

Men of Iron Warfare in The Middle Ages

Volume I The Rebirth of Infantry: 14th Century Europe

*The Battles of Falkirk, Courtrai, Bannockburn,
Crecy, Poitiers, and Najera*

目次

FALKIRK Scotland, 22 July 1298
COURTRAI Flanders, 11 July 1302
BANNOCKBURN Scotland, 23-24 June 1314
CRECY France, 26 August 1346
POITIERS France, September 19, 1356
NAJERA Castile (Spain); 3 April 1367

(訳注)選択ルールと思われるものには、“[選択ルール]”の注釈を付けています。

FALKIRK Scotland, 22 July 1298

General Play Note

スコットランド軍歩兵の schiltron は基本的に不動であったので(壊走するまで)、この戦いはソリテアに向いています。この状況では、イングランド軍の“敗北”はほとんどありません。我々は対面プレイが可能なように選択肢を提供しました。たぶん、ウォレスがここでやったよりも、うまくすることができるでしょう。

INITIAL DEPLOYMENTS

Scots Army

指揮官:

William Wallace
James, High Steward (cavalry)
Sir John Stewart (archers)

軍旗:

William Wallace の軍旗(ヒストリカルシナリオでは使用しません)

Deployment:

- MM: 1419, 1518 (James をどちらかのユニットに置く)
- LB: 1908-09, 1913-14, 1918-19; Stewart を任意の場所
- PK: 1905-7, 1910-12, 1915-17, 1920-22, 1805, 1808, 1810, 1813, 1815, 1818, 1820, 1823, 1705, 1707, 1710, 1712, 1715, 1717, 1720, 1722, 1606-7, 1611-12, 1616-17, 1621-22

Note: 36 の Scots PK が必要です。Robert の#1-4 を除く全ての Scots PK を使用します。

- Wallace: 任意の場所

Pike ユニットのシルトロン状態で開始します(下記参照);
向きは後面に敵がいないように置きます。

English Army

指揮官:

Edward I King of England
Henry de Lacey, Earl of Lincoln
Anthony Bek, Bishop of Durham
John de Warenne, Earl of Surrey

軍旗:

Edward I, Lacey, Bek, Warenne の軍旗。
軍旗はそのコマンドの全ての歩兵がマップに入ったときにいつでも、Glen~Westquater 川の南の任意の場所に置く。

向き:
任意。

Deployment:

- Lincoln の MM: 2423-4; Lincoln はどちらかのユニットに置く。
- Surrey の MM(#1-2): 2720, 2820; Surrey をどちらかのユニットに置く。
- Bek の MM: 2505-6; Bek をどちらかのユニットに置く。
- Edward の MM(#1-3); 1 つの騎乗 Hobilar(#1): 2808, 2908, 3009, 3109; Edward をいずれかのユニットに置く。
- Lincoln の軍団(前衛): (4LB #1-4; 6PK #1-4, 8-9): 3017-18, 3116-17, 3216-17, 3315-16, 3416-17

全ての他の歩兵は増援として登場します。

ENGLISH REINFORCEMENTS

ほとんどのイングランド軍歩兵(弓兵とパイク)は“増援”として登場します。彼らは 3 グループに分かれていて、以下のリストで、指定のヘクスから登場します。

#1: Bek 軍団: 4 LB(#1-4)、6PK(#1-6) (3407-8)
#2: Edward 軍団: Dismounted Hobilar/CB(#2); 5LB; 7PK(#1-7) (3407-8)
#3: Surrey(Warenne) 軍団: 4LB, 6PK(3422-3)

Procedure:

1 つの歩兵グループは、増援の低い番号が既に投入されていて、指揮官が活性化されたときに投入される。そうでなければ、投入されない(全ての指揮官は既にマップ上にいるが)。他のユニットが先に進入したヘクスから進入するときは、前のユニットの数分の MP を支払ってから進入します。

WHO GOES FIRST?

イングランド軍。

ACTIVATION(ヒストリカル／ソリテアプレイ)

デザインノート:

Scots がすることは非常に少なく(大部分のユニットは移動も攻撃もしない)、通常の活性化システムにおいて半自動的にパスされると考えます。

Scots が“行動”するのはイングランド軍が継続ダイスロールに失敗したときだけです。Scots は継続奪取を行えません。Scots が活性化するとき、全てのユニットを使います。

プレイノート:

このバージョンでは、Scots の指揮官はほとんど見た目のためのみです。

スコットランドのシルトロン(THE SCOTS SCHILTRON)

それは“コマンド”の叙述にしばしば用いられる、ファランクスのようなシルトロン(schiltron)は、パイク歩兵の中を空けた陣形で、ゲームルールとしては、Shield Wall(14.1)の要素の多くを含んでいます。側面／後面から攻撃される時には、ユニットの後ろは反対を向いて、中世の“方陣”を作りました。さらに、歩兵は、ほとんどの騎兵ユニットが壊すことができなかったか、または挑戦することさえできなかった「ポイント」の壁を形成するために、槍を使う訓練をしました。

従って、ヒストリカル／ソリテアゲームは、Scots のパイクは離脱(Retired)が除去されるまで Schiltron で留まります。

シルトロンに入っているパイク兵(Pike in schiltron):

- 移動も攻撃もできない。
- もし、他のシルトロンに入っているユニット(パイク)と隣接していたら、彼らの側面ヘクスサイドは正面として扱います。しかし、後面ヘクスサイドから攻撃されたら、全てのダイス修正が適用されます。

・騎乗ユニットは Schiltron に入っているユニットに突撃できません; 彼らは通常のショック攻撃ができます、しかしそうするためには不本意な突撃 (Charge Reluctance) のダイスチェックを通過しなくてはなりません。

Scots Schiltrons のチャートを使ってください。

- ・Schiltron であるユニットが Disordered になっても Schiltron のまま残ります。
- ・Schiltron であるユニットは全ての退却 (retreat) の結果を無視します。
- ・この会戦では、離脱 (Retired) の結果は除去に置き換えます。

プレイノート:

Falkirk のシルトロンのルールは、Bannockburn とそれと少し違います。(訳注) Falkirk では、Pike が”シルトロンに入る”という行動は無いことを意味していると思われます。

SCOTS FLIGHT

ヒストリカルバージョンでは、Scots は軍旗を持たず、彼らは回復を行えません。これは、騎兵やパイクにとって、離脱 (Retired) の結果は除去として扱うことを意味します。

