

1813年の春頃には、ナポレオン・ボナパルトは前年のロシアにおける悲惨な戦役から完全に回復しているかのように見られた。僅か2、3週間の間には彼は、若き徴集兵とロシア戦役からの檻褌服を着た敗残兵から大陸軍を完全に再建してしまった。ロシア軍がプロシア連合軍と合流するために西へと移動するにつれて、ナポレオンは誰もが可能と予想する時期より前に一撃を加えた。ロシア軍とプロシア軍をリュッツェンの戦いとその後のパウツェンの戦いで打ち破り、ナポレオンは再び支配を握ったかのように見られた。しかしながら暫くの休戦期間の後、オーストリア軍は連合国軍に加わり、直ちに成り上がりの皇帝からこれを最後にヨーロッパを解放するための連携を援助するた

めにかなりの規模の軍を送ってきた。ザクセンの古都に集結したプロシア、ロシアおよびオーストリアの連合国軍は、ナポレオンの主要な補給源であり策源の1つであるドレスデンの街を占領するべく待機していた。

**The Battle for Dresden, 1813** は、ナポレオンのドイツにおける1813年戦役中のドレスデンの街あるいはその周辺を巡る2日間の戦闘を再現する、旅団レベルの2人プレイヤー用のシミュレーションである。1人のプレイヤーがフランス軍部隊を指揮し、他方のプレイヤーがオーストリア、ロシア、プロシア連合国軍部隊を指揮する。駒は実際の戦闘に参加する軍事戦闘部隊を表している。ゲーム地図はそれらの部隊が戦った地域を表している。各プレイヤーは決められたプレイの手順を通して地図上で自軍のユニットを移動させ、戦闘において隣接している敵ユニットと交戦させる。

---

## 目次

---

- ゲームのプレイ方法
  - ゲームの準備
  - ゲームの勝利方法
- ゲームの備品
  - ゲームルールフォルダー
  - ゲーム地図
  - 駒
- ユニットの読み方
  - ユニットの例
  - ユニットの国籍による色
- プレイの手順
  - ゲームターン
  - 基本ゲームのプレイ手順
- 移動
  - 移動の制限
  - 地形の移動に対する影響
  - 地形効果の説明
  - 天候の移動への影響
  - 戦略移動
  - 味方ユニットのスタック
  - 支配地域の移動に対する影響
  - 支配地域からの退出
- 戦闘
  - 戦闘におけるユニット
  - 支配地域の影響
  - 複数ユニット／ヘクス戦闘
  - 地形の影響
  - モラルの影響
  - 戦闘結果の説明
  - 戦闘結果としての前進、後退
  - 後退中の戦力ポイントの損失
- 砲兵
  - 視認線（LOS）

- 混乱と回復
  - 混乱の原因
  - 混乱の影響
  - 回復
- 増援
  - 地図への登場
  - Klenau軍団
  - モラル値に対する増援の影響
- 補給
  - 補給源
- 軍士気と士気喪失
  - 軍士気喪失レベル
  - 士気喪失の影響
  - ユニットの再編成
  - 軍士気喪失と軍崩壊レベル
  - 士気崩壊の影響
- 特別ルール
  - 予備ユニット
  - 予備ユニットの移動
  - 予備ユニットを活性化する方法
  - 天候ルール
  - 降雨の影響
  - 夜間ゲームターン
  - ドレスデン要塞砲兵
  - 要塞砲兵の3ヘクスの射程
  - フランス帝国親衛隊の敗退
  - 特別な地形記号
  - 要塞ヘクスとヘクスサイド
  - グロスガルテンヘクス
  - 街／郊外ヘクス
- 勝利条件
  - 占領
  - ゲームの終了
  - 勝利のレベル
- 初級シナリオ： ドレスデンの戦い

## ゲームのプレイ方法

---

### プレイの準備

ゲームは、2人プレイヤー用にデザインされている。1人はフランス軍ユニットを指揮し、他方は連合国軍ユニットを指揮する。プレイヤーのために基本ルールの項の末に初級シナリオが用意されており、同様に上級ルールの末に3つのシナリオが載せられている。これらのシナリオは、ゲームの長さおよび勝利条件が異なり、プレイヤーが特に注意しなければならない特別ルールが含まれている。シナリオを選択した後、プレイヤーはどちらの陣営を指揮するかを決めなければならない。プレイヤーはそれから注意深く厚紙の駒を切り抜き、選択したシナリオの配置位置に従ってゲーム地図上に配置する。

初級シナリオとシナリオⅡにおける全てのユニットの配置する位置は、選択ユニットと増援部隊として登場するユニットを除いて、ユニットの裏面に印刷されている。プレイヤーは、ユニットを表面を上に表示されているヘクスに正しく配置するように注意しなければならない。シナリオⅠとⅢの両方の配置する位置は、それらのシナリオのルールに記載されている。

ヘクス番号を与えられていないユニットは、選択ユニッ

ト、増援部隊として登場する、あるいは既に除去されてしまっているかのいずれかである。シナリオの配置を照合し、そのようなユニットの正しい状態を決定すること。

### ゲームの勝利方法

ゲームは、より多くの量の勝利ポイントを獲得したプレイヤーの勝利レベルを決めることによって、勝利が決定される。両陣営のプレイヤーは各々のシナリオに記載されている勝利条件に従って、勝利ポイントを加減する。ゲームの終了時に、プレイヤーは勝利ポイントの合計を比較する。より多い勝利ポイントのプレイヤーが、1から4のレベルの勝利段階の勝者である：引き分け、最低限勝利、実質的勝利、決定的勝利（勝利条件を参照のこと）。

### ゲームの備品

#### ゲームルールフォルダー

*The Battle for Dresden, 1813* のゲームルールは、1冊のルールブックに編集されている。この本は全ての基本ルール、上級ルール、選択ルール、シナリオおよび図表類を含んでいる。あなたが歴史ゲームのホビーの初心者であり、やさしいヴァージョンのゲームをプレイしたいと希望するならば、基本ルールの項の最後に載っている練習シナリオから始めるべきであろう。しかし、より大きな歴史的な視野のドレスデンの戦いを望むプレイヤーは、幾つかのあるいは全ての選択ルールを採用しながら上級ルールを使用するべきであろう。

プレイヤーは、ルールが主要な項目に分かれており、プレイの手順において使用されるものとほぼ同じ順番に並べられていることに注意するべきである。各々の主要な項目は一般ルールと手順から始められ、更に詳細な説明が続けられている。特に歴史ゲームに馴染んでいない初心者にはルールを読む前に、地図、駒および図表類をよく吟味することを勧める。

#### ゲーム地図

22”×34”のゲーム地図が、会戦の戦われた場所を描き出す。戦場の全ての主要な地形、地形記号表、戦闘結果表（CRT）、ターン記録表、およびプレイに必要なその他の表やディスプレイを含んでいる。地形の上に重ねられている六角形の目は、駒の位置と移動を規定するために使用される。

#### 駒

基本ゲームのみをプレイするプレイヤーは、指揮官ユニットのように上級ゲームで使用される駒を分けておかなければならないことに注意しなければならない。加えて、裏面に選択（Opt.）と記されている特別なユニットがある。これらのユニットと指揮官は、上級ゲームの選択シナリオにおいてのみ使用される。

#### ゲームのスケール

地図上の六角形の目は、ヘクスサイドからヘクスサイドまでの実際の地上の400ヤードに相当する。各戦力ポイントは、およそ450から650名の兵員あるいは1個砲兵中隊を表す。各ゲームターンは、ターン記録表に示されている通りに1から4時間を表す。

## ユニットの読み方

### ユニットの例

#### 戦闘ユニット

前面	後面 (減少戦力面)	方面 軍色
師団/軍団 所属部隊名	国籍色	
戦闘力	部隊名 許容移動力	
モラル値	減少戦闘力	
前面	後面	
	歩兵	
	騎兵	
	砲兵	
	騎馬砲兵	
	軍士 レベルマーカー	
	混乱	
	戦闘力 ポイント	

### ユニットの国籍による色

以下の色は、フランス軍および連合軍内の異なる国籍を識別する。

#### フランス軍

フランス軍基本色：  
水色

#### フランス軍国籍

青色－フランス  
白色－ザクセン  
濃緑色－ヴェストファーレン  
濃青色－ヴェルテンブルグ  
赤色－ポーランド  
灰色－ドイツ

#### 連合国軍

オーストリアボヘミア方面軍  
基本色：白色  
ロシア－プロシア軍基本色：  
灰色  
ロシア予備軍基本色：  
ペールグリーン

#### 連合国軍国籍

白色－オーストリア  
濃緑色－ロシア  
黒色－プロシア

## 用語

以下の特別なゲーム用語はゲームをプレイする上で重要であり、プレイヤーはルールを読む場合にそれらを理解し、参照しなければならない。

**戦闘力**とは、ゲームにおけるユニットの他の戦闘ユニットに対する相対的な攻撃および防御の基本的な数値である。戦闘力は、戦闘力ポイント（CSP）によって決められている。各々のユニットは印刷されている最大戦力でゲームを開始する。ユニットが戦闘を通して損失を受けるにつれて、この印刷されている戦力の合計は減少する。プレイヤーはユニットの下に数字のあるチップを置くことによって、ユニットの現在の戦闘力を記録する。チップはユニットの現在の戦闘力と同じでなければならない。

**減少戦力**とは、裏面において表現されているユニットの回復することのできない戦闘力の損失状態を表す。この数値は、再編成された後のユニットの新しい最大戦闘力となる。

**許容移動力**とは、1回の移動セグメントにおけるユニットの基本的な移動能力である。

**ユニットの部隊名**とは、ユニットを指揮する旅団あるいは師団の指揮官の名称である。

**モラル値**とは、ユニットの精神面および効率を定量化した尺度である。攻撃を修整し、支配地域から退出する場合にユニットが混乱するかどうかを決定し、そして混乱しているユニットが回復するかどうかを決定するために使用される。

**所属**とは、ユニットが所属する高レベルの組織の名称のことである。これはフランス軍とロシア/プロシア軍にとっての軍団であり、そしてオーストリア軍にとっての師団である。ある所属の全てのユニットは、その識別を容易にするために別の帯が記されている。

**軍**とは、戦場に参加する大規模な部隊を表す。Dresden 1813のゲームにおいて4個の軍が参加している。フランス軍、オーストリア軍、ロシア/プロシア軍およびロシア予備軍である。

**支配地域 (ZOC)**とは、混乱していないユニットの占めるヘクスとそれを取り巻く6つのヘクスである。ユニットを囲むヘクスは支配地域の外環を形成し、支配ヘクスと呼ばれる。これらの支配ヘクスは、移動、戦闘、およびユニットあるいはヘクスに連絡経路を通す場合に影響を与える。混乱していないユニットの存在は敵あるいは味方に関係無く、連絡線あるいは補給線を引くこと以外に支配地域を打ち消すことができない。混乱しているユニットは、いかなる場合も支配地域を持たない。橋の架かっている箇所以外では、主要河川（エルベ河）ヘクスサイドを越えて、支配地域は及ばない。

**混乱**とは、戦闘の結果および幾つかの移動の結果としてユニットに適用される不利な影響である。損失を受けたことによる戦闘効率の悪化を表す。

## プレイの手順

### ゲームターン

The Battle for Dresdenは、プレイヤーターンと呼ばれる連続した交互に繰り返されるターンの進行によってプレイされる。連合軍プレイヤーが最初に自分のターンを行い、それからフランス軍が行う。基本ゲームにおいて1つのゲームターンは、移動フェイズと戦闘フェイズの2つのフェイズから構成される2つのプレイヤーターンから構成される。上級ゲームにおいて、ゲームターンは3つのフェイズから構成される。指揮官、指揮および再編成のルールを使用したいプレイヤーは、上級ルールのプレイ手順を使用しなければならない（上級ゲームルールの項を参照のこと）。自分のプレイヤーターン中に、フェイズプレイヤーは以下の手順で特に略述されているゲーム中の行動を実行しなければならない。プレイヤーは、正規の手順から外れる行動を行うことができない。ゲームターンはプレイヤーが勝利条件を達成するか、プレイがターン記録欄の最後まで到達するまで、1つまた1つと繰り返される。

### 基本ルールのプレイ手順

#### 1. 連合軍プレイヤーターン

##### A. 移動フェイズ

**1. 回復セグメント:** フェイズプレイヤー（連合軍）は、全ての味方混乱ユニットの回復を試みる。

**2. 移動セグメント:** フェイズプレイヤーは、移動ルールの制限と範囲に従って手順中に好きなだけの自軍ユニットの一部あるいは全てを移動させることができる。プレイヤーは、増援ルールとターン記録欄に従って増援をプレイに登場させる。このフェイズ中に非フェイズプレイヤー（フランス軍）のユニットは、移動することができない。

##### B. 戦闘フェイズ

戦闘と砲兵のルールに従って、全ての隣接している敵対するユニットの間で戦闘は発生する。フェイズプレイヤー（攻撃側）のユニットは、非フェイズプレイヤー（防御側）のユニットを攻撃する。各戦闘解決毎に、攻撃側戦力の合計と防御側戦力の合計を比較する。戦闘結果表に記載されている単純な比率に当てはめて解決される。サイコロを振り、直ちに戦闘結果を適用する。

#### 2. フランス軍プレイヤーターン

フランス軍プレイヤーは、続いてフェイズプレイヤーとなる。連合軍プレイヤーと同様の方法と手順で、移動と戦闘を実行する。

#### 3. ゲームターン記録中間フェイズ

各ゲームターンの終了時において、各プレイヤーはターン中に獲得された勝利ポイントを記録する。それからゲームターンマーカーを1マス進めて、ゲームターンの終了と次のゲームターンの開始を表示する。

## 移動

### 一般ルール

自軍の移動フェイズ中に、フェイズプレイヤーは自軍のユニットを望むだけ多くあるいは少なく移動させることができる。プレイヤーは、ユニットを自由な方向あるいは方向の組み合わせで移動させることができる。

### 移動の制限

1回の移動フェイズにおいて、ユニットは許容移動力を越えた移動ポイントを消費することができない。

移動は、手順中に行われなければならない。プレイヤーは敵移動フェイズ中、あるいは戦闘結果による前進または後退を除いていずれの側の戦闘フェイズ中に味方ユニットを移動させることができない。

移動フェイズは、一度フェイズプレイヤーが戦闘の解決を始め、サイコロを振ってしまった場合、終了される。

ユニットは、許容移動力の範囲内で自由に移動ポイントを消費することができるが、貯蓄したり未使用の移動ポイントを他のユニットに譲ったりすることはできない。

ユニットは一度に、あるいはスタックとしてヘクスからヘクスへと連続して移動しなければならない； ユニットの、ヘクスを飛び越すことができない。一度新しいユニットあるいはスタックを移動させ始めた場合、プレイヤーは相手方の承諾を請うことなしには先に移動させたユニットの移動をやり直すことができない。注意： 品位を重んじる紳士的なゲーマーは、そのような要求を決して行わない。

### 地形の移動に対する影響

ヘクスに進入するための基本的なコストは、1移動ポイントである。あるヘクスに進入するための実際のコストは、ヘクスの地形、通過するヘクスサイド、およびユニットの種類によって増減する。

- あるヘクスから隣接するヘクスへと道路ヘクスサイドを通過して移動するユニットは、ヘクスの他の地形に関係無く、道路のコストのみを消費する。
- 橋の架かっているヘクスサイドとは、主要道路あるいは2級道路によって横断されている2級河川あるいは小河川ヘクスサイドである。主要河川の橋は、地図上に明確に表示されている。
- いくつかのユニットは、橋の架かっていない2級河川あるいは小河川ヘクスサイドを追加の移動ポイントの消費で横断できる。橋の架かっていない2級河川ヘクスサイドを横断するユニットは、混乱する（地形効果表を参照のこと）。いくつかのユニットは、全く横断することができない（地形効果表を参照のこと）。
- ユニットの主要河川を橋を利用してのみ、横断することができる。

### 地形の効果の説明

移動への地形の影響は累積される。例： 移動中に小河川ヘクスサイドを通過して森ヘクスに移動するためには、ユニットは3移動ポイントを消費しなければならない。これは、2移動ポイントが森ヘクスのためであり、小河川ヘクスサイドのための追加の1移動ポイントである。

### 戦略移動 (GTM)

戦略移動を使用するユニットは以下の条件を満たす場合、主要道路ヘクスにおいては1/3移動ポイントを、2級道路ヘクスにおいては1/2移動ポイントを消費する：

- ユニットの非道路ヘクスから移動を始めること、または非道路ヘクスへと進入することができず、道路ヘクスサイド、都市および街/郊外ヘクスを通過のみ移動することができる。
- ユニットの、その移動中に敵戦闘ユニットの6ヘクス以内に移動することあるいは移動を開始することができない。都市および街/郊外ヘクスはこの距離を計算する場合に2ヘクスとして数える。6ヘクスの範囲は、大河川によって妨害される。
- 戦略移動を使用するユニット1個のみが、移動フェイズの終了時に1つの道路ヘクスを占めることができる。これらのユニットは、戦略移動を使用しなかった他のユニットとスタックすることができる。
- 増援部隊は、登場するターンに指定されている最初に進入するヘクスが道路を含んでいる場合、戦略移動を使用することができる。

### 味方ユニットのスタック

現行の戦闘力の合計が12以下の最大2個の味方ユニットが、移動フェイズあるいは戦闘フェイズの終了時に同じヘクスにスタックすることができる。ユニットは自由に味方が占めるヘクスを通過することができる。例外： フランス軍ドレスデン砲兵ユニットは、スタック制限の対象として数えない。

### 支配地域の移動に対する影響

味方ユニットは敵支配地域に進入した場合、常に移動を中止しなければならない。一度ユニットが敵支配地域に進入したら、戦闘の結果として後退する場合、あるいは戦闘の結果として支配地域を及ぼしている敵ユニットが除去される場合にのみ、そのターンにヘクスから退出することができる。ユニットが敵支配地域ヘクス内で移動フェイズを開始した場合、追加の1移動ポイントの消費でそのヘクスから退出することができる。

隣接する敵ユニット同士は、互いの支配地域の存在によって同等に相互に影響される。1つのヘクスが2つの敵対するユニットの支配地域になる可能性がある。ユニットがヘクスから退出を試みる以外に、単一のヘクスに2個以上のユニットが支配地域を及ぼしている場合、追加の影響はない。

