

命令表 (4.2-4.6)

アクション	必要条件*	手順
行軍 亡命／会戦カード終了	拠点、またはScotlandから開始。 峠道の通過は全カードを使用。 君主をマーク。 ルート— 領主から供給源へ：	領主は 1 経路を通過して隣接する拠点へ移動。 —街道：1 アクションで 2 経路。道路：1 アクションで 1 経路。 —峠道：全カードで 1 経路。 —荷馬車 1 個につき糧秣 1 個を運搬。 —総大将／副将はグループ移動可(4.3.1)。 敵領主は街道／道路で隣接しているなら迎撃できる(武勇値判定、4.3.4)。 敵領主は会敵(4.3.5)されると亡命できる。そうでなければ会戦(4.4)を行う。
補給 	友好的ロケール、敵領主なし、糧秣 1 個につき、各経路ごとに荷馬車 1 個。	供給源：非疲弊拠点、または船を持っているなら港 (4.3.1)。 —亡命ボックス内の領主は船を持っており、且つ同じ海域の港が必要。 拠点種類に応じた数の糧秣、または船 1 個ごとに糧秣 1 個を追加。 —拠点から追加すればそこを枯渇させる。
海上移動 	港、海域、亡命ボックスにいる領主。 全カードを使用。 君主をマーク。	領主は次の場所へ移動：同じ海域の港(敵領主なし)、隣接する海域、または(海域にいるなら)隣接する海域の港。 —船 1 個につき部隊ユニット 6 個、糧秣 2 個、荷馬車 2 個(それぞれ切り上げ)。 —総大将／副将はグループ移動可。 —全カードを使用(4.6.1)。
徴発 	疲弊していない拠点。	—友好的ロケール且つ敵領主が隣接していない：自動成功。 —中立ロケール且つ敵領主が隣接していない：1-4 で成功。 —敵対的ロケール、または敵領主が隣接している：1-3 で成功。 成功すれば糧秣 1 個を追加してロケールを枯渇させる。
徴税 	ルート— 領主から徴税する拠点へ： 友好的拠点、敵領主なし。	疲弊していない徴税ロケール(4.6.2)： —自身の本拠地：拠点種類に応じた硬貨を追加。 —家臣本拠地、London、Calais、Harlech：影響値チェック(1.4.2)で硬貨を追加。 硬貨を獲得すればロケールを枯渇させる。
交渉 	対象の拠点にいるか隣接している(海域も含む)。	対象ロケール：敵領主なし。 —領主が対象ロケールにいるなら支持を追加／除去(自派閥方向へ 1 段階移動)。 —隣接なら影響値チェック(1.4.2)が必要(3.4.1、4.6.4)。
パス	なし。	何もしない(4.6.5)。

* 命令を実行するためには、「全カード」以外は 1 アクションが必要。

共有(1.5.3)：同じロケール内の全ての領主それぞれが持つ全ての物資。貪欲(1.7.2)：物資とカードの廃棄(捨て札)は要求された際または移動時のみ。

影響力ポイント(1.4.1)

消費

影響値チェック(1.4.2)

交渉、徴収、徴税：

- 1 (常に)
- 1 影響値 +1
- 3 影響値 +2
- 1 経路ごと(交渉)
- 1 海域(交渉)

徴収—領主支給(3.2)

- 1 拠点にいる領主
- 1 亡命ボックスの領主

喪失

未支給／未給食

兵員による強奪：

- 2 x 獲得した物資の数
- 領主が解散：
- 影響値
- 1 家臣ごと (3.2.1、4.7、4.8.2)

亡命(4.3.5)

- 影響値
- 1 家臣ごと

内戦初期配置(6.3)

- 8 除去された継承者ごと

獲得

会戦に勝利(4.4.3)

- + 敗北した領主の影響値
- +1 敗北した家臣ごと

戦技(1.9.1)

- +/-? カードテキスト

戦局(4.8.1)

- +1 North / South / West 各領域に領主がいる
- +2 North / South / West 各領域を支配
- +2 Londonの支持(敵領主がいない)
- +2 Calaisの支持(敵領主がいない)
- +1 Harlechの支持(敵領主がいない)
- +2 都市の支持が相手派閥より高い
- +1 街の支持が相手派閥より高い
- +1 城塞の支持が相手派閥より高い
- +? 能力カードテキスト(1.9.1)
- 「領主影響値獲得」ターン：
- + マップ上の領主の影響値

部隊表

(1.5-1.6)

