






























ARBAROSSA シリーズチャートと表カード # 1  
地形効果チャート [10.2]

移動への影響

ヘクス地形		乾燥	泥濘	凍結	降雪/ 氷結	戦闘とその他の影響	防御側 命令 (e)
	平地 [Clear]	1	2(n)	1	2	なし	
	砂漠 [Sand]	2(n)	2(n)	2(n)	2	なし	
	高地 (1) [Hills]	2	3	3	3	+ 1 DRM [15.51a]	
	山岳 (1) [Mountains]	2	3	3	3	+ 2 DRM (高地 DRM を置換 [15.51a], CAB/OR 不可。赤 AS 装甲半減。	Yes
	アルプス (1) (非自動車化) (自動車化)	3 P/3 (1)	3 P/3 (i)(n)	3 P/3 (i)	3 P/3 (i)(n)	全非 降雪 1. +2DRM (ヘクス内の高地又は山岳を置換) [15.51a] 2. CAB/蹂躞不可。攻撃している赤 AS 装甲半減。 天候: 3. 自動車化ユニットの ZOCs は、道路又は RR ヘクスサイドを越えない限り伸びない。 降雪: 禁止 (ZOCs は越えて伸びない)	Yes
	林 (a) [Woods] (非自動車化) (自動車化)	+1 +2	+1 +2	+1 +2	+1 +2	OT 妨害効果は適用しない。停滞する泥濘 [15.21] は、それが適用される場所で適用される。そこに進入又は通過する補給 LOC は 5 ヘクス [6.14c]。	Yes
	湿地 [Marsh]	2	2(n)	1	2	なし 直接に限らずヘクスを通過してたどると、補給 LOC は 7 から 5 へ減少する (道路/鉄道に沿ったとどると 7 に留まる)。氷結或いは道路又は鉄道に沿っていない限り蹂躞不可。	
	沼地 [Swamp] (非自動車化) (自動車化)	3 P/3 (i)	3 P/3 (i)(n)	2 3	2 3	乾燥、 泥濘、 凍結: 1. 外部を攻撃する非砲兵合計を半減させ、内部を射撃する砲兵支援を半減させる [15.41a]。 2. ヘクスに進入できない自動車化ユニットの合計を半減させる [12.15b]。 3. 道路又は鉄道に沿っていない限り CAB/蹂躞不可。 4. 自動車化ユニットの ZOCs は、道路又は RR によってヘクスサイドを越える場合を除き内部へ伸びない。 5. 自動車化/橙色/緑色ユニットは、道路又は RR によって通過するヘクスサイドを越える場合にのみ進入/退出できる。 6. 道路又は鉄道を除き (5 ヘクスに減少)、通過して LOC をたどれない。 氷結: 特典なし。	
	内海/湖/ 浅海 (ヘクス) [Inland Sea / Lake / Shallow Water] (ヘクスサイド)	P(m) P(m)	P(m) P(m)	P(m) P(m)	P/2 P/NE	禁止。 (ZOCs は、氷結でない限り越えて伸びない)。LOC は、氷結でない限り越えない。氷結時は 2MP。氷結して影響がなくなるまで禁止。海上又は小艦隊移動は不可。氷結でない限り蹂躞不可。ヘクスサイドは、10.47b に従って越えることができる。2 スタッキング・ポイントのみが越えて移動できるが、工兵がヘクス内で開始していなければならない [15.53a, d]。	
	海上 [Sea] と浅水面 [Shallow Water] ヘクス) 小艦隊移動が認められる	P(h)	P(h)	P(h)	P	禁止。 ZOCs は、氷結でない限り越えて伸びない (浅水面部分)。浅水面移動の制限については上記を参照。	
	沿岸 [Coastal] 小艦隊移動が認められる	OT	OT	OT	OT	OT 降雪中を除き、強襲上陸が認められる。	
	町 (1) [Town]	OT	OT	OT	OT	乾燥又は凍結: OT; 泥濘又は降雪: +1DRM; 工兵効果 [15.53a] は無効化し得る。 *退却命令は、泥濘又は降雪の天候条件でのみ置くことができる。	Yes*
	都市 (1) [City] (赤字名)	1/2	1/2	1/2	1/2	+ 1 DRM: 工兵 [15.53a] 又は S-HA は無効化できる。攻撃している赤色 AS 装甲は半減される。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。CAB/蹂躞不可。注釈 (e) を参照。	Yes
	大都市 (1) [Major City] (赤字名/下線付)	1/2	1/2	1/2	1/2	+ 1 DRM: 工兵 [15.53a] 又は S-HA は無効化できる。攻撃している赤色 AS 装甲は半減される。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。CAB/蹂躞不可。ZOC は、大都市内へ伸びず、大都市ヘクス間でも伸びない。	Yes
