

4.4 勝利ポイント表

勝利ポイントの対象	VPの増減	参照ルール
リゴフを除く町を占領/喪失	+1/-1	4.4
リゴフを占領/喪失	+10/-10	4.4
クルスクの1ヘクスを占領/喪失	+40/-40	4.4
クルスク以外の都市を占領/喪失	+10/-10	4.4
機械化クラスの師団1個を撤収	+1...+6	4.5
マップ東端ヘクスを占領/喪失	+3/-3	4.6
マップ西端ヘクスを喪失/奪回	+10/-10	4.6
ソ連軍1個師団を除去	+1	4.7
ソ連軍1個軍団を除去	+3	4.7

勝利ポイントの対象	VPの増減	参照ルール
ドイツ軍歩兵1個師団壊滅	-2	4.8
ドイツ軍空挺/山岳1個師団壊滅	-3	4.8
ドイツ軍非エリート装甲/装甲擲弾兵壊滅	-4	4.8
ドイツ軍エリート装甲/装甲擲弾兵壊滅	-5	4.8
ソ連軍オンマップ予備スタック活性化	+7...0	4.9
ドイツ軍のみ1ターンの延長を要請	-2...-12	4.10
ソ連軍のみ1ターンの延長を要請	+2...+12	4.10
ドイツ軍のみ2ターンの延長を要請	-3...-18	4.10
ソ連軍のみ2ターンの延長を要請	+3...+18	4.10

12.1 地形効果表

地形の種類	移動コスト (非機械化/機械化・張り付け)	戦闘への影響
平地	1/1	NE
森林	1/2	1L
敵軍要塞	2/2	攻撃時:3L——死守可能、集中攻撃無効 防御時:1L
自軍要塞	1/2	攻撃時:1L 防御時:3L——死守可能、集中攻撃無効
丘陵	2/3	2L
都市	2/2	3L——死守可能、集中攻撃無効
町	OT	1L——死守可能
河川ヘクスサイド	+1/+1	1L——1個以上の攻撃側が河川以外から攻撃する時はNE
大河/湖ヘクスサイド	+2/+3	2L——1個以上の攻撃側が河川以外から攻撃する時はNE 河川と大河の両方から攻撃する時は1L
湿地	3/5	1R

注意:

戦闘への影響は全て累積します。

NE——影響なし。

OT——背景にある他の地形の移動コストを適用。

*ヘクスサイド地形の「+」は、進入しようとする地形の移動コストに加算するという意味。

#L——戦闘比が左に#シフトします。

1R——戦闘比が右に1シフトします。

12.2 戦闘結果表

ダイス	戦闘比								ダイス
	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	
1	AS	DR	BB	DE	DE	DE	DE	DE	1
2	AS	AS	DR	BB	DE	DE	DE	DE	2
3	AS	AS	DR	DR	BB	DE	DE	DE	3
4	AL1	AS	DR	DR	DR	BB	DE	DE	4
5	AL1	AL1	AS	DR	DR	DR	BB	DE	5
6	AL1	AL1	AL1	DR	DR	DR	DR	BB	6

注意:最終戦闘比が6:1を超える時は6:1、1:3を下回る時は1:3で解決します。

戦闘比修正:

防御側の地形.....地形効果表参照

ドイツ軍が**戦闘/戦闘**手順を選んだ時の第1戦闘フェイズの戦闘.....2R

※補給下のユニットだけで攻撃する時のみ適用。

ドイツ軍、ソ連軍が**戦闘/移動**手順を選んだ時の戦闘.....1R

※補給下のユニットだけで攻撃する時のみ適用。

ソ連軍が**移動/戦闘**手順を選んだ時の戦闘.....1L

ドイツ空軍の航空支援(攻撃時または防御時に使用可能).....ドイツ軍が有利なほうに1シフト

ドイツ軍による集中攻撃(ソ連軍がソ連軍の要塞にいる時、及び都市に対しては無効).....2R

12.3 死守表

ダイス	結果
0	DE
1	DE
2	BB
3	BB
4	BB
5	BB
6	AS
7	AL1

ダイスの目修正:

戦闘比が1:2か1:1の時.....+1

戦闘比が4:1か5:1の時.....-1