたの <u>ロングシップ</u> 1隻を <u>戻して</u> 銀貨3を得ます。
PV218	Nizhny Novgorod	あなたは <u>銀貨1</u> を得て、 <u>サガ</u> の山から <u>タイル</u> 1枚を <u>引き</u> 、さらに任意の <u>ロングシップ</u> 1隻を1ステップ移動させられます。
PV219	Morum	あなたは <u>銀貨1</u> を得て、任意の <u>北</u> の <u>競合相手</u> と <u>交易</u> を行えます。
PV220	Suar	あなたは <u>銀貨1</u> を得て、 <u>サガ</u> の山から <u>タイル</u> 1枚を <u>引き</u> ます。

マップに印刷されている拠点

西	Vinland	あなたの <u>冒険拠点</u> 1つにあなたの <u>スウェーデン支援者</u> を <u>(再)配置</u> し、Vinlandに <u>本拠地</u> マーカーを置きます。
西	Greenland	あなたの <u>冒険拠点</u> 1つにあなたの <u>教会支援者</u> を <u>(再)配置</u> し、Greenlandに <u>本拠地</u> マーカーを置きます。
西	Faroe	あなたはFaroeに属する <u>ロングシップ</u> 2隻を、現在どこに居ようともそのコントロールを得ることができます。
西	Iceland	あなたはIcelandに属する <u>ロングシップ</u> 2隻を、現在どこに居ようともそのコントロールを得ることができます。
西	Trondelag	あなたはマップ上のあなたの <u>ロングシップ</u> すべてを、ただちに1ステップ移動させることができます。
西	Dublin	あなたはDublinに属する <u>ロングシップ</u> 3隻を、現在どこに居ようともそのコントロー

		ルを得ることができます。
西	Normandy	あなたの冒険拠点1つにあなたのヤール領支援者を <u>(再)配置</u> し、Normandyに本拠地マーカーを置きます。
西	Iberia	あなたの冒険拠点1つにあなたのルーシ支援者を <u>(再)配置</u> し、Iberiaに本拠地マーカーを置きます。
北	Adalen	以後、あなたが交易所に支払いを行うたびに、あなたは銀貨3を得ます。
北	Birka	以後、あなたが同盟に支払いを行うたびに、あなたは銀貨3を得ます。
東	Chang'an	あなた自身のものを含めて、あなたはルーシのサガタイルを獲得するうえでのすべての支払いを得ます（免除されます）。
南	Miklagard	あなた自身のものを含めて、あなたはスウェーデンのサガタイルを獲得するうえでのすべての支払いを得ます（免除されます）。
南	Damascus	あなた自身のものを含めて、あなたは教会のサガタイルを獲得するうえでのすべての支払いを得ます（免除されます）。
南	Persia	あなたは競合相手が投資を行うたびに銀貨1枚を得ます。
南	India	あなた自身のものを含めて、あなたはヤール領のサガタイルを獲得するうえでのすべての支払いを得ます（免除されます）。

目次

コンポーネント (Components)	1
セットアップ (SetUp)	2
キー・コンセプト (Key Concepts)	5
ゲーム盤の解説 (Gameboard Anatomy)	7
サガタイトルの解説 (Saga Tile Anatomy)	10
ヤール盤の解説 (Jarl Board Anatomy)	12
プレイの進行 (Sequence of Play)	14
影響フェイズ (Influence Phase) :	14
1. アクションフェイズ (Action Phase) :	15
2. 冬至 (Winter Solstice) :	16
標準アクション (Standard Actions) :	17
影響アクション (Influence Actions) :	22
持続的能力 (Persistence Ability) :	24
ゲーム終了 (Game End)	25
1人バリエーション (Solo Variant – Norse Empire)	26
セットアップ.....	26
キー・コンセプト.....	27
勝利条件.....	28
プレイの手順.....	28
歴史的背景 (Historical Background)	30
ヤールの特殊能力.....	31
勝利条件カード.....	32
ロゼッタ・ストーン (Rosetta Stone)	34
アイコン集 :	36
イベント・サガ.....	37
唱道者サガ.....	41
神サガ.....	43
冒険サガ.....	45
マップに印刷されている拠点.....	50

Translated By kondohi, しんし (歴史的背景)

(禁無断転載)

歴史的背景

イベント

ヘルガの洗礼 Baptism of Helga

キエフのヘルガはキエフ大公国で息子の摂政を務めていたため、彼女のキリスト教への改宗は影響力がありました。強力な支配者である彼女は、夫のキエフ大公イーゴリ1世を殺害した部族であるドレヴリャーネ族を征服したことで知られています。彼女の孫ウラジミールは国全体をキリスト教に改宗させました。

ロロ王の洗礼 Baptism of King Rollo

ロロ王は長年フランス北部の海岸を悩ませてきました。最終的にフランスのロベール1世は、洗礼を受けキリスト教徒になることを条件に、ロロ王に土地を譲り渡し彼を最初のノルマンディー公にしました。公爵として、ロロは他のヴァイキングからフランスを守ることを誓いました。彼は後にシャルル3世の娘であるジセラと結婚しました。

ブルナンブールの戦い Battle at Brunanburgh

ブルナンブールでは、長い血なまぐさい戦いの末、イングランドのアゼルスタン王がダブリン王オラフ、スコットランド王コンスタンティン、ストラスクライド王オウェインを破った。勝利はイングランドの統一にはつながりませんでした。しかし、イングランドをまとめ、イギリスの歴史の始まりと見なされることがよくあります。

ニーダロス大聖堂の建設 Building the Nidaros Cathedral

オーラヴ2世の埋葬地に建てられた大聖堂は、ノルウェーの新国家の象徴となり、王たちの伝統的な奉獻地となりました。

ビザンチン十字軍 Byzantine Crusade

ビザンチン帝国のために働いているヴァリャーグの傭兵は、西暦970年にダマスカスを襲撃し、聖地を取り戻そうとします。

デーノロウの設立 Danelaw established

ガスラムを破った後、アルフレッド大王は国境を策定しイングランド人とヴァイキングの間の平和を提供するためにデーノ人と和平を結びました。デーノロウはイングランドの北部と東部で有効でした。

