

反応としての方陣の形成

ダイスロール vs 結束力値	結果
結束力値以下	方陣
結束力値+ 1	失敗& “d” *
結束力値+ 2	失敗& “D” *
結束力値+ 3	失敗& “Dr” *
結束力値+ 4	失敗& “R” *

ダイスロール修正(+)

- + 1 騎兵が防御ユニットに隣接してそのフェイズを開始
- + 1 側面からの攻撃
- + 2 背面からの攻撃
- + 2 ユニットの D-1

ダイスロール修正(-)

- 1 ユニットの精鋭/選抜精鋭
- 2 指揮官とスタック
- 1 騎兵が突撃を開始したヘクスからの距離が2ヘクスを越える1ヘクス毎に

方陣の解除

ダイスロール vs 結束力値	結果
結束力値以下	方陣解除
結束力値より大きい	失敗& 自動的混乱

ダイスロール修正

- 1 指揮官とスタックしている。
- + 1 ユニットの D-1 である。
- + 2 ユニットの D-2 である。
- + 2 敵 ZOC にある

近接戦闘前退却

ダイスロール vs 結束力値	結果
結束力値より小さい	1ヘクス退却& “D”
結束力値と等しい	その場に留まる
結束力値より大きい	自動的に潰走

突撃への反応

ダイス	歩兵/砲兵	軽騎兵	重騎兵
結束力以下	通常の防御	通常の防御 または退却	反撃突撃
結束力>	自動的混乱	通常の防御 または “Bd”	通常の防御

* 反撃突撃には移動が存在しない。これは単に攻撃を行っているユニットが DRM や戦闘力の増加と云う突撃による恩恵を受ける事ができなくなる事を意味している。

騎兵が突撃を行わず近接戦闘を行っている場合、防御側はその場に留まって防御を行う。混乱したユニットは突撃への反応チェックを行わない。

D-1/D-2 ユニットの回復

ダイスロール vs 結束力値	結果
結束力値より小さい	混乱の除去
結束力値以上	混乱したまま

潰走ユニットの回復

ダイス	
0-1	ユニットは回復する。マーカーを除去
2-6	ユニットは回復し、D-1 となる
7-9	回復は失敗し、潰走退却を行わなくてはならない

ダイスロール修正(D-1/D-2 及び潰走に対する回復の試み)

ダイスロール修正(プラス)

- + 1 敵 ZOC にある場合
- + 1 最後の1ステップであるユニット
- + 2 非指令下のユニットである場合

ダイスロール修正(マイナス)

- 1 騎兵ユニットの場合
- 1 ユニットの精鋭/精鋭選抜
- 1 ユニットの方陣(混乱の場合のみ)
- 1 歩兵ユニットが混乱/潰走でない自軍騎兵ユニットに隣接している
- 1 戦闘指揮官か上級司令官とスタック又は隣接している
- 2 最高司令官とスタックしているか隣接している
- 2 プロシア軍ユニットがブリュッハーの2ヘクス以内に存在している (上記最高司令官による修正と累積しない)

この2つは
累積しない

地形効果表

地形タイプ	移動コスト				戦闘への影響	
	歩兵	騎兵	砲兵*	指揮官	射撃**	近接戦闘***
平地	1	1	1	1	NE	NE
耕作地	1	2	3	1	NE	NE
森	3/2 ^a	3/2 ^a	4	2	1L	+2/+4 ^j
沼	2	2	不可	2	NE	NE
建物	そのヘクスの地形を使用する				NE	+1
村	2	4/2	3	1	1L	+2 ^k
密集した村	3	不可 ^f	不可 ^f	2	1L/1R ^d	+3 ^k
壁で囲まれた農場/城	2	4/2 ^a	3	2	2L ^m	+4 ^o
湖/川	不可	不可	不可	不可	NE	不可
深い小川	+2D	+3D	不可	+2	NE	+2/+4 ^p
小川	+1	+1	+3	+1	NE	+1
浅瀬 ^b	0	0	+1 ^c	0	NE	NE
湿地小川	+2	+2	不可	+2	NE	+1/+2 ⁿ
橋 ^b	0	0	0 ^c	0	NE	see ^p
道路 ^b	1	1	1 ^c	1/2	NE	NE
小道 ^b	1	1	1	1	NE	NE
レベル上昇	0	0	+1	0	NE	+1
急斜面上昇	+1	+1	+2	+1	1L	+2
レベル降下	0	0	0	0	NE	(-)1 か(-)2 ^q
急斜面降下	+1	+1	+2	0	1L	NE ^r
頂上	0	0	+1	0	1Li	NE
峡谷	+1	+2	不可	+1	NE	+2
敵 ZOC への進入 ^e	不可；減少移動を使用する			NE	NE	
敵 ZOC からの退出	WD	Red	Screen	0	NE	NE

