

Eutaw Springs and Guilford Courthouse

ライフル／砲兵射撃「命中」表

目標までの射程

| 射撃しているSPs | 隣接 | 2-3ヘクス |
|-----------|----|--------|
| 1 | 7 | 9 |
| 2 | 6 | 8 |
| 3-5 | 4 | 7 |
| 6-9 | 2 | 6 |
| 10+ | 1 | 5 |

射撃戦闘DRMs (累積する)

- 1 目標が軽歩兵
- 1 目標が森林、林、果樹園、フラッグジャックを占める
- +1 目標が砲兵又は竜騎兵
- +1 ライフル兵ユニットがゲームで最初に射撃している
- 1 Meeting House、Guilford CH、McCuiston PH
- 2 Wantoot PH
- +1 Santee川(スワンプ・フォックスが渡河を試みている)

ライフル／砲兵射撃損害表

| サイ | ライフル射 | ライフル射撃 | 砲兵射撃 |
|-----|-------|--------|------|
| の目 | 対非砲兵 | 対砲兵 | |
| 0-3 | AM | R | R |
| 4-6 | R | D | D |
| 7-8 | D | 1 | 1 |
| 9 | 1* | 1* | 1* |

近接戦闘DRMs(累加する)

攻撃側の特典

- +? 攻撃側先導ユニットの修正後のユニット士気。
- +? 攻撃側の指揮をとる指揮官の近接戦闘DRM。
- +1 防御しているいずれかのユニットがライフル兵。
- +1 防御しているいずれかのユニットが混乱状態又は撃破状態。
- +1 混乱状態と／又は撃破状態ユニットのみに対する乗馬した竜騎兵。
- +1 防御している全ユニットがアメリカ軍又はイギリス軍の民兵
- +1 防御側が包囲下状態(12.7)。
- +1 防御側がネルソンズ・フェリー・ヘクス内

防御側の特典

- ? 防御側先導ユニットの修正後のユニット士気。
- ? 防御側の指揮をとる指揮官の近接戦闘DRM。
- 1 攻撃しているいずれかのユニットがライフル兵。
- 1 攻撃している全ユニットがアメリカ軍又はイギリス軍の民兵
- 1 全攻撃ユニットがクリーク、上り斜面、上り斜面／クリーク・ヘクスサイドを越えて攻撃している。
- 2 全攻撃ユニットが溪谷ヘクスサイドを越えて攻撃している。
- 2 全防御ユニットがフラッグジャック・オーク内にいる。
- 1 いずれかの防御ユニットが Meeting House、Guilford CH、McCuiston、Wantoot農家内にいる。
- 1 攻撃側が包囲下状態(12.7)。
- 1 スワンプ・フォックスが沼地内で防御している

一般的な特典

- ? 戦術マトリクスから

戦術マトリクス

防御側

攻撃側

| | 散兵線 | 梯形攻撃 | 死守 | 撤退 | 正面突撃 | 予備投入 | 側面迂回 | 側面回避 |
|-------------------------|-----|------|----|----|------|------|------|------|
| 散兵線[Skirmish] | 0 | -1 | +1 | NC | +2 | -1 | -1 | 0 |
| 梯形攻撃[Attack en Echelon] | +1 | 0 | -1 | -1 | 0 | 0 | +1 | -1 |
| 死守[Stand Fast] | -1 | +1 | 0 | NC | -1 | -1 | +2 | 0 |
| 撤退[Withdraw] | NC | +1 | NC | NC | +2 | 0 | 0 | NC |
| 正面突撃[Frontal Assault] | -2 | 0 | +1 | -2 | 0 | +1 | +1 | 0 |
| 予備投入[Commit Reserve] | +1 | 0 | +1 | 0 | -1 | 0 | -1 | -1 |
| 側面迂回[Turn Flank] | +1 | -1 | -2 | 0 | -1 | +1 | 0 | +2 |
| 側面回避[Refuse Flank] | 0 | +1 | 0 | NC | 0 | +1 | -2 | 0 |

NC=戦闘なし

指揮官が必要

指揮官と開けた側面が必要

近接戦闘結果表

戦闘比(攻撃側／防御側)

| | 1-3 | 1-2 | 1-1 | 3-2 | 2-1 | 3-1 | 4-1 |
|------|------|------|------|------|------|------|------|
| -2 ■ | 2/- | AC/- | AC/- | AC/- | AC/- | 1*/- | D/- |
| -1 ■ | AC/- | 1*/- | 1*/- | 1*/- | 1*/- | D/- | D/- |
| 0 | 1*/- | 1/- | 1/- | 1/- | 1/- | D/- | R/- |
| 1 | 1/- | D/- | D/- | D/- | D/- | R/- | R/- |
| 2 | 1/- | D/- | D/- | D/- | R/- | R/- | PIN |
| 3 | D/- | D/- | R/- | R/- | PIN | PIN | R/R |
| 4 | D/- | R/- | R/- | PIN | R/R | R/R | -/R |
| 5 | R/- | PIN | PIN | R/R | -/R | -/R | -/D |
| 6 | PIN | R/R | R/R | -/R | -/R | -/D | -/D |
| 7 | R/R | -/R | -/R | -/D | -/D | -/D | -/1 |
| 8 | -/R | -/R | -/D | -/D | -/D | -/1 | -/1* |
| 9 | -/R | -/D | -/D | -/1 | -/1 | -/1* | -/DC |
| 10 ● | -/D | -/D | -/1 | -/1* | -/1* | -/DC | -/AC |
| 11 ● | -/D | -/1* | -/1* | -/DC | -/AC | -/AC | -/2 |

- ・ 1-3未満の戦闘比は、-1DRMを持つ1-3として解決される。
- ・ 4-1を超える戦闘比は、4-1として解決される。
- ・ 攻撃しているユニットが牽制されている防御ユニットに隣接していたら、近接戦闘の戦闘比は1コラム左にシフトする(例えば、2-1は3-2になる)。
- ・ -2未満のサイの目は-2として扱われる。11を超えるサイの目は、11として扱われる。

戦闘結果(射撃と近接戦闘)

| | | | |
|----|---------|-----|------------------|
| - | 効果なし | DC | 防御側の選択で捕獲される。 |
| AM | 軍士気の損失 | AC | 攻撃側の選択で捕獲される。 |
| R | 退却 | PIN | 釘付け状態 |
| D | 混乱状態 | * | 指揮官の死傷 |
| 1 | 1ステップ損失 | ■ | 防御側はモウメンタムを獲得する。 |
| 2 | 2ステップ損失 | ● | 攻撃側はモウメンタムを獲得する。 |