

# ライブラリー・オブ・ナポレオン・バトルズ・シリーズ 公式日本語ルール v6.7

The Library of Napoleonic Battles SERIES RULES



## 1.0 はじめに

このシリーズルールは、ナポレオン戦争の戦いを会戦レベルで再現した2人用シミュレーションゲームです。プレイヤーはそれぞれ個別にゲームを遊ぶことも、それらを順番に遊んでキャンペーンゲームとして楽しむこともできます。

### 1.1 中に入っている物

内容物のリストはスタディフォルダを参照して下さい。遊ぶためには、この他に6面体ダイスが1個必要です。もし、内容物のいずれかが不足している場合やゲームのルールに関して質問がある時は以下まで連絡して下さい。

〒564-0004

大阪府吹田市原町3丁目26-1-103

サンセットゲームズ

FAX: 072-897-7011

E-mail: support@sunsetgames.co.jp

### 1.2 ルールブック

このルールブックにはシリーズ全てに適用する基本ルールを記載しています。スタディフォルダにはシナリオと戦いの概説とデザイナーズノートに記載しています。カードの使い方は別紙(Card Instructions - 24.0)に記載しています。

### 1.3 ゲーム盤

ゲーム盤には当時の戦闘が繰り広げられた地域が描かれており、ヘクスと呼ばれる六角形のマス目で覆われています。ヘクスの対辺間は525ヤード=480mを表しています。各ヘクスには4桁のヘクス番号が記入されています。斜面ヘクスサイドは50~100

フィートの高低差を表しています。稜線は20~50フィートの高低差を表しています。ヘクスを森もしくは沼とみなすのは該当する地形がヘクスの3分の1以上を占める場合です。

### 1.4 駒

**1.41 駒の種類:** 駒は5種類あります。戦闘ユニット、哨戒騎兵(16.0)、指揮官(5.0)、段列(18.0)、マーカーです。全ての戦闘ユニットは表面が完全戦力、裏面が減少戦力です。指揮官と哨戒騎兵と戦闘力が1のユニットは裏に旗が描かれています。

**1.42 ユニットの読み方:** ユニットの数字と記号が書かれています。

- 部隊名
- 所属部隊名 (用語集を参照)
- 戦闘力
- 指揮値 (5.22)
- 移動力 (7.2)
- 部隊規模:
  - XX = 師団 X = 旅団 III = 連隊 II = 大隊 [X] = タスクフォース
- 兵科
- 哨戒騎兵数 (16.11)

**1.43 マーカー:** マーカーはゲーム中にユニットやヘクスの状況を表すために、必要に応じてゲーム盤に置かれます。

### 1.5 ゲームの準備

プレイヤーはユニットを切り抜き、きちんと分類しておきましょう。遊ぶシナリオ(スタディフォルダのシナリオを参照)を選択し、それに従ってユニットを盤上に置いていきます。どのシナリオでも常に先攻プレイヤー(シナリオで指定)が全ての自軍ユニットを初

### 指揮官

**軍司令官**

名前:  [3] 10  
統率値 [#]  
移動力

名前:  (4) 6  
所属部隊名  
指揮値 (#)  
移動力

**軍団長**

所属部隊名  
指揮値 (#)  
移動力

### 戦闘ユニット

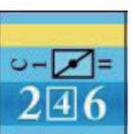
部隊名: Marulaz 4  
所属部隊名:   
哨戒騎兵の数  
兵科  
部隊規模  
戦闘力 (SP): 5 3 7  
移動力  
指揮値

  
歩兵

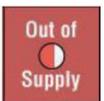
  
重騎兵

  
哨戒騎兵 (16.0)

  
砲兵 (13.0)

  
騎馬砲兵

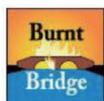
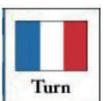
### マーカー

撃退失敗:  

支配:  

非指揮下:  

架橋段列:  

橋損傷:  

補給切れ

士気崩壊

指揮下

補給段列

ターン

カバーアート: Napoleon and His Staff, Jean Louis Ernest Meissonier (1815 ~ 1891)

期配置した後、後攻プレイヤーが全ての自軍ユニットを初期配置します。全てのユニットは隠蔽状態で初期配置されます(8.0)。Rのユニットは減少戦力で初期配置します。軍司令官が盤上にいれば、1つの戦闘集団が行軍命令を受け取ることができます(20.1)。

## 2.0 ゲームの手順

このゲームは、ターンと呼ばれる一連の手順に従って進行します。各ターンは昼間は1時間、夜間は3～6時間を表します。

### 2.1 昼間ターン

昼間ターンは先攻と後攻の2つのプレイヤーターンに分かれており、プレイヤーターンは4つのフェイズで構成されています。先攻プレイヤーが先攻プレイヤーターンの4つのフェイズを行い、その後後攻プレイヤーが後攻プレイヤーターンの4つのフェイズを行います。フェイズは定められた順序で行わなければなりません。後攻プレイヤーターンが終了すると、そのターンが終了して新しいターンが始まります。

#### 先攻プレイヤーターン

##### A. スタートフェイズ

1. **天候セグメント**：先攻プレイヤーはダイスを1個振り、天候決定表に従って、そのターンの天候を決定します(23.12)。
2. **カードセグメント**：選択ルール24.0を参照。

##### B. コマンドフェイズ

1. **補給セグメント**：天候を決定したターンには、手番プレイヤーは全ての自軍ユニットの補給状況を判定します(17.1)。カードを使っていなければ、全軍退却命令を発令できます(20.5)。
2. **回復セグメント**：天候を決定したターンと午前の夜間ターン(2.2A)に、手番プレイヤーはユニットの回復を試みることができます(22.1)。
3. **再編制セグメント**：手番プレイヤーは指揮官を使って、除去されたユニットを減少戦力で盤上に再登場させることができます(22.2)。

##### 4. 指揮統制セグメント：

- a. 手番プレイヤーは、自軍の指揮官と戦闘ユニットに置かれている全ての非指揮下マーカーを除去します。
- b. 手番プレイヤーは、自軍の軍司令官の指揮ポイントを割り振って(6.1)、(指揮範囲にいる)自軍の軍団長と戦闘ユニットを指揮下に入れます。
- c. 自軍の軍団長の指揮値に対してダイスを1個振ることで、指揮ポイントを割り振られなかった自軍の部隊を指揮下に入れようとする試みることができます(6.31)。
- d. 指揮下に入らなかった自軍の全ての軍団長と戦闘ユニットに非指揮下マーカーを置きます(6.1)。舟橋を撤収することができます(18.34)。

##### C. 移動フェイズ

1. **指揮移動セグメント**：手番プレイヤーは指揮下に入れている(または行軍命令を受けている—20.1)全ての自軍ユニットを移動させられます。自軍の増援のユニットはこのセグメントに登場します。ユニットは進路に立ちふさがっている敵ユニットを撃退して排除することができます(9.0)。

2. **移動セグメント**：手番プレイヤーは、非指揮下の自軍の戦闘ユニットを移動させるために指揮値チェックすることができます。非指揮下のユニット毎にダイスを1個振り、出た目がユニットの指揮値以下であれば、そのユニットを移動力の範囲で自由に移動させることができます。ただし、ユニットが非指揮下であることに変わりはなく、非指揮下マーカーは置かれたままです。出た目が指揮値よりも大きければ、ユニットは移動できません。

**注意**：軍団長が指揮値チェックに失敗すると、指揮範囲内にいる同じ部隊のユニットは、そのターン中に指揮値チェックできません。

### D. 戦闘フェイズ

戦闘の手順は以下の通りです。

1. **視線ステップ**：敵ユニットの視線(8.3)が通っている両軍の指揮官と戦闘ユニットを同時に公開します。
2. **騎兵退却ステップ**：防御側の騎兵、騎馬砲兵、哨戒騎兵を戦闘前退却させます(10.2)。その後、攻撃側の騎兵を戦闘前退却させます。
3. **砲撃ステップ**：手番プレイヤーは砲撃結果表を用いて砲撃を解決します(13.0)。
4. **騎兵突撃ステップ**：手番プレイヤーは騎兵突撃を行います(14.0)。
5. **戦闘ステップ**：手番プレイヤーは攻撃します(10.0)。
6. **第二視線ステップ**：戦闘後に敵ユニットと交戦状態(隣接している)のユニットは公開されたままです。敵ユニットの視線が通っていない戦闘集団は再び隠蔽状態に戻ります(8.5)。

### 後攻プレイヤーターン

コマンドフェイズ、移動フェイズ、戦闘フェイズを先攻プレイヤーターンと同じ手順で行います(カードを使用している場合はカードセグメントから始めます)。

- A. コマンドフェイズ
- B. 移動フェイズ
- C. 戦闘フェイズ
- D. ゲームターンマーカー調整フェイズ — ゲームターンマーカーをターン記録カードの次のマスに進め、新しいターンを始めます。

### 2.2 夜間ターン

24時間の内、最初と最後のターンは夜間ターンです。午後の夜間ターンが先で、午前の夜間ターンが後です。夜間ターンと昼間ターンは以下の点が異なっています。

- 夜間ターンではプレイヤーターンが入れ替わります。(後攻プレイヤーが先に手番プレイヤーになります)。
- 天候セグメントはありません。夜間の天候は最後の昼間ターンの天候によって決まります。
- コマンドフェイズが異なります(2.2A)。
- 行軍命令を受けているユニットだけが夜間行軍フェイズに移動できます(20.4)。
- 夜間離脱フェイズが追加されます(2.2C)。
- 戦闘フェイズがなくなります。

### 後攻プレイヤーの夜間ターン

#### A. コマンドフェイズ(夜明けの前ターンのみ\*)

午前の夜間ターンには2つのセグメントからなるコマンドフェイズがあります。

1. **回復セグメント**：UAR ボックスにいるユニットを回復セクションに移します。
2. **行軍命令セグメント**：いずれか 1 つの戦闘集団に行軍命令を発令することができます(20.42)。この行軍命令は翌日に発効します。  
\* 該当するターンが複数ある場合は最初の昼間ターンの前のターン。

## B. 夜間行軍フェイズ

行軍命令 (20.4) を受けているユニットは夜間ターンに移動できます (上記 A2 に命令を受けたユニットを除く)。ただし、夜間の移動力は歩兵で 2、騎兵で 3 です。

## C. 離脱フェイズ (午後の夜間ターンのみ)

手番プレイヤーは、敵 ZOC にいる全ての自軍ユニットを敵 ZOC から離脱させます。ユニットは 1～2 ヘクス移動できますが、その途中で敵 ZOC には入れません。離脱できるヘクスがなければ、交戦状態のままです。市街、陣地、要塞 (15.0) にいるユニットは離脱する必要はありません。

## 先攻プレイヤーの夜間ターン

先攻プレイヤーの夜間ターンは、A～C フェイズと D フェイズからなります。

## D. ゲームターンマーカー調整フェイズ

ゲームターンマーカーを、ターン記録カードの次のターンのマスに進めます。シナリオを参照し、ターン毎に獲得する勝利ポイントを確認します。

## 3.0 スタック

### 3.1 総則

移動フェイズの終了時に、1 つのヘクスには複数のユニットがスタックできます。戦闘ユニットが他の戦闘ユニットとスタックするためには 1MP 消費する必要があります。ユニットがいるヘクスを自由に通過できます。

**例外**：道路行軍 (3.3)

### 3.2 スタック制限

**3.21 基本ルール**：合計 2 個までの戦闘ユニットがスタックできます。ユニットの規模や兵科に関係なく、これらは同じ部隊である必要はありません。

**3.22 師団の統合**：同じ師団に所属するユニットは指揮官がいなくても 3 個までスタックできます。

**3.23 指揮官の特典**：指揮官がいるヘクスには、ユニットの規模や兵科に関係なく、合計 5 個までの戦闘ユニットがスタックできます。その中で歩兵は 2 個までです。同じ師団に所属する歩兵は 3 個までスタックできます。指揮官がいなくなると、スタック制限を超過するユニットはそのヘクスから離れなければなりません。必要があれば、自軍ユニットを隣接するヘクスに再配置して下さい。

**3.24 スタック制限に数えないユニット**：指揮官、架橋された舟橋、全てのマーカーはスタック制限には数えません。哨戒騎兵は 3 個までスタック制限に数えません。

**例外**：16.12。

### 3.3 スタックの制約

**道路行軍**：道路行軍中のユニットは他のユニットとスタックできません。ユニットは道路行軍中の他の自軍ユニットがいるヘクスを通過できません。道路行軍中のユニットは他の道路行軍中でない自軍ユニットがいるヘクスを通過できます。

**架橋段列と補給段列**：架橋段列と補給段列は他のユニットや段列とスタックできません。再配置しなければならない場合は除去されず (18.16)。

**要塞**：2 個までのユニットがスタックできます。砲兵と段列は要塞に移動できますが、そこで移動を終えることはできません。

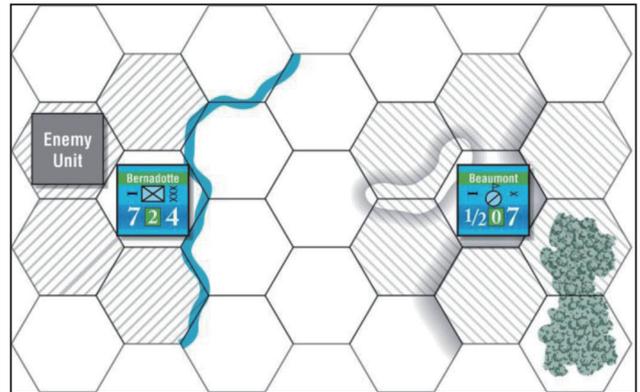
## 4.0 支配地域 (ZOC)

### 4.1 総則

戦闘ユニットの周囲 6 ヘクスを支配地域 (ZOC) と呼びます。全ての戦闘ユニットと哨戒騎兵は常に ZOC を持ちます。ZOC は、敵ユニットがいるヘクスや敵 ZOC のヘクスにも常に影響を与えます。指揮官と段列は ZOC を持ちません。自軍の戦闘ユニットが敵 ZOC にいる場合、両軍のユニットはお互いに敵 ZOC の影響を受けます。

### 4.2 ZOC と地形

ZOC は未凍結の河川ヘクスサイド、陣地や要塞の内部を除く全ての地形のヘクスに影響を与えます。ZOC は橋梁の有無を問わず、未凍結の河川ヘクスサイドを越えて影響を与えません。



**例**：戦闘ユニットと哨戒騎兵の ZOC は、周囲 6 ヘクスの斜線のヘクスに影響を与えます。河川ヘクスサイドを越えて、ZOC は影響を与えません。哨戒騎兵の ZOC は敵ユニットの退却路を遮断することができます (点を除けば、戦闘ユニットの ZOC と同じです)。

### 4.3 ZOC と移動

**4.31 移動の停止**：戦闘ユニットは自由に敵 ZOC に入れますが、そこで移動は終了し、以下のいずれかに従って敵 ZOC から出ると移動できなくなります。

- (1) 戦闘前もしくは戦闘後の退却
- (2) 敵ユニットが退却したり除去された
- (3) 夜間ターンに離脱した (2.2C)
- (4) 撃退に成功した (9.21)

**注意**：交戦状態とはユニットが敵 ZOC に移動することです。(用語集を参照)

**4.32 移動の妨害**：指揮官は自軍の戦闘ユニットがいる場合を除いて、自発的に敵 ZOC に入れません。段列は敵 ZOC に入れません。

#### 4.4 ZOCと戦闘

戦闘フェイズでは、敵 ZOC にいる全ての手番プレイヤーのユニットは必ず敵ユニットを攻撃しなければなりません。**例外**：10.31。  
手番プレイヤーのユニットの ZOC にいる敵の戦闘ユニットは、必ず攻撃されなければなりません。**例外**：戦闘前退却 (10.2)。

#### 4.5 ZOCのその他の効果

- 夜間ターンの離脱 (2.2C)
- 指揮官 (5.3)
- 退却 (12.31)
- 哨戒騎兵 (16.25)
- 補給線 (効果なし - 17.44)

### 5.0 指揮官

#### 5.1 能力

指揮官には次の4つの重要な能力があります。

- 戦闘ユニットを指揮下に入れる (6.0)  
(ユニット単位ではなく部隊として移動します)
- 除去されたユニットを再編制する (22.2)
- 複数の戦闘ユニットを戦闘後前進させる (12.4-B)
- スタック制限を緩和する (3.23)

#### 5.2 指揮官の種類

指揮官には、軍司令官と軍団長の2種類があります。



軍司令官



軍団長



軍団司令官

**5.21 軍司令官**：軍司令官は指揮系統の頂点に立つユニットです。軍司令官は自軍の軍団長や戦闘ユニットを指揮下に入れます。軍司令官は角括弧のついた統率値を持っています。これはコマンドフェイズに消費できる指揮ポイントの最大数を表しています。指揮ポイントを1ポイント消費すると、軍団長と戦闘ユニットを1個ずつ指揮下に入れます。軍司令官の指揮範囲は4ヘクスで移動力は10です。

**例**：統率値1の軍司令官は1個の軍団長と1個の戦闘ユニットを指揮下に入れます。

**5.22 軍団長**：軍団長は指揮系統の次席に位置するユニットです。軍団長は特定の部隊(軍団や師団)を指揮します。軍団長は所属が同じ戦闘ユニットを全て指揮できます。軍団長は丸括弧が付いた指揮値を持っています。指揮値は、軍司令官の指揮下に入っていない軍団長が移動できるかどうかを判定するために使います。ダイスを1個振り、出た目が指揮値以下ならば軍団長は指揮下に入ります。軍団長の指揮範囲は3ヘクスで移動力は6です。

