

# 戦闘結果表 (CRT)

## 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ない。潰走でマークされる。-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)

#### もしも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	都市
	平地	砂漠	その他	
≤1	F -/1	F -/1	F -/1	F -/1
2	F -/-	F -/-	F -/-	F -/-
3	F -/-	F -/-	P -/1	P -/1
4	F -/-	P -/-	P -/-	P -/-
5	S -/1	S -/1	P 1/1	P 1/1
6	S -/1	S 1*/1	S 1*/1	S 1*/1
≥7	S 1*/1	S 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

# Stalingrad '42 地形効果チャート(TEC)

地形	移動ポイント		装甲シフト(9.2)が可能か?	戦闘への影響	戦闘後前進	DD コラム
	非機械化	機械化				
平地 砂漠 <sup>1</sup>	1	1	Yes	—	—	平地/ 砂漠
一級道路 二級道路	1	1/2 1/2 <sup>(R)</sup>	OT	—	—	—
鉄道 鉄道末端 道筋(17.1)	OT	OT	OT	—	—	—
町 陸標	OT	OT	OT	—	—	その他 OT
荒地	1	2	Yes	1L	—	その他
森林	1	2	No	—	—	その他
森林 荒地	1	2	No	1L	—	その他
山岳	2	4	No	防御している歩兵タイプ・ユニットは、防御戦力×2(9.6.1)。枢軸軍山岳ユニットは、攻撃戦力×2(20.2)。	非機械化停止 <sup>2</sup> 機械化:P <sup>2</sup>	その他
アルプス ヘクスサイド	+1IMP 山岳ユニットのみ 6	P	—	山岳ユニットのみが越えて攻撃でき、その攻撃戦力は2倍にならない。	P 山岳:停止	その他
小都市	1	1	No	大部分のユニットは、防御戦力が二倍になる(9.6.3)。	—	都市
大都市	1	1	No	大部分のユニットは、防御戦力が二倍になる(9.6.3)。	—	都市
湿地 季節湿地	2	4	No 内外を攻撃しているとき	防御側×2 9.5.4を参照**	停止 <sup>2</sup>	その他
最初の降雨ターンになるまで季節湿地は平地地形として扱い、その後は湿地として扱う(23.2.3)。						
大河川 凍結(23.4) ヴォルガ河	+2* +1 +2 <sup>4</sup>	+3* +2 +3 <sup>4</sup>	No 越えて攻撃しているとき	防御側×2** 越えて攻撃している攻撃側は半減 フェリー地点でのみ認められる	注釈#3 注釈#4	—
道路橋 鉄道橋 フェリー(5.5.6) 船端	+0 +1 +2 +2*	+0 +2 +3 +3*	No 越えて攻撃しているとき	防御側×2** 越えて攻撃している攻撃側は半減	—	—
小河川 ヘクスサイド	+0 (+1雨天)	+0 (+1雨天)	No 越えて攻撃しているとき	防御側×2**	—	—
湖ヘクス サイド 凍結湖	P +1	P +2	P No	通過不可 凍結時は、大河川ヘクスサイドとして扱う	— 注釈#3	—
プレイ不能(海上として扱う)	P	P	—	—	—	—
陣地ヘクス又は陣地マーカー(9.7)	OT	OT	No	1L その他の地形の影響と蓄積 <sup>5</sup>	—	陣地(もしも友軍である)

## 略号

— = 影響なし又は適用しない  
OT = 移動と/又は戦車シフトを判定するため、ヘクス内の他の地形を使用する。

MTN = 山岳

P = 禁止

R = 降雨と泥濘のターン中、1MPに増加する(23.2.3、23.3.3)。

## 注釈:

\*もしもユニットが隣接して開始するか、又は舟橋地点である場合にのみ、非橋梁ヘクスサイドを越えることができる(5.5.5)。これは、凍結大河川に適用しない(23.4)。

\*\*もしも攻撃している全てのユニットが河川ヘクスサイドを越えているか、又は湿地ヘクスから外部へ、又はこれらの組み合わせによってのみ、防御側は2倍になる(9.5.1)。

1: 砂漠は、孤立損耗を除き平地と同じ(16.5.4)。

2. 道路の道筋に従っていない限り、停止又は禁止。

3. ユニットは、その前進の最初のヘクスとしてのみ、非橋梁大河川ヘクスサイドを越えて前進できる。もしも大河川ヘクスサイドを越えて攻撃していなければ、非橋梁大河川ヘクスサイドを越えて前進できない(14.5)。大河川が凍結しているときは、上記を無視する(23.4)。

4. ヴォルガ河を越えての移動又は前進は、フェリー地点でのみ認められる。ソヴィエト軍についてのみ、サラトフ鉄道橋とヴォルガ小艦隊を介しても同様(5.5.3)。

5. 陣地は、都市、山岳、湿地、森林荒地のヘクス内に構築できない。

6. アルプス・ヘクスサイドは、冬季には通過不能(23.4)。