

蛮族戦略カード和訳

デッキ	No.	撤去	数値	イベント名称	戦略イベント
導入	1	○	2	全境界上の紛争 [Toruble on akk Borders]	襲撃活性化についてのみ3 OPsを獲得する。このイムパルスに獲得する全ての略奪を二倍にする。
	2	○	2	蛮族同盟 [Barbarian Allies]	4つまでの蛮族CUを除去し、次いで一致する数の篡奪軍CUを最寄りの篡奪軍指揮官と共に置く。
	3	○	2	属州の徴兵 [Provincial Levies]	1篡奪軍CUを篡奪軍指揮官と共に置く(指揮官が皇帝であると、代わりに2篡奪軍CUを置く)。
	4	○	3	玉座への道 [The Road to the Theone]	篡奪軍指揮官に対する戦闘に勝利した後でプレイする。その指揮官を置換して1だけVPを減少させる。
	5	○	1	境界砦の放棄 [Emptying Border Forts]	強行軍活性化についてのみ、3OPsを獲得する。
	6	○	3	アレマン人の脅威 [Almanni Threat]	Magna Germaniaスペース上にAlemanni部族マーカーと4蛮族CUを置く。3略奪を獲得する。
	7	○	1	ピクト人の脅威 [Pictish Threat]	Caledoriia スペース上にPicti部族マーカーと2蛮族CUを置く。1略奪を獲得する。
中核	22		1	蛮族の移住 [Barbarian Nigrations]	いずれかの数の蛮族部族マーカーを移住のために活性化させる。
	23		2	敵指揮官の負傷 [Enemy Leader Wounded]	相手側統率指揮官の戦術値を0へ減少させるため、戦闘中にプレイする。
	24		3	小戦役 [Minor Campaign]	このカードのOPsを使用して2人の指揮官を活性化させる。両者の移動の終了時に統合戦闘を解決する(10.5.3を参照)。
	25		2	若き戦士たち [Young Warriors]	単一スペース内の2同盟軍CUまでを除去し、一致する数の蛮族CUを最寄りの蛮族指揮官又は部族マーカーと共に置く。
	26		3	守備隊が奇襲を受ける [Garrison Surprised]	攻囲下マーカーを置くときにプレイする。攻囲下CUの数に一致する攻囲側CUを除去し、次いで守備隊を除去する。活性化指揮官は、0APの攻囲の試みを行うことができる。
	27		2	待ち伏せ [Ambush]	忠誠軍CUが荒地連結に沿って移動しているとき(活性化した指揮官と共に又は強行軍を使用しているのどちらか)にプレイする。移動している2CUまでを除去する。
	28		1	篡奪軍の皇帝 [Usurper Emperor]	Britanniae、Hispaniae、Africa内の忠誠軍指揮官を目標にする(他に使用可能な目標がなければ、いずれかの忠誠軍指揮官)。目標をその篡奪軍面に裏返す(17.2.1を参照)。
第一波	36	○	3	フランク族の侵攻 [Frankish Invasion]	Frankish部族マーカー、Chlodio指揮官、6蛮族CUをSlavics、Treva、Teutoburger Wald、Lahnau、Magna Germaniaスペース上に置く。
	37	○	3	ヴァンダル族の侵攻 [Vandal Invasion]	Vandal部族マーカー、Gunderic指揮官、6蛮族CUをThuringia、Lahnau、Magna Germaniaスペース上に置く。
	38	○	1	ピクト族の侵攻 [Pictish Invasion]	イン・プレイになれば、Picti部族マーカーをいずれかのCaledonia内のスペース上に置き、次いでVuradechと2蛮族CUをPicti部族マーカー上に置く。

デッキ	No.	撤去	数値	イベント名称	戦略イベント
第一波	39	○	1	ジュート族の侵攻 [Jute Invasion]	Jute部族マーカ、Jute司令官指揮官、2蛮族CUをSlavicus、Tрева、Poskildeスペース上に置く。
