

ルール操典

火縄銃兵

イタリア北部の戦い、
1495年-1544年

2020/5/17訂正適用版



目

1.0	はじめに.....	2	9.0	支配地域（ZOC）.....	11
2.0	備品類.....	2	10.0	スタック（積み重ね）.....	11
3.0	勝利条件.....	5	11.0	投擲射撃.....	11
4.0	プレイ手順.....	6	12.0	衝撃戦闘.....	13
5.0	指揮官&指揮単位.....	6	13.0	突撃&反撃突撃.....	15
6.0	活性化&持続.....	7	14.0	戦闘結果.....	17
7.0	移動.....	9	15.0	ユニットの回復.....	19
8.0	向き.....	10	16.0	特別ルール.....	20



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



Men of Iron

第四弾



1.0 はじめに

メン・オブ・アイアンは、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、何か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。メン・オブ・アイアンシリーズの目的は、ゲーマー達に親しみやすさ、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。

このシリーズの第4弾、火縄銃兵は1495年と1525年の間にミラノとその他の都市の支配を巡って戦った多数の中からフランスとスペインの間のイタリア北部で戦われた会戦に焦点を当てている。これは戦争における転回点であり、そこでは携帯火器——火縄銃（大部分は）——が顕著にして影響的な数で戦場に登場し、そして戦闘効率の重要構成要素としての甲冑を着た騎乗の重装兵が鉾槍武装の歩兵方形隊形に取って代わられた。

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、熟練ゲーマーはルールのだ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ない。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： 火縄銃兵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 2枚
- ・ 3シート上の840個の駒
- ・ 同一の11 “×25.5” 大のプレイヤー補助カード 2枚
- ・ 8.5 “×11” 大のプレイヤー補助カード 1枚
- ・ ルール説明書 1冊
- ・ 会戦冊子 1冊
- ・ 10面体サイコロ 2個

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、六角形の日——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、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

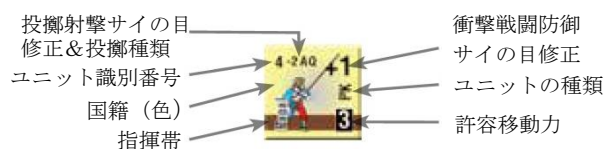
このゲームには、4種類の駒がある： 指揮官、ユニット、軍旗、およびマーカー類（情報用および状態用の両方）である。

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。

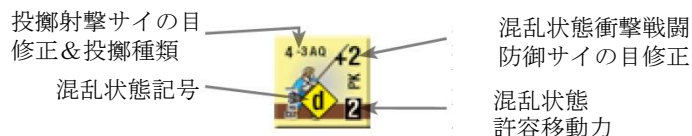


ユニットは、以下示すように複数の数値を持っている。2つのグループ： 騎乗ユニットおよび徒歩ユニットに分かれる様々な種類のユニットがある。各ユニットの裏面はその混乱状態面である。**例外：** 砲兵には混乱状態面が無い。

戦闘ユニット（PK）の例

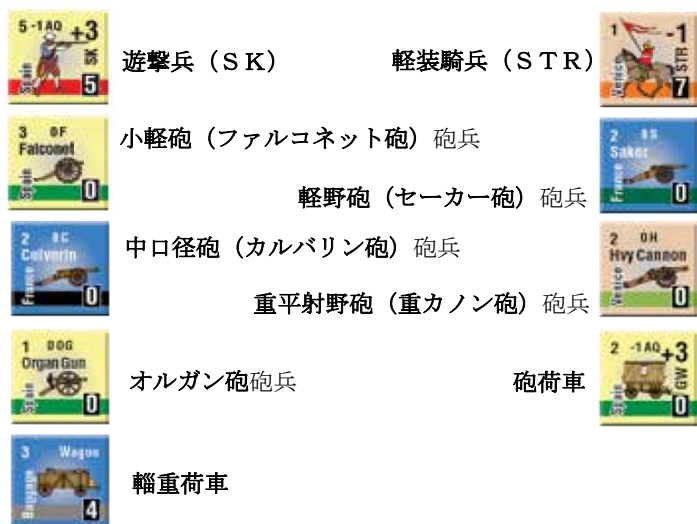


PK戦闘ユニットの裏（混乱状態面）



火縄銃兵におけるユニットの種類





このゲームに含まれているユニットのそれぞれの種類の詳細説明に関しては、2.5を参照。

火縄銃兵における投擲種類

- A: 合成弓
 AQ: 火縄銃、初期の携帯マスケット銃火器
 CB: 弩
 LB: 長弓
 J: ジャベリン
 F: ファルコネット砲
 S: セーカー砲
 C: カルバリン砲
 OG: オルガン砲
 H: 重カノン砲

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。**この頁の戦闘単位という用語を参照のこと。

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： 軍団の個々の“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。

交戦回避： それが交戦していたユニット（複数可）から離れて移動する交戦中ユニット。14.5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。

