

ME 白兵戦判定表

DR	戦力比					
	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1
1~2	DC2	DC2	DC2	DC3	DC3	DC4
3~4	AC1 DC1	DC1	DC2	DC2	DC3	DC3
5~6	AC2 DC1	AC1 DC1	DC1	DC2	DC2	DC3
7~8	AC3	AC2 DC1	AC1 DC1	DC1	DC2	DC2
9~0	AC4	AC2	AC2 DC1	AC1 DC1	AC1 DC1	AC1 DC2

移動中の車輛に対する白兵戦では白兵戦値(MV)は半減する(端数切り捨て:累積)。
 CTのAFV | APCに対する白兵戦ではMVは半減する(端数切り捨て)。ただしOTには修正無し。
 對車輛の白兵戦、自軍指揮官がいればMV+1 また全ての兵員ユニットの士気値が8+ならばMV+1。

FR 瓦礫・火災発生表

目標地形	HE FRAG		火災放射器	
	除去	瓦礫	火災	火災
建物****	-	C5	C6+*	C6+
掩蔽壕(トーチカ)	C6+	-	-	-
引火性地形**	-	-	C6+*	C6+
小射撃壕	C4+	-	-	-
防塞***	C6+	-	-	-
地雷原/鉄条網	C6+	-	-	-

* 火災マーカーを置くためには、続くDRで1~3を出さなければならない。 ** 森/森林/耕作地のみ。
 *** 爆薬攻撃では不可。 **** 間接射撃に限定。直接攻撃では破壊不可。 ***** 皆で火災は発生しない。破壊不可。

FR 破壊判定表

目標地形	ドーザー*	爆薬筒*
針鼠陣(對戦車壕)**	C6+	-
/ヘクスサイド地形***		
掩射壕(トーチカ)	C6+	-
鉄条網/防塞	C5+	C5+
瓦礫	C8+	-
地雷原	-	C6+

* F2表のGF50のコラムを使用する。
 ** 各個掩体に交換する。
 *** ポカージュ/生け垣/(高い)石壁

C4 重火器破壊判定表 (≦20mm)

DR→	1~2	3~4	5~0
AP弾の命中	-	-	F
HE弾 FFE	-	F	F

F: 重火器はF-Kill。
 MG以外で20mmより大口徑のAP弾が命中したら自動除去。

C5 対空射撃判定表

DR	結果
1	航空機除去
2~3	航空機攻撃中止
4~0	効果無し
射程	火器の種類
3	M MG *
4	20mm AA
8	37+mm AA

* M/MGなら+1DRM (撃墜不可)

M 士気判定修正一覧表

ユニット	DRM
士気喪失していない自軍ユニットの状況	
完全兵力の分隊ユニットごとに	-1
AFVごとに	-1
士官ごとに (ML 8)	-2
下士官ごとに (ML 7)	-1
投降状態のユニット	+2
敵ユニットの状況*	
兵員3スタック値ごとに	+1
AFVごとに**	-1
蹂躪中のAFV	+4***
その他の状況	
地雷原ヘクス	+1
集中砲撃のFFE	+1
弾幕砲撃のFFE	+2
針鼠陣/對戦車壕内	-1

* 士気喪失のユニットも含む ** 蹂躪実施ヘクスでは無視
 *** 各個掩体/針鼠陣(對戦車壕)/砲座内には無効

G2 對車輛・重火器戦闘結果表

目標タイプ	間接射撃 (FRAG)				小火器 (GF)				MG ATR SCW L AT (HPT使用)				FT
	射圧	M F-Kill	K-Kill	炎上	射圧	M F-Kill	K-Kill	炎上	射圧	M F-Kill	K-Kill	炎上	炎上
AFV	(D3)	C3 C4	C5	C6+	(D3) - C8+ (D1)	-	-	-	(D3)	(D3)	(D3)	(C1)	C4+
APC	(D3)	C3 C3**	C4	C5+	(D3) - C8+ (D1)	-	-	-	-	C3 -	C4-5	C6+	C3+
トラック類	-	C2 -	C3	C4+	-	C1 -	C2-3	C4+	-	C1 -	C2-3	C4+	C2+
重火器	-	(C4)	-	-	-	- C8+ (D1)	-	-	-	(C4)	-	-	C4+*

* 火器の操作員はF2表に関する修正を通常どおり受けて攻撃される。 ** M-KillとK-Killが両方適用される。 (D3) D3表で判定するという意味。

TP 對乘車兵員攻撃一覧表

戦闘結果	処理
直接射撃 K-Kill	HE(口径)/AP(4FRAG) でF2表で判定後に降車。必要なら士気判定
間接射撃 K-Kill	輸送中の兵員・火器はすべて除去
兵員損害表使用	遮蔽状態
	強襲兵 : 突撃
	APC : 良好 完全
	その他 : 静止

IS 對車輛間接射撃シフト一覧表

シフト	結果
1L	UH/TURの全AFが4以上
1R	APC OT AFV
2R	トラックke系

間接射撃時のF2表で適用。シフトは加算する。

OA 擲弾攻撃殺傷値計算表

種類	FRAG値計算式
手榴弾	スタック値(SP) × 3
爆薬攻撃*	スタック値(SP) × 6**
ギャモン***	スタック値(SP) × 3+4

* 戦闘工兵なら3Rシフト ** 投げ返しは目標ユニットのSP以下のDRで成功。FRAGは半減。
 *** ギャモンは火災を引き起こす可能性がある。

OB OOB追加表

#	種類	備考
1	2 3 8	M H火器ごとに*
1	煙幕手榴弾	3スタック値のユニットごとに**
1	煙幕手榴弾	3スタック値のユニット2個ごとに***
1	発煙装置	AFV/APCは1度だけ使用可能

* 重火器ユニットごとに砲座を一つ得られるが(砂漠では不適用)
 ** アメリカ/イギリス兵/工兵 *** ドイツ/イタリア/フランス兵