

# マスケット&パイク戦闘シリーズ プレイヤー補助カード

## 命令および活性化表類

### 命令制限表 (5.6項)

命令	移動	アクション		
		射撃	整列	回復
襲撃	全移動力 <sup>1</sup>	可能	不可	不可
待機	全移動力 <sup>2</sup>	可能 <sup>4</sup>	リーダーと	不可
防御	1ヘクス <sup>2</sup>	可能 <sup>4</sup>	可能	リーダーと
回復	全移動力 <sup>3</sup>	可能 <sup>4</sup>	可能	可能

- 1 未だ交戦していない最も近い敵ユニットに最低限1ヘクス接近する形で終了しなければならない。  
(例外：軽歩兵(LI)は敵重装歩兵(HI)の前面に隣接するような移動をする必要は無い。) ユニットのパスすること、後退射撃を使用すること、および対応移動で後退移動を行うことができない。
- 2 敵ユニットの隣に移動できない。
- 3 敵ユニットに接近する移動ができない。
- 4 前進射撃は不可——斉射撃、散兵射撃および後退射撃は可。
- リーダーと＝リーダーと一緒にスタックまたは隣接している場合のみアクション可能(5.6項および13.3項、参照)。

### 命令変更表 (5.7項)

現行命令	襲撃	希望する命令		
		待機	防御	回復
襲撃	—	0-3	0-2	0-5
待機	0-5	—	0-5	0-6
防御	0-3	0-5	—	0-4
回復	0-1	0-4	0-3	—

#### サイの目修正:

- ? ウィング司令官の指揮値+隣接またはウィング司令官とスタックしているならば軍司令官の指揮値。
- +1 敵ユニット(士気崩壊していない)に隣接するウィング指揮官
- 1 襲撃命令に変更する騎兵ウィング
- +1 防御命令に変更する騎兵ウィング
- 2 ウィングのユニットの半分より多くが士気動揺、士気崩壊または除去されている時に回復命令に変更する場合。

### 手番継続および手番奪取表 (4.3項、4.4項)

現行命令	手番継続	手番奪取
襲撃	0-3	0-4
待機	0-2	0-3
防御	0-1	0-2
回復	不可	不可

#-# 成功に必要なサイの目の範囲、不可=許可されない

#### サイの目修正:

- ? ウィング指揮官の指揮値+隣接またはウィング指揮官とスタックしているならば軍司令官の指揮値。
- +1 敵ユニット(士気崩壊していない)に隣接するウィング司令官
- 1 騎兵ウィング
- +1 NGBG: landskronaの時、全てのサイの目に手番継続のみに適用可能:
- +1 2回目の試み
- 手番奪取のみに適用可能:
- +1 ウィング指揮官に継続不可マークが置かれている場合

### リーダー負傷表 (5.3項)

サイの目	結果
0-8	影響無し
9	リーダーはプレイから取り除かれる

### リーダー補充表 (5.3.3項)

サイの目	結果
0	元のリーダーを直ちに復帰させる
1	補充リーダーを使用するが、元のリーダーは次のターンの終了時に復帰する
2-9	リーダーは除去または復帰しない(地図外)。補充指揮官を使用する。

