

カードテキスト

疫病の蔓延

手札の中にある場合、第 1 ラウンドにおいて最大規模の隊列の活性化に使用しなければならない。CP を消費する前に、同じスペースに配置された隊列／守備隊は敵味方に関わらずそれぞれダイスを振り、出目を半分にする（端数切り上げ）。対象の隊列／守備隊は、その分のステップを失う。

強行軍

隊列は追加で 2 つの接続線を移動できる。ただし追加で 1 スペース移動するごとに、1 ステップの損害を被る。この移動により敵がパトロールする接続線を経由する場合、隊列は通常通り 1CP を消費しなければならない。この特殊アクションを、指揮官能力の強行軍と組み合わせることはできない。

感銘を受ける地元労働者

この活性化において 1CP を消費するごとに、1BP の支払いで攻城防塁 2 つを建造できる。

協力的な御者

CP の消費なしに BP を拾い上げられる。

強行軍

隊列は追加で 2 つの接続線を移動できる。ただし追加で 1 スペース移動するごとに、1 ステップの損害を被る。この移動により敵がパトロールする接続線を経由する場合、隊列は通常通り 1CP を消費しなければならない。この特殊アクションを、指揮官能力の強行軍と組み合わせることはできない。

感銘を受ける地元労働者

この活性化において 1CP を消費するごとに、1BP の支払いで攻城防塁 2 つを建造できる。

協力的な御者

CP の消費なしに BP を拾い上げられる。

強行軍

隊列は追加で 2 つの接続線を移動できる。ただし追加で 1 スペース移動するごとに、1 ステップの損害を被る。この移動により敵がパトロールする接続線を経由する場合、隊列は通常通り 1CP を消費しなければならない。この特殊アクションを、指揮官能力の強行軍と組み合わせることはできない。

感銘を受ける地元労働者

この活性化において 1CP を消費するごとに、1BP の支払いで攻城防塁 2 つを建造できる。

協力的な御者

CP の消費なしに BP を拾い上げられる。

強行軍

隊列は追加で 2 つの接続線を移動できる。ただし追加で 1 スペース移動するごとに、1 ステップの損害を被る。この移動により敵がパトロールする接続線を経由する場合、隊列は通常通り 1CP を消費しなければならない。この特殊アクションを、指揮官能力の強行軍と組み合わせることはできない。

感銘を受ける地元労働者

この活性化において 1CP を消費するごとに、1BP の支払いで攻城防塁 2 つを建造できる。

協力的な御者

CP の消費なしに BP を拾い上げられる。

戦術優勢

隊列は戦術優勢チットを得る。この活性化において使用されなかった場合、隊列がスペースを離れる際にチットは失われる。

焦土

活性化した隊列は、微発ロールにおいて +2 の修正を得る。修正値が適用された場合、ロール後のスペースには自動的に微発 2 のマーカーが置かれる。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせることはできない。

乏しい微発

隊列が微発を行う場合、微発表におけるロールはすべて -2 の修正を受ける。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせても良い。

戦術優勢

隊列は戦術優勢チットを得る。この活性化において使用されなかった場合、隊列がスペースを離れる際にチットは失われる。

強行軍

隊列は追加で 2 つの接続線を移動できる。ただし追加で 1 スペース移動するごとに、1 ステップの損害を被る。この移動により敵がパトロールする接続線を経由する場合、隊列は通常通り 1CP を消費しなければならない。この特殊アクションを、指揮官能力の強行軍と組み合わせることはできない。

焦土

活性化した隊列は、微発ロールにおいて+2 の修正を得る。修正値が適用された場合、ロール後のスペースには自動的に微発 2 のマーカーが置かれる。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせることはできない。

増援

1CP を消費するごとに、減少戦力の連隊を 1 つ完全戦力に裏返す。
さらに、3CP と 1BP を消費することで、基幹ボックスの連隊 1 つを再建しても良い。この場合、減少戦力の連隊として、活性化した隊列に配置すること。

増援

1CP を消費するごとに、減少戦力の連隊を 1 つ完全戦力に裏返す。
さらに、3CP と 1BP を消費することで、基幹ボックスの連隊 1 つを再建しても良い。この場合、減少戦力の連隊として、活性化した隊列に配置すること。

