

戦技カード - ヨーク派デッキ

番号欄の○の数はそのカードを使用するシナリオ番号。何もなければ全シナリオで使用。

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-----|--|--|-------|--|--|
| Y1 | 風下の戦列 「 保持 」。会戦でプレイ。敵が「風下の戦列」をプレイしない限り、味方領主への射撃戦ヒットを半分にする(端数切り上げ)。 | 会戦配置（4.4.1）終了後のイベントステップでこのカードをプレイする。プレイした側が射撃戦で受ける全てのヒットを半分にする。まずその他のカードを適用した後、合計を半分にして、端数を切り上げる。双方がこのイベントをプレイした場合、どちらのカードも効果はない。攻撃側は、防御側がこのイベントをプレイするかを確認してからプレイを決定してもよい。 | 全ての領主 | カルバリン砲とファルコネット砲 「 この領主 」は、会戦第 1 ラウンド開始時にこのカードを捨て札にすることで、射撃戦ヒット数をダイス 1 個の出目だけ追加できる。 | 双方がイベントのプレイを決定した後、会戦の第 1 ラウンドの前に防御側、次に攻撃側の順番でこの能力を消費するか決定する。このカードは第 1 ラウンドにのみ使用される。その側の射撃戦ステップでダイスを振り、出目（1 から 6）を射撃戦のヒットに追加する。その後、カードを捨て札にする。 |
| Y2 | 側面攻撃 「 保持 」。迎撃の際にプレイ。判定なしで成功し、会戦の攻撃側となる。 | イベント保持側が通常ルールに従って迎撃を試みる際に（4.3.4、総大将または副将によるものを含む）プレイできる。イベント Y12「議会の休戦」が有効な間は、双方ともこのイベントをプレイできない。このイベントをプレイすると迎撃判定を行わず自動的に成功し、その後は通常の手順を行う。 | 全ての領主 | カルバリン砲とファルコネット砲 「 この領主 」は、会戦第 1 ラウンド開始時にこのカードを捨て札にすることで、射撃戦ヒット数をダイス 1 個の出目だけ追加できる。 | 能力 Y1 を参照。 |
| Y3 | 脱出船 「 保持 」。ヨーク派が港に向かって敗走（4.5.1）する際の死亡チェック時にプレイ。代わりに、それらの敗走ヨーク派領主全てを亡命ボックスに送る。 | 会戦終了時、補給ルール 4.5.1 項に従い、友好的港への陸上ルートを辿ることができる場合に限り、死亡判定（4.4.3）を行う前にプレイする。防御側は、攻撃側より先に死亡判定に関連するイベントを決定してプレイしなければならない。プレイする側の敗走領主全てが自動的に選択され、判定の代わりに亡命手順（4.3.5）を適用する。この効果は、会戦の前に「封鎖された浅瀬」がプレイされたとしても発生する。「脱出船」は能力 Y8「イングランドは我が故郷」と組み合わせることで、影響を受ける領主を通常の解散にすることができる。 | 全ての領主 | 呼び集められた我が兵士 集結した友軍の一団 「 この領主 」は、友好的拠点での会戦ごとに装甲兵 2 個と長弓兵 1 個を追加する。会戦終了後、それらを取り除く。 | この能力を持つ領主が友好的拠点で会戦に参加する際、会戦配置フェイズ（4.4.1）開始時にその領主のマットに装甲兵 2 個と長弓兵 1 個の兵員駒を追加する。終了処理後（4.4.4）にその兵員を除去する（カードではなく部隊のみ）。その領主の兵員がいなくなれば、領主は解散する（1.6）。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-----|---|--|-------|--|--|
| Y4 | ジャック・ケイド モーティマー家を名乗る 叛徒指導者 「この徴収」で、ヨーク派が支配する領域にいるか隣接する各ヨーク派領主は、それぞれが無償且つ自動成功する交渉を 2 回行う。 | このターンのこの派閥の召集（3.4）の際、この派閥が支配する（その領域の全てのロケールに支持を持つ、1.3.1、4.8.1）領域があるか確認する。その領域内、およびその領域内ロケールに隣接する（経路で繋がっている）ロケールにいるその派閥の全ての領主は、徴収交渉アクションを 2 回行わなければならない。これは、影響力ポイントや徴収アクションを消費せず判定なしで成功すること以外は、通常ルール（3.4.1）に従う。このカードの能力は、徴収フェイズ(3.1.3)が終了するまで捨て札できない為、このターンに徴収できない。 | 全ての領主 | 我々は慈善事業を行った 「この領主」は、各戦局で糧秣を 1 または 2 個支払うことで(共有でもよい)、それぞれにつき+1 影響力ポイントを獲得できる。 | この能力を持つ領主は、戦局フェイズ(4.8.1)ごとに 1 度、糧秣（他の領主からの共有も含む、1.5.3）を 1 個捨てることで、その派閥に 1 影響力ポイントを加える。または 2 個捨てて 2 影響力ポイントを加えてもよい。 |
| Y5 | 疑心には常に罪の意識がつきまとう 「保持」。会戦でプレイ。会戦に参加しているヨーク派領主 1 人は影響力チェックを行う。成功すると、その会戦で影響力の低いランカスター派領主 1 人を解散させる。 | 会戦配置（4.4.1）後のイベントステップでプレイする。味方領主と敵領主を 1 人ずつ選ぶ。味方領主は、敵領主より高い影響値を持っていなければならない（1.5.2、他のカードによる修正も含む）。味方領主は影響値チェックを行う（1.4.2）。成功すれば、その敵領主は解散する（3.2.4）。この解散で影響力を失うことはない。解散した領主は会戦に参加しない。第 1 ラウンドの会戦配置の状態に応じて、再配置を行う（4.4.2）。 | 全ての領主 | トマス・バウチャー カンタベリー大司教 「この領主」は、友好的都市で開始すると命令値+1。 | 「命令値+1」とは、例えば命令値「2」の領主が自身のカードで命令アクションを 3 回行えることを意味する（1.5.2、4.2.1）。この効果は、命令カードの開始時にこの領主が友好的都市にいる場合のみ、適用される（街、城塞、London 等の特殊ロケール、亡命ボックスは除く）。追加された命令は、その領主が友好的都市から離れても、その命令カードを使用する間、適用される。 |
| Y6 | 航海術 「この戦役」で、ヨーク派は海上移動を 1 回の命令アクションで行える。 | このイベントにより、味方領主は海上移動を通常ルール(4.6.1)で行えるが、命令カード 1 枚全てを消費せず、命令アクションを 1 回だけ使用する。領主は、同じカードで他のアクション（行軍、徴税、補給、交渉、または更なる海上移動）を海上移動と組み合わせてもよい。このカードの能力はこの戦役(3.1.3)が終了するまで捨て札にしないことから、このターンに徴収できない。 | 全ての領主 | 大型船 「この領主」の船は、海上移動と補給で 2 倍に数え、全ての海域の全ての港と接続する。 | この領主の船は、海上移動アクションで部隊ユニット 12 個、糧秣 4 個、および荷馬車 4 個をそれぞれ運搬できる（4.6.1）。他の領主はこの領主の船を使用できるが、この領主が使用する他の領主の船(共有、1.5.3)は、この能力のうちに含まれない。また、この領主の船が港から補給を行うと、それぞれにつき 2 個の糧秣を追加できる(4.5.1)。またこれらの船は、(共有であっても)全ての港拠点および亡命ボックスから、交渉、補給、および徴税の目的で 1 経路として(同じ海域にあるものとして)扱う（1.3.1 海域と港）。この領主の船の徴収は通常どおり行う(3.4.5)。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-----|--|--|-------|---|--|
| Y7 | ヨーク派の議会妨害 「この徴収」 で、ランカスター派は、イベントによる場合を除いて、家臣を徴収できない。 | このカードは、このターンのランカスター派の家臣徴収アクションを、L32「二輪の薔薇」等の能力や L35「トマス・スタンレー」等の特殊家臣であっても妨げる。しかし、家臣徴収を可能にするランカスター派のイベント（L7「彼を信じてはいけません」、L35「マーガレット・ボーフォート」、L37「リッチモンド伯」）はこのイベントに優越し、そのイベントに応じた家臣徴収が可能である。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | 全ての領主 | 先触れ 「この領主」 の補給アクションは、通常の 2 倍の糧秣を獲得する。 | この領主が補給を行う際、補給が領主のマット(4.5.2)に追加される糧秣数を計算した後、その 2 倍の数を置く。この増量は強制である。この効果は Y6「大型船」など、補給アクションに影響を与える他のカードと累積する。この能力は、徴発(4.6.2)には影響しない。 |
| Y8 | 亡命協定 「この戦役」 で、各ヨーク派領主は、1 回の命令アクションを使用して、自身のシリンダーを友好的亡命ボックスに配置できる | このイベントは、今回の戦役において各ヨーク派領主が敵の会敵なしで自主的に亡命することを可能にする。活性化したヨーク派領主は、1 回の命令アクションのコストでシナリオに指定された亡命ボックスへ直接向かう。また影響力ポイント、物資、家臣は影響を受けない。 | 全ての領主 | イングランドは我が祖国 「この領主」 が亡命した場合、次の暦ボックスへ移動する。 | この領主が亡命すると（イベント Y3 と Y9「脱出船」によるものも含む）、代わりに 3.2.4 項に従って解散するが、そのシリンダーは位置決定の判定を行わず、次ターンの暦ボックスに自動的に置かれる。このとき影響力ポイントのペナルティはない。「封鎖された浅瀬」イベントは、この能力の使用を妨げる。 |
| Y9 | 脱出船 「保持」 。ヨーク派が港に向かって敗走(4.5.1)する際の死亡チェック時にプレイ。代わり、それらの敗走ヨーク派領主全てを亡命ボックスに送る。 | イベント Y3 を参照。 | 全ての領主 | 障害物 友好的拠点にいる 「この領主」 の装甲兵は装甲 1-4、長弓兵と民兵は装甲 1-2。 | この効果は誰が攻撃側であるかは関係なく、会戦が行われる拠点がこの領主に友好的であれば適用される。長弓兵と民兵は装甲防御を持つ兵員となる。この修正は損失判定(4.4.3)には適用されない。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-----|--|---|-------|---|--|
