

陸軍のスタック (3.1) -----

スタック制限

- 1 個部隊と任意の数の支援ユニット
- 1 指揮官と任意の数の支援ユニット
- 任意の数の支援ユニット
- 単独の指揮官同士はスタックできない
- 軍団司令官と同値の指揮官が来たら即司令官交代
- 軍司令官と同値の指揮官が来ても交替できない。
- 副指揮官に就任させてマップ上に残留は可能

1 個部隊のスタック制限

- 指揮官のいない 1 個戦闘ユニット
- 階級値が★の 1 指揮官と 1～2 戦闘ステップ
- 階級値が★★の 1 指揮官と 1～4 戦闘ステップ
- 階級値が★★★または★★★★の 1 指揮官と彼より階級値の低い 1 名以下の副指揮官と 1～6 戦闘ステップ
- 1 個軍～3 個軍から成るスタック

軍のサイズ：(マップ上に) 1 軍司令官と軍マーカー (もしあれば)

任意の数の補給ユニット

(軍編成ボックス内に) 軍司令官の軍編成権までの戦闘ステップと彼の階級値以下の 4 名までの副指揮官、任意の数の工兵ユニット

注意：ゲリラとコサックは単独でいなければならない。ただしロシアの騎兵指揮官がいれば以下のいずれかが可能

- 2 個コサック
- 1 個コサックと 1 個軽騎兵軍団
- 騎兵指揮官に率いられた b 項のスタックを軍の側衛部隊に任命

迎撃 (6.3) -----

(士気阻喪していない部隊のみが迎撃チェック可能。チェックする全部隊を宣言した後チェック開始。うち 1 個部隊が成功したら、その部隊が実施する。他のチェックはキャンセルされる)

2 D 6 を行い、修正後に ≥ 10 で成功

成功したら最低でも 1 指揮官と 1 個軍団を迎撃させること

DRM

- 率先能力差：+ 1 迎撃部隊司令官の率先能力 > 活性部隊司令官の率先能力の時
- 率先能力差：- 1 迎撃部隊司令官の率先能力 < 活性部隊司令官の率先能力の時
- 騎兵指揮官：+ 1 迎撃部隊に騎兵指揮官がいる
- 軽騎兵：+ 1 迎撃部隊に軽騎兵最低 1 ステップ(コサック不可)
- 困難地形：- 1 迎撃予定ヘクスのコストが 2 MP 以上
- 河川：- 3 橋梁のない河川の渡渉 (軍か工兵がいる場合のみ)
- 多国籍：- 1 迎撃部隊が 2 カ国以上の大国部隊から成る

交戦回避 (6.5) -----

(交戦回避チェックができるのは、単独指揮官、指揮官とユニットのスタック、ゲリラとコサックのみ)

2 D 6 を行い、修正後に ≥ 10 で成功

交戦回避が自動成功するパターン

- 軽騎兵とコサックのみの部隊 (攻撃側が士気阻喪していない軽騎兵ユニットのみの場合は要チェック)
- 士気阻喪部隊
- ゲリラ (山岳または山道ヘクスにいる場合)
- 今いるヘクスが友軍要塞で、そこへ籠城する場合

DRM

- 率先能力：+ # 回避部隊司令官の率先能力値
- 率先能力差：- # 回避司令官の率先能力 < 攻撃司令官の率先能力の時その差異だけマイナス
- 騎兵指揮官：+ 1 回避部隊に騎兵指揮官がいる
- 軽騎兵：+ 1 回避部隊に軽騎兵最低 1 ステップ(コサック不可)
- 困難地形：+ 1 回避部隊のいるヘクスのコストが 2 MP 以上
- 河川：- 3 橋梁のない河川の渡渉 (軍か工兵がいる場合のみ)
- ゲリラとコサック：+ 5 左記の単独ユニットが回避する場合

注意：最終 DRM の限界は ± 3 までとなる。ゲリラとコサックの単独での交戦回避の DRM は例外。交戦回避範囲は自分の部隊のいる 1 ヘクスのみ。ただし軍は側衛部隊に回避を命じることも可能

砲声下の行軍 (8.2.2) -----

攻撃側が最初にすべてのチェックを済ませること

2 D 6 を行い、修正後に ≥ 10 で成功

司令官を持つ友軍部隊が実行可能

DRM

- + # 司令官：砲声下の行軍を試みる司令官の作戦能力
- + # 軍司令官：軍司令官の作戦能力 (側衛部隊が軍に向かって砲声下の行軍を試みる時のみ)
- 2 河川：橋梁のない河川の渡渉 (軍か工兵がいる場合のみ)
- 4 河川：橋梁のない河川の渡渉 (軍も工兵もいない場合)
- 4 士気阻喪部隊が試みる時
- 4 補給切れ部隊が試みる時

海軍の移動コスト (10.2.3) -----

海軍の活性ユニットは以下の場合に各 1 MP を消費する

- 海域から海域へ
- 海域から友軍の港湾ヘクスへ
- 海域から港湾封鎖ボックスへ
- 友軍、敵軍港湾ヘクスから海域へ
- 活性ユニットが海軍ユニット 1 スタックを拾い上げるとに
- 港湾封鎖ボックスから海域へ
- 港湾封鎖ボックスから敵軍港湾ヘクスへ
- 強襲上陸で陸軍ユニットを下船させた時
- 海上戦闘で攻撃側が敗北して、隣接海域へ敗走する時

