

## 近接戦闘DRMs(累加する)

### 攻撃側の特典

- +2 ターン1-7:不完全なイギリス軍の防御。
- +1 ターン8-11:不完全なイギリス軍の防御。
- +1 (イギリス軍のみ) フランス - アメリカ軍スタックを攻撃しているとき。例外:Pulaskiは、罰則なしでスタックできる。
- +1 (連合軍のみ) 騎兵が混乱状態と/又は撃破状態のユニットのみを攻撃している。
- +1 いずれかの防御ユニットが混乱又は撃破状態。
- +1 防御側が湿地を占め、攻撃側がそうではない。
- +1 防御側が土手道を占める。
- +1 少なくとも1非民兵ユニットから攻撃されている全防御ユニットが民兵。例外:Charleston民兵は、罰則を受けない。
- +1 防御側が包囲下状態。
- +? 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 (連合軍のみ) アイルランド兵の蛮勇

### 防御側の特典

- 2 防御側が非破壊Savannahヘクスの都市を占める。
- 2 (イギリス軍のみ) フランス - アメリカ軍スタックが攻撃を強制されるとき。例外:Pulaskiは、罰則なしでスタックできる。
- 2 天候が強風 [Gale]。
- 1 天候がスコール [Squall]。
- 1 (イギリス軍のみ) もしもスタックしたフランス軍正規兵と植民地民兵が攻撃を強制されるとき。
- 1 防御側が「覆道」を占める。
- 1 防御側が旧サヴァンナ要塞を占める。
- 1 全攻撃ユニットが堤防、小川、上がり斜面、上がり斜面/小川、橋梁/浅瀬ヘクスサイドを越えて攻撃している。
- 1 全攻撃ユニットが野戦施設内を攻撃している。
- 1 少なくとも1非民兵ユニットを攻撃している全攻撃ユニットが民兵。例外:Charleston民兵は、罰則を受けない。
- 1 クリーク・インディアンが単独で森林ヘクス内で防御しているとき。
- 1 攻撃側が包囲下状態。
- 1 (史実シナリオのみ) フランス軍が無秩序に攻撃する。
- ? 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。

### 一般的な特典

- / + ランダム・イベント・カード・プレイの結果。
- / + 戦術チック・プレイの結果。

## 士気チェックDRMs

### 正

- +1 非突破や線施設の背後
- +? 指揮している指揮官の指揮統率力修正。

### 負

- 1 もしもランダム・イベント又は攻囲&砲撃が都市ヘクスを破壊すると。
- 1 (連合軍のみ) イギリス軍の艦砲射撃ゾーン内。
- 1 / -2 もしも天候が強風又はハリケーン。

### 一般

個々のユニット士気は、軍士気によって調整される。

注記:全ての修正は累加する

## 戦術マトリクス

### 防御側

	梯形				攻撃側			
	散兵線	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* / -	D / -	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	軍士気の喪失	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。

