

火縄銃兵

イタリア北部の戦い、
1495年-1544年

兵器体系マトリクス（衝撃戦闘および突撃用）

		攻撃側†			
					
防御側		MM	STR	PK	SB
	MM	0	-3	+1	-1
	STR	+1	0	+2	+1
	GE	+2	+1	+2	+2
 	LC, LC/A	+2	-1	+2	+2
 	MAQ, MCB	+4	+2	+3	+3
	PK	-2	-4	0	+1
	SB	+1	-1	-1	0
    	AQ, CB, LB, SP, SK	+4	+2	+4	+4
	砲荷車	-1	-3	-1	0
	砲兵	†	†	†	†

† = ここにリストされていないユニット兵種は、衝撃戦闘および突撃できない。

‡ = ヘクス内の他のユニット、または他の砲兵とスタックあるいは単独の場合は12.5を参照のこと。

衝撃戦闘結果（突撃無し）

修正後 防御側ユニット状態

サイの目	通常状態	混乱状態
≤0	攻撃側混乱、1ヘクス退却	攻撃側混乱、1ヘクス退却
1	攻撃側混乱、1ヘクス退却	攻撃側混乱、交戦状態
2-3	攻撃側混乱、交戦状態	交戦状態
4	交戦状態	交戦状態
5	交戦状態	防御側離脱
6-7	防御側混乱、交戦状態	防御側離脱
≥8	防御側混乱、1ヘクス退却	防御側全滅、持続攻撃



衝撃戦闘または突撃に対する適用可能DRM

DRM 理由

- +/-? 防御側衝撃戦闘DRM
- +/-? 戦力優勢
- +/-? 兵器体系マトリクス
- ? 防御側（時として攻撃側）地形（地形効果表参照）
- ? 持続攻撃（14.7）
- 2 攻撃側が混乱状態
- 2 反撃突撃衝撃戦闘攻撃（13.8）
- 1 突撃側ユニットが先行する移動フェイズに移動した
- +? 指揮官とスタックしているユニット；カリスマ値を使用
- +2 防御側が離脱状態（表の混乱部を使用）
- +2 全攻撃側ユニットが防御側側面を通して攻撃している
- +3 全攻撃側ユニットが防御側後面を通して攻撃している
- +4 攻撃側が2つ以上の面を通して攻撃している場合（前面、後面、左側面、または右側面）

突撃戦闘結果（MM用）

修正後 防御側ユニット状態

サイの目	通常状態	混乱状態
≤0	攻撃側混乱、交戦状態	攻撃側混乱、交戦状態
1	攻撃側混乱、交戦状態	防御側離脱、攻撃側混乱
2-3	両方混乱、交戦状態	防御側離脱、攻撃側混乱
4	防御側混乱、交戦状態	防御側離脱
5-7	防御側混乱、1ヘクス退却	防御側全滅、持続攻撃
≥8	防御側混乱、1ヘクス退却； 攻撃側持続攻撃	防御側全滅、持続攻撃



衝撃戦闘/突撃での指揮官負傷

指揮官が一緒にスタックしているユニットが混乱、離脱、または全滅衝撃戦闘または突撃結果を被った時にチェック

サイの目 結果

- ≤6 指揮官生存
- ≥7 指揮官死亡（5.4）

反撃突撃 対 突撃

サイの目 結果

- ≤4 成功； 突撃無効； どの戦闘表が使用されるかをチェックすること（13.4）
- ≥5 失敗

反撃突撃ユニットの衝撃戦闘防御DRMを加えること。

反撃突撃を有効にするために反撃突撃ユニットが向き変更しなければならない場合、サイの目に1を加えること（+1）。

スイス兵衝撃戦闘抵抗

まだ交戦状態ではないスイス人歩兵ユニットが衝撃戦闘攻撃を指定される各および毎機会にチェックすること（その会戦のルールによってその他指示されない限り）

サイの目 結果

- ≤6 ユニットの衝撃戦闘を実施する。
- 7-9 ユニットの指示衝撃戦闘攻撃実施を拒否する。
- ≥10 ユニットのゲームから除去される； FPに対する除去の対象として数えられない。

ユニットの防御DRMを加えること。

反撃突撃 対 衝撃戦闘/射撃

サイの目 結果

- ≤5 成功； 衝撃戦闘攻撃または射撃投擲ユニットに-2を適用すること。
- ≥6 失敗

反撃突撃ユニットの衝撃戦闘防御DRMを加えること。

反撃突撃を有効にするために反撃突撃重装騎兵ユニットが向き変更しなければならない場合、サイの目に1を加えること（+1）。





奪取駒説明 (6.3)



