

# Combat Results Table 戦闘結果表

Die roll	Odds or Differential										
	<1:2	1:2	0, +1	+2, +3	+4, +5	+6<	2:1	2.5:1	3:1	4:1	5:1+
1	AE	AE	Ae ■	Aex ■	Aex ■	AA ■	AA ■	dr↑	DR↑	Dex↑	DE↑
2	AE	Ae ■	Aex ■	Aex ■	AA ■	AA ■	dr↑	DR↑	Dex↑	Dex↑	DE↑
3	AE	Ae ■	Aex ■	AA ■	AA ■	dr↑	DR↑	Dex↑	Dex↑	EX↑	DE↑
4	AE	Aex ■	AA ■	AA ■	dr↑	DR↑	Dex↑	Dex↑	EX↑	De↑	DE↑
5	AE	Aex ■	AA ■	dr↑	DR↑	Dex↑	Dex↑	EX↑	De↑	DE↑	DE↑
6	AE	AA ■	dr↑	DR↑	Dex↑	Dex↑	EX↑	De↑	DE↑	DE↑	DE↑

## Combat Results: 戦闘結果

■ 戦闘後前進不可    ↑ 戦闘後前進可

**AE** - 攻撃側除去: 攻撃側の全てのステップは除去されます。

**Ae** - 攻撃側除去: 1ステップを残して全ての攻撃側ステップが除去されます。戦闘後前進不可。

**Aex** - 攻撃側相互損失: 1ステップを残して全ての攻撃側のステップが除去されます。攻撃側がステップロスを受けたら防御側も1ステップロスします。戦闘後前進不可。

**AA** - 攻撃側損耗: 攻撃側は両者から除去される同数のステップを選択します。しかし全ての攻撃側ステップを除去できません。戦闘後前進不可。

**dr** - 防御側退却: 防御側は2ヘクス退却します。戦闘後前進可。

**DR** - 防御側退却: 防御側は2ヘクス退却します。防御側が1ステップより多くをもつと1ステップロスします。戦闘後前進可。

**Dex** - 防御側相互損失: 1ステップを残して防御側の全てのステップが除去されます。生き残った防御側ステップはdrの結果を受けます。攻撃側は防御側が失ったのと同じステップを失います。戦闘後前進可。

**EX** - 相互損失: 防御側の全てのステップは除去されます。攻撃側は防御側が失ったのと同数のステップを失います。戦闘後前進可。

**De** - 防御側除去: 防御側の全てのステップが除去されます。攻撃側は1ステップを失います。戦闘後前進可。

**DE** - 防御側除去: 防御側の全てのステップは除去されます。戦闘後前進可。

## Column Shifts: コラムシフト

要塞: 左1コラム(12.4)

空挺: 右1コラム(19.0) 空挺降下と同じターンに攻撃の場合

絨毯爆撃: 右1コラム(8.5.4)

## Strength Modifiers: 戦力修正

クルスク要塞ゾーン: ソ連軍は2倍(18.2)

地形効果: 効果は累積する(12.4)

補給切れ: ドイツ軍、ソ連攻撃防御半減(9.5) 連合軍攻撃不可、防御半減(半減で合計し、端数切り捨て)

## Terrain Effects Chart

地 形	移動コスト		戦 闘 (ヘクス単位)	上陸作戦	その他
	作戦フェイズ	機械化移動/ リアクション			
平地	1	1	-	-	-
森林	1	2	+1防御力	-	-
沼地	1	3	+1防御力	-1	-
荒地	1	2	+1防御力	-1	-
ボカージュ	1	2	+2防御力	-	-
山岳	1	2 or 3 (h)	+2防御力	-1	-
アルプス	1 (a)	移動不可	+2防御力	-	-
アルプス峠ヘクスサイド	+1	+2	他の地形による	-	-
河川ヘクスサイド	効果なし	+1	+1防御力(i)	-	-
大河川ヘクスサイド	効果なし	+2	+2防御力(i)	-	-
海峡	+1	+2	+2防御力	-	-
湖/湖ヘクスサイド	移動不可	移動不可	戦闘不可	-	-
海岸	(b) (c)	(b) (c)	+2防御力	-	-
町	他の地形による	他の地形による	他の地形による	-	ISS
都市	他の地形による	他の地形による	+1防御力	-	ISS
町/港湾	他の地形による	他の地形による	他の地形による	-	AUSS/ISS
都市/港湾	他の地形による	他の地形による	+1防御力	-1	AUSS/ISS
特別な港湾	他の地形による	他の地形による	-	-	AUSS/ISS (g)
勝利点ヘクス	他の地形による	他の地形による	-	-	OT
油田	他の地形による	他の地形による	-	-	-
工場	他の地形による	他の地形による	他の地形による	-	AXSS/ISS
要塞	他の地形による	他の地形による	左に1コラム(j)	-1	-
補給付要塞	他の地形による	他の地形による	左に1コラム	-1	LAXSS
要塞地域 (クルスク)	2 (d)	2 (d)	防御側2倍 (ソビエトのみ)	-	-
連合軍飛行場	移動不可	移動不可	-	(e)	-
戦域ライン	-	-	-	-	-
国境	他の地形による(f)	他の地形による(f)	-	-	-

ノート: 戦闘による全ての地形効果は累積します。適用可能であれば、戦力を追加する前に掛け算を行います。

- (a) アルパインヘクスサイド経路を除いて山岳ユニットのみ移動可能。
- (b) 連合軍の侵攻・戦略移動・退却のみ
- (c) AL・CW・USの侵攻を認める: 1-5ターンは2個軍団、6-12ターンは3個軍団のスタック
- (d) 枢軸軍のMP罰則のみ: ソ連軍は町(地形効果としての町のみ)として扱う
- (e) 侵攻海岸側のためのエアトレス: 1943年-44年4ヘクス、1945年無制限
- (f) 部隊配置の制限のルールを参照(例えば枢軸小国、西部連合軍)
- (g) その港(記号と一致することで見分ける)に関係する全てのヘクスに敵ユニットがいない場合のみ使用できる。
- (h) 山岳ユニットは2MP(フランス軍団を含む)、その他の全ては3MP
- (i) 全ての敵ユニットがそのヘクスサイドを越えて攻撃していないと適用する
- (j) 要塞を含むヘクスが絨毯爆撃を受けた時、2つの戦闘効果を打ち消しあう

**AUSS** - 西側連合軍無制限補給源

**AXSS** - 枢軸軍無制限補給源

**ISS** - 中間補給源

**LAXSS** - 枢軸軍制限付き補給源

## ドイツ軍記号戦闘力決定表

Die roll	A	B	C
1	4	3	2
2-3	6	4	3
4-6	8	6	4

Die roll modifiers: サイの目修正

1944年 -1

1945年 -2

ドイツ空軍地上支援(8.5.5) いずれか1度の戦闘ステップに+1修正

連合軍航空妨害(8.5.5) その効果を決定するために連合軍妨害セグメントにダイスを振る。影響なし/攻撃時のドイツ軍ユニット-1修正/全てのドイツ軍ユニットの戦闘力判定-1修正