

| | | |
|--|--|--|
| <p>기록말살형 (Damnatio Memoriae)</p> <p>당신이 황제가 된 직후에 사용한다.</p> <p>직전 황제 플레이어는 당신의 이탈리아 지지도만큼 유산 점수를 잃는다.</p> | <p>기록말살형 (Damnatio Memoriae)</p> <p>당신이 황제가 된 직후에 사용한다.</p> <p>직전 황제 플레이어는 당신의 이탈리아 지지도만큼 유산 점수를 잃는다.</p> | <p>기록말살형 (Damnatio Memoriae)</p> <p>당신이 황제가 된 직후에 사용한다.</p> <p>직전 황제 플레이어는 당신의 이탈리아 지지도만큼 유산 점수를 잃는다.</p> |
| <p>기록말살형 (Damnatio Memoriae)</p> <p>당신이 황제가 된 직후에 사용한다.</p> <p>직전 황제 플레이어는 당신의 이탈리아 지지도만큼 유산 점수를 잃는다.</p> | <p>기록말살형 (Damnatio Memoriae)</p> <p>당신이 황제가 된 직후에 사용한다.</p> <p>직전 황제 플레이어는 당신의 이탈리아 지지도만큼 유산 점수를 잃는다.</p> | <p>기록말살형 (Damnatio Memoriae)</p> <p>당신이 황제가 된 직후에 사용한다.</p> <p>직전 황제 플레이어는 당신의 이탈리아 지지도만큼 유산 점수를 잃는다.</p> |
| <p>재무관 (Quaestor)</p> <p>재무관 마커가 없는 당신의 속주 한곳에 재무관 마커를 놓는다.</p> <p>재무관 마커가 있는 속주에서 총독 선출 액션을 하면 3+ 주사위 결과만 득표로 친다.</p> <p>해당 속주에서 당신의 총독이 대체되거나, 혹은 당신의 다음 턴 시작이 되면 재무관 마커를 제거한다.</p> | <p>재무관 (Quaestor)</p> <p>재무관 마커가 없는 당신의 속주 한곳에 재무관 마커를 놓는다.</p> <p>재무관 마커가 있는 속주에서 총독 선출 액션을 하면 3+ 주사위 결과만 득표로 친다.</p> <p>해당 속주에서 당신의 총독이 대체되거나, 혹은 당신의 다음 턴 시작이 되면 재무관 마커를 제거한다.</p> | <p>재무관 (Quaestor)</p> <p>재무관 마커가 없는 당신의 속주 한곳에 재무관 마커를 놓는다.</p> <p>재무관 마커가 있는 속주에서 총독 선출 액션을 하면 3+ 주사위 결과만 득표로 친다.</p> <p>해당 속주에서 당신의 총독이 대체되거나, 혹은 당신의 다음 턴 시작이 되면 재무관 마커를 제거한다.</p> |
| <p>재무관 (Quaestor)</p> <p>재무관 마커가 없는 당신의 속주 한곳에 재무관 마커를 놓는다.</p> <p>재무관 마커가 있는 속주에서 총독 선출 액션을 하면 3+ 주사위 결과만 득표로 친다.</p> <p>해당 속주에서 당신의 총독이 대체되거나, 혹은 당신의 다음 턴 시작이 되면 재무관 마커를 제거한다.</p> | <p>재무관 (Quaestor)</p> <p>재무관 마커가 없는 당신의 속주 한곳에 재무관 마커를 놓는다.</p> <p>재무관 마커가 있는 속주에서 총독 선출 액션을 하면 3+ 주사위 결과만 득표로 친다.</p> <p>해당 속주에서 당신의 총독이 대체되거나, 혹은 당신의 다음 턴 시작이 되면 재무관 마커를 제거한다.</p> | <p>재무관 (Quaestor)</p> <p>재무관 마커가 없는 당신의 속주 한곳에 재무관 마커를 놓는다.</p> <p>재무관 마커가 있는 속주에서 총독 선출 액션을 하면 3+ 주사위 결과만 득표로 친다.</p> <p>해당 속주에서 당신의 총독이 대체되거나, 혹은 당신의 다음 턴 시작이 되면 재무관 마커를 제거한다.</p> |
| <p>재무관 (Quaestor)</p> <p>재무관 마커가 없는 당신의 속주 한곳에 재무관 마커를 놓는다.</p> <p>재무관 마커가 있는 속주에서 총독 선출 액션을 하면 3+ 주사위 결과만 득표로 친다.</p> <p>해당 속주에서 당신의 총독이 대체되거나, 혹은 당신의 다음 턴 시작이 되면 재무관 마커를 제거한다.</p> | <p>재무관 (Quaestor)</p> <p>재무관 마커가 없는 당신의 속주 한곳에 재무관 마커를 놓는다.</p> <p>재무관 마커가 있는 속주에서 총독 선출 액션을 하면 3+ 주사위 결과만 득표로 친다.</p> <p>해당 속주에서 당신의 총독이 대체되거나, 혹은 당신의 다음 턴 시작이 되면 재무관 마커를 제거한다.</p> | <p>재무관 (Quaestor)</p> <p>재무관 마커가 없는 당신의 속주 한곳에 재무관 마커를 놓는다.</p> <p>재무관 마커가 있는 속주에서 총독 선출 액션을 하면 3+ 주사위 결과만 득표로 친다.</p> <p>해당 속주에서 당신의 총독이 대체되거나, 혹은 당신의 다음 턴 시작이 되면 재무관 마커를 제거한다.</p> |
