

戦争術カード - チュートン陣営デッキ

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
T 1	Aleksandr Andrey	大公 息子を偏愛する 暦上で、Aleksandr または Andrey または最も右方にある軍役マーカーのいずれかを 2 ボックス移動させる。	チュートン陣営は移動方向を選択する。暦外の位置なら反対方向への移動は強制されない。両シンダーが暦上にある場合、チュートン陣営が選択する。両方の軍役マーカーがある場合、最も高い数字の暦ボックスにあるマーカーが移動する。両方の軍役マーカーが同じボックスにあるまたはシンダー 1 個と軍役マーカー 1 個が暦上にある場合、チュートン陣営が選択する。ただちに捨て札にする。	Heinrich Knud&Abel	ステンスビィ条約 デンマーク・チュートンの相互協力開始 Heinrich および Knud&Abel の命令+1。	この能力を徴収し影響を受けることができるのは君主 2 人だけであるが、「この君主」ではなくチュートン陣営の全体能力として数える。命令ボーナスは特使と T3「転向者」の効果も累積される。
T 2	Domash	トルジョーク モンゴルがノヴゴロドの穀物を断つ Domash から 3 物資、またはヴェーチェから 3 硬貨を取り除く。	チュートン陣営が取り除く物資を選ぶ。除去する物資が 3 個未満であっても Domash またはヴェーチェのどちらでも選択できる。ただちに捨て札にする。	任 意	騎馬略奪行 騎馬兵を持つ「この君主」は命令カード毎に 1 回、陸上通路で隣接した敵君主のいないロケールへ荒廃を行うことができる。	君主マット上に騎士、騎兵、軽騎兵のいずれかを持つと実行できる。ロシア陣営の騎馬略奪行（能力 R12 と R14）と異なりこの能力は隣接するロケールから戦利品の獲得が可能であるが、命令カード毎に 1 回しか使用できない。それでも君主はそのカードの他の命令で通常の荒廃を実行できる。荒廃マーカーの配置および攻囲下君主による荒廃アクションの実行禁止等、他のすべての荒廃ルールが適用される
T 3	任 意	ヴォド人の裏切り 「保持」。チュートン陣営君主がいずれかのロシア陣営君主より Kaibolovo または Koporye に近くにいるならプレイ。その砦を征服する（収奪なし）。	「より近い」とは隣接するスペース同士の最も短い連続を意味する（経路による。海は不可）。「ヴォド人の裏切り」によりロシア陣営能力 R18「石造クレムリン」の防壁+1 マーカーは取り除かれない。「石工」が城を Kaibolovo および Koporye 双方に配置されていたら、どちらのロケールにも砦がないことからこのイベントはプレイできない。	任 意	転向者 案内と斥候 軽騎兵を持つ「この君主」またはその君主集団の行軍は、カード毎につき最初のロケールは 0 アクションで移動する。	元帥または士官の集団は、一緒に行軍するいずれかの君主が「転向者」を持ち且つその君主の内最低 1 人が軽騎兵を持っている場合効果を受けられる。同じ君主である必要はなく活性化君主である必要もない。0 アクション行軍は過重状態でも行えるが、使用可能輸送力の 2 倍を超える糧秣を運ぶことはできない。「転向者」は海上移動には影響を与えない。

