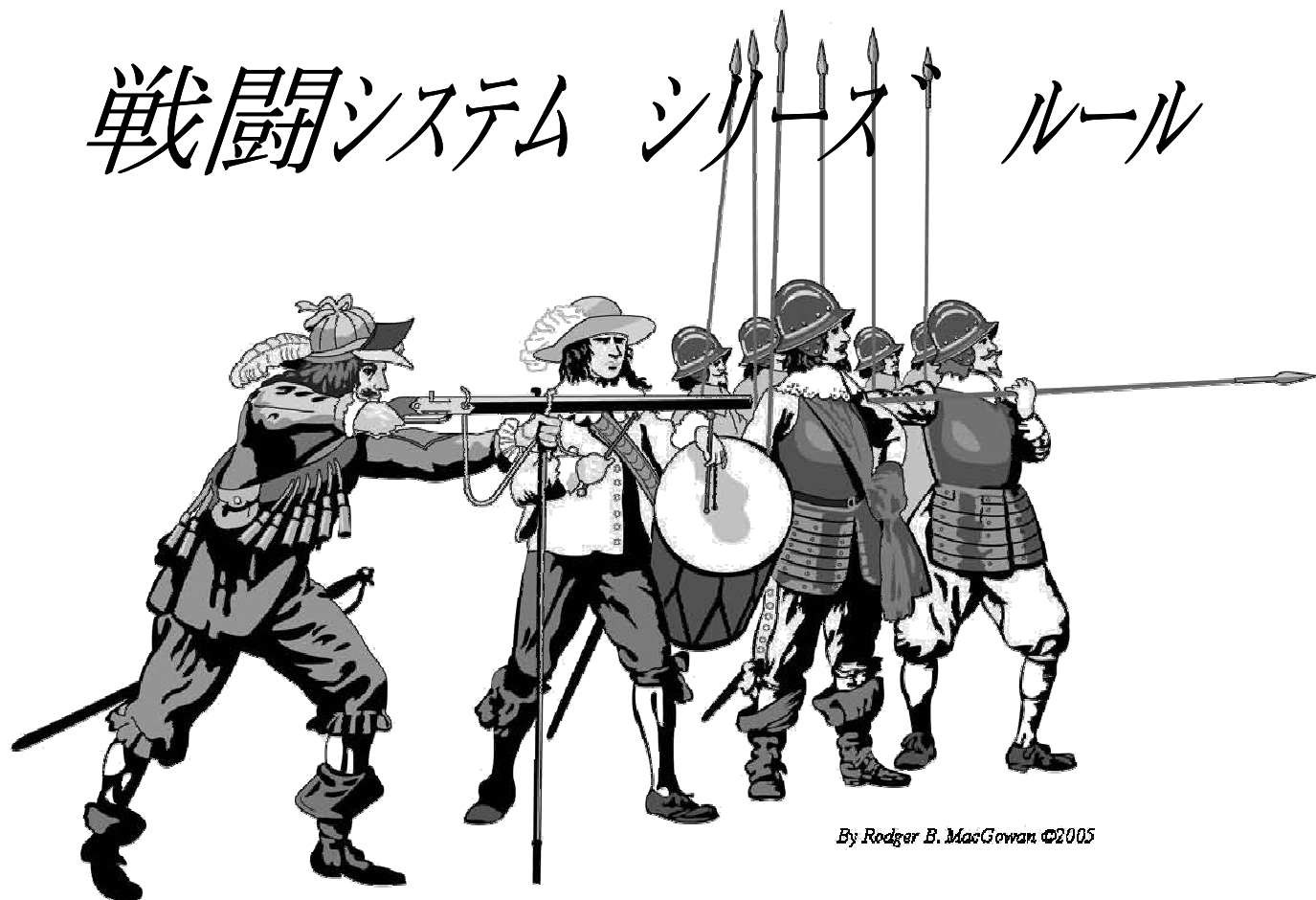


マスケット&パイク

戦闘システム シリーズ ルール



By Rodger B. MacGowan ©2005

ルールブック

5.0版

目次

1. 序	2	9. 対応行動	13
2. 備品と用語	2	10. 射撃戦闘	15
3. プレイの手順	4	11. 近接戦闘	20
4. 主導権と活性化	4	12. 士気	24
5. リーダーと命令	6	13. 回復と整列	24
6. 向きと隊列	8	14. 特別ユニット	25
7. 移動	10	15. 勝利の判定	27
8. スタック	11		

1. 序

「マスケット&パイク戦闘システム」シリーズは1630年から1680年に及ぶ時代の戦術戦闘ゲームを扱うシリーズである。本システムはこの時期に特有の戦法と指揮統制に対する制限の影響に焦点を当てたものである。現在までのところ、本シリーズのゲームは5つ発表されている：「此の呪わしき内戦 (TACW)」、「瑞典継戦セリ (SFO)」、「百合の旗の下で (ULB)」、「グスタフ・アドルフ大王 (GAG)」および「得たは栄光のみ (NGBG)」である。

注意： このルールブックは以前の版に優先され、多くの改定を含んでいる。多くの部分では、これらは新しいルールではないが、先のゲームから発行された明確化が含まれている。しかしながら、一部の僅かであるが鋭いルール変更があり、経験有るプレイヤーには開始する前に最低限1回は新しいルールに目を通しておくことを奨める。重要な変更が行われている項目には、この記号： >> を表示している。

このルールブックおよび図表類（および特別な戦闘に関連しない）変更は、MPBSの全てのゲームに適用されるものとみなすこと。

2. 備品

2.1 コマ

2.1.1 コマの種類： コマには以下の3つの種類がある。

- ・ 歩兵、騎兵、砲兵の連隊や旅団を表すユニット。
- ・ 様々な指揮官個人を表すリーダー。
- ・ ユニットやリーダーに関する変化を示すプレイヤーを補助するために使用されるマーカー。

2.1.2 ユニット： 各ユニットには3つの情報とアイコンがコマに印刷されている。アイコンは歩兵、騎兵、砲兵の区別を容易にする。各ユニットにはユニットの種類（「12-24lb」や「Dragoon」）や名称（「I/Skippon」や「Rupert LG」）。これはたいいてい史実上の指揮官の名前）が書かれている。歩兵と騎兵は1から20までの戦力が書かれている。1戦力は80-100人の兵士を表している。砲兵には戦力が書かれておらず、代わりに水平射撃射程と最大射程が書かれている。全てのユニットは4から8までの士気値を持っている。士気値は大きいほどよい。リーダーはユニットとはみなされないことに注意すること。

騎兵ユニットの例

ユニットの名称
戦力ポイント
士気値

ウィング表示
R=右翼
L=左翼
C=中央



ユニットはその戦力ポイントの左側に文字が付されている場合がある：これらの文字とそれ以外の翼表示は各ゲームプレイブックで説明されている。

砲兵ユニットの例

砲兵の種類
士気値
水平射程
最大射程

二重砲兵ユニットは、その種類帯に「Dbl」の略語と、その帯の下に×2と表示する別の帯がある。

重装歩兵の例



軽歩兵の例



一部の2ヘクス重歩兵ユニットにはその上辺には3つの矢印がある。これは、ユニットがスウェーデン式大隊であることを示す。

2.1.3 リーダー： リーダーコマにはそのリーダーの名前と0から-2までの指揮値（-2が最高）が書かれている。

リーダーの例

リーダーの名称
指揮値

2.1.4 マーカー類

	ピストル未装填 (10.7項、参照)		捕獲された砲 (10.8.9項、参照)
	ピストル1回使用済 (10.7項、参照)		縦隊 (6.3.4項、参照)
	荷駄馬車		散開隊形 (6.3.3項、参照)
	損害ポイント (10.6.1項、参照)		ハリネズミ陣形 (6.3.2項、参照)
	一斉射撃 (10.4項、参照)		手番継続不可 (4.4.2項、参照)
	ターン (3.4C項、参照)		移動隊形の砲兵 (7.3.3項、参照)
	士気動揺 (12.4項、参照)		襲撃命令 (5.5項、参照)
	士気崩壊 (12.4項、参照)		待機命令 (5.5項、参照)
	隊列崩壊 (12.4項、参照)		回復命令 (5.5項、参照)
	隊列崩壊& 士気動揺		防御命令 (5.5項、参照)
	モーメントム (11.3.6項、参照)		インターセプション済 (9.3.3項、参照)

用語集

アクション： リーダーもしくはユニットは1つ以上の以下のアクション： 移動、射撃、回復、または整列を、そのウィングの命令の制限内で行うことができる。

活性化側： 活性化したウィングのユニットおよび／あるいはリーダー。活性化側のユニットまたはリーダーは、アクションを行える。一方の軍の1個のウィングのみがある時点で活性化され、そのウィングのリーダー、軍司令官、およびそのウィングのユニットが活性化側になる。活性化側プレイヤーとは、活性化側ユニットもしくはリーダーを所有するプレイヤーのことである。

砲兵： 大口徑野砲の中隊。戦闘に際立った効果を与えるだけ充分に大きい砲だけが反映されている。二重砲兵隊は、勝利ポイント（15.0項）または図表に特に指示されている点を除いて、通常の砲兵隊と同じである。

受手番奪取： その活性化が一時的に手番奪取によって割り込みを受けているウィングは受手番奪取状態であり、そのウィング司令官にはその状態を表示するために受手番奪取（Bypass）マーカーが置かれる。

騎兵： この時代では、乗馬部隊は2種類あった：

胸甲騎兵： 前面と背面に甲冑を着け、2丁のピストルと剣で武装した騎兵。

火縄銃騎兵： 胸甲騎兵程の重装甲を着けておらず、火縄銃騎兵はカービン銃、2丁のピストルと剣を装備していた。

これらの種類の両方とも、乗馬状態で密集した隊形（3または6列の深度で）で戦った。ピストルおよびカービン銃射撃は、剣による接近戦の前段階あるいはその代わりに広く使用された。差異に関してはイギリス軍のように装備の面だけでなく戦術面でもあったが、スウェーデン軍およびバイエルン騎兵は典型的な火縄銃騎兵（時々原語でHarquebusierと綴られる）としての装備をされたが、胸甲騎兵として運用された。火縄銃騎兵は、その戦力の前の‘A’によって表示される。その他特別な指示が無いかぎり、ルールが“騎兵”に言及している場合は、両方の種類のユニットに言及する。

注意： 胸甲騎兵は、「此ノ呪ワシキ内戦」においてのみ使用される。

手番継続： 丁度活性化を終了したばかりのウィングが2回目、または3回目の活性化を試みることができる手順。

手番終了： ウィングがその最終アクションを実施した後、そのウィング司令官はその終了面に裏返される。これによってウィングがそのターンにいかなる理由によっても再び活性化することを防止する。

隊列： 大型の密集した隊列は、当時の低次元な戦術と指揮統制の機能上大変重要であった。全てのユニットは、その他表示されていないかぎりは“通常”の戦闘隊形である。歩兵は、兵員が腕を完全に伸ばした間隔で並んでいる6から10の列で構成されていた。騎兵は、馬が1から2ヤードの間隔で並んでいる3または6の列で構成されていた。戦闘と移動の間、隊列は混雑化し混乱するので、部隊の機動力と効率性は低下を免れなかった。

重装歩兵： マスケット銃と槍の集団または群塊に配列された徒歩歩兵。これらの徒歩の兵士達は、集中したマスケット銃および／あるいは集中した槍の効果を最大限に高めるために、連隊または旅団（一緒にまとめられた2個か3個の連隊）に編制されていた。利用できれば、槍兵だけが、胸板、草摺（胸板の下部に丁番で取付られた大腿部の保護具）および胄で構成された甲冑を着用していた。マスケット銃兵は広縁のフェルト帽を被り、予め計量されている火薬入りの小さな火薬入れが付いている独特な弾薬帯を胸に襟掛けしていた。マスケット銃杖は、取り扱っている時期に一般的に使用されなくなった。大砲の記号も付いている重装歩兵ユニットは、固有の連隊砲を装備しているものとみなされる。また、少数の槍兵がいない重装歩兵ユニットがあり、それらは槍兵団が廃止されたか大幅に数が減らされたユニットを表している。

打撃： ユニットは3種類の異なる種類の打撃を被る可能性がある： 兵員損失（10.6.1項）、士気打撃（12.4項）、隊形打撃（6.3.1項、7.3項）。

非活性化： 現行の活性化ウィングの属していない指揮官またはユニット。これらのユニットは、活性化敵ユニットによって実行されたアクションに対応する資格がある。

歩兵： 重装あるいは軽歩兵のどちらかに等級分けされる。単独で用語が使用される場合、軽および重装歩兵ユニットの

両方に言及する。

軽歩兵： マスケット銃装備の徒歩歩兵の小部隊。彼らは、当時の散兵であった。彼らは槍を装備していなかったため、近接戦闘を回避しながらマスケット銃で敵の阻止に努めていた。ゲームには2種類の軽歩兵がある： マスケット銃兵と龍騎兵である。

マスケット銃兵： マスケット銃兵は特別任務のために正規の連隊から選抜されていた。特命マスケット銃兵とも呼ばれる。

龍騎兵： 標準長のマスケット銃を装備し、歩兵として下馬状態で戦った騎兵の連隊。龍騎兵は、龍騎兵連隊としての固有の部隊一体性があったので特命マスケット銃兵よりも高い士気値を持っている。それ以外は、ゲームの範疇内では同じに扱われる。

リーダー： 軍司令官とウィング司令官は、総体的にリーダーと呼ばれる。リーダーは、ユニットとはみなされない。

MC： 士気チェックの略。様々な状況によってユニットに対する士気チェックが要求される。1個のサイコロを振る； ルールに従って修正を適用する。結果がユニットの士気値よりも大きい場合、士気チェックに失敗したことになり、不利な影響を被る（12.0項）。

モーメンタム： 敵ユニットを“突撃”する上での付加的攻勢優位。突撃はこの時代の間、通常はギャロップまたは駆け足で放たれることは無く、これらの大型の部隊の急接近が不動の防御陣に対して見るべき効果があった。近接戦闘解決時に使用される（11.0項）。

士気： ユニットの相対的耐久力、衝動、積極性および経験度の尺度。全てのユニットは、4から8の士気値を持っており、高い程良好である。

MA： 許容移動力の略。移動ポイント（MP）で表されている1回のターン中にユニットが移動できる距離の尺度（7.2項）。

AC： 軍司令官の略。その陣営の軍の総司令官。彼は自分に従属するウィング司令官とは異なる能力を持つ。

命令： プレイヤーは、自分のウィングにそのウィングのユニットが実行できるアクションの種類と範囲を決定する特定の命令を割り当てる。以下の命令が利用可能である： 襲撃、待機、防御、および回復。

非フェーズ側または非活性化側プレイヤー： フェーズ側プレイヤーではないプレイヤー。

パス： フェーズ側プレイヤーがウィングを活性化させることを辞退する、あるいは不可能である場合、パスすることになり、非フェーズ側プレイヤーが今度はフェーズプレイヤーになる。両方のプレイヤーが連続してパスした場合、アクションフェーズは完了し、プレイは潰走移動に進行する。パスしたWCをその終了面に裏返すこと。

フェーズ側または活性化側プレイヤー： 現在活性化しているウィングを指揮するプレイヤー。

手番奪取： 非フェーズ側プレイヤーによって、フェーズ側プレイヤーのウィングの活性化または手番継続に割り込み、そして自分自身の非活性化（終了していない）ウィング1つを代わりに活性化させることを試みる手順。

対応範囲： 敵の活動がユニットの対応を惹き起こす、ユニットを取り囲むヘクス（9.0項）。砲兵ユニットに関する対応範囲は、歩兵および騎兵に関する対応範囲とは異なり、範囲それ自身はユニットが実行する対応の種類によって異なる。

>>潰走： 何らかの理由で士気崩壊したユニットの退却は、潰走とみなされる。これには、ユニットが士気崩壊（12.4.3項）になった時に要求される2ヘクス退却、または潰走移動フェーズ中の退却（13.4項）も含まれる。

2ヘクスユニット： ダブルサイズ（つまり、長方形型のもの）重装歩兵ユニット。これらのユニットは2つのヘクスを占め、向き、移動および戦闘に関する特別なルールの制限を受ける。

ウィング： この時代の典型的な軍は、3つのウィングから構成されていた： 右翼、中央、および左翼である。ウィング司令官（WC）が、それぞれのウィングを指揮する。左翼と右翼は通常は騎兵から構成され、中央は歩兵から構成されていた。重装歩兵の配備されていないウィングは、騎兵ウィングをみなされる。

2.2 図表類とサイコロ

ゲームにおける図表類の使い方は本ルールの中で説明される。本ゲームには10面体サイコロを使用する。「0」はゼロとして扱われる。10ではない。特に指示の無い限り、どの図表でも0以下は0の列を参照し、9以上は9の列を参照すること。

2.3 用語

前のページにある「用語集」ではルールや図表に現われる用語や略語を説明している。

2.4 スケール

- ・ 1ターン： 20-30分
- ・ 1ヘクス： 100ヤード
- ・ 1戦力： 80-100名の兵士
- ・ 1個砲兵ユニット： 3から4門の大砲または7から8門の「二重砲兵中隊」
- ・ 騎兵ユニットは200-500騎の連隊またはスコードロン
- ・ 重装歩兵は400から2000名のパイク兵とマスケット銃兵の混成であり、連隊ないし旅団（ときに英語でバタリアとかテルティアと呼ばれる）規模である。
- ・ 軽歩兵は100から300名のマスケット兵か龍騎兵である。

2.5 質問

プレイに疑問は無いだろうか？切手の貼ってある住所の書かれている返信用封筒を同封の上、郵便で送るか：

GMT Games

用件： Musket & Pike Battle Series Q's

P.O. Box 1308

Hanford, CA 93232-1308

また、いずれかのアドレスでインターネット経由で受け取れることもできる：

デザイナー： ベン・ハル (benhull@bellsouth.net)

TACWディヴェロッパー： マーティ・アルンスドルフ
(marnsdorf@yahoo.com)

GAG、SFO、およびULBディヴェロッパー：

ディック・ヴォーラー (dvohlers@mindspring.com)

発行元： GMTゲームズ (gmtgames@aol.com)

我々はGMTゲームズのウェブサイト (www.gmtgames.com) 上で継続的サポート行っている。多くのウォーゲーマーとは、コンシムワールドのディスカッションボード (www.consimworld.com) 上でも会うことができる。

3. プレイの手順

各ゲームターンは以下の手順に従って行なわれる。

3.1 主導権フェーズ

両プレイヤーはどちらのプレイヤーが先攻プレイヤーとなるかを決定し、最初のウィングを活性化させる (4.1項、参照)。

3.2 活性化フェーズ

手番プレイヤーは未終了ウィング1個を活性化させるかパス (4.5項) することができる。ウィングを活性化させる手順については4.2項を参照すること。活性化が終了 (連続活性化 [4.3項] を含む) したら相手プレイヤーはウィング1個を活性化させるかパスすることができる。通常、活性化プレイヤーと非活性化プレイヤーが交互にプレイするプレイヤーになることになる (例外に関して4.3.2項と4.4項、参照)。このフェーズは全てのウィングが活性化を終了するか、両プレイヤーが連続してパスするまで繰り返される。

活性化フェーズの手順：

- A. **手番奪取の試行：** あるウィングが活性化された場合、非活性化側プレイヤーは自分のウィング1個を先に活性化させるためにその活性化の妨害を試みる事ができる。試行が成功すれば、手番奪取をされたウィングに受手番奪取「Bypassed」マーカーを置くこと (4.4.2項参照)。手番奪取をされたウィングは手番奪取したウィングが活性化を終了した直後に活性化される。
- B. **命令変更：** 活性化したウィングは現在の命令の変更を試みる事ができる (5.7項)。
- C. **アクションの実行：** 活性化したウィング所属のユニットは、現在の命令の制限内で、以下のアクションの内一つだけを実行することができる：
 - ・ 移動 (7.0項)
 - ・ 移動および／またはピストル射撃 (騎兵のみ； 7.0項および10.2項)
 - ・ 通常歩兵射撃 (10.3項)
 - ・ 一斉射撃 (重装歩兵のみ； 10.4項)
 - ・ 砲兵射撃 (10.8項)
 - ・ 回復 (13.0項)
 - ・ 整列 (13.0項)
- D. **近接戦闘：** ユニットの隣接するユニットを近接戦闘で攻撃する (11.0項、参照)。
- E. **手番継続：** 活性化したウィングは2回目ないし3回目の活性化を試みる事ができる (4.3項)。試行に成功すれば、ステップAに戻る。
- F. 活性化したウィングが手番継続に失敗したりそのターンの3回目の活性化を終了したり、手番プレイヤーがそのウィングをそれ以上活性化させることを望まない場合は以下のどれかを該当するものを実施すること：
 - a) 手番奪取されたウィングがあれば、それを活性化してステップBに戻る。
 - b) 手番奪取されたウィングが無ければ、プレイヤー達は次に活性化されるウィングを判定し (4.2項)、ステップAに戻る。
 - c) 全てのウィング司令官が終了していれば、潰走移動フェーズに進む。

3.3 潰走移動フェーズ

士気崩壊状態の全ユニットが潰走移動を実行する (13.4項)。

3.4 マーカー除去フェーズ

- A. 全ての一斉射撃「Salvo」マーカーを取り除く。射撃済み砲兵と終了リーダーは表に戻される。
- B. リーダー補充表をチェックし、このターンに除去されたリーダーの運命を判定する。
- C. 戦場放棄 (4.6項) を判定する。これでシナリオが終了せず、かつ、まだプレイすべきターンが残っているならターン記録欄上のターンマーカーを進め、次のターンに移ること。

4. 主導権と活性化

4.1 主導権判定

>>4.1.1 手順： 主導権フェーズにおいて、両プレイヤーはどのウィングが最初に活性化されるかを判定する。主導権は現在各ウィングに発令されている命令によって判定される。主導権は「襲撃 (Charge)」命令を受けたウィング数の最も多いプレイヤーが、それらウィングのうちどれを最初に活性化させるかを選択する。「襲撃 (Charge)」命令を受けたウィングがどちらにも一つも無い場合、「待機 (Make Ready)」命令を受けたウィング数の最も多いプレイヤーが、それらウィングのうちどれを最初に活性化させるかを選択する。「待機 (Make Ready)」命令を受けたウィングがどちらにも一つも無い場合、「防御 (Receive Charge)」命令を受けたウィング数の最も多いプレイヤーが、それらウィングのうちどれを最初に活性化

させるかを選択する。正に開始時にターン毎に1回だけ、主導権を判定する。ウイングの活性化させる順番の時にそのリーダーが地図上に存在しない（負傷したまたは追撃中のどちらかで）場合、ウイングは活性化させられない。

4.1.2 同数時の判定： 両プレイヤーで同じ命令のウイング数が同じで、かつ、その命令がそのターンでの「最高位」である場合、どちらのプレイヤーがその命令を持つ最高のウイング司令官を持っているかを判定する。-2のウイング司令官は-1より優秀であり、-1は0より優秀である。指揮値が最高のウイング司令官を持つプレイヤーが主導権を取り、ターン「最高位」の命令を持つ彼のウイングの内一つを活性化させる。もし、指揮値も同じ場合、サイコロを1個ずつ振り、出目の大きい方が主導権を取る。

4.2 活性化優先順位

4.2.1 各ウイングは通常の手順でも、手番奪取（4.4項）によっても1ターンに1度だけ活性化される。活性化は、活性化優先順位の高い命令を受けたウイング全てが活性化を終えるまで、プレイヤー間で交互に行なわれる。それまで優先順位の低い命令を受けたウイングが活性化されることはない。手番奪取（4.4項）は通常の手順の例外である。活性化優先順位は：

1. 襲撃 (Charge)
2. 待機 (Make Ready)
3. 防御 (Receive Charge)
4. 回復 (Rally)

