

付録（Appendix）

効果マーカーと効果袋

袋はあるターンがどのように後のターンに影響を残すかを示します。ゲームを通してプレイヤーはマーカーを袋に入れ、取り出します。袋が空になったり、プールのマーカーが切れた場合には何も行いません。赤いマーカーは負の効果、緑のマーカーは正の効果を示します。袋から取り出されたり、イベントに置かれたマーカーはただちに効力を発揮し、解決されたならば何も効果を及ぼさなくても破棄されます。

ほとんどの赤いマーカーは首都に効果を及ぼします。どれが影響するかはこの月に表にしたイベント（または試練の月次効果で引かれた場合にはその前の月）によります。

緑のマーカーはマップ上に存在する赤の効果打ち消すために使用されるか、マップまたはサンムラマートのカードの上に置いて、将来の赤いマーカーを打ち消すために使用されます。赤いマーカーを打ち消した際には、赤と緑の双方のマーカーをプールに戻します。

	<p>暗殺 Assacination</p>	<p>巫術師 に対応</p> 	<p>サンムラマートのカードの上に置きます。解決フェイズのステージ7で3個の暗殺マーカーがサンムラマートの上に置かれていればゲームの敗北です。暗殺トークン1個は特定のキャラや巫術師マーカーで除去できます。</p>
	<p>社会不安 Public Unrest</p>	<p>補給に 対応</p>	<p>地域の首都に置きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・首都に顧問の能力、技術マーカー、軍隊トークン（イシュタルの門の上のものを含む）を合わせて防衛（）3以上があるか、すでに首都に社会不安がある場合には加えられず、破棄されます。 ・置かれた際に、反乱を示す意味で地域のすべての補給トークンを破棄します。社会不安が置かれている限り、イベントで地域に補給は加えられません。補給を運搬したり、アッシュル・カードで加えることは可能です。 ・防衛を持たないすべてのキャラクターは選んだ道路に

		<p>沿って1か2ステップ離れなければなりません。首都から遠ざかる方向に移動しなければならず、キャラクターはこの移動で運搬を行うことはできません。疫病や社会不安により移動する区域がなかったキャラクターは殺されます。軍隊トークンと、防衛を持つキャラクターは移動しません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・防衛を持たないキャラクターは社会不安のある区域に移動できません。女王の道を使用する場合も同様です。 ・地域に社会不安マーカがある限り、その地域の敵1ユニットを2戦力として扱います。その地域を出た敵の戦力は1に戻ります。 ・区域の社会不安を除去するには、その区域に防衛3以上（顧問の能力、技術マーカ、軍隊トークン）を入れる必要があります。首都の社会不安を除去できた場合は、その地域のすべての社会不安を除去します。 <p>拡散：社会不安は新月フェイズに拡散します。首都に社会不安があった場合には、その地域のすべての区域に社会不安を置きます。すべての区域に社会不安が置かれている場合には、それ以上は置かれず、それは除去されるまで残り続けます。</p> <p>社会不安（）と疫病（）は同じ区域に置けません。その場合には代わりに、ゲームボードの「敵の解決順（Enemies Attack Stage）」に従い、隣の地域に広がります。移動後に余分の社会不安を破棄します。</p>
	<p>疫病 Plague</p>	<p>薬に 対応</p> <p>地域の首都に置きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・首都に顧問の能力、技術マーカ、薬トークンを合わせて薬3以上があるか、すでに首都に疫病がある場合に

		<p>は加えられず、破棄されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・置かれた際に、地域のすべての薬トークンを破棄します。疫病が置かれている限り、イベントで地域に薬は加えられません。薬を運搬したり、アッシュル・カードで加えることは可能です。 ・薬の能力 () や技術 () を持たないすべてのキャラクターは選んだ道路に沿って1か2ステップ離れなければなりません。首都から遠ざかる方向に移動しなければならず、キャラクターはこの移動で運搬を行うことはできません。疫病や社会不安により移動する区域がなかったキャラクターは殺されます。 ・軍隊、敵、薬 (顧問の能力や技術) を持たないキャラクターは疫病マーカーのある区域に出入りできません。女王の道を使用する場合も同様です。 ・区域の疫病を除去するには、その区域に薬3以上 (顧問の能力、技術マーカー、薬トークン) を入れる必要があります。首都の疫病を除去できた場合は、その地域のすべての疫病を除去します。 <p>拡散：疫病は新月フェイズに拡散します。首都に疫病トークンがあった場合には、その地域のすべての区域に疫病マーカーを置きます。地域のすべての区域に疫病マーカーが置かれている場合には、代わりにすべてを取り除きます。</p>
	<p>襲撃 Raid</p>	<p>軍隊に 対応</p> <p>地域の首都に置きます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・置かれた地域に現在いるすべての敵は、置かれた首都に1ステップ移動します。すでに首都に居る敵は移動しません。 ・襲撃された (マーカーが置かれた) 地域の区域に隣接

		<p>する区域のすべての敵は、置かれた首都に1ステップ移動します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・敵は侵入した区域の防御（）を無視します。敵はまず区域に居る軍隊を攻撃し、それからまだ敵が残っていれば、任意のキャラクターを攻撃します。 ・キャラクター、軍隊、敵は襲撃マーカーのある区域に入れません。さらにその地域のすべての補給と薬を破棄したのち、襲撃マーカーを破棄します。  <p>例：イベントカードで Canaan への襲撃が示されました。襲撃マーカーを首都（A）に置きます。Type に居た敵2が首都 Jerusalem（B）に1ステップ移動します。Jerusalem には軍隊1と Wardiya が居ましたので、それらはともに敵に殺されます（C）。Wardiya の防御力は襲撃に効果はありませんでしたので、まだ敵1が残りますが、軍隊により敵1は除かれました（D）。それから襲撃された地域に隣接した区域の Heliopolis の敵が Type に1ステップ移動します（E）。Kition の敵は、区域が Canaan に隣接していないので動きません。</p>
	<p>外交 Diplomacy</p>	<p>軍隊に 対応</p> <p>次の1つに使用でき、使用後に破棄されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・任意の首都に配置し、次の襲撃マーカーが置かれるのをキャンセルします。

