

THE BATTLES OF *Waterloo*

RULEBOOK



© Roger B. MacGowan 1994

目次

1.0	イントロダクション	2
2.0	構成要素と用語	2
3.0	ゲームターン	4
4.0	コマンドと LIM システム	5
5.0	移動	10
6.0	向きと支配地域	11
7.0	スタックと拡張ユニット	13
8.0	戦闘	16
9.0	戦闘結果	27
10.0	士気	30
11.0	天候	31

デザインクレジット

デザイナー :	リチャード H.バーク
デベロッパー :	ジーン ビリングスリー
アートディレクター :	ロジャー B.マガウアン
マップ :	マーク シモニッチ&ジョー ヨースト
パッケージデザイン/ カウンター :	ロジャー B.マガウアン
ルール :	リチャード H.バーク&ジーン ビリン グスリー
改定版ルール :	ウィリアム F.ラムゼー, Jr.1.

1. イントロダクション

バトル・オブ・ワーテルローでは、近代ヨーロッパの歴史において最も有名な陸上戦闘であるワーテルローを構成した4つの戦闘を戦う事ができる。ここでウェリントン公爵旗下のイングランド、オランダ、ベルギーの連合軍と陸軍元帥ブリュッハー旗下のプロシア軍が、悪名高い百日天下に於けるナポレオンのヨーロッパでの権力基盤の奪取計画を頓挫させた。プレイヤーには、その戦場を表したマップと、その戦闘を戦った部隊を表しているカウンターが提供される。チャート、トラック、表によって、プレイに必要な情報が提供されている。

2. 構成要素と用語

バトル・オブ・ワーテルローには、以下の物が含まれている：

3 枚の 33" × 22" ゲームマップ、裏面にも印刷されている 480 個の抜き打ちカウンター、ルールブック、シナリオブック、プレイヤー補助カード、三枚のコマンド及び編成表(フランス軍、プロシア軍、イギリス連合軍)、10 面体ダイス 1 個。

2.1 ゲームマップ

3 枚のマップシートは、全て裏面にも印刷されている。マップの片面は、6月16日の戦闘、キャトルブラとリニーを表し、もう1方の面には6月18日の戦闘、ワーブルとモンサンジャンを表している。各々のゲームマップは戦闘が行われた地域を表していて、移動と戦闘を管理する為に使用される六角形のグリッドで覆われている。マップのスケールは、ヘクスにつきおよそ 210 ヤードである。

モンサンジャンとキャトルブラのシナリオでは、それぞれ1枚のマップが使用される。リニーでは2枚のリニーマップを使用し、ワーブルではワーブル東マップだけを使用する。6月16日のキャトルブラ+リニーシナリオ、及び6月18日のモンサンジャン+ワーブルシナリオをプレイする場合は3枚のマップを使用し、マップのセットアップ方法についてはシナリオに記載されている。これらのシナリオでは、少なくとも 7×3 フィートのプレイスペースが必要となる。

2.2 カウンター

バトル・オブ・ワーテルローには2枚のカウンターシート～合計 480 個のカウンターが含まれている。このゲームには、戦闘ユニット、指揮官、イニシアティブマーカー、情報マーカーの、4種類のカウンターが存在している。

2.2.1 戦闘ユニット

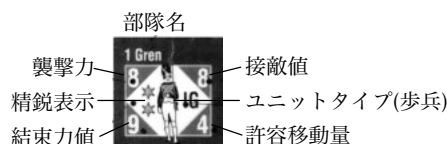
戦闘ユニットは、歩兵、騎兵、砲兵である。

- 各々の歩兵ユニットは、**襲撃力**(Assault Strength)、**接敵値**、**結束力値**、及び**移動許容量**を持っている。襲撃力が射撃と白兵戦闘の両方で使用される事に注意する事。
- 各々の騎兵ユニットは、**近接戦闘力**、**接敵値**、**結束力値**、及び**移動許容量**を持っている。騎兵は射撃戦闘を行う事ができない事に注意する事。騎兵は**重/軽タイプ**に区別されている。重騎兵ユニットはカウンターの馬が暗い色で塗られていて、軽騎兵はカウンターの馬が明るい色で塗られている。**槍騎兵(Lancers)**と**胸甲騎兵(Cuirassiers)**は、白兵戦闘力の次に L か C が印刷されている。軽騎兵は接敵と結束力と同じ値を使用し、通常接敵値に使用する場所に**追撃値**を持っている。追撃に関しては選択ルールを参照する事。

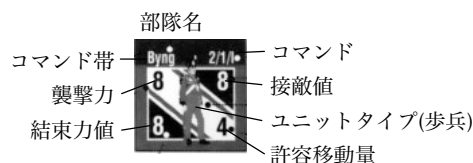
る事。

- 各々の砲兵ユニットは、射撃力値、射程値、接敵値、結束力値、及び移動許容量値を持っている。砲兵が白兵戦闘を行う事ができない事に注意する事。
- カウンター上に1つか2つの星が印刷されている戦闘ユニットは、**精鋭(Elite)**である。
- ほぼ全ての戦闘ユニットは裏面にも印刷されており、この裏面はそのユニットの減少戦力を表している(9.13を参照)。

帝国親衛隊ユニット



歩兵ユニット



騎兵ユニット



結束力値は、軽騎兵の接敵値としても使用される。

砲兵ユニット

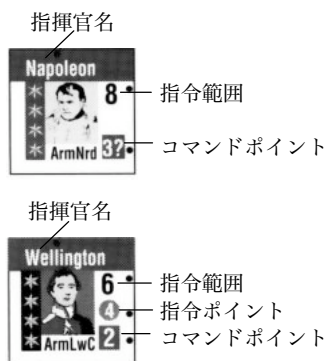


デザインノート：第2オランダ/ベルギー師団の第1旅団(2/2DB/I)パイラントに指揮され、モンサンジャンにおいてRutyの砲兵中隊の砲撃的となった一は、2つの大隊と1つのオランダ市民軍疑似連隊(3個大隊相当)に分割されている。これに加え、第2ナッソー連隊(2/2DB/I)は、崩壊大隊(第3)を持っている。モン・サン・ジャンにおけるこれらのユニットやキャトルブラの一部についての多少断片的な初期配置に関して、ウォーゲームデザインの世界でよく使われる方法が必要となった。標準の使用、フランス軍とイギリス連合軍ユニットは司令官の名前をプロシア軍ユニットには数値的名称を使用する事を選択した。より完全な戦闘序列がコマンド序列表に記載されている。

2.2.2 指揮官

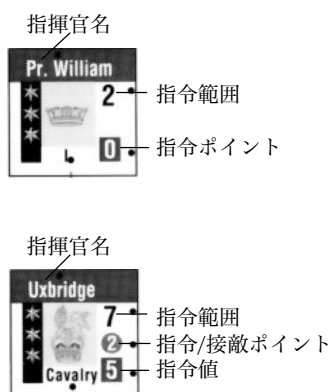
- 指揮官には総司令官、上級司令官、戦闘指揮官、砲兵指揮官(フランス軍とプロシア軍のみ)、及び分遣隊指揮官の5つのタイプが存在し、各々のタイプに関しては以下で記述されている。指揮官ユニットの裏面は、その指揮官が死亡するか負傷した場合に使用される、その指揮官の交代要員である。
- 全てのリーダーの移動許容量は10であり、これはカウンターに印刷されていない。

C. **総司令官 (OC)**：このゲームにはナポレオン、ウェリントン、ブリュッハー、3 人の総司令官が存在する。彼らは、カウンター上に 4 つの星を持つ事で識別される。本来プレイヤーは総司令官であるが、このゲームには歴史上の人物を表したカウンターが用意されており、それらの人物の能力と個性を反映したいくつかの値が付けられている。これらに関しては総司令官のセクションで解説されている。これらの指揮官は、**指令範囲**(Command Range)、**コマンドポイント**(Command Points)、そしてウェリントンについては**指令ポイント**(Orders Point)を持っている。

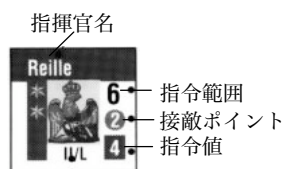


D. **上級司令官(SC)**は、戦闘指揮官に指令を与える指揮官である。上級司令官はカウンターの左側に 3 つの星が印刷されている。上級司令官自身が部隊率いる事は無い。彼らは総司令官の指令能力の拡大を補助する**指令範囲**(Command range)に加え、下位の戦闘指揮官の指令値 (Orders Rating)を増加させる為に使用する**指令ポイント**(Orders Points)を持つ事ができる。

英国連合軍の上級司令官 Uxbridge は、戦闘指揮官の役割も果たす。彼は他の上級司令官と異なり指令値(Orders Rating)を持っているので、簡単に識別することができる。



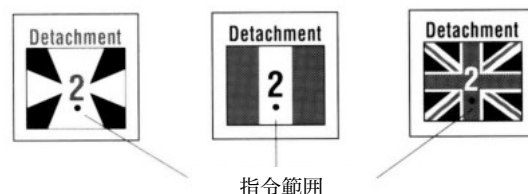
E. **戦闘指揮官**は、自身のコマンドの戦闘ユニットに直接影響を与える指揮官である。戦闘指揮官はカウンターの左側に 1 つか 2 つの星を持つ事で識別される。戦闘指揮官はカウンター上に**指令範囲**(Command Range)、**接敵**(Commitment)ポイント、及び**指令値**(Orders Rating)を持っている。



F. **砲兵司令官**は、別々の砲兵ユニットを結合する(共同砲撃)為にフランス軍とプロシア軍プレイヤーによって使用される(イギリス連合軍の砲兵司令官は存在しない)。



G. **分遣隊指揮官**は、特別な状況下で非指令下のユニットとともに使用され、指令範囲(Command range)だけを持っている。



H. **リーダーイニシアティブマーカー**は、このゲームで最も重要なマーカーであり、カウンター上部の国旗とそれに続く頭字語 LIM によって識別される。



I. その他のマーカー：戦闘による損失を記録するステップ損失マーカー、混乱/潰走マーカー、拡張横隊インジケーターの様な状態インジケーター等の情報マーカーが存在している。

2.3 ダイス

このゲームでは 10 面体ダイスを使用する。0 はゼロであって 10 では無く、1 より小さい。

2.4 ゲームスケール

フランス軍歩兵、及びほぼ全ての騎兵ユニットは旅団であり、プロシア軍及び英国連合軍の歩兵は通常連隊である(これらは管理上の命名であって、規模によるものではない)。オランダ・ベルギーの第 2、第 3 師団の一部の旅団は、配置をより正確に行う為、連隊/大隊に分割されている。また、いくつかのプロシア軍騎兵連隊(通常 11th Hussars のような名称)は、より大きな編成の一部では無かった。砲兵ユニットは、連隊や中隊を表していない；それらは同じ編成に所属している、類似した射程とタイプ(徒歩/騎馬)を持つ大砲のグループである。

各々の戦闘力ポイントは、300 人の歩兵、200 人の騎兵、または 6 門の大砲を表している。射程が 5 である砲兵ユニットは 12 ポンド砲を、射程が 4 である砲兵ユニットはそれ以外の全ての砲〜通常は 6 ポンド砲であり、榴弾砲やイギリス 9 ポンド砲などの様々な砲〜を表している。したがって、上記サンプルカウンターで言えば、プロシア軍第 2 連隊カウンターの兵士は約 3,000、ボンゾンビーのイギリス軍騎兵旅団の隊員数は約 1,200、ナッソーのフランス軍第 4 軍団予備砲兵は 12 ポンド砲 6 門である。重騎兵と軽騎兵は、主に武器とその使用法によって区別されている。たとえば、胸甲騎兵は白兵戦

闘に使用されるので重騎兵として扱われ、軽騎兵は(全てでは無いが)遮蔽と追撃に使用される、等。別の要素として、馬体と訓練がある。最後の二つは、主に後備軍の騎兵大隊で構成された全てのプロシア軍の騎兵が軽騎兵として扱われる理由となっている。これらの部隊は、十分な訓練を受けておらず、使用する馬も白兵戦闘を行うには貧弱であった。

各々のヘクスは、差し渡しおよそ 210 ヤードである。

地形における標高は、段階的に(非常に段階的である)およそ 20 ヤードの変化を表している。この地形は、穏やかに起伏していて、急激な標高の変化は主に大きな小川による急斜面である。したがって、頂上(crest)はその起伏の頂点であり、ピレネー山脈の険しい稜線とは対照的である。

2.5 用語集

イニシアティブ：イニシアティブを持つプレイヤーは、ターン開始時に使用する LIM の選択権を持つ。

支配地域(ZOC)：戦闘ユニットが、その火力と散兵(カウンターで表されていない)等によって影響力を及ぼす隣接したヘクス。この重要な概念に言及する際、このルールでは頭文字の ZOC を使用している。敵ユニットに“隣接”した移動と、敵 ZOC へ進入する移動の2つの違いを区別する事が重要である。

結束力：ユニットの士気、練度、指揮能力、装備、団結力、これら全てによってそのユニットが如何に効果的に戦い、損失に耐える事ができるかを意味している。

襲撃(Assault)：戦闘のための一般的で包括的な用語。襲撃は、2つのタイプに区分される：

- ・ **射撃**(歩兵及び砲兵)：マスカット銃と大砲による射程を持った射撃を表す。
- ・ **近接戦闘**(歩兵及び騎兵隊)：至近距離での白兵戦闘を表す。

コマンド：特定の戦闘指揮官に割り当てられた戦闘ユニットの全ては、コマンド(Command)と呼ばれる。あるコマンドに所属しているユニットが自身の戦闘指揮官の指令範囲にある場合、そのユニットは“指令下”であると見なされる。各々のコマンドに所属するユニットに関しては、コマンド序列表に記載されている。さらに、同じコマンドに所属している戦闘ユニットは、カウンター上に共通の色帯を持っている。

指令範囲(Command Range)：総司令官と上級司令官にとっての指令範囲は、あるコマンドの LIM を選択しプールに配置する為に、そのコマンドの戦闘指揮官が総司令官/上級司令官によって指令下とされる事のできる最大距離の事である。戦闘指揮官にとっての指令範囲は、所属する戦闘ユニットを指令下であり続けさせる事のできる最大の距離である。

LIM：リーダーイニシアティブマーカーの頭字語。これらのマーカーは、活動フェイズ(Operations Phase)に於いてプールから引かれ、移動等の指令を受けるユニットを決定する。

DRM：ゲーム用語の1つで“ダイスロール修正”の頭文字。ダイスロールに対して必要な数値的修正を行う。

結束力チェック：ユニットが結束力チェックが必要となった場合、1個のダイスでダイスロールを行い、その結果(もしくは修正結果)とそのユニットの結束力値との比較を行わなくてはならない。ダイスロール結果が結束力値以下であった場合、そのユニットの結束力チェックは成功となる。ダイスロール結果が結束力値より大きい場合、そのユニットの結束力チェックは失敗となる。ダイスロー

ル結果がゼロ(0)の場合、常に結束力チェックが成功であると見なされる事に注意する事。

2.6 言語と綴り

バトルオブワーテルローの行われた場所は、現在のベルギーである。ベルギーはフランス語とフランダース語、2つの言語を使用する国である。ここではどの地域でどの言語が使用されるかといった特定の境界線が存在していない；この地域のほとんどは“孤立地帯”である。その結果、資料としたマップや戦闘序列のいくつかはフランス語とフランダース語が混在して使用されている。(例えば有名な“Hougoumont”は、ほとんどの局地的な地図(新旧ともに)で“Chateau de Goumont”と表記され、戦闘序列の一部では“Bijlandt “が”Bylandt”と記載されている、等)我々が基礎資料とした地図はベルギー製の現代の地形図であり、地名に関しては全てその地図の表記に従った(ほぼ完全にフランス語である)。指揮官名についてはボーデンを使用している。苦情があるなら、EEC に問い合わせる事。

2.7 質問？

ルールについての質問があるなら、我々は喜んでそれにお答えする：

- ・ 質問の中に、該当するセクションを引用する事。
- ・ 必ずイエス/ノーで答えられる形式にする事(どうしても不可能な場合は除く)。
- ・ 自分宛の、切手を貼った封筒を同封して、以下に送る事：
GMT Games
Attn: Loo Q's
POB 1308
Hanford, CA 93232

インターネット上の gmtgames.com で、GMT ゲームと連絡をとる事ができる。デザイナーは BergBROG@aol.com. で電子メールを受け取る事ができる。

3. ゲームターン

戦場に於ける混沌と不確実性を再現する為、そしてプレイに適度な緊張感を与える為に、バトルオブワーテルローでは、ターンの進行に無作為で単純な“チット引き”システムを使用している。イニシアティブの決定を行った後、プレイヤーは各々の総司令官の指令ポイント(イニシアティブダイスロールの修正で使用した分が差し引かれる)と同数の LIM を選択し、これらをカップ(プール)に投入する。活動フェイズにおいて、無作為にプールから LIM を取り出す。各々の LIM は、どのユニットが移動と戦闘を行う事ができるかを指示する。その LIM の全てのユニットが行動を行ったなら、別の LIM が選択される、など。

プレイ手順

プレイ手順は、どのようにゲームをプレイするかの指示である。バトルオブワーテルローは、以下の手順に厳密に従って行わなくてはならない。

A. イニシアティブフェイズ

1. 可変的な増援セグメント

使用可能な増援があるなら、可変的増援のチェックを行う。

2. ナポレオンの健康セグメント

ナポレオンの健康ルールを使用していて、これが1時間おきのターンである場合、フランス軍プレイヤーはナポレオンの指令ポイントの増減についてのチェックを行う。

3. イニシアティブ決定セグメント

プレイヤーは、どちらがイニシアティブかの決定を行なう為に各々イニシアティブダイスロールを行なう。

B. プール作成フェイズ

1. LIM 選択セグメント

プレイヤーは、このターンで使用する LIM の選択を行う。

2. プールへの投入

イニシアティブプレイヤーは、選択された LIM の中からそのターンで最初に活性化させる LIM の決定を行う。それ以外の全ての選択された LIM は、プール(無作為に LIM を取り出す事のできるカップや容器)に投入される。

C. 活動フェイズ：

1. イニシアティブ最初の LIM セグメント。

イニシアティブプレイヤーは、プールに投入しない事を選択した LIM のコマンドを活性化させる。

2. ランダム LIM セグメント

最初の LIM の活性化が終了した後、どちらかのプレイヤー(どちらでも良い)がプールから LIM を1つ取り出す。取り出された LIM のプレイヤーは、その LIM が行う事のできる全ての事を行う。取り出された LIM のプレイヤーが行動を終えたなら、別の LIM が取り出される。全ての LIM が取り出されるまでこれを繰り返し、全ての LIM が取り出されたなら、非 LIM フェイズへと進む。

D. 非 LIM フェイズ：

プレイヤーは、活動フェイズに選択されなかった(プールに投入されなかった)コマンドに何を行わせるかの決定を交互に行う。

その選択は、

1. 活性化の試みを行わず、制限付活性化を行う。
2. 活性化の試みを行う。ダイスロールに成功した場合通常通りに活性化され、失敗した場合活性化しない。

E. 非指令下フェイズ：

1. 分遣隊指揮官割当てセグメント

分遣隊指揮官の割り当てと除去を行う。

2. 非指令下ユニット移動セグメント

非指令下である為に何の行動も行いう事のできなかった個々のユニットは、非指令下の移動を使用した移動、又は回復(Rally)を行う事ができる。

F. コマンド士気フェイズ：

プレイヤーは、自身の軍団/師団が動揺(Shaken)か崩壊(Shattered)となっていないかのチェックを行う。

G. 指揮官置換フェイズ：

置き換え指揮官を、そのコマンドのユニットのどれかと一緒に配置する事。

上記各々のフェイズが完了したなら、そのターンは終了となる。

4. コマンドと LIM システム

デザインノート：ルールの序盤にこのセクションを配置した主な理由は、移動や攻撃等に取りかかる前に、指揮システムがどのように機能するかについての認識を持つてほしかったからである。基本的なデザインコンセプトは、指令システムとプレイ手順を密接に関連づける事である。

4.1 イニシアティブ

イニシアティブは、野戦司令部レベルでの機会と能力を表している。各々のターンにおいてイニシアティブを獲得したプレイヤーは、そのターンの最初に何が起るかを選択する優位を得る。

4.1.1 イニシアティブの決定

A. 各々のターンにどちらのプレイヤーがイニシアティブを持つかを決定する為に、各々のプレイヤーはダイスを1つ転がし、以降に注記されているダイスロール修正を行う。修正された結果がより大きかったプレイヤーが、イニシアティブを獲得する。修正された結果が同数であった場合、もう一度ダイスロールとダイスロール修正を行う。イニシアティブが決定するまでこれを繰り返す。

B. 総司令官が実際にゲームマップ上に存在している場合、担当プレイヤーはその総司令官のコマンドポイントの中から1又はそれ以上を割り当て、イニシアティブダイスロールを増加させる事ができる。このコマンドポイントの割当ては、イニシアティブダイスロールを行う前に行わなくてはならない。

イニシアティブの決定に総司令官のコマンドポイントを使用するプレイヤーは、各々のコマンドポイントの消費に対し、ダイスロールに2を加算する。

この様に使用されたコマンドポイントは、LIM の選択を行う際には使用することができない(ダイスロール修正に使用した指令ポイントの分だけ、選択できる～プールに投入できる～LIM の数が減少する)。その逆も同じ。

前のターンでイニシアティブを持っていなかったプレイヤーが先に、このターンでイニシアティブ決定のダイスロール修正に費やすコマンドポイント数の宣言を行う。

4.1.2 イニシアティブの特別ルール

A. イニシアティブを持つプレイヤーが、活動フェイズ(Operations Phase)の開始時に選択された LIM の1つを活性化させる。

B. いくつかのシナリオ/battles state では、ゲームの最初のターンにイニシアティブを持つプレイヤーが決められている。

C. プロシア軍、イギリス軍及びフランス軍プレイヤーは、個別にイニシアティブのダイスロールを行う。コマンドポイントのあるプレイヤーから別のプレイヤーへと貸し与える事はできない。4人のプレイヤーで6月18日のシナリオを行う場合、ナポレオン及びグルーシーのプレイヤーは個別にダイスロールを行う。

4.2 コマンド

戦闘ユニットは、師団及び軍団に編成されている。このような各々の師団/軍団は、コマンドと呼ばれる。各々のコマンドの指揮官は、所属するユニットの移動と戦闘能力に対して影響を及ぼす。各々の軍のコマンド序列シートには、そのコマンド各々の正確な体系が記述されている。

デザインノート：我々が作ろうとしているシミュレーションレベルに該当するコマンドレベルを使用する事を試みた。この理由から、フランス軍の師団レベルの歩兵司令部、及びプロシア軍の旅団レベルの司令部を省略した。