| Y10 | 収税吏 各ヨーク派領主は、直ちに 1 回の徴税アクションを行える。受け取る硬貨は通常の 2 倍になる。 | これらの徴税アクションは直ちに実行するが、いずれも任意である。マップ上の各ヨーク派領主は、現在の位置に関係なく徴税アクションを行えるが、影響値チェックや対象となる拠点の選択、ルートの辿り方、枯渇など徴税の通常の手順と結果 (4.6.3) に従わなければならない。領主は通常の 2 倍の硬貨を獲得する。 | 全ての領主 | 扇動者 「この領主」 は、1 回の命令アクションを使用して隣接する中立または敵対的拠点 1 箇所を枯渇させるか、枯渇した拠点を疲弊に裏返すことができる。 | この領主は、同じ命令カードの命令アクションを 1 回ずつ行うことで、複数の拠点を枯渇および／または疲弊させることができる。これらのアクションは「行軍」など他の命令と組み合わせてもよい。このアクションは物資や兵員は追加しない。ランカスター派領主が存在しても、この能力に影響しない。 |
| Y11 | 封鎖された浅瀬 「保持」 。会敵時にプレイ。亡命を妨げる（そこにいる全ての領主は会戦を行う）。 | このイベントは、どちらか一方が会敵した時点(4.3.4 の迎撃の結果も含む)でプレイされ、そこにいる全ての領主は、会戦前に亡命(4.3.5)を選択できない。このイベントは「脱出船」には影響しない。能力 L15「国王による交渉」が会敵をキャンセルした場合、ヨーク派はこのイベントをプレイできない。ランカスター派がこのイベントをプレイすると、能力 Y8「イングランドは我が祖国」は使用できない。 | 全ての領主 | ヨーク派は決して待たない 「この領主」 が（グループではなく）単独であれば、道路を街道と同様に行軍する。 | この領主は、1 回の行軍アクションを使用して、通過する経路が街道または道路(4.3.3)であれば、2 つの経路を移動できる。他の領主を連れた総大将や副将がこの効果を使用するためには、彼らを道路の手前に残していかなければならない。この能力は、峠道を通過する行軍には効果がない。 |
| Y12 | 議会の休戦協定 「保持」 。プレイすると 「この戦役」 の残りの間、会敵と迎撃は全て禁止される。 | このイベントは戦役の間にいつでもプレイできる。そのターンの残りの間、イベント Y2 / L2「側面攻撃」や能力 L29「海軍卿」を含めた双方の会敵と迎撃を禁止する。リセット (4.8.6) の際にこのカードをデッキに戻す。 | 全ての領主 | 傭兵 「この君主」 は、兵員徴収の際に硬貨 1 個を支払えば、（保管場所から）傭兵 2 個を更に追加できる。 | 「傭兵」は、傭兵ユニットがプレイに参加する唯一の手段である。この領主が兵員を徴収する際(3.4.4)、硬貨（共有を含む、1.7）1 個を消費することで、領主が受け取る兵員の他に傭兵ユニット 2 個を追加できる。領主は、兵員徴収アクションの通常必要条件とコストを全て満たさなければならない。ユニット保管場所(1.6)に残っている傭兵の数が 2 個未満なら、不足分は受け取れない。このカードは、傭兵が保管場所からなくなっても、領主が解散(1.9.1)するまで手元に残ることに注意。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|----------|---|--|---------------|---|--|
| Y13 | アスピエル ヨーク派の密偵 「保持」 。プレイすると、ランカスター派の保持カード全てと、秘匿した領主マット(1.5.3) 1 枚を調べる。 | このイベントは、いつでも(会戦の途中で)プレイできる。秘匿マットオプション (1.5.3) を適用している場合、イベントをプレイする派閥は、敵領主のマットを 1 枚選んで調べることができる。 | 全ての領主 | スカウラー 「この領主」 の徴発アクションは、常に糧秣 +1。 | この領主の徴発アクションは、たとえそのアクションが失敗しても（その場合糧秣 1 個が追加され口ケールは枯渇しない）、他の場合より糧秣を 1 個多く追加する。この増加は強制である。「スカウラー」は補給 (4.5) に影響しない。 |
| Y14 ○ | ヨーク公リチャード 護国卿 「この徴収」 で、ヨーク派の交渉は影響値+1。 | ヨーク派領主の影響値+1 は、徴収交渉アクション (3.4.1) のみに影響し、領主、家臣、兵員の徴収には効果がない。このカードの能力は、このターンには利用できない (3.1.3)。このカードは、徴収終了時に捨て札にされ、その後の戦役 (4.6.4) 中の交渉には影響しない。 | York March | ブルゴーニュ兵 港にいる 「この領主」 は、手銃兵 2 個を追加する（最大 1 回）。 | 「ブルゴーニュ兵」(能力 Y14、Y23)は手銃兵ユニットがプレイに参加する唯一の手段である。この領主が港拠点にいるとき(亡命ボックスは不可、1.3.1、その港の支持は無関係)の最初の瞬間(のみ、このカードを徴収した時点で既に港にいる場合も含む)は、徴収アクションなしで 2 個ユニットをマットに追加しなければならない。なお手銃兵を失っても領主はそれ以上手銃兵を受け取ることはできず、このカードはその領主が解散 (1.9.1) するまで手元に残り続けることに注意。 |
| Y15 ○ | ヨーク公のロンドン London にヨーク派支持があれば、そこに 2 個目の支持を追加する。London の支持は、イベントまたは強奪でなければ変更されない。 | London に 1 個目のヨーク派支持マーカーがあれば、2 個目のヨーク派支持マーカーをその上に置く。このイベントが以前に発生して London に既に 2 個目のヨーク派支持マーカーがあれば、このイベントは効果がない。この二重の支持マーカーは、L17「余の王冠は余の心の中に」や L18「議会の議決」等のイベントが有効でない限り、London がランカスター派の交渉アクション(3.4.1、4.6.4)の影響を受けないことのみを意味する。それ以外の場合、London のヨーク派支持は戦局 (4.8.1) 等に対して通常どおり機能する。強奪(3.2.1)は通常どおり London の支持を除去または反転させ、ヨーク派の支持マーカーを 2 個とも除去する。 | Warwick | 海上封鎖 港にいる 「この領主」 は、ダイス 1 個を振り 1-2 の出目が出ない限り、その海域内の港を使用したランカスター派のアクションをキャンセルする。 | この能力を持つ Warwick が港拠点にいる場合(亡命ボックスは不可、1.3.1)、その港の支持に関係なく、同じ海域内の港を使用するランカスター派のアクションの直後にダイス 1 個を振る。出目が 1 か 2 の場合のみ、アクションは実行される。対象のアクションは交渉、徴税、船の徴収、補給、海上移動、徴税(3.4.1、4.6.4、3.4.5、4.5、4.6.1、4.6.3)が含まれる。アクションに影響値チェック(1.4.2)が必要な場合、ランカスター派は、影響力を消費してチェックを実行する前に、海上封鎖判定の結果が出るまで待ってもよい。ダイスの結果に関わらず、そのアクションの統治値または命令コストは消費される。「海上封鎖」は、港拠点の使用や「国王の使者」「フランス兵」等の港を必要とするカード効果は妨げない。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|----------|--|---|-----------------|--|---|
| Y16 ○ | 庶民階層 「この徴収」で、ヨーク派の各兵員徴収アクションは、民兵を2個まで（保管場所から）追加できる。 | このターンの徴収フェイズで、ヨーク派領主が兵員徴収アクションを行うたびに、通常受け取る兵員（拠点、イベント、能力によって獲得するもの等）に加えて民兵駒2個の追加を、駒が保管場所（1.6）に残っている限り、選択できる。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。徴収終了時にこのイベントは捨て札にされるが、民兵は残る。 | Warwick | 最愛のウォリック 「この領主」の兵員徴収は、その拠点の記載兵員の代わりに民兵5個を（保管場所から）徴収できる。 | この能力により、Warwick は拠点から獲得する兵員の代わりに、民兵ユニット5個を徴収できる。Warwick は、兵員徴収アクションの通常の必要条件とコストを全て満たさなければならない。民兵を選んだ場合、5個ユニット全てを、保管場所の駒がなくなるまで受け取らなければならない。彼は更なる民兵獲得のために、この徴収アクションを複数回行える。受け取ることのできる民兵は、ゲームで使用可能な個数までである(1.6)。このカードは、保管場所に民兵が残っていない場合でも、Warwick が解散(1.9.1)するまで手元に残ることに注意。 |
| Y17 ○ | フランスの雌狼 持参金なしの王妃 暦上の各ヨーク派家臣マーカーを、1 ボックス右に移動させる。 | このイベントが発生すれば、まず暦上のどの家臣マーカーがヨーク派であるか確認する。該当する家臣マーカーを、それぞれ 1 暦ボックス右へ移動させる(それぞれの支給または解散を 1 ターン遅らせる、3.2.3)。このイベントでランカスター派領主 Margaret が影響を受けることはない。 | Salisbury | アリス・モンタギュー 「この領主」の家臣は軍役が+1 され、「彼を信じてはいけません」の影響を受けない。 | Salisbury がこの能力を持って家臣を召集すると、その家臣カウンターを、暦上の 3.4.3 項に従って通常置かれる位置から 1 ボックス右に配置する(但し既に第 15 ボックスを越えている場合を除く、2.2.3)。ランカスター派は、Salisbury の家臣に対してイベント L7「彼を信じてはいけません」を使用できない。 |
