

v4.3 対応 図表一覧

©2012. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.
©2018. Sunsetgames Co., Ltd. All Rights Reserved.

ターンの手順 (2.2)

ターン準備フェイズ

天候決定セグメント

第 1 プレイヤー決定セグメント

第 1 プレイヤーターン

航空ユニット整備フェイズ

増援フェイズ

モード決定&移動フェイズ

解体セグメント

モード決定&移動セグメント

航空爆撃／艦砲射撃セグメント（艦船と航空ユニットのみ）

補給フェイズ

リアクションフェイズ

移動セグメント

砲爆撃セグメント

戦闘フェイズ

砲爆撃セグメント

戦闘セグメント

突破フェイズ

移動セグメント

砲爆撃セグメント

戦闘セグメント

クリーンアップフェイズ

第 2 プレイヤーターン

プレイヤーを入れ替えて、同じ手順を繰り返す

ターン終了

輸送力換算表 (4.10)

1 RE = 1SP = 4T

修正 1 移動モード時の移動力が 6 以下のユニットは 1RE を 2T、それ以外のユニットは 1RE を 1SP と数えます。

修正 2 鉄道輸送が複線だけ通って行われる場合、鉄道輸送コストは通常の半分を消費するだけで済みます。

航空基地捕獲判定表 (9.14f)

航空基地が敵陸上ユニットに占領された場合、そこにいる全ての航空ユニット毎にサイコロを 2 個振ります。航空ユニットは、その結果を適用後、航続距離の 2 倍以内にある他の自軍航空基地に再配置されて非活動状態になります。

2D6

活動状態	非活動状態	結果
4 以下	6 以下	航空ユニットは 1 ステップロス
5 以上	7 以上	損害なし

+ 2 戦闘後前進で占領された場合 (9.12g 項)

空戦結果表 (14.3e)

サイコロを 3 個振ります。(2 個は空戦判定用、1 個は（必要になった場合の）損害判定用)

2D6	結果
6 以下	攻撃側は任務中止
7	攻撃側、防御側とも任務中止
8 以上	防御側は任務中止

修正：+ #：攻撃側航空ユニットの空戦力

－ #：防御側航空ユニットの空戦力

(オプション)

航続距離の半分を越える航空ユニットの空戦力 － 1 (21.4)

損害決定 1～4：損害なし

5～6：任務中止した航空ユニットからステップロス

航空輸送 (14.9)

航空ユニットの航空輸送能力はユニットに記載されています。航空ユニットは航空輸送能力までの積載物を輸送できます。輸送する航空ユニットの航空輸送能力と積載物は、スタックしていれば合わせて計算できます。グライダーも輸送能力を増加させます (14.10e 項)。短い距離でなら航空輸送能力は 2 倍になります (14.9e)。航空輸送能力は航空輸送のルールに従って修正を受けつつ、戦闘ユニットや補給ポイントを輸送できます。

他の種類の輸送と異なり、補給ポイント、及び移動モードでの移動力が 10 以下の徒歩タイプのユニットだけを航空輸送できます。

移動経路：航空ユニットは各移動セグメントに、航空基地のレベルに 2T を掛けた数までの積載物しか荷降ろしできません。しかし、輸送してきた航空ユニットが荷降ろしする航空基地で非活動状態になるのであれば、積載してきた全ての積載物を荷降ろしできます。他の種類の輸送と異なり、敵 ZOC は航空輸送に影響しません。

フェイズ：航空輸送は移動、突破、リアクションの各フェイズに行えます。航空輸送される戦闘ユニットは移動モードでなければなりません（移動フェイズならば直前にモード変更してもかまいませんが、リアクション／突破フェイズの場合には事前に移動モードになっていなければなりません）。陸上ユニットは、航空輸送されるフェイズに半分の移動力まで移動できます。この移動は、航空輸送される前でも後でも（両方でも）行えます。

空挺降下 (14.10)

空挺降下は、事前計画を決める、航続距離内の目的地に自軍航空基地を必要としない航空輸送です。降下させたユニットや補給が無事だったかどうかを航空輸送判定表を用いて判定するなどの、多くの特別ルールが適用されます。

航空輸送判定表 (14.10d)

ヘクスの状況			サイコロ 2 個		ヘクスの支配：「自軍の支配」とは、そのフェイズ開始時に自軍ユニットがいるヘクスのことを指します。それ以外は「敵の支配」です。 地形の種類 ：「クリア」とは、平地だけのヘクスと、村か航空基地のあるヘクス（他にどんな地形があったとしても）を指します。それ以外 は「障害」です。 修正： ー 1 1944 年 8 月以前の連合軍の空挺降下 ー 1 ソ連軍の空挺降下
ヘクスの状況	地形の種類	降下方法	失敗	成功	
自軍の支配	クリア	グライダー	3 以下	4 以上	
		パラシュート	4 以下	5 以上	
	障害	グライダー	4 以下	5 以上	
		パラシュート	5 以下	6 以上	
敵の支配	クリア	グライダー	4 以下	5 以上	
		パラシュート	5 以下	6 以上	
	障害	グライダー	5 以下	6 以上	
		パラシュート	6 以下	7 以上	