4.21 コマンド

このゲームの各々の軍団(フランス軍及びプロシア軍)、又は師団(イギリス連合軍)はコマンドと呼ばれる。例外はあるが(例外のほとんどはイギリス連合軍で、この例外の全ては各々の軍のコマンド序列表に記載されている)、あるコマンドに属している全てのユニットは、ゲームターンに同時に活性化される。戦闘指揮官は、配下のコマンドのユニットに対して指令を与える。

4.22 コマンドの活性化

A. 活動フェイズ、及び非 LIM フェイズにおいて(いずれの場合でもそのコマンドは活性化している)、戦闘ユニットが行動を可能となる為の指令(order)を受ける為には指令下でなくてはならない。

B. LIM が取り出される、非 LIM フェイズにおいて活性化する、のいずれの場合でも、指令を受理する瞬間に自身の戦闘指揮官の指令範囲内にある戦闘ユニットは指令下である。

C. 指令範囲外であるユニットは非指令下である。非指令下のユニットは、非指令下フェイズにおいてのみ、活性化する事ができる。

例外：戦闘ユニットが戦闘指揮官の指令範囲外であるが、同じコマンドに所属している指令下のユニットに隣接している場合、そのユニットは指令下であると見なされる。

プレイノート：したがって、あるコマンドの指令範囲にあるユニットが1つだけであるとしても、そのコマンドの全てのユニットが互いに隣接しあっているならば、それら全てのユニットは指令下である〜いわゆる**指令連鎖**である。

4.23 国籍制限

ある軍の指揮官は、別の軍のユニットに対して影響を与える事はできない。すなわち、プロシア軍の指揮官は、英国連合軍のユニットに指令を与える事ができない、など。

4.3 リーダーイニシアティブマーカー(LIM)

リーダーイニシアティブマーカー(LIM)は、誰が、いつ、何を行うかを決めるのに使用される。LIM によって各々のターンのプレイ手順が不規則となり、それぞれ違った展開をみせる。

4.31 LIM の選択と使用

A. カウンターにはいくつかのリーダーイニシアティブマーカー(LIM)が備えられている。LIM は、そのターンに移動と戦闘を行なうユニットを活性化させる為に使用される。

B. LIM の選択とプールへの配置に関して、あるコマンドの LIM をプールに配置する為には、そのコマンドの戦闘指揮官が総司令官の指令範囲に存在していなくてはならない。

これには3つの重要な例外が存在している：

- ・総司令官の範囲を拡大する為に、上級司令官を使用する事ができる。上級司令官が総司令官の指令範囲に存在し、さらに戦闘指揮官が上級司令官の指令範囲に存在している場合、そのコマンドの LIM は LIM の選択と、プールへの配置に使用する事ができる。
- ・フランス軍予備騎兵の LIM は、(その予備騎兵の)戦闘指揮官がナポレオン(及びグルーシー)の範囲にあるかどうかに関わらず、常にプールに配置する事ができる。これは、ナポレオンがこれらのユニットに与えた非常に大きな行動の自由を表している。
- ・英国連合軍のいくつかのケース(第1軍団、第2軍団、Dutch-Belgians)において1つの軍団 LIM の下位に2人の戦闘指揮官(師団司令官)が存在している。コマンド序列表上に示されている様に、これらのケースでは戦闘司令官のどちらか一方がウェリントンの指令範囲にあるなら、その LIM をプールに配置させる事ができる。
- ・ワーブルと6月18日シナリオには、これらのルールの例外が存在している。

C. 各々のイニシアティブフェイズの LIM 選択セグメントにおいて、各々のプレイヤーは、自身の総司令官の指令ポイント(イニシアティブの獲得に使用した分がマイナスされる)と同数の LIM を選択する事ができる。

各々のシナリオでは、そのシナリオで選択する事のできる軍団/師団 LIM について記載されている(通常それらの LIM はプレイに登場する軍団/師団に該当する)。ゲーム中に到着するコマンドの LIM が含まれている場合もある。

D. 指令ポイントを使用できるかどうかに関わらず、**指令 LIM(Orders LIM)**は常に**プールに配置する事ができる**。

E. プール配置フェイズにおいて、選択された全ての LIM が、プールと呼ばれる不透明なカップかそれに類似した容器に配置される。イニシアティブを持つプレイヤーは、最初に活性化する(自動的に) LIM として、自身の LIM の1つを配置せずにおく。したがって、そのプレイヤーはターン開始時に何を行うかを把握している。その最初の LIM による全ての移動と戦闘が終了した後、それに続く LIM がプールから無作為に取り出され、そして実行され、その後別の LIM が取り出される。全ての LIM が取り出され、実行されるまでこれを繰り返し、活動フェイズが終了となる。

4.42 LIM の使用

各々の LIM は、以下に記載されている特定の事を行う事を可能にする：

A. 軍団/師団 LIM：

その LIM が取り出された時に、そのコマンドに所属する自身の指揮官の指令範囲にある全てのユニット(戦闘ユニットと指揮官)は、指令を受けて以下の中の1つを行う事ができる。そのコマンドに属している全てのユニットが同じ行動を行う必要はない。個々のユニットは異なる行動を行う事ができるが、以下の順序で行わなくてはならない：



1. 回復/復帰セグメント
2. 撤退移動セグメント
3. 戦略的道路移動セグメント
4. 戦術移動セグメント
5. 砲兵砲撃セグメント
6. 戦闘移動、及び襲撃セグメント

B. 指令 LIM :

プレイヤーは以下の 1 つを行うことができる：



- ・担当プレイヤーは、全て/一部の指揮官を、その位置と既に移動しているかに関わらず、移動させる事ができる。
- ・予測不能なユニット：どれか 1 つの戦闘ユニット(どこに位置していても、すでに移動を行っていても良い)は、指令下のユニットが行う事のできる全ての事を行う事ができる(これは非指令下のユニットが非指令下フェイズでの移動以外に活動を行う事のできる唯一の機会である)。
- ・活性化のダイスロール(4.52-C)を行う事によって、LIM をプールに配置していないコマンド(軍団/師団)のいずれか 1 つか、独立した戦闘指揮官のいずれか 1 つに対して、活性化を試みる事ができる。

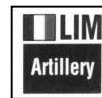
プレイノート：フランス軍プレイヤーが、非 LIM フェイズに活性化すべき第 2 軍団の Pir の騎兵を指令 LIM を使用して活性化させる事が可能であることを意味している。

C. 戦略的移動 LIM :

指令下である全てのユニットとその指揮官は、より制約の少ない(オフロード可)形式の戦略的移動を使用する事ができる。他のいかなる行動も行わなかったユニットだけが、この LIM の下で移動を行う事ができる。戦略的移動 LIM の活性化によって移動を行ったユニットは、そのターンに再び使用する事ができない。

**D. 砲兵 LIM(フランス軍プレイヤーのみ) :**

フランス軍プレイヤーはこの LIM を使用して、自軍の砲兵司令官 (Ruty、及び St.Maurice) のどちらか 1 人の指令範囲にある、全ての砲兵ユニットの移動、もしくは砲撃を行う事ができる。この LIM は、統合砲兵中隊 (Grand Battery) の代わりではなく、通常の共同砲撃ルールが適用される。

**E. 統合砲兵中隊 LIM(フランス軍プレイヤーのみ) :**

フランス軍プレイヤーは自軍の砲兵司令官 (Ruty、及び St. Maurice) のどちらか 1 人の指令範囲にある大砲を統合して**統合砲兵中隊**にする事ができ、これはその砲撃力を劇的に向上させる (射撃率の向上によって反映される)。この LIM の下で、フランス軍の砲兵司令官のどちらか 1 人を活性化させる事ができる。この LIM の下では移動を行う事は認められず、砲撃のみを行う事ができる。この LIM の選択に対し、一定の制限が適用される：



- ・統合砲兵中隊 LIM を 2 ターン続けて使用する事はできない。
- ・この LIM が選択された各々のターンに、この LIM はプールから除外され、2 ターン選択する事ができない。したがって 統合砲兵中隊 LIM が 1300 から 1330 のターンに選択された場合、1600 のターンまで選択する事ができない (1400、1430、1500、1530 のターンはスキップされる)。

デザインノート：上記の制限は、統合砲兵中隊の引き起こす相当量の弾薬消費、及び大砲の加熱と汚れを反映した物である。

4.43 オランダ/ベルギー騎兵

オランダ/ベルギー軍の騎兵師団 (イギリス連合軍) は、騎兵軍団 LIM、又はオランダ/ベルギー軍旅団 LIM のどちらかの下で活性化される事ができる。しかし、騎兵軍団 LIM の下

で活性化される事ができるのは、その戦闘指揮官〜コラート (Collaert) がアックスブリッジ (Uxbridge) の指令範囲にある場合のみである。この選択が可能であるなら、その選択は常に英国連合軍プレイヤー次第である。

4.5 非 LIM フェイズ**4.51 非 LIM フェイズの活性化手順**

- 非 LIM フェイズにおいて、プレイヤーは交互に LIM の選択されなかったコマンドに何を行わせるかの決定を行う。
まずイニシアティブを持ったプレイヤーが最初にこれを行い、その後選択されなかった全てのコマンドが活性化されるまで、プレイヤーが交互にこれを行う。
- 3 人以上のプレイヤーがいる場合、イニシアティブプレイヤーの後、以下の優先順位に従って選択を行う：
 - フランス軍(6月18日のシナリオをプレイしている場合、ナポレオンとグルーシーのコマンドからそれぞれ 1 つずつ、ナポレオンのコマンドが先に)
 - イギリス軍
 - プロシア軍

例：6 月 18 日のゲームを 4 人で行っている場合でイギリス軍プレイヤーがイニシアティブを持っている。非 LIM フェイズにおいて、イギリス軍プレイヤーが最初に活性化可能な師団の 1 つを選択する。そのコマンドが行動を終えた後、2 人のフランス軍プレイヤー(まずナポレオン、それからグルーシー)がそれぞれ 1 つのコマンドを選択し、その後プロシア軍プレイヤーが軍団等の選択を行う。

4.52 非 LIM の活性化

- プレイヤーは LIM の無いコマンドに対して以下の選択を行う事ができる：
 - ・完全な活性化による活性化の試みを行う。
 - ・活性化の試みを行わず、制限付活性化(Limited Activation)を行う。
- 指令 LIM (Order LIM) の下で活性化の試みを行っているコマンド (又はコマンドに属している戦闘指揮官) は、このフェイズに活性化したり制限付活性化を行う資格を持たない。それらは既にそのターンの活動を終わっている。
- プレイヤーが活性化の試みを行う事を選択した場合、ダイスロールを行い、その結果と上級司令官による修正 (可能なら) を行った戦闘指揮官の指令値との比較を行う。
 - ・ダイスロール結果が修正された指令値以下の場合、そのコマンドは通常の軍団/師団 LIM の活性化を行う事ができる。
 - ・ダイスロール結果がより大きかった場合、そのコマンドは何も行いう事ができない。
- プレイヤーが制限付活性化を選択した場合、活性化のダイスロールを行う必要は無い。この場合、そのコマンドのユニットは、各々以下の中の 1 つを記載された順に行う事ができる：
 - 敵ユニットに隣接していないユニット
 - ・回復 (Rally) / 復旧 (Recover) の試み。
 - ・戦術的道路移動を使用した移動。
 - ・移動を行っていない指令下の砲兵は、砲撃を行う事ができる。

- ・非指令下の移動を使用した移動。

2. 敵ユニットに隣接したユニット

敵に隣接していない全てのユニットが活性化した後、このフェイズを敵ユニットに隣接して開始した制限付活性化にあるコマンドのユニットは、襲撃(Assault)か撤退(Withdraw)のどちらか1つを行わなくてはならない。

- ・撤退を行う事ができない場合、襲撃を行わなくてはならない。
- ・襲撃を行う事ができない場合、撤退を行わなくてはならない。
- ・それぞれのユニットは、個別に襲撃か撤退の選択を行う事ができる。
- ・撤退を行う事のできない D-2 状態のユニットは、結束力チェックを行わなくてはならない。結束力チェックに失敗した場合、そのユニットは潰走(rout)となる。
- ・城の中にいるユニットは撤退や襲撃を行う必要は無い。
- ・制限付活性化を行っているコマンドの非指令下であるユニットが敵ユニットに隣接している場合、ステップロスを受ける。

例#1：プロシア軍の第1軍団の全てのユニットは、小道上にある。彼らの LIM は選択されず、非 LIM フェイズにおいて、プロシア軍プレイヤーは活性化の試みを行わない事に決めた。ユニットが小道/道の上に留まり、敵のユニットに隣接する移動を行わない場合、それらのユニットは許容移動力の全てを使用する事ができる。

例#2：イギリス連合軍プレイヤーは、予備軍に対して制限付活性化を選択した。5/AR の3つの歩兵ユニット全てとハイゼ(Heise)の砲兵は指令下である。Vincke と Pack はフランス軍ユニットと隣接しているが、Kempt の歩兵は後方の小道上にある。イギリス連合軍プレイヤーは制限付活性化を選択し、Kempt を作戦移動(Tactical Movement)で移動させる事に決めた(Kempt は小道上にある)。Kempt は、フランス軍ユニットに隣接する移動を行う事はできない。それから、Heise の砲兵中隊に砲撃を行わせる。Vincke と Pack は両方ともフランス軍ユニットに隣接しているので、この2つのユニットに襲撃(Assault)か撤退(Withdraw)のどちらかを行わせなくてはならない。Vincke は既に2ステップの損失を受けているので、Vincke を撤退させる事に決め、Pack は未だ完全な戦力であるので、Pack には襲撃を行わせる事に決めた。

4.6 指揮官

4.6.1 戦闘指揮官

- A. 戦闘指揮官は、自身のコマンドに所属する全ての戦闘部隊の指揮を行う。自身のコマンドに所属していない部隊に関しては、それを率いる事も影響を与える事もできない。騎兵司令官である戦闘指揮官は、そのコマンドの騎兵ユニットのみを指揮する。

例：d'Erlon 元帥は、フランス軍第1軍団の全ての戦闘ユニットの指揮を行い、これには第1軍団の騎兵も含まれる。また d'Erlon 元帥は、第1軍団の騎兵の戦闘指揮官である Jacquinet 将軍に、第1軍団の騎兵の指揮を任せる事もできる。

- B. 戦闘指揮官は以下の値を持つ。

指令範囲：そのコマンドの戦闘ユニットが指令下である事のできる、指揮官までの最大の距離である。この範囲は、指揮官からユニットまで辿る指揮官の移動ポイント数であり、指揮官のヘクスはカウントしない。指令範囲は、それが必要となった瞬間に判定される。

接敵ポイント(Commitment Points)：ユニットが近接戦闘を交戦する能力を増加させる事に使用される。

指令値(Order Rating)：非 LIM フェイズにおいて制約無しで自身のコマンドに移動と戦闘を行わせる、戦闘指揮官の能力を表している。プレイヤーが、コマンドを非 LIM フェイズに活性化させる事を望むなら、その指揮官の指令値以下のダイスロールが必要となる。

4.6.2 上級司令官

- A. 上級司令官は数人の戦闘指揮官を担当する軍団、又は翼の司令官である。上級司令官は(通常)直接戦闘ユニットに影響を及ぼす事は無いが、以下の事に使用される：

- ・総司令官の指令範囲を拡大させる
- ・下位の戦闘指揮官の指令値(Orders Ratings)を増加させる

- B. 以下の上級司令官が使用可能である：

- ・フランス軍の上級司令官は、翼司令官であるネイ(第1及び第2軍団)とグルーシー(第3及び第4軍団と騎兵予備)である。
- ・イギリス連合軍の上級司令官は、オレンジ公ウィリアム(オランダ/ベルギーを含む第1軍団)、ヒル卿(第2軍団)、及びアクスブリッジ卿(オランダ/ベルギー騎兵)である。

他の英国連合軍ユニットは、上級司令官を持たない。

- ・プロシア軍には上級司令官が存在しないが、プロシア軍の軍団司令官は自身の騎兵指揮官に対して上級司令官としての機能を果たす。したがって、ツィーテン(Zieten)は第1軍団全ての戦闘指揮官であり、同様に第1軍団騎兵の戦闘指揮官である Roeder の上級司令官としての機能も果たす。これを用いる事ができるのは、非 LIM フェイズに於いて活性化の可能性を増加させる為だけである。

コマンド序列表には、それぞれの軍の上級司令官と下位の戦闘指揮官について記載されている。

- C. そのターン(だけ)にプールに配置する事のできる LIM を決定する際に、戦闘指揮官と総司令官の間の指令範囲を拡張する為に、上級司令官を使用する事ができる。

例：フランス軍プレイヤーが第3軍団の LIM をプールに配置したいと考えたが、Vandamme がナポレオン(指令範囲が8)から 12MP 離れている場合でも、Vandamme がグルーシー(ヴァンダムの上級司令官)から 4MP に位置し、グルーシーがナポレオンから 8MP 以内に位置しているなら、第3軍団の LIM をプールに配置する事ができる。

- D. 上級司令官の指令範囲内に位置している戦闘指揮官が非 LIM フェイズに活性化のダイスロールを行う場合、その上級司令官による指令値(Order Rating)の増加を受ける事ができる。

各々の指令ポイントは、各々のターンに1度だけ使用できる事ができる。指令ポイントを蓄えたり、別のターンに持ち越したりする事はできない。

プレイノート：オレンジ公ウィリアム及びネイ元帥は、指令ポイントがゼロであり、この能力を持たない。

E. 特定の上級司令官のための特別ルール

アクスブリッジ(Uxbridge)卿

- ・アクスブリッジ卿の指令ポイント(Order Point)は、カウンター上に丸で囲まれた1で示されている。彼の指令値(Orders Rating)“5”は、彼が騎兵軍団の戦闘指揮官として行動を行っている場合に使用される。彼の指令ポイントは、配下ユニット全てに対する接敵ポイントとして、さらに Collaert が必要とする場合には指令ポイントとして使用される。
- ・アクスブリッジは、騎兵 LIM カイギリス連合軍指令 LIM の下でのみ、移動を行う事ができる。

グルーシー元帥

- ・グルーシーがナポレオンの指令範囲に無い場合、グルーシーはナポレオンが選択した LIM に加え、1つの LIM を“買う”事ができる。彼がこれを行う事ができるのは、ワーブル、及び6月18日のシナリオだけである。
- ・グルーシーの指令ポイント“3c”は、自身のコマンドの騎兵指揮官に対してのみ使用する事ができる。グルーシーは、非 LIM フェイズに自身の歩兵指揮官の指令値を拡大させる為に、これを使用する事はできない。
- ・グルーシーは自身のコマンドに属している軍団のどれか1つとともに移動し、同様にフランス軍指令 LIM の下で移動する事もできる。

デザインノート：上記のルールは、グルーシーの騎兵司令官としての能力、また彼の軍団の歩兵指揮官達〜特にジェラート〜が翼司令官としてのグルーシーを全く歓迎していなかったという問題を反映している。

ネイ元帥 〜恐れを知らぬ勇者にして・・・愚者

- ・ネイは、指令ポイント(ゼロ)に続けてアスタリスク(*)を持っている。これは、フランス軍プレイヤーが、ネイとスタックしているユニットを含んだ近接戦闘に対して-2のダイスロール修正を受ける事を意味している。
- ・ネイは自身のコマンドに属している軍団のどれか1つとともに移動を行う事ができ、同様にフランス軍指令 LIM の下で移動する事もできる。

4.63 総司令官

- 本来プレイヤーは総司令官であり、実際にはナポレオン、ウェリントン、そしてブリュッハーの行った決定を行う。しかし、プレイヤーは彼らの能力を通して、軍のコントロールを行う。
- 総司令官は、指令範囲とコマンドポイントを持っている。
 - ・**指令範囲**は、プレイヤーがあるコマンドの軍団/師団 LIM を選択する為に、そのコマンドの指揮官が存在している必要が有る範囲の最大距離(指揮官の移動ポイント)であり、これは上級司令官によって拡大する事ができる。
 - ・**コマンドポイント**は、LIM の選択、及びイニシアティブダイスロール結果の増加に使用する事ができる。
 - ・カウンター上に印刷されているコマンドポイントの数値は、その総司令官が1つのターンに消費する事のできるコマンドポイントの最大数である。各々のコマンドポイントは、イニシアティブダイスロールに+2の修正を行う、又は資格のある LIM をプールに配置する事で消費される。

C. 総司令官の特別ルール

ナポレオン1世

- ・ナポレオンは、フランス軍の指令 LIM の下でのみ移動を行う事ができる。
- ・ナポレオンの健康(選択ルール)

ナポレオンのコマンドポイントは“3?”となっている。プレイヤーがこの選択ルールを使用しない場合、コマンドポイント“3”を使用する。少しだけ歴史の趣を加えたいと望むプレイヤーの為に、ナポレオンの健康状態による指令能力の増減を再現する事を試みた。各々のシナリオには、各ターンにおけるナポレオンの指令ポイントを決定する為の特別ルールが記載されている。

ヒストリカルノート：ワーテルローにおけるナポレオンの“健康”問題は、年代順に記録され、果てしなく論じられてきた。ライプツィヒにおいては言うまでも無く、彼は毎日の始まりと終わりに非常に深い無気力を見せ、これはしばしば午前10時かそれ以降まで続いた。その理由が病氣、極度の疲労、力の衰えのいずれであったにせよ、その影響は確かにあった。“3”は、ナポレオンの健康状態がますます活発である事を表している。

ウェリントン公

- ・ウェリントンは、カウンター上に丸で囲まれた4の指令ポイントを持つ事で表される特別な能力を持っている。戦闘指揮官が非 LIM フェイズに活性化を試みる場合、その戦闘指揮官がウェリントンの指令範囲にあるなら、ウェリントンは指令ポイントを1〜4与える事によって、その戦闘指揮官の指令値(Orders Rating)を増加させる事ができる。このような手順によって、各々のターンに合計4の指令ポイントを使用する事ができる。指令ポイントを後のターンへと持ち越す事はできず、使用しなかった指令ポイントは失われる。この能力に関して、上級司令官はウェリントンの指令範囲を拡大する事はできない。
- ・ウェリントンが戦闘指揮官の役割を果たす場合、指令ポイントを接敵ポイントとして使用する。
- ・ウェリントンは、近くにいる近接戦闘で防御を行っているユニットに対して恩恵を与える事もできる。ウェリントンに隣接しているイギリス連合軍のユニットが近接戦闘において防御を行う場合、その戦闘で常に+2のダイスロール修正を受ける事ができる(これは他のダイスロール修正に累積する)。
- ・ウェリントンは、予備軍 LIM が引かれた場合(実際、彼は第6師団/予備軍ユニットの戦闘指揮官である)、又はイギリス連合軍指令 LIM において他のイギリス連合軍指揮官と一緒に、移動を行う事ができる。
- ・ウェリントンが直接指令によってユニットを移動させる事のできるのは、それらのユニットが彼の指令範囲内にある場合のみである。
- ・ウェリントンは、非 LIM フェイズの活性化に使用する為の指令値(Orders Rating)“9”を持っていて、これは編成表上の戦闘指揮官としてウェリントンが記載されているユニットに対してのみ使用される。しかし、通常の指令(command)によって活性化されなくてはならない。

