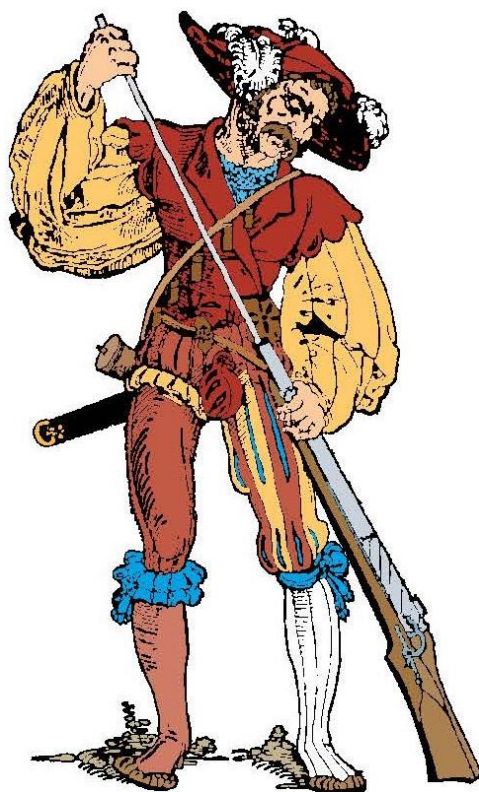


会戦操典

# 火縄銃兵

イタリア北部の戦い、  
1495年-1544年



2020/5/17訂正適用版

## 目

序文.....	2
フォルノーヴォー.....	3
チェリニョーラ.....	8
アニャデッロ.....	11
ラヴェンナ.....	15
マリニャーノ.....	19

ビコッカ.....	23
パヴィア.....	26
チェレゾーレ.....	32
プレイの拡大例.....	36
戦闘の例.....	41
拡大プレイ手順.....	42



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com



MEN of IRON

第四弾





## 序文

1494年から1559年のイタリア戦争では、欧州大陸上で筋力兵器から火薬兵器への移行を見た；これは戦場の戦術の変化の真っ只中に発生した。火薬兵器はより多数に、そして信頼性が増し、それは弓や弩よりも兵士の使用訓練が易しかった。創造的な指揮官は、その威力を向上させるために自分達の鉾槍兵編成に弩兵、そして後に火縄銃兵を入れ始めた。剣と小型の盾で武装した新種の編成も、この時期に登場した。これらの成功した革新は、間も無く全ての軍隊から模倣された。一部は近代戦へと続き、ゆっくりと発展することになる一方で、残りは歴史的な興味に追いやられることになった。

大砲および小砲（あるいは小型カノン砲）のような火薬兵器は、15世紀を通して確実に成長していった。それらは最初は全く珍しいものであり、ほとんど攻囲戦に使用されたが、その数量増大によって結局は16世紀に欧州の戦場でそれらが広く用いられるように導かれた。メン・オブ・アイアンシリーズの先のゲーム、血と薔薇において見られたように、大砲と小砲は次第に戦場兵器としてより多くの数で登場するようになった。火縄銃は信頼性と手で持てる火薬兵器の簡単な操作において大きな一歩前進であった。小砲は扱いにくく、そして腰だめで射撃し、照準するために、能力に制限を加えられていた。火縄銃は射手が目標に向けて銃身を照準可能な肩ストックが装備されており、大きく精度を向上させていた。兵士はまたしばしば銃身を保持するための木製支持杖を装備されたので、より安定した射撃台座が提供された。16世紀後半では、火縄銃は新型でより大型のマスケット銃に道を譲った。これらの兵器の発展は、火縄射撃機構からより信頼性がある火打石射撃機構へと、そして遂にはアメリカ南北戦争の旋条マスケット銃へと続いた。マスケット銃は19世紀に後装式ライフル銃に入れ替わり、それは20世紀にボルトアクション式ライフル銃に、そして最終的に今日の戦場の半自動式および自動小銃へと道を譲った。火縄銃の射撃および手入れの兵士への訓練は、弓や弩に対する年単位よりも月単位を要した（但し、弩は弓よりもより短い訓練時間であったが）。

当時の革新の1つは、鉾槍部隊編成をより威力が有るものにするために鉾槍部隊編成に投擲兵器武装部隊を加えることであった。投擲兵器部隊は鉾槍部隊編成の側面を防御し、敵を妨害する助けになった。近接戦闘が開始された時、投擲兵器部隊は鉾槍兵の背後に移動することになった。これらの投擲兵器武装部隊はフォルノーヴォーの戦いで見られたように最初は弩兵であったが、すぐさまに火縄銃兵と入れ替えられた。ゴンザロ・デ・コルドバは、1503年のチェリニョーラの戦いで彼に大勝利をもたらす一因になった強力な防御陣地と共に自分の鉾槍部隊編成内への火縄銃兵の配置による革新で高く評価されている。マスケット銃を槍に変えるためにその銃身に固定されるスパイクであるプラグ式銃剣が一度発明されると、これらの部隊編成の鉾槍兵部分はゆっくりと消えていった。17世紀中期から後期までに、大部分の欧州の国での歩兵編成内に鉾槍兵はいなくなった。17世紀後期から18世紀初期において、マスケット銃の銃口の廻りに固定され、射撃を妨害しない円環式銃剣が発明され、ほとんどの欧州の軍隊で採用された。これがナポレオン戦争のマスケット銃の銃剣であった今日、銃剣はまだ兵士に支給され、そして時々戦闘で使用される。

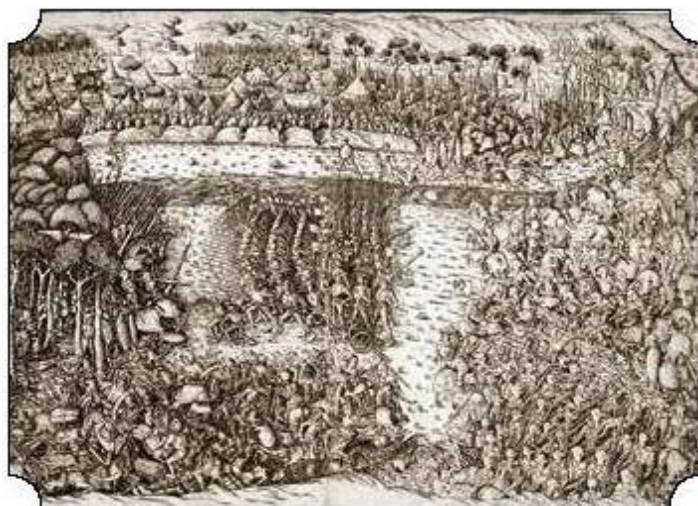
別な革新は、剣と盾で武装した部隊の追加であった。これらの兵士達は、敵部隊の鉾槍を上を外らせ、鉾槍を保持する兵士を接近させるために自分達の武器を使用することになっていた。これらの鉾槍兵は、自分達が列を乱すことが出来ず、近接戦闘において自分達の鉾槍を振り回すことができなかったのも、比較的無防備であった。スペイン人が最初にこの混成編成を採用し、そしてそれはスペイン人が敗北したにも関わらず、1513年のラヴェンナの戦いで成功した。しかしながら、鉾槍兵の密集隊列の欠如により、彼らは敵騎兵の攻撃に脆弱であった。この戦術がうまく機能するだけ十分に剣を修練するためには、多くの訓練を要した。実際、弓を習得するために要した年数と全く同様の習得年数が掛かり、それはこの部隊編成の別な欠点であった。16世紀中期までに、スペイン人はこの部隊編成をやめ、自分達の鉾槍隊形を次の100年間欧州の戦場を圧倒することになったテルシオに再編成した。残りの欧州の強国は直ぐに模倣を始め、自分達の剣盾武装編成部隊の模倣を止め、それ故にこの革新を歴史的な好奇心へと追いやった。

## ユニットの配置と選別に関する注意

プレイする会戦を選んだ後、地図を広げ、選んだ会戦の配置項目において指定されたユニットを配置すること。一部のユニットは、複数の会戦に登場する。それらは、その指揮色帯によってシナリオ対象用として識別できるように作られている。火縄銃兵において、同じ種類のユニットが異なる衝撃戦闘修正を持つ場合がある。これは、その会戦用に指定された特定の数字のユニットをプレイヤーが選ぶ必要があることを意味する。

ゲーム開始時に、各プレイヤーは1つの容器に自軍の8枚の使用可能な奪取駒を入れ、その会戦が指定する枚数の奪取駒の内容を見ずに/無作為に引く。それがプレイされるまでは(6.3)、プレイヤーは自分の対戦相手にこれらを見せない。同時に内容を見せずに選ばれなかったものを傍に置いておくこと。





## フォルノーヴォー

イタリア、パルマ公国 ～ 1495年7月6日

### 史的背景

自分の兄弟のリドルフォを連れたマントヴァ侯フランチェスコ2世・ゴンザーガ指揮下の神聖同盟軍は、ナポリ王国攻撃後に本国へ行軍中のシャルル8世指揮下のフランス軍の撃破しようと探し求めている。2つの軍はタロ河の同じ側で互いにぶつかったが、神聖同盟軍が方針を決めている間に、フランス軍はパルマに向かって進み続けるために渡河した。タロ河によって彼らは分断されてしまった。

6月27日、ヴェネツィア軍とその同盟軍はフランス軍を待ち構えるために、パルマの南西約30kmのフォルノーヴォー・ディ・タロ近郊で宿営地を設定した。彼らは長く待つ必要がなかったが、ヴェネツィア元老院はフランス軍との戦いに意見が一致していなかった。一部の議員は彼らの軍資金を奪取することを試みるためにフランス軍の後衛を攻撃することを欲し、残りはイタリアがフランスに対するたった1つの軍しかないこの戦いにおいて余りに多く危険を冒していることを危惧した。彼らは元手をより豊富に持っていた。

パルマの優柔不断な部隊を支配する努力はヴェネツィア人達によって妨害された時、シャルルは代わりにフランスへ帰還するための自由通行を要求する使者を送ったが、ヴェネツィア人達は彼の要求が考慮されることができない前に、彼は全ての彼の征服地を回復させなければならないだろうと回答した。

2日後の7月6日、フランス軍は食糧が欠乏してきたので、シャルルは会戦に応じることを決心した。大部分がヴェネツィア兵の神聖同盟軍はタロ河の右岸にあり、そしてフランス軍は神聖同盟軍の真正面で河の左側に渡ることを決定した。フランス軍の位置は、ヴェネツィア兵が戦場から障害物を清掃せず、雨が川の土手を滑り易くし、騎兵に対して困難にしたので、防御に対して良好と思われた。シャルルは自分の軍を戦闘集団に編成した。最初の集団、前衛は最大、約5,000の部隊に加えて砲兵輸送車があり、ド・ジー元帥およびジャン・ヤコボ・トリヴルツィオによって率いられた。2番目はシャルル自身と共にジャン・ド・フォワによって率いられた。約1,400の最終集団は、ルイ・トレモイユによって率いられた。加えて、鉾槍歩兵の大規模なファランクスがあった。約30の野戦等級の大砲の砲兵が第一線の前に展開し、タロ河のフランス軍側の第二線を防御していた。

自分の兄弟リドルフォを引き連れた本当に有能な神聖同盟司令官、マントヴァ侯フランチェスコ2世・ゴンザーガは、自分の部隊を9戦列に分けた。彼の戦闘計画は、2つの戦列によって後方を側面包囲しながらフランス軍の最初と中間の集団を混乱させることであった。一度それらのフランス軍集団が混乱したならば、イタリア人部隊の残りが攻撃することになった。この計画を支援するために、軽装騎兵と他の軽騎兵が河を渡って、フランス軍行軍列の後方に送られた。

ゴンザーガの攻撃計画——別な戦闘団が数で不利なフランス軍を攻撃するために渡河する——は申し分無いように思われたが、明らかに重大な問題があった。この会戦は神聖同盟軍による間違った土地の選択と、彼らの手を加え過ぎた戦術計画で有名である。断固たる意思の欠如によって、彼らが彼らの攻撃を真っ直ぐ突進させることから、あるいは彼らの予備を使用させることから妨げられ、一方で無規律（略奪）は計画のほとんど有望な未来——フランス軍後部および荷車後方の軽装騎兵と軽騎兵による陽動を台無しにした。

神聖同盟の計画は正確にフランス軍中央およびシャルルをもっとも見込みがある目標として認識し、そしてフランス軍中央と後衛の3,900の兵を敗退させるためにゴンザーガ、ガルリーノ、フォルテブラッチョおよびモンテフェルトロの戦闘団の10,000の兵を割り当てた。しかしながら、上記の要素によってその大量投入と主力攻撃エネルギーが損なわれた：“つまり対決の瞬間に、ゴンザーガとフォルテブラッチョは援護無しで残され、そしてフランス軍は恐らく彼らを圧倒していた”。

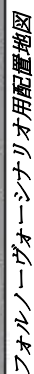
河川それ自身は障害であった。一例としては、川土手はしばしば急斜面であり、そして大部分は濃い茂みに覆われており、しばしば陸地にかかる部隊を混乱させた。そして前の雨が原因で、河は水嵩を上げ続け、予備の使用をより困難にさせていた。

この戦いは引き分けに分類されており、ほとんど最終結果は変わらなかったが、決定的な結果と結果が可能性としてあった状況を創出した。戦略的意味において、フランス軍は全ての正面で神聖同盟軍部隊への自分達の戦術的勝利の結果としてフランスに進む続ける自分達の目的を達成することができた。しかしながら、神聖同盟軍騎兵はフランス軍荷車を略奪することができ、180,000ダカット金貨を得ると同時に、大部分のフランス軍兵士にその夜ののための天幕、乾いた衣装および食糧無しで行かせることを強いた（ニコル、1996年：73）。神聖同盟軍司令官達の間に蒔かれた緊張とは別に、神聖同盟軍は比例的より少ない損害を蒙り、そしてより多くの元気な兵士を持ちながら、この会戦後のフランス軍と比較してより良い状態にあったかもしれない。勿論、どちらの軍隊も大胆な行動でこの戦闘を推し進めなかったのも、この会戦は決着が付かなかった引き分けとして記憶されている。

この会戦に関する数字は、詳細に各軍の多くの変動している部分の内容を記述しているサントスオッソから引用した（1994年：228-232）。ニコルのオスプレイ版は、この戦闘の出来事で大いに有用であり、2つの資料の間には僅か少数の調整しかなかった。しかしながら、筆者はニコルが言及する（1996年：53）が、サントスオッソが省いたフランス軍荷車隊列への1,000の低級歩兵を追加した。

1時間を超える戦いの後、両陣営は宿営地に戻った。フランス軍は約千の兵を喪失し、一方でヴェネツィア兵はその2倍を失った。多くの貴族が戦死した。フランス軍はイタリア遠征の戦利品を失った。戦死者の埋葬のために1日の休戦が





## 競技時間

## 初期配置

2017 GMTゲームズ

## ヴェネツィア同盟軍

指揮官： シャルル8世（OC）、ピエール・ド・ローアン、  
ギー元帥、ジャン・ド・フォワ、ナルボンヌ子爵、ルイII世、  
ラ・トレモイユ領主、ギュオ・ド・ルーヴィエール

奪取駒： 2

**軍旗：** フランス軍； フランス軍軍旗はフランス軍プレイヤーが望む場所に置くことができる。

向き： 荷車隊列以外の全てのユニットは、東に向く。荷車隊列ユニットは西に向く。

配置：

ヘクス: ユニット:

国王シャルル8世（紫色指揮帯）

2140 シャルル8世および彼の身辺警護  
騎乗重装騎兵 (#1 +3)

ピエール・ド・ローアン、ギ一元帥（黒色指揮帶）

1739-1741 1 フランス人騎乗重装騎兵 (#2 -1)、  
1 イタリア人騎乗重装騎兵 (#1 +1)、  
1 フランス人騎乗弩兵 (#1 +1)、  
ギー

1840-1843、1940-1942      5 スイス人鉾槍兵/投擲無し  
    (＃1-2 -2、＃3-5 -1)、  
    1 フランス人長弓 (＃1 +2)、  
    1 国王警備弩兵 (＃1 +1)

2040-2042 3 ガスコーニユ人弩兵 (#1-3 +1)

ジャン・ド・フォワ、ナルボンヌ子爵（水色指揮帶）

2240-2242、2339-2340、2440-2441

2 ランツクネヒト鉾槍兵/投擲無し  
(#1-2 -1)、  
1 スコットランド人長弓兵 (#1 +2)、  
2 フランス人騎乗重装騎兵 (#1 -1、  
#2、0)、  
2 フランス人騎乗弩兵 (#1-2 +2)、  
ナラゴンヌ

ルイ2世、ラ・トレモイユ領主（赤色指揮帯）

2539-2540、2640-2641 2 スコットランド人近衛銃槍兵  
/投擲無し (#1-2、+1)、  
1 スコットランド人近衛長弓兵  
(#1、+3)、  
1 スコットランド人近衛騎乗重装  
騎兵 (#1 -1)、トレモイユ

ギョオ・ド・ルーヴィエール [a] (緑色指揮帯)

1539、1639、1738、1839、1938、2039、2138、2239

1 フランス人ファルコン砲兵（#1）、  
2 フランス人セーカー砲兵（#1-2）、  
2 フランス人カルバリン砲兵  
（#1-2）、  
3 フランス人重カノン砲兵（#1-3）、  
ルーヴィエール

### 輜重荷車段列 (灰色指揮帶)

2940、3040、3140 3 輦重荷車（#1-3）（駒の4移動力面を使用）、  
3 輦重荷車段列弩兵（#1-3 +3）

a : この会戦中に戦死

指揮官： マントヴァ侯フランチェスコ2世・ゴンザーガ（OC）、ピエトロ・デュオド、カイオッツォ伯ジャンフランチェスコ、フォルテブラッチョ・デ・モントーネ、カルロ・ジ・ピアン・ジ・メリタ。

奪取駒： 3

**軍旗：** ヴェネツィア； ヴェネツィア同盟軍旗は、神聖同盟軍プレイヤーが望む場所に置くことができる。

向き： デュオドのユニットは東に向けられる。その他のユニットは北西に向けられる。

配置：

ヘクス: ユニット:

マントヴァ侯フランチェスコ2世・ゴンザーガ [a]  
(灰色指揮帶)

2232、2432 2 ヴェネツィア騎乗重装騎兵  
(#1-2 -2)、ゴンザーガ

2130、2230 2 ヴェネツィア騎乗重装騎兵（#3 -2、  
#4 -1）

2231、2330、2431 3 ヴェネツィア軽騎兵 (#1-3 -1)

2630-2632、2729-2732、  
2830-2832

8 ヴェネツィア剣盾兵 弩付 (＃1 -2、  
＃2-5 -1、＃6-8 0)、  
2 マントヴァ剣盾兵 弩付 (＃1 -1、  
＃2 0)

ピエトロ・デュオド (紫色指揮帯)

3442、3342-3343、  
2 ヴェネツィア軽装騎兵 (#1 -2、  
#2 -1)、

3242-3243 1 ヴェネツィア軽騎兵 (#1 +1)、  
2 ヴェネツィア騎乗弩兵 (#1- 2 +1)、  
デュオド

カイオッツォ伯ジャンフランチェスコ (橙色指揮帶)

1531、1631、1730、1831 4ミラノ剣盾兵 投擲無し (#1-2 +1、  
#3 +2、#4 +3)

1632、1731 2 ヴェネツィア騎乗重装騎兵  
(#2-3 -1)、カイオッツォ

1532 1 ヴェネツィア騎乗重装騎兵 (#4 0)

ベルナルディオ・フォルテブラッチョ・デ・モンターネ  
(金色指揮棒)

2 ヴェネツィア騎乗重装騎兵  
(#1-2 -2)、フォルテブラッチョ

3031 1 ヴェネツィア騎乗重装騎兵 (#3 -1)

3132 1 ヴェネツィア守衛騎兵 (#1 -1)

カルロ・ジ・ピアン・ジ・メリタ [b] (青色指揮帯)

1727、1827、1828、1927 1 ヴェネツィア騎乗重装騎兵 (#1 0)、  
3 フリウーリ剣盾兵 / 投擲無し  
(#1-3 0)、メリタ



**砲兵 [c] (緑色指揮帯)**

2024、2224、2725、2825 4 ヴェネツィア重カノン砲兵 (#1-4)  
 1826、2131、2229、2928、1 ヴェネツィアファルコン砲兵 (#1)、  
 3330 2 ヴェネツィアシーカー砲兵 (#1-2)、  
 2 ヴェネツィアカルバリン砲兵 (#1-2)

a : ヴェルディの歌劇リゴレットのマントヴァ侯ではない。  
 b : “宿営中” ; 後述の宿営中ルールを参照のこと。  
 c : フランス軍がヴェネツィア軍側に再渡河することを防ぐために、ヴェネツィア軍砲兵はタロ河の縁へと移動させられた。それ以外は、大きな役割を果たさなかった。砲兵司令官はいない (6.4)。

**誰が先攻するか**

ヴェネツィア同盟軍がゲームを開始する最初の活性化を与えられている。

**地形**

ゲーム地図は、この会戦の描写およびその中の地域の影響を加えて、我々が所有している最も詳細な戦場地図、同様に実際の地域の写真 (明らかに最近撮られた) を基にしている。いくつかの注意がある :

河川盆地および丘陵の間の土地は、むしろ灌漑用水路、運河、等が縦横に張り巡らされた農地であり、それはそのかなりを幾分よく良くしていたが、本当は足元が固まってはなかった。その反面、我々の資料の文脈から地元の道路や小道を読み取ることは難しかった。 . . . 多数の耕作された野原があったようであり、そしてそのようなものは全体の流れに考慮されないの、それらは登場しない。町は小さいが、狭い通りと多数の壁で密集して混み合っていた。現在もそうである。

タロ河の岸は時として急であったが、しばしば絡み合った茂、藪等で詰まっており、それによって川から上陸することを結構困難にさせていた。それ故に、タロ河または湿地ヘクスから河岸線ヘクス (例として、1834から1835内に) に移動または前進するユニットは、それを行うことで混乱状態になるかを判定するためにチェックしなければならない。サイコロ 1 個を振り、そのユニットの衝撃戦闘防御サイの目修正を加える。

- 修正後のサイの目が 5 以上である場合、そのユニットは直ちに混乱状態になる。
- 修正後のサイの目が 4 以下である場合、影響無し。

河川内のそれらの湿地地帯は河川内の移動を容易にせず、当然としてそこが余りに“泥濘んでいた”からである。そこはどの部隊の移動からも完全に避けられたように思われる。

川底は大部分で (但し、後述参照)、浅かった (太腿の高さ)。しかしながら、大変に岩がちであり、馬に対して難儀にさせていた (兵士には触れない) . . . その上会戦中水嵩が増し続けた。

全てのレベル 3 地形は、荒地である ; そのほとんどが木で覆われており (今日の写真が示す通り)、そしてそのレベルでは地面は、容易な軍事機動に寄与していなかった。

小河川または灌漑用水路が河岸線ヘクスでタロ河に入るところでは、その小河川ヘクスサイドの影響は、ユニットがそのヘクスサイドを横断する時に適用される。

**河川水位上昇**

会戦前、終日雨であり、そして雨は会戦中に断続的に続いた。河川の水位は増し続け、それを渡河することを進行中で、変化する障害にさせていた。 . . . 特に歩兵に対して。それ故に、各活性化後にサイコロ 1 個を振ること :

- そのサイの目が 7 以上である場合、河川は増水する。その影響は、タロ河または湿地ヘクス内へ移動するために +1 が追加されることである。これに対して最大 +2 であるが、ユニットは常にタロ河あるいは湿地ヘクスから、または隣接するタロ河あるいは湿地ヘクス内に 1 ヘクス常に移動することができる。この状態を記録するために、総合欄上で河川水位上昇マーカーを使用すること。
- そのサイの目が 6 以下である場合、影響無し。