| Y18 ○ | 継承 リチャード、ヘンリー 6 世の後継者であると宣言する 「この徴収」で、各ヨーク派領主の交渉アクションコストは -1 影響力ポイント且つ自動成功する。 | このターンの徴収フェイズでの各ヨーク派領主の交渉アクション（のみ）のコストは、それぞれ合計から1ポイント減少し、最小で0となる。また判定はなく、必ず成功する。このイベントは、他のカードで既にコスト0または無償になった交渉徴収アクションコストには影響しない。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Rutland York | アイルランド兵 Ireland または Irish Sea 内の港にいる「この領主」の兵員徴収は、（保管場所から）合計 5 個の民兵を徴収できる。枯渇や疲弊はない。 | この領主が Ireland 亡命ボックスまたは Irish Sea 内の港拠点で兵員徴収(3.4.4)する場合、その領主が本来受け取る兵員の代わりに、民兵 5 個ユニットを追加できる。領主は、この徴収アクションを複数回行える。その際、実行したロケールが消耗または枯渇することはない。領主は、兵員徴収アクションの必要条件を(ロケールが枯渇ではないことを含めて)満たさなければならない。民兵を選んだ場合、5 個ユニット全てを、保管場所の駒がなくなるまで受け取らなければならない。受け取ることのできる民兵は、ゲームで使用可能な個数までである(1.6)。このカードは、保管場所に民兵が残っていない場合でも、領主が解散(1.9.1)するまで領主の手元に残ることに注意。Y6「大型船」は、この能力の必要条件(Irish Sea 内の港を使用する)を満たすことができない。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|----------|--|---|--------------------------|---|---|
| Y19 ○ | 鉄菱 「 保持 」。会戦でプレイ。各ラウンドで、敵への白兵戦ヒット+2。 | 会戦配置(4.4.1)の後にプレイする。このイベントは、各ラウンドの白兵戦ステップで、ランカスター派に追加の2 ヒットを与える。ヨーク派プレイヤーは、この追加ヒットをいずれかの交戦に配分し、ランカスター派はその交戦の領主と部隊に配分する。 | York March | ウェールズ人 各戦局で、Wales に「 この領主 」が存在し且つ友好的拠点が 3 箇所以上あれば、ヨーク派が Wales を支配する。 | 戦局ステップ(4.8.1)ごとに、この領主が Wales 内のいずれかの拠点に存在し且つ Wales 内の最低 3 箇所の拠点がヨーク派支持の場合、ヨーク派は Wales 支配の影響力を獲得できる。言い換えれば、この能力を持つ領主が Wales 領域に存在することで、支配の必要条件が拠点全ての友好的支持からわずか 3 箇所の支持に減少する。 |
| Y20 ○ | ヨーク派のパレード 「 保持 」。London が友好的且つそこに York または Warwick がいるとプレイ。「 この徴収 」で、ヨーク派の影響値+2。 | このイベントは、London がヨーク派支持であれば、いつでもプレイできる。イベントが戦役の間にプレイされるとカードはプレイされたままとなり、次ターンの徴収の間のみ効果を発揮する。カードの能力は、その後まで利用できない(3.1.3)。このイベントは、その徴収フェイズにおいて、全てのヨーク派領主の影響値をあらゆる目的で 2 増加させる。しかし、戦局の「領主の影響力を獲得」(4.8.1)には影響しない。 | Rutland March | ヨーク公の寵児 「 この領主 」は、影響値+1、且つ命令+1。 | この能力を持つ Rutland または March は、自身の影響値と命令値をそれぞれ 1 ずつ増加させる。 |
| Y21 ○ | サー・リチャード・リー ヨーク派のロンドン市長 London からランカスター派支持を取り除くか、中立であればヨーク派支持を配置する。 | このイベントは、London にランカスター派領主がいても発生する。 | March Rutland York | 南部人 各戦局で、「 この領主 」が South 内に存在し且つ友好的拠点が 5 箇所以上あれば、ヨーク派が South を支配する。 | 能力 Y19「ウェールズ人」を参照。この能力は、記載された領域、領主、拠点数について同様に機能する。 |
| Y22 ○ | 忠誠と信頼 「 この徴収 」で、任意のヨーク派領主 1 人に統治値+3。 | ヨーク派の領主を 1 人選択して、統治値を上昇させる。この+3 された能力値は、他のイベントや能力によって変更されうる。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Salisbury | 公正な裁定者 「 この領主 」は、友好的ロケールにいと影響値+1、且つ統治値+1。 | この能力を持つ Salisbury が友好的ロケール(亡命ボックスを含む、1.3.1)にいと、自身の影響値と統治値がそれぞれ 1 ずつ増加する。例えば、徴収フェイズを中立の拠点で開始し、交渉アクションでその拠点を友好的にすれば、同じ徴収フェイズ中に追加した統治値と影響値を使用できる。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|---------------|--|--|--|--|---|
| Y23 ○ ○ | シャルル豪胆公 エドワード 4 世の義弟 マップ上の各ヨーク派領主に、硬貨 1 個と糧秣 1 個を追加する。 | マップ上の全てのヨーク派領主（亡命ボックス内も含むが曆上は除く）は、それぞれが物資を受け取る。 | Edward IV Gloucester Richard III | ブルゴーニュ兵 港にいる「この領主」は、手銃兵 2 個を追加する（最大 1 回）。 | 能力 Y14 を参照。 |
| Y24 ○ ○ | 輝ける太陽 「保持」 。徴収でプレイ。 Edward IV が曆上にいる場合（亡命でもよい）、彼を敵領主のいない友好的ロケールに召集する。 | 徴収フェイズで（イベントカードを引いた直後を含む）、Edward IV のシリンドーが曆上のいずれかにあればプレイ。通常ルール(3.4.2)に従って自動的に彼を召集するが、その場所はヨーク派プレイヤーが選択し、ランカスター派領主のいないヨーク派支持のある拠点、またはシナリオで指定されたヨーク派亡命ボックスのいずれかでなければならない。彼が召集セグメント（3.4）の前に召集された場合、召集セグメントに参加して自身の統治値を使用できる。このカードはプレイされた時点で捨て札にされ、カードに記載された能力は、直ちに徴収（3.4.6）で利用可能となる。 | Edward IV | ヘイスティングス卿 「この領主」 は、特殊家臣 Hastings（無償）を召集し、装甲兵ユニット 2 個を追加し、命令値+1。 | Edward IV がこの能力を取得すると、Hastings 特殊家臣マーカーに加えて、装甲兵ユニット 2 個を Edward IV のマット上に配置する。特殊家臣については、ルール 1.5.4 項を参照。命令値の効果は、Edward IV が Hastings を保持している限り、適用される。Hastings が解散するとこの能力を捨て札にするが、装甲兵ユニット 2 個には影響しない。 |
| Y25 ○ ○ | オワイン・グリンドゥール ウェールズに残る反乱の記憶 「この戦役」 で、ランカスター派は、Wales 内の拠点へ行軍または海上移動できない。 | このカードは、行軍や海上移動を可能にする他のイベントや能力よりも優先される。また、既に Wales 内にいるランカスター派領主であっても、Wales 内の拠点への行軍や海上移動は禁止される。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Pembroke | ペンブルック伯 「この領主」 は、Wales 内での会戦ごとに長弓兵 2 個を追加する。会戦終了後に取り除く。 | この領主は、会戦の会戦配置(4.4.1)の間に、自身のマットに長弓兵 2 個を追加しなければならない。終了処理の後(4.4.4)、会戦の結果に関わらず、追加したユニットを(残っていれば)取り除いて保管場所に戻す。その結果、この領主に兵員がいなければ、その領主は解散する（1.6、3.2.4）。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|---------------|--|---|---------------------------|--|---|
| Y26 ○ ○ | 疑惑のクラレンス公 最も軟弱な兄弟 Edward IV がマップ上にいると、影響値チェックを行うことで、Clarence を解散できる。 | このイベントは、Edward IV と Clarence の両方のシリンダーが拠点または亡命ボックスのいずれかにいる場合に効果を発揮する。影響値チェックの実行は、ヨーク派プレイヤーの任意である。成功すれば、3.2.4 項に従って Clarence を解散させる（影響力ポイントのペナルティはない）。 | Gloucester Richard III | 墮落した兄弟 「この領主」は、Clarence が死亡または難破すれば、影響値+2、且つ統治値+1。 | この能力を取得できるのは Gloucester（または全期間シナリオの Richard III）のみであり、死亡（4.4.3）または難破（4.8.2）によりランカスター派領主 Clarence が永久解散した場合のみ、彼の能力値は上昇する。 |
| Y27 ○ ○ | ヨーク派の北部 North 内のヨーク派拠点とヨーク派領主 1 人ごとに、影響力 1 ポイントを獲得。 | 直ちに、North 領域(1.3.1)のヨーク派支持を持つ拠点 1 箇所ごとにヨーク派影響力を 1 ポイント、加えて North 領域内の拠点にいるヨーク派領主 1 人ごとに 1 ポイントを追加する。影響力の合計が勝利基準値(5.2)を超えても、勝利チェックは戦役フェイズ終了時に行われることから、プレイは継続する。 | Northumberland | パーシー家の北部 「この領主」は、North 内の会戦ごとに、民兵 4 個を追加する。会戦終了後に取り除く。 | 能力 Y25「ペンブルック伯」を参照。この能力は、記載された領域、ユニット、領主について、同様に機能する。 |
| Y28 ○ ○ | 後継者グロスター公 「この徴収」で、Gloucester は統治値の消費なしで交渉を+3 回行える。 | ヨーク派プレイヤーの選択により、召集(3.4)の開始時にマップ上にいる Gloucester（または全期間シナリオの Richard III）は、統治値を消費しない交渉アクションを（統治値を使用した交渉に加えて）3 回まで行う。追加された交渉徴収アクションは、影響力コストや判定を含む通常ルール(3.4.1)に従う。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Edward IV | 長男 エドワード 4 世の息子 エドワード 各戦局で、ヨーク派影響力を 1 ポイント追加する。 | 各戦局で、Edward IV がこの能力を持ってマップ上(亡命ボックスも含む)にいる場合、マップ端トラックのヨーク派影響力を 1 追加する。 |