種類 ユニット 打撃 防御 注記

兵員

直臣 Retinue		x3	1-4	装甲 1-4	「馬鎧の軍馬」：射撃戦の装甲 1-3、白兵戦の装甲-1-5。
家臣 Vassal		x2	1-4	装甲 1-4	「馬鎧の軍馬」：射撃戦の装甲 1-3、白兵戦の装甲-1-5。
装甲兵 Men-at-Arms	鉄色 	x1	1-3	装甲 1-3	「ビキエ」、「教会の祝福」、 友好的拠点 の「障害物」：装甲 1-4。 「シュバリエ」：白兵戦 x2、射撃戦の装甲 -1。
長弓兵 Longbowmen	緑色 	x2	1	非装甲 1	友好的拠点 の「障害物」：装甲 1-2。
民兵 Militia	茶色 	x1/2 x1/2	1	非装甲 1	「ビキエ」：装甲 1-4。 友好的拠点 の「障害物」：装甲 1-2。
傭兵 Mercenaries	黒色 	x1/2 x1/2	1-3	装甲 1-3	ヨーク派「傭兵」によってのみ召集。 浪費は免除(4.8.5)。
手銃兵 Handgunners	暗赤色 	x1 x2	1-3	装甲 1-3	ヨーク派「ブルゴーニュ兵」によってのみ召集。 浪費は免除(4.8.5)。

拠点表

(1.3.1)

種類 兵員徴収(3.4.4) 補給(4.5) 徴税(4.6.3) 強奪(3.2.1) 戦局(4.8.1)

拠点

City 都市	長弓兵 x1 民兵 x1	x2	x2	x2 x2	支持が最も多い派閥に 影響力 +2
Town 街	民兵 x2	x2	x2	x2 x2	支持が最も多い派閥に 影響力 +1
Fortress 城塞	装甲兵 x1 長弓兵 x1	x2	x2	x2 x2	支持が最も多い派閥に 影響力 +1
London ロンドン	装甲兵 x1 長弓兵 x1 民兵 x1	x3	x3	x3 x3	支持があれば影響力 +2
Calais カレー	装甲兵 x2 長弓兵 x1	x3	x3	x3 x3	支持があれば影響力 +2
Harlech ハーレフ	装甲兵 x1 長弓兵 x2	x2	x2	x2 x2	支持があれば影響力 +1

特殊拠点

会戦表 (4.4)



ステップ

手順

君主の配置

武勇

イベントプレイ

- ・ 防御側君主を戦列中央に、次に左翼／右翼に 1 人ずつ配置する。それ以外は予備。その後攻撃側も同様に、可能な限り防御側と直接対峙するように配置する。
- ・ 武勇マーカーを各領主の武勇値(領主カードの値+戦技)と回数だけ自身のマットに置く。
- ・ 防御側、次に攻撃側は「会戦」イベントをプレイする。

逃走 再配置 交戦

- ・ 防御側、次に攻撃側は、任意の領主を逃走させることができる：逃走した領主は直ちに敗走する。
- ・ 敗走した領主の除去：防御側、次に攻撃側は予備の領主をカラの戦列へ配置する。次に中央がカラなら右翼または左翼を中央へ移動させる。
- ・ 戦列の領主は直接対峙する敵と戦闘を行う。対峙する敵がいなければ側面迂回して最も近い敵と戦闘する。



打撃

各打撃ステップ

- ・ 攻撃側は解決する交戦の順番を決定する。
- ・ 両派閥は打撃を射撃戦、次に白兵戦の順番で以下のとおり同時に行う。

ヒット

各ユニットは 1/2、1、2、3 のヒットを発生させる(部隊表を参照)。

射撃戦：

- ・ 合計ヒット数を同時に合計し(切り上げ)、ボード端トラックに記録する。
- ・ 防御側、次に攻撃側はヒットを自身の部隊に適用してユニットの防御、武勇、敗走を判定する。

白兵戦：上記射撃戦と同様に進める。



防御



ユニットは装甲、非装甲(部隊表を参照)でヒットを無効化する判定を行う。

- ・ 装甲：判定が装甲の(修正があれば適用後の)範囲内なら 1 ヒットを無効化して敗走することはない。
- ・ 非装甲：判定が「1」なら 1 ヒットを無効化して敗走することはない。

ユニットを所有する領主は、失敗した判定ごとに武勇 1 個による再判定を最大 1 回まで行える。

敗走



- ・ 敗走したユニットを領主マットの敗走箇所へ移動させる。これらは打撃を行わずヒットも無効化しない。
- ・ ラウンド終了時、兵員が全て敗走した、または直臣が敗走した領主は敗走する。

新ラウンド？

- ・ 両派閥に非敗走領主がいるなら、新ラウンドを逃走ステップから開始する。
- ・ 一方の派閥のみに非敗走領主がいるなら、その派閥が勝利する。どちらにもいないなら両派閥とも敗北する。