**スイス兵戦闘積極性**

スイス人鉾槍兵——彼らの金銭的態度によって悪名高い——は、フォルノーヴォーでは大いに積極的であった (殆どの理由は略奪の可能性)。従って、スイス人鉾槍兵ユニットを含む戦闘単位が活性化されたいずれの手番においても、1 個以上の敵ユニットの 2 ヘクス以内に (向きに関係無く)、そして交戦状態ではないいずれかの/全ての非離脱状態スイス人鉾槍兵ユニットは、それらのユニットの 1 つの隣に移動し (フランス軍プレイヤーの選択)、攻撃することを試みなければならない。

フォルノーヴォーにおいて、スイス兵はスイス人衝撃戦闘抵抗ルール (16.2) を使用しない (疑いようもなく)。

**輜重荷車**

フランス軍輜重荷車には指揮官が無く、それは無償活性化によってのみ活性化させることができ、常に指揮範囲外である。フランス軍輜重荷車は、鉾槍兵または輜重荷車ではない 1 個味方徒歩ユニットとスタックできる (10.0)。ヘクス内で単独の輜重荷車は、衝撃戦闘/突撃戦闘において攻撃を受けること、および投擲武装ユニットによって射撃を受けることができない。輜重荷車は、一緒にスタックしている歩兵ユニットに生じた戦闘結果による影響を受けない。スタックしている徒歩ユニットが衝撃戦闘/突撃戦闘時に輜重荷車のヘクスを空け、そしてその敵ユニットが戦闘後前進できる資格がある場合、それは前進でき、そしてその輜重荷車とスタックできる (通常のスタックルールと矛盾しながら)。

**輜重荷車捕獲および掠奪**

いずれかの神聖同盟軍ユニットが輜重荷車と同じヘクス内、またはフランス軍徒歩ユニットとスタックしていない 1 個以上の輜重荷車に隣接するヘクス内で持続フェイズ (フェイズ E) を開始する場合、その輜重荷車は捕獲される。ゲームからその輜重荷車を除去し、そしてフランス軍逃走ポイントを 2 増加させる。次に、その神聖同盟軍ユニットがその輜重荷車を掠奪するかを判定するためにサイコロ 1 個を振り、その神聖同盟軍ユニットの衝撃戦闘サイの目修正を加えること :

- 修正後のサイの目が 3 以上である場合、その神聖同盟軍ユニットはその輜重荷車を掠奪し、使い物にならなくなって逃亡する。ゲームからその神聖同盟軍ユニットを除去するが、そのユニットを逃亡ポイントに対する全滅として数えないこと。

- 修正後のサイの目が2以下である場合、その神聖同盟軍ユニットはその輜重荷車を捕獲しており、僅かな掠奪のみが発生する。

神聖同盟軍ユニットは同時に複数の輜重荷車を捕獲/掠奪することができ、1つのユニットによる全ての掠奪サイ振り判定は同時である。複数のユニットが1つの輜重荷車を捕獲/掠奪できる場合、その輜重荷車とスタックしているユニットが先にサイ振り判定を行い、その後は神聖同盟軍プレイヤーがサイ振り判定の順番を指定する。

## 宿営中

メリタの戦闘単位は、要塞化された宿営地で宿営中であつた（ここではそれが何を意味するにせよ、移動中の軍の見地から）。従って、その中にいる各ユニットの上に宿営中マーカーを置くこと。この影響は以下の通りである：

- 任意に宿営地外に移動するためには、その戦闘単位は活性化されなければならない、そしてその活性化は宿営中マーカーを除去するためのみに使用される。宿営中マーカー無しで活性化されて宿営地から外に移動する時、それらはゲームの残り期間に関して通常通りに移動、射撃、および衝撃戦闘することができる。
- ユニットが退却を強制される、または離脱した場合、宿営中マーカーを除去すること。
- それらが宿営中に衝撃戦闘攻撃を受けた場合、-2サイの目修正が攻撃側のサイの目に適用される。宿営中ユニットは、衝撃戦闘および突撃攻撃を仕掛けることができない。
- 宿営中ユニットに対する投擲射撃は、他に加えて-1サイの目修正を受ける。

## 手が混み入り過ぎた計画

ゴンザーガが試みた手が混み入り過ぎた計画のために、ヴェネツィア同盟軍は軍活性化を使用できない。

## 火縄銃兵

極めて少数の資料しかどちらの軍にも火縄銃兵がいたこと示さず、同様に我々は何も見つけられなかった。

## シャルル8世と彼の身辺警護隊

フランス軍身辺警護隊ユニットは1ダースに満たない騎士を表し、ゲームにおけるその我々の表現は全くのオマケである。身辺警護隊ユニットは全てのフランス軍無償活性化時にシャルル8世と一緒に移動し（シャルルが総司令官として移動する時）、そしてこの2つは一方または他方が全滅させられるまでスタック状態を続けなければならない。身辺警護隊ユニットは、どのフランス軍戦闘単位にも所属しない。身辺警護隊が全滅した場合、シャルル8世はフランス軍ユニットと一緒にスタックし続ける必要はなくなる。シャルル8世が戦死した場合、フランスへと彼の遺体を運搬しなければならないので身辺警護隊ユニットは取り除かれ、フランス軍はシャルルの戦死に対する10逃走ポイントを受け取る。フランス軍プレイヤーはこの場合の身辺警護隊ユニットの除去に対する逃走ポイントを課せられない。

## 地図退出

通常の移動ルールに反して、非離脱状態フランス軍ユニットはヘクス1038-1044から地図を退出できる。それを行うためには、1移動ポイントを支払う。また、それらのヘクスを通して地図外に退却することもできる。指揮官は地図を退出できない。指揮官のユニットの全てが全滅した、または地図を退出している場合、彼は5.0に従って取り除かれる。現行ヘクス内で彼が捕獲ルール(5.4)に条件が該当しない限りは、退出として彼の逃走ポイントを計算するが、該当する場合は彼は捕獲される(5.4)。シャルル王と彼の身辺警護隊は、シャルルが生存している間は決して地図を離れることができない。退出したユニットおよび指揮官は、フランス軍逃走ポイントの対象として数えられない。ヴェネツィア軍ユニットは、これらのヘクスに進入できない。

## ゲームバランス

ヴェネツィア同盟軍は兵員数において約33%、フランス軍を圧倒していた；しかしながら、同盟軍は自分達の軍の半分をタロ河を渡らせるように仕向けることに苦労しようとしている。同盟軍はより質の高い鉾槍兵および多数の良質な騎乗重装騎兵を持っている。フランス軍の指揮は可もなく不可もなくである（特にシャルル王）。それら全てを考慮に入れると、この会戦は決定的ではない引き分け（フランス軍が多少多くの兵を喪失しながらも）とみなされた歴史観によって反映されている通りに、バランスはどちらの方向にも大きく傾いていない。

## 逃走レベル

**自動的勝利：**フランス軍が地図の北端部（前述の地図退出を参照）から60逃走ポイント(3.0)を退出させることができた場合、直ちに勝利する。それ以外は、例えばシャルル王が戦死した場合でも（彼はほとんどそうなりかけた）、その逃走ポイント時点である。

掠奪された輜重荷車によってフランス軍に対して輜重荷車毎に2逃走ポイントが課せられ、地図を退出した輜重荷車は地図退出ルールに対して5逃走ポイントとして数えられる。

**フランス軍逃走レベルは、45FPである。**

**ヴェネツィア同盟軍逃走レベルは、35FPである。**

注：ヴェネツィア軍現行逃走レベルマーカーは用意されていない。スイス軍またはスペイン軍逃走レベルマーカーを使用すること。



## チェリニョーラ

イタリア、ナポリ王国

1503年4月28日

### 史的背景

フランス軍は道路に沿って伸びきり、偵察無しで前進し、スペイン軍の軽騎兵の妨害を受けながらチェリニョーラに向けて行軍していた。彼らがチェリニョーラの前によく到着した時は、その日のかなり遅くであった。スペイン軍が町の下にいるのを見て、フランス軍は自分達の次の動きを決定するために軍議を開いた。

ヌムール公は攻撃のために朝まで待つことに賛成した。これによって彼の砲兵（後方の少し遠くで道路でもがいていた）が追いつき、そして長い灼熱の行軍の後に彼の疲労した歩兵（一部は熱中症に罹っていた）を休憩させることが可能になったであろう。ヌムールの部隊長の多くが反対した。軍は確かに完全に到着していなかったが、イヴ・ダレグルは中でも、即時攻撃を強く主張した。間違いなく、彼らが言うには、現在いるスイス兵とジェンダルメの協調攻撃が戦闘を決し——いつもやっていた通りに——、そしてその後彼らは勝者として全員町の快適な寝床で寝ることができるであろうと。会議は論争的になり、ヌムールは自分の将官達の希望に傾くことを強いられた。フランス軍の誰もが、スペイン軍部隊から自分達を分かち深く掘られた堀と塁壁を見ていなかった。

フランス軍は、右から左に階段型に3つの縦列に展開した。ルイ・ダルス指揮下の右翼は、重および軽騎兵から構成された。中央は、タンビアン・シャンデュ指揮下のスイス兵、およびガスコーニュ歩兵で構成された。戦場に完全には到着していなかった左翼は、イヴ・ダレグル指揮下の重および軽騎兵から構成された。砲兵はまだ、数マイル離れた道路上にあった。

スペイン軍は、自分達の塁壁の背後に展開していた。戦列の中央にゴンサルヴォは、ファブリシオ・ザムディオ指揮下の自軍ドイツ人ランツクネヒトを配置した。ランツクネヒトのどちらの側面もスペイン人歩兵であり、コロネラと呼ばれた固定編成大隊に初めて展開された。これらはピサロおよびディエゴ・ガルシア・デ・パレデスによって指揮された。前面は端から端まで火縄銃兵が効果的に配置された。混成イタリア人およびスペイン人騎兵は予備内で、翼および中央の背後に引き上げられた。重騎兵は左翼においてファブリシオ・コロナによって、そして中央ではゴンザロ・デ・コルドバによって指揮された。軽騎兵は、その妨害任務からの帰還後に右翼に配置された。砲兵は斜面の尾根上に引き上げられ、そしてダルスの

重騎兵に照準を向けられた。

ヌムールは攻撃喇叭を鳴らすことを命令した。フランス軍戦列はスペイン軍火縄銃兵および砲兵の射撃を受けながら前方に移動した。微風が火薬煙をフランス軍に向けて流し、そして馬の蹄によって蹴り上げられた埃の雲と一緒にそれは、彼らがそこにやって来るまで堀の脅威を彼らから見えなくさせた。フランス軍は予期せぬ障害物の縁で突然の停止をもたられ、殺人的な射撃に曝された。フランス軍が堀を渡り、対岸の防御側と接近戦になるまで数分間あった。

突然、掩蔽壕内の火薬庫の暴発によってスペイン軍戦列内に一瞬のパニックがあった。自分の部隊が怯んだと見たゴンザロは、彼らの勇気を取り戻すために人々の中に乗り入れた。堀からずっと、フランス軍はスペイン人の防御線を突破しようとしていた。再三の試みは失敗に終わった。凄まじいスペイン軍火縄銃兵の一斉射撃が彼らに注がれ、間もなくフランス軍は膝まで深く泥に、そして自分達の重なり合った死体の血に浸かった。日が沈む始めた時、自分の兵士達を叱咤激励しながら戦列と一緒に騎乗していたヌムール公は、名も無き火縄銃兵によって撃ち落とされた。次にシャンデュが隙間を探す試みのために、堀を渡った。彼は直ちに自分の白い羽根飾りによって識別され、霰のような射撃の中で甲冑が孔だらけになりながら倒れた。暗闇が降り、指揮官を失ったフランス軍は揺らぎ始めた。

ゴンザロは、総前進を命令した。彼の歩兵は“カスティリヤ、アラゴン、サンチャゴ！”と叫びながら、自分達の胸壁を飛び越えた。彼の騎兵は堀を渡り、フランス軍側面に旋回した。フランス軍は、崩壊した。恐るべき大虐殺があった。暗闇のみによって彼らが完全に皆殺しにされることから救われた。この会戦は1時間そこそこで終わったが、その時間の中で4,000を超えるフランス軍兵士が殺害された。スペイン軍は、100に満たない兵しか失わなかった。

史上初めて、欧州最良の部隊から構成される軍が、火薬と鉛玉を装填された短い鉄の筒を扱う襦袢服の兵士によって打ち破られた。戦いの様相は変化していた。...

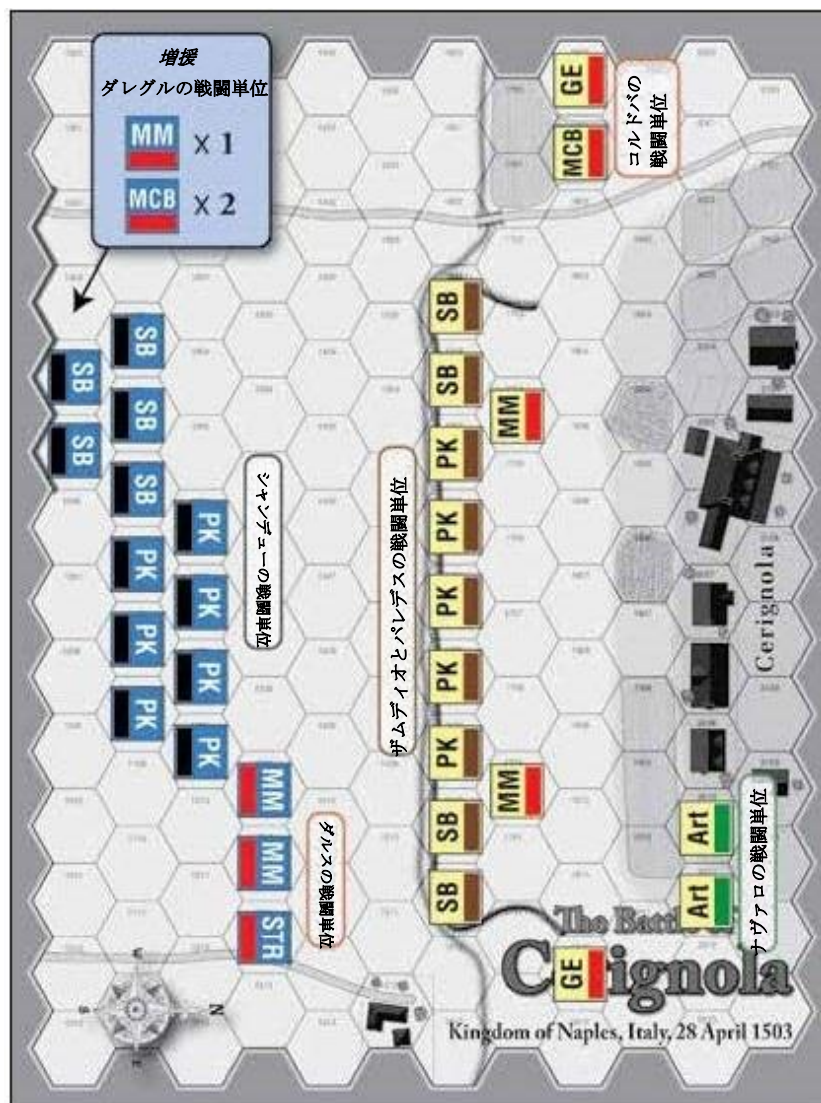
### プレイ時間

これは小規模、速攻、そして大いに一人用向きの戦闘である。このシステムに慣れるためには、良い戦闘である。プレイ時間は、プレイテスターに関しては平均約1時間半であった。

### 初期配置

フランス軍が先に配置する。全ての砲兵は牽引状態で配置される。





チェリニョーラシナリオ用配置地図

地図明確化： 胸壁の  
絵柄はヘクス1711内に  
あるのが正しく、1712内  
ではない。

## フランス軍

指揮官： ルイ・ダルマニャック、ヌムール公（OC）。

奪取駒： 2

軍旗： フランス軍； フランス軍軍旗はフランス軍  
プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

向き： 全てのユニットは、北に向く。

### 配置：

ヘクス：	ユニット：
<b>ダルス（赤色指揮帯）</b>	
1311	1 フランス人軽装騎兵（#1 0）
1309-1310	2 フランス人騎乗重装騎兵 （ジェンダルメ）（#6-7 0）
<b>シャンデュー（黒色指揮帯）</b>	
1310	ヌムール

1206-1209、1106-1108 7 スイス人鉾槍兵 / 投擲無し  
（#4-5 -1、#6-9 0、#10 +1）

1103-1105、1004-1005 5 フランス人剣盾兵 / 弩付（#1-5 0）

### フランス軍増援

ダレグルの左翼指揮単位（フランス軍騎兵）は戦場への到着に遅れ、一方で砲兵は全く到着しなかった。史実では、それらはフランス軍の退却のための後衛防御を務めることが唯一の影響として持てただけ遅かった。ここでは、我々はそれを“誰が何時を知る”専用にする。

フランス軍プレイヤーが成功した持続活性化を含めて自軍騎兵を活性化させる全機会毎に、彼はダレグルの戦闘単位がゲームに登場するかを判定するためにサイ振り判定を行う。彼が先にサイ振りをしている（そして失敗した）各活性化毎に、彼はそのサイの目に1を加える（+1）。これを記録するために、フランス軍増援サイの目修正マーカーを使用すること。例として、これが3回目の挑戦である場合、+2を加える。

- サイの目が9以上である場合、ダレグルの戦闘単位は1002-1005（それぞれ含める）の間から登場する。

フランス軍騎兵と一緒に活性化される。それ以上のダレグルのサイ振り判定は行われない。

- サイの目が8以下である場合、ダレグルの戦闘単位は向かっている途中であり、影響は無い。

#### ダレグルの戦闘単位 (赤色指揮帯)

- 1 フランス人騎乗重装騎兵 (#8 0)、
  - 2 フランス人騎乗弩兵 (#1-2 +2)。
- これらのユニットは、ヘクス1002-1005を通して登場する。

## スペイン軍

指揮官： ゴンザロ・デ・コルドバ (OC)

奪取駒： 3

軍旗： スペイン軍； スペイン軍軍旗はスペイン軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

向き： 全ユニットはフランス軍の方向に向けられる。

配置：

ヘクス： ユニット：

#### ザムディオとパレデス (茶色指揮帯)

1605-1609 5 ランツクネヒト鉾槍兵 / 火縄銃付 (#8 -2、#9-10 -1、#21-22 0)

1603-1604、1610-1611 4 スペイン人剣盾兵 / 火縄銃付 (#1-2 -2、#3-4 -1)

1706 コルドバ

#### ゴンザロ・デ・コルドバ (赤色指揮帯)

1704、1709 2 スペイン人騎乗重装騎兵 (#1-2 -1)

1800、1812 4 スペイン人守衛騎兵 (#4-5 +3)

1801 1 スペイン人騎乗弩兵 (#1 +2)

#### ナヴァロ (緑色指揮帯)

2010-2011 2 スペイン人セーカー砲 (#1-2)

### 誰が先攻するか

フランス軍にゲーム開始の最初の活性化が与えられる。



2017 GMTゲームズ

### 指揮官と戦闘単位

これは大変小規模な戦いであるので、各陣営の唯一の指揮官は総司令官である。それぞれの総司令官は自分の陣営の全ての戦闘単位用の戦闘単位指揮官であり、彼の活性化値が全ての持続サイ振り判定に対して使用される。全ての戦闘単位に対して同じ指揮官が使用されるが、活性化を終了したばかりの戦闘単位は持続に対するサイ振り判定をすることができない。

フランス軍は2個戦闘単位を持っている： 歩兵 (黒色指揮帯) および騎兵 (赤色指揮帯)。

スペイン軍は3個戦闘単位を持っている： 歩兵 (茶色指揮帯)、騎兵 (赤色指揮帯) および砲兵 (緑色指揮帯)。

### スペイン軍防御

スペイン軍は、彼らに格別な場所を提供する深い堀および土で盛られた胸壁の背後に展開される。フランス軍にとってより悪いことは、その日はそこに到達するまでこれらの防御を見ることができなかった程、粉塵が舞っていたことである。

従って、堀ヘクスサイド (胸壁付および無し) によって仕切られたスペイン軍ユニットの隣に移動するフランス軍ユニットは、直ちに停止しなければならない。そのユニットは、その活性化中に射撃できるが衝撃戦闘することができない。この制限は、胸壁付の堀ヘクスサイドをフランス軍ユニットが横断するまで適用される。フランス軍ユニットはその後、堀によって仕切られたスペイン軍ユニットの隣に移動することができ、そして同じ活性化中に衝撃戦闘攻撃することができる。持続攻撃結果を受けるフランス軍ユニットは、例えそれが堀ヘクスサイドによって仕切られたスペイン軍ユニットの隣に前進したばかりであっても、衝撃戦闘攻撃しなければならない。如何なるユニットも、堀を渡って突撃することができない。

その中に胸壁が無いヘクスから堀を横断して衝撃戦闘攻撃するユニットは、実際に攻撃サイ振り判定 (衝撃戦闘フェイズのステップ2) を実施する前にそれが混乱状態になるか判定するためのチェックをしなければならない。加えて、ユニットが堀ヘクスサイドを横断して移動する、またはそのヘクスサイドに胸壁を含むヘクスから堀ヘクスサイドを横断して前進する場合、混乱に対するサイ振り判定をすること。混乱サイ振り判定の結果に関係無く、堀を横断した後にその活性化中にユニットは突撃することができない。混乱に対してサイ振り判定を要求される攻撃側ユニットは、攻撃位置角度優位 (衝撃戦闘解決に関するサイの目修正#2) を決して得ることができない。プレイヤーはサイコロ1個を振り、そしてそのユニットの衝撃戦闘防御サイの目修正を加える：

- 修正後のサイの目が5以上である場合、そのユニットは混乱状態になり、そして攻撃時である場合、その衝撃戦闘攻撃は混乱状態として実施される。
- 修正後のサイの目が4以下である場合、影響無し。

### 暴発

スペイン軍プレイヤーが自軍歩兵を活性化させるとの機会にでも、彼は自軍の弾薬の一部が暴発したかを判定するためにチェックしなければならない (実際の戦いで起こったように)。回復フェイズ (フェイズD) 終了時に、サイコロ1個を振ること：

- サイの目が6以上である場合、暴発は発生する。どこで暴発が発生するかを判定するために、再度サイコロを振り、地図上のチェリニョーラススペイン軍暴発表を照会すること。(表に従って必要な場合は



再度振る)。剣盾兵または鉾槍兵ユニットを含めて表で指示されたものを含めて暴発の2ヘクス以内の全てのスペイン軍ユニットは、直ちに混乱状態になる。これは自分達の戦列内の暴発による戦意への有害な影響による。コルドバには影響しない。ゲームには、以後暴発サイ振り判定は無くなる。

- ・ サイの目が5以下である場合、暴発は発生しない。スペイン軍プレイヤーは歩兵が活性化される次の機会に、再度振らなければならない。

## 時間制限付交戦

この会戦では、時間制限付交戦ルール(16.1)が使用される。最初に、時間マーカーを総合欄の12のマスに置くこと。フランス軍が、この会戦における時間制限付陣営である。フランス軍ユニットが胸壁付の堀ヘクスサイドを横断するまで、時間マーカーは、スペイン軍プレイヤーがパスすることを必要とすることなく、毎スペイン軍無償活性化開始時に零に向けて1マス動かされる。一度フランス軍ユニットが胸壁付堀ヘクスサイドを横断したならば、スペイン軍プレイヤーは16.1に従って時間マーカーを動かすために、パスしなければならない。

## ゲームバランス

暴発以外、これはスペイン軍の独壇場である。彼らは強力な防御陣地を持ち、そして彼らは砲兵および火縄銃兵の全てを持っている。彼らは偉大な指揮官も持っているが、それはプレイ条件に大きな影響を及ぼさない。フランス軍が正確に大突撃を狙うために暴発を利用し、突破できた場合、彼らは接戦にできたかもしれない。

## 仮想戦(フランス軍有利)

ヌムールの部下達が彼の言うことを聴き、翌日——彼の全軍が揃うことになる(そして全日の行軍によって消耗していない)まで待った場合のもしも? これによってより興味深い戦いになるに違いない。それでは!