デーン人のイングランド支配 Danish Rule of England

彼の敵はスヴェン1世を、ノルウェーとデンマークの王位を奪うために父親を裏切った反抗的な異教徒として描写しました。彼のブリテン島への進出はロンドン包囲の成功へとエスカレートし、彼は1013年に最初のデーン人のイングランド王になりました。

ヨマリへの冒瀆 Defiling of Jomali

ビャルマランドとの交易時に、犬のソーリルは彼らが埋葬地で彼らの神ヨマリに捧げた銀に気づきました。ヴァイキングは後に同地を略奪するために戻りました。

デウス・エクス・マキナ Deus ex machina

古代ギリシャの劇場では、神々を演じる俳優がデウス・エクス・マキナと呼ばれる機械を使って舞台上に登場しました。Pax Vikingでは、タイルを使用して舞台上に登場します。

神の啓示 Divine revelation

北欧のスピリチュアリズムとシャーマニズムは典型的であり、口頭で伝えられた儀式に依存していました。その宇宙論はユグドラシルと呼ばれる世界樹を中心に展開し、ミズガルズと呼ばれる人間の領域と並んで、巨人、ドワーフ、エルフ、土地の精霊のさまざまな領域が存在します。信仰空間は屋外の果樹園や湖から西暦3世紀までに礼拝所へと進化し、ここでシャーマンは魔術の一形態であるセイズを実践しました。Pax Vikingの時代には、多神教の異教と一神教のキリスト教との間の闘争が繰り広げられ、一部の支配者は彼らの啓示や実用主義に応じて交互に信仰を切り替えました。

ドーチェスターの最初のヴァイキング襲撃 Dorchester first Viking raid

西暦790年、ドルンワリー(ドーチェスター)の代官は海岸に到着した商人に会いに行きました。代わりに彼がヴァイキングを見つけたとき、彼は彼らを市庁舎に連れて行くように命じました。残念ながら、ヴァイキングは彼ら全員に反対し虐殺しました。

ローマ皇帝 Emperor of the Romans

シャルルマーニュの息子であり、したがってローマ皇帝であるルートヴィヒ1世は、彼の広大な帝国での内戦だけでなく、ヴァイキングの襲撃にも立ち向かわなければなりませんでした。

キエフ・ルーシの創設 Founding of the Kievan Rus'

オレグ大公は、879年に東スラブ地方をキエフ・ルーシと呼ばれる連合体に統合した最初のヴァリャーグの支配者です。

オーリヤックのジェルベール Gerbert of Aurillac

オーリヤックのジェルベールは、アラブとギリシャローマの算術、数学、天文学を学んだ学者でした。教皇シルヴェステル2世として、彼はそろばん、渾天儀、およびヒンドゥーアラビア数字を使用した10進法をヨーロッパに再導入しました。

グラゴル文字のアルファベット Glagolitic alphabet

聖キュリロスがキリスト教を広めるためにモラヴィア王国に送られたとき、彼は地元の言語でその言葉を広める必要がありました。しかし、ラテン語とギリシャ語の文字はスラブ語には適していませんでした。そのため、彼はキリル文字の前身であるグラゴル文字を考案しました。

裏切られたキエフ大公 Grand Prince of Kiev betrayed

スヴァトスラフ1世は、キエフ大公国をヨーロッパ最大の国家にした直後に暗殺されました。その後、彼の征服領土は後継者争いで崩壊しました。

大嵐 Great storm

細い船腹用板材を使用したクリンカー構造と上部構造の欠如により、バイキングのロングシップは中程度の荒波を乗り越えることができましたが、嵐の場合には迅速に上陸する必要がありました。バイキングの船大工は、船体にさらに柔軟性を加えるためにリベットまたは木釘を2フィート間隔にしましたが、この柔軟性は船が嵐の中でねじれたときに継ぎ目が開いた場合に多くの水を汲み出す必要がある事を意味しました。風や波からの横方向の圧力に横方向の抵抗を与えるための深いキールがないということは、風を引き起こす上部構造がないにもかかわらず、船が過度の風圧偏位にさらされることを意味します。船の中央にある広幅はりばは初期の安定性を提供しますが、横帆に強い横風を受けると転覆する可能性があります。また乾舷が低いため、横波のある海では船酔いしやすくなります。要するに、ロングシップを航海するには膨大な専門知識が必要でしたが、習得すれば多くの利点がありました。

アイスランドのセイウチの絶滅 Icelandic Walrus Extinction

象牙が事実上入手できなかった当時、司教の司教杖やその他の宗教的な品物を彫るために選ばれたのはセイウチの牙で、耐久性はありますが繊細でした。

フランク王国への侵略 Invasion of Francia

シャルルマーニュの下で広大なカロリング帝国の東と西の交易路を結ぶバルト海沿岸の商業地レリクは、デンマーク王ゴズフレズによって襲撃されました。ゴズフレズは町の商人をデンマークに連れ去り、フランク人の大規模な報復を促しました。

ヨムスヴァイキングの敗北 Jomsvikings defeated

ヨムスヴァイキングの首領であるスティルビョルン(異教徒のバイキングの略奪者)は、フーリスヴァラナの戦いでエリク6世に敗れました。戦いの開始時のエリクの言葉は呪いだと言主張する人もいますが、それでもスティルビョルンの部下は全員「オーディンに捧げられた」のです。

ハザールの待ち伏せ Khazar ambush

カスピ海への遠征で、ルーシ族はハザールの領土を通過しハザールの王に敬意を表した。特に血なまぐさい遠征の後、ハザールのイスラム教徒は、ルーシ族を止める許可を国王に求めました。王は許可を与え、彼らは30000人以上のルーシ族を殺害しました。

レイダング Ledung

レイダングは、スカンジナビア沿岸地域の防衛と攻撃のための徴兵制でした。同様のシステムがイングランドにも存在していました。

アスコルドとジールの殺害 Murder of Askold and Dir

最初のバイキング国家の伝説的な創設者であるアスコルドとジールは、おそらくリューリク氏族とロズブローク氏族の出身です。彼らは、キリスト教の洗礼を受けるというアスコルドの選択に不満を持ったオレグの緻密な計画によって、西暦882年に殺されました。キエフの伝説によると、アスコルドの古墳はドニエプル川の急な土手にあるウホルスカの丘で、アスコルドの墓と呼ばれる記念碑があります。

