

# Men of Iron

## Warfare in The Middle Ages

### —目次—

- 1.0 INTRODUCTION
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 プレイシーケンス
- 4.0 活性化と継続
- 5.0 移動
- 6.0 方向
- 7.0 ZONE OF CONTROL (ZOC)
- 8.0 スタック
- 9.0 射撃
- 10.0 ショック
- 11.0 突撃
- 12.0 戦闘結果
- 13.0 ユニットの回復
- 14.0 特別ユニットと戦術
- 15.0 指揮官
- 16.0 勝利条件
- Clarifications

## 1.0 INTRODUCTION

Men of Iron は、暗黒時代から火薬(ガンパウダー)の到来までの陸上会戦を広くカバーすることを目的としたシリーズのゲームです。

このシリーズの第1作、"歩兵の再生(The Rebirth of Infantry)"は西ヨーロッパの14世紀の始めのメジャーな会戦に焦点を当てており、だいたい、黒死病が利用できる人的資源を一掃する以前です。この時代は、重装騎兵の大規模な突撃に対抗する、防御戦術や射撃武器を使用した歩兵の優位の復興も見られます。

Men of Iron シリーズの目的は、取りつきやすく、早くプレイでき、簡単に楽しいゲームをゲーマーに提供することです。その目的のために、多くのディテールが省略されるか、または全体の仕組みに含まれています。我々は、その範囲内で、より多くの時代のプレーヤーおよび歴史性を提供しようと試みます。

## 2.0 コンポーネント

### 2.1 マップ

ゲームマップは会戦が(たぶん)行われた領域全体をカバーしています。マップは六角形のヘクスでオーバーラップされていて、移動と射撃のヘクス数を数えるために使用します。

### 2.2 カウンター

**指揮官の例**

名前	Edward III King	活性化値
	5	指揮範囲
	4	移動力
	8	

**戦闘ユニットの例(射撃歩兵)**

**表面**

ユニット ID ナンバー	5	ショック修正
	+1	兵種
コマンド ストライプ	LB	移動力
	5	

**裏面(disordered)**

Disordered	5	+2
	LB	
-1 射撃 DRM 修正	F-1	4

## 2.3 ダイス

このゲームは戦闘解決と他のさまざまな遂行のために10面体ダイスを使用します。"0"は"ゼロ"であり、"10"ではありません。

## 3.0 プレイシーケンス

Men of Iron にゲームターンはありません。ゲームが開始されたら1人のプレイヤーが勝利するまで続きます。このために、システムは継続活性メカニクスを使用しています; 4.0を参照してください。

### 3.1 活性化のとき

活性化のとき、コマンドのユニットは移動と射撃を行い、そして、全ての移動と射撃が完了した後に、ショック攻撃を行います。

### 3.2 活性化が終了したとき

コマンドが完了したとき、プレイヤーは他のコマンド(行動したばかりのもの以外)を選び、ダイスを振ります:

- もしダイスが指揮官の活性化値と同じかより小さいなら、そのコマンドは行動する。
- もしダイスがレーティングより大きいか、相手が継続奪取していれば(4.3参照)、“プレイ”は相手プレイヤーに渡され、ダイスロール無しで任意の1つのコマンドを活性化する(もしくは選んだコマンドの継続奪取のチェックをする)。

1人のプレイヤーがFlight Levelに到達するまでこのやり方でプレイを続ける、そして(Flight Levelに到達した)相手が勝利する。

### 3.3 コマンド

コマンドの戦闘ユニットは、カウンター下部のカラーストライプによって識別され、指揮官カウンターの上部と一致します。

### 3.4 誰がゲームを開始するか?

どのプレイヤー/軍が最初に行動するかはBattleブックのそれぞれの会戦に載っています。

## 4.0 活性化と継続

### 4.1 活性化

コマンドが活性化したら、コマンドの全てのユニットは移動と射撃を行います。これが終了した後に、ユニットはショック戦闘や突撃を行う資格があります。

プレイヤーがコマンドを活性化する時には、プレイヤーはマップにあるコマンドのユニットの全てを使うことができます。指揮官範囲制限について15.2を参照してください。

プレイヤーは、コマンドを活性化する代わりに、いつでも“パス”をすることができます。その場合、継続活性チェックに失敗したとして扱われます。

### 4.2 継続活性

プレイヤーが選んだコマンドの活性化を実行した後で、次に活性化したい(活性化したばかりのもの以外の)コマンドを選択し、自分のターンの継続のチェックを行います。指揮官の活性化値でダイスを振ります:

- もしダイスが指揮官の活性化値と同じかより小さいなら、そのコマンドは活性化します。
- もしダイスが指揮官の活性化値より大きければ、“プレイ”は相手プレイヤーに渡され、そして活性化チェック無しで一つの任意のコマンドを活性化することができます。

#### 4.21 公式追加ルール(from BGG Forums by RHB)

プレイヤーが活性化を行った後に、“ターン”の継続チェックを行うことができます。指揮官の活性化値でダイスロールします。

もし、プレイヤーがそのターンで、既に継続のダイスロールに成功していたら、最初の成功の後からそれぞれの回につき+1を加えます。  
例)イングランドプレイヤーが2回連続で継続DRに成功していたら、

3 回目の試みのとき、dr に+2 を加える。

### 4.3 継続奪取

プレイヤーの継続の DR のときに、相手プレイヤーは、継続のダイスロールの前に、継続奪取のチェックを行うことができます。代わりに、どのコマンドで奪取するかを非活性側プレイヤーは宣言し、ダイスを振り、そのコマンドの指揮官の活性化値を参照します：

