

### ウェドモアの和議

第Vラウンド以降、ゲーム終了条件を確認。

### ウェドモアの和議

第Vラウンド以降、ゲーム終了条件を確認。

### ウェドモアの和議

第Vラウンド以降、ゲーム終了条件を確認。

### ウェドモアの和議

第Vラウンド以降、ゲーム終了条件を確認。

### Berserker

#### 士気高揚

〈狂戦士増援フェイス〉

任意の1個のヴァイキング〈軍〉に組み入れられているノース人ユニットを最大2個まで、同数の**狂戦士**ユニットに置き換える。

狂戦士と化した戦士に対しては、火も鋼も効かなかったと伝説では語られている。狂戦士が数人いれば、戦いの趨勢は変わり、敵の心に恐怖を刻み込み、そして味方の部隊は鼓舞された。

### Housecarl

#### 王の財産

〈近衛軍増援フェイス〉

少なくとも1個の**近衛軍**ユニットがいる〈州〉(複数可)に最大合計3個の**近衛軍**を追加する。

ウェセックスはアルフレッド大王の支配のもと繁栄を手にし、大王はその富を使用して、イングランド軍を現代化し、拡大した。

### Norsemen

#### 偽装退却

任意の〈会戦フェイス〉

この会戦の前に、イングランド〈軍〉は会戦ダイス・ロールを1回解決し、〈逃亡〉~~結果のみを適用する。~~

ヴァイキングは狡猾でこの時代にしては一般的でない戦術を使用していたと言われている。ヴァイキングはキリスト教徒に浸透していた戦闘における名誉を尊重せず、勝利を得るためにあらゆる手段を用いた。

### Thegn

#### 改宗

〈貴族軍増援フェイス〉

貴族軍プレイヤーの選んだ1個の〈州〉で、**ノース人**ユニットを最大2個まで、同数の**貴族軍**ユニットに置き換える。〈会戦フェイス〉時に会戦を解決する状況になってもよい。

一部のヴァイキングが新たな信仰に目覚めることは避けられなかった。もっとも有名な改宗は、アルフレッドによるグスルム王と配下の30人の精兵たちのキリスト教への改宗である。

### ヴァイキングの恐怖

〈狂戦士会戦フェイス〉

この会戦のあいだ、イングランド側は**フルド**・カードをドローできない。

キリスト教の観点からすると、狂戦士はまごうことなき悪を体現する悪魔のごとき戦士だった。この残忍な戦士たちは戦の儀式を取り行い、恍惚状態となって戦っていた。彼らは何ものにも止められることなく、戦士であり、一般市民であり、殺戮にしていた。

### 反乱

〈近衛軍増援フェイス〉

1個の〈州〉からヴァイキング・ユニット1個(ヴァイキング側が選択)を除去する。その後、**フルド**・カードを1枚ドローし、その〈州〉に残っているヴァイキングに対して即座に会戦を開始する。

イングランドの支配者たちは、ヴァイキングがやってきたとき、死ぬか、彼らに忠誠を誓うはかなかった。だが、その軍が去ったとき、その地を植民したヴァイキングは常に反乱を危ぶんでいた。

### イングランドの裏切り者

〈ノース人増援フェイス〉

ノース人プレイヤーの選んだ1個の〈州〉で、**貴族軍**ユニットを最大2個まで、同数の**ノース人**ユニットに置き換える。〈会戦フェイス〉時に会戦を解決する状況になってもよい。

イングランドの貴族軍にとって、確実に敗北するよりは、ヴァイキングに加わった方が安全な場合も多かった。

### 荒野への逃走

〈ヴァイキング会戦フェイス〉

イングランド側の会戦ダイス・ロールのち、ヴァイキングの会戦ダイス・ロールの前に、イングランドの全ユニットをヴァイキングが占有していない隣接する〈州〉へと撤退させる。

戦闘が小康状態になった際、イングランドは地元の小道や獣道を利用して、ヴァイキングとの戦闘から撤退した。878年、アルフレッド王は、地元の湿地へと逃れることで、ヴァイキングの意図からなんとか生き延びることができた。

