

Levy & Campaign Series - Volume III

INFERNO

Guelphs and Ghibellines
Vie for Tuscany

1259 - 1261

Enrico Acerbi Volko Ruhnke



プレイルール

2023 年 4 月 10 日付エラッタおよび明確化適用済

目次

NevskyからInfernoへの変更点.....	2	召集.....	12
AlmoravidからInfernoへの変更点.....	3	動員令.....	14
1. はじめに.....	3	4. 戦役.....	14
プレイの一般的な流れ.....	4	計画.....	15
構成備品.....	4	命令.....	15
ゲームボードとマップ.....	5	行軍.....	15
反乱と裏切り.....	6	会戦.....	17
君主と家臣.....	6	攻囲、強襲、出撃.....	19
部隊.....	8	補給.....	21
物資.....	9	その他の命令.....	21
その他のマーカー.....	9	給食／支給／解散.....	23
カード.....	9	戦役の終了.....	23
2. 準備と暦.....	10	5. 勝利.....	24
準備.....	10	勝利ポイントの獲得.....	24
暦.....	10	戦役の勝利.....	24
3. 徴収.....	11	シナリオの勝利.....	24
戦争術.....	11	6. シナリオ.....	25
支給.....	11	用語と索引.....	30
解散.....	11		

▶ Nevsky（初版）から Inferno への変更点

拠点[Strongholds]：都市、街、城の種類があり、VP 値は規模 (❶、❷、❸) に等しい (1.3.1)。各派閥は有力都市を持ち、地方[Regions]は存在しない。

前哨地点[Outposts]：一部の本拠地には、所有する君主だけが進入できるマップ端口ケールがある (1.3.1)。

本拠地[Seats]：ポデスタ主要本拠地と家臣本拠地があり、召集に影響する (1.3.1、3.4.1-2)。

VP マーカー[VP Markers]：征服は 1VP 教皇派／皇帝派、1/2VP 廃墟に変更されている (1.3.1、1.4、4.5.2)。

経路[Ways]：道路と小道の 2 種類がある (1.3.1)。

ターン[Turns]：各ターンは六十日（ニヶ月） (1.3.2)。

季節[Seasons]：春期、夏期、秋期、冬期 (1.3.2)。

反乱[Revolt]：拠点は政治的に派閥を変更する場合がある (1.3.1、1.4、3.3.1、4.4.5、4.5.1、4.5.2、4.7.5)。

君主[Lords]：ポデスタ君主には、反乱、支給、解散、召集、戦闘除去、徴税に関する新ルールがある (1.5.1、1.4、3.2、3.3.1、3.4.1、4.7.4)。元帥は司令官に変更されている。2 つ目のシリンドラーとマットを追加した司令官はコムーネと呼ばれる (1.5.1、3.5.3)。

特殊家臣[Special Vassals]：新しい種類の家臣は、召集、会戦、勝利に影響する (3.4.2、3.5、4.4.4、5.1)。

部隊[Forces]：新しい種類のユニットが含まれる (1.6、部隊表)。

輸送力[Transport]：荷馬車のみ、加えて Pisa は船も持つ (1.7)。

浪費[Waste]：物資一種類の最大保有数は 16 個である (1.7.3)。

カード[Cards]：命令カードには裏切りカードが含まれており、計画で使用するには事前に獲得しなければならない。「イベントなし」カードはない (1.9)。

解散[Disband]：君主の除去はポデスタであるか否かに拠って異なり、反乱と裏切りにも影響する (3.3.1、4.4.5)。

召集[Muster]：ポデスタ、カード、動員令は君主と家臣の召集に影響を与える (3.4.1-2、3.5.3)。

家臣[Vassals]：家臣は本拠地を持っており、本拠地を失うと召集できなくなる (1.3.1、1.5.1、3.4.2)。上級家臣軍役ルールでは、解散すれば常にマットに送る。

動員令[Call to Arms]：高位機関[Higher Authority]は存在せず、プレイヤーが動員令を宣言する (3.5)。

行軍[March]：道路は行軍を速める (4.3.2-3)。

迂回[Bypass]：君主は敵の拠点を攻囲せずに迂回することで、行軍中により多くのアクションを使用したり、会戦回避を行うことができる (4.3.4-6)。

会戦回避[Avoid Battle]：君主は敵の拠点を迂回することで会戦回避を行える (4.3.4-5)。

防御[Protection]：回避はない (4.4.2)。

ヒットの割り当て[Assign Hits]：弩は多くの場合目標を選択する (4.4.2)。

騎士の捕縛[Knight's Quarter]：エリート騎馬兵ユニットは捕縛、身代金、窮乏に直面する (4.4.4-5、4.5.2、4.9.2)。

降伏[Surrender]：街／都市は 2 個または 3 個のダイスを振る。荒廃は降伏を有利にする。降伏は反乱を引き起こし、裏切りカードを追加する (4.5.1)。

退却[Retreat]：退却は、既に敵対的拠点を迂回している味方の君主と合流できる (4.4.3)。

強襲[Storm]：再配置は、予備の君主を拠点の規模と同数まで戦列に加えることができる。各君主の白兵戦は最大 6 ヒット (4.5.2)。

略奪[Sack]：略奪は拠点を廃墟にする。また反乱や裏切りを引き起こす (1.3.1、1.4、4.5.2、5.1)。

海上移動[Sail]：Pisa のみが行える (4.7.3)。

出撃[Sally]：強襲と同様の方法で配置と再配置が制限される (4.5.3)。

補給[Supply]：本拠地は規模と同数まで糧秣を獲得できる。廃墟では獲得できない。補給路は獲得する各糧秣の経路ごとに荷馬車 1 個を必要とする (4.6)。

徴発[Forage]：不十分な攻囲下の君主は徴発を行える。季節によってはダイス判定が要求される (4.7.1)。

荒廃[Ravage]：荒廃は 2 回のアクションを要求される場合がある。荒廃は現在の敵対的忠誠拠点を対象とするが、荒廃マーカーは常に印刷された忠誠と反対の面に配置される。ペロヴィエリ・ユニットは獲得を 2 倍にする (4.7.2)。

徴税[Tax]：ポデスタ君主は 2 個の硬貨を受け取る (4.7.4)。

買収[Bribe]：君主は、裏切りカードを使用することで敵の家臣を転向者として獲得することができる (4.7.6)。

給食[Feed]：ユニットを 13 個以上を持つ君主は糧秣を 3 個を使用する (4.8.1)。

戦役の終了[End Campaign]：ステップに育成、身代金、補修、裏切りカードの除外を追加 (4.9)。

▶ Almoravid から Inferno への変更点

拠点[Strongholds]：都市、街、城の種類があり、VP 値は規模 (①、②、③) に等しい (1.3.1)。各派閥は有力都市を持ち、地方[Regions] は存在しない。

前哨地点[Outposts]：一部の本拠地には、所有する君主だけが進入できるマップ端口ケールがある (1.3.1)。

本拠地[Seats]：ポデスタ主要本拠地と家臣本拠地があり、召集に影響する (1.3.1、3.4.1-2)。

VP マーカー[VP Markers]：征服とジハードは 1VP 教皇派／皇帝派、1/2VP 廃墟に変更されている(1.3.1、1.4、4.5.2)。

経路[Ways]：道路と小道の 2 種類がある(1.3.1)。

ターン[Turns]：各ターンは六十日 (二ヶ月) (1.3.2)。

季節[Seasons]：春期、夏期、秋期、冬期(1.3.2)。

反乱[Revolt]：拠点は政治的に派閥を変更する場合がある (1.3.1、1.4、3.3.1、4.4.5、4.5.1、4.5.2、4.7.5)。

君主[Lords]：ポデスタ君主には、反乱、支給、解散、召集、戦闘除去、徴税に関係する新ルールがある (1.5.1、1.4、3.2、3.3.1、3.4.1、4.7.4)。総大将は司令官に変更されている。2 つ目のシリnder とマットを追加した司令官はコムーネと呼ばれる (1.5.1、3.5.3)。

特殊家臣[Special Vassals]：新しい種類の家臣は、召集、会戦、勝利に影響する (3.4.2、3.5、4.4.4、5.1)。

部隊[Forces]：新しい種類のユニットが含まれる (1.6、部隊表)。

輸送力[Transport]：荷馬車のみ、加えて Pisa は船も持つ (1.7)。

浪費[Waste]：物資一種類の最大保有数は 16 個である(1.7.3)。

カード[Cards]：命令カードには裏切りカードが含まれており、計画で使用するには事前に獲得しなければならない(1.9)。

暦[Calendar]：0 または 17+ボックスはない (2.2.3)。

解散[Disband]：君主の除去はポデスタであるか否かに拠って異なり、反乱と裏切りにも影響する (3.3.1、4.4.5)。

召集[Muster]：ポデスタ、カード、動員令は君主と家臣の召集に影響を与える (3.4.1-2、3.5.3)。

家臣[Vassals]：家臣は本拠地を持っており、本拠地を失うと召集できなくなる (1.3.1、1.5.1、3.4.2)。上級家臣軍役ルールでは、解散すれば常にマットに送る。

動員令[Call to Arms]：プレイヤーが動員令を宣言する。すべての選択肢が一掃された(3.5)。

行軍[March]：道路は行軍を速める(4.3.2-3)。

防御[Protection]：回避はない(4.4.2)。

射撃戦[Missiles]：通常の弓 (弓兵) と弩だけである (4.4.2)。

騎士の捕縛[Knight's Quarter]：エリート騎馬兵ユニットは捕縛、身代金、窮乏に直面する (4.4.4-5、4.5.2、4.9.2)。

降伏[Surrender]：降伏は反乱を引き起こし、裏切りカードを追加する (4.5.1)。

強襲[Storm]：略奪品の量に変更された (4.5.2)。

略奪[Sack]：略奪は拠点を廃墟にする。また反乱や裏切りを引き起こす(1.3.1、1.4、4.5.2、5.1)。

海上移動[Sail]：Pisa のみが移動のために船を使用できる(4.7.3)。

出撃[Sally]：強襲と同様の方法で配置と再配置が制限される (4.5.3)。

補給[Supply]：本拠地は規模と同数まで糧秣を獲得できる。廃墟では獲得できない。船は港を通じて補給を獲得する(4.6)。

徴発[Forage]：不十分な攻囲下の君主は徴発を行える。季節は徴発に異なった影響を与える。庭園はないが「貯蔵庫と井戸水」能力は同様に徴発を援助する(4.7.1)。

荒廃[Ravage]：荒廃は 2 回のアクションを要求される場合がある。荒廃は現在の敵対的忠誠拠点を対象とするが、荒廃マーカーは常に印刷された忠誠と反対の面で配置される。ペロヴィエリ・ユニットは獲得を 2 倍にする(4.7.2)。

徴税[Tax]：ポデスタ君主は 2 個の硬貨を受け取る (4.7.4)。

買収[Bribe]：君主は、裏切りカードを使用することで敵の家臣を転向者として獲得することができる (4.7.6)。

給食[Feed]：君主は最大で 3 個の糧秣を使用する (4.8.1)。

戦役の終了[End Campaign]：荒廃は勝利の得点の前に減少する。ステップに身代金と裏切りカードの除外を追加(4.9)。

勝利[Victory]：忠誠、廃墟、荒廃マーカー、Carroccio 捕獲により VP を獲得する(5.0)。

シナリオ[Scenarios]：公式の入札オプションは存在しない。シナリオ F は終了ターンが変動する(6.0)。

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

Inferno (インフェルノ) は、1260 年 9 月 4 日のモンタペルティの戦いで頂点に達した 13 世紀のトスカーナ地方における教皇派[Guelph]と皇帝派[Ghibelline] (グエルフィ・エ・ギベリーニ) の戦いを描いたボードウォーゲームである。都市国家フィレンツェはローマ教皇と手を結んだ教皇派を率いて、皇帝派の領袖であり商業的ライバルのシエナに立ち向かうことになる。

Inferno は、中世の軍事作戦を描く GMT ゲーム *Levy & Campaign* シリーズの第 3 作である。プレイヤーは軍勢を編成し装備を整えて出撃させ、敵のロケールを荒らし、破壊し、再編し、戦闘で敵の軍勢を打ち負かすことを目指す。君主と家臣は同盟や義務により戦場に従軍することになるが、その期間は限られている。プレイヤーは曆に目を配り、兵士を戦場にとどめておくために報酬や戦利品を提供しなければならない。

上級ルールでは家臣の軍役について詳しく説明し、オプションのついたては軍勢の戦力を隠し、戦争の不確実性をより深くすることができる。

このルールブックの最後のページには、様々な長さの 6 つのシナリオと索引が掲載されている。プレイ補助シートにはゲームの重要なルールなどがまとめられている。またバックグラウンドブックには、シリーズ初心者のための「クイックスタート」設定、このゲームの新しい要素のプレイ例、会戦ミニゲーム、ソリティアと戦略のヒント、カードリストと詳細、歴史やその他の参考資料が追加されている。

前ページには *Levy & Campaign* シリーズ第 1 作 *Nevsky*、第 2 作 *Almoravid* からのルール変更点が記載されている。またこのアイコン ▶ は、このルールブックにおける *Nevsky* から変更した新ルール部分やコンセプトの前部についている。

- 茶色[軽騎兵] 7 個
- ▶ 横棒徒歩兵コマ 101 個
- 鉄色[装甲歩兵] 29 個
- 緑色[アルミゲリ (訓練済民兵)] 31 個
- 茶色[(下層階級) 民兵] 30 個
- 淡黄色[ヴィリチ (人足)] 11 個
- 君主シリンダー 14 個 (紫色 7 個、金色 7 個)
- 君主シール 1 枚 (各シリンダーに貼り付ける)
- マーカーおよびカウンターシート 3 枚 (1.5-1.8)
- プレイ用カードデッキ 4 組 (各派閥に 26 枚の戦争術カード、28 枚の命令カード、1.9)
- プレイ手順の要約、命令、部隊および拠点、会戦の各表が記載された折りたたみプレイヤー補助シート 2 枚
- ▶ 反乱 & 裏切り補助シート 1 枚
- ▶ 君主 & 家臣参照シート 1 枚
- ついたて 2 枚
- 6 面体ダイス 6 個 (紫色 3 個、金色 3 個)
- バックグラウンドブック 1 冊 (プレイには必要としない)
- このルールブック

1.1 一般的なプレイの流れ [General Course of Play]

Inferno では、プレイヤーは教皇派 (紫色) と皇帝派 (黄色がかったオレンジ色、以下金色) の敵味方 2 派閥に分かれる。富裕な都市国家フィレンツェ共和国は、教皇と同盟を結ぶ教皇派の街々を率いる。皇帝派は都市国家シエナ、ピサ、そして同盟関係にある地主からなる。北部および東部イタリアから教皇派の遠征軍が参加し、シチリア王マンフレディ・ホーエンシュタウフェンは皇帝派を援護するためにドイツ人派遣部隊を送った。

六十日ごとに区切られたターンにおいて、教皇派と皇帝派のプレイヤーは、君主や家臣の軍勢を徴収し、輸送力を確保し、専門家を採用する。各君主の部隊と物資はマットの上に配置される。そしてプレイヤー諸氏は自身の君主の六十日間の戦役を計画し、指揮する。

マップ上のシリンダーは君主の行動を表しており、彼らは攻囲、強襲、または反乱によって拠点の奪取を試み、おそらくは戦闘で互いに対決することになる。曆上のマーカーは各君主の軍役を示しており、飢餓や支給、政治的な出来事、戦役の成否によって変化する。



1.2 構成備品 [Components]

Inferno には以下の構成備品が含まれる。

- 厚紙ゲームボード 1 枚 (1.3)
- 君主マット 14 枚 (1.5.2)
- 会戦/強襲マット 1 枚 (4.4.1)
- ▶ 楔形騎馬兵コマ 60 個
 - 銀色[リッター (ドイツ騎士)] 8 個
 - 緑色[カヴァリエリ (イタリア騎士)] 35 個
 - 淡茶色[ペロヴィエリ (警吏)] 10 個

1.3 ゲームボードとマップ

[Game Board and Map]

1.3.1 マップ[Map]。ゲームボードには 1260 年頃のトスカナ地方のマップが表示されている。マップには経路で結ばれたロケール、マップ上部に暦、そして各プレイヤー近くのゲームボード端には捕虜騎士ボックスが描かれている。

ロケール[LOCALES]：ロケールとは、君主シリンドーやゲームマーカーを置くマップ上のスペースのことである。

- ・ **拠点[Strongholds]**：都市、街、城の各ロケールは拠点である。これらの拠点は攻囲され、強襲され、廃墟になることがあり、忠誠が変更されることもある。君主は拠点の内部に撤退することができる。拠点の価値(①、②、③)は同時に規模も表しており、忠誠マーカー数(以下および 1.4.4)、収容できる君主数、それ以外には反乱、攻囲、強襲に影響する(4.3.2、4.3.5、4.5)。廃墟(以下、4.5.2)は再建されるまでその場所の拠点を除去する。

- ・ **前哨地点[Outposts]**：3 箇所の紫色矢印のロケールは、教皇派軍のトスカナ地方外からの進入箇所である。前哨地点本拠地を持つ君主はそこで配置、召集、出発、そして前哨地点への再進入が可能である(3.4.1、6.0)。それ以外の両派閥君主は前哨地点に進入できない。前哨地点は反乱が発生せず廃墟にもならないが、荒廃は隣接箇所から前哨地点へ行うことができる(4.7.2)。

忠誠[ALLEGIANCE]：ロケールシンボル(拠点は円形、前哨地点は矢印)の教皇派の紫色または皇帝派の金色は本来の忠誠派閥を表しており、その派閥に友好的であり、もう一方の派閥に敵対的である。▶「教皇派」および「皇帝派」マーカーは拠点の忠誠をその名称の派閥に変更させる。

- ・ 召集(3.4)、戦利品による支給(3.2.2)、撤退(4.3.4)、およびその他のアクションは友好的ロケールを必要とする。
- ・ ▶ 本来の(印刷された)忠誠に加えて忠誠マーカーもは、誰がどこで荒廃を行えるか、そして配置される荒廃と廃墟マーカーの派閥色に影響を与える(以下、4.7.2、4.5.2)。

特記：マップ上の破線は、北東側を当初の教皇派ロケール、南西側を当初の皇帝派ロケールに領域を分割している。

プレイ特記。忠誠 1VP マーカーは領域内での勝利の加算を獲得していることを表している。またマーカーがあるとその地域は反乱(1.4)の影響をより受けやすくなる。

本拠地[SEATS]：いくつかの拠点とすべての前哨地点は君主の本拠地であり、その君主の大紋章(1.5.2)と君主マットの記載により表示されている。

- ・ ▶ **主要本拠地[Main Seat]**：ポデスタ(1.5.1)と呼ばれるタイプの君主はその本拠地の名称(Firenze、Arezzo、Lucca、Colle、Siena および Pisa)を称号として持つ(マットに表示)。本拠地には五角形シンボルがあり、特別な召集効果を持つ(3.4、3.4.1)。
- ・ ▶ **有力都市[Leading City]**：教皇派は Firenze、皇帝派は Siena が有力都市である。これらの都市には星型シンボルがあり、特殊家臣の召集と動員令に影響する(3.4.2、3.5)。
- ・ ▶ **家臣本拠地[Vassal Seat]**：いくつかのロケールにはより小さな紋章が描かれた家臣本拠地があり、多くは君主の本拠地と一緒に配置されている。家臣の紋章は家臣軍役マーカーにも表示されている(1.5.2)。家臣本拠地はその家臣の召集と買収に影響する(3.4.2、4.7.5)。



VP マーカー[VP MARKERS]：ロケールには勝利ポイント(VP、5.1)を与える様々なマーカーが配置される。マーカーを配置または除去する場合、直ちに暦トラック(2.2.5)の該当する円形勝利合計マーカーを調整する。

- ・ ▶ **忠誠[Allegiance]**：教皇派／皇帝派マーカーはそれぞれ 1VP の価値を持ち、拠点の忠誠を相手の派閥に反転させる。反乱(1.4)と降伏(4.5.1)は忠誠マーカーを配置または除去する。略奪は忠誠マーカーを廃墟マーカー(4.5.2)に置き換える。その拠点の価値と同数の忠誠マーカーを拠点に配置する(①、②、③、5.1)。



- ・ ▶ **廃墟[Ruins]**：拠点への強襲(略奪、4.5.2)が成功した場合、拠点の価値または誰が略奪したかに関わらず、1/2VP(5.1)の価値のある、本来の(印刷された)忠誠と反対の派閥色の廃墟マーカーをその拠点に 1 個のみ配置する。廃墟はそのロケールの拠点を除去する(攻囲、迂回、撤退、補給、および徴発の目的において、4.3.4-5、4.6、4.7.1)。そうしたロケールのすべての本拠地は召集(3.4-3.5)の目的のみに使用される。忠誠は印刷された本来のままである。



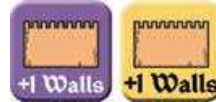
特記：廃墟および忠誠マーカーは同じロケールに同時に存在することはない。「コンストラクトーリ」能力は廃墟の拠点を修復する(1.9.1)。

