

戦争術カード - 教皇派デッキ

2023 年 4 月 10 日付エラッタおよび明確化適用済

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
F1	任意の皇帝派君主	待ち伏せ 「保持」 。敵の会戦回避(4.3.4)時に使用。敵は回避中の君主 1 人 を選択して会戦または撤退を行う。	「待ち伏せ」は非活性化君主 1 人またはグループが会戦回避 (4.3.4) を宣言した後にプレイする。回避君主の所有プレイヤーはそれらの君主の内 1 人 (コムーネを持つ司令官を含む) を選ぶ。その君主はロケールにとどまり、会戦で防御側となるか友好的拠点があればそこに撤退しなければならない。回避を行った他の君主は出発しなければならない。	全ての教皇派君主	貯蔵庫と井戸水 教皇派の各本拠地は糧秣 4 個 まで補給を行える(本拠地にいる君主が攻囲下であっても)。	「貯蔵庫と井戸水」が有効な場合、補給は補給源となる各本拠地から最大 4 個の糧秣を供給できる(廃墟化した本拠地や前哨地点からも可)。この能力はまた君主が自身の本拠地で攻囲下であっても、その本拠地を補給源として補給アクションを行える。それ以外は輸送力(4.6)の要求を含めて通常の補給ルールに従う。「貯蔵庫と井戸水」は船と港を使用した補給には影響しない。
F2	任意の教皇派君主 (裏切り獲得)	背信 教皇派攻囲マーカーが置かれた拠点につき 1 回ずつ、反乱表を判定または裏切り 1 枚 を追加する。	進行中の攻囲数はカードをプレイした派閥によるものを数える(攻囲中の敵対的拠点毎に 1 回)。そのプレイヤーは攻囲中の拠点の数と同数だけ反乱表の判定(1.4.2)と現時点で脇に置かれた裏切りカードの命令デッキ(1.4.3)への追加を選ぶことができる。プレイヤーは反乱の判定結果を見た後に次の選択を決めてよい。	任意の教皇派君主	グアスタトーリ 工兵 「この君主」 の攻囲はマーカーを 1 個ではなく 2 個 追加する。彼のパス(4.7.7)は、その場所の敵の攻囲を迂回に置き換える。 と、パス(そして何もしない、4.7.7)することで敵の攻囲マーカーを全て除去し、そのロケールの敵君主の上に迂回を配置できる。このカードがコムーネマットに配置された場合は司令官がその効果を得る。この能力を持つ君主以外の攻囲中の君主はどちらの効果も得られない。	この能力を使用する君主が最初に拠点を攻囲する際は攻囲マーカーを 1 個だけ配置する(4.3.5)。通常の攻囲ルール(4.5.1)に従いマーカーを追加可能な人数の君主がいる場合、攻囲アクションを行うと 1 個ではなく 2 個のマーカーを追加する。1 枚のカードで現在マーカーが 1 個なら 3 個へ、2 個なら(上限の)4 個まで増加できる。攻囲下の場合、この能力を持つ君主が命令アクションまたは裏切りカードにより活性化されると、パス(そして何もしない、4.7.7)することで敵の攻囲マーカーを全て除去し、そのロケールの敵君主の上に迂回を配置できる。このカードがコムーネマットに配置された場合は司令官がその効果を得る。この能力を持つ君主以外の攻囲中の君主はどちらの効果も得られない。
F3	任意の教皇派君主	奇襲 「保持」 。他に君主がいない拠点 1 箇所を攻囲する際にプレイする(4.3.5)。攻囲を(1 個ではなく) 2 個 配置する。次に強襲を最大 第 3 ラウンド まで、防壁 -2 で行う。	このカードをプレイする派閥の君主はグループであってはならない(他の君主と一緒に司令官や副将は不可。司令官とコムーネは可)。その君主は敵君主も味方君主もいない敵対的拠点ロケールに行軍した直後でなければならない。通常 1 個の攻囲マーカーを 2 個配置する(4.3.5)。直ちに 0 アクションの強襲を強制的に最低 1 ラウンド実行し(4.5.2)、攻囲マーカーが 2 個しかないにも関わらず 3 ラウンドまで継続できる。防壁 - 2 とは防壁 1-4 を防壁 1-2(または防壁 + 1 マーカーがあるなら 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防壁 1-2 を与える(4.5.2)。	任意の教皇派君主	攻城塔 強襲において 「この君主」 の攻撃は、 第 2 ラウンド 以降より最初に射撃戦と白兵戦の打撃を行う。	「攻城塔」を持つ君主は強襲ロケールでこの効果が得られる。強襲アクションを行う君主である必要はない。司令官のボデスタかコムーネのマットにこのカードがあれば配置したマットのみに効果が得られる(両方ではない)。第 1 ラウンドは効果はない。第 2 ラウンド以降の主導権の順番は全てこの君主の打撃を先に行い、その後守備隊と他の君主が通常の順番で行う(4.4.2、4.5.2 拠点の効果)。

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
F4	任意の教皇派君主	急転直下 「保持」 。会戦において教皇派君主 1 人にプレイ。 第 1 ラウンド のその君主の騎馬白兵戦は全ての射撃戦より先に行い、且つ目標を選択する。	このイベントの使用により、第 1 ラウンドにおいてプレイした派閥の 1 枚のマット(司令官のポデスタとコムーネの両方は不可)上の騎馬兵ユニットの白兵戦を、両派閥の射撃戦の打撃主導権順位(4.4.2)より先に実行する。双方が「急転直下」をプレイした場合、防御側選択君主の騎馬兵白兵戦を最初に行い、次に攻撃側、そして残りを実行する。またその君主の騎馬兵白兵戦の第 1 ラウンドは 4.4.2 項のヒットの割り当てに従って目標を選択する。	任意の教皇派君主	トレビュシェット 攻囲マーカーが 3-4 個 置かれた強襲または出撃における非敗走の「この君主」は、攻囲施設または防壁 -1 。	このカードが強襲や出撃に参加しているいずれかの君主のマットにあれば、そのマット(司令官のポデスタとコムーネのマットは個別に扱う)が敗走していない限り、その派閥全体に効果を与える。 例 ：「トレビュシェット」を持って強襲を行うと防壁 1-4 が防壁 1-3 になる(4.5.2)。3 個の攻囲マーカーに対して「トレビュシェット」を持って出撃した場合、攻囲施設は防壁 1-2 に減少する(4.5.3)。
F5	全ての教皇派君主	道路工事 樵が道を切り開く 「この戦役」 において教皇派君主は小道を道路とみなし、且つ荷重移動を非過重とみなす。	この行軍の間、いずれの教皇派君主も荷馬車 1 個につき 2 個の糧秣を非過重で運搬できる(但し 2 個を越えて運搬できない)。また最初の行軍の経路が小道(4.3.2-3)であってもアクションコストは 0 になる。ターン終了時にこのカードを捨て札にする。	任意の教皇派君主	軍事技術者 「この君主」 の攻囲は拠点の規模に関わらずマーカーを追加する。攻囲下においては、彼は命令全てを使用してその場所の攻囲マーカーを 1 個 に減少させる。	「軍事技術者」を持つ君主は、攻囲アクションにおいて拠点の規模や君主の数に関係なくマーカー 1 個を追加できる。「命令全て」とは、この君主が攻囲下の際、命令カード(裏切りカードは不可)の全てのアクションを使用することでその場の敵攻囲マーカーを 1 個を除き全て除去できることを意味する。コムーネマットにこのカードが配置された場合、司令官がこの効果を得る。
F6	全ての教皇派君主	丘 「保持」 。会戦において防御側ならプレイできる。教皇派の射撃戦のヒットは 2 倍になる。追加するヒットは弩としてではなく弓兵とみなす。	「丘」は会戦の開始時に (4.4.1 イベント)、強襲ではなく防御側の場合のみプレイする。その会戦の間、味方全ての射撃戦のヒットが上昇する。白兵戦には効果がない。各目標君主に対する全てのヒットを合計し、2 倍にした後切り上げる。2 倍にした弩射撃の追加ヒット分は敵の装甲を減少せず目標も選択しない(4.4.2 ヒットの割り当て)。弩による半分また端数のヒットは切り上げて弩としてカウントする。	任意の教皇派君主	フェディトーリ前衛騎士 会戦において「この君主」のカヴァリエリは 4 個まで第 1 および第 2 ラウンド の白兵戦打撃 x2 。	「フェディトーリ」は強襲、および会戦の第 3 ラウンド以降は効果を発揮しない。司令官のポデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合そのマットのみ効果を得る(両方のマットではない)。1 枚のマットは「フェディトーリ」カードを 1 枚だけ持つことができる。