### 支配地域からの退出

敵支配地域から退出するためのコストは、支配地域を及ぼしている各々の敵ヘクスにつき1移動ポイントである。ユニットは複数の敵支配地域から退出する場合、累積されたコストを消費する。街、郊外あるいは都市ヘクスのユニットは敵支配地域から退出する場合に、追加の1移動ポイントのみを消費する。ユニットは次のヘクスに進入するために必要なポイントを持っていない限りならず、そうではない場合は移動することができない； 最低限移動は適用されない。

昼間ターンの間、ユニットは直接ある敵支配地域から他の敵支配地域へと移動することはできない。しかしながら、夜間ターン中に、敵支配地域内のユニットは、進入するヘクスが置き去りにした同じ敵ユニットの支配地域ではないかぎり、ペナルティーなしで最初のヘクスを離れることができる。

移動中に敵支配地域を退出するユニットは、混乱の可能性を直ちにチェックしなければならない。各ユニット毎に、サイコロを1個振る。街、郊外、あるいは都市ヘクスから退出するユニットは、サイの目から1を引く。振られた数字がユニットの士気値以上である場合、ユニットは進入したヘクスにおいて混乱する。振られたサイの目の数字が士気値未満の場合、影響はない。スタックは支配地域から退出する場合、サイコロはスタックに対して1回振られ、サイの目は各ユニットに適用される。

## 戦闘

### 一般ルール

味方の戦闘フェイズ中に敵支配地域内の全ての味方ユニットは、戦闘に参加しなければならない。砲兵ユニットは砲撃によって、隣接していないユニットを攻撃することができる（砲兵のルールの項を参照）。総体的な状況に関係無く攻撃側は常にフェイズプレイヤーであり、防御側は非フェイズプレイヤーである。

### 手順

1つのヘクスを攻撃する全てのユニットの戦闘力を合計する。この数字を、攻撃されるヘクスの防御側戦闘力の合計と比較する。攻撃側対防御側の戦闘力の比として比率を表す（攻撃側戦闘力を防御側戦闘力で割る）。この攻撃側対防御側の比率を戦闘結果表（CRT）の特定の戦闘比の欄に当てはまるように、簡単な比に直す。基本の戦闘比を決定した後、戦闘結果表の上でコラムシフトを行う。最終戦闘比が6対1より大きい場合、戦闘を6対1として解決する。同様に、1対5より低い場合は1対5の欄において戦闘を解決する。攻撃側のプレイヤーは、サイコロを振る前に任意に戦闘比を下げるができる。適正な縦欄を決定した後、攻撃側はサイコロを1個振る。このサイの目を該当する欄と交差照合し、戦闘結果を求める。

砲兵の砲撃と騎兵突撃（選択ルール）を含む攻撃を除いて、フェイズプレイヤーは自分の望む順番に攻撃を解決することができる。しかしながら、各々の攻撃の結果は次の攻撃に移る前に直ちに適用されなければならない。戦闘の解決は、フェイズプレイヤーが自軍の強制される攻撃および実行することができる任意の攻撃の全てを解決するまで続けられる。

### 支配地域の影響

街以外のヘクスの味方のユニットは、自軍の攻撃フェイズの開始時に敵支配地域内に存在する場合、攻撃することを強制される。街、都市あるいは郊外ヘクスの味方のユニットは、味方戦闘フェイズ中に隣接する敵ユニットを攻撃する必要はない。しかしながら、攻撃を行う場合、全ての隣接している敵ユニットは攻撃されなければならない。戦闘フェイズ中にユニットは敵支配地域から外へ前進、あるいは後退を行うことができる。

### 戦闘におけるユニット

ユニットはある戦闘フェイズにおいて2回以上攻撃、あるいは防御を行うことができない。フェイズプレイヤーはどのユニットが防御側ヘクスを攻撃するかを決定する。しかしながら、混乱していない敵ユニットと隣接している全てのフェイズプレイヤー側ユニットは、フェイズ中に攻撃に参加しなければならない。混乱しているユニットは支配地域を持たず、混乱していないユニットとスタックしていないかぎり、攻撃を受ける必要はない。

1つの敵の占めているヘクスは、そのヘクスに対して戦闘を行うことができるかぎり多くのユニットからの攻撃を受ける。

砲兵ユニットは、最大2ヘクスの距離において攻撃を行うことができる（砲兵のルールを参照）。隣接するユニットの戦力は、砲撃を行う砲兵の戦力と合わせることができる。

### 複数ユニット／ヘクス戦闘

1つのヘクス内の全てのユニットは、単一の合計された戦力で攻撃あるいは防御を行わなければならない。味方のユニットは、全ての隣接している混乱していない同じフェイズ中に他の味方ユニットによって攻撃されていない敵のユニットを攻撃しなければならない。

攻撃側ユニットは複数ヘクスへの攻撃を単一の攻撃として解決するためには、全ての防御側ユニットに隣接していないなければならない。

### 地形の影響

ユニットは、地形の特徴によってその戦闘力を増加、減少、あるいは戦闘比のシフトの特典を得られることができる。地形は、防御におけるユニットの戦闘力を2倍あるいは3倍にする可能性がある（端数切捨て）。（特殊な効果を知るためには、地形効果表を参照のこと。）街、都市あるいは郊外ヘクスの歩兵ユニットは、たとえ敵の支配地域が存在していても、隣接する敵ユニットを攻撃する必要はない。

要塞ヘクスを占めるユニットは、要塞ヘクスサイドを通して隣接する敵ユニットを攻撃する必要はない（該当する地形のルールおよび地形効果表を参照のこと）。

### モラルの影響

戦闘に参加しているユニットのモラル値は、攻撃の戦闘比を修整する。最初に攻撃側が、次に防御側が攻撃に参加しているどのユニットが戦闘比を修整させるかを宣言する。防御側のモラル値を攻撃側のモラル値から差し引く。結果が正数である場合、攻撃側は右側へ1コラムシフトを得ることができる。数字が負数あるいはゼロである場合、シフトされない。損失が戦闘力ポイントによる場合、最低限半数の戦闘力ポイントは戦闘比を修整するために使用されたモラル値のユニットから、適用されなければならない。

### 戦闘結果の説明

戦闘結果は、後退するヘクス数あるいは失われる戦闘力ポイント数として（戦闘結果表の上で）表される。“A”と記された結果は攻撃側に適用され、“D”と記された結果は防御側に適用される。

A r、D r：攻撃側、防御側後退： 攻撃側あるいは防御側ユニットは、1ヘクス後退する； 後退した攻撃側ユニットも、混乱する。

A 1、D 1：攻撃側、防御側1損失： 攻撃側あるいは防御側ユニットは、交戦した敵ユニット毎に1

戦闘力ポイントを損失する。この損失はスタック毎であり、スタック内の各々のユニット毎ではない。

例： 3個の敵ユニットが2個ユニットから構成される1つの味方のスタックを攻撃する場合、味方のスタックの損失は3戦闘力ポイントとなる（所有側プレイヤーが自由に振り分けることができる）。

D 2 : 防御側2後退： 防御側ユニットは2ヘクス後退し、混乱する；あるいは防御側は1ヘクス後退し、混乱を避けるためにD 1の結果を適用することができる。

E x : 相互除去： 全ての防御側ユニットを除去する； 攻撃側ユニットは、防御側と同じ量の戦闘力ポイントを損失しなければならない。防御側プレイヤーは、サイコロを1個振る； 出た数字が防御側ユニット中の最も高いモラル値より低い場合、攻撃側の損失は50%追加される（防御側ユニットのモラル値の数値は、現行の修整後の数値である）。

A e、D e : 攻撃側、防御側除去： 全ての攻撃側あるいは防御側ユニットを除去し、プレイから取り除く。除去されたユニットは再編成される可能性がある。

状況に応じて、ユニットは後退する代わりに戦闘力ポイントの損失を以って戦闘結果を満たさなければならない、あるいは満たすことを選ぶことができる。後退しないヘクス毎に、関連するユニットは相手側のユニットの戦闘力の合計（現行の数値で数える）の半分（端数切上げ）に等しい戦闘力ポイント数を失う。これらの損失のユニットへの配分は、所有側プレイヤーの任意で行う。数字のチットを減少戦闘力を表示するためにユニットの下に置くこと。最後の戦闘力ポイントを損失したユニットは、除去される。

減少した戦闘力  
の戦闘ユニット

## 戦闘結果としての前進

後退していない側の1個のユニットは、後退あるいはヘクスからのユニットの除去の結果によって空いたヘクスに前進することができる。この前進は敵の支配地域の存在を無視して行うことができる。プレイヤーは、直ちに前進することの選択を実行しなければならない。ユニットは同じフェイズに前進した後、攻撃を行うあるいは攻撃を受けることはできない。混乱しているユニットおよび騎馬砲兵以外の砲兵は、戦闘後前進を行うことができない。

## 戦闘結果としての後退

所有側のプレイヤーは敵ユニットから離れるようにユニットを1あるいは2ヘクス後退させ、しかも敵の占めるあるいは支配するヘクスではないヘクスに後退させなければならない。ユニットは、通常通りに移動することができるヘクスの上に後退することができる。できるならば後退するユニットは、後退を開始する前よりも敵ユニットから遠く離れてその後退を終了しなければならない。後退するユニットは同じ後退路のヘクスに2回入ることができず、現行の戦闘フェイズ中に元々敵のユニットが占めていたヘクスに進入することができない。ユニットは敵支配地域を極

力避けなければならないが、後退するユニットが敵支配ヘクスに後退しなければならない場合、戦闘力ポイントの損失によって実行することができる。ユニット（あるいはスタック）は、可能な場合はユニットの存在しないヘクスへ後退しなければならない。

ユニットは後退可能な空いたヘクスが無く且つスタック制限を超過しない場合のみに、自由に味方の占めるヘクスを通過あるいはヘクスへと後退することができる。後退するユニットが味方の占めるヘクスに後退し、スタック制限を違反する場合、そのヘクスの全てのユニットを1ヘクス再配置する。混乱していない敵ユニットに隣接している味方のユニットは、再配置することができない。後退するユニットが味方の占める敵支配ヘクスを通過して後退することができない場合、後退するユニットは戦闘力ポイントの損失で結果を満たさなければならない。

## 後退中の戦力ポイント損失

敵のZOCへと後退するユニットは、相手側の合計戦力の半分（端数切上げ）に等しい戦闘力ポイント数を損失しなければならない。相手側の戦闘力の合計に関しては、進入したヘクス内へとZOCを及ぼす敵ユニットのみを数える； ユニットがヘクスを攻撃する場合と同様に戦力を修整する。味方のユニットは後退に関しては、敵ZOCを無効にしない。後退の終了時に、敵のZOC内に後退したユニットを混乱させる。

## 砲兵

### 一般ルール

砲兵ユニットは通常、ある攻撃にその戦闘力を加えて攻撃する、あるいは2ヘクスの射程内の敵ユニットを砲撃することによって自分自身で攻撃することができる。敵ユニットに隣接する砲兵ユニット（主要河川の例外を参照）は、戦闘の通常ルールに従ってこれらの敵ユニットを攻撃しなければならない。敵ユニットに隣接していない砲兵は、他の味方ユニットの攻撃に加わるために砲撃に関するルールを使用することができ、また砲撃のルールに従って個別の砲撃による攻撃を実行することができる。砲兵の個別の砲撃による攻撃は通常の攻撃よりも先に解決すること。

### 砲撃手順

他の味方のユニットの参加する攻撃において砲撃を行う砲兵は、単に味方のユニットの攻撃にその戦闘力を加えるだけである。通常の戦闘と同様に攻撃を計算し、解決する。しかしながら、他の味方のユニットの参加していない攻撃においては、戦闘結果表の砲撃の項目を使用して砲撃による砲兵の攻撃を解決する。フェイズプレイヤーは砲撃を行う砲兵ユニットの戦闘力を合計し、そして当てはまる欄を決定する。攻撃の可否に影響する地形修整を確認した後、攻撃側はサイコロを1個振る。

該当する欄上でこのサイコロの目を交差照合し、砲撃の結果を判定する。通常の戦闘と同様に、影響される防御側に結果を適用する。攻撃側に適用されるいずれの結果も無視すること。以下のルールは、砲兵の攻撃に適用される：

- 砲撃を行うユニットは砲撃の資格を得るためには、最少の比率（シフトした後に）を達成できなければならない。
- 2ヘクス以上のヘクスに対する砲撃による攻撃は、禁

止である；つまり1個の砲兵ユニットはその火力を分割することができない。しかしながら、同じヘクス内の2個の砲兵ユニットは、異なる目標を砲撃することができる。

- 敵ユニットに隣接する砲兵ユニットは、砲撃を行うことができない；通常通りに攻撃を行わなければならない、そして常に不利な戦闘結果を受ける。
- 砲兵ユニットは砲兵ユニットの占めている地形の種類に関係無く、敵ユニットを越えて砲撃を行うことができない。
- 砲撃を行う砲兵は、決してそのモラル値で戦闘力比を修整することができない。
- 砲撃を行う砲兵のみが参加する戦闘は、先に解決されなければならない。注意：いずれかの個別の砲撃による攻撃を実行する前に、攻撃側プレイヤーは自軍のどの部隊が隣接する敵ユニットを攻撃しなければならないかを決定しなければならない。現行の戦闘フェイズにおいて、そのヘクスに唯一1個の味方部隊が隣接しているヘクスに、個別の砲撃を砲兵は実行することができない。そのようなヘクスに隣接するユニットによる攻撃に対してその戦闘力を加えることができる。

### 視認線 (LOS)

ヘクスあるいはヘクスサイドの地形は、砲撃を行うユニットと目標ヘクスとの間のLOSを妨害する可能性がある。砲撃を行うあるいは防御側のユニットの占めるヘクス内の地形はLOSを妨害しない。妨害地形は、森、都市、街／郊外、両方のユニットより高い位置の高地ヘクス、急斜面ヘクスサイドおよびグロスガルテンヘクスである。砲撃および防御側ヘクスの中心を真直ぐに結ぶ線は妨害地形ヘクスサイドに重なって一致していない場合、LOSは妨害されない。しかしながら、直線に隣接している両方のヘクスが妨害地形である場合、視認線は妨害される。(例／図版を参照。) 砲兵ユニットとその意図している標的の間でLOSを引くことができないかぎり、砲撃は不可能である。

訂正： 英文の図の一番右側のヘクスは砲撃可能である。

例：ヘクスの表示は、中心のヘクスから砲撃が可能であるかどうかを表示している。

砲撃を行うユニットの戦闘力は、小河川／ランドグラベン、主要あるいは2級河川ヘクスサイドを越えて砲撃す

る場合、修整されない。砲撃を行う砲兵によってのみ攻撃をされる場合、防御側の戦力は修整されない。

砲撃による攻撃は味方の戦闘フェイズ中のみに行われる理由により、砲兵は相手側プレイヤーの戦闘フェイズ中に防御側ユニットを支援する、あるいは敵ユニットを攻撃するために隣接していない砲兵による砲撃を使用することができないことになる。

注意：砲兵ユニットは、隣接するユニットを砲撃することを禁止されている。この場合、通常の攻撃として地形の制限を適用させて解決する。例外：砲兵ユニットは敵のユニットが橋の架かっている主要河川ヘクスサイドの対岸に位置している場合のみ、隣接する敵ユニットを砲撃することができる。

### 交戦区

戦闘の解決を迅速に処理するために、プレイヤーは戦場をコマ割りにする交戦区の考え方を導入するとよい。1つの交戦区は全ての戦闘(つまり砲撃と接敵戦闘)を他の区域から切離して解決できる戦場での1つの区域である。攻撃側プレイヤーはどこの交戦区を先に解決したいかを指定することができる。1度実施されるヘクスが指定された場合、それらのユニットに適用される全ての砲撃による攻撃を解決する。それから残りの隣接ヘクス(接敵)攻撃を解決する。攻撃側プレイヤーは次の交戦区を指定する。これは全ての必要かつ望む攻撃が解決するまで続けられる。

## 混乱と回復

### 一般ルール

戦闘ユニットは、戦闘中の後退、移動中のある種の地形の通過および敵のZOCからの離脱の結果として混乱する。混乱しているユニットは、回復フェイズ中に回復に成功するまで混乱状態を続ける。ユニットが回復に成功した場合、“混乱”マーカーをユニットから取り除き、そしてユニットは再び通常通りに機能できるようになる。

### 混乱

混乱は、好ましくないサイの目の結果として戦闘中に発生する。また、ある種の移動の結果として発生する。追加の混乱の結果を受ける混乱しているユニットは、再び混乱する毎に1戦力ポイントを失う。混乱しているユニットは、ZOCを持たない；戦闘後前進を行うことができない。1つのユニットあるいはスタックが混乱した時、“混乱”マーカーを回復するまでユニットの上に置いておく。

### 混乱の原因

以下のいずれかの事項が発生した場合、戦闘ユニットは混乱状態になる：

- ユニットが攻撃側ユニットであり、後退する。
- ユニットが防御側ユニットであり、2ヘクス後退する。
- ユニットが敵ZOC内へ後退する。
- 移動中にユニットが敵ZOCを離れ、そしてモラルチェックに失敗する。
- ユニットが橋の架かっている2級河川ヘクスサイドを越えて移動、戦闘後前進あるいは後退する。
- 要塞ヘクス内のユニットが、Drの結果で後退しないことを選択する。



## 混乱の影響

- 混乱しているユニットは、混乱した時点でそのZOCを失う。混乱状態でユニットが戦闘フェイズを開始する場合、敵ZOC内である場合、攻撃を受ける必要はないが攻撃を行わなければならない。
- 再び混乱した混乱状態のユニットは、各々の追加の混乱毎に1戦力ポイントを失う。この損失はスタック毎であり、ユニット毎ではない。注意：2級河川ヘクスサイドを越えて後退を強制される攻撃側ユニットは、2つの事項によって別々の混乱を被る。全ての攻撃側は、後退移動が解決される前に混乱する。スタック内の1個のユニットが2級河川を越えて後退するが、1個が行わない場合、2級河川を越えて後退した方は追加の戦力ポイント損失を被る。
- 戦闘フェイズ中、混乱状態のユニットのモラル値を1減少させる。混乱していない非一砲撃ユニットが使用可能である場合、攻撃時の戦闘比の修整のためにユニットはそのモラル値を使用できない。

## 回復

全ての味方の混乱状態のユニットは、フェイズプレイヤーの回復セグメント中に回復を試みなければならない。混乱状態のユニットを含んでいる各々のヘクス毎に1回、1個のサイコロを振る。1つのヘクス内の全ての混乱状態のユニットに対して同時にサイの目を適用する：各々のユニットの状態に応じて修整する。修整されたサイの目がユニットのモラル値以下である場合、“混乱”マーカーを取り除く；ユニットは回復し、混乱していないユニットとして機能することができる。修整されたサイの目の数値がユニットのモラル値より大きい場合、ユニットは次のターンの次の回復の試みを行うまで混乱状態を続けなければならない。

