

# ボロディノの戦い

## プレイヤー補助カード

### ショック戦闘解決表

修整後の

サイの目      結果

< 0	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 攻撃側自動混乱</li> <li>● 退却結束力チェック</li> <li>● 防御側前進と反撃ショックの可能性</li> </ul>
0 - 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 攻撃側自動混乱</li> <li>● 退却結束力チェック</li> </ul>
5 - 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 防御側自動混乱</li> <li>● 退却結束力チェック</li> </ul>
10 +	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 防御側自動混乱および退却</li> <li>● 突破によるショック（歩兵）あるいは追撃（騎兵）*の可能性</li> </ul>

\* 突撃に参加していない騎兵は突破あるいは追撃を使用できない。

#### 結果の説明：

ショックの結果はヘクス内の全てのユニットに適用される。書かれている結果を、先に適用する；追加の影響が発生した場合（例えば、ユニットの撤収）、に適用する。その後

退却結束力チェック：各適用を受けるユニットは、サイコロを振って結束力チェックを実行しなければならない。サイの目がその結束力より大きい場合、ユニットは1ヘクス退却しなければならない。

自動混乱：目標ヘクス内の全てのユニットは、混乱する。

自動退却：防御側は1ヘクス退却する。

突破によるショックまたは追撃の可能性：9. 7 3項を参照

#### ショックに対するサイの目修整

+/-?	戦力比（9. 5 1項）。
+/-?	結束力差（9. 5 2項）。
+/-?	防御側の地形。いくつかの地形は結束力DRを修整するが、ショックDRは修整しないことに注意。
+ 2	後方からの攻撃修整（9. 5 4項）。
+ 3	前方後方同時攻撃修整（9. 5 4項）。
+ 3	重騎兵突撃（9. 8 3項）。
+ 1	軽騎兵突撃（9. 8 3項）。
- 2	騎兵突撃対方阵（9. 8 5項）。
- 1	軽騎兵突撃、重騎兵による呼応突撃が成功している（9. 8 6項）。
- 1	追加の追撃時騎兵突撃（9. 8 7項）。

**自動混乱：** 突撃を行う騎兵は既に混乱していなければ追撃後に自動的に混乱する。

### 戦力比DRM表（9. 51項）

比率

ショックDRM

4 - 1 以上	+ 4
3 - 1	+ 3
2 - 1	+ 2
3 - 2	+ 1
1 - 1	無し
2 - 3	- 1
1 - 2	- 2
1 - 3	- 3
1 - 4 以下	- 4

### 砲撃解決

修整後の

サイの目      結果

< 9	効果無し*
9 - 1 2	混乱結束力チェック
1 3 - 1 4	自動混乱
1 5 +	自動混乱、退却**

\* 修整前のサイの目が2以下の場合、友軍誤射チェックを行う（8. 8項）。

\*\* ユニットが村内にいる場合、退却しない。

#### サイの目修整

+ 1	目標が方阵隊形の場合（9. 8 5項）。
+ 2	スタックしている砲兵の砲撃（8. 2項）。
+ 1	非砲兵ユニットに対する1ヘクスの距離（ヘクス）の砲撃。
- 2	最大射程内の射撃。DRMは有効射程を越えている各ヘクスに適用される。
+ ?	砲兵斉射。プレイヤーは全ての砲兵ユニットを砲撃させることができ、スタックしているあるいは隣接している砲兵ユニットの射撃を組み合わせることができる。2番目以降の各ユニット毎にサイの目に2（+ 2）を加える。
+ 1	2番目以降の目標ヘクス内の各非砲兵ユニット毎に（集中目標、8. 9項）。
?	地形（地形効果表を参照）。

#### サイの目修整

混乱結束力チェック：各目標ユニットは結束力チェックサイ振り判定を行わなければならない。サイの目がその結束力より大きい場合、混乱の結果を被る。

自動混乱：目標ヘクス内の全てのユニットは、混乱させられる。

自動混乱、退却：目標ヘクス内の全てのユニットは、混乱させられ、1ヘクス退却しなければならない。



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com