

地形効果表

	移動コスト (通常/縦隊)			遮蔽地形	射撃修正	備考
	徒歩	自動車化	装軌			
平地 CLEAR	2/1	3/2	2/1	N	0	
干拓地 POLDER	2/1	5/3	3/2	N	0	
果樹園 ORCHARD	2/1	8/2	4/1	N*	-1	*LOSは2ヘクス目の果樹園から遮蔽地形になります。
森林 WOODS	3/2	NP	NP	Y	-2	迫撃砲、直接砲撃、間接砲撃ならば、射撃レーティングの修正は適用されません。
沼地 SWAMP	4/3	NP	NP	N	+1	
砂丘 SAND DUNE	2/1	4/3	3/2	N	-1	
道路 ROAD	OT/½	OT/½	OT/½	OT	OT	交差していない「道路」は使えません。
鉄道 RAILROAD	OT/½	OT/2	OT/1	OT	OT	交差していない鉄道は使えません。
隆起道路 RAISED ROAD	OTx2	NP/½	NP/½	Y	+2	縦隊移動中のユニットは、隆起道路/鉄道を通して移動して、同じ隆起道路/鉄道を通してのみ退出できません。—縦隊移動中でない徒歩ユニットは、2倍の移動コストを消費します。
隆起鉄道 RAISED RAILROAD	OTx2	NP/2	NP/1	Y	+2	
クラブルート CLUB ROUTE	OT/½	OT/½	OT/½	OT	OT	
村 VILLAGE	2/1	6/1	4/1	N	-1	
町 TOWN	2/1	NP/1	NP/1	Y	-2	
都市 CITY	2/1	NP/1	NP/1	Y	-3	
重建築物 FORTIFIED	2/1	NP/3	NP/2	Y	-4	
小河川ヘクスサイド STREAM HEXSIDE	+2/+1	NP	NP	OT	OT	「道路」を通らずに渡河する時は、追加の移動コストが必要です。
進入不可 IMPASSABLE HEX	NP	NP	NP	OT	OT	

霧のターンは、移動コストは1増加します。
 雨天のターンは、移動コストは1増加します (道路を縦隊移動中のユニットを除く)。
 夜間のターンは、移動コストは天候の修正を適用した後に2倍になります。

NP : 進入不可 OT : 他の地形に準ずる

戦闘結果表

装甲／塹壕にいる
目標

0は常に成功です。
9は常に失敗です。

非装甲
目標

0	1	2	3	4	5	6	7	8	ダイスロール	0	1	2	3	4	5	6	7	8
C	S	S	C	1	1	E	E	E	併用武装	1	S	S	C	C	1	E	E	E
C	S ²	S ²	S	S	C	C	1	E	小火器	C	S ²	S ²	S	C	C	1	1	E
C	S	S	C	1	1	E	E	E	撤甲弾	C	S ²	S ²	S ²	S	S	S	C	1
C	S ²	S ²	S ²	S ²	S	C	C	1	迫撃砲	1	S ²	S	S	C	C	1	E	E
C	S ²	S ²	S ²	S ²	C	C	1	1	直接砲撃	1	S ²	S	C	C	1	E	E	E
C	S ²	S ²	S	S	S	C	1	1	間接砲撃	1	S	S	C	C	1	E	E	E

直接射撃&間接射撃レーティングの修正

中隊ボーナス：+2 (TQCに成功した時のみ)
地形修正：+/- 地形効果表を参照 (縦隊なら修正のみ)
射程 (対非装甲)：1ヘクス：0 (2ヘクス以上のヘクス毎に-1)
射程 (対装甲)：1ヘクス：0、最大射程：-2、それ以外：-1
防御レーティング：+/- (目標ユニットの防御レーティング)
規模修正：0~4ステップ：0、5~6ステップ：+1、7~8ステップ：+2、9ステップ以上：+3
夜間/雨天：-2
霧：-1
マーカー類：+/- (マーカーに記載)