	二級道路 (b, o) (平地地形) [Minor Road] (その他地形)	1/2 1	2(n) OT(c)	1 1	2 2	OT	
	一級道路 (o) [Main Road]	1/2	1	1/2	1	OT	
	高速道路(j, o) [Motorway]	1/2	1/2	1/2	1/2	OT	
	鉄道 (d) [Railroad]	OT	OT	OT	OT	OT	
	河川ヘクスサイド [River hexside] 小艦隊移動不可	+1	+2	+1	+1	非氷結: + 1 DRM と全攻撃ユニットがヘクスサイドを越えて攻撃すると CAB 不可。工兵効果 [15.53a] 氷結: 特典なし。渡るための MP コストを無視する。	
	運河ヘクスサイド [Canal hexside] (小艦隊移動は、点線ヘクスサイドのみ認められる)	+1	+2	+1	+1	非氷結: + 1 DRM と全攻撃ユニットがヘクスサイドを越えて攻撃すると CAB 不可。工兵効果 [15.53a] 氷結: 特典なし。越えるための MP コストを無視する。	
	大河川ヘクスサイド (g) [Major River hexside] 小艦隊移動が認められる。	非氷結 10.45c を参照 氷結+1				非氷結: 越えて攻撃する全非砲兵ユニットが半減される。全ユニットがヘクスサイドを越えて攻撃すると CAB/蹂躞不可。氷結でない限り、ヘクスサイドを越える ZOC なし。16.47e に従ってを除き、非橋梁ヘクスサイドを越える退却不可。 氷結: 特典なし、+ 1 の MP コストで越えることができる。蹂躞は越えることができる。+ 1 全ての攻撃がヘクスサイドを越えると。	
	橋梁 [Bridges] (大河川上にみ表示) (他の道路/RR は包含)	運河、河川、大河川を越えるコストを無視する				当該大河川/河川/運河に適用可能な戦闘効果を使用する。ZOCs は、橋梁を越えて伸びない。	
	国境線 [National Boundary] 軍集団境界線 [Army Group Boundary] 海上ゾーン境界線 [Sea Zone Boundary]	OT	OT	OT	OT	OT	
	小港湾 [Minor Port] (k) 大港湾 [Major Port] (k)	OT	OT	OT	OT	OT	
	勝利ポイント・ヘクス [Victory Point hex]	OT	OT	OT	OT	OT	
	敵の拠点(l) [Enemy Strongpoint]	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	+1DRM; [+2 DRM 陣地線と都市/大都市から 4 ヘクス以内 [ソヴィエト軍のみ]。工兵 [15.53a] 又は S-HA は無効化できる。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。CAB 不可 [蹂躞については 11.35]。敵 LOC は、破壊されるまで通過できない。	Yes
	ソヴィエト軍の陣地線 (l) [Soviet Fortified Line]	+ 1 枢軸軍のみ				+1DRM [一定の条件下で+2 DRM、拠点] 全攻撃ユニットが通過して攻撃すると。工兵 [15.53a] 又は S-HA は無効化できる。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。CAB 不可 [蹂躞については 11.35]。破壊されていないければ、LOC はたどれない。	Yes
	ソヴィエト軍の陣地帯 (f, l) [Soviet Fortified Belt]					+ 1 DRM: 工兵 [15.53a] 又は S-HA [13.44] は無効化できる。河川又は運河と蓄積する。枢軸軍 ZOCs は内部へ伸びない。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。いかなる方向から攻撃されても、CAB/蹂躞不可。破壊されていないければ、LOC はたどれない。	Yes
	ソヴィエト軍の城塞又は要塞化島 (l) [Soviet Citadel or Fortified Island]					+ 1 DRM: [18.5] 工兵 [15.53a] 又は S-HA [13.44] は無効化できる。CAB/蹂躞不可。防御側ソヴィエト軍は、3 防御戦力ポイントまで 2 倍化。ZOCs は内外へ伸びない。枢軸軍装甲は半減される。内部のソヴィエト軍ユニットは常に一般補給下で、降伏を受けない。内部のユニットは、追加損失なしで退却結果を無視できる。破壊されていない限り、枢軸軍の補給 LOC は通過できない。	

