

## Pax Romana カードテキスト

### 同盟

いずれか 1 人の相手とのみ、政治的な取引を行える。[4.2] を参照。  
手札に入れる

### 同盟

いずれか 1 人の相手とのみ、政治的な取引を行える。[4.2] を参照。  
手札に入れる

### ロードスとの同盟

以下のいずれかを行う

**A:** ロードスが中立であれば、ロードスとの同盟が成立する。この権利のため 3T 支払うこと。同盟が終了するまで（他のプレイヤーがこのカードを使用するか、自身でロードスのガレー船団または陸上ユニットを攻撃する）、ロードスのガレー船団を使用できる。

**B:** ロードスが別なユーザーと同盟していれば、このカードの使用により同盟が終了する。ロードスは中立に戻り、ロードスの艦隊を Rhodes に戻す。

（詳細は [12.5.1] を参照）

手札に入れる

### ペルガモンとの同盟

以下のいずれかを行う

**A:** ペルガモンが中立であれば、ペルガモンとの同盟が成立する。同盟が終了するまで（他のプレイヤーがこのカードを使用するか、自身でペルガモンのユニットを攻撃する、あるいはペルガモンのスペースを単独占領する）ペルガモンのユニットを使用できる。

**B:** ペルガモンが別なユーザーと同盟していれば、このカードの使用により同盟が終了する。ペルガモンは中立に戻り、ペルガモンのユニットを同国のスペースに戻す。

（詳細は [12.5.4] を参照）

手札に入れる

### 待ち伏せ

他のプレイヤーのユニットが陸上通行ポイントに進入した際に使用できる。1d6 を行い、出目を半分にする（端数切り上げ）。所有者は、最低でもその結果に等しい BP を、移動中の軍より取り除くこと。本国領土内で移動中の軍に使用することはできない。

手札に入れる

### アルキメデスの活躍

発明家（Inventor）マーカーをいずれかの都市に配置する。ゲームターンの残り期間において、その都市の城壁ポイントを使用した防衛戦闘において 2 つの戦闘ダイスロールシフトを与える。

ギリシア人の素晴らしい発明家にちなんだもの。彼は紀元前 212 年において、ローマに対するシラクサの防衛を手助けした

手札に入れる

### 蛮族の侵攻

2 個のダイスを振り、誰がいつどこに侵攻を行ったのか侵攻表を参照する。[13.4] を参照。  
即時使用する

### 蛮族の侵攻

2 個のダイスを振り、誰がいつどこに侵攻を行ったのか侵攻表を参照する。[13.4] を参照。  
即時使用する

### 豊作

作物は豊富であり穀倉は溢れ、徴発も豊富に行える。プレイヤーは収穫／飢饉表で 1d6 を行い、どの領土がこの幸運を得たのか判定すること。その領土を支配するプレイヤーは、安定度を 1 つ増加させる（+1）。支配されていない場合、イベントは無効となる。

即時使用する

### 豊作

作物は豊富であり穀倉は溢れ、徴発も豊富に行える。プレイヤーは収穫／飢饉表で 1d6 を行い、どの領土がこの幸運を得たのか判定すること。その領土を支配するプレイヤーは、安定度を 1 つ増加させる（+1）。支配されていない場合、イベントは無効となる。

即時使用する

### 政治体制の変更

新たな党、君主、執政官が権力を掌握し、すべてを白紙に戻す。

以下をすべて実施する。

**A:** 自身の手札を直ちにすべて山札に戻し、シャッフルする（このイベントに先駆けて手札を使用することはできない）。

**B:** 自身の達成目標マーカーをすべて捨て、新たに同数をランダムに引き直す。

**C:** 安定度を +2 する（そう、増加なのだ、いいことづくめだ）。

即時使用する

### 対外政策の変更

プレイヤーはこのカードを他のプレイヤー、または自分自身に使用できる。対象のプレイヤーは達成目標ブルーより、中身を見ずに達成目標マーカーを 1 枚引く。そののち引いたばかりのマーカーを除く、対象プレイヤーが保持する達成目標マーカーからランダムに 1 枚を選択し OO ブルーに戻す。

