

Bailén 1808 Rules

Series, The Shadow of the Eagle



0. はじめに
 1. コンポーネント
 2. プレイの手順
 3. コマンド (指揮)
 4. 命令
 5. フォーメーション
 6. スタック
 7. 移動
 8. 視線と火線
 9. 射撃戦
 10. 白兵戦
 11. 騎兵突撃
 12. 戦闘後の退却
 13. 戦闘後前進
 14. 潰走とその影響
 15. 再編成
 16. 司令官と総司令官
 17. 師団の士気阻喪
 18. 勝利条件
 19. 所期配置
- シナリオ

1. 「ヴィーテルが来た！」
2. バイレンのヴィーテル
3. バイレンの戦い
4. フランス兵に死を！

本ルールはメーカーの許可を得て「Petit Wargame Shop」で商品を購入いただいた方に提供しているものです。無断複製は禁じています。詳細はショップのホームページ> コンテンツを見る> 当店の日本語ルールブックについて (免責事項を含んでいます) をご参照ください。

ルール中、**赤字**は訂正や例外などの重要箇所、**青文字**はプレイの例です。[] 内は訳注です。

※最新バージョンのルールブックPDFはQRコードのリンク先 (Google ドライブ) から閲覧可能です。

0. はじめに

「Shadow of the Eagle」シリーズはナポレオン時代の戦いをグランド・タクティカル (戦術級) のスケールで再現したジェネリックなシステムです。1808年から1814年のイベリア半島での対フランス戦を様々なシナリオで描きます。

1. コンポーネント

1枚以上のマップ、図表類、カウンターとルールブックが用意されています。この他6面体ダイス1個 (1d6) を用意してください。

1.1 マップ

戦闘が行われた地形がマップ上に描かれています。1ヘクス=250メートルのスケールです。六角形のマス目 (ヘクス) はマップ上におけるユニットの位置・移動の基準として使用します。

注意: 丘に記された▲はゲームに影響しません。また数本だけ描かれたヘクス内の木は装飾であり、森林地形ではありません。

1.2 図表類

ゲームに用いる図表類がプレイヤー・エイドに収められています。表には以下の種類があります。

- 隊形変更コスト表
- 移動力表
- 地形効果表
- 射撃戦結果表
- 白兵戦結果表
- 騎兵制御表
- 士気判定表
- 師団士気表

表の使い方は関連するルール内で説明します。

1.3 ユニットとマーカー

戦闘に参加した部隊を表す駒を「ユニット」と呼びます。各ユニットは歩兵1個大隊、または騎兵1個連隊、または砲兵1個中隊を表しています。

マーカーはユニットの状態やゲーム上の情報を表示・記録するための駒です。

1.3.1 ユニット上の情報

各ユニットには以下の情報が記されています。

歴史的ID: 部隊名、大隊・連隊番号。

タイプ: 軍服のシンボルで表されます。

親部隊: 所属する師団または旅団。司令官名が記されていることもあります。

戦力: ユニットの戦闘能力を表します。通常、1戦力は歩兵100名、騎兵100騎、大砲1門に相当します。

士気レベル: ユニットの戦闘効率を決定する一連

ユニットの例

総司令官		司令官			
0	1	0	0		
歩兵		騎兵		砲兵	
4	6	4	4	6	6
A	D	C	C	C	C
3	2	4	6	4	4
D	B	A	D	C	C
混乱状態のユニット					
4	6	4	4	4	4
A	D	C	C	C	C

↑ 上位の部隊 ← このユニットの指揮系統

↑ Juncar 大佐指揮下のユニット

- 軽(ユニット・クラス)
- 中(ユニット・クラス)
- 重(ユニット・クラス)
- ス페인軍
- フランス軍
- 砲兵
- 軽歩兵



マーカースの例

命令マーカース



ユニット状態マーカース



図2

の要素(訓練、装備、経験、激戦への耐性、結束力)。

指揮能力(戦闘修整と士気修整):司令官/総司令官のみが持つ値。指揮下のユニットに影響力を行使できる能力を表します。総司令官は自軍のどの司令官越しにも影響力を行使できます。

ユニット・クラス:右側に記された白い円の数で騎兵と砲兵のクラスを表します(1つなら軽、2つなら中、3つなら重)。また菱形のアイコンが記されているユニットは砲兵、喇叭のアイコンなら軽歩兵を表します。

注意:シナリオ1, 3, 4では、Juncar大佐の旅団に所属するユニットは、左側、歴史的IDのすぐ下に白い正方形が記されています。

2. プレイの手順

ゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。各ターンは以下の手順で構成されます。

A) 命令フェイズ

- 各プレイヤーは総司令官の指揮範囲内にいる司令官に命令マーカースを置きます。これらのマーカースは命令が変更されるまで置き続けられます。
- 第2ターン以降、各プレイヤーは司令官に与えられている命令の変更を試みることができます。
- 第2ターン以降、防衛地区(SD)マーカースを再配置できます。
- 司令官またはユニットが指揮範囲外にいる場合、それらの上に命令なし(SO)マーカースを置きます。

B) 再編成フェイズ

- 両プレイヤーは混乱ユニットの回復を判定します。
- 両プレイヤーは射撃不能(NF)マーカースが置かれている砲兵ユニットの回復を判定します。
- 両プレイヤーは砲兵ユニットから射撃済み(AD)マーカースを取り除きます。
- 両プレイヤーは回復命令(RC)が出されている師団の士気判定を実行します。

C) 主導権フェイズ

- 両プレイヤーは1d6して以下の修整を加えます。
[多いほうが第1プレイヤーです。]
+ 自軍総司令官の指揮値
指揮下の師団に与えた各攻撃命令につき+1

D) 第1プレイヤー・フェイズ

1) 移動セグメント:フェイズ・プレイヤーは以下の順番で自軍ユニットを移動させます。

- 攻撃・突撃させないユニットを移動させます。
- 突撃する騎兵を移動させ、回避移動を解決し、反突撃(カウンター・チャージ)を行い、反突撃戦闘を解決します。
- 攻撃するユニットを移動させます。
- 司令官と総司令官を移動させます。

2) 防御射撃:非フェイズ・プレイヤーは防御射撃を

行います。

3) 攻勢射撃:フェイズ・プレイヤーは攻勢射撃を行います。

4) 白兵戦の解決:フェイズ・プレイヤーは突撃と白兵戦を解決し、戦闘後の移動を行い、可能であれば追加戦闘を実行します。

E) 第2プレイヤー・フェイズ

第2プレイヤーが第1プレイヤーと同じ手順を行います。

F) 士気阻喪判定フェイズ

両プレイヤーはこのターン中に崩壊点に達する数のユニットが壊滅/潰走した師団の士気判定を行います。師団士気判定の結果は直ちに適用します。

G) 騎兵疲労回復フェイズ

両軍ともこのターン中に戦闘しなかった騎兵ユニットに置かれている疲労(CF)マーカースの値を減じます。

H) ターン終了フェイズ

ターン・トラック上でターン・マーカースを1つ進めます。

シナリオ最終ターンが終わるまで、毎ターン上記8手順を繰り返します。自軍フェイズを行っているプレイヤーを「フェイズ・プレイヤー(または攻撃側)」、他方を「非フェイズ・プレイヤー(または防御側)」と呼びます。

3. コマンド(指揮)

司令官には、通常の司令官と総司令官がいます。

- 総司令官は自軍全戦闘部隊を指揮します。
- 司令官は自分の師団に所属するユニットのみ指揮します。
- 移動開始前、司令官の指揮範囲内にいるユニットは指揮下にあると見なします。指揮範囲はヘクス数で表されます。
- 移動開始前、総司令官の指揮範囲内にいる司令官は指揮下にあると見なします。
- 指揮範囲を数える時、対象のユニットまたは司令官がいるヘクスは数えません。
- 最高司令官だけが司令官を指揮下にできます。
- 司令官は戦闘ユニットのみ指揮下にできます。
- 各司令官の指揮範囲はシナリオ・ルールで規定されています。

3.1 指揮範囲の制限

以下のヘクスは指揮範囲に数えられません。

- 敵ユニットがいるヘクス
- 自軍ユニットがない敵支配ヘクス(例1を参照)

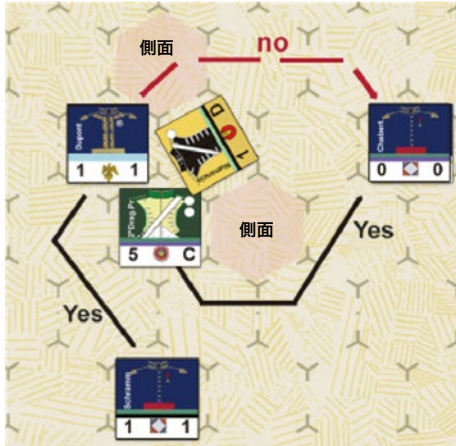
3.2 ZOCに対する指揮の影響

指揮下のユニットだけが、敵のZOC(Zone of

Control) への出入りが可能です。司令官と最高司令官は最後に移動することを忘れないように。

3.3 師団に対する指揮の影響

指揮下でない師団は命令を受け取れません。命令なし (SO) が適用されます。



例1

フランス軍総司令官が2人の司令官の命令を変更しようとしています。スペイン軍騎兵ユニットのZOCが及んでいるヘクスにはフランス軍騎兵ユニットがあるので、図のようにChabertまで連絡線を引けます。この場合の指揮範囲の距離は4ヘクスになります(総司令官と司令官の間にあるヘクス数)。Schrammへの連絡線は敵に妨害されません。指揮範囲の距離は2ヘクスです。

シナリオ3のパラメーターを用い、命令が変更できるか判定します。距離2をDupontの指揮値4で割った値は0.5、切り上げて「1」になります。1d6の結果は【2】で1を上回ったため、DupontはSchrammに新しい命令を出せます。

4. 命令

両プレイヤーは自軍の全ての師団に「命令」を出さなければなりません。命令は、師団に所属する全てのユニットの移動と戦闘に影響します。

- 師団に与えた命令は敵に悟られないようにします。命令マーカーの表面 (OR) は共通で、裏面に命令の種類が記されています。
- 師団司令官 (師団長) は自分の師団に与えたい命令に該当する命令マーカーを置きます。

4.1 命令の変更

新たな命令は、常に総司令官から発せられます。

手順:

師団に与えられている命令を変更をしたいプレイヤーは、総司令官と新たな命令を与えたい司令官との間のヘクスを数えます。その数を、シナリオに記載されている値で割ります。端数は切り上げします。例えは0.33は1になります。1d6して出た目がその値を

上回れば、総司令官は司令官の命令を変更できます。ダイス目が値以下なら命令はそのままです (例1を参照)。

総司令官が1ターン中に変更可能な命令の数はシナリオ特別ルールに記載されています。

例: 総司令官が1ターンに3つの命令変更が可能だとします。この総司令官は命令変更で3回1d6できますが、1回の命令変更では1回しか1d6できません (命令変更回数を利用して失敗した判定を振り直すことはできません)。

命令変更を試みた総司令官はそのターンには移動できません。命令変更の判定に失敗した場合、次のターンになるまで同じ師団に対する命令変更を試みることはできません。

4.2 命令の種類

命令なし (SO): この影響下のユニットは、自分の司令官に近づくような移動しかできず、敵ユニットから2ヘクス以内で移動を終えられません。戦闘を開始できません。白兵戦を戦うことは可能で、攻撃を受けると通常どおり防御射撃を行えます。潰走ユニットは、そのルールに従った移動を続けます。

機動 (M): この命令が出された師団に所属する全ユニットは、全ての敵戦闘ユニットから5ヘクス以内の視線内に入らない限り、自由に移動できます。印刷された移動力に+2 MPのボーナスがつかます。道路または小道沿いの移動ならボーナスは+3 MPになります。この命令を受けているユニットが攻撃を受けると戦力が半分になります。潰走ユニットは、そのルールに従った移動を続けます。

圧迫 (H): この命令が出された師団に所属する全ユニットは、敵ユニットから3ヘクス以内に接近するまで移動しなければなりません。師団に所属する最大30%までのユニットが、任意のタイプの戦闘で敵ユニットを攻撃できます。攻撃を受けた場合、通常どおり防御できます。潰走ユニットは、そのルールに従った移動を続けます。

攻撃 (A): この命令が出された師団に所属する全ユニットは、敵ユニットから3ヘクス以内に接近するまで移動しなければなりません。師団に所属する50%以上のユニットが、任意のタイプの戦闘で敵ユニットを攻撃しなければなりません。攻撃を受けた場合、通常どおり防御できます。潰走ユニットは、そのルールに従った移動を続けます。

防御 (D): この命令が出された師団に所属する全ユニットは、命令が出された瞬間に指示された防衛地区を守らなければなりません。防衛地区は、防衛地区 (SD) マーカーを置いて表される幅9ヘクス、奥行き5ヘクスの範囲です。SDマーカーを、師団所属ユニットが防衛地区の外に出ないように配置します。潰走時を除き、師団に所属するユニットは防衛地区の外へ出られません。防衛地区内では通常どおり攻撃も防御も行えます。潰走ユニットは、そのルールに従った移動