地形効果チャート注釈:

道路とは、高速道路、一級道路、二級道路

ヘクスに泥濘状況が適用されたら: 自動車化ユニットは、道路 (いずれか) 又は鉄道によって越えるヘクスサイド又は隣接する町/都市ヘクス内の影響下ヘクスへのみ ZOC を及ぼす。

追加退却命令は、置くことができない。

氷結の状況が適用されたら: 枢軸軍自動車化ユニットの許容移動力は 1 だけ減少し、スキー・ユニットは平地、高地、湿地、沼地ヘクスに進入するために 1 MP のみを消費する。

ZOC は、非氷結のときは及ぼさない大河川、湖、浅水面ヘクスサイドを越えて伸びる (3.24b)。

(a)全ソヴィエト軍ユニットは、1 MP 少ない消費。

(b)S-HA は、乾燥又は凍結ターン中に泥濘状況が適用されない場所でのみ、ヘクス毎に 1 MP の率で二級道路上を移動できる。

(c)林を無視する。

(d)林地形のコストは、鉄道に沿って移動しているときに枢軸軍について 1 だけ減少する。小河川と大河川を越えるためのコストを無効化する。

(e)このコラムは、防御側のソヴィエト軍に自動的な NKVD 死守を与える地形も示す。

(f)ソヴィエト軍の防御特典のみ。枢軸軍 ZOC は、破壊されるまで内部へ伸びない (占有状態又は非占有状態) [18.3]

(g)全砲兵と S-HA は、橋梁 (道路又は鉄道) 又は架橋ユニットでのみ越えることができる。

(h)例外: 海上ユニット移動、海上輸送移動、小艦隊、強襲上陸。

(i)鉄道に沿ってアルプス又は沼地ヘクスへ進入するため、自動車化/橙色/緑色 MP ユニットの指定された MPs がかかる。道路に沿って移動していると、適用可能な道路率を使用する。

(j)枢軸軍の制限: 以下の枢軸軍ユニットのみが、高速道路移動率を使用できる。: 全ての枢軸軍自動車化、橙色 MA と緑色 MA のユニット。他の全ての枢軸軍ユニットについては、移動はヘクス内の他の地形に従う。

(k)荷積み/荷降ろし: 分割港湾特性チャートを参照。

(l)都市又は大都市 (或いは泥濘又は降雪中の町) の DRM は、高地、山岳、アルプスの DRM に追加する。ヘクス内で単独の小艦隊は、拠点 DRM から特典を受けない。

(m)例外: ソヴィエト軍小艦隊、強襲上陸。

(n)ソヴィエト軍装甲を除く全自動車化と橙色/緑色 MA は追加 1 MP。

(o)道路 (又は高速道路) 移動率は、林を除くいかなる地形内の ZOI でも認められない (たとえヘクス内に町又は要塞化建造物があっても)。妨害された地形内の河川又は大河川を越える橋梁は、1 つ又は両渡河ヘクスが非妨害地形を含まない限り使用できない。ユニットは、両ヘクスサイドが ZOI によって影響下である場所では架橋ユニット (又はフェリー) を使用できない。

略号: OT=ヘクス内の他の地形で判定; P=禁止; NE=効果なし、RR 鉄道

### 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。

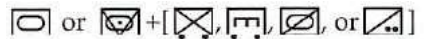
− 1 ヘクスが緊急時補給マ  
ーカーを含む。

− 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 : 

防御側なし : 

ボーナス :

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 

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。

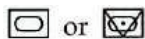
注釈 :

