

バタイユドヴォーシャン

2015/2/13

ターン：20分

ヘクス：100m

1戦力：歩兵100、騎兵50

コマの表面：ジェネラル面

コマの裏面：スピーシフィック面

相手のスピーシフィック面は確認できない。

歩兵は、連隊か構成大隊のいずれかで配置。

騎兵は、移動力13以上が軽騎兵、12以下は重騎兵。
軽騎兵で2つ目の数字は、ランサーボーナス。砲兵は、5、6移動力は徒歩砲兵。11、12は、騎馬砲兵。ジェネラル面は、牽引状態。スピーシフィック面は、展開状態。

リーダーは、スピーシフィック面にDRMが記載されており、

メレー修整 砲兵修整
攻撃／防御

騎兵修整 モラル修整

ナポレオンのモラル修整はAであるが、これはモラルチェックに自動的に成功する。

インクリメント損害

ユニットの下に累積したインクリメント損害分の数字マーカーを置く。一つのマーカーで表現できない時は二つ置く。

ダイスロール

本ゲームの2d6では色の異なるダイスを振り、一方を10の桁として二桁の数字で判定する。

3.1 スタッキング

スタッキングチャートは、全フォーメーションでの歩

兵、騎兵、砲兵の最大スタック数を規定する。

騎兵は、歩兵、展開状態の砲兵と下記の例外を除きスタックできない（通過はできる）。スカーミッシュ隊形の非騎兵ユニット騎兵側が道路行軍隊形牽引状態の砲兵

もしスタック制限違反なら、ヘクス内の全ユニットがモラルチェックする。失敗したらディスオーダーになり3ヘクス退却する。

モラルチェック後もオーバースタックなら、スタック制限になるように一部のユニットを1ヘクス移動する。退却、潰走ユニットを優先的に移動する。

騎兵ユニットが、ライン／コラム隊形の歩兵を通過して潰走する場合、全歩兵ユニットは-6修整でモラルチェックする。

ディスオーダー／潰走状態の歩兵が、友軍ユニットのいるヘクスへ退却／潰走する場合、-3／-6修整でモラルチェックする。

3.2 インクリメント損害

射撃／メレーによる損害は、常にトップユニットから適用する。砲兵射撃のみによる損害は、全ユニットで均等配分する（端数はトップユニットから）。

ユニットが全滅したらOOB用紙に上下反転して配置する。

ユニットの損害は、その戦闘力に影響する。

メレー値は、損害に比例して減少する。損害／フルストレングス（端数切上げ）分のメレー値が減少する。ランスボーナスも同様に減少する。

3.4 歩兵連隊の分割・合流

ほとんどの歩兵連隊は、分割用の大隊を持っている。この関係はOOBシートに示されている。

自軍移動フェイズならいつでも連隊を構成大隊に分割できる。特に移動コストは掛からない。連隊がインクリメント損害を受けている場合は、その損害は構成大隊間で均等配分する。余分はOOBの左側から分配

する。

合流時には生存している全構成大隊を同一ヘクスに集めて移動フェイズに合流する。インクリメント損害は合算する。

4. モラル

各戦闘ユニットは、11（優秀）から66（貧弱）までのモラルを持つ。

モラルチェックするのは、回復の試み、ディスオーダーユニットが他の友軍ヘクスに退却した時、潰走ユニットが他の友軍ヘクスに潰走する時、オーバースタックの時、騎兵突撃に踏み止まる時、ジェネラル隊形以外のユニットがメレー攻撃を受ける時、メレー攻撃を実施しようとする時、ヘクス内で指揮官負傷が発生した時、メレーの結果を受けた時である。

加えて、射撃でインクリメント損害を受けた以下の場合、

フランス歩兵は偶数番目の損害を受けた時

連合軍歩兵は奇数番目の損害を受けた時

騎兵と砲兵はすべての損害を受けた時

一つの射撃戦闘からは一回しかモラルチェックを要求されない。

モラルチェックは2d6してモラルチェック表を参照します。表にリストされている修整を全て適用します。修整結果がユニットのモラル値を越えているなら成功。以下なら失敗でディスオーダー状態になります。潰走状態からの回復チェックで失敗した場合は、潰走を継続します。

ユニットの状態

歩兵と牽引状態の砲兵は、グッドオーダー、ディスオーダー、潰走状態。

騎兵は、グッドオーダー、潰走状態。

展開状態砲兵は、グッドオーダーしかなく、モラルチェックに失敗すると除去される。

ディスオーダー状態

ディスオーダーマーカーを置き、この状態では隊形を保有しない。ユニットの置き方はコラム状態に習う。そして、3MP（最小でも1ヘクス）退却する。印刷

されている、射撃、メレー、MAは全て半分（切捨て）になる。加えてモラルチェック時に-3修整を受ける。敵騎兵の機会突撃Z O Iに退却するディスオーダー状態のユニットは、潰走状態に移行する。

潰走状態

潰走状態となった時点でユニットは、潰走距離を退却する。

潰走状態のユニットは、射撃できない。メレー値は、歩兵は1/3（切捨てだが最小でも1）、騎兵は1/4（同上）。

敵アクションで潰走する以外では、回復フェイズに回復失敗した時にのみ潰走する。

歩兵は10MAで、騎兵は自身のMAで潰走する。

潰走状態では、モラルチェックに-6修整を受ける。

退却の制限

敵に近づいてはならない。

退却開始時より全敵ユニットに対して遠ざからねばならず、かつ自軍盤端/エントリーヘクスの近い方に接近しなければならない。その範囲でMPコストの低い地形を選択して通る。他に選択肢があれば味方ユニットを通過しない。

