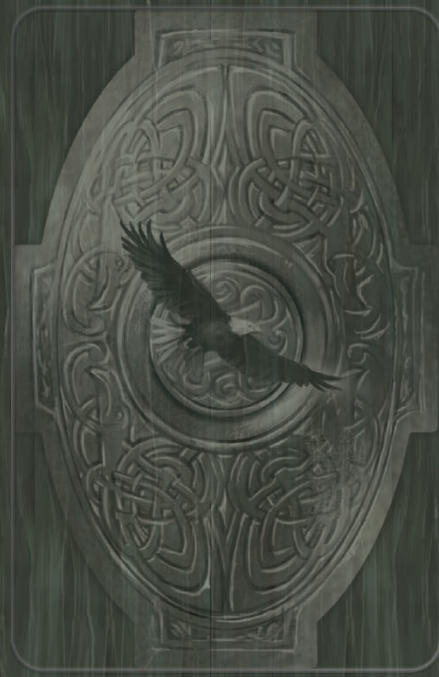




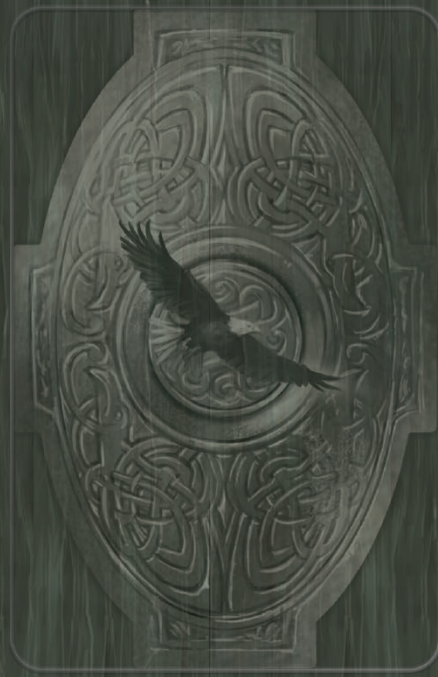
**Jarl  
Ville**

Du darfst den Text von speziellen  
Wegkarten ignorieren.  
Berücksichtige nur ihren  
Zahlenwert.



**Jarl  
Einar**

Du darfst angeworbene  
Wikingers immer direkt auf  
die Hand nehmen.



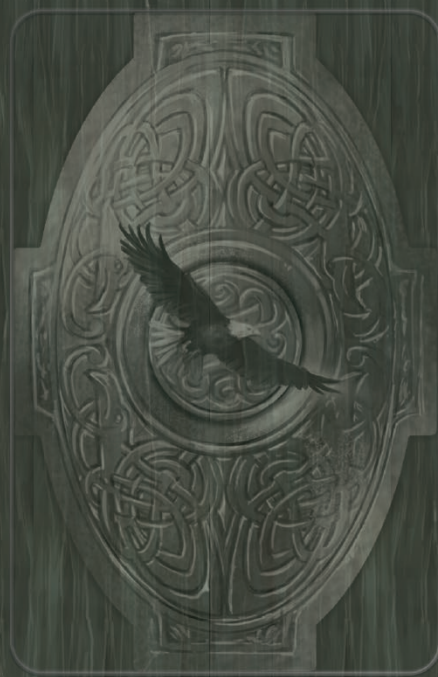
**Jarl  
Thorn**

Am Ende des Abenteuers darfst  
du eine übrige Handkarte für  
das nächste Abenteuer auf  
der Hand behalten.



**Jarl  
Nils**

Einmal pro Abenteuer darfst du  
einen Wegmarker ausführen,  
sobald du über ihn hin-  
ausgezogen bist.

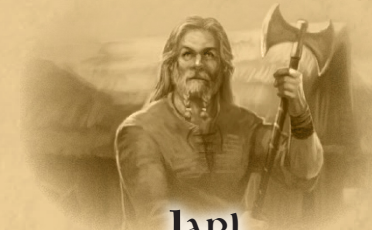




Jarl  
**Einar**

Wenn du zu Beginn des Abenteuers neue Wikinger anwirbst, darfst du dich entscheiden, diese sofort auf die Hand zu nehmen oder wie üblich einzumischen.

Du ziehst zu Beginn der Runde weiterhin nur auf 3 Handkarten nach. Bekommst du während eines Abenteuers einen neuen Wikinger, ziehst du am Ende des Zuges eine Karte weniger nach.



Jarl  
**Ville**

Du ziehst deinen Wikinger also immer um die angegebenen Felder weiter, darfst dann aber entscheiden, ob du die Text-Anweisung auf der Wegekarten ausführen möchtest oder nicht.



Jarl  
**Nils**

Du darfst also in jedem Abenteuer **einen** Wegemarker ausführen, auch wenn du ihn nicht genau triffst. Du musst dich aber sofort entscheiden, sobald du über ihn hinweggezogen bist.



Jarl  
**Thorn**

Du darfst eine deiner verbleibenden Handkarten auf der Hand behalten. Zu Beginn des nächsten Abenteuers ziehst du eine Karte weniger nach. Dein Handkartenlimit bleibt also bestehen.