史実配置にダルグレの騎兵および軍の砲兵を追加すること:

### ダレグル(赤色指揮帯)

ヘクス:	ユニット:
1210-1212	1 フランス人騎乗重装騎兵 (#8 0)、 2 フランス人騎乗弩兵 (#1-2 +2)

### 砲兵(緑色指揮帯)

1305-1308	4 フランス人カルヴァリン砲兵 (#1-4)
-----------	---------------------------

新たな戦闘単位、砲兵(緑色指揮帯)を活性化用にフランス軍に追加すること。

全フランス軍ユニットの衝撃戦闘防御サイの目修正を1減少されること(例として、0は-1になる)。駒上の衝撃戦闘防御サイの目修正は史実の消耗した軍を表している、これは最後まで有効な影響である。

フランス軍逃走レベルを30に変更すること。

## 逃走レベル

バランス: スペイン軍は史実の戦闘において有利である。

フランス軍逃走レベルは、25FPである。

スペイン軍逃走レベルは、15FPである。



## アニャデッロ

イタリア、ギアラダッダ地方

1509年5月14日

## 史的背景

1509年4月15日に、ルイ12世指揮下のフランス軍はミラノを出発し、ヴェネツィア領を侵攻した。ヴェネツィアは、オルシーニ家の親戚であるバルトロメオ・ダルヴィアーノとニコロ・ディ・ビティリアーノによって共同指揮された傭兵軍をベルガモ近郊で召集した。オルシーニ家はフランス軍との会戦を避けるように命令しており、その後数週間は軽い小競り合いでの交戦に費やした。

ルイは、5月9日までにカッサーノ・ダッダでアッダ河を渡った。トレヴィリオの町の周辺で宿営し、オルシーニ家の兄弟達はどのようにルイに対処するかについて意見が分かれていた。アルヴィアーノは命令に反抗してフランス軍を攻撃したかった一方で、ビティリアーノは小競り合いを続け、フランス軍の前進を妨害し続けたかった。彼らは結局、より良い陣地を探す中で、ポー河に向けて南に移動することを決定した。

5月14日、ヴェネツィア軍が南に移動している時に、ピエロ・デル・モンテとサコッチオ・ダ・スポレートによって指揮されたアルヴィアーノの後衛はシャルルII世ダンボワーズ指揮下のフランス軍分遣隊による攻撃を受けた。ダンボワーズはアニャデッロの村周辺に自分の部隊を集めていた。アルヴィアーノはパンディエーノにいたが、自分の部隊を陣所につかせるために急いで戻った。彼と彼の八千の部隊はいくつかの葡萄畑を見晴らす尾根上に配所した。シャルルII世は最初は騎兵で、次にスイス人鉾槍兵で攻撃した。土砂降りの雨からの泥で満たされた灌漑用水が横断する丘の斜面を上って攻撃しなければならなかった、フランス軍はヴェネツィア軍戦列を破ることができなかった。

フランス軍が攻撃した時、ピティリアーノはアルヴィアーノの先を移動中であり、数マイル離れていた。アルヴィアーノはピティリアーノからの援軍を要請し、そして返答にピティリアーノは反復戦闘を回避すべしと示唆する文書を送った。彼はその後も南へ自分の行軍を続けた。

戦闘の間に、国王ルイ12世はフランス軍の残りと共に

アニャデッロに到着した。フランス軍は3面からアルヴィアーノを囲むことが可能であった。彼らはその後、3時間余りに渡ってアルヴィアーノの部隊を殲滅し出した。ヴェネツィア軍騎兵は崩壊して逃亡し、その後アルヴィアーノは負傷して捕獲された。彼の指揮官達のスポレートとデル・モンテも含めて4,000を超えるアルヴィアーノの兵士達が殺害され、30門の大砲が捕獲された。

ピティリアーノはフランス軍との直接の交戦を避けていたが、彼の兄弟はそうではなかった。夕方には悲惨な戦いの報せが彼に届いた。朝までに彼の部隊の大部分は逃亡した。フランス軍は前進を続け、ピティリアーノは急いでトレヴィーゾとヴェネツィアに向けて退却した。フランス国王はロンバルディアの残りの占領に着手した。

マキャベリ の“君主論”において、アニャデッロの戦いが触れられている。マキャベリ は、1日でヴェネツィア人は“800年の征服努力で彼らが得てきたもの失った”と書いた。

## プレイ時間

プレイ時間は、プレイテスターに関しては平均約3時間であった。

## 初期配置

フランス軍が先に配置する。全ての砲兵は砲座状態で配置される。

# フランス軍

**指揮官：** 国王ルイ12世（OC）、シャルル・ダンボワーズ、ジョーモン領主、ルイ2世、ラ・トレモワイユ領主。

**奪取駒：** 3

**軍旗：** フランス軍； フランス軍軍旗はフランス軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** ショーモンのユニットは、北東に向き、国王ルイのユニットは南東に向く。

**配置：**

**ヘクス：** **ユニット：**

シャルル・ダンボワーズ、ジョーモン領主（水色指揮帯） [a]  
3415、3514、3614、3713 4 スイス人鉾槍兵 / 投擲無  
(#2-3 -1、#4-5 0) [b]

3218、3317、3417、3516、7 ガスコニュ人弩兵  
3616、3715、3815 (#1-2 0、3-7 +1)、ジョーモン

3517、3617、3716 2 フランス人騎乗重装騎兵  
(#1 -1、#2 0)、  
1 イタリア人騎乗重装騎兵 (#1 0)

**国王ルイ12世（黒色指揮帯）**

3016、3116、3216、3315 4 スイス人鉾槍兵 / 投擲無  
(#1 -2、#3 -1、#6-7 0) [b]

2413、2513、2614、2714、2 フランス人ファルコネット砲兵  
2815、2915、2716 (#1-2)、  
3 フランス人セーカー砲兵 (#1-3)  
1 フランス人カルバリン砲兵 (#1)、

7 フランス人剣盾兵 / 火縄銃付  
(#1-3 0、#4-7 +1)

2415、2515、2616、2618、2 フランス人騎乗重装騎兵  
2718、2817、2917 (#1 -2、#2 -1)、

2 フランス人弓軽騎兵  
(#1 -1、#2 0)、

3 フランス人軽騎兵  
(#1 -1、#2-3 0)、  
ルイ12世。

- a： この特定のフランス軍戦闘単位内の火縄銃の使用の記述は無い。フランス軍はいまだに弩の強く依存していた。  
b： スイス人鉾槍兵の等級は、前の世紀よりいくらか下落していた。

## フランス軍増援

フランス軍プレイヤーは、各無償活性化時に地図上の1個戦闘単位を活性化させるか、自軍増援戦闘単位の登場のサイ振り判定をするかの選択を与えられる。彼が自軍増援戦闘単位の登場のサイ振り判定を選択する場合、彼はサイコロ1個を振る：

- サイの目が3以下である場合、トレモワイユ戦闘単位は活性化され、その無償活性化時に進入する。
- サイの目が4以上である場合、増援は登場せず、フランス軍プレイヤーはその活性化を失う。彼はその後、通常通りに持続に対するサイ振り判定をすることができる。

**トレモワイユの戦闘単位（赤色指揮帯）**

4 フランス人騎乗重装騎兵 (#2-5 -1)、  
4 フランス人軽騎兵 (#1 -1、#2-3 0、#4 +1)、  
10 フランス人剣盾兵 / 火縄銃付 (#3-7 0、#8-12 +1)、  
2 フランス人ファルコネット砲兵 (#1-2)  
3 フランス人セーカー砲兵 (#1-3)  
1 フランス人カルバリン砲兵 (#1)、トレモワイユ。  
これらのユニットは、ヘクス3021-3521を通して進入する。トレモワイユの戦闘単位の最初のユニットが進入する時、フランス軍現行逃走レベルマーカを使用しながら、フランス軍逃走レベルに20を追加すること。

# ヴェネツィア同盟軍

**指揮官：** バルトロメオ・ダルヴィアーノ（OC）、アルベルトIII世ピオ・ディ・カルピ。

**奪取駒：** 2

**軍旗：** ヴェネツィア； ヴェネツィア軍軍旗はヴェネツィア軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** 全てのユニットは、北西に向く。

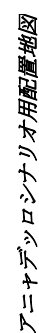
**配置：**

**ヘクス：** **ユニット：**

**アルベルトIII世ピオ・ディ・カルピ（灰色指揮帯）**

2811、3809 2 ヴェネツィア人騎乗重装騎兵  
(#4-5 -1)





2812、2912、3013、3113、1 ヴェネツィア人軽騎兵（#4 0）、  
3213、3311、3411、3510、3 ヴェネツィア人ファルコネット  
砲兵（#1-3）、

3610、3710、3810 4 ヴェネツィア人剣盾兵 / 投擲付  
（#1 -1、#2-3 0、#4 +1）、  
6 ヴェネツィア人剣盾兵 / 火縄銃付  
（#1-2 -1、#3-6 0）、  
2 ヴェネツィア人セーカー砲兵  
（#1-2）

3110 カルピ

#### アルヴィアーノの戦闘単位（橙色指揮帯）

3209、3309、3409、3508、5 ヴェネツィア人“臨時”剣盾兵  
3608 / 火縄銃付[a]（#1 -2、3-6 0）

2104、2205、2305、2406 3 ヴェネツィア人騎乗重装騎兵  
（#1 -2、#2-3 -1）、  
1 ヴェネツィア人軽装騎兵（#1 -1）

2407、2508、2608、2708、6 ヴェネツィア人剣盾兵 / 火縄銃付  
2809、2909 （#2 -1、#7-10 0、#11 +1）、  
1 ヴェネツィア人ファルコネット  
砲兵（#1）  
1 ヴェネツィア人セーカー砲兵（#1）

3007 アルヴィアーノ

a：“臨時”という用語は、正規歩兵を引き合いにした。

## 誰が先攻するか

フランス軍にゲーム開始の最初の活性化を与えられる。

## 地形

戦場の大部分が、一部の葡萄畑が混在する農地から成った。  
良く灌漑されていたので、戦場に関しては用水路が縦横に  
交差し、戦闘前または途中に発生した雨によってせいぜい  
泥だらけであった。それが平地地形において一部のユニット  
に対して移動コストが少し高い理由である。

## 溝

この防御施設は、ヴェネツィア軍が徴収した明らかに  
干上がった灌漑用水路であった。彼らは少し深くそれを  
掘ったが、資料同士で矛盾がある。

## 時間制限付交戦

この会戦では、時間制限付交戦ルール（16.1）が使用される。  
最初に、時間マーカーを総合欄の9のマスに置くこと。  
フランス軍が、この会戦における時間制限付陣営である。

## ゲームバランス

フランス軍は実際はヴェネツィア軍を数で圧倒し、運河馬鹿  
による賢明な防御戦術にもかかわらず、フランス軍は結局は  
彼らを唯徐々に破壊していった。従ってこれはヴェネツィア軍  
プレイヤーにとって不屈を要求される戦いである。．．．この  
ゲームまたはこの趣味の初心者には勧められない。

しかしながら、諸氏が以下のヴァリエーションの使用を決定する  
場合、調整することができる。

## 救援に向かうピティリアーノ （ヴェネチア軍有利）

ニコロ・オルシーニ・ピティリアーノ伯指揮下の約11,000人を  
数えるヴェネツィア軍縦列は、この会戦で自分達の同胞に  
合流しなかった。しかしながら、諸氏がオルシーニが自分の  
同胞を救援することが望ましいと決定していたならば何が  
起こり得たかを知りたい場合、ここに大きな“仮想“の可能性  
がある（とは言え、仮想ではない）。

全フランス軍ユニットが地図上に登場後3回目の  
ヴェネツィア軍無償活性化時（または後）に、ヴェネツィア軍  
プレイヤーは無償活性化を使用しながら、ピティリアーノの  
戦闘単位を登場させることができる（フランス軍プレイヤーは  
これを避けるために、地図外にユニットを備えることが  
できない）。

#### ピティリアーノの戦闘単位（緑色指揮帯）

4 ヴェネツィア人騎乗重装騎兵（#1 -2、#2-3 -1、#4 0）、  
1 ヴェネツィア人弓軽騎兵（#1 +1）、  
1 ヴェネツィア人軽騎兵（#1 0）、  
2 ヴェネツィア人軽装騎兵（#1-2 -1）、  
1 4 ヴェネツィア人剣盾兵 / 火縄銃付（#1 -1、#2-10 0、  
#11-14 +1）、  
2 ヴェネツィア人セーカー砲兵（#1-2 ）、  
2 ヴェネツィア人カルバリン砲兵（#1-2）、  
ピティリアーノ

これらのユニットは、ヘクス4200-4205を通して進入  
する。ピティリアーノの戦闘単位の最後のユニットが進入  
する時、ヴェネツィア軍現行逃走レベルマーカーを使用  
しながら、ヴェネツィア軍逃走レベルに10を追加する  
こと。

## 逃走レベル

フランス軍逃走レベルは、25FPである。

ヴェネツィア軍逃走レベルは、50FPである。

注： 逃走レベル欄のアニャデッロのヴェネツィア軍逃走  
レベルは40ではなく、50が正しい。

注： ヴェネチア軍現行逃走レベルマーカーは用意されて  
いない。スイス軍またはスペイン軍逃走レベルマーカーを  
使用すること。





## ラヴェンナ

イタリア、教皇領 ～ 1512年4月11日

### 史的背景

1512年4月に、フランス軍はその同盟軍フェラーラ公の部隊と一緒にラヴェンナのイタリア都市を攻囲中であつたが、スペイン-教皇軍はその解囲のために行軍した。イタリア戦争の常として、フランス軍は遥かに多くの打撃力を持っており、その2,000の高貴な、重装甲されたジェンダルメと5,000のランツクネヒトを集めていた。それらは別に疑わしい質の10,000のフランス人およびイタリア人歩兵、および2,000の軽騎兵によって支援されており、その内の軽装騎兵は最も恐るべきものであつた。決定的なことに、フランス軍には54門の砲も含まれていた。

スペイン-教皇軍は、鉾槍兵、火縄銃兵および剣盾兵混成によるそれぞれが理屈では1,000人の戦力の12の新型「コルネラ（縦隊）」に編成された。（これらの隊形の少数は、まだ旧式の密集列型であつた可能性がある。）加えて、一部が鉾槍兵の支援を受ける主に弩兵の約2,000の教皇軍歩兵、1,000を僅かに超えるスペイン軍および670の教皇軍重装騎兵、そしてその半分が有名なスペイン軍守衛騎兵であつた1,700のより軽装の騎兵があつた。彼らは30門の砲によって援護された。

これは開いた場所でフランス軍に対応するには十分ではなかったが、主任技師ペドロ・ナヴァロは攻撃に対して難攻不落になるであろう陣地を確保するための掩蔽壕を構築した。フランス軍はそのような敵部隊が近くに居て形式通りのラヴェンナ攻囲を実施することも、その掩蔽壕から叩き出すことの両方はできず、ラヴェンナは解囲されることになった。

これはルネサンス時代最初の実際の砲兵戦闘になることになった。フランス軍司令官ガストン・ド・フォワは掩蔽壕の反対側に隊を並べたが、攻撃する代わりに自軍の砲兵で火蓋を

切った。フランス軍架橋護衛に配属された小型砲兵隊はロンコ河の西岸に沿って下り、スペイン軍陣地を縦射した。スペイン軍歩兵は申し分無く掩蔽されていたが、騎乗に留まることを強いられれた彼らの騎兵は酷く損害を被った。約2時間後、彼らの軽騎兵はフェラーラの砲に対して突撃を実施したが、フランス軍騎兵によって対応された。スペイン軍司令官コルドナのラモン、ナポリ総督は、自分自身の重騎兵を送り込むことを余儀なくされたが、それはより多数のより優秀なフランス軍によって然るべく叩かれた。これが進行している間、ガストンは掩蔽壕に対して歩兵襲撃を送り込み、それは大損害を受けて叩き出された。

しかしながら、一旦スペイン軍騎兵が片付けられると、フランス軍は掩蔽壕の正面と側面を回る両方をからの諸兵連合攻撃を発動した。ランツクネヒトと、より驚いたことにジェンダルメの一部が胸壁を横断することができた（恐らく砲兵によって撃ち倒されていたか？）。その時点から、戦闘は虐殺になった。彼らの悲劇の「証拠」として、全12スペイン軍鉾槍部隊編成司令官は、自分達のコルネラの先頭で即死しているか致命傷を負っている一方で、総督は逃亡し、そしてペドロ・ナヴァロは捕獲された。

### プレイ時間

質の悪い、全くたちの悪い激しい砲兵戦闘、そして恐らく最初のルネサンス時代の大規模砲兵戦闘。多くの決断が為される。プレイ時間は、プレイテスターに関しては平均約3時間であつた。

### 初期配置

**史実に関する注意：** 全ての資料は部隊の全体的な配置に大筋では合意しているが、特定の部隊への合意はほとんど無い。我々は、他のいくつかと合致しているトーマス・アーノルドの配置で行くことを選んだ：

フランス軍が先に配置する。全ての砲兵は砲撃態勢で配置される。

## フランス軍

**指揮官：** ガストン・ド・フォワ、ヌムール公（OC）、アルフォンソ・デスト、フェラーラ公 [a]、モラル領主、ヤコブ・エンプゼー、トマ・ボイエ、ノルマンディー執事長、フレデリコ・ド・ゴズーロ、ジャン・ベルナルド・カラッチョーロ。

**奪取駒：** 2

**軍旗：** フランス軍； フランス軍軍旗はフランス軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** 全てのユニットは、スペイン軍塹壕および胸壁に向く。

### 配置：

ヘクス：

ユニット：

**フェラーラのフランス人騎乗重装騎兵 [b]（黒色指揮帯）**

4704、4804-4805

3 フランス人騎乗重装騎兵 (#3 -1、#4-5 0)、フェラーラ

**砲兵 [c]（緑色指揮帯）**

4904、5005、5105-5106

2 フランス人セーカー砲兵 (#1-2)、  
2 フランス人カルバリン砲兵 (#1-2)

**ガスコーニュ人弩兵（灰色指揮帯）**

5206-7、5306 3 ガスコーニュ人弩兵（#1-3 +2）

**ランツクネヒト鉾槍兵（銅色指揮帯）**5208-5211、5307-5310 8 ランツクネヒト鉾槍兵 / 火縄銃付  
（#1 -2、#2-6 -1、#11-12 0）、  
エンブセー**ピカルディ人鉾槍兵 [d]（金色指揮帯）**5114、5212-5216、5312- 1 0 ピカルディ人鉾槍兵 / 投擲無し  
14、5414 （#1 -1、#2-4 0、#5-8 +1、  
#9-10 +2）、モラル**ボイエのフランス人騎乗重装騎兵 [e]（赤色指揮帯）**5015-5016、5115 3 フランス人騎乗重装騎兵  
（#2-4 -1）、ボイエ**イタリア人剣盾兵 [f]（水色指揮帯）**4618-4619、4717-4718、 8 イタリア人剣盾兵 / 火縄銃付  
4817-4818、4915-4916 （#1 -1、#2-4 0、#5-8 +1）、  
ボゾーロ**フェラーラの砲兵（橙色指揮帯）**4517、4617、4716、4816 4 フェラーラのカルバリン砲兵  
（#1-4）**フランス軍軽騎兵&弓兵 [f]（桃色指揮帯）**4318、4418、4518 1 フランス人軽装騎兵（#1 -1）、  
1 フランス人騎乗火縄銃兵（#1 0）、  
1 フランス人騎乗弩兵（#1 0）、  
クラッチョーロ

4319、4419、4519 3 フランス人長弓兵（#1-3 +1）

諸氏が望むいずれかのヘクス： ヌムール

- a : フェラーラは最も精力的な人物であった。彼は自分自身の大砲を持ち込み（フェラーラの砲兵、参照）、そしてそれらの配置と移動に全力で携わった。
- b : 一部の資料には指揮としてジャック・ド・ラ・パリスが含まれる。
- c : 記述がある指揮官はいないが、デストがここで活動したように思われる。
- d : 1つか2つの資料では、ボイエがここに含まれていた。
- e : 一部の資料には、ルイ・ダルス、ロートレック子爵とバヤール勲爵士を含めている。
- f : 一部の資料には、イヴ・ダルグルをイタリア人鉾槍兵およびフランス人軽騎兵の担当としてリストされている。我々は彼に休暇を与えた。

## スペイン軍

**指揮官：** ラモン・デ・カルドナ、ナポリ総督（OC）、ペドロ・ナヴァーロ、オリヴェート伯、ファブリツィオ・コロナ [a]、フェルナンド・ダヴァロス、ペスカーラ侯。

**奪取駒：** 3

**軍旗：** スペイン軍； スペイン軍軍旗はスペイン軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** 全てのユニットは、フランス軍に向く。塹壕および胸壁に配置されているものは、塹壕と胸壁ヘクスサイドに向く。

**配置：**

**ヘクス：**

**ユニット：**

**砲兵 [b]（緑色指揮帯）**

4907-4912 4 スペイン人カルヴァリン砲兵（#1-4）、  
1 スペイン人セーカー砲兵（#1）、  
1 スペイン人オルガン砲兵（#1）、  
6 スペイン人砲荷車（#1-6 +3）[c]

**ペドロ・ナヴァーロ、オリヴェート伯（茶色指揮帯）**

4807-4813、4706-4707、 1 2 スペイン人剣盾兵 / 火縄銃付  
4709、4711、4713、4606 （#2 -2、#3-9 -1、#10-13 0）、

4614、4514、4415 4 教皇軍鉾槍兵 / 火縄銃付  
（#1-3 0、#4 +1）、オリヴェート

**ファブリツィオ・コロナ（青色指揮帯）**

4406 1 イタリア人騎乗重装騎兵（#1 -1）、  
コロナ

4009、4109 2 イタリア人騎乗重装騎兵（#2-3 0）

**フェルナンド・ダヴァロス、ペスカーラ侯（赤色指揮帯）**

3914の2ヘクス以内 3 スペイン人守衛騎兵（#1 -1、  
#2-3 0）、  
2 教皇軍騎乗火縄銃兵（#1-2 +1）、  
ペスカーラ

自分が望むいずれかのヘクス： カルドナ

- a : コロナはマキャベリの戦術論において主代弁者であり、古典的および現行の両方の軍事編制、戦略、および戦術の権威としてこの本を通して言及されている。事実は、彼は4406内の騎乗重装騎兵のみを指揮した；残り2個ユニットはラ・バルデー侯爵とアルフォンソ・カラヴァルによって指揮された。
- b : 砲兵指揮官は無い（6.4）。
- c : 開始時に、1個砲兵ユニットは各ヘクス内で1個砲荷車と一緒にスタックし、スタックと戦闘ルールに関しては1 0.0と12.5を参照のこと。

## 誰が先攻するか

フランス軍にゲーム開始の最初の活性化が与えられる。

## 地形

ラヴェンナの戦場は全体的に平坦であったが、3つの際立った地形があった。地域の南側は文字通り横断不可能ではなかったが、関係するユニットの兵種には障害を提供する湿地であった。ロンコ川は、敵を正面にしながら浅瀬を渡るには深過ぎたので、その地域内に敵があつては横断不可能であった。そして次に、胸壁付のスペイン軍防御塹壕があり、その背後に彼等は配置された。

スペイン軍塹壕は、塹壕のその側面に土の胸壁を持っている。その中に胸壁が無いヘクスから塹壕を横断して衝撃戦闘攻撃をするユニットは、実際に攻撃サイ振り判定する（衝撃戦闘フェイズのステップ2）前に、それが混乱するかを判断するためにチェックを実施しなければならない。加えて、ユニットが塹壕ヘクスサイドを横断して移動、またはそのヘクスサイド上に胸壁を含むヘクスから塹壕ヘクスサイドを横断して前進する場合、混乱に対するサイ振り判定を行う。混乱のサイ振り判定の影響無く、ユニットは塹壕を横断した後にはその活性化中に突撃することができない。混乱に対するサイ振り





