


命令表 (4.2-4.7)

 攻囲下：出撃、補給？、徴発？、パス、「補強壁」能力

反乱＆裏切り補助シートを参照(1.4)

アクション

必要条件

手順

行軍

攻囲または
会戦の開始：
カード終了

過重なら2回のアクション

×2
Loot
(以下を参照)

行軍、会戦回避、
または
会戦の後：

Moved
Fought

君主は経路を通じて隣接ロケールへ移動する。
—司令官はグループで行える(4.3.1)。副将は下位君主を連れていく(4.1.3)。
—荷馬車毎に最大で糧秣2個、この表の最下部の「過重状態」を参照。
—道路における非過重の最初の行軍(戦利品なし)は0消費。過重の行軍は2回の
アクションを消費。
敵は会戦回避(非過重なら)または撤退が可能(4.3.4)。敵がとどまれば会戦(4.4)。
行軍は非攻囲下／非迂回下の敵対的拠点で停止する(4.3.5)。

野営？ 迂回中なら1回のアクションで
迂回を攻囲に置き換える(4.3.6)。



反乱／
裏切り？

攻囲

カード終了

攻囲中の君主。

カードの命令
全てを使用。
その場所の
全ての君主：

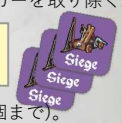
全て
Moved
Fought

降伏？(4.5.1)。攻囲下君主がいなければ規模と同数のダイスを振る。

—全てのダイスの出目が攻囲＋荒廃マーカー数以下：忠誠を変更し攻囲マーカーを取り除く。



降伏：
反乱／裏切り？



攻囲施設？ 攻囲中の君主数が規模以上なら攻囲マーカー1個を追加(最大4個まで)。

強襲

カード終了

攻囲中の君主。

カードの命令
全てを使用。

全て
Moved
Fought

強襲による攻撃(4.5.2)。攻撃側が勝利すれば略奪する：
—攻囲下君主は永久除去し、略奪品を獲得する。
—忠誠を取り除き、拠点は廃墟になる。

Ruins
1/2 vp

君主が除去または略奪：
反乱／裏切り？

出撃

カード終了

攻囲中の君主。

カードの命令
全てを使用。

全て
Moved
Fought

会戦による攻撃(4.5.3、4.4)。
—敗北した攻撃側は拠点内へ撤退する。攻囲マーカー
を1個へ減少させる。
—敗北した防御側が退却すれば攻囲マーカー全てを取り除く。

Siege
Siege

君主が除去：
反乱／裏切り？

補給



補給源(複数可)への
補給路が必要。

攻囲下なら「貯蔵庫と井戸
水」能力が必要。

補給源：拠点または前哨地点の君主の本拠地(廃墟は不可)。
船なら港(4.6)。
補給源への補給路：荷馬車1個／糧秣1個／経路1箇所。
—攻囲下／迂回下以外の敵がない。
拠点規模、前哨地点、船毎に糧秣1個を追加。



徴発



荒廃があれば不可。

拠点の規模未満の君主数
による攻囲下なら可。

以下に該当すれば実行した君主は糧秣1個を追加(4.7.1)：
—友好的拠点(任意の季節)、または
—季節が夏期、または
—春期か秋期であれば、ダイス1個を振り出目が1-3。



荒廃



敵対的ロケール。
荒廃があれば不可。

街／都市なら
2回のアクション

×2

印刷された色の反対の派閥色の荒廃マーカーを配置(勝利の調整)。
—糧秣1個＋(街／都市なら)戦利品1個を実行した君主に追加。
—活性化した君主がヴェロビエリまたは「グアルターナ」能力
の騎馬兵を持つなら2倍。



海上移動



港にPisa。
冬期は不可。
カードの命令
全てを使用。

全て
Moved
Fought

Pisaは港から港へ移動する。非攻囲下敵君主がいる港は不可。
副将のPisaは下位君主を釣れて海上移動する(4.1.3)。
Pisaは以下の数の船を持たなければならない：
—船1個／騎馬兵ユニット1個、船1個／糧秣1個、
船2個／戦利品1個(4.7.3)。



