

ルール操典

# 鐵之兵士達 三部作



## 目

1.0	はじめに.....	2
2.0	備品類.....	2
3.0	勝利条件.....	6
4.0	プレイ手順.....	6
5.0	指揮官&指揮単位.....	6
6.0	活性化&持続.....	9
7.0	移動.....	10
8.0	向き.....	12
9.0	支配地域 (ZOC) .....	12
10.0	スタック (積み重ね) .....	12

11.0	投擲射撃.....	12
12.0	衝撃戦闘.....	14
13.0	突撃&反撃突撃.....	16
14.0	戦闘結果.....	19
15.0	ユニットの回復.....	23
16.0	特別ルール.....	23
	索引.....	27
	ゲーム初版からの変更.....	28
	拡張プレイ手順.....	29



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

## 1.0 はじめに

鐵の兵士達は、第一次十字軍の少し前から火薬の登場までの大まかな時代からの地上戦闘を広範囲で扱う、プレイを重視したゲームシリーズである。これは史実を扱う模擬戦闘ゲームであるが、何が起きたかを表すことをあまり意図しておらず、何が起きた時にどうして発生したかを表すことを意図している。鐵の兵士達シリーズの目的は、ゲーマー達に親しみ易さ、手軽なプレイで低い難易度の面白いゲームを提供することである。その目的で、多くの詳細が省略され、または全体的な機構に含まれている。我々はその決まった焦点の中で、出来る限り多くの時代的な風味、そして史的な正確さを提供することを試みた。

**ゲームへの取組：** それらが全てのシミュレーションゲームの殆ど全ての基本構想を使用しているので、熟練ゲーマーはルールの殆どが間違い無く見覚えがあることに気付くことになるであろう。持続と一部の戦闘機構の項は、同様に既知のものでは無い。この趣味の新規ゲーマー達は、基本前提を知ることができるようルールを1度読み通し、シナリオを選び、そして全てがどのように動くかを理解するために数ターンプレイした方がよい。

**備品類：** 鐵の兵士達三部作のゲーム一式には以下が含まれている：

- ・ 34 “×16” 大の両面印刷ゲーム地図 5枚
- ・ 11 “×17” 大のゲーム地図 1枚
- ・ 駒シート 7枚半
- ・ 鐵の兵士達用の同一の11 “×17” 大のプレイヤー補助カード 2枚
- ・ 異教者達用の同一の11 “×17” 大のプレイヤー補助カード 2枚
- ・ 流血と薔薇用の同一の11 “×25.5” 大のプレイヤー補助カード 2枚
- ・ 8.5 “×11” 大の逃走ポイント欄 2枚（1枚両面印刷）
- ・ ルール説明書 1冊
- ・ 会戦冊子 3冊（各ゲーム1冊）
- ・ 10面体サイコロ 2個

**ゲーム専用ルール：** 特定のゲームに適用されるルールは、マスの中の囲われている。2、3の場合、ルールは2つのゲームに適用されることになり、色付きのマスは両方のゲームの専用色を共有されることになる。全て他のルールは全3ゲームに適用される。

**鐵の兵士達：** 鐵の兵士達のゲーム専用ルールはこのようなマスに登場する。

**異教者達：** 異教者達のゲーム専用ルールはこのようなマスに登場する。

**流血と薔薇：** 流血と薔薇のゲーム専用ルールはこのようなマスに登場する。

### 伝説の逝去に関する小報

諸氏のほとんどはリチャード・バーグ氏が生前に出版されたゲームのこの版を見ることが無かったことを知っているであろう。彼は賞賛を受けた100余りのゲームと共に、多作で革新的にして、受賞歴があるゲームデザイナーであった。彼によってデザインされた、または共同でデザインされた幾つかのシステムは、ゲームデザインのために他者からも使用され続けている。彼の着想は、彼のゲームを通して生き続けるであろう。筆者はそれが彼が感謝する讃辞になると信じるので、これらのゲームを楽しみ、リチャードを思い出して欲しい。

## 2.0 備品類

### 2.1 地図

ゲーム地図は、その会戦が戦われた地域を扱っている。各地図には、六角形の目——ヘクス——が重ねられており、それは移動と射撃を規定するために使用される。地形の特徴および取り扱いは、個々の会戦に対するルール（会戦冊子内）で説明されている。

### 2.2 駒

このゲームには、3種類の駒がある：指揮官、ユニット、およびマーカー類（軍旗、情報用および状態用の両方）である。

**指揮官**は様々な数値を持っている。これらは5.2項において説明されている。



**ユニット**は、以下示すように複数の数値を持っている。2つのグループ：騎乗ユニットおよび徒歩ユニットに分かれる様々な種類のユニットがある。各ユニットの裏面はその混乱状態面である。**例外：** 砲兵には混乱状態面が無い。

#### 戦闘ユニット（PK）の例



#### PK戦闘ユニットの裏（混乱状態面）





## 鐵の兵士達3部作におけるユニットの種類：

	騎兵 (C a v)		重騎兵 (H C)
	騎乗小馬騎兵 (M H)		騎士 (K N)
	軽弓騎兵 (L C / A)		中騎兵 (M C)
	中弓騎兵 (M C / A)		騎乗重装騎兵 (M M)
	遊撃兵 (S K)		連接棍装備弓兵 (A F)
	砲兵 (A r t)		戦斧歩兵 (A X)
	射石砲		非戦闘随行者 (C F)
	カルロチオ		弩兵 (C B)
	下馬小馬騎兵 (D H)		下馬重装騎兵 (D M)
	手抱銃兵 (H G)		歩兵 (I n f)
	長弓兵 (L B)		徴集歩兵 (L v y)
	重装騎兵 (M A)		鉾槍兵 (P K)
	鉾槍投槍兵 (P K J)		投石兵 (S L)
	無馬重装騎兵 (U H)		荷車
	守衛騎兵 (G E)		

ゲームに含まれているユニットの各兵種の詳細な説明に関しては、2.5項を参照のこと。

## マーカー類

				
突撃	反突撃使用済	離脱済	連続攻撃 -1	衝撃戦闘
				
指揮範囲外	持続成功数	逃走ポイント	戦盾壁	鉄菱
				
移動無し 射撃無し	大楯	射石砲 射撃済	投網	奪取
				

3つの軍旗の例

## 2.3 サイコロ



このゲームでは、戦闘およびその影響が変化する他の要素を解決するために1個10面体サイコロが使用される。‘0’は“零”であり、“10”ではない。

## 2.4 定義と略語

その一部は個々の会戦のみに見られる以下のゲーム用語を知っておくことは、役に立つかもしれない：

**活性化：** 1個戦闘単位（または軍）の全ての移動、射撃、および攻撃、その間に相手側ユニットが対応する可能性がある。これにはまた軍旗による回復も含まれる。*注意せよ。*このページの戦闘単位という用語を参照のこと。6.0章、参照のこと。

**活性化値：** 持続および幾つかの他のゲーム機能に使用される指揮官上の数値。1から5の範囲に及ぶ； 大部分の指揮官は2または3の数値を持っている。

**手番側：** 活性化された戦闘単位（または軍）の指揮官および全ユニット（前述の活性化、参照）。

**手番側プレイヤー：** 現在自分の戦闘単位を活性化させているプレイヤー。他方のプレイヤーは非-手番側プレイヤーである。

**軍活性化：** 一度に複数の戦闘単位を活性化させる方法。

**戦闘単位：** 軍の個々の“分割単位”。各戦闘単位は、通常はそれ自身の指揮官がいる個々の“指揮単位”である。戦闘単位は、駒上の色帯で識別することができる。

**デザインノート：** 必然的に発生することになる混乱を避けるための試みとして、小文字の‘b’で始まる戦闘・会戦 (battle) という言葉はシナリオ (史実の会戦) に言及するために特に使用されることになる。大文字の‘B’で開始される戦闘・会戦への言及は、会戦冊子の言及時を除いて、上記の戦闘単位の定義に適用される。

**妨害地形：** 視認線を妨害するヘクス内の地形、詳細なリストに関しては11.4を参照。

**戦闘単位指揮官：** 特定のグループの指揮官。5.1項を参照。

**突撃路：** 突撃または反撃突撃ユニットとその目標の間の一連のヘクス。13.3項、参照。

**カリスマ性：** 戦闘において部隊を鼓舞できる指揮官の能力を表す指揮官駒上の数値。5.2項、参照。

**指揮範囲：** その指揮官が自分のユニットを指揮できるヘクス距離数を表す指揮官の数値。5.2項、参照。

**持続性/持続：** 活性化完了後に更なる活性化を試みるために、手番側プレイヤーによって使用される機構。6.2項、参照。

**混乱：** 戦闘または困難地形を通して移動することによって統制力を失ったユニットの状態。14.2項、参照。

**再配置：** 戦闘の影響によって指揮官がヘクス内で単独になる時、または敵ユニットが指揮官のヘクスに進入する時。5.4項、参照。

**DR、DRM：** “サイの目 (サイ振り判定)” および “サイの目修正” の略語。サイの目修正は、サイの目を調整するために使用される正または負数である。

**効力：** 従属部隊の活性化を促進するための彼の能力を示す総司令官 (OC) 上の数値。5.2項、参照。

**徒歩ユニット：** 全ての弓兵、接続棍装備弓兵、砲兵、戦斧歩兵、射石砲、非戦闘随行者、カルロチオ、弩兵、下馬小馬騎兵、下馬重装騎兵、手抱銃兵、歩兵、徴集歩兵、長弓兵、重装騎兵、鉾槍兵、鉾槍投槍兵、投石兵、無馬重装騎兵、および荷車は、徒歩ユニットである。

**FP (逃走ポイント)：** 3.0章、勝利を参照。

**無償活性化：** 非持続/非奪取活性化。それがゲーム最初の活性化である、または相手側プレイヤーのパスまたは持続あるいは奪取サイ振り判定失敗に続く活性化である場合、それは無償活性化である。

**指揮状態下：** その指揮官の指揮範囲内、またはその指揮官の指揮範囲内であるその戦闘単位所属ユニットに隣接しているユニット。5.2項、参照。

**指揮官負傷チェック：** 指揮官が戦闘で戦死したかどうかを判定するためのサイ振り判定。5.4項、参照。

**敗北チェック：** プレイヤーがゲームに敗北したかどうかを判定するためのサイ振り判定。3.0章、参照。

**MA (許容移動力)：** 移動するために毎活性化にユニットが消費できるポイント数。

**MP (移動ポイント)：** ユニットの移動の尺度。

**投擲ユニット：** 全ての弓兵、接続棍装備弓兵、砲兵、射石砲、弩兵、下馬小馬騎兵、守衛騎兵、手抱銃兵、軽弓騎兵、長弓兵、中弓騎兵、鉾槍投槍兵、および投石兵は、投擲ユニットである。

**騎乗ユニット：** 全ての騎兵、守衛騎兵、重騎兵、騎士、軽弓騎兵、中騎兵、中弓騎兵、騎乗小馬騎兵、および騎乗重装騎兵ユニットは、騎乗ユニットである。

**OC (総司令官)：** 軍司令官。5.1項、参照。

**指揮範囲外：** その指揮官の指揮範囲外であり、そして5.2の指揮ルールによってその指揮官の指揮範囲内とみなされないユニット。指揮範囲外ユニットは幾つかの制限があり、5.3項を参照のこと。

**回復：** 混乱状態ユニットをその通常状態に再編するための行為。加えて、回復は離脱マーカーを除去することで離脱ユニットの戦闘精神回復のために使用される用語である。15.0章、参照。

**奪取：** 一方のプレイヤーがどのように他方のプレイヤーの活性化を奪うを試みるかのゲーム機構。... または衝撃攻撃サイ振り判定で7回連続の0を振ったプレイヤーに起こること。6.3項、参照。

**衝撃戦闘：** 接近戦闘に関する用語。... または相手側が7回連続の9を振ったプレイヤーに起こること。12.0章、参照。

**衝撃戦闘防御サイの目修正：** ユニットの訓練、鍛錬および戦争の熱狂レベルを表している、ユニットに対するサイの目修正。

**軍旗：** 戦闘単位または軍のユニット用の回復地点。一部の会戦においては、各軍がそのユニット全てによって使用される1個の軍旗を持つことになる。他方では、各戦闘単位がその戦闘単位のユニットによって使用される1個の軍旗を持つことになる。15.2項、参照。

**囲まれている：** ユニットまたは指揮官に隣接する全てのヘクスが、敵ユニット、通行不可能地形 (それに対して)、または地図端部に占められている時。

## 2.5 ユニットの種類&軍事用語

以下の種類のユニット/用語の知識は、プレイに役立つことになる。

### 鐵の兵士達



**守衛騎兵：** 特有のスペイン軍中世軽騎兵、多くが数世紀に渡ってスペイン人が戦ってきたムーア人騎兵風。手槍武装であり (投擲または槍突用に)、彼らは遊撃戦、一撃離脱戦術に秀でていたが、重装部隊に対する衝撃戦闘における交戦に一番躊躇した。それらは諸氏が見ることになる通り、フランス軍およびイギリス軍の歩兵および投擲部隊軍に対して、ほとんどの場合は割り合い役に立たなかった。



**小馬騎兵：** 投擲歩兵用の側面援護として戦闘において使用された、見たところは軽騎兵の変形種。一部の会戦 (例として、ボワティエ) において、彼等は弩で武装していた。彼等は機動のために騎乗するが、戦闘のために下馬する。我々は考える。





**歩兵：** 最小限の武具、通常は鉾槍および/または同様の武器で武装された地元徴集兵。スコットランド兵は、一部が戦斧で武装された歩兵であった。これらの兵士は稀に剣を持っていた。



**投擲部隊：** これらには投擲歩兵（投石兵、長弓兵、弩兵）に加えて一部の騎乗投擲部隊（手槍装備の守衛騎兵のように）が含まれる。弩は木製であった； 後世の金属製弩よりも威力が劣り、長弓程の威力も無かった。弩兵団の一部には、弩兵が後ろに立つための大型盾をしばしば提供することで投擲部隊の後ろ盾として使用された少数の槍装備の軽武装歩兵も含んでいた。



**重装騎兵：** 剣と（騎乗時に）槍で戦った、装甲化された兵士。彼等の構成は、上級貴族からその家臣および雇い人までの範囲であった。これらの鉄の兵士達はかつてはほぼ騎乗して戦っていたが、次第に——このゲーム内の会戦が示す通りに——彼等は下馬していった。

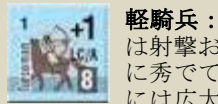
## 異教徒達



**騎士および重騎兵：** 重厚に（鎖帷子）装甲された、精鋭、騎兵部隊。槍および剣が、主要武器であった。騎士は大抵は通常時の乗馬とは区別される戦闘用馬である軍馬に騎乗し、そして特に彼等の東方の同様のものはその体格よりもその力、筋力および訓練によるものだった。両種類の兵士は通常は等しく武装され/甲冑を着ていたが、キリスト教徒の騎士は騎士道の精神的利益（そして時々は不利益）を持っており、それはそれは積極性、個人戦闘およびそれ以外の何かにもたらされる名誉を尊んだ。それ故に彼等はしばしば集団として指揮することが困難であり、特にフランク人戦場戦術が慎重にならざるを得ない時代において。



**中騎兵：** 突撃/衝撃戦闘に指向された部隊であるが、重厚に装甲されていなかった。彼等は剣よりも槍を好んだが、ルーム・セルジューク朝は剣使いであった。“中”と言う用語はゲーム上のものであるが、突撃以外の衝撃戦闘にまだ使用されたより軽装の騎兵を示す。



**軽騎兵：** 騎乗した弓兵、東方軍の屋台骨。彼等は射撃および退却、一定の機動力と側面包囲機動に秀でており、それは彼等が最大限で機能するには広大な空地を必要とすることを意味する。彼等は衝撃戦闘には向いていなかった。



**歩兵：** 十字軍時代の鉾槍武装徒歩兵は、大部分の戦いにおいて主要素ではなかった。東方の同様のものよりも幾分良好に武装され、防御されたフランク人歩兵にはしばしば、その乗馬を失った騎士（ゲームでは重装兵と呼ばれる）、いつもの問題を含み、そしてこれらはフランク人歩兵に少々の堅実性を与えがちであった。だがサラセン人/ファーティマ朝歩兵は“見せかけ”のために、そして軍の規模を増加させ、その側面を拡大するためにあった。一部のサラセン人鉾槍歩兵はその中に手槍の部隊さえも持っており、彼等に限定的な投擲射撃を可能にした。