			<ul style="list-style-type: none"> ・任意の区域に配置します。これによりその区域への次の敵の攻撃1回をキャンセルします。
	<p>増加 Karu</p>	<p>補給に 対応</p>	<p>次の1つに使用でき、使用後に破棄されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・任意の区域の社会不安マーカー1個を除去します。首都にある社会不安マーカーを除去した場合には、その地域のすべての社会不安マーカーも除去されます。 ・任意の区域に配置し、次の社会不安マーカーが置かれるのをキャンセルします。 ・地域に配置します。その地域での補給が失われる次のイベント1回を、補給を失わなくできます。 ・道路上に配置します。その道路で結ばれている区域のどちらかに最低1の軍隊が居る必要があります。その双方の区域の地域で産出する商品は、これらの地域のどちらかの市場でも市場交易が可能になります。増加マーカーは、道路で接続されている区域のどちらかに敵が移動するか、軍隊が存在しなくなった際に取り除かれます。増加マーカーは女王の道には配置できません。
	<p>宗教 Religion</p>	<p>巫術師 に対応</p>	<p>次の1つに使用でき、使用後に破棄されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サムラマートの上にある暗殺マーカー1個を取り除きます。 ・サムラマートの上に配置し、次に暗殺マーカーが置かれようとするのを1回キャンセルします。 ・表にされていないイベントカードの上に乗せます。そのイベントカードの効果は表になったときにキャンセルされます。そのイベントカードの地域アイコンは情報として有効です（試練カードの他の効果で参照される可能性があります）。
	<p>健康 Health</p>	<p>薬に 対応</p>	<p>次の1つに使用でき、使用後に破棄されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・任意の区域の疫病マーカー1個を除去します。首都の

			<p>疫病マーカを取り除いた場合は、その地域のすべての区域の疫病マーカも除去されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地域に配置します。その地域での薬が失われる次のイベント1回を、薬を失わなくできます。 ・任意の区域に配置し、次の疫病マーカが置かれるのをキャンセルします。
--	--	--	---

神託者ベイリート (Oracle Baileet)

神託者ベイリートは、プレイヤーによって操れないキャラクターです。AとBの面を持ち、**A面は彼女を試練カードにより使用する際のものであり、B面は彼女がイベントカードで登場する際のもので**す。

ゲームの難易度を上げたい場合には、彼女が登場するイベントカード1~3枚を、他のイベントカードに加えてシャッフルしたものを山札として使用します。



試練「神託者ベイリート」をプレイする際には、彼女のイベントカードは山札に加えません。
 注釈：試練カードの月次効果の「使用していないイベントカード (Unused Event Cards)」というのは山札のことであり、山札から除外したイベントカードのことではありません。

ベイリートはボード上を歩いたりジャンプしたりして巫術師を敵に変換します。ベイリー

トは任意の巫術師 1 を敵 2 に変換し、その区域の攻撃をただちに解決します。ベイリートは 1 人で居る際には攻撃をしませんし、単身で首都に入っても女王の道の移動を妨げたり（巫術師以外の）帝国トークンを取り除いたりしません。

神託者は殺されても、その試練やキャンペーン中に別の神託者イベントや試練が後で発生すれば戻ってきます。神託者がボード上に居る際に、別の神託者イベントや試練が発生した場合には、そこで示された地域に神託者を移し、新たにカードで引いたときと同様にそこに敵を配置したうえで、彼女の月次効果がカードにあればそれを解決します。

・Katuzili の能力でイベントカードの山の一番上の裏向きカードを見ることができます。

・首都に外交マーカー (→) 1 個を置くことで、その地域でのベイリートによる変換 1 回をキャンセルできます。ベイリートはそこに入ることはできます。



キャンセル後にマーカーを破棄します。

・宗教マーカー () をイベント山札に置くことはできません（予防できません）。

技術

技術カードをプレイするか、アクションによりマップ上の技術を獲得し、それをキャラクター・カードの上に配置できます。効果は直ちに適用されます。

	盾 Shield	防衛 + 1
	軍用ワゴン Military Wagon	軍事トークンの運搬 + 2
	補給ワゴン Supply Wagon	補給トークンの運搬 + 2
	巫術師ワゴン Diviner Wagon	巫術師トークンの運搬 + 2

	薬ワゴン Medical Wagon	薬トークンの運搬+ 2
	驢馬 Mule	移動アクションでのステップ+ 1
	車輪 Wheel	これを所持する顧問に相談した際には、アッシュル・カード1枚を引けます。また、これを拾って置いた際に、ただちにアッシュル・カード1枚を引けます。
	太陽 Sun	これを所持するキャラクターと同じ区域にいる公共キャラクターのアクションを+ 1 します（すでに相談した顧問に追加することも可能です）。その公共キャラクターにフリー・アクションを行わせる場合には、通常の1アクションの枠を使用します。
	アンフォラ Amphora	同じ地域に居る帝国トークン1個を、別の帝国トークンに変換するアクション1回を行えます。
	薬瓶 Vial	その区域に入った際に、疫病1個を除去できます。
	剣 Sword	攻撃の開始時に、敵1を除去します。

カードの表記情報 (Card Anatomies)

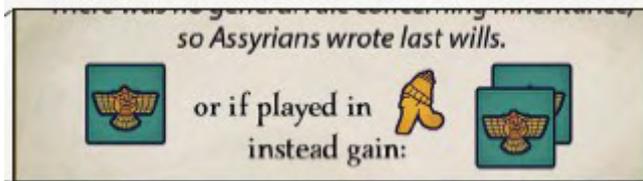
アッシュル・カード

アッシュル・カードには4種類あります。



地域カード :

プレイするためのコストを持ち、ただちに効果を得ます。効果は相談したキャラクターのキャラクター駒の居る地域に適用されます。その地域の区域に指定された軍隊や巫術師トークンを置き、補給や薬はその地域名の所に置きます。カードのアイコンに記された特定の地域では、より多くを得られます。



例：このカードでは、Assyriaでは巫術師2、他の地域では巫術師1を得ます。



袋カード :

プレイするコストの一部として効果マーカーを袋に入れます（カードによりプラスの効果とマイナスの効果のものがあります）。別に商品をコストに要求されます。カードの効果は変わり得ます。効果は相談したキャラクター駒の居る場所に適用されます。その区域に指定された軍隊や巫術師トークンを置き、補給や薬はその地域名の所に置きます。



商品：

プレイに際して効果マーカーを袋に入れますが、他のコスト支払いはありません。商品を得られます。



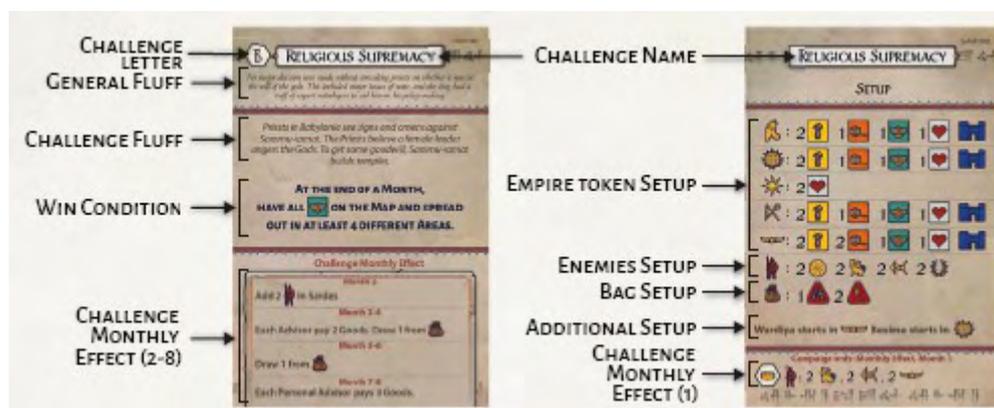
技術：

プレイした際に、相談しているキャラクター・カードに指定の技術マーカーを置きます。技術はそのゲームの残りを通してそのキャラクターにボーナスを与え、置くなり適用されます。技術は交易できません。技術はキャラクターの特殊能力の適用後に適用されます。