NE = 効果無し

WD = 撤退のみ

Red = 減少移動のみ

Screen = 遮蔽：別のユニットがそこに留まる場合のみ、ZOC から退出できる。

D = 深い小川を横切るユニットは自動的に混乱となり、混乱ユニットはこれを横切る事ができない。

*= 騎砲兵を含む。

**= 射撃戦闘はコラム修正を受ける。

***=近接戦闘はダイスロール修正を受ける。

移動に関する注記：

- a 迅速な前進を使用する場合減少する。
- b 戦術/戦略移動を使用している場合のみ使用可能。
- c 移動タイプに関わらず、砲兵は道路/小道/橋/浅瀬の移動率を使用する事ができる。
- e 指揮官はそのヘクスに自軍戦闘ユニットが存在している場合のみ、敵 ZOC に進入する事ができる。戦闘ユニットは減少移動を使用している場合のみ、敵 ZOC に進入する事ができる。
- f 騎兵と砲兵は道路か小道を使用する場合のみ、密集した村ヘクスへ進入する事ができる。

射撃に関する注記：

- d そのヘクスから外に向かって射撃を行う場合 1R、そのヘクスに対して行われる射撃の場合 1L の修正が適用される。
- i 目標の存在するヘクスの一部である頂上ヘクスサイドを通して行われる砲撃にだけ適用される。
- m 2L の修正には全てが含まれているので、その他の地形は影響を及ぼさない。

近接戦闘に関する注記：

- j 最低 1 つの防御側ユニットが森に存在していて攻撃側ユニットが森にいない場合、森は防御側に有利な修正を与える。歩兵、又は歩兵と騎兵への攻撃に対しては +2 の修正、騎兵だけで攻撃を行う場合 +4 の修正。
- k 攻撃を行うのが歩兵か騎兵かによる違いが無い事を除いて、森と同様。
- n 一部のユニットだけが横切って攻撃を行う場合 +1、全てのユニットが横切って攻撃を行う場合 +2。
- o 城に対して行われる攻撃（通常は CID に対する攻撃）は、+4 の修正を受け、他の地形は影響を及ぼさない。
- p 小川を横切る攻撃に橋を使用する事はできない。深い小川を横切る攻撃を行う場合、一部のユニットが横切る場合は +2、全てのユニットが横切る場合は +4 の修正を受ける。
- q 歩兵のみの攻撃で、その全てが降下する攻撃を行う場合、又は騎兵か騎兵と歩兵による攻撃でその一部が降下する攻撃を行う場合、-1 の修正を受ける。騎兵のみによる攻撃で、その全てが降下する攻撃を行う場合 -2 の修正を受ける。
- r 急斜面を下って近接攻撃を行うユニットは、既に混乱していたとしても、攻撃の判定の際に混乱チェックを行わなくてはならない

射撃(砲撃)表

射撃ユニット	修正後の砲撃力									
歩兵	<1*	1	2	3-4	5-6 ^a	7-8 ^a	9 ^a	11-15	16-21	22+
砲兵	<1*	1	2	3	4-6	7-10	11-15	16-21	22+	
ダイスロール										
-1 以下	-	-	-	-	-	d	d	d+2		
0	-	-	-	-	-	d-2	d	d+1	d+3	
1	-	-	-	-	-	d	d	d+2	D	
2	-	-	-	-	d-2	d	d+1	d+3	D	
3	-	-	-	-	d	d	d+2	D	1d	
4	-	-	-	d-2	d	d+1	d+3	D	1d+1	
5	-	-	-	d	d	d+2	D	1d	1d+2	
6	-	-	d-2	d	d+1	d+3	D	1d+1	1d+3	
7	-	d-2	d	d	d+2	D	1d	1d+2	1D	
8	d-2	d	d	d+1	d+3	D	1d+1	1d+3	1D	
9L	d	d	d	d+2	D	1d	1d+2	1D	2D	
10	d	d	d+1	d+3	D	1d+1	1d+3	1D	2D	

* = 1 以下となるコラムシフトの場合に使用する。

a = 修正前の射撃力に関しては拡張横隊の場合のみ使用する。コラムシフトがある場合は、全てのユニットに使用する。

L = 目標ヘクスに指揮官が存在する場合、その指揮官が死傷する可能性がある。

射撃結果

- = 効果無し

d = 混乱チェック。一番上のユニットに対してダイスロールを行う。ダイスロール結果がそのユニットの結束力以下の場合効果無し。大きかった場合そのユニットは混乱する。 **

d+# = 混乱のダイスロールに#をプラスする事以外は d と同様。 **

d-# = 混乱のダイスロールに#をマイナスする事以外は d と同様。 **

D = 目標ヘクスの一番上のユニットは自動的に混乱となる。 **

= 目標ヘクスの一番上のユニットが損失するステップ数。

** その砲撃が砲兵による射程を使用した 2 ヘクス以上離れた砲撃であった場合、目標ヘクスに存在する全てのユニットが混乱チェックを行わなくてはならない(d)か、自動的に混乱となる(D)。

コラムシフト		射撃のダイスロール修正		砲撃のダイスロール修正	
1R	集中目標(6SP 以上/方陣)の恩恵。	+1	イギリス連合軍(オランダ/ベルギー軍は除く)歩兵ユニット、又は城の CID による射撃。	+1	フランス軍による砲撃
1R	目標が騎兵。			-1	プロシア軍による砲撃
1R	目標が潰走。			-1	最大射程による砲撃。
1L	目標が砲兵(のみ)。				
1L	D-1 ユニットによる射撃				
?L	地形効果(地形効果表を参照)				