マーカー類



注意： 指揮官、逃走ポイントマーカー、および現行逃走レベルマーカー上のヴェネチアおよびスペインの紋章は、逆である。

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。

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。

交戦中： 最初の衝撃または突撃攻撃後に戦闘に拘束されたユニット。14.5項、参照。

徒歩ユニット： 全ての火縄銃兵（騎乗を除く）、砲兵、輜重荷車、弩兵（騎乗を除く）、砲荷車、長弓兵、鉾槍兵、工兵、遊撃兵、および剣盾兵ユニットは、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。

投擲ユニット： 駒上に投擲種類があるユニットは、投擲ユニットである。

騎乗ユニット： 全ての守衛騎兵、軽騎兵（LC/Aを含む）、騎乗火縄銃兵、騎乗弩兵、重装騎兵、および軽装騎兵ユニットは、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敢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。

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。

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。一部のスイス兵ユニットに関して、彼らが給料を支払われているかどうかを表している。本当だ。

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。



火縄銃兵： 火縄銃武装歩兵はゆっくりと——そして最終的に——完全に弓兵および弩兵と入れ替わった。パヴィアの戦いでは、火縄銃武装歩兵は軍事行動のやがて起こる未来を明らかにし、それはオランダとアジアの軍隊——特に日本——が一斉射撃を開発した時にやっと現れた。しかしながら、一斉射撃はこのゲームの時期では使用されていなかった。一度一斉射撃が開発されたら直ぐに、火縄銃兵は支援兵器であることから大部分の近代軍隊の主要な構成要素になった。... ベン・ハルおよびGMTのマスケット銃とパイクシリーズのゲームが示すように。ここでは、我々は来るべき催物の“覗き見”を諸君に与えるものである。



弓兵および弩兵： これらのユニットはまだ16世紀の軍隊に存在していた——この時期の大部分の弩兵は騎乗しており、そしてその方法で戦ってさえた。だが、騎乗中に弩を掛けることは大変困難であり、そして大きくその能力が減じられた。板金甲冑が、大言壮語な長弓の効果を実質上減少させていた。弩は巻いて射撃するために火縄銃よりも遙か多くの時間がかかり、火縄銃は同様の貫通能力を持っていたが、遥かに低い射撃手間であった。この時期の初期の戦いにおいて、一部の軍隊はこれらの過ぎし時代の投擲射手の小規模部隊を編成した。



砲兵： 砲兵は、砲口径の統一規格が無かったので、多くの異なるサイズで登場した。砲は、最小から最大——ファルコネット、セーカー、カルバリン、および重カノンに及んで命名された。一部の当時の記録は戦闘における砲兵の効果を述べているが、そのデータはこの効果を支持するようには思われない。オルガン砲は、二重銃身の散弾銃のようであるが、9本の銃身による隣り同士に連結された複数小口径砲身から構成される。



守衛騎兵： ほとんどスペイン人が数世紀に渡って戦ったムーア人形式の軽騎兵。軽騎兵は投擲用に使用された投槍で武装されていた。それらは小戦闘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での交戦をほとんど嫌っていた。諸氏は、イタリア戦争の軍隊に対して、それらはほとんどの部分で割合に役立たずであることを認めることになる。



砲荷車： ヴァーゲンブルクは、ボヘミアで叛乱を起こしていたフス派部隊によるフス戦争中の1420年辺りの中世の考案物であった。それは射撃スリットがある側面防御および大砲または射撃手部隊のどちらかによる重火力を付加された重荷車であった。それらの集団は、ラヴェンナのように防御施設を形成できた。



軽騎兵： LCと単純に指定されているこのゲーム内のユニットは、ほとんど防具が無く、僅かな武器しか持たない騎兵部隊である。それらは衝撃戦闘に向いておらず、そして偵察および遮蔽任務に主に使用された。一部は弩で武装されており、それ故に戦闘において偵察戦闘に役立った。我々はこれらのユニットをLC/Aと呼ぶ。



鉾槍兵： 長い鉾槍または槍で武装し、通常は一部は甲冑、ほとんどは厚物革のキルト風短上着によって防護された密集隊形歩兵。彼らは主に、密集したすし詰めの複数隊形で戦った。最初の4-5列のみが重要な戦闘衝撃を担っていた。隊形の中部および後部多くの列は、圧力と衝動を行使するためにそこにいた。同時に、これらの部隊は前列から脱落した死傷者と

入れ替わった。これらの編成部隊は、通常は弩兵および火縄銃兵に先導または同伴された。これらの付属部隊はしばしば列内に含まれる、またはその編成部隊の外周上の“袖”として配置された。時代が経過するに従って、この立場における弩兵は完全に火縄銃兵に置き換えられた。