| <p>폭도 (Mob)</p> <p>폭도 마커가 없는 속주 한곳에 폭도 마커를 놓는다.</p> <p>*폭도는 카드 구입/폐기에 사용되는 수입을 감소시키고, 해산되지 않으면 지지도 하락을 가져올 수도 있다.</p> <p>(자세한 규칙은 Sec 11. 참고)</p> | <p>폭도 (Mob)</p> <p>폭도 마커가 없는 속주 한곳에 폭도 마커를 놓는다.</p> <p>*폭도는 카드 구입/폐기에 사용되는 수입을 감소시키고, 해산되지 않으면 지지도 하락을 가져올 수도 있다.</p> <p>(자세한 규칙은 Sec 11. 참고)</p> | <p>폭도 (Mob)</p> <p>폭도 마커가 없는 속주 한곳에 폭도 마커를 놓는다.</p> <p>*폭도는 카드 구입/폐기에 사용되는 수입을 감소시키고, 해산되지 않으면 지지도 하락을 가져올 수도 있다.</p> <p>(자세한 규칙은 Sec 11. 참고)</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p style="text-align: center;">폭도 (Mob)</p> <p>폭도 마커가 없는 속주 한곳에 폭도 마커를 놓는다.</p> <p>*폭도는 카드 구입/폐기에 사용되는 수입을 감소시키고, 해산되지 않으면 지지도 하락을 가져올 수도 있다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec 11. 참고)</p> | <p style="text-align: center;">폭도 (Mob)</p> <p>폭도 마커가 없는 속주 한곳에 폭도 마커를 놓는다.</p> <p>*폭도는 카드 구입/폐기에 사용되는 수입을 감소시키고, 해산되지 않으면 지지도 하락을 가져올 수도 있다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec 11. 참고)</p> | <p style="text-align: center;">폭도 (Mob)</p> <p>폭도 마커가 없는 속주 한곳에 폭도 마커를 놓는다.</p> <p>*폭도는 카드 구입/폐기에 사용되는 수입을 감소시키고, 해산되지 않으면 지지도 하락을 가져올 수도 있다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec 11. 참고)</p> |
| <p style="text-align: center;">폭도 (Mob)</p> <p>폭도 마커가 없는 속주 한곳에 폭도 마커를 놓는다.</p> <p>*폭도는 카드 구입/폐기에 사용되는 수입을 감소시키고, 해산되지 않으면 지지도 하락을 가져올 수도 있다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec 11. 참고)</p> | <p style="text-align: center;">폭도 (Mob)</p> <p>폭도 마커가 없는 속주 한곳에 폭도 마커를 놓는다.</p> <p>*폭도는 카드 구입/폐기에 사용되는 수입을 감소시키고, 해산되지 않으면 지지도 하락을 가져올 수도 있다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec 11. 참고)</p> | <h2 style="margin: 0;">본판 3/4</h2> |
| <p style="text-align: center;">참칭자 (Pretender)</p> <p>당신이 황제가 아니며, 지지도가 3+인 서로 인접한 속주를 2개 이상 가지고 있을 때 사용할 수 있다.</p> <p>왕좌 마커를 당신의 속주 중 지지도가 3+인 곳에 놓고, 다른 속주들에 이탈지역(breakaway) 마커를 놓는다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec12. 참고)</p> | <p style="text-align: center;">참칭자 (Pretender)</p> <p>당신이 황제가 아니며, 지지도가 3+인 서로 인접한 속주를 2개 이상 가지고 있을 때 사용할 수 있다.</p> <p>왕좌 마커를 당신의 속주 중 지지도가 3+인 곳에 놓고, 다른 속주들에 이탈지역(breakaway) 마커를 놓는다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec12. 참고)</p> | <p style="text-align: center;">참칭자 (Pretender)</p> <p>당신이 황제가 아니며, 지지도가 3+인 서로 인접한 속주를 2개 이상 가지고 있을 때 사용할 수 있다.</p> <p>왕좌 마커를 당신의 속주 중 지지도가 3+인 곳에 놓고, 다른 속주들에 이탈지역(breakaway) 마커를 놓는다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec12. 참고)</p> |
