

## カードテキスト

### A1 重砲兵

ドイツは重砲兵ユニット 2 つを、陸上補給下にあるドイツ軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。  
中部連合は重砲兵ユニット 1 つを、陸上補給下にあるオーストリア・ハンガリー軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。

- ・攻撃時にダイス 2 個を振る
- ・砲撃済み面に裏返す

### A2 計画砲撃

ドイツは追加の重砲兵 1 つを、陸上補給下にあるドイツ軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。

- ・砲撃を行う砲兵と共に航空優勢マーカーがあれば（正常／飛行済みいづれでも良い）、ダイスを 3 個振る
- ・砲撃済み面に裏返す

### A3 突撃歩兵

ドイツは突撃歩兵ユニットを、陸上補給下にあるドイツ軍ユニットを含む任意のエリアに配置する

- ・攻撃時にダイスを 2 回振り直しできる。攻撃ユニットと共に戦闘後前進できる
- ・エリアにおける戦闘解決後にユニットを取り除く
- ・移動フェイズに再配置する

### P1 航空偵察

ドイツは航空優勢マーカー 1 つを、陸上補給下にあるドイツ軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。

- ・ドッグファイト [9.1.1] でダイスを 1 個振る
- ・防御側の場合、引き分けとなった最初の戦闘において勝利する
- ・飛行済み面に裏返す

### P2 同調機銃

ドイツは航空優勢マーカー 1 つを、陸上補給下にあるドイツ軍ユニットを含む任意のエリアに配置する

- ・ドッグファイト [9.1.1] でダイスを 1 個振る
- ・防御側の場合、引き分けとなった最初の戦闘において勝利する
- ・飛行済み面に裏返す

### P3 戦闘機隊の編制

ドイツは航空優勢マーカー 1 つを、陸上補給下にあるドイツ軍ユニットを含む任意のエリアに配置する

- ・ドッグファイト [9.1.1] でダイスを 1 個振る
- ・防御側の場合、引き分けとなった最初の戦闘において勝利する
- ・飛行済み面に裏返す

### G1 毒ガス

陸上補給下のドイツ軍を含むエリアからの最初の攻撃に DRM+1 を適用する。  
技術開発後は、生産フェイズにおいて捨て札とし技術デッキに戻す [8.4.3]。

### C1 対砲兵戦闘

ドイツは重砲兵ユニット 1 つを、陸上補給下にあるドイツ軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。  
中部連合は重砲兵ユニット 1 つを、陸上補給下にあるオーストリア・ハンガリー軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。

- ・攻撃または防御時にダイス 2 個を振る
- ・砲撃済み面に裏返す

### U1 通商破壊

カード効果は U ボート攻撃表に記載

### U2 射撃統制

カード効果は U ボート攻撃表に記載

- ・ドイツ艦隊は、海上戦闘の攻撃ダイスロールをそれぞれ 1 回振り直しできる（訳注: マニュアルの記述が正しい）

### A1 重砲兵

西側連合は重砲兵ユニット 2 つを、陸上補給下にあるフランス／イギリス軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。  
東部連合／USA は重砲兵ユニット 1 つを、陸上補給下にあるロシア軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。

- ・攻撃時にダイス 2 個を振る
- ・砲撃済み面に裏返す

### A2 計画砲撃

西側連合は重砲兵ユニット 1 つを、陸上補給下にあるフランス／イギリス軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。

- ・砲撃を行う砲兵と共に航空優勢マーカーがあれば（正常／飛行済みいづれでも良い）、ダイスを 3 個振る
- ・砲撃済み面に裏返す

### A3 戦車

西側連合は戦車マーカーを、陸上補給下にあるフランス／イギリス軍ユニットを含む任意のエリアに配置する

- ・塹壕 1 つを浸透
- ・P3 技術が開発されていれば、2 つ目の塹壕を浸透
- ・消耗面に裏返す
- ・正常／消耗に関わらず、エリアを防衛できない

### P1 航空偵察

西側連合は航空優勢マーカー 1 つを、陸上補給下にあるフランス／イギリス軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。

