

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 重畳ターン中の攻撃 (12.6.4)				+ 1 都市又は町ヘクス内で単独防御(12.6.6) (11.4)、最大 + 3				+ 1 各地上航空支援ポイント	
- ? 地形(TECを参照)、最大 - 3				- 2 嵐ターン中の戦闘(12.6.4)				+ 1 攻撃側が諸兵科連合の資格を持つ(12.6.2)				+ 2 溢水/湿地地形内の防御側	
- 1 夜間ターン中の戦闘(12.6.1)				- 1 攻撃側の師団練度が - 1(12.2)								攻撃側の同一師団効果は + 1(22.2)	
- 1 障害地形内の搜索ユニット(12.6.3)													

航空妨害チャート	
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	
サイの目	目標からの距離
1	1 / 2 × 1D6
2～5	1D6
6	2D6

先導部隊降下	
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	
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/潜水艦チャート	
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	
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	
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: 地形修正は累加しますが、 - 3を超過できない。	
- 1	夜間ターン
+ 1	ヘクス内で1を越える各ユニットについて。

= 六面体サイコロ
= 十面体サイコロ