| <p style="text-align: center;">참칭자 (Pretender)</p> <p>당신이 황제가 아니며, 지지도가 3+인 서로 인접한 속주를 2개 이상 가지고 있을 때 사용할 수 있다.</p> <p>왕좌 마커를 당신의 속주 중 지지도가 3+인 곳에 놓고, 다른 속주들에 이탈지역(breakaway) 마커를 놓는다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec12. 참고)</p> | <p style="text-align: center;">참칭자 (Pretender)</p> <p>당신이 황제가 아니며, 지지도가 3+인 서로 인접한 속주를 2개 이상 가지고 있을 때 사용할 수 있다.</p> <p>왕좌 마커를 당신의 속주 중 지지도가 3+인 곳에 놓고, 다른 속주들에 이탈지역(breakaway) 마커를 놓는다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec12. 참고)</p> | <p style="text-align: center;">참칭자 (Pretender)</p> <p>당신이 황제가 아니며, 지지도가 3+인 서로 인접한 속주를 2개 이상 가지고 있을 때 사용할 수 있다.</p> <p>왕좌 마커를 당신의 속주 중 지지도가 3+인 곳에 놓고, 다른 속주들에 이탈지역(breakaway) 마커를 놓는다.</p> <p style="text-align: center;">(자세한 규칙은 Sec12. 참고)</p> |
| <p style="text-align: center;">카스트라 (Castra) 요새화된 로마 군단 기지</p> <p>카스트라 마커가 없는 당신의 군대 하나에 카스트라 마커를 놓는다. 이 마커를 보유한 군대는 피해를 1 덜 받는다.</p> <p>카스트라 마커는 당신의 다음 턴 시작에, 혹은 마커를 가진 군대가 공격/이동/후퇴를 할 경우 제거된다.</p> | <p style="text-align: center;">카스트라 (Castra) 요새화된 로마 군단 기지</p> <p>카스트라 마커가 없는 당신의 군대 하나에 카스트라 마커를 놓는다. 이 마커를 보유한 군대는 피해를 1 덜 받는다.</p> <p>카스트라 마커는 당신의 다음 턴 시작에, 혹은 마커를 가진 군대가 공격/이동/후퇴를 할 경우 제거된다.</p> | <p style="text-align: center;">카스트라 (Castra) 요새화된 로마 군단 기지</p> <p>카스트라 마커가 없는 당신의 군대 하나에 카스트라 마커를 놓는다. 이 마커를 보유한 군대는 피해를 1 덜 받는다.</p> <p>카스트라 마커는 당신의 다음 턴 시작에, 혹은 마커를 가진 군대가 공격/이동/후퇴를 할 경우 제거된다.</p> |
| <p style="text-align: center;">카스트라 (Castra) 요새화된 로마 군단 기지</p> <p>카스트라 마커가 없는 당신의 군대 하나에 카스트라 마커를 놓는다. 이 마커를 보유한 군대는 피해를 1 덜 받는다.</p> <p>카스트라 마커는 당신의 다음 턴 시작에, 혹은 마커를 가진 군대가 공격/이동/후퇴를 할 경우 제거된다.</p> | <p style="text-align: center;">카스트라 (Castra) 요새화된 로마 군단 기지</p> <p>카스트라 마커가 없는 당신의 군대 하나에 카스트라 마커를 놓는다. 이 마커를 보유한 군대는 피해를 1 덜 받는다.</p> <p>카스트라 마커는 당신의 다음 턴 시작에, 혹은 마커를 가진 군대가 공격/이동/후퇴를 할 경우 제거된다.</p> | <p style="text-align: center;">카스트라 (Castra) 요새화된 로마 군단 기지</p> <p>카스트라 마커가 없는 당신의 군대 하나에 카스트라 마커를 놓는다. 이 마커를 보유한 군대는 피해를 1 덜 받는다.</p> <p>카스트라 마커는 당신의 다음 턴 시작에, 혹은 마커를 가진 군대가 공격/이동/후퇴를 할 경우 제거된다.