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
F7	任意の皇帝派君主	ギリシャ火 「保持」 。攻囲を行っている君主 1 人にプレイして攻囲マーカーを 1 個 に減少させ、彼のユニットの内 1 個 を除き、且つ彼の「この君主」能力の内 1 枚 を捨て札にする。	いつでも（強襲の途中でも）プレイできる。攻囲下拠点の外にいる敵君主を 1 人選ぶ(その君主は活性化している必要はない)。そのマットにあるユニット 1 個と「この君主」能力カード 1 枚（もしあれば）を選ぶ。そのユニットを保管場所に移しカードを捨て札にする。そこにある攻囲マーカーを 1 個以外すべて取り除く。	任意の教皇派君主	フェディトーリ前衛騎士 会戦において「この君主」のカヴァリエリは 4 個まで第 1 および第 2 ラウンド の白兵戦打撃 x2 。	F6「フェディトーリ」を参照。
F8	全ての皇帝派君主	沼 「保持」 。夏期以外の会戦において防御側ならプレイできる。皇帝派騎馬兵は 第 1 ラウンド に打撃を行えない。	会戦の開始時にプレイし(4.4.1 イベント)、強襲でも攻撃側でもなく且つ現在のターンが夏期であってはならない。これは全ての敵君主の全ての騎馬兵ユニットが第 1 ラウンドで打撃を行うのを妨ぐ。ただしヒットを吸収することはできる。	任意の教皇派君主	バレスタレ・グロッシ 強襲において「この君主」の装甲歩兵は弩 x1/2 、目標の装甲 -2 、防御側なら目標を選択する。	「バレスタレ・グロッシ」は会戦では何の効果もなく、強襲においてこの君主の装甲歩兵の弩は防御側の場合のみ目標を選択できる(攻撃側は不可)。弩兵ユニットは射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。「パルヴェサーリ」はアルミグリを強化するだけであり「バレスタレ・グロッシ」装甲歩兵の弩に影響しない。司令官のボデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合、そのマットのみ効果を得る(両方のマットではない。コムーネの場合は変節者の装甲歩兵を獲得する必要がある)。
F9	Firenze、Lucca、および Colle	ジェノヴァ ピサの封鎖を突破する Firenze、Lucca、および Colle のシリンダーまたは軍役をそれぞれ 1 層ボックス シフト、または彼らの裏切りの内 1 枚 を追加する。	教皇派プレイヤーは全てのシフトの方向を選ぶ。シリンダーなら左に、軍役マーカーなら右にシフトさせる。そうする代わりに、そのプレイヤーは現在脇に置かれている裏切りカード（既に使用可能であったり計画に含まれていないもの）を 1 枚選び、教皇派の命令デッキに加えることができる。	任意の教皇派君主	バレストリエーリ 「この君主」 のアルミグリは 3 個まで弩 x1 、目標の装甲 -2 、強襲の防御側なら目標を選択する。 「この君主」のアルミグリ弩兵は常に目標を選択する。司令官のボデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合、そのマットのみ効果を得る(両方のマットではない)。1 枚のマットは「バレストリエーリ」カードを 1 枚だけ持つことができる。	会戦または強襲の攻撃側または防御側において、「バレストリエーリ」を持つこの君主の 3 個までのアルミグリは弩の射撃戦が行える。弩兵は射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。弩兵が目標を選択(4.4.2 ヒットの割り当て)するのは強襲で防御側の場合のみであり、会戦や強襲の攻撃側は選択できない。但し同じ君主が「パルヴェサーリ」を持つ場合、全てのアルミグリ弩兵は常に目標を選択する。司令官のボデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合、そのマットのみ効果を得る(両方のマットではない)。1 枚のマットは「バレストリエーリ」カードを 1 枚だけ持つことができる。

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
F10	無し	閉門 金色の廃墟 1 個 を取り除く、または存在しないなら、拠点の紫色の廃墟 1 個 を取り除いて反乱の対象(1.4.1)に該当するなら反乱が発生する(1.4.4)。	相手派閥に 1/2VP を与えている任意の廃墟 1 個を取り除く。マップ上に存在しない場合、代わりに自身の派閥が得点している廃墟を、その拠点の価値と同数の忠誠マーカーと置き換える。対象とは、そこに敵君主が存在せず 且つ隣接していない ことを意味する。	任意の教皇派君主	バレストリエーリ 「この君主」のアルミゲリは 3 個まで弩 x1 、目標の装甲 -2 、強襲の防御側なら目標を選択する。	F9「バレストリエーリ」を参照。
F11	任意の教皇派君主	ポッジョ・ボニチオ フィレンツェの招集に答える 「保持」 。Poggio Bonizio が教皇派ならプレイできる。君主 1 人の統治値+3、または裏切り 1 枚 を追加する。	Poggio Bonizio (マップ中央付近) に皇帝派 1VP (金色) 忠誠マーカーがないときのみこのイベントをプレイする。召集(3.4)または動員令の同盟国(3.5.4、宣言されていれば)のいずれかの間にプレイし、任意の教皇派君主 1 人の統治値に 3 を加える。または計画に組み込まれていない脇に置かれた教皇派のいずれかの裏切りカードを 1 枚選び、命令デッキに加える。	任意の教皇派君主	バレストリエーリ 「この君主」のアルミゲリは 3 個まで弩 x1 、目標の装甲 -2 、強襲の防御側なら目標を選択する。	F9「バレストリエーリ」を参照。
F12	全ての皇帝派君主	宿营地攻撃 「保持」 。会戦においてプレイできる。 第 1 ラウンド に敵の各君主から物資 2 個 を略奪品と同様に獲得し、次にそれぞれから更に 2 個 を取り除く。	会戦(4.4.1 イベント)の開始時に「宿营地攻撃」をプレイする。強襲ではプレイできない。第 1 ラウンドの任意の時点で、カードの指定のとおり敵の物資を(司令官のポデスタとコムーネを別々の君主として両方から)獲得および除去する。戦場離脱したとしても獲得した物資を会戦に参加した味方君主の間で分配する(4.4.3)。略奪品には船は含まれないが、除去する物資には含まれる(Pisa 海軍を他に転用させる出来事を表している)。	Firenze、Arezzo、および Lucca	予備の軍勢 会戦において Firenze、Arezzo、および Lucca のカヴァリエリは 第 3 ラウンド より白兵戦打撃 x2 。	Firenze ポデスタ、Firenze コムーネ、Arezzo、Lucca の内、会戦に参加している君主はそれぞれこの効果を得る。「予備の軍勢」は強襲、および会戦の第 1 ラウンドと第 2 ラウンドには効果を発揮しない。