活性フェイズ中のまとめ -----

- 活性開始時：補給をチェック、MP ゼロで部隊内のユニット同士の編入可能
- 移動中のチェック：損耗チェックは野戦直前に実施、包囲前にはしない。4 MP 以内の移動で - 修正あり。防御側の補給チェックは野戦直前、攻撃側の補給チェックは野戦終了後。
- 移動の中止：敵要塞ヘクスに侵入したら強制停止。遮蔽部隊を残置できるなら移動再開が可能。遮蔽部隊は包囲判定が 1 回可能。
- 統合と編入：残置部隊を統合、編入させる時は MP 不要。籠城部隊と救援部隊の統合、編入には MP 不要。
- 移動終了時：MP 不要で敵要塞に包囲判定 1 回可能。
- 活性化の強制終了：野戦に敗北した攻撃側は活性化終了。

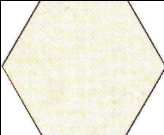
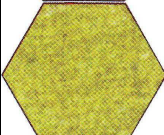
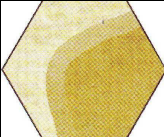
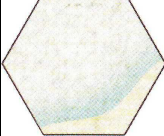
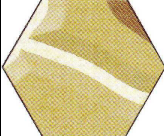
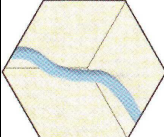



◆補給切れまとめ

- 活性化する度に損耗チェック
- 砲兵隊火力が野戦、包囲判定、攻城戦でゼロになる。
- 野戦で - 4 DRM
- 支援ユニットの変換、支援能力を行使できない
- 士気阻喪の時、回復チェックできない
- 活性レベル 0 の場合、最終損耗フェイズで損耗チェック

◆士気阻喪まとめ

- 迎撃ができない。軍は哨戒範囲を展開できない
- 交戦回避が自動成功する
- 総合モラルが - 1 レベル低下
- 野戦で - 2 DRM。士気阻喪部隊が再度士気阻喪すると全滅
- 最終損耗フェイズで損耗を被る
- 軍が士気阻喪していると、その大国の征服条件が緩和される

地形効果表

凡例	地形	MPコスト	攻撃DRM	特記事項
	平地	1	0	
	砂漠	2	0	もし1ヘクスでも進入していれば損耗チェックの時+2DRM
	森林	2	0	重騎兵の騎兵ポイントは1.5倍にならない 砲兵優勢、騎兵優勢の上限は+1のみ
	山岳	4 + 2 *	- 2	森林と同じ効果を持つ もし1ヘクスでも進入していれば損耗チェックの時+1DRM * 山岳から他の地形に進入する時+2MP
	沼沢地	2 (3)	- 1	騎兵優勢は冬季のみ得られる もし1ヘクスでも進入していれば損耗チェックの時+1DRM (ロシアの沼沢地は3MPを要する)
	山道	2 + 1 *	- 1	* 山道ヘクスサイドを通過するだけの時 進入時に山道を利用しなければ4MP消費。山岳以外の地形に 退出する時、山道を利用しなければ+2MPを消費する
	河川	+ 2 + 1 * a 0 * b	- 3	* a 工兵か軍が存在すれば+1MPの消費のみ * b 軍が活性開始時に隣接していれば0MPで渡渉可能 橋梁のない河川は補給線を遮断する
	橋梁	0	- 1	
	海峡	+ 2	- 3	その海域に敵海軍ユニットがいると、渡渉不可能
	非要塞都市	—	—	損耗チェックで有利なDRMがある
	レッドスター	—	—	重要都市
	イエロースター	—	—	得点都市
	要塞都市	0	0	レベル1と2の要塞ヘクスに侵入、包囲するにはそのレベルと 同値の戦闘ステップが必要。レベル3要塞に対しては軍が必要 損耗チェックで有利なDRMがある
	オフマップ ボックス	3 (進入) + 2 (退出)	0	退出するとき、補給中継点をボックス内に1カ所配置してい かなければ、補給切れとなる
	包囲判定	要塞レベル1 につき+1	0	野戦の勝利後、及び移動終了時に残りMPがなければ、MPの 消費無しで1回の包囲作戦を実施可能
	蹂躞攻撃	+ 1	0	蹂躞攻撃の直後も移動をつづける場合のみ+1MPを消費する
	野戦	+ 1	0	野戦の勝利直後も移動をつづける場合のみ+1MPを消費する
	回復	3	—	1回のチェックにつき3MPを消費する
	分遣隊創設	0	—	
	支援部隊変換	0	—	補給切れの場合、変換不可能
	統合／編入	+ 1 + 2 (軍)	—	移動開始前の編入はコスト不要。軍は分遣隊の統合が不可能 他の特記事項は3.6を参照

戦闘結果テーブル (8.3 & 8.4) -----

野戦規模：両サイドの戦闘ステップ&兵站所の戦闘ポイントを合算した総計で決定される (攻城戦は常に小競り合い)
注意：決戦は両サイド合わせて21戦力以上が参戦しており、なおかつ劣勢側が最低でも9ステップ以上いることが必要

D R	1-8 ステップ 小競り合い /攻城戦の要塞側戦果	9-20 ステップ 前哨戦	21 ステップ+ 決戦
0-1	0 E L / 0 E L	0 E L	0 E L
2	0 / 0	0	1
3	0 / 0	0	1
4	0 / 0	0 +	1 +
5-6	0 / 0	1	2
7	0 / 0	1	2 +
8	0 / 0	1 +	3
9	0 + / 0 +	1 +	3
10	0 + / 0 +	2	3 +
11	1 / 0 + (Lv1or2) 1 (Lv3)	2	4
12	1 / 0 + (Lv1) 1 (Lv2or3)	F L 2 +	F L 4
13	1 + / 1 +	F L 2 +	F L 4 +
14	1 + / 1 +	F L 3	F L 5 C
15	F L 2 / F L 2	F L 3 +	F L 5 + C
16	F L 2 / F L 2	F L 4 C	F L 6 C
17	F L 2 + / F L 2 +	F L 5 C	F L 7 C