を続けます。

退却 (RT): この命令が出された師団に所属する敵ユニットに隣接している全てのユニットは、移動力の全てまたは一部を用いて敵ZOCから離脱しなければなりません。敵ZOCにいないユニットは自由に移動できますが、敵ユニットの5ヘクス以内に接近できません。潰走ユニットは、そのルールに従った移動を続けます。

回復 (RC): この命令が出された師団に所属する全てのユニットは、全ての敵ユニットから5ヘクス以上離れるまで、退却または潰走ルールに従って移動しなければなりません。潰走ユニットは、そのルールに従った移動を続けます。回復中のユニットに許される唯一の行動は、混乱からの士気判定か潰走だけです。回復命令が出されている師団のユニットが攻撃を受けると、退却または潰走の影響を適用します。

5. フォーメーション

歩兵と砲兵ユニットは、移動と戦闘に影響するフォーメーション (隊形) を使用できます。

十分な移動点を有していれば、1ターン中に複数回隊形を変更できます。隊形変更に必要な移動コストは、隊形変更コスト表を参照してください。

5.1 歩兵

標準隊形: 特別なマーカーは置けません。ユニットは通常どおり移動・戦闘を行えます。

方陣: 方陣を組んだユニットには方陣 (CU) マーカーを置きます。方陣は移動中または敵騎兵の攻撃に対するリアクションで組むことができます。

方陣への隊形変更: 方陣は平地でのみ組めます。隊形変更に必要なコストは2 MPです。士気レベルA, B, C, Dの方陣を組んでいるユニットまたはスタックは移動できます。方陣を組んだ士気レベルE, Fのユニットは移動できません。方陣を組んでいるユニットは平地のみ移動できます。方陣のまま町、森林、橋、村、小川、河川、低木林、緩斜面、急斜面、通過不能斜面、峡谷ヘクスへは移動できません。道路や小道があっても、それらの地形へは移動できません。方陣を組んでいるユニットは1ヘクス移動するのに2 MPを消費します。どの方向にでも移動できます。

騎兵攻撃へのリアクション: 敵騎兵ユニットが歩兵ユニットの2ヘクス以内に進入した時、リアクションとして方陣を組めます。そのヘクス内の全てのユニットが、スタック一番上のユニットが持つ士気レベルを用いて士気判定を行い、方陣を組めるか判定します。結果がDまたはRなら、方陣は組めず、そのユニットは混乱します。「-」なら方陣を組むことができ、その場合はCUマーカーを上に乗ります。この隊形変更には全MPを消費します。攻撃する騎兵と防御側歩兵との戦闘は白兵戦フェイズ中に解決します。

ゲリラ (GR): 軽歩兵ユニットはゲリラ展開が可能

です。ゲリラ (GR) マーカーを置いてそのことを示します。ゲリラ戦中の軽歩兵は2つのことを行えます。

戦線のシールド: 他のユニットとスタックしているゲリラ戦を行っているユニットは、スタックの上に置かなければなりません。スタック内の他のユニットは別の隊形でも構いません。ゲリラ歩兵を含むスタックが受けた射撃の1損害はゲリラ歩兵に適用します。2以上の損害を受けた場合、最初の損害はゲリラ歩兵に適用しますが、残った損害はスタック内の次のユニットに適用します。

戦線のカバー: ゲリラ歩兵ユニットがヘクスに単独にいる場合、2ヘクス先までZOCが及び、全てのヘクスに前面を向いているものとします。

5.2 砲兵

展開: ユニットにより、部隊が通常の (徒歩牽引) 砲兵なのか、(馬匹牽引) 騎馬砲兵なのか示されています。この状態では移動できませんが、射撃は可能です。

砲車搭載: 砲車に載せた状態を示すため、AEマーカーを置きます。この状態では射撃できませんが自由に移動できます。

5.3 騎兵

標準隊形: 特別なマーカーは置きません。通常どおり移動と戦闘を行えます。

ゲリラ: 軽騎兵はゲリラ戦を行えます。GRマーカーを置いてそのことを示します。GRマーカーが置かれた騎兵ユニットは2ヘクス先までZOCが及び、全てのヘクスに前面を向いているものとします (例2)。



歩兵ユニット1がヘクスAに進入する場合、2 MPを消費します。1 MPは地形コスト、1 MPはゲリラ戦中の騎兵ユニットのZOCによるコストです。ヘクスBへ移動する場合、ZOCから離脱するため1 MPを消費し、土気判定にパスしなければなりません。パスすれば2 MPを消費してヘクスBへ移動できます。

注意: ゲリラ戦中の騎兵ユニットは敵の移動を遅らせ、退却を掩護し、戦線のギャップを埋めてくれます。歩兵をブロックし、敵の騎兵の行動を制限します。

6. スタック

同じ陣営であれば所属する師団・旅団が異なるユニット同士でも同じヘクスに存在できます (=スタックできます)。スタックできるユニット数には制限があり、また多くのユニットがスタックするほど、敵の砲兵射撃の効果が高まります。

スタック制限:

標準隊形の歩兵: 1ヘクスに24戦力まで。

他の兵科とスタックする砲兵ユニット: 1個のみ。

標準隊形の砲兵: 砲兵ユニットだけのスタックなら3個まで。

標準隊形の騎兵 (配備): 1ヘクスに16戦力まで。

方阵の歩兵: 18戦力またはユニット3個まで、加えて2個までの砲兵ユニット。この制限は移動終了時のみ適用されます。

道路を移動中の機動命令下のユニット: 1ヘクスに最大で歩兵ユニット1個、または騎兵ユニット1個、または砲兵ユニット1個。他の命令を受けているユニットと同じヘクスで移動を終了できません。

森林と建物: 最大18戦力。

連合軍ユニット: スペイン軍とイギリス軍はスタックできません。

戦闘比を計算する時を除き、敵スタックが一番上のユニット以外を見ることができません。

7. 移動

各ユニットはタイプ (兵科) に応じた移動力を持ちます。移動力表に、各ユニットが1回の移動機会で使用できる移動点 (MP) が記されています。各ユニットは1ヘクス移動ごとに地形や状況に応じたMPを消費します。未使用のMPを次のターンに繰り越したり、他のユニットに譲渡したりはできません。地形による移動コストの違いは地形効果表を参照してください。

- 移動はZOCと命令の影響を受けます。
- 方阵を組んでいる士気レベルA, B, C, Dのユニットは方阵のまま移動できますが、E, Fのユニットは方阵を組んでいる時は移動できません。
- 移動力を超えるMPは消費できません。地形の移動コストは累積します。
- 移動は任意で行います。移動できる全てのユニットを移動させても、一部だけを移動させても構いません。全く移動しないことも可能です。各ユニットは移動中、好きな方向へ移動でき、何度でも方向転換を行えます。通常、ユニットは「前面」に定義されている方向にしか移動できません。例外は混乱、潰走、方阵を組んでいるユニットと司令官と総司令官で、「前面」を持ちません。
- 合計8戦力以上を持つ自軍ユニットがいるヘクスを通過する場合は以下のルールを適用します (例3を参照)。

▶ 当該ユニットの背面から前面へ、または前面から背面へは移動できません。

▶ 当該ユニットの側面方向への移動は可能です。



例3

ユニットAは2ヘクス移動して敵ユニット1の側面ZOCに進入したため、合計3 MPを消費します。

ユニットEは、8戦力以上を有するユニットGの後ろから前へ抜けて移動できません。ユニットFも8戦力以上を有するユニットBとCを通り抜けて前へ移動できません。その代わりにBの背面から進入し (1 MP消費)、側面へ移動してCのヘクスに入り (1 MP消費)、そのまま側面から出て敵ユニット3の前面ZOCに進入できます (ZOCへの進入コストを含め計4 MPを消費)。ユニットDは混乱しているため、向きに関係なく移動できます。

- ユニットは任意の順番で移動できますが、司令官と総司令官は指揮下のユニットが移動を終えた後で移動しなければなりません。

7.1 移動コスト

地形による移動コストの違いは地形効果表を参照してください。

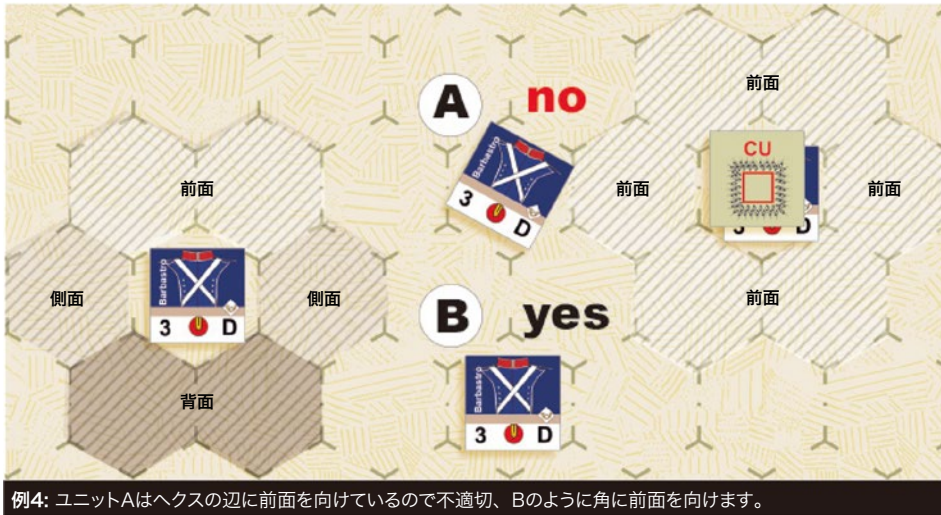
7.2 向き

移動終了時、全てのユニットはヘクスの角の1つに前面を向けなければなりません (例4参照)。司令官と総司令官、混乱・潰走したユニットに向きはありません。

- ユニットの向きを固定するのは移動終了時だけです。移動中の方向転換にMPは不要です。
- 戦闘の結果、ユニットが前進または退却する時も向きの変更にコストは発生しません。スタックしているユニットは全て同じ向きを向かなければなりません。

7.3 支配地域 (ZOC) と移動

ユニットは前面と側面のみZOCを及ぼします。し



例4: ユニットAはヘクスの辺に前面を向けているので不適切、Bのように角に前面を向けます。

かし前面と側面ではZOCの効果異なります。

- 建物・森林を含むヘクスにはZOCは及びません。しかし建物・森林を含むヘクスから外のヘクスには（建物・森林を含むヘクスを除く）ZOCが及びます。
- 指揮下のユニットのみ敵ZOCに進入できます。さらに敵ZOCに進入するため追加1 MPを消費します。
- 敵ZOCから離脱する場合、追加1 MPを消費します。さらにその敵ZOCが敵ユニットの前面に及んでいる場合は士気判定が必要で、失敗すると移動したユニットは混乱します。十分なMPを持ち士気判定に成功すれば、敵ZOCから敵ZOCへ直接移動できます。
- 戦闘後の退却で敵ZOCを離脱する時は追加のMP消費は不要で士気判定も行いません。戦闘結果に従って必要なヘクス数を退却させます。しかし退却時は敵ZOCから別の敵ZOCへ直接移動できません。

7.4 機動命令時の道路行軍

機動命令を用いて道路・小道の移動ボーナス（+3 MP）を得るユニットは、移動の最初から最後まで道路・小道沿いに移動しなければならず、敵ZOCに進入できません。道路行軍を行うユニットは順番に、他のユニットを追い越すことなく隣接したままにします。全MPを消費する必要はありません。道路行軍を終えるまで、機動命令を続けなければなりません。

8. 視線と射線

- 建物・森林、敵味方を問わずユニットがいるヘクスは視線の障害物になります。視線がヘクスサイド上を通り、そのヘクスサイドに接する1つのヘクスが障害物で反対側がそうでない場合、視線は通じます。
- 上り坂（Uphill）の後に下り坂（Downhill）が続く場合、視線は妨げられます。高低差のため、斜面越しにユニット同士は視認できないのです。

- 同じ方向（上りまたは下りで）に斜面が続く場合は視線は妨害されません。ただし、低いほうにいるユニットAからAにとって最も近い斜面までの距離が、高いほうにいるユニットBからBにとって最も近い斜面までの距離より遠い場合、視線は妨害されません（例5参照）。
- 下り坂と上り坂の間にある障害物は無視します。



例5: 視線と射線

赤色の点線は視線が妨害されます。緑色の点線は視線が通じており、射撃可能です。

9. 射撃戦

射撃は防御射撃（防御側が実行）と攻勢射撃（攻撃側が実行）の2つのフェイズで行います。どちらも手順は同じです。

9.1 歩兵

以下の制限内で隣接する敵ユニットに対して射撃を行います。

- 1) 標準隊形なら1ヘクスから最大6戦力までが射撃を行います。

- 2) グリラ隊形なら1ヘクスから最大4戦力までが射撃を行います。
- 3) 突撃（AS）マーカーが置かれている1ヘクスからは最大3戦力までが射撃を行います。
- 4) 射撃は前面ヘクスにのみ行えます。
- 5) スタックでは一番上のユニットが射撃を行います。