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
T 4	任 意	橋 「保持」。冬期以外の戦闘で、戦列中央のロシア陣営君主に対しプレイ。その君主は白兵戦においてラウンド数の 2 倍までのユニットしか打撃を行えない。	このカードを対象敵君主のマット下にイベントが見えるように挟み込む。第 1 ラウンドの白兵戦においてその君主のユニットは 2 個までしか打撃を行えない。第 2 ラウンドでは 4 個が行える。必要なら戦闘ラウンドが進む度に打撃を行う敵君主ユニットを「橋」カード上に置くこと。射撃戦と白兵戦のヒット吸収には影響しない。「橋」は背後から攻撃する救援出撃の君主を妨害できない。	任 意	バリスタリ 弩兵 「この君主」の歩兵は、目標の装甲に-2 の射撃戦能力を持つ。	弩兵ユニットは射撃戦と白兵戦両方で打撃を行える。
T 5	すべて	沼地 「保持」。冬季以外の戦闘で防御する場合プレイできる。第 1 および第 2 ラウンドにおいてロシア陣営騎馬兵は打撃を行えない。	このイベントは攻撃時にプレイできない。敵全騎馬兵は 2 ラウンドの間射撃戦と白兵戦を行えないが、白兵戦のヒット吸収は維持される。	任 意	バリスタリ 弩兵 「この君主」の歩兵は、目標の装甲に-2 の射撃戦能力を持つ。	弩兵ユニットは射撃戦と白兵戦両方で打撃を行える。
T 6	任 意	待ち伏せ 「保持」。戦闘回避を阻止する、または戦闘の第 1 ラウンドにおいてロシア陣営右翼および左翼を無視する。	戦闘回避阻止のためプレイする場合、防御側が戦闘回避を宣言した後イベントを宣言する。戦闘回避によるすべての物資破棄も実行されない。イベントが戦闘回避阻止のために使用されたら、その後発生する戦闘には影響しない。「待ち伏せ」は拠点への撤退を阻止できない。戦闘の第 1 ラウンドでプレイした場合、プレイ側の左翼または右翼君主は敵中央君主へ側面迂回できるが、敵の左右翼君主は戦闘に関与できない（したがって第 1 ラウンドのヒットや敗走も吸収できない）。	任 意	バリスタリ 弩兵 「この君主」の歩兵は、目標の装甲に-2 の射撃戦能力を持つ。	弩兵ユニットは射撃戦と白兵戦両方で打撃を行える。
T 7	Hermann Yaroslav	トヴェルディーロ プスコフ人の協力者 「保持」。Hermann または Yaroslav のシリンドーを 2 層ボックス移動させる、または統治+2。	統治ボーナスは召集または動員令セグメントのどちらかに適用される。使用後ただちに捨て札にする。	Andreas Rudolf	修道戦士 「この君主」は、射撃戦および白兵戦の各ステップにおいて 1 騎士の装甲判定を振り直すことができる。	もし側面迂回を受けても、その君主が攻撃側全君主の射撃戦に対し振り直すのは 1 回だけであり、加えて全君主の白兵戦に対する振り直しも 1 回である。この能力は敗走判定には影響するが損失判定には影響しない。君主は持つことができる「修道戦士」カードは 1 枚だけである。

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
T 8	Rudolf	チュートンの熱狂 「保持」。Rudolf シリンダーを 2 層ボックス移動させる、または統治+2。使用后ただちに捨て札にする。Rudolf はボーナスを使用して同じカードの能力を徴収できる。	統治ボーナスは召集または動員令セグメントのどちらかに適用される。Rudolf は「チュートンの熱狂」に加えて T17「ディートリヒ・フォン・グリュニンゲン」の効果も同時に受けることができる。ロシア陣営イベント R17「ディートリヒ・フォン・グリュニンゲン」が有効の間、Rudolf は「チュートンの熱狂」があっても一切の統治を使用できない。	すべて	刀剣騎士修道会の丘城 リヴォニア内において、非攻囲下チュートン陣営君主 1 人の給食をスキップする。	この効果は、任意の給食／支給／解散の時点でリヴォニア内（エストニアとルーシは不可）のチュートン陣営非攻囲下君主 1 人に適用される。この能力は命令カード毎に違った君主へ効果を適用できる。君主が給食をスキップしても支給／解散は通常どおり行う。
T 9	すべて	丘 「保持」。戦闘において防御時にプレイできる。第 1 および 2 ラウンドにおけるチュートン陣営の射撃戦は（x1/2 ではなく）x1。	このイベントは攻撃時にプレイできない。白兵戦には影響しない。	Andreas Rudolf	ハルブリューダー チュートン騎士団の半兄弟 「この君主」の騎兵と歩兵に装甲+1。	修正は敗走判定には影響するが損失判定には影響しない。君主が持てる「ハルブリューダー」カードは 1 枚だけである。
T 10	任意	野外オルガン 「保持」。戦闘または強襲を行う君主 1 人に対しプレイ。第 1 ラウンドにおいてその君主の持つ騎士と騎兵の白兵戦打撃に+1。	チュートン陣営は攻撃または防御時にイベントをプレイできる。第 1 ラウンドの白兵戦打撃を行う君主の騎士および騎兵各ユニットは、1 ヒットを追加する。戦闘中の騎士はそれぞれ 3 ヒット、強襲時の騎士または騎兵は 2 ヒットである。ロシア陣営の R1「橋」イベントに対しては打撃を行うユニットのみにヒットを追加する。R2「沼」または R6「待ち伏せ」により打撃を阻止された騎馬兵ユニットにはヒットを追加しない。射撃戦およびチュートン陣営へのヒットには影響しない。	Andreas Rudolf	ハルブリューダー チュートン騎士団の半兄弟 「この君主」の騎兵と歩兵に装甲+1。	修正は敗走判定には影響するが損失判定には影響しない。君主が持てる「ハルブリューダー」カードは 1 枚だけである。

