

戦闘結果表

ダイス	1:4/1:3	1:2	1:1	1.5:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	ダイス
1	A2 撃退	A2 撃退	A1 撃退	A3/D1 撃退	A2/D1 撃退	A2/D1 -	A2/D2 -	A2/D2 前進	A1/D1 前進	D1 前進	1
2	A2 撃退	A1 撃退	A3/D1 撃退	A2/D1 撃退	A3/D2 -	A2/D2 -	A1/D1 前進	A1/D1 前進	A1/D2 前進	A1/D2 蹂躪	2
3	A1 撃退	A3/D1 撃退	A2/D1 -	A2/D2 -	A1/D1 -	A1/D1 前進	A1/D2 前進	A1/D2 前進	A2/D4 蹂躪	A2/D4 蹂躪	3
4	A3/D1 撃退	A2/D1 -	A1/D1 -	A1/D1 -	A2/D3 前進	A1/D2 前進	A1/D2 前進	A2/D4 蹂躪	A1/D3 蹂躪	A1/D3 蹂躪	4
5	A2/D1 -	A1/D1 -	A2/D3 前進	A1/D2 前進	A1/D2 前進	A2/D4 前進	A2/D4 蹂躪	A1/D3 蹂躪	D2 蹂躪	D2 蹂躪	5
6	A1/D1 -	A1/D2 前進	A1/D2 前進	A1/D3 前進	A1/D3 前進	A1/D3 蹂躪	A1/D3 蹂躪	D3 蹂躪	A1/D4 蹂躪	D4 蹂躪	6

—:交戦(勝者無し)

退却と前進

- ①退却は2ヘクス
- ②戦闘結果「前進」:防御側の存在した空のヘクスにのみ前進可
- ③戦闘結果「蹂躪」の場合には

	非自動車化	自動車化と9MAの戦車	他の戦車と偵察ユニット
ヘクス	1	2	3

戦闘時のステップ回復

	戦闘に勝利するか交戦の時に回復するステップ数	戦闘敗北時に回復するステップ数
連合軍	1/2	1/4
枢軸軍	2/3	1/3

戦闘修正

攻撃側に有利な修正

- ・装甲優越 1~2シフト
- ・重砲兵弾幕* 野戦構築陣地などに対し、1~3シフト
- ・航空支援 地上支援値を加える(第1セグメントは、攻撃の地上支援値を2倍)
- ・混乱 防御側の戦力半減
- ・イタリア軍 17.2を参照
- ・スタック超過 1シフト
- ・防御側補給切れ 1シフト
- ・工兵 対野戦施設のみ(→16.6)

防御側に有利な修正

- ・装甲優越 1~2シフト
- ・航空支援 地上支援値を加える
- ・イタリア軍 イタリア軍状況表を参照
- ・陣地 防御2倍
- ・(永久)要塞 防御3倍
- ・地形 地形効果表を参照
- ・補給 攻撃補給を参照

- *重砲兵弾幕 1シフト=1補給物資
2シフト=2補給物資
3シフト=4補給物資
- 条件 防御側が野戦構築陣地にいる
砲兵が0(ゼロ)MAの面

マグニチュード表

参加ステップが少ない陣営のステップ数	1,2	3~5	6~9	10~14	15+
戦闘結果の消耗に使用するダイス数	1*	1	2	3	4

1*:ステップロスが結果よりも1減少します。

イタリア軍状況表

ダイス	結果
1	-
2	-
3	戦力半減
4	戦力半減
5	戦力半減
6	完全戦力

- 修正** +2 その攻撃にドイツ軍がユニットが参加していなければ
- 結果** - 攻撃不可。イタリア軍ユニットはその場に残るが、その攻撃力を使用できません。イタリア軍ユニットはその攻撃力の半分のみ使用。
- 戦力半減 イタリア軍ユニットはその攻撃力の半分のみ使用。
- 完全戦力 イタリア軍ユニットはその攻撃力を全て使用。

港湾破壊判定表

ダイス	結果
1	-
2	-
3	爆破
4	爆破
5	爆破
6	爆破

- 修正** -2 敵のセグメントに試みた時
- 結果** 爆破 補給物資が破壊されるか、港湾能力が1ボックス減少する
- 効果無し

