



流血と薔薇



イギリス 薔薇戦争の戦い、
1455年-1487年



目次

序文.....	2
第1次セント・オールバンズ、ハートフォードシャー、 1455年5月22日.....	3
プロア・ヒース、スタッフォードシャー、 1459年9月23日.....	6
第2次セント・オールバンズ、ハートフォードシャー、 1461年2月17日.....	10

タウトン、ヨークシャー、1461年3月29日.....	16
バーネット、大ロンドン地区、1471年4月14日.....	19
テュークスベリー、グロスタシャー、1471年5月4日..	22
ボスワース、レスターシャー、1485年8月22日.....	27
戦闘の例.....	33
鐵の兵士達3部作駒一覧.....	37
拡大プレイ手順.....	42



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





序文

薔薇戦争の史的な皮肉は、それはイングランドの歴史で大転換点であり（そして中世の終焉として看做される）ながら、その中の会戦はほとんどの場合は、それらの大部分について我々がほぼ確実に知り得ない程、不完全に扱われていた。この戦争は文字通り、重装騎士によって戦われた。だが何人が、そして時として場所さえも、根拠の無い推量の問題である。我々が知っている1つのことは、その戦場が極めて狭かったことである。

薔薇戦争は、その中心では300年間に渡ってイングランドを支配してきたプランタジネット家の2つの派閥間闘争であった。地方貴族は、自分達の競争者よりも権力を得るためにこの闘争を利用した。ネヴィル家の様な氏族は、サマーセット公やノーサンバーランド伯の様な自分達の地方の競争者と闘うためにヨークシャー陣営支援を決断した。これらの対立者達および国民の正に本質そのものは、この闘争を特に残忍にさせた。陣営が‘無慈悲’を叫び、その逃亡する敵を惨殺し、同様に捕獲した貴族を処刑する多くの場面があった。

この闘争において、百年戦争から進化した防御技術によって、両陣営の兵士は過去よりも重い甲冑を着用した。その結果、より重い白兵戦兵器が重装化された甲冑を打ち破るために使用された。柄槍および槍は、通常徒歩兵士の間で長柄鉾、鉾槍、および他の竿兵器に取って代わられた。重装騎士は、例えば彼らの甲冑を確実に貫通できなくても、自分達の相手を降服するまで打ちのめすための両手剣、斧、および鎚矛を使用するために、楯を捨てた。重装騎士は、自分達の珍重で高価な戦馬を長弓他による戦闘での喪失の危険に曝すよりも、徒歩で戦うために戦闘で下馬する傾向があった。長弓は未だに恐るべき兵器であったが、重装化された甲冑によって、適切に運用された時に英国に素晴らしい勝利をもたらす一助になった百年戦争程は恐れられなかった。火薬兵器はこの時期に戦場により多くの数量で出現し始め、そしてその運用における兵士訓練のしやすさは結局は長弓の終焉を招くことになったが、これは暫くの間発生することはなかった。これらの要素はほとんどの会戦は、堅く詰められた、緩慢に移動する重甲冑兵によって主に徒歩で戦われ、それは決着が着くまでかなり長い時間、互いに打ち合わなければならないことを示唆する。これらの

会戦にはほとんど大規模な騎兵突撃は無かった。当時の戦術は、整列そして一方の陣営が飽きて戦場を去るまで互いに取り掛かることから構成されているように思われる。損害の多くが、敗北した陣営が戦闘から逃走する間に生じた。

軍事的に、戦闘員の大多数はイギリス人であり、時として互いの数マイル内で徴兵されたので、この闘争の両方の陣営は部隊等級と戦術に限ってはほぼ同等に釣り合っていた。これは戦場におけるのと戦場へ引率する両方での統率力が、しばしば重要性を証明したことを意味する。エドワードIV世およびグロスター公リチャードのような多くのヨーク派司令官は、数多くの勝利を勝ち取った有能な軍事指揮官であった。多くのランカスター派司令官は才能が劣っていたように見えたが、彼等のマシな指揮官が参加した時は彼等も勝利を勝ち取った。

デザイナーノート： これらの物事を気に掛けている人達のために——そしてそうする人が多くいる——、筆者は親リチャード派である； 筆者はリチャードIII世がシェークスピアの秀逸な劇（トマス・モア卿のチューダー朝-意欲的な駄作をほぼ基にしている）に描かれている通りに、悪党であったとは信じない； 筆者は彼が所謂塔の中の王子達と何か関係があったとは信じない。王子達がそこで殺害されたであろう証拠には乏しい。故リチャード・バーク氏は、自分がこれに関する資料を十分に持っていたと感じていた。

ユニットの配置と選別に関する注意

プレイする会戦の選択後、地図を広げ、選ばれた会戦の配置項で要求されているユニットを配置すること。一部のユニットは複数の会戦に登場する。それらは、その指揮帯色によって、シナリオ目的に関して識別可能になっている。血と薔薇において、同じ種類の全てのユニットは同じ衝撃戦闘サイの目修正を持っている。これは、プレイヤーが特定の数字のユニットを選ぶ必要が無いことを意味する； プレイヤーは会戦配置において要求された該当する指揮帯および種類のどのユニットでも使用できる。



第1次セント・オールバンズ

ハートフォードシャー、1455年5月22日

史的背景

セント・オールバンズの市の立つ町で1455年5月22日に戦われた第1次セント・オールバンズは、伝統的に薔薇戦争の始りを印した。ヨーク公リチャード・プランタジネットと彼の同盟者ウォリック伯リチャード・ネヴィルは、バッキンガム公ハンプリー・スタッフオードおよびサマセット公エドモンド・ボーフォート（戦闘中に戦死）指揮下のランカスター派と戦い、ヘンリーIV世は傍観していた。

約2,000のランカスター軍はロンドンから22マイル北へ行軍し、ヨーク派の丁度目前でセント・オールバンズに到着し、トンマン壕に沿って、そしてソブウェル通りとシュロップシャー通りの間で陣地を敷いた。約3,000のヨーク派軍は、東のキーフィールドに到着し、隊形整列した。無駄な交渉が続き、1時間ほど経過してからリチャードは攻撃を決断した。ヘンリー王の部隊はヨーク派の攻撃の速さに奇襲されたように思われ、軍の大部分は1452年のブラックヒースの戦いで起きたような平和的解決を期待していた。しかしながら、急いで建てられたバリケードに対して2つの狭い街路を下る正面攻撃は前進できず、ヨーク派に多数の損害が生じた。

ウォリックは町の無防備な部分を通して、市場の広場背後の庭園を通して自分の予備部隊を率いた。伯爵は突然市場の広場に現れ、そこで国王の周りのランカスター派部隊はウォリックと彼の手勢によって包囲された。ウォリックの弓兵は彼らに射掛け、数人を倒し、国王とバッキンガム公の両方に傷を負わせた。ウォリックの攻撃は、国王を囲んでいた兵士の一部が自分達の甲冑を被る時間が無かったほどの奇襲であった！門で戦っているランカスター派部隊の背後にウォリックが出現したことで、これらの兵士の多くが逃亡した。ランカスター派の被包囲部隊が戦いながら町から外への道を切り開くことを試みながら、戦いは更に半時間継続した。

セント・オールバンズの戦いは大規模な軍事行動では無かったが、結果を政治的に拡大させた。ヨーク派は国王を捕らえ、彼を権力に復したが、彼の最大のライバルのサマセット公は、戦闘中にウォリックの敵であるノーサンバランドとクリフォードと一緒に戦死した。

史実に関する注意： アメリカ南北戦争はそれ自身の“セント・オールバンズ”、その戦争の最北の交戦を誇示する。それは実際はカナダからの21の南軍騎兵による、バーモント州北部の小さな町へのある程度手際よく解き放たれた銀行強盗を兼ねた襲撃であった。結構な傑作映画“ザ・レイド”（1954年作品）が作られた。

競技時間

競技時間は、プレイテスターに関しては平均約1時間であった。

デザインノート： 参加する数量の少なさを考慮しても、これはほぼ間違い無く大変早くプレイできるゲームであろう。

初期配置

両方の軍（だが、それらの小規模な数を考えると“分遣隊”程度で軍では無かった）は、午前中のほぼ同じ時間にセント・オールバンズに到着した。ランカスター派は町を占領し、一方ではヨーク派は町の南側に停止し、両陣営は交渉を試みた。ヘンリーVI世が精神異常を示し、サマセット公を引き渡すことを拒否し、彼が誰もかれもの首を吊り、内臓を抉り・四つ裂きにすると言った時に、これは無意味になった。

“戦闘単位（Battle）”という用語は、1人の指揮官の下的小型旅団規模の兵士の恐らく過剰表現である。可能性として合計5,000の兵士が、この会戦で戦った。ヨーク派はランカスター派（素晴らしい防御陣地を持っていた）を数で圧倒していたが、ランカスター派は事実上長弓兵を持っておらず、ヨーク派のそれは著しい数を持っており、差をはっきりさせていた。

ランカスター軍は、先に配置される。

ランカスター派軍

指揮官： 初代バッキンガム公ハンプリー・スタッフオード（OC）[a]、第2代サマセット公エドモンド・ボーフォート、第2代ノーサンバランド伯ヘンリー・パーシー、第8代クリフォード男爵トマス・クリフォード。

奪取駒： 2

軍旗： 国王、ランカスター派軍旗は、ランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、南東に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 北西地図端部（xx23ヘクス列）

配置：

ヘクス：

ユニット：

ハンプリー・スタッフオード、初代バッキンガム公（戦闘単位逃走1）

1836 バッキンガム、ヘンリーVII[b]
1936 1 下馬重装騎士

エドモンド・ボーフォート、第2代サマセット公（戦闘単位逃走2）

2437、2536 2 歩兵、サマセット

ヘンリー・パーシー、第2代ノーサンバランド伯（戦闘単位逃走2）

2238、2337 2 歩兵、ノーサンバランド

トマス・クリフォード、クリフォード男爵（戦闘単位逃走2）

1939、2039、2138 3 歩兵、クリフォード



セント・オールバンスシナリオ用配置地図

a : 本来、この小規模な軍の指揮は、サマセット公にあった。だがバッキンガムの懇願でやや曖昧な、そして一部の政治的な理由により、軍がセント・オールバンズに向けて行軍を準備する前にヘンリーはサマセットをバッキンガムに置き換えた。
b : 国王ヘンリーVI世は存在したが、彼はいかなる統制も軍事的指揮権も持っていなかった。彼は本当にいかなる戦闘も無いだろうを考えていた。彼は戦闘終了時の矢で負傷するまで、木の下に座っていた。



ヨーク派軍



指揮官: リチャード・プランタジネット、第3代ヨーク公 (OC)、リチャード・ネヴィル、第16代ウォリック伯、およびリチャード・ネヴィル、第5代ソールズベリー伯。

奪取駒: 3

軍旗: ヨーク; ヨーク派は1個の軍旗を持っており、それはヨーク派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き: 全ユニットは、北西に向く。

戦闘単位逃走地図端部: 南東地図端部 (xx44-xx43ヘクス列)

配置:

ヘクス: **ユニット:**

リチャード・プランタジネット、第3代ヨーク公 (戦闘単位逃走3)

2739、2938	2	歩兵
2839	1	下馬重装騎士、ヨーク
2738	1	長弓兵

リチャード・ネヴィル、第16代ウォリック伯 (戦闘単位逃走3)

2441、2640	2	歩兵
2540	1	下馬重装騎士、ウォリック
2539	1	長弓兵

リチャード・ネヴィル、第5代ソールズベリー伯 (戦闘単位逃走3)

1943、2043、2242	3	歩兵
2142	1	下馬重装騎士、ソールズベリー
2042	1	長弓兵

デザインノート: 何故に誰も北東に、コック通り (Cock Lane) を越えて配置されないかは、興味深い。恐らくヨークの軍の到着と南東の関門の野原への最初の展開に大いに関係があった。

誰が先攻するか

ヨーク派がゲーム開始時に、第1活性化を与えられる。

地形

トンマン溝

セント・オールバンズは、深さと横幅が不明な乾溝に囲まれていた。少なくとも隊形を組んだ多数の人間からは、割合に横断不能であったと思われる。地方道がそこを横断し—そしてそのような移動を可能にし—たが、射撃ではない場合、これらは白兵戦に対して良好な防御陣地を創り出した門によって全て“防衛”されていた。この溝を横断して移動、

退却、または前進する徒歩ユニットは、混乱させられる。

セント・オールバンズの家屋

実質的にセント・オールバンズの大通りに面する家屋の全ては密集して固まっており、それらの多くに隙間は全く無かった。しかしながら、コック通りでトンマン溝を越えた後、これらの家屋を通して如何にかして町の中心——市場地区内へと浸透した（僅かな漠然とした時代の資料に拠れば）。従って、我々はそのような通過を可能とした... 多くの困難を伴うが。

デザインノート: 北東の地域—バーナード・ヒース—is、プレイに登場しないことになるので、ここでは扱わない; それは第二次セント・オールバンズ用である。

国王ヘンリーVI世

国王は、彼のヘクス内のユニットが退却、離脱、または全滅結果を被ることを含めて、どの様な理由でも移動できない。国王は、戦闘結果による影響を受けない。ヨーク派ユニットが彼のヘクスに進入する場合、彼は捕獲されるが逃走ポイント目的上は全滅として計算される。

時間制限付交戦

この会戦では、時間制限付交戦ルール (16.2) を使用する。最初に、総合欄の8のマスの時間マーカーを置くこと。ヨーク派が、この会戦における時間制限を受ける陣営である。

ゲームバランス

細く赤い線 (ランカスター派有利)

この反史的配置によって、トンマン溝を横断する全ての道路を防衛するようにランカスター派軍は展開される。ヨーク派軍に関しては、本来の配置を使用すること。



ランカスター派軍



配置:

ヘクス: **ユニット:**

ハンプリー・スタッフオード、初代バッキンガム公 (戦闘単位逃走1)

1836	バッキンガム、ヘンリーVII [b]
1936	1 下馬重装騎士

エドモンド・ボーフォート、第2代サマセット公 (戦闘単位逃走2)

2636、2835	2 歩兵、サマセット
-----------	------------

ヘンリー・パーシー、第2代ノーサンバランド伯 (戦闘単位逃走2)

2337、2437	2 歩兵、ノーサンバランド
-----------	---------------

トマス・クリフォード、クリフォード男爵 (戦闘単位逃走2)

1939、2039、2138	3 歩兵、クリフォード
----------------	-------------

余りにも少ない長弓 (ランカスター派有利)

この選択肢によって、ヨーク派陣営が可也の数の長弓装備部隊を持っていなかった可能性が探求される。

ヨーク派プレイヤーに対してこのゲームをより遣り甲斐があるようにするためには、上記の細く赤い線の配置を使用し、ヨーク派戦闘単位のそれぞれから長弓ユニットを取り除くこと。

小さな世界（ランカスター派有利）

この選択肢は一部の記録ではどちらの陣営も側面攻撃を試みなかったことを留意し、側面攻撃選択を削除するためにプレイ範囲を縮小する。ランカスター派軍に関しては本来の配置を使用し、ヨーク派軍に対しては下記のものを使用すること。

18xxおよび26xxの間のヘクスは、プレイ範囲である。



ヨーク派軍



配置：

ヘクス： ユニット：

リチャード・プランタジネット、第3代ヨーク公 (戦闘単位逃走3)

2539-2540	2	歩兵
2639	1	長弓兵
2640	1	下馬重装騎士、ヨーク

リチャード・ネヴィル、第16代ウォリック伯 (戦闘単位逃走3)

2340-2341	2	歩兵
2440	1	長弓兵
2441	1	下馬重装騎士、ウォリック

リチャード・ネヴィル、第5代ソールズベリー伯 (戦闘単位逃走3)

2241-2242、2043	3	歩兵
2141	1	長弓兵
2142	1	下馬重装騎士、ソールズベリー

トンマン堤防（ランカスター派有利）

トンマン溝はその内側に土盛りの堤防があった可能性があり、このことを反映するために、ユニットが溝ヘクスサイドに隣接し、そして投擲射撃が溝ヘクスサイド（門ヘクスサイドを含めて）または溝ヘクス交点を横断する場合、溝のセント・オールバンズ側上のユニットへの全ての投擲射撃は-1サイの目修正を受ける。

逃走レベル

バランス： この会戦は、ヨーク派に大きく有利である。選択配置およびルールはランカスター派へと完全にバランスを傾けないであろうと思われるが、それらはより一層競技性を上げることになる。

事実上、ヨーク派が逃走する前にヨーク派がヘンリー国王を“捕獲”した場合、彼らは勝利する（彼は国王として10逃走ポイントの価値があるので）。

プレイヤーは喪失チェックを実施する時にサイコロを振らず、自分達の逃走ポイントを下記逃走レベルと比較するのみである!!