- ・もしダイスが指揮官の活性化値と同じかより小さいなら、プレイヤーは相手からプレイを奪取し、選択したコマンドがアクションを実行します。また、プレイヤーはイニシアチブを取ります。
- ・もしダイスが指揮官の活性化値より大きければ、奪取は起こらず、加えて、活性化プレイヤーはどれでも（行動したばかりのものを含む）一つのコマンドをダイスチェック無しで活性化できます。

注意：継続奪取に対しての奪取は行えない。

## 5.0 移動

### 5.1 移動手順

個々のユニットは 1 回の活性化で移動ポイント(MP)を使って移動することができます。様々なヘクスに入るコストは、個々のバトルルールの表を参照してください。  
(訳注) 指揮官は Mounted の移動コストを使用します。(by RHB)

活性化時にユニットは移動(もしくは射撃)を行います。同じコマンドの個々のユニットは個々にまたは同時に行動することができます。

### 5.2 移動制限

ユニットはマップ外へは移動できません(それは除去されるときです)。ユニットは通常、他のユニット(敵もしくは味方)のいるヘクスに入れません、～(徒歩の)射撃ユニットを通過する例外(8.0)～、そして敵 ZOC に入ったらストップしなくてはなりません。

ユニットが活性化の開始時点で指揮官の指揮範囲外にいても移動できます、しかし：  
・指揮範囲外のユニットは敵ユニットに隣接するように移動できません。  
・指揮範囲外の徒歩(騎乗ではない)ユニットが開始時に敵 ZOC にいると、離れるように移動できません。  
(訳注) 指揮範囲外のユニットでもショック攻撃は可能です。(from BGG Forums)

## 6.0 方向

### 6.1 方向

ユニットがヘクスのどの方向を向いているかを示します。ユニットはヘクスサイドではなく、ヘクスの頂点の一つに面していなければならない。ユニットは移動するときは向きを無視する、しかし一度移動を停止すると方向を向いていなければならない。向いている頂点の横の 2 つのヘクスが前面；反対の 2 つが後面；横が側面です。

方向はユニットの ZOC と、射撃ユニットの射撃(9.1 参照)と、騎乗 MAA が突撃できる方向を決めます。(一般的に、それらの 2 つの前面ヘクスのみにあてはまります)

### 6.2 突撃の方向

移動方向を決定する際(騎乗 MAA の突撃を除く)に方向は重要ではなく、移動の間にコスト無しで好きなだけユニットは自由に方向を変えることができます。しかし、そうできるのは活性化のときだけです。

敵 ZOC 内のユニットは、そのヘクスに留まるならば、方向転換を 1 頂点しかできません。もしそのヘクスを離れるならば、好きなだけ方向を変えることができます。ユニットは同じ活性化の間に退出した ZOC に再び入ることはできません。

方向転換は、“移動と射撃”の目的においては移動と考えられず、そして移動ポイントも消費しません。11.0 も参照してください。

## 7.0 ZONE OF CONTROL(ZOC)

### 7.1 ZOC を持つユニット

- 以下のユニットは前面ヘクス(のみ)に ZOC を及ぼします。
  - ・射撃歩兵(Missile Infantry)
  - ・全てのショック攻撃能力を持つ騎乗ユニット

徒歩の歩兵と、ショック攻撃能力の無い騎乗ユニットは、ZOC を持ちません。

### 7.2 ZOC と移動

友軍ユニットは敵 ZOC に入ったときに停止しなくてはならない；この活性化ではこれ以上移動できません。停止した際に、1 頂点分の方角を変えることができます。  
(訳注) このルールから、移動時は前面ヘクスへのみ進むことができると解釈します。

徒歩のユニットがターンの開始時に敵騎乗ユニットの ZOC から他のヘクスに移動するためには 2MP のコストがかかります(15.2 参照)。もしそのヘクスが他の敵 ZOC ならそこで停止しなければならない。ユニットは同じ活性化の間に退出した同じ ZOC に再び入ることはできません。

## 8.0 スタック

戦闘ユニットは常に、移動の途中でも、スタックできません。

しかし、騎乗 MAA は、友軍の射撃歩兵ユニットのいるヘクスを追加 1MP(地形コストに加えて)で、自発的に通過できる、しかしそこで停止はできません。この際、騎乗ユニットへの影響はありません。しかしながら、通過された射撃ユニットはそれぞれダイスを振ります：

- ・もしダイスが 0-4 なら、射撃ユニットは Disordered になります。もし既に Disordered なら Retired になります。
- ・もしダイスが 5-9 なら、影響はありません。

このルールは退却(それは別の処理；下を参照)や Retire の結果には適用されません。

指揮官は自由にユニットとスタックできます。軍旗とスタックしても効果はありません。

## 9.0 射撃

### 9.1 射撃ユニット

ロングボウ(Longbow)、クロスボウ(Crossbow)、Genitor、Slinger は敵ユニットを射撃する能力があります。それぞれの射撃武器の射程は Fire DRM テーブルを参照し、それはユニットが射撃できる最大ヘクス数です。ターゲットのヘクスは数えますが、射撃するヘクスは数えません。射撃ユニットは前面と側面ヘクスサイドから射撃できます、ですが反応射撃のときは前面ヘクスからの射撃のみに制限されます。  
(訳注) 単独でいる指揮官は射撃の目標にはならない。(from BGG Forums)