## マスケット&パイク 図表類

### 地形効果表 (TEC) 全てのMPコストと戦闘修正是累積する。

ヘクスの地形	進入のためのMP消費			視認線の妨害	戦闘への影響	
	重装歩兵	騎兵	軽歩兵		射撃	近接戦闘
平地または耕作地	1	1	1	—	0	0
森	2*	4*	3	妨害する	-1/+1 §	-1
湿地	1*	2*	2	—	0	+1
雑木林、葡萄畑、又は庭園	2*	3*	2	—	0	+1
生垣で縁取られた道路	2*	3*	2	妨害する	-1	-1
河川または池	NA	NA	NA	—	0	NA
湿地の伴った小河川	2*#	4*	3	—	0	+2
小河川	2*	3*	2	—	0	+1
村	2*	4*	2	妨害する	-2	-2
橋	2*	2*	1	—	+2	-2
城	2*	4*	2	妨害する	NA	NA
ヘクス内の荷駄馬車	OT	OT	OT	妨害する	-1	-1
城館	2*#	NA	2	妨害する	-2	-2
ULB: Alerheim Gully	1	2	1	—	-1	-1
ULB: Alerheim Schloss	NA	NA	NA	妨害する	NA	NA
道路および小道	砲兵に特定のヘクスサイドの通過を可能にする以外、プレイには影響を与えない					
<b>ヘクスサイド地形</b>						
小河川ヘクスサイド †	+1*	+1*	+1	—	0	-1
生垣ヘクスサイド	+1*	+1*	+1	妨害する	-1	-1
上り急斜面	+1*	+1*	+1	妨害する	0	-1
下り急斜面	+1*	+1*	+1	妨害する	-1@	0
塹壕	+1*	+1*	+1	—	-1	-1
河川または池	NA	NA	NA	—	0	0
湿地の伴った小河川	+2*#	+2*	+2	—	0	-2
端	+1*	+1*	+0	—	0	+2
ULB: Freiburg 堡壘	+1*	+1*	+1	—	-2	-2
ULB: Freiburg 星型要塞	+1*	+1*	+1	—	-3	-3
ULB: Freiburg 逆茂木	+1*	NA	+1	—	-1	-1
ULB: Mergentheim 構築物	+1	+1	+1	—	0	0

\* = 隊列打撃 NA = 禁止

OT = ヘクス内の他の地形

@ マスケット射撃表のみに適用

§ 非-砲兵/砲兵射撃に対する修正

# 砲兵ユニットおよび連隊砲のある

重装歩兵は、ヘクスまたはヘクスサイドに道路が含まれていないかぎり、これらのヘクスに入るまたはこれらのヘクスサイドを通ることができない

以下はプレイに影響を与えない:

TACW: エッジヒル: 小河川;

マーストンムア: 溝。

NBGB: 全て: 散在樹木、

小建造物、および風車;

Halmstad: Olofstorp農家;

Warkow: 枯れた小河川。

緩斜面: 緩斜面ヘクスサイドは水兵射撃(10.8.3項)のみに影響し、同じ活性化中に2番目の緩斜面ヘクスサイドをユニットが通過した時のみにユニットに隊列打撃を生じさせる。緩斜面ヘクスサイドを通過するためにはMP消費は無く、そのようなヘクスサイドは視認線を妨害しない。

### インターセプト表(9.3項)(騎兵ユニットのみ)

現行命令 インターセプトに必要なサイの目

襲撃	0-5
待機	0-4
防御	0-3
回復	NA

#### サイの目修正:

-1 本来の士気が8

+1 本来の士気が6

? 騎兵ユニットとスタックしている場合、軍司令官および/またはウィング指揮官の指揮値

+1 NBGB: Halmstadでのインターセプト

### 移動に対する隊列影響表(6.3項)

隊列状態	影響
正常隊列	完全移動力
隊列動揺	移動力半分
隊列崩壊	移動不可
士気崩壊(隊列消滅)	移動不可
ハリネズミ陣	移動不可
散開隊形	完全移動力、隊列打撃無し
縦隊	移動力+2、隊列打撃無し

# 射撃表

## 重装歩兵マスケット射撃表 (10.0項)

サイ の目	重装歩兵			連隊砲付 重装歩兵		
	前面	側面	背面	前面	側面	背面
≤0	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ
1	1	外れ	1	1	外れ	外れ
2	1	外れ	1	1	外れ	1
3	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1 + FH	1	1 + FH
5	1	1	1	1 + FH	1	1 + FH
6	1	1	2	2 + FH	1	2 + FH
7	2	1	2	2 + FH	1 + FH	2 + FH + MC
8	2	1	2	2 + FH + MC	1 + FH	2 + FH + MC
9+	2	2	2	2 + FH + MC	2 + FH	2 + FH + MC

# = 打撃数および士気チェックの可能性 (10.6.2項)。

MC = 士気チェック。これは10.6.2項(士気レベル)、10.6.3項(一斉射撃)、および10.6.4項(損失限界)に追加され、10.6.5項に説明されている。