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 マーカーを持つことができな  
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  
み (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 ソヴィエト軍ユニットが蹂躞

#### 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)。

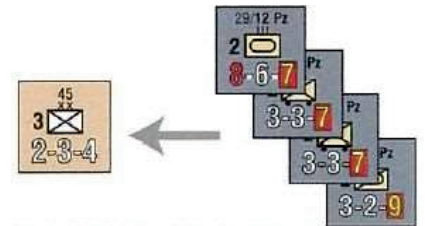
+ 4 陣地線ヘクスサイド又は拠点

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。

## 航空主導権表 [14.31]

サイの目	結果
1	枢軸軍の主導権。枢軸軍の局地的戦術優位性。
2～5	枢軸軍の主導権
6～7	航空戦闘なし。全射撃ユニットは自軍飛行済ボックスへ戻る。任務航空ユニットは継続する。
8～9	ソヴィエト軍の主導権。
10	ソヴィエト軍の主導権。ソヴィエト軍の局地的戦術優位性。

## AA 射撃表 [14.4]

サイの目	結果
7 以下	効果なし
8～9	帰還
10～11	損傷
12	撃破

## AA 射撃表 DRMs

ソヴィエト軍の射撃	枢軸軍の射撃
-1 JU87 を射撃	-1 IL-2 を射撃
-1 全射撃ユニットが OoS	-1 全射撃ユニットが OoS
+1 射撃している AA ユニットの毎に	+1 射撃している AA ユニットの毎に
+1 射撃しているソヴィエト軍 HQ 毎に	+2 SB を射撃
+1* Ju88 又は He111 を射撃	+1* DB-3 又は TB-3 を射撃

\*CAS を実行しているときにのみ加える DRM  
最終 DRM を相殺する前の最大 DRM は、+2/-2。

注釈：任務ヘクスと周囲全 6 ヘクスが以下を含むと、AA 射撃は不可。：

- ・騎兵ユニットのみ（例外：ドイツ軍騎兵）
- ・敵ユニットなし又は非戦闘ユニットのみ
- ・師団規模未満のソヴィエト軍非 AA 又は非 HQ ユニットののみ（例外：海上ユニット）、又は
- ・ZOC を持たない枢軸軍ユニットのみ（例外：海上ユニット、小艦隊、AA ユニットの）

## 航空戦闘表 [14.33]

サイの目	航空戦闘差（攻撃側－防御側）						
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
1	D	D	D	X	X	X	X
2	A	A	D	D	X	X	X
3	—	A	A	D	D	X	X
4	—	—	A	A	D	D	X
5	—	—	A	A	A	D	D
6	—	—	—	—	A	A	D
7	—	—	—	—	—	A	A
8	—	—	—	—	—	—	A
9, 10	—	—	—	—	—	—	—

手順：航空戦闘差を判定するため、射撃しているユニットの航空戦闘値から目標ユニットのそれを差し引く。次いで、1つのサイを振り、結果を見つけるためにそのコラムを参照する。航空戦闘は、射撃している航空ユニット間で同時である（任務航空ユニットは、決して射撃しない）。2つの射撃航空ユニットが交戦しているとき、いかなる結果も適用する前に両ユニットの射撃を解決する。例外：局地的戦術優位性 [14.32d]。