徴税



自身の本拠地にいる。
カードの命令全てを
使用。

全て

実行する君主のマットに硬貨1個、
ボデスタなら2個を追加(4.7.4)。



パス



任意の君主。
攻囲下でも可。

Siege

何もしない(4.7.7)。

裏切り



裏切りカード。

反乱または買収毎に
反乱＆裏切り表を参照(1.4、4.7.5-6)。



共有(1.5.2)：同じロケールにいる君主同士のすべての物資。

貪欲(1.7.2)：物資の破壊はルール、またはカードによる要求、または過重行軍、非過重行軍、会戦回避、退却のみ。

過重状態(4.3.2)：糧秣2個を持つ荷馬車(共有を含む、1.5.2)が(道路ではなく)小道を通過する、または戦利品がいずれかの経路を移動する。

部隊表































騎馬兵

種類	コマ	打撃	防御	特記
リッター (ドイツ騎士)	銀色 	 x2 会戦 x1 強襲	装甲 1-4 	騎士の捕縛を受ける場合がある(4.4.4-4.4.5、4.5.2)
カヴァリエリ (イタリア騎士)	緑色 	 x1 x2 会戦*	装甲 1-3 	騎士の捕縛を受ける場合がある(4.4.4-4.4.5、4.5.2) *「フェディートリ」能力があれば会戦の第1、2ラウンドにおいて、「予備の軍勢」能力があれば第3ラウンド以降において白兵戦x2
ヴェロビエリ (警吏)	淡茶色 	 x1/2 会戦 x1/2 強襲 防御側 x1 強襲 攻撃側	装甲 1-2 	ヴェロビエリを持つ君主が荒廃を行うと、獲得する糧秣および戦利品は2倍(4.7.2)
軽騎兵	茶色 	 x1/2	非装甲 1 	

徒歩兵

装甲歩兵	鉄色 	 x1/2*  x1	装甲 1-3 	*守備隊または強襲において「バレストレ・グロッシ」能力があれば弩による射撃 x1/2 ・敵の装甲-2(最低でも「1」) ・目標を選択(強襲における防御側のみ)
アルミゲリ (訓練済民兵)	緑色 	 x1*  x1	装甲 1-2  1-4* 	*守備隊または強襲において「バレストリエーリ」能力があれば弩による射撃 x1 ・敵の装甲-2(最低「1」) ・目標を選択(「バルヴェサーリ」がなければ強襲の防御側のみ) **「バルヴェサーリ」能力があれば、3個が敗走するまで装甲が上昇
民兵	茶色 	 x1* x1/2**  x1/2	非装甲 1 	* 守備隊または「アルチェーリ」能力があれば射撃 x1 ** 守備隊または「ルセリア」能力(「アルチェーリ」は無効)があれば射撃 x1/2
ヴィリチ (人足)	淡茶色 	 x1/2	非装甲  (自動除去)	

拠点表

種類	描写	防壁	守備隊	降伏／反乱 ダイス (4.5.1／4.7.5)	VPマーカー*／略奪品** (1.3.1) (4.5.2)
都市 3 3		 1-4	 x1/2  x1 	3 	   
街 2 2		 1-4	 x1/2  x1 	2 	   
城 1 1		 1-4	 x1/2  x1 	1 	   

*「ソヴリンテンデンテ」能力：弩を持ったアルミゲリx1に置き換える

*忠誠マーカーは価値と同数(または廃墟1個)

**戦利品、糧秣、硬貨は略奪された場合のみ



会戦 & 強襲表



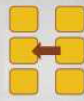
ステップ

会戦の手順(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／右翼に各1人、他は予備。**防御側**は中央、次に可能なら攻撃側と正対する左／右翼(出撃、4.5.3、救援出撃も参照)。攻撃側、次に防御側は**イベント**をプレイする。



会戦と同様に配置するが、活性化**攻撃側君主**と防御側の任意の君主**1人のみ**を戦列に配置する。残りは予備。
防御側：守備隊を配置(拠点の効果を参照)。
攻撃側：攻囲施設マーカーを防壁として配置。