ランカスター派逃走ポイントは6である。

ヨーク派逃走ポイントは10である。



ブローア・ヒース

スタッフオードシャー、1459年9月23日

史的背景

1459年に、ヨーク公は自分のラドロー城で彼の北方家臣団の軍を伴うソールズベリー伯と、およびカレー派遣軍を伴うウォリックと合流することを企てた。同じ時期に、国王ヘンリーVI世はイギリス中部で軍を召集していた。オードリー卿と王妃は、シュロップシャーのドレートン市場で10,000を超える兵士を集めていた。3,000から6,000の兵士の軍と共に南へ行軍しながら、ソールズベリーはどうかヘンリーの軍を回避したが、ブローア・ヒースでオードリーと遭遇した。

ソールズベリーの偵察隊は生垣の反対側に見える敵の軍旗を発見した時、ソールズベリーは浅い小河川であるが急な困難な土手があるヴェンバートン/ヘンフィル小流上に自分の兵士を配置し、自分の右側面で円陣に組ませた荷馬車があり、そして彼の左を遮蔽するバーントの森があった。オードリー卿が前進した時、ソールズベリーは自分達が大きく数で圧倒されていることを悟り、彼の兵士は塹壕を掘り、自分達の陣地の周囲に撤退を命じた。ソールズベリーの中央は偽装退却を行い、オードリー卿の騎兵を戦闘に引き込むことになっていた。敵が前進するに従って、ソールズベリーは素早く周りを取り囲み、そして彼の弓兵で大損害を発生させながら敵が小川を越えることを強いられた時に、彼等を迎撃した。ランカスター派は断固として再度攻撃した（オードリー卿はソールズベリー捕獲の厳命を下していた）が、オードリーは戦死し、彼の兵士は押し戻された。

ダドリー卿が次に指揮を継承し、自分の残りの兵士で徒歩攻撃を命令し、戦いは敵の優位に推移しているものと信じ、戦場から逃亡した残りの騎兵に支援されない恐るべき格闘戦が生じた。ランカスター派の残りも間もなく、逃走に加わった。

競技時間

競技時間は、プレイテスターに関しては平均約2時間から2時間半であった。

初期配置

何が各軍の“戦闘単位”を規定するに関して、どの資料にも指示が無い。我々は半分知識に基づく推測を作った。どちらの陣営も砲兵および手抱筒を持っていなかったように思われる。

ヨーク派軍は、先に配置される。

ランカスター派軍

指揮官： 第5代オードリー男爵、ジェームズ・トゥチェット（OC）、初代ダドリー男爵、ジョン・サットン、およびキンダートン男爵、ヒュー・ヴェナブルズ[a]。

奪取駒： 2

軍旗： オードリー、ダドリー、およびキンダートン；ランカスター派軍旗は、ランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、東に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 西地図端部（36xxヘクス列）

配置：

ヘクス： **ユニット：**

ジェームズ・トゥチェット、第5代オードリー男爵
(戦闘単位逃走5)
4204-4212 9 騎乗重装騎士、オードリー

ジョン・サットン、初代ダドリー男爵
(戦闘単位逃走10)
4104-4112 9 下馬重装騎士、ダドリー

4003-4012 10 歩兵

ヒュー・ヴェナブルズ、キンダートン男爵
(戦闘単位逃走3)
4214、4216、4317、 5 長弓兵、キンダートン
4318、4420

a： ランカスター派のために戦ってその日に倒れた数人の貴族の一人。オードリーおよびダドリーのみがランカスター派指揮官として言及されているので、我々は残りの有名人の全てを表すためにキンダートンを昇格させた。

ヨーク派軍

デザインノート： この軍の司令官は、全員ネヴィル：親子であったと思われる。ネヴィル家はこれらの戦争で主役であった。．．両方の陣営で。

指揮官： リチャード・ネヴィル、第5代ソールズベリー伯[a]（OC）、およびトーマス・ネヴィル卿。

奪取駒： 4

軍旗： ソールズベリー、ネヴィル；ヨーク派軍旗は、ヨーク派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、西に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 東地図端部（60xxヘクス列）。

防御駒： 12 撒菱（8本物および4ダミー）。

配置：

ヘクス： **ユニット：**

トーマス・ネヴィル卿（戦闘単位逃走4）
5608、5510、5512、 6 長弓兵、ネヴィル
5514、5516、5518

リチャード・ネヴィル、第5代ソールズベリー伯
(戦闘単位逃走8)
5608、5610-5612、 8 歩兵
5619-5622
5613-5618 6 下馬重装騎士、ソールズベリー

a： キングメーカー、ウォリックの父

誰が先攻するか

ランカスター派がゲーム開始時に、第1活性化を与えられる。

ヨーク派指揮

ヨーク派はブローア・ヒースで通常の3個別戦闘単位で戦ったとは思われず、寧ろ戦闘単位は兵器の種類によって区分される。ジョン・ネヴィル卿はこの会戦にいたが、彼に彼自身の指揮を割り当てないことで彼を無視した。

追撃

ヨーク派の防御態勢と戦場準備により、ランカスター派のみが追撃選択ルール（14.9）を使用を許可されることを推奨する。

ランカスター派軍活性化

ランカスター派は、軍活性化を使用できない。

時間制限付交戦

この会戦では、時間制限付交戦ルール（16.1）を使用する。最初に、総合欄の12のマスに時間マーカーを置くこと。ランカスター派が、この会戦における時間制限を受ける陣営である。

地形

ブローア・ヒースは平坦な野原であった。長く伸びた生垣があり、その背後にオードリーは自分の軍の一部を配置した（恐らく弓兵）。2つの軍の間を流れる小川は深くなかったが、急で困難な土手があり、軍隊で渡河することを困難にさせていた。ヨーク派戦列の背後の塹壕は当朝に掘られた；撒菱もまたその時に撒かれた。

ヴェンバートン（ヘンフィル）ブルック

小川を越える騎乗ユニット（移動、退却、または前進/持続攻撃中のどれかで）は、直ちにそれらが混乱状態になるかを判定するためにサイ振り判定しなければならない。サイコロ1個を振ること。サイの目が4以上である場合、そのユニットは混乱させられる。3以下である場合、影響は無い。

史実に関する注意： 一部の資料の地図は小川の名はヴェンバートンであると言い、一部はヘンフィルと言う。

5524から始まり5726で終了する森の中に引かれる小川の絵柄の4ヘクスサイドは小河川であり、小川ヘクスサイドではない。

塹壕

完全に平坦ではなく、ある種の塹壕がここで掘られた。後方からの攻撃に対して防御を提供したが、どのような方法かは説明されていないままである。我々はそれ故に、より機動力があるランカスター派重装騎士を寄せ付けないために数フィート深く掘られた重要な塹壕として扱った； 徒歩部隊は塹壕に沿って移動することが可能であり、そしてそれは彼らに幾らかの防御特典を提供することになる。実際の戦いでは役に立たなかった。これらの種類の塹壕は、一般的に攻囲実施中に掘られる。

徒歩ユニットは、1 MPのコストでどちらかの端部（5709または5719）で塹壕に進入する、または塹壕ヘクスから他の隣接塹壕ヘクスに移動すること（塹壕に沿って実際内側で移動）ができる。

塹壕ヘクス内の徒歩ユニットは塹壕の外のユニットを衝撃戦闘攻撃することができないが、隣接塹壕ヘクス内の敵ユニットを衝撃戦闘攻撃することができる。長弓兵は外へと射撃できるが、-2 DRMを伴う。

荷馬車車陣

ソールズベリーは自分の大規模な荷馬車隊列を、自軍の右側面を防御するために車陣に組ませ、その中に部隊のための幾らかの場所を用意した。

騎乗ユニットは、荷馬車ヘクスに進入および突撃することができない。徒歩ユニットは2 MPのコストで荷馬車ヘクスに進入できる。それがそれ以上移動できず、荷馬車ヘクス内で終了する場合、移動側ユニットは自動的に混乱状態になる。徒歩ユニットは荷馬車ヘクス内に退却できるが、混乱状態になる。

撒菱

撒菱は、敵騎兵（および歩兵、但し限られた範囲で）の威力を減少させる極めて古い方法であった。資料は、彼等がここではほとんど防御側であったので、それらはヨーク派によって撒かれたと述べている。それらは、言うならアザンクールの杭と槍の広範囲の壁ほど、騎乗した部隊への恐るべき障害にならなかったが、離れた所から見るができなかった。それらは馬の機動力を妨害し、しばしば攻撃路を制約した。

ヨーク派プレイヤーは撒菱を与えられる。配置時にこれら全てを配置しなければならない。彼は、ヨーク派戦闘ユニットの5ヘクス以内に、小川の東側のどこかにこれらの全てをダミー/本物面を下に向けて置かなければならない。彼は撒菱マーカーと同時にダミーマーカーをどのヘクスに置くかを選ぶ； ダミーの配置は、無作為ではない。ヨーク派プレイヤーはいつでもまだ裏返されていないマーカーの内容を調べることができ、そしていつでもダミー駒を除去することができる。

移動、退却、または前進/持続攻撃中のいつでも、いずれかのランカスター派戦闘ユニットが内容が不明の撒菱マーカーがあるヘクスに進入するならば、そのマーカーはダミー/本物面を明かすために直ちに表返される。

- それがダミーマーカーである場合、そのマーカーを除去し、そしてそのユニットが移動中に進入した場合、通常移動を継続すること。
- それが本物マーカーであり、ユニットが移動中に進入する場合、撒菱駒があるヘクスに進入するために+1 移動ポイントを支払わなければならない。このマーカーはその場に残され、その影響はゲームの終わりまで全ユニットに影響する。

ユニットまたは指揮官は、撒菱が本物である場合に撒菱ヘクスに進入するために、+1 移動ポイントを含めて十分な残り移動ポイントを持っていないなければならない。

移動、退却、または前進/持続攻撃中のいずれかで騎乗ユニットが本物の撒菱ヘクスに進入するならば、混乱サイ振り修正を実施しなければならない。

- サイの目が4以上である場合、そのユニットは混乱する。
- 3以下である場合、影響は無い。

内容が不明の撒菱マーカーがあるヘクスに進入する、単独で移動、退却または戦闘後前進するヨーク派徒歩ユニットまたは指揮官（どちらの陣営でも）の場合、そのマーカーは表返されないが、移動中に進入する場合は+1 移動ポイントを支払わなければならない。

どちらの陣営の騎乗重装騎士は撒菱マーカー（正体判明済および内容不明）があるヘクスから外に、または通して突撃することができず、そして同様のマーカーがあるヘクス内のユニットに突撃できない。それらは通常通りに撒菱ヘクスから、および内へ衝撃戦闘することができる。撒菱は、退却または戦闘後前進を含めて、戦闘に他の影響を持たない。

ゲームバランス

塹壕を出て（ヨーク派有利）

この選択“史実版”配置によって、ランカスター派はヴェンバートン小川を渡る自分達の史実の正面突撃を強制される。ヨーク派軍に関しては本来の配置を使用し、ランカスター派軍に対しては下記のものを使用すること。

ヘクス X X 07-X X 23のみが、プレイ範囲である。オードリーの戦闘単位は最初に活性化されるランカスター派戦闘単位でなければならない、全ユニットはその最初の活性化中にヴェンバートン小川を越えなければならない。ランカスター派騎乗重装騎士は下馬（7.4）できないが、投擲射撃によって無馬になる可能性がある。

ランカスター派軍

配置：

ヘクス：

ユニット：

ジェームズ・トゥチェット、第5代オードリー男爵
(戦闘単位逃走5)

4610-4614、 9 騎乗重装騎士、オードリー
4510-4513

ジョン・サットン、第1代ダドリー男爵
(戦闘単位逃走10)

4208-4212、 9 騎乗重装騎士、ダドリー
4108-4111

4008-4012、 10 歩兵
3908-3912

ヒュー・ヴェナブルズ、キンダートン男爵
(戦闘単位逃走3)

4214、4216、4317、 5 長弓兵、キンダートン
4318、4420

逃走レベル

バランス： ランカスター派は明らかな数的優位、特に重装騎士で持っていた。しかしながら、ヨーク派は防御陣地とより良い統率力を持っている。ヨーク派有利であるが、大きくはない。

ランカスター派は特別な目標を持っている： ウォリックの軍が合流できる前にソールズベリーの軍を撃破することである。それ故に、勝利の重荷はランカスター派に在り、上記の時間制限付ルールを参照のこと。

ランカスター派逃走ポイントは27である。

ヨーク派逃走ポイントは22である。



第2次セント・オールバンズ

ハートフォードシャー、1461年2月17日

史的背景

1460年の終わりのウェイクフィールドの戦いでのヨーク公とソールズベリー伯の記述を追うと、ランカスター派軍はロンドンに向けて南への前進を開始した。それは、第1次セント・オールバンズの戦いでヨーク派によってその父親全てを殺されたサマセット公、ノーサンバランド伯およびクリフォード卿のようなや若い貴族に率いられた。軍は、彼等の南への行軍上において大いに略奪で生計を立てたスコットランド国境およびスコットランドからの多くの兵士が含まれていた。

ヨーク公リチャードの死によって、王位継承者として彼の18歳の長男マーチ伯エドワードが残された。彼はウェールズ国境地帯で1個ヨーク派軍を率いており、一方でウォリックはロンドン地区で別な軍を率いていた。彼らは自分達の軍の統合を意図していたが、エドワードはジャスパー・チューダーに率いられたウェールズからのランカスター派軍との対決によって遅延させられた。1461年2月2日に、エドワードはモーティマーズ・クロスの戦いでこのランカスター派軍を撃破した。

手元にヘンリー国王を置きながら、ウォリックはランカスター派軍のロンドンへの経路を遮断するために移動した。彼は2月13日にセント・オールバンズに到着し、北からのロンドン方面の一番直接の進入路であり、最も可能性が高いランカスター派の攻撃軸である幹線道路に跨って町の北側に陣を張った。彼はその後数日を固定防御と撒菱や棘が散りばめられた網のような障害物の配置に費やした。初めて新兵器が配備された：拳銃を装備したブルゴーニュ人傭兵である。伝えられるところでは約25,000名のウォリック部隊は、3つの戦闘団に分けられていた。彼は主力戦闘団を率い、町の北側に少し遠くに配置された（ゲーム地図外）。ノーフォーク公は右で前衛を率い、北側に数マイル離れて配置され（ゲーム地図から更に遠く離れて）、そしてウォリックの弟ジョン・ネヴィル卿は左で後衛を率い、ランカスター派に姿を見せていた唯一の部隊であった。これはウォリックは25,000の軍を持っていたかもしれないが、約10,000のみが第二次セント・オールバンズで交戦したことを意味する。ネヴィルは自分の長弓兵のほとんどを町の中に、自分の戦闘団の残りを西向きに北に通じるサンドリッジ街道に沿って配置した。

サマセット公に率いられたランカスター派部隊はセント・オールバンズに向けて夜間に南東へ移動し、2月17日の早朝にヴァー川の畔のセント・マイケルズ教会の丁度西に到着した。アンドリュー・トラロップに指揮された前衛はジョージ通りに送られ、約20,000名の大規模な軍の残りは待機していた。トラロップに部隊は丘に上り、修道院を越えて市場広場内に突進した。そこでは彼等は、奇襲されたが何とか彼等の最初の攻撃を無残に撃退したヨーク派弓兵に直面した。ジョージ通りを逆に押し戻され、トラロップはヴァー川を渡る浅瀬で再編成し、一方でランカスター派司令官達は町内への別な経路を探していた。偵察隊が、町内のヨーク派弓兵が市場広場の西端に向けて集まったので、キャサリン路地が無防備であることを報告した。2次攻撃はジョージ通りとキャサリン路地に沿って発動され、町内のヨーク派弓兵が側面攻撃を受ける結果になり、苛烈な戦いの後に撃破された。

町を確保した後、バーナーズ・ヒースに布陣したランカスター派はジョン卿の戦闘団に向けて北に転じた。町内の守備隊の増強を試みていたジョン卿の戦闘団は戦闘に巻き込まれ、遂には追い散らされた。湿気がある状況で、その火薬も湿気てしまったのでヨーク派の拳銃の多くは射撃できなかった。更に、裏切り者ラヴレース指揮下のヨーク派軍のケント州兵団は逃亡し、ヨーク派戦列内に更に混乱をもたらした。ウォリックの主力戦闘団が何名いたかは知られていないが、それは狭い路地や生垣を通して町の南へ機動し、交戦状態に入った。一部の資料は、彼は自分の騎兵で攻撃したと記述している。更に明らかに移動していたノーフォークは、全くこの戦闘で交戦しなかった。

夕暮れが始まるに従って（1年のこの時期で大変早い夕暮れの中で、そして天候が悪い中であつた）、ウォリックは自分の兵士達が数で圧倒され、いよいよ戦意喪失していくことを認識し、自分の残り部隊で撤退した。ヨーク派軍のほとんどは、混乱の中で良好な秩序で離脱した。ウォリックは、接近してくるマーチ伯指揮下の勝利軍と合流するために西へ行軍し、それ自身を守るためにロンドンから離れた。ランカスター派軍が都市壁の外に到着した時、軍によって犯された略奪行為を聞いているロンドン市民は、門を開けることを拒否した。都市を攻囲するための十分な砲兵無しで、ランカスター派は北に戻らなければならなかったが、彼等はヘンリー王を取り戻した。

ゲームとして

これは両陣営のユニットのほとんどが一度も参加しなかった状況を顧みると、デザイン的に手強いものであつた。（合わせて、紙上では両軍の合計は50,000名であつたらしい。...その内恐らく4分の1は実際に戦闘で交戦した。...またはそれどころか周辺にいた）。これは明らかに諸氏の差し向かいの線形戦闘ではないので、筆者は如何なるゲームプレイヤーも史実の司令官——両方の陣営で——初期に何を行ったかを考慮しないであろうと言っても差し支えないと考える。

それに加えて我々がウォリックが自分の3個ヨーク派戦闘団を何処に配置したかを知っているが、ランカスター派戦闘団のどれが何を、どこで、何時行ったか...彼等が参戦したことでさえも、に関する特定の情報は無い（彼等の最初の攻撃はアンドリュー・トラロップに率いられた戦闘の一部であつた事実以外は、彼はプロア・ヒースではヨーク派の立役者であつた!!...とは言うものの、このゲーム内の指揮官の数人は両極のために働いた）。

地図

セント・オールバンズは、長々しい丘の頂上に座っている町である。この町——しばしば密集している、幾つかの印象的な建物がある——は市場広場の斜めに立ち、そして幾つかの門で守備された場所で渡れる防御向きの溝に囲まれていた。周辺地域はほとんどヒースであり、そして西にあるヴァー川は橋以外では軍事的に渡河不可能であつた。

北のヒース地域の多く——バーナーズ/ベルナーズヒース——は生垣が縦横に横断していたが、この地域はその後大きく変化したので、正確に何処がそしてどのくらいかを説明するのはほとんど不可能である。生垣に沿って走る狭い通りは、軍事機動あるいは激しい乗馬伝令でさえもなく、個々の地元民の対してのみ役に立った。

競技時間

これはこのゲームの中で最長の競技時間の会戦であるに違いないが、ユニットの大部分が地図外で会戦を開始し、そして制約された地形に拠る。競技時間は、プレイテスターに関しては平均約2時間半であり、一部の戦いでは5時間以上に及んだ。初期段階のヨーク派の勝利を阻止することで、平均は3時間から3時間半である。このゲームは初期段階のヨーク派勝利状態によって30分で終了できるが、有り得ないことと思われる。

初期配置

ゲーム地図上でゲームを開始するヨーク派軍の唯一の部分は、ジョン・ネヴィル卿の戦闘単位と長弓兵の独立兵団である。ジョン卿はウォリックの弟であり、エドワードIV世治世ではノーサンバランド伯（これらの戦争で幾つかあつたものの1つ）そして後にモンターギュ侯であつた。