- 結果
数値だけ敵にステップロスの打撃
C # の中に1騎乗兵ステップのロスを含ませる
(1騎乗兵ステップを2歩兵ステップロスに変更可能)
E L 敵が被る指揮官死傷チェック
F L 友軍が被る指揮官死傷チェック
+ 互いに与えたステップロスが同値だったら、+の結果を得たサイドが勝利する
- ※小競り合いコラムの赤字側は攻城戦の要塞側戦果である。結果が11と12の欄だけは要塞レベルに応じて戦果の異なる点に注意

攻城戦の場合赤字項目のD R Mのみを適用する。

- 攻撃側에만適用するD R M
- 自動勝利 1 : 5
- 3 1 : 4
- 2 1 : 3
- 1 1 : 2 (1 : 1.75 以下必要!)
- 戦闘比 D R M無し 1 : 1
+ 1 2 : 1 (1.5 : 1 以上で可能!)
- + 2 3 : 1
+ 3 4 : 1
自動勝利 5 : 1 (攻城戦の場合 + 4)
- # 地形効果
- 3 強襲上陸

- 防御側에만適用するD R M
+ 1 迎撃成功：第1野戦ラウンドのみ適用
- 1 回避失敗：第1野戦ラウンドのみ適用
- 両サイド에만適用するD R M
+ 1 / + 2 砲兵優勢 (砲兵隊火力2倍以上で+2)
+ 1 / + 2 騎兵優勢 (騎兵ポイント2倍以上で+2)
+ # 総司令官：作戦能力値
+ # 副指揮官：作戦能力値 (死傷チェックが強制される3 : 1の優勢側でもチェックは強制である)
+ # 突撃主導：ユニットを突撃主導に指定した時
- 4 補給切れ
- 2 士気阻喪
+ / - タクティカルカード (オプションルール)
- ※砲兵優勢：補給切れだと得られない。山岳、森林では+1が上限
※騎兵優勢：a. 親衛騎兵、重騎兵は1.5倍で計算
b. 山岳、森林では重騎兵は通常の値になる
c. 山岳、森林では+1が上限
d. 沼沢地では冬季のみ騎兵優勢を獲得
e. 騎兵ポイントが同値になったら騎兵指揮官の作戦能力差で優勢を決める。
- ※自分のサイドの総ステップ数よりも多くのステップロスを敵に与えることはできない。
※戦闘比の例 ● 1 : 1.74 → 1 : 1 ● 1 : 1.75 → 1 : 2
防御側は0.75以上の端数がないと切り上げできない
● 1.49 : 1 → 1 : 1 ● 1.50 : 1 → 2 : 1
攻撃側は0.5以上の端数だけで切り上げ可能

◆指揮官死傷チェックテーブル (8.4.2) -----

D R	結果
1-3	生存
4-5	負傷
6	戦死 (軍団司令官の場合もう1度1D6を実行する。結果が1-5で負傷、6だと戦死になる)

- ※3 : 1以上の優勢側は死傷チェック免除
※軍司令官は死傷チェック常に免除

◆モラルチェック (8.6) -----

野戦で敗北したサイドは1D6を行う。(小競り合いの場合チェックしない) 修正を施された総合モラル以下のダイスロールで成功、上回れば失敗し、その部隊は士気阻喪に陥る。
攻城戦ではレベル1, 2の要塞側が敗北した時のみチェックを行う
包囲側は敗北してもモラルチェックはない、敗走もしない
総合モラルのD R M

- + # 司令官の作戦能力値
- 1 部隊の本来の司令官が戦死している場合
- # 勝利サイドの被ステップロス-敗北サイドの被ステップロス

◆騎兵追撃 (8.6.1) -----

敗北サイドが士気阻喪すると騎兵追撃を被る。以下の項目毎に、1戦闘ステップ、または1補給ユニットを失う。
●追撃する軽騎兵またはコサック1ステップ毎に
●追撃する親衛騎兵1ステップ毎に
●追撃する重騎兵2ステップ毎に
※工兵、軍のいない敗走部隊が、橋梁のない河川越しに敗走する時、騎兵追撃のステップロスは2倍になる。

◆敗走時のステップロスまとめ (8.7.1)

- 橋梁のない河川越しの敗走 : 追加2ステップロス (ただし補給化の工兵、軍がいれば1ステップロスで済む)
●敵の軍の哨戒範囲に敗走 : 追加2ステップロス
●敵の攻勢正面左右ヘクスに敗走 : 追加3ステップロス

◆回復チェック (8.8.4)

- 士気阻喪を回復させるには補給下で3MPを消費し1d6を行う
総合モラル値 (士気阻喪により-1低下させる) 以下なら成功
D R M : - # 司令官の作戦能力値

損耗チェックテーブル (7.2.4)

2 D 6 を行う。修正後交差した結果の数値だけステップロス

D R	1	2 - 3	4 - 6	7 - 9	10-13	14-16	17 +
1	0	0	0	0	0	*	1
2	0	0	0	0	*	*	1
3	0	0	0	*	*	1	1
4	0	0	0	*	1	1	1*
5	0	0	0	*	1	1*	1*
6	0	0	*	*	1	1*	1*
7	0	0	*	1	1*	1*	1*
8	0	0	*	1	1*	1*	2
9	0	0	1	1	1*	2	2
10	0	*	1	1*	1*	2	2*C
11	0	*	1*	1*	2	2*C	2*C
12	0	*	1*	2 C	2 C	2*C	3 C
13	0	1	1*C	2 C	2*C	3 C	3 C

※軍集団は、1 個軍毎に個別のチェックを行う (7.2.3)

