

Clash of Giants

(大陸軍の激突)

ルールブック

1914年のガリシア戦と第1次イーブル戦

ゲームデザイン: Ted Racier

目次

- 1. はじめに
- 2. ゲームの備品
- 3. 初期配置
- 4. 勝利判定
- 5. プレイ手順
- 6. スタック
- 7. ZOC
- 8. 補給
- 9. 増援と補充
- 10. 指揮系統
- 11. 作戦移動
- 12. 戦闘
- 13. 要塞
- 14. 騎兵

1.0 はじめに

Clash of Giants には、第一次世界大戦序盤の2つの重要な戦役を扱った2つのゲームが納められている(両ゲームとも同じ基本システムを使う)。「ガリシア(Galicia)戦」は、ロシア軍がオーストリア=ハンガリー二重帝国の主力を撃破して勝利した戦いである。敗れたオーストリア軍は、終戦まで痛手から完全に回復できなかった。「第1次イーブル(First Ypres)戦」は、マルヌ戦でドイツ軍が敗北した後の「海への競争」のクライマックスとなった戦いで、ドイツ軍と連合軍が互いに相手の側面に回り込もうと延翼運動を競った。結果は連合軍の辛勝で、西部戦線は以後数年間にらみ合いが続いた。開戦時の精鋭イギリス遠征軍(BEF)の「卑しき老兵たち」が事実上壊滅した戦いとしても有名である。

Clash of Giantsのゲームシステムは、プレイの手軽さを重視する一方、史実の雰囲気を十分に味わえるようになっている。このゲームは、大軍を指揮する難しさを感じつつ、様々な地理的勝利条件の達成に努める点に主眼を置いている。

2.0 ゲームの備品

Clash of Giants の備品は次の通り。

- ・ルールブック1冊
- ・バトルブック(2つの戦闘で)1冊
- ・地図2枚(両面印刷)
- ・プレイヤー補助カード1枚
- ・駒シート2枚
- ・6面ダイス2個

2.1 ゲーム地図

地図はドイツ軍、オーストリア=ハンガリー軍、ロシア軍、連合軍の各部隊が1914年8~9月に戦った地域を表している。全体に印刷されている六角形のマス(ヘクス)はユニットの正確な位置と移動を表現するために使われる。各ヘクスには自然の地形や人工の地形が描かれており、ユニットの移動、戦闘、補給線の連絡などに影響を与える。

各ヘクスには固有の4桁番号が印刷されている。これらのヘクス番号はゲームの初期配置で使用したり、ゲームを中断して終了前に片付けなければならない場合にユニットの位置を記録したりするのに使う。地図に印刷された方位は、見やすいよう正確な磁北の向きから地図の四辺に合わせて少しずらしてあるので注意。ルールで方位に言及した場合、必ず地図に印刷された方位を使う。地図には両軍ユニットが通常に退却する方向である「退却方向(Retreat Compass)」も明示されている。地図上にある各種の表や記録トラックは、ゲームをプレイする上で様々な機能を持っており、使い方は以降の各ルールで説明する。

2.2 駒

このゲームの駒は戦闘部隊(「ユニット」とも呼ぶ)を表すほか、情報マーカー、記録の補助用具として使う。戦闘ユニットには、国籍、史実の部隊名、規模(師団または旅団)、戦闘力(ステップ)、戦術能力値(TER)、登場ターン、初期配置コード(またはヘクス番号)などの情報が記されている。

2.2.1 戦闘ユニットの例(英文2ページ参照)

上記のユニットはオーストリア第2軍第44歩兵師団である。2ステップを持つ歩兵ユニットで、戦術能力値は4、第5ターンに増援としてゲームに登場する。

2.2.2 国籍

- ユニットの国籍は色別で表される。
- ・オーストリア=ハンガリー: 薄灰色
 - ・ベルギー: 水色
 - ・イギリス: 黄褐色
 - ・フランス: 青色
 - ・ドイツ: 灰色
 - ・ロシア: 緑色

2.2.3 指揮系統と史実の部隊名

各戦闘ユニットには史実の師団(旅団)番号または略

称が記載されている（バトルブックを参照）。上級の指揮系統（軍団や軍）は、1人の将軍が同時に指揮できるユニットの集まりを表している。軍団が同じだと余分にスタックできる。同じ軍に属するユニットは同時に移動する。