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>카스트라 (Castr) 요새화된 로마 군단 기지</p> <p>카스트라 마커가 없는 당신의 군대 하나에 카스트라 마커를 놓는다. 이 마커를 보유한 군대는 피해를 1 덜 받는다.</p> <p>카스트라 마커는 당신의 다음 턴 시작에, 혹은 마커를 가진 군대가 <u>공격/이동/후퇴</u>를 할 경우 제거된다.</p> | <p>카스트라 (Castr) 요새화된 로마 군단 기지</p> <p>카스트라 마커가 없는 당신의 군대 하나에 카스트라 마커를 놓는다. 이 마커를 보유한 군대는 피해를 1 덜 받는다.</p> <p>카스트라 마커는 당신의 다음 턴 시작에, 혹은 마커를 가진 군대가 <u>공격/이동/후퇴</u>를 할 경우 제거된다.</p> | <p>카스트라 (Castr) 요새화된 로마 군단 기지</p> <p>카스트라 마커가 없는 당신의 군대 하나에 카스트라 마커를 놓는다. 이 마커를 보유한 군대는 피해를 1 덜 받는다.</p> <p>카스트라 마커는 당신의 다음 턴 시작에, 혹은 마커를 가진 군대가 <u>공격/이동/후퇴</u>를 할 경우 제거된다.</p> |
| <p>측면공격 (Flanking Maneuver)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다. 양쪽의 주사위 굴림을 확인한 후 당신은 자신의 주사위를 모두 다시 굴릴 수 있다. 새로운 결과는 반드시 적용해야 한다. *각 전투당 최대 1장 사용가능</p> | <p>측면공격 (Flanking Maneuver)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다. 양쪽의 주사위 굴림을 확인한 후 당신은 자신의 주사위를 모두 다시 굴릴 수 있다. 새로운 결과는 반드시 적용해야 한다. *각 전투당 최대 1장 사용가능</p> | <p>측면공격 (Flanking Maneuver)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다. 양쪽의 주사위 굴림을 확인한 후 당신은 자신의 주사위를 모두 다시 굴릴 수 있다. 새로운 결과는 반드시 적용해야 한다. *각 전투당 최대 1장 사용가능</p> |
| <p>측면공격 (Flanking Maneuver)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다. 양쪽의 주사위 굴림을 확인한 후 당신은 자신의 주사위를 모두 다시 굴릴 수 있다. 새로운 결과는 반드시 적용해야 한다. *각 전투당 최대 1장 사용가능</p> | <p>측면공격 (Flanking Maneuver)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다. 양쪽의 주사위 굴림을 확인한 후 당신은 자신의 주사위를 모두 다시 굴릴 수 있다. 새로운 결과는 반드시 적용해야 한다. *각 전투당 최대 1장 사용가능</p> | <p>측면공격 (Flanking Maneuver)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다. 양쪽의 주사위 굴림을 확인한 후 당신은 자신의 주사위를 모두 다시 굴릴 수 있다. 새로운 결과는 반드시 적용해야 한다. *각 전투당 최대 1장 사용가능</p> |
| <p>측면공격 (Flanking Maneuver)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다. 양쪽의 주사위 굴림을 확인한 후 당신은 자신의 주사위를 모두 다시 굴릴 수 있다. 새로운 결과는 반드시 적용해야 한다. *각 전투당 최대 1장 사용가능</p> | <p>측면공격 (Flanking Maneuver)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다. 양쪽의 주사위 굴림을 확인한 후 당신은 자신의 주사위를 모두 다시 굴릴 수 있다. 새로운 결과는 반드시 적용해야 한다. *각 전투당 최대 1장 사용가능</p> | <p>본관 4/4</p> |