デザイン特記：勝者は敵の城壁を破壊して力を誇示し、自軍の進軍の妨げになるものを取り除いた。

- ・ **荒廃[Ravaged]**：荒廃アクションは、荒廃のない敵対的ロケール(4.7.2)に本来の忠誠と反対の派閥色の荒廃マーカー 1 個を配置する。荒廃マーカーは 1/2VP を与え、降伏と徴発(4.5.1、4.7.1)に影響する。



防壁+1[WALLS +1]：「補強壁」能力は、ある派閥色の防壁+1 マーカーをマップ上に配置できる。本拠地の拠点ごとに 1 個、略奪を受けるまで強襲に対する防御力を向上させる(4.5.2)。



港[PORTS]：錨を持つロケールは、補給(4.6)と海上移動(4.7.3)に影響する。



経路[WAYS]：▶ 灰色の道路[Road]と茶色の小道[Track]の 2 種類の経路がロケール間を隣接して接続している。経路の種類は行軍の速度に影響する(4.3)。道路と小道が交わる交差点がある場合もあり、隣接する 2 箇所のロケールの間で道路と小道に沿った道順を辿る場合は小道とみなされる。

マップ上[ON MAP]：「マップ上」とは、君主がロケールにいることである(暦上ではない)。

1.3.2 暦[Calendar]。ボード上の暦は時間と勝利得点を記録する(2.2、5.1)。暦上のシリンドーは君主がいつ召集可能になるかを記録し、マーカーは君主(上級ルールを使用している場合は家臣も)がいつ解散しなければならないかを表示する。

ターン[TURNS]：暦の各ボックスは 1 ターンが六十日(二ヶ月)であり、1259 年 2 月-3 月から 1261 年 8 月-9 月までの横二列になっている。

季節[SEASONS]：暦ボックスの色は、あるターンが ▶ 春期、夏期、秋期、冬期のいずれかであることを表示している。季節は各ターンに使用する命令カードの枚数を表示しており(4.1)、船による補給(4.6)、徴発(4.7.1)、そしていくつかのイベントに影響する。また暦には荒廃の除去に関する注意事項が示されている(4.9.1)。**特記**：暦上に斜体で記載された注釈は歴史的背景を示すためのものであり、プレイに影響しない。

▶ 1.4 反乱と裏切り

[Revolt and Treachery]

拠点の忠誠(1.3.1)は、カードプレイや戦闘の敗北により反乱が発生して変更される場合があり、その際は教皇派／皇帝派マーカーを調整する。

- ある派閥君主の軍役超過または戦闘での解散による**除去**、ある派閥拠点の**降伏**や**略奪**、ある派閥の**捕縛騎士の窮乏**はそれぞれ、相手派閥による反乱表の判定および／または裏切りカードの命令デッキへの追加を可能とする(1.4.2-3、3.3.1、4.4.5、4.5.1、4.5.2)。
- 特定の**イベント**は反乱を判定するかまたは発生させ、もしくは裏切りカードを追加する(1.9.1)。
- 裏切りカード**は、君主が敵対的拠点を反乱の目標とする、または敵の家臣を買収により所属派閥を変更させることを可能にする(1.4.3、4.7.5、4.7.6)。

特記：反乱＆裏切り補助シートにはこれらのルールの要約とランダム反乱ロケーション表が記載されている。

1.4.1 対象[Eligible]。敵対的拠点であり、そこに敵の君主が(迂回下や攻囲下であっても)存在せず隣接もしていない場合のみ、反乱が発生しうる。廃墟および前哨地点では決して反乱は発生しない。

1.4.2 反乱表[Revolt Tables]。イベント、解散、戦闘、または捕縛窮乏のそれぞれで反乱表の判定が求められる場合(3.1.3、3.3.1、4.4.5、4.5.1、4.5.2、4.9.2)、恩恵を受ける派閥は反乱表を以下のとおり判定しなければならない。複数回判定する場合は順番に行われる。1回の判定結果は次の判定に影響する場合がある。



デザイン特記：Siena は反乱表に記載されていないが、これはこの数年の間、皇帝派に忠実であったことを反映している。

反乱表の判定[ROLL ON A TABLE]：反乱表において、君主または拠点を失った派閥の「抵抗反乱」[Revolt Against] 欄で判定を行い、紫色と金色のダイスを1個ずつ振って相互参照する。

反乱発生？[REBELLION?]。結果がロケールの名称の場合：

- そのロケールが現在敵対しているが反乱の対象ではない場合(敵の君主がそこにいるか隣接している、または廃墟である、1.4.1)、何も起きない。
- それが反乱の対象である敵対的拠点であった場合(1.4.1)、判定する派閥のいずれかの君主シリンダーまたは忠誠マーカー(のみ、印刷の忠誠は不可)が1ロケール以内(その場所または隣接ロケール)に存在すれば、その名称の拠点を反乱が発生する(1.4.4)。そうでない場合は何も起きない。
- その名称のロケールが既に友好的忠誠でマークされている場合、判定プレイヤーは隣接する敵対的拠点1箇所(破線のどちら側でも)を、価値が同数以下であり且つ反乱の対象であれば(1.4.1)選択しなければならない。そのロケールで反乱が発生する(1.4.4)。

服従？[SUBMISSION?]。表の結果が忠誠マーカー上に「X」が記載されていた場合、判定した派閥は可能であれば、敵対的忠誠(のみ、印刷の忠誠は不可)でマークされた拠点1箇所を選択しなければならない。またその拠点は反乱の対象であり(1.4.1)、且つ判定した派閥の君主が存在するまたは隣接していなければならない。その拠点を反乱が発生する(1.4.4)。

1.4.3 裏切り[Treachery]。各君主には1枚の「裏切り」命令カードがあり、開始時は脇に置かれている(1.9.2、2.1.1)。イベント、君主の除去、拠点の征服、および捕縛窮乏により裏切りカードが派閥の命令カードデッキに加えられることがある(1.9.1、3.3.1、4.4.5、4.5.1、4.5.2、4.9.2)。戦役において君主が自身の裏切りカードによって活性化した場合、その君主は近隣の敵対的拠点1

箇所を目標として反乱を、あるいは家臣1個を目標として買収を行うことができる(4.2.3、4.7.5、4.7.6)。戦役のリセットにおいて、その計画で使用した裏切りカードは再び脇に置かれる(4.9.6)。

裏切りの追加[ADDING TREACHERY]：ルールやカードテキストで「裏切りを追加する」と指示された場合、そのプレイヤーは指定された裏切りカード(通常はいずれか1枚)を脇から取り、その派閥の命令デッキに追加して、次の計画山札の構築の際に相手プレイヤーに見せることなく使用できる(4.1、現行の計画では使用できない)。「裏切りカードを取り除く」とあれば、所有者の命令デッキから裏切りカードを選択して脇に置く。**(明確化) 特記：**現行の計画山札内のカードは選択できない(4.1、4.9.6)。

1.4.4 反乱による忠誠の変更[Switching Allegiance by Revolt]。反乱はIVP 教皇派／皇帝派の忠誠マーカーを印刷された相手派閥の忠誠の拠点に加えるか、既にそこにある忠誠マーカーをすべて取り除く。そして反乱を被った派閥は1から3の層シフト(2.2.3)を獲得する。

マーカーの調整[ADJUST MARKERS]：忠誠マーカーを加える場合、拠点の価値(1.3.1 VP マーカー)と同数の忠誠マーカーを配置する。忠誠マーカーを除去する場合、そこにある忠誠マーカーをすべて取り除く。勝利の調整(5.1)を行う。迂回中(4.3.5)または攻囲中(4.5.1)の反乱であれば、これらのマーカーも取り除く。

プレイ特記。本拠地の反乱により、既に召集された君主や家臣がプレイに留まること、またはその君主が他の本拠地で召集を行うことは妨げられない。

協定[TERMS]：反乱は略奪品を獲得できず、また更なる反乱や裏切りの目的で降伏や略奪としてカウントしない(4.5.1、4.5.2 参照)。

追放[EXILES]：反乱によって忠誠が変更された直後に、忠誠を失った派閥は層上の任意の所有君主(のみ)の軍役マーカーまたはシリンダーを、忠誠マーカーの配置または除去1個につき1ボックス移動させる(軍役マーカーは右、シリンダーは左)。
例：反乱により Cortona に2個の皇帝派マーカーを配置する。教皇派は自身のシリンダーまたは軍役マーカーのうち2個をそれぞれ1ボックスずつ、または1個を2ボックスシフトする。

デザイン特記：政変によって追放された敗者はしばしば新しい受け入れ国を戦争に駆り立てた。

1.5 君主と家臣[Lords and Vassals]

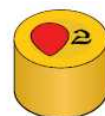
Inferno において、君主の状態を記録するためにシリンダー、軍役マーカー、5インチ×5インチのマットを使用する。各君主の家臣も軍役マーカーと追加する部隊を持つ。

1.5.1 君主[Lords]。君主(各派閥に6人いる)とは、軍事的な準備や作戦(徴収と戦役)を実行する人物のことである。

シリンダー[CYLINDERS]：各君主は自身の位置や召集準備状態を表示するシリンダーを持つ。君主の位置とは、そのシリンダーがマップ上のロケール、層上、あるいはゲーム外のどこにあるかを意味する。シリンダーのシールにはその君主の紋章と命令値(1.5.3、4.2)が表示されている。▶司令官は2つ目のコムーネシリンダーを使用することもある(下図)。



教皇派君主
Arezzo ボデスタ



皇帝派君主
Pisa ボデスタ

シールの貼り付け[STICKERING]：付属の小シートからシールを1枚ずつ剥がして14本のシリンダーに貼る。紫色シールは紫色シリンダーに、金色シールは金色シリンダーに貼り付ける。

紋章[COATS OF ARMS]：各君主は盾形のシンボルを持ち、そのシンボルによって本拠地、シリンドラー、マット、家臣、カード効果などを識別できる。▶ 家臣の紋章は自身の家臣本拠地の位置を識別するために使用する。

ポデスタ[PODESTÀ:]：▶ Firenze、Arezzo、Colle、Lucca、Siena および Pisa の 6 人の君主はマットに「ポデスタ」(行政長官)の称号を持つ。彼らはトスカーナ市民軍を反映した特別な支給、反乱、除去、召集、および徴税の効果を持つ (3.2、1.4、3.3.1、3.4.1、4.4.5、4.7.4)。

司令官[COMMANDERS]：両派閥の有力都市 Firenze と Siena のポデスタ君主は、他の君主を率いて行軍を行うことができる (4.3.1、副将や下位君主にはなれない、4.1.3)。シールには司令官であることを示すリングが表示されている。



デザイン特記：なぜ自由共和国なのに「君主」と「司令官」なのか？都市コムーネ(共同体)では、しばしば部外者をポデスタ(行政長官)として任命してその指導にあたせることがあった。

コムーネ[COMUNI]：▶ 各派閥の司令官 (Firenze と Siena) は、より大きな軍勢を扱うことのできる「コムーネ」と呼ばれる 2 つ目のシリンドラーとマット (1.5.2) を持つ。コムーネは動員令(3.5.3)を通じて召集され、司令官が除去された、または持っている部隊がなくなった場合 (1.6) に除去される。マップ上ではコムーネシリンドラーを司令官の下に重ねる。司令官とコムーネは 1 人の君主として扱う (たとえば 4.8-4.9 の給食や浪費の際に備品を数えるときなど)。



例外：

- コムーネマットは司令官のための追加の部隊、物資、家臣、およびカードを保持する、司令官にとって第 2 の君主マットとして扱われる (1.5.2)。
- 司令官とコムーネは撤退、攻囲、徴税の阻止において拠点規模と比較する場合、君主 2 人分として数える (4.3.4、4.5.1、4.7.1)。
- 会戦と強襲においては 2 人の個別の君主として配置、戦闘、敗走を行う (4.4.1-4、4.5.2)。会戦や強襲に言及するイベントテキスト (のみ) は司令官とコムーネを個別の君主とみなして適用し、また「Firenze」または「Siena」と指定された場合は両方とも個別に影響を受ける。会戦または強襲における「この君主」能力カードは、個別に各マットのユニットを修正する。

軍役マーカー[SERVICE MARKERS]：各君主は紋章、軍役値 (1.5.3)、忠誠値が表示された軍役マーカーを持つ。召集済君主の軍役マーカーは暦の六十日ボックス (2.2.3) に沿ってシフトし、君主の軍役がどれだけの期間続くかを表示する。

家臣マーカー[VASSAL MARKERS]：それぞれの家臣 (1.5.4) にはその家臣の君主の紋章、家臣の部隊 (1.6)、軍役値、▶ 家臣本拠地 (1.3.1) を表示されたマーカーを持つ。家臣マーカーは君主のマット上に置か、上級家臣ルールでプレイしている場合は層上 (3.4.2) に配置してシフトする。**特記**：家臣の能力値は ▶ 買収 (4.7.6) と上級家臣ルールで使用する。

特殊家臣[SPECIAL VASSALS]：一部の家臣マーカーは他の家臣とは異なる手段でプレイに登場して異なる行動をする。そのことを示すため、特有の枠線と背景シンボルを持つ (3.4.2、3.5.3)。

君主、家臣、および特殊家臣軍役マーカーの表面と裏面



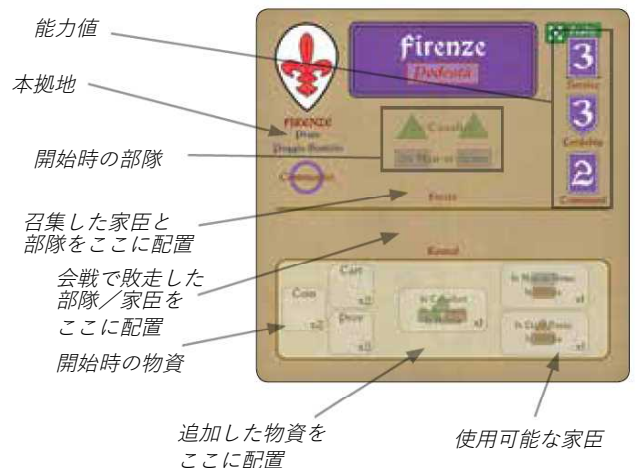
特殊家臣の背景シンボル

命令カード[COMMAND CARDS]：各君主は通常命令カードと ▶ 裏切り命令カード (1.9.2) のセットを持ち、これらのカードを使用して戦役(4.2)においてアクションを行う。

解散[DISBANDED]：君主は時として解散する (3.3)。解散、会戦 (4.4)、強襲 (4.5.2) では、該当する君主がプレイから永久に取り除かれることもある。解散または除去された君主の部隊と物資はその君主のマットからそれぞれの保管場所に返し (1.5.2、2.1.1)、「この君主」能力カードはすべて捨て札にする (1.9.1、3.4.4)。解散したが永久除去ではない場合、3.3.1-2 項の手順に従ってそのシリンドラーを層に戻す。

1.5.2 君主マット[Lord Mats]。各君主には自身の特徴を表示した 5 インチ× 5 インチのマットを持ち、そこに自身の部隊、家臣、物資を保管する。君主マットは召集されるまでは脇に置いておく。召集されたら召集したプレイヤーの前にマットを配置する。▶ 司令官は「ポデスタ」マットで開始し、2 枚目の「コムーネ」マットを追加できる (1.5.1、3.5.3)。

マットの各部[MAT SECTIONS]：召集された際に君主 (3.4.1) が持つ開始時の部隊は、マット上の部隊[Forces]と記載された箇所に表示されている。**特記**：家臣の部隊は開始時には配置しない (1.5.4)。会戦または強襲 (4.4.2、4.5.2) で敗走したユニットは部隊箇所から敗走[Routed]箇所へ移される。その君主の開始時の物資 (3.4.1) と召集可能状態の家臣軍役マーカー、および後に獲得した物資は、物資と家臣箇所[Assets & Vassals]に保管される。



マットの上の備品[ITEMS ON MATS]：開始時 (2.1.2、6.0)、または徴収の間に召集された (3.4.1、3.5) 君主を配置する際、前記のとおりその初期部隊、物資、家臣軍役マーカーをマットに配置する。君主が家臣の部隊を徴収または物資を取得した場合、家臣のユニットと物資マーカーをマットに配置する。

能力値[RATINGS:]：君主の能力値 (1.5.3) は君主マットの右上に記載されている。



マット上のカード[CARDS AT MATS]：特定の君主(1.9.1、3.1.3、3.4.4)に影響を与える戦争術カードは、イベントであればその君主のマットの上端に、「この君主」能力であれば最大2枚まで下端に挟み込むことができる。▶司令官とコムーネはそれぞれが2枚ずつ持つことができる(1.5.1、3.5.3)。

共有[SHARING]：複数の君主が同じロケールにいる場合、互いを援助するために物資(1.7)を使用および消費できる。家臣や部隊、君主の能力は共有できない。

例：ある君主は糧秣数が輸送力を上回っている他の君主と自身の荷馬車を共有することで、そのグループの行軍を早めたり会戦回避(4.3)を行えるようになる。

重要：同じ派閥の君主同士は共有しても家臣、ユニット、物資、カード等、何かを譲渡したり交換することはできない。

秘匿マットオプション[Hidden Mats Option]：プレイヤー諸氏が合意すれば、戦場の不確実性により会戦または強襲の間(4.4、4.5.2)を除いて召集済君主のマット(および「この君主」能力カード、3.4.4)をついたて(2.1.1)の背後に隠すことにしてもよい。

- プレイヤーは行軍に必要な輸送力(4.3)や買収(4.7.6)に対する耐性など、ボード上のアクションを確認するために必要な場合にのみ、秘匿している物資、能力、部隊、家臣を宣言する。
- 派閥全体に影響する能力は通常のルール(3.4.4)に従って公開されたままである。

1.5.3 能力値[Ratings]。君主マットにはいくつかの能力値が記載されている：

- 応集値[Fealty]**：君主が他の君主から徴収を受けた際、召集に応じるダイス判定の範囲であり(3.4.1)、その範囲上限をダイスの数字で表示している(四の目なら1-4)。



- 軍役値[Service]**：召集(3.4.1)された君主の軍役マーカーまたは解散(3.3)した君主のシリンダーを現在のボックスからどのくらい先に配置するかを表示した値であり、箱型シンボル内に数字で表示されている。



- 統治値[Lordship]**：君主が行う徴収アクションの回数(3.4)であり、盾型シンボル内に数字で表示されている。



- 命令値[Command]**：戦役の間に命令カードが公開される毎にその君主が行えるアクション回数(4.2.1)であり、カード型シンボル内に数字で表示されている。この値は君主のシリンダーと命令カードにも記載されている。



デザイン特記：応集値は君主の熱意、軍役値はこの紛争に対する義務、統治値は戦争に動員する資力、命令値は戦場での積極性を示している。

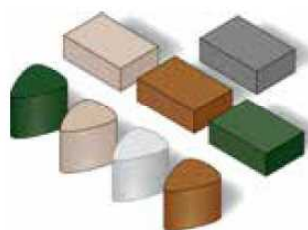
1.5.4 家臣[Vassals]。Infernoにおける各君主は家臣(配下の上級階層、都市住民、兵員)を持ち、君主に追加の部隊を提供する。各家臣は君主と同様に軍役マーカーと軍役値(軍役値は上級ルールでのみ使用、3.4.2)を持つ。家臣は1人の君主にのみ忠誠を誓っており、それは家臣の軍役マーカー表面の紋章で表示されている。君主の家臣はその君主のマットの物資と家臣箇所に(同じ部隊構成の家臣の数も含めて)表示されており、君主が召集された際のマットの準備を容易にしている(1.5.2、3.4.1)。

- ほとんどの家臣には家臣本拠地があり、家臣を召集する際はその本拠地が友好的でなければならない(1.3.1、3.4.2)。特殊家臣は通常とは異なる手段で召集される(3.4.2、3.5.3)。

重要：準備と君主がプレイに登場する際は、君主マットには家臣のユニットではなく家臣軍役マーカーを配置する。君主が家臣を召集した際にのみ家臣ユニットを追加する(3.4.4、3.5)。

特記：君主&家臣参照シートには両派閥の君主と家臣のリストが記載されている。▶買収は敵君主マットの家臣を変節者(4.7.6)としてその支配を変更することができる。

1.6 部隊[Forces]



る上限となる(召集、3.4.1-2)。

Infernoでは木製のユニットコマ(騎馬兵は楔、歩兵は横棒)で部隊を表している。部隊の種類、コマ、特徴については折りたたみプレイヤー補助シートの部隊表を参照すること(4.4.2)。予備の部隊コマは入れ物などに入れて保管する(2.1.1)。▶保管場所のユニット数がプレイで使用できる

- 召集済君主が部隊を持たない状態になった場合、その君主は3.3.2項に従って直ちに解散する。▶コムーネが部隊を持たない場合は個別に除去する(1.5.1)。

デザイン特記：騎馬兵ユニットは100-150騎の戦闘に従事する騎乗兵士、歩兵は500名程度の歩兵を表している。

1.7 物資[Assets]

君主が入手、使用する様々な備品である輸送力（荷馬車、船）、糧秣（食料とその他消耗品）、硬貨（お金）、戦利品（家畜とその他強奪品）は 8 分の 5 インチのカウンターで表示され、君主マット上に配置される。



