

活性フェイズ 1部隊の補給判定と損耗判定の実施タイミングまとめ

移動のみ

1部隊の
活性開始時

補給判定



活性終了時

補給切れ
and/or
強行軍
and/or
長駆移動
なら

損耗判定

移動and/or包囲

1部隊の
活性開始時

補給判定



包囲判定
と
攻城戦



活性終了時

包囲側
補給切れ
and/or
強行軍
なら

損耗判定

移動and野戦and/or包囲

1部隊の
活性開始時

補給判定



全ての野戦直前

攻撃側
補給切れ
and/or
強行軍なら

防御側

補給判定

損耗判定

全ての野戦直後

攻撃側

補給判定



活性終了時

損耗判定
は不要