| <p>근위대 (Praetorian Guard) 매수된 황제의 근위대로 암살을 시도하다.</p> <p>당신은 군사 점수로 이탈리아에서 총독 선출 액션을 할 수 있다. 이때 재무관 및 수도 상주 유닛의 효과는 무시한다.</p> | <p>근위대 (Praetorian Guard) 매수된 황제의 근위대로 암살을 시도하다.</p> <p>당신은 군사 점수로 이탈리아에서 총독 선출 액션을 할 수 있다. 이때 재무관 및 수도 상주 유닛의 효과는 무시한다.</p> | <p>근위대 (Praetorian Guard) 매수된 황제의 근위대로 암살을 시도하다.</p> <p>당신은 군사 점수로 이탈리아에서 총독 선출 액션을 할 수 있다. 이때 재무관 및 수도 상주 유닛의 효과는 무시한다.</p> |
| <p>근위대 (Praetorian Guard) 매수된 황제의 근위대로 암살을 시도하다.</p> <p>당신은 군사 점수로 이탈리아에서 총독 선출 액션을 할 수 있다. 이때 재무관 및 수도 상주 유닛의 효과는 무시한다.</p> | <p>근위대 (Praetorian Guard) 매수된 황제의 근위대로 암살을 시도하다.</p> <p>당신은 군사 점수로 이탈리아에서 총독 선출 액션을 할 수 있다. 이때 재무관 및 수도 상주 유닛의 효과는 무시한다.</p> | <p>근위대 (Praetorian Guard) 매수된 황제의 근위대로 암살을 시도하다.</p> <p>당신은 군사 점수로 이탈리아에서 총독 선출 액션을 할 수 있다. 이때 재무관 및 수도 상주 유닛의 효과는 무시한다.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>개선식 (Triumph)</p> <p>야만족에 대한 전투에서 승리한 이후 사용한다. 제거된 야만족의 수 만큼 추가 유산 점수를 받는다.</p> <p>*적용 가능한 승리당 최대 1장 사용가능</p> | <p>개선식 (Triumph)</p> <p>야만족에 대한 전투에서 승리한 이후 사용한다. 제거된 야만족의 수 만큼 추가 유산 점수를 받는다.</p> <p>*적용 가능한 승리당 최대 1장 사용가능</p> | <p>개선식 (Triumph)</p> <p>야만족에 대한 전투에서 승리한 이후 사용한다. 제거된 야만족의 수 만큼 추가 유산 점수를 받는다.</p> <p>*적용 가능한 승리당 최대 1장 사용가능</p> |
| <p>개선식 (Triumph)</p> <p>야만족에 대한 전투에서 승리한 이후 사용한다. 제거된 야만족의 수 만큼 추가 유산 점수를 받는다.</p> <p>*적용 가능한 승리당 최대 1장 사용가능</p> | <p>개선식 (Triumph)</p> <p>야만족에 대한 전투에서 승리한 이후 사용한다. 제거된 야만족의 수 만큼 추가 유산 점수를 받는다.</p> <p>*적용 가능한 승리당 최대 1장 사용가능</p> | <p>개선식 (Triumph)</p> <p>야만족에 대한 전투에서 승리한 이후 사용한다. 제거된 야만족의 수 만큼 추가 유산 점수를 받는다.</p> <p>*적용 가능한 승리당 최대 1장 사용가능</p> |
| <p>뇌물 수수 (Ambitus)</p> <p>총독 선출 액션 중, 주사위 굴림 이전에 사용한다. 추가로 1표 득표한다.</p> <p>*최대 총독 선출 액션에 사용된 원로원 점수만큼 여러장 사용가능</p> | <p>뇌물 수수 (Ambitus)</p> <p>총독 선출 액션 중, 주사위 굴림 이전에 사용한다. 추가로 1표 득표한다.</p> <p>*최대 총독 선출 액션에 사용된 원로원 점수만큼 여러장 사용가능</p> | <p>뇌물 수수 (Ambitus)</p> <p>총독 선출 액션 중, 주사위 굴림 이전에 사용한다. 추가로 1표 득표한다.</p> <p>*최대 총독 선출 액션에 사용된 원로원 점수만큼 여러장 사용가능</p> |
| <p>뇌물 수수 (Ambitus)</p> <p>총독 선출 액션 중, 주사위 굴림 이전에 사용한다. 추가로 1표 득표한다.</p> <p>*최대 총독 선출 액션에 사용된 원로원 점수만큼 여러장 사용가능</p> | <p>뇌물 수수 (Ambitus)</p> <p>총독 선출 액션 중, 주사위 굴림 이전에 사용한다. 추가로 1표 득표한다.</p> <p>*최대 총독 선출 액션에 사용된 원로원 점수만큼 여러장 사용가능</p> | <p>뇌물 수수 (Ambitus)</p> <p>총독 선출 액션 중, 주사위 굴림 이전에 사용한다. 추가로 1표 득표한다.</p> <p>*최대 총독 선출 액션에 사용된 원로원 점수만큼 여러장 사용가능</p> |