### 9.2 ユニットが射撃するとき

騎乗射撃ユニットは移動の前に、途中に、または移動の後に射撃できます、しかし、騎乗ユニットの移動が終了した後に、その射撃がカウンター突撃を引き起こします。射撃歩兵は移動終了の後にのみ射撃することができます。

ユニットのタイプ毎に 3 つの射撃の機会があります：活性化射撃、防御(Return)射撃、反応(Reaction)射撃。

Longbow、Genitor、Slinger の射撃：

- ・**活性化射撃：**  
活性化したとき。  
ユニットはコマンドが活性化されたときに 1 回射撃できます。
- ・**防御(Return)射撃：**  
敵射撃ユニットに射撃されたときに、射程距離内にいたら。  
防御射撃と活性化射撃は、他の処理の前に、同時に解決されます。

射撃ユニットは後面ヘクスから射撃されたときは防御射撃を行えません。

#### ・反応(Reaction)射撃

ZOC/前面ヘクスに、敵ユニットが移動したとき(MPを消費したとき)か、突撃(カウンター突撃を含む)を行ったとき。

それぞれの敵ユニットに対して、処理される。

例外として、継続攻撃は反応射撃のトリガーとはなりません。(12.7)(訳注)ユニットが”攻撃を受けなくても”ZOCに進入してきたユニットに対して反応射撃が可能です。

Crossbowの射撃:

#### ・活性化射撃:

活性化したとき。

ユニットはコマンドが活性化されたときに1回射撃できます。

#### ・防御(Return)射撃:

Crossbowは防御射撃を行えません。

#### ・反応(Reaction)射撃

ZOC/前面ヘクスに、敵ユニットが移動したとき(MPを消費したとき)か、突撃を行ったとき。

その活性化の中で、一つのみの敵ユニットに対して、処理される。

継続攻撃もカウンター突撃(11.5)もCrossbowの反応射撃のトリガーとはならない。

(訳注)ユニットが”攻撃を受けなくても”ZOCに進入してきたユニットに対して反応射撃が可能です。

それぞれのユニットは個々に射撃を行い、1回に一つのみの目標を射撃します。(射程範囲内でLOSの通る)

非活性ユニットは反応(Reaction)射撃か防御(Return)射撃を、敵ユニットが該当する度に行えます。(例外:Crossbow)

## 9.3 射撃の解決

射撃のとき、射撃距離でFire Range Chartを参照します。チャートには射撃距離によってのDRMがあります。

例)Longbowの射撃距離1ヘクスはDRM+2です。

1つのダイスを振り、目標が騎乗か徒歩かDisorderedか通常状態かによって、テーブルを参照します。ダイスとFire Tableを比べて結果を得ます、結果については12.0を参照。

もし目標が複数のユニットから射撃を受けたら、それぞれ個別に射撃を処理しますが、結果は累積します。

例:

ターゲットが3ユニットから射撃を受けます。

1番目の結果がDisorderでした。

2番目はFire TableのDisorder欄を使用して解決します、そして結果は退却でした。

ターゲットは退却し、3番目の射撃ユニットの射程距離内にまだいれば射撃を行うことができます。

(訳注)ルール本文に明確な記述はありませんが、いくつかのExampleから以下のように推定されます。

同一目標へ射撃するユニットは全て移動を完了させ射撃宣言を行ってから射撃を解決する。

#### 射撃の角度:

射撃が、騎乗ユニットの側面／後面ヘクスから狙ったら、射撃ユニットは+1DRMを得ます。これは、馬の側面が(しばしば)無防備であり、よりヒットしやすい射撃を反映しています。

## 9.4 Line of Sight(LOS)

ユニットは射撃するユニットが見えていなくてはならない。そのために、射撃ユニットのヘクスの中心から目標ヘクスの中心までブロックされていないLOSが引けなくてはならない。LOSをブロックするのは:

・森(Wooded)、町(Town)、城(Castle)、建物(Building)、村(Village)ヘクス。

このようなヘクスに射撃を行うことはできるが、通過して射撃はできません。

・射撃ヘクスと目標ヘクスの両方よりも途中に高いヘクス(高地)があ

る場合。

・Crossbowは他のユニットを通過して射撃を行えません。他の射撃ユニットは出来ます。(それらの上を射撃します)

明確化:ヘクスがLOSをブロックする地形を含んでいる場合、ヘクス全体をブロック地形と考え、ヘクス内のグラフィックのみとはしません。LOSとヘクスサイド:ブロック地形を含むヘクスサイドに一つだけ接しているならば、LOSは通ります。

## 10.0 ショック

### 10.1 ショックフェイズ

ショックフェイズにおいて、Weapon System Matrixでショック攻撃可能な全ての活性化ユニットで、前面ヘクスに敵ユニットが存在する攻撃ユニットを選択します。

### 10.2 ショック前退却

全ての騎乗ユニット(Disorderedではない)は、歩兵ユニット(のみ)のショック攻撃の前に退却できます。退却とは、1ヘクス攻撃ユニットから離れます。敵ZOCやユニットのいるヘクスには入れません、しかし任意に方向転換できます。騎乗MAAのショック戦闘前退却は、退却の完了の際にdisorderdになります。(訳注:騎乗MAAのみ)プレイヤーが望めば攻撃者は放棄されたヘクスに前進できます、しかしショック戦闘は再び行えません。