### 不意打ち

〈狂戦士会戦フェイス〉

この会戦の前に、ヴァイキングは会戦ダイス・ロールを1回解決する。

その時代の古臭い軍事戦術への対抗策として、ヴァイキングは策略を使用し、それこそ彼らが成功を収めた理由のひとつだった。793年のリンディスファーンへの襲撃や878年のチップナムへの不意打ちのように、不意打ちを利用することで、ヴァイキングは多くの敵を殺した。

### サクソン海軍

〈ヴァイキング移動フェイス〉

海岸沿いの〈州〉を6個選ぶ。このターン、ヴァイキングは選ばれた〈州〉に入ることができない。

サクソンの主要な戦いは陸上で行われたが、アルフレッド王はサクソン海軍をうまく使うことで、875年、882年、そして885年には、海でヴァイキングの敵軍を打ち破った。

### 盾の壁

〈イングランド会戦フェイス〉

このターンのすべての会戦のあいだ、ヴァイキング〈軍〉は各会戦での最初の1個目の〈命中〉~~結果を無視する。~~

盾の壁は強力な陣形であり、戦士たちが肩を並べて立ち、盾を重ねることで互いを守った。盾の壁に対する対抗策は、どこかが崩れて崩壊するまで、互いに押し合い、切り込むという方法だった。イングランドもノース人も盾の壁を使用していた。

### 優れた訓練

〈貴族軍会戦フェイス〉

このターンのすべての会戦のあいだ、**貴族軍**ユニットは〈逃亡〉~~結果を~~結果とみなす。

イングランドはヴァイキングの型破りで残虐な戦術に対応する準備が整っていなかった。素早く対応することができなかった者たちは、命を落とすか、打ち破られた。

### チェオルウルフ

〈狂戦士増援フェイス〉

チェオルウルフ〈州〉のどれかがヴァイキングに支配されている場合、別の1個のチェオルウルフ〈州〉にいるイングランド側ユニットをすべて除去し、マップ上のヴァイキング側ユニットを最大2個までその空になった〈州〉へと移動させる。

貴族軍の一員であったチェオルウルフは、877年にヴァイキングの助力でマンツの王の地位に就いた。チェオルウルフはヴァイキングの支配者たちに忠誠を誓い、戦いで彼らを支援することを約束した。

### デーン税

〈ヴァイキング会戦フェイス〉

このターンのすべての会戦の前に、攻撃側のヴァイキング・プレイヤーは、自分の〈軍〉から以下のいずれかのユニットを除去しなくてはならない：  
**狂戦士**1個または**ノース人**最大2個。

殺戮を回避し、ヴァイキングが戦闘せずに去っていくるよう、イングランドはデーン税として知られる賄賂や貢物を支払った。

### ノーサンブリアの不和

〈ノース人会戦フェイス〉

カーライル(Carlisle)、ダーラム(Durham)、ヨーク(York)、あるいは、マンチェスター(Manchester)といった北部の〈州〉のいずれかでの会戦を解決する前に、**貴族軍**および**近衛軍**ユニットは、互いに対して会戦ダイス・ロールを1回解決する。

867年、エラはオスベルト王から玉座を奪い、ノーサンブリアは内戦状態に陥った。ヴァイキングはこの好機を活かし、2人のイングランドの領主へと攻撃を仕掛けた。この二人の領主も協力したのだが、ヴァイキングに敗れた。

### 貴族軍の統率力

〈貴族軍移動フェイス〉

このターン、イングランド〈軍〉はそれぞれ〈州〉2つぶん多く移動できる。

イングランドの貴族は自らの領地を持ち、優先すべき事柄がある支配者だった。アルフレッド王は、貴族たちの支持なしには、878年に新たな軍を立ち上げることはできなかっただろう。

### ヴァイキング砦

〈イングランド会戦フェイス〉

この会戦のあいだ、ヴァイキング〈軍〉は、イングランド陣営の会戦ダイス・ロールの**たびに**、〈命中〉~~結果を~~結果を1個無視する。

ヴァイキングの環状砦(トレルボルク)の木と土で作られた城壁の中には、均等に分割された4つの区画があった。4つの門から砦の中へと入ることができ、4つの区画のそれぞれに4つのロングハウスを建てることができた。