| Y29 ○ ○ | ドーセット スタッフォード家の小分家 「この戦役」で Devon が Exeter にいる場合、彼の交渉は影響力コストなしで自動成功する。 | このイベントは、徴収フェイズ(3.4.1)の交渉には影響せず、Devon が Exeter 市にいるときにのみ、戦役の間の交渉アクションに影響する。そこから行う交渉命令は、影響力ポイントを消費せず判定なしで成功するが、それ以外は通常ルール（4.6.4）に従い、命令アクションを消費する。また、対象は Exeter に隣接する Wells、Dorchester、Launceston、Plymouth の各拠点に限られ、Stafford が船を持つか共有するなら、English Channel 内の港にまで拡大する。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Devon | スタッフォード家の分家 バッキンガム公爵家 「この領主」が補給または徴税を行う際、供給源が Exeter かそこに隣接する拠点なら、通常より 1 個多く追加する。 | この能力を持つ Devon が Exeter、Launceston、Plymouth、Wells、Dorchester のいずれかの拠点を供給源として補給または徴税を行う場合、補給なら糧秣 1 個を、徴税なら硬貨 1 個を追加する。補給が港を供給源として船(4.5.2)を使用する場合は追加しない。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|------------------------|---|---|---|---|---|
| Y30 ○ ○ | 再編 「 保持 」。会戦でプレイ。君主 1 人は、一度だけ各敗走兵員を回復させる為の（修正後の）防御判定を行う。 | ヨーク派は、会戦配置(4.4.1)の後にこのカードをプレイする。その会戦の任意の瞬間に領主 1 人を選択し、その領主の全ての敗走済兵員（木製ユニットのみであり直臣や家臣は不可）は防御判定を行う。成功すれば、即座にマットの敗走箇所から移動させ、最早敗走ではなくなる（但し今後は通常どおり敗走されうる）。失敗した場合は何の効果もなく、敗走のままである。 | Northumberland Pembroke | 主将 「 この領主 」は、ロケール内に味方の総大将または副将がいなければ、総大将となる。 | ロケールは亡命ボックス（1.3.1、グループ海上移動の場合、4.6.1）であってもよい。ヨーク派総大将または副将がこの領主と同じロケールにいる場合、その瞬間に効果は中断される。 |
| Y31 ○ ○ | リバーズ伯 ウッドヴィル家当主 マップ上の各ヨーク派領主に、最大 2 個の民兵を追加できる。 | 民兵の追加は任意であり、亡命ボックスにいるヨーク派領主も含まれる(但し暦上にいる者は除く)。追加される民兵は、保管場所内の使用可能な民兵の数を越えてはならない(1.6)。 | Edward IV Devon Gloucester Richard III | ウッドヴィル家 エドワード 4 世統治下の権力者たち 「 この領主 」は、拠点に枯渇また疲弊はさせることなく、兵員を徴収する。 | この能力を持つ領主は、通常の制限と効果に従って兵員を徴収する。これには、まだ疲弊していない友好的拠点の条件も含まれるが、そのアクションで拠点が消耗または疲弊することはない。従って、この領主は同じ拠点で何度でも兵員召集を行える。 |
| Y32 ○ ○ ○ | 国王の名は なによりの強み 「 この徴収 」で、Gloucester（Richard III は不可）は、1 影響力ポイントを支払うことで、ランカスター派の成功した各徴収アクションをキャンセルできる。 | このターンにおいて、ランカスター派の徴収アクション(3.4.1-3.4.6、交渉、領主徴収、兵員徴収、家臣徴収、運搬手段徴収、能力徴収)の成功後、ヨーク派プレイヤーは、1 影響力ポイントを支払うことで、そのアクション結果のキャンセルを選択できる。そのアクションでランカスター派が消費した影響力ポイントは全てそのままであるが、消耗や疲弊が発生した場合は元に戻される。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Richard III | 最終突撃 「 この領主 」である Richard III（Gloucester は不可）の直臣が各白兵戦に 1 回、+1 ヒットを受けることで、敵に対し +3 ヒットを追加できる。 | この能力は、Gloucester ではなく Richard III だけが使用できる。各白兵戦打撃フェイズの開始時に、ヨーク派プレイヤーは、Richard III の直臣が追加で 1 ヒット受けることを選択できる。選択すれば、同じ交戦の対戦相手が受ける白兵戦打撃合計は 3 ヒット増加する。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|------------------------|--|---|-------------|---|--|
| Y33 ○ ○ ○ | エドワード 5 世 「この徴収」で、Gloucester (Richard III は不可)は統治値+3。 | この+3 された統治値は、他のイベントや能力によって変更されうる。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Richard III | 血塗られた汝は血塗られた最期を遂げる 「この領主」である Richard III (Gloucester は不可) が会戦で勝利すれば、死亡チェックはスキップされる。敗走したランカスター派領主は、全て死亡する。 | この能力は、Gloucester ではなく Richard III のみが徴収できる。この効果は、ヨーク派が Richard III を含む会戦に勝利した場合のみ、適用される (Richard III が敗走した場合であっても)。この効果は、死亡チェック (4.4.3) をスキップするため死亡チェックへの修正は無効となり、L3「脱出船」や L36「タルボットの救出」のような「死亡チェック時に」と記載された両派閥のカードは無効となる。このイベントの効果は強制である。敗走したヨーク派領主は通常どおり解散し(3.2.4)、敗走したランカスター派領主は死亡する。 |
| Y34 ○ ○ ○ | 正直な話はわかりやすく伝えるのが一番 「この戦役」の終了時まで (徴収も含む)、ランカスター派の交渉コスト+1。 | このイベントが発生した時点からターン終了時まで、ランカスター派の各交渉アクションは、通常よりも 1 ポイント多い影響力を消費する。つまり、領主と同じ拠点を対象の交渉命令 (3.6.4)、または L17「余の王冠は余の心の中にある」といったイベントを利用した交渉等、本来なら消費影響力が 0 のアクションであっても、影響力 1 ポイントが必要である。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Gloucester | とても幼く、賢すぎる 「この領主」である Gloucester の各徴税は、硬貨 1 個を追加する。Richard III なら捨て札にする。 | この能力は、Gloucester が徴税アクションを行うたびに、アクションが成功しなくても硬貨 1 個を追加する (試みの結果が 0 であっても硬貨 1 個を獲得する)。シナリオ特別ルール (6.0) または継承 (6.1-6.3) により Gloucester が Richard III になった場合、この能力は捨て札にする。 |
| Y35 ○ ○ ○ | 枢密院 「この徴収」で、全てのヨーク派領主の影響値+1。 | このイベントが発生した時点から現行の徴収フェイズ終了時まで、全てのヨーク派領主の影響値を 1 増加させる。このカードの能力は、このターンには利用できない (3.1.3)。 | Gloucester | 王国の統一 「この領主」である Gloucester は、North、South、Wale 内の会戦ごとに、民兵 3 個を追加する。会戦終了後に取り除く。Richard III なら捨て札にする。 | この能力は、Richard III ではなく Gloucester のみが徴収できる。能力 Y25「ペンブルック伯」を参照。この能力は、領域、ユニット、領主で同様に機能する。シナリオ特別ルール(6.0)または継承(6.1-6.3)により Gloucester が Richard III になった場合、この能力は捨て札にする。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|------------------------|--|---|----------------|---|--|
| Y36 ○ ○ ○ | 迅速な行動 「 保持 」。会戦で使用。ランカスター派の直臣が敗走するたびに、望むなら直ちにそのラウンドは終了する。 | ヨーク派は、会戦配置(4.4.1)の後にこのカードをプレイする。ランカスター派のいずれかの直臣(家臣や兵員ユニットは不可)が敗走すれば、その時点でそのラウンドを終了して、そのまま領主の敗走ステップ(4.4.2)へ移行してもよい。通常の手順を中断することで、残りのヒットや交戦をスキップすることができる。 | Norfolk | 前衛 「 この領主 」は、会戦で自身の交戦を第 1 ラウンドで戦う唯一の交戦にすることができる。 | 会戦配置(4.4.1)の後、ヨーク派プレイヤーは、Norfolk がこの能力を持って会戦に参加しており、且つその能力の使用を決定すると、第 1 ラウンドは Norfolk を含んだ交戦(4.4.2)しか実行しない(その会戦で交戦が 1 つしかなければ効果はない)。 |
| Y37 ○ ○ ○ | パトリック・デ・ラ・モート 砲兵隊長にして創設者 「 保持 」。会戦で使用。ヨーク派の「カルバリン砲とファルコネット砲」は、(ダイス 1 個ではなく)ダイス 2 個をヒットに追加する。 | 会戦配置(4.4.1)の後にプレイする。その会戦で能力カード Y1 と Y2 「カルバリン砲とファルコネット砲」は、第 1 ラウンドの射撃戦ヒットでダイス 1 個ではなく 2 個を追加する。 | Northumberland | パーシー家の北部 「 この領主 」が Carlisle へのルート(3.4.1)を持つと、会戦ごとに装甲兵 2 個を追加する。会戦終了後に取り除く。 | 能力 Y25 「ペンブルック伯」を参照。この能力はユニットと領主で同様に機能する。但し、3.4.1 項に従ってヨーク派が会戦ロケールから Carlisle 市まで迎えることが可能な、交渉徴収と同様のルートを持たなければならない(その会戦ロケールの支持は無関係)。 |

