

戦闘記録表

【#】: 該当項目に○を付ける Ax3 ≧または A(X RF)x3 ≧: 地上支援 3 倍ルール ※×2: ホットランディングゾーンの効果

* : 1 戦術ラウンド内の “全戦闘、追撃力最低値ルール” * : “各戦闘、追撃ボーナス最低値ルール”

** : キャピタル戦闘ルールにより第 1 戦術ラウンドに於いて * 戦闘結果表から得られるプラスの追撃力/ユニット記載のプラスの追撃修正値はゼロになる

(YEAR) 【SEASON : Sp・Su・F・W】 【TURN : 1・2】 作戦ラウンド() () 戦術ラウンド() 目標ヘクス()

【サーチ&デストロイ・クリア&セキュア(追撃-2MP)・セキュリティ(US&ARVN のスタック不可)・偶発攻撃・砲爆撃(最低 4 地上支援力以上)】

攻撃側陣営: 【US】 【ARVN】 【FWA】		【NVA】 【VC】		【US】 【ARVN】 【FWA】		【NVA】 【VC】: 防御側陣営	
額面戦闘 A	参加戦闘 a	+	()x1/2 =	= A 【Holdx2】 + 【RF1・2】	参加戦闘 a	額面戦闘 A	
額面支援 B	参加支援 b'	Ax3 ≧()	【FFZx1/2】 =	= A(X RF)x3 ≧(+ x2) 【x1/2】	参加支援 b'	額面支援 B	
参加支援 b	B 【× 1/2】 =	戦闘比算定	a + b' = (:) =	a + b' = B(+ × 2) 【× 1/2】	参加支援 b		
戦闘比 DRM	5:1 【+ 5】 4:1 【+ 4】 3:1 【+ 3】 2:1 【+ 2】 3:2 【+ 1】 1:1 【± 0】 2:3 【- 1】 1:2 【- 2】 1:3 【- 3】 1:4 【- 4】 1:5 【- 5】						
地形 DRM	【- 3: 山岳】 【- 2: 森林高地・* 城南属省・* 城南属省中央】 【- 1: ジャングル・高地・湿地・市鎮・* 市鎮属省】						
戦闘追撃ボーナス	*+ + + + + - - -	累積 DRM	+ -	補充上限 A	補充上限 A + 【1・2】 =		
死傷結果算定	A (接敵/突入) + (HLZ 突入 × 2) + b	=		=	b + A(X RF)		
修正後 DR	+ -	攻撃側死傷結果	Loss1 (航空支援・空中機動)	防御側死傷結果	※死傷結果は防御側から先に適用する		

攻撃側陣営 除去ユニット部隊名称&地上戦闘力/消費補充ポイント 防御側陣営

US:	/	FWA:	/	ARVN:	/	US:	/	FWA:	/	ARVN:	/
NVA:	/	VC:	/			NVA:	/	VC:	/		
* 追撃力 + *	-	【最低値採用】	追撃修正 【+ 4・+ 3・+ 2・+ 1・± 0】 【- 1】 - 【2MP】	= + + + + - - -							

(YEAR) 【SEASON : Sp・Su・F・W】 【TURN : 1・2】 作戦ラウンド() () 戦術ラウンド() 目標ヘクス()

【サーチ&デストロイ・クリア&セキュア(追撃-2MP)・セキュリティ(US&ARVN のスタック不可)・偶発攻撃・砲爆撃(最低 4 地上支援力以上)】

攻撃側陣営: 【US】 【ARVN】 【FWA】		【NVA】 【VC】		【US】 【ARVN】 【FWA】		【NVA】 【VC】: 防御側陣営	
額面戦闘 A	参加戦闘 a	+	()x1/2 =	= A 【Holdx2】 + 【RF1・2】	参加戦闘 a	額面戦闘 A	
額面支援 B	参加支援 b'	Ax3 ≧()	【FFZx1/2】 =	= A(X RF)x3 ≧(+ x2) 【x1/2】	参加支援 b'	額面支援 B	
参加支援 b	B 【× 1/2】 =	戦闘比算定	a + b' = (:) =	a + b' = B(+ × 2) 【× 1/2】	参加支援 b		
戦闘比 DRM	5:1 【+ 5】 4:1 【+ 4】 3:1 【+ 3】 2:1 【+ 2】 3:2 【+ 1】 1:1 【± 0】 2:3 【- 1】 1:2 【- 2】 1:3 【- 3】 1:4 【- 4】 1:5 【- 5】						
地形 DRM	【- 3: 山岳】 【- 2: 森林高地・* 城南属省・* 城南属省中央】 【- 1: ジャングル・高地・湿地・市鎮・* 市鎮属省】						
戦闘追撃ボーナス	*+ + + + + - - -	累積 DRM	+ -	補充上限 A	補充上限 A + 【1・2】 =		
死傷結果算定	A (接敵/突入) + (HLZ 突入 × 2) + b	=		=	b + A(X RF)		
修正後 DR	+ -	攻撃側死傷結果	Loss1 (航空支援・空中機動)	防御側死傷結果	※死傷結果は防御側から先に適用する		