9.2 方陣からの射撃

方陣（CU）マーカーが置かれている歩兵・砲兵ユニットは25%の射撃力で射撃します。複数ヘクスに対する射撃が可能です。

9.3 騎兵

騎兵ユニットは以下の制限内で隣接するヘクスに対して射撃できます。

- 1) 隊形に関係なくスタック一番上のユニットが戦力の1/3までを用いて射撃できます。
- 2) 前面ヘクスに対してのみ射撃できます。

9.4 歩兵・騎兵に対する射撃の影響

射撃は目標ヘクスに対して実行され、影響を受けるのは原則としてスタック一番上の歩兵または騎兵ユニットです。スタック一番上に砲兵ユニットが置かれている場合、この砲兵ユニットは無視して、一番上の歩兵または騎兵ユニットが影響を受けます。射撃表の結果を適用したユニットが壊滅した場合、未適用の結果は無視します。

- 複数のヘクスから共同で1つのヘクスに対して射撃できます。また1つのヘクスから複数のヘクスに対して射撃できます。
- 砲兵ユニットだけがスタックしているヘクスを目標にした場合、スタック一番上の砲兵ユニットが影響を受けます。

9.5 砲兵

他のユニットとスタックしている場合、砲兵ユニットが射撃するためにはスタックの一番上に置かなければなりません。スタック内に砲兵ユニットしかいない場合、その全てが射撃できます（最大3個。ルール6を参照）。

砲兵は以下の3フェイズで射撃できます。

- 1) 敵の移動中、射程内を2ヘクス以上移動している敵ユニットまたはスタックに対して。
- 2) 防御射撃フェイズでは隣接ヘクスに対してのみ射撃できます。
- 3) 攻勢射撃フェイズでは、2ヘクス以上離れた射程内のヘクスに対して射撃できます。

口径（ユニット・クラス）：	射程
重砲兵	5ヘクス
中砲兵	4ヘクス
軽砲兵	3ヘクス

射撃力は距離によって変化します。

1ヘクス (隣接) : ユニット記載の戦力

1ヘクス (方陣) : ユニット記載の戦力の25%

2-3ヘクス: ユニット記載の戦力の50%増し

4ヘクス以上: ユニット記載の戦力の50%減

砲兵の射撃距離を測る時、目標ヘクスは含めますが砲兵ユニットがいるヘクスは含めません。

- 複数の砲兵ユニットで同じヘクスを砲撃できますが、各ユニットの戦力を分割して複数目標に対して射撃することはできません。
- 複数の砲兵ユニットで同じヘクスを砲撃する時、それぞれ修整が異なる場合、攻撃側にとって最も不利な修整を適用します。
- 敵ユニットに対して攻勢射撃を行うためには、目標ヘクスまで妨害されない視線を引けなければなりません。
- 砲兵が隣接ヘクスを射撃する場合、目標スタックの一番上のユニットだけがその影響を受けます。スタック一番上のユニットが砲兵なら、そのユニットを無視して一番上の歩兵または騎兵ユニットに影響を適用します。砲兵による射撃で敵ユニットが壊滅し、射撃表の結果全てを適用していない場合、残りはスタック内の次のユニットに適用します。
- 砲兵が2ヘクス以上先を射撃する場合、スタックの上から順番の各ユニットに対し、それぞれの修整を適用して射撃を解決します。
- 射撃した砲兵ユニットには砲兵射撃済み (AD) マーカーを置きます。AD マーカーが置かれた砲兵ユニットは同じターン中に再び射撃できません。AD マーカーは再編成フェイズ中に取り除きます。

9.6 同じヘクスからの歩兵・砲兵の射撃

攻勢射撃では、砲兵の射撃と歩兵の射撃を統合することはできません。スタック一番上の砲兵ユニットと、そのすぐ下の歩兵ユニットは、それぞれ別個に射撃を行います。防御射撃では砲兵射撃と歩兵の射撃を統合して1回の射撃で解決できます。スタック一番上の砲兵ユニットと、そのすぐ下の歩兵ユニットは、射撃力を合計して1回射撃を行います。

9.7 射撃戦の解決

手順:

- 1) その射撃に参加するユニットの射撃力を合計します。
- 2) 適用するダイス目修整を決定します。
- 3) 射撃表で使用するコラムを定めます。
- 4) 1d6してDRMを適用します。
- 5) 結果は直ちに適用します。



例6: 方陣からの射撃

方陣Aは8射撃力を有しており、3個の敵ユニットを隣接しています。25%の2射撃力を用いて敵ユニット1を射撃することにしました。この方陣はさらに敵ユニット2と3に対し、それぞれ1射撃力で射撃を行えます。

10. 白兵戦

白兵戦は隣接している敵味方ユニットの間で行われます。白兵戦は強制されません。ルールブック巻末のフローチャートを参照してください。

- 白兵戦を行うために、攻撃側プレイヤーは移動中に目標にする敵ユニットまたはスタックの上に突撃マーカー (AS) を置きます。
- 白兵戦を行うユニットはAS マーカーが置かれた敵ユニットに隣接し、前面ヘクスのどちらかを向ける必要があります。敵ユニットに隣接するヘクスに進入するために1以上のMPと敵ZOCに進入するための1 MPを消費します (例7参照)。
- 1つのユニットまたはスタックは、1ターンの間に1回しか白兵戦を受けません。
- 白兵戦を受けるヘクスに標準隊形とゲリラ隊形のユニットがいる場合、後者をスタックの下に置き、白兵戦には参加させません。
- 白兵戦フェイズ前に射撃を行った攻撃側ユニットは白兵戦を行えません。
- AS マーカーを失ったユニットは白兵戦を行えません。
- 白兵戦は攻撃を行うユニットの前面ヘクスに対してのみ可能です。
- 1つのヘクスから、または1つのヘクスで白兵戦に攻撃・防御できるのは最大24戦力です。
- スタックしているユニットは、それぞれ別のヘクスに対して白兵戦を行えます。ユニットの白兵戦力を分割して複数の白兵戦に用いることはできません。
- 砲兵ユニットは白兵戦で攻撃できませんが、攻撃を受けた時は1戦力で防御します。
- 方陣を組んでいるユニットは白兵戦で攻撃を行えません。
- ゲリラ隊形のユニットは白兵戦を開始できません。

10.1 白兵戦の回避

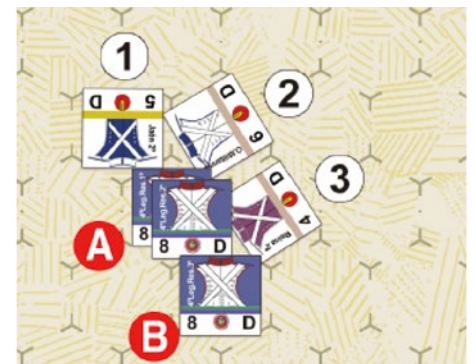
攻撃側が白兵戦を宣言した後、防御側は白兵戦の回避を行えます。回避できるのは以下の場合のみです。

- 1) ゲリラ隊形のユニットは、非ゲリラ隊形のユニットが行う白兵戦を回避できます。
 - 2) 全てのタイプの騎兵は歩兵が行う白兵戦を回避できます。
 - 3) 軽騎兵は重騎兵が行う白兵戦を回避できます。
 - 4) 砲車に積載された砲兵は歩兵が行う白兵戦を回避できます。
- 白兵戦を回避したユニットまたはスタックが歩兵なら1ヘクス退却します。それ以外の罰則はありません。
 - 白兵戦を回避したユニットが騎兵または砲車に積載された砲兵なら、移動力一杯まで移動できます。
 - 白兵戦を回避したユニットは敵ユニットから遠ざかり、所属師団長に近づく方向へ移動します。敵ZOCを通過することはできません。
 - 前の射撃フェイズで射撃したユニットでも白兵戦を回避できます。
 - 白兵戦を回避された攻撃側ユニットは別の戦闘に参加できません。

10.2 白兵戦の解決

手順:

- 1) 攻撃に参加する全ユニットの (白兵) 戦力を合計し、防御側全ユニットの戦力の合計を比較して比率を計算します。戦力に地形の修整を適用します。
- 2) 白兵戦結果表で使用するコラムを定めます。比率計算時の端数は常に切り捨てます (例: 11対4は2対1になります)。比率が5:1を超える時は5:1として解決します。1:4を下回る時は攻撃できません。
- 3) 攻撃側は1d6してDRMを適用します。
- 4) 白兵戦の結果は直ちに適用します。その後、別の白兵戦を解決します。



例7: 白兵戦

スタックAの戦力は16です。その全てを白兵戦で使用できます。8戦力のユニットで敵ユニット1を、別の8戦力のユニットで敵ユニット2を攻撃することにしました。どちらのユニットも攻撃を行うスタックの前面にいます。スタックBは8戦力で敵ユニット3を攻撃することにしました。

11. 騎兵突撃

攻撃側が騎兵ユニットだけで白兵戦を行う場合、「騎兵突撃」を宣言することで、攻撃する騎兵ユニットの戦力を2倍にできます。

- 騎兵突撃を行うためには事前に2 MPを消費する必要があります。また1ヘクス以上移動した後になければ騎兵突撃を行えません。
- 騎兵突撃を行う騎兵ユニットの移動開始時に、目標にする敵ユニットに突撃目標 (OC) マーカーを置きます。
- 3ヘクス以上移動した後で騎兵突撃を行う場合、最後の2ヘクスは目標に向かって一直線に移動しなければなりません。

11.1 騎兵突撃と回避

攻撃側が騎兵突撃を宣言した後、防御側は白兵戦の回避を選択できます。回避できるのは防御側が騎兵ユ

ニットであり、攻撃側の騎兵ユニットより大きな移動力を持つ場合に限られます。ルール10.1に従い、移動力をフルに使って退却できます。攻撃側の騎兵ユニットは突撃目標ヘクスへ前進し、そのヘクスを占めなければなりません。

11.2 騎兵突撃と地形

騎兵突撃は平地にいる目標に対してのみ実行できます。河川、小川ヘクスサイド越し、町、村、森林、斜面、通過不能斜面越しには行えません。

11.3 騎兵突撃と混乱

混乱している騎兵ユニットは突撃に参加できません。

11.4 騎兵突撃と戦闘

突撃を行う騎兵ユニットが1ヘクスだけ移動して目標に隣接するヘクスに進出した場合、突撃する騎兵ユニットの戦力は50%増しになります (例8.1と8.2

を参照)。

突撃を行う騎兵ユニットが1ヘクスだけ移動して目標に隣接するヘクスに進出した場合、突撃する騎兵ユニットの戦力は2倍になります。

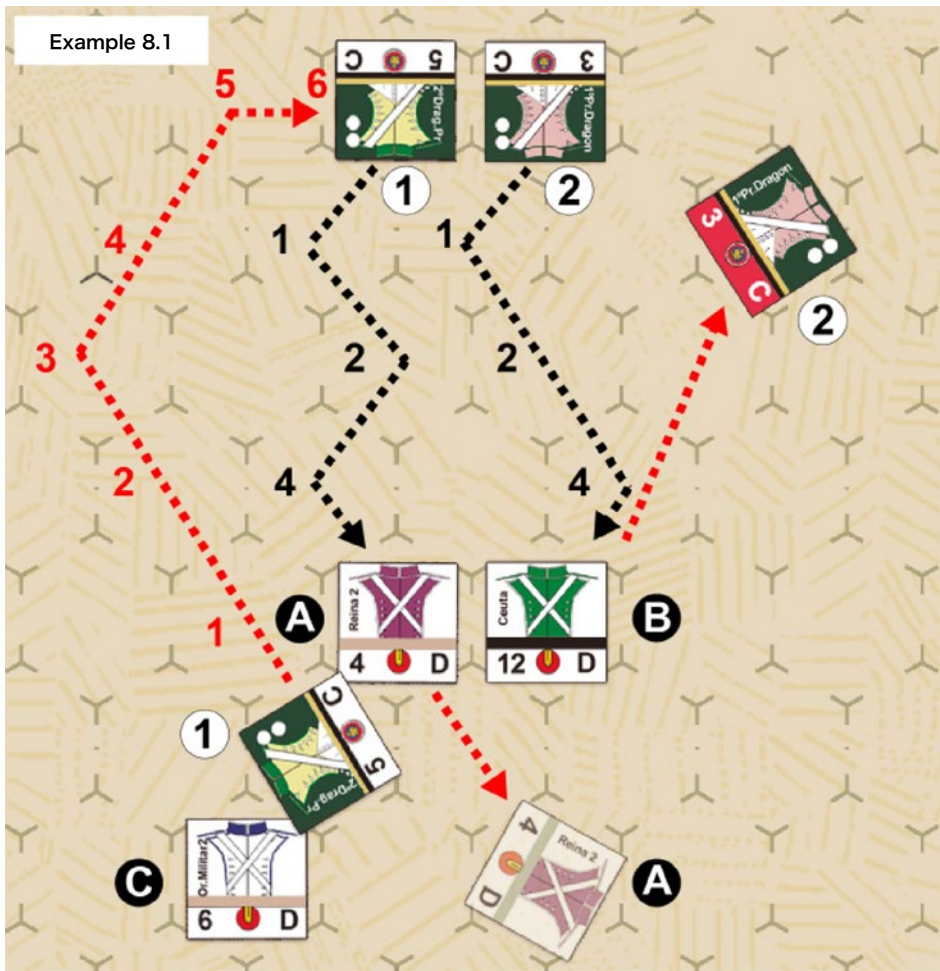
11.5 騎兵突撃と疲労

戦闘解決後、突撃を行った騎兵ユニットに疲労 (FA) マーカー1を置きます。突撃を行うたびに疲労レベルが1ずつ上がります。

- 疲労レベル1につき2 MP減少し、全ての戦闘で-1 DRMがつきます。疲労レベルの効果は累積するため、疲労レベル2なら4 MP減少し、全ての戦闘で-2 DRMがつきます。
- 移動も戦闘もしなかったターンの再編成フェイズに疲労レベルは1下がります。