**即時使用する**

### 征服者

このカードは拡張アクションの開始時に使用しなければならない。このカードを使用したプレイヤーがエリート指導者を有しており、この AM で拡張アクションを選択した場合、この指導者により追加の大規模移動を行える。これにより、2 回の連続した大規模移動を行えることとなる。すでに、「クンクタトル」カードが使用されている場合、同じゲームターンに使用できない。

**手札に入れる**

### 陰謀

マップ上のエリートではない他のプレイヤーの指導者を 1 人、国家転覆の反逆者として選択する (SoF または同盟指導者を除く)。その指導者をマップから取り除き、安定度を 1 つ低下させる (-1)。

**即時使用する**

### クンクタトル

このカードを使用した場合、現在のゲームターンにおいて何回でも陸上戦闘 [9.4] からの撤退を行える。また本国領土スペースから撤退しても、安定度を失わない。同一のプレイヤーにより、「征服者」カードと同じゲームターンにおいて使用することはできない。すでに、「征服者」カードが使用されている場合、同じゲームターンに使用できない。古代ローマにおける遅滞戦術の達人。

**手札に入れる**

### デウス・エクス・マキナ

このカードは、いずれか他のプレイヤーによるカードの使用に対抗できる。なお自身が使用したカードに対して使用することはできない。対象のカードに関わらず、そのカードは完全に無効となる。なお、対象のカードの効果が処理される前にこのカードを使用しなければならない。そののち、双方のカードは捨て札とされる。

**手札に入れる**

### 怒りの日

神々は立腹している。プレイヤーは、彼らを狼狽させるようなことをしたに違いない。

**以下のいずれかを選択する。**

**A:** 神々をなだめるため、地元の神官に 2T を支払う。

**B:** 選択された AM をキャンセルし、何も実施しない (AM は使用済みとなる)。

**即時使用する**

### 内部での外交任務

プレイヤーは自身が有する主要陣営の陸上ユニットより (蛮族、独立勢力、同盟ユニットは含まれない)、4 陸上接続路以内にある部族カウンター2つの戦力を確認できる。見た内容を他のプレイヤーに教える必要はない。

**手札に入れる**

### 病気

善人は早死にする。

1d6 を行い、ゲームに登場しているもののうち、もっとも能力の高い自身の指導者の作戦値と比較する。ダイスロールが作戦値より小さかった場合、指導者は死亡する。彼を取り除き、指導者ブルーに入れる [8.1]。

**即時使用する**

### 飢饉と干ばつ

プレイヤーは 1d6 を行い、収穫/飢饉表を参照して、どの領域が飢饉と干ばつに襲われたかを判定する。その領域を支配するプレイヤーの安定度を 1 つ低下させる (-1)。支配されていない場合は無効となる。

**即時使用する**

### 飢饉と干ばつ

プレイヤーは 1d6 を行い、収穫/飢饉表を参照して、どの領域が飢饉と干ばつに襲われたかを判定する。その領域を支配するプレイヤーの安定度を 1 つ低下させる (-1)。支配されていない場合は無効となる。

**即時使用する**

### ガレー船の技術 (投石器)

ゲームターンの残り期間において。プレイヤーのガレー船団は、海戦においてそれぞれ 3BP を有する [11.4.3]。

いったん使用されたら、ゲームから取り除く。

**手札に入れる**

### ガレー船の技術 (コルウス)

ゲームターンの残り期間において。プレイヤーのガレー船団は、海戦においてそれぞれ 3BP を有する [11.4.3]。

いったん使用されたら、ゲームから取り除く。

**手札に入れる**

### ガレー船の技術 (ハルパゴ)

ゲームターンの残り期間において。プレイヤーのガレー船団は、海戦においてそれぞれ 3BP を有する [11.4.3]。

いったん使用されたら、ゲームから取り除く。

**手札に入れる**

### 独立勢力の拡大

プレイヤーは自身が有する主要陣営の陸上ユニットより (蛮族、独立勢力、同盟ユニットは含まれない)、4 陸上接続路以内にあるいずれかのスペースに、守備隊を 1 つ無償で配置できる。