ショック前退却したユニットの後に前進してきたユニットに対して、反応(Reaction)射撃は起こりません。

### 10.3 ショック解決

ショック攻撃は任意です、しかしユニットが攻撃するなら前面ヘクスにいる敵ユニットを全てショック攻撃しなくてはなりません。それは他の味方ユニットからショック攻撃される敵ユニットに対しては行う必要はありません。(訳注)”行う必要はありません”は、”任意で行ってもよい”の意味です。

ショック攻撃は活性化した攻撃側の任意です。解決する前に全てのショック攻撃を宣言しなければなりません。継続攻撃の例外を除いて(戦闘結果の章を参照)、防御ユニットは一つのショックフェーズで一度のみ攻撃を受けます。

ショック戦闘の解決において、それぞれの防御ユニット毎にダイスを振り、DRMを適用し(下を参照)、Shock Combat Tableを参照します。もし攻撃ユニットのうちの1つ以上が突撃しているならば、Charge Tableを使ってください。また、防御ユニットのステータス(NormalかDisordered)のカラムを参照して結果を得てください。

複数ユニットの戦闘:

もし1つのユニットが2つ以上のユニットを攻撃するなら、複数”戦闘”は個々に解決されて、それぞれの戦闘は個別のDRMを持ちます。個々の戦いは、同時に起こっていると考えられて、結果は後に全ての参加者に累積して適用されます。

注意、これは射撃(9.3)については異なります、それはシーケンシャル(同時ではない)です。

(訳注)1つのユニットが2つのユニットを攻撃するとき、最初の戦闘で防御側が退却したとしても、直ぐには前進せずに2つめの戦闘を解決します。2つめの戦闘の解決の後、可能なら前進します。

例1:

1ユニットが2ユニットを攻撃するとき、攻撃側はそれぞれ-1DRMで2回ダイスロールし、累積した結果を受けます。

例2:

重騎士ユニットが2つの軽騎兵に突撃します。それぞれの防御ユニットを個別に解決し、重騎士が継続攻撃を最初の結果で得たが、2番目の戦闘でDisorderedとなった。重騎士は、Disorderedだが、継続攻撃(SHOCK)を行わなければならない。

(訳注)(From BGG Forum)

A が X を攻撃する。

B が X と Y を攻撃する。

この場合、Y への攻撃は、攻撃者が 2 つのユニットを攻撃するため、-1DRM でダイスロールします。

X への攻撃は 2 つの攻撃者が攻撃するため、+1DRM でダイスロールします。ただし、両方の攻撃者がこの戦闘結果を受けます。

## 10.4 ショック DRM

以下の状況によって DRM を適用します。

1. Strength Advantage
2. Position Advantage
3. The Defender's Defense DRM
4. Charging Cavalry
5. Leader Presence
6. Weapon System Matrix
7. Attacker Status (Disorder)
8. Defender Retired
9. Defensive Formations

### 1. 戦闘力(Strength Advantage)

より多くのユニットを持つプレイヤーは、その数の差の DRM を受け取ります。

(訳注: 1 つのユニットが 2 つのユニットを攻撃するとき、戦闘は個々に解決しますが、戦闘力修正は 2 つの戦闘共に -1 となります。)

### 2. 位置(Position Advantage)

2 種類あります。(訳注: 3 種類の間違いと思われます)

A. 攻撃方向:

前面以外からの攻撃のアドバンテージを反映します。

- ・もしショック／突撃の攻撃ユニットが防御ユニットの側面を攻撃しているならば、+2 DRM を得ます。
  - ・もしショック／突撃の攻撃ユニットが防御ユニットの後面を攻撃しているならば、+3 DRM を得ます。
  - ・もし攻撃側が組み合わせ攻撃をおこなっていたら、前面＋側面、前面＋後面、側面＋後面であれば、+4 DRM を得ます。
- (上記の他の 2 つの DRMs と累積しません)

B. 地形:

戦闘への地形効果は、それぞれのバトルルールを参照してください。もし複数のユニットが攻撃される場合、攻撃者がそれぞれの防御者に別々にダイスを振るので、解決のためにそれぞれのユニットがいる地形を参照します。

もし 2 つの攻撃者が一つの防御者を攻撃し、それぞれの攻撃者が異なる地形 DRM を得る場合、(例: 一つのショックユニットが川か斜面を越えて攻撃し、もう一つが平地越しに攻撃する)、そのとき、地形 DRM は防御側に最も有利なほうを使います。

C. 高さのアドバンテージ:

もし全ての攻撃ユニットが防御ユニットより下のレベルにいるならば、攻撃側は -1 DRM を被ります。

### 3. ショック防御 DRM(Shock Defense Rating)

防御側のユニットの(攻撃側は関係ない)ショック防御 DRM 値を加算する(もしくは減算する)

### 4. 突撃(Charge)

もし騎乗 MAA ユニットが突撃に成功していたら(11.0)、ショック戦闘解決に+2DRM を加えます。しかしながら、もしユニットがこの活性化の間に移動していたら、代わりに+1DRM となります。

### 5. 指揮官(Leader Presence)

もし指揮官が突撃する騎乗 MAA ユニットとスタックしていたら +1DRM を得ます。

### 6. 武装修正(Weapon System Matrix)

Weapon System Matrix で攻撃ユニットと防御ユニットのタイプで比

較します。Matrix は DRM を提供します。もし攻撃側が 2 つのユニットで、異なるタイプだったら、攻撃側にとって最も良い DRM を使用できます。

### 7. 攻撃側 Disorder(Attacker Disorder)

もし攻撃側の一つ以上が Disordered だったら、-2DRM となる。(防御側の disorder 状態の影響はチャートに含まれています。)