重装騎兵： 15世紀末の全ての軍隊の打撃部隊にして主要衝撃兵器は、その重騎兵であった。これらの兵は、完全に板金甲冑で覆われており、そして同様に装甲化された（馬具を付けられた）馬に騎乗し、最初の突撃で常に折れた18フィートまでの槍で武装していた。他の共通の武器は、戦棍および恐らく長剣であった。これらの兵は、軍隊の精鋭であった。下馬して戦うことは珍しいことではなく、特に地形が騎兵突撃を促さない場合である。16世紀開始までに、下馬状態で戦う重装騎兵は、その完全装甲による限られた機動性が原因で稀であった。兵達は、そのような重量を着ながら、あまりにも緩慢にしか移動しなかった。イタリア戦争の終わりまでに、歩兵——鉦槍および銃——は、最重要な戦場の兵器体系として、騎兵と入れ替わった。



騎乗弩兵/火縄銃兵： 多くの軍隊は、これらの兵の小規模な——そして時として大型の——構成部隊を編成した。より大型の長弓とは対照的に、軽量化されたより近代的な弩は騎乗しながらも射撃できた。騎乗火縄銃兵は、一部の軍隊によって遊撃隊として使用された。騎乗中の再装填の困難さから、騎乗火縄銃兵は下馬状態で戦うようになった。彼らは“騎乗歩兵”として戦場へ騎乗し、戦うようになった。拳銃の発明が、この全てを変えた。



軽装騎兵： バルカンから徴兵された傭兵軽騎兵、そこでは彼等はオスマン軍のスピーハーおよびアキンジン軽騎兵の同様の戦術を採用したように思われる。辺境騎兵は戦棍や剣のような携帯武器を好みながら、守衛騎兵よりも重武装されていたように思われる。イタリア軍はそれらを遊撃隊および襲撃隊として、そして前衛打撃部隊として（フォルノーヴォーの戦いのように）使用した。



剣盾兵： 通常は長い斬りつけ/突き剣および円盾で武装した散開隊形の歩兵。円盾は小型の円形の盾であり、剣の反対側に持たれ、敵の正面に突き当てるために使用された。剣盾兵部隊は、一部の甲冑を着用していた。この部隊は数グループの弩兵を含んでいたが、時代が経過していくに従って、弩兵は次第に火縄銃兵に置き換えられていった。スペイン軍歩兵は、1525年までにかなり高い割合の火縄銃兵を持っていた。これらの編成部隊は、ローマ軍レギオンがギリシア軍ファランクスに對していたのとはほぼ同じようにスイス兵鉦槍に対して有効であることを証明していた。ローマ軍の“スペイン”剣、グラディウスはギリシア軍の槍に対して優勢であった；特に剣兵が槍を躲した（下を潜った）時は。剣で有効に戦うことは訓練を必要とし、そしてイギリス軍の長弓と一緒に、剣は鉦槍と火縄銃よりも望まれない兵器になった。後者の兵器はより少ない訓練しか必要とせず、それによって部隊はより早く習得および訓練されることが可能になる。

2.6 規模

地図の縮尺は、凡そヘクス毎に100-125ヤードである。

ユニットの戦力数は相対的であり、絶対的ではない。兵員数は深度と横列により、それはしばしば24列までに及んだ。鉦槍の歩兵隊形は、約500人から構成されることになるが、100人以上の鉦槍兵を含むことができた：これらの兵士達は恐らくせいぜい2ヤード（多分未満）を各自が占めながら、正面に関しては、言うならば75ヤードの正面で

しっかり詰められていた；理論上では。鉦槍編成部隊はしばしば、最初は弓兵/弩兵、最終的に火縄銃兵の矩（角部）または袖（全周）のどちらかによって防護されていた。後者の割合率はスイス兵——そのような軽薄を軽蔑していた——に関する10%未満から、ついには誇示されたスペイン軍の約25%まで様々であった。

投擲射武装部隊、特に火縄銃兵はしっかり詰められた隊形で戦わず、約300-400人に相当する。重装騎兵は、約150-200人に相当する。我々は状況に応じて、大砲を4-6門の砲の擬似砲兵隊に纏められている。

史実ゲームの尺度におけるターンが無いので、時間の尺度は無い。ほとんどの会戦がだいたい2時間以内に終了する。

3.0 勝利



勝利は、主に敵ユニットおよび有名指揮官の除去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。

各除去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ないので、敗北チェックは不要であろう。

逃走ポイント（FP）：

5 FP、そのプレイヤーの総司令官が除去されることによって（5.4）。王である場合、10 FP。

5 FP、例えその歩兵がAQまたはCB投擲兵器を持っている場合でも、各全滅鉦槍歩兵または剣盾兵歩兵毎に。

3 FP、各全滅重装騎兵、騎乗火縄銃兵、または火縄銃歩兵毎に。

2 FP、各全滅弩歩兵、守衛騎兵、弓軽騎兵、弓兵、騎乗弩兵、軽装騎兵、または有名戦闘単位指揮官（総司令官または王以外）毎に。

1 FP、各全滅砲兵ユニット、砲荷車、軽騎兵、または長弓歩兵。

0 FP、各全滅遊撃兵または工兵毎に。

1 FP、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。

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： 離脱軽騎兵ユニットが全滅し、欄に更に1 FPが加えられる（2-1）。離脱長弓ユニットが全滅し、欄に0 FPが加えられる（1-1）。