| <p>뇌물 수수 (Ambitus)</p> <p>총독 선출 액션 중, 주사위 굴림 이전에 사용한다. 추가로 1표 득표한다.</p> <p>*최대 총독 선출 액션에 사용된 원로원 점수만큼 여러장 사용가능</p> | <p>뇌물 수수 (Ambitus)</p> <p>총독 선출 액션 중, 주사위 굴림 이전에 사용한다. 추가로 1표 득표한다.</p> <p>*최대 총독 선출 액션에 사용된 원로원 점수만큼 여러장 사용가능</p> | <p>뇌물 수수 (Ambitus)</p> <p>총독 선출 액션 중, 주사위 굴림 이전에 사용한다. 추가로 1표 득표한다.</p> <p>*최대 총독 선출 액션에 사용된 원로원 점수만큼 여러장 사용가능</p> |
| <p>변덕스러운 민중 (Mobile Vulgus)</p> <p>속주 하나에서 [속주 지지도 + 수도에 상주하는 유닛 숫자] 만큼의 민중 점수를 사용하여 지지도를 1씩 낮출 수 있다. (속주를 지배하고 있는 플레이어의 유닛만 카운트)</p> <p>지지도가 0이 된다면 중립 총독으로 교체한다.</p> <p>*민중 점수만 충분하면 여러 차례 적용 가능</p> | <p>변덕스러운 민중 (Mobile Vulgus)</p> <p>속주 하나에서 [속주 지지도 + 수도에 상주하는 유닛 숫자] 만큼의 민중 점수를 사용하여 지지도를 1씩 낮출 수 있다. (속주를 지배하고 있는 플레이어의 유닛만 카운트)</p> <p>지지도가 0이 된다면 중립 총독으로 교체한다.</p> <p>*민중 점수만 충분하면 여러 차례 적용 가능</p> | <p>변덕스러운 민중 (Mobile Vulgus)</p> <p>속주 하나에서 [속주 지지도 + 수도에 상주하는 유닛 숫자] 만큼의 민중 점수를 사용하여 지지도를 1씩 낮출 수 있다. (속주를 지배하고 있는 플레이어의 유닛만 카운트)</p> <p>지지도가 0이 된다면 중립 총독으로 교체한다.</p> <p>*민중 점수만 충분하면 여러 차례 적용 가능</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>변덕스러운 민중 (Mobile Vulgus)</p> <p>속주 하나에서 [속주 지지도 + 수도에 상주하는 유닛 숫자] 만큼의 민중 점수를 사용하여 지지도를 1씩 낮출 수 있다. (속주를 지배하고 있는 플레이어의 유닛만 카운트)</p> <p>지지도가 0이 된다면 중립 총독으로 교체한다.</p> <p>*민중 점수만 충분하면 여러 차례 적용 가능</p> | <p>변덕스러운 민중 (Mobile Vulgus)</p> <p>속주 하나에서 [속주 지지도 + 수도에 상주하는 유닛 숫자] 만큼의 민중 점수를 사용하여 지지도를 1씩 낮출 수 있다. (속주를 지배하고 있는 플레이어의 유닛만 카운트)</p> <p>지지도가 0이 된다면 중립 총독으로 교체한다.</p> <p>*민중 점수만 충분하면 여러 차례 적용 가능</p> | <p>변덕스러운 민중 (Mobile Vulgus)</p> <p>속주 하나에서 [속주 지지도 + 수도에 상주하는 유닛 숫자] 만큼의 민중 점수를 사용하여 지지도를 1씩 낮출 수 있다. (속주를 지배하고 있는 플레이어의 유닛만 카운트)</p> <p>지지도가 0이 된다면 중립 총독으로 교체한다.</p> <p>*민중 점수만 충분하면 여러 차례 적용 가능</p> |
| <p>변덕스러운 민중 (Mobile Vulgus)</p> <p>속주 하나에서 [속주 지지도 + 수도에 상주하는 유닛 숫자] 만큼의 민중 점수를 사용하여 지지도를 1씩 낮출 수 있다. (속주를 지배하고 있는 플레이어의 유닛만 카운트)</p> <p>지지도가 0이 된다면 중립 총독으로 교체한다.</p> <p>*민중 점수만 충분하면 여러 차례 적용 가능</p> | <p>변덕스러운 민중 (Mobile Vulgus)</p> <p>속주 하나에서 [속주 지지도 + 수도에 상주하는 유닛 숫자] 만큼의 민중 점수를 사용하여 지지도를 1씩 낮출 수 있다. (속주를 지배하고 있는 플레이어의 유닛만 카운트)</p> <p>지지도가 0이 된다면 중립 총독으로 교체한다.</p> <p>*민중 점수만 충분하면 여러 차례 적용 가능</p> | <p>Age of Iron and Rust 3/4</p> |
| <p>선동가 (Demagogue)</p> <p>다른 플레이어들은 핸드에서 카드 1장을 공개하여 사용가능 더미로 되돌린다.</p> <p>당신은 영향력 1점 카드를 공개한 플레이어들의 속주에 폭도를 1개씩 놓을 수 있다.</p> <p>*액션 단계 당 최대 1장 사용가능</p> | <p>선동가 (Demagogue)</p> <p>다른 플레이어들은 핸드에서 카드 1장을 공개하여 사용가능 더미로 되돌린다.</p> <p>당신은 영향력 1점 카드를 공개한 플레이어들의 속주에 폭도를 1개씩 놓을 수 있다.</p> <p>*액션 단계 당 최대 1장 사용가능</p> | <p>선동가 (Demagogue)</p> <p>다른 플레이어들은 핸드에서 카드 1장을 공개하여 사용가능 더미로 되돌린다.</p> <p>당신은 영향력 1점 카드를 공개한 플레이어들의 속주에 폭도를 1개씩 놓을 수 있다.</p> <p>*액션 단계 당 최대 1장 사용가능</p> |
