

Thirty Years War Quad

(Decision Games)

[1.0]はじめに

Thirty Years War Quadのゲームシステムは16世紀前半のヨーロッパにおける戦争を作戦レベルでシミュレートするものである。このゲームに含まれる各シナリオは、この時期における重要で興味深い会戦を再現するものである。カウンターは会戦に参加した軍隊を表し、マップは軍隊が戦った地形を表現している。

このゲームの構成は2つの部分よりなる。一つは各ゲームに共通するルールであり、もう一つは初期配置、増援、勝利条件などを含むシナリオ特別ルールである。

このゲームは最大限のプレイアビリティとリアリズムを目指してデザインされたが、前者（プレイアビリティ）を優先している。このため、コンポーネントもゲームを容易に理解できるようにデザインされている。コンポーネントは比較的小さなマップと100個未満のカウンター及び標準的なルールよりなりたっている。

ルールの標準化によりプレイヤーが他のシナリオに容易に移ることが可能としている。同時にデザイナーにとっては、ゲームのリアリズムに集中することを可能にしている（標準化に際してはプレイアビリティを優先している）。

[2.0] ゲームの備品

[2.1] ゲームマップ

22×34インチのマップは会戦が行われた場所を表している。マップには戦闘に影響を与えた地形とターン・レコード・トラックを含んでいる。マップ上にはカウンターの移動及び位置を制御するためにヘクスが描かれている。マップを平らに広げるためには折り目と逆に折ると良い。しっかりと固定するためには四隅をマスキングテープで貼ると良い。

[2.2] 図表類

以下の図表類がゲームの理解を助けるために付されている。地形効果表、戦闘結果表、砲撃表がそれである。

[2.3] カウンター

カウンターは陸軍部隊、指揮官及び大砲を表している。カウンターに記されているシンボル及び数値は、種類、戦闘力、移動力を示している。カウンターは、①歩兵あるいは騎兵の旅団または連隊、②個々の指揮官、③大砲カウンターの3種に分けられる。歩兵及び騎兵を以下「ユニット」という。大砲及び指揮官はユニットとして扱わない。

[2.4] ユニットの表示

戦闘力（左下の数値）は攻撃時及び防御時の相対的な強さを表す。

移動力（右下の数値）は一回の移動フェイズに移動できる平地ヘクスの数を表している。地形の種類により1を超える移動力が必要となる場合がある。

指揮能力値（指揮官カウンターの左下の数値）は、指揮官の相対的な能力を表す。

[2.5] ゲームスケール

1ヘクスは175メートルに相当する。1戦闘力は75から100人を表す。1ターンは実際の45分間を表す。各大砲カウンターは4門から5門の重砲を表す。

[2.6] 備品リスト

22×34インチのマップ2枚、420個のカウンター、サイコロ

1つ、4つのポリ袋及びレジストレーションカード1枚が含まれる。欠損がある場合には以下に連絡すること。Decision Games, PO Box 4049, Lancaster, CA 93539.

ルールに関する質問は、自分の宛先を記入した封筒に返信用切手を貼り以下に送ることで回答される。Game Questions, Thirty Years War Quad, 住所は上記と同じ。

[3.0] ゲームのセットアップ

カウンターを切り離すこと。どちらのプレイヤーがどの陣営をプレイするのか決める。プレイヤーは初期配置表に従い配置を行う（カウンターの初期配置はマップ上にも印刷されている）。所期配置表にはヘクス番号、カウンターの名称が記されている。両プレイヤーは自軍のカウンターを然るべくマップ上に配置する。残ったユニットは、増援として登場するまで脇に置いておく。セットアップに際して、ユニットタイプと能力が同一であれば、ユニットの名称に関わらず配置してもよい。

カウンターの配置が終了したならば、第1ターンを開始することになる。ターンマーカーをターン・レコード・トラックの第1ターンに置くこと。

どちらの陣営が第1プレイヤーとなるかは特別ルールを参照すること。増援についても特別ルールに記載されている。ゲームはシークエンスに従い最終ターンまで進められる。

[4.0] シークエンス

ゲームは2つのプレイヤーターンよりなるゲームターンに従い進む。自陣営のプレイヤーターンにプレイヤーは以下の手順に沿ってルールに従い自分のカウンターを動かし、戦闘を行う。最終ターンの終了時に勝利条件を参照し、勝者が決定される。

[4.1] アウトライン

ゲームターンは第1プレイヤーターン及び第2プレイヤーターンに分けられる。自軍のターンが行われているプレイヤーをフェイジングプレイヤーという。各フェイズに行われる事項は以下の通りである。

1. 第1プレイヤーターン

A. 混乱回復フェイズ

フェイジングプレイヤーは、混乱ルール(9.0参照)に従い、全ての回復可能な友軍ユニットに対して回復を試みる。このフェイズにはいずれのプレイヤーもカウンターを移動させることはできない。

B. 砲撃フェイズ

フェイジングプレイヤーは、砲撃ルール(5.0参照)に従い自軍の大砲による砲撃を行うことができる。このフェイズにはいずれのプレイヤーもカウンターを移動させることはできない。

C. 移動フェイズ

フェイジングプレイヤーは、移動ルール及び特別ルールに従い、自軍のユニット及び指揮官カウンターを任意に移動することができる。フェイジングプレイヤーは増援ルールに従い、増援表に示されたカウンターをマップ上に登場させることができる。相手方プレイヤーのユニット及び指揮官カウンターは移動できない。

D. 戦闘フェイズ

フェイジングプレイヤーは、戦闘ルールに従い敵ユニットを自軍ユニット及び指揮官カウンターで攻撃する。移動することはできない。

2. 第2プレイヤーターン

第2プレイヤーがフェイジングプレイヤーとなり、手順AからDを繰り返す。

3. ターン記録フェイズ

ゲームターンマーカーを1スペースを進める。

[5.0] 大砲

概要

大砲カウンターは移動できず、戦闘力も有していない。フェイジングプレイヤーは砲撃フェイズにおいて敵ユニットを砲撃することができる。大砲カウンターは混乱させられたり破壊されることはないが、敵に捕獲され得る。

手順

各大砲カウンターは別個に砲撃を行う。大砲カウンターの存在するヘクス（含まない）から砲撃を行うヘクス（含む）までの距離を数えること。サイコロ1個をふり、距離と出た目を砲撃表(5.1参照)に適用する。結果は直ちに適用される。

[5.1] 砲撃表

英文ルール参照

[5.2] 射線

[5.21] 大砲カウンターが砲撃可能かどうか決定するために、大砲の存在するヘクスから目標ヘクスまでの直線を調べる。この直線を射線という。大砲の存在するヘクスと目標ヘクスの間に妨害地形がある場合には、砲撃はできない。

[5.22] 射線がヘクスサイドを通過する場合には、ヘクスサイドを構成する2つのヘクスの両方が妨害地形である場合のみ射線は妨害される。

[5.23] 以下の地形が妨害地形である。森、森林、町、丘の頂上、自軍または敵軍のユニットまたは大砲カウンターの存在するヘクス。

[5.24] 丘の頂上のヘクスに大砲カウンターがある場合、目標ヘクスまでの距離の半分未満にある妨害地形は無視される。丘の頂上ヘクスとは、1以上の斜面ヘクスサイドを有する斜面以外のヘクスのことである。

[5.25] 丘の頂上にある大砲カウンターは、距離に関係なく丘の上のユニットを砲撃することができる。ただし、別の丘の上のユニット、丘の上の大砲カウンター、丘の上の森林地形に妨害される場合は除く。

[5.26] 目標ヘクスの地形及び砲撃を行う大砲カウンターの存在するヘクスの地形は射線を妨害しない。

[5.3] 大砲カウンターの捕獲

[5.31] 大砲カウンターは自軍ユニットが同一ヘクスに存在するか、あるいは最後に占めたのが自軍ユニットである場合、自軍のものであるとみなされる。

[5.32] 敵の大砲カウンターは自軍ユニットがそのヘクスを占めるか、あるいは通過することで捕獲することができる。捕獲された大砲カウンターは、裏返すことで捕獲状態を表す。

[5.33] 捕獲した大砲カウンターは、あらゆる意味において自軍のものとして扱う。捕獲した大砲カウンターにより次の自軍砲撃フェイズに砲撃を行う事ができる。

[5.34] 大砲カウンターは戦闘力もZOCも有していない。大砲カウンターは敵及び自軍のZOCの影響を受けない。

[5.35] 大砲カウンターは決して混乱させられたり破壊されることはない。大砲カウンターは何度でも捕獲、再捕獲される。

[6.0] 移動

概要

移動フェイズにフェイジングプレイヤーは望むだけの自軍ユニット及び指揮官カウンターを動かすことができる。これらは、どの方向にも動かすことができる。特に記さない限り、全ての移動についての制限はユニットと指揮官カウンターの両方に適用される。

手順

ユニットは1つづつヘクスに沿って動かされる。ユニットはヘクスに入る毎に1以上の移動力を消費する。

[6.1] 禁止事項

[6.11] 移動はシークエンスに従って行われる。ユニットは自軍の移動フェイズのみに移動できる。敵の移動フェイズや戦闘フェイズにはユニットは移動できない。

[6.12] ユニットの存在するヘクスに侵入できない(6.32参照)。

[6.13] 移動フェイズには戦闘は発生しない。プレイヤーが戦闘解決のサイコロを振った後には不可逆的に戦闘フェイズへと移行する。

[6.14] ユニットの移動フェイズに消費できる移動ポイントはユニットの移動力までである。ユニットは移動力を残しても良いが、次以降のターンに持ち越したり、他のユニットに与えることはできない。

[6.15] ユニットの移動はヘクスをたどって移動する。ヘクスを飛び越えることはできない。

[6.16] 一つのユニットが移動してプレイヤーの手が離れたら、相手プレイヤーの許可なくそのユニットはその移動フェイズ中にそれ以上動くことはできない。

[6.2] 地形効果

[6.21] ユニットの平地ヘクスに侵入するために1移動ポイントを消費する。他のタイプの地形に進入するためには、通常、ユニットは追加の移動ポイントが必要とする。いくつかの地形は進入が禁止されている(12.0の地形効果表参照)。

[6.22] ユニットの移動は小川ヘクスサイドを横切ることができる。小川ヘクスサイドを通過するためにユニットは追加2移動ポイントを消費する。例：ユニットが小川ヘクスサイドを越えて森ヘクスに侵入する場合、5移動ポイントを消費する。

[6.23] ユニットの移動は橋ヘクスサイドを通過する。橋ヘクスサイドの通過に追加移動ポイントは必要ない。

[6.24] 斜面ヘクスから斜面ヘクスサイドを越える場合にユニットは追加1移動ポイントを消費する。斜面ヘクスは斜面の記号が描かれているヘクスを指す。

[6.3] 自軍ユニットの影響

[6.31] プレイヤーは1ヘクスに数量無制限の指揮官と1の大砲カウンター、及び1のユニット(歩兵あるいは騎兵)を置くことができる。プレイヤーはいつかの時点でも1以上のユニットを1のヘクスに置くことはできない。ユニットは他の自軍ユニットが存在するヘクスに進入できない。これは初版ルールからの大きな変更点である。これはこの時代の隊形の鈍重さを反映している。

[6.32] ユニットの移動は敵ユニットの存在するヘクスに侵入できない。ユニットは敵の大砲カウンターの存在するヘクスに侵入し、大砲を捕獲することができる(5.3参照)。

[6.33] 自軍および敵軍のZOCは異なる意味でも移動に影響を与えない。

[7.0] ゾーンオブコントロール (ZOC)

概要

混乱していないユニットの周囲6ヘクスはZOCとなる。ユニットがZOCを及ぼしているヘクスをコントロールヘクスと呼ぶ。

[7.1] ZOCの範囲

[7.11] 全ての混乱していないユニットはフェイズやプレイヤーターンを問わずゲームターンを通じてZOCを及ぼす。自軍また

は敵軍ユニットの存在はZOCを無効にすることはない。

[7.12] 同一ヘクスに敵味方のユニット双方がZOCを及ぼしている場合、両者のZOCが同時に存在することとなり、両者によりコントロールされているものとする。1つのヘクスに複数のユニットがZOCを及ぼしていたとしても効果は変わらない。

[7.13] 橋のない河川ヘクスサイドを越えてZOCは及ばない。これ以外ではZOCはユニットの周囲6ヘクスに及ぶ。

[7.2] ZOCの効果

[7.21] 戦闘は敵のZOCで移動を終了した混乱していないユニットの間で強制的に発生する(8.0の戦闘ルール参照)。

[7.22] 大砲及び指揮官カウンターと混乱したユニットはZOCを有しない。

[7.23] 敵のZOCにあるユニットは、混乱回復フェイズにおける指揮官による混乱回復を試みることができない。

[8.0] 戦闘

概要

隣接する混乱していないユニット間の戦闘は強制される。敵ユニットに隣接する自軍指揮官を戦闘に参加させるか否かは指揮プレイヤーの任意である(10.0参照)。戦況に関わらずフェイジングプレイヤーが攻撃側となり相手が防御側となる。大砲カウンターは戦闘に参加することはなく、砲撃フェイズに敵ユニットを砲撃する(5.0参照)。

手順

攻撃側が1のヘクスを攻撃する全てのユニットの戦闘力を合計し、攻撃を受けるヘクスにいる防御側ユニットの戦闘力の合計と比較する。比較は攻撃側の戦闘力と防御側の戦闘力の比を求め、端数処理を行い戦闘結果表の数値とする。13戦闘力で4戦闘力を攻撃する場合、戦闘比は3.25対1となるが、これは常に防御側が有利なように端数処理されて3対1となる。

戦闘比が決まったら攻撃側はサイコロを1個ふる。戦闘比とサイコロの結果を戦闘結果表(8.6)に適用して戦闘結果を求める。複数の異なる戦闘比は攻撃側の望む順番で解決していく。

[8.1] 攻撃を行うユニット

[8.11] ZOC内に混乱状態にない攻撃側ユニットが存在する敵ユニットは戦闘フェイズに攻撃側ユニットにより攻撃されなくてはならない。攻撃側プレイヤーは8.12で求められる全ての敵ユニットを攻撃する限り、望む組み合わせで攻撃を実施できる。

[8.12] 敵ZOCで移動を終了したフェイジングプレイヤーの混乱していない全てのユニットは続く戦闘フェイズにおいていずれかの敵ユニットを攻撃しなくてはならない。このような自軍ユニットが全て戦闘に参加する限り、フェイジングプレイヤーはどのユニットがどのユニットを攻撃するのか決定することができる。

