

## 戦闘結果表 (CRT)

### 戦 闘 比

サイの目	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	サイの目
1	FF+1 又はENG	EX +ENG	FF 又はENG	DR2 通常前進	DR3 ボーナス前進	DR4 ボーナス前進	DS ボーナス前進	DS ボーナス前進	DS ボーナス前進	1
2	ENG	FF+1 又はENG	EX +ENG	FF 又はENG	DR2 通常前進	DR3 ボーナス前進	DR4 ボーナス前進	DS ボーナス前進	DS ボーナス前進	2
3	A1/ENG	ENG	FF+1 又はENG	EX +ENG	FF 又はENG	DR2 通常前進	DR3 ボーナス前進	DR4 ボーナス前進	DS ボーナス前進	3
4	A1	A1/ENG	ENG	FF+1 又はENG	EX +ENG	FF 又はENG	DR2 通常前進	DR3 ボーナス前進	DR4 ボーナス前進	4
5	A1	A1	A1/ENG	ENG	FF+1 又はENG	EX +ENG	FF 又はENG	DR2 通常前進	DR3 ボーナス前進	5
6	A1	A1	A1	A1/ENG	ENG	FF+1 又はENG	EX +ENG	FF 又はENG	DR2 通常前進	6
<div><div></div>=前進不可<div>突破戦闘可</div><div></div></div>										

**DS=防御側撃破:** 防御側は1ステップを失う。生き残っている防御側は、4ヘクス退却して崩壊状態にならない。断固とした防御は不可(16.7)。攻撃側は、ボーナス前進(19.1)と突破戦闘(19.4)を受け取る。  
**DR3, DR4=** 防御側は、3又は4ヘクス退却し、崩壊状態にならない。断固とした防御は不可(16.7)。攻撃側は、ボーナス前進(19.1)を受け取る。  
**DR2=** 防御側は、2ヘクス退却して混乱状態になる。攻撃側は、通常前進を受け取る。  
**ENG=** 退却や前進はない。防御しているスタックの上に交戦状態マーカーを置く(16.5)。

**A1/ENG=** 攻撃側が1ステップを失うことを除き、ENGと同じ。  
**FF=射撃戦闘:** 攻撃側は、これをENG結果とするか、又は直ちに射撃戦闘表上で再びサイを振ることができる(16.2)。  
**FF(+1)=** 攻撃側が自身の射撃戦闘のサイの目を+1だけ修正しなければならないことを除き、FFと同じ。  
**EX=** 各陣営は1ステップを失う(16.3を参照)。生き残っている防御側は、交戦状態。退却や混乱はない。もしも防御側が1ステップのみを持つと、攻撃側は限定前進を受け取る(19.1)。  
**A1=** 攻撃側は、1ステップを失う。

**射撃戦闘表上のみの結果:**  
**D1=** 防御側は、1ステップを失う。生き残っている防御側は、2ヘクス退却して混乱状態にならない。攻撃側は、通常前進を受け取る。  
**A1/D1=** 両陣営は1ステップを失う。生き残っている防御側は、2ヘクス退却して混乱状態にならない。攻撃側は、通常前進を受け取る。  
**A1/DR2=** 攻撃側は、1ステップを失う。防御側は、2ヘクス退却して混乱状態にならない。攻撃側は、通常前進を受け取る。  
**ENG+=** 攻撃しているユニットが1枚の攻撃側優勢マーカー(16.6)を受け取ることを除き、ENGと同じ。

### CRTコラム・シフトの概要

#### 攻撃側

シフトの数

装甲シフト(21.1)	1
攻撃側が砲兵支援を持つ(22.7)	1又は2
少なくとも1つの防御ユニットが混乱/崩壊状態(18.2)	1
攻撃側が攻撃側優勢マーカーを持つ(16.6)	1
攻撃側が航空支援を持つ[連合軍プレイヤーのみ(15.6)]	1

#### 防御側

防御側が歩兵+戦車を持ち、攻撃側が戦車ユニットを持たない(21.1)	1
防御側が砲兵支援を持つ(22.8)	*
防御側が航空支援を持つ[連合軍プレイヤーのみ(15.6)]	**

\*防御砲兵表を使用する。  
 \*\*ヤーボ表を使用する。

### 射撃戦闘結果表(16.2)

#### サイの目 結果

≤1	D1
2	DR2
3	A1/D1
4	A1/DR2
5	ENG+
≥6	A1/ENG

#### DRMs:

- +1 先導ユニットが未熟練
- 1 先導ユニットがエリート
- 1 先導ユニットが戦車ユニット\*

\*戦車ユニットは、防御側ヘクス内の最高TQ値以上のグレイTQを持たなければならない。装甲シフトが認められる地形内でのみ適用可能(21.3)。