	40	○	2	ブルグント族の侵攻 [Burgundian Invasion]	Burgundian部族マーカ、Gundahar指揮官、4蛮族CUをTieva、Lahnau、Magna Germaniaスペース上に置く。
	41	○	2	テルヴィンギ族の侵攻 [Tervingi Invasion]	Tervingi部族マーカ、Fritugerrn指揮官と4蛮族CUをThuninga、Lipsia、Casurgis、Magna Germaniaスペース(又は遠東ゾーン内)上に置く。
	42	○	2	アレマン族の侵攻 [Alemanni Invasion]	イン・プレイになければ、Alemanni部族マーカを遠東ゾーン内に置き、次いでChnodomarと4蛮族CUをAlemanni部族マーカ上に置く。
第二波	57		2	ローマに対する叛乱 [Revolt Against Rome]	その移住面で増援得点2以下を有す同盟部族マーカを目標にする。蛮族プレイヤーは、この部族の支配を(再)獲得する(15.4を参照)。
	58	○	2	サクソン族の侵攻 [Saxon Invasion]	Saxon部族マーカ、HengistとHorsa指揮官、4蛮族CUをSlavicus又はTреваスペース上に置く。
	59	○	3	東ゴート族の侵攻 [Ostrogoth Invasion]	Ostrogoth部族マーカ、Radagaisus指揮官、6蛮族CUをLipsa又はCasurgisスペース又は遠東ゾーン内に置く。
	60	○	3	西ゴート族の侵攻 [Visigoth Invasion]	Visigoth部族マーカ、Alaric指揮官、10蛮族CUをMagna Germania、Thuninga、Lipsa、Casurgisスペース上に置く。
	61		2	蛮族艦隊 [Barbarian Fleets]	港内の3蛮族指揮官までを活性化させる。各指揮官は6アクション・ポイントを受け取る。このイムパルスに、アクション・ポイントは海上移動、スペースの支配変更と/又は攻囲の試みにのみ消費できる。
	62		1	壁に突入 [Storming the Walls]	攻囲の試み中にプレイする。攻囲のサイの目に+2。結果にかかわらず、攻囲しているCUを追加1除去する。
	63		3	メロヴィクス [Merovech]	ChlodioをMerovechに置き換える。Frankish部族マーカがその同盟軍面にあると、蛮族プレイヤーはFrankish部族の支配を奪回する(15.4を参照)。
	64		3	蛮族王国の紛争 [Barbarian Kingdoms Strife]	1同盟軍指揮官を活性化させる(15.3を参照)。彼は6アクション・ポイントを受け取る。このイムパルスに蛮族プレイヤーが戦闘に勝利したら、VPを1だけ減少させる。
	65		2	圧倒的多数 [Overwhelming Numbers]	戦闘のサイの目に+1(蛮族プレイヤーが少なくとも参加しているCUの二倍を持つと代わりに+4)。
	66		2	蛮族の熱狂 [Barbarian Fever]	少なくとも1CUを含んでいる戦闘中にプレイする。戦闘のサイの目に+4。蛮族プレイヤーの損失を1だけ増加させる。
	67	○	2	アングル族の侵攻 [Angle Invasion]	Angle部族マーカ、Wermund指揮官、4蛮族CUをSlavicus又はTреваスペース上に置く。
	68	○	2	バガウダエの蜂起 [Bagaudae Uprising]	Gallia又はHispaniae内の非蛮族スペースの1CUまでを除去する。そのスペース内にCU又は指揮官が残らなければ、支配を蛮族に変更する(それに従って略奪を獲得する)。次いで、Bagaudae部族マーカ、Tibatto指揮官、4蛮族CUをスペース内に置く。
	69		2	将軍の恥辱 [General in Disgrace]	忠誠軍を統率している指揮官に対する戦闘の勝利後にプレイする。その指揮官を永久除去する。

