

COMBAT 戦闘結果表 TABLE

出目	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	1½:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1
1	E/—	4D/—	4D/—	2D/—	2D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	—/4DR	—/E
2	E/—	4D/—	3D/—	2D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	D/4DR	—/4DR	—/E
3	4D/—	3D/—	2D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	D/4DR	—/4DR	—/4DR	—/E
4	3D/—	2D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	D/4DR	—/4DR	D/E	—/E	—/E
5	3D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	D/4DR	—/4DR	D/E	—/E	—/E	—/E
6	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	EX	EX	EX	D/E	—/E	—/E	—/E	—/E

注記: 10:1より大きな最終比(航空ミッション後)は10:1と見なす。1:5より小さい最終比は1:5と見なす。／の左側の結果を攻撃側に、右を防御側に適用する。
EXの結果は両者に適用する。

結果: E:除去、R:退却、D:混乱、2D、3D、4D:2、3、4分の混乱を受ける。—:効果なし。

AIR COMBAT 空戦表 TABLE

Air Superiority 航空優勢値					
出目	1	2	3	4	5
1	—	—	—	—	H
2	—	—	—	H	A
3	—	—	H	A	SH
4	—	H	A	SH	SH
5	H	A	SH	SH	SX
6	A	SH	SH	SX	SX
7	SX	SX	SX	SX	SX

第2ラウンドは出目に+1する。

結果: H:半減、A:中断、SH:撃墜し半減、SX:ただちに撃墜

AIR DEFENSE 防空射撃表 TABLE

Mission ミッション					
出目	GA	S/I	RC	LS	AA
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—
5	A	H	A	—	AD
6	SH	A	SH	A	A2D

空挺強襲ミッション: 敵 ZOC に降下する場合、出目に+1する。

結果: H:半減、A:中断、SH:撃墜し半減、A2D:中断し2混乱、AD:中断し混乱

ミッション記号 GA: 直協 S/I: 打撃/阻止
RC: 飛行場打撃 LS: 兵站打撃 AA: 空挺強襲

PROFICIENCY 練度修訂 MODIFIERS

差	修正値
0以上、2未満	1 戦闘比
2以上、4未満	2 戦闘比
4以上、6未満	3 戦闘比
6以上	4 戦闘比
The side with the higher proficiency value receives a combat ratio modifier in its favor (attack is plus, defense is minus).	

WEATHER 天候表 TABLE

出目	1回目のサイ振り	2回目のサイ振り
1	晴天	曇天
2	晴天	曇天
3	晴天	曇天
4	晴天	曇天
5	荒天	嵐
6	荒天	大嵐
7*	荒天	嵐
8*	荒天	嵐

* 北部戦域のみ+2DRMを受ける(オプション・ルール 26 使用なら)

晴天: 影響なし。

荒天: プレイへの影響を決める、2 回目のサイ振りをする。

曇天: 全天候型ではない航空有機の航空機能力が半減(端数切捨て)。

嵐: 全天候値を除き、全航空ミッションは着陸[flown]となる。空挺や水陸両用強襲はサイ振りによって1-3延期される(関係ユニットごとに個別実施)。ペルシャ湾戦域には嵐を置かない。代えて曇天を置く。

大嵐: 航空ミッション、空挺・水陸両用強襲は行えない。空中機動ユニットは移動力を3減じる。空中機動 ZOC は標準 ZOC になる。ペルシャ湾戦域には大嵐を置かない。代えて曇天を置く。

NUCLEAR 核戦争表(ワルシャワ条約機構) TABLE

紛争レベル	出目	ドイツの戦い			南方戦線			極北戦線			ペルシャ湾			連結ゲーム		
		砲兵	航空	ミサイル	砲兵	航空	ミサイル	砲兵	航空	ミサイル	砲兵	航空	ミサイル	砲兵	航空	ミサイル
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	8	0	0	4	0	0	2	0	0	2	0	0	16	0	0
2	2	12	6	0	6	1	0	3	1	0	3	1	0	24	9	0
3	3	16	12	0	8	2	0	4	2	0	3	2	0	31	18	0
4	3	8	12	12	4	2	4	2	2	2	2	2	1	16	18	19
5	—	4	6	6	2	1	2	1	1	1	1	1	0	8	9	9