例1： プレイヤーAは、2個の襲撃命令下のウイングと1個の回復命令下のを持っている。プレイヤーBは、1個の襲撃命令下のウイング、1個の待機命令下のと1個の回復命令下のを持っている。プレイヤーAの方が多くの襲撃命令を受けているウイングを持っているので、彼が主導権を取り、そして襲撃命令下の自軍ウイングの内に1つを活性化させる（所有者が選ぶ）。そのウイングが終了した後、プレイヤーBは自分の襲撃命令下のウイングを活性化させる；プレイヤーBも終了したら、手番は襲撃命令が残っているプレイヤーAに戻る。襲撃命令を受けている全てのウイングが終了したら、待機命令のウイングが活性化される。

例2： プレイヤーAは、2個の襲撃命令下のウイングと2個の待機命令下のを持っている。プレイヤーBは、1個の襲撃命令下のウイング、1個の待機命令下のと1個の回復命令下のを持っている。手番奪取を考えないと、ウイングは以下の順番で活性化される：

プレイヤーA 襲撃命令ウイング1
 プレイヤーB 襲撃命令ウイング
 プレイヤーA 襲撃命令ウイング2
 プレイヤーB 待機命令ウイング
 プレイヤーA 待機命令ウイング1
 プレイヤーA 待機命令ウイング2
 プレイヤーB 回復命令ウイング

注意事項： 一方のプレイヤーが、他方のプレイヤーがウイングを活性化させる前に、複数のウイングを活性化させることは全ての襲撃命令下のウイングは襲撃命令より下位の命令を受けているウイングより先に活性化されるという理由で、有り得る。

4.2.2 現在活性化されているウイングのユニットは3.2.C項に列挙されたアクションのうち、一つを実行することができる（これらのアクションはどのような順序で実施しても良い）。アクションの選択は現在活性化しているウイングが受けている命令（5.6項参照）や場合によってはユニットの種類によっても制限を受ける。手番プレイヤーがアクションを実施しているときに、非手番プレイヤーはリアクション（9.0項）を実施することができる。

4.2.3 ウイング所属のユニットが全て除去された場合、そのウイングは活性化に関して無視される。

4.3 手番継続

4.3.1 一般則： たった今活性化を終えたばかりで、かつ「回復」命令を受けていないウイングは再度活性化を試みることができる。一つのウイングはこれを2回まで行うことができる（つまり、合計3回活性化できる）。そのウイングに手番継続を試みさせるか否かは常に任意である。

4.3.2 手順： 手番プレイヤーは手番継続表を参照し、そのウイングの命令を用いて手番継続に必要なサイの目の範囲を確認する。サイコロを1個振り、該当する全ての修正を加える。修正後のサイの目が手番継続表に示された範囲内であれば、そのウイングは再び活性化することができる。修正後のサイの目が範囲外であれば、そのウイング司令官は「終了面」に裏返され、次のウイングの活性化に移る。

4.4 手番奪取

4.4.1 一般則： 非手番プレイヤーは手番プレイヤーのウイングの活性化（または手番継続）を妨害し、自分のウイングを先に活性化させようと試みることができる。これは手番奪取と呼ばれる。手番奪取試行は通常のウイング活性化の直前、または手番継続判定に成功した直後に実施することができる。手番奪取可能なウイングはそのウイング指揮官が「終了」しておらず、かつ現在の命令が「回復」でないものである。手番奪取されたウイング司令官には受手番奪取「Bypassed」マーカーを置くこと。彼のウイングは手番奪取したウイングが終了した直後に活性化することができる。手番奪取されたウイングがそのターンの最初の活性化の直前に再度手番奪取されることはない。

4.4.2 手順： 非手番プレイヤーは「手番奪取表」を参照し、手番奪取を試みるウイングの現在の命令と照合して手番奪取に必要なサイの目の範囲を探す。サイコロを一つ振り、該当する修正を全て加える。成功であれば、非手番プレイヤーはそのウイングをすぐに活性化させる（パスはできない）。そのウイングは通常の活性化と同じように手番継続を試みることができる。手番奪取されたウイング司令官は受手番奪取「Bypassed」マーカーを置かれ、手番奪取したウイングが終了した直後に活性化される。手番奪取に失敗した場合、そのウイング司令官には継続不可「No Continue」マーカーが置かれる。「No Continue」マーカーの置かれた指揮官は通常通り活性化することができるが、手番継続を行なうことはできない。「No Continue」マーカーを置かれたリーダーがあとで再度手番奪取を試行することはできるが、失敗した場合にそのリーダーは終了面に裏返され、そのターンは活性化することができない。一人のリーダーが手番奪取に失敗しても、非手番プレイヤーは同じ活性化に対し、別のリーダーで再度手番奪取を試みることができる。

4.4.3 手番継続に対する手番奪取： 非手番プレイヤーは手番プレイヤーが手番継続に成功しており、かつその活性化を始める前に手番奪取を試みることができる。手順は4.4.2項と同じである。しかし、手番奪取の成功は手番継続をキャンセルさせ、手番奪取されたリーダーには「Bypassed」マーカーを置く代わりに終了面に裏返される。この場合、「受手番奪取された」ウイングは存在しない。奪取失敗の罰則は4.4.2項と同じ。

4.4.4 手番奪取に対する手番奪取： 「Bypassed」マーカーを置かれたリーダーのみが手番奪取したリーダーの手番継続に対する手番奪取を行なうことができる。成功すれば、継続しようとしたリーダーは終了面に裏返される。失敗したら、手番奪取されたリーダーに「No Continue」マーカーを置くこと。もし、すでに「No Continue」マーカーが置かれていたなら、終了面に裏返すこと。

4.5 パス

プレイヤーはウィングを活性化させる代わりにパスすることができる（例外： 襲撃「Charge」命令を受けたウィングはパスすることができない； 5.6.1項参照）。パスしたウィング司令官を終了面に裏返し、次の活性化に移る。軍司令官はウィング司令官がパスしたフェーズでは活性化（5.1.1項）することができない。

4.6 戦場放棄

各ターンのマーカー除去フェーズに、全てのリーダーの命令を確認すること。どちらかの陣営の全リーダーが「回復（Rally）」命令を受けていたら、その陣営は戦場を放棄したものとみなされ、シナリオが終了する。（両陣営が同じターンの戦場を放棄することもあり得る。）地図上にまだ登場していない完全なウィングについては考慮しないこと。15.0項に従って勝利を判定するが、戦場を放棄した陣営は引き分けより良い結果を得ることはできない。



5. リーダーと命令

リーダーは自分の指揮下にあるユニットのアクションに影響と統制をもたらす。各戦闘毎にシナリオルールで規定される一人の総司令官と複数のウィング司令官がいる。

5.1 総司令官（AC）

5.1.1 各軍には一人の総司令官がおり、彼は自軍のウィングが活性化（手番継続と手番奪取も含むが、手番奪取された場合とパスした場合は含まない）たびに毎回活性化される。総司令官は終了することがなく、ターン中に何度でも活性化することができる。総司令官の実施するアクションには命令による制限（5.6項参照）は適用されない。更に、総司令官によるアクションは命令による制限を無視することができ、その活性化フェーズのそのユニットのアクションとみなされる。（例えば、総司令官が襲撃「Charge」命令を受けたウィングのユニットを回復させるとする。そのユニットはその活性化中、最も近い敵に最低1ヘクス分接近する必要はないし、することもできない。）

>>5.1.2 総司令官は、スタックしているユニットと一緒にインターセプト、近接戦闘後の前進や後退を行なうことができ、彼の居るヘクスを通過して前進や後退するユニットと一緒に移動することができる（前進や後退の際に「拾い上げられる」ことができるわけである）。潰走するユニットと一緒に移動することもできる。それは近接戦闘の結果、潰走移動時、その他の理由でもよい。

これらのアクションとは別に、総司令官は活性化するたびに以下のアクションの内一つを実施することができる：

- 命令変更の補助： 総司令官がウィング司令官(WC)とスタックしているか隣接していれば、総司令官は彼の指揮値をウィング司令官の命令変更試行に加えることができる。
- >>移動： 総司令官は8移動力を持ち、単独で、または一緒にスタックしているユニットと移動することができる。
- 手番継続や手番奪取の補助： 総司令官がウィング司令官とスタックしているか隣接していれば、総司令官は彼の指揮値をウィング司令官の手番継続／奪取の試行に加えることができる。
- 整列： 総司令官とスタックしているか隣接しているユニット一つの整列（13.0項）を行なうことができる。そのユニットは活性化しているウィング所属である必要はない。

- 回復： 総司令官とスタックしているか隣接しているユニット一つを自動的に回復（13.0項）させることができる。そのユニットは活性化しているウィング所属である必要はない。

5.2 ウィング司令官（WC）

>>5.2.1 ウィング司令官（WC）は軍中のウィング

1個を指揮する。ウィング1個は歩兵、騎兵および／または砲兵から成る。ウィング司令官はシナリオ特別ルールによって規定されており、負傷または追撃の結果によりゲームからリーダーが居なくなった場合にのみ変更することができる。ウィング司令官は自分のウィングのユニットとスタックして移動アクションを終えなければならない。彼が行えない場合、負傷としてプレイから除去する。

>>5.2.2 ウィング司令官はスタックしているユニットと一緒にインターセプト、近接戦闘後の前進や後退を行なわなければならない、彼の居るヘクスを通過して前進や後退するまたは潰走するユニットと一緒に移動しなければならない（前進や後退の際に「拾い上げられ」なければならない）。彼は、潰走移動フェーズ時に必要はないが潰走するユニットと一緒に移動することができる。ウィング司令官と一緒にユニットが、一緒に地図外に退却または潰走した場合、リーダーを彼のウィングの別ユニットに置き直すこと。

これらのアクションとは別に、ウィング司令官は自分のウィングとともに活性化し、以下のアクションのうち一つを実施することができる：

- >>移動： ウィング司令官は8移動力を持ち、単独でまたは一緒にスタックしているユニットと移動することができる。
- 回復または整列の補助： ウィング司令官は現在の命令制限の範囲で回復または整列（13.0項）を補助することができる。

5.3 リーダーの負傷と補充

5.3.1 負傷： リーダーは射撃戦闘、近接戦闘または追撃によってマップ外に退出する騎兵ユニットとスタックしていることによってゲームから取り除かれる場合がある（10.10項、11.8項、11.7.3項参照）。リーダーは敵ユニットが彼の居るヘクスに進入した場合、彼と一緒にスタックしている全てのユニットが全滅した場合、または彼が単独で居るヘクスに近接戦闘が行なわれる場合に、自動的に取り除かれる。

5.3.2 影響： ウィングはそのウィング司令官が除去されていると活性化、手番継続、または手番奪取できない。

5.3.3 補充表： プレイ中に取り除かれたリーダーは除去されるか帰還するかである。マーカー除去フェーズに、プレイヤーはそのターンに取り除かれたリーダー毎にリーダー補充表を参照してサイコロを振る。ウィング司令官が除去（死亡）した場合には、シナリオルールにより特定のリーダーを指定していない場合に限り、無名リーダーが補充される。ウィングにユニットが残っていない場合、リーダーの補充もない。

5.3.4 配置： 補充ウィング司令官や帰還したウィング指揮官は所属ウィングの任意のユニット上に置かれる。これによりウィングの命令が変更されることはない。1ターンの間ゲームから取り除かれていたリーダーが帰還する場合、その状態を決定したターンの直後のターンのマーカー除去フェーズ中に所属ウィングの任意のユニットに配置される。帰還するリーダーのウィング所属ユニットが居ない場合、彼は帰還しない。しかし、勝利得点上はリーダーの損失とはみなされない。

リーダー補充の例：

1) 第1ターン中の射撃戦闘の結果として、一人のウィング司令官が除去された。第1ターンのマーカー除去フェーズに、リーダー補充表上でプレイヤーはサイの目の“1”を出した。補充リーダーは直ちに、そのウィングのユニットの1つに置かれる。第2ターンのマーカー除去フェーズに、その補充リーダーは取り除かれ、本来のウィング司令官がウィングのいずれかのユニット上に置かれる。第2ターン中にそのウィングの全てのユニットが除去された場合、ウィング司令官はプレイに戻らないことに注意。

2) 近接戦闘中に、一人のウィング司令官が除去された。マーカー除去フェーズに、リーダー補充表上でサイの目の“6”を出した。ウィング司令官は、永久にプレイから除外され、そして補充リーダーが直ちにそのウィングのユニットの1つに置かれる。ターン終了時に地図上に残されているそのウィングのユニットが無い場合、サイ振り判定は行われないことに注意。

5.3.5 総司令官が取り除かれた場合、 先任ウィング司令官（シナリオルールに記載）が指揮を引き継ぐ。シナリオルールに特記のない限り、無名リーダーがそのウィング指揮官と交代する。特別に名称がある補充総司令官を味方ユニット上に置く。

5.4 指揮状態

5.4.1 一般則： ユニットの最大能力で活動するために、そのユニットは指揮範囲内にいなければならない。指揮状態はウィング毎に判定され、ユニットにのみ適用される。リーダーには適用されない（リーダーは常に「指揮範囲内」にあるとみなされる）。各ユニットはシナリオのセットアップ時点で特定のウィングに所属しており、ゲーム中に所属を変更することはできない。

5.4.2 指揮範囲判定： ユニットの、活性化または対応の時点で所属ウィングのリーダーまで連絡線（LOC）を引くことができれば指揮範囲内にあるとみなされる。ユニットは3ヘクス（騎兵の場合）または2ヘクス（他の兵科）のLOCを所属ウィング司令官に引くことができる。また、ユニットは同じウィング所属のユニットに2ないし3ヘクスのLOCを引いてゆき、その連鎖によってウィング司令官に直接LOCを引くことができる同じウィング所属にユニットにLOCを引くことができる。このようにして各ユニットが互いに2ないし3ヘクス以内（兵科による）にあり、そのうち1個でもウィング司令官に直接LOCを引くことができれば、指揮範囲は非常に広い範囲で設定することができる。LOCは敵ユニットや通過不能地形のあるヘクスを通しては引くことができない。

無力化または捕獲された砲兵ユニットは、連絡線の設定に利用できない。2ヘクス歩兵ユニットとスタックしているリーダーは、2ヘクスの内の1つに明確に置かれていなければならない。

注意事項： 指揮範囲はあるユニットが移動しようとする直前に設定される。従って、ウィング司令官や他のユニットが移動前の指揮範囲外のユニットに近づいてこれを指揮範囲内に戻すことができる。逆に対応行動中にウィング指揮官が死亡した場合、まだ活性化していない彼のウィングのユニットは指揮範囲外になる。

5.4.3 指揮範囲外の影響： 指揮範囲を設定できないユニットはその行動に制限が課される：

- 敵ユニットに隣接していない限り、そのユニットは自身を指揮範囲内に戻すように移動しなければならない。これは命令による移動制限に優先する。ウィング司令官

がマップ上に居ない場合、ユニットは全く移動することができない。例外： 指揮範囲外の砲兵は展開状態である場合、この制限に従う必要がない。一旦指揮範囲内に戻ったら、ユニットは残った移動力を命令による制限内で自由に使用してよい。したがって、指揮範囲から1ヘクス離れているユニットは1ヘクス戻った後、その活性化中に残った移動力を自由に使用できる。何らかの理由（向き、地形、他）によってユニットが指揮範囲に近づくように移動できない場合、所有側は後の活性化時に必要とされる移動が容易になるように、少なくともユニットの向きを変えなければならない。敵ユニットに隣接状態で活性化を開始する指揮範囲外ユニットは、指揮範囲に戻るよう下がることのできる。

- 実施可能な射撃は対応射撃（9.4項参照）だけである。例外： 展開状態の砲兵は指揮範囲外であっても射撃することができる。
- >>指揮範囲外のユニットは、敵ユニットの隣に移動できない。全ての種類の対応行動（対応射撃、対応移動、およびインターセプト）を通常通りに実行できるが、それを行い際に敵ユニットに隣接できない。（従って、インターセプトを試みる際に、敵ユニットに隣接していなければならない。）
- 重装歩兵ユニットは、指揮範囲外であっても対応行動としてハリネズミ陣形（6.3.2項）を組むことを試みることができる。
- 指揮範囲外のユニットは、総司令官に隣接またはスタックしていないかぎり、整列および回復を行えない。

注意事項： ユニットを整列および回復させるための総司令官の能力は、そのユニットの指揮状態に影響されない。基本的には、総司令官自身が整列または回復目的でユニットを指揮範囲内に設定すればよい。逆にウィング司令官が対応行動中に死亡した場合、未だ活性化されていない彼のウィングのユニットは指揮範囲外になる。

5.5 命令一般則

5.5.1 命令はウィングがそのターン中に行なうことの準備をしていることを表す。命令はそのウィング所属のユニットが行なえることを規定ないし制限している。命令による制限はユニットにのみ適用され、リーダーには適用されない。ウィングが活性化されている時のみに適用される。（従って、敵ユニットに隣接している襲撃命令下の味方ユニットは、敵活性化中にインターセプトを行える。）全てのウィングは4種の命令（5.6項）のうち一つを受けてゲームを開始する。これらの命令はゲーム中に変更することができる（5.7項）。

5.5.2 命令の変更は自動的にには行なわれず、ウィングの現在の命令と変更しようとする命令による。ウィング司令官（と場合によっては総司令官）の指揮値は命令変更に影響する。現在の命令はウィング司令官の上かそばに置かれた命令マーカーによって表示される。

5.5.3 ゲーム開始前にプレイヤーは自分達の命令を秘密裏に決定し、それから同時に公表する。 相互の同意の上で、両プレイヤーが選択できる各戦闘用の史実上の命令も用意されている。

注意事項： ウィングに与えられている命令は全体を対象としており、ユニット個々にはではない。

プレイノート： よりヒストリカルなゲームのためには、史実上の命令を； よりバランスが取れたゲームのためには、自身で選んだ命令を。



5.6 4種の命令

第5版の注意：LOSは最早命令に全く影響しなくなった。指揮官達は、LOSに関係無く襲撃を可能ならしめる敵に対する充分な状況的認識を通常は持っていた。

>>5.6.1 襲撃 (Charge)：襲撃命令を受けているユニットはその移動がたとえ指揮範囲外への移動であっても、最も近い敵ユニットに向かって最低1ヘクス分近づかなければならない。例外：最も近い敵ユニットが既に別の味方ユニットの前面に隣接している場合、活性化ユニットは代わりに次に近い敵ユニットに向かって移動できる。何らかの理由（向き、地形、等）でユニットが最も近い敵ユニットに近づく移動ができない場合、所有側プレイヤーは後の活性化において必要な移動を容易にする様に少なくともユニットの向きを変えなければならない。敵ユニットの隣に移動するためには、ユニットは襲撃命令下でなければならない。

別の味方ユニットの前面にいない敵ユニットに活性化ユニットが隣接した状態で開始する場合、活性化ユニットは向きの変更、旋回、またはそのヘクス内でスタックしている砲兵ユニットとのスタック順位の変更以外、移動することはできない（8.3.1項）。活性化したユニットがどの敵ユニットに向かって移動するかは、そのユニットが移動を始める瞬間に決定すること。2つ以上の敵ユニットが同じ距離の場合には、襲撃ユニットの所有プレイヤーがどの敵ユニットに襲撃するかを選択することができる。襲撃命令を受けているユニットが敵ユニットを一つも視認することができない場合には、そのユニットは指揮範囲内で好きな移動を行なうこともできるし、全く移動しないことも可能である。襲撃命令を受けているウィングは、活性化時にパスをすることができない。襲撃命令を受けているユニットは整列アクションや回復アクション（13.2項）を行なうことができないし、また、対応移動（9.2項）時に後退オプションを取ることができない。

プレイノート：上記の条件を前提にすると、ある1つの敵ユニットは味方ユニット1個だけしか“拘束”することができない——他の味方ユニットは敵ユニットを通り抜ける、または隣接している場合は離れることができる。

反自殺条項：軽歩兵ユニットは敵重装歩兵ユニットの前面に隣接するように移動することを決して要求されない。敵重装歩兵ユニットが最も近い視認可能な敵ユニットであった場合、軽歩兵はその重装歩兵ユニットに向かって移動しなければならぬが、たとえ、2ヘクスしか離れていないところで活性化を始めたとしても、重装歩兵の前面隣接ヘクスに移動する必要はない。

5.6.2 待機 (Make Ready)：待機命令を受けているユニットは移動することができるが、敵ユニットに隣接するように移動することはできない。ウィング司令官とスタックしている、または隣接している場合、ユニットは整列アクションを行なうことができるが、回復アクションを行なうことはできない。

>>5.6.3 防御 (Receive Charge)：防御命令を受けているユニットは1ヘクスまでしか移動することができない。また、敵ユニットに隣接するように移動することはできない。2ヘクスユニットは、その半分が元いたヘクスに隣接しており、どちらも開始時から隣接していない敵ユニットに隣接しない限り、もう半分は1ヘクス旋回することができる（ヘクスが進入可能であり、それを行うための移動ポイントを持っているものと仮定して）。ユニットは整列アクションを行なうことができる。ウィング司令官と

スタックしている、または接続している場合、ユニットは回復アクションを行なうことができる。

>>5.6.4 回復 (Rally)：回復命令を受けているユニットは移動することができるが、活性化開始時の最も近い敵ユニットに近づいた状態で移動を終えることができない。ユニットは整列アクションと回復アクションを行なうことができる。ウィング司令官は手番継続と手番奪取を試みることができない。

5.6.5 全ての命令共通：ユニットは射撃と近接戦闘を行なうことができる。総司令官は整列アクションと回復アクションを行なうことができる。例え敵ユニットに隣接状態で開始しても、向きを変更できる。命令は、前進と近接戦闘後退却に影響しない。

5.7 命令の変更

5.7.1 時期：活性化しているウィングだけが、命令変更セグメントにおいてのみ命令変更を試みることができる。これはウィング所属のユニットがいかなるアクションも行う前に試みられねばならない。

5.7.2 手順：命令を変更するには手番プレイヤーは命令変更表を参照し、活性化しているウィングの現在の命令と変更しようとする命令とを照合する。サイコロを振り、必要な修正を行なうこと。ウィングが命令変更成功すれば新しい命令はその活性化から適用される。命令変更失敗したウィングは現在の命令の制限内で活性化しなければならない。（例外：5.8項）

注意事項：命令変更には不可能なものがある。

5.7.3 修正に関する注意：回復命令への変更において、ウィング所属ユニットの半分以上が士気崩壊、士気動揺、または除去されている場合に適用される修正がある。この修正を適用するかどうかを判定する場合、追撃を行なって盤外に出たユニットは除去されたものとみなすこと。

5.8 強制的な回復命令への変更

>> 活性化の最初に、活性化したウィング所属の全騎兵および重装歩兵ユニットが除去されているか、盤外にあるか、隊列崩壊しているか、士気動揺しているか、士気崩壊している場合、そのウィングのウィング司令官は回復命令を受けなければならない。この命令変更は自動的であり、かつそのウィング指揮官はそれ以上の命令変更を試みることができない。プレイヤーはその活性化においてパスをすることができない。ウィングは、そのウィングの一部のユニットが増援としてまだ到着していない場合、回復命令への変更を強制されることはない。

6. 向きと隊列

6.1 向き

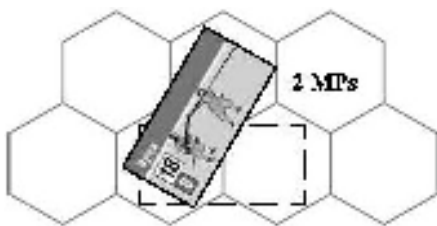
ユニットはヘクスの中でヘクスの頂点を向くように置くこと。（例外：縦隊隊形の2ヘクスユニット：6.3.4項。）ユニットの上がその前面である。1ヘクスユニットには2つの前面ヘクス、2つの側面ヘクス、2つの背面ヘクスがある。2ヘクスユニットには3つの前面ヘクス、2つの側面ヘクス、3つの背面ヘクスがある。リーダー、移動隊形の砲兵、および士気崩壊ユニットには向きがない。