FH = 隊列打撃。全ての隊列打撃は、ユニットが既に隊列崩壊であり10.6.6項が適用されるなら、砲兵からとみなす。

### サイの目修正:

全ての修正は、累積する

射撃側が以下の通り:

- 2 隊列動揺又は散開隊形マーカー

- 3 隊列崩壊
- 1 対応射撃 対 移動中の騎兵
- 1 一斉射撃マーカーがあるユニット (10.4項)
- 3 前進射撃 (10.3.2項) または後退射撃 (10.3.4項)
- 1 1ヘクスユニット上の各兵員損失ポイント毎に
- 1 2ヘクスユニット上の各2兵員損失ポイント毎に
- 1 NGBG: Halmstadの全射撃
- 3 NGBG: Landskronaの農民義勇兵

防御側が以下の通り:  
+ 1 ハリネズミ陣形  
+ 1 縦隊

他のサイの目修正に関してはTECも参照のこと

## 軽歩兵および騎兵射撃表

サイ の目	特命マスケット銃兵 および龍騎兵	騎兵 ピストル射撃
≤6	外れ	外れ
7	外れ	1
8	1	1
9+	1	1

# = 打撃数

サイの目修正:

射撃側が以下の通り:

- 1 隊列動揺、又は散開隊形マーカー
- 2 隊列崩壊
- 3 後退射撃
- + 1 火縄銃騎兵
- 1 NGBG: Halmstadにおける全射撃

防御側が以下の通り:

- + 1 ハリネズミ陣形
- + 1 縦隊

他のサイの目修正に関してはTECも参照のこと

特命マスケット銃兵

& 龍騎兵:

+ 1 各SP > 1 毎に

騎兵:

+ 1 各SP > 3 毎に

- 1 各SP < 3 毎に

## 損失限界表 (12.5項)

本来の 士気	本来の戦力					
	2	3-4	5-6	7-9	10-14	15+
≤6	1	1	2	3	4	5
7	1	2	3	4	5	6
8	NA	NA	4	5	6	7

# = ユニットの損失限界

## 砲兵射撃表 (10.8項)

サイ の目	ダブル		ダブル		ダブル	
	3lb	3lb	4-8lb	4-8lb	12lb	12lb
≤3	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ
4	外れ	外れ	外れ	外れ	外れ	FH
5	外れ	外れ	外れ	FH	FH	FH
6	外れ	FH	FH	FH	FH	FH + MC
7	FH	FH	FH	FH + MC	FH	FH + MC
8	FH	FH + MC	FH	FH + MC	FH + MC	FH + MC
9	FH	FH + MC				
10+	FH + MC					

FH = 隊列打撃、MC = 士気チェック

### サイの目修正:

- + 2 目標がハリネズミ陣形または縦隊
- 1 射撃側砲兵ユニットが士気動揺
- +/- 射程修正 (砲兵射程表を参照)

他のサイの目修正に関してはTECも参照のこと

## 砲兵射程表 (10.8.2項)

射程 ハクス数	3lb ファルコン砲	4-8lb セイカー砲	12lb カルバリン砲
1	+ 1	+ 1	+ 1
2-3	0	0	0
4	- 1	0	0
5	- 1	- 1	0
6	- 2	- 1	0
7	- 2	- 1	- 1
8-9	- 3	- 2	- 1
10	NA	- 2	- 2
11-13	NA	- 3	- 2
14	NA	- 3	- 3
15-17	NA	NA	- 3

