

地形効果チャート [Terrain Effects Charts] (TEC)				
地 形	MPコスト	補給コスト	CRTシフト	その他
平地 [Clear]	2	1	—	—
林 [Woods]	OT+1	+0	OT	—
荒地 [Rough]	3	1と1/2	—	—
湿地 [Wetlands]	4	2	—	—
急斜面 [Escarpment]	+1 (上る)	+0	1L(e)	—
山岳 [Moumountain](f)	6	2	1L	—
高山 [High Mountain]	P	P	P	—
山岳尾根 [Mountain Ridge](f)	+2	+1	1L(e)	—
一級道路 [Primary Road](平地内)	1と1/2(a)	1	OT	—
一級道路 [Primary Road](その他内)	2(a)	1	OT	—
二級道路 [Secondary Road](平地内)	2(a)	1	OT	—
二級道路 [Secondary Road](その他内)	3(a)	1	OT	—
複線RR [Double Track RR]	3(a)	1/4(c)	OT	—
単線/狭軌RR [Single/Narrow RR]	3(a)	1/2(c)	OT	—
小河川 [Minor River]	+1	+0	1L(e)	—
大河川 [Major River](b, f)	+4	P	1L(e)	AS×1/2
主要大河川 [Grand River](f)	P	P	1L(d, e)	AS×1/2
橋梁 [Bridge](b)	+1	+1	—	—
フェリー [Ferry](b)	+2	+1	—	—
都市/町/村 [City/Town/Village]	OT	OT	OT	—
堤防 [Causeway](h)	+1	+0	P	—
ピラウ渡河点 [Pillau Crossing](g)	+3	+0	P	—
全水面 [All Water]	P	P	P	—

TECの注釈

—＝なし又は影響なし OT＝ヘクス内のその他地形。

AS×1/2＝このようなヘクスサイドを越えて攻撃していると、攻撃戦力半減。10.6.1を参照。

(a) スタックしたユニットは、道路率を使用できない。8.1.4を参照。

(b) 凍結中に湿地を平地として扱い、小河川は無視する。20.1を参照。

(c) 友軍の機能状態(のみ)。

(d) 橋梁又はフェリーの地点でのみ、越えて攻撃できる。

(e) 全ユニットがこのような地形を越えて攻撃する場合にのみ、ヘクスサイドのシフトを適用する。

(f) これらの地形タイプの内外へ、又は越えて退却する場合について。11.2.4を参照。

(g) ドイツ軍プレイヤーのみ。8.15&14.1.1を参照。

(h) 移動限度については、8.1.6を参照。

強行軍結果表 [Forced March Results Table] [2d6] (8.3.3)			
失敗した ECの量	小規模歩兵 (5ステップ以下)	大規模歩兵 (6ステップ以上)	騎 兵
1、2、3	－1E	－1E	－1E
4又は5	－1E*	－1E－1S*	－2E
6+	－2E－1S*	－2E－1S*	－2E－1S

各部隊について、2つのサイコロを個別に振る。

結果

－＃E＝戦闘効果値レベルを失う数。

単独で移動している支援ユニットと士気阻喪状態ユニットについては、全CEL損失をステップ損失に変換する。

－1S＝1ステップを取り去る。

もしも強行軍で獲得された全MPsがIP構築に使用されていると、ステップ損失を無視する(8.3.3a)。

*＝いかなる準備下攻撃マーカーも取り去る。

DRMs

強行軍のために最初に使用された後のMP毎に

歩兵ユニット： +2

騎兵ユニット： +1

低補給下のユニット(14.5.1)： +1

強行軍 [Forced March Allowances]	
歩兵ユニット：	3MPsまでMAを増加できる
騎兵ユニット：	6MPsまでMAを増加できる
砲兵、補給、鉄道モードのユニット：	強行軍を実行できない