**例**：ベルナドットは1806年に第1軍団を指揮していました。上部に緑色の帯が付いている青色の第1軍団の全ての戦闘ユニットはベルナドットの指揮下に入ります。ベルナドットと軍司令官しか、第1軍団のユニットを指揮下に入れられません。

**5.23 軍団司令官**：軍団司令官は1~2の統率値を持っていて、軍団長を兼任しています。軍団司令官の指揮範囲は4です。軍団司令官の統率値は、優先して自らの部隊を指揮下に入れるために使

わなければなりません。

**例**：指揮値2の軍団司令官は、自らの部隊と他の部隊に加えて、自軍のいずれか2個のユニットを指揮下に入られます。

#### 5.3 指揮官と敵 ZOC

指揮官は自軍の戦闘ユニットとスタックして移動する場合、もしくはすでに自軍の戦闘ユニットがいるヘクスに移動する場合に限って、敵 ZOC に移動することができます。指揮官は移動フェイズに敵 ZOC から出られますが、そのヘクスにいた自軍の戦闘ユニットは移動できません。**例外**：3.23。

#### 5.4 指揮官と戦闘

**5.41 戦闘後前進**：戦闘の結果、敵ユニットがいなくなったヘクスに指揮官はスタックしている(士気崩壊していない)歩兵や騎兵と一緒に1ヘクスだけ戦闘後前進できます。

**5.42 退却**：指揮官とスタックしている戦闘ユニットが戦闘や撃退で退却した時は、その指揮官は捕縛チェックします。指揮官を指揮しているプレイヤーがダイスを1個振り、出た目が6以上ならば、指揮官は捕縛されたものとして直ちに除去されます。出た目が1~5ならば、指揮官は1~4ヘクス退却します。スタックが全滅した時は5.51を参照します。

#### 5.5 指揮官の捕縛と復帰

**5.51 戦闘ユニットとスタックしていない指揮官**は、敵の戦闘ユニットに隣接されると捕縛チェックします。指揮官を指揮しているプレイヤーがダイスを1個振り、出た目が6以上ならば、指揮官は捕縛されたものとして直ちに除去されます。出た目が1~5ならば、指揮官は最も近い自軍ユニットがいるヘクスに再配置されます。

**5.52 軍団長の復帰**：軍団長が捕縛された場合、そのユニットはターン記録カードの2ターン後のマスに置きます(第4ターンに捕縛されたら第6ターンの欄に置きます)。復帰する指揮官は、コマンドフェイズの開始時に同じ部隊のユニットがいるヘクス、もしくはその隣接するヘクスに再登場します。復帰した軍団長の指揮値は1減少します(1ならば1のまま)。復帰する軍団司令官は、4の指揮値を持つ軍団長として復帰します。軍司令官は捕縛されたら復帰できません。

### 6.0 指揮

#### 6.1 指揮移動セグメント

指揮移動セグメントに、手番プレイヤーは以下の手順で、自軍のどの軍団長(と戦闘集団)に指揮下に入っているのかを判定します。  
**ステップ1**：軍司令官の指揮範囲(4ヘクス)内にいる軍団長と戦闘ユニットに指揮ポイントを割り振って指揮下に入れます(5.21)。1指揮ポイントで1個の軍団長と1個の戦闘ユニットの両方を指揮下に入れることができます。軍団長が指揮下に入った時は、その軍団長の指揮範囲(3ヘクス)内にいる同じ部隊の全てのユニットも自動的に指揮下に入ります。道路行軍中ならば、道路行軍している縦隊の全てのユニットが指揮下に入ります。

**ステップ2**：軍司令官の指揮下に入らなかった軍団長毎に指揮値チェックします(6.31)。

**ステップ3**：全ての指揮ポイントが割り振られた後、手番プレイヤーは非指揮下の軍団長の上に非指揮下マーカー(OOC)を置いていきます。部隊全体が非指揮下ならば、指揮値チェックに失敗し

た軍団長の上に非指揮下マーカーを置きます。部隊の一部の戦闘ユニットだけが指揮下に入っている場合は、指揮下のユニットに指揮下マーカーを置き、軍団長には非指揮下マーカーを置きます。

## 6.2 指揮の効果

**指揮下：**指揮統制セグメントで指揮下に入った軍団長や戦闘ユニットは、次の自軍のコマンドフェイズの指揮統制セグメントまで、その状態が続きます。指揮下に入っているユニットは移動と戦闘後前進ができます。段列、司令官、行軍命令を受けているユニットは常に指揮下に入っています。

**非指揮下：**軍団長や戦闘ユニットが自軍の指揮統制セグメント終了時に非指揮下ならば、その状態は非指揮下マーカーが除去される次の自軍のコマンドフェイズの指揮統制セグメントまで続きます。非指揮下のユニットは以下のペナルティを受けます。

- 橋を破壊したり修理できません (7.6)。
- 指揮値チェックに成功した場合に限り、戦闘ユニットは移動セグメントに全移動力を使って移動できます (6.32)。
- 非指揮下の戦闘ユニットは戦闘後前進できません。
- 非指揮下の戦闘ユニットでも攻撃や騎兵突撃できます。

## 6.3 指揮値チェック

### 6.31 軍団長の指揮値チェック

直接指揮に入らなかった軍団長の指揮値チェックをするためには、ダイスを1個振ります。軍団長の指揮値以下の目が出れば成功です。成功すれば、その軍団長は指揮下に入ります。その軍団長と同じ部隊で指揮範囲 (3 ヘクス) にいる全ての戦闘ユニットも自動的に指揮下に入ります。出た目が軍団長の指揮値よりも大きければ失敗し、軍団長の上に非指揮下マーカーを置きます。同じターンにユニットを再編制したために指揮下に入らなかった軍団長は指揮値チェックできません。

**6.32 戦闘ユニットの指揮値チェック：**移動セグメントに、非指揮下の全てのユニットは指揮値チェックできます。軍団をスキップして個々のユニットの指揮値チェックをすることも可能です。しかし、軍団長の指揮値チェックを先に行った場合、その指揮範囲内にいるユニットは指揮値チェックできなくなります。非指揮下の戦闘ユニットは指揮値チェックに成功した場合にも移動できます。しかし、非指揮下マーカーは置かれたままで戦闘後前進できません。

**注意：**指揮値チェックに成功した軍団長は指揮下に入りますが、戦闘ユニットは指揮値チェックに成功しても非指揮下です。

**例：**指揮値チェックに失敗した軍団長の指揮範囲内にある2個の戦闘ユニットは、指揮値チェックできません。軍団長が指揮値チェックしなければ、移動セグメントに戦闘ユニットは指揮値チェックできません。

**6.33 士気崩壊の影響：**士気崩壊している軍団長や戦闘ユニットの指揮値は1小さくなります。

## 6.4 指揮範囲

軍司令官の指揮範囲は4、軍団長の指揮範囲は3です (5.33)。指揮範囲は指揮官のいるヘクスは数えませんが、軍団長や戦闘ユニットのいるヘクスは数えます。指揮範囲は地形にかかわらず、全てのヘクスを1ヘクスと数えます。

道路行軍中の縦隊のユニットが指揮下に入るためには、そこから道路や小道で繋がっている2ヘクス以内に、同じ部隊の指揮下に入っている道路行軍中のユニットがいなければなりません。

指揮範囲は以下のヘクスを通れません。

- 自軍ユニットがない敵 ZOC のヘクス
- 敵の戦闘ユニットがいるヘクス
- 橋梁がない未凍結の河川ヘクスサイドと湖ヘクスサイド

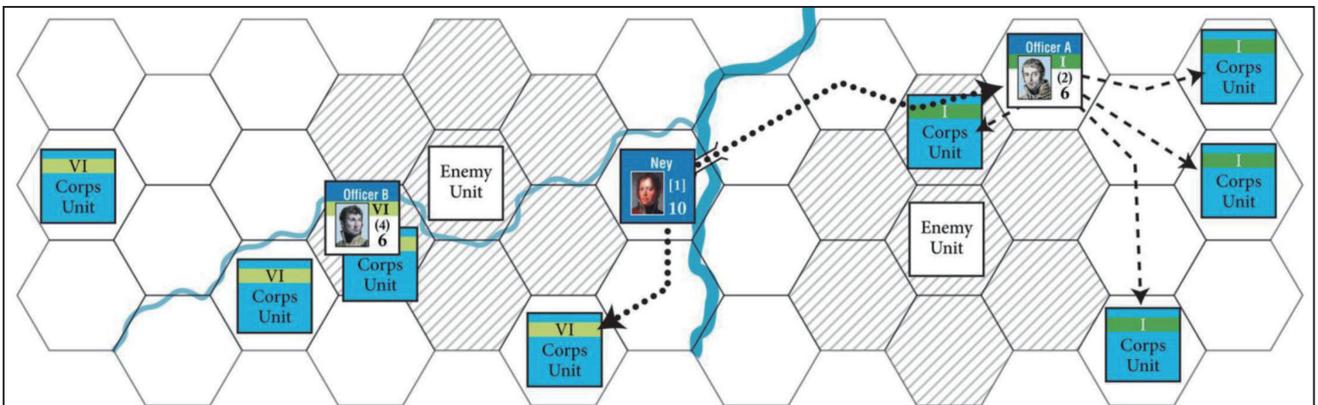
## 7.0 移動

### 7.1 総則

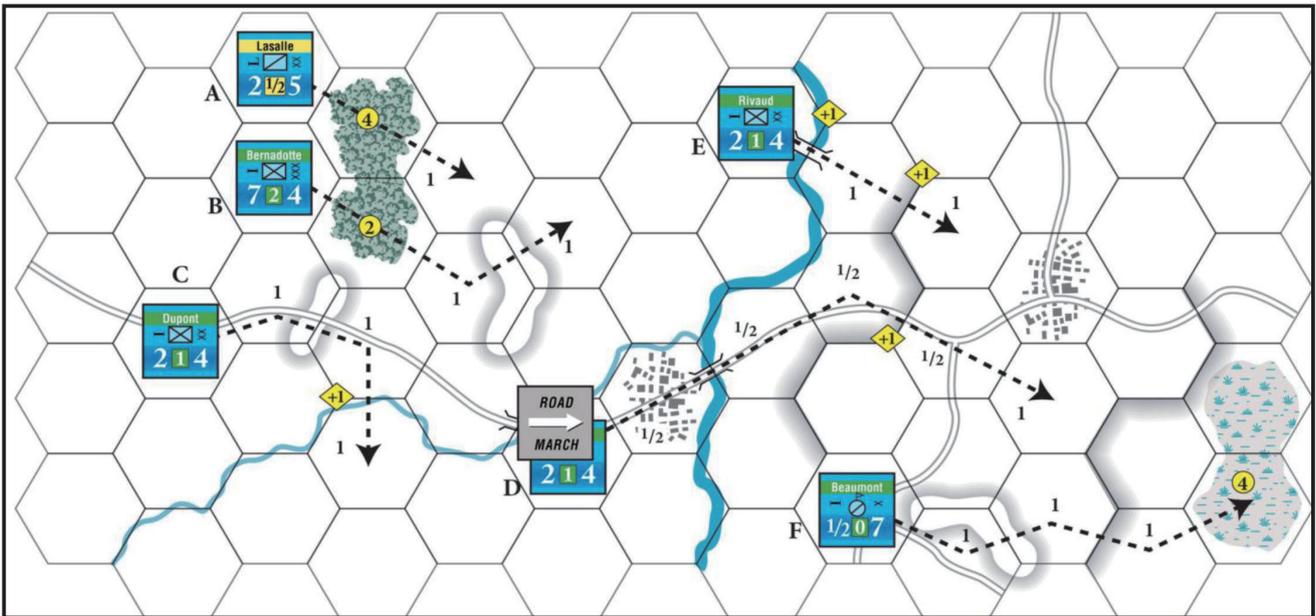
手番プレイヤーは移動フェイズに、自軍のユニットを移動力の範囲内で好きなだけ好きな方向に移動させられます。ただし、地形や敵ユニット、敵 ZOC の影響を受けます。ユニットは指揮下であるか、行軍命令を受けているか、指揮値チェックに成功すれば移動できます。手番プレイヤーはユニット単位かスタック単位でユニットを移動させることができます。どちらにしても、次のユニットかスタックを移動させる前に、その前のユニットかスタックの移動を終えておかなければなりません。

### 7.2 移動ポイント (MP)

**7.21 MP コスト：**ユニットが移動するためには、移動する先のヘクスの MP コストと同じ数の MP を消費しなければなりません。



**例：**Officer A は第 I 軍団、Officer B は第 VI 軍団に所属しています。Ney 軍司令官は Officer A から4ヘクス以内にいるので、指揮値を使って Officer A を指揮下に入れることができます (指揮範囲は橋梁や小橋がある時のみ河川ヘクスサイドを通過できることに注意して下さい)。Officer A は同じ軍団の4個のユニット (3ヘクス以内) を指揮下に入れられます。Ney は第 VI 軍団の1個のユニットを指揮下に入れることができますが、Officer B を指揮下に入れることはできません。指揮範囲は敵 ZOC に入れないからです。Officer B は指揮値チェックをしなければなりません。指揮値チェックに成功したら残り3個のユニットも指揮下に入れることができます。



例：ユニット A は騎兵なので、森に移動する時は 4MP 消費します。ユニット B は歩兵なので、森に移動する時は 2MP を消費します。稜線ヘクスサイドを通過する時は MP を消費しません。ユニット C は道路行軍中ではないので、道路ヘクス毎に 1MP を消費します。小川ヘクスサイドを通過する時は、さらに 1MP を追加で消費します。ユニット D は道路行軍中なので道路があるヘクス毎に 1/2MP を消費します。小川ヘクスサイドを通過するために必要な 1MP を無視できますが、道路行軍を終了するためには 1MP を追加で消費する必要があります。ユニット E は橋梁を渡るのに 1MP、斜面ヘクスサイドを通過するのに 1MP を追加で消費します。ユニット F は騎兵なので、沼沢地に移動するために 4MP を消費します。斜面ヘクスサイドを降りる時は MP を消費しません。

MP コストは、そのヘクスや通過するヘクスサイドの地形によって決められています（地形効果表を参照）。ユニットは MP を消費しながらヘクスからヘクスへ移動します。全ての MP コストは累積します。消費されなかった MP は次のターンに持ち越せません。他のユニットに MP を与えたり貸したりできません。消費されなかった MP は全て失われます。

**7.22 騎兵の MP コスト：**騎馬砲兵、段列、指揮官、騎兵、哨戒騎兵は地形効果表の騎兵の欄を使用します。

### 7.3 最低限の移動

ユニットは 1 つの移動フェイズに、移動力を超えて MP を消費できません。しかし、ヘクスやヘクスサイドの MP コストの合計が移動力より大きくても、ユニットは 1 つの移動フェイズに最低 1 ヘクスは移動できます。

### 7.4 移動の制限

移動させていたユニットから手を離すと、敵プレイヤーの同意がない限り移動をやり直せません。ユニットは敵ユニットのいるヘクスに移動できません。例外：騎兵突撃（14.0）。

### 7.5 道路行軍

道路を最大限に利用するためには、部隊は細長い縦列にならなければなりません。段列は道路の中央を、歩兵は道路の両脇を行軍しました。

**7.51 道路行軍の手順：**全てのユニット（段列と士気崩壊したユニットを含む）が道路行軍できます。手番プレイヤーは、自軍のユニットの移動中のいつでも好きな時に道路行軍を宣言できます。手番プレイヤーは、道路があるヘクスにいるユニットの移動を開始する時に道路行軍することを宣言し、ユニットに道路行軍マーカーを

置きます。道路行軍中のユニットは常に道路にいる必要はありませんが、道路行軍マーカーが除去されるまでは道路行軍中とみなされます。

**注意：**道路行軍を宣言したり、マーカーの矢印を回転させるために追加の MP は必要ありません。

**7.52 道路行軍の特典：**道路行軍中のユニットが 1 本の繋がった道路を通過して移動している時の MP コストは 1 ヘクス毎に 1/2MP です。橋や他の地形の MP コストを消費する必要はありません。道路行軍中でないユニットが 1 本の繋がっている道路（または小道）を通過して移動する時の MP コストは 1 ヘクス毎に 1MP です（橋以外の地形の MP コストは無視します）。

**7.53 道路行軍の制限：**以下の制限は道路行軍中の戦闘ユニットと段列にのみ適用します（指揮官と哨戒騎兵には適用されません）。道路行軍中のユニットは、道路行軍していない他の自軍ユニットに隣接するヘクスを通過したり、そこで移動を終えられます。しかし、道路行軍中のユニットは…

- スタックできません。
- 道路行軍中の他のユニットがいるヘクスを通過できません。その他のユニットは道路行軍中のユニットのいるヘクスを通過できません。
- 道路行軍中の他のユニットに隣接して道路で繋がっているヘクスに移動できません。

**7.54 道路行軍と敵ユニット：**道路行軍中のユニットは戦闘フェイズに通常の攻撃、砲撃、騎兵突撃できません。道路行軍中のユニットは敵ユニットから攻撃されてもペナルティを受けませんが、道路行軍は直ちに中止されます（道路行軍マーカーを除去します）。道路行軍中のユニットは敵 ZOC に移動したら、撃退を試みなければなりません（9.0）。

