

射撃戦闘結果表

射撃している戦力ポイント

色付DR	C	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	≥16
1	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	MT	MT+1	MT+2	MT+2
2	NE	NE	NE	NE	NE	NE	MT	MT	MT+1	MT+2	MT+2	MT+3
3	NE	NE	NE	NE	NE	MT	MT	MT+1	MT+2	MT+2	MT+3	MT+3
4	NE	NE	NE	NE	MT	MT	MT+1	MT+1	MT+2	MT+3	MT+3	CH
5	NE	NE	NE	NE	MT	MT+1	MT+1	MT+2	MT+3	MT+3	CH	CH
6	NE	NE	NE	MT	MT+1	MT+1	MT+2	MT+2	MT+3	CH	CH	CH+MT
7	NE	NE	MT	MT	MT+1	MT+2	MT+2	MT+3	CH	CH	CH+MT	CH+MT
8	NE	MT	MT	MT+1	MT+2	MT+2	MT+3	MT+3	CH	CH+MT	CH+MT	2CH
9	MT	MT	MT+1	MT+1	MT+2	MT+3	MT+3	CH	CH+MT	CH+MT	2CH	2CH
0	MT	MT+1	MT+1	MT+2	MT+3	MT+3	CH	CH	CH+MT	2CH	2CH	2CH+MT

射撃戦闘火器射程

ユニット・タイプ	散弾	有効	遠隔
プロイセン軍歩兵	—	1	2
プロイセン軍砲兵	1	2-3-4	5-6-7-8
フランス軍歩兵	—	1-2	3-4
フランス軍砲兵	1	2-3	4-5-6
ミトリューズ	—	1-2	3-4



射撃戦闘SP調整

散弾射程	150% × SP (最小 +1 SP)
遠隔射程	50% SP

射撃戦闘士気テスト結果表

差(修正後DR マイナスTCR)	結果
≤ -1	効果なし
0 から +3	1士気命中
≥ 4	2士気命中

射撃戦闘コラム・シフト

もしも射撃ユニットが以下であると:	もしも目標ユニットが以下であると:
プロイセン軍砲兵	1 → 町内 ← 3
フランス軍歩兵 & ミトリューズ	1 → 農場内 ← 2
弾薬不足	← 2 森林又は採石場内 ← 1
携行弾薬	← 4 小川内 1 →
砲兵間接射撃	1 → 峡谷内 2 →
不明瞭なLOS	← 2 河川橋梁内 2 →
複数回目の防御射撃	← 2 森林付峡谷 1 →
隊列射撃イベントの使用	1 → 応急陣地内 ← 1
コーヒー挽き器イベントの使用	3 → 塹壕内 ← 2
戦場状況イベントの使用	2 → 50% + SPsが騎兵 3 →
	戦場状況イベントの使用 ← 2
	隊列射撃イベントの使用 ← 1

射撃戦闘結果説明

NE	効果なし
MT	目標ヘクスは、士気テストを受けなければならない
MT+1	目標ヘクスは、+1drmの士気テストを受けなければならない
MT+2	目標ヘクスは、+2drmの士気テストを受けなければならない
MT+3	目標ヘクスは、+3drmの士気テストを受けなければならない
CH	目標ヘクスは、1死傷命中を受ける
CH+MT	目標ヘクスは、1死傷命中を受け、次いで士気テストを受けなければならない
2CH	目標ヘクスは、2死傷命中を受ける
2CH+MT	目標ヘクスは、2死傷命中を受け、次いで士気テストを受けなければならない



弾薬切れ

射撃戦闘のサイの目が「ゾロ目」であると、射撃ユニットに弾薬不足の結果を適用。

崩壊テストの結果

DR4+ < TCR	確信的パス	ユニットは戦闘疲労に留まる。他の影響なし。
DR1, 2, 3 < TCR	通常パス	ユニットは戦闘疲労に留まり、もしも動揺／混乱状態であると、1ヘクス退却する。
DR = TCR	困難なパス	ユニットは戦闘疲労に留まり、もしも動揺／混乱状態であると、2ヘクス退却する。
DR > TCR	失敗	ユニットは崩壊する。