6.2 向きの変更

6.2.1 移動コスト： ユニットの向きを変えるのに移動力を消費しなければならない。

- ・ 騎兵と軽歩兵： ヘクス頂点一つ分毎に1移動力
- ・ 1ヘクスの重装歩兵： ヘクス頂点一つ分毎に2移動力
- ・ 2ヘクスユニットは向きを変えるために「旋回」しなければならない。ユニットの半分は元居たヘクスに残り、別の半分は動かない方のヘクスの周りを下図のようにピボットする。これには1移動力と移動する部分が進入するヘクスの移動コスト（地形効果表参照）を加えたものが消費される。2ヘクスユニットは後向きに旋回することはできない。
縦隊の重装歩兵ユニットは、向き変更のためにヘクスサイド毎に2MP消費する。



例： 2ヘクスユニットは、平地地形ヘクスで旋回を行う。
総MPコストは、2である。

6.2.2 回れ右： ユニットの2移動力を消費することで180度向きを変えることができる。実際には「回れ右」ではなくて、隊列の先頭の者が後にまわり、その後順に後に回ってゆくのである。

「この呪わしき内戦（TACW）」を持っている方へ：
退歩機動は本シリーズから削除され、TACWのシナリオにおいても使えなくなった。

6.2.3 砲兵： 射撃済み面になっていない砲兵ユニットは射撃（通常射撃でも対応射撃でも）の際にいくらかも向きを変えることができる。向きを変えた砲兵は射撃済み面に裏返される。移動隊形の砲兵ユニットには向きがない。したがって、向きの変更に移動力を消費する必要がない。

6.2.4 向きと敵ユニット： 敵ユニットに隣接したまま向きを変えるユニットは対応射撃（9.4項）を惹き起こす。

6.3 隊列

6.3.1 隊形： ユニットの常に7種類の隊形の内一つにある： 通常隊列、隊列動揺、隊列崩壊、ハリネズミ（6.3.2項）、散開隊形（6.3.3項）、縦隊（6.3.4項）、士気崩壊による隊形消滅（12.4.3項）である。通常隊列（隊列状態マーカーのないユニットの表で示される）か隊列動揺（隊列状態マーカーのないユニットの裏で示される）以外の隊列状態はマーカーによって示される。近接戦闘（11.2.F項）、砲兵射撃、および荒れた地形を通過することはユニットの隊形を通常隊列から隊列動揺、隊列崩壊へと低下させる。隊列崩壊ユニットの隊形打撃は無視すること（例外：10.6.6項）。これらの影響は以下の通り。

- ・ **通常隊列**——影響なし
- ・ **隊列動揺**——ユニットの移動力は半減され、射撃と近接戦闘に不利な修正を被る。
- ・ **>> 隊列崩壊**——ユニットは移動できず、射撃と近接戦闘に不利な修正を被る。隊列崩壊のユニットも近接戦闘後前進は通常通り行なう。



6.3.2 ハリネズミ： この隊形（シルトロンとも呼ばれる）は槍装備の重装歩兵のみが取ることができる。

a. この隊形を取るユニットは射撃する、近接戦闘を実施することや自発的に移動することができず、射撃表で不利な修正を被る。（ハリネズミ隊形のユニットとスタックしている砲兵は、どちらも射撃できない）。この隊形の利点は

側面と背面を持たず、近接戦闘において有利な修正を得ることができることにある。

b. ユニットの活性化フェーズ中に4移動力を消費したり、対応移動時に可能であれば移動力消費なし（9.2.3項参照）にハリネズミを形成することができる。ハリネズミを形成するためにはユニットは以下のどれかの隊形でなければならない。通常隊列、散開隊形（6.3.3項）または、縦隊（6.3.4項）；隊列動揺のユニットは対応移動によるハリネズミ形成の試みのみ行なえる。この隊形を執ったことを示すために「Hedgehog」マーカーを置くこと。

c. ハリネズミを崩して通常隊列に戻るためには3回の整列アクション（6.4項）を必要とする。最初の整列アクションは「Hedgehog」マーカーを取り除き、ハリネズミ隊形を取った時と同じ向きでユニットを隊列崩壊状態とする。そのあと隊列崩壊ユニットが通常隊列に戻るのとは通常と同じ手順である。

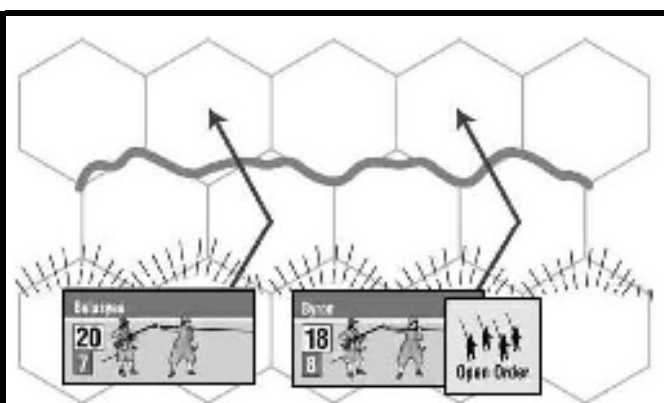
d. ハリネズミ隊形のユニットは近接戦闘後の退却や前進を通常通り行なう。

e. ハリネズミ隊形のユニットは近接戦闘（11.2.F項）や戦闘後前進（11.4.10項）による隊形打撃を被ることがない。しかし、射撃による隊形打撃（10.0項）の代わりに戦力減少を被る。ハリネズミ隊形のユニットが士気崩壊の結果を被った場合、そのユニットは士気崩壊による隊形消滅（12.4.3項）となり、「Hedgehog」マーカーは取り除かれる。

コメント： これは、パイク兵が騎兵の攻撃に対して防御できる全周囲に対して向くことができる大規模に密集して組んだ原始的な方陣である。マスケット銃兵は、パイク兵に援護下で射撃を行うか、身を隠すかのどちらかであった。



6.3.3 散開隊形： この隊形を取ったユニットは移動による隊形打撃を被ることがない。その他のアクションは通常通り行なう。射撃と近接戦闘において散開隊形のユニットは隊列動揺と同じとみなされる。通常隊列のユニットは整列アクションにより散開隊形を取ることができる。ユニットはシナリオを散開隊形で開始することができる。それを行う場合、ゲーム開始前に両プレイヤーは密かにどのユニットが散開隊形になるかを決め、同時に公表する。



2個重装歩兵——1個通常隊列および1個散開隊形——は、2ヘクス前進する（それぞれ4MP）。両方とも待機命令を受けている1つのウィングに属している。通常隊列のユニットは地形によって2隊形打撃を受ける——1つは斜面ヘクス再度を下ることで、そしてもう1つは小河川ヘクスサイドを渡ることによって。所有側プレイヤーは、ユニットに隊形崩壊を印す。散開隊形のユニットは、その移動によって隊形打撃を被らない。

注意事項： 崩壊したユニットを通常隊列に戻すためには、2整列アクションを実施する必要がある。待機命令では、一緒にスタックしているあるいは隣接しているリーダーの存在によってのみ許される。

ユニットは整列アクションにより散開隊形から通常隊列へと戻することもできる。散開隊形のユニットが射撃ないし近接戦闘によって隊形打撃を被った場合、そのユニットは直ちに隊列崩壊となり、「Open Order」マーカーは取り除かれる。

コメント：これは荒地地形を通過する際に使用される間隔の開いた形式の戦闘隊形を表している。隊形は機動力を得た代わりに結束力を失う、つまり罰則である。



6.3.4 縦隊：この時代、縦隊から戦闘隊形への変換はとてつもなく困難であった。ユニットはシナリオに特記されている場合のみに縦隊になることができる。縦隊のユニットは2移動力が追加され、移動による隊形打撃を被ることがない。縦隊の1ヘクスユニットは移動と向きに関して通常通りである。2ヘクスユニットが縦隊であると、その右半分が「前半分」としてみなされ、そのヘクスサイド（通常隊形での側面）がそのユニットの正面であるとみなされる。2ヘクスユニットの右半分に「Column」マーカーを置き、正しい向きになるようにすること。

後半分：全ての移動が「前半分」に規定されるため、「後半分」はピボットすることになる。このピボットは移動力消費なしで行なうことができる。

縦隊から戦闘隊形に：ユニットは整列アクションによって、縦隊から歩兵は隊列崩壊に、騎兵は隊列動揺に変換することができる。2ヘクスユニットが縦隊から変換するときに、プレイヤーは左右どちらを新たに前面とするか選択することができる。（言い換えると、縦隊のときのままにするか、180度方向転換するかを選べると言うことである。）

>>**戦闘：**縦隊のまま攻撃（砲兵、マスケット銃、ピストルないし近接戦闘によって）されたユニットは、戦闘の解決前に「Column」マーカーを取り除かれ、直ちに隊列崩壊となり士気チェックを行なわなければならない。縦隊隊形のユニットは射撃できず、近接戦闘を実施できず、あるいはインターセプトを含めたあらゆる種類の対応行動を実行できない。

6.4 隊形打撃の回復

隊形打撃から回復するため、ハリネズミ、散開隊形、縦隊からの変換には、ユニットは整列アクション（13.2.3項）を行なわなければならない。各整列アクションはユニットの隊形状態を1段階ずつ向上させる。例えば、隊列崩壊から隊列動揺は1整列アクションである。隊列崩壊ユニットが通常隊列に戻るには2整列アクションを必要とする。

注意：ある種の命令は総司令官自身が行なわない限り、ユニットが整列アクションを取ることを禁止している。

7. 移動

7.1 移動一般則

>>**7.1.1 基本事項：**ユニットやリーダーは進入するヘクス毎に移動コスト（地形効果表参照）を支払いながら1個ずつ移動する。敵ユニットに隣接するための移動コストというものはない。ユニットはその前面ヘクスにしか入ることができない。側面や背面にあたるヘクスに進入するためには、まず向き（6.2項）を変える必要がある。リーダーは地形効果表の騎兵の欄を使用する。（騎兵が移動できない地形の場合、代わりに軽歩兵の欄を使用する。）ユニットがヘクスに進入するための十分な移動ポイントを持っていない場合、移動できない；シナリオに特に指示されていないかぎり最低限1ヘクス移動は許可されていない。

7.1.2 2ヘクスユニット：2ヘクスユニットのどちらか片方がもう一方よりも移動コストの大きい地形に進入する場合には、常に大きいコストの方を適用すること。2ヘクスユニットの片方がもう一方より先にあるヘクスサイド地形を越える場合には、ヘクスサイドの移動コストは2回支払われる（それぞれが越える毎に）。

7.2 移動力

7.2.1 移動力はコマに印刷されていない。ユニットの種類毎の移動力は以下の通り。

騎兵とリーダー：	8移動力
軽歩兵：	6移動力
騎兵と軽歩兵のスタック：	6移動力（8.2項）
重装歩兵：	4移動力
荷駄隊*と移動隊形の砲兵：	2移動力
射撃隊形の砲兵：	0移動力（移動不可）
士気崩壊ユニット：	0移動力（潰走移動フェーズのみに移動可能）

*荷駄隊はシナリオルールで許可されている場合のみ移動可能。

注意：ユニットの隊形も移動力に影響する（6.3項参照）。

7.3 移動と隊形打撃

7.3.1 ある種の地形は特定の種類のユニットに隊形打撃を与える場合がある。これは地形効果表に記載されている。これらの隊形打撃はユニットが、通常移動、対応移動、追撃、退却、戦闘後前進、前進射撃、後退射撃のどれであっても、そのようなヘクスに進入するたびに適用される。（ユニットが単にそのようなヘクス内でシナリオを開始した、またはただスタック順位を変更した、あるいはヘクス内に旋回すること無く向きを変更しただけの場合は、打撃を適用しないこと。これらの打撃は直ちに適用されるが、打撃による影響は移動が完了した後に適用される。言い換えれば、ユニットの移動力はユニットが移動を始める時点で判定され、移動途中で隊形状態が変化したとしても、移動開始時の移動力は保持されるということである。たとえば、軽歩兵とスタックして移動を開始する騎兵の移動力は6であり、軽歩兵とのスタックを離れたとしても変わることがない。**例外：**ユニットは隊形打撃により隊列崩壊となった時点で移動を停止しなければならない。これらの隊形打撃はユニットが追撃、退却、戦闘後前進を行なった場合にも適用されるが、その場合は例外は適用されない（つまり、そうすることで隊列崩壊がもたらされる場合でも、ユニットは移動を続けられる）。同じ移動活動（通常移動、インターセプト、または戦闘後前進や戦闘後退却）中に2回目の緩斜面ヘクスを横切った時のみに、ユニットは緩斜面ヘクスサイド（上りまたは下り）を横切ることによる隊形打撃を受ける。

例：急斜面（steep slope）を下り、小河川（stream）を渡った騎兵ユニットは、2隊形打撃を受けそして停止することになる。

7.3.2 2ヘクスユニット：2ヘクスユニットについては、その片方が隊形打撃を惹起する地形を通過し、もう一方は平地を通過した場合でも、そのユニット全体が打撃を被る。7.1.2項と同様に、2ヘクスユニットの片方がもう一方より先にヘクスサイド地形を越える場合には、ヘクスサイドによる打撃を2回被る（それぞれが越える毎に）。

>>**7.3.3 移動隊形の砲兵：**砲兵はある1回のターン中に射撃の代わりに移動隊形になったり射撃隊形になったりすることができる。これは、砲兵ユニットは移動隊形または射撃隊形になったターン中に移動と射撃ができないことを意味する。一旦移動隊形となったら、ユニットに「Limbered Guns」マーカーを置いて示すこと。移動隊形の砲兵は2移動力を持ち、地形効果表の重装歩兵の欄を使用する。

移動隊形の砲兵は移動による隊形打撃を被ることがない。移動隊形の砲兵は指揮範囲外の影響（5.4.3項）を受ける。それ以外では移動隊形の砲兵も通常の砲兵と同様に扱われる。（英国内戦における砲兵輸送上の制約により、此ノ呪ワシキ内戦においては砲兵の射撃隊形への転換は行なえない。）移動隊形砲兵ユニットは、縦隊または散開隊形になることができない。移動隊形の砲兵は、8.1.1項によってそのユニットとのスタックが許可されている場合、味方歩兵または騎兵ユニットのヘクスに進入できる。しかしながら、そこで現行活性化を止めなければならない。その後の活性化でどちらのユニットもヘクスを離れることができるが、スタックとして一緒に移動できない。

7.3.4 連隊砲兵： 砲兵の絵柄も描かれた重装歩兵ユニットは連隊砲兵を含む部隊である。これらのユニットを移動させるため移動隊形にする必要はない。歩兵が移動すれば、砲兵も移動したものとみなされる。しかし、連隊砲兵を含む重装歩兵ユニットは砲兵ユニットに適用される地形の影響を受ける。

>>橋： 2ヘクス重装歩兵ユニット以外のユニットは、通常通りに橋ヘクスに進入、または橋ヘクスサイドを通過することができ、そしてその他の条件が許せば橋ヘクスからあるいは橋ヘクスサイドを通して近接戦闘を実施できる。2ヘクス重装歩兵ユニットが縦隊の場合、橋ヘクス内または橋ヘクスサイドを跨ぐ形で活性化を停止してはならないこと以外は、道路ヘクスまたはヘクスサイドと同様に橋を渡ることができる。

縦隊ではない場合、2ヘクス重装歩兵ユニットは橋ヘクスまたはヘクスサイドの通過のために以下の手順を使用する。

- ユニットの隊列は、通常隊列、または散開隊形でなければならない。
- ユニットの、橋ヘクスサイドに隣接または正面ヘクスあるいはヘクスサイドの1つの中に橋ヘクスがある状態で活性化を開始しなければならない。
- 次にユニットは橋を渡るために全移動力を使用し、橋がユニットの背面ヘクスまたはヘクスサイドの1つになるように反対側で終了しなければならない。実際には、橋を“割り込んで”渡る。

- 渡った後も同じ向きを維持し、終了する反対側のヘクスは通常移動で進入できなければならない。
- 渡った後、通常隊列ユニットは、隊列崩壊する。

2ヘクス歩兵ユニットは、対岸の敵ユニットに対して橋ヘクスサイドまたは橋ヘクスを通して戦闘を実行できるが、近接戦闘中は隊列崩壊しているものとみなされる。勝った場合、移動ルールと制限に従って橋を渡って前進できる。

7.4 増援

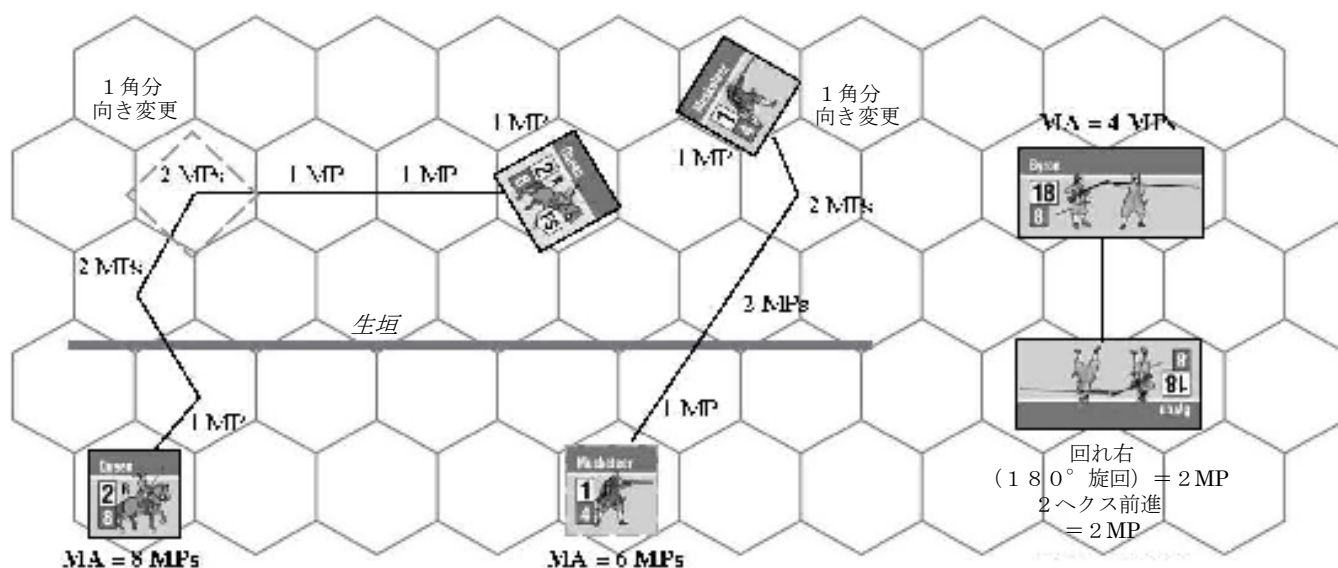
シナリオに増援が指定されており、その増援がウィング指揮官を持っている場合、そのウィングは指定されたターンに待機命令を受けた状態でマップに進入する。ウィングは、主導権判定の数に数える。所有プレイヤーは増援ウィングのウィング司令官を登場ターンに通常通り活性化させることができる。そしてウィングは手番奪取の試みに使用でき、登場する前に命令変更を試みることも出来る。指定された登場ヘクスが敵ユニットに阻止されている場合、ユニットは最も近い進入可能ヘクスから進入することができる。ユニットはシナリオに指定されていない限り、所有プレイヤーの任意で通常、散開、縦隊のどの隊形でも進入して行くことができる。進入ヘクスが一つだけ指定されている場合、ユニットは順番に並んで進入しなければならない。各ユニットはその前のユニットよりも1移動力減少する。例： 4個重装歩兵大隊がヘクス1011から進入する。1個目は4移動力、2個目は3移動力、3個目は2移動力、最後は1移動力を持つ。

8. スタック

8.1 基本ルール

8.1.1 スタックとは1ヘクスの中に1個以上のユニットを置くことである。基本的には1ヘクスに1ユニットである。例外は：

- 1個の1または2戦力軽歩兵ユニットは1個騎兵ユニットとスタックしてよい（8.2項）。
- 1個砲兵ユニットは1個の歩兵ないし騎兵ユニットとスタックしてよい（8.3項）。



移動の例： 騎兵ユニットとマスケット銃兵ユニットの両方は、生垣（Hedge）を越えるために追加の1MPを消費し、それから1角分向きを変えた。生垣によって騎兵には隊形

打撃が生じるが、軽歩兵には生じない。2ヘクス重装歩兵ユニットは、180°旋回（回れ右）を行い、それから2MPを消費して2ヘクス前進する。

- ・ 2個砲兵ユニットは2ヘクス重装歩兵ユニットとスタックしてよい（1ヘクス毎に1個砲兵ユニット）（8.3項）。
- ・ 2個騎兵ユニットは騎兵統合のために一時的にスタックしてよい（8.4項）。

8.1.2 スタックルールは常に適用される。ユニットは移動中、インターセプト中、後退中にも自軍ユニットを通過することはできない。**例外：** ユニットの移動（8.3項）、インターセプト（9.3項）と後退（11.4.3項）時に自軍砲兵ユニットを通過することができる。

8.2 騎兵と軽歩兵のスタック

8.2.1 1個の1または2戦力軽歩兵ユニットは同じウイング内の1個騎兵ユニットとスタックしてよい。スタック中は1個のユニットとして扱い、同じ向き、同じ隊形状態、および同じ士気段階を持つ。これによる影響は以下の通り：

- ・ >>スタックとしての移動力は6であり、全ての面において地形効果表の騎兵移動ポイントを使用する。
- ・ >>両ユニットとも射撃および射撃を受けた時は対応射撃が可能。結果を適用する前に両方の射撃の効果を累積すること。
- ・ 両ユニットは同じ向きを向いていなければならない。
- ・ スタックが近接戦闘を行なう場合、軽歩兵はあらゆる面で無視される。騎兵ユニットが除去された場合、軽歩兵も共に除去される。
- ・ 騎兵ユニットが後退や戦闘後前進をする場合、軽歩兵ユニットも一緒に移動する。騎兵ユニットが追撃（11.7項）を行なう場合は、軽歩兵は後に残される（11.7.3項）。
- ・ スタック内の両ユニットは隊形打撃と士気打撃を同じだけ被る。兵員損失はどちらかのユニット（所有プレイヤーの選択）だけが被る。どちらかのユニットが損失限界に達した場合、スタック全体が影響を受ける。
- ・ 全ての士気チェックに関して、騎兵ユニットの士気値が使用される（10.6項）。
- ・ 1回のアクションを使用して、一緒に回復または整列を行う。
- ・ 潰走移動を強制される場合、スタックを解消し、各ユニットが全移動力で移動する。
- ・ 騎兵は軽歩兵を後に残してインターセプトを行なうことができる（但し、移動力は6のみであり、敵通常隊列騎兵をインターセプトできない）。

デザインノート： 騎兵/軽歩兵の組み合わせは、マスケット銃兵は40人から60人の小隊に編成されて、騎兵中隊の間に配置される形で完全に組織化されたユニットであった。戦術は本質的に防御的であり、騎兵隊列の火力を補う意図があった。1630年代にスウェーデン軍によって有名になったが、賛否両論であった。1670年代まで運用の記録が見られた。

8.2.2 既に軽歩兵のいるヘクスに進入した騎兵ユニットは停止しなければならない——騎兵ユニットは通過することはできない。逆もまた真也で、既に騎兵のいるヘクスに進入した軽歩兵ユニットは停止しなければならない。移動してきたユニットは、移動していない方のユニットと同じ向きに