| <p>선동가 (Demagogue)</p> <p>다른 플레이어들은 핸드에서 카드 1장을 공개하여 사용가능 더미로 되돌린다.</p> <p>당신은 영향력 1점 카드를 공개한 플레이어들의 속주에 폭도를 1개씩 놓을 수 있다.</p> <p>*액션 단계 당 최대 1장 사용가능</p> | <p>선동가 (Demagogue)</p> <p>다른 플레이어들은 핸드에서 카드 1장을 공개하여 사용가능 더미로 되돌린다.</p> <p>당신은 영향력 1점 카드를 공개한 플레이어들의 속주에 폭도를 1개씩 놓을 수 있다.</p> <p>*액션 단계 당 최대 1장 사용가능</p> | <p>선동가 (Demagogue)</p> <p>다른 플레이어들은 핸드에서 카드 1장을 공개하여 사용가능 더미로 되돌린다.</p> <p>당신은 영향력 1점 카드를 공개한 플레이어들의 속주에 폭도를 1개씩 놓을 수 있다.</p> <p>*액션 단계 당 최대 1장 사용가능</p> |
| <p>기병대 (Cavarly)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>양쪽이 받는 피해가 동일할 경우 방어자가 아닌 공격자의 승리로 간주한다.</p> | <p>기병대 (Cavarly)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>양쪽이 받는 피해가 동일할 경우 방어자가 아닌 공격자의 승리로 간주한다.</p> | <p>기병대 (Cavarly)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>양쪽이 받는 피해가 동일할 경우 방어자가 아닌 공격자의 승리로 간주한다.</p> |
| <p>기병대 (Cavarly)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>양쪽이 받는 피해가 동일할 경우 방어자가 아닌 공격자의 승리로 간주한다.</p> | <p>기병대 (Cavarly)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>양쪽이 받는 피해가 동일할 경우 방어자가 아닌 공격자의 승리로 간주한다.</p> | <p>기병대 (Cavarly)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>양쪽이 받는 피해가 동일할 경우 방어자가 아닌 공격자의 승리로 간주한다.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>기병대 (Cavarly)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>양쪽이 받는 피해가 동일할 경우 방어자가 아닌 공격자의 승리로 간주한다.</p> | <p>기병대 (Cavarly)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>양쪽이 받는 피해가 동일할 경우 방어자가 아닌 공격자의 승리로 간주한다.</p> | <p>기병대 (Cavarly)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>양쪽이 받는 피해가 동일할 경우 방어자가 아닌 공격자의 승리로 간주한다.</p> |
| <p>강행군 (Force March)</p> <p>이번 액션 단계 동안 이미 전투에 참여한 당신의 군대 하나를 선택한다.</p> <p>그 군대는 이동 또는 전투를 한 번 더 할 수 있다. 이에 필요한 비용은 모두 정상 지불해야한다.</p> <p>*액션 단계 당 각 군대마다 최대 1장 사용가능</p> | <p>강행군 (Force March)</p> <p>이번 액션 단계 동안 이미 전투에 참여한 당신의 군대 하나를 선택한다.</p> <p>그 군대는 이동 또는 전투를 한 번 더 할 수 있다. 이에 필요한 비용은 모두 정상 지불해야한다.</p> <p>*액션 단계 당 각 군대마다 최대 1장 사용가능</p> | <p>강행군 (Force March)</p> <p>이번 액션 단계 동안 이미 전투에 참여한 당신의 군대 하나를 선택한다.</p> <p>그 군대는 이동 또는 전투를 한 번 더 할 수 있다. 이에 필요한 비용은 모두 정상 지불해야한다.</p> <p>*액션 단계 당 각 군대마다 최대 1장 사용가능</p> |