**投擲部隊：** 東方の軍隊——特に我々がサラセン人と呼ぶもの——は、騎乗弓兵の戦術を基本にしていた。ファーティマ朝弓兵は全部徒歩であったが、東方の残りは自分達の乗っていた。ファーティマ朝/アイユーブ朝弓兵の一部は連接棍を携帯し、衝撃戦闘において効果的に戦うことを可能にしていた。フランク人弓兵は常に徒歩であり、その弓は騎乗射撃用に作られた東方の弓よりも幾分大型であった。サラセン人（またはトルコ人）が騎乗した騎兵は、連続および速射に高度に訓練されていた； 遠くからであるが、彼等は主力攻撃部隊であった。弩兵を含めたフランク人投擲部隊は、より遊撃兵に近かった。大部分の投擲兵器は当時の鎖帷子を貫通できたが、近距離でのみであった。

## 流血と薔薇



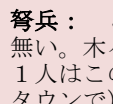
**弓兵：** これらの部隊は、ヘンリー・チューダーによって大陸から輸入された。彼らの弓は長弓よりも小型であり、貫通力は劣っていた。



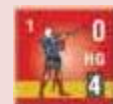
**砲兵：** 当時まで、“野戦”の大砲は一般的であった： 堅い切出された石球または鑄造された鉄球を射撃していた。それらは戦場での機動性を強化するために大型の車輪を持っていた。中世の大砲の大部分は後装式であったが、口径の規格化への努力は無かった。司令官が何を達成しようとしているかによって、砲は戦闘単位の前に、またはそれらの間のどちらかに配置された。軍の中で砲の配置転換はあったかもしれないが； このゲームのユニットは、他に無視されたものと合わせた大砲の集結を表している。



**騎士：** ゲーム表現においてこれは、通常は側面を開放するために使用されたが、時々——ウェイクフィールド、またはテュークスベリーで——戦闘に参加した、当時は時として‘刺槍兵’と呼ばれた騎乗歩兵、長槍装備の軽甲冑兵に類似する何かに関連する。それらは稀に“戦闘単位”（指揮単位）に所属していた。



**弩兵：** これらの戦争において弩兵の団体使用の痕跡は無い。木々に隠れた“狙撃手”としてのその運用の話がある。1人はこの方法でギルスランドのダクレ卿を殺害した（トータウンで）... 推定では（ほぼ同じ方法——そして負傷——で、リチャードI世獅子心王が殺害されたように。）



**手抱銃兵：** ほとんどが引き金機構が無く、だた銃尾に火口があり、射撃頻度を最小のレベルに減じる（特に雨天において）原始的な銃身から構成される火薬射撃兵器を携行している兵士に対する初期の名称である。しかしながら、この兵器は製作が安価であり、使用方法を習得するためにほとんど訓練を要しなかった... 長弓に反して。当時の時点では、貫通能力が長弓の矢よりも良くなかったので、それらは音響効果以外の何物のために使用されなかった。そしてそれらは、射撃時に時々暴発した。それらは通常、砲兵と一緒に最前に配置され、大抵はほとんど効果が無かった。



**歩兵：** 重装騎兵よりも装甲されていないが、通常は鎖鎧、詰め物された重い被服、および様々な兜で良く防護されており、主要兵器は長柄鉾/矛槍、または槍のような長さの戦斧であった。これらの兵士は大変密に詰まった集団で戦い、そして直近の戦役に関する地元からほとんど常に徴集されたばかりであった。



**徴集歩兵：** 新たに徴集されたほとんど、または全く戦闘経験が無い訓練が貧弱な歩兵。しばしば、同様に装備が貧弱であった。



**長弓：** これらの恐るべき弓兵は、大抵は大きな能力がある6フィートの弓を使用した。それらは150ポンドを超える引き重さを必要としたが、精度を持って250ヤードまで30インチの矢を射つことができた（最大射程で100ヤード強かもしれない）。薔薇戦争当時までに、大型長弓戦闘団はたいていは互いに潰し合った。24本の矢が、通常の1回の戦闘の割当てであった。大部分の長弓兵は長剣または短剣を携行したが、出来る限り彼等は通常は近接白兵戦を避けた。実際にどのように、そしてどこに長弓が戦闘の中で配置されるかは、大きな討議問題である。



**重装騎兵：** 大部分が長い両手剣または戦棍/斧で戦った、頭から爪先まで板金で重厚に装甲化された兵士。彼等の構成は、上級貴族からその家臣および雇い人までの範囲であった。彼等の大部分は下馬して戦い、自分達の馬を戦場までの乗馬に使用した。この馬達は長弓射撃に対して弱体であることが判明し、そして甲冑の重量によって彼らは騎兵同様の機動性が無い状態に置かれたが、2つの会戦に参加した一部の騎乗兵がいた。

## 2.6 規模

史実ゲームの感覚におけるターンが無いので、時間の尺度は無い。ほとんどの会戦が1日の内の短時間、しばしば2時間未満で戦われたが、タウトンは恐らくは終日続いた。一部の会戦では、その（実際の）会戦が終了したよりも、その会戦の1回のプレイにより長い時間がかかるであろう。

ユニットの戦力数は相対的であり、絶対的ではない。兵員数は深度と正面幅による。しかしながら、これらの戦闘単位に対する実際の数字が未知であり、そして資料には何人の兵士が存在したかだけでも差異が、しばしば大きくあったことを考えると、実際の数字では無くその部隊の表現として相対的なユニット数を考慮することがより“正確”である。

### 鐵の兵士達

地図の縮尺は、ヘクス毎に約110ヤードである。各戦闘ユニットは、約250人を表す。各射石砲ユニットは1または2門の砲、およびその操作員を表している。

### 異教徒達

地図の縮尺は、ヘクス毎に約250ヤードである。各鉾槍ユニットは約600人、各投擲歩兵は約300人、そして各騎乗ユニットは約150人を表す。

### 流血と薔薇

地図の縮尺は、ヘクス毎に約50ヤードである。各歩兵/徴集歩兵/重装騎兵/騎兵ユニットは、約250人を表す（そのような部隊のほとんど全てが、密集して詰められていた）。各長弓兵または弓兵ユニットもまた、約250人を表し、手抱銃兵ユニットは約150以下である。各砲兵ユニットは、一握りの砲、その操作員、および防御用の少数の兵士を表している。

## 3.0 勝利

勝利は、主に敵ユニットおよび有名指揮官の全滅によって達成される。毎無償活性化終了時に、プレイヤーは勝利条件が達成されたかを確認する。

各全滅ユニットまたは指揮官は、以下リストする通りの逃走ポイント数を所有側陣営に消費させる。累積された逃走ポイントは、それが発生した時に逃走ポイント欄上で記録されるとよい。毎無償活性化終了時に、各プレイヤーはサイコロ1個を振り、自分達の逃走ポイント合計を加えることで、敗北チェックを実施する。サイの目に逃走ポイント合計を加えたものが当会戦におけるそのプレイヤーの逃走レベルよりも大きい場合、そのプレイヤーは敗北する。両方のプレイヤーの合計が同時にその逃走レベルを超過した場合、その会戦は引き分けである。ゲームの前半部分のほとんどでは、プレイヤーが現行逃走ポイント合計にサイコロ1個のサイの目を加えたもので自分達の逃亡レベルを超過することはあり得ないので、敗北チェックは不要であろう。

**デザインノート：** サイ振り判定は軍隊の崩壊点に不確定性を加え、それは——恐らくどこかで一部のプレイヤーを悩ませることになるが——想定外の出来事に幾らかの緊張と趣きを加える。これは戦意の漸増と漸減、戦場の霧、および他の戦場の不確定要素を表している。

離脱ユニットが全滅させられた場合、全滅値と離脱値の差を加えること。一部では、これが零になることもある。

**例：** 異教徒達の会戦をプレイしている時に、離脱軽騎兵ユニットが全滅し、欄に更に1FPが加えられる（2-1）。流血と薔薇の会戦をプレイしている時に、離脱手抱銃兵ユニットが全滅し、欄に0FPが加えられる（1-1）。

### 逃走ポイント（FP）：

**1FP** 種類に関係なく、各離脱したユニット毎に。ユニットが離脱状態から回復した場合、逃走ポイント欄を適宜調整すること。

### 鐵の兵士達

**5FP** 自軍の国王が死亡することに対して

**3FP** 各全滅騎乗重装騎兵、下馬重装騎兵、馬無重装騎兵、または総司令官のどれでもに対して。

**2FP** 各全滅戦斧兵、弩兵、守衛騎兵、小馬騎兵（騎乗または下馬）、長弓兵、鉾槍兵、投石兵ユニット、または有名戦闘単位指揮官（国王以外）に対して。

**0FP** 各全滅射石砲ユニットに対して。



#### 異教者達

- 5 F P 自軍の総司令官が死亡することに対して
- 3 F P 各全滅騎士 (KN) または重騎兵 (HC) に対して。
- 2 F P 各全滅弓軽騎兵、中騎兵、弓中騎兵、または有名戦闘単位指揮官 (総司令官以外) に対して。
- 1 F P 各全滅弓兵、連接棍装備弓兵、非戦闘随行者、弩兵、重装騎兵、鉾槍兵、または鉾槍投槍兵に対して。

#### 流血と薙殺

- 5 F P 自軍プレイヤーの総司令官が死亡する、または逃走することに対して (5.5)。王である場合、1 O F P。
- 3 F P 各全滅重装騎兵、騎乗、下馬、または馬無のどれでもに対して。
- 2 F P 各全滅騎兵ユニット、長弓兵ユニット、または有名戦闘単位指揮官毎に。
- 1 F P 各全滅弓兵、手抱銃兵、歩兵、または徴集歩兵毎に対して。
- 0 F P 各除去砲兵ユニット毎に対して。

## 4.0 プレイ手順

鐵の兵士達シリーズには、ゲームターンが無い。このゲームは単純に開始され、そして一方のプレイヤーが勝利するまで継続される。これを行うために、当システムは継続的活性化機構を使用する； 6.0、参照。

- A. **活性化フェイズ：** 1つの戦闘単位 (6.1)、軍活性化 (6.1)、軍旗 (15.2)、またはパス (6.1) を選択すること。活性化フェイズ終了時に、補充指揮官 (5.5) を配置すること。軍旗が活性化された場合、フェイズDに進むこと。
- B. **移動/射撃フェイズ：** 移動/射撃フェイズ開始時に補充指揮官 (5.5) を配置すること。喊声または動揺部隊奪取駒をプレイすること (6.3)。指揮状態 (5.3) をチェックすること。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。
- C. **衝撃戦闘フェイズ：** 戦闘単位活性化時にその戦闘単位内のユニットは、衝撃戦闘 (12.0) および突撃 (13.0) を仕掛けることができる。
- D. **回復フェイズ：** 戦闘単位活性化時に、資格があるその戦闘単位内の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、資格がある軍旗の1ヘクス内のその軍所属離脱ユニットを回復 (15.2) させること。
- E. **持続フェイズ：** 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、活性化させるために自軍戦闘単位の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、それ以外の場合には非-手番側プレイヤーが奪取のためにサイコロを振る。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 (6.2) に対してサイコロを振ること。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。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。

一方または両方のプレイヤーが敗北チェック (3.0) に失敗するまで、この方法でプレイは継続される。

#### 誰がゲームを開始させるか

会戦冊子内の各会戦では、どちらのプレイヤーが先攻するかが表示されている。

## 5.0 指揮官と指揮単位

このゲーム内の全てのユニットは戦闘単位——師団レベル指揮単位に関する時代的用語——に所属し、それは配置指示に明確にリストされており、そして指揮官のものに該当するその色帯によって識別される通りである。

戦闘単位が活性化される時、その戦闘単位内の全てのユニットおよび指揮官が移動および戦闘ができる。指揮官はユニットではなく、そしてユニットに関するルールはそれに適用されない (これ故に、単独の指揮官は隣に移動する敵ユニットに移動停止を生じさせない)。自分の戦闘単位が完全に除去された戦闘単位指揮官は、以下の場合を除いてプレイから除去される：

- ・ 彼が総指揮官である。
- ・ 彼が指揮する別の戦闘単位をプレイの場、または地図外増援で持っている。
- ・ 彼が自分の現行ヘクス内で捕獲ルール (5.4) の条件に該当している。

彼が上記の条件を満たさない場合、彼は再び戦うために夕日の中に馬に乗って消えていく。

## 5.1 指揮官の種類

2種類の指揮官がある。



総司令官



戦闘単位指揮官

**総司令官。**これらは、軍全体を指揮する。一部の総司令官は戦闘単位指揮官でもある（活性化値を持っている場合）。

**戦闘単位指揮官。**これらはその戦闘単位内のユニット用の指揮官である。

## 5.2 指揮官の数値

### 活性化値

この番号/数値は、持続（6.2）として自分の戦闘単位を活性化させるためのその指揮官の能力を反映している。

### 効力

総司令官の指揮範囲内の総司令官自身以外の全ての味方指揮官は、その持続サイの目（6.2）にこの数字が加えられる。全ての総司令官が効力を持っているわけではない。

### カリスマ

指揮官は。カリスマ値を持っている。これは、総司令官またはその戦闘単位指揮官とスタックしているユニットが衝撃または突撃戦闘で攻撃している時に使用されるサイの目修正である。

**例：** エドワード4世は、衝撃/突撃戦闘において攻撃する時に彼とスタックしているユニットに+2サイの目修正を与える。

### 指揮範囲

指揮官の指揮範囲はその指揮官から自分の戦闘単位内の全てのユニットへと、移動ポイントではなくヘクスで設定される；これは直線である必要は無い。指揮状態は活性化開始時に判定され、その活性化を通してそのユニットに残る。

諸氏は、敵ユニットおよび指揮官が移動不可能なヘクス（サイド）を通して引くことができない。

実際に指揮範囲内に居ないが、指揮状態下であるその戦闘単位のユニット、またはこの特別ルールの特典によって指揮状態下とみなされるものに隣接しているユニットは、指揮状態下とみなされる（連鎖効果によって）。

## 5.3 指揮範囲外の影響

その指揮官の指揮範囲内である、または指揮範囲内にあるとみなされるユニットは、当ルールによって許可されている何事でも行うことができる。

その指揮官の指揮範囲外で活性化を開始するユニット（指揮範囲外）は、以下を行うことができない：

- ・ 敵ユニットの隣へと移動する、および突撃（1 3.0）する。
- ・ 隣接していない敵ユニットに反撃突撃する。
- ・ 敵軍旗または指揮官がいるヘクス内に移動する。

- ・ 敵ユニットに隣接して活性化を開始する場合、移動する。

## 5.4 指揮官負傷

指揮官は死亡する可能性がある。（ゲームの見地から、それは捕獲されたことと他の余り良くない出来事を含んでいる）。指揮官は、混乱の影響に関連する移動に対して負傷チェックを実施しない。

**射撃による：** 修正後の9以上の射撃サイの目が発生し、指揮官が目標ヘクス内にいる時は何時でも、指揮官負傷サイ振り判定すること。そのサイの目が8または9である場合、その指揮官は死亡し、ゲームから除去される。それ以外の場合、指揮官には影響はない。指揮官がスタックしている全てのユニットが投擲射撃によって離脱または全滅された場合、その指揮官は再配置される（後述、参照）。

**衝撃または突撃による：** 指揮官が混乱、離脱または全滅結果を受けた1個以上のユニットとスタックしている時はいつでも、指揮官負傷サイ振り判定を実施し、いかなる調整もしない。詳細に関してはそのゲームの衝撃戦闘/突撃表内の特定の指揮官負傷を参照のこと。彼が生き残ったが、全てのユニットが離脱または全滅された場合、その指揮官は再配置される（後述、参照）。

**捕獲による：** 敵ユニットが1以上の指揮官のみで占められているヘクスに進入する場合、全ての指揮官は再配置される（後述、参照）。

**再配置：** 指揮官（複数可）がこの時点で包囲されている場合、恐らく後の身代金のために彼は捕獲され、ゲームから除去される（流血と薔薇では、おそらく殺害される）。．．．サイ振り判定は不要である。それ以外の場合、所有側プレイヤーはその指揮官を彼が指揮する戦闘単位所属の最も近いユニットに配置する。彼の戦闘単位のユニットがどれも残されていない場合、彼は罰則無しで除去される（5.0、参照）。彼が戦闘単位指揮官ではない総司令官である、または戦闘単位指揮官（ユニットが残っていない）でもある総司令官である場合、彼を最も近い味方ユニットに配置すること。

**プレイノート：** 指揮官の地図上ユニットの全てが除去された場合において、その指揮官戦闘単位所属の最も近いユニットは、地図にまだ進入していない増援グループであるに違いない。これが該当する場合、彼をそれらのユニットと一緒に置き、そして彼はそれらと一緒に登場することになる。

死亡/捕獲された有名指揮官（補充指揮官を除く）は、逃走ポイントの対象として数える。

## 5.5 補充指揮官



有名指揮官が死亡/捕獲された時、そのプレイヤーの次の移動/射撃フェイズ（フェイズB）開始時に、死亡指揮官駒をその補充指揮官面に裏返し、彼が指揮する戦闘単位所属のいずれかのユニットと一緒に置くこと。補充指揮官は上記の通りに必要に応じてしばしば復帰されるが、その補充面に残り続ける。