変更しなければならない； そのように出来ない場合は、ヘクスに進入できない。そのヘクスに元から居た方のユニットは、その活性化では移動することができない。次の活性化で、両ユニットはスタックとして移動することができる。両ユニットがスタックとして移動する場合、隊形状態と士気状態は両ユニットの内のより悪い方に合わせられる。従って、士気動揺/隊形正常の騎兵ユニットが士気正常/隊形動揺の軽歩兵ユニットとスタックする場合、両ユニットは共に士気動揺/隊形動揺となる。

8.3 砲兵とのスタック

8.3.1 ユニットの砲兵ユニットの居るヘクスで移動を終了した場合、プレイヤーはどちらのユニットがスタックの上になるかを決めなければならない。一番上にあるユニットだけが射撃を行なうことができ、かつ射撃の目標となり得る。ただし、一番下のユニットはそれ以外では対応行動を行え、水平射撃（10.8.3項）を受け得る。砲兵ユニットが2ヘクスユニットの上にスタックしている場合でも、砲兵ユニットとスタックしていない方の半分は射撃を行なうことができる。捕獲または無力化された砲兵ユニットは、常にスタックの1番下に置かれ、そこに残らなければならない。

8.3.2 スタックの順番は非砲兵ユニットが活性化による移動、前進射撃、または後退射撃アクションまたは砲兵ユニットによる対応射撃によってのみ変えることができる。対応射撃による変更の場合、砲兵ユニットもスタックしているユニットもどちらも対応射撃を行なうことができない。代わりに砲兵ユニットは射撃済み面に裏返され、スタックの上ないし下に置かれる。既に射撃済み面の場合、非砲兵ユニットによる移動ないし前進射撃アクションでのみスタック順を変更することができる。隊列崩壊ユニットは、砲兵ユニットとスタック順位を変えることができる

8.3.3 砲兵ユニットとスタックしている他のユニットは別々の士気状態や隊形状態であることができ、別々の向きを向いていることができる。砲兵ユニットはどのウイングのユニットとでもスタックできる。

8.3.4 2ヘクス歩兵ユニットが両ヘクスで砲兵ユニットとスタックしている場合、両砲兵ユニットは同じ位置——一番上か一番下のどちらかにいなければならない。歩兵ユニットの上にスタックしている砲兵が無力化した場合、歩兵ユニットは超過分の損害を蒙る。その他不可能で無いならば、そのような状況に対応できる。

>>8.4 騎兵統合

騎兵ユニットが兵員を損失している場合、他の騎兵ユニット（士気が同じでも違っていてもよい）を取り込んで損失の一部や全てを補充することができる。しかし、コマ記載の戦力を越えることはできない。吸収するユニットが吸収されるユニットの居るヘクスに移動する。移動していない方のユニットは取り除かれ、勝利得点上除去されたものとして扱われる。移動したユニットは移動しなかった方のユニットの戦力に等しい分だけの兵員損失を取り除き、移動をそこで終了する。この手順によってユニットは損失限界より上に戻ることができる。ユニットは、2つの統合するユニットの悪い方の士気状態を継承する。

移動しなかったユニットが移動したユニットが吸収できるよりも多くの戦力を持っていて場合、余剰分は失われる。

例： 第一次ニューバリーにおいて、ルーパートの4-8スコードロンが2損害を受けている。彼の第2スコードロン4-7も2損害を受けている。所有側プレイヤーは4-8を第2スコードロンのヘクスに移動させる。第2スコードロンはプレイから取り除かれ、そして4-8スコードロンから2損害が取り除かれる。

9.0 対応行動

9.1 基本概念

9.1.1 対応一般則： ある一定の条件下では、非手番プレイヤーが自軍の活性化していないユニットで以って手番プレイヤーの活性化に割り込むことができる。非活性化ユニットによる対応行動はその対応範囲内での活性化ユニットの特定の活動によって誘引される。対応範囲については9.1.2項に規定されている。誘引要件が満たされるたびに、ユニットは対応移動または対応射撃を行なうことができるが、両方行なうことはできない（言い換えると、対応射撃と対応移動は互いに排他するということである）。非活性化ユニットのみが対応することができる。例外は：

- 活性化騎兵ユニットは、成功したインターセプト（9.3項）に対して対応射撃を行なうことができる。しかし、対応移動を行なうことはできない。
- 活性化ユニットは、近接戦闘フェーズに近接戦闘（11.4.9項）の結果戦闘後前進したまたは前進の一部として向き変更した非活性化ユニットに対して対応射撃ないし対応移動を行なうことができる（但しインターセプトは不可）。

9.1.1a 一般制限条件：

- ユニットは誘引要件一つに対して1回の対応行動またはインターセプトを試みることができる。
- 誘引要件一つはそうすることが可能な全てのユニットが対応やインターセプトを行なうことを可能にする。プレイヤーは事前に全ての対応やインターセプトを宣言する必要はない。プレイヤーは試行の結果を見て他の試行を宣言することができる。しかしながら、1回の行動で複数ユニットの対応を引き起こす場合、9.2.3項による“ハリネズミ陣の形成”の試みが先に実施されなければならない。
- ユニットは、命令制限に関係無く敵ユニットに隣接している場合でも、インターセプトまたは対応移動を行える。
- 士気崩壊ユニットは、対応行動とインターセプトを行えない。
- 指揮範囲外ユニットは対応行動できるが、その中で敵ユニットの隣に移動できない。
- 対応行動を惹き起こしたユニットのみに対応射撃を実施できる。

9.1.2 対応範囲： 対応範囲は対応するユニットの種類、ユニットが対応射撃か対応移動か、ユニットが実行する対応移動の種類などにより変化する。一つのユニットはその対応範囲内での誘引要件一つに対して一つだけ実行することができる。

- 砲兵ユニットは敵の射撃に対して最大射程まで対応射撃を行なうことができる（カウンター・バッテリー）。砲兵ユニットは他の誘引要件に対して水平射撃射程まで対応射撃を行なうことができる。砲兵ユニットはその正面（17ページの図例を参照）を通してのみ対応射撃を行なうことができる。
- 非砲兵ユニットはその正面ないし側面の隣接ヘクスにのみ対応射撃することができる。
- 資格を有するユニットは敵ユニットの一つが対応移動の種類毎に9.2.2項、9.2.3項、9.2.4項に規定された

ヘクスの一つに進入する毎に対応移動を行なうことができる。

9.1.3 誘引要件： 資格を有する非活性化側ユニットは以下の誘引要件が満たされる毎に対応移動または対応射撃を実行することができる：

- 活性化ユニットが通常移動、前進または後退射撃、あるいは砲兵射撃の騎兵回避（10.8.6項）によって非活性化側ユニットの対応領域内のいずれかのヘクスに進入、または戦闘後前進や追撃を非活性化ユニットの対応範囲内で終了する場合；あるいは
- 活性化ユニットが非活性化側ユニットの対応範囲内で向きを変更した場合；あるいは
- 活性化ユニットのスタックが非活性化側ユニットの対応範囲内でスタック順位を変更する場合；あるいは
- 活性化ユニットが非活性化側ユニットの対応範囲内で整列アクションないし回復アクションを実行した場合；もしくは
- >>活性化ユニットが非活性化側ユニットに対して射撃を実施する（射撃目標の非活性化ユニットだけが対応行動をとることができる）。

かつ、対応する非活性化側ユニットが誘引要件となる出来事を視認できること（上記全てに共通して適用される）。

例： エッジヒルにおいて、ルーパートの3-8騎兵ユニットは、ラムゼイの4-6騎兵ユニットの隣に移動する。隣に移動した時に、ラムゼイは射撃することができる。その後、ルーパートはラムゼイに射撃する（騎兵ユニットはその移動中のどの時点でも射撃することができる、9.2項を参照）ことができ、そして再び対応としてラムゼイが再び射撃できる。ルーパートは近接戦闘においてラムゼイを敗退させ、2-6の龍騎兵に隣接するヘクスに前進する。ルーパートが対応範囲に進入したことにより、ここで龍騎兵は対応射撃を行える。

9.1.4 2ヘクスユニット： 2ヘクスユニットのどちらの半分も同じ対応行動をとらなくてはならない。また、誘引要件を満たしているのがどちらか片方だけでも、両方（その他の点で可能であれば）が対応行動をとることができる。

9.1.5 砲兵ユニット： 射撃済み面の砲兵ユニットは対応行動をとることができない。対応行動をとった砲兵ユニットは射撃済み面に裏返される。したがって、砲兵ユニットは1ターンに1度だけ（しかも射撃していない場合に限り）対応することができる。

9.1.6 移動に対する対応の影響： 地形による隊形打撃（7.3.1項）と同様に、活性化ユニットの移動力はユニットの移動開始時に決定される。移動中のこの移動力へのインターセプトを含めた対応行動による変更によって、この移動力は変更されないが、1つの例外がある： ユニットが隊列崩壊したら直ちに、移動を中止しなければならない。逆に、非活性化側ユニットの移動力は各対応行動の開始時に決定され、従ってある対応による移動力への変更は、後の対応行動に影響しない。

9.2 対応移動

9.2.1 一般則： 対応移動は誘引要件が満たされた時点で実行される。活性化側プレイヤーは自軍の移動を中断し、非活性化側プレイヤーが対応移動を実行する。そして、それから活性化側プレイヤーが中断されたところから移動を再開する。対応移動には3種類ある（9.2.2項-9.2.4項）。ユニット一つが実行することのできる対応移動の回数に上限

はない。ユニットは誘引要件が満たされるたびにその全てに対応することができる。しかし、ユニットは誘引要件一つに対しては1種類の対応移動を行なうことしかできない。ユニットは敵ユニットの前面ヘクスにあっても対応移動を行なうことができる。

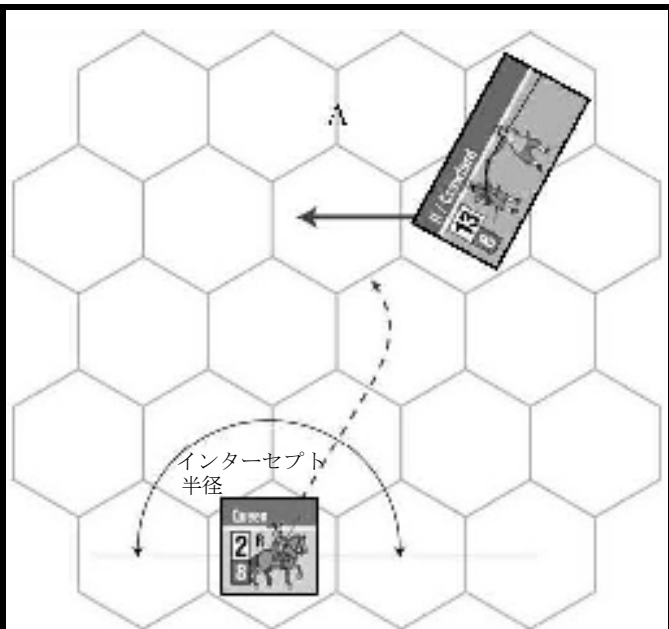
ユニットは、いつでもその現行移動力までしか対応移動を行うことができない。

9.2.2 方向転換： 対応するユニット以下の移動力

（隊形打撃の影響を含む）しか持たない敵ユニットが対応ユニットの側面または背面の隣接ヘクスに進入した場合、対応ユニットは以下の通り向きを変えることができる：

- a) 非砲兵の1ヘクスユニットは2ヘクス角分向きを変えることができる。
- b) 2ヘクスユニットはその片方を2ヘクス旋回（6.2.1項）することができる。対応方向転換により移動する片側は、そのユニットが襲撃命令を受けていない限り敵ユニットに隣接することができない。ただし、ユニットの持つ命令に関わらず、旋回しない片方が既に敵ユニットに隣接している場合は、旋回する片方がその敵ユニットに隣接するようには移動することができる。その際、他の敵ユニットに隣接してはならない。

9.2.3 ハリネズミ陣の形成： 敵騎兵ユニットが重装歩兵の前面ないし側面の2ヘクス以内に進入して来、かつその重装歩兵ユニットが6.3.2b項に記載された隊形状態（隊列動揺を含む）にある場合に、その重装歩兵ユニットは士気チェックに成功することで、対応行動としてハリネズミ陣を形成することを試みることができる。士気チェックに失敗するとハリネズミ陣を形成することができない上、士気状態が一つ悪化する（12.0項、参照）。資格を有する重装歩兵の背面（側面は含まない）ヘクスに敵騎兵ユニットが進入した場合、ハリネズミ陣を形成することを試みなければならない。ただし、敵騎兵ユニットがその背面にあること



インターセプトの例： 2ヘクス重装歩兵ユニットは4ヘクス前進したいが、自分の騎兵ユニットによってインターセプトの実行を望む相手方プレイヤーによってヘクスAで停止された。騎兵ユニットは現在襲撃命令下であるので、インターセプト成功のためには0-5のサイの目が必要である。騎兵ユニットの基の士気は8、従ってサイの目は-1修正される。インターセプトが成功した場合、重装歩兵ユニットの後方から騎兵がインターセプトすることを許すことになる。

だけを理由にハリネズミ陣のままでいなければならない、ということはない。

>>9.2.4 後退： 対応するユニット以下の移動力

（隊形打撃の影響を含む）しか持たない敵ユニットが対応ユニットの2ヘクス以内に移動力を消費した場合、資格を有する対応ユニットはその移動力一杯（隊形打撃の影響を含む）まで離れるように移動する（つまり、対応開始前よりも誘引ユニットから離れて対応移動を終える）ことができる。ユニットは対応後退移動を敵活性化中、一度だけ行なうことができる。資格を有するためには、ユニットは以下の条件を満たしていなければ成らない：

- ・ 回復命令を受けている、または
- ・ 単独で居る指揮官である。または、
- ・ 重装歩兵に接近される襲撃命令を受けていない騎兵ユニットである。

対応後退移動を行なうユニットはいかなる敵ユニットにも隣接してはならない。この方法で移動するユニットは単に後方に移動するのではない。通常の移動、向きおよび隊形打撃のルールが全て適用される。

9.3 インターセプト

9.3.1 インターセプトの資格： 非活性化側の騎兵ユニットは以下の条件を満たした場合に活性化敵ユニットにインターセプトを試みることができる：

- a) 自軍騎兵ユニットの4ヘクス以内に敵ユニットが移動を含む9.1.3項の誘引条件（つまり、最初の2項目だけが適用）を実行する、かつ
- b) 敵ユニットがその騎兵ユニットの正面/側面の半円内（これは騎兵ユニットの側面から前面を回って反対側の側面に至る）に居る。かつ、
- c) 騎兵ユニットの隊形が崩壊していない。かつ、
- d) 騎兵ユニットがその移動中のユニットまで視認線を設定でき、移動経路が「死角」（10.9.3項b）を通らないこと。かつ、
- e) その騎兵ユニットが十分な移動力を持っていて移動中のユニットの隣ヘクスに移動が可能（または既に隣接している）であり、移動によって生じる隊列打撃に耐えることが可能である、かつ、
- f) その騎兵ユニットが敵ウィングの現在の活性化中にまだインターセプトを試みていない、かつ
- g) 騎兵ユニットの移動力（隊形打撃の影響を含む）が移動中のユニットの移動力以上である。

注意： 他の対応行動とは異なり、資格を有する騎兵ユニットは敵活性化中に1回だけしか迎撃を試みることができず、成功不成功はその際関係無い。手番継続は別の活性化である。

9.3.2 手順： 移動中のユニットは対応する騎兵ユニットがインターセプト表上でインターセプトに成功するかどうかを判定する間停止させられる。その騎兵ユニットが持つ現在の命令をインターセプト表に当てはめてサイコロを一つ振る。適用される修正を全て適用すること。インターセプト表に示された範囲にサイの目が当てはまればインターセプトは成功である。失敗すれば騎兵ユニットは特に罰則無しに今居るヘクスにとどまる（対応行動は行える）。騎兵ユニットはインターセプト中のユニットをインターセプトすることはできない。2個以上の騎兵

ユニットが同じ敵ユニットをインターセプトすることはできるが、一つのインターセプトの解決は他のインターセプトを解決する前に完全に終了していなければならない。プレイヤーは判定前に全てのインターセプトを宣言する必要はない。プレイヤーは一つを宣言し、インターセプトを解決し、次に別のインターセプトを宣言することができる。

>>9.3.3 成功したインターセプト： 成功した場合、所有プレイヤーはその騎兵ユニットを、インターセプトした敵ユニットに隣接するように移動させなければならない。進入する各ヘクスはインターセプトされるユニットに1ヘクスずつ接近していなければならない。全ての通常移動ルールと隊形打撃が適用される。インターセプトされたユニットが騎兵であれば対応射撃(9.4項)を行なうことができ、そのあとインターセプトした騎兵は射撃することができる(10.2項)。射撃戦闘が終了した後、インターセプトした騎兵ユニットは直ちに近接戦闘を行なうことができる。これは直ちに解決される。注意： インターセプトされたユニットはインターセプトに対する対応移動を行なうことができない。これは非活性化側のユニットだけが対応行動を取ることができるからである。

9.3.4 インターセプト後の近接戦闘が全て解決された後、活性化側プレイヤーはインターセプトされたユニットの (そのユニットがまだ残っていると) 中断された行動を再開し、その後、活性化したウィングの残りのユニットを行動させる。近接戦闘により被った打撃は、隊形崩壊を除き再開した移動の移動力には影響しない。インターセプトされたユニットはそれまでに蓄積していた全てのモーメンタム(11.3.6項)を失い、移動を再開した時点から新たにモーメンタムの条件を満たさなければならない。

9.3.5 インターセプトを行なった騎兵は、活性化されたときに通常通り行動することができる。終了したウィングの騎兵もインターセプトを行なうことができる。

9.3.6 インターセプトを試みたユニットには全て 「Intercept DONE」マーカーを置き、この活性化中にはインターセプトを行なうことができないことを示す。現在の活性化が終了した時点で全ての「Intercept DONE」マーカーを取り除くこと。

9.3.7 騎兵は自軍砲兵ユニットを通過してインターセプト できるが、その際にモーメンタムを失う。騎兵は敵砲兵ユニットを通過してインターセプトできない。

9.4 対応射撃

9.4.1 歩兵が対応射撃を行なうことのできる回数は、誘引要件がそれぞれ異なる限りにおいて制限がない。対応射撃は通常射撃(10.0項)と同じ形で解決される。騎兵には ピストル制限(10.7項)があり、砲兵は1ターンに1度しか射撃することができない。対応射撃において、重装歩兵は一斉射撃(10.4項)を行なうことができ、全ての歩兵ユニットは散兵射撃(10.3.3項)を行なうことができるが、いかなるユニットも前進射撃(10.3.2項)や後退射撃(10.3.4項)を行なうことはできない。基本的には、個別の対応射撃は誘引要件が満たされるたびに実行される。しかし、2ヘクスユニットの両方から射撃されるユニットの対応射撃は両方の射撃が解決されたあとに実施される。

9.4.1a： 重装歩兵対応射撃(選択ルール)： 重装歩兵ユニットが対応射撃を実施し、その未修整のサイの目が5以上の場合、その重装歩兵は同じ活性化中に再び対応射撃を実施できない。重装歩兵ユニットが最初の誘引要件で反応射撃を実施する必要が無い場合、その後の使用のために射撃能力を保持できる。2ヘクス重装歩兵ユニットがその最初の半分の射撃時に5以上の目を出した場合、残り半分はその射撃機会に射撃できるが、活性化中のその後は不可である。

デザインノート： 1ヘクス重装歩兵ユニットの戦列は、ULBのフライブルグシナリオのように、2ヘクスユニットの同様な戦列よりも多くの射撃機会を惹き起こされる。このルールはそれを補うことを意図しているが、現時点では選択と考えている。

9.4.2 移動中の騎兵に対する重装歩兵の対応射撃：

射撃側の対応領域内に入る前に戦闘後前進ないし1ヘクス以上移動している騎兵ユニットが目標の場合、対応射撃のサイの目に-1の修正を加えること。

9.4.3 砲兵対応射撃： 砲兵はそのヘクスに対して射撃したユニット、またはその水平射撃射程内を移動したユニットのうちどれか一つに対して対応射撃を行なうことができる。目標ユニットは射程内になければならないし、砲兵ユニットの正面射界内になければならない。

9.4.4 通常の射撃に加えて、砲兵が実際には射撃せず スタック順を変えるだけでも(8.3.2項)誘引要件に対する「対応射撃」とであるとみなされる。

9.4.5 退避： 城塞、町、村または城館ヘクス内のユニットが敵マスケットまたはピストル(但し砲兵は除く)射撃に対して対応射撃の資格が有る場合、ユニットは射撃を返す代わりに「退避」できる。ユニットが退避する場合、射撃を行わず、そしてその活性化の敵マスケットまたはピストル射撃は効果が無い(たとえ、建前として攻撃射撃が対応射撃前に行われても)。この特典は城塞、町、村、または城館内のユニットのみに適用され、堡壘や塹壕のような他の地形内のユニットには適用されない。

10.0 射撃戦闘

10.1 射撃基本ルール

10.1.1 一般則： ユニットの所属するウィングの活性化中にアクションとして射撃を行なうことができる。非活性化側のユニットは対応射撃(9.4項参照)を行なうことができる。ユニットはその射程と視認範囲内にあるどのユニットないしリーダーを射撃してもよい。射撃戦闘は任意であり、いかなるユニットも射撃を要求されることはない。

10.1.2 射程： 射程は射撃するユニットから目標へのヘクス数である。目標ユニットのヘクスは数え、射撃ユニットのヘクスは数えない。全ての歩兵および騎兵ユニットの射程は1ヘクスである。砲兵ユニットの射程は駒に記載されている。

10.1.3 射撃と向き： 歩兵と騎兵はその前面および側面ヘクスに対して射撃することができる。砲兵はその前面ヘクスを通してしか射撃することができない。いかなるユニットもその背面ヘクスを通して射撃することはできない。2ヘクスユニットの各ヘクスは、それ自身に隣接するヘクスのみに射撃できる(例として、左側は右前面ヘクス内に射撃できない)。向きは、近接戦闘において騎兵が使用するピストルに適用されない。

10.1.4 そのほかの基本ルール： ユニットの合同して射撃することはできない。各ユニットは別々に射撃を行なう。結果は直ちに適用される。1回の活性化中に同じユニットが何度目標になることもある。ユニットはヘクス毎に射撃を行なう。したがって、2ヘクス重装歩兵ユニットは2回射撃を行なうことができるが、両ヘクスからの射撃をあわせて一つのアクションとみなす。両方の射撃は、敵が対応射撃を行う前に解決される。2ヘクスユニットは同じ目標を射撃する必要はない。同じユニットが2ヘクスユニットの両方から射撃を受けた場合、被った兵員損失や隊形打撃は全て累加される。しかし、2度の士気チェックを要求されても、士気チェックは一度だけでよい。ただし、+1のサイの目

修正を適用すること。

10.1.5 連隊砲兵： 砲兵の絵のついた重装歩兵ユニットは連隊砲兵を含む部隊である。この砲兵は個別に射撃することができない。その代わり、この砲兵射撃の効果は「連隊砲兵を含む重装歩兵マスケット射撃表」にまとめられている。砲兵の絵のある重装歩兵ユニットが射撃する場合にはこの表を使用すること。その他の重装歩兵ユニットでは通常の「重装歩兵射撃表」を使用すること。この固有の砲兵は一般の砲兵に対する1ターンに1度の射撃という制限を受けない。プレイヤーはこのユニットが射撃するたびに「連隊砲兵を含む重装歩兵マスケット射撃表」を使用することができる。