- ・ドッグファイト [9.1.1] でダイスを 1 個振る
- ・防御側の場合、引き分けとなった最初の戦闘において勝利する
- ・飛行済み面に裏返す

### P2 同調機銃

西側連合は航空優勢マーカー 1 つを、陸上補給下にあるフランス／イギリス軍ユニットを含む任意のエリアに配置する

- ・ドッグファイト [9.1.1] でダイスを 1 個振る
- ・防御側の場合、引き分けとなった最初の戦闘において勝利する
- ・飛行済み面に裏返す

### P3 戦闘機隊の編制

西側連合は航空優勢マーカー 1 つを、陸上補給下にあるフランス／イギリス軍ユニットを含む任意のエリアに配置する

- ・ドッグファイト [9.1.1] でダイスを 1 個振る
- ・防御側の場合、引き分けとなった最初の戦闘において勝利する
- ・飛行済み面に裏返す

### G1 毒ガス

陸上補給下のフランス／イギリス軍を含むエリアからの最初の攻撃に DRM+1 を適用する。技術開発後は、生産フェイズにおいて捨て札とし技術デッキに戻す [8.4.3]。

### C1 対砲兵戦闘

西側連合は重砲兵ユニット 1 つを、陸上補給下にあるフランス／イギリス軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。  
東部連合／USA は重砲兵ユニット 1 つを、陸上補給下にあるロシア軍ユニットを含む任意のエリアに配置する。

- ・攻撃または防御時にダイス 2 個を振る
- ・砲撃済み面に裏返す

### U1 Q シップ

カード効果は U ボート損耗表に記載

### U2 対潜水艦戦闘

カード効果は U ボート損耗表に記載

### 最前線の編制

#### ドイツの軍に配置

任意の戦闘において DRM を +2 する。あるいは、1914 年であってもコスト無しに塹壕 1 つを配置できる。  
**未使用であれば、1915 年終了時にマーカーを取り除く。**