### 8. 防御側離脱(Defender Retired)

もし防御側が Retired なら、攻撃側は+2DRM を得る。

### 9. 防御フォーメーション(Defensive Formations)

ユニットが防御に Shield Wall かシルトロン(Schilttron)を使っていたら、マイナス DRM を得る;これらのための個々のルールを参照してください。

上記のうちのすべては累積します;「+」DRMs は攻撃者に有利;「-」DRMs は防御側に有利です。

## 10.5 ショック戦闘後前進

もし防御側がショックか突撃テーブルの結果でヘクスを開ける場合、空けられたヘクス毎に、攻撃側は攻撃ユニットの一つをそのヘクスに前進させなければならない。最も良い Defensive DRM のユニットが前進します。もし同じなら、持ち主のプレイヤーが選びます。前進したユニットは、望むなら、前進の後で、方向を変えることができます。(訳注)継続攻撃の場合は、前進の後に方向を変えることができません。(12.7)

複数ユニットへの攻撃:

全ての複数攻撃が終わった後に前進します、そしてそれらの攻撃の一つで Disordered とはならなかったもののみが前進します。もし 2 つ以上の防御者が退却したら、勝利ユニットはどちらのヘクスに前進するか選べます。

(訳注)その戦闘の結果において Disorder を受けなかったユニットが戦闘後前進の権利を有するようです。

例えば、SHOCK 戦闘開始時に既に Disordered であっても、その戦闘結果で”攻撃側 Disorder”の結果でなければ、前進できます。ただし、”継続攻撃”の場合は、その戦闘において”攻撃側 Disorder”の結果を含んでいても、戦闘後前進＋継続攻撃を行う(must)のようです。

## 11.0 突撃

### 11.1 突撃の概要

突撃は移動ではありません;それは戦闘／ショックの一部です。敵ユニットと隣接してスタートする騎乗 MAA は、そのユニットにショック攻撃はできるが、突撃はできません。

[\(Errata\)活性化開始時に敵 ZOC にいるユニットは、この活性化で突撃はできません。](#)

Disordered の騎乗 MAA は突撃できない;それらは突撃ではなくショック攻撃はできます。

### 11.2 突撃の利点

騎乗 MAA の突撃は、戦闘解決時に+2DRM を得ます、そして Charge Table(Shock Table ではなく)で攻撃を解決します。しかし、もしユニットがその活性化の間に移動していたら、+1DRM のみとなります。

### 11.3 突撃の手順

突撃のために、騎乗 MAA は活性化の戦闘の開始時に(移動時ではなく)、目標のユニット(複数)から 2〜3 ヘクスの距離にいないといけない、また、目標ヘクスへ LOS が通らなければならない。一つのユニットがいくつかの突撃ユニットの目標となり得ます。全ての突撃は、全ての突撃の解決の前に、Charge マーカーを置くことによって明示されます。突撃は全ての戦闘の解決の一部として、突撃ユニットを目標の隣接ヘクスへ移動させて、解決します。そう動くとき、突撃する MAA は移動の途中で 1 頂点分のみの方向転換ができます。(訳注)突撃するユニットは目標ユニットに対して最短距離を通る必要



はありません。例えば、遠回りして目標ユニットの側面／背面を攻撃する位置に移動することができます。ただし突撃するユニットの前面ヘクスに進みながら1頂点分の方角転換のみで出来なくてはなりません。

プレイノート:もしなんらかの理由で、目標が存在しないなら(他の戦闘で)、個々の突撃を解決するときに、突撃は起こらず、移動もできません。

突撃の通路の上に(突撃対象の他の)敵ZOCか地形(コルトレイク(Courtrai)の溝(ditches)のような)があれば、突撃を妨害します。もし地形が突撃機能を無効にするなら、ユニットは突撃できません。

プレイノート:

突撃は移動の一部ではないので、騎乗MAAユニットは移動で全てを使うことができます(ただし11.2を参照)、そして突撃の際にさらに”移動”できることになります。また、突撃が反応(Reaction)射撃のトリガーとなることに注意してください。(9.2)

(訳注)突撃の間に、もし騎乗MAAユニットが射撃によってDisorderedになったら、そのような突撃は通常のショック攻撃として解決される。(from BGG Forums by RHB)

## 11.4 不本意な突撃

馬(高度にトレーニングされた恐ろしく大きな中世のものでさえ)は、歩兵の重防衛された戦列に”突撃”したくありません(その乗り手よりも多くの常識を示します)。

これを反映して、騎乗MAAが、dismounted MAAユニット(Unhorsedではなく)の前面ヘクスか、pike歩兵(axe歩兵ではなく)に突撃するときは、常に、突撃戦闘のときにユニットを目標の隣接へ移動させた後に、突撃プレイヤーはダイスを振ります。

- もしDRが0-4なら、突撃ユニットは突撃に成功する。
- もしDRが5-9なら、馬は気が進まずに突撃は鈍り、ユニットは突撃DRM無しで、かつShock COMBATテーブルでショック戦闘を行わなければなりません。さらに、もし複数の防御ユニットがいて、突撃する騎乗MAAがその一つに対して突撃が失敗したら、全てに対して突撃が失敗したこととなります。

(訳注)Pikeに対しては前面だけでなく側面／後面でも”不本意な突撃”のチェックを行うと思われます。

## 11.5 カウンター突撃

カウンター突撃は騎乗MAAの能力で、敵の攻撃の衝撃を、自身の突撃によって取り消します。カウンター突撃は防御リアクションで、防御側プレイヤーのみが行えます。騎乗MAAのみが(指揮下であってもなくてもよい)カウンター突撃のチェックを行えます。

