

戦闘結果表 (CRT)

平地	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1
沼沢/荒地/大都市	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1
山岳/巨大都市/市街戦	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1	10/1
出目											
0	4/0	3/0	3/1	2/0	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3
1	3/0	3/1	2/0	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3
2	3/1	2/0	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4
3	2/0	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4
4	2/1	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5
5	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5	0/5
6	1/1	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5	0/5	0/6
7	0/1	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5	0/5	0/6	0/6
8	1/2	0/2	1/3	0/3	0/4	0/4	0/5	0/5	0/6	0/6	0/7

戦 闘 修 正

- **防御側森林:** 攻撃側出目を -1
- **防御側小河川越し:** ユニットすべてが川越しである場合、攻撃側は出目に -1 を被る。攻撃が一部でも川越しでない場合には修正はない。
- **防御側大河川越し:** 大河川越し(橋梁の有無を問わず)に攻撃を行うすべてのユニットは、その攻撃力が半減する。天候が Snow なら、大河川は小河川として扱われる。
- **山岳ユニット:** 攻撃力が三角のしるし付き。山岳攻撃の先導ユニットであるなら、出目に +2 のボーナス。
- **市街戦スペース:**
 1. 機械化、装甲ユニットは攻撃力、防御力が半減(端数切上)。
 2. 退却の強制は無視され、損害はすべてステップで被る。
 3. 損害に +1 する(攻撃 1 回につき 1 度)ことを選択した場合、攻撃側は出目に +2 修正となる。
- **補給カウンター消費なしの攻撃:** -2 コラムシフト(攻撃側の補給状態は問わない)
- **蹂躞攻撃:** 蹂躞攻撃を行うユニットは -2 コラムシフトを被る。蹂躞攻撃は橋梁のない大河川越しと天候が Mud の場合を除き、どの地形でも実施できる。
- **混乱状態のユニット:** 混乱状態のユニットを含むスタックは、攻撃側出目に +2 修正を与える。混乱状態のユニットは攻撃できない。
- **OOS のユニットの防御:** 防御側戦力半減
- **航空カウンター:** カウンター 1 つにつき、所有側に有利に 1 コラムシフト(互いのプレイヤーが同数の場合、効果は相殺される)
- **将軍:** 軍集団指揮官は戦闘フェイズ中に自分の戦闘ボーナスを 1 度だけ使用できる。装甲部隊指揮官は移動セグメントに蹂躞攻撃を行うユニットには何回でも、また、戦闘フェイズに 1 度、自分とスタックしている機甲ユニットに自分の攻撃ボーナスを与えることができる。軍集団司令官と装甲部隊指揮官は同じ戦闘に自分のボーナスを適用できるが、同じ戦闘で支援を行えるのは 1 種類の将軍だけである(例えば、同一スタック内に装甲部隊指揮官 2 人をスタックさせるのは意味がない: ボーナスが累加されないためである)。
- **Blitzkrieg (独軍のみ):** 攻撃(蹂躞攻撃、戦闘を問わず)で独軍装甲ユニットが先導ユニットとなる場合、最低でも航空カウンター 1 つの支援があれば、枢軸軍プレイヤーは自分の損害を 1 減らすか、相手の損害を 1 増やすことができる。選択はサイを振る前に行わなければならない。このボーナスはどの地形でも使用できる。
- **Human wave (ソヴィエトのみ):** ソヴィエトプレイヤーは、軍集団指揮官が攻撃を指揮する HQ にスタックしている度に、人海戦術を発動させられる。出目に +1 できるかわり、攻撃側ユニットはその損害を +1 しなければならない。軍集団司令官とスタックしている HQ だけが、作戦能力の合計回数までの人海戦術攻撃を実施できる。選択はサイを振る前に行わなければならない。
- **強襲上陸(ソヴィエトのみ):** 攻撃の出目に +1。14.0 参照。

移動表

地形の種類	移動				戦闘
	Clear	Mud*	Frozen	Snow	
平地	1	2	1	2	
森林	+1	+1	+1	+1	出目を-1
沼沢	2	3	1	2	CRT参照
荒地	1	2	1	2	CRT参照
山岳	通行不可				不可
山岳 (道路又は鉄道 経由の場合)	3 軽装部隊は(2)	3 軽装部隊は(2)	3 軽装部隊は(2)	3 軽装部隊は(2)	山岳ユニットは 攻撃時に +2のボーナス
小都市	他の地形を参照				他の地形を参照
大都市	他の地形を参照				CRT参照
巨大都市	1	1	1	1	CRT参照
市街戦 スペース	---	---	---	---	機甲及び機械化 ユニットは戦力半減。 退却を無視。
小河川	+1	+1	NA	NA	出目を-1、またはなし
大河川	特殊	特殊	特殊	+1	攻撃側ユニット戦力半減 (Snow時を除く)
橋梁	+1	+1	+1	+1	---
国境	通行不可				通行不可