### 回復の試みのサイの目修整：

- 1 ユニットが街、郊外、都市、グロスカルテンあるいは森ヘクス内の歩兵ユニットである。
  - 1 ユニットが味方の指揮官とスタックあるいは隣接している。
  - +1 ユニットが混乱していない敵ユニットと隣接している。
  - +2 ユニットの国籍が士気喪失を被っている。
- ユニットに適用される全てのサイの目修整は、累積する。

## 増援

### 一般ルール

連合国軍とフランス軍の両方のプレイヤーは、各シナリオにおいて記されている通りの増援を受け取る。ターン記録／増援欄は、各ターンの各々のプレイヤーの使用可能な増援を表示している。ルールのシナリオの項は、増援として使用可能なユニットを記載している。ゲーム開始時にプレイヤーは、ユニットを表示されているその登場ターンに並べることを勧める。増援を欄から取り出し、シナリオに記されている地図上の1つのヘクスあるいは複数のヘクスに配置する。増援は示されたターンのプレイヤーの移動フェイズ中に登場ヘクスの通常の地形コスト（道路および戦略移動ボーナスを含めて）を消費しながら登場する。

## 手順

ターンにおいて単一のヘクスに登場する増援ユニットの最初のスタックは登場するヘクスに進入するために1移動ポイントを消費し、第2番目のスタックは2を消費し、3番目はという具合に登場する。（これらのコストを主要道路に進入するユニットに対しては2分の1に、あるいは戦略移動のユニットに対しては3分の1に減少させること。）

## 地図への進入

予備状態ではない増援は、その登場ターン中に自由に移動及びスタックを行うことができ、そしてスタックした状態で登場することができる。敵ユニットあるいはそのZOCがユニットに対して指定されている登場ヘクスを妨害している場合、ユニットは最も近い妨害されていない地図の端部ヘクスから進入することができる。

## K l e n a u 軍団

8月27日にK l e n a u軍団（H o h n l hおよびM a y e rと表示されている全てのユニット）を登場させるために、連合国軍プレイヤーは第18ゲームターンから始まり第23ターンに終了するまでの間の各味方回復セグメントの終了時にサイコロを1個振らなければならない。サイの目が1であった場合、K l e n a u軍団は8月27日ターンに登場する；他の結果は影響無しである。K l e n a u軍団がサイコロを振る試みによって登場しなかった場合、第34ターンに自動的に登場する。

## モラル値に対する増援の影響

増援として登場する各フランス軍戦闘ユニットのモラル値を、登場した日の間中は1減少させること。

## 補給

### 一般ルール

補給と連絡が戦闘を通しての一番の最重要事項であった。午前1：00 - 4：00ゲームターンのゲームターン記録中間フェイズ時に、1日に1回補給をチェックする。補給状態にないユニットは、自動的に降服する（プレイから取り除かれる）；除去された戦闘力ポイントに対して軍士気レベルを減少させる。補給は、指揮官に影響しない（上級ゲームルールのみ）。

## 手順

補給線は、いずれかの長さにおける連続するヘクスの連絡線である。ユニットから最初の6ヘクスはいずれかの通行可能な地形であればかまわず、そして残りは補給源へと続く連続する道路および／あるいは小道ヘクスでなければならない。物理的な敵ユニットの存在あるいは敵支配地域の存在は補給を妨害する。味方ユニットは、敵支配地域を無効にする。補給の影響を適用する前に、両方のプレイヤーは同時に全てのユニットの補給状態を決定する。

### 補給源

- 全てのフランス軍補給をヘクス2708へと引く。
- 全てのオーストリア軍補給をヘクス1029あるいは2632へと引く。
- 全てのロシア軍とプロシア軍補給をヘクス4731へと引く。

## 軍士気および士気喪失

### 一般ルール

軍（同じ国籍に関する）の全てのユニットは、軍士気レベル欄上でその軍の士気レベルが0に到達した場合、士気喪失する。4つの軍のそれぞれが、各シナリオにおいて開始時の士気レベルが設定されている。ゲームの間、軍士気レベルは増援がプレイに登場する時に上昇する。軍の士気レベルは、味方のユニットの戦力ポイントの損失および混乱によって減少する。軍士気レベル欄上で軍士気レベルマーカーがゼロに到達した場合、直ちに士気喪失する。士気喪失した軍は、個々のユニットの移動とモラル値に影響を及ぼす。注意： 軍団士気と士気喪失のルールは、上級ゲームルールにおいてこの項のルールと取って代わられる。

### 手順

各々の軍は、シナリオに記載されている開始時士気レベルでゲームを開始する。プレイヤーは、軍士気レベル欄上で自軍の戦力ポイントの損失を記録する。軍のユニットが戦力ポイントを損失した時、除去された各々のCS Pに対して-1の士気ポイントの値でその軍の士気レベルから、戦力ポイントの損失分を引く。加えて、1個ユニットが混乱した場合、その軍の士気レベルから2士気ポイントを引く。回復セグメント時にユニットが回復した場合、その軍の士気レベルに回復したユニット毎に1ポイントを加える。軍士気レベルがゼロの到達した時点で、直ちに士気喪失は影響を及ぼす。フランス軍要塞砲兵（ドレスデン砲兵隊）ユニットの損失あるいは混乱は、フランス軍の士気の対象として計上されない。

### 軍士気喪失レベル

導入シナリオでは、各軍に対する開始時の士気喪失レベルが記載されている。しかしながら、増援が登場する場合、増援はその軍の士気レベルを上昇させる。シナリオには、増援によってもたらされる士気レベルに対する増加量が記載されている。活性化された予備のユニットも、軍士気レベルを上昇させる。予備から活性化された各戦闘ユニット毎に対して、軍士気レベルに2を加える。

次の日の開始時に、再編成（最初の昼間ゲームターン）後、全ての軍の士気レベルが新しい開始レベルへとリセットされる。プレイヤーは以下の士気ポイントを、これらの新しいレベルから引かなければならない：

- 永久に除去された、および減少したユニットの両方の戦闘力ポイント損失。
- 予備状態の各ユニットに対して2ポイント。

### 第2日目の士気レベル

フランス軍： 176  
オーストリア軍： 118  
プロシア軍： 38  
ロシア軍： 82

### 士気喪失の影響

士気喪失の影響は、以下の通りである：

- 士気喪失した軍のユニットは、攻撃時に戦力比を1コラム左へとシフトさせる。
- 士気喪失した戦闘ユニットは、その許容移動力から1を引く。
- 士気喪失した軍のユニットは、回復の試み時にサイの目の数値に1を加える。

- 士気喪失した軍のユニットは、戦闘後前進を行うことができない。
- フランス軍の外国兵ユニットは、その軍の士気喪失に加えて更に不利な影響を被る可能性がある。自分の軍に士気喪失をもたらした戦闘の後の次のフランス軍プレイヤーターンの開始時に、フランス軍プレイヤーはサイコロを1個振らなければならない。
  - サイの目が1か2の場合、ユニットはその場にとどまり、そして通常の士気喪失の影響を被る。
  - サイの目が3か4の場合、全ての非-フランス兵ユニットは連合軍ユニットから離脱する、そして旧市街（アルシュタッド： Altstadt）の方向に向かう様に、その許容移動力の2倍のヘクス数を直ちに退却しなければならない（ユニットは、アルシュタッドの都市ヘクスに到達した時点で停止する）。これらのユニットは敵ZOCを離れることができるが、進入することができない。敵ZOCによって退却できないユニットは、除去される。この移動の終了時に、各ユニットは混乱する。
  - サイの目が5か6の場合、地図上から全ての非-フランス兵ユニットを取り除く； それらは永久に除去される。

### ユニットの再編成

撃滅（除去）されている、そして減少面を持っているユニットを、ユニット使用可能ボックスに配置する； それらは再編成が可能である。減少面を持っていない、あるいは既に再編成されてしまっているユニットは、再編成が不可能である； それらはユニット永久除去ボックスに配置する。

再編成は2番目の夜間（午前1：00-4：00）ターンの終了時、ゲームターン記録中間フェイズ中に両方のプレイヤーに対して実行される。資格のある除去されているユニットを再編成するためには、プレイヤーは単にユニットをその減少面を上にして地図上に戻すだけである。再編成されたユニットを、同じ国籍の味方ユニットの上に、あるいは隣りに配置する。再編成されたユニットは、地図上に戻される時に敵ユニットから最低限6ヘクス離れていなければならない。

夜間ターン時に、戦力ポイントを失ってしまっている地図上のユニットは“地図上”で再編成を行うことができる。ユニットの現行戦力がその減少面数値未満である場合、ユニットをその減少面へと裏返す。ユニットの現行戦力がその減少面数値以上である場合、ユニットをその完全戦力へと戻す； 現行の戦力マーカーを取り除く。地図上で再編成を試みるユニットは、敵ユニットから少なくとも6ヘクス離れているか、間に主要河川が流れていなければならない。郊外、街、および都市ヘクスは、この距離を数える場合に2ヘクスとして数える。距離は橋の架かかっていない河川ヘクスサイドを通して引くことができない（訳註：つまり、再編成を妨害するためには、他の地形ヘクスサイドを通して5ヘクス以内でなければならない）。

### 軍士気崩壊

軍の士気崩壊は、戦力ポイントの損失のみを尺度とする点で、士気喪失とは異なる。その戦力ポイントの損失が、士気崩壊レベルまで達したターンに、軍は士気崩壊の影響を被る。注意： プレイヤーは、士気喪失に対する損失とは別にその損失を記録する必要がある。

## 軍士気崩壊レベル

フランス軍： 9 2 (第14ターンより前)  
1 4 8 (第14ターン以降)  
オーストリア軍： 1 0 2 (Klenau軍団が登場した場合、  
1 1 8)  
プロシア軍： 3 8  
ロシア軍： 6 4

## 士気崩壊の影響

以下の項目が、軍の士気崩壊の影響である。それらは士気喪失の影響に加えられる：

- ユニットの、サイの目を振って試みることによって回復することができない。
- その軍のユニットの全てのモラル値を2減少させる。

## 特別ルール

### 予備ユニット

シナリオに従って、両方のプレイヤーは自分の部隊の一部を予備状態に置いている； 一部の予備ユニットは地図上で開始し、残りは増援として登場する。ゲーム中戦闘ユニットは活性化しているか、予備状態のいずれかである。一部のユニットはそれ自身が予備状態であり、残りは予備状態であるフォーメーションの一部である。活性化しているユニットは、通常通りに移動し、戦闘において交戦することができる。予備状態のユニットは、活性化（予備状態を解除される）まで、その移動を制限される。一度活性化された場合、ユニットはゲームのそれ以降の間中は活性化状態を続け、そして予備状態に戻ることはできない。フランス軍、プロシア軍（ロシア予備軍に配属されているものを除く）、オーストリア軍予備砲兵、およびロシア軍予備砲兵ユニットは、個々に予備状態である； 全ての他のオーストリア軍およびロシア軍ユニットは、その師団あるいは軍団が予備状態であるかぎり、予備状態である。予備ユニットを非予備（活性化）ユニットと区別するためには、個々の予備ユニットの上に予備マーカーを置くこと。プレイヤーは、予備状態のフォーメーションを表示するためには、そのフォーメーションの師団あるいは軍団の士気マーカーを使用すること。

### 予備マーカーの種類

単一ユニット予備マーカー 予備マーカー	オーストリア軍師団 士気マーカー	軍団士気 マーカー
------------------------	---------------------	--------------

### 予備ユニットの移動

予備状態のユニットは、移動能力が制限されている。移動フェイズ中にそれらは戦略移動（GTM）に関するルールを使用して移動することができ、また最大1ヘクスの移動を行うことができる。戦略移動を使用する場合、予備ユニットは非道路ヘクスに進入することができない。予備状態のユニットは地形コストに関係無く、GTMを使用しない場合は最大1ヘクスの移動を行うことができる。予備状態のユニットは、後退が可能なヘクスのみへと移動することができる。予備状態のユニットは、決して敵ユニット

の6ヘクス以内に進入することができない。

予備状態のユニットは、6ヘクスの距離を保つために接近してきた敵ユニットから離れるように移動する必要はない。予備の移動に対して、敵ユニットからの6ヘクスの距離は、GTMと同様に計算される。

### 予備ユニットが活性化する方法

予備状態のユニットは、所有側プレイヤーによって任意に、あるいは敵ユニットによって攻撃された場合は非任意に活性化される。敵ユニットが予備状態の味方ユニットの4ヘクス以内に進入してきた場合、所有側プレイヤーはそのユニットを、あるいはオーストリア軍またはロシア軍予備の事例においては、そのフォーメーションを活性化させることができる。予備状態のユニットが攻撃された場合、そのユニットの所属するフォーメーションは、直ちに活性化される。

フランス軍プレイヤーは、単に自分の意志を表明することによって、任意に予備状態のユニットを活性化させ、ユニットからマーカーを取り除くことができる。フランス軍プレイヤーは、活性化された各砲兵戦力ポイント毎に1勝利ポイントを失い、そして活性化された老親衛隊歩兵の各戦力ポイント毎に2勝利ポイントを失う。

8月26日午後2：00ゲームターンより後のいずれかのターンに、連合軍プレイヤーは自軍のユニットおよびフォーメーションを任意に活性化させるために、サイコロを1個振ることができる。サイの目の結果は、予備から解除できるフォーメーションおよび/あるいは個別のユニットの数である。注意： プロシア軍予備およびオーストリア軍砲兵予備ユニットは、グループとしてではなく、個々に活性化される。

オーストリア軍部隊とロシア軍/プロシア軍部隊に対して別々に1回ずつのサイコロを振ること。プレイヤーは、サイコロを振る前にどの部隊を自分が活性化を試みるかを宣言しなければならない。それぞれのサイコロを振る毎に、連合軍プレイヤーは5勝利ポイントを失う。活性化させる部隊の公表を忘れてしまっていた場合は、サイの目をゼロとして扱い、サイコロを振ったことに対する勝利ポイントを失う。

### 天候ルール

天候の影響は、雨天の影響を移動と戦闘に適用することによって再現する。降雨量の度合いは、戦闘と移動の両方に影響する。2種類の降雨状態がある —— 豪雨と小雨。全ての他のゲームターンは、晴天である。

- 晴天は、ほとんどあるいは全く降雨量の無い、そしてユニットまたは地形に影響が無いことを表す。
- 小雨は、移動を減少させてしまうほど、そしてフリントロック式兵器の操作への影響するほど十分な降雨量を表す。
- 豪雨は、フリントロック式兵器と砲兵の運用を制約し、視界を制限し、そして地表状態を充分に変えてしまう無視できない降雨量を表す。

ターン記録欄は、戦場における史実通りの天候を表示している。

注意： プレイヤーは、この史実通りの天候を使用するか、いくつかの不確定要素を導入する上級ゲームの可変天候ルールによって用意されている変化する可能性がある天候を使用するかをいずれかを採用することができる。

## 戦闘ユニットに対する雨天の影響

以下のルールは、ユニットと地形への雨天の影響を詳述する。

- いずれの雨天ターン時に、全ての戦闘ユニットの許容移動力を1減少させる。
- 昼間の雨天ターン時、歩兵ユニットは全ての面において、その戦闘力を半減（端数切り上げ）される。（全ての士気欄に対する損失数は、ユニットの半減される前のCSP値である。）
- 豪雨ゲームターン時、歩兵および砲兵ユニットは全ての面において、その戦闘力を半減（端数切り上げ）される。歩兵ユニットのモラル値を1減少させる。砲兵ユニットは、豪雨中では砲撃を行うことができない。

注意： 現行の天候による修整をされる前のユニットの戦力を基準にスタックを計算すること。

## 地表に対する雨天の影響

豪雨ターン時、2級河川を主要河川として扱い、そして小河川とランドグラベンを2級河川として扱う。各豪雨ターンに対して、地表に対する豪雨の影響は2ターンに及ぶ。

一度豪雨が始まった場合、基本ゲームでは地表に対する豪雨の影響は、必ず残留し続ける（訳注： 累積された分は残り続ける）。選択天候ルールを使用する場合、マーカー（豪雨の影響を表示するために使用される）はターン記録欄の最初の豪雨のターンの次のマスに置かれる。各豪雨のターン毎に、マーカーを2マスずつ進める。マーカーは豪雨の影響が続く終了のターンを示す。

## ゲームターンに対する豪雨の影響

注意： 戦場での豪雨の状況は、戦闘および移動にいくらかの影響を持っていた。時として雨は活動を鈍化させたり、全く中止させてしまう程の“土砂降り”になることもあった。

各豪雨ターンの開始時、連合軍プレイヤーはターンが飛ばされて次のターンへとプレイが移行するかどうかを判定するために、サイコロを1個振る。1あるいは2のサイの目である場合、プレイヤーは現行のゲームターンを飛ばし、そして次のターンにプレイが進行したものとみなす。新しいゲームターンでは、再度サイコロを振らないこと。他のサイの目は影響が無く、プレイヤーは現行のゲームターンの手順を続けることができる。

## 夜間ゲームターン

夜間ゲームターン時に、戦闘ユニットは敵ユニットの2ヘクス以内でその移動フェイズを終了することができない。敵ZOC内のユニットは、郊外地形内のものも含めて、後退しなければならない； 後退に対して損失を被ることはない。要塞ヘクスを占めているフランス軍部隊は、この後退の必要事項から免除される。

夜間ゲームターン時に、回復セグメントはない。全ての混乱ユニットは、夜間ゲームターン記録中間フェイズ時に自動的に回復する。各々の回復したユニットに対して、軍の士気値を調整する。

砲兵は、夜間に砲撃を行うことができない。

選択天候ルールを使用している場合を除いて、全ての夜間ゲームターンはまた、小雨ターンでもある。

明確化 (9/5/1995)

夜間ゲームターン中には、戦闘および戦闘後前進はない。ユニットは、移動する必要はない。進入するヘクスが、離

脱する敵と同じ敵のZOCでは無いかぎりにはのみ、ペナルティ無しで敵ZOC内のユニットは最初のヘクスを離れることができる。

郊外、街および都市ヘクスは、敵ユニットとの距離を計算する上で、2ヘクスとして数える。

## ドレスデン要塞砲兵

フランス軍のドレスデン要塞砲兵ユニット（許容移動力が0であり、Dresdenと表示されているもの）は、ほとんど、あるいは全く機動性の無い大型砲であった。これらの砲兵ユニットは、3ヘクスの射程を持っているが、移動することができない。戦闘の結果として後退を強制された場合、代わりに除去される。

