

[8.73] 近接戦闘結果表

戦闘戦力比						近接戦闘値									
1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1						3/-	3/-	3/-	3/-	2/-	2/-	1/-	1/D	D/D	
2						3/-	3/-	3/-	2/-	2/-	1/-	1/D	D/D	-/-	
3	1		サ			3/-	3/-	2/-	2/-	1/-	1/D	D/D	-/-	-/D	
4	2		イ			3/-	3/-	1/-	1/-	1/D	D/D	-/-	-/D	-/D	
5	3	1	の	サ		3/-	2/-	1/-	1/-	D/D	-/-	-/D	-/D	D/1	
6	4	2	目	イ		2/-	2/-	1/D	1/D	-/-	-/D	-/D	D/1	-/1	
サ	5	3	1	の	サ	2/-	1/-	1/D	D/D	-/D	-/D	D/1	-/1	-/1	
イ	6	4	2	目	イ	1/-	1/-	D/D	-/-	-/D	D/1	-/1	-/1	-/1	
の	サ	5	3	1	の	1/-	1/D	-/-	-/D	D/1	-/1	-/1	-/1	-/2	
目	イ	6	4	2	目	1/D	D/D	-/D	D/1	-/1	-/1	-/1	-/1	-/2	
	の	サ	5	3	1	D/D	-/-	-/D	-/1	-/1	-/1	-/1	-/2	-/2	
	目	イ	6	4	2	-/-	-/D	D/1	-/1	-/1	-/1	-/2	-/2	-/2	
				5	3	-/D	-/D	-/1	-/1	-/1	-/2	-/2	-/2	-/3	
				6	4	-/D	D/1	-/1	-/1	-/2	-/2	-/2	-/2	-/3	
					5	D/1	-/1	-/1	-/2	-/2	-/2	-/3	-/3	-/3	
					6	-/1	-/1	-/2	-/2	-/2	-/3	-/3	-/3	-/4	

近接戦闘結果の説明

スラッシュ左のシンボルは、攻撃側が受ける結果。

スラッシュ右のシンボルは、防御側が受ける結果。

混乱状態の防御側は、1ヘクス退却するか又は除去される。友軍ユニットが存在しない限り、敵支配下ヘクス内へ退却できない。もしも混乱状態ユニットが2回目の混乱を被ると、現有戦力の半数を失い、再び退却しなければならない。混乱状態の攻撃側は、その場に留まる。非混乱状態の攻撃ユニットは、混乱状態の防御側によってカラになったヘクスを占めなければならない。注釈：1対3未満の攻撃は、1対3として扱う。4対1を超える攻撃は、4対1として扱う。

—＝効果なし。 D＝指定されたスタック内の全ユニットは混乱状態。 #＝スタックは指定された損失を被り、混乱状態相手側プレイヤーは、常に相手側の損失割振を決める。

[14. 11] 天候状況表

サイ の目	0601－0901		1501－1801	
	北部	南部	北部	南部
2	0	0	6	P
3	9	10	P	6
4	6	7	3	P
5	3	3	9	6
6	0	P	6	6
7	6	6	0	0
8	P	0	9	8
9	3	6	6	3
10	3	3	3	6
11	11	8	0	0
12	3	0	P	P

夜間ゲーム・ターンは、天候儒教ポイントに5を加える。
P=航空作戦は不可。

[11. 51] 混乱の回復

ユニットは、士気チェックにパスすると混乱状態から回復する。もしもユニットがHQ又は指揮官に隣接又はスタックすると、サイの目から2を差し引く。ユニットが非混乱状態の敵ユニットに隣接すると、1を加える。ユニットが非補給下又は非統率下であると、サイの目に1を加える。これらのサイの目修正は、累加する。回復は、ユニット毎を基本に行われる。プレイヤー諸氏は、それぞれ自軍統率フェイズ中に回復についてチェックする。ユニットのスタックから混乱を取り去るとき、プレイヤーはスタック全体について一度のサイ振りを行い、結果を各ユニット個別に適用する。スタックが超過スタックだったら、回復したユニットは置き換えることができる(友軍補給に方向へ)。ユニットは、前の両夜間GTsに敵ユニットに隣接せず、補給下、統率下、これらのGTs中に活動を行わずに消費したら、自動的に回復する。このようなユニットは、これらの各GTs中に非活性だったことを示すため、「使用済」マーカーでマークされる。

[14. 92] 空挺降下表

合計飛行状況ポイント
(天候、プラス夜間、プラスflak)

サイ の目	0－3	4－6	7－8	9－10	11＋
2	A	A	A	A	A
3	S1	S2	S2	S2	L1
4	S1	S1	S1	S2	S2
5	—	—	S1	S1	S2
6	—	—	—	S1	S1
7	—	—	—	—	S1
8	—	—	—	—	—
9	—	—	—	S1	S1
10	—	—	S1	S1	L1
11	—	S1	L1	L1	S2
12	L1	L1	S1	S2	A

—＝セリアルは、指定ヘクス内に着地。ユニットを降下ヘクスとして定められたヘクス内に置く。

S1＝セリアルは分散し、降下ヘクスの代わりに他のヘクスへ降下する。連合軍プレイヤーは、指定された降下ヘクスから分散した方向を判定するため、各ユニットについてサイを1つ振る。(分散ダイアグラムを参照) 次いで、更にサイを1つ振る。1又は2のサイの目で、ユニットは1ヘクス分散し、3～4で2ヘクス分散し、5～6で3ヘクス分散する。

S2＝分散の距離が1ヘクス増加することを除き、S1と同じ手順。

L1＝1～2のサイの目で、ユニットは1ステップを失い、3～5の目で1ヘクス分散し、6の目で1ヘクス分散して1ステップを失う。

A＝セリアルは帰還する。セリアル内の各ユニットについてサイを振る。もしも結果が1～3であると1戦力ポイントが帰還する。これは、紙片に記録しなければならない。戦力ポイントは、後のGTsに空挺降下を試みることができる(補給投下中に行う)。それを行うことで、その投下中に受け取る合計から1CP又は1AmPを差し引く(プレイヤーの選択)。