

Barbarossa; Army Group South

移動コストチャート

地形	乾燥	泥濘	凍結	降雪	A: ソヴィエト装甲ユニットを除く機械化及びオレンジMAユニットは1MPを追加で消費する
平地	1	2 (A)	1	2	B: 泥濘の継続
湿地	2	2 (A)	1	2	
沼地 (非機械化)	3		2		C: 超重砲兵は乾燥と継続でなし泥濘のターンに1ヘクスにつき1MPで2級道路を利用することができる
沼地 (機械化 + オレンジMA)	P		3		
森林 (非機械化)	+ 1 (B)	+ 1			D: 森林を除く
森林 (機械化 + オレンジMA)	+ 2 (B)	+ 2			
高地	2	3			E: 超重砲兵は全天候において1ヘクスにつき1MP
山地	3				
山岳 (非機械化)	3				F: 枢軸軍の制限 機械化、オレンジMA、グリーンMAのユニットのみが高速道路の移動コストを利用することができる
山岳 (機械化 + オレンジMA)	P				
海岸	OT				G: 森林を鉄道に沿って移動するときは移動コスト - 1
内海/湖	P			2	
海 (J)	P				H: 敵拠点があるヘクスに陣地線を横切って移動する際のコストは+1となる。
町	OT				
都市/大都市	1/2				I: 全ての砲兵と超重砲兵は橋梁 (道路又は鉄道) 又は架橋ユニットを使用してのみ移動することができる
2級道路 (平地) (C)	1/2	2	1	1	
2級道路 (平地以外) (C)	1	OT (D)	1	2	J: 小艦隊を除く
1級道路 (E)	1/2	1	1/2	1	
高速道路 (F)	1/2				NE: 効果なし
鉄道 (G)	OT				
敵の拠点 (H)	+ 1				OT: ヘクス内の他の地形に準ずる
ヘクスサイド	乾燥	泥濘	凍結	降雪	
陣地線	+ 1				P: 進入禁止 ; この地形を越えてZOCは及ばない
内海/湖	P			NE	
川/運河	+ 1	+ 2	+ 1	NE	
大河川 (I)	10.7.9参照			+ 1	
国境線	OT				
NE: 効果なし					
OT: ヘクス内の他の地形に準ずる					
P: 進入禁止 ; この地形を越えてZOCは及ばない					

移動フェーズチャート

	移動	対応移動	機械化移動	MA: 移動力。半減の際は端数を残すこと
枢軸 機械化	fullMA	1/2 MA	1/2 MA	No: このフェーズに移動することはできない。
非機械化	fullMA	No	No	
騎兵	fullMA	No	1/2 MA	*: どちらか一方のフェーズでのみ移動することができる。ソヴィエトプレイヤーは枢軸プレイヤーと手順が同じではないことに注意すること
オレンジ/グリーンMA	fullMA	No	No	
ソヴィエト 司令部	fullMA	No	No	**: 機械化移動フェーズでのみHQIによって活性化されることができる。
機械化	1/2 MA	1/2 MA	fullMA	
騎兵	fullMA	No	1/2 MA	
非機械化	fullMA	No	No**	
非機械化 (活性化状態)	No	No	fullMA	
オレンジ/グリーンMA	fullMA	No	No**	
装甲列車	fullMA*	No	fullMA*	
小艦隊	fullMA*	No	fullMA*	

移動力変換テーブル

通常MA	1/2MA*	1 1/2MA*	*: 超重砲兵 (グリーンMA)を除く全てのユニットは以下の場合移動力の端数を残すこと 1. 天候が乾燥の時に平地上で2級道路を使用して道路移動を行う 2. 天候が乾燥又は凍結の時に1級道路を使用して道路移動を行う 3. 全ての天候で条件を満たしたユニットが高速道路を使用して道路移動を行う
0	0	0	
1	1**	1 1/2	
2	1	3	
3	1 1/2	4 1/2	
4	2	6	
5	2 1/2	7 1/2	
6	3	9	
7	3 1/2	10 1/2	
8	4	12	
9	4 1/2	13 1/2	