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。

4.0 プレイ手順

メン・オブ・アイアンシリーズには、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：** 喊声または動揺部隊奪取駒をプレイすること。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）をすることができる。
- 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（15.0）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A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（それぞれラヴェンナとパヴィア、参照）。
- ・ 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； 指揮官駒の例、2.2を参照。



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。

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： ゴンザガは、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+4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、サイコロを振ること。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除去された場合、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、離脱または除去結果を受けた1個以上のユニットとスタックしている時はいつでも、その指揮官に対してサイコロを振り、いかなる調整もしない。そのサイの目が7以上である場合、その指揮官は死亡し、ゲームから除去される。彼が生き残ったが、全てのユニットが離脱または除去された場合、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。．．．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、その補充面に残る続ける。

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）。
- ・ ユニットの、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。

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。パスされた活性化が無償活性化であった場合、彼はこの会戦が時間制限交戦 (16.1) 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に、時間マーカーを動かすことができる。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。

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。
- ・ 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、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。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、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、例えばリセットが発生する前でも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し、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： フォルノーヴォーで、リカルド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、サイの目にゴンザガの負の2 (-2) 効力を加えながら、軍活性化持続のサイ振り判定に成功した。彼はここでゴンザガ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。リカルドが持続用にカイオッツォを選び、そしてカイオッツォがゴンザガの指揮範囲内にいた場合、最終サイの目修正はゴンザガの負の2 (-2) 効力および連続持続による正の1 (+1) によって負の1 (-1) になる。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。

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、チェリニョーラでは、ゴンサルヴォ・デ・コルドバは2枚の奪取マーカーで、ル・デュック・ド・ヌムールは1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を内容を見ずに/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。

- ◇ **関の声：** 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：** 1個敵ユニットを混乱させること（砲兵は全滅させること）。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。
- ◇ **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ない）が奪取を試み、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に使用さえできる！

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： バヴィア。フランス軍プレイヤーは、無償活性化を持っている。彼はフローレンスのとモンモランシ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フランスの戦闘単位を選ぶ。帝国軍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テラノヴァ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の目を出したので、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フランス軍は、もう一度フローレンスの戦闘単位を活性化させることを決定する。帝国軍プレイヤーが「5」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。

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、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ず、それら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： 射撃する弓軽騎兵および守衛騎兵； 11.2）。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（10.0）。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、彼の許容移動力は5であり、そして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指揮官欄を使用する。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いない限り）。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。1個以上の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全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、横断不可能と記されている； ユニットの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。地図外へ退却を強制される場合、それらは除去される。

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。

騎乗火縄銃兵および弩兵ユニットのみが、下馬できる。騎乗火縄銃兵および弩兵ユニットは、再装填するために下馬しなければならない。これらの兵器は大き過ぎて、馬には何も残さずにそれらの再装填に両手を必要とした！ これらのユニットは、騎馬弓兵ではない。

下馬するためには、騎乗火縄銃兵および騎乗弩兵ユニットは、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。



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）。その徒歩ユニットはこの活性化中にそれ以上移動できないが、射撃済マーカー（11.5）で表示されている場合は再装填を行う。

再乗馬するためには、騎乗版を持っている徒歩火縄銃兵または弩兵ユニットは、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。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後で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、地図外増援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。

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。

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所は1角向きを変えることができる。交戦中のユニットは、その攻撃のための必要条件を2角回転することができる。



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。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（**例外：**ユニットは敵輜重荷車があるヘクス内に前進できる）。ユニット同士は、以下の例外を除いて、移動中でさえも常にスタックできない：

- ・ 非-銃槍、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。
- ・ 非-砲兵ユニットは、他のユニットとスタックしていない味方砲撃態勢砲兵ユニットを通して、地形による移動ポイント消費に追加コスト無しで移動できる。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-銃槍徒歩ユニットは、輜重荷車とスタックできる（**例外：** 2個の荷車はスタックできない）。
- ・ 工兵ユニットは、牽引状態砲兵ユニット以外の他の1個ユニットとスタックできる。
- ・ 徒歩火縄銃兵、徒歩弩兵、長弓兵、および遊撃兵ユニットは、他のユニットとスタックしておらず、同時に牽引状態砲兵、銃槍兵、および剣盾兵ではない味方ユニットを通して、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移動でき（上記の第2項は砲撃態勢砲兵を通しての移動を網羅している）、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。
- ・ 退却（これには別のルールがある； 14.3）。

10.1 移動、向き、退却、戦闘前退却、および戦闘後前進の影響

以下のルールは、スタックしているユニットの移動、向き、退却、戦闘前退却、戦闘後前進に適用される。

- ・ プレイヤーは、スタック可能として上記にリストされていないスタックをユニットに強要させるユニットの移動、戦闘前退却、および退却をすることができない。
- ・ スタックが許可されているユニット同士が一緒にスタックしている時、それらは常に各移動/射撃フェイズまたは衝撃戦闘フェイズ終了時に、常に同じ方向に向いていなければならない。
- ・ スタックしているユニットは一緒に移動せず、それらは各個に移動する。