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
T 11	任 意	<p>グレゴリウス教皇 免償を発令</p> <p>暦上のチュートン陣営シリンダー 1 個を 1 ボックス移動させ、徴収能力として「十字軍」（このカード）を加える。</p>	チュートン陣営プレイヤーは、移動させる暦上のチュートン陣営シリンダー 1 個を選択する。「十字軍」イベントの徴収制限は無視する。カードをチュートン陣営プレイヤーのボード端下へ差し入れ「十字軍」が徴収されたことを示す。ロシア陣営イベント R15「教皇の死」はこのイベントに影響を与えない。これは免償令が既に公認化していることを表している。	Andreas Rudolf	<p>十字軍</p> <p>各夏期の徴収において、非攻囲下の十字軍すべてを無償で召集する。このカードが捨て札にされたら解散する。晩冬期の開始時にカードを捨て札にする。</p>	<p>この能力は、特殊家臣「夏季十字軍」が利用できるだけでなく、すべての夏季十字軍騎士を統治アクションのコストなしで Andreas および Rudolf へ自動的に召集する（敵の領域内でも。君主自身が召集されており且つ攻囲下でなければ）。過去に召集されており且ついずれかの騎士が君主の部隊から除去されていたら、騎士ユニットを家臣マーカの表示数まで補充する。それ以外の場合、夏季十字軍は解散ルールに従いそして「十字軍カード」が捨て札にされたらただちに解散する。初冬期になっても夏季十字軍が解散することはない。毎年最初の晩冬期の四十日開始時に「十字軍」を捨て札にし且つ夏季十字軍を解散する。軍役マーカに示された数の騎士をその君主から可能な限り取り除く（君主が既にいくつかの騎士ユニットを除去されていても）。チュートン陣営はどの季節でも「十字軍」能力カードを徴収できるが、十字軍部隊が召集できるのは夏期だけである。</p>
T 12	Aleksandr Andrey	<p>ハーン・ベティ 恐れられたモンゴルの帰還</p> <p>暦上の Aleksandr または Andrey もしくはどちらかの軍役マーカを 2 ボックス移動させる。</p>	チュートン陣営は移動方向を選択する。暦外にあるなら反対方向への移動は強制されない。1 ボックス移動による第 1 または第 12 ボックスから暦外への移動は可能。ただちに捨て札にする。	すべて	<p>オルデンスブルゲン</p> <p>チュートン陣営君主は直轄領を追加の本拠地として使用し、直轄領で開始したら命令+1。</p>	「オルデンスブルゲン」による追加の本拠地は君主の召集、追加補給源、直轄領での徴税を行うことができる。例えば Wenden は Andreas および Rudolf 双方にとって 2 カ所目の本拠地となる。チュートン陣営君主がその直轄領ロケールで命令カードを開始すれば、そのカードは+1 命令アクションを受け取る。

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
T 13	Heinrich	ハインリヒ、教皇と 会見 「保 持」。プレイ後 Heinrich を解散し、マ ップ上のチュートン陣 営君主 2 人それぞれに 4 非戦利品物資を追加。	もし Heinrich がマップ上にいなければ、このイベ ントカードが捨て札になるか Heinrich が召集され るまでの間、能力「モデナのウィリアム」を徴収 できない。チュートン陣営は Heinrich がマップ上 にいればいつでもイベントをプレイして、軍役や 状態に関係なくただちに解散することができる。 他は解散ルールが適用される。戦闘または強襲で の Heinrich の永久除去は、イベントプレイのきつ かけにもならないしプレイされたとも見なさない。	すべて	モデナのウィリアム <i>リヴォニアへの教皇特使</i> 特使が有効になる。ポ ーンはカード上で開始 し使用したらカード上 へ戻る。	この能力がなければチュートン陣営の動員 令セグメントはスキップされる。ルールセ クション 3.5.1 項を参照。
T 14		実りある収穫 リヴォニアまたはエス トニア内の 1 荒廃マー カーをただちに取り除 く。	チュートン陣営は取り除く 1 黒色荒廃マーカーを 選択しロシア陣営勝利ポイントを 1/2VP 下げる。 その後ただちにカードを捨て札にする。	任 意	トレビュシェット 「この君主」は強襲ま たは出撃において、敗 走していなければロシ ア陣営の防壁または攻 囲塹壕-1。	「トレビュシェット」は、能力カードを所 有する君主が強襲、出撃、または救援出撃 を行うロケール内にいるなら予備にいたり 出撃に参加であっても常に防壁および攻 囲塹壕を減少させる。この能力を持つ君主 側すべての打撃は防壁に対し 1 有利になる 効果を受ける。強襲のラウンド数は影響を 受けない。「トレビュシェット」を持つ君 主が敗走したら、その強襲または出撃にお いて効果は適用されない。
T 15		ミンダウガス <i>リトアニア首長、ルーシ を襲撃</i> Ostrov から 2 ロケール 以内の、ロシア陣営君 主または拠点のないル ーシ内 1 ロケールに荒 廃マーカーを配置する。	チュートン陣営は 1 黒色荒廃マーカーを、国境の ロシア側且つ Ostrov から 2 ロケール以内のロシア 陣営君主か拠点のないロケールに配置できる。 既に荒廃マーカーが置かれた場所へ配置できない が征服した拠点へは配置できる。	Andreas Rudolf	修道戦士 「この君主」は、射撃 戦および白兵戦の各ス テップにおいて 1 騎士 の装甲判定を振り直す ことができる。	もし側面迂回を受けても、その君主が攻撃 側全君主の射撃戦に対し振り直すのは 1 回 だけであり、加えて全君主の白兵戦に対す る振り直しも 1 回である。この能力は敗走 判定には影響するが損失判定には影響しな い。君主が持てる「修道戦士」カードは 1 枚だけである。