騎乗MAAはDisorderedでなく、(攻撃ユニットの他の)敵ZOCにもいないならば、カウンター突撃を行えます。

- 射撃された
- ショック攻撃／突撃を、前面か側面ヘクスから受けた

射撃によってカウンター突撃をチェックするとき、それは射撃の後に解決します。

防御の騎乗MAAユニットは、1活性化(カウンター突撃のチェックのダイスが成功した後)の度に、カウンター突撃の命令のうちとして、方向を変えることができます。(後面からの攻撃は除きます)

それぞれの騎乗MAAユニットは敵活性化につき、カウンター突撃の成功は1回を限度とします。

## 11.6 カウンター突撃の成功

カウンター突撃のチェックのために、防御側はダイスを振ります。

- カウンター突撃するユニットのDefense DRMを加算/減算する。
- もし側面から攻撃されたら、ダイスに+1を加える。

もし調整後DRが0-4なら、カウンター突撃は成功します。

- もし騎乗MAAの攻撃に対してのカウンター突撃なら、+2(もしくは+1)の突撃DRMを取り消します(しかし、それでもCharge Tableを使用します)。全ての他のDRMはまだ影響します。元の攻撃側はまだ攻撃側で、どのユニットも移動しません。

- もし他のユニットに対してのカウンター突撃なら、元の防御側(カウンター突撃した)MAAが今や攻撃側となり(彼のターンではないが)、その攻撃は突撃として(+2DRMを得る)直ぐに解決される。元の防御ユニットは今や攻撃者で、もし新しい目標が隣接していなかったら(すなわち、射撃ユニット)、カウンター突撃ユニットは、突撃の効果として敵ユニットに隣接するように移動させます。もしなんらかの理由でそのような移動ができないなら、カウンター突撃は起こりません。

もしカウンター突撃するユニットが、他のユニットによる攻撃のターゲットであり、まだ解決されていないならば、後者はカウンター突撃の前に解決されなければならない。さもなければ、カウンター突撃は直ぐに解決される。これは移動とは考えられず(これは敵活性化に対するリアクションです)、カウンター突撃ユニットは自身の印刷された移動力を越えることはできません;それは必要に応じて移動することができます。

カウンター突撃の間に、もし騎乗MAAユニットが射撃によってDisorderedになったら、それでもカウンター突撃のチェックを行える。しかしながら、Disorderedユニットは突撃はできない、そのようなカウンター突撃は通常のショック攻撃として解決される。

## 11.7 カウンター突撃の失敗

もしダイスが5-9なら、カウンター突撃チェックは失敗で、攻撃プレイヤーは何も起こらなかったものとして続けます。

## 12.0 戦闘結果

### 12.1 Combat Result Tables

突撃する騎乗MAAはCharge Tableを使用します。他の全てのショック戦闘はShock Tableを使用します。

ショックとチャージ戦闘結果は、防御ユニットが正常かDisorderedかによります。射撃の結果もまた、目標が騎乗か下馬している(徒歩で)かによります。

### 12.2 Disordered

ユニットがDisorderedのとき、カウンターを”Disordered”面に裏返します。Disorderedの影響は:

- 移動力が-1になります(カウンターに記載されています)
- ショックレーティングが弱くなります(カウンターに記載されています)
- Disordered射撃ユニットはDRから-1されます(カウンターに記載されています)
- Disorderedユニットのショック戦闘は-2DRMとなります。
- Disorderedユニットは突撃とカウンター突撃を行えません。(ただし11.6を参照)

追加のDisorderedは、ユニットが既にDisorderedのときには影響がありません。

### 12.3 退却(Retreat)

退却するユニットは、結果を与えたユニットから1ヘクス離れるように移動しなければなりません。それはスタックできず、また敵のいるヘクスへ移動できません。それは敵ZOCへ入ることができます(これは反応(Reaction)射撃のトリガーになりません)、また方向転換ができます。もし退却が味方の射撃歩兵によってブロックされたら、ユニットを通過して追加のヘクスへ退却できます。もしそうしたら、射撃ユニットはDisorderdになります;もし既にdisorderedなら、それは離脱(Retired)になります。

退却路はユニットを所有するプレイヤーによって決められます。もし退却できないなら、それは除去されます。

(訳注)退却の際は、騎士以外のユニットでも射撃歩兵を通過できるようにです。

## 12.4 離脱(Retire)

このユニットが敵ユニット、敵 ZOC、通れない地形によって完全に回りを取り囲まれない限り、出来る限り軍旗(Standard)に近いところに置いてください(”Retired”マーカーを使ってステータスを示してください)。このようなケースでは(訳注:離脱できないとき)、離脱ユニットは代わりに除去されます。

(訳注)離脱ユニットは軍旗の場所(可能な限り近く)までテレポートします。

離脱ユニットは、1 回の活性化あたり 1 ヘクス分の移動力を持ち、それらは軍旗の方向に移動するのみです。もし離脱ユニットが攻撃されたら、Disordered として扱い、ショック解決のダイスに+2 を加えてください。離脱ユニットへのどのような好ましくない戦闘結果(退却(re retreat)、混乱(disordered)、なんでも)は、そのユニットを除去します。

プレイノート:

離脱ユニットは、コマンドの他のユニットと共に活性化されます。

## 12.5 Unhorsed

騎乗 MAA を Disordered 状態の Unhorsed MAA と取り替えます。Unhorsed ユニットの全て同じレーティングです。一度ユニットが unhorsed になると、会戦の残りは Unhorsed のままです。下の回復のルールによって、Disordered 状態から Unhorsed ユニットの回復することができます。

## 12.6 除去(Eliminated)

ユニットはもう戦力として有効ではなく、この日は終了しました。それをボードから取り除いてください。

## 12.7 継続攻撃(Continued Attack)

この結果が得られたら、攻撃ユニットの一つは方向を変えずに1ヘクス前進しなければならない、そして(Errata)前面ヘクスにいる全てのユニットを Shock(突撃ではなく)攻撃しなければならない。もし攻撃が2つ以上のユニットだったら、1つのみが前進します(最良の Shock DRM を選びます、そして、もし可能なら騎乗 MAA を選びます)。継続攻撃の解決は通常の Shock ルールを適用します。非アクティブプレイヤーは反応射撃やカウンター突撃を継続攻撃するユニットに対して行えません。もし攻撃ユニットがさらに継続攻撃の結果を得たら、前進しなくてはならず、(可能なら)再度攻撃しなければなりません。この実行の回数の制限はありません。

## 13.0 ユニットの回復

### 13.1 回復

DISORDERED:

Disordered ユニットの、活性化の間何もしないことによってステータスを回復します。もし敵ユニットに隣接していなくて、なにも行動しなかったら、disordered カウンターを通常面に裏返します。

RETIRED:

離脱ユニットが軍旗と同じヘクスか、1 ヘクス以内にるとき、その軍旗が活性化したら回復します。; 以下を参照。

活性化されたとき、Retired マーカーを取り除き、ユニットは Disorder 状態となるでしょう。

ユニットが、もし敵ユニットと隣接していたら回復しません。敵射撃ユニットの射程範囲内でも、あるいは指揮範囲外でも、ユニットは回復します。

### 13.2 軍旗(Standards)

様々なリーダーの軍旗はユニットの回復する場所です。離脱ユニットが、軍旗のヘクスと同じか 1 ヘクス以内にいて、そして敵ユニットに

隣接していなければ、軍旗が活性化されるとき離脱状態から Disordered に変わります。

軍旗は継続活性／継続奪取での活性化では活性化しません;軍旗はダイスによっては活性化されません。軍旗はコマンドによって活性化されます。もし軍が一つの軍旗しか持っていなかったら、そのコマンドとは全体の司令官(訳注:軍司令官)のコマンドです。軍旗が活性化されたときのみ、回復が起こります。(訳注)軍旗は指揮範囲外でも活性化されます。(From BGG Forum by RHB)

軍旗は移動しません。もし敵ユニットが軍旗のいるヘクスへ入ってきたら、軍旗は永久に除去されます、そして全ての離脱ユニットは(もしくはユニットが離脱状態になるとき)、それらも除去されます。

プレイノート:

軍旗が活性化すると、ユニットの回復のみ許され、移動できません。もし離脱ユニットを移動したかったら、そのコマンドを活性化させていただきます。

## 14.0 特別ユニットと戦術

### 14.1 Shield Wall

Shield Wall を使えるユニットは、Pike 歩兵と Dismounted MAA です。ゲームの開始時(セットアップのとき)もしくは活性化の最初(何かする前に)、コマンドのユニットを Shield Wall に入れる(もしくは出す)ことができます。それを示すために、Shield Wall マーカーをコマンドの個々の(資格のある)ユニットの上に置きます。Shield Wall の影響は:

- ・ユニットは移動できない、また Shock 攻撃を行えません。
- ・活性化の度に 1 頂点のみの方向転換ができます。
- ・前面ヘクスからの shock 攻撃が射撃のときに、-1DRM を得ます。
- ・騎乗ユニットは Shield Wall ユニットの前面ヘクスからの突撃を行えません;通常の Shock は行えます。
- ・Disordered ユニットの Shield Wall 状態になれません。しかし、Shield Wall に入っているユニットが Disordered になっても Shield Wall 内に残ります。
- ・もし Shield Wall 内のユニットが戦闘結果による前進の移動を強制されたら、それは Shield Wall 状態を失います。

Shield Wall の使用は制限される;個々の会戦を参照してください。もしシナリオが、軍が Shield Wall を使用できると書いていなければ、Shield Wall は使用できません。

デザインノート:

Shield Wall のスコット専用バージョンは〈シルトロン schiltron〉、スコットの会戦のルールを参照してください。

### 14.2 Hobilars

Hobilar は、射撃武装した歩兵ユニットが戦闘に急いで送るために馬を使って差し向けられた、その期間の用語です。それらは、戦うことができず、騎乗射撃ができません;それらは射撃歩兵となるために下馬します。騎乗しているとき、それらは Hobilar とみなされます(射撃能力無し、ZOC 無し、Shock 攻撃不可);

Hobilar は騎乗や下馬するために 3 移動ポイントを使います、それは彼らの移動の間のいつでもできます。それらは、敵ユニットに隣接していなくて、敵ユニットの射撃の射程範囲でなければ、どこでもそれを行えます。それらは、移動した(もしくは下馬した)ターンでは射撃できません。

## 15.0 指揮官

### 15.1 コマンド

ゲームの全てのユニットは、上述での言及のように、コマンドに所属しています。それぞれのコマンドは指揮官によって指揮されます。コマンドと指揮官はカラーストライプによって識別されます。

