

戦闘結果表(CRT)

戦闘比

ITALY '43

サイの目	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1 (8-1, 9-1)	サイの目
1	A1 -	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	DR2 Adv 1	DR2 Adv 2	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 2	1
2	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv 1	DR2 Adv 2	DRX Adv 2	D1 Adv 2	DR4 Adv 2+	2
3	A1 -	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv 1	DR2 Adv 1	DRX Adv 2	A1/D1 Adv 2	DR4 Adv 2+	DR4 Adv 2+	3
4	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv 1	DR2 Adv 1	DR2 Adv 2	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 2	DR4 Adv 2+	DS Adv 2+	4
5	EX -	A1/DR2 Adv 1	DR2 Adv 1	DR2 Adv 2	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 2	DR4 Adv 2+	DS Adv 2+	DS Adv 2+	5
6	A1/DR2 Adv 1	DR2 Adv 1	DR2 Adv 2	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 2	D1 Adv 2	DS Adv 2+	DS Adv 2+	DS Adv 2+	6

EX、DRX、DS= 相手側がステップ損失を選択 =DD表に-1DRM。 =潰走、断固とした防御は不可

DS=防御側撃破:防御側は1ステップを失う—ユニットの選択は攻撃側。生き残っている防御側は、4ヘクス退却しなければならない、潰走でマークされる。—断固とした防御(11.0)は不可。攻撃側は前進できる(14.0)。

DR4=防御側は4ヘクス退却しなければならない、潰走でマークされる。—断固とした防御は不可。攻撃側は前進できる。

D1=防御側は1ステップを失う。生き残っている防御側は、2ヘクス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。防御側が退却したら、攻撃側は前進できる。

A1/D1=両陣営は、1ステップを失う。生き残っている防御側は、2ヘクス退却して

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。防御側が退却したら、攻撃側は前進できる。

DR2=防御側は、2ヘクス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。防御側が退却したら、攻撃側は前進できる。

DRX=両陣営は、1ステップを失う。—ユニットの選択は相手側プレイヤー。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。防御側が退却したら、攻撃側は前進できる。

A1/DR2=攻撃側は、1ステップを失う。防御側は、2ヘクス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。防御側が退却したら、攻撃側は前進できる。

EX=交替:両陣営は、1ステップを失う—ユニットの選択は、相手側プレイヤー。防御側の退却はない。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へ進入して停止できる—限定前進(14.2.3)。

A1=攻撃側は、1ステップを失う。退却又は前進は不可。
戦闘後前進(14.0)
Adv1=攻撃側は1ヘクス前進できる。
Adv2=攻撃側は2ヘクス前進できる。
Adv2+=ボーナス前進=Adv 2と同じ。ただし、機械化ユニットは、もし三番目のヘクスが平地内へ又は道路に沿ったヘクス内へであると、追加1ヘクス前進できる。

断固とした防御(DD)表(11.2)

2d6	平地	その他	都市又は 陣地
2-3	0/1 F	0/1 F	0/1 F
4	0/0 F	0/0 F	0/1 P
5	0/0 F	0/0 F	1*/1 P
6	0/0 F	0/0 F	0/0 P
7	0/0 F	0/0 F	1/0 P
8	0/0 F	0/1 H	0/1 H
9	0/1 H	0/1 H	1*/1 H
10	0/1 H	1*/0 H	0/0 H
11	1*/1 H	0/0 H	0/0 H
≥12	1/0 H	1/0 H	1/0 H

サイの目修正(11.2.4):

- +1 先導ユニットのTQがエリート
- 1 先導ユニットのTQが低練度
- +1 DD支援(11.3)
- 1 CRT結果がオレンジ

(11.4.1)結果のリスト

- F=断固とした防御が失敗する
- P=部分的成功—市街戦マーカー
- H=成功—防御側は確保する
- #/#=ステップ損失:攻撃側/防御側
- *=防御側は攻撃側のステップ損失を選択する

戦闘修正(9.0)

攻撃側のシフト:

- 1R 戦車シフト(9.3.1)
- 1R 航空支援(9.4)
- 1R 師団砲兵支援(9.5.1)
- 1R 軍団又は海上支援(9.5.2、9.6)
- 1R エリート・シフト(9.2.1)、1L低練度シフト(9.2.2)

防御側のシフト:

- 1L 戦車シフト(9.3.2)
- 1L 航空支援(9.4)
- 1L 砲兵支援(9.5.4)
- 1L又は2L 陣地(18.2.2)
- 1L 降雨と泥濘(23.4)

攻撃側半減(端数切り上げ):

- 攻撃ユニットがMAFの一部ではない(8.4.1)
- 山岳(9.1)又は大河川ヘクスサイド(9.7)を越えて攻撃している。車両ユニットが河川ヘクスサイドを越え又は湿地ヘクスの外部を攻撃している(9.7)。
- OOSでマークされたときに攻撃している(16.4)
- 1/2効果のときに攻撃している(5.7)

防御側半減(端数切り上げ):

- 防御側が混乱状態(13.2)

更なる影響についてはTECを参照。