**7.55 道路行軍と指揮：**すでに指揮下に入っている同じ部隊の他の

ユニットの2ヘクス以内にいると指揮下に入ります (6.4)。

**7.56 道路行軍の強制終了:** 自軍の移動フェイズに 1MP を消費すると自動的に道路行軍マーカーを除去できます。

**7.57 指揮官と哨戒騎兵:** 単独の指揮官や哨戒騎兵には道路行軍マーカーを使用しません。これらは常に道路行軍しているものとみなします。さらに、哨戒騎兵と指揮官は道路行軍の制限を無視できません。道路行軍中のユニットは哨戒騎兵と指揮官を無視できません。

## 7.6 橋梁と小橋

橋梁は河川ヘクスサイドを渡れるようになります。小橋は小川ヘクスサイドを渡れるようになります。橋梁と小橋の両方をまとめて橋と呼びます。

**7.61 橋の通過:** ユニットが未凍結の河川ヘクスサイドを越えるには、橋梁か舟橋を渡らなければなりません (18.33)。道路行軍中ではない戦闘ユニットが橋を通過する際の MP コストは以下の通りです。

- 橋梁や小橋を渡る時は + 1MP
- 損傷した橋梁を渡る時は + 2MP (道路行軍中にも適用します)
- 道路行軍中のユニット、指揮官、哨戒騎兵は、損傷していない橋を通過する際に MP を追加で消費する必要はありません。

**7.62 小橋の損傷:** 指揮下であり、なおかつ敵 ZOC にいない戦闘ユニットは、小橋が架かっているヘクスサイドに接しているヘクスで 1MP を消費すれば小橋を損傷できます。損傷した小橋には橋損傷マーカー (Burnt Bridge) を置きます。損傷した小橋は、ユニットの移動、戦闘、補給線の構築では存在しないものとみなします (7.63)。橋梁の損傷は以下の点を除いて、小橋の損傷と同じとみなします (7.62)。

- 歩兵だけが損傷させられます。
  - 損傷させるためには 2MP を消費します。
  - 損傷させた橋梁を渡るためには 2MP を消費します。
  - 砲兵、段列、補給線は損傷した橋梁を渡れません。
- 損傷した橋梁を越えて攻撃する場合、防御側の戦力は 2 倍になります。さらに以下の修正を適用します。
- 戦闘結果表で使う戦闘比を左へ 2 列ずらします。
  - Ar\* は Sk になりません。白兵戦結果表は使用しません。
  - Sk は両軍共に 1 ステップを失います。退却はありません。
  - Dr、Dr2、Dr3、Dr4 では、指揮値チェックします。指揮値が最も高いユニットが指揮値チェックに成功すると、攻撃側のユニットは橋梁を渡って戦闘後前進します。防御側は 1~4 ヘクス退却します。指揮値チェックに失敗すると、攻撃側のユニットは 1 ステップ失い、両軍のユニットは移動させません。
  - 橋梁を渡った撤退は 12.33 を参照して下さい。

**7.64 橋の修理:** 損傷させる時と同じ手順で橋梁 (2MP 消費) や小橋 (1MP 消費) を修理できます。修理は、1 ターンに 2 回以上試みることができます。修理を試みる毎にダイスを 1 個振って成否を判定します。

ダイスの目	橋梁	小橋
1~3	成功	成功
4~5	失敗	成功
6	失敗	失敗

**注意:** 橋が架かっているどちらかのヘクスが...

- 敵 ZOC にある: ダイスの目に + 1
- 敵戦闘ユニットがいる: 修理不可

**7.65 修理済みの橋:** 修理された橋梁と小橋はすぐに元通り渡ることができません。修理された橋梁と小橋は次のターンの開始時から補給線の構築にも利用できます。

## 7.7 その他の移動ルール

- 夜間行軍 (2.2B)
- 夜間離脱 (2.2C)
- 騎兵突撃 (14.0)
- 段列の移動 (18.11)

## 8.0 隠蔽

### 8.1 総則

全ての戦闘部隊は隠蔽状態でゲームを始めます。そして、公開されない限り隠蔽状態のままです。増援は隠蔽状態で登場します。

### 8.2 ユニットの隠蔽

スタックでは、指揮官、哨戒騎兵、1 戦闘力ユニット (旗の面を表にします) を 1 個選んでスタックの一番上に置き、その内容を隠します。これらがなければ、道路行軍、士気崩壊、非補給下、非指揮下のマーカーが置かれているならばそれを置き、その内容を隠します。これらもなければ、隠蔽マーカーを一番上に置き、その内容を隠します。

### 8.3 ユニットの公開 (偵察)

隠蔽状態の戦闘ユニット (スタック) は、以下の場合に公開されます。

- 移動フェイズ中に撃退を試みる時 — 撃退を試みる自軍ユニットとその目標の敵ユニットを公開します (9.0)。
- 撃退を試みずに移動フェイズ中に敵 ZOC に移動した時 — 偵察結果表を参照します。両軍プレイヤーは該当するヘクスにいる自軍の軽騎兵と哨戒騎兵を全て公開します。偵察結果表を参照し、ユニットが公開されるか、哨戒騎兵が除去されるかを判定します。
- 戦闘フェイズの視線ステップに敵 ZOC や敵ユニットの視界にいる時 — 両軍のユニットを公開します。
- 戦闘後前進や退却で敵 ZOC に移動した場合 — 両軍のお互いに隣接しているユニットのみ公開します。

### 8.4 視線の判定 (LOS)

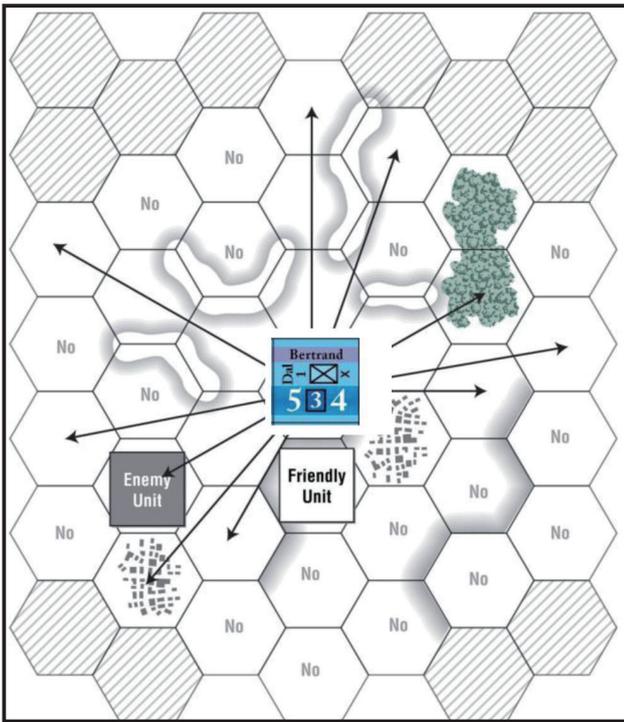
**8.41 総則:** 視線はヘクスの中心を結ぶ 3 ヘクスの直線です。視線は、遮蔽地形ヘクス、遮蔽地形ヘクスサイド、ユニットによって遮断されます。視線を通すユニットと通されるユニットの間に、遮蔽地形ヘクスや遮蔽地形ヘクスサイドがあると視線は遮断されます。

**例外:** 隣接するユニットは常に互いに視線が通っています。視線に対する天候の影響は 23.3 を参照します。

**8.42 遮蔽地形ヘクス:** 森、要塞、丘陵、市街は遮断地形ヘクスです。どちらかの軍のユニットがいるヘクスは遮蔽地形です。斜面は以下を除き、視線を遮断します。

- 1) 丘陵にいるユニットが、斜面の下のヘクスにあるユニットに斜面ヘクスサイドを越えて視線を通す場合。
- 2) 斜面にいるユニットが、他の斜面ヘクスに視線を通す時、その間に遮蔽地形ヘクスがない場合。

**8.43 遮蔽地形ヘクスサイド:** 稜線ヘクスサイドと斜面ヘクスサイドは遮蔽地形ヘクスサイドです。複数の遮蔽地形ヘクスサイドの交



例：Bertrand からの視線の可否をまとめています。砲兵は丘陵にいても、味方のユニットを越えて砲撃できないことに注意して下さい。この例では、遮蔽地形は市街、森、ユニット、斜面、稜線です。視線が届かないヘクスには斜線が引いてあります。A-NO? のヘクスは市街によって視線が遮断されています。

点や遮蔽地形ヘクスサイドと遮蔽地形ヘクスの交点は視線を遮断します。

例外：視線は以下の場合には遮断されません。

- 稜線ヘクスサイドが視線を通すユニットに隣接している。
- 斜面ヘクスサイドが丘陵にいる視線を通すユニットに隣接している。

丘陵にいるユニットから下方の敵ユニットには視線が通りますが、下方にいるユニットから丘陵にいるユニットには視線が通りません。

注意：視線が一方方向にのみに通るのはこの場合だけです。

## 8.5 再隠蔽

敵 ZOC にいたり敵ユニットの視線が通っている限り、ユニットは隠蔽状態になれません。戦闘フェイズの終了時に、敵ユニットから視線が通らなくなったユニットは再び隠蔽状態になれます。

例：Bertrand からの視線の可否をまとめています。砲兵は丘陵にいても、味方のユニットを越えて砲撃できないことに注意して下さい。この例では、遮蔽地形は市街、森、ユニット、斜面、稜線です。視線が届かないヘクスには斜線が引いてあります。

## 9.0 撃退

### 9.1 撃退の手順

9.11 手番プレイヤーは移動フェイズ中（のみ）に、自軍ユニットの進路にいる敵ユニットの撃退を試みることができます。成功すると、敵ユニットは直ちに退却します。撃退を試みる戦闘ユニットは敵ユニットがいるヘクスに移動するために必要な MP を消費しなけ

ればなりません（該当するヘクスが複数ある場合は最も MP コストの高いヘクスを選びます）

9.12 撃退の解決：両軍の戦闘ユニットを公開します。撃退するユニットは、自身に ZOC を及ぼす全ての敵ユニットをまとめて撃退しなければなりません。撃退するユニットの戦闘力の合計と撃退される敵ユニットの戦闘力の合計の戦闘比が 5 : 1 以上あれば撃退は成功します。撃退されたユニットは通常の退却と同じ手順で退却します（12.3）。

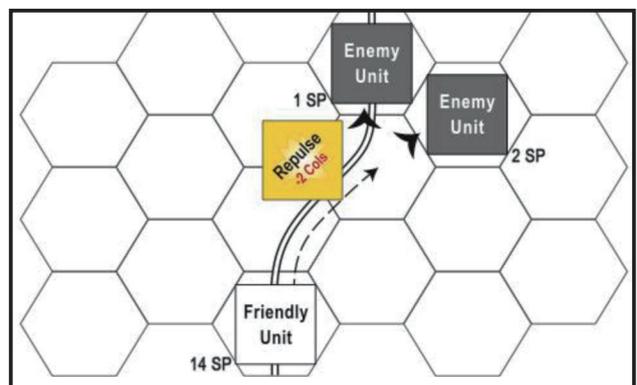
9.13 地形の影響：両軍の戦闘力に地形の修正を適用します（11.1）。その他の修正は適用しません。

9.14 哨戒騎兵の制限：哨戒騎兵は撃退を試みることができません。哨戒騎兵に対する撃退は常に成功します。

## 9.2 撃退の効果

9.21 撃退が成功した場合：撃退された敵ユニットは直ちに 2 ヘクス退却します。撃退したスタックは、敵ユニットがいたヘクスに移動しなければなりません（MP は消費済み）。空いたヘクスが複数ある場合は、撃退したユニットを指揮するプレイヤーが移動するヘクスを自由に選びます（MP を消費したヘクスである必要はありません）。撃退に成功したユニットに MP が残っていれば、移動を続けたり撃退を試みることができます。ユニットが撃退を受けるのは 1 ターンに 2 回までです。

9.22 撃退が失敗した場合：両軍のユニットから直ちに道路行軍マーカーを除去します。撃退に失敗したユニットは直ちに移動を終えます。そして、撃退を試みたユニットは直後の戦闘フェイズに撃退に失敗した敵ユニットを攻撃しなければなりません。この攻撃には他の自軍ユニットも参加できますが、戦闘結果表で使う戦闘比は左へ 2 列ずらします。その他の戦闘比の修正は適用しません。



例：14 戦力で 3 戦力を攻撃すると、通常は 4 : 1 の戦闘比で解決しますが、撃退が失敗しているので 2 : 1 で解決します。

## 10.0 戦闘

### 10.1 戦闘フェイズ

全ての戦闘は戦闘フェイズに発生します（手順は 2.1D を参照）。敵ユニットに隣接している戦闘ユニットだけが攻撃されます。

例外：砲撃（13.0）。

防御側のユニットは 1 回の戦闘フェイズには 1 回しか攻撃されません。例外：砲撃を受けた後に攻撃を受けることがあります。

10.11 視線ステップ（2.1 / D1）：戦闘フェイズの開始時に、両軍プレイヤーは敵ユニットの視線が通る全てのユニットと指揮官を公開します。

## 10.2 戦闘前退却 (RBC)

**10.21 騎兵の戦闘前退却:** 防御側、攻撃側の順で騎兵のみ（騎兵とスタックしている指揮官と騎馬砲兵を含む）のスタックは戦闘前に敵 ZOC から 1～2 ヘクス退却できます。自軍の戦闘ユニットとスタックしていない哨戒騎兵は戦闘前退却しなければなりません (16.26)。敵 ZOC には戦闘前退却できません（哨戒騎兵の ZOC を除く - 16.25）。戦闘前退却できるのは 1 ターンに 1 回だけです。単独の哨戒騎兵が退却できない場合、通常の退却と同様に適切なボックスに置かれます (12.34)。

**注意:** 戦闘前退却した騎兵は、戦闘フェイズに敵ユニットを公開させることができます。

**10.22 騎馬砲兵:** 敵 ZOC で戦闘フェイズを開始した、単独もしくは騎兵のみとスタックしている騎馬砲兵は 1 ヘクスの戦闘前退却できます。騎馬砲兵は戦闘前退却したターンにも砲撃できます。敵の騎兵の ZOC にいる騎馬砲兵は戦闘前退却できません。

**10.23 制限:** 敵の騎兵の ZOC にいる時は、その敵の騎兵と同じかそれ以上の移動力を持っていないと戦闘前退却できません。歩兵や砲兵（騎馬砲兵を除く）とスタックしている騎兵は戦闘前退却できません。包囲されている騎兵は戦闘前退却できません。

**10.24 補給と士気崩壊:** 補給切れや士気崩壊している騎兵でも戦闘前退却できます。

**10.25 指揮官:** 戦闘前退却する指揮官には捕縛チェックしません (5.5)。

**10.26 戦闘前退却後の前進:** 敵ユニットは戦闘前退却で空いたヘクス（橋梁を除く）には前進できません。橋梁を防御している騎兵が戦闘前退却した場合に限り、敵ユニットは橋梁を越えて前進できます（橋梁は重要なので、無防備にしているとすぐに敵に奪われてしまいます）。

## 10.3 戦闘の組み合わせ

**10.31 攻撃義務:** 手番プレイヤーは最初の戦闘を解決する前に、全ての戦闘の組み合わせを決定していなければなりません。手番プレイヤーは、自軍ユニットの ZOC にいる全ての敵ユニットが攻撃もしくは砲撃されていて、なおかつ全ての交戦状態の自軍ユニットが攻撃していれば、好きなように戦闘を組み合わせるかまいません。戦闘前退却した騎兵に攻撃義務はありません。

**例外:**

- 市街、陣地、要塞にいるユニットに攻撃義務はありません。
- 敵 ZOC にいる砲兵は、スタックしている他のユニットが攻撃する時に限って攻撃義務はありません (13.41)。
- 砲撃した砲兵は同じターン中に攻撃できません。
- 道路行軍中のユニットは攻撃できません。
- 騎兵突撃をした騎兵は同じターン中に攻撃できません。
- 自軍が砲撃したヘクスにいる敵ユニットに対して攻撃義務はありません (13.5)。

**10.32 河川と戦闘:** 橋梁のない未凍結の河川ヘクスサイドの対岸の敵ユニットを攻撃することはできません。しかし、砲撃することはできます。橋梁がある未凍結の河川ヘクスサイドの対岸の敵ユニットを攻撃することはできますが、攻撃義務はありません。

## 10.33 複数ヘクスの攻撃

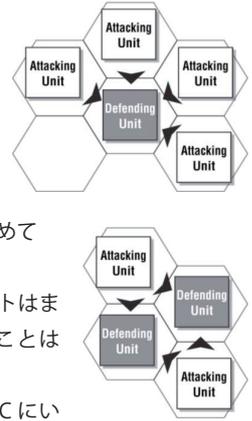
● 防御側ユニットは最高 6 ヘクスから攻撃されます（周囲 6 ヘクスから）。

● 防御側のスタックにいる全てのユニットはまとめて防御します。別々に攻撃されることはありません。

● 複数のヘクスにいる敵ユニットに隣接しているユニットは、それらをまとめて攻撃できます。

● 攻撃側のスタックにいる全てのユニットはまとめて攻撃します。別々に攻撃することはできません。

● 複数のヘクスにいる敵ユニットの ZOC にいるユニットは、他の軍ユニットがそれらの敵ユニットを攻撃しなければ、これらの敵ユニットをまとめて攻撃しなければなりません（防御側に最も有利な地形のヘクスで防御します）。