ナント襲撃 Nantes attacked

シャルルマーニュの死後、ナント周辺の地域はブリトン人に侵略されました。新しい領主は彼ら同士で戦い、ヴァイキングの襲撃への備えを怠っていました。西暦843年、ヴァイキングはナントを略奪し、宗教指導者を殺害しました。

ノルマン人のイングランド征服 Normans conquer England

イングランド王ハロルドの弟がノルウェーのヴァイキングと組んでイングランドの王位を篡奪しました。彼らは敗れましたが、ハロルド王は迂闊にも3週間後の1066年にヘイスティングスの戦いでノルマン人に敗れてしまいました。

北海帝国 North Sea Empire

北海帝国は、1066年にノルマン人がヘイスティングスに侵攻したことですぐに崩壊した制海権でした。クヌートの子供たちが生き残っていれば、彼の治世は神聖ローマ帝国と血縁関係にあるイングランドとスカンジナビアの間で完全な政治連合を確立したでしょう。

ノルウェーの異端審問 Norwegian Inquisition

ノルウェー王オーラヴ1世は、妻の早すぎる死を受けて、予言者の助言に従ってキリスト教徒になりました。ノルウェーをキリスト教の神権国家にしようとする熱意から、拒否する人々の処刑や拷問を許可しました。彼に求婚された傲慢なシグリーズは先祖代々の宗教を捨ててまでのオーラヴとの結婚を拒み、オーラヴは彼女を手袋でひっぱたいたと言われています。このことがきっかけで、シグリーズは数年後、オーラヴの敵をまとめてオーラヴに対抗するようになりました。

オレグの死 Oleg's death

ルーシ族の最高指導者は西暦912年に亡くなり、ドレヴリャーネ族はその後まもなくキエフに敬意を表することをやめました。

ホロガランのオットル Ottar of Hålogaland

商人探検家のオットルは、ラップランドのサーミ人と交易したことが知られている最初のヴァイキングでした。870年代までに、この貿易の利益には600頭の飼育されたトナカイが含まれていました。彼は旅行中にバレンツ海と白海を発見しました。

襲撃団 Raiding Band

海を渡ってきたヴァイキングは、沿岸部のターゲット、特に宗教的なターゲットを狙って、ヒットアンドアウェイの襲撃を行いました。襲撃は西暦500年頃から始まり、ヴァイキングの時代を通じて行われました。襲撃は、内陸部を含むより複雑な力関係や貿易取引、包囲、移民、植民地化、帝国の創設へと発展していきました。

パリ劫掠 Sack of Paris

デン人のラグナルは、845年にヴァイキングの艦隊をセーヌ川に派遣し、パリを包囲しました。守備隊は敗北し、オーディンの名誉のために絞首刑にされました。皇帝シャルル2世は、退去料として2500kgの銀と金を支払い、パリを取り戻しました。

ステイヌン・ラフスドーター Steinunn Refsdóttir

キリスト教の宣教師との討論の中で、このスカルド詩人はこう言いました。「聞いたことがありますか？ トールがキリストに決闘を申し込んだのに、キリストは敢えて戦わなかったのよ！」

ルーシのキリスト教化 The Christianization of the Rus

ビザンチン帝国皇女アンナ・ポルフィロゲネタは、キエフ大公ウラジーミル1世が彼女と結婚するためにキリスト教徒になったのではないかと思われるほどの価値ある女性でした。アンナはウラジミ

ルとの結婚を望んでおらず、結婚式に向かう途中で深い悩みを抱えていたといえます。ウラジーミル1世は、ビザンチンの宗教習慣に感銘を受け、自分の王国をギリシャ正教の神権国家にしました。

最初のアルシング The first Althing

930年、アイスランドに自由人が集まり、紛争や貿易を解決する場としてアルシングが設立されました。当初は、アイスランドの首長が集まり、法律を制定し、正義を下していました。アルシングは世界で最も古い議会です。

大シスマ The Great Schism

東方正教会と西ローマ教会は1054年に分裂し、西ローマ教会はラテン語を採用し、正教会はギリシャ語の使用をを継続しました。

ソルヴァルドの最期の言葉 Thorvald's Last Words

レイフの弟ソルヴァルドは、ニューファンドランドで偶然出会った眠っているネイティブ・アメリカン(スケラリング)を無謀にも何人も殺してしまいました。翌朝、彼は激怒したスケラリングの矢を受けました。サガに記された彼の最期の言葉には、新大陸を平和的に植民地化する機会を逸したことへの自責の念が込められていました。もし、ソルヴァルドがもう少し外交的な兄に似ていたら、アメリカの歴史は大きく変わっていたかもしれません。

ノルウェーの統一 Unification of Norway

同盟と戦いによって、ハーラル1世は、10世紀後半にノルウェーを簡単に統一しました。

ローヌのカマルグでの冬営 Winter stay in Rhône on Camargue

西暦859年、北からの冷たい風が大雪と氷を地中海に引き寄せました。イタリアは100日間雪が降り、アドリア海は凍りました。

神々

バルドル Baldur

オーディンの息子であるバルドルは、北欧の神々の中で最も尊敬されており、神の加護の恩恵を受けていました。他の神々は、バルドルと一緒にいる限り、滅びることはないと信じていました。しかし、バルドルは悪い夢を見るようになり、最終的にはロキに騙された弟の盲目のヘズに殺害されてしまいます。バルドルはヘズと共に死から蘇り、全人類を支配すると伝えられています。

エイル Eir

エイルはアスガルドに住むアース神族の一人であるワルキューレです。治癒と慈悲の術に精通し、メングロズに仕える神々の一人です。

フレイヤ Freyja

フレイヤは、古いヴァン神族の一人で、兄のフレイと父のニョルズと共にアースガルズに人質として連れてこられました。彼女はオーディンと戦死した戦士たちを共有しています。彼女の馬車には猫が乗っています。