退却すべき距離を満たせない場合は全滅する。

敵ユニットのいる領域を退却する場合は、敵Z O Iがもっとも少なくなる経路を選択する。

退却終了時のユニットの向きは、敵から遠ざかる方向を向く。

4. 5 モラル回復

ディスオーダー状態のユニットは、自軍回復フェイズにモラルチェックをする。

成功した場合はグッドオーダー状態になり、コラムかジェネラル隊形となる。失敗した場合は、直ちに潰走移動する。

潰走状態のユニットは、自軍回復フェイズにモラルチェックをする。

成功した場合はグッドオーダー状態になり、コラムかジェネラル隊形となる。騎兵は、消耗状態となる。

失敗した場合は、敵から15ヘクス以内なら直ちに潰走移動する。

敵から15ヘクスを越えているなら、もつとも近い敵から15ヘクスを越えた位置にある森か集落ヘクスへと移動する。

潰走ユニットが盤外へ潰走した場合は全滅したと見なす。

5. 騎兵の準備状態

フレッシュ、疲労、消耗がある。

フレッシュでは、通常通り移動でき、印刷された戦力で戦闘できる。

フレッシュ状態で突撃せずにメレーを実施すると疲労状態になる。疲労状態では、メレー値は半分になり、突撃フェイズに突撃できなくなるがリアクション突撃と機会突撃は可能である。

疲労状態でメレーを実施する、またはフレッシュ状態で突撃してメレーを実施すると、消耗状態になる。消耗状態では、メレー値は1/3になり、いかなる突撃も実施できなくなる。さらに、フレッシュ状態の敵騎兵に対するメレー前退却もできない。

状態悪化を避けて戦う

ユニットは現在のメレー値の1/3しか使用しないでメレーすれば上述の準備状態の悪化を避けることができる。

準備状態の悪化は、原因となるメレーの終了時点で適用される。フランス軍ターンで発生したら青の、連合軍ターンで発生したら緑のマーカーで表示する。

既に疲労、消耗しているユニットが、同様の状態が発生するアクションを実施した場合、マーカーをそのターンの色に更新すること。

5. 3 準備状態の回復

該当するプレイヤーターンの色のマーカーを持つものだけが、そのターンの回復フェイズに回復できる。ただし、現在のターンに置かれたか更新されたマーカーは回復できない。

回復するには該当ターン中、完全に休息しなければならない。

休息する場合、ユニットはMAを半分までしか使用できず、メレーは一切できない。メレー前退却もできな

い。射撃でインクリメント損害を受けてはならない。条件が満たされていれば、疲労は取り除き、消耗は疲労に置換する。

6. 戦術隊形

制限

一つのヘクスに、原則として複数の戦闘隊形は混在しない。

騎兵は、原則として友軍の非騎兵ユニットのヘクスに突撃、移動できない。例外として、スクエア隊形、スカーマッシュ隊形の歩兵、牽引砲兵のヘクスには、道路行軍隊形でなら進入できる。騎兵は、歩兵と同じヘクスで移動を終了できない。

歩兵は隊形変更に1MPを消費する。

砲兵は隊形変更に2MPを消費する。

騎兵は隊形変更に3MPを消費する。

ただし、ジェネラル隊形への変更は、コスト消費ない。ただし、ジェネラル隊形から隊形を戻す時には消費する。

6. 2 ユニットの向き

スタックの一番上のユニットがヘクス内の全ユニットの向きを規定する。

側面から攻撃を受けたユニットは、プレメレーモラルチェックに-12修整を受け、特別な射撃防御値を表に従って持つことになる。そして、相手のメレー攻撃側ユニットは、プレメレーモラルチェックに+12修整、メレー値が2倍になる。

後面から攻撃を受けたユニットは、プレメレーモラルチェックに-6修整を受ける。そして、相手のメレー攻撃側ユニットは、プレメレーモラルチェックに+6修整、メレー値が1.5倍になる。

6. 3 コラム隊形



平地でのコラム隊形のスタック制限は、1個連隊または18インクリメントである。

コラム隊形では、一番上のユニットと、1個砲兵ユニットのみが射撃できる。

攻撃側のプレモラルチェックには、コラム隊形の全インクリメントを使用する。

攻撃側のメレー値を決定するには、コラム隊形の全ユニットのメレー値を合算する。

コラム隊形の中にランスボーンラスを持つ騎兵がいても使用できない。

6. 4 ライン隊形



移動セグメントをライン隊形で開始するユニットは、MAから2を減じる。

ライン隊形は平地でのみ。

ライン隊形のスタック制限は、1個連隊または18インクリメントである。

(歩兵?) ユニットが5インクリメントを保有していれば、2ヘクスのライン隊形ができる。2ヘクスのライン隊形が移動する場合は、消費コストの高い方のヘクスを使用する。

ライン隊形の歩兵

歩兵が2ヘクスのライン隊形に展開する時は通常の隊形変更に加え1MPを消費する。2ヘクスのラインに展開した歩兵がインクリメント損害で5インクリメントを割り込んだ時には直ちに1ヘクスに縮小す

