

Savannah

天候記録欄						
0 = 振り直し。再度0であれば、ハリケーン。1又は2は強風。6 - 9は嵐。						
ハリケーン [Hurricane]		強風 [Gale]	スコール [Squall]	嵐 [Storms]	2又は3 豪雨 [Heavy Rain]	4 - 9 晴天 [Favorable Conditions]
戦略移動	P	P	P	P	1 / 2特典MPs*	通常
通常移動	P	1 / 2MP*	1 / 2MP*	1 / 2MP*	通常	通常
射撃戦闘	P	P	「命中」に - 1drm	「命中」に - 1drm	「命中」に - 1drm	通常
近接戦闘	P	-2drm	- 1drm	通常	通常	通常
他 の 最 前 線	1) 最も東方の 仏、Am、 &英 ユニットは、各 1ステップを損失する。 優先順位に従い、所有 者が決定する。騎兵、 歩兵、砲兵。Vpsなし。 標準の負の軍士気調整 なし。 2) 次にターンの天候は 豪雨。 3) ランダム・イヴェン トカードを引けるが、プ レイはできない。 4) 攻囲&砲撃なし 5) 増援はなし 6) 回復のサイの目に - 2。 7) 連合軍は、攻囲施設 を構築又は完成できな い。		1) 次のターンの天 候は、豪雨。 2) S & Bのサイの目 に - 2。 3) 連合軍は、攻囲 施設を構築又は完 成できない。		1) S & Bのサイの目 にマイナス1。 2) 連合軍は、攻囲 施設を構築又は完 成できない。 連合軍は、攻囲施設 を構築又は完成でき ないが、新たに建設 することはできる。 次の天候のサイの目 に + 1。	
	P = 禁止 * = 端数切上げ		サイの目修正 1) ターン2、ターン1がハリケーン、強風、 スコールでない限り、天候のサイの目 に - 1。 2) ターン4、天候のサイの目に - 2。 3) 全ての天候サイの目修正は累加 する。 4) 天候のサイを振る以外のターン：前 のターンがハリケーン、強風、スコールで ない限り、前のターンと同じ天候が継続 する。		5) キャンペーン・ゲーム・ターン16 - 25は、一般 的な天候又は豪雨が続くことになる。 6) 史実シナリオについては、天候のサイは振ら ない。 A) ターン16は霧。戦略移動は不可。道路 上の通常移動は普通。道路外の通常移動 は、1/2MP (端数切上げ)。射撃戦闘に - 1 drm。近接戦闘は普通。 B) ターン17 - 25は晴天。	

攻囲&砲撃表		攻囲&砲撃表	
サイの目	結果	サイの目	結果
0	火薬が湿気る。このターンは砲撃不可。	0又は1	火薬が湿気る。これ以上の効果なし。
1	仏：工兵が野戦施設の1ヘクスサイドの突破口を修理する。さもないければ効果なし。 英：奴隷が野戦施設の1ヘクスサイドの突破口を修理する。さもないければ効果なし。	2又は3	仏：工兵が野戦施設の1ヘクスサイドの突破口を修理する。さもないければ効果なし。 英：奴隷が野戦施設の1ヘクスサイドの突破口を修理する。さもないければ効果なし。
2	仏：イギリス軍の砲弾枯渇。イギリス軍の砲兵不活発。このターンのイギリス軍防御砲兵射撃に + 1。 英：イギリス軍の防御砲兵射撃に + 1。	4	仏：フランス軍が元気な牛を徴発する。このターンのフランス軍砲兵はMPsが2倍。 英：前線予備。このターンにGraham's軽歩兵はMPsが2倍。
3	仏：白砲が都市の中心に焼夷弾を落下させる。イギリス軍の軍士気に - 1。表 で再度サイを振る。 英：フランス軍の白砲操作員が酒に酔う。砲弾が友軍ユニットに着弾する。フランス軍の軍士気に - 1。	5	仏：アメリカ軍砲兵の奮戦。Beekmanは、このターンの通常の防御砲兵射撃に加えて、直ちに砲兵射撃を実施する。 英：イギリス海軍が貯蔵火薬を提供する。このターンのイギリス軍防御砲兵射撃に + 1DRM。
4	仏：砲弾が避難民キャンプに降り注ぐ。イギリス軍の軍士気に - 1。 英：砲弾が補給集積所に命中する。イギリス軍の選択で仏又は米の軍士気に - 1。表 で再度サイを振る。	6	仏：フランス軍の焼酎ち筏。サイを振る。0 - 7 = 逆風、効果なし。 8 - 9 = 焼酎ち筏が波止場を損傷させる。イギリス軍の軍士気に - 1。 英：手桶旅団の奮戦で火災を制御する。イギリス軍の軍士気に + 1。
5	仏：フランス軍のフリゲート艦がサヴァンナを砲撃する。仏の軍士気を + 1。表 で再びサイを振る。 英：沿岸砲兵がフランス軍フリゲート艦を追い払う。イギリスの軍士気に + 1。表 で再度サイを振る。	7	仏：避難民の殺到で補給備蓄が逼迫する。イギリス軍の軍士気に - 1。 英：トリー同調者が連合軍の包囲を抜けてこっそり食糧を運び込む。イギリス軍の軍士気に + 1。
6	仏：イギリス軍砲兵のアクシデント。フランス軍の選択で、1イギリス軍砲兵ユニットを減少させる。 英：フランス軍砲兵のアクシデント。イギリス軍の選択で、1フランス軍砲兵ユニットを減少させる。	8	仏：愛国主義者が守備隊に誤った情報を流布する。イギリス軍の軍士気に - 1。 英：インディアン蜂起の噂。アメリカ軍の軍士気に - 1。
7	脆弱構造。敵野戦施設の1ヘクスサイドに突破口(もしもなければ、カウンター内容物から1つを取り去る)。	9	仏：熱狂的愛国心。アメリカ軍の軍士気に + 2。 英：連合軍結束の欠如。フランス軍とアメリカ軍の各軍士気に - 1。
8	仏：砲操作員の熱狂。敵野戦施設の1ヘクスサイドに突破口。表 で再度サイを振る。 英：砲操作員の熱狂。敵野戦施設の1ヘクスサイドに突破口。(もしもなければ、仏の軍士気に - 1) 表 で再度サイを振る。		
9	仏：全力砲撃。フランス軍の選択で1都市ヘクスを破壊する。偏差&漂着を被る。表 で再度サイを振る。 英：全力砲撃。敵野戦施設の2ヘクスサイドに突破口。(もしもなければ、フランスの軍士気に - 1) 表 で再度サイを振る。		
突破されたヘクスサイド又は破壊された都市ヘクスを平地として扱う。破壊された都市内の道路網は、停止させられる。突破されたヘクスサイドに隣接するユニットは、士気チェックを行う。通常の結果を適用する。破壊された都市ヘクス内の1ユニットは(所有者の選択で)1ステップを失う。次に全ユニットが士気チェックを行い、サイの目から1を差し引く。攻囲&砲撃表上で被る全ての通常の軍士気とVP調整を死傷に適用する。攻囲&砲撃は、彼が少なくとも1つの攻囲施設の建設を完了した後で、最初にフランス軍プレイヤーによって振られる。ランダム・イベント・カードは、さらにサイの目を修正し得る。			