

# Pursuit of Glory

## 軽射撃表 (全射撃ユニットがSCUsと／又は要塞)

		射撃値									
サイの目		0	1	2	3	4	5	6	7	8	+
1		-	-	-	1	1	1	1	2	2	
2		-	-	1	1	1	1	2	2	3	
3		-	1	1	1	2	2	2	3	3	
4		1	1	1	2	2	2	3	3	4	
5		1	1	2	2	2	3	3	4	4	
6		1	2	2	2	3	3	4	4	5	

## 重射撃表 (少なくとも1つの射撃ユニットがLCU)

射撃値											
サイの目	1	2	3	4	5	6-8	9-11	12-14	15	16+	
1	－	1	1	2	2	3	3	4	4	5	
2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	
3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	7	
4	1	2	3	3	4	4	5	5	7	7	
5	2	3	3	4	4	5	5	7	7	7	
6	2	3	4	4	5	5	7	7	7	7	

サイの目修正 (DRMs)	あなたのユニット(たち)が戦闘で以下を含む: DRM(s)
	騎兵、駱駝、装甲車…………… +1 (他方のプレイヤーが持たず、橋頭堡を含まない)
	重砲兵…………… +1、2 (攻撃しているときのみ、参加できる)
	アルプス軍団 (GE山岳歩兵)…………… +1 (山岳内を攻撃しているか又は山岳内で防御している)
	HQ…………… +0、1、2 (攻撃側は参加でき、防御側は参加しなければならない)

## 地形／塹壕効果チャート (TEC)

地形タイプ	防御側の地形 戦闘効果	退却無視の 選択肢?	前進後 即停止?	内部へ側面 攻撃可?	SRへの 影響?	攻撃側悪天候 チェック?
平地 [Clear]	—	No	No	Yes	—	—
山岳 [Mountain]	攻勢射撃1L	Yes	Yes	No	—	冬季
湿地* [Swamp]	—	Yes	Yes	No	*	夏季
森林 [Forest]	—	Yes	Yes	Yes	—	—
砂漠 [Desert] (攻撃側が砂漠内にあると、防御側の地形も使用する)	攻勢射撃1L (攻撃側と／又は防御側が砂漠内にある)	Yes	Yes	Yes	停止 (鉄道を介して離れない限り)	夏季
渡河点** (その他の地形に追加)	攻勢射撃1L 防御側が先に射撃***	OTIS	Yes	No	—	OTIS
塹壕1 [Trench1] (その他の地形に追加)	攻勢射撃1L 防御射撃1R	Yes	OTIS	No	OTIS	OTIS
塹壕2 [Trench2] (その他の地形に追加)	攻勢射撃2L 防御射撃1R	Yes	OTIS	No	OTIS	OTIS

OTIS: スペース内の  
その他地形に従う。  
\*TU/TU-A又はBU LCUは、  
湿地内への移動又はSR不可。  
\*\*スペースの渡河点のみを越  
えて攻撃していると。  
\*\*\*攻撃側が応射する前に  
結果を適用する。

## 特殊HQs

- Yudenich (RU) : 退却の1スペースを無効化する(もしもRUユニットと共にスタックしていたら)
- AllenbyとMaude (BR) : BR、IN、ANZユニット(たち)と共に使用できる。
- FalkenhaynとMackensen (GE) : 共にスタック又は隣接したCPユニットは1国籍として活性化でき、HQを使用するためにGEユニットと共にスタックする必要はない。
- イスラム軍 [Army of Islam] (TU) : 部族スペース内の戦闘で勝利するか／又は部族スペース内へ戦闘後前進したら、補充フェイズに使用するための+1ボーナスTU RPを獲得する(TU最大RPマーカーを調整しない)。
- D'Esperey (FR) : 共にスタック又は隣接したAPユニットは、1国籍として活性化する。HQは影響を持つためにFRユニット(たち)と共にスタックしていなければならない。

## 戦闘解決

1. 戦闘の指定
2. 側面攻撃の宣言
3. 悪天候のチェック (12.5)
4. 戦闘戦力の決定
5. 戦闘カードのプレイ  
(戦闘前にプレイ可能であれば)
6. トルコ軍撤退の宣言  
(TU/TUAが防御側であると)
7. 側面攻撃の試み (12.4)
8. 戦闘の解決
  - a. DRMs、射撃表、射撃コラムの決定
  - b. サイを振って結果を判定
  - c. 戦闘勝者の判定
  - d. 損失の適用
9. 退却と戦闘後前進の判定