



# 流血と薔薇



イギリス 薔薇戦争の戦い、  
1455年-1487年



## 鐵之兵士達

第三弾



兵器体系マトリクス（衝撃戦闘および突撃用）

攻撃側 ‡

防御側		攻撃側 ‡				
		 MM 1 0 6	 DM 13 0 3	 UH 1 0 3	 Cav 1 0 7	 Inf 1 0 4
 MM 1 0 6	MM	0	-1	-2	-2	-2
 DM 1 0 3	DM	+1	0	-1	-1	-1
 UH 1 0 3	UH	+2	+1	0	+1	+1
 Cav 1 0 7	Cav	+3	+2	+1	0	+1
 Inf/Levy Inf 1 0 4	Inf/Levy Inf	+1	+1	-1	+1	0
 LB or A 1 0 5	LB or A	+3	+2	+1	+2	+1
 HG 1 0 4	HG	+4	+3	+1	+2	+2
 Art 1 0 0	Art	+4	+4	+3	+4	+3

‡ 攻撃側としてここにリストされていないユニット兵種は、衝撃戦闘および突撃できない。



## 反撃突撃 対 突撃

### サイの目 結果

- $\leq 4$  成功； 突撃無効； どの戦闘表が使用されるかをチェックすること (13.7)  
 $\geq 5$  失敗； 通常通りに防御

反撃突撃を有効にするために反撃突撃ユニットが向き変更しなければならない場合、サイの目に1を加えること(+1)。

## 反撃突撃 対 衝撃戦闘/射撃

### サイの目 結果

- $\leq 5$  成功； 衝撃戦闘攻撃または射撃投擲ユニットに-2を適用すること。  
 $\geq 6$  失敗； 通常通りに防御

反撃突撃を有効にするために反撃突撃重装騎兵ユニットが向き変更しなければならない場合、サイの目に1を加えること(+1)。

## 衝撃戦闘/突撃での指揮官負傷

指揮官と一緒にスタックしているユニットが混乱、離脱、または全滅衝撃戦闘または突撃結果を被った時にチェック

### サイの目 結果

- $\leq 6$  指揮官生存  
 $\geq 7$  指揮官死亡 (5.5)

## 衝撃戦闘結果 (突撃無し)

### 修正後 防御側ユニット状態

サイの目	通常状態	混乱状態
$\leq 1$	攻撃側混乱	攻撃側混乱
2-3	攻撃側混乱 または 退却	結果無し
4	結果無し	結果無し
5	交戦状態/防御側投擲 ユニット退却 または 退却	防御側離脱
6-7	防御側混乱 または 退却	防御側離脱
$\geq 8$	防御側混乱	防御側全滅、持続攻撃

結果が“混乱”または“退却”である場合、適用されるプレイヤーが課せられる結果を選ぶ。

## 突撃戦闘結果 (MM用)

### 修正後 防御側ユニット状態

サイの目	通常状態	混乱状態
$\leq 0$	攻撃側混乱	攻撃側混乱
1	攻撃側混乱 または 退却	防御側離脱、 攻撃側混乱
2-3	両方混乱	防御側離脱、 攻撃側混乱 または 退却
4	防御側混乱 または 退却	防御側離脱
5-7	防御側混乱	防御側全滅、 持続攻撃
$\geq 8$	防御側混乱、 持続攻撃	防御側全滅、 持続攻撃

結果が“混乱”または“退却”である場合、適用されるプレイヤーが課せられる結果を選ぶ。

## 衝撃戦闘または突撃に 対する適用可能DRM

DRM	理由
+/-?	防御側衝撃戦闘DRM
+/-?	戦力優勢
+/-?	兵器体系マトリクス
-?	防御側 (時として攻撃側) 地形 (地形効果表、参照)
-?	持続攻撃 (14.7)
-2	攻撃側が混乱状態
-2	反撃突撃衝撃戦闘攻撃 (13.8)
-1	全攻撃側ユニットが防御側ユニットよりも低い高度にある
-1	突撃側騎乗ユニットが先行する移動フェイズに移動した
-1	前面から攻撃される場合、防御側ユニットが戦盾壁マーカーで防御されている
+?	指揮官とスタックしているユニットはカリスマ値を使用
+2	防御側が離脱状態 (表の混乱部を使用)
+2	全攻撃側ユニットが防御側側面を通して攻撃している
+3	全攻撃側ユニットが防御側後面を通して攻撃している
+4	攻撃側が2つ以上の面を通して攻撃している場合 (前面、後面、左側面、または右側面)



GMT Games, LLC  
 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
 www.GMTGames.com