ランカスター派配置は、誰が/何を/何時に関しては一部不可解である。ランカスター派軍全体は、セント・マイケルズ教会（1132）の西側の野原で宿営していた。その2、3ヘクスにそれら全てをまとめるよりも、その端部から直に地図外に残しておき...そして増援としてそれらを導入することにする。我々が読み取ったものは、ランカスター派軍の多くは、資料の表現では、一部の手に負えないスコットランド兵を含めて“烏合の衆”であり、そして恐らくは大多数の地元徴集兵であつた。地図外配置の例外は、アンドリュー・トラロップ卿の先鋒攻撃部隊である。ランカスター派がその中で同じ“戦闘単位”を持っていたことを合わせて、タウトンの戦いが僅か1ヶ月後に実施されたとすれば、我々はその時にはそこにあつた同じ部隊のほとんどを使用することを決定したが、我々が持ち得た情報に一致する一部の微小な再整理はあつた。

セント・オールバンズで参加した砲兵は無かつたらしいが、1つの資料が寒く湿気のある天候がその射撃に影響したと示唆している。この状況がその存在/使用を許さなかったことが、我々の信念である。

ヨーク派軍が先に配置する。

ランカスター派軍

指揮官： 第3代サマセット公、ヘンリー・ボーフォート（OC）[a]； 第3代エクセター公、ヘンリー・ホランド； 第3代シュルーズベリー伯、ジョン・タルボット[b]； 第3代ノーサンバランド伯、ヘンリー・パーシー； アンドリュー・トラロップ卿。

奪取駒： 4

軍旗： トラロップ； ランカスター派は、ランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる1つの軍旗で開始する。

向き： 全ユニットは、南東に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 南西地図端部（10xxヘクス列）

配置：

ヘクス： **ユニット：**

アンドリュー・トラロップ卿（戦闘単位逃走4）

1232、1233-1635	1 下馬重装騎士、2 歩兵、 2 徴集歩兵、1 長弓兵、 トラロップ
----------------	--

a： 第1次セント・オールバンズで“凄惨な目”に会った先のサマセット公の息子。ヘンリー王の王妃、マーガレット・オブ・アンジューは自分自身が“総司令官”であると考え、そして自分の幼い息子、皇太子エドワードと一緒に立合った。彼女は、一切軍令に関わらなかった。ヘンリー王はウォリックによって捕らわれていたが、ヨーク派から取り戻された。

b： ボズワースに参加したギルバート・タルボットの甥（そしてある時点ではシュルーズベリー伯でもあった。．．これらの戦争に実際に適用されるのを“選手一覧無しではプレイヤーに語ることはできない”）。

ランカスター派増援

以下になるまで、ランカスター派は他の戦闘単位を導入できない：

(a) ランカスター派が、セント・オールバンズ内で開始するヨーク派独立長弓兵兵団ユニットの最低限1個を全滅させる、またはヨーク派独立長弓兵兵団ユニットのどれもが市場街（Market Street）内のその開始ヘクスの1つも占めていない、同時に、その後、

(b) トラロップ（または彼の補充）がセント・マイケルズ教会（1132）内で活性化を終了する．．．事実上はサマセットに何が行われているかを知らせている．．．そして恐らくキャサリン路地の存在について彼に教えている。

一度それが発生すると、ランカスター派プレイヤーは増援（7.5）として以下のランカスター派戦闘単位の1個を進入させるために、登場する指揮官による無償活性化、持続、または手番奪取の試みを使用できる。戦闘単位は順番に登場しなければならない。エクセター、シュルーズベリー、そしてその後にノーサンバランド。先の戦闘単位のユニットが全て地図上に登場するまでは、追加の戦闘単位は増援として活性化させることができない。サマセットはどの戦闘単位と一緒にでも進入できる。一度サマセットが進入したならば、彼は全てのランカスター派活性化で移動できる。サマセットが指揮官負傷（5.4）になった場合、彼は補充されないが、ランカスター派逃走ポイントとして計算される。サマセットは軍活性化用に使用でき、そして彼がスタックしている戦闘ユニットによる衝撃戦闘/突撃攻撃を修正できる。ランカスター派プレイヤーは、望む場合は自軍重装騎士の幾つでも騎乗させることができる。ランカスター派増援は、1移動ポイントのコストでヘクス1132から地図に進入する（道路を使用する）。

1) エクセターの戦闘単位（戦闘単位逃走16）

エクセター、8下馬重装騎士、12歩兵、8徴集歩兵、2長弓兵、およびエクセターの軍旗（ランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる）。

2) シュルーズベリーの戦闘単位（戦闘単位逃走16）

シュルーズベリー、8下馬重装騎士、12歩兵、8徴集歩兵、2長弓兵、およびシュルーズベリーの軍旗（ランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる）。

3) ノーサンバランドの戦闘単位（戦闘単位逃走12）

ノーサンバランド、4下馬重装騎士、8歩兵、6徴集歩兵、5長弓兵、およびノーサンバランドの軍旗（ランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる）。



ヨーク派軍



指揮官： 第16代ウォリック伯、リチャード・ネヴィル（OC）、およびジョン・ネヴィル卿。

奪取駒： 3

軍旗： ネヴィル； ヨーク派は、ヨーク派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる1つの軍旗で開始する。

向き： 全ユニットは、北西に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 北東地図端部（42xxヘクス列）。

防衛駒： 8撒菱（5本物および3ダミー）および4網。

配置：

ヘクス： **ユニット：**

長弓兵兵団（戦闘単位逃走3）

1737-2135	5 長弓兵、3 防御楯
-----------	-------------

アンドリュー・トラロップ卿（戦闘単位逃走9）

3129-4025、 3528-4125	4 下馬重装騎士、2 短銃兵 [ブルゴーニュ兵] 防御楯付、 9 歩兵、2 長弓兵、ネヴィル
-------------------------	--

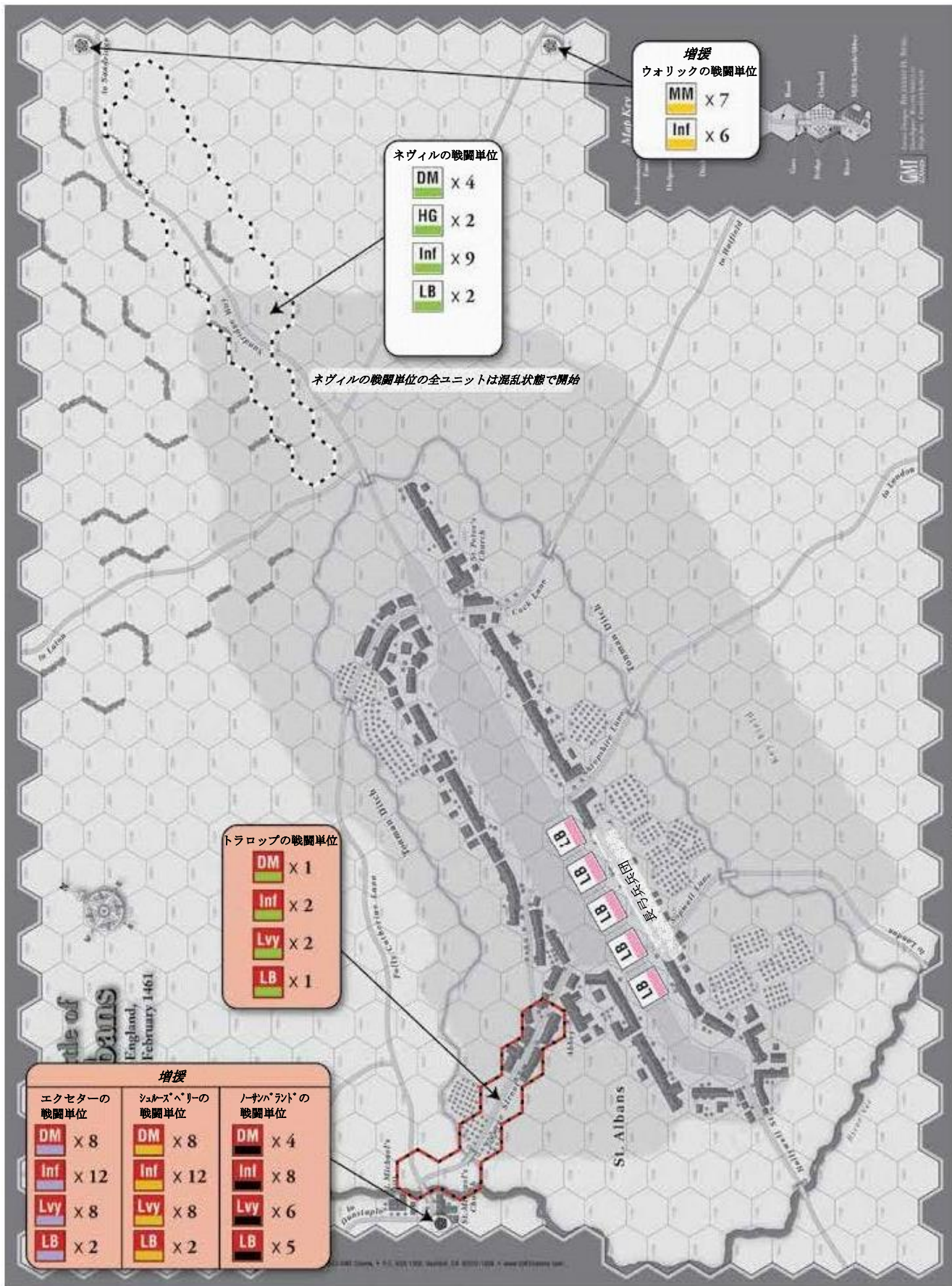
ジョン・ネヴィルの戦闘単位の全ユニットは、混乱状態でゲームを開始する。

デザインノート： 戦闘が南で開始された時、かなり緩く彼らはまだ宿営地に居た。

ヨーク派増援

ウォリック伯の戦闘単位は、サンドリッジ街道に更に沿って約1マイル北にいた。（ノフォークの戦闘単位は更に遠くにおり、ウォリックは政治的首謀者であったかもしれないが、彼は僅かの洞察さえない軍事的天才ではなかった）。

ネヴィルの戦闘単位内のいずれかのユニットが投擲射撃（手番、反撃、または対応）あるいは衝撃戦闘/突撃戦闘による攻撃を受ける、またはネヴィルの戦闘単位内のいずれかのユニットが衝撃戦闘を仕掛けた後の最初のヨーク派活性化終了時に、ネヴィルは増援を導入するためにウォリックへ伝令を送る。一度これが発生したならば、増援が登場するまで何回のヨーク派活性化（どの種類でも）が発生するかを判定するために、彼はサイコロ1個を振り（0のサイの目は、この場合は10とみなされる）、その結果を2で割り、端数を切り上げる。



第二次セント・オールバンズ・バズンナリオ用配置地図

プレイノート： 彼の登場を数えるために、総合欄とウォリックの駒を使用すること。

一度振って出た数の活性化が発生したならば、ヨーク派プレイヤーは増援(7.5)としてウォリックを登場させるために無償活性化、持続、またはウォリックによる奪取の試みを使用できる。ウォリックはヘクス4224または4235のどちらから登場する。これらのユニットは、彼が戦闘に導入するために十分早く移動させることができるそれらの部隊を表している。

ウォリックの戦闘単位(戦闘単位逃走7)

ウォリック、7 騎乗重装騎士、6 歩兵、およびウォリックの軍旗(ヨーク派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる)。

誰が先攻するか

ランカスター派がゲーム開始時に、第1活性化を与えられる。

地形

トンマン溝

セント・オールバンズは、深さと横幅が不明な乾溝に囲まれていた。少なくとも隊形を組んだ多数の人間からは、割合に横断不能であったと思われる。地方道がそこを横断し、そしてそのような移動を可能にし、たが、射撃ではない場合、これらは白兵戦に対して良好な防御陣地を創り出した門によって全て“防衛”されていた。

セント・オールバンズの家屋

実質的にセント・オールバンズの大通りに面する家屋の全ては密集して固まっており、それらの多くに隙間は全く無かった。しかしながら、第1次セント・オールバンズで記されている通り、ウォリックの兵士がコック通りでトンマン溝を越えた後、これらの家屋を通して如何にかして町の中心——市場地区内へと浸透した(僅かな漠然とした時代の資料に拠れば)。従って、我々はそのような通過を可能とした...多くの困難を伴うが。

道路と市場街

道路/街路移動値を使用するためには、ユニットまたは指揮官は繋がっている道路/街路からヘクスから他へと移動しなければならない。

撒菱

撒菱は、敵騎兵(および歩兵、但し限られた範囲で)の威力を減少させる極めて古い方法であった。資料は、彼等がここではほとんど防御側であったので、それらはヨーク派によって撒かれたと述べている。それらは、言うならアザンクルの杭と槍の広範囲の壁ほど、騎乗した部隊への恐るべき障害にならなかったが、離れた所から見る事ができなかった。それらは馬の機動力を妨害し、しばしば攻撃路を制約した。

ヨーク派プレイヤーは撒菱駒を与えられる。彼は、サンドリッジ街道の西側のどこにでも、但しネヴィルの戦闘単位内のヨーク派戦闘ユニットの5ヘクス以内に、これらの全てをダミー/本物面を下に向けて置かなければならない(セント・オールバンズを囲むトンマン溝上および内側は不可)。彼は本物の撒菱マーカーと同時にダミーマーカーをどのヘクスに置かを選ぶ; ダミーの配置は、無作為ではない。ヨーク派プレイヤーはいつでもまだ裏返されていないマーカーの内容

を調べることができ、そしていつでもダミー駒を除去することができる。

移動、退却、または前進/持続攻撃中のいつでも、いずれかのランカスター派戦闘ユニットまたはヨーク派騎乗重装騎士が内容が不明の撒菱マーカーがあるヘクスに進入するならば、そのマーカーはダミー/本物面を明かすために直ちに表返される。

- それがダミーマーカーである場合、そのマーカーを除去し、そしてそのユニットが移動中に進入した場合、通常移動を継続すること。
- それが本物マーカーであり、ユニットが移動中に進入する場合、撒菱駒があるヘクスに進入するために+1移動ポイントを支払わなければならない。このマーカーはその場に残され、その影響はゲームの終わりまで全ユニットに影響する。

ユニットまたは指揮官は、撒菱が本物である場合に撒菱ヘクスに進入するための+1移動ポイントを含めて、十分な残り移動ポイントを持っていないなければならない。

移動、退却、または前進/持続攻撃中のいずれかで騎乗ユニットが本物の撒菱ヘクスに進入するならば、混乱サイ振り判定を実施しなければならない。

- サイの目が4以上である場合、そのユニットは混乱する。
- 3以下である場合、影響は無い。

単独で移動、退却または戦闘後前進するヨーク派徒歩ユニットまたは指揮官(どちらの陣営でも)が内容が不明の撒菱マーカーがあるヘクスに進入する場合、そのマーカーは表返されないが、移動中に進入する場合は+1移動ポイントを支払わなければならない。

どちらの陣営の騎乗重装騎士は撒菱マーカー(正体判明済および内容不明)があるヘクスから外に、または通して突撃することができず、そして同様のマーカーがあるヘクス内のユニットに突撃できない。それらは通常通りに撒菱ヘクスから、および内へ衝撃戦闘することができる。撒菱は、退却または戦闘後前進を含めて、戦闘に他の影響を持たない。

防御楯

防御楯は、背後に立って射撃するために長弓兵、短銃兵、その他によって使用された大変大型の楯である。それらは従兵によって運搬され、保持された。HGまたはLBユニットは防御楯マーカーを“運ぶ”ことができるが、以下の影響が伴う:

- その許容移動力が2減少する。
- その前面ヘクスサイドを通して防楯で防御されたユニットに対する射撃サイの目修正に-2。
- その前面ヘクスサイドを通して防楯で防御されたユニットに対する衝撃戦闘サイの目修正に-1。
- その前面ヘクスサイドを通して防楯で防御されたユニットによる射撃サイの目修正に-1(彼等は通常は防楯の一番上の隙間を通して射撃し、幾分その威力が限られていた)。

投擲射撃および衝撃戦闘/突撃戦闘への防御防楯修正、または非ヘクスサイド地形修正のどちらかが適用され、両方は有り得ない。防御楯マーカーがあるユニットが離脱、または退却

する場合、その防御楯マークは除去される。ユニットは任意に、その活性化のいずれかの開始時に防御楯マークを除去することができる。一度取り除かれたならば、防御楯マークは決して再び配置されることができない。

網

ネヴィルのヨーク派によって使用された興味深い防御用の仕掛けの1つは、生垣の間の空間に、棘が散りばめられた濃密な網を編み/立てたことであった。彼等がどのようにこれを行ったかは不明であり、そしてこれらの幾つが存在したかがやや不明瞭である。但し、配置されたユニットの行先の変更が理由で、実際の戦闘中に適用されなかった場合でさえも、その特別な効果は一部の資料に記されている。

ゲーム開始前に、ヨーク派はいずれか2つの分離している生垣ヘクスサイドの間のヘクス内に自軍網駒を置くことができる。駒上の矢印は棘が向いている方向を表し、その網の棘が向いているヘクスサイドを指すように置かれるべきである。全ての衝撃戦闘の影響（地形効果表に記されている）は、矢印が向いて指しているヘクスサイドを横断する網マークがあるヘクス内への衝撃戦闘および突撃攻撃に適用される。網は投擲射撃に影響を持たない。これらは移動させることができず、そしてどの様な理由でも一度戦闘ユニットによって横断されたならば、それらは除去される。

ヨーク派独立長弓兵団

この戦闘ユニットの1個以上のユニットは、トラロップがランカスター派増援に警報することを阻止し続けるために、その戦闘ユニットの開始ヘクス（1737-2135）の1つの中で各活性化を終了しなければならない。一度トラロップがランカスター派増援に警報することが可能になったならば、これは最早必要無くなる。彼等は指揮官不在戦闘単位（6.4）である。彼等は軍旗を持っていないので、離脱を強制される場合は全滅させられる。彼等はヨーク派逃走ポイントの対象として計算されない（後述の逃走レベル、参照）。