攻撃時、防御時あるいは砲撃時のいずれにおいて戦闘に混乱していない要塞砲兵が参加している場合、防御時には1コラム左へのシフト、あるいは攻撃時には右へシフトさせる。いくつの要塞砲兵が参加しているかに関係無く、戦闘毎に最大1シフトまでが適用される。

## 要塞砲兵の3ヘクスの射程

以下の表は、要塞ヘクスの砲兵が射撃できる全ての3ヘクスの射程の標的ヘクスの一覧を表示している。

要塞ヘクス	標的となるヘクス
3603	3905, 3805, 3706, 3606, 3506, 3405, 3305
3109	3307, 3407, 3410
3112	3411, 3412
3715	3015, 3016, 2917, 2817, 2718, 2617, 2517, 2416, 2415, 2414
2414	2715, 2716, 2616, 2517, 2114, 2113, 2212
2212	2414, 2315, 2215, 2115, 2014, 1914, 1911, 2010, 2110

## フランス帝国親衛隊の敗退

以下に記載されているフランス老親衛隊ユニットのいずれかが、戦闘の結果として後退する事ある毎に、フランス軍の士気レベルを5ポイント直ちに、そして永久に減少させる。以下のフランス軍老親衛隊ユニットのみが、この士気減少を引き起こす： Curial、Michalおよび老親衛隊砲兵。

## 特別な地形記号

### 要塞ヘクスとヘクスサイド

要塞ヘクス内の防御側ユニットは、要塞ヘクスサイドを通してのみの攻撃を受けた場合、CRT上で左側へ比率を1つシフトさせる。戦闘中、要塞ヘクスサイドを通してのみの攻撃を受けたユニットは、Drの結果の場合には後退する代わりに混乱することができる。郊外/要塞ヘクス内のユニットは、戦闘において郊外地形の効果を加えることができる。要塞ヘクス内のフランス軍ユニットは、要塞ヘクスサイドを通して、敵ユニットを攻撃する必要はない。

### グロスガルテンヘクス

グロスガルテンヘクス内で防御を行っているユニットが歩兵である場合、最終戦闘比は左側へ1コラムシフトさせる。グロスガルテン内で防御を行う、あるいは内部へと攻撃を行う騎兵または砲兵は、半減される。（地形効果表を参照。）

## 街／郊外ヘクス

郊外ヘクス内の防御側歩兵ユニットは、攻撃を受ける場合にその戦闘力が2倍になる。街／郊外ヘクス内のユニットは、戦闘フェイズ中に攻撃を行う必要はない； しながら、攻撃を行う場合は通常の戦闘ルールと同様に、全ての混乱していない敵ユニットは、攻撃を受けなければならない。半減された戦力で騎兵ユニットは、そのようなヘクス内への攻撃、あるいはヘクス内での防御を行う。（地形効果表を参照。）

## 勝利条件

### 一般ルール

勝利は、特定の条件の達成、あるいは勝利ポイントの獲得によって左右される。ポイントは、シナリオの勝利ポイントスケジュールに従って獲得される。勝利は、シナリオの完了時に勝利ポイントの高い方のプレイヤーに対して、あるいは特定の勝利条件の達成したプレイヤーに対して、冠せられる。

### 手順

各プレイヤーは、紙片の上に自分が獲得した勝利ポイントを記録する。シナリオの終了時に、各プレイヤーの勝利ポイントの合計を比較する； 高い方の合計の陣営が勝利のレベルを決定する。

### 占領

ヘクスの占領とは、味方ユニットが該当するヘクスを実際に占領している、あるいはヘクスを最後に通過していることを意味する。占領されていないヘクスに対して、連合軍プレイヤーは必要に応じて占領状態を表示するために、郊外ヘクスの番号を記録しなければならない。

### 退出エリア

A、BおよびCと表示されている3箇所の退出エリアがある。勝利条件のためにユニットを退出させる場合、フランス軍プレイヤーは3箇所の内の2箇所から退出したユニットに対して、勝利ポイントを受け取る。ピルナ／ケーニッヒシュタインの選択ルールを使用している場合、退出エリアAは使用されない。退出したユニットは、地図上に戻ることができない。

### ゲームの終了

ゲームは、各シナリオの最終ゲームターンにおいて終了する。しかしながら、ゲームはまた、いずれかのプレイヤーがサドンデスによって、自動的勝利を達成した時点のターンにも終了する。

### 勝利レベル

シナリオの終了時に、両方のプレイヤーは自分の勝利ポイントを合計する。高い方の合計のプレイヤーは、自分の合計から相手側プレイヤーの合計を差し引く。結果は、勝利レベルを表す正数になる。

ポイント	レベル
0 - 20	引き分け
21 - 40	最低限勝利
41 - 60	実質的勝利
61 +	決定的勝利

## サドンデス勝利

両方のプレイヤーは、サドンデスによってゲームを終了させ、そして決定的勝利を達成させる機会を持っている。連合軍プレイヤーは、全てのエルベ河橋梁ヘクス（南岸のみ）が連合軍支配地域内（ヘクスはフランス軍占領下でも可）になった瞬間、自動的勝利を達成する。

フランス軍プレイヤーは、いずれか2個の連合軍方面軍がその士気崩壊レベルに達しており、フランス軍が士気喪失していない場合、自動的勝利を達成する。連合軍の単位は、オーストリア軍、ロシア／プロシア軍、およびプロシア第II軍団である。

**ストップ！** あなたは導入シナリオ： ドレスデンの戦いをプレイするために必要なルールを充分習得した！  
追加ルールを加えてのプレイを希望する経験あるプレイヤーは、上級ゲームルールへと進むこと。

# 導入シナリオ

## ドレスデンの戦い

### はじめに

このシナリオは、歴史ゲームに馴染んでいないプレイヤーのために、あるいは指揮官、指揮統制および再編成の次元を導入する上級ゲームルールを単に使用したくないプレイヤーのために、デザインされている。

### シナリオの長さ

シナリオは第11ゲームターンから開始され、第32ゲームターンの完了をもって終了する。シナリオの終了時にプレイヤーは自分たちの勝利ポイントを合計し、そして勝者と勝利レベルを決定する。

### 勝利ポイントスケジュール

一方あるいは両方のプレイヤーは、以下の条件の一部、あるいは全てを満たすことによって、勝利ポイントを受け取る：

- 連合軍プレイヤーは、フランス軍が初日に士気喪失する、あるいは連合国のいずれかの国籍が士気喪失する前に士気喪失した場合、10ポイントを受け取る。
- 連合軍プレイヤーは、各ゲームターンの終了時に連合軍ユニットによって現在あるいは最終的に占められている各々の郊外または都市ヘクス毎に、1勝利ポイントを受け取る。
- 連合軍プレイヤーは、占領したゲームターンの終了時に連合軍戦闘ユニットによって占められている各々の要塞ヘクス毎に、10勝利ポイントを受け取る（ゲーム中、要塞ヘクス毎に1回だけである）。
- 連合軍プレイヤーは、予備活性化の試みのためにサイコロを振る度毎に、5勝利ポイントを失う。
- フランス軍プレイヤーは、第18ターンの終了時より前に活性化させた各連合軍フォーメーション毎に、5勝利ポイントを受け取る。オーストリア軍予備砲兵およびロシア/プロシア軍予備砲兵ユニットは、このルールに関して、該当する部隊とはみなされない。
- フランス軍プレイヤーは、いずれか2箇所の退出エリアの退出した各々の味方の戦力ポイント毎に、1勝利ポイントを受け取る（これらのユニットは、退出したヘクスから補給を引けなければならない）。
- フランス軍プレイヤーは、予備から解除された老親衛隊あるいは若年親衛隊ユニットの各々の戦力ポイント毎に、1勝利ポイントを失う。
- 各プレイヤーは、除去された各々の敵戦闘力ポイント毎に、1勝利ポイントを得る。

### セット・アップ

このシナリオにおいて、基本ゲームのユニットのみを使用する； 上級ゲーム用およびオプションの駒は、使用しないこと。各々のフランス軍およびオーストリア軍ユニットの配置ヘクスの指示は、各々のユニットの裏面に印刷されている。ゲームの開始時に全てのユニットの表を上にして配置すること。指示のないユニットは、増援としてゲームに登場する。“elim”と表示されているユニットは、除去された状態で開始する。

### 開始時の損失

街の郊外における初期段階の戦闘において、両方の陣営は、いくらかの戦闘力ポイント（CSP）、あるいはユニット自体が除去された状態でシナリオを開始する。両方のプレイヤーは、これらの損失に対して、それぞれの士気レベルを減少させる； これらの戦闘力ポイント（CSP）を勝利ポイントとして計上する。

- 以下のフランス軍ユニットは、除去された状態でシナリオを開始する： 44/XIV : Letellr, 43/XIV :

2/Butmd, 45/XIV : 2/d'Esclvn. これらのユニットを、“再編成可能なユニット”のマスに配置すること。

- 連合軍プレイヤーは、以下の各々のフォーメーション毎に一度、サイコロを1個を4回振ることによって、自軍の開始時の損失を決定する： ロシア第I軍団； プロシア第II軍団； オーストリアCivillart (Civlart) 師団； およびオーストリアLichtenstein (Lichtstn) 師団。振られたサイコロの数字は、その部隊が損失する戦力ポイント（CSP）である。損失は歩兵ユニットのみから適用する。  
注意： プロシア軍の損失をv.Kluxから適用しないこと。

### 開始時の士気レベル

フランス軍士気レベル： 86  
オーストリア軍士気レベル： 72  
ロシア軍士気レベル： 32  
プロシア軍士気レベル： 26

### 特別ルール

#### 予備ユニット

全ての以下のユニットを予備状態として、表示すること。

- 以下のオーストリア師団の全てのユニットは、予備状態でシナリオを開始する： Schneller, Lederer, Chastln, Nostitz, Weisnwf, Bianchi および予備と表示されている2個砲兵ユニット（9-4-3 および3-3-6 ユニット）。
- 以下のロシア軍団の全てのユニットは、予備状態でシナリオを開始する： 第III軍団、第V軍団およびArtRと表示されている2個砲兵ユニット。注意： ロシア軍団内のプロシア軍ユニットは、その軍団と同じ状態に準ずる。
- 以下のプロシア軍団の全てのユニットは、予備状態でシナリオを開始する： 9/II ; v.Klux, Cav/II, v.Matius, Cav/II ; v.Wrangl, Cav/II ; (騎馬砲兵) およびII (砲兵)。
- Old/Gd および Art/Gd と表示されている全てのフランス軍ユニットは、予備状態で開始する。

#### フランス軍の減少しているモラル

帝国親衛隊（Gdと表示）の各ユニット、および第I騎兵軍団（Icvと表示）の各ユニットのモラル値を、第1日目の終了まで、1減少させておく。第2日目の開始時に全てのモラル値は、その通常の値へと戻される。加えて、全てのフランス軍増援のモラル値は、登場した日の間は1減少させる。

### 増援

フランス軍増援（全てのフランス軍ユニットはヘクス5002から登場する）

- 第14ターン： 第VI軍団の全てのユニットが登場。フランス軍士気レベルに、26を加える。
- 第15ターン： 第II軍団の全てのユニットが登場。フランス軍士気レベルに、24を加える。親衛隊騎兵（Gd Cav）の全てのユニットが登場。フランス軍士気レベルに、12を加える。

#### 連合軍増援

- 第12ターン： ロシア軍騎兵予備（CvR）の全てのユニットがヘクス4731と2632（含める）の間から登場。ロシア軍士気レベルに、6を加える。CvRは予備状態で登場する。
- 第18ターン： サイコロを振って成功した場合、Klenau軍団の全てのユニット（Hohnlh および Mayer）が登場する。（基本ルールの増援の項を参照。）Klenauが登場した場合、オーストリア軍士気レベルに、22を加える。これらのユニットは、ヘクス0418と1029（含める）の間から登場する。Klenau軍団は、活性化状態で登場する。



## はじめに



ドレスデン1813の上級ゲームのためのルールは、プレイヤーに対して指揮官、指揮、軍団の士気喪失、除去されたユニットの再編成の追加の影響を基本ゲームに導入するためのルールである。プレイヤーは、シナリオIとIIIは上級ルールのシステムを使用してプレイしなければならないことに注意すること。シナリオIIは、上級ゲームのルールあるいは基本ゲームのルールのいずれかでプレイすることができる。しかしながら、プレイヤーは特別ルールに取分け注意する必要がある。全ての基本ゲームのルールは、プレイの手順と軍の士気および士気喪失のルール以外、全て適用される。

### 上級ゲームのための追加駒

#### 指揮官ユニット

将官ユニット

所属軍団名

名称

将官指揮  
ボーナス

注意：全ての将官は (代理の将官を  
6の許容移動力を持つ 表す)

軍司令官ユニット

許容移動力

指揮能力

上級ゲームマーカー

前面

後面

オーストリア軍師団  
マーカー

軍団士気レベル  
マーカー

オーストリア軍軍団  
将官士気マーカー

命令範囲外

統制外

帝国親衛隊  
増援フリット

## 目次

### はじめに

上級ゲームのための追加駒

上級ゲームの用語

### プレイ手順の追加

上級ゲームのプレイ手順

### 指揮官

指揮官の種類

指揮官の機能

指揮官の移動

指揮官の戦闘

指揮官とスタック

指揮官に対する敵戦闘ユニットの影響

### 指揮

連合軍司令官の能力

従属指揮官ユニット

命令の伝達

将官の指揮ボーナス

オーストリア軍の指揮系統

連合軍予備砲兵隊

指揮の効果

回復に対する指揮の影響

降服

指揮はどのように予備ユニットに影響するか

フランス軍ドレスデン守備隊/O'Meara旅団

初日のフランス軍の指揮

### 軍団士気と士気喪失

軍団士気喪失レベル

士気喪失からの回復

軍団士気崩壊

### 再編成

再編成のサイの目修整

敵ユニットの近接

指揮の影響

地図上での再編成

### 選択ルール

シナリオ

オブション ピルナ/ケーニッヒシュタイン

## 上級ゲームの用語

以下の用語は、基本ゲームルールで用意されている用語の補遺である。

**司令官：** 司令官とは、軍（軍団あるいは師団の集団）の指揮官であり、個々のユニットおよびフォーメーションの将官を命令状態にするために使用される。

**将官：** 将官とは、指揮範囲内において個々のユニットに命令を伝達する様々なフォーメーション（師団あるいは軍団）の指揮官である。全ての将官は、将官が指揮することができるフォーメーション数を表す指揮値を持つ。全ての将官は、6の許容移動力を持つ。

**指揮範囲：** 指揮範囲とは、指揮官ユニット（司令官あるいは将官）が命令をそのフォーメーションに伝達することができる最大距離数（ヘクス）である。司令官の指揮範囲は5ヘクスであり、将官の指揮範囲は3ヘクスである。

**所属軍団名：** 所属軍団名とは、フォーメーションの将官および全てのユニットが所属する該当するフォーメーションの部隊名である。

**フォーメーション：** フォーメーションとは、ユニットが所属する階級的組織編成である。フランス軍とロシア/プロシア軍の場合、軍団である。オーストリア軍の場合、将官の指揮下の師団のグループである。連合国軍のフォーメーションは、プレイヤー用の別の図表にて説明されている。

## プレイ手順の追加

上級ゲームのプレイ手順は、移動と戦闘フェイズに先立って追加される指揮および再編成フェイズにおいて、基本ゲームと異なる。上級ゲームをプレイするためには、プレイヤーは上級ゲームのプレイ手順を使用しなければならない。

## 上級ゲームのプレイ手順

### 1. 連合国軍プレイヤーターン

#### A. 指揮および再編成フェイズ

**1. 指揮セグメント：** フェイズプレイヤーは、どの戦闘ユニットがその所属する将官からの命令状態にあり、どの戦闘ユニットが司令官から直接指揮を受けているのかを確認する。

**2. 再編成セグメント：** フェイズプレイヤーは、戦闘における損失による自分の軍の軍団の士気状態を決定し、再編成欄に現在置かれている再編成可能な戦闘ユニットの再編成を試みる。

#### B. 移動フェイズ

**1. 回復セグメント：** 基本ゲームと同様の回復セグメントを実行する。

**2. 移動セグメント：** 基本ゲームと同様の移動セグメントを実行する。

### C. 戦闘フェイズ

基本ゲームと同様の戦闘フェイズを実行する。

### 2. フランス軍プレイヤーターン

フランス軍プレイヤーは、次にフェイズプレイヤーとなる。上記に述べられているのと同様の手順において、指揮、移動、および戦闘を実行する。

### 3. ゲームターン記録中間フェイズ

各ゲームターンの終了時において、各プレイヤーはターン中に獲得した勝利ポイントを記録する。それから、ゲームターンマーカーを1マス進める。

## 指揮官

### 一般ルール

ドレスデン1813における指揮官ユニットは、将軍とその参謀を表している。いくつかの司令部では大規模な随行団（大部分が連合国軍）を保有していたが、指揮官ユニットはゲームにおいて、敵の戦闘ユニットに対して、あるいは味方のスタックに対して影響を持たない。指揮官は、指揮命令と再編成のみを促進するために存在し、そして自分達に従属する戦闘ユニットにだけ影響を持つ。2つのカテゴリーの指揮官が存在する：司令官と将官である。各々の固有の効果は、以下の通りに概略されている。

#### 司令官

司令官とは、各々の軍の主導者である。フランス軍においてはナポレオンであり、彼の従属司令官であるネイとミュラーの補助を受けている。ポヘミア方面軍においてそれはシュバルツェンベルグ大公であり、ロシア/プロシア軍部隊を指揮しているバルクライド・トリーとコンスタンティン大公とともに、オーストリア軍部隊を指揮している。加えて連合国軍は、自分の所属する軍司令官の指揮範囲内である場合に将官およびユニットに対して、命令を伝達することができる2人の従属指揮官ミロラドヴィッチとヴィトゲンシュタインを持っている。各司令官は、司令官がその移動フェイズにおいて命令状態に置くことができる将官および個々の戦闘ユニットの数に相当する印刷されている指揮値を持っている。（指揮の項、参照。）

#### 従属司令官

従属司令官は、自分が所属している軍司令官の指揮範囲内である場合のみ、軍司令官と同様の機能をする。しかしながら、これらの従属指揮官は、その司令官の指揮範囲外でのその能力を規定する制限と特別なルールが適用される。（指揮の項、参照。）例：ミロラドヴィッチがコンスタンティンの4ヘクス以内である場合、ミロラドヴィッチはロシア予備軍のいずれか将官およびユニットに対して司令官として機能できる。