2.2.4 ユニットの兵科（英文2ページ参照）

駒の中央にある長方形の記号はユニットの兵科を表す。ユニットの兵科には歩兵、獵兵、騎兵がある。

2.2.5 移動力

地図上に印刷されたヘクスを移動するユニットの能力。ユニットは自らの移動力の範囲で、別のヘクスに進入するたびに、そのヘクスまたはヘクスサイドの地形に応じて移動ポイントを消費する。すべてのユニットの移動力は、指揮系統表（Command Table）を使用して軍ごとに決める（10.0参照）。

2.2.6 戦闘力（ステップ）

Clash of Giantsにおけるユニットの戦闘力は、ユニットの現在のステップ数と同じである。すべてのユニットは1ステップまたは2ステップを持つ。2ステップのユニットは戦闘で戦力が減少して1ステップとなる場合がある。ステップが減少した歩兵は、補充を使用して2ステップに回復できる。2ステップとも失ったユニットは除去され、再建できない。戦闘力（ステップ）の数字に丸かっこの付いたユニットは攻撃に参加できない。

2.2.7 戦術能力値（TER）

各戦闘ユニットは戦術能力値（TER）を持つ。これはユニットの練度、指揮官の能力、砲兵や機関銃の重火力などを表している。数値が高いほどユニットの能力も高い。ユニットのTERは、修正を受けても1未満にはならない。

2.2.8 シリーズ全ゲームの共通マーカー（英文3ページ参照）

軍指揮マーカー（ACM）：軍の全ユニットの現在の移動力を記録するため指揮系統表で使用する。軍を活性化する順番を決めるのにも使う。

減少補給（AS）マーカー：補給切れの危険があるユニットに置く。

支配マーカー：ヘクスを支配している陣営を表す。

行動済み（Done）マーカー：移動を終了したユニットで、軍境界線を越えてまだ活性化していない軍の区域に進入したユニットの上に置く。ただしマルヌ（The Marne）戦では、補充ステップを受け取ったユニットを示すのに使う。

要塞半壊（Reduced）/全壊（Destroy）

ed）マーカー：半壊または全壊した地図上の要塞ヘクスに置く。

ゲームターンマーカー：現在のゲームターンを記録するため、ゲームターン記録トラックで使用する。

補給切れ（OoS）マーカー：補給切れのユニットに置く。

補充（Replacement）マーカー：移動や攻撃を行わず、代わりに補充を受け取ったユニットに置く。補充の残りを示すのにも使う。

3.0 初期配置

プレイヤーが指揮する陣営を選ぶ（ドイツ軍/オーストリア=ハンガリー軍、またはロシア軍/連合軍）。バトルブックを見てプレイしたいシナリオを決め、その説明に従って初期配置を行う。

4.0 勝利判定

4.1 ゲームの勝利

ゲームの勝者は、バトルブックに書かれている特定のヘクスを支配しているかどうかで判定する。一般的には、プレイしたシナリオの最終ターンに判定するが、早期に即時勝利が達成される場合もある。

4.2 ヘクスの支配

プレイヤーの勝利ヘクス（Victory Hex）の支配を表示するにはヘクス支配マーカーを使用する。両軍ユニットが交互に勝利ヘクスに進入すると、そのたびにヘクス支配が入れ代わる。ヘクス支配の交代はゲーム中何度でも起こりうる。ゲーム開始時の両軍支配ヘクスはバトルブックに記載されている。

5.0 プレイ手順

5.1 ターンの手順

各ゲームターンは2つの「プレイヤーターン」に分けられる。プレイヤーターンはさらに特定の行動を実施する「フェイズ」に分けられる。プレイヤーが取る行動は、以下の手順に従って順番に実施しなくてはならない。プレイヤーが各フェイズの行動を終えてしまったら、相手プレイヤーが認めない限り、やり忘れた行動をあらためて実施したり、効果的でない行動をやり直したりはできない。

5.2 プレイ手順

厳密なプレイ手順はゲームによって異なり、それぞれバトルブックで説明されている。

5.3 フェイズと手順

5.3.1 補給判定フェイズ

手番プレイヤー（あるいは共通フェイズでは両プレイ

ヤー)は指揮下の全ユニットの補給線を確認する。補給ルールに従って判定し、減少補給マーカーや補給切れマーカーの除去または配置を行う。このフェイズで判定した全ユニットの補給状態が、プレイヤーの次の補給判定フェイズ(あるいは次の共通フェイズ)まで継続する。第1ターンは両軍の全ユニットが補給下にある。

5.3.2 増援/補充フェイズ

手番プレイヤー(あるいは共通フェイズでは両プレイヤー)は、現在のターンに到着する増援ユニットを地図上に配置する。条件を満たせば、ステップが減少した歩兵ユニットに補充を行える。補充を与えたいユニットに補充マーカーを置く。タンネンベルク(Tannenberg)戦では行動済みマーカーを置く。