フレイ Freyr

豊穡の神であるフレイは、ヴァン神族の中で最も尊敬されている一人でした。彼は繁栄と快適な天候を象徴しており、しばしば大きな陰茎を持って描かれていました。

フリッグ Frigg

フリッグは神々の女王であり、神々の故郷であるアースガルズの支配者です。オーディンの正妻（ただし、彼には多くの妻やガールフレンドがいた）であり、バルドルの母親でもあります。彼女は豊穡の女神であるフィヨルギンの娘です。彼女は金星と同一視されており、北欧諸国では Friggjarstjarna と呼ばれていました。フリッグは、アース神族の中でも最も優れた賢者です。彼女はあなたの運命を知っていますが、あなたの運命を直接明かすことはありません。彼女は人間の前にはハヤブサの姿で現れます。

ヘル Hel

ヘルは死の女神であり、死者の領域であるヘルヘイムの支配者です。彼女はロキとアングルボザの娘であると言われていました。北欧神話によれば、戦場で死なない者はヘルにたどり着き、最高の戦士はヴァルハラとフォールクヴァングにやってくる。しかし、犯罪者だけがヘルに来るとも言われています。アイスランド文学はしばしば死をヘルに誘惑されることと同一視します。たとえばユングリンガ・タルでは、死んだ王ディグヴィはヘルに連れて行かれ、恋人になったと言われていました。

ヘイムダル Heimdallur

ヘイムダルは天の川によって明示された、世界樹ユグドラシルの象徴でした。同様の神々は、サミ、サモエド、異言、イヌイットの文化にも見られます。リグを装ったヘイムダルは、世俗的な宇宙秩序を反映して、3つの社会階級の起源にもなりました。彼はヒミンビョルグに住んでいて、ピフロスト橋(虹)を守っていました。ラグナロクが近づき、巨人が橋に攻め寄せると、警戒して角笛を吹きました。理想的な歩哨であり、彼は鳥よりも睡眠が少なくて済み、何マイルも見ることができ、彼の聴覚は草や羊毛の成長を聞けるほどに鋭敏でした。

イズン Idun

イズンは若さの女神であり、そのリンゴは神々を不滅に保ちました。ロキに騙され巨人スィアチによってアースガルズから誘拐された。古ノルド語の詩「長き秋」は、イズンが誘拐された後、神々がどのように急速に老化したかを説明しています。彼らが救われたのは、神々に脅されたロキが彼女を救助したからでした。神話は、重要なのは彼女の帰りであり、彼女のリンゴではないことを強調しています。

ロキ Loki

このトリックスター神の父は巨人のファールバウティ、母は巨人のラウフェイ(「葉の島」の意)です。彼は神々と自由に戯れ、オーディンとは兄弟の契りを結んだこともあります。ロキは美しい外見をしていますが、目的のためにはどんな姿にも変身することができ、その姿はオーディンと同様に歪んでいて、心理的にも複雑です。彼は多くのトラブルから神々を救ってきましたが、彼の裏切りはより大きなものでした。

マグニ Magni

マグニ(「強力な」)はトールと巨人ヤールンサクサの息子であり、モージの兄弟です。マグニは父親の力と勇気を受け継いでおり、彼と彼の兄弟のモージはトールの死後、トールのハンマーミョルニルを引き継ぐこととなります。父親と同じように、マグニは天候、風、そして年間成長に関する問題で召喚されます。

ミーミル Mimir

ミーミルは、世界樹ユグドラシルの根元にある知恵の源を守っています。ユグドラシルには3つの根があり、ミーミルの泉はヨトゥンヘイムにつながる根の下にありました。ミーミルの泉を飲んだ人は誰でも、起こったことすべてとこれから起こることすべてを見て、聞くことができました。

オーディン Óðinn

オーディンは戦争、詩、死者を司る片目の神で、アース神族の中で最も古く、大きく、賢い神です。彼が飼っているカラスのフギンとムニンはシャーマニズム、特に黒魔術と医学の分野を象徴しています。北欧の人々やアングロサクソン人の間では、オーディンはルーン文字の生みの親と考えられて

います。スウェーデンのゴットランド島では、2011年にローマ時代の片目のブロンズマスクが発掘されており、少なくとも2000年前からオーディンが崇拝されていたことがわかります。

サーガ Sága

サーガは未来を見通す能力を備えたアース神族であり、話すことや物語に関連しています。セックヴァベック(沈んだ長椅子の広間)では、彼女とオーディンはよく会い、金の盃から冷たい水を飲みます。水は彼らに詩と不死の贈り物を与えました。このため、サーガは北欧神話のミューズとして解釈することができます。

シヴ Sif

出産と結婚の女神。金星の楯状火山、シフ山は彼女にちなんで名付けられました。

シェヴン Sjöfn

性的欲望の女神であるシェヴン(「恋人」)は、フリッグと姉妹関係にあるアース神族です。

スカジ Skaði

霜の巨人であるスカジは、ボウハンティング、スキー、冬、そして山々の女神です。海の神ニョルズと彼女の結婚はニョルズが海とカモメに憧れ、スカジは山とオオカミに憧れていたため、あまり成功しませんでした。

スヴォースズ Svasud

彼が毎年夏をもたらす神であることを除いて、スヴォースズについてはほとんど知られていません。これは巨人ヴァフスルーズニルによって語られました。

トール Thor

オーディンの長男であるトールは、古代インドの神インドラ、またギリシャの神ゼウスやローマの神ユピテルに類似した、最も強く人気のある北欧の神々の一人です。トールという名前は現在でも「Thursday」(トールの日)や、「Tordön」という曲、thunder、ドイツ語のドナーなどに使われています。彼の超能力は、締めると力が増すパワーベルト「メギンギョルズ」と連動しています。ソーはヤギの引く馬車に乗って雲の上を移動します。彼の武器は、ヘラクレスの棍棒を彷彿とさせるハンマー「ミョルニル」です。トールのハンマーがお守りとして普及したのは、キリスト教が古代宗教の脅威となったヴァイキング時代のことでした。

テュール Týr

テュールは北極星と同一視されており、「片手神」や「狼の遺骸」とも呼ばれています。「Tuesday」は彼にちなんで名付けられた曜日です。デンマークのガレフスで発見された400年代の黄金の角笛

には、テュールが手を失う原因となった怪物である束縛されたフェンリルに餌をやる姿が描かれています。

ウル Ullr

誓いと決闘の神であるウルは、神話の中で、スキーやスノーシューズを履いて弓と盾を持った背の高いハンサムな男として登場します。ウルがサガで言及されることはめったにありませんが、彼の名前に関連したスウェーデンやノルウェーの地名が多数存在することから、かつては非常に広範な崇拜を受けていたことがわかります。