訳注：カード名（TITLE）はルール上の意味はありません。また背景知識（FLUFF）はルール上の意味はありません（和訳は割愛します）。

試練カード

試練カードはゲームの根幹を成します。カードの表にはゲームに勝利するための勝利条件（複数可）が記されています。カードの裏にはその試練のセットアップ条件が記されています。カードの表には、第2～第8月の月次効果も記されます。キャンペーンの際には、カード裏の下部に第1月の月次効果も  アイコンとともに記されています。勝利条件の帝国トークンの数は、ボード上の記された各地域のそれぞれに、最低その数の帝国トークンが居なければならないことを意味します。勝利条件のチェックは各月の終わりに行われます。



イベントカード



各月の開始時に、イベントカード1枚を表にします。その内容はバナー上の地域（A）に適用されます。最初にバナーの即座に適用する効果（B）が解決されます。その後でテキストで書かれた追加の効果を解決します（C）。効果は即座に解決されることも、その月一杯残ることも

あります。イベントカードの効果は月をまたいで持続せず、他のイベントカードと相互作用することはありません。一番下のテキストは背景知識です (D)。

キャラクター・カード



キャラクター・カードは個人 (Personal) と公共 (Public) の面があります。背景 (A) の色とバナー (B)の色でどちらの面か識別できます。

バナーにはキャラクターの本拠地 (C) が記されており、バナーの下に開始時の商品 (D)が記されています。カード中央にはキャラクターの肩書 (E)と名前 (F) が記されています。ボックスの小さい文字は背景知識 (G) で、ゲームには影響しません。その下にはキャラクターの固有能力 (H)が記され、これはつねに活性化をしています。各キャラクターの固有のアクションは下に記され (I)、内容は

個人顧問と公共顧問とで異なります。キャラクター名 (J)の横のアイコンは、そのキャラクターの固有能力のリマインダーですが、このアイコンはイシュタルの門の建設のためのアイコンには数えません。

キャラクターの背景 (Character Backstories)

(和文省略)

用語集 (Glossary)

Ability 能力	キャラクター・カードに記されている、そのキャラクターの特別なアクションと持続的な能力です。技術がそのキャラクターに能力を加えることあり、それはカードに技術マーカーを置くことで表現されます。
Adjacent 隣接	1ステップ離れた区域、ないしキャラクターの移動アクションで（女王の道を使わずに）移動可能な区域。
Advisor 顧問	サンムラマート以外のすべてのキャラクターを指します。個人（Personal）の顧問（プレイヤー1人につき1）と公共（Public）の顧問（全員が使用可能）が居ます。
Area 地域	マップ上での区域のうち、二重円で囲まれた部分です。すなわちアッシリア（Assyria）、カナン（Canaan）、フリギア（Phrygia）、バビロニア（Babylonia）、エジプト（Egypt）、キプロス（Cyprus）、メディア（Medes）、エラム（Elam）、ウラルトゥ（Urartu）、クシュ（Kush）です。
Army 軍団	区域内に存在する、選択を行った任意個数の軍隊または巫術氏の総称です。
Attack 攻撃	軍隊トークンを敵のトークンの居る区域に移動させる行動です。プレイヤーと敵の双方が攻撃できます。解決は、軍隊と敵の双方を1:1の比で取り除きますが、キャラクターと技術の能力による補正が適用されます。キャラクターが取り除かれる場合は死亡したものと扱い、そのゲームの残りとはキャンペーンでは使用しません。
Barter 物々交換	任意の商品2つを使って支援トークン1個を得るか、支援トークン1個を使って、そこにアイコンで記されている地域に対応した商品2個を得ます。
Character キャラクター	顧問とサンムラマート
Campaign キャンペーン	5枚の試練カード（A-E）を順番に並べて、前の試練の終わりの状態を、次の試練の開始状態にします。詳細は「キャンペーン」の章を参照。
Capital 首都	名前の すべてが大文字 になっている区域です。地域ごとに1つあります。
Carry 運搬	区域間を移動するキャラクター1人は、デフォルトで2つまでの帝国トークンを移動先まで運ぶことができます。注：補給トークンと薬トークンは地域ベースのもので、その地域内のどの区域でも上げ下ろしを行えます。軍隊トークンと巫術師

	トークンはそれが居る区域でなければ上げ下ろしできません。
Challenge Card 試練カード	ゲームのセットアップの指定、勝利条件、毎月のイベント、歴史的背景を記したカードです。
Colocated 同じ区域に居る	同じ区域に居るコンポーネント同士を示します
Consult(ed) 相談	プレイヤーが選んだキャラクター 1 人に相談ディスクを乗せ、その月のアクションを行えるようにします。
Defense 防衛	攻撃が行われた区域の軍隊トークンの数です。軍隊トークン 1 個が防衛 1 を持ちます。その区域に居るキャラクターや技術が防衛を増やします。
Empire Board 帝国ボード	帝国トークンのトラックと、プレイ順を示したボードです。
Empire Token 帝国トークン	軍隊  補給  巫術師  薬 
Enemy 敵	赤い木のトークンであり、1 個 1 戦力です。女王の道に沿っての移動はできません。ある区域でのすべての敵が、その敵軍です。
Goods 商品	織物  鉄  、銅  金  ラピス・ラズリ 
Home 本拠地	キャラクター・カードには左上のアイコンとしてそのキャラクターの地域が明示されています。その地域にイシュタルの門がある場合には、その地域を本拠地とするすべてのキャラクターは相談が可能です。
Location 区域	地域の中にある円で囲まれた部分です。加えて、Damascus と Sardes も区域として扱われます。
Market Trade 市場の交易	市場アイコン  のある区域では、フリー・アクションとして商品の交易を行えます。
Month 月	このゲームで、ゲームのラウンドとして扱われる単位です。
Monthly Effect 月次効果	試練カードの下の部分に記されている効果で、ステージ 3 で解決されます。
Personal	プレイヤーである顧問です。そのプレイヤーだけが相談可能です。これらの顧問