戦技カード - ランカスター派デッキ

番号欄の●の数はそのカードを使用するシナリオ番号。何もなければ全シナリオで使用。

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-----|---|--|-------|---|--|
| L1 | 風下の戦列 「保持」 。会戦でプレイ。敵が「風下の戦列」をプレイしない限り、味方領主への射撃戦ヒットを半分にする(端数切り上げ)。 | 会戦配置（4.4.1）終了後のイベントステップでこのカードをプレイする。プレイした側が射撃戦で受ける全てのヒットを半分にする。まずその他のカードを適用した後、合計を半分にして、端数を切り上げる。双方がこのイベントをプレイした場合、どちらのカードも効果はない。攻撃側は、防御側がこのイベントをプレイするかを確認してからプレイを決定してもよい。 | 全ての領主 | カルバリン砲とファルコネット砲 「この領主」 は、会戦第 1 ラウンド開始時にこのカードを捨て札にすることで射撃戦ヒット数をダイス 1 個の出目だけ追加できる。 | 双方がイベントのプレイを決定した後、会戦の第 1 ラウンドの前に防御側、次に攻撃側の順番でこの能力を消費するか決定する。このカードは第 1 ラウンドにのみ使用される。その側の射撃戦ステップでダイスを振り、出目（1 から 6）を射撃戦のヒットに追加する。その後、カードを捨て札にする。 |
| L2 | 側面攻撃 「保持」 。迎撃の際にプレイ。判定なしで成功し、その会戦の攻撃側となる。 | イベント保持側が、通常ルールに従って迎撃を試みる際に(4.3.4、総大将または副将によるものを含む)プレイできる。イベント Y12「議会の休戦」が有効な間は、双方ともこのイベントをプレイできない。このイベントをプレイすると、迎撃判定を行わず自動的に成功し、その後は通常の手順が行われる。 | 全ての領主 | カルバリン砲とファルコネット砲 「この領主」 は、会戦第 1 ラウンド開始時にこのカードを捨て札にすることで射撃戦ヒット数をダイス 1 個の出目だけ追加できる。 | 能力 L1 を参照。 |
| L3 | 脱出船 「保持」 。ランカスター派が港に向かって敗走（4.5.1）する際の死亡チェック時にプレイ。代わりに、それらの敗走ランカスター派領主全てを亡命ボックスに送る。 | 会戦終了時、補給ルール 4.5.1 項に従い、友好的港への陸上ルートを辿ることができる場合に限り、死亡判定（4.4.3）を行う前にプレイする。防御側は、攻撃側より先に死亡判定に関連するイベントを決定してプレイしなければならない。プレイする側の敗走領主全てが自動的に選択され、判定の代わりに亡命手順(4.3.5)を適用する。この効果は、会戦の前に「封鎖された浅瀬」がプレイされたとしても発生する。「脱出船」は能力 Y8「イングランドは我が故郷」と組み合わせることで、影響を受ける領主を通常の解散にすることができる。 | 全ての領主 | 呼び集められた我が兵士 集結した友軍の一団 「この領主」 は、友好的拠点での会戦ごとに装甲兵 2 個と長弓兵 1 個を追加する。会戦終了後、それらを取り除く。 | この能力を持つ領主が友好的拠点で会戦に参加する際、会戦配置フェイズ（4.4.1）開始時にその領主のマットに装甲兵 2 個と長弓兵 1 個の兵員駒を追加する。終了処理後（4.4.4）にその兵員を除去する（カードではなく部隊のみ）。その領主の兵員がいなくなれば、領主は解散する（1.6）。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-----|---|---|-------|---|--|
| L4 | <p>フランスから迅速に帰還するよう使者を送る</p> <p>「この徴収」で、ランカスター派亡命領主は暦上のどの位置からでも召集できる。</p> | <p>暦上の亡命でマークされた全てのランカスター派領主は、現行ターンボックスにいるものと見做される。選択された各領主は、シナリオで指定された亡命ボックスに召集する(3.3)。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。</p> | 全ての領主 | <p>国王の使者</p> <p>港にいる「この領主」は、命令カード全てを使用して影響値チェックを行う。成功すれば、暦上の領主シリンドー 1 個を次のターンに移動させる。</p> | <p>港拠点（亡命ボックスで不可）にいるこの能力を持つ領主は、その場所の支持、枯渇、疲弊に関係なく、自身の命令カードの全アクションを使用することで通常の方法に従って影響値チェックを行える（1.4.3、通常の影響力ポイントコストが必要、ルートは不要）。成功すれば、選択した暦上の（通常はランカスター派の）領主シリンドー 1 個（亡命でマークされていても可）を、次のターンボックスに移動させる。この領主は、戦役の間に別の命令カードを使って何度でもこの能力を実行できる。</p> |
| L5 | <p>疑心には常に罪の意識がつきまとう</p> <p>「保持」。会戦でプレイ。会戦に参加しているランカスター派領主 1 人は影響値チェックを行う。成功するとその会戦で影響値の低いヨーク派領主 1 人を解散させる。</p> | <p>会戦配置（4.4.1）後のイベントステップでプレイする。味方領主と敵領主を 1 人ずつ選ぶ。味方領主は、敵領主より高い影響値を持っていなければならない（1.5.2、他のカードによる修正も含む）。味方領主は影響値チェックを行う（1.4.2）。成功すれば、その敵領主は解散する（3.2.4）。この解散で影響力を失うことはない。解散した領主は会戦に参加しない。第 1 ラウンドの会戦配置の状態に応じて、再配置を行う（4.4.2）。</p> | 全ての領主 | <p>教会の祝福</p> <p>「この領主」の装甲兵は、装甲 1-4。</p> | <p>防御判定の際、装甲兵の装甲は 1-3 ではなく 1-4 となる。装甲兵がこの能力と能力 L34「ピキ工」の両方を持って、装甲は 1-4 のままである。この修正は損失判定(4.4.3)には適用されない。</p> |
| L6 | <p>航海術</p> <p>「この戦役」で、ランカスター派は海上移動を 1 回の命令アクションで行える。</p> | <p>このイベントにより、味方領主は海上移動を通常のルール(4.6.1)で行えるが、命令カード 1 枚全てを消費せず、命令アクションを 1 回だけ使用する。領主は、同じカードで他のアクション（行軍、徴税、補給、交渉、または更なる海上移動）を海上移動と組み合わせてもよい。このカードの能力はこの戦役(3.1.3)が終了するまで捨て札にしないことから、このターンに徴収できない。</p> | 全ての領主 | <p>大型船</p> <p>「この領主」の船は、海上移動と補給において 2 倍に数え、全ての海域の全ての港と接続する。</p> | <p>この領主の船は、海上移動アクションで部隊ユニット 12 個、糧秣 4 個、および荷馬車 4 個をそれぞれ運搬できる（4.6.1）。他の領主はこの領主の船を使用できるが、この領主が使用する他の領主の船(共有、1.5.3)は、この能力のうちに含まれない。また、この領主の船が港から補給を行うと、それぞれにつき 2 個の糧秣を追加できる(4.5.1)。またこれらの船は、(共有であっても) 全ての港拠点および亡命ボックスから、交渉、補給、および徴税の目的で 1 経路として(同じ海域にあるものとして)扱う（1.3.1 海域と港）。この領主の船の徴収は通常どおり行う(3.4.5)。</p> |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-----|---|--|-------|---|--|
| L7 | 彼を信じてはいけません 「保持」 。会戦でプレイ。参加した領主は、その会戦の敵の通常家臣を自身のマットに徴収（3.4.3）することを試行できる。 | 会戦配置(4.4.1)の後のイベントステップでこのカードをプレイする。ランカスター派プレイヤーは、その会戦に参加するランカスター派領主とヨーク派通常家臣（特殊家臣は不可）を 1 人ずつ選ぶ。選ばれた領主は、直ちにその家臣の徴収(3.4.3)を行う。その際、家臣本拠地のルートと支持は無視する。影響力ポイントは影響値チェックとその修正(1.4.2)にのみ要求される。成功すれば、その家臣マーカーをヨーク派領主マットから徴収したランカスター派領主のマットに移し、暦上のその家臣マーカーを新たに徴収した際と同様にボックスを移動させる。 | 全ての領主 | 先触れ 「この領主」 の補給アクションは、通常の 2 倍の糧秣を獲得する。 | この領主が補給を行う際、補給が領主のマット(4.5.2)に追加される糧秣数を計算した後、その 2 倍の数を置く。この増量は強制である。この効果は Y6「大型船」など、補給アクションに影響を与える他のカードと累積する。この能力は、徴発（4.6.2）には影響しない。 |
| L8 | 強行軍 「この戦役」 で、（グループではなく）単独で行軍するランカスター派領主は道路を街道と見做す。 | このイベントにより、ランカスター派領主は、1 回の行軍アクションを使用して通過する経路が街道または道路であれば、2 つの経路を移動できる（4.3.3）。他の領主を連れた総大将または副将がこの効果を使用するためには、彼らを道路の手前に残していかなければならない。このイベントは、峠道を通過する行軍には影響しない。このカードに記載された能力は、この戦役が終了するまでカードを捨て札にしないため、このターンには徴収できない(3.1.3)。 | 全ての領主 | ハイウェイズ 「この領主」 の荷馬車は、行軍と補給において 2 倍に数える。 | この領主のマットにある各荷馬車は、行軍の運搬と迎撃（4.3.2、4.3.4）、補給（4.5.1-2）の際に（のみ）2 倍と見做すが、運搬手段徴収（3.4.5）、略奪品（4.4.3）、海上移動（4.6.1）、廃棄（4.8.5）には該当しない。他の領主と共有する場合（1.5.3）、この領主が持つ荷馬車のみ 2 倍に数える。 |