ケント州派兵団： ラヴレースの寝返り

ヨーク派のケント州派兵団は、ヨーク派が知らない内に、ウェイクフィールドでランカスター派によって捕えられ、彼がそうした場合に釈放された時に彼が交わした取引で裏切り者になった1人の隊長ラヴレースによって指揮された。戦いの真っ最中に、ラヴレースは自分の派兵団と一緒に逃亡した（ネヴィルの戦列から）。確かに、ヨーク派の戦意に余り寄与しなかった。

この悲しい現実を反映するために、いずれの活性化の開始時にランカスター派プレイヤーは地図上のどこにでもあるネヴィルの戦闘単位から1個ヨーク派重装騎士ユニットを指定し、単にそれをゲームから取り除くことができる。これは、ヨーク派逃走ポイントの対象として数える。

ヨーク派撤退

例えばその後20未満に落ちる場合でも、ランカスター派逃走ポイントが20以上で活性化が終了し、そしてウォリックが地図に登場している時、ヨーク派プレイヤーはヘクス4224または4235を通してネヴィルの戦闘単位のユニットを撤退させ始めることができる。これらのヘクスの1つから地図を退出するために、ユニットは1移動ポイントを支払う。撤退した各ユニットによって、その撤退したユニットの逃走ポイント値分、ランカスター派逃走レベル上昇が生じる。彼が地図を退出した場合、ネヴィルによってランカスター派逃走レベルは上昇しないが、彼は撤退できる。撤退したユニットは、ヨーク派逃走レベル、そしてネヴィルの戦闘単位レベルの到達の対象

として数えられない。

ウォリックが戦闘単位逃走サイ振り判定に失敗し、彼の戦闘単位が逃亡することが起こる場合、撤退または全滅のどちらかを通して地図上にネヴィルの戦闘単位のユニットが地図上にいない時点で、ランカスター派プレイヤーは勝利する。

デザインノート： ヨーク派がこの方法で勝利する場合、それはヨーク派の反撃がランカスター派の前進を十分に遅らせ、その後自分達の軍を再編成し、再度戦えるための退却できたことを表す。

時間制限付交戦

この会戦では、時間制限付交戦ルール（16.1）を使用する。最初に、総合欄の12のマスに時間マークを置くこと。ランカスター派が、この会戦における時間制限を受ける陣営である。

選択ルール

選択天候ルール： 資料では、大気は湿気に満ちていたことを明らかにしている。唯一の影響は明らかに、ブルゴーニュ兵短筒兵が射撃に幾らかの問題があったことであった。些細なことである、確かに... 諸氏が短筒兵でなければ。選択ルールに従えば——それは追加サイ振り判定である——ヨーク派HGユニットが射撃を望む時は毎回、サイコロを振ること。サイの目が7以上である場合、HGユニットは射撃しない。

ゲームバランス

セント・オールバンズの恐怖と騒乱 (ランカスター派有利)

セント・オールバンズに駐留する長弓兵は、上記の配置で我々が描写したよりも、よりランカスター派によって奇襲される可能性があった。これを反映し、そしてほぼ確実にランカスター派が自分達の増援を導入することを可能にするために、独立長弓兵兵団の全てを通常状態では無く、混乱状態を開始させること。

逃走レベル

バランス： 使用可能であったかもしれない部隊合計において、ランカスター派は大きくヨーク派を数的に圧倒していた... 3対1以上で！ しかしながら、それらのランカスター派のほとんどが恐らく一度も戦闘を見ることが無いであろうから、逃走ポイントレベルはこのゲームで何が起こる可能性があるかを反映している。その全てを考慮すると、これはウェールズから来るエドワード軍と連絡できる前にウォリックの軍の撃滅を試みていたランカスター派に大きく有利な状況である（ウォリックは連絡ができ、そしてそれは結局はタウトンの大会戦を導いた）。ランカスター派有利としてこの会戦は描写されているが、史実通りに大きくは無い。

ランカスター派逃走ポイントは40である。

ヨーク派逃走ポイントは25である。

独立長弓兵団ユニットは、ヨーク派逃走ポイント対象として数えない。



タウトン

ヨークシャー、1461年3月29日

これはこの箱内の最大の会戦であり、全シリーズ内でも最大である。200を超える戦闘ユニットを使用し、実際の戦闘とほぼ同様に恐らく競技に長時間を要することになる。ほとんどが激突と激しい殴り合いであり、機動の余地はあまりなかった。実際の戦いと同様に、望まれる。諸氏の手首を鍛える時間である。

史的背景

タウトンはそれまでイギリスで戦われた最大、最長、そして最も血腥い会戦であった。28人の領主（ほぼ半数は貴族階級、主にランカスター派）を含めて50,000超が戦ったと思われる。この考えられている数字はしばしば、ランカスター派に関して42,000、そしてヨーク派に関して36,000である。これはイギリスにおける数少ない会戦の1つであり、恐らく唯一、第一線が頻繁に中断を強制され、互いに手が届くために死体を片付けなければならない程戦闘が暴力的であった。

2つの軍は両方とも3つの戦闘兵团（支隊）に分かれていたが、それらは隣接する戦闘兵团として配置されていなかったが、縦に並べられた。エドワード王は、予備を手元に置いていた。吹雪の状況下でこの大規模な兵員を整列させ、最後の落伍兵を待つために4時間が費やされた。最後に風向きが変わり、雪がランカスター派の顔面に吹き付けるようになった時、フォーコンバーグ卿は先手を取った。彼は自分の弓兵を前面に引き連れ、密集したランカスター派戦列に矢の雨を降らせた。視界は悪く、自分達の顔面に風が吹き付ける中でランカスター派の矢の一斉射はその目標に届かずに落ちた。損害が重なるに従って、ランカスター派軍はこの虐殺を終わらせる唯一の方法は敵と交戦することと知るに至った（ある著者は、フォーコンバーグが敵の戦列に1分間に約120,000本の矢を送り込んだと計算した）。最後の巧みな移動において、フォーコンバーグは自分の兵（この時点で自分達自身の矢を全て失っていた）に敵の目前で芝生内の敵の矢柄の一部を回収するように命じ、一方で接近してくるランカスター派に対して障害物として数千を残した。

初めにうちは数の重さがヨーク派を押し戻したが、ウォリック伯とエドワードの両者は自分達の兵士を鼓舞するために最前列で戦った。数時間が経過するに従って、ヨーク派は自分達がキャッスルウッドに近づくにますます多くの土地を自分達が明け渡していることに気が付いた。ここから200の騎乗した槍兵が、ヨーク派の左側面に奇襲攻撃を仕掛けた。数百の兵士が逃亡し、エドワードは軍が崩壊することを阻止するために自分の予備全てを使用することを余儀無くされた。

真っ昼間にノフォーク伯が、数千の未投入の兵士と共に到着した。ヨーク派は約1時間に渡って新たな決意と共に戦い、その時あまりにも突然にランカスター派戦列が崩れ、数千の兵が戦場から逃走した。損害のほとんどが逃走中に生じ、彼らの多くが河で溺死した。

史実に関する注記： 当時、多くのヨーク派は（本気で）嫌な天気は1人の修道僧バンゲイ（バーネットとも）による魔法の好影響の御蔭と考えた。魔法、降霊術および“妖術”は、特に悪名高いマレウス・マレフィカルム（魔女に与える鉄槌）がそれがチューダー王朝時代にあった懲罰的影響をまだ持っていなかったもので、この時代にかなり本気で行われた。当時の文字通りの宗教的信仰を考えると、これは驚くべきことではない。

競技時間

この戦いの純然たる大きさにより、競技時間はプレイテスターに関しては平均約3時間半であった。

初期配置

両方の軍の戦闘単位は通常の隣接する右翼-中央-左翼で配置されず、だいたいが戦場によって許容された間口によってこれが不可能であったことによる。軍の規模と限られた間口を考えると、これはこの会戦の長さや破壊性を占めるかもしれない。また両陣営への“無慈悲”の命令もあった。

ランカスター派軍が先に配置する。

ランカスター派軍

指揮官： 第3代サマセット公、ヘンリー・ボーフォート[a]（OC）； 第2代ノーサンバランド伯、ヘンリー・パーシー； および第3代エクセター公、ヘンリー・ホランド。

奪取駒： 4

軍旗： サマセット、ノーサンバランド、およびエクセター；ランカスター派の軍旗はランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、南西に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 北東地図端部（10xxヘクス列）

配置：

ヘクス： ユニット：

ヘンリー・パーシー、第2代ノーサンバランド伯
(戦闘単位逃走5)

2011-2019 9 長弓兵、ノーサンバランド

ヘンリー・ボーフォート、第3代サマセット公
(戦闘単位逃走22)1802-1822、 15 下馬重装騎士、26 歩兵、
1702-1721 サマセット第3代エクセター公、ヘンリー・ホランド
(戦闘単位逃走26)1502-1522、 9 下馬重装騎士、42 歩兵、
1402-1422、 エクセター
1310-1318

a： 初期計画および配置決定のほとんどは、ウェイクフィールドのような会戦での彼の軍事的洞察力の力によって貴族に列せられたばかりのアンドリュー・トラロップ卿によって為された。トラロップはまた、部分的にランカスター派弓兵の指揮を執った。
(トラロップはヨーク派から離脱していた...自分がある種の姦婦にさせていた。栄華の歎洒落 [訳注： 歴史小説 The Sunne In Splendour の振り]。)



ヨーク派軍



指揮官： 国王エドワードIV世（OC）；
フォーコンバーク領主（初代ケント伯）、ウィリアム・ネヴィル[a]； 第16代ウォリック伯、リチャード・ネヴィル[b]； ウェンロック卿、ジョン・ウェンロック領主[c]； およびジョン・ハワード卿（ノーフォークの駒を使用）。

奪取駒： 4

軍旗： エドワードIV世、フォーコンバーク、ウォリック、およびウェンロック； ヨーク派軍旗は、ヨーク派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、北東に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 南西地図端部（34xxヘクス列）。

配置：

ヘクス： ユニット：

ウィリアム・ネヴィル、フォーコンバーク領主
(戦闘単位逃走6)

2510-2519 10 長弓兵、フォーコンバーク

リチャード・ネヴィル、第16代ウォリック伯
(戦闘単位逃走19)2607-2624、 15 下馬重装騎士、21 歩兵、
2707-2724 ウォリックジョン・ウェンロック、ウェンロック卿
(戦闘単位逃走20)2907-2925、 6 下馬重装騎士、32 歩兵、
3007-3025 ウェンロック

エドワードIV世、イギリス国王 (戦闘単位逃走3)

3207、3211 2 騎兵

3208-3210 3 騎乗重装騎士、エドワードIV世

a： 複数の資料によって、ヨーク派の最良の軍事的知性と考えられている。彼はランカスター派から始めた。

b： キングメーカー、偉大な政治家であるが偉大な戦士では無かった。悪くは無く、唯偉大では無かった。

c： ジョン・ディナム領主もまたここでは部分的に指揮を執ったと記されている； 彼はこの戦争において他のどこでもほとんど注意を引かなかったので、我々は彼を含めないことを選んだ。

ヨーク派増援

ノーフォーク公の戦闘単位——第3代ノーフォーク公ジョン・モウブレ——8,000の強兵は、その日の遅くに登場し、かなり形勢を変えた。年寄りで病身の公爵自身——部隊が自分達の指揮官と一緒に歩調を合わせるためにゆっくり移動しなければならなかったのも、恐らく彼の戦闘単位の遅い登場の理由——は、ポンテフラクト城の背後に留まり、彼の戦闘単位はジョン・ハワード卿、後の初代ノーフォーク公ハワードによって率いられた。

以下の幾分奇妙な仕組みは、——例え——ノーフォークの戦闘単位が登場することがあっても、何時登場するかに関する確実性の欠如を反映している...プレイヤーも蚊帳の外に置きながら。

ゲーム開始時に、総合欄の零(0)のマスにノーフォーク登場DRM駒を置くこと。いずれかのヨーク派持続の試みに(ノーフォーク登場DRM駒を進めるが、ノーフォークが登場に失敗した持続を含めて)ヨーク派プレイヤーはノーフォークの戦闘単位が登場するかどうかを判定することを決定できる。これを行うためには、彼はノーフォークの活性化値を使用しながら持続を試みなければならない； この持続のサイ振り判定は、ランカスター派プレイヤーに奪取を受けることができない。このサイ振り判定が失敗した場合、失敗した持続の試みとして扱われる(6.2)。

持続のサイ振り判定に成功した場合、ヨーク派プレイヤーは登場サイ振り判定を実施し、ノーフォーク登場DRM駒が位置するマスに等しいDRMを加える。

修正後の登場サイの目が8以上である場合、ノーフォークの戦闘単位は直ちにヘクス3404-3406を通して登場する(7.5)。その後、それらは通常の活性化ルールを課せられる。

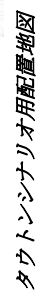
修正後の登場サイの目が7以下である場合、ノーフォークの戦闘単位はまだ登場しないが、それらは戦場への旅程を進めている。ノーフォーク登場DRM駒を1マス進めること。

ノーフォークの戦闘単位 (戦闘単位逃走13)

ジョン・ハワード卿（ノーフォーク駒）、3 長弓兵、10 騎乗重装騎士、12 歩兵、およびノーフォークの軍旗（それはヨーク派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる）。

ランカスター派待伏せ

テュークスベリーと全く同様に、別手の200の兵が側面の森に隠されていた。これらの人々の数と位置の類似性を考えると、諸氏はその信憑性に疑問を抱かせる。だが、物事を面白くしよう。



登場ヘクス： 2127-2628。このユニットは待伏せ後にサマセットの戦闘単位に加わる（16.1）。

誰が先攻するか

ヨーク派がゲーム開始時に、第1活性化を与えられる。

地形

タウトンの戦場は事実上、妨害する地形が無かった（両側の森以外は）。両方の軍は、中央に戦闘に何ら影響を持たなかった小さな窪み（谷）がある狭い高地の上に布陣していた。東から——ヨーク派の右翼——地面は、その側面を限定する湿地に幾分落ち込んでいた。ヨーク小川はこの地域の多くの小河川と同様に、急斜面の土手があり、軍事的に渡河に適していなかった（雨と雪がそれを“荒れ狂う奔流”に変えていた）... 多数の逃亡ランカスター派兵が見出したように。

湿地とリチャードIII世ルール

湿地によって徒歩部隊に対する機動の困難が生じ、騎乗部隊および砲兵に対してほぼ通行不可能であった。移動、退却、または前進/持続された攻撃中のいずれかで、騎乗ユニットが湿地ヘクスに進出したならば、混乱DRも実施しなければならない。

- ・ DRが4以上である場合、そのユニットは混乱状態になる。
- ・ 3以下である場合、影響は無い。

騎乗重装騎士は湿地ヘクス内に、またはから突撃できないが、それら（および騎兵ユニット）は湿地ヘクス内外に攻撃できる。騎乗重装騎士ユニットが湿地の内外に衝撃戦闘攻撃をする場合、他の戦闘結果と一緒に未修整の0または1の戦闘DRで無馬状態になる。砲兵は道路ヘクスサイドを使用してのみ、湿地ヘクスに進入および退出できる。

降雪

この会戦は、ランカスター派兵の顔に直接南から吹く刺すような風を伴う吹雪が荒ぶ中、実施された。それはこの会戦の前半段階で重要な要素であった。

南（南東、南、南西、またはヘクス背東または西に沿って）にある目標に射撃する長弓

- ・ その最大射程を4に減少させる
- ・ 射撃DRから2を引く（-2）

北（北東、北、または北西）にある目標に射撃する長弓

- ・ 7ヘクスの射程距離で射撃できる（それが6ヘクスであるのと同様に）

追撃

この戦闘における線形であるよりも深度における両陣営の普通ではない配置により、追撃選択ルールを使用しないことを推奨する。

逃走レベル

バランス： ランカスター派は戦闘開始時にかなりヨーク派を数で凌駕していたが、ヨーク派は重装騎士で強力である。それ以外に、天候と優秀なヨーク派の指揮統制がある。ヨーク派はこの戦闘でかなり有利である。

ランカスター派逃走ポイントは65である。

ヨーク派逃走ポイントは68である。



バーネット

大ロンドン地区、1471年4月14日

史的背景

1471年3月に、エドワードはイギリスに戻った。ヨークシャーに上陸し、エドワードは部隊と装備を招集し、南方に向かい、彼が行く先でより多くの部隊を招集した。エドワードは抵抗を受けずに4月12日にロンドンの到着した。エドワードの移動を把握して、中部地方で部隊を増強していたウォリック伯は彼に対抗するために、ロンドンに向けて行軍した。約15,000の部隊のランカスター派軍と一緒に彼は、4月13日にバーネットの北約1マイルに陣を敷いた。エドワードはその日の夕方に10,000-12,000の間の兵の部隊と一緒に到着し、ランカスター派の南側に陣を敷いた。暗闇にも関わらず、エドワードは朝を待つよりも到着した自分の部隊を配置することを選んだ。偶然か故意のどちらかで彼はウォリックの戦列の大変近くに配置し、自分の兵に火を焚かず、沈黙を守るように指示した。ランカスター派に近接していたヨーク派は、ウォリックが発射させた砲兵砲撃がエドワードの部隊の頭上を越えたほど、予想外であったことを証明した。

復活祭の日曜日、4月14日の朝に、部隊に深い霧が立ち込める。2つの軍が前進するに従って、エドワードの夜間配置はウォリックの陣地を見誤っており、そしてヨーク派左翼はランカスター派右翼に届かず、一方ではその右翼の戦闘団がランカスター派左翼を越えて延びていたことが明白になった。ランカスター派は素早くその右側面で優位を握り、オックスフォード伯指揮下の部隊はヨーク派の左翼を押し戻し、彼らを戦場から駆逐した。オックスフォードにとって不幸なことに、彼の部隊が戦場に戻って来た時、彼等はヨーク派部隊と誤認され、自分達の陣営自身から射撃を受けた。薄々裏切りを怪しみながら、オックスフォードの部隊は戦いを止めた。

ヨーク派はその右翼で善戦し、そこでは彼等はランカスター派左翼を中央に向けて押すことに成功した。戦いは中央で最も激烈であり、ランカスター派はオックスフォードの兵士からの裏切りの叫びに狼狽させられた。ランカスター派が行き詰まった時に、エドワードは自分の予備を放った。ランカスター派は敗北し、戦場に多くの死体を残しながら逃亡し、戦死者の中には脱出を試みたが自分の馬に間に合うことができなかったウォリック伯、キングメーカー自身も含まれていた。