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
T 16	すべて	飢饉 「この戦役」において、ロシア陣営の補給は命令カード毎に本拠地から最大 1 糧秣しか追加できない。徴発は何も追加できない。	このチュートン陣営イベントはロシア陣営君主がどこにいても影響を与える。チュートン陣営君主に効果はない。海上船からの補給、荒廃、収奪による糧秣は影響がない。この戦役が終了したら捨て札にする。	すべて	身代金 戦闘または攻囲下のロシア陣営各君主が除去されたら、その君主の軍役に等しい硬貨をその場のチュートン陣営君主に追加。	誰が活性化しているかまたはどの君主がこのカードを徴収したかに関わりなく、その場所にいるいずれかのチュートン陣営君主 1 人が硬貨を受け取る。「除去」には戦闘のいずれかの過程または攻囲中における解散またはプレイからの除去が含まれる。給食／支給／解散セグメントにおける敗走君主の解散（戦闘時の敗走による軍役マーカー移動によるものも含む）は、その君主を除去するとき既に戦闘が終了しているため硬貨を獲得できない。
T 17	Andreas Rudolf	ディートリヒ・フォン・グリュニンゲン <i>ルーシに騎士団を集中</i> 「保持」。Andreas または Rudolf のシリンダーを 2 層ボックス移動できる、または統治+2。	：統治ボーナスは召集または動員令セグメントのどちらかで使用できる。ロシア陣営イベント R17 「ディートリヒ・フォン・グリュニンゲン」が有効である間、Andreas および Rudolf はこのイベントも含め一切の統治を使用できない。使用したらただちに捨て札にする。Andreas または Rudolf はこのボーナスを使用して同じカードの能力を徴収できる。	任意	石工 「この君主」は、全命令および 6 糧秣を支払い、利用可能な城をルーシ内非攻囲下砦または街に配置する。	君主は攻囲下にあってはならず、プレイした命令カードでいずれのアクションも行ってはならず、また糧秣が 6 個未満であってはならない（共有によるものも含める）。城マーカーをそのロケールの砦または街に配置し「防壁+1」マーカーがあれば除去する（ロシア陣営情勢 R18「石造クレムリン」参照）。チュートン陣営はゲーム中に最大 2 個の城を建築できる。城の効果は永続である。征服されたらマーカーを裏返す。能力の捨て札にしても既にマップ上にある城マーカーに影響しない。
T 18	すべて	スウェーデン十字軍 <i>タバスティアへ侵攻</i> 暦上の Vladislav および Karelians のシリンダーまたは軍役マーカーを各 1 ボックス移動させる。	チュートン陣営は移動方向を選択できる。暦外の位置では、反対方向への移動は強制されない。このイベントカードは実行後ただちに捨て札にする。	Heinrich Knud&Abel Andreas	コグ船 <i>水上の砦</i> 「この君主」の海上船はそれぞれ 2 隻分として機能し、どの場所でも共有することができ、「嵐」を乗り越える。	このカードは各君主の物資毎 8 マーカー制限に影響しない。「コグ船」により海上船を共有する場合、通常どおりの補給と海上移動のルールが適用される。例えば、補給を行う君主は共有海上船を使用するために海港への補給路を持つ必要がある。「コグ船」は、そのカードを持つ君主のみロシア陣営イベント R16「嵐」の完全な効果から保護する。