特記：君主の輸送力は糧秣の獲得と輸送(4.3、4.6)、および海上移動(4.7.3)で使用する。それ以外の場合、君主は輸送力なしで移動が可能であり、硬貨や戦利品の輸送に輸送力は必要ない。

1.7.1 数量の数え方[Accounting]。君主は各物資をお金のように取り扱い必要に応じて両替を行う。数字のないマーカーは各物資 1 個を表しており、「x2」、「x3」、「x4」マーカーはその数量を表している。

特記：物資マーカーの数がプレイ上限ではない(但し 1.7.3 を参照)。物資マーカーがなくなった場合、物資マーカーの下に未使用のマーカーを重ねること一番上のマーカーの代用とする。

1.7.2 貪欲[Greed]。君主は過重または非過重行軍、会戦回避、海上移動(4.3、4.4.3、4.7.3)による移動のために必要な場合、もしくはルールやカードテキストで要求された場合にのみ、物資の破壊(使用ではない)を行える。

1.7.3 浪費[Waste]。君主は各種類の物資を最大 ▶16 個まで持つことができる(糧秣 16 個、荷馬車 16 個など)。超過分は失われる。

1.8 その他のマーカー[Other Markers]



様々な形状のゲームカウンターには暦上(2.2.2、5.1、6.0)で時間と勝利を、または会戦や強襲(4.4、4.5.2)が行われるロケールの位置を記録するための円形マーカー、会戦の間に追撃(4.4.2)で使用する長方形マーカーが含まれている。**特記：**円形「Inferno」トークンは単なるオマケでありプレイに使用しない。

数種類の 8 分の 5 インチ正方形マーカーは以下のとおり：

- ・ 忠誠を変更した拠点に使用する教皇派 IVP / 皇帝派 IVP(1.3.1、1.4、4.5.1-2、5.1)。
- ・ 攻囲マーカーは攻囲された拠点に配置し、強襲や出撃の際は攻囲施設として表示する(4.3.4、4.5)。
- ・ 備忘用の移動済／戦闘済、補給源マーカー(4.3、4.4.6、4.6.1)。
- ・ 防壁 + 1 能力マーカー(1.9.1)。
- ・ アクション、ラウンド、変更された能力値などの記録を補助する番号マーカー。



2 分の 1 インチ正方形マーカーは以下のとおり：

- ・ ▶ 廃墟 1/2VP (1.3.1、4.5.2)。
- ・ 荒廃 1/2VP (1.3.1、4.7.2)。
- ・ ▶ 拠点迂回(4.3.5)。
- ・ 給食 x2 / x3 (4.8.1)。



1.9 カード[Cards]

このゲームには 2 種類のカードがある。イベントや能力を記載した戦争術カードと戦役アクションや裏切りを行うための命令カードである。プレイヤーは互いのデッキまたは脇に置かれたカードを見ることはできない。

1.9.1 戦争術[Arts of War]。両派閥はそれぞれの戦争術カードのデッキを所有する。各戦争術カードには上部にイベント欄、下部に能力欄がある。一度に有効なのはどちらか一方のみである。**特記：**斜体で書かれた説明文は歴史的背景や英訳である(プレイに影響しない)。



イベント[EVENTS]：上段箇所のイベントはプレイヤーに即効性および／または一時的な利益や機会を与える。プレイヤーは最初の徴収(3.1)以降、各徴収の開始時にイベントとして戦争術カードを 2 枚引く。**特記：**イベントの使用については 3.1.3 項を参照すること。

能力[CAPABILITIES]：下段箇所にはより長い効果を持つ能力が表示されており、最初の徴収時にランダムで引くか(3.1)、もしくは選択される(3.4.4)。紋章はどの君主がその能力を徴収して使用できるかを表示している。能力は捨て札されない限り有効である(君主の除去 3.3、4.4.5、捨て札 4.0)。

プレイ特記。カードを共有するイベントと能力は、あるイベントを引くとそのカードの能力の徴収が遅れることになり、能力をプレイに使用するとそのカードのイベントは発生しない(3.1.3、3.4.4)。

カードの使用[CARD USE]：カードテキストとルールが矛盾する場合、カードテキストが優先される。イベントプレイしたプレイヤーまたは能力の所有者は、カードテキストをどのように実行するかを指定された範囲内で決定する。

1.9.2 命令カード[Command Cards]。両派閥の命令デッキには各君主毎に 3 枚のアクションカードと 4 枚のパスカードがある。▶ また各君主は裏切りカードを 1 枚ずつ持ち、最初は脇に置きプレイ中に命令デッキに加えることができるが、使用すると再び脇に置かれる(1.4.3、4.9.6)。プレイヤーは毎ターンに自身の召集済君主の命令カード(獲得した裏切りカードも含む)を積み重ねて戦役計画を構築する(4.1)。召集済君主の数が少ない場合は必要に応じてパスカードを追加して計画を補填する。

2.0 準備と暦 [SETUP AND CALENDER]

2.1 準備[Setup]

2.1.1 並べ方[Lay Out]。ゲームボードをプレイヤー諸氏の間に置く。ボードの周りにはマット、カード、マーカー等保管場所のための十分なテーブルスペースが必要である。右に示した並べ方、ソリティアプレイの場合はバックグラウンドブックに示した並べ方を参照すること。

保管場所[POOLS]：木製ユニット、物資マーカー、残りのマーカー(1.8)は、それぞれ分けて近くに保管することを勧める。

デッキ[DECKS]：カードを4つのデッキに分け、戦争術デッキと命令デッキを両派間に1つずつ配置する(1.9)。▶裏切りカードは裏向きにして脇に置く。

その他の備品[OTHER ITEMS]：各プレイヤーは折りたたみ補助シート1枚を持つ。秘匿マットオプション(1.5.2)を使用する場合、各プレイヤーはついたてを1枚ずつ受け取る。未使用のマットと軍役マーカー、参照シート、このルールブック、バックグラウンドブックは手元に置いておく。

2.1.2 シナリオ[Scenarios]。シナリオ(6.0)を選択する。秘匿マットのついたて(1.5.2)および/または上級家臣(3.4.2)の選択ルールの使用についてプレイヤー諸氏の間で合意しておく。召集済君主マットを含めたシナリオの初期配置を行い、最初の徴収(3.0)でプレイを開始する。

特記：初めてプレイする場合はバックグラウンドブックの「クイックスタート」を試してみること。

2.2 暦[Calender]

暦(1.3.2)は、時間と勝利を記録する。

2.2.1 ターン[TURNS]。各シナリオは一つの季節(1.3.2)を含めた六十日(二ヶ月)ターンを1回以上取り扱う。各ターンはルール第3および第4セクションで詳しく説明されており、折りたたみ補助シートのプレイ手順表にまとめられているとおり徴収シークエンス、次に戦役シークエンスの順に進行する。

2.2.2 時間の記録[Marking Time]。円形の徴収/戦役マーカーは六十日ターンと各ターンにおける徴収と戦役の進行状況を記録する。マーカーを徴収または戦役の面を表にして暦上の現在の六十日ターンボックスの徴収/戦役サークル内に配置することで、徴収または戦役であることを表示する。



2.2.3 軍役の記録[Marking Service]。軍役マーカーと君主シリンダーを各種ルールやイベントカード(1.9.1)の記述に従って暦の六十日ボックスに配置、またはシフトさせる。右または左にシフトする指示はすべてターンボックス数のことである。方向が指定されていない場合、実行プレイヤーが選択する。

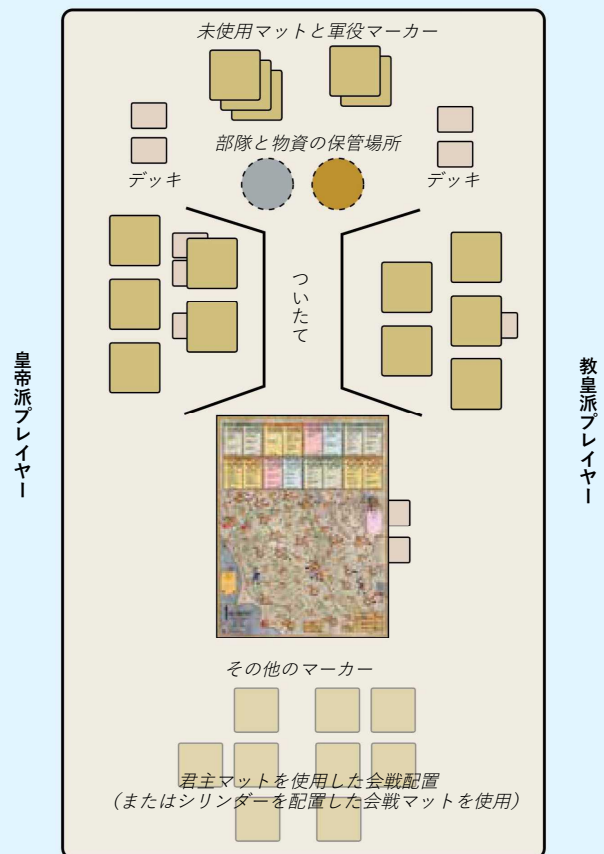
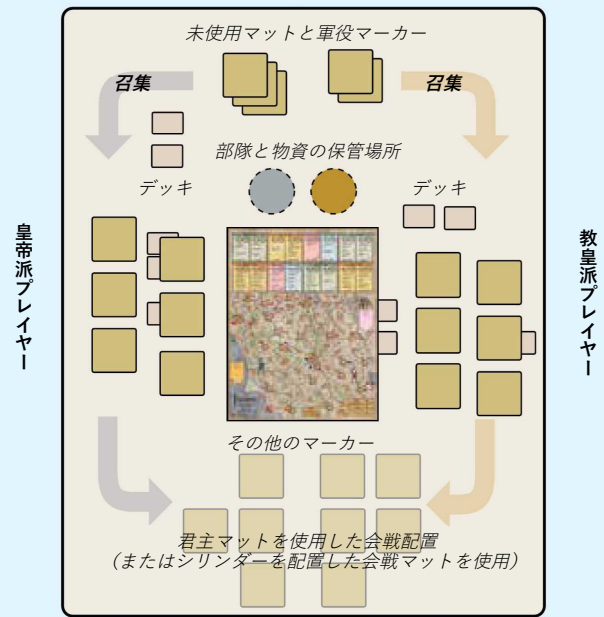
例：第8ボックスから「右へ1シフト」であれば第9ボックスに、第9ボックスから「左へ1シフト」であれば第8ボックスに移動する。

暦の末端[CALENDAR'S END]：軍役マーカーや君主シリンダーが第1ボックスより下(左)または第16ボックスより上(右)に配置またはシフトする場合、その派閥のすぐ傍のボード外に配置し、その方向へのそれ以上のシフトは無視する。暦に戻る最初のシフトは、マーカーを第1ボックスまたは第16ボックスに配置する。

特記：これにより「時間の終わり」の異常が減少する。

デザイン特記：13世紀半ばのイタリアでは、封建あるいは共同体の兵役義務期間は1ヶ月から4ヶ月であった。

正方形または円形のテーブル上に秘匿マットオプション(1.5.2)なしで並べた例。



横長で低いテーブル上に秘匿マットオプション(1.5.2)を使用した例。

2.2.4 プレイヤーの順番[Player Order]。特に断りが無い限り、徴収および戦役の各ステップにおいては教皇派が先行、皇帝派が後行となる。

例：軍役期限超過による解散(3.3.1)において、教皇派プレイヤーが君主を軍役解除し、その後皇帝派プレイヤーが同様に行う。

例外：

- ・命令カードのプレイは教皇派カード 1 枚、皇帝派カード 1 枚、そしてまた教皇派カード 1 枚といったように交互に行う(4.2)。
- ・会戦、攻囲、強襲の多くのステップの順番はどの派閥が活性化したか、攻撃したか、弓兵や騎兵を持っているか等によって異なる(4.4-4.5)。

2.2.5 勝利ポイントの記録[Tracking Victory Points]



暦の番号付きボックスは円形勝利マーカーを使用して両派閥の勝利ポイント(5.1)を記録する役割もある。両派閥の勝利マーカーを番号付きボックスの勝利サークル内に配置することで、その派閥の現在の勝利ポイント(VP)が 1 から 16 + 1/2 (+ 1/2 面が表面であれば)の間であることを、第 1 ボックス左隣のマップ外なら 0VP (または + 1/2 面が表面であれば 1/2VP)、第 16 ボックス右隣のマップ外なら 16 + 1/2VP 以上であることを表示している。

例：教皇派は 8 + 1/2VP を有している。紫色勝利マーカーを「+ 1/2」を表面にして第 8 ボックスに配置する。

▶ まれであるが、ある派閥の獲得 VP が 17 を超えた場合は先行する派閥の勝利マーカーのみを使用して差分の得点を表示する。例：教皇派 18VP 対皇帝派 16VP であれば、紫色勝利マーカーを第 2 ボックスに配置する。

3.0 徴収[LEVY]

各六十日ターン開始時において、プレイヤーは自身の軍勢を増やしてその後の戦役に備える。折りたたみプレイヤー補助シートのプレイ手順表を参照すること。

3.1 戦争術[Art of War]

両派閥はまず以下のように戦争術カード 2 枚を能力またはイベントとしてランダムに引く。

3.1.1 シャッフル[Shuffle]。未使用の教皇派戦争術カードをすべて集めてシャッフルし、イベント用引きデッキを作る。皇帝派も同様に行う。保持しているイベント(3.1.3)とプレイ中の能力カード(3.4.4)は引きデッキに加えない。

3.1.2 能力を引く[Draw Capabilities]。その徴収がシナリオ最初の六十日である場合、教皇派プレイヤー次に皇帝派プレイヤー(2.2.4)はそれぞれ自身のデッキからランダムに戦争術カードを 2 枚引き、能力(カードの下半分、1.9.1)としてその派閥のマップ端または君主マット(1.5.2)に配置する。

- ・「この君主」カードで召集済君主に配置することができないものは、すべて捨て札にする(3.4.4)。

3.1.3 イベントを引く[Draw Events]。その徴収が 2 回目以降である場合、教皇派プレイヤー次に皇帝派プレイヤーはカード 2 枚をイベント(各カードの上半分、1.9.1)として引き、引いた順番に実行する。以下の場合を除き、イベントは直ちに公開してカードはデッキに戻る。太字のカードテキストは特殊なイベントであることを表している。

- ・プレイヤーは、引いた「保持」イベントを秘匿して後に任意で利用できる。君主に対してプレイする場合はその君主のマップ上端にカードを挟み、イベントテキストが見えるようにしておく。

・「この徴収」および「この戦役」イベントはそれぞれ、その徴収または戦役の終了まで有効であり、終了するまではデッキに戻さない。特記：このカードの下半分に記載されている能力はこの徴収では選択できない。

特記：イベントカードは相手派閥にも影響を与えることがある。特に指定が無い限り、イベントカードをプレイした派閥が認められたすべての決定を行う。

3.1.4 貪欲[Greed]。ルールで認められない限り、プレイヤーはカードを捨て札(使用ではない)にできない。

例：保持したイベントカードはカードテキストに従って使用されるか戦役終了時に捨て札される場合のみ、デッキに戻される(4.9.6)。

3.2 支給[Pay]

カードを引いた後、教皇派次に皇帝派は硬貨と戦利品を消費することで君主の軍役を延長できる。このステップで硬貨と戦利品を取り除くのは、実際に軍役マーカーをシフトさせた場合のみである(1.7.2)。

3.2.1 硬貨による支給[Pay with Coin]。マット上に硬貨



マーカーを持つ君主は、硬貨の一部または全部を取り除くことで、自身または他の君主の軍役に影響を与えることができる。硬貨 1 個を消費する毎に、暦上の以下のいずれかの軍役マーカー 1 個を 1 ボックス右へシフトさせる。

- ・支給した君主の軍役マーカー、または

- ・同じロケール内の他の君主の軍役マーカー

▶ 例外：ボデスタ(1.5.1)の軍役を 1 ボックス移動させるためには 2 個の硬貨(または戦利品、3.2.2)を必要とする。

3.2.2 戦利品による支給[Pay with Loot]。プレイヤーは、友好的ロケール(1.3.1)にいる攻囲が行われていない(迂回下は可)君主のマット上の戦利品マーカー 1 個を、硬貨 1 個と同様に(▶ ボデスタの軍役を 1 ボックス増やす場合は戦利品および/または硬貨 2 個、3.2.1)支給できる。



重要：君主が戦利品で支給するためには攻囲が行われていない友好的なロケールにいた必要がある。例えば自身の派閥の忠誠マーカーが置かれた非攻囲下拠点では行えるが、攻囲下ロケールでは行えない。

3.3 解散[Disband]

教皇派次に皇帝派は、君主の軍役マーカーの暦上の位置によってはその君主をマップから除去しなければならない場合がある(2.2)。

3.3.1 軍役期限超過[Beyond Service Limit]。まず、各君主のうち軍役マーカーが現行ターンの徴収または戦役マーカーの左方向(より低い番号のターンボックス)にあるものはマップから除去し、以下のとおり反乱をチェックする。

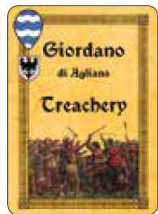
除去[REMOVAL]：君主が軍役超過で解散する(または戦闘によって除去される、4.4.5)場合、

- ・それが(ボデスタではなく)通常の君主であれば、そのシリンダーをプレイから永久に取り除く。その君主が再び召集されることはない。
- ・▶ それがボデスタ(1.5.1)であれば、そのシリンダーを暦上の現在のターンから 3 六十日ボックス先に配置する(その君主の軍役値と同数、軍役期限で解散する場合と同じ、3.3.2)。

デザイン特記：敗戦しても、市民は新たな行政長官をいつでも指導者にすることができた。

- ・どちらのタイプの君主であっても、その君主と家臣の軍役マーカー、部隊と物資、▶ コムネシリンダーとマット (1.5.1) を脇に置き、「この君主」能力カード (3.4.4) をその派閥の戦争術デッキに戻す。

反乱と裏切り[REVOLT AND TREACHERY]：▶ 君主が軍役期限



超過で解散したとき (または戦闘により除去されたとき、4.4.5)、敵の派閥は反乱表 (1.4.2) で判定しなければならない。通常の君主なら 1 回、ポデスタなら 3 回 (彼の軍役値と同数、1.5.1) である。その後、敵の派閥は裏切りカードを通常の君主の解散なら 1 枚、ポデスタなら 3 枚を選択して命令デッキに追加する (1.4.3)。

特記：解散がコムネなら、反乱と裏切りは無

視する (1.5.1)。

プレイ特記。ポデスタの除去は永久ではないが、通常の君主よりも多くの「反乱」を引き起こす可能性がある。

3.3.2 軍役期限[At Service Limit]。軍役マーカーが徴収または戦役マーカーと同じターンボックスにある君主 (▶ ポデスタならいかなる除去でも、3.3.1、4.4.5) は、解散して後の徴収で再び召集できる。

- ・そのように解散した君主 (攻囲下または迂回下であっても、4.3.5) のシリンダーを、層上の現在のボックスから右方向へ、徴収の解散なら次のボックスに、戦役の解散 (4.8.2) ならその君主の軍役値と同数だけ先の六十日ターンボックスに配置する (1.5.3)。▶ コムネシリンダーとマットは脇に置く (1.5.1)。

- ・部隊と物資を保管場所に戻し、マットに配置したカードを捨て札にする。マット、軍役マーカー、および残っている家臣軍役マーカーは将来の召集のために脇に置く。

特記：まれであるが、戦闘以外の理由で最後のユニットが除去されたため君主が解散することがある (1.6)。

3.4 召集[Muster]

解散の後、教皇派次に皇帝派の順番で、マップ上にいる君主は他の君主、家臣、輸送力、または能力を召集するために自身の統治値 (1.5.3) を上限とした徴収アクションを行うことができる。各徴収アクションは君主の統治値を 1 ポイント消費する。各君主のアクションは望む順番で、次の君主が行う前に完了させる。

必要条件[REQUIREMENTS]：統治値を使用するためには、君主は友好的ロケール (1.3.1) でこの召集セグメントを開始し、且つ攻囲下であってはならない (迂回下は可、4.3.5)。

例外 —

- ・▶ **市民軍[Urban Army]。**ポデスタ (1.5.1) は、自身の主要本拠地 (自身の称号と同じ名称のロケール、1.3.1) であれば攻囲下でも統治値を使用できる (4.3.5)。

重要：君主は敵対的または攻囲中のロケールで召集を行えない。▶ ただし主要本拠地で攻囲されているポデスタは例外である。

3.4.1 他の君主の徴収[Levy Other Lords]。君主は 1 回の徴収アクション (統治値 1 ポイント) を使用することで、他の君主をマップ上に配置するための応集値判定を行える。判定が失敗しても、徴収を実行した君主はさらに徴収アクションを (統治値の範囲内で) 使用して同じ君主 (または別の君主) の召集を試みることができる。

例外 —

- ・▶ **流浪の軍勢[Exile Army]。**ポデスタの主要本拠地が敵対的忠誠でマークされている場合 (1.3.1、1.5.1)、(別の本拠地で) ポデスタを召集判定するためには 1 回ではなく 2 回の徴収アクションを消費する。**例：**Firenze 市は皇帝派でマークされているが Prato 市は教皇派のままである。Guido Guerra は統治値「2」をすべて消費することで Prato において Firenze ポデスタを召集する判定を 1 回行える。