陸軍元帥ブリュッハー

ブリュッハーの戦闘に与える最大の効力は、部隊を鼓舞し、士気を高める能力であった。したがって、ブリュッハーの2ヘクス以内で回復(Rally)を試みる全てのユニットは、そのダイスロールを2マイナスする。ブリュッハーは、プロシア軍の指令 LIM でのみ移動を行う事ができる。

4.64 砲兵司令官

砲兵司令官は、複数の砲隊ユニットの火力を統合する為に使用される。通常、砲兵が火力を結合することができるのは、同じ射程を持ち、互いにスタックしている場合だけである。これには2つの例外が存在する：

- ・互いにスタックしているか、自軍砲兵司令官の指令範囲内にある砲兵ユニットは、同じ射程を持つユニット/スタックの火力を結合することができる。
- ・Ruty、又は St. Maurice の指令範囲にある全ての砲兵ユニットは、**統合砲兵中隊(Grand Battery)**として火力を結合することができる(統合砲兵中隊ルールを参照する事)。

4.7 非指令下フェイズ

4.71 分遣隊指揮官

分遣隊指揮官は、このゲームの他のどの指揮官とも異なっている。分遣隊指揮官は、指令範囲値(Command Range rating)だけしか持たず、戦闘機能を果たす事は無い。分遣隊指揮官の用途は、プレイヤーに非指令下ユニットの制限を回避する事を可能にする事である。



A. 非指令下フェイズにおける第一段階として、双方のプレイヤーは同時に、非指令下のユニットに対する使用可能な分遣隊指揮官の割り当てと除去を行う。

B. プレイヤーは、分遣隊指揮官を非指令下のユニットに割り当てる事で、非指令下の移動(非指令下フェイズでの指揮官に向かった移動を行わなくてはならない制限)を回避する事ができる。

各々のプレイヤーは定められた数の分遣隊指揮官を持っており、これらの使用はカウンターミックスによって厳密に制限される。除去された分遣隊指揮官は、ゲームの間、何度も再使用する事ができる。

C. 分遣隊指揮官は、非指令下フェイズの初めに割り当て(及び除去)られ、指令範囲内にある全ての非指令下のユニットに対して影響を及ぼす。分遣隊指揮官は、除去されたのと同じターンに割り当てを行う事はできない。

分遣隊指揮官は、2つの影響を持つ：

- ・分遣隊指揮官は、非指令下のユニットを、プレイヤーが望む方向に移動させる事を可能にする。
- ・分遣隊指揮官は、非指令下フェイズにおいて“指令”を行う事で、道路/小道上にあるユニットに戦術移動の使用を可能にする。

D. 分遣隊指揮官は、戦闘に対して影響を及ぼす事は無い。単独で存在している分遣隊指揮官のヘクスに、敵ユニットが隣接する移動を行った場合、その分遣隊指揮官はマップから除去される。しかし、その分遣隊指揮官を再使用する事ができる。

E. 分遣隊指揮官は、ユニットを指令下にする事はできない。

4.72 非指令下ユニットの移動

プレイヤーは、交互に(イニシアティブプレイヤーが最初に)非指令下のユニットの1つに対して、非指令下の移動を使用した移動を行う。このユニットは、そのターンにおいて移動、攻撃、防御(砲兵の砲撃、小火器による射撃、近接戦闘に対する)を行っていない。

A. このフェイズに分遣隊指揮官を持たずに移動を行うユニットは、自身の戦闘指揮官に向かう移動を行わなくてはならない。それらのユニットは戦術的道路移動、又は非指令

下移動を使用した移動を行う事ができる。これらのユニットは自身の戦闘指揮官により近い位置、又それが不可能な場合、少なくとも開始時点よりも戦闘指揮官から遠ざからない位置で移動を終えなくてはならない。

- B. 分遣隊指揮官の存在に関わらず、ユニットはこのフェイズに敵ユニットに隣接する移動を行う事ができない。
- C. 自身のコマンドの活性化において指令下であったユニットは、現在の指令状態に関わらずこのフェイズに移動を行う資格を持たない。
- D. 敵の ZOC でこのフェイズを開始する非指令下のユニットは、撤退(Withdraw)を行わなくてはならない。それらのユニットは襲撃(Assault)を行う事ができない。
- E. 全ての非指令下ユニットは、このフェイズにおいて活性化されなくてはならない。敵 ZOC にある場合を除いて、何かを行う必要は無い(敵 ZOC にある場合、撤退を行わなくてはならない)。

5. 向き(フェーシング)と支配地域

各々のユニットは、そのユニットの存在するヘクスの頂点(角)にその正面を向けなくてはならない。ユニットの向きは、そのユニットが周囲のどのヘクスを支配するかを決定する。これらの“支配地域”は、敵の移動を妨げる。

5.1 向き(フェーシング)

5.11 移動及び戦闘に於ける向き(フェーシング)

- A. 全ての戦闘ユニットは、下図の様にヘクスサイドでは無く、ヘクスの頂点(角)の方を向いていなくてはならない。同じヘクスにある全てのユニットは、同じ方向を向かななくてはならない。
- B. 向きは、どの隣接ヘクス/ヘクスサイドが正面、側面、背面であるかを決定する。



- C. 向きはユニットの支配地域と戦闘能力に影響を及ぼす。
- ・ユニットは自身の正面ヘクスと側面ヘクスに射撃を行う事ができる
 - ・ユニットは自身の正面ヘクスにのみ、近接戦闘を行う事ができる
- D. 拡張横隊をとっているユニットを除いて、向きが移動方向に影響を及ぼす事は無い。

5.12 向きの変更

A. ユニットは、いつでも、どの方向へも向きを変更する事ができるが、これを行う事ができるのは移動を行っている間か、もしくは戦闘後の前進を行った後だけである。

従って、ユニットが一旦活性化の一部としての移動を終了したなら、そのユニットは向きの変更を行う事はできない。しかし、ユニットは実際に移動を行わなくても、向き

の変更を行う事ができる。

向きの変更に対するコストは存在しないが、敵 ZOC 内にあるユニットは 1 頂点分だけしか向きの変更を行う事ができないという制限がある。

B. 潰走(Routed)ユニットは、向きを維持し続ける。

5.2 支配地域(ZOC)

5.2.1 ZOC ルールの概略

- A. ZOC は、主に前衛の散兵部隊による戦闘ユニットの存在の周囲への拡大を表しており、このゲーム規模では火力の脅威を表す物ではない。ZOC は敵の移動に対して影響を及ぼすが、戦闘を“強制”する事は無い。戦闘ユニットは、支配地域を及ぼすが、指揮官ユニットはそれを及ぼさない。
- B. 騎兵及び歩兵ユニットは、正面及び側面ヘクスサイドを通して ZOC を及ぼし、砲兵は正面ヘクスサイドを通してのみ、ZOC を及ぼす。
- C. ZOC ルールに対する例外は、以下の通りである：
- ・士気が動揺状態であるコマンドのユニットは、正面ヘクスサイドを通してのみ ZOC を及ぼし、側面ヘクスサイドを通して ZOC を及ぼす事は無い。
 - ・潰走(Routed)ユニットが、ZOC を及ぼす事は無い。
 - ・方陣を敷いたユニットは、隣接する全てのヘクスに対して ZOC を及ぼす。
 - ・支配された城は、隣接する全てのヘクスに対して ZOC を及ぼす。
 - ・移動を禁止されたヘクスに対し、又は移動を禁止されたヘクスサイドを横切って ZOC が及ぼす事は無い。

プレイノート：ZOC は正面と側面ヘクスサイドに及ぶが、ユニットが近接攻撃を行う事ができるのは正面ヘクスに対してだけであるという区別を覚えておく事。

- D. 敵 ZOC への進入に対するコストは存在しない。しかし、敵 ZOC に進入する事ができるのは、減少移動(Reduced Movement)を使用しているユニットだけである。敵 ZOC に進入したユニットは、停止しなくてはならない。移動ポイントがどれだけ残っているかに関わらず、この活性化に於いてそのユニットはそれ以上移動を行う事ができない。砲兵は、自軍戦闘ユニットがそのヘクスを占めていない限り、敵の ZOC に進入する事ができない。
- E. 潰走(Routed)、及び混乱ユニットは、自発的に敵 ZOC に進入する事ができない。

プレイノート：したがって、混乱ユニットは ZOC を及ぼすことができるが、敵 ZOC に進入する事はできない。

F. ユニットが敵 ZOC から離れる事ができるのは：

- ・撤退:Withdrawl (歩兵)
- ・減少移動(騎兵)
- ・遮蔽移動(砲兵)
- ・射撃前退却(騎兵/歩兵)
- ・近接戦闘前退却(騎兵/歩兵)

G. 敵 ZOC にあるユニットは、例えそのヘクスから移動を行う事ができない(しない)としても、そのヘクスで向きを変える事ができる。しかし、向きを変える事ができるのは 1 頂点分だけである。

H. 自軍戦闘ユニットは、以下の趣旨に関して敵 ZOC の効果を打ち消す：

- ・スタックルールに違反しない場合のみ、敵 ZOC からの退出と進入を行う事ができる～同じフェイズにこの両方を行う事はできない。その活性化に於いて、退出したユニットは別の敵 ZOC に進入する事ができる。撤退(Retreat)及び潰走(Rout)移動に関して、スタックルールに違反しない場合のみ、撤退ユニットはそのヘクスに移動する事ができる。
 - ・指揮官の指令範囲のトレースに関して、自軍戦闘ユニットの存在は敵 ZOC の効果を打ち消す。
- I. 複数のユニットが同じヘクスに ZOC を及ぼしたとしても、追加の効果は存在しない。両方のユニットが同じヘクスに対して支配を及ぼすことができる。したがって、MSJ 2313 のフランス軍ユニット、及び MSJ 2514 のイギリス軍ユニットは、両方とも MSJ 2414 に対して ZOC を及ぼす。

6. スタックとユニットの拡張

6.1 スタック制限

6.1.1 スタックルールの概略

- A. スタックとは、1つのヘクスに複数の戦闘ユニットが存在している状態の事である。基本的に、どの時点に於いても 1つのヘクスに存在する事のできるのは 1つの戦闘ユニットだけである。指揮官と情報マーカーに対するスタック制限は存在しない。移動を行っている間も含め、ターンの全てにおいてスタック制限が適用される。
- B. 1つのヘクスに存在する事ができるのは 1つの戦闘ユニットだけであるが、以下の例外が存在する：
- ・1つの砲兵ユニット(徒歩/騎馬)は、1つの歩兵/騎兵ユニットとスタックする事ができる。歩兵又は騎兵とともにスタックしている砲兵は、常にスタックの一番下に配置される。
 - ・それ以外のユニットが存在しないなら、同じコマンドに属している 2つの砲兵ユニットが 1つのヘクスにスタックする事ができるが、それらの砲兵の兵力の合計が“8”以下でなくてはならない。
 - ・プロシア軍の Silesian Rifle ユニット(第1軍団)は、3/I 師団のすべての歩兵ユニット(のみ)、及びすべての第1軍団の砲兵ユニットとスタックすることができる。
 - ・潰走ユニットは、通常のスタック制限に違反して、他の自軍ユニットが占めるヘクスを通過する事ができるが、そこで停止する事はできない。これを行った場合、通過を受けたヘクスの全てのユニットは、“D”の混乱の結果を被る。

デザインノート：スタックは、1つのヘクスに何人の兵士を押し込める事ができるかではなく、間口と横隊の数で考えなくてはならない。数字の上では、2つか3つの旅団を横隊にして、前後に“整然とした密集”配置する事が可能ではあるが、実際の戦場でこれを行う者はいない。敵砲兵の効力を打ち消す為、横隊同士は、たいてい百ヤード以上の距離を置いていた。

6.1.2 スタックと移動

- A. 移動の間、各々のユニットは個々に移動を行わなくてはならない。戦闘ユニットは、別の戦闘ユニットを通過する移

動を行う事はできないが、別のユニットのいるヘクスに進入して、そこで移動を終える事ができる場合がある。

- B. ユニットがスタックすることができる場合、砲兵が歩兵/騎兵とスタックする場合を除き、そのヘクスに最後に移動してきたユニットが、常に一番下に配置される。砲兵がスタックする場合、常に砲兵が一番下に配置される。
- C. (2つの砲兵、又は Silesian Rifle ユニットの)スタック順は、いつでも移動の代わりに変更する事ができるが、これを行う事ができるのはこの時だけである。
- D. 道、小道、橋、浅瀬を使用している(即ち戦術/戦略的移動を使用している)ユニットは、スタックすることができない — そのような移動の終わりにおいても。しかし、フェイズの始めにスタックしている事は可能である。
- E. 歩兵と騎兵は、スタックしていない砲兵ユニットが道路上にいない場合、これを通過する事ができ、減少移動を使用している歩兵と騎兵は、スタックしていない砲兵ユニットを通過する事ができる。

6.13 スタックと戦闘

- A. 歩兵ユニットの実際の兵力に関わらず、**1つのヘクスから射撃を行う事ができる歩兵の兵力ポイントの最大数は4**である。したがって、14SP(兵力)のユニットを持っている場合でも、射撃を行う事ができるのは4 SP だけである。
- B. 砲兵ユニットが、1つのヘクスから砲撃を行う事ができるのは、最大8 SP である。
- C. 上記のルールは組み合わせることができる、つまり、同一ヘクスに存在している歩兵の4 SP と砲兵の8 SP は、両方ともそのヘクスから射撃を行う事ができる。それらは、同じ目標に対して射撃を行う必要は無い。
- D. 歩兵と砲兵が共同して射撃を行う事はできない。
- E. 襲撃(Assault)において歩兵と砲兵がスタックして防御を行っている場合、射撃は同時には行われず、砲兵が先に射撃を行う。(襲撃手順を参照する事)
- F. 1つのヘクスに複数のユニットがスタックしている場合、全ての結果は一番上のユニットだけに適用される。これに関する例外は以下の通り：
 - ・一番上のユニットが退却(Retreat)を強制された場合、一番下のユニットも退却を行わなくてはならない。
 - ・一番上のユニットが潰走(Rout)した場合で、どちらのユニットも砲兵である場合、一番下のユニットも潰走しなくてはならない。
 - ・一番下のユニットが砲兵で一番上のユニットが潰走した場合、その砲兵は1ヘクスの撤退を行うが、潰走とはならない。
 - ・一番上のユニットが除去された場合、残りのステップ損失は全て一番下のユニットに対して適用される。
 - ・射程砲撃(2ヘクス以上の距離)による混乱の結果は、スタック全体に対して適用される。射程砲撃によるステップ損失は、一番上のユニットに対して適用される。
- G. 1つのヘクスに6 SP 以上が存在している場合(歩兵の SP とスタックしている砲兵の SP も含まれる)、そのヘクスは**集中目標**のペナルティを受ける。方陣をとったユニットは、自動的に集中目標であると見なされる。集中目標に対して射撃を行うプレイヤーは、射撃表上で右に1列(1R)の修正を得る。

プレイノート：ざっと見ただけでも、ほとんどの戦闘ユニットが単独でこの損害の適用対象となってしまうている。しかし、これを回避する方法がある。拡張横隊ル

ールを参照する事。

- H. 近接戦闘に関与する SP の数に対する制限は存在しない。

6.2 拡張横隊



- A. 6 SP 以上を持った歩兵ユニットは、隣接する側面ヘクスに対して自身の存在を拡大する事ができ、これはその隣接ヘクスに拡張横隊マーカーを配置する事で表される。
- B. 拡張横隊マーカーは、その歩兵ユニットの左右どちらかの側面ヘクスに配置しなくてはならない。この配置は通常のスタックルールに従って行わなくてはならず、敵 ZOC に配置する事もできない。又、進入コストが 2MP より大きいヘクスに配置する事もできない。しかし、拡張横隊のユニットが2MP より大きいコストのヘクスに進入する事はできる。(森ヘクスに対して、もしくは深い小川ヘクスサイドを横切って展開する事はできない)
- C. 11SP 以上を持ったユニットは、スペースがあり、敵ユニットの ZOC でなければ、そのユニットの両側面に拡張横隊マーカーを配置する事ができる。

例外：プロシア軍の後備軍(Landwehr)ユニット(ユニット ID に“LW”を含んでいる)は、拡張横隊を使用する事ができないが、拡張縦隊を使用する事はできる。

- D. 方陣をとったユニットは、拡張横隊を使用する事ができず、その前に方陣の解除を行わなくてはならない。しかし、拡張横隊のユニットは方陣になる事ができ、その方陣は実際の戦闘ユニットが存在するヘクスで形成される。
- E. 拡張横隊マーカーを伴ったユニットは、全ての趣旨に於いて両方(もしくは3つ)のヘクスを占める。注意すべき例外は以下の通り。詳細：
 - ・射撃の趣旨において、各々のヘクスは射撃を組み合わせる能力を持つ別々のヘクスとして扱われる。
 - ・近接戦闘の趣旨において、これらのユニットは1つのユニットとして扱われる。したがって、ある戦闘ユニットの拡張横隊カウンターだけに対して近接戦闘を行うユニットは、近接戦闘の戦力を決定する際に、拡張横隊をとるユニット全体に対して近接戦闘を行う事となる。
 - ・移動に関して、それは1つの“総”ユニットとして扱われ、進入するヘクスの中で最も高い進入コストを消費する。このユニットは正面ヘクスへのみ、移動することができる。したがって進行方向(向き)を変える為には“回転(Pivot)”を行わなくてはならない。戦闘後前進に“回転”を行う事ができる。拡張横隊マーカーは、常に“側面”ヘクスに存在し続けなくてはならない。
- F. 拡張横隊を展開する(又は撤回する)為のコストは、(使用する拡張横隊マーカーの数に関わらず)1移動ポイントである。拡張横隊を伴ったユニットの兵力が戦闘によって減少し、6 SP より低くなった場合、移動ポイントを消費する事無くその拡張横隊は自動的に、そして直ちに撤回される。敵 ZOC にあるユニットは、拡張横隊を撤回する事ができない。
- G. 拡張横隊マーカーを配置/撤回する事ができるのは、そのユニットが移動ポイントを消費する事ができるセグメントに於いてのみである。たとえば 撤退セグメントの間、ユニットは移動ポイントを消費する事ができないので、そのユニットは拡張横隊を展開/撤回する事ができない。
- H. 集中目標の決定に関して、拡張横隊を展開したユニットは、それらの占めているヘクスに可能な限り均等に兵力を振り分け、端数に関しては実際の戦闘ユニットに割り当てる。

- I. 拡張横隊を展開しているユニットは、“分割された”分隊による共同射撃によって、実際の戦闘ユニットの正面ヘクス(ZOC)の1つにある敵ユニットに対して、その全てのSPで射撃を行う事ができ、又はそれぞれが個別に射撃を行う事もできる。これは、1ヘクスの射撃力4SPの制限、及び個々のユニットの射撃に関する個別解決要求ルールに対する実質的な例外である。
- J. 近接戦闘において攻撃か防御を行う場合、そのユニットは単一のユニットとして扱われ、その総兵力が使用される。自身のZOCにある全ての敵ユニットに対して攻撃を行わなくてはならず、これは1度に解決される。さらに、拡張横隊を展開している戦闘ユニットが近接攻撃を行う場合、攻撃側のダイスロールに+2の修正を受け、逆に、拡張横隊を展開している戦闘ユニットが近接攻撃を受ける(防御する場合、攻撃側の敵はその近接戦闘ダイスロールに-2の修正を得る。拡張横隊を展開しているユニットが襲撃後の前進を行わなくてはならない場合、可能ならば拡張横隊のまま前進を行わなくてはならない。

6.3 拡張縦隊

- A. 6～10SPの歩兵、及び騎兵が戦略的移動を使用するか、道路、小道、橋、浅瀬を使用して移動を行っている場合、後方に1ヘクス延長してその縦隊の長さを示さなくてはならない。11SP以上のユニットは、2ヘクス延長しなくてはならない。拡張縦隊カウンター、又はカウンターを以下の様に配置する事。拡張横隊カウンターと同様、それは全ての趣旨に於いてその戦闘ユニットの一部として扱われる。



プレイノート: このルールは、主に6月18日のシナリオで、ワーブルからモン・サン・ジャンへと東から西に移動し、増援として到着するプロシア軍の規模の大きいユニットにとって重要である。このケース“移動”では、拡張縦隊マーカーが表しているのは空間であって、編成ではないので、これを何処に配置するかは重要でない。道路が曲りくねった場所で、それを何処に配置したら良いかと悩む必要は無い。それは単に最後尾を表しているに過ぎない。

- B. 拡張縦隊カウンターを取り除く事ができるのは、そのコマンドの活性化の開始時か、拡張縦隊を含んだ戦闘の解決を行う際だけである(以下を参照する事)。
- C. 攻撃を受けた拡張縦隊にあるユニットは、射撃を行う事と方陣をとる試みを行う事ができない。拡張縦隊にあるユニットは近接戦闘で通常通り防御を行う事ができるが、攻撃側は自動的に側面攻撃を行っていると思なされる。
- D. 攻撃を受けた拡張縦隊にあるユニットは、その戦闘の判定を行う際に拡張縦隊カウンターを失う。

7. 移動

プレイヤーは、進入する各々のヘクスの移動ポイントを消費しながら、そのユニットの最大の許容移動量まで移動を行う。

7.1 移動許容量

- A. すべての戦闘ユニットは、カウンター上に印刷された移動許容量を持っている。全ての指揮官は、10の移動許容量を持っている。移動許容量は、そのユニットが戦術移動に使用する事のできる移動ポイントの総数を表している。移動ポイントを蓄えたり、譲渡したりする事はできない。ユニ

ットは、許容移動量の全てを使用する必要は無く、プレイヤーは許容移動量より少ないMPの消費を選択する事ができる。プレイヤーは許容移動量以上のMPを消費する事はできない。

- B. 各々のユニットタイプは、地形表の上に自身の列を持っている。騎馬砲兵～この砲兵は騎兵と同じ許容移動量を持っている～は、全ての移動コストに関して砲兵の列を使用する。

7.2 移動のタイプ

このゲームでは、移動は7つの“タイプ”に分類されており、それぞれ戦場に於ける状況と下位レベルのコマンドイニシアティブを象徴している。移動タイプは、以下の通りである

- ・戦略移動
- ・戦略道路移動
- ・戦術移動
- ・戦術道路移動
- ・戦闘移動
- ・非指令下移動
- ・撤退移動

7.2.1 ルールの概略

戦闘、戦術、戦略の、3種類の移動“速度”が存在している。コマンドに属している個々のユニットは、それを行う資格がある限りにおいて、このタイプのどれか1つを使用する事ができる。4つめの移動タイプである撤退(Withdrawal)は、歩兵ユニットが敵ZOCからの退出を試みる場合のみ、使用できる事ができる。