戦争術カード - ロシア陣営デッキ

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
R 1	任 意	橋 「保持」。冬期以外の戦闘で、戦列中央のチュートン陣営君主に対しプレイ。その君主は白兵戦においてラウンド数の 2 倍までのユニットしか打撃を行えない。	このカードを対象敵君主のマット下にイベントが見えるように挟み込む。第 1 ラウンドの白兵戦においてその君主のユニットは 2 個までしか打撃を行えない。第 2 ラウンドでは 4 個が行える。必要なら戦闘ラウンドが進む度に打撃を行う敵君主ユニットを「橋」カード上に置くこと。射撃戦と白兵戦のヒットを吸収する能力には影響しない。「橋」は背後から攻撃する救援出撃の君主を妨害できない。	Vladislav Kareljans Gavril Domash	ルチニキ <i>密集した射撃兵</i> 「この君主」の民兵および軽騎兵は射撃戦を実行できる。	「ルチニキ」（弓兵）は、射撃戦および白兵戦両方で打撃を行う。「ルチニキ」弓兵ユニットが守備隊または「ストレリツィ」弩兵ユニットと存在すると、弩兵の 1/2 ヒットを最低 1 つを含むヒットは敵の装甲防御を低下させる。そのため射撃戦で端数を切り上げるユニットは弩兵を優先させる。
R 2	すべて	沼地 「保持」。冬季以外の戦闘で防御する場合プレイできる。第 1 と第 2 ラウンドにおいてチュートン陣営騎馬兵は打撃を行えない。	このイベントは攻撃時にプレイできない。敵全騎馬兵は 2 ラウンドの間射撃戦と白兵戦を行えないが、白兵戦ヒットを吸収する能力は維持される。	Vladislav Kareljans Gavril Domash	ルチニキ <i>密集した射撃兵</i> 「この君主」の民兵および軽騎兵は射撃戦を実行できる。	「ルチニキ」（弓兵）は、射撃戦および白兵戦両方で打撃を行う。「ルチニキ」弓兵ユニットが守備隊または「ストレリツィ」弩兵ユニットと存在すると、弩兵の 1/2 ヒットを最低 1 つを含むヒットは敵の装甲防御を低下させる。そのため射撃戦で端数を切り上げるユニットは弩兵を優先させる。
R 3	任 意	ポゴスト <i>ノヴゴロドの前哨地</i> 「保持」。いつでもプレイできる。ルーシ内の君主 1 人に 4 糧秣を加える。	このイベントは発動の柔軟性が非常に高いため、例えば受け取る君主がルーシ内にいる限り命令アクション中または攻囲中またはチュートン騎士団の活性化中でも糧秣を追加することができる。	不 可 Kareljans	ストレリツィ <i>弩兵</i> 「この君主」の歩兵は射撃戦を実行でき目標の装甲に-2。	このカードの「不可」とは、Kareljans を除いたロシア陣営君主が弩兵を所有できることを意味している（Kareljans には歩兵がない）。ストレリツィ（射手）弩兵ユニットは射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。弩兵の端数切り上げについては上記情勢 R1 & R2「ルチニキ」を参照すること。

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
R 4	すべて	カラス岩 氷上の戦い 「 保持 」。夏期以外の戦闘でプレイ。第 1 ラウンドにおいてロシア陣営は白兵戦時に防壁 1-2。	ロシア陣営は、現在の季節が冬期またはラスプーチンであればルーシ内外の攻撃または防御いずれかの野外戦で「カラス岩」をプレイできる。チュートン陣営の射撃戦には影響しない。	すべて	スメルディ 農民軍 このカード上に 6 農奴兵を配置して開始する。非攻囲下のルーシ内におけるロシア陣営命令アクションで 1 農奴兵を召集する。農奴兵は除去されたらカード上に戻る。	君主はルーシ内のロケールにいなければならない。1 人以上の君主による複数アクションにより最大 6 農奴兵ユニットすべてを召集できる（BGG フォーラムより明確化。農奴兵の召集自体がアクションである）。農奴兵ユニットは同じ戦役中に除去されたてもカード上からいつでも再召集できる。
R 5	すべて	丘 「 保持 」。戦闘の防御時にプレイできる。第 1 および 2 ラウンドにおけるロシア陣営の射撃戦は (x½ ではなく) x1。	このイベントは攻撃時にプレイできない。白兵戦には影響しない。	Gavrilo Aleksandr Andrey	ドルジナ エリート従士団 騎士を持つ「この君主」の命令+1。	「ドルジナ」を所有する君主は、マット上に騎士駒 1 個を持つだけで効果を受けられる。君主は 1 枚の「ドルジナ」カードしか所有できないが、R11「スズダリ家」と組み合わせることで命令+2 にすることができる。
R 6	任意	待ち伏せ 「 保持 」。戦闘回避を阻止する、または戦闘の第 1 ラウンドにおいてチュートン陣営右翼および左翼を無視する。	チュートン陣営イベント T6 参照。ロシア陣営は特使単独による戦闘回避を阻止するために「奇襲」を使用でき、それにより彼を捕獲する（ポーンを「モデナのウイリアム」カードへ戻す）。	Gavrilo Aleksandr Andrey	ドルジナ エリート従士団 騎士を持つ「この君主」の命令+1。	「ドルジナ」を所有する君主は、マット上に騎士駒 1 個を持つだけで効果を受けられる。君主は 1 枚の「ドルジナ」カードしか所有できないが、R11「スズダリ家」と組み合わせることで命令+2 にすることができる。