### アルフレッドの計略

〈イングランド会戦フェイス〉

このターンのすべての会戦の前に、イングランドの攻撃に参加する**フルド**・カードを1枚ドローする。

878年のヴァイキングの突然の襲撃により、アルフレッドは身を隠さざるをえなかった。その後、アルフレッドは軍隊を招集した。何人集まるかわからなかったが、彼はエグバードの石へと馬を走らせた。配下の者たちは呼びかけに答え、ヴァイキングに対して素晴らしい勝利を奪え、ウェドモアの和議に調印することをヴァイキングに強いた。

### ヴァイキング船

〈ノース人移動フェイス〉

ヴァイキング〈軍〉1個が、〈州〉1つぶんの移動を消費して、海岸沿いの〈州〉から、同じ海の海岸沿いの別の〈州〉へと移動できる。

ヴァイキングの環状砦(トレルボルク)の木と土で作られた城壁の中には、均等に分割された4つの区画があった。4つの門から砦の中へと入ることができ、4つの区画のそれぞれに4つのロングハウスを建てることができた。

### 密偵

〈ヴァイキング会戦フェイス〉

1個のイングランドの〈軍〉(少なくとも1個の**貴族軍**ユニットを含む)を最大で〈州〉2つまで移動させて、この会戦に参加させてもよい。

イングランドは、ヴァイキングが征服した土地の民を利用して、ヴァイキングの移動を追跡し、ヴァイキングの攻撃に備えた。

### ヴァイキング船

〈狂戦士移動フェイス〉

ヴァイキング〈軍〉1個が、〈州〉1つぶんの移動を消費して、海岸沿いの〈州〉から、同じ海の海岸沿いの別の〈州〉へと移動できる。

ヴァイキングは船によって素晴らしい機動力を発揮し、イングランドの最弱でありながらも最も裕福な地域を侵略することができた。イングランドは、アルフレッド大王がイングランド海軍を創設するまで、防衛に使用できる船を持っていなかった。

### 弓兵

〈イングランド会戦フェイス〉

この会戦の前に、イングランド〈軍〉は会戦ダイス・ロールを1回解決する。〈逃亡〉~~結果を~~結果は無視する。

盾の壁を作る近接戦闘方法は、戦いで勝利する手段だった。しかし、盾の壁が形成される前に、イングランドはジャベリンと矢を敵に放った。

### ヴァイキング砦

〈イングランド会戦フェイス〉

この会戦のあいだ、ヴァイキング〈軍〉は、イングランド陣営の会戦ダイス・ロールの**たびに**、〈命中〉~~結果を~~結果を1個無視する。

ヴァイキングの環状砦(トレルボルク)の木と土で作られた城壁の中には、均等に分割された4つの区画があった。4つの門から砦の中へと入ることができ、4つの区画のそれぞれに4つのロングハウスを建てることができた。

### 待ち伏せ

〈ヴァイキング会戦フェイス〉

この会戦の前に、イングランド〈軍〉は会戦ダイス・ロールを1回解決する。

ヴァイキングが以前は成功を収めていた攻撃的な急襲も、イングランドが予想よりも迎え討つ準備を整えていた場合、時には、厄介な状況に陥ることもあった。

## Berserker

### 士気高揚

〈狂戦士増援フェイズ〉

任意の1個のヴァイキング〈軍〉に組み入れられているノース人ユニットを最大2個まで、同数の**狂戦士**ユニットに置き換える。

狂戦士とした戦士に対しては、火も鋼も効かなかったと伝説では語られている。狂戦士が数人いれば、戦いの趨勢は変わり、敵の心に恐怖を刻み込み、そして味方の部隊は鼓舞された。

### ヴァイキングの恐怖

〈狂戦士会戦フェイズ〉

この会戦のあいだ、イングランド側は**フルド**・カードをドローできない。

キリスト教の観点からすると、狂戦士はまごうことなき悪を体現する悪魔のごとき戦士だった。この残忍な戦士たちは戦の儀式を取り行った、恍惚状態となって戦っていた。彼らは何ものにも止められることなく、戦士であり、一般市民であり、皆殺しにした。