7.2.2 戦略移動

戦略移動は、戦略移動LIMが選択された時に、指令下であるユニットだけが使用する事ができる。また、軍団/師団LIMの活性化の間、又は指令LIMの間の成功した活性化において、戦略道路移動を使用する事ができる。戦略移動に対する他の制約が存在する:



- ・ユニットが戦略移動を使用する事ができるのは、1ターンに1度だけである。
- ・戦略移動を使用しているユニットの移動許容量は2倍となる。
- ・戦略移動を使用しているユニットは、道、及び小道を利用することができる。
- ・敵ユニットが移動を行っているユニットに対して視認線を設定できない場合を除いて、戦略移動中のユニットは、敵戦闘ユニットの3ヘクス以内に移動する事ができない。
- ・戦略移動中のユニットは、LOSに関係なく敵ユニットに隣接する移動を行う事ができない。
- ・通常の戦略移動(戦略移動LIMの下で)を使用している場合、ユニットは道/小道を外れて移動を行う事ができる。しかし、進入する為のコストが3MP以上であるヘクスに進入する事はできない。
- ・戦略移動をしている場合、1つのヘクスに存在する事ができるのは常に1ユニットだけであり、これには例外は無い!さらに、最低6MPを持った歩兵と騎兵は、拡張縦隊マーカーを使用しなくてはならない。

戦略道路移動を行っているユニットは、道路と小道で移動を開始し、道路/小道を使用し続けなくてはならないが、道路網

の一部として橋と浅瀬を使用する事ができる。

7.23 戦術移動

以下の注意事項を除いて、全てのユニットは常に戦術移動を使用する事ができる。さらに、戦術道路移動を使用する事もできる。戦術移動において、プレイヤーは全てのユニットを、印刷された移動許容量まで移動させる事ができる。

- ・戦術移動を使用しているユニットは敵 ZOC に進入する事ができないが、敵ユニットに隣接する移動を行う事はできる。
- ・敵ユニットに隣接しない限り、戦術移動を使用しているユニットは道路、小道、橋、浅瀬を使用する事ができる。
- ・非 LIM フェイズに制限付活性化を行っている指令下のユニットは、戦術道路移動を使用する事ができる。
- ・非指令下であるが分遣隊指揮官の範囲内にあるユニットが道路か小道上にあり、移動の間中道路か小道上に留まるなら、戦術移動を使用する事ができる。
- ・戦術道路移動を使用しているユニットは、道路か小道上で移動を開始し、道路と小道上に留まらなくてはならないが、道路網の一部としての橋と浅瀬を使用する事ができる。

プレイ/デザインノート：このルールは、増援として戦場へ移動を行っている、ゆつくりと前進する理由の無いユニット等にあてはまる。そして、下位レベルの司令官が道路に従って移動を行う事が非常に容易であった事も描写している。

7.24 戦闘/非指令下での移動

戦闘移動は、敵ユニットを攻撃する為にそのユニットの ZOC に進入する事のできる唯一の移動手段である。**戦闘移動を使用するユニットは、許容移動量が 1/2 となる(切上げ)**。戦闘移動を使用するユニットは、道、小道、橋、浅瀬を使うことができない。これを使用する事ができるのは：

- ・敵 ZOC への進入を望んでいる、活性化した指令下のユニット(LIM が選択された事による活性化、又は非 LIM フェイズにおける活性化の試みによるかのどちらでも)。
- ・非 LIM フェイズに制限付活性化を行っている指令下のユニットは、道路/小道を全く使用する事ができない。
- ・敵の支配地域を離れる事を望む騎兵ユニット。
- ・非指令下移動は、非指令下フェイズにおいて、分遣隊指揮官を持たない、又は道路/小道上に無いユニットの移動に使用される。非指令下移動を使用して移動を行うユニットは、敵ユニットに隣接する移動を行う事ができない。この事を除いて、非指令下移動は戦闘移動と全く同じである。

重要：戦闘移動を使用しているユニットは、進入するヘクスの地形が進入を禁止していないなら、その地形の移動コストに関わらず、常に最低 1 ヘクスだけ移動を行う事ができ、さらに敵ユニットへの隣接と敵 ZOC への進入を行う事ができる。

7.25 撤退移動

- 撤退(Withdrawal)は、歩兵ユニットが敵の支配地域を出る事のできる、移動の主な形式である。敵 ZOC で開始する歩兵ユニット(混乱したユニットも含む)がその ZOC から出る事ができるのは、撤退を行う場合だけである。

撤退を行う事ができるのは、以下の場合だけである；

- ・撤退しなければならない場合、撤退を行う事ができる。
- ・軍団/師団 LIM の活性化の下にあり、且つ指令下であるなら、撤退を行う事ができる。

- 撤退を行う場合、ユニットは敵ユニットから 1 ヘクス遠ざかり、元の向きを維持したまま、そこで停止する。撤退を行っているユニットは、敵 ZOC に進入する事はできず、移動が禁止されたヘクスを横切る/進入する事ができない。撤退に対する MP の消費は存在しないが、撤退を行っているユニットが、進入する為のコストが 2 MP より大きいヘクスに撤退する場合、その撤退を行っているユニットは自動的に混乱状態になる。既に混乱状態であった場合、戦闘によって更なる混乱が適用された場合の結果を適用する事。

例：撤退を行っている歩兵ユニットが森に進入するか、沼小川を横切った場合、そのユニットは混乱する。

- 撤退が MP を消費しない事により、自発的に撤退を使用しているユニットは、MP の消費が必要とされるゲーム機能の全ての使用を禁止される事に注意する事。(例えば、撤退を行っている間の、拡張横隊の展開と取り消し)
- 遮蔽(スクリーミング)。歩兵と砲兵ユニットが、敵 ZOC である同じヘクスを占めている場合、砲兵ユニットは以下の場合に限って撤退を行う事ができる：
 - ・両方のユニットが一緒に撤退を行う、又は
 - ・歩兵ユニットがそのヘクスに留まり、撤退を行う砲兵ユニットに対して効果的な“遮蔽”を行う。

プレイノート：襲撃ルールに記載されている、敵 ZOC から退出する為の他の方法、射撃前退却、及び襲撃前退却を参照する事。フェイズユニットが撤退を行う間、非フェイズユニットはそれらの種類の退却を行う。

7.26 指揮官の移動

- 戦闘指揮官と上級司令官は、1つのターンに2回の移動を行う事ができる。1回は自身のコマンドの活性化(軍団/師団の活性化、戦略移動 LIM、もしくは非 LIM 活性化において)において、もう1回は指令 LIM(指揮官移動のオプションが選択されている場合)において。
- 総司令官は、指令 LIM においてのみ移動を行う事ができる(ウェリントンはこの例外である。総司令官ルールを参照する事)。
- 指揮官がターンのいずれかの時点に於いて、何らかの目的で指令値(Order Rating)を使用した場合、その指揮官は戦略移動を使用する事ができない(その逆も同様)。
- 分遣隊指揮官は、非指令下フェイズでのみ、移動を行う事ができる。

7.3 地形と移動

ワテルローの戦場は、ベルギーのブリュッセルの南にある比較的平坦で、穏やかに起伏した地域であり、村と農場が点在し、その東には森林が集中した区域がある。

7.31 地形ルールの概略

- 各々のヘクス、及びそれを囲むヘクスサイドの地形タイプは、それぞれ進入(例えば森)、横切る(例えば小川)為の固有のコストを持っている。道、及び小道は、移動速度に恩恵をもたらす。各々のユニットタイプ(歩兵、騎兵、その他)は、様々な地形タイプに進入/横切る為に、それぞれ異なる数の移動ポイントを消費する。地形タイプとそのコストに関しては、地形表に記載されており、以下に必要な記述が記載されている。地形表に記載されていない地形の全ては、プレイに影響を与えない。

例：歩兵ユニットが森ヘクスに進入する場合のコストは 3 MP であるが、砲兵が同じ森ヘクスに進入する場合のコストは 4 MP である。

- B. 地形の標高は、通常およそ 20 ヤードの変化を表している。そして一部の場所では、この変化がやや急勾配であり、これは**急斜面**を表している(例えば、Wavre 西マップの 4507-8)。頂上は、より標高の高い高台を形作るほどの大きく無い、同じ表高レベルである小さな丘を表していて、通常はある地点に於ける“高い場所”である。

重要：2 つの異なる地形レベルを含んでいるヘクスにあるユニットは、より低いレベルとして扱われる。

- C. **耕作地**ヘクスは、畑、高い草、倒された木、生垣、及び他の障害物を含んだ地域を表している。マップ上に表示されていなくても、城と壁の有る農場のほとんどは、その敷地内に類似した地形を持っている。

- D. **沼地小川：**特定の小川は、そのヘクスサイドに沿って“沼地”シンボルを持っている(向かい合ったヘクスに沼地シンボルが描かれている)。これらのヘクスサイドは、沼地小川である；地形チャートを参照する事。

参照：リニー東 1518/1419 は沼地小川ヘクスサイド、リニー東 2020 は沼地ヘクス。

- E. **川：**ワーブル東マップにある Dyle 川は、主要な障害である。これを横切る事ができるのは、Bass-Warve から 2304-2305 ヘクスサイドまでの間にある 6 つの橋を横切る場合だけである。その地点の南から、その川が深い小川になる事に注意する事。混乱したユニットは深い小川を横切る事ができず、深い小川を横切ったユニットは自動的に混乱する。

- F. 減少移動による 1 ヘクス移動の保証を使用していない限り、あるヘクスに進入する為に必要な移動ポイントを持っていないユニットは、どのような理由があるとしてもそのヘクスに進入する事はできない。

マップ正誤表：

申し訳ない事だが、Wavre 東マップは、Dyle が川から深い小川に変わる場所の表記が欠落している。2504/2505 から(このヘクスを含め)南の全ての Dyle 川ヘクスサイドは、深い小川である(基本的に Limelette 以北は全て川である)。

7.32 道路と小道

移動を早めたり容易にしたりする地形が存在する。

- A. **道路** ～舗装された街道～ 連続した道路を含んだ隣接ヘクスから進入する場合、標高差を含むそのヘクス、及びヘクスサイドのすべての進入コストを無効にする。道路は、泥濘の影響を受けない。
- B. **小道：**小道は舗装されていない為、いくつかのタイプのユニットが泥に足を取られてしまい、それほど早く移動する事ができない事を除き、道路と同様である。砲兵と指揮官は使用している移動タイプに関わらず、道、橋、等を使用する事ができる。小道は、泥濘(Mud)による影響を受ける。
- C. **橋：**川/小川を横切る特別な“橋”アイコンのある場所だけに存在する。橋は川/小川を横断するコストを無効にする。

例外：ユニットは、敵戦闘ユニットに隣接する移動を行なう為に橋を使用する事はできない(小川に架かる橋)。

- D. **浅瀬：**連続した小道と道路が小川によって中断している箇所に存在している(Dyle 川を横切る浅瀬は存在しない)。浅瀬は、歩兵と騎兵に対して小川を横切るコストを無効にするが、砲兵はこの恩恵を受ける事はできない：地形表を参

照する事。雨ターンの間、浅瀬を使用する事はできない。

重要：減少移動、撤退(Withdrawal)、退却(Retreat)を使用しているユニットは、道、小道、橋、及び浅瀬を使用する事ができない。

- E. **川に架かる橋：**川に架かる橋を横切って攻撃を行うユニットに関するルールは、小川を越える橋を横切って攻撃を行うユニットに関するルールとは異なっている：

1. ユニットは、川に架かる橋を横切って、近接戦闘を行う事ができる。これを行う場合、それらのユニットの兵力(SP)は半減される(切捨て)。これに加え、それらのユニットは、戦闘結果による“d”のダイスロールに対してプラス1の修正を受ける。
2. ユニットは、川に架かる橋横切って敵 ZOC に進入する事ができる。
3. ユニットが川に架かる橋を横切って退却(Retreat)しなくてはならない場合、そのユニットは単純に退却を行う事ができない。プレイヤーは以下の2つの選択肢から結果を選択しなくてはならない；
 - ・ユニットは、その場所に留まってステップ損失を受ける(戦闘結果による損失に加えて)、又は
 - ・潰走(Routs)。

重要：ZOC は川ヘクスサイドを横切って広がる事は無いが、川に架かる橋ヘクスサイドを横切って広がる。これは、ZOC からの退出、及び進入などに関して重要である。

- F. 上記のどれかを使用する場合、そのヘクスに存在する事のできる戦闘ユニットは、そのサイズに関わらず常に1つだけである。

7.33 建物、村、壁のある農場と城

- A. **壁のある農場/城**と村は、進入のしやすさと防御能力によって区別される。壁のある農場と城は、壁、柵、生垣によって補強されていて、村よりも防御に適した地点である。これらのヘクスに印刷されている数値の使用法に関しては、城/壁のある農場を参照する事。

- B. **村**ヘクスは、2 つ以上の建物を含んだ壁の無い農場/城ヘクスである。

例：モン・サン・ジャンのヘクス 2926、及び 3230 は村であるが、ヘクス 3029、及び 3229 は村ではない。

- C. 建物が1つしか存在しない壁の無い農場/城ヘクスは、壁のある農場/城ヘクスでも村でも、他の何物でも無い。それはそのヘクスにあるそれ以外の地形タイプである(通常は平地か耕作地である)。しかし、1 つの“建物”ヘクスは、近接戦闘に対して最低限の防御(攻撃側の近接戦闘 DRM としての+1)を与える。

- D. **密集した村ヘクス：**リニーとワーブルにあるいくつかの密集した村ヘクスは、そのヘクスにあるユニットに対して防御の恩恵を付け加える：近接攻撃を受けた場合、攻撃側に+3のダイスロール修正が存在する(村ヘクスは+2)。そのようなヘクスにある歩兵ユニットは、射撃を行う際に1列右(IR)のコラムシフトを受ける。密集した村ヘクスに対して行われる全ての射撃は、1列左(IL)のコラムシフトを受ける。

- E. 砲兵および騎兵が密集した村ヘクスに進入する事ができるのは、道路と小道を使用する場合だけである。

デザインノート：リニー及びワーブル周辺の地域は、他の地域と比較して非常に居住密度が高かった。当該ヘクスは、密集、狭路、壁で囲まれた農家、大きな教会によって特

徴づけられ、これらが記載されている恩恵をもたらす。

7.34 迅速な前進

プレイヤーが望むなら、歩兵と騎兵に対する森ヘクス、又は騎兵に対する村、壁のある農場/城ヘクスの進入コストを減少させる事ができる。各々の進入コストは“2”に減少する。しかし、その様な減少を使用するユニットは移動を終えた後、(戦闘によって“d”の結果を適用された場合の様に)混乱のダイスロールを行わなくてはならず、この迅速な前進を行った2つ目以降のヘクス毎に、そのダイスロールに1を加えなくてはならない。

例：迅速な前進を使用して2つの森ヘクスを通過した騎兵ユニットは、混乱のダイスロールに1をプラスする。

7.4 敵ユニットと移動

- A. 自軍ユニットは、決して敵戦闘ユニットを含んだヘクスに進入する事はできない。敵ユニットの支配地域に進入したユニットは、移動を停止しなくてはならない。砲兵は、自軍歩兵ユニットか騎兵ユニットが存在している場合のみ、敵 ZOC に進入する事ができる。敵 ZOC に関しての更なる制約が存在している。
- B. 自軍戦闘ユニットは、敵の指揮官だけによって占められているヘクスに進入する事ができる。この場合、その指揮官の所有プレイヤーは直ちに指揮官死傷のダイスロールを行う。その指揮官が生き残った場合、その指揮官は、最も近くにある自身のコマンドの戦闘ユニットと一緒に配置される。

プレイノート：敵 ZOC への進入と、より制約の少ない(ZOC への進入では無い事が明白な)隣接移動との違いに注意する事。

7.5 増援の移動

- A. (到着する)増援は、それらの移動を可能にする、すべての LIM の下で登場する事ができる。増援予定に記載された登場ターンに、そのユニットの LIM をプールに配置する事ができる。そのような LIM が選択されなかった場合、それらは非 LIM フェイズ、もしくは非指令下フェイズに到着する。
- B. 2つ以上のユニットが同じヘクスから進入する場合、最初のユニットは進入するヘクスのコストを消費して進入し、2番目のユニットは進入するヘクス2つ分のコストを消費して進入し・・・となる。増援は、敵ユニットによって占められているヘクスから登場する事はできないが、それ以外のルールによって禁止されない限り、敵 ZOC から登場する事ができる。
- C. 敵ユニットの存在によって登場する事のできないユニットは、それ以降のターンに於いて、本来の登場ヘクスから3ヘクス以内にある全てのヘクスから登場する事ができる。

8. 戦闘

ユニットは、敵ユニットに死傷を与え、退却を強いる為に攻撃を行う。ユニットは、所属するコマンドが LIM によって活性化し(軍団/師団 LIM、砲兵/統合砲兵中隊 LIM、指令 LIM か非 LIM フェイズにおける活性化の成功)、攻撃を行う事が可能となった時に戦闘を行う。戦闘は砲撃(砲兵ユニットのみ)、又は襲撃として発生し、襲撃は射撃(歩兵のみ)と近接戦闘(歩兵

と騎兵)に分けられる。

デザインノート：小火器(マスケット銃)による“射撃”戦闘は、ほとんどの場合、その武器が効力を発揮する事が可能な最大距離(150 ヤード強)から、互いに射撃を行う事を表している。もっと近い距離からの射撃は近接戦闘の一部であり、これが近接戦闘テーブルで“死傷”が発生する主な要因である。この方法によって、射程を使用した射撃～接近～再び射撃という戦術を(抽象的ではあるが)表現する事ができ、一連の一斉射撃によって敵を弱体化、混乱させて白兵戦闘を終える事ができるかもしれない。

8.1 砲兵の砲撃

砲兵ユニットは、射程内にあり、視認線を設定する事のできる敵ユニットに対して砲撃を行う事ができる。砲兵ユニットの砲撃は任意である。

砲兵はコマンドの活性化において砲撃を行い、砲撃は襲撃とは別に実行される。また砲兵は、相手プレイヤーが襲撃戦闘を行う際、隣接する敵ユニットに対して反応砲撃を行う事ができる。

8.1.1 砲撃手順の概略

- A. 砲兵が砲撃を行なう為に、砲撃を行なうプレイヤーは、どのユニットがどのヘクスを砲撃するかを宣言を行なう。砲撃を行うプレイヤーは、指定したヘクスに砲撃を行うユニットの砲撃力を調べ、それから射撃表上の砲兵行(横の列)で該当する列を見つける。したがって、砲撃力が5の砲兵が砲撃を行う場合、砲兵行上の4-5の列(修正無し)を使用する。反応砲撃を行っている砲兵は、砲撃力が2倍になる。
- B. 砲兵は、同一フェイズに移動と砲撃の両方を行う事はできない。“Moved”、及び“Fired” マーカーを使用して、砲兵の状態を記録しておく事。



更に、砲兵は自身と同じヘクスに存在しているユニットと交戦中の敵ユニットを除いて、交戦中のユニットに対する砲撃を行う事ができない。

8.1.2 共同砲撃

- A. 通常、砲兵ユニットは個々に砲撃を行わなくてはならず、砲撃力を組み合わせる事ができない。
- B. 以下の場合、砲兵は砲撃力を組み合わせる事ができる。
 - ・同じ射程を持つ砲兵が、自身の砲兵司令官の指令範囲に存在しているかスタックしている場合。
 - ・統合砲兵中隊 LIM によって活性化している場合(フランス軍プレイヤーのみ)。
- C. 砲撃セグメントに於いて、目標が砲撃を受ける回数に関する制限は存在しない。
- D. 砲兵ユニットは、自身の正面、及び側面ヘクスサイドを通して砲撃を行う事ができる。
- E. 砲兵ユニットは、自身の砲撃を複数のヘクスに分割する事はできない。
- F. 敵 ZOC に砲兵ユニットだけで存在している場合、そのヘクスに ZOC を展開している敵ユニットに対してのみ、砲撃を行う事ができる。
- G. 防御を行っている砲兵は、他の防御ユニットと同様(可能なら)その攻撃ユニットに対して砲撃を行わなくてはならない。それ以外の場合、砲兵は射程内の目標に対して自由に砲撃を行う事ができる。

H. 各々の砲兵ユニットは、カウンターに印刷された最大射程(通常 4)を持っていて、最大射程が5の砲兵がいくつか存在している。砲兵は、最大射程より遠くにあるユニットに対して砲撃を行う事はできない。(印刷された)最大射程に存在しているユニットに対して砲撃を行うユニットは、ダイスロールから1マイナスされる。したがって、最大射程5のユニットが5ヘクス離れた目標に対して砲撃を行う場合、ダイスロールから1マイナスされる。

デザインノート：この射程制限は、それらの大砲の純粋な最大射程“能力”ではなく、砲兵の運用原則を反映した物である。大砲が1/2 マイルを超える距離で砲撃を行う事は稀であり、それはこのゲームの4ヘクスに相当している。12 ポンド砲は、運用原則上で効果のある射程としておよそ 250 ヤードを追加されていたので、ゲーム上の最大射程が1ヘクス追加されている。

8.13 砲兵の視認線(LOS)

砲兵ユニットが2ヘクス以上の射程で砲撃を行う事ができるのは、目標に対して視認線(LOS)を設定する事ができる場合だけである。LOS は、砲撃を行うヘクスの中心から、そのユニットの正面/側面ヘクスを通して(背面ヘクスでは無い；ユニットの背面を通して“見る”事はできない)、目標ヘクスへと辿る。このLOSが妨害を受けた場合、砲撃を行う事はできない。

- ・同じ標高レベルにある敵ユニットとの間の LOS は、同じ標高にある森、壁のある農場、城、村ヘクス、及び、より標高の高いヘクスによって妨害される。
- ・異なる標高レベルにあるユニットの間の LOS は、砲撃及び目標ユニットのどちらかと同じかより高い標高にある、森、城、壁のある農場、村ヘクスによって妨害される。
- ・砲撃ヘクスより目標ヘクスにより近くにある、砲撃および目標ユニットと同じ標高レベルにある戦闘ユニットは、LOS妨害する。そのユニットが両者のちょうど真ん中に位置している場合、LOSは妨害されない。
- ・砲撃、及び目標ユニットの両方よりも標高レベルの低い戦闘ユニットは、LOSに影響を与えない。
- ・ユニットが異なる標高レベルにある場合、戦闘ユニットがLOSを妨害するのはその戦闘ユニットが目標ユニットに隣接している場合だけである。
- ・LOSがヘクスサイドから下って(降下して)設定される場合、そのヘクスサイドに隣接する両方のヘクスに存在する地形とユニットはLOSを妨害する。
- ・砲撃を行うユニットが、頂上の存在するヘクスの標高と同じかより高い標高レベルにある場合、その頂上は視認線を妨害しない。
- ・砲撃ユニットが頂上と同じ標高レベルにあり、目標がその頂上を含んだヘクスにある場合、その頂上ヘクスはLOSを妨害しない。目標がその頂上を含んだヘクスに無い場合、頂上はLOSを妨害する。
- ・砲撃ユニットが、より低い標高レベルにある場合、それはLOSを妨害する。
- ・砲撃ユニットが目標ヘクスの逆斜面ヘクスサイドを通して砲撃を行う場合、目標ユニットは射撃表上で左に1列(1L)の逆斜面の恩恵を受ける。複数の砲兵ユニットが共同して砲撃を行っている場合、全ての砲撃が斜面ヘクスを通して行われる場合のみ、この防御の恩恵が適用される。

