

| ＜表1＞歩兵の隊形による違い纏め |                                 |                      |  |                      |              |   |                            |  |                    | 歩兵・騎兵・砲兵 共通                        |  |
|------------------|---------------------------------|----------------------|--|----------------------|--------------|---|----------------------------|--|--------------------|------------------------------------|--|
|                  | 縦隊                              | 横隊                   | 散開隊形                                       | 一般隊形                 | 行軍隊形         | 方陣  | 大隊密集                       | 師団密集   | 混乱                 | 潰走                                 |  |
| 1HEXに展開できる最大戦力   | 地形効果表                           | 地形効果表                | 3  | 地形効果表                | 4            | 地形効果表   | 地形効果表                      | 地形効果表  | 地形効果表              | 地形効果表                              |  |
| 移動力              | 印刷の値                            | 印刷の値-2               | 印刷の値                                       | 印刷の値                 | 道路のみ印刷の値×2   | 1   | 印刷の値-2                     | 1  | 印刷の値÷2             | 歩兵は10<br>騎兵は印刷の値<br>砲兵は印刷の値        |  |
| 射撃値              | 印刷の値(先頭部隊)                      | 最大4戦力×チャート値          | 最大戦力×チャート値<br>2HEX離れると1/2<br>騎兵は印刷の値       | 印刷の値(先頭部隊)           | 射撃不可         | 全戦力÷3×チャート値                                       | 印刷の値                       | 印刷の値   | 印刷の値÷2             | 射撃不可                               |  |
| 白兵戦値             | 印刷の値                            | 印刷の値                 | 印刷の値÷2                                     | 印刷の値                 | 印刷の値÷展開HEX÷4 | 印刷の値  | 印刷の値                       | 印刷の値   | 印刷の値÷2             | 歩兵は印刷の値÷3<br>騎兵は印刷の値÷4<br>砲兵は1(最小) |  |
| 士気値修正            | なし                              | 攻撃時は戦力最大4<br>防御時は全戦力 | なし   | 防御時の白兵戦前士気<br>チェック不要 | -12          | +6  | なし                         | なし   | -3                 | -6                                 |  |
| 隊形変更時の強制行動       | なし                              | なし                   | なし   | なし                   | なし           | なし  | なし                         | なし   | 3移動力または1HEX離脱      | 敵から15HEX以上離れるまで移動力で離脱              |  |
| その他              |                                 | 2HEXに展開するには5戦力以上が必要  |  |                      |              | この隊形には3戦力以上が必要                                    |                            |  |                    |                                    |  |
| 基本               |                                 |                      |  |                      |              |   |                            |  |                    |                                    |  |
| 対抗手段             | ・方陣または<br>踏み止まり(下記)<br>・失敗すると潰走 | 同左                   | ・隣接友軍(通常)又は<br>隣接村・町・森に退却<br>・上記に該当しない時は潰走 | 不要(突撃できない)           | なし(隣接されると潰走) | 不要(対抗済)   | ・踏み止まり<br>・失敗すると潰走         | ・踏み止まり<br>・失敗すると潰走                               | ・踏み止まり<br>・失敗すると潰走 | なし(追撃される)                          |  |
| 士気値修正            | なし                              | +3                   | なし   | なし                   | なし           | なし  | +3                         | +2   | -6                 | なし                                 |  |
| 防御射撃             | 印刷の値(先頭部隊)                      | 最大4戦力×チャート値          | なし   | なし                   | なし           | 下記の2回(隣接時、進入時)射撃できる<br>・全戦力÷3×チャート値<br>・全戦力×チャート値 | 印刷の値                       | 2回(隣接時、進入時)射撃できる<br>・全戦力÷3×チャート値<br>・全戦力×1.5     | 印刷の値÷2             | なし                                 |  |
| 騎兵の白兵戦力修正        | なし                              | なし                   | (白兵戦なし)                                    | (白兵戦なし)              | (白兵戦なし)      | 印刷の値÷3  | 印刷の値×0.5                   | 印刷の値×0.75  | なし                 | (白兵戦なし)                            |  |
| 騎兵の直線3HEX突撃      | 騎兵戦力2倍                          | 騎兵戦力2倍               | (白兵戦なし)                                    | (白兵戦なし)              | (白兵戦なし)      | 騎兵戦力2倍  | 効果なし                       | 効果なし   | 騎兵戦力2倍             | (白兵戦なし)                            |  |
| 砲兵とのスタック         | 可                               | 可                    | (白兵戦なし)                                    | (白兵戦なし)              | (白兵戦なし)      | 可   | 不可                         | 不可   | 可(歩兵と同じ状態)         | (白兵戦なし)                            |  |
| 踏み越え(通過)         | 不可                              | 不可                   | (白兵戦なし)                                    | (白兵戦なし)              | (白兵戦なし)      | 可   | 不可                         | 可  | 不可                 | (白兵戦なし)                            |  |
| その他              |                                 |                      |  |                      |              |   | ・大隊のみ<br>・JagerとGrenzはできない | ・大隊のみ<br>・Jager、GrenzとLandwehrはできない<br>・ZOCに入れない |                    |                                    |  |
| 騎兵突撃を受ける場合       |                                 |                      |  |                      |              |   |                            |  |                    |                                    |  |

