

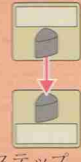
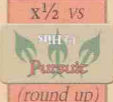









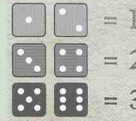






戦闘と強襲

ステップ	戦闘の手順(4.4.1-4.4.5) 	強襲の手順(4.5.2) 
君主の配置 イベントプレイ	活性化 攻撃側 君主を戦列中央、次に左／右翼各1人、他は予備。 防御側 は中央、次に可能なら正対攻撃側の左／右翼(出撃、救援出撃も参照)。 攻撃側、次に 防御側 は イベント をプレイ。	戦闘同様に配置するが活性化攻撃君主と防御側の任意の1人を戦列に配置、残りは 予備 。 防御側:守備隊を配置(拠点参照)。 攻撃側:攻囲マーカ―を防壁として配置。
戦場離脱? 再配置	戦場離脱? 攻撃側次に防御側は最終ラウンド宣言を行える。敵は 追撃 する。 予備君主は空の戦列へ前進する。 攻撃側次に防御側は左または右翼を カラ の中央へ。 正対する敵がいな戦列君主:最も近い敵へ 側面迂回 する。	戦場離脱? 攻撃側は強襲終了を宣言し敗北する。 第1ラウンド後 なら攻撃側次に防御側は戦列君主と予備君主の配置を変更できる。 もし新ラウンド開始時に戦列君主が敗走していたら、任意の予備君主1人を前進させる。
打撃  各打撃ステップ	1. 射撃戦 a. 防御側 1. a, b b. 攻撃側 2. 白兵戦 a. 防御側騎馬兵 2. a, b b. 攻撃側騎馬兵 c. 防御側歩兵 3. c, d d. 攻撃側歩兵	1. 射撃戦 a. 防御側 1. a, b b. 攻撃側 2. 白兵戦 a. 全拠点防御側 2. a, b b. 全攻撃側
ヒット	 各ユニットは $\frac{1}{2}$ 、1、2ヒットを与える。部隊表参照。すべて(正対、側面迂回、守備隊)合計し端数を切り上げる。 防壁 判定を行う。 戦闘 : 正対／側面迂回／被側面迂回君主はヒットを受ける(順番は所有者が選択)。所有者はヒットをユニットに割り当てる。ヒット毎に防御判定を行う(失敗したユニットは敗走)。 強襲 : 攻撃側 装甲 ユニットは最初にヒットを受ける。 守備隊 は防御側君主より先にヒットを受ける。	
防御	 防壁 : 目標陣営はヒット毎にダイスを1個振る。範囲内なら1ヒットを無効にする。 装甲 : ヒットを吸収するユニットは判定。範囲内なら敗走せず1ヒットを吸収する。 回避 : 装甲同様(上記)に判定するが射撃戦と強襲のヒットは不可。 非装甲 : 装甲または回避なし(また農奴兵ではない)なら判定が「1」で敗走せずヒットを吸収。	
敗走	 敗走ユニットはただちにマット上の 敗走配置場所 へ移動。敗走守備隊は除去。 敗走ユニットは打撃もヒットの吸収も行えない。 君主のユニットすべてが敗走したら、その 君主 は 敗走 する。ただちに戦列から取り除く。	
新ラウンド?	もし陣営の君主すべてが敗走したまたは戦場離脱したら、その陣営は戦闘で敗北する。 該当なければ 、上記 戦闘離脱? ／ 再配置 から新ラウンド開始。	攻撃側または防御側がすべて敗走したらその陣営は敗北する。上記に該当せず、 ラウンド数 が 攻囲マーカ―数 と同じなら攻撃側は敗北する。 その他は次ラウンドの再配置を行う。
退却 撤退 征服	敗者は非攻囲下の敵がいな隣へ 退却 (防御側は攻撃側が使った経路を使用できない)、 または友好的拠点内へ 撤退 (出撃は必ず)、 または永久除去。	攻囲下防御側が敗北したら、拠点は 略奪 される。拠点内の全君主を永久除去および収奪される。攻撃側は拠点を征服する。 その他は攻囲継続(退却および収奪なし)。
損失	 全君主の 敗走 ユニットがそれぞれ判定 — 判定に失敗したらユニット除去。 — 戦場離脱なし の退却または 強襲 の攻撃側は「1」防御で判定。 — その他は修正なしの防御(装甲、回避、非装甲)。 全ユニットが除去された 君主 は永久除去。	
収奪	 勝者は敗者から以下を獲得する。 — 戦場離脱なしに退却したまたは除去されたら、 海上船を除く全物資 。 — 戦場離脱して退却したら、戦利品に加えて 非過重状態 退却で超過した 糧秣 。	戦闘と同じ(左記)。加えて拠点の征服によりVPに等しい数の 戦利品 、 糧秣 、 硬貨 を獲得。    
軍役	 退却 する(撤退ではない)君主毎にダイスを1個振る。 君主(およびその家臣)の 軍役マーカ― を、出目を $\frac{1}{2}$ して切り上げた数だけ 左 のボックスへ移動させる。	 = 1 = 2 = 3
終了処理	 全君主は移動済／戦闘済マーカ―でマークする。 この戦闘または攻囲で使用したすべての「保持」イベントを捨て札にする。 その戦闘で攻囲が開始されたら1攻囲マーカ―追加。攻囲を解いたらマーカ―を除去。 出撃強襲(4.5.3)なら、 攻囲マーカ― を1に減少。 枠付きロケールの所有者が変われば、征服／VPを修正(もしNovgorodならヴェーチェ硬貨を収奪)。 回復 : この命令カードではこれ以上のアクション不可 — 給食／支給／解散(4.8)へ。	   

ラウンド

戦闘／強襲終了