

戦闘比

サイの目	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	サイの目
1	A1	A1	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DRX*	A1/D1*	1
2	A1	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DRX	A1/D1	DRM	2
3	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	DRM	D1*	3
4	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	DRM	D1	DS	4
5	A1/DR	EX	DR	A1/D1	A1/D1	D1	D1	DS	DS	5
6	A1/D1	A1/D1	A1/D1	D1	D1	D1*	DS	DS	DS	6

EX、DRX = 相手側プレイヤーがステップ損失を選択する。

戦闘結果の説明:

DS=防御側撃破:防御側スタック内の各ユニットは、1ステップを失う。生き残っている防御側は退却しなければならず、**潰走状態**と表示される。一断固とした防御(11.0)は不可。攻撃側は突破前進を受け取る(14.2)。

DRM=防御側強制退却:防御側は退却して混乱状態にならなければならず、断固とした防御は不可。攻撃側はボーナス前進を受け取る。

D1=防御側は、1ステップを失う。生き残っている防御側は、退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側はボーナス前進を受け取る。

A1/D1=各陣営は、1ステップを失う。生き残っている防御側は、退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常に戦闘後前進ができる。

DRX=各陣営は、1ステップを失う。ユニットの選択は、**相手側プレイヤー**によって決定される。防御側は、退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常に戦闘後前進ができる。

DR=防御側は、退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常に戦闘後前進ができる。

A1/DR=攻撃側は、1ステップを失う。防御側は退却して混乱状態になるか、又は断固とした防御を実施しなければならない。もしも防御側が退却すると、攻撃側は通常に戦闘後前進ができる。

EX=交替:各陣営は、1ステップを失う。ユニットの選択は相手側プレイヤーによって決定される。防御側の退却はない。もしも防御側が1ステップのみを参加させていたら、攻撃側はカラのヘクスに進入して停止できる(通常の前進は不可)。

A1=攻撃側は、1ステップを失う。退却又は前進は不可。

D1*、A1/D1*、DRX*=断固とした防御が不可能であることを除き、それぞれD1、A1/D1、DRXと同じ。

前進率(14.2):

	通常	ボーナス	突破
非機械化	2	2	2
騎兵	2	3	3
自動車化&連合軍戦車	2	3	4
ドイツ軍戦車と搜索	3	4	4

離脱表(20.4)

サイの目 結果

1 No/A1

2-3 No

4-6 Yes

DRMs:

-1 ユニットTQが劣悪
+1 ユニットTQがエリート
+1 戦車又は搜索ユニット

DRMは累加する。

戦闘修正(9.0)

攻撃側に有利なシフト:

1R 装甲シフト
1R 航空又はHQ支援(9.3、9.4)
1又は2R TQ優越(9.5)

防御側が半減(端数切り上げ)

防御側が混乱状態(13.1)

防御側に有利なシフト:

1L 装甲シフト(9.2)
1又は2L TQ優越(9.5)
1L 要塞化ヘクス
1L ディール線マーカー

以下の理由についての攻撃側半減:

- ・非補給下(18.4)
- ・大河川を越えて攻撃している
- ・マジノ線を越えて攻撃している
- ・制限ヘクスから外部を攻撃している

更なる影響については、TECを参照。

断固とした防御表(11.0)

サイの目	平地	その他 町を含む	都市と 要塞ユニット
1	-1	-1	-1
2	-	-	-
3	-	-	●-1
4	-	●-1	●1/1
5	●-1	●1/1	●1/1
6	●	●	●

サイの目修正:

+1 先導ユニットのTQがエリート
-1 先導ユニットのTQが劣悪
-1 フランス軍の崩壊(11.1.5)

結果の説明:

● = 退却を無効化
-1 = 防御側の先導ユニットは1ステップ損失。
1/1 = 防御側の先導ユニットと攻撃している1ユニット(攻撃側の選択)は1ステップ損失。

損耗表(18.5)

サイの目 結果

1-4 -1ステップ

5-6 効果なし

各孤立状態のユニットについてサイを1つ振る。

サイの目修正:

+1 ユニットのTQがエリート
-1 ユニットのTQが劣悪
+2 もしもユニットが友軍支配下の都市ヘクス又は友軍要塞ユニットまでいずれかの長さのLOSをたどれると。
+1 もしもユニットが上記の+2の資格を持たないが、友軍支配下の町ヘクス又はHQまでいずれかの長さのLOSをたどれると。

蹂躞表(15.3)

サイの目	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1
1	-	-	-	-	[7-1]	Yes
2	-	-	-	[6-1]	Yes	Yes
3	-	-	[5-1]	Yes	Yes	Yes
4	-	[4-1]	Yes	Yes	Yes	Yes
5	[3-1]	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
6	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

可能なシフト: 装甲とTQのみ

結果の説明:

-: 蹂躞失敗、前進は停止しなければならない。

[#-#] 戦闘が発生、CRT上の指定された戦闘比コラムを使用してサイを振る。シフト又は修正なし。

Yes: 蹂躞成功、防御側は2ヘクス退却し、混乱状態になる(又は、すでに混乱状態であれば潰走)。攻撃側は、戦闘後前進を再開できる。