### 不意打ち

〈狂戦士会戦フェイズ〉

この会戦の前に、ヴァイキングは会戦ダイス・ロールを1回解決する。

その時代の古い軍事戦略への対抗策として、ヴァイキングは策略を使用し、それこそ彼らが成功を取めた理由のひとつだった。793年のリンディスファーンへの襲撃や878年のチップナムへの不意打ちのように、不意打ちを利用することで、ヴァイキングは多くの敵を倒した。

### チェオルウルフ

〈狂戦士増援フェイズ〉

チェオルウルフ〈州〉のどれかがヴァイキングに支配されている場合、別の1個のチェオルウルフ〈州〉にいたるイングランド側ユニットをすべて除去し、マップ上のヴァイキング側ユニットを最大2個までその空になった〈州〉へと移動させる。

貴族軍の一員であったチェオルウルフは、877年にヴァイキングの助力でマンマーの王の地位に就いた。チェオルウルフはヴァイキングの支配者たちに忠誠を誓い、戦いで彼らを支援することを約束した。

### ヴァイキング砦

〈イングランド会戦フェイズ〉

この会戦のあいだ、ヴァイキング〈軍〉は、イングランド陣営の会戦ダイス・ロールの**たびに**、〈命中〉~~結果~~を1個無視する。

ヴァイキングの環状砦（トルホルム）の木と土で作られた城壁の中には、均等に分割された4つの区画があった。4つの門から砦の中へと入ることができ、4つの区画のそれぞれに4つのロングハウスを建てることができた。

### ヴァイキング船

〈狂戦士移動フェイズ〉

ヴァイキング〈軍〉1個が、〈州〉1つぶんの移動を消費して、海岸沿いの〈州〉から、同じ海の海岸沿いの別の〈州〉へと移動できる。

ヴァイキングは船によって素晴らしい機動力を発揮し、イングランドの最弱でありながらも最も裕福な地域を侵略することができた。イングランドは、アルフレッド大王がイングランド海軍を創設するまで、防衛に使用できる船を持っていなかった。

### 戦の狂乱

〈狂戦士移動フェイズ〉

このターンのすべての会戦で、**狂戦士**ユニットが〈命中〉~~結果~~を受けたとき、**狂戦士**ユニットは赤い戦闘ダイス1個を即座にロールし、〈命中〉~~結果~~が出たなら、その会戦から除去される前に結果を適用する。

ヴァイキングの狂戦士は、戦闘中、恍惚に似た狂乱状態へと自ら入り、痛みを感じないと思われている。

## Housecarl

### 王の財産

〈近衛軍増援フェイズ〉

少なくとも1個の**近衛軍**ユニットがいる〈州〉（複数可）に最大合計3個の**近衛軍**を追加する。

ウェセックスはアルフレッド大王の支配のもと繁栄を手にし、大王はその富を使用し、イングランド軍を現代化し、拡大した。

### 反乱

〈近衛軍増援フェイズ〉

1個の〈州〉からヴァイキング・ユニット1個（ヴァイキング側が選択）を除去する。その後、**フルド**・カードを1枚ドローし、その〈州〉に残っているヴァイキングに対して即座に会戦を開始する。

イングランドの支配者たちは、ヴァイキングがやってきたとき、死ぬか、彼らに忠誠を誓うほかなかった。だが、その軍が去ったとき、その地を植民したヴァイキングは常に反乱を危ぶんでいた。

### サクソン海軍

〈ヴァイキング移動フェイズ〉

海岸沿いの〈州〉を6個選ぶ。このターン、ヴァイキングは選ばれた〈州〉に入ることができない。

サクソンの主要な強敵は陸上で行われたが、アルフレッド王はサクソン海軍をうまく使うことで、875年、882年、そして885年には、海でヴァイキングの敵軍を打ち破った。

### デーン税

〈ヴァイキング会戦フェイズ〉

このターンのすべての会戦の前に、攻撃側のヴァイキング・プレイヤーは、自分の〈軍〉から以下のいずれかのユニットを除去しなくてはならない：  
**狂戦士**1個または  
**ノース人**最大2個。

