

## 地形効果チャート(TEC)

地 形	MPコスト	戦 闘
低地 [Lowland]	2	—
上地 [Upland]	2	—
底地 [Bottomland] 夏季GTs0~18	2	—
底地 [Bottomland] 秋季GTs19~40	3	—
河川を持つ底地 [Bottomland with River]	4	-2AS/1L
荒地 [Rough]	3	+1DS
ドリナ川溪谷 [Drina River Canyon]	3	+1DS (a)
山岳:小丘 [Mountains:Foothills]	4 (c)	+2DS (a)
山岳:低 [Mountains:Low] (S)	4 (c)	+3DS (a)
山岳:高 [Mountains:High] (S)	4 (c)	+4DS (a)
高台地 [High Plateau]	3	+2DS (a)
山岳等高線を上り低又は高山岳内へ [Up Mountain Contour Line into Low or High Mountains]	等高線 毎に+1	—
高度を上る [Up Elevation]	—	1L(e)
通過不能山岳 (r)	P	P
<b>純ヘクスサイド地形</b>		
森林ヘクスサイド [Forest Hexside]	+1	—
湿地ヘクスサイド [Swamp hexside]	+2	—
通過不能山岳ヘクスサイド (f) (r)	P	P
<b>河川&amp;橋梁/フェリー</b>		
小川 [Insignificant River]		
小河川 [Minor River]	+1	-1AS
大河川 [Major River]	+2	-2AS/1L
河川橋 [River Bridge]	+1	—
舟橋 [Pontoon Bridge] (g)	+1	—
サヴァ川 [Sava River] (b) (f) (r) (s)		-4AS/2L*
サヴァ島 [Sava Island]	+3	-3AS/1L
サヴァ川屈曲部(矢印の方向)		-1AS/1L
ドナウ川 [Donau River] (f) (r)	P	P
ドナウ川上のフェリー (g)	+4	—
<b>道路&amp;その他</b>		
道路 [Roadway] (s)	3	—
集積所移動のためのRR軌道	1	—
都市/町/位置/港 [City/Town/Location/Port]	—	—

### TECの注釈

- DS=ヘクス毎に防御側の戦力が増加する。  
AS=ヘクスから又はヘクスサイドを越えて攻撃している  
とき、攻撃側の戦力は減少する(9.3.2&10.1.1a):  
減少は部隊毎。  
\* 最低1シフト左-9.6.1を参照。  
(a)戦闘スタッキング制限-3.1.2aを参照。  
(b)隣接して移動を開始しなければならない(7.1.4)。  
越えての撃退-7.4.7を参照。  
(c)騎兵と軍団段列ユニットは、道路を介してのみ進入  
可。  
(e)もしも全ユニットが高い高度を攻撃していると。  
(f)側面攻撃に影響する-9.5.3を参照。  
(g)移動フェイズ毎に1部隊の限度(21.2)  
(r)越えて退却している-11.1.4を参照。ドナウ川を越え  
て、又は通過不能山岳ヘクス内へは退却できない。  
(s)補給をたどることに影響-15.3.2を参照。

## 地形記号



河 川



道路とRRライン



湿地ヘクスサイド [Clear]

底地 [Bottomland]

河川を持つ底地

森林ヘクスサイド  
[Forest hexside]

低地 [Lowland]

上地 [Upland]

荒地 [Rough]

小丘 [Foothills]

ドリナ川溪谷  
[Drina River Canyon]  
低山岳 [Low Mtn.]

山岳等高線

高山岳 [High Mtn.]

台地 [Plateau]  
通過不能山岳  
ヘクスサイド

ドナウ川  
[Donau River]

フェリー  
橋梁

サヴァ川 [Sava River]  
サヴァ島 [Sava Island]

河川屈曲部 [Riverbend]  
(矢印を持つ)  
大河川 [Major River]

小河川 [Minor River]

小川 [Insignificant River]

高度:  
マップ上には、6レベルの高度  
が見られる。:

- 低地 [Lowland]/  
底地 [Bottomland] (最低)、
- 上地 [Upland] (低中間)、
- 荒地 [Rough] (中間)、
- 小丘/ドリナ川溪谷 [Foothills/  
Drina River Canyon] (上中間)、
- 低山岳 [Mountains] (高)、
- 高山岳 [High Mtns] (最高)。

山岳地形:

小丘/ドリナ川溪谷、低山岳、  
台地、高山岳のヘクスは、山岳  
地形と累積的に言われる。  
山岳地形は、戦闘スタッキング  
(3.1.2a)に影響する。

ドナウ川とサヴァ川  
-7.1.4 & 7.15を参照



海軍基地 [Naval Base]

サヴァ川屈曲部  
-3.5.4を参照

道路-7.1.7を参照

道路 [Roadway]

単線RR [Single-Track RR]

狭軌RR [Narrow-Track RR]

RR構造無物破壊 [RR Structure Demokition]

1R 準備攻撃↑  
2R 側面攻撃(9.5)