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
F13	Firenze、 Arezzo、 Lucca	臆病者はお呼びでない Firenze、Arezzo、および Lucca のシリンダーまたは軍役をそれぞれ 1 盾ボックス シフト、または彼らの裏切りの内 1 枚 を追加する。	教皇派プレイヤーはシフトの方向（味方シリンダーなら左、軍役マーカーなら右）を選ぶ。またはその代わりに脇に置いた教皇派のいずれかの裏切りカードを 1 枚選び、命令デッキに加える。	任意の教皇派君主	パルヴェサーリ 盾持ち 「この君主」のアルミゲリは 3 個 が敗走するまで装甲 1-4 。彼らの弩は常に目標を選択する。	「パルヴェサーリ」はその君主マットの全てのアルミゲリユニットに装甲特典(装甲 1-2 から装甲 1-4 へ増加)を与える。そのマットの 3 個目のアルミゲリユニットが敗走した時点でそのマットの部隊に残った全てのアルミゲリの装甲特典はキャンセルされる。さらに「パルヴェサーリ」は 3 個のアルミゲリは敗走した後でも、(同じマットで「バレストリエーリ」を使用している)全てのアルミゲリ弩兵は強襲や会戦、攻撃側や防御側に関わらず目標を選択できる(4.4.2 ヒットの割り当て)。司令官のポデスタかコムネのマットがこのカードを持つ場合、そのマットのみ効果を得る(両方のマットではない)。1 枚のマットは「パルヴェサーリ」カードを 1 枚だけ持つことができる。
F14	Provenzano (シフト対象) または 任意の教皇派君主 (裏切り獲得)	プロヴェンツァーノ 大使として派遣 教皇派の攻囲が実行中であれば、 Provenzano のシリンダーまたは軍役を 2 盾ボックス シフト、または裏切り 1 枚 を追加する。	このイベントは、マップ上のどこかに少なくとも 1 個の教皇派(紫色)攻囲マーカーがある場合にのみ実行できる。教皇派プレイヤーは Provenzano をシリンダーなら右に、または軍役マーカーなら左にシフトするか(どちらかが盾上にある場合)、または脇に置かれた任意の裏切りカード 1 枚を教皇派命令デッキに加えるかのいずれかを選択する。	任意の教皇派君主	パルヴェサーリ 盾持ち 「この君主」のアルミゲリは 3 個 が敗走するまで装甲 1-4 。彼らの弩は常に目標を選択する。	F13「パルヴェサーリ」を参照。
F15	Firenze	カーゾレ 「 保持 」。Firenze がプレイし、城における裏切りは 0 硬貨で成功する、または Firenze の裏切りを追加する。	Firenze ポデスタが反乱(4.7.5)または買収(4.7.6)の目的で裏切りカードを使用する際、その目標が城である、または城にいる場合にプレイする。その裏切りは硬貨の公開や支払いなしで自動的に成功する。反乱についてはその城が対象に該当しなければならない(1.4.1)。または Firenze の裏切りカードが脇にあるかそこへ置かれた(命令デッキにも計画にもない)ときにいつでもプレイして、そのカードを教皇派デッキに加える。	任意の教皇派君主	パルヴェサーリ 盾持ち 「この君主」のアルミゲリは 3 個 が敗走するまで装甲 1-4 。彼らの弩は常に目標を選択する。	F13「パルヴェサーリ」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
F16	任意の教皇派君主	<p>血塗られた赤い川 決死の抵抗</p> <p>「保持」。会戦においてプレイ。最初に敗走した教皇派君主は直ちに各ユニットの防御判定を行い敗走から回復する。</p>	会戦の開始時にプレイする(4.4.1 イベント)。その会戦においてヒットにより教皇派君主 1 人(4.4.2 司令官ならポデスタまたはコムーネのいずれか)が最初に敗走した瞬間(のみ)に手順を一旦停止し、その君主の各敗走ユニットは防御判定を無修正で損失チェックと同様に行う(4.4.4)。成功すればマットの部隊箇所へ移動し、失敗の場合効果はない。少なくとも 1 個の敗走ユニットが回復した場合、その君主は(まだ)敗走しない。その後、追加のヒットと会戦ステップを継続する。	任意の教皇派君主	<p>アルチェーリ 弓兵</p> <p>「この君主」の民兵は射撃 x1。</p>	民兵の弓兵ユニットは射撃戦と白兵戦の両方を行う。司令官のポデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合、(民兵を持っているなら)そのマットのみ効果を得る(両方のマットではない)。1 枚のマットは「アルチェーリ」カードを 1 枚だけ持つことができる。
F17	Guido Guerra、または Orvieto (シフト対象) および 任意の教皇派君主 (裏切りの取り去り)	<p>外国の援助</p> <p>Guido または Orvieto の軍役を 2 ボックスシフトする、またはもし望めば、教皇派デッキから裏切り 1 枚を抜いて脇に置き、それらのシリンドーを現在の徴収にシフトさせる。</p>	軍役を右にシフトさせるか、その代わりに教皇派命令デッキ内(計画からは不可)にあるいずれかの教皇派裏切りカードを 1 枚選んで再び脇に置き、 Guido Guerra または Orrieto のシリンドー 1 個またはその両方が現在のターンボックスよりいずれか右方の暦上にあれば、現在のターンボックスにシフトさせる。どちらの軍役マーカーも暦上にない場合、教皇派プレイヤーは裏切りカードを脇に置くことを強制されない。裏切りカードを脇に置き、2 名の君主の内 1 人のシリンドーだけが暦上で現在のターンの右方にある場合、プレイヤーはそのシリンドーのみ移動できる。	任意の教皇派君主	<p>アルチェーリ 弓兵</p> <p>「この君主」の民兵は射撃 x1。</p>	F16「アルチェーリ」を参照。
F18	任意の教皇派君主 (裏切り実行) および Santa Fiora (シフト対象)	<p>グロッセート</p> <p>「保持」。Grosseto において裏切りを行う際にプレイ。0 硬貨で成功する、または Grosseto が教皇派なら、Santa Fiora のシリンドーまたは軍役を 2 ボックスシフトする。</p>	最初の選択肢では、 Grosseto が目標であるまたは目標がそこにいる場合、教皇派の裏切りによる反乱または買収(4.7.5 または 4.7.6)は硬貨の公開も支払いもせず自動的に成功する。反乱の場合 Grosseto が対象に該当しなければならない(1.4.1)。カードの対象君主は Grosseto の近くにいる必要はなく、攻囲下や迂回下を含めてマップ上のどこにいてもよい。2 番目の選択肢は、 Grosseto に教皇派忠誠マーカーがあるときにプレイし、 Santa Fiora のシリンドーを右(暦上の場合)または軍役を左(召集された場合)にシフトさせる。	任意の教皇派君主	<p>ラ・カヴァラータ 長距離略奪騎行</p> <p>「この君主」は糧秣 1 個を支払って命令全てを使用することで(非攻囲下君主のいない)隣接ロケールに荒廃を行う。</p>	この君主がこの能力を使用する為には、糧秣 1 個を持つか共有(1.5.2)し、その命令カード(裏切りカードは不可)の全てのアクションを使用しなければならない。糧秣 1 個を消費して隣接ロケール(皇帝派君主の場合、荒廃していない教皇派前哨地点でもよい)を荒廃させる。目標ロケールには非攻囲下の敵君主が(たとえ迂回下であっても)いてはならない。それ以外は荒廃ルールに従って荒廃マーカーを配置し、通常通り戦利品または糧秣を得る(4.7.2)。コムーネマットにこのカードが配置された場合、司令官がこの効果を得る。