デッキ	No.	撤去	数値	イベント名称	戦略イベント
第二波	70		2	篡奪軍の皇帝 [Usurper Emperor]	1人の忠誠軍指揮官を目標にする。目標をその篡奪軍面に裏返す(17.2.1を参照)。
第三波	91	○	1	失われた征服 [Lost Conquest]	BritanniaeとGallia内に忠誠軍の属州首都がなければ、1だけVPを減少させる。BritanniaeとGallia内の1属州首都が忠誠軍に留まると、代わりに5略奪を獲得する。
	92		3	部族の増援 [Tribal Reinforcements]	4蛮族CUを1蛮族指揮官と共に置く。
	93		2	禁欲的生活様式 [Monastic Lifestyle]	2忠誠軍CUを除去する。ゲームの残りについて、ローマ軍プレイヤーはRomaとMediolanum属州首都内に忠誠軍の増援を置くことができない。
	94		2	虐殺 [Massacre]	城塞都市に対する攻囲を完了しているときにプレイする。追加の2略奪を獲得して虐殺マーカを活性化し指揮官と共に置く。この指揮官が攻囲の試みを行うためのAPコストは1に減少し、指揮官は未来のいかなる攻囲のサイ振りにも+1を受け取る。
	95		1	薄弱無価値 [Weak and worthless]	戦闘のサイの目に+1(同盟軍CUが参加していると、代わりに+2)。
	96		3	ローマ軍の無気力 [Roman Lethargy]	ローマ軍プレイヤーの手札から1枚の戦略カードを引き、それを部族予備の最上部に置く。このカードのOPsを使用して蛮族指揮官を活性化させるか、又は襲撃の活性化についてのみ2OPsを獲得する。
	97		2	凱旋将軍が暗殺される [Victorious General Assassinated]	蛮族プレイヤーが少なくとも3CUを失った戦いで、忠誠軍を統率している指揮官に対する戦闘に敗北した後でプレイする。皇帝でない限り、その指揮官は永久除去される。
	98	○	3	フン族の侵攻 [Hun Invasion]	Hun部族マーカ、Attila指揮官、10蛮族CUをLipsa、Casurgis、Magna Germaniaスペース又は遠東ゾーンに置く。次いで、カードのOPsを使用してAttilaを活性化させる。
	99	○	1	ゲピド族の侵攻 [Gepid Invasion]	Gepid部族マーカ、Ardanic指揮官、4蛮族CUを遠東ゾーン内に置き、次いでカードのOPsを使用してArdanicを活性化させる。
	100	○	2	アラン族の侵攻 [Alan Invasion]	Alan部族マーカ、Goar指揮官、6蛮族CUをLipsa又はCasurgisスペース上又は遠東ゾーン内に置く。次いで、カードのOPsを使用してGoarを活性化させる。
	101	○	3	オドアケル [Odoacer]	Odoacer指揮官と4忠誠軍CUを、忠誠軍指揮官を含んでいないItalia内のいずれかの忠誠軍スペースに置く。Odoacerをその篡奪者面に裏返す(17.2.1を参照)。
	102		3	大戦役 [Major Campaign]	このカードのOPsを使用して3人の指揮官を活性化させる。全ての移動の終了時に統合戦闘を解決する(10.5.3を参照)。
	103	○	3	テオドリク [Theodric]	AlaricをTheodoricへ置き換える。Visgoth部族マーカがその同盟面にあると、蛮族プレイヤーはVisgoth部族の支配を奪回する(15.4を参照)。
	104	○	3	ティウディミール [Theodemir]	RadagaisusをTheodemirに置き換える。Ostrogoth部族マーカがその同盟面にあると、蛮族プレイヤーはOstrogoth部族の支配を奪回する(15.4を参照)。

デッキ	No.	撤去	数値	イベント名称	戦略イベント
