

Highway to the Reich

射撃値マトリクス:直接射撃(非AT)[5.61]

(条件射撃値を利用できるユニットによって使用される)

平均効果値 対 目標 目標が以下の場合…

	2	3	4	5	6	7	8	9	na	na	塹壕状態
射撃戦力	na	na	na	1	2	3	4	5	6	7~9	非塹壕状態
1	•	•	•	1	1	2	2	3	4	4	1
2	•	•	1	1	2	2	3	3	4	5	2
3	•	1	1	2	2	3	3	4	4	5	3
4	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	4
5	1	2	2	2	3	3	4	5	5	6	5
6	1	2	3	3	3	4	5	5	6	7~9	6
7	1	2	3	3	4	4	5	6	7	8	7
8	2	3	3	4	4	5	6	7	8	8	8
9	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9

•=射撃値効果なし # =射撃値 na=適用不可

1. 射撃は、プレイヤーの条件射撃フェイズ又は臨機射撃が誘発されたときに実施される。
2. ヘクス内で、最上部の2AFVと最上部の2非AFVユニットは、もしも射撃しているユニットがヘクスに正当なLOSを持つと、常に射撃できる。加えて、AFVユニットは、それに対してAT射撃を実施した正にそのユニットに対して、常に応射(臨機射撃の形態)ができる。
3. 枯渇状態のユニットは、射撃できない。混乱状態のユニットは、その射撃戦力が半減する。行軍モードのユニットは、その効果値から1を差し引く。

許容移動力と移動コスト

許容移動力

搜索タイプとドイツ軍のケーニヒス・ティーガーを除く全ユニットは、12の基本MAを持つ。搜索タイプは、14の基本MAを有する。ドイツ軍のケーニヒス・ティーガーVibsは、9の基本MAを持つ。

その他のMPコスト:

1. EZOCを離れるコストは、移動クラスにかかわらず全ユニットについて3MPs。
2. 近接戦闘は、2MPsプラスEZOCを離れるコストと目標ヘクスへ進入するための地形コスト。
3. ユニットの、2MPsを消費することにより、自身の移動終了時に行軍モードを外れることができる。

射撃結果表 [5.63]

射撃値 対 目標 目標が以下の場合…

		4	5	6	7	8	9	10	11	12	都市、荒地の散開			
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	森、町、破砕地		
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	その他の地形	
サイ の目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	い サイ	
	結果						ボックス							
	2	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	4	5	2
	3	D	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	3
	4	—	D	D	1	1	1	1	2	2	3	3	3	4
	5	—	—	D	D	1	1	1	1	2	2	3	3	5
	6	—	—	—	D	D	1	1	1	1	1	2	3	6
	7	—	—	—	—	—	—	—	D	1	1	2	2	7
	8	—	—	—	—	—	D	D	1	1	D	1	2	8
	9	—	—	—	—	D	D	1	1	D	1	D	2	9
	10	—	—	—	D	D	1	1	1	D	1	2	1	10
	11	—	—	D	D	D	1	1	2	2	2	3	D	11
12	—	D	D	1	1	1	2	2	3	3	3	4	12	

•=効果なし 9は、直接射撃を実施しているユニットによって使用できる最大射撃値。
D=散開 間接射撃を使用しているユニットのみが、9よりも大きな射撃値を獲得可。
na=適用不可
=目標は指定された数の戦力ポイントを損失する。

1. 射撃値は、射撃のタイプにより、5.61又は5.62から差し引かれる。
2. 射撃値は、適切な射撃値マトリクス上の数字の結果として「読まなければ」ならず、さもなければ効果なし。
3. すでに散開状態のユニットへのDの結果は、効果なし。非散開状態のユニットへのDの結果は、ユニットに散開状態への移行を要求し(もしも可能であれば)、さもなければ1戦力ポイントの損失。
4. もしも損失ナンバーの結果であると、ユニットはその数の戦力を失わなければならない、もしも散開状態でなければ、直ちに散開状態に行くか、又は追加の1ポイントを損失する。
5. 間接射撃については、もしも弾幕下ユニットのヘクス内の戦力ポイント数が18を超過すると、弾幕を行っているプレイヤーは自身のサイの目を2だけ増減できる。射撃プレイヤーは、この増減調整をサイ振りの後になるまで宣言しない。