●結果

- # その部隊は数値の数だけステップロスを被る
- * 1 D 6 を行い、4 以上でさらに1 ステップロスを被る
 都市、または要塞にいる場合、- 1 D R M を得る
- C 1 騎乗兵ステップを数値の中に含めてステップロス
- D R M
- + 4 冬季ターン&砂漠：冬季ターンに砂漠ヘクスに進入した場合
- + 2 砂漠：砂漠ヘクスに1 回でも進入している場合
- + 1 山岳ヘクスサイド&沼沢地：山岳ヘクスサイド、沼沢地に1 回でも進入している場合
- + 1 荒土地域：1 回でもロシア、スペイン、ポルトガル、アジア、アフリカ地域に進入している場合
- + 2 強行軍&長駆移動：強行軍中に長駆移動した場合
- + 4 ※ 補給切れ：補給切れ部隊の場合
- + 3 ※ 士気阻喪：士気阻喪部隊の場合
- + 1 ※ 包囲期間：包囲期間1 レベル毎に
- 2 ※ 補給ユニット：1 補給ユニット除去。1 個部隊につき1 補給ユニットのみ消費可能
- 1 ※ 国籍：部隊の半分以上のステップをフランスまたはロシアが占めている
- [- 2] ※ フランス：1794 年春季～1811 年冬季のフランスの国籍修正。上記- 1 の代わりに使用する
- 3 本国：すべての移動を本国領内で済ませた場合
- 1 移動：部隊の移動力消費が4 M P 以内の場合
- ※最終損耗フェイズに限り※の D R M のみ使用する

海上戦闘 (10.4.3 & 10.5.1)

- 海上戦闘：1 海軍ユニットにつき1 D 6 を行う。
 D R M + # 海戦能力：その海軍ユニットの海戦能力値
- 港湾戦闘
- a. 港湾ヘクスに海軍ユニットのいる場合の D R M
 要塞レベル× 2 の値を各海軍ユニットの1 D 6 に追加
- b. 港湾ヘクスに海軍ユニットのいない場合の D R M
 1 D 6 を行いレベル2 要塞は+ 2、レベル3 要塞は+ 4 追加

包囲判定テーブル (9.2)

2 D 6 を行う。修正後要塞レベルと交差した結果を適用する

D R	Fortress 1	Fortress 2	Fortress 3
1	R	R	R
2	R *	R	R
3	R *	R *	R
4	NE	R *	R *
5	NE	NE	R *
6	NE	NE	NE
7	NE	NE	NE
8	A	NE	NE
9	A	A	NE
10	A	A	NE
11	H	A	A
12	H	H	A
13	B	H	A
14	B	B	H
15	B	B	B

●結果

- R (撃退) 包囲部隊は即座に1 ステップロス
- R * (撃退判定) 包囲部隊はさらに1 D 6 を行い、4 以上で初めて1 ステップロスの損失を出す
- NE (効果無し) 結果は得られなかった
- A (強襲) 攻城戦を即座に解決する
- H (栄誉の降伏) 要塞は降伏、破壊要塞と化して包囲部隊に奪取される
- B (城壁破壊) 攻城戦を即座に解決。ただし戦闘後、要塞は降伏する
- 注意：要塞を奪取できなかった場合、包囲判定1 回につき必ず包囲期間レベルは1 ずつ上昇する。
- D R M
- + 1 砲兵優勢：包囲部隊が砲兵優勢を得ている場合（籠城部隊は要塞の砲兵隊火力を忘れないこと）
- + / - 司令官能力差：包囲部隊司令官の作戦能力から籠城部隊司令官のそれを引いた値（司令官のいない要塞の作戦能力は0 とみなされる）
- + 1 工兵：包囲部隊に工兵が1 ユニットのいる毎に
- + 1 軍マーカー：包囲部隊に軍マーカーが1 つある毎に
- + 1 包囲期間レベル：包囲期間1 レベル毎に
- ※籠城側は砲兵優勢を得られない
- ※補給切れの包囲部隊は、砲兵優勢、工兵、軍マーカーのプラス修正が使えない。

戦闘結果

- 3 以下 敗走 敗北サイドの撃沈はない
- 4 ～ 7 敗走 1 海軍ユニット撃沈
- 8 ～ 1 1 敗走 2 海軍ユニット撃沈
- 1 2 以上 敗北サイド全艦撃沈

貿易£チャート (13.2.3)

●貿易収入：港湾封鎖 BOX に数値を持つ港湾都市を貿易港と呼ぶ
貿易港は、支配する国家&ブリテン双方にその数値分同額の貿易収入をもたらす

●大陸封鎖令：フランスのコントロールアライで貿易港を持つ国家は自動的に大陸封鎖へ参加し貿易収入すべてを失う PMPの同盟大国に対してフランスプレイヤーは以下の二者択一を強制できる

- 大陸封鎖令に参加する
- フランスとの同盟を破棄する

Harbor Name	Country	£
Acre	Palestine	1
Alexandria	Egypt	2
Algiers	Algeria	1
Amsterdam*	Holland	3
Antwerp*	Flanders	3
Athens	トルコ	1
Barcelona*	スペイン	2
Bordeaux*	フランス	3
Bremen*	Hanse	1
Brest*	フランス	1
Christiana	Norway	1
Constantinople	トルコ	3
Copenhagen	Denmark	2
Danzig*	プロシア	2
Genoa*	Genoa	2
Hamburg*	Hanse	3
La Corunna*	スペイン	1
Le Havre*	フランス	1
Lisbon*	Portugal	2
Lubeck*	Hanse	1
La Valette	Malta	1
Marseille*	フランス	3
Naples*	Naples	2
Odessa	ロシア	1
Palermo	Sicily	1
Riga*	ロシア	1
Saint Malo*	フランス	1
Saint Petersburg*	ロシア	3
Salonika	トルコ	1
San Sebastian*	スペイン	1
Smyrna	トルコ	1
Stettin*	プロシア	1
Stockholm	Sweden	2
Stralsund*	Swedish Pomerania	1
Tangier	Morocco	1
Trieste*	オーストリア	2
Tunis	Tunisia	1
Valencia*	スペイン	1
Venice*	Venezia	3
* =大陸封鎖令の完成に必要な貿易港 24カ所、合計£ 44		計 39カ所 £ 64