注記: 赤字では縦深打撃を許可しない。

COMBAT 戦闘結果表 TABLE

出目	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	1½:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1
1	E/—	4D/—	4D/—	2D/—	2D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	—/4DR	—/E
2	E/—	4D/—	3D/—	2D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	D/4DR	—/4DR	—/E
3	4D/—	3D/—	2D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	D/4DR	—/4DR	—/4DR	—/E
4	3D/—	2D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	D/4DR	—/4DR	D/E	—/E	—/E
5	3D/—	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	D/3DR	D/4DR	—/4DR	D/E	—/E	—/E	—/E
6	2D/—	D/—	D/D	D/D	—/R	—/DR	—/2DR	EX	EX	EX	D/E	—/E	—/E	—/E	—/E

注記：10:1より大きな最終比(航空ミッション後)は10:1と見なす。1:5より小さい最終比は1:5と見なす。／の左側の結果を攻撃側に、右を防御側に適用する。
EXの結果は両者に適用する。

結果：E:除去、R:退却、D:混乱、2D、3D、4D:2、3、4分の混乱を受ける。—:効果なし。

AIR COMBAT 空戦表 TABLE

Air Superiority 航空優勢値					
出目	1	2	3	4	5
1	—	—	—	—	H
2	—	—	—	H	A
3	—	—	H	A	SH
4	—	H	A	SH	SH
5	H	A	SH	SH	SX
6	A	SH	SH	SX	SX
7	SX	SX	SX	SX	SX

第2ラウンドは出目に+1する。

結果：H:半減、A:中断、SH:撃墜し半減、SX:ただちに撃墜。

AIR DEFENSE 防空射撃表 TABLE

Mission ミッション					
出目	GA	S/I	RC	LS	AA
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—
5	A	H	A	—	AD
6	SH	A	SH	A	A2D

空挺強襲ミッション：敵ZOCに降下する場合、出目に+1する。

結果：H:半減、A:中断、SH:撃墜し半減、A2D:中断し2混乱、AD:中断し混乱。

ミッション記号 GA: 直協 S/I: 打撃/阻止
RC: 飛行場打撃 LS: 兵站打撃 AA: 空挺強襲

PROFICIENCY 練度修整 MODIFIERS

Diff 差	修正値
0以上、2未満	1 戦闘比
2以上、4未満	2 2戦闘比
4以上、6未満	3 3戦闘比
6以上	4 4戦闘比

The side with the higher proficiency value in its army receives a modifier in its odds (attacking is plus, defending is minus).

WEATHER 天候表 TABLE

出目	1回目のサイ振り	2回目のサイ振り
1	晴天	曇天
2	晴天	曇天
3	晴天	曇天
4	晴天	曇天
5	荒天	嵐
6	荒天	大嵐
7*	荒天	嵐
8*	荒天	嵐

* 北部戦域のみ+2DRMを受ける(オプション・ルール26使用なら)。

晴天：影響なし。
荒天：プレイへの影響を決める、2回目のサイ振りをする。
曇天：全天候型ではない航空有機の航空機能力が半減(端数切捨て)。
嵐：全天候値を除き、全航空ミッションは着陸[flown]となる。空挺や水陸両用強襲はサイ振りによって1-3延期される(関係ユニットごとに個別実施)。ペルシャ湾戦域には嵐を置かない。代えて曇天を置く。
大嵐：航空ミッション、空挺・水陸両用強襲は行えない。空中機動ユニットは移動力を3減じる。空中機動ZOCは標準ZOCになる。ペルシャ湾戦域には大嵐を置かない。代えて曇天を置く。

NUCLEAR WAR 核戦争表(NATO) TABLE

紛争レベル	出目	砲兵	航空	ミサイル	砲兵	航空	ミサイル	砲兵	航空	ミサイル	砲兵	航空	ミサイル	砲兵	航空	ミサイル
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	8	0	0	3	0	0	1	0	0	1	0	0	13	0	0
2	2	12	10	0	4	1	0	2	1	0	2	1	0	20	13	0
3	3	20	20	0	6	2	0	3	2	0	2	2	0	31	26	0
4	3	16	24	6	5	4	2	2	2	1	1	2	0	24	32	9
5	—	8	12	2	3	2	1	1	1	0	1	1	0	13	16	3

注記：赤字では縦深打撃を許可しない。