移動効果チャート

	移動が許される:						移動するユニットが:					
	非補給下	嵐	乾燥	泥濘	凍結	降雪						
移動フェイズ	Y1	Y	Y	Y	Y4	Y	Y	Y11	Y12	N13	Y	
機械化移動フェイズ	Y1	Y	Y	Y	Y5	Y6N7	Y	Y11	Y12	N17	Y	
対応移動フェイズ	N	Y	Y	Y	Y5	Y	Y10	N	Y	N	N	
浸透移動	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	-	
1ヘクス移動	Y16	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	-	
オーバーラン	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y11	N14	N	Y	
戦略移動	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	-	-	-	-	
鉄道移動	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	-	-	-	-	
装甲列車移動	Y2	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	
小艦隊移動	Y3	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	
ZOCを及ぼすユニット	Y	Y	Y	Y8	Y9	Y8.9						
<div>敵ZOCに進入可能</div> <div>敵ZOC進入時 + 1MPを必ず消費</div> <div>敵ZOC進入時に必ず停止</div> <div>敵ZOCから敵ZOCへ直接移動可能</div> <div>敵ZOCを離脱し再び敵ZOCに進入可能 15</div>												
1. 移動力から - 2 2. 移動力から - 2 3. 移動力から - 4 4. 枢軸機械化ユニット及びオレンジ/グリーンMAユニットの場合、移動力から - 1 5. 枢軸機械化ユニットの場合、移動力から - 1 6. ソヴィエト機械化ユニット/HQによって活性化されたユニットは可 7. 枢軸機械化ユニットは不可 8. 全ての機械化ユニットは隣接した町、都市、道路又は鉄道で接続されたヘクスにZOCを及ぼす 9. 元々は禁止されていた地形でもZOCが及ぶようになる 10. 敵ZOCが宣言攻撃下の防御側ヘクスに及んでいなければならない 11. 例外: 1. 浸透移動 2. 1ヘクス移動 3. オーバーランを行うスタックが対象ヘクスに進入するとき 12. 例外: オーバーラン参照 13. 例外: 枢軸浸透移動 14. オーバーランが成功した場合に移動可能 15. 敵ZOC進入前に一つ又はそれ以上の非敵ZOCヘクスに進入せねばならない 16. もし非補給下の場合、1ヘクス移動を他のいかなる移動としても用いてはならない 17. 例外: ソヴィエト浸透移動												

オーバーランテーブル

- 2	成功。オーバーラン対象ヘクスのスタックは1ステップを失い、2ヘクス後退する。
3 - 7	成功。オーバーラン対象ヘクスは2ヘクス後退する。
8 - 10	失敗。オーバーランを行っているスタックは移動を終了する。
11 -	失敗。オーバーランを行っているスタック1はステップを失い、移動を終了する。
必要最小戦闘比:	
5:1	ドイツ軍ユニットがオーバーランを行う場合
7:1	ドイツ軍ユニット以外がオーバーランを行う場合
12:1	国籍に関わらずオーバーラン対象ヘクスが都市、大都市、陣地の場合 (オーバーランを行うスタックは自動車化工兵ユニットを含まねばならない)
DRMs(最大 + / - 3):	
戦闘比(累積しない)	
ドイツ軍のみ	- 1 オーバーランマーカーが載せられている
+ 2 5:1	- 1 オーバーラン対象ユニットが全て騎兵、砲兵、HQのみで構成されている
0 6:1	+ 1 防御側の防御力が4以上
- 1 7:1以上	オーバーランヘクス/ヘクスサイドの地形(累積する)
- 2 10:1以上	+ 2 川、陣地線のヘクスサイド及び丘、森林、都市、大都市、陣地
- 3 14:1以上	禁止事項:
その他	1. 泥濘/降雪ターンはオーバーラン不可
- 1 9:1以上	2. 大河川/内海/海ヘクスサイド越え、山地/山岳ヘクスへのオーバーラン不可
- 2 12:1以上	3. 凍結ターン以外での湿地/沼地へのオーバーラン不可

航空戦闘主導権テーブル

1	枢軸軍のイニシアチブ。枢軸軍の局地的戦術優位性。
2 - 5	枢軸軍のイニシアチブ。
6 - 7	空戦は発生しない。全ての射撃ユニットは非行済ボックスに戻す。任務ユニットは任務を継続する。
8 - 9	ソヴィエト軍のイニシアチブ。
10	ソヴィエト軍のイニシアチブ。ソヴィエト軍の局地的戦術優位性。

