

“ロワール河畔の奇蹟” —オルレアンジャンヌ・ダルク—

(Vae Victis No.30 第二付録ゲーム)

ニコラ・パラス製作

“Montjoie,Saint Denis !” *

『この世の何処から来たとも思われぬ、打ち倒されたフランスの頭や肩を支えるべく神から遣わされた乙女。

雷雨や嵐の只中で苦しむ国王を港や岸に連れ戻し、精霊に良き時代を望ましめ、イギリス兵の暴虐を抑えてフランス兵に勇敢さを取り戻させる乙女。

フランスの崩壊を止め、フランスの火災の火を消し止め、あらゆる栄光、あらゆる賛辞、それに神の名譽に値する不思議な乙女よ。

お前は王国の偉大さを現わし、百合の栄光を示す。

お前は明晰であり、ひとりフランス人ばかりか、全キリスト教徒の栄光である。

トロイの町が英雄ヘクトルを想い、ギリシャがアレキサンダーを、アフリカがハンニバルを、イタリアがカエサルその他のローマの将軍たちを想起するように、フランスはその昔の思い出すべき多くの名を越えてただ一人を想起するであろう、その名は乙女……』

—1429年7月頃、フランスの詩人アラン・シャルティエが神聖ローマ皇帝シギスムント、またはサヴォア公アメデ8世に宛てた書簡より—

* (Montjoieモンジョワとはフランス兵による鯨波の声で、Saint Denis サン・ドニは断頭されてもなお自らの首を抱えて歩き去ったと云うフランスの守護聖人です)

リュック・ベッソン監督による史劇映画「ジャンヌ・ダルク」の封切りに合わせて、ヴァエ・ヴィクトリス誌が読者に、史上名高いオルレアン解放のロワール河畔キャンペーン・ゲームをお届けします。

オルレアンは、ロワール河の北岸に位置し、この城市全体がロワール南岸地域にとつての橋頭堡の役割を果たしている戦略上の最重要拠点であつて、この城市が英軍に占領されることは南部一帯を勢力範囲とするシャルル七世の政権にとつては致命傷となりかねない場所だったので。

「ロワール河畔の奇蹟」においてイギリス軍は、敵によって増強される前に、ロワール河畔で最も重要な城市であるオルレアンを攻囲し、反撃に出てくるフランス軍を各個撃破することが最終目標となります。

対するフランス軍は、不確定な増援を可能な限りオルレアンに送り込み、増援の集結を待って、イギリス軍が攻囲を続けるオルレアンの解放を目指すことになるでしょう。

ゲームの勝利は、モラル(戦意)レベルの変動で判定され、もっぱら城市の支配権が移ることで変動します。

ちなみにモラルが+6に達した段階でフランス軍のサドンデス勝利、逆にモラルが-6に達すればイギリスのサドンデス勝利となります。

【1】ゲームコンポーネント

1. 1 地図

ゲーム地図は白いラインで区切られた36のエリアで構成されています。

いくつかのエリアには城壁で囲まれた城塞都市を表す「城市」が印刷されており、城市を支配下においている陣営は、そこに籠城することができます。

またロワール河が南端から東端まで地図を横切って流れており、両軍の作戦行動に大きな影響を与えます。

なおエリアには森林、村落、小河川、街道、小道が描かれ、エリアも色分けされていますが、これは純粋に歴史的興味を満たす為のもので、城市とロワール河以外の地形効果は、一切ありません。

1. 2 ターン記録トラック

ターン記録トラックはゲームの進行を表すのに使われます。

ゲームは1428年9月に開始され、1429年9月を以て終了します。

そして1ヶ月は、それぞれ1週間を表す計4ターンで構成されており、それは13ヶ月(全53週間:ターン)に及びます。

月初めのボックス内の数値は、各々のプレイヤーがその月に無作為にカップから引ける駒(指揮官またはイベント・チット)の数を表しています。

増援として無作為にカップから引ける駒(指揮官またはイベント・チット)の数は、斜線の左側の数がフランス軍、右側がイギリス軍の数を示しています。

(例:1429年3月(Mars)5/4=仏軍5枚引き/英軍4枚引き)

1. 3 ゲームマーカ

ゲームでは、5種類のマーカを使用します。

各城市の名前が記載された「城市支配」マーカは、裏と表でフランス軍とイギリス軍のそれぞれのカラーで用意されており、どちらがその城市を支配しているかを表すのに使用されます。

「攻囲戦」マーカは、攻囲戦を行っている城市を表示するために置かれます。

「モラル(戦意)」マーカは、モラル(戦意)テーブルに置かれ、両軍のモラル(戦意)状態を示すのに使われます。

ターンマーカは、現在進行中のターンを示すのに使われません。

イベント・チットは、戦況に影響を与えたいろいろな突発事件を象徴しています。イベントはそれぞれの陣営ごとに色分けされており、また識別し易いようにアルファベット記号が記載されています。

各イベントの詳細内容は、イベント表に記載されています。

注記:プレイヤーが持つことができるイベント・チットの数は制限はありません。

イベント・チットは、一度使用が宣言されると取り除かれます。もちろん使用を宣言するまで、ずっと取っておくこともできます。

プレイヤーは、ある一つの戦闘ラウンドにおいて、同じイベント・チットを複数枚同時に使用することはできません。

また戦闘に影響を与えるイベント・チットは、あくまでその戦闘にだけ影響を与えるもので、そこ以外のエリアでの戦闘にまでそのイベントの効果を発揮することはありません。

言い換えるなら個々の戦闘においては、個々のイベント・チットの使用が必要なのです。

1. 4 ユニット

実際に地図上で運用する部隊ユニットには2つのタイプがあります。一つは指揮官で、もう一つは戦力ユニットです。

各月の初めに、各陣営が無作為にカップから引ける駒(指揮官またはイベント・チット)の数がターン記録トラックに示されています。

指揮官ユニットやイベント・チットは、それらを陣営ごとと一緒に混ぜたカップから無作為に引かれます。

なお引き当てた指揮官ユニットは、自軍の指揮再編成フェイズに地図上に登場させます。

戦力ポイント:

ゲームでは便宜上、戦力ポイントは2または1の戦力ユニットとして表されます。

戦力ユニットは指揮官に率いられて登場するか、または単独でエリアに登場することになります。

戦力ユニットの表面は2、白帯の入った裏面には1戦力ポイントを持っていることを表しています。

各々の戦力ポイントは、鍛錬された約400人の兵隊、または約800人の民兵(Paysan)を表しています。

また各々の大砲ポイントは、大小さまざまな約15門の大砲、臼砲、投石器を表しています。

なお戦力ユニットの各戦力ポイントは、兵種により「戦闘力換算表」(No.5—Valeur de Combat)で、実際の「戦闘値」が算定されることに注意してください。

【2】 勝利条件

モラル(戦意)レベルには+6から-6まであります。それは両軍の戦意の変化を示しています。モラルレベル・マーカは現状のモラル状態を示しています。

もしそれがプラス+6に達したなら、その時点でフランス軍が即座に勝利します。

反対にそれがマイナス-6に達したなら、その時点でイギリス軍が即座に勝利します。

もし最終ターンを終えても、上記の勝利条件を満たしていないなら、モラル(戦意)マーカの状態を見て、それがプラス+1以上なら、フランス軍の辛勝、それがマイナス-1以下なら、イギリス軍の辛勝とみなしてください。

もしそれが、ちょうどゼロならば、完全に引き分けとなります。

【3】 モラル(戦意) レベル

多くの行動はモラル(戦意)の変化を引き起こします。

イギリス軍に有利なほうへ増加するならマイナス方向へ、逆にフランス軍のためにならばプラス方向へと動かされます。

モラルの変動条件は、**モラル変動表(No.2—VALEUR DE MORAL)**に示されています。

モラルの変動条件は以下の通りです:

・**城市の占領**: プレイヤーが城市を支配した場合、城市それぞれの価値によってモラル・マーカを動かします。(最高はオルレアンの4)

・**オルレアンを攻囲下におく**: オルレアン城市に対し攻囲戦マーカを置いた場合、モラル・マーカは攻囲した側に1つ動かされます。いかなる理由であれ攻囲マーカが取り外されたときには、モラル・マーカは1つ戻されます。

・**決戦**: 敵の総指揮官に率いられた軍を、**戦闘ラウンドの結果**、全滅または退却させた場合、モラル・マーカはその戦闘に勝利を収めた側に1つ動かされます。