特記：君主は、召集可能状態の司令官を他の君主と同じ様に徴収できる。

プレイ特記。将来の徴収で召集できるように、君主を何人が予備として取っておくことを勧める。

応集値判定[FEALTY ROLL]：召集判定を行う君主 1 人を指定する。判定する君主は召集可能でなければならない、そのシリンダーは徴収マーカー (2.2) の置かれたターンボックスまたはその左方向のボックスにいないなければならない。またその君主の本拠地は敵対的忠誠でも攻囲下でもなく、(廃墟であれば) 敵の君主も占めていない状態でなければならない (迂回下 4.3.5 または荒廃 4.7.2 は可)。ダイスを 1 個振り、出目がその君主の応集値 (1.5.3) 以下であれば、下記の「召集の実行」に従い処理を進める。それ以外は何もない。

例外 —

- ・▶ **市民軍[Urban Army]。**ポデスタは、自身の主要本拠地の拠点が攻囲下であっても召集できる (4.3.5)。特記：敵対的忠誠が置かれている、または敵の君主が存在し且つ廃墟である場合、ポデスタは通常どおり召集できない。

- ・▶ **緊急軍[Emergency Army]。**ポデスタの主要本拠地に敵の君主がいる場合、その本拠地の君主は自身のシリンダーが層上のいずれの場所にあっても、召集可能として扱う。

例：教皇派君主が Pisa 市を攻囲した。皇帝派君主は Pisa のポデスタをまだ召集可能でなくても Pisa に召集できる (そのポデスタはそこで攻囲下となる)。

召集の実行[MUSTERING]：君主が召集された場合、

- ・召集した君主のシリンダーを自身の制限のない本拠地のいずれか 1 箇所、▶ または前記の 3.4.1 項 市民軍に従って配置する。

- ・召集した君主のマットを取り、開始時の部隊をユニット保管場所からマットに表示されたとおりその上に配置する (1.5)。▶ まれにはあるが、保管場所に残っているユニット数では足りない場合、その君主は不足分のユニットを受け取らない。

- ・君主の物資と家臣軍役マーカー (紋章面を表向き、召集可能、3.4.2) を君主のマット上に表示されたとおりに配置する。**特記：**君主を召集する際に家臣の部隊をマット上に配置しない。家臣の部隊は後に君主が徴収した際に使用できる。

- ・召集した君主の軍役マーカー (家臣のマーカーより濃い紫色または金色) を、層上の現在のターンボックスからその君主の軍役値と同数だけ右方 (前方) のボックスに配置する (徴収マーカーが置かれたボックスから、16 を超える場合はすぐ近くのゲームボード外、2.2.3)。



例：1259 年 8 月 - 9 月 (第 4 ボックスに徴収マーカー) において召集された軍役値 3 の君主は、軍役マーカーを 3 ボックス先の第 7 ターンボックス (1260 年 2 月 - 3 月) に配置することになる。

重要：この召集セグメント中にマップに徴収された君主は、まだ徴収アクション (3.4、おそらくその徴収の動員令まで、3.5) を行えない。

3.4.2 家臣の徴収[Levy Vassals]。君主は1回の徴収アクションを使用して自身の家臣1個を召集することができる。その家臣はマットの物資と家臣箇所において軍役マーカーが表面であり(1.5.2)、▶ 且つ家臣本拠地が友好的でなければならない(1.3.1、攻囲下、迂回下、廃墟、または荒廃でも可)。**特記**：家臣本拠地はマップ上の小紋章や家臣軍役マーカー、君主参照シート上の小紋章で識別する。

- ▶ **例外**：Carroccio、Sestiere、および Terzo 特殊家臣は家臣本拠地を持たず、有力都市でのみ召集される(1.3.1、3.5.3、以下)。

重要：家臣を召集する前にその家臣の家臣本拠地が友好的であることを確認すること。

手順[PROCEDURE]：家臣が召集された場合、その君主のマットに置かれたその家臣の軍役マーカーを部隊箇所に移動させる。家臣のマーカーに表示されたユニットを、ユニット保管場所(1.5)から取り出してマーカーの近くまたはその上に配置する。▶ まれにはあるが保管場所に残っているユニット数では足りない場合、その家臣は不足分のユニットを受け取らない。



特記：参照シートにはすべての君主とその家臣が表示されている。家臣軍役値は以下の上級ルールを使用しない限り無視する。家臣のユニットがすべて損失しても解散せず、その家臣が既に召集済であることを表示するために残したままにしておく。

▶ **セストリエーレ／テルツォ[SESTIERI / TERZI]**：ある特定の場合において、司令官は動員令(3.5.3)の間以外でも Sestieri または Terzi 特殊家臣の徴収を試みることができる。

- ・司令官のムーネマット(1.5.1)が既にプレイに使用されており、Sestieri または Terzi が召集可能(召集されていない)である、且つ
- ・司令官が有力都市(Firenze または Siena)の内部にいない限り(迂回または攻囲の実行中は不可)。

徴収アクション毎に Sestieri または Terzi 1 個を選択してダイス1個を振る。出目がその軍役マーカーに表示された値以下であればムーネマット上に召集される。高かった場合は何もアクションを消費する。

プレイ特記。通常、司令官は動員令(3.5.3)の間に Sestieri または Terzi を召集する。



▶ **アルトパーショ[ALTOPASCIO]**：この特殊家臣は「タウ商会」能力によって Firenze または Lucca が0アクションで(ただし上記ルール 3.4.2 項に従う、また Altopascio 家臣本拠地が友好的でなければならない)召集が可能になるまで脇に置いておく。このカードを捨て札にするとその家臣は解散する。



▶ **タグリア[TAGLIA]**：この能力により、特定の君主は上記ルール 3.4.2 項に従ってお互いの未召集家臣1個を自身のマットに召集できる。

上級家臣軍役ルール[Vassal Service Advanced Rule]

家臣の軍役を層上でより詳細に記録する。

軍役マーカーの紋章面を裏向きにした家臣はこの徴収で解散して召集不能(以下を参照)であり、召集できない。

- ・召集した家臣の軍役マーカーを徴収マーカーの右方へその家臣の軍役値と同数先のターンボックスに配置し(君主の場合と同様、3.4.1)、その部隊を君主のマットに配置する。
- ・何らかの理由により君主の軍役マーカーがシフトする場合、その君主の層上のすべての家臣の軍役マーカーも同じ方向に同数だけシフトする。所有する君主のマーカーがすでに第1ボックスより左または第16ボックスより右にある場合でも、家臣マーカーを指定されたボックス数だけシフトさせる。君主マーカー(2.2.3)と同様の手順で家臣マーカーを左または右にシフトさせる。
- ・この徴収においてある派閥が家臣の召集をすべて終えた後、君主の紋章を裏向きにしたすべての軍役マーカーを表返し(3.3.1)、後のゲームで召集可能な状態にする。

特記：秘匿マットオプション(1.5.2)を適用しても、家臣上級ルールを適用しているならどの家臣が召集されているかが層上に表示される。

解散ステップ(3.3、4.8.2)毎に、軍役期限または▶ 超過した家臣マーカーを君主の紋章を裏向きにして(召集不能 - 次回の召集まで使用できない)マットに戻す(攻囲下であっても、4.3.5)。

- ・解散する家臣の軍役マーカーに表示されている部隊をその君主のマットから(可能な限り)保管場所に戻す。その結果その君主の部隊がなくなった場合、その君主は解散する(1.6)。

▶ Carroccio 特殊家臣(3.5.3)および変節者(4.7.6)は上級家臣軍役の制限を無視する。

3.4.3 輸送力の徴収[Levy Transport]。友好的ロケールにいる君主は、徴収アクション1回を使用して自身のマットに荷馬車1個を追加することができる。Pisa ボデスタ(のみ)は代わりに船1個を追加することもできる。



3.4.4 能力の徴収[Levy Capabilities]。友好的拠点にいる君主は、徴収アクション1回につき1枚の能力(戦争術カードの下半分)を自身の派閥全体、本人、または▶ 自身のムーネ(1.5.1)に対して取得することができる。以下の制限の範囲内で自身の派閥の現時点で未使用のカードから選択する。

- ・各カード下部の能力箇所にはその能力を徴収できる君主の紋章と、それが誰に影響するかを「任意[Any]」「すべて[ALL]」「不可[Not]」などで表示している。
- ・一部の能力は「この君主」と記載されている。そうした能力を徴収した君主は、1.5.2 項のとおりカードの上半分(そのカードのイベント)をマット下に挟み込むことでそのカードをマット下部に配置する。▶ 司令官は自身のムーネマットにカードを徴収できる。各マットには一度に2枚の「この君主」能力しか配置できず、またどちらのカードも同じ名称であってはならない。3枚目のカードをマットに追加した後、直ちに1枚を選択して捨て札にする。「この君主」カードはその君主のみに影響を与える。また会戦や強襲の間の司令官やムーネ(1.5.1)の場合はそのマットにいる部隊のみに影響を与える。
- ・それ以外の「この君主」と記載されていない能力は、1人以上の君主に影響する。テーブルの並べ方(2.1.1)にあるように、カードの上半分をプレイヤーに最も近いゲームボード端の下に挟

み込む。君主はこのような能力をいくつでも徴収できる。

プレイ特記。能力を徴収すると、そのカードのイベントは発生しなくなる。

▶ 3.5 動員令[Call to Arms]

既に戦場にいる君主が自身の軍勢を徴収した後、一方または両方の派閥は更なる動員で戦力を拡大できる場合がある。

特記：シナリオ A およびシナリオ E でプレイする際はこのルールセクションを無視する(6.0)。



戦争イベント

手順[PROCEDURE]：動員令を行うためには、その動員令セグメントにおいて少なくとも一方の派閥が動員令を宣言しなければならない。宣言された場合、まず教皇派が以下の 3.5.1-3.5.4 項の一部またはすべてのステップを実行できる。次に皇帝派も同様に実行できる。徴収毎に両派閥が行う動員令は最大 1 回である。派閥はプレイ手順の現時点において次のいずれかに該当すれば、動員令を宣言できる。

- ・その派閥の獲得 VP が少なくとも 4VP 低い(2.2.5)、または
- ・その派閥が今回の徴収で戦争イベントを引いた(3.1.3)、または
- ・「財務官」イベントをプレイして硬貨 2 個を支払った。

プレイ特記。戦争イベントの他の効果は動員令(3.1.3)とは個別に、より早い段階で発生する。各派閥には戦争イベントが 2 枚ずつあり、且つ教皇派は「財務官」イベントが 1 枚ある。教皇派は「財務官」をプレイする前に皇帝派の宣言を待つことができる。

3.5.1 集結[Gather]。マップ上のいずれかの場所にいる派閥の非攻囲下君主は、直ちに自身の命令値(必要に応じて修正される)を使用して行軍(4.3)を行うことができる。司令官は他の君主と一緒に行軍できる。君主を移動済としてマークせず、給食(4.8)は行わない。

- ・この行軍はいかなる時点でも、非攻囲下または非迂回下の敵の君主、もしくは非廃墟の敵対的拠点の存在するロケールに進入できない。
- ・行軍する各君主は、自身の派閥の有力都市(Firenze または Siena)により近づいて終了しなければならない。

3.5.2 司令官の動員[Commander to Arms]。望むなら、その派閥の司令官(Firenze または Siena ボデスタ、マップ上の自身のコムーネも)を軍役期限(3.3.2)と同様に解散できる。次に、希望し且つ 3.4.1 項に従い可能であれば、その司令官が層上のいずれの位置にあっても自身の有力都市に召集できる。

3.5.3 コムーネ[Comune]。ある派閥の司令官が自身の有力都市にいる場合(攻囲下または迂回下であっても)、その派閥は司令官のコムーネを召集または増強することができる。その場合、

- ・まだ召集されていない場合、コムーネのマットを物資と特殊家臣と一緒に配置する。その派閥のコムーネシリンダーを司令官シリンダーの下に重ねる(1.5.1、攻囲下であれば規模の空が必要、4.3.4)。

- ・特殊家臣とユニットをコムーネのマット上に配置する。コムーネがプレイに登場する場合、少なくとも自身の Carroccio (捕獲されていない場合) および Sestieri または Terzi 1 個を持って終了しなければならない。残りの未召集 Sestieri / Terzi を最大ですべて召集することができる。動員令の間は判定なしで望むように Sestieri または Terzi を召集する。

- ・その後、司令官マットとコムーネマットの間で「この君主」カードを再配置できる(但しどちらのマットも 2 枚を越えない範囲で、3.4.4)。

▶ **カロッチオ[CARROCCIO]：**ある派閥の Carroccio 特殊家臣は動員令の間にのみ召集され、戦場離脱の際に退却を援助するが、略奪品として奪われた場合は勝利ポイントを消費する(4.4.4、5.1)。



デザイン特記：各都市は、Firenze では「六分区」(セストリエーレ)、Siena では「三分区」(テルツォ)と呼ばれた各地区毎に民兵を募った。大きな牛車(カロッチオ)は普段は大聖堂に保管されており都市の自治を象徴するものであった。カロッチオには軍旗、祭壇、十字架が積まれており、もう一つの馬車は鐘楼を運搬した。戦争になれば選り抜きの兵士達がカロッチオを守り、戦いの前には司祭がその祭壇でミサを執り行い、傍らのトランペット奏者は戦士達を戦場に呼び寄せたと言われている。

3.5.4 同盟国[Allies]。最後に、派閥は以下のいずれか 1 つを行なうことができる。

- ・その派閥の君主の内、3.4 項に従って召集を実行できる君主 1 人は追加の召集セグメント(統治値と同数の徴収アクション)を行う、または
- ・司令官以外のいずれかの君主 1 人を、3.4.1 項に従い(市民軍を含む)応集値判定または徴収アクションなしで自動的に召集する。

4.0 戦役[CAMPAIGN]

徴収の後、以下のステップを行うことでそのターンの六十日戦役を実行する。なお戦役の手順については、折りたたみプレイヤー補助シートのプレイ手順表にまとめられている。

能力の捨て札[CAPABILITY DISCARD]：プレイヤー(教皇派が先)は、所有する能力カードが召集済君主数を超えている場合、超過分を選択して捨て札にしなければならない(「この君主」能力 3.4.4 は含まれない)。マップ端下に挟み込んだカードの枚数とマップ上の君主数(コムーネは除く)を比べ、超過したカードを捨て札にしなければならない。

戦役のステップ[CAMPAIGN STEPS]：

- ・**計画[Plan]：**各派閥は、命令カードを順番に積み重ねた自身の戦役計画(4.1)を構築し、更に他の君主を指揮する副将を指定できる(4.1.3)。
- ・**活性化[Activation]：**教皇派プレイヤーから開始し、ある派閥は命令カードの一番上をめくり、そのカードの君主のアクション(4.2-4.7、▶ 場合によっては裏切り)を実行する。パスカードなら何も行わない。
 - **アクション：**ある派閥が活性化すると、命令カードのアクションを使用する。もう一方の派閥は非活性化となる。
 - **給食／支給／解散：**各カードの終了時に、移動または戦闘を実行した両派閥の部隊に給食を行い、また支給を行える。その後解散(4.8)をチェックする。
- ・**更なる活性化の実行[More Activations]：**次にもう一方の派閥のカードをめくり、活性化(アクション、給食)を行う。双方の計画山札がなくなるまで交互に活性化を続ける。

・戦役の終了[End Campaign]：両派閥が計画山札を使い切ったすべての命令活性化を終了すれば、その戦役は終了する。4.9 項のとおりリセットを行い、これがシナリオの最終ターンでなければ戦役マーカーを次の六十日に進めた後、徴収面に裏返す。

4.1 計画[Plan]

プレイヤー諸氏は、命令カード(1.9.2)を選択して積み重ねることのできる戦役の計画を構築する。計画山札に組み込まなければならない命令カードの枚数は、暦上の現在の季節によって決まる。

- ・春期 7枚。 ・夏期 6枚。
- ・秋期 7枚。 ・冬期 4枚。

4.1.1 カードの選択[Selecting Cards]。計画は、その派閥の命令デッキ(1.9.2)から利用可能なカードを使用する。命令アクションカード(数字が記載されているもの)とパスカードは常に使用可能である。▶裏切り命令カードは既にデッキに追加されていた場合のみ計画に使用できる(1.4.3)。パスカードは、派閥のマップ上の君主数が少な過ぎて季節が要求する計画枚数を満たすことができない場合に使用する。

特記：各君主は 3 枚の命令アクションカードと ▶1 枚の裏切りカードを持ち、1 回の戦役で最大 4 回まで活性化できる。計画に組み込まれた裏切りカードはリセット(4.9.6)の際に脇に戻される。

4.1.2 山札の並べ方[Arranging Stacks]。各派閥は 4 枚から 7 枚までの命令アクションカード、▶裏切りカード、および/またはパスカードを好きな順番で裏向きにして積み重ねる。1 番上の裏向きのカードがその派閥が最初に活性化される君主であり、以下 2 枚目が 2 番、3 枚目が 3 番…と続いていく。プレイヤーは一度構築した計画山札を並べ替えることはできない。残った命令カードもすべて裏向きのままにしておく。プレイヤーは常に自身の計画と相手派閥のプレイ済(未使用は不可)の命令カードを確認できる。

プレイ特記。自身の計画山札を並べる際は、左から右へ、カード角の紋章によって君主の順番を示すようにカードを扇形にした後、裏返しにする。

4.1.3 副将[Lieutenants]。計画の間(のみ)、プレイヤー諸氏は自身の君主シリンダー 1 個を同じロケールの他のシリンダー 1 個の上に置くことができる。上位の君主は副将となり、どちらか 1 人が除去されない限り、その戦役の間に下位の君主を指揮する。1 人の副将は同時に 1 人の下位君主しか持つことができず、その下位君主は副将になることはできない。司令官とコムーネ(1.5.1)は副将にも下位君主にもなれない。1 つの派閥は複数の副将を持つことができる。

- ・副将と下位君主は行軍、回避、退却などにおいて常に一緒に移動する(4.3、4.4.3)。
- ・副将または下位君主が解散してもう一方が解散しない場合、残った君主は通常の君主に戻る。
- ・下位君主の命令カードを公開した場合、パスカードと同様にパスが発生する(4.2.4)。

プレイ特記。副将と下位君主は城(規模①、4.3.4)に撤退できず、前哨地点(1.3.1)に進入することもできない。

4.2 命令[Command]

計画山札を構築した後、教皇派次に皇帝派は交互に山札の現時点で一番上の命令カードを 1 枚ずつめくる(公開する)。教皇派カード 1 枚、次に皇帝派カード 1 枚を繰り返す。命令カードを公開した後、派閥はそのカードに描かれた君主を活性化させる。パスカードであればパスする(4.2.4)。



特記：各命令カードの実行後、移動および/または戦闘を実行した君主は自身の部隊を給食し、支給を行うことができ、また解散する場合がある(4.8)。

4.2.1 アクション[Actions]。命令アクションカード(君主の命令値、1.9.2)に描写されている君主は、パス(4.7.7)を含むその君主の命令値(カードと君主シリンダーに表示されており、戦争術カードによって修正されることがある)までのアクションを使用して、所有プレイヤー自身が選択した一連の命令(4.2.2、4.3-4.7)を任意の順番で実行することができる。

例外：攻囲下の君主(4.3.5)は出撃(4.5.3)、パス(4.7.7)、または ▶場合によっては徴発(4.7.1)のみ行える。攻囲、海上移動、徴税はカード 1 枚すべてを消費する(4.5.1、4.7.3、4.7.4)。攻囲、会戦、または強襲を実行すると、そのカードのアクションは終了する(4.3.5、4.4.6、4.5.2)。

特記：君主は 1 種類の命令を複数アクション使用することができる。例えば 3 回のアクションで 3 回の徴発(4.7.1)を行うことができる。

4.2.2 命令の種類[Command Menu]。君主は、折りたたみプレイヤー補助シートまたは以下に詳細が記載された命令アクションを選択する。行軍、攻囲、強襲、出撃、補給、徴発、荒廃、徴税、パス。Pisa は海上移動も行うことができる(4.3-4.7)。

重要：命令カードを実行する攻囲下の君主は、出撃、パス、場合によっては徴発、または「補強壁」の使用しか行えない(4.5.3、4.7.1、4.7.7、1.9.1)。

4.2.3 ▶裏切りカード[Treachery Card]。裏切りカード(1.9.2、1.4.3)が公開された場合、公開された君主は命令アクションを行わず、代わりに反乱(4.7.5)、買収(4.7.6)を試みることができる。またはパス(4.7.7)してもよい。

4.2.4 パスカード[Pass Card]。パスカード、下位君主カード(4.1.3)、またはマップ上にいない君主のカードが公開された場合、その派閥は何も行わない。代わりにプレイは相手の派閥に移る、または両派閥とも計画にカードが残っていない場合(4.9)、戦役は終了する。

4.3 行軍[March]

非攻囲下(4.3.5)の君主は 1 回の命令アクション(過重なら 2 回のアクション、4.3.2)を消費することで他のロケールへの行軍を行うことができる。

重要：行軍は荷馬車を必要としない。荷馬車は糧秣を運搬する。荷馬車の数によって君主が運搬できる糧秣の数、また過重(4.3.2)の有無が決定される。君主は硬貨や戦利品を所持して移動するためには荷馬車を必要としない。