戦術優勢

隊列は戦術優勢チットを得る。この活性化において使用されなかった場合、隊列がスペースを離れる際にチットは失われる。

焦土

活性化した隊列は、微発ロールにおいて+2 の修正を得る。修正値が適用された場合、ロール後のスペースには自動的に微発 2 のマーカーが置かれる。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせることはできない。

強行軍

隊列は追加で 2 つの接続線を移動できる。ただし追加で 1 スペース移動するごとに、1 ステップの損害を被る。この移動により敵がパトロールする接続線を経由する場合、隊列は通常通り 1CP を消費しなければならない。この特殊アクションを、指揮官能力の強行軍と組み合わせることはできない。

増援

1CP を消費するごとに、減少戦力の連隊を 1 つ完全戦力に裏返す。
さらに、3CP と 1BP を消費することで、基幹ボックスの連隊 1 つを再建しても良い。この場合、減少戦力の連隊として、活性化した隊列に配置すること。

焦土

活性化した隊列は、微発ロールにおいて+2 の修正を得る。修正値が適用された場合、ロール後のスペースには自動的に微発 2 のマーカーが置かれる。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせることはできない。

増援

1CP を消費するごとに、減少戦力の連隊を 1 つ完全戦力に裏返す。
さらに、3CP と 1BP を消費することで、基幹ボックスの連隊 1 つを再建しても良い。この場合、減少戦力の連隊として、活性化した隊列に配置すること。

戦術優勢

隊列は戦術優勢チットを得る。この活性化において使用されなかった場合、隊列がスペースを離れる際にチットは失われる。

乏しい微発

隊列が微発を行う場合、微発表におけるロールはすべて-2 の修正を受ける。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせても良い。

焦土

活性化した隊列は、微発ロールにおいて+2 の修正を得る。修正値が適用された場合、ロール後のスペースには自動的に微発 2 のマーカーが置かれる。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせることはできない。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が微発を行う場合、微発表において+1 の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が微発を行う場合、微発表において+1 の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

増援

1CP を消費するごとに、減少戦力の連隊を1つ完全戦力に裏返す。
さらに、3CP と 1BP を消費することで、基幹ボックスの連隊1つを再建しても良い。この場合、減少戦力の連隊として、活性化した隊列に配置すること。

戦術優勢

隊列は戦術優勢チットを得る。この活性化において使用されなかった場合、隊列がスペースを離れる際にチットは失われる。

焦土

活性化した隊列は、徴発ルールにおいて+2の修正を得る。修正値が適用された場合、ロール後のスペースには自動的に徴発2のマーカ―が置かれる。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせることはできない。

戦術優勢

隊列は戦術優勢チットを得る。この活性化において使用されなかった場合、隊列がスペースを離れる際にチットは失われる。

奇襲

戦闘を挑まれた隊列は、戦闘を拒否できない。
あるいは、攻城防壁が完成する前に要塞化スペースを強襲できる（はしご登り [11.6]）。

計略

攻囲を実施している隊列は、降伏勧告表において有利な修正を得るためにこの特殊アクションを使用できる。

乏しい徴発

隊列が徴発を行う場合、徴発表におけるロールはすべて-2の修正を受ける。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせても良い。

増援

1CP を消費するごとに、減少戦力の連隊を1つ完全戦力に裏返す。
さらに、3CP と 1BP を消費することで、基幹ボックスの連隊1つを再建しても良い。この場合、減少戦力の連隊として、活性化した隊列に配置すること。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

騎兵ボーナス

隊列が騎兵隊列である場合、より使い CP 値を使用できる。また隊列が徴発を行う場合、徴発表において+1の修正を得る。

奇襲

戦闘を挑まれた隊列は、戦闘を拒否できない。
あるいは、攻城防塁が完成する前に要塞化スペースを強襲できる（はしご登り [11.6]）。

計略

攻囲を実施している隊列は、降伏勧告表において有利な修正を得るためにこの特殊アクションを使用できる。

乏しい徴発

隊列が徴発を行う場合、徴発表におけるローラーはすべて−2 の修正を受ける。この特殊アクションを、指揮官能力の焦土と組み合わせても良い。

増援

1CP を消費するごとに、減少戦力の連隊を 1 つ完全戦力に裏返す。
さらに、3CP と 1BP を消費することで、基幹ボックスの連隊 1 つを再建しても良い。この場合、減少戦力の連隊として、活性化した隊列に配置すること。