[8.13] 敵の占めているヘクスは、隣接する6ヘクスに存在する複数の攻撃側ユニットにより攻撃される。

[8.14] 1回の戦闘フェイズにユニットは複数の攻撃に参加することはできず、複数の攻撃を受けることもない。

[8.15] ユニットの隣接する防御側ユニットのみを攻撃できる。

[8.2] 複数ユニット・複数ヘクスの戦闘

[8.21] フェイジングプレイヤーの混乱していないユニットが複数の敵ユニットのZOCにいる場合、そのユニットは他の自軍ユニットに攻撃されない全ての敵ユニットを攻撃しなくてはならない。防御側の戦闘力は合計され、攻撃側の戦闘力と防御側の合計戦闘力を比較して戦闘比を決定する。

[8.22] 敵の存在する1つのヘクスに隣接する2つ以上のヘクスに存在するユニットは、戦闘力を合計してそのヘクスを攻撃できる。攻撃側の戦闘力は合計され、防御側の戦闘力と比較して戦闘比を決定する。

[8.3] 戦闘力の不可分

1つのユニットの戦闘力は不可分のものであり、攻撃時防御時を問わず異なる戦闘に分けることはできない。

[8.4] 地形効果

特定の地形で防御するユニットの戦闘力は増加する。これは元々の戦闘力を2~3倍化させる。地形効果表を参照のこと。戦闘における地形効果は累積しない。防御側には適用できる地形効果のうち最も有利なもの一つが適用される。

[8.5] 陽動攻撃

ユニットは他の攻撃において高い戦闘比を得るため、低い戦闘比の攻撃を行うことができる(これは攻撃の主力を主要な他の目標に向けることで行われる)。この種の攻撃は「陽動攻撃」または「拘束攻撃」として知られている。砲撃は陽動攻撃として用いることができず、8.11の要件を満たさない。

[8.6] 戦闘結果表

英文ルール裏表紙参照

[9.0] 混乱

概要

戦闘に参加したユニットまたは砲撃を受けたユニットは「混乱」することがある。混乱によりユニットは戦闘の効率が低下し、除去されやすくなる。プレイヤーは自軍プレイヤーターンの混乱回復フェイズにユニットの混乱回復を試みることができる。

手順

混乱したユニットは指揮プレイヤーにより直ちにその状態を表す側に裏返される。すでに混乱しているユニットが混乱の結果を被った場合には、フェイジングプレイヤーにより直ちに除去される(例外:5.11)。

[9.1] 混乱の効果

[9.11] 混乱の結果はユニットのみに適用される。指揮官及び大砲カウンターは、混乱の戦闘結果または同一ヘクスの自軍混乱ユニットの存在による影響は一切受けない。

[9.12] 混乱ユニットはZOCを持たない。従って隣接する敵ユニットから攻撃を受けない可能性もある。

[9.13] 混乱ユニットの戦闘力は裏に印刷されている数値に低下する。

[9.14] 混乱ユニットは攻撃をすることができない。従って戦闘に関して混乱ユニットは敵ZOCの影響を無視する。

[9.15] 混乱ユニットは1ターンに2ヘクスのみ移動でき(例外11.12)、河川を越えたり森に侵入することはできない。この制限に従う限り、混乱ユニットは地形に関わらず2ヘクス移動できる。

[9.2] 混乱回復

混乱回復フェイズにフェイジングプレイヤーは敵ZOC外にある混乱ユニットそれぞれにつきサイコロを1個振る。サイの目は自軍指揮官カウンターが存在により修正できる(10.0参照)。サイの目が5または6の場合(5以上の場合)、ユニットは混乱から回復し、フェイジングプレイヤーは直ちにユニットを表にもどす。このユニットは回復したプレイヤーターンに通常通り移動・戦闘ができる。

[10.0] 指揮官

概要

ユニットと異なり、指揮官カウンターはZOCを持たず、戦闘力を持たない。各指揮官は自軍ユニットの戦闘力を増大させ、また混乱回復をしやすくするために使われる指揮能力値を有している。指揮官カウンターは決して混乱しない。指揮官カウ

ターは友軍ユニットを伴わずに敵ZOCに存在することとなった場合、直ちに除去される。

[10. 1] 戦闘における指揮官の効果

[10. 11] 指揮プレイヤーの任意で、ユニットと同一ヘクスに存在する指揮官の指揮能力値を戦闘力に加えることができる。攻撃側、防御側ともにこの選択を行う事ができる。

[10. 12] 指揮能力値は地形効果あるいは混乱の影響を計算する前の額面の戦闘力に加えられる。ユニットの戦闘力に影響を与える全ての修正は、戦闘時に用いられる指揮能力値に同様に影響を与える。

[10. 13] 1つのユニットに対しては1つの指揮官カウンターのみが指揮能力値を与えられる。

[10. 2] 混乱回復に対する指揮官の影響

[10. 21] 混乱回復を試みるユニットに隣接する指揮官の指揮能力値を混乱回復のサイの目に加えることができる。例：フェイジングプレイヤーが直近の敵ユニットから2ヘクス離れた位置に混乱した騎兵ユニットとスタックした指揮能力値2の指揮官カウンターを有していたとする。混乱した騎兵ユニットの混乱回復のサイの目が3だった場合、指揮能力値の2を加えて5となるため、この騎兵ユニットは混乱から回復する。

[10. 22] 修正後のサイの目が6を超えた場合、6として扱う。

[10. 23] 1つのユニットの混乱回復に複数の指揮官の指揮能力値を使うことはできない。

[10. 24] 各指揮官カウンターは1ヘクス以内にある複数の自軍ユニットの混乱回復に貢献することができる。

[10. 25] 指揮官カウンターの存在は、混乱回復に対する敵ZOCの影響を無効にすることはない(9.2参照)。

[11. 0] モラル崩壊

概要

比較的多くの損害を被ると軍隊はモラル崩壊レベルに達する。モラル崩壊は戦闘の効率を失わせ、攻撃に対して脆くなる影響をもたらす。特定のモラル崩壊レベルはシナリオ別ルールに記載されている。

[11. 1] モラル崩壊の効果

[11. 11] モラル崩壊レベルを超える損害を被った軍の混乱した歩兵ユニットは混乱回復することができない。

[11. 12] モラル崩壊レベルを超える損害を被った軍の混乱した騎兵ユニットは修正後のサイの目が6以上の場合にのみ混乱回復ができる。

[11. 13] 混乱した歩兵及び騎兵ユニットの移動範囲は地形に関わらず1ターンの4ヘクスとなる(モラル崩壊していない場合に進入を禁止されているヘクスに進入することはできない)。

[12. 0] コマンドコントロール (選択ルール)

概要

移動フェイズの開始時にフェイジングプレイヤーは各自軍ユニットのコマンドコントロール状態をチェックする。ユニットはコマンド内かコマンド外かのいずれかの状態にある。

[12. 1] コマンド

[12. 11] ユニットはいずれかの自軍指揮官のコマンド・ラディウスの範囲内にいる場合、コマンド内と判断される。自軍指揮官のコマンド・ラディウスの範囲外にあるユニットはコマンド外と判断される。

[12. 12] コマンド内にあるユニットは通常通り機能する。

[12. 13] コマンド外のユニットは移動力半減(端数切り上げ)となる。コマンド外のユニットは通常通り戦闘、混乱回復及びその他の機能を通常通り行える。

[12. 14] いくつかのシナリオにおいては視界の制限によりユニットの移動力が半減する。コマンド外と視界制限の両方の影響を受けるユニットの移動力は4分の1ではなく半分とすること(1ターンにおいてユニットの移動力は半分未満にならない)。

[12. 15] ユニットのコマンドコントロール状態は自軍移動フェイズの間有効となる(コマンド内と判定されたユニットがコマンド外の位置に移動してもコマンド内の移動力が与えられる。コマンド外と判定されたユニットがコマンド内の位置に移動してきてもそのターンにはコマンド外のままである)。

[12. 16] 混乱したユニットはコマンドコントロールの影響を受けない。

[12. 2] コマンド・ラディウス

各指揮官はその時点の指揮能力値に等しいコマンド・ラディウスを有する。コマンド・ラディウスはその数のヘクス以内にいる自軍ユニットに影響を与える(例：指揮能力値2の指揮官2ヘクス以内にコマンド・ラディウスを持つ)。

[12. 21] コマンド・ラディウスは敵ユニット、ZOC、地形によりブロックされることはない。

[12. 22] 各指揮官はコマンド・ラディウス内の複数のユニットにコマンドを与えることができる。複数の指揮官のコマンド・ラディウス内にあるユニットが特別の利益を受けることはない。

[12. 23] 指揮官は常にコマンド内にある。

[12. 24] あるユニットがコマンド内にある場合、次の条件を満たす自軍ユニットは例えコマンド・ラディウスの外にいてもコマンド内となる。

条件：そのユニットがコマンド内にいるユニットに隣接していること。このようなユニットが連なっている場合、全てのユニットがコマンド内にあることとなる。

[12. 3] 略奪

戦闘時における問題の一つに軍隊が敵の輜重車に近づいた際に進軍を停止し略奪を行うことがあった。プレイヤーは以下の選択ルールを用いることができる。このルールにより弱体なプレイヤー側にやや有利となる。

[12. 31] 敵の輜重車マーカーから2ヘクス以内で移動を開始する自軍ユニットは自動的にコマンド外となる。この2ヘクスの範囲は敵ユニット、ZOC、地形に無関係に広がる。敵の輜重車マーカーが除去(捕獲)された場合、このルールは効果を失う。

[13. 0] シナリオ

シナリオ別ルール参照

シナリオ別ルール

ホワイトマウンテン 1620年11月9日

[14.0]イントロダクション

ホワイトマウンテンは、三十年戦争のボヘミア期の決定的な会戦のシミュレーションである。バヴァリアのマキシミアンとティリー伯が率いるカトリック軍は1620年11月9日にプラハ郊外でボヘミア軍を破った。この戦いによりボヘミアの独立は終了し、中部ドイツにおけるオーストリアの支配が再び確立された。

[14.1]ユニット

[14.11]ユニットの色

カトリック軍（オーストリアとその同盟国）のユニットは赤色

ボヘミア軍のユニットは青色

白い背景色のユニットはオブションのボヘミア軍ユニットである。これらはオブションのボヘミア軍ルールを採用するときのみ使用する。

[14.12]省略形

Neapol = ナポリ

Bav = バヴァリア

Aust = オーストリア

Ger L = ジャーマンリーグ

[15.0]初期配置

カトリック軍及びボヘミア軍の所期配置はマップ上に歩兵、騎兵、大砲のシンボルを使い印刷されている。カトリック軍の初期配置は赤で、ボヘミア軍の初期配置は青で印刷されている。

[15.1]ボヘミア軍プレイヤーが最初に配置し、カトリック軍プレイヤーがその後配置を行う。ボヘミア軍プレイヤーは背景がベージュの歴史カルユニットのみを配置する。背景が白い他のボヘミア軍ユニットは、22.0のボヘミア軍オブショナル・ルールを採用するときのみ使用する。

[15.2]両プレイヤーは以下の順序でセットアップを行う。

(1) 各プレイヤーは歩兵シンボルの印刷されたヘクスに歩兵ユニットを、騎兵シンボルのヘクスに騎兵ユニットを、大砲シンボルのヘクスに大砲カウンターを、輜重車シンボルのあるヘクスに輜重車マーカーをそれぞれ1個配置する。

(2) 各プレイヤーは自軍の歩兵または騎兵シンボルの存在するヘクスのいずれかに指揮官を配置する。

(3) ボヘミア軍プレイヤーは、王の旗ユニットを自軍の歩兵または騎兵シンボルを含むいずれかのヘクスに配置する。

[15.3]プレイヤーの順番

(1) カトリック軍プレイヤーが第1プレイヤーとなる。毎ゲームターンにカトリック軍プレイヤーが最初のフェイズプレイヤーとなる。

(2) ゲームは10ターンで終了する。

[16.0]騎兵突撃

概要

一部の騎兵ユニットは突撃を行える。突撃可能な騎兵は一定の条件下でその攻撃力を2倍にできる。

ホワイトマウンテンシナリオにおいては、Polish(ポーランド)と記されているユニットのみが突撃を行うことができる。

[16.1]突撃可能な騎兵ユニットはいかなる種類の敵ユニットに

対しても突撃を行うことができる。

[16.2]突撃を行うか否かは任意である。突撃が選択された場合、その戦闘に参加する全ての突撃可能なユニットは突撃を行わなくてはならない。

[16.3]歩兵、突撃可能ではない騎兵、指揮官は自由に騎兵突撃の行われる戦闘に参加できる。

[16.4]参加した戦闘の結果に関わらず、突撃を実施したユニットは戦闘終了時に自動的に混乱する。これは突撃を行うユニットに課される唯一の不利な影響である。

[16.5]歩兵ユニットが騎兵突撃を含む攻撃に参加した場合、Dx(双方混乱)の戦闘結果が出た際には突撃により自動的に被る騎兵の混乱を攻撃側の損害として計上することができる。

[17.0]堡塁

概要

プレイヤーは防御力を高めるために堡塁を利用することができる。

[17.1]移動

歩兵ユニット及び指揮官は堡塁ヘクスサイドを越えるために追加2移動ポイントを消費する。騎兵ユニットが堡塁ヘクスサイドを通過するコストは4移動ポイントである。

[17.2]ZOC

全てのユニットのZOCは双方向とも堡塁ヘクスサイドを越え、全てのユニットは堡塁ヘクスサイドを越える攻撃を行うことができる。

[17.3]戦闘

堡塁を占めているユニットの戦闘力は防御時において全ての攻撃ユニットが堡塁の外側から攻撃している場合に2倍化される。スターパレスの堡塁の内側ヘクスにはスターパレスのシンボルが付されている。堡塁の効果を得られるのは全攻撃ユニットが堡塁の外側から攻撃している場合のみである（または他の地形効果により防御側の戦闘力が倍化する場合）。堡塁の内側にいるユニットが堡塁ヘクスサイドを越えて攻撃する場合には戦闘力は倍加されない（堡塁の効果は一方通行である）。騎兵は方向に関わらず堡塁ヘクスサイドを越えて突撃を行うことはできない。

