

早見表 & 一覧表

戦闘結果表																		
装 甲 / 塹 壕 目 標									サイの目0は自動的に命中 一方で サイの目9は自動的に失敗	非 装 甲 目 標								
0	1	2	3	4	5	6	7	8	サイコロの目	0	1	2	3	4	5	6	7	8
C	S	S	C	1	1	E	E	E	兼用目的 DUAL PURPOSE	1	S	S	C	C	1	E	E	E
C	S ²	S ²	S	S	C	C	1	E	小火器 SMALL ARMS	C	S ²	S ²	S	C	C	1	1	E
C	S ²	S ²	C	1	1	E	E	E	徹甲弾 ARMOR PIERCING	C	S ²	S ²	S ²	S	S	S	C	1
C	S ²	S ²	S ²	S ²	S ²	S ²	S	S	軽迫撃砲 LIGHT MORTARS	C	S ²	S ²	S ²	S	C	C	E	E
C	S ²	S ²	S ²	S ²	S	C	1	1	迫撃砲 MORTAR	1	S ²	S	S	C	C	1	E	E
C	S ²	S ²	S ²	S ²	C	C	1	1	間接 HE INDIRECT HE	1	S ²	S	C	C	1	E	E	E
C	S ²	S ²	S	S	S	C	1	1	直接 HE DTRRECT HE	1	S	S	C	C	1	E	E	E
C	S ²	S ²	S	S ²	C	C	1	1	固定砲 EMPLACED BATTERY	1	S ²	S	C	C	1	E	E	E
C	S ²	S ²	S ²	S ²	C	C	1	1	従来砲 ORGANIC ARTILLERY	1	S ²	S	C	C	1	E	E	E

直接 & 間接射撃修正値
中隊ボーナス (+2) : 部隊練度判定を成功
地形 : (+/-), TEC 判定, (縦隊状態なら+ だけ)
射程 (対非装甲) : (0)1 ヘックス ; (-1) 1 ヘックス増える毎
射程 (対装甲) : (0)1 ヘックス ; (-2) 複数ヘックス射程の最終ヘックス ; それ以外のヘックス (-1)
防御力 : (+/-) 目標の防御力
規模 : (-1) 0 ステップ ; (0) 1 ~ 3 ステップ ; (+1) 4, 5 ステップ ; (+2) 6, 7 ステップ ; (+3) 8 ステップ以上
夜間 (-2)
部隊状態マーカー : (+/-) 適用できるマーカー全て
補給水準 : (-1)
弾幕駒 : (-2)
間接射撃は射程修正を使用しない
航空攻撃には + 修正値しか適用しない

接近戦射撃力修正値
突撃した接近戦をする部隊への射撃 : (+2)
逃走する防御側部隊への射撃 : (+2)
赤数値の接近戦力のある部隊が防御の時その接近戦力で2回射撃する
一士気判定は接近戦に向けた成功されなければならない。
一接近戦で、射撃力と接近戦力の両方で、あるいは、接近戦力2回で射撃する
一射撃力と接近戦力に向けての中隊ボーナスに対し1度のTQC
一直接射撃修正値すべては射程を除き適用し、接近戦をする部隊は有利な地形修正値を受けられない

部隊練度修正値
(-1) 指揮外なら
(-1) か (-2) 補給水準に対して
(+/-) 適用出来る部隊状態マーカーの全てに対して

臨機射撃力修正値
地形 : (+/-), TEC 判定, (縦隊状態なら+ だけ)
射程 (対非装甲) : (0)1 ヘックス ; (-1) 1 ヘックス増える毎
射程 (対装甲) : (0)1 ヘックス ; (-2) 複数ヘックス射程の最終ヘックス ; それ以外のヘックス (-1)
防御力 : (+/-) 目標の防御力
規模 : (-1) 0 ステップ ; (0) 1 ~ 3 ステップ ; (+1) 4, 5 ステップ ; (+2) 6, 7 ステップ ; (+3) 8 ステップ以上
夜間 (-2)
部隊状態マーカー : (+/-) 適用できるマーカー全て
補給水準 : (-1)
FZ から非 FZ へ : (-1) FZ で始まり、非 FZ で終わる移動アクションに対して
FZ から FZ へ : (+2) FZ で始まり FZ で終わる移動アクションに対して
接近戦から逃走する部隊に射撃する : (+2)
一中隊ボーナスは絶対に臨機射撃へ適用されない

