

地形効果チャート(8.3)		
ヘクス地形タイプ	移動ポイント(MP)コスト	戦闘への影響
平地 [Clear]	1MP	影響なし
荒地 [Rough]	2MP	影響なし
高地 [Hills]	3MP	左へ1コラム・シフト
山岳 [Mountain]	3MP (装甲と装甲車ユニットは、道路又は小道に沿ってのみ進入できる)	防御戦力を2倍にする (装甲と装甲車ユニットを除く)
町 [Town]	ヘクス内の他の地形	影響なし
都市 [City]	ヘクス内の他の地形	影響なし
飛行場 [Airfield]	ヘクス内の他の地形	影響なし(13.12を参照)
鉄道 [Railroad]	ヘクス内の他の地形	影響なし(9.4を参照)
一級道路 [Main Road]	1/2MP (ヘクスサイドのコストを無効にする)	ヘクス内の他の地形
二級道路 [Minor Road]	荒地、高地、山岳ヘクス内で1MP その他全てのヘクス内で1/2MP (ヘクスサイドのコストを無効にする)	ヘクス内の他の地形
小道 [Trail]	越えるヘクス／ヘクスサイド内の他の地形の1/2MPコスト	ヘクス内の他の地形
特定地点 [Point of Interest]	ヘクス内の他の地形	影響なし
ヘクスサイド地形タイプ		
国境線 [International Border]	影響なし	影響なし
断崖 [Escarpment]	禁 止	ヘクスサイドを越えては禁止
湿地 [Swamp]	禁 止	ヘクスサイドを越えては禁止
溶岩 [Lava]	禁 止	ヘクスサイドを越えては禁止
湖 [Lake]	禁 止	ヘクスサイドを越えては禁止
河川 [River]	+ 1	左へ1コラム・シフト

移動適格性チャート(6.51)			
移動のタイプ	ルール参照	自動車化ユニット	非自動車化ユニット
完全な許容移動力のために移動補給を要求される	6.5	Yes	No
航空輸送	7.1	No	Yes
海上輸送	7.2	Yes	Yes
突破移動	8.4	Yes	No
戦略移動	9.2	Yes	No (a)
車両輸送	9.5	No	Yes
敵ZOCを通過しての退却	12.4	Yes	No (b)
注釈: (a) もしも車両輸送を使用していると適格になる。 (b) もしも自動車化ユニットに随伴されているとそれを行うことができる(12.44)。			

戦闘結果表(12.1)														
サイの目	1:4	1:3	1:2	3:4	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	サイの目
1	AR	AR	A1/DR*	A1/DR*	DR	D1R	D1R	D2R	A1/D3R	D3R	DE	DE	DE	1
2	AR	AR	AR	A1*/D1	A1/DR*	DR*	DR	D1R	A*/D2R	A1/D3R	D3R	DE	DE	2
3	A1R	A1R	AR	AR	A1*/D1	A1/D1	A1/DR*	DR	D1R	A*/D2R	A1/D3R	D3R	DE	3
4	A1R	A1R	A1R	AR	AR	A1*/D1	A1/D1	A1/DR*	DR	D1R*	A*/D2R	A1/D3R	D3R	4
5	A2R	A1R	A1R	A1R	A1R	AR	A1*/D1	A1/D1	A1/DR*	DR	D1R*	A*/D2R	D3R	5
6	A2R	A2R	A1R	A1R	A1R	A1R	AR	A1*/D1	A1/D1	DR	DR	D1R*	D2R	6

攻撃側の結果		防御側の結果	
AR	攻撃している全ユニットは1又は2ヘクス退却する。	DR	防御している全ユニットは1又は2ヘクス退却する。
A1、2	攻撃部隊は、指定された数のステップを減少させる。	D1、2、3	防御部隊は、指定された数のステップを減少させる。
		D	防御している全ユニットが除去される。
注釈	*結果は、追加の損失を要求され得る(12.24を参照) 大規模戦闘は、CRT結果に加えて攻撃側と防御側の両者が自動的に1ステップ損失を被る(12.23を参照)		

爆撃表(13.23c)			
サイの目	爆撃戦力		
	1	2	3
1	2	2	3
2	1	2	3
3	1	2	2
4	–	1	2
5	–	1	1
6	–	–	1
7+	–	–	–
DRMs +1 AAユニット毎	結果は、港湾が減少するレベルの数		

海上輸送表(7.2)	
サイの目	結 果
1	到 着
2	到 着
3	遅 延
4	遅延／海没
5	遅延／海没
6+	海 没
DRMs	
+1	適用される連合軍の航空と海上支援ポイント毎に(枢軸軍の航空支援ポイントは、連合軍の航空と海上を相殺する)
+1	連合軍潜水艦(連合軍特別イヴェントMが要求される)
–4	ヴィシーの戦艦護送船団(枢軸軍特別イヴェントNが要求される)

爆撃機効果表(13.22)	
サイの目	数 値
1、2	3
3、4	2
5、6、7	1
8+	0
DRMs	
+1 枢軸軍爆撃機について	

砲兵支援査チャート(11.14)	
攻撃側 vs 防御側	戦闘比コラム・シフト
攻撃側+3以上	2R
攻撃側+1又は+2	1R
なし、又は同数	シフトなし
防御側+1又は+2	1L
防御側+3以上	2L

補給ポイント捕獲表(6.16)	
サイの目	結 果
1～4	捕 獲
5～6	破 壊

ヴィシー降伏表(18.3)	
サイの目	結 果
7以下	N
8以上	Y