- ・ ユニットの、交戦状態ユニットがいるヘクスに進入できない。
- ・ 兵器体系マトリクス上で攻撃側としてリストされていない全てのユニットは、宣言した攻撃に参加できないので、例えスタックしているユニットが攻撃を行い、前進しなければならない場合でも、戦闘後前進できない。

10.2 投擲射撃効果

スタックしているユニットは、両方とも活性化射撃を使用して射撃できる。スタックしているユニットは、そのヘクスを目標にする投擲射撃によって両方とも影響を受ける（個々にサイの目修正を適用しながら、1回のサイ振り判定を実施し、そして両方のユニットに適用する）。

10.3 衝撃/突撃効果

これらのルールは、どのようにスタックすることが衝撃/突撃戦闘に影響するかを規定する。

- ・ スタックしているユニットは、戦力優位（12.1、事例#1）を決定する時に単一ユニットとして数える。
- ・ 兵器体系マトリクス（12.3、事例#5）を照合する時：
 - ◇ そのスタックが、砲兵、輜重荷車、または工兵である1個ユニット、および砲兵、工兵、および輜重荷車のどれでも無い1個ユニットから構成される場合、その他のユニットの防御欄を使用すること。
 - ◇ そのスタックが2個工兵ユニット、または1個工兵ユニットと1個砲兵ユニットである場合、工兵の欄を使用すること。
- ・ ユニットの1個が混乱状態である場合、衝撃または突撃戦闘結果表を照合する時に混乱状態欄を使用すること。
- ・ スタックしているユニットが衝撃/突撃戦闘によって攻撃される時、両方のユニットが結果を被る（**例外：** 輜重荷車は決して衝撃/突撃戦闘による結果を被らない）。
- ・ 工兵および砲兵は、例えそれらが同じ状態（通常または混乱）を共有している場合でも、一緒にスタックしているユニットと同じ結果を被り、砲兵に関しては12.5を参照のこと。2個工兵と一緒にスタックしている場合、それら両方は同じ戦闘結果を被る。

11.0 投擲射撃

11.1 投擲ユニット

デザインノート： 効力（貫通能力）の観点からこれらのユニットの能力——投げ槍および砲兵以外の——は、意外なことに同じである。火縄銃兵は重装甲の重装騎兵に対して多少効果的であったかもしれないが、そう大きくは無かった。それらの優位は——当時では——ほとんど完全に費用と訓練時間のどれかであった。長弓は弩または火縄銃のどちらよりもはるかに良い連射速度を持っており、その反応射撃能力に反映されている。

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。長弓および弓軽騎兵ユニットは、他のユニットを越えて射撃することができる(11.4)。騎乗火縄銃兵または騎乗弩兵ユニットが射撃する場合、そのユニット上に射撃済マーカーを置くこと；再装填されるまで、再度射撃することはできない(11.5)。

全ての投擲ユニットは、以下の通りのその射撃解決時に適用される投擲射撃サイの目修正を持っている；例、-2の投擲射撃サイの目修正およびCBの投擲種類があるスイス鉾槍兵ユニットは、通常はその「角」に配される弩兵の戦隊を持ち、それらに弩弓射撃能力を与えるが、-2のサイの目修正付きである。投擲種類があるが、その駒の現行面に投擲射撃サイの目修正が無いユニットは、射撃できない(例、牽引状態砲兵)。

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。

非-砲兵投擲射撃ユニットは以下、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、そのことを行うために追加1移動ポイントを消費しながら(地形表に従って)、それらは同じ活性化において進入した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。非-砲兵投擲ユニットは、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。弩または火縄銃で武装している鉾槍および剣盾歩兵は、反撃射撃を実施できない(少数の投擲武装兵、これらの兵器の遅い射撃頻度、および編制隊形内に拡散された兵士達を反映している)。

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；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。守衛騎兵、長弓、および弓軽騎兵は、その前面に敵ユニットが進入する各機会毎に射撃できる。全て他の非-砲兵投擲ユニットは、活性化毎に1回だけしか反応射撃することができない(この活性化の残り期間に対してそれらを射撃済マーカーで表示すること(そのユニットが騎乗弩兵または騎乗火縄銃兵ではない限り；11.5、参照)。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(砲兵およびそれ以外——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、その砲撃態勢面ではない場合はその砲撃態勢面に裏返され、そしてその活性化に対する移動は終了する。従って、移動前に射撃した場合、その後移動できない。

反応射撃(非-手番側プレイヤーのユニットのみ)：既に射撃態勢であり、そして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。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(この活性化の残りのためにそれらを射撃済マーカーで表示すること)。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(砲兵およびそれ以外——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)。

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。スタックしているユニットに関しては、10.2を参照のこと。

例：1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。この特定の弩兵ユニットは、駒上に0の投擲射撃サイの目修正を持っている。但しそれが重装歩兵に射撃する場合、それによって-1の追加サイの目修正が発生し、+1の累積サイの目修正が求められる。