11.6 騎兵突撃と士気判定

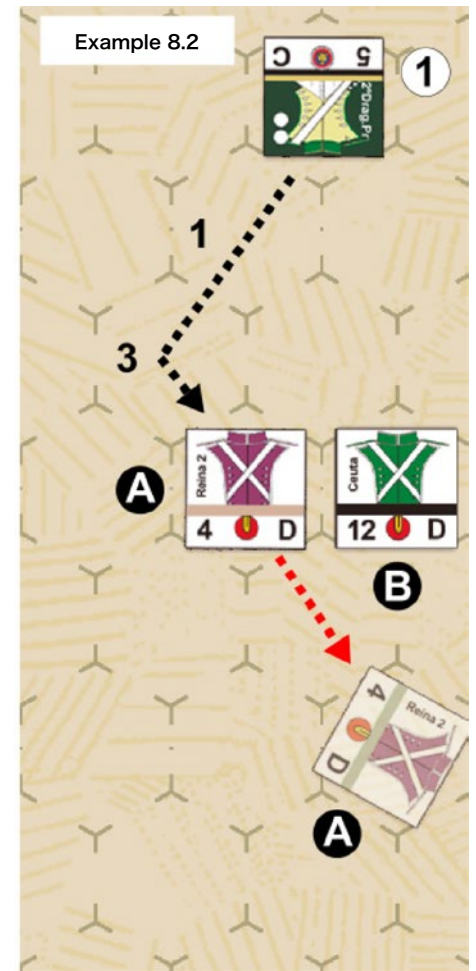
突撃のための移動中、目標に隣接するヘクスに進出



例8.1: 突撃後、制御できなかった騎兵ユニット

騎兵ユニット1と2が敵歩兵ユニットAとBに対して突撃します。敵歩兵ユニットに隣接すると、騎兵ユニットは士気判定を行います。ユニット1は成功、2は失敗した (Dの結果を被った) ので2ヘクス退却し、混乱状態になります。ユニット1は戦闘に勝利し (結果はD2)、ユニットAを2ヘクス退却・混乱させました。

ユニット1は防御側ユニットがいたヘクスを占め、制御判定を行い、失敗しました。混乱し、前面3ヘクス以内に存在する唯一の敵ユニットであるCを攻撃しなければなりません。この新たな戦闘の結果はBMでした。敵を排除できなかったため、騎兵ユニットは6 MPを使って退却しなければならず、結果、最初にいたヘクスに戻りました。



例8.2: 突撃後、制御できた騎兵ユニット

ユニット1がユニットAに突撃します。士気判定に成功しD2の結果を与えました。ユニット1は前進し、向きを変更します。制御判定に成功したので、今いるヘクスに留まっても、開始ヘクスに戻っても構いません。右隣にいるスペイン歩兵に対する攻撃に協力するため、今いるヘクスに留まることにしました。

した時点で、突撃する騎兵と目標の双方は士気判定を行います。攻撃側・防御側ともスタック一番上のユニットが士気判定を行い、その影響はスタック全体に及びます。

手順:

1) 歩兵と砲兵ユニットは、騎兵の優越を決めるために士気判定を行います。

結果がDまたはR: 歩兵ユニットは混乱し、方陣を組むことができません。砲兵ユニットは壊滅します。

結果が「-」: 防御側プレイヤーが望めば歩兵・砲兵ユニットで方陣を組むことができ、その場合はマーカーをスタックの上に置きます。方陣を組まなくても構いません。

2) 騎兵ユニットの士気判定がRまたはDの場合、騎兵ユニットは突撃できず、直ちに自軍根拠地（シナリオ参照）に向けて2ヘクス退却し、混乱状態にします。結果が「-」なら突撃を行います。

3) 騎兵による歩兵に対する突撃は、通常どおり解決します（例8.1を参照）。

11.7 騎兵突撃の失敗

戦闘解決後、騎兵ユニットが敵ユニットを退却または壊滅できなかった場合、騎兵ユニットは退却しなければなりません（11.10）。

11.8 騎兵による反突撃（カウンターチャージ）

防御側騎兵ユニットは、突撃を行う騎兵ユニットに反突撃を行います。

- 混乱状態の騎兵は反突撃を行えません。

- 視線が通じる2ヘクス以内の攻撃側騎兵ユニットがいれば、いつでも反突撃を宣言できます（例9.1及び9.2を参照）。
- 攻撃側騎兵ユニットは移動を一時中断します。防御側騎兵ユニットは、攻撃側騎兵ユニットに隣接するヘクスまで、移動可能な地形を通して移動します。
- 反突撃を行う騎兵ユニットが攻撃側騎兵ユニットに隣接したら士気判定を行い、パスしなければなりません。スタックが士気判定を行う場合、スタック一番上のユニットだけが判定します。

結果がRまたはD: 反突撃は行えず、防御側騎兵ユニットを根拠地に向けて1ヘクス退却させます（混乱しないことに注意）。攻撃側騎兵ユニットは移動を再開し、目標に対して2倍の戦力を用いて攻撃を行います。

士気判定に成功: 防御側騎兵ユニットは攻撃側騎兵ユニットを攻撃します。

- 反突撃の戦闘は、防御側を攻撃側、攻撃側を防御側として通常の白兵戦として解決します。攻撃側・防御側とも戦力を2倍にします。

反突撃の成功: フェイズ・プレイヤーの騎兵ユニットが退却または壊滅した場合、反突撃を行った騎兵ユニットの制御判定を行います。

反突撃の失敗: フェイズ・プレイヤーの騎兵ユニットが退却または壊滅しなかった場合、反突撃を行った騎兵ユニットは騎兵の退却（11.10）を行います。反突撃を行った騎兵ユニットが壊滅した場合、フェイズ・プレイヤーの騎兵ユニットは制御判定を行い、その結果に従います。

11.9 戦闘における騎兵の制御

攻撃した騎兵が目標ユニットを壊滅させた、または退却させると（突撃を回避した場合を含む）、攻撃側は1d6して騎兵制御表の結果を適用します。

NC: 制御失敗

C: 制御成功

制御に失敗した騎兵ユニット: 騎兵ユニットを混乱状態にし、前面方向3ヘクス以内にいて視線が通じる最も近い敵ユニットに対して白兵戦を行わなければなりません。

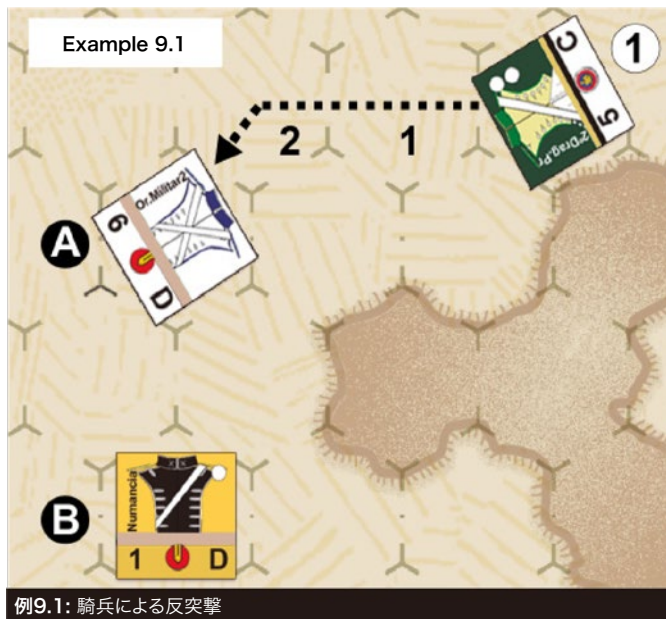
- 敵ユニットがいなければ、向きを変えることなく前面方向に全移動力を使って移動しなければなりません。突撃後に疲労1マーカーが置かれているので、移動力がその影響を受けていることに注意してください。
- 騎兵ユニットが進入・通過できない地形へは移動できません。全移動力が消費できない場合、禁止される地形の手前で停止します。マップ外へ移動可能な場合、ユニットをゲームから取り除きます（例8.1を参照）。

制御に成功した騎兵ユニット: 騎兵ユニットは目標ヘクスに留まることも、突撃を開始したヘクスに戻ることもできます。

注意: 騎兵の攻撃と制御判定の結果により、騎兵が何度も攻撃する可能性があります。一方で騎兵ユニットがゲームから取り除かれることもあります（例8.2を参照）。

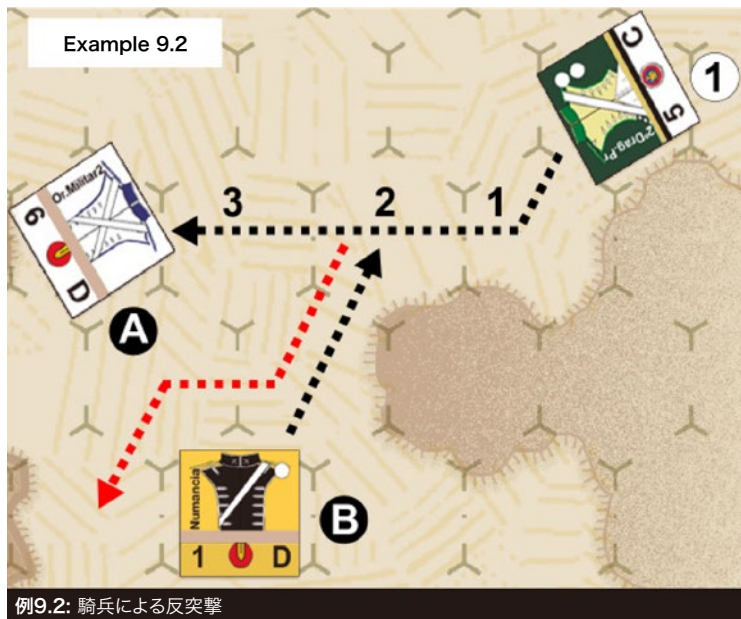
11.10 騎兵の退却

騎兵ユニットが白兵戦または突撃で、目標ユニット



例9.1: 騎兵による反突撃

騎兵ユニット1が歩兵ユニットAに突撃を宣言しました。騎兵ユニットBは騎兵ユニット1から3ヘクス以上離れているため、反突撃を行えません。



例9.2: 騎兵による反突撃

騎兵ユニット1が歩兵ユニットAに突撃を行います。ヘクス2に進入した瞬間に騎兵ユニットBの視線が通じ、さらに2ヘクスの距離です。ユニット1の移動を中断し、ユニットBがユニット1に隣接するまで移動します。ユニットBは士気判定に成功し、ユニット1を白兵戦で攻撃します。結果がユニットBにとって不利なものだったため赤色の点線方向に退却しました。ユニット1は移動を再開、ヘクス3に進入して攻撃を行います。

を戦闘ヘクスから排除できなかった場合、攻撃した全ての騎兵ユニットは退却しなければなりません。混乱状態にして、自軍根拠地に向けて退却移動を行います。この移動では移動力の全てまたは一部だけを使用できます。

12. 戦闘後の退却

射撃または白兵戦の結果A1, A2, D1, D2による退却移動は直ちに実行しなければなりません。敵ユニットから指定されたヘクス数、後退します。

- スタック内のユニットは別々のヘクスに退却できます。
- 敵ZOCに退却できますが、敵ZOCに退却した各ユニットは1戦力を失い、自動的に混乱します。
- 結果がD2またはA2の場合、退却終了ヘクスが最初にいたヘクスに隣接してはなりません。
- 自軍ユニットがいるヘクスを通過して退却できませんが、もともとそのヘクスにいた自軍ユニットは士気判定を行わなければなりません。自軍ユニットがいるヘクスで退却を終える場合は士気判定不要です。
- マップ外への退却は禁じられます。
- 自分のユニットの退却は自分で行います。
- 上記制約のために退却できないユニットは壊滅します。

13. 戦闘後前進

白兵戦後、攻撃を受けたヘクスが空になっていても構いません。戦闘に勝利した側(攻撃側または防御側)は、直ちに空になったヘクスを占めることができます。白兵戦後の戦闘後前進は、白兵戦表の結果、自発的かどうかに関係なく、最初の空になったヘクスまでに制限されます。

- 戦闘後前進は攻撃側の任意で行います。
- 戦闘後前進を終えたユニットまたはスタックは、前面ヘクスにいる敵ユニットに対してさらに白兵戦を行えます。

14. 士気判定

ゲーム中、必要に応じてユニットの士気判定を行います。

- 1) 突撃・反突撃時に士気判定が必要です。
 - 2) 騎兵突撃に対抗するため、歩兵ユニットは士気判定を行います。
 - 3) 白兵戦結果D1, D2, A1, A2では士気判定が必要になります。
 - 4) 多くの射撃戦結果で士気判定を行います。
 - 5) ユニットが失った戦力が累計で完全戦力の半分以上になった時、士気判定を行わなければなりません。
- 士気判定の結果、ユニットは混乱し(裏面にする)、あるいは潰走します(ユニットを裏面にして潰走