る。これは機会射撃の対象にならない。

ライン隊形の騎兵

騎兵ユニットが4インクリメントを保有していれば、2ヘクスのライン隊形ができる。

ライン隊形の騎兵はランスボーンラスが2倍になる。

2ヘクスのラインに展開した騎兵がインクリメント損害で4インクリメントを割り込んだ時には直ちに1ヘクスに縮小する。これは機会射撃の対象にならない。

重騎兵がライン隊形の時は、メレー値は半分になる。

ライン隊形からの射撃

1ヘクスからは最大4インクリメントまでが射撃できる。加えて砲兵1ユニットが射撃できる。

射撃を受けるライン隊形

射撃を受けた場合のライン隊形のメリットを得られるのは1ヘクスあたり6インクリメント以下の時だけで、7インクリメント以上いる場合はコラムとして射撃を受ける。

ライン状態歩兵と一緒に砲兵

この場合、砲兵は歩兵と同様の正面、側面、後面を持っているものとする。

ライン隊形でのメレー

メレー攻撃する場合は、1ヘクスから4インクリメントまで攻撃可能である。

防御する場合は、ヘクス内の全インクリメントが参加可能である。

2ヘクスに展開している場合は、各ヘクスは1/2のメレー値を保有する。

6. 5 スクエア隊形



スクエア隊形は平地でのみ可能で少なくとも3インクリメントが必要である。

スクエア隊形のスタック制限は、1個連隊または18インクリメントである。

スクエア隊形は全6方向を正面とするが、Z O Iを一切展開しない。

スクエア隊形は、移動時に隊形変更コストを支払って展開する他に、敵の騎兵突撃フェイズに展開できるが成功判定を必要とする。

スクエア隊形をメレー攻撃する歩兵は、プレメレーモラルチェックに+6修整を受ける。

スクエア隊形からの射撃

3辺(連続していなくて良い)に向かって射撃可能である。スクエア隊形の火力値は $1/3$ (切上げ)×射撃効果表の倍数である。

敵騎兵が同一ヘクスに進入してきた場合の火力値は、印刷された火力値×射撃効果表の倍数である。

スクエア隊形の歩兵は、メレー攻撃できない。

スクエア隊形への攻撃

スクエア隊形をメレー攻撃する歩兵は、メレー値が1.5倍になる。

スクエア隊形の敵を攻撃する騎兵は、同一ヘクスへと突撃せねばならず、先に敵の機会射撃、続いて防御射撃を受けなければならない。騎兵のメレー値は $1/3$ となり、ランスボーナスは適用されない。

スクエア隊形の移動

スクエア隊形は、最初に実施するのが隊形変更でない限り、MA 1しか保有していない。隊形変更した場合は、隊形変更コストを差し引いた通常のMAを使用できる。

6. 6 ジェネラル隊形



村、町、森に進入する全ユニットは、ディスオーダー

／潰走状態でない限り、ジェネラル隊形に自動的に変換する。ジェネラル隊形でのスタッキング制限は、スタッキング表に示されている。

ジェネラル隊形では、スタックの一番上のユニットだけが射撃できる。

攻撃側のプレモラルチェックには、ジェネラル隊形の全インクリメントを使用する。

メレー値を決定するには、ジェネラル隊形の全ユニットのメレー値を合算する。

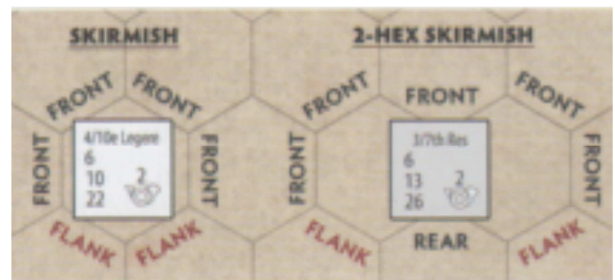
歩兵は、印刷された火力値、メレー値を使用する。

ジェネラル隊形の騎兵は、1/3のメレー値を使用する。

ジェネラル隊形では、防御時にはプレメレーモラルチェックをする必要はない。

ジェネラル隊形を要求する地形を出る時に、直ちに隊形変換コストを支払っていずれかの隊形に変更すること。

6. 7 スカーミッシュ隊形



スピーシフィック面の射程が2である歩兵ユニットは、スカーミッシュ隊形に展開できる。

展開可能なユニットは、他の友軍砲兵、歩兵と一緒にヘクスでスカーミッシュ隊形に展開できる。しかし、移動フェイズ終了時に非スカーミッシュ隊形のユニットとはスタックできない。

スカーミッシュ隊形になると、スピーシフィック面に裏返すことで示す。

3インクリメント以下なら1ヘクスに展開し、4~6インクリメントなら2ヘクスに展開する。両ヘクスに均等にインクリメント配分し、端数は右側に配分する。インクリメント損害の結果、2ヘクス展開に不足したなら、直ちに1ヘクスに縮小する。

1ヘクスからは3インクリメントまでが射撃できる。スカーミッシュ隊形では2ヘクス目へ射撃できるが、火力値は $1/2$ になる。

2ヘクス展開のユニットは、それぞれ異なる目標を射撃できる。

機会射撃、防御射撃では、隣接ヘクスしか射撃できないことに注意。

スカーミッシュ隊形のユニットは、騎兵突撃の目標と宣言された時に、以下のいずれかと隣接している場合のみ騎兵前退却（これはメレー前退却とは別の規定）できる。

グッドオーダーの歩兵／騎兵

森、森林

村、町

上述のタイプの隣接ヘクスへと、防御射撃することもプレメレーモラルチェックすることもなく退却する。そして、そのヘクスの友軍があれば、その底に配置し、対象ヘクスの隊形に変換したことになる。

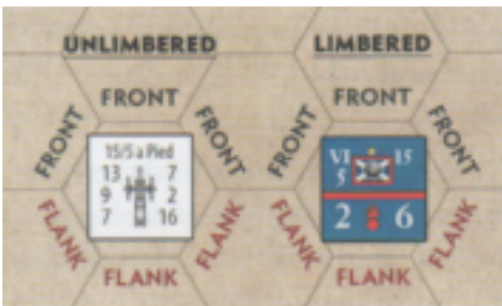
スカーミッシュ隊形のユニットは、突撃に対して踏み止まったり、スクエア展開できない。上記の退却をするか、潰走するしかない。

スカーミッシュ隊形ではメレー値は $1/2$ になり、2ヘクス展開している場合は結果として $1/4$ になる。

スカーミッシュ隊形のユニットは、いかなる隊形のユニットをも通過でき、また通過され得る。ディスオーダー、潰走状態のユニットに進入されてもモラルチェックする必要もない。

