

## 戦闘結果表等の説明

### 戦闘結果表

**Ae (De)**：全ての攻撃側（防御側）の戦闘ユニットは除去されます。

**Ar (Ar2, 3)**：全ての攻撃側ユニットは1（2、3）ヘクス退却します。

**Ar\***：崖ヘクスサイドを越えた攻撃、防御側ユニットが沼沢地、森、市街にいる戦闘では Shock に変更します。

**Dr (Dr2, 3, 4)**：全ての防御側ユニットは1（2、3、4）ヘクス退却します。例外：要塞

**De**：全ての防御側の戦闘ユニットは除去されます。

**Sk (白兵戦)**：両軍の指揮値の最も高いユニットの指揮値を使って白兵戦結果表から戦闘結果を導き出します。

- 士気崩壊しているユニットは通常通り白兵戦を解決します。
- 単独でいる砲兵の指揮値は1です。
- 騎兵突撃した騎兵の指揮値は必ず使わなければなりません。
- 損傷した橋梁を渡った攻撃では常に 1R が適用されます。（両軍が1ステップずつ失います）

**Ex**：戦闘力の少ない側の全ての戦闘ユニットは除去されます。（戦闘力の多い側は、除去された敵ユニットの戦闘力の合計の半分以上の戦闘力の自軍ユニットを除去します）

- 両軍の戦闘力が同じならば、両軍がそれぞれ半分以上の戦闘力の自軍ユニットを除去します。
- 戦闘に参加したユニットとスタックしている砲兵にも Ex の戦闘結果を適用できます（11.51）（戦闘に参加してなくても）。
- 騎兵突撃した騎兵は最初に除去します（14.24）。
- 計算する戦闘力はユニットの（修正前の）額面の戦闘力です。

### 戦闘比の修正

**損傷した橋梁**：戦闘比を左へ2列修正します。

**撃退の失敗**：撃退の失敗によって発生した戦闘では、戦闘比は左へ2列修正します。その他の戦闘比の修正は適用しません。（9.22）

**ナポレオン**：ポレオンがスタックしていると、攻撃や防御する時の戦闘比がフランス軍に有利な方向に1列ずらします。砲撃と騎兵突撃には適用しません。（11.4）

**親衛隊**：最初に親衛隊を投入した戦闘では、戦闘比を自軍に有利な方向に1列修正します。（11.3）

**諸兵科連合**：1つの戦闘で、歩兵、騎兵、砲兵が共同攻撃すると、1列右にずらします。（11.2）

- 同じ戦闘フェイズに砲撃した砲兵や哨戒騎兵は諸兵科連合できません。
- 防御側ユニットが、市街、森、沼沢地、要塞（士気崩壊していなければ）にいたり、橋梁のある河川ヘクスサイドを越えた戦闘では諸兵科連合は打ち消されます（小川ヘクスサイドは諸兵科連合を打ち消しません）。
- 騎兵突撃した騎兵でも諸兵科連合できません（除去されても）。

### 砲撃結果表

**射程3ヘクス（×0.5）**：

3ヘクス離れた目標に対する戦闘力は50%減少します。

**市街（×0.67）**：

市街にいる目標に対する戦闘力は3分の1減少します。

**泥濘（-2DRM）**：

天候が泥濘の場合、ダイスの目から-2を引きます。

**弾薬欠乏（-2DRM）**：ライプツィヒの特別ルール（25.72）

**砲撃結果**：

- 効果なし
- Dr** 1ヘクス退却する
- 1R** 1個の戦闘ユニットの戦力を減少させる（攻撃側プレイヤーが選びます）。生き残ったユニットは1ヘクス退却するか、そのヘクスに留まるかを指揮するプレイヤーが決定します。