移動ポイント概要チャート [Movement Point Summary Chart]	
アクション	MPコスト
ZOCの入退出	+1
EZOCからEZOCへ直接移動	+6
・ヘクスが友軍ユニット占有	+3 (4.1.4を参照)
・友軍IP内に移動している	+2
・レベル3又は4 IPのEZOCからレベル3又は4 IPのEZOCへ	友軍占有でなければ不可
友軍占有ヘクス内へ道路移動 (8.1.4a)	+1 師団規模歩兵ユニット毎に +1/2 旅団規模歩兵ユニット、減少状態師団規模歩兵ユニット、いずれかの規模の騎兵、補給、砲兵ユニット毎に
乗下車 (8.2.3ポイント1&5)*	RCP毎に1MP
積換え (17.2.2)*	RCP毎に1MP
準備下攻撃マーカー設置 (8.4)	3 (騎兵：不可)
撃退の試み (8.5)	1
1効果値レベルの回復 (8.6)*	7
Ersatz補充の統合 (8.7)*	7 (騎兵：不可)
IPの構築又は向上 (13.1)	7 (騎兵：不可)
* 強行軍は使用不可 NA＝騎兵は不可 RCP＝鉄道コスト・ポイント	

活動距離 [Activity Distances]	
この活動を実行しているユニット	最寄りの敵ユニットから離れていなければならないヘクス数
IPの構築又は向上を開始する	1ヘクス(隣接) 3ヘクスを超えては不可。
戦闘効果値 (8.6) の回復を開始する (士気阻喪状態は不可)	3ヘクス又は介在している全ヘクスがIP内の友軍ユニットによって占有されるか又はレベル3又は4 IP内の友軍ユニットにZOC内であると2ヘクス。
混乱状態 (7.4.2) 又は士気阻喪状態 (CEL＝－4) からの回復開始戦闘効果値又は混乱状態の回復継続	5ヘクス
乗車／下車	2ヘクス
Ersatz補充の統合	2ヘクス
	2ヘクス。レベル3又は4 IP内であると1ヘクス。

スタッキングの概要 [Stacking Summary] (4. 2)	
ユニット	師団相当
歩兵師団	1
歩兵旅団、減少状態の歩兵師団、師団規模の騎兵ユニット、補給ユニット	1/2
その他(砲兵ユニット、歩兵連隊又は大隊騎兵旅団、要塞、堡壘等)	0

スタッキング限度 [Stacking Limits] (4.2.1&4.2.2)	
フェイズ	ヘクス毎の限度
友軍移動フェイズの終了時	3師団規模歩兵ユニット+2砲兵
攻撃又は防御	2師団規模歩兵ユニット+1砲兵

スタッキングの順番 [Stacking Order] (4.2.5)		
スタック内の最上部ユニットは、以下の優先順位に従う。：		
ヘクス・タイプによるユニット・タイプ		
順 番	IPを持つヘクス	その他ヘクス
最上部	最大の歩兵	最大の騎兵
次	最大の騎兵	最大の歩兵
次	要塞ユニット	要塞ユニット
次	砲 兵	砲 兵
次	補 給	補 給
最下部	その他	その他
士気阻喪状態&戦闘戦力1/2ユニットは、そのタイプの最小。		

戦闘結果表 [Combat Results Table] (CRT) [2d6] (10.9)

