

戦闘解決表 (8.7)

2d6	1対2			1対1			2対1			3対1			4対1			5対1			6対1			2d6
	損失	A	D	損失	A	D	損失	A	D	損失	A	D	損失	A	D	損失	A	D	損失	A	D	
2	3/0	AR	R	2/0	AR	R	2/1	AR	F	1/0	AR	R	1/0	-	R	0/0	-	S	1/1	E	DR	2
3	2/0	AR	R	2/1	AR	F	1/0	AR	-	1/0	AR	R	0/0	-	S	1/1	E	R	1/1	D1	DR2	3
4	2/1	AR	Eng	1/0	AR	R	1/0	AR	R	0/0	Eng	-	1/1	Eng	F	1/1	D1	F	0/1	E	DR2	4
5	1/0	-	Eng	1/0	Eng	-	0/0	Eng	F	1/1	E	R	1/1	D1	S	0/1	E	DR	0/1	E2	DR2	5
6	1/0	AR	R	1/0	AR	R	1/1	-	R	1/1	D1	F	0/1	E	DR	0/1	E	DR	1/2	E	DR2	6
7	1/0	-	-	0/0	Eng	-	1/1	E	S	0/1	E	DR	0/1	E2	DR	0/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	7
8	1/0	E	F	1/1	E	F	0/1	E	S	0/1	E2	DR	1/2	E	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E3	Eng	8
9	1/1	E	-	1/1	E	-	0/1	D1	DR	1/2	E	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	0/2	E2	DR3	9
10	1/1	E	Eng	0/1	E	DR	1/2	E	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	0/2	E3	DR2	1/3	E3	DR3	10
11	0/1	E	DR	1/2	E	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	0/2	E3	DR3	1/3	Eng	DR3	0/3	Eng	DR3	11
12	1/2	E2	DR2	1/2	E2	DR2	0/2	E2	DR3	0/2	E3	DR3	1/3	E3	DR3	0/3	E3	DR3	0/4	E3	DR3	12

地形効果チャート

AR : 攻撃側のユニットは、1ヘクス退却又は2損失を被る。
E、E2、E3 : 1～3 攻撃側ユニットを、突破状態に置くことができる(もしも、攻撃側によって装甲突破が宣言されていたら、1個装甲師団は1/2ユニットに相当する)。
D1 : 防御側は、1余分に損失を被る。
Eng : プレイヤーは、同一のコラムで再びサイを振らねばならず(修正なしで)、たとえ一方の陣営が消耗結果のために完全に除去されてしまっていたとしても、両陣営について2回目の消耗結果のみを適用する。
DR、DR2、DR3 : 防御側のユニットは、1～3ヘクス退却する。
S : 防御側はその場に留まり、追加の1ステップ損失を被るか、又は1ヘクス退却する。
F : 防御側はその場に留まるか、又は1ヘクス退却して1ステップ損失を被る。
R : 防御側は、敵ユニットに隣接しておらず、防御ヘクスの2ヘクス以内に位置する自軍ユニットの1つを移動できる。選択されたユニットは、通常移動力の半分まで移動できる。このユニットは、その移動を敵ユニットに隣接して終了できるが、攻撃を受けているヘクス内又は侵攻が発生しているヘクス内では不可。

覚え :

防御側の補給は、戦闘の前にチェックされる。突破では、攻撃側についての戦術結果はない。

地形	名称	移動コスト	戦闘効果	攻撃側の戦術結果	防御側の戦術結果
	平地	1 M P	-	-	-
	森林	2 M P	防御側 × 2	Eは無視される E2 E E3 E2	Sは無視される DR S DR2 DR DR3 DR2
	荒地	2 M P	防御側 × 2	Eは無視される E2 E E3 E2	Sは無視される DR S DR2 DR DR3 DR2
	山岳	3 M P	攻撃側1/2 (装甲ユニット) 防御側 × 3 (装甲ユニットを除く)	E、E2、E3は無視される	S、DR、DR2は無視される DR3 S
	高山	禁止	禁止	-	-
	ボカージュ	1 M P	攻撃側1/2 (装甲ユニット) 防御側 × 2 (装甲ユニットを除く)	E、E2は無視される E3 E	Sは無視される DR、DR2 S DR3 DR
	湿地と運河	3 M P	攻撃側1/2 (装甲ユニット) 防御側 × 3 (装甲ユニットを除く)	E、E2、E3は無視される	S、DR、DR2は無視される DR3 S
	大都市	-	防御側 × 2	Eは無視される E2、E3 E	Sは無視される DR、DR2 S DR3 DR
	小都市 / 村	-	-	-	-
	大港湾 / 小港湾	-	-	-	-
	要塞マーカー	-	防御側 × 3	E、E2、E3は無視される	S、DR、DR2は無視される DR3 S
	河川	+ 1 M P	攻撃側1/2 (もしも、全ての攻撃が河川ヘクスサイド越しに行われたら)	-	-
	大河川	+ 2 M P	攻撃側 1 / 2	Eは無視される、E2 E、E3 E2 (もしも、全ての攻撃が河川ヘクスサイド越しに行われたら)	-
	海岸 (上陸についてのみ)	-	ヘクス内の他の地形は無視される。	E、E2、E3は無視される	Sは無視される DR、DR2、DR3 S
	道路 / 鉄道	1/2 M P	-	-	-
	国境線 / 軍管区境界線	-	-	-	-
	ジークフリート線	20.1を参照	防御側 × 3	E、E2、E3は無視される	S、DR、DR2は無視される DR3 S
	橋頭堡マーカー	-	ヘクス内の他の地形は無視される。	E、E2、E3は無視される	Sは無視される DR、DR2、DR3 S