### 突撃結果表

**ダイス修正**

雪、雷雨、吹雪、塵嵐 +1DRM

泥濘 突撃不可

**騎兵突撃の結果**

**OR** 蹂躞攻撃

**Ae** 騎兵は除去されます。

**d0, d1** 次の移動フェイズに全ての防御側ユニットの移動力は0~1になります。

### 白兵戦結果表

自軍の指揮値が最も高いユニットの指揮値に以下の修正を加えます。

**ダイス修正**

両軍プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。

1~2=0 3~4=+1 5~6=+2

戦闘比が3:1ならば攻撃側に+1DRMします。

敵の騎兵は空いたヘクスに前進しなければなりません。

**Ar, Ar2, Dr, Dr2 等** 戦闘結果表を参照

**1R** 1個の攻撃側ユニットと1個の防御側ユニットを除去します。

※損傷した橋梁を渡った攻撃は自動的に1Rになります。

### 永久除去の可能性

状況	ダイスの目	結果
完全に退却できない	4~6	永久除去
橋を越えて退却する最初のユニット	6	永久除去
2個目以降のユニット	+1	

\*2個目以降のユニットには、その順番だけ+1DRMします

補給段列と架橋段列、減少戦力のユニット、減少戦力がないユニット、包囲されているユニットは自動的に永久除去されます。

## 地形効果表 (移動 & LOS)

地形	移動コスト	制限	LOS
平地 (Clear)	1 MP		
橋梁ヘクスサイド (Bridge Hexside)	+ 1 MP 道路行軍なら追加MPなし	(a) 哨戒騎兵、段列、指揮官は追加MPなし (b) 退却 (12.33)	ヘクスの地形に準じる
要塞 (Chateau)	2 MP	スタックは2個まで 砲兵と段列は移動を終了できない	遮断
陣地 (Improved Pos.)	追加MPなし		
砂坑 (Sand Pit)	道路や小道を通過のみ進入、退出できる		
稜線ヘクスサイド (Crest Hexside)	追加MPなし		砲撃は隣接のみ可
浅瀬ヘクスサイド (Ford Hexside)	+ 2 MP	補給段列と補給線は通過できない	
丘陵 (Hilltop)	追加MPなし		遮断
沼沢地 (Marsh)	騎兵 & 騎馬砲兵 4 MP 歩兵 & 砲兵 2 MP	段列は道路や小道を通過のみ進入できる	
河川/湖ヘクスサイド (River and Lake Hexside)	通過不可 (橋がなければ) ZOC と指揮範囲は通過不可	凍結、雪、吹雪では、小川になる	
道路 (Road)	1 MP (道路が繋がってれば) 道路行軍なら 1/2 MP	道路行軍を参照	ヘクスの地形に準じる
斜面ヘクスサイド (Slope Hexside)	斜面を登る形の移動は+ 1 MP (丘陵ヘクスに進入)		上り斜面は遮断
斜面 (Slope)	追加MPなし	段列は道路や小道を通過のみ進入できる	丘にいない砲兵の砲撃は遮断
小橋ヘクスサイド (Trestle Hexside)	渡河に+ 1 MP 道路行軍なら追加MPなし		
小川ヘクスサイド (Stream Hexside)	+ 1 MP	小橋を通らない段列は通過できない	ヘクスの地形に準じる
小道 (Trail)	1 MP (小道が繋がってれば)		ヘクスの地形に準じる
市街 (Town)	1 MP		通過は遮断
森 (Woods)	騎兵 & 騎馬砲兵 4 MP 歩兵 & 砲兵 2 MP		通過は遮断
損傷している橋梁 (Damaged Bridge)	渡河に+ 2 MP (道路行軍でも)	砲兵、補給段列、補給線は通過できない	ヘクスの地形に準じる
破壊されている橋梁 (Damaged Bridge)	通過不可	ゲーム盤を参照	ヘクスの地形に準じる
舟橋ヘクスサイド (Pontoon Bridge)	河川なら+ 2 MP、小川なら+ 1 MP 道路行軍なら追加MPなし		ヘクスの地形に準じる

