

## 戦争術カード - キリスト教陣営デッキ

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
C1	すべてのキリスト教君主	<b>丘</b>  「 <b>保持</b> 」。防御側のキリスト教陣営の投石兵 x1.5、他の射撃 x1 (x1/2 ではない)。	「丘」は会戦の開始時(4.4.1 イベント)にプレイする。強襲ではプレイできず防御側でなければならない。その会戦の間、あなたの陣営の投石兵、弓兵、弩兵のヒットが増加する。投げ槍には効果がなく白兵戦にも影響しない。	任意のキリスト教君主	<b>破城槌</b>  「この君主」は攻囲において君主 2 人分とみなされ、キリスト教陣営攻囲アクションごとに降伏判定のダイスを 1 回振り直すことができる。	攻囲ロケールにおいて「破城槌」を持ついずれかの君主は <b>ダイス 1 個を振り直すことができる</b> が、その君主が攻囲アクションを行う必要はない。2 人分の君主とみなすのは、4.5.1 項に従って攻囲マーカーを配置するために必要な拠点の外側にいる君主の数を数える場合のみである。例えば 2 人の君主のうち 1 人が「破城槌」を持って敵対的都市(攻囲値 3)を攻囲している場合、包囲マーカーを追加できる。
C2	すべてのイスラム教君主	<b>宿営地攻撃</b>  「 <b>保持</b> 」。会戦でプレイできる。第 1 ラウンドにおいてそこにいる各敵君主から物資 2 個を略奪品と同様に獲得し、さらにそれぞれから物資 2 個を取り除く。	「宿営地攻撃」は会戦の開始時(4.4.1 イベント)にプレイする。強襲ではプレイできない。第 1 ラウンドの間にいつでも、カードに指定されているとおり敵の物資を獲得・除去できる。戦場離脱した場合でも会戦で獲得した物資は味方の君主で分配できる(4.4.3)。能力 C25「エル・シッド」も参照。	任意のキリスト教君主	<b>バレスタロス 弩</b>  「この君主」の装甲歩兵および民兵は射撃 x1/2、目標ユニットを選択して装甲-1。	弩ユニットは射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。弩を使用する陣営は、敵君主または守備隊のうちどのユニットが弩のヒットを受ける防御判定を適用するかを選択する。「装甲-1」は例えば 1-3 の装甲なら 1-2 になる。弩と投げ槍の両方を使用する民兵はそれぞれの利点(x1、目標の選択、および装甲-1)を獲得する。弩兵ユニットと他の射撃ユニットと一緒に攻撃を行う場合、弩兵のヒット数の 1/2 以上が含まれているヒットは、目標の選択と装甲-1 を獲得する。つまり射撃するユニットをまとめる場合、弩兵が優先される(4.4.2 射撃武器の混在)。
C3	すべてのイスラム教君主	<b>増水した河川</b>  「 <b>保持</b> 」。命令カードの行軍を妨げる、または会戦回避を妨げるめにプレイする。	敵君主が命令を開始した後に「増水した河川」をプレイすると、そのプレイヤーの現行の命令カードの残りの間の行軍はすべて妨げられる。その君主はキャンセルされた行軍アクションを別の命令に使用できる。敵防御側が会戦回避を宣言後にプレイした場合は会戦が発生して会戦回避のための物資の破棄は発生しない。「増水した河川」は拠点への撤退を妨げることはできない。能力 C25「エル・シッド」も参照。	不可。Eudes	<b>アダリデス 王の先導人</b>  「この君主」は停止せずに迂回できる。そして「増水した河川」は無視する。	「停止せずに迂回」とは「アダリデス」を持つ君主が敵対的拠点を迂回した後、同じ命令カードで行軍アクションを使用できることを意味する(4.3.4)。この君主がいるロケールにイスラム教陣営がイベント M3「増水した河川」をプレイした場合、この君主が行軍しているか否かに関わらず「増水した河川」は効果を発揮せずに捨て札となる。君主は「アダリデス」カードを 1 枚だけ持つことができる(3.4.4)。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
C4	任意のイスラム教君主	<b>乾燥地帯</b>  <b>「保持」</b> 。イスラム教陣営の行軍時にプレイできる。イスラム教陣営が「ラクダ」を捨て札にしない限り、行軍する君主 2 人は直ちに給食する。	「乾燥地帯」は、迂回（4.3.6）を含めた敵君主が行軍アクションを行う直前から直後までの間にいつでもプレイできる。その君主またはグループで行軍する君主 2 人（4.3.1）は直ちに給食し、必要なら物資の消費と軍役の移動を行う（4.8.1）。支給も解散も通常どおりカードの終了まで起こらない（4.8.2）。イスラム教陣営が能力 M16「ラクダ」を持つ場合、そのカードを捨て札にして「乾燥地帯」のこれらの影響を回避できる。その際このカードも捨て札となる。	任意のキリスト教君主	<b>アルケロス</b> 弓兵  <b>「この君主」</b> の徒歩兵および軽騎兵は射撃 x1/2。	弓兵ユニットは射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。なお農奴兵でも弓兵になることができる。君主は「アルケロス」カードを 1 枚だけ持つことができる（3.4.4）。
C5	任意のイスラム教君主	<b>渇水</b>  イスラム教陣営は「ラクダ」を捨て札にしない限り、友好的な庭園または本拠地にいない自身の君主 2 人を直ちに給食する。	ある陣営が「渇水」を引いたとき、他方は直ちにマップ上の自身の君主のうち、その陣営に（中立でも敵対的でもない）友好的な庭園（要塞または都市）または本拠地にいない任意の 2 人を可能な限り選択する。直ちに給食し、必要なら物資の消費と軍役の移動も行う（4.8.1）。支給も解散も徴収のそれらのセグメント（3.2、3.3）まで起こらない。イスラム教陣営が能力 M16「ラクダ」を持つ場合、そのカードを捨て札にすることで代わりに「渇水」は効果なしで捨て札にできる。	任意のキリスト教君主	<b>アルケロス</b> 弓兵  <b>「この君主」</b> の徒歩兵および軽騎兵は射撃 x1/2 を持つ。	弓兵ユニットは射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。なお農奴兵でも弓兵になることができる。君主は「アルケロス」カードを 1 枚だけ持つことができる（3.4.4）。
C6	任意のキリスト教君主	<b>奇襲</b>  <b>「保持」</b> 。君主のいない敵対的拠点への行軍時にプレイできる。攻囲マーカー 2 個を配置し、次に防壁 -1 で強襲を行う。	行軍する君主は、敵および味方の君主がいない敵対的拠点ロケールに進入しなければならない。通常攻囲マーカー 1 個を配置するかわりに 2 個を配置することが強制されるがアクションは必要としない。防壁 -1 は防壁 1-4 を 1-3 として扱うことを意味する。2 個の攻囲マーカーは攻撃側にとって防壁 1-2 とみなす（4.5.2）。能力 C25「エル・シッド」も参照。	任意のキリスト教君主	<b>攻城塔</b>  <b>「この君主」</b> は強襲の第 2 ラウンドから敵対的拠点の防壁を -1 弱体化させる。	強襲中のロケールで「攻城塔」を持つ君主は敵対的拠点の防壁に影響を与えるが強襲アクションを行う君主である必要はない。第 1 ラウンドは効果はない。第 2 ラウンド以降、防壁 -1 は防壁 1-4 を 1-3 として扱う。攻撃側の攻囲施設は影響を受けない（4.5.2）。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