## 10.4 戦闘の手順

手番プレイヤーは好きな順番で戦闘を解決します。戦闘は 1 つずつ解決され、戦闘結果を適用してから次の戦闘を解決します。戦闘の手順は以下の通りです。

**ステップ 1:** 戦闘は攻撃側ユニットの戦闘力の合計を防御側ユニットの戦闘力（地形効果で修正した）の合計で割り、その結果を戦闘比に直します（端数切り捨て）。

**例:** 攻撃側 16 戦闘力、防御側 6 戦闘力ならば、戦闘比は 2.7:1 になります。攻撃側 15 戦闘力、防御側 10 戦闘力ならば、戦闘比は 1.5:1 となります。

**ステップ 2:** 戦闘比が算出されたら、攻撃側プレイヤーは戦闘結果表を参照してダイスを 1 個振ります。出た目と使っている戦闘比の列が交差したところが戦闘結果です。戦闘結果は直ちに適用します。

**ステップ 3:** 除去された戦闘力に応じて、損害レベルマーカーを調整します (21.1)。

## 11.0 戦闘の修正

### 11.1 地形効果

防御側ユニットのいるヘクスの地形と攻撃側ユニットと防御側ユニットの間のヘクスサイドの地形が戦闘力に影響を与えます。全ての端数は戦闘比を計算するまで残しておきます（砲撃に対する地形効果は 13.36 を参照します）。

**A. 市街:** 全ての防御側ユニットが市街にいる時は、Ar \* の戦闘結果は Shock になります (12.1)。防御側の歩兵の戦闘力は 1.5 倍になります。騎兵は市街に騎兵突撃できません。

**例外:** 指揮値が 1 のユニットは訓練不足のため、市街の地形効果を受けられません。

**B. 斜面、小川、小橋:** 全ての攻撃側ユニットが小川や上りの斜面のヘクスサイドを越えて攻撃する時は、防御側ユニットの戦闘力は 1.5 倍になります。ただし、斜面ヘクスサイドの地形効果は、防御側ユニットが丘陵にいて、攻撃側ユニットが斜面ヘクスから攻撃している場合に限られます。騎兵は斜面を登る形で騎兵突撃できません。騎兵は小川や小橋を越えて騎兵突撃できません。

**C. 森:** 森から攻撃したり、森で防御している騎兵は戦闘力が半減します。森で防御しているユニットに対する Ar \* の戦闘結果は

Shock になります (12.1)。騎兵は森に騎兵突撃できません。

**D. 橋梁:** 橋梁を越えて隣接している敵ユニットに対して攻撃義務はありません。全ての攻撃側ユニットが橋梁や舟橋のある河川ヘクスサイド (凍結の有無にかかわらず) を越えて攻撃する時は、防御側ユニットの戦闘力は 2 倍になります。全ての攻撃側ユニットが損害を受けている橋梁ヘクスサイドを越えて攻撃する時は 7.63 を参照します。

**E. 稜線:** Ar \* の戦闘結果は Shock になります (12.1)。

**F. 要塞:** 2 個までの防御側の歩兵の戦闘力は 2 倍になります。防御側ユニットが士気崩壊していなければ、Dr (Dr4 まで) の戦闘結果は Shock になります。騎兵は要塞に騎兵突撃できません。要塞に歩兵以外のユニットがいると、陣地の効果は失われます (15.21)。

**G. 沼沢地:** 沼沢地から攻撃したり、沼沢地で防御している騎兵と砲兵は戦闘力が半減します。Ar \* の戦闘結果は Shock になります。

**H. 河川と湖:** 橋梁や舟橋がない凍結した河川ヘクスサイドを越えて攻撃することはできません (18.3)。凍結した河川ヘクスサイドと湖ヘクスサイドは小川ヘクスサイドとみなします。

**注意:** 地形効果は累積しません。複数の地形効果がある時は最も防御側に有利なものを 1 つだけ使います。

## 11.2 諸兵科連合

1 つの戦闘の攻撃側ユニットの中に、歩兵、騎兵、砲兵の 3 種類の兵科が揃っていると、戦闘比を右に 1 列ずらします。防御側に諸兵科連合はありません。同じ戦闘フェイズに砲撃した砲兵や哨戒騎兵は諸兵科連合できません。防御側ユニットが、市街、森、沼沢地、要塞 (士気崩壊していなければ) にいたり、橋梁のある河川ヘクスサイドを越えた戦闘では諸兵科連合は打ち消されます (小川ヘクスサイドは諸兵科連合を打ち消しません)。騎兵突撃して除去された騎兵でも諸兵科連合できます。

## 11.3 親衛隊

両軍の親衛隊 (Gde) には、以下のルールが適用されます。

- 最初に親衛隊を投入した戦闘では、戦闘比を自軍に有利な方向に 1 列修正します。
- 親衛隊の歩兵が参加する攻撃の戦闘結果が Ar、Ae、Ex ならば、戦闘結果を適用された親衛隊の歩兵いるヘクスから 10 ヘクス以内にいる全ての自軍部隊の士気崩壊レベルが直ちに永久的に 4 減少します。

**例外:** 親衛隊の歩兵が参加する戦闘によって敵の部隊が士気崩壊した時は、どのような戦闘結果であっても、攻撃側の部隊の士気崩壊レベルが減少することはありません。このルールはフランス軍若年親衛隊には適用されません。親衛隊の敗北による士気崩壊レベルが起こるのは 1 つの軍団につき 1 回のみです。所属する戦闘ユニットが 4 個以下のフランス騎兵軍団には士気崩壊レベルの低下は起こりません。

## 11.4 ナポレオン

ナポレオンがスタックしていると、攻撃や防御する時の戦闘比がフランス軍に有利な方向に 1 列ずらされます。砲撃と騎兵突撃には適用しません。

**例:** ナポレオンとスタックしている戦闘ユニットが 1:1 の戦闘比で攻撃する時は 1.5:1 の戦闘比を使います。ナポレオンとスタックしている戦闘ユニットが 3:1 の戦闘比で防御する時は 2:1 の戦闘比を使います。

## 11.5 その他の戦闘修正

- 撃退の失敗 (9.22)
- 陣地 (15.2)
- 吹雪 (23.22)
- 雷雨 (23.25)
- 泥濘と砲兵 (23.26)

## 12.0 戦闘結果

### 12.1 戦闘結果の説明

**Ae:** 全ての攻撃側の戦闘ユニットは除去されます。

**Ar (Ar2, 3):** 全ての攻撃側ユニットは 1 (2, 3) ヘクス退却します。

**Ar\*:** 天候が嵐の時の攻撃、稜線ヘクスサイドを越えた攻撃、防御側ユニットが沼沢地、森、市街にいる戦闘では Shock に変更します。**注意:** 想定外の遭遇戦は隘路で発生しやすくなります。

**Dr (Dr2, 3, 4):** 全ての防御側ユニットは 1 (2, 3, 4) ヘクス退却します。**例外:** 要塞 (15.1) と損傷した橋梁 (7.61)。

**De:** 全ての防御側の戦闘ユニットは除去されます。

**Ex:** 戦闘力の少ない側の全ての戦闘ユニットは除去されます。戦闘力の多い側は、除去された敵ユニットの戦闘力の合計の半分以上の戦闘力の自軍ユニットを除去します。両軍の戦闘力が同じならば、両軍がそれぞれ半分以上の戦闘力の自軍ユニットを除去します。

**注意:**

- 戦闘に参加したユニットとスタックしている砲兵にも Ex の戦闘結果を適用できます (11.51) (戦闘に参加していなくても)。
- 騎兵突撃した騎兵は最初に除去します (14.24)。
- 計算する戦闘力は、ユニットの (修正前の) 額面の戦闘力です。**例:** 少ない側のユニットは 5 戦闘力、多い側のユニットは、2、4、8、10 戦闘力の 4 個で合計 24 戦闘力です。多い側は 2.5 以上の戦闘力を除去しなければならないので、4 戦闘力のユニットを除去しました。

## 12.2 Sk (白兵戦)

両軍プレイヤーはダイスを 1 個ずつ振ります。出た目が 1~2 ならば 0、3~4 ならば 1、5~6 ならば 2 を自軍の指揮値が最も高いユニットの指揮値に加えて、白兵戦結果表から戦闘結果を導き出します。勝利した側に騎兵があれば (攻撃側、防御側の両方) 空いたヘクスに前進しなければなりません。このような場合でも、スタック制限は常に適用されます。

**注意:**

- 士気崩壊しているユニットは通常通り白兵戦を解決します。
- 単独でいる砲兵の指揮値を 1 です。
- 騎兵突撃した騎兵の指揮値は必ず使わなければなりません (14.24)
- 白兵戦の修正: 戦闘比が 3:1 以上であれば、攻撃側ユニットの指揮値を +1 します。
- 1R** = 攻撃側ユニットと防御側ユニットを 1 個ずつ除去します。

## 12.3 退却

**12.31 総則:** 退却の戦闘結果では、プレイヤーは戦闘ユニットを 1 ヘクス以上 (戦闘結果によって) 退却させます。退却する戦闘ユニットには以下の制限が常に適用されます。

- 通過できないヘクスサイドを越えて退却できません。
- 敵ユニットのいるヘクスや敵 ZOC に退却できません。**例外:** 哨戒騎兵 (16.25)。
- スタック制限を超過して退却できません。

## 白兵戦結果表

防御側	攻撃側の修正した指揮値						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr3	Dr3
2	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr3
3	Ar	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2
4	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2
5	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr	Dr
6	Ar3	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr
7	Ar3	Ar3	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R

**修正：**戦闘比が3：1ならば攻撃側に+1 DRM します。

両軍プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。1～2=0 3～4=+1 5～6=+2

**1R** = 1個の攻撃側ユニットと1個の防御側ユニットを減少させます。

敵の騎兵は空いたヘクスに前進しなければなりません。

戦闘ユニットは自軍ユニットがいても敵 ZOC には退却できませんが、指揮官は自軍ユニットがいる敵 ZOC に退却できます。

**12.32 哨戒騎兵の退却：**戦闘ユニットは敵の哨戒騎兵の ZOC に退却できます。他に退却するヘクスがなければ、敵の哨戒騎兵がいるヘクスにも退却できます（敵の哨戒騎兵は再配置されます — 12.36）。

**12.33 橋梁を渡る退却：**戦闘フェイズに未凍結の河川ヘクスサイドに架かっている橋梁や舟橋（小川に架かっている小橋や舟橋を除く）を渡って退却するユニットは全滅する可能性があります。退却するユニット毎にダイスを1個振り、最初に橋梁を渡って退却するユニットは6の目が出ると永久除去されます。橋梁を渡って退却する2個目以降のユニットには、その順番だけダイスの出た目に+1 します。

**例：**2個目のユニットは、5～6の目が出ると永久除去されます。判定する順番は退却するユニットを指揮するプレイヤーが決定します。損傷した橋梁を渡って退却することはできません。退却できないユニットは永久除去されます。

**12.34 退却できないユニット：**戦闘結果で要求された退却を完全に実行できないユニットは除去されます。敵 ZOC もしくはゲーム盤端が原因で退却できずに除去されたユニットは、UAR ボックスに置きます。敵ユニットや移動できない地形が原因で退却できずに除去されたユニットは、ユニット毎にダイスを1個振って以下の結果に従います。

ダイスの目	結果
1～3	UAR ボックスに置きます。
4～6	PEU ボックスに置きます。

**12.35 退却路：**ユニット（スタック）が退却する時は、退却を始めたヘクスから要求されたヘクス数だけ必ず離れなければなりません。同じヘクスに2回以上退却することはできません。さらに、退却は所属する部隊の補給段列か自軍の補給源（もしくはその両方）に近づくように行わなければなりません。退却路が複数ある時は、常に MP コストが低い地形のヘクスに退却します（道のない沼沢地よりも道路や小道を選びます）。

**12.36 再配置：**他の自軍ユニットのいるヘクスにやむを得ず退却

してスタック制限（3.2）を超過した時は、そのヘクスにいる1個以上の戦闘ユニットをスタック制限を超過しなくなるように移動させます。これを再配置と呼びます。再配置されたユニットは通常の退却と同じ手順で1ヘクス退却します。再配置されるユニットが退却できない時は再配置せず、退却してきたユニットを除去して UAR ボックスに置きます。騎兵が退却してきてスタック制限を超過した時は、再配置されるユニットは指揮値チェックして、失敗すると全滅します — UAR ボックスに置きます。段列は再配置できません（18.16）。

**注意：**再配置は、他のヘクスで新しい再配置を引き起こすことがあります。敵 ZOC には再配置できません。

## 12.4 戦闘後前進

戦闘や砲撃で敵ユニットが除去されたり退却すると、戦闘に参加した戦闘ユニット（攻撃側と防御側のどちらでも）は空いたヘクスに戦闘後前進できます。戦闘結果が Dr2 や Dr3 でも、空いたヘクスにしか戦闘後前進できません。

- A. 指揮官がない（もしくは指揮官が戦闘後前進しない）時は、戦闘後前進できるのは1個の歩兵と全ての騎兵だけです。
- B. 指揮官ボーナス：スタックしている指揮官が戦闘後前進した時は、士気崩壊していない全ての戦闘ユニットが戦闘後前進できます。
- C. 砲兵は戦闘後前進できません。砲撃で防御側ユニットがいなくなったヘクスには、そこに隣接する歩兵が騎兵が（指揮官と一緒に）通常通り戦闘後前進できます。この場合、全ての砲撃を解決してから戦闘後前進します。戦闘が未解決のユニットは前進できません。

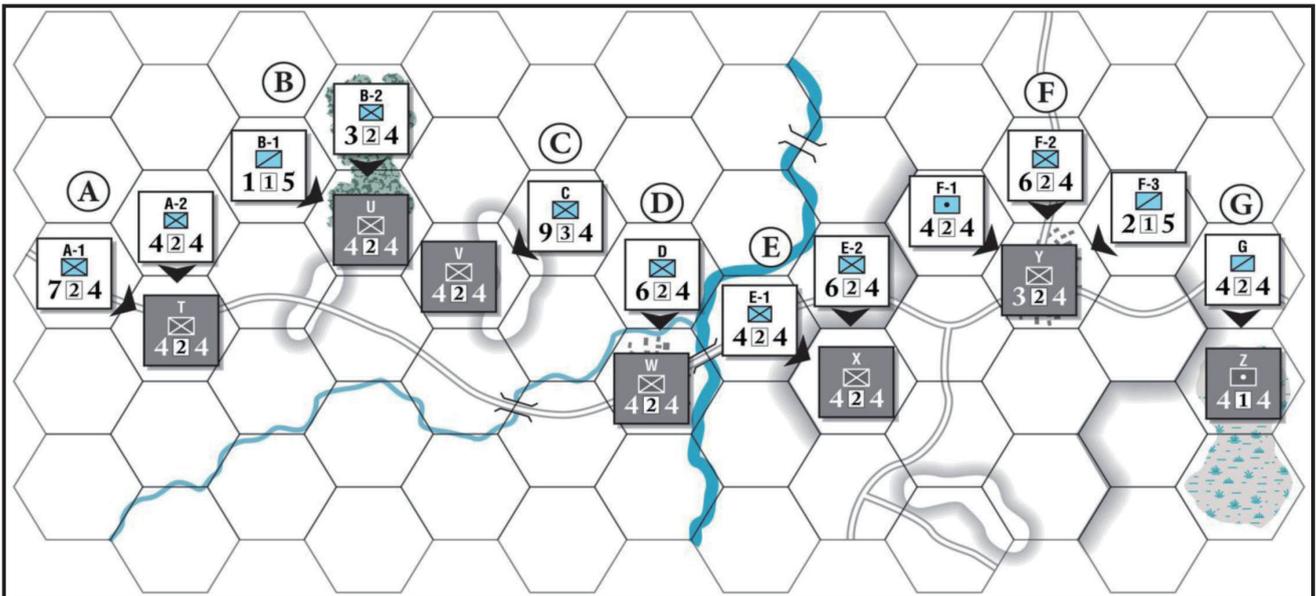


**例：**2個の砲兵が Jamin ユニット（右下）を砲撃して退却させましたが、の歩兵（中央の 5-3-4）は戦闘後前進できません — 戦闘後前進するためには、Pelleport ユニット（上）を攻撃しなければなりません。

- D. 複数のヘクスにいる敵ユニットがいなくなった時は、攻撃に参加した騎兵（だけ）は敵がいなくなった他のヘクスにも戦闘後前進できます。
- E. 戦闘ユニットと指揮官の戦闘後前進は任意です。しかし、戦闘後前進は直ちに実行しなければなりません。戦闘後前進したユニットはそれ以上攻撃できず、攻撃されることもありません（戦闘を解決していない自軍ユニットがいる敵 ZOC に戦闘後前進したとしても）。
- F. 士気崩壊したり、非指揮下のユニットは戦闘後前進できません。
- G. 戦闘に勝利した戦闘ユニットが戦闘後前進する時は、敵 ZOC から直接、他の敵 ZOC に戦闘後前進できます。
- H. スタック制限を超過したまま戦闘後前進を終えられません。騎兵が騎兵突撃して戦闘に勝利したヘクスに残った場合も同様です。