当時、バーネットはより広大な自治都市ロンドンの一部であった。

競技時間

霧ルールにより、競技時間はプレイテスターに関しては平均約3時間であった。

初期配置

ヨーク派軍は、先に配置される。全砲兵は、射撃態勢で配置される。

ランカスター派軍

指揮官： 第16代ウォリック伯、リチャード・ネヴィル（OC）； 第13代オックスフォード伯、ジョン・ド・ヴィアー； 初代モンターギュ侯、ジョン・ネヴィル； 第3代エクセター公、ヘンリー・ホランド。

奪取駒： 3

軍旗： ウォリック、オックスフォード、モンターギュ、およびエクセター； ランカスター派軍旗は、ランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、南に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 北地図端部（60xxヘクス列）

配置：

ヘクス： **ユニット：**

ジョン・ド・ヴィアー、第13代オックスフォード伯（戦闘単位逃走8）

4706-4709 2 砲兵、2 長弓兵

4804-4810 3 下馬重装騎士、4 歩兵

4904-4909 2 歩兵、4 騎乗重装騎士、オックスフォード

ジョン・ネヴィル、初代モンターギュ侯（戦闘単位逃走7）

4713-4716 2 砲兵、2 長弓兵

4812-4817 4 下馬重装騎士、2 歩兵

4912-4916 2 下馬重装騎士、3 歩兵、モンターギュ

ヘンリー・ホランド、第3代エクセター公（戦闘単位逃走7）

4720-4723 2 砲兵、2 長弓兵

4819-4824 4 下馬重装騎士、2 歩兵

4919-4923 1 下馬重装騎士、4 歩兵、エクセター

リチャード・ネヴィル、第16代ウォリック伯（戦闘単位逃走3）

5210-5214 1 騎兵、4 騎乗重装騎士、ウォリック



ヨーク派軍



指揮官： 国王エドワードIV世（OC）[a]； 初代ヘイスティングス男爵、ウィリアム・ヘイスティングス； 初代グロスター公、リチャード・プランタジネット。

奪取駒： 4

軍旗： エドワードIV世、ヘイスティングス、およびグロスター； ヨーク派軍旗は、ヨーク派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、北に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 南地図端部（36xxヘクス列）。

配置：

ヘクス： **ユニット：**

ウィリアム・ヘイスティングス、初代ヘイスティングス男爵（戦闘単位逃走7）

4308-4310 1 砲兵、2 長弓兵

4207-4211、4107-4110 5 下馬重装騎士、4 歩兵、ヘイスティングス

エドワードIV世、イギリス国王（戦闘単位逃走8）

4314-4317 2 砲兵、2 長弓兵

4213-4218、4113-4117 7 下馬重装騎士 [b]、4 歩兵、エドワードIV世

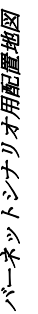
初代グロスター公、リチャード・プランタジネット（戦闘単位逃走8）

4321-4324 2 砲兵、2 長弓兵

4221-4227、4122-4126 7 下馬重装騎士 [b]、5 歩兵、グロスター

a： エドワードの不切実な兄弟、クラレンス公ジョージはエドワードと一緒に、この時はジョージは中古の車のユーゴ並みに信頼できただけの理由で手近に置かれた（そして、リチャードがマームジーワインのネタで彼を溺れさせた訳では無い； エドワードは反逆で彼を処刑していた。急げ、急げ！）。

b： ヨーク派プレイヤーはエドワードおよびグロスターの下馬重装騎士の幾つでも代わりに騎乗重装騎士として配置できる。



誰が先攻するか

ランカスター派がゲーム開始時に、第1活性化を与えられる。

地形

両方の軍はバーネットの丁度北の高地上に配置された。唯一の明確な地形は、大ロンドン街道から西に走る長い生垣であった。実際にはこれらより多くあったかもしれない——そしてそれは——かなり一般的である；だがそのような記述は無い。この高地は地図が示すようになだらかに傾斜しており、それは要因にならず、小さな小河川にもならなかった。

霧

史的背景に記述されている通り、バーネットの主な特徴は、当時のほとんどの戦闘のように、長くは残らなかった、戦闘の全てを覆った深い霧であった。今日、残念ながら我々はこの状況のパラメーター内にそのような湿気があるカーテンを創り出すことはできないが、我々は諸氏の約15フィートより先を見ることができない影響の再現を試みることができる。霧は視認線ルール(11.4)に影響しないことに注意のこと。

- ・ 全ての投擲射撃から3を引くこと(−3)(長弓または砲兵)
- ・ 突撃および反撃突撃は禁止である。
- ・ 平地地形は進入に2MPを消費する(地形表、参照)。

選択ルール

霧無し(ヨーク派有利)

このルールは、攻撃前に霧が晴れるまでヨーク派が待つことを再現する。

霧ルールを使用せずにプレイし、全ての種類のユニットに対して平地地形のMPコストを1MPに低下させること。

霧が晴れる(ヨーク派有利)

このルールは、戦闘中に霧が霧散される可能性を再現する。

初回後の全てのヨーク派無償活性化毎に、サイコロ1個を振ること：9の目で霧は晴れ始める。霧は晴れ始めた後の各ヨーク派無償活性化時に、サイコロ1個を振ること：7以上の目で、霧は完全に晴れる。これが一度発生したならば、霧ルールを使用せずにプレイし、全ての種類のユニットに対して平地地形のMPコストを1MPに低下させること。

裏切り！(中立)

このルールは、霧が兵士達に追撃から戻った戦闘団の正体を混乱させ、味方誤射事故を起こすこと可能性を再現する。

霧ルールが現在使用されており、戦闘団が追撃から戻った場合、それぞれのDRに+2DRMを加えながら、戻った戦闘単位と最も近い味方戦闘単位に対して戦闘単位逃走のサイ振り判定をする。その戦闘単位は、例えば先に戦闘単位逃走DRを実施していても、この戦闘単位逃走サイ振り判定を実施する。この戦闘単位逃走サイ振り判定によって、その戦闘単位逃走の限界値を後に超えることによる戦闘単位逃走サイ振り判定の実施を免除するものではない。

逃走レベル

バランス：ヨーク派が僅かに有利である。

ランカスター派逃走ポイントは37である。

ヨーク派逃走ポイントは33である。



テュークスベリー

グロスタシャー、1471年5月4日

史的背景

5月4日の明け方、ランカスター派はテュークスベリーの町から南1マイルの防御陣地に配置に就いた。ランカスター派主力陣地には、生垣と厚い藪が散在していた土地が正面に備わっていた。

ランカスター派軍は、約6,000を数えた。右翼戦闘団は、サマセット公によって指揮された。ランカスター派中央は、ウェンロック男爵によって指揮された。他の主要なランカスター派司令官とは異なり、ウェンロックは第1次セント・オールバンズ後にランカスター派の大義を見捨て、彼がカレー地方長官エドワードIV世を失った時にランカスター派に戻るだけであった。ヘンリーVI世の息子であるエドワード王子は、中央にいた。18歳になり、戦場を経験したことが無い訳では無いエドワード王子は、自分の母親から第2次セント・オールバンズの戦いで獲られたヨーク派捕虜に死罪を宣告する役割を与えられたことがあったが、実際の指揮の経験には欠けていた。左翼戦闘団は、デヴォン伯によって指揮された。

ヨーク派はランカスター派より僅かに劣勢であった。エドワードの前衛は、彼の最年少の弟グロスタシャー公リチャードによって指揮された。彼は僅か18歳であったが、リチャードは既に経験を積んだ司令官であり、バーネットで戦闘団を指揮した。エドワード自身は、主力戦闘団を率いた。エドワードは28歳であり、戦士としての自分の武勇の絶頂にあった。彼の生涯の友人であり支援者、ヘイスティングス男爵は後衛を指揮した。彼も経験を積んだ司令官であり、リチャード同様にバーネットで戦闘団を指揮した。

エドワードは1つの戦術的決定を下した。彼の軍の左側に、木が濃く茂った公園があった。隠匿されたランカスター派がこの地区から攻撃する可能性を考慮して、彼は200の騎乗槍兵にこの森の一部を占め、ランカスター派にそこを利用することを妨害する、または彼等が彼等自身攻撃を受けなかった場合は自分達自身の独断で行動することを命じた。

彼等がランカスター派陣地に向けて移動するに従って、エドワードの軍はどんな種類の方法を持っても攻撃することが困難なほど、地上が生垣、排水路、および土手によって分割されていることに気が付いた。しかしながら、ヨーク派弓兵および砲兵は、ランカスター派に矢と弾丸を浴びせた。ヨーク派は確実に敵よりも多くの砲を持っており、それらは明らかに良く働いた。

砲弾と弓兵の斉射を逃れるため、またはエドワード王の孤立した戦闘団を側面包囲できる機会を彼が見つけたことが理由のどちらかで、サマセット公はエドワードの左側面を攻撃するために、“邪な道”から少なくとも自分の兵士を率いて行った。不意打ちを受けながらも、エドワードの兵士は断固と抵抗し、生垣と土手の間のサマセットの攻撃を撃退した。決定的な瞬間に、エドワードが左の遠く離れた森の中に早くに配置していた200の槍兵がサマセットを彼自身の右側面と後方から攻撃し、同時にグロスターの戦闘団もこの戦闘に参加した。

サマセットの戦闘団は潰走し、セヴァーン川を渡って逃亡を試みた。大部分は、逃亡時に打ち倒された。サマセットは中央を指揮しているウェンロックへ全速力で駆け寄り、ウェンロックがなぜ自分を支援することに失敗したか詰問した。言い伝えに従えば、彼は答えを待たずに戦斧でウェンロックの脳天を叩き割り、その後修道院に安全地帯を求めた。

その戦意が崩壊するに従って、ランカスター派軍の残りは逃亡を試みたが、多くは溺れるかその追撃者によって殺害された。約3,000のランカスター派が戦場または追撃で死亡した。

競技時間

競技時間はプレイテスターに関しては平均約2時間であった。

初期配置

ランカスター派軍は接近する国王軍の見晴らしを自分達に与えた東西道路の反対側の緩やかな斜面に配置されていた。

ランカスター派軍は、先に配置される。全ランカスター派砲兵は、射撃態勢で配置され、全ヨーク派砲兵は牽引状態で配置される。

ランカスター派軍

指揮官： 第4代サマセット公エドムンド・ボーフォート (OC) [b]； 初代ウェンロック男爵ジョン・ウェンロック [a]； および第15デヴォン伯ジョン・コートニー。

奪取駒： 3

軍旗： サマセット、エドワード王子、およびデヴォン；ランカスター派軍旗は、ランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、南に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 北地図端部 (10xxヘクス列)

配置：

ヘクス：

ユニット：

エドムンド・ボーフォート、第4代サマセット公 (戦闘単位逃走4)

1714-1718 1 砲兵、1 手抱銃兵、3 長弓兵

1615-1617

1 下馬重装騎士、2 歩兵、サマセット

エドワード・プランジネッタ、王太子 [a] (戦闘単位逃走5)

1709-1713 1 砲兵、1 手抱銃兵、3 長弓兵

1610-1613

2 下馬重装騎士、2 歩兵、ウェンロック

ジョン・コートニー、第15デヴォン伯 (戦闘単位逃走4)

1705-1708 1 砲兵、3 長弓兵

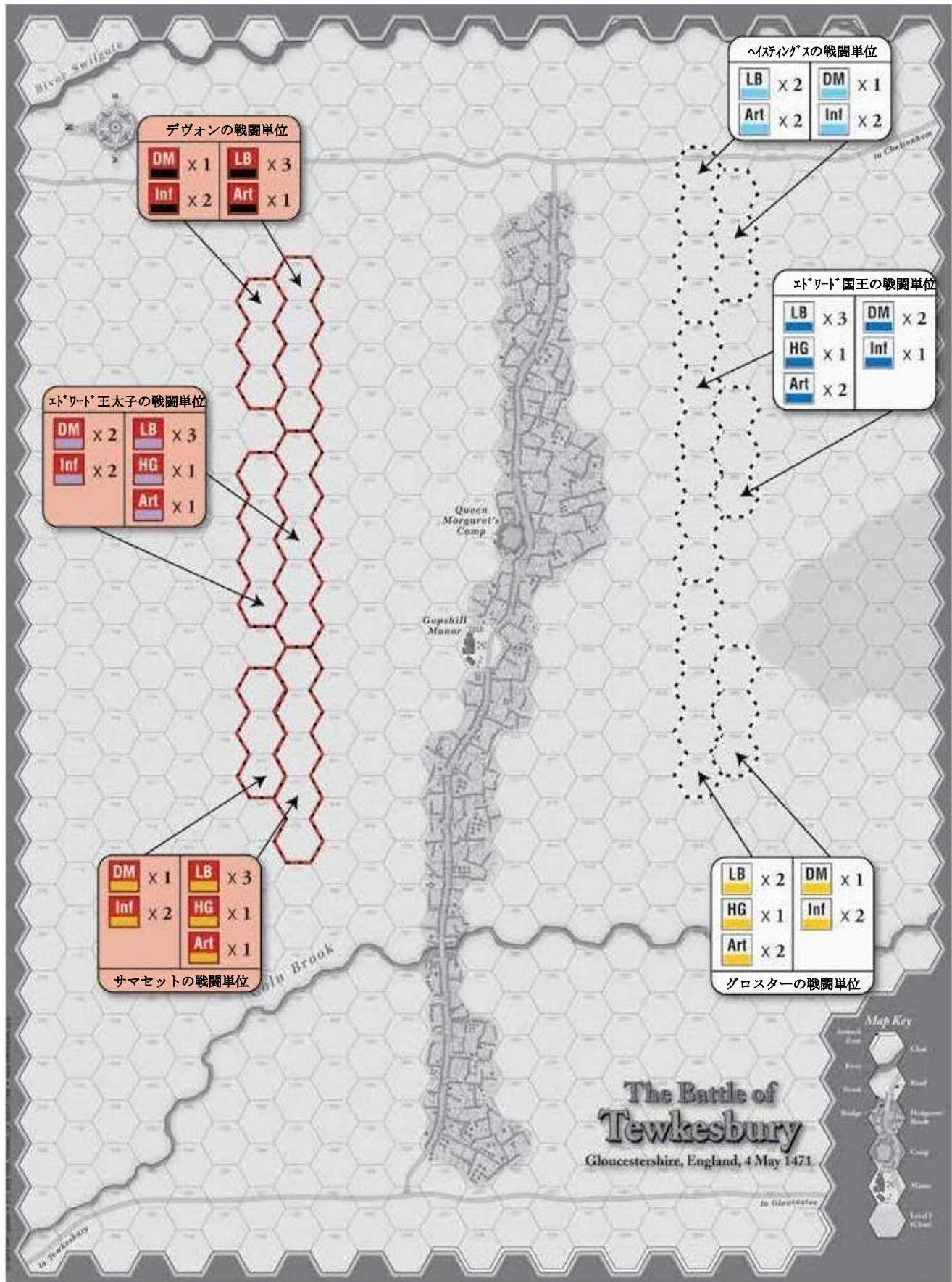
1606-1608

1 下馬重装騎士、2 歩兵、デヴォン

a： エドワード王子は確かにウェンロックの上官であったが、彼はほとんど戦闘経験が無かったので、ウェンロックが事実上指揮していた。

b： マーガレット王妃は、会戦に参加していた。しかしながら、当時の戦いで女王は、ランカスター派戦列の後方に外され、指揮に何ら関与しなかった。





デュークスベリシーナリオ用配置地図



ヨーク派軍



指揮官： 国王エドワードIV世（OC）； 初代グロスター公リチャード・プランタジネット、および初代ヘイスティングス男爵ウィリアム・ヘイスティングス。

奪取駒： 4

軍旗： エドワードIV世、グロスター、およびヘイスティングス； ヨーク派軍旗は、ヨーク派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、北に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 南地図端部（34xxヘクス列）。

配置：

ヘクス： **ユニット：**

リチャード・プランタジネット、初代グロスター公（戦闘単位逃走4）

2813-2817 2 砲兵、1 手抱銃兵、2 長弓兵

2914-2916 1 下馬重装騎士、2 歩兵、グロスター

エドワードIV世、イギリス国王（戦闘単位逃走4）

2807-2812 2 砲兵、1 手抱銃兵、3 長弓兵

2908-2910 2 下馬重装騎士、1 歩兵、エドワードIV世

ウィリアム・ヘイスティングス、初代ヘイスティングス男爵（戦闘単位逃走3）

2803-2806 2 砲兵、2 長弓兵

2903-2905 1 下馬重装騎士、1 歩兵、ヘイスティングス

ヨーク派待伏せ

エドワード王は200の騎乗槍兵（彼等が正確に何であったかは全く不明である）——資料はそれを“集団”と呼んでいる（古い英語で小集団）——の部隊に、戦場の南西の外れにある木立の中に待機するように命令した。

登場ヘクス： 2127-3127。このユニットは、待伏せ（16.7）後にグロスターの戦闘単位に参加する。

誰が先攻するか

ヨーク派がゲーム開始時に、第1活性化を与えられる。

地形

テュークスバリーの戦場はこれらの戦争の戦場のほとんどと同様に開いた野原であり、所々緩やかに傾斜していた。東側の小河川、スィルゲート川は大きな障害であり、両陣営の側面を制限したが、コルン小川は十分な障害では無かったが残りの側面を制限した。

大きな地形、2つの南北道路を繋ぐ土道に伴う生垣と藪の線であった。これらは“森”ではなかった——エドワード王が騎乗した槍兵の分遣隊を配置した南西外れの木立がある——が、

中であるいは通して機動するには困難であった頭の高さの茂みであった。これらの生垣は——そして現在でも——国中で一般的であった。

マーガレット王妃の宿营地として知られる地形は、実際は古い中世の要塞の廃墟であった。

時間制限付交戦

この会戦では、時間制限付交戦ルール（16.1）を使用する。最初に、総合欄の12のマスに時間マーカーを置くこと。ヨーク派が、この会戦における時間制限を受ける陣営である。