ソヴィエト砲兵妨害チャート

HQとスタック している砲兵	支援可能な砲兵 妨害 Lv. 1	妨害 Lv. 2
1	0	0
2	1	0
3	2	1
4	3	2

注: たとえ使用可能な全てのソヴィエト軍砲兵が妨害されたとしても、1つの補給下で射程内の砲兵ユニットは常に戦闘を支援できるので、1砲兵ユニットは(枢軸軍プレイヤー)の選択で支援できる。

航空戦闘テーブル

	航空戦闘値の差 (攻撃側 - 防御側)						
	- 3	- 2	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3
1	A	A	D	D	X	X	X
2	-	A	A	D	D	X	X
3	-	-	A	A	D	X	X
4	-	-	A	A	A	D	X
5	-	-	-	-	A	D	D
6	-	-	-	-	-	A	D
7	-	-	-	-	-	A	A
8	-	-	-	-	-	-	A
9	-	-	-	-	-	-	-
10	-	-	-	-	-	-	-

X 撃破。直ちに対象のユニットを撃破ボックスに戻す。
D 損傷。直ちに対象のユニットを損傷ボックスに戻す。
A 帰還。直ちに対象のユニットを飛行済ボックスに戻す。
- 効果なし

対空射撃チャート

- 7	-
8 - 9	A
10 - 11	D
12	X

DRMs

ソヴィエト軍のみ

- 1	射撃対象がJu-87
- 1	任務ヘクス内のユニットが指揮範囲外
+ 1	任務ヘクス内のHQユニット毎に
共通	
- 1	任務ヘクス内のユニットが1つでも非補給下
+ 1	任務ヘクス内のAAタイプユニット毎に

CRT

	1:4	1:3	1:2	3:4	1:1	3:2	2:1	3:1
0	1/R	-/R	-/1R	1/2	-/2R	-/2R	-/2R	-/3R
1	R/-	1/R	1/1	*/1	-/1R	-/2R	-/2R	-/3R
2	R/-	R/-	1*/R	1/1	1*/2	1*/2	1*/2	-/2R
3	R/-	R/-	-/-	1*/R	2/1	-/R	-/1	1*/2
4	R/-	R/-	R/-	-/-	1*/R	2/1	1/1	1/1
5	R*/-	R/-	R/-	R/-	-/-	1*/R	2/1	2/1
6	2R/-	R*/-	R/-	R/-	R/-	-/-	1*/R	-/R
7	2R/-	2R/-	R*/-	R*/-	R/-	R/-	-/R	-/R
8	2R/-	2R/-	2R/-	1R/-	R*/-	R/-	-/-	1*/R
9	3R/-	2R/-	2R/-	2R/-	1R/-	R*/-	R*/-	-/-
10	E/-	3R/-	2R/-	2R/-	2R/-	1R/-	1R/-	R*/-
11	E/-	E/-	3R/-	2R/-	2R/-	2R/-	1R/-	1R/-
	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1	
0	-/3R	-/4R	-/E	-/E	-/E	-/E	-/E	
1	-/3R	-/3R	-/4R	-/E	-/E	-/E	-/E	
2	*/3R	-/3R	-/3R	-4R	-/E	-/E	-/E	
3	-/2R	*/3R	-/3R	-/3R	-/4R	-/E	-/E	
4	1*/2	-/2R	*/3R	-/3R	-/3R	-/E	-/E	
5	-/1	1*/2	-/2R	*/3R	-/3R	-/3R	-/E	
6	2/1	-/1	1*/2	-/2R	*/3R	-/3R	-/E	
7	-/R	1/1	1/1	1*/2	-/2R	*/3R	-/3R	
8	-/R	-/R	-/R	1/1	1/2	-/2R	-/3R	
9	1*/R	-/R	-/R	-/R	1*/1	-/1R	-/2R	
10	-/-	1*/R	1*/R	-/R	-/R	1/1	-/2R	
11	R/-	-/-	-/-	1/R	-/R	1/R	-/1R	

* : 攻撃側は以下の場合追加で1ステップロスする (効果は累積する)

- a. 攻撃補給なしの攻撃
- b. 非破壊陣地に行われた攻撃
- c. (ソヴィエト軍のみ) 強制攻撃
- d. 工兵損失 (16.5.2.b)
- e. 装甲消耗 (16.5.2.c)

- # : 対象のユニット全体で数字分のステップを失う
- R : 対象のユニット全てを2ヘクス退却させる
- E : 対象のユニットは除去される
- : 効果なし