※間接射撃は射程修正を適用しません。
※航空攻撃はプラス修正のみ適用します。

戦闘結果の説明

S?	制圧判定	1	ステップロス
S	制圧	E	壊滅
C	損耗打撃		

白兵戦射撃レーティングの修正

突撃する攻撃側ユニットを射撃：+2
退却する防御側ユニットを射撃：+2
射撃レーティングと白兵戦レーティングで射撃します。 赤色の白兵戦レーティングを持つユニットは、白兵戦レーティングで2回射撃できます。
※防衛側に装甲ユニットや塹壕にいるユニットがいたり、橋を越えて白兵戦する攻撃側ユニットは、戦意チェックしなければなりません。
※TQCに成功すれば、射撃レーティングと白兵戦レーティングの両方に中隊ボーナスを適用します。
※射程修正を除く全ての直接射撃の修正を適用します。攻撃側ユニットは有利になる地形修正を適用しません。

部隊練度レーティングの修正

指揮範囲外：-1
師団の補給投下ゾーンSDZ封鎖/クラブルート閉鎖：-2
ドイツ国内のドイツ軍：+1
マーカー類：+/- (マーカーに記載)
ドイツ軍がアルンヘム橋を支配していれば、ライン川より南の9SSと10SSのユニット：-1

臨機射撃の射撃レーティングの修正

地形修正：+/- 地形効果表を参照 (縦隊でなければ)
射程 (対非装甲)：1ヘクス：0 (2ヘクス以上のヘクス毎に-1)
射程 (対装甲)：1ヘクス：0、最大射程：-2、それ以外：-1
防御レーティング：+/- (目標ユニットの防御レーティング)
規模修正：0~4ステップ：0、5~6ステップ：+1、7~8ステップ：+2、9ステップ以上：+3
夜間/雨天：-2
霧：-1
マーカー類：+/- (マーカーに記載)
目標ユニットがFZからFZ外へ移動：-1
目標ユニットがFZ内に移動：+3
白兵戦から退却する目標ユニットを臨機射撃：+2

※中隊ボーナスは臨機射撃には適用しません。

(全ての修正は累積します — ダイスの目を修正するのではなく、射撃レーティングを修正します)

空挺降下判定表

ダイスの目	空挺/グライダー
7以下	NE/NE
8	NE/1
9	L/1
10	1(L)/1*
11	1*(L)/1*
12以上	E/E

NE：効果なし
L：活性化の遅延
1：スタックの1個のユニットが1ステップロス
1*：スタックの全てのユニットが1ステップロス
E：壊滅

DZ/LZヘクス内にあるドイツ軍ユニット毎に：+1
DZ/LZヘクスにFZを形成するドイツ軍の88mm以外の対空砲ユニット毎に：+1
DZ/LZヘクスにFZを形成するドイツ軍の88mm対空砲ユニット毎に：+2
9月19日以降にワール河以北に降下した時：+2
DZに着陸するグライダー：+2
LZに着陸するグライダー：+1

無線連絡の修正

監視所や強化陣地からユニットが観測している：+1
異なる師団のユニットが観測している：-2
異なる国籍のユニットが観測している：-1
※9が出ると無線連絡は失われて、弾幕マーカーも置けません。
※独立フォーメーションに所属するユニットが観測している時は、無線連絡中マーカーを置けません。
(全ての修正は累積します)



© Multi-Man Publishing, LLC.

空挺降下/着陸ゾーン変更判定表

ダイスの目	空挺/グライダー
6以下	変更
7~8	中止
9以上	効果なし

イギリス軍の空挺ユニット：+5
9月20日以降に降下：-1

成功すれば、連合軍プレイヤーは師団の降下位置を再計画して、その師団の補給投下ゾーンを再設定できます。再計画された日の降下は、1500ターンか1700ターンに実行されます (連合軍プレイヤーが選択)。以降の全ての降下は通常の時刻に実行されます。中止されると降下位置を変更できず、その師団の降下スケジュールは24時間遅延します。効果なしならば、何の影響も与えず、予定通りに降下を実行します。