[18.0]スターパレス

概要

スターパレスは直いつめられたボヘミア軍の最後の拠点であった。

[18.1]歩兵または指揮官のみがスターパレスに侵入できる。侵入にかかるコストは2移動ポイントである。

[18.2]スターパレスを占めているユニットの防御力は3倍化される。

[18.3]騎兵ユニットはスターパレスに対して突撃を行うことはできない。

[19.0]視界

概要

戦場は初期には霧に覆われていた。その後は何千人もの兵士の行進や硝煙が視界を妨げた。

[19.1]視界の決定

カトリック軍プレイヤーは彼のプレイヤーターンの初めにサイコロを1個ふり、視界が制限されているか否か決定する。視界の効果はそのターンの間中続く(カトリック軍プレイヤーターンとボヘミア軍プレイヤーターンの両方に影響する)。

[19.2] 視界の影響

晴れ：全てのユニットは通常通り機能する。

制限下：全ての混乱していないユニットの移動力は半減される（端数切り上げ）。大砲は2ヘクス以内に対してのみ砲撃ができる。騎兵は指揮官とスタックしているか隣接している場合のみに突撃することができる。コマンドルールを採用した場合、コマンド・ラディウスは1（ヘクス）減少する。

[19.3] 視界決定表

視界が制限される可能性は変化する。視界が制限されるサイの目の範囲を以下に示す。以下の範囲外であれば晴れとみなす。ゲームターン 視界決定のサイの目

1-2	1-5
3-7	1
8-10	1-2

[20.0] 王の旗

ボヘミア軍プレイヤーは、王の旗を表すマーカーを持っている。このマーカーは士気に良い影響をもたらす。このマーカーは指揮官と似た使われ方をする。

[20.1] 王の旗のマーカーはヘクス内の他のユニットに加えてスタックすることができる。王の旗は移動力を持ち、指揮官と同様に移動できる。王の旗は戦闘力を持たず、またZOCも持たない。攻撃を行うこともできない。

[20.2] 王の旗の効果

王の旗と同一または隣接するヘクスに存在するユニットは混乱回復のサイの目に1を加えることができる（指揮官の効果に加えることができる）。

[20.3] 捕獲

自軍の騎兵または歩兵ユニットがそのヘクスに存在せず、敵のユニットがそのヘクスにZOCを及ぼしている場合、王の旗は捕獲されたとみなされる。捕獲された場合、王の旗は除去される。王の旗がカトリック軍プレイヤーに捕獲されたときには、ボヘミア軍プレイヤーは10のモラル崩壊ポイントを被る。

[21.0] 輜重車

概要

両プレイヤーは輜重車を示すマーカーを輜重車は移動力、戦闘力を有していない。プレイヤーは自軍の輜重車と同じヘクスに1個の歩兵または騎兵ユニットをスタックさせることができる。

[21.1] 輜重車の捕獲

輜重車は敵の歩兵または騎兵ユニットがそのヘクスに侵入した場合に捕獲される。捕獲された場合、輜重車マーカーは直ちに除去される。これにより敵プレイヤーに10勝利ポイントを与える。

[22.0] ボヘミア軍の追加ユニット

(オプション)

概要

ボヘミアはホワイトマウンテンに召集可能な位置に同盟軍を有していた。傭兵指導者のエルンスト・フォン・マンスフェルト、ブラハ防衛隊の一部や英国の傭兵連隊である。これらは背景が白のユニットで表されている。

[22.1] ボヘミア軍プレイヤーのオプションで、オプションユニットの全部、または一部を初期配置ユニットに加える、あるいは全く加えないことができる。これらのオプションユニット

は、自軍の初期配置ヘクスの隣に配置される。

[22.2] 勝利ポイントの喪失

カトリック軍プレイヤーは、ボヘミア軍プレイヤーが展開させたオプションユニットにつき、以下の勝利得点を得る。

- ・各戦闘ユニットにつき、ユニットの戦闘力に等しい数値
- ・マンスフェルト指揮官につき10勝利ポイント

[22.3] オプション的な増援

ボヘミア軍プレイヤーはオプションユニットを初期配置ユニットに加える代わりに、オプションユニットの登場ターンを秘密裏に決定することができる。これはゲーム開始前に書面にその旨を記入しておいた場合に可能となる。ボヘミアのオプション的な増援は地図の南端から登場するヘクスに必要な移動コストを消費して登場する。増援ユニットは敵ユニットの存在するヘクスから登場することはできない。増援ユニットは敵のZOCヘクスから登場することができる。

[23.0] カトリック軍の機動 (オプション)

概要

ティリー伯は、皇帝軍がボヘミアを迂回することを試みることを勧めたが、マクシミリアンは大規模な攻撃が戦役の早期終結をもたらすと考え、正面攻撃を望んだ。ティリー伯のプランに従った場合、どうなっていたであろうか。

[23.1] 手順

プレイに先立ち、カトリック軍プレイヤーは密かに機動を行うか否か決定する。機動を選択した場合、カトリック軍プレイヤーはどの歩兵、騎兵、指揮官ユニットが機動を行い、それがカトリック軍の右翼への機動か左翼への機動かを決定する（これは紙に記入しておき、ゲーム終了時に公開する必要がある）。初期配置時にカトリック軍プレイヤーは機動を選択したユニットをマップに登場させずに保持することができる。これらのユニットは増援としてゲームに登場する。

[23.2] 増援

第2ターン以降の自軍プレイヤーターンの冒頭にカトリック軍プレイヤーはサイコロを1個振る。サイの目がその時点のターン数よりも小さい場合、カトリック軍プレイヤーは全ての増援を受け取る。右翼に指定したユニットは北西の地図端から、左翼に指定したユニットは南東の地図端から登場する。ターン数に関わらず、サイの目が6の場合にはそのターンに増援は登場しない。増援は登場するヘクスに進入するために必要な移動コストを消費して登場する。増援は敵ユニットの存在するヘクスから登場することはできないが、敵のZOCに登場することはできる。

[24.0] モラル崩壊レベル

概要：軍隊がモラル崩壊レベルに達すると直ちにモラル崩壊の影響が適用される。

[24.1] カトリック軍のモラル崩壊

カトリック軍のモラル崩壊レベルは64ポイントである。カトリック軍の損害によりモラル崩壊ポイントがこのレベル以上となった場合、カトリック軍は直ちにモラル崩壊状態となる。カトリック軍の被るポイントは以下の通り。

- ・除去された歩兵・騎兵ユニットの戦闘力ごとに1ポイント
- ・除去された指揮官カウンターにつき5ポイント
- ・輜重車が捕獲された場合10ポイント

[24.2] ボヘミア軍のモラル崩壊

ボヘミア軍のモラル崩壊レベルは64ポイントである。ボヘミア軍の損害によりモラル崩壊ポイントがこのレベル以上となった場合、ボヘミア軍は直ちにモラル崩壊状態となる。ボヘミア

軍の被るポイントは以下の通り。

- ・除去された歩兵・騎兵ユニットの戦闘力ごとに1ポイント
- ・除去された指揮官カウンターにつき5ポイント
- ・王の旗が除去された場合10ポイント
- ・輜重車が捕獲された場合10ポイント

[25.0]勝利条件

概要：勝利ポイントにより勝者を決定する。勝利ポイントは敵軍の除去、敵の砲の捕獲、及び特定の状況の達成により得られる。

[25.1]カトリック軍の勝利ポイント

- ・除去したボヘミア軍の歩兵・騎兵の戦闘力ごとに1ポイント
- ・除去したボヘミア軍の指揮官の指揮値ごとに3ポイント
- ・捕獲し、終了時まで保持したボヘミア軍の大砲ごとに10ポイント
- ・ボヘミア軍の輜重車を捕獲した場合20ポイント
- ・王の旗を捕獲した場合10ポイント
- ・ゲーム終了時にボヘミア軍がモラル崩壊しており、カトリック軍がモラル崩壊していない場合20ポイント

[25.2]ボヘミア軍の勝利ポイント

- ・除去したカトリック軍の歩兵・騎兵の戦闘力ごとに2ポイント
- ・除去したカトリック軍の指揮官の指揮能力値ごとに3ポイント
- ・捕獲し、終了時まで保持したカトリック軍の大砲ごとに5ポイント
- ・カトリック軍の輜重車を捕獲した場合10ポイント
- ・ゲーム終了時にボヘミア軍がモラル崩壊しており、カトリック軍がモラル崩壊していない場合20ポイント

[26.0]歴史カルノート

デザイナーはゲームデザイン直前にブラハ郊外の戦場を歩く機会があった。ホワイトマウンテンは三十年戦争において数少ない決定的な戦闘であったことで興味深いものである。この戦闘は戦争の「ボヘミア期」の終了をもたらしただけでなく、300年に及んだチェコの独立に終止符をうった。カトリック側はバヴァリア軍を右翼に、皇帝軍を左翼に展開した。ボヘミア側の布陣は、最右翼をスターパレスとするものであった。戦闘はバヴァリア軍の前線がボヘミア側の前線に前進することで始まった。ボヘミア軍のツルン連隊の反撃は撃退され、騎兵突撃の応酬がそれに続いた。皇帝軍のポーランド騎兵の突撃は、ボヘミア軍の左翼を敗走させた。ボヘミア軍司令官の息子であるクリステル・アンハルトは、事態を改善するために数度の突撃を行ったが、失敗した。プロテスタント側はパニックに陥り、ウィリアム・オブ・ワイマールは、チューリンゲン軍団の分遣隊や王の親衛隊とともに王宮に立てこもった。その場所で彼らは、状況が絶望的になるまで皇帝側の攻撃を阻止した。4分の1を失い、彼らは降伏した。皇帝軍はブラハに入城した。

この戦闘では、史実と異なる結果をもたらしたかもしれない、いくつかのポイントがある。両軍は、給料の未払いに起因するモラルの問題を抱えていた。史実ではボヘミア-プロテスタント側が崩壊し、カトリック側が勝利した。

ホワイトマウンテンにおける興味深い逸話の一つは、三十年戦争における優秀な指揮官の一人であるパッペンハイム大佐が負傷したことである。意識を失いかけて横たわっているときに、彼は味方であるクロアチア兵に危うく殺されかけた。

ゲームにおける戦闘順序は、複数の文献から見直す必要があった。これにより、ユニットは個別の部隊名ではなく、所属名

が与えられることとなった。オプションのボヘミア軍ユニットは、史実と異なる戦力バランスを与え、より激しい戦闘をもたらすものである。

戦闘力は、部隊の人数と訓練度により決定した。経験豊富なユニットには高い戦闘力を与えた。ウィリアム・オブ・ワイマールやゴトフリー・フォン・パッペンハイム等の優れた指揮官に率いられたユニットには特別の加算を行った。重騎兵と軽騎兵は、ゲームにおいて後者に高い移動力と低い戦闘力を与えることで区別した。この処理は、ハンガリーやクロアチアの不正規騎兵のような実際の軽騎兵に対してのみ行った。ポーランド騎兵が突撃においてボーナスを受けるのは、歴史的に彼らがこの戦術を用いたからである。事実、グスタフ・アドルフはポーランドにおける戦争で突撃戦術を学んだ。いくつかの文献では、ポーランド兵をコサックとしている。コサックという言葉は、広く当時の東方の騎兵を指すものとして使われたものである。

ホワイトマウンテンの戦略と戦術

カトリック軍が戦闘力において優越しているのに対し、ボヘミア軍はその位置の優位を生かすことにより勝利するチャンスがある。カトリック軍は、勝利するためには、ボヘミア軍をその位置から追い出さなくてはならない。また、輜重車や大砲の捕獲により比較的多くの勝利ポイントを得ることができる。歴史的には、戦闘が引き分けになった場合は、カトリック軍は冬季の兵舎や馬糧を得るためにボヘミアから撤退する必要があったであろう。

カトリック軍が勝利するためには、敵に有利な地形で戦闘を行い、前進しなくてはならない。ボヘミア軍にとっては、前線を突破してきた敵に反撃するための予備を用意しておくことが非常に重要である。敵ユニットを撃破することで、勝利に必要なポイントを引き寄せることができるだろう。

両軍とも、モラル崩壊ポイントに注意する必要がある。モラル崩壊ポイントは、諸々の歴史的事項を考慮して、全軍の約30パーセントと比較的低く設定されているため、余裕はほとんどない。戦場にどれだけ長く踏みとどまれるかは、モラル崩壊ポイントにより決まる。

リュッツェン 1632年11月16日

グスタフ・アドルフ最後の戦い

[14.0]イントロダクション

リュッツェンは、グスタフ・アドルフ率いるスウェーデン軍とドイツに残る唯一の皇帝軍であるアルブレヒト・フォン・ヴァレンシュタインの軍隊との会戦のシミュレーションである。平坦な低地サクソン平原で戦われたリュッツェンの戦いは、30年戦争における最も決定的な戦いであり、ヨーロッパの歴史に重大な影響を与え得たものである。しかし実際には、スウェーデン軍の鮮やかな戦術的勝利は、スウェーデン王グスタフ・アドルフの戦死により無効となり、中部ドイツにおけるスウェーデンの支配は実現されなかった。

[15.0]初期配置

概要

1632年11月16日午前8時のスウェーデン軍及び皇帝軍の位置がマップ上に印刷されている。プレイヤーはマップに記された通りにユニットを配置する。皇帝軍プレイヤーのみが増援を受け取る。

[15. 1]歴史的な初期配置

個別の連隊や旅団が1632年11月16日にどこに位置していたのか興味を有するプレイヤーは以下の情報を参照されたい。これはゲームをプレイする上では必要ない。以下のリストでは、ユニットの名称と配置ヘクスが示されている。

[15. 11]スウェーデン軍

歩兵：Kyle(1713), Hard(1714), Hastfer(1715), Gula(1716), Blaa(1717), Bernhard(1718), Leslie(1719), Wildenstein(1720), Henderson(1816), Bose(2013), Pforte(2014), Vilhelm(2015), Knijphausen(2016), Thurn(2017), Gersdorf(2018), Mitzlaff(2019), von Rosen(2020), Loewenstein(2117)

騎兵：Stalhandske(1705), Soop(1708), Silversparre(1710), Stenbock(1712), Bernhard(1721), Karberg(1722), Doenhoff(1723), Tiesenhausen(1725), Courville(1726), Goldstein(2005), von Dalwig(2007), Beckermann(2009), von Uslar(2011), Hofkirchen(2021), Ernst von Anhalt(2023), Brandenstein(2025), Oehm(2116)

[15. 12]皇帝軍

歩兵：Trcka(0721), Baden(0720), Neu Bruener(0722), von Waldstein(0813), Grana(0814), Comargo(0815), Kehraus(0816), von Mansfeld(0817), Alt-Sachsen(0818), von Bruener(0925), Alt-Bruener(0924), Colloredo(0823)