機会奪取 (0-5、0-6、0-7)	相手側プレイヤーから持続奪取を試みるために使用される。
奪取打ち消し	持続奪取を自動的に失敗させるために使用される
関の声	いずれかの活性化開始時に1個味方離脱ユニットを回復させる
突破口へ	1個防御ユニットに対する1回の衝撃戦闘/突撃に+1 DRM
部隊動揺	いずれかの活性化開始時に1個敵ユニットを混乱させる (砲兵を除去する)

射撃結果表

徒歩目標

騎乗目標

通常状態	混乱状態	通常状態	混乱状態
≤ 4 : NE	≤ 1 : NE	≤ 4 : NE	≤ 2 : NE
≥ 5 : 混乱	2-3 : 退却	≥ 5 : 混乱	3-7 : 離脱
	4-6 : 離脱		≥ 8 : 全滅
	≥ 7 : 全滅		

修正後9以上のサイの目で、ヘクス内に指揮官がいる場合、指揮官戦死のチェックをすること。指揮官は次の8以上のサイの目で戦死する (5.4)

NE = 影響無し

射撃表による砲兵混乱

サイの目 結果

≤ 4	砲兵ユニットは除去
≥ 5	影響無し

射撃/射程サイの目修正表

射程ヘクス数

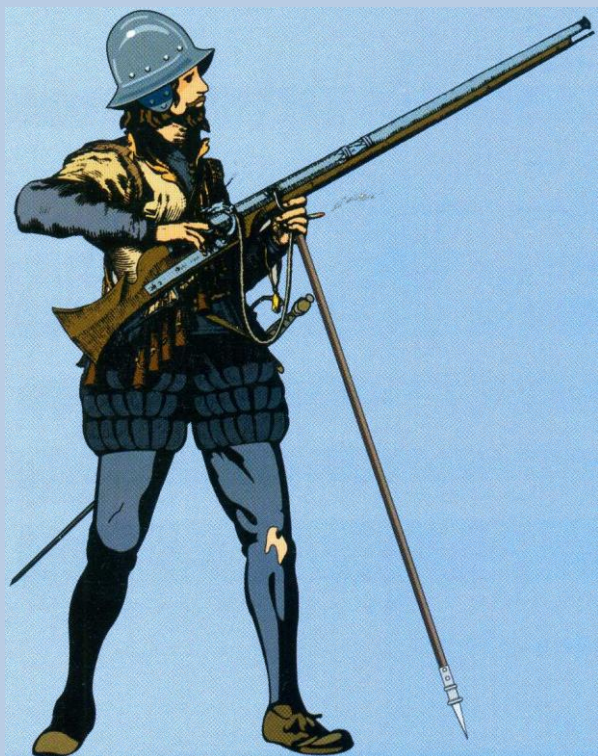
兵器種類	1	2	3-4	5-6	7+
火縄銃兵 (AQ)	+2	-2	NE	NE	NE
長弓 (LB)	+1	-2	NE	NE	NE
弩 (CB)	+2	-2	NE	NE	NE
ジャベリン (J)	0	NE	NE	NE	NE
合成弓 (A)	+1	-2	NE	NE	NE
フアルコネット砲 (F) 10	0	0	-2	-4	-6
セーカ砲 (S) 15	+1	0	-2	-4	-6
カルバリン砲 (C) 18	+1	+1	-2	-4	-6
オルガン砲 (OG) 5	+2	-1	-3	-5	NE
重カルン砲 (H) 25	0	0	-1	-3	-5

a = 砲兵兵器種類内の斜数字表示は最大射程である。
括弧内の略語は、その駒の投擲種類に該当する。
数字は射撃表サイ振り判定へのサイの目修正を表す、
NE = 影響無し (兵器はその射程では射撃できない)

投擲射撃に対するサイの目修正

DRM 理由

- ?? 射程、射撃/射程サイの目修正表による通り
- ?? 地形 (地形表による通り)
- ?? 駒からの投擲射撃サイの目修正
- 1 騎乗重装騎兵への非砲兵射撃
- 1 長弓または軽弓騎兵五月雨射撃
- 2 砲兵に対する砲兵射撃
- 2 砲荷車への非砲兵射撃