対空射撃 (14.4)

常に対空射撃を受ける：

砲爆撃、ヒップシュート、航空阻止

警戒空域でのみ対空射撃を受ける：

航空輸送／空挺降下、基地移動

決して対空射撃を受けない：

制空戦闘、迎撃

サイコロを2個振って、出た目に以下の修正を加えます。出た目が11以上ならば、任務を実行する航空ユニットは1ステップを失います。その他の場合は効果なしです。スタックのうちのどのユニットが損害を受けるのか、下の航空任務損害判定表で決定します。

参加航空ユニットによる修正：

+ 1 3個以上の航空ユニットが任務に参加している

目標ヘクスによる修正：

+ 1 1個以上の司令部がいる

+ # 航空基地レベル（滑走路は0）

+ # ヘクス固有の対空射撃力（マップに印刷されている）、あるいは艦船ユニットの対空射撃力の合計値

目標ヘクスが警戒空域に含まれているなら：

+ 1 任務に少なくとも1個の戦闘機がいる

+ 2 任務に戦闘機が参加していない

+ 1 航空阻止任務である（上記は累積する）

重要：上記の警戒空域における修正を受けるためには、戦闘機が自身の任務を持つにせよ持たないにせよ、その任務自体には参加していなければならないことに注意して下さい。戦闘機がたまたまその目的地にいた（例えば航空輸送任務で）場合にはカウントしません。

航空任務損害判定表

航空ユニットの数			
サイコロ	2	3	4
1	#1	#1	#1
2	#1	#1	#2
3	#1	#2	#3
4	#2	#2	#4
5	#2	#3	最弱
6	#2	#3	最強

#：スタックの中の位置
最弱と最強：砲爆撃力で見ても（同じ数値のユニットが複数ある場合は所有プレイヤーが選びます）

砲爆撃結果表 (10.0a)

砲爆撃力の合計

サイコロ 2個	1以下 1T	2 1T	3-4 2T	5-7 2T	8-11 2T	12-16 3T	17-24 3T	25-40 4T	41-68 6T	69-116 8T	117以上 10T
2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	DG	DG
3	—	—	—	—	—	—	—	—	DG	DG	DG
4	—	—	—	—	—	—	—	DG	DG	DG	DG
5	—	—	—	—	—	—	DG	DG	DG	DG	[1/2]
6	—	—	—	—	—	DG	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]
7	—	—	—	—	DG	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]	1/2
8	—	—	—	DG	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]	1/2	1/2
9	—	—	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]	[1/2]	1/2	1/2	1/2
10	—	DG	DG	DG	[1/2]	[1/2]	1/2	1/2	1/2	1	1
11	DG	DG	DG	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1	2
12	DG	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1	1	1	2	3

ヘクス毎にサイコロを振ります。ステップを失うユニットは、結果を適用される軍のプレイヤーが選択します。目標となった艦船ユニットは自動的にステップロスの対象となります。

シフト修正

以下の項目は全て累積します

- 陣地がある場合は1コラム左に修正（レベルに関係なく。[1/2]の結果も参照）
- 地形が軽障害、中障害の場合は1コラム左に修正
- 地形が重障害の場合は2コラム左に修正
- 観測ユニットがない場合は3コラム左に修正（戦略爆撃機が参加している時には常にこの修正を適用します）
- 目標ヘクスに戦略移動モードのユニットがいる場合は3コラム右に修正
- 航空爆撃を行う全ての航空ユニットが目標のヘクスから10ヘクス以内の航空基地から移動してきた場合は1コラム右に修正
- （オプション）航空爆撃を行う航空ユニットに航続距離の半分以上を移動してきた航空ユニットが1個でもいる場合は1コラム左に修正（21.4）

砲爆撃の補給 (10.1b)

砲兵ユニットは砲爆撃結果表に従って補給ポイントを消費。航空ユニットと艦船ユニットは補給ポイント不要。

密集度修正

ヘクス内の RE	コラム修正
1以下	左に1コラム修正
～3以下	なし
～4以下	右に1コラム修正
～5以下	右に2コラム修正
～6以下	右に3コラム修正
6より大きい	右に4コラム修正