C7	任意のキリスト教君主	<b>行李の胸壁</b>  <b>「保持」</b> 。会戦でプレイできる。 イスラム教陣営の「宿営地攻撃」をキャンセルする。 キリスト教陣営が退却した場合、君主 1 人につき物資 1 個を支払うことで略奪品と軍役移動をスキップする。	会戦（4.4.1 イベント）の開始時に「行李の胸壁」をプレイする。攻撃または防御側のいずれでもプレイできるが強襲ではプレイできない。キリスト教陣営が「行李の胸壁」を先にプレイした場合、イスラム教陣営はその会戦で M2「宿営地攻撃」をプレイできない。イスラム教陣営が「宿営地攻撃」をプレイした後にキリスト教陣営が「行李の胸壁」をプレイした場合、「宿営地攻撃」は効果なしで捨て札になる。能力 C25「エル・シッド」も参照。	任意のキリスト教君主	<b>カバリナス</b> <i>投げ槍</i>  <b>「この君主」</b> の非装甲ユニット 4 個まで、任意の会戦 1 ラウンドにおいて射撃 x1、強襲の際は x1/2(マークする)。	この君主のマット上に投げ槍マーカーを配置する。この君主がいる各会戦または強襲において、所有者はその君主の能力（4.4.2 投げ槍）に従い、いずれかのラウンドの射撃ステップでその君主のみが投げ槍の使用を宣言できる。使用后、投げ槍マーカーを X（使用済）が書かれた面に裏返す。会戦または強襲が終了すればマーカーを表面に戻す。 4 個以上の非装甲ユニットがいる君主はどの 4 個が投げ槍を持っているかを指定する必要はない。非装甲ユニットが 4 個以下になった場合も投げ槍は保持される。投げ槍と弓兵または弩の両方を持つユニットは、投げ槍を使用した会戦ラウンドにおいては射撃 x1、それ以外のラウンドは射撃 x1/2 を使用する。投げ槍を使用するユニットは射撃戦および白兵戦の両方で打撃を行う。
C8	任意のキリスト教君主	<b>カンタドール</b>  <b>「保持」</b> 。会戦または強襲の第 1 ラウンドにおいて君主 1 人にプレイできる。 4 個までの騎士および装甲騎兵の白兵戦打撃 +1。	<b>「カンタドール」</b> は会戦または強襲の攻撃もしくは防御の開始時にプレイする（4.4.1 イベント）。効果時間中はそのカードをキリスト教君主のマットの上端の下に挟み込む。第 1 ラウンドにおいてその君主の騎士と装甲騎兵ユニットのうち最大 4 個が白兵戦で打撃を行う際 1 ヒット（騎士は会戦時に各 3 ヒット、強襲時または装甲騎兵は各 2 ヒットになる）を追加する。射撃戦とキリスト教陣営へのヒットには影響しない。第 1 ラウンド終了後、そのカードを捨て札にする。能力 C25「エル・シッド」も参照。	Pedro Ansúrez、García Ordóñez、Álvar Fáñez、または Rodrigo Campeador	<b>ウエステ</b> <i>遠距離攻勢</i>  <b>「この君主」</b> は総大将としてタイファ内のロケールの内外へ行軍するが、Alfonso は同行できない。	<b>「ウエステ」</b> を持つ君主はいずれかのタイファ内のロケール内外へ行軍アクションを行う場合、総大将と見なされる（王国のロケールからは不可）。彼はその能力を使用して Alfonso を自身の行軍グループに同行させることはできない（1.5.1 総大将、4.3.1）。彼はすでに副将であっても総大将として行動できる。彼は副将のままであり、下位君主も彼の元に留まる（4.1.3）。下位君主である場合、アクションが行えないため「ウエステ」を使用できない。
C9	任意のキリスト教君主	<b>協定破り</b>  <b>「保持」</b> 。降伏時にプレイして略奪と同様に略奪品を獲得する、または 2 倍を獲得してイスラム教陣営はジハード 1 個を追加する。	4.5.1 項に従ってイスラム教陣営の拠点が降伏した時のみ「協定破り」をプレイする（強襲後の略奪は不可、4.5.2）。キリスト教陣営プレイヤーは直ちにその拠点の種類に応じた略奪品、またはその 2 倍の略奪品のいずれかを受け取るかを選択する。2 倍の場合、イスラム教陣営プレイヤーは可能であれば直ちに 1.4.4 項に従ってジハードマーカー 1 個をマップに配置する。	任意のキリスト教君主	<b>投石兵</b>  <b>「この君主」</b> の民兵 3 個までは会戦において射撃 x1、強襲の際は x1/2。	投石兵ユニットは射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。射撃 x1 と射撃 x1/2 の両方を持つユニットは射撃 x1 とみなす。3 個以上の民兵を持つ君主の場合、どの 3 個が投石兵であるかを指定する必要はない。民兵が 3 個以下になっても、それらは投石兵のままである。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
C10	すべてのイスラム教君主	<b>通貨切り下げ</b>  イスラム教陣営はタイファボックスおよび君主が持つ硬貨の合計数を全体の 2/3 に減少させる（端数切り上げ）。	タイファボックスにある硬貨とイスラム教君主の硬貨をすべて合計する。イスラム教陣営プレイヤーは、直ちに合計数が元の合計数の 2/3 になるまでイスラム教君主マットおよび／またはボックスから硬貨を取り除かなければならない（端数切り上げ）。例えばタイファボックスに 4 個の硬貨がありイスラム教君主 1 人が 1 個の硬貨を持つ場合、イスラム教陣営プレイヤーはどれか 1 個の硬貨を選んで取り除かなければならない。	不可。Eudes	<b>アダリデス</b> 王の先導人  「この君主」は停止せずに迂回できる。そして「増水した河川」は無視する。	「停止せずに迂回する」とは「アダリデス」を持つ君主が敵対的拠点を迂回した後、同じ命令カード（4.3.4）で行軍アクションを使用できることを意味する。この君主がいるロケールでイスラム教陣営がイベント M3 「増水した河川」をプレイした場合、この君主が行軍しているか否かに関わらず「増水した河川」は効果を発揮せずに捨て札となる。君主は「アダリデス」カードを 1 枚だけ持つことができる（3.4.4）。
C11	任意のキリスト教君主、Eudes	<b>免罪</b>  1 人の非攻囲下キリスト教君主は直ちに十字軍 1 個を召集する。Eudes が非攻囲下の場合、直ちに召集可能家臣をすべて召集する。	3.4.2 項 戦争術を参照。十字軍軍役マーカーが利用できる（召集済ではない）場合、そのマーカーと 2 個の騎士ユニットをいずれか 1 人の召集済非攻囲下キリスト教君主の部隊箇所直ちに加える。Eudes がマップ上にあり非攻囲下の場合、すべての召集可能家臣（もしあれば）は直ちに召集される。これらの召集はアクションを必要とせず拒否することもできない。家臣軍役上級ルール 3.4.2 項を使用している場合、十字軍を暦上に配置しない。これらは家臣軍役期限の影響を受けない。	不可。Eudes	<b>メスナダ</b> 私兵  騎士を持つ「この君主」の命令+1。	命令+1 とは、例えば命令値「4」の君主が代わりにカード上の命令アクションを 5 回行えることを意味する（1.5.3、1.4.1）。「メスナダ」を持つ君主はマット上に騎士ユニットが 1 個でもある場合、命令を追加できる。君主は「メスナダ」カードを 1 枚だけ持つことができる（3.4.4）。
C12	任意のキリスト教君主、Eudes	<b>ローランの歌</b>  1 人の非攻囲下キリスト教君主は直ちに十字軍 1 個を召集する。Eudes が非攻囲下の場合、直ちに召集可能家臣をすべて召集する。	上記イベント C11「免罪」を参照。この 2 つのイベントは名称と背景が異なるが効果は同じである。	不可。Eudes	<b>メスナダ</b> 私兵  騎士を持つ「この君主」の命令+1。	命令+1 とは例えば命令値「4」の君主が代わりにカード上の命令アクションを 5 回行えることを意味する（1.5.3、1.4.1）。「メスナダ」を持つ君主はマット上に騎士ユニットが 1 個でもある場合、命令を追加できる。君主は「メスナダ」カードを 1 枚だけ持つことができる（3.4.4）。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
C13	Al-Mustain または al-Mundir (Sancho または Eudes)	<b>ラモン・ バランゲー</b>  「バルセロナ伯」をイスラム教陣営が持つ場合、彼らはカードを捨て札にする。 それ以外の場合、1 人の君主は物資 1 個を消費してこのカードとそのユニットを直ちに徴収できる。	キリスト教陣営の能力 C13「バルセロナ伯」を参照。敵君主がプレイしている場合、その君主から部隊を除去して捨て札にする。それ以外の場合、こちらの陣営の能力は直ちに徴収される。徴収が行われたら硬貨 2 個の代わりに物資 1 個（共有を適用、1.5.2）を消費するが、それ以外は 3.4.4 項に従う。その条件は対象の君主が攻囲が行われていない友好的ロケールにいなければならないことも含まれる（3.4 重要）。	Sancho または Eudes	<b>バルセロナ伯</b>  「バルセロナ伯」をイスラム教陣営が持たない限り、「この君主」はカードを捨て札にするまで硬貨 2 個を支払って（1 回だけ）騎士 2 個、装甲歩兵 2 個を召集する。	3.4.2 項 戦争術を参照。3.4 項「重要」に従い、召集セグメントにおいてこの能力を持ついずれかの指定君主はアクションなしでユニットの代価を支払うことができる。共有が適用される(1.5.2)。捨て札された場合、その君主のマットから同数のユニットを除去する。キリスト教陣営とイスラム教陣営のイベント C13 / M23 「ラモン・バランゲー」も参照。