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
F19	任意の教皇派君主 (裏切り実行) および Pisa (シフト対象)	ヴォルテッラ 「 保持 」。Volterra において裏切りを行う際にプレイ。 0 硬貨で成功する、または Volterra が教皇派なら、Pisa のシリンドーまたは軍役を 2 ボックスシフトする。	上記イベント F18「グロッセート」を参照。「ヴォルテッラ」も同様であり Volterra の街や Pisa ポデスタに適用される。	任意の教皇派君主	グアルダーナ馬賊 「この君主」のいずれの騎馬兵ユニットでも荒廃においてペロヴィエリと同様とみなす。	「グアルダーナ」を持つ君主とそのマットにいる任意の騎馬兵ユニット(達)は、それらのユニットにペロヴィエリがいなくても荒廃で獲得する糧秣と戦利品(4.7.2)を 2 倍にできる。コムーネのマットがこのカードを持つ場合、コムーネかポデスタのどちらかのマットに少なくとも 1 個の騎馬兵ユニットを持つ限り、司令官がこの効果を得る。
F20	全ての皇帝派君主 および 全ての教皇派君主	熱波と霜 「 保持 」。夏期または冬期の給食の前にプレイ。直ちに浪費(4.9.5)を行い、攻囲または移動済／戦闘済なら 2 倍になる。 夏期ならリッター 1 個 を除去する。	このイベントは夏期または冬期にいずれかの君主(達)が移動済／戦闘済による給食(4.8.1)を行う直前にのみ実行する。両派閥の全ての君主が浪費を行い、攻囲マーカ―または移動済／戦闘済のあるロケ―ルではそれぞれ 2 倍になる。除去されたユニットは捕縛騎士ではなく保管場所に移す。	任意の教皇派君主	マスナディエーリ火事場泥棒 「この君主」は 0 アクションで荒廃を行える。戦利品は獲得しない。	「マスナディエーリ」を持つ君主は、城で 1 回、街や都市で 2 回のアクションの代わりに 0 回アクションで荒廃を行う。その君主の命令カードはまだ活性化中でなければならず、それ以外は荒廃ルール(4.7.2)に従う。「マスナディエーリ」は「グアルダーナ」と組み合わせることで戦利品と糧秣を 2 倍にできるが「ラ・カヴァーラータ」の隣接への荒廃はこの能力が命令カード全てを必要とするため援助できない。「マスナディエーリ」を持つコムーネマットは自身の司令官が能力の効果を得る。
F21	Firenze または Arezzo	プリモ・ポポロ 教皇派商人階級 Firenze、または Arezzo のシリンドーまたは軍役を 2 層ボックスシフト 、または彼らの裏切りの内 1 枚 を追加する。	シリンドーなら左に、または軍役なら右にシフトさせる。裏切りの追加はそのカードが脇に置かれている場合のみである(まだ追加されていない、または計画に組み込んでいない場合)。	Firenze、 Arezzo、 Lucca、 および Colle	ディストリンジ トーレス 隊列士官 各ラウンドの射撃戦の後、教皇派ポデスタ 1 人は敗走したユニット 2 個 を回復させるための装甲判定を行える。	各会戦または強襲ラウンドにおいて全ての射撃戦の後、全ての白兵戦の前に所有者側は装甲を持つ敗走ユニットを 2 個まで選ぶ(つまり軽騎兵や民兵は不可)。修正があれば適用して装甲判定を行う。例えば「パルヴェサーリ」を持つアルミゲリなら装甲 1-4 で判定する。成功すれば回復したユニットをマットの部隊箇所に戻す。「教皇派ポデスタ」とは各ラウンドの会戦または強襲に参加しているポデスタ君主を意味し、司令官のポデスタかコムーネのマットでもよいが同じラウンドに両方が効果を受けることはない。判定できるのは装甲ユニットのみであり、非装甲の軽騎兵や民兵は行えない。

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
F22	(最低 1 個のリッターを持つ) 任意の皇帝派君主	マンフレディ 手控える リッターを持つ君主 1 人を選択する。彼のシンダーまたは軍役を 1 曆ボックス シフト、または彼の物資の内 3 個 を取り除く。	影響を受ける君主は自身のマットの部隊箇所になくとも 1 個のリッターユニットを持っていないなければならない。身代金によりリッターを得た君主 (Siena のいずれかのマットも含む)でもよい。該当する君主が敵であることからシンダーなら右に、軍役なら左にシフトさせる。またはその君主の硬貨、戦利品、糧秣、荷馬車、または船を合計 3 個まで選択して物資マーカーの保管場所に移す。 (明確化) 未召集君主であってもマットにリッターの表示があれば選択できる。適用されるのは「任意の」皇帝派君主シンボルである。教皇派は変節者 (4.7.6) のリッターを持つ教皇派君主を選択できない。	Firenze および Lucca	タウ商会 騎士団 Firenze および Lucca は統 治 値 +1、且 つ Altopascio を 0 アクションで召集できる。	「タウ商会」が有効である間、Firenze と Lucca はそれぞれ、Altopascio がいずれの君主に召集されているかに関わらず召集と (宣言されていれば) 動員令の度に統治値に恩恵を受ける。どちらの君主も通常家臣の召集ルールに従って Altopascio 特殊家臣を召集できるが統治値は消費しない (3.4.2 アルトパッシヨ)。このカードは司令官にその効果を与え、司令官は Altopascio を自身またはコムーネのどちらのマットにも召集できる。皇帝派の買収は Altopascio を目標にできない (4.7.6)。
F23	任意の教皇派君主	財務官 「 保持 」。硬貨 2 個 を支払い動員令を宣言する、または裏切りを 1 枚 追加する。	このイベントを使用するためには、教皇派はいずれかの教皇派君主 (達、攻囲下でも可) から合計 2 個の硬貨の除去が可能でなければならない。動員令セグメント中に任意にプレイして動員令を発動させる (皇帝派が動員令の宣言を拒否した後でも可)。またはいつでもプレイして硬貨を支払い、脇に置かれた教皇派のいずれかの裏切りカードを選び、教皇派命令デッキに加える。	全ての教皇派君主 (Guido Guerra および Orvieto を除く)	ヴィア・ フランチジェナ 巡礼街道 Guido および Orvieto を除く教皇派君主は、任意の君主本拠地 (家臣本拠地は不可) から開始すれば味方の命令値+1。	この効果は Firenze、Arezzo、Lucca、および Colle ボデスタ君主に適用される。「命令値 + 1」とは例えば命令値「2」の君主がカード上の命令アクションを 3 回行えることを意味する (1.5.3、4.2.1)。追加された命令は、その君主が友好的君主本拠地で終了するかに関係なくその君主の命令カード全体に適用される。この能力はフランチジェナ街道にちなんで命名されているが、君主はその効果を得るためにマップ上の特定の街道上やその近くにいる必要はない。
F24	Firenze および Arezzo	医師 「 保持 」。会戦または強襲においてプレイ。 Firenze および Arezzo はそれぞれの部隊の内損失したユニットの半分が回復する (端数切り上げ)。	会戦または強襲 (4.4.1 イベント) の開始時にプレイする。終了時、全ての損失判定ルール (4.4.4) の後、Arezzo、Firenze ボデスタおよび Firenze コムーネの内その戦闘に参加しているものは、それぞれ個別に損失したユニットの半分 (捕縛騎士を含む) を回復する。	全ての教皇派君主	占星術師 各戦役において、各教皇派君主は最初の命令カードの際にダイスを振り 1-2 なら命令+1。	「占星術士」が有効な場合、その派閥の公開された各命令カードがその戦役においてその君主の最初のカード (裏切りカードも含む) であるかを確認する。そうである (そして裏切りカードではなくアクションカードである) 場合、プレイヤーはダイスを 1 個振る。「1」または「2」の出目の場合、そのカードの君主の命令値を 1 加算する。例えば命令値「2」の君主は 3 回の命令アクションを行える (1.5.3、4.2.1)。

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
F25	Colle (シフト対象)	ヴァル・ドルチャ 戦争イベント もし城が教皇派でマークされていれば、 Colle のシリンダーまたは軍役を 3 暦ボックス シフトする。 教皇派は動員令を宣言できる。	イベントを引いた時点で最初が皇帝派の城（街や都市は不可）に教皇派 1VP マーカーがある場合、シフト(シリンダーなら左、または軍役なら右)を実行する。このカードの能力はこの徴収では使用できない。召集の後、教皇派はそのイベントのテキストが適用されたかに関わらず、望むならば動員令(3.5)を発動できる。	全ての教皇派君主	補強壁 教皇派は徴税を行うと、代わりに防壁+1 を使用して本拠地を(既にマークしていなければ)マークできる。 廃墟化すれば取り除く。	「補強壁」の使用には通常ルール(4.7.a)による徴税アクションが要求されるが、君主は硬貨を受け取らず代わりに自身のロケールに味方派閥色の「防壁+1」マーカー 1 個を置く(彼の拠点本拠地、1.3.1 防壁+1)。その本拠地は廃墟や前哨地点であってはならず、また既に防壁+1 マーカーがあってはならない。防壁+1 のマーカー数はプレイ上限であり、マップ上にその派閥の防壁マーカーが 4 個ある場合この能力はそれ以上何の効果も生じない。S23「経済制裁」が有効な場合、教皇派の「補強壁」は使用に徴税命令が必要なことから妨げられる。
F26	Firenze、Arezzo、および Orvieto (シフト対象)	モンタルチャーノ 戦争イベント もし街が教皇派でマークされていれば Firenze、Arezzo、Orvieto のシリンダーまたは軍役をそれぞれ 1 暦ボックス シフトする。 教皇派は動員令を宣言できる。	イベントを引いた時点で最初が皇帝派の街（城や都市は不可）に教皇派 1VP マーカーがある場合、シフト(シリンダーなら左、または軍役なら右)を実行する。このカードの能力はこの徴収では使用できない。召集の後、教皇派はそのイベントのテキストが適用されたかに関わらず、望むならば動員令(3.5)を発動できる。	全ての教皇派君主	コンストルットーリ 石工の名匠 教皇派君主は命令カード 1 枚 全てを使用して硬貨 1 個 および糧秣 3 個 を取り除くことで、彼らのロケールから廃墟を取り除く。	この能力を使用するためには、君主は硬貨 1 個と糧秣 3 個を所有または共有(1.5.2)し、命令カード(裏切りカードは不可)の全てのアクションを使用しなければならない。その君主が現在いるロケールの廃墟マーカーを除去する。勝利を調整する。