ヴィーザル Víðarr

森の王国ヴィージを支配する「沈黙の神」ヴィーザル。この強力な復讐心に満ちた神は、すべての靴職人の残りの革片で作られた、どんな武器も通さない特別な靴を持っています。ラグナロクで、ヴィーザルはフェンリルの下顎を踏みつけ、上顎を掴んで引き裂き父オーディンの復讐をします。ヴィーザルは、新しい時代に生き残った一人です。異母兄弟のヴァーリとともに、ラグナロクが終わって火の巨人スルトが燃え盛る剣で世界に火を放った後、オーディンの任務を引き継いでいます。

エーギル Ægir

エーギルは、きらびやかな宮殿で海を支配する巨人です。巨人フォルニョートの息子であり、ロギ（火）とカーリ（風）の兄であり、ヘイムダルの祖父でもあります。エーギルは他の多くの北欧の神々のように高い地位を持っているわけではありませんが、彼は裕福であり、海と金色の宮殿のつながりから、彼は難破船で失われた財宝と関連しています。

ロングシップ、支援者、マップ

ヴァイキング時代には、西ノルウェーのスカンジナビア人は、高度に専門化した海洋文化を発展させていました。ロングシップと、その商船型であるクナールは、クリンカーのデザインと大きな開閉式の四角い帆によって、波の中でも機敏に操れるように進化しました。これは、ブリテン諸島や低地地域への襲撃の要となっただけでなく、東方への長距離交易や、アメリカを含む北大西洋への入植の基礎となりました。石碑や貨幣などの芸術作品に船が登場したり、埋葬の儀式に船が登場したりすることは、北欧文化の中心的な役割を果たしたことを物語っています。

支援者 FOLLOWERS

Pax Vikingの支援者は、君主、恩人、貿易相手としてのあなたにどのような資質を見出しているかによって、特定の歴史的な道筋と結びついています。

ヤール領の支援者 Jarldom Followers

ヤール領の支援者とは、何世紀にもわたってヴァイキング文化に貢献してきた襲撃重視の独立したヤール領体制で、特に西隣のヴァイキングに勝利する武將を求める人たちのことです。

スウェーデンの支援者 Sweden Followers

スウェーデンの支援者は、スウェーデンの中央集権的な統治を強化し、各ヤール領が統一された国となり、貿易やネットワークを重視することで、より良い統治ができると考えています。これは歴史の中で実際に起こったことであり、エリック6世は西暦970年に戴冠しました。

教会の支援者 Theocracy Followers

教会の支援者は、あなたがヨーロッパと中東に広がっていた成長しつつある拡大主義の政治体制、キリスト教、あるいは潜在的にはイスラム教に屈するのと同じように、喜んであなたの支配に服従します。キリスト教の影響が、ノルウェーのヴァイキング文化の終焉の主な理由かもしれません。

ルーシの支援者 Rus' Followers

スウェーデンのヴァイキングによって築かれた東側の成長しつつある帝国が、スウェーデンのヴァイキング文化に近づき、最終的にスウェーデンの一部になれば、あなたの支配下で繁栄するとルーシの支援者は信じています。ルーシ族：東欧のヴァイキングの集落は、少なくとも西暦750年にフィンランドのスタラヤ・ラドガ(「古いラドガ」)にまで遡り、オーディンの顔が描かれたお守りが出土しています。スカンジナビアのヴァイキングは、東欧ではヴァリヤークまたはルーシとして知られていましたが、西暦840年にヴァイキングがキエフ・ルーシと呼ばれるようになった地域のスラブ民族を支配するようになりました。(注1)

交易所 Trade Centers

スウェーデンの貿易は、ヴァイキングの冒険心と海洋意識、そしてスカンジナビアの長い海岸線だけでなく、スウェーデン国内で入手できない物資の需要にも後押しされました。スウェーデン国内では手に入らない商品の需要としては、冬を乗り切るための食料品、つまり魚や肉、バターなどの保存に必要な塩が挙げられます。ヴァイキングが輸入した贅沢品には、絹や銀、さらにはエジプトの猫などがありました。その代わりに、銅、毛皮、琥珀、セイウチの牙、ハヤブサ、蠟、蜂蜜、丈夫なアザラシの皮などを提供しました。これらの商品の中には、Ådalenに貿易拠点を持つ極北のサーミ人に由来するものもありました。ビルカはスウェーデンの貿易の中心地でした。南と東では、長安が中国やシルクロードの他の帝国との貿易を表しています。重要な貿易拠点で良好な関係を築くことは、成功のために最も重要なことであり、1200年代半ばに書かれた「The King's Mirror」という文章からもそれが読み取れます。(注2)

強力な同盟軍 Powerful Allies

Pax Vikingでは、他の強力なヴァイキング文化が「強力な同盟国」として描かれています。彼らとの良好な関係は、政治的な安定に寄与し、貿易相手としての可能性を与え、また紛争が起きたときには人員や船の援助をもたらしました。ヴァイキング達の間には多くの紛争がありましたが、ほとんどの場合、彼らはお互いに強力な支持者でした。

1.現代のベラルーシ、ロシア、ウクライナの国々は、いずれもキエフ・ルーシを文化的な祖先としており、ベラルーシとロシアの名前もキエフ・ルーシに由来しています。ルーシ人は、東はタマン半島から、南はカスピ海や黒海まで、毛皮や奴隷を絹や銀などの商品と交換する商人や略奪者のゆるやかな連合体であるヴァリャーグのリュールク朝を形成しました。バイキングの典型的なファッションは、地元のスラブ系住民と同化しました。

2.北欧の商人を目指す人のためのガイド「The King's Mirror」には、商人は軍隊や徴税人を指揮する王族のかかとの下にいるという注意書きがあります。"王や他の権威ある首長が役人を置いている場所に来たら、彼らの友情を得るようにし、彼らが支配者のために必要な金を要求してきたら、そのような金はすべて速やかに支払うようにしなさい。"

プレイヤーのヤール

Pax Vikingでプレイアブルキャラクターとして描かれているヤールは、歴史上の実在の人物であり、いずれもスウェーデンに強い影響を与えたり、支配したりする可能性を秘めています。さらに、彼らはどこかでつながっています。ここでは、ゲーム内のタイルに描かれている他の名前も含めて、彼らの物語を紹介します。