10.2 騎兵ピストル射撃

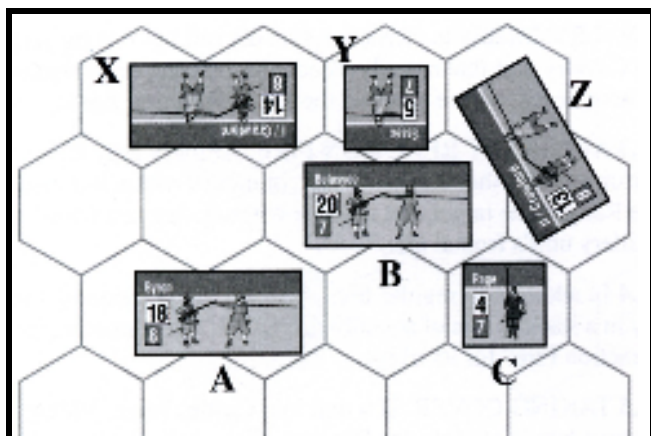
騎兵は移動アクションを実施した上で、その最中いつでも射撃することができる。別個の射撃アクションを必要としない。騎兵ユニットは移動すること無しにピストル射撃を行なうことができる。騎兵ユニットは移動アクション中にピストル射撃を一度だけ行なうことができる。騎兵ユニットは再装填(10.7項)するまでに2度だけ射撃することができる。

10.3 歩兵通常射撃

10.3.1 歩兵は独立したアクションとしてしか射撃することができない。歩兵は他のアクションを行なった後で射撃することはできない。射撃の種類によってはユニットが移動することを必要とするものがある。これは射撃アクションの本来一部であり、移動アクションとはみなされない。歩兵射撃には3種類ある。この3種はどの歩兵ユニットも行なうことができる：

>>10.3.2 前進射撃： 活性化したユニットは直接1ヘクス前面に移動(地形による隊形打撃を受けながら)し、-3前進射撃修正付で前面ヘクス内の敵ユニットに射撃を行う。目標ユニットに全ての打撃を適用し、必要な士気チェックを行わせる。その後で資格がある敵ユニットは対応行動を行えるが、対応射撃の場合は修正が適用されない。

- ・ >>襲撃命令を受けていて、隊形崩壊していないユニットだけが前進射撃を行なうことができる。



射撃の例： ユニットAは、前進射撃を使用する——1ヘクス前に移動し、-3修正付でユニットXに2回射撃を行い、その後ユニットXは対応射撃を行う。ユニットBは、散兵射撃を使用し、ユニットYに1回、ユニットZに1回の射撃を行う。ユニットYおよびZによる対応射撃は、各ユニットが射撃を浴びてから実施される。ユニットCは後退射撃を使用し、-3の修正付きでユニットZに対して1回射撃を行う。ユニットZがCに対する対応射撃を実施してから、ユニットCは1ヘクス退歩する。

- ・ ユニットは、前進射撃のアクションの一部として旋回および向き変更を行えない。
- ・ >>ユニット進入禁止ヘクス内に前進射撃を実行できない。

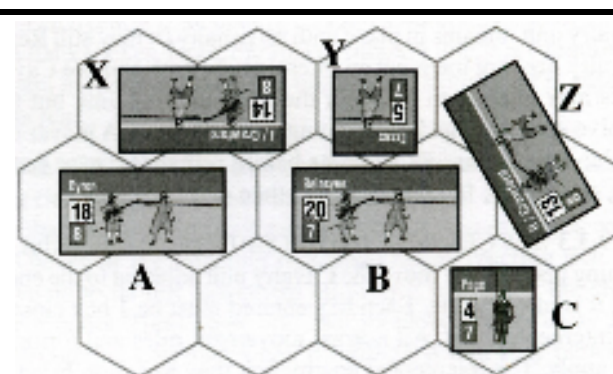
コメント： またの名を「前奏射撃」ともいう。この射撃は士官や軍曹とともに前進している前列が実施し、続いて停止して再装填を行なう。その間に次列が彼等を越えて進む。これはまた「カラコール」の名でも知られている。前進中の斉射は効果が稀薄な傾向があったので停止直後の斉射で射撃することが望ましかった。従って防御側に求められた戦術は敵が前進を完了するまで射撃を控えることであった。後に射撃した方が、そうであったように最良の射撃であった。

10.3.3 散兵射撃： 活性化したユニットは射撃し、次に目標ユニット(生き残っている場合)が撃ちかえすことができる。移動は行なわれない。目標ユニットが撃ち返す前に全ての打撃を適用し、全ての士気チェックを済ませること。

コメント： 「不動目標に対する射撃」とも呼ばれる。銃士は射撃した後に右回りに隊列を通して後方に移動する。

>>10.3.4 後退射撃： 活性化したユニットは-3の後退射撃修正を受けて前面ヘクス内の敵ユニットに射撃する。目標ユニットに全ての打撃を適用し、全ての士気チェックを済ませる。次に目標は-3の後退射撃修正を受けて撃ち返すことができる。次に活性化したユニットは向きを変えずに背面ヘクスのどれかに移動する(地形による隊形打撃を受けながら)。

- ・ 襲撃命令を受けていない、隊形崩壊していないユニットだけが後退射撃を行なうことができる。



射撃解決の例： 重装歩兵の射撃解決において、戦力ポイントは何も影響しないことに注意のこと。

マスケット銃射撃の手順は以下に記す通りである：

- >>A. ユニットAは、両方の射撃に-3修正付で2回射撃を行う。
- >>B. ユニットXは、ユニットAに2回射撃を行う(ユニットAが対応範囲内に入ったことによって惹き起こされた対応射撃)。
- C. ユニットBは、ユニットYを1回射撃する。
- D. ユニットBは、2回目の射撃をユニットZに対して行う。この射撃は正面射撃とみなされることに注意。
- E. ユニットYは、射撃を返す(ステップCによって惹き起こされた対応射撃)。
- F. ユニットZは、2回射撃を返す(対応射撃)。
- G. ユニットCは、後退射撃を使用してZを射撃(-3)。
- H. ユニットZは、-3の修正を適用しながら射撃を返す(対応射撃)。2ヘクスユニットの内の1ヘクスだけしか隣接していないので、Zは1回だけしか射撃できない。

- ・ ユニットは、背面に移動する際に現在の向きを保持する。
- ・ >>進入禁止ヘクス内に、ユニットは後退射撃を行なうことはできない。

コメント：「離脱射撃」とも呼ばれる。これは銃士が隊列を組んだまま後退し、そのうへ敵に射撃を行なうことのできる方法である。「前奏射撃」の逆である。「離脱射撃」は列毎に射撃を行ない、後に回るのである。

10.3.5 砲兵とスタックしている歩兵： 砲兵ユニットとスタックしている歩兵ユニットは、ヘクスを離れずに前進射撃または後退射撃を実施できる。

A. 両方への前提条件

- ・ 砲兵は無力化または捕獲マーカーを載せられていてはならないが、射撃済であってもよい。
- ・ 対象ヘクスは、敵ユニットに隣接していること。

B. 前進射撃。 歩兵ユニットが砲兵ユニットの下で開始する場合、歩兵はスタックの一番上に置かれる。上記の通り前進射撃で歩兵ユニットに射撃をさせる。（歩兵ユニットはこれを行うためにどの命令であってもよい。）次に資格がある敵ユニットは前進射撃の要領で対応行動を行える。

C. 後退射撃。 歩兵ユニットが砲兵ユニットの上で開始する場合、上記の後退射撃の要領で歩兵ユニットに射撃を実行させ、資格がある敵ユニットで対応行動を実施させる。次に歩兵をスタックの一番下に置くこと。歩兵ユニットは、襲撃命令下ではこれを実行できない。

10.4 一斉射撃（重装歩兵のみ）

ユニットは1ターンに1度だけ、その正面ヘクスに一斉射撃を行なうことができる。ユニットには「Salvo」マーカーを置いて済んでいることの記録とする。そのユニットが同じターン中に再度（通常の歩兵射撃で）射撃する場合、-1のサイの目修正が適用される。活性化したユニットによる一斉射撃は対応射撃を誘発する。一斉射撃は対応射撃においても行なうことができる。一斉射撃の目標は士気チェック（10.6.3項参照）を行なわなければならない。一斉射撃は通常射撃（10.3項）とは異なる個別のアクションであり、移動を伴うことはない。従って前進射撃と組み合わせで使用することもできない。2ヘクスユニットの半分でも一斉射撃を行ったなら、ユニット全体が一斉射撃したものとみなされる。しかしながら、両方の部分は同じ射撃機会に一斉射撃を行うことができ、この場合はどちらも-1修整を適用されない。

注意事項：シナリオルールは一斉射撃能力を持つユニットを限定している場合がある。この戦術は「ボレイ」ないし「サルヴィー」としても知られている。

10.5 射撃戦闘手順

10.5.1 重装歩兵

- 目標ユニットを指定する。
- 射撃が射撃ユニットの前面ヘクスからか側面ヘクスからかを判定する。
- どのマスケット射撃表を使用するかを判定する。
- 射撃表の「前面」「側面」「一斉」のどれを使用するかを判定する。
- サイコロを振り、必要な修正を適用する。
- 射撃表の列とサイの目を照合して結果を確認する。
- 結果を適用する。

10.5.2 軽歩兵

- 目標ユニットを指定する。
- 軽歩兵および騎兵射撃表上のマスケット銃兵と竜騎兵の列を使用する。

- サイコロを振り、必要な修正を適用する。
- 射撃表の列とサイの目を照合して結果を確認する。

10.5.3 騎兵

- 目標ユニットを指定する。
- 軽歩兵および騎兵射撃表上の騎兵ピストル射撃の列を使用する。
- サイコロを振り、必要な修正を適用する。
- 射撃表の列とサイの目を照合して結果を確認する。
- 適切な「Pistol」マーカーを騎兵ユニットに置く。

10.6 射撃戦闘結果

注意事項：射撃戦闘は同時ではないので、結果は直ちに適用すること。

10.6.1 兵員損失： 射撃戦闘結果は目標ユニットに対する兵員損失（または打撃）の数で表される。ユニットの下にこれまで受けた兵員損失の合計に等しい兵員損失マーカーを置くこと。砲兵は兵員損失1打撃を受けると除去され、「Disabled Guns」（10.8.9項）に置き換えられる。その他のユニットはコマ記載の戦力以上の兵員損失を被ると除去される。

10.6.2 士気チェック： 兵員損失はユニットに士気チェックも要求することがある。ユニットが射撃戦闘によって兵員損失を被った場合、そのユニットの現在の士気と被った兵員損失の数を比較する（下記参照）。1個ユニットからの射撃は兵員損失の数がいくらあっても士気チェックは1度しか要求されないことに注意。

- ・ 現在士気が6以下 — 射撃戦闘による兵員損失1以上で士気チェック1回。
- ・ 現在士気が7 — 1回の射撃戦闘による兵員損失2以上（*）で士気チェック1回。
- ・ 現在士気が8 — 1回の射撃戦闘による兵員損失3以上（*）で士気チェック1回。

（*）この損失は1個ユニットからの1度の射撃により発生したものでなければならない。2ヘクス重装歩兵ユニットは同じ目標に2回射撃判定したとしても1個ユニットであるものとみなされる。

10.6.3 一斉射撃と士気： 射撃により損失を受けたか否かにかかわらず、一斉射撃を受けた全てのユニットは士気チェックを行なわなければならない。ユニットが2ヘクスユニットの両側からの同時の一斉射撃の目標である場合、ユニットは一斉射撃による士気チェックを1回だけしか行わない。

注意事項：2ヘクスユニットの両側から一斉射撃を受けたユニットは、一斉射撃による士気チェックを1回だけしか受けないが、両方の射撃結果に士気チェックが含まれる場合、10.6.3項による複数回の士気チェックを累積する可能性がある。

10.6.4 損失限界： 射撃を受けた時点で既に損失限界（12.5項）に達しているユニットは射撃により損失を受けた場合、士気チェックを行なわなければならない。これは10.6.2項によって要求される士気チェックに加えて行われる。

10.6.5 複数士気チェック： ユニットが損失数、一斉射撃、損失限界の組み合わせにより複数回士気チェックを行わなければならないとしても、士気チェックは一度だけ行なわれる。その際、2つ目以降の士気チェック毎に+1のサイの目修正が行なわれる。（修正の最大値は+3である。損失によるもの（10.6.2項）、一斉射撃によるもの（10.6.3項）、損失限界によるもの（10.6.4項）、最後に

連隊砲兵付きユニットによる射撃結果で士気チェックを要求するものである。)

例：元の士気が7であるユニットが一斉射撃によって2打撃を被る。2回サイコロを振る代わりに、所有側プレイヤーはサイを1回振り、結果に+1を加える

10.6.6 隊形打撃： 目標ユニットがすでに隊形崩壊、士気崩壊（隊形なし）、ハリネズミ陣である場合、砲兵、重装歩兵、軽歩兵による、そのユニットに対するいかなる隊形打撃も兵員損失に換えられる。ユニットが2ヘクスユニットの両側による同時の射撃の目標であり、両方に射撃結果が隊形打撃である場合、ユニットは両方の打撃を被る。

10.7 騎兵弾薬補給

10.7.1 騎兵は自分のピストル（場合によってはカービン銃）を装填して戦いに臨む。騎兵ユニットは銃器が空になる迄に「2発」撃つことができる。

10.7.2 騎兵ユニットが射撃した場合、「1st Pistol Used」マーカーを置くこと。既に「1st Pistol Used」マーカーが置かれている場合、「No Pistols」マーカーを置くこと。

10.7.3 「No Pistols」： 「No Pistols」マーカーを置かれた騎兵は射撃アクションないし対応射撃を行なうことができない。

10.7.4 再装填： 騎兵は整列アクションを行なって隊形状態を改善する代わりに再装填を行なうことができる。このような整列アクション1回毎にユニットの「Pistol」マーカーは、「No Pistols」から「1st Pistol Used」へ、または「1st Pistol Used」マーカーを取り除く、という具合に一つずつ改善される。従って、ピストルを撃ち尽している場合には、全弾装填するのに2回の整列アクションを必要とする。

10.8 砲兵射撃

砲兵は3つの種類に分かれている。12ポンド砲、4ないし8ポンド砲、3ポンド砲である。イギリスではこれらの等級をそれぞれカルバリン砲、セイカー砲、ファルコン砲と呼んでいた。

10.8.1 砲兵は所属するウィングが活性化した時か、対応射撃のどちらかで1ゲームターンに一度だけその正面ヘクスを通して射撃することができる。砲兵は指揮範囲外であっても射撃することができる（その場合、最後に所属していたウィングの活性化時に射撃する）。

10.8.2 手順：

- 砲兵ユニットから目標ユニットへの射程距離を判定する。その際、砲兵ユニットが視認線を設定できることを確認すること（10.9項参照）。
- 砲兵の種類と砲兵射程表の射程を参照すること。得られた数値が射程修正値である。
- サイコロを一つ振り、Bで得られた射程修正値を加える。砲兵射程表で結果を求める。目標ユニットに結果を適用する。砲兵ユニットを射撃済み面に裏返すこと。

>>**10.8.3 水平射撃：** 砲兵射撃の目標が砲兵ユニットに記載された水平射撃射程内にあるならば、各ユニットが射線（LOF）上にある／又は、目標の向こう側に射線を伸ばした上の水平射撃射程内にある全てのユニットはそれぞれ個別のサイコロにより射撃を受ける。砲兵ユニット前面射界内で砲兵ユニットのヘクスの中心から指定した目標ユニットヘクスの中心に射線を引き、水平射撃射程いっぱいまで伸ばすこと。射線は、視認線（10.9.5項）と同じ部分も異なる部分もある：

- >>射線は指定した目標ユニットヘクスの中心を通さなければならないが、水平射程内の他のユニットはヘクス（の一部でも）を通るだけでよい。
- 射線は敵味方ユニットに関わらず通過する。
- 射線は斜面ヘクスサイドを越えては達しない。上りまたは下り、緩または急のどちらでも同様である。
- 射線は、直接射撃ユニットに隣接していない非斜面ヘクスサイド地形の1ヘクス向こうに達する。射撃ユニットに直接隣接するような地形は無視すること。

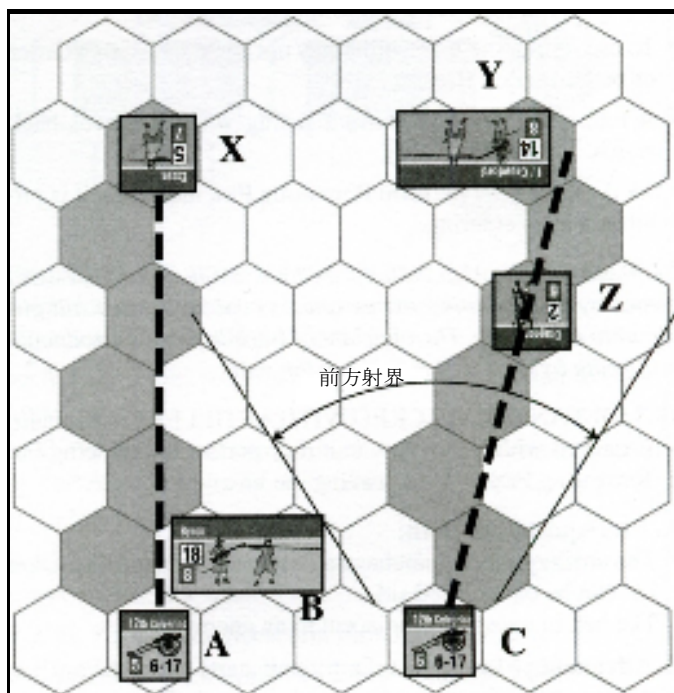
10.8.4 2ヘクスユニットに対する水平射撃： 射線が2ヘクスユニットの両ヘクスをとともに通過する場合、そのユニットは2度射撃を受ける（各ヘクス毎に1度ずつ）。

10.8.5 ヘクスサイド線に沿った水平射撃： 射撃がヘクスサイドにちょうど沿っている場合、水平射撃がヘクスサイドの両方のヘクスに影響することはない。射撃する側のプレイヤーが左右どちらに射撃を行なうかを決定し、射線全体にわたってそれを保持し続けなければならない。下図の例を見よ。

10.8.6 以下の騎兵は：

- 通常隊形または動揺隊形、および
- 軽歩兵（L I）ユニットとスタックしていない、および
- >>砲兵によって射撃を受けている、および
- 隊形打撃を受ける

は、向きを変えずに側面ヘクスに移動することによって隊形打撃を避けることができる。射撃結果に隊形打撃以外の結果が含まれていても同様に隊形打撃をかわすことはできるが、他の結果をかわすことはできない。スタック制限を超過することはできない。そしてユニットが進入するヘクスは、回避しようとする砲兵ユニットの水兵射撃射線内であっては



水平射撃の例： ユニットAは、ユニットXに対して砲撃する。味方側ユニットBは、水平射撃の射線上ではない。ユニットCは、ユニットZを砲撃する。ユニットYは、水平射撃射線上であるので、砲撃を受けることになる。

ならない。敵ユニットとの位置関係における移動による制限は守られていなければならない(5.6項)。この回避行動は騎兵ユニットに許されたあらゆる対応行動(9.0章)の代わりに行なうことができる(対応射撃など)。そして手番側ユニットによって実施された場合、対応行動を惹き起こす。

10.8.7 隊形打撃： 隊形打撃を被った砲兵ユニットは代わりに士気チェックを受ける。従って、“FH+MC”を受けた場合は、+1修整で士気チェックを行う。

10.8.8 士気崩壊： 士気崩壊した砲兵は後退しない。回復するまで射撃も方向転換も行なうことができない。

10.8.9 除去： 理由(射撃、近接戦闘、後退路に当たっていた)の如何に関わらず除去された砲兵は「無力化された砲(Disabled Guns)」マーカーを置かれる。砲兵カウンターは決してプレイから取り除かれることはない。敵ユニットが砲兵ユニットのヘクスに移動中や近接戦闘後の前進で進入した場合、その砲兵ユニットは捕獲される。「無力化された砲」マーカーの裏にある「捕獲」マーカーに裏返すこと。このように大砲の所有権(勝利条件に関係する)は戦闘終了迄に何度も変わることがある。無力化したり、捕獲されたり、取り戻された大砲はどちらの陣営によっても再度操作員を補充されることはない(射撃することはできない)。

無力化または捕獲された砲兵ユニットは、最早指揮範囲を引く、戦闘も目標になるまたは移動命令目的に関してユニットとはみなされず、常にスタックの一番下に置かれる。

10.9 視認線 (LOS)

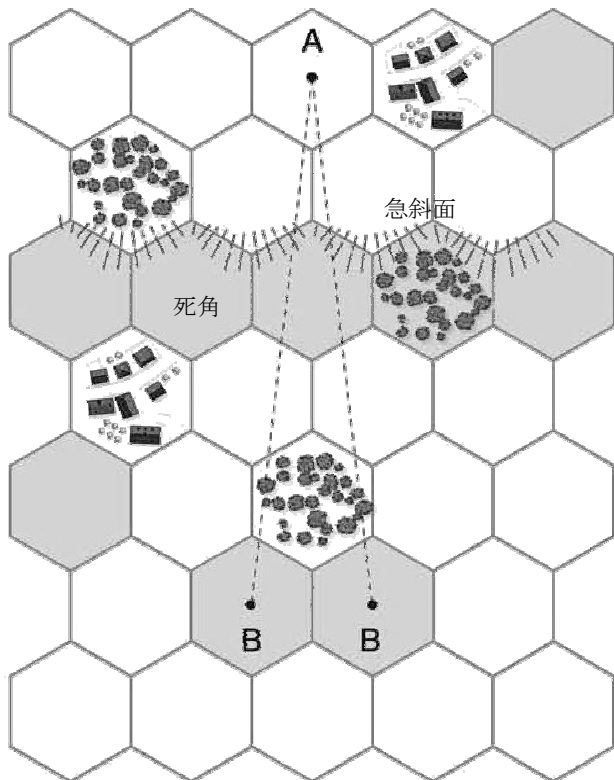
10.9.1 LOSは荷駄馬車、重装歩兵、騎兵ユニットを通して設定することはできない。しかし、これらのユニットが水平射撃を遮断することはない(10.8.3項)。LOSは他のユニットやリーダーを通して設定することができる。

＜＜例外＞＞ インターセプトが可能かどうか判定する場合(9.3.1d項)に関して、敵砲兵ユニットはLOSを妨害する。

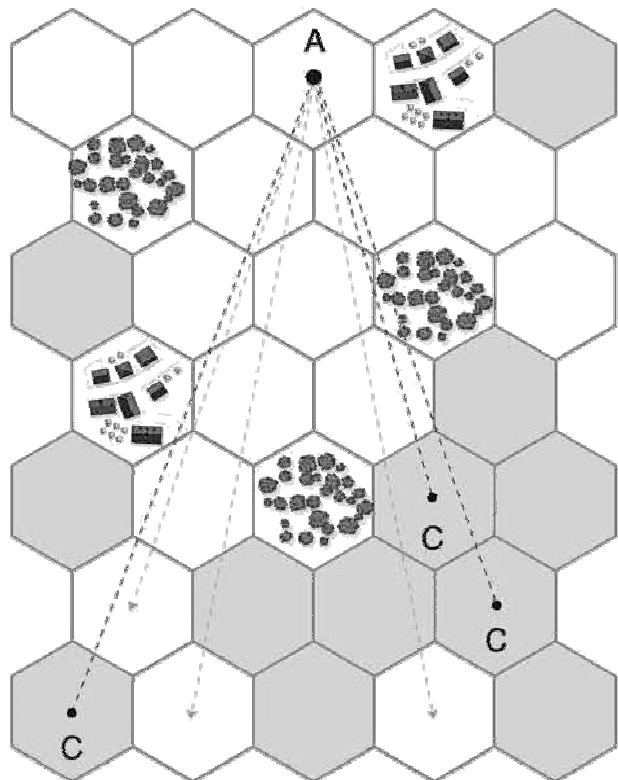
＜＜10.9.2 ヘクス内地形＞＞ 視認線は妨害地形内に対して設定することはできるが、それを通して設定することはできない。ある地形がLOSを妨害するかどうかはシナリオ・ルールや地形効果表により指定される。射撃側ユニットおよび目標ユニットのヘクスの両方より高度が高いヘクスは、その高い高度が急斜面として定義される場合は常に妨害地形である。緩斜面として定義される高度は、決してLOSを妨害しない。砲兵ユニットは、たとえそのユニットがそれ以外ではLOSを妨害しない場合でも、味方ユニットを通して射撃することはできない。