## 航空戦闘と AA 射撃表結果の説明

X（撃破）＝目標は除去される。直ちに影響下航空ユニットを撃破ボックス内に置く。

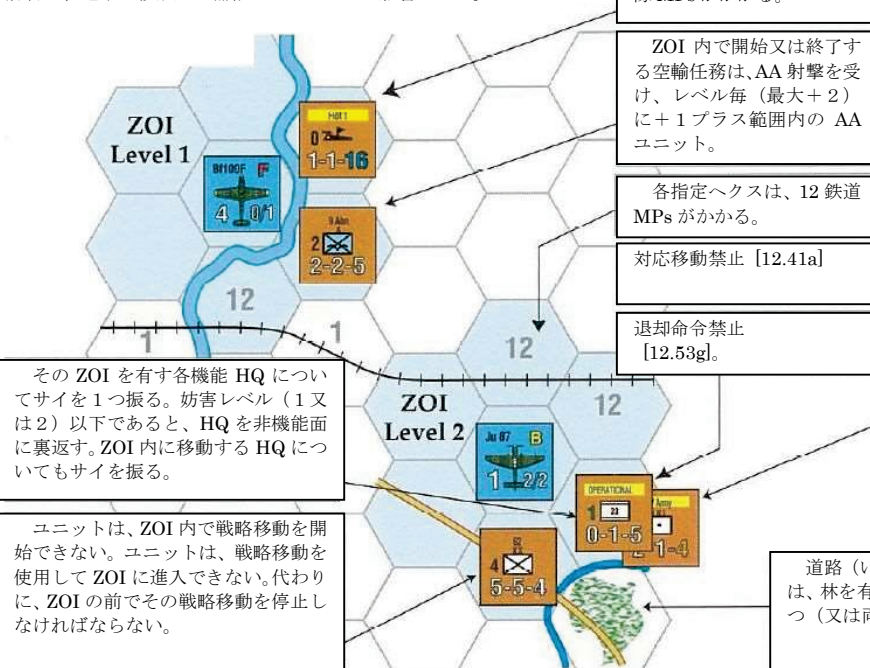
D（損傷）＝目標は損傷する。直ちに影響下航空ユニットを損傷ボックス内に置く。

A（帰還）＝目標は帰還する。直ちに影響下航空ユニットを飛行済ボックス内に置く。

—（効果なし）＝効果なし。任務ユニットはヘクス内に留まり、射撃ユニットは飛行済ボックス内に置かれる。

## 敵ユニットへの妨害の影響 [14.65]

たとえ ZOI ヘクスが重複しても、最大妨害影響はレベル 2。妨害は、通常の移動又は補給をたどることに影響しない。



## ソヴィエト軍 HQs への妨害の影響 [14.66]

—そのヘクスに影響する全ての妨害レベルを合計することにより、ZOI 内の全てのソヴィエト軍 HQ ユニットの指揮値を減少させる（最大 2）。—減少した各指揮値は、以下の HQ 能力を減少又は除去する。：

- ・非自動車化ユニットの活性化 [21.12a][例外：親衛ユニット、21.41]
- ・対応移動について資格を持つ自動車化 MA を有するユニット [12.41b と 21.12c]
- ・退却命令の発令 [12.54a と 21.12d]
- ・1つの強制的な退却不可を取り去る [21.12e]
- ・一定の戦闘にその支援戦力を提供することを、HQ の指揮範囲内にある 2つの砲兵ユニットに認める [13.15a と 21.14]。

注釈：いずれかのレベルの航空妨害は、戦闘毎に砲兵支援を提供することができる砲兵の数を 1 に減少させる。1つの補給下で射程内の砲兵ユニットは、たとえスタックした全ての使用可能砲兵が妨害されていても、常に戦闘へ支援を供給できる。

道路（いずれかのタイプ）移動率は、認められない。ただし、道路移動は、林を有する道路と高速道路のヘクス内、林を持つ 2つの隣接ヘクスの 1つ（又は両方）にある橋梁について適用される。