総司令官の補充は決して総司令官とは数えられず、戦闘単位指揮官のみである。一部の会戦では、失われた総司令官用の補充は無い。



## 6.0 活性化と持続

### 6.1 活性化

**戦闘単位：** 戦闘単位が活性化される時、その活性化された戦闘単位内の全てのユニットおよび指揮官は、移動および/または射撃することができる（7.0、11.0）。全ての移動/射撃が完了した後、行う資格があるユニットは衝撃戦闘攻撃または突撃を行うことができる（12.0、13.0）。

プレイヤーが活性化用に戦闘単位を指定する時、それらが地図上の何処にいるかに関係無く、そのプレイヤーはその戦闘単位のユニットの一部または全部を使用できる。指揮範囲外で活性化を開始するユニットには、一部の制限がある（5.3）。

**軍旗：** 軍旗は、戦闘単位または軍の代わりに活性化させることができる。軍旗は、無償活性化でのみ活性化させることができる；それは持続および奪取によって活性化させることができない。軍旗が活性化される時、プレイヤーは離脱ユニットの回復（15.1）またはその軍旗の移動（つまり軍旗のみ、その近くのユニットは不可）のどちらかを行うことができる（15.2）。

**パス：** 戦闘単位、軍、または軍旗の活性化の代わりに、プレイヤーは常にパスすることができる。この会戦が時間制限交戦（16.1）であり、パスされた活性化が無償活性化であり、その上彼の対戦相手が時間制限プレイヤーである場合、時間マーカーを動かすこと。パスされた無償活性化はまた一部の会戦特別ルール（増援登場、等）に対して活性化として数えられ、そして両方のプレイヤーは敗北チェック（3.0）を実施する。プレイヤーの対戦相手は、その後無償活性化を受け取る。

- 完了した活性化が軍活性化であった場合、そのプレイヤーは軍活性化持続の試み、戦闘単位持続の試みを選ぶ、またはパスすることができる。どの戦闘単位（総司令官の戦闘単位を含めて）でも選ぶことができる。
- 完了した活性化が軍旗の無償活性化であった場合、そのプレイヤーは持続の試みに対して戦闘単位を選ぶ、またはパスすることができる。

手番側プレイヤーが自分の選択を行った後、それがパスではなかった場合、彼の対戦相手は持続奪取（6.3）の機会を与えられる。

戦闘単位での持続の試みに対して、手番側プレイヤーはその戦闘単位指揮官（持続を試みることができる現在地図上の指揮官のみ）の活性化値を引用し、持続サイ振り判定を実施する：

- その（修正後の）サイの目が選んだ指揮官の活性化値以下である場合、その戦闘単位は活性化される。
- その（修正後の）サイの目がその値より大きい場合、持続は失敗し、そして彼の対戦相手がここで無償活性化（2.4）を得る。

持続に対して選ばれた戦闘単位指揮官が総司令官の指揮範囲内にいる場合、その指揮官の効力値を持続サイの目に加えること（選ばれた戦闘単位指揮官が総司令官である場合、加えない）。

軍活性化持続の試みに対して、手番側プレイヤーは持続サイ振り判定を実施し、総司令官の効力値を加える：

- その（修正後の）サイの目が2以下の場合、その軍活性化は成功する。
- その（修正後の）サイの目が3以上の場合、持続は失敗し、そして彼の対戦相手がここで無償活性化（2.4）を得る。



彼の最初の成功した持続サイ振り判定（どの種類でも）後、プレイヤーは各新しい引き続きの試みに対して自分の持続サイの目にプラス1の（+1）累積サイの目修正を加える。

プレイヤーが1個戦闘単位のみしか持っていない場合、彼は上記の成功した持続に対する罰則に加えて、最初を含めて各新しい試みに対して自分の持続サイ振り判定に追加1の（+1）累積サイの目修正を加える。適用される1つの戦闘単位による持続に対するサイの目修正は、例えリセットが発生する前にプレイヤーが地図外から別の戦闘単位を進入させる場合でも、リセットされる（後述、参照）まで適用される。

彼が持続サイ振り判定に失敗する、彼の対戦相手は持続奪取を試みる（成功または失敗）、またはパスする時、これらの罰則はリセットされる。

**鳴を演じる：** 諸氏が多く振るほど、被害が大きくなる。

**例：** テュークスベリーで、ジェイソンは軍活性化用に自分の無償活性化を使用した。彼はその後、エドワードが零（0）の効力しか持っていないのでサイの目修正無しで、軍活性化持続のサイ振りに成功した。彼はここでエドワードの戦闘単位での持続に対してサイ振り判定を試みる；彼は連続持続による追加の1（+1）をそのサイの目に加えなければならない。彼がまたこの持続サイ振り判定も続ける場合、彼は連続持続によって自分の次の持続サイ振り判定に2（+2）を加えることになる。

#### 流血と薔薇

**軍活性化：** プレイヤーは、以下の必要条件を満たす自分の軍内の全てのユニットおよび指揮官を活性化させるために、軍活性化の使用を選択できる：

- 戦闘単位指揮官が総司令官の指揮範囲内にいなければならない（または総司令官である）。
- ユニットは、その指揮官の指揮範囲内にいなければならない。
- そのように活性化される全てのユニットおよび指揮官は、敵ユニットから3ヘクスより遠く離れていなければならない。

軍活性化用に活性化されたユニットは移動のみができ、そして如何なるユニットおよび指揮官も敵ユニットの4ヘクス以内に移動できない（間に3ヘクス）。ユニットは射撃、衝撃戦闘での交戦、および回復することができない。

### 6.2 持続

手番側プレイヤーが自分の活性化を完了させた後、彼は以下の持続選択肢の1つを選ぶことで、自分の“手番”の持続を試みることができる：

- 彼が戦闘単位での活性化を完了させたばかりである場合、そのプレイヤーは持続の試みに対して別の戦闘単位を選択する、またはパスすることができる。それが地図上の自軍の唯一の戦闘単位ではない限り、彼は丁度活性化されたばかりの戦闘単位を選択できない。

## 6.3 持続奪取



各プレイヤーは、その会戦シナリオに説明されている通りに特定数の奪取駒を持ってゲームを開始する（例、ボスワースでは、ヘンリー・チューダーは4枚の奪取マーカーで、リチャードは3枚で開始する）。

ゲーム開始時に、各プレイヤーは自軍の8枚の使用可能な奪取マーカーを容器内に入れ、そのシナリオが指定する数の奪取マーカーの内容を見ずに/無作為に引く。引いたプレイヤーは、自分の駒の内容を自由に調べることができる；それをプレイするまで、彼は自分の対戦相手にこれらの内容を明かさない。選ばれなかったものを傍らに置き、内容も明かさないこと。

3種類の奪取駒がある：

- ・ **機会奪取（4枚可能）**：それぞれは、後述する通りにサイ振り判定に成功することによって相手側プレイヤーから持続奪取を試みるために使用できる。
- ・ **奪取打ち消し（1枚可能）**：相手側の機会奪取駒の使用を打ち消すためにプレイされる駒。
- ・ **他の影響（それぞれ1枚可能、後述）**：ゲーム内の他の影響用にプレイされる駒であり、それらを持続奪取への機会を得られないことに対する残念賞と考えること。プレイされた時、それらは捨て札にされ、その会戦では再度使用することができない。非手番側プレイヤーは自分が望む駒をプレイし、その後手番側プレイヤーが自分が望む駒をプレイできる。
  - ◇ **喊声**：1個味方離脱ユニットを回復させること。いずれかの活性化（自分の、または自分の対戦相手の）の移動/射撃フェイズ開始時にユニットが移動または射撃する前にプレイすること。
  - ◇ **部隊動揺/混乱**：1個敵ユニットを混乱させること（*流血と薔薇*において、砲兵は全滅させること）。
  - ◇ **突破口へ**：1個防御側ユニットに対する1回の衝撃/突撃攻撃に対して+1サイの目修正。サイ振り判定実施前に、衝撃解決のステップ3中にプレイすること。

### 機会奪取

プレイヤーは、自分の対戦相手が持続を試みる前に、その持続サイ振り判定実施前に、自分の機会奪取駒の1枚のみをプレイできる。

機会奪取駒のプレイ後、彼は自軍のどの戦闘単位（地図上に指揮官がいるものでなければならぬ）が奪取を試みるかを宣言し、サイコロを振り、そしてプレイされた駒上のサイの目範囲を照合する。このサイ振り判定には、サイの目修正は無い。

- ・ そのサイの目がその範囲内に納まった場合、そのプレイヤーはここで手番側プレイヤーになり、そしてその戦闘単位は戦闘単位活性化（6.1）で活性化される。
- ・ サイの目がその範囲より高い場合、奪取は無い；加えて、手番側プレイヤーは無償活性化を手に入れ、そしてこの活性化を丁度活性化を完了させたばかりの戦闘単位の活性化の使用さえできる！

結果に関係無く、奪取機会駒はその後捨て札にされ、そしてこの会戦では再度使用できない。

**例：** ブロア・ヒース。ランカスター家プレイヤーは、無償活性化を持っている。彼はオードリーの戦闘単位を活性化に選ぶ。その活性化後、彼は持続の試みのためにダドリーの戦闘単位を選ぶ。ヨーク家プレイヤーはしかしながら、それが起こらなかった場合はより良くなると決心し、サイ振り判定前に自分がソールズベリーの戦闘単位で持続奪取を試みることを宣言する。彼は、0-5の範囲を持つ奪取機会駒をプレイする。彼はその後サイコロを振り、6の目を出して、それは駒上の範囲よりも高かった。今や無償活性化を持つランカスター家は、もう一度オードリーの戦闘単位を活性化させることを決定する。ヨーク家プレイヤーが「1」のサイの目を出していたならば、彼は持続奪取していたであろう。

### 奪取打ち消し

相手側プレイヤーが奪取機会駒をプレイする時に、そしてそのプレイヤーが自分のサイコロを振る前に、手番側プレイヤーは、所有している場合は奪取打ち消し駒をプレイできる。これを行うことによって、奪取機会駒の使用は打ち消され、奪取の試みは実施できなくなる。両方の駒はその後捨て札にされ、この会戦では再度使用できない。手番側プレイヤーは自分の持続の試みに進む。

**プレイノート：** 諸氏は奪取および無償活性化を奪取できない。諸氏は奪取を与えられるかもしれないが、それは恐らく諸氏のプレイの型である。

## 6.4 指揮官不在戦闘単位

一部のシナリオでは、戦闘単位の指揮官がいない（大部分の理由は、資料が誰も示さなかったからである）。指揮官無しでゲームを開始する戦闘単位は、決して持続および奪取によって活性化させることができない；それらは無償活性化としてのみ活性化される。指揮官無しの戦闘単位のユニットは、常に指揮範囲外である。

## 7.0 移動

### 7.1 何が移動であり、何がそうでは無いか

移動とは、移動ポイントの消費を必要とする行動である。ユニットの位置を変える（例、退却、向き変更、等）——但し移動ポイントの消費を必要としない——行動は、反応射撃または突撃のような他のゲーム作用に関して移動とはみなされない。

### 7.2 移動手順

ユニットおよび指揮官は、移動/射撃フェイズにおいて移動および/または射撃を行う。同じ戦闘単位所属の個々のユニットは、プレイヤーが望む順番で移動できる；各ユニット、およびそれと一緒に移動するスタックした指揮官は、他が移動開始できる前にその移動および/または射撃を完了させなければならない。投擲ユニットがいつ射撃出来るかに関しては、11.0を参照のこと。

各ユニットおよび指揮官は、1回の活性化中に消費できる移動ポイント（MP）数を表す許容移動力を持っている。ヘクスに進入および様々な種類のヘクスサイドを横断するためのコストは、個々の会戦用の地形表にリストされている。ユニットおよび指揮官は、あるヘクスから繋がっているヘクスへと移動する。



ユニットは敵ユニットが位置するヘクス内に移動できない。移動中のユニットは敵ユニットの隣に移動した時に停止しなければならない（**例外：** 射撃する弓軽騎兵、弓中騎兵、および守衛騎兵； 11.2； そして敵ユニットが横断できないヘクスサイドの向こう側の敵ユニット）。ユニットは、一部の事例において他の味方ユニットが位置するヘクス内に移動できる（1 0. 0）。敵ユニットに隣接するヘクス内で開始する活性化された、指揮範囲下のユニットは、そのヘクスを離れるための1追加MPで移動できるが、そのユニットに隣接する他のヘクス内に直接は不可である（戦闘後前進は移動ではないことに注意）。進入するヘクスが敵ユニットに隣接している場合、停止しなければならない。

戦闘単位指揮官ではない総司令官は、その陣営による無償活性化時に移動できる。戦闘単位指揮官でもある総司令官を含めて、戦闘単位指揮官はその戦闘単位が移動する時に移動する。一緒にスタックして活性化を開始するユニットの戦闘単位指揮官、または総司令官（戦闘単位指揮官である、またはでなくとも）は、その活性化中にそのユニットと一緒に移動できる。指揮官がユニットと一緒に移動を開始する場合、彼はユニットの移動を通してそのように続けなければならない、そしてユニットが停止する時は移動を停止しなければならない。指揮官がユニットとスタックしていない、または自分自身で移動することを選ぶ場合、彼は各進入するヘクスまたは横断するヘクスサイドに対して地形表の最も低コストの欄を使用する。単独で移動する指揮官は、敵指揮官、ユニット、または軍旗が位置するヘクス内に進入できない； 加えて彼は敵ユニットに隣接するヘクスに進入できない（そのヘクス内に味方ユニットがない限り）。ユニットとスタックしている指揮官は、そのユニットと一緒に突撃、反撃突撃、または前進できる。ユニットとスタックしている指揮官は、一緒にスタックしているユニットが退却する場合、退却しなければならない。

## 地形

大部分の様々な種類の戦場の地形の特徴、その全ては各シナリオ/会戦用の地形表上にその移動への影響（消費される移動ポイントの形で； “NA”は進入禁止を意味し、“NE”は影響無しを意味し、そして“D”は混乱する可能性があることを意味する）と一緒にリストされている。一部のヘクスサイドは、特定のユニットに対して横断不可能と記されている； それらのユニットはこれらのヘクスサイドを横断して移動できない。

## 7.3 移動制限

ユニットおよび指揮官は、地図外へ移動できない（個々の会戦用のルールによって許可されていない限り）。地図外へ退却を強制される場合、それらは全滅させられる。

ユニットは、敵増援が地図に進入するヘクス内に移動、戦闘後前進、および退却することができない。

## 7.4 下馬および再騎乗

下馬および再騎乗は、任意の行動である。騎乗小馬騎兵および騎乗重装騎兵ユニットのみが、下馬できる。下馬状態小馬騎兵のみが再騎乗できる。

下馬するためには、ユニットは以下でなければならない：

- その指揮官の指揮範囲内である。
- 敵ユニットに隣接していない。
- 混乱状態ではない。

騎乗ユニットはその移動中のどの時点でも3移動ポイントを消費し、そしてそのユニットの徒歩版に置き換えられる（地図から騎乗版を取り除くこと）。

再乗馬するためには、下馬状態小馬騎兵ユニットは、以下でなければならない：

- その指揮官の指揮範囲内である。
- 敵ユニットに隣接していない。
- 混乱状態ではない。

徒歩ユニットはその移動中のどの時点でも3移動ポイントを消費し、そしてそのユニットの騎乗版に置き換えられる（地図から徒歩版を取り除くこと）。騎乗ユニットは、再騎乗後にポイントを残している場合、その元の徒歩ユニット許容移動力まで移動を続けることができる。

## 7.5 増援

全ての増援ユニットおよび指揮官は、その戦闘単位用の全ての増援登場ヘクス（会戦冊子内で会戦に関して指定されている通りに）隣接する地図外領域内で開始するものとみなされる。その最初の移動ポイント消費によって、その戦闘単位用の増援登場ヘクス内にそれらは移される； 地図外から同じヘクス内に進入できる他のユニットに対する追加コストは無い。全ての増援ユニットおよび指揮官は、地図に進入する手番にその全許容移動力を消費できる。増援ユニットは指揮範囲下にあるとみなされ、地図に進入する活性化に投擲射撃、衝撃戦闘、または突撃することができる。増援戦闘単位が軍旗を持っている場合、その戦闘単位の最初のユニットが地図に進入する活性化中に置かれなければならない。

戦闘単位所属ユニットの増援グループの全てがその最初の活性化で地図に進入できない場合、残りは全てが進入するまでその戦闘単位の以後の活性化に進入を続けなければならない。増援指揮官は、自分の最初のユニットと一緒に地図に進入しなければならない。何らかの理由で戦闘単位の一部が既に地図上にある場合、その戦闘単位が活性化される時にそれらのユニットは地図外増援と同時に活性化される。