※段列、騎馬砲兵、指揮官、哨戒騎兵は騎兵の移動コストを使います。指揮官と哨戒騎兵は追加の移動コスト (+1 または +2) を消費する必要はありません。雪、吹雪、雷雨のターンには、砲兵と段列の MP コストは通常の 2 倍になります。

### 道路行軍 移動中いつでも宣言できます。

道路行軍中のユニットが 1 本に繋がった道路 (小道を除く) 上を移動している時に消費する MP は 1 ヘクス毎に 1/2MP ポイントです。さらに、河川や小川の橋梁を通る時も追加の MP を消費する必要ありません。敵 ZOC に移動したら撃退を試みなければなりません。

#### 道路行軍の制限 (7.53 項)

- スタックまたはスタックの一部として移動してはなりません。
- 道路行軍中の他の自軍ユニットのいるヘクスに進入できません。
- 道路行軍中の他の自軍ユニットに道路を通じて隣接したヘクスに移動できません。

### スタック制限 3.1 を参照。

#### 基本制限

いずれか 2 個  
+ 同じ師団のユニット 1 個  
+ 哨戒騎兵 3 個

#### 指揮官がいる場合

歩兵 2 個 \*  
+ 騎兵 3 個 / 砲兵 1 個 △  
+ 哨戒騎兵 3 個

\* 同じ師団であれば、指揮官がいなくても 3 個。  
△ 歩兵 3 個とスタックしている時は騎兵 2 個 / 砲兵 1 個  
**スタックの禁止:** 舟橋、補給段列、道路行軍中のユニット

### 補給線の設定 17.4 を参照。

転送補給線	長さ	地形の制限
戦闘ユニットから 補給段列まで	14 ヘクス以内	敵ユニットがいるヘクス
主要補給線	長さ	禁止地形
補給源から 補給段列まで	無制限	道路や小道でないヘクス 損傷した橋梁 敵ユニットがいるヘクス

- 注意:** (a) 敵 ZOC は補給線を遮断しません。  
(b) 補給切れのユニットは士気崩壊の影響を受けます。  
(c) 前線補給線は補給段列が移動できるヘクスにのみ構築できます。