殺戮を回避し、ヴァイキングが戦闘せずに去っていくように、イングランドはデーン税として知られる賄賂や貢物を支払った。

### アルフレッドの計略

〈イングランド会戦フェイズ〉

このターンのすべての会戦の前に、イングランドの攻撃に参加する**フルド**・カードを1枚ドローする。

878年のヴァイキングの突然の襲撃により、アルフレッドは身を隠さざるをえなかった。その後、アルフレッドは軍隊を招集した。何人集まるかわからなかったが、彼はエグバートの石へと馬を走らせた。配下の者たちは呼びかけに答へ、ヴァイキングに対して素晴らしい勝利を取め、ウェドモアの和議に調印することをヴァイキングに強いた。

### 弓兵

〈イングランド会戦フェイズ〉

この会戦の前に、イングランド〈軍〉は会戦ダイス・ロールを1回解決する。〈逃亡〉~~結果~~は無視する。

盾の壁を作る近接戦闘方法は、戦いで勝利する手段だった。しかし、盾の壁が形成される前に、イングランドはジャベリンと矢を敵に放った。

### ヴァイキングの盟友

任意の〈会戦フェイズ〉

敗北したヴァイキング〈リーダー〉の1人は変節してイングランドに忠誠を捧げ、イングランドがその〈リーダー〉のコントロール権を手にする。生き残った任意のイングランド側ユニットをその〈リーダー〉の〈侵略〉カードの上に置く。

878年にアルフレッド王に敗北したのち、ヴァイキングのリーダーであるグスルムはキリスト教に改宗し、ウェドモアの和議に調印した。彼はウェセックスと和平を守り、代わりに東部の土地を征服した。

## Norsemen

### 偽装退却

任意の〈会戦フェイズ〉

この会戦の前に、イングランド〈軍〉は会戦ダイス・ロールを1回解決し、〈逃亡〉~~結果~~のみを適用する。

ヴァイキングは狡猾でこの時代にしては一般的でない戦術を使用していたと言われている。ヴァイキングはキリスト教徒に浸透していた戦闘における名誉を尊重せず、勝利を得るためにあらゆる手段を用いた。

### イングランドの裏切り者

〈ノース人増援フェイズ〉

ノース人プレイヤーの選んだ1個の〈州〉で、**貴族軍**ユニットを最大2個まで、同数の**ノース人**ユニットに置き換える。〈会戦フェイズ〉時に会戦を解決する状況になってもよい。

イングランドの貴族軍にとって、確実に敗北するよりは、ヴァイキングに加わった方が安全な場合も多かった。

### 盾の壁

〈イングランド会戦フェイズ〉

このターンのすべての会戦のあいだ、ヴァイキング〈軍〉は各会戦での最初の1個目の〈命中〉~~結果~~を無視する。

盾の壁は強力な陣形であり、戦士たちが盾を並べて立ち、盾を重ねることで互いを守った。盾の壁に対する対抗策は、どこかが崩れて崩壊するまで、互いに押し合い、切り込むという方法だった。イングランドもノース人も盾の壁を使用していた。

### ノーサンブリアの不和

〈ノース人会戦フェイズ〉

カーライル(Carlisle)、ダーラム(Durham)、ヨーク(York)、あるいは、マンチェスター(Manchester)といった北部の〈州〉のいずれかでの会戦を解決する前に、**貴族軍**および**近衛軍**ユニットは、互いに対して会戦ダイス・ロールを1回解決する。

867年、エラはオスベルト王から玉座を奪い、ノーサンブリアは内戦状態に陥った。ヴァイキングはこの好機を活かし、2人のイングランドの領主へと攻撃を仕掛けた。この二人の領主も協力したのだが、ヴァイキングに敗れた。

### ヴァイキング船

〈ノース人移動フェイズ〉

ヴァイキング〈軍〉1個が、〈州〉1つぶんの移動を消費して、海岸沿いの〈州〉から、同じ海の海岸沿いの別の〈州〉へと移動できる。

ヴァイキングは船によって素晴らしい機動力を発揮し、イングランドの最弱でありながらも最も裕福な地域を侵略することができた。イングランドは、アルフレッド大王がイングランド海軍を創設するまで、防衛に使用できる船を持っていなかった。