5.3.3 作戦フェイズ

Clash of Giants の2つのゲーム(マルヌ戦とタンネンベルク戦)と、Clash of Giants の第一次イーブル戦とガリシア戦では手順が少し違う。

マルヌ戦とタンネンベルク戦では、手番プレイヤーが軍を1つ選んでダイスを1個振り、選択した軍の指揮系統トラックを参照して軍に所属する全ユニットの移動力を決める。忘れないように指揮系統トラックの該当位置にACMマーカーを置く。手番プレイヤーは次に、活性化した軍のユニットを移動力の範囲内で動かす。行動済みマーカーや補充マーカーが置かれたユニットは動かせない。これをプレイヤーの軍ごとに繰り返す。

第1次イーブル戦とガリシア戦では、両軍プレイヤーがすべての使用可能なACMを透明でないカップに入れ、ドイツ軍/オーストリア軍(奇数ターンに引く)または連合軍/ロシア軍(偶数ターンに引く)が無作為にACMを1つ引く。ACMを引かれた軍のプレイヤーがダイスを1個振り、その軍の指揮系統トラックを参照して、所属する全ユニットの移動力を決める。プレイヤーは次に活性化した軍のユニットを移動力の範囲内で動かす。行動済みマーカーや補充マーカーが置かれたユニットは動かせない。ACMを引くたびに別々の作戦フェイズを行うとみなす。カップ内のACMをすべて引くまで繰り返す。

5.3.4 戦闘フェイズ

マルヌ戦とタンネンベルク戦では、手番プレイヤーが戦闘ルールに従い、自軍ユニットを使って隣接する敵軍ユニットを攻撃できる。

第1次イーブル戦とガリシア戦では、手番プレイヤーが1ターンに1度だけ戦闘を行える。いずれかの軍の移動を終えた後、戦闘ルールに従って、全軍(活性化した直後の軍だけでなく)のユニットが隣接する敵軍ユニットを攻撃できる。

5.3.5 回復フェイズ

手番プレイヤー(共通フェイズでは両軍プレイヤー)が、自軍ユニットから行動済みマーカーと補充マーカーをすべて取り除く。

5.3.6 ゲームターン更新/勝利判定フェイズ

両軍プレイヤーは指揮系統トラックからACMをすべて取り除く。ゲームターンマーカーを進め、共通補給判定フェイズから新しいゲームターンを始める。最終ゲームターンの終了時には、プレイしているゲームのルールに従って勝者を判定する(バトルブックを参照)。

6.0 スタック

6.1 概説

1つのヘクスに同時に複数のユニットを置くのが「スタック」である。スタック制限が適用されるのは 各作戦フェイズの終了時 ユニットが地図上に登場するとき 戦闘フェイズの開始から終了まで - である。これらの時点でスタック制限の超過が判明したユニットは、所有プレイヤーが選んで除去する。前記の時点で各ヘクスのスタック制限が守られている限り、プレイヤーは作戦フェイズで各ヘクスのスタック制限を一時的に越えてユニットを進入させたり通過させたりしてよい。

6.2 スタック制限

プレイヤーは規模を問わず2ユニットまでを同一ヘクスにスタックさせられる。スタックのうち少なくとも2ユニットが同じ軍団に所属している(つまり軍団名が同じユニット)場合、合計3ユニットまでスタックできる。要塞マーカーや情報マーカーはスタック制限には数えない。

6.3 騎兵のスタック

騎兵ユニットは要塞または歩兵ユニットとスタックできない。

7.0 支配地域(ZOC)

7.1 概説

すべての戦闘ユニットは、その規模や兵科、戦力などに関係なく、現在占めるヘクスの周囲6ヘクスに支配地域(以下ZOCと略)を持つ。例外: ZOCは海または湖ヘクスサイドを越えては広がらない。地形効果表にはZOCが及ばない地形が示されている。補給切れユニットはZOCを持たない。

7.2 ZOCの効果

敵ZOCに侵入したユニットはそこで移動を終了しなくてはならない。戦闘後前進や緊急撤退(11.5)を除き、敵ZOCから敵ZOCへの直接移動は行えない。ユニットは敵ZOCを通して補給線を引かず、退却も行えない。ただし補給、退却、緊急撤退に関しては、自軍ユニットが存在するヘクスは敵ZOCの効果は打ち消

す。異なるヘクスにいるユニットを集中させて同一ヘクスを攻撃してもよいが、その場合、攻撃を行うユニットのZOC内にあるすべての敵ユニットを攻撃しなくてはならない（あるいは別の自軍ユニットでそれらの敵ユニットを攻撃する必要がある）。