# = 射程修正

# 近接戦闘表

## 近接戦闘表 (11.0項)

サイ  
の目 結果

- ≤ 0 **攻撃側除去。** 防御側は空いたヘクスに前進できる、騎兵追撃をチェックする。
- 1, 2 **攻撃側士気崩壊。** 攻撃側2ヘクス後退、防御側は空いたヘクスに前進できる、騎兵追撃をチェックする。
- 3 **攻撃側士気動揺。** 攻撃側2ヘクス後退、防御側は空いたヘクスに前進できる。
- 4 **攻撃側士気動揺。** 攻撃側1ヘクス後退、防御側は前進できない。
- 5 **防御側士気動揺。** 防御側1ヘクス後退、攻撃側は前進できない。
- 6 **防御側士気動揺。** 防御側2ヘクス後退、攻撃側は空いたヘクスに前進しなければならない。
- 7, 8 **防御側士気崩壊。** 防御側2ヘクス後退、攻撃側は空いたヘクスに前進しなければならない、騎兵追撃をチェックする。
- ≥ 9 **防御側除去。** 攻撃側は空いたヘクスに前進しなければならない、騎兵追撃をチェックする。

### 近接戦闘サイの目修正:

- +/-1 ウィング指揮官または軍司令官の指揮値 (陣営毎に1人だけしか使用できない; 11.3.2項)。リーダーの負傷をチェックすること。
- +/- 士気差 (11.3.3項)
- +/- 戦力比 (11.3.4項)  
[4:1=+2 2:1=+1 1:2=-1 1:4=-2]
- +/- 近接戦闘マトリクス (11.3.8項)
- 1 防御側騎兵がピストル射撃を1回消費する
- +1 ピストル射撃1回消費する各攻撃側騎兵ユニット毎に
- +1 防御側は攻撃を受ける各側面/背面ヘクス毎に (11.3.2項)

この線から下の修正は、戦闘毎に最大1回だけ適用される。それ以外は、全ての修正は累積されるが、各陣営の最悪の隊形のみにも適用されることを除く。

攻撃側が以下の通り:

- 1 隊列動揺または散開隊形時
- 2 隊列崩壊
- +1 直前に一斉射撃を射撃している
- +1 重装歩兵モーメンタム (11.3.6項)
- +2 騎兵モーメンタム (11.3.6項)  
NGBG: Halmstadでは、代わりに+1を使用。

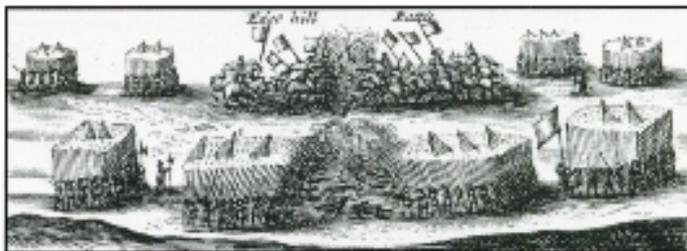
防御側が以下の通り:

- +1 隊列動揺または散開隊形時
- +2 隊列崩壊

防御側に関する他のサイの目修正は、TECも参照のこと。

**重要:** 全ての近接戦闘修正の最終合計の最大値は、+4を超えること、または-4未満になることはできない。

**隊列打撃:** 近接戦闘後に、両陣営は1隊列打撃を被る。ユニットが既に隊列動揺である場合、隊列崩壊になる。既に崩壊またはハリネズミ陣形である場合、それ以上の影響は被らない。



## 近接戦闘マトリクス (11.3.8項)

攻撃側	防御側					
	胸甲騎兵	火繩騎兵	重装歩兵	ハリネズミ陣	槍無HI	
胸甲騎兵	0	+1	-1	+2	-2	+1
火繩騎兵	-1	0	-2	+1	-3	0
重装歩兵	+1	+2	0	+2	-1	+1
軽歩兵*	NA	NA	NA	0	NA	NA
槍無HI	-1	0	-1	+1	-2	0

砲兵は近接戦闘では無視される (11.5項)

\* 11.6項、参照

## 後退不能表 (士気崩壊、11.4.5項)

	除去	抵抗
サイの目	≤ 4	5+

サイの目修正:

- 2 基本士気 ≤ 6
- +1 基本士気 = 8

**注意:** ユニットが抵抗する場合、士気動揺に回復する

## 騎兵追撃表 (11.7.2項)

サイの目	TACW	それ以外	結果
≤ 2	≤ 4		追撃中断
3-5	5-8		追撃と除去 追撃側に隊列崩壊を置くこと
6+	9+		マップ外に追撃および除去

TACW=此ノ呪ワシキ内戦をプレイ時にこの欄を使用  
それ以外=その他全て0 (非イギリス9MPBSゲームをプレイ時にこの欄を使用)