・**ジャンヌ・ダルクが登場する**: ジャンヌ・ダルクが地図上に登場したなら、直ちにモラル・マーカがフランス軍側に1つ動かされます。

もしジャンヌが死ぬか、負傷するか、敵の捕虜になると、モラル・マーカはイギリス軍側に1つ動かされます。

負傷から回復、または捕虜解放されてフランス軍陣営に復帰すると、モラル・マーカはフランス軍側に1つ動かされます。

【4】 初期配置

キャンペーン・ゲームは、13ヶ月(全53週間:週ターン)に渡って行なわれます。1ヶ月は、それぞれ1週間を表す計4ターンで構成されています。

ターンマーカは、まず1428年9月の欄に置かれます。

まず城市がどちらの支配下にあるかを表すために、城市マーカを配置します。

開始時既にイギリス軍支配下にあるJanvilleを除く全ての城市は、フランス軍によって支配されています。

フランス軍は、ゲーム開始時以下の2人の指揮官を有しています。

d'Orleans(ドルレアン公:総指揮官)とフランス兵4戦力ポイントは、オルレアン城市を含むエリアに配置されます。この際、ドルレアン公が率いている戦力ユニットは、一つの軍とみなされ、地図外に印刷されたドルレアン公(Jean d'Orleans)の紋章ボックスに置かれます[5.指揮官ルール参照]。

指揮官ユニット Raoul は、フランス兵1戦力ポイントを持って、Tourelles 城砦を含むエリアに初期配置されます。

加えて以下の城市に、指揮官なしでそれぞれフランス兵1戦力ポイントが配置されます。

Chateaudan, Pithiver, Chateaneuf, Jargeau, Meung, Beaugency, Suèvres, St. Die, Bloisの各々にフランス兵1戦力ずつ。

イギリス軍はゲーム開始時、以下の4人の指揮官を有しています。

Jenville 城市に Sufolf, Ghouh, Glansdale, Salisbury (ソールズベリー伯トーマス・ド・モンタギュー:総指揮官)の4指揮官ユニットと、イギリス兵10戦力ポイントの戦力ユニット、そして1大砲ポイントを配置します。

モラルレベル・マーカはゲーム開始時、

『+1』の欄に置かれます。

各々の陣営の指揮官とイベント・チットは、陣営別にランダムに引かれるために一緒に混ぜておかれます。

そして1428年9月に引く事ができるユニットの数を確認して、無作為に引きます。

その後、誰が最初に動かかについて無作為に決定し、そこからゲームは開始されます。

注:ちなみに各種チャートは、折込付録ユニット(の厚紙)の裏面に印刷されています。

【5】 指揮官

指揮官は単独で移動することもできますが、主に戦力ポイントを率いて移動・野戦・攻囲戦を行ないます。

ある指揮官が最低 1 戦力ポイントでも率いていると、それは便宜上「軍」または「軍勢」と呼ばれます。

戦場の霧を再現する為、指揮官が率いている戦力ポイントは、地図外にあるその指揮官の紋章ボックスに置かれます。またその指揮官が他の指揮官を率いている場合、統率下にある指揮官は、地図外にあるその統率者の紋章ボックスに置かれます。

それぞれの指揮官ユニットの下部には、左から右にかけて、身分の高さを表す階位値(大きいほど身分が高い)、行動力、統率力が記載されています。

★階位値:

これはある指揮官が他の指揮官を統率下におくのを許す判定基準となります。

また階位値は、地図上にいる友軍指揮官の中で誰が総指揮官の地位にあるかを決定する判定基準ともなります。この場合、最も階位値の大きい指揮官が自動的に総指揮官の地位にあります。

もし総指揮官の地位にある指揮官ユニットが捕えられるか死傷したならば、その瞬間から総指揮官であることをやめます。総指揮官の地位は、プレイヤーの再編成フェイズの初めに判定し直されます。

注: Phillip(フィリップ・ル・ボン「善良公」ブルゴーニュ侯)、Stuart(ジョン・スチュアート・ド・ダールレン Evereux 伯)と Arthur(リシュモン伯アルチュール・ド・ブルターニュ Bretagne/Richement 伯)には階位値数値がありません。

彼らは決して他の指揮官を指揮することや、誰かの指揮下に入る事もなく、また総指揮官の地位に就くこともありません。これを表すため彼らの階位値には●が記載されています。

★行動力:

この数値は、指揮官の部隊運用能力を表しています。行動チェックが必要なとき、プレイヤーは 1d6 して、指揮官の行動力に等しいかそれ以下の目を出さなければなりません。

★統率力:

これはその指揮官が彼の統率力の範囲内で直接率いることができる戦力ポイントや、指揮官の数を表します。

ある指揮官に率いられた他の指揮官ユニットと戦力ユニットは、統率する指揮官の紋章ボックス(地図脇に印刷されています)に置かれます。

1 統率力につき、1 戦力ポイントまたは他の指揮官 1 人を率いる事ができます。

ただし例外として総指揮官の地位にある指揮官は、固有の統率力に関わらず常に無制限の統率力容量を持つものと見なされます。

なおフランス軍の d'Alencon 公とイギリス軍の Salisbury 公は、地図上にあるなら、その陣営にとって常に総指揮官と見なされるため(虜囚となるか死傷しない限り)、その統率力は『G』と記載され、無限の統率力を持つことを表しています。

また指揮官は、彼の統率下に、戦力ポイントを率いている他の指揮官を率いることができます。

この場合、最終的に統率している指揮官の紋章ボックスには指揮されている指揮官ユニットだけが置かれ、その指揮官

が率いている戦力ユニットは、直接それを指揮している指揮官の紋章ボックスに置かれることになります。

注: イギリス軍側のフィリップ公は、ブルゴーニュ兵(Bourguignon と記載された重装兵イラストのユニット)だけを率いることができます。

同じようにフランス軍のスチュアートは Ecosais(反英的なスコットランド人傭兵)だけ、リシュモン伯アルチュールは Breton(通称「ブルトン軍団」)だけを率いることができます。

★ジャンヌ・ダルク

ジャンヌは指揮官ユニットと見なされますが、民兵(paysan)戦力ユニットだけを率いるほかは、他の指揮官または正規の戦力ポイントを指揮することができません。

ジャンヌの行動力と統率力は常に無制限と見なしてください(ジャンヌは、自動的に行動チェックをパスします)。

ジャンヌが民兵ユニットを指揮している場合、彼女は他の指揮官の統率下に入りません。

もしイギリス軍が、ある都市に対して強襲または攻囲戦を挑んできた際、ジャンヌが籠城側としてその都市を含むエリアに存在するなら、その都市は通常サイコロ判定で出現するフランス民兵戦力の最大数を、無条件に受け取ります。

イギリス軍によって既に攻囲戦が進行中の都市に、ジャンヌが入城した場合も同様に、その都市に出現する民兵戦力ポイントの最大数(の差額)を自動的に受け取ります。

例えば既に攻囲下にあるオルレアンにジャンヌが入城した場合、もしその時点で民兵戦力ポイントが 3 しかなければ自動的に 6 増えて、オルレアンに出現する可能性のある最大数である民兵 9 戦力ポイントとなります。

なおジャンヌは、敵によって攻囲されている都市の中から、指揮官単独移動で抜け出すことはできません。

敵の攻囲戦マーカーが置かれた都市に籠城しているジャンヌは、民兵を率いてその都市から打って出て、解囲の為にその都市を含むエリアで(のみ)野戦を仕掛ける事ができます。

具体的には、敵の攻囲軍に直接野戦を仕掛ける事と、味方の救援軍がその都市の解囲を目的として野戦に及んだ際、それに呼応して救援軍と合流する(民兵を率いて城から出る)事ができます。

言い換えるなら、ジャンヌと民兵が可能な戦闘は、籠城戦、解囲戦、そして次のトゥーレル渡河強襲だけです。

通常ルールの特例として、オルレアンに出現した民兵を率いて、その対岸にあるトゥーレル(Tourelles: 塔状の砦)に対して都市強襲を仕掛けることができます。

このジャンヌ特別渡河強襲は、「強行渡河: Moussailon」(イベント N)を必要としません。

ジャンヌが民兵を率いてトゥーレルを強襲した場合、そのターンにトゥーレルを奪回できなければ、戦闘終了時にジャンヌと彼女が率いている民兵は自動的にオルレアンに帰還しなければなりません。従ってジャンヌと民兵だけによる攻囲戦は行なえません。

トゥーレルを奪取した時点で(訳者註・・・仏文・英文とも受身形ですが、ルールの流れからフランスが奪回した時点の事を指すと思われます)トゥーレル砦を含むエリアに存在している戦力ポイントが民兵のみである場合、そのうち 1 戦力がフランス兵戦力ポイントに置き換えられ、その戦力がトゥーレルに駐屯しますが、残った戦力分は直ちにオルレアンに帰還させます。既に民兵以外の戦力ポイントが存在する場合、全ての民兵はオルレアンに帰還します。

【6】 ゲーム手順

各月の初めにそれぞれの陣営は、その月に引く事ができる数の指揮官またはイベント・チットを無作為に引きます。

そして各々の週ターンの初めに、どちらの陣営が先攻の権利を得るか、サイコロを振って無作為に決定します。

先攻側プレイヤー・ターンの手順:

- 1 負傷指揮官の回復
- 2 指揮再編成
- 3 移動
- 4 野戦と城市強襲
- 5 攻囲戦 (の開始/終了、継続)

後攻側プレイヤー・ターン(先攻側と同じゲーム手順を行います)。

6.1 負傷指揮官の回復フェイズ:

負傷した指揮官は一時的に地図から取り除かれてターン記録トラックに置かれます。

それらの指揮官ユニットは、各週ターンの手順1で「**捕獲判定・指揮官回復表**」(NO.6—**Capture et Blessure Des Chefs**)に従ってサイコロを振り、その指揮官が負傷から回復して地図上に復帰してくるか、その怪我がもとで死亡またはこの戦役にはもはや参加できないほど重傷で後送されるか、小康状態を保ったまま次のターンの回復チェックに再度回復を試みるかを判定します。

回復チェックの結果、**快癒**(5~6:gueri)した指揮官は、地図上の自軍「総指揮官」ユニットの下に置き直されます。

負傷から回復しなかった(2~4:blesse)指揮官は、次の週ターンの移され、そこで再び回復チェックを行なうことになります。

死亡(1:mort)なら、その指揮官ユニットはゲームから完全に除去されます。

「捕獲判定」で、「指揮官が負傷して捕えられた」(capture et blesse)場合、捕虜となった指揮官は敵指揮官ユニットの下に置かれたまま、そこで回復チェックを行なうことになります。

「捕獲」判定の結果、捕獲もされず負傷もしなかった指揮官は、いずれかの友軍戦力ポイントが存在する自軍城市に置き直されます。

6.2 指揮再編成フェイズ:

プレイヤーが望むならこのフェイズに、下記の条件を満たしている指揮官の間で彼の戦力ユニットを再編成することができます。

A. 新たに登場した指揮官と彼が率いる戦力ユニットの配置:

イギリス軍の指揮官・戦力ユニットは、「A」の記号が付いたエリアのいずれかに任意で置くことができます。

フランス軍の場合は、これが「F」の記号が付いたエリアのいずれかとなります。

ただしそのエリアに、敵の1戦力ユニットでもあればそこに登場させることはできません。

もしも全ての登場可能エリアが敵戦力ユニットの存在で塞がっているなら、新登場の指揮官・戦力はいずれかの登場エリアから敵戦力ユニットがいなくなるまで地図上に登場できません。

新たに指揮官がゲームに登場する場合、「**増援指揮官随伴戦力表**」(No.4—**“Renfort Accompagnant les Chefs”**)を見ます。

もしそこに当該指揮官の名があるなら、プラス幾らと書かれた戦力ポイントを手勢として率いて登場します。

それらの戦力ユニットは、地図外に記載された彼の紋章ボックスに置かれます。

そこに名前のない指揮官は、手勢なしで指揮官ユニット単独の形で登場することになります。

B. 軍の再編成:

一つ以上の軍勢、指揮官または指揮官に率いられていない戦力ユニットが同じエリアにおいて再編成フェイズを開始した場合、それらを再編成し直すことが可能です。

戦力ポイントは、あたかも両替するように同じ兵種同士で統合/分割することができます。またある指揮官をある指揮官の指揮下に入れる事もできます。

もし、ある軍が自軍支配下の城市を含むエリアにあるならば、それが移動を行なう前に、その城市から戦力ポイントを拾い上げるか、逆にその城市に戦力ポイントを置いていくことができます。

ただし城市以外では、指揮官が率いている戦力ポイントを自発的に置いていく(voluntarily drop off)ことはできません。

6.3 移動

移動とは原則的に指揮官ユニットを動かす事を言います。

他の指揮官や戦力ユニットを率いているか、その指揮官単独に関わらず、1つの指揮官ユニットの移動が終わってからでないと、他の指揮官を移動させることができません。

言い換えるならば、他の指揮官の移動を始めたなら、先に移動させていた指揮官の移動は終了した事を意味します。

●指揮官単独での移動

戦力ユニットを一切率いていない指揮官単独での移動では、1ターンに4エリアまで移動できます。また渡河する兩岸に籠城していない敵が存在しなければロワール河を渡るのも自由です。

ただし籠城していない敵軍勢が存在するエリアに進入するためには、行動力チェックを行なって、それにパスしなければなりません。

敵戦力が存在するエリアに進入する場合、行動力チェックにパスすればそのエリア(城市)にいる友軍に合流することができます。

もしこのチェックに失敗した場合、そのエリアへ進入したあと移動を終了し、「**指揮官回復・捕獲判定表**」(NO.6—**Capture et Blessure Des Chefs**)に従ってサイコロを振ります。その結果、殺されたり捕えられたりしなければ、そのエリアに単独で潜伏することになります(もしそのエリアに友軍が存在しても合流はできません)。

そして次のターンの友軍移動フェイズになったら、他の移動に先駆けてそのようなエリアから移動して出なければなりません。

もし武運つたなく敵の捕虜となった場合、直ちにそのエリアにいる敵指揮官ユニット(誰にするかは捕えた側の任意)の下に置かれます(ルール7参照)。

逆に敵の攻囲下にある城市から脱出して他のエリアへ移動する場合も、上記の方法で判定します。

ただしジャンヌ・ダルクだけは、攻囲下にある城市からこの方法で脱出させることはできません。

もしその指揮官が他の指揮官を率いている場合(ただし自分も部下も戦力ユニットは率いていない)、個々の指揮官が行動力チェックを行なうのではなく、率いている指揮官の行動力チェックだけで構いません。もしその指揮官が失敗したなら、配下の指揮官達も引率者である指揮官と運命を共にします。

●戦力ユニットを率いた指揮官

1戦力ポイント以上の戦力ユニットを率いている指揮官は、便宜上、「軍(軍勢)」を編成していると見なされます。プレイヤーは軍を移動させるとき、必ず誰がその軍を指揮しているのか、指揮官ユニットを指定しなければなりません。

言い換えるなら、戦力ユニットは指揮官に率いられていなければ決して移動できないのです。

軍は、原則として1ターンに、隣接するいずれかのエリアへ1エリア移動することができます。

ただしこの1エリア移動を行った後、その軍を指揮している指揮官が自身の行動力チェックにパスすれば、追加でもう1エリアだけ移動することができます。

なお軍は、移動中に友軍を拾い上げ、または残置していくことはできません。

戦力の拾い上げ、または残置が行なえるのは、あくまで移動前の指揮官再編成フェイズにおいてのみです[6.2.B参照]。

軍は、敵が1戦力ポイントでも野外に陣取る(籠城していない)エリアに進入したなら、直ちにそこで移動を終了します。

注:塔状の城砦である **Tourelles** は、その狭さから最大2戦力ポイントまでしか駐屯/籠城させることができません。

また逆に **Tourelles** を攻める場合も、最大4戦力ポイント(例外として大砲ポイントはこの制限に含まれません)までしか、その強襲/攻囲戦に参加できません。

冬の移動:

12月と1月の週ターンには、軍による最低1エリア移動は保障されず、軍が横切ろうとする各々のエリアの境界線ごとに、軍を率いる指揮官の行動力チェックが必要とされます。

チェックに失敗すれば、その週ターンの移動は境界線を横切ることなく終了となります。

なお行動力チェックに成功する限り、最大2エリア移動できる点は通常の移動方法と変わりません。

ロワール河:

軍は、籠城していない敵の戦力ポイントが、どちらの側にもない橋梁を利用して、ロワール河を渡ることができます。

橋梁がない場所で軍がロワール河を渡河するには、その移動をロワール河に隣接した形で開始し、更にその軍を率いる指揮官が行動力チェックに成功しなければなりません。

成功すれば、軍はロワール河を渡河して、向こう岸エリアに入ってそのターンの移動を終えます。

もし失敗したなら、軍は渡河できず、渡ろうとしたエリアに残ってそのターンを終えることとなります。

移動の途中でロワール河に隣接した軍は、橋梁を使用せずに、同一移動フェイズに渡河することはできません。

言い換えるなら、移動の途中で橋梁のないロワール河に隣接しても、行動力チェックの余地なく、橋梁がなければ同一ターンにロワール河を渡河することはできないのです。

ただしあくまで軍は、敵が籠城していない1戦力ポイントでも置いているエリアへからは、ロワール河(橋梁のあるなしに関わらず)を越えて入ることはできません。

合戦:

ここでは「野戦」と「城市への強襲」について説明します。「攻囲戦」については、ルール[6.5]攻囲戦で詳しく説明しています。

移動フェイズ終了後、両軍の軍勢(戦力ユニットを率いていない指揮官は、軍勢とは見なされません)が同じエリアに存在するなら、敵に対して攻撃を仕掛けることができます。

一般的な戦況に関わらず、手番側が攻撃側と呼ばれ、非手番側が防御側と呼ばれます。

まず両プレイヤーはそれぞれ、自軍がそのエリアに持つ大まかな戦力ポイントを相手に知らせます。この際、相手に告げるのは兵種に関わらず、単純に10戦力ポイント以上か、それとも以下であるかという点だけです(実際に戦闘を開始してみなければ、相手の正確な戦力を把握することはできません。相手を過大評価して戦わずして撤退したり、敵を過小評価して無謀な突撃を敢行したりすることは、よくあることです)。