8.0 補給

8.1 概説

ユニットが全力を発揮するには補給が必要である。ユニットの補給状態は、1ターンに1回だけ、手番プレイヤー（または共通）の補給判定フェイズに判定し、その状態は常に次の手番プレイヤー（または共通）の補給判定フェイズまで維持される。

8.2 補給下のユニット

自軍の補給源まで補給線（連続したヘクス）を引けるユニットは補給下にある。1つの補給源に補給線を引くユニットの数に制限はない。

8.2.1 補給源ヘクス

両軍の補給源はバトルブックに記載されている。敵の補給源を占領しても、自軍の補給源にはならない。敵に占領された自軍の補給源を奪い返した場合は、再び自軍の補給源として機能する。

8.2.2 補給線

現在の位置から自軍補給源まで、長さに関係なく連続したヘクスの経路を引けるユニットは補給下にある。この補給線は、敵ZOC、敵ユニット、損害を受けていない敵の要塞（または要塞化地帯）を通ってはならない。例外：補給線を判定する際には、自軍ユニットが存在するヘクスに敵ZOCは及ばない。

最初の5ヘクス：補給線はどれだけ長くても構わないが、方角に関係なく補給線を引けるのは、ユニットから数えて最初の5ヘクスまでである。6ヘクス目から補給源までのヘクスは、地図に印刷された各陣営の退却方向の向きにしか引けない。

8.3 手順

- 1) 補給線を引けるすべてのユニットからASマーカーとOoSマーカーを取り除く。
- 2) 既にASマーカーが置かれている（前のターンに）ユニットが補給線を引けない場合、マーカーを裏返してOoSを表にする。OoSマーカーの置かれたユニットが補給線を引けない場合は、マーカーをそのまま置き続ける。
- 3) 何もマーカーが置かれておらず、補給線が引けないユニットにASマーカーを置く。

8.4 影響

8.4.1 減少補給（AS）の影響

減少補給は補給切れとなる途中の段階である。ASマ

ーカーの置かれたユニットは補充を受けられないが、それ以外は通常に活動できる。

8.4.2 補給切れ（OoS）の影響

補給切れのユニットは以下の影響を受ける。

- ・ZOCを失う。
- ・戦術能力値（TER）- 2（ただし1未満にはならない）。
- ・移動力 - 1。
- ・補充を受けられない。
- ・OoSマーカーを置かれた歩兵ユニットは、退却時に敵騎兵のZOCを無視できない。
- ・緊急撤退時の「撤退路保持部隊」になれない。

上記以外にOoSの影響はない。補給切れでユニットのステップは減少しない。

8.5 要塞補給

補給判定フェイズに自軍要塞ヘクスにいる2個旅団または1個師団は、その要塞から補給を受けられる。要塞自体は補給を必要としない。

9.0 増援と補充

9.1 概説

増援はゲーム途中に登場する新しいユニットである。補充は戦闘で損害を受けたユニットのステップを回復させるのに使う。

9.2 増援

増援は、そのユニットに書かれたターンに登場する（バトルブックにも記載されている）。増援の登場を遅らせてはならない。増援は常に補給下で登場し、地図上に配置した後は通常に移動、戦闘を行える。

9.3 補充

補充は裏返しになった2ステップユニットを元に戻すのに使う。補充がいつ受け取れるかはバトルブックに詳しく書かれている。

9.3.1 補充の制限

2ステップの歩兵ユニットだけが補充を受け取れる。補充は、戦力が減少したユニット（1ステップ）を回復させて、完全戦力（2ステップ）に戻すのに使う。既に完全戦力のユニットは補充を受け取れない。除去されたユニットは補充を使って戻せない。補充を受けるユニットは、補給下になければならない（ASまたはOoSマーカーが置かれていてはならない。要塞補給では不可）。

9.3.2 手順

増援/補充フェイズでユニットを裏返して2ステップの面を表にし、補充マーカーを置く。補充マーカーを置いたユニットは移動も戦闘も行えない。

10.0 指揮系統

10.1 概説

各ターン、両プレイヤーは(地図上に印刷されている)各指揮系統ごとの指揮系統トラックを参照してダイスを振り、戦闘ユニットの移動力を決めなくてはならない。一般的には、毎ターン、軍レベルの指揮系統ごとにダイスを振り、その指揮系統に属する全ユニットが同じ移動力を持つ。プレイヤーは各指揮系統ごとに個々にダイスを振る。1つの指揮系統のユニットをすべて移動させた後、次の指揮系統の指揮系統トラックを参照してダイスを振る。ダイスを振る指揮系統の順番は、バトルブックのルールに記載されている。指揮系統は移動のみに影響し、戦闘には影響しない。