スカーミッシュ隊形のユニットが騎兵とスタックして移動終了する場合だけは、スカーミッシュ隊形のユニットが混乱し、オーバースタックの規定と同様に1ヘクス移動する。

6. 8 砲兵



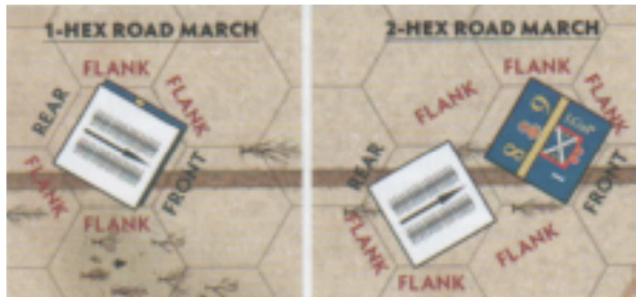
展開状態にするには、スピーシフィック面に裏返す。牽引状態にするには、1d6して砲兵牽引表をチェックする。砲兵ボーナスを持つリーダーがいれば+1できる。

ライン隊形の歩兵と一緒にいる時は、砲兵もライン隊形と見なし、同じ向きを共有する。

展開状態の砲兵が単独でいる場合の損害は、射撃結果の数値は $1/2$ （切捨て）にしてインクリメント損害として被る。

展開状態の砲兵が歩兵といる場合は、歩兵が奇数番目の損害を、砲兵が偶数番目の損害を被る。

6. 9 道路行軍隊形



道路に沿って進入するヘクスについて、 $1/2$ MPしか支払わない。他の地形については通常のコストを支払う。

歩兵連隊は道路行軍するためには、構成大隊に分解しなければならない。

牽引状態の砲兵は、自動的に道路行軍隊形である。

1ヘクス当り4インクリメントまでが道路行軍隊形のスタック制限である。

4インクリメント以下のユニットは、ユニット上に道路行軍マーカーを置いて示す。

4インクリメントを越えたら、ユニットの背後に道路行軍マーカーを置いて2ヘクス展開で示す。

8インクリメントを越えたら、間に1ヘクス置いて道路行軍マーカーを置いて、3ヘクス展開で示す。

道路行軍隊形では、 $1/4$ のメレー値を持ち、射撃はできない。また、プレメレーモラルチェックには、-12修整を受ける。

道路と連続した村や町ヘクスに道路行軍隊形で進入できるが、コストは通常通りに支払う。

6. 10 ZOI

ZOIは正面に向かって広がる。

敵ユニットのZOIに入ると、ZOIに侵入したと言う。

スクエア隊形にはZOIがないことに注意。

味方ユニットのZ O Iにいる敵ユニットに対しては、防御射撃できる。

歩兵と徒歩砲兵は、敵Z O Iに侵入したら停止しなければならない。この時、砲兵は牽引状態から展開することはできる。しかし、これは機会射撃を誘発する。歩兵と徒歩砲兵は、自身の移動フェイズ開始時にのみ敵Z O Iから離脱できる。しかし、これは機会射撃を誘発する。

騎兵と騎馬砲兵は、リアクション突撃Z O Iに侵入したら停止しなければならない。歩兵や砲兵のZ O Iであれば、移動を継続できる。しかし、機会射撃の対象にはなる。

敵Z O I内で移動力を消費すると、必ず敵の機会射撃の対象になる。これには、方向変更や隊形変換も含まれる。

ユニットがメレー結果により敵Z O Iから離脱する時には必ずヘクスごとに1インクリメント損害を被る。

グッドオーダーで、非消耗状態の騎兵ユニットは、2ヘクスまで機会突撃Z O Iを展開している。

歩兵、牽引砲兵が、強制的に敵騎兵の機会突撃Z O Iを通過して退却する時は、潰走状態になる。こうした退却や潰走は機会射撃の対象にはならない。

7. LOS

ユニットのLOSは正面に対してしか引けない。

LOSはヘクスのセンターから目標ヘクスのセンターへと引く。

LOSが以下の妨害地形と交差している場合には、LOSは妨害される。

村、町、森

潰走状態でないユニット（リーダーは含まない）

もしLOSがヘクスサイドに沿っている場合には、その両側のヘクスの一方でも妨害ヘクスならLOSは妨害される。

高度

スロープヘクスサイドを通過しても妨害されない。

LOSがアップスロープを通過したなら、次にダウンスロープを通過する時点で妨害される。

スロープの上にいるユニットが低い地形のヘクスを

見ようとする時には、その対象ヘクスの直前ヘクスが妨害地形であってはならない（死角ヘクスの存在）。

8. シークエンスオブプレイ

フランスセグメント

コマンドフェイズ

騎兵突撃フェイズ

移動フェイズ

連合軍防御射撃フェイズ

攻勢射撃フェイズ

メレー攻撃フェイズ

回復フェイズ

連合軍セグメント

コマンドフェイズ

騎兵突撃フェイズ

移動フェイズ

フランス防御射撃フェイズ

攻勢射撃フェイズ

メレー攻撃フェイズ

回復フェイズ

ターン進行

9. コマンドフェイズ

このフェイズに両プレイヤーは、判断間違いについて決定し、増援の準備をする。

9. 1 判断間違い

各陣営は味方の移動に制限時間を設定されている。

フランス軍：10分

連合軍：5分、ただし追加の師団／旅団が活性化したら10分に拡大する

一旦、時間が切れたら、いかなるユニットも移動できない。

9. 2 フォーメーション（原文はコマンドだが間違いと思われる）モラルレベル

フランス軍：

インペリアルガード歩兵師団

VI軍団

7師団

連合軍

プロシア軍全体、ロシア軍全体を一つのフォーメーションとする

上記の各フォーメーションについて、所属の歩兵大隊についてフォーメーションモラルを議論する。

各フォーメーションはレベル0から3までのモラルを持つ。

各陣営は、それぞれのフォーメーションのモラルを記録する欄を持っている。開始時には全てのモラルレベルは0である。

レベルの修整は、各正時ターンのコマンドフェイズに実施する。

フォーメーション内の無力化した歩兵大隊数を数える。大隊は、全滅するか潰走状態の時に無力化したと見なす。

フォーメーションモラル表を見て、無力化した大隊数をフォーメーションのコラムの中で探し、該当する列の左端で現在のモラルレベルを判定して必要なら表示を修整する。また、右側の数字は、そのフォーメーションのユニットのモラルチェックに適用されるDRMである。