移動済／戦闘済[MOVED / FOUGHT]：行軍で移動した備忘として、移動中の各君主のシリンダー上またはその横に移動済／戦闘済マーカーを（まだない場合に）配置する。



4.3.1 グループ行軍[Group March]。ある派閥の司令官と同じロケールにいるその派閥のいずれかまたはすべての非攻囲下君主は、司令官と一緒に行軍することができる(1.5.1)。行軍する副将(4.1.3)の下位君主は副将と一緒に移動しなければならない。

4.3.2 過重[Laden]。糧秣と戦利品は、行軍、会戦回避(4.3.4)、および退却(4.4.4)を妨げることがある。

- ・ 戦利品を持つ君主は、いずれの経路を移動する際も過重とみなされる。
- ・ 荷馬車の数を越えるが 2 倍以下の糧秣を持つ君主は、小道に沿って移動する際は過重であり、▶ 道路（戦利品がない場合）に沿って移動する際は非過重である。
- ・ 荷馬車 1 個につき 2 個を越える糧秣を持つ君主は、超過分を破棄しない限り移動できない(1.7.2)。

デザイン特記：中世における戦争で強奪した品々（ゲーム内の戦利品）には家畜の群れや繊細な物品が含まれており、狭い道では移動速度を落とさざるをえなかった。

共有[SHARING]：グループ（4.3.1）で移動する複数の君主は荷馬車を共有する（1.5.2）。過重状態は、一緒に移動する君主全員の糧秣と荷馬車を合計して決定する。

4.3.3 行軍速度[March Speed]。非攻囲下の君主が経路を通じて隣接ロケールへ行軍するためには、以下の修正を除いて 1 回の命令アクションを必要とする。使用する経路に灰色の道路と茶色の小道の両方がある場合、それは小道とみなされる（1.3.1）。

- ・ ▶ **非過重**であり、且つその命令カードで行う最初の行軍に限り、隣接する道路（1.3.1、小道は不可）に沿って移動する場合、アクションは 0 である。
- ・ **過重行軍** — 戦利品を持つ、または小道で荷馬車 1 個につき糧秣 2 個を持つ場合(4.3.2)、1 回でなく 2 回の命令アクションを必要とする。

特記：経路の種類は速度と君主が過重で移動しているか(4.3.2)の両方に影響する。君主は行軍を容易にするために戦利品と糧秣を破棄できる（1.7.2）。

4.3.4 会敵[Approach]。行軍している君主が非攻囲下および非迂回下の敵君主のいるロケールに進入した場合、直ちに以下の会戦回避（隣接したロケールへの移動）、（その場所の拠点内への）撤退、会戦、および攻囲のいずれが行われるかをチェックする。

会戦回避[Avoid Battle]：敵の会敵を受けたとき、非活性化君主の一部またはすべては以下の制限内で隣接する 1 箇所または複数のロケールに移動することができる。

- ・ 君主は、活性化した敵君主がそのロケールへ会敵する際に使用した経路を通過して会戦回避を行えない。
- ・ 君主は、非攻囲下の敵君主のいるロケールへ会戦回避を行えない。
- ・ ▶ 君主が非攻囲下の敵対的拠点へ会戦回避を実行した場合、その拠点を迂回したものとマークする(4.3.5)。
- ・ 君主は非過重の状態でのみ会戦回避を行える(4.3.2)。君主は戦利品を持たず、自身または共有する荷馬車と同数までの糧秣のみを持つことができる。
- ・ 君主は、必要に応じて戦利品と糧食を破棄することで非過重となり、会戦回避を行うことができる(1.7.2)。会敵した敵の君主はそうして破棄された物資を受け取り（略奪品と同様、4.4.3）、彼らの間で分配する。

回避を実行した君主は、移動済／戦闘済（4.3）でマークする。

特記：君主は海上移動によって回避を行えない(4.7.3)。

プレイ特記。「待ち伏せ」イベントは ▶ 敵君主 1 人の回避を妨害できる。

撤退[WITHDRAW]：会敵したとき、または会戦の後(4.4.3)、非活性化派閥は一部またはすべての君主を友好的拠点（廃墟を除く）内部にその規模までの人数を撤退させることができる（①、②、または③、1.3.1）。**特記**：撤退だけならその君主は移動済／戦闘済でマークしない。

会戦[BATTLE]：そのロケールにいるすべての敵君主が会戦回避または撤退しない限り、行軍を実行中の派閥はその行軍命令の一部として、攻撃側(4.4)となって直ちに会戦を行う。

4.3.5 攻囲または迂回[Besiege or Bypass]。ある派閥が、迂回も攻囲も行われていない敵対的拠点（廃墟を除く）の外側に君主を持ち、且つその場所の敵君主がすべて内部に撤退した場合、外側の君主は直ちに以下のいずれかを行わなければならない。

- ・ **攻囲** — その敵対的拠点または君主の上に自身の派閥色の攻囲マーカー 1 個を配置し、そのカードの他のアクションをすべてスキップして給食／支給／解散(4.8)に進む、または



- ・ ▶ **迂回** — 迂回マーカーを拠点の外側にいる派閥の君主の上に配置し、そのロケールを離れることなく命令カードの残りのアクションを継続する（例：補給、4.6、徴発、4.7.1、荒廃、4.7.2）。攻囲下または迂回下の敵対的拠点の外側に到着した君主は、攻囲または迂回に加わるか、もしくは行軍を行うことができる。

攻囲下または迂回下の拠点は、そのロケールに敵君主がいくなれば、そこに置かれたすべての攻囲マーカーまたは迂回マーカーを取り除く。

特記：敵対的拠点の外側にいる君主はすべて攻囲しているか迂回しているかのいずれかである。廃墟や友好的拠点は行軍を妨害せず、君主がそれらを攻囲したり迂回することはない。

プレイ特記。行軍を実行した君主は、拠点を攻囲せず迂回することでカードの残りのアクションを使用して荒廃、徴発を行えるようになる。攻囲や迂回は敵対的拠点への退却や補給の通過を可能にする(4.4.3、4.6.1)。

4.3.6 ▶ 迂回からの行軍[March from Bypass]。以下のいずれかのアクションで行軍する君主は、移動済としてマークされる。

出発[DEPART]：迂回マーカー（迂回中または迂回下のいずれでも）が置かれた状態で命令カードを開始した君主または君主のグループは、隣接したロケールに通常どおり行軍できる(4.3.3)。敵対的拠点に君主が誰も残っていない場合、迂回マーカーを取り除く。

野営[ENCAMP]：迂回中の君主は、行軍アクションを 1 回使用することで（過重状態は問わない、4.3.2）迂回下拠点の迂回マーカーを攻囲マーカー 1 個に置き換え、そのカードの残りのアクションをスキップして給食／支給／解散（4.8）へ進んでもよい。野営を実行した君主に移動済／戦闘済でマークする（ただし、そこにいる他の両派閥の君主はマークしない）。

プレイ特記。十分なアクションがあれば、君主は 1 枚のカードで迂回、徴発、または荒廃を実行した後に野営できる。

出撃[Sortie]：迂回下の友好的拠点の内部にいる君主または君主グループは、行軍アクション 1 回（過重状態は問わない、4.3.2）を使用することで、隣接ロケールへ移動する代わりに迂回中の敵に会敵(4.3.4)できる。そこで会戦に敗北した場合、通常どおり退却または撤退(4.3.4、4.4.3)を行う。**特記**：司令官または副将のみがグループによる出撃を実行できる(4.3.1)。

4.4 会戦[Battle]

君主が、会戦回避または撤退を行わなかった敵の君主と会戦した場合(4.3.4.5)、会戦が発生する。そのロケールの**拠点の内部にいない**すべての非攻囲下および非迂回下君主は、会戦に参加しなければならない。会戦&強襲表にはこれらのルールが要約されている。

特記：拠点への強襲(4.5.2)は野外での会戦と似ているが異なるルールに従う。

マーカー[MARKER]：君主が戦っている場所を示すために、そのロケールに会戦/強襲マーカーを配置する。

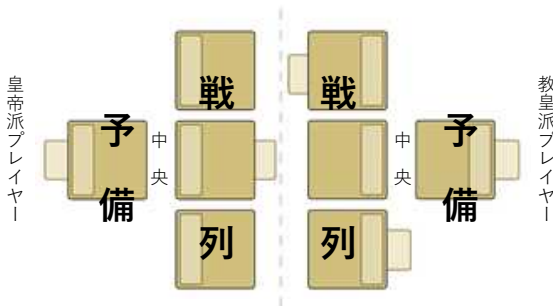


4.4.1 会戦配置[Battle Array]。プレイヤーは自身の君主をシリンダーなら会戦マット上に、君主マットならテーブル上に、好みに合わせていずれかの方法で配置する。

- ・ 攻撃側、次に防御側の順番で君主を配置する。
- ・ 君主は左翼、中央、右翼の3箇所の戦列位置に各1人ずつ配置できる。それ以外の君主は予備で開始する。
- ・ 活性化君主は戦列中央で開始しなければならない。次に攻撃側は戦列左翼および/または戦列右翼に他の君主を1人ずつ配置し、残った君主は予備に配置する。
- ・ 防御側は戦列の各攻撃側君主の正対するように、まず中央、次に左翼および/または右翼へ、可能な限り君主を配置しなければならない。
- ・ ▶ コムーネ(1.5.1)は個別の君主として配置、再配置、側面攻撃、および敗走する。その司令官が活性化君主である場合、戦列中央から開始できる。



君主シリンダーを配置した会戦マット



君主マット 使用した会戦配置

プレイ特記。プレイヤーは君主シリンダーを会戦マットに配置するか、または君主マットを並べて配置するかを好みに合わせて使用できる。

イベント[EVENTS]：攻撃側次に防御側は、「会戦」または「強襲」と指定されたイベントをプレイすることができる(3.1.3)。

救援出撃[RELIEF SALLY]：ある派閥の君主が攻囲下の味方君主がいるロケールで会敵(4.3.4)したとき、攻囲下の君主は追加の命令アクションなしで攻撃に参加できる。▶ 出撃する攻撃側は出撃ルール(4.5.3)に従うが、防御側の背後に配置および再配置を行う。防御側の予備を、戦列防御側と同様に攻撃した攻撃側と正対するように配置する。出撃する君主は防御側の予備、または予備がない場合は防御側のより近い戦列のすべてを側面攻撃する(4.4.2)。攻囲施設の効果は出撃する攻撃側の打撃のみに適用される(4.5.3)。攻撃側プレイヤーが敗北した場合、出撃した君主は撤退して拠点に戻り、そこに置かれていた攻囲マーカーを1個に減少させる(4.5.3)。

4.4.2 ラウンド[Rounds]。一度配置されると、会戦はいずれかの派閥が戦場離脱する、またはすべての君主が敗走するまでラウンドを継続する。会戦のラウンドは戦場離脱、再配置、打撃の順番で進行する。各打撃ステップはヒット、防御、敗走の順番で判定する。折りたたみプレイヤー補助シートの会戦&強襲表を参照すること。

特記：いくつかのイベントの会戦での効果は、ラウンドによって異なる。

戦場離脱?[CONCEDE THE FIELD?]：各会戦ラウンド開始時において、攻撃側次に防御側は、そのラウンド後に自身派閥の敗北で(しかし損失は抑えて)会戦を終えることを宣言できる(4.4.3-4)。**特記：**会戦は最低でも1ラウンド実行する。

- ・ 追撃マーカーを両派閥の間に、離脱する派閥へ向けて配置する。マーカーはこの最終ラウンドにおいて、離脱側から敵へ与えるヒットが半減することを表示する(以下を参照)。



再配置[REPOSITION]：次に、第1ラウンドより後の各ラウンドで、両派閥は以下のとおり(また以下の順番で)君主を再配置する。

- ・ **敗走[Route]。**敗走した君主を会戦配置から取り除く。会戦が終了する(4.4.3)まで配置位置に戻ることはなく、会戦に参加することもない。
- ・ **前進[Advance]。**攻撃側次に防御側は、予備にいる非敗走君主をカラになった戦列位置に(それぞれ1人ずつ)移動させる。
- ・ **中央[Center]。**戦列中央がカラになった場合、攻撃側次に防御側は戦列の左翼または右翼のいずれかの君主を選択して移動させ、戦列中央の位置を埋めなければならない。

打撃[STRIKE]：戦列にいる君主の部隊は、自身と正対する君主の部隊、いないなら側面の敵を側面攻撃する。

- ・ **側面攻撃[Flanking]。**戦列の君主に直接正対する敵君主がいない場合、その君主は最も近い戦列位置の敵君主を側面攻撃する。その君主が中央なら左翼または右翼を選択できる。側面攻撃を行う君主のヒットと正対君主のヒットを合計し、端数を切り上げる。所有者の選択により、側面攻撃を行う君主は他の味方君主への打撃によるヒットを吸収できるが、これはその打撃を行う敵君主すべてを側面攻撃できることが条件である。

- ・ **主導権[Initiative]。**君主は以下の順番で段階的に打撃を行う。各ステップにおいて打撃を行う君主は、君主毎に(または側面攻撃を行う君主と一緒に)打撃を実行する順番を決定する。次に側面攻撃を行う君主は正対する君主より先に打撃を吸収するかを決定する。各ステップはすべてのヒット、防御、敗走を解決した後次のステップの打撃を行い、同時に解決しない。

例：攻撃側は自身の射撃戦の打撃を行う前に防御側の射撃戦によるヒットを受ける。

1 射撃戦ステップ

- a. 防御側射撃
- b. 攻撃側射撃

2 白兵戦ステップ

- a. 防御側騎馬兵
- b. 攻撃側騎馬兵
- c. 防御側歩兵
- d. 攻撃側歩兵



ヒット合計[TOTAL HITS]：各ユニットは、部隊と打撃の種類によって 1/2、1、または 2 のヒットが発生する(部隊表を参照)。そのステップにおける側面攻撃と直接正対する君主のヒットをすべて合計して端数を切り上げる。**特記：**ヒットを発生させるためにダイスを振る必要はない。ヒットは打撃を行った部隊に基づいて自動的に決定される。

- ・異なる射撃武器の混在[Mixed Archery]。弩と通常の弓のヒットが組み合わされた場合、弩に有利なようにまとめる。**例：**装甲歩兵 1 個と民兵 1 個からなる守備隊の場合、射撃戦において与える 2 ヒットのうち 1 ヒットは弩としてカウントする。

- ・追撃[Pursuit]。戦場離脱する派閥は、各ステップにおいて追撃する派閥へのヒット合計を半分に(端数切り上げ)。



君主へのヒットの適用[APPLY HITS TO LORDS]：ヒットは、正対、側面攻撃を受けている、または側面攻撃を行っている敵君主の部隊に適用される。側面攻撃を行う君主を持つプレイヤーは、側面攻撃を行っている君主または直接正対する君主のいずれがヒットを受けるかを選択する。君主が敗走して新たな側面攻撃の状況が発生した場合、残りのヒットをその状況に応じて適用する。

リッター (ドイツ騎士)	銅色 x2 会戦 x1 強襲	装甲 1-4	騎士の身代金を受け取ることができる(4.4.4.4.5、4.5.2)
カヴァリエリ (イタリア騎士)	銅色 x1 会戦	装甲 1-3	騎士の身代金を受け取ることができる(4.4.4.4.5、4.5.2)
ヴェロビエリ (弩兵)	銅色 x1/2 会戦 x1/2 強襲	装甲 1-2	「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、「予備の重撃」能力があれば第3ラウンドにおいて自兵戦は2倍(4.7.3)
軽騎兵	銅色 x1/2	非装甲 1	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(4.7.3)

部隊表の一部

防御[PROTECTION]：拠点、攻囲施設、いくつかのカード、そして殆どすべての種類の部隊は、ヒットを無効化する生存判定(防壁、装甲そして非装甲防御、部隊および拠点表を参照)を持つ。カードテキスト(1.9.1)および弩(下記)は、これらのダイス判定の範囲を増加または減少できる。

例：装甲を「+1」すると装甲のダイス判定の範囲が 1-3 から 1-4 に上昇する。防壁に「-1」を適用した場合、攻囲マーカー(4.5.2) 1 個が無効になる。

防壁判定[ROLL WALLS]：強襲または出撃(4.5.2-3)の場合、防壁または攻囲マーカーの効果を受ける君主は、ユニットにヒットを割り当てる前にそのステップで受けたヒット合計と同数のダイスを振る。出目が防壁(通常は「1-4」)の範囲内、または攻囲マーカーの合計数以下である毎に 1 ヒットを打ち消す。他と異なるヒット(例えば装甲 -2)は別に判定すること。



ユニットへのヒットの割り当て[ASSIGN HITS TO UNITS]：防壁判定の後、所有者はヒット毎にヒットを吸収するユニットを選択する(**例外：**目標の選択、強襲攻撃)。各ヒットは、吸収ユニットを敗走させる防御判定を発生させるか、ユニットがヴィリチなら判定なしで除去する。

重要：あるユニットは防御判定に成功する限り、連続して複数のヒットを吸収して他のユニットを守ることができる。

- ・**目標の選択[Select Target]**。弩と「急転直下」イベントは、それらによりヒットを受ける敵ユニットを打撃の実行側が選択できるようになる。ユニット所有者が影響を受ける君主(側面攻撃時など)を選択した後、打撃を行う側はそのヒットを受ける目標ユニットを選択し、次に所有者はそれ以外のヒットを受けるユニットを選択する。



プレイ特記。弩は強襲において拠点で防御する場合(守備隊を含む、4.5.2)、そして君主が「バレストリエーリ 弩」と「バルヴェサーリ 盾持ち」の両方のカードを持っている場合(3.4.4)はいつでも目標を選択できるようになる。

- ・**強襲攻撃[Storm Attack]**。強襲において、攻撃側に対するヒットは誰が何を選択するかに関係なく、装甲ユニットを非装甲ユニットより先に選択しなければならない(4.5.2)。

ヒット判定[ROLL BY HIT]：ユニットは以下のとおり防御判定を行う。

- ・**装甲[Armor]**。装甲防御を持つユニットがヒットを割り当てられた場合、ダイス 1 個を振る。出目が指定された装甲範囲(部隊表またはカード、1.9.1)内であればヒットは効果なしである(敗走しない)。



- ・**弩[Crossbows]**。弩の装甲へのヒット判定は範囲が -2 され、装甲範囲は最小で「1」まで減少する。

- ・**非装甲[Unarmored]**。軽騎兵と民兵は出目が 1 のときのみヒットによる敗走を回避する。

- ・**人足[Laborers]**。ヴィリチは防御判定せず敗走もしない。ヒットが割り当てられると除去する。

敗走[ROUT]：ヴィリチ以外のユニットは防御判定に失敗してヒットを無効化できなかった場合、直ちに敗走する。敗走したユニットを君主マットの「敗走」箇所へ移動させる。敗走ユニットはその会戦において打撃を行うこともヒットを吸収することもできない。

- ・君主は、自身が持つ最後の非敗走ユニットが敗走した時点で敗走する。その君主を配置から取り除く。直ちに新たな側面攻撃の状況が発生する場合がある。

新ラウンド[NEW ROUND]：いずれの派閥も戦場離脱せず、且つ各派閥に少なくとも 1 人の君主がまだ敗走せずに残っている場合、「戦場離脱？」ステップ(上記)から新しいラウンドを開始する。

4.4.3 会戦の終了[Ending the Battle]。ラウンドの開始時に戦場離脱を宣言した派閥、または戦場離脱を宣言しておらず且つ非敗走君主を持たない派閥は、そのラウンドの終了時に会戦に敗北する。手順を以下のとおりに進める。

退却、撤退、除去[RETREAT, WITHDRAWAL, OR REMOVAL]：敗北した派閥の君主はすべて、以下のいずれかを行わなければならない。

- ・非攻囲下または ▶ 非迂回下(4.3.5)の敵君主または敵対的拠点が存在しない隣接ロケールへ退却する、または
- ・会戦を実行したロケール内の自身派閥の拠点到撤退する(出撃した場合、または防御を行っていた場合)、または
- ・以下の 4.4.5 項に従って除去する。

所有プレイヤーは以下の条件から上記の君主の結果を選択する。

- ・防御側プレイヤーは、攻撃側プレイヤーがそのロケールでの会敵に使用した経路のいかなる部分も退却に使用できない。
- ・行軍中の攻撃側は、会敵する直前のロケールへ退却しなければならない(4.3.4)。

- ・出撃した攻撃側は、撤退して拠点に戻らなければならない。

特記：君主は海上移動によって退却できない(4.7.3)。

損失[LOSSES]：両派閥とも、敗走した部隊の除去を下記 4.4.4 項に従ってチェックする。

略奪品[SPOILS]：会戦に敗北した派閥の君主(または強襲で略奪された君主、4.5.2)は、直ちに勝者側派閥の君主へ物資を移送しなければならない場合がある。勝利した派閥のプレイヤーは、これらの物資をそのロケールにいる君主のマットに分配する。

- ・(退却、撤退が実行不可能、または損失により、4.4.4)除去された敗北側君主、または**戦場離脱を宣言せずに退却した**君主(4.4.2-3)は、彼らが持つ船以外のすべての物資を移送する。