### 橋の損傷と修理 7.62 ~ 7.65 を参照。

**橋梁の損傷:** MP を消費する (指揮下で敵 ZOC にいない)

**橋に損害を与えるためには MP コスト 制限**

小橋 (小川に架かっている)	1 MP	どのユニットでも
橋梁 (河川に架かっている)	2 MP	歩兵のみ

**橋の修理:** 上記の MP を消費してダイスを 1 個振ります。

小橋 (小川に架かっている)	1 ~ 5	どのユニットでも
橋梁 (河川に架かっている)	1 ~ 3	歩兵のみ

**注意:** どちらかのヘクスが敵 ZOC ならば、ダイスの目に +1 DRM します。

## 地形効果表（戦闘）

地形	対象になるユニット	修正	その他の影響
平地 (Clear)		影響なし	
橋梁ヘクスサイド (Bridge Hexside)	全ての攻撃側ユニットが橋を越えて攻撃してきた時の全ての防御側ユニット	防御力2倍	(a) 橋を越える攻撃では諸兵科連合できない (b) 砲撃のみの攻撃では防御力は2倍にならない (c) 損傷している橋を越える攻撃は7.63を参照 (d) 橋梁を越える攻撃は強制されない
要塞 (Chateau)	歩兵と騎兵のみ スタックは2個まで	防御力2倍	(a) 攻撃は強制されない（交戦状態でも） (b) 騎兵突撃と砲撃できない (c) 諸兵科連合できない（防御側ユニットが士気崩壊していなければ） (d) 占領されている要塞に退却できない
陣地 (Improved Pos.)	歩兵のみ	防御力2倍	(a) 攻撃は強制されない（交戦状態でも） (b) 騎兵突撃できない
崖ヘクスサイド (Crest Hexside)	全ての防御側ユニット	影響なし	(a) 突撃の Ar * の戦闘結果は白兵戦になる（12.1）
浅瀬ヘクスサイド (Ford Hexside)	全ての防御側ユニット	防御力1.5倍	
丘陵 (Hilltop)		他の地形と斜面ヘクスサイドに準じる	斜面ヘクスサイドを参照
沼沢地 (Marsh)	攻撃や防御する騎兵 砲撃や直接攻撃する砲兵	騎兵 0.5倍 砲兵 0.5倍	(a) 沼沢地に攻撃してきた全ての攻撃側ユニットの Ar * の戦闘結果は白兵戦になる（12.1） (b) 沼沢地にいる敵ユニットへの攻撃には諸兵科連合できない
河川／湖ヘクスサイド (River and Lake Hexside)		戦闘できない 砲撃できる	橋梁を越えてのみ攻撃できる 凍結では小川になる
道路 (Road)		他の地形に準じる	
斜面ヘクスサイド (Slope Hexside)	全ての防御側ユニット	防御力1.5倍 (斜面を登る形の攻撃のみ)	(a) 全ての攻撃側ユニットが斜面を登る形で攻撃してきた時のみ適用 (b) 斜面を登る形の騎兵突撃できない
斜面 (Slope)		影響なし	
市街 (Town Hex)	(a) 防御側の歩兵 (b) 指揮値1のユニット ー効果なし	防御力1.5倍	(a) 攻撃と離脱は強制されない (b) Ar * の戦闘結果は白兵戦になる（12.1） (c) 砲撃力が3分の2になる。3ヘクスの砲撃できない (b) 騎兵突撃と諸兵科連合できない
小道 (Trail)		他の地形に準じる	
森 (Woods)	攻撃や防御する騎兵 直接攻撃する砲兵	騎兵 0.5倍 砲兵 0.5倍	(a) 突撃の Ar * の戦闘結果は白兵戦になる（12.1） (b) 森から、または森にいる敵ユニットに砲撃できない (c) 森にいる敵ユニットへの攻撃には諸兵科連合できない (d) 騎兵突撃できない

### 視線 8.4を参照。

視線は遮蔽地形と天候（吹雪、雷雨、塵嵐、雪、雨、霧）の影響を受けます。視線が通った敵ユニットを公開します。

視線の距離	遮蔽地形ヘクス	遮蔽地形ヘクスサイド
3ヘクス以内	丘陵、森、市街、要塞、斜面、ユニット	崖、斜面

### 偵察結果表（敵 ZOC に移動した時）

非手番	手番プレイヤーのユニット			
	軽騎兵	哨戒騎兵	(騎兵なし)	
軽騎兵	●	V-PEU	●	偵察は失敗
哨戒騎兵	V-Recov	●	●	偵察は失敗
騎兵なし	公開	公開	公開	敵ユニットを公開

V-Recov：哨戒騎兵を除去→回復セクション V-PEU：哨戒騎兵を除去→PEUボックス ●：なし

### 指揮範囲 6.4を参照。

指揮官の区別	ヘクス数（指揮官のいるヘクスは数えない）
軍司令官	4ヘクス（軍団長またはユニットまで）
軍団長	3ヘクス（ユニットまで）

### 騎兵突撃サマリー 14.0と戦闘結果表を参照。

#### 騎兵突撃できない時

- 軽騎兵、士気崩壊している、道路行軍中、哨戒騎兵
- 森、市街、要塞、陣地、斜面（登り）にいる敵ユニット
- 小川、小橋、橋梁を渡った
- 泥濘ターン
- 直前の移動フェイズに移動した
- 複数のヘクスにいる騎兵が1つのヘクスにいる敵ユニットに対して同時に騎兵突撃できません
- 目標の敵ユニットは直後の戦闘フェイズに攻撃されなければならない
- 吹雪、雷雨、塵嵐、雪のターンは+1DRM

