

戦闘結果表(CRT)

Stalingrad '42

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 -	EX -	DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	A1/D1 Adv2	1
2	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	2
3	A1 -	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	DRX Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv3	3
4	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv3	DS Adv4	4
5	EX -	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	DR4 Adv3	DS Adv4	DS Adv4	5
6	A1/DR2 Adv2	DR2 Adv2	A1/D1 Adv2	D1 Adv3	D1 Adv3	D1 Adv3	DS Adv4	DS Adv4	DS Adv4	6

 =VPヘクスと死守のみ、DD表に-1DRM。

 =DDは不可

DS=防御側撃破: 防御側は1ステップを失う(攻撃側が決める)。生き残っている防御側は、4ヘクス退却しなければならず、潰走でマークされる。一断固とした防御は不可。

DR4=防御側は4ヘクス退却しなければならず、潰走でマークされる。断固とした防御は不可。

D1=防御側は1ステップを失う。生き残っている防御側は、3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。

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。

DRX=両陣営は、1ステップを失う(相手側プレイヤーが決める)。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。

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。

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。

EX=交替: 各陣営は、1ステップを失う(相手側プレイヤーが決める)。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、攻撃側は限定前進を受け取る(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。

Adv2, Adv3, Adv4=もしも防御側が退却したら、攻撃側はいずれかの方向へ指定されたヘクス数前進できる。限度については下チャートを参照。

戦闘修正(9.0)

攻撃側に有利なシフト:

- 1R 戦車シフト(9.2.1)
- 1R ドイツ軍エリート戦車シフト(9.2.2)
- 1R 航空支援(9.3)
- 1R 砲兵支援(18.3.1)
- 2R ソヴィエト軍集中弾幕(18.5)

防御側半減(端数切上げ):

防御側が混乱状態(13.2)

防御側に有利なシフト:

- 1L 戦車シフト(9.2.1)
- 1L ドイツ軍エリート戦車シフト(9.2.2)
- 1L 航空支援(9.3)
- 1L 陣地(9.7.1)
- 1L 荒地又は森林荒地(TEC)

もし以下であると攻撃側半減:

- ・非補給下(16.4)
- ・大河川を越えて攻撃している(9.5.2)

ロシアの冬(23.4): OOSと混乱の修正は蓄積しない。

鉄道移動(5.6.4)

§ 断固とした防御表(11.2)

サイの目	平地、砂漠	陣地 その他	都市
≤1	F -/1	F -/1	F -/1
2	F -/-	F -/-	F -/-
3	F -/-	F -/-	P -/1
4	F -/-	P -/-	P -/-
5	S -/1	S -/1	P 1/1
6	S -/1	S 1*/1	S 1*/1
≥7	S 1*/1	S 1/-	S 1/-

DRMs(11.2.4):

- +1 エリート先導ユニット、又は陣地/都市内のドイツ軍ユニット
- +1 防御支援(11.3)
- 1 CRT結果= (11.2.2)
- 1 低練度先導ユニット

結果の説明:

S=成功: 退却は無効化される。

P=部分的成功(11.6)

F=失敗: 断固とした防御は失敗(11.4.3)

##=ステップ損失、攻撃側/防御側

1*=防御側は、攻撃側のステップ損失を選択する。

戦闘後前進率

機械化ユニット: 4ヘクス

騎兵ユニット: 3ヘクス

他の全ての非機械化ユニット: 2ヘクス

孤立損耗表(16.5.2)

サイの目 結果

1~4 -1ステップ

5~6 影響なし

サイの目修正(16.5.4):

+2/+1 飛行場(+2枢軸軍/+1ソヴィエト軍): ユニットが、飛行場まで無限の長さの陸上LOSをたどれる(16.5.4, S5.6)。
+1 都市: ユニットが、友軍支配下の大都市又は小都市ヘクスまで無限の陸上LOSをたどれる。

+1 HQ: ユニットが、友軍の軍(枢軸軍)又は正面軍(ソヴィエト軍)HQまで無限の陸上LOSをたどれる。

-1 ユニットが砂漠ヘクスを占める。

交戦離脱表(27.2)

サイの目 結果

1, 2 No

3 Yes(-1ステップ)

4~6 Yes

DRMs:

- +1 全ユニットが機械化又は騎兵。
- 1 いずれかのユニットが混乱状態。

回復表(13.5)

サイの目 結果

1~4 変更なし

5~6 1レベル回復

DRMs:

- § +2 ユニットが都市又は陣地ヘクス内
- +1 エリートユニット
- 1 低練度ユニット