## 12.5 UAR ボックスと PEU ボックス

**12.51 UAR ボックス：**完全戦力の戦闘ユニットが Ae、De、Ex の



**戦闘の例：**A-1とA-2のユニットはTの歩兵を攻撃します。戦闘力は11と4なので、戦闘比は2:1です。B-1とB-2のユニットは森にいるUの歩兵を攻撃します。騎兵の戦闘力は半減して、Ar\*の戦闘結果はSkになります。戦闘力は3.5と4なので、戦闘比は1:1.5です。Cのユニットは稜線ヘクスサイドを越えてVの歩兵を攻撃します。戦闘力は9と4なので、戦闘比は2:1です。稜線ヘクスサイドを越えた戦闘でも、Ar\*の戦闘結果はSkになります(Cのユニットを指揮するプレイヤーが選びます)。Dのユニットは小川ヘクスサイドを越えて、市街にいるWの歩兵を攻撃します。地形効果は累積しないので、最も防御側に有利なものを1つだけ使います。防御側プレイヤーは小川ヘクスサイドを選びました。Wの歩兵の戦闘力は1.5倍になって、戦闘力は6と6、戦闘比は1:1です。E-1とE-2のユニットは斜面を登る形でXの歩兵を攻撃します。Xの歩兵の戦闘力は1.5倍になって、戦闘力は10と6、戦闘比は1.5:1です。F-1、F-2、F-3のユニットは市街にいるYの歩兵を攻撃します。Yの歩兵の戦闘力は1.5倍になって、戦闘力は12と4.5、戦闘比は2:1です。Yの歩兵がいるのが市街なので、諸兵科連合は打ち消されます。さらに、Ar\*の戦闘結果はSkになります。Gのユニット(騎兵)は沼沢地にいる砲兵を攻撃します。騎兵も砲兵も戦闘力が半減します。戦闘力は2と2、戦闘比は1:1です。Ar\*の戦闘結果はSkになります(Gの騎兵を指揮するプレイヤーが選びます)。

戦闘結果で除去された時、そのユニットが敵ユニットのいるヘクスや移動できない地形を通らずに1ヘクス退却できるかどうかを確認します。退却できるユニットや敵ZOCと盤端が原因で退却できずに除去されたユニットは、UARボックスに置きます。そうでないユニットはPEUボックスに置きます。

**12.52 PEUボックス：**以下に該当する戦闘ユニットは再編制できず、除去されたらPEUボックスに置きます。

- 補給段列および架橋段列。
- **すでに減少戦力のユニット：**すでに減少戦力の状態で除去された場合。
- **減少戦力がないユニット：**1戦闘力のユニットには減少戦力がありません。
- **橋梁を渡って退却したユニット：**橋梁を渡って退却したユニットは永久除去される可能性があります(12.33)。
- **完全に退却できないユニット：**永久除去される可能性があります(12.34)。

## 13.0 砲撃

### 13.1 砲兵

通常の攻撃に加えて、砲兵は砲撃できます(11.6)。砲撃は、砲撃ステップ(2.1/D3)に手番プレイヤーの砲兵だけが行えます。砲撃した砲兵は同じ戦闘フェイズに通常の戦闘に参加できません。

### 13.2 射程

砲撃する砲兵は目標から2~3ヘクス離れていなければなりません。ただし、橋梁がない未凍結の河川ヘクスサイドを越えている

場合はこの限りではありません。

## 13.3 砲撃の手順

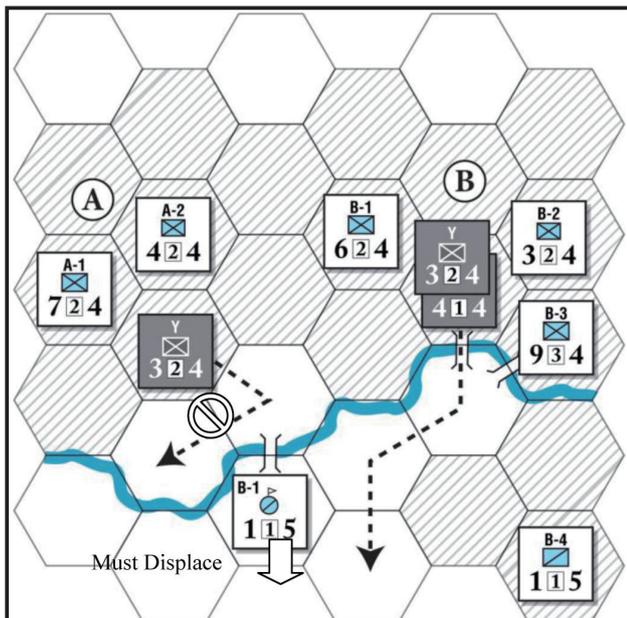
**13.31 砲撃の手順**は以下の通りです。

1. 砲撃する砲兵の指定(13.32)
2. 目標ヘクスの指定(13.33)
3. 視線の判定 — 遮断されていると砲撃不可(13.34)
4. 砲撃力の決定(13.35)
5. 地形効果の適用(13.36)
6. 砲撃解決表による判定(13.37)
7. 戦闘結果の適用(13.38)

**13.32 砲撃する砲兵の指定：**射程と視線の条件を満たしていれば、1つのヘクスにいくつの砲兵でも砲撃できます。スタックしている砲兵はそれぞれ別々のヘクスを砲撃できます。砲兵は複数のヘクスにいる敵ユニットをまとめて砲撃できません。砲兵は戦闘力を分割して砲撃できません。以下に該当する砲兵は砲撃できません。

- 森にいる：森にいる砲兵は直接攻撃しかできません。
- 敵ZOCに単独でいる：隣接するユニットを直接攻撃しなければなりません。**例外：**13.5。
- 天候が吹雪、雷雨、塵嵐、雪、雨、霧である(23.0)。
- 道路行軍中である。

**13.33 目標ヘクスの指定：**砲撃の目標ヘクスにいる全て敵ユニットは1つの目標として砲撃されます。1回の戦闘フェイズに、1つのヘクスは一度しか砲撃の目標になりません。ただし、同じ戦闘フェイズに砲撃と通常の攻撃を両方受けることはあります。目標ヘクス



**退却の例：**防御側の2個のスタックが退却します。斜線のヘクスは敵 ZOC です。敵の哨戒騎兵の ZOC には退却できませんが、橋梁のない未凍結の河川ヘクスサイドを越えて退却できません。ジグザグの退却は禁止されており、退却を始めたヘクスから要求されたヘクス数だけ必ず離れなければなりません。Aのスタックは橋梁を渡って、敵の哨戒騎兵のいるヘクスに退却しました。敵の哨戒騎兵は直ちに再配置されます。Bのスタックも橋梁を渡って退却しました。退却するユニット毎にダイスを1個振り、最初に橋梁を渡って退却するユニットは6の目が出るまで永久除去されます。次に橋梁を渡って退却するユニットは5～6の目が出るまで永久除去されます。しかし、どちらも生き残りました。ユニットは点線に沿って退却することができます。

は以下の条件を満たしていなければなりません。

- 砲撃する砲兵の射程内で視線が通っている。
- 森と要塞にいない。
- 隣接していない。ただし、橋梁がない未凍結の河川ヘクスサイドを越えている場合はこの限りではありません。
- 3ヘクス離れた市街にいない。

**13.34 視線の判定**

**A. 丘陵と斜面ヘクスサイド：**砲兵のいるヘクスから目標ヘクスの間にある斜面は視線を遮断します。例外は砲兵が丘陵にいて、以下の条件のいずれかを満たす場合です。

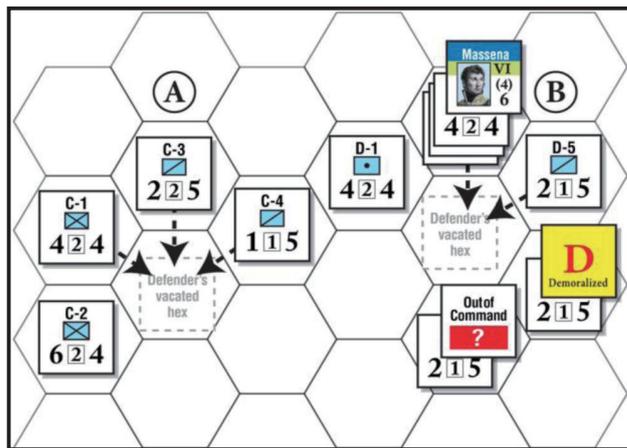
- 砲兵から目標ヘクスまで下向きの斜面を通過している。
- 砲兵と目標ヘクスが別々の斜面にあり、その間に視線を通すことができる。

どちらの場合も、目標のユニットから視線を通せません (8.43)。

**B. 稜線ヘクスサイド：**稜線は稜線ヘクスサイドの両側に描かれています。砲兵のいるヘクスに隣接している稜線は、その砲兵の視線を遮断しません。砲兵のいるヘクスに隣接していない稜線は視線を遮断します。

**13.35 砲撃力の決定：**同じ目標ヘクスを砲撃する全ての砲兵の戦闘力を合計します (砲兵が異なるヘクスにいても)。3ヘクス離れた目標に対する戦闘力は50%減少します (端数切り捨て)。

**例：**3ヘクス離れた目標ヘクスを砲撃する7戦闘力の砲兵の戦闘力は3になります。



**戦闘後前進の例：**Aの戦闘には指揮官がいないので、1個の歩兵と2個の騎兵が戦闘後前進できます。Bの戦闘では、指揮官とスタックしている全ての戦闘ユニットが戦闘後前進できます。砲兵、士気崩壊しているユニット、非指揮下のユニットは戦闘後前進できません。

**13.36 地形修正の決定：**砲撃に対する地形効果は以下の通りです。

**市街：**戦闘力が3分の1減少します。3ヘクス離れた砲兵は砲撃できません。

**森と要塞：**砲撃を受けません。

**沼沢地：**戦闘力が半減します。

**13.37 砲撃解決表による判定：**全ての砲撃は砲撃セグメントに解決します。砲撃解決表の修正後のダイスの目と使っている砲撃力の列が交差したところが砲撃結果です。泥濘のターンは、出た目から2を引きます (23.26)。

**13.38 砲撃結果の適用：**砲撃結果には、Dr (12.1)、効果なし、1Rの3種類があります。1Rはいずれか1個のユニットを減少戦力にするか、すでに減少戦力のユニットを除去します。砲撃した側のプレイヤーが砲撃結果を適用するユニットを選びます。生き残ったユニットは1ヘクス退却するか、そのヘクスに留まるかを指揮するプレイヤーが決定します。

**13.4 敵 ZOC にいる砲兵**

**13.41 自軍の歩兵や騎兵とスタックしている砲兵は、敵 ZOC においても、同じスタックの他のユニットが攻撃するヘクスとは異なるヘクスを砲撃できます。砲兵が隣接する敵ユニットを攻撃する必要がないのは、その敵ユニットを他の自軍ユニットが攻撃する場合です。しかし、砲兵は同じスタックに対する戦闘結果を全て適用されます。**

**13.42 通常の攻撃：**単独で敵 ZOC にいる砲兵は隣接するユニットを砲撃できず、必ず攻撃しなければなりません。この場合、通常の戦闘結果表を使って、他のヘクスにいる歩兵や騎兵と共同して攻撃することができます。泥濘ターンでは、攻撃でも防御でも砲兵の戦闘力は半減します (端数切り捨て)。通常の戦闘に参加した砲兵には全ての戦闘結果を他のユニットと同様に適用します。Exの場合は砲兵を除去してもかまいません。砲兵は隣接していないヘクスに対する通常の攻撃に参加することはできません。通常の攻撃に参加するためには、砲兵は必ず攻撃するヘクスに隣接していなければなりません。戦闘結果がSkの時は、単独でいる砲兵の指揮値は1とみなします (12.2)。

### 13.5 牽制砲撃

砲兵が自軍の歩兵や騎兵が隣接している敵ユニットを砲撃した場合、その敵ユニットに対する自軍ユニットの攻撃義務はなくなります。

**デザイナーズノート：**砲撃をうまく活用すると、損害を被ることなく、歩兵や騎兵が低い戦闘比で攻撃するリスクを回避することができます。

### 14.0 騎兵突撃

騎兵突撃に成功した騎兵は敵 ZOC を通過して敵ユニットがいるヘクスに移動できます。その結果、続く戦闘ステップに敵ユニットの退却路を遮断できます。

#### 14.1 騎兵突撃できるユニット

直前の移動フェイズに移動しなかった騎兵（軽騎兵と士気崩壊した騎兵を除く）は騎兵突撃できます。騎兵突撃するヘクスには、同じ戦闘フェイズに他の自軍の少なくとも 1 個の歩兵または砲兵が通常の攻撃を行って攻撃義務を満たさなければなりません。騎兵は同じプレイヤーターン中に、騎兵突撃と通常の攻撃の両方を行うことはできません。

#### 14.2 騎兵突撃の手順

**14.21 騎兵突撃は騎兵突撃ステップに、騎兵突撃結果表を用いて解決します。**騎兵は騎兵突撃ステップに、全ての移動力を消費できます。敵ユニットがいるヘクスに移動するためには追加で 1MP を消費します。これは騎兵突撃できる範囲の制限を再現しています。戦闘比を通常の戦闘と同様に算出して騎兵突撃結果表を参照し、ダ

イスを 1 個振ります。

**14.22 制限：**騎兵突撃は 1 回の戦闘フェイズに、1 つのヘクスに対して 1 個のスタックで一度だけ実行できます。複数のヘクスにいる騎兵が 1 つのヘクスにいる敵ユニットに対して同時に騎兵突撃できません。騎兵突撃は以下の状況では実行できません。

- 森、市街、要塞、陸地にいる敵ユニット
- 斜面を登る
- 小川、橋をこえる
- 泥濘ターン
- 道路行軍中の騎兵

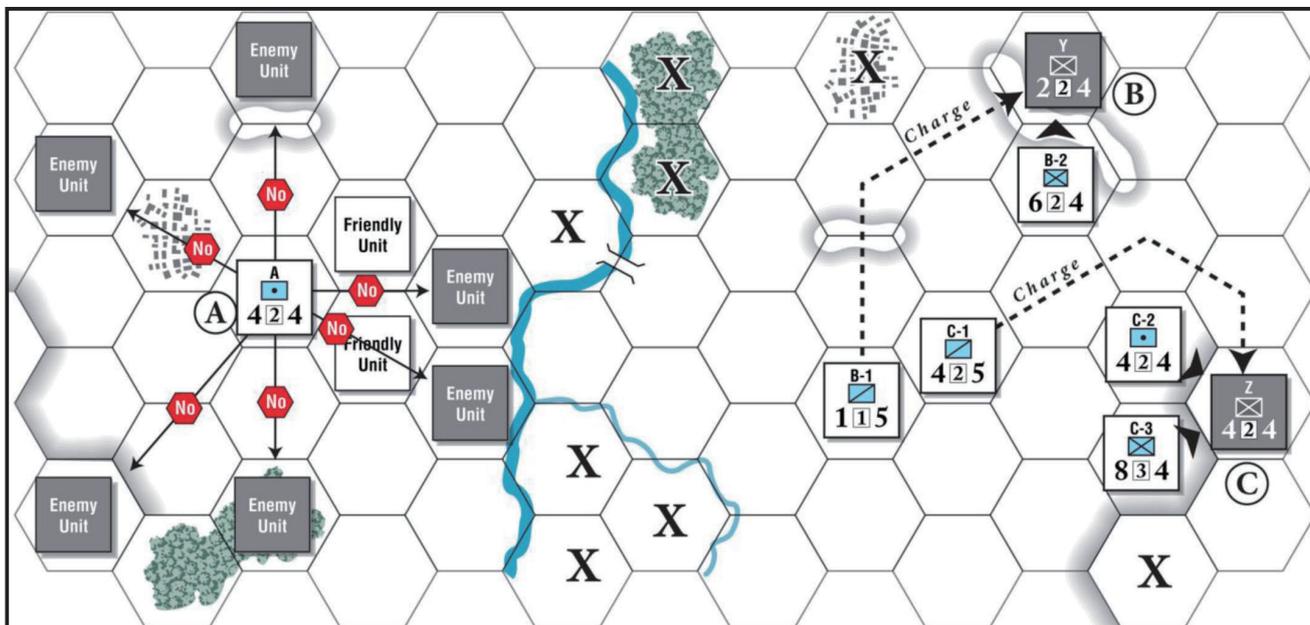
**14.23 騎兵突撃の結果：**騎兵突撃の結果には、蹂躞攻撃 (OR)、攻撃側全滅 (Ae) の 2 種類があります。

- Ae の結果を受けた騎兵は除去されます。次の移動フェイズに全ての防御側ユニットの移動力は 0 ~ 1 になります。騎兵突撃したヘクスには方陣 (Square) マーカーを置きます。
- OR の結果を受けた騎兵は敵ユニットのいるヘクスに残ります。騎兵突撃しているユニットの ZOC は通常通り影響を与えません。このため、直後の戦闘ステップに行われる攻撃では、蹂躞攻撃されたユニットは退却路を遮断されています。騎兵突撃した騎兵は直後の戦闘ステップで戦闘力を使うことはできません。