**手札に入れる**

### 地方の騒乱

プレイヤーは、マップ上の任意の守備隊 1 つを取り除ける（自身を含めどのプレイヤーのものであっても良い）。マップ上に守備隊がない場合、イベントは無効となる。

即時使用する

### 傭兵

プレイヤーは 2T を支払うことで、以下のいずれかの傭兵ユニットを雇用できる。これはアクションではなく、個別のイベントとして処理される。傭兵は、マップ上のプレイヤーの軍いずれかに配置される。ただし、すべてを同じ場所に配置しなければならない。ローマは傭兵を雇用できず、ローマプレイヤーが引いた場合、このカードは無効となる。

2T による雇用

傭兵 LI×2 あるいは  
傭兵 Cav×1 あるいは  
傭兵 HI×1

手札に入れる

### 傭兵

プレイヤーは 2T を支払うことで、以下のいずれかの傭兵ユニットを雇用できる。これはアクションではなく、個別のイベントとして処理される。傭兵は、マップ上のプレイヤーの軍いずれかに配置される。ただし、すべてを同じ場所に配置しなければならない。ローマは傭兵を雇用できず、ローマプレイヤーが引いた場合、このカードは無効となる。

2T による雇用

傭兵 LI×2 あるいは  
傭兵 Cav×1 あるいは  
傭兵 HI×1

手札に入れる

### 傭兵

プレイヤーは 2T を支払うことで、以下のいずれかの傭兵ユニットを雇用できる。これはアクションではなく、個別のイベントとして処理される。傭兵は、マップ上のプレイヤーの軍いずれかに配置される。ただし、すべてを同じ場所に配置しなければならない。ローマは傭兵を雇用できず、ローマプレイヤーが引いた場合、このカードは無効となる。

2T による雇用

傭兵 LI×2 あるいは  
傭兵 Cav×1 あるいは  
傭兵 HI×1

手札に入れる

### 海上の待ち伏せ

このカードは自身のガレー船団から海上接続路 3 つ以内の範囲にある港湾または NTP（ただし遠海通行ポイントは除く）に、海上輸送で進入した軍に対して使用できる。[17.2] を参照。

手札に入れる

### 海上の待ち伏せ

このカードは自身のガレー船団から海上接続路 3 つ以内の範囲にある港湾または NTP（ただし遠海通行ポイントは除く）に、海上輸送で進入した軍に対して使用できる。[17.2] を参照。

手札に入れる

### 海賊

このカードの使用により、海賊艦隊を配置できる [12.6]。

即時使用する

### 海賊

このカードの使用により、海賊艦隊を配置できる [12.6]。

即時使用する

### ポリオルケテスの影響

2T を支払うことで攻城兵器ヘレポリスを購入できる。ヘレポリスマーカーを任意の軍に配置すること。この軍が都市または町を攻撃する場合 [7.3]、ヘレポリスは 2 つの戦闘ダイスロールシフトを提供する。これは防御には使用できず、1 回使用された後は除去される。「攻城者」デメトリオス・ポリオルケテスに因んで名づけられた。

手札に入れる

### ポントゥス

このカードを使用するとポントゥス王国を活性化できる。[12.5.5] を参照。

いったん使用されたら、ゲームから取り除く。

手札に入れる

### 民兵の編制

プレイヤーはダイスを 1 つ振り (1d6)、出目を半分にする（端数切り上げ）。結果が、編制できる民兵の数となる [12.3]。民兵は敵陸上戦闘ユニット（蛮族の侵攻を含む）が本国領土内に存在する限り、本国領土の任意の州に配置できる。なおプレイヤーの安定度が「政情不安」であれば、編制数よりさらに 1 を引く（-1）。「混乱」状態の場合、カードは無効となる。民兵の編制にコストは必要ないが、次のゲームターンの除去フェイズにおいて取り除かれる。

手札に入れる

### 民兵の編制

プレイヤーはダイスを1つ振り(1d6)、出目を半分にする(端数切り上げ)。結果が、編制できる民兵の数となる[12.3]。民兵は敵陸上戦闘ユニット(蛮族の侵攻を含む)が本国領土内に存在する限り、本国領土の任意の州に配置できる。なおプレイヤーの安定度が「政情不安」であれば、編制数よりさらに1を引く(-1)。「混乱」状態の場合、カードは無効となる。民兵の編制にコストは必要ないが、次のゲームターンの除去フェイズにおいて取り除かれる。