生産チャート (13.3.3)

	タイプ	£	徴兵レベルを消費する のか？
歩兵クラス	戦列歩兵 Line Infantry	3	YES
	フューダル Feudals (トルコ)	2	YES
	民兵 Militia	2	YES
	国境軍団 Frontalier (塙)	2	YES
	要塞守備隊 Fortress Garrison	2	YES
	ゲリラ Guerillas	1	NO
	親衛歩兵 Guard Infantry	5	YES
	選抜歩兵 Grenadiers (塙)	5	YES
騎乗兵クラス	分遣隊 Detachment	3	YES
	軽騎兵 Light Cavalry	5	YES
	重騎兵 Cuirassiers	6	YES
	親衛騎兵 Guard Cavalry	8	YES
	* コサック Cossacks	3	YES
他のユニット	* Ukraine, Crimea, Donの増援拠点に配置可能		
	* 砲兵隊火力 Artillery point	1	—
	* 生産したユニットの額面值 1 砲兵隊火力毎に消費する		
	工兵ユニット Engineer unit	8	—
	* 軍マーカー	8	—
	* 砲兵隊火力込みのコスト。活性フェイズに生産する		
海軍	補給ユニット	2	—
	私掠船 Corsairs (仏)	5	—
	デコイ Decoy	5	—
同盟工作	海軍ユニット	20	—
	小国同盟工作第2ラウンド着手金	4	
	第1ラウンドは£の消費は不要		
	小国に対する贈賄	2	
	上限は£4		
	大国への同盟工作	4	
	UMPに対してのみ工作可能		
	大国に対する贈賄	4	
経済援助	上限は£8		
	1カ国が大国へ経済援助できる上限	6	
	ブリテンは上限がない		
	1カ国が小国へ経済援助できる上限	4	
	ブリテンは上限がない		

私掠船 (13.2.4) -----

- 護衛 BOX に連合国海軍のいるときフランス私掠船の索敵ができる
- ①連合軍索敵：1 海軍ユニットが1 私掠船に1 回索敵できる
各海軍ユニットが標的の私掠船を全て指名後、1 d 6 実行
5 以上で成功
D R M
+ # 海軍の操船能力
- # 私掠船の回避能力
- ②連合軍攻撃：索敵が成功した組のみ、海軍の攻撃に移れる
1 d 6 を実行し 5 以上で私掠船を撃沈できる
D R M：+ # 海軍の海戦能力
- ③私掠船襲撃：私掠船が連合国護衛艦隊の攻撃手順後に生き残って
いたら1 D 6 を行う。生き残った私掠船ユニット数のコラムで結果
を参照する

D R	1	2	3	4	5
1	—				10
2	—			10	
3	—		10		20
4	—	10		20	30
5	10		20	30	40
6	10	20	30	40	50

結果：ブリテンは数値の割合だけ貿易の £ を失う。喪失分はフランスの収入となる。(端数切り上げ)

同盟工作 (12.4.1 & 12.4.2) -----

- すべてのチェックは 2 D 6 を行い 1 2 以上で成功する。
- ◆1、小国に対する同盟工作手順
小国に対する同盟工作 非コントロール下の小国、貿易港を持つフランスのマイナーアライが対象国
●第1ラウンド 着手金不要 PMP、UMP が工作可能
●第2ラウンド 着手金 £ 4 PMP のみ工作可能
D R M
+ # 外交修正値
+1 / +2 贈賄 (£ 2 と £ 4) ※着手金とは全く別枠
※フランスのマイナーアライに対する工作の D R M
+1 フランスと交戦中の大国がチェックする
- 1 その小国がこのターンにフランスのマイナーアライになったばかり
- 1 その小国領内にいるフランスの1 戦闘ステップ毎に
 - ◆2、UMP に対する同盟工作手順
UMP に対する同盟工作 非コントロール下のUMP、強制的同盟下のUMP、政情不安下のスペインが対象国
●第1ラウンド 着手金 £ 4 必要
●第2ラウンド 同上
D R M
+ # 外交修正値
+1 / +2 贈賄 (£ 4 と £ 8)
+1 ワルシャワ公国建国後、フランスと交戦中の大国がロシアに対してチェックをする時
※強制的同盟下にあるUMP に対する工作
- 1 そのUMP を征服した国家がチェックする時
+1 そのUMP の征服直前の同盟国がチェックする時
+1 そのUMP を征服した国家が前ターン中に決戦で敗北
+1 強制的同盟のスタートから4 ターン経過する毎に
- ※スペインに対する同盟工作は 15.4 参照

大国経済資源チャート (13.1.2)

水色はそのシナリオに登場しない大国。赤字のスペインは解放戦争勃発中。貿易収入の (#) は大陸封鎖令に参加中。スペインの+5Gold はスペインの金塊 (13.2.5) による収入である。大国が地方の割譲をした場合、徴兵レベルの変動は起きない。地方収入が変わる。
●一般地方の割譲：- £ 3 併合した側：+ £ 3
●重要地方の割譲：- £ 6 併合した側：+ £ 6
春季に敵に軍政を敷かれた大国の地方は減収する。
●軍政下の一般地方：- £ 2 軍政下の重要地方：- £ 4
軍政とは？ その地方の州都が補給下の戦闘ユニットに占領されている、または再建要塞化されている。加えて地方内の全ての要塞も再建要塞か破壊要塞にされていることを指す