| L9 | 賃金の上昇 「この徴収」 で、ヨーク派領主は兵員徴収アクション 1 回につき、硬貨 1 個を支払わなければならない。 | ヨーク派領主が兵員を徴収（3.4.4）する際、まずそのアクションにつき、硬貨 1 個を消費しなければならない（共有でもよい、1.5.3）。このペナルティは、Y16「最愛のウォリック」や Y18「アイルランド兵」のような兵員徴収アクションを必要とするイベントや能力にも適用される。カード L9 の能力は、このターンには利用できない（3.1.3）。 | 全ての領主 | 募兵官 「この領主」 は、拠点を枯渇また疲弊させることなく、兵員を徴収する。 | この能力を持つ領主は、通常の制限と効果に従って兵員を徴収する。これには、まだ疲弊していない友好的拠点の条件も含まれるが、そのアクションで拠点が消耗または疲弊することはない。従って、この領主は同じ拠点で何度でも兵員召集を行える。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-----|--|---|-------|---|---|
| L10 | 新しい議会法 「この戦役」 で、ヨーク派の交渉は命令カード全てを使用する。 | 次に行う戦役(4.6.4)でヨーク派の交渉は、(1 回の命令アクションではなく) その領主の命令カードの全アクションが必要となる。このイベントは、徴収(3.4.1)の間の交渉には影響しない。カード L10 の能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | 全ての領主 | 宮廷財務官 「この領主」 の補給と兵員徴収は、その家臣本拠地の拠点を枯渇させない。 | この能力があれば、領主は枯渇マーカーを追加したり枯渇を疲労に裏返すことなく、領主のマットにいる通常家臣の本拠地から兵員徴収と補給を行える(3.4.4、4.5)。この効果は、そうした徴収または命令アクションごとに適用するため、同じロケールを繰り返し使用することが可能である。他の全ての兵員徴収および補給ルールは、そのまま適用される。 |
| L11 | 封鎖された浅瀬 「保持」 。会敵時にプレイ。亡命を妨げる（そこにいる全ての領主は会戦を行う）。 | このイベントは、どちらか一方が会敵した時点(4.3.4 の迎撃の結果も含む)でプレイされ、そこにいる全ての領主は、会戦前に亡命(4.3.5)を選択できない。このイベントは「脱出船」には影響しない。能力 L15「国王による交渉」が会敵をキャンセルした場合、ヨーク派はこのイベントをプレイできない。ランカスター派がこのイベントをプレイすると、能力 Y8「イングランドは我が祖国」は使用できない。 | 全ての領主 | 国王の御名において封印された親書 「この領主」 は、交渉の影響値+1。 | この能力は、交渉アクション（3.4.1、4.6.4）の際にのみ、この領主の影響値を 1 増加させる。 |
| L12 | 溪谷 「保持」 。会戦で敵領主 1 人に対してプレイ。第 1 ラウンドはその領主を無視して交戦と打撃を行う。 | 会戦配置（4.4.1）の後のイベントステップで、このカードをプレイする。そこにいるヨーク派領主 1 人を選ぶ。その領主のいる会戦配置が空であるかのように、第 1 ラウンドの戦闘（のみ）を行う。備忘として、このカードをその領主のマット上端の下に挟み込み、第 1 ラウンド終了後に取り除く。 | 全ての領主 | 徴兵勅許状 「この領主」 は、敵領主のいない隣接した友好的拠点から兵員徴収を行える。 | この能力を持つ領主は、通常の手順で兵員徴収(3.4.4)を行うが、そのアクションで兵員の獲得と枯渇／疲弊を適用する場所は自身のいる場所ではなく、経路(1.3.1)で隣接した他の拠点のみである。対象となる拠点が疲弊していないこと等、その他全ての必要条件是通常どおり適用される。 |
| L13 | アスピエル ランカスター派の密偵 「保持」 。プレイすると、ヨーク派の保持カード全てと秘匿した領主マット(1.5.3) 1 枚を調べる。 | このイベントは、いつでも(会戦の途中でも)プレイできる。秘匿マットオプション（1.5.3）を適用している場合、イベントをプレイする派閥は、敵領主のマットを 1 枚選んで調べることができる。 | 全ての領主 | 熟練の軍事顧問団 「この領主」 の武勇値+2。 | この領主は、自身の領主カードに記載された武勇値に 2 を加えることで、迎撃(4.3.4)の成功確率が増加し、会戦の際は再判定用武勇マーカー 2 個が追加される(4.4.1-2)。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|----------|--|--|----------------|--|--|
| L14 ● | スコットランド マップ上の各ランカスター派領主は、自身のマットに装甲兵 1 個と民兵 1 個まで追加できる。 | 召集済の各ランカスター派領主(たとえ亡命ボックス内であっても)は、装甲兵と／または民兵ユニット 1 個を(保管場所からなくなるまで、1.6)受け取ることを直ちに選択できる。 | Northumberland | パーシー家の力 「この領主」が North 内にいる間、その領域内のランカスター派の支給(3.2)は不要である。 | この能力を持つ Northumberland が North 領域(1.3.1)のいずれかの拠点にいると、彼と North 領域のいずれかの拠点(支持、枯渇、疲弊を問わない)にいる他のランカスター派領主は、強奪を回避する目的で消費する兵員への硬貨支給、解散を回避する目的で使用する影響力ポイント、各支給ステップの家臣の 1 ボックス右への移動(3.2.1-3)を要求されない。 |
| L15 ● | ヘンリーが議会に圧力をかける ヨーク派は、現時点で召集済の家臣 1 人につき、影響力 1 ポイントを失う。 | ヨーク派のマットにある、全ての召集済家臣を数える(特殊家臣も含める)。その数だけヨーク派の影響力ポイント合計から差し引く。 | Henry VI | 国王による交渉 「この領主」にヨーク派領主が会敵した際、このカードを捨て札にすることで、その会敵をキャンセルし、命令カードを終了させる。 | この能力を持つ Henry VI が敵の会敵(4.3.5)を受けた際(迎撃(4.3.4)を受けた場合も含む)、亡命を宣言する前にこの能力を捨て札にすることで、会敵のキャンセルを選択できる。移動したヨーク派領主は元の位置に戻る。現行の命令カードは直ちに終了し、給食(4.7)に進む。会敵がキャンセルされる前にそのカードで移動した領主のみが、移動済／戦闘済とみなされる。 |
| L16 ● | 辺境守護職 「保持」。North 内での死亡チェック時にプレイする。敗走したランカスター派領主は、死亡または解散の判定を行う代わりに、North 内の友好的拠点に移動する。 | North 領域内の拠点での会戦(1.3.1)で死亡判定(4.4.3)を行う前にのみ、このイベントをプレイできる。敗走した全てのランカスター派領主は、判定を行う前に(会戦口ケール以外の) North 領域内の友好的拠点へ、自身のシリnderを移動することを選択できる。そうした拠点が存在しない場合、このイベントは効果がない。領主が移動しても物資、能力、未敗走の兵員は保持する。兵員がない場合は解散する(1.6)。 | Northumberland | 北方人 各戦局で、「この領主」が North 内に存在し且つ友好的拠点が 3 箇所以上あれば、ランカスター派が North を支配する。 | ヨーク派の能力 Y19「ウェールズ人」を参照。この能力は、領域、領主、拠点の数について同様に機能する。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|----------|---|--|----------------------------------|---|--|
| L17 ● | 余の王冠は余の心の中にある 「この徴収」で、Henry VI は統治値の消費なしで 2 回の交渉を行える（影響値チェックは必要）。 | この徴収の間(のみ)、Henry VI は任意で追加の交渉アクションを 2 回行えるが、通常の影響力ポイントコストと影響力チェックが要求される (3.4.1)。このイベントは、イベント Y15「ヨーク公のロンドン」で 2 個の支持マーカーが置かれていても London での交渉が可能となる。Henry VI がマップ上にいなければ、このイベントは効果がなく、また戦役の間の交渉にも影響しない(4.6.4)。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Henry VI | マーガレットが実権を握る 「この領主」が、各戦局で London 以外の拠点か亡命ボックスにいと、ランカスター派の影響力ポイント+2。 | この能力を持つ Henry VI が London 以外のいずれかのマップ上、つまり London 以外の拠点(支持は無関係)または亡命ボックスにいる各ターンの戦局ステップ(4.8.1)において、ランカスター派に影響力を 2 ポイント追加する。 |
| L18 ● | 議会の議決 「この徴収」で、各ランカスター派領主による交渉アクションについて一度だけコストが-1 影響力ポイント少なくなり、且つ自動成功する。 | この徴収の間(のみ)、各ランカスター派領主は交渉アクションのコストを一度だけ 1 影響力ポイント減らすことができる。またその交渉は影響値チェックを行わずに成功する (判定する前にオプションの使用の有無を決定すること)。このイベントは、イベント Y15「ヨーク公のロンドン」で London に 2 個の支持マーカーが置かれていても、London で交渉を行える。このイベントは、戦役(4.6.4)の間の交渉には影響しない。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Exeter Buckingham Somerset | 評議員 「この領主」は、各戦局で、ランカスター派影響力ポイント+1。 | 各ターンの戦局ステップ(4.8.1)で、この能力を持つ領主が、亡命ボックスを含むマップ上のいずれかの場所にいると、ランカスター派影響力を 1 ポイント追加する。 |
| L19 ● | ヘンリーの布告 ヨーク派は、暦上の自身の家臣マーカーを全て現行ターンボックスに移動させる。 | 暦上の全てのヨーク派家臣のマーカーは、直ちに現行ターンボックスに移動する(その次にこのカードを捨て札にする)。この徴収の支給と解散 (3.2.3-4) は、それらの家臣に影響する。 | Exeter Buckingham Somerset | アンドリュー・トラロップ 「この領主」は、特殊家臣 Trollope を徴収（無償）し、且つ武勇値+1。 | 領主がこの能力を獲得すると、その領主のマットに名前付特殊家臣マーカーを配置する。特殊家臣についてはルール 1.5.4 項を参照。武勇値の効果は、この領主がその能力と特殊家臣を保持している間、適用される。特殊家臣が解散すると、この能力を捨て札にする。 |