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
R 7	すべて	飢饉 「この戦役」において、チュートン陣営の補給は命令カード毎に本拠地から最大 1 糧秣しか追加できない。徴発は何も追加できない。	このロシア陣営イベントはチュートン陣営君主がどこにいても影響を与える。ロシア陣営君主には影響しない。海上船からの補給、荒廃、収奪による糧秣は影響しない。この戦役終了時に捨て札にする。	すべて	身代金 戦闘または攻囲下でチュートン陣営各君主が除去されたら、その君主の軍役に等しい硬貨をその場のロシア陣営君主へ追加。	誰が活性化しているかまたはどの君主がこのカードを徴収したかに関わりなく、その場所にいるいずれかのロシア陣営君主 1 人が硬貨を受け取る。「除去」には、戦闘のいずれかの過程または攻囲中における解散またはプレイからの除去が含まれる。給食／支給／解散セグメントにおける敗走君主の解散（戦闘における敗走による軍役マーカー移動によるものも含む）は、その君主が除去されたとき既に戦闘が終わっているため硬貨を獲得できない。
R 8	任 意	ポロツク公 「保持」。プレイしたロシア陣営君主 1 人のシリンダーを 1 暦ボックス移動、または統治 +2。	統治ボーナスは召集または動員令セグメントのいずれかで使用できる。使用後ただちに捨て札にする。君主はこのボーナスを使用して同じカードの能力を徴収できる。	すべて	黒海貿易 各 動 員 令 に お い て Novgorod お よび Lovat のどちらも征服されていなければ、ヴェーチェに 1 硬貨を追加。	ロシア陣営の動員令中（その能力を召集した徴収も含める）いつでも一度だけ硬貨を追加する。能力が有効であれば備忘のためカード上に適切な硬貨マーカーを配置し、次にロシア陣営の動員令中にその硬貨をヴェーチェボックスへ移す。徴収されているが有効ではない場合、カード上に「海上貿易封鎖（SEA TRADE Blocked）」マーカーを配置する。チュートン陣営が征服した Lovat または Novgorod をロシア陣営が取り戻したら効果は再開する。
R 9	Heinrich Andreas	オシリア人の反乱 暦上において、チュートン陣営プレイヤーは Andreas または Heinrich の軍役マーカーを選び左へ 2 ボックス移動させる。	チュートン陣営プレイヤーは Heinrich または Andreas のいずれかの軍役マーカーを選択し可能な限り 2 ボックス移動させなければならない。両者のうち 1 人がマップ上にあるならそちらのマーカーを移動させる。両者がマップ上にある場合、マーカーがまだ第 1 ボックスまたは暦の左端外にない限り、チュートン陣営プレイヤーがどちらかを選択できる。ただちに捨て札にする。	すべて	バルト海貿易 冬期以外の各動員令において、ロシア陣営の海上船がチュートン陣営と同数以上、または Novgorod および Neva のどちらも征服されていなければヴェーチェに 2 硬貨を追加。	上記 R8「黒海貿易」の詳細を参照すること。R16「ロディア」とチュートン陣営情勢 T18「コグ船」の両方が「バルト海貿易」阻止の判定に適用される。