10. 騎兵突撃

騎兵ユニットは、騎兵突撃フェイズに突撃するか、移動フェイズに移動するかの一方しか実施できない。

グッドオーダーのフレッシュ状態の騎兵のみが突撃できる。

相手のプレイヤーターンには、潰走状態でなくフレッシュ/疲労状態の騎兵が、機会突撃またはリアクション突撃できる。

騎兵は連隊単位でも、スタックでも突撃できる。

スタックで突撃するためには、その騎兵と同じ国籍の騎兵ボーナスを持つリーダーがスタックしていなければならない。このスタックは突撃を通じてスタックしていなければならない。

突撃する騎兵は、正面にしか移動できない。1ヘクス進入するごとにMPなしに60度の方向転換は実施できる。2ヘクスのライン隊形に展開している場合は、1ヘクスを軸にピボットして方向転換する。

騎兵突撃では、最初の進入ヘクスに限り1回だけ隊形変更できるが、これには通常の2倍の6MPが掛かる。

騎兵突撃は、平地ヘクスへしか実施できず、小川とスロープヘクスサイドしか越えられない。

騎兵突撃は、スクエア隊形の敵ユニットを通過できる。

ただし、スクエア隊形に隣接した各ヘクスとスクエア隊形ユニット自体のヘクスにおいて、機会射撃を受ける。スクエア隊形のユニット自体がターゲットである場合以外は、スクエア隊形のユニットのヘクスで移動を終了できない。

10. 2 突撃プロセス

突撃フェイズに、プレイヤーは突撃する全騎兵ユニットを指定しなければならない。

突撃する騎兵を一つずつ選び、そのユニット(スタック)を、ターゲットに隣接して移動終了するかスクエア隊形のターゲットのヘクスに進入するカリコールされるか移動力を使いつくすまで、1ヘクスずつ移動する。

突撃する騎兵ユニットがターゲットから2ヘクス以内かつLOS内に入った時点で、攻撃側プレイヤーはターゲットを宣言しなければならない。相手がターゲットでないなら、そのまま移動を継続する。

突撃する騎兵はメレー値が2倍になる。そのためには、最後の3ヘクスは直進しなければならない。

そうでない場合でもメレーは実施できるが、メレー値のボーナスは得られない。

歩兵は、騎兵突撃に対して2つの選択肢がある。重要なこととして、歩兵は反応するチャンスは敵突撃フェイズを通して1回しかない。

1：現在の隊形で踏み止まる：

騎兵が隣接ヘクスで移動を終了する時点まで進め、その段階で各ユニットについてモラルチェックを行う。歩兵が成功した場合には、騎兵の突撃はその時点で終了し、メレー義務が発生したことを示すマーカーを攻防両者に跨って置く。この場合は、歩兵側は既にプレメレーモラルチェックを通過したと見なされる。

歩兵が失敗した場合には、歩兵はディスオーダー状態となり、その上で同様にメレー義務が発生したことを示すマーカーを配置する。

いずれの場合も、続くメレーフェイズに状態が維持されていればメレーを解決しなければならない。

歩兵が失敗した場合で、既にディスオーダーか潰走状態だったなら、失敗した時点で1 d 6ヘクス分潰走し同数のインクリメント損害を被ることになり、もしスタックしている砲兵がいたなら除去される。

2：スクエア隊形を組む：

グッドオーダー状態でコラムかライン隊形の歩兵のみが試みられる。

突撃してくる敵騎兵がLOS内で4MP以内に入った時点で宣言して試みる。

試みるのがスタックである場合は、トップユニットで成否を判定する。

2 d 6して、自軍のスクエア実現表を参照して、列挙されている適用DRMを実施する。

表の左で現在の隊形を選択し、敵騎兵との距離を選択する。その右側を見て、修正した結果が該当する範囲を見付け、そのコラムのヘッダーで結果を求める。スクエアであれば、スクエア隊形へ変換成功、ディスオーダーの場合は3MPか1ヘクスの遠い方まで退却し、潰走の場合は前項に従って1 d 6分の潰走と損害を被る。

上記のスクエア隊形変換が成功した場合、突撃騎兵はリコールを試みなければならない。失敗した場合は、突撃を継続する。

上記の退却や潰走の結果、ターゲットがいなくなった場合、突撃している騎兵は別の敵ユニットに隣接した時点で目標を変更できる。この場合、新たな目標は、自動的に選択肢1を取らねばならない。

騎兵のリコール：

突撃する騎兵は、突撃移動中に1回だけ停止を試みられる。自発的な停止は、突撃移動の2ヘクス目に進入して以降に試みられる。

突撃プレイヤーは、リコール表にて1 d 6して判定する。騎兵ボーナスを持つリーダーがいる場合は+1修整する。成功したら、その場で停止できる。失敗したら突撃を完了しなければならない。

突撃移動で全移動力を消費しても接敵できなかった場合、騎兵は最後のヘクスで潰走状態に陥る。

騎兵は騎兵に突撃できる。突撃された騎兵は、歩兵と違って踏み止まるためのチェックをする必要がない。相手が騎兵でも、直線3ヘクスの条件を満たせば（リアクション突撃されないとして）メレー値は2倍になる。

10.3 リアクション突撃

グッドオーダー状態で、消耗していない非フェイズ側の騎兵は、拡張ZOIを展開している。これをリアクション突撃ZOIと呼ぶ。

軽騎兵は、4ヘクスのリアクション突撃ZOIを展開している。

重騎兵は、3ヘクスのリアクション突撃ZOIを展開している。

敵突撃フェイズ中に、各騎兵ユニットは1回だけリアクション突撃を試みられる。リアクション突撃は、リアクション突撃ZOI内、かつLOS内に対してしか実施できない。

敵騎兵が範囲に進入した時点で、リアクション突撃を試みることができる。次に各騎兵ユニットについてモラルチェックを行う。リアクションする騎兵ユニットは、パスしたら1ヘクス前進する。失敗したら、その場に留まるしかない。