## 射撃結果表

徒歩目標

騎乗目標

通常状態	混乱状態	通常状態	混乱状態
≤ 4: NE	≤ 1: NE	≤ 4: NE	≤ 2: NE
≥ 5: 混乱	2-3: 退却	≥ 5: 無馬†	3-7: 離脱
	4-6: 離脱		≥ 8: 全滅
	≥ 7: 全滅		

修正後 9 以上のサイの目で、ヘクス内に指揮官がいる場合、指揮官戦死のチェックをすること。指揮官は続く 8 以上のサイの目で戦死する (5.5)

**砲兵/手抱銃の信頼性：** プレイヤーが砲兵ユニットに対して無修正の‘0’の目を出した場合、その砲は暴発し、そのユニットは全滅させられる。プレイヤーが手抱銃兵ユニットが無修正の‘0’の目を出した場合、その砲の一部が暴発し、そしてそのユニットは混乱状態になる（既に混乱状態である場合は離脱する）。これは他のユニットまたは指揮官に影響しない (11.3)。

NE＝影響無し； †＝騎兵に対して混乱として扱うこと

## 射撃表による砲兵混乱

サイの目 結果

≤ 4	砲兵ユニットは除去
≥ 5	影響無し

## 射撃/射程サイの目修正表

射程ヘクス数

兵器種類	最大射程	1	2	3	4	5	6	7-10
長弓	6	+1	+1	0	-1	-1	-2	NA
弓兵	5	+1	0	-1	-2	-3	NA	NA
手抱銃兵	4	0	-2	-2	-3	NA	NA	NA
砲兵	10	+1	0	-1	-2	-2	-2	-3

数字は射撃表へのサイの目修正を表す； NA＝影響無し

## 投擲射撃に対するサイの目修正

DRM 理由

?	射撃/射程表による通り
?	防御側地形、地形表による通り
+1	騎乗重装騎兵または騎兵への長弓兵射撃
-1	下馬重装騎兵への長弓兵または弓兵射撃
-1	ユニットを越える長弓兵または弓兵射撃
-1	前面を通す戦盾壁マーカー付ユニットからの射撃
-2	前面を通す戦盾壁マーカー付ユニットへの射撃
-2	砲兵に対する砲兵射撃
-2	混乱状態ユニットの射撃



## 奪取駒説明 (6.3)



機会奪取 (0-5、0-6、0-7)	相手側プレイヤーから持続奪取を試みるために使用される。
奪取打ち消し	相手の機会奪取に対抗するためにプレイされる
喊声	いずれかの活性化開始時に 1 個味方離脱ユニットを回復させる
突破口へ	1 個防御ユニットに対する 1 回の衝撃戦闘/突撃に +1 DRM
至近弾	1 人の味方指揮官の戦死を無効にする
寝返り！	いずれかの活性化開始時に 1 個敵ユニットを混乱させる

## 追撃 (14.9)

サイの目 結果

≤ 4	戦闘単位は追撃 (14.9)
≥ 5	プレイヤーは戦闘単位を追撃させることを選択できる (14.9)

指揮官が指揮範囲内に最低限 1 個ユニットを持っている場合、その戦闘単位指揮官のカリスマ値を加えること。

**追撃するユニット数：** 1 個 10 面体サイコロ振り、その後指揮官が指揮範囲内に最低限 1 個ユニットを持っている場合、追撃戦闘単位指揮官のカリスマ値を + または - (プレイヤーの選択) し (0 未満、11 以上にはならない)、10 倍にすること。投擲ユニット以外のそのパーセントの戦闘ユニット (端数切上) が追撃しなければならない。

## 追撃効果

ユニット等級 サイの目 結果

騎乗	≥ 5	1 個逃走敵ユニット全滅 (追撃側選択)
騎乗	9†	逃走戦闘単位指揮官を全滅可能、または上記 ‘≥ 5’ の結果を使用
徒歩	≥ 7	1 個逃走敵徒歩ユニット全滅 (追撃側選択)