側面攻撃

サマセットに率いられたエドワードへの側面攻撃を再現するためには、ゲーム中に1回（1つの例外が存在、後述を参照）ランカスター派プレイヤーは無償活性化を使用してサマセットを活性化させることができ、その後別の戦闘単位を活性化させることを選ぶ代わりに、サマセットで持続させるためのサイ振り続けることができる（ルール6.2への例外）。最初の後の連続する持続に対するDRMは、適用される。ランカスター派プレイヤーは、ヨーク派プレイヤーが戦闘単位を活性化するまで（サマセットが持続のサイ振り判定に失敗する、ランカスター派プレイヤーがパスする、またはヨーク派プレイヤーが持続奪取に成功することで）、サマセットで持続を試みることができる。ヨーク派プレイヤーがサマセットの側面攻撃の迎撃を試みる奪取のサイ振り判定に失敗した場合、ランカスター派プレイヤーは再度連続持続のためにサマセットを活性化させるために続く活性化を使用できる。どの時点でもランカスター派プレイヤーは他の戦闘単位で持続を試みることができるが、一度彼がそれを行ったならば、再度サマセットで連続持続を実施できない。

このルールはサマセットに適用されるが、サマセットの補充指揮官に対して使用されない。



選択配置

再び、道の上に（中立）

一部の資料は、ランカスター派が生垣が縁取る小道の後ろではなく、それに沿った陣地に配置されたことを示している。配置位置の変更のみであり、史実配置による全ての情報およびルールは使用される。この可能性を探索するために、この選択配置を使用すること。全ランカスター派砲兵は、射撃態勢で配置され、全ヨーク派砲兵は牽引状態で配置される。

ランカスター派軍

配置：

ヘクス： ユニット：

エドムンド・ボーフォート、第4代サマセット公 （戦闘単位逃走4）

2216	1 手抱銃兵
2315、2217、2219	3 長弓兵
2218	1 砲兵
2119-2121	1 下馬重装騎士、2 歩兵、 サマセット

エドワード・プランジネッタ、王太子 [a] （戦闘単位逃走5）

2312	1 手抱銃兵
2509、2511、2313	3 長弓兵
2314	1 砲兵
2310、2311、 2212、2214	2 下馬重装騎士、2 歩兵、 ウェンロック

ジョン・コートニー、第15デヴォン伯 （戦闘単位逃走4）

2404、2406、2408	3 長弓兵
2405	1 砲兵
2304、2306、2308	1 下馬重装騎士、2 歩兵、 デヴォン

ヨーク派軍

配置：

ヘクス： ユニット：

リチャード・プランタジネット、初代グロスター公 （戦闘単位逃走4）

3014-3018	2 長弓兵、1 手抱銃兵、2 砲兵
3115-3117	1 下馬重装騎士、2 歩兵、 グロスター

エドワードIV世、イギリス国王（戦闘単位逃走4）

3008-3013 3 長弓兵、1 手抱銃兵、2 砲兵

3109-3111 2 下馬重装騎士、1 歩兵、
エドワードIV世

ウィリアム・ヘイスティングス、 初代ヘイスティングス男爵（戦闘単位逃走3）

3004-3007 2 長弓兵、2 砲兵

3104-3106 1 下馬重装騎士、1 歩兵、
ヘイスティングス

逃走レベル

バランス： ランカスター派がヨーク派より僅かに数で有利であるが、後者は幾分良好な指揮を持っていた。ヨーク派の統率における優位は、しばしば有効であり、この会戦はヨーク派が有利である。

ランカスター派逃走ポイントは20である。

ヨーク派逃走ポイントは22である。



ボスワース

レスターシャー、1485年8月22日

史的背景

英国史における最も重要な戦いの1つであるボスワース、そこでリッチモンド伯ヘンリー・テューダーは、国王リチャードⅢ世——酷く中傷された（シェークスピアの御蔭で）が、それでも悪名高く、塔の2人の惨めな幼い子供の殺害者と推定（但し恐らくそうでは無い）された（そして我々は発見された骨は行方不明の王子達のものではなかった多くの証拠があることを記す）——を打ち破り、ヘンリーⅦ世としてテューダー朝（ランカスター家の政治的子孫）のために英国王位を勝ち取った。

だがそれ以上に、ボスワースは幾つかの理由で興味深い：

- ・ 英国王が戦死したイギリス本土上の唯一の戦いであること（ウィリアムⅠ世の統治から数え始めた場合）。
- ・ 各陣営がどの方向に政治的な同時に戦術的な風が吹くかを待ちながら、その上スタンリー兄弟の2個“戦闘団”が戦場を横切って居座り、サッカーファンのように誰でも良く見えた方に介入するために待っていた、より興味深い状況であった。

デザイナーは、外にはそのほとんどがシェークスピア（テューダー王朝のために情報操作を行っていた）のお蔭である全てのチュードリアン宣伝工作の中で自分が親リチャードであることを意味するリカードイアンであることを再度記す。リチャードは、一例としては屈強であり能力がある野戦司令官にして戦士であり、彼の脊椎の側弯症が理由で僞僂男...そして彼が統治している間は、まあまあ良い王として、不当に貶められていた。

地図

範囲は、幾つかの沖積土砂の湿地地域がある起伏がある田舎である。隔離された雑木林があったが、そのどれも重大な軍事的影響を及ぼすことは無かった。フェン通りは旧ローマ街道であり、ワトリング街道から東に始まり、地図の南西で丁度終わる。

競技時間

競技時間はプレイテスターに関しては平均約2時間であった。

初期配置

ヨーク派軍は、先に配置される。ランカスター派プレイヤーはスタンリー兄弟も配置する。全砲兵は、射撃態勢で配置され、全ヨーク派砲兵は射撃体勢で配置される。

デザインノート： 正確な配置に関する資料が無かったので、後述の特定の配置は推測である。しかしながら、この会戦がどのように展開したかという総意にはそれらは合致する。

ランカスター派軍

指揮官： 第2代リッチモンド伯ヘンリー・テューダー（OC）； 第13代オックスフォード伯ジョン・ド・ヴィアー

奪取駒： 4

軍旗： リッチモンドおよびオックスフォード；ランカスター派軍旗は、ランカスター派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、北東に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 西地図端部（01xxヘクス列）

配置：

ヘクス： **ユニット：**

ジョン・ド・ヴィアー、第13代オックスフォード伯（戦闘単位逃走10）

0913-1818、
0714-1719

3 ウェールズ人長弓兵、
2 ノルマン人弓兵、2 ブルトン人歩兵、2 フランス人砲兵、
6 ウェールズ人歩兵、6 徴用歩兵、
オックスフォード

ユニットよりも多くのヘクスがある。

ヘンリー・テューダー、第2代リッチモンド伯（戦闘単位逃走3）

1019-1421

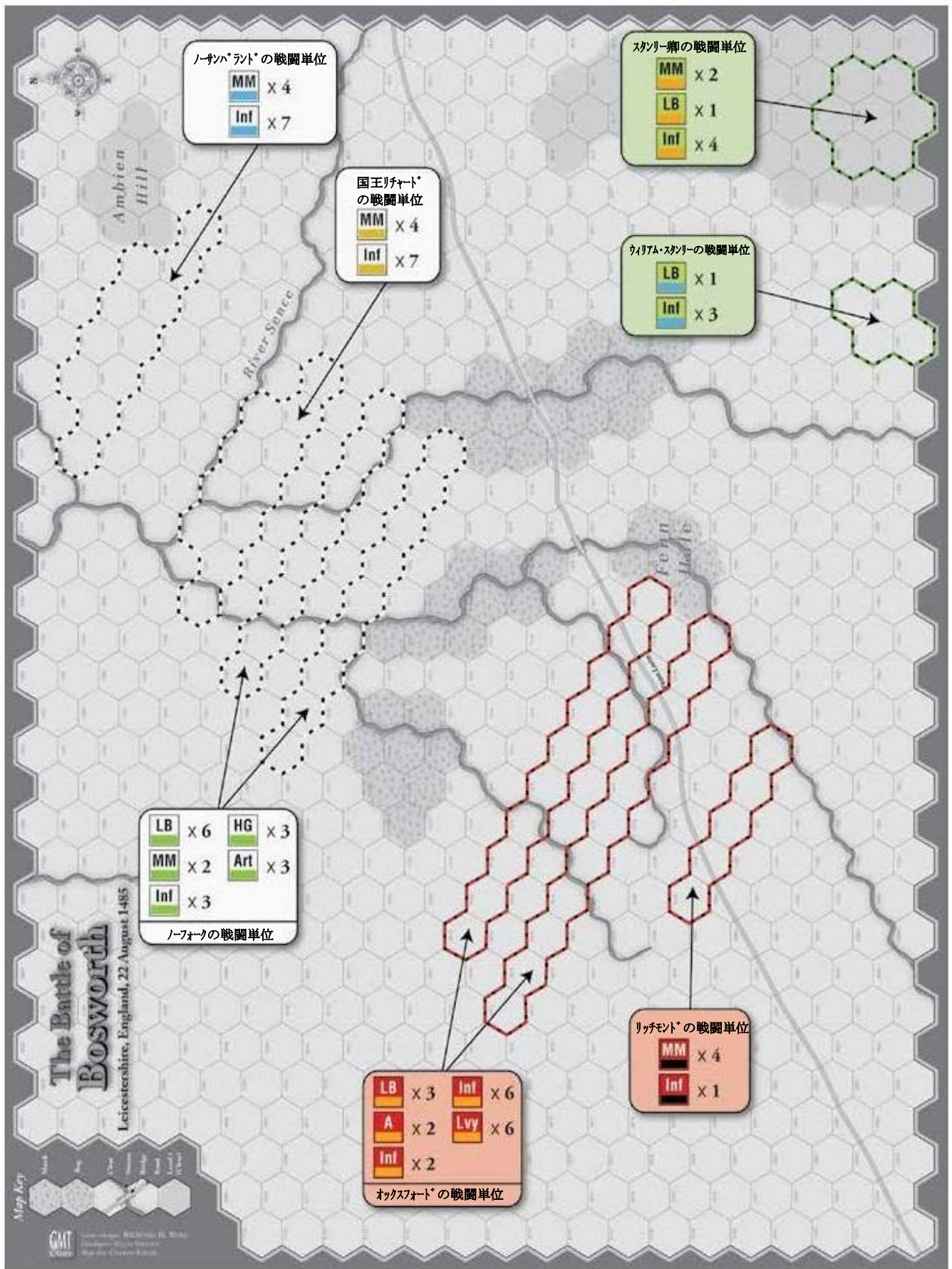
1 歩兵、4 騎乗重装騎士、
リッチモンド

デザインノート： オックスフォードの歩兵がジョン・サヴェーリ卿およびギルバート・タルボット卿によって指揮されていた可能性があるが、ゲームプレイを簡素にするために、我々は彼らを傍観者に送った。

デザインノート： ヘンリーの軍の構成は、それが本当にいかに“外国製”であったかを示す：彼の個人的な宮廷員以外、それ自体、大部分はフランス人とウェールズ人部隊であり、イギリスからの支援は僅かであった。

ヨーク派軍

指揮官： 国王リチャードⅢ世（OC）； 初代ノーフォーク公ジョン・ハワード； 第4代ノーサンバランド伯ヘンリー・パーシー。



ボスワースシナリオ用配置地図。

奪取駒： 3

軍旗： リチャード； ヨーク派軍旗は、ヨーク派プレイヤーが望む場所のどこにでも置くことができる。

向き： 全ユニットは、南西に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 東地図端部（33xxヘクス列）。

配置：

ヘクス： ユニット：

ジョン・ハワード、初代ノーフォーク公
(戦闘単位逃走8)

1409-2213、 3 砲兵、3 手抱銃兵、3 歩兵、
1608-2311 6 長弓兵、2 騎乗重装騎士、
ノーフォーク

リチャードⅢ世、イギリス国王 (戦闘単位逃走6)

1807-2410、 7 歩兵、4 騎乗重装騎士、
2007-2308 リチャードⅢ世

ヘンリー・パーシー、第4代ノーサンバランド伯
(戦闘単位逃走6)

2204-2807、 7 歩兵、4 騎乗重装騎士、
2404-2705 ノーサンバランド



スタンリー兄弟



指揮官： 第2代スタンリー男爵トマス・スタンリー卿；
ウィリアム・スタンリー卿

軍旗： 無し。

向き： 全ユニットは、北西に向く。

戦闘単位逃走地図端部： 南地図端部（xx24ヘクス列）

配置：

ヘクス： ユニット：

トマス・スタンリー、第2代スタンリー男爵
(戦闘単位逃走4)

3023-3024、 4 歩兵、1 長弓兵、
3122-3124、 2 騎乗重装騎士、スタンリー
3223-3224

ウィリアム・スタンリー卿 (戦闘単位逃走3)

2423-2524、 3 歩兵、1 長弓兵、
2623-2624 ウィリアム・スタンリー

誰が先攻するか

各プレイヤーはサイコロ1個を振り、より高いサイの目の側がゲーム開始時に、第1活性化を与えられる。ヨーク派プレイヤーはそのサイの目に2を加える（+2）。

地形

この地域内の幾つかの小川によって、我々が沼地と呼ぶことになる軟弱地盤の幾つかの地域を作り出したが、特に深くはなく、軍事部隊へ多くの障害を引き起こさなかった。それらは渡って突撃することは騎士にとって困難であったであろうから、我々はそれを禁じた。

湿地およびチャード三世ルール

湿地は徒歩部隊に関する機動を困難にさせ、そして騎乗部隊および砲兵に対してほぼ不可能にさせていた。移動、退却、または前進/持続攻撃中のいずれかで騎乗ユニットが湿地ヘクスに進入する時は何時でも、混乱DRも実施しなければならない。

- DRが4以上である場合、そのユニットは混乱状態になる。
- 3以下である場合、影響は無い。

騎乗重装騎士は湿地ヘクス内に、またはから突撃することができないが、それら（および騎兵ユニット）は湿地ヘクス内外に衝撃戦闘攻撃できる。騎乗重装騎士ユニットが湿地ヘクス内外に衝撃戦闘攻撃する場合、修正前の0または1の戦闘DRで他の戦闘結果と共に無馬状態（14.3）になる。

時間制限付交戦

この会戦では、時間制限付交戦ルール（16.1）を使用する。最初に、総合欄の12のマスに時間マーカを置くこと。ヨーク派が、この会戦における時間制限を受ける陣営である。

ノーサンバランドの戦闘単位

ノーサンバランド伯は、リチャードの後衛の戦闘単位を指揮した。しかしながら、彼が実際に誰の陣営であったかは全く明確ではない。ノーサンバランドおよび彼の兵士は決して移動せず、そして彼等の誰も交戦しなかった。彼らの不関与は、リチャードの敗北の有力な要因であった。

熱意の欠如は、彼の低い活性化値に反映されている。ヨーク派プレイヤーは以下の修正でノーサンバランドを活性化させるために、いずれかの非-奪取DRを修正する。彼は、そう行うために無償活性化を使用する場合でも、彼を活性化させるためにサイコロを振らなければならない。無償活性化で活性化サイ振り判定に失敗した場合、その無償活性化は無駄になり、ヨーク派プレイヤーは別の戦闘単位で持続を試みることができる（6.2により）。ノーサンバランドによる奪取のサイ振り判定に修正は無い。ノーサンバランドは軍活性化に含めることができない。最大サイの目修正は-2である。総合欄上で以下の修正を記録するために、ノーサンバランド活性化サイの目修正駒を使用すること。

ノーサンバランド活性化サイの目修正：

- 全滅させられたヨーク派ユニットまたは指揮官の数を越えて除去された完全2個ランカスター派ユニットまたは指揮官毎に、ノーサンバランド活性化サイの目から1を引くこと（-1）。
例：ランカスター派プレイヤーが5個ユニットを喪失し、そしてヨーク派プレイヤーが2個を喪失している場合、ヨーク派プレイヤーは自分のサイの目から1を引くこと（-1）になる。
- 各先に成功したノーサンバランドの活性化に対して、サイの目から1を引くこと（-1）。

スタンリー兄弟

スタンリー卿および彼の弟のウィリアム卿は、誰が勝とうとしているかを見極めるまで待ちながら試合の観客のように座り込んでいた。スタンリー兄弟は実際は婚姻によってヘンリーと血縁関係であった； トマス・スタンリー卿はヘンリーの継父であった！ 暑さに苦しめられ絶え間なく両陣営から要請されたにも関わらず、ランカスター派が優勢になるように見えた時にのみ、彼等は最後には協力した（ウィリアム卿の戦闘団のみが実際に戦った）。誰が実際に参戦し、そして何時かということに関して一部の推測があるが、ウィリアム卿の参戦はリチャードの運命を決定した。

ゲーム開始時に、彼等が実際に座り込み、戦闘を見守り、介入するかしないかの正しい瞬間を待っていたことの備忘用としてそれぞれのヘクス内に2個のスタンリーの戦闘団を置くこと。スタンリー兄弟がランカスター派に参加するまで、どちらの陣営のユニットおよび指揮官は、スタンリーの戦闘ユニットに隣接する、または含むヘクスに進入、スタンリーの戦闘ユニットに投擲射撃を実施する、およびスタンリーの戦闘ユニット衝撃戦闘/突撃することができない。スタンリー兄弟がランカスター派に全く参加しない場合、彼等は戦闘に決して参加せず、彼等は単に座り込み、そして待つ。

ランカスター派プレイヤーは、5個のスタンリー駒を持っている。ゲーム開始時に、ランカスター派プレイヤーは無作為引き用のある種類の口の開いた容器（例としてコップ）の中に全自軍スタンリー駒を入れる。ランカスター派プレイヤーは次に1個スタンリー駒を引き、それは彼が後のプレイのためにその内容を明かさずに取って置くものである。

ランカスター派プレイヤーは、1個戦闘単位、軍旗を活性化させる、または軍活性化を実施するために無償活性化を使用する代わりに、以下の行動の1つを選ぶために1回の無償活性化を使用することができる：

- ・ 取って置いたスタンリー駒をプレイし、スタンリー兄弟の動員を試みる（後述、参照）。
- ・ 容器から駒を1個引く。

自分が現在1枚を手元に持っている場合、ランカスター派プレイヤーは新たな駒を引くことができない。彼が自分の容器から駒を1枚引く場合、彼はそれを直ちにプレイし、スタンリー兄弟の動員を試みる、またはその内容を明かさずに後のプレイのためにそれを取って置くことができる。