Barbarossa; Army Group South

戦闘効果チャート

地形	乾燥	泥濘	凍結	降雪	DRM	CAB	効果
平地/湿地					-		なし
高地					+ 1		なし
山地					+ 2	×	装甲ユニットの攻撃力半減
山岳					+ 2	×	装甲ユニットの攻撃力半減、機械化ユニットは道路又は鉄道のヘクス以外でこの地形へZOCが及ばない、機械化ユニットは道路又は鉄道のヘクス以外でこの地形に進入不可
					×	×	攻撃禁止、この地形にZOCは及ばない
沼地					-	×	沼地からの攻撃力半減、沼地に対する砲兵支援の攻撃力半減、機械化ユニットは道路又は鉄道のヘクス以外でこの地形へZOCが及ばない、機械化ユニットは道路又は鉄道のヘクス以外でこの地形に進入不可
					-		沼地からの攻撃力半減、沼地に対する砲兵支援の攻撃力半減
					-		なし
町					-		なし
					+ 1		なし
都市					+ 1	×	装甲ユニットの攻撃力半減
大都市					+ 1	×	(枢軸軍が防御側の場合) 装甲ユニットの攻撃力半減、この地形にZOCは及ばない
					+ 2	×	(ソビエト軍が防御側の場合) 装甲ユニットの攻撃力半減、この地形にZOCは及ばない
非破壊拠点					+ 1	×	なし
海					×	×	攻撃禁止、この地形にZOCは及ばない
内海/湖					×	×	攻撃禁止、この地形にZOCは及ばない
					-		なし
森林/海岸/ 全ての道路/ 鉄道					-	-	同じヘクス内の他の地形による
ヘクスサイド	乾燥	泥濘	凍結	降雪	DRM	CAB	効果
陣地線					+ 1	×	全てのユニットが陣地線を越えて攻撃してきた場合のみ有効
内海/湖					×	×	攻撃禁止、このヘクスサイドを越えてZOCは及ばない
					-		なし
川/運河					+ 1	×	全てのユニットが川/運河を越えて攻撃してきた場合のみCAB無効
					-		なし
大河川					-	×	大河川を越えて攻撃するユニットの攻撃力半減、このヘクスサイドを越えてZOCは及ばない
					-		なし
戦闘状態	乾燥	泥濘	凍結	降雪	DRM	CAB	効果
防御側CAS					+ #	／	航空ユニットのCAS値による
攻撃側CAS					+ #	／	航空ユニットのCAS値による
防御側非補給下					- 1	／	防御側のユニットが一つでも非補給下の場合適用、CAS適用不可
防御側退却不可命令					+ 1	／	宣言した場合適用
非攻撃補給下					+ 2	／	砲兵/超重砲兵支援不可、非補給下の場合同一装甲師団効果適用不可
同一装甲師団効果					- 1	／	条件を満たした攻撃に参加する師団毎に累積、非攻撃補給かつ非補給下の場合適用不可
諸兵連合効果*					- 1	／	地形により適用可
					-	／	適用不可
工兵効果*					- 1	／	宣言した場合適用、防御側地形が町/都市/大都市/拠点/陣地線/川越えの場合が対象、防御側のDRMを越えることはない
					-	／	なし
砲兵支援					-	／	支援の攻撃力半減(端数は残す)
					-	／	(停滞の場合) 適用される地形に対しては支援の攻撃力半減
超重砲兵支援*					- 1	／	攻撃に加わるユニット毎に適用、都市/大都市/拠点/陣地線が対象、防御側のDRMを越えることはない
CAS 近接航空支援 CAB 諸兵連合効果 *: この効果によるマイナスDRMが対象地形のプラスDRMを越えることはない							

砲兵支援 (4.2, 15.4)**砲兵支援の資格**

攻撃側の砲兵支援は宣言攻撃下の防御側ヘクスにのみ行うことができる。防御側の砲兵支援は防御側ヘクスにのみ行うことができる。防御側のヘクスは宣言攻撃下であればどこでもよい。砲兵ユニットは戦闘フェイズあたり1つの宣言攻撃にのみその支援戦力を用いることができる。支援戦力は2つや3つの宣言攻撃に分割して用いることはできない。