10.2 指揮系統トラック

指揮系統ごとに指揮系統トラックがある。トラックに2つの異なるダイス範囲が表示されている場合(1つはトラックの上半分、もう1つはトラックの下半分に)どちらを使うかはバトルブックのルールを参照する。

10.3 指揮系統ダイス振りの例外

バトルブックに上記のルールの例外が記載されている場合、常にバトルブックの方を優先する。

11.0 作戦移動

11.1 概説

ユニットの移動力は軍ごとにダイスを振り、指揮系統トラックを参照して決める。ターンごとに移動力が変わる可能性がある。トラックに示された数字が、そのユニットが作戦フェイズに使用できる移動ポイント(MP)である。プレイヤーは自軍作戦フェイズで、ユニットのすべて、または一部を動かしてよいし、まったく動かさなくてもよい。ユニットは隣接するヘクスに移動して入るたびに、そのヘクスの地形に応じてMPを消費する。このコストは地形効果表に記載されている。

11.2 制限

- ・移動ポイントはターンを越えて蓄積できない。他のユニットと貸し借りもできない。
- ・移動するユニットは停止するまでに全移動ポイントを消費しなくてもよい。
- ・あるユニットの移動が終了するまで、別のユニットは動かせない。
- ・移動を完了したら、相手プレイヤーが認めない限りやり直しはできない。
- ・ユニットは1ターンに1回しか移動できない。
- ・行動済みマーカーまたは補充マーカーが置かれたユニットは移動できない。戦闘フェイズの前進や退却は移動とみなさない。

11.3 地形効果

地図上のほとんどのヘクスは1MPを消費すれば進入

きる。他のいくつかの地形は、余分な移動力を消費するか、進入制限がある。

荒地、森、沼：これらを含むヘクスは進入するのに2MPがかかる。

河川：大河川を横切る際には追加で1MPを消費する。

要塞化地帯：損害を受けていない敵の要塞化地帯に進入するユニットは全移動力を消費する。進入しようとするユニットは、移動開始時に要塞化地帯のヘクスに隣接していなければならない。

要塞：ユニットは敵軍要塞のあるヘクスに進入できない。まず戦闘で要塞を除去しなくてはならない。

荒地森、山地：この地形に入るには3MPを消費する。

溢水地域：溢水地域のヘクスに入るには、そのユニットの全移動力を消費しなければならない。進入できるのは、移動開始時に隣接している場合だけである。

進入禁止地形：ユニットは無傷の敵要塞があるヘクスには進入できない。全海または湖ヘクスに進入または通過する移動も行えない。

峠：峠ヘクスは山地ヘクスの峠で、ヘクスサイドに峠の印が描かれている。峠ヘクスサイドを通過して山地を移動する場合は1MPだけを消費すればよい。

注意：作戦移動で鉄道沿いに動いても、他の地形コストは無視できない。

11.4 最低移動力

移動力が1以下のユニットでも、移動コストに関係なく最低1ヘクスは移動できる(移動、地形、指揮系統、ZOC制限など通常の禁止事項には従う必要がある)。

11.5 緊急撤退

移動開始時に敵ユニットや敵ZOCで包囲されて身動きが取れない状態のユニットでも、隣接ヘクスに自軍ユニットが存在すれば、そのヘクスを通過して移動できる。この移動を「緊急撤退」と呼ぶ。緊急撤退するユニットは以下の条件を満たさなくてはならない。

- ・補給下にある
 - ・移動できるのは各陣営の退却方向だけ
 - ・移動終了時に敵ユニットに隣接してはならない
- 緊急撤退ユニットが通過する間に敵ZOCを無効にする役割のユニット(撤退路保持部隊)は、緊急撤退が完了した後、通常に移動できる。

11.6 騎兵の制限

騎兵は自軍の要塞または要塞化地域で、自軍歩兵ユニ

ットとスタックした状態で移動を終了できない。騎兵は無傷の敵要塞化地域のヘクスには侵入できない。

デザイナーの注釈：騎兵が歩兵とスタックできず、要塞内でもスタックできないようにしたのは、史実と異なる戦術を取らせないためである。1914年時点の騎兵は、独立部隊として偵察、側面カバーにあたるのが主な任務で、めったに襲撃は行わなかった。

