

強襲戦闘表

戦闘戦力							
サイ の目	1	2~3	4~5	6~8	9~12	13~16	17+
1	1	1	2	2	3	3	4
2	1	1	1	2	2	3	3
3	—	1	1	1	2	2	3
4	—	—	1	1	1	2	2
5	—	—	—	1	1	1	2
6	—	—	—	1	1	1	1
7	—	—	—	—	1	1	1
8	—	—	—	—	—	1	1
9	—	—	—	—	—	—	1
10	—	—	—	—	—	—	—

DRM	条 件	範 疇
サイの目修正—攻撃側		
−1 −2 −3	2〜3 ヘクスからの連携攻撃 4〜5 ヘクスからの連携攻撃 6ヘクスからの連携攻撃	複数ヘクス攻撃
+1 +1 +1	防御側が陣地内 1/2以上のステップが河川越えて攻撃 上り高地で又は都市内を攻撃	地形
−1 −1 −1	装甲 vs. 非装甲／非対戦車 夜間に攻撃している連合軍ユニット 攻撃している全山岳ユニット	特殊ユニット
+1	非連携強襲	連携
+1 +2 −1	攻撃側が欠乏 [Short] 補給レベル 攻撃側が枯渇 [Low] 補給レベル 防御側が枯渇 [Low] 補給レベル	欠乏／枯渇補給
サイの目修正—防御側		
−2/−1	特別 vs. 落下傘降下 (第1／第2ラウンド)	落下傘降下
+1 +2	50%未満のステップが疲労状態 50%以上のステップが疲労状態	疲労状態
−1	ステップの 1/2 以上が河川ヘクスサイドを越えて攻撃	地形
−1	vs. 非連携強襲	連携
−1	全ての防御ユニットが山岳	特殊ユニット

砲爆撃／支援表

砲爆撃戦力									
サイ の目	1	2	3	4	5~6	7~9	10~12	13~15	16+
1	1F	2	2F	3	3F	4	4F	5	5F
2	1	1F	2	2F	3	3F	4	4F	5
3	—	1	1F	2	2F	3	3F	4	4F
4	—	—	1	1F	2	2F	3	3F	4
5	—	—	—	1	1F	2	2F	3	3F
6	—	—	—	—	1	1F	2	2F	3
7	—	—	—	—	—	1	1F	2	2F
8	—	—	—	—	—	—	1	1F	2
9	—	—	—	—	—	—	—	1	1F
10	—	—	—	—	—	—	—	—	1










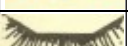
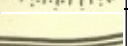
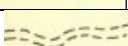
砲爆撃／支援修正	
DRM	条 件
+1	射撃 vs. ゲーム・ターン1の後に友軍ユニットが隣接していないヘクス (観測者なし)
-1	Ju-87の爆撃／支援
+2	艦砲射撃
+1	補給レベルが欠乏 [Short] であると、全ての砲兵砲撃／支援射撃 (たとえ航空と共であつても)
+2	補給レベルが枯渇 [Low] であると、全ての砲兵砲撃／支援射撃 (たとえ航空と共であつても)
砲爆撃結果の説明	
砲爆撃フェイズ: ステップ損失数を判定するため、地形防御値割る結果 (端数切り捨て)。 攻勢機動支援: 結果は、機動戦闘表上の負の DRM。 防御機動支援: 結果は、機動戦闘表上の正の DRM。 防御砲爆撃 (強襲): ステップ損失数を判定するため、地形防御値 (決して2を超えない) 割る結果。	