例：MSJ 2519にある大砲はMSJ 2917の目標を砲撃する事ができるが、同じ大砲がMSJ 2619にある場合砲撃を行う事はできない。

デザインノート：戦場に於ける標高のわずかな変化がもたらす唯一の恩恵は、緩やかな斜面の逆側にあるユニットから砲撃を受ける場合、その効果がわずかに弱められる事である。跳弾/バウンドによる砲弾の威力は、砲撃の角度によって減少する。防御地点を判断する事に長けていたウエリントン、モン・サン・ジャンにおいてこれを非常に効果的に使用した。しかし、この戦闘でBijlandtのオランダ兵が配置された場所を見よ。このような無防備な地点で何をしようとしたのか、疑問である。

8.14 クルーの能力

- ・フランス軍プレイヤーは、全ての砲撃ダイスロールに1をプラスする(+1)。
- ・プロシア軍プレイヤーは、全ての砲撃ダイスロールから1をマイナスする(-1)。

デザインノート：これは、両軍の能力と練度を反映するものである。イギリス連合軍には、そのような調整は無い。実際、イギリス軍砲兵は、兵の能力ではなく、運用原則の面で劣っていた。砲兵中隊の規模は小さく、さらに各師団に分散していた。この事によってそれらの効果は取るに足らず、あなたはすぐにそれを知る事になる。

8.15 フランス軍の統合砲兵中隊



- A. 統合砲兵中隊フランス軍の砲兵ユニットだけが、統合砲兵中隊による砲撃を使用する事ができ、これは単に砲撃力を組み合わせるだけでなく、その効力を増大させる。フランス軍の砲兵ユニットが統合砲兵中隊を使用する事ができるのは、“Grand Battery” LIMが選択され、さらに指令範囲の必要条件を満たす場合だけである。
- ・Ruty、もしくはSt. Mauriceのどちらかの指令範囲にある全ての砲兵ユニットは、砲撃力を組み合わせて統合砲兵中隊にする事ができる(これは任意である)。それらは個別に砲撃を行う事も、砲撃力を組み合わせる事もできる。
 - ・統合砲兵中隊で砲撃を行う砲兵は、砲撃力が3倍(x3)となる。
 - ・統合砲兵中隊の砲撃を2ターン続けて使用する事はできない。

デザインノート：真に精鋭である砲兵軍団を持ったフランス軍だけが、この種の集中砲撃を行う能力を持ち、非常に効果的にそれを実施する事ができた。プロシア軍はその初歩的なシステムを持っていたがあまり効果的ではなく、砲撃手の訓練も充分ではなかった。イギリス軍は集中砲撃を使用する事は無く、その主な理由はそれを行なう為の経験、運用原則、及び練度を持っていなかったからである。

8.2 襲撃戦闘

8.2.1 襲撃戦闘の種類

- A. 襲撃は、射撃と近接戦闘に区分される。攻撃側と防御側の双方が射撃を交わし、それから攻撃側は白兵戦闘を行なう為に敵への接近を試みる。
- B. 異なるタイプのユニットは、異なった襲撃能力を持つ：
- ・歩兵は、射撃と近接戦闘を行う事ができる。
 - ・騎兵は近接戦闘だけを行う事ができる。
 - ・砲兵は、防御時の反応射撃(Reaction Fires)を除いて、襲撃に関与する事ができない。

デザインノート：このルールが、ナポレオン時代の戦術を非常に均質化した物である事を認識している。しかしこのゲームは、このスケールでその様な戦術の決定的な考察を行う事はできないと主張している訳ではない。これらの探求に興味を持っているなら、我々はクラッシュ・オブ・アームズの尊敬に値するナポレオン時代のゲームをお勧めする。

- C. 襲撃は、活性化したコマンドの全てのユニットが移動が終了した後で行われる。攻撃側の砲撃は、活性化した軍団/師団 LIM の砲撃セグメントに於いて、襲撃とは別に解決される。

8.22 襲撃の解決手順

ユニットは、自身のコマンドの活性化に於いて、敵戦闘ユニットに襲撃を行う。個々の独立した戦闘を解決する基本的な手順は、以下の通りである。全ての襲撃に対して A~G のステップを行った後で、次のステップ(H)に進む事。

- A. **襲撃指定ステップ：**攻撃側は、どのユニットがどの防御ユニットに攻撃を行うかを明示し、各々の独立した戦闘に襲撃/突撃マーカーを配置する。
- B. **方陣反応ステップ：**交戦中でなく、D-2 でもない歩兵ユニットが騎兵から突撃を受けている場合、方陣の形成を試みる事ができる。
- C. **射撃前退却ステップ：**防御を行っている歩兵ユニットが混乱・潰走・方陣・敵騎兵の ZOC 内では無く、且つ敵 ZOC では無いヘクスに退却を行う事が可能な場合、1 ヘクスの退却を行い、向きを変え、混乱状態になる事ができる。
- D. **砲兵反応ステップ：**防御を行っている砲兵は、隣接ヘクスに有る襲撃を行っているユニットに対して砲撃(火力が2倍となる)を行う事ができる。
- E. **同時射撃ステップ：**攻撃側と防御側の、射撃を行う資格を持つ全ての歩兵ユニットは(個別に)1度射撃を行う。それぞれ指定した目標ヘクスに対する射撃は個々に解決を行う。
- F. **近接戦闘前退却ステップ：**防御を行っている歩兵ユニットが、混乱・潰走・方陣・敵騎兵の ZOC 内では無く、且つ敵 ZOC では無いヘクスに退却する事ができる場合、その歩兵ユニットは近接戦闘前退却を試みる事ができる。
- G. **近接戦闘接敵ダイスロールステップ：**攻撃を行っている各々の歩兵/軽騎兵ユニットが交戦中でない場合、接敵チェックを行って、そのユニットが近接戦闘の為に接近を行う事ができるかの判定を行う。この接敵チェックに失敗したユニットから、襲撃/突撃マーカーの除去を行う。
- H. **近接戦闘解決ステップ：**攻撃を行っているプレイヤーは、襲撃の一部である近接戦闘の解決を行う。
各々の戦闘の解決は個別に行われ、その手順は以下の通りである：
1. **突撃への反応：**方陣でない混乱していないユニットが突撃に対して防御を行っている場合、そのユニットは突撃への反応ダイスロールを行わなくてはならない。
 2. **近接戦闘比の決定：**近接戦闘比を得る為、プレイヤーは相手側と戦闘力の比較を行う。
 3. **全てのダイスロール修正の決定：**ダイスロールを行う前に、プレイヤーは近接戦闘表上でこの近接戦闘ダイスロールに適用すべき全ての修正のチェックを行う。
 4. **近接戦闘の解決：**近接戦闘比を決定した後、攻撃側プレイヤーはダイスロールを行い、適用すべき全てのダイスロール修正を行う。近接戦闘表上の該当する(戦闘比の)列を調べ、その列と(修正後の)ダイスロールが交わる箇所を



参照する。

5. **戦闘結果の履行：**戦闘結果は、直ちに適用される。
6. **交戦中マーカーの配置：**近接戦闘に関与し、近接戦闘開始時に存在していたヘクスに留まっている歩兵ユニットが、近接戦闘を戦ったユニットの1つ以上と隣接し続けている場合、それらの歩兵ユニット全ての上に“交戦中”マーカーを配置する事。城自体が行う防御(CID)、方陣のユニット、騎兵に交戦中マーカーを配置しない事。
7. **騎兵追撃(騎兵突撃のみ)の決定：**突撃が成功した場合、騎兵追撃の解決を行う(選択ルール)。
8. **自動的混乱：**突撃、又は通常の近接戦闘のどちらかによって攻撃を行った全ての騎兵ユニットは、自動的に混乱する。攻撃を行っている騎兵が、突撃、又は通常の近接戦闘の結果実際の戦闘に関与しなかった場合、上記の自動的混乱は無い。敵騎兵ユニットから突撃/近接戦闘による攻撃を受けた、騎兵ユニットと方陣で無い歩兵ユニットも自動的に混乱する。

8.23 どのユニットが襲撃を行う事ができるか？

- ・歩兵は正面及び側面ヘクスに対して射撃を行う事ができる。
- ・歩兵と騎兵は、正面ヘクスに存在するユニットに対して近接戦闘を行う事ができる。
- ・敵ユニットに隣接して非 LIM フェイズを開始したユニットが制限付活性化を選択した場合、撤退か襲撃を行わなくてはならない。
- ・混乱したユニットは、自発的に敵 ZOC に進入する事ができない。既に敵 ZOC に存在している D-1 のユニットは、襲撃を行う事ができる。混乱した攻撃ユニットと混乱していない攻撃ユニットの両方が存在している場合、攻撃側プレイヤーは以下の選択肢を持つ：
 - a. D-1 ユニットの襲撃を行わない、又は、
 - b. D-1 ユニットの襲撃を行い、調整を受ける
- ・D-2、及び潰走ユニットは、決して襲撃を行う事はできない(射撃と近接戦闘の両方とも)。

8.24 どのユニットが襲撃を行わなくてはならないか？

- ・自身の ZOC に敵ユニットが存在している交戦中マーカーの置かれたすべてのユニットは、所属するコマンドが活性化し、襲撃か撤退のどちらかを行わなくてはならない。
- ・非 LIM フェイズを制限付活性化で開始した敵ユニットに隣接しているユニットは、撤退か襲撃のどちらかを行わなくてはならない。
- ・敵ユニットに隣接する移動を行った騎兵ユニットは、突撃を行わなくてはならない(騎兵突撃ルールを参照)。
- ・そのフェイズに敵ユニットに隣接する移動を行った騎兵ユニット(その騎兵ユニットが混乱したとしても)を除いて、交戦中でないユニットが襲撃を強要される事はない。しかし、プレイヤーは襲撃に使用しようとするユニットに“襲撃”又は“突撃”マーカーを配置する事で、これを明示しなくてはならない。

8.25 襲撃の必要条件

襲撃を行うユニットは、射撃と近接戦闘、近接戦闘無しの射撃、射撃無しの近接戦闘を行う事ができ、... 後者の場合でも、敵ユニットは射撃を行う事ができる。さらにいくつかの必要条件が存在している：

- ・ユニットが襲撃を行う場合、射撃と(又は)、正面ヘクスの

ZOC にある全ての敵ユニットに対する近接戦闘の試み(近接戦闘の接敵チェックのダイスロール)を行わなくてはならない。(これは、拡張機隊を使用している場合に最も重要である)

- ・射撃を行ったユニットは、目標ユニットに対する襲撃の必要条件を満たす。
- ・接敵チェックのダイスロールを行ったユニットは、射撃を行っていないとしても、さらに接敵チェックのダイスロールに失敗したとしても、近接戦闘に対する襲撃の必要条件を満たす。
- ・撤退を行わない交戦中のユニットは、近接戦闘の試みを行わなくてはならない。
- ・複数のユニットが複数の敵ユニットに対して襲撃を行う場合、正面ヘクスに関する必要条件を満たしている限り、攻撃側が望む様に襲撃を割り当てる事ができる。
- ・1つのユニットが複数のユニットに対して襲撃を行う事ができるが、そのユニットの兵力を複数に分割して、その襲撃の近接戦闘を別々に行う事はできない(しかし、火力(Fire)を分割する事はできる)。
- ・1つの防御ユニットが、複数の攻撃ヘクスから近接戦闘を受ける場合がある。
- ・防御ユニットは、1つの活性化につき複数回の射撃を受ける場合があるが、襲撃を受けるのは活性化につき1度だけである。
- ・明示された射撃は、全て行われなくてはならないが、射撃が行われた場合、近接戦闘は任意である。射撃の解決が完了した後で、攻撃側は近接戦闘を行うかどうかの決定を行う。

したがって、2つの正面ヘクスに2つの敵ユニットを持つ攻撃ユニットは、両方の敵ユニットに対して射撃を行うか、一方のユニットに対して射撃を行い、もう1つのユニットに対して近接戦闘の試みを行うかのどちらかを行う事ができる。

例(モン・サン・ジャン)：フランス軍は、2342 と 2442 に歩兵を持っている。プロシア軍の歩兵が、2443 と 2542 に存在している。フランス軍プレイヤーは、A が Y を攻撃し、B が Z を攻撃すると宣言する。同時の発砲ステップにおいて、Y による射撃が A を混乱させ、それ以外の射撃結果は無かった。今、フランス軍プレイヤーには、いくつかの選択枝がある：

- 1) A が混乱(D-1)である事を除いて、元の計画通りの攻撃を続行する。
- 2) B が Z の近接戦闘の解決を行い、A が Y は行わない。Y が B の ZOC にあるが、A が Y に対して射撃を行っているという事実によって、B は Y に対する攻撃の必要性を免除される。
- 3) B は Y と Z の両方に対して攻撃を行う。

8.26 射撃前の退却

- A. 敵歩兵によって襲撃を受けている歩兵(のみ)は、以下の場合に射撃前退却を行う事ができる：
 - ・混乱や潰走ではない。
 - ・方陣では無い。
 - ・敵騎兵の ZOC にいない。
 - ・敵 ZOC ではないヘクスに退却する事が可能である。
- B. 射撃前退却は常に成功する。ユニットは 1 ヘクス撤退し、

望む通りに向きを変え、そして自動的に混乱する。

- C. 攻撃を行っている敵歩兵ユニットは、この退却で空になったヘクスに前進し向きを変える事ができるが、その攻撃ユニットは襲撃を終了したと見なされ、近接戦闘を行う事はできない。この前進が必須では無い事に注意する事。
- D. 通常、スタック制限によって自軍の占めているヘクスに対して射撃前退却を行う事はできないが、これを可能にする為に“**配置換え**”を使用する事ができる。

8.27 近接戦闘前の退却

- A. 近接戦闘前退却は、自動的に行われない。近接戦闘前退却を試みるユニットは、結束力チェックを行わなくてはならない。
 - ・ダイスロールの結果がそのユニットの結束力値より小さい場合、そのユニットは向きを維持したまま 1 ヘクスの撤退を行う事ができ、そして自動的に混乱する。
 - ・ダイスロールの結果がそのユニットの結束力値と同じであった場合、そのユニットは退却する事ができない。そのユニットはそのヘクスに留まるが、何ら不利な影響も受ける事は無い。
 - ・ダイスロールの結果がそのユニットの結束力値より大きかった場合、そのユニットは直ちに潰走(Routs)となる。
- B. 攻撃を行っている敵歩兵ユニットは、この退却で空になったヘクスに前進し向きを変える事ができるが、その攻撃ユニットは襲撃を終了したと見なされる。この前進が必須ではない事に注意する事。
- C. 通常、スタック制限によって自軍の占めているヘクスに対して近接戦闘前退却を行う事はできないが、これを可能にする為に“**配置換え**”を使用する事ができる。

8.3 射撃戦闘

8.31 砲兵の反応砲撃

砲兵反応砲撃ステップにおいて、防御を行っている砲兵は、自身の正面、又は側面ヘクスにある襲撃を行っている全てのユニットに対して砲撃を行う事ができる。これを行う場合、砲兵ユニットの砲撃力は2倍になる。これは、襲撃の間に行う事ができる唯一の砲撃である。

8.32 同時射撃

- A. このフェイズに、歩兵ユニットは相互に射撃を行う。攻撃を行う歩兵ユニットは攻撃射撃を使用し、防御を行う歩兵ユニットは反応射撃(Reaction Fire)を使用する。
 - ・**攻撃射撃：**攻撃を行っているプレイヤーは、射撃によって歩兵ユニットの襲撃の必要条件を満たす事ができ、その解決には射撃テーブルを使用する。
 - ・**反応射撃：**防御を行っている歩兵ユニットは、自身の ZOC に存在する襲撃を行うと明示されたユニットに対し、射撃を行う事ができる。

- B. 射撃の分割：自身の2つの正面ヘクスの両方に敵ユニットを持った歩兵ユニットは、両方のヘクスを別々に射撃する為に射撃を分割する事ができるが、そのヘクスから行われる射撃の合計は 4 SP 以下でなくてはならない。射撃を分割する場合、その兵力(SP)を可能な限り均等に割り当てなくてはならず、さらに全ての射撃ルールに従わなくてはならない

例：QB2926 の 8SP のユニットの ZOC に2つの敵ユニット(3026 及び 3027)が存在している。このユニットが

両方のヘクスに対して射撃を行いたい場合、最大の射撃力は4であるので、3026 に対する 2SP の射撃と、3027 に対する 2SP の射撃を行う事ができる。。しかし、この射撃ユニットが 2926 から 2927 に拡張横隊を取っている場合、3026 に対する 4SP の射撃と、3027 に対する 4SP の射撃を行う事ができる(もしくは 8SP 全てによる 3027 にたいする射撃)。

- C. 小火器による射撃を組み合わせる事は禁止されている。
- D. 同時射撃は、射撃表の歩兵の行を使用して解決される。両方のプレイヤーが射撃を行う場合、全ての結果は同時に適用される;すなわち、攻撃側による射撃の結果ユニットが混乱となった場合でも、その(混乱となった)ユニットは射撃を行う事ができる。
- E. (射撃を行う事で)襲撃の必要条件を満たし、さらに近接戦闘を実行する意思の無い場合、射撃の後でそのユニットから襲撃マーカーを取り除く。

デザインノート：このフェイズの射撃には、側面及び後方射撃による調整が存在していない。側面/後方射撃は、近接戦闘セグメントに“組み込まれて”いる。

8.4 近接戦闘の接敵

このルールは、下級指揮官の能力とイニシアティブ、そして多少ではあるがそれらの部隊の攻撃性を表している。減少移動ルールと組み合わせられ、これは大きなユニットが戦闘へ移動する困難さを再現する。一部のユニットは、他のユニットよりこの困難が非常に少ない。

8.4.1 接敵チェックの必要条件

- A. 敵ユニットに対する近接戦闘を明示されている・攻撃を行うすべての歩兵と軽騎は、接敵チェックを行わなくてはならない。これは、ダイスロールを行い、そのユニットの接敵値とを比較する事によって行われる(軽騎兵の場合は結束力値と比較する)。ダイスロールの結果が、そのユニットの接敵値(軽騎兵の場合は結束力値)以下の場合、接敵チェックは成功となり、そのユニットは近接攻撃を行わなくてはならない。。このチェックに失敗した場合、そのユニットは攻撃を行う事ができない。
- B. 攻撃を行うユニットの全てが交戦中である場合、接敵チェックを行う必要はない。
- C. 重騎兵は接敵チェックを行う必要が無い。
- D. 自身の戦闘指揮官の指令範囲にあるユニットが近接攻撃を行おうとする時に、その指揮官の使用可能な接敵ポイントを1、又はそれ以上加える事で、自身の接敵ポイントを増加させる事ができる。このように使用される接敵ポイントは、各々のターンで使用できる数に制限がある。したがって、Zieten(プロシア軍)が1回のターンに使用する接敵ポイントは4である。これを受け取るユニットが(これを受け取るその時に)指令範囲にあって、さらに Zieten がそのターンに4ポイント以上使用していない限り、必要な時に全てのユニットに対してそのポイントの全て/一部を与える事ができ、又全く与えなくても良い。
- E. 騎兵ユニットに対して近接戦闘を試みる歩兵ユニットは、接敵ダイスロールに3を加える。これは、騎兵ユニットの状態に関わり無く適用される(混乱や潰走であっても！)。

例：プロシア軍第1軍団の 12 Line、24 Line、及び WstLW の1つのユニットが、それらの戦闘指揮官 Zieten 将軍の指令範囲内にある。プロシア軍プレイヤーは、これら全てのユニットでボーデンの旅団(6/II)をに対する攻撃を

行いたい。12 Line に対するダイスロールは“4”であり、このユニットは近接戦闘を行う事ができる。プロシア軍プレイヤーは、今、1WstLW の接敵値を“5”にする為に、Zieten の接敵ポイントから3を与える。ダイスロールを行い、その結果が“2”であったので、1WstLW は近接攻撃を行う事ができる。今度は 24Line に対するダイスロールを行うが、既に他の第1軍団のユニットに使用してしまい、受け渡す接敵ポイントが残っていない(繰返しになるが、24Line は Zieten の指令範囲内である)。今回のダイスロールは“8”で 24Line の接敵値よりも大きい為、このユニットは近接攻撃を行う事ができない。現在、近接戦闘に指定された3つのユニットの中の2つが、それを行う事が可能である。

デザインノート：我々のリサーチ、同様に聡明なプレイテスターの意見からも、結束力の状態に関わらず騎兵に対する歩兵の攻撃が成功した事例を見つける事はできなかった。歩兵が騎兵に対する防御を非常に効果的に行う事ができたのに対し、騎兵が戦闘エリアから容易に走り去る事ができる事によって、騎兵に対する歩兵の攻撃能力は主に射撃に限定される。騎兵突撃に関するルールを参照して、騎兵に近接攻撃を行う歩兵に関する追加の効果を調べる事。

8.5 近接戦闘の解決

8.5.1 近接攻撃の解決

デザインノート：このゲームの近接戦闘解決システムはナポレオン時代特有の戦闘要素の再現を試みているが、ゲームの複雑さを過度に増大させる事は避けている。この為、多くの修正が適用される1回のダイスロールで単純な解決表を使用している。これらのダイスロール修正の使用と適用を容易にするため、適用を受けるプレイヤー、及び適用を受ける原因によってダイスロール修正の分類を行った。このリストは気が重く感じられるだろうが、おそらく我々の組織化する手腕とあなたの目で情報を理解する能力がそれを容易にしてくれるはずである。

- A. 攻撃を行っているプレイヤーは、前に詳述されている近接戦闘手順に従って全ての近接戦闘の解決を行う。各々の独立した近接戦闘の解決を(退却・前進・追撃を含め)、次の近接戦闘の解決を始めるより前に完了させる。
- B. 各々の独立した近接攻撃は、しばしば戦闘比以外の評価要素を必要とする。これらの要素は、騎兵突撃の乗数(例えば3倍)や方陣の影響による半減を除いて、解決のダイスロールに対する修正に統合されている。