12.0 戦闘

12.1 概説

マルヌ戦とタンネンベルク戦では、自軍戦闘フェイズに、自軍ユニットに隣接して攻撃可能なヘクスサイドからすべての敵ユニットを攻撃できる。

第1次イーブル戦とガリシア戦では、各プレイヤーは、望むだけ移動を実施した任意の作戦フェイズの終了時、各ターンに1回だけ、戦闘フェイズの実施を宣言できる。直前に活性化した軍に所属する部隊だけでなく、地図上の自軍ユニットすべてが戦闘に参加してよい。補充マークや戦略移動マークが置かれたユニットは攻撃を行えない。戦闘では、自軍ユニットに隣接し、攻撃可能なヘクスサイド越しに、すべての敵ユニットを攻撃できる。

地図上の全体状況に関係なく、手番プレイヤーを常に「攻撃側」とみなし、非手番プレイヤーを「防御側」とみなす。攻撃は常に任意だが、実行するときは以下の手順で実行する。

12.2 攻撃可能なユニット

1つの敵支配ヘクスに対し、その周囲のヘクスから可能な限りのユニットを参加させ、1回の攻撃を行える。つまり1つの防御側ヘクスは、最大で周囲6ヘクスの敵スタックから攻撃を受ける可能性がある。しかし、単一の攻撃では1ヘクスしか目標にできない（複数ヘクスの防御力を足して戦闘結果を解決しない）。同じ防御ヘクスにいる全ユニットは防御力を合算して戦闘を解決する。攻撃側のユニットは、そのスタックの一部が別のヘクスを攻撃してもよいし、まったく攻撃を行わなくてもよい。ユニットの戦闘力（ステップ）にカッコが付いているユニットは自ら攻撃を行えない。攻撃側のユニットは、1回の攻撃フェイズでは1度しか攻撃できず、防御側ユニットも1回の攻撃フェイズでは1度しか攻撃を受けない。

12.3 戦闘力の分割

1つの攻撃側ユニットの戦闘力を分割し、2つ以上の戦闘に適用してはならない。同様に防御側ユニットも、戦闘力を分割して複数の攻撃から防御してはならない。

12.4 共同攻撃

異なるヘクスに存在する複数のユニットが、1つのヘクス（だけ）に攻撃を集中させてもよいが、その場合は、

攻撃に参加するユニットのZOC内にあるすべての敵ユニットを攻撃するか、あるいは別の自軍ユニットが同一戦闘フェイズでそれらの敵ユニットを攻撃しておかなくてはならない。騎兵と歩兵は共同攻撃を行えない。

12.5 攻撃の順序

上記の禁止事項に従う限り、各プレイヤーが戦闘フェイズで行える攻撃の数に制限はない。攻撃側は事前にすべての戦闘を宣言する必要はない。1つの戦闘を完了させてから次の戦闘に移るという原則を守る限り、望む順番で戦闘を解決してよい。

12.6 戦力と戦術能力値

ユニットの攻撃力は現在のステップ数と同じである（つまり基本的にはユニット規模を表す基準となる）。戦力は戦闘解決ステップで、戦闘比とダイス修正を決定するのに使用する。戦力は地形効果表に示された地形修正を受ける。戦闘結果によってはステップを失う。ユニットの右下にある戦術能力値（TER）は、部隊の練度、指揮能力、火力などを含めた戦闘能力を表す。補給状態によってはユニットのTERが低下する場合もある。

12.7 戦闘の手順

攻撃側は、防御側のヘクスと、その攻撃に参加するすべてのユニットを指定する（ヘクス内のすべての敵ユニットと一緒に攻撃を受ける）。以下で説明するように戦闘比を計算し、戦闘結果表を見てダイス修正の値を求める。攻撃側のダイス修正はスラッシュの左側の数字で、防御側はスラッシュの右側のダイス修正を使う。「N」は、その戦闘で損害を受けないという意味である。戦闘を解決するために、各プレイヤーは自軍ユニットそれぞれについてダイスを振り（防御側先攻）、戦闘比から計算したダイス修正を加える。

12.7.1 戦闘比

攻撃側プレイヤーは、防御側より多い戦力を集めて「高比率攻撃」を行えるように努めた方がよい。攻撃側プレイヤーが「戦闘比」を計算する。戦闘に参加した攻撃側の全ユニットの戦力を合計し、防御側の全ユニットの戦力も足し上げた後、攻撃側の合計戦力と防御側の合計戦力の比率を求める。端数は切り捨てる。

12.7.2 攻撃側の損失制限

戦闘結果表には攻撃側ユニットが戦闘で失う戦力の上限（攻撃側の損失制限）が示されている。この制限は地形、要塞、要塞化地帯などの影響を受ける。戦闘結果で攻撃側の損失を求められたステップ数より、参加した攻撃側のユニット数が多い場合、攻撃側が損害を受けるユニットを選んでよい。その際に攻撃側は、損失を旅団に割り当てる前に、すべての師団に先に割り当てなくてはならない。ガリシア戦では、師団より先にすべての軍団に割り当てなくてはならない。