C14	Sancho または Eudes	<b>グレゴリウス 法王</b>  「 <b>保持</b> 」。Sancho または Eudes に対していつでもプレイ。暦上から召集する、または彼の軍役マーカーを 2 ボックス移動させる、または統治値+2。	3.4.1 項 戦争術を参照。Sancho または Eudes の召集は暦上のどこからでも、Sancho の場合は徴収アクションの判定や使用なしで、Eudes の場合は動員令とみなすことなく、しかしそれ以外は 3.4.1 項または 3.5.1 項に従って適切に実行する。	任意のキリスト教君主	<b>カバルガダス 遠距離襲撃</b>  「この君主」は糧秣 1 個を支払ってカード全体を使用することで、最大 2 経路を通過して荒廃を行える。非攻囲下敵君主のいるロケール内へまたは通過は不可。	この能力を使用するためには、その君主は糧秣 1 個を所有または共有（1.5.2）してその命令カードの全アクションを使用しなければならない。その糧秣を消費して 2 ロケール先までのロケール 1 つを荒廃させる。介在するロケールおよび目標ロケール共に非攻囲下君主が（迂回下であっても）存在してはならない。荒廃マーカー 1 個を配置して戦利品または糧秣を獲得し、タイファ君主の軍役を通常どおり移動させる(4.7.2)。君主は「カバルガダス」カードを 1 枚だけ持つことができる(3.4.4)。
C15	任意のキリスト教君主	<b>クルニュー会 修道院ネットワーク</b>  「 <b>保持</b> 」。1 人の君主に対していつでもプレイ。暦上から召集する、または彼の軍役マーカーを 1 ボックス移動させる、または統治値+2。	3.4.1 項 戦争術を参照。キリスト教君主の召集はシリンドーが暦上のいずれの場所にあっても徴収アクションの使用や判定なし、または動員令とみなすことなく、しかしそれ以外は 3.4.1 項または 3.5.1 項に従って適切に実行する。	Pedro Ansúrez、 García Ordóñez、 Álvar Fáñez、 または Rodrigo Campeador	<b>アルフェレス 軍旗旗手</b>  1 命令を使用して「この君主」を副将に指定または解除できる。	「アルフェレス」を持つ君主は 1 命令アクションを使用することで同じロケールの他のキリスト教君主の上に副将として直ちにスタックする、または 1 アクションを使用してスタックを止め、副将を解除できる（4.1.3）。このアクションは 1 枚のカードで複数回行えるが、Alfonso は総大将であるため下位君主になれない等、副将に関する他のルールは有効である

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
C16	任意のキリスト教君主	<b>ベルナルド・セディラック</b> <i>積極的な司教</i>  1 人の君主の軍役マーカーを 1 ボックス右に移動させる、または 1 人の君主を厩から直ちに召集する。 「大聖堂」（このカード）を徴収する。	3.4.1 項 戦争術を参照。キリスト教陣営は直ちに軍役の移動または召集を選択しなければならない。キリスト教君主の召集はシリンドアが厩上のいずれの場所にあっても徴収アクションの使用や判定なし、または動員令とみなすことなく、しかしそれ以外は 3.4.1 項または 3.5.1 項に従って適切に実行する。次にアクションなしでこのカードをボード端の下に挟み、「大聖堂」が有効になる。	Alfonso	<b>大聖堂</b>  征服された都市にいる Alfonso は、大聖堂本拠地がまだそこ不在の場合、それを配置できる。イスラム教陣営はジハードマーカー 1 個を配置する。	この能力は Alfonso だけが徴収して使用できるが「大聖堂」カードは自身のマットではなくボード端に配置する（3.4.4）。このマーカーは本拠地マーカーであると同時に 1 VP の価値がある。両方がすでにマップ上にある場合、キリスト教陣営はそのうちの 1 個を再配置できる。後でカードを捨て札にしてもそのマーカーは取り除かない。イスラム教陣営は 1.4.4 項「重要」に従ってジハードマーカーの追加場所を決定する。
C17	なし	<b>ジェノヴァとピサ</b> <i>アル・アンダルスに妨害艦隊を送る</i>  イスラム教君主のいない 2 つの非荒廃の敵対的港に荒廃マーカーをそれぞれ配置する。	現在イスラム教陣営に友好的であり（中立は不可、1.3.1、1.4.1）、イスラム教君主がおらず（攻囲下君主も含む）、まだ荒廃マーカーのない港記号のある拠点 2 つに黄色の荒廃マーカー 1 個をそれぞれ配置する。この 2 個のマーカーは合計で+1 のキリスト教陣営 VP(5.1)を加える。これは荒廃の命令アクションではないので戦利品や糧秣の追加、軍役の移動は行わない(4.7.2)。	任意のキリスト教君主	<b>カバルガダス</b> <i>遠距離襲撃</i>  「この君主」は糧秣 1 個を支払ってカード全体を使用することで、最大 2 経路を通過して荒廃を行える。非攻囲下敵君主のいるロケール内へまたは通過は不可。	この能力を使用するためには、その君主は糧秣 1 個を所有または共有（1.5.2）してその命令カードの全アクションを使用しなければならない。その糧秣を消費して 2 ロケール先までのロケール 1 つを荒廃させる。介入するロケールおよび目標ロケール共に非攻囲下君主が存在してはならない（迂回下であっても）。荒廃マーカー 1 個を配置して戦利品または糧秣を獲得し、タイファ君主の軍役を通常通り移動させる（4.7.2）。君主は「カバルガダス」カードを 1 枚だけ持つことができる（3.4.4）。
C18	すべてのキリスト教君主	<b>逃亡奴隷</b>  「保持」。召集時にプレイする。非攻囲下の各キリスト教君主は損失した徒歩ユニットをすべて復帰させ、輸送力 1 個を追加する。	3.4.2 項 戦争術を参照。キリスト教陣営は召集セグメントにおいて「逃亡奴隷」をプレイできる。マップ上にいて非攻囲下のすべてのキリスト教君主（迂回下または中立もしくは敵対的ロケールにいる場合も可）は、開始時の部隊および召集済家臣から損失したものと同数および同種類の徒歩兵ユニット（装甲歩兵、民兵、農奴兵）を部隊に追加する。損失ユニット数は、その君主の現在の戦力を、自身のマットおよび現在召集済の家臣マーカー（司教を含む）に描かれたユニットの合計と比較して決定する。次にマップ上の非攻囲下の各キリスト教君主に対して、荷馬車またはラバのいずれかを選択して 1 個を追加する。	任意のキリスト教君主	<b>ミリテス</b>  このカードの上に民兵 2 個および軽騎兵 4 個を配置する。 キリスト教君主達は物資 1 個を支払い、君主 1 人につき最大 3 個までそれらを召集する。 捨て札にするとこのカードをゲームから取り除く。	3.4.2 項 戦争術を参照。「ミリテス」カードはマットではなくボード端に配置する（3.4.4）。3.4 項「重要」に従い、召集セグメント中のすべてのキリスト教君主はアクションなしでユニットの代価を支払うことができる。共有が適用される（1.5.2）。捨て札にしてもユニットはその場に残る。しかし捨て札にされたらカードはゲームから取り除かれ、イベント C18「逃亡奴隷」も一緒に取り除かれることになる。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