3つの国を支配した悪名高いヴァイキングの女王、グンヒルドは、女王、魔術師、一代の母など、さまざまな名前を持っていました。彼女の出自は謎に包まれていますが、最も有力な説は、前デンマーク王ゴーム老王の娘と、盾の乙女であり軍の指導者であったトルヴィ・デネブラッドの娘であるというものです。彼女はエイリーク1世血斧王の妻となり、彼は後にノルウェー、オークニー、ノーザンブリアの王として君臨し、グンヒルドはその熾烈な女王となりました。グンヒルドの長年の敵の一人にエギル・スカラグリームソンがいました。エギルはホストであるグンヒルドとエイリークを侮辱し、彼らのビールでは喉の渇きを癒すことができないと自慢しました。ノルウェーを統一したハーラル1世美髪王が80歳になったとき、彼は王国の統治権を息子のエイリーク血斧王に譲り、彼にすべての土地を独占させ、彼とグンヒルドの長男ハーラル(後に灰衣王と呼ばれる)を次の後継者に指名しました。エイリークの兄弟たちは激怒し、壮絶な争いを繰り広げて流血に見舞われ、エイリークは兄弟のうち4人を殺害したことで有名です。ハラルド美髪王が亡くなってから1年後、息子のホーコン(後のホーコン1世善王)は、ノルウェーにおけるエイリークの暴政の知らせを聞き、彼に挑戦するためにイングランドから船出しました。夏になると、ノルウェーの領主たちが立ち上がり、ホーコンを自分たちの王にしようしました。グンヒルドとエイリークは何もできず、子供たちを連れてオークニーに逃れ、そこでエイリークが王として認められました。

ある説では、エイリークとグンヒルドは、ヴァイキングの支配下でないイングランドの大部分を支配していたアゼルスタン王からノーサンブリアの地を提供されたと言われています。また、ヨーク司教のウルスタンが招待したという説もあります。アイスランドのサガによると、グンヒルドとエイリークは北東部の海岸沿いを荒らしまわった後、ノーサンブリアに居を構えました。グンヒルドとエイリークは数年間ノーサンブリアを統治していましたが、イングランドに政変の波が押し寄せ、彼らの座が脅かされました。エイリークはノーサンブリアを去ることを選び、イングランド中を恐怖に陥れる存在となりましたが、ステインモアの戦いでイングランド軍に阻止され、彼の死によって北部におけるバイキングの支配は終わりを告げました。

この知らせがグンヒルドに届くと、それまでの生活は終わりを告げました。イングランドの人々は、エイリークがもたらした流血の責任をグンヒルドになすりつけたのです。彼女は知恵を絞って、家財道具をすべて集め、ハーラルを含む子供たちとオークニーに逃げました。旅の途中で、彼女は、彼らが集められるすべての人と船を連れてきました。オークニーの伯爵であるトルフィン・スカルクリー

バーは彼らを歓迎し、グンヒルドとその息子たちはしばらくそこで権力を握っていましたが、グンヒルドの兄でデンマーク王のハーラル1世青齒王がホーコン王の機嫌を損ねたという知らせを聞き、ようやくノルウェーに帰ることができるかもしれないという結論に達しました。彼女は娘のラグンヒルドをトルフィンと結婚させてオークニーで同盟を結び、ハーラル青齒王のもとに避難し、土地を与えて支援してもらいました。

グンヒルドは何年もデンマークに留まり、その間、息子たちはホーコン善王から父の土地を取り戻そうとしました。灰衣王は王位を取り戻し、父と同じようにノルウェーを支配したいという思いに駆られて他の「血斧王の息子たち」を率いてこの活動に参加しました。彼らはホーコンに対抗してかなりの数の軍隊を編成し、Fitjarの戦いで大勝利を収めました。ホーコンは肩に矢を受けて瀕死の重傷を負ったと言われています。グンヒルドは灰衣王が権力を握ると、その地位にあぐらをかき国政に大きな影響力を持つようになり、この時に「国母」という称号を与えられました。灰衣王は、デンマークの叔父であるハーラル青齒王のもと、4人の弟を総督として王になった。しかし、血斧王の息子たちは、さらに権力を求め、より多くの土地を征服しようとした。彼らはトロンデラグ、ノルウェー西部、ノルウェー北部の強大なヤールたちと戦いました。

灰衣王はノルウェーの北部を征服した最初の王となり、この地域での毛皮貿易で利益を上げました。彼の綽名である「Greycloak」または「Gråfell」については、さまざまな説があります。最も有力な説は、彼がハルダンゲルの2人のアイスランド人商人からグレーの毛皮のコートをもらった（その毛皮を使い続けた）という逸話です。別の説では、「Gråverk」はリスの毛皮の名前なので、彼が北方でリスの取引をしていたことが名前の由来になったのではないかとされています。グンヒルドは、他の人生の分野と同様に、自分の性的能力をうまく利用しました。エイリークの死後、グンヒルドは年下の恋人を作り、そのことを隠していました。若いアイスランド人のフルットは、自分の遺産を奪ったソティという男を追って西から船でやってきて、グンヒルドの目に留まりました。グンヒルドは、彼が友人のオズールと一緒に冬の間、自分の家に滞在することを提案し、臆することなく彼の窮状を助けようしました。グンヒルドのような強力な女王に気に入られたことは、フルットの人生を大きく変えることになりました。グンヒルドは、自分の息子であるハーラル灰衣王に、彼を護衛につけるように勧めたほどでした。

一方、青齒王は血斧王一族の権力拡大に飽きていました。彼は彼らに反旗を翻し、ノルウェーの貴族たちと一緒に灰衣王を殺そうと画策しました。ノルウェーを10年間支配した後、灰衣王は青齒王からフランク族との戦いに協力してほしいという依頼を受けました。このような作戦は両王にとって利益となるものだったので、灰衣王は大規模な軍隊を編成してデンマークに移動しました。しかし、青齒王の計画は違っていました。リムフィヨルドのほとりのハルスで待ち伏せして灰衣王を殺害し、青齒王はノルウェー全土の支配権を取り戻しました。彼は、父を灰衣王に殺されたホーコン・シグルザルソンをノルウェーの副官に任命しました。グンヒルドは再びオークニーの娘のところに家族と一緒に逃げ込み、グンヒルドの影響下にある男たちが全員死ぬまで支配しました。