個人顧問	カードは、Personalの面を表にして公開されます。
Public 公共顧問	プレイヤーではない顧問です。どのプレイヤーも相談可能です。これらの顧問カードは、Publicの面を表にして公開されます
Queen's Road 女王の道	マップ上の、SardesからSusaに至る黄色い線です。女王の道沿いに移動している場合には、道沿いの任意の区域に1ステップで移動できます。区域上に敵・疫病・社会不安がある際には通過できません。それらの効果マーカーがある区域で移動を終えられるのは、それらを排除できる能力   を有するときだけです。その区域に居る敵を攻撃するには、その区域に隣接した区域で移動を終えたうえで攻撃アクションを使用します。敵は女王の道を使いません。あなたの軍隊や巫術師は自力で女王の道を移動できず、移動するキャラクターに運ばれる必要があります。
Route 道路	マップ上の破線
Settlement 集落	首都でない区域
Step ステップ	(潜在的には帝国トークンを伴う) キャラクターは、道路または女王の道に沿って移動します。区域に隣接した移動する敵は、道路にのみ沿って移動します。
Strength 戦力	攻撃を解決する際には、軍隊および敵のトークンは1個が(デフォルトで)1戦力を持ちます。1戦力が攻撃1(これは防衛側から1を除きます)および防衛1(その区域を攻撃する敵に抵抗)です。敵は防衛するプレイヤーよりも多い戦力を有している時のみ攻撃可能です。
Trade 交易	同じ区域に居る相談キャラクター・カードを別のカードに交換するか、同じ区域に居るキャラクター・カード1枚を商品1と交換するか、市場の区域で補給を用いて地域または区域の商品を獲得します。
Technology 技術	カードを使用するか、マップから拾える技術トークンのことです。キャラクター・カードの上に置き、それはそのゲームやキャンペーンの間は能力ボーナスを与えます。
Vassal Area 家臣地域	各帝国トークンと、イシュタルの門が1個ずつある地域。
Win Condition 勝利条件	勝利条件は試練カードに記載されています。月の終わりにそれを満たしていれば勝利します。

付録・キャラクター・カード訳

SAM-001	SAMMU-RAMAT	独	A	アッシュル・カード1枚をコストを無視してプレイする、または商品3を支払ってアッシュル・カード2枚を引く
			A	軍団1または2のそれぞれに1~2ステップの移動・攻撃を行わせる
		公	A	アッシュル・カード1枚をコストを無視してプレイする
			A	軍団1または2のそれぞれに1~2ステップの移動・攻撃を行わせる
SAM-002	BESIME	個	∞	防衛2として数える
			A	アッシュル・カード1枚を捨て商品1を支払うことで、Besimeが現在居る区域で軍隊2を得る
		公	∞	防衛1として数える
			A	アッシュル・カード1枚を捨て商品1を支払うことで、Besimeが現在居る区域で軍隊2を得る
SAM-003	YOUNAN	個	∞	健康1として数える。攻撃後に、Younanの現在居る区域またはその隣接した区域で失われた2までの軍隊を取り戻せる
			A	商品2を支払って、アッシュル・カード2枚を引く
		公	∞	健康1として数える
			A	商品3を支払って、アッシュル・カード2枚を引く
SAM-004	DINAH	個	∞	防衛1として数える。サンムラマートと同じ区域に居る場合には、暗殺1をキャンセルする。他のキャラクターを、帝国トークンと同様に運搬可能
			A	商品2を支払って、巫術師1を軍隊2に変換する
		公	∞	防衛1として数える。サンムラマートと同じ区域に居る場合には、暗殺1をキャンセルする
			A	商品3を支払って、巫術師1を軍隊1に変換する
SAM-005	WARDINA	個	∞	防衛1として数える。敵の居る区域を、攻撃を誘発することなく通過できる

			A	3ステップまでの移動を行える
		公	∞	防衛1として数える。敵の居る区域を、攻撃を誘発することなく通過できる
			A	2ステップまでの移動を行える
SAM-006	AMUNET	個	∞	Amunetが現在いる地域の巫術師1は防衛1として計算する
			A	アッシュル・カード1枚を捨て商品2を支払うことで、Amunetが現在居る区域で巫術師1か2を得たうえで、それらを0-2ステップ移動させる。これは敵の居る区域を通過できる
		公	∞	Amunetが現在いる地域の巫術師1は防衛1として計算する
			A	アッシュル・カード1枚を捨て商品2を支払うことで、Amunetが現在居る区域またはその隣接した区域で巫術師1を得て配置する
SAM-007	ITHOBAAL	個	∞	Ithobaalのフリー・アクションとして物々交換アクションを行える
			A	アッシュル・カード1枚を捨て商品1を支払うことで、Ithobaalが現在居る地域に補給2を得て配置する
		公	∞	Ithobaalのフリー・アクションとして物々交換アクションを行える
			A	アッシュル・カード1枚を捨て商品2を支払うことで、Ithobaalが現在居る地域に補給2を得て配置する
SAM-008	MARSYAS	個	∞	巫術師を獲得するアッシュル・カードを、商品のコストを支払わずにプレイできる
			A	商品1を支払って、軍隊1を巫術師1に変換できる
		公	∞	巫術師を獲得するアッシュル・カードを、商品のコストを支払わずにプレイできる
			A	商品3を支払って、軍隊1を巫術師1に変換できる
SAM-009	DEIOCES	個	∞	防衛1として数える。移動に際して、任意の数の軍隊トークンを運搬できる（他の帝国トークンは一緒にできません）
			A	商品3を支払うことで、Deiocesが現在居る区域で軍隊2を得る
		公	∞	防衛1として数える。移動に際して、2個の軍隊トークンを運搬できる（他の帝国トークンは一緒にできません）

			A	商品3を支払うことで、Deiocesが現在居る区域で軍隊1を得る
SAM-010	LILITH	個	∞	健康1として数える。サンムラマートと同じ区域に居る場合には、月に1回、サンムラマートに乗った暗殺マーカー1個を除ける
			A	商品2を支払って、補給1を健康2に変換する
		公	∞	健康1として数える。サンムラマートと同じ区域に居る場合には、月に1回、サンムラマートに乗った暗殺マーカー1個を除ける
			A	商品3を支払って、補給1を健康2に変換する
SAM-011	KATUZULI	個	∞	Katuziliによってプレイされるアッシュル・カードは、彼が実際に居る地域には無関係に、得られる最大の内容を受け取れます。
			A	山札に伏せられているイベントカードを上から3枚見て、好きな順番に入れ替えられる
		公	∞	Katuziliによってプレイされるアッシュル・カードは、彼が実際に居る地域には無関係に、得られる最大の内容を受け取れます。
			A	山札に伏せられているイベントカードを上から2枚見て、好きな順番に入れ替えられる
SAM-012	SIRANOUSH	個	∞	移動に際して、任意の個数の帝国トークンを運搬できる
			A	アッシュル・カード2枚を、そのどちらか1枚の商品コストを支払うだけで両方プレイできる
		公	∞	移動に際して、運搬できる帝国トークンの個数を+2できる
			A	商品2個を支払うことで、任意のプレイヤーにアッシュル・カード2枚を引かせることができる
SAM-013	AMENIRDIS	個	∞	月に1回、同じ区域にいるキャラクター1人が、追加の1アクションを行えるようになります。
			A	アッシュル・カード1枚を捨て商品2を支払うことで、プールから任意の技術1を獲得できます
		公	∞	月に1回、同じ区域にいるキャラクター1人が、追加の1アクションを行えるようになります。
			A	アッシュル・カード2枚を捨て商品2を支払うことで、プールから任意の技術1を獲得できます