戦争術カード - 皇帝派デッキ

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
S1	任意の教皇派君主	待ち伏せ 「保持」 。敵の会戦回避(4.3.4)時に使用。敵は回避中の君主 1 人 を選択して会戦または撤退を行う。	「待ち伏せ」は非活性化君主 1 人またはグループが会戦回避 (4.3.4) を宣言した後にプレイする。回避君主の所有プレイヤーはそれらの君主の内 1 人 (コムーネを持つ司令官を含む) を選ぶ。その君主はロケールにとどまり、会戦で防御側となるか友好的拠点があればそこに撤退しなければならない。回避を行った他の君主は出発しなければならない。	全ての皇帝派君主	備蓄品と井戸水 皇帝派の各本拠地は糧秣 4 個 まで補給を行える(本拠地にいる君主が攻囲下であっても)。	「貯蔵庫と井戸水」が有効な場合、補給は補給源となる各本拠地から最大 4 個の糧秣を供給できる(廃墟化した本拠地や前哨地点からも可)。この能力はまた君主が自身の本拠地で攻囲下であっても、その本拠地を補給源として補給アクションを行える。それ以外は輸送力(4.6)の要求を含めて通常の補給ルールに従う。「貯蔵庫と井戸水」は船と港を使用した補給には影響しない。
S2	任意の皇帝派君主 (裏切り獲得)	背信 皇帝派攻囲マーカーが置かれた拠点につき 1 回ずつ、反乱表を判定または裏切り 1 枚 を追加する。	進行中の攻囲数はカードをプレイした派閥によるものを数える(攻囲中の敵対的拠点毎に 1 回)。そのプレイヤーは攻囲中の拠点の数と同数だけ反乱表の判定(1.4.2)と現時点で脇に置かれた裏切りカードの命令デッキ(1.4.3)への追加を選ぶことができる。プレイヤーは反乱の判定結果を見た後に次の選択を決めてよい。	任意の皇帝派君主	グアスタトーリ 工兵 「この君主」 の攻囲はマーカーを 1 個ではなく 2 個 追加する。彼のパス(4.7.7)は、その場所の敵の攻囲を迂回に置き換える。 と、パス(そして何もしない、4.7.7)することで敵の攻囲マーカーを全て除去し、そのロケールの敵君主の上に迂回を配置できる。このカードがコムーネマットに配置された場合は司令官がその効果を得る。この能力を持つ君主以外の攻囲中の君主はどちらの効果も得られない	この能力を使用する君主が最初に拠点を攻囲する際は攻囲マーカーを 1 個だけ配置する(4.3.5)。通常の攻囲ルール(4.5.1)に従いマーカーを追加可能な人数の君主がいる場合、攻囲アクションを行うと 1 個ではなく 2 個のマーカーを追加する。1 枚のカードで現在マーカーが 1 個なら 3 個へ、2 個なら(上限の)4 個まで増加できる。攻囲下の場合、この能力を持つ君主が命令アクションまたは裏切りカードにより活性化されると、パス(そして何もしない、4.7.7)することで敵の攻囲マーカーを全て除去し、そのロケールの敵君主の上に迂回を配置できる。このカードがコムーネマットに配置された場合は司令官がその効果を得る。この能力を持つ君主以外の攻囲中の君主はどちらの効果も得られない
S3	任意の皇帝派君主	奇襲 「保持」 。他に君主がいない拠点 1 箇所を攻囲する際にプレイする(4.3.5)。攻囲を(1 個ではなく) 2 個 配置する。次に強襲を最大 第 3 ラウンド まで、防壁 -2 で行う。	このカードをプレイする派閥の君主はグループであってはならない(他の君主と一緒に司令官や副将は不可。司令官とコムーネは可)。その君主は敵君主も味方君主もいない敵対的拠点ロケールに行軍した直後でなければならない。通常 1 個の攻囲マーカーを 2 個配置する(4.3.5)。直ちに 0 アクションの強襲を強制的に最低 1 ラウンド実行し(4.5.2)、攻囲マーカーが 2 個しかないにも関わらず 3 ラウンドまで継続できる。防壁 - 2 とは防壁 1-4 を防壁 1-2(または防壁 + 1 マーカーがあるなら 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防壁 1-2 を与える(4.5.2)。	任意の皇帝派君主	攻城塔 強襲において 「この君主」 の攻撃は、 第 2 ラウンド 以降より最初に射撃戦と白兵戦の打撃を行う。	「攻城塔」を持つ君主は強襲ロケールでこの効果が得られる。強襲アクションを行う君主である必要はない。司令官のボデスタかコムーネのマットにこのカードがあれば配置したマットのみに効果が得られる(両方ではない)。第 1 ラウンドは効果はない。第 2 ラウンド以降の主導権の順番は全てこの君主の打撃を先に行い、その後守備隊と他の君主が通常の順番で行う(4.4.2、4.5.2 拠点の効果)。

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
S4	任意の皇帝派君主	急転直下 「保持」 。会戦において皇帝派君主 1 人にプレイ。 第 1 ラウンド のその君主の騎馬白兵戦は全ての射撃戦より先に行い、且つ目標を選択する。	このイベントの使用により、第 1 ラウンドでプレイした派閥の 1 枚のマット上の騎馬兵ユニット（司令官のポデスタとコムーネの両方ではない）の白兵戦を、両派閥の射撃戦の打撃主導権順位 (4.4.2) よりも先に実行する。双方が「急転直下」をプレイした場合、防御側選択君主の騎馬兵白兵戦を最初に行い、次に攻撃側、そして残りを実行する。また、その君主の騎馬兵白兵戦の第 1 ラウンドは 4.4.2 項のヒットの割り当てに従って目標を選択する。	任意の皇帝派君主	トレビュシェット 攻囲マーカーが 3-4 個 置かれた強襲または出撃における非敗走の「この君主」は、攻囲施設または防壁 -1 。	このカードが強襲や出撃に参加しているいずれかの君主のマットにあれば、そのマット（司令官のポデスタとコムーネのマットは個別に扱う）が敗走していない限り、その派閥全体に効果を与える。 例 ：「トレビュシェット」を持って強襲を行うと防壁 1-4 が防壁 1-3 になる (4.5.2)。3 個の攻囲マーカーに対して「トレビュシェット」を持って出撃した場合、攻囲施設は防壁 1-2 に減少する (4.5.3)。
S5	全ての皇帝派君主	道路工事 樵が道を切り開く 「この戦役」 において皇帝派君主は小道を道路とみなし、且つ荷重移動を非過重とみなす。	この行軍の間、いずれの皇帝派君主も荷馬車 1 個につき 2 個の糧秣を非過重で運搬できる (但し 2 個を越えて運搬できない)。また最初の行軍の経路が小道 (4.3.2-3) であってもアクションコストは 0 になる。ターン終了時にこのカードを捨て札にする。	任意の皇帝派君主	軍事技術者 「この君主」 の攻囲は拠点の規模に関わらずマーカーを追加する。攻囲下においては、彼は命令全てを使用してその場所の攻囲マーカーを 1 個 に減少させる。	「軍事技術者」を持つ君主は攻囲アクションにおいて拠点の規模や君主の数に関係なくマーカー 1 個を追加できる。「命令全て」とは、この君主が攻囲下の際、命令カード（裏切りカードは不可）の全てのアクションを使用することでその場の敵攻囲マーカーを 1 個を除き全て除去できることを意味する。コムーネマットにこのカードが配置された場合、司令官がこの効果を得る。
S6	全ての皇帝派君主	丘 「保持」 。会戦において防御側ならプレイできる。皇帝派の射撃戦のヒットは 2 倍になる。追加するヒットは弩としてではなく弓兵とみなす	「丘」は会戦の開始時に (4.4.1 イベント)、強襲ではなく防御側の場合のみプレイする。その会戦の間、味方全ての射撃戦のヒットが上昇する。白兵戦には効果がない。各目標君主に対する全てのヒットを合計し、2 倍にした後切り上げる。2 倍にした弩射撃の追加ヒット分は敵の装甲を減少せず目標も選択しない (4.4.2 ヒットの割り当て)。弩による半分また端数のヒットは切り上げて弩としてカウントする。	Siena、Provenzano、Pisa、または Santa Fiora	フェディトーリ前衛騎士 会戦において「この君主」のカヴァリエリは 4 個まで第 1 および第 2 ラウンド の白兵戦打撃 x2 。	「フェディトーリ」は強襲、および会戦の第 3 ラウンド以降は効果を発揮しない。司令官のポデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合そのマットのみ効果を得る (両方のマットではない)。1 枚のマットは「フェディトーリ」カードを 1 枚だけ持つことができる。

