

戦闘結果表													
サイの目	1:4	1:3	1:2	2:3	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	サイの目
0	4R/-	4/-	3R/-	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	0
1	4/-	3R/-	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	1
2	3R/-	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	2
3	3/-	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	3
4	2R/-	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	4
5	2/-	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	5
6	1R/-	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	6
7	1/-	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	7
8	1/1	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	1/3R	8
9	NE	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	9
10	1/1	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	1/4	10
11	1/R	-/R	-/1	-/1R	1/2R	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	1/4	1/4R	11
12	-/R	-/1	-/1R	1/2R	-/2	-/2R	1/3	1/3R	-/3R	1/4	1/4R	-/4	12
スラッシュの左の結果は攻撃側、右の結果は防御側について述べている。													
サイの目修正													
-1 重曇天ターン中の攻撃													
+1 都市又は町ヘクス内で													
+1/-1 各地上航空支援ポイント													
-? 地形(TECを参照)、最大-3(12.6.5) (12.6.4)													
単独防御する戦車(12.6.6) BP16 (11.4)、7月15日になるまで最大+2													
-1 夜間ターン中の戦闘(12.6.1) -2 嵐ターン中の戦闘(12.6.4) +1 攻撃側が諸兵科連合の													
+2 溢水/湿地地形内の防御側													
-1 防護地形内の捜索ユニット(12.6.3) -1 攻撃側の師団練度が-1(12.2) 資格を持つ(12.6.2) +1/-1ユニットの質(22.1o)													

航空妨害チャート (11.2)	
実質航空ポイント	妨害レベル
5以下	効果なし
6~10	-1MP
11~15	-2MP
16~19	-3MP
20以上	-4MP
実質航空ポイント=連合軍航空ポイント-ドイツ軍AA	

大隊降下精度 (17.2.1)	
サイの目	目標からの距離
1	1/2×1D6(切捨)
2~5	1D6
6	2D6

先導部隊降下 (17.1)	
サイの目	結果
1~3	目標上
4~6	目標外 (1ヘクス調整)

グライダー生存 (17.7)	
サイの目	結果
1~2	1ステップ損失
3~10	無事に着陸 (漂流のサイ振り)

機雷/Subチャート(10.9)	
サイの目	結果
1~9	はずれ
10	命中 (ユニットを取り去る)

対空射撃 (11.5)	
サイの目	結果
1~7	はずれ
8	帰還
9~10	命中

砲兵と艦砲射撃修正 (13.3)	
0	平地、海岸、溢水、海上
-1	農地、村
-2	森林、町、ボカージュ
-3	塹壕、都市
注記: 地形修正は累加するが、-3を超過できない。	
-1	夜間ターン
0~+2	ヘクス内の防御側の数に依存して(13.3)。



The Battle for
NORMANDY

© 2024 GMT Games, LLC