騎兵：Haagen(0709), Holck(0710), Alt-Trcka(0711), Loyers(0712), Tontinelli(0719), Reway(0804), Isolano(0805), Corpes(0806), Westfalen(0819), Leutersheim(0820), Des Fours(0821), Geschunetz(0822), Lohe(0909), von Hatzfeld(0910), Piccolomini(0911), Goetzen(0912), Westumb(0926)

[15. 13]リーダー

スウェーデン軍：Stalhandske(1705), Gustav Adolphus(1716), Brahe(1717), Bernhard av Weimar(1721), Knijphausen(2016)

皇帝軍：Holck(0710), Wallenstein(0816), Colloredo(0823)

[15. 14]大砲と輜重車

すべての大砲はマップ上の指定の位置に配置する。皇帝軍の輜重車をヘクス0413に配置する(17.1参照)。

[15. 2]プレイヤーの順序

[15. 21]スウェーデン軍プレイヤーが第1プレイヤーである。各ゲームターンにおいてスウェーデン軍プレイヤーが先にプレイヤーターンを実行する。

[15. 22]ゲームは14ターンで終了する。各ゲームターンは実際の45分に相当する。

[16. 0]増援

皇帝軍プレイヤーのみが増援を受け取る。増援は指定されたゲームターンにヘクス0109(含む)からヘクス0128(含む)の間に配置される。上記のヘクスが敵ユニットにより占められている場合には、増援は上記ヘクスに最も近い地図端ヘクスに配置される。皇帝軍プレイヤーは増援がどのような順序で登場し、地図端より移動するのかが決めることとなる。増援は皇帝軍プレイヤーの移動フェイズに登場する。

[16. 1]制限

[16. 11]皇帝軍プレイヤーは自軍移動フェイズの任意の時点で増援ユニットを登場させることができる。

[16. 12]増援ユニットは既に地図上に存在するユニットと同様に移動し、戦闘に加わることができる。

[16. 13]増援ユニットは登場ヘクスに配置されることで1移動

ポイントを消費する。登場ヘクスにおいてユニットはスタック制限を越えることができるが、移動フェイズ終了時にはスタック制限を守らなくてはならない。

[16. 14]ユニットは敵ユニットが存在するヘクスから登場することはできない。

[16. 15]皇帝軍がモラル崩壊に至っていない場合、増援の登場は皇帝軍のモラル崩壊レベルを増加させる(18.0参照)。皇帝軍が既にモラルに至っている場合、増援ユニットは既に地図上にあるユニットと同様にモラル崩壊状態にあるものとして扱う。

[16. 16]皇帝軍プレイヤーは自軍がモラル崩壊状態にある場合、皇帝軍プレイヤーは増援の登場を取りやめることができる。登場が取りやめとなったユニットはゲームに登場せず、除去されることはないため、勝利の決定に影響を与えることはない。

[16. 17]増援の登場を遅らせることはできない。

[16. 2]皇帝軍増援表

第5ゲームターンに登場

戦闘力	部隊名
(2)-8	Pappenheim
3-8	Battyani
3-8	Bredow
2-8	Lamboy
2-8	Varoux
4-8	Orossy
3-8	Sparr
5-8	Boeninghausen

第13ゲームターンに登場

5-3	Gil de Haes
5-3	von der Goltz
5-3	Moriamez
6-3	Reinach
6-3	Pallant

[17. 0]特別ルール

[17. 1]輜重車

皇帝軍の輜重車マーカーは移動できない。輜重車の存在するヘクスに両軍ともユニットを進入させることができる。スウェーデン軍ユニットが輜重車の占めるヘクスに進入した場合、輜重車は破壊され除去される。輜重車マーカーが破壊された場合、スウェーデンプレイヤーは10勝利ポイントを得る。

[17. 2]スウェーデン騎兵の突撃

カラコール戦術として知られる小銃の交互発射を採用した皇帝軍の騎兵と異なり、スウェーデン軍の騎兵はサーベルを振りかざして突撃を敢行するよう訓練されていた。このスウェーデン騎兵の戦術は、既に攻撃にさらされている歩兵の隊列に対して特に有効であった。スウェーデン軍プレイヤーの任意でスウェーデン騎兵ユニットは敵の混乱した歩兵ユニットに対する攻撃において戦闘力を2倍にすることができる。

[17. 21]混乱した敵歩兵ユニットのみを攻撃するスウェーデン騎兵ユニットのみがこの選択をすることができる。

[17. 22]騎兵突撃は任意であるが、ある騎兵ユニットが突撃を行う戦闘において、他の自軍騎兵ユニットは突撃を行わずに攻撃に戦闘に参加することはできない。スウェーデン軍プレイヤーは戦闘解決のサイ振りをする前に騎兵突撃を行うか否かを宣言する。

[17. 23]歩兵及び指揮官は任意に騎兵突撃が行われる戦闘に参加することができる。

[17. 24]戦闘結果に関係なく、突撃を行った騎兵ユニットは戦闘終了時に自動的に混乱する。これは突撃を実施した騎兵ユニットに課される唯一の不利な事項である。

[17.25]自軍歩兵ユニットが騎兵突撃を伴う攻撃に参加した場合、双方混乱の戦闘結果(8.61参照)における損害吸収に自動的に混乱する騎兵ユニットを含めることができる。

[17.3] 視界

皇帝軍プレイヤーは自軍プレイヤーターン開始時に視界決定のサイ振りを行う。視界はそのゲームターンの終了時まで、及び次のゲームターンのスウェーデン軍プレイヤーターンに適用される。

[17.31]視界が「霧」の場合、以下の影響をもたらす。全てのユニットの移動力は半分(端数切り上げ)となる。大砲の砲撃可能範囲は2ヘクスに制限される。1〜2ヘクスを砲撃する大砲の効果は通常通りである。

[17.32]視界が「晴れ」の場合、通常のルールが適用される。

[17.33]第1ゲームターンのスウェーデン軍プレイヤーターンは常に視界は晴れとなる。

[17.34] 視界決定表

霧となる可能性は変化する。霧となるサイの目はターン・レコード・トラックに記されている。それ以外のサイの目は「晴れ」として扱う。

ゲームターン	霧のサイの目
1	1-5
2	1-3
3	1
4, 5, 6	1-2
7~11	1
12, 13	1-2
14	1-3

[18.0] モラル崩壊レベル

概要：一方の軍の損害がモラル崩壊レベルに達した場合、直ちにモラル崩壊の影響を受ける(11.0参照)。

[18.1] スウェーデン軍のモラル崩壊

スウェーデン軍のモラル崩壊レベルは65歩兵戦闘力である。除去されたスウェーデン歩兵の戦闘力の累計がモラル崩壊レベルに達した場合、スウェーデン軍は直ちにモラル崩壊の影響を受ける。選択ルール19.0を採用する場合、スウェーデン軍のモラル崩壊レベルはグスタフ・アドルフの戦死により変化する。

[18.2] 皇帝軍のモラル崩壊

皇帝軍のゲーム開始時のモラル崩壊レベルは45歩兵戦闘力である。除去された皇帝軍歩兵の戦闘力の累計がモラル崩壊レベルに達した場合、皇帝軍は直ちにモラル崩壊の影響を受ける。第5ターンのスウェーデン軍プレイヤーターン終了時に皇帝軍がモラル崩壊していない場合、皇帝軍のモラル崩壊レベルはただちに50に増加する。第13ターンのスウェーデン軍プレイヤーターン終了時に皇帝軍がモラル崩壊していない場合、皇帝軍のモラル崩壊レベルはただちに65に増加する。選択ルール20.0を用いた場合、皇帝軍のモラル崩壊レベルが増加するタイミングが変化する。

[19.0] 王の戦死 (選択ルール)

説明：スウェーデン軍はスウェーデン人が最大でも5070名しか含まれていなかったにも関わらず、高い忠誠心と練度を持った精鋭であった。グスタフは自身の軍の発展に多くの精力を注いできた。スウェーデン軍の兵士たちは、少なくともグスタフを見たことがあり、彼を知っていた。グスタフは、戦闘の最前線を駆け抜け、最も重要な地点に常にいることが知られており、そうすることが期待されていた。このことから、リュッツェンにおけるグスタフの戦死は秘匿することができず、スウェーデ

ン軍のモラルを挫く可能性があった。事実では、グスタフ戦死のニュースは正反対の効果をもたらした。皇帝軍により痛めつけられていた兵士は頑強な猛猛さを示した。スウェーデン軍はヴァレンシュタインの軍隊を戦場から駆逐したが、濃霧の暗がりでの追撃は放棄して戦死したリーダーの死体を捜索した。

概要：グスタフ・アドルフの戦死はスウェーデン軍のモラルに影響を与える可能性がある。グスタフ・アドルフの指揮官カウンターが除去された戦闘フェイズの終了時にサイを1個振り、王の戦死表(19.2)を参照する。表に示された結果が直ちに適用され、ゲーム終了時まで続く。

[19.10] 効果

[19.11]グスタフが戦死した時点で除去されたスウェーデン歩兵の戦闘力の合計が皇帝軍の除去された歩兵の戦闘力の合計よりも少ない場合、王の戦死のサイの目に1を加える。これにより元のサイの目が1の場合には2として扱う。元のサイの目が6の場合には6のままである。

[19.12]グスタフが戦死した時点で除去されたスウェーデン歩兵の戦闘力の合計が皇帝軍の除去された歩兵の戦闘力の合計よりも10以上多い場合、王の戦死のサイの目から1を差し引く。これにより元のサイの目が6の場合には5として扱う。元のサイの目が1の場合には1のままである。

[19.13]王の戦死表の参照結果がその時点で除去されているスウェーデン軍歩兵ユニットの戦闘力の累計よりも小さい場合、スウェーデン軍は直ちにモラル崩壊状態となる。

[19.14]グスタフの戦死した時点でスウェーデン軍が既にモラル崩壊状態となっている場合、またはグスタフの戦死とスウェーデン軍のモラル崩壊が同時に発生した場合、スウェーデン軍はモラル崩壊したままであり、王の戦死表のためのサイ振りを行わない。

[19.15]サイ振りの結果が1または6であった場合、混乱回復に必要なサイの目が変化する。指揮能力値による修正は通常通り適用される。

[19.2] 王の戦死表

サイの目	モラル崩壊レベル	混乱回復のサイの目
1	75に増加	4, 5, 6で成功
2	70に増加	通常通り
3	70に増加	通常通り
4	65のまま	通常通り
5	60に低下	通常通り
6	55に低下	6のみ成功

[20.0] パッペンハイムの早期到着

(選択ルール)

説明：ヴァレンシュタイン伯は、皇帝軍と同様にグスタフも冬季は作戦を中止するものと考え、プロテスタント軍の所在にあまり関心を払わなかった。結局、ヴァレンシュタインは会戦当日の午前2時までスウェーデン軍の接近に気づかず、パッペンハイム將軍への合流要請をその時点まで行わなかった。

概要：増援は、第5ターンの通常の増援ルールに従い、地図端より登場し、初期配置ユニットと共にゲームに参加する。この選択ルールを使用しない場合に第13ターンの登場するユニットは、この選択ルールを使用することにより第5ターンの登場する。

[20.1] 早期到着の効果

[20.11]セットアップ時に皇帝軍プレイヤーは、追加される所期配置ユニットを元々所期配置されている騎兵ユニットに隣接するヘクスに配置する。パッペンハイムのリーダーカウンターを追加増援のいずれかの騎兵ユニットとスタックして配置する。

[20. 12] 帝国軍のモラル崩壊レベルは1fb歩兵戦闘力(?)に変化する。第5ターンのスウェーデン軍プレイヤーターンの終了時に皇帝軍がモラル崩壊していない場合、帝国軍のモラル崩壊レベルは直ちに65に上昇する(18. 0及び11. 0参照)。

[21. 0] 勝利条件

概要：勝利判定は、敵軍ユニットの除去及び大砲の捕獲により得られる勝利得点により決定する。

手順：ゲームは第14ターンの終了時に終了し、勝敗を決定する。双方のプレイヤーが獲得した勝利得点を勝利得点表を参照して記録しておくこと。勝利得点の多い方のプレイヤーが勝者となる。

[21. 1] 勝利得点表

[21. 11] スウェーデン軍プレイヤーの勝利得点

1. 除去した敵ユニットの戦闘力毎に1勝利得点(モラル崩壊状態で除去した歩兵は除く)
2. モラル崩壊状態で除去された敵歩兵ユニットの戦闘力毎に2勝利得点
3. 捕獲しゲーム終了時まで保持した敵大砲カウンター毎に5勝利得点
4. Holckを除去すると5勝利得点
5. Coleradoを除去すると5勝利得点
6. Pappenheimを除去すると15勝利得点
7. Wallensteinを除去すると25勝利得点
8. 輜重車を捕獲・破壊すると10勝利得点

[21. 12] 皇帝軍プレイヤーの勝利得点

1. 除去した敵ユニットの戦闘力毎に1勝利得点(モラル崩壊状態で除去した歩兵は除く)
2. モラル崩壊状態で除去された敵歩兵ユニットの戦闘力毎に2勝利得点
3. 捕獲しゲーム終了時まで保持した敵大砲カウンター毎に5勝利得点
4. Kniplhausenを除去すると5勝利得点
5. Stahlhandskeを除去すると5勝利得点
6. Braheを除去すると10勝利得点
7. Bernhard von Weimarを除去すると20勝利得点
8. Gustav Adolphusを除去すると40勝利得点

[22. 0] プレイヤーズノート

スウェーデン軍プレイヤー

明らかにスウェーデン軍プレイヤーには、迅速で効果的な攻撃が必要である。スウェーデン軍は数の優位、特に歩兵の優勢を有している。しかしながら、勝利ポイントを考慮した場合、皇帝軍に可能な限り決定的な打撃を与える必要がある。時間の浪費はスウェーデン軍の優位を減じるだけでなく、ヴァレンシュタインの失策であった皇帝軍の分割がパッペンハイムの軍団の到着によって補正されることにより、皇帝軍の強化をもたらす。

スウェーデン軍には、成功裏に遂行できれば勝利をもたらす2つの基本戦略がある。1つは皇帝軍の最強の部分ーリュツェンを見下ろす丘と中央に展開する皇帝軍の大砲を目指すことである。ヴァレンシュタインの大砲のいずれかのグループを捕獲することができれば、皇帝軍は持ちこたえられない状況に置かれていることになるであろう。また、皇帝軍に留まって戦うことを強いることができ、強力ではあるが数が少ない皇帝軍の歩兵を数に勝ったスウェーデン軍歩兵の攻撃にさらさせることができる。しかし一方では、敵の最強の部分に攻撃することから、スウェーデン軍は返り討ちにあうリスクがある。大量の大