US:	/	FWA:	/	ARVN:	/	US:	/	FWA:	/	ARVN:	/
NVA:	/	VC:	/			NVA:	/	VC:	/		
* 追撃力 + *	-	【最低値採用】	追撃修正 【+ 4・+ 3・+ 2・+ 1・± 0】 【- 1】 - 【2MP】	= + + + + - - -							

(YEAR) 【SEASON : Sp・Su・F・W】 【TURN : 1・2】 作戦ラウンド() () 戦術ラウンド() 目標ヘクス()

【サーチ&デストロイ・クリア&セキュア(追撃-2MP)・セキュリティ(US&ARVN のスタック不可)・偶発攻撃・砲爆撃(最低 4 地上支援力以上)】

攻撃側陣営: 【US】 【ARVN】 【FWA】		【NVA】 【VC】		【US】 【ARVN】 【FWA】		【NVA】 【VC】: 防御側陣営	
額面戦闘 A	参加戦闘 a	+	()x1/2 =	= A 【Holdx2】 + 【RF1・2】	参加戦闘 a	額面戦闘 A	
額面支援 B	参加支援 b'	Ax3 ≧()	【FFZx1/2】 =	= A(X RF)x3 ≧(+ x2) 【x1/2】	参加支援 b'	額面支援 B	
参加支援 b	B 【× 1/2】 =	戦闘比算定	a + b' = (:) =	a + b' = B(+ × 2) 【× 1/2】	参加支援 b		
戦闘比 DRM	5:1 【+ 5】 4:1 【+ 4】 3:1 【+ 3】 2:1 【+ 2】 3:2 【+ 1】 1:1 【± 0】 2:3 【- 1】 1:2 【- 2】 1:3 【- 3】 1:4 【- 4】 1:5 【- 5】						
地形 DRM	【- 3: 山岳】 【- 2: 森林高地・* 城南属省・* 城南属省中央】 【- 1: ジャングル・高地・湿地・市鎮・* 市鎮属省】						
戦闘追撃ボーナス	*+ + + + + - - -	累積 DRM	+ -	補充上限 A	補充上限 A + 【1・2】 =		
死傷結果算定	A (接敵/突入) + (HLZ 突入 × 2) + b	=		=	b + A(X RF)		
修正後 DR	+ -	攻撃側死傷結果	Loss1 (航空支援・空中機動)	防御側死傷結果	※死傷結果は防御側から先に適用する		

US:	/	FWA:	/	ARVN:	/	US:	/	FWA:	/	ARVN:	/
NVA:	/	VC:	/			NVA:	/	VC:	/		
* 追撃力 + *	-	【最低値採用】	追撃修正 【+ 4・+ 3・+ 2・+ 1・± 0】 【- 1】 - 【2MP】	= + + + + - - -							

(YEAR) 【SEASON : Sp・Su・F・W】 【TURN : 1・2】 作戦ラウンド() () 戦術ラウンド() 目標ヘクス()

【サーチ&デストロイ・クリア&セキュア(追撃-2MP)・セキュリティ(US&ARVN のスタック不可)・偶発攻撃・砲爆撃(最低 4 地上支援力以上)】

攻撃側陣営: 【US】 【ARVN】 【FWA】		【NVA】 【VC】		【US】 【ARVN】 【FWA】		【NVA】 【VC】: 防御側陣営	
額面戦闘 A	参加戦闘 a	+	()x1/2 =	= A 【Holdx2】 + 【RF1・2】	参加戦闘 a	額面戦闘 A	
額面支援 B	参加支援 b'	Ax3 ≧()	【FFZx1/2】 =	= A(X RF)x3 ≧(+ x2) 【x1/2】	参加支援 b'	額面支援 B	
参加支援 b	B 【× 1/2】 =	戦闘比算定	a + b' = (:) =	a + b' = B(+ × 2) 【× 1/2】	参加支援 b		
戦闘比 DRM	5:1 【+ 5】 4:1 【+ 4】 3:1 【+ 3】 2:1 【+ 2】 3:2 【+ 1】 1:1 【± 0】 2:3 【- 1】 1:2 【- 2】 1:3 【- 3】 1:4 【- 4】 1:5 【- 5】						
地形 DRM	【- 3: 山岳】 【- 2: 森林高地・* 城南属省・* 城南属省中央】 【- 1: ジャングル・高地・湿地・市鎮・* 市鎮属省】						
戦闘追撃ボーナス	*+ + + + + - - -	累積 DRM	+ -	補充上限 A	補充上限 A + 【1・2】 =		
死傷結果算定	A (接敵/突入) + (HLZ 突入 × 2) + b	=		=	b + A(X RF)		
修正後 DR	+ -	攻撃側死傷結果	Loss1 (航空支援・空中機動)	防御側死傷結果	※死傷結果は防御側から先に適用する		

US:	/	FWA:	/	ARVN:	/	US:	/	FWA:	/	ARVN:	/
NVA:	/	VC:	/			NVA:	/	VC:	/		
* 追撃力 + *	-	【最低値採用】	追撃修正 【+ 4・+ 3・+ 2・+ 1・± 0】 【- 1】 - 【2MP】	= + + + + - - -							