サイの目	1:4 .225:.291	1:3 .292:.416	1:2 .417:.74	1:1 .75:1.49	2:1 1.5:2.49	3:1 2.5:3.49	4:1 3.5:4.49	5:1 4.5:5.49	6:1 5.5:6.49	サイの目
2	・/①	+1/①	* / ①	* / +1①	+1* / ②	* / ①	-1* / ②	* / ③	-1* / ②	2
3	+1 / ・	・ / ・	+1 / ①	* / ①	* / +1①	+1* / ②	+1* / ①	-1* / ②	-1* / ③	3
4	+1 / ・	+1 / ・	・ / ・	+1 / ①	・ / ①	-1 / ①	+1 / ②	・ / ①	-1 / ②	4
5	+1 ✖ / -1	+1 / ・	+1 / ・	・ / ・	+1 / ①	・ / ①	・ / ①	・ / ②	-1 / ①	5
6	+1 / -1	+1 ✖ / -1	+1 / ・	+1 / ・	・ / ・	+1 / ①	・ / ①	-1 / ①	・ / ②	6
7	+2 / ・	+1 / -1	+1 ✖ / -1	+1 ✖ / ・	+1 ✖ / ・	・ / ・	+1 / ①	・ / -1①	-1 / ①	7
8	+2 ✖ ① / ・	+2 / ・	+1 / -1	+1 / -1	+1 / ・	+1 / ・	-1 / ・	+1 / ①	・ / -1①	8
9	+2 ① / -1	+2 ✖ / -1	+2 / ・	+1 / -1	+1 / -1	+1 ✖ / ・	・ / ・	-1 / ・	・ / ①	9
10	+2 ① / -1	+2 ① / -1	+2 ✖ / -1	+2 / ・	+1 / -1	+1 / -1	・ / -1	・ / ・	・ / ①	10
11	+2 ① / -2	+2 ① / -1	+2 ① / -1	+2 ✖ / -1	+2 / ・	+1 ✖ / -1	+1 ✖ / -1	・ / ・	-1 / ・	11
12	+2 ① / -2	+2 ① / -2	+2 ① / -1	+2 ① / -1	+2 ✖ / -1	+2 / ・	・ / -1	+1 ✖ / -1	・ / -1	12

戦闘比コラム・シフト(10.8)

地形効果:
準備下攻撃(10.3):
側面攻撃(10.4):
複数の軍団に付属したユニットの攻撃(10.8):
陣地内の防御側:
**-1 敵高弾道砲兵、-1 敵重砲兵(10.8)

TECに従う
1R
2R
1L
1L~4L**

結果(攻撃側/防御側に適用)(10.9)

・=効果なし
+/-# = SLRTサイの目修正、✖ = 全攻撃側がドイツ軍であると1DRM減少。
①②③ = 1、2、3ヘクス退却(11.2)、要塞ユニットはステップ損失に変換(12.2.1)。
① = 1ヘクス退却。影響下ユニットがIP内(13.3.1)又は影響下防御側が要塞ユニット(12.2.1)を含むと無視する。
* = 全攻撃ユニットは、戦闘後効果値チェックで-1DRMを獲得する。

ステップ損失結果表 [Step Loss result Table] (SLRT) [1d6] (10.10)

小規模 $x < 2$ 個師	中規模 $2 \text{ 個師} \leq x < 4 \text{ 個師}$	大規模 $4 \text{ 個師} \leq x < 6 \text{ 個師}$ 又は最大規模に シフト	最大規模 $6 \text{ 個師} \leq x \leq 2 \text{ 個師}$ 又は防御側がよ り多くの師団	ステップ 損失+ EC DRM
≤ 2	≤ 2	≤ 0	≤ -2	0+0
4、5、6	3、4	1、2	-1、0	0+1
7、8、9	5、6	3、4	1、2	1+0
10+	7、8	5、6	3、4	1+1
-	9、10、11	7、8	5、6	2+0
-	12+	9、10	7、8	2+1
-	-	11、12、13	9、10	3+0
-	-	14+	11、12、13	3+1
-	-	-	14+	4+0

手順(10.10)

- 1) 戦闘マグニチュードのため両陣営の全ユニット規模を足す。
 - 2) 各陣営のサイの目修正を決定する。
 - 3) 各陣営はサイを振り、適切なマグニチュード・コラム下で修正後の目を探し、その陣営が失ったステップと戦闘後効果値チェックへのサイの目修正の可能性を調べる。
- 注釈:サイの目修正は、1つの部隊の戦闘後ECにのみ適用する。

DRMs(攻撃側&防御側の両者に適用(10.10.3))