▶ その君主が召集済の Carroccio(3.4.2、3.5.3)を持つ場合、相手派閥は Carroccio マーカー(その部隊ではない)を永久に捕獲して 2VP を受け取る(勝利の調整、5.1)。

・ **戦場離脱を宣言して退却した君主**は、すべての戦利品、および過重(4.3.2)とならずに移動できる数量を超過した分の糧秣を移送するが、それ以外の物資または ▶ Carroccio を失うことはない。

・ **撤退した君主**は、その物資をすべて保持する。

デザイン特記：船マーカーは所有権を表すものであり、その場に存在するものではないため略奪品として扱われない。

軍役[SERVICE]：敗北した派閥は退却した君主毎にダイスを振り、その君主の軍役マーカーを(3.4.2 項の上級家臣軍役ルールを使用している場合は各家臣のマーカーも)を、1-2 なら 1 ボックス、3-4 なら 2 ボックス、5-6 なら 3 ボックス左方へシフトさせる。

・ ▶ **例外：**戦場離脱を宣言して退却した派閥の君主が Carroccio (3.5.3) を持っている場合、各君主がシフトする軍役は 1 ボックスのみである。



・ 拠点に撤退した敗北側君主は、軍役をシフトしない。

プレイ特記。自身の拠点の外側で防衛することで敗北による最悪の事態を回避できる。

4.4.4 損失[Losses]。敗北した君主が退却、撤退、または略奪(4.5.2)によって除去された後、両派閥は自身の敗走ユニットの結果を決定する。

・ 敗走ユニット毎にダイスを 1 個振る。

・ 戦場離脱(4.4.2)を宣言せずに退却した君主、または強襲(4.5.2)で攻撃側であった君主のすべての敗走ユニットは判定の出目が「1」でない限り失敗する。

・ それ以外のすべての君主は、各ユニットの出目をそのユニット固有の装甲、または非装甲の防御値と比較する。部隊表の部隊種類に記載された防御値を使用するが、イベントまたは能力による修正は適用しない。

・ 出目がその範囲内であったユニットはもはや敗走状態ではなくなり、マット上の部隊箇所へ戻す。判定に失敗したユニットは失われ、保管場所に移される(軍役マーカーはそのまま残る)。

・ 会戦または強襲によってすべての部隊を失った君主は、以下の 4.4.5 項に従って除去する。▶ 司令官が自身のマットのすべての部隊を失った場合、たとえ彼のコムーネにまだユニットが残っていたとしても除去される(1.5.1、1.6)。

▶ **騎士の捕縛[KNIGHTS' QUARTER]：**会戦において 3-6 の出目で除去されたカヴァリエリまたはリッターユニットを、所有者の捕縛騎士ボックス(4.9.2)に置く。



例：勝利した君主の敗走カヴァリエリは判定で「3」を出して回復した(装甲 1-3)が捕縛されない。戦場離脱の宣言なしで退却した君主のカヴァリエリは「3」を出して捕縛される(回復には「1」が必要であった)。

特記：3-6 の損失判定による捕縛は会戦で適用される。強襲では防御側で損失したカヴァリエリとリッターはすべて捕縛されるが攻撃側は捕縛されない(4.5.2 略奪)。捕縛された騎士は身代金によって復帰できる(4.9.2)。

4.4.5 ▶ 戦闘による君主の除去[Lord Removal by Combat]。会戦(4.4.3-4)または強襲(4.5.2)における退却または撤退の失敗、所有する部隊すべての損失、または略奪のいずれかによって除去された君主は、軍役期限超過(反乱と裏切りを含む、3.3.1)の解散と同様に除去される。会戦であれば騎士の捕縛も適用する。

特記：会戦によって軍役期間が短縮されたため発生した軍役期限による解散(3.3)は、戦闘による除去とみなさない。コムーネを除去した場合、反乱や裏切りのペナルティ(1.5.1)は追加しない。

4.4.6 終了処理[Aftermath]。戦利品、損失、および反乱を解決した後、以下のとおりに会戦または強襲を終了する。

・ **移動済/戦闘済[Moved / Fought]：**攻撃側と防御側のすべての君主を戦闘済として(まだマークされていない場合)マークする。

・ **イベント[Events]：**この会戦または強襲で使用されたすべての保持イベント(3.1.3)を捨て札にする。

・ **攻囲[Siege]：**その戦闘によって攻囲が発生または終了した場合、攻囲、忠誠、廃墟、または勝利マーカーを調整する(1.3.1、1.4.4、4.3.4-5、4.5.2、5.1)。



・ **回復[Recovery]：**このカードの残りの命令アクションをすべてスキップする。給食/支給/解散(4.8)に進む。

重要：会戦や強襲を実行すると現行の命令カードの残りの命令アクションが行えない。

4.5 攻囲、強襲、出撃 [Siege, Storm, and Sally]

攻囲が実行されているロケールにいる君主(4.3.5)は攻囲の強化、強襲、または出撃(攻撃)を行うことができる。

4.5.1 攻囲[Siege]。攻囲中のいずれかの君主は、1 枚の命令カード全体を使用して以下のとおり攻囲を強化できる。



降伏？[SURRENDER?]：攻囲を実行しているロケールに攻囲下君主がいない場合、攻囲側は降伏の判定を行うことができる。▶ その拠点の価値(①、②、③)と同数のダイスを振る。各ダイスがすべて、そこに置かれた攻囲マーカーと荒廃マーカーの合計数(最大 4 個の攻囲マーカーと 0 または 1 個の荒廃マーカー)以下であった場合、攻囲側はその拠点を獲得する。

・ その派閥の忠誠を配置する(1.3.1、その拠点の価値①、②、③と同数のマーカーを置く、または既にそこにあるマーカーを取り除く。勝利の調整、5.1)。

・ すべての攻囲マーカーを取り除く。

・ **降伏協定[Terms:]**：戦利品(4.5.2)は獲得しない。

特記：攻囲ロケールの荒廃マーカーは、それがどの派閥の荒廃マーカーであるかに拘わらず降伏ダイスの判定範囲に 1 を加える。

▶ **反乱と裏切り[REVOLT AND TREACHERY]：**続いて、拠点が降伏した場合、攻囲側は反乱表(1.4.2 および反乱補助シート)において、その拠点の価値(①、②、③)と同数のダイスを振らなければならない。次に、裏切りカードを拠点の価値と同じ枚数だけ選択し、命令デッキ(1.4.3)に加える。



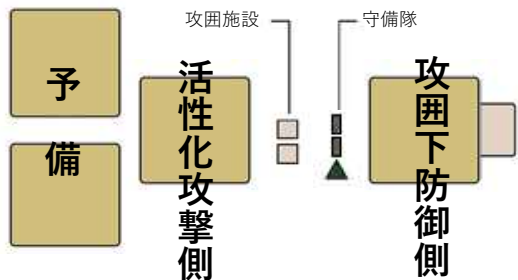
攻囲施設[SIEGEWORKS]：拠点が降伏しなかった場合(攻囲側プレイヤーが判定を拒否した場合も含む)、攻囲側に少なくとも拠点の規模(①、②、または③)と同数の君主がいる場合、そのロケールに攻囲マーカー 1 個を最大 4 個まで追加する。

デザイン特記：より巨大な拠点を効果的に封鎖するためには、より多くの部隊を必要とした。

プレイ特記。 攻囲マーカーは戦役の終了時に低下することがある(4.9.4)。

移動済／戦闘済[MOVED / FOUGHT]：最後に、そこにいる両派閥のすべての君主を戦闘済としてマークする。

4.5.2 強襲[Storm]。 攻囲下拠点の外側にいるいずれかの君主は、1回の命令アクションを使用して拠点への攻撃を開始できる。以下を除いて会戦ルール(4.4)に従う。会戦&強襲表を参照すること。**特記：**いくつかのイベントや能力は会戦に適用されるが強襲には適用されず、またはその逆の場合もある。



配置[ARRAY]：会戦ルール(4.4.1-4.4.2)に従うが、各派閥の戦列は君主1人(攻撃側は活性化君主 ▶ またはコムーネ)から開始し、それ以外の君主は予備から開始する(後でさらに君主の数を増やすことができる。以下の再配置を参照)。

戦場離脱?[CONCEDE?]：第1ラウンドより後の各ラウンドの開始時において、攻撃側(のみ)は強襲を終了できる。攻撃側は敗北する。以下の強襲の終了に進む。

再配置[REPOSITION]：▶ 第1ラウンドより後の各強襲ラウンドにおいて、攻撃側次に防御側は予備から君主1人を拠点の規模(①、②、または③)と同数まで戦列に追加できる。戦列の君主がすべて敗走した場合、(もしいるなら)予備の君主1人は戦列に移動しなければならない。

拠点の効果[STRONGHOLD EFFECTS]：

- ・ 攻囲下の派閥は、拠点表の拠点の種類に表示された守備隊ユニットを受け取る。▶ まれにはあるが保管場所に残っているユニット数では足りない場合、不足分のユニットは配置しない。
- ・ 攻囲下の派閥は、その拠点の防壁を1-4を基本として使用する(4.4.2および拠点表)。
- ・ 攻囲中の派閥は、攻囲施設を防壁として使用する(以下を参照)。
- ・ すべての防御側ユニットは攻撃側ユニットより先に白兵戦を行う。これは騎馬兵の白兵戦が徒歩兵より先に行われる会戦とは異なる(4.4.2、会戦&強襲表を参照)。
- ・ 攻撃側は、装甲ユニットが他のユニットより先にヒットを吸収しなければならない。
- ・ ▶ 部隊表で表示されているとおり、ペロヴィエリユニットは強襲において攻撃側であれば、通常の $\times 1/2$ ではなく $\times 1$ のヒットで白兵戦打撃を行う。
- ・ ▶ 強襲において両派閥の各君主が白兵戦で与えるヒットは6までである(射撃戦は制限なし)。

デザイン特記：ペロヴィエリは略奪を目的とする場合、積極的に攻撃することで知られている。

都市 3 3		1-4				
街 2 2		1-4				
城 1 1		1-4				

※「ソヴリンデント」能力：弩を持つ

拠点表のリスト：防壁と守備隊

強襲における守備隊の部隊
[GARRISON FORCES DURING STORM]：

- ・ 守備隊の徒歩兵ユニットは白兵戦と射撃戦の両方を行える。守備隊のうち装甲歩兵は $1/2$ ヒット、アルミゲリは 1 ヒットを与える弩兵であり、敵の目標を選択し(4.4.2 ヒットの割り当て)、敵の装甲防御に -2 を適用する。
- ・ 守備隊は、防御側君主の打撃がある場合、その打撃に加算する(切り上げ)がそれ以外には君主の打撃に影響しない。守備隊は防御側君主とは別であり、その君主個人に影響するカードは無視する。**例：**攻囲下君主のユニットは能力カードによってのみ弩の能力を獲得する。
- ・ 防御側プレイヤーは戦列に防御側君主がいる場合、その君主のユニットにヒットを吸収させる前に、被ったすべてのヒットを守備隊に(守備隊すべてが敗走するまで)割り振らなければならない。
- ・ 敗走時および強襲の終了時に、守備隊ユニットを保管場所に戻す(以下の略奪、騎士の捕縛も参照)。
- ・ 以前の強襲アクションで何が起きたかに関係なく、それぞれの敵の強襲アクションにおいて守備隊ユニットは定数どおりで防御する。

攻囲施設[SIEGEWORKS]：攻囲側は、そのロケールのすべての攻囲マーカーを攻撃側君主の前に配置する。強襲の間、これらの君主は射撃戦と白兵戦の両方に対して攻囲マーカーの数に等しい値の防壁を持つ。**例：**3個の攻囲マーカーを持って強襲を行う君主は防壁1-3の恩恵を受ける。

強襲の終了[ENDING THE STORM]：終了したラウンド数とそこにある攻囲マーカー数が等しくなったとき、強襲は終了する。またはそこにいるすべての君主が敗走するか攻撃側が戦場離脱したときは、それより早く終了する。

- ・ 防御側がすべて敗走しない限り、攻撃側が敗北する。敗北した攻撃側は退却せず戦利品を与えることもない。攻撃側が残っていればそのロケールは攻囲されたままであり、攻囲マーカーをマップに戻して終了処理(4.4.6)に進む。
- ・ 防御側が敗北した場合、以下のとおり拠点を略奪する。
- ・ 両派閥とも会戦ルール(4.4.4)に従って損失を受けるが、防御側の敗走ユニットは常に防御で判定を行い、攻撃側の敗走ユニットは判定が「1」以外の場合は除去する。
- ・ そこにいるすべての君主(予備にとどまっていた君主も含める)に移動済／戦闘済のでマークする。**特記。**強襲ロケールにいた君主達はただ座っていた訳ではない。使用したか否かに拘わらず彼らは行動を起こしていたのである。

略奪[SACK]：攻囲下の防御側が強襲で敗北した場合――

- ▶ **拠点の廃墟化**。そこにあるすべての攻囲と忠誠、および防壁+1 マーカーを取り除く(1.3.1、1.9.1、4.5.1)。そのロケールに印刷されたサークルと反対の派閥色の廃墟マーカー 1 個を、ロケールの価値またはいずれの派閥が略奪したかに関係なくそこに配置する。勝利を調整する(2.2.5、5.1)。



- ・ **戦利品の獲得**。攻囲中の君主は戦利品、糧秣、硬貨のそれぞれを、その拠点の価値(①、②、または③、1.3.1、拠点表)と同数だけ受け取り、自身のマット上に望むように配分する。更に、内部にいた敗北君主の船以外のすべての物資と ▶ Carroccio も加える。例：街を略奪した場合 2 個の戦利品、2 個の糧秣、および 2 個の硬貨を獲得する。

- ▶ **騎士の捕縛[Knights' Quarter]**：その拠点の守備隊のカヴァリエリ騎馬兵ユニット数(その拠点の規模と同じ)に加えて、拠点内部で防御したすべての君主のカヴァリエリとリッターをその派閥の捕縛騎士ボックス(4.9.2)に置く。



- ・ **君主の除去**。▶ 4.4.5 項に従い、敗北した君主を軍役期限超過による解散と同様に除去する(3.3.1、反乱と裏切りを含む)。

- ▶ **反乱と裏切り[Revolt and Treachery]**：続いて(除去された君主の次に)略奪自体による反乱と裏切りをチェックする。勝利した派閥は降伏(4.5.1)と同様に反乱表で判定を行わなければならない。次に略奪された拠点の価値に等しい枚数(①、②、または③、1.4、反乱表)の裏切りカードを加える。



終了処理[AFTERMATH]：終了処理(4.4.6)を行う。

4.5.3 出撃[Sally]。攻囲下の君主は 1 回の命令アクションを使用して、攻囲側を会戦により攻撃することができる。会戦ルール(4.4)に従う。

例外：

配置と再配置[ARRAY AND REPOSITION]：▶ 各派閥の戦列は君主 1 人(攻撃側は活性化君主)から開始する。それ以外の君主は予備から開始する。第 1 ラウンドより後の各ラウンドにおいて、攻撃側次に防御側は予備にいる君主 1 人を拠点の規模(①、②、または③)と同数まで戦列に追加できる。すべての戦列の君主が敗走した場合、予備にいる君主 1 人は戦列に移動しなければならない。特記：出撃における君主の配置方法は強襲(4.5.2)における配置そのままである。コムーネは配置においては別の君主として扱う(1.5.1)。

攻囲施設[SIEGEWORKS]：防御側は強襲と同様に攻囲施設を受け取る(4.5.2)。特記：攻撃側は防壁や守備隊(4.5.2)を受け取らない。

終了[END]：敗北した防御側は通常どおり退却し、その攻囲は終了する。敗北した攻撃側は撤退して自身の拠点へ戻らなければならない(4.4.3、退却は不可)。

蹂躞[RAID]：出撃した攻撃側が敗北した場合、そのロケールの攻囲マーカーを 1 個を除いてすべて取り除く(出撃による攻囲施設への損害を反映している)。攻囲は継続する。

4.6 補給[Supply]

非攻囲下の君主は 1 回の命令アクションを使用して、自身の本拠地、または Pisa の船を使用している場合は港から、糧秣をマットに追加することができる。特記：「貯蔵庫と井戸水」カードは攻囲下であっても補給を可能にする。

4.6.1 補給源と補給路[Sources and Routes]。活性化君主は ▶ 非廃墟の拠点または前哨地点にある自身の本拠地(複数可、家臣本拠地は不可)、もしくは船を使用する場合は 1 箇所の港への、輸送力によって設定されるロケールと経路の途切れのない 1 本の補給路を持つ必要がある。参照用に補給源をマークする。



・補給路は、攻囲下または ▶ 迂回下(4.3.5)ではない限り、敵対的拠点または敵君主のいるロケールを含めることはできない。

特記：廃墟と荒廃(1.3.1)は補給路を妨害することはないが、▶ 廃墟の本拠地はそれ自体が補給源になることはない。

輸送力[TRANSPORT]：糧秣 1 個を追加するためには、活性化君主は補給源への補給路に含まれる経路(もしあれば)毎に最低 1 個の荷馬車を所有、または共有(1.5.2)しなければならない。特記：君主が自身の本拠地にいる、または港にいて船を使用する場合、その場所を補給源とするため荷馬車を必要としない。



▶ **重要**：1 回の補給アクションで複数の糧秣を獲得するためには、君主は糧秣 1 個毎に補給路を設定し、その補給路の経路毎に荷馬車を持たなければならない。

デザイン特記：Inferno における複数の補給路への輸送力の使用法は、この点がより簡素化された初版の Newsky とは異なっている。

4.6.2 糧秣の追加[Add Provender]。活性化君主は、▶ 輸送力の制限内(補給源への補給路に使用できる荷馬車の数)で以下のとおりマットに糧秣を追加する。



- ・使用した各拠点本拠地(廃墟は除く)の規模毎に 1 個、加えて
- ・前哨地点本拠地毎に 1 個、加えて

- ・季節が冬期でない限り、Pisa がマットに持つ船 1 個毎に 1 個(Pisa ポデスタまたは君主が実行する君主と共有する、1.5.2、および補給源が港である場合、4.6.1)。



特記：君主は最大 16 個の糧秣を持つことができる(1.7.3)。

例：自身の都市本拠地(規模 3)から 2 経路の場所に 4 個の荷馬車を持つ君主は補給アクション毎に 2 個の糧秣を獲得できる(君主の輸送力不足により制限されている)。

4.7 その他の命令[Other Commands]

4.7.1 徴発[Forage]。君主は 1 回の命令アクションを使用して、自身のマットに糧秣 1 個の追加を試みることができる。

- ・実行する君主のいるロケールが荒廃していない(4.7.2)。
- ・実行する君主が、自身のいる ▶ 拠点の規模と同数以上の敵君主による攻囲下であってはならない。

手順[PROCEDURE]：非攻囲下の友好的拠点(廃墟は不可、1.3.1)で徴発を行う場合、自動的に糧秣 1 個を追加する。▶ それ以外の場所(廃墟での実行を含む)の徴発は、現在の季節(1.3.2)が徴発に影響する。

- ・夏期の場合、糧秣 1 個を追加する。



- ・春期または秋期の場合はダイスを振り、1-3 なら糧秣 1 個を追加し、4-6 なら何も追加しない。

- ・冬期の場合、友好的拠点の外部では徴発は行えない。

プレイ特記。荒廃は徴発を妨げ、廃墟は補給源を妨げる。徴発は補給源や輸送力を必要としないが補給よりも確実性や獲得数に欠ける。

4.7.2 荒廃[Ravage]。非攻囲下の君主は城においては 1 回の命令アクションを、▶ 街または都市においては 2 回のアクションを使用して荒廃 1/2VP マーカーをそこに配置できる。そのロケールは現時点において敵対的(1.3.1)であり、且つ荒廃があってはならない。荒廃はそのロケールの当初の忠誠(印刷された円形または矢印)と反対の派閥色のマーカーを配置しなければならない。荒廃はマーカーの派閥色の派閥に 1/2VP を与える(勝利の調整、5.1)。



- ▶ その君主のマットに糧秣 1 個を追加する。都市または街(廃墟であっても良い、城は不可)であれば更に戦利品 1 個も追加する。ペロヴィエリ(または「グアルダーナ」カードといずれかの騎馬兵)を持っているなら 2 倍になり、城であれば糧秣 2 個、都市または街であれば糧秣と戦利品を各 2 個追加する。



デザイン特記: 定住化した地域は、襲撃者にとって現地での防御がより厳しくなる一方、持ち去るものも多くなる。

プレイ特記: 君主は荒廃を攻囲中に、廃墟に、また「ラ・カヴァラータ」能力があれば前哨地点に対しても行える。敵対的忠誠マーカーに対する荒廃は降伏(4.5.1)を促すが 1/2VP ペナルティを支払うことになる。荒廃マーカーは一定の期間で除去される(4.9.1)。

4.7.3 海上移動[Sail]。▶ 冬期以外の季節(1.3.2)において、友好的で非攻囲下の港にいる Pisa ポデスタ(のみ)は、自身の命令カードのすべてのアクションを使用して非攻囲下の敵君主がいない他の港へ直接移動できる。実行する君主が副将なら下位君主と共に移動する(4.1.3)。