夫よりも息子よりも長生きした妻であり母であるグンヒルドには、実の兄である青齒王が最後の一撃を加え、彼女の邪悪さのために泥沼に放り込んで溺れさせるという命令を下しました。デンマーク

への旅の途中、老女となったグンヒルドはこの命令を受け、いまだ発見されていない沼地の遺体となって殺されました。

しかし、青齒王は、その行為に対する罰を受け、実の息子に倒され、わずか数年後にはスウェーデンで勃興した勝利王にデンマークを奪われることとなります。

エリク6世勝利王は、スウェーデンの最初の王の一人で、スヴェアランド、ヴェステルゲトランド、エステルゲトランド、つまり中世初期のスウェーデンのほとんどの地域を支配していた可能性があると言われています。アイスランド人のサガ(Flatöboken)によると、エリクが即位したときは弟のオーロフと共同統治していましたが、オーロフは若くして亡くなりエリクが唯一の王となりました。オーロフの息子強きスティルビョルンは父の王位継承権を主張しましたが、エリクはこの権利を認めない代わりに60隻の装備を整えた船をスティルビョルンに与えました。スティルビョルンはその船を上手に使い、伝説的なヨムスボルグ要塞を占領し、ヨムスヴァイキングを配下にしました。デンマークのハーラル青齒王は感銘を受けてスティルビョルンと同盟を結びました。スティルビョルンは、エリクを退位させるために同盟者とともにスウェーデンに向かいました。スウェーデンに到着したスティルビョルンは、部下を逃がさないように自分の船を燃やしました。その結果、デンマーク軍の大部分はスティルビョルンと一緒に戦う気力を失い、帰国しました。エリク軍とスティルビョルン軍は、ウプサラ近郊のフーリスヴァラナで3日間の戦いを繰り広げました。スティルビョルンは殺され、エリクが勝者となり、それ以来彼は勝利王として知られるようになりました。サガによると、戦いはエリクが「オーディンはお前たちを所有している」と叫んで敵に槍を投げつけることから始まったといえます。9世紀後半に作られたいくつかのルーン石碑には、ウプサラの近くで倒れたとされる人々が記されています。

その後、エリクは新たにデンマーク王に任命されたハーラル青齒王の息子であるスヴェン1世双叉髭王を追放しました。スヴェンは、エリクと戦うためにスティルビョルンとともに一部の軍隊を派遣した頃、スカンジナビアの貴族の助けを借りて父から権力を奪っていました。その後、エリクは死ぬまでデンマークをはじめ、バルト海やポーランド、ドイツの一部を支配しました。デンマークでは政治的な理由で洗礼を受けましたが、その後すぐにノルウェーの神々への信仰に戻りました。エリクは995年に古ウプサラで煤死し、息子のオーロフ・シェートコングが後を継ぎました。

エリクは、王妃である傲慢なシグリーズとの間に息子オーロフをもうけた。シグリーズは、スウェーデンとデンマークで2度女王になりました。エリクとの間には息子のエムンドが生まれた。エリクは彼女と離婚しましたが、その理由は物語の中では不明瞭であり、代わりに彼女は自分の代理として一緒にイエータラント(ヴェステルイエータラント)を統治することになりました。離婚の理由として考えられるのは、エリクが代わりに愛人のラーデのオード・ハーコンズドツティルと結婚したことです。彼女は、ノルウェーのラーデ伯ハーコン・シグルザルソンの娘で、ノーザンブリア伯エイリーク・ハーコナルソンの妹と言われています。ハーコナルソンは、クヌート大王のイングランド征服で重要な役割を果たすなど、多くの戦いに参加しました。エイリーク・ハーコナルソンは、知性と運に恵まれた経験豊富な戦士とみなされていました。当時のクヌートは比較的若く、エイリークは彼の信頼できる

アドバイザーであり、戦争の技術を教える存在となりました。オードが実際にエリク勝利王と結婚したかどうかは定かではありませんが、しばらくの間エリクの愛人となった後、エリクがシグリーズと離婚した後に、お互いに理解し合って結婚したと考えられています。エリク勝利王との比較的短い結婚の前、あるいは後に、オードは兄と同じように盾の乙女であり、戦士であったかもしれません。彼女がエイリーク・ハーコナルソンのイングランド征服に同行し、ノーサンブリアで彼と一緒に過ごした可能性もないわけではありません。

ヴェステルイェータラントの統治者であった傲慢なシグリーズは、複数の小国の王から求婚されていました。そのうちの2人は、彼女の拒絶を尊重せずに何度も失敗しています。それはヴェストフォルドのハーラル・グレンスケ王（聖王オロフの父）とノヴゴロドのヴセヴォロド王子であった。彼女は見せしめのために、二人を大広間で生きたまま火刑に処しました。この行為によって、興味のない求婚者は自分に近づかないようにすることを示したかったのです。彼女が「Haughty」と呼ばれるようになったのも、この出来事がきっかけでした。彼女が結婚してもいいと思った王は、ノルウェーのオーラヴ1世でしたが、シグリーズが「キリスト教徒になりたくない」と宣言したことで、結婚式の計画はクンガヘラで急遽中止となりました。するとオーラヴ1世は怒って彼女の顔を殴り、「異教徒と結婚するつもりはない」「異教徒はみんな犬だ」と言い放ちました。シグリーズはオーラヴの目を見て、彼女を殴ったことを後悔することになるだろうと言いました。シグリーズはオーラヴ1世の敵となりました。彼女は代わりに、エリク勝利王の死後、デンマークを奪還したデンマーク王スヴェン1世と結婚し、オーラヴ1世との戦争を煽りました。彼は彼女の要求に応じ、戦争の結果、スヴォルダーの戦いでオーラヴが死亡しました。スヴェン1世との間に生まれた娘エストリズは、デンマーク王スヴェン2世の母となり、彼の一族は約100年にわたってデンマークを支配することになります。