SAM-014	APOLLONIOS	個	∞	健康 1 として数える。Apollonios は、1 ステップで Cyprus、Phrtygia、Canaan、Epypt の任意の区域、または Damascus に出入りできる
			A	商品 2 個を支払って、健康トークン 1 を配置する
		公	∞	健康 1 として数える。Apollonios は、1 ステップで Cyprus、Phrtygia、Canaan、Epypt の任意の区域、または Damascus に出入りできる
			A	商品 3 個を支払って、健康トークン 1 を配置する
SAM-015	BAILEET	A	∞	Baileet は殺されない
			∞	ある地域の区域に入った際に、その地域の巫術師トークン 1 個ごとに 敵 2 に置き換えます。
		B	∞	Baileet は防衛 3 を持つ。Bailoot を攻撃する前に、同じ区域に居る敵を攻撃する必要があります
			∞	ある地域の区域に入った際に、その地域の巫術師トークン 1 個ごとに 敵 2 に置き換えます。

付録・イベントカードのテキスト訳

SAM- 016	Plague in Babylonia	Babylonia を出入りする女王の道はこの月は使用できない
SAM- 017	Assacinate Attempt	暗殺マーカー 1 個をサムラマート・カードに乗せる
SAM- 018		(内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 019	Drought in Babylonia	サムラマートはこの月にアクションを行えない
SAM- 020	Long-Distance Trading	相談を行った顧問は、この月に + 1 ステップの移動を行える
SAM- 021	War Plunder	すべての顧問の中から、合計が 5 になるよう商品を支払う
SAM- 022	Religious Certmonird	Egypt の中にある、または隣接した区域から敵 1 を除く
SAM- 023	Egypt Attacks	Egypt に敵 2 を加える

SAM- 024	Traders	顧問 1 人の現在いる地域からつながっている任意の道路 1 つに増加マーカー 1 個を加え、その地域の商品 2 個を得る
SAM- 025	Corruption in City-State	アクション・フェイズの後で、顧問全員であわせて商品 5 を支払わなければならない、それができなければゲームに敗北する
SAM- 026	Phrygian Smugglers	Phrygia を出入りする女王の道はこの月は使用できない
SAM- 027	Bribes	すべての公共顧問は月の終わりに商品 2 ずつを支払う必要がある
SAM- 028	Narrow Track	市場を出入りする女王の道はこの月は使用できない
SAM- 029	Famine in Babylonia	キャラクターは、今月は移動 1 アクションのみを行える
SAM- 030	Bad Omen	サムラマートはこの月はアクションを行えない
SAM- 031	Flood in Phrygia	この月は女王の道を使えない
SAM- 032	Good Crop Year in Babylonia	Babylonia に任意のキャラクター 1 人を移動させることができる
SAM- 033	Assacinate Attempt	暗殺マーカー 1 個をサムラマート・カードに乗せる (内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 034	The Epic of Gilgamesh	(内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 035	New Year Festival	Babylonia で開始するすべてのキャラクターは、今月は移動できない
SAM- 036	Grand Celebration	Assyria に任意のキャラクター 1 人を移動させることができる
SAM- 037	New Inventions	Egypt で開始するすべてのキャラクターは、今月は移動できない
SAM- 038	Festivale for the Gods	Babylonia に任意のキャラクター 1 人を移動させることができる
SAM- 039	Relocation	Elam と Medes に敵 2 を加える
SAM- 040	Henotheistic	Cyprus に敵 2 を加える
SAM- 041	Deporting Gods	Babylonia を出入りする女王の道はこの月は使用できない
SAM- 042	Enemy Attack	(内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 043	Sardes Attacks	Sardes に敵 2 を加える
SAM- 044	Elam Attacks	Elam に敵 2 を加える
SAM- 045	Siege of Azekah	Cyprus に敵 2 を加える

SAM- 046	Smuggler	Babylonia を出入りする女王の道はこの月は使用できない
SAM- 047	Trading Posts	すべての公共顧問は銅 2 を受け取る
SAM- 048	Good Crop Year in Canaan	袋から社会不安マーカー 1 個を取り除く
SAM- 049	Public Unrest	Canaan で開始するすべてのキャラクターのアクションが今月は 1 減る
SAM- 050	Political Turbulence	今月は市場が使用できない
SAM- 051	Infectious Diseases	キャラクターは、今月は移動 1 アクションのみを行える
SAM- 052	Droughts in Phrygia	今月は帝国トークンは Phrygia に出入りできない
SAM- 053	Protecting Rituals	今月は帝国トークンは Canaan に出入りできない
SAM- 054	Lockdown	今月は帝国トークンは Phrygia に出入りできない
SAM- 055	Flood in Canaan	Canaan への出入りには 2 ステップを必要とします
SAM- 056	Agricultural Year	今月相談を行ったキャラクターは、この月に + 1 ステップの移動を行える
SAM- 057	Agricultural Production	袋から疫病マーカー 1 個を取り除く
SAM- 058	Assacinate Attempt	暗殺マーカー 1 個をサムラマート・カードに乗せる (内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 059	Epidemic Outbreak	(内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 060	Colonists	(内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 061	Replisals	(内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 062	New Moon Festivale	(内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 063	Signs and Omens	今月はサムラマートのアクションが +1 増える
SAM- 064	Phrygia Attacks	Phrygia に敵 2 を加える
SAM- 065	Psychological Warfare	Kush に敵 2 を加える
SAM- 066	Susa to Sardes	Phrygia の区域に居るすべてのキャラクターは銅 2 を受け取る
SAM- 067	Textile Trade	すべての個人顧問は織物 2 を受け取る