第三波	105		1	蛮族の来襲 [Barbarian Incursion]	1人の蛮族指揮官を活性化させる。彼は6アクション・ポイントを受け取る。このイムパルスは、活性化指揮官が Ardaric 、 Attila 、 Goar であると、攻囲の試みのAPコストは1に減少し、指揮官は攻囲のサイの目に+1を受け取る。
	106	○	2	帝国の継承戦闘 [Imperial Succession Fights]	ターン・マーカーを裏返す。ゲームの残りについて、篡奪軍の孤立を飛ばし、各篡奪軍指揮官について勝利判定フェイズ中に1だけVPを減少させる(このターンに成功者篡奪マーカーが置かれなかった限り)。
	107	○	2	ローマ軍の規律が揺らぐ [Roman Discipline Falters]	ゲームの残りについて、戦闘優越DRMを無視し、蛮族プレイヤーは全ての同点の戦闘で勝利する。
	108		1	人口減少 [Depoplation]	いかなる指揮官も保持していない3つまでの忠誠軍耕作地又は境界スペースから1忠誠軍CUと1要塞化レベルを除去する(カストラを除去又は植民地をカストラへ減少させる)。これらのスペースのいずれかがいまや非占有下であると、支配を同盟軍に変更する。
	109		1	ゴート族の永続性 [Gothic Persistence]	現在ゲームから取り去られていたら(一致する部族マーカーがイン・プレイにない)、 Ostrogoth 、 Visgoth 、 Terving 侵攻カードのいずれかのイベントを実施する(最初に、適切なマーカーをカウンター内容物へ戻す)。
	110	○	3	ガイセリック [Genseric]	Gunderic を Genseric に置き換える。 Vandal 部族マーカーがその同盟軍面にあると、蛮族プレイヤーは Vandal 部族の支配を奪回する(15.4を参照)。

ローマ軍戦略カード和訳

デッキ	No.	撤去	数値	イベント名称	戦略イベント
導入	8	○	2	バルバディオ [Barbatio]	いずれかの忠誠軍スペース内にBarbatio指揮官と2忠誠軍CUを置く。次いで、このカードのOPsを使用して彼を活性化させる。
	9	○	3	長男 [The Eldest Son]	忠誠軍皇帝を活性化させる。彼は8アクション・ポイントを受け取る。
	10	○	3	我らが海 [Mare Nostrum]	このカードOPsを使用して、忠誠軍指揮官を活性化させる。このイムパルスは、地中海の港間の海上移動のAPコストは、1に減少する。
	11	○	1	裏切者の頭 [Traitor's Head]	両陣営にローマ軍指揮官を含んでいる戦闘中にプレイする。戦闘のサイの目に+2。いずれかの皇帝がこの戦闘に参加していると、ローマ軍プレイヤーは同点で勝利する。
	12	○	2	忠誠軍の蜂起 [Loyalist Uprising]	このカードOPsを使用して、忠誠軍指揮官を活性化させる。このイムパルスは、全ての攻囲の試みの結果が2攻囲ポイントと1攻囲CUの損失を獲得する。
	13	○	2	兄弟の確執 [Brother's Feud]	少なくとも3CUの忠誠軍部隊が同じ属州内のスペースを占めるときにプレイし、篡奪軍の指揮官が活性化される。このイムパルスに戦闘で蛮族軍プレイヤーが勝利しない限り、VPを1だけ増加させる。
	14	○	1	不誠実な従属者 [Faithless Subordinate]	皇帝を含んでいない単一スペース内の全ての篡奪軍指揮官を、忠誠軍面へ裏返す。篡奪軍指揮官を含んでいない同じ属州の各スペース内で、全ての篡奪軍CUを忠誠軍CUに置き換え、忠誠軍の支配へ変更する。
中核	15		1	ローマ軍の活力 [Roman Vigor]	1又は2の戦略値を有す忠誠軍指揮官を活性化させる。彼は6アクション・ポイントを受け取る。
	16		2	市民民兵 [Citizen Militia]	2つまでの忠誠軍属州首都に1忠誠軍CUを置く。
