

<p>アルフレッドの軍</p> <p>イングランドが支配する任意の〈都市州〉に配置。</p>	<p>〈増援〉</p> <p>このラウンドは〈侵略〉なし。 〈増援〉として配置。</p>	<p>ハルフダンの大異教徒軍</p> <p>北海(North Sea)海岸から〈侵略〉</p>	<p>「鋼者」ビョルンの軍</p> <p>北海(North Sea)海岸から〈侵略〉</p>
---	--	--	--

<p>「骨なし」イーヴァルの軍</p> <p>北海(North Sea)海岸から〈侵略〉</p>	<p>ロロの軍</p> <p>任意の海岸から〈侵略〉</p>	<p>グスルムの夏の大軍</p> <p>任意の海岸から〈侵略〉</p>	<p>ウッペ・ラグナルソンの軍</p> <p>任意の海岸から〈侵略〉</p>
--	--------------------------------	-------------------------------------	--

ラグナル・ロズブローク

北海(North Sea)海岸から〈侵略〉

ラゲルサ

任意の〈侵略〉と一緒に同じ海岸沿いから

いずれかの〈リーダー〉が〈侵略〉する前に、ほかの〈リーダー〉の〈侵略〉カード上から任意の数のユニットをラゲルサのカードへと移す。

東アングリア ヴァイキング王国

各ヴァイキング〈派閥〉は手札に4枚のカードを持つことができる。東アングリアを獲得したとき、各ヴァイキング〈派閥〉は、即座にカードを1枚追加でドローする。ヴァイキングが東アングリアを失ったとき、カードを1枚捨て札にする必要はないが、自分のターンの終了時には、カードを最大3枚までしかドローしない。

マーシア ヴァイキング王国

侵略を行うヴァイキング〈派閥〉は、〈軍〉を任意の海から侵略させるか、あるいは、侵略する〈軍〉のカードの上に1個のノース人を追加して配置するかを選択できる。

ウェセックス ヴァイキング王国

第Vラウンドの開始時もしくはそれ以降、ヴァイキングがウェセックスを支配している場合、イングランドはアルフレッドをマップに配置できない。アルフレッドがすでにマップ上にいる場合、アルフレッドを取り除き、その〈軍〉カード上にあるユニット全部を〈逃亡〉ユニット置き場に配置する。

ノーサンブリア ヴァイキング王国

各ヴァイキング〈派閥〉は、自分の〈増援フェイズ〉に追加で1個の〈増援〉を受け取る。ノーサンブリア王国内のヴァイキングが支配している〈都市州〉に、このユニットを配置することができる。

東アングリア イングランド王国

イングランド・ユニットは、〈湿地州〉に入ったり、〈湿地州〉を通過したりする移動を行うことができる。ヴァイキング・ユニットは〈湿地州〉に移動で入ることができないので、〈湿地州〉にいるイングランド・ユニットは、攻撃されることがない。イングランドが東アングリアの能力を失ったなら、〈湿地〉にいるユニットはすべてその場に留まり、通常どおり移動で出ることができる。しかし、もう〈湿地〉に入ることはできない。

マーシア イングランド王国

イングランドの各〈派閥〉は、〈増援フェイズ〉中に〈増援〉を1個多く受け取る。このユニットは、イングランドが支配しているマーシア王国内の任意の〈都市州〉に配置できる。

ウェセックス イングランド王国

すべての〈派閥〉のターン終了時(ヴァイキングのターン終了時を含む)に、ウェセックス王国内のイングランドが支配する任意の〈都市州〉に、イングランドの〈逃亡〉ユニットすべてを配置する。

ノーサンブリア イングランド王国

すべての会戦においてイングランド陣営がロールした1つ目の〈逃亡〉結果は無視する。〈逃亡〉結果が同時に複数ロールされたなら、イングランド・プレイヤーがどのユニットが〈逃亡〉するかを決定する。

ウェセックスのエゼルレッド王 軍改革

自分の〈増援フェイズ〉

自陣営のユニットと〈リーダー〉のすべてを、色付けされた1つの王国内の自陣営が支配する〈州〉内で配置し直す。このターンの最初の会戦時には、この〈派閥〉の殺害された全ユニットを〈逃亡〉ユニット置き場に配置する。