- ・移動する前に、実行する君主は少なくとも運搬する騎馬兵ユニット(1.6)毎に 1 個、糧秣毎に 1 個、戦利品毎に 2 個の船を持っていなければならない。

攻囲[BESIEGE]：非攻囲下の敵対的拠点に海上移動した場合、攻囲マーカー 1 個を配置する。

移動済/戦闘済[MOVED / FOUGHT]：海上移動した君主を移動済としてマークする。

プレイ特記: Pisa は占領されていない敵対的拠点を攻囲するために海上移動できるが、敵の君主に会敵することはできない。港は、示されているとおり Arno 河の上流に位置する拠点も含まれている。

4.7.4 徴税[Tax]。いずれかの本拠地(前哨地点を含むが家臣本拠地だけの場所は不可、1.3.1)にいる非攻囲下の君主は、命令カードのすべてのアクションを使用して自身のマットに硬貨 1 個、▶ またはポデスタの場合は硬貨 2 個を追加できる(1.5.1)。



4.7.5 ▶ 裏切り – 反乱[Treachery – Revolt]。裏切りカード(1.9.2、1.4.3、4.2.3)で活性化した非攻囲下の君主は、現時点で自身がいるまたは隣接しており、且つ敵の君主が存在せず隣接もしていない敵対的拠点(廃墟または前哨地点は不可)に対して反乱を試みることができる(反乱の対象に該当する場合、1.4.1)。特記：反乱 & 裏切り補助シートを参照すること。



手順[PROCEDURE]：まず活性化君主の硬貨を 1 個から 4 個まで公開する(共有する硬貨でもよい、1.5.2)。次に目標となる拠点 1 箇所を選択して、その価値と同数のダイスを振る(①、②、または③)。

- ・受諾[Accepted]：振ったダイスすべての出目が公開した硬貨の数以下の場合、その硬貨を(保管場所に)支払い、その拠点で反乱が発生する(1.4.4、忠誠を調整、1.3.1、および勝利、5.0)。

- ・拒否[Declined]：いずれかのダイスの出目が公開した硬貨数を超えた場合、反乱は発生しない(硬貨は保持したまま)。



例:(当初から敵対的である)城のすぐ近くにいた君主は、裏切りカードを使用して反乱を発生させるため 3 個の硬貨を公開する。ダイス 1 個を振って出目が 1-3 の場合、その硬貨を支払って忠誠マーカー 1 個を配置する。

4.7.6 ▶ 裏切り – 買収[Treachery – Bribe]。裏切りカード(1.9.2、1.4.3、4.2.3)で活性化した君主は、非攻囲下であり且つ少なくとも硬貨 1 個を持っていれば(共有する硬貨でもよい、1.5.2)、敵家臣の買収を試みることができる(反乱の試みの代わり、4.7.5)。特記：反乱 & 裏切り参照シートを参照すること。

必要条件[REQUIREMENTS]：買収の目標は通常家臣のみであり、特殊家臣(Carroccio、Sestiere、Terzio、Altopascio、1.5.1、3.4.2)は対象外である。目標の家臣は以下のいずれかでなければならない。

- ・活性化君主と同じロケールにいるまたは隣接する敵君主の配下として既に召集済である(以下の変節者も含む)、または
- ・未召集であり(マット上にも、上級ルール 3.4.2 に従って層上にもいない)、且つ活性化君主と同じロケールまたは隣接した場所に家臣本拠地がある。

プレイ特記: 君主 & 家臣参照シートには家臣と本拠地のリストがある。その家臣の君主の有無や家臣本拠地の状態は買収に影響しない。(明確化) 除去された君主の家臣(3.3.1、4.4.5、6.0)は未召集家臣として買収の目標となる。

例: Pisa ポデスタは Pontedera に存在し San Miniato に隣接している。Colle の San Miniato 家臣は未召集状態である。Pisa は裏切りカードでその家臣の買収を試みることができる。

手順[PROCEDURE]：買収を試みる派閥は目標の家臣を指定し、ダイス 1 個を振る。

- ・出目が家臣の軍役値を越えた場合、活性化君主は硬貨 1 個を保管場所へ支払い、その家臣の軍役マーカーを自身のマットに移す(移動先はコムーネでもよい、1.5.1)。次に、その家臣の部隊(召集済である場合)をその敵の君主のマットから残存しているユニットだけ追加する。特記：敵の君主の最後の部隊をそのマットから取り除くと、その君主は解散することになる(1.6)。



- ・家臣の軍役値と同数以下の場合、効果はない(硬貨はそのまま。後の裏切りで同じ家臣を目標にできる)。

秘匿マットオプション(1.5.2)を使用しており、指定した家臣が買収の目標として(召集済または召集されていないため)有効でない場合、活性化君主は目標が見つかるまで他の候補を指定することができる。

変節者[TURNCOAT]：買収された家臣は変節者になる。買収は変節者を目標にできる。変節者は上級家臣ルール(3.4.2)による解散の対象にはならない。君主が解散または除去された場合、その君主と一緒にいた変節者は直ちに元の派閥で使用可能となる。(その家臣の本来の君主がマップ上にいる場合、家臣マーカーを召集可能状態である表向きにして君主マット上に配置する)。

4.7.7 パス[Pass]。活性化君主はアクションまたは裏切りを使用せず、パス(何もしない)を選択できる。

4.8 給食/支給/解散[Feed/Pay/Disband]

各命令カードの終了時において、(行軍、回避、会戦、攻囲、強襲、海上移動に従事したことにより)移動済/戦闘済でマークされた両派閥の君主は、自身の部隊に対して給食しなければならない。両派閥のすべての君主は支給を受けることができる。その後、すべての君主は解散をチェックする。

4.8.1 給食[Feed]。移動または戦闘を実行した各君主は、(教皇派次に皇帝派の順番で)自身のマット上のユニット数に応じて糧秣または戦利品を取り除かなければならない。



- ・ 1-6 個ユニットなら 1 個の糧秣または戦利品。
- ・ 7-12 個ユニットなら 2 個。
- ・ ▶13 個以上のユニットなら 3 個。



特記：ユニット 6 個につき物資 1 個、最大で 3 個である。注意としてマット上に「給食 x2[Feed x2]」または「給食 x3[Feed x3]」のマーカーを配置する。

プレイ特記。最大の「給食 x3」は主に Firenze のコムーネを補助するためのもので、この富裕都市が戦時下において軍勢に食料供給する潜在的能力を表している。

貪欲[GREED]：給食はこの条件を超えて物資を取り除くことはできない(1.7.2)。**特記**：戦利品は友好的ロケールでのみ君主に支給できるが(3.2.2)、給食ならどこでも行える。

共有[SHARING]：最初にすべての君主は、自身のマット上の糧秣と戦利品を使用して自身の部隊を給食しなければならない。次に君主は、同じロケール内にいる他の味方君主のうち、自身の糧秣と戦利品をすべて消費したにも拘わらず給食が不足した君主に対して糧秣および戦利品を消費しなければならない(1.5.2)。プレイヤーは糧秣または戦利品の使用を拒否できず、給食の要求数を満たすために糧秣および戦利品を可能な限り(たとえその給食の要求数に足りなくても)使用しなければならない。

未給食[UNFED]：糧秣および戦利品の消費数が必要量より少ない君主の軍役マーカー(3.4.2 項の上級ルールを使用している場合は家臣の軍役マーカーも)を 1 六十日ボックス左へ移動させる。糧秣または戦利品が 2 または 3 個を必要とするが不足した個数しか使用できない君主は、その物資を消費した後、未給食のシフトを受ける。

4.8.2 支給と解散[Pay and Disband]：教皇派次に皇帝派の君主は、支給を徴収(3.2)の際と同様に受けることができる。次に、両派閥のすべての君主は自身の軍役期限(3.3.1-2)に従って解隊する。

4.8.3 マーカーの除去[Remove Markers]：すべての君主から移動済/戦闘済マーカーを取り除き、(もしあるなら)相手派閥の次の命令カードに進む。

4.9 戦役の終了[End Campaign]

両派閥の計画山札の命令カードをすべて公開した後、この六十日ターンは終了する。

4.9.1 ▶ 生育[Grow]。4 月 -5 月の春期後半および 10 月 -11 月の各秋期ターン(第 2、5、8、11、および 14 ボックス)の終了時に、教皇派次に皇帝派プレイヤーはマップ上の敵の荒廃マーカーを選択してその総数を 1/2 に減少させる(端数切り上げ、VP の調整、5.1)。例：マップ上の 5 個のマーカーを 3 個に減らす。

4.9.2 ▶ 身代金[Ransom]。続いて教皇派次に皇帝派の君主



は、捕縛騎士(4.4.4、4.5.2)を復帰させるために捕縛騎士ボックス内のユニット 6 個につき硬貨 1 個を支払うことができる(端数切り上げ。全額を支払わなければならない)。相手派閥はその硬貨を受け取り自身の君主に分配する。その後、支払った派閥は回復したユニットの半分(切り上げ)をマップ上の君主に分配し(誰が支払ったか、またはそのユニットの本来の所属先は問わない)、残りを保管場所に戻す。

特記：関与する君主は迂回下または攻囲下でもよい。

窮乏[LANGUISH]：ある派閥が捕縛騎士を持つが身代金を支払えない、または支払いを拒否した場合、相手派閥は捕縛した敵の騎士 6 個(切り上げ)毎に反乱表(1.4.2)で 1 回判定する、または裏切りカード(1.4.3)1 枚を追加する。**特記**：裏切りカードの追加を選択しなかった場合、反乱判定が強制的に実行される。

4.9.3 ゲーム終了[Game End]。次に、終了した戦役がそのシナリオ最後の六十日ターンであった場合、ゲームは終了する。勝利ポイントが最も多い派閥が勝利する(5.3)。そうでない場合は次に進む。

プレイ特記。▶ 育成および身代金ステップはゲーム終了直前の勝利得点に影響を与えることがある(4.9.1-2、5.0)。

4.9.4 ▶ 補修[Repair]。各戦役の終了時に、3 個または 4 個の攻囲マーカーを持つ街および都市のそれぞれから攻囲マーカーを 1 個取り除く。



4.9.5 浪費[Waste]。教皇派次に皇帝派は、いずれかの種類の物資を 2 個以上または「この君主」能力カードを 2 枚以上所持している自身の各君主から、いずれか 1 個または 1 枚を選択して捨てなければならない。

例：マットに荷馬車 2 個、戦利品 1 個、カード 1 枚を持つ君主は荷馬車が 2 個であることから 1 個の備品を捨てなければならない。所有者は荷馬車、戦利品、またはカードのいずれかを選択できる。

デザイン特記：浪費は食料の腐敗、鞍馬や荷馬の酷使による損失、荷馬車の摩耗、嵐による船の損失などを表している。

4.9.6 リセット[Reset]。次のターンの準備を行う。

- ・ ▶ この戦役のいずれかの派閥の計画に含まれていた裏切りカード(1.9.2、4.1-4.2、反乱チェックに使用したかどうかに関わらず)をすべて脇に置く。
- ・ すべての副将と下位君主(4.1.3)のスタックを解除する。
- ・ すべての「この戦役」イベント(3.1.3)を捨て札にする。
- ・ 教皇派次に皇帝派プレイヤーは、戦争術カードを何枚でも捨て札にして自身のデッキに戻すことができる(1.9.1)。
- ・ 戦役マーカーを次の六十日ボックスに進めて徴収面に裏返す(2.2.2)。

5.0 勝利[VICTORY]

派閥はプレイの間に直ちに勝利し得る場合がある(5.2)。そうでない場合はゲーム終了時に勝利を決定する(5.3)。



5.1 勝利ポイントの獲得[Earning Victory Points]

勝利ポイント(VP)は盾上に記録される(2.2.5)。派閥はマップ上の忠誠マーカー毎に 1VP、► 廃墟および荒廃マーカー毎に 1/2VP、► Carroccio を捕獲すると 2VP を獲得する(1.3.1、1.4、3.5、4.5.2、4.7.2、4.4.3)。

5.2 戦役の勝利[Campaign Victory]

戦役(4.0)の間のいずれかの時点においてある派閥がマップ上に召集済君主を持たない場合、ゲームは直ちに終了して VP に関係なくもう一方の派閥が勝利する。

5.3 シナリオの勝利[End of Scenario Victory]

シナリオの最後の戦役のゲーム終了ステップ(4.9.3)までに両派閥とも勝利しなかった場合、勝利ポイントがより多い派閥が勝利する。同数の場合は引き分けである。

クレジット

ゲームデザイン: Enrico Acerbi および Volko Ruhnke

ディベロップメント: Christophe Correia および John Campbell

プロデューサー: Tony Curtis, Mark Simonitch,

Gene Billingsley, Andy Lewis, および Rodger MacGowan。

コンサルティング: Stuart Ellis-Gorman, David Yllanes, Riccardo Massini, Giuseppe Tamba, Bogislaw von Schönfeldt。

テストプレイ: Joe Dewhurst, Stephen Rangazas, Joe Botoms, Mark Greenwald, Antoine McNicoll, Petr Mojzis, Pete Manger, Simon Spinetti, James Buckley,

Bogislaw von Schönfeldt, Fredrik Lindner, Eric Sandberg, 他多数。スペイン・バダホスで開催された BellotaCon22 に参加の皆さんに感謝します。

校正: Joe Botoms, Mark Greenwald, Justin Fassino, Arno Van de Velde, Stuart Ellis-Gorman, Peter Wagner, Jeff Grossman。

アート:

Robert Altbauer—ゲームボード、マット、カウンター、シール、命令カード、カード裏、ついでに

Mathew Wallhead—箱絵、戦争術カード、

プレイヤー補助チャート

Charlie Kibler—説明書類

VASSAL モジュール: Brian Reynolds, Christophe

6.0 シナリオ[SCENARIOS]

2.1.1 項に基づいて通常の準備を行う。秘匿マットオプション (1.5.2) および／または上級家臣軍役ルール (3.4.2) の使用について合意しておく。シナリオ (A-F) を下の表から選択する。次のページからシナリオを探して配置を行う。

マップ[MAP]：マーカー、召集済君主のシリンドー、能力カード(もしあれば)を記載されたとおりに配置する。

暦[CALENDAR]：そのシナリオのリストと暦の準備イラストに表示されたとおりにマーカーとシリンドーを配置する。▶「終了」マーカーを使用してシナリオ最後の戦役より後の徴収／戦役サークルを塞いでおく。



デッキ[DECKS]：各派閥は戦争術デッキと命令デッキを 1 つずつ持つ。▶各命令デッキから裏切りカード 6 枚を必ず抜き出して脇に置いておくこと。

君主マット[LORD MATS]：リストに記載された召集済君主のマットを徴収した時と同様に (3.4.1)、開始時の部隊、物資、家臣マーカーと一緒に準備する。

- ・特殊家臣(3.4.2)以外の家臣は、軍役マーカーを表面にして召集可能状態でマットに配置する。

プレイから除外[REMOVE FROM PLAY]：除外と記載されている君主シリンドー、軍役マーカー、マット、命令カードをゲームボックスに戻す。

特別ルール[SPECIAL RULES]：「夜間行軍」や「消耗戦」等、シナリオルールが記載されている場合に注意すること。

プレイ開始[BEGIN PLAY]：両派閥の戦争術デッキをシャッフルし、能力カード (3.1.1-3.1.2) をランダムに引いて最初の徴収を開始する。

シナリオガイド

A. ドレンティ・ノーテ-1259年初頭
入門シナリオ

B. イン・ファル・ヴェンデッタ-1259年から1260年
中期間シナリオ

C. サンタフィオーラ・オスクーラ-1260年初頭
短期間シナリオ
制限付きの動員令



D. アルビア・カラータ・イン・ロッソ-1260年後期
短期間シナリオ
制限付きの動員令

E. ラシテア・オグネ・スペランツァ-1261年
短期間シナリオ
動員令なし

F. ディ・サングエ・テンピオ-1259年から1261年まで
全期間シナリオ

A. ドレンティ・ノーテ – 1259 年 [Dolenti Note – 1259]

「苦しみの調べ」– コルトーナの街が皇帝派を宣言すると、教皇派であるアレツォのポデスタ、アストルド・デ・ロッシは叛徒へ向けての夜間行軍を開始した。そしてシエナ自身も反乱に直面していた。

期間：この入門シナリオ（2 ターン）は、各派閥が **1 または 2 人** の君主で敵側についた街に対処しようとするところから開始する。1259 年 2 月–3 月（第 1 ボックス）徴収から 1259 年 4 月–5 月（第 2 ボックス）までプレイする。

マップ：

- **Firenze** シリンダーを Firenze に配置。
- **Arezzo** シリンダーを Arezzo に配置。
- **Siena** シリンダーを Siena に配置。
- **教皇派 1VP 忠誠** マーカー 2 個を Montalcino と Montepulciano にそれぞれ配置。
- **皇帝派 1VP 忠誠** マーカー 2 個を Poggio Bonizio と Cortona にそれぞれ配置。



暦：

- 第 1 ボックスに**徴収**マーカー、および **Provenzano** シリンダーを配置。
- 第 3 ボックスに**終了**マーカー、および **Firenze**、**Arezzo**、**Siena** の各軍役マーカーを配置。
- 第 4 ボックスに紫色および金色**勝利**マーカーを配置。



君主マットの準備（1.5）：

教皇派—Firenze ポデスタ、Arezzo。
皇帝派—Siena ポデスタ。

プレイから除外：上記以外のすべての君主(シナリオを単純化するため省略している)。

夜間行軍：教皇派はイベントカード F3「奇襲」を保持して開始する。

突如始まった戦役：最初の徴収の戦争術カード引きの代わりに能力カードを 1 枚引き、次にイベントカード (3.1) を 1 枚引く。

前哨戦：動員令(3.5)をすべてスキップする。

B. イン・ファル・ヴェンデッタ – 1259 年から 1260 年 [In far Vendetta – 1259 to 1260]

「復讐の栄誉」– 多くの街が帝国の権力に抵抗したことから、シエナは教皇派の領地を焼き払った。しかし反乱は拡大し、フィレンツェはカロッチョを出陣させる準備を整えた。これはモンタベルティの予行演習となった。

期間：これは中程度の長さのシナリオである（最大 5 ターン）。1259 年 8 月–9 月の徴収（第 4 ボックス）から 1260 年 4 月–5 月の終わり（第 8 ボックス）までプレイする。

マップ：

- **Firenze** シリンダーを Firenze に配置。
- **Arezzo** シリンダーを Arezzo に配置。
- **Siena** と **Provenzano** の各シリンダーを Siena に配置。
- **教皇派忠誠** マーカー 2 個を Volterra、Montalcino、Montepulciano にそれぞれ配置。
- **皇帝派忠誠** マーカー 2 個を Poggio Bonizio に配置。
- 金色**荒廃**マーカーおよび**廃墟**マーカーを Monte San Savino、Castelnuovo Berardenga、Cortona にそれぞれ配置。



暦：

- 第 4 ボックスに**徴収**マーカー、**Colle** と **Santa Fiora** の各シリンダーを配置。
- 第 5 ボックスに金色**勝利**マーカー、**Giordano** シリンダーを配置。
- 第 6 ボックスに紫色**勝利**マーカー、**Firenze**、**Arezzo**、**Siena**、**Provenzano** の各軍役マーカーを配置。
- 第 7 ボックスに **Guido Guerra** と **Astimberg** の各シリンダーを配置。
- 第 8 ボックスに **Orvieto** シリンダーを配置。
- 第 9 ボックスに**終了**マーカー、**Lucca** と **Pisa** の各シリンダーを配置。



君主マットの準備（1.5）：

教皇派—Firenze ポデスタ、Arezzo。
皇帝派—Siena ポデスタ、Provenzano。

報復戦争：最初の戦争術を引く前に、皇帝派は自身の君主に S18「ラ・カヴァラータ」、S19「グアルダーナ」、S20「マスカディエリ」を割り当てる（その後、通常どおり更に 2 枚引く）。1259 年秋期（第 5 ターン）の育成ステップ (4.9.2) のみスキップする。

C. サンタフィオーラ・オスクーラ – 1260 年初頭 [Santafior Oscura – Early 1260]

「暗黒のサンタフィオーラ」– トスカーナ地方が熱を帯びていく中、ホーエンシュタウフェン家のシチリア王は教皇派がマレンマ地方で新たに蜂起したことに對して、従兄弟のジョルダノ伯爵をドイツ人騎士達と共にシエナへ派遣した。

期間：この短期間シナリオ（3 ターン）は、Siena の南における反乱の鎮圧に焦点を当てており、教皇派プレイヤーはそれを妨害することになる。1259–1260 年冬期（第 6 ボックス）の徴収から 1260 年 4–5 月（第 8 ボックス）にかけてプレイする。

マップ：

- **Colle** シリンダーを Colle に配置。
- **Giordano** シリンダーを Siena に配置。
- **教皇派** 忠誠マーカー 2 個を Volterra、Montalcino、Montepulciano、Grosseto に、1 個を Montemass、Montepescali にそれぞれ配置。
- **皇帝派** 忠誠マーカー 2 個を Poggio Bonizio に配置。
- 金色**荒廃**を Colle、Montespertol、San Casciano、Barberino に、金色**廃墟**マーカーおよび**廃墟**マーカーを Castelnuovo、Berardenga、Monte San Savino にそれぞれ配置。
- S22「マンフレイディ」能力カードを皇帝派のマップボード端に配置。