C19	タイファ君主	<b>フィトナ</b> <i>首長間の抗争</i> 2 人のタイファ君主を選択する。それぞれの軍役マーカーを 1 ボックス左へ移動させる。 「この徴収」では彼らは召集されず、召集を行えない。	キリスト教陣営プレイヤーは任意の 2 人のタイファ君主 (1.5.1) を選択する。彼らが現在召集済の場合、暦上の軍役マーカーを左へ 1 ボックス移動する (上級家臣軍役ルール 3.4.2 を使用している場合は家臣も同様)。この徴収において 2 人の君主は召集することも徴収アクションを行うこともできない。「フィトナ」カードは現在の徴収時にはイスラム教陣営のマットの近くに置いておく。このカードの能力はこのターンにおいては使用できない (3.1.3)。	任意のキリスト教君主	<b>カバレリア・ヴィラーナ</b> <i>国境警備</i> イスラム教陣営による諸王国への荒廃は、効果を得るためにはダイスを振って 1-3 を出す必要がある (マーク)。「アル・マガウィール」を防ぐ。	「カバレリア・ヴィラーナ」カードをマットではなくボード端に配置する (3.4.4)。備忘用のマーカーを León 王国と Aragón のそれぞれの境界線上に 1 個ずつ配置する。この能力は命令アクションによる荒廃に影響する (イベントによる荒廃マーカーの配置は不可)。イスラム教陣営はアクション消費ごとに判定を行う。
C20	なし	<b>アル・カディール</b> <i>傀儡の首長</i> 「保持」。あるレコンキスタまたはバリアスタイファ内にイスラム教君主がいない場合にプレイできる。そのタイファのジハードマーカー 2 個を取り除く。	キリスト教陣営プレイヤーはいつでもプレイすることができ、資格のある 1 つのタイファ内の任意のジハードマーカー 2 個を選択できる。	Alfonso	<b>フエロス</b> <i>王室法典</i> 「各徴収」において、どのイスラム教陣営よりも Alfonso に近いレコンキスタタイファ内ロケールのジハードマーカーを 2 個まで取り除く。	この能力を徴収して使用できるのは Alfonso のみであるが「フエロス」カードは彼のマットではなくボード端に配置する (3.4.4)。キリスト教陣営は各徴収の任意の時点でジハードマーカーを取り除くことができる (アクションなし)。彼らはどのジハードマーカーを除去するかを選択し、場合によっては攻囲や迂回マーカーを取り除くこともある (1.4.4)。「より近い」とは最短距離の隣接したスペースの連鎖を意味する。Alfonso がイスラム教君主と同じロケールにいる場合、どちらが攻囲中または迂回中であるかに拘わらず「より近い」とはみなさない。
C21	なし	<b>モサラベ</b> <i>アラブ化したキリスト教徒</i> 「保持」。レコンキスタタイファ内での降伏判定時にプレイ。判定は自動的に成功する。	攻囲アクション (4.5.1) によって降伏判定を行う時点でのみプレイする。	Alfonso	<b>シスナンド・ダビデス</b> <i>モサラベの伯爵</i> 「各徴収」において、両陣営の君主がいないロケールからジハードマーカーを 1 個まで取り除く。	この能力を徴収して使用できるのは Alfonso のみであるが、彼のマットではなくボード端に配置する (3.4.4)。キリスト教陣営は各徴収の任意の時点でジハードマーカー 1 個を取り除くことができる (アクションなし)。彼らは除去するジハードマーカーを選択する。攻囲下または迂回下のロケールは対象外である。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
C22	al-Mutawakkil、 Abd Allah、 Yusuf、または Sir	<b>ベルベル人</b> アラブ人とスラブ人の 相互不信  al-Mutawakkil、Abd Allah、 Yusuf、または Sir の軍 役マーカーを 1 ボック ス移動させる。 「この徴収」では彼ら 全員は召集されず、召 集を行えない。	上記のキリスト教陣営イベント C19 「フィトナ」 を参照。「ベルベル人」は同様に機能するがキリ スト教陣営プレイヤーの選択した al-Mutawakkil、 Abd Allah、Yusuf、Sir のいずれかの軍役の移動に 適用される。またその 4 人すべての召集が禁止さ れる。	不可。Sancho	<b>司教区</b>  Sancho を除いた 3 人ま でのキリスト教君主に 司教を 1 個ずつ召集可 能家臣として加える。 カードが捨て札にされ た場合、すべての司教 を取り除く。	3.4.2 項 戦争術を参照。「司教区」カード はマットではなくボード端に配置する (3.4.4)。司教は召集済キリスト教君主にい つでも追加できる（ただし君主ごとに司教 1 個のみ）。続いて司教家臣を他の家臣と同 様に召集できる。司教は上級家臣軍役ルー ル 3.4.2 項を使用しても暦上に配置しない。 司教は家臣の軍役期限の制限を受けない。
C23	Abu Bakr または al-Mustain	<b>首長の病気</b>  暦上において Abu Bakr または al-Mustain のシ リンダーまたは軍役マ ーカーを 1 ボックス移 動させる。 「この徴収」では彼は 召集されず、召集を行 えない。	上記のキリスト教陣営イベント C19 「フィトナ」 を参照。「首長の病気」は同様に機能するがキリ スト教陣営プレイヤーの選択した Abu Bakr また は al-Mustain のいずれかのみ軍役の移動および 召集の禁止が適用される。	任意のキリス ト教君主	<b>フォンセデラ</b> 軍役免除の抛出金  召集において、あなた の非攻囲下君主は召集 可能状態の非司教家臣 を硬貨 1 個または輸送 力 3 個と交換できる。	「フォンセデラ」カードをマットではなく ボード端に配置する (3.4.4)。3.4.3 項 家臣を 物資と交換するを参照。召集セグメント中、 すべてのキリスト教君主は交換を何度でも アクションなしで行える。その君主は迂回 下でも、中立または敵対的ロケールにいて もよい。交換された家臣の軍役マーカーは その君主が解散して再召集されるまで脇に 置いておく (3.4.1)。
C24	Yusuf および Sir	<b>アバクル・ イブン・ウマル</b> アルモラヴィドの宿敵  暦上において Yusuf お よび Sir の軍役マーカー を 1 ボックス移動さ せる。 「この徴収」では彼ら は召集されず、召集を 行えない。	上記のキリスト教陣営イベント C19 「フィトナ」 を参照。「アバクル・イブン・ウマル」は同様に 機能するが Yusuf と Sir の両名にのみ適用され る。	Pedro Ansúrez、 García Ordóñez、 Álvar Fáñez、 または Rodrigo Campeador	<b>ガルシア・ ヒメネス</b> アレドの征服者  「この君主」の強襲は 2 ラウンド延長できる。	強襲はこの君主の命令カードで行わなけれ ばならず、この君主が存在するだけでは影 響を与えない。2 ラウンド追加とは例えば 攻囲マーカー 1 個を持つ彼の強襲は 3 ラウ ンドになることを意味する (4.5.2)。



番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
C25	Rodrigo al-Sayyid および Rodrigo Campeador	<b>デ・ビバール</b>  「 <b>保持</b> 」。Rodrigo al-Sayyid がマップ上にいる場合、キリスト教陣営の動員令時にプレイ。 ロドリゴとの和解(3.5.1)を行う場合、1VPのみタイファボックスへ追加する。	緑色の Rodrigo al-Sayyid がマップ上にいない場合、キリスト教陣営はこのイベントをプレイできない。プレイはキリスト教陣営の動員令の間に行わなければならない。キリスト教陣営はその他に何も行えない。3.5.1 項の手順で Rodrigo と和解するが、Rodrigo の現在の軍役に関わらずタイファボックスには 1VP だけが追加される。	Rodrigo Campeador	<b>エル・シッド</b>  「 <b>この君主</b> 」の命令カードは、デッキから「増水した河川」、「奇襲」、「野営地攻撃」、「カンタドール」、「行李の胸壁」のいずれかをプレイできる。	「エル・シッド」は Rodrigo の各命令カードがプレイされている間のみ、所有プレイヤーは戦争術デッキ（保持およびプレイ中のカードは除く）から記載にあるイベント（のみ）を探して直ちにプレイすることができる。そのイベントは保持できない。そのイベントはその時点で使用可能でなければならない。