エゼルレッド王はアルフレッド大王の兄であり、大異教徒軍がイングランドに到着した年にウェセックスの玉座を受け継いだ。

東アングリアのエドモンド王 信仰

任意の〈会戦フェイズ〉

このターンのすべての会戦のあいだ、すべての〈逃亡〉結果と〈指令〉結果を1度再ロールしなくてはならない。2度再ロールを行うことはない。

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

マーシアのブルグレド王 貢ぎ物

敵の〈移動フェイズ〉の開始時

選択した1つの〈州〉から、空の隣接〈州〉1つあるいは相手が支配する隣接〈州〉1つを選択し、そこへすべての敵ユニットを強制的に移動させる。その後、このターンに移動で入ることができない〈州〉を3つ選択する。

867年に、大異教徒軍がヴァイキング支配するノーサンブリアからマーシアへと支配地を拡大したとき、ブルグレド王は、ヴァイキングが撤退し、自分をそっとしておいてくれるように、ヴァイキングに貢ぎ物を差し出した。

ノーサンブリアのエラ王 拷問

自分の〈増援フェイズ〉

自分のターンに1回、別の1人のプレイヤーの手札にあるカードを見る。このアクションを行うとき、カードを捨て札にする必要はない。手札を見たのち、このカードを捨て札にすることで、敵〈派閥〉と手札を交換してもよい。

伝説では、エラ王はラグナル・ロズブロークを捕え、蛇を入れた穴の中で彼を殺害したと言われている。大異教徒軍はラグナルの死に報復するためにノーサンブリアを侵略した。

<p>ヴァイキングのルーン</p> <p>勝利の予言 ノース人または狂戦士会戦ダイスを好きな数だけ1回再ロールする。</p> <p>戦いの嵐 1個のノース人ユニットを1個の狂戦士ユニットと交換する。</p> <p>ラグナロク この会戦の残りの期間のあいだ、〈命中〉×を受けたヴァイキング・ユニットは殺害される代わりに〈逃亡〉する。</p>	<p>イングランドの祈祷 ●殉教 イングランド側は、この会戦ダイス・ロールで〈指令〉↓結果をすべて無視する。</p> <p>♣勝ち戦での信仰 フュルドの〈逃亡〉↓結果1個を無視する。</p> <p>♣♣信仰の証明 フュルド・カードを1枚ドローして、この会戦に記載された数のフュルド・ユニットを加える。</p> <p>☞改宗 1個のノース人を1個の貴族軍と交換する。</p> <p>☞☞神の平安 全ヴァイキング・ユニットは、即座に空の隣接〈州〉もしくは自陣営が支配する隣接〈州〉の1つに移動する。</p>
--	---

<p>ヴァイキングのルーン</p> <p>勝利の予言 ノース人または狂戦士会戦ダイスを好きな数だけ1回再ロールする。</p> <p>戦いの嵐 1個のノース人ユニットを1個の狂戦士ユニットと交換する。</p> <p>ラグナロク この会戦の残りの期間のあいだ、〈命中〉×を受けたヴァイキング・ユニットは殺害される代わりに〈逃亡〉する。</p>	<p>イングランドの祈祷 ●殉教 イングランド側は、この会戦ダイス・ロールで〈指令〉↓結果をすべて無視する。</p> <p>♣勝ち戦での信仰 フュルドの〈逃亡〉↓結果1個を無視する。</p> <p>♣♣信仰の証明 フュルド・カードを1枚ドローして、この会戦に記載された数のフュルド・ユニットを加える。</p> <p>☞改宗 1個のノース人を1個の貴族軍と交換する。</p> <p>☞☞神の平安 全ヴァイキング・ユニットは、即座に空の隣接〈州〉もしくは自陣営が支配する隣接〈州〉の1つに移動する。</p>
--	---