#### 将官

将官は、司令官から自分のフォーメーション（あるいは軍団）内のユニットへの指揮系統を完成させるために使用される。各々の将官は、自分の部隊のユニットの部隊名が記されており、そして同じ部隊名のユニットに対してのみ、命令を与えることができる



(例外： オーストリア軍の指揮を参照)。軍司令官から指揮を受ける各々の将官は、そのターンにその司令官の指揮能力を1ポイント消費できる。将官は、司令官から与えられた命令を伝達するだけである： 命令を発令することはできない。多くの場合、将官は軍団レベルのフォーメーションの指揮官であり、そして同じ部隊名を持つユニットのみを指揮することができる。将官の指揮部隊名持っている全てのユニットは、同じフォーメーション（あるいは軍団）に“所属”している。（指揮の項、参照。）

オーストリア軍  
将官指揮能力

## 指揮官の機能

以下のルールは、どのように指揮官が機能するかを詳述する。以下のルールにおいて、特に記載されていないかぎり、指揮官は全ての基本ゲームのルールに従う。

## 指揮官と移動

地形効果表に記されている歩兵の移動ポイントを消費して、味方移動フェイズ中に指揮官は移動する。指揮官駒は、味方の占めている敵支配地域ヘクスを自由に進入、および退出することができる。指揮官は、決して任意に味方の占めていない敵支配ヘクスまたは敵ユニットの占めるヘクスに進入することができない。

## 指揮官と戦闘

指揮官は固有の戦闘力を持っていない、そして支配地域も持っていない。つまり、それ自身では指揮官は戦闘に参加することができず、そして敵戦闘ユニットの移動を妨害することができない。

指揮官は、戦闘後に戦闘ユニットと一緒に前進あるいは退却することができる。

## 指揮官とスタック

指揮官は、戦闘ユニットではなく、そして1つのヘクス内に占めることができる味方の指揮官の数には制限がない。つまり、1つのヘクスには、2個の味方のユニットと全ての味方の指揮官が存在することができる。

## 指揮官に対する敵戦闘ユニットの影響

いかなる時点でも、敵のヘクスあるいはZOC内に存在しながら味方ユニットと指揮官がスタックしていない場合、あるいは指揮官が戦闘結果として前進あるいは後退する場合、除去されるかどうかを判定するために、その指揮官に対してサイコロを1個振り、サイの目が6である場合、プレイから一時的に指揮官を取り除く（指揮官は死亡、あるいは捕縛されたものとみなされる）。除去された将官をその代理指揮官面へと裏返し、1ゲームターン後の味方再編成セグメントの終了時に復活する。代理指揮官を同じ指揮部隊名のユニットと一緒に配置する。他のサイの目の場合、該当する指揮官駒を取り除き、そしてなるべく敵ZOCではない、自分の指揮下の最も近い味方ユニットのところに置き直される。CRT上の戦闘結果は、指揮官に対して影響を持たない。

元々の（表面）の将官の指揮ボーナスと減少した（裏面）将官の指揮ボーナスの差に等しい数字をその軍団の士気喪失レベルに加える（つまり、士気レベルが下がる）。ナポレオンあるいはシュバルツェンベルグが除去された場合、ゲームは終了し、そして相手側プレイヤーが勝者となる。減少した（裏面の）指揮官を含めて、他の軍司令官が除去された場合、相手側プレイヤーは司令官の指揮値の10倍に等しい勝利ポイントを受け取る。

## 指揮官のゲームへの登場方法

何人かの指揮官は、地図上に配置された状態でキャンペーンゲームを開始する； その他は増援としてゲームに登場する。全ての増援の指揮官をその登場するターンまで、傍らに置いておく。該当するターンに、自分と同じフォーメーションのユニット、あるいは自分に所属するユニットと一緒に、登場することができる。

## 指揮（命令）

### 一般ルール

命令は、指揮能力値として表示されている指揮能力を持っている軍司令官からのみ、発令される。この指揮能力値は、命令を自分に従属する将官へ命令を伝達する司令官の能力の相対的尺度である。将官は、自分が従属する司令官を通じて（あるいは選択ルールの“自己統率”の使用によって、自分自身によって）“命令状態”になる。将官の役割は、自分のフォーメーションの個々の戦闘ユニットに対して、命令を伝達することである。将官は、指揮能力を持っていないが、自分に従属するユニットに対する指揮範囲を持っている。軍司令官の指揮能力値は、将官を通して命令状態にできるフォーメーション（軍団）の数である。それはまた、その司令官によって直接指揮できる個々の戦闘ユニットの数を表す。“命令状態”である所属する将官の指揮範囲内の戦闘ユニットは、プレイヤーターンの間は命令状態である。例： バルクライ・ド・トーリーは、2の指揮能力を持っている。彼は、彼の指揮範囲内である2個軍団の将官に加えて、2個の個別のユニットを“命令状態”に置くことができる。

### 手順

各指揮セグメント時に、フェイズプレイヤーは全ての自軍戦闘ユニットの指揮状態を決定しなければならず、そしてそれらのどれが命令範囲外、あるいは統制外であるかを表示する。戦闘ユニットは、フェイズプレイヤーのターンのみを通して適用される3つの命令状態のうちの1つである： 命令状態、命令範囲外、あるいは統制外である。ユニットは、自分の司令能力を超過していない司令官の指揮範囲内である場合、命令状態である。ユニットは、その司令官が将官を命令状態に置くために指揮ポイントを消費している、所属する将官の指揮範囲（3ヘクス）以内である場合、命令状態である。軍司令官による命令状態ではないが、その将官の指揮範囲内の軍団のユニットは、命令範囲外である。指揮フェイズの開始時において、その将官の指揮範囲内ではないユニットは、司令官によって直接命令状態に置かれないうり、統制外である。

将官は、自分の指揮能力が超過していない味方の司令官の指揮範囲内である場合、命令状態である。将官を命令状態におくためには、所有プレイヤーは単に受け取るべき将官に対して、1指揮ポイントを割り当てるだけである。司令官は、自分の指揮能力いっばいに達するまで、指揮を割り当てることができる。将官と司令官の両方の指揮範囲を数える場合、平地、街／郊外、および都市ヘクスは、2分の1ポイントとして数える。命令連絡経路が道路に沿って引かれる場合、主要道路と2級道路を1/2ヘクスとして数えること。命令連絡経路が、橋の架かっていない2級河川／小河川ヘクスサイドを通して、あるいは急な斜面ヘクスサイド（上りあるいは下り）を通して引かれる場合、1

を加える。全ての他のヘクスは、地形の種類に関係無く、1ヘクスとして数える。プレイヤーは、橋の箇所以外では、主要河川ヘクスサイドを通して命令連絡経路を引くことができない。

### 連合軍司令官の能力

各シナリオの開始時に、連合軍司令官はその最も高い方の指揮能力の面で地図上に配置される。司令官の指揮能力は、予備からのユニットの解除の試みが行われる時毎に、1減少される。命令セグメントの開始時に、司令官は減少面へと裏返される。(予備ルール、参照。)減少している連合軍司令官は、完全な能力まで回復するまでは、予備解除の試みのためのサイコロを振ることができない。連合軍司令官はまた、ナポレオンのドレスデンへの登場の結果によって減少させられる可能性がある。(ナポレオンのドレスデン到着に関する特別ルールを参照のこと。)

振られた予備解除のサイコロの目の数は、軍司令官が減少状態を続けなければならないゲームターン数である。(この数字は、コンスタンティン大公に関しては、2倍される。)軍司令官は、連合軍命令および再編成フェイズの終了時に、高い方の指揮能力値へと回復される。

### 従属司令官ユニット

全ての従属司令官は、自分の所属する軍司令官の指揮範囲内に存在するかぎりは、軍司令官と全く同様に機能する。フランス軍従属司令官は、ナポレオンから命令ポイントを与えられている場合のみに、ナポレオンの指揮範囲の外にでも、“独立した”司令官として機能することができる。ロシア軍従属司令官は、その所属する軍司令官の指揮範囲から外れている場合、指揮能力を持たない。

フランス軍には、2人の従属司令官ネイとミュラーが存在する。彼らは各シナリオを、0の指揮値で開始する。例えば彼らが指揮範囲内であっても、ネイとミュラーの両方に1の指揮能力を与えるためには、ナポレオンは自分の指揮能力を1減少させなければならない。彼らの指揮能力が、1である場合、彼らは特別な能力を持たない；彼らは軍司令官としてのみ機能する。彼らの指揮能力が0である場合、彼らは軍司令官としては機能しないが、彼らの各々の特有の特殊能力を持つことになる。

ロシア/プロシア軍は、2人の従属司令官、ヴィトゲンシュタインとミロラドヴィッチを持つ。バルクライ・ド・トーリーは、ヴィトゲンシュタインが所属する司令官であり、コンスタンティン大公はミロラドヴィッチが所属する司令官である。加えて、ヴィトゲンシュタインはロシア/プロシア軍のロシア軍団およびユニット(青-灰色のベースカラー)に対して、命令を与えることができる。ミロラドヴィッチとコンスタンティンは、ロシア予備軍(グリーンのベースカラー)の軍団とユニットにのみ命令を与えることができる。また、コンスタンティンのみが、騎兵予備軍団(CvR軍団)を命令状態におくことができる。注意:バルクライ・ド・トーリーは、プロシア第II軍団を含む両方のロシアの軍に対して命令を発令することができる。コンスタンティンは、ロシア予備軍内にのみ命令を発令することができる。

### 従属司令官の特殊能力

ネイ [0]

- ネイの2ヘクス以内の全ての親衛隊ユニットは、自動的に命令状態になる。
- ネイが攻撃側の歩兵ユニットと一緒にスタックしている場

ミュラー [0]

合、戦闘比を1コラム右にシフトさせる。

- ミュラーの2ヘクス以内の全ての騎兵または騎馬砲兵ユニットは、自動的に命令状態になる。
- ミュラーが攻撃側の1個の騎兵ユニットと一緒にスタックしている場合、戦闘比を1コラム右にシフトさせる。
- ミロラドヴィッチの2ヘクス以内の全ての予備軍のロシア軍歩兵ユニットは、自動的に命令状態になる(彼の命令状態に関係無く)。

ミロラドヴィッチ [0]

### 命令の伝達

命令に関連する伝達経路は、地図上のヘクスからヘクスを辿って、司令官のヘクスは含めずに命令を受ける将官あるいは戦闘ユニットによって占められているヘクスへと引くこと。命令伝達経路は、決して以下の地形内へ、あるいは通して引くことができない:

1. 通行不可能な地形
2. 敵の占めているヘクス、あるいは
3. 味方の戦闘ユニットによって占められていない敵支配ヘクス。

軍司令官の指揮範囲は、5である。将官の指揮範囲は、3である。

### 将官の指揮ボーナス

ゲーム中の何人かの将官は、他の将官より離れた距離で自分の軍司令官から命令を受け取る能力を持っている。将官の指揮ボーナス数は、この向上した能力を反映している。この数字をその特定の将官に対する司令官の指揮範囲に加える。

将官指揮  
ボーナス

例: サン・シールは、1の将官指揮ボーナスを持っている。つまり、サン・シールに対してのみ、ナポレオンからの指揮範囲を通常の5から6へと増加させる。いくつかの地形では、命令を引く場合に半分のポイントとして数えることを忘れないこと。

### オーストリア軍の指揮系統

ドレスデンの戦いの時点では、オーストリア軍は軍団システムを廃止していた。その代わりに、オーストリア軍は不明確な師団-単位の構成を代用していた。戦いにおいて、その場かぎりの“指揮部隊”が師団長あるいはかつての軍団長の下に構成された。戦いの間、師団はこれらの将官に割り当てられ、そして司令官の間で移送することが可能であった。より広い自由度を獲得する代わりに、結果は将官達の間での混乱と、不徹底な作戦であった。それは、戦闘中のオーストリア軍の成果のなかなか挙がらない実行力のほぼ確実な原因であった。ドレスデンの戦いの後間もなく、オーストリア軍はその他の軍隊で用いられてきた軍団指揮単位構成に戻している。以下のルールは、このユニークな指揮系統とその結果として発生するいくつかの問題の再現を試みる。

オーストリア軍の将官は、通常通りに命令を伝達する。しかしながら、ゲーム中の他の軍とは異なり、プレイヤー

はオーストリア軍の将官に対してそのフォーメーションを構成する師団を割り当てなければならない。オーストリア軍には5人の将官が存在し、各々はオーストリア軍編成ディスプレイ上に該当するボックスを持っている。師団が将官に配属される場合、師団マーカーがその将官のボックスに置かれる。その師団の現行士気値分、その指揮戦闘単位の士気レベルを上昇させる。割り当てられた師団の士気レベルは、その将官の指揮戦闘単位の士気レベルの合計を算出するために合計される。例：ビアンキ (Bianchi) は、彼の指揮単位編成に対して3個師団を割り当てられた； Grenville, Lichtenstein, および Mesko である。これらのどれもまだ損失を被っていないので、ビアンキの指揮戦闘単位は、合計23の士気レベルを持つ。

1人のオーストリア軍将官の指揮値は、彼に配属させることができる師団の最大数である。プレイヤーは師団を予備から解除した場合、1人の将官に割り当てなければならない。1度活性化された後、オーストリア軍の師団は常に1人の将官に配属されていなければならない。注：師団は予備状態から活性化されたターンにおいては、他の指揮条件に関係無く、命令状態である。

プレイヤーは各々のオーストリア軍師団の個々の損失を記録する必要がある。別の紙片上でこれを記録するか、オーストリア軍編成表上の師団マーカーの下に師団の戦闘力ポイントの損失に等しい数字のチットを置くことによって、記録する。記録された数字が師団の開始時士気レベルに等しくなった場合、師団マーカーをその士気喪失面へと裏返す。他のユニットが士気喪失していない時に、オーストリア軍団内のいくつかのユニットが士気喪失している可能性がある。軍団のユニットは、軍団士気レベルの合計が0に達するまでは、士気喪失しない。

オーストリア軍師団は、連合軍指揮フェイズ中に1人の将官から他の将官へと移し換えることができる。シュバルツェンベルグは移し換えられた個々の師団毎に1CPを消費しなければならない。士気喪失したオーストリア軍師団は、夜間ターン中のみ将官の間で移し換えることができる。

### 連合軍予備砲兵隊

3個のオーストリア軍および2個のロシア軍予備砲兵ユニットは、同じ国籍の将官に対して割り当てることができる。連合軍指揮フェイズ中、連合軍プレイヤーは自分の指揮範囲内にユニットを収めている該当する将官に対して予備砲兵ユニットを割り当てることができる。将官に割り当てた各々の減少していない砲兵予備ユニット毎に、その将官の士気の合計に対して2士気ポイントを加える。減少している砲兵予備ユニットの場合、将官の士気ポイントに対して1を加える。連合軍プレイヤーは、この割り当てを紙片等に記録しなければならない。砲兵は、割り当ての解除あるいは除去されるまで、士気ポイントの喪失と再編成を含めた全ての面において、その指揮戦闘単位の一部である。

予備砲兵ユニットが、割り当てを解除あるいは他の軍団へと移し換えられた場合、減少していないユニットについては2、減少しているユニットについては1、軍団の士気を減少させる。

連合軍プレイヤーは、他の軍団へと直接再割り当てを行うこと無しに、軍団から予備砲兵ユニットを撤収することができる。それから、連合軍プレイヤーはこれらのユニットに対して、司令官から直接指揮ポイントを割り当てなければならない。

### 指揮の効果

指揮の効果は、現在進行しているプレイヤーターンの全体を通して最後まで続く。指揮は、フェイズ中のユニットにのみ効果がある。

**命令状態：** 敵支配地域に進入するためには、ユニットは命令状態でなければならない。命令状態のユニットと将官は、フェイズプレイヤーの任意で敵ZOCに進入することができる。軍団が命令状態である場合、自分の将官の命令範囲内である軍団のユニットの全てあるいは一部は、敵ZOC内に進入することができる。命令状態ではないユニットおよび将官は、命令範囲外、あるいは統制外状態である。

**命令範囲外：** 命令範囲外のユニットは、敵支配地域に進入することができない。通常通り、移動、攻撃および防御を行うことができる。

**統制外：** 命令範囲外と同じ効果に加えて、統制外のユニットは敵ユニットの2ヘクス以内に移動することができない。敵ユニットの2ヘクス以内の味方ユニットは、所有側プレイヤーの判断で、その場に留まるか、離れるように移動することができる。ユニットが移動する場合、敵ユニットから最低3ヘクス離れたところでその移動を終了させなければならない。例外：敵ユニットから3ヘクス離れるために十分な移動ポイントを持っていないユニットは、単にその許容移動力を可能なかぎりできるだけ敵ユニットから遠く離れるように試みなければならない。

統制外のユニットは、道路ヘクス上ではない場合は、1ヘクスの許容移動力を持つ。道路ヘクス上である場合、統制外のユニットは道路を離れないかぎり通常通りに移動することができる。

味方戦闘フェイズの開始時に敵ZOC内の全てのユニットは、通常通りに攻撃を行わなければならない。ユニットは攻撃を行うためには、命令状態である必要はない。戦闘フェイズの開始時に、敵支配地域内の各々のユニット、あるいはスタックは、1つの例外を除いて戦闘フェイズ中に1つの隣接する敵の占めるヘクスを攻撃しなければならない。(戦闘への地形の効果を参照。) 砲兵ユニットは、命令状態に関係無く、射程内であれば常に砲撃を行うことができる。注意：敵ユニットに隣接する砲兵は、砲撃を行うことができない(砲兵のルール、参照)。

指揮フェイズ中に、ユニットを命令状態に置く。その時点で命令状態であるユニットは、たとえ司令官の指揮範囲の外へと移動した場合でも、戦闘フェイズの終了時まで命令状態である。回復のためには、回復フェイズの開始時に指揮状態を決定すること。

### 回復に対する指揮の影響

上級ゲームにおける修整

- +1 ユニットが士気喪失軍団の一部である。
- +1 ユニットが同じフォーメーションの将官の指揮範囲の外であり、そしてその他の指揮を受けられない。つまり、統制外である。

### 降服

回復セグメント中、混乱しているユニットは、回復時の修整後のサイの目が6であり、そして以下の状況の両方が満たされている場合、降服を強いられる：

- ユニットが最低1戦闘力ポイントの混乱していない敵ユニットと隣接している(橋の架かっている主要河川

- ユニットが、そのフォーメーションの将官に対して6ヘクスあるいはそれ以下の命令連絡経路を引くことができない（通常の命令伝達のコストを使用する）。  
上記の条件を満たしているユニットは、回復のサイの目が6である場合、降服する。降服したユニットは、取り除く；再編成を行うことはできない。