ゲームの流れ
A) 省略
B) 0700 ターンなら、ドイツ軍航空支援の割当て
C) 増援枠に増援部隊を置く
D) 派遣ポイントを配分する I) コマンドポイントで派遣ポイントを得る II) 派遣ポイントで編成チップを得る
E) 砲陣地 I) 砲陣地を作る / 解体する II) 指揮官へ交信を試みる
F) 独立編成 I) ドイツ戦闘団指揮官の配置 II) 連合大隊の配属
G) 都合の良いチップをカップに入れる
H) 活性化を実行
I) 全ての弾幕を取り除き、砲陣地を "Non-Fired" 面に返す
J) ターンマーカーを次のターンへ進める

落下傘降下 / グライダー着陸表	
サイの目	結果 (落下傘 / グライダー)
≤ 7	影響なし / 影響なし
8	影響なし / グライダー・マーカー
9	落下傘マーカー / ステップ損失
10 ~ 11	ステップ損失と落下傘マーカー / ステップ損失
12 +	部隊除去 / 部隊除去

一連合国部隊が D Z / L Z に F Z を配する毎 (+1)
 一連合国 AA 部隊が D Z / L Z に F Z を配する毎 (+2)
 一果樹園 / ブドウ園、藪、又は村ヘックスに着陸 (落下傘降下に対して +1、グライダー着陸に対して +2)
 (全ての修正値は累積する)
 一0のサイの目は常に影響なし

戦闘結果の説明	
S ² : 制圧判定	1 : ステップ損失
S : 制圧	E : 部隊除去
C : 損耗打撃	—

無線交信修正値 :
 一指揮官は他の師団所属なら、交信に対して (-3)
 一 "9" が射撃でのサイ振りであったなら、交信は失われ、弾幕マーカーは置かれない。

空輸 / 阻止表	
サイの目	結果
≤ 7	影響なし
8	損耗打撃
9	2 損耗打撃
10+	ステップ損失

一飛行場ヘックスへの FZ を持つ連合国部隊毎 (+1)
 一飛行場ヘックスへの FZ を持つ連合国 AA 部隊毎 (+1)
 (全ての修正値は累積する)



地形効果表

	移動コスト (通常 / 縦隊)	移動コスト			障害地形	射撃修正値	備考
		徒歩	自動車化	装軌化			
平地 CLEAR		2/1	3/2	2/1	No	0	
果樹園 ブドウ園 ORCHARD VIBEYARD		2/1	8/2	4/1	No*	-1	* 2つ以上で LOS 障害
藪 SCRUB		2/1	5/3	3/2	No*	-1	* 2つ以上で LOS 障害
村 VILLAGE		2/1	6/1	4/1	No	-1	自動車化と装軌化の部隊は町ヘックスにいる時、縦隊で離れてもよい、でも、多くはその後に縦隊状態を出る以外、動けない。
町 TOWN		2/1	NP/1	NP/1	Yes	-2	
都市 CITY		2/1	NP/1	NP/1	Yes	-3	都市ヘックスは瓦礫となるかもしれない
要塞化 FORTIFIED		2/1	NP/3	NP/2	Yes	-4	要塞化ヘックスは瓦礫となるかもしれない
道路 ROAD		OT/1/2	OT/1/2	OT/1/2	OT	OT	部隊は同じヘックスの異なる道路の間を飛び移ってはいけない。
斜面ヘックス辺 SLOPE HEXSIDE		+2/+1	OTx2	OTx2	Yes	0**	隣接しない限り LOS 障害
観測所 OBSERVATION POINT		OT/OT	OT/OT	OT/OT	OT	OT	観測目的にだけで、観測所の部隊は昼間に最大 13 ヘックス、又はヘックス辺の LOS 範囲がある。
空港 AIRFIELD		OT/OT	OT/OT	OT/OT	OT	OT	
港 PORT		OT/OT	OT/OT	OT/OT	OT	OT	
ドイツ軍増援ヘックス GERMAN REINFORCEMENT HEX		OT/OT	OT/OT	OT/OT	OT	OT	
連合軍増援、退却ヘックス ALLIED REINFORCEMENT WITHDRAW HEX		OT/OT	OT/OT	OT/OT	OT	OT	
地図退出口 MAP EXIT		OT/OT	OT/OT	OT/OT	OT	OT	
瓦礫 RUBBLE		+2/+1	NP/+4	NP/+2	Yes	-1	

NP：通行できない

OT：本来の地形

* 2つの果樹園 / ブドウ園や藪ヘックスの両方、又はどちらか一方を通して引かれた照準線は妨げられる。

** 斜面ヘックス辺の " 上がり斜面 " で防御する部隊の防御力は接近戦の間 1 低下する (ようするに -1 する) 。