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、葡萄畑、町、都市、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。
- 妨害地形である壁ヘクスサイドおよびトーレ・デル・ガロの2つの通行不可能ヘクスサイドによって。ユニットは壁ヘクスサイドを通して射撃できない。
- 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。

- 火縄銃兵、砲兵、弩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、長弓および弓軽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）。

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。

五月雨射撃： 長弓および弓軽騎兵は、2ヘクス離れている目標に、その間にあるヘクスにその目標と交戦している味方ユニットが含まれていない限り、隣接している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）射撃できるが、負の1（-1）の五月雨射撃サイの目修正付きである。

11.5 騎乗火縄銃兵および騎乗弩兵

デザインノート： これら2種類の騎乗ユニットの“問題”は、それらは騎乗状態で射撃できながら、騎乗中にその兵器を再装填/再番えることがほとんど不可能であったことによって射撃が1回しかできなかったことである。



騎乗火縄銃兵または騎乗弩兵ユニットが騎乗状態で射撃するならば、再装填するまで再度射撃することができないことを示すためにそのユニット上に射撃済マーカーを置くこと。

その兵器を再装填するためには、騎乗火縄銃兵または騎乗弩兵ユニットは下馬（7.4）しなければならない。下馬した時に、そのユニットはその兵器を再装填する。射撃済マーカーを除去すること。

騎乗火縄銃兵および騎乗弩兵ユニットは、射撃可能でも不可能でも、戦闘前退却（12.2）可能である。

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ければならない。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：** 交戦状態 14.5、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ない（**例外：** 交戦状態 14.5）。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（**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

混乱しておらず、そして交戦状態であらず、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、徒歩火縄銃兵、徒歩弩兵、長弓兵、または遊撃兵ユニットは、戦闘前退却することができる。ユニットが徒歩（遊撃兵以外）である場合、1ヘクス退却することができる。ユニットが遊撃兵または騎乗である場合、1から3ヘクス退却することができる。火縄銃または弩で武装している鉾槍兵および剣盾兵ユニットは、戦闘前退却することができない。退却するヘクス毎に攻撃ユニットのそれぞれからの距離が増えなければならない。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。ヘクスが空いた場合、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、衝撃戦闘攻撃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。

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。

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；自動地形混乱誘発を適用すること。
- c) スイス兵衝撃戦闘抵抗（16.2）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に続いている限り（反応射撃または反撃突撃によって混乱していない）、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（スタック状態ユニットに関して、10.3を参照のこと）。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

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。スタック状態の防御側ユニットに関して、10.3を参照のこと。

例： 1個軽装騎兵が、2個鉾槍歩兵を攻撃する。各歩兵に対する衝撃戦闘解決に一1の戦力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、それぞれは一1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： 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、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。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。

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、個々の戦闘に対して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に加えられる。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）。それ良くない... 5.4を参照のこと。

5. **兵器/装甲比較（兵器体系マトリクス）：** 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なかからの最良のサイの目修正の欄を使用する。スタック状態の防御側ユニットに関しては、10.3を参照のこと。

6. **攻撃側状態：** 2つの攻撃側の状態が攻撃に影響する：

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. 4）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。

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に実施される。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。
- それが衝撃戦闘防御サイの目修正+2以上の種類のユニットである。

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。

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除去、そして突撃に対しては防御側除去、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、または除去される場合に除去される。交戦（14. 5）中である場合、その砲兵も交戦中である。

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。

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。突撃するためには、騎乗重装騎兵ユニットが、以下の13. 3の制限のどれにも当てはまってはならない。突撃の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ない（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

重装騎兵ユニットは、以下のこれらの制限に当てはまる場合、突撃、および反撃突撃を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は
ならない。突撃させたいユニットとスタック
しているユニットは、そのユニットが突撃する
ことを妨害しない。
 - 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)、塹壕、用水路、城壁
または土塁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. 森、林、湿地、荒地、建物、農地、葡萄畑、
タロ河、または町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)。
ユニットはこれらのヘクスのいずれからも突撃
できない。
 - 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。

プレイノート： 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序列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



突撃する重装騎兵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。

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7.3に
記載の通り、向き変更は移動とはみなされない。

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もはや突撃を行っていない。持続攻撃
は、通常の衝撃戦闘として解決される。

13.5 突撃抵抗

デザインノート： このゲームの版には、突撃抵抗は無い。
但し、これの変形版に関しては16.2を参照のこと。

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
プレイヤーの重装騎兵によってのみ実施できる。

他のユニットとスタックしていない重装騎兵は、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
ならず、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
なければならず、さもなくば実施できない。重装騎兵
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
置くこと。

例： フランス軍活性化時に、スペイン軍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。スペイン軍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、防御側はその重装騎兵に対する敵突撃が解決される前に、サイコロを振る。

- 反撃突撃ユニットの防御サイの目修正を加えること。
- 反撃突撃する重装騎兵ユニットがその前面ヘクス（複数可）内に攻撃側ユニット（複数可）があるように向き変更しなければならない場合、1を加えること（+1）。