<p>悪天候</p> <p>ユニットは〈指令〉↓結果を使用できない。 代わりに、〈指令〉結果は次に行われる相手の会戦ダイス・ロール中に使用される。 とっておいた〈指令〉結果1個ごとに、相手の〈命中〉結果1個を防ぐ。</p>	<p>混戦</p> <p>会戦ダイス・ロールのたびに、〈命中〉×または×結果の1個について、ロールしている〈派閥〉がどの敵ユニットを殺害するかを決定する。</p>	<p>大会戦</p> <p>各〈派閥〉は隣接する〈州〉から任意の数の自分のユニットをこの会戦へと移動させて来てもよい。防御側が最初にこの処理を行う。</p>	<p>信仰</p> <p>会戦ダイス・ロールのたびに、1個の〈逃亡〉↓結果は変わらずユニット1個を〈逃亡〉させるが、さらにそれを敵に対する1個の〈命中〉とみなす。</p>
<p>増援</p> <p>すべての〈派閥〉(この場にいるかどうかは無関係)は、予備のユニット4個をこの会戦に加える。 (たとえイングランドが攻撃側の場合や〈都市州〉でない〈州〉にいる場合であっても、これによって、4個のフュルドが追加で加えられる。)</p>	<p>一騎打ち</p> <p>〈命中〉を受けたユニットはすべて〈逃亡〉ユニット置き場に置かれる。</p>	<p>裏切り者</p> <p>攻撃側は自分たちの〈派閥〉の1つを選び、その〈派閥〉が防御側のために戦う。 この会戦中、防御側が「裏切り者」の会戦ダイスをロールし、「裏切り者」に関する判断を下す。 生き残った「裏切り者」ユニットは〈逃亡〉ユニット置き場に置かれる。</p>	<p>戦争の拡散</p> <p>プレイヤーたちは〈指令〉↓結果を使用して、敵が占有する隣接〈州〉へと移動することができる。 この会戦後、隣接〈州〉での会戦がアクティブ〈派閥〉の選んだ順番に従って解決される。</p>

<p>大会戦</p> <p>数がより多いイングランド〈軍〉に対する会戦に1回勝利する。 (フェルドを除くイングランドの全ユニットを数える。)</p>	<p>長寿</p> <p>ゲーム終了時まで、1個のヴァイキング〈リーダー〉が生き残る。</p>	<p>ヴァルハラ の栄光</p> <p>1回の会戦で、8個以上のヴァイキング・ユニットが死亡する。</p>	<p>探検家</p> <p>ラウンドの終了時に、すべての王国の〈都市州〉1個を支配している。</p>
<p>新たな土地の開拓</p> <p>ラウンドの終了時に、16個のヴァイキング・ユニットが、マップ上のヴァイキング〈リーダー〉が占有していない〈州〉にいる。</p>	<p>帝国の創始者</p> <p>ラウンドの終了時に、10個の〈都市州〉を支配している。</p>	<p>同盟の締結者</p> <p>ラウンドの終了時に、3個のヴァイキング〈リーダー〉がマップ上にいる。</p>	<p>ヴァイキングの強敵</p> <p>1回の会戦ダイス・ロールで、5個のイングランド・ユニット (フェルド・ユニットを含む) が、〈逃亡〉  または 〈指令〉  結果をロールする。</p>
<p>イングランド 最後の王</p> <p>ラウンドの終了時に、3つの王国で、〈都市州〉を支配していない。</p>	<p>大会戦</p> <p>数がより多いヴァイキング〈軍〉に対する会戦に1回勝利する。 (フェルドを除くイングランドの全ユニットを数える。)</p>	<p>帝国の立ち上げ</p> <p>ラウンドの終了時に、3つの王国にヴァイキング・ユニットが残っていない。</p>	<p>最後の守り手</p> <p>1つの王国でイングランドが支配する最後の〈都市州〉を守る会戦で1回勝利する。</p>
<p>計画の阻止</p> <p>ヴァイキング〈派閥〉が、自分のターン中に、会戦に勝利しない。</p>	<p>ヴァイキングの禍</p> <p>ラウンドの終了時に、ヴァイキング〈リーダー〉がマップ上に残っていない。</p>	<p>近代化された軍隊</p> <p>イングランドの一方の〈派閥〉の全ユニットが、その〈派閥〉の〈増援フェイズ〉後に、マップ上にいる。</p>	<p>平民の守護者</p> <p>少なくとも4個のフェルド・ユニットが開始時にいる会戦で、フェルドが殺害されない。</p>