ラヴェンナシナリオ用ユニット配置地図

判定を要求される攻撃側ユニットは、攻撃位置角度優勢（衝撃戦闘解決に対するサイの目修正 #2）を決して得ることができない。プレイヤーはサイコロ1個を振り、そしてそのユニットの衝撃戦闘防御サイの目修正を加える：

- 修正後のサイの目が5以上である場合、そのユニットは混乱状態になり、そして攻撃時である場合は、その衝撃戦闘攻撃は混乱状態として実施される。

注： ポゾーロのユニット用配置ヘクスは、配置図と合わない。図ではなく、リストされた配置ヘクスを使用すること。

- 修正後のサイの目が4以下である場合、影響無し。

### フランス軍戦闘単位と活性化

フランス軍は支離滅裂な場所： イタリア、スイス、ドイツ、ホーボーケン... からの部隊のごちゃ混ぜであり、その状況を軽減することをほとんどしなかった司令官が一緒であった。

従って、我々はむしろ単純なものであるではあるが、基本ゲームとは異なる活性化機構を使用することになる。

### フランス軍は軍活性化を使用できない

9個フランス軍戦闘単位がある（ラヴェンナの地図上のリストを参照のこと）。指揮官は活性化のために使用されず、代わりに以下のルールを使用すること：

フランス軍無償活性化時に、フランス軍プレイヤーは自軍の軍旗、または地図上のいずれかにある1個から3個戦闘単位を選ぶ。彼は次に、自分が成功するかを判定するために無償活性化の欄を使用しながら、ラヴェンナ地図上に位置するフランス軍活性化表でサイ振り判定を行う。成功によって全ての選ばれた戦闘単位が同時に活性化することが可能になる；失敗は、フランス軍プレイヤーがいずれの戦闘単位を活性化させえず、そしてその結果を失敗した持続サイ振り判定として扱うことを意味する（スペイン軍プレイヤーは次に無償活性化を得ることになる）。活性化された戦闘単位所属の全てのユニットおよび指揮官は一緒に移動および射撃するが、異なる戦闘単位所属のユニットは同じ目標を衝撃戦闘/突撃することができない。

持続の試みに対して、フランス軍プレイヤーはたった今活性化したばかりではない、地図上のいずれかにある1個から3個戦闘単位を選ぶ。彼は次に、自分が成功するかを判定するために無償活性化の欄を使用しながら、ラヴェンナ地図上に位置するフランス軍活性化表でサイ振り判定を行う。成功によって全ての選ばれた戦闘単位が同時に活性化することが可能になる；失敗は、失敗した持続サイ振り判定として扱われる。全ての通常持続サイの目修正が適用されるが、総司令官の効力値は除く。活性化された戦闘単位所属の全てのユニットおよび指揮官は一緒に移動および射撃するが、異なる戦闘単位所属のユニットは同じ目標を衝撃戦闘/突撃することができない。

機会奪取駒をプレイする時、フランス軍プレイヤーは1個戦闘単位を選び、6.3に従って奪取に対するサイ振り判定を行う。成功した場合、その戦闘単位は活性化され、そして持続を試みる時はフランス軍プレイヤーは上記の持続ルールに従う。

フランス軍戦闘単位の全ては指揮官を持っており、例えばその指揮官が他の戦闘単位を共有している場合でもある。これらの指揮官はユニットを活性化させない；彼等は衝撃戦闘攻撃サイ振り判定への彼等のカリスマ追加用に使用される。彼等は、その戦闘単位のいずれかが活性化される機会毎に移動できる。フランス軍総司令官はユニットの衝撃戦闘攻撃サイ振り判定に自分のカリスマを加えることができるが、持続サイ振り判定を修正できない。この会戦中に、総司令官ガストン・ド・フォワを含めて彼等の大部分は戦死した、あるいは捕虜になった！

### スペイン軍歩兵“掩蔽壕配置”

スペイン軍（および教皇軍）歩兵（16個のナヴァーロの歩兵ユニット全部）は、やや激しい砲兵砲撃に晒されようとしている（恐らく...プレイヤーが実際に何を行うかは誰にもわからない）。このことが発生した時、ナヴァーロは自分の歩兵に伏せる、浅い塹壕を掘る、または明確に説明されていない非常に沢山の出来得ることのいずれかによって、自分達自身を守ること命令した。歴史家の間ではそのような意見の不一致があるので、少しばかりの気休めとして、この“掩蔽配置”用に用意された駒は、彼等が壕内で腰の深さで立っていることを表示する。どんなことでも、いつでも彼がナヴァーロの歩兵を活性化させる機会毎に、スペイン軍プレイヤーは自分の単一のその活性化の実施として、彼が望むだけ多くのユニットの上に掩蔽配置マーカーを置くことによって、自軍ユニットを“掩蔽配置”することができる。

掩蔽配置された歩兵は、砲兵、弩、および火縄銃武装ユニットによって射撃を受ける時、-2の防御サイの目修正を得る。しかしながら、それらは移動、射撃、および衝撃戦闘/突撃することができないが、回復することができる。掩蔽配置中に衝撃戦闘/突撃によって攻撃を受ける場合、掩蔽配置マーカーは直ちに除去され、そして攻撃側はその攻撃に対して+1サイの目修正が適用される。歩兵ユニットが投擲射撃によって退却または離脱した場合も、マーカーは除去される。

スペイン軍プレイヤーが任意にユニットから掩蔽配置マーカーを除去するためには、そのユニットは戦闘単位または軍活性化によって活性化されなければならない、そしてどの行動（移動、射撃、衝撃戦闘/突撃、他）も実施できない。その活性化の回復フェイズ（フェイズD）時に、その掩蔽配置マーカーを除去すること。

### フェラーラの砲

フランス軍砲兵による多くの移動があったが、その大部分は何ga、どこへ、そしていつという具合にむしろ謎めいているので、我々は戦闘の大部分に関してそれらがいた通りに配置させた。

しかしながら、発生したより興味深いことの1つは、一部の砲は河を越えて戻り、そこからスペイン軍宿営地の背後に移動し、その宿営地に大損害を生じさせ、スペイン人達に計画変更を強いた。ゲーム毎に1回、フランス軍プレイヤーがフランス軍砲兵戦闘単位（緑色指揮帯）を活性化させる時に、彼は1個砲兵ユニットを活性化させて、以下を行うことができる：

- ・ 彼はそのユニットをその牽引状態面に裏返し、そして地図からそれを取り除くことができる。そのユニットは、敵ユニットが中にいる、および隣接するヘクスに進入せずにヘクス4800までヘクスの経路を引くことができなければならない。
- ・ 次のスペイン軍無償活性化に、そのユニットをその砲撃態勢面に表返すこと。
- ・ フランス軍砲兵戦闘単位の次の活性化時に、ヘクス4700（河の対岸上）からヘクスの経路を引くことができるヘクス内に、そこにユニット（砲撃態勢面）を置くこと。
- ・ フランス軍プレイヤーの抜け目無い計算によるヘクス内に一度置かれたならば、それが地図上に置き戻された活性化も含めて、その戦闘単位が活性化される機会毎にそれは射撃できる。

### ゲームバランス

このゲームは、2人のプレイヤー間で極めてバランスが取れている。誰が実際にこの会戦に勝利したか誰も同意を得ず、そして各陣営が異なる——そして困難な——実施すべき決断を与えられていることから、これは極めて均衡であるに違いない。フランス軍は数（そして砲兵射撃の潜在力）を持っている。スペイン軍は強力な防御陣地と“掩蔽配置”能力を持っており、そして彼等の銃砲——大砲と火縄銃の両方——は猛烈である。

### 逃走レベル

フランス軍逃走レベルは、45FPである。

スペイン軍逃走レベルは、40FPである。





## マリニャーノ イタリア、ミラノ公国

1515年9月13日-14日

### 史的背景

マリニャーノの戦いは、フランスとスイス原初同盟の間のカンブレ同盟戦争と呼ばれたイタリア戦争（1494年-1559年）の段階中に戦われた。それは1515年9月に、ミラノから10マイル南東で行われた。この会戦はその戦争を実質的に終わらせ、そしてスイス同盟は一体となって二度と戦争に参加しなかった。

フランス軍は欧州最高の装甲化された槍騎兵と砲兵から構成され、そして新たに戴冠したフランス国王のフランソワ I 世によって率いられ、彼の21歳の誕生日の翌日にスイス原初同盟と対面した。フランソワは、戦争における名声と評判でスイス兵と激しく争う競争相手のドイツ人ランツクネヒトの部隊、そして自分のヴェネツィア同盟軍を持っていた。

スイス軍はミラノの支配を治め、この戦争中に北部イタリア内のフランス勢力を撃退していた。その全てが、マリニャーノ戦役において逆転した。アルプスを越えて多数の大砲を引っ張って来た後、フランス軍は教皇軍司令官ブローサペロ・コロナを奇襲し、捕獲した。その時点で、教皇とスイスの両者はフランスとの和平同意に至っていたが、無傷のスイス人部隊が到着し、マテウス・シナー枢機卿によって戦いへと煽られた後、同意を守ることを拒否した。

スイス軍は日没時に、自分達の槍先を下げ、フランソワが指揮し、自分の砲兵を集めていた中央を攻撃した。彼等はランツクネヒトを撃退し、数門の大砲を捕獲することができた。ブルボン大公シャルル III 世とフランス軍右翼は反撃し、スイス兵を押し戻した。この時点で会戦は、スイス軍が進捗するとその後フランス軍の反撃によって押し戻されるという具合に船酔の船乗りのように前後に揺れた。多くの反撃が、国王フランソワ自身に率いられた騎兵突撃であった。2つの陣営は再編成し、戦いに再び加わるようになった。自分達が成功を得られないことに挫折し、スイス軍は結局は疲れ果て、撤収した。この戦闘はフランス軍の決定的勝利に終わり、そして彼等が数十年に渡って享受したスイス軍の“常勝神話”を終わらせた。

### プレイ時間

プレイ時間は、プレイテスターに関しては平均約3時間であった。

### 初期配置

フランス軍が先に配置する。全ての砲兵は砲撃態勢で配置される。

## フランス軍

**指揮官：** 国王フランソワ I 世（OC）、シャルル III 世、ブルボン公、シャルル IV 世、アレンソン公、バルトロメオ・ダルヴィアーノ

**奪取駒：** 3

**軍旗：** フランス軍； フランス軍軍旗はフランス軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** 全てのユニットは、西に向く。

**配置：**

**ヘクス：**

**ユニット：**

#### 砲兵 [a] (緑色指揮帯)

1903-1904、2109、2210、	2 フランス人ファルコンネ砲兵
2309、2410、2812、2912、	(#1-2)、
3013、3113、3214	4 フランス人セーカー砲兵 (#1-4)、
	2 フランス人カルバリン砲兵 (#1-2)、
	3 フランス人重カノン砲兵 (#1-3)

#### シャルル III 世、ブルボン公 (黒色指揮帯)

1804	1 フランス人騎乗重装騎兵 (#3 -1)
1806-1808、1905-1908、	4 黒帯ランツクネヒト鉾槍兵
2006-2009、2311-2313、	/火縄銃付 (#1-2 -1、#3-4 0)、
2412-2414、2510、2512-	10 ランツクネヒト鉾槍兵
2513、2611、2613、2711	/火縄銃付 (#1-6 -1、#7-10 0)、
	4 フランス人剣盾兵 /火縄銃付
	(#3 0、#4-6 +1)、
	5 ガスコニュ人弩兵 (#1-3 +1、
	#4-5 +2)
2914	1 フランス人騎乗重装騎兵 (#2 -1)
上記のいずれかのヘクス	ブルボン

#### フランソワ I 世、フランス国王 (銅色指揮帯)

1307	1 フランス人騎乗重装騎兵 (#5 -1)
1715、1815	2 フランス人騎乗重装騎兵 (#3 -2、
	#4 -1)
1108-1113、1208-1214、	6 黒帯ランツクネヒト鉾槍兵
1308-1313、1409-1414、	/火縄銃付 (#1 -2、#2-5 -1、
1508-1513	#6 0)、
	16 ランツクネヒト鉾槍兵
	/火縄銃付 (#1 -2、#2-10 -1、
	#11-16 0)、
	4 フランス人剣盾兵 /火縄銃付
	(#1 0、#2-3 +1、#4 +2)、
	5 ガスコニュ人弩兵 (#1-3 +1、
	#4-5 +2)

1514-1515、1615-1616      1 近衛騎乗重装騎兵（#1 0）  
1 スコットランド人弓軽騎兵（#1 +2）、  
1 フランス人弓軽騎兵（#4 0）、  
1 ガスコーニュ人騎乗弩兵（#1 +2）、  
フランソワ I 世

a： 砲兵指揮官はいない（6.4）。

**プレイノート：** フランソワのユニットの一部の衝撃戦闘  
防御値は、それらが僅かな兵しかいなかったので低い。

フランス軍増援

フランス軍プレイヤーは、いつでもフランス軍無償活性化を  
使用して、アランソンの戦闘単位を登場させるために活性化  
させることができる。

アランソンの戦闘単位（赤色指揮帯）

8 ランツクネヒト鉾槍兵 /火縄銃付（#1-2 -1、#3-8 0）、  
6 フランス人剣盾兵 /火縄銃付（#2 -1、#3-4 0、  
#11-12 +1、#13 +2）、  
1 0 ガスコーニュ人弩兵（#1-3 +1、#4-8 +2、#9-10 +3）、  
アランソン

これらのユニットはヘクス1007-1014から登場する。  
アランソンの戦闘単位の最初のユニットが登場する時、  
フランス軍現行逃走レベルマーカーを使用しながら、  
フランス軍逃走レベルに30を加えること。

フランス軍プレイヤーは2日目（後述、参照）のフランス軍  
無償活性化として、そしてアランソンの戦闘単位が登場した  
後に、アルヴィアーノの戦闘単位を活性化させることができる。

ダルヴィアーノの戦闘単位（水色指揮帯）

1 イタリア人（ヴェネツィア人）騎乗重装騎兵（#1 0）、  
5 イタリア人（ヴェネツィア人）剣盾兵 /火縄銃付  
（#1 -1、#2-3 0、#5-6 +1）、アルヴィアーノ  
これらのユニットは、ヘクス1001から登場する。

スイス軍

**指揮官：** マテウス・シナー枢機卿（OC）[a]、  
ヴェルナー・シュタイナー、マルクス・ロイスト、ウルリッヒ・  
カツツィ。

**奪取駒：** 2

**軍旗：** スイス軍； スイス軍軍旗はスイス軍プレイヤーが  
望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** 全てのユニットは、東に向く。

配置：

ヘクス：                      ユニット：

ヴェルナー・シュタイナー（緑色指揮帯）

3006、3105-3106、      1 3 スイス人鉾槍兵 /火縄銃付  
3206-3207、3306-3307、      （#1 -3、#2-7 -2、#8-13 -1）  
3407-3408、3507-3508、      シナー（紫色指揮帯）  
3608-3609

マルクス・ロイスト（金色指揮帯）

3101-3102、3202-3203、      1 6 スイス人鉾槍兵 /火縄銃付  
3302-3303、3403-3404、      （#1-7 -2、#8-16 -1）、ロイスト  
3502-3504、3603-3605、  
3704-3705

a： 彼は戦いから離脱させるためにスイス軍を回復させて  
いたので、我々はシナーが総司令官と考えている。  
総司令官の喪失に対するより高い逃走ポイントは、この  
重要性を反映している。

スイス軍増援

スイス軍プレイヤーは、スイス軍無償活性化を使用して  
カツツィの戦闘単位を登場させるために活性化させることが  
できる。カツツィの戦闘単位の最初のユニットが登場する時、  
スイス軍現行逃走レベルマーカーを使用しながら、スイス軍  
逃走レベルに40を加えること。

カツツィの戦闘単位（青色指揮帯）

1 スイス人騎乗重装騎兵（#1 +1）、  
1 3 スイス人鉾槍兵 /火縄銃付（#1-4 -2、#5-11 -1、  
#12-13 0）、カツツィ  
これらのユニットは、ヘクス4200-4202から登場する。

拙速攻勢

暗闇が降りるまで（後述、参照）、全てのスイス軍持続サイ  
振り判定は-2サイの目修正を受ける。

抵抗無し

会戦の最初の日（9月13日）に、スイス兵抵抗ルール  
（16.2）を適用しないこと。スイス軍はシナー枢機卿の扇動  
演説によって燃え上がっていたからである。

誰が先攻するか

スイス軍にゲーム開始の最初の活性化が与えられる。

地形

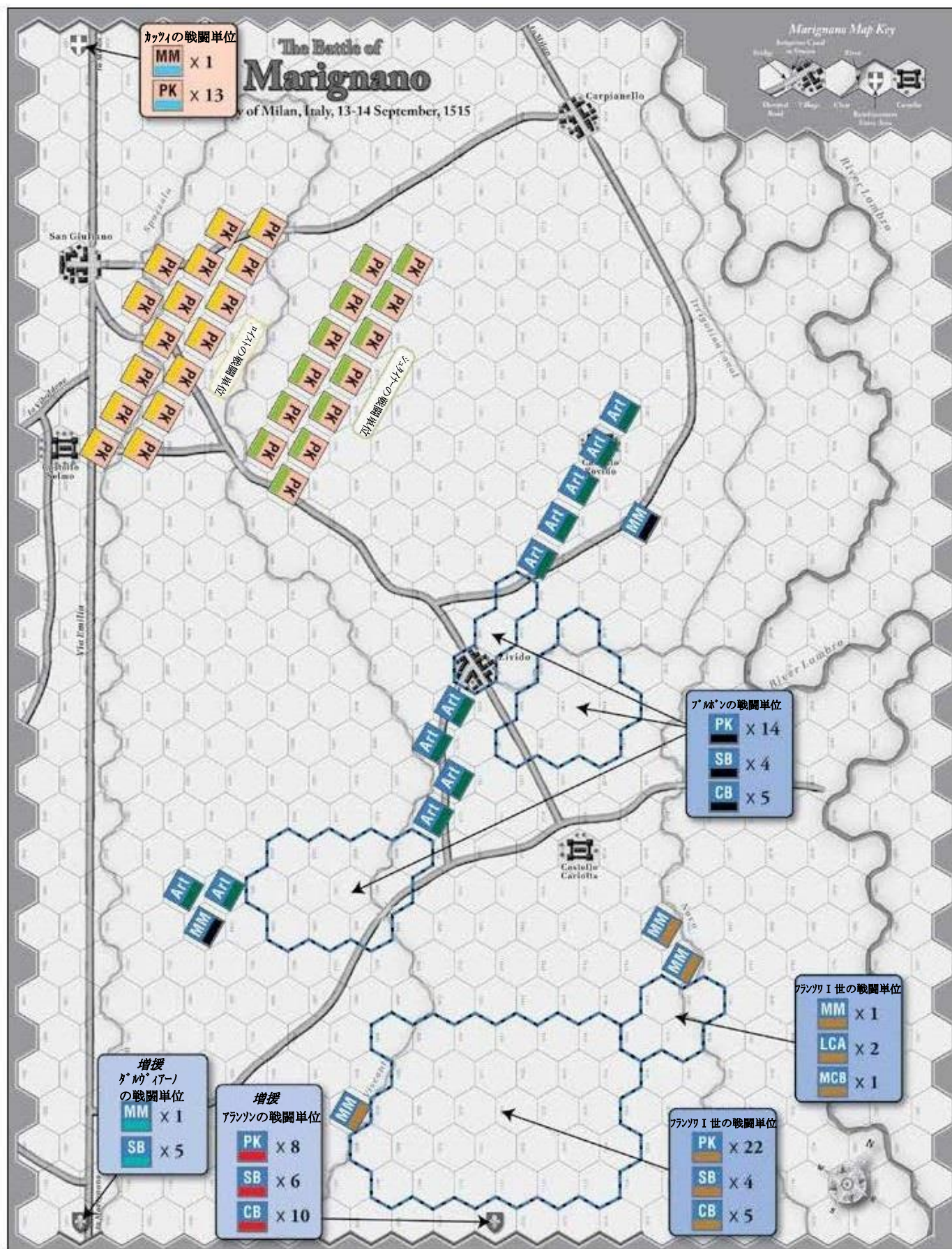
戦場の範囲は、小規模な町と多数の壁で囲まれた農家が散在  
していた。また、一部機動に問題を生じさせたが移動不可能  
ではなかった灌漑運河や用水路が縦横に走っていた。これが  
“平地”地形として表されているものが、そうではない理由  
である。実際は小さな用水路がある農地である。これが原因で、  
ユニットは平地地形内へ、または通して突撃することが  
できない。これは、この戦いでは突撃は禁止であり、ユニット  
は隣接ヘクス内に反撃突撃のみができることを意味する。  
加えて、これらの野原を横断する道路は、地面よりも全て隆起  
している。

1日の終わり

マリニャーノは2日間に渡って行われた会戦であり、9月  
13日の午後遅くから始まり、真夜中近くまで続いた！ 戦い  
は中断され、翌日の夜明けに再開された。

我々は時限ゲームターンを使用していないので、これに  
よっていくつかの大雑把な（そしてむしろ恣意的な、そして  
幾分不自然な）ルールが促進され、人生はサイコロが転がって  
決まる道で駆け足である。





マリニャーノシナリオ用配置地図

## 暗闇

暗闇は、カツィの戦闘単位が地図に登場し始めた後の6回目の活性化終了時（暗闇活性化マーカーがこれを数えるために用意されている）に降りてくる。スイス軍プレイヤーが盤上にカツィの戦闘単位を登場させないことを決断する場合、彼を蛆の湧いたビスケットで引っ叩き、時間マーカーを追いつ出すこと。

一度暗闇が訪れたならば、以下のルールが有効になる：

- ・ 3ヘクス以上の距離で投擲射撃は禁止である。
- ・ 指揮範囲は半減され、端数は切り上げられる。
- ・ 全てのユニットはその許容移動力が1減少される。
- ・ 暗闇が有効である時の毎活性化開始時、いずれかの補充指揮官を配置した後直ちにサイコロ2個を振り、目を足すこと（例として1+=9である）。合計が17以上である場合、その活性化は中断され、その日の戦闘は終了する。

一度1日が終了したならば、その夜間に対する中断がある。

13日と14日の間の夜間に、スイス軍プレイヤーは逃亡をチェックし（後述のスイス軍逃亡ルールを参照のこと）、次に両方のプレイヤー（スイス軍から先に）は3移動ポイントまでゲーム盤上に持っているユニットはどれでも移動させることができる。いかなるユニットおよび指揮官も敵ユニットの4ヘクス以内に移動できない（間に3ヘクス）。敵ユニットの4ヘクス以内で開始するユニットおよび指揮官は移動で離れることができ、移動先の各ヘクスではユニットは4ヘクス以内の敵ユニットにより近くならないようにユニットおよび指揮官を移動させること。交戦回避するユニットは、混乱状態にならない。いかなる投擲射撃および衝撃戦闘/突撃攻撃も禁止である。敵に隣接していない混乱状態ユニットが移動しない場合、それは回復される。混乱状態ユニットが回復された後、各プレイヤーの軍旗は離脱したユニットを回復させるために活性化される。

スイス軍プレイヤーは、無償活性化で翌日開始することになる。

## スイス軍逃亡

その軍がミラノにおいて、そして南への途上で逃亡によって既に間引きされたスイス軍（金無し？ スイス兵無し？）は、夜間の逃亡を通してさらに多くの減少を被った。

13日と14日の間の夜に、スイス軍プレイヤーは自分が持っている各銃槍兵ユニットに対してサイコロ1個を振る。．．ゲームにまだ登場していないものを含めて！

- ・ サイの目が8以上である場合、そのユニットはゲームから除去される。逃亡スイス軍ユニットは、その逃走レベルに対して数えられない。
- ・ サイの目が7以下である場合、そのユニットは14日の戦闘のために残る。