	大国	地方収入	貿易収入	徴兵 総数	徴兵 騎兵
92 年 シ ナ リ オ	フランス	70	(9)	16	5
	ブリテン	48	55	6	2
	ロシア	44	4	15	5
	オーストリア	62	5	16	5
	プロシア	30	3	8	3
	スペイン	22+5Gold	5	7	2
98 年 シ ナ リ オ	トルコ	20	6	9	3
	フランス	87	(14)	20	6
	ブリテン	48	42	6	2
	ロシア	53	5	18	6
	オーストリア	62	5	16	5
	プロシア	36	3	10	3
05 年 シ ナ リ オ	スペイン	22+5Gold	(5)	7	2
	トルコ	20	6	9	3
	フランス	91	(14)	22	7
	ブリテン	48	42	6	2
	ロシア	54	5	18	6
	オーストリア	62	5	16	5
09 年 シ ナ リ オ	プロシア	36	3	10	3
	スペイン	22+5Gold	(5)	7	2
	トルコ	20	6	9	3
	フランス	97	(19)	20	7
	ブリテン	48	19	8	3
	ロシア	55	(5)	18	6
13 年 シ ナ リ オ	オーストリア	52	0	15	5
	プロシア	27	(3)	8	3
	スペイン	10+5Gold	1(4 フランス)	無制限	
	トルコ	20	6	9	3
	フランス	102	(22)	22	7
	ブリテン	48	26	10	3
	ロシア	55	5	18	6
	オーストリア	46	0	14	5
	プロシア	27	(3 フランス)	8	3
	スペイン	10+5Gold	1(4 フランス)	無制限	
	トルコ	20	6	9	3

小国経済資源チャート (13.1.1) A～M

先頭の数値が地方収入、T#は貿易収入、R#は徴兵レベル。
“大国名A”の表記はその大国のマイナーアライ、“フランスS”はフランスの衛星国を表す。青字国家名はその名称の国家に併合されていることを意味する。

BavariaとWestphaliaについては、併合した地方が多岐にわたるため、特別に赤字国家名で併合した国家名を特記してある。
例) Holland は 1792 年シナリオではブリテンのマイナーアライであり£5の地方収入、£3の貿易収入、徴兵レベル2を産み出す。1798 年シナリオからフランス衛星国となり大陸封鎖に参加するため貿易収入が途絶える(T0になる)。1813年には併合される。

小国名	1792	1798	1805	1809	1813
Algeria	4 T 1 R 1 非支配下				
Ansbach	1 プロシア A			1 Bavaria	
Baden	5 R 1 オーストリア A		5 R 1 フランス S		
Bavaria	6 R 2 オーストリア A Berg 2		6 R 2 フランス A Berg 2	8 R 2 フランス A Tyrol 3 (オーストリア領) Ansbach 1	1 1 R 2 フランス A Tyrol 3 Salzburg 3 (オーストリア領) Ansbach 1
Berg	2 Bavaria			2 Rhine	
Brunswick	3 R 1 プロシア A			3 R 1 Westphalia	
Cleves	1 プロシア A			1 Rhine	
Corfu	1 Venezia	1 フランス	1 ロシア	1 フランス	
Dalmatia	建国前			2 T 0 R 1 フランス S	
Denmark	7 T 3 R 2 非支配下			7 T 0 R 2 フランス S	
Egypt	4 T 2 R 2 トルコ A		4 T 2 R 2 非支配下		
Finland	2 Sweden			2 ロシア	
Flanders	7 T 3 R 2 オーストリア	7 T 0 R 2 フランス			
Genoa	2 T 2 オーストリア A	2 T 0 フランス			
Geneva	1 非支配下	1 フランス			
Hanover	4 R 2 ブリテン A		4 R 2 フランス	4 R 2 Westphalia	
Hanse	3 T 5 非支配下			3 T 0 フランス	
Hesse	4 R 1 プロシア A			4 R 1 Westphalia	
Holland	5 T 3 R 2 ブリテン A	5 T 0 R 2 フランス S			5 T 0 R 2 フランス
Italy	建国前	6 R 2 フランス S	9 R 2 フランス S	1 3 R 3 フランス S	
Lombardy	6 R 2 オーストリア A	6 R 2 Italy			
Malta	0 T 1 非支配下		0 T 1 ブリテン A		
Mecklenburg	2 非支配下			2 フランス	

小国経済資源チャート M～W

小国名	1792	1798	1805	1809	1813
Morocco	4 T 1 R 1 非支配下				
Naples	9 T 3 R 2 ブリテン A			7 T 0 R 2 フランス S	
Neufchatel	1 プロシア A	1 フランス	1 プロシア A	1 フランス	
Palatinate	3 Baden				
Palestine	1 T 1 トルコ				
Papacy	6 オーストリア A		3 オーストリア A	3 フランス	
Piedmont	7 R 2 オーストリア A	5 R 2 フランス			
Poland	18R6非支配下 Masovia 3 R 1 Posnany 3 R 1 West Galicia 3 R 1 Lithuania 3 R 1 Polesia 3 R 1 Podolia 3 R 1	Masovia 3 R 1 プロシア Posnany 3 R 1 プロシア West Galicia 3 R 1 オーストリア Lithuania 3 R 1 ロシア Polesia 3 R 1 ロシア Podolia 3 R 1 ロシア		6R2 フランス S West Galicia 3 R 1 同左 Lithuania 3 R 1 同左 Polesia 3 R 1 同左 Podolia 3 R 1 同左	9R3 フランス S Lithuania 3 R 1 同左 Polesia 3 R 1 同左 Podolia 3 R 1 同左
Portugal	5 T 2 R 2 ブリテン A				
Rhine Conf.	建国前			5 R 1 フランス S	
Romagna	3 Papacy		3 Italy		
Sardinia	2 Piedmont	2 ブリテン A			
Saxony	7 R 2 プロシア A	7 R 2 非支配下	7 R 2 プロシア A	7 R 2 フランス A	
Sicily	2 T 1 Naples			2 T 1 ブリテン A	
Sweden	1 1 T 2 R 3 非支配下		1 1 T 2 R 3 ブリテン A	9 T 2 R 3 非支配下	9 T 2 R 3 ブリテン A
Switzerland	4 R 1 非支配下	4 R 1 フランス S			
Syria	3 R 1 トルコ				
Thuringia	2 R 1 オーストリア A			2 R 1 Rhine	
Tunisia	3 T 1 R 1 トルコ A				
Tuscany	2 非支配下	2 オーストリア A	2 フランス		
Venezia	5 T 3 R 1 オーストリア A	4 T 3 R 1 オーストリア		4 T 0 R 1 Italy	
Westphalia	建国前			14 R 4 フランス S Hesse 4 R 1 Hanover 4 R 2 Brunswick 3 R 1 Magdeburg 3 (プロシア領)	
Wurttemberg	4 R 1 オーストリア A		4 R 1 フランス A		