SAM- 068	High Taxes	顧問全員であわせて商品 5 を支払う
SAM- 069	Merchant Communication	すべての個人顧問はラピス・ラズリ 2 を受け取る
SAM- 070	Royal Hostage	顧問全員であわせて商品 5 を支払う
SAM- 071	Corruption	顧問全員であわせて商品 5 を支払う
SAM- 072	Rebellion in Babylonia	(内容はバナーのアイコンで示され、テキストはありません)
SAM- 073	Commercial Exchange	顧問全員であわせて商品 5 を支払う
SAM- 074	Tributes	Urartu に敵 2 を加える
SAM- 075	Babylonia Attacks	今月はサンムラマートのアクションが+1 増える
SAM- 076	Oracle Baileet	神託者ベイリートについては (→P.45) 敵の攻撃フェイズで、ベイリートはもっとも近い巫術師の居る所 に向かって 1 ステップ移動します。巫術師の数が同数であれば、 Kalhu に近い方、それも等しければ首都に近い方向に向かう
SAM- 077		
SAM- 078		

付録・アッシュルカード訳

SAM-079 から SAM-178 までの 100 枚です。

P.48~P.49 で記したように、ルール上で意味のあるテキストはなくアイコンで示されたものを獲得する（地域による変動はあり）だけですので、和訳は割愛します。

付録・試練カードのテキスト訳

セットアップに関する情報のアイコンと地名のみの部分の和訳は割愛します。

SAM-179	A	Civil War	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと	
			・社会不安マーカーがボード上に存在しない	
			・Babylonia、Phrighia、Canaan に、最低軍隊 3 と、巫術師 1 が居る	
			挑	2 Anshan、Meroe、Elmali に敵 1 を加える
			戦	3~4 袋から 1 つ引き、Bastam に敵 2 を加える
の	5~6 Anshan に敵 2 を加える			
効	7~8 袋から 1 つ引く			
セットアップ補足：Babylonia、Phrygia、Egypt に社会不安 1 を置く				
SAM-180	B	Religious War	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと	
			・Assyria に最低 1 の巫術師がいる	
			・Phrygia、Canaan、Egypt、Babylonia に最低 3 の巫術師が居る	
			挑	2 Kition、Bastam、Godin Tepe に敵 2 を加える
			戦	3~4 Anshan、Meroe に敵 2 を加える。袋から 1 つ引く
の	5~6 Kition に敵 2 を加える			
効	7~8 袋から 1 つ引く			
SAM-181	D	War in the Land of the Pharaohs	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと	
			・Egypt のイシュタルの門がある	
			・Napata、Meroe に最低 1 の軍隊が居る	
			挑	1 (キャンペーンのみ) Elam に敵 2、Kition に敵 2 を加える
			戦	2 Meroe と Napata に敵 2 を加える
			の	3~4 Assyria と Babylonia から補給 1 を取り除き、袋から 1 つ引く
効	5~6 Meroe と Napata に敵 2 を加える			
果	7~8 すべての個人顧問は商品 2 を支払う			

			セットアップ補足：Besime の開始位置は Canaan		
SAM-182	E	Influence the Assyrian Court	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと ・ Babylonia、Egypt、Canaan、Phrygia 出身の顧問が全員 Assyria に居る		
			挑 戦 の 効 果	1	(キャンペーンのみ) Ubartu に敵 2、Medes に敵 2、Elam に敵 2 を加える
				2	すべての個人顧問は商品 1 を支払う。払えなかった商品 1 つにつき、袋から 1 つ引く
				3~4	すべての個人顧問は商品 2 を支払う。払えなかった商品 1 つにつき、袋から 1 つ引く
				5~6	Napata に敵 2 を加える。袋から 1 つ引く
				7~8	袋から 1 つ引く
			セットアップ補足：Babylonia に社会不安 1 を置き、Gordium に疫病 1 を置く。 Besime と Younan の開始位置は Canaan		
SAM-183	C	Lapis Lazuli Monopoly	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと ・ Medes と Elam にイシュタルの門がある ・ キャラクター全員で合わせて 20 以上のラピス・ラズリを保持している		
			挑 戦 の 効 果	1	(キャンペーンのみ) Ubartu に敵 2、Sardes に敵 2、Elam に敵 2 を加える
				2	袋から 1 つ引く
				3~4	袋から 1 つ引き、Kush と Medes に敵 2 ずつを加える
				5~6	任意の健康 2 を除く、袋から 1 つ引く
				7~8	すべての個人顧問は商品 2 を支払う
			SAM-184	B	Ishtar Gate
挑 戦 の 効 果	1	(キャンペーンのみ) Kush に敵 2、Sardes に敵 2 を加える			
	2	Kition、Bastam、Godis Tepe に敵 2 ずつを加える			
	3~4	袋から 1 つ引く			
	5~6	Kition と Napata に敵 2 ずつを加える			

			7~8	すべての個人顧問は商品 2 を支払う		
			セットアップ補足：Wardiya と Dinah の開始位置は Phrygia			
SAM-185	A	Rebellion in Egypt	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと			
			・マップ上に社会不安マーカーが置かれていない			
			・Egypt と Kush にイシュタルの門がある			
			・Kush に最低 3 の軍隊が居る			
			挑	2	Napata に社会不安 1 を加える	
戦	3~4	Canaan に社会不安 1 を加える。袋から 1 つ引く				
の	5~6	Napata に敵 2 を加える				
効	7~8	袋から 1 つ引く				
			セットアップ補足：Gordium と Egypt に社会不安 1 を置く。Wardiya の開始位置は Jerusalem			
SAM-186	E	Military Control	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと			
			・Assyria に最低 1 の軍隊がある			
			・Phrygia、Canaan、Egypt、Babylonia に最低 3 の軍隊がある			
			挑	1	(キャンペーンのみ) Elam に敵 2、Sardes に敵 2 を加える	
			戦	2	Cyprus に敵 2 を加える。袋から 1 つ引く	
			の	3~4	Urartu に敵 2 を加える。袋から 1 つ引く	
効	5~6	Medes に敵 2 を加える				
果	7~8	袋から 1 つ引く				
			セットアップ補足：Yunan の開始位置は Cyprus、Dinah の開始位置は Babylonia			
SAM-187	E	Mass Deportations	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと			
			・マップ上に敵が存在しない			
			・マップ上に最低 17 の軍隊がいる			
			挑	1	(キャンペーンのみ) Elam に敵 2、Sardes に敵 2 を加える	
戦	2	Kush に敵 2 を加える				
の	3~4	袋から 1 つ引く。顧問全員での合計 10 の商品を失う				