地形表： アニャデッロ

地形の種類	移動						衝撃戦闘/ 突撃 DRM	投擲射撃 DRM
	指揮官 L C、L C/A、 M M	S T R	C B	P K	S B	砲兵		
平地[a]	1	1	1	1	1	2	N E	N E
道路[b]	1	1	1	1	1	1	O T I H	O T I H
葡萄畑	3	2	2	2	2	禁止	N E	N E
建物	3	1	1	3	2	4	-1	-1
街	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止
橋梁[c]	N E	N E	N E	[d]	N E	N E	N E	N E
溝	+2	+1	+1	+2	+1	禁止	-2	N E
灌漑用水路	N E	N E	N E	+1	N E	+1	-1	N E
高度上り	+1	+1	+1	+1	+1	+1	-1	N E
高度下り	N E	N E	N E	+1	+1	+1	+1	N E
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	+1	+1	+1	N E	N E
交戦回避[e]	+1D	+1D	+1D	+1D	+1D	禁止	N E	N E

D=自動的混乱； NE=影響無し； OTIH=ヘクス内の他地形を使用

- a： “平地”地形は溝が縦横に走り、良くても泥濘であり、機動するためには通常よりもより困難にさせていた。
- b： ユニットがある道路ヘクスから繋がっている道路で他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する（敵ユニット隣接に関するMPコストは除く）。
- c： 注釈以外は灌漑用水路ヘクスサイドの影響の代わりに橋梁ヘクスサイドの影響を使用すること。
- d： 灌漑用水路ヘクスサイドの影響を使用すること。
- e： 砲兵とスタックしているユニットが交戦回避する場合、その砲兵ユニットは自動的に全滅させられる。

地形表： ラヴェンナ

地形の種類	移動						衝撃戦闘/ 突撃 DRM	投擲射撃 DRM
	指揮官 GE、MAQ、CB、							
	MM	MCB、STR	LB	PK	SB	砲兵		
平地	1	1	1	1	1	2	NE	NE
道路[a]	1	1	1	1	1	2	OTIH	OTIH
林	2	1	1	3	2	禁止	-1[b]	-1
湿地	3	2	2	3	3	禁止	-2[c]	NE
建物	4	3	2	禁止	2	禁止	-1	-1
河川	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	NE
塹壕/胸壁[d]	+2	+1	+1	+1	+1	禁止	-1	-1[e]
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
交戦回避[f]	+1D	+1D	+1D	+1D	+1D	禁止	NE	NE

D=自動的混乱； NE=影響無し； OTIH=ヘクス内の他地形を使用

- a： ユニットがある道路ヘクスから繋がっている道路で他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する（敵ユニット隣接に関するMPコストは除く）。
- b： 攻撃側と防御側の両方が林内にいる場合、適用しないこと。
- c： 湿地内から攻撃する、または内で防御する時に-2。
- d： 衝撃戦闘フェイズのステップ2において、攻撃側がそのヘクス内に胸壁を含まないヘクスから塹壕/胸壁ヘクスサイドを横断して移動または前進する場合、混乱に対するチェックをすること。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前進する場合は混乱に対するサイ振り判定をすること。ユニットは5以上で混乱させられる（**DRM**： ユニットの衝撃戦闘防御DRM）。混乱に対するサイ振り判定を要求される攻撃側ユニットは、攻撃角度優勢（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。
- e： 砲兵ユニットから投擲射撃を受ける時はDRM無し、胸壁を含むヘクス内へのへの射撃に対しては-1サイの目修正。
- f： 砲兵とスタックしているユニットが交戦回避する場合、その砲兵ユニットは自動的に全滅させられる。

地形表： マリニャーノ

地形の種類	移動						衝撃戦闘/ 突撃 DRM	投擲射撃 DRM
	MM	指揮官 LC、A、 MCB	CB	PK	SB	砲兵		
平地[a]	1	1	1	1	1	3	NE[b]	NE
隆起道路[c]	1	1	1	1	1	1	OTIH	OTIH
隆起道路に進入[d]	2	2	2	2	2	3	OTIH	OTIH
村	4	2	2	2	2	3	-2	-2
城館	4	2	2	2	2	3	-3	-3
河川	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	NE
灌漑用運河または小河川	+2	+1	+1	+1	+1	禁止	-1	NE
橋梁[e]	NE	NE	NE	[f]	NE	+1	NE	NE
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
交戦回避[g]	+1D	+1D	+1D	+1D	+1D	禁止	NE	NE