砲による集中砲火は脅威であり、スウェーデン軍の初期の攻撃がうまくいかず皇帝軍がその大砲をもって反撃を加えた場合には、スウェーデン軍の損害は重大なものとなるだろう。

スウェーデン軍のとりえるもう1つのオプションは、皇帝軍の強力な部分への直接攻撃を避け、皇帝軍左翼を攻撃することである。戦場中央へ斜めに進むことでヴァレンシュタインの砲撃をかなり避けることができるだろう。この用心深い方法によりスウェーデン軍は砲弾に妨げられずに敵歩兵に接近することができるが、この方法は時間がかかるものである。この方法をとった場合、皇帝軍のモラル崩壊を起こせるか否かにより勝敗が決する。皇帝軍をモラル崩壊にさせるためには、できる限り多くの敵歩兵ユニットを一つ一つは弱体であるが数が多いスウェーデン軍ユニットにより捕捉することが必要である。広く均等に圧力を加えることでスウェーデン軍が混乱に陥る前に皇帝軍が混乱状態となるであろう。そして十分な時間がありスウェーデン軍が騎兵の予備を保持していた場合、上手に指向された騎兵突撃が皇帝軍の前線を突き破り、ヴァレンシュタイン軍のモラルを崩壊させ、スウェーデン軍が壊滅させられていない場合にはグスタフに勝利がもたらされるであろう。

皇帝軍プレイヤー

皇帝軍の4分の1はHalleとLutzenの間の道路に沿って長く引き伸ばされていることから、皇帝軍プレイヤーのとりうる戦略の幅は少ない。攻撃は明らかに問題外である。戦略といえるようなものがあるとすれば、嵐のような敵襲を切り切り、スウェーデン軍の前進を妨げる霧の発生を祈り、パッペンハイムの迅速な到着を望むことであろう。

イニシアティブを持っていないため、皇帝軍は概ねスウェーデン軍の行動に反応することとなる。スウェーデン軍が早朝に霧の中で中央の丘に対する直接攻撃を実施した場合、皇帝軍は全力をもってそこを死守しなくてはならない。大砲は退却できず、破壊することもできないので所期配置の場所で防衛しなくてはならない。幸い右翼は固く守られており、側面攻撃も受けにくい。スウェーデン軍の持つ4対3で数の優位をもってしても皇帝軍右翼への直接攻撃はリスクが大きい。スウェーデン軍がそこを直接攻撃してきた場合、狭い戦闘正面と大砲の支援による反撃により、少ない代償でスウェーデン軍の歩兵に大きなダメージを与える機会を逃すべきではない。

スウェーデン軍が皇帝軍の大砲を避けて皇帝軍左翼に機動する場合、皇帝軍は「待ち」のゲームを強いられる。パッペンハイムの騎兵の到着までは、皇帝軍の左翼は戦力不足により戦線を維持し、敵の前進を受け流すことが困難となるほどの圧力を受けるだろう。このようなスウェーデン軍の機動に対しては、初期配置地点に留まるよりも計画的な退却により封じ込める方が良いだろう。戦線を維持することにあらゆる努力を払わなくてはならない。しっかりとしたZOCがなければ、敵の騎兵が戦線の切れ目から雪崩れ込み突破口を拡大するかもしれない。願わくばスウェーデン軍が輜重車に接近する前にパッペンハイムの部隊が登場し、敵の主力がシフトせざるをえなくなるようになってもらいたいものである。輜重車は戦わずして捕獲されることは避けるべきであるが、スウェーデン軍が樹木に攻撃してきた場合、守るのは難しい。輜重車の捕獲は大砲の捕獲よりもあらゆる点で重要ではないにも関わらず、スウェーデン軍にとり高くつくものとする事ができる。

スウェーデン軍がどのような戦略をとったとしても、皇帝軍はいくつかのポイントを常に考慮する必要がある。第1に皇帝軍の歩兵が数で劣勢であることが挙げられる。歩兵を浪費することは慎み、歩兵の損害とモラル崩壊レベルに注意を払う必要がある。一般的に歩兵は集中させておくのがベストである。動きの遅い皇帝軍がスウェーデン軍に出し抜かれないように注意

を払うことも必要である（たとえば一方の翼で皇帝軍から離れるように機動した後、もう一方の翼に強襲をかけるべく急行することが考えられる）。最後にスウェーデン軍の騎兵における劣勢を利用することを試みるべきである。できるかぎり多くのスウェーデン騎兵を拘束し、スウェーデン軍に圧力を加えるべきである。1対1の騎兵の消耗率であれば、皇帝軍に有利な結果をもたらす。

両軍プレイヤー共通

戦線を維持することが大切である。これにより1つの友軍ユニットを攻撃しうる敵ユニットの数を減少させ、また、混乱したユニットを安全に後送り戦線後方で回復を試みることができる。指揮官ユニットは、安全と混乱回復における修正の効率を考慮して配置することが重要である。友軍ユニットが大砲の射線を妨害することには、過度に配慮すべきではない。敵の騎兵の襲撃から大砲を守るために、大砲の前方で防御することは良い方法であることが多い。

[23.0] デザイナーズノート

リュッツェンとブライテンフェルト (Strategy & Tactics誌の55号の付録) は、Napoleon At Warシステムに根本的な修正を加えて計画されたThirty Years War Quadのゲームシステム開発におけるフラッグシップ・シナリオであった。流動的なZOC、CRTにおける後退の戦闘結果の混乱への変更、大砲のルール、指揮官のルールが修正点の重要なものである。これらの修正はナポレオンの時代と17世紀のヨーロッパにおける戦争の違いを再現するために採用された。ZOCルールとCRTはこの時代の軍隊の鈍重で固定的な隊形を再現するためのものである。一度混乱すると回復させることは困難であり、敵の圧力を受けている状況ではほとんど回復不能であった。当時の軍隊が持つ問題点の一つは、NCO等の中間的な士官を欠いていたことである。中間的な士官は、比較的小さいサイズの戦闘団が発展するに従って、主にナポレオンの時代に増加したものである。上級指揮官の重要性については、指揮官のルールで表している。大砲のルールは、当時の小規模で洗練されていない技術・能力を反映したものである。

リュッツェンのシナリオをデザインするにあたっての最もトリッキーな問題は、グスタフ・アドルフの戦死をどう扱うかという問題であった。史実においてはグスタフの戦死はスウェーデン軍のモラルに明らかに重大な影響を与えた。しかし奇妙なことにその影響は通常考えられるものとは反対に作用した。スウェーデン軍プレイヤーが、自軍のモラルを向上させるために意図的にグスタフを死地に送り込むことを避けるためにどのようなルールをデザインすべきなのか。グスタフの戦死が早朝の損害が少ない時点またはスウェーデン軍が勝っている場面で起こった場合、スウェーデン軍のモラルは低下するであろうと仮定し、スウェーデン軍が負けている局面でグスタフが戦死した場合、史実どおりにスウェーデン軍のモラルが上昇するだろうと仮定することにした。これはある種の心理学の採用であり、プレイアブルなものとなった。勝っているスウェーデン軍プレイヤーは意図的にグスタフを戦死させることを避けるだろう。

スウェーデン軍プレイヤーは、不確実なモラル上昇の試みのために40勝利得点を投げ出す前に熟考すべきである。不確実な状況設定は、グスタフ・アドルフがプロテスタント連合をもって新秩序のもとでの平和をもたらすことも、ヴァレンシュタイン伯が再活性化した皇帝の権威のもとに旧秩序による平和をもたらすこともなく、複雑で破壊的な戦闘がさらに血まみれの16年が続いた史実を反映したのとなっている。破滅的で無意味な結果をもたらすかもしれない賭けに出るような状況は、めつ

たにないであろう。このような徹底的な不確実性を再現する上で、王の戦死のルールはこのゲームに適合したのとなっている。

ネルトリンゲン 1634年9月6日

皇帝軍の大勝利

[14.0] イントロダクション

ネルトリンゲンは、グスタフの指揮下にあったホルンとザックス・ヴァイマルのベルンハルト大公の連合指揮下にあるスウェーデン軍と、スペイン=神聖ローマ帝国連合の皇帝軍の間で戦われた会戦の連隊レベルのシミュレーションである。会戦は現在のバヴァリアにあるドナウ川に近い戦略的に重要な町であるネルトリンゲンの郊外で戦われた。史実では皇帝軍の完全勝利となり、皇帝側の力が大幅に増大した。この会戦によりスウェーデンの軍事的優位性は失われ、三十年戦争の本質をフランスとハプスブルグとの戦いへと変化させた。

[15.0] 初期配置

概要：1634年9月6日06:00時点における皇帝軍とスウェーデン軍の配置がマップ上に印刷されている。プレイヤーはマップに示された通りにユニットを配置する。両軍ともに援軍を受け取ることはない。

[15.1] 歴史的な所期配置

個別の連隊が1634年9月6日にどこに位置していたのか興味を有するプレイヤーは以下の情報を参照されたい。これはゲームをプレイする上では必要ない。以下のリストでは、ユニットの名称と配置ヘクスが示されている。

[15.11] 皇帝軍

歩兵：1/Lombard(4305), 2/Lombard(4306), 3/Lombard(4307), 1/Neapolitain(4308), 2/Neapolitain(4309), 6/Neapolitain(4309), 1/Spanish(4612), 2/Spanish(4613), 4/Spanish(4816), 1/German(4203), 2/German(4204), Lorrainer(4314), 3/German(4414), 4/German(4514), Burgundian(4516), 5/German(4725), 6/German(4726), 7/German(4824), 8/German(4826)

騎兵：1/Ferdinand(4713), 2/Ferdinand(4714), 1/German(4101), 2/German(4102), 3/German(4103), 4/German(4201), 5/German(4202), 6/German(4304), 7/German(4205), 8/German(4206), 9/German(4207), 10/German(4208), 1/Lombard(4209), 2/Lombard(4210), Lunato(4211), 11/German(4301), 12/German(4302), 13/German(4303), 6/Spanish(4404), 1/Spanish(4311), 2/Spanish(4312), 3/Spanish(4313), Toralto(4401), San Sorreno(4402), Fuenclara(4412), Torrecula(4413), 4/Spanish(4615), 5/Spanish(4616)

[15.12] スウェーデン軍

歩兵：1/Kanzow(3306), 2/Kanzow(3307), 1/Weimar(3308), 2/Weimar(3309), 1/Thurn(3103), 2/Thurn(3203), 1/Pfuls(3304), 2/Pfuls(3310), 1/Withzum(3311), 2/Withzum(3312), 1/Crotz(3313), 2/Crotz(3314), 1/Horn(4324), 2/Horn(4325), 1/Gelbe(4326), 2/Gelbe(4227)
騎兵：Horn(4325), Weimar(3308), Hockirche(4328), Beckermann(3205), Graz(3210), Rostain(3211), Spreuter(3212), Uslar(3213), Goldstain(4227), Wunsch(4226), Donhoff(4127), Courville(3111),

Brandensein(3207), Brandenburg(3208), Ernil(3209),
Eheim(3112), Duadel(3113)

[13.13]指揮官

皇帝軍: Piccolomini(4202), Gallas(4308), Leganes(4613)
スウェーデン軍: Rostain(3211), Saxe-Weimar(3308),
Horn(4325)

[15.14]大砲: 地図上に示されている通りに配置する。大砲に
識別コードはない。

[15.2]プレイの手順

[15.21]スウェーデン軍プレイヤーが第1プレイヤーとなる。
スウェーデン軍が毎ターン第1プレイヤーとなる。

[15.22]ゲームは10ゲームターンよりなる。1ゲームターンは
実際の45分を表す。

[16.0]先制攻撃

概要: 第1ゲームターンにおいてスウェーデン軍の歩兵の戦闘
力とスウェーデン軍指揮官の指揮能力値は攻撃においてのみ3
倍化される。騎兵ユニットの戦闘力は変化しない。第2ゲーム
ターン以降において戦闘力が増加することはない。

[17.0]スウェーデン騎兵の突撃

コメント: 皇帝軍の騎兵は、友軍歩兵の前に前進し、敵軍に小
銃を発射した後に戦線に戻るカラコール戦術を採用した。一方、
スウェーデン軍の騎兵はサーベルを振りかざして突撃を敢行す
るよう訓練されていた。このスウェーデン騎兵の戦術は、一般
的に有効であり、既に攻撃にさらされている歩兵の隊列に対し
て特に効果を発揮した。

概要: スウェーデン軍プレイヤーの任意でスウェーデン騎兵ユ
ニット (のみ) は敵の混乱した歩兵ユニットに対する攻撃にお
いて戦闘力を2倍にすることができる。

[17.1]制限

混乱した敵歩兵ユニットのみを攻撃するスウェーデン騎兵ユ
ニットのみがこの選択をすることができる。

[17.12]騎兵突撃は任意であるが、ある騎兵ユニットが突撃を
行う戦闘において、他の自軍騎兵ユニットは突撃を行わずに攻
撃に戦闘に参加することはできない。スウェーデン軍プレイヤ
ーは戦闘解決のサイ振りをする前に騎兵突撃を行うか否かを宣
言する。

[17.13]歩兵及び指揮官は任意に騎兵突撃が行われる戦闘に参
加することができるが戦闘力が倍化するの突撃を行う騎兵ユ
ニットのみである。

[17.14]戦闘結果に関係なく、突撃を行った騎兵ユニットは戦
闘終了時に自動的に混乱する。これは突撃を実施した騎兵ユ
ニットに課される唯一の不利な事項である。

[17.15]自軍歩兵ユニットが騎兵突撃を伴う攻撃に参加した場
合、双方混乱の戦闘結果(8.61参照)における損害吸収に自動的
に混乱する騎兵ユニットを用いることができる。

[18.0]モラル崩壊レベル

概要: モラル崩壊を判定するにあたり、両軍は歩兵と騎兵を別
の категорияとして判断する。歩兵と騎兵は独立したものとし
てモラル崩壊の判定を行う。

手順: モラル崩壊レベルはユニットの категория 別に設定され
ている。戦闘力の喪失により生じる両軍のモラル崩壊ポイント
は合計して記録される。両 categoria の除去されたユニットの
戦闘力の合計が categoria 別に設定されたモラル崩壊レベル以
上に達した場合、その categoria に属するユニットはモラル崩

壊状態となる(18.3参照)。

[18.1]モラル崩壊レベル

ユニット・ categoria	レベル
皇帝軍騎兵ユニット	100
皇帝軍歩兵ユニット	125
スウェーデン軍騎兵ユニット	75
スウェーデン軍歩兵ユニット	100