そのあとで、防御側がそのエリアに自軍支配下の城市を有しているなら、まず堂々の「野戦」で迎え撃つか、それとも城市に「籠城」するかを宣言しなければなりません。

野戦:

同一エリアに敵味方両軍の軍勢が存在するなら、エリアごとに手番側からまず攻撃を仕掛けるか宣言します。もしそうしないなら、次に非手番側が攻撃を宣言することができます。

どちらかが攻撃を宣言したなら、野戦が開始されます。

もしどちらも攻撃を宣言しないなら、非手番側の軍勢はそのエリアから退却しなければなりません(後述する退却ルール参照)。

この際、そのエリアに自軍支配下の城市があるなら、そこへ退き籠もることができます。

このように戦闘に至らずに退却した場合は、「決戦」とは見なされません[3.モラル参照]。

なおこのゲームの戦闘解決は、ファイア・パワー方式で、戦闘比解決のように攻撃側が不利ということはありません。ここで言う「攻撃の宣言」とは、単にどちらから戦端を開くかというだけの事です。

戦闘ラウンド:

野戦における各戦闘ラウンドは、3つのステップから成り立っています。それは順に「砲撃」、「長弓戦闘」、「白兵戦闘」です。

各々のステップは攻防同時に解決されるものとし、損害は同時に適用されます。

各ステップに該当する兵種(砲撃なら大砲、長弓戦闘なら主にイギリス兵、白兵戦闘なら主にフランス兵)の戦力ポイントは、1ポイントごとに「戦闘力換算表」(#5 “Valeur de Combat”)に従って戦闘力を求め、6面体サイコロを振ってその戦闘力に等しいかそれ以下の目を出せば、敵に1損害を与えた事になります。

当然この際、敵軍にも同じ兵種があれば、同じようにして戦闘を解決し、そこで求めた損害はステップの最後に、同時に適用されることとなります。

砲撃～白兵戦が終わるたびに、防御側から退却を選択する事ができます。防御側が退却しなければ、続けて攻撃側が退却を選択できます。

なお退却先は隣接するエリアか、同一エリア内の友軍城市となります。

どちらも退却を選択しなければ、次の戦闘ラウンドが開始されます。

注：戦闘フェイズに、攻囲下にある籠城軍は城を打って出て、攻囲している敵軍に攻撃(野戦)を仕掛ける事ができます。

また攻囲戦が行われているエリアに、籠城している陣営の救援軍が進入してきた場合、籠城している軍は城を出て、その友軍と合流し、共に野戦に参加する事ができます。

敵が籠城した場合：

この場合、手番側だけが城市に対して攻撃を加えるかどうか決定します。

ここで手番側が決定するのは、「城市に対して強襲」するか「何もしない」かのいずれかです。

城市に対する「強襲」戦闘ラウンドは、2つのステップから成り立ちます。それは順に「砲撃」、「白兵戦闘」です。

城市強襲では「長弓戦闘」はありません。城市強襲においてはイギリス兵も「白兵戦闘」で、その戦闘力を使用しなければなりません(イギリス兵が籠城側でも長弓戦闘はできません)。

城市強襲における白兵戦闘では、攻撃側の1戦力ポイントにつき戦闘力が1減少することに注意してください。

言い換えると「ピンのみ命中」(出目1でのみ籠城軍に1損害)となります。ただし幾つかのイベント・チットには、この効果を打ち消す働きがあります。

城市強襲は、強襲する側が望む限り「強襲」戦闘ラウンドを繰り返すことができます。どちらかが全滅するか、退却するまで続くといった野戦のような強制力はありません。

強襲する側が、ある戦闘ラウンド終了時に強襲の中止を宣言すると、そのエリアに、籠城した軍と強襲を止めた軍とが共存した形でフェイズを終えることとなります。

戦力ポイントと戦闘解決：

各戦力ポイントは、兵種によって戦闘値が決められています。

大砲(Artillerie: 大砲 1 戦力ポイント=3 戦闘力)は、砲撃ステップにのみ戦闘を解決します。

イギリス兵(Anglais)は、野戦においては長弓戦闘ステップにのみ、またはそれが城市に対する強襲であれば白兵戦闘ステップにおいてのみ戦闘を解決します。

フランス兵(Francais)、スコットランド兵(Ecossais)、ブルトン軍団(Breton)、ブルゴーニュ兵(Bourguignon)、民兵(Paysan)は、白兵戦闘ステップにおいてのみ戦闘を解決します。

戦闘の解決は、前述したように各々の戦力ポイントごとに戦闘力を求め、1d6して戦闘力以下を出せば相手側に1損害を負わせます。

損害適用は、損害を受けた側の自由な選択で、自軍の戦力ポイントに割り当てることができます。例えば、野戦でイギリス兵が10戦力ポイント持っているなら、長弓戦闘ステップにサイコロを10個振って、出目2以下のサイコロが4つあったとす

ると、フランス軍に4損害を与えたこととなります。これを受けてフランス側は、フランス兵4戦力ポイントに相当する戦力ユニットを減少させました。

続く白兵戦闘ステップに、今度は残っているフランス兵18戦力ポイントに相当するサイコロ18個を振ります。その結果、出目2以下のサイコロが8つあったとすれば、イギリス軍に8損害を与えたこととなります。

合戦の終わり：

攻防どちらかが1戦力ポイントも残さずに全滅するか、または他のエリア、城市へ退却すれば、その合戦は終了します。

もし戦力ポイントを全て失って指揮官だけが残った場合、敵側に少なくとも1戦力ポイントあるなら、それら敗残の指揮官たち各々について「捕獲判定・負傷指揮官回復表」(NO.6—**Capture et Blessure Des Chefs**)に従ってサイコロを振ります。

その結果、殺されたり捕えられたりしなければ、そのエリアに単独で潜伏することになります。そして次のターンの友軍移動フェイズになったら、他の移動に先駆けてそのようなエリアから移動して出なければなりません。

もし武運たなく敵の捕虜となった場合、直ちにそのエリアにいる敵指揮官ユニット(誰にするかは捕えた側の任意)の下に置かれます(ルール7参照)。

大抵の場合、戦闘ラウンドを2、3回も繰り返すと、合戦は終了します。

退却：

退却先に選択できるのは、同一エリアの自軍支配下の城市、または隣接エリアで、敵が直前にそこを通過して攻め込んできたエリアでなく(言い換えれば同一プレイヤー・ターンに敵味方が入れ違いになるような退却はできません)、しかも籠城していない敵戦力ポイントが、一つもないエリアでなければなりません。

また退却に際しては、橋のあるなしに関わらず、ロワール河を渡河することはできません。

もし退却できないなら、そのエリアにとどまって戦いを継続しなければなりません(次の戦闘ラウンドに移行します)。

◆**訳者註：**イベント・チットの影響で、稀に戦闘中に指揮官がいなくなる事がありますが、このゲームにユニットとして登場する指揮官は、あくまで両軍各10人という制限内で主要な人物だけをキャラクター化していると思われ、戦闘に限り、ユニットとして表されない無名指揮官が指揮を代行しているものとして決着がつくまでそのエリアでの戦闘を継続できるものとします。また、たとえ指揮官がいなくても、便宜上、プレイヤーの任意により戦力ポイントだけで退却を行なえたとしたほうが良いでしょう。(退却を除き、移動は不可)

民兵(Paysan)：

イギリス軍が、フランス軍支配下の城市に対し、初めてその城攻め(城市強襲/攻囲戦)を宣言した際、フランス民兵戦力ポイントがその城市を守るために登場します。

「城市防御表(No.7—**Defense des Fortifications**)」に従ってサイコロを振り、その城市に出現する戦力ポイントを決定します。

ちなみに「*D3」とは、6面体サイコロを振って出目が「1～2」なら民兵1戦力、「3～4」なら民兵2戦力、「5～6」なら民兵3戦力ポイントが出現することを意味します。

例えばオルレアン(3D3)ならサイコロを3個振って、出目がそれぞれ「1、3、6」であったなら、その結果「民兵計6戦力ポイント」が出現することになります。

もし敵がその都市のあるエリアから兵を退いた場合、その都市に残っている民兵戦力は、以後の各ターンにつき1戦力ポイントずつの割合で減少していきます。この民兵の解散はターンマーカが次のターンに移される直前に行ないます。

民兵は、敵が一旦その都市エリアを離れてから再びそのエリアに舞い戻り、その都市に対し新たに**城攻め(城市強襲/攻囲戦)**が宣言されるたびに「城市防御表」に従ってサイコロを振り、新たな民兵戦力を受け取ることができます。ただし、ひとつの都市が受け取ることのできる民兵戦力の数はその最大登場可能数(3、6または9戦力)を越える事はありません。