### 東アジア戦隊

#### 英国本土近くに配置

#### WA 戦闘フェイズ

イギリス艦隊を 1 つ消耗させ、ダイス 1 個を振り出目が 3 以上であれば戦隊を取り除く。

#### WA 生産フェイズ

戦隊がマップ上にあり、ダイス 1 個を振り出目が 5～6 であれば、イギリスの PP を 1 低下させる。

### ヒンデンブルクとルーデンドルフ

このターンに Prussia または Posen（両方は不可）から実施される 2 回までのドイツの攻撃において、1 個のダイスを追加する。

### 最前線の編制

#### 西側連合の軍に配置

任意の戦闘において DRM を +2 する。  
**未使用であれば、1915 年終了時にマーカーを取り除く。**

### 老獪なる者ども

#### イギリス第 1 軍／BEF に配置

防御ダイスロールを、すべて振りなおす (1 回)。  
**未使用であれば、1915 年終了時にマーカーを取り除く。**

### 赤ズボン

#### DRM-1

このターンにおいて、フランスは 1 回の攻撃を実施しなければならず、上記の修正が適用される。

### 最前線の編制

#### 中部連合の軍に配置

任意の戦闘において DRM を+2 する。  
未使用であれば、1915 年終了時にマーカーを取り除く。

### バルカン戦争従事者

#### DRM+1

このターンにおいて、すべての防御側セルビア軍に適用される。

### スコダの兵器

#### A1 技術が未開発

AH 重砲兵 1 つを AH 軍が配置された任意のエリアに置く。

#### A1 技術が開発済み

重砲兵 1 つを正常な状態に戻せる。

このターンにおいて最初に攻撃を行う重砲兵は、自動的に 6 を出したと見なし、ロールを行わない。

### 最前線の編制

#### 東側連合の軍に配置

任意の戦闘において DRM を+2 する。  
未使用であれば、1915 年終了時にマーカーを取り除く。

### ロシアのスチームローラー

#### EA の生産フェイズ

新ユニット編制ステップ

Petrograd と Moscow エリアに、それぞれ消耗状態の軍を無償で配置する。

### 三国協商によるセルビアへの圧力

#### DRM+2

オーストリア・ハンガリー軍に対する、このターン最初のセルビア軍による攻撃に適用。

### フォッカーの戦果

#### ドイツ生産フェイズ

ボーナス技術カードステップ

2 枚の技術カードを引き、技術グループ P の適切なカードを獲得できる。

#### ドイツ再編成フェイズ

ドッグファイトを実施することなく、手持ちの航空優勢マーカーをすべて配置できる。

### エリート山岳師団

#### ドイツまたは AH 軍に配置

ゲームの残り期間において、山岳 DRM を無効化する。  
軍が除去されたらマーカーを取り除く。

### ツェッペリン／ゴータの襲撃

#### 英国本土近くに配置

#### TE の P 技術が未開発

次の WA 生産フェイズにおいて、イギリスは 1PP を失う。

#### TE の P 技術が開発済み

このターンの残り期間において、TE の P 技術が 1 レベル低下する。

### 解き放たれた U ボート

消耗した U ボート 1 つを直ちに回復させる。

#### ドイツ生産フェイズ

ボーナス技術カードステップ

2 枚の技術カードを引き、技術グループ U の適切なカードを 1 枚獲得できる。

### 過剰な出血

ドイツが支配しており、軍を配置しているエリア 1 か所を選択する。  
選択されたエリアのドイツ軍に、3 以上の出目の差で敗北した最初のフランス軍は、マップから取り除かれフォースプールに置かれる。

### 優れたリーダーシップ

3 つのドイツ軍に 1 つずつ配置する。

結果が敗北となった戦闘 1 回において、戦闘ダイスすべてを振り直す。振り直しにより戦闘結果が変わることがある。

#### 以下の場合マーカーは除去されない

振り直しを行わないか、あるいは振り直しを行った戦闘において+3以上の差で勝利した場合。

### サロニカ

サロニカマーカーを「解放」面でギリシャに置く。  
WA は軍 1 つをギリシャに移動できる。このターンに移動した場合、塹壕 1 つをコスト無しにギリシャへ配置する。

WA 軍がギリシャに進入した場合、ギリシャは PP 転送と退却に関して同盟国と見なす。  
詳細は [10.2.3.3] を確認。

### イタリアが三国協商に参加

#### イタリアが中立

イタリアは宣戦布告し、三国協商に参加する。  
詳細はルールブック [13.0] とフォースプール概略を参照。  
イタリア軍 1 つを正常な状態で配置する。

#### イタリアが参戦中

効果なし。

### ロンドン条約

#### イタリアが中立

イタリアは宣戦布告し、三国協商に参加する。  
詳細はルールブック [13.0] とフォースプール概略を参照。  
イタリアはこのターンの生産フェイズにおいて、追加の 1 生産ポイントを受け取る。