### 流血と薔薇

## 7.6 砲兵移動

砲兵は、牽引状態または砲撃態勢のどちらかにあることができる。牽引状態砲兵は移動できる； それが射撃する場合、その砲撃態勢面に裏返され、その後射撃または向き変更のみが可能である。砲撃態勢砲兵ユニットは、同じ活性化において向き変更および射撃ができる。プレイヤーの砲兵がゲームを開始する状態に関する情報は、個々の会戦を照会のこと。

**デザインノート：** 当時の砲兵は、簡単に車輪で引き回せる小型砲から移動がより困難な大型砲まで、大きさに様々な種類があった。簡略化と同時に弾薬補給の考慮によって、我々はそれが配置に就き、射撃を開始したならば、単一の場所に砲兵を固定することを選んだ。これらの会戦に関する資料において、高機動性の砲兵の証拠は乏しかった。

## 8.0 向き

向きは、ヘクス内にユニットがどのように座るかに関連する。ユニットは、ユニットの頂部がそのヘクスの辺ではなく、そのヘクスの頂点の1つに向くように向かなければならない。ユニットは移動中にこの向きを無視できるが、一度移動を停止する、または投擲射撃を実施するならば、特定の方向に向かなければならない。ユニットが向いている角の両側の2つのヘクスは前面であり、反対側の2つは後面である；脇は側面である。

向きによって、投擲ユニットは誰に対して射撃できるか、そしてどの方向に重騎兵、騎士、および騎乗重装騎兵が突撃できるかが決定される。

向きは移動方向を決定する時に問題ではなく（突撃するユニット以外）、それらが敵ユニットに隣接しない限りはユニットは移動中に望む時はコスト無しで何度でも向きを変えることは自由である。指揮状態に関係無く、敵ユニットに隣接してその活性化を開始するユニットは、その開始ヘクスから外に移動しない場合は1角向きを変えることができる。



向き変更は、移動ポイントを消費しないので、“射撃または移動”目的に関して移動とはみなされない。

## 9.0 支配地域（ZOC）

このゲームのこの版には、支配地域は無い（これは元の鐵の兵士達と異端者達ゲームからの変更である）。我々がそうしなかった場合にそれが何処にあるかの多数の質問状を避けるために、我々は率直に公然とこのことを宣言する。

## 10.0 スタック

一部の例外があるが、1個ユニット、1軍旗、および幾つでも指揮官とマーカー類は1つのヘクス内に存在できる。ユニットは、常時敵ユニットとスタックできない。戦闘ユニット同士は、移動または退却を含めて常にスタックできない（後述の例外、参照）。プレイヤーはこの状態を生じさせるように、戦闘ユニットを移動および退却させることができない。以下が例外である：

- 退却（これには別のルールがある； 14.4）。

### 鐵の兵士達

- 騎乗重装騎兵：** これらのユニットは、各進入するそのようなヘクスに対して、1移動ポイントのコストで味方徒歩投擲ユニットを通して移動でき、このコストは地形によって消費される移動ポイントに追加される。通して移動される各投擲ユニットに対して、プレイヤーはサイコロを振り、踏み付けられた投擲ユニット表を照合すること。

### 異教者達

上記のスタックルールに対する例外は無い。

### 流血と薔薇

- 弓兵、手抱銃兵、および長弓兵：** これらのユニットは、各進入するそのようなヘクスに対して、1移動ポイントのコストで味方ユニット（砲兵および手抱銃兵以外、後述参照）を通して移動できる。このコストは地形によって消費される移動ポイントに追加される。
- 砲兵および手抱銃兵：** 他のユニットは、追加コスト無しで味方砲兵および手抱銃兵ユニットを通して移動できる。しかしながら、砲兵ユニットは、他のユニットを通して移動できない。非-歩兵、非-砲兵徒歩ユニットは、砲撃態勢砲兵ユニットとスタックできる。

## 11.0 投擲射撃

### 11.1 投擲ユニット

投擲ユニット（2.4、参照）は敵ユニットへの射撃が可能であるが、単独の指揮官にはできない。最大射程、ユニットが射撃できる最大ヘクス数は、その兵器の種類に関して射撃/射程サイの目修正表上で与えられている（例、砲兵はそのリストされている最大射程まで射撃できるが、それらは4ヘクスを超える射程ではほとんど効果が無い）。諸氏は目標ヘクスを数えるが、射撃側ヘクスは数えない。

非-砲兵投擲ユニットは、その前面および側面ヘクスサイドを通して射撃できる（8.0）。砲兵はその前面ヘクスを通してのみ射撃できる。側面および後面の間のヘクス境界に沿って通る視認線（11.4）は後方として数え、視認線が側面と前面の間のヘクス境界に沿って所は前面として数える。弓兵、長弓兵、弓軽騎兵、および弓中騎兵ユニットは、他のユニットを越えて射撃することができる（11.4）。

### 11.2 いつユニットが射撃できるか

3回の投擲射撃の機会があり、それぞれはそのユニットの種類によって使用可能である： 手番射撃、反撃射撃、および反応射撃。

弓兵、長弓兵、投石兵、弓軽騎兵、弓中騎兵、および守衛騎兵ユニットは以下、射撃できる：

- 手番射撃：** 活性化された時、各ユニットは個々に射撃できる。その戦闘単位が活性化されている時に、その移動中のどの時点でも、ユニットは1回射撃できる。
- 一度投擲射撃可能ユニットが射撃したならば、その移動/射撃フェイズは終了される（例外： 弓軽騎兵 弓中騎兵、および守衛騎兵； 次の段落、参照）。従って、移動前に射撃する場合、その後は移動できない。



- 弓軽騎兵、弓中騎兵、および守衛騎兵ユニットは、その移動中に射撃し、移動を続けることができる。それらは射撃前/後に移動できる。射撃時にそれらが敵に隣接するヘクス内にいる場合、射撃のために1移動ポイントを消費し、そうではない場合は0移動ポイントを消費する。射撃後、それが活性化開始であるのと同様に敵ユニットに隣接するヘクスから離れることができる。それらは、その活性化中に同じ敵ユニットに隣接する他のヘクスに進入できない。
- 反撃射撃（非-手番側プレイヤーのユニットのみ）：**  
そのユニットの射程内で、敵投擲ユニットによって射撃された時。反撃射撃および手番射撃は、どの結果も適用する前に、同時に解決される。これらの投擲ユニットは、後面ヘクスを通して射撃される場合は反撃射撃を使用できない。
- 反応射撃（非-手番側プレイヤーのユニットのみ）：**  
いずれかの敵ユニットが敵ユニットがまだいない隣接前面ヘクス内に移動または突撃する時； 反応射撃は、そのような移動が実施された瞬間に解決される。これらのユニットは、敵ユニットが進入する各機会毎に射撃できる。そのヘクスに幾つのユニットが隣接しているかに関係無く、1個のみの投擲ユニット（どの種類でも——所有者の選択で）が、敵ユニットがヘクスに進入する時にそれに反応射撃することができる。退却またはどの種類の前進に対する反応射撃は無い（連続攻撃を含めて）。

砲兵、弩兵、徒歩投槍兵、および手抱銃兵ユニットは以下、射撃できる：

- 手番射撃：** 活性化された時、各ユニットは個々に射撃できる。その戦闘単位が活性化されている時に、その移動/射撃フェイズ中のどの時点でも、ユニットは1回射撃できる。一度ユニットが射撃したならば、その移動/射撃フェイズは終了する。従って、移動前に射撃した場合、その後移動できない。一度砲兵ユニットが射撃したならば、まだ砲撃態勢面ではなくても、それはその砲撃態勢面に裏返される。
- 反応射撃（非-手番側プレイヤーのユニットのみ）：**  
いずれかの敵ユニットが敵ユニットがまだいない隣接前面ヘクス内に移動または突撃する時、そのような移動が実施された瞬間に解決される。それらは、規定の敵活性化中に1回だけしか反応射撃を使用できない。そのヘクスに幾つのユニットが隣接しているかに関係無く、1個のみの投擲ユニット（どの種類でも——所有者の選択で）が、敵ユニットがヘクスに進入する時にそれに反応射撃することができる。退却またはどの種類の前進に対する反応射撃は無い（連続攻撃を含めて）。牽引状態時に、砲兵は反応射撃を使用できない。

これらのユニットは、反撃射撃を使用できない（そのより遅い射撃頻度を反映している）。

**デザインノート：** 上記に記されている投擲ユニット間の違いは、その投擲サイの目修正、射程、および上記の仕組みに数値化されている。

## 11.3 射撃解決

射撃するためには射程距離を確認し、射撃/射程サイの目修正表を照合すること。

この表によって、その射程距離での射撃側ユニットに対するサイの目修正が得られる。投擲射撃に関するサイの目修正表には、そのサイ振り判定への修正を提供する状況の全て（サイの目修正として）がリストされている。サイコロ1個を振り、

全ての該当するサイの目修正を加えること。14.0に規定されている通りの結果を求めるために、修正後のサイの目と防御側ユニットの状態（徒歩、騎乗、通常、または混乱）に該当する射撃結果表欄を比較すること。

**例：** 鐵の兵士達の会戦クールトレイのプレイにおいて、ヘクスの距離で射撃する弩兵は、+2のサイの目修正を得る。但しそれが乗馬重装歩兵の側面に射撃する場合、それによって乗馬重装騎兵への角度付き射撃による+1の追加サイの目修正が発生し、+3の累積サイの目修正が求められる。

### 鐵の兵士達および異教徒達

**射撃角度：** その側面ヘクスサイドを通して弓軽騎兵、中騎兵（弓中騎兵を含む）、および騎乗重装騎兵ユニットを目標にした投擲射撃は、射撃側ユニットに+1サイの目修正を与える。ヘクス角を通す射撃は、側面として数えられない。これは乗馬の（しばしば）無防備側面への、より命中率が高い射撃を反映している。

### 流血と薔薇

**砲兵/手抱銃の信頼性：** プレイヤーが砲兵ユニットに対して無修正の‘0’の目を出した場合、その砲は暴発し、そのユニットは全滅させられる。

手抱銃兵ユニットが無修正の‘0’の目を出した場合、その砲の一部が暴発し、そしてそのユニットは混乱状態になり、既に混乱状態である場合は離脱する。その手抱銃兵ユニットが離脱しない限り、手抱銃兵ユニットの攻撃の目標はそれでも反撃射撃すること、または反撃突撃に続くことが可能である。これは他のユニットまたは指揮官に影響しない。

**史実に関する注記：** これはセント・オールバンズで、手抱銃兵の約8%に発生した。“閣下、私は出鱈目な業務に移ることができましようか？”

## 11.4 視認線（LOS）

ユニットはそれに射撃するために、そして突撃/反撃突撃のために敵ユニットを見ることができなければならない。それを行うために、そのプレイヤーは射撃ヘクスの中心から目標ヘクスの中心へと妨害されていない視認線を引くことができなければならない。以下の場合、視認線は妨害される：

- 妨害地形である森林、浅い森、庭園、氷堆丘、葡萄畑、町、城館、都市、村、家屋、教会、修道院、水車小屋、果樹園、荘園邸、および建物ヘクスによって。ユニットはこれらのヘクス内に、そしてから外へ射撃することができるが通すことはできない。
- その視認線が、射撃側および目標ヘクスの両方よりも高い——より高い高度の——間にある斜面を通っている場合。この視認線の場合を判定するために、ヘクス間を測る糸が必要になる場合がある。
- 砲兵、弩兵、手抱銃兵に対する他のユニット、および他の目的（突撃のような）によって。ユニットは、弓兵、長弓兵、弓軽騎兵、および弓中騎兵のための視認線を妨害しない（後述の五月雨射撃、参照）。
- 弩兵および手抱銃兵に対して、生垣/茂みヘクスおよび射撃側または目標ユニットのヘクスの一部ではない生垣ヘクスサイドによって。

ヘクスが妨害地形および/または視認線を妨害するユニットを含む場合、そのヘクス内の地形的絵柄だけでは無く、そのヘクス全体が妨害として扱われる。そのヘクスサイドを共有するヘクスの片側のみしか妨害地形および/または視認線を妨害するユニットを含んでいない場合、視認線はヘクスサイドに沿って引くことができる。その角を横断する時に妨害地形/ユニット（複数可）が視認線の両側にある場合以外に、視認線はヘクス角を妨害されずに通すことができる。

視認線が生垣/茂みヘクスまたは生垣ヘクスサイドを通してその生垣/茂みヘクスまたは生垣ヘクスサイドに隣接する非-投擲ユニットへと引かれる場合、その目標および射撃側が隣接ヘクスにいない限り、内でそれおよびそれとスタックしている指揮官は来たる投擲射撃による影響を受けない。

**デザインノート：** 非-投擲ユニットは生垣を遮蔽/隠匿として使用しているものとみなされるが、投擲ユニットは射撃するための配置に付いており、射撃を受ける。

**五月雨射撃：** 弓兵、長弓兵、弓軽騎兵、および弓中騎兵は、その間にあるユニットを“通して”（実際にはそれらを越えて射撃している）射撃できる。これには、負の1（-1）の五月雨射撃サイの目修正が生じる。

#### 流血と遮蔽

弓兵および長弓兵は、目標に隣接している味方ユニットが位置しているヘクスを越えて（通して視認線を引いて）射撃できない。

## 12.0 衝撃戦闘

**デザインノート：** ユニットの兵器体系、武具、および戦意は、プレイヤー補助カード上の兵器体系マトリクスおよびユニットの衝撃戦闘防御サイの目修正の組み合わせで表されている。

### 12.1 衝撃戦闘フェイズ



全ての衝撃戦闘/突撃攻撃は、いずれかの衝撃戦闘/突撃攻撃が解決される前に宣言されないといけない。衝撃戦闘フェイズにおいて、兵器体系マトリクス上で攻撃側としてリストされている全ての（可能な）手番側ユニットは、衝撃戦闘攻撃ができる（**例外：** 持続攻撃 14.7）。そのように行う場合、それらのユニットが他の味方ユニットによって、またはその手番側ユニットが攻撃できない地形を横断して/内に衝撃戦闘/突撃を受けていない限り、それらはその正面ヘクス内にいるいずれの/全ての敵ユニットを衝撃戦闘しなければならぬ。どの宣言された攻撃も完了されなければならない、宣言された攻撃を“中止させる”能力は無い。“攻撃側”欄にリストされていないユニットは、絶対に衝撃戦闘攻撃（および突撃）できない。それらは、それでも防御することができる。ユニットは活性化毎に1回の攻撃のみに参加できる（**例外：** 持続攻撃結果； 14.7）。この攻撃は、単一ヘクスに対して他のユニットと一緒にまたは無しで、あるいは攻撃するユニットの前面ヘクス内の両方のヘクスに対して単独であっても良い。

ユニットは活性化毎に1回だけしか攻撃を受けることができない（**例外：** 持続攻撃結果； 14.7）。

**例：** 1列に並んだ3個ユニットが、1列に並んだ2個ユニットを攻撃する。攻撃側は、一方の防御側を2個ユニットで、そして他方を1個ユニットで攻撃することを選ばなければならない。中央のユニットはその攻撃を両方の防御側に分割することができない。

**プレイノート：** 備忘用として攻撃されるユニットに矢印を向けながら、攻撃を宣言するユニット上に該当する衝撃戦闘/突撃マーカーを置くこと。単一ユニットが2つの敵が位置するヘクスを攻撃する場合、備忘用としてそれらの間のヘクスサイドに対して矢印を向けること。

### 12.2 戦闘前退却

戦闘前退却は、持続攻撃を含めてどの衝撃戦闘/突撃にも適用される。

混乱しておらず、そして徒歩ユニットのみから攻撃を受けるいずれかの騎乗ユニットは、戦闘前退却することができる。ユニットは1ヘクス退却する； ユニットは、全ての攻撃ユニットから最低限1ヘクス離れてその退却を終了出来なければならない、さもなければ退却できない。突撃の通り道、および占められているヘクスに進入できないが、自由に向きを変更できる。戦闘前退却するユニットは、その退却完了時に混乱状態になる。そのヘクスに進入できる1個攻撃側は、例えば混乱状態でも前進できる。丁度前進したばかりのユニットは、衝撃戦闘することができない。1個の攻撃側が2ヘクスを攻撃しており、そして両ヘクス内の全ユニットが戦闘前退却する場合、前述の通りに前進するヘクスを選ぶことができる。1ヘクスのみが空いた場合、攻撃側は前進できず、残りへの攻撃を解決しなければならない。

#### 異教者達

徒歩ユニットから退却する時、騎乗ユニットは戦闘前退却による混乱をしない。

混乱状態ではない軽騎兵は、騎士、重騎兵、または中騎兵による攻撃を受ける場合、攻撃側ユニットから1ヘクス離れるように移動し、その後サイコロを振り、軽騎兵衝撃戦闘/突撃戦闘前退却表を照合し、退却側ユニットの衝撃戦闘防御サイの目修正でそのサイの目を調整することで衝撃戦闘または突撃前に退却できる。