例えばオルレアンに今解散していない民兵5戦力ポイントがあったとして、再び敵が他のエリアからオルレアン都市エリアに移動してきて、都市に対して攻め寄せてきた場合、民兵出現チェックの結果、6戦力登場となったとしても、その内4戦力だけを受け入れて登場上限の9戦力とし、余剰の2戦力は無視します。なおジャンヌ・ダルク(ルール 5.1 参照)だけが、「民兵」を率いて主体的に戦うことができます。

6.5 攻囲

軍は敵の都市を攻囲することができます。

攻囲マーカを置くためには、都市に立て籠る防御側の戦力ポイントと等しいかまたはそれ以上の戦力ポイントを、攻囲する側の軍が有していなければなりません。

攻囲戦は原則として、籠城している戦力ポイントの2倍に相当するターン数だけ(攻囲戦マーカが置かれた次のターンをまず1として換算)攻囲戦が継続すれば、攻囲側プレイヤー・ターンの終わりにその都市を降伏させることができます。

例えば、仏軍1戦力が立て籠る都市に対して、英軍2戦力が第1週に攻囲を開始したとしたら、第3週の英軍攻囲戦フェイズ終了時に、その都市は降伏することになります。

都市が降伏すると、籠城していた戦力ポイントは全て除去され、また指揮官は捕獲チェックの対象とされます。

その結果、殺されたり捕えられたりしなければ、逃げ延びた指揮官はそのエリアに潜伏することになります。そして次のターンの友軍移動フェイズになったら、他の移動に先駆けてそのようなエリアから移動して出なければなりません。

ただし降伏の段階で攻囲側の戦力が籠城側戦力の2倍なければ、降伏は行われず、2倍の戦力を攻囲側が集めるか、または解囲されるまで攻囲戦は続きます。

もし降伏条件のターンが過ぎた後、攻囲側が2倍の戦力を集めたなら、そのターンの終わりに都市は直ちに降伏するものとします。

もし攻囲戦中に攻防のバランスが崩れた(籠城戦力より攻囲側の戦力が少なくなった)場合、攻囲側が籠城側と同じかそれ以上の戦力ポイントを集めるまで、攻囲戦ターンのカウントは凍結されます。

ある軍が都市の攻囲を継続するためには、最低でも1戦力ポイントとそれを率いる1人の指揮官が存在しなければなりません。

◆**訳者註:**同時に複数の攻囲戦が行われると、降伏までのカウントが分からなくなってしまう事があるので、城市支配マーカを余分に1セット製作しておき、攻囲戦開始時にその都市が降伏する予定のターンのところに置いておく事をお勧めします。

また攻囲戦の途中で強襲を行って、籠城側の戦力を減少させることができた場合、その戦力(2倍相当)分だけ降伏ターンを早めていいでしょう。

攻囲戦が終了する2つの場合:

攻囲戦は、攻囲側が望めば自発的に中止する事ができます。

もしくは攻囲側が戦闘で敗北して、攻囲を解いて立ち退く場合です。

いったん攻囲戦マーカが取り外されると、再び攻囲戦マーカを置いて初めからカウントし直さなければなりません(リセットされるわけです)。

攻囲戦継続中の軍は、他のエリアへ移動することはできません。しかし攻囲戦マーカを置いたまま、そのエリアで野戦を行なう事はできます。

【**重要!!**】 オルレアン都市に攻囲戦マーカを置くためには、前提条件として既にその陣営が **Tourelles** を攻囲下においているか、または **Tourelles** を支配していなければなりません。

ただし**城市強襲**にはそのような前提条件は課せられません。

【7】 捕虜となった指揮官

もし武運つたなく敵の捕虜となった場合、直ちにそのエリアにいる敵指揮官ユニット(誰にするかは捕えた側の任意)の下に置かれます。もしそのエリアに指揮官に率いられていない戦力ユニットしか存在しないなら、いずれかの戦力ユニットの下に置いてください。

捕虜となった指揮官は、それを捕えた指揮官と共に移動します。

捕虜は、それを捕えた側の任意で釈放することができます。

また相手プレイヤーとの話し合いで、捕虜交換または身代金がわりに何か条件を交渉して釈放することも自由です。

【ルール部分は以上で終わりです】

【イベント説明】

A: 戦費支出が可決さる

再編成フェイズの開始時に使用を宣言できます。

王太子とその取り巻きは、ようやくオルレアン救援の為の戦費支出を可決しました。

6面サイコロを2回振ってください。1回目の出目(1D3)によって、1-2=1戦力、3-4=2戦力、5-6=3戦力ポイントが、Blous(プロア都市を含むエリア)に現れます。

同じく2回目の出目が5または6であったなら、大砲1戦力ユニットも受け取ります。

ただしBlous(プロア都市を含むエリア)が、イギリス軍によって占められているならば、それらの増援は次に自軍指揮官が登場するまで待って、その指揮官に率いられる形でいずれかのF登場エリアに登場します。

B: 奇襲

野戦における長弓戦闘の解決前に宣言します。

イギリス軍戦力ポイントは射撃を行なえず、直ちに白兵戦闘ステップに移行します。

もし同時に英軍側イベント Q「続けて射れ」が出された場合、その使用は拒否され、英軍の手元に戻されます(言い換えるならイベント B は、イベント Q より優先されるのです)。

C: 戦闘前退却

合戦の開始時、お互いの戦力概要を伝え合った後で、直ちに退却を宣言できます。

そのエリアの友軍は、戦闘ステップに移る前に自動的に隣接するエリアまたはそのエリア内にある友軍支配下の城市に退却できます。

D: モンジョワ!

白兵戦闘の解決前に宣言します。

“フランス兵 (Français)”各戦力ポイントは、その戦闘力を1ずつ増やすことができます。

なおこのチットでは、“民兵 (Paysan)”の戦闘力は増加しません。

E: やられたっ!!

戦闘ラウンドが終了した際に使用を宣言できます。

激しい乱戦の中で、敵の指揮官の1人が悲鳴をあげて倒れました。

敵方の指揮官の中から、ランダムに1人の指揮官を選んで、6面サイコロを1回振ってください(1d6)。

出目が、1-3=戦死、4-5=負傷、6=かすり傷で影響なし、となります。

F: 拒絶!

もしもオルレアンがイギリス軍の攻囲下にあつて、しかも攻囲側指揮官としてフィリップ(ブルゴーニュ侯ル・ボン「善良公」)が参加しているなら、指揮再編成フェイズにおいて、このイベントの使用を宣言する事ができます。

オルレアン市民は彼だけに降伏を申し出ます。しかしイギリス軍がそれに同意せず、ブルゴーニュ侯フィリップは激怒します。

怒ったフィリップはブルゴーニュ兵と共に帰国してしまいます。フィリップの指揮官ユニットとブルゴーニュ兵(Bourguignonと記載された重装兵イラストのユニット)は、直ちにゲームから取り除かれます。

G: 降伏開城

このイベントは攻囲戦フェイズにその使用を宣言する事ができます。

もしも寄せ手の戦力ポイントが、籠城側の戦力と等しいかそれ以上であったなら、直ちにその城市は降伏します(攻囲戦マーカーが置かれている前提はありません)。

籠城していた全戦力ポイントは直ちに除去され、籠城していた指揮官は必ず次の移動フェイズにそのエリアから退去しなければなりません。

H: てい!

このイベント・チットは、砲撃ステップ終了時に使用を宣言することができます。

勢いに乗った大砲は、続けて二度目の砲撃を加える事ができます。

I: サンドニ!