| L20 ● | 議会の休戦協定 「保持」。プレイすると、「この戦役」の残りの間、全ての会敵と迎撃が禁止される。 | プレイヤーは、敵の行軍での会敵(4.3.5)または迎撃の発生を含め、戦役の間に(のみ)いつでもこのイベントを使用できる。使用すると、そのターンの残りの間、両派間による全ての会敵と迎撃は禁止(且つキャンセル)される。 | Exeter Somerset | フランス戦争のベテラン 「この領主」の武勇値+2。 | この領主は、その領主カードに記載された武勇値に 2 を加えることで、迎撃(4.3.4)の成功確率が増加し、会戦の際に再判定用武勇マーカー 2 個を追加する(4.4.1-.2)。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|---------------|---|--|------------|---|--|
| L21 ● | フランス艦隊 「この戦役」で、ヨーク派領主は海上移動を行えない。 | このイベントは、イベント Y6「航海術」といった他のカードが有効でも、このターンの戦役の間のヨーク派の海上移動を禁止する。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | 全ての領主 | 我が父の仇 「この領主」は、特殊家臣 Clifford を徴収（無償）し、且つ武勇+1。 | L19「アンドリュー・トラロップ」を参照。 |
| L22 ● | フランス兵 港にいるランカスター派領主 1 人に、装甲兵 2 個と民兵 2 個を追加する。 | このイベントは任意であり、強制されない。ランカスター派プレイヤーは、直ちに港拠点（支持は無関係、亡命ボックスは不可）にいるランカスター派領主 1 人を選び、保管場所（1.6）に利用可能なユニットがあれば、装甲兵と民兵をそれぞれ 0-2 個ユニットずつ、その領主のマットに追加できる。港にランカスター派領主が誰もいない場合、このイベントは効果がない。 | Buckingham | スタッフォード家の所領 「この領主」は、各戦役の開始時に、硬貨 1 個と糧秣 1 個を受け取る。 | 各戦役(4.0)の開始時に、この能力を持つ Buckingham は、彼のいるロケールに関係なく、自身のマットに硬貨と糧秣を 1 個ずつ追加する。 |
| L23 ● ● | ウォリック伯のプロパガンダ ヨーク派の拠点を 3 箇所選ぶ。ヨーク派はそれぞれにつき影響力 2 ポイントを支払うか、支持を取り除く。 | ランカスター派プレイヤーは、直ちにヨーク派の支持がある拠点 3 箇所を選択しなければならない。3 箇所以下しかない場合は、それら全てを選択する。その中には特殊拠点(London、Calais、Harlech)を含めてもよい。選択された拠点 1 箇所につき、ヨーク派プレイヤーは影響力を 2 ポイント失うか、その拠点のヨーク派支持マーカーを取り除くかのいずれかを選ぶ。それに応じて、マップ端トラック上の拠点マーカーを調整する。 | Warwick | モンタギュー卿 「この領主」は、特殊家臣 Montagu を徴収（無償）し、且つその領主の直臣の装甲 1-5。 | L19「アンドリュー・トラロップ」を参照。直臣の装甲効果は、領主が能力と特殊家臣を保持している限り、Montagu が敗走した後の会戦の残りを含めて適用される。 |
| L24 ● ● | ウォリック伯のプロパガンダ ヨーク派の拠点を 3 箇所選ぶ。ヨーク派はそれぞれについて影響力 2 ポイントを支払うか、支持を取り除く。 | イベント L23 を参照。 | Clarence | ネヴィル家との婚姻 「この領主」は、Warwick と友好的ロケールにいと影響力+2、且つ命令値+1。 | Clarence と Warwick が同じランカスター派支持の拠点が亡命ボックスにいと、Clarence の影響力は 2、命令値は 1 増加する。Clarence と Warwick が離れると、この能力は効果を失う。 例外： カードの最後の命令アクションで Clarence と Warwick が分れた場合でも、そのアクションは両者が一緒にいる状態で開始したことから、能力はまだ有効とみなされる。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-------------------|---|--|--------------------------------|---|---|
| L25 ● ● | ウェールズの反乱 Welsh 内にいるヨーク派の各領主から、兵員 2 個を取り除く。または Welsh 内にヨーク派領主がいなければ、Welsh 内からヨーク派の支持を 2 個取り除く。 | マップ上の Welsh 領域内(1.3.1)にヨーク派領主シリンドーが存在すれば、ランカスター派プレイヤーは、Welsh 領域内の各ヨーク派領主それぞれから、任意の木製兵員ユニット（直臣と家臣は不可）2 個を選んで保管場所に戻す。その結果、兵員がない領主がいた場合、その領主は直ちに解散する(1.6、3.2.4)。Wales 内にヨーク派領主がいなければ、ランカスター派プレイヤーは、Wales 内からヨーク派支持マーカーを 2 個選んで取り除く(1 個しかなければ 1 個のみ)。それに応じて、ボード端トラック上の拠点マーカーを調整する。Welsh 領域にヨーク派領主または支持マーカーが存在しない場合、このイベントは効果がない。 | Jasper Tudor | ウェールズ領主 「この領主」は、Wales 内の会戦に参加するたびに、長弓兵 2 個を追加する。会戦終了後に取り除く。 | この能力を持つ Jasper Tudor が、Wales 領域(1.3.1)内の拠点で会戦に参加する場合、戦闘配置フェイズ(4.4.1)の開始時に、そのマットに長弓兵 2 個を追加する。会戦終了後(4.4.4)にその兵員を（カードではなく兵員のみ）取り除く。それにより Jasper Tudor に兵員がいなくなれば、彼は解散する（1.6、3.2.4）。 |
| L26 ● ● | ヘンリー解放される London がランカスター派支持なら、ランカスター派の影響力を 5 ポイント追加する。 | この効果は即座に発生し、ゲーム中に複数回起きる可能性がある。London にヨーク派支持がある、またはどちらの支持マーカーもない場合、このイベントは効果がない。 | Margaret | エドワード 王太子 「この領主」は、特別家臣 Edward を召集（無償）し、武勇値+1。 | L19「アンドリュー・トラロップ」を参照。 |
| L27 ● ● | 遍在する蜘蛛 狡猾なフランス国王ルイ 11 世 ヨーク派の召集済家臣 2 人を選ぶ。その家臣を持つ領主はそれぞれ影響値チェックを行い、失敗すればその家臣は解散する。 | ランカスター派プレイヤーは、ヨーク派のマットに配置された家臣を 2 人選ぶ。その中には特殊家臣 Hastings が含まれてもよい。その家臣をマットに配置しているヨーク派領主は、それぞれ通常どおり影響力を消費して影響値チェックを行わなければならない(1.4.3)。チェックに失敗すると、その家臣は解散する(3.2.4)。Hastings が解散した場合、能力カード Y24「ヘイスティングス卿」を Edward IV のマットから捨て札にする(1.5.4)。 | Exeter Somerset Margaret | 馬鎧の軍馬 「この領主」の直臣と家臣は、射撃戦の装甲 1-3、白兵戦の装甲 1-5。 | この能力は、貴族の直臣が騎乗戦闘を決意したことを表しており、この領主の直臣と家臣は射撃戦ヒットの装甲が 1 減少し、白兵戦ヒットの装甲を 1 増加させる。この修正は、損失判定（4.4.3）には適用されない。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|-------------------|---|---|----------|---|---|
| L28 ● ● | 叛徒の補給集積所 「 保持 」。領主 1 人またはグループが港へ行軍するか海上移動した後にプレイ。その領主またはグループは糧秣 4 個を受け取り、次の給食を無視する。 | 領主 1 人またはグループが、行軍または海上移動アクションにより港(のみ)にいる直後にプレイする。移動した領主が受け取った糧秣 4 個は、プレイヤーが望むように彼らに(のみ)分配できる。また、次の給食ステップ(4.7)は行軍、海上移動、会戦を問わず、糧秣の消費や強奪を実行することなく移動済／戦闘済マーカーを取り除く。 | Somerset | 忠実なる サマセット公 「 この領主 」は、Margaret と同じ場所にいと、影響値+1、且つ武勇値+1。 | Somerset が Margaret と同じ拠点または亡命ボックスにいる間、Somerset の影響値と武勇値はそれぞれ 1 ずつ増加する。会戦で Margaret が敗走しても、同じ会戦に参加している Somerset の武勇マーカーは取り除かれない。 |
| L29 ● ● | 故意の不服従と 反抗に！ 拠点のうち、ランカスター派領主がそこにいるか隣接しており、且つヨーク派領主がそこにおらず隣接もしていない 2 箇所から、それぞれヨーク派支持を取り除く。 | ランカスター派プレイヤーは、以下の条件が全て該当する 2 箇所の拠点(1 箇所しか該当しない場合は 1 箇所のみ)から、直ちにヨーク派支持マーカーを選んで取り除かなければならない。 ・ランカスター派領主がその拠点にいるか、または経路(1.3.1)を通じて隣接しており、且つ ・ヨーク派領主がその拠点におらず、また経路を通じて隣接もしていない。 拠点には特殊拠点 (London、Calais、Harlech) を含めてよい。ボード端トラック上の拠点マーカーを調整する。 | Exeter | 海軍卿 「 この領主 」は、敵領主がいる港に海上移動できる。これにより会敵 (4.3.5) が発生する。 | この能力を持つ Exeter は、目的地にヨーク派領主が占めている港へ、通常どおり海上移動(4.6.1)を行える。敵領主のいる港に海上移動した場合、その開始場所 (亡命ボックスや海域も含む) から行軍により会敵 (4.3.5) したものと同様に見做される。この能力を使用するためには Exeter が自ら海上移動する必要があり、また彼は総大将でも副将でもないため、この能力がグループ海上移動に適用されることはない。イベント Y12 または L20「議会の休戦協定」は、Exeter がこの能力によりヨーク派領主に会敵することを妨げる。 |