しかしながら、攻撃が反撃突撃 対 射撃（11.6、参照）である場合、代わりに軽騎兵反撃突撃前退却表を照合すること：

- 修正後のサイの目が3以下である場合、退却には不利な影響は無い。
- 修正後のサイの目が4-7である場合、ユニットは退却するが混乱する。
- 修正後のサイの目が8以上である場合、退却は不可であり、ユニットをその元のヘクスに戻し、突撃を解決すること。

最初の段落にリストされている戦闘前退却への制限の全て、および攻撃側ユニットの前進能力も、軽騎兵戦闘前退却に適用される。

### 12.3 衝撃戦闘解決

**デザインノート：** 衝撃戦闘解決は、この種の大部分のゲームからやや異なる機構を使用する。衝撃戦闘/突撃は、幾つのユニットが攻撃しているおよび/または幾つのユニットが攻撃を受けているかに関係無く、個々に各防御ヘクスに対して解決される。



## 衝撃戦闘解決順番

衝撃戦闘は、全ての移動および射撃の終了後に、以下の順番で解決される：

1. 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ユニットを攻撃するかを指定する。
2. 衝撃戦闘前活動：
  - a) 一度に1個、手番側プレイヤーは各突撃ユニットをその目標の隣に置く。これによって生じる反応射撃が解決される。
  - b) 攻撃側に対して、地形混乱誘発チェックに関するサイ振り判定をすること。
  - c) 突撃抵抗（13.5）に対するサイ振り判定をすること。
  - d) 防御側による戦闘前退却（12.2）が解決される。
  - e) 防御側は、自分が可能である反撃突撃（13.6）を試みる。
3. 手番側プレイヤーは自分が望む順番で、全ての自軍衝撃戦闘および突撃攻撃を解決する。個々の攻撃内のユニットの最低限半分が突撃マーカーをまだ持っている限り、突撃表が使用される； それ以外の場合は、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、そして前進（12.4）が実施される。

**例外：** 複数防御ヘクスに対する単一攻撃側による攻撃は同時に解決され、両方の攻撃が解決された後に結果（それは攻撃側に対して累積される可能性がある）が適用されると共に、同時に進行しているものとみなされる。

4. 全ての持続攻撃（14.7）は、ここで解決される。持続攻撃マーカーがあるユニットのみが衝撃戦闘を行い、そしてそれらは衝撃戦闘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。

以下の全ては累積される； “+” サイの目修正は攻撃側を有利にする； “-” サイの目修正は防御側を有利にする。

## 衝撃戦闘解決に対するサイの目修正

衝撃戦闘を解決するために、各防御ヘクスに対してサイコロを振り、その後以下の状況から適用されるサイの目修正（複数可）を適用し、該当する戦闘結果表を照合すること。攻撃ユニットの最低限半分が突撃に進んだ場合、突撃表を使用し、それ以外の場合は衝撃戦闘表を使用すること。

結果を求めるために、防御側ユニットの状態（通常または混乱）に該当する欄の下を照会すること。

1. 戦力優勢
2. 位置優勢
3. 防御側衝撃戦闘防御サイの目修正
4. 指揮官の存在
5. 兵器/装甲比較（兵器体系マトリクス）
6. 攻撃側状態（混乱または移動後）
7. 防御側状態（離脱後）
8. 持続攻撃
9. 戦盾壁（鐵の兵士達のみ）

1. 戦力優勢： 大きいユニット数のプレイヤーは、サイの目修正としてユニット数の差を受け取る。

**例：** 1個騎乗重装騎兵が、2個鉾槍歩兵を攻撃する。各歩兵ユニットに対する衝撃戦闘解決に-1の戦力（不利な）優勢サイの目修正がある。

防御側が与えられる可能性がある戦力優勢または劣勢は、各それぞれのサイの目に適用される（サイの目修正として）。

**プレイノート：** 1個ユニットが2ヘクスを攻撃している場合、攻撃側は2回サイコロを振ることになり、それぞれは-1サイの目修正付きである。... そして2回不利な結果を被る可能性がある。

**例：** 1個騎乗重装騎兵が、2個鉾槍歩兵を衝撃戦闘攻撃する。各防御側を個々に解決するにあたって、騎乗重装騎兵は最初の方に対して持続攻撃を得たが、2番目において混乱状態になった。騎乗重装騎兵は続いて持続攻撃をしなければならないが、混乱状態である。

### 流血と薔薇

砲兵ユニットが防御ヘクス内で他のユニットとスタックしている場合、その砲兵ユニットは戦力優勢目的上、無視される。

2. 位置優勢： 2種類の位置優勢がある：

**A. 攻撃角度：** これは正面以外の角度からの攻撃優勢を反映している：

- ・ 全てのユニットが防御側の側面を通して攻撃している場合、+2サイの目修正がある。
- ・ 全てのユニットが防御側の後面を通して攻撃している場合、+3サイの目修正がある。
- ・ 攻撃側がユニットの2つ以上の面（前面、後面、左側面、または右側面）を通して攻撃している場合、+4サイの目修正がある。

1項目のみ適用される。

**B. 地形：** 戦闘への地形の影響に関して、個々の戦闘に対する地形表を参照のこと。全ての地形修正は、累積される； 適用される全てを使用すること。各攻撃に対する修正を探すために、防御側地形の欄が使用される（その他地形表に記載されていない限り）。ユニットは、その地形への進入が禁止されていても、いない場合でも、地形表上の衝撃戦闘/突撃サイの目修正にNAとリストされていない地形内に/横断して攻撃することができる。単一ユニットによって複数ユニットが攻撃を受ける場合、各防御側ユニットの地形がその防御側に対する戦闘に使用される。異なるヘクスまたはヘクスサイド地形を考慮する複数の攻撃側がある場合（例として、一方が用水路を横断して攻撃しており、他方がそうではない）、全ての地形サイの目修正を適用すること（但し、単一のサイの目修正は一度のみ適用される）。

**3. 防御側衝撃戦闘防御サイの目修正：** 防御側の——攻撃側のではない——個々の衝撃戦闘防御サイの目修正が追加される。

**4. 指揮官の存在：**

指揮官が攻撃側とスタックしている場合、その指揮官のカリスマ値がその攻撃のサイの目修正として加えられる。これは何人の指揮官を攻撃側が攻撃側にスタックさせているかに関係無く、各攻撃に1回だけしか適用できない（最高のサイの目修正を使用する）。

**鐵の兵士達**

指揮官が突撃する（または反撃突撃する）騎乗重装騎兵ユニットとスタックしている場合、+1サイの目修正がある。突撃においてこのサイの目修正は、その騎乗重装騎兵が反撃突撃完了後に突撃マーカースで表示されている場合のみ、適用される。

**異教者達**

その戦闘単位指揮官または総司令官とスタックしている騎士および重騎兵ユニットは、それらが攻撃側である時に+1サイの目修正を得る。例え両方の指揮官がそのユニットとスタックしている場合でも、これは各攻撃に対して一度だけしか適用されない。

**5. 兵器/装甲比較：** 攻撃側は、自軍の攻撃側ユニットの種類と防御側の種類を比較するために、兵器体系マトリクスを使用する。このマトリクスによって、該当するサイの目修正が提供される。攻撃側が異なる種類のユニットで攻撃している場合、攻撃側はその攻撃ユニットの種類の中からの最良のサイの目修正の欄を使用する。

**流血と薙薙**

砲兵ユニットが防御ヘクス内で他のユニットとスタックしている場合、この決定において他方のユニットの欄を使用すること。

**6. 攻撃側状態：** 2つの攻撃側の状態が攻撃に影響する可能性がある：

**A. 混乱：** いずれかの攻撃側が混乱している場合、-2サイの目修正がある。（防御側の混乱状態は、表自体に反映されている。）

**B. 突撃前移動：**

いずれかの攻撃側が突撃しており（突撃マーカースで表示されている）、そしてこの活性化を移動している場合、-1サイの目修正がある。

**デザインノート：** この不利なサイの目修正は、突撃のための準備と整列の必要を反映している。

**7. 離脱状態の防御側：** 防御側が離脱状態（14.5）である場合、攻撃側のサイの目に2を加え（+2）、そして戦闘解決表の混乱状態部分を使用すること。

**8. 持続攻撃：** 持続攻撃（14.7）を実行中のユニットは、この活性化においてそれらが実施した各先の衝撃戦闘フェイズ毎に累積する-1サイの目修正を受け取る。

**9. 戦盾壁（鐵の兵士達のみ）：** 前面ヘクスを通して戦盾壁マーカースで表示されているユニットを攻撃する時、攻撃側サイの目から1を引くこと（-1）。

**12.4 戦闘後前進**

戦闘後前進は戦闘解決の一部であり、ユニットがその攻撃の全てを終了した後実施される。衝撃戦闘または突撃攻撃の結果として防御側がヘクスを空けた場合、攻撃側は自軍の資格がある攻撃ユニットの1個を（可能な場合は）——それとスタックしている指揮官（複数可）は前進できる——そのヘクス内に前進させなければならない。

前進するユニットそのような前進後に望む場合は向きを変更できる（持続攻撃が結果として生じない限り。持続攻撃の場合は向き変更は禁止である）。以下の場合以外、ユニットは前進可能である：

- それが混乱状態であり、持続攻撃結果（14.7）を受け取らなかった場合。
- 横断、または内に移動することを禁止されている地形にそれが横断、または進入しなければならない。

・ **流血と薙薙：** それが徴集歩兵ユニットである。

複数ユニットが攻撃している場合、どの資格があるユニットが前進しなければならないかを判定するために、以下の優先順位を使用すること； 複数の資格があるユニットが同じカテゴリー内にある場合において、攻撃側はどれが前進するかを選択する：

1. 突撃しているユニット
2. 騎乗ユニット
3. 非混乱状態ユニット
4. 持続攻撃結果を得た混乱状態ユニット



持続攻撃（14.7）結果があった場合、前進するユニットに持続攻撃マーカースを置くこと。

単一ユニットが2つの防御側を攻撃し、両方のヘクスが空いた場合、攻撃側がどのヘクス内に前進するかを選択する。単一ユニットが2つの防御側を攻撃し、1つのヘクスのみが空いた場合、他方の戦闘結果が攻撃側ユニットに退却を強要しない限りは攻撃側はその空いたヘクス内に前進しなければならない（持続攻撃結果はどの退却結果にでも優先される）。

**プレイノート：** 混乱状態ユニットは持続攻撃結果によってのみ前進することを忘れないこと。

**流血と薙薙****12.5 衝撃戦闘/突撃戦闘における砲兵**

それらが他の非砲兵ユニットとスタックしていない限り、砲兵ユニットが衝撃戦闘または突撃を受ける時、サイコロは振られない。その結果は自動的に、衝撃戦闘に対しては防御側全滅、そして突撃に対しては防御側全滅、持続攻撃である。攻撃は、それ以外は全ての通常のルールに従う。

砲兵が衝撃戦闘または突撃を受ける他の非砲兵ユニットとスタックしている場合、その砲兵ユニットは他のユニットが混乱、離脱させられる、または全滅される場合に全滅させられる。

**13.0 突撃と反撃突撃**

突撃とは、より望ましい結果を得るために攻撃側ユニットがその質量と衝動を利用する衝撃戦闘攻撃の方法である。それは1個のみのユニットを目標にする衝撃戦闘の特別形態であり、12.1への例外である。反撃突撃は攻撃を受けることへの対応において突撃を仕掛けることができる重装騎兵の能力を表し、それらに対する相手側衝撃戦闘/突撃攻撃の鈍化、または投擲射撃でそれらを目標にしているユニットに対する攻撃を仕掛けることのどちらかである。

**プレイノート：** 突撃は異なる戦闘結果表を使用する衝撃戦闘の唯の別形態であることを思い出す助けになる。

## 13.1 どのユニットが突撃または反撃突撃できるか

突撃および反撃突撃の両方は、重騎兵、騎士、および騎乗重装騎兵によってのみ使用可能である。活性化ユニットのみが突撃でき、そして非手番側プレイヤーのユニットのみが反撃突撃をできる。

## 13.2 突撃手順



全ての突撃は、いずれかの突撃または衝撃戦闘攻撃の解決前に、衝撃戦闘フェイズのステップ1において指定され、そして突撃マーカーが置かれる。複数ユニットは単一ユニットを突撃できるが、突撃するためには、それらは後述の13.3におけるいずれの制限も満たしてはならない。

突撃目標に矢印を向けながら、突撃ユニット上に突撃マーカーを置くこと。突撃ユニットがその後にその目標への突撃路（13.3）を持つという条件で、突撃するユニットは突撃マーカーを置く前に1角分向きを変更できる。

突撃するユニットがその突撃中に混乱した場合、突撃マーカーを衝撃戦闘マーカーに置き換え、そしてそのユニットは元の突撃目標を衝撃戦闘しなければならず（そしてその敵ユニットのみを）、最終戦闘表を決定するために12.3を参照のこと。衝撃戦闘フェイズのステップ2において、突撃するユニットを目標の隣に置くことによって、突撃は解決される。ユニットは突撃中に向きを変えることができない。

**プレイノート：** これは実際のゲーム上の移動ではないので、移動ポイントの使用は無いが、反応射撃（11.2）は可能である。

## 13.3 突撃/反撃突撃制限

ユニットは、以下のこれらの制限に当てはまる場合、突撃、および反撃突撃することができない：

1. それが混乱状態である。
2. それが敵ユニットに隣接して活性化または衝撃戦闘フェイズを開始する（突撃に対して）。
3. それが敵ユニットに隣接して活性化を開始し、そしてその敵ユニットにまだ隣接している（反撃突撃に対して）。任意または非任意でも、手番側ユニットがその活性化を開始したヘクスから離れる場合、それはその活性化にそのユニットが反撃突撃することをもはや妨害しない。
4. それが目標ユニットへの視認線（11.4）を設定できない。
5. それが目標への妨害されていない突撃路を持っていない。突撃路は以下の通りである：
  - a. 突撃/反撃突撃ユニットの前面ヘクスを通していなければならない。
  - b. 突撃/反撃突撃ユニットの前面ヘクス内に目標（複数可）があるように終了しなければならない。

- c. 突撃/反撃突撃ユニットがその突撃を終了することになる、目標に隣接するヘクスを含んでいなければならない。
- d. 敵ユニットに隣接するヘクスを横断できないが、そのようなヘクスで終了できる。
- e. 突撃の種類に対して該当する距離がなければならない。
  - i. 突撃： 突撃するユニットと目標ユニットの間に1または2へ。
  - ii. 突撃または衝撃戦闘に対する反撃突撃： 目標が隣接している。
  - iii. 投擲射撃に対する反撃突撃： 目標ユニットへの隣接している、または反撃突撃するユニットの許容移動力以下のヘクス数を離れていることができる。
- f. 味方および敵ユニットから妨害されていない。
- g. 河川（または横断に+1移動ポイントより多く消費させる、または混乱サイ振り判定を課する水地形ヘクスサイド）、急斜面ヘクスサイド、用水路ヘクスサイド、または防護柵/生垣ヘクスサイドを横断できない（そして、目標はそのようなヘクスサイドの反対側にあってはならない）。
- h. 林、湿地、都市、荒地、沼地、町、用水路、または生垣/茂みヘクスを横断できない（そして目標はそのようなヘクス内は不可である）。
- i. ユニットが中に/横断して移動することが禁止されている地形を横断できない（そして目標はそのようなヘクス/ヘクスサイド中に/横断しては不可である）。
- j. 他の突撃/反撃突撃ユニットと共有できない。

### 鐵の兵士達

- k. 前面ヘクスを通して戦盾壁またはシルトロン内のユニットを目標にできない。

**プレイノート：** 重騎兵、騎士、または騎乗重装騎兵が1個以上のユニットに隣接して敵活性化を開始する場合、備忘用にその上に反撃突撃済マーカーを置くこと。敵ユニットの全てが離れて移動した場合、マーカーを除去すること。

**デザインノート：** 敵ユニットに隣接してその活性化を開始するユニットは後退でき、その後再度突撃できるが、それを行うことはある種の順番にユニットを置くことを要求することになり、そしてそれはゲーム用語における“同じ活性化中に不可”を意味することになる。

## 13.4 突撃の利点と結果



突撃するユニットはその突撃中に混乱させられていない、または反撃突撃を成功されている限りは、突撃マーカーで表示され続けられる。防御側ユニットを攻撃するユニットの最低限半分が衝撃戦闘解決時に突撃マーカーで表示されている限りは、衝撃戦闘表ではなく、突撃表が使用される。



