

<表1>歩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	方陣	大隊密集	2中隊密集	歩兵・騎兵・砲兵 共通	
									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 騎兵は印刷の値 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 2HEX離れると1/2 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 騎兵は印刷の値÷4 砲兵は1(最小)
士気値修正	なし	攻撃時は戦力最大4 防御時は全戦力	なし	防御時の白兵戦前士気 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 踏み止まり(下記) ・失敗すると潰走	同左	・隣接友軍(通常)又は 隣接村・町・森に退却 ・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 ・失敗すると潰走	・踏み止まり ・失敗すると潰走	・踏み止まり ・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 ・全戦力÷3×チャート値 ・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 ・印刷の値 ・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 ・JagerとGrenzはできない	・大隊のみ ・Jager、GrenzとLandwehrはできない ・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÷4
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 道路のみ印刷の値×2	平地のみ1
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) ・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 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	歩兵の状態と同じ	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