機動戦闘表

サイ の目	戦闘比											サイ の目
	1-3	1-2	1-1	1.5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	
-2	D2F1	D2F2	D3F2	D3F3	D3F3	D4F3	D4F4	D5F4	D6F4	D7F4	D8F4	-2
-1	D2	D2	D2F1	D2F1	D3F1	D4F1	D4F3	D5F2	D6F3	D7F3	D8F3	-1
0	D1F1	D2	D2	D2F1	D2F1	D3F2	D4F2	D4F3	D5F3	D6F3	D7F3	0
1	D1	D1F1	D2	D2	D2F1	D3F1	D4F1	D4F3	D5F2	D6F3	D6F3	1
2	BF1	D1	D1F1	D2	D2	D2F1	D3F2	D4F2	D4F3	D5F2	D6F3	2
3	BF1	BF1	D1	D1F1	D2	D2	D3F1	D4F1	D4F3	D4F3	D5F2	3
4	AF1	BF1	BF1	D1	D1F1	D2	D2F1	D3F2	D4F2	D4F3	D4F3	4
5	A1F1	AF1	BF1	BF1	D1	D1F1	D2	D3F1	D4F1	D4F2	D4F3	5
6	AF2	A1F1	AF1	BF1	BF1	D1	D2	D2F1	D3F2	D4F2	D4F2	6
7	A1F2	AF2	A1F1	AF1	BF1	BF1	D1F1	D2	D3F1	D3F2	D4F2	7
8	AF3	A1F2	AF2	A1F1	AF1	BF1	D1	D1F1	D2F1	D3F2	D4F1	8
9	A1F3	AF3	A1F2	AF2	A1F1	AF1	BF1	D1	D1F1	D2F1	D3F2	9
10	A2	A1F3	AF3	A1F2	AF2	A1F1	BF1	BF1	D1	D2	D3F1	10
11	A2F1	A2	A1F3	AF3	A1F2	AF2	AF1	BF1	BF1	D1	D2	11
12	A3	A2F1	A2	A1F3	A1F3	A1F2	AF2	AF1	BF1	BF1	D1	12

結果の説明：
A# =攻撃側は # ステップ損失（最初に先導ユニット）し、全攻撃ユニットは1（結果が太字でなければ）
又は2（結果が太字であると）ヘクス退却する。
A#F# =攻撃側は # ステップ損失（最初に先導ユニット）し、# ステップ疲労し、上記のごとく全攻撃ユニットが退却する。
D# =防御側はステップ損失（最初に先導ユニット）を判定するため、地形防御値を # で割り（端数切り捨て）、次いで
上記のごとく全防御ユニットが退却する。
D#F# =D#と同じだが、防御側も# ユニットが疲労する。
BF1 =両陣営は、その先導ユニットを疲労させてその場に留まる。

コラム・シフト		
1. 効果値：各陣営の先導ユニットの効果値を比較する。同じであれば、コラム・シフトはない。一方の陣営が大きければ、以下のごとく、その陣営の有利に戦闘コラムをシフトさせる。： 効果値 +1 又は +2 = 1 コラム・シフト 効果値 +3 又は +4 = 2 コラム・シフト 効果値 +5 以上 = 3 コラム・シフト		
2. 連携：攻撃が非連携状態であると、3 コラム左へシフトさせる。		
サイの目修正		
DRM	条 件	範 疇
+/-	砲兵／航空支援の結果	射撃支援
-1	2 又は 3 ヘクスからの連携攻撃	複数ヘクス 攻撃
-2	4 又は 5 ヘクスからの連携攻撃	
-3	6 ヘクスからの連携攻撃	
-1	50%未満のステップが疲労状態を持つヘクスを攻撃	防御側 疲労状態
-2	50%以上のステップが疲労状態を持つヘクスを攻撃	
+1	50%以上のステップが河川越えて攻撃していると	地形
+1	都市ヘクス内の防御側	
-1	装甲攻撃 vs. 非装甲／非対戦車	特殊ユニット
-1	全攻撃ユニットが山岳ユニット	
+1	攻撃側が欠乏補給レベルを持つ	欠乏又は 枯渴補給
+2	攻撃側が枯渴補給レベルを持つ	
-1	防御側が枯渴補給レベルを持つ	

地形タイプ		移動ポイント・コスト 徒歩ユニット	移動ポイント・コスト 装輪式／装甲／軽装甲	地形 防御値	地形 レベル
	平坦／海岸 [Flat/Beach]	1	1	1	1
	飛行場 [Airfield]	1	1	2	1
	破砕地 [Broken]	2	2	2	2
	荒地 [Rough]	2	道路又は二級道路上を除き禁止	2	3
	高地 [Hill]	3	道路又は二級道路上を除き禁止	3	4
	山岳 [Mountain]	4 (3MPs*)	道路又は二級道路上を除き禁止	4	5
	果樹園／林 [Orchards/Woods]	1	道路又は二級道路上を除き禁止	2	OTIH
	都市 [City]	1	1	2	OTIH
	町 [Town]	OTIH	OTIH	OTIH	OTIH
	河川ヘクスサイド [River Hexside]	+1	+2	—	—
	断崖／溪谷 [†] ヘクスサイド [Cliff/Ravine Hexside]	通過不能	通過不能	—	—
	道路 [Road]	1/2	1/2	OTIH	OTIH
	二級道路 [Secondary Road]	1	1/2	OTIH	OTIH