突撃を実施し、“持続攻撃”結果を得たユニットは、それが持続攻撃を解決する時にはや突撃を行わない。持続攻撃は、通常の衝撃戦闘として解決される。

その活性化においていずれかの突撃ユニットが移動している（移動ポイントを使用した）場合、衝撃戦闘または突撃のサイの目から1を引くこと（-1サイの目修正）。ルール7.1に記載の通り、向き変更は移動とはみなされない。

## 13.5 突撃抵抗

### 鐵の兵士達および異教徒達

乗馬、高度に訓練され恐るべき体格の中世のものでさえも、先が鋭利な棒を装備した歩兵の重厚な防御線を“突撃”したくない（自分達の乗り手よりも遥かに常識を示しながら）。これを反映するために、重騎兵または騎乗重装騎兵（騎士は除く！）が下馬（無馬は除く）騎乗重装騎兵ユニット、重装騎兵、または鉦槍兵を突撃する時はいつも、突撃側プレイヤーは突撃戦闘時にそのユニットが目標の隣に移動させた後にサイコロを振る。

ゲーム専用のプレイヤー補助カード上の突撃抵抗表を参照のこと。

**デザインノート：** 鉦槍装備歩兵は、他の歩兵が持たない抵抗を提供し、何故なら前者は特にそのように構想されているからである。

### 流血と薙殺

このゲームの版には、突撃抵抗は無い。

**デザインノート：** 当時の騎乗重装騎兵および彼等の乗馬は突撃すること、または自分達が開始した突撃を終了させることに決して抵抗を示さなかったのも、このゲームの版には、突撃抵抗は無い。これは、大部分の徒歩兵士が槍と鉦から離れ、突撃に対して“対抗する”ことがより困難であったが、当時のより厚い甲冑の貫通により適した長柄鉦やその他の竿武器への武器の変換も一因であった。

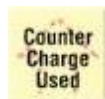
## 13.6 反撃突撃

反撃突撃は、特定の敵行動に対する対応として、非手番側プレイヤーの重騎兵、騎士、および騎乗重装騎兵によってのみ実施できる。

ユニットは、突撃、衝撃戦闘、または投擲射撃によってその前面または側面ヘクスサイドを通して攻撃される時に、反撃突撃を試みることができる。

ユニットが衝撃戦闘と突撃戦闘の両方を使用する敵ユニットによって攻撃される場合、異なる反撃突撃成功のサイの目および各種の反撃突撃による効果があるので、所有側は衝撃戦闘または突撃のどちらか（両方は不可）に反撃突撃することを選択しなければならない。

反撃突撃は、全ての反撃突撃を受けるユニットが反撃突撃するユニットの前面ヘクス内にある状態で終了しなければならない、さもなくば実施できない。反撃突撃もまた、全ての反撃突撃ユニットに対して突撃に関する制限（13.3）を守らなければならない、さもなくば実施できない。ユニットは、反撃突撃に成功した場合、1角分向きを変更できる。



活性化毎、ユニット毎に1回だけの反撃突撃が可能であり、一度ユニットが反撃突撃を試みてしまったならば備忘用に反撃突撃済マーカーをその上に置くこと。

**例：** フランス軍活性化時に、イギリス軍騎乗重装騎兵ユニットがフランス軍弩兵ユニットから射撃を受ける。それは対応（13.9）として反撃突撃を試みるが、サイ振りで8の目を出し、失敗する。イギリス軍騎乗重装騎兵ユニットは、反撃突撃済マーカーで表示される。それが他の投擲ユニットによって射撃を受ける、または衝撃戦闘フェイズにおいて衝撃戦闘で攻撃される場合、現行活性化終了時に反撃突撃済マーカーが除去されるまで、今は反撃突撃することができない。

## 13.7 対突撃、反撃突撃

敵突撃攻撃に対する反撃突撃は、それ自身の突撃を仕掛けることでそのような敵の攻撃の衝撃力を無効にする重騎兵、騎士、および騎乗重装騎兵の能力を反映する。

反撃突撃するためには、防御側はそのユニットに対する敵突撃が解決される前に、サイコロを振る。

ゲームの特定のプレイヤー補助カード上の反撃突撃 対 騎兵突撃表を参照のこと。



修正後のサイの目が成功である場合、そのユニットは反撃突撃に成功する。その前面ヘクス内に反撃突撃されるユニット（複数可）を置く必要がある場合、そのユニットの向きを1角分変えること。攻撃側（複数可）の突撃は無効にされ、そして全ての突撃マーカー（複数可）は衝撃戦闘マーカー（複数可）に置き換えられる。

修正後の反撃突撃の試みのサイの目が失敗である場合、反撃突撃は失敗し、そしてその反撃突撃の一部としてそのように行うことを試みていた場合はユニットは向きを変更しない。

## 13.8 対衝撃戦闘、反撃突撃

敵衝撃戦闘攻撃に対する反撃突撃は、突撃を仕掛けることで敵のそのような攻撃を混乱させる重騎兵、騎士、および騎乗重装騎兵の能力を反映している。

反撃突撃するためには、防御側は攻撃が解決される前にサイコロを振る。

ゲームの特定のプレイヤー補助カード上の反撃突撃 対 衝撃戦闘/射撃表を参照のこと。

修正後のサイの目が成功である場合、そのユニットは反撃突撃に成功する。その前面ヘクス内に反撃突撃されるユニット（複数可）を置く必要がある場合、そのユニットの向きを1角分変えること。攻撃側はその攻撃解決時に、サイの目から2を引かなければならない（-2）。

例えその攻撃に突撃ユニットが含まれ、そして突撃表で解決されることになる場合でも、これは適用される。1個の攻撃側が2つのヘクス攻撃している場合において、1つの防御側によって成功した反撃突撃は、その反撃突撃ユニットに対する攻撃解決のみに反撃突撃修正を適用させる。

修正後の反撃突撃の試みのサイの目が失敗である場合、反撃突撃は失敗し、そしてその反撃突撃の一部としてそのように行うことを試みていた場合は向き変更できない。

## 13.9 対射撃、反撃突撃

投擲射撃によって目標にされたことへの対応において、重騎兵、および騎乗重装騎兵は投擲ユニットを突撃することを選択できる。

射撃に対する反撃突撃時にユニットは向き変更できないが、反撃突撃を開始するために向き変更できる。射撃に対する反撃突撃をするユニットに対して、反応射撃は禁止されている。射撃に対する反撃突撃は、その反撃突撃ユニットの許容移動力以下のヘクス距離数の敵に対して実施できる（隣接を含む）。

反撃突撃するためには、防御側は射撃が解決される前にサイコロを振る。

ゲームの特定のプレイヤー補助カード上の反撃突撃 対 衝撃戦闘/射撃表を参照のこと。

修正後のサイの目が成功である場合、そのユニットは反撃突撃に成功する。投擲射撃を解決し、反撃突撃を開始するために必要とされる場合はユニットの向きを変更し、射撃/投擲ユニットに隣接させて反撃突撃ユニットを置き（必要とされる場合）、そしてその後直ちに突撃攻撃を実施すること（このユニットのみによる小衝撃戦闘フェイズとしてこれを扱うこと）。反撃突撃を始めさせた射撃によって反撃突撃ユニットを混乱させることに成功した場合、その反撃突撃は実施されるが、その射撃ユニットのみを目標にする衝撃戦闘攻撃として解決される。反撃突撃に成功しているユニットが射撃によって無馬になった場合、その反撃突撃は直ちに終了し、そのユニットはその元の向きでその開始ヘクス内に残される。

反撃突撃の成功によって、その投擲ユニットの移動は終了させられ、例えばその他射撃後に移動可能であった場合でもある（弓軽騎兵、弓中騎兵、または守衛騎兵）。

修正後のサイの目が失敗である場合、反撃突撃は失敗し、そしてその反撃突撃の一部としてそのように行うことを試みていた場合は向き変更できない。投擲射撃を解決すること。

反撃突撃ユニットが持続攻撃を得る場合、その持続攻撃は直ちに解決される。持続するユニットはその前面ヘクス内の全ユニットを衝撃戦闘攻撃しなければならない。それらのユニットは戦闘前退却が可能であり、そしてそれ以上の持続攻撃および/または前進がある可能性がある。

### 異教者達

騎士は、妨害されていない突撃路が無い、または13.3の条件によって突撃資格が無い限り、それに対して射撃する敵ユニットを反撃突撃しなければならない。プレイヤーが自軍の騎士が反撃突撃することを欲せず、そしてその戦闘単位指揮官が指揮範囲（5.2、参照）内に収めている場合、彼はサイコロを振り、サイの目から指揮する指揮官の活性化値を差し引く。

異教徒達のプレイヤー補助カード上の騎士反撃突撃 対射撃拘束サイ振り判定表を参照のこと。

騎士は射撃に対する反撃突撃サイ振り判定をせず、自動的に成功する。上記の成功した反撃突撃毎に、反撃突撃を実施すること。

**プレイノート：** それらの衝動的な騎士を拘束することは、そのプレイヤーの側で任意であることを忘れないこと。また、弓軽騎兵は戦闘前退却能力を持っており、それは騎士に対する彼等の戦術の中心部であることを忘れないこと。

## 14.0 戦闘結果

**推奨：** この章を読みながら、ゲーム特定のプレイヤー補助カード上に並べられている射撃結果表、衝撃戦闘結果表、および突撃戦闘結果表を参照してください。

### 14.1 戦闘結果表

投擲兵器は射撃/射程サイの目修正表、投擲射撃に関するサイの目修正リスト、および射撃結果表を使用する。突撃するユニットは、突撃戦闘結果表を使用する。全ての衝撃戦闘攻撃は、衝撃戦闘結果表を使用する。突撃および衝撃戦闘攻撃の両方は、兵器体系マトリクスおよび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表を使用する。

衝撃戦闘および突撃戦闘結果は、防御側ユニットが通常状態（混乱していない）または混乱状態であるかによる。投擲射撃結果は、目標が騎乗または徒歩であるか、並びに通常状態または混乱状態であるかによる。各状態に対する別々の結果欄がある。


結果が攻撃側に適用される場合、それはその防御ヘクスを攻撃している全てのユニットに適用される。

単一ユニットが2個ユニットを攻撃している場合、その攻撃は同時であり、そしてプレイヤーは両方の攻撃のサイ振り判定後に全ての戦闘結果を課する。両方の側が退却しなければならない場合、防御側が先に退却する（空く場合、攻撃側はそのヘクスへの前進を得ない）。結果が退却および持続攻撃である時に攻撃側ユニットに対する結果を組み合わせるためには、そのユニットは持続攻撃が課されなければならない；退却結果を無視すること。

**プレイノート：** 衝撃戦闘/突撃は、防御ユニットが含まれているそれぞれのヘクスに対して別々に解決される。

### 14.2 混乱

ユニットが混乱させられた場合、その駒はその“混乱状態”面に裏返される。混乱状態であることの影響は、以下の通りである：

- ・ 駒の混乱面上の許容移動力は、低下する。この罰則は、例えば混乱結果が移動中に発生した場合でも、そのユニットの次の活性化まで適用されない。
- ・  混乱状態の射撃ユニットは、そのサイの目からその駒上の黄色の菱形内のFに続く数字を引かれる。
- ・ 混乱状態ユニットによって実施された衝撃戦闘攻撃は、-2サイの目修正が課せられる（衝撃戦闘または突撃表に対する可能性があるサイの目修正表に記載されている通りに）。
- ・ 混乱状態ユニットは、突撃および反撃突撃することができない。
- ・ 混乱状態ユニットは、戦闘前退却することができない。
- ・ 混乱状態小馬騎兵または騎乗重装騎兵ユニットは、下馬できない。
- ・ 混乱状態小馬騎兵ユニットは、再騎乗できない。

追加混乱結果は、既に混乱状態のユニットに更なる影響を持たない。

#### 流血と薔薇

砲兵ユニットは決して混乱状態にならず、代わりに砲兵ユニットが投擲射撃による混乱結果を被る時は、サイコロ1個を振る：

- サイの目が4以下である場合、その砲兵ユニットは全滅される。
- サイの目が5以上である場合、影響無しである。

#### 鐵の兵士達および流血と薔薇

### 14.3 無馬化

騎乗重装騎士を、混乱状態の無馬重装騎士と交換すること。同じ軍および指揮帯の同じ数字の駒を選ぶこと。一度ユニットが無馬化したならば、その会戦の残り期間、無馬状態を続ける；決して再騎乗することができない。諸氏は無馬ユニットをその混乱状態（15.1）から回復させることができる。

無馬化された突撃ユニットまたは持続攻撃マーカーがあるユニットは、新しい状態でその新たな状態でその攻撃を実施しなければならない。これは射撃に対する反撃突撃および失敗した陥没孔遭遇チェックには適用されない。

**デザインノート：** 無馬状態は非任意および不利な戦闘結果であり、そして軍事的に機能するための能力の大きな喪失を表している。衝撃戦闘マトリックス上のそのサイの目修正によって反映されている通りに、下馬重装騎士の意図的な使用から大変大きく異なっている。

### 14.4 退却

退却しなければならないユニット、およびそれとスタックしている指揮官（複数含）は、そのユニットのプレイヤーによってその結果を生じさせたユニット（複数含）から厳密に1ヘクス離れて退却させられなければならない。その退却を生じさせた攻撃（各サイ振り判定は別の攻撃である）に参加した全ての敵ユニットから1ヘクス離れるようにその退却を終了しなければならない。退却中に進入が禁止されていないヘクスに進入、またはヘクスサイドを横断できる。敵ユニットが位置するヘクス内に退却できないが、単独での敵指揮官（5.4）または軍旗が位置するヘクス内に退却できる。その退却を生じさせていない敵ユニットの隣に退却でき、そして向きを変更できる。

その退却が味方徒歩投擲ユニットによって妨害されている場合、そのユニットを通して1追加ヘクスを退却できる。それを行う場合、退却を通されたユニットは混乱させられる；既に混乱している場合、離脱する。退却を通されたユニットが既に離脱状態である場合、全滅させられる。新たに離脱/全滅したユニットとスタックしている指揮官は、そのユニットが衝撃戦闘から離脱/全滅結果を被ったのと同様に指揮官負傷チェック（5.4）を行わなければならない。

上記の条件を守りながらいずれかのユニットが退却できない場合、それは全滅させられる。そのユニットとスタックしている指揮官は、そのユニットが衝撃戦闘から全滅結果を被ったのと同様に指揮官負傷チェック（5.4）を行わなければならない。

**注意：** ユニットおよび指揮官が完全に囲まれている場合、両方とも全滅させられることになる。指揮官に関しては、5.4を参照のこと。

#### 流血と薔薇

ユニットが通過して退却するのが砲兵ユニットである場合、その砲兵ユニットは全滅する。

### 14.5 離脱



それが離脱結果を被る時にユニットがその軍旗とスタックしている場合、代わりに全滅する。その軍旗とスタックしていない場合、そのユニットを取り上げ、その軍旗がある、または隣接するヘクス内に置き、そしてその上に離脱マーカーを置くこと。ユニットがその軍旗がある、または隣接するヘクスまで敵ユニットおよび通行不可能地形に妨害されていない経路を引くことができない場合、全滅する。選ばれるヘクスはその離脱結果を生じさせた敵ユニットに隣接してはならず、このことが不可能である場合、全滅させられる。その軍旗内および隣接する全ヘクスがユニット（例えば通常は一緒にスタックできるユニットでも）および通行不可能地形によって占められている場合、離脱ユニットは全滅させられる。

離脱状態ユニットはその軍の逃走レベル（3.0）の対象として数えられる。

離脱ユニットは活性化毎に1ヘクスの許容移動力を持ち、そしてその軍旗に向けてのみ移動できる。それらは射撃、攻撃を仕掛けること、突撃、および反撃突撃することができない。離脱ユニットが攻撃を受ける、または射撃を受ける場合、それを混乱状態として扱う（その混乱衝撃戦闘防御サイの目修正の使用を含めて）。戦闘解決サイの目に2を加える（+2）こと（衝撃戦闘または突撃に関する可能性があるサイの目修正表に記載されている通りに）。どの退却、離脱、または全滅結果によってでも、そのユニットに全滅結果が生じる。

**プレイノート：** 離脱ユニットは、その戦闘単位が活性化される時にその戦闘単位の他のユニットと一緒に活性化される。

### 14.6 全滅

最早戦闘部隊として有効ではなく、その日は使命を果たしているユニット。盤上からそれを除去すること。全滅ユニットは、その軍の逃走レベル（3.0）に対して計算される。

**デザインノート：** 全滅は、そのユニット内の全兵士が死亡したことを意味しない。それは兵員の喪失および/または戦意がユニットが有効であることができる地点を超えていることを表している。

### 14.7 持続攻撃



持続攻撃結果は常に、12.3事例#8. 持続攻撃に従って、戦闘後前進（12.4）したユニットにこの追加攻撃に対してそれには生じる不利なサイの目修正を表す持続攻撃マーカーで表示されることを生じさせる。例えば敵ユニットが現在攻撃するユニットの前面ヘクスに位置していない場合でも、マーカーを置くこと。持続攻撃結果が発生し、そして移動不可能地形によってユニットが戦闘後前進しない、またはそのヘクスが防御側ユニットによって空けられていない場合、地形が許容したならば、あるいはそのヘクス空いていたならば前進したであろうユニット上に持続攻撃マーカーを置くこと。



