

# プレイ補助シート (表)

## 戦闘結果表 Combat Results Table

戦力比	-1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1+	
Die 1 以下	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	Die 1 以下
2	D3A1	D4A1	D4A1	D5A1	D5A1	D6A1	D7A1	D7A1	D7 <sup>1</sup>	D7 <sup>1</sup>	D7 <sup>1</sup>	2
3	D2	D3	D4	D4	D5	D5	D6	D7	D7A1	D7 <sup>1</sup>	D7 <sup>1</sup>	3
4	D2	D2	D3	D4	D4	D5	D5	D6	D7	D7A1	D7 <sup>1</sup>	4
5	D1	D2	D2	D3	D4	D4	D5	D5	D6	D7	D7A1	5
6	D1	D1	D2	D2	D3	D4	D4	D5	D5	D6	D7	6
7	A1	D1	D1	D2	D2	D3	D4	D4	D5	D5	D6	7
8	A2	A1	D1	D1	D2	D2	D3	D4	D4	D5	D5	8
9	A1 <sup>1</sup>	A2	A1	D1	D1	D2	D2	D3	D4	D4	D5	9
10	CA	CA	CA	CA	CA	CA	CA	CA	CA	CA	CA	10
11	A1 <sup>1</sup>	A1 <sup>1</sup>	A2	A1	D1	D1	D2	D2	D3	D4	D4	11
12	A2 <sup>2</sup>	A1 <sup>1</sup>	A1 <sup>1</sup>	A2	A1	D1	D1	D2	D2	D3	D4	12
13	A3 <sup>3</sup>	A2 <sup>2</sup>	A1 <sup>1</sup>	A1 <sup>1</sup>	A2	A1	D1	D1	D2	D2	D3	13

**結果 Results**

A# = 攻撃側に対する戦闘結果 (数値を地形レベルと比較)      FF = 白兵戦 (6.71項を参照)

D# = 防御側に対する戦闘結果 (数値を地形レベルと比較)      CA = 即時反撃 (6.74項を参照)

<sup>2</sup> = 該当する側が強制的に失うステップ数 (6.37項を参照)

**適用 Apply**

#=地形レベル = 全ユニットを1ヘクス退却 または 1ステップロス      #<地形レベル = 損害なし

#>地形レベル = 全ユニットを2ヘクス退却 または 2ステップロス または 1ステップロス+全ユニットを1ヘクス退却

**修正 Modifiers**

- ◆第1ターンのドイツ軍の攻撃 **サイの目-2** (11.1項を参照)
- ◆第2~第14ターンのドイツ軍の攻撃 **サイの目-1**
- ◆第15~第22ターンの連合軍の攻撃 **サイの目-1**
- ◆同一師団効果 **サイの目±1** (6.5項を参照)
- ◆攻撃側の装甲効果 **防御側地形レベル-1** (6.41項を参照)
- ◆防御側の装甲効果 **防御側地形レベル+1** (6.42項を参照)

## 地形効果表 Terrain Effects Chart

※凍結ターン (第17~第26ターン) には、道路と平地以外の移動力は「1」ずつ軽減されます。

地形種別 Terrain Type						
移動力 MPs	1	2	3	4	OT	通常移動時 車輦: 1/2 徒歩: 1
地形レベル Defense Level	1	2	3	4	4	OT

◆移動前と移動後のどちらかの道路ヘクスに指揮官以外の他の味方ユニットがいれば、道路の移動特典は使用できません (4.13項、4.14項)。

戦略移動時  
車輦: 1/3  
ドイツ軍徒歩: 1/2  
連合軍徒歩: 1/5

OT = 他の地形に準ずる

地形種別 Terrain Type							
移動力 MPs	OT	全移動力 ※移動力半減の場合は、その半減状態での全移動力	全移動力	道路と同じ ※破壊された橋梁は川と同じ	車輦: +2 徒歩: +1	OT	OT
地形レベル Defense Level	防御側がドイツ軍: 6 連合軍: OT	4	+4 ※攻撃側全ユニットが川越えの場合	川と同じ	川と同じ	OT	OT