8.5.2 戦闘比の決定

攻撃側は自身の総兵力(SP)と防御側のそれとを比較し、その比率を近接戦闘表にあるような単純な比率に修正を行う。攻撃側/防御側の、どちらが有利となる様に比率を丸めるかについては：

- ・防御側が地形効果表上で何の恩恵も受ける事ができない地形を占め、さらに攻撃側がその活性化に於いて移動を行っている場合、攻撃側が有利となる様に行う。
- ・それ以外の場合は、防御側に有利となる様に行う。

8.5.3 近接攻撃のダイスロール修正

ダイスロール修正には4つの基本的なタイプが存在し、そのいくつかは攻撃側に恩恵を与え、いくつかは防御側に恩恵を与え、そしていくつかは両方に恩恵を与える。近接戦闘のダ

イスロール修正の全てが、近接戦闘表上に記載されている。
ダイスロール修正は、以下の様に分類される：

A. 位置による修正：攻撃ユニットと防御ユニットの位置関係に基づいた修正である。一部のユニットが側面か背面を通して攻撃を行っているなら、攻撃側が該当する修正を得る事に注意する事。

- ・後方ヘクスだけを通しての攻撃
- ・側面ヘクスだけを通しての攻撃
- ・2つの異なるヘクスを通しての攻撃
- ・包囲・正面・側面・及び後方ヘクスを通しての攻撃
- ・**諸兵連合効果：**騎兵と歩兵が共同して敵歩兵/砲兵を攻撃。この DRM は方陣をとるユニットに対しても効力を持つ。

デザインノート：側面からの攻撃が、背面からの攻撃よりも有利である事に気づくであろう。これは、その時代の非方陣の編成が、一般に側方に移動を行い再編成を行う事が、後方に向けてそれを行う事よりも困難であった事実を反映している。

B. 騎兵による調整：

- ・防御側の正面のヘクスを通して突撃を行う重騎兵
- ・軽騎兵に突撃を行う重騎兵
- ・混乱した(D-1 または D-2)歩兵に突撃を行う重騎兵
- ・軽騎兵の攻撃に対して防御を行う重騎兵

C. 士気/混乱による調整：

- ・カウンター上に☆を持ったユニットは、選抜(☆)/精鋭選抜(☆☆)である。この DRM は、戦闘に関与する各々のユニット毎に適用される。
- ・混乱/潰走ユニットが含まれる場合、混乱/潰走のダイスロール修正が適用される。複数の混乱/潰走ユニットに対する追加のダイスロール修正は存在しないが、常に攻撃側にとって最も有利となる DRM が使用される
- ・このカテゴリには、最後の 1 ステップとなったユニットが単独で防御を行う場合の DRM も含まれている。

D. 地形効果による調整：

防御側の占めるヘクス、及び攻撃側と防御側の間のヘクスサイドの地形について、地形効果表に記載されているダイスロール修正を適用する。地形効果表に記載されていない限り、この DRM は累積される。攻撃者側に恩恵をもたらす地形は、下り坂の攻撃だけである。これらの修正に関して、地形効果表を参照する事。

E. 様々な調整：

- ・**戦闘比：**戦闘比が 6:1 より大きい 1-4 より小さい場合、これを越える比率の段階毎に最大±6 までの+か-のダイスロール修正が適用される。したがって、10-1 の戦闘比は-4 の DRM を伴った 6-1 の戦闘比として解決され、1-10 の戦闘比は+6 の DRM を伴う 1-4 の戦闘比として解決される。
- ・**拡張横隊：**拡張横隊のユニットが攻撃を行う場合+2、防御を行う場合-2 の DRM の適用を受ける。
- ・**ネイ：**フランス軍プレイヤーは、ネイ元帥とスタックしたユニットの攻撃に-2 の DRM を得る。
- ・**ウェリントン：**イギリス連合軍プレイヤーは、ウェリントンの 1 ヘクス以内で防御を行っているユニットに+2 の DRM を得る。
- ・**湿ったヒューズ(選択ルール)：**湿ったヒューズの選択ルールを使用している場合、湿ったヒューズを受けた攻撃側/防御側は+2/-2 の DRM を受ける。

8.54 交戦中ユニット



交戦中マーカーの置かれたユニットとそのユニットが占めるヘクスは、以下の制限が適用される：

- ・砲兵は、交戦中ヘクスに対して砲撃を行う事ができない。
- ・交戦中ユニットのコマンドが活性化された場合、襲撃か撤退を行わなくてはならない。
- ・騎兵が交戦中になる事は無い。
- ・城自身の防御(CID)、及び城の中のユニットは、決して交戦中とはならない。
- ・交戦中ユニットは、方陣となったり、方陣を解除する事ができない。
- ・交戦中ユニットは、城ヘクスに対して援助(support)を与える事ができない。
- ・交戦中ユニットは、回復を行う事ができず、又城自体の防御(CID)に対してステップ回復を与える事もできない。

8.55 諸兵科連合近接攻撃

A. 諸兵科連合近接攻撃は、騎兵と歩兵の両方によって行われる、同一の防御歩兵/砲兵に対する近接戦闘の事である。

プレイノート：諸兵科連合は、騎兵と歩兵を含んだコマンドが活性化した場合にのみ発生する。例えばフランスの軍団、及び攻撃を行っている歩兵と騎兵は、各々通常の襲撃ルールの下で攻撃を行う事ができる。

- B. 防御を行っているユニットの一部が騎兵である、又は城に対して行われる攻撃の場合、諸兵科連合は適用されない。
- C. 諸兵科連合は、方陣の歩兵に対して適用される。
- D. 諸兵科連合攻撃は、騎兵と歩兵の兵力を組み合わせる事を除いて、射撃を含め歩兵による通常の襲撃手順に従う。全てのダイスロール修正が適用されるが、諸兵科連合近接攻撃を解決する際には更に-2 の DRM が適用される。
- E. 諸兵科連合攻撃が解決された後、攻撃を行った騎兵と防御を行った方陣でない歩兵は、更に騎兵襲撃(突撃)ルールに記載されている自動的混乱を被る。

例：7SP の歩兵ユニットが 9SP の歩兵ユニットに襲撃を行う。それに加え、4SP の重騎兵ユニットが側面から突撃を行う。防御側は方陣をとる事ができなかったが、突撃へ反応(Charge Reaction)に成功し、通常の防御を行う。相互射撃セグメントに於いて、防御側は反応射撃(Reaction Fire)を使用し、全ての接敵チェックのダイスロールは成功した。今、攻撃側は歩兵の 7SP と、騎兵の 12SP(重騎兵の側面攻撃であるので、重騎兵の 4SP が3倍となる)の合計 19SP を持っている。攻撃側の戦闘比は 19-7 であるが、騎兵が突撃による移動を行っているので攻撃側有利に丸められ、戦闘比は 3-1 となる。攻撃側は正面と側面からの攻撃による-4 のダイスロール修正が追加され、更に攻撃側は諸兵科連合攻撃による-2 のダイスロール修正を得る。

デザインノート：このルールは、連続した攻撃を 1 つのダイスロールに集約している・・・しかし、ここで起こっている事ははるかに複雑である。

8.6 騎兵襲撃(突撃)

8.61 突撃を行う騎兵

騎兵ユニットは、通常“突撃”によって近接戦闘を行う。このセクションは、突撃の特殊な効果と、それが如何に効果的であるかというルールが含まれている。突撃を行わない騎兵は、上記の通常の近接戦闘ルールを使用する。

- A. 騎兵は武装、訓練、馬体に基づいて、軽騎兵(カウンター上に明るい色調の馬)と重騎兵(カウンター上に暗い色調の馬)の2つのタイプに分けられる。重騎兵は近接戦闘に適し、軽騎兵は通常(常にではないが)斥候、遮蔽等の役割を演じた。
- B. 特定の状況下での騎兵、特に“重”騎兵は、歩兵に対して非常に効力を発揮した。潰走(Routed)する歩兵ユニットに対して行われる騎兵の近接攻撃の解決は、近接戦闘表を使用しない。潰走でない歩兵及び全ての騎兵と騎兵の戦闘は、常に通常の近接戦闘表を使用して解決される。近接戦闘の訓練が他の任務のそれより少なかった為、軽騎兵は近接攻撃を行なう為の接敵ダイスロールが必要であるが、重騎兵はこのダイスロールが不要である。騎兵が射撃を行う事ができない事を覚えておく事。
- C. 同一フェイズに移動と近接攻撃を行う騎兵ユニットは、突撃を行う。以下に記載された突撃の恩恵(戦闘力を x 倍)を受ける事ができない場合でも、敵ユニットに隣接する移動を行った騎兵ユニットは、突撃を行わなくてはならない。敵ユニットに隣接して(フェイズを)開始した騎兵ユニットは突撃を行う事ができないが、通常の近接戦闘を行う事はできる。

8.62 突撃を行う兵力の乗数：

突撃による兵力の乗数を得るには、以下の全ての条件を満たさなくてはならない：

- ・目標となる敵ユニットは、平地を占めていなくてはならない。
- ・突撃を行なう為の移動の一部において、森、沼地、村、城、耕作地ヘクスを通過したり、深い小川、川(橋があっても)、急斜面ヘクスを横切ってはならない。
- ・騎兵ユニットの移動の終了時に、その騎兵ユニットのヘクスと防御ユニットのヘクスの間に、小川や川ヘクスサイドがあってはならない。
- ・目標となる敵ユニットは、騎兵や方陣の歩兵ユニットであってはならない。
- ・騎兵ユニットは、移動を開始する前に目標までの視認線を設定する事ができなくてはならない。
- ・騎兵ユニットは、減少移動範囲になければならない。従って騎兵ユニットが目標ユニットに隣接する為には4ヘクス以内でなくてはならない。

上記条件の全てを満たす事ができるなら、突撃を行うユニットは攻撃位置によって以下の恩恵を得る事ができる。：

タイプ/位置	乗数
重騎兵の側面攻撃	印刷された兵力を 3倍 ($\times 3$)
重騎兵の背面攻撃	印刷された兵力を 2倍 ($\times 2$)
軽騎兵の側面攻撃	印刷された兵力を 2倍 ($\times 2$)

兵力の修正は近接戦闘表の戦闘比を計算する前に行なわれる。

8.63 正面突撃

- A. 方陣で無い歩兵ユニットの正面ヘクスから重騎兵が突撃を行った場合、これに続いて行われる近接戦闘に対して-1 の

ダイスロール修正を行う。

- B. これに加え、その歩兵ユニットの両方の側面ヘクスが他の自軍ユニットに占められておらず、又他の自軍ユニットのZOCでも無い場合、その騎兵ユニットは側面攻撃の恩恵(印刷された兵力を3倍)を得る。この場合、その側面ヘクスに移動する必要は無い(その騎兵が進入可能な地形であれば良い)。この近接戦闘/突撃は、側面攻撃の恩恵を受けて解決される(しかし、上記の突撃による兵力の倍加の条件を満たしている場合だけである)。
- C. 正面ヘクスから突撃を行う軽騎兵は、突撃による-1 の恩恵を受ける事はできないが、反応突撃(Reaction Charge)を行う場合には側面攻撃の恩恵を得る事ができる。

例：プロシア軍の第1シレジア後備軍歩兵が、南西を向いて MSJ 2329 にあり、このエリアに他のプロシア軍ユニットは存在しない。Creux のフランス軍重騎兵(14/IV 予備)が MSJ2125 にあり、上記のプロシア軍ユニットを視認している。フランス軍プレイヤーは Creux に突撃を行わせるが、Creux が到達する事ができるのはプロシア軍ユニットの正面ヘクス(2328 か 2229)だけである。しかし、第1シレジア後備軍歩兵は援護を受けていない～側面が無防備である～ので、Creux が到達できるのが正面ヘクスだけであるが、これは側面攻撃であると見なされ兵力が3倍となり、更に側面攻撃による-3 のダイスロール修正を獲得する。したがって、1-1.5(4-6)の攻撃は 2-1 となり、更に有利なダイスロールを得て攻撃を行う事になる！

ヒストリカル/デザインノート：突撃を行う重騎兵がそのような“孤立した”目標に直面した場合、“列”の正面が敵正面に突撃を行っている間に、後方の騎兵が両側へと離脱して目標の側面を囲み、その歩兵の周囲全てから効果的に打撃を与える。これは非常に効果的であった・・・そしてこの事が歩兵が常に(側面を持たない)方陣を形成した理由である。このゲームに於いて、この効果が適用されるのが重騎兵に限られているが、これはそれを行う能力ではなく、訓練と“任務”を表している。

8.64 騎兵を襲撃する歩兵

混乱していない騎兵に対して歩兵(のみ)が移動と襲撃を行う、又は混乱していない騎兵に対して歩兵が近接戦闘を試みる場合、その騎兵は以下の2つのうちの1つを行う事ができる：

- A. **騎兵の退却(Retreat)：**射撃、又は近接戦闘の解決を行う前に、1又は2ヘクスの射撃前退却か近接戦闘前退却を行う事ができる。歩兵と異なり、上記どちらの種類の退却を行う場合でも退却後に騎兵ユニットが混乱状態になる事は無い。

・潰走している、その時点で敵騎兵の ZOC にいる、又は退却先のヘクスが敵 ZOC である場合、そのユニットは退却を行う事ができない。

・そのユニットが混乱状態であっても退却を行う事ができる(繰り返すが歩兵とは異なる)が、結束力値に対するダイスロールを行わなくてはならない。ダイスロール結果がそのユニットの結束力値よりも大きかった場合、そのユニットは潰走となる。

・攻撃を行っている敵歩兵は、空になったヘクスに(1ヘクスだけ)前進する事ができるが、それ以上何も行う事ができない。

・置換え(配置換え)を使用する事ができる。

又は、

B. 反応突撃：その歩兵に対し、直ちに反応突撃を行う事ができる。この場合：

- ・その騎兵が攻撃側となり、全てのルール～特に上記の正面突撃～が適用される。
- ・軽騎兵は、側面乗数ルール(側面からの突撃による兵力の倍加)の恩恵を受けるが、この乗数は2倍であって3倍ではない。
- ・突撃を行う騎兵が“攻撃”を行う事ができるのは、本来攻撃を行っているユニットだけである。
- ・この突撃は、他のユニットの移動/攻撃の前に、直ちに解決される。
- ・現在防御を行っている歩兵は方陣を取る試みを行う事ができず、また襲撃を継続する事もできない。

C. 混乱した騎兵ユニットは、騎兵退却(Retreat)を選択しなくてはならならず、突撃を選択する事はできない。しかし所有プレイヤーの選択によって、その場に留まって防御を行う事ができる。

8.65 突撃への反応

騎兵が方陣で無い敵ユニットに突撃を行う場合、防御ユニットは攻撃を行っている騎兵に対し、いくつかの方法の中から1つの反応を行う事ができ、これはユニットのタイプとそのユニットの結束力によって決まる。突撃への反応セグメントに於いて、防御側プレイヤーは方陣で無い、混乱していない、突撃に対して防御を行っているユニット毎に結束力チェックを行い、突撃反応表に記載された結果の適用を行う。

以下の事に注意する事：

- ・混乱したユニットは、突撃への反応チェックを行う事ができない。
- ・反撃突撃において移動は存在しない。これは単に攻撃を行っているユニットがダイスロール修正、及び兵力の倍加という突撃による恩恵を得る事ができない事を意味する。
- ・騎兵が突撃を行わず、単に近接攻撃を行う場合、防御側は単にその場に留まって防御を行う。

8.66 騎兵の特殊な能力

- A.** 重騎兵ユニット(歩兵を伴っているかどうかに関わらず)が混乱した敵歩兵ユニットに対して突撃を行う場合、その敵歩兵ユニットが砲兵とスタックしていたとしても、近接戦闘表上で-2のダイスロール修正を受ける(混乱ユニットへの攻撃による通常の修正に加えて)。これに加え、防御側への“追加の”混乱の結果(“D”、又は“d”のダイスロール結果による混乱)の全ては、自動的に潰走として扱われる。
- B.** 近接戦闘が突撃を行っている(攻撃を行っている)騎兵ユニットのどれかが槍騎兵(Lancer)であり、さらに防御を行っているユニットが方陣でない場合、防御側の行う全ての“d”と“r”のダイスロールは+2のダイスロール修正を被る。
- C.** 近接戦闘において、胸甲騎兵(Cuirassier)ユニットは全ての“d”のダイスロールから1マイナスする。
- D.** 騎兵ユニット(軽騎兵/重騎兵)が潰走している敵歩兵ユニットに突撃を行う場合、突撃を行う騎兵ユニットが混乱していたとしても、その襲撃の近接戦闘接敵ダイスロールの判定の時点で、突撃を受けた歩兵ユニットは自動的に除去される。突撃を行っているユニットがその接敵ダイスロールに失敗した場合、この自動的除去は適用されない。
- E.** 城塞ルールに記載されている様に、騎兵を空城の支配権の

獲得に使用する事はできるが、支援、又は城自身の防御力の回復に使用する事はできない。

F. 城を攻撃している騎兵の有効な兵力は、印刷された兵力や他の地形効果に関わらず“1”である。

プレイノート：どうみても、これはお勧めできる戦術では無い。

デザインノート：槍騎兵の行う近接攻撃は、明らかに優位である。胸甲騎兵の利点は、その甲冑によって生じ、これは近接戦闘に於いて彼らに恩恵をもたらすが、射撃に関しては別である。なぜなら敵は兵士の代わりに馬を撃つ事を学んでいるから。

8.67 自動的混乱と騎兵の息切れ

A. 近接戦闘の結果に関わらず、攻撃を終えた後で全ての騎兵ユニット(攻撃側防御側の両方)、及び突撃か近接戦闘に対して防御を行った方陣で無い全ての歩兵ユニットは、自動的に混乱する。任意の追撃ルールを使用している場合、自動的混乱は追撃の判定後に適用される。

B. 近接戦闘の解決が行われなかった場合、自動的混乱は適用されない。これは、攻撃を行う軽騎兵が接敵チェックに失敗した場合、又は突撃への反応フェイズにおいて退却が行われた場合に生じる。

C. 既に D-1 である騎兵は、**自動的混乱によって息切れとなる**。“息切れ(Blown)” マーカーを配置する事。息切れした騎兵は、特別な制約を持った D-1 であると見なされる：



- ・息切れとなった瞬間、可能であるなら1ヘクスの退却を行わなくてはならない。地形やスタック制限によって退却を行う事ができない場合、罰則無しでその場に留まる。
- ・ダイスロールを伴う不利な戦闘結果(即ち“d”、“r”)は、全て自動的な結果(即ち“D”、“R”)に変わる。
- ・自動的な戦闘結果は、全てステップロスが追加される。従って、息切れした騎兵ユニットに対する“1BDr”の戦闘結果は、2ステップロス、2ヘクスの退却、そして自動的潰走となる。

D. 息切れマーカーは、そのユニットのコマンドの次の活動(Operation) フェイズの終わり、非 LIM フェイズの終わり、非指令下フェイズの終わり、のいずれかそのユニットに適用すべき時において自動的に取り除かれる。それ以降、そのユニットは D-1 であると見なされる。

E. 息切れした騎兵は、許容移動力に関して D-1 であると見なされ、敵ユニットに隣接する移動を行う事はできない。

例：Guiron 旅団(11/HICR)は、1600 のターンに息切れとなる。1630 のターンのフランス軍騎兵予備軍 LIM の終了時に、Guiron の息切れマーカーは除去され、D-1 マーカーがそのユニットに配置される。

プレイノート：このルールの戦闘結果セクションに記載されている様に、息切れの結果が適用されるのは、突撃か追撃の判定に於いて、**D-1 の騎兵が自動的混乱を被った場合だけ**である。これ以外の状況下において D-1 の騎兵が追加の混乱結果を被ったとしても、息切れが適用される事は無い。

8.68 騎兵追撃(選択ルール)

プレイノート：このルールは騎兵突撃に固有の問題を(幾分)正確に反映しているが複雑さが増す事になり、このレベルのゲームより、戦術レベルのゲームに適している。これ

は騎兵を戦闘に関与させる司令官が抱える問題を表している。

- A. 騎兵突撃(又は突撃への反応)の結果、防御ユニットが退却、潰走、除去となった場合、その突撃を行った騎兵が追撃を行う可能性がある。突撃を受けるユニットに隣接してそのフェイズを開始した騎兵に対して、追撃は適用されない。防御ユニットが退却(“B”又は“r/R”)の結果による自発的ではない退却)、又は除去された場合、直ちに攻撃プレイヤーはその攻撃に参加した騎兵ユニット毎にダイスを1つ振って、ダイスロールの結果とその騎兵ユニットの追撃値との比較を行う。この結果は、以下の通りである

- ・追撃値以下の場合、そのユニットはその場に留まる(混乱する)。

- ・追撃値より大きい場合、そのユニットは追撃を行う。

- B. 敗走追撃：追撃を行う騎兵ユニットは、逃走している(退却している)防御ユニットの退路に正確に従い、退却を行っているユニットが停止するか、又は追撃を行っている騎兵ユニットが敵ユニットのZOCに進入した時点で停止する。(混乱したユニットは通常敵ZOCに進入する事ができないが、追撃はその例外である)今、その追撃ユニットは自身のZOCに存在する全てのユニットに対して近接攻撃を行わなくてはならない。適用可能であるなら8.61(突撃)を使用する事ができるが、攻撃を行う際に混乱による効果の適用も受ける・・・そして、射撃可能でそのフェイズに射撃を行っていないユニットは、その騎兵ユニットに対して射撃を行う事ができる。一旦この追撃攻撃が解決されたなら、更なる追撃は存在しない。

- C. 退却しているユニットがマップの外へと移動した場合、追撃しているユニットも同じ事を行う！しかし、追撃を行っている騎兵は、そのコマンドのこれ以降のフェイズにおいて(LIM又は非LIM)プレイヤーがその騎兵の追撃値より小さいダイスロールを出す事で、戻る事ができる。この騎兵ユニットは、マップ外に出たヘクスの3ヘクス以内から登場する指令下の増援であると見なされ、混乱状態で登場する。

- D. 除去ユニットに対する追撃：攻撃を行う騎兵が目標ユニットの除去によって追撃を行わなくてはならない場合、ダイスロールを行い、これと追撃値と比較して、そのような“追撃”で移動を行わなくてはならないヘクス数を求める。(可能な限り上記の距離まで)追撃の長さは、ダイスロールから追撃値をマイナスした値か2の、どちらか大きい方である。この追撃は可能な限り直線的に移動しなくてはならず、向きを変える事ができるのは、敵ユニット/ZOCを避ける場合だけである。追撃している騎兵は、上記12.12の全ての移動と追撃攻撃ルールを適用する。

- E. 突撃による自動的混乱は、全ての追撃の解決が終わるまで適用されない。

8.69 騎兵の衝動(選択ルール)

