

連合軍侵攻結果表

Die roll	侵攻結果	侵攻のダイス目修正	
1	侵攻失敗: 全ての侵攻ユニットは減少戦力となり、戦域ボックスに戻す。全ての支援空挺師団は除去される。 海岸堡マーカーを現在のターンから2ターン後の記録欄に置く	地形 (累積します)	-?
2-3	彼らの爪: 1つの侵攻ユニットは減少戦力となり、降下した空挺ユニットは除去、防御側は1ヘクス退却する。攻撃側は前進できる。	防御してる枢軸軍 (累積しません)	-1 要塞 -1 非機械化 -2 機械化
4-5	成功: 1つの侵攻ユニットは減少戦力となり、防御ユニットが1つ除去、残った防御ユニットは1ヘクス退却。攻撃側は前進できる。	連合空挺師団	1師団ごとに+1 (最大+2)
6	圧倒的成功: 防御ユニットは除去され、前進する(降下した空挺ユニットは除く)侵攻部隊は直ちに隣接する敵ヘクスを攻撃できる。 隣接する敵ユニットがいなかったら、追加1ヘクス前進できる。	航空範囲内 (1943-1944) 自動的 1945	+2 +2

Replacement Tables 補充表

補充数				ユニット	補充コスト
1ターンあたりの 補充ステップ数				米第8空軍/米第15空軍	1米補充ポイント
				英爆撃機	1英/米補充ポイント
				米空挺師団	1米補充ポイント
				米軍ステップ	1米補充ポイント
				英空挺師団	1英補充ポイント
				英/加/波軍ステップ	1英補充ポイント
				フランス軍ステップ	1米補充ポイント
				ソビエト軍ステップ	1ソビエト補充ポイント
				枢軸中小国軍ステップ	1枢軸中小国補充ポイント
				ドイツ空軍ステップ	2独補充ポイント
				ドイツ軍ステップ	1独補充ポイント
				ドイツ装甲師団ステップ	1/2独補充ポイント(1ステップにつき)

ドイツの補充ポイントは、そのプレイヤーが現在支配していて補給下であるドイツの工場ヘクス(エッセン・ドルトムント・ベルリン・USIR)の数の倍数(×2・×3)で得られます。
この数は、連合軍の工場爆撃セグメントの初めに行われる工場爆撃の結果によって潜在的に減少し得ます。

※使用されなかった補充ポイントは、ターンごとの終了時に失われます。

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



Compass Games
New Directions in Gaming