

戦闘結果表

EMPIRES & ALLIANCES

サイの目	戦闘比										
	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1以上
ー1以下	AE	AE	AE	AE	AE	AX	AX	ND	ND	EX	HX
0	AE	AE	AE	AE	AX	AX	AD	ND	EX	HX	DD
1	AE	AE	AE	AE	AX	AD	ND	EX	EX	HX	DD
2	AE	AE	AE	AX	AX	AD	ND	EX	HX	DD	DE
3	AE	AE	AE	AX	AD	ND	EX	HX	HX	DD	DE
4	AE	AE	AX	AX	AD	ND	EX	HX	DD	DE	DE
5	AE	AE	AX	AD	ND	EX	HX	DD	DD	DE	DE
6	AE	AX	AX	AD	ND	EX	HX	DD	DE	DE	DE
7	AX	AX	AD	ND	EX	HX	DD	DE	DE	DE	DE
8	AX	AX	AD	ND	EX	HX	DD	DE	DE	DE	DE
9	AX	AD	ND	EX	HX	DD	DE	DE	DE	DE	DE
10	AD	AD	ND	EX	DD	DD	DE	DE	DE	DE	DE
11	AD	ND	EX	DD	DD	DE	DE	DE	DE	DE	DE
12以上	ND	ND	EX	DD	HX	DE	DE	DE	DE	DE	DE

戦力修正:

7ー1を超える戦闘比は、7ー1(+1)として解決される。
1ー5未満の戦闘比は、不可。

河川ー攻撃側×3/4(砲兵を除く)、戦車×1/2

海峡ー攻撃側×1/2(砲兵を除く)、戦車×0

山岳ー攻撃側×1/2(砲兵を除く)

非補給下レベル1ー×3/4

非補給下レベル2ー×1/2

士気阻喪状態ー防御側×1/2

サイの目修正(最大実質DRMは、+／ー3):

ー1未満のサイの目はー1として、12を超えるサイの目は12として扱う。

ー1 森林

ー1 湿地

ー1 大都市

ーN 要塞(レベルN)

ーN 塹壕(レベルN)

+1 防御側が低士気を持つ。

+／ー 突撃隊、攻囲砲兵、戦車、航空ユニットは、DRMを加えることができる(ルール16.0を参照)。

戦闘結果の説明

- AEー全攻撃ユニットは、除去される。
- AXー攻撃側は、少なくとも防御値に一致する攻撃値を除去する。生き残っている攻撃ユニットは退却しない。
- ADー攻撃側は、各防御軍団(又は2個師団)について1個軍団(又は2個師団)を士気阻喪させる。士気阻喪させる最初の軍団は、最大の攻撃値を持つそれではなければならない。もしも防御側が攻撃側よりも多くの軍団を持つと、全攻撃ユニットが士気阻喪状態になる。生き残っている全攻撃ユニットは、退却する。
- NDー痛み分け。攻撃側は、最大の攻撃値を持つ自軍ユニットを除去する。防御側は、少なくとも攻撃側によって失われた攻撃側の数に相当する防御値を除去する。もしも複数の攻撃ユニットが同じ攻撃値を持つと、攻撃側は失うユニットを選択できる。
- EXーより小さな部隊が除去される。より大きな部隊は、少なくとも小さな部隊の数値に一致する数値を取り去らなければならない。
- HXー防御側は、除去される。攻撃側は、取り去られた防御値の少なくとも半分に相当する攻撃値を持つユニットを取り去らなければならない。
- DDー防御側は、士気阻喪状態になって退却する。
- DEー全防御ユニットは、除去される。