(DE) マーカーを置きます)。

- 士気判定を行う時は1d6して士気判定表で結果を求めます。結果は直ちに適用します。

14.1 混乱の影響

移動: 移動には影響しません。自軍ユニットを通過して移動できますが、通過された全てのユニットは士気判定を行わなければなりません。

スタック: 混乱しているユニットは他のユニットとスタックできません。混乱ユニットが非混乱ユニットと同じヘクスで移動を終えた場合、混乱ユニットを自軍根拠地に向けてさらに1ヘクス移動させます(自軍ユニットを通過したことになるので、通過されたユニットは士気判定が必要になります)。

敵ZOC: 混乱しているユニットは敵ZOCに進入できません。敵ZOCにいるユニットは、さらに混乱するリスクなく敵ZOCから離脱できます。

戦闘: 混乱したユニットの戦力は射撃戦・白兵戦で半分になります。

14.2 潰走の影響

移動: 直ちに2ヘクス退却します。以後の各移動フェイズでは、全移動力を使って自軍根拠地に向かって移動しなければなりません。

敵ZOC: 混乱しているユニットは敵ZOCに進入できません。敵ZOCにいるユニットは、さらに混乱するリスクなく敵ZOCから離脱できます。

戦闘: 白兵戦を受けた場合、背面から攻撃を受けたものとして攻撃側歩兵ユニットは戦力2倍、騎兵ユニットは戦力3倍になり、攻撃側は不利な戦闘結果を無視します。

15. 再編成

毎ターンの再編成フェイズ中、プレイヤーは自軍混乱・潰走ユニット、射撃不能(NF) マーカーが置かれた砲兵ユニットの回復を試みます。

士気判定を行います。1d6して士気表で結果を判定します。回復を試みるユニットが敵ZOC内にいる場合、士気レベルが1下がります。

16. 司令官と総司令官

司令官と総司令官は戦闘ユニットではなく、スタック制限に含めず、ZOCも及ぼしません。また敵ZOCの影響を受けません。

移動: 地形に関係なく1ヘクス移動するのに1MPを消費します。命令のない司令官は移動できません。総司令官は常に移動できます。

保護移動: 敵ユニットが(単独の)自軍司令官・総司令官に隣接するヘクスに進入すると、その自軍司令官・総司令官を直ちに最も近い自軍ユニットと同じヘクスへ移動させます。敵ユニットに囲まれていてそのような移動ができない場合、その司令官・総司令官を除去します。

士気と白兵戦: 司令官・総司令官は2つの指揮能力を持ちます。1つは自軍ユニットの士気に影響する能力、もう1つは自軍ユニットの戦闘能力に影響する能力です。

司令官または総司令官1人の士気修整値を、一緒にスタックしている配下の全ユニットに対し、士気判定時の+ DRMにします。[士気修整がゼロの場合であっても、このゲームでは1あるものと見なします。]

司令官または総司令官1人の戦闘修整は、スタックしているユニットが白兵戦を行う際のDRMになります。攻撃時はプラス、防御時はマイナスのDRMとして用います。

16.1 司令官・総司令官の除去

司令官・総司令官が戦闘修整を用いたスタックが白兵戦でAB, DM, DBの結果を被ったら、司令官に銃弾が当たる可能性があります。

- 当該司令官・総司令官を受け持っているプレイヤーは1d6します。[6] が出るとその司令官は死傷し、副官と交代します。カウンターを裏返してそのことを示します。
- 司令官・総司令官の表面は名前が入っており、裏面には名前がなく、表面より低い能力値が記されています。交代した副官は次のターンの再編成フェイズに、同じ師団に所属する任意のユニットと同じヘクスに配置します。

17. 師団の士気阻喪

以下の場合、師団は士気阻喪します。

- 1) 師団士気表(マップ右側)及びシナリオ特別ルールに記されている崩壊点以上の歩兵大隊または騎兵連隊が壊滅・潰走した。
- 2) 師団長が除去された。

フェイズFの士気阻喪判定で上記いずれかに該当する師団は士気判定を行います。

17.1 師団の士気判定

師団の損害が崩壊点に達するか師団長が除去されたら師団の士気判定を行います。

手順: 1d6して修整を加えます。結果には3種類があります。

影響なし: 師団はそのまま戦闘を継続できます。

退却: 師団所属の全ユニットは根拠地に向けて2ヘクス退却します。潰走によって既に移動していたユニットは2回目の移動は行いません。敵ZOCに進入できませんが、敵ZOCにいるユニットは混乱のリスクを負うことなく敵ZOCを離脱できます。射撃戦、白兵戦では士気値が1低下します。

逃走: 師団所属の全ユニットに潰走(DE) マーカーを置き、自軍根拠地に向けて全移動力で移動します。その際、可能な限り敵ユニットから遠ざからなければなりません。敵ZOCに進入できません

が、敵ZOCにいるユニットは混乱のリスクを負うことなく敵ZOCを離脱できます。射撃戦、白兵戦では士気値が1低下します。白兵戦を受けた場合は背面から攻撃されたものとし、攻撃する敵歩兵ユニットは戦力が2倍に、騎兵ユニットは3倍になり、攻撃側は不利な結果を被りません。

17.2 士気阻喪と命令

士気阻喪した師団は自動的に回復命令(RC)を受け、士気阻喪から回復するまでその命令が持続します。

17.3 士気阻喪と回復

士気阻喪した師団は、潰走した所属ユニットが回復することで、壊滅・潰走した歩兵大隊と騎兵連隊の数が師団の崩壊点未満になると、士気阻喪から回復し、通常の状態に戻ります。

条件に合う限り、師団はゲーム中に士気阻喪・回復を繰り返します。

18. 勝利条件

両軍ともシナリオに記されている方法で勝利点(VP)を受け取ります。勝利条件は、士気阻喪させた敵旅団・師団の数と地理的目標、シナリオに規定された条件を満たすことで判定します。敵の1個旅団または師団を士気阻喪させるごとに1 VPを得ます。

- 合計VPが同じなら引き分けです。
- 敵より1 VP多いプレイヤーは辛勝を得ます。
- 敵より2 VP多いプレイヤーは戦術的勝利を得ます。
- 敵より3 VP多いプレイヤーは決定的勝利を得ます。

19. 初期配置

シナリオ・ルールを参照してください。本システムは、(歴史的シナリオが許せば)ゲームの可能性を広げるために、歴史的展開にヴァリエーションが含まれていることがあります。

シナリオ

シナリオ1:「ヴィーデルが来た!」

0. 歴史的背景

7月19日午後5時、デュボンがスペイン軍司令官と名誉ある和平交渉を行い、バイレンの戦いが事実上、終了した時、ヴィーデルの師団がスペイン軍の後方に現れました。ラ・カローリナからバイレンに続く道を阻んでいたのは、彼の到着を見越してバイレン郊外に配置されていたスペイン兵の2つのグループでした。スペインの使者がフランス軍部隊に近づき、戦いが終わったことを伝えます。

ヴィーデルはこの知らせを信じなかったものの、デュボンに命令を仰ぐために将校の1人を派遣することでスペイン側と合意。しかし将校の帰着を待てなかったヴィーデルは、スペイン軍の後衛に対して攻撃を開始しました。時宜を逸したこの戦闘は、バイレン

の戦いのエピソードとしては完全に不要なものでした。しかし、ゲームのルールに慣れ、両プレイヤーが攻撃と防御の戦術を学ぶ入門シナリオにするには適しています。

1. シナリオの期間: 3ターン。17:00のフランス軍[第1プレイヤー] フェイズから、18:00で終了します。

2. 命令

最初の命令:

スペイン軍: C. Juncar 旅団=防御 (D)

フランス軍:

Poinsot 旅団=防御 (D)

Boussart 旅団=防御 (D)

Cassagne 旅団=命令なし (SO)

命令の変更: 標準ルールに従います。

スペイン軍: Juncar 大佐 (C. Juncar) は命令変更時に距離を3で割ります。毎ターン1回だけ変更できます。[部下がないため、1d6で【2】以上が出れば自身の命令を変更できます。]

フランス軍: ヴィーデル (Vedel) は命令変更時に2で割ります。毎ターン2回まで変更できます。

3. 根拠地

スペイン軍: バイレンのいずれかのヘクス

フランス軍: 3501

4. 司令官の指揮範囲

スペイン軍: 3ヘクス

フランス軍: 3ヘクス

5. 旅団の士気阻喪:

ルール17は師団ではなく旅団に対して用います。

スペイン軍: C. Juncar 旅団=2個大隊

フランス軍:

Cassagne 旅団=1個大隊

Poinsot 旅団=2個大隊

Boussart 旅団=士気阻喪せず

6. 勝利条件:

標準ルールに従います。Boussart 旅団はVPの対象外です。

7. 初期配置

フランス軍: Poinsot, Cassagne, Boussart 将軍は以下のいずれかのユニットと同じヘクスに配置。Vedel は3106の2ヘクス以内に配置。

Poinsot 旅団所属ユニット:

第5Leg. Res. 第1, 第3 Suisse 第1: 3107

第5Leg. Res. 第2, 3: 3106

Cassagne 旅団所属ユニット:

第1 Leg. Res. 第1, 2, 3: 3206

Boussart 旅団所属ユニット:

第6 Pr.Dragon, 第1 Pr.Chass (1戦力): 3208

Vedel 師団砲兵:

軽騎馬砲兵 (6戦力): 3106

スペイン軍: Colonel Juncar は配下のいずれかのユニットと同じヘクスに配置。

Col. Juncar 指揮下の師団:

Ireland 第3: 3011

MP. Jaen: 3010

V. Granada 3rd: 2411

MP. Granada: 2509

V.Granada 6th: 2811

Corona 第1: 2510

Montesa (cab.): 3210

Dr. Reina (騎兵): 2908

2戦力の軽歩兵: C. Juncar 旅団に所属する任意の歩兵ユニットと同じヘクス

シナリオ2: バイレンのヴィーデル

0. 歴史的背景

7月16日から18日にかけてヴィーデルとデュボンが積み重ねたミスのおかげで、カスターニョスが立案したスペイン軍の計画は見事にうまくいきました。

デュボンはバイレンへの撤退を決断するのが遅すぎ、ヴィーデルはデスベニャペロスの方向へ「幽霊」を追いかけてしまったのです。その結果、7月18日午前9時、レディングとクビニーの師団は一発も撃つことなく無人のバイレンに入りました。これによってデュボンは退路を遮断され、挟み撃ちにされました。アンドウハルあるいはバイレンのスペイン軍は、どちらが金床でどちらがハンマーでも、罠にかかったデュボンを叩くことができました。

しかし、もしヴィーデルがバイレンに残っていたら、冒険的で野心的なスペイン軍の計画は失敗するか、完全に混乱していた可能性があります。この仮想シナリオでは、7月18日のバイレンの戦いが想定されています。

メンギバルからバイレンに向けて進軍したスペイン軍部隊は、バイレンを守るヴィーデル師団と一戦交えることとなります。この戦いの結果次第でその後の展開は歴史から大きく変わるでしょう。

1. シナリオの期間: このシナリオは7:00ターンのスペイン軍フェイズから始まり(第2プレイヤーはフランス軍)、以下のいずれかの時点で終了します。

- 1) スペイン軍がバイレンの全ヘクスを占領したターンの終了時。スペイン軍の勝利でシナリオは終了します。
- 2) 3個以上のスペイン軍旅団が士気阻喪しているターンの終了時。フランス軍の勝利でシナリオは終了します。

2. 命令

最初の命令:

スペイン軍: 全部隊=機動 (M)

フランス軍: 全部隊=防御 (D)

スペイン軍の指揮系統: 総司令官=Reding

配下の旅団: Coupigny, Grimarest, Venegas, Reding

フランス軍の指揮系統: 総司令官=Vedel

配下の旅団: Cassagne, Poinsot, Boussart, Dufour, Lefranc

命令の変更:

スペイン軍: Reding は命令変更時に3で割ります。毎ターン3回まで変更できます。Coupigny, Grimarest, Venegas, Reding 旅団の命令を変更できます。

フランス軍: Vedel は命令変更時に2で割ります。

す。毎ターン2回まで変更できます。Cassagne, Poinot, Boussart, Dufour, Lefranc 旅団の命令を変更できます。

3. 司令官の指揮範囲

スペイン軍: 3ヘクス

フランス軍: 3ヘクス

4. 根拠地

スペイン軍: 2122

フランス軍: バイレンを構成するいずれかのヘクス。バイレンの全ヘクスがスペイン軍に占領されたら、フランス軍は3501か1113に根拠地を設定します。

5. 旅団の士気阻喪: ルール17は師団ではなく旅団に対して用います。

スペイン軍:

Coupigny: 3個大隊

Grimarest: 2個大隊

Reding: 2個大隊

Venegas: 2個大隊

フランス軍:

Cassagne: 1個大隊

Poinot: 2個大隊

Lefranc: 2個大隊

Dufour: 1個大隊

Boussart: 士気阻喪せず

6. 勝利条件: 標準ルールに加え、スペイン軍は占領するバイレン (2313, 2414, 2513, 2613) の1ヘクスにつき1VPを獲得します。

7. 配置

フランス軍の初期配置: Lefranc, Poinot, Cassagne, Boussart は配下のいずれかのユニットと同じヘクスに配置。Vedel はバイレンから2ヘクス以内に配置。

Lefranc 旅団と Cassagne 旅団: バイレンから4ヘクス以内に配置

Lefranc 旅団: 6^oInf. Prov. 第1, 2, 3, 4

Cassagne 旅団: 第1 Leg. Res. 第1, 2, 3

Poinot 旅団と Boussart 旅団: バイレンから4ヘクス以内に配置

Poinot 旅団: 第5 Leg. Res. 第1, 2, 3, 第3

Swiss. 第1

Boussart 旅団: 第6 Pr. Dragon, 第1 Pr.