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**。
予備の君主はカラの戦列へ移動(出撃：4.5.3)。攻撃側次に防御側は、左／右翼を**カラの中央**へ。正対する敵がいない戦列君主は最も近い敵を**側面攻撃**する。



戦場離脱？ **第1ラウンドより後**なら、攻撃側は強襲を敗北して終了できる。

再配置？ **第1ラウンドの後**なら、攻撃側次に防御側は予備君主**1人**を**前進**させて戦列君主に拠点の規模(①、②、③)までを上限に加えることができる。

打撃

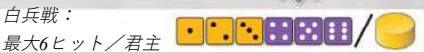


1 射撃戦：a 防御側 b 攻撃側
2 白兵戦：a 防御側騎馬兵 b 攻撃側騎馬兵
c 防御側徒歩兵 d 攻撃側徒歩兵



1 射撃戦：a 防御側 b 攻撃側
2 白兵戦：a すべての拠点防御側
b すべての攻撃側

白兵戦：最大6ヒット／君主



ヒット

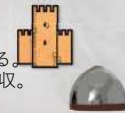


各ユニットは1/2、1、2ヒットを与える—部隊表参照。全て(正対、側面攻撃、守備隊)合計して**端数を切り上げ**。
防壁判定を行う。会戦：正対／側面攻撃／被側面攻撃君主はヒットを受ける(順番は所有者が選択)。所有者は**ヒットをユニットに割り当てる**(目標選択が行える場合を除く)。ヒット毎に**防御判定**を1回行う(失敗したユニットは**敗走**する)。
強襲：攻撃側**装甲ユニット**は最初にヒットを受ける。**守備隊**は防御側君主より先にヒットを受ける。

防御



防壁：目標派閥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。
装甲：ヒットを吸収するユニットが判定。範囲内なら敗走せず1ヒットを吸収する。
非装甲：装甲なし(またヴィリチではない)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**敗走箇所へ移動**。敗走守備隊、ヴィリチは除去。
敗走ユニットは打撃もヒットの吸収も行えない。
君主のユニットがすべて敗走したら、**その君主は敗走する**—ただちに配置からはずす。

新ラウンド？

派閥の君主全員が敗走した、または戦場離脱すれば、その派閥は会戦で**敗北**する。

それ以外は、上記**戦場離脱？／再配置**から新ラウンド開始。

攻撃側が防御側の全員が敗走すれば、その陣営は**敗北**する。上記に該当せず、**ラウンド数**が**攻囲マーカー数**と同じなら、攻撃側は敗北する。
それ以外は、**戦場離脱？／再配置**(上記)から新ラウンド開始。

退却 撤退 廃墟

敗者は非攻囲下／非迂回下の敵がいない場所へ**退却**(防御側は攻撃側が通過した経路は不可、攻撃側は元の場所へ)、または友好的拠点へ**撤退**(出撃なら強制)、または永久除去。

防御側が敗北すれば、**略奪**—廃墟(印刷と反対の派閥色、忠誠／防壁+1を除去)を配置。略奪品を獲得。防御側君主を4.4.5項に従って除去。それ以外は攻囲継続(退却または戦利品なし)。



損失



全君主の**敗走ユニット**がそれぞれ判定—判定に失敗したユニットは除去。
—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。
—それ以外は修正なしの防御判定(装甲／非装甲)。
全てのユニットが**除去された君主は永久除去**(4.4.5)。
会戦の後に判定が3-6、または**略奪された守備隊**、または**除去された君主のカヴァリエリ／リッター**は捕縛騎士ボックスへ。(明確化)捕縛されるのは除去ユニットのみ。



略奪品



勝者は敗者から以下を獲得する。
—戦場離脱なしに退却、または除去：
全物資(船を除く)、Carroccio。
—戦場離脱して退却：非荷重状態で退却するため破棄した**戦利品**および**糧秣**。

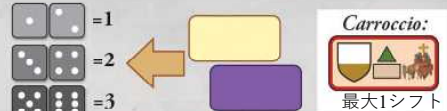
会戦(左記)と同じ。加えて略奪した拠点から拠点表に示された物資を獲得。



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**軍役マーカー**を、出目を半分に切り上げた数だけ**左**のボックスへシフトさせる。