スタンリー兄弟動員：

ランカスター派スタンリー駒は、その上に印刷されているスタンリー動員DR ≤ 2、≤ 3、≤ 4、≤ 5、および≤ 6がある。

ランカスター派プレイヤーは、以下これらのサイの目修正で修正される、スタンリー兄弟動員のためのDRを実施する：

ー1 リッチモンド（ヘンリー・チューダー）がどちらかのスタンリー指揮官の8ヘクス以内にいる場合。

+1 リチャードⅢ世がどちらかのスタンリー指揮官の12ヘクス以内にいる場合。

- ・ （修正後の）DRが駒上のDR数字以下である場合、ヘンリー・チューダーは自分の大義にスタンリー兄弟を回復させる説得に成功する。スタンリー兄弟はここでプレイに登場し、この時点からランカスター派プレイヤーのユニットおよび指揮官として扱われる。

加えて、1個スタンリー戦闘単位が無償活性化によるのと同様に直ちに活性化させることができ、その選択ルールを使用している場合、その戦闘単位指揮官は1回の側面攻撃を実施できる（後述、参照）。

- ・ （修正後の）DRが駒上のDR数字より大きい場合、ヘンリー・チューダーはスタンリー兄弟に反逆を犯して国王と戦うことをまだ納得させられなかった。

どちらの場合でも、その駒を容器に戻すこと。

スタンリー兄弟は決して、軍活性化に含めることができない。スタンリー兄弟は軍旗を持たず、従って使用しないので、離脱したスタンリーユニットは代わりに全滅させられる。

ゲームバランス

スタンリーによる彼の王国（ヨーク派有利）

スタンリー兄弟がヘンリー・チューダーの相手の国王リチャードⅢ世に加わったかもしれない歴史的な可能性があった。スタンリー兄弟のヨーク派への参加がランカスター派プレイヤーのために楽しいゲームを生み出さないの、主要シナリオではこの可能性が無視されている。ゲーム開始時に、ヨーク派プレイヤーは無作為引き用のある種の口の開いた容器（例としてコップ）の中に全自軍スタンリー駒を入れる。

ヨーク派プレイヤーは、1個戦闘単位、軍旗を活性化させる、または軍活性化を実施するために無償活性化を使用する代わりに、以下の行動の1つを選ぶために1回の無償活性化を使用することができる：

- ・ 取って置いたスタンリー駒をプレイし、スタンリー兄弟の動員を試みる（後述、参照）。
- ・ 容器から駒を1個引く。

自分が現在1枚を手元に持っている場合、ヨーク派プレイヤーは新たな駒を引くことができない。彼が自分の容器から駒を1枚引く場合、彼はそれを直ちにプレイし、スタンリー兄弟の動員を試みる、またはその内容を明かさずに後のプレイのためにそれを取って置くことができる。

スタンリー兄弟動員：

ヨーク派スタンリー駒は、その上に印刷されているスタンリー動員DR ≤ 1、≤ 2、≤ 3、および≤ 4がある。

ヨーク派プレイヤーは、以下これらのサイの目修正で修正される、スタンリー兄弟動員のためのDRを実施する：

+1 リッチモンド（ヘンリー・チューダー）がどちらかのスタンリー指揮官の12ヘクス以内にいる場合。

ー1 リチャードⅢ世がどちらかのスタンリー指揮官の8ヘクス以内にいる場合。

- ・ （修正後の）DRが駒上のDR数字以下である場合、リチャードⅢ世は自分の大義にスタンリー兄弟を回復させる説得に成功する。スタンリー兄弟はここでプレイに登場し、この時点からヨーク派プレイヤーのユニットおよび指揮官として扱われる。加えて、1個スタンリー戦闘単位が無償活性化によるのと同様に直ちに活性化させることができ、その選択ルールを使用している場合、その戦闘単位指揮官は1回の側面攻撃を実施できる（後述、参照）。

- ・（修正後の）DRが駒上のDR数字より大きい場合、リチャードⅢ世はスタンリー兄弟に自軍に参加することをまだ納得させられなかった。

どちらの場合でも、その駒を容器に戻すこと。

スタンリー兄弟は決して、軍活性化に含めることができない。スタンリー兄弟は軍旗を持たず、従って使用しないので、離脱したスタンリーユニットは代わりに全滅させられる。

スタンリーの蒸気ローラー（スタンリーによる彼の王国を採用していない限り、ランカスター派有利）

側面攻撃

このルールは、彼がリチャード王を攻撃した時のウィリアム・スタンリー卿によって実施された側面攻撃を再現する。スタンリー兄弟が動員される時、手番側プレイヤーは別の戦闘単位を活性化させることを選ぶ代わりに、活性化させたスタンリー指揮官による持続のためのサイ振り判定に続くことができる（ルール6.2の例外）。最初の後の連続する持続に対するサイの目修正は、適用される。手番側プレイヤーは、非手番側プレイヤーが戦闘単位を活性化させるまで（スタンリー指揮官が持続のサイ振りにより失敗する、手番側プレイヤーがパスする、または非手番側プレイヤーが持続の奪取に成功することによって）、選んだスタンリー指揮官で持続を試みることができる。非手番側プレイヤーがスタンリーの側面攻撃を撃退する試みの奪取サイの目判定に失敗した場合、手番側プレイヤーは連続する持続のためにスタンリー指揮官を再度活性化させるために以下の無償活性化を使用することができる。どの時点でも手番側プレイヤーは別の戦闘単位で持続を試みることができるが、一度彼がそれを行うことで、再度スタンリー指揮官で連続する持続を実施できなくなる。

選択配置

配置位置のみが変更され、史実配置の全ての他の情報およびルールは使用される。ゲームバランス選択肢もまた、使用できる。

接触のための移動

ここで我々は、プレイヤーにボスワースの結果の決定におけるより大きなゆとりを可能にする。我々はこれを周到に準備された会戦よりも、遭遇戦にした。全ての砲兵は、牽引状態で配置される。

ランカスター派軍

配置：

ヘクス： ユニット：

ジョン・ド・ヴィアー、第13代オックスフォード伯（戦闘単位逃走10）

1218-1220、	3 ウェールズ人長弓兵、
1118-1120、	2 ノルマン人弓兵、
1019-1021、	2 ブルトン人歩兵、
0919-0921、	2 フランス人砲兵、
0820-0822、	6 ウェールズ人歩兵、6 徴用歩兵、
0720-0722、	オックスフォード
0621-0623	

ヘンリー・デューダー、リッチモンド伯（戦闘単位逃走3）

0521-0523、	4 騎乗重装騎士、1 歩兵、
0422-0423	リッチモンド

ヨーク派軍

配置：

ヘクス： ユニット：

ジョン・ハワード、初代ノーフォーク公（戦闘単位逃走8）

2104-2707、	6 長弓兵、2 騎乗重装騎士、
2204-2706、	3 歩兵、3 手抱銃兵、3 砲兵、
2404-2705	ノーフォーク

リチャードⅢ世、イギリス国王（戦闘単位逃走6）

2806-3308、	4 騎乗重装騎士、7 歩兵、
2905-3307	リチャードⅢ世

ヘンリー・パーシー、第4代ノーサンバランド伯（戦闘単位逃走6）

2903-3308、	4 騎乗重装騎士、7 歩兵、
3003-3304、	ノーサンバランド
3203-3303	

スタンリー兄弟： 史実ルールと同様。

従来版

ここで我々は、最新の戦場財団の考古学的研究によって現在は覆されたより従来の資料を元にした配置を紹介する。全ての砲兵は、砲撃態勢で配置される。

ランカスター派軍

配置：

ヘクス： ユニット：

ジョン・ド・ヴィアー、第13代オックスフォード伯（戦闘単位逃走10）

2007-2011、	3 ウェールズ人長弓兵、
1907-1911、	2 ノルマン人弓兵、
1807-1811、	2 ブルトン人歩兵、
1707-1712	2 フランス人砲兵、
	6 ウェールズ人歩兵、6 徴用歩兵、
	オックスフォード

ヘンリー・デューダー、リッチモンド伯（戦闘単位逃走3）

1019-1021、	4 騎乗重装騎士、1 歩兵、
0919-0920	リッチモンド



ヨーク派軍



配置：

ヘクス： ユニット：

ジョン・ハワード、初代ノーフォーク公 (戦闘単位逃走8)

2105-2708、 6 長弓兵、2 騎乗重装騎士、
2205-2707、 3 歩兵、3 手抱銃兵、3 砲兵、
2304-2606 ノーフォーク

リチャードⅢ世、イギリス国王 (戦闘単位逃走6)

2704-3106、 4 騎乗重装騎士、7 歩兵、
2703-3206 リチャードⅢ世

ヨーク派増援

ノーサンバランドは、地図外で開始する。彼の活性化の試みにおいて無償活性化を使用できるが、彼の修正後の活性化値に対するDR（修正に関して前述のノーサンバランドの戦闘単位ルール、参照）はここでも彼を活性化させるために必要である。活性化サイ振り判定で失敗した場合、無償活性化は浪費され、ヨーク派プレイヤーは異なる戦闘単位で持続を試みることができる（6.2により）。活性化に成功した場合、彼と彼の戦闘単位はヘクス3303に登場する（7.5）。

ノーサンバランドの戦闘単位 (戦闘単位逃走6)

ノーサンバランド、4 騎乗重装騎士、および7 歩兵。

スタンリー兄弟： 史実ルールと同様。

逃走レベル

スタンリー兄弟がランカスター派に参加した場合、全滅したスタンリーユニットはランカスター派逃走レベルの対象として数えられる。

スタンリー兄弟がヨーク派に参加した場合、全滅したスタンリーユニットはヨーク派逃走レベルの対象として数えられる。

バランス： この会戦は良く均衡が取れており、サイの目次第ではどちらにでも行く可能性がある。

ランカスター派逃走ポイントは18である。

ヨーク派逃走ポイントは22である。



プレイの例

この例は、ランカスター派活性化の移動/射撃フェイズ後から開始される。ランカスター派MM2およびMM3は、それぞれのヘクスに到達するために活性化中に移動した。

衝撃戦闘フェイズステップ1： 攻撃宣言

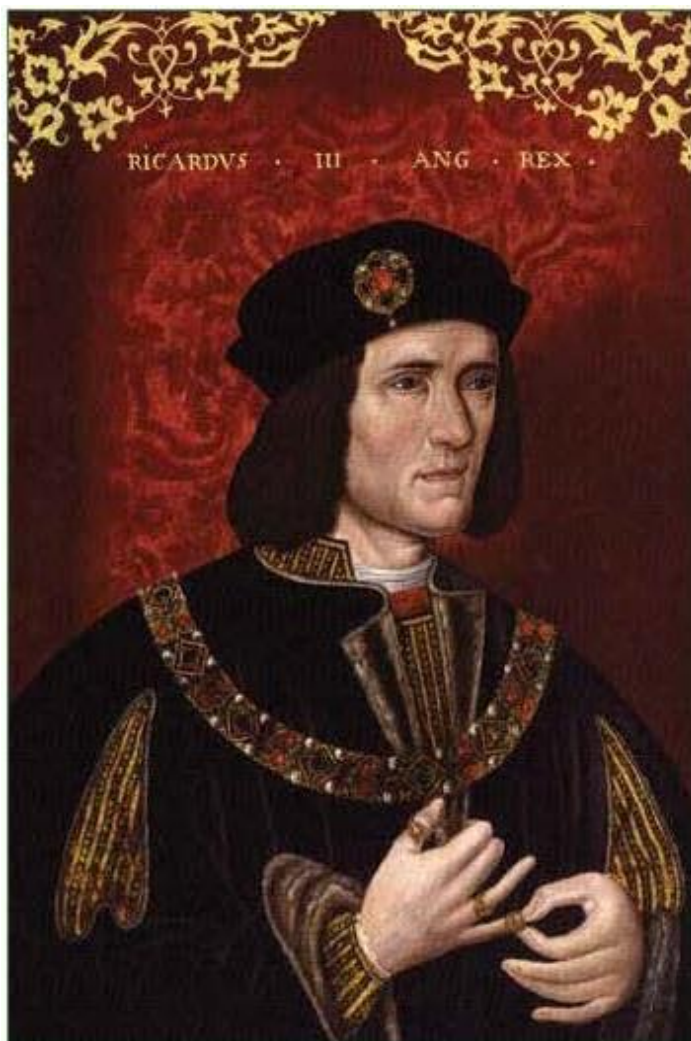
ランカスター派歩兵2は、ヨーク派MM1を衝撃戦闘攻撃予定である。ランカスター派MM1は、ヨーク派MM1を突撃予定である。ランカスター派DM5は、ヨーク派HG1およびヨーク派歩兵2を衝撃戦闘攻撃予定である。ランカスター派MM2は、ヨーク派LB1を突撃予定である。ランカスター派MM3は、ヨーク派MM2を突撃予定である。



注意： ランカスター派MM1は、ヨーク派MM1を突撃する以外にヨーク派HG1を突撃できた。これはランカスター派DM5がヨーク派歩兵2およびヨーク派HG1の両方よりも、ヨーク派歩兵2のみを攻撃することを可能にする。突撃は1個防御側を目標にするので(13.0)、ランカスター派MM1はヨーク派歩兵を攻撃する必要は無い。

衝撃戦闘フェイズステップ2： 解決前

ランカスター派MM1の駒は、ヘクス3016内のヨーク派MM1の隣に置かれている。ランカスター派MM2の駒は、ヘクス3020内のヨーク派LB1の隣に置かれている。MM2がLB1の前面ヘクス内に突撃する時、ヨーク派LB1からの反応射撃(11.2)が引き起こされる。射撃/距離DRM表を照合しながら、1ヘクスの距離の長弓射撃によって+1 DRMの結果が生じる。投擲射撃に対するDRM表を確認し、騎乗重装騎士または騎兵に射撃する長弓兵に対して+1 DRM、そして混乱状態ユニットの射撃に対して-2 DRM(駒上にもある)がある。合計DRMは+1 + 1 - 2 = 0である。ヨーク派プレイヤーは、DRM無しでサイコロを振って6の目を出す。射撃結果表は、通常状態の騎乗目標は6のサイの目で無馬状態(14.3)になることを示す。ランカスター派MMは混乱状態のランカスター派UH2と置き換えられ、その突撃マーカーは衝撃戦闘マーカーに置き換えられる。ランカスター派MM3の駒は、ヘクス3021内のヨーク派MM2の隣に置かれている。



ヨーク派MM1は、ランカスター派歩兵2に対して衝撃戦闘に対する反撃突撃(13.8)を宣言し、ランカスター派MM1に対する突撃に対する反撃突撃(13.7)を宣言することができていた。ヨーク派MM2は、ランカスター派MM3に対する突撃に対して反撃突撃(13.7)を宣言する。ヨーク派プレイヤーは先にMM1の反撃突撃を解決することを決定し、サイコロを振って5の目を出した。反撃突撃対衝撃戦闘/射撃表を照合し、この反撃突撃は成功し、-2 DRMがヨーク派MM1に対する攻撃に適用されることになる。ヨーク派プレイヤーは次にMM2の反撃突撃を解決し、サイコロを振って3の目を出す。反撃突撃対突撃表を照合し、ランカスター派MM3の突撃は妨害され、その突撃マーカーは衝撃戦闘マーカーに置き換えられる。

衝撃戦闘フェイズステップ3： 攻撃解決

ランカスター派プレイヤーは、左から右の順番に自分の攻撃を解決することを決定した。全ての戦闘は同時であるので、解決順番は前進および退却決定に関してのみ問題である。衝撃戦闘または突撃に対する可能性があるサイの目修正をチェックすること。

ヨーク派MM1へのランカスター派歩兵2

およびMM1による攻撃

防御側の衝撃戦闘防御DRMは0である(駒より)。ランカスター派は、+1 DRMがある2:1の戦力優位を持っている。武装体系マトリクスから、MMを攻撃するMMは0 DRMを持っている。ヨーク派MMは-2 DRMがある攻撃の衝撃戦闘部分への反撃突撃に成功している。それ以外のDRMは、適用されない。合計DRMは、 $0 + 1 + 0 - 2 = -1$ である。ステップ2後に攻撃側ユニットの最低限半分が突撃するので、この戦闘は突撃戦闘結果表で解決されることになり、通常状態の防御側ユニット欄を使用する。ランカスター派プレイヤーはサイコロを振って9の目を出し、-1 DRMで合計8になり、防御側混乱、持続攻撃の結果になる。ヨーク派MM1は、その混乱状態面に裏返される。ランカスター派MM1は持続攻撃-1 マーカーで表示される(14.7)が、ヘクス3115は空いていないので戦闘後前進は無い。

ヨーク派HG1へのランカスター派DM5

による攻撃

この攻撃およびヨーク派歩兵2への攻撃は、攻撃側に結果を適用する前に両方とも解決されなければならない。

防御側の衝撃戦闘防御DRMは0である(駒より)。攻撃側DMは1:2の戦力劣勢であるので、-1 DRMが適用される。武装体系マトリクスから、HGを攻撃するDMは+3 DRMを持っている。それ以外のDRMは、適用されない。合計DRMは、 $0 - 1 + 3 = +2$ である。この戦闘は衝撃戦闘結果表で解決されることになり、通常状態の防御側ユニット欄を使用する。ランカスター派プレイヤーはサイコロを振って0の目を出し、+2 DRMで合計2になり、攻撃側混乱または退却の結果になる。

ヨーク派歩兵2へのランカスター派DM5

による攻撃

防御側の衝撃戦闘防御DRMは+1である(駒より)。攻撃側DMは1:2の戦力劣勢であるので、-1 DRMが適用される。武装体系マトリクスから、歩兵を攻撃するDMは+1 DRMを持っている。それ以外のDRMは、適用されない。合計DRMは、 $+1 - 1 + 1 = +1$ である。この戦闘は衝撃戦闘結果表で解決されることになり、混乱状態の防御側ユニット欄を使用する。ランカスター派プレイヤーはサイコロを振って7の目を出し、+1 DRMで合計8になり、防御側全滅、持続攻撃の結果になる。ヨーク派歩兵2は地図から除去され、ヨーク派逃走ポイントは1上昇する(3.0)。