彼がその追撃に参加している場合、その戦闘単位指揮官のカリスマ値を加えること。追撃側ユニット混乱状態の場合、-1。  
†未修正のサイの目 9 でなければならない

## 戦闘単位逃走 (14.8)

サイの目 結果

≤ 4	戦闘単位逃走 (14.8)
≥ 5	影響無し； 戦闘単位は再度チェックしない

指揮官が指揮範囲内に最低限 1 個ユニットを持っている場合、その戦闘単位指揮官のカリスマ値を加えること。

## 追撃帰還

サイの目 結果

≤ 5	ユニットは帰還しない、ゲームから除去 (逃走ポイント喪失無し)
≥ 6	ユニットは帰還しなければならない

彼がその追撃に参加している場合、その戦闘単位指揮官のカリスマ値を加えること。

## 地形表： セント・オールバンズ

地形の種類	移動コスト		衝撃戦闘/突撃		投擲射撃 DRM
	騎乗	徒歩	騎乗	徒歩	
平地/街路	1	1	NE	NE	NE
道路	1[ a ]	1[ a ]	NE[ b ]	NE[ b ]	NE[ b ]
家屋/水車小屋/教会/修道院	NA	3	-3	-2	-1
果樹園	2	2	-1	-1	NE
河川	NA	NA	NA	NA	NE
溝	NA	+2[ c ]	NA	-2	NE
橋梁/門	+0	+0	-1	-1	NE
棘付き網	+0	+0	-3[ e ]	-2[ e ]	NE
撒菱	+1D	+1	NE	NE	NE
生け垣	+3	+1	-3	-1	-1[ d ]
高度上り	NE	+1	NE	-1	NE
高度下り	NE	NE	+1	NE	NE
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	NE	NE	NE

D=混乱化に対するサイ振り判定(4+) ; NA=禁止 ; NE=影響無し

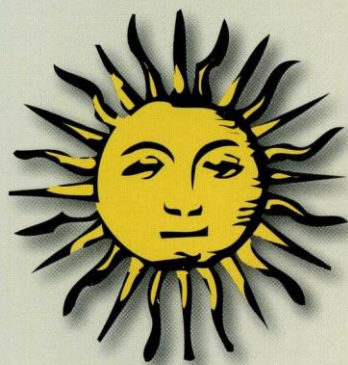
- a : ユニットがある道路ヘクスから繋がっている道路で他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する(但し撒菱、高度変更、または敵ユニット隣接に対するコストは除く)。
- b : ヘクス内の他地形を使用。
- c : 横断後に自動混乱。溝ヘクスサイドを横断する橋梁は、全溝の影響を無効にする。
- d : 隣接ヘクスサイド以外、投擲射撃が通過する生け垣ヘクスサイド毎に(11.4)。
- e : 衝撃戦闘への棘付き網の影響は、駒上の赤矢印が指しているヘクスサイドを横断するヘクス(網マーカーがある)内への攻撃のみに適用される。

## 地形表： テュークスベリー

地形の種類	移動コスト			衝撃戦闘/突撃		投擲射撃 DRM
	騎乗	徒歩	砲兵	騎乗	徒歩	
平地	1	1	1	NE	NE	NE
道路	1[ c ]	1[ c ]	1[ c ]	NE[ d ]	NE[ d ]	NE[ d ]
生け垣/藪	4	2	4	-3	-2	-1[ b ]
邸宅	3	2	4	-2	-1	-1
宿営地	4	2	4	-3	-2	-1[ b ]
河川	NA	NA	NA	NA	NA	NE
小川	+1	+1	+2	-1	-1	NE
橋梁[ a ]	+0	+0	+0	-1	-1	NE
高度上り	NE	+1	+1	NE	-1	NE
高度下り	NE	NE	NE	+1	NE	NE
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	NE	NE	NE

NA=禁止 ; NE=影響無し

- a : 敵ユニットの隣に移動するために使用できず、隣への移動には小川のコストを使用すること。
- b : 目標が生け垣/藪ヘクスに位置する場合、-1。目標/射撃側ヘクスを含むもの以外、投擲射撃が通過する生け垣/藪ヘクスサイド毎に(11.4)。
- c : ユニットが繋がっている道路である道路ヘクスから他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する(敵ユニット隣接に関するMPコストは除く)。
- d : ヘクス内の他地形を使用。



## 地形表： タウトン

地形の種類	移動コスト		衝撃戦闘/突撃		投擲射撃 DRM
	騎乗	徒歩	騎乗	徒歩	
平地	1	1	NE	NE	NE
道路	1[c]	1[c]	NE[d]	NE[d]	NE[d]
森	3	2	-3	-2	-1
湿地	5D	2	-2/-1[a]	-1/-1[b]	NE
河川	NA	NA	NA	NA	NE
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	NE	NE	NE

D=混乱化に対するサイ振り判定(4+)； NA=禁止； NE=影響無し

- a： 湿地から攻撃時に-1、湿地内に攻撃時に-2。修正前0または1のサイの目で、全攻撃側重装騎兵は無馬になる。湿地ヘクス内への戦闘後前進の場合、混乱化に対するサイ振り判定をすること(4+)。
- b： 湿地から攻撃、または内で防御時に-1。
- c： ユニットが繋がっている道路である道路ヘクスから他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する(敵ユニット隣接に関するMPコストは除く)。
- d： ヘクス内の他地形を使用。