その戦闘単位指揮官または総司令官と同じ、または隣接ヘクス内のスイス軍銃槍兵ユニットに対して、サイの目から1を引くこと（-1）。

## 制限時間付交戦

この会戦は、制限時間付交戦ルール（16.1）を使用する。最初に、総合欄の12のマスに時間マーカーを置くこと。スイス軍が、この会戦において制限時間付陣営である。

## ゲームバランス

この会戦は、スイス軍に対してほとんど修正不可能なほどバランスが取れていないように思われる。しかしながら、彼等は、例えその過程で自分達の軍を思いがけず破滅させたとしても、かなり良く戦った。蔓延した逃亡は、多くは助長しなかった。そのためにも、我々はスイス軍にある程度高い逃走レベルを与えていた。この会戦で“勝利”するためにスイス軍が何にを試みていたかはかなり不明である。

## 逃亡無し（スイス軍有利）

13日と14日の間の夜にスイス軍逃亡ルールを使用しないこと。

## 抵抗無し（スイス軍有利）

14日にスイス軍抵抗ルール（16.2）を適用しないこと。

## 逃走レベル

フランス軍逃走レベルは、75FPである。

スイス軍逃走レベルは、45FPである。





## ビコッカ

イタリア、ミラノ公国 ～ 1522年4月27日

### 史的背景

ビコッカの戦いは、1521年～26年のイタリア戦争中に、1522年4月27日に戦われた。オデ・ド・フォワ、ロートレック子爵指揮下のフランス軍とヴェネツィア軍の連合部隊は、プロスペロ・コロナの総指揮下のスペイン-皇帝軍および教皇軍によって、決定的な敗北を被った。ロートレックはその後ロンバルディアから撤退し、ミラノ公国を帝国軍の支配に置いていった。

1521年遅くに帝国軍の前進によってミラノから駆逐され、ロートレックは再編成し、コロナの連絡線を襲撃することを試みた。フランス軍の軍務でのスイス人傭兵が自分達の支払いを受け取っていなかった時に、それでも彼等は即時の攻撃を要求し、ロートレックはミラノの北のアルチンボルディ・ヴィラ・ビコッカの公園内のコロナの要塞化陣地の攻撃を強いられた。スイス人鉾槍兵は帝国軍陣地を襲撃するために重砲兵射撃の下で開いた野原を越えて前進したが、土塁が背後に築かれた隘路で停止させられた。スペイン人火縄銃兵の射撃によって大損害を被って、スイス兵は退却した。一方ではコロナの陣地を側面包囲するためのフランス人騎兵による試みは、同様に無駄を証明した。それ以上の戦いを望まないスイス兵は数日後に自分達の州へと隊列を組んで離れ、そしてロートレックは自分の軍の残りと一緒にヴェネツィア領域内に退却した。

この戦いは、イタリア戦争の歩兵の中でのスイス兵優勢、そして他の部隊からの援護無しの集中鉾槍兵縦隊によるスイス式襲撃を終焉させたことに対して主に注目されている。それはまた、戦場における火器の決定的役割を確立した最初の交戦の1つでもあった。

### プレイ時間

プレイ時間は、プレイテスターに関しては平均約3時間であった。

### 初期配置

フランス軍が先に配置する。全てのフランス人砲兵は牽引状態で配置される。全てのスペイン人砲兵は、砲撃態勢で配置される。

## フランス軍

**指揮官：** オデ・ド・フォワ、ロートレック子爵（OC）、アンヌ、モンモランシー公、トーマ・ド・フォワ、レスクン領主、ジョヴァンニ・ド・メディチ、フランチェスコ・マリア I 世デラ・ロヴェーレ、ウルビーノ公。

**奪取駒：** 2

**軍旗：** フランス軍； フランス軍軍旗はフランス軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** 全てのユニットは、南に向く。

**配置：**

**ヘクス：** **ユニット：**

**アンヌ、モンモランシー公 [a] (黒色指揮帯)**  
5501-12、5602-13 2 2 スイス鉾槍兵 / 火縄銃付 (#1-2 -2、#3-12 -1、#13-22 0)、  
2 フランス人工兵 (#1-2)、  
モンモランシー、ロートレック (紫色指揮帯)

**トーマ・ド・フォワ、レスクン領主 [c] (赤色指揮帯)**  
5802-6、5902-6 8 フランス人剣盾兵 / 火縄銃付 (#1-2 -1、#3-7 0、#8 +1)、  
2 フランス人騎乗重装騎兵 (#5 -1、#6 0) [d]、レスクン

**ジョヴァンニ・デ・メディチ [e] (赤色指揮帯)**  
5407-5410 4 黒帯騎乗火縄銃兵 (#1 -2、#2 -1、#3-4 +1) [f]、メディチ

- a： ほとんどが反目しているスイス人鉾槍兵のこの巨大な指揮単位は、正面から率いたフランス人公爵によって指揮された（そして、そうしたことによって重傷を負った）。後年、アンヌはフランスの主要な軍事的象徴であった。
- b： 工兵に関しては、後述特別ルールを参照のこと。
- c： ロートレックの兄弟。
- d： ジェンダルメ。
- e： アルシバイアディーズよりも多く寝返っている。
- f： 黒帯は、イタリア人傭兵部隊の有名部隊であった。

### フランス軍増援

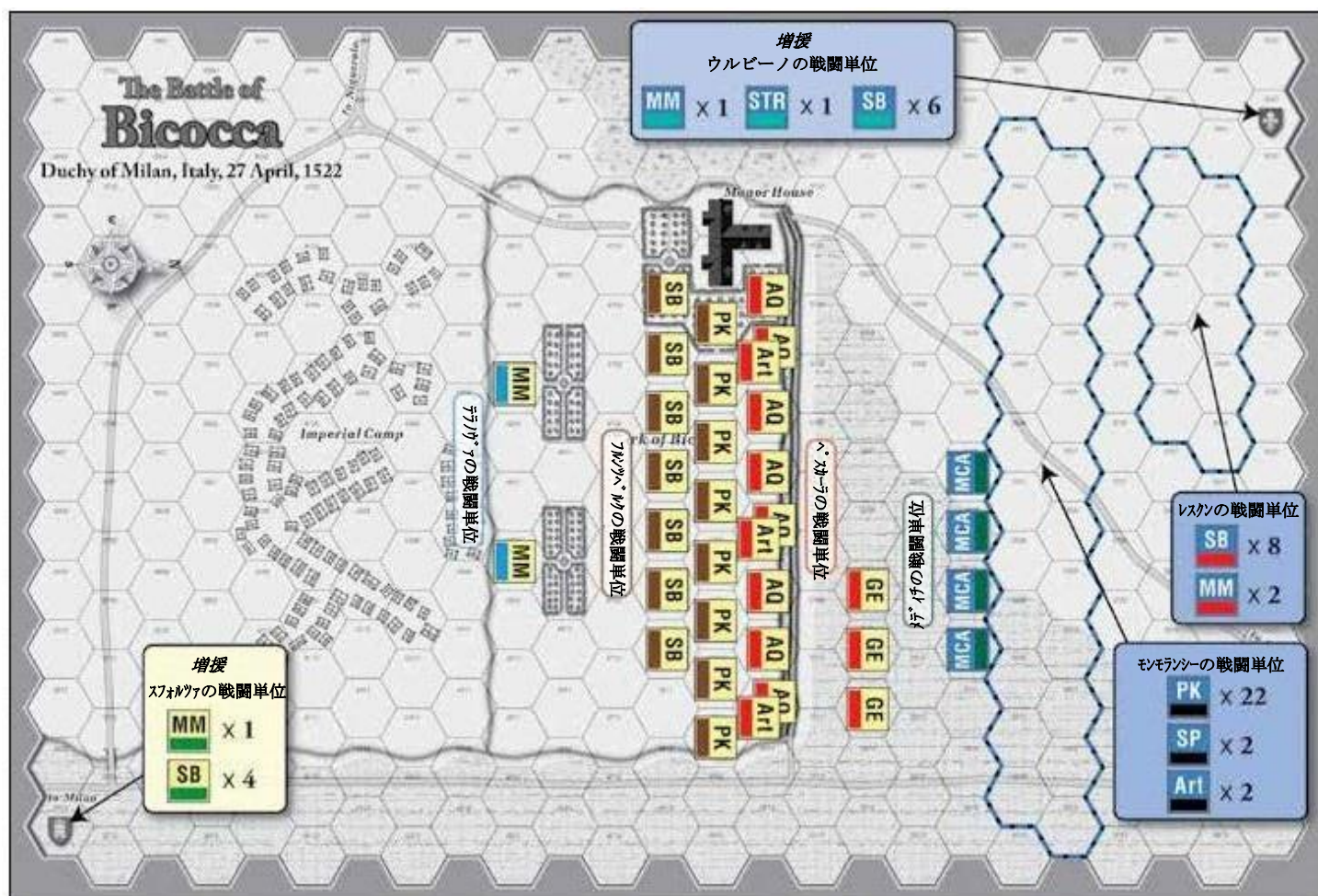
最初のスイス人鉾槍兵ユニットが全滅させられた後、フランチェスコ・マリア I 世・デラ・ロヴェーレ、ウルビーノ公は無償活性化の使用によって活性化させ、登場させることができる。

ヴェネツィア軍は一度も戦いに登場しなかった。ウルビーノはティツィアーノやラファエルのような有名/偉大な画家によって自分の肖像画が描かれる程度には幸運であった。

### ウルビーノの戦闘単位 (水色指揮帯)

- 1 イタリア人騎乗重装騎兵 (#1 0)、
- 1 ヴェネツィア人軽装騎兵 (#1 0)、
- 6 イタリア人剣盾兵 / 火縄銃付 (#1 -1、#2-4 0、#5-6 +1)、ウルビーノ

これらのユニットは、ヘクス6000-6002を通して登場する。



ビコッカシナリオ用配置地図

## スペイン軍

**指揮官：** プロスペロ・コロナ (OC) [a]、  
フェルナンド・ダヴァロス、ペスカーラ侯爵、ゲオルク・フォン・フルンツベルク、アントーニオ・デ・レイバ、テラノヴァ公、  
フランチェスコ2世・スフォルツァ [b]。

**奪取駒：** 2

**軍旗：** スペイン軍； スペイン軍軍旗はスペイン軍  
プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** 全てのユニットは、北に向く。

**配置：**

**ヘクス：** **ユニット：**

**フェルナンド・ダヴァロス、ペスカーラ侯爵 (赤色指揮帯)**  
5004-5011 8 スペイン人火縄銃兵 (#1-8 -1)、  
ペスカーラ

5005、5008、5010 2 スペイン人セーカー砲兵 (#1-2)、  
1 スペイン人カルバリン砲兵 (#1)

5209、5210、5111 3 スペイン人守衛騎兵 (#1 -1、  
#2-3 0) [c]

**ゲオルク・フォン・フルンツベルク (茶色指揮帯)**

4904-4911 8 ランツクネヒト銃槍兵 /投擲無し  
(#1 -2、#2-4 -1、#5-8 0) [d]、  
フルンツベルク

4804-4810 7 スペイン人剣盾兵 /投擲無し  
(#1-2 -1、#3-6 0、#7 +1) [d]

**帝国軍騎兵 (青色指揮帯)**

4505、4508 2 神聖ローマ帝国騎乗重装騎兵  
(#1 -1、#2 0)、テラノヴァ

どこにでも配置可 **コロナ**

- a： 主に教皇領と神聖ローマ帝国のために働いた自由契約  
イタリア人傭兵隊長。
- b： この会戦後に間もなく彼が取り戻した地位のミラノ公爵  
から最近退位していた。
- c： 本質的には、メディチの黒帯銃槍兵の威力を妨害する  
戦闘前遊撃兵として活動している。
- d： これらのユニットは、その全ての火縄銃兵は前線に、  
その親部隊から引き抜かれたので、火縄銃能力を持って  
いない。

## スペイン軍増援

フランチェスコ2世・スフォルツァ指揮下のスペイン軍増援、  
ミラノ市民義勇兵および騎乗重装騎兵は、フランス軍ユニット



がヘクス5012または5013に進入した後、無償活性化を使用して活性化され、登場することができる。

スフォルツアの歩兵ユニットはせいぜい都市民兵であり、ほとんど貧弱であった。彼等の数は、ほぼ6,000であったに違いない。騎乗重装騎兵ユニットは、スフォルツアの個人的な従者であった。

#### スフォルツアの戦闘単位（緑色指揮帯）

ミラノ人騎乗重装騎兵（#1 0）、  
ミラノ人剣盾兵 / 投擲無し（#1-2 +1、#3-4 +2）、  
スフォルツア  
これらのユニットは、ヘクス3612-3613から登場する。

## 誰が先攻するか

フランス軍にゲーム開始の最初の活性化が与えられる。

## 地形

ビヨッカのスペイン軍陣地は、驚嘆すべき防御陣地であった。中央では庭園付きの大型の荘園邸宅があり、全周が水堀で囲まれ、北面には垂直の壁がある深い隘路があり、それは道路内から攻撃する者は頂上の防御側より低い道上。．．．少なくともほぼ身長の高さにいることを意味した。例えばこれが道路であったとしても、我々はゲーム目的上は道路としてではなく、深い堀としてそれを扱っている。荘園邸宅の左側の湿地に加えて、全周の地面のほとんどは灌漑用水路だらけであり、道路を使用しない限りは移動を困難に、特に砲に対してさせていた。

## 非協力的スイス軍

いつもの通りに、賃金を支払われていないスイス兵は郷里に帰ると脅迫していた。．．．ロートレックが雇われているスイス兵で直ちに攻撃しない限り。さらに1日から2日待てばその間にフランス軍とヴェネツィア軍分遣隊が到着することが可能になったかもしれないが、規定のこの地形では脅迫を強いられたロートレックの手際はほとんど変わることが無かったであろう。

攻撃を主導した彼等の主張により、スイス軍抵抗ルール（16.2）はこの会戦には適用されない。

スイス兵を率いた主要な指揮官の全ては前列に徒歩であり。．．．そして負傷して横たわっている間に引きずり出されたモンモランシー以外、全員死んだことは特筆すべきである。

## 工兵

スイス軍はいくつかのフランス人工兵部隊を持っており、それらは——彼等が望むには——深い隘路/堀を埋め戻し、スイス人鉾槍兵が幾らかの威力を持って攻撃することを可能にさせることになる。

工兵は攻撃できない。非交戦状態工兵ユニットが衝撃戦闘/突撃によって攻撃を受ける場合、戦闘前退却副次フェイズにおいてフランス軍プレイヤーはその工兵と一緒にスタックしている指揮官に由緒ある中世の“偉大なるクーガ・ムーガ、我を此処から出し給え”気取りを行うことを選ばせることができる。彼は工兵ヘクスからの全ての戦闘前退却を宣言し、次にサイコロ1個を振る：

- サイの目が0-6である場合、彼は次に再度サイコロを振る； そのサイの目が0-2である場合、その工兵ユニットは全滅する。．．．逃亡を止められて

いなかった。その工兵と一緒に戦闘前退却を試みた指揮官は、そのヘクス内に代わりに残る。それ以外は、彼は戦闘前退却（12.2）手順を追うが、例外として工兵と指揮官は4ヘクスまで移動する。攻撃側ユニットは、その後戦闘後前進することができる。

- 最初のサイの目が7-9である場合、その工兵は殺されるために残る。

工兵は、牽引状態砲兵ユニット以外の他のユニットとスタックできる。

その職務を果たさせるためには、非交戦状態工兵（混乱状態またはそれ以外； 指揮範囲内外）ユニットが、隘路ヘクスサイドに隣接してその活性化を開始しなければならない。次に、回復フェイズの活性化終了時に、その活性化の唯一の行動として、位置するヘクスに隣接する道路ヘクスサイドにその矢印を向けながら半埋め戻しマーカーを置く、または活性化開始時に既にそこにある半埋め戻しマーカーを裏面の道路埋め戻し済みに裏返すことができる。

- 半埋め戻しマーカーによって、隘路ヘクスサイドの衝撃戦闘防御値が1減少される。
- 道路埋め戻し済マーカーによって隘路ヘクスサイドの移動コストが1減少され、そのヘクスサイドの衝撃戦闘防御値が3減少され（胸壁はまだ残っている）、その上の胸壁からの射撃によるボーナスが消滅され、そして移動、衝撃戦闘/突撃攻撃、および戦闘後前進に対する自動混乱の効果が除去される。

半埋め戻しおよび道路埋め戻し済マーカーは、除去できない。

工兵は、離脱結果によって全滅させられる。交戦状態によって、工兵ユニットは隘路内を埋め戻すことのみが停止させられる。交戦状態は工兵ユニットが移動して離れること（交戦状態離脱による混乱状態になること無しに）を妨害せず、そして例えば交戦状態になった他のユニットとスタックしている場合でも攻撃を強制されることは無い。全滅した工兵は、フランス軍逃走レベルに対して計上されない。

## 時間制限付交戦

この会戦は時間制限付交戦ルール（16.1）を使用する。最初に時間マーカーを総合欄の20のマスに置くこと。フランス軍が、この会戦において時間制限付陣営である。フランス軍ユニットがヘクス列5 1 x xから5 0 x xへと隘路ヘクスサイドを横断するまで、スペイン軍プレイヤーがパスする必要無く毎スペイン軍無償活性化開始時に零に向けて1マス動かされる。一度フランス軍ユニットが隘路ヘクスサイド（上記の通りの）を横断したならば、16.1に従ってスペイン軍プレイヤーは時間マーカーを動かすためにパスしなければならない。  
注： 総合欄は20までのマスが無いので、12になるまで逃走ポイント欄を使用し、その後総合欄に移すこと。

## ゲームバランス

スペイン軍は強力な防御陣地を持っており、射撃力の多くが前面にある。それらはかなり大きく優位にする。

## 逃走レベル

フランス軍逃走レベルは、5 5 F Pである。

スペイン軍逃走レベルは、4 0 F Pである。



## パヴィア

イタリア、ミラノ公国

1525年2月24日

### 史的背景

パヴィアの戦いは、1521年-1526年のイタリア戦争の決定的な交戦であった。シャルル・ド・ラノワによる名目上の指揮下のスペイン軍および帝国軍（そしてアントニオ・デ・レイヴァによって指揮されたパヴィア守備隊と合同で行動する）は、都市外のミラベッロの広大な狩猟地においてフランソワ I 世直接指揮下のフランス軍による攻撃を受けた。4時間の戦闘において、フランス軍は分断され、粉々に粉砕された。フランス軍は、フランスの有力貴族の多くを含めて多数の犠牲を蒙った； フランソワ自身はスペイン人部隊の捕虜になり、カル V 世によって投獄され、そして重要な領地を自分を捕縛した者に引き渡す屈辱的なマドリッド条約の署名を強要された。この会戦の結果は、イタリアにおけるスペインハプスブルク家の支配力を強固にした。

### プレイ時間

プレイ時間は、プレイテスターに関しては平均約4時間であった。

### 初期配置

フランス軍が先に配置する。全ての砲兵は、特記されていない限りは牽引状態で配置される。

## フランス軍

**指揮官：** フランソワ I 世、フランス国王（OC）、リカルド・ド・ラ・ポール [a]、ロベール・ド・ラ・マルク、フローレンス領主、アンヌ、モンモランシー公、ジャック・リカル、ガリオ・ド・ジャヌイヤック、シャルル IV 世、アランソン公。

**奪取駒：** 2

**軍旗：** フランス軍およびフランス国王； フランス軍軍旗は、ヘクス番号 x x 2 4 内または南側でフランス軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。フランス国王の軍旗は、ヘクス番号 x x 2 0 内または北側でフランス軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** モンモランシーのユニットは北西に向き、フローレンスのユニットは北東に向き、フランソワ I 世およびド・ラ・ポールのユニットは南東に向き、その他全てのユニットは南に向く。

### 配置：

ヘクス：

ユニット：

#### フランソワ I 世、フランス国王（銅色指揮帯）

1703-1708、1804-1808、1904-1907 5 フランス人騎乗重装騎兵 (#1-3 -2、#4-5 -1)、  
6 フランス人“重装”弓騎兵 [b] (#1-3 -1、#4-6 0)、  
4 フランス人軽騎兵 (#1 -1、#2-4 0)、  
フランソワ I 世

#### リカルド・ド・ラ・ポール [a]（桃色指揮帯）

2104-2107、2204-2208、2303-2308 2 ガスコーニュ人剣盾兵 / 投擲無し (#1-2 0)、  
3 ガスコーニュ人火縄銃兵 (#1 0、#2-3 +1)、  
7 ランツクネヒト鉾槍兵 / 火縄銃付 [c] (#1-4 -2、#5-7 -1)、  
2 セーカー砲兵 (#1-2)、  
1 カルバリン砲兵 (#1)、  
ド・ラ・ポール

#### フランス軍輜重荷車（灰色指揮帯）

2508 1 フランス人輜重荷車 (#1)（駒の零移動力面を使用すること）

#### ロベール・ド・ラ・マルク、フローレンス領主（水色指揮帯）

3316の2ヘクス以内 7 スイス人鉾槍兵 / 投擲無し (#1-3 -1、#4-7 0)、  
3 フランス人軽騎兵 (#1 -1、#2-3 0)、  
1 ファルコネット砲兵 (#1)、  
フローレンス

#### ガリオ・ド・ジャヌイヤック（緑色指揮帯）

3525の1ヘクス以内 2 スイス人鉾槍兵 / 火縄銃付 (#1-2 +1)、  
3 ファルコネット砲兵 (#1-3)、  
ジャヌイヤック

#### アンヌ、モンモランシー公（黒色指揮帯）

3137の1ヘクス以内 5 スイス人鉾槍兵 / 火縄銃付 (#11-12 -1、#13-15 0)、  
モンモランシー

#### シャルル IV 世、アランソン公 [d]（赤色指揮帯）

1231-1233、1331-1333、1432-1433、1532-1534、1633 3 イタリア人軽騎兵 (#1 -1、#2 0、#4 +1)、  
5 イタリア人火縄銃兵 (#1-2 -1、#3-5 0)、  
2 ガスコーニュ人剣盾兵 / 投擲無し (#1-2 -1)、  
1 セーカー砲兵 (#1)、  
2 カルバリン砲兵 (#1-2)、  
アランソン

- a：** リカルド・ド・ラ・ポール、イギリス王位の継承者であった。彼はイギリス王位を積極的にそして公然と狙ったヨーク家最後の一員であった。彼はこの戦いで戦死した。
- b：** これらは、彼等が名目上は“重”として等級付けできるだけ十分な甲冑を一部着用していた騎乗弓兵であった。



彼等は衝撃攻撃戦闘用に訓練されていなかったの、我々は彼等が他の弓軽騎兵とあまり変わらないようにすることを選んだ。

- c : これらは“黒組”と呼ばれた多数のランツクネヒトの団体の1つであった。この会戦時に、彼等は、偽りなく破壊的な殺戮レベルの部隊の中の帝国軍ランツクネヒトと直接戦った。どうも、ド・ラ・ポールがここでこのランツクネヒトを率い、一方でロレーヌがフランス人歩兵を指揮したらしい。我々は、ド・ラ・ポールに歩兵の全てを与えた。
- d : 未警戒状態； 後述のアランソン後衛ルールを参照のこと。

## フランス軍増援

地図外のアランソンの戦闘単位には2つのユニットグループ、サン・ランフランコ戦闘団およびボルゴ・ティチーノ戦闘団がある。アランソンが警戒状態になった後（後述のアランソンルールを参照のこと）、いずれかのアランソンの活性化時に、フランス軍プレイヤーはアランソンの地図上ユニットを移動させこれらのグループの1つを登場させることができる。1つのグループ内の全てのユニットは、他方のグループが進入開始する前に、ゲームに登場していなければならない。

### サン・ランフランコ

2 ガスコニュ人剣盾兵 / 投擲無し (#3-4 0)。  
これらのユニットは、1037および1039 (含める) の間の地図の西端のいずれかのヘクスから登場する。

### ボルゴ・ティチーノ

2 ガスコニュ人剣盾兵 / 投擲無し (#5 0、#6 +1) 、  
2 フランス人騎乗重装騎兵 (#1 -2、#2 -1)。  
これらのユニットは、アランソンからのその距離または間にあるユニット/地形に関係無く、決して指揮範囲外にならない。1844および2044 (含める) の間の地図の南端のいずれかのヘクスから登場する。

