

射撃値マトリクス:間接射撃(非AT)[5.62] (間接射撃を使用しているユニットが使用)

間接射撃 戦力	間接射撃効果値							
	2	3	4	5	6	7	8	9
1	・	・	・	1	2	2	3	4
2	・	・	1	2	3	3	4	5
3	・	1	2	3	4	4	5	6
4	1	1	2	3	5	5	6	7
5	1	2	3	4	5	6	7	8
6	2	3	4	5	6	7	8	9
7	2	3	4	5	6	7	8	9
8	3	4	5	6	7	7	8	9
9	3	4	5	6	7	8	9	10
10	4	5	6	7	7	8	9	10
11	4	5	6	7	8	9	10	11
12	5	6	7	8	8	9	10	11
13	5	6	7	8	9	10	11	12
14	6	7	8	9	9	10	11	12
15	6	7	8	9	10	11	11	12
16	7	8	9	9	10	11	12	12

・=射撃値効果なし # =射撃値 na=適用不可

1. 間接射撃は、プレイヤーの間接射撃フェーズ又は臨機射撃の一部として誘発されたときに実施される。
2. 砲兵とHWユニットは、スタック内のいずれかの位置から射撃でき、間は目標ヘクス内の特定ユニットに指向される。
3. 混乱状態又は枯渇状態のユニットは射撃できない。砲兵ユニットは、間接射撃を行うため散開／据砲モードでなければならない。
4. 目標ユニットが塹壕状態であると、射撃値を4だけ減少させる。
5. 対重又は超重AFVは4だけ、中AFVは2だけ、軽AFVは1だけ射撃値を減少させる。
6. 間接射撃戦力が16を超過すると、射撃プレイヤーは初期の16射撃戦力ポイントを超える12ポイント毎に、射撃結果のサイの目を1ずつ増減させることができる。サイの目に最大認められる増減は、プラマイ3。

Highway to the Reich

AT射撃表 [5. 8]

- 1AFV戦力ポイントを撃破するために… 命中値の半分 < サイの目 < 命中値
2AFV戦力ポイントを撃破するために… サイの目 < 命中値の半分

各目標タイプに関して2つの列がある。最初の列は、目標ユニットに対して指向されている各AT射撃タイプのための基本「命中」値を列記する。「命中」値直下の列の値は、そのタイプの追加SPが上記の基本「命中」値をどれだけ増加させるかを列記する。

AF射撃タイプ

目標タイプ	軽	中	重	
超軽	8 1. 5	10 2	11 3	命中値 各追加SP
軽	6 1	8 1. 5	10 2	命中値 各追加SP
中	4 0. 75	6 1	8 1. 5	命中値 各追加SP
重	3 0. 5	5 0. 75	6 1	命中値 各追加SP
超重	2 0. 25	4 0. 5	5 0. 75	命中値 各追加SP

1. もしも目標ユニットが散開モードで、遮蔽地形内にいなければ -1
2. もしも目標ユニットが散開モードで、遮蔽地形内にいると… -2
3. もしも目標ユニットが行軍モードであると… +2

散開モードのユニットは、そのAT射撃戦力を半減させなければならないが、ユニットの射撃戦力は決して1未満に減少しないことに注意。

AFV目標タイプ

行軍モードの
その他のユニット

超軽



軽



軽連合軍



軽ドイツ



中(連合軍)



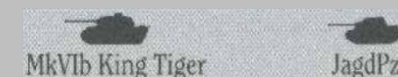
中(ドイツ軍)



重



超重



- 重AT射撃…黒ドット ● 中AT射撃…白又は赤ドット
○ 軽AT射撃…中空ドット(黒枠)