

砲兵射撃「命中」表

射撃している SPs	隣接* (白砲は禁止)	2 - 3ヘクス	4ヘクス	5ヘクス*(白砲のみ)
1	7	9	-	-
2	6	8(砲兵) / 6(白砲)	9(砲兵) / 7(白砲)	8
3 - 5	4	7(砲兵) / 5(白砲)	8(砲兵) / 6(白砲)	7
6 - 9	2	6	7	-
10 +	1	5	6	-

注記:

- 1.) 艦砲は4ヘクスの射程を持つ。
- 2.) 白砲は5ヘクスの射程を持つが、隣接する目標を射撃できない。
- 3.) 白砲は照準線を要求されない。

射撃戦闘DRMs (累積する)

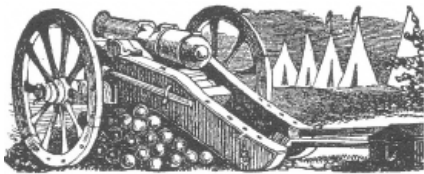
- 1 目標が軽歩兵
- 1 目標が森林、林、都市ヘクス、「覆道」を占める
- 1 目標が完全に砦、護岸、攻囲施設、堤防ヘクスサイドを越えて射撃される。

- 1 スコール、嵐、豪雨。
- 1 霧(ターン16、史実シナリオのみ)
- + 1 目標が砲兵又は竜騎兵
- + 1 目標が稲作地又は土手道上。
- + 1 白砲がゲームで最初に射撃している。

照準線の概要:野戦砲兵と艦砲は、標準シリーズ・ルールに従って照準線(LOS)を持たなければならない。シリーズ・ルールに列記された妨害地形に加えて、LOSは覆道とサヴァンナ・ヘクスの都市によっても妨害される。

砲兵射撃損害表

サイの目	対非砲兵	サイの目	対砲兵
0 - 3	R	0 - 4	R
4 - 6	D	5 - 7	D
7 - 8	1	8	- 1 AM
9	1 *	9	1



イギリス軍降伏表

もしもいずれかのイギリス軍プレイヤー・ターンの終了時に、サヴァンナの都市の少なくとも1スペースが戦闘状態の連合軍戦闘ユニットによって占められると、イギリス軍プレイヤーは「降伏のサイ振り」を実行しなければならない。

サイの目	効果
- 1以下	イギリス軍の降伏
0 - 9	効果なし

DRMs:

- 2 もしもイギリス軍が動揺していると
- 1 もしもイギリス軍が疲労状態であると
- 1 もしもPrevostが死傷していると
- 1 上記で述べたごとく、サイを振るときに連合軍プレイヤーによって占められる各都市ヘクスについて

白砲無力表

サイの目	結果	コメント
0	1ステップ損害	砲身暴発
1 - 3	混乱状態(その場で)	後座が砲台を破壊。
4 - 9	効果なし	

通常の軍士気とVP調整を適用する。

フランス軍可変登場表

フランス軍の増援について、ターン8、9、10、11にサイを振る。

サイの目	登場ヘクス	到着のターン
0 - 4	V - 1	全ユニットは+2MP特典と全砲兵は×2MPsを受取る。
5 - 7	V - 2	全砲兵は、記載されたMP×2を受取る。
8	V - 3	全砲兵は、記載されたMP×2を受取る。
9	F	通常の移動

覆道に迷った表

覆道に沿って進入したヘクス毎に、ユニットが道に迷ったかどうかを判定するために、移動しているユニットのスタック毎にサイを1つ振る。

サイの目	効果
0 - 7	NE
8 - 9	道に迷う(「迷った」マーカーでユニットをマークする)

DRMs:

- + 1 以前に進入した覆道の2ヘクス毎に(端数切捨て)
- + 1 もしも以前に迷っていたら