エリク勝利王の後を継いで統一スウェーデンの王位に就いたオーロフ・シェートコングは、現在のドイツ北部のメクレンブルク州とホルスタイン州にある中世の西スラブ民族の連合体があった地域出身のオボトリートのエストリッド王女と結婚しました。彼女と同じ地域の貴族であるオボトリートのエドラは、奴隷としてスウェーデンに連れてこられたとする資料もあります。しかし、エストリッドがオーロフと結婚し、実際に女王に数えられていたことから、オボトリートの指導者との取り決めの一環であったという説もあります。オボトリートのエドラは、オーロフの愛人とされることもありますが、エストリッドの母親としても記録されています。女王の母である彼女は、取り決めの一環としてエストリッドを伴ってスウェーデンに渡りました。二人ともオーロフとの間に子供をもうけています。エストリッドは派手で豪華なことが大好きで、自分が贅沢をするのと同じように、使用人には厳しく接していました。また、子供たちにも厳しく、特にエドラの子供には厳しく接したと言われています。彼女の母親であるエドラに夫との間に子供がいたことが事実であれば、ありえないことではないでしょう。この場合、エドラはエストリッドの子供たちの世話も、若いエストリッドよりも丁寧に行っていたのかもしれません。エドラの父はハンガリーのタクシー（大公）、母はクマニアの王女です。若い頃はクマニアに住んでいたかもしれませんが、父親がヴァイキングと取引していたために、人生の初期にはスウェーデンにもいたかもしれません。

この時期のキエフ・ルーシは、スウェーデンや東アジア貿易の要衝であるクマニアなどと良好な関

係を築いていました。この広大な地域では頻繁に移動が行われていて、豊かな交易はキエフ・ルーシの成立によって確固たるものとなり、その中で**イングヴァル・レリクセン**はキエフ・ルーシの初代支配者として重要な役割を果たしていました。彼はスウェーデン人で、父親のリュウリクは当時ルーシの最北端にあったノヴゴロドのヤールでした。イングヴァルはキエフのイーゴリとも呼ばれていました。リュウリク一族とその周辺の指導者たちは、フィンランドとスウェーデンの出身でした。当時のフランク王でアキテーヌ王であったルイ敬虔王は、ルーシの国民と国家がスウェーデン人で構成されていることに注目しました。その結果、キエフ・ルーシとヴァイキングとの絆は数百年に渡って続きました。イングヴァルは、生まれた時に家族がいた場所からすると、スウェーデンかバルト海付近で生まれたと思われます。イングヴァルはコンスタンティノープルを2度にわたって包囲し、艦隊の一部を失ったものの、東ローマ帝国皇帝コンスタンティヌス7世と有利な条約を締結するほどの力を持っていました(この条約の条文は今日まで保存されています)。ルーシはイングヴァルの支配下でカスピ海のアラブ人から2度にわたって略奪を行ったが、イングヴァルがこれらの作戦に関与していたかどうかは不明です。彼は乱暴な指導者で、小さな部族にも多くの敵を作り、貢ぎ物を要求していました。彼はルーシの中央部で、ドレヴリャーネという部族にそのような貢ぎ物を要求し、悲惨な死を遂げました。ビザンチンの歴史家であり記録者でもあるレオン・ディアノスは、イングヴァルがどのように死を迎えたかを次のように記しています。"彼らは2本の白樺の木を彼の足元に折り曲げて縛り、その後、木を再びまっすぐにして、彼の体を引き裂いた。"

イングヴァルはキエフのヘルガと結婚していましたが、ヘルガはスウェーデン人の血を引いていたようで、キエフのオルガとも呼ばれています。二人が結婚したのは、イーゴリがキエフ・ルーシの支配者になる7年前です。夫の死後、息子のスヴャトスラフがまだ未成年だったため、ヘルガはキエフ・ルーシの摂政として統治しました。ヘルガは夫イーゴリの死を悼み、ドレヴリャーネ族との戦いに挑みました。ドレヴリャーネ族は20人の精鋭を送り込み、彼女を彼らの王子であるマルと結婚させ、マルを通じてキエフ・ルーシの権力を握ろうとしました。ヘルガは、自分の権力を息子に譲りたいという思いと、夫の仇を討ちたいという思いから、彼らを生きのまま焼き殺しました。その後も同様に残酷な処刑を繰り返し、彼らの首都イースコロステニ(現在のコーロステニ)を破壊し、イングヴァルの死からわずか1年でドレヴリャーネ族を完全に打倒しました。その後、ドレヴリャーネ族は歴史から姿を消し、彼女の孫であるオレグが、ドレヴリャーネ族の王国の世襲権を正式に引き継ぎました。ルガ川とムスタ川の間に住む他の部族に対しても同様の作戦が行われ、同時にロシアの利益のためにこれらの川を要塞化しました。コンスタンティノープルを訪れた彼女は、洗礼を受けてキリスト教の信仰を教えられました。数年後に再訪した際には、皇帝コンスタンティヌス7世ポルフェロゲネトスに盛大に迎えられたといわれます。ヘルガはキリスト教を強く支持しましたが、息子のスヴャトスラフ1世を改宗させることはできませんでした。ヘルガがドイツの権力者たちに、ロシアのコンスタンティノープルへの依存度を下げ、代わりに西欧諸国との交流を強化するように働きかけると、修道士のアダルベルト(後のマクデブルク大司教)が宣教司教としてキエフにやってきました。しかし、アダルベルトはキエフでの宣教がうまくいかず、しばらくしてドイツに戻りました。その帰り道、彼のキャラバンは襲われ仲間は殺されましたが、彼自身は辛うじて命拾いをしました。スヴャトスラフ1世は、司教の失敗や襲撃にも一役買ったと言われています。ヘルガは、西欧諸国の帝国との交流、ローマ教皇への訪問、コンスタンティノープルでのコンタクトなど、自らもキエフ・ルーシのにキリスト教への強い影響力を持ち続けました。彼女のキリスト教への働きに対して、死後600年近く経ってからロシア正教会はヘルガを聖人としました。また、彼女は政治や軍事面でも活躍を続けました。ヘルガが権力を維持で

きたのは、軍隊と民衆の忠誠心のおかげです。彼女は再婚を拒み、80歳を過ぎた頃に息子に公位を譲りました。87歳のとき、彼女はキエフ包囲に対して防衛に成功しましたが、そのわずか1年前に自然死してしまいました。