- ・しかしながら、弓兵にとっては、弓兵が離脱 (Retired) の結果を受けたら、ダイスを振ります。
- ・もしダイスロールが 0-6 なら、ユニットは除去される。
- ・もしダイスロールが 7-9 なら、最も近いシルトロン (Scots プレイヤーが決める) の中心に弓兵を置き、それは Disordered 状態としますが、Scots の次の活性化の時に回復します。
- (訳注) 次の活性化のときに、弓兵の再配置を行う意味と思われます。

NON-HISTORICAL SCENARIO

プレイヤーがもっと積極的な Scots を望み、また、Wallace よりよく戦うことが出来るのを見なければ、Wallace が用いた固定配置ではないゲームをプレイすることができます。

Scots が先にセットアップします (イングランド軍は配置／増援を変えることはできません)。1900 列(を含む)より北で、森ヘクスではないヘクスに、ユニットを任意の形に配置することができます。

活性化と継続活性は通常のルールです; Wallace のコマンドはパイクです。特定ユニットのシルトロンは、Bannockburn のルールを使用します。(ただし、シルトロンではない状態で開始します)(訳注) Stewart のコマンドは弓兵で、James のコマンドは騎士です。

通常の回復のルールを使用します、Scots は Wallace の軍旗を持ち、Wallace を配置したところに置きます。離脱 (Retired) の結果を除去に変えることは適用しません。

私たちはゲームの動機に責任を持って、つまり、歩兵が安全に森に逃げ込むような間違った方法を取らずに、戦闘の場所にいるようにしてください。

プレイノート:

誰かはすぐに考えつくでしょう、全ての Scots ユニットのマップの端から端まで整列させ、それによって側面への移動を”ブロック”します。あらゆる Scots ユニットのマップの東／西の端の 2 ヘクス以内に入ることを禁止してください、イングランド軍のほうが多くの軍勢を持っており、もし同じように戦列を組んだら、Scots のさらに側面を包囲するだろうことを再現します。

FLIGHT LEVELS

軍旗で Flight Level ポイントは与えられません。
Wallace は”king”として扱われます。

- ・イングランドの Flight Level 45
しかし、ヒストリカルバージョンなら 10 ポイント上としてください。
- ・スコットランドの Flight Level 35

COURTRAI

Flanders, 11 July 1302

INITIAL DEPLOYMENTS

Flemish Army

指揮官:

Guy of Namur
William of Julich
John of Renesse

軍旗:

Coutrai 市の軍旗を、任意の場所に置く。

向き:

任意。

Deployment:

- ・4618、4717、4818: 3PK (Castle からの出撃の守り; John のコマンド)
- ・4312、4413、4513、4614、4714: 2DM、3PK; John of Renesse
- ・3912、4111、4211、4310、4410、4509、4609、4709: 7PK、1CB; Guy of Namur [a]
- ・4810-12、4912-13、5014-16; 8PK; William of Julich

a=全体の指揮官。

(訳注) 軍旗を活性化する指揮官。

Flench Army

指揮官: [a]

Robert d' Artois
le Comte d' Eu
le Comte d' Aubermarle
Raoul de Neele

a=フランス元帥。これらの指揮官は全て殺されました。Robert d' Artois は軍司令官でした。

(訳注) Robert d' Artois によって軍旗が活性化されます。

軍旗:

King of France の 2 つの軍旗を、ヘクス 4901 と 5711 に置く。

向き:

任意。

Deployment:

- ・2DM in 4718 [a]
- ・8PK、1CB (#1): 4009、4108、4208、4306、4307、4406、4505、4605、4704; Raoul de Neele
- ・6PK、1CB (#1): 5008、5108-10、5211-13、5313-14
(note: ユニットのより多くのセットアップヘクスがあります。どこに配置するか選択してください); le Comte d' Aubermarle
- ・7MM (#2-5、7-9): 4007、4106、4205、4304、4404、4503、4603; Robert d' Artois
- ・5MM (#7-11): 4903、5004、5104、5205、5305; le Comte d' Eu

a=これは Castle 分遣隊です。Castle and Sorties のルールを参照してください。このユニット達は指揮官を持ちません。城ヘクスに留まっている限り、彼らはスタックできます。1 ユニットののみがショック攻撃を外のヘクスに行うことができます。Orlean のコマンド(カラー)の#7-8を使用します。

French Optional Deployment:

修道院 (Monastery) ~ 4706 ~ コルトレイクまで流れている小川 (brook) の南または東の、(1 つ条件があるが) 任意の場所にセットアップします。4900 ~ 5115 まで通っている道路の両側 (北または南) に、歩兵と騎乗 MAA のコマンドを 1 つずつ配置します (ただし、フランドル軍の戦線の後方は除く)。

WHO GOES FIRST?

フランス軍が任意のコマンドを活性化して、ゲームを開始する。

TERRAIN

The Town of Courtrai and the Buildings (Monastery, Castle, Church et al)

ユニットは修道院 (Monastery) ヘクスに決して入れない (5 つのヘクスがある、修道院、城、教会。3912 はそれらには含まれない)。1 ユニット (騎兵以外の歩兵のみ) が占領されていない Castle か Church に入れます (ゲーム中にそれが起こることはないでしょうが)、移動コストと防御効果は Courtrai 市街と同じです、Terrain チャートを参照してください。全ての建物ヘクスは LOS をブロックします。(訳注)ヘクス 3912 は市街ヘクスであり侵入可能、ヘクス 4013,4112 は修道院ヘクスであり侵入不可、の意味と思われます。

Roads

道路は市街ヘクスに入るコストを取消し、また実際に小川と交差している道路は小川を越えるコストを取消します。そうでなければ、コストは取り消されません。道路は溝 (Ditches) の影響とコストは取り消しません。敵ユニットに隣接するように移動するとき、道路移動のコストは使用できません。

CASTLE 分遣隊: 出撃 (THE CASTLE CONTINGENT: SORTIES)

フランス軍は Courtrai 城に少数の MAA 分遣隊を保持していました。会戦の間に少なくとも 1 回は、彼らはフランドル軍の戦線の後方で突破しようと試み、それを予感した人々は警戒のためにユニットを配置しました。

フランス軍は城と教会 (ヘクス) から出撃することができます。出撃はコマンドの活性化と見なされ、一つのユニットが指揮官無しでコマンドとなります (しかし、ユニットは指揮範囲内と見なされます)。CASTLE 分遣隊は継続のダイス無しでいつでも活性化されます。ダイスチェックは不要です; この活性化は自動ですが、CASTLE 分遣隊は継続ダイスロール以外で活性化することはできません。その完了の後、活性化は通常の継続の手続きを行います。

