

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	DRX	DRX*	DRX*	A1／D1*	1
2	A1	A1	A1	EX	DRX	DR	DR*	A1／D1*	DRM	2
3	A1	A1	EX	A1／DR	DR	DR	A1／D1*	DRM	D1*	3
4	A1	EX	A1／DR	DR	DR	A1／D1	DRM	D1*	DS	4
5	EX	A1／DR	DR	A1／D1	A1／D1	D1	D1*	DS	DS	5
6	A1／DR	A1／D1	A1／D1	D1	D1	D1*	DS	DS	DS	6

*=防衛側は、もしも自軍ユニットが退却すると除去に直面する場合にのみ、断固とした防衛を行うことができる。(11.1.1)

交戦離脱表 (27.2)	
サイの目	結果
1, 2	No
3	Yes-1
4-6	Yes

DRMs:
+1 ユニットが機械化又は騎兵ユニット。

戦闘結果の説明:

DS=防御側撃破: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なければならず、**潰走状態**と表示される。—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=防御側は退却し、攻撃側はボーナス前進を受け取る。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、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。

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。

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。

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。

*****=防御側が死守のみを行うことができることを除き、結果は同じ。—断固とした防御は認められない。

戦闘修正 (9.0)

攻撃側に有利なシフト:

- 1R 装甲シフト(9.2)
- 1R 航空支援(9.3)
- 1R TQ(9.4)
- 1R 砲兵師団(18.0)
- 2R 集中弾幕(18.5)

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)
- 1L TQ(9.4)
- 1L 陣地ヘクス又はマーカー(19.1)
- 1L 雨天

以下の理由についての攻撃側半減:

- ・非補給下(16.4)
- ・大河川を越えて攻撃している(9.1)
- ・湿地ヘクスから外部を攻撃している(9.1)

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	小都市	大都市
1	-1	-1	-1	-1
2	-	-	-	-
3	-	-	-	●-1
4	-	-	●-1	●1/1
5	●-1	●-1	●1/1	●1/1
6	●-1	●1/1	●1/1	●1/1

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が低練度
- +1 防御航空支援(11.1.4)

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。

前進率 (14.2)

	通常 A1/DR, DR A1/D1, DRX	ボーナス D1, DRM	突破 DS
非機械化	2	2	2
騎兵	2	3	3
機械化	2	3	4

重大損害表 (9.6)

サイの目	結果
1-3	影響なし
4-6	+1ステップ損失

要塞ユニット又は陣地線ヘクス上への各攻撃についてサイを1つ振る。

損耗表 (16.5)

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 全ドイツ軍ユニット
- 1 全枢軸同盟軍ユニット
- +1 都市:ユニットがいずれかの長さのLOSを友軍支配下の又又は小都市ヘクスへたどれると。
- +1 飛行場:ユニットがいずれかの長さのLOSを飛行場までたどれると(16.5.3)。