適用の条件

1. 攻撃側防御側いずれの砲兵ユニットも支援を行う宣言攻撃下の防御側ヘクスを射程に収めなければならない。防御側ヘクスと砲兵ユニットの間のヘクス(防御側ヘクスは数えるが砲兵ユニットのいるヘクスは数えない)がユニットに記載された射程を超えなければ砲兵支援を行うことができる。
2. オーバーランマーカーが載せられている砲兵ユニットは、支援を行うことができない。
3. 防御側の砲兵ユニットが非補給下の場合、支援を行うことができない。
4. その補給状態にかかわらず、すべての攻撃側の砲兵ユニットは攻撃補給に用いるASPIにLOCを引けなければならない。
5. 防御側ヘクスが防御側ユニットに占められていない限り、防御側の砲兵ユニットは敵ZOCにいないが砲兵支援を行うことはできない。ただし攻撃側はその限りではない。
6. もし防御側ヘクスが砲兵タイプのユニットでのみ構成されている場合、その砲兵ユニットは他の宣言攻撃へ砲兵支援を行うことができない。たとえ近接していても、味方の砲兵ユニットが砲兵支援を行えるとしても、それらのユニットは防御力のみを用いることができる。
7. いずれの宣言攻撃においても、攻撃側の支援戦力は攻撃側の合計攻撃力を、防御側の砲兵支援は防御側の合計防御力を越えることはできない。越えた分については無視する。
8. すべての砲兵ユニットは宣言攻撃の際に支援戦力と防御力を同時に用いることはできない。

制限事項

枢軸軍の砲兵は攻撃/防御いずれにおいても4ユニットまで支援を行うことができる。

注：枢軸軍超重砲兵ユニットはこの制限に含めないが、使用されるのは特別な状況に限られる。

ソヴェト軍においては通常ただ1つの砲兵ユニットが攻撃/防御いずれにおいても支援を行うことができる。しかし、ソヴェト軍HQの指揮範囲にあるかHQユニットとスタックしている砲兵ユニットは4ユニットまで支援を行うことができる。

例外：枢軸軍の航空妨害は支援を行う砲兵ユニットを1つか2つにまで減らしうる。非機能HQは支援を行う砲兵ユニットを1つにまで減らしうる。

退却テーブル (16.6.6)

敵ZOCを通過して撤退可能か	
- 3	Yes
4 -	No
DRM	
- 2	退却を行うユニットがすべてドイツ軍である
- 2	敵ZOCヘクスが森林である
+ 2	退却するスタックに砲兵が含まれている
注：プレイヤーは砲兵ユニットが退却することでスタック全体がリスクを負うが、まず自発的に砲兵ユニットを取り去り除去ボックスに移すこともできる。	

ソヴェト降伏テーブル (21.0)

1 - 2	降伏
3 -	効果なし
DRM	
+ 1	そのヘクスが活性化HQの指揮範囲下にある
+ 1	そのヘクスに親衛/NKVDユニットが含まれている
+ 1	そのヘクスの地形が都市、大都市、陣地線である
- 1	そのヘクスに緊急補給マーカーが載せられている
- 2	そのヘクスが非補給下である

その他

1ヘクス当たりの最大スタッキングポイント	10ポイント
ソヴェト機能/非機能HQの指揮範囲	4ヘクス

オプション航空ルール

標準ルール9.0 (航空ユニットの準備) 及び17.0 (空軍力) の代わりに以下を用いることができる。 ;
 オプションルールは航空ユニットの代わりに航空ポイントを基本とする。 枢軸軍とソヴィエト軍の全ての航空ユニットを脇にのけ、航空ユニットの増援ポイントの受領を無視する。 それぞれの枢軸航空ポイントは枢軸航空ユニットのCAS値及び妨害値におおよそ等しい。 それぞれのソヴィエト航空ポイントはソヴィエト航空ユニットのCAS値におおよそ等しい。

航空準備:

標準ルール9.0は使用しない。 代わりに、航空準備フェイズでは両陣営のプレイヤーが以下のシナリオ航空ポイントチャートを参照する。 プレイヤーはプレイしているシナリオの現在のターンに該当する行を参照する。 その欄に記載された数字が、両プレイヤーが航空準備テーブルでサイを振る前に得られる航空ポイントとなる。

航空準備ダイロール:

プレイヤーはシナリオ航空ポイントチャートから得られたポイントと航空準備テーブルの「航空準備ポイント」の一一致する欄を見つける。 両プレイヤーはサイを振り、DRMを適用し、修正後の数値で「航空準備ポイント」を参照する。 そこで得られた数値がそのゲームターンで使用するのことができる航空ポイントとなる。 この数値は普通は航空準備ポイントより小さい (航空準備テーブルとDRMは天候、整備不良、帰還を考慮している) が、航空ポイントが航空準備ポイントを越えた場合は航空準備ポイントを使用する。 プレイヤーは控えの航空ユニットをVPトラック上で使用可能な航空ポイントを記録するために使用することができる。 例えば爆撃機は1の位を表し、戦闘機は10の位を表す。

妨害任務:

妨害任務ヘクスは標準ルール(17.1.6参照)を変更せず使用する。 しかし、17.2 (航空戦闘) 及び17.3 (AA射撃) は使用しない。 枢軸プレイヤーは任意の任務ヘクスに3ポイントまで航空ポイントを割り当てることができる。 それから以下の枢軸航空妨害テーブルを使用して全ての妨害任務を解決する。 ソヴィエト軍の反撃は航空妨害テーブルに組み込まれているのでソヴィエトプレイヤーはなにもしない。 枢軸軍プレイヤーはサイを振り、航空妨害テーブルの「確定航空ポイント」を参照する。 その欄に記載された数字が決定した航空妨害レベルとなるので、それにふさわしい航空妨害マーカーを任務ヘクスに置く。 標準ルールの航空妨害の効果は全て適用される。

CAS任務:

CAS任務はそれぞれの戦闘フェイズに許され、またCAS任務ヘクスについても変更されない(17.1.17参照)。 枢軸軍プレイヤーは1つの任務ヘクスにつき最大3航空ポイントを割り当てることができ、ソヴィエト軍プレイヤーは最大2航空ポイントを割り当てることができる。 両プレイヤーは数字マーカーまたは使用しない航空任務ユニットを任務ヘクスに投入した航空ポイントマーカーとして使用することもできる (いかなる方法でもかまわない)。 もし互いの航空ポイントが一つの任務ヘクスに投入された場合、1対1で互いの航空ポイントを相殺する。 相殺した結果どちらかの航空ポイントが残った場合、任務ヘクスに残った航空ポイント毎に-1 (攻撃側の航空ポイントの場合) または+1 (防御側の航空ポイントの場合) のDRMが適用される(15.6.5参照)。

シナリオ航空ポイントチャート (オプション)

シナリオ	ゲームターン			
	1-3	4	5	6-
1	-	-	-	1/2
2	-	-	-	1/2
3	-	0/4	0/4	0/4
4	-	-	-	1/6
5	-	0/4	0/6	2/12(18)*
6	-	-	-	2/18**
	T18-22		T23-	
7	3/8		3/5	
8	-		1/0	

* : いかなるゲームターンの増援フェイズにおいても、枢軸軍プレイヤーは3VPを失うことによって特別増援グループからスツーカー集団の使用を選択でき、そのターン及びそれ以降のターンに18ポイントの航空ポイントを使用することができる。

** : GT9は航空準備を使用しない。 その代わりに、ソヴィエト軍プレイヤーは2航空ポイント、枢軸軍プレイヤーは1航空ポイントをそれぞれ使用することができる。

航空準備テーブル (オプション)

	航空準備ポイント							
	1	2	3	4-6	7-10	11-15	16-20	21-
1	1	2	3	6	10	15	20	25
2	1	2	3	6	9	13	18	23
3	1	2	3	5	8	11	16	21
4	1	2	3	5	7	10	14	19
5	1	2	2	4	6	9	12	17
6	1	1	2	4	5	8	10	15
7	1	1	2	3	5	7	9	13
8	0	1	2	3	4	6	8	11
9	0	1	1	2	3	5	7	10
10	0	0	1	1	2	4	6	9
11+	0	0	0	0	2	3	5	8

DRM (累積する)

+1	枢軸軍ロール、泥濘、凍結、降雪
+2	嵐

枢軸軍航空妨害テーブル (オプション)

	航空準備ポイント		
	1	2	3
1	1	2	2
2	1	2	2
3	1	2	2
4	1	2	2
5	1	2	2
6	0	2	2
7	0	1	2
8	0	1	2
9	0	1	1
10	0	0	1