＜＜10.9.3 ヘクスサイド地形＞＞ 一部のヘクスサイド地形は、地形効果表にリストされている通りにLOSを妨害する。

＜＜A. 相互関係ヘクスサイド地形＞＞ 一般ルールの例外として、隣接する相互ヘクスサイド地形(14.4項)を通して射撃するユニットは、例え間のヘクスサイドが通常はLOSを妨害する場合でも隣接ヘクスに射撃できる。



LOSと急斜面の例： ヘクスA内の砲兵ユニットは、影が付けられているヘクス以外、全てのヘクスにLOSを引ける。斜面(10.9.3項)によって「死角」が形成されていることに注意。LOSが森ヘクスを僅かに通過しているので、“B”と印されている2つのヘクスは砲兵ユニットから見えないことに注意。



例の続き： ここでは、絵から急斜面を取り除いてみる。ヘクスA内の砲兵ユニットは、影付のヘクス以外の全ヘクスを見ることが出来る。LOSが僅かにでも妨害地形を通過するので、“C”と印されているヘクスは、砲兵ユニットから見えないことに注意。

B. 斜面。斜面はシナリオ・特別ルールで急斜面または緩斜面として指定される。両方とも水平射撃(10.8.3項)を通さない。緩斜面は、それ以外の射撃および移動に対する影響は無い(例外：7.3.1項を参照)。急斜面は突出した斜面による軍事上で言う「尾根」を表している。それはLOSを妨害する「死角」を生む。この「死角」は、高度が高い方のユニットと急斜面ヘクスサイドが含まれるヘクスの間にある各ヘクス毎に1ヘクスの「死角」を延長する。したがって、もし砲兵ユニットが斜面から2ヘクス離れているならば、「死角」は斜面の反対側に2ヘクス延長され、視認側のユニットはそれらのヘクスにLOSを設定することができない(前のページの例を参照のこと)。「死角」内の妨害地形とユニットは、LOSを設定する際に無視される。騎兵は、「死角」を通してインタセプトできない。

>>10.9.4 ヘクス地形：一部のヘクス全体に広がる地形は、LOS妨害地形としてTEC上に表記されている。そのようなヘクス内にLOSを設定できるが、通すことはできない。**例外：**LOSを設定するユニットが急斜面の丘上り面側である場合、(LOSを設定する際に)地形は地形の「直後」のヘクス内のみのLOSを妨害する。射撃側と目標側ユニットの両方よりも低い高度の妨害地形は無視すること。

10.9.5 手順：ユニットは、そのユニットのいるヘクスの中心から目標ユニットのいるヘクスの中心に直線を引くことでLOSを設定する。その直線が地形効果表にLOS妨害地形と記されている地形の描かれているヘクスを一部でも通過しているならLOSは妨害され、射撃を行なうことはできない。ヘクスサイド線に沿ったLOSはそのヘクスサイド辺の両側のヘクスがLOS妨害地形またはユニットでない限り妨害されることはない。2ヘクスユニットへのLOSはどちらのヘクスに対して設定してもよい(射撃側の選択)。

LOSは相互的である：ユニットAがユニットBを見ることができるならば、ユニットBはユニットAを見ることができる。どちらから見るかによってLOS判定の結果が異なる場合は高いほうから見た結果を優先すること。

10.10 指揮官の死傷

指揮官は射撃によって死傷する可能性がある。指揮官のいるヘクスで「効果なし」以外の戦闘結果が得られた場合、サイコロを1個振ること。「9」の目で指揮官は除去される。指揮官の補充については5.3.3項を参照すること。

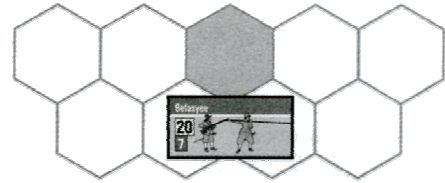
11.0 近接戦闘

11.1 近接戦闘一般則

11.1.1 いつ行なわれるのか：近接戦闘は各ウィングの活性化の最後に、活性化側プレイヤーがそのウィングのユニットのその他のアクション(射撃戦闘、移動、回復、整列)を全て終了した後に行なわれる。また、成立したインタセプトの一部としても行なわれる。

11.1.2 誰が行なうのか：活性化側プレイヤーと非活性化側プレイヤーの両者が、攻撃対象の敵ユニットやリーダーが含まれる特定のヘクスを指定する形で近接戦闘フェーズに近接戦闘を行なう。活性化側プレイヤーは活性化したウィングに所属するユニットだけを近接戦闘を行なうものとして指定し、誰が近接戦闘を実施できるかを決定する際に命令は関係しない。非活性化側プレイヤーは活性化しているウィング所属のユニットに隣接しており、かつ攻撃目標として指定されていないユニットに近接戦闘を行なわせることができる。攻撃するユニットは防御するユニットに隣接していなければならない、防御ユニットは攻撃ユニットの正面

ヘクスの一つを占めていなければならない。近接戦闘は常に任意であり、攻撃側ユニットの正面ヘクスを占める敵ユニット全てが攻撃されなければならないわけではない。しかしながら、近接戦闘用に指定された活性化側ユニットが非活性化側近接戦闘の目標である、または対応移動またはインタセプトによって状況が変わった場合、活性化側ユニットは以下の場合にその近接戦闘を継続しなければならない a) 全ての対応と敵戦闘が解決された後にその場に残っている、および b) 目標ヘクス内に敵ユニットが残っている。



11.1.3 2ヘクス歩兵ユニット：これらのユニットは1個ユニットしか攻撃することができない。防御ユニットは(2ヘクスユニットの場合はそのどちらかが)このような攻撃ユニットの正面ヘクスのうち真中のヘクスを占めていなければならない。攻撃される場合、例え攻撃側がそのヘクスの内の1つしか隣接していない場合でも、全体として防御する。戦闘に参加していない側は、それ自身は対応近接戦闘を実施できない。

注意事項：これは、マスケット銃兵とパイク兵による隊形固有の融通の利かなさを表している。パイク兵は、隊形の中央で1つの大きなブロックを形成し、マスケット銃兵はそれぞれの側に均等に分割されていた。それ故に、2ヘクスユニットは、その正面中央ヘクス内のユニットに対してのみ近接戦闘を行うことができる。

11.1.4 複数ヘクス戦闘：一つのユニットが攻撃することができるのは1ヘクスだけである。しかし、複数のユニットが同じヘクスを攻撃することはできる。同じヘクスを攻撃する全てのユニットの戦闘力を合計すること。同様に、2ヘクスユニットの両方が攻撃されるのなら、全攻撃ユニットの戦闘力は合計され、攻撃は1回の近接戦闘として解決される。異なる兵種(騎兵か歩兵か)や異なる地形での攻撃の場合、修正値は防御側に有利になるように判定すること。

11.1.5 命令とアクションの影響：命令は近接戦闘を行なう能力を制限することはないし、活性化側プレイヤーのユニットがこの活性化においてアクションを行っていても近接戦闘を行なうことができる。

11.2 近接戦闘手順

- 活性化側プレイヤーは近接戦闘での攻撃ヘクスを全て指定する。
- 非活性化側プレイヤーは防御側として指定されていない非活性化ユニットに対応近接戦闘として攻撃するよう指定することができる。
- 非活性化側プレイヤーがまず戦列の左右どちらから始めて反対側へと順番に全ての対応近接戦闘を解決する。非活性化側による近接戦闘が全て解決されたら、活性化側のユニットに同じように解決させる。
- 近接戦闘毎にプレイヤーは修正値を集計し、攻撃側が近接戦闘表でサイコロを一つ振って結果を判定する。
- 潰走、後退、戦闘後前進および騎兵追撃など、近接戦闘の結果を適用する。

- F. 各近接戦闘に参加した攻撃側、防御側ともに1隊形打撃を被る。例外： ユニットの既に隊形崩壊またはハリネズミ陣形であるなら追加の影響はない。
- G. 敗北した側は戦闘後前進した敵ユニットに対し、資格のあるユニットを以って対応射撃、対応移動ないしインターセプト（非活性化側プレイヤーのみ）を行うことができる。勝利した側が後退や潰走に対して対応行動を行なうことはできない。

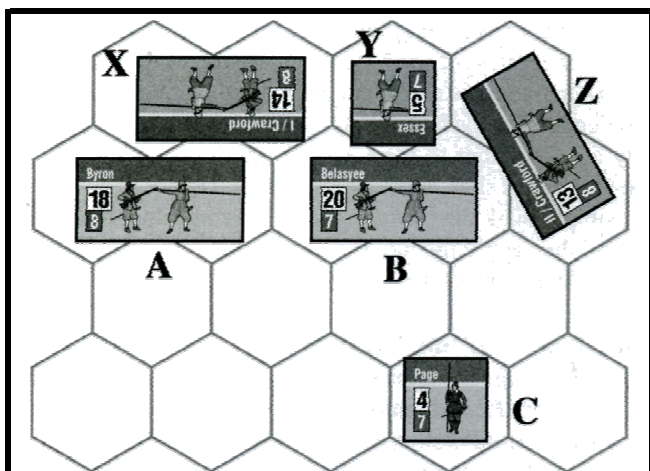
注意事項： 非活性化側プレイヤーは、活性化側プレイヤーによって別のユニットを攻撃するように指定されているユニットを攻撃することができる。非活性化側プレイヤーのユニットが先に近接戦闘を解決するので、この方法によって攻撃側を攻撃することによって助かる見込みの薄いユニットを助け出すことができる。

11.3 近接戦闘修正値

11.3.1 プレイヤーは近接戦闘表および地形効果表を参照し、適用すべき修正値を見つけること。どの修正値を適用すべきか疑問がある場合は常に防御側に最も有利な修正を使用すること。隊形状態、一斉射撃およびモーメントムによる修正値は、たとえ一方のユニットにこれらの修正が複数適用できるとしても、1戦闘において1度ずつしか適用されないことに注意すること。この制限の中で、全ての修正は累積する。しかし、修正値の最終累計が+4を越える場合はこれを+4とすること。同様に、最終累計が-4を下回る場合は-4とする。

11.3.1 a : 特別な地形の事例：

- 相互ヘクスサイド地形の影響に関しては14.4項を参照。



近接戦闘の例： 議会派プレイヤー（ユニットA、B、およびC）が活性化側プレイヤーであり、先に近接戦闘を指定する。ユニットAはユニットXを攻撃し、ユニットBはユニットYを攻撃する予定である。参考までに、正面中央ヘクスに位置していないので、BはZに対して近接戦闘をすることができない。非活性化側（国王派）プレイヤーは、Zに近接戦闘を起こさせることができる。なぜならばそのユニットは近接戦闘の目標になっておらず、そして近接戦闘の参加を指定されている敵ユニットに隣接しているからである。手順は：

1. 国王派ユニットZは、ユニットBを攻撃する（対応近接戦闘）。
2. 議会派ユニットAは、ユニットXを攻撃する。
3. 議会派ユニットB（ステップ1で生き残った場合）は、ユニットYを攻撃する。

- ・ ユニットが近接戦闘の結果として通過する場合を除いておおよそその時まで、ヘクスサイド地形の通過による隊形打撃を適用しないこと。
- ・ 2ヘクス重装歩兵ユニットは、橋または橋ヘクスを通して近接戦闘を仕掛けることができない。

11.3.2 リーダーの影響： リーダーが攻撃や防御に参加するユニットとスタックしている場合、所有プレイヤーは自分が望む方にサイの目を1修正しなければならない。近接戦闘一つにつき、各陣営一人のリーダーだけが指揮値を使用できる。

11.3.3 士気差： 攻撃側ユニットの最高の士気値から防御側ユニットの士気値を差し引く。この結果がサイの目修正値（正負いずれもあり）となる。

11.3.4 戦力比： 全攻撃ユニットの現有戦力と防御ユニットの戦力を比較してこれを単純な比率の形にする（このとき、戦力損失をユニットの額面戦力から差し引くこと）。端数は防御側有利となるように切り上げ／下げる。サイの目は以下の比率に従って修正される：

4 : 1以上	+2
2 : 1以上	+1
1 : 2以下	-1
1 : 4以下	-2

数値の最も大きいものを適用すること（つまり、この修正は累積しない）。

11.3.5 騎兵 対 重装歩兵： 騎兵が重装歩兵を攻撃する場合、戦力比を計算するための歩兵戦力は半減される。

例： 騎兵3戦力が重装歩兵18戦力を攻撃する場合、戦力比は3対9（戦力比1：3）となる。

11.3.6 攻撃側モーメントム： 攻撃側の重装歩兵ないし騎兵が：（a）平地を2ヘクス直進して戦闘に入り、その上（b）この2ヘクスの間で方向転換せず、射撃せず、インターセプトで敗北しなかったとき； 攻撃側はその近接戦闘のサイの目において以下のサイの目修正値を加えることができる：

- +2 移動ユニットが騎兵のとき
- +1 移動ユニットが重装歩兵のとき

このボーナスの資格を有するユニットが移動を終えたとき、その上に「Momentum：モーメントム」マーカーを置き、近接戦闘の終了時にマーカーを取り除くこと。

複数のユニットがモーメントムの資格を有するとしても、一つの近接戦闘に一つしか修正を得られない。つまり、2個の騎兵ユニットが共同して攻撃を行い、それぞれがモーメントムの条件を満たしていたとしても修正値は+2であり、+4ではない。ふたつのうち一つしかモーメントムの条件を満たしていなかったとしても、修正は+2である。

11.3.6 a 特別なモーメントムの事例：

- ・ >>斜面ヘクスサイドの横断または相互ヘクスサイド（14.4項）を通す近接戦闘は、攻撃側モーメントムを妨害しない。
- ・ インターセプト近接戦闘の戦闘後前進で進入したヘクスはモーメントムの条件とは認められない。
- ・ インターセプトが成立（9.3項）した場合、インターセプトしたユニットはモーメントムを得る可能性があるが、されたユニットは得ることができない。

- ・ >>インターセプト (9.3.3項) されたユニットは、それまでに獲得していたモーメンタムを失うが、インターセプト解決後に活性化を続けていた場合に新たにモーメンタムを獲得することを妨げるものではない。
- ・ 対応近接戦闘において攻撃されたユニットは、戦闘解決後に本来の攻撃を実施可能である場合は、モーメンタムを使用できる。
- ・ 軽歩兵とスタックしている騎兵ユニットは、モーメンタムを獲得できる。
- ・ 散開隊形のユニットは、モーメンタムを得られる。
- ・ 未混乱または捕獲されていない (9.3.7項および 11.5.1項) 砲兵ユニットを通してインターセプトする場合、騎兵ユニットはモーメンタムを失う。
- ・ >>前進した非活性化側ユニットに対して近接戦闘フェイズにおいて対応した活性化側ユニットは、獲得していたモーメンタムを失う。

11.3.7 側面及び背面攻撃： 防御側が攻撃を受ける側面および背面ヘクス一つ毎に+1の修正を行なうこと。従って、あるユニットを2ヘクスユニットが側面と背面ヘクスの両方から攻撃する場合、+2の修正値を得る。ハリネズミ陣形と隊形崩壊のユニットには側面も背面も無いことに注意。

11.3.8 近接戦闘マトリクス： ある種のユニットは特定の兵種の目標に対してより有効な場合がある。近接戦闘マトリクスを参照して修正が適用されるかどうかを判定すること。砲兵は近接戦闘時に無視されることに注意 (11.5項)。防御側を最も有利にする修正を使用すること。(例として。ハリネズミ陣形で防御する重装歩兵は、重装歩兵コラムではなくハリネズミ陣形コラムを使用する。)

11.3.9 騎兵ピストル射撃： 近接戦闘に参加する騎兵ユニットは、敵ユニットとの相対的な位置関係に関係無く、近接戦闘においてピストル射撃を行なうかどうかの選択肢を得る。攻撃側が最初にその宣言を行ない、次に防御側が宣言する。ピストル射撃を行なう攻撃側ユニット一つ毎に+1の近接戦闘修正を得る。防御側がピストル射撃を行なう場合は-1の修正を適用する。このピストル射撃は解決しない。ただ騎兵ユニットにピストル射撃を行なったことをマーカーで示し、修正を適用すること。近接戦闘中のピストル射撃修正の使用は、モーメンタムに影響しない。

11.4 近接戦闘結果

>>11.4.1 近接戦闘結果表の結果は影響を受けるユニット全てに直ちに適用される。後退時にユニットは移動力の消費は伴わず、後退移動は対応行動を惹起しないことに注意。

>>攻撃側/防御側士気崩壊： ユニットの現在の士気状態に関わらず、そのユニットに「士気崩壊」マーカーを置き、最も近い味方側地図端部に向けて2ヘクス後退させる。この場合の後退では、ユニットは後を見せ、その背面を敵に向けて、最も近い自軍盤端に向かって逃げることになる。

攻撃側/防御側士気動揺： ユニットの士気は動揺し、1ヘクス乃至2ヘクス後退する。この1乃至2ヘクスの後退は秩序あるもので攻撃側から要求されたヘクス数分離れるよう、後ろ向きに移動し、その向きと隊形状態は保たれる。

除去： ユニットのマップから取り除かれる。騎兵は除去されたユニットを追撃する可能性がある (11.7項参照)。

注意事項： 除去されたユニットの追撃中、騎兵ユニットは戦場からの逃亡者を追いかけている。

11.4.2 退却優先順位： ユニットの退却させる場合、以下の順番に従ってこれらの優先事項に従わなければならない：

1) 近接戦闘に参加した敵ユニットから離れるように、ユニットを退却させなければならない。これは最も重要な必要事項であり、参加した敵ユニットが隣接するヘクス内にユニットを退却させられないことを意味する。

>>2) 次に、その戦闘の味方側地図端部に向けて移動を試みなければならない。参加した敵ユニットの隣にユニットを移動させない限りは、別の敵ユニットの隣に移動させることができる。地図外へ退却したユニットを除去すること。

3) 次に、最も抵抗が低い経路を辿らなければならない。つまり、地図端部に届く為に最小数の移動ポイントを消費する経路である。

>>11.4.3 スタックと後退： ユニットの後退中に味方ユニットを通過することができない。例外： ユニットの砲兵ユニットを通過して後退することができるが、砲兵ユニットには直ちに「無力化された砲」マーカーを置かれる。軽歩兵ユニットと騎兵ユニットはスタックしたまま後退することができる。後退する軽歩兵ユニットは騎兵ユニットとスタックした状態で後退を終了することができ、その逆もまた可能である。しかしながら、その場合、ユニットが必要な距離を後退しなかった場合、11.4.5項を適用すること。

11.4.4 2ヘクスユニットの後退： 半分だけが攻撃されたとしても両方が後退しなければならない。言い換えれば、2ヘクスユニットは旋回して後退することはできない。

11.4.5 後退することができないユニット： 士気崩壊のユニットがスタック制限や敵ユニットの存在により後退できない場合、後退不能表上で判定を行わなければならない。サイコロを振り、適用すべき修正を全て施した上で結果を判定する。「抵抗：Stand」の結果はユニットを士気動揺 (および隊形崩壊) に戻す。これは一種の「無償の」回復である。士気崩壊ユニットが2ヘクスの後退を求められて1ヘクスしか後退できない場合には、1ヘクス後退してから後退不能表での判定を行なう。後退開始時に士気動揺のユニット (つまり、後退不能表で判定を行わない) が後退できない場合、後退できないヘクス一つ毎に1戦力損失ポイントを被る。

11.4.6 戦闘後前進： 結果には攻撃側か防御側が近接戦闘後前進を行なうものがある。攻撃側ユニットは必ず前進しなければならないが、防御側ユニットは前進するか、元いたヘクスに留まることができる。2個以上のユニットが攻撃する場合、防御側ヘクス一つにつき、1ユニットだけが前進できる。攻撃側は士気値が最高のものを前進させなければならない。複数のユニットがそれに当たる場合、所有プレイヤーがどれを前進させるか選ぶことができる。2ヘクスユニットが後退した場合、勝利したプレイヤーは空になったヘクスのどちらか一方または両方に前進を行なうことができる。前進するユニットは移動力を消費しないので、現在移動力のないユニットも前進することができる。

>>11.4.7 前進と向き： その現行の向きに関係無く、ユニットはどの方向にでも前進または追撃を行える。前進または追撃する1ヘクスユニットは、1ヘクスサイド分向きを変更することができる。これは、前進による対応行動前に実施される。

11.4.8 2ヘクスユニットの前進： 2ヘクスユニットが戦闘後前進する場合、可能な限り全体が前進しなければならない。1ヘクスユニットを攻撃して1ヘクス分しか前進の余地が無い場合には、2ヘクスユニットは旋回して半分だけがそのヘクスに前進しなければならない。2ヘクスユニットは前進後に向きを変えることができない。

11.4.9 対応： 近接戦闘後前進または追撃は対応行動(9.0項)を惹起するが、近接戦闘に参加して結果として後退したユニットに対する対応を行なうことができない。

11.4.10 隊形打撃： 隊形打撃をもたらすヘクスに入る場合には、前進、追撃、または後退であっても打撃は被る。これは近接戦闘によって生じた打撃に追加して加えられる(11.2.F項)。

11.5 近接戦闘における砲兵

>>11.5.1 ヘクス内に単独で居る敵砲兵ユニットは味方ユニットが移動中、それに対して近接戦闘を実施する、または戦闘後前進あるいは追撃でそのヘクスに入ってきたときに自動的に捕獲される。攻撃側ユニットは無条件でヘクスに進入し、(地形によるものでない限り)隊形打撃を被ることがない。敵砲兵を通して移動した騎兵ユニットはモーメンタムを失うが、歩兵ユニットは失わない。

11.5.2 近接戦闘において他のユニットとスタックしている砲兵は無視される。非砲兵ユニットが近接戦闘に敗北した場合、砲兵ユニットは捕獲され、「捕獲された大砲：Captured Guns」マーカーが置かれる。砲兵ユニットが2ヘクス重装歩兵ユニットの片方とスタックしており、重装歩兵のもう片方が近接戦闘で除去されたり後退した場合には、砲兵ユニットはそのまま残されるが「無力化された大砲」マーカーを置かれる(11.4.3項にある砲兵ユニットを通過しての後退と同様とみなすこと)。

11.6 軽歩兵と近接戦闘

軽歩兵は敵軽歩兵と単独の砲兵に対してのみ近接戦闘を仕掛けることができる。1戦力軽歩兵が1戦力軽歩兵以外のユニットにより近接戦闘で攻撃された場合、それは自動的に除去される。攻撃したユニットはそのヘクスに前進し、(地形によるものでない限り)隊形打撃を被ることがない。

11.7 騎兵追撃

11.7.1 近接戦闘表の結果の中には勝利側の騎兵に追撃チェックを要求するものがある。ユニットはたとえ現移動力が0であっても追撃しなければならない。例外：

- ・ 崩壊したユニットや除去されたユニットが軽歩兵であった場合には、チェックを行なわない。代わりに、軽歩兵は(士気崩壊の場合)後退するか除去され、騎兵は通常通り近接戦闘後前進を行なう。
- ・ 士気崩壊ユニットが後退不能表での判定により回復した場合には追撃判定の要求は無視する。