Chass (1戦力)

Vedel 師団: 軽騎馬砲兵 (6戦力): バイレンから4ヘクス以内に配置

フランス軍の増援:

Dufour 旅団: 司令官 Dufour, 第7 Inf. Prov. 第1, 2, 3, 4大隊と軽騎馬砲兵(6戦力): 特別ルール8.1に従って3501から登場

スペイン軍の増援:

司令官: Reding, Venegas, Coupigny, Grimarest は指揮下の旅団または師団所属ユニットとともにマップ端から登場

7:00 ターン: Reding 旅団と Venegas 旅団が2022から登場

Reding 旅団: Ireland 第2, 3, F. Ceuta 第1,

V. Granada 第2, MP. Jaén, Corona 第1, V.

Granada 第6, Dr. Reina 騎兵, Montesa 騎兵, Farnesio 騎兵, L. Utrera 騎兵, 戦力4の重砲兵

Venegas 旅団: Reina 第1と第2, V. Granada 第1, RRGVV 第3, 第2 Barbastro, Ter.

Tejas, Vol. Catal. 第2, Gerona, O. Militares 第1, 2, Dr. Numancia 騎兵, 戦力4の軽騎馬砲兵

8:00 ターン: Coupigny 旅団と Grimarest 旅団が2022から登場

Coupigny 旅団: 第3 Military O., 第3 Reding 第1, 2, MP. Trujillo, MP. Bujalance, MP.

Cuenca, Borbón 騎兵, 戦力6の軽騎馬砲兵

Grimarest 旅団: Jaén 第1, 2, MP. Grenade, MP. C. Real, V. Granada 第3, Spain 騎兵, L.

Jerez 騎兵

8. 特別ルール

8.1 砲声がする方向への行軍: フランス軍とスペイン軍が戦闘を行った第1ターンの再編成フェイズ中、フランス軍司令官 Dufour に対して1d6します。出た目が3以上なら何も起こりません。出た目が3以下なら[3未満なら?] バイレンに向けての行軍を開始します。行軍を開始した3ターン後のフランス軍フェイズに、Dufour と配下のユニットは3501から機動命令 (M) で登場します。

8.2 日差し、渇き、疲労: アンダルシアの夏の高温は、容赦ない喉の渇きを和らげるのに必要な水を貴重品に変え、フランス兵に極度の疲労を引き起こしました。

- 10:00 ターンとそれ以降、種類を問わない戦闘(射撃戦または白兵戦)に関与した全てのフランス軍ユニットは、その戦闘終了時に士気判定を行わなければなりません。士気判定に失敗すると、直ちにその結果を適用します。

- スペイン軍ユニットがバイレン郊外にある井戸(2013)にいないければ、フランス兵はそこから給水できるため、上記ルールは無効になります。

8.3 フランス軍砲兵: バイレンの戦いにおいて、フランス軍砲兵の射程はスペイン軍よりも劣っていました。そのためフランス軍砲兵の射程は以下の表に従います。

軽砲兵: 3ヘクス

中砲兵: 3ヘクス

8.4 フランス軍の師団砲兵: ヴィエデルの師団砲兵は常に Vedel の指揮範囲内にいなければなりません。指揮範囲外にいる場合、命令が与えられていないものとして扱います。

シナリオ3: バイレンの戦い

0. 歴史的背景: このシナリオはバイレンの戦いを史実どおりに再現するものです。

1. シナリオの期間: 最長14ターン行きます。6:30ターンのフランス軍(第1プレイヤー)フェイズから開始し、それまでに勝利条件が達成されなかった場合、

1:00 PM ターンで終了します。特別ルール8.5を参照。

2. 命令

最初の命令:

スペイン軍: 全て命令なし (SO)

フランス軍: 全て機動命令 (M) で登場

スペイン軍の指揮系統: 総司令官 = Reding

配下の旅団: Coupigny, Grimarest, Venegas, C. Juncar, Reding

フランス軍の指揮系統: 総司令官 = Dupont

配下の旅団: Chabert, Dupré, Privé, Schramm, Pannetier, Marins Gd.

Vedel は独立した司令官であり、Dupont は彼の命令を変更できません。

Vedel 配下の旅団: Cassagne, Poinot, Boussart, Dufour, Lefranc

命令の変更: 標準ルールに従います。

スペイン軍: Reding は命令変更時に3で割りません。毎ターン3回まで命令変更を試みられます。命令を変更できる旅団は Coupigny, Grimarest, Venegas, Reding です。

フランス軍: Dupont は命令変更時に4で割りません。毎ターン4回まで命令変更を試みられます。命令を変更できる旅団は Chabert, Dupré, Privé, Schramm, Pannetier, Marins Gd です。

Barbou 師団 = Chabert, Pannetier, Schramm
Fresia 師団 = Dupré, Privé

Barbou 将軍と Fresia 将軍: Dupont が命令を変更したい旅団長との距離を測る時、その旅団を率いる師団長 (Barbou か Fresia) までのヘクス数と、その師団長から旅団長までのヘクス数を数えます。

Vedel は機動命令 (M) で登場します。命令変更時は3で割り、毎ターン2回まで命令変更を試みられます。命令を変更できる旅団は Cassagne, Poinot, Boussart, Dufour, Lefranc です。

3. 司令官の指揮範囲

スペイン軍: 3ヘクス

フランス軍: 3ヘクス

4. 根拠地

スペイン軍: Reding 指揮下のユニットは2022。

フランス軍: Dupont 指揮下のユニットは1113。同ヘクスがスペイン軍ユニットに占領されている場合は Dupont がいるヘクス。Vedel 指揮下のユニットは3301。

5. 旅団の士気阻喪: ルール17は師団ではなく旅団に対して用います。

スペイン軍:

Coupigny: 3個大隊

Grimarest, Reding, Venegas: 2個大隊

Col. Juncar: 1個大隊

フランス軍:

Cassagne, Lefranc, Dufour, Pannetier,

Schramm: 1個大隊

Poinot: 2個大隊

Boussart: 士気阻喪せず

Privé, Dupré: 1個連隊

6. 勝利条件: 標準ルールに準じます。3501 からマップ外へ移動した完全に旅団1個につき、フランス軍は追加で1 VPを獲得します。

7. 配置

フランス軍: 司令官Chabert, Dupré, Privé, Pannetier, Schrammは指揮下の旅団に所属するユニットと同じヘクスに配置。BarbouとFresiaは指揮下の任意のユニットと同じヘクスに配置。

Chabert旅団:

第4 Leg. Res. 第3, Barbou師団中砲兵 (4戦力) : 1814

第4 Leg. Res. 第1と第2, 第4 Suisse第2: 1813

Chabertは指揮下の旅団所属ユニットとスタックして機動命令 (M) で登場

Dupré旅団:

第1 Pr. Chass (4戦力) : 1810

第2 Pr. Chass, Div. Fresia騎馬砲兵 (6戦力) : 1811

Dupréは指揮下の旅団所属ユニットとスタックして機動命令 (M) で登場

Privé旅団:

第1と第2 Pr. Dragoons: 1615

第2 Pr. Cuirassiers: 1515

Commanderは指揮下の旅団所属ユニットとスタックして機動命令 (M) で登場

フランス軍の増援:

8:00ターン: Schramm旅団が1014から登場

第2 Reding第1と第2 (スイス・スペイン連隊)
Preux第1と第2 (スイス・スペイン連隊)

Schrammは指揮下の旅団所属ユニットとスタックして機動命令 (M) で登場

8:30ターン: Pannetier旅団が1014から登場

第1 Gd. Paris第2, 第2 Gd. Paris第2,

第3 Leg. Res. 第1と第2

Pannetierは指揮下の旅団所属ユニットとスタックして機動命令 (M) で登場

9:30ターン: Marins Gd.が1014から機動命令 (M) で登場

スペイン軍: スペイン軍の司令官は指揮下の任意のユニットと同じヘクスに配置

Venegas指揮下のユニット:

Cz. Olivenza騎兵: 2008

O. Military第1と第2: 2209

RRGGVV第3と第2 Barbastro: 2109

Vol. Catal. 第2, Venegas旅団中騎馬砲兵 (6戦力) : 2018

Gerona: 2110

Queen第1: 2111

Queen第2: 2112

Ter. Tejas, V. Granada 第1, Dr. Numancia騎兵: 2210

Reding指揮下のユニット:

Ceuta第1と第2, 重師団砲兵 (4戦力) : 2109

Ireland第2と第3: 2110

V. Granada第2: 2214

Farnesio騎兵, L. Utrera騎兵: 2311

Coupigny指揮下のユニット:

MP. Bujalance, MP. Trujillo, MP. Cuenca: 2216

第3 Reding第1と第2, Div. Coupigny軽騎馬砲兵 (6戦力) : 2114

O. Military第3: 2115

Bourbon騎兵: 2215

Grimarest指揮下のユニット:

Jaén第1と第2: 1916

MP. C. Real: 2018

Spain騎兵, L. Jerez騎兵: 2019

Colonel Juncar指揮下のユニット:

Ireland第3: 3011

MP. Jaén: 3010

V. Granada 3^o: 2411

MP. Granada: 2509

V. Granada第6: 2712

Crown 1: 2510

Montesa騎兵: 3210

Dr. Reina騎兵: 2908

Col. Juncar, 軽騎馬砲兵 (戦力2) : スペイン軍歩兵ユニットと同じヘクスに配置

8. 特別ルール

8.1 スイス連隊: スイス連隊は同国籍の兵士同士の戦闘を禁じていました。パイレンの戦いではスペイン軍・フランス軍に雇われたスイス連隊が戦場で対面しましたが、他の部隊に対した時と比べて消極的な戦いになりました。

スイス連隊が別のスイス連隊と射撃戦・白兵戦を行う時、戦闘解決時に-2 DRMを適用します。

8.2 遭遇戦: マップ上に登場した全てのフランス軍ユニットは、スペイン軍ユニットの5ヘクス以内に進入するまで機動命令 (M) を続けなければなりません。

8.3 フランス軍砲兵: パイレンの戦いにおいて、フランス軍砲兵の射程はスペイン軍よりも劣っていました。そのためフランス軍砲兵の射程は以下の表に従います。

軽砲兵: 3ヘクス

中砲兵: 3ヘクス

8.4 フランス軍の師団砲兵: Barbou, Fresia, Vedelの師団砲兵は常に師団長の指揮範囲内にいなければなりません。指揮範囲外にいる場合、命令が与えられていないものとして扱います。

8.5 日差し、渇き、疲労: アンダルシアの夏の高温は、容赦ない喉の渇きを和らげるのに必要な水を貴重品に変え、フランス兵に極度の疲労を引き起こしました。

● 10:00ターンとそれ以降、種類を問わない戦闘(射撃戦または白兵戦)に関与した全てのフランス軍ユニットは、その戦闘終了時に士気判定を行わなければなりません。士気判定に失敗すると、直ちにその結果を適用します。

にその結果を適用します。

● スペイン軍ユニットがバイレン郊外にある井戸 (2013) にいなければ、フランス兵はそこから給水できるため、上記ルールは無効になります。

8.6 投降とゲームの終了: スペイン軍プレイヤーはフランス軍を投降させることができます。フランス軍が投降すればスペイン軍の決定的勝利でゲームは終了します。以下2つの条件を両方とも満たせばフランス軍は投降します。

1) スペイン軍ユニットが以下の全ヘクスにいる: 1014, 1113, 1214, 1314, 1415

2) Dupont指揮下の全旅団が士気阻喪している。

8.7 砲声がある方向への行軍: 11:00ターンの再編成フェイズ中、フランス軍司令官Vedelに対して1d6します。出た目が3以上なら何も起こりません。出た目が3以下なら [3未満なら?] そのターンのフランス軍フェイズに、Vedelと指揮下の全旅団 (Cassagne, Poinot, Lefranc, Dufour) が機動命令 (M) で登場します。

8.8 近衛海兵隊: 近衛海兵隊 (Marines of the Guard) はデュポン軍団の予備です。命令を変更するためにはDupontの指揮範囲内にいなければならず、Dupontだけが命令を変更できます。Dupontの指揮範囲外にいる時は命令なし (SO) として扱います。

シナリオ4: フランス兵に死を!