* 蹂躞攻撃はMud時には不可。

大河川: ユニットは橋梁経由で大河川を渡河(+1 MP)するか、もしくは大河川に隣接した状態で移動を開始した場合、渡河に全MPを消費すること。ユニットの状態(補給下か否か)は関係しない。

蹂躞攻撃は橋梁のない大河川越しには行えない。Snow時は、天候がClearなら、大河川は小河川として扱われる。

軽装部隊: 許容移動力が三角の印内にあるものは、すべて軽装ユニットである。

これらは山岳での移動が容易となっている。

航空損耗表		
出目	ソヴィエト側損害	ドイツ側損害
12	5 カウンター	3 カウンター
11	4 カウンター	2 カウンター
10	4 カウンター	2 カウンター
9	3 カウンター	1 カウンター
8	3 カウンター	1 カウンター
7	2 カウンター	---
6	2 カウンター	---
5	1 カウンター	---
4	1 カウンター	---
3	---	---
2	---	---
1	---	---

サイの目修正:
 戦闘機として使用される相手カウンター1つにつき: +1
 Cloudy: +2
 Foggy: +4

敵支配地域
<p>敵 ZOC が味方ユニットの存在により無効化される場合:</p> <ul style="list-style-type: none"> 補給 (5.2.1) 及び戦闘時の補給 (10.3)の際の LOC の設定 鉄道移動の開始と終了(ただし、EZOC から EZOC への直接の移動は禁じられる) (9.9) 対応移動中のユニットの戦闘ヘクス内への移動 (10.2.1) 鉄道の改軌 (15.0) 海上輸送 (16.0)
<p>敵 ZOC が味方ユニットの存在では無効化されない場合:</p> <ul style="list-style-type: none"> ユニットが損耗セグメントを回避できる LOC (5.3) 増援の配置 (6.1) ユニットに補充ポイントを与えるため設定する LOC。ただし EZOC 内のユニットは補充の受領が可能 (6.2) 通常移動 (9.2) ユニットのヴォルガ河越えの移動 (9.5) 鉄道移動 (9.9) 戦闘前退却 (10.2.2) 戦闘による退却 (10.7.1)

天候表

出目	晴天		泥濘		凍結		降雪	
	陸上	上空	陸上	上空	陸上	上空	陸上	上空
1	Dry	Clear	Dry	Clear	Mud	Cloudy	Frozen	Cloudy
2	Dry	Clear	Mud	Cloudy	Frozen	Cloudy	Frozen	Fog
3	Dry	Clear	Mud	Cloudy	Frozen	Cloudy	Snow	Fog
4	Dry	Clear	Mud	Cloudy	Frozen	Fog	Snow	Fog
5	Dry	Clear	Mud	Cloudy	Frozen	Fog	Snow	Fog
6	Dry	Cloudy	Mud	Cloudy	Snow	Fog	Snow	Fog

ソヴィエトプレイヤーがサイを振る。出目は北部ゾーンの陸上及び上空の天候を示す。
次にソプレイヤーはもう一度サイを振り、南部ゾーンの天候を決定する。

河川及び海上の移動

中小港湾: 2 輸送ポイント

大港湾: 4 輸送ポイント

ヴォルガ河: 変動, 最大値: 5 輸送ポイント (ソヴィエトのみ)

ケルチ海峡: Taman を占領したら 3 輸送ポイント, 黒海的全港湾を陥落させたら 6 輸送ポイント(枢軸のみ)

1 歩兵ステップ, 1 歩兵補充ポイント, または 1 補給カウンター
= 1 輸送ポイント

1 機械化及び機甲ステップ, または 1 機甲補充ポイント =
2 輸送ポイント

鉄道移動

(各陣営で異なる)

1 歩兵ステップ, 1 歩兵補充ポイント, または 1 補給
カウンター = 1 鉄道移動ポイント

1 機械化及び機甲ステップ, または 1 機甲補充ポイント =
2 鉄道移動ポイント