陸上戦闘チャート（Ground Combat Chart）

戦闘力差（Combat Differential）

-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9		+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16

戦闘支援修正（Combat Support Points）

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

陸上戦闘の手順（Ground Combat Sequence）

手順	ルール
01. 攻撃側は、攻撃するヘクスと攻撃方法を宣言	15.2
02. 防御側は、戦闘前後退を実施	15.3
03. 防御側は、防御ユニットを指定	15.4
04. 攻撃側は、偵察部隊の存在と、WPによる工兵の配備を明らかにする	15.6.11, 37
05. 基本の戦闘力差を算出する	15.5
06. 両陣営とも戦闘支援を割り当てる（攻撃側が先に行う）	16
07. 両陣営とも対空射撃を実施する（攻撃側が先に行う）	22
08. 両陣営とも電子戦を実施する（攻撃側が先に行う）	24.3
09. 両陣営とも戦闘支援修正を算出する（攻撃側が先に行う）	16
10. 戦闘修正を適用し、最終的な戦闘力差を決定する	15.6
11. 攻撃側は陸上戦闘表でダイスを振り、戦闘結果を攻撃ユニットに適用する	15.7
12. 防御側は戦闘後後退を行い、戦闘結果を防御ユニットに適用する	15.7, 15.8
13. 攻撃側は戦闘後前進を行う	15.9, 15.10

天候戦闘修正（Weather Combat Modifiers）

天候	修正
WPによる攻撃（夜間）	-2
WPによる攻撃（霧、雨）	-1
NATOによる攻撃（夜間）	+2
NATOによる攻撃（霧、雨）	+1

化学戦戦闘修正（Chem. Warfare Combat Modifiers）

状況	修正
WP ターン 1 - 8	+/- 3
WP ターン 9 - 16	+/- 2
WP ターン 17+	+/- 1
NATO ターン 1 - 8	+/- 2
NATO ターン 9+	+/- 1

戦闘修正要約（Combat Modifiers Summary）

戦闘修正	詳細	ルール
態勢	ユニットの態勢、態勢表を参照	15.6.1
攻撃方法	速攻、-2	15.2, 15.6.2
指揮力	攻撃側の指揮力 – 防御側の指揮力	15.6.3
国籍	国籍の異なる NATO ユニット、+2	15.6.4
地形	地形、および障害地形戦闘修正を参照	15.6.5
防御施設	レベル 1 なら -1、レベル 3 なら -3	15.6.6, 31.3
損耗ポイント	防御側の損耗ポイント – 攻撃側の損耗ポイント	15.6.7
休息	防御側が休息状態なら +3	15.6.8
電子戦	電子戦表でダイスを振る	24.3, 24.4
戦闘支援	戦闘支援表でダイスを振る	16
偵察	攻撃側が偵察部隊を使用、+2	15.6.11
WP の工兵	攻撃時に +2、防御時に -1	15.6.12, 37
隣接ユニット	攻撃側戦闘ユニット +2、防御側戦闘ユニット -1	15.6.13
拘束	攻撃側が半拘束状態なら -2 防御側が半拘束状態なら +1、拘束状態なら +2	15.6.14
遅延	防御側が遅延状態なら +3	15.6.15
天候	天候戦闘修正を参照	15.6.16
化学戦	化学戦戦闘修正を参照	15.6.17
指揮範囲外	攻撃側が偵察、警戒態勢なら -2、その他なら -4 防御側が偵察、警戒態勢なら +1、その他なら +3	15.6.18
前線指揮所	隣接する司令部を前線指揮所として使用：+2/-2	15.6.19
NATO の混乱	NATO が防御側なら +2、NATO が攻撃側なら -3	51.1.1, 51.2.1
WP の侵攻軸	WP の後方地域への攻撃は -3、後方地域への防御は +3	15.6.20

電子戦効果（EW Effects）

E1	E1 E2	E1 E2 E3

地形戦闘修正（Terrain Combat Modifiers）

地形	防御側の移動モード		
	行軍	戦術	展開／固定
森林	0	-1	-2
丘陵 2	0	-2	-3
丘陵 3	-1	-3	-3
町	-1	-2	-3
都市	-1	-3	-4

障害地形戦闘修正（Obstacle Combat Modifiers）

障害地形	防御側の移動モード		
	行軍	戦術	展開／固定
小河川（緊急渡河）	-1	-3	-3
小河川（通常渡河）	-1	-2	-2
小河川（橋梁あり）	0	-1	-1
大河川（通常渡河）	-2	-4	-4
大河川（橋梁あり）	-1	-3	-3

© 2022 Thin Red Line Games - 35460 Coglais, France

THIN RED LINE GAMES