### 指揮はどのように予備ユニットに影響するか

予備状態のユニットは、司令官がそのように行動させるために指揮ポイントを使用しないかぎり、移動あるいは活性化することができない。一度、予備に対して指揮ポイントが使用された場合、その軍に所属する予備ユニットの一部および全てはそのターンに通常通りに移動することができる。

軍司令官は予備状態の1つのユニットあるいはフォーメーションを任意に活性化させることを試みるためにサイコロを振る機会毎に、1指揮ポイントを消費しなければならない。ユニットは、活性化したターン中は命令状態になる。軍団が活性化した場合、地図から軍団状態マーカーを取り除き、士気レベル欄上の該当する士気レベルに置く。（開始時の士気レベルを参照。）フランス軍プレイヤーが親衛隊のユニットを活性化させる場合、ナポレオンのみからの指揮ポイントを消費し、そして好きなだけ数の予備状態ユニットを解除する。注意：指揮に関する上で、連合国軍は2個軍としてみなす；オーストリア軍とロシア/プロシア軍である。

従属指揮官は、予備ユニットを活性化あるいは移動させることができない。

このルールは、予備ユニットの移動に関する基本ゲームのルールよりも優先される。予備状態のユニットは、軍司令官の指揮ポイントを使用しないかぎり、全く移動することができない。軍司令官の1指揮ポイントを消費することによって、予備状態の全てのユニット（その方面軍の）は、通常通りに移動できる。つまり、予備状態ではないのと同様にである（全ての敵ユニットから6ヘクス以上の距離は維持しなければならないことは変わらない）。増援として地図上に登場する予備状態のユニットは、到着したターンに“指揮ポイント消費なしで”通常通りに移動する（予備状態は維持する）。

### フランス軍ドレスデン守備隊/オムアラ旅団

ドレスデンと記されているユニットは、第XIV軍団に所属し、そして第XIV軍団の将官（サン・シール St. Cyr）の指揮下である。ドレスデンのユニットは、命令状態になるためには、サン・シールに対して命令連絡経路を引けなければならない、そしてサン・シールのみがそれらを再編成することができる。ドレスデンの都市あるいは郊外ヘクスにおいて、守備隊ユニットは常に命令状態であり、そして降服を強いられることはない。ドレスデンユニットの戦闘力ポイントの損失は、第XIV軍団の士気レベルの対象として、計上されない。

### 第1日目のフランス軍の指揮

第1日目のみに対して、第XIV軍団の部隊名を記されているユニットは、常に命令状態である。第XIV軍団に割り当てられている非-第XIV軍団ユニット（ドレスデンおよびオムアラ (O' Meara) 旅団と記されているユニット）は、通常通りサン・シールへ命令経路を引かなければならない。

### 連合国軍ユニットに関する戦闘と移動

異なる国籍のユニットが参加する連合国軍ユニットの攻撃は、CRT上で戦闘比が左へ1シフトされる。

### 軍団士気と士気喪失

注意：これらのルールは、基本ルールにおいて使用される軍士気と士気喪失の代わりに使用される。

#### 一般ルール

特定のフォーメーションの全てのユニットは、その軍団の士気レベルがその軍団の軍団士気レベル欄上で0に達した場合、士気喪失する。各軍団（あるいはフォーメーション）は、各シナリオにおいて開始時の士気レベルを持っている；しかしながら、ゲーム中、いくつかの軍団の士気レベルは、増援がプレイに登場することによって上昇する可能性がある。フォーメーションの士気レベルは、味方ユニットの戦闘力ポイントの損失のみによって、減少される。フォーメーションの士気レベルは、毎日の最初の午前（AM）ターンに、その開始時レベルから損失分を引いたレベルへと回復される。フォーメーションの士気レベルマーカーが軍士気レベル欄上で0に達した場合、直ちに士気喪失する。士気喪失状態は、そのフォーメーションのユニットの移動と士気に影響する。

#### 手順

各フォーメーションは、各々のシナリオにおいて記載されている開始時の軍団士気レベルでゲームを開始する。各々の非予備軍団の軍団士気レベルマーカーを士気レベル欄上に置く。フォーメーションのユニットが戦闘力ポイントを失った場合、所有プレイヤーは除去された各戦闘力ポイント毎に1士気ポイントの値で、フォーメーションの士気レベルからその戦闘力ポイント分を差し引く。士気喪失は、フォーメーションの士気レベルがゼロに達した瞬間に、影響力を持つ。フォーメーションが士気喪失していることを表示するために、将官マーカーを“D”と表記されているその裏面へと裏返す。特別な注意：ドレスデン守備隊ユニットの損失は、フランス軍団の士気に対して計上されない。

#### 士気喪失の影響

- 士気喪失の影響は、以下の通りである：
- 士気喪失しているフォーメーションのユニットは、攻撃時に戦闘比を1コラム左へとシフトされる。
  - 士気喪失している戦闘ユニットは、その移動力値から1を差し引く。
  - 士気喪失しているフォーメーションのユニットは、回復の試みのサイの目の数字に1を加える。
  - 士気喪失しているユニットは、サイコロを振って試みることによって再編成しなければならない。
  - 士気喪失しているユニットは、戦闘後前進を行うことができない。
  - フランス軍の外人兵ユニットは、自分のフォーメーションの士気喪失に更に不利な影響を受ける可能性がある。フランス軍プレイヤーは、各々の軍団が士気喪失した最初の戦闘の後にサイコロを1個振らなければならない。この軍団に所属するユニットのみが、影響を受ける。

- サイの目が1か2の場合、ユニットはその場に留まり、そして通常の士気喪失の影響を受ける。
- サイの目が3か4の場合、全ての非フランス兵ユニットは連合国軍ユニットから離れるようにヘクスで数えて自分の許容移動力の2倍、そしてアルシュタットの方向を原則として、直ちに後退しなければならない（ユニットは、アルシュタッド都市ヘクスに到達した場合、停止する）。これらのユニットは、敵ZOCを離れることができるが、進入することができない。敵ZOCの存在によって後退できないユニットは、除去される。この移動の終了時に、各ユニットは混乱状態になる。
- サイの目が5か6の場合、地図上から全ての非フランス兵ユニットを取り除く； それらは永久に除去されたものとみなされる。

### 軍団士気喪失レベル

開始時の士気喪失レベルは、各シナリオにおいて記載されている。しかしながら、登場する毎に増援はいくつかの軍団の士気レベルを上昇させる。活性化した予備ユニットも、フォーメーションの士気レベルを上昇させる。

以下に記されているのは、各フォーメーションの最大士気レベルである。これらが最大の数値である。シナリオと士気表において記されているのは、**開始時のレベル**である。フォーメーションの士気レベルが0に達した時に、士気喪失する。

**フランス軍団士気：** 帝国親衛隊 — 38； 第XIV軍団 — 28； 第II軍団 — 20； 第VI軍団 — 28； 第I騎兵軍団 — 12。

（ピルナ／ケーニッヒシュタイン選択ルール： 第I軍団 — 34。）

**オーストリア軍団士気：** 割り当てられた時点で、将官の士気レベルに師団状況マーカーに印刷されている各々の師団の士気値を加える。この数値を師団が被った損失によって、修整する。**注意：** 師団のユニットは、将官の合計士気レベルが0に達するまでは、士気喪失しない。

**ロシア／プロシア軍団士気：** 第I軍団 — 14\*； 第III軍団 — 12\*； 第V軍団 — 16\*； 予備騎兵軍団 — 13； プロシア第II軍団 — 34。

（ピルナ／ケーニッヒシュタイン選択ルール： 第II軍団 — 10； 騎兵軍団 — 8\*。）

**注意：** 地図上で開始する第I騎兵師団の3個ユニットは、第I軍団へと配属され、騎兵軍団の士気から第I軍団の士気へと4士気ポイントが加えられる。騎兵軍団の残りは、ピルナ／ケーニッヒシュタインに割り当てられる選択ユニットである。騎兵軍団が地図上に進入した場合、地図上で開始した第I騎兵師団ユニットの指揮権は、この軍団へと復帰される。プレイヤーは第I騎兵師団に対する残っている士気ポイントを、騎兵軍団へと移し換えなければならない。連合国軍プレイヤーは、自らが望めばピルナ／ケーニッヒシュタインルールに従って、第I騎兵師団のユニットをピルナ／ケーニッヒシュタインを増援に使用することは自由である。

\*これらの数値には、ピルナ／ケーニッヒシュタイン選択ルールのロシア軍部隊に配属されているユニットの士気ポイントも含まれている。シナリオ毎に、士気レベルは異なる。

### 帝国親衛隊士気レベル

帝国親衛隊の士気レベルは、決して38を上回ることはない。老親衛隊ユニットの予備からの活性化による追加の士気ポイントは、38を越えて計上されることはない（その数値のままである）。

### 士気喪失からの回復

一度フォーメーションが士気喪失してしまった場合、その当日の間は士気喪失状態を続ける。ユニットの割り当てあるいは増援の登場は、フォーメーションの士気ポイントを上昇させるが、そのフォーメーションの士気喪失の影響を取り除くことはできない（士気崩壊を遅らせることは可能）。各々の日付の開始時（午前1：00～4：00ゲームターン）に、軍団士気レベルを開始時のレベルまでリセットすることによって、フォーメーションは士気喪失から回復する。この開始時のレベルから、各永久に除去されたユニット毎に3ポイント、そして各減少されているユニット（地図上および地図外の両方）毎に、1ポイントを差し引く。例： 第2日目の開始時に、フランス軍第I騎兵軍団の士気マーカーを士気欄の12のマス目に置く。この軍団の1個ユニットが永久に除去されている； 2個ユニットが減少されている（地図上に1個、そして1個がユニット再編成可能ボックス内）。マーカーを5ポイント分欄上で下げ、新たな開始時の合計の7のマス目に置く。

### 軍団士気崩壊

軍団は、その損失の合計がその軍団士気レベルの合計の50%に達した場合、撃破される。士気レベルマーカーが0に達した場合、そのマーカーをその士気喪失面（“D”）へと裏返し、それからユニットの損失が増加する毎に欄上で上昇させる。マーカーが開始時の士気レベルの半分に達した時点で、フォーメーションは士気崩壊を受けることになる。**注意：** プレイヤーは、士気喪失が発生した後および夜間ターンにおける回復が完了する前の士気ポイントの追加および損失に対する計算のために図表を工夫することを勧める。プレイヤーはフォーメーションに生じた損失によって動かす方向を表示するために、士気マーカーの士気喪失面の“D”の文字の“円弧”の方を使用することを勧める。例： あるオーストリア軍フォーメーションが1の士気ポイントで、あるターンを開始する。あるユニットが2戦闘力ポイントの損失を被り、それ故に士気レベルを2減少させる。フォーメーションの士気マーカーはゼロを通り過ぎ、“D”を表示する面へと裏返され、そして“1”のマスに士気崩壊に向かう方向で配置される。次のターンにオーストリア軍プレイヤーは、師団を配属から解除し、そして正味4士気ポイントを得るために新たな師団と入れ替えた。今度は、士気マーカーを“0”のマスへと動かし、そしてそれから向きを変えて、“3”のマスに配置する。“D”の向きは、損失はその方向に対してマーカーを動かすことを表示するために、左向きを指していなければならない。マーカーが再びゼロを通過した場合には、向きを換え（“D”は右向きを指す）、そして士気崩壊へ向けて欄上を上昇し続けることになる。

### 軍団士気崩壊の影響

軍団士気崩壊を被ったフォーメーションは、決して士気喪失から回復することができず、そして除去されたユニットを再編成することができない。

### 老親衛隊の敗退

以下に示されているフランス軍老親衛隊ユニットのいず

れかが、戦闘結果として後退を被る場合毎に、地図上の各フランス軍軍団の士気レベルを直ちに3ポイント減少させる（帝国親衛隊も含める）。以下の老親衛隊ユニットのみが、この士気減少を引き起こす： Curial、Michal、および老親衛隊砲兵。

## 再編成

### 一般ルール

プレイヤーは、減少戦力面でゲームから除去された戦闘ユニットを復活させることができる。“撃破”されたユニットを戦場へと呼び戻すことによって立ち直る軍の能力を表す再編成手順によってこれを行う。全ての戦闘ユニットは、戦闘力を別にすれば、両方の面に同一の情報を持っている。駒の表面はユニットの強い方あるいは完全戦力を示し、そして駒の裏面はユニットの弱い方、あるいは減少した戦力を示す。特定の状況下では、将官は自分の軍団あるいはフォーメーションのユニットに対してこの再編成を実行することができる。

### 手順

“再編成可能なユニット”と表記されているボックスが、各軍の撃破されたユニットのために地図上に用意されている。減少戦力面を持っている完全戦力のユニットが戦闘によって除去された場合、このボックスに置くこと。既に減少しているユニットあるいは減少戦力面を持っていないユニットが除去された場合は、横に取り除いておく； それらは決してプレイに復帰しない。再編成は、味方の再編成セグメント時に実行される。所有プレイヤーは、単に同じ指揮単位（部隊名）を持つ将官と同じヘクスに減少したユニットを配置するだけである。いかなるユニットも、除去されたゲームターンに再編成することができない。ユニットは再編成されたゲームターンに、移動することができない。注意：再編成されたユニットは、その戦力を軍団士気に加えられない。

再編成を試みる士気喪失しているユニットの各々のユニット毎にサイコロを1個振る。修整後のサイの目の数字が、ユニットのモラル値以下の場合、ユニットはその減少戦力状態で再編成に成功する。修整後のサイの目の数字がユニットのモラル値より大きい場合、ユニットは再編成に失敗し、そして待機ボックスに留まる。修整後のサイの目が6あるいはそれより大きい場合は、ユニットを永久に除去する； もはや再編成することができなくなる。

### 再編成のサイの目修整

必要な状況に応じて、以下のサイの目修正を再編成の試み時に適用する。

- +1 士気喪失している軍団に所属しているユニット
- +1 除去された当日である場合
- +1 指揮官が減少している場合
- +1 現行のゲームターンが豪雨である場合

### 敵ユニットの近接

プレイヤーは、ユニットの指揮区分（部隊名）を持っている将官が敵戦闘ユニットから8ヘクスより遠く離れてい

る場合、ユニットの再編成を試みることができる。敵戦闘ユニットの8ヘクス以内の将官は、再編成を試みることができない。再編成に際して都市、街および郊外ヘクスは2ヘクスとして数える。橋の架かっていない主要河川ヘクスサイドは、味方の再編成に対する敵ユニットの妨害を遮断する。

### 指揮の影響

ユニットは、配属されている将官によってあるいは配属されていない場合は軍司令官によってのみ再編成されるることができる。将官は、ユニットを再編成するために、命令状態である必要はない。再編成を試みる将官または司令官は、自分のフォーメーションに対して指揮を伝達することができない。該当する将官は、そのプレイヤーターンに対する指揮を伝達するための全ての能力を失う；フォーメーションのユニットは、通常通りに攻撃を行うことができる。

### スタック

1つの指揮区分単位部隊（同一部隊）の3個以上のユニットを、単一の再編成セグメント中に再編成することはできない。しかしながら、再編成を実行する将官と同じヘクスにユニットが既に存在している場合、これらのユニットを隣接するヘクスへと再配置することができる。隣接ヘクスは、再配置されるユニットが後退できるヘクスの内の1つでなければならない。

### 地図上での再編成

第2日目の夜間ターンのゲームターン中間フェイズ中、戦闘力ポイントを失ってしまっている全てのユニットを、自動的に再編成することができる。ユニットが再編成されたことがなく、そしてその現行の戦闘力がその減少戦闘力値より低い場合、所有プレイヤーはその現行の戦闘力チットを取り除くことができる。その現在のヘクスにおいて、ユニットをその減少戦闘力値と置き換える。ユニットの現行戦闘力が、その減少戦闘力値と等しいあるいはより大きい場合、所有プレイヤーはユニットの下から現行の戦闘力チットを取り除く。その現在のヘクスにおいて、ユニットはその完全戦闘力値と置き換えられる。ユニットは指揮状態でなければならない。注意：既に減少しているユニットは再編成されず、そしてスタック超過しているユニットは再配置されなければならない。この手順によって得られた戦闘力ポイントに対して、フォーメーションの士気レベルを上昇させること。

## 選択ルール

以下のルールは、ゲーム中のプレイヤーの選択肢を拡大し、シミュレーションの軍事面での味付けを増やす。それらは、一方のプレイヤーに対して有利に傾き、また他方は大幅に制約を受ける；しかしながら、大部分はフランス軍を有利にするものと思われる。プレイヤーは、自分達の選択で、一部あるいは全てを使用することができる。



## 前進と後退の優位性

### 指揮官の前進

基本ルール下では、後退が行われたヘクス毎に1個の参戦していたユニットのみが戦闘後前進できる。しかし、ヘクス内に指揮官が2個のユニットとスタックしている場合、そのスタックを1個のユニットとして数え、そして1個のユニットとして前進させることができる。両方のユニットが実行する場合、指揮官も一緒に前進しなければならない。

### 師団の同一性による前進

同じ師団の2個の味方戦闘ユニットが一緒にスタックしている場合、スタックを1個のユニットとして数え、そして1個のユニットとして前進することができる。指揮官は必要としない。

### 騎兵の戦闘前退却

戦闘フェイズの開始時、防御側プレイヤーは敵ユニットと隣接している自軍の騎兵ユニットを1あるいは2ヘクス後退させることができる。後退は、基本戦闘後退ルールに従って行われる（後退するユニットは、敵ZOCに進入できないことを除く）。攻撃を行う予定であった非騎兵の敵ユニットは、後退の後に前進することができない；それらは、敵ユニットの含まれている他の隣接ヘクスへの攻撃に参加することができる。敵騎兵ユニットは、後退路を前進することができる（前進後に、戦闘は発生しない）。

### 騎兵突撃

この選択ルールは、通常の戦闘フェイズの前に独立した騎兵の攻撃（突撃）を導入する。騎兵突撃は、以下の通りに解決する：

このルールに関する上で、騎兵ユニットは敵の占めているヘクスへと移動することができる。ユニットは、ヘクスに進入するために十分な移動力を持っていなければならない。そして通常の移動の制限下でそこに進入できなければならない。これに関するかぎり、ユニットは敵ZOCの1ヘクスを無視することができる。通常のスタックルールを無視すること。

