

退却表 [16.48c]

サイの目 E-ZOC を通過
(修正後) する退却が成
功するか？

3 以下	Yes
4+	No

DRMs (蓄積する)。

-2 退却している全ユニット
がソヴィエト軍騎兵又はド
イツ軍。

-2 敵 ZOC 内のヘクスが林ヘ
クス。

+2 退却しているいずれかの
ユニットが砲兵ユニット。
**

*: HQs を非機能に返す [21.23]。

** : 振る前に、他のユニットが退却
する機会を向上させるため、いずれ
かの砲兵ユニットを除去ボックス
へ置くことができる。

ソヴィエト軍降伏表 [20.21]

サイの目 結 果

0	降伏
1	全損耗
2~3	部分損耗
4+	効果なし

DRMs (蓄積する)。

+1 ヘクスが非妨害状態の
機能ソヴィエト軍 HQ の指
揮範囲内。

+1 ヘクスが少なくとも 1 つ
の NKVD ユニットの含む。

+1 ヘクスが都市、大都市、
いずれかのタイプの要塞
化建造物を含む。

-1 ヘクスが緊急時補給マ
ーカーを含む。

-2 ヘクスが非補給下マー
カーを含む。

-3 ヘクスが民兵と／又は
沿岸防衛砲兵ユニットの
みを含む。

-2 GTs31~61 (含む)

諸兵科連合ボーナス [15.57]

攻撃側: [] or [] + [] , [] , [] , or []

防御側なし: [] , [] , [] , [] , [] , or []

特典:

乾燥と凍結の天候: -1 DRM (地形が認めると)。

泥濘と降雪: 禁止

同一装甲師団効果 [15.58]

装甲 [] or [] + [] + [] or []

自動車化: [] + [] + []

ボーナス: 攻撃しているドイツ軍装甲師団又は資格を持つ自
動車化師団毎に-1 DRM。全ての天候状況で使用可能。

注釈:

1. 同じ戦闘でボーナスを受けるためには、当該攻撃で資格
を持つ各自動車化師団が資格を持つ 1 つの装甲師団を要求
する。

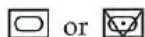
2. 資格を持つためには、攻撃補給を使用していない限り、
構成ユニットのいずれも OoS マーカーを持っていてはなら
ない。

3. 資格を持つ各師団が、戦闘 DRM を生み出す。

装甲損耗 [16.33.a]

[16.32]の条件の少なくとも 1 つが適用されるか、又は CRT 上で数字の攻撃側損失
があると、以下の 1 と 2 の両方が適用される場合にのみ、アスタリスク (*) 結果の
ときに装甲損耗が発生する。:

1. 攻撃している部隊が以下の部隊 (赤い攻撃値) を含む。:



2. しかも、防御している部隊が以下を含む。:



最初の攻撃側ステップ損失は、上記 1 の
ユニット・タイプからでなければならない。
最初の防御側ステップ損失は、可能であ
れば装甲ユニット・ステップでなければなら
ず、さもなければ上記 2 の他のいずれかの
ユニット・タイプでなければならない。



アスタリスクが要求する損失 [16.32]

a. 以下の条件は、続く各状況について追加 1 ステッ
プ損失を要求する。:

1. 攻撃補給なし [15.22]。

2. 強制攻撃 [12.3]

3. 1 以上の非破壊要塞化建造物を有すヘクスに対して
[18.0]

注釈: 陣地線は、攻撃している全てのユニットが陣地
線ヘクスサイドを通して攻撃している場合にのみ適
用する。

b. 攻撃又は防御している枢軸軍ユニットが燃料欠乏
マーカーを有す赤い攻撃戦力の装甲ユニットを含む
と、追加の 1 ステップ損失を受ける。

蹂躞表 [11.37]

サイの目 結 果

≤2	成功。蹂躞ヘクス内のスタックは、1 ステップを損失し (スタックについ て)、蹂躞しているプレイヤーによって 2 ヘクス退却させられる。スタック上 に蹂躞マーカーを置く。
3~7	成功。蹂躞ヘクス内のユニットは、蹂 躞しているプレイヤーによって 2 ヘ クス退却させられる。スタックの上に蹂 躞マーカーを置く。
8~10	蹂躞失敗。蹂躞しているスタックは、 移動を中止する。
≥11	蹂躞失敗。蹂躞しているスタックは 1 ステップを失い (スタックについて)、 移動を中止する。

最低比:

5 対 1 一般的な要件。

12 対 1 蹂躞ヘクスが陣地線又は拠点を含む
(蹂躞しているスタックは、自動車化
工兵ユニットも含まなければならない
い)。

DRMs

実質 DRM は、+/-3 を超過できない。

I. 戦闘比 (蓄積しない)

+2 5 対 1	-1 7 対 1 以上
0 6 対 1	-2 10 対 1 以上
	-3 14 対 1 以上

II. 攻撃側の条件

+2 蹂躞しているユニットがソヴィエト
軍

III. 防御側の条件 (蓄積する)

-1 蹂躞ヘクスが蹂躞マーカーを持つ。

+1 防御側戦力が 4 以上。

IV. 蹂躞ヘクス/ヘクスサイド地形 (蓄
積する)

+2 各地形特徴: 河川/運河ヘクスサイ
ド、高地ヘクス、林ヘクス

+2 湿地又は沼地ヘクス
(禁止事項を参照)。

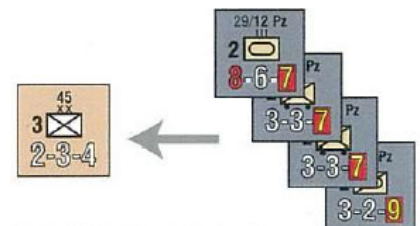
+4 陣地線ヘクスサイド又は拠点

禁止:

1. 泥濘 (又は枢軸軍のみ降雪) 状況が適用
されるときは不可。

2. 大河川又は内海/湖ヘクスサイドを通過
又はアルプス、都市、大都市、山岳、陣地帯、
城塞ヘクス内へは不可。

3. 凍結又は高速道路、道路、鉄道に沿っ
て移動していない限り、湿地又は沼地ヘクス内
へは不可。



例: 第 12 装甲師団がソヴィエト軍 2-3-4 第
45 狙撃兵師団 (減少状態) を蹂躞する。比
は 17 対 3 (5 対 1)。枢軸軍プレイヤーは、
自身のサイの目を+2 だけ修正し、蹂躞表を
使用する。CAB と同一装甲師団効果は影響
を持たない。