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
R 10	Andreas	<p>バトゥ・ハーン モンゴル、西へ転進</p> <p>暦上において、Andreas のシリンダーまたは軍役マーカーを 2 ボックスまで移動させる。</p>	ロシア陣営は移動方向を選択する。暦外にいるなら反対方向への移動は強制されない。暦の第 1 ボックスまたは第 16 ボックスから暦外へ 1 ボックスだけ移動することは可能。ただちに捨て札にする。	Aleksandr Andrey	<p>ステップの戦士</p> <p>キプチャクおよびモンゴルを召集できる。もしカードが捨て札になったら彼らは解散する。</p>	この能力により、キプチャクおよびモンゴルのアジア騎兵特殊家臣が召集で使用可能になる。これらの特殊家臣部隊は一度召集されたら通常の解散ルールに従うが、「ステップの戦士」カードが捨て札になるとただちに（攻囲下でも）解散する。
R 11	Knud&Abel	<p>ヴァルデマー 王の死によるデンマークの不穏</p> <p>暦 上 に お い て 、 Knud&Abel 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」で彼らを召集できず、また彼らは召集アクションを行えない。</p>	ロシア陣営は移動方向を選択する。暦外の位置なら反対方向への移動は強制されない。このイベントは Knud&Abel が統治を使用することを（動員令も含め）阻止する。「この徴収」終了時に捨て札にする。このイベントはゲームで何回も発生する可能性があり、継続的なデンマークの内部争いを表している。	Aleksandr Andrey	<p>スズダリ家 卓越した王朝</p> <p>Aleksandr および Andrey がマップ上の間「この君主」の命令+1。</p>	この能力の効果は一度に君主 1 人だけであり、その君主（Aleksandr または Andrey）のみ命令値に影響を与えるが、効果を発揮するためには両方の君主シリンダーが同時にマップ上にいなければならない。君主は「スズダリ家」を R5 & R6「ドルジナ」と組み合わせ命令+2にすることができる。
R 12		<p>ミンダウガス リトアニア首長、リヴォニアを襲撃</p> <p>Rositten から 2 ロケール以内の、チュートン陣営君主または拠点のないリヴォニア内 1 ロケールに荒廃マーカーを配置する。</p>	ロシア陣営は 1 白色荒廃マーカーをリヴォニア内の Rositten から 2 ロケール以内のチュートン陣営君主または拠点のないロケールに配置できる。既に荒廃マーカーが置かれた場所へ配置することはできないが征服した拠点へ配置することはできる。ただちに捨て札にする。	任 意	<p>騎馬略奪行</p> <p>軽騎兵またはアジア騎兵を持つ「この君主」は、経路で隣接した敵君主のいないロケールへ荒廃「この君主」を行うことができる。戦利品はない。</p>	君主マット上に軽騎兵またはアジア騎兵のいずれかを持つと実行できる。チュートン陣営の騎馬略奪行（能力 T2）と異なり、この能力は 1 枚の命令カードで複数回実行可能であり陸路または水路で隣接したロケールへ荒廃を行える。糧秣は獲得するが戦利品はない。荒廃マーカーの配置および攻囲下君主による荒廃アクションの実行禁止等、他のすべての荒廃ルールが適用される。

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
R 13	Vladislav Karelans	<p>ペルグイ 洗礼を受けたイングリア人長老</p> <p>「保持」。Vladislav または Karelans にプレイ。シリンダーを 2 層ボックス移動させる、または統治+2。</p>	統治ボーナスは召集または動員令セグメントのどちらかで使用できる。使用した瞬間捨て札にする。Vladislav はこのボーナスを同じカードの能力を徴収するために使用できる。	不 可 Karelans	<p>ストレリツィ 弩兵</p> <p>「この君主」の歩兵は射撃戦を実行でき目標の装甲に-2。</p>	このカードの「不可」とは、Karelans を除いたロシア陣営君主が弩兵を所有できることを意味している（Karelans には歩兵がない）。ストレリツィ（射手）弩兵ユニットは射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。弩兵の端数切り上げについては上記情勢 R1 & R2「ルシニキ」を参照すること。
R 14	Andreas	<p>プロシア人の反乱</p> <p>Andreas がマップ上にあり非攻囲下且つ Riga にいないなら、Riga に配置する。厩上にいる場合、2 ボックス右へ移動する。</p>	「Riga にいない」とは君主、特使、征服マーク、荒廃マーク等のことではなく、Riga ロケール内のコマおよびマークを意味しない。ただちにカードを捨て札にする。	任 意	<p>騎馬略奪行</p> <p>軽騎兵またはアジア騎兵を持つ「この君主」は、経路で隣接した敵君主のいないロケールへ荒廃を行うことができる。戦利品はない。</p>	君主マット上に軽騎兵またはアジア騎兵のいずれかを持つと実行できる。チュートン陣営の騎馬略奪行（能力 T2）と異なり、この能力は 1 枚の命令カードで複数回実行可能であり陸路または水路で隣接したロケールへ荒廃を行える。糧秣は獲得するが戦利品はない。荒廃マークの配置および攻囲下君主による荒廃アクションの実行禁止等、他のすべての荒廃ルールが適用される。
R 15	任 意	<p>教皇の死</p> <p>特使を取り除いて「モデナのウィリアム」を捨て札にする。「この徴収」では「モデナのウィリアム」不可。</p>	「教皇の死」は、現在「モデナのウィリアム」カードが能力としてプレイされている場合のみ有効であるが、「ハインリヒ、教皇と会見」（チュートン陣営イベント T13）が保持されていたら無効である。特使ポーンは攻囲下であってもマップ上から除去される。徴収終了時「教皇の死」を捨て札にする。「モデナのウィリアム」とポーンは 1 四十日後に戻る。「教皇の死」はゲーム中に複数回起きる可能性があり、対ルーシ十字軍への継続的な影響を表している。	すべて	<p>ノヴゴロド大主教区</p> <p>ロシア陣営君主は Novgorod を追加本拠地とみなし、そこから開始したら命令+1。</p>	大主教区の追加本拠地は、君主の召集および Novgorod を追加補給源として利用できる。例えば Novgorod は Domash の 2 カ所目の本拠地となる。ロシア陣営君主が既に Novgorod におりそこで命令カードを開始する毎に、そのカードにおいて+1 命令アクションを受け取る。