全ての移動が実施された後、および戦闘を実行する前に、突撃の結果（成功あるいは失敗）を決定する。防御側の戦闘力を実撃ユニットの戦闘力から差し引く。残った差は、騎兵突撃CRT上のコラムの見出しに当てはめる。結果を求めるために、サイコロを1個振る。

突撃CRT上の結果は、防御側の混乱（D）あるいは騎兵混乱（●）である。

- “D”の結果の場合、敵のスタックを混乱させる。突撃を行ったユニットを敵ヘクス内に残しておく。それは隣接する6つのヘクス内へ完全な支配地域を及ぼす。
- “●”の結果の場合、敵ヘクス内に混乱状態で残される騎兵ユニットからの1戦闘力ポイントの損失である。
- “0”戦力比より大きい突撃の比率を、“-1, 0”の欄で解決する。

### 騎兵突撃の戦闘への影響

- 突撃を行った騎兵ユニットは、その戦闘力の半分（端数切り上げ）を続く攻撃に加える。
- 1個あるいはそれより多くの味方の砲兵ユニットが突

撃されたヘクスを攻撃（および／あるいは砲撃）する場合、戦闘結果表上で右へ1コラム戦闘比をシフトさせる。

- 現行の戦闘フェイズ中、混乱していない突撃中の騎兵ユニットのZOCの効力を2倍にする。続く通常戦闘において敵部隊が後退する必要がある場合、ZOCによってステップを失う。敵ユニットが戦闘の後にヘクスを明け渡さなかった場合、突撃を行ったユニットは隣接するヘクスへと後退しなければならない（防御側が自分の戦闘結果の適用を行った後に）。突撃を行ったユニットは、戦闘後前進の資格を持たない；しかしながら、望めば通常の前進（上級）ルールに従って攻撃に参加した他のユニットが通常のスタック制限を守りながら、ヘクスに前進することができる。敵対するユニット同士は、同じヘクス内でスタックした状態で戦闘フェイズを終了することができない。

騎兵は、他の騎兵を突撃することができない。士気喪失あるいは混乱している騎兵は、全く突撃することができない。

### 騎兵突撃に対する地形の影響

騎兵は、街／郊外あるいは都市ヘクスを占めているユニットに対して突撃することができない。騎兵は、たとえ橋を渡った場合でも、いかなる種類の河川ヘクスサイドを通じた同じターン中に突撃を行うことができない。

### 指揮官の自主性

味方の司令官の指揮範囲内にいない軍団指揮官は、自身自身の自主性によって命令状態になることができる。味方指揮フェイズ中、フェイズプレイヤーは命令状態に置きたい各々の指揮官に対してサイコロを1個振る。サイの目が2以下の場合、将官は軍司令官から命令を受け取ったのと全く同様に命令状態になる。指揮官の自主性を使用するために試みが失敗した場合、つまりサイの目が2より大きい場合、将官のフォーメーションの全てのユニットは、そのターン中は統制外になる。

- 指揮官の自主性の試みは任意であり、そして軍司令官の指揮範囲の外の将官に対してのみ使用される。将官に対して試みが行われなかった場合、フォーメーションは単に通常の指揮ルールに従って、命令範囲外である。
- 試みの際のサイの目を、将官の指揮ボーナス数を引くことによって修整する。

### 不確定天候

不確定な天候に決定は、2つのステップの手順に分かれている。最初のステップは、その日一日全体の天候状況を決定することである。一日の状態は、晴天、曇天、雨天のいずれかである。これらの状態のそれぞれは、ゲームターン中に使用される特定の時間帯の天候に影響を持つ。プレイヤーは、毎日のターンの開始前に決定を行う。

第2のステップは、現行ゲームターンのための時間帯の天候を決定することである。各ゲームターンの開始時にこの決定を行う。

## 一日の状況

各シナリオの開始時、および毎日の開始時に連合国軍プレイヤーは、サイコロを1個振る。このサイコロの結果は、その日一日の間に影響のある天候を決定する。

- サイコロの目が1あるいは2の場合、天候は晴天。
- サイコロの目が3あるいは4の場合、天候は曇天。
- サイコロの目が5あるいは6の場合、天候は雨天。

不確定天候表上の当日の天候を記録するために、現行天候マーカーを使用すること。シナリオの最初のターンに、現行天候マーカーを表の“3”のマスを置くこと。マーカーがその上端部が一日の天候状態を表す横列を示すように置く。今度は、シナリオの第1ターンも含めてターンの時間帯毎の状態を決定する。プレイヤー同士が1日の状況に対してサイコロを振る責任を交互に負うことによって、不快な天候に対する重責と非難を分担することを奨励する。

## 時間帯毎の状況

ターンの開始時に、1人のプレイヤーがサイコロを振る。サイコロの結果は、現行天候マーカーが左へ動くか、右へ動くか、あるいはその場に留まるかを決定する。

- サイコロの目が現行のマーカーの位置より小さい場合、マーカーを左へ動かす。
- サイコロの目が現行のマーカーの位置より大きい場合、マーカーを右へ動かす。
- サイコロの目が現行のマーカーの位置と等しい場合、マーカーはその場に留まる。

たとえシナリオの第1ターンであっても、毎ターンこれらのサイコロ振りは発生する。時間帯の状態のサイコロを振ったことによって生じたシフトを反映するために、現行天候マーカーを調整する。示されている天候は、ゲームターン中に全てのユニットに対して影響を及ぼす。プレイヤー同士が1日の状況に対してサイコロを振る責任を交互に負うことによって、不快な天候に対する重責と非難を分担することを奨励する。

## 第3日目の戦闘

実際の戦闘は、VPの計算によって終了しない。またあらかじめ決められた時間において終了しない。自分達のプレイにより実際上の感触を導入することを求めるプレイヤーのために、以下のルールを使用すること。第32ターンまでに何の結末も得られていない場合に、3日目へとプレイを継続するかどうかをシナリオIIあるいはIIIを開始する前に、プレイヤー同士で決定しておくこと。

いずれのプレイヤーも、第32ターンの終了までに最低限勝利より上の勝利を達成していない場合、プレイは第3日目へと続行される。

軍団士気レベルの再調整、補給および再編成を第2日目に対するのと同じルールを使用しながら実行すること。第33ターンに始まり、プレイヤーは各ターンの終了時に勝利ポイントを計算する。一方のプレイヤーが決定的勝利を達成するために十分なVPを獲得している場合、プレイはそのターンに終了する。決定的勝利の達成無しにプレイが第48ターンの終了まで続行した場合、最終のVPの状況に関係無く、戦いは引き分ける。

## 砲兵

### 砲兵の二重牽引部隊編成化

史実上では、不順な天候への心配によりナポレオンは、第2日目に自軍の通常の砲兵に控えの轆馬の編成を用意することを命じた。相手方のプレイヤーがこのルールの使用に同意する場合、雨天状態中にフランス軍砲兵を1移動力ポイント分減少させないことができる。このルールは、フランス軍騎馬あるいは要塞砲兵に対して、適用されない。しかしながら、当時馬は大変に貴重であったことから、二重編成化された砲兵に対する全ての損失は、勝利ポイントの計算のみに対して、2倍として数える。フランス軍が第2日目にこの特典を得ており、そしてプレイが第3日目へと継続する場合、連合国軍プレイヤーも第3日目に同じ移動特典をVPのペナルティーと伴にルールを行使することができる。

### 砲兵の射程の延長

全ての砲兵は、その戦闘力を1/2（端数切捨て）に減少させることによって、その射程を1ヘクス延長することができる。各砲兵ユニットは、別々に計算される。1戦力未満の砲兵ユニットは、3ヘクスの射程で射撃を行うことができない。

### オーストリア軍師団の協調

異なる師団からなるオーストリア軍ユニットを含む攻撃において、最終戦闘比は左へと1コラムシフトされる。防御側ユニットに隣接している戦闘ユニットにスタック（そして攻撃に参加している）あるいは隣接しているオーストリア軍指揮官は、その攻撃のシフトのペナルティーを無効にすることができる。

### ピルナ/ケーニッヒシュタイン増援

ヴァンダム軍の第I軍団は、ドレスデンの東側のピルナとケーニッヒシュタインに大規模な側面機動を行うために、送られていた。この部隊は、26日の後半に連合国軍の右側面へと雪崩込むことを意図されていた。ロシア軍は、しかしながらフランス軍によるそのような機動を警戒するために、エルベ河の南岸のピルナの近くに援護部隊を残していた。上首尾の渡河の後、抵抗は驚くほど激しく、そしてヴァンダムはドレスデンへと圧力を加えることに考えられないほどやる気を無くしていた。この側面攻撃に対して、ヴァンダムがもっと巧くやっていたか、より多くの部隊が割り当てられていたとしたら、ドレスデンの戦いの帰趨を注目に値するぐらいに変えていたであろう。

以下のルールは、選択ルールとともにフランス軍は連合国軍の防衛線を突破して地図の東側から戦いに参加することができたかどうかを判定するための興味深い“もしもあの時”の状況を用意する。

### 配置

ピルナ/ケーニッヒシュタイン戦闘結果表と同様に、ピルナ/ケーニッヒシュタイン部隊ボックスは、別のカードに用意されている。ピルナ/ケーニッヒシュタイン欄は、地図上に表示されている。両方のプレイヤーは、それぞれのピルナ/ケーニッヒシュタイン部隊ボックスに自軍のユ



ニット (opt. と表示されている) の全てを配置する。これらの部隊に対する指揮官は、地図上に登場するまでは使用されず、そしてピルナ／ケーニッヒシュタイン欄上の部隊の進行状況を表示するために使用されなければならない。部隊マーカーをピルナ／ケーニッヒシュタイン欄上の開始時の位置に配置する。フランス軍指揮官を1のマスに配置し、連合軍指揮官を2のマスに配置する。プレイヤーは次に、自軍の部隊ボックス内の全てのユニットの戦闘力を合計し、自軍の部隊の規模を記録するために軍士気レベル欄を使用する。

シナリオ2に関しては、両陣営の開始位置を1マス分数字を上昇させる。つまり、フランス軍は2のマスに、連合軍は部隊は3のマスで開始する。

### 移動

プレイヤーの偶数番目のゲームターンの移動フェイズの終了時に、プレイヤーは部隊マーカーを欄上で1マス上あるいは下に移動させる、または全く移動させないことができる。マーカーが5のマスにある場合、所有側のプレイヤーは部隊ボックスから地図の東端（エルベ河の南側）へ、そのターンの増援としてユニットを移動させることができる。

連合軍戦闘ユニットは、ピルナ／ケーニッヒシュタイン欄から地図上に進入した後、地図の東端からの最初の2ヘクス列内にどの移動フェイズでも終了することができない。

フランス軍ユニットは、その直後の移動フェイズにおいて連合軍部隊によって使用されたいずれかのヘクスから、5のマスから地図の東端へ移動することができる。

### 戦闘

各偶数番目のターンの戦闘フェイズの終了時に、フェイズプレイヤーのマーカーが非フェイズプレイヤーのマーカーと同じマス内に存在する場合、戦闘が発生する。プレイヤーは、自軍のピルナ／ケーニッヒシュタイン部隊ボックス内のユニットの全ての戦闘力を合計し、そして戦闘比（防御側が有利なように端数切捨て）を算出するために、比較する。ピルナ／ケーニッヒシュタイン戦闘結果表上の適切なコラムを決定した後、フェイズプレイヤーはサイコロを1個振る。サイの目の数字と該当するコラムを交差照合し、結果を求める。

### 戦闘結果

戦闘結果は、ユニット自体が除去される数である。左側の数字は攻撃側（フェイズプレイヤーの）部隊の損失であり、そして右側の数字は防御側（非フェイズプレイヤーの）部隊の損失である。最初の損失は、退却として消化することができる。残りの損失は、ユニットの損失として消化されなければならない。防御側が常に自分の結果を先に適用する。所有側プレイヤーは、結果を満たすために自分の好きなユニットから除去することができる。しかしながら、攻撃側部隊は、防御側の損失によって除去された最も戦力が高い単一のユニットと戦力ポイントに換算して最低限等しい損失を被らなければならない。

フランス軍部隊が退却する場合、マーカーをピルナ／ケーニッヒシュタイン欄上の低い方の数字のマスへと移動さ

せる。フランス軍部隊は、決して1のマスから後退することができない。連合軍部隊が後退する場合、マーカーを欄上の高い方の数字のマスへと移動させる。連合軍ユニットは、5のマスからエルベ河の南側の地図の東端につながるいずれかのヘクスから地図の東端へと後退することができる。移動ポイントの最小限の数値を使用して、4800ヘクス列へと連合軍ユニットを後退させる。

士気喪失している部隊のマーカーは、敵の部隊マーカーの含まれているマスに進入することができない。

### 特別なフランス軍の補給

ピルナ／ケーニッヒシュタインに投入されている連合軍部隊が一度地図上へと移動した場合、フランス軍部隊は追いかけることができる。フランス軍プレイヤーは、これらのユニットに対する特別な補給源として、地図端部の1つの道路ヘクスを指定する。この補給源は、全ての面において通常の補給源として機能する。どのフランス軍フォーメーションに対しても、補給を引くことを支援することができる（補給源として使用できる）。

### ピルナ／ケーニッヒシュタイン部隊の追加

両方のプレイヤーは、ピルナ／ケーニッヒシュタイン部隊ディスプレイにユニットを投入することができる。プレイヤーは、増援として登場するユニットのみを使用することができ、そしてフォーメーション全体としてのみ投入することができる。プレイヤーは単にピルナ／ケーニッヒシュタインへユニットを送る意思を告げ、そしてそれから増援を到着する予定のターンにピルナ／ケーニッヒシュタインディスプレイ上に配置する。フランス軍プレイヤーは、好きなだけ多くの軍団を送ることができる。連合軍プレイヤーは、2個軍団の投入までである。ゲームの開始に先立って、両方のプレイヤーはどの軍団が投入されるかを秘かに書いておかなければならない。一度ピルナ／ケーニッヒシュタインに投入された場合、ユニットはピルナ／ケーニッヒシュタイン部隊の一部として5のマスを通して地図上へ移動、あるいは後退することによってのみ、地図に進入することができる。

除去されたユニットに対して再編成を行うことができるが、敵部隊マーカーが味方部隊マーカーと同じマス内を占めている場合は不可である。

### 駒の訂正

オーストリア軍ユニット Splenyi. Hohnlh の配置ヘクス番号は、無しとみなす： このユニットは Klenau 軍団と一緒に増援として登場する。

フランス軍ユニット Creutz. 42/ XIV の前面に歩兵部隊記号を加える。

ロシア軍騎馬砲兵ユニット Art R. Hunt の移動力値は、前面では4ではなく、6である。

# シナリオ

## シナリオ I

### サン・シールの投入

#### シナリオの長さ

シナリオは、第1ゲームターンから開始され、第15ゲームターンの完了で終了される。シナリオの終了時に、プレイヤーは勝利ポイントを合計し、勝者と勝利レベルを決定する。

#### 勝利ポイントスケジュール

プレイヤーの一方、あるいは両方が、以下の条件の一部あるいは全てを達成することによって、勝利ポイントを受け取る：

- 連合軍プレイヤーは、各ゲームターンの終了時に占領している（あるいは最後に通過している）各郊外ヘクスにつき、ターン毎に1勝利ポイントを受け取る。
- 連合軍プレイヤーは、全ての予備の活性化の試み毎に、5勝利ポイントを失う。
- フランス軍プレイヤーは、15ターンの終了時以前に活性化した（サイの目の試みによって）予備の連合軍部隊毎に、5勝利ポイントを受け取る。（このルールにおいて、オーストリア軍あるいはロシア/プロシア軍の独立ユニットは数えない。）
- フランス軍プレイヤーは、活性化させた親衛隊砲兵の各戦闘力ポイント毎に1勝利ポイントを失い、活性化させた老親衛隊歩兵の各戦闘力ポイント毎に2勝利ポイントを失う。
- 各プレイヤーは、除去された各敵戦闘力ポイント毎に、1勝利ポイントを受け取る。

#### 特別ルール

##### フランス帝国親衛隊 増援部隊

第1ゲームターンから始まり、第10ゲームターンまで、フランス軍プレイヤーは不確定の増援部隊、帝国親衛隊のユニットを受け取る。ゲームの開始時に全ての帝国親衛隊増援部隊チット（全部で9個）とナポレオンの駒を口の広い容器に入れること。各フランス軍プレイヤーターンの開始時に、フランス軍プレイヤーは容器からチットを1枚引く。チットで部隊が指示された場合は、フランス軍プレイヤーがそのターンに受け取るユニットである。ナポレオン駒が引かれた場合、フランス軍プレイヤーは別なチットを1枚引かなければならない。親衛隊騎兵（G d C v）のユニットを除く全ての親衛隊のユニットが、この方法でプレイの登場する。ネイの指揮官ユニットは、最初に受け取られた若年親衛隊師団と一緒に登場する。これらの増援部隊の全ては、ヘクス5002に登場する。帝国親衛隊の士気レベルを増援部隊駒に示された士気値の分だけ上昇させる。

最初に登場する親衛隊ユニットと一緒に、モルティエは登場する。

#### 連合軍移動制限

全てのロシア軍戦闘ユニットは、第1ゲームターンに任意に移動することができない。

#### 連合軍予備

以下の連合軍師団およびユニットは、予備状態でシナリオを開始する（プレイヤーは、師団のマーカーを師団のユニットの1つに置き、予備状態の独立ユニットに予備マーカーを置くこと）。

- オーストリア軍師団およびユニット： Bianchi、Lederer、Chastler、Collorodo、Nostitz、Grenville、Weisnwolf、Schneller、予備砲兵（9-4-3）、および予備砲兵（3-3-6）
- 以下のプロシア軍軍団の全てのユニットは、予備状態でシナリオを開始する： 9/II；v.Klux、Cav/II；v.Mutius、Cav/II；v.Wrangl、Cav/II；（騎馬砲兵）およびII（砲兵）
- 連合軍プレイヤーは、第9ターンまで予備部隊およびユニットの解除のためのサイコロを任意に振ることができない。

#### 連合軍モラルボーナス

第1ターンから始まり、全ての連合軍戦闘ユニットは、そのモラル値が1上昇する。全ての場合において、1上昇した数値を使用すること； ナポレオンがドレスデン旧市街（アルシュタット： Altstadt）ヘクスに入るまで、効果は持続する。ナポレオンのドレスデンの到着によって、全ての連合軍ユニットは本来のモラル値に戻る。