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
S7	任意の教皇派君主	ギリシャ火 「保持」 。攻囲を行っている君主 1 人にプレイして攻囲マーカーを 1 個 に減少させ、彼のユニットの内 1 個 を除去し、且つ彼の「この君主」能力の内 1 枚 を捨て札にする。	いつでも（強襲の途中でも）プレイできる。攻囲下拠点の外にいる敵君主を 1 人選ぶ（その君主は活性化している必要はない）。そのマットにあるユニット 1 個と「この君主」能力カード 1 枚（もしあれば）を選ぶ。そのユニットを保管場所に移しカードを捨て札にする。そこにある攻囲マーカーを 1 個以外すべて取り除く。	Giordano、Astimberg、または Provenzano	ルセリア 合成弓射手 「この君主」 の民兵は 3 個 まで射撃 x1.5 。 この君主の「アルチェーリ」は無視する。	「ルセリア」と 3 個以上の民兵ユニットを持つ君主は、射撃戦で 5 ヒット (4+1/2 切り上げ) で打撃を行う。例えば S6「丘」を使用して防御する場合は 2 倍の 9 ヒットで打撃を行う。その君主がもし S16 または S17「アルチェーリ」も持っていた場合そのヒットは加算されない。
S8	全ての教皇派君主	沼 「保持」 。夏期以外の会戦において防御側ならプレイできる。教皇派騎馬兵は 第 1 ラウンド に打撃を行えない。	会戦の開始時にプレイし (4.4.1 イベント)、強襲でも攻撃側でもなく且つ現在のターンが夏期であってはならない。これは全ての敵君主の全ての騎馬兵ユニットが第 1 ラウンドで打撃を行うのを妨ぐ。ただしヒットを吸収することはできる。	Siena、Provenzano、または Santa Fiora	バレスタレ・グロッシ 強襲において「この君主」の装甲歩兵は弩 x1/2 、目標の装甲 -2 、防御側なら目標を選択する。	「バレスタレ・グロッシ」は会戦では何の効果もなく、強襲においてこの君主の装甲歩兵の弩は防御側の場合のみ目標を選択できる (攻撃側は不可)。弩兵ユニットは射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。「パルヴェサーリ」はアルミゲリを強化するだけであり「バレスタレ・グロッシ」装甲歩兵の弩に影響しない。司令官のボデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合、そのマットのみ効果を得る (両方のマットではない。コムーネの場合は変節者の装甲歩兵を獲得する必要がある)。
S9	任意の皇帝派君主 (裏切りの取り去り) 任意の教皇派君主 (1 ボックスシフト) Orvieto (3 ボックスシフト)	窮地の教皇 ヴィテルボに逃亡 裏切り 1 枚 を脇に置いて教皇派の任意のシリンドーまたは軍役 2 個 を 1 曆ボックス シフト、または Orvieto なら 3 ボックス シフトする。	皇帝派の命令デッキ内 (計画からは不可) に既にあるいずれかの皇帝派裏切りカードを 1 枚選んで再び脇に置き、曆上においてシリンドーならを右方向に、軍役なら左方向にシフトさせる。	任意の皇帝派君主	バレストリエーリ 「この君主」 のアルミゲリは 3 個まで弩 x1 、目標の装甲 -2 、強襲の防御側なら目標を選択する。	会戦または強襲の攻撃側または防御側において、「バレストリエーリ」を持つこの君主の 3 個までのアルミゲリは弩の射撃戦が行える。弩兵は射撃戦と白兵戦の両方で打撃を行う。弩兵が目標を選択 (4.4.2 ヒットの割り当て) するのは強襲で防御側の場合のみであり会戦や強襲の攻撃側は選択できない。但し同じ君主が「パルヴェサーリ」を持つ場合、全てのアルミゲリ弩兵は常に目標を選択する。司令官のボデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合、そのマットのみ効果を得る (両方のマットではない)。1 枚のマットは「バレストリエーリ」カードを 1 枚だけ持つことができる。

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
S10	Giordano、 Astimberg、 Provenzano、 および Santa Fiora	より良い報酬の死 任意の皇帝派君主(ポデスタは不可) 2 人 のシリンドーまたは軍役をそれぞれ 1 盾ボックス シフト、または「 この徴収 」において 1 人 の統治値 +2 。	皇帝派君主 2 人のシリンドーを左に、および／または軍役を右にシフトさせる。あるいはこの徴収の召集(3.4)と動員令(3.5.4、宣言されていれば)の両方で君主 1 人の統治値を 2 加える。対象の君主はポデスタであってはならない。	任意の皇帝派君主	バレストリエーリ 「 この君主 」のアルミゲリは 3 個まで弩 x1 、目標の装甲 -2 、強襲の防御側なら目標を選択する。	S9「バレストリエーリ」を参照。
S11	Colle または Pisa (シフト対象) 任意の皇帝派君主 (裏切り獲得)	ヴォルテッラ Volterra が皇帝派なら、 Colle の軍役が 2 盾ボックス シフト、または Pisa のシリンドーを現在の徴収へ移動、または裏切り 1 枚 を追加する。	イベントを引いた時点で Volterra (マップの中央西)に教皇派忠誠マーカーがない場合にのみ実行される。 Colle の軍役を左にシフト、または現在のターンより右方にある場合のみ Pisa のシリンドーをシフトする。裏切りはそのカードが脇に置かれている(まだ追加されていないか計画に組み込まれていない)場合のみ追加する。	任意の皇帝派君主	バレストリエーリ 「 この君主 」のアルミゲリは 3 個まで弩 x1 、目標の装甲 -2 、強襲の防御側なら目標を選択する。	S9「バレストリエーリ」を参照。
S12	全ての教皇派君主	宿营地攻撃 「 保持 」。会戦においてプレイできる。 第 1 ラウンド に敵の各君主から物資 2 個 を略奪品と同様に獲得し、次にそれぞれから更に 2 個 を取り除く。	会戦(4.4.1 イベント)の開始時に「宿营地攻撃」をプレイする。強襲ではプレイできない。第 1 ラウンドの任意の時点で、カードの指定のとおり敵の物資を(司令官のポデスタとコムーネを別々の君主として両方から)獲得および除去する。戦場離脱したとしても獲得した物資を会戦に参加した味方君主の間で分配する(4.4.3)。	Siena、 Provenzano、 または Pisa	予備の軍勢 会戦において Siena 、 Provenzano 、および Pisa のカヴァリエリは 第 3 ラウンド より白兵戦打撃 x2 。	Siena ポデスタ、Siena コムーネ、Provenzano、Pisa の内、会戦に参加している君主はそれぞれこの効果を得る。「予備の軍勢」は強襲、および会戦の第 1 ラウンドと第 2 ラウンドには効果を発揮しない。