終了処理



全君主を戦闘済／移動済マーカーでマークする。
会戦または強襲で使用した「保持」イベントを捨て札にする。
会戦で攻囲が開始されたら攻囲マーカー**1個**を追加。攻囲を解けばマーカーを全て除去。
出撃強襲(4.5.3)なら、攻囲マーカーを**1個**に減少。



回復：この命令カードではこれ以上アクション不可。給食／支給／解散(4.8)へ。

君主が**除去**または**略奪**：反乱判定、裏切りを追加(1.4、4.4.5、4.5.2)。

準備-2.1および6.0を参照

プレイ手順表

徴収(3.0)

シナリオF：第9ターン以降、消耗戦判定で-1-3ならシナリオ終了へ1ボックスシフト(6.0)。

- ・戦争術(3.1)：教皇派次に皇帝派は戦争術カードをシャッフルし、カード2枚を引いて実行する—もし最初の徴収なら能力(カード下半分、1.9.1)、それより後はイベント(上半分)。
- ・支給(3.2)：教皇派次に皇帝派は、戦場にとどまっている君主に支給を行える—
 - 硬貨：硬貨1個—ポデスタは2個—を消費する毎に、支給する君主と同じロケールにいる君主1人の軍役マーカーを1六十日ボックス右へ移動する[上級：家臣もシフトする(3.4.2)]。
 - 戦利品：攻囲が行われていない**友好的ロケール**(1.3.1)で戦利品を1個消費する毎に、硬貨1個と同様の効果を得る。
- ・解散(3.3)：教皇派次に皇帝派は、該当する君主[上級：家臣(3.4.2)]を除去する—
 - 軍役期限超過：軍役マーカーが現在の六十日ボックスより左にあれば、通常の君主は永久除去し、ポデスタは軍役期限と同様に解散して盾上へ[家臣の解散は以下のとおり]。
 - 軍役期限：一軍役マーカーが現在の六十日ボックスにあれば盾上へ解散する(攻囲下であっても)。君主シリンダーを**現在の徴収より1ボックス右の六十日ボックス**上に置く。[家臣の解散：部隊をマット外へ置き、家臣マーカーを裏向きにして自身の君主マットへ戻す(準備未了)]。
- ・召集(3.4)：非攻囲下の友好的ロケールにいる教皇派次に皇帝派の君主(と主要本拠地内で攻囲下のポデスタ)は、統治値を使用して以下を行う[次に準備未了家臣を召集可能に戻す]—
 - [a] 召集可能君主を実行可能/主要本拠地に召集する応集値判定(ポデスタの召集も参照、3.4.1)、または
 - [b] 友好的本拠地を持つ召集可能家臣の召集(3.4.2、Sestiere/Terzoは有力都市で判定、コムーネ?)、または
 - [c] 輸送力の追加(3.4.3)、または
 - [d] 能力の追加(3.4.4、マット毎に2枚を超える「この君主」カードを捨て札にする)。
- ・動員令(3.5)：ある派閥が動員令の宣言が可能であり且つ選択した場合、教皇派次に皇帝派は以下を行える—
 - [a] 集結：派閥の非攻囲下君主は自身の命令値を使用して自身の有力都市へ向けて行軍を行える(給食なし)。非攻囲下または非迂回下の敵対的拠点/敵君主のいるロケールには進入できない。
 - [b] 司令官：その派閥の司令官は解散できる。次にその指揮官は盾上のいずれの箇所においても直ちに自身の有力都市へ召集できる(それ以外は3.4.1を参照)。
 - [c] コムーネ：司令官が自身の有力都市に(攻囲下であっても)いるなら、その派閥は自身のコムーネをCarroccioおよび任意のSestiere/Terzoと一緒に召集できる(判定なし)。
 - [d] 同盟国：君主1人は自身の統治値を使用できる(可能な限り3.4)、またはその派閥は君主1人を判定なしで召集できる。



戦役(4.0)