例: スウェーデン軍の除去されたユニットの戦闘力の合計が60
戦闘力であった。さらに15戦闘力の損失を被った場合、損失は
75戦闘力に達する。これによりスウェーデン軍騎兵ユニットの
 categoria に属するユニットのモラル崩壊もたらされる。さ
らにスウェーデン軍が25戦闘力分のユニットを失った場合、レ
ベルは100ポイントに上昇する。この結果、スウェーデン軍歩
兵の categoria に属するユニットもモラル崩壊することとなる。

[18.2]モラル崩壊の発生

[18.21]ある軍またはその categoria がモラル崩壊となった場
合、その効果はゲーム終了時まで継続する。

[18.22]一方または両方の軍が、全ての categoria または一方
の categoria がモラル崩壊に陥る可能性がある。敵軍が先にモ
ラル崩壊に陥った場合でも、上記の条件の下では軍はモラル崩
壊となることを避けられない。

[18.3]モラル崩壊の影響

[18.31]ルール11.1の代わりに以下のルールが適用される。所
属する categoria (18.1参照) がモラル崩壊レベルに達している
混乱したユニットは、混乱回復をすることができない。さらに
このような混乱ユニットは、そのプレイヤーターンの終了時に
指揮官カウンターとスタックしていない場合、殲滅されたもの
とされ、プレイから除かれる。

[18.32]所属する categoria がモラル崩壊レベルに達している
かまたは超過している混乱ユニットは、1ゲームターンに地形
に関わらず4ヘクスの移動ができる。

[18.33]ある軍の1つの categoria がモラル崩壊状態となった
場合、敵のモラル崩壊レベルが両方の categoria とともに25戦闘
力分上昇する。ただし既にモラル崩壊となっている categoria
はモラル崩壊のままである。

[19.0]勝利条件

概要: ゲーム終了時により多くの勝利ポイントを得ていたプレ
イヤーが勝者となる。勝利ポイントは敵指揮官の除去、敵戦闘
力の撃破、ゲーム終了時に保持している敵の大砲により得られ
る。勝利ポイント表を参照のこと。

手順: プレイヤーは紙片にそれぞれの勝利ポイントを記録する。
勝利ポイントは勝利ポイント表に示された条件を満たすことで
得られる(19.1参照)。ゲーム終了時に各プレイヤーの得た勝利
ポイントの合計を比較し、多いほうのプレイヤーが勝者となる。

[19.1]勝利ポイント表

1. 除去した敵騎兵ユニットの戦闘力ごとに1勝利ポイント
2. 除去した敵歩兵ユニットの戦闘力ごとに2勝利ポイント
3. 除去した敵指揮官ユニットの指揮能力値ごとに5勝利ポ
イント
4. 捕獲した敵大砲カウンターにつき10勝利ポイント

[19.2]勝利レベル

勝者の獲得した勝利ポイントを敗者の勝利ポイントで割り、
勝利レベル表(19.3)を参照し勝利レベルを決定する。

[19.3]勝利レベル表

勝者の勝利得点と敗者の勝利得点の比により決定する。

- 引き分け : 1対1 または
勝者の勝利ポイントが100未満のとき
- 辛勝 : 1対1を超え1.25対1未満のとき

実質的勝利： 1.25対1以上1.5対1未満のとき
決定的勝利： 1.5対1以上のとき

[20.0] デザイナーズノート

ネルトリンゲンは17世紀の戦術家にとり標準的な展開を見せた戦闘と異なっていたことが幸いして、その地形に関して良い情報源が利用可能であった。地形はスウェーデン軍が比較的的安全に軍を分割することを可能にしている。

史実ではスウェーデン軍は一日の大半を通じてイニシアティブを保持していた。このことからスウェーデン軍の戦術的な柔軟性を考慮してスウェーデン軍のユニットには高い移動力を与えることとした。スウェーデン軍とスペイン軍の歩兵ユニットには、その有能で熟練した組織に配慮して高い戦闘力を与えた。スペイン軍以外の皇帝軍ユニットは質が疑わしいことから、低い戦闘力を与えるにとどめた。神聖ローマ帝国皇太子フェルディナント及び彼のいとこにあたるスペイン皇太子のフェルディナントといった皇帝軍の上級指揮官はカウンター化されていない。両者は軍事的な経験が不足していたことから、終日

Shoenfeldの高地において軍隊に大まかな指示を与えるにとどめ、賢明なことに命令を下す権限を経験豊富な部下に委任した。[15.0] 所期配置について：所期配置に関する情報は不十分であり、多くの困難をもたらした。9月までに両軍の編成は行軍とその対応のための行軍を経て部隊の識別が困難となっている。ゲームで採用した所期配置はこの開戦を詠った17世紀のラテン語の詩を含めて多くの資料を参照した。

[16.0] 先制攻撃：ネルトリンゲンの戦いに参加した両軍の兵士の多くはリュッツェンの戦いを経験したベテランであった。ネルトリンゲンの戦いはリュッツェンの戦い以後で最初の大きな戦いであり、リュッツェンにおける勝利によりスウェーデン軍は先制攻撃を決意した。

[18.0] モラル崩壊レベル：戦闘が行われた時、両軍ともに最後に糧食を奪ってから長い時間辺境で作戦行動を行っていたため、かなり消耗していた。このため、両軍ともに大規模な戦闘を行うという熱意を欠いていた。このことは特に数において劣勢であったスウェーデン軍において顕著であった。

[19.0] 勝利条件：敵ユニットの除去と大砲の捕獲に対し高い勝利得点が与えられている。歴史的には、全面にわたる攻勢の圧力にスウェーデン軍が屈したため、皇帝軍が決定的な勝利を得た。

戦略ノート

戦闘は前半と後半の2つの局面に分かれ、「アクションとリアクション」の本質が存在する。スウェーデン軍はイニシアティブを有しているものの、皇帝軍に対し数において劣っており戦闘力も低くなっている。皇帝軍の左翼を形成することとなる丘に対するホルンの攻撃は、第1ターンにおけるスウェーデン軍のアドバンテージを考慮すると必須のものである。幸運があればホルンの部隊は丘を奪取できるだろう。しかし他の場所では、状況は厳しいものとなるだろう。残りのスウェーデン軍が前進することによりスウェーデン軍の大砲はスクリーンされることとなり、スウェーデン軍に比較優位を与える。多くの場合、ザクセン・ヴァイマルは防御に徹し、ホルンに接触を試みうる皇帝軍を引き付けることが適当であるだろう。（これは史実においてスウェーデン軍が試みようとした作戦である。ホルンの攻撃が大損害を出して追い払われたことにより、これは失敗に終わった。）スウェーデン軍プレイヤーは、敵ユニットを混乱させるために大砲を用いるべきであり、機会があれば戦列の北部全体または一部を前進させることを考慮すべきである。機動が必要となった場合にはスウェーデン軍の高い移動力が優位に働くことを覚えておくべきである。

皇帝軍プレイヤーは、戦闘の局面に反応しなくてはならない。精強なスペイン軍歩兵を含むかなりの数のユニットが、ホルンに対抗するために南方へ転進する必要がある。このことは、スウェーデン軍が斜面の後方及びAllbuchの大砲の守備を固め、その配置を強固なものとしたら、直ちに行われるべきである。このために必要となる戦力は、スウェーデン軍の先制攻撃の戦果により変化するが、大抵は丘全体を失うリスクを犯すよりは、十分以上の戦力を送った方がよい。戦列の右翼及び中央は、前進してスウェーデン軍に対する全面的な突撃を準備しなくてはならない。できればこの攻撃が、左翼におけるスウェーデン軍撃退によるスウェーデン軍をモラル崩壊寸前のタイミングで行われることが望ましい。

戦術ノート

移動時におけるZOC喪失の影響に最大限の配慮を払わなくてはならない。ZOCによってのみ移動に影響を与える。側面攻撃を受けることを避け、混乱したユニットを回復させるための安全地帯を設けるためには、ユニットによる戦列を維持することが不可欠である。このことは、防御されていない大砲が容易に捕獲され、不用意なプレイヤーに最大限の不幸をもたらすことから特に重要である。敵ユニットを除去するためには、基本的に2つのステップよりなる。このことは、戦闘結果表における不確実性及び防御時の大砲の大きな効果と相まって、ある程度の時間、状況を不確定なものとする。このことからプレイヤーは常に予備を保持する必要があり、予備は移動力の大きい騎兵とするべきである。指揮官は必要な場合のみに用いるべきである。攻勢をかけているのではなく、指揮官は戦列後方で混乱ユニットの回復に努めるべきである。ゲームシステムは柔軟であり、プレイヤーは、混乱した敵ユニットを攻撃する代わりに自軍のZOCに入れることで回復を妨害することなど、様々な戦術を試みることができる。

ロクロワ 1643年5月19日

スペインの優越の終焉

[14.0] イントロダクション

ロクロワは、三十年戦争の決定的な戦いの作戦・戦術級シミュレーションである。ロクロワにおいて「無敵」スペイン軍とその精強なテルシオは息の根を止められた。ロクロワに登場したより小規模で柔軟な戦術単位は、フランス革命戦争までの時期の戦争の主役となった。

[15.0] 初期配置

概要：1643年5月19日08:00時点におけるスペイン軍とフランス軍の配置がマップ上に印刷されている。プレイヤーはマップに示された通りにユニットを配置する。両軍ともに援軍を受け取ることはない。

[15.1] 歴史的な所期配置

個別の連隊が1643年5月19日にどこに位置していたのか興味を有するプレイヤーは以下の情報を参照されたい。これはゲームをプレイする上では必要ない。以下のリストでは、ユニットの名称と配置ヘクスが示されている。

[15.11] フランス軍

1/Fusilliers (1825), 2/Fusilliers (1823), Guiche (1822), La Ferte (1821), Baunau (1820), Clauiere (1819), Suilly (1810), Coeslin (1809), Lenoncourt (1808), m. de Camp (1807), Royal (1806), Gardes (1706), 1/Croatian (1705),

2/Croatian(1704), Arcourt(1922), Hendricourt(1921), Marolle(1920), Notas(1919), Leschelle(1911), Sillait(1909), Menneville(1907), Rodore(1906), French(1905), Chac(2117), Gendarmes(2115), Sirot(2112), Despendin(1814), Seneterre(1821), D'Enghien(1812), Gassion(1807), Piedmont(1818), Rambure(1817), Bourdonne(1816), 1/Molandin(1815), 2/Molandin(1814), Persen(1813), la Marine(1812), 3/Picardie(1811), Bussy(1918), Langeron(1917), Roll(1916), Escossoie(1915), Vatteville(1914), Vitame(1913), Veruins(1912), Roi jaax(2116), Watteville(2114), Harcourt(2113)

[15.12] スペイン軍

ロクロワの戦いにおけるスペイン軍の配置に関する詳細な情報は入手不能となっているため、ゲームにおける配置は恣意的なものである。ゲームにおける戦闘序列は、大規模な戦闘集団をゲームスケールにあわせて分割したものである。マップ上の表示に従いユニットを配置されたい。

[15.2] プレイの手順

[15.21] フランス軍プレイヤーが第1プレイヤーとなる。フランス軍が毎ターン第1プレイヤーとなる。

[15.22] ゲームは14ゲームターンよりなる。1ゲームターンは実際の45分を表す。

[16.0] 騎兵突撃

コメント：パイク兵の方陣の騎兵に対する効果は、騎兵の攻撃力にある程度組み込まれている。以下のルールは混乱した軍隊に対する騎兵の圧倒的な効果を反映するためのものである。

概要：攻撃側プレイヤーの任意により、混乱した敵ユニットまたはモラル崩壊している敵軍に対する攻撃を実施する騎兵ユニット（のみ）の攻撃力を2倍にすることができる。

[16.1] 制限

[16.11] 混乱した敵歩兵ユニットまたはモラル崩壊状態にある敵歩兵ユニットのみを攻撃する騎兵ユニットのみがこの選択をすることができる。

[16.12] 騎兵突撃は任意であるが、ある騎兵ユニットが突撃を行う戦闘において、他の自軍騎兵ユニットは突撃を行わずに攻撃に戦闘に参加することはできない。攻撃側プレイヤーは戦闘解決のサイ振りをする前に騎兵突撃を行うか否かを宣言する。

[16.13] 歩兵及び指揮官は任意に騎兵突撃が行われる戦闘に参加することができるが戦闘力が倍化するの突撃を行う騎兵ユニットのみである。

[16.14] 戦闘結果に関係なく、突撃を行った騎兵ユニットは戦闘終了時に自動的に混乱する。これは突撃を実施した騎兵ユニットに課される唯一の不利な事項である。

[16.15] 自軍歩兵ユニットが騎兵突撃を伴う攻撃に参加した場合、双方混乱の戦闘結果(8.61参照)における損害吸収に自動的に混乱する騎兵ユニットを用いることができる。

[17.0] ベックの到着（選択ルール）

概要：戦闘が行われたとき、ベック指揮下のスペイン軍の小部隊がデ・メロ將軍と連携して行動していた。戦闘が行われている間、両軍は友軍の到着を切望していた。史実ではベックの到着はデ・メロが敗退した直後であり、戦闘に参加することはできなかった。

手順：第9ターン以降の毎ゲームターンの開始時にスペイン軍プレイヤーはサイコロを1個ふる。サイの目が1, 2, 3, 4のときには、ベックの部隊はそのゲームターンには到着しない。サイの目が5のときは、(1)-6, 4-6, 6-6がそれぞれ1ユニット

トずつ到着する。サイの目が6のときは、8-2が2ユニット、及び(1)-6, 4-6, 6-6がそれぞれ1ユニット到着する。一旦5または6の目が出た場合、スペイン軍はその後の増援を受けることができず、以後のターンにはサイふりを行わない。

[17.1] 制限

[17.11] ベックの部隊を表すために、既に除去された同じ能力のユニットを用いること（可能であれば、ユニットを自作しても良い）。

[17.12] 指定されたユニットは、サイふりを行ったターンにマップに登場する。ユニットはスペイン軍の移動フェイズにヘクス0110から0118（両ヘクスを含む）の間から登場する。

[17.13] 増援ユニットは既に地図上に存在するユニットと同様に移動し、戦闘に加わることができる。

[17.14] 増援ユニットは登場ヘクスに配置されることで1移動ポイントを消費する。登場ヘクスにおいてユニットはスタック制限を越えることができるが、移動フェイズ終了時にはスタック制限を守らなくてはならない。