影響力



勝者は以下の影響力を獲得する。

- ・ 敗北した敵領主全ての影響値+敵家臣 1 人につき 1 ポイント。

略奪品



勝者側の非敗走領主は、会戦が行われた拠点の支持が以下であれば敗者側から略奪品を獲得する。

- ・ 支持が勝者側：全ての荷馬車と糧秣。
- ・ 中立：荷馬車と糧秣をそれぞれ 1/2 (切り上げ)。
- ・ 支持が敗者側：なし。

損失



非敗走領主：敗走した兵員ユニットごとに無修正の防御判定を行う(部隊表を参照)。

- ・ 成功ならユニットを敗走箇所から領主マットの部隊箇所へ戻す。
- ・ 失敗すればユニットを保管場所へ戻す。



死亡 解散



防御側、次に攻撃側は「死亡チェック」イベントをプレイできる。

- ・ 最初に防御側から敗走領主を 1 人ずつ判定する。逃走しているなら判定に-2。修正後の出目が 3-6 なら死亡。
- ・ 死亡しなかった敗走領主は解散する。
- ・ 敗走家臣は解散する(特殊家臣が解散すればカードを捨て札にする)。

終了処理 (4.4.4)



領主を移動済・戦闘済でマークする。

この会戦で使用したイベントを捨て札にする。

回復：この命令カードではこれ以上のアクションは不可。給食へ進む。

亡命(4.3.5)

敵から会敵されると、領主は亡命することができる。

- ・ 印刷影響値+家臣 1 人ごとに 1 ポイントの影響値を失う。
- ・ 会敵した敵領主は戦利品を会戦と同様に獲得する(4.4.3)。
- ・ 解散してシリンドーに亡命マーカーを置いて盾上に配置する(3.2.4)。

死亡と難破(4.4.3、4.8.2)

領主が会戦で死亡、または下船で難破すれば以下を行う。

- ・ 該当領主は解散する(3.2.4)。各シナリオ、継承(6.2.2)を参照。
- ・ 該当領主の本拠地をマップから取り除き、更に領主カード、命令カード、シリンドー、本拠地マーカーをプレイから取り除く。

初期配置－2.1と6.0項を参照

プレイ手順表

徴収(3.0)

シナリオ I a と II：第 6、11 ターンに勝利チェックマーカーを調整(4.8.3、6.0)。

- ・ **戦技(3.1)**：反逆者側、次に国王側は戦技カードをシャッフルして 2 枚を順番に引き、これが最初の徴収なら能力(カードの下半分、1.9.1)、それより後なら**イベント**(上半分)として実行する。
- ・ **支給(3.2)**：最初の徴収でなければ、反逆者側、次に国王側は自分の領主と部隊に支給する。
 - **兵員**：各領主は兵員 6 個(切り上げ)につき硬貨 1 個を支給しなければならない。次に未支給兵員は**強奪**する。
 - **領主**：領主は解散できる(3.2.4)。次に拠点にいる領主に 1、亡命ボックスにいるなら 2 の影響力を支給する。
 - **家臣**：このターンに自身のマーカーがある召集済家臣は解散できる(3.2.4)。または 1 影響力を支給して 1 ボックス 右へ移動させる。
- ・ **亡命と家臣(3.3)**：反逆者側、次に国王側はこのターン上の**亡命**領主を(チェックとコストなしで)**亡命**ボックスへ召集(3.4.2)できる。次にこのターンの裏向き(解散)家臣をその家臣の本拠地に置く。
- ・ **召集(3.4)**：反逆者側、次に国王側の領主は**友好的拠点**にいるなら統治値で[a]-[f]を、それ以外は[a]のみ行える。
 - [a] 交渉－**影響力チェック**(経路ごとに影響力消費、1.4.2)で支持(3.4.1)の追加、除去。
 - [b] 敵のいない本拠地があれば、**影響力チェック**で**召集可能領主**を召集。可能ならそこに支持(3.4.1)を配置。
 - [c] 家臣本拠地が**友好的**且つ敵がいなければ、**影響力チェック**で**召集可能家臣**を召集。
 - [d] 非疲弊拠点で**兵員**を徴収。そこは**枯渇**(3.4.4)する。
 - [e] **運搬手段の徴収**－荷馬車 2 個、または港・**亡命**ボックスにいるなら船 1 個(3.4.5)。
 - [f] **能力カードの徴収**(3.4.6)。



六十-九十日ターン(2.2)

- ・ **徴収**
 - 戦技
 - 支給
 - 亡命、家臣
 - 召集
- ・ **戦役**
 - 計画(山札を構築)
 - 命令(カードをめくる)
カードごとにー
アクション／給食
 - 戦局
 - 下船
 - 勝利／成育／浪費

友好的ロケール(1.3.1)