#### イタリアが参戦中

効果なし。

### USA が権益を与える

USA 参戦マーカーを+1

#### WA 生産フェイズ

生産調整ステップ

イギリスに+1PP

### 優れたリーダーシップ

西側連合軍 1 つに配置する。

結果が敗北となった戦闘 1 回において、戦闘ダイスすべてを振り直す。振り直しにより戦闘結果が変わることがある。

以下の場合マーカーは除去されない

振り直しを行わないか、あるいは振り直しを行った戦闘において+3以上の差で勝利した場合。

次年度のデッキに組み込まれる。

### 死者をつなぎ止める

Vienna に配置する。

#### DRM-1

ゲームの残り期間において、オーストリア・ハンガリー軍の攻撃時に適用される。

修正は以下の場合にキャンセルされる。

ドイツが 1PP を使用するか、あるいは攻撃実施エリアにドイツ軍が配置されている。

### ブルガリアが中央同盟に参加

ブルガリアが宣戦布告し、中央同盟に参加する。  
ルールブック [13.0] とフォースプール概略を参照のこと。

### ムスタファ・ケマル

いずれかのトルコ軍に配置する。

#### DRM+1

防御時に適用

### ダーダネルス要塞の増強

このカードに配置する

セルビアが征服されている場合、Gallipoli に重砲兵を配置する。

重砲兵が C1 の対砲兵戦闘技術を有している場合、マーカー単独でもダイスを 2 個振って防御できる。ただし、敗北した場合は除去される。

### オーストリア・ハンガリー艦隊

Rome に配置する。

イタリアに PP が転送されていれば、1PP を取り除く。  
西側連合は、地中海を経由して海上移動を行えない。

#### WA 戦闘フェイズ

イギリス艦隊 1 つを消耗状態とすることで、オーストリア・ハンガリー艦隊を除去できる。

### ルシタニア撃沈

USA 参戦マーカーをルシタニア撃沈の面に裏返す。

#### U ボートをハーグ条約ボックスに配置

USA 参戦トラックを+1

#### U ボートを無制限作戦ボックスに配置

USA 参戦トラックを+2

### 中央軍需工場

#### EA 戦闘フェイズ

##### DRM-1

このターンにおけるロシア軍の最初の攻撃に適用。

#### EA 生産フェイズ

Petrograd の生産ポイントは、ゲームの残り期間において 1 から 2 に増加する。  
中央軍需工場マーカーを Petrograd に置く。

### 焦土戦術

#### このカードに配置する

ロシアが戦闘に敗北した際、消耗状態となる代わりにエリア内のすべての軍を退却させるオプションを得る。攻撃側は消耗し、守備隊との戦闘を実施することなく [6.1.3] ロシアが退却したエリアに戦闘後前進できる。