C26	Rodrigo al-Sayyid および Rodrigo Campeador	<b>流れ者の傭兵</b>  Rodrigo al-Sayyid が軍役期限と同様に解散する(3.3.2)。望むなら直ちにロドリゴと和解する(3.5.1)。1 VP のみタイファボックスへ追加する。	(緑色)Rodrigo al-Sayyid の解散は即時かつ強制的に行われる(彼がマップ上にいる場合)。上記のキリスト教陣営イベント C25「デ・ビバール」と同様に機能するが、和解は動員令の間ではなく直ちに実行される。	Rodrigo Campeador	<b>アル・ファラジ</b> エル・シッドのイスラム教徒の副官  「 <b>この君主</b> 」は、イスラム教君主と同じまたは隣接する場所で命令カードを使用してイスラム教陣営の保持カード 1 枚をランダムに捨て札にすることができる。	「アル・ファラジ」を持つ Rodrigo は自身が敵の君主と同じロケールにいるか隣接しているとき、自身の命令カードの全アクションを使用して相手陣営の保持カード 1 枚をランダムに引き、確認後捨て札にすることができる。

## 戦争術カード - イスラム教陣営デッキ

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M1	すべてのイスラム教君主 (Rodrigo al-Sayyid を含む)	<b>丘</b>  「保持」。防御側のイスラム教陣営の投石兵 x1.5、他の射撃は x1 (x1/2 ではない)。	キリスト教陣営イベント C1「丘」を参照。	タイファ君主 または Rodrigo al-Sayyid	<b>破城槌</b>  「この君主」は攻囲において君主 2 人分とみなされ、イスラム教陣営攻囲アクションごとに降伏判定のダイスを 1 回振り直すことができる。	キリスト教陣営能力 C1「破城槌」を参照。
M2	すべてのキリスト教君主	<b>宿営地攻撃</b>  「保持」。「行李の胸壁」がプレイされなければ会戦でプレイできる。第 1 ラウンドにおいてそこにいる各敵君主から物資 2 個を略奪品と同様に獲得し、さらにそれぞれから物資 2 個を取り除く。	キリスト教陣営イベント C2「野営地攻撃」と C7「行李の胸壁」を参照。イスラム教陣営能力 M8「ダウド・イブン・アイシャ」と M25「エル・シッド」も参照。	タイファ君主 または Rodrigo al-Sayyid	<b>アッカラ</b> 弩  「この君主」の装甲歩兵および民兵は射撃 x1/2、目標ユニットを選択して装甲を -1。	キリスト教陣営能力 C2「バレスタロス」を参照。
M3	すべてのキリスト教君主	<b>増水した河川</b>  「保持」。その場所に「アダリデス」を持つ君主がいなければ、命令カードの行軍を妨げる、または会戦回避を妨げるためにプレイする。	キリスト教陣営イベント C3「増水した河川」を参照。能力 C3 / 10「アダリデス」を持つキリスト教君主のいるロケールにプレイするとキャンセルされ効果を発揮せずに捨て札となる。イスラム教陣営能力 M25「エル・シッド」も参照。	タイファ君主 または Rodrigo	<b>ハルバ</b> 投げ槍  「この君主」の非装甲ユニット 4 個まで任意の会戦 1 ラウンドにおいて射撃 x1、強襲の際は x1/2(マークする)。	キリスト教陣営能力 C7「カバリナス」を参照。投げ槍の使用は君主ごとであり、「ハルバ」を持つ君主とアフリカ騎兵を持つ君主が同じ会戦または強襲に参加した場合、それぞれ別のラウンドで投げ槍を使用できる(4.4.2 投げ槍)。君主は「ハルバ」カードを 1 枚しか持つことができない(3.4.4)。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M4	任意のキリスト教君主	<b>乾燥地帯</b>  「 <b>保持</b> 」。キリスト教陣営の行軍時にプレイできる。行軍する君主 2 人は直ちに給食する。	キリスト教陣営イベント C4「乾燥地帯」を参照（キリスト教陣営には「ラクダ」がない点のみが異なる）。	タイファ君主 または Rodrigo al-Sayyid	<b>アルラマ</b> 弓兵  「この君主」の徒歩兵および軽騎兵は射撃 x1/2。	キリスト教能力 C4「アルケロス」を参照。君主は「アルラマ」カードを 1 枚しか持つことができない（3.4.4）。
M5	任意のキリスト教君主	<b>渇水</b>  キリスト教陣営は友好的な庭園または本拠地にいない自身の君主 2 人を直ちに給食する。	キリスト教陣営イベント C5「渇水」を参照。	タイファ君主 または Rodrigo al-Sayyid	<b>アルラマ</b> 弓兵  「この君主」の徒歩兵および軽騎兵は射撃 x1/2。	キリスト教能力 C4「アルケロス」を参照。君主は「アルラマ」カードを 1 枚しか持つことができない（3.4.4）。
M6	すべてのイスラム教君主	<b>偽装退却</b>  「 <b>保持</b> 」。会戦でプレイできる。第 2 ラウンドにおいて、すべてのイスラム教陣営の白兵戦打撃はすべてのキリスト教陣営の白兵戦より先に行う。	「偽装退却」は会戦の攻撃または防御(4.4.1 イベント)の開始時にプレイする（強襲は不可）。このイベントはその会戦の第 2 ラウンドの主導権の順番を変更するだけである。通常どおり射撃戦を行った後、防御側次に攻撃側の騎馬兵および徒歩兵（4.4.2 主導権）の代わりにすべてのイスラム教陣営の騎馬兵および徒歩兵の白兵戦を行い、その後キリスト教陣営のすべてのユニットの白兵戦を攻撃側であるか否かに関わらず行う。イスラム教陣営能力 M8「ダウド・イブン・アイシャ」と M25「エル・シッド」も参照。	タイファ君主 または Rodrigo	<b>ハルバ</b> 投げ槍  「この君主」の非装甲ユニット 4 個まで任意の 1 戦闘ラウンドにおいて射撃 x1、強襲の際は x1/2(マークする)。	キリスト教陣営能力 C7「カバリナス」を参照。投げ槍の使用は君主ごとであり、「ハルバ」を持つ君主とアフリカ騎兵を持つ君主が同じ会戦または強襲に参加した場合、それぞれ別のラウンドで投げ槍を使用できる（4.4.2 投げ槍）。君主は「ハルバ」カードを 1 枚しか持つことができない(3.4.4)。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M7	任意のイスラム教君主	<p><b>槍衾</b></p> <p>「<b>保持</b>」。会戦でプレイできる。 任意の 1 ラウンドにおいてイスラム教君主 2 人の装甲防御徒歩兵ユニットは騎馬兵白兵戦に対して装甲+1（マーク）。</p>	<p>「槍衾」は会戦の攻撃または防御（4.4.1 イベント）の開始時にプレイする（強襲は不可）。イスラム教陣営プレイヤーはその会戦に参加しているイスラム教君主 2 人のマット上にそれぞれ 1 個の槍衾マークを配置する。いずれかの 1 会戦ラウンドならいつでも、イスラム教陣営プレイヤーは「槍衾」が有効であることを宣言する。そのラウンドの間のみその 2 人の君主の装甲歩兵とアフリカ歩兵ユニットはキリスト教陣営の騎馬兵からの白兵戦打撃に対する防御判定(4.4.2 主導権)の際に装甲+1 を受ける。例えば装甲 1-3 なら 1-4 に、装甲 1-2 なら 1-3 になる。そのラウンドの終了時に槍衾マークを「使用済」面に裏返す。イスラム教陣営の能力 M8「ダウド・イブン・アイシャ」および M25「エル・シッド」も参照。</p>	タイファ君主 または Rodrigo al-Sayyid	<p><b>投石兵</b></p> <p>「この君主」の民兵 3 個までは会戦中の射撃 x1、強襲中は x1/2。</p>	キリスト教能力 C9「投石兵」を参照。