CASTLE 分遣隊が離脱 (Retire) の結果を受けたら、城/教会がフランドル軍の占領下でない限り、城か教会へ離脱します (それらを軍旗のように扱います)。城/教会がフランドル軍の占領下にある場合、分遣隊ユニットは代わりに除去されます。

GOEDEDAAGS

フランドル軍パイク兵の多くは、goededaags を装備していました、長い槍のようなものを使って乗り手を馬から引っ張りました。普通のパイク兵が散開し、それら”小作農”がこの会戦の間の主力となり、騎乗した上流階級を彼らのレベルに引きずり落とします。

騎乗 MAA ユニットが、Shield Wall ではないパイク兵に攻撃したときか、またはパイク兵に攻撃されたときで、かつ MAA ユニットが悪い結果を受けたとき、そのときは常に、ダイスを振ります:

- もし DR が 0-4 なら、騎乗ユニットは即座に Unhorsed となります (他の結果に加えて)。
- ルールに従って、騎乗ユニットを Unhorsed に置き換えてください。
- もし DR が 5-9 なら、追加の結果はありません。

SHIELD WALL

フランス軍は Shield Wall を使用できない、Shield Wall のフランドル軍は Goededaags の効果を使えない。

溝と退却 (DITCHES AND RETREATS) [選択ルール]

騎乗ユニットは溝 (Ditch) ヘクスを通過、または溝ヘクスへの、または溝ヘクスから開始しての突撃を行えない。

いつでも騎乗 MAA ユニットはこの戦闘の間に Unhorsed になっても、溝ヘクスにいる間に悪い結果を受けたか、離脱 (Retire) によっ

て溝ヘクスに入るときに (軍旗へ移動しなければならないために溝ヘクスを通るとき)、フランス軍プレイヤーはダイスを振ります:

- もし DR が 0-4 なら、ユニットは代わりに除去されます。
- もし DR が 5-9 なら、他の結果はありません。

オブションルール:

バランスを取る目的で、プレイヤーの合意でこのルールを無視することができます。

FLIGHT LEVELS

Flemish Flight Point Bonus:

フランドル軍ユニットが、フランス軍の MAA ユニットによって除去か離脱させられたら、通常の 2 倍の Flight ポイントの価値になります。”Retired by Men-at-Arms”マーカーをそれらのユニットに使用して、そのように除去されたユニットをマップの該当 box に置いてください。

Castle 分遣隊 (The Castle Contingent):

城 (4718) の中から開始するユニットのどちらか一方が、ライエ川 (River Lys) の東側で、5215 から 4807 を流れている小川の南側か、3811 から 4705 を流れている小川の東側のヘクスに入ったら、それが起きた瞬間に、その後何が起ころうとも、フランドル軍は 5 Flight ポイントを被ります。

軍旗で Flight Level ポイントは与えられません。

- フランドル軍の Flight Level 35

(これは他の会戦に比べて少し高いのですが、それは一フランドル軍は彼らの都市を守っていて高いモラルだったと記録されています。フランス軍は MAA の 2 倍ボーナスルールで対抗します。)

- フランス軍の Flight Level 35

Clarifications

- コルトレイク市街:

橋は破壊されています。(そして当然ながら門は閉じられています) 市街の上の城を除いて、ユニットは城壁を渡ることができません。

BANNOCKBURN

Scotland, 23-24 June 1314

INITIAL DEPLOYMENTS

Scots Army

指揮官:

Robert I (Bruce), King of Scots
Edward Bruce, Earlof Carrick
Thomas Randolph, Earl of Moray

軍旗:

King Robert
Earl of Carrick
Earl of Moray
指揮官の 3 ヘクス以内に置きます。

向き:

全てのユニットはイングランド軍の方向を向きます。

Deployment:

- Moray のコマンド
3LB (4424, 4523-4)
6PK, 2AX (4623, 4722, 4822, 4624, 4723, 4823)
Earl of Moray を 4722
- King Robert のコマンド
4PK, 2AX (4921, 5021, 5120, 5220)
4PK (4922, 5022, 5121, 5221)
King Robert を 5021
- Edward Bruce のコマンド

3LB (5517、5617、5618)
6PK、2AX (5319、5419、5518、5420、5519、5619)
Earl of Carrick (Edward Bruce) を 5419
・Hobilar
4923～5721 の間の古代ローマ道のヘクスに両方を置きます。(訳注:2 ユニット)

全ての Scots のパイク兵はシルトロン (Schiltron) の状態です。

English Army

指揮官:

Edward II King of England
Gilbert de Clare, Earl of Gloucester
Humphrey do Bohun, Earl of Hereford
Robert Clifford
Henry Beaumont

軍旗:

King Edward II
Edward の 3 ヘクス以内に置きます。

向き:

イングランドプレイヤーが決めます。

Deployment:

・Gloucester と 1MM (#1): 5115
・9MM (#2-10): 4515-16、4615-16、4714-15、4814-15、4914;
Hereford を 4715; King Edward を 4713
・13LB: 4317-19、4419-20、4519、4216、4109、4910-11、5011-12、5810 (Edward のコマンドカラー) (#1-13)
・2CB: 5213、4709 (Edward のコマンドカラー)
・16PK [b]: 4011、4208、4215、4309、4412-13、4510、4608、4611、4613、4712、4812、5009、5411、5711、6008 (Edward のコマンドカラー)
・Clifford、Beaumont: 任意にどこでも
・English Camp: 3LB (#14-16)、4PK [b]

Disordered:

ゲーム開始時に、全ての Pike 歩兵は Disordered です。

b=このコマンドの色のユニットからランダムで選択します、ランダムかつブラインドに選んで配置することを提案します。
(これらはわずかに能力が異なっているので)

選択初期配置 (Alternate Deployment)

もし望むならば、バランスをいくらかイングランド軍に良いほうに変更できます。

・騎兵を通常と同じに配置
・8LB を 4418 ヘクスの 2 ヘクス以内に配置
・4LB を 4911 ヘクスの 1 ヘクス以内に配置
・全ての PK、全ての CB、4LB を任意の場所に、ただし King Edward II の”後ろ”(east)に置く。例えば、4115～5210 のラインはそのような一つです。

もしさらに有利にさせたいならば、PK は Disordered ではなく開始します。

WHO GOES FIRST?

