

強襲戦闘結果表

強襲差

DR	≤ -6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	≥ +8
1	A4*	A4*	A3*	A3*	A3*	A2*	A2*	A2*	A2	A2	A1	A1(D1)	A1(D1)	D1(A1)	D1
2	A4*	A3*	A3*	A2*	A2*	A2*	A2	A2	A1	A1	A1(D1)	D1(A1)	D1(A1)	D1	D2
3	A3*	A3*	A2*	A2*	A2*	A2	A2	A1	A1(D1)	A1(D1)	D1(A1)	D1	D1	D2	D2*
4	A3*	A2*	A2*	A2	A2	A2	A1	A1(D1)	D1(A1)	D1(A1)	D1	D2	D2	D2*	D2*
5	A2*	A2*	A2	A2	A1	A1	A1(D1)	D1(A1)	D1	D1	D2	D2	D2*	D2*	D2*
6	A2*	A2	A2	A1	A1(D1)	A1(D1)	D1(A1)	D1	D2	D2	D2	D2*	D2*	D2*	D3*
7	A2	A2	A1	A1(D1)	D1(A1)	D1(A1)	D1	D2	D2	D2*	D2*	D2*	D2*	D3*	D3*
8	A2	A1	A1(D1)	D1(A1)	D1	D1	D2	D2	D2*	D2*	D2*	D2*	D3*	D3*	D4*
9	A1	A1(D1)	D1(A1)	D1	D2	D2*	D2*	D2*	D2*	D2*	D3*	D3*	D3*	D4*	D4*
0	≤4=悪戦 苦闘	≤6=悪戦 苦闘	≤8=悪戦 苦闘	悪戦苦闘	悪戦苦闘	悪戦苦闘	悪戦苦闘	悪戦苦闘	悪戦苦闘	悪戦苦闘	悪戦苦闘	≤8=悪戦 苦闘	≤6=悪戦 苦闘	≤4=悪戦 苦闘	≤2=悪戦 苦闘
	≥5=A4*	≥7=A3*	≥9=A2*									≥9=D3*	≥7=D3*	≥5=D4*	≥3=D4*

強襲戦闘のSP調整

砲兵&ミトラユーズ	-50% SP
突撃している軽騎兵	+1 SP
突撃している中騎兵	+50% SP (最小 +1 SP)
突撃している重騎兵	+100% SP (最小 +1 SP)



強襲戦闘結果の説明

A	攻撃側の敗北
D	防御側の敗北
#	損失ポイントの数: 各LP=全ユニット退却、士気命中、死傷命中
*	少なくとも1損失ポイントは死傷命中でなければならない
A1(D1)	攻撃側の損失、退却しなければ次いで防御側損失
D1(A1)	防御側の損失、退却しなければ次いで攻撃側損失
悪戦苦闘	士気テストのサイの目が≤TCRでユニットはパスし、敵は死傷命中を受ける。 士気テストのサイの目が>TCRで、ユニットはテストに失敗し、1士気命中を受ける。

強襲戦闘コラム・シフト

攻撃側SP対 防御側SP 比:	もしも攻撃しているユニットが以下であると:	もしも防御しているユニットが以下であると:
≥3:1 3 →	プロイセン軍歩兵 1 →	町内の歩兵 ← 3
2:1 2 →	峡谷／森林付峡谷から ← 3	農場又は採石場内の歩兵 ← 2
3:2 1 →	小川／森林付小川から ← 2	森林内の歩兵 ← 1
1:2 ← 1	上り斜面／急斜面ヘクスサイド ← 2/3	河川橋梁 ← 2
≤1:3 ← 2	河川橋梁から ← 2	塹壕内の歩兵又は砲兵 ← 2
	側面攻撃を使用 2 →	応急陣地内の歩兵又は砲兵 ← 1
	訓令戦術イベントを使用 2 →	戦場状況イベントを使用 ← 2
	フランス兵の憤激イベントを使用 1 →	攻撃側よりも優れたTCRを持つ ← 1
	戦場状況イベントを使用 2 →	
	防御側よりも優れたTCRを持つ 1 →	

© 2017 GMT Games LLC
P.O. Box 1303, Hanford, CA 93232 • www.GMTGames.com



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。その他の効果なし
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