# 1914 Serbien muß sterben

## 1 ▶ 戦闘熱狂度マトリクス

攻撃側	防御側	戦闘熱狂度
非熱狂	非熱狂	低熱狂
熱狂	非熱狂	攻撃側熱狂
非熱狂	熱狂	防御側熱狂
熱狂	熱狂	高熱狂

**低熱狂**＝防御側は、黒い退却結果のみで退却する。

**攻撃側熱狂**＝防御側は、黒と白の両退却結果で退却する。攻撃側は、もしも戦闘結果に黒い退却結果が含まれなかったら **SR** を被る。

**防御側熱狂**＝防御側は、黒2の退却結果のみで退却する。防御側は、もしも戦闘結果に黒1又は白1の退却結果を含むと **SR** を被る。

**高熱狂**＝防御側は、黒い退却結果のみで退却する。攻撃側は、もしも戦闘結果に黒い退却結果を含まなければ **SR** を被る。防御側は、もしも戦闘結果に黒又は白い退却結果を含むと **SR** を被る。

## 2 ▶ 砲兵表

- 山岳地形内で防御している又はそこを攻撃しているときは、最大2AV

		相手側の砲兵値合計					
師団相当の数	≥3	0-1	2-6	7+			
	2-2 3/4	0-1	2-4	5-11	12+		
	1-1 3/4	0	1-2	3-7	8-14	15+	
	≤3/4		0-1	2-4	5-8	9-15	16+
砲兵 DRM		-2	-1	0	+1	+2	+3

## 3 ▶ 戦闘後効果値チェック [2d6]

各スタックについて個別にサイを振る。修正は、スタック内の各個別部隊についてである。部隊は、修正後のサイの目≤現行 **CEL** でパスする。

**サイの目修正：**

+／－CRT 結果

+／－砲兵 DRM

+1 側面攻撃を受けた防御側

## 効果値チェック失敗結果表

もしも部隊が自身の EC に以下だけ失敗すると	この結果が与える損害	しかも、もしもそれが現在 <b>CI</b> 状態であると	又は現在士気阻喪状態であると
1～3	－1 E	+①	+②
4～6	－2 E	+①	+②
7+	－3 E+s+①	+①	+②

－#E = #だけ戦闘効果値状態を減少させる。

① ② = 1 又は 2 ヘクス退却させる。

s = 戦力減少



## 移動ポイント概要チャート

アクション	MP コスト
EZOC への進入／退出	+ 2 / + 1
EZOC から EZOC へ直接移動	+ 6
ーもしもヘクスが友軍組織又は要塞によって占められていると (7.1.6a)	+ 4
撃退の試み	1
準備攻撃マーカーの配置 ↑ ♢ (7.3)	=ヘクスへ進入するためのコスト。最低 4
効果値レベルの回復 (7.5)	9 *
IP♢の構築 (14.3)	13*

♢=騎兵については不可 \* =強行軍は使用できない

## 活性距離

ユニットがこの活動を開始する距離	最寄りの敵ユニットから少なくとも離れていなければならない距離：
戦闘効果値の回復 (7.5)	<b>GTs 0-18</b> : 3ヘクス、又はもしも介在している全ヘクスが高あるいは通過不能山岳ヘクス又は <b>IP</b> 内の友軍ユニットによって占められると 2ヘクス。  <b>GTs 0-9</b> : セルビア国内の A-H 軍ユニットについて追加 1ヘクス (7.5.2)。  <b>GTs19-30</b> : 3ヘクス、又はもしも介在している全ヘクスが高山岳ヘクス、又は <b>IP</b> 内の友軍ユニットによって占められると 2ヘクス、又はもしもいずれかの <b>IP</b> を占めているか隣接のいずれか。
例外： もしも Sarajevo 要塞化地域内にいると	
士気阻喪状態からの回復	5ヘクス又はもしも Sarajevo 要塞化地域内にいると 2ヘクス (7.5.2)
IP の構築	隣接、ただし 4ヘクスを越えて離れていない (14.3.2)
Marsch Repls の合体	隣接 (7.7)

## MP 消費マーカーの撤去 (7.8.3)

このタイプのマーカーを取り去る	敵ユニットが以下のとき...
CEL	移動してユニットに隣接する
Marsch Repl	ヘクスを攻撃
IP	ヘクスを攻撃

## サヴァ川渡河の概要 (7.1.5)

ユニットの規模 ...	師 団	旅 団
越えて移動又は前進	−3 戦力−2AV	−2 戦力−1AV
(裏 面)	−2 戦力−2AV	−1 戦力−1AV

## スタッキング限度概要

状況	ヘクス毎の限度
友軍移動フェイズの終了時	3 と 1 / 2 師団相当
攻撃又は防御している (3.1.2)	2 と 1 / 4 師団相当 (最大 2 支援ユニット、最大 1 砲兵ユニット)
山岳地形： から／内部へ／内で攻撃／防御している	1 と 1 / 4 師団相当 (最大 2 支援ユニット、砲兵ユニットは不可)

## 師団相当概要

1	歩兵師団 (XX)、軍団段列
1 / 2	歩兵旅団 (X)、騎兵師団 (XX)
1 / 4	歩兵連隊 (III)
0	堡壘*、砲兵、集積所。海軍戦隊

\*砲兵表上で 1 / 2 師団相当としてカウント

## ➤ 強行軍効果値チェック [2d6]

### 強行軍 EC DRM s :

+ 1 強行軍のために使用された各 MP について

## 強行軍結果表 (7.2.3)

どれだけ EC に失敗したか...	1、2、3、4	5+
歩兵組織	− 1 E ↑	− 1 Es ↑
騎兵組織	− 1 E	− 2 E
支援ユニット	s ↑	s ↑

ー #E = 戦闘効果値レベルの損失数 #\*。

\*割り当てられない CEL 減少は、「s」結果に変換される。

s = 戦力減少 (SR)。これは、支援ユニットを除去させ得る。

↑ = PA マーカーを取り去る。

## ➤ サヴァ海軍戦隊の移動 [1d6]

### Beograd & ロシア海軍の任務 (25.1.2)

サイの目	1 − 5	6
影 響	NA	打撃と修理

NA = 影響なし。

打撃と修理 = カウンターを裏返し、GT 記録欄上の現行 GT から 3 GTs 先に置く。

1914 Serbien muß sterbien

© 2015 GMT Games, LLC • Hanford, CA