**14.24 直後の戦闘：**直後の戦闘では、騎兵突撃した騎兵でも諸兵科連合 (11.2) できます (除去されたとしても)。

**Dr、De：**蹂躞攻撃した騎兵がいると、全ての敵ユニットは除去されます (UAR ボックスに置かれます)。攻撃に参加した 1 個のユニットが戦闘後前進できます。

**Ar、Ae：**蹂躞攻撃した騎兵は除去されます (UAR ボックスに置かれます)。防御側ユニットが蹂躞攻撃した敵の騎兵と同じヘクスで戦闘フェイズを終えることはありません。



**砲撃の例：**砲兵 A は、味方のユニットや地形に視線を遮断されていて砲撃できません。砲兵は丘陵にいる敵ユニットに対して下側から砲撃できません。さらに、森にいる敵ユニットや隣接していない稜線ヘクスサイドを越えて砲撃することはできません。

**騎兵突撃の例：**X のヘクスには騎兵突撃できません (敵ユニットがいたと仮定して)。また、小川や河川のヘクスサイドを越えたり、斜面を登る形で騎兵突撃できません。森や市街にいる敵ユニットにも騎兵突撃できません。B-1 の騎兵は 2 つの稜線ヘクスサイドを越えて、B のヘクスにいる敵の歩兵を騎兵突撃できます。騎兵がそのヘクスに移動するために追加で 1MP を消費します。戦闘比は 1 : 2 です (50% の確率で成功します)。C-1 の騎兵は 1 : 1 の戦闘比で、C のヘクスにいる敵の歩兵を騎兵突撃できます。騎兵突撃が成功すれば、騎兵は敵の歩兵のいるヘクスに重ねられて、敵の歩兵は退却路できなくなります。さらに、C のヘクスの戦闘では、騎兵突撃した騎兵は諸兵科連合できます (除去されたとしても)。

**Ex**：蹂躞攻撃した騎兵は一番最初に除去されます。  
**Sk**：蹂躞攻撃した騎兵は最も指揮値の高いユニットとみなします。  
**Ex, Sk**：敵ユニットが騎兵突撃したヘクスに残ると、蹂躞攻撃した騎兵は除去されます（UAR ボックスに置かれます）。

### 14.3 騎兵突撃と天候

泥濘のターンは騎兵突撃できません。吹雪、雷雨、塵嵐、雪のターンは、騎兵突撃のダイスの目に+1します。

## 15.0 要塞と陣地

### 15.1 要塞

要塞は、砲撃にも耐える防御壁に囲まれた貯蔵所や城のことです。

**15.11 要塞とZOC**：要塞の外にいるユニットのZOCは、要塞内には影響を与えません。要塞内にいるユニットのZOCは通常通り影響を与えます。要塞に隣接しているユニットは、要塞内にいる敵ユニットに対して攻撃義務があります。

**15.12 要塞内のスタック制限**：3個以上の歩兵、または砲兵、騎兵、段列がある要塞は陣地の効果を失います（15.21）。これらが要塞にいる間のみ陣地の効果は失われます（4.2、11.1F、11.2、13.33、14.22、15.22）。

**15.13 要塞と戦闘**：要塞内にあるユニットに攻撃義務はありません。攻撃する時は、通常通り他の自軍ユニットと共同して攻撃義務を満たさなければなりません。

**15.14 要塞内にある敵ユニットを攻撃する時は…**

- 諸兵科連合は使えません。
- Dr、Dr2、Dr3、Dr4はSkになります。
- 要塞内にある士気崩壊しているユニットには、上記の2つの制限は適用しません。

**15.15 騎兵突撃**：要塞に騎兵突撃できません。

**15.16 砲撃**：砲兵は要塞内にあるユニットを砲撃できません。隣接していれば、通常の攻撃は行えます。

**15.17 退却と戦闘後前進**：要塞内に戦闘後前進できます。要塞内に退却できます（15.21）。

### 15.2 陣地

簡単な防御陣地は、木を集めて数時間で完成します。強固な陣地を造るには、たくさんの時間が必要になります。

**15.21 陣地の効果**：完成した陣地にいる防御側ユニットには以下の特典があります。

- 全ての戦闘ユニットは戦闘力が2倍になります。
- 陣地内に敵ZOCは及びません。
- 陣地にいる敵ユニットに騎兵突撃できません。
- 市街に陣地を作ると、防御側ユニットの戦闘力は3倍ではなく2倍になります。

**15.22 陣地の構築**：陣地構築中のヘクスには、移動フェイズに移動していない2個以上の歩兵がいなければなりません。陣地は、凍結、雪、吹雪のターンに構築できません。移動フェイズの終了時に、陣地構築結果表を参照してダイスを1個振ります。歩兵が構築中の陣地を離れると、陣地マーカーは直ちに除去されます。完成した陣地マーカーは除去されることはありません（支配していても）。両軍はどちらも完成した敵の陣地マーカーを利用することができます。

### 15.23 陣地構築結果表

ダイスの目	結果
1	完成します
2～6	完成しません（構築中） 次のターンの移動フェイズに振り直します。

## 16.0 哨戒騎兵

哨戒騎兵は500人の連隊規模の騎兵部隊を表しています。哨戒騎兵は50名の偵察隊に分けられて、扇状に展開して広範囲をカバーします。高い機動力を持った哨戒騎兵は、敵の偵察部隊から自軍を遮蔽したり、敵の状況を調査したり、自軍本隊の側面を防御します。哨戒騎兵は通常の騎兵と同様に移動しますが、非戦闘ユニットです。

### 16.1 哨戒騎兵の分遣と再統合

軽騎兵はユニットに記載されている哨戒騎兵数（1.42）だけ哨戒騎兵を分遣できます。

**16.11 哨戒騎兵の分遣**：再編制セグメント（のみ）に、完全戦力の軽騎兵は哨戒騎兵を分遣できます。軽騎兵の駒に記載された丸い枠で囲まれた数字は分遣できる哨戒騎兵の数を表しています。分遣は軽騎兵を盤上から除去し、哨戒騎兵に置き換えるだけです。除去された軽騎兵は完全戦力で完全戦力ホールドホックスに置かれます。哨戒騎兵は分遣されたターンに移動できます。減少戦力のユニットから哨戒騎兵を分遣することはできません。

*例*：Marulazの騎兵旅団が分遣できる哨戒騎兵の数は4個です。

**16.12 哨戒騎兵の再統合**：軽騎兵のユニットに記載されている数字と同じ数の哨戒騎兵が移動フェイズ終了時に同じヘクスにいと再統合できます。再統合する哨戒騎兵は必ず1MPを残しておかなければなりません。次の自軍の再編制セグメントに、敵ZOCにいない全ての哨戒騎兵が1MPを消費すると、全ての哨戒騎兵を除去して軽騎兵に置き換えます。哨戒騎兵数が4以上の軽騎兵は、スタックすると直ちに再統合できます。

*注意*：哨戒騎兵の部隊番号は再統合に影響を及ぼしません。どの哨戒騎兵でも自由に組み合わせで再統合できます。

**16.13 混成部隊の哨戒騎兵**：哨戒騎兵数がある完全戦力の歩兵は、再編制セグメントに哨戒騎兵を分遣できます。混成部隊を減少戦力にしてから、同じヘクスに分遣した哨戒騎兵を登場させます。再編制セグメント（のみ）に敵ZOCにいない混成部隊が分遣した同じ数の哨戒騎兵とスタックしていると再統合できます。全ての哨戒騎兵を除去して、混成部隊を完全戦力に戻します。

**16.14 哨戒騎兵の再編制制限（選択ルール）**：哨戒騎兵は所属が異なる部隊のユニットと再統合できません。再統合できるのは同じ部隊のユニットだけです。

### 16.2 哨戒騎兵の能力

**16.21 移動**：哨戒騎兵は騎兵と同様に移動します。移動するためには指揮下に入っているか指揮値チェックに成功しなければなりません。道路があるヘクスにいる哨戒騎兵は常に道路行軍できます。ただし、道路行軍の制限は適用されません。道路行軍中の自軍ユニットは哨戒騎兵を無視することができます。

**16.22 スタック制限**：哨戒騎兵は3個までスタックできます。

*例外*：4個以上の哨戒騎兵を分遣できる軽騎兵から分遣した哨戒騎兵は、再統合するために4個までスタックできます（16.12）。

**16.23 撃退**：哨戒騎兵は撃退できません。哨戒騎兵に対する撃退

は常に成功します。

**16.24 哨戒騎兵の戦闘：**哨戒騎兵は非戦闘ユニットです。攻撃や防御できず、諸兵科連合できません。自軍の戦闘ユニットとスタックしている哨戒騎兵は、スタックしているユニットが受けた戦闘結果を適用されます。除去された哨戒騎兵は再編制で再登場できます(22.25)。

**16.25 ZOCと退却：**哨戒騎兵はZOCを持ちますが、敵ユニットの退却を妨害できません。戦闘ユニットは敵の哨戒騎兵のZOCに退却できます。哨戒騎兵のいるヘクスに敵ユニットが退却する必要がある場合、哨戒騎兵は再配置されます。

**16.26 戦闘前退却：**自軍の戦闘ユニットとスタックしていない交戦状態の哨戒騎兵は、騎兵退却ステップ(10.2)に1~2ヘクス戦闘前退却しなければなりません。戦闘前退却できない哨戒騎兵は除去されます。哨戒騎兵は敵の戦闘前退却を妨害できません。

## 17.0 補給

### 17.1 補給セグメント

天候チェックしたターンのコマンドフェイズの補給セグメント(23.122.1/B-1)に、手番プレイヤーは自軍の戦闘ユニットの補給状態を判定します。補給切れのユニットには補給切れマーカーを置きます。補給切れは次の天候チェックするターンまで続きます。

### 17.2 補給切れの影響

補給切れのユニットは士気崩壊(21.2)したものとみなします。しかし、これらの影響は累積しません。

### 17.3 自動補給

増援で登場したユニットと会戦前シナリオ開始時にゲーム盤上にあるユニットは、次に天候チェックするターンまで自動的に補給下です。

### 17.4 補給線

**17.41 補給線の構築：**戦闘ユニットは、14ヘクス以下の前線補給線(17.42)を以下まで構築できれば補給下であるとみなします(戦闘ユニットがいるヘクスは数えません)。

- 自軍の補給源(17.5)。
- 所属部隊の補給段列。補給段列は道路や小道にいて、主要補給線(17.43)を構築できなければなりません。
- 任意の補給段列。道路や小道にいて、主要補給線を構築できなければなりません。ただし、補給下にできるのは補給段列毎に所属が異なる部隊の1個のスタックだけです。
- 所属部隊の補給段列が用意されていない部隊やユニットは、任意の自軍の補給段列に補給線を構築できます。

**17.42 前線補給線：**前線補給線は、湖と河川のヘクスサイドを

通って構築できません(凍結していたり、損傷していない橋梁や舟橋がある場合を除く)。全てのヘクスは1ヘクスと数えます。最長14ヘクスです。

**17.43 主要補給線：**主要補給線は、自軍補給源まで無制限の長さの1本に繋がった道路や小道で構築されます。

**17.44 補給線の遮断：**前線補給線と主要補給線は、敵の戦闘ユニット(哨戒騎兵も含む)がいるヘクスには構築できません。前線補給線と主要補給線は敵ZOCを通して構築できます。

### 17.5 補給源

両軍の補給源はゲーム盤にあります。各軍の補給源は記号で区別されています。

C = 連合軍      A = オーストリア軍      P = プロシア軍  
R = ロシア軍      F = フランス軍



## 18.0 補給段列と架橋段列

段列には補給段列と架橋段列の2種類があります。補給段列は補給で重要な役割を果たします。架橋段列は舟橋を設置できます。架橋段列の表面には段列、裏面には設置された舟橋が印刷されています。

### 18.1 段列の能力

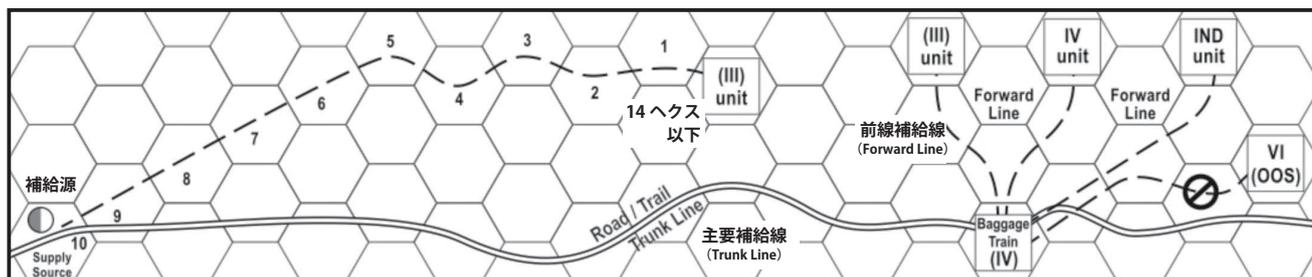
**18.11 移動：**段列は自動的に移動できます — 常に指揮下に入っています。補給段列と架橋段列の移動力は4で、騎兵のMPコストを消費して移動します。段列は道路行軍できます(7.5)。天候が、吹雪、雷雨、泥濘のターンは、段列のMPコストは通常の2倍になります。

**18.12 移動の制限：**段列の移動制限は以下の通りです。

- 道路や小道を通らないと斜面ヘクスに移動できません。
- スタックできません。
- 敵ZOCに移動できません。
- 補給段列は橋や舟橋を渡らないと、小川や河川のヘクスサイドを越えられません(凍結していても)。
- 補給段列と補給線は舟橋を渡れますが、損傷している橋梁は渡れません。

**18.13 戦闘：**段列は戦闘力を持たず、攻撃も防御もできません。段列は戦闘前退却できません。

**18.14 ZOC：**段列はZOCを持ちません。敵戦闘ユニットに隣接した段列や舟橋は直ちに捕獲されるか除去されます。このような場合、それらを指揮するプレイヤーがダイスを1個振ります。



ダイスの目	舟橋	補給段列
1～3	無傷で捕獲 (18.35)	捕獲
4～6	破壊	破壊

**18.15 段列の除去：**除去された段列は永久除去されます (PEU ボックスに置かれます)。段列は再編制できません。

**18.16 再配置：**段列は再配置できません。自軍ユニットが段列のいるヘクスにしか退却できなければ、段列は永久除去され、退却してきたユニットも除去されます (UAR ボックスに置かれます)。

**18.17 所属部隊：**補給段列は駒に記載されている部隊に所属しています。架橋段列は部隊に所属しません。

## 18.2 補給段列

補給段列は約 100 台のワゴンで編制されています。補給段列はユニットの補給線を延長します。

**18.21 補給：**ほとんどの補給段列はいずれかの部隊に所属しています。一部の補給段列には所属部隊がありません。軍団の補給段列は、補給範囲内にいる同じ部隊の全てのユニットと所属が異なる部隊の 1 個のスタックに補給を与えられます。しかし、所属部隊の補給段列がない部隊やユニットは、任意の自軍の補給段列から補給を受けることができます。

**18.22 喪失：**補給段列が破壊されたりゲーム盤から退出した時は、補給段列を喪失した部隊のうち 1 個のスタックしか他の部隊の補給段列から補給を受けられません。

**18.23 捕獲：**補給切れのユニットが敵の補給段列を捕獲すると、捕獲した補給段列に隣接する全ての自軍ユニットから補給切れマーカーを除去します。その後、捕獲した補給段列は永久除去されます。捕獲した側のプレイヤーは 2VP を獲得します。

## 18.3 舟橋

舟橋は河川や小川のヘクスサイドにのみ設置できます。

**18.31 設置：**手番プレイヤーは自軍の移動フェイズ中に、架橋段列を裏返して舟橋の面を表にして、そのヘクスサイドをまたいで置くことで舟橋を設置できます。設置に MP を消費する必要はありません。両軍のユニットは、舟橋を設置した次のプレイヤーターンから渡河できます。

**18.32 設置の制限：**以下の場合には舟橋を設置できません：

- 敵の戦闘ユニットが対岸のヘクスにいる。対岸のヘクスが敵 ZOC でも設置できます。
- 河川や小川のヘクスサイドを含むどちらかのヘクスが斜面。しかし、斜面に道路や小道が通っていれば設置できます (18.12)。
- 天候が吹雪、凍結、雪のターン。
- 架橋段列が道路行軍中。

**18.33 MP コスト：**道路行軍中でない戦闘ユニットが舟橋を渡るために必要な MP コストは以下の通りです。

- + 1MP：小川ヘクスサイドを渡る
- + 2MP：河川ヘクスサイドを渡る
- 0 MP：橋や他の舟橋がある

指揮官、哨戒騎兵、道路行軍中のユニットは、舟橋を渡るために追加の MP コストを消費する必要はありません。段列が舟橋を渡るためには、小川ヘクスサイドは + 1MP、河川ヘクスサイドは + 2MP の追加の MP コストを消費する必要があります。

**18.34 撤収：**舟橋は自軍の指揮統制セグメントに、舟橋を裏返して段列の面を表にして、設置していたヘクスサイドに隣接するどち

らかのヘクスに置くことで架橋段列に戻ります (戻るヘクスは敵 ZOC でないヘクスを優先します。どちらも敵 ZOC でなければ、それを指揮するプレイヤーが決定します)。舟橋は、指揮統制セグメントのステップ e で撤収します。撤収した架橋段列になったターンに、その舟橋を渡ることはできません。架橋段列は撤収したターンに通常通り移動できますが、同じターン中に再び設置できません。