# BARBAROSSA: シリーズチャートと表カード #1

## 戦闘結果表 [16. 1]

サイの目	1-4	1-3	1-2	3-4	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	サイの目
0	1 R	— R	— 1R	1 2	— 2R	— 2R	— 2R	— 3R	— 3R	— 4R	— e	— e	— e	— e	— e	0
1	R —	1 R	1 1	* 1	— 1R	— 2R	— 2R	— 3R	— 3R	— 3R	— 4R	— e	— e	— e	— e	1
2	R —	R —	1* R	1 1	1* 2	1* 2	1* 2	— 2R	* 3R	— 3R	— 3R	— 4R	— e	— e	— e	2
3	R —	R —	— —	1* R	2 1	— R	— 1	1* 2	— 2R	* 3R	— 3R	— 3R	— 4R	— e	— e	3
4	R —	R —	R —	— —	1* R	2 1	1 1	1 1	1* 2	— 2R	* 3R	— 3R	— 3R	— e	— e	4
5	R* —	R —	R —	R —	— —	1* R	2 1	2 1	— 1	1* 2	— 2R	* 3R	— 3R	— 3R	— e	5
6	2R —	R* —	R —	R —	R —	— —	1* R	— R	2 1	— 1	1* 2	— 2R	* 3R	— 3R	— e	6
7	2R —	2R —	R* —	R* —	R —	R —	— R	— R	— R	1 1	1 1	1* 2	— 2R	* 3R	— 3R	7
8	2R —	2R —	2R —	1R —	R* —	R —	— —	1* R	— R	— R	— R	1 1	1 2	— 2R	— 3R	8
9	3R —	2R —	2R —	2R —	1R —	R* —	R* —	— —	1* R	— R	— R	— R	1* 1	* 1R	— 2R	9
10	e —	3R —	2R —	2R —	2R —	1R —	1R —	R* —	— —	1* R	1* R	— R	— R	1 1	— 2R	10
11	e —	e —	3R —	2R —	2R —	2R —	1R —	1R —	R —	— —	— —	1 R	— R	1 R	* 1R	11

# ← 攻撃側の結果  
# ← 防御側の結果

**注釈:** さらなる結果の説明については、16.12を参照。実質DRMは、+3/−3を超過できない。  
# = 影響下部隊のユニットが失うステップ数。  
R = 残っている全ての影響下ユニットは、2ヘクス退却させられる。  
e = 影響下部隊の全体が除去される。  
— = 結果なし。ステップ損失又は退却はない。

\* = 攻撃しているユニット [例外: 16.32.b] に他の結果に加えて適用する。それ故、追加のステップ損失を生じ得る。16.3を参照。アスタリスクによる損失は、退却命令 [16.45b] によって無効化できない。S-HA表が宣言攻撃の前に使用されたら、いくつかのS-HA表結果は、CRT上のアスタリスク損失の無視を枢軸軍に認め得る。

### 攻撃側への戦闘効果特典

- 諸兵科連合ボーナス: −1DRM (地形と天候が認めている) [15.57]
- 同一装甲師団効果: −1DRM Pz又は資格を持つ自動車化師団毎に [15.58]
- 防御側が蹂躪マーカーを持つ: −1DRM [11.38.b]
- 防御側の補給: −1DRM 防御しているユニットがOosであるとOosマーカーを載せている砲兵は、支援できない [15.55]。
- 攻撃している工兵の効果: −1DRM\* [15.53]
- 近接航空支援 (CAS) −攻撃側の航空ユニットのCAS値 [15.55]
- 砲兵支援 [15.34]
  - 乾燥、凍結、降雪 完全支援値
  - 泥濘 (又は防御側が沼地内) 半減支援値 (端数切捨て)
  - 泥濘の停滞: 泥濘として、ただし影響下ヘクスのみ。
- 超重砲兵: −1 ユニット毎に\*\* [13.43と15.54]
- 掩蔽壕破壊: 防御側が非城塞要塞化建造物又は都市/大都市内にあり、攻撃している1AA又はAGユニットのASを二倍化する。

\*町 (泥濘又は降雪の天候影響が適用される場所)、都市、大都市、非破壊要塞化建造物、河川地形についての防御側−1DRMsのみを相殺できる。  
\*\*13.42.eと15.54に従って適用可能な場所についての防御側DRMsのみを相殺できる。S-H砲兵と工兵効果の統合DRMsは、資格を持つ地形のDRMsを超過できない [15.53.b]。

### 防御側への戦闘効果特典:

- 地形、要塞化建造物 地形効果チャートを参照。 [15.51]
- 攻撃補給なし: +2DRM [15.56.b]: 砲兵又はS-H砲兵支援不可 [13.11.c]; OoSマーカーを持つと、同一装甲師団効果不可。
- 防御側の退却不可命令 +1DRM [15.52]
- 防御側のCAS +防御側航空ユニットのCAS値 [15.55]。
- 砲兵支援 攻撃側への戦闘効果特典と同じ [15.33]。
- 装甲、装甲AT、自動車化AT、AT、自動車化AA、AA CAB [15.57.a] を無効化し、装甲損耗の可能性 [16.33a]。

