



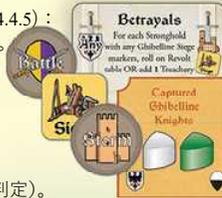
反乱 & 裏切り表 要約(1.4)



裏切り — カードの獲得(1.4.3)

以下の場合、脇に置いた裏切りカードから選択して派閥の命令デッキに追加する。

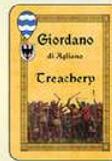
- 敵君主の**軍役期限超過**または**戦闘による除去**(3.3.1、4.4.5) : 任意のカード**1枚**、または敵君主が**ゴデスタ**なら **3枚**。
- 敵対的拠点の**降伏**または**略奪**(4.5) : 拠点の価値(①、②、③)と同数の任意のカード**1-3枚**。
- 窮乏**(捕縛騎士の身代金未払い、4.9.2) : 騎士**6個**(切り上げ)毎に任意のカード**1枚**(または反乱判定)。



裏切り — 戦役計画での使用(4.1、4.9)

計画：デッキに追加されると、望むなら裏切りカードを戦役計画に他の命令カードと一緒に組み入れることができる(4.1.1-2)。

リセット：戦役の終了時、計画に組み入れた全ての裏切りカードは再び脇に置かれ、反乱にも買収にも使用できない(4.9.6)。



裏切り — カード公開時の選択肢(4.2.3、4.7.5、4.6.7)

反乱：君主が非攻囲下であり対象拠点にいるか隣接している(1.4.1)なら、

- 彼は硬貨を**4個**まで使用できる(共有でもよい、1.5.2)。
- 拠点の価値(①、②、③)と同数のダイスを振る。
 - 各ダイスの出目が使用した硬貨の数**以上** — 拠点で反乱が発生(1.4.4)。
 - 各ダイスの出目が使用した硬貨の数**未満** — 効果なし(硬貨は消費しない)。



買収：彼が非攻囲下であり敵君主または家臣本拠地にいるか隣接しているなら、

- 硬貨を持つ(共有でもよい、1.5.2)活性化君主は敵家臣(特殊家臣は不可)1個 — 近くの敵君主が持つ召集家臣またはその家臣本拠地近くの未召集家臣 — を選択できる。
- ダイス1個を振る。出目が家臣の軍役値を**越えていれば硬貨1個**を支払う — 家臣と部隊を獲得する。家臣の軍役値**以下**なら何もしない(硬貨は支払わない。)



反乱表 — 判定時(1.4.2)

派閥は敵の派閥が以下を被る毎に判定しなければならない。

- 君主の**軍役期限超過**または**戦闘による除去**(3.3.1、4.4.5) : 判定**1回** — **ゴデスタ**なら**3回**。
- (攻囲または強襲による、4.5)拠点の**降伏**または**略奪**。判定**1-3回**、拠点の価値と同数(①、②、③)。
- 窮乏**(捕縛騎士の身代金未支払い、4.9.2) :

反乱表 — 判定方法(1.4.2)

判定毎に、紫色と金色のダイスの出目を交互参照して結果が、

- 対象ではない**拠点**(廃墟または敵が近い)なら、何もなし。
- 判定派閥の君主または忠誠マーカー(のみ)から**1ロケール**以内の対象**敵対的拠点**(1.4.1)なら、そこで反乱が発生(1.4.4)。
- 友好的拠点**(既にマーク済)なら、隣接する価値が同数以下の対象拠点で反乱が発生(もしあれば、**1.4.2 反乱? 1 & 3項**)。
- 「**X**」なら、味方君主がいるか隣接する敵の忠誠でマークされた対象拠点で反乱が発生。



反乱の対象(1.4.1)



- 拠点(廃墟または前哨地点は不可)であり、且つ
- 拠点に対して**友好的な君主**がその場所にはいない、または隣接していない。

反乱 — 忠誠の変更(1.4.4)

- 1VP**マーカーを拠点の価値と同数だけ配置または除去。全ての攻囲および迂回を除去。
- 追放**：敵は自身の君主シリンダーまたは軍役をマーカー毎に**1層ボックス**シフト。