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
S13	全ての教皇派君主 (身代金の実行) 任意の皇帝派君主 (硬貨の受け取り、裏切りの獲得)	情け深いウシリア 身代金捕虜 「保持」。プレイすると、教皇派(のみ)が即座に身代金(4.9.2)を実行する。	いつでもプレイできる。教皇派は直ちに通常のプレイ順序から外れて、通常の身代金の手順を「窮乏」の影響も含めて行わなければならない。	任意の皇帝派君主	パルヴェサーリ 盾持ち 「この君主」のアルミゲリは 3 個 が敗走するまで装甲 1-4 。彼らの弩は常に目標を選択する。	「パルヴェサーリ」はその君主マットの全てのアルミゲリユニットに装甲特典(装甲 1-2 から装甲 1-4 へ増加)を与える。そのマットの 3 個目のアルミゲリユニットが敗走した時点でそのマットの部隊に残った全てのアルミゲリの装甲特典はキャンセルされる。さらに「パルヴェサーリ」は 3 個のアルミゲリは敗走した後でも、(同じマットで「バレストリエーリ」を使用している)全てのアルミゲリ弩兵は強襲や会戦、攻撃側や防御側に関わらず目標を選択できる(4.4.2 ヒットの割り当て)。司令官のポデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合、そのマットのみ効果を得る(両方のマットではない)。1 枚のマットは「パルヴェサーリ」カードを 1 枚だけ持つことができる。
S14	全ての教皇派君主	修道士 フィレンツェの人々を 救くため送り込まれる 「この戦役」において教皇派は選択した命令カードをシャッフルして山札を確認することなくプレイする。	このカードの能力はこの徴収では使用できない。教皇派がこのターンに戦役計画を構築するとき、教皇派プレイヤーは含まれている命令カードを選択し、シャッフルしてその山札を裏向きに置く。どちらのプレイヤーもその山札を見ることはできない。通常通り命令カードを戦役で公開し使用する。	任意の皇帝派君主	パルヴェサーリ 盾持ち 「この君主」のアルミゲリは 3 個 が敗走するまで装甲 1-4 。彼らの弩は常に目標を選択する。	S13「パルヴェサーリ」を参照。
S15	Provenzano、 Siena、 Giordano、 または Astimberg	戦時公債 Provenzano、Siena、 Giordano、または Astimberg のシリンダーまたは軍役を 2 暦ボックス シフト、または「この徴収」において 1 人 の統治値+2。	記載されている君主 1 人のシリンダーを左または右にシフトさせる。あるいはこの徴収の召集(3.4)と動員令(3.5.4、宣言されていれば)の両方で対象君主の内 1 人の統治値を 2 加える。	任意の皇帝派君主	パルヴェサーリ 盾持ち 「この君主」のアルミゲリは 3 個 が敗走するまで装甲 1-4 。彼らの弩は常に目標を選択する。	S13「パルヴェサーリ」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
S16	<p>任意の教皇派君主 (会戦にてヒットを受ける)</p> <p>任意の皇帝派君主 (会戦にてユニットの受け取る)</p>	<p>ボッカ・デッリ・アバティ 教皇派を裏切ったフィレンツェ人</p> <p>「保持」。会戦において教皇派君主 1 人にプレイ。彼のカヴァリエリはそれぞれ 1 ヒットを受け、敗走した内のユニット 1 個はその場所にいるあなたの君主の非敗走部隊に加わる。</p>	<p>会戦の開始時にプレイする(4.4.1 イベント)。強襲は不可。イベントが Firenze ポデスタまたはコムーネに対してプレイされた場合、そのマットにいるユニットのみに影響し別のマットには影響しない。プレイされた時点で影響を受けるマットにいる各カヴァリエリユニットは自身の装甲判定を 1 回行い、失敗すれば通常どおり敗走する。もしいずれかのカヴァリエリが失敗した場合、皇帝派プレイヤーはそれらのユニットの内 1 個を選んで会戦に参加している任意の皇帝派マットの部隊に追加する。</p>	<p>任意の皇帝派君主</p>	<p>アルチェーリ 弓兵</p> <p>「この君主」の民兵は射撃 x1。</p>	<p>民兵の弓兵ユニットは射撃戦と白兵戦の両方を行う。司令官のポデスタかコムーネのマットがこのカードを持つ場合、(民兵を持っているなら)そのマットのみ効果を得る(両方のマットではない)。1 枚のマットは「アルチェーリ」カードを 1 枚だけ持つことができる。</p>
S17	<p>Provenzano または Santa Fiora</p>	<p>皇帝派の難民</p> <p>「保持」。Provenzano または Santa Fiora のいずれかがマップ上ならもう一方のシリンドーを2 ボックスシフト、またはそれぞれの統治値+2、または彼らの裏切りの内1 枚を追加する。</p>	<p>記載された君主の内 1 人がマップ上にある場合のみイベントをプレイする。もう 1 人のシリンドーが唇上にある場合左にシフトする。あるいはこの徴収の召集(3.4)または動員令(3.5.4、宣言されていれば)のいずれかにおいて対象君主 1 人または両方の統治値を 2 追加する。またはいつでもプレイして対象君主の内 1 人の脇に置かれた裏切りカードを皇帝派命令デッキに加える。</p>	<p>任意の皇帝派君主</p>	<p>アルチェーリ 弓兵</p> <p>「この君主」の民兵は射撃 x1。</p>	<p>S16「アルチェーリ」を参照。</p>
S18	<p>任意の皇帝派君主 (裏切り獲得)</p>	<p>コルトーナ</p> <p>「保持」。Cortona において裏切りを行う際にプレイ。0 硬貨で成功する、または Cortona が皇帝派なら反乱表を判定、または裏切り 1 枚を追加する。</p>	<p>イベントをプレイすることで判定も硬貨の支払いもなく裏切りが成功する。これには計画で公開された裏切りカードの君主が適切な位置におり且つ目標が適格である等、裏切りに関する全ての要件を満たしている必要がある。裏切りは目標が Cortona または Cortona にいるのであれば、反乱でも買収でもよい。反乱の場合は Cortona が目標でなければならない(1.4.1)。イベントをプレイして反乱表を判定する、または脇に置かれた裏切りカードを選択して教皇派のデッキに加えるためには、プレイの時点で Cortona に皇帝派忠誠マーカーがなければならない(したがって廃墟は不可)。</p>	<p>任意の皇帝派君主</p>	<p>ラ・カヴァラータ 長距離略奪騎行</p> <p>「この君主」は糧秣 1 個を支払って命令全てを使用することで(非攻囲下君主のいない)隣接ロケールに荒廃を行う。</p>	<p>この君主がこの能力を使用する為には、糧秣 1 個を持つか共有 (1.5.2)し、その命令カード(裏切りカードは不可)の全てのアクションを使用しなければならない。糧秣 1 個を消費して隣接ロケール(皇帝派君主の場合、荒廃していない教皇派前哨地点でもよい)を荒廃させる。目標ロケールには非攻囲下の敵君主が(たとえ迂回下であっても)いてはならない。それ以外は荒廃ルールに従って荒廃マーカーを配置し、通常通り戦利品または糧秣を得る(4.7.2)。コムーネマットにこのカードが配置された場合、司令官がこの効果を得る。</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
S19	任意の教皇派君主 (物資を喪失) Giordano または Astimberg (物資を獲得)	山賊 「 保持 」。敵が Giordano または Astimberg の 2 ロケール以内に行軍すればプレイ。彼は敵から硬貨 2 個 、または戦利品 2 個 、または荷馬車 4 個 と糧秣 4 個 を獲得する。	目標の教皇派君主は行軍アクションを使用し終えた直後でなければならない(単に野営や出撃のための使用であってもよい)。目標ロケールまでの距離を数える。秘匿マット(1.5.2)を使用しており最初に選んだ物資が完全に獲得できない場合、皇帝派は最後の可能な選択肢(のみ)を宣言するまで、選択を変更できる。	任意の皇帝派君主	グアルダーナ馬賊 「この君主」のいずれの騎馬兵ユニットでも荒廃においてペロヴィエリと同様とみなす。	「グアルダーナ」を持つ君主とそのマットにいる任意の騎馬兵ユニット(達)は、それらのユニットにペロヴィエリがいなくても荒廃で獲得する糧秣と戦利品(4.7.2)を 2 倍にできる。コムーネのマットがこのカードを持つ場合、コムーネかポデスタのどちらかのマットに少なくとも 1 個の騎馬兵ユニットを持つ限り、司令官がこの効果を得る。
S20	全ての教皇派君主 および 全ての皇帝派君主 (浪費) Guido (ユニット除去)	熱波と霜 「 保持 」。夏期または冬期の給食の前にプレイ。直ちに浪費(4.9.5)を行い、攻囲または移動済／戦闘済なら 2 倍になる。 もし夏期なら Guido からユニット 1 個 を除去する。	このイベントは夏期または冬期にいずれかの君主(達)が移動済／戦闘済による給食(4.8.1)を行う直前にのみ実行する。両派閥の全ての君主が浪費を行い、攻囲マーカーまたは移動済／戦闘済のあるロケールではそれぞれ 2 倍になる。除去されたユニットは捕縛騎士ではなく保管場所に移す。	任意の皇帝派君主	マスナディエーリ火事場泥棒 「この君主」は 0 アクションで荒廃を行える。戦利品は獲得しない。	「マスナディエーリ」を持つ君主は、城で 1 回、街や都市で 2 回のアクションの代わりに 0 回アクションで荒廃を行う。その君主の命令カードはまだ活性化中でなければならず、それ以外は荒廃ルール(4.7.2)に従う。「マスナディエーリ」は「グアルダーナ」と組み合わせることで戦利品と糧秣を 2 倍にできるが「ラ・カヴァラータ」の隣接への荒廃はこの能力が命令カード全てを必要とするため援助できない。「マスナディエーリ」を持つコムーネマットは自身の司令官が能力の効果を得る。
S21	Siena または Pisa	コンスティテュート市条例 「 保持 」。プレイすれば Siena または Pisa のシンダーまたは軍役を 2 層ボックスシフト 、または彼らの内の 1 人 の統治値+3。	プレイすることで、記載されている君主 1 人のシンダーを左または軍役を右にシフトさせる。あるいは、この徴収の召集(3.4)と動員令(3.5.4、宣言されていれば)のいずれかで記載君主の内 1 人の統治値を 3 加える。	任意の皇帝派君主	ソヴリンテンデンテ城郭管理監督者 皇帝派の城の守備隊は、民兵を弩 x1 を持つアルミゲリに置き換える。	「ソヴリンテンデンテ」が有効な場合、教皇派の全ての城への強襲は(最初が皇帝派か皇帝派の忠誠でマークされているかを問わず)、弩 x1/2 を持つ装甲歩兵 1 個、弩 x1 を持つアルミゲリ 1 個、カヴァリエリ 1 個の守備隊と対峙する。 (明確化) カードには君主シンボルがないが、皇帝派君主なら誰でもこの能力を 3.4.3 項に従って徴収できる。