白兵戦闘の解決前に宣言します。

その白兵戦闘にジャンヌ・ダルクが“民兵 (Paysan)”を率いて参加しているなら、この白兵戦闘についてのみ、フランス軍の各民兵戦力ポイントの戦闘値は1ではなく「2」に換算されます。

J: 大鍋から煮立った油を注ぎかける

籠城側は、城市強襲における白兵戦闘の前に、これの使用を宣言することができます。

その城市強襲における白兵戦闘では、城攻め側の各戦力ポイントの戦闘値は1減らされます。

(原則的に城市攻撃白兵戦闘力は1ですから、これでゼロとなり、そのラウンドでは籠城側が一方向的に攻め手を叩くことができるでしょう)

K: 徹底抗戦

このイベントは攻囲戦フェイズにその使用を宣言する事ができます。

その時点で城市に立て籠もっている1戦力ポイントごとに、降伏のために必要なターン数が引き延ばされます。

例えば5戦力が立て籠もっていたなら、通常は10ターンの攻囲戦継続で降伏するところ、5ターン増えて15ターンまで粘ることになります。

L: 断固たる意志

あるひとつの軍を移動させる前に使用を宣言できます。

移動に関して行動チェックを必要とするものは、サイコロを振ることなく、全てチェックに成功したものと見なされます。

M: 奇蹟

いつでも使用を宣言できます。敵プレイヤーが使用を宣言したイベントを、無効にできます。

N: 強行渡河

あるひとつの軍を移動させる前に使用を宣言できます。

プレイヤーが選んだ任意の1つの軍は、行動チェックのためにサイコロを振ることなくロワール河を渡河して、敵が存在するエリアへ進入することができます。

O: 運命の砲丸

このイベント・チットは、敵の指揮再編成フェイズの開始時に使用を宣言することができます。

城市に押し寄せている敵軍の指揮官が集まっていた帷幕に、防御側から放たれた砲丸が奇蹟的に命中します。

指定した攻囲戦に、攻囲側として参加している指揮官はそれぞれサイコロを振って、出目「1」であったなら戦死、「2~4」で負傷します。

P: 増援

再編成フェイズの開始時に使用を宣言できます。

イギリス軍総司令官ベッドフォード公は、ようやくオルレアン戦域へ増援を派遣してくれます。

6面サイコロを1回振ってください。出目(1D3)によって、1-2=1戦力、3-4=2戦力、5-6=3戦力ポイントが、Janvilleに現れます。

自動的に大砲1戦力ユニットも受け取ります。

ただしJanvilleが、フランス軍によって占められているならば、それらの増援は次に自軍指揮官が登場するまで待って、その指揮官に率いられる形でいずれかのA登場エリアに登場します。

Q: 続けて射れ

このイベント・チットは、長弓戦闘の解決前に使用を宣言することができます。勢いにのったイギリス兵は、今回に限り2回長弓攻撃を加える事ができます。

R: Saint・Georges !

これは野戦における長弓戦闘、または城市強襲における白兵戦闘の前に宣言できます。

イギリス兵の各戦力ポイントは、その戦闘力を1ずつ増やすことができます。

S: スコットランド人傭兵

野戦において敵側にスコットランド兵 (Ecosais) ユニット(緑服の弓兵イラスト)が存在するなら、このイベント・チットを、長弓戦闘の前に宣言することができます。

スコットランド兵 (Ecosais) はイングランド人を憎悪する余り、無分別に突撃して無駄死にする傾向にありました。

通常の長弓戦闘の前にイギリス兵は、その戦闘に参加しているスコットランド兵 (Ecosais) 1 戦力ポイント毎に対して、特別に 2 戦力ポイント分の長弓射撃を加える事ができます。

なお、ゲームに登場するスコットランド兵は最大でも 2 戦力点ですので、最大 4 戦力ポイント相当の射撃を受ける可能性があります。

また当然ですが、その戦闘に参加しているイギリス兵戦力ポイントが相当分以下しかなければ、それが上限となります。イギリス兵が 3 戦力ポイントしかなければ、スコットランド兵が例え 2 戦力ポイント参加していても、振れるサイコロは 4 個ではなく 3 個でしかありません。

T: やった !

ジャンヌ・ダルクが戦闘に参加していたならば、その戦闘ラウンド終了時に使用を宣言できます。6 面サイコロを 1 回振ってください。

出目が、1=ジャンヌは死にます。2-4=ジャンヌは負傷します。5-6=外れです。

U: 畏

それが野戦における白兵戦闘なら、その白兵戦闘を解決する前にこのイベントの使用を宣言できます。

フランス軍はイギリス軍の巧妙な待伏せ戦術に引っかかりました。この白兵戦闘の間に限り、フランス側の各戦力ポイントの戦闘値は 1 ずつ減らされます。

V: 驚異的な治癒力

負傷指揮官回復フェイズの開始時に宣言できます。

プレイヤーの任意で選んだ1人の負傷指揮官は、自動的に負傷から回復します。

W: 攻城工兵

既に「攻囲戦」マークが置かれた城市に対して、城市強襲による白兵戦闘を解決する前に宣言できます。

この白兵戦闘に限り、城攻め側の戦闘力減少は適用されません。

X: 強行軍

ある指揮官が移動を終えた直後に宣言することができます。

その指揮官は続けてもう 1 度移動することができます。この移動も通常の移動ルールが全て適用されます。

例えば、戦力を率いて2エリア移動した後にこのチットを使えば、さらに2エリア移動できる可能性が生まれます。

★戦闘に関するチットの殆どが、そのチットの使用を宣言した一回の戦闘ステップにのみ有効であることに注意してください。

その合戦が終わるまでチットの効果が続くわけではありません。

【和訳作成にあたっての参考文献】

「オルレアン解放」ドキュメンタリー・フランス史
レジーヌ・ペルヌー著/白水社(1986)

「ジャンヌ・ダルク復権裁判」
レジーヌ・ペルヌー著/白水社(2002)

「青髭ジル・ド・レの生涯」
清水正晴著/現代書館(1996)

「ジャンヌ・ダルク」文庫クセジュ 458
アンドレ・ボシユア著/白水社(1969)

「中世と騎士の戦争」世界の戦争 5
高山一彦ほか著/講談社(1985)

「季刊タクテクス 4 号・新書英雄伝:第 20 回」
有坂純著/H J 社(1991)

【追補:オルレアン戦役ヒストリカルノート】

英国の前国王ヘンリー5世の弟で、幼王ヘンリー6世の摂政となったベッドフォート公は、5年かけてロワール河沿いと、その北方にあるル・マンなどの王太子派の拠点をひとつずつ陥落させた。王太子軍はヴェルヌイユ合戦から既に5年が経過しているのに、その野戦軍を英軍に対抗できるほどには強化できないでいた。

摂政ベッドフォート公としても本来の目標であるアンジューを奪うためには、どうしてもロワール河の王太子派最後の戦略拠点オルレアンを占領する必要があり、ここにオルレアンを巡って一大戦役が勃発することとなった。

この戦いに王太子軍が敗北すると、英国軍はフランス王国を縦断する直轄地ベルトを完成させることになり、王太子はフランス国王として即位するのが著しく困難になるだけでなく、下手をすると南仏の一地方政権にまで没落する危険があり、さらに英王国とブルゴーニュ公国によるフランスの分割統治によって、フランスそのものを失う可能性すらあった。

西暦1428年6月30日に英国から出征したソールズベリー伯(Salisbury ソールズベリー伯トーマス・ド・モンタギュー:ゲーム開始時の英軍総指揮官)は、以後ノジャン・ル・ロア、ランブイユ、ロッシュフォール、シャトー・アン・ティムレーを陥とし、その部隊をシャルトルに集結させて、8月末までにオルレアン北方25Kmの地点にある城市ジャンヴィル(Jenville)を攻め落とした。

(ゲーム開始)9月に入って英軍は、アルトネイ村(Arthenay)、およびパティ村(Patay)とシャトーダン城市(Chateaudan)の間の小さな村々を占領。9月25日にはボージャンシー(Beaugency)の城市を降伏させた。

一方、分遣隊はマン(Meung)の城市を陥落させ、以後この城市はオルレアン攻囲戦の英軍集結地として重要な役割を果

たすことになった。マンの占領によってオルレアンは、トゥールやアンジューの町からの救援が望めなくなり、包囲作戦の開始を告げる事となった。

またマン城市を落とした分遣隊は、そのままロワール河を渡って南岸のノートル・ダム・ド・クレリー(Notre Dame de Clery)教会を略奪の末、破壊した。

これは「領主を捕えている間*その領地は攻撃しない」という封建騎士道への違背と、無防備な教会を略奪するという神への冒瀆行為に対する怒りと捕らわれの領主に抱くこの時代なりの深い愛着によって、オルレアン市民の抵抗はひとときわ激しいものとなった。

*1415年のアザンクールの戦いで英軍の捕虜となったオルレアン公シャルルは、以来1440年に釈放されるまでロンドン塔や英国各地の城を点々としながら抑留生活を送った。

▼ オルレアン攻囲戦の開始

10月に入ると英軍は、ロワール河南岸の制圧を開始し、攻囲軍に対抗する防御施設の最も強力な地点である橋の入り口を守る橋頭堡のトゥーレル砦(Tourelles)を、10月12日に占領した。

そして10月17日にはオルレアン城市に対して124発の砲丸が撃ち込まれ、本格的な攻囲戦が開始された。

これを受けて仏軍側はオルレアンからトゥーレル砦に延びる橋梁の橋げたを1つ爆破して、橋の一部を支えている中洲に急造の防塞を作って対抗した。

城市強襲でオルレアンを奪取するなどは論外であり、兵糧攻めで降伏させることが肝心であったから、英軍は封鎖態勢を固めた。

しかし攻囲は決して完璧ではなく、城市への食糧と兵員の補強は最後までさしたる困難にも遭わずに行われた。攻囲戦は長引く気配になった。

10月24日、ソールズベリー伯は部下の兵士達と共にトゥーレル砦の3階に上がり、オルレアンを見下ろす窓辺に立って周囲の状況を視察中、籠城側が放った砲丸によって顔面の大部分をもぎ取られ、マン城市に運び込まれた後、トマス・スケール、ウィリアム・サフォーク、ジョン・タルボットの三将に攻囲戦の継続を命じて死亡した(イベントO:運命の砲丸)。