全ての戦闘解決後に、新たな衝撃戦闘フェイズが持続攻撃マーカーで表示されている全てのユニットに対して実施される。この衝撃戦闘フェイズ時に、持続攻撃マーカーで表示されているそれらのユニットのみが衝撃戦闘を行うことができる。これらのユニットは衝撃戦闘を宣言しなければならない；突撃および反撃突撃は禁止である。それ以外は、持続攻撃は12.0と同様に解決される。

持続攻撃マーカーで表示されているユニットがその2つの前面ヘクス内に敵ユニットを持っていない場合、攻撃が宣言される持続攻撃衝撃戦闘フェイズのステップ1中にマーカーを除去すること。

最初の衝撃戦闘フェイズから生じた全ての持続攻撃が解決された後、新たな持続攻撃結果を得られなかったユニットから持続攻撃マーカーを除去すること。

その上に持続攻撃マーカーがあるいずれかのユニットが新たな持続攻撃結果を得る場合、持続攻撃マーカーを増加させ（つまり、-1 持続攻撃を持続攻撃-2へと裏返す、またはユニットに新たな持続攻撃-1 マーカーを追加すること）、そして持続攻撃マーカーで表示されているそれらのユニットの全てに対する新たな持続攻撃衝撃戦闘フェイズを実施すること。

如何なるユニットも持続攻撃マーカーで表示されなくなるまで、この手順を継続すること。

持続攻撃解決時に、この活性化中にそのユニットによって実行された各先の衝撃戦闘、または持続攻撃衝撃戦闘フェイズ毎に解決サイの目から1を引く（-1）こと；これは、そのユニット上の持続攻撃マーカーの合計によって示されることになる。

**デザインに関する注意：** このサイの目修正は、そのような攻撃に課せられるフォーメーションおよび勢いの現在起きている喪失を反映している。

**プレイに関する注意：** ユニットが持続攻撃結果を得られる回数に制限は無い。諸氏が持続攻撃マーカーを使い尽くしてしまった場合、追加修正を表示するために一部の他のマーカーを加えること。

## 流血と薔薇

### 14.8 戦闘単位逃走（選択）

**デザインに関する注意：** 詳細さおよび複雑さ（そして時間）を加えることになるので、プレイヤーはこの選択ルールを加えないことを選択できるが、それによってこれらの会戦に大きな意味合いを与えられる。

個々の戦闘単位が諦め、戦い続けている自分達のコホルト隊から離脱し、状況から逃走することは戦闘中に通常では無かった（パーネットでは、幾らか普通ではない方法で、ヨーク派にとってこれは“幸運”であったことを証明した）。

プレイヤーの活性化の終了時に、その開始時の非砲兵ユニットが半分より多く全滅させられている、または離脱している戦闘単位は、戦闘単位逃走に対するチェックをする（この戦闘逃走数は、会戦冊子内に各戦闘単位毎にリストされている）。一度戦闘単位が戦闘単位逃走に対するチェックしたならば、二度とチェックしない。戦闘単位逃走をチェックするためには、サイコロ1個を振ること：

- 修正後の戦闘単位逃走サイの目が4以下である場合、その戦闘単位は逃走する。

- 修正後の戦闘単位逃走サイの目が5以上である場合、影響は無い。

その指揮官が自分の指揮範囲内に残っている自軍ユニットが最低限1個ある場合、サイの目にその戦闘単位指揮官のカリスマ値を加えること。

戦闘単位が逃走する場合、以下のステップを順番に完了させること：

- 全ての砲兵および離脱中ユニット、そして包囲されているユニット（この場合、地図から離れることができるので、地図端部はユニットの包囲に数えない）を全滅させること。これらのユニットに対する逃走ポイントと、プレイヤーの逃走ポイント合計に加えること。
- 全て他のユニットはゲームから除去され、これらのユニットは追撃（14.9）によって全滅させられない限りはプレイヤーの逃走ポイントに対して計算されない。戦闘単位逃走サイ振り判定が失敗した時のそれらがいる状態（騎乗、下馬、または無馬）で重装騎士は逃走する。逃走する指揮官（総司令官または国王以外）は、追撃によって戦死させられない限りはプレイヤーの逃走ポイント合計に対して計算されない。
- 逃走する戦闘単位のプレイヤーは自軍戦闘単位逃走地図端部上に、逃走するユニットの過半数に対して横断禁止地形では無く、自軍ユニットが位置しておらず、そして味方増援ヘクスではないヘクス内にその戦闘単位の軍旗を置く。逃走する戦闘単位が軍旗を持っていない場合、この目的に対していずれかの身近なマーカーを使用すること。

**プレイに関する注意：** これは、自軍ユニットが通常は渡河できない河川の対岸に諸氏が軍旗を置くことが出来ないことを意味する。

プレイヤーの戦闘単位の全てが逃走する場合、自分の最後の戦闘単位がその戦闘単位逃走サイ振り判定に失敗した時点でそのプレイヤーは敗北する。両方のプレイヤーの唯一の（残った）戦闘単位が1回の活性化中に逃走する場合、ゲームは引き分けである。

## 流血と薔薇

### 14.9 追撃（選択）

敵戦闘単位が逃走する場合（14.8）、その相手側プレイヤーはその敵戦闘単位に逃走を生じさせた戦闘単位（複数可）（その活性化中にその損害を加えることに複数戦闘単位が参加している場合、それは追撃側プレイヤーの選択である）が追撃することを決断し、その追撃においてより多くの敵ユニットを全滅させる可能性があるかを判定するために、サイコロを振らなければならない。但し、幾分の注意を要し、追撃は戦闘が逃走した活性化の延長として扱われる。追撃に対するチェックするためには、サイコロを1個振ること：

- 修正後の追撃サイの目が4以下である場合、戦闘単位は追撃する。
- 修正後の追撃サイの目が5以上である場合、プレイヤーは自分の戦闘単位に追撃させるかを選択することができる。プレイヤーが追撃しないことを選択する場合、地図から逃走した戦闘単位の軍旗を除去すること；それ以上の影響は無い。

その指揮官が自分の命令範囲内に自軍ユニットを最低限1個を置いている場合、サイの目に戦闘単位指揮官のカリスマ値を追加すること。

プレイヤーは次に、追撃することになる自軍戦闘単位の割合を判定するためにサイコロ1個を振る。振った後、その指揮官が自分の命令範囲内に自軍ユニットを最低限1個を置いている場合、追撃する戦闘単位指揮官のカリスマ値を彼は加えるまたは差し引くことができる。その数字は、0未満にまたは10を超えて調整することができない。最終合計はその後、追撃する戦闘単位（プレイヤーの選択）内の非離脱、非砲兵ユニットの割合を表す0から100の間の数値を作るために10倍にされる。追撃側の数を計算する時に、端数は切り上げる。追撃する戦闘単位の指揮官は、追撃に参加できる。（理由？ 後述、参照。）地図からこれらのユニットを除去し、敵戦闘単位逃走地図端部の隣に地図外にそれらを置くこと。次に各追撃ユニットに対してサイコロ1個を振り、追撃ユニットが混乱状態である場合はサイの目から1を引き（-1）、そして戦闘単位指揮官のカリスマ値を加える（彼が追撃に参加している場合）：

- ・ 5以上のサイの目を出した全ての追撃騎乗ユニット毎に対して、1個逃走敵ユニットが全滅させられる（追撃側の選択）。騎乗ユニットが未修整で9の目を出した場合、追撃側は敵戦闘単位指揮官または1個逃走ユニットの全滅を選択できる。
- ・ 7以上のサイの目を出した全ての追撃徒歩ユニット毎に対して、1個逃走敵ユニットが全滅させられる（追撃側の選択）。

ここで彼らと呼び戻す問題が生じる。これはその戦闘単位指揮官がどこで役に立つかである...恐らく。

プレイヤーが1個以上の戦闘単位を追撃させている場合、彼はそれらの1個（複数追撃戦闘単位の場合は彼の選択で）を再登場させるために無償活性化を使用しなければならない。追撃ユニットを地図上および競技の中に戻すためには、プレイヤーはその追撃戦闘単位を活性化させなければならない。

- ・ 戦闘単位指揮官が追撃に参加していなかった場合、それらを戻すための活性化は無償活性化でなければならない。戦闘単位指揮官および地図上ユニットも、その無償活性化時に活性化させることができる；追撃ユニットは、この活性化中に指揮範囲外であるものとみなされる。戦闘単位指揮官および現在も地図上のユニットは、持続または奪取によって活性化させることもできる。戦闘単位指揮官が持続または奪取によって活性化させられる場合、追撃ユニットはその活性化中は無視される（それらはまだ追撃中である）。
- ・ 戦闘単位指揮官が追撃に参加している場合、活性化は無償活性化、持続、または奪取であってもよい。地図上にまだあるユニットは、この活性化時に指揮範囲外である。

プレイヤーは次に各追撃ユニットに対してサイ振り判定し、彼が追撃に参加している場合はそのサイの目に戦闘単位指揮官のカリスマ値を追加する。

- ・ 修正後のサイの目が6以上である場合、そのユニットは帰還しなければならない。それは増援ルール（7.5）を使用しながら地図に進入し、逃走戦闘単位軍旗をその増援登場ヘクスとして扱うこと。追撃を混乱状態で開始する追撃ユニットは、混乱状態で再登場する。追撃重装騎兵は、それらが追撃に参加した状態（騎乗、下馬、または無馬のいずれか）で再登場する。
- ・ 修正後のサイの目が5以下である場合、ユニットはゲームから除去され、恐らく完全に略奪や強奪に没頭している。これらのユニットは、プレイヤーの逃走ポイントの対象として計算されない。

戦闘単位指揮官は自動的に帰還し、最初の活性化に再登場しなければならない。1つも追撃ユニットが再登場に成功しなかった場合、彼の戦闘単位の再登場ヘクスに最も近いユニットに戦闘単位指揮官を置くこと。

**デザインノート：** バーネットに対して使用される場合 — 我々が推奨するもの —、この機構は幾らかの興味深い副作用的（そして不幸な）結果を産む可能性がある。

追撃戦闘単位が戦闘単位逃走サイ振り判定に失敗した場合、そのユニットの全て（地図上および外）はプレイから除去される。地図外ユニットは決して包囲されているとはみなされない。





## 15.0 ユニットの回復

### 15.1 回復



**混乱状態** (14.2) ユニットの、何もせずにその活性化全体を使用することでその混乱状態を治すことができる。混乱状態ユニットが全ての戦闘実施後に敵ユニットに隣接していない——例えそれが敵投擲射撃射程範囲内であっても——、そしてそれがその活性化中に移動、向き変更、投擲射撃、攻撃宣言、および攻撃を受けることのどれも行っていない場合、その混乱状態ユニットをその通常面に表返すこと。指揮範囲外 (5.3) である混乱状態ユニットは、回復できる。

**プレイノート：** ユニットの敵ユニットに隣接して活性化を開始できるが、戦闘後に隣接敵ユニットが無い場合は回復できる。

その軍旗内、または1ヘクス以内であるが、敵ユニットに隣接していない**離脱**ユニットは、その軍旗が活性化 (6.0) された場合、回復できる。敵投擲射撃の射程距離内、または指揮範囲外であるユニットでも、回復させられる。軍旗が活性化される時、全ての資格があるユニットから離脱マーカーを除去すること。

除去後に、そのユニットは混乱状態にある。

### 15.2 軍旗



軍旗とは、ユニットのための回復地点である。離脱し、そしてその軍旗内、または1ヘクス以内であり、そして敵ユニットに隣接していないユニットは、その軍旗が活性化される時にその状態が離脱から混乱へと変えられる。

活性化された軍旗は、離脱ユニットの回復の代わりにゲーム地図上のいずれかのヘクス (増援ヘクスおよび移動不可能ヘクス以外) へと移動させることができる。

それを行う時、移動させられる前に軍旗内、または1ヘクス以内の離脱ユニットはこのことがそれらにどのように影響するかを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5以上であった場合、その離脱ユニットはここで全滅する。サイの目が4以下であった場合、影響無し。

軍旗は、敵ユニットが軍旗があるヘクスに進入する場合、敵の行動によって移動させられる可能性がある。軍旗が移動させられる時、プレイヤーは活性化された軍旗の移動に対する同じ手順に従う。

軍旗は戦闘前退却することができない。

## 16.0 特別ルール

### 16.1 時間制限交戦

このルールは、例えそれがそうすることのその最良の利益では無いかもしれない時でさえ、一方の陣営に攻撃することを促進することを意図している。それは通常は会戦において史実上の攻撃側が、防御側陣地の側面周辺の機動に時間をかけ過ぎることよりも、攻撃することを確実にするために使用されることになる。我々は、プレイヤーが正面強襲に代わるものを探ることができるような持ち時間に吝かではなかったが、一方同時にどのくらい探索が可能であるかを抑制している。



時間マーカーは、その会戦で指定された総合欄上のマスで開始する。時間制限プレイヤーは、時間マーカーが総合欄上の“0”マスに達した場合、その会戦で敗北する。非時間制限プレイヤーは自分が無償活性化を持っている時にパスし、そして零 (0) に向けて時間マーカーを1マス移動させることができる。一部の会戦では時間マーカーに関する特別ルールがあることがあり、それ以外ではこれが時間マーカーを移動させる唯一の方法である。





## 鐵の兵士達

## 16.2 戦盾壁



多くの防御計画は、その歩兵を移動させずにしっかり堅持させることを元にしていた。これを補強するために、自分達の指揮官からの特別命令に際して、歩兵は戦盾壁内に入ることであり、迫る騎兵に対して盾の堅い面と鉾槍を向けることになる。

戦盾壁を使用する能力がある唯一のユニットは、鉾槍兵と下馬重装騎兵である。プレイヤーはゲーム開始時（配置中）で、または活性化に際して（そして他の何かを行う前に）これらのユニットを戦盾壁内に（または外に）置くことができる。そのように表示するために全ての（資格がある）ユニット（例えば指揮範囲外でも）の上に、戦盾壁マーカーを置く（または取り除く）こと。戦盾壁の効果は以下の通り：

- そのユニットは移動できず、そして衝撃戦闘攻撃できない。
- 活性化毎に1角分だけ向きを変更できる。
- 前面ヘクスサイドを通して攻撃される、または射撃される時、-1サイの目修正がある。
- 騎乗ユニットは戦盾壁内のユニットの前面ヘクスを通して突撃攻撃を実施できない；通常通りに衝撃戦闘攻撃できる。
- 混乱状態ユニットは戦盾壁を形成できない。しかしながら、混乱状態になった戦盾壁内のユニットは、戦盾壁内に残る。
- 戦盾壁内のユニットが退却または離脱戦闘結果が理由で移動を強制される場合、それは戦盾壁状態を喪失する（マーカーを除去する）。

戦盾壁の使用は限定される；どちらの陣営が資格があるかを知るために個々の会戦を参照のこと。

**デザインノート：** 戦盾壁のスコットランド兵特別版、シルトロンはスコットランド兵が参加する会戦に関するルールで見られる。

**史実に関する注記：** 当時の、または他の時代のほとんどの騎兵は、兵士による堅固な壁、特に鉾槍が逆立っている壁への突撃を拒否したものであった。この現象は、一部の軍がそのような突撃の虚しさを認識する前に多くの機会に見られ、繰り返された。しかしながら、そうするためには騎乗の騎士は深く染み込んだ社会的信念と先入観を克服しなければならなかった。

## 鐵の兵士達

## 16.3 小馬騎兵



小馬騎兵は、戦闘での場面で移動を早めるために乗馬を運用した歩兵ユニットに関連する時代的な用語である。彼等は決して（決してとは？ そう、滅多に無い）騎乗して戦ったり、射撃しなかった；彼等は歩兵として行動するために下馬した。騎乗時に、彼等は小馬騎兵として扱われる（投擲能力無し、そして彼等は衝撃戦闘攻撃できない）；乗馬していない時、彼等は何らかの種類の投擲または徒歩ユニットとして下馬状態である。

乗馬と下馬に関しては7.4を参照のこと。

## 異教者達

## 16.4 騎士



騎士は、彼等の積極性（時として過剰な）、自主性を反映する特別ルールを持っている。

## 騎士：

- 射撃に対する反撃突撃を拘束する目的以外、その戦闘単位指揮官がどこにいるかに関係無く、決して指揮範囲外にならない。
- 決して突撃抵抗に対するサイ振り判定をしない。
- その戦闘単位指揮官によって拘束（13.9、参照）されない限り、射撃を受け、そして13.3の条件を満たす時に、投擲射撃に対する反撃突撃を常実施する（プレイヤーに選択肢は無い）。
- 決して離脱しない（14.5、参照）。騎士が離脱結果を被る時は常に、代わりにそれは退却する（14.4）。