徴収マーカーを戦役面へ裏返す(2.2.2)。君主の人数を超過した枚数の能力カードを捨て札にする(4.0)。

- ・計画(4.1)：両派閥は命令デッキから4、6、または7枚(季節による)のカードを裏返して戦役計画の山札—裏切りは既にデッキに追加されていた場合のみ—を作る。そして副将を指定して率いる君主の上にスタックさせる。
- ・命令(4.2)：教皇派次に皇帝派は、交互に一番上の命令カードを公開して該当君主を活性化する—
 - アクション：通常の命令カードの君主は自身の命令値を使用してアクションを行う(4.3-4.7)。
 - 裏切り：裏切りカードの君主は反乱または買収を試みることができる(4.7.5-4.7.6)。
 - パス？パスカード(4.2.4)、下位君主(4.1.3)、マップ外の君主ならパスとなり、手番が相手派閥に移る。
 - 給食/支給/解散(4.8)：命令カードの全アクションを行った後、教皇派次に皇帝派は—
 - 給食：君主1人ずつ、ユニット6個(切り上げ)毎に糧秣または戦利品1個、最大3個までを除去。君主はまず自身の部隊、次に共有で給食する(1.5.2)。
 - 未給食君主は軍役[家臣の軍役も]を1盾ボックス左へシフト。
 - 支給/解散：派閥は望めば支給を行い、次に要求された君主を解散する(3.2-3.3)。戦役の間における軍役期限の解散は自身の軍役値だけ右の六十日ボックス上に置く。
- ・さらなる活性化：上記の命令カードを計画山札がなくなるまで交互に繰り返す。
- ・戦役終了(4.9)：命令カードが全てなくなった後、次の六十日ターンの準備を行う。
 - 生育：春期または秋期最後の六十日なら、両派閥は敵の荒廃マーカーを半分に減らす(端数切り上げ)。
 - 身代金：教皇派次に皇帝派は、捕縛騎士ユニット6個毎に硬貨1個を支払い半分が復帰、または**窮乏**。
 - ゲーム終了？最後ターンならプレイ終了—より高いVPを持つ派閥が勝利する(5.3)。
 - 補修：3または4個の攻囲マーカーを持つ街または都市は、攻囲マーカー1個を取り除く。
 - 浪費：教皇派次に皇帝派の各君主は、所有する2個以上のいずれかの物資または2枚以上の「この君主」カードのうち、1つを選んで取り除く。
- 計画に組み込んだ全ての裏切りを脇に置く(1.4.3)。副将のスタックを解除(4.1.3)。カードを望むだけ捨て札にする。次の徴収へ進む(2.2.2)。

六十日ターン(2.2)

- ・徴収
 - 戦争術/支給/解散
 - 召集/動員令
- ・戦役
 - 計画(山札作成/副将)
 - 命令(カードをめくる)各カード—
 - アクション、または
 - 裏切り、次に
 - 給食/支給/解散
 - 身代金/補修/浪費



軍役超過：反乱&裏切り表を参照
○君主毎に裏切りカード1枚&反乱判定1回
○ポデスタなら3枚および3回(1.4、3.3.1)

友好的ロケール(1.3.1)

忠誠マーカー、またはマーカーがないならシンボルに従う。



ポデスタの召集(3.4)

- ・市民軍：ポデスタは自身の攻囲下主要本拠地で統治値を使用できる、また召集される。
- ・緊急軍：ポデスタは敵君主が彼の主要本拠地にいと常に召集可能。
- ・流浪の軍勢：主要本拠地が敵対的ならそのポデスタの召集には2回のアクションを使用。

給食(4.8.1)

移動済または戦闘済の君主毎に—



ユニット1-6個なら糧秣/戦利品1個
ユニット7-12個なら糧秣/戦利品2個
ユニット13個以上なら糧秣/戦利品3個



戦役の勝利(5.2)

- ・戦役の間においてマップ上に君主がいない派閥は敗北する。

終了時：最も高いVP(5.1、5.3)。

- ・教皇派/皇帝派(各1VP)
- ・荒廃、廃墟(各1/2VP)
- ・Carroccio捕獲(各2VP)

*窮乏：騎士6個毎に反乱または裏切り、切り上げ(1.4、4.9.2)。