	17		3	植民都市トリメス [Lies et Coloniae]	2つまでの忠誠軍の耕作地又は境界スペース内に、1枚のカストラ・マーカーと1忠誠軍CUを置く(代わりに、存在しているカストラ・マーカーを植民都市マーカーに置き換えることができる)。
	18		1	境界哨戒 [Border Patrol]	指揮官(又は襲撃しているCU)が移動して忠誠軍CUに隣接するときプレイする。1非指揮下忠誠軍CUが、サイ振りなしで迎撃する(スペース毎に単一の迎撃としてカウントする)。
	19		2	同盟軍の熱狂 [Allied Fervor]	戦闘のサイの目に+1(同盟軍CUが含まれると代わりに+2)。
	20		3	小戦役 [Minor Campaign]	このカードのOPsを使用して2人の指揮官を活性化させる。両者の移動の終了時に統合戦闘を解決する(10.5.3を参照)。
	21		1	限定された定住地 [Limited Settlement]	1蛮族CUを除去する。1同盟軍CUを忠誠軍の耕作地又は境界スペース内に置き、そのスペースを同盟軍の支配に変更する。
第一波	29	○	3	ローマが定住地を提供する [Rome Offers Settlement]	蛮族部族マーカーを忠誠軍属州首都へ再定住させる(15.1を参照)。
	30	○	1	地形的な瞬間の遅延 [Delay at Critical Moment]	指揮官が活性化するときプレイする。彼は2少ないアクション・ポイントを受け取る。二者択一で、指揮官が迎撃又は戦闘回避を行うときに-2DRMを与えるためにプレイする。
	31	○	2	コミタテンセス [Comitatenses]	2忠誠軍CUを非攻囲下の忠誠軍指揮官と共に置く。

デッキ	No.	撤去	数値	イベント名称	戦略イベント
第一波	32	○	2	軍律 [Legionary Discipline]	ローマ軍プレイヤーが戦闘優越を持つ場所で、戦闘中にプレイする。戦闘のサイの目に+3。
	33	○	3	大戦役 [Major Campaign]	このカードのOPsを使用して3人の指揮官を活性化させる。全ての移動の終了時に統合戦闘を解決する(10.5.3を参照)。
	34	○	3	共和国精神 [Sprit of the Repbulic]	このカードのOPsを使用して忠誠軍の1指揮官を活性化させる。このイムパルスに、スペースの支配を獲得するためのAPコストは0に減少し、攻囲の試みのAPコストは1へ減少する。
	35	○	1	フラウィウス・アルボガスト [Favlius Arbogast]	Arbogast指揮官と1忠誠軍CUを忠誠軍の属州首都内に置く。
第二波	43	○	3	ビザンティン軍の支援 [Byzantine Assistance]	Duxビザンティン軍指揮官と4ビザンティン軍CUをSirmium(忠誠軍の支配下であると)又は東ローマ帝国ゾーン(さもないければ)に置く。
	44	○	2	侵入者東へ [Invaders Go East]	1つの蛮族部族マーカー、その部族の全ての指揮官、それらと共にスタックした全ての蛮族CUを、遠東ゾーンへ再配置する。
	45	○	2	フラウィウス・クラウディウス・コンスタンティヌス [Flavius Claudius Constantinus]	Constantinus指揮官と1忠誠軍CUを、Britanniae(又はGallia内の大西洋港)内に置き、次いでBritanniae内の2つまでの非占有スペースを忠誠軍へ変換する。
	46	○	1	ヘラクレイオスとマクシムス [Heraclius et Maximus]	HerackiusとMaximus指揮官をそれぞれAfricaとHispaniae内の忠誠軍スペース内に置く。そのような使用可能スペースがなければ、代わりにいずれかの忠誠軍スペース内に置く。これらのスペース内に1忠誠軍CUを置くため、部族予備から最上部カードを捨て札できる。