D=自動的混乱； NE=影響無し； OTIH=ヘクス内の他地形を使用

- a： 圃場には小規模な用水路が縦横に走り、それは砲兵の移動を遅くさせていた。
b： いくつかのユニットも平地ヘクス内および通して突撃することができず、ユニットは隣接ヘクス内のみ反撃突撃できる（それらほとんど全ては用水路）。
c： ユニットがある道路ヘクスから繋がっている道路で他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する（敵ユニット隣接に関するMPコストは除く）。
d： これは非道路ヘクスから道路ヘクスに進入する時に適用される； 道路は周囲の地形よりも隆起していた。
e： 注釈以外は小河川ヘクスサイドの影響の代わりに橋梁ヘクスサイドの影響を使用すること。
f： 小河川ヘクスサイドの影響を使用すること。
g： 砲兵とスタックしているユニットが交戦回避する場合、その砲兵ユニットは自動的に全滅させられる。

地形表： ビコッカ

地形の種類	移動						衝撃戦闘/ 突撃 DRM	投擲射撃 DRM
	MM	指揮官 GE、MAQ、 STR	AQ、 SAP	PK	SB	砲兵		
平地/宿营地	1	1	1	1	1	2	NE	NE
道路[a]	1	1	1	1	1	1	OTIH	OTIH
灌漑地	2	1	1	2	2	4	NE	NE
湿地	3	2	2	3	3	禁止	-2[b]	NE
庭園	1	1	1	2	1	2	-1	-1
荘園邸宅	禁止	3	2	禁止	禁止	禁止	-2	-2
橋梁	[c]	+0[d]	[c]	[c]	[c]	+1[d]	[c]	NE
溝	+1	+1	+1	+1	+1	禁止	-2	NE
半埋め戻し付、または マーカー無し隘路[e][f]	+5D	+2D	+2D	+2D	+2D	禁止	-4/-2[g]	-1/+1[h]
道路埋め戻し済 マーカー付の隘路[f]	+4	+1	+1	+1	+1	禁止	-1	-1[i]
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
交戦回避[j]	+1D	+1D	+1D	+1D	+1D	禁止	NE	NE

D=自動的混乱； NE=影響無し； OTIH=ヘクス内の他地形を使用

- a： いくつかのユニットも平地ヘクス内および通して突撃することができず、ユニットは隣接ヘクス内のみ反撃突撃できる（それらほとんど全ては用水路）。
b： 湿地内から攻撃する、または内で防御する時に-2。
c： 溝ヘクスサイドの影響を使用すること。
d： 溝ヘクスサイドの影響の代わりに橋梁ヘクスサイドの影響を使用すること。
e： 衝撃戦闘フェイズのステップ2において、攻撃がそのヘクス内に胸壁を含まないヘクスから隘路ヘクスサイドを横断する場合、攻撃側は自動的に混乱する。またユニットが隘路ヘクスサイドを横断して前進する場合、混乱させられる。混乱を課せられる攻撃側ユニットは、攻撃角度優勢（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。
f： これは名称に道という文字があるが、ゲーム目的上h道路ではなく、深い溝である。
g： 隘路ヘクスサイドを横断して胸壁を含むヘクス内への衝撃戦闘攻撃に対して-4。隘路ヘクスサイドを横断する全ての衝撃戦闘攻撃に対して-2。
h： 隘路ヘクスサイドを横断して胸壁を含むヘクス内への射撃に対して-1DRM。隘路ヘクスサイドを横断して胸壁を含むヘクスから隣接ヘクス内に射撃する火縄銃兵に+1DRMが適用される。この火縄銃兵は隘路に位置する部隊を頭上から直接撃ち下ろす。
i： 隘路ヘクスサイドを横断して胸壁を含むヘクス内への射撃に対して-1。
j： 砲兵とスタックしているユニットが交戦回避する場合、その砲兵ユニットは自動的に全滅させられる。

地形表： パヴィア

地形の種類	移動						衝撃戦闘/ 突撃 DRM	投擲射撃 DRM
	MM	指揮官 GE、LC、 LC/A	AQ	PK	SB	砲兵		
平地	1	1	1	1	1	3[a]	NE	NE
道路[b]	1	1	1	1	1	1	OTIH	OTIH
河川に架かる橋梁	1	1	1	1	1	1	-1[c]	NE
叢林	1	1	1	2	1	3	NE	-1
庭園	1	1	1	2	1	2	-1	-1
森	2	1	1	3	2	禁止	-1[d]	-1
湿地	3	2	2	3	3	禁止	-2[e]	NE
都市	4	2	2	3	2	禁止[f]	-2	-2
建物[g]	3	1	1	2	2	4	-1	-1
河川[h]	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	NE
城壁&都市城壁[i]	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止	禁止
小河川に架かる橋梁[j] または灌漑用水路	NE	NE	NE	[k]	NE	NE	[k]	NE
小河川または灌漑用水路	NE	NE	NE	+1	NE	+1	-1	NE
城門	+1	NE	+1	+1	+1	+1	-2	-2
土塁	+1	+1	+1	+1	+1	禁止	-2	-1
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
交戦回避[e]	+1D	+1D	+1D	+1D	+1D	禁止	NE	NE