ダイスロールの高いほうから開始します。

TERRAIN

小川 (Burns)

騎乗ユニットは小川ヘクスを越えて直接に敵が占めるヘクスをショック／突撃することはできません。さらに、橋が浅瀬を使わずに、小川ヘクスサイドを越える騎乗ユニットは、Disorder のダイスロールを行わなければなりません。ダイスを振り、ユニットの Defensive Rating を加算します。

・もし修正後の DR が 5 かより高ければ、ユニットが越えるときに即時に Disordered となる。
・もし 5 より小さければ、何も起きません。

橋と浅瀬

移動するユニットが、敵ユニットに隣接したヘクスに直接移動しようとしていないならば、これらを使用できます。さもないと、小川の MP は費やされます。

沼地 (The Boggy Carse)

沼地ヘクスからのショック攻撃が突撃は、防御側がどこにしようとも、-1drm (歩兵)、もしくは-2drm (騎乗 MAA) となります。

St.Ninian's Kirk.

これはスコットランド軍の左側面の焦点であり、それは戦闘または移動への効果はありません。

スコットランドのシルトロン (THE SCOTS SCHILTRON)

それは”コマンド”の叙述でしばしば用いられる、ファランクスのようなシルトロン (schiltron) は、パイク歩兵の中を空けた陣形で、ゲームルールとしては、Shield Wall (14.1) の要素の多くを含んでいます。側面／後面から攻撃される時には、ユニットの後方は反対を向いて、中世の”方陣”を作りました。

スコットランドのパイク歩兵は、いつでも活性化の開始時にこれをする能力を持っています。disordered ではなく、敵ユニットにも隣接していないスコットランドのパイク歩兵は、”schiltron”に入ると宣言し、”schiltron”マーカーを上に乗せます。

シルトロンに入っているパイク兵 (Pike in schiltron):

・移動も攻撃もできない(しかし、下の、Axe 歩兵のメカニクスを見てください)
・もし、他のシルトロンに入っているユニット(パイク)と隣接していたら、彼らの側面ヘクスサイドは正面として扱います。
しかし、後面ヘクスサイドから攻撃されたら、全てのダイス修正が適用されます。
・騎乗ユニットは Schiltron に入っているユニットに突撃できません;彼らは通常のショック攻撃ができます、しかしそうするためには不本意な突撃 (Charge Reluctance) のダイスチェックを通過しなくてはなりません。
Scots Schiltrons のチャートを使ってください。
・disordered ユニットは Schiltron 陣形になれません。しかしながら、Schiltron であるユニットが Disordered になっても Schiltron のまま残ります。
・Schiltron であるユニットは全ての退却 (retreat) の結果を無視します。

Schiltron のパイク兵が、活性化の開始時に敵ユニットに隣接していなかったら、ステータス (Schiltron) を取り除きます。そうすることによって disordered になるかもしれないし、印刷された移動力を取り戻します。

AXE UNITS

スタックルールの興味深い例外として、1 つの Axe 歩兵は schiltron のスコットランド歩兵と(の下に)スタックできます。
・Axe ユニットは schiltron にいるわけではなく、戦闘力や隣接の修正を得られません。その上にいるパイクの不利な結果を被ります。
・Axe ユニットはコマンドが活性化された際にいつでもそのヘクスから移動できます、それは強襲と攻撃を意味します!

Axe ユニットは pike ユニットを通り抜けられません。

SCOTS HOBILARS

Scots は 2 ユニットの軽騎兵 (ゲームでは hobilar) を持っています、それらは会戦の間、独立して戦いました。
・下馬しているとき、彼らは Dismounted MAA として扱われます。これらは射撃能力を持っていません。
・Hobilar の指揮官はいません。両方の Hobilar は活性化値’5’を持つ

と見なされて、両方一緒に活性化します。指揮範囲は適用しません。

ENGLISH DISORDER

イングランド軍の歩兵ユニットの事実上すべては、ほとんど混乱の状態にありました。以下の2つの方法の1つを選びます。

競争ゲーム (Competitive game) :

標準の回復ルールを disordered ユニットの適用します。

ヒストリカルゲーム (Historical game) :

Disordered のイングランドユニットは、歩兵指揮官(下述の)の指揮範囲内にいるとき回復しかできません。

ENGLISH COMMANDS

イングランドの騎乗 MAA は2人の指揮官によって指揮されます: Gloucester と Hereford。両者は全ての騎兵を指揮できます(指揮範囲内)。これは、Hereford(と指揮範囲内の全ての騎兵)の活性化に続いてすぐに Gloucester(と指揮範囲内の全ての騎兵)が活性化できることを意味します。しかしながら、Gloucester の活性化で Hereford の移動/使用は許されません、逆も同じです。

イングランド歩兵の具体的な指揮官はいません。3人の指揮官がある歩兵ユニットを指揮できます(パイク兵か弓兵): King Edward, Clifford, Beaumont。それらの誰かが活性化するとき、指揮範囲内のパイク兵と弓兵が活性化されます。逆に言えば、指揮範囲外のユニットは何もすることができないの意を意味しています。

しかしながら、イングランドプレイヤーは Free 活性化(ダイスを必要としない活性化)を、その瞬間に指揮官の指揮範囲外の全ての歩兵ユニットの活性化のために選択することができます。そのように活性化したユニットは移動できるだけで、敵ユニットに隣接するようには移動できません。彼らは射撃もショック戦闘も回復もできません。

デザインノート:

イングランド”歩兵”指揮官のレーティングは、プレイバランスの目的のためのものです。もしよりヒストリカルな展開を望むのであれば、Clifford と Beaumont の活性化値と指揮範囲を1つ下げてください。

THE ENGLISH CAMP

イングランドのキャンプにボックスがあります(マップの下/南)。そこからいくつかのユニットが開始します。これらは指揮範囲外のユニットとみなされて、そのルール下で活性化します。彼らはヘクス 6008 を通ってゲームに入ります、個々のユニットは前のユニットの分の移動コストを支払います(地形コストに加えて)。

FLIGHT LEVELS

軍旗で Flight Level ポイントは与えられません。

- ・イングランドの Flight Level 40
- ・スコットランドの Flight Level 30

GRECY

France, 26 August 1346

INITIAL DEPLOYMENTS

English Army

指揮官:

King Edward III
Edward, Prince of Wales
Earls of Arundel
Northampton
Godfrey de Harcourt

軍旗:

King Edward の軍旗を全てのユニットが使用します。
初期配置のときに、Edward の3ヘクス以内に置きます。

向き:

全てのユニットの向きはプレイヤーの任意です。

Deployment:

- ・右ウイング: 9LB(#1-7、17-18)、3PK(#8-10): 5410、5309、5209、5108、5008、4908、4809、4709、4610-13; Godfrey de Harcourt を、1つのLBの指揮範囲内に配置
- ・左ウイング: 9LB、3PK(#5-7): 4513-17、4618-22、4722、4823; Earl of Arundel を、1つのLBの指揮範囲内に配置
- ・右ウイング Dismounted MAA(5): 4910-14; Edward, Prince of Wales を、これらのうちの任意のヘクスに配置
- Note: 明るい赤色ストライプの Edward Prince of Wales コマンドを使用します。ゴールドのものではありません。
- ・左ウイング Dismounted MAA(5、#2-6): (4917-21); Earl of Northampton を、これらのうちの任意のヘクスに配置
- ・予備: 3LB、2PK(#8-9)、3DM(#1-3): 5213~5119の道路ヘクスに配置; King Edward III を、これらのうちの任意のヘクスに配置
- ・Bombard (2): 5510、4613
- ・Hobilar (OB) (2): Wagon Lager の外側で隣接した任意のヘクスに置く。これらは King Edward のコマンドで、騎乗して開始する。

Flench Army

指揮官:

King Philip VI
John of Luxembourg, King of Bohemia
Charles, Comte d'Alencon
Carlo Grimaldi
Ottone Doria

軍旗:

King Philip, John Luxembourg, Genoa, Alencon の軍旗がある。
コマンドが活性化するか、援軍として登場したときに、任意の場所に置く。

向き:

プレイヤーの任意の向きにする。

Deployment:

- ・全てのジェノバ人 CB(23): 4105-13、4005-13、3905-09; Grimaldi と Doria は自分のコマンドのどれかのCBとスタックさせます。
 - ・Alencon のコマンド。MM(12): 3708-14、3610-14。Alencon は自分のコマンドのどれかのユニットとスタックさせます。
- 残りのユニットは増援として進入します; 下記を参照。

WHO GOES FIRST?

Historical:

フランス軍がゲームを開始する、どちらかの Crossbow コマンドを活性化します。

Free Choice:

フランス軍が始めて、任意のコマンドを活性化します。

FRENCH REINFORCEMENTS

フランス軍は追加の2つのMAA軍団をもっています。また、John のコマンドは King Philip のコマンドよりも先に投入しなければならない。

- ・John of Luxembourg のコマンド

これらはヘクス 3604 と 3610 の間から侵入する。フランスプレイヤーのゲームの最初の活性化で進入させることはできない。

- ・King Philip のコマンド

これらは 3609 か 3616 の道路から進入する。以下の条件が整うまでは進入できない。

1. John のコマンドの進入が完了した。

2. フランスプレイヤーがダイスを振り偶数の目がでた。

もし奇数なら、他のどのコマンドでも、ダイスロール無しで活性化できる。

TERRAIN

Clear: [選択ルール]

会戦の直前の雨でひどく重くなっている(Crossbows のルールを参照)、非常にどろどろで横断することが難しかった。従って、全ての Level 1 の平地ヘクスに入るために 2MP のコストとなり、フランス軍に明らかに不利です。

デザインノート:

もう少しゲームをバランスさせたいければ、このルールを無視してください。

Potholes:

これはイングランド軍の、戦線の前面に掘られた小さな窪みです。これらの穴は入ってくる騎兵ユニットには厳しく見えて、多くの騎兵がつまづく原因となり、落馬して、馬を失いました。従って、騎乗 MAA がこのヘクス(pothole)に侵入したら、ダイスロールを行わなければなりません:

- ・もしダイスロールが 0-2 なら、unhorsed になります。騎兵ユニットを Unhorsed MAA ユニットに置き換えてください(それらは全部同じです)、そしてそのターンの移動を終了します。この活性化でショック戦闘は行えず、再騎乗も出来ません。
- ・もしダイスロールが 3-9 なら、ユニットは騎兵のまま残りますが、追加の 1MP を使います。それ以外に影響はありません。

Roads:

道路は雨の影響を比較的に受けませんでした。もし敵ユニットに隣接するように移動するのでなければ、道路移動のコストを使用することができません。

ジェノバ人クロスボウ部隊(THE GENOESE CROSSBOWMEN) [選択ルール]

できる限り多くの歴史のプレーヤーを望んでいるプレーヤーは、以下のルールを使ってください。そうではなく、これ以上フランスが不利になることを望まないのであれば、これらを無視できます。

Rain:

ほとんど(全てではない)の資料が降雨がロングボウ射手よりはるかに多くクロスボウ射手に悪影響を与えたと言います。後者(ロングボウ部隊)は、湿度を予測し、それらの弓の弦を外しました、ジェノバ人は行軍中でそのようにしなかったようです。このネガティブな効果を反映するために、2(-2)を全てのクロスボウの射撃からマイナスします。

Shields:

クロスボウ部隊により使われたシールドは、後方の荷駄列車にあって使用できませんでした。クロスボウ部隊を射撃する時には、ロングボウは 1(+1)をそれらの射撃ダイスロールに加算します。

BOMBARDS

個々の大砲ユニットは、1 回の活性化につき 1 回のみ、ゲーム中に 2 回のみ射撃できます。しかし、大砲はいつでも、フランスの活性化の途中でさえ、射撃できます。”Bombard Fired”マーカーを使ってそれが 1 回射撃したことを示してください; 2 回目の射撃の後に除去してください。

大砲は射撃ユニットのように前面ヘクスから射撃します。ダイスを振って Bombard Fire Table を参照してください。大砲から目標までのヘクス数を DR から引いてください。大砲には他の DRM はありません。従って、隣接したユニットには DRM は全く無く、目標ユニットが 3 ヘクス離れていたなら(2 つの間が 2 ヘクスなら)、-2DRM となります。大砲は crossbow と同じように LOS を判定します。

大砲は移動できません。1 つの友軍歩兵ユニットとスタックすることが出来ます。敵の射撃の影響を受けません。しかしながら、単独でヘクスにいて敵ユニットが隣接ヘクスへ移動してくるか、スタックしているユニットがショック戦闘の結果によっていかなる理由でもそのヘクスを離れることになったら、大砲は破壊されます。

攻撃的騎士道精神(CHIVALRY AND AGGRESSION) [選択ルール]