| L30 ● ● | フランスによる 戦争融資 マップ上の各ランカスター派領主に、硬貨 1 個と糧秣 1 個をそれぞれ追加する。 | このイベントの効果は、即時的且つ強制的に発揮される。マップ上の領主には、拠点と亡命ボックスにいる領主も含まれるが、暦上の領主は含まれない。 | Warwick | 商人 「 この領主 」は、命令アクション 1 回を使用し且つ影響値チェックに成功すれば、自身のいるロケールと／または隣接ロケールの枯渇または疲弊 2 個を取り除く。 | この能力を持つ Warwick の命令アクションは、通常の方法(1.4.3)で影響値チェックを行って成功すると、ランカスター派プレイヤーは、Warwick と経路を通じて隣接する拠点の枯渇マーカーと／または疲弊マーカー 2 個を取り除くことができる (1.3.1)。疲弊マーカーを取り除くと、その拠点は疲弊でも枯渇でもなくなる。マーカーは可能である限り 2 個を、そうでなければ 1 個を取り除かなければならない。Warwick は、この能力を望む限りアクションに使用できる。支持と敵の領主はこの能力に影響しない。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|------------------------|--|---|-----------------------|--|--|
| L31 ● ● | ロビンの反乱 North 内に、支持を合計 3 個まで配置および／または除去する。 | ランカスター派プレイヤーは、直ちに North 領域(1.3.1)内の拠点を選んで、その場所のヨーク派支持マーカーを除去および／または中立の拠点到ランカスター派支持マーカーを配置する、この組み合わせは合計 3 個以内である。その場にいる領主には何も影響しない。ボード端トラック上の拠点マーカーを調整する。 | Margaret | ヨーマン・オブ・ザ・クラウン 「この領主」の直臣が装甲判定に失敗した際、代わりに自身の未敗走装甲兵 1 個を敗走させてもよい。 | この能力により、Margaret の直臣は自らを敗走させることなくヒットを受け、代わりに装甲兵を敗走させることができる。これは、実質的に装甲兵を装甲 1-4、または「馬鎧の軍馬」を使用すれば白兵戦に対してのみ 1-5 にする。Margaret の装甲兵ユニットが全て敗走すれば、この能力はその会戦では何の効果も及ぼさない。このカードは損失判定(4.4.3)には影響しない。 |
| L32 ● ● ● | チューダー家の旗 Henry Tudor が友好的拠点到にいると、ヨーク派領主がいらない全ての隣接拠点到、ランカスター派支持を配置する。 | Henry Tudor がマップ上のランカスター派支持のある拠点到にいない限り、このイベントは効果がない。彼がこの条件を満たせば、経路(1.3.1)を通じて彼と隣接し且つそこにヨーク派領主がいらない全ての拠点到から、ヨーク派の支持マーカーを取り除く。次に、そうした拠点到の全てにランカスター派支持マーカーを配置する(ヨーク派マーカーの有無は問わない)。それに伴い、ボード端トラックの拠点マーカーを調整する。 | Henry Tudor | 二輪の薔薇 ヘンリー・チューダーはヨーク家の女性と結婚し、ランカスター派の支持を集める 「この領主」の家臣徴収は、常に成功する。 | この能力を持つ Henry Tudor が行う家臣徴収は、判定を行う必要はない。影響値チェックは自動成功する。拠点的必要条件、家臣の資格、家臣徴収アクションの統治値と影響力ポイントのコストは、依然として適用される (3.4.3)。 |
| L33 ● ● ● | 奇襲上陸 「保持」。港へ海上移動した後にプレイ。1 回の行軍アクションを無償で行える。 | 領主またはグループが海上移動アクションで港拠点到(のみ)に到達した直後にプレイする。活性化領主(とその領主が総大将か副将なら、希望する他のランカスター派領主)は命令を全て使用したにもかかわらず 1 回の行軍アクションを行える。峠道を通過する行軍は、命令カードの全アクションを使用することから、このボーナス行軍アクションでは行えない。給食は、海上移動アクション後ではなく無償行軍アクションの後に行う。 | Oxford Henry Tudor | フィリベール・ド・シャンデ フランス国王の特使 「この領主」は、English Channel 内の友好的な港または港に隣接する場所での会戦ごとに、装甲兵 2 個を追加する。会戦終了後、それらを取り除く | この能力を持つ Oxford または Henry Tudor が English Channel 内のランカスター派支持の拠点港(1.3.1)またはそれに隣接するランカスター派支持拠点到での会戦に参加すると、その港のヨーク派領主の存在の有無に関わりなく、会戦配置フェイズ開始時(4.4.1)に装甲兵 2 個をマットに追加する。会戦終了後(4.4.4)、その兵員を(カードではなく兵員のみ)取り除く。領主に兵員がいなくなれば、その領主は解散する (1.6、3.2.4)。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|--------------------|--|--|---------------------------------------|---|--|
| L34 ● ● ● | バッキンガム公の謀略が裏目に出る 「この徴収」で、ヨーク派は、家臣徴収ごとに+2の追加影響力ポイントを消費する。 | このターンのヨーク派の家臣徴収の各アクションは、通常より 2 ポイント多く影響力を消費する。能力またはイベントにより、家臣徴収の影響力コストが 0 または「無償」の場合、その影響力コストは 2 ポイントとなる。カード L34 の能力は、このターンに利用できない(3.1.3)。 | Oxford Henry Tudor | ピキエ フランス人槍兵 「この領主」の装甲兵と民兵は、3 個が敗走するまで、装甲 1-4。 | この領主の全ての装甲兵と民兵は、各種類の数に関係なく、装甲 1-4 の装甲化兵員として会戦を開始する。この能力と能力 L5「教会の祝福」の両方を持っていたとしても、装甲兵は装甲 1-4 のままである。この領主のが持つ装甲兵と民兵うち、3 番目のユニット(二種類の兵員駒の合計数)が敗走した時点で、この能力はその会戦の残り間(のみ)、その効果を失う。この修正は損失判定(4.4.3)には適用しない。 |
| L35 ● ● ● | マーガレット・ボーフォート ヘンリー・チューダーの母 「この徴収」で、Henry Tudor はマップ上の家臣の徴収を試みてよい。 | このイベントは、このターンに Henry Tudor が家臣徴収アクションを行う際の友好的拠点と敵領主の制限がなくなる。Henry Tudor がマップ上にいる限り（亡命ボックスも含む）、彼は友好的拠点にいる必要はなく、また対象家臣の本拠地にランカスター派支持がなくても、ヨーク派領主がいてもよい。但し、家臣を徴収するための統治値コストや影響力コスト、影響値チェックは引き続き適用される(3.4.3)。このイベントでは、既に召集された家臣や特殊家臣は召集できない(1.5.4)。Henry Tudor がマップ上に存在しない場合、このカードは効果がない。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Jasper Tudor Henry Tudor | トマス・スタンレー 「この領主」は、特殊家臣 Stanley を徴収する（無償）。彼は各徴収に 1 回、統治値を消費せず兵員徴収を行える。 | L19「アンドリュー・トラロップ」を参照。無償の徴収については、必要条件、効果とも通常の兵員徴収（3.4.4）と同じであり、この領主がこの能力と特殊家臣を保持している限り、適用される。 |
| L36 ● ● ● | タルボットの救出 「保持」。死亡判定の際にプレイ。死亡判定を行う代わりに、敗走した全てのランカスター派領主は解散する。 | 会戦の間、死亡判定（4.4.3）を行う前にプレイする。敗走した全てのランカスター派領主は、判定の前に解散を選択できる(3.2.4)。ヨーク派能力 Y33「血塗られた汝は血塗られた最期を遂げる」は死亡チェックを完全にスキップするため、このイベントを妨げる。 | Jasper Tudor Oxford Henry Tudor | シュバリエ フランス人騎士 「この領主」の装甲兵は、射撃戦に対して装甲 -1 を受けるが、白兵戦打撃 x2。 | この領主の全ての装甲兵ユニットは、(その個数に関係なく)射撃戦(のみ)に対する防御判定の成功範囲が 1 減少する。例えば、無修正の装甲 1-3 は装甲 1-2 になる。この修正は、能力 L5「教会の祝福」や L34「ピキエ」等、他のカード効果と累積する。しかし白兵戦の間、この領主の装甲兵は、ユニットごとに 1 ヒットではなく 2 ヒットを与える。損失判定（4.4.3）では、この装甲修正は適用されない。 |

| 番 号 | イベント／テキスト | 詳 細 | 対象領主 | 能 力／テキスト | 詳 細 |
|------------------------|--|---|---|--|--|
| L37 ● ● ● | リッチモンド伯 強大な力をもってミルフォードに上陸する 「この徴収」で、ランカスター派の家臣徴収は、常に成功する。 | このターンのランカスター派の家臣徴収は、判定することなく成功する。拠点の必要条件、家臣の資格、家臣徴収のアクションの統治値と影響力ポイントコストは、依然として適用される(3.4.3)。このカードの能力は、このターンには利用できない(3.1.3)。 | Jasper Tudor Oxford Henry Tudor | マダム・ラ・グランデ ルイ 11 世の娘アンヌはテューダー家を財政的に支える 「この領主」は、English Channel 内の友好的港にいるか隣接していれば、各支給セグメント(3.2)に硬貨 1 個を受け取る。 | 各ターンの支給セグメント(3.2)開始時に、この領主が English Channel 海域内のランカスター派支持の港(1.3.1)にいるか経路を通じて隣接している場合(ヨーク派領主の存在の有無は問わない)、マットに硬貨 1 個を追加する。 |