### ヴァイキング砦

〈イングランド会戦フェイズ〉

この会戦のあいだ、ヴァイキング〈軍〉は、イングランド陣営の会戦ダイス・ロールの**たびに**、〈命中〉~~結果~~を1個無視する。

ヴァイキングの環状砦（トルホルム）の木と土で作られた城壁の中には、均等に分割された4つの区画があった。4つの門から砦の中へと入ることができ、4つの区画のそれぞれに4つのロングハウスを建てることができた。

### ヴァイキングの英雄

〈ノース人リーダー・フェイズ〉

〈リーダー〉のいないヴァイキング〈軍〉1個が、〈リーダー〉がいる場合と同じように、このターンは、移動し、会戦を行うことができる。

ヴァイキングのあいだでは、勇敢さと狡猾さが評価される能力であった。そして、イングランドを襲撃したとき、そういった能力を持つ者がリーダーとして成功した。

## Thegn

### 改宗

〈貴族軍増援フェイズ〉

貴族軍プレイヤーの選んだ1個の〈州〉で、**ノース人**ユニットを最大2個まで、同数の**貴族軍**ユニットに置き換える。〈会戦フェイズ〉時に会戦を解決する状況になってもよい。

一部のヴァイキングが新たな信仰に目覚めることは避けられなかった。もっとも有名な改宗は、アルフレッドによるグスルム王と配下の30人の精兵たちのキリスト教への改宗である。

### 荒野への逃走

〈ヴァイキング会戦フェイズ〉

イングランド側の会戦ダイス・ロールののち、ヴァイキングの会戦ダイス・ロールの前に、イングランドの全ユニットをヴァイキングが占有していない隣接する〈州〉へと撤退させる。

戦闘が小康状態になった際、イングランドは地元の小道や軌道を利用し、ヴァイキングとの戦闘から撤退した。878年、アルフレッド王は、地元の湿地へと逃れることで、ヴァイキングの不意打ちからなんとか生き延びることができた。

### 優れた訓練

〈貴族軍会戦フェイズ〉

このターンのすべての会戦のあいだ、**貴族軍**ユニットは〈逃亡〉~~結果~~を〈命中〉~~結果~~とみなす。

イングランドはヴァイキングの型破りで残忍な戦術に対応する準備が整っていなかった。素早く対応することができなかった者たちは、命を落とすか、打ち破られた。

### 貴族軍の統率力

〈貴族軍移動フェイズ〉

このターン、イングランド〈軍〉はそれぞれ〈州〉2つぶん多く移動できる。

イングランドの貴族は自らの領地を持ち、優先すべき事柄がある支配者だった。アルフレッド王は、貴族たちの支持なしには、878年に新たな軍を立ち上げることはできなかっただろう。

### 密偵

〈ヴァイキング会戦フェイズ〉

1個のイングランドの〈軍〉（少なくとも1個の**貴族軍**ユニットを含む）を最大で〈州〉2つまで移動させて、この会戦に参加させてもよい。

イングランドは、ヴァイキングが征服した土地の民を利用し、ヴァイキングの移動を追跡し、ヴァイキングの攻撃に備えた。

### 待ち伏せ

〈ヴァイキング会戦フェイズ〉

この会戦の前に、イングランド〈軍〉は会戦ダイス・ロールを1回解決する。

ヴァイキングが以前は成功を収めていた攻撃的な意図も、イングランドが予想よりも迎え討つ準備を整えていた場合、時には、厄介な状況に陥ることもあった。

### 城塞

〈ヴァイキング会戦フェイズ〉

この会戦のあいだ、**フルド**・ユニットを追加して2個置く。すべての**フルド**・ユニットは〈逃亡〉~~結果~~を無視する。会戦の終了時、生き残った全**フルド**・ユニットを**貴族軍**ユニットに置き換える。

アルフレッド大王は城塞網を作り上げ、ヴァイキングの攻撃と急襲に対して防御を行った。与えられた城塞を維持するのは、貴族軍の責務であった。