

戦 闘 結 果 表

サイの目	1:4	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	サイの目
0	4R/-	4/-	3R/-	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	0
1	4/-	3R/-	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	1
2	3R/-	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	2
3	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	3
4	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	4
5	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	5
6	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	6
7	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	7
8	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	1/3R	8
9	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	9
10	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	1/4	10
11	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2R	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	1/4	1/4R	11
12	-/R	-/1	-/1R	1/2R	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	1/4	1/4R	-/4	12

スラッシュの左の結果は攻撃側、右の結果は防御側について述べている。

サイの目修正	- 1 重畳ターン中の攻撃 (12.6.4)	+ 1 都市又は町ヘクス内で単独防御(12.6.6)
- ? 地形(TECを参照)、最大 - 3	- 2 嵐ターン中の戦闘(12.6.4)	+ 1 各地上航空支援ポイント(11.4)、最大 + 3
- 1 夜間ターン中の戦闘(12.6.1)	- 1 攻撃側の師団練度が - 1(12.2)	+ 1 攻撃側が諸兵科連合の資格を持つ(12.6.2)
- 1 障害地形内の搜索ユニット(12.6.3)		+ 2 溢水/湿地地形内の防御側攻撃側の同一師団効果は + 1(22.2)

航空妨害チャート	
実質航空ポイント	妨害レベル
5以下	効果なし
6~10	- 1MP
11~15	- 2MP
16~19	- 3MP
20以上	- 4MP

実質航空ポイント = 連合軍航空ポイント - ドイツ軍AA

大隊降下精度	
サイの目	目標からの距離
1	1 / 2 × 1D6
2~5	1D6
6	2D6

先導部隊降下	
サイの目	結果
1~3	目標上
4~6	目標外 (1ヘクス調整)

グライダー生存	
サイの目	結果
1~2	1ステップ損失
3~10	無事に着陸 (漂流のサイ振り)

機雷/潜水艦チャート	
サイの目	結果
1~9	はずれ (ユニットを取り去る)
10	命中

対空射撃	
サイの目	結果
1~7	はずれ
8	帰還
9~10	命中

砲兵と艦砲射撃修正
0 平地、海岸、溢水、海上
- 1 農地、村
- 2 森林、町、ボカージュ
- 3 塹壕、都市
注記: 地形修正は累加しますが、-3を超過できない。
- 1 夜間ターン
+ 1 ヘクス内で1を越える各ユニットについて。

= 六面体サイコロ
= 十面体サイコロ