## 地形表： バーネット

地形の種類	移動コスト			衝撃戦闘/突撃		投擲射撃 DRM
	騎乗	徒歩	砲兵	騎乗	徒歩	
平地	2	2	2	NE	NE	NE
道路	[a]	[a]	[a]	NE[c]	NE[c]	NE[c]
森	3	2	4	-2	-1	-1
街/教会	3	2	4	-2	-1	-1
生け垣	+3	+1	+2	-3	-1	-1[b]
小河川	NE	NE	+1	NE	NE	NE
高度上り	NE	+1	+1	NE	-1	NE
高度下り	NE	NE	NE	+1	NE	NE
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	NE	NE	NE

NA=禁止； NE=影響無し

- a： 平地地形の現行コストを使用すること。ユニットが繋がっている道路である道路ヘクスから他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する(高度変更または敵ユニット隣接に関するMPコストは除く)。
- d： 隣接ヘクスサイド以外、投擲射撃が通過する生け垣ヘクスサイド毎に(11.4)。
- c： ヘクス内の他地形を使用。

## 地形表： ブロア・ヒース

地形の種類	移動コスト		衝撃戦闘/突撃		投擲射撃 DRM
	騎乗	徒歩	騎乗	徒歩	
平地	1	1	NE	NE	NE
道路	1[ f ]	1[ f ]	NE[ g ]	NE[ g ]	NE[ g ]
森	3	2	-2	-1	-1
街	3	2	-2	-1	-1
荷車	NA	2	-2	-2[ b ]	-1
塹壕	NA	2[ a ]	-4	-1	-1/-2[ d ]
小川/橋梁[ e ]	+2D	+1	-1	-1	NE
小河川	+1	NE	NE	NE	NE
撒菱	+1D	+1	NE	NE	NE
生け垣	+3	+1	-3	-1	-1[ c ]
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	NE	NE	NE

*D*＝混乱化に対するサイ振り判定（４＋）； *NA*＝禁止； *NE*＝影響無し

- a**： １MPのコストでどちらかの端部で塹壕に進入する、または塹壕ヘクスから他の隣接塹壕ヘクスに移動することができる。
- b**： そのヘクスから、または内に攻撃するユニットに適用すること。
- c**： 隣接ヘクスサイド以外、投擲射撃が通過する生け垣ヘクスサイド毎に（11.4）。
- d**： 塹壕内に射撃するユニットに対して－１、塹壕から外に射撃する長弓兵に対して－２。
- e**： 橋梁はどちらの陣営からも使用されなかったように思われたので、それは小川の横断に役立たない。
- f**： ユニットが繋がっている道路である道路ヘクスから他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する（敵ユニット隣接に関するMPコストは除く）。
- g**： ヘクス内の他地形を使用。

## 地形表： ボスワース

地形の種類	移動コスト			衝撃戦闘/突撃		投擲射撃 DRM
	騎乗	徒歩	砲兵	騎乗	徒歩	
平地	1	1	2	NE	NE	NE
道路	1[ a ]	1[ a ]	1[ a ]	NE[ f ]	NE[ f ]	NE[ f ]
泥炭地	3	2	3	-1	NE	NE
湿地	5D	2	NA	-2/-1[ d ]	-1/-1[ e ]	NE
小河川	+0	+0	+1	NE[ c ]	-1	NE
橋梁[ b ]	+0	+0	+0	-1	-1	NE
高度上り	NE	+1	+1	NE	-1	NE
高度下り	NE	NE	NE	+1	NE	NE
敵戦闘ユニット 隣接ヘクス退出	+1	+1	+1	NE	NE	NE

*D*＝混乱化に対するサイ振り判定（４＋）； *NA*＝禁止； *NE*＝影響無し

- a**： ユニットが繋がっている道路である道路ヘクスから他へと移動する限りは、ヘクス内の他地形を無視する（敵ユニット隣接に関するMPコストは除く）。
- b**： 敵ユニットの隣に移動するために使用できず、隣への移動には小川のコストを使用すること。
- c**： 騎乗重装騎兵は小河川ヘクスサイドを横断して突撃、突撃攻撃の実施、または反撃突撃することができない。
- d**： 湿地から攻撃時に－１、湿地内に攻撃時に－２。修正前０または１のサイの目で、全攻撃側重装騎兵は無馬になる。湿地ヘクス内への戦闘後前進の場合、混乱化に対するサイ振り判定をすること（４＋）。
- e**： 湿地から攻撃、または内で防御時に－１。
- f**： ヘクス内の他地形を使用。