## スペイン軍および帝国軍

指揮官： シャルル・ド・ラノワ、ナポリ総督 (OC)、アントニオ・デ・レイヴァ、テラノヴァ公、アルフォンソ・デ・アヴォロス・ダクイーノ、ヴァスト侯爵、フェルナンド・ダヴァロス、ペスカーラ侯爵、ゲオルク・フォン・フランツベルク、ミンデルハイム領主。

奪取駒： 3

軍旗： スペイン軍およびパヴィア； スペイン軍軍旗はスペイン軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。パヴィア軍旗は地図上にヘクス2138に印刷されている。

向き： 全てのユニットは、スペイン軍プレイヤーが望むどの方向にでも向く。

## 配置：

ヘクス： ユニット：

アントニオ・デ・レイヴァ、テラノヴァ公 (青色指揮帯)  
パヴィアのいずれかの都市または庭園ヘクス  
3 スペイン人重装騎兵 (#1 -2、#2-3 -1)、  
3 スペイン人火縄銃兵 (#1-3 +1)、  
4 スペイン人剣盾兵 / 投擲無し (#1 -2、#2-3 -1、#4 0)、  
1 7 ランツクネヒト銃槍兵 / 火縄銃

付 (#1-3 -2、#4-13 -1、#14-17 0)、  
2 民兵銃槍兵 / 投擲無し (#1 +2、#2 +3)、  
1 ファルコネット砲兵 (#1)、  
1 セーカー砲兵 (#1)、テラノヴァ

### シャルル・ド・ラノワ、ナポリ総督 (緑色指揮帯)

4301の2ヘクス以内  
2 スペイン人火縄銃兵 (#1 0、#2 +1)、  
1 セーカー砲兵 (#1) [a]

3305  
1 ファルコネット砲兵 (#1)

3103、3204、3304、  
3405、3505  
3 スペイン軍軽騎兵 (#1-2 -1、#3 0)、  
2 イタリア人軽騎兵 (#1-2 0)、  
ラノワ

### アルフォンソ・デ・アヴォロス・ダクイーノ、ヴァスト侯爵 (黒色指揮帯)

2905、3006、3105-3106、  
3206-3207、3307  
7 イタリア人火縄銃兵 (#1-3 -1、#4-7 0)、ヴァスト

### フェルナンド・ダヴァロス、ペスカーラ侯爵 (赤色指揮帯)

3001-3002、3101、3201-  
3202、3301-3302、3402-  
3403、3502  
1 0 スペイン人剣盾兵 / 火縄銃付  
(#1-5 -1、#6-10 0)、ペスカーラ

a = この砲兵ユニットは、砲撃態勢でゲームを開始する。

デザインノート： シャルルⅢ世、ブルボン公は最近フランス王Ⅰ世を裏切り、自分の支持を神聖ローマ帝国に変えた。この会戦中に、彼はあらゆる種類の指揮指導業務の実施に大変精力的であった。大変有能な、経験に富んだ司令官であり、諸氏が良好な複数活性化のサイの目を得た場合（後述の複数活性化ルール、参照のこと）、それをブルボンを周囲に走り回らせ、これらの帝国軍兵士達と一緒に働かせていると考えること。

## スペイン軍/帝国軍増援

以下のグループは、リストされている順番に登場する。以下の各グループは、1回の無償活性化を使用してのみその登場を開始できる。1つのグループ内の全てのユニットは、他のグループが登場開始する前に地図に進入しなければならない。

### フランツベルクの戦闘単位 (茶色指揮帯)

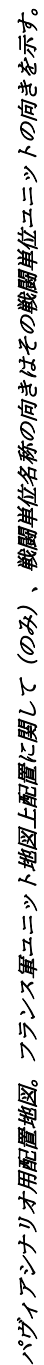
2 0 ランツクネヒト銃槍兵 / 火縄銃付 (#1-8 -2、#9-20 -1)、フランツベルク、ジトリット [a]  
このグループは、ヘクス3300から登場する。

### ラノワの戦闘単位 (緑色指揮帯) [b]

4 神聖ローマ帝国騎乗重装騎兵 [c] (#1 -2、#2 -1、#3-4 0)、  
2 スペイン人守衛騎兵 (#1-2 -1)、  
3 ファルコネット砲兵 (#2-4)、  
3 セーカー砲兵 (#2-4)

このグループはヘクス3901を通して進入する。ラノワの戦闘単位の最後のユニットが進入した時に、スペイン軍現行逃走レベルマーカーを使用してスペイン軍逃走レベルに25を加えること。

- a : この指揮官の使用に関しては特別ルールを参照のこと。  
b : これらのユニットは、この会戦中はキーウィタス・サントアンジェロによって率いられたが、我々は既に





十分な指揮を用意した。

- c : 幾つかの資料はこれらはドイツ人（神聖ローマ帝国）であったと述べる．．．一方ではこれらはスペイン人であったと述べる。我々は、チュートン騎士団で行くことにした。スペイン人重装騎兵は他の国のものよりも寧ろ軽装の甲冑を着用したので、これは論争点になったに違いない。デザイナー決断車線では、人生は厳しい。

## 誰が先攻するか

スペイン軍にゲーム開始の最初の活性化が与えられる。

## 地形

この会戦は、全ての中世/ルネサンス史における最良の図解化された会戦の一つである。そして、驚くべきことに、それらは全て大方一致している（一部の微細な例外を除いて）。

事実上、都市そのものは別として、パヴィアの広範囲な戦場の全ては、15フィート高の壁に囲まれた/閉じられた巨大な公園であり、その壁を通して幾筋もの道が通っていた（表記された門で）。壁は門がある場所（例、ヘクス1511、リアッツォ門）以外では、どの種類のユニットでも横断することができない。都市それ自身は壁で閉鎖されており、それと同様に壁の中の門にパヴィアを入退出する移動を限定する。

壁には、ヘクス3300に帝国軍によって創られたばかりの裂け目が1箇所ある。しかしながら、その裂け目は約3フィートの壁がまだ残っていたので、全てのユニットが使用できるわけではない。

公園は、断続する湿地とカステラ・ミラベロのちょうど北側の大きな林の一角以外はそのほとんどが密集していた木の茂みがある、低地の耕作地がほとんどであった。地面のほとんどは泥濘み、灌漑用水路が交差しており、道路以外では砲兵の移動を困難にさせていた。小河川および大型の灌漑用水（小河川として扱われている）は、南北に走っていた。都市の南側の広いティチャーノ川は、軍事的に橋（一部の資料にはこれは浮舟橋であったと言及している）以外では渡河不可能であり、ボルゴ・ティチャーノに流れ込んでいた。

アランソンのボルゴ・ティチャーノの増援が橋梁ヘクスに進入するまで、スペイン軍ユニットは橋梁ヘクスに進入禁止である。

公園の中央ではほとんど全く戦闘は無く、事実上全ての戦いは3つの地域周辺に集まっていた：カステラ・ミラベロ（2509-2609）北部地域、トロ・デル・ガロ（3626）——塔の施設に加えて2つのヘクスサイド上の大きな家（横断不可能であり、これを強力な防御陣地にさせている）を含む周辺地域、およびサン・ジャコモと都市自身の間のかなりの建物密集地域（そこに5つの修道院があったので、地元では五修道院地区として知られている）。

我々は両陣営が会戦前に様々な位置で構築した土塁（土の胸壁）を加えている。

## 軍旗

全て他の会戦と異なり、この会戦の規模、および分離された部隊が理由でパヴィアでは各陣営は2つの軍旗を持っている。プレイヤーが軍旗を活性化させる時、彼は1つの活性化させる軍旗を選ばなければならない。

フランス軍に対して、フランス軍軍旗はジャヌイヤック、モンモランシー、およびアランソンの戦闘単位用の軍旗である。フランス国王の軍旗はフランソワ I 世、ド・ラ・ポール、

およびフローレンスの戦闘単位用である。

スペイン軍に対して、パヴィアの軍旗はテラノヴァの戦闘単位用の軍旗である。スペイン軍軍旗は、全て残りのユニット用の軍旗である。

## 活性化

部隊の分離により、各陣営は通常よりも多くの活性化を得る。

毎フランス軍無償活性化に、フランス軍プレイヤーが戦闘単位活性化を選ぶが、複数戦闘単位活性化（後述、参照）ではない場合、フランスプレイヤーはそれぞれの軍旗へ離脱する1個戦闘単位を活性化させることができる。フランス軍プレイヤーはどの戦闘単位（複数）を活性化するかを選択し、次に、2番目を開始する前に最初の方を完了させるように順番に各戦闘単位を活性化させる。この無償活性化後に、フランス軍プレイヤーは通常通りに1個戦闘単位で持続することができる。

毎スペイン軍無償活性化に、スペイン軍プレイヤーが戦闘単位活性化を選ぶが、複数戦闘単位活性化ではない場合、スペインプレイヤーはそれぞれの軍旗へ離脱する1個戦闘単位を活性化させることができ、そしてまた他方の軍旗へと離脱する1個戦闘単位を活性化させるためにサイ振り判定することができる。スペイン軍プレイヤーはどの戦闘単位（複数）を活性化するかを選択し、次に、2番目を戦闘単位を活性化されるためにサイ振り判定で3以下を出さなければならない。スペイン軍プレイヤーは、2番目を開始する前に最初の方を完了させるように順番に各戦闘単位を活性化させる。この無償活性化後に、スペイン軍プレイヤーは通常通りに1個戦闘単位で持続することができる。

## 複数戦闘単位活性化

無償活性化中に、プレイヤーは同時に複数戦闘単位を活性化させることを試みることができ、それは自分達の総司令官の能力を元にした制限付能力である（そして、帝国軍に関しては、これに対するほとんどの割当はシャルル III 世、ブルボン公に行くことになる）。スペイン軍プレイヤーはゲーム中にこれを2回使用できる；フランス軍プレイヤーはゲーム中にこれを1回使用できる。総司令官が死亡した場合、全ての未使用の複数活性化は失われる。

複数活性化を試みるためには、プレイヤーは自分がそうすることを宣言し、その試みを記すために該当する複数活性化マーカーを使用し、それからサイコロ1個を振る。彼は次にそのサイの目を端数を切り捨てながら半減させ、例として3は1になり、1は零になる。零は唯の零として扱うこと。修正後（半減後）のサイの目はその単一の活性化中にプレイヤーが活性化できる戦闘単位数である。例として6のサイの目の場合、プレイヤーはその活性化に3個戦闘単位を活性化させることが可能になる。

その活性化された戦闘単位所属の全てのユニットおよび指揮官は一緒に移動および射撃するが、異なる戦闘単位所属ユニットは同じ目標を衝撃戦闘/突撃攻撃することができない。複数戦闘単位活性化後、活性化された戦闘単位は試みられる持続に対して選択されることができず、そして軍活性化させることができない。

## マルク・ジトリッヒ

大規模な帝国軍ランツクネヒト戦闘団——約12,000——は、ゲオルク・フォン・フランツベルクの指揮下であった。しかしながら、これらの部隊は積極的な目的のために2個縦隊に分けられ、1つはフランツベルクの指揮下に残り、残りは

マルク・ジトリッヒに割り当てられた。

帝国軍プレイヤーは、フランツベルクの戦闘単位内のユニットが指揮範囲外かどうかを判定するために、フランツベルクまたはジトリッヒの指揮範囲のどちらかを使用することができる。これによって彼は、ジトリッヒが率いるグループを彼と一緒に分離することが可能になる。帝国軍プレイヤーがフランツベルクを活性化させる時（軍活性化時は除く、その時は各指揮官はユニットがその指揮官へと指揮範囲を引くことができるためには、総司令官の指揮範囲内にいなければならない）、ジトリッヒを含めてフランツベルクの戦闘単位の全ては活性化される。ジトリッヒは指揮範囲とカリスマ性以外の数値を持っていない。

全滅および離脱済ではないこの戦闘単位のランツクネヒトの少なくとも3分の1（端数切上）がフランツベルクの指揮範囲内ではない場合、持続に対するサイ振り判定時にフランツベルクはラノワの効力値の特典を受けることができない。

## 霧

夜明け直前に開始されたこの会戦は、その朝の大部分の間100ヤードを超える何物への視界を妨害した厚い霧の中で始まった。砲兵は見たものよりも聴いたものに対して第一に射撃した；火縄銃兵（および弓兵）は、その最大能力で射撃することができなかった。これがどれだけ続いたかは、大部分の資料がそれが朝のほとんどだったを示す以外に、特に記録は無い（それが何を意味するにせよ）。

従って、我々が知らないことを考慮し、このルールに関しては“時間”の経過を記録するために、霧活性化マーカーおよび総合欄を使用すること。どちらかのプレイヤーによる各活性化に霧活性化マーカーを総合欄上で前進させること。少なくともプレイヤー達が自分達の10回目の活性化を終了させるまで（合計して、各プレイヤーに対してではない）、霧は残り続ける。プレイヤーが複数戦闘単位を活性化させた無償活性化、および複数活性化は、プレイヤーが幾つの戦闘単位を活性化できたかどうかに関係無く、1回の無償活性化として数える。その後の次の活性化から開始して、補充指揮官が置かれるフェイズAに、そしてそれに続く活性化毎に、手番側プレイヤーはサイコロ1個を振る。

- 彼が5以下の目を出した場合、霧は残る。
- 彼が6以上の目を出した場合、霧は晴れ、最早影響は無くなる。

## 霧の影響：

- 非砲兵ユニットは、隣接目標に対してのみ射撃できる。
- 2ヘクスを超える（3以上）射程距離で射撃する砲兵は、彼等が射撃しているものを実際に見ることができなかった事実を再現するために、そのサイの目から2を引く（-2）こと。

**デザインノート：** 戦闘ユニットは遠くにある他のユニットがどこに、そして誰であるかを知ることができず、それが理由で時々、敵対する陣営のユニット同士が知らずに互いにすれ違っていた。しかしながら諸君、ゲーム競技者は地図上の全てを見ることができるので、それを再現できる申し分の無いものはない。

## 効力値目標

その活性化開始時に特定の目標を保持していることによって、プレイヤーはその効力値（それに対する司令官の値）を増加させることができる。戦闘ユニット（どの種類、どの状態でも）を物理的にそこに位置させることによってプレイヤーが保持する以下の目標のそれぞれに対して、彼は自軍総司令官効力値から1を引く（-1）。効力値は持続サイ振り判定用のサイの目修正であるので、これによって自分の部下への総司令官の支援能力が上昇する。これによって複数活性化（前述の複数活性化ルール、参照）を実施させる総司令官の能力は上昇しないが、効力値の全て他の使用には影響する（例、軍活性化）。

- カステーラ・ミラベロ（2509および2609、両方のヘクスを占めなければならない）
- サン・ジャコモ（2836および2935、両方のヘクスを占めなければならない）
- トロ・デル・ガロ（3626）

これらの一部は逃走レベルに影響する；後述の逃走レベル、参照。

## フランス軍輜重荷車

フランス軍輜重荷車はカステーラ・ミラベロのすぐ外に駐車していた。（帝国軍荷車はカサ・デ・レヴリアン内にあったと思われる。）この輜重荷車ユニットは、移動できない（駒の零移動力面を使用すること）。鉾槍兵ではない1個味方徒歩ユニットは、フランス軍輜重荷車ユニットとスタックできる（10.0）。ヘクス内で単独の輜重荷車は、衝撃戦闘/突撃戦闘において攻撃を受ける、または投擲武装ユニットによって射撃を受けることは絶対にない。輜重荷車と一緒にスタックしている徒歩ユニットに生じた戦闘結果による影響を受けない。衝撃戦闘/突撃戦闘時にスタックしている徒歩ユニットが輜重荷車のヘクスを空け、その敵ユニットが戦闘後前進の資格がある場合、前進し、輜重荷車とスタックすることができる（通常のスタックルールからの例外）。

## 輜重荷車の捕獲および掠奪

いずれかのスペイン軍/帝国軍ユニットが輜重荷車と同じヘクス内、またはフランス軍歩兵ユニットとスタックしていない輜重荷車に隣接するヘクス内で持続フェイズ（フェイズE）を開始する場合、その輜重荷車は捕獲される。ゲームからその輜重荷車を除去すること。それが掠奪をするかを判定するために、輜重荷車ヘクス（2508）内、または隣接する全てのスペイン軍/帝国軍ユニット毎にサイコロ1個を振ること。そのサイの目にユニットの衝撃戦闘防御サイの目修正を加えること：

- サイの目が3以上である場合、そのユニットは掠奪中であり、直ちに混乱状態になる。既に混乱状態である場合、全滅させられる（既に大きく隊形が崩れた部隊は、金品を手に入れ、逃亡してしまう）。逃走ポイントの対象として全滅ユニットを数えないこと。
- サイの目が2以下である場合、影響は無い。



## アランソンの後衛

これはやや微妙なゲームデザイン領域である。フランス軍“後衛”司令官、ヴァロワのシャルル、アランソン公（如何なる場合でも無能な将官）は、朝2時間経つまで戦闘が行われていることを認識しなかった。（ティチーノ河を渡ろうとする潰走フランス軍部隊によって、彼は幾らかの見解を与えられた．．．）彼が反応した時までに、事態は決定的になっていた。だがゲーマーは“もしもあの時”を愛するほど、ここではこの会戦はより架空になる。

アランソンの戦闘単位は、警報を受けるまで活性化させることができない。アランソンは、五修道院地区（2734の5ヘクス以内のヘクス）内に、いずれかの種類の戦闘（投擲射撃または衝撃戦闘/突撃戦闘）があった場合、警報を受ける可能性がある。投擲射撃に関して、これにはこの地区内にいる射撃側ユニットまたは目標がいる場所の投擲射撃が含まれる。その後のいずれかの無償活性化で、フランス軍プレイヤーはアランソンの活性化を試みることができるが、彼は最初に警報を受けていることを確認しなければならない（何人もの伝令がその目的のために送られていたと思われる）。それを行うためには、フランス軍プレイヤーの活性化時に、彼はアランソンを指定し、それからサイコロ1個を振る：

- サイの目が4以下である場合、アランソンは警報を受けており、自分の無償活性化を始めることができる。彼はゲームの残り期間に対して警報を受けた状態であり、彼の戦闘単位は他と同様に活性化させることができる。
- サイの目が5以上である場合、アランソンは霧の中に残り、その無償活性化は影響無しで終了される。

以下のこれらの状況のいずれかが発生した場合、アランソンの戦闘単位は自動的に警報を受ける：

- アランソンのいずれかのユニットが投擲射撃、または衝撃戦闘/突撃戦闘による攻撃を受ける。
- いずれかのスペイン軍ユニットがヘクス1736または2044を共有する門ヘクスサイドからパヴィアを退出する。
- パヴィアの都市城壁（パヴィア都市ヘクスのヘクスサイド上の壁）外のいずれかのスペイン軍ユニットが、アランソンの戦闘単位のいずれかのユニットの7ヘクス以内でその移動を終了し、視認線内にいる。

**プレイの関する注意：** 明らかに、この可能性は、テラノヴァのパヴィア守備隊ユニットに関して帝国軍プレイヤーが心に留めておかなければならないことである。

## 時間制限付交戦

この会戦は時間制限付交戦ルール（16.1）を使用する。最初に時間マーカーを総合欄の15のマスのマスに置くこと。スペイン軍が、この会戦において時間制限付陣営である。注： 総合欄は15までのマスが無いので、12になるまで逃走ポイント欄を使用し、その後総合欄に移すこと。

## ゲームバランス

スペイン軍に大きく有利である。総数において——アランソンの地図外戦闘団を含めずに——帝国軍は数千の差でフランス軍を圧倒している。しかしながら、全フランス軍ユニットは地図上にあり、準備が来ている； 大部分の帝国軍ユニットはそうではない（あるいは都市内にいる）。我々はゲームの勝率において帝国軍が2-1の優位を持っているものとする。

**デザインノート：** 多くの資料は、この凄惨な戦いでフランス軍はその戦闘員の半数以上を失った——損害または逃亡のどちらかとして——と記述されている。より悲惨なことは、彼らの損害がほとんど高級貴族であり、捕獲されたフランス国王も含まれていた。帝国軍の損害もまた高かったが、どこでもこのレベルではなかった。凄惨な大虐殺が、特に敵対するランツクネヒト戦闘団が互いに戦った時に。

## 逃走レベル

### 目標ヘクス

以下のヘクスを占めているプレイヤーは、逃走ポイントの上昇を受ける。各プレイヤー用の現行逃走レベルマーカーを使用しながら、この逃走レベルを記録すること。プレイヤーは、占領している各ヘクスに対して自分の逃走レベルを2上昇させる（ヘクスの占領の仕方に関しては効力値目標、参照）：

- 2230（サン・ジュゼッペ）
- 2509（カステラ・ミラベロ）
- 2609（カステラ・ミラベロ）
- 2632（トレッテ）
- 2936（サン・ジャコモ）
- 2935（サン・ジャコモ）
- 3626（トロ・デル・ガロ）

フランス軍プレイヤーは、パヴィア軍旗ヘクス（2138）を占領した場合、直ちに勝利する。

フランス軍輜重荷車が掠奪された場合、フランス軍は2逃走ポイントを課せられる。

**フランス軍逃走レベルは、75FPである。**

**スペイン軍逃走レベルは、65FPである。**

地図明確化： カステラ・ミラベロ（2509） - そのヘクス内の黄色の後光は、このヘクスの全周ヘクスサイド上の小河川に重なっている。



## チェレゾーレ

イタリア、ミラノ公国

1544年4月11日

### 史的背景

チェレゾーレの戦いは、1542-46年のイタリア戦争中のフランス軍とスペインおよび神聖ローマ帝国の連合軍の間の遭遇戦であった。この長い交戦は、イタリアのピエモンテ州チェレゾーレ・ダルバ村郊外で、1544年4月11日に行われた。ブルボン家のフランソワ、アンギャン伯指揮下のフランス軍は、アルフォンソ・ダヴァロス・ダキーノ、デル・ヴァスト侯爵のスペイン帝国軍を敗退させた。帝国軍部隊に相当な損害を加えたにもかかわらず、フランス軍は結果としてミラノ占領によって自分達の勝利を拡大することに失敗した。

アンギャンとダヴァロスは、2つの平行な尾根に沿って自分達の軍を並べた。戦場の地形が原因で、この戦闘の多くの個々の行動が互いに連携されていなかった。戦闘は数時間の敵対する火縄銃兵団の間の小競り合いと無駄な砲兵の交戦で開始され、その後ダヴァロスは前進を命令した。中央では、帝国軍ランツクネヒトがフランス人とスイス人歩兵と激突し、酷い損害を両方の陣営にもたらした。戦場の南部では、帝国軍務のイタリア人歩兵はフランス軍騎兵攻撃によって悩まされ、帝国軍中央の部隊が敗退したことを知った後に撤退した。一方では北部で、フランス軍戦列が崩壊し、そして中央からの勝利したスイス人およびフランス人歩兵の登場によってスペイン人とドイツ人歩兵が降伏を強要される前に、アンギャンはそれらに対して一連の無駄で代償が高い騎兵突撃を率いた。

チェレゾーレは、イタリア戦争後半の滅多にない反復戦闘の1つであった。軍事史家の間では、中央で火縄銃兵と鉾槍兵の混合縦隊が衝突した時に発生した“大虐殺”が特に知られており、それはまた戦場での伝統的な重騎兵の引き続きの役割は、新興の鉾槍および銃歩兵が大きく主役になった。

### プレイ時間

プレイ時間は、プレイテスターに関しては平均約2時間半であった。

### 初期配置

フランス軍が先に配置する。全ての砲兵は、牽引状態で配置される。

## フランス軍

**指揮官：** フランソワ・ド・ブルボン、アンギャン伯（OC）、ジャック・ダンピエール、ギグー・ギッフレ、ブティエール領主、ブレーズ・ド・ラサラン・マッセンコム、モンリュック領主 [a]。

**奪取駒：** 3

**軍旗：** フランス軍；フランス軍軍旗は、フランス軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** 全てのユニットは東に向く。

### 配置：

ヘクス：

ユニット：

#### ジャック・ダンピエール（水色指揮帯）

4002-4003 2 フランス人弓軽騎兵 (#1-2 -1) [b]