ターンシーケンス

外交シーケンス→



1. イベントフェイズ

1.1. 春季のみ：

前年にプレイしなかったカードをイベントデッキに戻す。(捨て札パイルに捨てないこと) 今年が登場時期となるカードを加える。イベントデッキをリシャッフルする。(11.3)

1.2. 春季のみ：

イベントカードを引く。：フランスは2～5枚。ブリテンは2枚、他国は1枚。スペインとトルコがUMPならカードは引かない。(11.4)

1.3. カードプレイ

各ブロックで外交シーケンスのトップバッターが各1枚のパブリックカードをプレイしなければならない。ブロックの他のメンバーはパブリックカードを持っていてもこのフェイズではプレイできない。

2. 春季のみ：経済フェイズ

2.1. 収入ステップ (13.2)

2.1.1 地方収入：

敵に軍政を敷かれていたら一般地方は－£ 2。枢軸地方なら－£ 4
大国が地方を割譲していたら、一般地方は－£ 3。枢軸地方なら－£ 6
大国の地方を併合していたら、一般地方は＋£ 3。枢軸地方なら＋£ 6

2.1.2 貿易収入：

大陸封鎖に参加しているか、ブリテンと交戦中なら収入ゼロ

2.1.3 私掠船襲撃

1, 護衛ボックスの海軍の索敵
2, 索敵成功なら私掠船を攻撃
3, 生き残った私掠船による襲撃チェック
4, 襲撃成功ならブリテンの£をフランスが奪える

2.1.4 スペインの金塊：

Gibraltar より西側の封鎖されていない港湾があればスペインに＋£ 5

2.1.5 経済援助：

各大国は、他の大国に対して£ 6、小国に対して£ 4。ブリテンだけは無制限。
※貸付の契約が可能。
※国家は基本収入を上回る援助金は受け取れない。

2.1.6 戦争賠償金

2.2. 生産及び増援ステップ (13.3)

※砲兵隊火力のコスト消費し忘れに注意

○新ユニットの生産、減少戦力面の軍団の補充、本国の首都と要塞でのみ可能。

○減少戦力の軍団同士の編入。

○補給下の軍に2ステップまで補充可能。

軍の中での軍団同士の編入

○要塞守備隊の配置

○海軍ユニット建艦：1造船所に1ユニットまで

2.3. 指揮官配置ステップ (13.4)

1, 登場する指揮官&提督のプール追加 (今年の登場年数の表記された駒)
2, ターントラックの指揮官のプール追加
3, マップ上の指揮官の解任
4, 後任指揮官の配置
5, プールに残った指揮官を本国の首都や要塞へ任意に配置できる

3. 外交フェイズ

3.1. 春季のみ：交渉ステップ (12.21)

3.2. 春季1807／夏季1808：トルコ政情不安

3.3. 通告ステップ (12.2.2)

プレイヤーの受け持つ各大国は外交シーケンス順に以下の通告を発表する。
※各大国は、自国の順番が来たら望むだけ、望む順番に通告を実行できる

○同盟の要求

○協約の要求

・海上輸送 ・領内通過 ・地方割譲

・協約譲渡金 ・小国支配権

○同盟の破棄

(自国の部隊がその領内に展開中の大国に対して、同盟破棄は通告できない。展開されている大国側は可能)

○宣戦布告

※宣戦布告の影響 (12.3)

・オーストリア／トルコの特別ユニットの配置、(15.5)

・宣戦布告をしたプレイヤーのブロックは多数決を取る。同調して自分たちも宣戦布告するか？ それとも同盟を破棄して宣戦布告したプレイヤーを見捨てるか？

・ブロックの一角が他のブロックから宣戦布告されたら、多数決は不要。ブロックの全員が宣戦布告に応じねばならない(集団自衛の原則)

・宣戦布告された中立ブロックは多数決を取る。宣戦布告側と敵対するサイドに加盟するか？あるいは独自のブロックを形成するか？形成した場合はいずれのサイドのイニシアティブを利用するか？

・非コントロール下の小国、非コントロール下のUMPが宣戦布告を受けたら、コントロールプレイヤーを決定する。(12.3.1 ③④)

3.4. 同盟工作ステップ (12.4)

3.4.1 小国に対する同盟工作

(非コントロール下にあるか、フランスのマイナーアライで貿易港を持つ小国)

・第1ラウンド：プレイヤーとコントロールアライのUMP(普／澳／露)が工作可能。

・第2ラウンド：プレイヤーのみ工作可能。

3.4.2 UMPに対する同盟工作

(非コントロール下にあるか、強制的同盟下にあるか、スペインが1805年以降の時)