M8	Yusuf、Sir、 または Al-Mutamid	<p><b>アフマド・イブン・ルーミーリャ</b> コルドバの禁欲的 法学者</p> <p>「<b>保持</b>」。Yusuf、Sir、または al-Mutamid がいるタイファにプレイ。 空の街から征服マークを取り除く、またはジハードマーク 2 個を追加する。</p>	<p>「空の街」とはいずれの陣営の君主もいない場所のことである。イスラム教陣営プレイヤーは Yusuf、Sir、または al-Mutamid がいるタイファ内の対象ロケールにジハードをルール 1.4.4 項「重要」に従って追加できる。</p>	Yusuf または Sir	<p><b>ダウド・イブン・アイシャ</b> アルモラヴィドの将軍</p> <p>「この君主」の補給は追加糧秣 1 個を加える。会戦において、デッキから「偽装退却」、「槍衾」、「野営地攻撃」のいずれかをプレイ。</p>	<p>「ダウド・イブン・アイシャ」を持つ君主は追加補給の恩恵を受けるために補給アクション（4.6.1）を行わなければならないことから攻囲下では獲得できない。追加+1 糧秣は、補給アクションが供給元へ到達できなくても 0 ではなく糧秣 1 個を追加できることを含む。プレイヤーは補給アクションを行うごとにさらに 1 個ずつの追加糧秣を獲得できる。この君主が関与する各会戦（強襲は不可）で、会戦イベント（4.4.1 イベント）をプレイする時点でイスラム教陣営プレイヤーはイスラム教陣営戦争術デッキ（他のプレイ中のカードは不可）から記載されたイベント 1 枚（のみ）を探してプレイできる。そのカードは保持できない。</p>

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M9	Yusuf または Sir	<b>マーリク学派</b>  「 <b>保持</b> 」。レコンキスタタイファ内に Yusuf または Sir がいるとジハードマーカ 2 個を追加する、または王国内にいとジハードマーカ 4 個を追加する。	イスラム教陣営プレイヤーは Yusuf または Sir がいずれのレコンキスタタイファまたは王国にいるかに関わらず、ルール 1.4.4 項の「重要」に従って適切なロケールにジハードマーカを追加できる。	Yusuf	<b>エミール・アル・ムスリーミン</b>  「この君主」は、ジハードマーカが配置可能なロケール（1.4.4）に自身がキリスト教陣営より近い場合、命令カードを使用してそこにジハードマーカ 1 個を追加できる。	「より近い」とは最短距離の隣接したスペースの連鎖を意味する。Yusuf がキリスト教君主と同じロケールにいる場合、どちらが攻囲中または迂回中であるかに関わらず「より近い」とはみなさない。ジハードマーカの配置には Yusuf のカードの全命令を必要とする。ジハードマーカの配置対象についてはルール 1.4.4 項「重要」を参照。
M10	Yusuf または Sir、Eudes	<b>ファトワ</b>  「 <b>保持</b> 」。プレイすることでジハードマーカ 1 個、または王国内のいずれかにいる Yusuf および／または Sir、マップ上の Eudes、十字軍ごとに 1 個を追加する。	イスラム教陣営プレイヤーはジハードマーカをルール 1.4.4 項「重要」に従って適正なロケールに追加できる。追加できるジハードマーカは最大 4 個である。Yusuf または Sir が王国内にいる場合 1 個、Eudes がマップ上にいる場合 1 個、さらにいずれかのキリスト教君主が持つ召集済十字軍家臣 2 個につき 1 個である。	タイファ君主、Rodrigo al-Sayyid	<b>アandalシア産俊馬</b>  会戦の白兵戦において、イスラム教陣営の全軽騎兵の回避 1-3。	「アandalシア産」はマットにではなくボード端に配置する (3.4.4)。この能力がプレイされている間、すべてのタイファ君主と Rodrigo al-Sayyid（のみ）のすべての軽騎兵は、すべての会戦の白兵戦ヒットに対して回避防御 1-3 を持つ (4.4.2 回避)。なお「アandalシア産」と「アルラマ」または投げ槍を組み合わせるとイスラム教陣営軽騎兵は実質的にさらに優秀なアフリカ騎兵と同等になる。
M11	Yusuf または Sir	<b>アル・カディール</b> 支払金の出し渋り  「 <b>保持</b> 」。プレイすることでジハードマーカ 1 個、またはレコンキスタタイファ、パリアスタイファ、または王国内に Yusuf または Sir がいると 3 個を追加する、	イスラム教陣営プレイヤーは Yusuf または Sir がいずれのレコンキスタまたはパリアスタイファ、もしくは王国にいるかに関わらず、ルール 1.4.4 項の「重要」に従って適切なロケールにジハードマーカを追加できる。	任意のイスラム教陣営君主	<b>ハシャム</b> 精鋭近衛隊  騎馬兵を持つ「この君主」の命令+1。	「命令+1」とは例えば命令値「2」の君主が自身のカードで 3 命令アクションを行えることを意味する (1.5.3、1.4.1)。「ハシャム」を持つ君主はマット上に騎馬兵ユニットが種類を問わず 1 個でもあれば命令を増加できる。君主は「ハシャム」カードを 1 枚だけ持つことができる (3.4.4)。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M12	タイファ君主	<b>タイファ間の結婚</b>  「保持」。プレイすると 2 人のタイファ君主のシリンドーまたは軍役マーカーをそれぞれ 1 層ボックスずつ移動させる、または 1 人の統治値+2。	イスラム教陣営プレイヤーはいつでもプレイすることができる。ゲーム内のタイファ君主を 2 人まで選択して、それぞれにつき君主が層上にいる場合はそのシリンドーを左に、マップ上の場合は軍役マーカーを右に移動させる。統治値についてはイスラム教陣営の召集セグメント（3.4）の間にプレイする。	Yusuf および Sir	<b>アル・ヤジラ アル・ハドラ</b> アルモラヴィドの城塞  Yusuf および Sir の本拠地マーカーを二重本拠地の面に裏返す。カードが捨て札された場合、通常の本拠地の面に戻す。	「アルヤジラ アルハドラ」はマップ上ではなくボード端に配置する（3.4.4）。この能力がプレイされている間、Yusuf および Sir の本拠地マーカーはいついかなる場所でもマップ上において二重本拠地面を使用する。そのロケールはその君主の補給アクションにおいて 2 つ分の供給元となる（4.6.1）。
M13	タイファ君主	<b>晒し首</b>  「保持」。荒廃の実行時にプレイ。タイファ君主 1 人のシリンドーまたは軍役マーカーを 2 ボックス移動させる、またはジハードマーカー 2 個を追加する。またはキリスト教陣営が退却または略奪された時にプレイした場合、君主は 2 人、ジハードマーカーは 4 個に増加する。	イスラム教陣営プレイヤーはイスラム教君主が荒廃アクション（4.7.2、イベントによる荒廃の配置は不可）に成功した時点でこのカードをプレイできる。キリスト教陣営能力 C19「カバレリア・ヴィラーナ」により荒廃が無効となった場合「晒し首」はプレイできない。これとは別にイスラム教陣営プレイヤーは、キリスト教君主が会戦から退却（4.4.3、除去により退却できなかった場合を含む）が拠点への撤退は含まない）を強要された、またはキリスト教陣営の拠点が略奪された（4.5.2）とき、より大きな効果を得るためにこのカードをプレイできる。タイファ君主のシリンドーを左に、または軍役マーカーを右に移動させる。1.4.4 項「重要」に従ってジハードマーカーを追加する。	タイファ君主 または Rodrigo al-Sayyid	<b>攻城塔</b>  「この君主」は強襲の第 2 ラウンドから敵対的拠点の防壁を -1 弱体化させる。	キリスト教陣営能力 C6「攻城塔」を参照。
