

戦 闘 結 果 表

Normandy '44

戦闘比(攻撃側対防御側)

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	DR	A1/D1	1
2	A1	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	2
3	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	3
4	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	4
5	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	DH	5
6	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	DH	DH	6

戦闘結果の説明

DH = 防御しているスタックは、そのステップの半数(端数切り上げ)を失う。生き残っているユニットは、4ヘクス退却し(断固とした防御は不可、又は1ヘクス退却は可能)、混乱する。攻撃側は、戦闘後前進又は攻撃ユニットを予備状態に置く。

A1/D2 = 攻撃側は自軍MAFから1ステップを失い(ステップ損失は、防御側が選択)、防御側は2ステップを失う(攻撃側は、最初のステップ損失を選択できる)。もしも防御側が1ステップのみ損失すると、攻撃側の損失はなし。防御側は4ヘクス退却しなければならず(断固とした退却は不可、又は1ヘクス退却は可能)、混乱する。攻撃側は、戦闘後前進又は攻撃ユニットを予備状態に置く。

D1 = 防御しているスタックは、1ステップを失う。生き残っているユニットは、退却又は断固とした防御を実施する。攻撃側は、もしも防御側が退却したら戦闘後前進できる。

DR = 防御側は、退却又は断固とした防御を実施する。攻撃側は、もしも防御側が退却したら戦闘後前進できる。

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、退却又は断固とした防御を実施する。攻撃側は、もしも防御側が退却したら戦闘後前進できる。

EX = 各陣営は1ステップを失う(ステップ損失を受けるユニットは、相手側プレイヤーが決定する)。退却不可。もしも防御側が1ステップのみを持つと、攻撃側はカラのヘクスに進入して停止できる。

A1/DR = 攻撃側は、自軍MAFから1ステップを失う。防御側は、退却又は断固とした防御を実施しなければならない。攻撃側は、もしも防御側が退却したら戦闘後前進できる。

A1 = 攻撃側は、自軍MAFから1ステップを失う。退却又は前進は不可。

18戦闘値の限度

攻撃側と防御側の両者は、各戦闘に最大で18戦闘値のみを持つことができる。防御側については、これにDCBsを含める。これを超過する全ての戦闘値は無視される。

断固とした防御表(d6)

サイの目	洪水、平地	その他	陣地	拠点、都市
≤1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	●-1
4	—	—	●-1	●EX
5	-1	●-1	●EX	●EX
6	●EX	●EX	●AL*	●AL
7+	●AL	●AL	●AL	●AL

DRMs:

+/- 先導ユニットのTQ
+1 防御支援(+1最大)

結果の説明:

●=退却を無効にする。

—1=防御側の先導ユニットは、1ステップを失う。

EX=防御側の先導ユニットは1ステップを失い、MAF内のいずれかの1攻撃ユニット(防御側の選択)は1ステップを失う。

AL=いずれかの1攻撃ユニット(攻撃側の選択で、MAFからである必要はない)は、1ステップを失う。

*=防御側の陣地は、取り去られる。

CRT修正のリスト

攻撃側&防御側についてのシフト:

- 1 TQシフト(11.5)
- 1 装甲シフト(11.4)
- 1 ティーガー戦車シフト(11.9)

攻撃側についての右シフト:

- 1-2 航空支援(19.1)
- 1 海上支援(19.2)
- 1 防御側が戦略移動を使用している
- 1-2 HQ砲兵シフト(11.6)

防御側についての左シフト:

- 1 MAF内の全ユニットが大河川、洪水ヘクスサイドを越えて、洪水ヘクスの外部を攻撃している。
- 1 高地ヘクス
- 1-3 ヤーボ(晴天の天候ターンのみ)

攻撃しているユニットは半減する:

- ・主強襲部隊(MAF)の一部でない(8.3)。
- ・シェルブール防衛線、カルビク飛行場ヘクスサイド、河川、洪水ヘクスサイドを越えて、又は洪水ヘクスの外部を攻撃している。
- ・攻撃側がOoS(18.4)
- ・上陸するターンの連合軍増援(後続ユニットを含む)。

ヤーボ表

サイの目	結果
1	—
2	—
3	—
4	1
5	2
6	3

= 左コラム・シフト。

地上掃射表

サイの目	結果
1-5	—
6	1

サイの目修正:

-1 Flak(19.1.4)
+1 目標が戦略移動を使用している。

結果の説明:

1=シルエット装甲ユニットは1ステップを失う。

地形効果チャート

地形 タイプ	MPコスト		戦闘への 影響	攻撃側について 装甲シフトが可能か？	備 考
	非機械化	機械化			
平地 [Clear]	1	1	-	Yes	
混合 [Mixed]	1	1	2DCB	Yes	
ボカージュ [Bocage]	1	1	3DCB	Yes	退却を停止させる (13.3)
町 [Town]	OT	OT	4DCB	Yes	退却を停止させる (13.3)
林 [Woods]	1	2	3DCB	No	退却を停止させる (13.3)
都市 [City]	1	1	5DCB	No	退却を停止させる (13.3)
溢水ヘクス [Flooded Hex]	2+ 停止	P	(攻撃側半減+1L) *	No	
高地ヘクス [Hilltop Hex]	NE	NE	1L+OTIH DCB	Yes	
二級道路 [Secondary Road]	1/2	1/2	-	OTIH	
一級道路 [Primary Roads]	1/2	1/3 B	-	OTIH	ドイツ軍ユニットは9.7を参照
通過不能湿地 [Impassable Marsh]	P	P	NA	NA	
飛行場 [Airfield]	OTIH	OTIH	-	OTIH	
ヘクスサイド地形					
小河川ヘクスサイド [Minor River hexside]	NE	+1	攻撃側半減	Yes	
大河川ヘクスサイド [Major River hexside]	+1 A	+1 A	攻撃側半減+1L*	No	
溢水ヘクスサイド [Flooded hexside]	+1 A	P	攻撃側半減+1L*	No	
カルピケ飛行場ヘクスサイド [Carpique Airfield hexside]	NE	NE	攻撃側半減	Yes	
シェルブール防衛線 [Cherbourg Perimeter]	NE	NE	連合軍ユニット半減	No	
通過不能青ヘクスサイド [Impassable Blue hexside]	P	P	NA	NA	ZOCsは越えて伸びない
土手道 [Causeway]	+0	+0	攻撃側半減+1L*	No	架橋溢水ヘクスサイド扱い
その他の修正					
陣地又は拠点 [IP or Strongpoint]	OTIH	OTIH	-	No	退却を停止させる (13.3)
EZOCを退出 [Exit EZOC]	+1	+1	-	-	-
EZOCに進入 [Enter EZOC]	+0	+0	-	-	-
攻撃側がOOS [Attacker OOS]	-	-	攻撃側半減	Yes	-
P=道路の道筋に従っていない限り、移動でヘクス内へ又はヘクス サイドを越えることは禁じられる。 OTIH=ヘクス内の他の地形を使用する。 NA=適用しない。 NE=影響なし。 1L=攻撃側は、CRT上で1コラム左へのシフトを被る。 ()=攻撃側は、溢水ヘクス内を攻撃しているときに半減又はコラ ム・シフトを被らず、そこから外部を攻撃しているときのみ。			*左へのシフト(1L)は、もしもMAF内の全ユニットが大河川ヘクス サイド、溢水ヘクスサイドを越えて、溢水ヘクスの外部へ、又はこれら 3つの組み合わせで攻撃している場合にのみ適用される。 注記 A=ユニットは溢水ヘクスサイド又は大河川ヘクスサイドを越えるため には、それらのヘクスサイドに隣接して開始しなければならない。 B=ドイツ軍の機械化ユニットは、晴天と曇天の天候ターンには、一級 道路について1/2MPを消費する。 C=内部へと外部への両方の攻撃。		

孤立損耗表(18. 5)

サイの目 結果

1-4 -1ステップ

5-6 NE

サイの目修正:

+2 もしもユニットが友軍支配下
の都市ヘクス、拠点(ドイツ
軍のみ)、沿岸ヘクス(連合
軍のみ)、友軍HQにLOS
をたどれたら。

+/-? ユニットのTQ

連合軍の増援ポイント(6. 5)

・4RPsは、1個英軍機甲旅団(8-6)又は1個米軍戦闘団を持ってくる。
 ・3RPsは、1個米軍連隊又は英連邦軍歩兵／自動車化歩兵旅団、1補
 給ポイント*を持ってくる。

・2RPsは、2ステップの1個装甲ユニット、1個HQを持ってくる。

・1RPは、1ステップの1個装甲ユニットを持ってくる。

*RPsは、その国籍のマルベリーが完成するまでは、補給ポ
 イントに使用できない。



GMT Games, LLC
 P.O. Box 1308
 Hanford, CA 93232-1308
 www.GMTGames.com