統合砲兵中隊ルールを参照する事 (統合砲兵中隊の場合砲撃力 3 倍、等)。

全てのコラムシフトは累積し、コラムシフトの最大は 2 列までである。

近接戦闘表

戦闘比（攻撃側—防御側）

ダイス		1-4	1-3	1-2	1-2	1-1	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
-2	攻撃	1	d	d	d	-	-	-	-	-	-	-
	防御	1Bd	1Bd	1d	1	1Bd	1Bd	1BD	1BDr	2BDr	3BR	4BR
-1	攻撃	1d	1	d	d	d	-	-	-	-	-	-
	防御	D	1	1d	1Bd	1Bd	1Bd	1Bd	1BD	1BDr	2BDr	3BR
0	攻撃	1d	1	d	d	d	d	-	-	-	-	-
	防御	D	1	1d	1d	1Bd	1Bd	1Bd	1BD	1BDr	2BDr	3BR
1	攻撃	1D	1d	1	d	d	d	d	-	-	-	-
	防御	d	D	1	1d	1d	1Bd	1Bd	1Bd	1BD	1BDr	2BR
2	攻撃	1D	1d	1	1	d	d	d	-	-	-	-
	防御	d	D	1	1	1d	1d	1Bd	1Bd	1BD	1BDr	2BDr
3	攻撃	1Bd	1D	1d	1	1	d	d	-	-	-	-
	防御	d	d	D	1	1	1d	1d	1Bd	1Bd	1BD	1BDr
4	攻撃	1Bd	1D	1d	1d	1	1	d	d	-	-	-
	防御	d	d	D	D	1	1	1d	1Bd	1Bd	1BD	1BDr
5	攻撃	1Bd	1Bd	1D	1d	1d	1	1	d	d	-	-
	防御	d	d	d	D	D	1	1	1d	1Bd	1Bd	1BD
6	攻撃	1BD	1Bd	1D	1D	1d	1d	1	d	d	-	-
	防御	-	d	d	d	D	D	1	1d	1Bd	1Bd	1Bd
7	攻撃	1BD	1BD	1Bd	1D	1D	1d	1d	1	d	d	-
	防御	-	d	d	d	d	D	D	1	1d	1Bd	1Bd
8	攻撃	1BDr	1BD	1Bd	1Bd	1D	1D	1d	1	d	d	-
	防御	-	-	d	d	d	d	D	1	1d	1Bd	1Bd
9	攻撃	1BDr	1BD	1BD	1Bd	1Bd	1D	1D	1d	1	d	d
	防御	-	-	d	d	d	d	d	D	1	1d	1Bd
10	攻撃	2BDr	1BDr	1BD	1BD	1Bd	1Bd	1D	1d	1	d	d
	防御	-	-	-	d	d	d	d	D	1	1d	1Bd
11	攻撃	2BDr	1BDr	1BD	1BD	1BD	1Bd	1Bd	1D	1d	1	d
	防御	-	-	-	-	d	d	d	d	D	1	1d

1、2、3 = ユニット(スタック)が損失するステップ数。

攻撃側の修正

歩兵に対する騎兵突撃		位置による修正		騎兵の修正		モラルと混乱		特殊	
重騎兵による側面突撃	3倍	-2	背面攻撃	-1	軽騎兵に対する重騎兵の突撃	-5	防御側が潰走 ^h	-?	6-1 を越える戦闘比毎
重騎兵による背面突撃	2倍	-3	側面攻撃			-3	防御側が D-2		
軽騎兵による側面突撃	2倍	-4	2方向から攻撃	-1	重騎兵の正面突撃	-1	防御側が D-1	-2	防御側が拡張横隊
方陣に対する突撃	1/2	-5	包囲攻撃	-2	混乱歩兵に対する重騎兵の突撃 ^e	-1	攻撃側の精鋭ユニット毎に	-2	攻撃側がネイとスタック
		-2	諸兵科連合攻撃	+1	軽騎兵の重騎兵に対する突撃	-2	攻撃側の選抜精鋭ユニット毎に	-2	防御側が湿ったフューズ
						-1	防御側が最後の1ステップの場合(城の CID には適用されない)		

防御側の修正

モラルと混乱		特殊	
+2	攻撃側が D-1	-?	1-4 を下回る戦闘比レベル毎
+1	防御側の精鋭ユニット毎	+2	攻撃側が拡張横隊
+2	防御側の選抜精鋭ユニット毎に	+2	イギリス連合軍がウェリントンの1ヘクス以内で防御
+1	攻撃側が最後の1ステップのユニットを持つ	+2	攻撃側が湿ったフューズ