OTIH＝ヘクス内のその他地形
3 MPs*＝山岳ユニットは山岳地形について3 MPsを消費し、その他全てが4 MPsを消費する。

[†]溪谷 [Ravine] ヘクスサイドの例：東マップの1902、2002、2003 ヘクスサイド)

連合軍撤収表

マップ外戦闘表

サイ の目	戦闘比					
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1+
1	DR	DR	DR1	DR1	DR1	DR1
2	AR	DR	DR	DR1	DR1	DR1
3	AR	AR	DR	DR	DR1	DR1
4	AR	AR	DR	DR	DR	DR1
5	AR	AR	AR	DR	DR	DR1
6	AR1	AR	AR	DR	DR	DR
7	AR1	AR	AR	AR	DR	DR
8	AR1	AR1	AR	AR	DR	DR
9	AR1	AR1	AR1	AR	AR	DR
10	AR1	AR1	AR1	AR1	AR	AR

サイ の目	結果
1	—
2	—
3	—
4	—
5	—
6	—
7	—
8	E
9	E
10	E

DRMs：
+1 撤収についてサイを振った最初のターンでなければ
結果：
E＝連合軍は、クレタ島撤収を命じられる。ゲーム・ターン記録欄上の現行ターンから10ターンに「撤収終了」マーカーを置く。
—＝このターンに撤収は命令されない。

補給状態調整表

サイの目	状 態
1～2	1 補給レベル上昇
3～5	現在の補給レベルに留まる
6～10	1 補給レベル下降

連合軍の DRMs：
-2 1 消費済 RSC がこの戦区の子備補給ボックス内にあると
+1 ゲーム・ターン 19～36
ドイツ軍の DRMs：
-2 1 消費済 RSC がこの戦区の子備補給ボックス内にあると
-2 EZOC 内にはない飛行場を友軍が占める (全ターン)
-2 このゲーム・ターン中に補給を持ってくるため、ドイツ軍がこの戦区の飛行場に5 ステップの着地許容量を割当てたら (AM、PM ターンのみ)。

AA 射撃表

サイ の目	射撃している艦船の合計AA 値						地上AA
	1	2~3	4~6	7~10	11~15	16+	全て
≤-1	飛行済	AB1	AB1	AB2	AB2	AB2	AB2
0	飛行済	飛行済	AB1	AB1	AB2	AB2	AB1
1	飛行済	飛行済	飛行済	AB1	AB1	AB2	AB1
2	—	飛行済	飛行済	飛行済	AB1	AB1	飛行済
3	—	—	飛行済	飛行済	飛行済	AB1	飛行済
4	—	—	—	飛行済	飛行済	飛行済	—
5	—	—	—	—	飛行済	飛行済	—
6	—	—	—	—	—	飛行済	—
≥7	—	—	—	—	—	—	—

海上AA 射撃サイの目修正

- 1 射撃している任務部隊がゲーム・マップ上の小港内 (Suda 又は Heraklion) にあると。
- 1 射撃している任務部隊の一部が BB 又は CV であると。
- 1 He-111 又は Do-17 に対する射撃。
- 1 連合軍の航空支援を持つ海上ゾーン (海上作戦マップ上のゾーン名に*) 内であると。
- +1 枢軸軍船団が射撃している任務部隊と同じ海上ゾーン内にあると。
- +1 Ju-87 に対する射撃。
- +1 攻撃側第一波に対して (奇襲)。