### 公海での作戦方針

いずれかの U ボートが正常な状態にあれば、USA 参戦トラックを+1する。

### レットウ・フォルベックの戦闘

#### レットウ・フォルベック軍が除去されていない

コストなしに正常な状態に裏返す。  
このターンの生産フェイズにおいて、レットウ・フォルベック軍をコストなしに再武装できる。

**本カードを次年度の山札に組み込む**

#### レットウ・フォルベック軍が除去されている

効果なし。

### サセックスの盟約

#### USA 参戦トラックに配置する

#### USA 参戦トラック+1

U ボートがハーグ条約に配置されているか、あるいはルシタニア号が撃沈されていない。

#### USA 参戦トラック+2

U ボートが無制限作戦に配置されており、かつルシタニア号が撃沈されている。

### ブルグミュラーの鉄の雨

砲撃済みの重砲兵 1 つを準備完了状態とする。

#### ドイツ戦闘フェイズ

##### ボーナス技術カードステップ

技術カードを 1 枚引く。適切なグループ A のカードであれば、入手できる。

### ホスゲンガスの使用

#### CP の G1 技術が開発されていない

G1 カードを技術デッキより取り、このターンに使用できる。

#### CP の G1 カードが開発されている

このターンにおける最初の攻撃で DRM+2 を得る。

### ヴァルター・ラーテナウ

#### ドイツ生産フェイズ

##### ボーナス技術カードステップ

2 枚の技術カードを引き、任意の技術グループの適切なカード 1 枚を獲得できる。  
両方とも開発可能なカードであれば、いずれか 1 つを選択する。

### USA の融資

USA 参戦マーカーを+1する

#### WA 生産フェイズ

##### 生産調整ステップ

フランスに+1PPする

### 着発信管

#### WA 生産フェイズ

##### ボーナス技術カードステップ

2 枚の技術カードを引き、技術グループ Q の適切なカード 1 枚を獲得できる。

### 軍拡競争

#### WA 生産フェイズ

##### ボーナス技術カードステップ

WA よりも開発が進んでいる CP の技術グループ 1 つを選択する。  
2 枚の技術カードを引き、選択した技術グループの適切なカード 1 枚を獲得できる。

### フランスの反抗者たち

フランスのユニットが戦闘で敗北した場合、フランスはこのターンにおける攻撃をそれ以上行えない。  
フランスはこのターンにおいて生産ポイントを転送できない。

### ホスゲンガスの使用

#### TE の G1 技術が開発されていない

G1 カードを技術デッキより取り、このターンに使用できる。

#### TE の G1 カードが開発されている

このターンにおける最初の攻撃で DRM+2 を得る。

### アラブの反乱

**Anatolia に配置する**

#### WA 戦闘フェイズ

近東エリアの WA 軍 1 つは、ターンごとに初回の攻撃において追加で 1 つダイス振ることができる。

### フォン・シュタウフェンベルク

#### **オーストリア・ハンガリー軍に配置する**

結果が敗北となった戦闘 1 回において、戦闘ダイスすべてを振り直す。振り直しにより戦闘結果が変わることがある。

#### **以下の場合マーカーは除去されない**

振り直しを行わないか、あるいは振り直しを行った戦闘において+3以上の差で勝利した場合。

### フォン・デア・コルツ

#### **トルコ軍に配置する**

追加で 2 つのダイスを振る。

### ブルガリアの戦争努力

#### CA 生産フェイズ

ブルガリアが参戦しており征服されていない場合、消耗状態のブルガリア軍 1 つをコスト無しに正常な状態にする。

### 汎大西洋主義

#### **1916 年冬ターン**

USA 参戦トラックを+2 する。

#### **その他のゲームターン**

USA 参戦トラックを+1 する。

### USA 孤立主義者

#### 1916 年冬ターン

効果なし。

#### **その他のゲームターン**

ルシタニア号が撃沈されており、かつ汎大西洋主義が引かれている。

USA 参戦トラックを-1 する。

その他の場合

USA 参戦トラックを-2 する。

### 国防法

#### **1916 年冬ターン**

USA 参戦トラックを+3 する。

#### その他のゲームターン

USA 参戦トラックを+2 する。

### ルーマニアが三国協商に参加

ルーマニアが宣戦布告し、三国協商に参加する。ルールブック [13.0] とフォースプール概略を参照。

このターンの移動フェイズにおいて、ロシアのユニットはルーマニアに移動できない。

### ブルシーロフの攻勢

#### **ロシア軍が占めるエリアに配置する。**

選択されたエリアからの攻撃において、2 回までダイスを振り直しできる。

この戦闘により以前に敵支配下であったエリアを占領した場合、ルーマニアが宣戦布告し三国協商に参加する。

ルールブック [13.0] とフォースプール概略を参照。

**本カードを次年度の山札に組み込む**

### ロシア労働者の不穏

#### EA 生産フェイズ

生産修正ステップ

生産フェイズの開始時に Petrograd にロシア軍が配置されていない限り、その他の修正に関わらずロシアの生産ポイントはゼロとなる。

### マスタードガスの使用

#### CP の G1 技術が開発されていない

G1 カードを技術デッキより取り、このターンに使用できる。

#### CP の G1 カードが開発されている

塹壕と共に配置されている敵軍 1 つを消耗状態にする。あるいは通常通り DRM+1 を得る。

### フォン・フーテルの戦術

#### ドイツ生産フェイズ

ボーナス技術カードステップ

技術カードを 1 枚引く。適切なグループ A のカードであれば、入手できる。

### レーニン／ボルシェビキの蜂起

#### 革命の混乱が発生していない

ロシア革命マーカーを革命の混乱面に置く。

#### 革命の混乱が発生している

ゲームの残り期間において、中央同盟が 4 つ以上のロシア国内のエリアを支配しており、ロシアが中央同盟のエリアを支配していない時点においてブレストリトフスク条約が署名され、ロシアは崩壊する [10.1.3]。  
マーカーを休戦面に裏返す。

### レッドバロン

このカードに配置する

#### 再編成フェイズ

航空優勢ステップ

航空優勢判定において、追加で 1 つのダイスを振る。

### 食料配給と価格統制

#### WA 生産フェイズ

生産修正ステップ

ドイツの U ボート攻撃により PP が失われた場合のみ、イギリスに+1PP する。

### 地雷の爆発

このカードに配置する

#### 任意の WA 戦闘フェイズ

任意の WA 戦闘フェイズにおいて、塹壕を含む CP のエリアにマーカーを配置する。  
そのエリアに対する最初の攻撃を実施する前に、塹壕 1 つを浸透面に裏返し、マーカーとカードを取り除く。