＜表2＞騎兵の隊形による違い纏め

|                | 縦隊    | 横隊                  | 散開隊形               | 一般隊形   | 行軍隊形        |
|----------------|-------|---------------------|--------------------|--------|-------------|
| 1HEXに展開できる最大戦力 | 地形効果表 | 地形効果表               | 3                  | 地形効果表  | 4           |
| 移動力            | 印刷の値  | 印刷の値                | 印刷の値               | 印刷の値   | 道路のみ印刷の値×2  |
| 射撃値            | 射撃不可  | 射撃不可                | 印刷の値／HEX           | 射撃不可   | 射撃不可        |
| 白兵戦値 重騎兵       | 印刷の値  | 印刷の値÷2              | 不可                 | 印刷の値÷3 | 印刷の値÷展開HEX÷ |
| 白兵戦値 軽騎兵       |       | 印刷の値                | 印刷の値÷2             |        |             |
| 白兵戦値 槍ポーン      |       | 印刷の値×2              | 印刷の値               |        |             |
| 士気値修正          | なし    | なし                  | なし                 | なし     | -12         |
| その他            | なし    | 2HEXに展開するには5戦力以上が必要 | 射撃値を持つ騎兵のみ散開隊形を取れる | なし     | なし          |
| 基本             |       |                     |                    |        |             |

＜表3＞騎兵の状態による違い纏め

|      | 通常  | 疲労    | 消耗    |
|------|-----|-------|-------|
| 白兵戦力 | 印刷値 | 印刷値÷2 | 印刷値÷3 |
| 通常突撃 | 可能  | 不可能   | 不可能   |
| 反応突撃 | 可能  | 可能    | 不可能   |
| 臨機突撃 | 可能  | 可能    | 不可能   |
| 移動力  | 印刷値 | 印刷値   | 印刷値   |

＜表4＞砲兵の隊形による違い纏め

|                 |                            |                           |
|-----------------|----------------------------|---------------------------|
|                 | 牽引隊形                       | 展開隊形                      |
| 1HEXに展開できる最大戦力  | 地形効果表                      | 地形効果表                     |
| 移動力             | 印刷の値<br>道路のみ印刷の値×2         | 平地のみ1<br>(特殊ルール参照)        |
| 射撃値             | 射撃不可                       | 印刷の値                      |
| 白兵戦値            | 印刷の値(防御のみ)                 | 印刷の値(防御のみ)                |
| 士気値修正           | なし                         | なし                        |
| 隊形変更時の強制行動      | なし                         | なし                        |
| 基本              |                            |                           |
| 対抗手段            | なし(隣接されると潰走)               | ・踏み止まり(下記)<br>・失敗すると全滅    |
| 士気値修正           | なし                         | なし                        |
| 防御射撃            | なし                         | 印刷の値<br>但し、カニスタ射撃で1カラムシフト |
| 騎兵の白兵戦力修正       | なし                         | なし                        |
| 騎兵の直線3HEX突撃     | なし                         | 騎兵戦力2倍                    |
| 踏み越え(通過)        | なし                         | 不可                        |
| その他             | 潰走による移動後に騎兵に追いつかれて隣接されると全滅 |                           |
| 単独で騎兵突撃を受ける場合   |                            |                           |
| 歩兵の状態が方陣        | 歩兵の状態に同じ                   | 方陣                        |
| 歩兵の状態が踏み止まり     |                            | 砲兵単独と同じ扱い                 |
| 歩兵の状態が混乱        |                            |                           |
| 歩兵の状態が潰走        |                            |                           |
| 歩兵と共に騎兵突撃を受ける場合 |                            |                           |