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
S22	無し	閉門 紫色の廃墟 1 個 を取り除く、または存在しないなら、拠点の金色の廃墟 1 個 を取り除いて反乱の対象(1.4.1)に該当するなら反乱が発生する(1.4.4)。	相手派閥に 1/2VP を与えている任意の廃墟 1 個を取り除く。マップ上に存在しない場合、代わりに自身の派閥が得点している廃墟を、その拠点の価値と同数の忠誠マーカーと置き換える。対象とは、そこに敵君主が存在せず 且つ隣接していない ことを意味する。	全ての皇帝派君主 (Pisa を除く)	マンフレディ Pisa を除く皇帝派君主は、任意の君主本拠地(家臣本拠地は不可)から開始すれば味方の命令値+1。	「命令値+ 1」とは例えば命令値「2」の君主がカード上の命令アクションを 3 回行えることを意味する(1.5.3、4.2.1)。追加された命令は、その君主が友好的君主本拠地で終了するかに関係なくその君主の命令カード全体に適用される。
S23	全ての教皇派君主	経済制裁 「この戦役」において教皇派は徴税を行えない。	教皇派はこのターンの戦役中、F25「補強壁」を含めた徴税命令を使用できない。このカードの能力はこのターンには使用できない。	Giordano、Astimberg、Provenzano、および Santa Fiora	タグリア 傭兵軍 皇帝派の非ポデスタ君主は別の君主の未召集家臣 1 人 を召集できる。彼らが実行すると荷馬車 2 個 を追加する。	「タグリア」がプレイされていると、Giordano、Astimberg、Provenzano、および Santa Fiora はそれぞれ、自身の部隊に 1 人の家臣を 2 個の荷馬車と一緒に通常の家臣召集ルール(3.4.2)に従って召集できる。その家臣はこれら 4 人の君主とは別の君主の家臣であってもよい。借用する家臣は変節者(4.7.6)も含めてこの時点で召集済であってはならない。借用した家臣は主となった君主が解散する際等に通常通り解散する(3.3)。
S24	Siena および Pisa	医師 「 保持 」。会戦または強襲においてプレイ。 Siena および Pisa はそれぞれの部隊の内損失したユニットの半分が回復する(端数切り上げ)。	会戦または強襲(4.4.1 イベント)が開始された時点でプレイする。全ての損失判定(4.4.4)の後 Pisa 、 Siena ポデスタおよび Siena コムーネの内戦闘に参加したものは、それぞれ個別にその損失ユニットの半分(捕縛騎士を含む)が回復する。	全ての皇帝派君主	占星術師 各戦役において、各皇帝派君主は最初の命令カードの際にダイスを振り 1-2 なら命令+1。	「占星術士」が有効な場合、その派閥の公開された各命令カードがその戦役においてその君主の最初のカード(裏切りカードも含む)であるかを確認する。そうである(そして裏切りカードではなくアクションカードである)場合、プレイヤーはダイスを 1 個振る。「1」または「2」の出目の場合、そのカードの君主の命令値を 1 加算する。例えば命令値「2」の君主は 3 回の命令アクションを行える(1.5.3、4.2.1)。

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
S25	任意の皇帝派 君主	<p>マレンマ 戦争イベント</p> <p>Grosseto または隣接する城が教皇派であれば、皇帝派 3 人のシリンドーまたは軍役をそれぞれ 1 曆ボックスシフトする。 皇帝派は動員令を宣言できる。</p>	Grosset、Castiglione della Pescaia、Montemassi、Montepescali のいずれかに教皇派 IVP マーカーがある場合、イベントを引いた時点でシフトする(シリンドーなら左または軍役なら右)。このカードに記載された能力はこの徴収では使用できない。召集の後、皇帝派は残りのイベントテキストが適用されたかに関わらず、望むなら動員令(3.5)を発動できる。	全ての皇帝派 君主	<p>補強壁</p> <p>皇帝派は徴税を行うと、代わりに防壁+1 を使用して本拠地を(既にマークしていなければ)マークできる。 廃墟化すれば取り除く。</p>	「補強壁」の使用には通常ルール(4.7.a)による徴税アクションが要求されるが、君主は硬貨を受け取らず代わりに自身のロケールに味方派閥色の「防壁+1」マーカー 1 個を置く(彼の拠点本拠地、1.3.1 防壁+1)。その本拠地は廃墟や前哨地点であってはならず、また既に防壁+1 マーカーがあってはならない。防壁+1 のマーカー数はプレイ上限であり、マップ上にその派閥の防壁マーカーが 4 個ある場合この能力はそれ以上何の効果も生じない。S23「経済制裁」が有効な場合、教皇派の「補強壁」は使用に徴税命令が必要なことから妨げられる。
S26	Siena および Provenzano	<p>モンテプルチアーノ 戦争イベント</p> <p>街が教皇派でマークされていれば Siena と Provenzano のシリンドーまたは軍役をそれぞれ 1 曆ボックスシフトする。 皇帝派は動員令を宣言できる。</p>	最初の皇帝派の街(城と都市は不可)のいずれかに教皇派 IVP マーカーがある場合、イベントを引いた時点でシフトする(シリンドーなら左または軍役なら右)。このカードに記載された能力はこの徴収では使用できない。召集の後、皇帝派は残りのイベントテキストが適用されたかに関わらず、望むなら動員令(3.5)を発動できる。	全ての皇帝派 君主	<p>コンストルットーリ 石工の名匠</p> <p>皇帝派君主は命令カード 1 枚全てを使用して硬貨 1 個および糧秣 3 個を取り除くことで、彼らのロケールから廃墟を取り除く。</p>	この能力を使用するためには、君主は硬貨 1 個と糧秣 3 個を所有または共有(1.5.2)し、命令カード(裏切りカードは不可)の全てのアクションを使用しなければならない。その君主が現在いるロケールの廃墟マーカーを除去する。勝利を調整する。