

TERRAIN EFFECTS: FALKIRK

Terrain Type	MP Cost		Shock DRM		Missile Fire
	Mounted	Foot	Mounted	Foot	DRM
平地 (Clear)	1	1	—	—	—
沼地 (Marsh)	2	3	-2*	-1*	—
Pool/Bog	NA	NA	—	—	—
Woods	2	2	-2	-1	-1
小川 (Burn)	+1	+1	NA	-2**	—
騎兵ユニットZOCからの離脱*	0	+2			
騎乗MAAが射撃歩兵を通過する	+1[a]	NA			

a = 射撃ユニットのDisorderチェック(8.0)

*いくつかの攻撃側がMarshにいる

**川を越えての攻撃

TERRAIN EFFECTS: NAJERA

Terrain Type	MP Cost		Shock DRM		Missile Fire
	Mounted*	Foot	Mounted	Foot	DRM
平地、道路 (Clear, Road)	1	1	—	—	—
Village	2	2	-2	-1	—
より高地へ (Up Elevation)	+1	+1	-1	—	—
小川 (Stream)	+1	+1	-1	—	—
ナヘリリヤ川 (Najarilla River)	NA	NA	—	—	—
Bridge	+0	+0	-4	—	—
騎兵ユニットZOCからの離脱*	0	+2			
騎乗MAAが射撃歩兵を通過する	+1[a]	NA			

a = 射撃ユニットのDisorderチェック(8.0)

*GenitorのZOCからの離脱には適用しません

TERRAIN EFFECTS: GRECY

Terrain Type	MP Cost		Shock	Missile Fire
	Mounted*	Foot	DRM	DRM
レベル2か3の平地、道路 (Clear, Road)	1	1	—	—
レベル1の平地 (Clear)	2	2	—	—
林 (Grove)	2	2	-1	-1
Woods	2	4	-2	-2
Village	2	4	-2	-1
窪み (Pothole Hex)	+1	+0	—	—
River	NA	NA	NA	—
より高地へ (Up Elevation)	+1	+1	-1	—
上への急斜面 (Up Steep Elevation)	+2	+2	-2	—
騎兵ユニットZOCからの離脱	0	+2		
騎乗MAAが射撃歩兵を通過する	+1[a]	NA		

a = 射撃ユニットの
Disorderチェック(8.0)

GRECY Battle Specific DRM

DRM	Effect
-2	雨の中のCrossbows
+1	LongbowsがCrossbowsを射撃

GRECY Bombard Fire Table

DR	Result
0-2	影響無し
3-9	歩兵と騎兵(MAA以外): Disordered 騎乗MAA: Unhorsed Disorderdユニット: 撤退(Retire)

TERRAIN EFFECTS: BANNOCKBURN

<i>Terrain Type</i>	<i>MP Cost</i>		<i>Shock DRM</i>	<i>Missile Fire DRM</i>
	<i>Mounted</i>	<i>Foot</i>		
平地、道路 (Clear, Road or Track)	1	1	–	–
沼地 (Marsh)	2	2	–1/–2*	–
Woods	3	2	–2	–1
Village	2	2	–2	–1
小川ヘクスサイド (Burn Hexside)	+2D	+1	–	–
より高地へ (Up Elevation Change)	+1	+1	–1	–
窪み (Pothole)	+1	NA		
騎兵ユニットZOCからの離脱	0	+2		
騎乗MAAが射撃歩兵を通過する	+1[a]	NA		

D = Disorderチェック

a = 射撃ユニットのDisorderチェック(8.0)

*–1 歩兵がMarshヘクスから攻撃する / –2 騎兵がMarshヘクスから攻撃する

TERRAIN EFFECTS: POITIERS

<i>Terrain Type</i>	<i>MP Cost</i>		<i>Shock DRM</i>	<i>Missile Fire DRM</i>
	<i>Mounted*</i>	<i>Foot</i>		
平地、道路 (Clear or Road)	1	1	–	–
沼地 (Marsh)	3	2	–1	–
Woods	3	2	–2	–2
Village	3	2	–2	–1
より高地へ (Up Elevation)	+1	+1	–1	–
生垣ヘクスサイド (Hedge Hexside)	+1	+1	–2	–
溝ヘクスサイド (Ditch Hexside)	+2	+2	–3	–
騎兵ユニットZOCからの離脱	0	+2		
騎乗MAAが射撃歩兵を通過する	+1[a]	NA		

a = 射撃ユニットのDisorderチェック(8.0)

* Wagonsを含む

TERRAIN EFFECTS: COURTRAI

<i>Terrain Type</i>	<i>MP Cost</i>		<i>Shock DRM</i>	<i>Missile Fire DRM</i>
	<i>Mounted*</i>	<i>Foot</i>		
平地、道路 (Clear or Road)	1	1	–	–
沼地 (Marsh)	3	2	–1	–
Village	2	3	–2	–1
溝ヘクス (Ditch Hex)	2	3	–1	–
市街、教会、城 (Building Hex) [a]	NA	2	–3	–4
小川ヘクスサイド (Brook Hexside)	+1	+1	–	–
ライエ川ヘクスサイド (River Lys Hexside)	+2	+2	–2[b]	–
騎兵ユニットZOCからの離脱	0	+2		
騎乗MAAが射撃歩兵を通過する	+1[c]	NA		

a = 騎乗ユニットは建物/市街ヘクス、教会(4819,5116)に入れません

b = 河川を越えての攻撃

c = 射撃ユニットのDisorderチェック(8.0)