リアクション騎兵は、軽騎兵なら4ヘクスまで、重騎兵なら3ヘクスまで移動できる。隊形変更はできない。リアクション騎兵が1ヘクス前進すると、以後、もともとの突撃騎兵とリアクション騎兵は1ヘクスずつ交互に前進する。これは、両者が接敵するか、もともとの突撃騎兵がリアクション騎兵を回避（リアクション騎兵が移動可能距離を使い切っても接敵できない）するまで継続する。回避できた場合は、もともとの突撃騎兵の突撃移動を継続する。接敵した場合は、両者を跨るように強制メレーのマーカー表示をしておく。

10.4 機会突撃

敵ユニットが、グッドオーダー状態で、消耗していない非フェイズ側騎兵の2ヘクス以内かつLOS内に進入してきたら、いつでも機会突撃を実施できる。騎兵ユニットはモラルチェックを行い、失敗したらそ

の場に留まるが、別の敵ユニットが機会突撃の条件を満たしたら再度試みることができる。

パスしたら騎兵ユニットを1ヘクス前進させ接敵させる。敵ユニットは、現在の隊形で踏み止まる試みをしなければならないが、スカーミッシュ隊形の場合のみ撤退しなければならない（スカーミッシュ隊形を参照）。この場合、騎兵はその場に停止する。歩兵と砲兵は、スクエア隊形を組む試みはできない。砲兵は展開もできない。

機会突撃した場合でも、もともとのフェイズプレイヤーのユニットがメレーの攻撃側であることに注意。

機会突撃によって、騎兵が疲労や消耗することはない。

10.5 騎兵突撃と砲兵

砲兵単独の場合

牽引状態：

突撃の目標と宣言されたり、接敵されたなら自動的に潰走する。もし自身のヘクスに突撃されてしまったら全滅する。

展開状態

突撃の目標と宣言されたら、モラルチェックを行い成功したら騎兵の接敵に踏み止まり強制メレーのマーク表示をしておく。失敗したら砲兵は全滅し、騎兵は突撃移動を継続する。

砲兵が歩兵と一緒にいる場合

牽引状態：

砲兵ユニットは、歩兵ユニットの行動に準ずる。スクエア隊形を組んだとしても、それにより砲兵が展開状態に移行することはない。

展開状態：

歩兵ユニットがスクエア隊形を組んだ場合は、砲兵もスクエア隊形と一緒に組む。スクエア隊形を組む試みの他の結果の場合は、砲兵は全滅する。

歩兵ユニットが踏み止まる場合は、歩兵が踏み止まるのに成功（つまりモラルチェックに成功）した場合は

砲兵も一緒に踏み止まる。

いかなる場合にせよ、突撃されている最中に展開状態の砲兵がディスオーダー、潰走状態になったなら、砲兵は全滅する。

歩兵と一緒にメレーになった場合は、砲兵は歩兵と運命を共にする。

11. 移動

ジェネラル隊形、コラム隊形、1ヘクスのライン隊形、スカーミッシュ隊形のユニットは、任意の隣接ヘクスに進入できる。

ライン隊形のユニットは、最初に隊形変換するのでない限りはMAが2減少する。

直前の敵プレイヤーフェイズに、メレー前退却を実施したユニットは移動できない。移動フェイズ終了時点でマークを取り除く。展開状態の砲兵で、平地において、隣接する平地ヘクスに移動する場合のみ1ヘクスだけ移動できる。

11.2 強行軍

プレイヤーは、コマンドモラルレベルがゼロの師団または旅団単位で、所属の全グッドオーダー状態ユニットを強行軍できる。

手順：

師団／旅団を選択する。

騎兵と騎馬砲兵以外の所属ユニットは2倍のMAで移動させる。

全ユニットについてモラルチェックを実施する。この時、-6修整と、リーダーのモラル修整だけを適用する。失敗したユニットは、ディスラプト状態（原文のまま）になる。

強行軍できるのは、コラム隊形か道路行軍隊形のユニットだけである。また、敵ZOIに侵入できない。隊形変更もできない。攻勢射撃もメレー攻撃もできない。もし機会突撃を受けたら、プレメレーモラルチェックに-12修整を適用する。

連続したターン強行軍できるが、-6修整は都度累積していく。

12. 射撃戦闘

各ヘクスは、特定の射撃フェイズ中に1回しか射撃の対象にならない。

火力値を持つユニットは、攻勢射撃フェイズに射程内に射撃を実施できる。

スカーミッシュ隊形以外の歩兵は、射程1ヘクス。

修整の結果11以下になったダイスは11、66以上になったダイスは66である。

コラム隊形では、トップユニットしか射撃できない。

1ヘクス展開のユニットの火力は、1ヘクスに対してしか射撃できない。

12.2 火力防御値

火力防御値は、防御ユニットの現在の隊形とヘクスの地形によって決まり、火力防御地表を参照すること。

コラム隊形の砲兵は、二つの値を持つが左が牽引状態、右が展開状態である。

歩兵と砲兵がスタックしている場合は、火力防御値は歩兵単体の場合-2である。

12.3 特別なルール

目標ヘクスの9インクリメントを越える1インクリメントごとに+1修整。

ライン隊形でヘクス当り7インクリメントを越えている場合は、コラム隊形として防御値を求める。

スクエア隊形の火力防御値は、4である。

側面から射撃されるライン隊形の火力防御値は、5である。

12.4 砲兵射撃ルール

砲兵はもっとも近い目標を射撃しなければならない。

平地の展開状態の砲兵は、スタッキング制限一杯のインクリメントが射撃可能である。

他の地形では、ヘクス内の一番上の砲兵ユニットのみが射撃可能である。

砲兵と歩兵が一緒にいる場合、ライン隊形の歩兵は4インクリメントまで砲兵と共に射撃可能である。

砲兵がスクエア隊形の一部である場合、12インクリメントまでの歩兵と一緒に射撃できる。スクエア隊形の歩兵は、3個までの隣接ヘクスに射撃できるが砲兵も同様に火力値の1/3を使って3ヘクスに射撃で