例１：戦闘比 2：1 を戦闘結果表で見ると、ダイス修正は - 1 / + 1 である。これは攻撃側の全ユニットが戦闘解決のダイス目を - 1 し、防御側の全ユニットが戦闘結果のダイス目を + 1 するという意味である。攻撃側の損失制限は「4」なので、5 ユニット以上が戦闘に参加している場合、攻撃側はそのうち 4 ユニットだけについて戦闘解決のダイスを振ればよい（攻撃側が選ぶ）。

例２：攻撃側 4 ユニットが平地で防御側を攻撃して戦闘比が 4：1 となった場合、攻撃側は 4 ユニット中 2 ユニット（攻撃側の損失制限）を選び、戦闘解決のダイスを振る。4：1 なのでそれぞれのダイス目から - 3 する。

12.73 ダイス修正制限

ダイス修正は 7 以上または 0 以下にならない。

12.74 修正されないダイス目

「1」と「6」が出た場合はダイス修正を受けない。つまり「1」が出た場合は常に「効果なし」で、「6」が出た場合は常に「ステップ損失」である。

12.75 防御側のダイス

防御側は必ずユニットごとに 1 回ダイスを振らなくてはならない。修正後のダイス目が、そのユニットの T E R 以下だった場合は効果なし。修正後のダイス目がそのユニットの T E R より大きかった場合、ユニットは 1 ステップを失い、修正後のダイス目から T E R を引いた数のヘクスを直ちに退却しなくてはならない（ただし最大 3 ヘクス）。退却を強制されるのはステップを失ったユニットだけで、損害を受けなかった防御ユニットはそのヘクスに留まる。

12.76 攻撃側のダイス

防御側が全ユニットについて戦闘を解決した後、攻撃側もユニットごとに 1 回ダイスを振らなくてはならない（攻撃側の損失制限を越えるユニットについてはダイスを振らなくてよい。ただし要塞または要塞化地帯を攻撃する場合はダイスを振る）。攻撃側ユニットの修正後のダイス目が、そのユニットの T E R より大きかった場合、ユニットは 1 ステップを失う。攻撃側ユニットは退却しない。

12.77 戦闘後前進

すべての防御側ユニットが退却または全滅した場合（あるいは騎兵が戦闘前退却した場合。13.2）、攻撃側はそのヘクスに戦闘で生き残ったユニットの一部またはすべてを、スタック制限の範囲内で前進させてよい。前進するかどうかの決断は、別の戦闘を解決する前に、直ちに行わなくてはならない。防御側は戦闘後前進を行えない。

12.8 退却

12.81 退却距離

ステップを失って退却を強制された防御側ユニットは、修正後のダイス目から自身の T E R を引いた差のヘクス分を退却しなければならない。退却するのは最大 3 ヘクスである。退却は、各ユニットがダイスを振るたびに行う。退却はスタックごとでなく、ユニットごとに行う。例外：要塞または要塞化地帯で防御するユニットは、すべての退却結果を無視できる。ただし、防御側プレイヤーが望めば通常に退却してもよい。

12.82 退却方向

ユニットが退却する場合、可能であれば、地図に示された自軍の退却方向に下がらなくてはならない。敵 Z O C に侵入したり、通過できないヘクスやヘクスサイド（地図端を含む）に入ったりして全滅するのを回避する場合に限り、退却方向以外に退却してよい。防御側プレイヤーが退却路を決める。

12.83 退却時のスタック

スタックの中で退却するのは、退却を強制されたユニットだけである（ステップを失わなかったユニットは退却しない）。スタック制限はユニットの退却が完了するまで守らなくてはならない。ユニットが退却できる唯一のヘクスに入るとスタック制限を超過してしまう場合、そのユニットはスタック制限を満たすヘクスに入るまで余分に退却を行う。退却できるヘクスがない場合、そのユニットは全滅する。

12.84 敵 Z O C

ユニットは敵 Z O C で退却を終えたり、退却で敵 Z O C を通過したりしてはならない。ただし、自軍ユニットが存在するヘクスでは敵 Z O C を無視して退却を行える。例外：O o S マーカーが置かれていない歩兵ユニットは、退却時に限り敵騎兵の Z O C を無視できる。

12.85 同じ戦闘フェイズで後に攻撃を受けるヘクスに退却したユニットは、そのヘクスでの戦闘に防御力を加算できず、防御側がステップを失った場合は自動的に全滅する。