			効果	5~6	Urartu に敵 2 を加える
			果	7~8	袋から 1 つ引く
			セットアップ補足 : Besime と Dinah の開始位置は Egypt		
SAM-188	A	Civil War in Near And Far	勝利条件 : 月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと ・ Babylonia と Egypt にイシュタルの門がある		
			挑戦の	2	Napata と Meroe に敵 2 を加える。袋から 1 つ引く
			効果	3~4	Susa と Anshan に敵 1 を加える。
			果	5~6	Ecbatana に敵 2 を加える。
				7~8	袋から 1 つ引く
			セットアップ補足 : Wardiya の開始位置は Canaan		
SAM-189	B	Religious Supermagic	勝利条件 : 月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと ・ すべての巫術師がマップ上に出ており、最低でも 4 つの地域に拡散している		
			挑戦の	1	(キャンペーンのみ) Medes と Elam と Kush に敵 2 を加える
			効果	2	Sardes に敵 2 を加える。
			果	3~4	すべての顧問は商品 2 を支払う。袋から 1 つ引く
				5~6	袋から 1 つ引く
				7~8	すべての顧問は商品 3 を支払う
			セットアップ補足 : Wardiya の開始位置は Kush、Besime の開始位置は Phrygia		
SAM-190	B	Oracle Baileet	勝利条件 : 月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと ・ マップ上に敵がない ・ Assyria、Canaan、Babylonia、Phrygia、Egypt のそれぞれに最低 1 の巫術師がいる		
			挑戦の	1	(キャンペーンのみ) Urarth と Medes と Kush に敵 2 を加える
			効果	2	まだ使用していないイベント・カードを表にし、その地域の首都に Baileet を移動させ、攻撃を解決する
			果	3~4	Medes と Kush に敵 2 を加える。まだ使用していないイベント・カードを表にし、その地域の首都に Baileet を移動させ、攻撃を解

				決する
			5~6	袋から1つ引く。まだ使用していないイベント・カードを表にし、その地域の首都に Baileet を移動させ、攻撃を解決する
			7~8	袋から1つ引く。まだ使用していないイベント・カードを表にし、その地域の首都に Baileet を移動させ、攻撃を解決する
			セットアップ補足：Wardiyaの開始位置は Cyprus。Baileetのカードをゲームに出し、まだ使用していないイベント・カードを表にし、その地域に Baileet キャラクター駒を置く。攻撃をただちに解決する	
SAM-191	D	Stopping Revellion Effort	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと ・ Babylonia、Phrigia、Canaan に、最低3の健康と軍隊1がある	
		挑 戦 の 効 果	1	(キャンペーンのみ) Phrigia と Canaan に社会不安1を置く
			2	Anshan、Meroe、Elmali に敵1を加える
			3~4	Anshan に敵2を加える
			5~6	Bastam に敵2を加える。袋から1つ引く
			7~8	すべての個人顧問は商品2を支払う
			セットアップ補足：Canaan と Phrigia に社会不安1を置く	
SAM-192	D	Secure the Health of the People	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと ・ マップ上の最低5つの地域に、合計15以上の健康を置く	
		挑 戦 の 効 果	1	(キャンペーンのみ) Urarth と Sardes と Medes と Elam に敵2を加える
			2	袋から1つ引く
			3~4	Cyprus に敵2を加える
			5~6	Elam に敵2を加える。袋から1つ引く
			7~8	すべての個人顧問は商品2を支払う
			セットアップ補足：Wardiyaの開始位置は Phrygia、Besimeの開始位置は Babylonia	
SAM-193	C	Mediterranean	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと ・ Phrygia、Canaan、Cyprus、Egypt にイシュタルの門がある	

		Dominance	<ul style="list-style-type: none"> ・ Sardes と Damascus に最低 1 の軍隊がいる ・ 顧問全員で、合計 10 以上の金を持つ 										
		挑戦の効果	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>(キャンペーンのみ) Urartu、Sardes、Elam、Kush に敵 2 ずつを加える</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Sardes に敵 2 を加える</td> </tr> <tr> <td>3~4</td> <td>袋から 1 つ引く</td> </tr> <tr> <td>5~6</td> <td>Kush に敵 2 を加える</td> </tr> <tr> <td>7~8</td> <td>すべての個人顧問は商品 2 を支払う</td> </tr> </table>	1	(キャンペーンのみ) Urartu、Sardes、Elam、Kush に敵 2 ずつを加える	2	Sardes に敵 2 を加える	3~4	袋から 1 つ引く	5~6	Kush に敵 2 を加える	7~8	すべての個人顧問は商品 2 を支払う
1	(キャンペーンのみ) Urartu、Sardes、Elam、Kush に敵 2 ずつを加える												
2	Sardes に敵 2 を加える												
3~4	袋から 1 つ引く												
5~6	Kush に敵 2 を加える												
7~8	すべての個人顧問は商品 2 を支払う												
			セットアップ補足 : Wardiya、Dinah、サンムラマートの開始位置は Canaan										
SAM-194	C	Economic Prosperity	<p>勝利条件 : 月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ すべての顧問を合わせて、全種類最低 10 個の商品が置かれている ・ Assyria と Babylonia に合わせて最低 10 の軍隊が拡散している 										
		挑戦の効果	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>(キャンペーンのみ) Urartu、Susa、Kush に敵 2 ずつを加える</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>任意の巫術師 1 を失う。袋から 1 つ引く</td> </tr> <tr> <td>3~4</td> <td>任意の健康 1 を失う。Elam に敵 2 を加える</td> </tr> <tr> <td>5~6</td> <td>任意の軍隊 1 を失う。袋から 1 つ引く</td> </tr> <tr> <td>7~8</td> <td>すべての個人顧問は商品 2 を支払う</td> </tr> </table>	1	(キャンペーンのみ) Urartu、Susa、Kush に敵 2 ずつを加える	2	任意の巫術師 1 を失う。袋から 1 つ引く	3~4	任意の健康 1 を失う。Elam に敵 2 を加える	5~6	任意の軍隊 1 を失う。袋から 1 つ引く	7~8	すべての個人顧問は商品 2 を支払う
1	(キャンペーンのみ) Urartu、Susa、Kush に敵 2 ずつを加える												
2	任意の巫術師 1 を失う。袋から 1 つ引く												
3~4	任意の健康 1 を失う。Elam に敵 2 を加える												
5~6	任意の軍隊 1 を失う。袋から 1 つ引く												
7~8	すべての個人顧問は商品 2 を支払う												
			セットアップ補足 : Wardiya の開始位置は Epypt、Younan の開始位置は Babylonia										
SAM-195	E	Praise the Queen!	<p>勝利条件 : 月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム上に、最低 10 人の顧問が居る 										
		挑戦の効果	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>(キャンペーンのみ) Medes と Elam に敵 2 ずつを加える</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>袋から 1 つ引く。プレイヤー全員アッシュル・カード 1 枚を捨てる</td> </tr> <tr> <td>3~4</td> <td>Sardes に敵 2 を加える</td> </tr> <tr> <td>5~6</td> <td>Ecbatana に敵 2 を加える</td> </tr> <tr> <td>7~8</td> <td>袋から 1 つ引く</td> </tr> </table>	1	(キャンペーンのみ) Medes と Elam に敵 2 ずつを加える	2	袋から 1 つ引く。プレイヤー全員アッシュル・カード 1 枚を捨てる	3~4	Sardes に敵 2 を加える	5~6	Ecbatana に敵 2 を加える	7~8	袋から 1 つ引く
1	(キャンペーンのみ) Medes と Elam に敵 2 ずつを加える												
2	袋から 1 つ引く。プレイヤー全員アッシュル・カード 1 枚を捨てる												
3~4	Sardes に敵 2 を加える												
5~6	Ecbatana に敵 2 を加える												
7~8	袋から 1 つ引く												
			セットアップ補足 : Wardiya の開始位置は Phrycia、の開始位置は Babylonia										