3 人のフランス軍 MAA 指揮官が活性化されたときに、指揮官がイングランド戦闘ユニットの 4 ヘクス以内にいたら、そのコマンドの全ての MAA は(それらの条件を問わず)、敵に突撃を試みなければならない。彼らは可能な限り直線的に、たとえその経路上にジェノバ人 CB ユニットの通過することになっても、そうしなければならない(CB がどうなるかは 8.0 を参照)。MAA は、最もアクセス可能な敵ユニットに突撃するためにどうしても必要でない限り方向を変えることはできません。

フランス軍 MAA ユニットが CB ユニットのいるヘクスを通過したとき、その CB ユニットは即座に Disordered になります。もし既に Disordered なら除去されます。

THE ENGLISH WAGON TRAIN

マップの西端のヘクスに(クレシーの森の近く)、Edward の携帯装備と全ての MAA の馬を含む大きなワゴンを差し向けています。

ワゴンは数百の hobilar によって守られています、その軽騎兵は通常は弓兵の防御のために側面に配置されて使われていました。Hobilar は King Edward III のコマンド配下で、彼によって活性化されるが、Edward からの距離を問わず、彼らはいつも全ての目的において指揮下にあると考えます。

どのような活性化の終わりにでも、何らかのフランス軍の戦闘ユニットが lager の中にいれば、イングランド軍は 1 Flight Point を受けます。

NOTES ON ENGLISH DEPLOYMENT

イングランド軍の配置は、歴史家の説明のように、情報提供者の数と同じくらい大きく変わります。

資料を読むことが好きな人のために、我々は David Nicolle により説明されるような配置を使うことを提案します。それは、ロングボウ兵とパイク兵を一行にして混ぜて、MAA (DM) を多少後方に配置します。

他の資料では、MAA は前線の 2 つのラインの中央にいたとしていて、パイク兵がその両脇にいて、弓兵は側面にあった、としています。

上記の資料では、hobilar は、防御のための役割を割り当てられず、馬を下りて(dismounted)、パイク兵と混ぜていたとしています。

もしこのような実験を望むならば、気軽に上記のようにしてください。

FLIGHT LEVELS

軍旗と大砲によって、Flight Level ポイントは与えられません。

- ・イングランドの Flight Level 40
- ・フランスの Flight Level 50

POITIERS

France, September 19, 1356

INITIAL DEPLOYMENTS

English Army

指揮官:

Edward, Prince of Wales
Earls of Warwick
Salisbury
Captal de Buch

軍旗:

Prince Edward の軍旗を全ユニットが使用します、3012 に置く[d]。

向き:

ゲーム開始時の向きは、プレイヤーの任意で決めます。

Deployment:

- Longbow (8):
Salisbury のコマンド(#2-5)を 2511、2512、2514、2611
Warwick のコマンド(#13-16)を 2517、2518、2519、2520
- Dismounted MAA (9):
2515、2516、2617、2619(Warwick #2-5)、Warwick を 2617
2513、2613、2615(Salisbury #2-4)、Salisbury を 2613
2814、2817(Edward #3-4)
- 騎乗 MAA (2, #1-2) 2815、2816; Edward, Prince of Wales を 2815
- Hobilar (mounted) (2); 2911、2918
- Captal de Buch を 2911
- Wagon (2): 2811、2910

d=この軍旗をイングランド軍の全てのユニットが使用します。

French Deployment

指揮官:

King Jean II
Charles, Duke of Normandy (Dauphin)
The Duke of Orleans
Count Saarbruken

軍旗:

フランス軍は 4 つの軍団毎に軍旗を持っています: Saarbruken's, The Dauphin's, The Duke of Orleans', and King Jean's
フランス軍の軍旗は、イングランド軍の初期配置ヘクスから 5 ヘクス以内には置けませんが、それを除いたフランスプレイヤーの望む場所に置きます。
Clemont と Audreheim は第 1 軍団 (Saarbruken) の軍旗を使用します。もし軍旗が無かったならば、離脱 (Retire) となったユニットは代わりに除去されます。

向き:

ゲーム開始時の向きは、プレイヤーの任意で決めます。

Deployment:

- 前衛:
Clermont (2114)、Audreheim (2115) 騎乗 MAA
- 第 1 軍団:
4 German MM (#4-7) を 1713-16、5 Genoese CB (#1-5) を 1711-12、1717-19
Saarbruken を任意のヘクス
- 第 2 軍団:
9DM [b] (1311-19)
Charles, Duke of Normandy (the Dauphin) を任意のヘクス
- 第 3 軍団:
9DM (1012-20)
Duke of Orleans を任意のヘクス

WHO GOES FIRST?

Historical:

フランス軍がゲームを開始して、Clermont と Audreheim の騎乗 MAA を活性化し、彼らを突撃させます。

自由選択:

フランス軍がゲームを開始して、自由に活性化を選びます。

FRENCH REINFORCEMENTS

King Jean II 指揮の 12 の dismounted MAA を持つ最大の第 4 軍団は、第 1 軍団とほとんど連絡が途絶えていて、後方にいました。この軍団は、いつでもフランスプレイヤーの望むときに(ダイスロールもしくはダイスロール無しで) Jean を活性化して投入されます。ユニットはヘクス 1008-20 から進入します。

TERRAIN

生垣ヘクスサイド(The Hedge):

侵入しづらかった低木の列は、会戦の始めの時間に、恐るべき障壁であることを証明しました。それは、会戦の後半では伝えられていません、ユニットは最終的にはそれらを倒して乗り越えたようです。従って、ルールは、一度ユニットが生垣 (Hedge) を越えたら、その生垣 (Hedge) はもう障壁ではなくなります。その目的のためのカウンターをヘクスサイドに沿って置いてください。2414 と 2513 の間は生垣ヘクスサイドではありません。

THE DUKE OF ORLEAN'S BATTLE [選択ルール]

若くて経験がない、Dule of Orleans は、彼の前面の 2 つの軍が後ろへ逃げるのを見て、彼の軍に退却を命じました。できる限り多くの歴史のプレーヤーを得ることを望むプレイヤーは、以下のルールを使うべきです。

フランス軍プレイヤーがオルレアンを活性化するために(ダイスチェックの有／無し共に)、彼の指揮棒が向きを変えていないかチェックします。フランス軍の Flight Points とダイスロールを合計します。もし合計が 25 以上なら、オルレアン軍団の全てのユニットは即時にゲームから除去されます。それらが逃げることによって Flight レベルはカウントしません。

CLERMONT AND AUDREHEIM

2 つの騎乗 MAA, Clermont と Audreheim ユニットのひとつの(分離した)コマンドと見なされます。指揮官はいなく、それ自身によって、2 つは常に指揮下にあります。