12.9 戦闘の地形効果

12.91 防御力の増加

荒地、森、沼地、町を含むヘクスで防御するユニットは、合計防御力に + 1 する。攻撃側の全ユニットが河川ヘクスサイド越しに攻撃する場合（一部のユニットが大河川ヘクスサイド越しに攻撃する場合も含む）も同様に防御力に + 1 する。これらの効果はすべて累積するので、防御側ユニットが荒地にある町で川越しの攻撃を受けた場合、合計戦力に + 3 する。

12.92 コラムシフト

都市、要塞、要塞化地帯、荒地森、山地、峠を含むヘクスで防御するユニットは、戦闘解決時に戦闘比を左に 1 コラムシフトする。攻撃側の全ユニットが大河川ヘク

スサイド越しに攻撃する場合も、戦闘比を左に1コラムシフトする。これらの修正は他の地形効果と累積する。

12.93 退却無視

要塞、要塞化地帯で防御するユニットは、すべての退却結果を無視できる。防御側プレイヤーが望めば通常の退却を選択してもよい。第1次イーブル戦では、都市、町、村にいるユニットも退却結果を無視できる。

12.94 攻撃禁止地形

ユニットは攻撃禁止ヘクスサイド越しに（つまり溢水地域ヘクスから）攻撃を行えない。

13.0 要塞

要塞は地図上に印刷されている。スタック制限には数えない。要塞自身はZOCを持たないが、内部にいるユニットはZOCを持つ。

要塞での戦闘：要塞は2ステップを持つTER5の戦闘ユニットである。攻撃は行えない。要塞ヘクスは攻撃側の損失制限を適用されない。要塞ヘクスで防御するユニット（要塞単独でなく）は、戦闘比を左に1コラムシフトする。要塞ヘクスで防御するユニットは退却を無視できる。要塞がステップを失うか全滅した場合、要塞半壊/全壊マーカーを使う。全壊した要塞は修復できない。

14.0 騎兵

14.1 移動制限

- ・歩兵ユニットは移動終了時に騎兵とスタックできない。
- ・騎兵は損害を受けていない敵の要塞または要塞化地帯に進入できない。
- ・騎兵は自軍歩兵ユニット、要塞、要塞化地帯と同一ヘクスで移動を終了できない。

14.2 戦闘の制限

- ・騎兵は歩兵ユニットを攻撃できない。
- ・騎兵と歩兵ユニットは共同攻撃を行えない。
- ・歩兵ユニットから攻撃された騎兵ユニットのTERは自動的に1となり、攻撃側の損失制限も常に1となる。
- ・OoSマーカーの置かれていない歩兵ユニットは常に、騎兵ZOCを無視して退却を行える。
- ・騎兵は戦闘前退却を行える（14.3）。

14.3 戦闘前退却

騎兵ユニットだけで防御するヘクスが、騎兵を含まない部隊から攻撃を受けた場合、その騎兵ユニットは戦闘前退却を行える。退却を行うか行わないかは戦闘結果のダイスを振る前に決めなくてはならない。退却を決断したら、戦闘後の退却と同じ制限にしたがって、直ちにそのユニットを2ヘクス退却させる。ただし騎兵による戦闘前退却は、その陣営の退却方向にしか下がれない（こ

の条件を満たせないユニットは退却できない）。スタックしているユニットは同じヘクスに退却しなければならない。攻撃側は空いたヘクスに前進してよい。前進したユニットは、そのターンに別の攻撃を行えない。

14.4 騎兵からの退却

騎兵ユニットが敵騎兵から攻撃を受けた場合、戦闘前退却を試みられる。防御側は退却しようとする騎兵ユニットごとにダイスを振らなくてはならない。ダイス目がそのユニットの現在のTER以下だった場合、ユニットは退却できる。戦闘後の退却と同じ制限にしたがって、直ちにそのユニットを2ヘクス退却させる。ただし騎兵による戦闘前退却は、その陣営の退却方向にしか下がれない（この条件を満たせないユニットは退却できない）。ヘクス内のすべての騎兵ユニットが退却に成功した場合、攻撃側の騎兵は敵ZOCを無視して2ヘクス前進できる。前進する最初のヘクスは、防御側がいたヘクスでなければならない。前進した騎兵ユニットは、そのターンに別の攻撃を行えない。

以上

翻訳：西新宿鮫

誤訳や誤植などお気づきの点がございましたら、私のブログ「ふかひれすーぷ」の記事のコメント欄に記入していただければ幸いです。ブログのアドレスは以下の通り。

http://blog.livedoor.jp/w_sjk_shark55