SAM-196	A	Queen's Road	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと		
			・ Sandes に最低 1 の軍隊がいる		
			・ Phrygia、Assyria、Babylonia、Elam にイシュタルの門がある		
			挑 戦 の 効 果	2	Sardes に敵 2 を加える。袋から 1 つ引く
				3~4	Elam に敵 2 を加える。袋から 1 つ引く
				5~6	すべての個人顧問は商品 2 を支払う
7~8	袋から 1 つ引く				
セットアップ補足：Wardiya の開始位置は Epypt、Besime の開始位置は Canaan					
SAM-197	D	Supply the People	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと		
			・ マップ上の最低 5 つの地域に、合計 15 以上の補給を置く		
			挑 戦 の 効 果	1	(キャンペーンのみ) Cyprus と Sardes に敵 2 ずつを加える
				2	任意の軍隊 1 と補給 1 を失う
				3~4	Elam に敵 2 を加える。袋から 1 つ引く
				5~6	任意の巫術師 1 と健康 1 を失う
7~8	任意の健康 1 を失う。袋から 1 つ引く				
セットアップ補足：サンムラマートと Besime の開始位置は Phrygia、Wardiya の開始位置は Damascus					
SAM-198	C	Copper and Iron Trade	勝利条件：月の終わりに、以下のすべての条件を満たすこと		
			・ Cyprus と Babylonia にイシュタルの門がある		
			・ 顧問の全員のいずれかの上に、合計で鉄 15 以上と銅 15 以上が置いてある		
			挑 戦 の 効 果	1	(キャンペーンのみ) Urartu と Sardes に敵 2 ずつを加える
				2	袋から 1 つ引く
				3~4	Elam と Sardes に敵 2 ずつを加える。袋から 1 つ引く
5~6	すべての公共顧問は商品 2 を支払う				
7~8	袋から 1 つ引く				

付録・訳語辞書（翻訳の際のメモ）

Ability	能力	Iron	鉄
Adejaent	隣接	Karu	増加
Advisor	顧問	Lapis Lazrir	ラピス・ラズリ
Appendix	付録	Location	区域
Area	地域	Map	マップ
Army	軍団	Market	市場
Ashur	アッシュル	Medicine	薬
Assacination	暗殺	Military	軍隊
Attack	攻撃	Month	月
Barter	物々交換	Monthly Effect	月次効果
Campaign	キャンペーン	Oracle	神託者
Capital	首都	Personal Advisor	個人（顧問）
Carry	運搬	Plague	疫病
Challenge	試練	Prevision	支給
Character	キャラクター	Public Unrest	社会不安
Colocate	同じ区域に居る	Public Advisor	公共（顧問）
Consult	相談	Queen's Road	女王の道
Copper	銅	Raid	襲撃
Defense	防衛	Religeon	宗教
Diplomacy	外交	Route	道路
Diverner	巫術師	Sammu-Ramat	サンムラマート
Empire	帝国	Settlement	集落
Enemy	敵	Spread	拡散
Fluff	背景知識	Step	ステップ
Free Action	フリー・アクション	Strength	戦力
General Supply	プール	Supply	補給
Gold	金	Technology	技術
Goods	商品	Textile	織物
Health	健康	Trade	交易
Home	本拠地	Vassal	家臣

目次

史的序文 (Historical Introduction)	1
コンポーネント (Components)	2
セットアップ (Game Setup)	7
プレイヤーとゲームの背景 (Players and Game background)	11
ゲームの目的-勝ち方 (The Goal of the Game – How to Win)	11
勝利条件.....	12
敗北条件.....	12
1か月進行-ゲームの手順 (Sequence of Play)	13
新月フェイズ (New Month Phase)	14
1.拡散とイベント.....	14
社会不安と疫病の拡散.....	14
裏向きのイベント・カードの次の1枚を表に.....	15
2.敵の攻撃.....	17
敵の解決順：.....	17
敵の移動：.....	18
移動による敵の攻撃の解決：.....	18
首都を失う.....	20
3.試練カードの月の効果を適用.....	22
4a.アッシュル・カードを1枚引く.....	22
4b.徴税.....	23
アクションフェイズ (Action Phase)	24
5a.相談ディスクを置く.....	24
5b.キャラクターの特殊アクションと固有能力.....	25
5c.移動.....	25
帝国トークンの移動.....	26
5d.攻撃.....	27
5e.アッシュル・カードのプレイ.....	28
5f.物々交換.....	29
5g.技術マーカーを拾う.....	29
5h.フリー・アクション.....	29
交易：.....	30
市場交易：.....	30
支給：.....	30

解決フェイズ (Resolve Phase)	31
6a.帝国ボードのチェック.....	31
6b.サンムラマートのチェック.....	32
6c.イシュタルの門チェック.....	32
顧問の獲得や損失.....	33
7.勝敗条件のチェック.....	34
ゲームの例 (Example of a Gameplay)	34
地図の見方 (Map Anatomy)	35
キャンペーン (Campaign)	36
キャンペーンでの試練 B~E のセットアップ :	36
記録用紙.....	38
キャンペーン後の得点評価.....	38
1人プレイ (Solo Mode)	38
付録 (Appendix)	40
効果マーカーと効果袋.....	40
神託者ベイリート (Oracle Baileet)	45
技術.....	46
カードの表記情報 (Card Anatomies)	48
アッシュル・カード.....	48
地域カード :	48
袋カード :	48
商品 :	49
技術 :	49
試練カード.....	50
イベントカード.....	50
キャラクター・カード.....	51
キャラクターの背景 (Character Backstories)	51
用語集 (Glossary)	52
付録・キャラクター・カード訳.....	55
付録・イベントカードのテキスト訳.....	58
付録・アッシュルカード訳.....	61
付録・試練カードのテキスト訳.....	62
付録・訳語辞書 (翻訳の際のメモ)	64

Translated By kondohi

(禁無断転載)