## 異教者達

## 16.5 スーダン人弓兵（異教徒達のみ）



ファーティマ朝およびアイユーブ朝軍には、大規模な数のスーダン人兵が含まれていた（あるいはエチオピア人；この名称は様々な資料で混在している...一部の資料は彼等をエチオピアに関するフランス語から明らかに由来する古語の“アズパール”と呼ぶ。ここでは一片の無価値な雑学である）。スーダン人は、気力がある弓兵であった；彼等は鎖付き戦棍である連接棍を携帯し、それは彼等が大きな威力で振り回すことができた。彼等はまた、射撃時に跪いた。

連接棍装備のスーダン人弓兵は、通常の弓兵として射撃できる。通常の弓兵とは異なり、彼等は兵器体系マトリクス上でAF欄/列を使用して、衝撃戦闘攻撃もできる。しかしながら：

- 活性化時に彼等が射撃する場合、彼等はその活性化において衝撃戦闘攻撃できない。
- 彼等が反応射撃を使用する場合、彼等は連接棍装備弓兵としてではなく、弓兵としてその活性化において彼等に対する衝撃戦闘攻撃に対して防御しなければならない。

## 異教者達

## 16.6 ベドウィン鉾槍投槍兵



ベドウィン鉾槍投槍兵は、同じ活性化において移動する、自分達の投槍を投げる、そして鉾槍兵として攻撃/防御する全てができる。投擲射撃/射程サイの目修正表上の投槍兵の欄を参照のこと。

流血と薔薇

## 16.7 待ち伏せ



プレイヤーが会戦において待ち伏せを与えられていると指定されている場合は、そのプレイヤーは1個待ち伏せ騎兵ユニットを活性化させるために、自由活性化を使用することを選択できる。この騎兵ユニットは待ち伏せ後に加わることになる指揮単位帯の駒から選ばれるが、初期配置のものは不可である。

ユニットは、個々の会戦に関するルールにおいて指定されたヘクス（複数可）を通して登場する。この1回の活性化に関して、“指揮下状態”であるものとみなされ（但し、敵軍旗ヘクスに進入できない）、その許容移動力を2倍にでき、そして通常通りに衝撃戦闘攻撃することができる。

ユニットの突然の出現によってその敵の間で新たな混乱と驚愕が生じる。待ち伏せを解決するために、以下のこれらのステップを追うこと：

- ・ 騎兵ユニットは登場し、そしてその許容移動力の2倍まで移動する。
- ・ その移動終了時に、その騎兵ユニットに隣接している全ての混乱状態敵ユニットは、自動的離脱結果を被る。全て他の隣接敵ユニットは自動的混乱結果を被る。
- ・ 騎兵ユニットは、通常通りに獲得された持続攻撃を含めて、その衝撃戦闘攻撃を実施する。

待ち伏せ後に、その騎兵ユニットはその戦闘単位に関するルールが指定するプレイヤーの戦闘単位の1つに参加する。その戦闘単位が最早地図上にいない場合、プレイヤーは他を選ぶことができる。選択戦闘単位逃走ルールを使用している場合、これによってユニットが加わる戦闘単位の戦闘単位逃走数が変わるものではない。

流血と薔薇

## 16.8 徴集歩兵



会戦の幾つかでは、戦闘への途上で地元住民から徴集された歩兵ユニットに重要な役目を負わせている。この種の多くの部隊 — 未訓練、等 — と同様に、それらは能力が限られていた。従って、それらは以下のこれらの制限を被る：

- ・ 徴集歩兵ユニットではない他のユニットとの協同においてのみ衝撃戦闘攻撃することができる。
- ・ それらは決して戦闘後前進（12.4）することができず、そして決して持続攻撃マーカを受け取るユニットとして選ばれることができない（14.7）。

それ以外、それらは全て他の面では歩兵ユニットとして扱われる。

## 16.9 交戦状態（選択）

**プレイノート：** ゲームに含まれている戦闘結果表と一緒にこの選択ルールを組み合わせるためには、戦闘結果に退却1ヘクス（攻撃側または防御側に対する）、防御側離脱、または防御側全滅が含まれないならば結果に交戦状態を加えること。流血と薔薇において、結果が混乱または退却（攻撃側または防御側に対する）であり、適用されるプレイヤーが混乱を選ぶ時は交戦状態を加えること。

交戦状態は、混乱状態になりながら戦いを続けているその戦闘に参加しているユニットを表している。そのように表示するためにユニットの上に交戦状態マーカーを置くこと；既にある交戦状態マーカーは残される。離脱ユニットは交戦状態になることができず、離脱ユニットに対するこの結果は無視すること。

活性化される時、交戦状態ユニットは交戦回避またはそのヘクス内に残るかのどちらかをしなければならない。交戦状態ユニットは射撃ができず、そして投擲射撃の目標にすることができない。

混乱状態ではない、および指揮範囲外ではない場合、ユニットは移動することで交戦回避することができるが、1追加（+1）移動ポイントを消費する（敵ユニット隣接ヘクスからの退出コストに累積される）。一部のユニットは、その1ヘクス移動のコストによって、それ故に交戦回避が不可能になる。その上、そのような交戦回避において、ユニットは自動的に混乱させられる。それが交戦回避する活性化時に、敵ユニットの隣に移動できない。衝撃戦闘をする資格が無いユニットは、可能な場合は交戦回避しなければならない。

それが交戦回避せず、そしてそれが交戦状態であるユニットのどれもがその前面ヘクス内に無い場合、それが交戦状態である最大数の敵ユニットをその前面ヘクス内に置けるように1または2角分回転しなければならない。それが交戦回避せず、そしてその前面ヘクス内にそれが交戦状態であるユニットを1個または2個持っている場合、回転できない。衝撃戦闘フェイズ時に、衝撃戦闘可能ユニットは12.1を満たしながら衝撃戦闘を宣言しなければならないが、それと交戦状態ではない敵ユニットを無視する。

**プレイノート：** 交戦状態である兵器体系マトリクス上で衝撃戦闘可能とリストされているユニットは、それと交戦状態

である最低限1個ユニットを攻撃しなければならない。それは決してそれと交戦状態ではない敵ユニットを攻撃できない。その前面ヘクス内にそれと交戦状態であるユニットが2個ある場合、一方が他の味方ユニットによって衝撃戦闘/突撃を受けない限りは、両方を攻撃しなければならない。



上記の図例においてイギリス軍長弓兵（LB）はスペイン軍鉾槍兵（PK）ユニット#4によって攻撃されることになるので、スペイン軍鉾槍兵（PK）#1はイギリス軍下馬重装騎兵（DM）を攻撃することだけを強制されることになる。そのスペイン軍鉾槍兵#4がそこにいない、または異なる戦闘単位であった場合、そのスペイン軍鉾槍兵#1は、両方のイギリス軍ユニットを攻撃することを強制されることになる。

退却時を含めてユニットが交戦状態である全ての敵ユニットがいずれかの時点で最早隣接していない場合、直ちにその交戦状態マーカーを除去すること。

持続攻撃結果を受るユニットから、全ての交戦状態マーカーを除去すること。

ユニットとスタックしている指揮官は交戦状態結果に影響されない。





# 索引

活性化. . . . .	2.2、6.1	混乱. . . . .	2.4、14.2	移動. . . . .	7.0
活性化値. . . . .	2.4、5.2	再配置. . . . .	2.4	投擲部隊. . . . .	2.5
手番側. . . . .	2.4	効力. . . . .	2.4、5.2	総司令官. . . . .	2.4、5.1
手番射撃. . . . .	11.2	全滅. . . . .	14.6	指揮範囲外. . . . .	2.4、5.3
戦闘後前進. . . . .	12.4	交戦状態. . . . .	16.9	位置優勢. . . . .	12.3
待ち伏せ. . . . .	16.7	向き. . . . .	8.0	追撃. . . . .	14.9
攻撃角度. . . . .	12.3	射撃（解決）. . . . .	11.3	回復. . . . .	2.4、15.1
軍活性化. . . . .	2.4、6.1	側面. . . . .	8.0	反応射撃. . . . .	11.2
砲兵. . . . .	2.5	徒歩ユニット. . . . .	2.4	増援. . . . .	7.5
砲兵移動. . . . .	7.6	無償活性化. . . . .	2.4	再騎乗. . . . .	7.4
砲兵射撃. . . . .	11.1	守衛騎兵. . . . .	2.5	射撃解決. . . . .	11.3
衝撃戦闘/突撃戦闘における		小馬騎兵. . . . .	16.3	補充指揮官. . . . .	5.5
砲兵. . . . .	12.5	指揮状態下. . . . .	2.4	離脱. . . . .	14.5
戦闘単位活性化. . . . .	6.1	突破口へ. . . . .	6.3	退却. . . . .	14.4
関の声. . . . .	6.3	指揮官. . . . .	5.1、5.2	戦闘前退却. . . . .	12.2
戦闘逃走. . . . .	14.8	騎士. . . . .	16.4	反撃射撃. . . . .	11.1
戦闘単位指揮官. . . . .	2.4、5.1	指揮官. . . . .	2.2、5.0	奪取. . . . .	2.4、6.3
ベドウィン鉾槍投槍兵. . . . .	16.6	指揮官負傷チェック. . . . .	2.4、5.4	戦盾壁. . . . .	16.2
妨害地形. . . . .	2.4	指揮官の種類. . . . .	5.1	衝撃戦闘. . . . .	2.4、12.0
突撃と反撃突撃. . . . .	13.0	補充指揮官. . . . .	5.5	衝撃戦闘フェイズ. . . . .	12.1
突撃路. . . . .	2.4、13.3	指揮官不在戦闘単位. . . . .	6.4	衝撃戦闘解決. . . . .	12.3
突撃手順. . . . .	13.2	徴集歩兵. . . . .	16.8	スタック. . . . .	10.0
突撃抵抗. . . . .	13.5	視認線. . . . .	11.4	軍旗. . . . .	15.2
カリスマ. . . . .	2.4、5.2	長弓. . . . .	2.5	スーダン人弓兵. . . . .	16.5
戦闘結果. . . . .	14.0	敗北チェック. . . . .	2.4、3.0	時間制限交戦. . . . .	16.1
戦闘結果表. . . . .	14.1	MA（許容移動力）. . . . .	2.4	無馬化. . . . .	14.3
指揮範囲. . . . .	2.4、5.2	MP（移動ポイント）. . . . .	2.4	時間制限交戦. . . . .	16.1
持続. . . . .	2.4、6.2、6.3	重装騎兵. . . . .	2.5	無馬化. . . . .	14.3
持続攻撃. . . . .	14.7	投擲射撃. . . . .	11.0	部隊動揺. . . . .	6.3
反撃突撃. . . . .	13.6-13.8	投擲ユニット. . . . .	2.4、11.1	兵器/装甲比較. . . . .	12.3
下馬. . . . .	7.4	騎乗ユニット. . . . .	2.4	支配地域. . . . .	9.0

## 統合版クレジット

ゲームデザイナー： リチャード・H・バーグ

ゲームディヴェロッパー： ラルフ・シェルトン

校正係： ジョセフ・ボトムズ、ベレスフォード・ディケンズ、リック・ストーン

プレイテスター： ダロック・グループ、ジェイソン・リンゼイ、  
マイク・ウェストレイ、ブラド・ウィリー

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、操典、&プレイ補助カード： チャールズ・キブラー

駒&操典： マイク・レミック、チャールズ・キブラー、マーク・シモニッチ、  
ロジャー・B・マクゴワン

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、  
ジーン・ビリングスレイ、およびマーク・シモニッチ

# ゲーム初版からの変更

## 鐵の兵士達

- 1) 全ての既知の訂正は含まれている。
- 2) 騎乗および投擲ユニットの前面ヘクス内の正式な支配地域は削除された。それらは事実上の支配地域であるより新しいゲームの360度隣接に置き換えられている。
- 3) 奪取は、新しいゲームと同様にプレイヤーが選択する時は常にサイ振りをする元のシステムよりも、奪取駒の使用に変更された。
- 4) より新しいゲームの事件制限交戦ルールは、史実の攻撃側に攻撃を促すために導入された。これによって、プレイヤーに人為的な方法でプレイするように強要するフランス軍騎士道と積極性に関するルールの削除を可能にしたが、幾つかの会戦においてフランス軍数的優勢をイギリス軍への側面包囲を控えさせることを我々に可能にしている。
- 5) フォルカークの戦いにおいて、我々はウォーレンスの戦闘単位に関する混合した指揮帯を避けられるだけの十分な駒を含めることが出来た。我々はまた、指揮系統を明確にするためにウォーレンスからスコットランド人騎乗重装騎兵および弓兵を別の指揮帯に分けた。
- 6) パノックバーンの戦いにおいて、我々は通常の指揮ルールに適合し、より頻繁にスコットランド軍が勝利し易くするために、イギリス軍指揮系統を変更した。我々はイギリス軍騎乗重装騎兵を異なる指揮帯の2つの戦闘単位に、イギリス軍歩兵を異なる指揮帯の3つの戦闘単位に分割した。我々は別の戦闘単位としてのそれらの使用を減多に見ることができなかったで、スコットランド軍小馬騎兵はロバート1世の戦闘単位に加えられた。
- 7) ボワティエの戦いにおいて、我々は指揮官不在の2個ユニットと1個戦闘単位を持つ代わりに、クレルモンとオードレムをザールブリュッケン伯爵の戦闘単位に加えた。
- 8) ナヘラの戦いにおいて、我々は大規模な歩兵戦闘単位を異なる指揮帯の2つの別々な戦闘単位に分割した。イギリス軍登場ヘクスは、イギリス軍の地図への登場を促進するために広げられた。
- 9) アザンクールの戦いが追加された。

## 異教徒達

- 1) 全ての既知の訂正は含まれている。
- 2) 騎乗および投擲ユニットの前面ヘクス内の正式な支配地域は削除された。それらは事実上の支配地域であるより新しいゲームの360度隣接に置き換えられている。これによってほとんどの会戦で、かなり迫真性が変わられる。
- 3) 奪取は、新しいゲームと同様にプレイヤーが選択する時は常にサイ振りをする元のシステムよりも、奪取駒の使用に変更された。
- 4) より新しいゲームの事件制限交戦ルールは、史実の攻撃側に攻撃を促すために導入された。
- 5) ドリュエウムの戦いにおいて、我々は十字軍に関する指揮帯が再利用を避けられるだけの十分な駒を含めることが出来た。我々はまた、補充指揮官Aをクルチ・アルスラーンの側近の一員に置き換えた。我々はまた、分割された指揮帯を持たせるよりもユグ・ド・ヴェルマンドワ用の別な駒を用意できた。
- 6) アンティオキアの戦いにおいて、我々は、分割された指揮帯を持たせるよりもユグ・ド・ヴェルマンドワ用の別な駒を用意できた。
- 7) ハッラーンの戦いにおいて、我々は十字軍の指揮系統を明確にするためにアンティオキア軍とエデッサ軍用の指揮帯の再利用を避けられるだけの十分な駒を含めることが出来た。
- 8) モンジザールの戦いにおいて、我々は十字軍の指揮系統を明確にするために十字軍用の指揮帯の再利用を避けられるだけの十分な駒を含めることが出来た。我々はまた、分割された指揮帯を持たせるよりもタキ・アル・ディン用の別な駒を用意できた。
- 9) アルスフの戦いにおいて、我々は十字軍の指揮系統を明確にするために、リチャード1世、アヴェネセスのジェームズ、およびユグ・ド・ブルゴーニュの第三次十字軍ユニット用の指揮帯の再利用を避けられるだけの十分な駒を含めることが出来た。我々はまた、分割された指揮帯を持たせるよりもタキ・アル・ディン用の別な駒を用意できた。

## 流血と薔薇

- 1) 全ての既知の訂正は含まれている。

# 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、その移動終了時にのみ射撃できる。弓騎兵、弓中騎兵、および守衛騎兵ユニットは、その移動前、途中、または終了時に射撃できる。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。

1. 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。
2. 衝撃戦闘前行動：
  - a) 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）。
  - b) 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；自動地形誘因混乱を適用すること。
  - c) 衝撃戦闘/突撃抵抗（13.5）に対するサイ振り判定をすること。
  - d) 防御側による戦闘前退却（12.2）が解決される。
  - e) 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。
3. 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。

4. 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ぬこと以外、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、その軍に所属しているその軍旗上または1ヘクス内にいる、同時に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のためにサイコロを振る。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、持続の試み（6.2）に対するサイ振り判定を実施すること。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

2019 GMTゲームズ