[17.15] ユニットの敵ユニットが存在するヘクスから登場することはできない。しかしながら敵のコントロールするヘクスに登場することはできる。

[18.0] 指揮官の効果の増加（選択ルール）

概要：リアリズムを増すために（プレイアビリティは低下するが）、指揮官の効果をより正確に反映させる以下のルールを用いることができる。このルールは、戦闘及び混乱回復における指揮官カウンター効果を指揮官能力値に等しい数のヘクス内に拡大するものである。ヘクス数を数えるときには指揮官自身のいるヘクスは数えない。このルールを採用した場合でも、戦闘時に指揮官能力値を受け取ることができるユニットは1ユニットのみである（このユニットは指揮官とスタックしている必要はない）。指揮官ユニットが影響を与える場所にある2つ以上のユニットが攻撃を受けた場合、いずれか1ユニットのみが指揮官の能力値を戦闘力に加えることができる。指揮官とスタックしたユニットが攻撃を受けた場合は、指揮官の能力値はスタックしているユニットに対してのみ加えることができる。

[19.0] モラル崩壊レベル

概要：モラル崩壊を判定するにあたり、両軍は複数のカテゴリー別に判断する。あるカテゴリーは他のカテゴリーとは別個にモラル崩壊になる。いずれかのカテゴリー又は全軍がモラル崩壊した場合、相手プレイヤーは勝利ポイントを獲得する（勝利ポイント表参照）。

手順：モラル崩壊レベルはユニットのカテゴリー別に設定されている。戦闘力の喪失により生じる両軍のモラル崩壊ポイントは合計して記録される。一方の軍の除去されたユニットの戦闘力の合計がカテゴリー別に設定されたモラル崩壊レベル以上に達した場合、そのカテゴリーに属するユニットはモラル崩壊状態となる(11.0及び16.0参照)。

[19.1] モラル崩壊レベル

ユニット・カテゴリー	レベル
スペイン軍騎兵ユニット	100
イタリア軍、ドイツ軍、ブルガンディー軍 (ベック軍含む) 歩兵ユニット	110
スペイン軍、ワロン軍歩兵ユニット	125
フランス軍歩兵ユニット(除Roi jaax)	82
フランス軍騎兵ユニット、Roi jaax歩兵	90

例：フランス軍の除去されたユニットの戦闘力の合計が76戦闘力であった。さらに6戦闘力の損失を被った場合、損失は82戦

闘力に達する。これにより「フランス軍歩兵ユニット」の категорияに属するユニットのモラル崩壊がもたらされる。さらにスウェーデン軍が8戦闘力分のユニットを失った場合、レベルは90ポイントに上昇する。この結果、フランス軍のもう一方の категорияである「フランス軍騎兵ユニット、Roi Jaux歩兵」に属するユニットもモラル崩壊することとなる。

[19.2]モラル崩壊の発生

[19.21]ある軍またはそのcategoryがモラル崩壊となった場合、その効果はゲーム終了時まで継続する。

[19.22]一方または両方の軍が、全てのcategoryまたは一方のcategoryがモラル崩壊に陥る可能性がある。敵軍が先にモラル崩壊に陥った場合でも、上記の条件の下では軍はモラル崩壊となることを避けられない。

[20.0]勝利条件

概要：第14ゲームターン終了時により多くの勝利ポイントを得ていたプレイヤーが勝者となる。勝利ポイントは敵指揮官の除去、敵戦闘力の撃破、ゲーム終了時に保持している敵の大砲により得られる。

手順：プレイヤーは勝利ポイント表に基づき勝利ポイントを獲得する。ゲーム終了時にプレイヤーは勝利得点を合計し、多くを得た側の得点から少ない側の得点を差し引く（これを勝利マージンと呼ぶ）。より多くの勝利得点を得たプレイヤーは勝利レベル表を参照し、勝利レベルを決定する。

[20.1]勝利ポイント表

[20.11]スペイン軍が獲得する勝利得点

1. 除去した敵ユニット（モラル崩壊した歩兵を除く）の戦闘力ごとに1勝利ポイント
2. 除去した敵のモラル崩壊した歩兵ユニットの戦闘力ごとに2勝利ポイント
3. 捕獲しゲーム終了時に保持している敵大砲カウンターにつき5勝利ポイント
4. フランス軍の一方（のみ）のcategoryをモラル崩壊させた場合15勝利ポイント
5. フランス軍の全categoryをモラル崩壊させた場合20勝利ポイント
6. D'Enghienを除去すると20勝利ポイント
7. Gassonを除去すると10勝利ポイント
8. Senterre及びDespendinを除去すると一方につき5勝利ポイント

[20.12]フランス軍が獲得する勝利得点

1. 除去した敵ユニット（モラル崩壊した歩兵を除く）の戦闘力ごとに1勝利ポイント
2. 除去した敵のモラル崩壊した歩兵ユニットの戦闘力ごとに2勝利ポイント
3. 捕獲しゲーム終了時に保持している敵大砲カウンターにつき5勝利ポイント
4. スペイン軍の1又は2のcategoryをモラル崩壊させた場合15勝利ポイント
5. スペイン軍の全categoryをモラル崩壊させた場合25勝利ポイント
6. de Melosを除去すると15勝利ポイント
7. Yenborgを除去すると10勝利ポイント
8. Fontaire, d'Albuquerque（及びBeck）を除去すると1につき5勝利ポイント

[20.2]勝利レベル表

勝利得点差	勝利レベル
0-5 VP	引き分け
5-15VP	辛勝

16-29VP	実質的勝利
30VP以上	決定的勝利

[21.0]デザイナーズノート

[15.0]初期配置：一次資料及び近い時代の資料をより重視した。フランス軍の戦闘序列については資料が豊富にあり、入手が容易であった。一方、スペイン軍の戦闘序列は、調査開始直後につまずいた（ロクロワにおけるスペイン軍に関する資料は問い合わせた図書館に置いていなかった）。このため実際の部隊名称は記載されていない。しかしながら部隊の戦力、国籍及び配置に関しては、戦闘序列は多くの資料により確認した正確なものである。

[16.0]騎兵対歩兵の特別ルール：デザイナーは当初、このルールを基本ルールとすることを提案していた。しかしながらこのゲームシリーズの戦闘序列に含まれる軍の戦術ドクトリンに変更を認めることが必然であることが判明した。結局、このルールは個々のシナリオの特別ルールとして採用されることとなった。本ルールの序文にあるとおり、デザイナーは当時の硬直した戦闘序列における混乱した歩兵部隊に対する騎兵突撃の効果を反映させるために騎兵の戦闘力を修正することは必要であると感じている。

[18.0]指揮官の効果の増加：このルールはこのゲームシステムの中で指揮官の効果及びその効果の到達範囲である指揮範囲をよくシミュレートしている。モラル崩壊ルールと合せることで、複雑すぎるために採用されなかったオリジナルの士気に関するルールを復元している。テストプレイにおいて移動における指揮官の効果についての実験が行われた。これは最も高い指揮能力を持つ指揮官ユニットの指揮範囲内にあるユニットが最初に移動し、次に2番目に高い指揮能力の指揮官ユニットの指揮範囲内にあるユニットが移動していくというものであった。全ての指揮官の指揮範囲内にある全てのユニットが移動した後に戦闘フェイズがあるということになる。プレイヤーは自由に指揮官の効果を実験してほしい。このゲームシステムは多くの変更点を受け入れることができる柔軟なものであるから。

[19.0]モラル崩壊レベル：現在のモラル崩壊のルールはテストプレイ段階から採用されていたが、両軍の平均モラルレベルを用いるよりシンプルなシステムの採用も可能であった。しかしながら、現在のシステムの方が史実における戦況の再現性に優れているとデザイナーは判断した。また現在のシステムの方がゲームをより興味深いものとしている。軍の一部がモラル崩壊した敵の撃破により得られる勝利ポイントを引き下げることにより、シンプルなモラル崩壊システムに用意に切り替えることができる。

[22.0]ヒストリカルノート

1643年の早春、スペイン王フェリペ四世に仕えるフランシスコ・デ・メロ将軍は、27,000名の軍隊でフランス北東部のロクロワの町の攻囲を開始した。フランスの若き指揮官、アンギャン公コンデ親王ルイ二世（フランス史上の偉大な軍人の一人であり、「諸君、国王は死んだ、国王万歳」の言葉で有名である）は、急ぎロクロワの救援のため進軍した。彼の15,000名の歩兵及び7,000名の騎兵よりなる軍隊は、グスタフ・アドルフ及びナッサウ伯マウリッツの教訓を生かして編成され、固定的で堅固なスペインのテルシオに比べ、より機動的で柔軟であった。両軍ともに歩兵を中央に騎兵を両翼にしてロクロワ近郊に展開した。フランス軍右翼の騎兵突撃により戦端が開かれ、これにより敵騎兵を敗走させた。一方、左翼ではフランス騎兵の攻撃

はスペイン騎兵に粉碎され、スペイン騎兵は中央のフランス歩兵に突撃をかけ、フランスの大砲を捕獲した。フランス歩兵はスペイン騎兵の突撃により徐々に退却しはじめたため、アンギャン公はスペイン歩兵を直角状に撃破し、前列のスペインエリート歩兵を後列の練度の劣るドイツやイタリア歩兵と切り離すように軍を左翼へ向け旋回させた。この攻撃によりドイツやイタリアの歩兵が撃破されたため、アンギャン公は大砲を奪還し、デ・メロの騎兵を後方より攻撃した。デ・メロの騎兵はフランス歩兵と交戦状態であったため、この挟撃に対応できず、戦場から逃げ失せた。この時点でアンギャン公に対抗するのは、スペインエリート兵と当時非常に恐れられていたテルシオであるワロン連隊のみとなった。彼らはフランス軍の攻撃を3回にわたり撃退した。アンギャン公は軍を集結し4回目の攻撃を仕掛け、戦闘に最終的に勝利した。

ヒストリカルバックグラウンド

by Joseph Miranda, Strategy & Tactics No. 173, Mar/Apr 1995

戦術

三十年戦争当時の軍指揮官は、戦場において二つの一般的な目標を有していた。第一に敵軍を混乱させること、第二にこれを敗走させて追撃することである。一体性を失った軍は追撃され、撃破されうるものであった。また敵軍が戦場に放棄していく大砲及び輜重の捕獲も関心事であった。

戦列の第一線には指揮下部隊の一部のみを配置することが賢明であると一般に理解されていた。一旦敵と接触すると部隊は組織的でなくなる傾向があった。予備部隊は粉碎された戦列を立て直し、敵の機動に対応し、更に急に発生する戦術的なチャンスを活用する上で重要であった。三列の戦線が最良と考えられていた。第一線が敵を拘束し、第二線がそれを支援し、第三線が予備として考えられていた。

両翼を保護することも重要であった。通常は第一線と第二線に歩兵を、予備と両翼に騎兵を配置した。相互に支援するために歩兵と騎兵はしばしば交互に配置された。

この他、マスケット兵の小部隊を分遣するも行われた。この小部隊は、散兵、襲撃部隊、荒地越えの機動や騎兵への火力支援に用いられた。

リーダーシップは重要であった。指揮官は、最もよく軍を指揮できる場所に位置する必要がある。グスタフ・アドルフのような指揮官は、戦死の危険や戦闘全体の推移を把握できなくなる恐れがあるにもかかわらず、前線で指揮をとった。このことによって指揮下の軍の士気を向上させ、事態の変化に迅速に対応することが可能となった。

下位の将軍は、中央、右翼、左翼、予備等の部隊指揮官としてコマンドコントロールの維持や命令の伝達にあたった。戦闘においては総軍の指揮官との連絡の確保が重要であると考えられていた。

当時の軍隊は多くの場合、部隊が通過できるだけの大きさの間隔を空けて市松模様状に配置された。このことによって戦場における柔軟性が向上した。部隊間の隙間は、敗走状態となった部隊が退却するスペースを与えることにもなった。

戦闘は大砲の一斉砲撃で開始された。砲撃による戦死者は比較的少なかったが、敵の隊形を混乱させるために用いられた。両軍の衝突がそれに続いた。敵軍のモラルを崩壊させ、イニシアティブを得るために、先に攻撃するほうが有利であると考えられていた。しかし、防御側は、隊形を保持できる点において有利であった。騎兵は突破力があり、戦場を迅速に機動できることから、攻撃に適していた。

当時の軍隊は非常に柔軟となりえた。例えば、ブライテンフェルトにおいては、皇帝軍指揮官、スウェーデン軍指揮官の両者とも、両翼の騎兵に戦場を駆け抜けさせ、敵の後方や側面を攻撃させることが可能であった。歩兵部隊もまた、十分に柔軟であった。その縦深な隊形により迅速に移動することや容易に前面を側面に転換することが可能であった。軍全体が市松模様状に配置されることにより、これらは更に容易になった。スウェーデン軍は、軽量砲の改良によって、大砲が歩兵とともに機動し火力支援を行うことができるようにし、攻撃力を増加させた。

将軍たちは戦場に、ある種の精密さを導入しようと試みた。これはローマのVegetiusのような古典的軍事書を読むことにある程度基づいていた。これは一方ではヨーロッパ文明における科学技術、特に数学が重視されるようになったことも反映している。このことは、より精密な大砲の照準の必要性と関連していた。

戦闘力を最大とするような戦場における完璧な隊形を見出すことは可能であるというのが、この当時の考え方であった。次の世紀には、精密な隊形と数学的な機動が戦闘において高く評価されるようになり、この考え方は最高潮に達した。

戦闘における機動には次のものが含まれていた。

単一の戦線における前進：戦列を維持した全体的な前進。

二重包囲：両翼からの敵の包囲。

斜行攻撃：一方の翼への集中による敵方翼の粉碎。もう一方の翼はスクリーニング部隊で保持。

地形による方翼保護：自軍が敵より劣勢のとき採用される。一方の翼を通過不能な地形で保護。もう一方の翼に集中し敵の攻撃を撃退する戦術か、または斜行攻撃を採用。

中央への薄い配置：敵の攻撃を誘導し、敵が捕捉された時点で予備部隊が反撃を実施。

一方の軍がその結合力を失った場合、通常、その軍は戦場から退却しようとした。軍隊の質により、これは秩序ある退却となるか、あるいはパニックしての敗走となる。この時点で戦闘の第二段階である追撃戦がはじまることとなる。退却側は部隊の結合力が失われ脆弱となることから、戦死者の大部分は追撃戦において発生した。

追撃は通常、短時間で終了した。兵士が敵の輜重を略奪するために停止することがその主な原因である。特に辺境地域においては、兵士への支払いが遅れがちになる指揮官の命令によって、敵の輜重の略奪が行われることが多かった。