CAPTAL de BUCH

このガスコーニュ人「指揮官」は、主要な指揮官ではあるが、この会戦の歴史ではこのポジションであったから、このように表されています。Captal は小さなグループの指揮を取り、会戦の後半で、イングランド軍の右の丘の回りを回って、そして、Jean 軍の側面を攻撃し、彼らをフィールドから追い出し、戦いを決めました。

イングランド軍プレイヤーは、Captal de Buch を、どのような目的においても、彼の指揮範囲内(に限って)のあらゆるユニットの指揮官とすることができます。

攻撃的騎士道精神(CHIVALRY AND AGGRESSION) [選択ルール]

13~14 世紀の戦いのいくつかでのフランスの失敗の原因のうちの 1 つが、それらの騎士的な名譽の感覚の結実である騎乗 MAA「騎士」の傾向でした。彼らは自然に攻撃傾向で、そしてイングランドよりも相対的に計画能力に劣り、完全に前方に突撃します。それは、イングランドの武器と、当時の戦術思考によって優秀な防御能力を与えられ、通常は惨事となります。

最小のルールでもっとも歴史リカルな展開を望むプレイヤーのために、我々は以下のルールを使用することを提案します。フランスの騎士たちが、それらを無視して、どのくらい盲目的で攻撃的で、何が起ったかを見たいなら。

騎乗 MAA を持つフランス軍コマンドが活性化されるとき、指揮官の 4 ヘクス以内にイングランド軍の戦闘ユニットがいたら、全ての騎乗 MAA (それらの状態を問わず) は、敵に突撃を行わなければならない。彼らは可能な限り直線的に突撃しなければならない、これは経路上のジェノバ人の CB ユニットの通過 (moving through) することを意味しています (通過したときのルールは、8.0 参照)。彼らは、接触可能な敵ユニットに隣接するためにどうしても必要ではない限り、方向転換は出来ません。

フランス軍の騎乗 MAA ユニットの CB ユニットのヘクスを通過 (moving through) するとき、CB は即座に Disordered になります。もし既に Disordered であれば、除去されます。

FRENCH MEN-AT-ARMS

フランス軍の騎乗 MAA は (Clermont と Audreheim を除いて)、プレイヤーが望むならば、下馬して戦います。カウンターは両方の状態のものが提供されています。

Shield Wall:

フランス軍の dismounted MAA は Shield Wall を使用できません。

CROSSBOWMEN

クロスボウは回復できません。従って、離脱 (Retired) の結果は除去として扱ってください。

THE ENGLISH WAGON TRAIN

Wagon は Prince Edward のコマンドの一部とを考えます。しかし、もし活性化で wagon を移動させたら、他の戦闘ユニットは移動できません。

もしフランス軍の戦闘ユニットが wagon に隣接して移動を終えたなら、ただし溝ヘクスサイド越しではなく、イングランド軍戦闘ユニットと隣接していなければ、Wagon は除去されます。

FLIGHT LEVELS

それぞれの wagon の除去はイングランド軍 Flight Point に 2 ポイントを加えます。

軍旗で Flight Level ポイントは与えられません。

・イングランドの Flight Level 30

・フランスの Flight Level 45

Clarifications

Clermont と Audreheim (Sarrbrucken コマンドの前面の 2 つのフランス軍騎乗 MAA) は、(訳注: 会戦の最初の) 活性化したときに、イングランド軍の戦線に突撃しなければならない。

攻撃的騎士道精神ルール (CHIVALRY AND AGGRESSION) は、この 2 つには適用されません。

活性化値は、Saarbrucken の値 (訳注: 3) を使用してください。(from BGG Forums by RHB)

NAJERA

Castile (Spain); 3 April 1367

INITIAL DEPLOYMENTS

The Army of Henry the Bastard of Trastamora, King of Castile

指揮官:

King Henry (訳注) "KING"

Bertrand de Guesclin

Don Tello

Alfonso Count of Denia

Gomez Carrillo

軍旗:

Kingdom of Castile の軍旗。

Najera の任意のヘクスに置いてください。

(訳注) Henry によって活性化される。

向き:

全てのユニットは Northeast を向いて開始する (マップの下の RH corner の方向)

(訳注) 右下の向きのことと思われます。

Deployment:

・前衛:

3 French Routier DM; 1 Castilian MM: De Guesclin 2513、2314、2115、1916

2 CB: 2613、1817

2 Slinger: 2217、2416

Note: 3 つの騎乗タイプの French Router ユニットの用意しています、プレイヤーが望むなら使用してください。

・第 2 ライン、左ウイング:

4 Castilian MM、8 Genitor、Don Tello: 2809–10、2708–10、2609–11、2509–11、2410

2 CB: 2909、2412

・第 2 ライン、中央ウイング:

4 Castilian MM、8 Genitor、King Henry: 2212、2110–12、2011–13、1911–13、1812–13

2 CB: 2311、1814

・第 2 ライン、右ウイング:

4 Castilian MM、8 Genitor、Alfonso, Count of Denia: 1715、1614–16、1514–16、1415–17、1315–16

2 CB: 1815、1317

・後衛:

30PK、6CB; Gomez Carrillo: 直線上に 1312–2407、1212–2306、1211–2305

The Army of Edward, Prince of Wales

指揮官:

Edward, Prince of Wales

John Chandos

The Captal de Buch

Thomas Percy

James, King of Majorca

軍旗:

軍旗は Cross of St. George です。第 1 集団 (第 2 列) が進入したときにマップ上に置きます。イングランドの増援軍が侵入するヘクスの任意の位置に置きます。軍旗が置かれる前にイングランド軍ユニットが離脱 (Retire) の結果を受けたら、代わりに除去されます。

Deployment:

マップにユニットが無い状態で開始します。

Reinforcements for the Army of Prince Edward

イングランド軍の 3 個集団が以下のヘクスから進入する。

前衛 (The English Vanguard):

・6 English DM、4LB、Sir John Chandos

この前衛は 2 列で進入する: 前線は 3DM を含み側面にそれぞれ 2LB を持つ。2 列目は 3DM で構成される。

第 1 集団 (The First Wave)

3 個師団のイングランド軍の第 2 線の構成:

・右翼 (RW): 5 Gascon DM、4LB、Captal de Buch

・中翼 (C): 5DM [c]; 4LB; Prince Edward

・左翼 (LW): 5DM [d]、4LB (#1–4)、Thomas Percy

第 1 集団が投入されるとき、それぞれの師団は他の師団に対して (LW–C–RW) の位置関係で進入しなければならない。

第 2 集団 (The Second Wave)

・軍の後衛: 5MM (#2–6); 2LB、2CB; James, King of Majorca

全てのユニットはマップの北東端の 3404 から 3413 (を含む) 間のヘクス列から進入します。進入の MP コストは、その集団で既にユニットがそのヘクスから進入している毎に +1 を加えたものとなります。

Historical Activation:

イングランド軍は、継続奪取を含む、基本ルールの基で活性化して進入します。進入の目的において、第 1 集団は Prince Edward の活性化値を使用して 3 個師団全てを投入します。

Balanced Play Activation:

それぞれの集団はフリー活性 (ダイスロールを必要としない) で進入します。その後は、それぞれの集団のユニットは通常ルールに従って活性化します。

WHO GOES FIRST?