暦：

- 第 6 ボックスに**徴収**マーカー、および Firenze、Siena、Provenzano の各シリンダーを配置。
- 第 8 ボックスに Guido Guerra、Santa Fiora の各シリンダー、Colle、Giordano の各軍役マーカーを配置。
- 第 9 ボックスに金色**勝利**マーカー、**終了**マーカー、Lucca、Pisa の各シリンダーを配置。
- 第 10 ボックスに紫色**勝利**マーカーを配置。



君主マットの準備（1.5）：

教皇派—Colle。
皇帝派—Giordano。

除外する君主：Arezzo、Orvieto、Astimberg。

同盟条約：このシナリオでは、S22「マンフレイディ」能力は皇帝派の得点に 3 勝利ポイントを追加する。

マレンマ戦争：皇帝派（のみ）は最初の徴収で動員令を行い、それ以外のすべての動員令はスキップする（3.5）。皇帝派の君主は教皇派が攻囲または荒廃マーカー（4.3.5、4.7.2）を配置するまで破線（1.3.1）を越えてはならない。Grosseto は攻囲マーカーが 2 個配置され且つ内部に君主がいない場合、直ちに降伏する（4.5.1）。

D. アルビア・カラータ・イン・ロッソ – 1260 年後期 [Arbia Colorata in Rosso – Late 1260]

「赤く染まったアルビア」– トスカーナ地方が熱狂するにつれ、すべての決着をつけるためあらゆる者が召集された。1260 年秋、フィレンツェは教皇派同盟を率いてシエナ後背地の反乱勢支援のため出陣した。皇帝派はそれを阻止すべく動き出した。

期間：これは 1260 年 6 月–7 月（第 9 ボックス）から 1260 年 10 月–11 月（第 11 ボックス）の 3 ターンで行われるシナリオである。

マップ：

- **Guido Guerra** を自身の western Lombardia-Bologna 前哨地点に、**Arezzo** と **Orvieto** を Arezzo に、**Colle** を Colle にそれぞれのシリンダーを配置。
- **Astimberg** シリンダーを Siena に、**Provenzano** と **Santa Fiora** の各シリンダーおよび金色**攻囲**マーカー 2 個を Montepulciano に、**Giordano** シリンダーを Massa Marittima にそれぞれ配置。
- **教皇派** 忠誠マーカーを Volterra、Montalcino、Montepulciano に 2 個、Casole に 1 個をそれぞれ配置。
- **皇帝派** 忠誠マーカー 2 個を Poggio Bonizio に配置。
- 金色**荒廃**マーカーを Montespertoli、Barberino、San Casciano、Monte San Savino に、金色**廃墟**マーカーを Castelnuovo Berardenga、Monte San Savino にそれぞれ配置。

暦：

- 第 5 ボックスに金色**勝利**マーカーを配置。
- 第 7 ボックスに紫色**勝利**マーカーを配置。
- 第 9 ボックスに**徴収**マーカー、および Firenze、Lucca、Siena、Pisa の各シリンダーを配置。
- 第 10 ボックスに Santa Fiora 軍役マーカーを配置。
- 第 11 ボックスに Arezzo、Colle、Orvieto、Giordano、Provenzano、Astimberg の各軍役マーカーを配置。
- 第 12 ボックスに**終了**マーカー、および Guido Guerra 軍役マーカーを配置。



君主マットの準備（1.5）：

教皇派—Arezzo、Colle、Guido Guerra、Orvieto。
皇帝派—Giordano、Provenzano、Astimberg、Santa Fiora。

激化する戦争：最初の徴収において、どちらの派閥も戦争イベント（3.5）を引いた場合と同様に動員令を発動できる。

E. ラシアテ・オグネ・スペランツァ – 1261 年 [Lasciate Ogne Speranza – 1261]

「一切の望みを捨てよ」– モンタペルティでの教皇派の惨事を契機に、皇帝派はフィレンツェを占領しこの大火が消え去ることに期待を寄せる。しかし教皇派はルッカとアレツォに逃れて抵抗の炎をかき立てた。

期間：この 3 ターンのシナリオは特殊な「抵抗」召集(以下を参照)から開始し、1260 年 12 月(第 12 ボックス)から 1261 年 5 月(第 14 ボックス)まで継続される。

マップ：

- **Lucca** シリンダーを **Lucca** に、**Arezzo** シリンダーを **Arezzo** に、**Giordano** シリンダーを **Firenze** に、**Astimberg** シリンダーを **Siena** にそれぞれ配置。
- 紫色**廃墟**および**荒廃**マーカーを Monteriggioni、Casole、Montemassi、Montepulciano にそれぞれ配置。
- **皇帝派**忠誠マーカー 3 個を Firenze に、1 個を San Casciano、Barberino にそれぞれ配置。金色**荒廃**マーカーを San Casciano、Barberino、Castelnuovo Berardenga、Castiglione にそれぞれ配置。

暦：

- 第 6 ボックスに紫色**勝利**マーカーを配置。
- 第 7 ボックスに黄色**勝利**マーカーを配置。
- 第 12 ボックスに**徴収**マーカー、**Siena**、**Pisa** の各シリンダーを配置。
- 第 13 ボックスに **Firenze**、**Colle**、**Orvieto** の各シリンダーを配置。
- 第 14 ボックスに **Arezzo**、**Lucca**、**Giordano**、**Astimberg** の各軍役マーカーを配置。
- 第 15 ボックスに**終了**マーカーを配置。



君主マットの準備 (1.5)：

教皇派—Lucca、Arezzo。

皇帝派—Giordano、Astimberg。

プレイから除外：上記に名前のないすべての君主。

連盟：皇帝派は S23「タグリア」能力を持って開始する。

勝利の戦利品：Giordano は硬貨 2 個を持って開始する。

抵抗：最初の徴収の前に、Lucca と Arezzo はそれぞれ 1 回の召集(3.4)を追加で行う。教皇派の勝利ポイントは**荒廃**(5.1)を除いて 2 倍になる。

消耗戦：すべての動員令(3.5)をスキップする。

F. ディ・サングエ・テンピオ – 1259 年から 1261 年 [Di Sanque t'Empio – 1259 to 1261]

「貴公の血で満たす」– 1258 年、繁栄するフィレンツェの教皇派は皇帝派の有力者を追放した。ライバルのシエナが彼らを受け入れたことでトスカーナ地方をめぐる戦争が始まった。この戦争が終結するまで 3 年を要した。

期間：これは全期間シナリオである。1259 年 2 月–3 月の徴収(第 1 ボックス)から 1261 年 8 月–9 月までの可変「消耗戦」による終了(第 16 ボックス、最大 16 ターン)までプレイする。

特記：次ページの準備イラストを参照すること。

マップ：

- **Firenze** シリンダーを **Firenze** に配置。
- **Arezzo** シリンダーを **Arezzo** に配置。
- **Siena** シリンダーを **Siena** に配置。
- **教皇派**忠誠マーカー 2 個を Volterra、Montalcino、Montepulciano にそれぞれ配置。
- **皇帝派**忠誠マーカー 2 個を Poggio Bonizio、Cortona にそれぞれ配置。



暦：

- 第 1 ボックスに**徴収**マーカー、および **Provenzano** シリンダーを配置。
- 第 3 ボックスに **Colle** シリンダー、および **Firenze**、**Arezzo**、**Siena** の各軍役マーカーを配置。
- 第 4 ボックスに金色**勝利**マーカー、および **Santa Fiora** シリンダーを配置。
- 第 5 ボックスに **Giordano** シリンダーを配置。
- 第 6 ボックスに紫色**勝利**マーカーを配置。
- 第 7 ボックスに **Guido**、**Astimberg** シリンダーを配置。
- 第 8 ボックスに **Orvieto** シリンダーを配置。
- 第 9 ボックスに **Lucca**、**Pisa** シリンダーを配置。

君主マットの準備 (1.5)：

教皇派—Firenze ポデスタ、Arezzo。

皇帝派—Siena ポデスタ。

夜間行軍：教皇派はイベントカード F3「奇襲」を保持して開始する。

消耗戦：1260 年 6 月–7 月(第 9 ターン)から各徴収の開始時においてダイス 1 個を振る。出目が 1–3 の場合、終了マーカーを第 16 ターンボックスに配置する。既にそのボックス上に置かれている場合、マーカーを 1 つ左(下)のボックスに移動させる。徴収マーカーと終了マーカーが同じボックスに配置された時点でゲームは終了し、そうでなければ第 16 ターンのゲーム終了ステップで終了する。





用語と索引[Key Terms Index]

60-Days(六十日)— 暦ボックス、あるターン (1.3.2)。
Active(活性化)— 戦役での所作(4.0)。
Adjacent(隣接)— 経路を通じて繋がっていること(1.3.1)。
Armigeri(アルミゲリ)— 徒歩兵部隊の種類(1.6)。
Allegiance(忠誠)— 友好的、中立、敵対的(1.3.1)。VP マーカーは拠点の派閥が変更されたことを示す。
Allies(同盟国)— 動員令のステップ(3.5.4)。
Altopascio(アルトパーショ)— 特殊家臣の種類(3.4.2)。
Approach(会敵)— 敵へ向かう行軍(4.3.4)。
Archery(射撃戦、射撃)— 打撃の種類(4.4.2)。
Armor(装甲)— ユニットの防御判定(4.4.2)。
Array(配置)— 会戦または強襲における君主 (4.4.1)。
Arts of War(戦争術)— カード、デッキ(1.9.1、3.1)。
Asset(物資)— 硬貨、戦利品、糧秣、輸送力(1.7)。
Attack(攻撃)— 会戦または強襲を開始すること(4.4、4.5.2)。
Autumn(秋期)— 季節の種類(1.3.2)。
Avoid Batle(会戦回避)— 会敵から後退すること(4.3.4)。
Battle(会戦)— 行軍により発生する戦闘(4.4)。
Battle mat(会戦マット)— 選択配置(4.4.1)。
Berrovieri(ベロヴィエリ)— 騎馬兵部隊の種類(1.6)。
Besieged(攻囲下)— 攻囲を受けた状態(4.3.5)。
Bribe(買収)— 裏切りの種類(4.7.6)。
Bypass(迂回)— 会敵時の選択肢、マーカー(4.3.5)。
Calendar(暦)— ターン、召集可能君主、軍役、勝利を記録するボード箇所(1.3.2、2.2)。
Call to Arms(動員令)— 徴収の一部(3.5)。
Campaign(戦役)— 各六十日のフェイズ(4.0)。
Capability(能力)— カードの機能(1.9.1、3.4.4)。
Carroccio(カロッチオ)— 特殊家臣の種類(3.5.3)。
Cart(荷馬車)— 輸送力の種類(1.7)。
Castle(城)— 拠点の種類(1.3.1)。
Captured Knights(捕縛騎士)— ゲームボード上のボックス(4.9.2)。
Cavaliere(カヴァリエリ)— 騎馬兵部隊の種類(1.6)。
City(都市)— 拠点の種類(1.3.1)。
Coat of Arms(紋章)— 君主または家臣のシンボル(1.5.1)。
Coin(硬貨)— 物資の種類(1.7)。
Command(命令)— 能力値(1.5.3)、カード(1.9.2)、活性化(4.2)、アクション(4.3-7)。
Commander(司令官)— 君主の種類(1.5.1)。
Commander to Arms(司令官の動員)— 動員令のステップ(3.5.2)。
Comune(コムーネ)— 特殊シリンドーおよびマット(1.5.1、3.4.2、3.5.3)。
Concede the Field(戦場離脱)— 会戦の終了宣言(4.4.2)。
Crossbow(弩)— 射撃戦の種類(4.4.2)。
Cylinder(シリンドー)— 君主1人を表したコマ(1.5.1)。
Dashed Line(破線)— 教皇派-皇帝派の境界(1.3.1)。
Defend(防御側)— 攻撃を受けること(4.4、4.5.2)。
Depart(出発)— 迂回から退出する(4.3.6)。
Disband(解散)— マップからの君主を除去すること(3.3)。
Eligible(対象)— 反乱が可能であること(1.4.1)。
Encamp(野営)— 迂回を攻囲へ変換すること(4.3.6)。
Enemy(敵、敵対的)— 相手陣営(1.1、1.3.1)。
Evade(回避)— ユニットの防御判定(4.4.2)。
Event(イベント)— 戦争術カードの機能(1.9.1)。
Exhaustion(消耗戦)— シナリオFの可変終了(6.0)。
Exile Army(流浪の軍勢)— ポデスタの召集効果(3.4.1)。
Exiles(追放)— 反乱派閥の影響(1.4.4)。

Fealty(応集値)— 君主の能力値(1.5.3)。
Feed(給食)— 行軍後/戦闘後の食事(4.8.1)。
Flank(側面攻撃)— 非正対戦闘(4.4.2)。
Foot(徒歩兵)— 部隊の種類(1.6)。
Forage(徴発)— 命令アクション(4.7.1)。
Forces(部隊)— 徒歩兵および騎馬兵ユニット(1.6)。
Free(制限なし)— 君主が召集を実行できること(3.4.1)。
Friendly(友好的)— 同じ派閥(1.3.1)。
Front(戦列)— 配置の前列(4.4.1)。
Garrison(守備隊)— 強襲時の防御ユニット(4.5.2)。
Gather(集結)— 動員令のステップ(3.5.1)。
Ghibelline(皇帝派)— ある派閥(1.1)。
Greed(貪欲)— 破棄の制限(1.7.2、3.1.4、4.8.1)。
Grow(生育)— 春期と秋期における荒廃の除去(4.9.1)。
Guelph(教皇派)— ある派閥(1.1)。
Hit(ヒット)— ユニットに損害を与える戦闘効果(4.4.2)。
Hold/Held(保持/保持した)— イベントの種類(1.9.1、3.1.3)。
Horse(騎馬兵)— 部隊の種類(1.6)。
Initiative(主導権)— 打撃の順序(4.4.2)。
Knights' Quarter(騎士の捕縛)— 敵のユニットの捕獲(4.4.4-5)。
Laden(過重状態)— 物資による速度低下(4.3.2)。
Languish(窮乏)— 身代金を支払えなかったことへのペナルティ(4.9.2)。
Leading City(有力都市)— Firenze または Siena(1.3.1)。
Levy(徴収)— 各六十日のフェイズ(3.0)、プレイへの追加(3.4-3.5)。
Lieutenant(副将)— 一他の君主を率いる君主(4.1.3)。
Light Horse(軽騎兵)— 騎馬兵部隊の種類(1.6)。
Locale(ロケール)— マップのスペース(1.3.1)。
Loot(戦利品)— 物資の種類(1.7)。
Lord(君主)— 軍事指導者(1.5.1)。
Lordship(統治)— 君主の能力値(1.5.3)。
Loss(損失)— 戦闘において除去されたユニット(4.4.4)。
Lower Lord(下位君主)— 副将に率いられること(4.1.3)。
Map(マップ)— ゲームボードの部分(1.3.1)。
Main Seat(主要本拠地)— ポデスタ名のある本拠地(1.3.1、3.4、3.4.1)。
March(行軍)— 命令の種類(4.3)。
Mat(マット)— 君主用ディスプレイ、配置(1.5、4.4.1)。
Melee(白兵戦)— 打撃の種類(4.4.2)。
Men-at-Arms(装甲歩兵)— 徒歩兵部隊の種類(1.6)。
Militia(民兵)— 徒歩兵部隊の種類(1.6)。
Moved/Fought(移動済/戦闘済)— マーカー(4.3、4.4、4.8)。
Mustering(召集)— 徴収のセグメント、プレイへの登場(3.4-3.5)。
On Map(マップ上)— ロケールにいること(1.3.1)。
Outpost(前哨地点)— ロケールの種類(1.3.1)。
Pass(パス)— 命令カードまたは命令アクション(4.7.4、4.7.7)。
Pay(支給)— 硬貨または戦利品を消費すること(3.2.1-2)。
Plan(計画)— 命令カードの山札(4.1)。
Podestà(ポデスタ)— 君主の種類(1.5.1)。
Port(港)— ロケールの機能(1.3.1)。
Protection(防御)— 生存判定(4.4.2)。
Provender(糧秣)— 物資の種類(1.7)。
Pursuit(追撃)— 戦闘のアドバンテージ(4.4.2)。
Quarter(捕縛)— 敵のユニットの捕獲(4.4.4-5)。
Raid(蹂躞)— 出撃による攻囲減少(4.5.3)。
Ravage(荒廃)— 命令アクション(4.7.2)。
Ready(召集可能)— 召集が可能であること(3.4.1-2)。
Recovery(回復)— 会戦または強襲におけるアクション終了(4.4.6)。

Relief Sally(救援出撃)— 会敵による外部からの攻撃への攻囲下君主の参加(4.4.1)。

Removal by Combat(戦闘による除去)— 会戦または強襲における君主の除去(4.4.5、4.5.2)。

Repairs(修復)— ターン終了時の攻囲劣化(4.9.4)。

Reposition(再配置)— 配置内移動(4.4.2、4.5.2)。

Reserve(予備)— 配置の後列(4.4.1、4.5.2)。

Retreat(退却)— 会戦からの強制的な退場(4.4.3)。

Revolt(反乱)— イベント、反乱表、または裏切りカードによる拠点の忠誠の変更(1.4、4.7.5)。

Ritter(リッター)— 騎馬兵部隊の種類(1.6)。

Road(道路)— 経路の種類(1.3.1)。

Rout(敗走)— ユニット／君主への戦闘被害(4.4.2)。

Route(補給路)— 荷馬車によって結ばれたロケールと経路(4.6.1)。

Sack(略奪)— 強襲により廃墟化および略奪品を獲得すること(4.5.2)。

Sally(出撃)— 攻囲下の攻撃(4.4.1、4.5.3)。

Season(季節)— 六十日ターンの機能(1.3.2)。

Select Target(目標を選択)— 弩の機能(4.4.2)。

Service(軍役)— 君主／家臣の能力値(1.5.3-4)、マーカー(1.5.1)、上級ルール(3.4.2)。

Sestieri(セストリエーレ)— 特殊家臣の種類(3.4.2、3.5.3)。

Share(共有)— 他の君主に物資を使用すること(1.5.2)。

Ship(船)— 輸送力の種類(1.7)。

Siege(攻囲)— マーカー(4.3.5)、アクション(4.5.1)。

Siegeworks(攻囲施設)— 攻囲側の防壁(4.5.2)。

Size(規模)— 拠点の機能(1.3.1)。

Sortie(出撃)— 迂回側の会敵(4.3.6)。

Source(補給源)— 補給により糧秣を供給するロケール(4.6)。

Special Vassal(特殊家臣)— 家臣の種類(1.5.1、3.4.2)。

Spoils(略奪品)— 会戦／強襲においての獲得(4.4.3、4.5.2)。

Spring(春期)— 季節の種類(1.3.2)。

Storm(強襲)— 命令アクション(4.5.2)。

Strike(打撃)— ヒットを与えること(4.4.2)。

Stronghold(拠点)— ロケールの種類(1.3.1)。

Submission(服従)— 反乱表の結果(1.4.2)。

Summer(夏期)— 季節の種類(1.3.2)。

Supply(補給)— 命令アクション(4.6)。

Surrender(降伏)— 攻囲による占領(4.5.1)。

Taglia(タグリア)— 特殊な手段による家臣の召集(3.4.2)。

Tax(徴税)— 命令アクション(4.7.4)。

Terms(降伏同意)— 略奪品のない反乱、降伏(4.5.1)。

Terzi(テルツォ)— 特殊家臣の種類(3.4.2、3.5.3)。

This Lord(「この君主」)— 能力の種類(3.4.4)。

Town(街)— 拠点の種類(1.3.1)。

Track(小道)— 経路の種類(1.3.1)。

Transport(輸送力)— 物資の種類で荷馬車または船(1.7.3)。

Treachery(裏切り)— 命令カードの種類(1.4.3、1.9.2、4.7.5-6)。

Turn(ターン)— 六十日(2.2.1)。

Turncoat(変節者)— 買収された家臣(4.7.6)。

Unit(ユニット)— 部隊コマ(1.6)。

Unarmored(非装甲)— ユニット防御判定(4.4.2)。

Unready(準備未了)— 召集できないこと(3.4.1-2)。

Urban Army(市民軍)— ボデスタの召集効果(3.4、3.4.1-2)。

Value(価値)— 拠点の機能(1.3.1)。

Vassal(家臣)— 君主が徴収する部隊(1.5.4)、本拠地の種類(1.3.1)。

Villici(ヴィリチ)— 徒歩兵部隊の種類(1.6)。

VP— 勝利ポイント(5.1)。

Walls(防壁)— 全体の生存判定(4.4.2、4.5.2)、マーカー(1.9.1)。

Wastage(浪費)— 物資と能力の限度または喪失(1.7.3、4.9.5)。

War(戦争)— 動員令の実行を認めるイベント(1.9.1、3.5)。

Way(経路)— ロケール間の接続(1.3.1)。

Winter(冬期)— 季節の種類(1.3.2)。

Withdraw(撤退)— 拠点の内部へ戻ること(4.3.4)。



© 2022 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com