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
R 16	任 意	嵐 チュートン陣営君主 1 人からすべての海上船をただちに取り除く。その君主が「コグ船」を所有するなら半分を除去する（端数切り上げ）。	ロシア陣営プレイヤーはどのチュートン陣営君主が影響を受けるか選択できる。ただちに捨て札にする。	任 意	ロディア ロシアの水上船 「この君主」は、自身の川舟をそれぞれ 2 川舟として使用する、または海上船または川舟を最大 2 まで別種類の船として使用できる。	いずれかのアクション中または能力 R9「バルト海貿易」を使用中のロシア陣営は、この君主の川舟を 2 倍にするか、またはこの君主が共有する場合を含め最大 2 個までの海上船を川舟、または川舟を海上船として一時的に使用することができる。アクション中、川舟と見なした海上船は海上船と見なされずその逆も同様である。「ロディア」は浪費による除去または君主の物資毎 8 マーカー制限に影響しない。
R 17	Andreas Rudolf	ディートリヒ・フォン・グリュニンゲン 騎士団を率いクールラントへ 暦上において、Andreas または Rudolf または軍役マーカーを 1 ボックス移動させる。「この徴収」では彼らを召集できず、また彼らは召集を行えない。	ロシア陣営は移動方向を選択する。暦外の位置なら反対方向への移動は強制されない。このイベントは Andreas および Rudolf の統治アクションを（動員令およびいずれのチュートン陣営イベントも含め）阻止する。この徴収が終了したらただちに捨て札にする。	任 意	ヴェリーキー・クニャージ ヤロスラフ大公 「この君主」の徴税に 2 輸送力を追加し、そして召集された部隊すべてを補充する。	他の徴税ルールすべてが適用される。この能力を所有し自身の本拠地にいる非攻囲下君主は、徴税で使用した命令カード毎に通常の 1 硬貨および 2 輸送力（種類毎に最大 8 まで）を受け取り、加えてその君主が失った開始時部隊および召集家臣のユニット駒を戻す。

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
R 18		実りある収穫 ルーシ内の荒廃マーカ－ 1 個をただちに取り除く。	ロシア陣営は除去する 1 白色荒廃マーカ－を選択しチュートン陣営勝利ポイントを 1/2VP 下げる。その後ただちにカードを捨て札にする。	任 意	石造クレムリン 急速構築 「この君主」は全命令を使用して、自身のいる砦、都市、Novgorod に防壁に+1 をマークする。略奪されたらマーカ－を取り除く。	君主はマーカ－を配置するロケールにいないなければならない。そして命令カードはマーカ－を配置すること以外使用できない。攻囲下君主であっても実行できる。「防壁+1」は防壁 1－3 の拠点防壁を 1－4 に変更する。拠点は防壁+1 マーカ－を 1 個しか持つことができない。マーカ－が累積することはない。最大 4 個のマーカ－がマップ上に存在できる。配置するマーカ－は、4 個すべて配置していなくてもマップ上から取り去って使用することもできる。カードが捨て札となっても概にマップ上にある防壁マーカ－には影響せず拠点の降伏にも影響しない。チュートン陣営が防壁+1 の砦に城マーカ－を配置すると防壁マーカ－は除去される（チュートン陣営情勢 T17「石工」を参照）。