総指揮官を喪って狼狽する英軍を尻目に、その翌日にはオルレアンに、ドルレアン公、クレルモン伯シャルル・ド・ブルボン、ラウル・ド・ゴークール、ジャン・ド・ラ・ブロス、エティエンヌ・ド・ヴィニョール通称ラ・イールらが入城した。

皮肉なことに前年1427年9月には、ソールズベリー伯麾下の英軍が包囲したモンタルジスの城市(マップ東端外)を、ドルレアン公とラ・イールが解放することに成功し、敗戦続きの仏軍に貴重な勝利をもたらしていた。

11月8日、オルレアン攻囲の付城とトゥーレル砦に守将グラスデールと500の兵を残して英軍は、冬営の為に城市マンとジャルジョー(Jargeau)へ二手に分かれて退き上げた。攻囲軍は大小さまざまな分遣隊に分割されて、お互いに独立した常置の付城に閉じこもっていた。まとまった兵力を組織して、危ない場所を助勢するとか、籠城軍と外部との連絡を一切絶つとかするには、その数は充分ではなかった。

「付城というものはその中にいた連中よりも籠城軍に必ず有利をもたらした」と当時の仏軍武将は書き残している。

しかし攻囲戦自体は冬の間も継続しており、12月23日にはタルボットとスケールの指揮で、橋の中洲にある仏軍防塞が強襲され、砲撃の応酬が交わされた。24日のクリスマス休戦の後、30日、1429年1月1日、2日と英軍の威嚇出撃が行われ、

1月15日深夜には逆にドルレアン公が出撃して小競り合いが繰り返された。

また、この冬の間には英軍側にはジョン・フォルスタッフが、仏軍側にはジョン・スチュアート・ド・ダールレンがスコットランド傭兵と共に到着していた。

▼ 野戦での敗北、『ニシンの戦い』

1428年末に、シャルル王太子の宮廷のあるシノンで召集された三部会において、オルレアン救援の戦費が可決されたのを受けて(イベントA:戦費支出が可決さる)、2月10日、ドルレアン公はラ・イール、ポトン・ド・サントライユ、ジョン・スチュアートらと共にオルレアンを出撃し、クレルモン伯シャルル・ド・ブルボンの軍勢と合流を図った。

その目的は英将ジョン・フォルスタッフ指揮のもと、パリから攻囲軍へと送られるニシンの塩漬け等を満載した補給馬車300台と護衛二千(5戦力)を、途中で待ち伏せして壊滅させること(イベントB:奇襲)で、ドルレアン公とクレルモン伯の軍が合流すれば兵力四千(10戦力)になり、久しぶりに英軍に対し数的優勢を以って有利に戦えるはずだった。

2月12日、斥候の報告で仏軍の圧倒的兵力と待ち伏せを知ったフォルスタッフは、敵の待ち伏せ地点から相当離れた場所に防塞を築き、仏軍から攻めかからせるように謀った。

クレルモン伯の到着まで、攻撃に待ったをかけられていたジョン・スチュアートのスコットランド傭兵は、待ち伏せが看破されたことに激怒して勝手に突撃を敢行。待ち受けていた英兵の猛烈な長弓射撃を受けてスチュアート共々全滅した(イベントS:スコットランド人傭兵とU:鼠)。

これを知ったクレルモン伯は気分を害して戦わずにオルレアンへ撤回。

ドルレアン公も足に矢を受けるなどして総勢六百の兵を失って敗走した。対して英軍の戦死者は僅かに5人であったと云う。

(戦場となったのはアルトネイ村(Arthenay)の周辺と思われる)

▼ オルレアン、窮地の日々

オルレアン攻囲戦開始後4ヶ月の間に実施された唯一の決戦である「ニシンの戦い」で、数的に優勢だった仏軍がまさかの敗北を喫した事を知ったオルレアン市民は、続く2月18日にクレルモン伯がラ・イールらと共に二千の兵を引き連れてオルレアンから退去したことを受けて、ドルレアン公配下の武将ポトン・ド・サントライユを攻囲軍側のブルゴーニュ侯フィリップの下に送り、ブルゴーニュ公にオルレアンを委ねる旨の提案を申し出た。

ル・ボン「善良公」の異名を持つブルゴーニュ侯は、律儀にも摂政ベッドフォート公に使節団を送って交渉させたが、「英軍だけが無駄骨折って、フィリップ一人得をする」この講和案は、にべもなく拒絶された。

4月17日に帰還した使節団によって、これを知ったブルゴーニュ侯は、面子を潰されたとして、手勢を率いて所領へ引き揚げてしまった(イベントF:拒絶!)。

その間、攻囲下にあるオルレアンでは、小競り合いすら滅多に起こらず、日々食糧事情が逼迫していくのを市民達は肌身に感じて恐れていた。

▼ ジャンヌ・ダルクの登場

10年前、英軍による半年に渡る攻囲の末、城塞都市ルーアンが干殺しにあったように、いずれこのオルレアンでも猫や鼠を貪り食う日が来るだろうと市民が恐怖していた時、フランス

王国に神の救いを持って来たと自称する娘の噂が伝わってきた。

ムーズ河上流域で育ったジャンヌは、1425年頃から「フランスに行き英軍を打ち払い、王をランスで聖別しなければならぬ」との神の啓示を受けはじめ、28年5月末に領主のもとに出向いて口添えを頼んだが追い返された。

オルレアンが包囲されると、啓示はいよいよ激しく耐え難くなり、翌29年の2月、ジャンヌは再び領主に会いに行き、今度は口添えを得て3月4日に王都シノンに到着した。

しかし王太子ですら彼女を2日間待たせた上、懐疑的にしか受け入れず、3週間から1ヶ月に及ぶ審査の末にようやくその提案を受け入れた。

王太子は戦費と兵員の徴募を決定し、4月に入るとオルレアンに部隊が結集し始めた。

4月22日にジャンヌは、ジャン・ド・ブロス、ジル・ド・レ、ラ・イールらがオルレアン救援の為に集結していた城市ブリアに入った。

27日にブリアを發った救援軍先遣隊の先頭には、二人の天使に囲まれたキリストを描かせた旗と三角旗を押し立てて、颯爽と白馬に騎乗するジャンヌの姿があった。

ジャンヌは、この軍の指揮官は自分であると思いついていたが、それぞれの部隊の指揮官は世襲の領主であって、彼らはいずれも手塩にかけた手兵を率いて参加していたから、こうした武将たちの兵隊がジャンヌの指揮に委ねられるということはありませんでした。

王太子がジャンヌをオルレアンに送り込んだのは、戦力として期待したのではなく、一つの新しい旗幟あるいはマスコットのようなものとしてであった。

ジャンヌは、この軍を率いてロワール河北岸沿いにオルレアンまで英軍を駆逐しながら前進するつもりでいたが、救援物資の安全輸送を最優先とするジル・ド・レ、ラ・イールらの決定で、ブリアからロワール河南岸へ渡り、敵との接触を避けながら、オルレアンの上流で再渡河する道筋を辿ることになった。

これを知ったジャンヌは激怒するが、出迎えたドルレアン公になだめられて、ラ・イールと共に29日夜、市民の非常な歓喜と熱狂の中で入城を果たした。

そして緇重隊護衛の任務を果たしたジル・ド・レは、ブリアへと引き返していった。

編註:ゲームでこれを再現すると、各1戦力を率いたジル・ド・レ、ラ・イールがジャンヌを伴ってロワール南岸沿いにトゥーレル・エリアまで移動(トゥーレルの英軍1戦力は籠城)します。次の指揮再編成期にジルがラ・イールに戦力を引き渡し、続く移動期にジャンヌとラ・イールだけがイベントN:強行渡河を使ってオルレアン・エリアへ渡り、そこで城から迎え出たドルレアン公と合流して、野戦をせずにオルレアンへ退却/籠城します。ジル・ド・レは指揮官単独移動でブリアへ引き返します。

▼ オルレアンの解放

5月1日にドルレアン公はブリアへ出向き、クレルモン伯、ジル・ド・レら救援軍主力約二千(5戦力)を自ら率い、今度は直接ロワール河北岸沿いに英軍攻囲陣を突破して、4日朝オルレアンへと戻って来た。

この間、ドルレアン公が戻るまで戦闘を禁止されていたジャンヌは、城壁から敵陣を偵察し、英軍に退去を呼びかけ、市内を巡回して市民の戦意高揚に努めていた。

そんな4日昼過ぎ、ドルレアン公が増援を率いて戻ったことに興奮した民兵が、勝手に城から出撃して、城壁から2Km離れた英軍のサン・ルー砦に攻めかかった。

しかし無統制な攻撃は、百戦錬磨の英兵によってたちまち苦戦に陥ったが、急を聞いて駆け付けたジャンヌが民兵を励まし、態勢を立て直したことで戦闘は拡大。約3時間に渡って激戦が繰り広げられた。