追撃には心理的面で重要性があった。勝利の報が広がることは重要であった。これにより敵の同盟者が離反することがあった。また、勝者には地方からの支持が集まり、傭兵は勝者の側に寝返った。敵の兵士の忠誠心を得ることも関心が払われた。戦争捕虜に人道的な扱いをすることでより多くの敵軍兵士の離反を可能とし、戦闘によらず敵の力を削ぐことができた。戦場において勇敢に振舞った兵士に対して賞品、金銭、称号や土地（多くの場合、敗者が負担した）を授与することも重要であった。

敗北した軍は、安全な場所か要塞に退却し、再編成して将来の作戦に備えるのが最良であった。敗北の理由付けを行うことが危険な自己欺瞞とみなされていたという事実も重要であった。究極的には、司令官は自分自身に忠実であることが勝利のために必要であった。

皇帝軍

神聖ローマ帝国はしばしば「帝国」と呼ばれ、その軍は「皇帝軍(Imperialists)」と呼ばれたが、その領域はドイツの大部分にボヘミアと北イタリアの一部を加えたものであった。この帝国は常備軍を有していなかった。その代わりに、その領域は

10の軍管区に分割されており、それぞれの軍管区が帝国に兵員を供給することとなっていた。皇帝は17世紀には通常ハプスブルグ家から就いていたが、兵士を募集するには半独立状態にあった領主に誓願するか、帝国議会に資金を要求する必要があった。結果としてヴァレンシュタインのような傭兵隊長を多用することとなった。傭兵隊長は兵士を募集し、戦争を戦うことを皇帝より請け負った。言うまでもなくこのシステムは能率的ではなかった。結局このことから、ハプスブルグ王朝自身がほとんど破滅させられてしまった。しかしながら本来分裂傾向にあった神聖ローマ帝国にとって、傭兵隊長を用いることが当時における最良の対応策であった。

ヴァレンシュタインは皇帝軍を10個中隊よりなる連隊編成に標準化した。1個連隊は3,000名よりなっていたが、戦死や逃亡により減少した。プライトンフェルトの戦いの後、ヴァレンシュタインは1,000名の兵士よりなる大隊編成に軍隊を再編成した。

皇帝軍には大砲が豊富に配備されており、オーストリア軍は大砲を専門の兵科と考えていた。軍人ではなく民間人であるプロフェッショナルの砲術家が商業ギルドから編成された。

オーストリア・ハプスブルグ家は帝国自体の外に多くの領地を有しており、そこから兵士を募集することができた。これらにはハンガリー、クロアチア、セルビアの軽騎兵や歩兵が含まれていた。

スペインの軍事システム

17世紀初頭の第一の軍事力を有していたのはスペインであった。スペインはヨーロッパ、北アフリカ及びアメリカ大陸で一連の輝かしい勝利を飾った精強な軍隊を有していた。スペインの兵士たちは、オランダのような小国が場合によっては強敵となることがあったものの、自軍が不可侵であると考えており、1643年のロクロワの戦いまで一般的な優勢を有していた。

スペイン軍のシステムは有名なテルシオを基礎としていた。テルシオは歩兵の恒常的な隊形として16世紀に編成された。三十年戦争が始まったときには、テルシオは各々150名の中隊15-20個により構成されていた。約3分の1の兵士はパイクを装備していた。残りはマスカット又はより軽量のアルクビューズを装備していた。アルクビューズ装備の兵士は散兵などの分遣任務に適していた。剣と盾、またはハレバルドを装備した兵士を含むこともあった。これらの兵士は軍旗の護衛や長いパイクが扱いにくくなる接近戦向けであった。

通常、テルシオはマスカット兵やアルクビューズ兵に囲まれたパイク兵の集団で構成されていた。パイク兵は通常ヘルメットと何らかのボディアーマーを装備していた。射撃戦は、隊列の前列が敵に向けて発砲した後、再装填するために後方に反転行進することで行われる。その間に後列の兵士が前進し、発砲を行う。敵騎兵の脅威にさらされた場合には、マスカット兵はパイク兵の後方から陣の中心に退いた。パイク兵は、理論上敵の馬を撃退しうる針ねずみ陣を築いた。攻撃時にはパイク兵は武器を構え、敵に接近する「パイクの突進(push of pikes)」を行った。全兵士は剣を装備していたが、マスカット兵は敵と白兵戦を行うことにやや躊躇があった。敵軍、特に敵騎兵により隊形が乱されることがテルシオの主な弱点となった。

テルシオには扱いにくい面もあったが、堅固であった。側面や後方から攻撃された場合でもテルシオは容易に全方位防御をとることができた。テルシオの主な不利な点は、隊形が縦深であることから同時に戦力を発揮できるのが一部に限られることであった。

前の世紀の間にスペインの騎兵は衰退していた。三十年戦争の時点ではスペイン騎兵はレイター(reiter)と呼ばれる銃撃戦術を採用していた(reiterはドイツ語で英語のriderにあたる

が、ピストルを装備した騎兵を意味した)。レイター戦術は騎兵の縦列がゆっくりと敵の隊形に接近し、ピストルやアルクビューズを射撃するものであった。その目的は敵の隊形を混乱させることであった。敵が混乱した場合には、騎兵が突撃を行った。このような戦術は想像しにくいものであるが、当時の歩兵による防御戦術に対する最良の対応策であった。騎兵は戦場における機動力に富んでいたので側面攻撃や追撃において決定的な戦力であった。

スペイン軍はヨーロッパ各地の領地から兵士を募集していたことから、スペイン人だけではなくワロン人、イタリア人、ドイツ人が含まれていた。

三十年戦争におけるフランス軍

フランスは前の世紀から正規軍の中核を実質的に有していた。これらには有名なPicardy、Champagne、Navarre及びGrande Francaise連隊があった。スイス傭兵団も常時存在した。

フランス騎兵は騎馬憲兵(Gendarmes)を基礎としていた。騎馬憲兵は鎧を着用し、剣とピストルを装備していた。彼らは軽マスカットを装備した騎銃兵による火力支援を受けていた。このほかエリート王室護衛部隊であるGrey Musketeers(その名前に関わらず騎兵であった)が存在した。騎兵は連隊編成であったが、戦場においてより機動的な騎兵大隊の規模で展開した。

1640年代にリシュリューが軍の編成を変更した。歩兵は3分の2がマスカットを、3分の1がパイクを装備した600-800名規模の大隊に編成された。フランスは直線状隊形の活用を含むスウェーデンの方式を多く採用した。

ルイ14世はフランス軍を拡大した。1660年にフランス軍は歩兵109個連隊、騎兵30個連隊となったが、約4分の1は外国の傭兵であった。これはヨーロッパにおけるフランス軍事力の伸長の始まりとなった。

グスタフ・アドルフとスウェーデン軍

三十年戦争における伝説的な人物の一人がグスタフ・アドルフである。1630年に彼が参戦することによってプロテスタント側有利に流れが変わった。流れが変わった理由の一つは、スウェーデン軍がよく訓練されていたことにある。

他の軍事改革者と同様、グスタフは当時の改良点を統合した。スウェーデンの主な利点は、16世紀以降、常備の国民軍に相当するものを維持していたことである。スウェーデンは8個中隊編成の3個歩兵野戦連隊(Field-regiment)を供給する地方連隊組織(Landsregiment)を組織することで国民軍のシステムを機能させていた。実際の戦術単位は、4個中隊よりなる大隊(squadron)であった。1個大隊の定員はパイク兵216名とマスカット兵288名であった。3~4個の大隊が旅団(brigade)を構成し、戦術上の単位として用いられた。三十年戦争終了時まで旅団は相当程度、常設的な組織となった。

スウェーデン軍の戦術はオランダモデルを発展させたものであった。当時、通常に採用されていた縦深な隊形に代えて、マスカット兵は縦3列となり、交互に射撃した。グスタフは装備の標準化を実施し、戦場における補給や修理が容易となった。グスタフはマスカット銃を軽量化し、歩兵の機動力を高めた。彼はまた、増大した火力と連携させて、パイク兵の攻撃的な活用を強調した。(いくつかの報告に見られるようにグスタフがパイクを11フィートに短縮することはなかった。戦場において個々の兵士が扱いやすいようにパイクを切ってしまうことがしばしばあったが、スウェーデン軍の規定ではパイクの長さは約17フィートとされていた。)

グスタフは軽量砲を歩兵に同行させた。当初は銅と革で作られた試作1.5ポンド砲が含まれていたが、これは成功しなかった。最近の歴史家は空腹のスウェーデン兵が砲を食べたと指摘

している。3ポンド砲は有効であり、2ポンド砲は通常、各大隊に配備された。これらの砲は歩兵に随行することが可能であり、マスケットよりも大きな火力を有していた。

スウェーデン軍はスウェーデン人のみで構成されていたわけではなく、他の国籍の者も含んでいた。三十年戦争当時、フィンランドはスウェーデン王国の一部であり、勇敢な戦士を提供した。戦争が長引くにしたがい、かなりな数のスコットランドやドイツの傭兵が雇われることとなった。

グスタフはまた、スウェーデン騎兵の質的向上を図った。ポーランド戦争における自身の経験とフランスの騎馬憲兵の事例に基づき、騎兵を戦術上攻撃兵力とした。スウェーデン騎兵は剣と2丁のピストルで武装していた。戦場における機動力を向上させるため、装甲は軽くされた。騎兵は全速力で突撃を行った。騎兵に追加火力支援を行うために、グスタフは特命の(commanded)マスケット兵を騎兵に付随させた。これらの戦術は、最終的に各国の軍隊が採用するものとなった。

騎兵連隊は公式には8個中隊で構成され、戦場においては2個大隊として配置された。このシステムは非常に柔軟であり、指揮官は戦況に応じて指揮下の連隊を任意の数の大隊に編成することができた。

竜騎兵(dragon)もまた、スウェーデン軍に採用された。この時代の竜騎兵は馬に乗った歩兵であった。彼らは移動に馬を用いたが、通常は下馬して戦った。戦場における予備、騎兵の支援、主力軍に先行しての目標占領等、様々な目的で竜騎兵は用いられた。三十年戦争初期では、マスケットではなくパイクを装備した竜騎兵も存在した。

スウェーデンの大砲はプロフェッショナル化されていた。大砲の操作員は民間人の請負ではなく兵士であった。スウェーデン軍は、最初には中隊規模、後に連隊規模の常設の砲兵組織を編成した。砲兵連隊は砲兵4個中隊、突撃工兵1個中隊及び工兵1個中隊で編成されていた。グスタフは軽量砲に加え、大砲も6ポンド、12ポンド、24ポンドに標準化した。これは他のヨーロッパ諸国のモデルとなった。

(以上)

CREDITS

Original Edition of Nordlingen

Game Design: Thomas Walczyk

Development: Brad E. Hessel, Tom Walczyk

Original Design of Rocroi

Game Design: Linda D. Mosca

Development: Brad E. Hessel, Linda D. Mosca

Original Design of Lutzen

Game Design: Brad E. Hessel

Development: Brad E. Hessel

Second Edition Credits

White Mountain Game Design: Joseph Miranda

Development: Christopher Cummins

Game Maps: David L. McElhannon

Counters: Beth Queman

Rules Editing: Mike Taber

Rules/Box Layout: Callie Cummins

1995 Decision Games/Overlord Games

地形効果表

平地ヘクス

移動 1MP
戦闘 影響なし

森林ヘクス

移動 侵入禁止
戦闘 禁止

森ヘクス (ネルトリンゲン)

移動 2MP 騎兵は侵入禁止
戦闘 影響なし 騎兵は森ヘクスへの攻撃禁止

町ヘクス

移動 進入禁止
戦闘 禁止

斜面ヘクスサイド

移動 斜面ヘクスからの移動に追加1MP
斜面ヘクスへの移動には追加0MP不要
戦闘 全攻撃ユニットが斜面ヘクスから斜面ヘクスサイドを通して攻撃する場合、防御力2倍

小川ヘクスサイド

移動 渡るために追加2MP
戦闘 全攻撃ユニットが小川または河川ヘクスサイドを通して攻撃する場合、防御力2倍

河川ヘクスサイド (ネルトリンゲン)

移動 橋のみで通過可能
戦闘 橋を通じてのみ戦闘可能

橋ヘクスサイド

移動 追加MP不要
戦闘 全攻撃ユニットが橋 (または浅瀬) ヘクスサイドを通して攻撃する場合、防御力2倍

荒地ヘクス (ネルトリンゲン)

移動 3MP 騎兵は侵入禁止
戦闘 影響なし 騎兵は荒地ヘクスへの攻撃禁止

堀ヘクス

移動 騎兵は5MP その他は2MP
戦闘 影響なし

堡壘ヘクスサイド

移動 騎兵は追加4MP その他は追加2MP
戦闘 防御力2倍

スターバレスヘクス

移動 騎兵は侵入禁止 その他は2MP
戦闘 防御力3倍

戦闘結果表 (英文ルール参照)

6:1を超える戦闘比の攻撃は6:1として取り扱う。
1:5未満の戦闘比の攻撃は1:5として取り扱う。

戦闘結果の説明

Ad: 攻撃側混乱

攻撃に参加した全ユニットが混乱状態となる。

Dd: 防御側混乱

防御していた全ユニットが混乱状態となる。
既に混乱状態にあった防御側ユニットは除去される。

Dx: 双方混乱

防御側の全ての混乱していないユニットが混乱状態となる。
既に混乱状態にあった全ての防御側ユニットは除去される。
攻撃側は全ての防御ユニットの印刷されている戦闘力に等しいかそれ以上の攻撃ユニットを混乱させなくてはならない。当該攻撃に参加していたユニットのみが混乱させられる対象となりえる。

De: 防御側全滅

全ての防御側ユニットは除去される。

Ae: 攻撃側全滅

全ての攻撃側ユニットは除去される。

・: 効果なし

砲撃表 (英文ルール参照)

砲撃表の説明

砲撃表は砲撃を行う大砲ユニットと目標となるヘクスの距離により4つのコラムに分かれている。ゲーム上、大砲の射程は無制限であるが、砲撃の効果は距離に反比例して変化する。距離を決定する際には、大砲カウンターを含むヘクス (数えない) と目標ヘクス (数える) の間のヘクス数を数える。距離とサイコロ1個の目を参照して砲撃結果を求める。

Dd=混乱、・=効果なし

注: 砲撃の結果によりユニットが除去されることはない (混乱状態にあるユニットに対して砲撃は効果をもたらさない)。

和訳 zenineko 2001/12/17