きる。同一ヘクス内に進入してきた敵騎兵を射撃する場合、火力値は2倍になり、さらに散弾射撃と見なす。コラム隊形の兵とスタックしている場合は、スタックの一番上のユニットのみが射撃できる。

隣接するヘクスにいる砲兵は、砲兵ボーナスを持つ同国籍のリーダーが存在する時だけ共同して同一ヘクスを射撃できる。

ただし、隣接ヘクスを射撃する場合は上記の制限なく、いつでも共同射撃できる。

砲兵の射程

ショート：1-2ヘクス 上段左の火力を使用

ミディアム：3-5ヘクス 中断左の火力を使用

ロング：6ヘクス以上 下段左の火力を使用

12.4.10 散弾射撃

少なくとも1個の砲兵が隣接（または同一）ヘクスから射撃する時には散弾射撃として1コラム右シフトする。

12.5 手順

射撃するユニットと、目標を宣言する。

歩兵ユニット射撃表を参照（歩兵ユニットのタイプ種別は付録3参照）して火力値を決定する。NAであれば射撃できない。Pであれば印刷された火力で射撃する。×#であればインクリメント数に#を乗じて火力値を算出する。

各火力値を特別射撃修整表の修整を加えて合算する。目標ヘクスの火力防御値を決定する。

火力値と火力防御値から戦闘比を決定し、端数は切捨てる。

2d6して、適用するダイス修整を加えて戦闘比と交差参照する。得られた数字が目標ヘクスのインクリメント損害である。

持主が損害を配分し、4.1に従って必要ならモラルチェックを行う。

12.6 防御射撃

非フェイズプレイヤーは、敵セグメントに防御射撃できる。

火力値を持ち敵ユニットと隣接しているユニットが

射撃できる。

防御射撃が攻勢射撃と異なるのは、隣接ヘクスにのみしか射撃できないことだけである。

12.7 機会射撃

敵ユニットがその移動中に、味方の正面ヘクスから退出、移動力消費すると、機会射撃できる。

各ユニットは、条件が満たされる都度、何回でも射撃できる。

隊形変更するユニットは目標は元の隊形で射撃を受ける。

13. メレー戦闘

メレー戦闘は、フェイズ側のプレイヤーの選択する順番で1つずつ解決する。

メレー攻撃は正面に向かってしかできない。

メレー攻撃は、マストアタックではない。

手順：

フェイズプレイヤーは、どのユニットがどのヘクスを攻撃するか宣言する。

防御側は、メレー前退却するかを決定する。

もし両者が接敵した状態を維持していたら、防御側はプレメレーモラルチェックを実施する。メレー強制される状態がマーカーで表示されている場合は、既にプレメレーモラルチェックが済んでいるので必要ない。

プレメレー戦力モラル修整

防御側のインクリメント数と、攻撃側のインクリメント数を合計し、戦力比にする。これをプレメレー戦力モラル修整表を参照して、攻防両者のダイス修整を決定する。

少なくとも一つの防御側ユニットがチェックをパスしたら、今度は攻撃側ユニットがプレメレーモラルチェックする。

両者のモラルチェック終了後も接敵状態が継続していたら、メレーを解決する。

13.3 メレー前退却

以下のユニットが退却できる。

敵スカーミッシュ隊形または歩兵に攻撃されたスカーミッシュ隊形のユニット。

攻撃してくるユニットよりMAが2以上大きい騎兵、牽引状態の騎馬砲兵。

歩兵に攻撃される騎兵は、疲労状態や消耗状態でも退却できる。

ユニットは、敵Z O Iや敵騎兵の機会突撃範囲を通らない退却路がないと退却できない。

退却するユニットは、印刷されたMAの1/2まで退却できるが、敵ユニットに接近できない。

2ヘクス以上退却した場合には、ユニットに使用していないインクリメントマーカーを載せておく。これは次の自軍移動フェイズに移動できないことを示す。

攻撃側は、常に空いたヘクスに前進でき、その時にはユニットの向きは維持し、さらに望むならもう一回メレー攻撃できる。ただし、相手のユニットが既にこのフェイズにメレー攻撃を受けている場合はできない。なお、この場合の新たな防御側ユニットは防御射撃できないし、隊形変更もできないのだが、メレー前退却だけはできる。

メレー前退却は機会射撃を誘発しない。

13.4 特定の条件

攻勢射撃フェイズに射撃した場合は、その相手にしかメレー攻撃できない。

敵の側面へメレー攻撃した場合は、メレー値は2倍になる。敵の後方へメレー攻撃した場合は、メレー値は1.5倍になる。

重騎兵と軽騎兵が抗戦する時は、重騎兵のメレー値は2倍になる。

突撃していない騎兵も接敵していれば、通常のメレーを実施できる。

グッドオーダー状態かつライン隊形のランサーは、ランサーボーナスを2倍にしてメレー値に加える。

13.5 解決

攻撃側の全メレー値を合算する。

防御側の全メレー値を合算する。

両者を比較して比率にする（端数は防御側有利に処理）。

2 d 6 してリーダー修整を加え、戦闘比と交差参照して結果を適用する。

1 3 . 6 特殊なメレー結果

スクエア隊形がDDを受けた時は、まずモラルチェックする。失敗したら、ディスオーダー状態となり敵Z O Iである退却する最初のヘクスにつき2インクリメント損害、以降のヘクスにつき1インクリメント損害を被る。

メレー攻撃して効果なしの結果となった騎兵は、バウンスしたことになる。直ちに3ヘクス退却して、そこでモラルチェックする。

1 3 . 7 戦闘後前進

防御側ヘクスが空いた時には、全攻撃ユニットはスタック制限の範囲で前進できる。この場合に、前進したユニットは、全て同一の隊形と方向を共有する。

1 4 . リーダーの負傷

射撃攻撃の修正前ダイスが6 5、6 6であったら、目標ヘクスのリーダーの一人がリーダー負傷チェックを行う。

メレー攻撃の修正前ダイスが6 4、6 5、6 6であったら、防御側のリーダーの一人がリーダー負傷チェックをしなければならない。

メレー攻撃の修正前ダイスが1 1、1 2であったら、攻撃側のリーダーの一人がリーダー負傷チェックをしなければならない。

防御側のリーダーはランダムに選択するが、まず防御修整を使用したリーダーが1 d f 6 して1 - 3 なら彼がチェックする。そうでない場合は、別の任意のリーダーをランダムに選ぶ。

(攻撃側のリーダーは?)

