

| 行動No. | 行動     | 対象A   | 対象B  | ダイス数  | 使用する値   | 使用する値の修正値                                    | 後処理   |
|-------|--------|---|--|---|---|--|---|
| 1     | 婚姻     | [求婚者]<br>手番プレイヤーの王朝の未婚の王  | [求婚相手]<br>以下の条件を満たす人物<br>・王以外<br>・未婚<br>・求婚者と異性<br>・求婚者と宗教が異なるらない  | 1個<br>※[求婚相手]の王朝が賛成した場合は無条件で成功。   | 求婚者の威信値   |  | 成功なら[求婚相手]を[配偶者]とする。  |
| 2     | 子作り    | [王]<br>以下の条件を満たす人物<br>・手番プレイヤーの王朝の既婚の王  | 左記の王の[配偶者]   | 2個<br>※いずれかが結果判定に成功すれば子作り成功。  | 王の子作り値<br>+ 配偶者の子作り値                                  | -1: 王と配偶者の王朝色が同じ                             | 成功なら王か配偶者の色の山札を1枚引き子作りをした王の子女とする。   |
| 3     | 戦争     | [戦場]<br>・手番プレイヤーの領国に隣接する他国<br>※防衛側が撤退を宣言した場合はダイス判定なしで勝利<br>※反乱状態の人物がいる王朝は戦争を仕掛けることはできない。                                      | [戦力]<br>・「戦場と繋がっている通常状態の領国」の国力合計<br>※海戦のときは攻撃側の国力は半分。<br>・防衛側のみ、戦場(疲弊状態でもよい)の国力を必ず加算<br>※疲弊状態なら半分。<br>・他プレイヤーからの援助(プレイヤーごとに任意の1国を使う。国力に関係なく+2) | ●戦力として使った国は横向けの(=疲弊状態にする)<br>●攻撃司令官は、攻撃側王朝の任意の1人(反乱状態の人物を除く)<br>●防衛司令官は、防衛側王朝の任意の1人(反乱状態の人物を除く)<br>●侵襲された国の国力(※)<(攻撃側成功数-防衛側成功数)で攻撃側勝利<br>(※)戦争が宣言された時点で通常状態ならば通常国力。その時点で疲弊状態なら国力の半分。 |   |  | 成功なら、<br>・敗戦国の王族は、敗戦王朝の貴族置き場に移す。<br>・勝利王朝は「王を送り込む」か「同君連合」かを選ぶ。<br>・「王を送り込む」なら、反乱状態でない子女が貴族から新王を選ぶ。<br>・「同君連合」なら、戦場を自王朝の任意の王の国に追加する。 |
|       | (攻撃側)  | —   | —  | 攻撃戦力の数  | 攻撃司令官の戦争値   | —  | 攻撃司令官は死亡チェック  |
|       | (防衛側)  | —   | —  | 防御戦力の数  | 防御司令官の戦争値   | —  | 防御司令官は死亡チェック<br>・防衛側が敗北したときは寿命-1でチェック   |
| 4     | 復興     | [命令者]<br>手番プレイヤーの王朝の王   | [実行者]<br>手番プレイヤーの王朝の任意の人物1名。ただし反乱状態の人物は不可。<br>(※復興を命じた人物と同一でもよい)   | 命令者の威信値   | 実行者の統治値   | —  | 成功数だけ、自王朝の疲弊状態の国を通常状態にする。<br>・失敗しても通常国力が2の国を1つ通常状態に戻すことができる。  |
| 5     | 反乱煽動   | [標的の人物]<br>「王以外で反乱状態以外」の任意の人物1名<br>(※自王朝でも他王朝でもよい)  | —  | 以下の条件のいずれかに該当するときは1個。それ以外のときは2個(両方が結果判定に成功すれば反乱煽動成功)。<br>・「標的の人物」と「標的の人物が属するプレイヤーの本国の王」の宗教が異なる<br>・「標的の人物が属するプレイヤーの本国の王」が女性または鎌金  | 標的の人物の野心値   | —  | ・標的の人物を横に向けて反乱状態にする。  |
| 6     | 鎮圧     | [鎮圧者]<br>手番プレイヤーの王朝の反乱状態以外の任意の人物1名  | [反乱者]<br>手番プレイヤーの王朝の反乱状態の人物1名  | 1個  | 鎮圧者の統治値<br>+ 鎮圧者の威信値<br>- 反乱者の威信値                     | ※特殊能力「弾圧」を使うならば「+鎮圧者の威信値」の代わりに「+4」を使用する。     | 成功なら処置を選ぶ。<br>・反乱者を通常状態にする。<br>・反乱者を処刑(除去)する。※特殊能力「弾圧」を使ったときは自動的に処刑となる。   |
| 7     | 王国分与   | [分与する国]<br>手番プレイヤーの王朝内で、複数の国を統治している王がいて、その王の統治国のうち1国  | [分与する王]<br>左記の国の王でかつ反乱状態でない子女がいる/または王朝に貴族がいる<br>[分与される新王]<br>左記の国の子女または王朝の貴族1人   | (ダイスチェックなし)   |   |  | 分与される新王が分与される国の王になる。  |
| 8     | 死神の鎌   | [対象人物]<br>任意の1名   | ・「死神の鎌」カードを持つプレイヤーだけが選択できる行動<br>・他プレイヤーは1回ずつ、指定された人物を拒否する権利をもつ。  | (死亡チェックを参照)   |   |  | ・死亡チェックをおこなう。<br>・「死神の鎌」カードを右隣のプレイヤーに渡す。  |
| —     | 死亡チェック | [対象人物]<br>死神の鎌、戦争、王位継承争いで「死亡チェック」の対象となった人物  | —  | 1個  | 対象人物の寿命値<br>(成功で生存、失敗で死亡)                             | -1: 戦争で敗北した防衛司令官<br>-1: 王位継承争いで武力蜂起して敗北した候補者 | 失敗(=死亡)なら対象人物を除去する。<br>-1: 王位継承争いで武力蜂起して敗北した候補者<br>・子女がいれば男性優先、上位者優先で新王を決める。<br>・新王以外の子女は新王の王朝の貴族になる。<br>・子女がいなければ、王位継承争いをする。       |
| —     | 王位継承争い | [候補者]<br>手番プレイヤーから順に、各プレイヤーが候補者1名ずつ指名する。(重複可)<br>・指名できるのは、反乱状態でない子女か貴族<br>・候補者がいないとき(=王以外の人物が存在しない場合)、死亡した王と同じ色の山札を1枚引いて王にする。 | [対象国]<br>死亡した王が統治していた国(統治国が複数の場合もまとめて1つとして処理する)  | 1個  | (ダイス目+候補者の威信値)が最大の候補者が勝利。<br>同点ならば、同点の候補者同士でダイスを振り直し。 | +1: 武力蜂起を宣言                                  | ・選ばれた候補者を新王にする。継承対象の国は、新王の王朝の領国になる。<br>・武力蜂起を宣言して敗れた候補者は、寿命-1で死亡チェック  |