- A. 選択されたLIMのコマンドに所属している重騎兵、及び指令LIMか非LIMフェイズにおけるダイスロールによって活性化した重騎兵は、抑制チェックに成功しない限り突撃を行わなくてはならない。その重騎兵が減少移動を使用して目標に到達する事ができない場合、又は目標を視認する事ができない場合、突撃を行う必要は無い。

- ・複数の重騎兵に対して目標が1つだけしか存在しない場合、攻撃を行わなくてはならない騎兵ユニットは1つだけである(プレイヤーが選択する)。

- ・1つの重騎兵ユニットに対して複数の目標が存在する場合、最も近くにあるユニットに対してだけ突撃を行う。同じ距離にある場合、プレイヤーが選択を行う。

例外：重騎兵は、砲兵ユニット、村、森、城ヘクスにあるユニットに対して突撃を行う必要は無い。

- B. プレイヤーは騎兵の抑制チェックを試みる事ができる。チェックを行いたいユニット毎にダイスロールを行う。ダイスロールの結果がそのユニットの追撃値以下の場合、そのユニットは突撃を行う必要は無い。ダイスロールより大きかったら？ 騎乗、出撃！

8.7 方陣

方陣は、歩兵が使用する騎兵による襲撃に対して最も防御能力を発揮する防御隊形である。方陣は砲撃に対して脆弱であり、結束力の状態に関わらず方陣を解除する事はしばしば困難であった。方陣は移動の間、および若干の困難を伴うが、敵歩兵の攻撃や騎兵突撃に対する反応として形成する事ができる。



8.71 移動における方陣の形成

- A. D2で無く、潰走していない、交戦中でなく敵ZOC内に無い歩兵ユニットは、方陣を形成する事ができる。方陣の形成には2移動ポイントが必要であり、この隊形変更は自動的に行われる。そのユニットの上に“方陣”マーカーの配置を行う。ユニットが拡張横隊である場合、単に拡張マーカーを取り除いて、実際の戦闘ユニットの占めているヘクスで方陣の形成を行う。拡張縦隊のユニットは方陣を形成する事ができない。

- B. 歩兵ユニットが方陣である間、その歩兵ユニットはスタックや拡張横隊/縦隊となる事ができず、2つの歩兵ユニットが同じヘクスに存在している場合、一方のユニットが方陣を形成する前に、他方はそのヘクスから離れなくてはならない。歩兵とスタックしている砲兵ユニットは、歩兵ユニットが方陣を形成してもスタックしてその場に留まる事ができるが、方陣である歩兵が存在するヘクスに進入する事はできない。一緒にスタックしている歩兵が方陣になったなら、その歩兵ユニットが方陣を解除するまで砲兵ユニットは移動を行う事ができない。

8.72 反応としての方陣の形成

- A. D2ではなく、潰走していない歩兵ユニットは、騎兵による突撃を受けた際に方陣を形成する事ができる。これは襲撃手順の反応方陣ステップ(Square in Reaction Step)に行われる。防御プレイヤーは、方陣の形成を宣言し、そのユニットの結束力値を調べてダイスロールを行う。防御プレイヤーは反応方陣表を参照し、記載されている適用可能なダイスロール修正による修正を行い、結果の判定を行う。そのユニットが方陣の形成に成功したなら、そのユニットの上に“方陣”マーカーを配置する。

- B. 突撃開始時の距離が、方陣形成のダイスロールに有利な影響を与える場合がある事に注意する事。基本的に、騎兵が突撃を行なう為に行う移動が2ヘクスを越える場合、そのヘクス毎にダイスロールから1をマイナスする。したがって、騎兵が4ヘクス離れて騎兵が(突撃を開始する場合、方陣形成のダイスロールから2マイナスする)。

8.73 方陣隊形の制限

- A. ユニットが方陣を形成する事ができるのは平地だけである。反応方陣を除いて、敵ZOC内で方陣の形成を行う事はできない。方陣のユニットは、ターンにつき1ヘクスの移動を行う事ができる。しかし、小川を横切る事ができず(橋があったとしても)、平地以外のヘクスに進入する事もできない。ユニットは、城内で方陣を形成する事ができない。

- B. 方陣のユニットは6ヘクスの ZOC を持ち、周囲の全てのヘクスが正面ヘクスであると見なされる。
- C. 方陣のユニットは、戦闘状況において以下の効力を持つ：
- ・反応によって方陣を形成したユニットは、それを行った活動フェイズ(Operations Phase)において射撃を行う事ができない。
 - ・方陣のユニットは、射撃前退却と近接戦闘前退却を行う事ができない。
 - ・方陣のユニットに対して攻撃を行う騎兵は、近接戦闘力が半減(切捨て)する(最低値は1)。
 - ・方陣のユニットが行う全ての結束力チェックのダイスロールから1マイナスする。これは回復や方陣の解除に対しては適用されない。
 - ・混乱した歩兵に対する重騎兵の突撃によるダイスロール修正(-2)は、方陣のユニットには適用されない。
 - ・方陣のユニットは、そのヘクスの SP に関わらず集中目標であると見なされる。
 - ・方陣のユニットは近接攻撃を行う事ができず、また敵 ZOC に進入する事もできない。
 - ・方陣のユニットが潰走した場合、それは既に方陣では無い。直ちに方陣マークを取り除いて潰走の退却を行う。たとえ混乱したとしても、方陣のユニットは方陣のままである事ができる。
- D. 相互射撃セグメントに於いて、方陣のユニットは、複数の目標/ヘクスに対して反応射撃を行う事ができる。これを行う場合、以下の制約下においてプレイヤーは目標ヘクスに対して自由に射撃力ポイントを分割し、割り当てる事ができる
- ・射撃を行うユニットの兵力の半分より大きい射撃を受けるヘクスは無い(射撃を受けるヘクスが1つだけだとしても)。
 - ・通常の、1ヘクスにつき最大 4SP の制限は、SE 目標に対しても適用される。(例：11SP の歩兵旅団が方陣をとっている。このユニットは2つの異なるヘクスに対して 4SP の射撃を行い、更に3つ目のヘクスに対して 3SP の射撃を行う事ができる)。
 - ・総射撃ポイントはそのユニットの兵力を上回る事は無い。

8.74 方陣の解除

- A. 移動に替えて、方陣隊形の解除を行う。方陣の解除を行うユニットは結束力チェックを行う。このチェックで使用するダイスロール修正に関しては、方陣解除表に記載されている。
- ・結束力チェックに成功した場合、そのユニットから方陣マークと全ての混乱マークを取り除く。
 - ・結束力チェックに失敗した場合、方陣マークを取り除き、直ちにそのユニットに対して混乱(D)の結果の適用を行う。

8.8 砲兵と近接戦闘

8.81 近接戦闘に於ける砲兵

- A. 砲兵ユニットは近接攻撃を行う事ができない。(単独の)砲兵は、そのヘクスが別の自軍戦闘ユニットによって占められていない限り、敵 ZOC に進入する事ができない(スタックルールにも従う事)。

- B. 砲兵は、印刷された戦闘力を近接戦闘に対する防御に使用することができない；この兵力は砲撃でのみ使用される。単独、又はスタックしている2つの砲兵ユニットが存在するヘクスが近接攻撃を受けた場合、そのヘクスに存在する砲兵ユニットの数に関わらず、近接戦闘表で使用される近接戦闘力の合計数は1である。
- C. 歩兵/騎兵とスタックしている砲兵が近接攻撃に関与している場合、その砲兵は近接戦闘の解決にポイントを加える事はできない。

8.82 砲兵に対する近接戦闘結果

- A. 砲兵ユニットが退却を強制された場合(“B”の結果を受ける)、そのユニットは退却の終了時に自動的に混乱する。しかし、その退却と一緒にスタックしているユニットが退却を強要された事に起因しているなら、そのユニットは混乱とはならない。砲兵が“r”か“R”の結果を受けた場合、そのユニットは直ちに除去される。
- B. 砲兵ユニットは、ステップロスの記録に損失マークを使用しない。砲兵ユニットがステップロスに被った場合、減少戦力の面に裏返される。既に減少戦力であった場合、そのユニットは除去される。
- C. 支援を受けていない砲兵に対して行われる歩兵及び騎兵による近接戦闘に於いて、攻撃側に対する全ての戦闘結果は(もちろん効果無しは除く)“d”として扱われる。

8.9 壁のある農場と城

8.91 概略

ベルギーのブルッセル近郊には、地方の“上流階級”や小貴族に所有されている大農園や小さな城が点在していた。これらの建物(主に庭園の壁や類似した銃眼付の胸壁)は、ラ・エイ・サントや特にウーグモン邸にいて証明された様に、そこで防御を行う小規模の分遣隊に対して効果的な恩恵をもたらした。これらの城の防御に割り当てられた小部隊と、それらの部隊の防御方法に関して使用される特別ルールが用意されている。

このゲームに於いて、そのヘクスにある建物が“壁のある農場”か城のどちらであるかを特に区別していないので、これ以降この2つに対して城という言葉を使用する。“城”という言葉には、例えば MSJ2211 ヘクスの様な、建物は無いかもしれないが防御に適している城の敷地も含まれる。

8.92 城の支配

- A. プレイヤーが城を防御拠点として使用する為には、その城を支配しなくてはならない。城を支配する為に、プレイヤーは戦闘ユニットによって城を占めるか、最後にその城を離れたかのどちらかでなくてはならない。各々のシナリオのシナリオセクションに、どちらの側が城を支配しているかに関して記載されている。城支配マークは、城の支配を表示する為に使用される。城を支配しているプレイヤーだけが、そこに進入する事ができる；

敵に支配された城に自軍ユニットを進入させる事ができるのは、その城の城固有の防御力(Chateau Intrinsic Defence – CID)のステップをゼロに減少させる事によって、敵からその城の支配を奪い取る事に成功した後だけである。敵に支配された城の CID ステップがゼロになった瞬間、その城は誰にも支配されていないと見なされる(そして誰でも進入する事ができる)。支配されていない城に侵入し、支配を獲得する為に騎兵ユニットを使用する事ができるが、騎兵ユニットを CID への支援や CID ステップの回復に使用する事はできない。

B. 支配された城には2つの状態がある：

- ・ **支援下**：城の内側、又は城に隣接したヘクスに交戦中で無い歩兵ユニットが存在している場合、その城は支援を受けている。混乱したユニットを支援に使用する事ができるが、混乱したユニットを失ったステップの回復(8.99)に使用することはできない。
- ・ **非支援下**：プレイヤーによって支配されている城が、その城のヘクス及び隣接したヘクスに自軍ユニットが存在していない場合、その城は支援を受けていないとされる。

C. 城ヘクスに存在するユニットの規模や数に関わらず、防御プレイヤーはそれら戦闘ユニットの兵力ではなく、その城の城固有の防御力（CID）を使用する（これには砲兵も含まれる！）。支援ユニットとの間で兵力ポイントが移動する事は無く、支援ユニットの存在によって CID が変化するだけである。支配を受けていない城は CID を持たず、移動に関しては単にそのヘクスの他の地形として扱われる。

D. 城の CID 力は、マップに印刷されている一連の数値によって表されている。たとえば La Haye-Sainte(モン・サン・ジャン)は：

1|2|3

この数値の意味は左から順に：

- “1” = 非支援下での CID 力
- “2” = 城の状態が支援下、非支援下のどちらであるかに関わらず、戦闘に於いて攻撃側がその城の支配を無効にする為に除去しなくてはならないステップ数。
- “3” = 支援下での CID 力

例：フランス軍プレイヤーがラ・エイ・サントを支配している。城ヘクスと城に隣接した全てのヘクスに戦闘ユニットが存在していない場合、その農場の防御力は“1”であり、支配権を無効にするには2ステップロスの戦闘結果を獲得し、城のステップ数を“0”に減少させる必要がある。又、フッソン(Husson)旅団が2616に存在する場合、その城の防御力は“3”となるが、この場合でも攻撃側が CID のステップを“0”にする事で城の支配権を無効にする事が可能である(戦闘後前進によってそのヘクスに進入する事ができるはずである)。

デザインノート：あなたは CID の防御力が、ステップ数や戦闘ユニットの数と無関係である事に気づくであろう。これは、非常に少数の兵士で城を防御する事が可能である事を反映している。

E. 支配された城は、以下の特別な特性を持っている：

- ・ 支援下、非支援下のどちらの状態に於いても、城は6つの隣接ヘクス全てに対して ZOC を及ぼし、さらに隣接する全てのヘクスが正面ヘクスであると見なされる。
- ・ プレイヤーが城の CID 力を使用する事ができるのは防御の為だけである(射撃、近接戦闘に対しての両方)。射撃は、支配プレイヤーの望む様に分割する事ができる。
- ・ CID の結束力値は“7”、もしくは支援を行っているユニットの結束力値のどちらか高い方である。
- ・ CID の支援に使用する事ができるのは歩兵だけであり、騎兵及び砲兵を支援ユニットとして使用する事はできない・・・たとえば城ヘクスにあっても！
- ・ 城に対して攻撃位置による修正を適用する事はできない。

8.93 戦闘と城

A. 攻撃を行っている敵ユニットが城に侵入する為には、その城の全ての CID “ステップ”を除去しなくてはならない。城のステップが“0”に減少した瞬間、その城の支配は消滅し、どのユニットでも進入できるようになる～通常はその城のステップをゼロにさせたユニットである。誰かがその城に入った瞬間、その城は支配下となり、城のステップ・レベルが印刷されたレベルに戻る。

B. (城の内外で)支援を行っているユニットの兵力に関わらず、城(だけが)攻撃を受けた際に使用されるのは、そのユニットの兵力ではなく、CID の防御力である！(したがって、La Haye Sainte の中にある“6”SP のユニットの射撃/近接戦闘力は、そのユニットの SP である“6”では無く、CID の防御力の“3”である)1つの攻撃で城と“外側”で支援を行っているユニットが同時に襲撃を受けた場合、防御側は CID の防御力にそのユニットの SP を加算する・・・そして、全てのステップロスは城ではなくそのユニットが受ける(1ステップしか残っていないユニットが、2ステップのロスを受けない限り)。防御(及び反応としての射撃)にしか使用する事ができない点を除いて、CID の防御力は通常の SP として扱われる。CID は、全てのヘクスサイドを通して射撃を行う事ができ、支配しているプレイヤーの望む様にその射撃を分割する事ができる。

プレイノート：城の内側にある完全なユニットは、最大効率でそのユニットを使用するという観点でみると“過剰”である。そのユニットは SP を CID に加える事ができず、防御側が使用する事ができるのは“支援下の”CID 防御力だけである。さらに、ステップロスは、城の CID が受ける前にそのユニットが受ける事になる。それは、たいした恩恵も無しに全ての重荷を受ける事である。

C. 戦闘結果は、以下の様に城の CID 防御力と、実際にその城の内側にある全てのユニットに対して適用される：

- “#” = CID のステップロス。城の内側に支援ユニットが存在する場合、そのユニットがステップロスを受ける。
- “d” = 通常通り。結束力値に対するダイスロール修正は無い。
- “D” = +3のダイスロール調整を伴う“d”として扱われる。
- “B” = この結果は無視される。
- “r” = 通常の“D”として扱われる。
- “R” = ステップロスとして扱われる。

- ・ CID に対する混乱の結果は、あたかも歩兵の SP であるかの様に適用される。しかし、CID が D-2 である場合、更なる混乱はステップロスになる。
- ・ 城ヘクスで近接戦闘や射撃を行う場合に適用される地形による調整は、城による調整だけである。マップ上にある城以外の全ての地形は、影響力を持たない。したがって、MSJ 2211 での射撃に対するダイスロール調整は、2L である(城の 2L と森の 1L、ではない)。

D. ゲームターンのどの時点でも、CID のステップ損失を受けている支援下にある城は、隣接している交戦中で無く混乱もしていない自軍歩兵ユニットが活性化した時に、ステップ損失の回復(印刷された値まで)を行う事ができる。支援を受けていない(非支援下の)城は、回復を使用する事ができない。

E. 損失した CID のステップの回復を行なう為に、城を支配し

ているプレイヤーは、以下を行う：

1. 支援ユニットが活性化された際に回復作業を行う場合、移動も攻撃も行う事ができない。交戦中、混乱、潰走しているユニットは、回復を行う事ができない。
2. 各々の回復作業毎に、プレイヤーは支援を受けた CID 防御力を自動的に1増加させる（即ち、ステップロスを取り除く）。プレイヤーは1つの活性化の間に、同じ支援ユニットによって複数回の回復作業を行う事ができる。しかし、CID ステップレベルは、印刷された最大値を超える事はできない。
3. ステップを増加させたなら、プレイヤーはダイスロールを行って、支援ユニットがステップロスを被るかどうかの判定を行う。ダイスロール結果がその支援ユニットの結束力値より大きかった場合、その支援ユニットは1ステップの損失を受ける。2回目以降のダイスロール毎に、プレイヤーはそのダイスロールに1を加え、そのユニットが実際にステップロスを受けた時に、ダイスロール修正はゼロに戻る。ユニットの結束力値に関わらず、修正前の(実際の)ダイスロールが9であった場合、1ステップの損失となる。

例：(モン・サン・ジャンで)メイトランド旅団がウーグモン邸を支援している。その城自体が1ステップの損失を受けた。第1軍団のLIMが引かれた時、イギリス軍プレイヤーはその城のステップロスを取り除き、ダイスロールを行ってメイトランドが消耗したかどうかを調べる。ダイスロールの結果は“5”であり、何も起こらなかった(メイトランドの結束力値は“9”である為)。次のターンに、Reille の第2軍団がその城に2ステップロスを負わせた。イギリス軍第1軍団のLIMが引かれた時に、メイトランドが引き続きその城に支援を行っており、又混乱していなかったので、イギリス軍プレイヤーはCIDの1つめのステップロスを取り除いてダイスロールを行う。ダイスロール結果は“5”であったので、これに1をプラスした6と結束力値を比較する。今までのところは問題ない。イギリス軍プレイヤーは引き続き2つ目のステップロスを取り除いて、メイトランドの支援消耗のダイスロールを行うが、これは3度目となるのでプラス2の修正を受ける。ダイスロール結果は“8”、これに2がプラスされ“10”となり、結束力の“9”より大きい為、メイトランドは1ステップの損失を受ける。次にメイトランド支援消耗のダイスロールを行う際には、ダイスロール修正が無い状態に戻る。

プレイノート #1：そう、この手順では記録しておく事が必要になるので、予備の数値マーカーを使用する事をお勧めする。

4. プレイヤーが望むだけ、何度もステップ2を繰り返される事ができるが、その度にステップ3のダイスロールを行わなくてはならない。

デザインノート：ウーグモン邸とラ・エイ・サント周辺の戦闘において、イギリス軍はその都度1個中隊を送り込む事でその地点に“支援”を行ったという事実を、支援ユニットのステップロスによって表現する事は可能であるが、意味がない。そのようなユニットの“損失”は、このゲームの規模ではほとんど意味を持たない。何度も繰り返される部隊の投入—これは我々の意図とは異なっている。このダイスロールは、多くのマーカーと計算によって経過を記録し続ける事無しで、これを表現している。これは弾薬ルールのようにである・・・

プレイノート#2：支援を受けた城は、長い時間持ち堪える事ができる。

9. 戦闘結果

9.1 戦闘表と結果

9.1.1 戦闘表

- A. 射撃表は、砲兵と歩兵の射撃に適用される。射撃を解決する際、該当する行を使用する事。
- B. 射撃列は、表の下に記載されている様々な要因によって調整を受ける事がある。右へのシフトは射撃プレイヤーに有利となり、左へのシフトは防御側に有利となる。左シフトの総計と右シフトの総計を合計し、これを適用する事。このシフトの最大数は、**左右どちらに対しても2列まで**であり、また左右どちらに対しても印刷された列を越える事は無い。効果は累積される。
- C. 近接戦闘表には10以上、及び0未満のダイスロール行が存在している。これはダイスロール修正によってダイスロールの結果が実際のダイスの範囲を越えてしまう為である。**ダイスロール修正の最大値は±6**であり、ダイスロールの修正結果が-3以下や12以上となる事は無い。
- D. 近接戦闘にはコラムシフトは存在しない。

9.1.2 戦闘結果

射撃及び襲撃による戦闘結果は以下の通りである。適用する際に戦闘表を参照する事。

- A. **ステップ損失：“1”、“2”**は、ユニットが失うステップの数である。これは攻撃/防御ユニット全体に対して適用される総数であり、個々のユニット毎に適用され数では無い。攻撃/防御ヘクスに複数のユニットが存在する場合、一番上のユニットが損失を吸収する。損失が一番上のユニットの兵力を上回る場合、その下のユニットが残りの損失を受ける。損失を吸収可能なユニットが複数存在する場合、可能な限り均等に振り分けなくてはならず、精鋭ユニットが存在し、それがダイスロール修正に使用されている場合、その精鋭ユニットが最初のステップ損失を受けなくてはならない。
- B. **退却：“B”**は、影響を受ける全てのユニットが1ヘクスの退却を行う事である。退却を行う事ができない場合、1ステップを損失する。ユニットは、本来の向きを維持することができる。
- C. **混乱：“D-1”及び“D-2”**は、歩兵ユニットの混乱レベルの段階的な崩壊を表している。騎兵及び砲兵は、1レベルの混乱(D-1)だけを使用する。このルールで“混乱”という言葉が使用される場合、特に指定されていない限りD-1とD-2の両方を指している。
 - ・“D”は、影響を受ける全てのユニットが自動的に混乱する事を意味している。そのユニットの上にD-1マーカーを配置してこれを示す事、それから9.15を参照する事。
 - ・“d”は、影響を受ける全てのユニットが、混乱するかどうかのチェックを行わなくてはならない事を意味している。ユニット毎にダイスを1つ振る(射撃表での“d”には、“d+1”の様にこのダイスロールで使用するダイスロール修正が含まれている事に注意する事)。ダイスロール結果がそのユニットの結束力値以下の場合、何も起こらない。ダイスロール結果がそのユニットの結束力値より

大きい場合、そのユニットは混乱する。

D. 潰走(Routs)は、そのユニットの全結束力の損失を表している。

- ・“R”は、影響を受ける全てのユニットが自動的に潰走する事を意味している。そのユニットの上に潰走マーカー配置し、以下の潰走退却(Rout Retreat)の指示に従う事。
- ・“r”は、影響を受ける全てのユニットが、潰走するかどうかのチェックを行わなくてはならない事を意味している。ユニット毎にダイスを1つ振る。ダイスロール結果がそのユニットの結束力値以下の場合、何も起こらない。ダイスロール結果がそのユニットの結束力値より大きい場合、そのユニットは潰走する。