0. イントロダクション

7月19日午後1時頃、パイレンの戦場付近に到着したラ・ペーニャとその師団は、既に戦闘が終了したことに気づきました。フランスの特使が彼に、名誉ある降伏の交渉を求めていることを知らせます。そのためラ・ペーニャは、エランブラー川の手前で兵を停止させました。ラ・ペーニャは直ちにアンドゥハルに使者を送り、カスターニョスに新たな事態の推移を知らせ、指示を仰ぎました。カスターニョスに休戦を受け入れるつもりはなく、フランスが無条件降伏するならばこれに同意する、という考えでした。

7月19日夜、ラ・ペーニャはカスターニョスからの一連の命令を受け取ります。これらの命令は、彼にレディングから独立して作戦を行うことを認め、デュポンにできるだけ早く決断を下すよう圧力をかける権限を与えるものでした。ラ・ペーニャはこのことをデュポンに伝え、躊躇わずにフランス人をナイフで処刑するだろうと付け加えました。ここまでは史実のとおりです。

これはパイレンの戦いにおける最終的な状況を再現する仮想シナリオです。アルコリア橋の戦いやコルドバの略奪など、「5月2日」の記憶がスペイン人の精神に重くのしかかり、スペイン独立戦争で当たり前となった容赦のない復讐が始まります。

ラ・ペーニャはレディングがフランス軍に与えた休戦協定を受け入れず、19日未明にアンドゥハルで受けた命令に従うことを決意し、フランス軍の追跡と攻撃を開始します。午後2時過ぎ、ラ・ペーニャとクルス・ムルジョンがフランス軍の後方に襲いかかり、戦闘が

再開されました。レディングは攻撃的な同僚たちに倣うしかありません。攻撃の準備をしている間、ラ・ペーニャはカスターニョスの本拠地に使者を送り、状況と戦う決意を知らせます。

午後6時過ぎ、使者がアンドゥハルに到着。カスターニョスが自分の指揮所で、レディングの将校に護衛されてやってきたデュボンの代理と交渉を始めた後でした。もはや戦闘は止められません——新たな命令を携えた使者がバイレンに到着する前に、夜の帳が先に下りてしまうでしょう。

1. シナリオの期間: 最長8ターン行います。午後4:00ターンのスペイン軍(第1プレイヤー) フェイズから始まり、午後7:30ターンで終了します。

2. 命令

最初の命令:

スペイン軍:

Reding, Venegas, Coupigny, Grimarest, Juncar 旅団: 防御命令 (D)
La Peña, Menacho: 機動命令 (M) で登場

フランス軍:

Barbou 師団の全旅団と Fresia, Dabadie 旅団: 防御命令 (D)
Vedel 師団: 機動命令 (M) で登場

スペイン軍の指揮系統: 総司令官 = Reding

配下の旅団: Coupigny, Grimarest, Venegas, C. Juncar, Reding
La Peñaの指揮は独立しており、Redingは彼の命令を変更できません。

配下の旅団: La Peña, Menacho

フランス軍の指揮系統: 総司令官 = Dupont

配下の旅団: Chabert, Dupré, Priveé, Schramm, Pannetier, Marins Gd.
Vedelの式は独立しており、Dupontは彼の命令を変更できません。

配下の旅団: Cassagne, Poinot, Boussart, Dufour, Lefranc

命令の変更:

スペイン軍: Redingは命令変更時に3で割ります。毎ターン3回まで命令変更を試みられます。命令を変更できる旅団はCoupigny, Grimarest, Venegas, Redingです。

La Peñaは命令変更時に2で割ります。毎ターン2回まで命令変更を試みられます。命令を変更できる旅団はLa PeñaとMenachoです。La Peñaは機動命令 (M) で登場します。

フランス軍: Dupontは命令変更時に4で割ります。毎ターン4回まで命令変更を試みられます。命令を変更できる旅団はChabert, Dupré, Privé, Schramm, Pannetier, Marins Gdです。

Barbou 将軍と Fresia 将軍: Dupontが命令を変更したい旅団長との距離を測る時、その旅団を率いる師団長 (BarbouかFresia) までのヘクス数と、その師団長から旅団長までのヘクス数を数えます。BarbouとFresiaは命令を変更できませんが、指揮・戦闘の修整値は使用で

きます。

Vedelは機動命令 (M) で登場します。命令変更時は3で割り、毎ターン2回まで命令変更を試みられます。命令を変更できる旅団はCassagne, Poinot, Boussart, Dufour, Lefrancです。

3. 司令官の指揮範囲

スペイン軍: 3ヘクス

フランス軍: 3ヘクス

4. 根拠地

スペイン軍: Reding 指揮下のユニットは2022。La Peña 指揮下のユニットは1113。

フランス軍: Dupont 指揮下のユニットはDupont がいるヘクス。Vedel 指揮下のユニットは3501。

5. 旅団の士気阻喪: ルール 17 は師団ではなく旅団に対して用います。

スペイン軍:

La Peña: 4個大隊
Coupigny, Venegas: 3個大隊
Reding, Grimarest: 2個大隊
Menacho, Col. Juncar: 1個大隊

フランス軍:

Chabert: 3個大隊
Poinot: 2個大隊
Cassagne, Lefranc, Dufour, Pannetier, Schramm, Dabadie: 1個大隊
Privé, Dupré: 1個連隊
Boussart: 士気阻喪せず

6. 勝利条件: 標準ルールに準じます。

7. 配置

フランス軍: 司令官Chabert, Dupré, Privé, Pannetier, Schramm, Diridié (後衛), Dupontは指揮下の旅団に所属するユニットと同じヘクスに配置。

第1 Gd. Paris 第2と第2 Gd. Paris 第2 (各大隊1損害) : 1809
第3 Leg. Res. 第1と第2 (各大隊2損害) : 1916
Marins Gd. (2損害), 第1 Pr. Chass. (1損害) と第2 Pr. Chass. (2損害) : 1815
第1 Pr. Dragon (1損害) : 1810
第2 Pr. Dragon (2損害) : 1811
第4 Leg. Res. 第1と第2, (各大隊3損害), 4戦力のBarbou師団中砲兵: 1813
第4 Leg. 第3 Res. (2損害), 第2 Pr. Cuirass., 6戦力のFresia師団軽騎馬砲兵: 1814
3° Suisse 第1と第4 Suisse 第2: 1812
第6 Preux 第1 (スイス・スペイン連隊) (1損害) と第3 Reding 第1 (スイス・スペイン連隊) : 1711
Dabadie: 1415

フランス軍の増援:

Vedel 師団: 司令官Vedel, Poinot, Cassagne, Boussartは指揮下のいずれかのユニットにスタックして登場

16:00ターン: Poinot旅団とCassagne旅団(全て)が3501から機動命令 (M) で登場

Poinot: 第5 Leg. Res. 第1, 2, 3大隊, 第3

Swiss. 第1

Cassagne: 第1 Leg. Res. 第1, 2, 3大隊
Vedel 師団軽砲兵 (6戦力)

Boussart 旅団: 第6 Pr. Dragon., 第1 Pr. Chass. (1戦力)

スペイン軍:

Reding 指揮下のユニット:

F. Ceuta 第1, Reding 師団重砲兵 (4戦力) : 2109

Ireland 第2 (2損害) と Ireland 第3: 2110

V. Granada 第2: 2214

Farnesio 騎兵 (1損害) と L. Jerez 騎兵: 2311

Venegas 指揮下のユニット:

Cz. Olivenza 騎兵: 2008

O. Military 第1, 2: 2209

RRGGVV 第3, 第2 Barbastro: 2109

Vol. Cat. 第2 (1損害), Venegas 師団軽騎馬砲兵 (4戦力) : 2018

Gerona: 2110

Queen 第1: 2111

Queen 第2: 2112

Ter. Tejas, V. Granada 第1, Dr. Numancia 騎兵: 2210

Coupigny 指揮下のユニット:

MP. Bujalance (1損害), MP. Trujillo, MP.

Basin: 2216

第3 Reding 第1, 2 (各2損害), D. Coupigny

軽騎馬砲兵 (6戦力) : 2114

O. Military 第3 (3損害), Borbón 騎兵: 2115

Grimarest 指揮下のユニット:

Jaén 第1, 2 (各1損害) : 2215

MP. C. Real: 2018

L. Utrera 騎兵, Spain 騎兵 (1損害) : 2019

Col. Juncar 指揮下のユニット:

Col. Juncarは指揮下のいずれかのユニットとスタックして配置

Ireland 第3: 3011

MP. Jaén: 3010

V. Granada 第3: 2411

MP. Granada: 2509

V. Granada 第6: 2712

Crown 1: 2510

Montesa 騎兵: 3210

Dr. Reina 騎兵: 2908

Col. Juncar 軽騎馬砲兵 (2戦力) : スペイン軍歩兵と同じヘクス

スペイン軍の増援:

La Peña 師団: 1014から機動命令 (M) で登場
Menacho 旅団: 1014から機動命令 (M) で登場

8. 特別ルール: シナリオ3の8.1, 8.3, 8.4, 8.5, 8.8を用います。

地形効果表

地形	移動コスト(MP)			射撃戦	白兵戦(1)	スタック制限(戦力=SP上限)						
	歩兵		騎兵			歩兵		騎兵		砲兵		
	標準	ゲリラ	方陣			標準	ゲリラ	単独	他とスタック			
平地 Clear	1	1	1	-	-	24 SP	18 SP	可	16 SP	可	3個	1個
耕作地 Cultivative	1	1	1	-	-	18 SP	不可	可	12 SP	下馬時のみ可	1個	1個
農地 Crop Area	2	P	P	-1	-1	18 SP	不可	可	12 SP	下馬時のみ可	1個	1個
町 Small Town	2 (D)	3 (D)	1 (D)	A	A	18 SP	不可	可	1個連隊	下馬時のみ可	1個	1個
都市 City	2 (D)	3 (D)	1 (D)	A	A	1個大隊	不可	可	1個連隊	下馬時のみ可	1個	1個
頑丈な建物 Strong Building	2 (C)	3 (D)	1 (E)	A	A	1個大隊	不可	可	不可	不可	不可	不可
河川 River	+1	+1	+1	-	A	-	-	-	-	-	-	-
クリーク Creek	-	-	+1	-	C	-	-	-	-	-	-	-
橋 Bridge	+1 (F)	+2 (F)	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-
道路/小道 Road/Path	機動命令のユニットのみ影響			-	-	-	-	-	-	-	-	-
浅い森林 Light Forest	2 (D,H)	2 (H)	2 (D, H)	-	-	1個大隊	不可	可	1個連隊	下馬時のみ可	1個	1個
深い森林 Deep Forest	3 (H)	3 (H)	P (H)	-	-	1個大隊	不可	可	1個連隊	下馬時のみ可	1個	1個
上り緩斜面 Mod. Slope Up	+1	+1	+1	G参照	A	-	-	-	-	-	-	-
下り緩斜面 Mod. Slope Down	D	D	+1	G参照	-	-	-	-	-	-	-	-
上り急斜面 Imp. Slope Up	P	P	P	G参照	P	-	-	-	-	-	-	-
下り急斜面 Imp. Slope Down	P	P	P	G参照	-	-	-	-	-	-	-	-

注記 (1) : 白兵戦の修整は累積する。例えばクリーク越しに上り緩斜面で攻撃すると攻撃側戦力は1/3に低下する。

A: 攻撃側戦力は1/2に低下する。 B: 攻撃側戦力は1/3に低下する。 C: 攻撃側戦力は2/3に低下する。

D: ユニットが機動命令を受けており、そのヘクスに他のユニットがいなければ1 MP。 E: 展開不可。

F: ユニットが機動命令を受けていれば追加の移動コストなし。 G: 視線ルール参照。 H: 小道上を除く。 P: 禁止 -: 特別な影響なし

隊形変更コスト表(MP)

↓から→へ	歩兵			騎兵		砲兵	
	標準	ゲリラ	方陣	標準	ゲリラ	砲車	展開
標準	-	1	1	-	1	砲車	1
ゲリラ	1	-	1	1	-	展開	2
方陣	2	1	-	-	-		

移動力表(MP)

ユニットのタイプ	スペイン軍	フランス軍
歩兵	3	4
ゲリラ隊形の歩兵	5	5
軽騎兵・中騎兵	6	7
ゲリラ隊形の軽騎兵	7	7
重騎兵	-	6
砲兵	3	3
騎馬砲兵	5	5
司令官	6	8

士気判定表

1d6	士気レベル					
	A	B	C	D	E	F
0-	D	R	R	R	R	R
1	-	D	D	R	R	R
2	-	-	D	D	D	R
3	-	-	-	D	D	D
4	-	-	-	-	D	D
5	-	-	-	-	-	D
6+	-	-	-	-	-	-

ダイス目修整:

- +1 同じヘクスにいる司令官の士気修整 (0は1と見なす)
- +1 森林・建物・町にいるユニット
- 1 敵ZOCにいるユニット (再編成時のみ適用)
- 1 混乱または潰走しているユニット
- 1 2損害目からの1損害につき
- +1 方陣を組んでいない歩兵に対する騎兵の士気判定
- 1 1ヘクス移動した騎兵突撃時の歩兵の士気判定
- 1 突撃を行った後の騎兵の士気判定

結果の説明:

D: 混乱 R: 潰走 -: 影響なし

士気判定時の結果:

- Rユニットに対するR: R継続
- Dユニットに対するD: D継続
- Dユニットに対するR: Rになる
- R/Dユニットが「-」: 正常に回復

再編成フェイズ中の結果:

- Rユニットに対するR: R継続
- Dユニットに対するD: D継続
- Dユニットに対するR: Rになる
- Rユニットが「-」: Dに回復
- Dユニットが「-」: 正常に回復