D=自動的混乱； NE=影響無し； OTIH=ヘクス内の他地形を使用

- a： 地面は水浸しであり、それが大砲の移動を困難にさせていた。
- b： ユニットがある道路ヘクスから繋がっている道路で他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する（敵ユニット隣接に関するMPコストは除く）。
- c： 河川に架かる橋梁ヘクス内から攻撃する、または内で防御する時に-1。
- d： 攻撃側と防御側の両方が林内にいる場合、適用しないこと。
- e： 湿地ヘクス内から攻撃する、または内で防御する時に-2。
- f： 都市内の道理を使用する時以外。
- g： トロ・デル・ガロに沿った家屋ヘクスサイド（3625 - 3626および3525-3626）は、全てのユニットおよび指揮官が通行不可能であることに注意。
- h： ヘクス2042内の橋梁から以外、どのユニットも横断できない。
- i： 城門以外、どのユニットも進入できない。城壁ヘクスサイドで分けられているユニットは、隣接しているものと定義されない。
- j： 注釈以外は小河川ヘクスサイドの影響の代わりに橋梁ヘクスサイドの影響を使用すること。
- k： 小河川ヘクスサイドの影響を使用すること。
- l： 砲兵とスタックしているユニットが交戦回避する場合、その砲兵ユニットは自動的に全滅させられる。

地形表： チェレゾーレ

地形の種類	移動						衝撃戦闘/ 突撃 DRM	投擲射撃 DRM
	MM	指揮官 LC、LC/A、 MAQ	SK	PK	SB	砲兵		
平地[a]	1	1	1	1	1	2	NE	NE
林	2	1	1	3	2	禁止	-1[a]	-1
建物	4	3	2	禁止	2	禁止	-1	-1
湿地	3	2	2	3	3	禁止	-2[b]	NE
高度上り	+1	+1	+1	+1	+1	+1	-1	NE
高度下り	NE	NE	NE	+1	+1	+1	+1	NE
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
交戦回避[c]	+1D	+1D	+1D	+1D	+1D	禁止	NE	NE

D=自動的混乱； NE=影響無し； OTIH=ヘクス内の他地形を使用

- a： 攻撃側と防御側の両方が林内にいる場合、適用しないこと。
- b： 湿地ヘクス内から攻撃する、または内で防御する時に-2。
- c： 砲兵とスタックしているユニットが交戦回避する場合、その砲兵ユニットは自動的に全滅させられる。

地形表： フォルノーヴォー

地形の種類	移動						衝撃戦闘/ 突撃 DRM	投擲射撃 DRM
	指揮官 GE、LC、CB、 MM MCB、STR LB PK SB					輜重 荷車、 砲兵		
平地	1	1	1	1	1	2	NE	NE
道路[a]	1	1	1	1	1	1	OTIH	OTIH
叢林	1	1	1	2	1	3	NE	-1
湿地[b]	3	2	2	3	3	禁止	-2[c]	NE
河川[b]	1	1	1	2	1	禁止	-2[c]	NE
河岸線[d]	1	1	1	1	1	2	NE	NE
荒地	5	2	2	禁止	3	4	-1	NE
街	4	3	2	禁止	禁止	禁止	-3	-4
小河川、灌漑用水、 & 浅瀬	NE	NE	NE	+1	NE	+1	-1	NE
高度上り	+1	+1	+1	+1	+1	+1	-1	NE
高度下り	NE	NE	NE	+1	+1	+1	+1	NE
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
交戦回避[e]	+1D	+1D	+1D	+1D	+1D	禁止	NE	NE

