

軽射撃表

(もしも射撃している全ユニットがSCUsであると)*

射撃している戦闘値

サイ の目	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
1	—	—	—	1	1	1	1	2	2
2	—	—	1	1	1	1	2	2	3
3	—	1	1	1	2	2	2	3	3
4	1	1	1	2	2	2	3	3	4
5	1	1	2	2	2	3	3	4	4
6	1	2	2	2	3	3	4	4	5

*蜂起ユニットに対する攻撃は、軽射撃表を使用しなければならない。

サイの目修正 (DRMs)

注釈: 修正後のサイの目は、6を超過又は1未満にはなり得ない。

戦闘で以下のユニットを含む: DRMs

HQ	0、+1、+2 攻撃又は防御で(攻撃に参加でき、防御に参加しなければならない)
重砲兵	+1又は+2 攻撃しているときのみ(ユニットは攻撃に参加でき、防御に参加できない)
山岳歩兵	+1 もしも1つ以上の山岳歩兵ユニットが山岳スペースを攻撃又は防御すると (単独又は他のユニット・タイプと共に)
騎兵	+1 もしも1つ以上の騎兵ユニットが平地スペースを攻撃又は防御すると (単独又は他のユニット・タイプと共に)
全てのユニット	-1 もしもユニットがスペースを攻撃するために道路と/又は混合軌鉄道のみを使用していると

重射撃表




(もしも射撃している少なくとも1つのユニットがLCUs又は要塞であると)*

射撃している戦闘値

サイ の目	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-12	13-15	16+
1	—	1	1	2	2	3	3	4	4	5
2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	7
4	1	2	3	3	4	4	5	5	7	7
5	2	3	3	4	4	5	5	7	7	7
6	2	3	4	4	5	5	7	7	7	7

*アルプス峠道のみを使用して山岳を攻撃するとき、攻撃側と防御側の両者が軽射撃表を使用する。

地形／塹壕／悪天候の影響チャート

地 形 タイプ	戦闘の 影 響	退却停止 の選択肢?	前進したら 必ず停止?	内部への 側面攻撃?	悪天候 チェック?
 平 地 [Clear]	な し	No	No	Yes	N/A
 山 岳 [Mountain]	攻勢射撃1L	Yes	Yes	No	冬季
 湿 地 [Swamp]	な し	Yes	Yes	No	夏季
 森 林 [Forest]	な し	Yes	Yes	Yes	N/A
 水 面 1 [Water]	攻勢射撃1L と防御射撃 が最初 2	OTIS3	Yes	No	N/A
 塹壕1 ⁴ [Trench]	攻勢射撃1L と防御射撃1 R	Yes	OTIS3	No	N/A
 塹壕2 ⁴ [Trench]	攻勢射撃2L と防御射撃1 R	Yes	OTIS3	No	N/A
 悪天候 ⁴ [Severe Weather]	攻勢射撃1L	OTIS3	OTIS3	OTIS3	N/A

注釈:

1 もしも全てのユニットが水面を越えて攻撃していたら。

2 攻撃側が射撃する前に結果を適用する。

3 OTIS: スペース内のその他の地形をチェックする。

4 その他の地形の影響に加える。