サイの目修正:

- +1 襲撃命令下の騎兵ユニット
- +1 近接戦闘で騎兵モーメンタムが使用される
- 2 TACW: クロムウェルが騎兵とスタックまたは隣接している場合
- ? TACW以外の全て: 近接戦闘に使用される味方リーダーの指揮値修正



ターン記録欄

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11

**命令マーカ配置ボックス**

左翼	中央	右翼	左翼	中央	右翼
□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□
その他1	その他2		その他1	その他2	
□	□		□	□	

**許容移動力表**

	騎兵とリーダー	8
	軽歩兵	6
	重装歩兵	4
	荷駄馬車	2
	移動隊形砲兵	2*
	砲兵	0

\* NGBG では、移動隊形砲兵の MA は 3.

**命令一覧表**

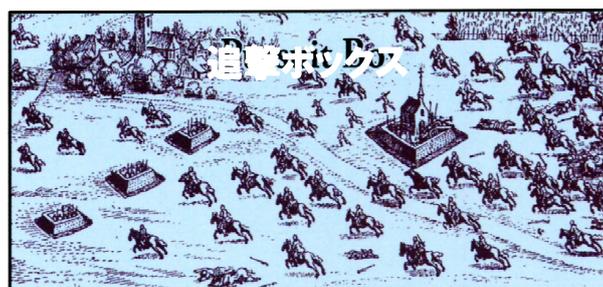
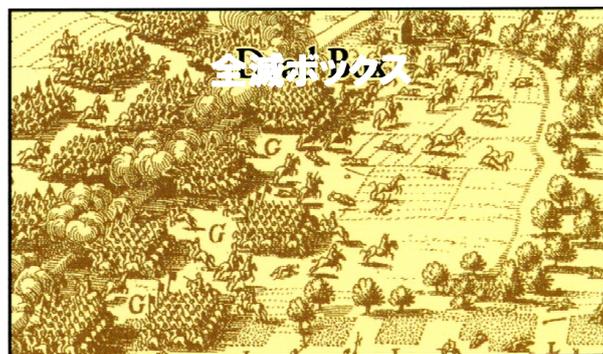
**襲撃:** ユニットは最も近い未交戦状態敵ユニットに最低限1ヘクス接近して活性化を終了しなければならない。整列および回復アクションを実施できない。

**待機:** ユニットは移動できるが、敵ユニットの隣に移動できない。そのウィング司令官は整列アクションを行えるが、回復アクションは行えない。

**防御:** ユニットは最大1ヘクス移動できるが、敵ユニットの隣に移動できない。ユニットは整列アクションを実施でき、そのウィング司令官はそれに対して回復アクションを実施できる。

**回復:** ユニットは移動できるが、敵ユニットとの距離が近くなる状態で移動を終了できない。ユニット整列または回復アクションを実施できる。

**全ての命令共通:** ユニットは、向き変更、射撃戦闘および近接戦闘での交戦を実施でき、そして軍司令官はそれらに対して整列および回復アクションを実施できる。



**対応行動およびインターセプトゾーン一覧**

他の点では資格があるユニットは、以下に従って対応行動を行える：

対応行動の種類	原因となる敵アクション	原因発生場所	距離
砲兵対応射撃	射撃	前面方向	最大射撃距離まで
砲兵対応射撃	全てが原因になる	前面方向	水兵射撃距離まで
非-砲兵対応射撃	全てが原因になる	前面または側面	隣接ヘクス
向き変更	移動	側面または背面	隣接ヘクス
ハリネズミ陣形(任意)	騎兵移動	前面または側面	2ヘクス以内
ハリネズミ陣形(任意)	騎兵移動	背面	隣接ヘクス
退避	移動	全ての方向	2ヘクス以内
インターセプト	移動または前進	インターセプト半径	4ヘクス以内



© 2010 GMT Games LLC  
P.O. BOX 1308,  
Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com