イングランド軍がゲームを開始します。前衛を活性化して、それから自動的にプレイは Castilians にパスします、この時点から通常の活性化ルールに引き継がれます。

TERRAIN

戦場は樹木が無くなだらかでした。唯一の主要な地形はナヘリリヤ川 (Najarilla River) です。この川は軍隊には渡ることができません (橋を除いて)。しかし、下記の "RETIRE AND RETREAT" ルールにおいて、それはカスティーリヤ軍の破壊への主要なインパクトとなります。

GENITORS

スペインの軽騎兵 (genitor) は、14 世紀の西ヨーロッパの戦闘に本当は適していませんでした。ジャベリン武装の彼らはいくつかの普通とは異なる機能と欠点を持っています。

Fire:

Genitor は、9.0 の記述のように、移動の一部として射撃します。そうするとき、彼らは敵 ZOC での停止を無視することができます。追加の 1MP で 1 箇所 (ZOC) を通過できます。この能力は、彼らが移動の途中に射撃する場合のみに有効です。

genitor が、わずか 2 つのジャベリンしか持っていなかったの (彼らは必殺の精度でそれを使用した)、彼らは 1 回のみ射撃をして、その後には彼らは射撃切れになります (ユニットの上に Out of Missiles マーカーを置く)。Genitor は再度の活性化のときに、敵ユニットから最低 3 ヘクス離れていて、その活性化で移動しなければ、再軍備 (Out of Missiles マーカーを取り除く) できます。

Shock:

Genitor は突撃できません。ショック戦闘はできます、通常のルールに従って、しかしショック戦闘を目的としての敵ユニットに隣接する移動は、Charge Reluctance のダイスロールに成功した場合のみ行えます。

敵ユニットに隣接するヘクスに入る前にダイスチェックを行います:

- ・もし DR が 0-2 なら、隣接に成功しショック攻撃を行います。
- ・もし DR が 3-9 なら、目標の敵ユニットに隣接移動できず、ダイスロールした場所のヘクスでストップします。

Genitor は同じ活性化内で射撃とショック攻撃の両方は行えません、そして射撃を装備していない genitor はショック攻撃を行えません。その上、もしこの状態でショック攻撃を受けた場合、攻撃側は +2 DRM を得ます。

Genitor は ZOC を及ぼしません。

MOUNTED OR DISMOUNTED?

イギリスプレイヤーは選択できます。彼の予備がゲームに騎乗して投入されるときに、もし望むならば、これらのユニット (いくつかではなく、一度に全てを) を dismount にします。これは 1 回の全ての活性化を使って、移動できません。単に、dismounted ユニートを、騎乗ユニットと交換してください。いったん dismount したら、再び騎乗できません。

SHIELD WALL

カスティーリヤ軍パイク兵は Shield Wall を使用できません。

CASTILIAN RETIRE AND RETREAT

Retired から回復する場所である Castilian 軍の軍旗は、Najera 村にあります。これは、そこにたどり着くために、あらゆるユニットは Najera 川を越えていく必要があることを意味します。

あらゆる Retire の結果を受けている Castilian 軍ユニット (イングランド軍ではない) は、Castilian 軍の軍旗に離脱する。

あらゆる Retire の結果を受けている Castilian 軍ユニット (イングランド軍に包囲されていない) は、(どちらの軍の) 戦闘ユニットにも占められていなく、連続していて、敵 ZOC ではないヘクスをたどって、長さは関係なく、橋を越えて Castilian 軍の軍旗に離脱する。もし、そうできなければ代わりに除去される。

ALTERNATE DEPLOYMENTS

プレイをバランスするために、また背景の変化のために、プレイヤー

は 2 つの選択初期配置 (両方ともカスティーリヤ軍を助ける) のうちの 1 つを使って会戦をゲームできます。

English Road Enry:

イングランド軍は、Navarette の方角の道路から行軍してきます。このケースでは、以下のイギリス軍初期配置を使います (カスティーリヤ軍は同じです)。個々のコマンドのユニットについては、標準の初期配置を参照してください。

- ・前衛:
ヘクス 2321~3221 の、xx21 ヘクスに配置
- ・第2ライン、左ウイング:
ヘクス 2024~2424 の、xx24 ヘクスに配置
ヘクス 2125~2425 の、xx25 ヘクスに配置
- ・第2ライン、中央ウイング:
ヘクス 2624~3024 の、xx24 ヘクスに配置
ヘクス 2625~2925 の、xx25 ヘクスに配置
- ・第2ライン、右ウイング:
ヘクス 3224~3624 の、xx24 ヘクスに配置
ヘクス 3225~3525 の、xx25 ヘクスに配置
(訳注) 指定のヘクスは存在しないためエラーだと思われます。
- ・後衛:
ヘクス 2327~3127 の、マップ東南の端のヘクスに配置

Castilian Facing Wheel

イギリス軍は標準ルールの配置 / 進入です。
カスティーリヤ軍は、以下の境界内で、プレイヤーが望むように配置できます:

- ・全てのユニットは Najarilla River の南に配置します
- ・27xx の列よりも北 / 北東にユニットを配置できません (27xx 列には配置できます)
- ・xx18 の列よりも大きいヘクス (xx19、xx20 など) にユニットを配置できません

カスティーリヤ軍はヒストリカル配置から戦列を変更できますが、全てのコマンドは同じです。

FLIGHT LEVELS

Singer は不利な戦闘結果を受けた場合に自動的に除去されます、しかし彼らが除去されても 1 Flight point のみを被ります。

- ・イングランドの Flight Level 45
- ・カスティーリヤの Flight Level 60

[妙訳作成]べいば
2010.05.16 : ver1.0