11.7.2 手順： 戦闘後前進を実施する前に、攻撃に参加した騎兵ユニットそれぞれにつき追撃判定を行なうこと。考え得る結果には以下の3通りある：

A) 追撃中断： 騎兵ユニットは追撃を行なわない。代わりにそのユニットは通常の戦闘後前進を行なう(11.4.6項参照)。

>>B) 追撃と除去： 騎兵ユニットを後退路に沿って後退したユニットの居るヘクスまで進ませ、後退したユニットを除去すること。騎兵が通過した砲兵ユニットは捕獲すること。“後退側”ユニットが戦闘結果によって除去された場合、前進したヘクス内に追撃側騎兵ユニットを残すこと。この追撃移動は、追撃の完了時点のみに、対応行動(後退したユニット自身によるものは除く)を惹起し得ることに注意すること。たとえ後退したユニットがマップ外まで後退する場合、または騎兵ユニットが全後退路の前進を妨害された場合でも、後退ユニットを除去すること。それ以前の状態に関わらず、追撃した騎兵に隊形崩壊マーカーを置くこと。

C) マップ外への追撃： 後退するユニットを除去させ(戦闘結果によって既に除去されていない場合)そして追撃する騎兵をマップ上から取り除く。地図外へ追撃する騎兵またはリーダーは除去されたわけではない(勝利得点の対象にはならない)が、ゲーム中戻ってくることはない(但し、一緒に追撃したリーダーは戻ってこれるかもしれない[5.3項、参照])。マップ外への追撃は対応移動または対応射撃を惹起しない。

注意事項： 騎兵追撃表により追撃を要求された場合、騎兵はスタックしているリーダーもろとも追撃を行なわなければならない。

貴軍のウィング司令官が最悪のタイミングでマップからいなくならないように気をつけること！

11.7.3 軽歩兵とスタックしている騎兵は軽歩兵を後に残してゆくが、騎兵とスタックしているあらゆるリーダーは共に追撃する。

>>11.7.4 騎兵追撃表の結果が、騎兵ユニットが崩壊したユニットのヘクスへの前進を要求するが、ユニットが同じ近接戦闘のそれより前の騎兵追撃判定により除去されている場合、それを騎兵追撃と除去の結果(マップ外への追撃結果は含めない)を追撃中断とみなすこと。

例： 「此の呪わしき内戦」において、3個騎兵ユニットが騎兵追撃チェックを受けなければならないとする。最初のサイの目は3であり、それは崩壊しているユニットの除去を引き起こす。2番目のサイの目もまた3であるが、ユニットは既に除去されているので追撃中断として扱う。3番目のサイの目は6であり、それは3番目の騎兵ユニットの取り除き(潰走したユニットを地図外まで追撃する)を発生させる。

>>11.7.5 防御側騎兵が複数の攻撃ユニットに対し追撃を行なわなければならない場合、騎兵ユニットはまずその正面ヘクスにいるユニットを追撃する。そういうユニットが1個も無い場合、その側面ヘクスにいるユニットを追撃する。(攻撃ユニットが同じ条件のヘクスにいる場合には追撃するプレイヤーの任意とする。)ユニットは、敗北側ユニットの内の1個そして追撃によって影響を受けるユニットだけしか追撃できない。

11.8 近接戦闘における指揮官の負傷

近接戦闘に参加したユニットとスタックしているリーダーは負傷する可能性がある。リーダーが参加している各近接戦闘の終了時点でリーダー一人ずつサイコロを振る。「9」の目でそのリーダーは負傷し、除去される(5.3.3項)。リーダーが除去されたユニットとスタックしていたら、そのリーダーは自動的に除去される。

12.0 士気

12.1 士気一般則

全てのユニットには4（最低）から8（最高）の基本士気値がカウンターに記載されている。加えて、ユニットには4種類の士気状態がある：正常、動揺、崩壊そして除去である。

12.2 士気チェック（MC）

士気チェックを行なうにはサイコロを振り、そのユニットとスタックしているリーダー1人の指揮値（たとえ総司令官とウィング司令官の両方が同じヘクスに居ても両方の指揮値を使用することはできない）を加算する。修正後のサイの目がユニットの現在士気値以下であればチェック成功である。もし、サイの目が大きければ、ユニットの士気状態は1段階下がる。つまり、正常から動揺へ、動揺から崩壊へ、崩壊から除去へ、である。

例：士気値7のユニットは、0～7の範囲のサイの目で士気チェックに成功する。8か9では失敗する。

12.3 士気チェックを行う場合

ユニットは以下の場合に士気チェックを行なう：

- ・ 射撃戦闘により兵員損失（10.6.2項）を被ったとき。
- ・ 一斉射撃（10.6.3項）を受けたとき。
- ・ 損失限界（12.5項）に達した後を受けた兵員損失1つ毎に。
- ・ 砲兵ユニットであれば、砲兵の射撃により隊形打撃を被った（10.8.7項）とき。
- ・ 重装歩兵ユニットであれば、対応移動中にハリネズミ陣を形成（9.2.3項）しようとするとき。
- ・ 同じヘクス内の総司令官による回復を除いて、回復を試みるとき（13.2.5項および13.3.3項）。

12.4 士気チェックの結果

12.4.1 士気チェックに失敗したユニットは士気状態が1段階悪化する。 正常なユニットは動揺に、動揺したユニットは崩壊、崩壊したユニットは除去される。ユニットの現在士気状態を表すマーカーが用意されている。回復の成功はユニットの士気状態を1段階上昇させる。

12.4.2 士気動揺： 士気動揺状態のユニットはその士気値が1減少する。

例：印刷されている士気値7のユニットは、動揺状態の場合に現行士気値は6になる。

12.4.3 士気崩壊： 士気崩壊状態のユニットは隊形を持たず、士気値は「1」となる。士気崩壊状態のユニットは隊形を持たないため、向きも持たず、敵は側面／背面攻撃修正を得ることはない。ユニットは士気崩壊状態になったら直ちに11.4.2項の優先順位に従って隊形崩壊の原因になった敵ユニットから2ヘクス離なれて後退しなければならない。スタックや地形の制約により後退できない場合は後退不能表を使用すること（11.4.5項参照）。士気崩壊状態のユニットは潰走移動フェーズ（13.4項参照）に移動しなければならないが、士気崩壊状態の砲兵ユニットは除く。士気崩壊状態のユニットは回復以外のアクションを行なうことができず、対応することができず、近接戦闘を仕掛けることもできない（近接戦闘により攻撃された場合には通常通り防御する）。回復した場合、ユニットは隊列崩壊状態となり、プレイヤーはその向きを自由に決めることができる。

12.4.4 士気崩壊状態の砲兵： 士気崩壊状態の砲兵ユニットはいかなる形での射撃、通常ないし対応も行なうことができない。砲兵は決して後退することも潰走移動を行なうこともない。士気崩壊したら、回復するか除去されるまでそのヘクスにとどまる。

12.4.5 士気チェックにおけるスタックの影響：

軽歩兵と騎兵の両方から構成されるスタックは、全ての士気チェック（8.2.1項）に対して騎兵の士気値を使用する。スタックに砲兵とそれ以外のユニットが含まれており、どれかのユニットが士気チェックに失敗したとしても他のユニットはそれに影響されることがない。

12.4.6 士気結果の統合： 既に士気動揺であるユニットが士気動揺の結果を受けた場合、これを士気崩壊の結果として扱うこと。士気崩壊のユニットが不利な結果を被った場合、それは除去の結果として扱う。

12.5 損失限界

12.5.1 ユニットが兵員損失を被るたびに損失限界表を参照すること。 ユニット記載の士気値を調べて損失限界に達するまでにそのユニットがどれだけの損失に耐えられるかを調べること。

12.5.2 影響： 損失限界に達したユニットは：

- a) 直ちに士気状態が1段階悪化する（12.4.1項）。
- b) 士気動揺状態までにしか回復できない。
- c) 以後、射撃戦闘により被った損失毎に、要求された士気チェックに加えて士気チェックを行なわなければならない（10.6.4項）。

ユニットが士気チェックを要求する結果と同時に損失限界に達した場合、士気チェックは士気状態を悪化させたあと行なわれる。

13.0 回復と整列

13.1 基本概念

戦いが進むにつれ、ユニットの隊形状態や士気状態は被害を受け始める。回復と整列アクションは隊形打撃を取り除き、ユニットを正常士気状態に戻してゆく。

13.2 手順：

13.2.1 どの時点で： 回復と整列はアクションであり、以下の場合にだけ行なうことができる：

- a) ユニット所属のウィングが活性化しておりウィングの命令がこれを許可するとき（5.6項）、または
- b) ユニットが受けている命令に関わらず軍司令官（13.3項）によって。

13.2.2 敵ユニット： 敵ユニットに隣接して整列したり回復に成功したユニットは自動的に対応射撃を惹起する。

13.2.3 整列アクション： 回復ないし防御命令下にある活性化したウィング所属のユニットが整列を行なうことができる。待機命令下にある活性化したウィング所属のユニットの内そのウィング司令官とスタックないし隣接しているものは整列を行なうことができる。襲撃命令下では回復を行なうことはできない（例外：13.3項）。ユニットが整列する場合、以下の1つを行うことができる：

- ・ ユニットから1 隊列打撃を取り除く。
- ・ 騎兵である場合、1 レベルのピストルの再装填を行なうことができる (10.7.4項)。
- ・ ハリネズミ陣形の場合、隊形崩壊に戻ることができる (6.3.2c 項)。
- ・ 通常隊形から散開隊形になることができ、逆も同様である (6.3.3項)。
- ・ 縦隊隊形の場合、歩兵ユニットは隊形崩壊になることができ、騎兵ユニットは隊形動揺になることができる (6.3.4項)。(ユニットは整列アクションを使用して縦隊隊形になることはできない。)

13.2.4 回復アクション： 回復アクションの成功は士気動揺ユニットを士気正常に、士気崩壊ユニットを士気動揺に (同時に隊形崩壊に) 戻す。回復命令下にある活性化したウィング所属のユニットは回復を試みることができる。防御命令下にある活性化したウィング所属の内そのウィング司令官とスタックないし隣接しているものは回復を試みることができる (13.3項も参照のこと)。損失限界に達したユニットは士気動揺状態までしか回復できないことに注意 (12.5.2項)。

13.2.5 回復アクションの手順： 所属ウィング司令官とスタックしている場合、回復 (士気レベルが1 上昇する) は自動である。それ以外ではユニットは士気チェックを行わなければならない。ウィング司令官が隣接している場合、士気チェックのサイの目を指揮値で修正すること。修正後のサイの目がユニットの現在士気値以下であれば成功と判定され、士気状態は1 段階上昇する。失敗すれば1 段階悪化する。従って、士気崩壊状態のユニットが回復アクションでの士気チェックに失敗すれば除去される。回復した士気崩壊ユニットは、所有者の望むようにどの方向にでも向くことができる。回復した騎兵ユニットは、回復アクション前と同じピストルレベルを維持する。

13.3 軍司令官の整列や回復に対する影響

13.3.1 軍司令官はどのユニットでもその命令に関係無く、回復や整列をさせることができる。 軍司令官は活性化しているウィングに所属しないユニットに対しても、例えそのウィングが終了していたとしても、整列や回復を行なうことができる。

13.3.2 整列： 軍司令官は軍司令官が活性化されるたびにスタックしているか隣接しているユニット1 個を整列させることができる。

13.3.3 回復： 軍司令官はスタックしているユニットを自動的に回復 (士気状態を1 段階上昇) させるか、または隣接しているユニット1 個に回復を試みさせることができる。13.2.5項に書かれたのと同じ手順に従い、軍司令官の指揮値を修正値として使用すること。

13.4 潰走移動

13.4.1 士気崩壊状態のユニットは潰走移動フェーズに移動しなければならない。 潰走移動する全てのユニットはその通常状態の移動力全てを使用して自軍盤端 (各シナリオに指定されている通りに) に向かって移動する。これらは隊形を持っていないので隊列打撃を受けることはない。潰走移動するユニットは最も抵抗の少ない経路をたどる。したがって、これらはたとえ一時的に自軍盤端に向うのとは違う方位に移動するとしても他のユニットの周りを移動する。

13.4.2 潰走移動で他のユニットの存在や次のヘクスに進入するために必要な移動力が不足しているなどの理由で、

全移動力を消費することのできないユニットは未消化の移動力1 毎に1 戦力を失う。これによってその損害限界に達した場合、直ちに12.5.2項の影響を適用する (従って士気崩壊ユニットは除去される)。

13.4.3 マップ外に潰走移動したユニットは除去される。

14.0 特別ユニット

14.1 荷駄馬車

>> 荷駄馬車はユニットよりもむしろ地形と同様に扱われ、従ってどのユニットも荷駄馬車とスタックできる。移動または近接戦闘後前進中に敵ユニットが荷駄馬車ヘクス内に進入した場合、荷駄馬車は捕獲される。駒をもう一方の陣営の面に裏返すこと。この方法による所有権の交代 (勝利判定のための) は、戦闘が終了するまでに何度でも変わる可能性がある。荷駄馬車とスタックしているユニットは、射撃と近接戦闘に関する修正 (T E Cを参照) を受ける。シナリオに特に指示されていない限り、荷駄馬車ユニットは移動できない。移動が許されている荷駄馬車は、移動隊形の砲兵ユニット (7.3.3項) と同様に移動する。

14.2 槍装備が無い重装歩兵ユニット

シナリオ配置において、一部の重装歩兵ユニットが槍を装備していないことが指示されている。槍装備が無い重装歩兵ユニットは、以下の例外を除いて他の重装歩兵ユニットと同様に扱われる：

- ハリネズミ陣形を形成できない。
- 近接戦闘マトリクスで異なる修正を与えられている。

損害限界の例： 上記の全てのユニットは、その損害限界に達している。各ユニットは、直ちにその士気段階が1 減少し、士気動揺状態になる。4 以下の戦力ポイントで開始し、元の士気が8 であるユニットは、損害限界を適用されない。



損害限界
不適用

14.3 下馬状態の騎兵

シナリオ配置によって、一部の騎兵ユニットが下馬状態であることが指示されている。下馬状態騎兵ユニットは、射撃戦闘と勝利ポイントに関してはその他の騎兵ユニットと同様に扱われ、それ以外に関しては槍装備が無い重装歩兵ユニットとして扱われる。それは特に以下を意味する：

騎兵として：

- ・ 騎兵射撃表を使用するので、前進、散兵、後退、および一斉射撃を使用できない。
- ・ 同じ活性化中に移動と射撃を実施できる。
- ・ 近接戦闘中にピストル使用でき、ピストル弾薬を記録しなければならない。
- ・ 他の騎兵と同じ勝利ポイント数の価値がある。

重装歩兵として：

- ・ 4の許容移動力を持ち、地形効果表の重装歩兵のコラムを使用する。
- ・ 近接戦闘に関して槍装備の無い重装歩兵として扱われる。
- ・ ハリネズミ陣形を形成できない。
- ・ インターセプト、対応、および追撃目的に関しては騎兵とはみなされない。

14.4 相互ヘクスサイド地形

一部のヘクスサイドは、地形の両側のユニットに対して地形特典を提供する。

- ・ 2つの敵ユニットが相互ヘクスサイドの一方の側にある場合、ヘクスサイドの隣に先に移動したユニットのみがこれら2つのユニットの間で防御射撃特典を受ける。両方のユニットは、通常通りにヘクスサイドを通して視認する（および対応行動する）ことができる。
- ・ 地形効果表で相互地形ヘクスサイドが視認線を妨害すると指示されている場合でも、視認線（および射線）は相互ヘクスサイドの直接背後のヘクスにどちらの方向でも展開するが、その先には広がらない。
例外： 視認線を設定するユニットが急斜面の丘上り面上の場合、生垣または崖経ヘクスサイドはいずれにしても視認線を妨害しない。

- ・ シナリオルールのその他記載されていない限り、相互ヘクスサイドを渡って近接戦闘を実施することは攻撃側のモーメントムを妨害しないが、どの種類の移動でも通過する場合はその時点まで獲得したユニットのモーメントムを奪う。
- ・ どれが先にそこに居たかに関係無く、近接戦闘修整はヘクスサイドを渡るどのユニットにも適用される。

このルールは、以下も同様に会戦特別ルールで相互地形として区分されているヘクスサイド地形に適用される：

- ・ 生垣ヘクスサイド
- ・ 小河川ヘクスサイド
- ・ 橋ヘクスサイド
- ・ 崖経または土手上的の道路ヘクスサイド
- ・ 逆茂木ヘクスサイド
- ・ 塹壕、防御線、または堡壘ヘクスサイド



15.0 勝利の判定

プレイヤーは敵ユニットやリーダーの除去、敵に与えた損失、敵砲兵の無力化や捕獲によって勝利得点を獲得する。ゲームの終了時点で、以下の通りに勝利を判定する：

- ・ **TACW**： 議会派VP合計から国王派VP合計を差し引く。
- ・ **SFO**、**GAG**、および**NGBG**： スウェーデン軍VP合計から非-スウェーデン軍VP合計を差し引いて勝利を判定する。
- ・ **ULB**： フランス軍VP合計から、非-フランス軍VP合計を差し引いて勝利を判定する。

プレイヤーは以下の通り勝利得点を得る：

事象	勝利得点
騎兵ユニットの除去.....	10
終了時点でマップ上にある騎兵ユニットに 与えた損害数毎に.....	2
2ヘクス重装歩兵の除去.....	10
1ヘクス重装歩兵の除去.....	5
終了時点でマップ上にある重装歩兵ユニットに 与えた損害数毎に.....	1
軽歩兵ユニットの除去.....	0

二重12ポンド砲の捕獲.....	30
二重4-8ポンド砲の捕獲.....	20
二重3ポンド砲の捕獲.....	10
12ポンド砲の捕獲.....	15
4-8ポンド砲の捕獲.....	10
3ポンド砲の捕獲.....	5
二重12ポンド砲、 または二重4-8ポンド砲の無力化.....	10
二重3ポンド砲の無力化.....	5
12ポンド砲、 または4-8ポンド砲の無力化.....	10
3ポンド砲の無力化.....	2
荷駄馬車の捕獲.....	10
軍司令官（チャールズ王以外）を除去.....	20
TACW：チャールズ王を除去.....	50
名前のあるウィング司令官を除去.....	5×指揮値
代替ウィング司令官.....	0

砲兵

注意事項：

- ・ 名前のあるウィング司令官の除去の場合、その指揮値を正の数として表すこと。
- ・ 個々のシナリオでは、ここで挙げている物に加えて、または挙げているものより優先されて獲得されるVPがある場合がある。
- ・ 追撃によって地図上を離れたユニットとリーダーは、除去されたものとみなされず、またその損害ポイント損失に関するVPも得られない。
- ・ この項は、「此の呪わしき内戦（TACW）」のプレイブック内の勝利ポイントと置き換えること。
- ・ 軍司令官の除去に関するVPは、開始時の軍司令官にのみ適用され、彼の代替指揮官には適用されない。逆に、共有ではない、名前付の代替指揮官はVP目的に関して名前のあるウィング司令官として計算される。
- ・ 地理目標の支配によるVPが獲得されるシナリオに関して、ヘクス内に最後に味方ユニットを通過させた陣営が、そのヘクスを支配するものと定義される。特に指示されていない限り、VPを得るためにはユニットはヘクス内に残っている必要は無い。

此の呪わしき内戦の訂正

駒

- 駒シート2の最後の議会派マスケット銃兵ユニットの裏面の“F S”符号が抜けている。
- “アストン (Aston)” 騎兵ユニットのスペルが“Ashton”と誤記されている。訂正駒に関しては、S F Oの駒シートを参照のこと。

図表類

瑞典継戦セリに用意されている図表類には、全てのT A C Wの修正と一緒にここで述べられている全ての訂正が反映されていることに注意すること。したがって、両方のゲームを所有している者は、S F Oの図表類を使用することによってここでの訂正を無視することができる。プレイヤーは、図表自体の交差照合事項の変更を行う必要がある。

命令制限表

- 防御の行、移動の列の所の“1ヘクス”の次に2の注記表記を付けること。
- 注記1を以下の通りに読み替えること：“視認できる最も近い敵ユニットに最低限1ヘクス接近する形で終了しなければならない。(例外： 軽歩兵 (L I) は敵重装歩兵 (H I) の前面に隣接するような移動をする必要は無い。) ユニットのパスすること、後退射撃を使用すること、および対応移動で後退移動を行うことができない。”

リーダー補充表

最後の段の結果を以下の通りに読み替えること：“リーダーは死亡または戻ってこない(地図外の場合)。補充リーダーを使用する。”

地形効果表

- 地形効果表——生垣 (Hedge) / 崖経 (Berm) はヘクスサイド地形であり、ヘクス地形ではない。そのようなヘクスサイドを生垣ヘクスサイドとして扱い、T E Cから生垣/崖経行を除くこと。
- 下部に注記を追加すること：“道路 (Road) と小道 (Track) は、プレイ上に影響を持たない。”

移動への隊列影響表

- “一般隊列 (Formation Regular)”を“通常隊列 (Formation Normal)”に変更する。
- 新しい行を追加： 士気崩壊 (隊形消滅) 移動不可。”

近接戦闘表

- 最初の修正で、引用を10.3.10項から11.3.2項に変更する。
- 表に注記を追加する：“重要： 全ての近接戦闘修正の最終合計の最大値は、+4を超えること、または-4未満になることはできない。”
- 攻撃側が以下の通りであるまたは以下を持っているの部分の上に追加する：“この線から下の修正は、戦闘毎に最大1回だけ適用される。”

近接戦闘マトリックス

横欄の“軽歩兵”と縦欄の“軽歩兵”にアスターリスク記号を付け、表の下部に以下の注記を加える：“*10.6項、参照。”

後退不能表

下部に以下の注記を追加する：“ユニットが抵抗する場合、士気動揺状態に戻すこと。”

プレイブック

- プレイブック裏側のプレイ手順から、マーカー除去フェーズが抜けている。最後にあるのが正しい。
- 勝利ポイントスケジュールに追加すること：“荷駄馬車の捕獲：10 V P。”

エッジヒル

- 10.9.3項の目的上、マンストンムアを除いた全ての会戦の斜面は急斜面である。マンストンムアは緩斜面である。
- エッジヒルは、10ゲームターンの長さである (プレイブックは間違い)。
- パイロン騎兵は4-7ではなく、4-6である。駒が正しい。
- ベレージズは18-7ではなく、20-7である。駒が正しい。

第1次ニューバリー

- パイロンは15-8ではなく、18-8である。駒が正しい。
- I、II、III Bryonは、I、II、IIIパイロン (Byron)が正しい。訂正駒に関しては、S F Oの駒シートを参照のこと。
- 議会派プレイヤーの2×龍騎兵 (1-5) は、2×龍騎兵 (2-6) が正しい。
- チュウマリ (Tumuli：ローマ時代の墳墓) は、生垣が植わっている道路ヘクスと同様に扱われるが、視認線を妨害しない。

マーストンムア

- ウォーレン5-7は、本当はムーア4-7駒である (ウォーレンは大佐であり、ムーア当時いた中佐であった。)
- 議会派右翼 (T. フェアファックスのウィング) の龍騎兵は、スコットランド軍 (緑色) ではなく、イギリス軍 (赤色) 龍騎兵である (それはフェアファックスの北部連合竜騎兵である)。
- 丘の斜面はほとんどなだらかであるので、移動には影響せず、水平射撃の妨害にのみ影響する。
- 排水溝は史実上の参考のみであり、プレイに影響しない。
- 連合軍中央補充リーダーハミルトンは、彼が4番目の指揮順位であり、プレイテストに全く使用されなかったことから駒が用意されていない。
- 史実上の開始時間午後7：00より前にゲームを開始する場合でも、“8：20”ターンの終了時にゲームを終了させ (史実シナリオの終了時間)、同じ配置を使用すること。
- ヨーク分遣隊には4つのオプションがある。
オプション1： 全てのユニットは、そのWCとしてチリアーと一緒に中央ウィングの一部として地図上で開始する。
ニューカッスルとエイシンは使用しない。
オプション2： ホワイトコートユニットは、チリアーと一緒に中央ウィングの一部として地図上で開始する。ヨークユニットは、そのWCとしてニューカッスルと、そしてその補充リーダーとしてエイシンと一緒に新しいウィングの一部として1031から第1ゲームターンに登場する。
オプション3： 全てのユニットは、そのWCとしてニューカッスルと、そしてその補充リーダーとしてエイシンと一緒に新しいウィングの一部として1031から指示されているゲームターンに登場する。
オプション4： どのユニットも、ニューカッスル、およびエイシンも使用しない。
- マンチェスター重装歩兵は13-8ではなく、13-7である。駒が正しい。