### 戦車軍団

#### WA 生産フェイズ

ボーナス技術カードステップ

1 枚の技術カードを引き、技術グループ A の適切なカードであれば獲得できる。

### マスタードガスの使用

#### TE の G1 技術が開発されていない

G1 カードを技術デッキより取り、このターンに使用できる。

#### TE の G1 カードが開発されている

塹壕と共に配置されている敵軍 1 つを消耗状態にする。あるいは通常通り DRM+1 を得る。

### 「アラビアのローレンス」の戦い

#### アラブの反乱が発生していない

アラブの反乱マーカーを Anatolia に置く。

#### アラブの反乱が発生している

中部連合は、四角形のエリアに置かれた正常な状態のトルコ軍 1 つを、消耗状態とする。

### 中部連合の窮乏

#### CP 生産フェイズ

オーストリア・ハンガリーに+1PP

+1 転送マーカーを置く

#### ドイツ生産フェイズ

ドイツより-2PP

マーカーを取り除く

### アレンビー

#### TE プレーヤーが近東のイギリス軍に置く。

ゲームの残り期間においてこの軍が攻撃において 3 以上のダイス差で勝利した場合、消耗状態とならない。ただし、このターンにおいて再度攻撃を行うことはできない。

軍が除去された場合はマーカーも取り除く。

### オーストリア・ハンガリーの民族問題

DRM-1

このターンにおけるオーストリア・ハンガリー軍の、すべての攻撃に適用される。

### ギリシャ国王の亡命

#### サロニカが閉鎖されている

効果なし。

#### サロニカイベントが使用されていない

サロニカマーカーを閉鎖面でギリシャに置く。  
サロニカイベントが引かれても無視される。

#### サロニカが解放されている

ギリシャが宣戦布告し、三国協商に参加する。  
サロニカマーカーを取り除く。

WA は任意の数の軍をギリシャに移動でき、CP も通常通り攻撃できる。  
詳細は [10.2.3.3] を参照。

### ジーマーマンの電文

USA 参戦トラックを+2

## ロシア革命

### USA 参戦トラックを+2

#### 革命の混乱が発生していない

ロシア革命マーカーを革命の混乱面に置く。

#### 革命の混乱が発生している

ゲームの残り期間において、中央同盟が 4 つ以上のロシア国内のエリアを支配しており、ロシアが中央同盟のエリアを支配していない時点においてブレストリトフスク条約が署名され、ロシアは崩壊する [10.1.3]。マーカーを休戦面に裏返す。

## 連合側の海上封鎖

### TE が封鎖ボックスを支配

このターンの生産フェイズにおいてドイツより-1PP

### CP が封鎖ボックスを支配

効果なし。

## 連合側の海上封鎖

### TE が封鎖ボックスを支配

春季であればドイツより-1PP

それ以外の季節であればドイツより-2PP

このターンの生産フェイズにおいて適用。

### CP が封鎖ボックスを支配

効果なし。

## 皇帝の戦い

### +2DRM

このターンにおける、いずれかのドイツ軍の攻撃に適用される。

## 砲弾神経症

このターンにおいて攻撃を行うすべてのドイツ重砲兵は、自動的に 6 の目を出したと見なす。ダイスを振る必要はない。

## 砲弾神経症

このターンにおいて攻撃を行うすべての西側連合重砲兵は、自動的に 6 の目を出したと見なす。ダイスを振る必要はない。

## 護送船団方式

### U ボート戦略ボックスの近くに配置。

マーカーの効果は U ボート攻撃／損耗表に記載。

## 帝国の崩壊

正常な状態のオーストリア・ハンガリー軍 3 つを消耗状態とする。  
可能であれば、異なるエリアから 3 つの軍を選択すること。

## 砲弾神経症

このターンにおいて攻撃を行うすべての中部連合重砲兵は、自動的に 6 の目を出したと見なす。ダイスを振る必要はない。

## フォン・ザンデルス

### いずれかのトルコ軍に配置。

四角形のエリアいずれか 1 か所における 1 回の戦闘において、DRM+1 を得る。

## ロシア内戦

### USA 参戦トラックを+2

#### ブレストリトフスク条約が署名されていない

中央同盟が 4 つ以上のロシア国内のエリアを支配しており、ロシアが中央同盟のエリアを支配していない時点においてブレストリトフスク条約が署名され、ロシアは崩壊する [10.1.3]。

#### ブレストリトフスク条約が署名されている

USA より-2PP、ドイツに+1PP

転送マーカーをドイツに配置する。

上記いずれの条件も満たしていない場合、(もしなければ) 革命の混乱マーカーをマップに置く。

## ヤンキー来たる

### USA の軍に配置

任意の戦闘において DRM+2。

## 砲弾神経症

このターンにおいて攻撃を行うすべての東側連合重砲兵は、自動的に 6 の目を出したと見なす。ダイスを振る必要はない。

## ルーマニアの戦争努力

### EA 生産フェイズ

ルーマニアが参戦しており征服されていない場合、消耗状態のルーマニア軍 1 つを正常な状態に戻す。