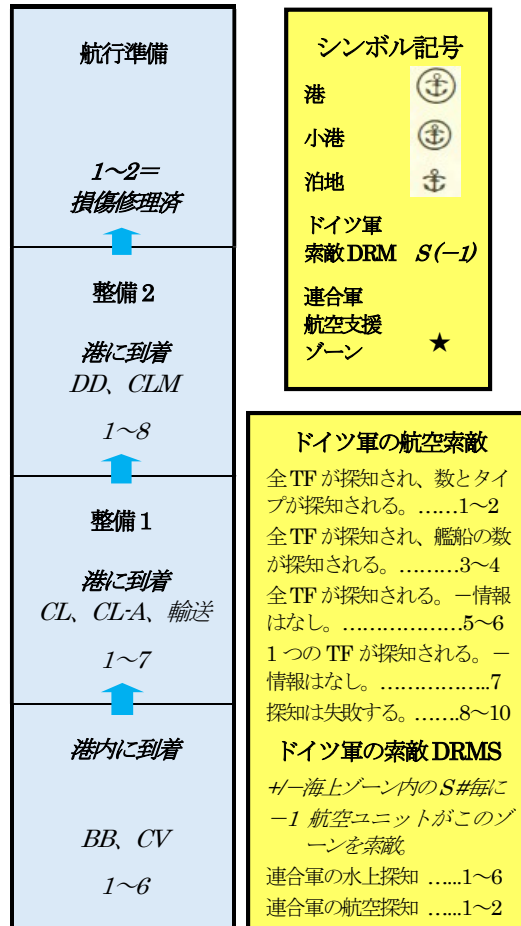
地上AA 射撃サイの目修正

- 2 非疲労状態 AA ユニット (「最終射撃」マーカーを持たない) が目標ヘクス内にあると。
- 1 非疲労状態 AA ユニット (「最終射撃」マーカーを持たない) が目標ヘクスに隣接すると。
- 1 5 以上の非疲労状態スタッキング・ポイントが目標ヘクス内にあると。
- +1 1 スタッキング・ポイントのみが目標ヘクス内にあると。
- +1 Ju-87 に対する射撃。
- +1 防御ヘクスが欠乏 [Short] 補給レベルを持つ戦区内にあると。
- +2 防御ヘクスが枯渇 [Low] 補給レベルを持つ戦区内にあると。
- +? この戦区内の妨害レベル。
- +1 妨害任務にあるいずれかの航空ユニットに対して (これは、妨害している航空ユニットに対する唯一の DRM)。

AA 射撃結果の説明

- =効果なし
- 飛行済=航空ユニットは損傷なしで帰還する。「飛行済 [Flown]」ボックス内に置く。
- AB1 =航空ユニットは小損傷で帰還する。「帰還 1 [Abort 1]」ボックス内に置く。
- AB2 =航空ユニットは中損傷で帰還する。「帰還 2 [Abort 2]」ボックス内に置く。

港内 — アレクサンドリア 海上作戦マップ



説明：

各ゲーム・ターンの開始時、「港に到着」又はどちらかの整備ボックス内の各ユニットについてサイを振る。サイの目が、ユニットの占めるボックス内に列記された範囲内に収まると、ユニットを 1 ボックス上に移す。そうでなければ、ユニットはそのボックス内に留まる。ターンの開始時、ユニットが「航行準備」ボックスを占めるとき、損傷状態が否かにかかわらず、そのターンに海上に置くことができる。

DRMs : +3 艦船が損傷状態であると。

各ターンの開始時、「航行準備」ボックス内の各損傷状態ユニットについてサイを 1 つ振る。このサイ振りに DRMs はない。「1」又は「2」のサイの目で、ユニットは非損傷状態面へ裏返される。損傷状態ユニットが「航行準備」ボックス内にある間、いかなるときでも海上に置くことができる。このサイ振りにパスすることは、損傷から回復できる唯一の方法である。

妨害レベル マレメ/スーダ		
0	1 2-3 爆撃	2 4+爆撃
充足	欠乏	枯渇
予備 補給	補給状態 マレメ/スーダ	

妨害レベル イラクリオン		
0	1 3-5 爆撃	2 6+爆撃
充足	欠乏	枯渇
予備 補給	補給状態 イラクリオン	

妨害レベル レティモ			補給状態 レティモ		
0	1 2-3 爆撃	2 4+爆撃	予備 補給	充足	欠乏 枯渇
妨害レベル クレタ島南部			補給状態 クレタ島南部		
0	1 3-5 爆撃	2 6+爆撃	両陣営について 常に枯渇 [Low]		