手札に入れる

### 反乱

反乱が発生する。どこでどのような反乱が発生したか判定するため、2d6を行い反乱表を参照する。また反乱ルール[13.3]に従い、効果を適用する。

即時使用する

### 反乱

反乱が発生する。どこでどのような反乱が発生したか判定するため、2d6を行い反乱表を参照する。また反乱ルール[13.3]に従い、効果を適用する。

即時使用する

### 税収と安定度

国庫が2T以下であれば、安定度を1つ下げる(-1)。  
国庫が13T以上であれば、安定度を1つ増加させる(+1)。

即時使用する

### 税収と安定度

国庫が2T以下であれば、安定度を1つ下げる(-1)。  
国庫が13T以上であれば、安定度を1つ増加させる(+1)。

即時使用する

### 税収と安定度

国庫が2T以下であれば、安定度を1つ下げる(-1)。  
国庫が13T以上であれば、安定度を1つ増加させる(+1)。

即時使用する

### 税収と安定度

国庫が2T以下であれば、安定度を1つ下げる(-1)。  
国庫が13T以上であれば、安定度を1つ増加させる(+1)。

即時使用する

### 奴隷の反乱

このカードを引いたプレイヤーが、本国領土に陸上戦闘ユニットが配置されていないスペースを有している場合のみ、カードの効果が適用され奴隷が反乱を起こす。

即時使用する

### 運命の戦士

ローマプレイヤーでなければ、[12.4]に基づき「運命の戦士」軍を配置する。ローマの場合は[12.4.7]を参照。

手札に入れる

### スパイ

いずれかの1人のプレイヤーの手札すべてを確認できる。

手札に入れる

### 安定度と目標

国家が「安定」であれば、以下のいずれかを選択できる。

**A:** 追加のAM1枚を、コストなしにプールに入れられる。

**B:** 追加の達成目標マーカー1枚を獲得する(すでに3枚有している場合を除く)

国家が「安定」でなければ、イベントは無効となる。

手札に入れる

### 安定度チェック

このカードは安定度が+3以下の任意のプレイヤーに使用できる。カードの使用条件を満たしているのがカードを引いたプレイヤーのみの場合、自分自身を対象としなければならない。誰も使用条件を満たしていない場合、カードを引いたプレイヤーの安定度を1つ低下させる(-1)。プレイヤーに対する影響は[17.2]を参照。

即時使用する

### 安定度チェック

このカードは安定度が+3以下の任意のプレイヤーに使用できる。カードの使用条件を満たしているのがカードを引いたプレイヤーのみの場合、自分自身を対象としなければならない。誰も使用条件を満たしていない場合、カードを引いたプレイヤーの安定度を1つ低下させる(-1)。プレイヤーに対する影響は[17.2]を参照。

即時使用する

#### 継承戦争の勃発

ギリシアプレイヤーがカードを引いた場合、安定度を-2する。

その他の場合、(自身のアクションを実施する前に)、ギリシア内もしくはギリシアから陸上接続路／海上接続路 3 つ分の範囲にあるギリシアユニットから編制されたいずれか 1 つの軍を選択し (艦隊を除く)、大規模移動を実施しなければならない。選択された軍は (ギリシアへと移動し)、ギリシア内に留まらなければならない。詳細は [17.2] を参照

#### 戦術的奇襲

いずれか 1 回の陸上戦闘において、2 つの戦闘ダイスロールシフトを与える。

手札に入れる

#### 戦術的奇襲

いずれか 1 回の陸上戦闘において、2 つの戦闘ダイスロールシフトを与える。

手札に入れる

#### 裏切り者

プレイヤーは、他のプレイヤーの手札をランダムに 1 枚取る。

手札に入れる。

#### 部族の復興

使用されていない部族カウンターをランダムに中身を見ずに 2 枚引き、「？」の面を上にして占領されておらず、部族カウンターも配置されていない部族スペースに 1 枚ずつ置く。対象のスペースが 1 つしかない場合は、1 枚のみ置く。1 つもない場合、カードは無効となる。

即時使用する

#### 部族の復興

使用されていない部族カウンターをランダムに中身を見ずに 2 枚引き、「？」の面を上にして占領されておらず、部族カウンターも配置されていない部族スペースに 1 枚ずつ置く。対象のスペースが 1 つしかない場合は、1 枚のみ置く。1 つもない場合、カードは無効となる。

即時使用する