**18.35 架橋段列と舟橋の捕獲：**指揮官、哨戒騎兵、戦闘ユニットは、戦闘後前進や退却で自由に敵が設置した舟橋を渡れます。敵の舟橋を撤収して、自軍の架橋段列として使うこともできます。

## 19.0 増援

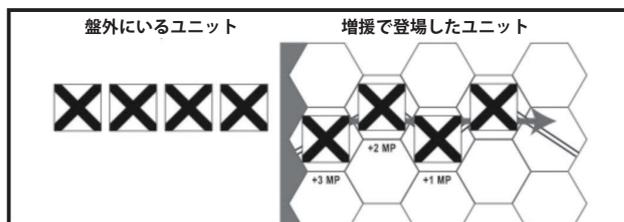
### 19.1 総則

増援はゲームの途中から登場するユニットです。シナリオやターン記録カードに登場するターンとヘクスが記載されています。増援は常に指定されたターンの自軍の指揮移動セグメントに登場し、登場した直後から自由に移動や戦闘できます。手番プレイヤーは、増援に行軍命令を発令して登場させることもできます (20.3)。増援は隠蔽状態で登場します (8.0)。増援は登場したターンは指揮下に入っていて、増援は登場したターンから次の補給チェックまで補給下です。軽騎兵はそのままで、哨戒騎兵に分遣して登場させることもできます。

### 19.2 スタック制限と道路行軍

**19.21 スタック制限：**複数の戦闘ユニットが同じターンに 1 つのヘクスから登場する時は、スタック制限の範囲内でスタックして登場できます。同じターンに 1 つのヘクスからスタック制限を超過するユニットが登場する時は、最初に登場するスタックのユニットは通常の MP を消費するだけですが、2 個目以降のスタックのユニットはその順番だけ MP を消費して登場します。

**19.22 道路行軍：**登場するヘクスから盤外に道路が伸びていれば、増援のユニットは道路行軍で登場できます (スタック不可)。道路行軍では、最初に登場するユニットは道路行軍の 1/2MP を消費するだけですが、2 個目以降のユニットにはその順番だけ 1MP ずつ消費して登場します。さらに、シナリオで指定されていない限り、部隊の指揮官は最初のスタックと一緒に登場し、補給段列は最後に登場するユニットの次に登場します。



**例：**2 個目のスタックは 1MP を消費してから登場します。3 個目のスタックは 2MP を消費してから登場します (19.23)。

**19.23 スタック制限の超過：**登場するために十分な移動力がない増援のユニットは、次のターンまで登場できません。手番プレイヤーは、遅れた増援も指揮下で登場させることができます。

### 19.3 登場ヘクスの変更

**19.31 登場ヘクスへの妨害：**増援は、敵 ZOC や両軍のどちらかの戦闘ユニットがいるヘクスから登場できません。このような増援は、そこから最も近い敵 ZOC でなく、なおかつ両軍のどちらかの戦闘

ユニットもないヘクスから登場します。

**19.32 自発的な増援の遅延：**手番プレイヤーは自発的に自軍の増援の登場を遅らせることができます。ただし、遅れている増援の全てのユニットが登場しないと、同じヘクスからそれ以降に登場する増援のユニットを登場させられません（続いて登場する増援のユニットは、登場が遅れている増援と同じターンかそれ以降のターンに登場します）。増援の一部のユニットだけを遅らせることはできません。全てを登場させるか、全く登場させないかのどちらかしか選べません。

## 19.4 1日目の増援

会戦前のシナリオで登場する増援はゲームの1日目に登場します。これらは会戦シナリオでは盤上に初期配置されます。

## 19.5 選択増援

選択増援は当時の戦闘で登場する可能性があったユニットです。登場するかどうかはカードのプレイで決まります。選択増援はシナリオに記載されている順番で登場します。

## 20.0 行軍命令

命令は、早馬に乗った伝令が夜を徹して指揮範囲外の指揮官に運びます。

### 20.1 総則

行軍命令を受けている1つの戦闘集団（1つのスタックか、いずれかの部隊の指揮下に入っている全ての戦闘ユニット）は指揮範囲に関係なく、自軍の指揮移動セグメント（または夜間移動フェイズ）に移動できます。行軍命令を受けている全てのユニットは指揮下に入っているとみなされます。以下のユニットは、自動的に行軍命令を受け取ることができます。

- 増援（20.3）
- 夜間ターンに選んだ1つの戦闘集団（20.4）
- ゲーム開始時に選んだ1つの戦闘集団（軍司令官が盤上にいれば）

### 20.2 行軍命令の手順

**20.21 目的地の指定：**手番プレイヤーが行軍命令を発令する時、その戦闘集団の目的地になるヘクスを秘密裏に命令シートに記入します。これは歩兵が目的地に着いた時に敵プレイヤーに公開します。目的地は市街か橋梁ヘクスサイドを含むヘクスでなければなりません。手番プレイヤーは行軍命令を受けている戦闘集団毎に、軍団長の名前か戦闘ユニットの所属を記入します。1つの戦闘集団には1つの目的地しか与えられません。複数ヘクスの市街では、その中のどのヘクスでも目的地にできます。

**20.22 行軍命令中の移動制限：**行軍命令中の戦闘集団は、目的地に着くか行軍命令が取り消されるまで、最も遅いユニットに合わせて移動します（20.23）。行軍命令中の戦闘集団は可能な限り最短距離（MPコストに換算して）で目的地まで移動します。行軍命令中の戦闘集団が道路行軍を強制されることはありません。行軍命令を受けている戦闘集団は目的地に着いたターンに、残りのMPを消費して自由に移動できます。行軍命令を受けている戦闘集団が目的地に着くと、行軍命令は失効します。

**20.23 行軍命令の完了：**戦闘集団は以下のいずれかの状況が起こった瞬間に行軍命令が失効します。

- 目的地に着いた（隣接したら着いたとみなします）
- 敵ユニットに隣接した
- 手番プレイヤーが自軍のコマンドフェイズに、自発的に戦闘集団を他の指揮官の指揮下に入れた

指揮官は指揮値チェックに成功すると、行軍命令を失効することができます。

**注意：**軍司令官が直接、戦闘ユニットを指揮下に入れても、その部隊の残りのユニットの行軍命令は失効しません。

行軍命令は最後のユニットが目的地に着くか、行軍命令を受けている全てのユニットが除去されるまで続きます。行軍命令が失効した戦闘集団は自軍プレイヤーターンの残りの間、士気崩壊します。

目的地に着いたユニットの行軍命令は直ちに失効し、同時に同じ行軍命令を受けている他のユニットの行軍命令も失効することができます（そのまま行軍命令を受けていてもかまいません）。行軍命令を失効したユニットは失効した行軍命令の制限を売ることなく、残りの移動力を使って自由に移動できます。

## 20.3 増援と行軍命令

手番プレイヤーは、増援の戦闘集団に行軍命令を与えて登場させることができます。プレイヤーが増援の登場を遅らせた場合も同様です。1つのターンに増援の戦闘集団に発令できる行軍命令の数は、そのターンに登場する増援の戦闘集団の数と同じです。

### 20.4 夜間ターンの行軍命令

**20.41 行軍命令による夜間移動：**夜間ターンには、行軍命令中の戦闘集団の歩兵の移動力は2、騎兵は3になります。行軍命令を受けている戦闘集団だけが夜間行軍フェイズに移動できます。

**20.42 夜間の行軍命令：**手番プレイヤーは午前の夜間ターンの行軍命令セグメントに、盤上のいずれか1つのスタックもしくは部隊に行軍命令を発令できます。行軍命令は指揮範囲にかかわらず発令できます。ユニットは指揮下に入っていない場合でも夜間ターンに行軍命令を受け取ることができます。この行軍命令は、次の日の最初の昼間ターンに発効します（2.2A）。手番プレイヤーは行軍命令の目的地を変更することもできますが、変更は1つの行軍命令とみなされます。

### 20.5 全軍退却命令

**20.51 全軍退却命令と通常行軍命令は、以下の点が異なっています。**

- 自軍の全ての指揮官とユニットは命令を受けているものとみなされます（非指揮下のユニットも含む）。
- 目的地は補給線（17.41）を構築できて、なおかつ自軍が支配している最も近い自軍補給源、もしくはシナリオで指定されたヘクスです。
- 自軍の指揮統制セグメントに発令して直ちに発効します。命令は発効から1ターン経過した後に取り消すことができます。取り消した時点から、指揮下のユニットは自由に移動することができるようになります。
- 全軍退却命令が発令されたターンは、士気崩壊した戦闘集団の再編制チェックのダイスの目に+1します。増援のユニットは通常通り登場します。
- 全軍退却命令はゲーム中に一度だけ発令することができます。
- 全軍退却命令を受けたユニットは少なくとも1ターンはこれに従

わなければなりません。ただし、敵ユニットに隣接しているこの限りではありません。

**20.52 盤外への移動：**全軍退却命令を受けているユニットが目的地の盤端のヘクスに着くと、そのユニットはそのまま盤外に移動できます。目的地に着いたユニットが盤上に残る時は全軍退却命令は取り消されます。

## 21.0 士気崩壊

ユニットが士気崩壊するのは以下の3つの場合です。

- (1) 損害が所属する部隊の士気崩壊レベル以上になる
- (2) 補給切れになる (17.2)
- (3) 行軍命令が失効する (20.23)

### 21.1 士気崩壊レベル

両軍プレイヤーは損害記録トラック (CASUALTY RECORD TRACK) で自軍の損害を管理します。最初に除去されたユニットは、その部隊の損害記録マーカーに代用されます (21.3)。同じ部隊のユニットがさらに除去されると、除去されたユニットの完全戦力と同じだけマーカーを動かして損害を増やします。損害が士気崩壊レベル以上になった部隊は、その瞬間に士気崩壊します (各部隊の士気崩壊レベルは損害記録トラックを参照)。士気崩壊した部隊の軍団長の上には士気崩壊マーカーを置きます。

**注意：**2個以下のユニットの部隊が士気崩壊するのは補給切れの時だけです。

### 21.2 士気崩壊の影響

士気崩壊の影響は以下の通りです。

**指揮値：**士気崩壊している指揮官と戦闘ユニットの指揮値から1引きます。

**例外：**回復 (22.12)。

**移動：**影響はありません。通常通り道路行軍できます。行軍命令も受け取れます。

**戦闘：**戦闘後前進できません。騎兵は騎兵突撃できません。要塞内にいるユニットは15.14の特典を受け取れません。除去されたユニットは士気崩壊ではなくなります。

**砲撃：**1Rの砲撃結果を受けると1ヘクス退却できます (13.38)。

**再編制：**手番プレイヤーは士気崩壊している部隊に所属するユニット毎にダイスを1個振り、出た目が5～6ならば再編制に失敗して永久除去されます (PEUボックスに置かれます)。全軍退却命令を受けているユニットのダイスの目には+1します (20.51)。

**例外：**フランス同盟国軍の士気崩壊している戦闘ユニットは指揮値チェックに成功しなければなりません。指揮値チェックに失敗したユニットは永久除去されます (PEUボックスに置かれます) (22.23)。フランス同盟国軍とは、オランダ、ザクセン、ビュルテンベルク、バイエルン、ウエストファリア、バーデン、ヘッセン、イタリア、スイス、ポルトガル、クロアチア、そしてその他スタディフォルダで指定された国です。

### 21.3 士気崩壊からの回復

除去されていた戦闘ユニットを再編制 (22.2) すると、損害記録マーカーはそのユニットの完全戦力の戦闘力 (減少戦力でないことに注意) と同じ数だけ減らします。そのユニットが再び除去されると、損害レベルも再びそのユニットの完全戦力の戦闘力と同じ数

だけ増やします。損害が士気崩壊レベル未満に戻った部隊は、その瞬間に士気崩壊から回復します。軍団長に置かれていた士気崩壊マーカーを除去して下さい。損害記録マーカーとして代用されているユニットは、同じ部隊の全てのユニットが再編制された一番最後でないと再編制できません。

**注意：**減少戦力で生き残っているユニットの完全戦力と減少戦力の戦闘力の差は損害レベルや勝利ポイントには反映しません。

### 21.4 士気崩壊と補給

補給切れの戦闘ユニットは士気崩壊します。補給切れのユニットには補給切れマーカーを乗せませんが、補給線が繋がれば、次の回復セグメントに回復します。士気崩壊しているユニットが補給切れになっても追加の影響はありません。

### 21.5 士気崩壊と行軍命令

行軍命令が失効して士気崩壊したユニットは自軍プレイヤーターンの終了時に、自動的に士気崩壊から回復します。ダイスを振る必要はありません。

## 22.0 回復と再編制

除去されたユニットは再編制することで減少戦力で再登場できます。

### 22.1 回復

**22.11 総則：**回復とは、戦闘ユニットをUARボックスから回復セクションに移すことです。

**22.12 回復セグメント：**天候をチェックしたターンには回復セグメントがあります (2.1/B2)。手番プレイヤーは回復セグメントに、UARボックスにあるユニット毎に指揮値チェックします。ダイスを1個振り、ユニットの指揮値以下の目が出れば成功です。

**成功：**ユニットを減少戦力面に裏返して回復セクションに移します。

**不成功：**ユニットはUARボックスに留まります。次の回復セグメントに再びチェックします。

**22.13 夜間の自動回復：**手番プレイヤーは午前の夜間ターンの自軍の再編制セグメント開始時に、UARボックスに残っている全ての戦闘ユニットを減少戦力に裏返して回復セクションに移します。

### 22.2 再編制

**22.21 総則：**再編制とは、減少戦力の戦闘ユニットを回復セクションから盤上に戻すことです。

**22.22 再編制の手順：**再編制は自軍の再編制セグメントに行います。再編制に必要な指揮官がいれば、回復セクションにあるユニットを盤上に戻すことができます。手番プレイヤーは再編制セグメントに、指揮官毎に回復セクションにある2個までの戦闘ユニット (+3個までの哨戒騎兵) を指揮官がいるヘクスに戻すことができます。再編制でスタック制限を超過したら、元からいたユニットを再配置します。

**22.23 制限と罰則：**再編制はどの地形でも行えますが、以下の制限があります。

- 敵ZOCにいる指揮官は再編制に使えません。
- 軍団長は同じ部隊に所属するユニットのみ再編制できます。司令

官は任意の部隊のユニットを再編制できます。このような場合、司令官の指揮範囲内に再編制するユニットが所属する部隊の軍団長がいなければなりません。

- 士気崩壊した部隊に所属するユニットは再編制で除去される可能性があります (21.2)。

**22.24 軍団長と再編制：**軍団長は指揮下に入っていないでも再編制できます。ただし、再編制が終わると（成否にかかわらず）、次の自軍の指揮統制セグメントまで再編制した指揮官の上に非指揮下マーカーを置きます。

**例外：**哨戒騎兵を再編制しても非指揮下マーカーは置かれません。

非指揮下マーカーが置かれた指揮官は、再編制に失敗しても、直後の指揮統制セグメントに指揮下に入れません。

**22.25 哨戒騎兵の再編制：**戦闘で除去された哨戒騎兵は、UARボックスに置かれます (16.24)。偵察で除去された哨戒騎兵は、偵察結果表の指示に従って、回復セクションか PEU ボックスに置かれます。

## 23.0 天候

### 23.1 天候チェックの手順

**23.11 天候チェック：**先攻プレイヤーはシナリオ専用の天候決定表を参照して、毎日ダイスを 1 個振り、そのターンの天候を決定します。天候は直ちに適用されます。

**23.12 天候持続チェック：**先攻プレイヤーはダイスを 1 個振り、出た目を天候チェックのダイスの目に足します。その合計のターン数だけ天候が続きます。天候が変わるたびに、ダイスを 2 個振って天候持続チェックします。

### 23.2 天候の効果

ゲーム中に全ての天候が使われるとは限りません。

**23.21 雪：**雪のターンの影響は以下の通りです。

- 視線が短縮されます (23.4)。
- 砲撃できません。
- 舟橋を設置できません。
- 陣地を構築できません。
- 騎兵突撃のダイスの目に +1 します。
- 河川と湖のヘクスサイドは凍結して、小川ヘクスサイドとみなされます。

**23.22 吹雪：**雪の効果に以下の効果が加わります。

- 歩兵の戦闘力が 4 分の 3 に減少します (端数切り捨て)。
- Ar\* は Sk になります。
- 段列と砲兵の MP コストは 2 倍になります。

**23.23 凍結：**凍結のターンの影響は以下の通りです。

- 舟橋を設置できません。
- 陣地を構築できません。
- 河川と湖のヘクスサイドは凍結して、小川ヘクスサイドとみなされます。

**23.24 雨：**雨のターンの影響は以下の通りです。

- 視線が短縮されます (23.4)。
- 隣接する敵ユニットを攻撃する砲兵の戦闘力は 4 分の 3 に減少します (端数切り捨て) (シナリオにより異なります)。
- 砲撃できません。

**23.25 雷雨：**雨の効果に以下の効果が加わります。

- 歩兵の戦闘力が半減します (端数切り捨て)。

- Ar\* は Sk になります
- 騎兵突撃のダイスの目に +1 します。
- 段列と砲兵の MP コストは 2 倍になります。

**23.26 泥濘：**泥濘のターンの影響は以下の通りです。

- 騎兵突撃できません。
- 砲撃のダイスの目に -2 します。
- 隣接する敵ユニットを攻撃する砲兵の戦闘力は半減します (端数切り捨て)。これは攻撃と防御の両方に適用されます。
- 段列と砲兵の MP コストは 2 倍になります。

