



**補助部隊**：フォーメーション値の制限関係無くこの兵を1つまで軍団に加える事が可能



**交戦**：戦闘でダイスを追加できる。



**速足**：ターンの最初に軍団の再配備ができる。



**先制攻撃**：突撃された場合、敵よりも先に反撃できる。



**威信**：最後まで残っていた場合、計算時に配備ポイントを撃破ポイントに数える。



**指揮官**：戦場にいる間、命令トークンを1つ多く持てる。



**刺激**：突撃の際、2個のダイスを追加できる。



**長射程**：後列から射撃可能。突撃軍団には射撃できない。



**圧倒**：突撃で敵を撃破した場合、同じターンにもう一度突撃できる。

(命令トークン無しで)



**反応**：2回目以降の命令のコストは既に乗っているのと同じ。(1つ少ない)



**犠牲**：打撃を受けた時この部隊を除去(犠牲)して他の部隊への傷を防ぐ。



**斥候**：突撃する際に、敵から射撃も迎撃もされない。



**射撃**：射撃の際、ダイスを追加できる。



**散兵**：突撃に対する射撃や迎撃で命令トークンを消費しない。



**スロー**：軍団の再配備を行うことができない。



**堅牢**：打撃を受けた場合、1ヒットしたダイスを1つ振り直させる。



**負傷**：交戦や射撃で敵に1以上の打撃を与えた場合、追加の負傷を与える。



【1】**再配備**：1軍団だけ移動可能

【2】**アクション**：7つの内1つ選択

1) **戦術移動**：再配備と同じ

2) **突撃**：

・前列の軍団が可能

・敵側は…

A) 迎撃する：軍団を交戦地域へ。

(命令トークン使用)

B) 射撃する：通常射撃

(命令トークン使用)

C) 待機：(命令トークン不使用)

(突撃対象)

・前列がない場合→後列へ

・後列もない場合→側面攻撃

3) **交戦の継続**：前ターンから継続

4) **交戦の解消**：撤退する。追撃を受ける。(通常の交戦と同じ処理)

5) **射撃**：前列の軍団が可能

・前列がない場合→後列へ

・後列もない場合→隣接前列

6) **特殊能力**：このゲームでは無し。

7) **パス**：命令トークンは脇に置く。

**勝利条件**：

殲滅した部隊の配置ポイントが半数以上に達したら勝ち。