

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、黒の退却結果でのみ退却する。

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を含まなければ SR を被る。

防御側熱狂＝防御側は、黒の退却 2 結果でのみ退却する。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、黒の退却結果でのみ退却する。攻撃側は、もしも戦闘結果に黒の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の退却結果を含むと SR を被る。

▶ SR 小規模修正 [1d6]

戦闘毎に振る。ナンバーは、S 結果を被るために必要な出目。

敵の部隊の規模	合計 CRT & 熱狂結果	
	1 SR	2 SRs
3/4 又は 1/2 師団相当	3、4、5、6	1 SR 自動
1/4 師団相当	5、6	4、5、6

2 ▶ 砲兵表

- ・AV 修正：もしも急斜面の上へ射撃していると 1/2AV
- ・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	7-16	17+		
	2-2 3/4	0-1	2-4	5-11	12-22	23+	
	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 ≤ 現有 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

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、もしも今や CI であると	又は、今や士気阻喪状態であると
1 ~ 3	- 1 E	+ ①	+ ②
4 ~ 6	- 2 E	+ ①	+ ②
7 +	- 3E + 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

▶ 砲撃結果表 [1d6]

サイの目	口径 vs. 要塞等級							
	21cm			30.5cm			42cm	
	C	B	A	C	B	A	C, B	A
1	1	1	+	1 *	1	1	2	2
2	1	1	◆	1	1	1	2	1
3	1	+	◆	1	1	◆ *	1	1
4	1	◆	◆	1	◆ *	◆	1	1
5	◆	◆	◆	◆ *	◆	◆	1	1
6	◆	◆	◆	◆	◆	◆	1	◆

◆ = 影響なし。

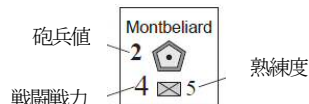
1 = 1 要塞ステップ損失 (2 ステップ損失)。

+ = 振り直し... 1、2、3 の結果 = 1 ステップ損失。

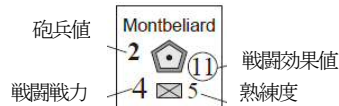
* = もしも 5+6 sKM が砲撃していると、1 要塞ステップ損失。

要塞ユニットの戦闘概要：

戦闘ユニットと共に防御している間に攻撃されていると：＝砲兵表について 1 個師団相当



単独でスタックするときに攻撃されていると：＝砲兵表について 1 師団相当



(要塞は、熱狂戦闘を選択できない)。

▶ 準備砲撃 (20.0) [1d6]

サイの目修正：

- 高度を上へ + 2
- 急斜面を上へ + 1

サイの目	参加している 21cm ユニット*の数			30.5cm 又は 42cm ユニットの含む
	* × 2 (× 4) を持つユニットは、2 (4) ユニットのとしてカウントする。	4	5	6
1	6+s+3e	7+s+3e	7+s+3e	+1e
2	5+s+3e	6+s+3e	7+s+3e	+1e
3	4+s+3e	5+s+3e	6+s+3e	+1e
4	3+s+3e	4+s+3e	5+s+3e	+1e
5	3+s+2e	3+s+2e	3+s+3e	+1e
6	2+1e	2+s+2e	2+s+2e	+1e
7	1+1e	1+1e	1+s+1e	◆
8 +	1+1e	1+1e	1+1e	◆

= # だけ CRT コラムを右ヘシフトさせる (*もしも要塞ユニットが防御ヘクス内にいると無視する)。

s = 戦力減少

#e = 防御部隊についての戦闘後 EC DRM。

◆ = 影響なし。