戦闘結果はここで、ランカスター派DM5に適用される。ヨーク派HG1への攻撃から、ランカスター派はDM5を混乱させる、またはDM5を退却させることの中から選ばなければならない。彼は退却を選ぶが、DM5は持続攻撃-1 マーカーが置かれており、ヨーク派歩兵2へのその攻撃からヘクス3118内への前進を強制されるので、退却は適用されない。それは退却結果を被っているにもかかわらず、それでも持続攻撃結果によって前進しなければならない、向き変更することができない。ランカスター派DM5がヨーク派歩兵2への攻撃時に代わりに6の目を出し、持続攻撃結果を得ていなかったならば、退却結果の実施を強制されていたことになる。ヨーク派歩兵2への攻撃が攻撃側混乱または退却の結果になった場合、ランカスター派プレイヤーは両方の結果から退却を選び、ヨーク派ユニットから1ヘクス離すように自軍ユニットを退却させることができた。

ヨーク派LB1へのランカスター派UH2

(前はMM2)による攻撃

防御側の衝撃戦闘防御DRMは+1である(駒より)。武装体系マトリクスから、LBを攻撃するUHは+1 DRMを持っている。UH2は混乱状態であり、-2 DRMを生じさせる。それ以外のDRMは、適用されない。合計DRMは、 $+1 + 1 - 2 = 0$ である。この戦闘は衝撃戦闘結果表で解決されることになり、混乱状態の防御側ユニット欄を使用する。ランカスター派プレイヤーはDRM無しでサイコロを振って5の目を出し、防御側離脱の結果になる。ヨーク派LB1は取り上げられて、その軍旗(14.5)の近くに置かれ、そしてヨーク派逃走ポイントは1上昇する(3.0)。その混乱状態により、ランカスター派UH2は戦闘後前進しない。

ヨーク派MM2へのランカスター派MM3

による攻撃

防御側の衝撃戦闘防御DRMは0である(駒より)。武装体系マトリクスから、MMを攻撃するMMは0 DRMを持っている。それ以外のDRMは、適用されない。合計DRMは、 $0 + 0 = 0$ である。この戦闘は衝撃戦闘結果表で解決されることになり、通常状態の防御側ユニット欄を使用する。ランカスター派プレイヤーはDRM無しでサイコロを振って1の目を出し、攻撃側混乱の結果になる。ランカスター派MM3は、その混乱状態面に裏返される。



衝撃戦闘フェイズステップ4： 持続攻撃

解決

持続攻撃マーカールで表示されている全てのユニットはここで再度衝撃戦闘フェイズステップ1を開始しなければならない、その前面ヘクス内の全敵ユニットに対して攻撃を宣言しなければならない(14.7)。この例において、ランカスター派MM1がその前面ヘクス内に敵を持っており、ランカスター派DM5も同様である。ランカスター派MM1は、ヨーク派MM1(再度)およびヨーク派歩兵3を目標にする衝撃戦闘攻撃を宣言しなければならない。ランカスター派DM5は、ヨーク派LB2に対して衝撃戦闘攻撃を宣言する。ランカスター派UH2がヨーク派LB1へのその攻撃において持続攻撃結果を受けていたならば、その混乱状態にもかかわらず前進していたことになり、LB2が両方のユニットの前面ヘクス内にいることになるので、それとランカスター派DM5の両方がヨーク派LB2に対して衝撃戦闘攻撃を宣言するために協同するなったであろう。

資料

ジム・ブラッドバリー、中世の弓兵

J. T. バージェス、薔薇戦争最後の戦い

エリオットおよびワトソン・バーリー、セント・オールバンズの戦い

A. H. バーン、イギリスの戦場

クリストファー・グラヴェット、デュークスベリー 1471年

フィリップ・ヘイグ、薔薇戦争の軍事戦役

フィリップ・ヘイグ、ウェイクフィールドからタウトン

イアン・ヒース、中世の軍隊、第1巻

W. ハットン、ボスワース・フィールドの戦い

ミッチェル・ジョーンズ、ボスワース 1485年

デイヴィッド・ニコール、中世の戦争資料本

A. V. B. ノルマンおよびドン・ポッティンジャー、イギリスの武器と戦争、449-1660

シャロン・カイ・ペンマン、華麗なる日輪

ウィリアム・シーモア、ブリテン島の戦い

ウィリアム・シーモア、世界の12の大会戦における決定的要因

ウィリアム・シェイクスピア、リチャードIII世

ジャイルズ・セント・オービン、3人の国王の年、1483年

連合王国戦場資料センター

(<http://www.battlefieldstrust.com/resource-centre/warsoftheroses>)

流血と薔薇クレジット：

ゲームデザイナー： リチャード・H.・バーク

ゲームディヴェロッパー： ラルフ・シェルトン

プレイテスター： ロブ・ボトス、ベレスフォード・ディケンズ、
ジョナサン・ダウド・ゲイリー、ピート・マニング、レスター・マーシャル、
エリアス・ノードリング、マイク・オリエール、ダン・オウセン、ウーラ・パームクイスト、
アンドレイ・シェリエポフ、チャールズ・スタンプレイ、ジョン・ウットレス

校正係： ポール・コーエン、ジョナサン・スクイブ

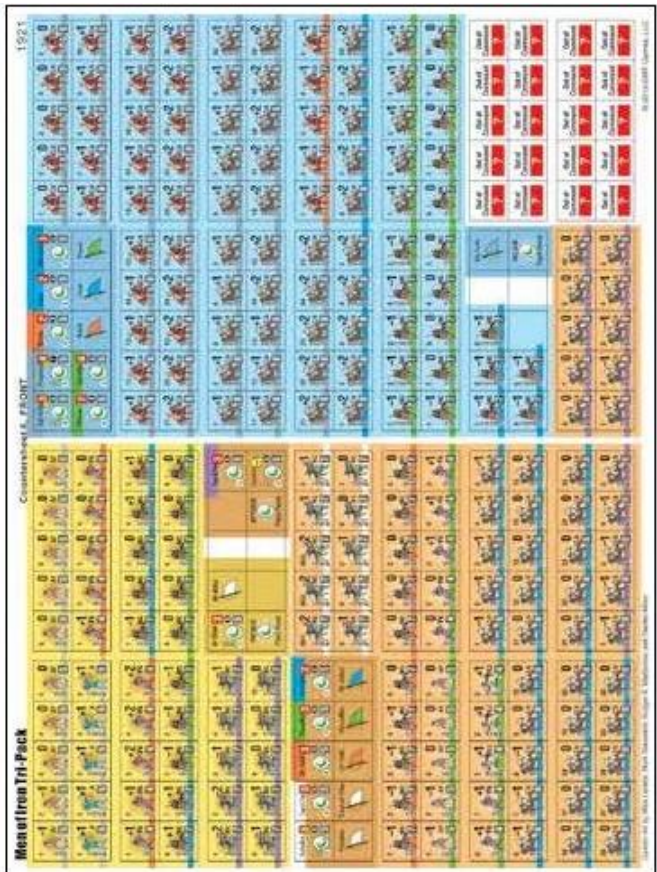
美術監修： ロジャー・B.・マクゴワン

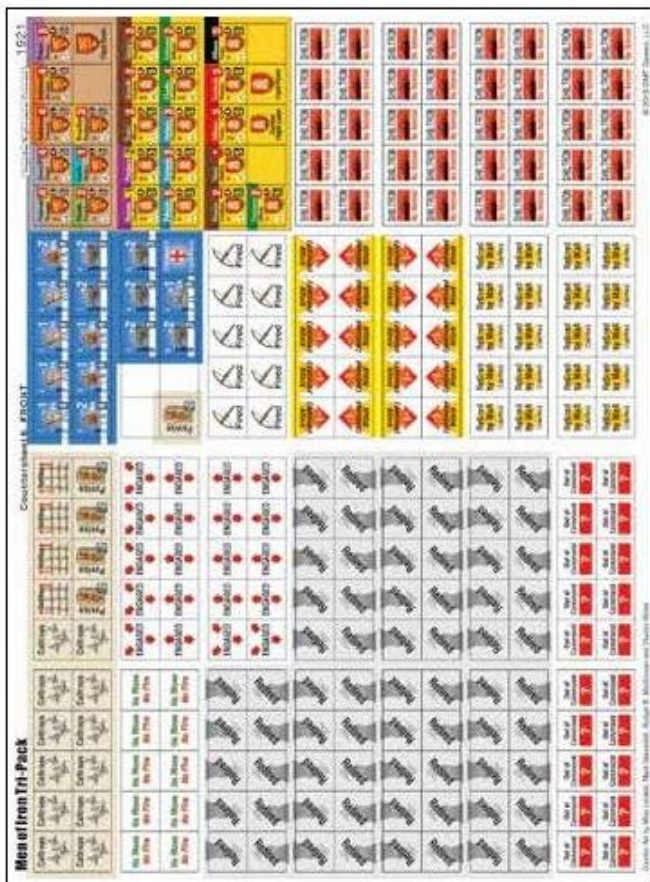
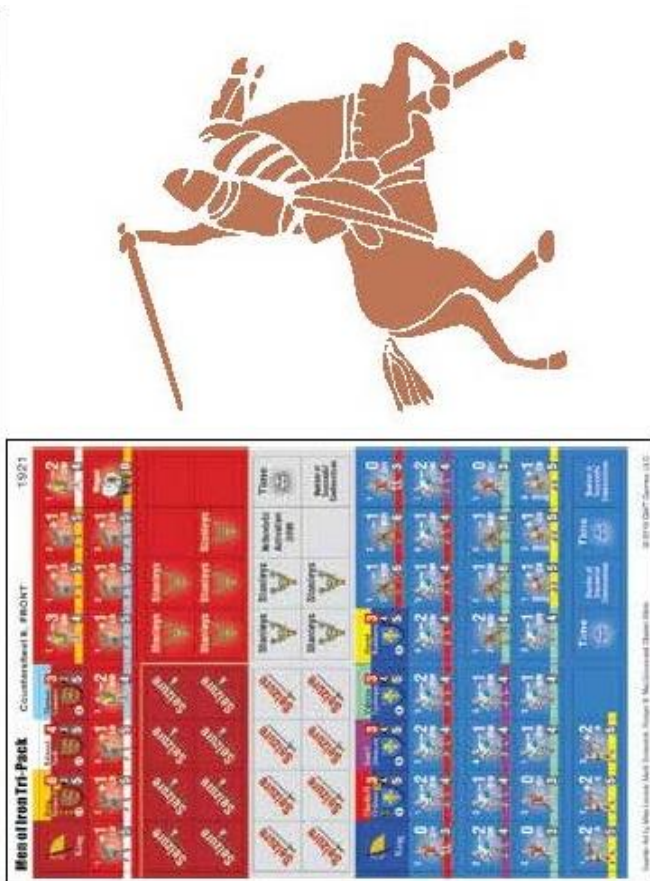
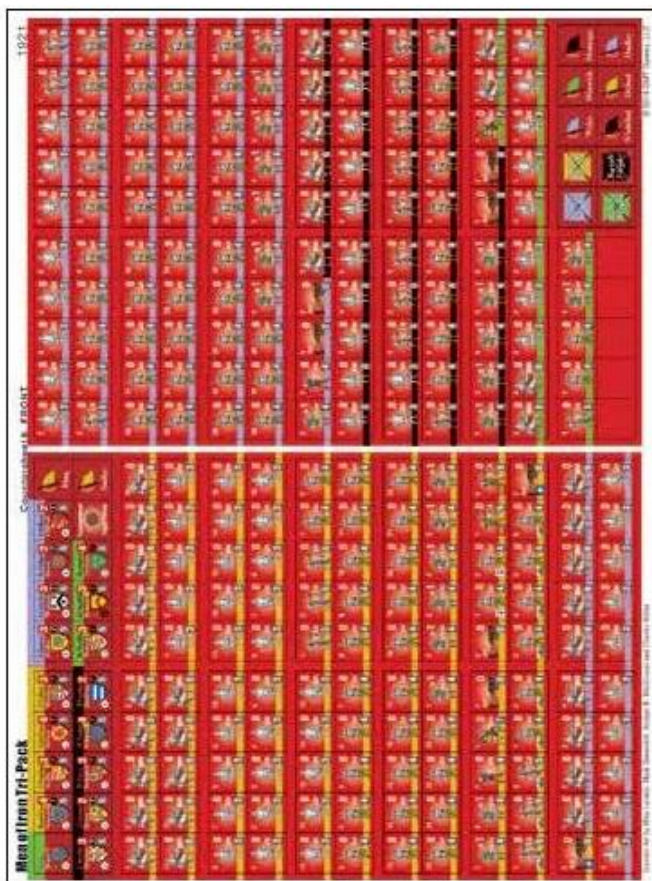
梱包装飾&デザイン： ロジャー・B.・マクゴワン

地図、駒&操典： チャールズ・キブラー

製作調整： トニー・カーティス

製作者： トニー・カーティス、ロジャー・マクゴワン、アンディ・ルイス、
ジース・ビリングスレイ、およびマーク・シモニッチ





流血と薔薇 拡張プレイ手順

A. 活性化フェイズ：

- これが無償活性化である場合、1つの戦闘単位、軍活性化（6.1）、軍旗（15.2）、またはパス（6.1）を選択すること。パスが選択された場合、非手番側プレイヤーが1回の無償活性化を得る；時間マーカーが動かされる可能性がある（16.1）。
- 軍旗が活性化された場合、フェイズDに進む、または軍旗を移動させ、フェイズEに進むこと（15.2）。

B. 移動/射撃フェイズ：

軍活性化時に、活性化されたユニットは移動のみをできる（7.0）。戦闘単位活性化時に、活性化された戦闘単位の一部または全ユニットは、移動（7.0）および/または射撃（11.0）することができる。

- 補充指揮官を配置すること（5.5）。
- いずれかのユニットを移動させる、または射撃させる前に、非手番側プレイヤーから先に喊声または動揺部隊奪取駒をプレイし、その後手番側プレイヤーが喊声または動揺部隊奪取駒をプレイする（6.3）。
- いずれかのユニットを移動させる、または射撃させる前に、全ての活性化ユニットの指揮状態をチェックすること（5.2&5.3）。
- 投擲兵器で武装されている徒歩ユニットは、その移動終了時のみ射撃できる。ユニットは移動せずに、射撃できる。
- 各ユニットは、他のユニットが移動/射撃を開始できる前に、その移動/射撃を終了させなければならない。
- 非手番側プレイヤーのユニットは、手番側プレイヤーの行動によって反応/反撃射撃（11.2）または反撃突撃（13.9）の資格を与えられる可能性がある。
- 軍活性化における移動後、フェイズEに進むこと。

C. 衝撃戦闘フェイズ

戦闘単位活性化時に、活性化された戦闘単位に関する全ての移動/射撃が完了した後、衝撃戦闘（12.0）および突撃（13.0）を仕掛けることができる。

- 手番側プレイヤーは、突撃（13.0）を含めて自軍ユニットのどれがどの防御側ユニットを攻撃するかを指定する。
- 衝撃戦闘前行動：
 - 一度に1回、手番側プレイヤーはその目標の隣に各突撃ユニットに配置する。これによって生じる各反応射撃は、解決される（11.2）。
 - 攻撃側に対する地形誘因混乱チェックに対するサイ振り判定すること；自動地形誘因混乱に適用すること。
 - 防御側による戦闘前退却（12.2）が解決される。
 - 防御側は自分が可能なものの中から反撃突撃（13.6）を試みる。
- 手番側プレイヤーは、自分が望む順番に全ての自軍の衝撃戦闘および突撃攻撃を解決する。個々の攻撃においてユニットの最低限半分が突撃に成功している（反応射撃

または反撃突撃によって混乱させられていない）限りは、突撃表が使用される；それ以外では衝撃戦闘表が使用される。持続攻撃（14.7）マーカーが置かれ、前進（12.4）が実施される。

例外： 複数防御側ヘクスに対する単一の攻撃側による攻撃は同時に解決され、そしてそれらは同時に進行しているものとみなされ、その結果（攻撃側に対して累積される可能性がある）は両方の攻撃が解決された後に適用される。

- 全ての持続攻撃（14.7）はここで解決される。持続攻撃マーカーで表示されているユニットのみが衝撃戦闘を行い、そしてそれらが衝撃戦闘攻撃を宣言しなければならないこと以外、再度ステップ1から開始すること；突撃および反撃突撃は禁止である。

D. 回復フェイズ

戦闘単位活性化時に、活性化全体に対して何も行わず、そして現在敵ユニットに隣接していない混乱状態ユニットを回復（15.0）させること。軍旗が活性化された場合、その軍旗内またはの1ヘクス内にいるその軍に所属し、そしてその上敵ユニットに隣接していない離脱ユニットを回復（15.0）させること。

E. 持続フェイズ

戦闘単位逃走サイ振り判定を、その後必要な追撃サイ振り判定を行うこと（14.8および14.9）。完了された活性化が無償活性化であった場合、両方のプレイヤーは敗北チェック（3.0）を実施する。ゲームが敗北チェックによって終了しない場合、パスするまたは戦闘単位あるいは軍活性化（6.2）での持続を選択すること。

- 活性化プレイヤーが1つのみの戦闘単位しか持っていない限り、これはたった今活性化された戦闘単位であることができない。
- 軍活性化は、軍活性化にのみ続くことができる。戦闘単位活性化は、戦闘単位、軍、または軍旗の活性化に続くことができる。
- 非-手番側プレイヤーは、持続奪取（6.3）を試みることができる。そうする場合、彼は奪取機会駒をプレイし、活性化させる自軍戦闘単位の1つを選ぶことができる。手番側プレイヤーは、奪取打ち消し（6.3）駒をプレイすることができ、そして持続の試みがその後解決され、それ以外の場合は非-手番側プレイヤーが奪取サイ振り判定の試みを実施する。成功の場合、非-手番側プレイヤーはその戦闘単位を活性化させ、その戦闘単位でフェイズBから進める。失敗の場合、手番側プレイヤーが無償活性化を手に入れ、フェイズAから進める；この無償活性化は、たった今活性化を完了した戦闘単位を活性化させるためにでさえ使用できる。
- 奪取の試みが発生しない場合、持続サイ振り判定の試み（6.2）を実施すること。成功の場合、その戦闘単位または軍を活性化させ、フェイズBから進めること。失敗、または手番側プレイヤーがパスする場合、非-手番側プレイヤーは無償活性化を手に入れ、フェイズAから進める。



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