4004-4006、3905 4 イタリア人剣盾兵 / 火縄銃付  
(#1 -1、#2-4 0)

4007-4009、3907-3909 6 グリュイエール人鉾槍兵 / 火縄銃付  
(#1-3 0、#4-6 +1)、  
ダンピエール [c]

#### フランソワ・ド・ブルボン、アンギャン伯（黒色指揮帯）

4010 1 フランス人“ジェンダルメ”騎乗  
重装騎兵 (#2 -1) [d]

4011 1 フランス人“義勇兵”騎乗重装  
騎兵 (#6 +1) [e]

4012 1 フランス人軽騎兵 (#1 -1)

4013-4017、3913、  
3915-3916 8 スイス人鉾槍兵 / 火縄銃付  
(#1-2 -2、#3-6 -1、#13-14 0)  
[f]、アンギャン

4108、4110、4115、4119 1 フランス人ファルコネット砲兵  
(#1)  
1 フランス人セーカー砲兵 (#1)  
2 フランス人カルバリン砲兵 (#1-2)

#### ギグー・ギッフレ、ブティエール領主（赤色指揮帯）

4018-4022、3918-3921 9 フランス人剣盾歩兵 / 火縄銃付  
(#2 -1、#3-7 0、#3-10 +1)、  
ブティエール [g]

4023-4024 2 フランス人軽騎兵 (#2-3 0)

- a : モンリュックは地図上でゲームを開始しない。フランス軍が遊撃兵を創作した場合のみに、彼は配置される（それに関しては、後述ルールを参照）。
- b : これらのユニットは通常は王直属部隊の所属であるが、側面包囲ユニットとして供用されるためにここでは分遣されていた。
- c : これらの部隊は一部しか会戦に間に合わず、その司令官、グリュイエール伯も間に合わなかった。彼等は、別にイタリア人も指揮していたドヴルズ領主によって戦場へと引率されたが、ダンピエールがその戦闘単位全体を任されていた。
- d : 元は国王シャルルVII世の直属部隊。
- e : 会戦の数時間前に到着した、‘お楽しみに’参加するためにイタリアに殺到した100人ばかりの廷臣。彼等の



衝撃戦闘サイの目修正は彼等の能力ではなく、その部隊の規模を反映している。

- f : 2つの指揮単位にあった、1つはソルールのヴィルヘルム・フリーリッヒ指揮下、他方は僅かに小規模で、サン・ジュリアン大佐指揮下。
- g : 本来はある種の常備軍として編制された4“戦闘団”（大隊に近い編制）の1つの残余。

## スペイン軍

**指揮官：** アルフォンソ・ダヴァロス・ダキーノ、デル・ヴァスト侯爵（OC）、ラモン・デ・カルドナ、エリブランド・マドルツォ、フェルディナンド・サンセヴェリーノ、サレルノ大公。

**奪取駒：** 3

**軍旗：** スペイン軍； スペイン軍軍旗は、スペイン軍プレイヤーが望む場所にどこでも置くことができる。

**向き：** 全てのユニットは西に向く。

**配置：**

**ヘクス：** **ユニット：**

**ラモン・デ・カルドナ（茶色指揮帯）**  
5702-5703 2 イタリア人軽騎兵（#1-2 +1）

5704-5709、5805-5808 4 スペイン人剣盾歩兵 /火縄銃付（#9 -1、#10-12 0）、  
6 ドイツ人鉾槍歩兵 /火縄銃付（#1-4 -1、#5-6 0）、カルドナ

**エリブランド・マドルツォ（a）（青色指揮帯）**  
5710 1 イタリア人騎乗重装歩兵（#2 0）

5711-5717、5811-5817 1 4 ランツクネヒト鉾槍歩兵 /火縄銃付（#1 -2、#7-13 -1、#14-19 0）、マドルツォ

**フェルディナンド・サンセヴェリーノ、サレルノ大公（緑色指揮帯）**  
5718-5723、5818-5823 1 2 イタリア人剣盾歩兵 /火縄銃付（#1-5 -1、#6-12 0）、サルレノ

5724 1 イタリア人軽騎兵（#1 0）

**アルフォンソ・ダヴァロス・ダキーノ、デル・ヴァスト侯爵（赤色指揮帯）**  
5608-5611 1 スペイン人ファルコネット砲（#1）  
2 スペイン人セーカー砲（#1-2）  
1 スペイン人カルバリン砲（#1）

いずれかのヘクス ヴァスト

a : イタリア人傭兵、およびトレント司教の兄弟

**誰が先攻するか**

スペイン軍にゲーム開始の最初の活性化が与えられる。

## 地形

どちらかといえば単調な戦場：間に平らな野原が広がる両側に2つの低い尾根、それ以外ほとんど何も無い。チェレゾーレ、町は地図の右角外にある。

## 遊撃隊

戦闘開始時に、両方の陣営は際限なく数時間に渡って慎重に前進し、互いに探り合う遊撃隊として数百の火縄銃兵を送り出した。ヴァストは自分の多数の火縄銃兵がフランス軍の側面を迂回することを望んでいたが、それは全く起こらなかった。

プレイヤーが望む場合、火縄銃兵のみの遊撃隊（駒は用意されている）を創設できる。遊撃隊ユニットを創設するためには、プレイヤーは敵ユニットに隣接していないAQ値がある非混乱状態の活性化ユニットを選び、そのユニットの投擲射撃能力が取り除かれたことを表示するために、AQ無しマーカーをその上に置く。そのユニットの隣、但し敵ユニットに隣接させずに1個遊撃隊ユニットを置くこと。遊撃隊ユニットの創設は、その活性化に対するそのユニットの唯一の活動である；遊撃隊は軍活性化時に創設することができない。各陣営は、創設できる遊撃隊ユニット数が用意されている駒によって限定される。

非混乱状態遊撃隊ユニットは、敵ユニットに隣接していないAQ無しマーカーがある非混乱状態ユニットに再合流することができる。遊撃隊はユニットの隣に移動し、そのユニットのヘクスに進入するために要求される移動ポイント数を消費する。AQ無しマーカーおよび遊撃隊ユニットの両方は、除去される。

スペイン軍遊撃隊全ては、創設時にヴァストの戦闘単位の所属になる。フランス軍遊撃隊が創設された瞬間に、モンリュック、および彼の補充（緑色指揮帯）が地図上にいない場合、そのユニットと一緒に彼を置くこと。フランス軍遊撃隊全ては、創設時にモンリュックの戦闘単位の所属になる。地図上にフランス軍遊撃隊が無い場合、新たに創設されるまでモンリュック、または彼の補充を取り除くこと。

遊撃隊には以下の特別ルールが与えられている：

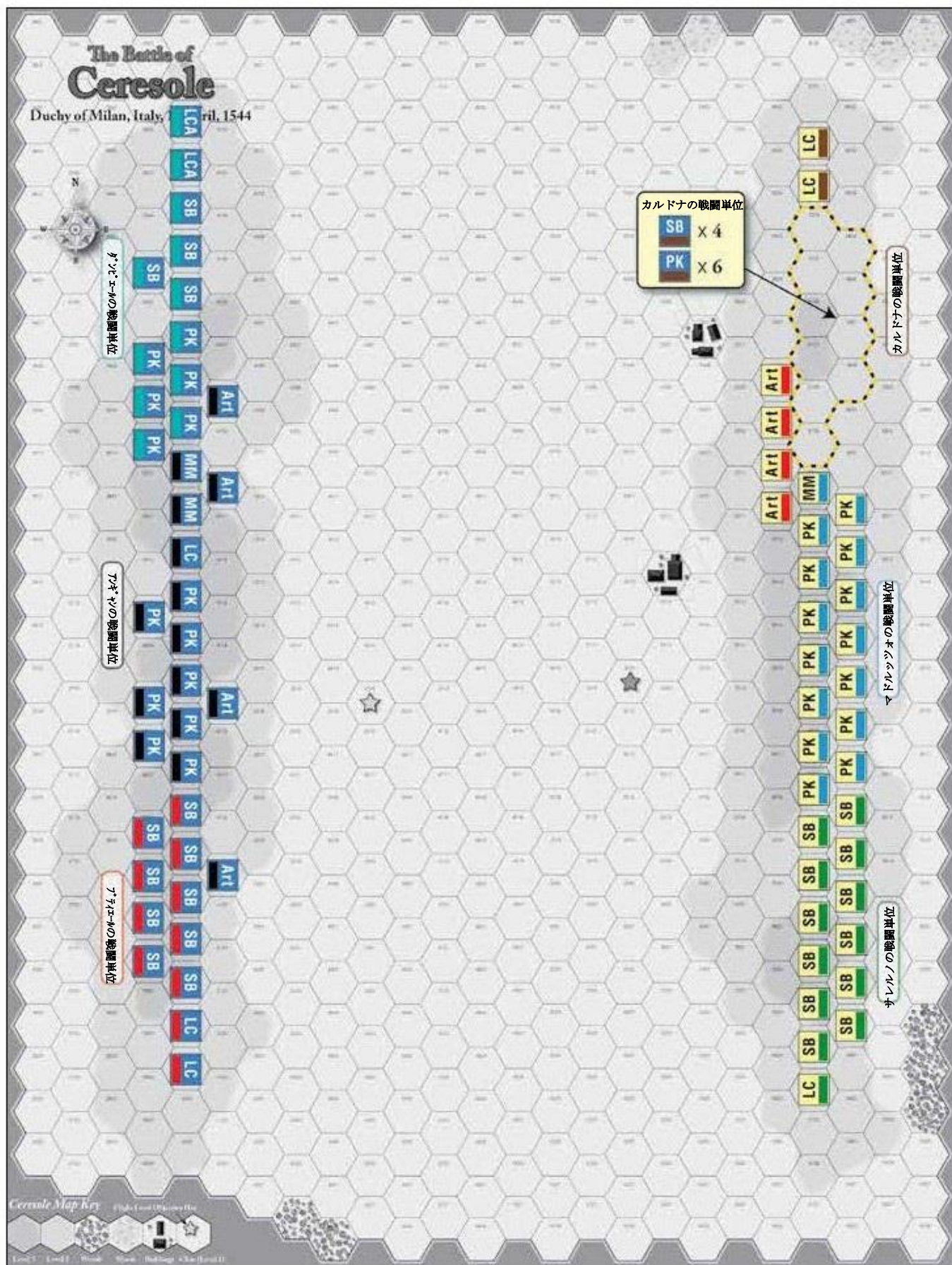
- ・ 徒歩ユニットのみで衝撃攻撃を受ける時、混乱状態および交戦中状態ではない場合、遊撃隊は1から3ヘクス戦闘前退却（12.2）することができる。
- ・ 衝撃戦闘/突撃戦闘において混乱または退却結果を被る場合、遊撃隊は除去される。いずれかの原因で離脱または全滅結果を被る場合、遊撃隊は全滅させられる。

## 時間制限付交戦

この会戦は時間制限付交戦ルール（16.1）を使用する。最初に時間マーカーを総合欄の12のマスに置くこと。フランス軍が、この会戦において時間制限付陣営である。

## 攻撃に対するボーナス

各プレイヤー用に1つずつ、合計2つの目標ヘクスがあり、スペイン軍目標ヘクスは4515であり、フランス軍目標ヘクスは5215である。自分達の目標ヘクスをいずれかのユニットで占領しているプレイヤーは、10逃走レベルの上昇を受ける。この逃走レベル上昇を各プレイヤー用の現行逃走レベルマーカーを使用しながら記録すること。



チェレンゾーレシナリオ用配置地図。



## ゲームバランス

フランス軍の勝利であったが実際は屠殺であり、交戦した者の30%近くが負傷した。フランス軍騎兵は、遥かに優れているスペイン軍/神聖ローマ帝国軍鉾槍兵よりも遥かに有力であることを示した。ゲームプレイに関しては、僅かにフランス軍に傾きながらも、両陣営に対して困難な問題である。

## 逃走レベル

バランス： フランス軍が僅かに有利である。

フランス軍逃走レベルは、45FPである。

スペイン軍逃走レベルは、50FPである。

# プレイの拡大例

## チェリニョーラ

### フランス軍歩兵活性化 - 移動/射撃フェイズ



フランス軍スイス人PK 4は、ヘクス1405からヘクス1504へと移動する。これによってヘクス1604および1605内の2個スペイン軍ユニットのうちの1個から、反応射撃が可能になる。11.2により、敵が1つのヘクスに進入した時に、1個ユニットのみが反応射撃することができる。スペイン軍プレイヤーはランツクネヒトPK 2で反応射撃する。射撃/射程サイの目修正表を照合しながら、火縄銃兵は+2サイの目修正が生じる1ヘクスの射程で射撃する。駒からの投擲射撃サイの目修正は、-2である。他のサイの目修正は適用されない。合計サイの目修正は、+2-2=0である。スペイン軍プレイヤーはサイの目修正無しで、4の目を出した。射撃結果表は、通常状態の徒歩目標が4のサイの目では影響を受けないことを示す。スペイン軍ランツクネヒトPK 2は、守衛騎兵、長弓、および弓軽騎兵以外の全てのユニットが、それらが反応射撃(11.2、参照)する時に射撃済マーカーで表示されることにより、射撃済マーカーで表示される。

フランス軍SB 2は、ヘクス1404からヘクス1503へと移動する。これによってヘクス1603および1604内の2個スペイン軍ユニットのうちの1個から、反応射撃が可能になる。スペイン軍プレイヤーは、スペイン人SB 3で反応射撃する。1の射程で射撃する火縄銃兵は、前回同様に+2サイの目修正を受ける。駒からの投擲射撃サイの目修正は、-2である。他のサイの目修正は適用されない。合計サイの目修正は、+2-2=0である。スペイン軍プレイヤーはサイの目修正無しで、2の目を出した。射撃結果表は、通常状態の徒歩目標が2のサイの目では影響を受けないことを示す。スペイン軍SB 3は、射撃済マーカーで表示される。フランス軍SB 2はその後、スペイン軍SB 3に対して手番射撃を実施する。11.2により、剣盾兵ユニットは反撃射撃を実施できないことから、反撃射撃は無い。射撃/射程サイの目修正表を照合しながら、1ヘクスでの弩弓射撃は+2サイの目修正が生じる。その駒からの投擲射撃サイの目修正は、-2である。防御側ヘクスサイド上の胸壁によって、-1サイの目修正が生じる。合計サイの目修正は+2-2-1=-1である。フランス軍

プレイヤーは8の目を出し、-1サイの目修正で最終は7になる。射撃結果表は、通常状態の徒歩目標が7のサイの目では混乱状態になることを示す。スペイン軍SB 3は、混乱状態面に裏返される。

フランス軍SB 3は、ヘクス1403からヘクス1502へと移動する。これによってスペイン軍SB 3から反応射撃が可能になるが、射撃済マーカーで表示されている通りにそのユニットはこの活性化に既に反応射撃を実施している。従って、反応射撃は無い。フランス軍SB 3は次に、スペイン軍SB 3に手番射撃を実施する。射程1での弩弓射撃は、前述の通り、+2サイの目修正を受ける。その駒からの投擲射撃サイの目修正は、-2である。防御側ヘクスサイド上の胸壁によって、-1サイの目修正が生じる。合計サイの目修正は+2-2-1=-1である。フランス軍プレイヤーは1の目を出し、-1サイの目修正で最終0になる。射撃結果表は、混乱状態の徒歩目標が0のサイの目では影響を受けないことを示す。

フランス軍スイス人PK 6は、ヘクス1402からヘクス1501を通してヘクス1601へと移動し、ヘクス1600および1700へと向く。これによってヘクス1701内のスペイン軍MCB 1から反応射撃が可能になる。射程1の火縄銃兵射撃は、前述の通り+2サイの目修正を受ける。その駒からの投擲射撃サイの目修正は、-1である。他のサイの目修正は、適用されない。合計サイの目修正は+2-1=+1である。スペイン軍プレイヤーは4の目を出し、+1サイの目修正で最終5になる。射撃結果表は、通常状態の徒歩目標は5にサイの目で混乱状態になることを示す。フランス軍PK 6は、その混乱状態面に裏返される。スペイン軍MCB 1は、射撃済マーカーで表示される。

フランス軍SB 1は、ヘクス1302からヘクス1402および1501を通してヘクス1602へと移動する。これによって、射撃済マーカーで表示されているので、ヘクス1701内のスペイン軍MCB 1ではなく、ヘクス1702のスペイン軍GE 5から反応射撃が可能になる。射撃/射程サイの目修正表を照合しながら、投槍兵は0サイの目修正が生じる1ヘクスの射程で射撃する。GE 駒からの投擲射撃サイの目修正は、-1である。他のサイの目修正は適用されない。合計サイの目修正は、0-1=-1である。スペイン軍プレイヤーは-1サイの目で5の目を出し、最終4になる。射撃結果表は、通常状態の徒歩目標が4のサイの目では影響を受けないことを示す。スペイン軍GE 5は、射撃済マーカーで表示されない(11.2、参照)。フランス軍SB 1は次に、スペイン軍GE 5に対して手番射撃を実施する。11.2に従って、スペイン軍GE 5からの同時反撃射撃がある。射程1での弩弓射撃は、前述の通り、+2サイの目修正を受ける。その駒からの投擲射撃サイの目修正は、-2である。合計サイの目修正は、+2-2=0である。フランス軍プレイヤーはサイの目修正無しで、6の目を出した。射撃結果表は、通常状態の騎乗目標は6のサイの目で混乱状態になることを示す。スペイン軍GE 5は、フランス軍SB 1に対して反撃射撃を実施する。射程1での投槍射撃は、0のサイの目修正を受ける。その駒からの投擲射撃サイの目修正は、-1である。他のサイの目修正は、適用されない。合計サイの目修正は、0-1=-1である。スペイン軍プレイヤーは0の目を出し、-1サイの目修正で最終-1になる。射撃結果表は、通常状態の徒歩目標が-1のサイの目では影響を受けないことを示す。スペイン軍GE 5は、その混乱状態面に裏返される。





## フランス軍歩兵活性化 - 衝撃戦闘フェイズ

### 衝撃戦闘フェイズ ステップ1： 攻撃宣言

フランス軍プレイヤーは、それらがこの活性化時に溝の隣に移動したので、ヘクス1502-1504および1602内のユニットからの衝撃戦闘攻撃を宣言できない（チェリニョーラ特別ルール、スペイン軍防御、参照）。彼はヘクス1601内の自軍の混乱状態スイス人PKユニットでヘクス1600内のスペイン軍MM1を攻撃することはあまりいい考えではないと判断し、ユニットが交戦中ではない限りは攻撃することは任意であるので、攻撃することを諦めた（12.1および14.5、参照）。

### フランス軍歩兵活性化 - 回復フェイズ

混乱状態フランス軍スイス人PKユニットは、この活性化時に移動し、そして敵ユニットに隣接しているので、回復する資格が無い。

### フランス軍歩兵活性化 - 持続フェイズ

フランス軍プレイヤーは、自軍騎兵で持続することを決定した。スペイン軍プレイヤーは奪取駒をプレイすることを控えた。持続成功数マーカーは0のマスにあるので、0が持続の試みに対するサイの目修正である。フランス軍プレイヤーはサイの目修正無しで3の目を出し、それをヌムールの活性化値3と比較する。そのサイの目は活性化値以下であったので、フランス軍プレイヤーは自軍騎兵で持続する。持続成功数マーカーは、総合欄上で0マスから1マスへと前進させられる。射撃済マーカーが、スペイン軍ランツクネヒトPK22およびスペイン軍SB3から除去される。スペイン軍MCB1上の射撃済マーカーは、そのユニットが再装填のために下馬するまでその場に残り続けることになる（11.5、参照）。

### フランス軍騎兵活性化 - 移動/射撃フェイズ

敵ユニットに隣接して活性化を開始するので、ヘクス1600内のスペイン軍MM1上に反撃突撃済マーカーが置かれる。フランス軍プレイヤー、どの騎乗ユニットも移動させない。

### フランス軍騎兵活性化 - 衝撃戦闘

#### 衝撃戦闘フェイズ ステップ1： 攻撃宣言

フランス軍MM7は、スペイン軍MM1に突撃することにする。

#### 衝撃戦闘フェイズ ステップ2： 衝撃戦闘前行動

フランス軍MM7は、向きを変えずにヘクス1500内に置かれる。ヘクス1600内のスペイン軍MM1は反撃突撃済マーカーを置かれていることにより、反撃突撃することができないので、全て他の副次ステップは飛ばされる。フランス軍スイス人PK6が隣接していなかった場合、スペイン軍MM1反撃突撃を試みることができた。スペイン軍プレイヤーは反撃突撃対突撃表を照合し、サイコロを振り、適用される修正を適用し、そして結果を確認することになったであろう。この場合において、唯一の修正はスペイン軍MM1の衝撃戦闘サイの目修正（-1）であったであろう。スペイン軍MM1が反撃突撃に成功した場合、その突撃は無効にされ、そしてフランス軍MM7上の突撃マーカーは衝撃戦闘マーカーに置き換えられることになったであろう。



#### 衝撃戦闘フェイズ ステップ3： 攻撃解決

1回だけの解決される攻撃がある。

#### フランス軍MM7からのスペイン軍MM1への攻撃

防御側の衝撃戦闘防御サイの目修正は、-1である（駒より）。武装体系マトリックスより、MMを攻撃するMMには0サイの目修正がある。他の修正は適用されない。合計サイの目修正は、 $-1 + 0 = -1$ である。戦闘は、攻撃側ユニットの最低限半分（この場合は1個攻撃ユニットの内の1個突撃ユニット）がステップ2後に突撃するので、防御側ユニットの通常状態欄を使用しながら突撃戦闘結果表で解決されることになる。フランス軍プレイヤーは9の目を出し、-1のサイの目修正で合計8になり、防御側混乱、1ヘクス退却、攻撃持続の結果になった。スペイン軍MM1はその混乱状態面に裏返され、その唯一可能なヘクスであるヘクス1700へと退却し（ユニットは地図外に退却できないことにより）、そしてヘクス1600および1601に向くように向きを変える。フランス軍MM7は混乱状態ではないことにより、前進しなければならないので、ヘクス1600に前進する。フランス軍MM7は持続攻撃-1マーカーで表示される。フランス軍プレイヤーがフランス軍MM7およびフランス軍スイス人PK6の両方で攻撃可能であり、退却結果を得られていたならば、退却をその攻撃に参加したユニットの隣で終了できず、その上地図外に退却できないことにより（7.3および14.3）、スペイン軍MM1は全滅することになる。

### 衝撃戦闘フェイズ ステップ4： 持続攻撃解決

持続攻撃マーカーが置かれている全てのユニットは、ここで再度衝撃戦闘ステップ1を開始しなければならない、その前面ヘクス内の全ての敵ユニットに対して攻撃を宣言する(14.7)。この例において、フランス軍MM7はその前面ヘクス内に1個の敵を持っている。フランス軍MM7はスペイン軍MM1を目標とする攻撃を宣言しなければならない(再度)。フランス軍スイス人PK6もまた持続攻撃マーカーが置かれている場合は、フランス軍MM7およびフランス軍スイス人PK6の両方がスペイン軍MM1に対して衝撃戦闘を宣言することになったであろう。ユニットは溝を越える攻撃の混乱チェックをしなければならない。持続攻撃に対する-1サイの目修正がある。

### フランス軍MM7からのスペイン軍MM1への攻撃

防御側の衝撃戦闘サイの目修正は0である(駒より)。武装体系マトリックスより、MMを攻撃するMMには0サイの目修正がある。2つのユニットの間のヘクスサイド上の溝によって、-1サイの目修正が生じる。他の修正は適用されない。合計サイの目修正は、+0+0-1=-1である。戦闘は、防御側ユニットの混乱状態欄を使用しながら突撃戦闘結果表で解決されることになる。フランス軍プレイヤーは1の目を出し、-1のサイの目修正で合計0になり、攻撃側混乱、1ヘクス退却の結果になった。フランス軍MM7はその混乱状態面に裏返され、その唯一可能なヘクスであるヘクス1500へと退却する(退却の原因となったユニットから1ヘクス離れて退却を終了させなければならないことにより)。