- ・CRT結果: -2~+2
- ・相手側が固有の砲兵を持たない(2.1) -1
- ・APsを受けた相手側砲兵の地形修正後の戦力を合計する:
0-2:+0 3-6:+1 7-11:+2 12-17:+3 18-24:+4 25+:+5

・影響下ユニットがドイツ軍のみ: -1

DRMs(攻撃側のサイの目にも適用)

- ・参加している1つの防御側が士気阻 -3
- ・防御側がレベル4 IP内: +1
- ・6:1を超える戦闘比毎に 2戦闘比毎に-1

DRMs(防御側のサイの目にも適用)

- ・防御側が側面攻撃を受けている: +2
- ・1:4未満の戦闘比毎に: -1
- ・6:1を超える戦闘比毎に 3戦闘比毎に+1

ユニット規模チャート [Unit Size Chart]

ユニット	師団相当
歩兵師団	1
歩兵旅団、減少状態の歩兵師団、師団規模の騎兵ユニット、要塞	1/2
その他(補給ユニット、砲兵、歩兵連隊又は大隊、騎兵旅団、堡塁等)	0

戦闘後効果値チェック [2d6] (11.3)

- 手順:
- 1) 各スタックについてサイを2つ振る。
 - 2) スタック内の各部隊のDRMを個別に判定する。
 - 3) 修正後のサイの目 \leq ユニットの現行CEL、部隊はチェックにパスする。
 - 4) 修正後のサイの目 $>$ ユニットの現行CEL、部隊はチェックに失敗する。
- サイの目から現行戦闘効果値レベルを差し引き、効果値チェック失敗チャートを調べて結果を履行する。

効果チェックDRMs(攻撃側&防御側の両サイの目にも適用)

- ・現行戦闘で失われた部隊の各ステップについて: +2
- ・SLRTからのEC DRM結果: +0又は+1
- ・CRTから受けた各退却義務: +1
- ・組織ユニットが減少(裏)面であると +1
- ・部隊内のいずれかのユニットが低補給下状態 +1

効果値チェックDRMs(防御側のサイの目にも適用)

- ・側面攻撃: +1
- ・防御側がレベル2~4陣地内で退却していない: -1
- ・1:4未満の戦闘比毎に: -1

効果値チェックDRMs(攻撃側のサイの目にも適用)

- ・アスタリスク(*)を含む、攻撃側のCRT結果: -1
- ・6:1を超える戦闘比: 6:1を超える3戦闘比毎に

1914, Twilight in the Eastチャート 秋季(GTs28~47)

効果値チェック失敗チャート (11.3.2)

部隊がECに失敗した量	この結果に加える	しかも、現在士気阻喪状態	又は、士気阻喪状態で開始
1、2、3	-1E	①	-1S+①
4、5、6、7	-2E+①	①	-2S+①+D1
8、9、10、11	-3E+①	①	-2S+②+D2
12+	-4E+①	①	-3S+②+D2

- #E = この数の戦闘効果値レベルを失う。

もしも指定された効果値レベルの全てを失う前に組織ユニットが士気阻喪状態になると、結果に以下を加える。:

- ・最初の追加CEL損失について: -1S+D1
- ・2番目の追加CEL損失について①+D2
- ・3番目の追加CEL損失について-1S

- #S = この数のステップを失う。

①② = 1又は2ヘクス退却。

D1、D2 = ユニット上に混乱1/混乱2マーカーを置く。

注釈:「現在士気阻喪状態」コラムは主結果に累加し、「士気阻喪状態を開始」コラムは他の2つと相互に独立している。

退却不可チャート(12.2.6)

原因は...	部隊は...	部隊は以下を被る:
CRT結果	1ヘクスも退却できない	永久除去
CRT結果	少なくとも1ヘクス退却できるが、完全な距離ではない。	退却に失敗するヘクス毎に-1S & -1E。部隊が満たすことができない各CELをステップ損失に変換する。
効果値チェックに失敗した	完全な距離を退却できない。	