

リーダーの能力

Asmundr the Pious - Favor トークン 1 枚を支払う毎に（ダイスを振り直したかを問わず）+ 2 栄光点。

Dagrun the Destined - Sage's Hut に労働者を配置した時、追加の Destiny カード 1 枚を引く。その中から選んだ 1 枚を得て、残りはデッキの底に戻す。Rune カード「True Vision」と組み合わせれば、合計で 4 枚を引く（選んだ 1 枚を得て、残りはデッキの底に戻す）。

Gylfir the Seaworthy - Merchant Ship に労働者を配置した時、コインを支払わずに、カードに記されているものを全て得る。

Svanhildr the Swordmaiden - 剣使い（白）ダイスで「1 ヒット」の出目は 2 ヒット、「2 ヒット」の出目は 3 ヒットとして扱う。ただし狩猟で得る食料コマは 1 ラウンドに最大 6 個。

Ullr the Berserker - 各戦闘ラウンドで「2 ヒット」の出目が 1 つ以上出れば（戦闘の結果に関係なく）即座に + 1 栄光点。

Journey カードの効果

All Quiet - 効果なし。

Kraken - Kraken との戦闘を解決する。

Lost - その Longship から食料コマと戦士ダイスを自由に組み合わせた合計 2 個を一般サブライに戻す。

No Wind - その Longship から食料コマ 1 個を一般サブライに戻す。

Storm - その Longship から食料コマ 1 個または戦士ダイス 1 個を一般サブライに戻す。

Whirlpool - その Longship から戦士ダイス 1 個を一般サブライに戻す。

Rune カードの効果

いつでも使える。使っても捨て札にせず、最終得点のために伏せて持ち続ける。

Gift - 食料コマ、木材コマ、コインを自由に組み合わせて合計で 4 つ得る。

Glory - 敵（Troll、Draugr、Monster）1 体を倒した時に使う。その敵の報酬として得る栄光点が 5 0 % 増える（端数は切り捨て）。

Healing - その戦闘ラウンド中に敵から受けたダメージを無効にする。

Journey - 表向けた Journey カード 1 枚を捨て札にして、その効果は無視する。Journey デッキから代わりの 1 枚を表向けて（より悪い結果になっても）その効果を適用する。

Knowledge - ボード上に伏せてある、全ての Journey カードの内容を確認する。デッキのカードは確認できない。

Potential - 狩猟または戦闘ラウンドで戦士ダイスを振った後に使う。「外れ」の出目だったダイスを何個でも振り直して、新しい出目を適用する。

Reaction - 狩猟または戦闘ラウンドで戦士ダイスを振った後に使う。「盾」の出目は全て「盾 + 1 ヒット」として数える。リーダー「Svanhildr」が、剣使い（白）ダイスに適用した場合は「盾 + 2 ヒット」として扱う。

Success - Destiny カード 1 枚を表向けて即座に得点する。そのカードは持ち続け（条件を満たしていれば）ゲーム終了時にも再び得点する。

True Vision - Sage's Hut に労働者を配置した時に使う。追加の Destiny カード 2 枚を引く。その中から選んだ 1 枚を得て、残りはデッキの底に戻す。リーダー「Dagrun the Destined」が使えば、合計で 4 枚を引く（選んだ 1 枚を得て、残りはデッキの底に戻す）。

Wealth - コインの枚数が倍になる。ただし、この効果で得るコインは最大で 5 枚。

Destiny カードの条件

ゲーム終了時、カードに記されたものを最も多く持っていれば、最終得点で追加の栄光点を得る。

Craftsmen - 木材コマ。

Crusher of Ice - 青い敵カード。

Earth Smasher - 黄色い敵カード。

Leader of Armies - 戦士ダイス（3種の合計数）。

Master of Flames - 赤い敵カード。

Monster Hunter - Monster カード。

Odin's Favored - Favor トークン（角笛）。

Prepared - 食料コマ。

Prosperous - コイン。

Runemaster - Rune カード。

Slayer of the Undead - Draugr カード。

Troll Slayer - Troll カード。

労働者を配置する場所

注意：各リーダーが持てる戦士ダイスは（3種類を合わせて）最大8個。

Blacksmith - そこにある斧使い（黒）ダイスを全て得る。

Fight the Draugr - 戦士の割り当てフェイズ中に、**Draugr** と戦うための戦士ダイスを配置する。

Fight the Troll - 戦士の割り当てフェイズ中に、**Troll** と戦うための戦士ダイスを配置する。

Hafter - そこにある槍使い（赤）ダイスを全て得る。

Hunting Grounds - ここには各プレイヤーが労働者を配置できる。戦闘の解決フェイズ中に（戦闘に割り当てず）残った戦士ダイスで、食料コマを得るための狩猟を行う。

Jarl's Long house - 剣使いダイス（白）1個を得る。そして現在の所有者から第1プレイヤーマーカーを受け取る。ただし、自分が第1プレイヤーマーカーを持っている場合は、左隣のプレイヤーに第1プレイヤーマーカーを渡す。

Large Public Longship - 1コインを支払い、そのLongshipをDistant Shoreの1つに置く。戦士の割り当てフェイズ中に、戦士ダイスと食料コマが合計で10個以下になるよう自由に組み合わせて、そのLongshipに置く。

Market Stall - 以下の効果を得る。「Aumingi」を除いて効果は1回のみ。

- ・ **Aumingi** - 食料コマ1個を支払い、Favor トークン1枚を得る（最大3回）。
- ・ **Folk Warriors** - 食料コマ1個を支払い、剣使い（白）ダイス2個を得る。
- ・ **Generous Merchant** - 木材コマ1個と食料コマ1個を得る。
- ・ **Jomsvikings** - コイン2枚を支払い、剣使い（白）ダイス1個と斧使い（黒）ダイス1個を得る。
- ・ **Raiders** - 木材コマ1個を支払い、槍使い（赤）ダイス2個を得る。
- ・ **Skald** - 2栄光点を得る。
- ・ **Varyags** - コイン1枚を支払い、剣使い（白）ダイス1個と槍使い（赤）ダイス1個を得る。
- ・ **Wealthy Stranger** - コイン2枚を得る。

Merchant Ship - 1コインを支払い、カードに記された食料コマ／木材コマ／戦士ダイスを得る。

Runesmith - 木材コマ1個を支払う。表向きのRuneカード、あるいは**Runeデッキの一番上**から1枚を得る。

Sage's Hut - ボード上に伏せて置かれているJourneyカード1枚の内容を見る。そしてDestinyデッキからカード1枚を引いて、他のプレイヤーから見えないよう個人サブライに伏せて置く。

Shipwright - Private Longship の1隻を選んで記されたコストを支払い、リーダーボードの隣りに置く。これは自分だけが労働者を配置できる、専用のLongshipとして扱う。各プレイヤーはPrivate Longshipを1隻だけ建造できる。

Small Public Longship - そのLongshipをDistant Shoreの1つに置く。戦士の割り当てフェイズ中に、戦士ダイスと食料コマが合計で5個以下になるよう自由に組み合わせて、そのLongshipに置く。

Smokehouse - そこにある食料コマを全て得る。

Stave Church - 1／3／6／10コインを支払って、Favor トークン1／2／3／4枚を得る。

Swordsmith - そこにある剣使い（白）ダイスを全て得る。

The Market - 食料コマ、木材コマ、コインを自由に組み合わせ、比率1：1で何個でも交換する。

Worker Hut - このマスに1／2／3／4番目に使うプレイヤーは5／4／3／2コインを支払い、追加の労働者を得る。追加の労働者は**得たラウンド**から配置できる。