	47		2	ローマ軍艦隊の阻止 [Roman Fleet Interdicts]	Gesoriacum又はPortus Adumiが忠誠軍であると、1大西洋海上移動、海上襲撃、海上移住を無効化する。二者択一で、Massilia又はNeapolisが忠誠軍であると、1地中海海上移動、海上襲撃、海上移住を無効化する。どちらの場合でも、移動している2CUまでを除去する。
	48	○	3	イーグルがブリテンを去る [Eagles Leave Britain]	Britanniae内の全ての忠誠軍指揮官とCUを、単一の大西洋港に再配置する。Britanniae内の全ての忠誠軍スペースの支配を同盟軍に変更する(同盟軍CUを有すいかなる要塞化も置き換える)。Londiniumが同盟軍であると、Briton部族マーカー、Vortigern指揮官、5同盟軍CUをそこに置く。
	49	○	1	スティリコ [Stilicho]	Stilicho指揮官と1忠誠軍CUを忠誠軍の属州首都内に置く。次いで、このカードのOPsを使用して彼を活性化させる。
	50	○	3	ローマ軍の復活 [Roman Rejuvenation]	攻撃側として戦闘に勝利した後でプレイする。退却損失とVPを1だけ増加させる。
	51		2	ローマが定住地を提供する [Rome Offers Settlement]	移住部族マーカーを忠誠軍属州首都へ再定住させる(15.1を参照)。
	52		2	民兵の創出 [Militia Raised]	蛮族CUが非占有状態の忠誠軍スペースに進入するときにプレイする。そのスペース内に1忠誠軍CUを置く。
	53		1	蛮族補助兵 [Barbarian Auxilaries]	4同盟軍CUまでを除去し、次いで一致する数の忠誠軍CUを最寄りの忠誠軍指揮官と共に置く。

デッキ	No.	撤去	数値	イベント名称	戦略イベント
第二波	54	○	3	篡奪者が部下に殺される [Usurper Killed by his own Men]	蛮族プレイヤーが参加させている篡奪軍CUを持つ戦闘中にプレイする。篡奪軍CUよりも忠誠軍CUが多ければ、戦闘スペースの全ての篡奪軍CUと指揮官を除去して同盟軍の支配に変更する。さもないと、参加している2篡奪軍CUを除去する。
	55	○	1	蛮族への貢物 [Tribute to Barbarians]	略奪を5だけ増加させ、2部族マーカーを目標にする。戦略フェイズの終了まで(又は攻撃されるまで)、選択された部族マーカーは移住できず、これら部族からの指揮官は活性化できない。
	56	○	3	帝国の躍進 [Imperial Processin]	忠誠軍の皇帝を活性化させる。彼は6アクション・ポイントを受け取る。このイムパルスは、スペースの支配を変更するため並びに戦闘後に移動を継続するためのAPコストは0へ減少し、攻囲の試みのAPコストは1へ減少する。
第三波	71	○	2	同盟軍の努力 [Allied Effort]	2同盟軍CUを2人までの同盟軍指揮官と共に置き、次いでこれらの指揮官を活性化させる。各指揮官は、4アクション・ポイントを受け取る。
	72		2	蛮族の洗礼 [Barbarian Baptization]	このカードの表面を上にして、部族予備の最下部に置く。手札規模を除き、このカードは常に部族予備の一部としてカウントする(ターン毎に単一の使用が可能)。
	73		1	蛮族分捕り品の奪回 [Barbarian Booty Regained]	蛮族指揮官に対する戦闘に勝利した後でプレイする。略奪を5だけ減少させる(潜在的にVPを増加させる)。
	74	○	3	行政改革 [Bureaucratic Revolution]	少なくとも2枚の部族マーカーがその同盟軍面であるとプレイする。VPを1だけ増加させる。ゲームの残りについて、カード引きフェイズに1枚少ないカードを部族予備内に置き、代わりに追加1枚のカードを引く。
	75	○	1	東方の征服 [Eastern Conquests]	1人の忠誠軍指揮官を活性化させる。彼は6アクション・ポイントを受け取る。このイムパルスの終了時に忠誠軍CUが遠東ゾーンを占めていない限り、VPを1だけ減少させる。このイムパルスに活性化された指揮官は、遠東ゾーン内へ移動できる。忠誠軍CUがこのゾーンを占める間、得点の目的において忠誠軍属州としてカウントする。
