

# BARBAROSSA:CRIMEAーチャートと表カード#1

## 退却表(16.46)

サイの目 EZOC通過  
(修正後) の退却が  
成功？

3以下 Yes

4+ No

### DRMs:

ー2 退却している全ユニットがドイツ軍又はソヴィエト軍の騎兵。  
ー2 敵ZOC内のヘクスが林ヘクス。  
+2 退却しているいずれかのユニットが砲兵ユニット\*。

\*:プレイヤー諸氏は、もしも砲兵ユニットが退却すると、退却前に任意に砲兵ユニットを取り去って除去ボックス内に置くことで、スタック全体が脱出する機会を増すことができる。

## ソヴィエト軍降伏表 [21.0]

サイの目 結果

1ー2 降 伏


3+ 影響なし

### DRMs(累加する):

+1 ヘクスがいずれかの機能ソヴィエト軍HQの指揮範囲内にある。  
+1 ヘクスに親衛又はNKVDユニットを含む。  
+1 ヘクスに都市、大都市、いずれかのタイプの陣地を含む。  
ー1 ヘクスに緊急時補給マーカーが含まれる。  
ー2 ヘクスに非補給下マーカーが含まれる。  
ー2 ヘクスに民兵と／又は沿岸砲兵ユニットのみを含む。  
ー2 GTs31から61(含む)。

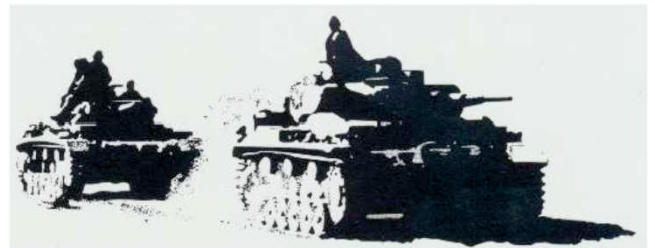
## 諸兵科連合ボーナス

攻撃側:  + 

防御側なし 

### 特典:

乾燥と凍結天候: ー1DRM(地形が認める)  
泥濘と降雪: 禁止



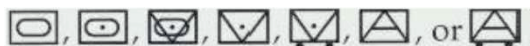
## 装甲消耗

CRT上のアスタリスク(\*)結果は、以下の時に装甲消耗を示す。:

1. 攻撃している部隊が以下を含む。:




2. しかも、防御している部隊が以下を含む。:



3. 攻撃側の最初のステップ損失は、上記1のユニット・タイプでなければならない。防御側の最初のステップ損失は、上記2のユニット・タイプでなければならない。

## 同一装甲師団効果

装甲 

自動車化 

**特典:** 攻撃しているドイツ軍装甲師団又は資格を持つ自動車化師団毎にー1DRM。全天候状況で使用可能。

### 注意:

1. 自動車化師団がボーナスを受け取るためには、資格を持つ各自動車化師団毎に、資格を持つ装甲師団が存在していなければならない。
2. 資格を持つためには、攻撃補給を使用していない限り、構成ユニットがOosマーカーを持つことが認められない。
3. 資格を持つ各師団は、戦闘DRMを提供する。

## 蹂躞表(11.43.i)

サイの目 結果

≤2 成功。蹂躞ヘクス内のスタックは1ステップを失い(スタック毎)、2ヘクス退却する。

3ー7 成功。蹂躞ヘクス内のユニットは、2ヘクス退却する。

8ー10 蹂躞失敗。蹂躞しているスタックは、移動を停止する。

≥11 蹂躞失敗。蹂躞しているスタックは1ステップを失い(スタック毎)移動を停止する。

### 最低戦闘比:

5ー1 全蹂躞ユニットがドイツ軍であると。  
7ー1 いずれかの蹂躞ユニットが非ドイツ軍。  
12ー1 ユニットの国籍にかかわらず、蹂躞ヘクスに都市、大都市、陣地地形を含むと(蹂躞スタックは、自動車化工兵ユニットも含まなければならない)。

## DRMs

実質DRMは+／ー3を超過できない。

### I. 戦闘比(累加しない)

ドイツ軍のみ

+2	5ー1	ー1	7ー1以上
0	6ー1	ー2	10ー1以上
		ー3	14ー1以上

その他

ー1	9ー1以上
ー2	12ー1以上

### II. 防御側の状態(累加する)

ー1 蹂躞ヘクスが蹂躞マーカーを持つ。

ー1 蹂躞を受けている全ユニットが、騎兵、砲兵、HQタイプの組合せ。

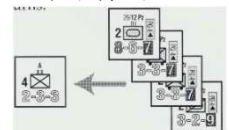
+1 防御側の戦力が4以上

### III. 蹂躞ヘクス／ヘクスサイドの地形(累加する)

+2 河川又は陣地線ヘクスサイド地形、高地、湿地、林、都市、大都市、拠点ヘクスの地形。

## 蹂躞禁止

1. 泥濘又は降雪ターンの間は、蹂躞が認められない。
2. 大河川又は内海／湖ヘクスサイドを通して、又はアルパイン、山岳、城塞ヘクス内は、蹂躞が認められない。
3. 凍結ターンの間を除き、沼地ヘクス内は、蹂躞が認められない。



例: 第12PZ師団がソヴィエト軍2ー3ー3狙撃兵師団を蹂躞する。戦闘比は17対3(5対1)。枢軸軍プレイヤーは、+2だけサイの目を修正し、蹂躞表を使用する。CABと同一装甲師団は影響を持たない。