拠点：自派閥の支持
亡命ボックス：
自派閥の初期配置マーカー

戦役(4.0)

徴収マーカーを戦役に裏返す(2.2.2)。

- ・ **計画(4.1)**：派閥は命令デッキから 4-7 枚(暦ターンに表示)の命令カードを選んで計画山札を構築する。
- ・ **命令(4.2)**：反逆者側、次に国王側は交互に計画山札の一番上のカードを公開して領主を活性化させる。
 - **アクション**：領主は自身の命令カードの命令値を使用してアクションを行う(4.3-4.6)。
 - **パス**：パスカード、または領主がマップ上にいないなら、パスして手番が相手派閥に移る。
 - **給食**：命令カードの全てのアクション終了後、反逆者側、次に国王側の移動済・戦闘済領主は兵員 6 個(切り上げ)につき糧秣 1 個を除去。まず自身の兵員を給食し、次に共有する(1.5.3)。未給食の兵員は**強奪**(3.2.1)する。
- ・ **活性化の交代**：上記を交互に、計画山札がなくなるまで行う。
- ・ **戦役終了(4.8)**：全ての命令カードが終了すれば、次ターンの準備を行う。
 - **戦局**：支持および領主から影響力を獲得(**影響力ポイント**早見表を参照)。
 - **下船**：反逆者側、次に国王側の海域上にいる領主はダイス1個を振り、**1-4**なら難破、**5-6**なら港へ移動して給食。
 - **勝利**：ある派閥がマップ上に領主を持たない、勝利基準値に達した、シナリオが終了したなら**プレイ終了(5.0)**。
 - **生育**：8月-9月ターンなら枯渇を除去し、次に疲弊を裏返して枯渇にする。
 - **浪費**：10月-12月ターンなら糧秣、荷馬車、船 x 1/2(切り上げ)。硬貨と兵員を領主カードの印刷数に戻す。
 - **リセット**：「この徴収・戦役」カードと、望むなら任意の保持カードを捨て札にする。戦役マーカーを徴収に裏返して次のターンに進む(2.2.2)。

給食(4.7)

移動済・戦闘済
の各領主ごとに：
兵員 6 個ごとに
糧秣 1 個



勝利基準値(5.2)

- ・ **影響力ポイント**が同数以上で勝利。

戦役の勝利(5.1)

- ・ 領主がマップ上に、及び次ターンに亡命領主もいなければ敗北。

シナリオ終了の勝利(5.3)

- ・ **影響力ポイント**の多い派閥が勝利。

強奪(3.2.1、4.7)

未支給／未給食の兵員を持つ領主が非疲弊拠点にいる：

- ・ 拠点から硬貨と糧秣を獲得する。
- ・ **影響力**を -2 x 物資数減少させる。
- ・ 拠点を**枯渇**させる。
- ・ 拠点を敵の支持にする。
- ・ 隣接する拠点が中立なら敵の支持に、味方の支持なら中立にする。
- ・ 兵員に(要求数を完全に)支給／給食する。

まだ未支給／未給食であれば：

- ・ 未支給／未給食領主と同様に解散する。
- ・ 領主の影響力に加えて家臣ごとに 1 ポイントの影響力を減少させる。

影響力チェック(1.4.2)

交渉(3.4.1、4.6.4)、領主または家臣徴収(3.4.2-3)、徴税(4.6.3)を実行する際に要求される。**例外**：自身の本拠地で行う徴税(4.6.3)、戦役の間に自身のいるロケールで行う交渉はチェックを行わない。

手順－

- ・ 1 影響力ポイントを消費する(IP、1.4.1)。
- ・ 望むなら 1 IP を消費して影響力 +1、または 3 IP を消費して影響力 +2。
- ・ 交渉(3.4.1)の際は領主から対象拠点までの経路ごとに 1 IP、海域を通過すれば更に 1 IP を消費する。
- ・ 家臣徴収(3.4.3)の際、家臣忠誠値(1.5.4)があれば味方派閥色なら影響力に加算し、敵派閥色なら減算する。
- ・ ダイスの出目が修正後の影響力以下なら成功。**例外**：「1」は常に成功し、「6」は常に失敗する。

枯渇／疲弊(1.3.1)

兵員徴収(3.4.4)、補給(4.5)、徴税(4.6.2)、徴税(4.6.3)を実行する際：

- ・ ロケールが疲弊であってはならない。
- ・ 枯渇のないロケールは枯渇し、枯渇があれば疲弊に裏返す。

強奪(3.2.1、4.7)：

- ・ 拠点は疲弊する。

第 4、9、14 ターン終了後の生育(4.8.4)：

- ・ 枯渇を全て取り除く。
- ・ 疲弊を枯渇に裏返す。