

F1 命中判定表 Hit Probability Table

射程	0~2	3~8	9~16	17~24	25~32	33~40	41+				
	長射程火器の命中値→			70	75+	70	75+	70	75+		
A	9	8	7	5	7	4	6	3	5	-	3
B	9	8	6	4	6	3	5	2	4	-	2
C	9	7	5	3	5	2	4	1	3	-	1
D	9	7	4	2	4	1	3	-	1	-	-

命中値とLOSで発生するDRMは全て加算される。

目標が移動中の車両(12.10.231) 停止しているFOW(戦場の霧)の車輛/火器(12.5.46)	-----	+2
突撃射撃(12.8.1/21)および航空機の機関砲(12.16.11)	-----	+5 (突撃射撃のみGF半減)
爆撃(12.16.101)	-----	+3
射撃ユニットにとって目標がBOT状態(12.10.232: ROFは2倍)	-----	-3
HD状態の有砲塔車輛を除く車輛目標の側面を射撃	-----	-1
目標のサイズ修正 (TS表)	-----	+1 +2 -1
地形/野戦構築陣地による遮蔽状態 (良好 部分 石造/完全)	-----	+1 +2 +3*
LOS上の妨害地形ヘクス/残骸/AFV/APCごと	-----	LOSにかかる1つにつき+1*
LOSにかかる炎上残骸/煙幕/火災マーカーごと(6.4.5)	-----	LOSにかかる1つにつき+4*
エリート戦車兵(15.6)	-----	-1
射撃側のユニットが射圧状態(12.10.85)	-----	+2*
射撃側ユニットが射界を変更(高速 低速 無砲塔: 12.6.7)	-----	最初の60°旋回で+1 +2 +3、以降は60°ごとに+1*
疾走・突撃状態の兵員ユニットが目標	-----	-2 -1
掩射壕内の目標に対しAP弾を使用(9.4.51)	-----	+4
9ヘクス以上離れた目標に対しAPCR/APDS弾を使用	-----	+2 以降8ヘクス毎に+1
操作員の代役が操作しているM H火器(14.2.6)	-----	+1 +2
地図上の火器による煙幕弾発射(6.4.3)	-----	-2
対空射撃を受けた航空機による攻撃(12.16.7)	-----	+1*
スタック制限違反した車両/重火器ユニット毎に(5.4.13)	-----	-1
陽光(6.5.3)	-----	+2*
陽炎(6.5.4)	-----	射程10ヘクス毎に+1*

A2 MG命中判定表

射程	0~1	2~3	4	5	6~7	8+
命中値	9	7	5	4	3	2*

* 通常射程の最大値

A3 L|AT(SCW) 命中判定表

射程	0	1	2	3	4	5+
命中値	9	7	5	3	2	2

G1 K-Kill判定表

結果↓	AP* APCR APDS HEAT							結果↓	HE						
	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5≥		-1	0	+1	+2	+3	+4	+5>
POSS K-Kill	1	3	4	5	6	7	9	POSS K-Kill	1	2	3	3	4	5	6
K-Kill	-	2	3	4	5	6	8	K-Kill	-	1	2	2	3	4	5
炎上	-	1	1	2	2	3	4	炎上	-	-	1	1	2	3	4

後面からの命中弾は炎上に対して -1DRM。K-Killとはならなかった全ての命中で射圧判定をすること。

*ATRとL|ATを含む。

PK POSS K-Kill結果早見表

車両タイプ	命中面 対峙面	結果
有砲塔AFV	UH 前面+後面	M-Kill判定；失敗でK-Kill
有砲塔AFV	TUR 側面+後面	直ちにK-Kill
有砲塔AFV	TUR 前面	F-Kill判定；失敗でK-Kill
AFV	LH 全て	直ちにK-Kill
AFV	UH 側面	直ちにK-Kill
SPG(自走砲)	UH 前面	M/F-Kill判定；失敗でK-Kill
SPG(自走砲)	UH 後面	M-Kill判定；失敗でK-Kill

V VP一覧表

結果	VP
兵員ユニット	スタック値
1-1-7 1-1-8 政治局員	2 4 5
重火器のF-Kill	4
AFV K-Kill 脱出	6
AFV F-Kill	2
AFV M-Kill	2
非AFV車両 K-Kill	3
航空機	4
特別AFVの追加VP	+2
鹵獲・捕虜	VP ×2

D2 M-Kill判定表

命中箇所	転輪	UH*
M-Kill	7以下	3以下

*前面|背面からのみ命中。
蹂躙によって重火器を破壊した完全装軌式AFVは、DRGが1ならM-Killが発生。

B 命中箇所判定表

無砲塔AFV	有砲塔AFV	命中箇所
-	1~3	砲塔
1~5	4~6	車体上部(UH)
6~9	7~9	車体下部(LH)
0	0	足回り(TR)

DRM (HD状態のときのみ適用)：
BOT -3；大型 -1；小型 +1；超小型 +2

U 底面への命中

小射撃場のあるヘクスで蹂躙中、もしくはそこから出ようとしているAFV、あるいは、砂丘、石壁、ボカージュを越える瞬間のAFVに対する前面|後面からの命中弾がLHに命中したら、再度DRし、1~5なら底面に命中する。車体底面の装甲値は"1"である(7.6.1)。

HE 榴弾貫通値一覧表

口径	貫通値
12.7	0
15	1
20	1
37	2
50	2
57	2
75	3
76	3
88	4
90	5
100	5
150	6
200+	7

TS 目標サイズ修正一覧表

DRM	色	サイズ
-1	黒	大型
+1	白	小型
+2	赤	超小型

移動不能判定表

DR	結果
1~6	-
7~0	M-Kill

移動の種類	DRM
全装軌	-1
半装軌	0
車輪	+1

エリート戦車兵 -1

D1 F-Kill判定表

結果	DR
F-Kill	4以下
C8+ GF F-Kill	1以下

砲塔に命中の場合。自走砲などの場合は車体上部(UH)命中時に適用。

E AFV乗員脱出判定表

結果	DR
M-Kill	7以下
F-Kill	8以下

エリート戦車兵 -1
すでにM/F-Kill状態 +2

* M3中戦車(Lee/Grant)戦車：砲塔と側面砲門がともにF-Killになったら判定。

D1 射圧判定表

砲口径	DR
≤49	5以下
50+	7以下
Cx	x以下

エリート戦車兵：-1
POSS K-Kill：自動的に射圧(有砲塔AFVのTUR命中のみ)
* 射圧マーカー除去は土気判定による。AFVカードのないAPCの土気値は"7"と見なす。

EC AFV上面装甲値計算式

航空機の機関砲やロケット弾による直撃判定では、装甲値は最も小さい装甲値の半分となる。

*端数切り捨て：最小値0