師団士気表

1d6	師団の士気					
	6	5	4	3	2	1
-1	H	H	H	H	H	H
0	R	R	H	H	H	H
1	NE	R	R	H	H	H
2	NE	NE	R	R	H	H
3	NE	NE	NE	R	R	H
4	NE	NE	NE	NE	R	R
5-6	NE	NE	NE	NE	NE	R
7	NE	NE	NE	NE	NE	NE

結果の説明:

H: 逃走 R: 退却 NE: 影響なし

ダイス目修整:

- +1 師団長の指揮範囲内に師団所属の全ユニットがいる
- +1 総司令官の指揮範囲内に師団所属の全ユニットがいる
- 1 逃走中の自軍師団所属ユニットが2ヘクス以内にいる

射撃戦結果表												
射撃力												
1d6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	P	P
3	-	-	-	-	-	-	P	P	P	M	M	M
4	-	-	-	-	P	P	M	M	R	R	1	1
5	-	-	P	P	M	R	R	1	1	1	1M	1R
6	-	P	M	R	R	1	1	1M	1R	1R	2P	2P
7	P	M	R	1	1	1M	1R	2P	2P	2M	2R	3P
8+	M	R	1	1M	1R	2P	2M	2R	3P	3P	3P	3R

注記: 射撃力が12を超える場合、12のコラムで1回、残りの射撃力でもう1回解決する。

戦闘結果の説明:

R: 目標ユニットは直ちに1または2ヘクス退却(退却するプレイヤーが決定)。ヘクス内に他のユニットがいれば士気判定を行う。影響を受けたユニットが方陣を組んでいればこの結果を無視する。影響を受けたユニットが砲兵なら次のターン射撃不可。射撃不能マーカーを置いてそのことを示す。

M: 目標ユニットは士気判定を行う。失敗し、同じヘクスに他のユニットがいればそれらも士気判定を行う。

1, 2, 3: 目標ユニットは1-3の損害を被る。損害マーカーを置いて損害を示す。

P: 目標ユニットとスタックは白兵戦を行えない。突撃マーカーを取り除く。影響を受けたユニットが砲兵なら次のターン射撃不可。射撃不能マーカーを置いてそのことを示す。影響を受けたユニットに突撃マーカーが置かれていなければ士気判定を行う。

2P, 3P: 目標ユニットは2または3損害を被る。目標ユニットとスタックは突撃を行えず、突撃マーカーを取り除く。影響を受けたユニットが砲兵なら、2または3損害を被り、さらに次のターン射撃不可。射撃不能マーカーを置いてそのことを示す。

ダイス目修整:

- +2 目標が方陣を組んでいる
 - 2 ゲリラに対する射撃
 - 1 展開した砲兵に対する射撃
 - 1 軽砲兵の射撃
 - +1 重砲兵の射撃
 - +1 士気AまたはBのユニットによる射撃
 - 1 士気EまたはFのユニットによる射撃
 - +1 士気Cより良好のイギリス軍歩兵による射撃
 - +1 目標騎兵の疲労レベル1につき
 - +2 目標側面に対する射撃
 - 1 農地にいる目標に対する射撃
 - 2 スイス連隊によるスイス連隊に対する射撃
- 以下は3ヘクス以上先を射撃する砲兵に適用:

- 1 同じスタック内の2個目のユニット
- 2 同じスタック内の3個目のユニットが連続的に射撃

攻勢射撃時の最大射程(ヘクス数):

重砲兵: 5 中砲兵: 4 軽砲兵: 3

距離による射撃力修整:

- 1ヘクス先(隣接): 印刷された戦力
- 1ヘクス先(方陣から): 25%増し(8なら10に)
- 2-3ヘクス先: 50%増し(8なら12に)
- 4ヘクス以上先: 半減(8なら4に)

白兵戦結果表									
攻撃側戦力: 防御側戦力									
1d6	1:4	1:3	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1
1-	AB	AB	A2	A2	A2	A1	A1	-	BM
2	AB	A2	A2	A1	A1	A1	-	BM	D1
3	A2	A2	A1	A1	A1	-	BM	D1	D1
4	A2	A1	A1	-	BM	BM	D1	D1	D2
5	A1	A1	-	BM	D1	D1	D1	D2	D2
6	A1	-	BM	D1	D1	D1	D2	D2	DB
7	-	BM	D1	D1	2P	D2	D2	DB	DB
8+	BM	D1	D1	D2	2R	D2	DB	DB	DB

注記:

戦闘比5:1以上は5:1として解決する。1:4未満の攻撃は行えない。

方陣: 戦闘後の退却は不可。D1は効果なし(-)になる。D2はDBになる。

側面・背面に対する攻撃、ゲリラに対する攻撃: 歩兵の戦力は2倍、騎兵の戦力は3倍になる。

地形効果表も参照。

ダイス目修整:

- +/- ヘクスにいる司令官(1人)の白兵戦能力
- +/- 攻撃側・防御側スタック最高の士気レベル差1につき(例: 攻撃側B、防御側Dなら+1)
- +1 攻撃側が攻撃命令下
- 2 方陣に対する騎兵の攻撃
- +1 重騎兵の攻撃(目標が重騎兵または方陣でないこと)
- +2 ゲリラ隊形の歩兵に対する歩兵(ゲリラ隊形でないこと)の攻撃
- +1 方陣に対する歩兵(ゲリラ隊形でないこと)の攻撃
- +1 攻撃側が目標の側面にいる
- 1 目標が農地ヘクスにいる
- 2 スイス連隊がスイス連隊を攻撃

騎兵制御表						
士気レベル						
1d6	A	B	C	D	E	F
0-	NC	NC	NC	NC	NC	NC
1	C	NC	NC	NC	NC	NC
2	C	C	NC	NC	NC	NC
3	C	C	C	NC	NC	NC
4	C	C	C	C	NC	NC
5	C	C	C	C	C	NC
6+	C	C	C	C	C	C

結果: C: 制御成功 NC: 制御失敗

ダイス目修整:

- +1 同ヘクスの司令官の士気修整(士気修整0は1とする)
- 1 攻撃が騎兵突撃だった場合
- 2 イギリス軍の騎兵
- 1 スペイン軍、フランス軍、ポルトガル軍、KGLの騎兵
- 2 騎兵制御失敗後に行った攻撃1回につき

結果の説明:

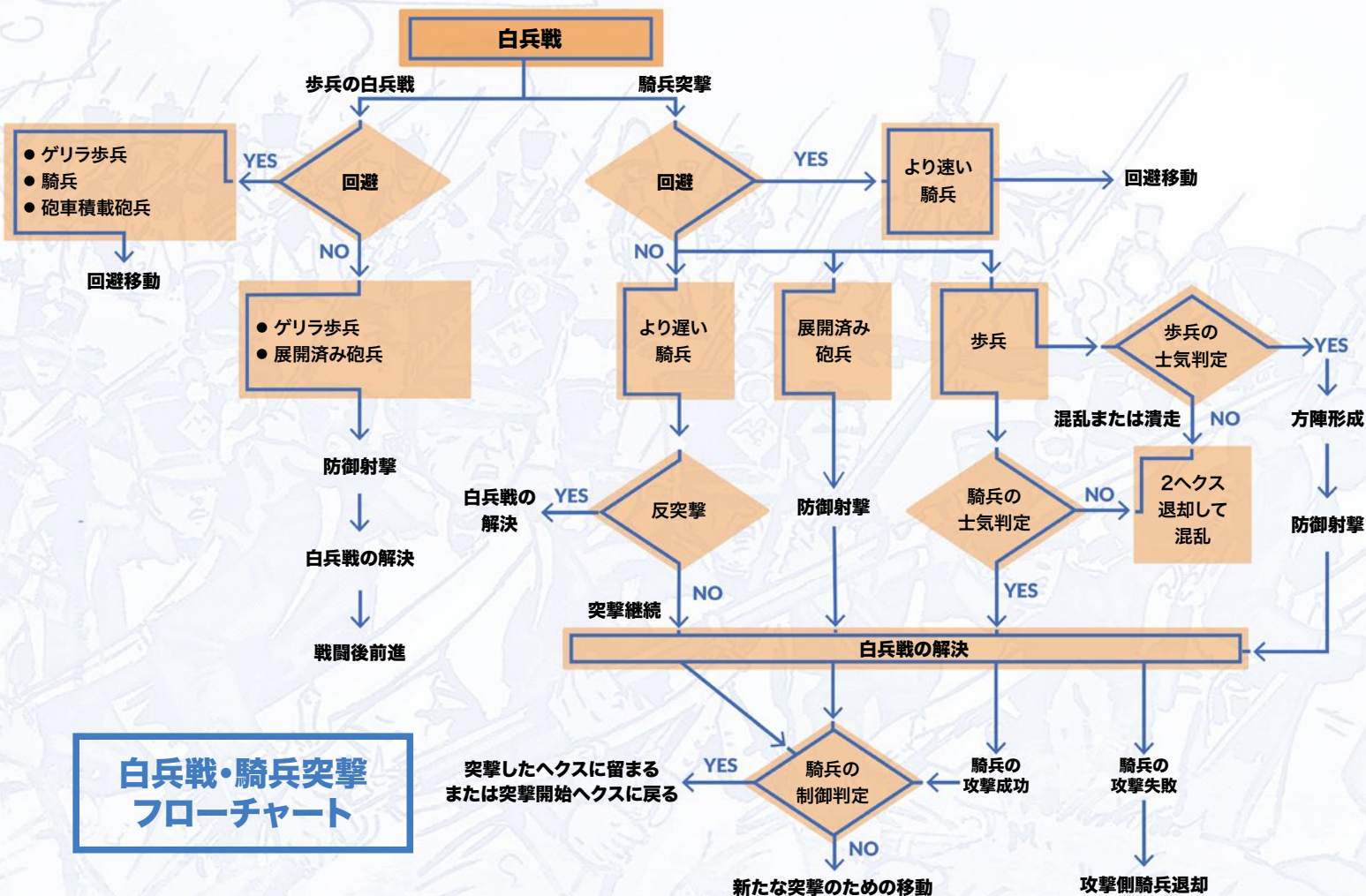
AB(攻撃側損害): 攻撃側は攻撃を行ったユニット1個に1損害を適用する。損害マーカーを置いて損害を記録する。

BM(相互損害): 攻撃側と防御側は双方とも1損害を被る。退却も前進も行わない。

A1またはA2(攻撃側退却): 攻撃側全ユニットは1または2ヘクス退却する(士気判定を行う)。

D1またはD2(防御側退却): 防御側全ユニットは1または2ヘクス退却する。2ヘクス退却する場合は士気判定を行う。

DB(防御側損害): 防御側は1損害を被る(どのユニットに損害を適用するのは防御側が決める)。士気判定を行う。



グラフィックに関して

マップ: カリグラフィー・フォントは、見た目は魅力的ですが、地名の読み取りが困難になります。そのため限定的に、特定の場所だけに使用しました。

図像 (地形と関連要素): 当時の計画やスケッチでは、地図上にあらゆる要素を描く理想的な表現が使用されています。このスタイルに近づけるため、現代的なシミュレーションで用いられている機能的で革新的なデザインを避け、当時の戦いの様相が理解できるように、地形の種類、高低差、木々に覆われている面積、そしてパイレンを際立たせた表現を用いています。

ユニット: 読者はご存じのように、当初の計画 (兵士のシルエットを用いる予定でした) はやめ、Simtac Ediciones や Marshall Enterprises、Clash of Arms や Hexasim が用いているような、軍服を模したデザインにしました。これに関して、我々は新しい見せ方を開発したわけではありませんが、当時の雰囲気を感じられる意匠になったのではないかと考えています。

マーカー: 命令とユニットの状態を表す2種類とも、そこに記されている略号の意味を忘れたとしてもその機能を思い出せるよう、イラストまたは図を入れることにしました。

ユニット上の略号

Cte.: Commander

Brig./B.: Brigade

Div./D.: Division

スペイン軍

MP.: Provincial Militias

V.: Volunteers

V. Granada 6th: 6th battalion of Granada

Volunteers

※多くの史料で「Hunters of Antequera (アンテケラ猟兵・軽歩兵)」と記されている部隊。

Cz.: chasseurs

RRGGVV: Royal Walloon Guards

O.Military: Military Orders

V.Catalan.: Catalan Volunteers

Granad.P.: Provincial Grenadiers

V.Cam.Mayor: Campo Mayor Volunteers

Dr.: Dragoons

L.: Lancers

Carab.Reales: Royal Carabineros

Ter.Tejas: Tercios de Tejas infantry

F.Ceuta: Fijo of Ceuta

Col. Juncar: Colonel Juncar

フランス軍

Marins Gd.: Marins de la Garde Impériale

Gd.Paris: Garde de Paris

Leg.Res.: Légion de Réserve

Pr.Dragon: Provisoire de Dragons

Pr.Cuirass.: Provisoire de Cuirassiers

Pr.Chass.: Provisoire de Chasseurs

Pr.Lin.: Provisoire de Ligne

Pr.Lig.: Provisoire Lèger

Es.Convoy: Escort of the convoy

Bailén, 1808 - Credits

Design: Javier Hoyos.

Tests: Santiago González.

Graphic design and infographics: Xavier P. Rotllán.

Thanks: J.Luis Arcón Domínguez, Iván Cáceres, F. Vela Santiago.

Translation into English: Dermot Quigley