

BARBAROSSA:CRIMEAーチャートと表カード#1

航空主導権表(17.32)

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、飛行済みボックスへ戻る。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。

航空戦闘表(17.33d)

航空戦闘差(攻撃側ー防御側)

サイの目	-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:航空戦闘差を決定するため、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。次に、サイを1つ振り、結果を見つけるためにそのコラムを調べる。航空戦闘は、射撃している航空ユニットの間で同時である(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参加している時には、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 [17.24e]。

航空戦闘とAA射撃表結果X25:AH30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。直ちに影響下ユニットを飛行済みボックス内に置く。

- = 効果なし

AA射撃表(17.41)

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射撃チャートDRMs

ソヴィエト軍の射撃

- 1 JU-87を射撃している
- 1 いずれかの射撃ユニットがOosマーカを持つ。
- +1 射撃しているAAタイプ・ユニット毎に
- +1 射撃しているソヴィエト軍HQ毎に

枢軸軍の射撃

- 1 いずれかの射撃ユニットがOosマーカを持つ。
- +1 射撃しているAAタイプ・ユニット毎に
- 1 IL-2を射撃している

最大+DRMは、いかなる-DRMsも相殺する前に+2

注意:任務ヘクスと周囲全6ヘクスに以下を含むと、AA射撃不可。:

- ・騎兵ユニットのみ
- ・敵ユニットなし
- ・師団規模未満のソヴィエト軍非AA又は非HQユニットのみ (例外:海上ユニットと小艦隊)

妨害の効果 [13.2]

最大妨害効果は、たとえZOIヘクスが重なっていてもレベル2。妨害は、通常移動又は一般補給をたどることに影響しない。

各妨害ヘクスは、4小艦隊MPsかかる。

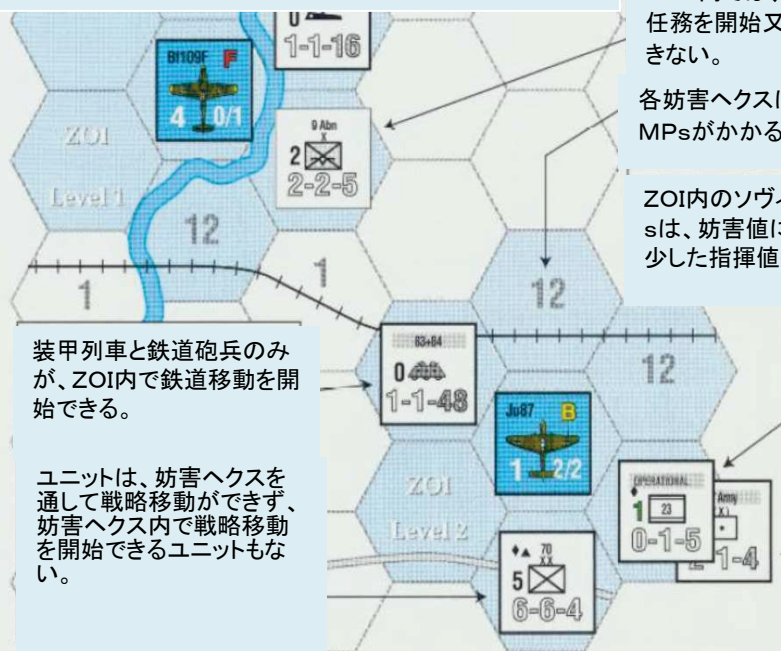
ZOC内では、航空輸送任務を開始又は終了できない。

各妨害ヘクスは、12鉄道MPsがかかる。

ZOI内のソヴィエト軍HQsは、妨害値によって減少した指揮値を持つ。

装甲列車と鉄道砲兵のみが、ZOI内で鉄道移動を開始できる。

ユニットは、妨害ヘクスを通して戦略移動ができず、妨害ヘクス内で戦略移動を開始できるユニットもない。



ソヴィエト軍砲兵支援チャート

HQとスタックした砲兵の数	支援戦力を提供できる砲兵ユニットの数	妨害レベル 1	妨害レベル 2
1	1	1	1
2	1	1	1
3	2	1	1
4	3	2	2

注意:1つの補給下で射程内の砲兵ユニットは、たとえ使用可能な全ソヴィエト軍砲兵が妨害されていても、1つの砲兵ユニット(枢軸軍プレイヤーの選択)は常に戦闘を支援できる。

妨害は、支援戦力を提供できる、HQとスタックした砲兵ユニットの数を減少させる。各妨害レベルは、1ずつ数を減少させる(上記のソヴィエト軍砲兵支援チャートを参照)。