M14	すべてのキリスト教君主	<b>通貨切り下げ</b>  硬貨を持つキリスト教君主いる各ロケールにおいて、その合計数を半減させる（端数切り上げ）。	各ロケールの君主の硬貨は個別に合計する。キリスト教陣営プレイヤーは直ちに各ロケール内の硬貨が半分になるまでキリスト教陣営マップから硬貨を取り除き、端数は切り上げる。例えば Alfonso が 2 個、同じロケールにいる Pedro が 1 個持っている場合、キリスト教陣営プレイヤーはどちらかの硬貨 1 個を取り除く。	タイファ君主	<b>リバートの修道僧</b> 辺境巡視  「この君主」のタイファ内におけるキリスト教陣営の荒廃は、効果を得るために 1-3 を出す必要がある（マーク）。	備忘用のマーカー 1 個を有効なタイファ内に配置する。この能力は命令アクションによる荒廃に影響する（イベントによる荒廃マーカーの配置は不可）。キリスト教陣営はアクション消費ごとに判定を行う。1 人の君主は「リバートの修行僧」を 1 枚のみ持つことができる。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M15	Yusuf または Sir	<b>貢納金暴動</b> <i>税金問題</i>  「 <b>保持</b> 」。プレイすることでパリアスタイプ内にジハードマーカ― 1 個を追加する、またはそこにジハードマーカ―があるなら 2 個、もしくはそこに Yusuf または Sir がいるなら 3 個を追加する。	ジハードマーカ―の追加については、1.4.4 項「重要」を参照。「ジハードマーカ―がある」とはすでに少なくとも 1 個のジハードマーカ―を持つ拠点という意味である。	タイファ君主	<b>サカーリバ</b> <i>奴隸部隊</i>  「この君主」は装甲歩兵 2 個を召集できる（1 回のみ、無償）。カードが捨て札された場合、それらを除去する。	3.4.2 項 戦争術を参照。この能力を持つタイファ君主は 3.4 項「重要」に従い召集セグメント中にアクションなしでユニットを <b>召集できる</b> 。捨て札にした場合はその君主のマットから同数のユニットを除去する。
M16	Pedro Ansúrez、 García Ordóñez、 Álvar Fáñez、 または Alfonso	<b>ガリシアの反乱</b>  Ansúrez、Ordóñez、または Fariez のいずれかの軍役マーカ―を 1 ボックス左に移動させる。「この徴収」では Alfonso は召集されず、召集を行えない。	イスラム教陣営プレイヤーは（もしあれば）記載されている 3 人の中から 1 人の召集済君主を選択する。その君主の層上にある軍役マーカ―を 1 ボックス左へ移動する（上級家臣軍役ルール 3.4.2 を使用している場合、彼の家臣マーカ―も移動する）。この徴収において Alfonso は召集されることも徴収アクションを行うこともできない。この徴収の残りの間、このカードを相手陣営のマット近くに置く。このカードの能力はこのターンは使用できない（3.1.3）。	すべてのイスラム教君主、 Yusuf および Sir	<b>ラクダ</b>  「乾燥地帯」または「渇水」を無効にするため捨て札にする。Yusuf および Sir のラバは移動と補給において 2 倍とみなす。	キリスト教陣営イベント C4「乾燥地帯」または C5「渇水」を参照。イスラム教陣営が「ラクダ」を持っておりこれを捨て札した場合、キリスト教陣営プレイヤーはイベントのプレイを取り消せない。「ラクダ」はマットではなくボード端に配置する（3.4.4）。「ラクダ」があれば、Yusuf および Sir のマット上のラバ（荷馬車は不可）は 2 倍の数の糧秣（4.3.2）を運び、2 倍の距離の補給源（4.6.1）に到達するが、召集および給食は通常どおりである（3.4.3、4.8.1）。
M17	Pedro Ansúrez、 García Ordóñez、 Álvar Fáñez、 または Rodrigo Campeador	<b>レオン・イ・カスティーリャ</b> <i>対抗関係</i>  Ansúrez、Ordóñez、Fariez、Rodrigo Campeador のいずれかの軍役マーカ―を 1 ボックス左に移動させる。「この徴収」では彼らは召集されず、召集を行えない。	上記のイスラム教陣営イベント M16「ガリシアの反乱」を参照。「レオン・イ・カスティーリャ」は同様に機能するが、イスラム教陣営プレイヤーが記載された 4 人の中から軍役マーカ―を移動させる君主 1 人を選択する。またその 4 人全員は召集が行えない。	タイファ君主 または Rodrigo al-Sayyid	<b>アラダ</b> <i>カタパルトとマンゴネル</i>  「この君主」の強襲時または出撃時、ラウンドごとに装甲 -2 の 3 射撃ヒットを加える。	強襲ロケールで「アラダ」を持つ君主は強襲アクションを行う君主である必要はなく、またキリスト教陣営の強襲中（4.5.2）であってもよい。同様に攻撃中（4.5.3、彼が敗走すれば不可）に「アラダ」を持つ君主が攻撃している間、ヒットを追加する。救援出撃（4.4.1）も同様にこの君主が攻撃に参加している限り「アラダ」を使用しているとみなされる。イスラム教陣営の射撃戦ステップ（4.4.2）において、イスラム教陣営の射撃ヒット（もしあれば）に 3 ヒットを加算する。この 3 ヒットに対する装甲 1-3 は装甲 1 に、装甲 1-4 は装甲 1-2 となる。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M18	タイファ君主	<b>難民</b>  <b>「保持」</b> 。召集時にプレイする。非攻囲下の各タイファ君主は損失した非装甲ユニットをすべて復帰させ、さらに輸送力 1 個を追加する。	3.4.2 項 戦争術を参照。イスラム教陣営は召集セグメントの間に「難民」をプレイできる。マップ上にいる非攻囲下の全タイファ君主(迂回下、中立または敵対的ロケールにいる場合も含む)は、開始時の部隊と召集済家臣から損失した非装甲ユニット(軽騎兵と民兵)を損失数且つ同種類だけ追加する。損失ユニット数は、その君主の現在の部隊を自身のマットおよび召集済家臣マーカーに描かれたユニットの合計を比較して決定する。次にマップ上の非攻囲下の各タイファ君主に対して、荷馬車またはラバのいずれかを選択して 1 個を追加する。	タイファ君主	<b>リバートの修道僧</b> <i>辺境巡視</i>  <b>「この君主」</b> のタイファ内におけるキリスト教陣営の荒廃は、効果を得るために 1-3 を出す必要がある(マーク)。	備忘用のマーカー 1 個を有効なタイファ内に配置する。この能力は命令アクションによる荒廃に影響する(イベントによる荒廃マーカーの配置は不可)。キリスト教陣営はアクション消費ごとに判定を行う。1 人の君主は「リバートの修行僧」を 1 枚のみ持つことができる。
M19	任意のイスラム教君主	<b>アフリカ人艦隊</b>  <b>「保持」</b> 。君主 1 人が命令カードを使用して、キリスト教君主がいない 2 つの港の間で行軍を行うためにプレイする。	この移動について行軍グループ(4.3.1)、荷重状態(4.3.2)、給食(4.3、4.8.1)は行軍と同様に扱われるが、命令カードの全アクションを使用して、経路を通過するのではなく敵君主がいない任意の 2 つの港の間を直接移動する(4.3.3)。移動先が敵対的拠点である場合、通常どおり攻囲または迂回を行う(4.3.5)。イスラム教陣営能力 M25「エル・シッド」も参照。	タイファ君主	<b>グアダルキビール川</b> <i>河川・沿岸艦隊</i>  タイファ君主は、キリスト教君主のいない港および Sevilla タイファ内の都市および街の間を直接行軍できる。	「グアダルキビール川」はマットではなくボード端に配置する(3.4.4)。この能力による行軍アクションは行軍グループ(4.3.1)、荷重状態(4.3.2)、および給食(4.3、4.8.1)ルールに通常どおり従うが、記載されたロケールのうち敵君主のいない任意の 2 つの間を、経路を通過せず直接移動できる(4.3.3)。港の記号がある拠点の他に、Córdoba、Jaén、Baeza、Lorca、または Murcia の都市または街を出発地と目的地にすることができる。目的地が敵対的拠点であった場合は通常どおり攻囲または迂回する(4.3.5)。総大将の Yusuf は下位君主にならないため「グアダルキビール川」によって移動することはできないが、Sir はタイファ君主副将の下位君主(4.1.3)となれば可能であることに注意。