D=自動的混乱； NE=影響無し； OTIH=ヘクス内の他地形を使用

- a： ユニットがある道路ヘクスから繋がっている道路で他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する（敵ユニット隣接に関するMPコストは除く）。
- b： 河川水位上昇に関するルールを参照のこと。タロ河ヘクス内のユニットは、射撃できない。
- c： タロ河または湿地ヘクス内から攻撃する、または内で防御する時に-2。
- d： タロ河ヘクスまたは湿地ヘクスから河岸ヘクスに移動または前進する場合、混乱に対するチェックをこと。ユニットは5以上で混乱する（DRM： ユニットの衝撃戦闘防御DRM）。
- e： 砲兵とスタックしているユニットが交戦回避する場合、その砲兵ユニットは自動的に全滅させられる。

地形表： チェリニョーラ

地形の種類	移動						衝撃戦闘/ 突撃 DRM	投擲射撃 DRM
	指揮官							
	MM	MCB、STR	CB	PK	SB	砲兵		
平地/道路	1	1	1	1	1	2	NE	NE
農地	2	1	1	2	1	3	NE	NE
葡萄畑	2	2	2	2D	2	禁止	NE	NE
建物	禁止	2	2	禁止	禁止	禁止	-3	-4
橋梁	[a]	NE [b]	[a]	[a]	[a]	+1 [b]	[a]	NE
堀 [c]	+2	+1	+1	+2	+1	禁止	-1	NE
胸壁	+2	+1	+1	+2	+1	禁止	-1 [d]	-1 [e]
高度上り	+1	+1	+1	+1	+1	+1	-1	NE
高度下り	NE	NE	NE	+1	+1	+1	+1	NE
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
交戦回避 [f]	+1D	+1D	+1D	+1D	+1D	禁止	NE	NE

D=自動的混乱； NE=影響無し

- a： 堀ヘクスサイドの影響を使用すること。
- b： 堀ヘクスサイドの影響の代わりに橋梁ヘクスサイドの影響を使用すること。
- c： 衝撃戦闘フェイズのステップ2において、攻撃側がそのヘクスサイド上に胸壁を含まないヘクスから堀ヘクスサイドを横断して攻撃する場合、混乱に対するチェックをすること。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上に胸壁を含むヘクスから堀ヘクスサイドを横断する場合、混乱に対するサイ振り判定をすること。ユニットは5以上で混乱させられる（DRM： ユニットの衝撃戦闘防御DRM）。混乱に対するサイ振り判定を要求される攻撃側ユニットは、攻撃角度優勢（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。
- d： 衝撃戦闘/突撃DRMは、そのヘクスサイド上に胸壁を含まないヘクスから胸壁ヘクスサイドを横断して攻撃するユニットのみに適用される。
- e： 砲兵ユニットから投擲射撃を受ける時はDRM無し、胸壁を含むヘクス内へのへの射撃に対しては-1サイの目修正。
- f： 砲兵とスタックしているユニットが交戦回避する場合、その砲兵ユニットは自動的に全滅させられる。

ラヴェンナ フランス軍活性化表

活性化させる戦闘単位数	無償活性化	持続
軍旗（無償活性化）または1個	自動成功	0-5 成功； 6以上 持続失敗
2個	0-6 成功； 7以上 活性化無し および持続失敗として扱う	0-3 成功； 4以上 持続失敗
3個	0-3 成功； 4以上 活性化無し および持続失敗として扱う	0-1 成功； 2以上 持続失敗

フランス軍戦闘単位（括弧内の指揮官共）

1. フェラーラのフランス人騎乗重装騎兵（フェラーラ）
2. フランス軍砲兵（フェラーラ、フェラーラの砲ルールを参照）
3. ガスコニュ人弩兵（ド・モラル）
4. ランツクネヒト鉾槍兵（エンブセー）
5. ピカルディ人鉾槍兵（ド・モラル）
6. ボイエのフランス人騎乗重装騎兵（ボイエ）
7. イタリア人剣盾兵（ボゼーロ）
8. フェラーラの砲兵（フェラーラ）
9. フランス軍軽騎兵&弓兵（カラッチョーロ）

チェリニョーラ スペイン軍暴発表

DR	ユニット
0	コルドバ
1	スペイン人剣盾兵 # 1
2	スペイン人剣盾兵 # 2
3	スペイン人剣盾兵 # 3
4	スペイン人剣盾兵 # 4
5	ランツクネヒト鉾槍兵 # 8
6	ランツクネヒト鉾槍兵 # 9
7	ランツクネヒト鉾槍兵 # 10
8	ランツクネヒト鉾槍兵 # 21
9	ランツクネヒト鉾槍兵 # 22

指示されたユニットが全滅していた場合、未全滅ユニットに該当する数字が出るまで振り直すこと。