## 15.2 指揮範囲

指揮範囲は、指揮官からユニットまで MP で数えます（ヘクス数ではない）。通行不能な地形、敵ユニット、敵 ZOC には、もしそのヘクスが友軍ユニットに占められていても、指揮範囲は通りません、指揮官の指揮範囲内のユニットは、“指揮下にある”と考えられます。

重要:

普通では指揮範囲外とされるユニットが、（同じフォーメーションの）指揮下のユニットと隣接していたら、そのユニットも指揮下にあると考えます。これは、chain-reaction 効果と、隣接しているユニット全体のラインを指揮下に入れることができます。

指揮範囲外の影響:

ユニットが活性化の開始時に指揮官の指揮範囲外にいたら:

- ・敵ユニットに隣接するように移動できません。
- ・もし敵 ZOC (5.2) にいたら、移動できません。歩兵ユニットのみです、騎乗ユニットは離脱する移動ができます。

（訳注）指揮範囲外のユニットでもショック攻撃は可能です。（from BGG Forums）

## 15.3 ショック戦闘解決 DRM

指揮官とスタックしている騎乗 MAA が突撃（もしくはカウンター突撃の効果として）する場合にショック戦闘で +1 DRM を得ます。

## 15.4 指揮官の死傷

指揮官は殺されるかもしれませんが。

射撃のとき:

調整後の射撃 DR が 9 以上で、目標ヘクスに指揮官がいたら、ダイスを振ります。もし DR が『8』または『9』なら、リーダーは殺されます。それ以外は、効果はありません。

ショック戦闘、突撃のとき:

指揮官とスタックしているユニットが、Disordered もしくは離脱 (Retired) か、除去の結果を受けたら、指揮官のためにダイスを振り、指揮官の活性化値をマイナスします。もし調整後の DR が 3 かそれより大きければ、指揮官は“殺されます”。もし指揮官が生き残っても、戦闘ユニットがそうでなければ、彼のコマンドの最も近いユニットに彼を置きます。もし、敵ユニットや敵 ZOC によって、指揮官が取り囲まれているならば、（ダイスチェック無しで）代わりに捕らえられます。

## 15.5 指揮官の捕虜

もし敵ユニットが指揮官が単独でいるヘクスに進入してきたら、彼のコマンドの最も近いユニットに移動させてください（もしくは、彼のコマンドがもう残っていなければ、最も近い友軍ユニットへ移動させてください）。もし、敵ユニットや敵 ZOC によって、指揮官が取り囲まれているならば、（ダイスチェック無しで）代わりに捕らえられます。

## 15.6 指揮官の再配置

指揮官が殺されるか、または捕らえられた、次の活性化の開始時に、その会戦のあらゆる戦闘ユニット用の交換リーダーを置きます。死亡した（名前のある）指揮官は勝利条件にカウントされます。交換した指揮官が殺されても、勝利条件にカウントされません。交換指揮官は、必要なだけプレイに再使用されます。

## 16.0 勝利条件

それぞれの陣営の、除去／離脱したユニットと指揮官とダイスの合計が、Flight Level に到達したら、勝利が決定されます。到達したプレイヤーの相手プレイヤーが勝利します。Flight Level はコマンドの継続活性の後に決定されます。ゲームの初期段階では、これは必要ではありません。

（訳注: 除去/離脱の合計が Flight Level -9 になったらダイスロールを始めれば良い。）

次の Flight Point は DR に加算されます:

- ・3 ポイント・・・MAA ユニット（騎乗／徒歩）、King の除去
- ・2 ポイント・・・他のタイプのユニット、King 以外の指揮官の除去
- ・1 ポイント・・・離脱ユニット（タイプを問わず）

いくつかの会戦では追加の Flight Point の特別ルールがあります。（詳細はバトルブックを参照）

プレイノート:

軍旗を失うことは VP 計算に反映されないが、その離脱ユニットを元に戻すことが妨げられます。

## Clarifications

### 5.0 移動

Q. 道路に沿って移動しているとき、他の地形コストは無視できるのか（丘を登る、町、woods、等）？  
A. “丘を登る／下る”以外は無視できる。

### 7.0 Zone of Control (ZOC)

Q. 離脱ユニット（射撃/騎乗 MAA）は ZOC を持つか？  
A. 持たない。

### 8.0 スタック

Q. スタックルールでは戦闘ユニットは常にスタックできないとしている（移動中でも）。騎乗 MAA が射撃ユニットを通過する例外を除いて、ユニットが退却するときに。戦闘結果によって退却を強制されるユニットは、他の戦闘ユニットを通過する前に除去される。これは正しいか？  
A. はい。

### 9.1 射撃ユニット

Q. 離脱状態の射撃ユニットは反応射撃/防御射撃や他の射撃はできるか？  
A. できない。

### 12.3 退却 (Retreat)

Q. 退却ルールは 1 ヘクス離れるように移動しなければならない、としている。もし 2 つのユニットがショック攻撃で 1 つのユニットを攻撃し、退却の結果となったときどうなる？両方のユニットが攻撃したユニットから 1 ヘクス離れるように移動しなければならないか？  
A. はい。

### 12.4 離脱 (Retire)

Q. 離脱状態の射撃ユニットは反応射撃/防御射撃や他の射撃はできるか？  
A. できない。

### 13.2 軍旗 (Standards)

Q. 軍旗の場所で離脱 (retire) の結果となったらどうなる？  
A. そのような場合、軍旗と同じように、ユニットは除去される。

[妙訳作成] べいば  
2010.05.16 : ver1.0