	76		3	大戦役 [Major Campaign]	このカードのOPsを使用して3人の指揮官を活性化させる。全ての移動の終了時に統合戦闘を解決する(10.5.3を参照)。
	77		1	ローマが定住地を提供する [Rome Offers Settlement]	蛮族部族マーカーを忠誠軍属州首都へ再定住させる(15.1を参照)。
	78	○	3	フラウィウス・アエティウス [Flavius Aetius]	Aetius指揮官と2忠誠軍CUをItalia内のいずれかの忠誠軍スペースに置く。次いで、このカードのOPsを使用して彼を活性化させる。
	79	○	2	マギステル・ウイトルウィウス・ミ リトゥム [Magistri Utriusque Militiae]	FelixとBinifatius指揮官を、それぞれItaliaとAfrica内の中立軍スペースに置く。そのような使用可能スペース(たち)がなければ、代わりにいずれかの忠誠軍スペース内に置く。これらのスペース内に1忠誠軍CUを置くため、部族予備から最上部カードを捨て札できる。
	80	○	1	サルス [Sarus]	Italia又はGalia内のいずれかの忠誠軍スペースに、Sarus指揮官を置く。Sarus指揮官は、あたかも同盟軍指揮官であるごとく、部族予備から活性化できる。
	81	○	2	リキメル [Ricimer]	Ricimer指揮官と1忠誠軍CUをItalia内のいずれかの忠誠軍スペースに置く。Ricimer指揮官は、あたかも同盟軍指揮官であるごとく、部族予備から活性化できる。
	82		1	蛮族補助兵 [Barbarian Auxilaries]	4同盟軍CUまでを除去し、次いで一致する数の忠誠軍CUを最寄りの忠誠軍指揮官と共に置く。

デッキ	No.	撤去	数値	イベント名称	戦略イベント
第三波	83	○	3	ユリウス・ネポス [Julius Nepos]	イン・プレイになれば、Duxビザンティン軍指揮官を東ローマ帝国ゾーン又はIllyricum又はIkalia内のいずれかの忠誠軍スペースに置く。次いで、Duxビザンティン軍指揮官をJulius Neposに置き換え、彼と共に4ビザンティン軍CUを置く。
	84		1	ローマが定住地を提供する [Rome Offers Settlement]	移住部族マーカ―を忠誠軍属州首都へ再定住させる(15.1を参照)。
	85	○	3	ガッラ・プラキディア [Galla Placidia]	篡奪軍の皇帝が存在しない限り、単一スペース内の全ての篡奪軍指揮官とCUをその忠誠軍面に裏返す(17.2.3を参照)。
	86	○	2	ローマ軍の最期 [Last of Romans]	忠誠軍CUを含んでいる戦闘でプレイする。指揮統率DRMを2だけ増加させる(たとえ非指揮下のCUであっても)。
	87	○	3	成功した共同 [Successful Collaboration]	このカードのOPsを使用して忠誠軍指揮官を活性化させる。このイムパルスは、指揮官は同盟軍スペースを通過する移動制限を無視し、同盟軍CUを忠誠軍CUとして扱う。イムパルスの終了時、活性化指揮官と共にスタックした同盟軍CUを最寄りの同盟部族マーカ―に戻す。
	88	○	3	主要な同盟 [Vital Alliances]	各同盟部族マーカ―について1だけVPを増加させる。
	89		2	アドリアノポリスの復讐 [Avenging Adrianopolis]	戦闘敗者による退却損失は、1だけ増加する(両陣営が5以上のCUを含んで持つと、代わりに2だけ増加する)。
	90	○	2	ローマ軍の鋼と蛮族の血 [Roman Steel & Barbarian Blood]	戦闘のサイの目に+1。忠誠軍と同盟軍のCUが同じ陣営で参加していると、2回振る(高い目のみを適用する)。