番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M20	Yusuf または Sir	<b>ムデハル</b> <i>残留イスラム教徒問題</i>  「 <b>保持</b> 」。プレイすることでレコンキスタタイファ内にジハードマーカー 1 個を追加する、またはそこにジハードマーカーがあるなら 2 個、もしくはそこに Yusuf または Sir がいるなら 3 個を追加する。	ジハードマーカーの追加については、1.4.4 項「重要」を参照。「ジハードマーカーがある」とは、すでに少なくとも 1 個のジハードマーカーを持つ拠点という意味である。	タイファ君主	<b>アル・ラム</b> <i>キリスト教徒の傭兵団</i>  「 <b>この君主</b> 」は硬貨 1 個を支払う（1 回のみ）ことで騎士 2 個を召集する。 カードが捨て札された場合、それらを除去する。	3.4.2 項 戦争術を参照。この能力を持つタイファ君主は 3.4 項「重要」に従って召集セグメントの間にアクションなしでユニットの代価を支払うことができる。共有とタイファボックスを適用できる(1.3.3、1.5.2)。捨て札にするとその君主のマットから同数のユニットを除去する。
M21	Yusuf または Sir、 タイファ君主	<b>アル・スマイシール</b> <i>首長達を非難する詩人</i>  「 <b>保持</b> 」。暦からタイファ君主を召集する、またはパリアスタイファ内にジハードマーカー 2 個を追加する。そのタイファに Yusuf または Sir がいれば 4 個を追加する。	タイファ君主の召集については 3.4.1 項 戦争術を参照。暦上のいずれかにシリンダーを持つ君主であれば判定も徴収アクションも使用しないが、それ以外は 3.4.1 項に従う。ジハードマーカーを追加する場合は 1.4.4 項「重要」を参照すること。	任意のイスラム教陣営君主	<b>ハシャム</b> <i>精鋭近衛隊</i>  騎馬兵を持つ「 <b>この君主</b> 」の命令+1。	「命令+1」とは例えば命令値「2」の君主が自身のカードで 3 命令アクションを行えることを意味する(1.5.3、1.4.1)。「ハシャム」を持つ君主はマット上に騎馬兵ユニットが種類を問わず 1 個でもあれば命令を増加できる。君主は「ハシャム」カードを 1 枚だけ持つことができる(3.4.4)。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M22	Eudes、 タイファ君主	<b>大虐殺</b>  マップ上に Eudes または十字軍がいる場合、曆からタイファ君主を 1 人を召集、またはジハードマーカー 3 個を追加する。 それ以外はジハードマーカー 1 個を追加する。	ジハードの追加については 1.4.4 項「重要」を参照。タイファ君主の召集については 3.4.1 項 戦争術を参照。曆上のいずれかにいるシリンダーを判定も徴収アクションも使用せずに召集できるが、それ以外は 3.4.1 項に従う。	Yusuf、Sir、 および任意の イスラム教陣 営副将	<b>戦太鼓</b>  Yusuf、Sir、およびイスラム教陣営副将は荒廃の際に追加糧秣 1 個を獲得する。そして停止なしで迂回できる。	「戦太鼓」はマット上ではなくボード端に配置する(3.4.4)。Yusuf と Sir には常に適用されるが、タイファ君主には副将である間のみ適用される(4.1.3)。「荒廃の際に追加糧秣 1 個を獲得する」とは、対象の君主が荒廃アクションに成功するたびにその君主のマットに通常受け取る戦利品と／または糧秣にさらに糧秣 1 個を追加することである(4.7.2)。キリスト教陣営能力 C19「カバレリア・ヴィラーナ」のために荒廃が効果を発揮しなかった場合は糧秣の追加はない。 「停止なしで迂回」とは効果を受ける君主が敵対的拠点で迂回を行い、続いて同じ命令カードで行軍アクションを使用できることを意味する (4.3.4)。
M23	Sancho または Eudes (Al-Mustain または al-Mundir)	<b>ラモン・ バランゲー</b>  「バルセロナ伯」をキリスト教陣営が持つ場合、彼らはカードを捨て札にする。それ以外の場合、1 人の君主は物資 1 個を消費してこのカードとユニットを直ちに徴収できる。	キリスト教陣営イベント C13「ラモン・バランゲー」を参照。	Al-Mustain または Al-Mundir	<b>バルセロナ伯</b>  「バルセロナ伯」をキリスト教陣営が持たない限り、「この君主」はカードを捨て札にするまで、硬貨 2 個を支払って（1 回のみ）騎士 2 個、装甲歩兵 2 個を召集する。	3.4.2 項 戦争術およびキリスト教陣営能力 C13「バルセロナ伯」を参照。タイファ硬貨が使用できる(1.3.3)。キリスト教陣営 C13 およびイスラム教陣営 M23 イベント「ラモン・バランゲー」も参照。
M24	なし	<b>アル・ マガウィール</b> <i>国境襲撃隊</i>  「バレリア・ヴィラーナ」がない場合、友好的ロケールに隣接する荒廃のない敵対的ロケール 2 つに荒廃マーカーを配置する。	「バレリア・ヴィラーナ」がプレイされている場合、「アル・マガウィール」は効果なしで捨て札にする。それ以外は、現在キリスト教陣営に友好的(中立は不可、1.3.1、1.4.1)且つ最低 1 つのイスラム教陣営の友好的ロケール(攻囲下であってよい)に隣接した荒廃マーカーがないロケール 2 つに、緑色荒廃マーカーを 1 個ずつ配置する。この 2 個のマーカーは合計+1 のイスラム教陣営 VP(5.1)を追加する。これは荒廃命令アクションではないため戦利品や糧秣は加えない(4.7.2)。	タイファ君主 または Rodrigo al-Sayyid	<b>アル・ガラダ</b> <i>遠距離襲撃</i>  「この君主」は、糧秣 1 個を支払ってカード全体を使用することで最大 2 経路を通過して荒廃を行える。非攻囲下敵君主のいるロケール内へまたは通過は不可。	キリスト教陣営能力 C14 および C17「カバルガダス」を参照。

番 号	対象君主	イベント／テキスト	詳 細	対象君主	能 力／テキスト	詳 細
M25	Rodrigo Campeador および Rodrigo al-Sayyid。	<b>流れ者の傭兵</b>  Rodrigo Campeadorを軍役期限と同様に解散させる（3.3.2）。望むならタイファボックスから 1VP を取り除き、Rodrigo al-Sayyidとして厝上に置き直す。	(黄色の)Rodrigo Campeador がマップ上にいる場合、彼の解散は 3.3.2 項に従って即時且つ強制的に行われ、そのシリンドーを厝上の 2 ボックス先に配置する。次に Rodrigo Campeador のシリンドーが(どのような理由で置かれたかに関わらず)厝上のどこかにある場合、イスラム教陣営プレイヤーはタイファボックス内の征服 1VP マーカー(得点調整、5.1)を消費して黄色の Rodrigo シリンドーを緑色の Rodrigo シリンドーに交換して同じ厝上ボックスに置き直すことができる。	Rodrigo al-Sayyid	<b>エル・シッド</b>  「この君主」の命令カードは、デッキから「増水した河川」、「野営地攻撃」、「偽装退却」、「槍衾」、または「アフリカ人艦隊」のいずれかをプレイすることができる。	キリスト教陣営能力 C25「エル・シッド」を参照。
M26	Rodrigo Campeador および Rodrigo al-Sayyid。	<b>流れ者の傭兵</b>  Rodrigo Campeadorを軍役期限と同様に解散させる（3.3.2）。望むならタイファボックスから 1VP を取り除き、Rodrigo al-Sayyidとして厝上に置き直す。	(黄色の)Rodrigo Campeador がマップ上にいる場合、彼の解散は 3.3.2 項に従って即時且つ強制的に行われ、そのシリンドーを厝上の 2 ボックス先に配置する。次に Rodrigo Campeador のシリンドーが(どのような理由で置かれたかに関わらず)厝上のどこかにある場合、イスラム教陣営プレイヤーはタイファボックス内の征服 1VP マーカー(得点調整、5.1)を消費して黄色の Rodrigo シリンドーを緑色の Rodrigo シリンドーに交換して同じ厝上ボックスに置き直すことができる。	Rodrigo al-Sayyid	<b>アル・ファラジ</b> エル・シッドのイスラム教徒の副官  「この君主」は、キリスト教君主と同じまたは隣接する場所で命令カードを使用してキリスト教陣営の保持カード 1 枚をランダムに捨て札にすることができる。	キリスト教陣営能力 C26「アル・ファラジ」を参照。

青字は公式エラッタ適用箇所（2022 9.25 現在）。