#### ナポレオンのドレスデン到着

モラルボーナスの喪失以外に、ナポレオンのドレスデン到着は連合軍の戦闘ユニットおよびその指揮官にいくつかの影響を及ぼす。ナポレオンがドレスデン旧市街に進入あるいは通過したフランス軍プレイヤーターンの直後の連合軍プレイヤーターンにおいて、連合軍プレイヤーはサイコロを1個振り、自軍の部隊への影響を判定しなければならない。連合軍プレイヤーは、以下の結果のリストを照合し、結果を自軍ターンを続ける前に適用しなければならない。

#### サイの目 連合軍プレイヤーへの影響

- 1 全ての連合軍司令官を地図上から取り除き、2ゲームターン後にプレイに戻す（高い方の指揮値の方で）。  
フランス軍ユニットから3ヘクス以内の全ての連合軍ユニットは、全ての敵ユニットから4ヘクス離れた場所に後退しなければならない。このターンはそれ以上移動することができない。  
全ての連合軍ユニットは、このプレイヤーターン中は“命令範囲外”状態とみなされる。
- 2 全ての連合軍司令官は、低い方の指揮値に減少され、減少されるターン数を決定するために

## シナリオ

サイコロを振る（全員に対して、1個）。  
全ての連合軍ユニットは、このプレイヤーターン中は“命令範囲外”状態とみなされる。

3-4 全ての連合軍司令官は、低い方の指揮値に減少され、減少されるターン数を決定するためにサイコロを振る（全員に対して、1個）。  
2個オーストリア軍予備師団が直ちに活性化しなければならない（この活性化に対して、勝利ポイントは失われない）。

5 サイコロ1個を振った時の出た目と等しい数のオーストリア軍師団を加えた1個ロシア軍予備部隊が、直ちに活性化（この活性化に対して、勝利ポイントは失われない）。

6 影響無し

注意： 連合軍司令官は、指揮フェイズの前に地図上に戻される； 所有側プレイヤーは、自分の望むヘクスに置くことができる。

### 開始時の士気レベル

#### 開始時フランス軍軍団士気レベル

第XIV軍団： 28、第I騎兵軍団（ICV）： 12、  
第IV軍団： 18、第II軍団： 20、帝国親衛隊： 0

#### 開始時オーストリア軍師団割当

以下のオーストリア軍師団状態マーカーを、オーストリア軍編成表ディスプレイの該当する指揮官欄に置く：

Bianchi： Mesko（7）、Lichtstn（10）

Collorado： M.Licht（5）

Chastler： Civlart（8）

残りのオーストリア軍師団状態マーカーを、師団が予備状態であることを示すために、同じ師団のユニットの上に置く。

#### 開始時ロシア／プロシア軍軍団士気レベル

ロシア軍第I軍団： 16； ロシア軍第III軍団： 12；  
ロシア軍第V軍団： 10； ロシア軍騎兵予備軍団：  
13； プロシア軍第II軍団： 24（各予備状態の第II軍団のユニットが活性化する毎に2ポイントずつ加える）。

### 増援

#### フランス軍増援部隊

第1ターン： ナポレオン〔4〕およびネイ〔0〕を含めた帝国親衛隊のユニットの無作為チャットの引きを開始する。

第10ターン： ミュラ〔0〕を含めた第I騎兵軍団の全てのユニット

第14ターン： 第VI軍団の全てのユニット

第15ターン： 第II軍団の全てのユニット

注意： 全てのフランス軍ユニットは、ヘクス5002から登場する。

#### 連合軍増援部隊

第3ターン： ロシア軍第III軍団の全てのユニット  
ヘクス2632と3232の間から登場

第5ターン： ロシア軍予備砲兵の両方のユニット  
ヘクス2632と3232の間から登場

第9ターン： ミロラドヴィッチを含めたロシア軍第V軍団の全てのユニット  
ヘクス2632あるいは4731から登場

第12ターン： コンスタンティン大公を含めたロシア軍騎兵予備の全てのユニット  
ヘクス2632あるいは4731から登場

注意： 全ての連合軍増援部隊は、予備状態で登場する。

## シナリオII

### 郊外での戦闘

### シナリオの長さ

シナリオは、第11ゲームターンから開始され、第32ゲームターンの完了で終了される。シナリオの終了時に、プレイヤーは勝利ポイントを合計し、勝者と勝利レベルを決定する。

### 勝利ポイントスケジュール

プレイヤーの一方、あるいは両方が、以下の条件の一部あるいは全てを達成することによって、勝利ポイントを受け取る：

- 連合軍プレイヤーは、各ゲームターンの終了時に現在占領している（あるいは最後に通過している）各郊外ヘクスにつき、ターン毎に1勝利ポイントを受け取る。
- 連合軍プレイヤーは、占領したゲームターンの終了時に、連合軍戦闘ユニットによって占められている各要塞ヘクス毎に、10勝利ポイントを受け取る（ゲームおよび要塞毎に1回のみ）。
- 連合軍プレイヤーは、全ての予備の活性化の試み毎に、5勝利ポイントを失う。
- フランス軍プレイヤーは、18ターンの終了時以前に活性化した各連合軍予備ユニット毎に、5勝利ポイントを受け取る。
- フランス軍プレイヤーは、地図の南端から退出した各味方戦闘力ポイント毎に、1勝利ポイントを受け取る（これらのユニットは、退出したヘクスから補給線を引けなければならない）。
- フランス軍プレイヤーは、活性化させた親衛隊砲兵の各戦闘力ポイント毎に1勝利ポイントを失い、活性化させた老親衛隊歩兵の各戦闘力ポイント毎に2勝利ポイントを失う。
- 各プレイヤーは、除去された各敵戦闘力ポイント毎に、1勝利ポイントを受け取る。

# シナリオ

## 特別ルール

### 連合軍予備

- 以下のオーストリア軍師団の全てのユニットは、予備状態でシナリオを開始する：Schneller、Lederer、Chastler、Nostitz、Weisnwf、Bianchi、および予備と記された2個の砲兵ユニット（9-4-3、および3-3-6）。
- 以下のロシア軍軍団の全てのユニットは、予備状態でシナリオを開始する：第Ⅲ軍団、第Ⅴ軍団、およびArtRと表示されている2個の砲兵ユニット。注意：ロシア軍軍団内のプロシア軍ユニットは、その軍団の状態に従う。
- 以下のプロシア軍軍団の全てのユニットは、予備状態でシナリオを開始する：9/Ⅱ；v.Klux、Cav/Ⅱ；v.Mutius、Cav/Ⅱ；v.Wrangl、Cav/Ⅱ；（騎馬砲兵）およびⅡ（砲兵）
- 全ての連合軍増援は、予備状態で登場する。
- Old/GdおよびArt/Gdと表示されている全てのフランス軍は、予備状態で開始する。

### フランス軍の減少しているモラル

帝国親衛隊（Gdと表示）の各ユニット、および第Ⅰ騎兵軍団（ICvと表示）の各ユニットのモラル値を、第1日目の終了まで、1減少させておく。第2日目の開始時に全てのモラル値は、その通常の値へと戻される。加えて、全てのフランス軍増援のモラル値は、登場した日の間は1減少させる。

### セット・アップ

各々のフランス軍およびオーストリア軍両軍のユニットの配置ヘクスの指示は、各々のユニットの裏面に印刷されている。ゲームの開始時に全てのユニットの表を上にして配置すること。ヘクス番号の記されていないユニットは、増援としてゲームに登場するか、あるいはシナリオの開始前に除去されてしまっているかのいずれかである。フランス軍および連合軍指揮官の配置位置は、この項の最後に記載されている。

### 開始時の損失

街の郊外における初期段階の戦闘において、両方の陣営は、いくらかの戦闘力ポイント（CSP）、あるいはユニット自体が除去された状態でシナリオを開始する。両方のプレイヤーは、これらの損失に対して、それぞれの士気レベルを減少させる；これらの戦闘力ポイント（CSP）を勝利ポイントとして計上する。

- 以下のフランス軍ユニットは、除去された状態でシナリオを開始する：44/XIV：Letellr、43/XIV：2/Butmd、45/XIV：2/d'Esclvn。これらのユニットを、“再編成可能なユニット”のマスに配置すること。
- 連合軍プレイヤーは、以下の各々のフォーメーション毎に一度、サイコロを1個を4回振ることによって、

自軍の開始時の損失を決定する：ロシア第Ⅰ軍団；プロシア第Ⅱ軍団；オーストリアCivillart（Civillart）師団；およびオーストリアLichtenstein（Lichtstn）師団。振られたサイの目の数字は、その部隊が損失する戦力ポイント（CSP）である。損失は歩兵ユニットのみから適用する。注意：プロシア軍の損失をv.Kluxから適用しないこと。

### 開始時の士気レベル

#### 開始時フランス軍軍団士気レベル

第Ⅳ軍団：28（除去されたユニットの戦力ポイント分をマイナスする）、第Ⅰ騎兵軍団（ICv）：12、第Ⅳ軍団：18、第Ⅱ軍団：20、帝国親衛隊：28（活性化された時点で、各予備親衛隊ユニット毎に2ポイントを加える）。

#### 開始時オーストリア軍師団割当

以下のオーストリア軍師団状態マーカーを、オーストリア軍編成表ディスプレイの該当する将官欄に置く：Bianchi：Mesko（7）、Lichtstn（10）、Crenville（6）

Collorado：M.Licht（5）、Collrdo（12）

Chastler：Civlart（8）

残りのオーストリア軍師団状態マーカーを、師団が予備状態であることを示すために、同じ師団のユニットの上に置く。

#### 開始時ロシア／プロシア軍軍団士気レベル

ロシア軍第Ⅰ軍団：16；ロシア軍第Ⅲ軍団：12  
ロシア軍第Ⅴ軍団：10；ロシア軍騎兵予備軍団：13；プロシア軍第Ⅱ軍団：24（各予備状態の第Ⅱ軍団のユニットが活性化する毎に2ポイントずつ加える）。

### 指揮官配置位置

#### 連合軍指揮官

シュバルツェンベルグ大公：2119

バルクライ・ド・トーリー：4015

ヴィトゲンシュタイン：4111

ロシア軍軍団将官：自分自身の指揮下のいずれかのユニットと一緒に配置。

ミロラドヴィッチ：3427

フォン・クライスト：3213

ビアンキ：1714

チャストラー：2317

コロレード：2718

ギューレー：0921

ヘス-ホンベルグ：2626

#### フランス軍指揮官

ナポレオン：いずれかのドレスデンの都市あるいは郊外ヘクス内に（4指揮値）

## シナリオ

ネイ： 若年親衛隊の歩兵ユニットと一緒に（0 指揮値）  
ミュラ： 第 I 騎兵軍団のユニットと一緒に（0 指揮値）  
サン・シール： いずれかのドレスデンの都市あるいは郊外ヘクス内に  
フランス軍軍団将官： 自分自身の指揮下のいずれかのユニットと一緒に配置。

### 第 2 日目の士気レベル

第 2 日目（8 月 27 日）の開始時に、全ての軍団士気レベルをその初期レベルへと戻し、予備と増援から活性化されたユニットのポイントを加え、そして除去されたユニットに対するポイントを差し引く。各々の永久に除去されたユニット毎に 3 ポイント、および各再編成されたまたは再編成することができるユニット毎に 1 ポイントを差し引く。（忘れないこと： オーストリア軍の将官の士気レベルは、自分に配属されている師団の合計から損失分を引いたものである。）

### 増援

#### フランス軍増援部隊

第 14 ターン： 第 VI 軍団の全てのユニット  
第 15 ターン： 第 II 軍団の全てのユニット  
第 16 ターン： 親衛隊騎兵 (GdCav) の全てのユニット。  
帝国親衛隊士気レベルに 10 を加える。  
注意： 全てのフランス軍ユニットは、ヘクス 5002 から登場する。

#### 連合軍増援部隊

第 12 ターン： ロシア軍騎兵予備 (Cav) の全てのユニットおよびコンスタンティン大公は、ヘクス 4731 および 2632（含める）の間から登場  
第 19 ターン： Klenau 軍団の全てのユニットは、ヘクス 0418 および 1029（含める）の間から登場することができる。Klenau 軍団の士気レベル： 14  
注意： Mesko は、Klenau 軍団の登場する 3 ターン後に、Klenau 軍団へ配属させることができる。Mesko の残っている士気ポイントを、Klenau 軍団の合計に加える。

## シナリオ III

### ドレスデンの戦い

### シナリオの長さ

ドレスデンの戦いシナリオは、第 1 ゲームターンから開始され、第 32 ゲームターンの完了をもって終了する。このシナリオは、戦いの完全な全体像のためにプレイヤーにシナリオ I と II を組み合わせることを可能にする。シナリオの終了時に、プレイヤーは自分の勝利ポイントを合計し、勝者と勝利レベルを決定する。プレイヤーは、望めばオプションである第 3 日目へと続けることも可能である。

### 勝利ポイントスケジュール

シナリオ II と同様に勝利ポイントを獲得することに加えて：

- 連合軍プレイヤーは、第 3 日目に士気喪失から回復不可能である各フランス軍軍団毎に 10 勝利ポイントを得る。

### 特別ルール

特別ルールは、シナリオ I と同じである。

### セット・アップ

配置は、シナリオ I と同じである。

### 士気レベル

開始時の士気レベルは、シナリオ I と同じである。

### 増援

増援予定は、シナリオ I および II と同じである。

### オプション ピルナ/ケーニッツシュタイン

（全てのシナリオに適用可能）

### 開始時の士気レベル

#### フランス軍部隊： 34

フランス軍部隊は、以下の部隊から構成される： 第 I 軍団 - 34（ヴァンダム）。注意： フランス軍部隊が地図上の登場した場合、第 I 軍団に所属する第 XIV 軍団のユニットは、第 I 軍団に所属し続ける。

#### ロシア軍部隊： 22

ロシア軍部隊が地図上に登場する場合、連合軍プレイヤーは第 II 軍団指揮下の単一の軍団として継続するか、第 II 軍団以外のユニットをその本来の部隊に復帰させることを選択することができる。ロシア軍部隊が単一の部隊として継続する場合、パーレン伯 (Pahlen) は取り除かれる。第 II 軍団の士気レベルは、22 から通常の軍団の士気および士気喪失ルールに従って損失分をマイナスしたものである。

ロシア軍部隊が単一の軍団として継続しない場合、全ての非第 II 軍団ユニットをその本来の部隊へと戻し、以下の士気ポイントをそれぞれの軍団士気レベルに加える： 騎兵軍団 - 4； 第 V 軍団 - 6； 第 I 軍団 - 2。通常の軍団士気および喪失ルールに従った損失分を差し引く。注意： これは、ユニットを復帰させることによって士気数値を減少させる結果となるかもしれない。

## シナリオ I およびIII用の配置

### フランス軍配置

#### 第XIV軍団および付属ユニット

4 5 /XIV、1/d' Esclvn	1815
4 5 /XIV、2/d' Esclvn	1713
4 5 /XIV、Goguet	2119
4 5 /XIV、Razout (砲兵)	1514
4 4 /XIV、Letellr	3415
4 4 /XIV、Paillrd	3615
4 4 /XIV、Berthzne (砲兵)	3714
4 3 /XIV、1/Butrnd	3911
4 3 /XIV、2/Butrnd	3015
4 3 /XIV、Godard	4008
4 3 /XIV、Claprde (砲兵)	3812
XIV、Pajol	1211
XIV (騎馬砲兵)	1312
XIV (砲兵)	2317
1、O'Meara	3803
Dresden、Gros	2413
Dresden、Bernard	2715
Dresden、GrenGrd	2914
Dresden、Macconni (砲兵)	3603
Dresden (1-3-0 砲兵)	
各要塞ヘクスに1個ユニット	
XIV、St. Cyr	いずれかのドレスデン都市ヘクスに

### 連合軍配置

#### オーストリア軍ユニット

M. Licht、Scheither	2722
M. Licht、Scheither (騎兵)	2921
M. Licht、Hardegg	2621
M. Licht、Hardegg (騎馬砲兵)	2621
M. Licht、Lichtnstn	2721
Civlart、Quasdnvch	2123
Civlart、Giffing	2323
Civlart、Rch-Meldg	2223
Civlart、Rch-Meldg (砲兵)	2222
Collrdo、Chiesa	3023
Collrdo、Drechel	2823
Collrdo、v. Andrasy	2724
Collrdo (砲兵)	2824
Bianchi、Hssn-Hmbg	1423
Bianchi、v. Marssy	1424
Bianchi、Quallnbg	1325
Bianchi (砲兵)	1225
Chastlr、Koller	2126
Chastlr、Murray	2025
Chastlr (砲兵)	2024
Crenville、Greth	0420
Crenville、Paumgrtn	0419
Crenville (騎馬砲兵)	0419
Nostitz、Rothkrh	2626
Nostitz、Kroyher	2626
Schnellr、Zechmstr	0621

Schnellr、HessHmbg	0722
Lichtstn、v. Seethl	1120
Lichtstn、Mezery	1221
Lichtstn、v. Muhlhm	1019
Lichtstn (砲兵)	1219
Lederer、Desfours	1826
Lederer、Raigeert	1826
Weisnwf、Grimmer	0922
Weisnwf、Hergnbg	0820
Weisnwf (砲兵)	1021
Weisnwf、Czollich	0720
Mesko、Baumgrtn	0717
Mesko、Szecen	0817
Mesko、Pala/Frd	0615
Mesko (砲兵)	0816
Reserve (砲兵、9-4-4)	1928
Reserve (砲兵、6-3-4)	2422
Reserve (騎馬砲兵)	2027
Graf Gyulai	0621
Prince HesHmbg	2626
Graf Collordo	2821
FML Bianchi	1019
FML Chastler	2223
Schwarzgh	
いずれかのオーストリア軍ユニットの2ヘクス以内に	

#### ロシア-プロシア軍ユニット

5 / I、Lukov	4718
5 / I、Vassov	4617
AvG / I、1 / Roth	4614
AvG / I、2 / Roth	4513
I / (砲兵)	4819
1 / Cav、Schufnv	4713
1 / Cav、Rudingr	4613
1 / Cav (騎馬砲兵)	4913
I、Gen. Gorchakov	4617
Wittnstin	4616
Barclay de Tolly	
いずれかのロシア/プロシア軍ユニットの 3ヘクス以内に	
9 / II、v. Klux	4223
1 0 / II、Pirch	4119
1 1 / II、Ziethen	3921
1 2 / II、Prewssr	3621
II、9 / 1 0 / 1 1 / 1 2 (砲兵)	3920
Cav / II、v. Mutius	4025
Cav / II、v. Wrangl	4125
Cav / II (騎馬砲兵)	4025
II、Hus / Drg	4418
II、Sil Ldw	4319
II (騎馬砲兵)	4418
II (砲兵)	3825
II、Gen. v. Kleist	4119