味方の苦境を知った英軍は、近隣の付城から出撃して、ジャンヌら民兵の退路を断とうとしたが、ジル・ド・レとラ・イールがこれを迎え撃って、逆に殲滅することに成功。

後詰を失ったサン・ルー砦も陥落し、結果としてオルレアンの解囲が成し遂げられた(ゲームで言うと、「攻囲戦」マークが取り除かれた)。

▼ ロワール河、強行渡河

5月5日は宗教的理由から戦闘は控えられ、夜に入って、ドルレアン公とラウル・ド・ゴークールが主宰する作戦会議が招集された。

しかしジャンヌは民兵の暴発を使嚇したとして諸将の怒りを買っており、会議の最後に形式的に呼ばれた。そこで敵意に満ちた雰囲気を感じ取ったジャンヌは、「あなた方が隠し事をしている以上、私もこれから私がしようとする事を申し上げる必要はないと考えます」と言い捨てて、その場を去った。

翌6日早朝、ジャンヌは小姓にラッパを吹き鳴らさせて民兵を召集し、強引に城門を開かせて出撃した。

ジャンヌを先頭に押し立てた、武装した暴徒の群れは、ロワール河の中洲沿いに強行渡河して南岸のサン・ジャン・ル・ブランにある英軍の付城に攻めかかった。ここを守っていた英兵は、攻め寄せる群衆の凄まじさに恐れをなして、より堅固なオーギュスタン砦に逃げ込んだ。

今度はこれを追撃する民兵が疲労した頃を見計らって、英軍が逆襲に転じ、民兵は浮き足立ったが、騒ぎを聞いて駆け付けたラ・イールら正規軍が到着して戦闘が激化。

一旦は退却し始めた仏軍だったが、殿で戦うジャンヌとラ・イールの姿に奮起した兵士達は反撃に転じて英兵を覆滅し、そのままオーギュスタン砦を陥落させた。

▼ トゥーレル砦の奪回

夜になって一旦オルレアンに引き揚げたジャンヌは、ラウル・ド・ゴークールから「オーギュスタン砦の奪回は予定外の作戦による偶然の勝利であり、更なる増援が王太子から派遣されて来るまで城内に留まる」という作戦方針に従うよう命じられたが、「オーギュスタン砦に野営してトゥーレル砦に極めて接近している今こそ絶好の機会であり、今夜は必ず橋を渡ってオルレアンに凱旋できるでしょう」と語って、今やジャンヌに心酔し始めていたドルレアン公、ジル・ド・レ、ラ・イール、ポトンら諸将を励まして、翌7日早朝からトゥーレル砦に攻めかかった。

トゥーレル砦はウィリアム・グラスデール以下六百の英兵によって頑強に守られており、昼過ぎにはジャンヌ自身も負傷するなど、苦戦が続いた。

しかし両軍が遅い昼食の為に小休止している時、ジャンヌの副官とバスク人の傭兵が、肝試しとしてジャンヌの三角旗を砦の壁際に掲げようとした。

これを遠望したジャンヌは、自分の軍旗が英兵に奪われたと勘違いして壁際に突進、三角旗を奪い返して大きく振り回した。

これを見た仏軍は強襲再開の合図だと思い、一斉に攻撃を開始。

またオルレアン側からも、破壊された橋に細板を渡して、ロードス島修道騎士団の騎士らが裏側から砦に侵入するなどした。

かくして腹背からも挟撃を受けたトゥーレル砦は恐慌に陥って、グラスデール以下守兵の殆どが戦死するか河に落ちて溺死した。

激しい戦いを終えて勝利者となった民兵らはジャンヌの予言通り、橋を渡ってオルレアンに凱旋した。

▼ ロワール河畔の諸城奪回

5月8日早朝、オルレアン周辺の付城にいた英軍は、整然と隊伍を組んでマンの城市へと撤退した。

これを受けて翌9日、ドルレアン公とジャンヌは、王太子のもとに戦勝報告に赴いた。

そこで王太子から最大級の謝意を受けたジャンヌは、ランスへの進撃を安全にするためにロワール河畔の諸城を奪回する許可を求めたが、強く休養を勧められてアランソン公の居城に1ヶ月近く逗留させられた。

この間ジャンヌは焦燥感に苛まれたが、王命に従ってアランソン公の指揮する王太子軍主力と共に、6月9日に再びオルレアンに入城した。

そのころ攻囲を解いた英軍は、オルレアンの西18Kmの城市マンを経て、同じく東方15Kmのロワール南岸にある城市ジャルジョー(Jargeau)へ退いていた。

6月11日にジャルジョーに達した仏軍は、サフォーク伯ウィリアム・ボール麾下七百の英兵が守る城市を、2日間に渡って激しく強襲した。

この激戦の中、ジャンヌがアランソン公の命を救ったり(**イベントM:奇蹟**)、ジャンヌ自身も攻城ハシゴに取り付いて旗を切り裂かれたり、投石を兜に受けて乾濠に転げ落ちたりしたが、遂にジャルジョーは陥落し、サフォーク伯は捕虜となった。

翌13日、いったんオルレアンに引き揚げた仏軍は、そこで再編成を行い、14日にロワール河の南岸に渡って、15日にはマンの橋を確保、そこから更に、7Km先のボージャンシー(Beaugency)に達して、城市を囲んだ。

そこへ王太子から謹慎を命じられていたリシュモン伯アルチュール・ド・ブルターニュが、精鋭ブルトン軍団を率いて、独断で来援。

更にそこへ「禁足を破ったリシュモン伯を阻止せよ」という急使が届き、敵前で同士討ちかと諸將を震撼させたが、ジャンヌの仲立ちで和解が成り、攻囲軍に無事合流した。

ブルトン軍団の到来に恐れをなしたボージャンシーの英軍は、翌日降伏した(**G:降伏開城**)。

▼ 最終決戦、『パティの戦い』

ジャンヴィルから助勢に駆け付けたフォルスタッフと城市マンで合流したタルボットは、マンの橋を奪取して南岸からボージャンシーの再奪取を図ろうとしたが、リシュモン伯が橋の防備を固めていた為、この地域の占拠を続ける事を諦め、マンを放棄して撤退を開始した。

これを知った仏軍は、直ちにリシュモン伯、ドルレアン公、ド・ブロッセ、ジル・ド・レ、ラ・イール、ポトン、ラウル、それにジャンヌも加わって追い討ちをかけた。

6月18日、敗色濃厚な英軍は、これを得意の野戦で迎え撃つべく、峡谷に仏軍を誘い込んで長弓で殲滅する態勢を整えた(**Q:続けて射れ**)。

しかし仏軍の追撃は急で、伏兵の企みも尖兵斥候に看破されて、いきなり白兵戦に発展(**B:奇襲**)。これが英軍に混乱を呼び、遂には総崩れとなり、仏軍は潰走する英軍を追ってジャンヴィルにまで到達。ジャンヴィルはその日の内に開城降伏した。

この戦いで英軍は二千以上の兵力を失い、タルボットとスケールも捕虜となった。逃げ延びたフォルスタッフも、ベッドフォート公によって勲章を剥奪された上、投獄された。

かくして6月19日、アランソン公麾下の王太子軍主力は、堂々の隊伍を組んでオルレアンに三度目の凱旋をし、市民の歡呼に迎えられた。

▼ オルレアン戦役の後

オルレアン戦役の終結を受け、王太子はようやく重い腰を上げ、6月25日にジアンに入って軍を再編成。29日にランスへ向けて進撃を開始した。

その後、進路上の城市は次々と恭順の意を示し、7月16日土曜日に無事ランスへ入城した。

王の聖別式は日曜に挙行するとされていたため徹夜で準備が進められ、翌17日に式典は荘厳かつ華麗に執り行なわれた。

ジャンヌは王太子が聖別式を終えたことで、オルレアンの解放と王太子の聖別という、神から与えられた使命を二つまで果たす事ができたと満足した。

あとは、虜囚の身であるオルレアン公シャルルに自由を取り戻すこと(1440年)と、全ての英兵をフランスから駆逐すること(1453年10月)であったが、これが成し遂げられるのを、ジャンヌがその目で見ることにはなかった(1431年5月火刑)。

▼ 最後に

オルレアン攻囲戦の敗北が英軍に致命的打撃を与えたのではないし、ジャンヌの活動がフランス人の国民意識を目覚めさせたという評価も曖昧で過大評価と言える。

だが、それがオルレアン解放戦という限られた局地戦の中であれ、信仰の信念に裏付けられたこの少女の率直果敢な行動と、その結果得られた勝利が、広く敵味方の注目を引き、少女の周囲の兵士や民衆らに希望を与え、状況の転換点を作ったという事実は、動かさえないものがあると言えるだろう。

【終】