

13.1 地形移動効果表

ユニットの種別	地形の種類			
	平地 Clear	森林 Forest	建築物 Built-Up	非架橋河川ヘクスサイド Unbridged River Hex Sides*
歩兵 Infantry	1	2	2	+1
騎兵 Cavalry	1	3	2	+2
野砲 Field Artillery	1	NA	2	NA
騎砲 Horse Artillery	1	NA	2	NA
重砲 Heavy Artillery	2	NA	NA	NA

注

上掲の移動コストは道路移動の得点を用いずに移動するユニットについてのものである。道路伝いに移動する際は、すべてのヘクス進入コストが、ヘクス内の地形に関わらず 1 ヘクスにつき 1 となり、加えて渡河時のペナルティーは 0 となる。9.16 参照。

NA – そのユニットは、道路伝いに移動する場合を除き、この地形を越えることも進入することもできない。9.17 参照。

*架橋河川ヘクスサイドには、ユニットの移動を遅延させる効果はない；運河ヘクスサイドは、道路及び／または鉄道架橋ヘクスサイド経由でのみ越えることができる。

13.2 地形戦闘効果表

防御側の存する地形	出目から下記の数を差引する		
	砲撃	防御射撃	白兵戦
建築物	-2	-1	-2
森林	-2	NE	-1
河川/運河/橋梁	NE	+1	-1

NE = 効果なし

適用可能な地形効果はすべて累積する。

13.3 砲撃結果表

射撃する砲兵の戦力	出目						
	0	1	2	3	4	5	6
1-2	NE	NE	NE	1	1	1	1
3-4	NE	NE	1	1	1	2	2
5-6	NE	1	1	1	2	2	3
7 以上	NE	1	1	2	2	3	3

NE = 効果なし

結果の数字は、砲撃を受けたヘクスの総ステップロスで表される。

観測されていない砲撃(10.11 参照)は、出目から 1 を差し引く(-1)こと。

結果が修正されて 0 を下回っても 0 とみなす。

13.4 防御射撃結果表

1ヘクスに対しての防御射撃火力の合計	出目					
	1	2	3	4	5	6
1-3	NE	NE	NE	1	1	1
4-9	NE	NE	1	1	2	2
10 以上	NE	1	2	2	2	3

注

NE = 効果なし

数字は、攻撃側ヘクスから失われるステップ数の合計を表す。

どの砲兵ユニットも、1戦力の防御火力を持つ。
修正された後に1未満になった結果は、1とみなす。

13.5 白兵戦結果表

出目	白兵戦闘比					
	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	3/0	2/0	2/1	2/1	1/2	1/2
2	2/0	2/1	2/1	1/1	1/2	1/2
3	2/1	2/1	1/2	1/2	1/2	1/3
4	2/1	2/1	1/2	1/2	1/3	1/3
5	2/1	1/1	1/2	1/3	1/3	1/4
6	1/1	1/2	1/3	1/3	1/4	1/4

注

スラッシュ (/)の左の数字は攻撃側に;右の数字は防御側に適用される。

1:1 未満の比の攻撃は自動的に 4/0 の結果となる; 6:1 を超える比の攻撃は自動的に 1/4 の結果となる。

各砲兵ユニットは白兵戦時に 1 の防御力を持つ。

1 未満に修正される結果は、1 とみなす。

ターン記録トラック

2列になっている 14 のブロックは、各 7 ブロックの列 2 つとなっている。第 1 列は"23 August," 第 2 列は"24 August." となる。

ナンバー 11 のブロックには"10.6 & 12.14.参照"の傍注がある。

ナンバー 7 のブロックには"4.2.参照"の傍注がある。

ナンバー 4 のブロックには"8.2.参照"の傍注がある。

----- End of file -----