・第1ラウンド

・第2ラウンド

3.4.3 同盟忠誠度の操作 (オブション17.1)

4. イニシアティブフェイズ

○夏季ターンに冬営マーカーは入れない
○海軍2マーカーをいつ投入するか？

5. 活性フェイズ

○フリップフロップ禁止
○軍創設は活性フェイズの自軍インパルスに実施
○冬営マーカー：春季3回、秋季2回、冬季1回でフェイズ終了

6. 最終損耗フェイズ

6.1. 以下の部隊に損耗チェックが課される

○補給切れで活性レベル0の部隊

○士気阻喪部隊

○包囲下で要塞補給を得られない籠城部隊

6.2. 活性マーカーを除去する

裏返った指揮官ユニットを前面に戻す

7. 征服フェイズ

7.1. 冬季のみ

小国征服チェック(軍政：首都&全要塞ヘクスの占領または破壊要塞化)、中小国の征服チェック：首都占領または降伏による征服の2通りがある

※小国が征服されると：陸軍すべて除去、海軍は半数除去、端数切り上げ(Poland 陸軍はフランス軍扱いとなり除去されない)

7.2. 大国征服チェック

※征服条件が満たされても、戦争継続の選択肢あり→2ターン後には必ず降伏

○和平の請願

○清き和平

○和平の請願成立または征服されたら以下の手順を実行する

1, マイナーアライの征服チェック

2, 被征服大国の外交位置

3, 同盟国部隊の撤収

4, 強制的和平期間決定

5, 和平条件の選択

7.3. 冬季のみ

1, すべての士気阻喪マーカーの除去(8.8.3)

2, 新国家建国(15.6)

3, フランスの衛星国宣言(12.1.10)

4, 対外戦争終結(15.1)

8. 勝利フェイズ

○自動勝利のチェック

○勝利ポイントのチェック

○シナリオの最後の冬季ターン：勝利チェック

9. ゲームターンフェイズ

○ターンマーカーを次のシーズンへ

○冬季のみ：

ブリテン以外の大国は剰余金を消去
退場する指揮官&提督の除去
(今年の退場年数の表記された駒)
年マーカーを翌年へ

外交修正値 (12.4) & 非コントロール下の小国セットアップ (12.1.4)

国家名	外交修正値	セットアップ (S P=ステップ、N U=海軍ユニット)
ブリテン		
フランス		
オーストリア	+2 ブリテン -1 フランス プロシア	
プロシア	+1 ブリテン ロシア -1 オーストリア	
ロシア	+2 ブリテン -1 フランス	
スペイン	+1 フランス (1798から)	
トルコ	+1 フランス (1798より前)	
Algeria	+2 トルコ	2 歩兵 S P
Ansbach		
Baden (Baden)	+2 フランス +1 オーストリア	1 歩兵 S P
Bavaria (Munich)	+2 フランス +1 オーストリア	1 歩兵 S P
Berg	+1 オーストリア プロシア	
Brunswick	+2 プロシア +1 ブリテン	1 歩兵 S P
Denmark (Copenhagen)	+1 フランス ロシア -2 ブリテン	2 歩兵 S P 1 指揮官 1 NU
Egypt	+1 フランス トルコ ブリテン	2 歩兵 S P 2 民兵 S P 2 騎兵 S P 1 指揮官
Genoa	+1 オーストリア	
Geneva		
Hanover	+2 ブリテン +1 プロシア	2 歩兵 S P 1 ブリテン指揮官 (1805より前)
Hanse	+2 ブリテン +1 プロシア	
Hesse	+2 プロシア +1 オーストリア	1 歩兵 S P
Holland	+2 ブリテン -1 オーストリア スペイン +1 ロシア	1 歩兵 S P 1 指揮官 2 NU (そのうち 1 NUは 1805から)
Cleves	+1 プロシア	
Lombardy	+2 オーストリア	

国家名	外交修正値	セットアップ
Malta	+2 ブリテン +1 スペイン ロシア	
Mecklenburg	+2 ロシア +1 プロシア	
Morocco	+1 トルコ スペイン	2 歩兵 S P
Naples (& Sicily) (Naples)	+2 ブリテン スペイン オーストリア -2 フランス	2 歩兵 S P 1 NU 1 指揮官
Neufchatel		
Palatinate	+1 オーストリア	
Palestine		
Papacy	+2 オーストリア、スペイン、 トルコと Papacy は同じブロックに入れない	
Piedmont (& Sardinia) (Turin)	+2 オーストリア +1 ブリテン スペイン -2 フランス	2 歩兵 S P 1 指揮官
Poland (Warsaw)	+2 フランス +1 ブリテン -1 プロシア ロシア オーストリア	2 歩兵 S P 2 騎兵 S P 1 指揮官
Portugal	+2 ブリテン -1 フランス スペイン	2 歩兵 S P 1 NU 1 指揮官
Romagne		
Sardinia	Piedmontが征服されるとブリテンのマイナーアライになる。	左記の情勢になった時：Piedmontの分遣隊のみセットアップ
Saxony	+2 プロシア +1 オーストリア フランス	2 歩兵 S P 1 指揮官
Sicily	Naplesが征服されるとブリテンのマイナーアライになる。固有のユニットはない。	
Sweden (Stockholm)	+2 ブリテン +1 プロシア -2 ロシア	3 歩兵 S P 2 NU 1 指揮官
Switzerland	+1 フランス	1 歩兵 S P
Syria		
Thuringia	+2 オーストリア	
Tunisia	+2 トルコ	2 歩兵 S P
Tuscany	+2 オーストリア スペイン	
Venezia	+1 オーストリア ブリテン	1 歩兵 S P 1 NU
Wurttemberg	+1 フランス オーストリア	1 歩兵 S P