**23.27 霧：**霧のターンの影響は以下の通りです。

- 視線が短縮されます (23.4)。
- 砲撃できません。

**23.28 塵嵐：**塵嵐のターンの影響は以下の通りです。

- 視線が短縮されます (23.4)。
- 砲撃できません。
- Ar\* は Sk になります。
- 騎兵突撃のダイスの目に +1 します。

**23.29 炎天：**炎天のターンの影響は以下の通りです。

- 隣接する敵ユニットを攻撃する砲兵の戦闘力は 4 分の 3 に減少します (端数切り捨て)。
- 騎兵突撃のダイスの目に +1 します。

### 23.3 夜間の天候と視線

最後の昼間ターンの天候が雷雨か泥濘ならば、夜間ターンの天候は泥濘になります。そうでなければ、夜間ターンの天候は晴天になります。夜間ターンの視線の長さは 1 ヘクスになります。

### 23.4 視線の短縮

天候が、雷雨、吹雪、塵嵐、雪、霧、雨のターンは、視線の長さが 1 ヘクスになります。ユニットは隣接するヘクスにのみ視線を通せます。

## 用語集

**砲兵 (Artillery) :** 砲兵は歩兵の MP コストを消費して移動します。騎馬砲兵は騎兵の MP コストを消費して移動します (7.22)。天候が泥濘、雷雨、吹雪ならば、全ての地形で砲兵と騎馬砲兵の MP コストは 2 倍になります。

**砲撃 (Bombardment) :** 砲兵だけが砲撃フェイズに砲撃できます。2～3 ヘクスの射程範囲内にある敵ユニットを砲撃結果表を使って砲撃します (13.0)。

**橋梁 (Bridge) :** 河川に架かっている橋 (地形効果表を参照)。

**騎兵 (Cavalry) :** 騎兵は騎乗した戦闘ユニット。通常騎兵、重騎兵 (HC)、軽騎兵 (LC、16.0) があります。

**騎兵突撃 (Cavalry Charge) :** 通常騎兵と重騎兵は騎兵突撃できます。騎兵突撃は、騎兵突撃結果表を使って解決します (14.0)。

**戦闘力 (Combat Strength) :** ユニットの戦力を戦闘力 (SP) で表したものです。1SP は 400～800 名の兵士を表しています。

**戦闘ユニット (Combat Unit) :** 指揮官、哨戒騎兵、段列、マーカー以外の全ての駒です。戦闘ユニットだけが敵の戦闘ユニットを攻撃できます。

**諸兵科連合 (Combined Arms) :** 歩兵、騎兵、砲兵が共同攻撃すると、使っている戦闘比を 1 列右にずらせます (11.2)。

**軍司令官 (Commander) :** 階級の最も高い指揮官は、従属する軍団長や戦闘ユニットを指揮下にできます。指揮下に入っているユニットは自由に移動できます (5.21)。

**所属 (Command Designation) :** (通常は) 所属は、軍団を表すローマ数字と師団名の 2 つの部分からなります。軍団長は所属が同じユニットを全て指揮することができます。

**例 :** III / 1 は、*第 III 軍団第 1 師団*を表しています (1.4)。

**指揮範囲 (Command Range) :** 指揮官は指揮範囲を超えて戦闘集団を指揮下に入れることはできません。軍司令官の指揮範囲は 4 ヘクス、軍団長の指揮範囲は 3 ヘクスです。自軍ユニットが存在する敵 ZOC も通れます。

**統率値 (Command Rating) :** 軍司令官が同時に指揮下にできる部隊と戦闘ユニットの最大数です (5.21)。

**ダイス (Dice) :** 必ず 6 面体ダイスを使います。

**師団 (Division) :** 同じ師団に所属する戦闘ユニットは、師団の統合 (3.22) でスタック制限が緩和されます。師団番号は初期配置や増援のユニットを指定する場合にも使われます。

**DRM (ダイス修正) :** 状況に応じてダイスの目に足したり、引いたりする数です。

**交戦状態 (Engage) :** 敵 ZOC に移動することです。直後の戦闘フェイズに隣接する敵ユニットを攻撃しなければなりません (4.4)。部隊のうち非指揮下のユニットを除いたもの。

**敵 ZOC :** 敵支配地域 (以下参照)。

**戦闘集団 (Force) :** (a) ユニットのスタック、(b). 指揮下の部隊の一部は戦闘集団とみなします。

**部隊 (Corps/Formation) (軍団/師団) :** 軍団長と戦闘ユニットのグループです。所属は色で区別されています。通常の部隊は軍団規模です。

**陣営 (Friendly) :** 同じ陣営の全ての駒は 1 人のプレイヤーが指揮します。敵の全ての駒は敵プレイヤーが指揮します。連合軍には、プロシア軍、ロシア軍、オーストリア軍、スウェーデン軍、イギリス軍等が含まれます。フランス軍には、フランス軍とポーランド軍、1813 年まではオランダ軍、サクソン軍、ヴェルテンベルグ軍、バイエルン軍、ウエストファリア軍、バーデン軍、ヘッセン軍、イタ

リア軍、スイス軍、ポルトガル軍、クロアチア軍等が含まれます。

**指揮下 (In Command) :** 軍司令官の指揮範囲内にいるか、指揮下に入っている軍団長の指揮範囲内にあること (6.0)。

**指揮値 (Initiative Rating) :** 指揮下でない軍団長や戦闘ユニットの移動の可否 (6.3) や回復 (22.12) を判定するのに使う数です。白兵戦の戦闘結果を適用された時にも使います。

**指揮官 (Leaders) :** 軍司令官と軍団長。全軍の指揮系統を維持するために不可欠です (5.0)。

**視界 (Line of Sight) :** 敵を視認できる距離。ユニットは平坦な地形ならば、3 ヘクスまで視認できます。夜間や天候が雨、霧、雪、何らかの嵐の時の視界は 1 ヘクスになります。

**行軍命令 (March Order) :** 行軍命令を与えられた戦闘集団は、指揮範囲内にいるいないに関係なく自軍の指揮移動セグメントに移動できます (20.0)。

**移動力 (Movement Allowance) :** 指揮官やユニットが 1 回の自軍の移動フェイズに消費できる移動ポイント (MP) の上限です。1MP を消費すれば 1 つの平地ヘクスに移動できます (7.2 と 7.3)。

**軍団長 (Officers) :** 部隊 (軍団/師団) の指揮官で、所属が同じ部隊を指揮します。指揮系統では、軍司令官と戦闘ユニットの間に位置します。

**手番プレイヤー (Phasing Player) :** プレイヤーターンを進行させている側のプレイヤーです。

**偵察 (Reconnaissance) :** 隠蔽マーカーが除去された時、スタックの中を公開します (8.3)。

**回復ターン (Recovery Turn) :** 天候を決定する毎に、UAR ボックスにいるユニットを回復セクションに移すことを試みることができます (2.1 b-2 と 22.1 参照)。

**再編制 (Reorganization) :** 除去されたユニットを再登場させることです。軍司令官は回復セクションにある任意の自軍ユニットを再編制できます (22.2)。軍団長は同じ部隊のユニットだけ再編制できます。

**撃退 (Repulse) :** 移動中のユニットが敵ユニットをそのヘクスから駆逐する行為です。撃退には、5 : 1 以上の戦闘比が必要となります (10.2)。

**戦闘前退却 (Retreat Before Combat — RBC) :** 騎兵は攻撃側、防御側のどちらであっても、戦闘を解決する前に退却できます (10.2)。

**道路行軍 (Road March) :** 道路を利用するユニットは道路行軍していなければなりません。道路行軍しているユニットは他のユニットとスタックできず、さらに特別な制限が課せられます (7.5)。

**嵐 (Storm) :** 雷雨、吹雪、塵嵐をまとめて嵐と言います。

**包囲 (Surround) :** 周囲 6 ヘクスを敵ユニットや敵 ZOC、通過不可の地形で囲まれて、ユニットが退却できない状況のことです。

**補給線 (Supply Line) :** 14 ヘクス以内の長さの 1 本に繋がったヘクス列で、戦闘ユニットと 1) 補給源、2) 補給段列を繋ぐことです。補給段列は道路や小道にいて、1 本に繋がった道路や小道で自軍補給源のヘクスまで繋がってなければなりません。戦闘ユニットから最初の 14 ヘクス以内の補給線を前線補給線、補給段列から自軍補給源ヘクスまでの補給線を主要補給線と呼びます (17.4)。主要補給線の長さは無制限です。

**段列 (Train Units) :** 架橋段列と補給段列の 2 種類があります。どちらも ZOC を持っておらず、他のユニットとスタックできません。段列は騎兵の MP コストを消費して移動し (18.11)、天候が、吹雪、雷雨、泥濘のターンは、段列の MP コストは通常の 2 倍になります。

段列は自動的に移動できます — 常に指揮下に入っています。

**小橋 (Trestle) :** 小川に架かっている橋。

**ユニット (Unit) :** 戦闘ユニット、段列、哨戒騎兵のことです。

**ユニット名称 (Unit ID) :** ユニットの指揮する将軍の名前や部隊番号です。

**兵科 (Unit Type) :** 砲兵、歩兵、騎兵、騎馬砲兵の4種類があります。騎兵は専用のMPコストを消費して移動します (地形効果表を参照)。

**UAR ボックス (Units Awaiting Reorganization box) :** 戦闘で除去された戦闘ユニットのうち、まだ回復していないため再編制することができないものを置いておくボックス。補充や再編制した戦闘ユニットを再登場させるまで待機させておくボックスでもあります。

**哨戒騎兵 (Vedettes) :** 軽騎兵 (LC) は駒に記載された丸い枠で囲まれた数字と同じ数の哨戒騎兵を分遣できます。哨戒騎兵は非戦闘ユニットです。騎兵と同じように移動できますが、戦闘はできません (16.0)。

**支配地域 (Zone of Control – ZOC) :** 戦闘ユニットの周囲6ヘクスのことです。ただし、河川ヘクスサイドはZOCを遮断します — 橋梁の有無に関係なく、河川ヘクスサイドを越えてZOCの影響を与えることはできません (4.1、4.2)。

## 正誤表

※ 2015年4月28日付のエラッタ

**6.2 指揮の効果 (追加) :** 戦闘ユニットは、戦闘、砲撃、突撃する時に指揮下に入っている必要はありません。

**6.34 師団の指揮値 (追加) :** 両軍プレイヤーは最もよい指揮値を使うために、スタック毎 (3.22) に指揮値チェックすることができます。

**7.61 橋の通過 (追加) :** 道路行軍中の指揮官と哨戒騎兵は橋を通過できません。

**8.43 遮蔽地形ヘクスサイド :** ヘクスサイドに沿った視線は遮断されています。

**10.11 視線ステップ :** 戦闘しなくても、視線が通る全てのユニットと指揮官を公開します。

**12.2 白兵戦結果表 :** 1Rの結果では、白兵戦に参加したユニットの中で、戦闘力もしくは指揮値が最も高いユニットを除去しなければなりません。

**14.1 騎兵突撃できるユニット (変更) :** 騎兵突撃するヘクスには、同じ戦闘フェイズに他の自軍ユニットが砲撃や攻撃を行って攻撃義務を満たさなければなりません。

**14.2 騎兵突撃の手順 (追加) :** 騎兵突撃は、特に騎兵突撃のルールに書いていないことは、全て通常の移動のルールに従います。

**14.22 制限 (追加) :** 騎兵突撃は以下の状況では実行できません。

- 敵ZOCを通った (目標の敵ZOCを除く)
- 自軍ユニットのいるヘクスを通った

**14.23 騎兵突撃の結果 (上2つを差し替え)**

- Aeの結果を受けた騎兵は除去されます。
- Prの結果では、突撃したユニットは開始ヘクスに戻ります。この時、数字と同じステップ数を失います。突撃された敵ユニットは直後の移動フェイズに移動コストが2倍になります (道路、小道、平地を除く)。

**18.14 ZOC :** 舟橋が架かっているどちらかのヘクスに自軍ユニッ

トがいると、1~3の目の結果は「捕獲できない」となります。

**20.23 行軍命令の完了 (2つ目に追加) :**

**例外 :** 道路行軍中のユニットも敵ユニットに撃退を試みることができます。撃退が成功した場合は道路行軍をそのまま継続できます。

**21.2 士気崩壊の影響 (変更)**

**再編制 :** 手番プレイヤーは士気崩壊している部隊に所属するユニット毎にダイスを1個振ります (22.23-3)。

**例外 :** フランス同盟国軍の士気崩壊している戦闘ユニットは指揮値チェックに成功しなければなりません。指揮値チェックに失敗したユニットは永久除去されます (PEUボックスに置かれます — 20.51-4)。フランス同盟国軍とは、フランスと同盟しているフランスとポーランド以外の全ての国です。

**24.32 第2ターンのボーナスカード :** 第2ターン (のみ) は、両軍プレイヤーは先攻プレイヤーターンのカードセグメントにカードを引きます。

**24.52 モードカードの効果 :** 夜間ターンから開始するシナリオのカードフェイズは省略します。カードは最初の昼間ターンからプレイします。

**用語集 (追加)**

**包囲 :** 周囲6ヘクス全てが敵ユニットや敵ZOCで囲まれたユニットは包囲されているものとみなし、退却できません。ただし、自軍の戦闘ユニットがいたり、敵ZOCが通過不可の地形を通っている場合はこの限りではありません。

## 目次

- 1.0 はじめに**
  - 1.1 中に入っている物
  - 1.2 ルールブック
  - 1.3 ゲーム盤
  - 1.4 駒
  - 1.5 ゲームの準備
- 2.0 ゲームの手順**
  - 2.1 昼間ターン
  - 2.2 夜間ターン
- 3.0 スタック**
  - 3.1 総則
  - 3.2 スタック制限
  - 3.3 スタックの制約
- 4.0 支配地域 (ZOC)**
  - 4.1 総則
  - 4.2 ZOC と地形
  - 4.3 ZOC と移動
  - 4.4 ZOC と戦闘
  - 4.5 ZOC のその他の効果
- 5.0 指揮官**
  - 5.1 能力
  - 5.2 指揮官の種類
  - 5.3 指揮官と敵 ZOC
  - 5.4 指揮官と戦闘
  - 5.5 指揮官の捕縛と復帰
- 6.0 指揮**
  - 6.1 指揮移動セグメント
  - 6.2 指揮の効果
  - 6.3 指揮値チェック
  - 6.4 指揮範囲
- 7.0 移動**
  - 7.1 総則
  - 7.2 移動ポイント (MP)
  - 7.3 最低限の移動
  - 7.4 移動の制限
  - 7.5 道路行軍
  - 7.6 橋梁と小橋
  - 7.7 その他の移動ルール
- 8.0 隠蔽**
  - 8.1 総則
  - 8.2 ユニットの隠蔽
  - 8.3 ユニットの公開 (偵察)
  - 8.4 視線の判定 (LOS)
  - 8.5 再隠蔽
- 9.0 撃退**
  - 9.1 撃退の手順
  - 9.2 撃退の効果
- 10.0 戦闘**
  - 10.1 戦闘フェイズ
  - 10.2 戦闘前退却 (RBC)
  - 10.3 戦闘の組み合わせ
  - 10.4 戦闘の手順
- 11.0 戦闘の修正**
  - 11.1 地形効果
  - 11.2 諸兵科連合
  - 11.3 親衛隊
  - 11.4 ナポレオン
  - 11.5 その他の戦闘修正
- 12.0 戦闘結果**
  - 12.1 戦闘結果の説明
  - 12.2 Sk (白兵戦)
  - 12.3 退却
  - 12.4 戦闘後前進
  - 12.5 UAR ボックスと PEU ボックス
- 13.0 砲撃**
  - 13.1 砲兵
  - 13.2 射程
  - 13.3 砲撃の手順
  - 13.4 敵 ZOC にいる砲兵
  - 13.5 牽制砲撃
- 14.0 騎兵突撃**
  - 14.1 騎兵突撃できるユニット
  - 14.2 騎兵突撃の手順
  - 14.3 騎兵突撃と天候
- 15.0 要塞と陣地**
  - 15.1 要塞
  - 15.2 陣地
- 16.0 哨戒騎兵**
  - 16.1 哨戒騎兵の分遣と再統合
  - 16.2 哨戒騎兵の能力
- 17.0 補給**
  - 17.1 補給セグメント
  - 17.2 補給切れの影響
  - 17.3 自動補給
  - 17.4 補給線
  - 17.5 補給源
- 18.0 補給段列と架橋段列**
  - 18.1 段列の能力
  - 18.2 補給段列
  - 18.3 舟橋
- 19.0 増援**
  - 19.1 総則
  - 19.2 スタック制限と道路行軍
  - 19.3 登場ヘクスの変更
  - 19.4 1日目の増援
  - 19.5 選択増援
- 20.0 行軍命令**
  - 20.1 総則
  - 20.2 行軍命令の手順
  - 20.3 増援と行軍命令
  - 20.4 夜間ターンの行軍命令
  - 20.5 全軍退却命令
- 21.0 士気崩壊**
  - 21.1 士気崩壊レベル
  - 21.2 士気崩壊の影響
  - 21.3 士気崩壊からの回復
  - 21.4 士気崩壊と補給
  - 21.5 士気崩壊と行軍命令
- 22.0 回復と再編制**
  - 22.1 回復
  - 22.2 再編制
- 23.0 天候**
  - 23.1 天候チェックの手順
  - 23.2 天候の効果
  - 23.3 夜間の天候と視線
  - 23.4 視線の短縮

シリーズルール v6.7

2017年8月17日作成

※ v6.64 からの変更点は下線が引かれています。