第2次ニューバリー

- ダグラスの2-5は、本当は入れ忘れた特命マスケット銃兵ユニットであり、2-6龍騎兵ユニットが丁度代わりを果たすことであろう。新規のダグラス部隊駒に関しては、S F Oの駒シートを参照のこと。
- 1個国王派4-8 I b砲兵ユニット1個分の駒が足りない。その代わりにスコットランド軍砲兵隊を使用すること。新規国王派砲兵ユニットに関しては、S F Oの駒シートを参照のこと。
- ショーハウスを城館ヘクスとして扱うこと。
- 国王派プレイヤーは、この会戦では先に配置する。
- ユニットは、中世の壁とその背後の町ヘクスに進入できない。

ネイズビー

- I / IおよびII / I新型軍騎兵は、3-8ではなく3-7である。駒が正しい。
- I / フィーンネスは、2-6ではなく3-6である (スタックを無くすために連合している騎兵部隊を駒にまとめた)。駒が正しい。
- モーリス3-7およびモーリス L G 2-8は、ネイズビーのための固有のものであったが、最新の部隊戦力データによって1個のモーリス3-8に統合した。2個の駒は今や余分である。
- 近衛 L G / ルーパート・ブルーコートは、1516および1517ではなく、1517と1518に配置される。
- オーキーを、生垣の後ろに潜んでいる彼の3個龍騎兵のウィングリーダーとして加えること。これらのユニットとオーキーは、独立したウィングとして扱われる。
- 生垣は、ヘクスサイド地形である。
- 荷駄防衛隊は移動できず、どのウィングにも所属しない。
- I / バードとII / バード重装歩兵ユニットは、槍装備無しの重装歩兵ユニットとみなすこと。「百合の旗の下で」の駒に、これら2個の新規駒が用意されている。

瑞典継戦セリの訂正

ユニットの数値

セットアップリストにユニットの数値と駒に印刷されている数値が合わない幾つかの場合がある。全ての場合において、駒の数値を使用すること。

新しい2ヘクスサイズユニット

瑞典継戦セリでは、駒シートに用意されている2ヘクスサイズよりも多くの2ヘクスサイズ重装歩兵ユニットが必要である。この理由によって、多くの2ヘクスサイズ重装歩兵ユニットは複数シナリオで使用しなければならなかった。*百合の旗*の下では追加の2ヘクスサイズ駒が利用可能であったために、ULBにはプレイヤーが各会戦で個別の重装歩兵駒を利用できるようにこれらSFO重装歩兵ユニットを追加補充駒として用意されている（例外：バイエルン軍のパッペンハイムのユニットは、2つの会戦で使用しなければならない）。プレイヤーは、各駒が先にリストされている会戦に元のSFO駒を使用し、他の会戦用（各補充駒に表示されている）にULBに用意されている補充駒を使用するとよい。新しいGamla Blaa 駒の内の1つは連隊砲兵が無くなっており、そしてブライテンフェルト用のZaradetzky 駒からファーストネームの「Bourre」が消されていることに注意。

上位ウィング司令官

以下は、軍司令官が負傷した場合の各会戦の上位ウィング司令官である：

ネルトリンゲンの戦い：

スウェーデン軍： ペルンハルトをクラッツに、ホルンを

ヴィツフムその後シャヴェリツキーと置き換えること。

皇帝軍： フェルディナンド王をガラスに、フェルディナンド

枢機卿王子をレガネスと置き換えること。

ヴィットストックの戦い：

スウェーデン軍： パネルをトルステンソンと置き換えること。

皇帝軍は、この戦いで軍司令官を持っていない。

第二次ブライテンフェルトの戦い：

スウェーデン軍： トルステンソンをヴィッテンベルクと置き

換えること。

皇帝軍： レオポルドをピッコロミニと置き換えること。

ヤンカウの戦い：

スウェーデン軍： トルステンソンをヴィッテンベルクと置き

換えること。

皇帝軍： ハッツフェルトをゴッツと置き換えること。

退却目的に関する味方側地図端部

ネルトリンゲンの戦い：

スウェーデン軍： 西又は南端。

皇帝軍： 東端。

ヴィットストックの戦い：

スウェーデン軍： 南端。

皇帝軍： 北端。

第二次ブライテンフェルトの戦い：

スウェーデン軍： 西端。

皇帝軍： 東端。

ヤンカウの戦い：

スウェーデン軍： 南端。

皇帝軍： 北端。

ネルトリンゲンの戦い配置訂正：

- スウェーデン軍： 左翼歩兵ウィング： ヒストリカルノート「この戦いにおけるナッソー軍」を削除。
- スウェーデン軍： 左翼騎兵ウィング選択ユニット： Zulow と Hillebrand の数値は両方とも4-6が正しい。
- 開始時の戦闘順序リストに「ヒストリカル」の文字を追加。
- シナリオ1において、同じウィング内のユニットは同じ道路から進入しなければならない。

ネルトリンゲン（変更）： Rezenbach 川を河川ではなく湿地の伴った小河川として扱うこと。

ヴィットストックの戦い配置訂正：

- 皇帝軍右翼騎兵ウィング： Stansdorf の数値は4-6が正しい。
- 皇帝軍火縄銃騎兵 Halle、Morzin、およびLeslie は、実際に指揮範囲外状態で開始する。

ヴィットストック（明確化）： ワイン蔵、農家、および風車は、事実上の参考用目的のみであり、プレイに影響しない。

第二次ブライテンフェルトの戦い配置訂正：

スウェーデン軍： 左翼騎兵ウィング：

- Liljehok の数値は、3-6が正しい。
- マスケット銃兵は、胸甲に代わりに軽歩兵である。

第二次ブライテンフェルト： Maul 重装歩兵ユニット（スウェーデン軍予備歩兵ウィング）は、連隊砲兵を持っていないことが正しい。*百合の旗*の下での駒には、このユニット用の交換駒が容易されている。

ヤンカウ（訂正）： スウェーデン軍中央歩兵ウィング： 見出しコラムは、シナリオ2/3ではなく、シナリオ1/2が正しい。

ヤンカウ（明確化）： 主導権を決定する前に、ターンの開始時に中断を宣言すること。

ヤンカウ（改訂）： この戦闘用に*百合の旗*の下での駒に de Hasi と表示された改訂2ヘクス重装歩兵駒が用意されている。この駒を使用するためには、皇帝軍中央ウィングから Holtz または Ruischenberg のどちらか（プレイヤーの選択で）を取り除き、de Hasi と入れ換えること。大きくなったユニットの場所を作るために、残ったユニットを1ヘクス右に移動させること。

ヤンカウ（変更）： プレイブックには皇帝軍右翼騎兵ウィングの代替リーダーは、フランツ・フォン・メルシー（-2）であると表記されている。更なる調査により、この会戦のメルシーは元帥自身ではなくフランツの兄弟であったことが判明した。そのウィングの代替として、メルシー駒の代わりに共通 Oberst (0) 駒を使用すること。

北方の獅子改訂

北方の獅子改訂（追加）： これらのシナリオが戦場の放棄ルールによって終了しない場合、勝者は最終ターンにどちらの陣営がより多くの勝利ポイントを得ているかによって判定される。

北方の獅子改訂、ユニットの数値（追加）： リュッツェンの以下の重装歩兵ユニットは、連隊砲兵を持っているものとみなすこと：

スウェーデン軍： Svenska、Gula、Gamla Blaa、および Bernhard の緑旅団

皇帝軍： Waldstein、Grana、Camargo、Sachsen および Mansfield（戦線大隊）

北方の獅子改訂、リュッツェン、崖経/溝/隘路に関する特別ルール（変更）： 砲兵が通して射撃できる唯一のユニットは、軽歩兵である。グスタフが除去された場合、皇帝軍プレイヤーは50ポイントを得る。

地形効果表：

庭園の壁ヘクスサイドに「#」を追加すること

ヤンカウの戦いでは、複数種類の地形が含まれるヘクスが5箇所ある。このような場合、コストと効果は累積する。

	移動	隊列	射撃	近接
	H I / 騎兵 / L I	打撃	戦闘	戦闘
村 + 小河川 (ヘクス2124&4005)	4 / 7 / 4	2	- 2	- 1
森 + 小河川 (ヘクス3909、 3617&3516)	4 / 7 / 5	2	- 1	0

百合の旗の下での訂正

駒

- ・ 此の呪わしき内戦用の新しい駒（明確化）： 新しいⅡ/バードユニットの士気値が7から6に落とされて訂正されている。
- ・ 瑞典継戦せり用の新しい駒（明確化）： 我々のスウェーデン人の知り合いに拠れば、Gamla Blaa は、Gamla Bla が正しい。

プレイブック

ロクロワの戦い

- ・ スペイン軍配置、左翼騎兵ウィング、第1戦列（変更）： 2-5 マスケット銃兵ユニットの配置を2407に変更する。
- ・ 特別ルール5（変更）： 準備射撃に関して砲兵射程表の影響を無視すること。
- ・ >>特別ルール5（明確化）： 準備射撃の結果を同時に適用すること。
- ・ 特別ルール6（追加）： 0-2のサイの目では、同時に獲得していたモーメントも失う。
- ・ >>退却方向端部（訂正）： フランス軍退却方向端部は、4 2 x x 端部である。スペイン軍退却方向端部は、1 0 x x 端部である。

フライブルクの戦い

- ・ シナリオ1、特別ルール1（明確化）： 前進射撃によってユニットは地図外から進入できる。加えて、チュレンヌは第2集団と一緒に登場する。彼が登場するまで、2個軽歩兵ユニットはフランス軍中央ウィングと一緒に活性化するが、指揮と命令の制限は受けない。

- ・ シナリオ1、特別ルール6、およびシナリオ2、特別ルール4（変更）： フランス軍プレイヤーのみが、土地の占領によってVPを獲得する。

アラーハイムの戦い

- ・ 地図（明確化）： 要塞化線は、地形効果表の塹壕と同じである。
- ・ 特別ルール7： 括弧付の文の後に追加： 各ターンに、このターンに炎上していたヘクスに対して先にサイ振りを行い、それから現在炎上しているヘクスから外に向かってサイ振りを行い、隣接ヘクスから開始して外側へと移していく。

ランスの戦い

- ・ 開始時の命令（省略）： エアラッハの予備ウィングは、待機命令で開始する。

メルгентハイムの戦い

- ・ >>選択ルール： Rot の北側からおよびヘクス2308と Adolzhausen の北側からの高度1と高度2の間の斜面ヘクスサイドを急斜面として扱うこと。

メルгентハイムのプレイの例

- ・ ページ4 1（訂正）： 右側欄の中盤からおよそ下側は、Alt Kolb の移動経路に関する記述である。Taupedel がその視認線を妨害しているので、Wittgenstein はインターセプトできない。しかしながら、Ohm はAlt Kolb がヘクス2113に進入した時にインターセプト出来た。
- ・ ページ4 5（明確化）： 2つの図例において、Fugger 重装歩兵ユニットは、開始時と同じ向きをしているのが正しい。（向きを変えるための十分な移動ポイントを持っていない。）
- ・ 有るべき戦力比が省略されている近接戦闘が2組ある。加えて、ページ3 9の側面攻撃における戦力比に関する修正は-2が正しい。

グスタフ・アドルフ大王 の訂正

駒

以下の全てに関する訂正駒は、C3 i 1 9号および得たは栄光のみに収録されている：

- ・ ホーニクフェルト： コニェツポルスキ リーダー駒は、LではなくRのウィング表示が正しい。
- ・ ブライテンフェルト： アルト-ピッコロミニ（A4-7）とメロードは、CではなくLのウィング表示が正しい。
- ・ アルテフェスタ： Henderson ユニットの、LではなくCのウィング表示が正しい。

加えて、この駒は未だ訂正されていない（新しい2ヘクス駒が未だ出版されていない為に）：

- ・ アルテフェスタ： O. H. Fugger ユニットの、Cではなく歩兵のウィング表示が正しい。

得たは栄光のみに、グスタフ用の代替リーダー駒が用意されている。駒は新しい名称に変更された（エファアーエンに関して）だけのものと、新しい絵柄（それ以外に関して）のものがある。（パネルの場合は、訂正された絵柄になっている。）リーダーの数値は変更されていない。

- ・ ブライテンフェルト： エファアーレン（スウェーデン軍中央ウィング代替リーダー）は「ハル・ズ・ディスターニヒと呼ばれたアドルフ・ディートリッヒ」で通っていたので、彼の駒はエファアーレン-ハルではなく唯ハルと呼ぶのが正しい。
- ・ ブライテンフェルト： 新しい/訂正された図柄は、ウォール（皇帝軍中央ウィング代替司令官）とパネル（スウェーデン軍右翼ウィング司令官）である。
- ・ アルテフェスタ： 新しい図柄は、ラントグラーフ W.（スウェーデン軍右翼ウィング司令官）とD. ヴィルヘルム（スウェーデン軍中央ウィング司令官）である。
- ・ リュッツェン： 新しい図柄は、D. ヴィルヘルム（スウェーデン軍左翼ウィング司令官）とスタールヤンシュケ（スウェーデン軍右翼ウィング司令官）である。
- ・ ディルシャウ： 訂正された/新しい図柄は、パネル（スウェーデン軍右翼ウィング司令官）とウランゲル（スウェーデン軍左翼ウィング司令官）である。
- ・ ホーニクフェルト： 新しい図柄は、ウランゲル（スウェーデン軍右翼ウィング司令官）である。

プレイブック ポーランド戦争ルール

- ・ 第5段落（明確化）： 2番目の文を以下の通りに読み替えること：目標が非装甲種類である場合、サイの目を+3修正すること。
- ・ 第6段落。BとC（明確化）： ある騎兵ユニットが他を通過する際の地形コストの2倍化は、退却と潰走移動にも同様に適用される。
- ・ 第6段落。C（明確化）： 騎兵ユニットが別の味方騎兵ユニットを通過して退却する場合、追撃する敵騎兵も例えそれが敵ユニットでもその騎兵を通過して追撃することができる。
- ・ 第6段落。D（明確化）： ポーランド軍騎兵ユニットは、縦隊隊形を解いた時に隊列動揺のままである。

ディルシャウの戦い

- ・ 地図（明確化）： 塹壕は道路を越して構築されており、全ての隊形のユニットはそこを越える為に移動ポイントを支払わなければならない。

- ・ 特別ルール2（明確化）： 退却するためにポーランド軍騎兵用に占められていない道路ヘクスが無い場合、そのユニットに対して後退不能表でサイ振り判定すること。
- ・ *特別ルール6（明確化）： 「木がある砂丘ヘクス全てを森ヘクスとして扱うこと」と記述する行は、ユニットが道路上ではなく、そして縦隊ではない時にこれらのヘクスに進入する場合に適用することを意味する。道路上であり縦隊である場合、木があるか無いかに関係無く砂丘ヘクスにヘクス毎に特別な1MPの値が適用される。

ブライテンフェルトの戦い

- ・ 8.2.1項の例外として、このシナリオの騎兵ユニットは3SPの軽歩兵ユニットとスタックできる。

アルテフェスタの戦い

- ・ 皇帝軍配置（省略）： Alt-Aldringen N4-7歩兵ユニットは、いずれかの隊形で主要野営地内に他の2個のAlt-Aldringenユニットと一緒に配置される。
- ・ 皇帝軍配置（訂正）： 歩兵ウィング内では、2個4-8lb砲兵ユニットは、直上にリストされている砲兵ユニットと同様に配置される。
- ・ 特別ルール4（明確化）： 一斉射撃を使用する軽歩兵ユニットは、近接戦闘表で一斉射撃修正の資格がある。
- ・ 特別ルール8（明確化）： 地図上には「通常」の塹壕は無い。全ての塹壕種類のヘクスサイドは、野営地の壁とみなすこと。
- ・ 特別ルール14（明確化）：
 - ◇ 狙撃兵表でのどの種類のサイ振りに対しても修正は無い。
 - ◇ 狙撃兵&前哨兵ユニットは命令に関しては戦闘ユニットとみなされるので、スウェーデン軍ユニットは隣に移動するためには襲撃命令を受けていなければならない。
 - ◇ スウェーデン軍ユニットは、隣に移動した全ての狙撃兵ユニットから射撃を受ける。
 - ◇ 10.6.6項の適用により、狙撃兵表で隊列動揺ユニットは打撃を受けなければならない。

リュッツェンの戦い

- ・ 皇帝軍左翼ウィング配置（訂正）： Leutersheim は、1632（それは部隊が編制された年）ではなく、1716に配置されるのが正しい。
- ・ 特別ルール3、霧の影響（明確化）： MPコストの2倍化は、潰走移動フェイズ時に適用する。ヘクスのコストのみに適用され、ヘクスサイドには適用されない。
- ・ 特別ルール3、霧の影響、および4A、煙の影響（明確化）： 霧および煙ヘクス内における向きまたは隊形変更に対してコストを2倍にしないこと。
- ・ 特別ルール4C、土手道（明確化）： 土手道ヘクスサイドを越えて近接戦闘を開始した場合、ユニットはモーメンタムを使用できる。
- ・ 特別ルール4D、リュッツェン庭園（変更）： これらのヘクスを村ヘクスとして扱うこと。

エッジヒルの戦い

- ・ 国王派右翼騎兵ウィングにおいて、近衛LG胸甲騎兵ユニットは3006に配置される。

地形効果表追記

- ・ （訂正）： アルテフェスタにおいて： 急斜面下りの行では重装歩兵の進入と近接戦闘の欄はNAおよび0ではなく、††††が正しい。
- ・ （省略）： アルテフェスタに関して、門は道路または小道が要塞を通るヘクスサイドと定義される。

3. プレイの手順

各ゲームターンは以下の手順に従って行なわれる。

3.1 主導権フェーズ

両プレイヤーはどちらのプレイヤーが先攻プレイヤーとなるかを決定し、最初のウィングを活性化させる（4.1項、参照）。

3.2 活性化フェーズ

先攻プレイヤーは未終了ウィング1個を活性化させるかパス（4.5項）することができる。ウィングを活性化させる順序については4.2項を参照すること。活性化が終了（連続活性化[4.3項]を含む）したら相手プレイヤーはウィング1個を活性化させるかパスすることができる。通常、活性化プレイヤーと非活性化プレイヤーが交互にプレイするプレイヤーになることになる（例外に関して4.3.2項と4.4項、参照）。このフェーズは全てのウィングが活性化を終了するか、両プレイヤーが連続してパスするまで繰り返される。

活性化フェーズの手順：

- A. **手番奪取の試行：** あるウィングが活性化された場合、非活性化側プレイヤーは自分のウィング1個を先に活性化させるためにその活性化の妨害を試みる事ができる。試行が成功すれば、手番奪取をされたウィングに受手番奪取「Bypassed」マークを置くこと（4.4.2項参照）。手番奪取をされたウィングは手番奪取したウィングが活性化を終了した直後に活性化される。
- B. **命令変更：** 活性化したウィングは現在の命令の変更を試みる事ができる（5.7項）。
- C. **アクションの実行：** 活性化したウィング所属のユニットは、現在の命令の制限内で、以下のアクションの内一つを実行することができる：
 - ・ 移動（7.0項）
 - ・ 移動および／またはピストル射撃（騎兵のみ；7.0項および10.2項）
 - ・ 通常歩兵射撃（10.3項）
 - ・ 一斉射撃（重装歩兵のみ；10.4項）
 - ・ 砲兵射撃（10.8項）
 - ・ 回復（13.0項）
 - ・ 整列（13.0項）
- D. **近接戦闘：** ユニットの隣接するユニットを近接戦闘で攻撃する（11.0項、参照）。
- E. **手番継続：** 活性化したウィングは2回目ないし3回目の活性化を試みる事ができる（4.3項）。試行に成功すれば、ステップAに戻る。
- F. 活性化したウィングが手番継続に失敗したりそのターンの3回目の活性化を終了したり、手番プレイヤーがそのウィングをそれ以上活性化させることを望まない場合は以下のどれかを該当するものを実施すること：
 - a) 手番奪取されたウィングがあれば、それを活性化してステップBに戻る。
 - b) 手番奪取されたウィングが無ければ、プレイヤー達は次に活性化されるウィングを判定し（4.2項）、ステップAに戻る。
 - c) 全てのウィング司令官が終了していれば、潰走移動フェーズに進む。

3.3 潰走移動フェーズ

士気崩壊状態の全ユニットが潰走移動を実行する（13.4項）。

3.4 マーカー除去フェーズ

- A. 全ての一斉射撃「Salvo」マーカーを取り除く。射撃済み砲兵と終了リーダーは表に戻される。
- B. リーダー補充表をチェックし、このターンに除去されたリーダーの運命を判定する。

- C. 戦場放棄（4.6項）を判定する。これでシナリオが終了せず、かつ、まだプレイすべきターンが残っているならターン記録欄上のターンマーカーを進め、次のターンに移ること。

10.5 射撃戦闘手順

10.5.1 重装歩兵

- A) 目標ユニットを指定する。
- B) 射撃が射撃ユニットの前面ヘクスからか側面ヘクスからかを判定する。
- C) どの射撃表を使用するかを判定する。
- D) 射撃表の「前面」「側面」「一斉」のどれを使用するかを判定する。
- E) サイコロを振り、必要な修正を適用する。
- F) 射撃表の列とサイの目を照合して結果を確認する。
- G) 結果を適用する。

10.5.2 軽歩兵

- A) 目標ユニットを指定する。
- B) 軽歩兵および騎兵射撃表上のマスケット銃兵と竜騎兵の列を使用する。
- C) サイコロを振り、必要な修正を適用する。
- D) 射撃表の列とサイの目を照合して結果を確認する。

10.5.3 騎兵

- A) 目標ユニットを指定する。
- B) 軽歩兵および騎兵射撃表上の騎兵ピストル射撃の列を使用する。
- C) サイコロを振り、必要な修正を適用する。
- D) 射撃表の列とサイの目を照合して結果を確認する。
- E) 適切な「Pistol」マーカーを騎兵ユニットに置く。

11.2 近接戦闘手順

- A. 活性化側プレイヤーは近接戦闘での攻撃を全て指定する。
- B. 非活性化側プレイヤーは防御側として指定されていない非活性化ユニットに対応近接戦闘として攻撃するよう指定することができる。
- C. 非活性化側プレイヤーがまず戦列の左右どちらかからはじめて反対側へと順番に全ての対応近接戦闘を解決する。非活性化側による近接戦闘が全て解決されたら、活性化側のユニットに同じように解決させる。
- D. 近接戦闘毎にプレイヤーは修正値を集計し、攻撃側がサイコロを一つ振って結果を判定する。
- E. 潰走、後退、戦闘後前進および騎兵追撃など、近接戦闘の結果を適用する。
- F. 近接戦闘に参加した攻撃側、防御側とともに1隊形打撃を被る。例外：ユニットが既に隊形崩壊またはハリネズミ陣形であるなら追加の影響はない。
- G. 敗北した側は戦闘後前進した敵ユニットに対し、資格のあるユニットを以って対応射撃、対応移動乃至インターセプトを行うことができる。勝利した側が後退や潰走に対して対応行動を行なうことはできない。