1 4 . 2 手順

1 d 6 してリーダー負傷表を参照する。

もし負傷、死亡したなら、ヘクス内のユニットはモラルチェックする。この時に死亡したリーダーにモラル修整があれば、マイナスとして適用する。その結果と

してヘクス内にユニットがいなくなったら、他のリーダーは同じグループに属する敵Z O I にいない一番近いユニットの上に移る。

ただし、リーダー、ユニットのいずれかが完全に敵に包囲されているなら、リーダーは捕虜となり除去される。

関連して、ユニットとスタックしていないリーダーは敵騎兵ユニットに進入された時点で捕虜となり除去される。

1 5 . 回復フェイズ

第一に両プレイヤーは同時に騎兵ユニットの状態を回復する。

第二に突撃関係のマークは除去する。

最後にフェイズプレイヤーは回復のためのモラルチェックを実施する。



1 6 . ヴォーシャン特別ルール

1 6 . 1 フランス第VI軍団

この軍団の第3、第8師団は、二種類のユニットがある。Hはヒストリカルシナリオで、Aは仮想シナリオで使用する。両方のシナリオで共通に使用するユニットには、Bが付与されている。

1 6 . 2 奇襲

9 : 0 0ターン

プロシア第1 1、H a c k e 旅団は、モラルチェックに- 9 修整を受ける。

9 : 2 0ターン

同旅団は、- 6 修整を受ける。

9 : 4 0ターン

同旅団は- 3 修整を受ける。

1 6 . 3 地面状態

両プレイヤーとも、なんらかのユニットを移動する時は師団、旅団単位で地面効果表にて1 d rして判定。非師団/旅団所属ユニットは、任意の師団/旅団に付

属するものとして指定できるし、単独でチェックすることもできる。

負の値が得られたら、それはMAから減じなければならない。

道路行軍隊形で、道路、村、町ヘクスだけを移動する場合は地面状態の悪影響を受けない。

9：00ターンに進入するフランス軍には、本ルールを適用しない。

潰走する場合も、本チェックは実施し、結果として潰走距離に影響を受けることがある。ただし、スクエア隊形を形成するのに失敗した場合の潰走には、本ルールは適用しない。

強行軍するユニットに対しては、本ルールで生じた影響は2倍にして適用する。

騎兵突撃を実施する場合にも本ルールは適用する。

アップスロープ、小川を越えてのメレー攻撃は左に1コラムシフトする。

16.3.9 選択ルール

(省略)

16.4 連合軍フォーメーション活性化

本ルールは、シナリオ18.2でのみ使用する。

東マップのヴォーシャン付近でゲームを開始する連合軍は、活性化するまで移動できない。

ゲーム中で最初の砲声（砲兵の射撃）で、連合軍は連合軍活性化表で1回の判定を実施し、活性化するフォーメーションを判定する。

毎ターン、連合軍は1個軍団、旅団を活性化できる。ブリュッヒャーとスタッフと第II軍団砲兵は、プロシア大10旅団と一緒に活性化する。

プロシア予備砲兵は、プロシア第12旅団と一緒に活性化する。

16.5 連合軍の制限

プロシアとロシアのユニットは、スタックした状態で移動を終了できない。退却によってスタックしてしまった場合は、全ユニットにつき-12修整でモラルチェックする。

プロシアとロシアの砲兵は、共同で射撃できない。

連合軍の友軍盤端は、全て東端である。

プロシアの Shutzen 大隊がスカーミッシュ隊形の時に2ヘクス目を射撃しても火力値は半分にならず、なおかつ歩兵射撃地表にある倍数を適用する。このユニットは3ヘクス目を射撃できる。

16.6 連合軍の撤退（選択ルール）

(省略)

16.7 親衛隊砲兵（選択ルール）

(省略)

16.8 増援

自軍の移動フェイズ中に盤内に進入する。

進入ヘクスが敵ユニット、ZOIで占拠されている場合は、1ターン遅延させた上で5ヘクス以内の範囲に進入する。これも占拠されている場合は、以下同様に1ターンずつ遅延させて5ヘクスずつ範囲を拡張する。

道路でないヘクスに進入する場合の隊形は任意である。

道路へ進入する場合は、道路行軍隊形のコラムである。進入した時点から、スタック制限の適用を受けるし、機会射撃の対象にもなる。

17. プレミアールールとの差異

(省略)

18.2 ヒストリカルキャンペーン勝利条件

連合軍

自動的勝利：

ナポレオンが死亡、捕虜になる

決定的勝利：

1：00 p mに、ヴォーシャンにフランス軍がまったくいない。

実質的勝利

12：00 p mに、ヴォーシャンにフランス軍がまったくいない。

辛勝

11：00 a mに、ヴォーシャンにフランス軍がまったくいない。

フランス軍

自動的勝利

連合軍の両フォーメーションがレベル3で、かつブリュッヒャーが死亡、捕虜になる

決定的勝利

1：00 p mにヴォーシャンにもラ・ブールデリーにもプロシアユニットがいない。

実質的勝利

2：00 p mにヴォーシャンにもラ・ブールデリーにもプロシアユニットがいない。

辛勝

3：40 p mにヴォーシャンにもラ・ブールデリーにもプロシアユニットがいない。

両軍とも勝利条件を達成できないか、同じ水準の勝利条件を達成した場合は、引分け。