修正後のサイの目が4以下である場合、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角分変更すること。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5以上である場合、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。

13.8 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。

- 反撃突撃ユニットの防御サイの目修正を加えること
- 反撃突撃する重装騎兵ユニットがその前面ヘクス（複数可）内に攻撃側ユニット（複数可）があるように向き変更しなければならない場合、1を加えること（+1）。

修正後のサイの目が5以下である場合、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角分変更すること。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）。

例えば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6以上である場合、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、対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。

- 反撃突撃ユニットの防御サイの目修正を加えること
- 反撃突撃する重装騎兵ユニットがその前面ヘクス（複数可）内に攻撃側ユニット（複数可）があるように向き変更しなければならない場合、1を加えること（+1）。

修正後のサイの目が5以下である場合、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である（軽騎兵/弓兵または守衛騎兵）。

修正後の反撃突撃の試みのサイの目が6以上である場合、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ず、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。

14.0 戦闘結果

推奨： この章を読みながら、火縄銃兵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、あるいは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るものとみなされ、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。攻撃側ユニットへの組み合わせられた結果は以下の通り：

- 交戦および退却：** ユニットの退却しなければならない；交戦結果を無視すること。

- ・ **交戦/退却および持続攻撃：** ユニットの持続攻撃を課せられなければならない； 交戦/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。
- ・ 駒の混乱状態面の投擲射撃サイの目修正は、低下する。
- ・ 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。
- ・ 混乱状態騎乗火縄銃兵または騎乗弩兵ユニット、下馬できない。
- ・ 混乱状態下馬火縄銃兵または下馬弩兵ユニットは、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。

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除去される。
- ・ サイの目が5以上である場合、影響無しである。

14.3 退却

退却しなければならないユニット、およびそのヘクスが空く場合は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。通常は一緒にスタックできない味方ユニットとスタックできず、そして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、例えばそのユニットが交戦中であっても、他のユニットとスタックしていない味方火縄銃兵、砲兵、弩兵、長弓兵、工兵、または遊撃兵ユニット（火縄銃または弩で武装している鉾槍兵あるいは剣盾兵、および騎乗火縄銃兵または騎乗弩兵は除く）によって妨害された場合、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。退却を通されたユニットが砲兵ユニットである場合、その退却を通されたユニットは除去される。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/除去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。

14.4 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）が、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他のユニットと一緒に活性化される。

14.5 交戦状態



交戦状態は、混戦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、交戦回避がそれ故に

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、スペイン軍鉾槍兵（PK）ユニットはフランス軍スイス人鉾槍兵を攻撃することを強制されることになる、何故ならフランス軍ランツクネヒト鉾槍兵はスペイン軍剣盾兵（SB）ユニットによって攻撃されることになるからである。そのスペイン軍剣盾兵ユニットがそこにいない、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は、両方のフラン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。

持続攻撃結果を受け取るユニットから、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、交戦状態結果による影響を受けない。

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場合、地形が許容し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。持続攻撃結果を受けているユニットから、交戦状態マーカーを除去すること。

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することができ、そして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時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。

デザインノート： 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。

プレイノート： 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。

15.0 ユニットの回復

15.1 回復

混乱状態ユニットは、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——例えば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面返すこと。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は、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客ではなかったが、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。

質疑応答：

質疑： 10.3 反撃突撃対射撃によって攻撃される時に2個ユニットがスタックしているが異なる向きに向いている場合、攻撃角度を計算する際にどちらのユニットの向きが使用されるか？

応答： 武器体系マトリクスで使用された防御側ユニットの向きを使用すること。

質疑： 14.1 1個ユニットが2個ユニットを攻撃し、交戦結果と防御側混乱、退却1ヘクス結果を得た場合、攻撃側ユニットが前進しなければ、他方の防御側と交戦状態になるか？

応答： ユニットの前進しなければならない； 交戦結果を無視すること。

2017 GMTゲームズ

16.2 スイス兵衝撃戦闘抵抗

（ハリー・ライム/ジェリー・マグワイヤルール）



15世紀後半の大半、スイス人鉾槍兵——ほぼ常に傭兵状態で——は、当然ながら自分達の戦闘能力および戦場での優位に対して恐るべき評判を得ていた。この世紀の終わりまでに、彼等が賃金を支払われていない場合、戦闘拒否による同様の恐るべき——彼等を指揮する将軍にとって——評判も得ていた。その当時の良く言い得ていた成句は、“ボウン・ダルジャン？ ボウン・スイス！”（お金が無い？ スイス兵無し）であった。ドイツ人ランツクネヒト——同様に恐れられた——は、全くそのように財政的に指向されなかった。

この可能性を反映するために、まだ交戦状態（この状態はこのルールを無効にする）になっていないスイス人鉾槍兵が、持続攻撃ではない衝撃戦闘を宣言する各および毎機会に、その会戦のルールでその他指示されていない限りは、プレイヤーはそのスイス人がその衝撃戦闘を実施するかどうかを判定しなければならない。攻撃を解決する前にプレイヤーはサイコロ1個を振り、それにそのユニットの衝撃戦闘防御サイの目修正を加える。

