

Time of Crisis イベント・カード和訳

No.	イベント名称	解 説
1	キプロスの疫病 [PLAGUE OF CYPRIAN]	次のイベントが引かれるまで、戦闘で両陣営が受ける命中の数は、1 ずつ増加する。
2	アルダシール [ARDASHIR]	ササン本国内にアルダシールのカウンターを置く。もしもササンの侵攻チェックが成功したときにアルダシールがササン本国内にいたら、サイを振った数のユニットの代わりにササン本国内の全活性ユニットが侵攻する。
3	エメサの祭祀王 [PRIEST KING OF EMESA]	祭祀王のカウンターをシリア内に置く。祭祀王は、支援チェック・フェイズ中にシリアとイタリアの両方の支援を減少させる。
4	パルミラの同盟軍 [PALMIRA ALLIES]	4d6を振る。4 以上の各サイの目で、活性プレイヤーはガラティア、シリア、ササン本国から1つの活性ササン・カウンター又は指導者を取り去らなければならない。敗北したカウンターは、ササン本国内に非活性面を上にして戻して置かれ、指導者はゲームから取り去られる。活性プレイヤーは、この戦闘からいかなる偉業又は勝利特典も受け取らない。
5	シャプール I 世 [SHAPUR I]	ササン本国内にシャプール I 世の指導者カウンターを置く。彼は次に成功するササンの侵攻と共に盤上にやって来る。シャプール I 世が含まれる全ての戦いで、ローマ軍プレイヤーによって受ける命中の数は1 ずつ減少させられる。
6	ポストゥムス [POSTUMUS]	ポストゥムスのカウンターをガリア内に置く。ポストゥムスは、支援チェック・フェイズ中にガリアとイタリアの両方の支援を減少させる。
7	サエクルムの祭典 [LUDI SAECULARES]	この年は、世俗の競技でローマ建国1000周年を祝う。現皇帝は、競技の開催のために自身の手札から直ちに1 枚のカードを捨て札しなければならないが、捨て札の値に一致する偉業を獲得する。
8	クニウァ [CNIVA]	クニウァの指導者カウンターをゴートの本国内に置く。彼は次に成功するゴートの侵攻と共に盤上にやって来る。
9	ゼノビア [ZENOBIA]	ゼノビアのカウンターをアイギュプトス内に置く。ゼノビアは、支援チェック・フェイズ中にアイギュプトスとイタリアの両方の支援を減少させる。
10	悪いト占 [BAD AUGURIES]	次のイベントが引かれるまで、戦闘でローマ軍が振る全てのサイの目から1 を差し引く。ただし、6 のサイの目は、通常通り振り直される。
11	襲撃隊 [RAIDING PARTIES]	次のイベントが引かれるまで、蛮族の侵攻が発生するかどうか調べるためにサイを振るとき、黒サイから2 を差し引く。修正後の1 未満の結果は、1 として扱う。
12	戦争の準備 [PREPARING FOR WAR]	次のイベントが引かれるまで、蛮族の侵攻が発生するかどうか調べるためにサイを振るとき、黒サイに2 を加える。修正後の6 を超える結果は、6 として扱う。
13	インフレーション [INFLATION]	次のイベントが引かれるまで、進歩の建設コストに1 を加える。
10	良いト占 [GOOD AUGURIES]	次のイベントが引かれるまで、戦闘でローマ軍が振る全てのサイの目に1 を加える。ただし、6 のサイの目のみが振り直される。
15	ディオクレティアヌス [DIOCLETIAN]	ゲームは終了する。皇帝であることによるボーナス偉業を獲得し、次いで最も偉業を多く持つプレイヤーが勝者である。同数の場合は、以下の順番に従って決められる。：皇帝、帝位主張者、最も多くの属州を持つプレイヤー、最も多くの軍団を指揮しているプレイヤー、次いでサイを振る。

影響の名称	解 説
年貢 [TRIBUTE]	いずれか1つの属州内で、単一部族の全蛮族カウンターを非活性面に裏返す。裏返された蛮族は通常に防御するが、いかなる支援損失も生じさせない。
フォエデラティ [FOEDERATI]	あなたが指揮する1つの軍を選択し、その軍から1移動ポイント以内のいずれかの地方から、プレイヤーの軍ではない1つの非指導者蛮族カウンターを取り去る。もしも選択した軍が軍団よりも少ない蛮族を含むと、その蛮族をあなたの軍に組み込む。さもなければ、蛮族をその本国地方へ戻し、非活性面にする。
ダムナティオ・メモリアエ [DAMNATIO MEMORIAE]	あなたが皇帝になった直後にプレイする。あなたのイタリアでの支援に一致する偉業を、前皇帝から差し引く。次いで、あなたが統治する属州内に、前皇帝のイタリアでの支援に一致する数の暴徒カウンターを、あなたが望むように置く。
クァエストル [QUAESTOR]	1人のクァエストル・マーカを、まだそれを持たないあなたが統治する属州内に置く。マークされた間、この属州を目標に統治者の配置アクションを試みているとき、投票を獲得するために3+のサイの目が必要となる。クァエストルは、あなたの次のターンの開始時、又はもしもあなたが統治者として置き換えられたら取り去られる。
暴徒 [Mob]	1つの暴徒を、まだそれを持たない属州内に置く。暴徒は、カードを購入／破棄するために使用される収入を減少させ、もしも放置されると統治者が置き換えられる原因になり得る。暴徒についての追加の詳細は、ルール11項を参照。
帝位主張者 [PRETENDER]	あなたは、もしも皇帝ではなく、各3以上の支援レベルを持つ複数の隣接属州を統治すると、このイベントをプレイできる。資格を持つ属州の1つに権力の座マーカを、残りに分離マーカを置く。帝位主張者についての追加の詳細は、ルール12項を参照。
カストラ [CASTR]	1つのカストラ・マーカを、まだそれを持たないあなたが指揮する1つの軍の上に置く。もしもカストラ・マーカを持つ軍が攻撃されたら、それが受ける命中の数は1ずつ減少する。カストラ・マーカは、あなたの次のターンの開始時、又はマークされた軍が攻撃、移動、退却したときに取り去られる。
側面機動 [FLANKING MANEUVER]	あなたが攻撃側の戦闘で、サイを振る前にプレイする。両陣営についての最終結果を見た後、あなたはあなたの全サイコロを振り直すことができる。あなたは新たな結果を使用しなければならない。戦闘毎に、1つの側面機動のみをプレイできる。
近衛兵 [PRAETORIAN GUARD]	あなたは、軍事影響を使用し、クァエストル・マーカと／又は首都内のユニットを無視して、イタリア内で統治者の配置アクションを試みることができる。