(訳注) 修道院 (Monastery) は侵入不可地形

[\(Errata: Marsh MP Cost\)](#)

射撃/射程範囲 DRMチャート(FIRE/RANGE DRM CHART)			
Unit Type	Range in Hexes		
	1	2	3
Longbow	+2	+1	-1
Wooden Crossbows	+2	0	-3
Genitors	+1	NA	NA
Slingers	-1	NA	NA

#DRMをFire Result Tableへ適用する

射撃結果テーブル(FIRE RESULTS TABLE)			
Target on Foot		Target Mounted	
Normal	Disordered	Normal	Disordered
0-4:NE	0-1:NE	0-4:NE	0-2:NE
5+:Dis	2-3:退却(Retreat)	5-6:Dis	3-7:離脱(Retire)
	4-6:離脱(Retire)	7+:Unhorsed*	8+:Elim
	7+:Elim		

調整後のDRが9+でリーダーがヘクスにいるとき死傷チェック

NE＝影響無し、Dis＝Disordered、Elim＝除去

*Unhorsed: 騎乗MAAのみ; 他の騎乗ユニットはDisordered

射撃DRM(DRM for Missile Fire)	
Dieroll	
Adjustment	Reason
??	射程距離DRM(Range Chart)
??	地形修正(会戦のTerrain Chart)
+1	騎乗MAAの側面/後面への射撃
-1	Disorderedユニットの射撃(ユニット毎)
-1	騎乗射撃ユニットの射撃
-1	Shield Wallに対しての正面への射撃

カウンター突撃(COUNTER-CHARGE DIEROLL)	
0-4 = 成功(11.6参照)	
5-9 = 失敗; 通常通りに防御する	

カウンター突撃ユニットのShock DRMを加算/減算する。
側面から攻撃されているとき、+1を加える。

不本意な突撃(CHARGE RELUCTANCE)	
騎乗MAA	
・DRが0-4なら、突撃に成功する。	
・DRが5-9なら、突撃DRM無しで、Shockテーブルで戦闘を行う。	

騎乗MAAがシルトロン防御のScots/パイク兵へ突撃	
・DRが0-7なら、突撃はできない; 全く攻撃できない。	
・DRが8-9なら、突撃DRM無しで、Shockテーブルで戦闘を行う。	

















SHOCK COMBAT TABLES		
ショック戦闘(SHOCK COMBAT(No Charge))		
Defending Unit's Status		
Adjusted DR	Normal	Disordered
0 or less	攻撃側Disordered 1ヘクス退却	攻撃側Disordered 1ヘクス退却
1	攻撃側Disordered 1ヘクス退却	攻撃側Disordered
2-3	攻撃側Disordered	影響無し
4	影響無し	影響無し
5	影響無し	防御側離脱(Retired)
6-7	防御側Disordered	防御側離脱(Retired)
8+	防御側Disordered 1ヘクス退却	防御側除去 and 継続攻撃

突撃戦闘(CHARGE RESULTS TABLE)		
Defending Unit's Status		
Adjusted DR	Normal	Disordered
0 or less	攻撃側Disordered	攻撃側Disordered
1	攻撃側Disordered	防御側離脱(Retired) 攻撃側Disordered
2-3	両者Disordered	防御側離脱(Retired) 攻撃側Disordered
4	防御側Disordered	防御側離脱(Retired)
5-7	防御側Disordered 1ヘクス退却	防御側除去 and 継続攻撃
8+	防御側Disordered 1ヘクス退却 and 継続攻撃	防御側除去 and 継続攻撃

ショックと突撃のダイス修正

DRM	Reason
+/-?	防御側 Shock DRM
+/-?	戦闘力修正
-2	攻撃側 Disordered
-1	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
+2	防御ユニットの側面を攻撃
+3	防御ユニットの後面を攻撃
+4	共同攻撃: 前面+側面、前面+後面、側面+後面 (上記の他の2つのDRMsと累積しません)
+1	突撃のときに、騎乗MAAに指揮官がスタック
+2	防御側が離脱状態(Retired)
-1	防御側がShield Wallで前面ヘクスへの攻撃
+2	防御側が射撃を装備していないGenitor
+/-#	Weapons system matrix修正
+/-#	Terrain修正
+2	騎乗MAAの突撃(ユニットが移動していたら+1 [11.2])

WEAPONS SYSTEM MATRIX(for Shock or Charge)

Attacker[a]							
Defender		<i>Mounted MAA</i>	<i>Dismounted MAA</i>	<i>Unhorsed MAA</i>	<i>Pike Inf</i>	<i>Axe Inf</i>	<i>Genitor[b]</i>
	Mounted MAA	0	0	-2	-1	0	-3
	Dismounted MAA	-1	0	-1	-1	0	-2
	Unhorsed MAA	+2	+1	0	+1	+2	0
	Pike Inf	0	+1	-1	0	+1	-2
	Axe Inf	+2	+1	-1	+1	NA	NA
	Crossbow Inf	+2	+2	+1	+1	+3	0
	Bow Inf	+3	+2	+1	+2	+3	0
	Slinger Inf	+4	+3	+2	+3	NA	0
	Genitor	+2	+1	0	+1	NA	NA
	Hobilar(騎乗)	+3	+1	0	+1	+1	NA

a = 表にないユニットタイプはショック戦闘や突撃が行えない

b = 突撃は行えない

[妙訳作成]ぺいば

2010.05.16 : ver1.0