| <p>강행군 (Force March)</p> <p>이번 액션 단계 동안 이미 전투에 참여한 당신의 군대 하나를 선택한다.</p> <p>그 군대는 이동 또는 전투를 한 번 더 할 수 있다. 이에 필요한 비용은 모두 정상 지불해야한다.</p> <p>*액션 단계 당 각 군대마다 최대 1장 사용가능</p> | <p>강행군 (Force March)</p> <p>이번 액션 단계 동안 이미 전투에 참여한 당신의 군대 하나를 선택한다.</p> <p>그 군대는 이동 또는 전투를 한 번 더 할 수 있다. 이에 필요한 비용은 모두 정상 지불해야한다.</p> <p>*액션 단계 당 각 군대마다 최대 1장 사용가능</p> | <p>강행군 (Force March)</p> <p>이번 액션 단계 동안 이미 전투에 참여한 당신의 군대 하나를 선택한다.</p> <p>그 군대는 이동 또는 전투를 한 번 더 할 수 있다. 이에 필요한 비용은 모두 정상 지불해야한다.</p> <p>*액션 단계 당 각 군대마다 최대 1장 사용가능</p> |
| <p>강행군 (Force March)</p> <p>이번 액션 단계 동안 이미 전투에 참여한 당신의 군대 하나를 선택한다.</p> <p>그 군대는 이동 또는 전투를 한 번 더 할 수 있다. 이에 필요한 비용은 모두 정상 지불해야한다.</p> <p>*액션 단계 당 각 군대마다 최대 1장 사용가능</p> | <p>강행군 (Force March)</p> <p>이번 액션 단계 동안 이미 전투에 참여한 당신의 군대 하나를 선택한다.</p> <p>그 군대는 이동 또는 전투를 한 번 더 할 수 있다. 이에 필요한 비용은 모두 정상 지불해야한다.</p> <p>*액션 단계 당 각 군대마다 최대 1장 사용가능</p> | <p>Age of Iron and Rust 4/4</p> |
| <p>투창 부대 (Spiculum)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>주사위 2개를 굴려 3이상 주사위 수만큼 피해를 준다. (6보너스 굴림도 가능)</p> <p>위의 피해를 적용한 뒤 통상의 전투를 진행한다.</p> <p>*전투 당 최대 1장 사용가능 *측면공격으로 투창 부대 굴림을 다시 할 수는 없다.</p> | <p>투창 부대 (Spiculum)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>주사위 2개를 굴려 3이상 주사위 수만큼 피해를 준다. (6보너스 굴림도 가능)</p> <p>위의 피해를 적용한 뒤 통상의 전투를 진행한다.</p> <p>*전투 당 최대 1장 사용가능 *측면공격으로 투창 부대 굴림을 다시 할 수는 없다.</p> | <p>투창 부대 (Spiculum)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>주사위 2개를 굴려 3이상 주사위 수만큼 피해를 준다. (6보너스 굴림도 가능)</p> <p>위의 피해를 적용한 뒤 통상의 전투를 진행한다.</p> <p>*전투 당 최대 1장 사용가능 *측면공격으로 투창 부대 굴림을 다시 할 수는 없다.</p> |
| <p>투창 부대 (Spiculum)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>주사위 2개를 굴려 3이상 주사위 수만큼 피해를 준다. (6보너스 굴림도 가능)</p> <p>위의 피해를 적용한 뒤 통상의 전투를 진행한다.</p> <p>*전투 당 최대 1장 사용가능 *측면공격으로 투창 부대 굴림을 다시 할 수는 없다.</p> | <p>투창 부대 (Spiculum)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>주사위 2개를 굴려 3이상 주사위 수만큼 피해를 준다. (6보너스 굴림도 가능)</p> <p>위의 피해를 적용한 뒤 통상의 전투를 진행한다.</p> <p>*전투 당 최대 1장 사용가능 *측면공격으로 투창 부대 굴림을 다시 할 수는 없다.</p> | <p>투창 부대 (Spiculum)</p> <p>당신이 공격자로 참여하는 전투에서 주사위를 굴리기 전에 사용한다.</p> <p>주사위 2개를 굴려 3이상 주사위 수만큼 피해를 준다. (6보너스 굴림도 가능)</p> <p>위의 피해를 적용한 뒤 통상의 전투를 진행한다.</p> <p>*전투 당 최대 1장 사용가능 *측면공격으로 투창 부대 굴림을 다시 할 수는 없다.</p> |