9.13 ステップ損失

A. 裏面を持つ全ての歩兵/騎兵ユニットは、損失可能な4つのステップを持っている。裏面を持たないユニット(通常1か2のSPである)は、2ステップの損失しか吸収することができない。

1. 最初に損失するステップに対しては、ユニットの下にステップロスマーカーを配置する事。この場合、そのユニットの戦闘及び移動能力に対する影響は無い。
2. 2度目のステップ損失に対しては、ステップロスマーカーを除去し、そのユニットを“減少”面に裏返す事。この場合、そのユニットは戦闘力が減少する。裏面を持たないユニットは除去される。
3. 3度目のステップロスに対しては、減少能力のユニットの下にステップロスマーカーを配置する事。この場合も、ステップロスマーカーは戦闘及び移動能力に対して影響を及ぼす事は無い。
4. 4度目のステップロスに対して、そのユニットは永久にプレイから除去される。(実際にそのユニットが最後の1兵まで消耗した訳では無く、単に戦力が減少し、それ以上戦闘を行う事ができないだけである)



9.14 退却(Bの結果)

A. 退却を行わなくてはならないユニット(Bの結果)は、以下の制約に従って敵ユニットから1ヘクス遠ざかる移動を行わなくてはならない：

- ・マップ外へ退却を行う事はできず、通常の移動で進入/横切る事が禁止されているヘクスに進入したり、ヘクスサイドを横切ったりする事はできない。
- ・敵ユニットに占められたヘクスに進入する事はできない。
- ・スタック制限に従うか、自軍ユニットの占めるヘクスに退却する為に自軍ユニットの配置換えを行わなくてはならない(9.23を参照する事)。スタック制限の範囲で自軍ユニットの占めるヘクスへ退却を行う場合、そのユニットは自動的に元々存在しているユニットと同じ向きを向く。
- ・敵ユニットのZOCに退却を行う事ができるのは、そのヘクスに自軍ユニットが存在し、且つスタック制限に違反しない場合だけである。
- ・砲兵ユニットが退却を強要された場合、自動的に混乱する。
- ・拡張隊形のユニットは、拡張隊形のまま退却を行わなくてはならない。これを行う事ができない場合、拡張横隊カウンターを除去して退却を行い、結束力チェックを行う。

B. 退却を行う事ができないユニットは、その場に留まり、追加のステップ損失を受けなくてはならない。プレイヤーが望むなら、“B”の結果を“1”の結果に置き換える事を選択する事ができる。これは退却を行なう代わりにその場に留まって死傷を追加する事である。このステップ損失は、他の理由によって被った損失に追加される。

C. 退却を行っているユニットは、退却を行う事によってそのヘクスがスタック制限に違反してしまう場合、**配置換えを試みる**事ができる。配置換えは、退却ユニットが自軍ユニットの占めるヘクスに進入し、既にそのヘクスに存在していたユニットが後ろに退却を行う“連鎖反応”を意味している。配置換えを行なう為に、撤退しているユニットは結束力チェックを行わなくてはならない。それに加えて、後退移動によって配置の変わる全てのユニットは、結束力チェックを行う。

9.15 混乱

A. 混乱ユニットは、以下の影響を被る：

D-1 (混乱レベル1)

- ・自発的に敵支配地域に進入する事ができない。(例外：騎兵の追撃)しかし、混乱ユニットがすでに敵ZOCに存在している場合、攻撃を行う事ができる。(攻撃を行なう為に移動を行なった騎兵ユニットは、混乱したとしても攻撃を行わなくてはならない)
- ・混乱した歩兵ユニットは、射撃/襲撃前の退却を行う事ができない。
- ・混乱ユニットは射撃時に1Lのシフトを受け、近接戦闘時には不利なダイスロール修正を受ける。
- ・混乱ユニットは、反応としての方陣の形成を試みる際に+2のダイスロール修正を被る。
- ・混乱ユニットは戦闘後の前進を行う事ができない。



D-2 (混乱レベル2)

上記の全てに加え：

- ・射撃を行う事ができない。
- ・近接攻撃を行う事ができない。交戦中の場合、撤退(Withdraw)を行わなくてはならない。
- ・方陣の形成を行う事ができない。



B. D-1の混乱である歩兵が更なる混乱を被った場合、D-2となり、D-2の混乱である歩兵が更なる混乱を被った場合、潰走となる。


C. D-1の混乱である騎兵が更なる混乱の結果を受けた場合、ダイスロールを行う：

- ・ダイスロール結果がそのユニットの結束力以下の場合、その結果は“B”であると見なされ、すでに“B”の結果を受けている場合(BD等)、1ヘクスの退却に替えて2ヘクスの退却を行う。
- ・ダイスロール結果がそのユニットの結束力より大きい場合、そのユニットは潰走となる。
- ・例外：混乱した騎兵が更に自動的に混乱(D)を受けた場合、その騎兵は“息切れ”となるが、これは、追加の混乱が自動的にない場合には適用されない。
- ・騎兵は決してD-2になる事は無い。

D. D-1の混乱である砲兵ユニットが更なる混乱の結果を受けた場合、その砲兵ユニットは1ヘクスの退却と1ステップ

損失を行う。追加の混乱が射程を使用した砲撃(2ヘクス以上離れた砲撃)によって生じた場合、追加の混乱は単に無効とされる。

9.16 潰走

- A. “r”の結果は、影響を受ける全てのユニットが潰走するかどうかのチェックを行わなくてはならない事を意味している。ユニット毎にダイスロールを行う。
- 
- ・ダイスロール結果がそのユニットの結束力以下の場合、何も起こらない。
 - ・ダイスロール結果がそのユニットの結束力より大きい場合、そのユニットは潰走となる。
 - ・“R”の結果は、自動的に潰走となる事を意味する。
- B. 潰走ユニットは以下の効力に従う：
- ・潰走ユニットが防御を行う場合、地形効果による恩恵を受ける事ができない。
 - ・潰走となったら、即座に潰走退却を行わなくてはならない。
 - ・潰走ユニットは ZOC を持たない。
 - ・潰走ユニットは、自発的に移動、射撃、近接戦闘を行う事ができない。
 - ・潰走ユニットが防御を行う場合、-5のダイスロール修正を受ける。
 - ・潰走ユニットはスタックする事ができない。
 - ・スタックが潰走となった場合、各々のユニットは別のヘクスへと退却を行わなくてはならない。
 - ・潰走ユニットが戦闘によって混乱の結果を被った場合、混乱する代わりに1ステップの損失を行う。
 - ・ユニットが潰走となったなら、すでに混乱ではない。

9.17 潰走退却

- A. “R”または“r”の戦闘結果、D-2の歩兵ユニットが更に混乱を受ける事、回復のダイスロールによってユニットが潰走となった場合、そのユニットは自身の許容移動力の半分(切上げ)のヘクス数(移動ポイントではなく)だけの潰走退却を行わなくてはならない。

例外：潰走となった砲兵は除去される。

- B. 潰走ユニットは退却ヘクス(各々のシナリオで指定されている)かマップの縁に向かって、可能な限り直線的な経路で退却を行う。潰走ユニットは、敵 ZOC 及び進入を禁止された地形に進入する事ができない。潰走ユニットは同じヘクスに2度進入する事ができないが、敵ユニットや進入が禁止された地形を避ける為に向きを変える事ができる。潰走ユニットが自軍ユニット/スタックを通過した場合、通過を受けたユニット/スタックは自動的混乱(D)を被る。
- ・進入する最後のヘクスが自軍ユニットによって占めていた場合、潰走ユニットは単にそのヘクスの手前で移動を止め、追加のペナルティは無い。
 - ・敵ユニットや敵 ZOC の存在によって、潰走ユニットが定められた距離の潰走退却を行う事ができない場合、そのユニットは除去される。
 - ・地形によって、潰走ユニットが定められた距離の潰走退却を行う事ができない場合、潰走ユニットは停止し、その代わりにステップを損失する。
 - ・各々のシナリオにおいて、プレイヤーの潰走退却先ヘク

スが明記されている。

デザインノート：ああ、これは“常識のルール”である。全ての退却経路と状況についてのルールを記載する事は不可能に近い。潰走している兵達は、名声へのタップダンスを踊っているのではなく、脱出している事を思い出してほしい。あなたの方のほとんどはこの“意図”を理解していると思う：for those of you who play with gamers inflicted with that peculiar and debilitating disease known as Loopholus Sphinctoris, we suggest keeping a 2-by-4 handy as a rules reference.

- C. 潰走ユニットが回復するまでは、自発的に移動、射撃、攻撃を行う事ができない。潰走ユニットは ZOC を持たない(しかし向きは持っている)。潰走ユニットは他のユニットとスタックする事ができない。

9.18 戦闘後の前進

- A. 襲撃の結果防御側がヘクスを空にした場合、攻撃側は：

- ・それが近接戦闘によって生じた場合、攻撃を行ったヘクスの1つに存在する全ての攻撃ユニットが、その空になったヘクスに**前進を行わなくてはならない**。拡張隊形の場合、拡張隊形のままで前進を行わなくてはならない。前進を行う事ができる状況に置いて、攻撃側は全ての攻撃ユニットの向きを1頂点分だけ変更する事ができる(前進したかどうかに関わらず)。
- ・それが射撃による場合、射撃を行ったユニットは**前進を行う事ができる**が、その決定は直ちに行わなくてはならない。
- ・混乱したユニットは前進を行う事ができない。
- ・砲兵は前進を行う事ができない。
- ・騎兵の追撃ルールは常に任意である。

- B. 拡張横隊のユニットが近接戦闘の後で前進を行わなくてはならない場合、その空のヘクスを占める様に前進を行わなくてはならない…たとえ拡張横隊の半分が“回転”してそのヘクスに前進し、残りの半分がその場に留まる事になるとしても。いずれにせよ、前進が不可能な場合、拡張隊形のユニットはその場に留まる事になる。

- C. 双方が退却となって近接戦闘を終える、という事があり得る。例えば、一方が“B”の結果を被り、もう一方の既に混乱している騎兵ユニットが更なる混乱を受けた場合。この場合、最も低い結束力値をもった側が撤退を行い、もう一方はその場に留まる。双方の結束力値が等しかった場合、ダイスロールを行ってその敗者が退却を行う。

9.2 指揮官の死傷

9.21 指揮官の死傷

- A. 指揮官の存在するヘクスが射撃を受け、これを解決する為のダイスロールの修正前の結果が“9”であった場合、その指揮官が死傷する可能性が生じる。その指揮官のプレイヤーがダイスロールを行う。ダイスロール結果が“9”であった場合、その指揮官は死亡し、プレイから除去される。(これによって、その指揮官のコマンドの全てのユニットは、指揮官置換フェイズまで非指令下となる)
- B. 指揮官とスタックしているユニットが近接戦闘の結果ステップ損失を被った場合、その指揮官の為のダイスロールを行う。ダイスロール結果が“9”の場合、その司令官は死亡する。

- C. 単独でヘクスに存在している、又は一緒にスタックしているユニットが戦闘の結果除去された指揮官に、敵ユニットが隣接する移動を行うか隣接している場合、その指揮官のプレイヤーはダイスロールを行う。
- ・ダイスロール結果が 0～7 の場合、その指揮官は自身のコマンドに所属し、敵ユニット/ZOC を通らない経路を設定する事のできる最も近くにあるユニットの上に配置される。これを行う事ができない場合、その指揮官は捕虜となる(除去される)。これが移動の間に発生した場合、その敵ユニットは移動の継続を行う。その指揮官のコマンドの全てのユニットが既に除去されている場合、その指揮官は除去される。
 - ・ダイスロール結果が“8”か“9”の場合、その指揮官は死亡する(除去される)。
- D. 指揮官とスタックしているユニットが退却や潰走を行わなくてはならない場合、それらのユニットと共に退却/潰走を行う事ができる。指揮官自身が潰走や退却となる事は無い。
- E. ウェリントンが死亡した場合、指令範囲内に存在する全てのイギリス軍戦闘ユニット（非イギリス軍ユニットは含まれない）は結束力チェックを行い、ブリュッハーが死亡した場合、全てのプロシア軍戦闘ユニットが結束力チェックを行う。
- ・ダイスロール結果が結束力値より小さい場合、1ヘクスの退却を行い混乱となる。
 - ・ダイスロール結果が結束力値と等しい場合、その場に留まりそれ以上の効果はない。
 - ・ダイスロール結果が結束力値より大きい場合、直ちに潰走となる。
- F. ナポレオンが死亡した場合、ゲーム終了となる。どっちが勝ったかって？

9.22 指揮官の置換

- A. 指揮官置換フェイズにおいて、捕虜となるか死亡した指揮官のカウンターを置換指揮官の面に裏返し、その“新しい”指揮官をそのコマンドのユニットのどれかと共に配置する。
- B. プレイ中に上級司令官が戦闘指揮官と取り替えられた場合、その指揮官のカウンターは裏返されなくてはならない(但し除去されない)。
- C. 置換え指揮官が死亡するか捕虜となった場合、指揮官置換えフェイズにおいて置換え指揮官カウンターと取り替えられる。

10. 士気

10.1 回復と復旧

10.11 回復ルールの概要



- A. 混乱及び潰走ユニットは、活性化した時にだけ回復を行う事ができる。戦闘ユニットの為の独立した回復フェイズは存在しない。回復を行いたいユニットは、回復の試が行われるフェイズにおいてそれ以外の何も行う事ができない。プレイヤーは潰走ユニットの回復を試みる前に、まず混乱ユニットに対する回復の試みを行わなくてはならない。回復の試みによって潰走となった混乱ユニットは、そのターンに潰走からの回復を試みる事はできない。

- B. **重要**：交戦中のユニットは、回復を試みる事や城自体の防御力の損失ステップの復旧を行う事ができない。
- C. “息切れ”の騎兵は回復を行う事ができない；騎兵の息切れ状態からの回復は自動的に行われる。
- D. プレイヤーは、ユニットに対して回復のダイスロールを行わない事を選択する事ができる。回復を試みなかったユニットは、単に現在の状態のままでその場に留まる。
- E. 交戦中で無く、混乱していないユニットが自軍の城に隣接して活性化した場合、隣接した城の CID の混乱の回復か損失ステップの復旧を試みる事ができる。1つの活性化に於いてこの2つを同時に行う事はできない(しかし、活性化した2つの自軍ユニットが隣接している場合、その1つが回復を行い、もう1つが損失ステップの復旧を行う事はできる)。
- F. 城の CID の回復は城/壁のある農場ルールに記載されている様に、CID の結束力値“7”を使用して行われる。

10.12 混乱ユニットの回復

混乱ユニットの回復を行なう為にダイスロールを行なう。ダイスロールの結果が：

- ・結束力値より小さい場合、そのユニットは混乱から回復する。混乱マーカーを取り除く事。そのユニットは向きを変更する事ができない。
- ・結束力値以上の場合、そのユニットは混乱したままである。

10.13 潰走ユニットの回復

潰走ユニットの回復を行なう為にダイスロールを行なう。ダイスロールの結果が：

- ・0～1 の場合、そのユニットは潰走から回復する。潰走マーカーを取り除く事。そのユニットは向きを変える事ができる。
- ・2～6 の場合、そのユニットは混乱となる。潰走マーカーを D-1 マーカーで置換える事。そのユニットは向きを変える事ができる。
- ・7～9 の場合、そのユニットは潰走したままであり、潰走退却を行わなくてはならない。

10.14 回復のダイスロール修正

全ての回復ダイスロールに対して以下の修正が適用され、これらの全ては累積される。

- ・混乱/潰走ユニットが敵 ZOC に存在している場合、ダイスロールに+1。
- ・混乱/潰走ユニットが騎兵の場合、ダイスロールに-1。
- ・混乱/潰走ユニットが精鋭(☆、又は☆☆)の場合、ダイスロールに-1。
- ・潰走している歩兵ユニットが、混乱も潰走もしていない自軍騎兵ユニットに隣接している場合、ダイスロールに-1。
- ・戦闘指揮官か上級司令官に隣接しているかスタックしている場合、ダイスロールに-1。最高司令官に隣接しているかスタックしている場合、ダイスロールに-2。
- ・ダイスロールを行う瞬間にそのユニットが非指令下である場合、ダイスロールに+2。
- ・そのユニットが1ステップしか残っていない場合、ダイスロールに+1。

- ・ブリュッハーから 2 ヘクス以内にある全てのプロシア軍ユニットは、ダイスロールに -2。

このダイスロールに適用される修正は無い。

10.2 コマンドの士気

コマンドの士気は、勝利条件に関連がある。プレイヤーは敵の軍団/師団を“崩壊”させる事を目指す。これがどのように適用されるかに付いては勝利条件を参照する事。コマンドの士気状態は、各々のターンのコマンド士気フェイズにおいて決定される。

10.21 動揺したコマンド

- A. あるコマンドの砲兵を除いたユニットの半分より多くが潰走、減少戦力（裏面）、除去のいずれかとなった場合、そのコマンドは動揺となる。
- B. コマンドが動揺となった場合：
- ・動揺したコマンドのユニットは、自発的に敵 ZOC に進入する事ができない。
 - ・動揺したコマンドのユニットは、戦略移動を使用する事ができない。
 - ・動揺したコマンドのユニットは、全ての混乱のダイスロールと回復/復旧のダイスロールに +1 される。
 - ・動揺したコマンドのユニットは、自身の正面ヘクスにだけ ZOC を及ぼす。
- C. 動揺したコマンドは、潰走ユニットの回復によって非動揺状態に戻る事ができる。

10.22 崩壊したコマンド

- A. あるコマンドの砲兵を除いたユニットの全てが潰走、減少戦力（裏面）、除去のいずれかとなった場合、そのコマンドは崩壊となる。“動揺”の効果が全て適用される。それに加え、潰走していない全てのユニットは、可能な限り早く以下の様に移動を行わなくてはならない：
- ・最も近い敵戦闘ユニットから最低 5 ヘクス離れる様に。そして
 - ・指令下となる様に。
- B. たとえ潰走ユニットが回復したとしても、崩壊したコマンドが崩壊状態から回復する事はできない。

10.3 帝国親衛隊

フランス軍は帝国親衛隊に畏敬の念を持っており、圧迫された敵軍に対する“最後の一手”を加える為の予備軍であった。逆に言えば、親衛隊に何か悪い事が起きた場合、そのエリアに存在する全てのユニットに影響を及ぼす傾向があった。

10.31 帝国親衛隊の擲弾兵(1Gren/2Gren)または猟歩兵(1Chas/2 Chas)の歩兵ユニットが退却、潰走、除去を強いられた場合、他のフランス軍ユニットに対して不利な影響を及ぼす。

10.32 帝国親衛隊のユニットが不利な戦闘結果を受けた瞬間、そのユニットの 5 ヘクス以内に存在しているフランス軍の全ての歩兵と騎兵ユニット(帝国親衛隊ユニットを除く)は、結束力チェックを行わなくてはならない。

10.33 この結束力チェックに成功したユニットは、その場に留まって混乱する。この結束力チェックを“ゼロ”のダイスロールで成功したユニットは、混乱せずにその場に留まる。結束力チェックに失敗したユニットは直ちに潰走する。

11. 天候

ここに含まれている戦闘のほとんどは、日没後(この時期の日没はかなり遅かった)も少しの間だけ続けられた。この事を再現するため、2つのターンを夕暮れ(少し陽光が残っている)、1つのターンを暗闇(夜)として分類した。これらのターンに於いて、以下の影響が生じる：

11.1 夕暮れターン

- ・全ての移動許容量が 1 減少する。
- ・砲兵の最大射程が 1 減少する。
- ・2 ヘクス以上の射程を使用した砲撃は、左に 1 列(1L)の修正を受ける。
- ・統合砲兵中隊と共同砲撃を使用する事ができない。
- ・指令及び戦闘範囲が 1 減少する。

11.2 暗闇ターン

- ・戦略的移動を行う事ができない。
- ・砲兵による砲撃は隣接ヘクスに対してしか行う事ができず、さらに左へ 1 列(1L)のコラムシフトを被る。
- ・歩兵は射撃を行う事ができない。
- ・統合砲兵中隊と共同砲撃を使用する事ができない。
- ・指令範囲と戦闘範囲が半減される(切捨て)。
- ・騎兵の衝動ルール(選択ルール)は使用されない。
- ・全ての回復のダイスロールに対して +2

11.3 雨ターン

ワータールローキャンペーンは、終止雨によって苦しんだ。リニーに於けるフランス軍の攻撃は雨によって中断し、6 月 17 日は一日中雨が降り続いた。このルールが適用されるのは 6 月 16 日の戦闘に対してだけであって、6 月 18 日の戦闘には適用されない。

A. ターン記録トラックに“Rain”と記載されているターンに於いて(例：Rain,0-3)、そのターンを開始する前に、どちらかのプレイヤーがダイスロールを行う。ダイスロール結果がターン記録トラック上の Rain に続く数値の範囲内であった場合(上記の例では 0~3 であった場合)、そのターンは雨ターンである。直前のターンが雨ターンであった場合、このダイスロールから 1 マイナスする。

B. 雨は、以下の効力を持つ：

- ・道路以外の移動コストが 1 増加する。
- ・小道のコストはヘクス毎に 2 MP となる。
- ・浅瀬を使用する事ができない。
- ・ユニットは道路上でのみ、戦略移動を使用する事ができる。
- ・指令範囲が 1 減少する(夕暮れ/夜間のマイナス 1 に累積する)。
- ・湿ったヒューズ(選択ルール)。

11.4 湿ったヒューズ(選択ルール)

雨の中で射撃を行う歩兵ユニットには、マスケット銃のヒューズ(点火装置)が湿って射撃を行う事ができない危険がつきまとう。

ユニットが射撃を行う毎にダイスロールを行う。

- ・ダイスロールが“奇数”であった場合、そのユニットのヒューズが湿ってしまい、次の雨でないターンまで射撃を行う事ができない。
- ・ダイスロールが“偶数”であった場合、影響は無い。

これに加え、攻撃側に湿ったヒューズのユニットが含まれている場合、全ての近接戦闘のダイスロールに+2の修正を行い、防御側に湿ったヒューズのユニットを含んでいる場合、全ての近接戦闘のダイスロールに-2の修正を行う。

11.5 泥濘

18日の朝、ナポレオンが最初の攻撃の開始を 11:30 まで遅らせる事を強いられた程(他の理由もあったが、数時間延期された)、地面と道路の状態は悪かった。泥濘は統合砲兵中隊の配置に伴う砲の移動を困難にし、この強力な攻撃の実行の開始を午後1時まで遅延させた。(そしてその後の1時間、大砲は泥沼に足を取られ、満足に移動する事ができなかった！)

A. 雨ターンに続く雨以外の3ターンは、泥濘ターンであるとされる。この途中で再び雨ターンとなった場合、ここから更に3ターンの泥濘が生じる。さらに、6月18日のシナリオのすべてにおいて、11:30 及び 12:00 ターンは泥濘ターンである。

B: 泥濘ターンに於いて：

- ・戦略移動を行う事ができるのは道路上だけであり、小道はこれに含まれない。
- ・砲兵に対する、道路以外の全ての地形(小道も含む)の進入コストに+1。