サイの目が6以下である場合、ビリー・テルの息子は彼等の鉾槍を水平にし、仕事に掛かるように命令する。ロッシーニに合図を送れ。

サイの目が7から9である場合、そのユニットは衝撃戦闘攻撃を拒否する。

サイの目が10以上である場合、そのユニットは戦わないことを決心するだけではなく、本国に帰ることを決心し、やがて鳩時計を発明する（ハリー・ライムから我々が得た情報の一部）。直ちにそれをゲームから除去すること。勝利（3.0）目的に対して、それは全滅ユニットとはみなされない。

スイス人鉾槍歩兵ユニットが衝撃戦闘を拒否する、または除去された場合、その拒否は攻撃宣言後に発生するので、それは他の宣言された攻撃に影響しない。それは攻撃を宣言しているので、この活性化中に回復する資格は無い。

16.3 砲荷車



砲荷車は、15世紀初期のフス派によって使用されたヴァーゲンブルクに感化されたように思われる。これらのルールは、戦闘前に牽引動物が解き放たれていたことを反映、つまり一度会戦が始まったならば、荷車を移動させることができない。

砲荷車は、以下の特別ルールに従う：

- それらは移動できない。
- 投擲射撃または衝撃戦闘/突撃戦闘のどちらかによって退却または離脱結果を課せられる砲荷車は、代わりに全滅させられる。

索引

活性化. 2.2、6.1	下馬. 7.4	回復. 15.1
活性化値. 2.4	混乱. 2.4、14.2	反応射撃. 11.2
手番射撃. 11.2	全滅. 14.6	増援. 7.5
手番側プレイヤー. 2.4	向き. 8.0	離脱. 14.4
戦闘前後進. 12.4	射撃（解決）. 11.3	退却. 14.3
待ち伏せ. 16.1	逃走ポイント. 3.0	戦闘前退却. 12.2
攻撃角度. 12.3	側面. 8.0	反撃射撃. 11.2
軍活性化. 2.4、6.1	徒歩ユニット. 2.4	奪取駒. 6.3
砲兵. 2.5	砲荷車. 16.3	奪取無効化. 6.3
砲兵移動. 7.6	高度優位. 12.3	機会奪取. 6.3
戦闘単位活性化. 6.1	指揮官. 5.1	プレイ手順. 4.0
戦闘単位指揮官. 5.1	指揮官捕獲. 5.4	衝撃戦闘マーカー. 13.7
妨害地形. 2.4	指揮官負傷. 5.4	衝撃戦闘フェイズ. 12.1
突撃路. 2.4、13.3	指揮官補充. 5.5	衝撃戦闘解決. 12.3
突撃手順. 13.2	視認線. 11.4	スタック. 10.0
突撃抵抗. 13.5	長弓. 2.5	軍旗. 6.1、15.2
カリスマ. 5.2	喪失チェック. 3.0	スイス兵衝撃戦闘抵抗. 16.2
戦闘結果. 14.0	重装騎兵. 2.5	地形. 7.2、12.3
戦闘結果表. 14.1	投擲射撃. 11.0	時間. 6.1
指揮範囲. 5.2	投擲ユニット. 11.1	時間制限交戦. 16.1
持続. 2.4、6.2、6.3	移動. 7.1、7.2、7.3	騎乗以外. 14.3
持続攻撃. 14.7	指揮範囲外の影響. 5.3	勝利. 3.0
反撃突撃. 13.6-13.9	総司令官. 5.1	支配地域. 9.0

資料

トーマス・アーノルド、ルネサンス戦争

ジム・ブラッドバリー、中世の弓兵

イアン・ヒース、中世の軍隊

ローレント・ヘンニンガー、マリヤニャーノ1515年

アンガス・コンスタム、パヴニア1495年

デヴィッド・ニコール、フォルノーヴォー1495年

デヴィッド・ニコール、中世の戦争資料本

タイラー・F. L.、イタリアにおける戦争芸術

．．． 笑うなかれ、ウィキペディアも．．． それによって
（諸氏が方法を知っている場合）諸氏は、その大部分が
詳細な可也の量のオンライン、ウェブサイト情報を
幾つかの優れた図例と一緒に探すことができる。

クレジット

ゲームデザイナー： リチャード・H. バーク

ゲームディベロッパー： ラルフ・シェルトン

プレイテスター： ロブ・ボットス、ケヴィン・
デヴィッドソン、ベレスフォード・ディケンズ、ケヴィン・
ラビーユ、ジェイソン・リンゼイ、ジェフ・ニューウェル、
マイク・オリアー、ダン・オウセン、オラ・パームクイスト、
ウォーター・シャウテテン

校正係： トラヴィス・ヒル、ハンス・コルティンク

美術監修： ロジャー・B. マクゴワン

梱包装飾&デザイン： ロジャー・B. マクゴワン

地図、駒&操典： チャールズ・キブラー

製作調整： トニー・カーティス

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



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© 2017 GMT Games, LLC