#### 騎兵突撃の手順

1. +1MPを消費して、敵ユニットがいるヘクスに進入します。
2. 戦闘比を算出して騎兵突撃結果表を参照し、ダイスを1個振ります。
3. ORならば、騎兵は敵ユニットのいるヘクスに残ります。
4. 直後の戦闘フェイズに、突撃された敵ユニットは再び攻撃されます。
5. 戦闘結果を適用します（14.24）

# The Library of Napoleonic Battles

## 戦闘結果表

### 砲撃結果表

ダイスの目	砲撃力				
	8+	6~7	4~5	2~3	1
-1~0	●	●	●	●	●
1	Dr	●	●	●	●
2	Dr	Dr	●	●	●
3	Dr	Dr	●	●	●
4	Dr	Dr	Dr	●	●
5	1R	Dr	Dr	Dr	●
6	1R	1R	Dr	Dr	Dr
7以上	1R	1R	1R	Dr	Dr

記号：1R = 1個の戦闘ユニットの戦力を減少させる（攻撃側プレイヤーが選びます）1ヘクス退却できます。

Dr = 1ヘクス退却する ● = 効果なし

※修正は戦闘結果表を参照して下さい。

### 指揮官捕縛表 5.4、5.5を参照。

#### 捕縛チェック

- 戦闘ユニットとスタックしていない指揮官が敵の戦闘ユニットに隣接された時
- 指揮官とスタックしている戦闘ユニットが戦闘や撃退で退却した時
- 指揮官とスタックしている戦闘ユニットが除去の戦闘結果を適用された時

#### ダイスの目 結果

1~5	最も近い自軍ユニットがいるヘクスに再配置、または退却
6	捕縛

注意：単独の哨戒騎兵は指揮官を捕縛できません。

### 戦闘結果表

#### 戦闘比（攻撃側：防御側）

ダイスの目	1:5+	1:4	1:3	1:2	1:1.5	1:1	1.5:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6+:1
1	Ar*	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr2	Dr3	De	De	De
2	Ar2	Ar*	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr4	De	De
3	Ae	Ar2	Ar*	Sk	Ar	Dr	Dr	Dr	Dr2	Dr3	Dr3	De
4	Ae	Ar3	Ar2	Ar*	Sk	Sk	Dr	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr2
5	Ae	Ae	Ar3	Ar2	Ar*	Ar*	Sk	Sk	Dr	Dr	Ex	Ex
6	Ae	Ae	Ae	Ar3	Ar2	Ar2	Ar*	Ar*	Sk	Ex	Ex	Ex

6:1以上の戦闘比は6:1とみなします。1:5以下の戦闘比は1:5とみなします。

Ar\*はSkに変更されることがあります。

Skの結果では、両軍の指揮値の最も高いユニット（士気崩壊しているユニットも可）の指揮値を使って白兵戦結果表から戦闘結果を導き出します。

### 突撃結果表

ダイスの目	戦闘比（攻撃側：防御側）			
	1:1	1:2	1:3	1:4
1	OR	OR	OR	OR
2	OR	OR	OR	Ae
3	OR	OR	Ae	Ae
4	OR	Ae	Ae	Ae
5	Ae	Ae	Ae	Ae
6, 7	Ae d0	Ae d0	Ae d0	Ae d0

記号：OR = オーバーラン Ae = 攻撃側全滅

d0、d1 = 防御側ユニットのMPは続くターンに0、1になる

1:1以上の戦闘比は1:1とみなします。

1:4以下の戦闘比では突撃できません。

吹雪と雪：+1 DRM 天候が泥濘では突撃できません。

### 白兵戦結果表

防御側	攻撃側の修正した指揮値						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr3	Dr3
2	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr3
3	Ar	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2
4	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2
5	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr	Dr
6	Ar3	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr
7	Ar3	Ar3	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R

修正：戦闘比が3:1ならば攻撃側に+1 DRMします。

両軍プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。1~2=0 3~4=+1 5~6=+2

1R = 1個の攻撃側ユニットと1個の防御側ユニットを減少させます。

敵の騎兵は空いたヘクスに前進しなければなりません。