### フランス軍騎兵活性化 - 回復フェイズ

混乱状態フランス軍MMユニットは、この活性化時に攻撃したので、回復する資格が無い。

### フランス軍騎兵活性化 - 持続フェイズ

フランス軍プレイヤーは、自軍歩兵で持続することを決定する。スペイン軍プレイヤーは奪取駒をプレイすることを控えた。持続成功数マーカーは1のマスにあるので、+1が持続の試みに対するサイの目修正である。フランス軍プレイヤーは+1のサイの目修正で1の目を出し、合計で2になり、それをヌムールの活性化値3と比較する。そのサイの目は活性化値以下であったので、フランス軍プレイヤーは自軍歩兵で持続する。持続成功数マーカーは、総合欄上で1マスから2マスへと前進させられる。



### フランス軍歩兵活性化2 - 移動/射撃フェイズ

この例の目的上、移動は無い。

### フランス軍歩兵活性化2 - 衝撃戦闘フェイズ

#### 衝撃戦闘フェイズ ステップ1： 攻撃宣言

フランス軍スイス人PK4は、スペイン軍ランツクネヒトPK22およびスペイン軍SB4を衝撃戦闘攻撃することになる。フランス軍SB2およびフランス軍SB3は、スペイン軍SB3を衝撃戦闘攻撃することになる。フランス軍SB1は、スペイン軍GE5およびスペイン軍MCB1を衝撃戦闘攻撃することになる。フランス軍スイス人PK6は、スペイン軍MM1を衝撃戦闘攻撃することになる。フランス軍プレイヤーは溝と胸壁に隣接するユニットをそれぞれ単一敵ユニットに攻撃させることができたが、代わりに渡って押し渡る試みにおいて自分の攻撃を集中する。



#### 衝撃戦闘フェイズ ステップ2： 衝撃戦闘前行動

- どのユニットも突撃しないので、適用しないこと。
- 攻撃側に対する地形誘発混乱チェック用にサイコロを振ること。フランス軍スイス人PK4、フランス軍SB2、およびフランス軍SB3は全て、溝および胸壁を越えて攻撃する時に、混乱チェックしなければならない(地図上に印刷されているチェリニョーラ地形表、参照)。フランス軍スイス人PKによって、そのサイの目にその-1衝撃戦闘防御サイの目修正(駒より)



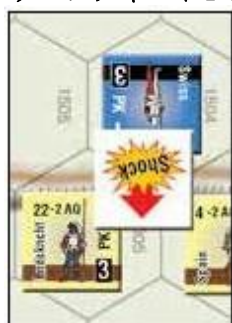
が加えられる。フランス軍プレイヤーは-1サイの目修正で5の目を出し、合計で4になり、それによってユニットの混乱結果は生じない。フランス軍SB 2によって、そのサイの目にその0衝撃戦闘防御サイの目修正が加えられる。フランス軍プレイヤーは修正無しで9の目を出し、それによってユニットの混乱結果が生じる。フランス軍SB 2はその混乱状態面に裏返される。フランス軍SB 3によって、そのサイの目にその0衝撃戦闘防御サイの目修正が加えられる。フランス軍プレイヤーは修正無しで2のサイの目を出し、それによってユニットの混乱結果は生じない。

- c) スイス人衝撃戦闘抵抗に対してユニットサイ振り判定をすること。フランス軍スイス人PK 4およびフランス軍スイス人PK 6は、両方とも衝撃戦闘抵抗に関してサイ振り判定をしなければならない。フランス軍スイス人PK 4は、そのサイの目にその-1衝撃戦闘サイの目修正（駒から）を加える。フランス軍プレイヤーは-1サイの目修正で3の目を出し、合計で2になり、スイス人衝撃戦闘抵抗表を照会する。2の結果は、そのユニットがその宣言された衝撃戦闘攻撃を実施することになることを意味する。フランス軍スイス人PK 6は、そのサイの目にその+1衝撃戦闘サイの目修正（駒から）を加える。フランス軍プレイヤーは+1サイの目修正で7の目を出し、合計で8になり、スイス人衝撃戦闘抵抗表を照会する。8の結果は、そのユニットがその宣言された衝撃戦闘攻撃を実施することを拒否することを意味する。フランス軍は戦闘前に彼等に支払いを済ませておくべきであった！
- d) 戦闘前退却。それが騎乗ユニットであり、そして徒歩ユニットのみから攻撃を受けていることにより、スペイン軍プレイヤーにはスペイン軍MCB 1に戦闘前退却させる選択肢がある。スペイン軍GE 5は、混乱状態であるために戦闘前退却することができない。スペイン軍MCB 1はヘクス2002（図例には入っていない）まで3ヘクス退却できた。その退却完了時に、それは混乱状態面に裏返されることになる。それを行った場合、フランス軍SB 1は、既にスペイン軍GE 5に対して戦闘を宣言しているので、前進することはできない。スペイン軍プレイヤーは、この側面が状況があまり芳しくなく、彼はそこを増強するまで十分長くフランス軍を遅延させたいので、代わりにスペイン軍MCB 1をその場に止めさせた。
- e) 如何なる攻撃を受けるユニットも反撃突撃の能力が無いので、適用しないこと。スペイン軍MM 1が混乱状態ではなかった場合でも、それに対する衝撃戦闘はスイス人衝撃戦闘抵抗サイ振り判定によって無効にされ、そして反撃突撃は溝ヘクスサイドを通して実施できないことにより、この例では反撃突撃はできない。

### 衝撃戦闘フェイズステップ3： 攻撃解決

フランス軍プレイヤーは、左から右への順番に自分の攻撃を解決することを決定した。全ての戦闘は同時なので、解決順番は前進および退却決定に関する物事のみである。

### フランス軍スイス人PK 4からのスペイン軍ランツクネヒトPK 2 2への攻撃



防御側の衝撃戦闘サイの目修正は0である（駒より）。攻撃側PKは1：2の不利な戦力にあるので、-1サイの目修正が適用される。武装体系マトリックスより、PKを攻撃するPKには0サイの目修正がある。この攻撃は、その中に胸壁が無いヘクスから溝を横断しているため、2つのユニットの間のヘクスサイド上の溝および胸壁によって、合計で-2サイの目修正が生じる。他の修正は適用されない。合計サイの目修正

は、 $-1 + 0 - 2 = -3$ である。戦闘は、防御側ユニットの通常状態欄を使用しながら衝撃戦闘結果表で解決されることになる。フランス軍プレイヤーは6の目を出し、-3のサイの目修正で合計3になり、攻撃側混乱、交戦状態の結果になった。フランス軍スイス人PK 4はまたスペイン軍SB 4を攻撃するところであり、そしてそれらの攻撃（およびその後のいずれかの結果）は同時であることにより、この結果はまだ課せられない。

### フランス軍スイス人PK 4からのスペイン軍SB 4への攻撃



防御側の衝撃戦闘サイの目修正は-1である（駒より）。攻撃側PKは1：2の不利な戦力にあるので、-1サイの目修正が適用される。武装体系マトリックスより、SBを攻撃するPKには-1サイの目修正がある。この攻撃は、その中に胸壁が無いヘクスから溝を横断しているため、2つのユニットの間のヘクスサイド上の溝および胸壁によって、合計で-2サイの目修正が生じる。他の修正は適用されない。合計サイの目修正は、 $-1 - 1 - 2 = -4$ である。戦闘は、防御側ユニットの通常

状態欄を使用しながら衝撃戦闘結果表で解決されることになる。フランス軍プレイヤーは1の目を出し、-4のサイの目修正で合計-3になり、攻撃側混乱、1ヘクス退却の結果になった。

フランス軍スイス人PK 4による攻撃結果は、ここで適用される。フランス軍スイス人PK 4は、その混乱状態面に裏返される。単一ユニットが2個ユニットを攻撃し、そして交戦状態結果および退却結果が発生する時は14.1に従って、そのユニットは退却しなければならない、その交戦状態結果は発生しない。フランス軍スイス人PK 4は、ヘクス1405へと退却する。

その退却が発生しなかったと仮定する場合、交戦状態マーカーがそのマーカー上の矢印で2つのユニットが結び付けられるように置かれたことであろう。そのマーカーはどちらかの陣営による次の歩兵活性化時にその場に残っている場合、その活性化されたユニットは攻撃を強制されることになる。これはスペイン軍にも同様に適用され、それによって白兵戦が前後に荒れ狂うことで上手く彼らを彼らの防御施設から引き剥がすことができる。

### フランス軍SB 2およびフランス軍SB 3からのスペイン軍SB 3への攻撃



防御側の衝撃戦闘サイの目修正は0である（駒より）。攻撃側SBは2：1の有利な戦力にあるので、+1サイの目修正が適用される。武装体系マトリックスより、SBを攻撃するSBには0サイの目修正がある。この攻撃は、その中に胸壁が無いヘクスから溝を横断しているため、2つのユニットの間のヘクスサイド上の溝および胸壁によって、合計で-2サイの目修正が生じる。

最低限1個攻撃側が混乱状態であるのに対して、-2サイの目修正。他の修正は適用されない。合計サイの目修正は、 $0 + 1 + 0 - 2 = -1$ である。戦闘は、防御側ユニットの混乱状態欄を使用しながら衝撃戦闘結果表で解決されることになる。フランス軍プレイヤーは8の目を出し、-3のサイの目修正で合計5になり、防御側離脱の結果になった。スペイン軍SB 3は取り上げられ、その軍旗の近くに置かれ（14.4）、そしてスペイン軍逃走ポイントは1上昇

する（3.0）。フランス軍SB 2はその混乱状態によって戦闘後前進できないが、フランス軍SB 3は、混乱状態ではないので前進しなければならない。フランス軍SB 3は、前進後にヘクス1604-1703へと向きを変える。フランス軍は溝と胸壁を渡った！

例えヘクス1602内のフランス軍SB 1が攻撃に参加できた場合でも、ユニットを防御側の前面と側面を通して攻撃させることによる位置優位修正は、溝と胸壁に関する地形ルールによって適用されないことになる。

#### フランス軍SB 1からのスペイン軍GE 5への攻撃



防御側の衝撃戦闘サイの目修正は+4である（駒より）。攻撃側SBは1：2の不利な戦力にあるので、-1サイの目修正が適用される。武装体系マトリックスより、GEを攻撃するSBには+2サイの目修正がある。2つのユニットの間の溝ヘクスサイドによって、-1サイの目修正が生じる。他の修正は適用されない。合計サイの目修正は、 $+4 - 1 + 2 - 1 = +4$ である。戦闘は、防御側ユニットの混乱状態欄を使用しながら衝撃戦闘結果表で解決されることになる。フランス軍プレイヤーは6

の目を出し、+4のサイの目修正で合計10になり、防御側全滅、攻撃持続の結果になった。フランス軍SB 1はまたスペイン軍MCB 1を攻撃するところであり、そしてそれらの攻撃（およびその後のいずれかの結果）は同時であることにより、この結果はまだ課せられない。

#### フランス軍SB 1からのスペイン軍MCB 1への攻撃



防御側の衝撃戦闘サイの目修正は+2である（駒より）。攻撃側SBは1：2の不利な戦力にあるので、-1サイの目修正が適用される。武装体系マトリックスより、MCBを攻撃するSBには+3サイの目修正がある。2つのユニットの間の溝ヘクスサイドによって、-1サイの目修正が生じる。他の修正は適用されない。合計サイの目修正は、 $+2 - 1 + 3 - 1 = +3$ である。戦闘は、防御側ユニットの通常状態欄を使用しながら衝撃戦闘結果表で解決されることになる。フランス軍プレイヤーは2の目を出し、+3のサイの目修正で合計5になり、交戦状態の結果になった。

フランス軍SB 1による攻撃結果は、ここで適用される。スペイン軍GE 5は地図から取り除かれ、スペイン軍逃走ポイントは2上昇する（3.0）。単一ユニットが2個ユニットを攻撃し、そして退却または交戦状態結果および持続攻撃結果が発生する時は14.1に従って、退却および交戦状態結果は無視され、そしてそのユニットは持続攻撃を実施しなければならない。フランス軍SB 1はヘクス1702に前進し、持続攻撃-1 マーカーで表示される。交戦状態マーカーが置かれていたならば、武装体系マトリックスにリストされておらず、従って攻撃できないことから、スペイン軍MCB 1はその次の活性化時に交戦回避を強制されたことであろう。



#### 衝撃戦闘フェイズステップ4： 持続攻撃解決

持続攻撃マーカーが置かれている全てのユニットはここで再度衝撃戦闘フェイズステップ1 から開始しなければならない、その正面ヘクス内の全敵ユニットに対して再度攻撃を宣言する（14.7）。この例において、フランス軍SB 1は、その正面ヘクス内に敵ユニットを置いていない。その持続攻撃マーカーは除去される。

#### フランス軍歩兵活性化2 - 回復フェイズ

混乱状態フランス軍スイス人PK 4、フランス軍スイス人PK 6、およびフランス軍SB 2ユニットは、この活性化に攻撃を宣言したことにより、回復の資格は無い。

#### フランス軍歩兵活性化2 - 持続フェイズ

フランス軍プレイヤーは、自軍歩兵で持続することを決定する。スペイン軍プレイヤーは奪取駒をプレイすることを控えた。持続成功数マーカーは2のマスにあるので、+2が持続の試みに対するサイの目修正である。フランス軍プレイヤーは+2のサイの目修正で2の目を出し、合計で4になり、それをヌムールの活性化値3と比較する。そのサイの目は活性化値より大きかったので、フランス軍プレイヤーは自軍騎兵で持続することに失敗する。持続成功数マーカーは、総合欄上で2マスから0マスへと動かされる。スペイン軍プレイヤーは、無償活性化を得る。





## 戦闘の例



### スペイン軍歩兵活性化 - 衝撃戦闘フェイズ

#### 衝撃戦闘フェイズステップ1： 攻撃宣言

スペイン軍プレイヤーは、それら両方が交戦中であるために、スペイン軍ランツクネヒトPK 2 2およびスペイン軍SB 4の両方で攻撃宣言しなければならない。スペイン軍SB 4は、フランス軍SB 2と交戦状態であり、他のユニットがフランス軍SB 2を攻撃できないことにより、フランス軍SB 2を攻撃しなければならない。スペイン軍ランツクネヒトPK 2 2は、フランス軍スイス人PK 4と交戦状態であるので、フランス軍スイス人PK 4を攻撃しなければならない。スペイン軍ランツクネヒトPK 2 2は、それと交戦状態ではないので、ヘクス1405内のフランス軍SB 3を無視する(14.5により)。スペイン軍SB 4は活性化によってのみ1回の攻撃に参加できるが(12.1により)、例えそのフランス軍ユニットと交戦状態であっても、スペイン軍ランツクネヒトPK 2 2と一緒にフランス軍スイス人PK 4を攻撃するために、その攻撃を分割できない。

#### 衝撃戦闘フェイズステップ2： 衝撃戦闘前活動

- どのユニットも突撃していないので、適用しないこと。
- 適用しないこと。スペイン軍ユニットは、それらが溝を横断して攻撃しているヘクスに胸壁が含まれていることにより、地形誘因混乱に対するサイ振り判定をする必要はない(地図上のチェリニョーラ地形表、参照)。
- e) 適用しないこと。

#### 衝撃戦闘フェイズステップ3： 攻撃解決

スペイン軍プレイヤーは、左から右への順番に自分の攻撃を解決することを決定した。全ての戦闘は同時なので、解決順番は前進および退却決定に関する物事のみである。

### スペイン軍ランツクネヒトPK 2 2からのフランス軍スイス人PK 4への攻撃

防御側の衝撃戦闘サイの目修正は+1である(駒より)。武装体系マトリックスより、PKを攻撃するPKには0サイの目修正がある。この攻撃はその中に胸壁が有るヘクスから溝を横断しているため、2つのユニットの間のヘクスサイド上の溝および胸壁によって、-1サイの目修正が生じる。他の修正は適用されない。合計サイの目修正は、+1+0-1=0である。戦闘は、防御側ユニットの通常状態欄を使用しながら衝撃戦闘結果表で解決されることになる。スペイン軍プレイヤーは5の目を出し、0サイの目修正で合計5になり、交戦状態の結果になった。スペイン軍ランツクネヒトPK 2 2およびフランス軍スイス人PK 4上の交戦状態マーカーは、そのまま残される。これらのユニットの1つが活性化される次の機会では、それは攻撃しなければならない。

### スペイン軍SB 4からのフランス軍SB 2への攻撃

防御側の衝撃戦闘サイの目修正は0である(駒より)。武装体系マトリックスより、SBを攻撃するSBには0サイの目修正がある。この攻撃はその中に胸壁が有るヘクスから溝を横断しているため、2つのユニットの間のヘクスサイド上の溝および胸壁によって、-1サイの目修正が生じる。他の修正は適用されない。合計サイの目修正は、0+0-1=-1である。戦闘は、防御側ユニットの通常状態欄を使用しながら衝撃戦闘結果表で解決されることになる。スペイン軍プレイヤーは9の目を出し、-1サイの目修正で合計8になり、防御側混乱、1ヘクス退却の結果になった。フランス軍SB 2はその混乱状態面に裏返され、ヘクス1403に退却する。この時点で、スペイン軍SB 4およびフランス軍SB 2は、この2個ユニットが最早互いに隣接していないことにより、最早交戦状態ではない。スペイン軍SB 4は、ヘクス1502内に前進しなければならない。これは持続攻撃ではないために、それはどの方向にでも向きを変更できる。そのヘクスサイド上に胸壁があるヘクスから溝を越えて前進するに際して(地図上に印刷されているチェリニョーラ地形表、参照)、混乱に対するサイ振り判定をしなければならない。スペイン軍SB 4は、そのサイの目にその-1衝撃戦闘サイの目修正(駒より)を加える。スペイン軍プレイヤーは6の目を出し、-1サイの目修正で合計5になり、それによってユニットの混乱結果になる。スペイン軍SB 4およびフランス軍スイス人PK 4の間の交戦状態マーカーは、この2つのユニットは常に互いに隣接しているため、そのまま残り、この2つのユニットの間に指している2つの矢印の交戦状態マーカーに置き換えられる。



## 火縄銃兵拡張プレイ手順

### A. 活性化フェイズ：

- ・これが無償活性化である場合、1つの戦闘単位、軍活性化（6.1）、軍旗（15.2）、またはパス（6.1）を選択すること。パスが選択された場合、非手番側プレイヤーが1回の無償活性化を得る；時間マーカーが動かされる可能性がある（16.1）。
- ・軍旗が活性化された場合、**フェイズD**に進む、または軍旗を移動させ、**フェイズE**に進むこと（15.2）。

**B. 移動/射撃フェイズ：** 軍活性化時に、活性化されたユニットは移動のみをできる（7.0）。戦闘単位活性化時に、活性化された戦闘単位の一部または全ユニットは、移動（7.0）および/または射撃（11.0）をすることができる。

- ・補充指揮官を配置すること（5.5）。
- ・いずれかのユニットを移動させる、または射撃させる前に、非手番側プレイヤーから先に喊声または動揺部隊奪取駒をプレイし、その後手番側プレイヤーが喊声または動揺部隊奪取駒をプレイする。
- ・いずれかのユニットを移動させる、または射撃させる前に、全ての活性化ユニットの指揮状態をチェックすること。
- ・投擲兵器で武装されている徒歩ユニット、または騎乗火縄銃兵ユニットは、その移動終了時にのみ射撃できる。弓軽騎兵、弓兵、守衛騎兵、および騎乗弩兵ユニットは、その移動前、途中、または終了時に射撃できる。ユニットは移動せずに、射撃できる。
- ・各ユニットは、他のユニットが移動/射撃を開始できる前に、その移動/射撃を終了させなければならない。
- ・非手番側プレイヤーのユニットは、手番側プレイヤーの行動によって反応/反撃射撃（11.2）または反撃突撃（13.9）の資格を与えられる可能性がある。
- ・軍活性化における移動後、**フェイズE**に進むこと。

**C. 衝撃戦闘フェイズ：** 戦闘単位活性化時に、活性化された戦闘単位に関する全ての移動/射撃が完了した後、衝撃戦闘（12.0）および突撃（13.0）を仕掛けることができる。

1. 手番側プレイヤーは、突撃（13.0）を含めて自軍ユニットのどれがどの防御側ユニットを攻撃するかを指定する。
2. 衝撃戦闘前行動：
  - a) 一度に1回、手番側プレイヤーはその目標の隣に各突撃ユニットに配置する。これによって生じる各反応射撃は、解決される。
  - b) 攻撃側に対する地形誘因混乱チェックに対するサイ振り判定すること；自動地形誘因混乱を適用すること。
  - c) スイス人衝撃戦闘抵抗（16.2）に対するサイ振り判定をすること。
  - d) 防御側による戦闘前退却（12.2）が解決される。
  - e) 防御側は自分が可能なものの中から反撃突撃（13.6）を試みる。
3. 手番側プレイヤーは、自分が望む順番に全ての自軍の衝撃戦闘および突撃攻撃を解決する。個々の攻撃においてユニットの最低限半分が突撃に成功している（反応射撃または反撃突撃によって混乱させられていない）限りは、突撃表が使用される；それ以外では衝撃戦闘表が使用される。持続攻撃（14.7）マーカーが置かれ、前進（12.4）が実施される。  
**例外：** 複数防御側ヘクスに対する単一の攻撃側による攻撃は同時に解決され、そしてそれらは同時に進行しているものとみなされ、その結果（攻撃側に対して累積される可能性がある）は両方の攻撃が解決された後に適用される。
4. 全ての持続攻撃（14.7）はここで解決される。持続攻撃マーカーで表示されているユニットのみが衝撃戦闘を行い、そしてそれらが衝撃戦闘攻撃を宣言しなければならないこと以外、再度ステップ1から開始すること；突撃および反撃突撃は禁止である。

**D. 回復フェイズ：** 戦闘単位活性化時に、活性化全体に対して何も行わず、そして現在敵ユニットに隣接していない混乱状態ユニットを回復（15.0）させること。軍旗が活性化された場合、その軍に所属している、またはその軍旗の1ヘクス内にいる、その上敵ユニットに隣接していない離脱ユニットを回復（15.0）させること。

**E. 持続フェイズ：** 完了された活性化が無償活性化であった場合、両方のプレイヤーは敗北チェック（3.0）を実施する。ゲームが敗北チェックによって終了しない場合、パスするまたは戦闘単位あるいは軍活性化（6.2）での持続を選択すること。

- ・活性化プレイヤーが1つのみの戦闘単位しか持っていない限り、これはたった今活性化された戦闘単位であることができない。
- ・軍活性化は、軍活性化にのみ続くことができる。戦闘単位活性化は、戦闘単位、軍、または軍旗の活性化に続くことができる。
- ・非-手番側プレイヤーは、持続奪取（6.3）を試みることができる。そうする場合、彼は奪取機会駒をプレイし、活性化させるために自軍戦闘単位の1つを選ぶことができる。手番側プレイヤーは、奪取打ち消し（6.3）駒をプレイすることができ、そして持続の試みがその後解決され、それ以外の場合は非-手番側プレイヤーが奪取のためにサイコロを振る。成功の場合、非-手番側プレイヤーはその戦闘単位を活性化させ、その戦闘単位で**フェイズB**から進める。失敗の場合、手番側プレイヤーが無償活性化を手に入れ、**フェイズA**から進める；この無償活性化は、たった今活性化を完了した戦闘単位を活性化させるためにでさえ使用できる。
- ・奪取の試みが発生しない場合、持続（6.2）に対してサイコロを振ること。成功の場合、その戦闘単位または軍を活性化させ、**フェイズB**から進めること。失敗、または手番側プレイヤーがパスする場合、非-手番側プレイヤーは無償活性化を手に入れ、**フェイズA**から進める。