密集度で数えるのは戦闘ユニットだけで、複数ステップユニットと複数ユニットフォーメーションは3REまでであると見なします。

結果：

—：効果なし

#：ステップロスとDG

[1/2]：3レベル以上の陣地がある、航空・艦船による砲爆撃である、あるいは観測ユニットがない場合は“DG”として扱います。その他は“1/2”として扱います。

1/2：サイコロを1個振り、出た目が4～6ならば1ステップロスとDG、それ以外はDGのみとして扱います。

DG：目標は混乱モードになります。

艦砲射撃

以下のように結果が減少します。

- DGはそのまま適用します
- 1/2([1/2])はDGに変更します
- 1は1/2に、2は1に変更します

対施設砲爆撃結果表 (10.0c)

砲爆撃力の合計

サイコロ 1個	1 1T	2 1T	3-4 1T	5-10 1T	11-20 2T	21-40 4T	41-80 6T	81以上 8T
1	—	—	—	—	—	—	(5)	1(5)
2	—	—	—	—	—	(5)	1(4)	1(4)
3	—	—	—	—	(5)	1(5)	1(4)	1(4)
4	—	—	—	(6)*	1*(5)	1*(4)	1*(4)	2*(4)
5	—	(6)	(6)*	1*(5)	1*(4)	2*(4)	2*(4)	2*(3)
6	(6)	(5)*	1*(5)	1*(4)	1*(4)	2*(4)	2*(3)	2*(3)

結果 —：効果なし *：航空阻止は成功

1：航空基地は1レベル低下（最低レベルは1）、または港湾が1ヒット（最大4ヒットまで）

2：航空基地は2レベル低下（最低レベルは1）、または港湾が2ヒット（最大4ヒットまで）

(#)：航空基地が目標であった場合、その航空基地にいた全ての航空ユニットの損失を判定します。

各航空ユニット毎にサイコロを1つ振り、括弧内の数値以上が出たら1ステップロスします。

港湾の現在のヒット数⇒	0	1	2	3	4
港湾能力の割合（%）⇒	100	80	60	40	20

※損害記録トラックのない港湾へのヒットの影響を計算する際には、最も近いトークン数へと端数を四捨五入します。

戦闘結果表 (9.9)

サイコロ 2 個

サイコロ 2 個

重障害	1 : 2	1 : 1	2 : 1	3 : 1	4 : 1	8 : 1	12 : 1	16 : 1	20 : 1	28 : 1	36 : 1	44 : 1	52 : 1	重障害
中障害	1 : 3	1 : 2	1 : 1	2 : 1	3 : 1	4 : 1	6 : 1	9 : 1	12 : 1	15 : 1	18 : 1	21 : 1	24 : 1	中障害
軽障害	1 : 4	1 : 3	1 : 2	1 : 1	2 : 1	3 : 1	4 : 1	6 : 1	8 : 1	10 : 1	12 : 1	15 : 1	18 : 1	軽障害
オープン	1 : 5	1 : 4	1 : 3	1 : 2	1 : 1	2 : 1	3 : 1	4 : 1	5 : 1	7 : 1	9 : 1	11 : 1	13 : 1	オープン
1 以下	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	AL1 DL1o1	1 以下
2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	2
3	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	3
4	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	4
5	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	5
6	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	6
7	AL1o1	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	7
8	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	8
9	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	9
10	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	10
11	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	11
12	AL1o1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	12
13	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o2	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	13
14	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	14
15 以上	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	15 以上

戦闘解決に用いる DRM (9.9) :

攻撃側の選択したユニットのアクションレーティングー 防御側の選択したアクションレーティングー 陣地のレベル (防御側に陣地があれば)

戦闘の手順 (9.2)

1. 攻撃側は、攻撃側ヘクスと防御側ヘクスを宣言します。
2. 両軍ユニットは必要な補給ポイントを消費します。
3. 攻撃側、防御側の順に、アクションレーティングを用いるユニットを決定します。
4. 防御側が地形を選択し (9.3b)、基本戦闘比を算出します。
5. 両軍ユニットのアクションレーティングを用いて、DRM を決定します (9.6 項)。
6. サイコロを 2 個振って奇襲判定を行い、9.8 項に従って戦闘比を修正します。
7. サイコロを 2 個振って 9.6 項の修正を適用し、戦闘結果を決定します。
8. 戦闘結果を適用します。攻撃側が先に、防御側プレイヤーが後に行います。

戦闘結果

A : 攻撃側 D : 防御側

L # : ロスナンバー、# の数ステップロス

o # : オプションナンバー、
退却とステップロスに割り振る

DG : 防御側は混乱

e # : 攻撃側の # 以上のアクションレーティングを持つユニットは突破モード (司令部に適用不可。戦闘フェイズの戦闘セグメントのみ適用する)。

- 1) 攻撃側がオプションナンバーを退却で満たした場合、突破の結果は無視されます。
- 2) 攻撃側が退却を選択するか、いずれかのオプションを選択する前に全滅した場合、防御側の全てのオプションナンバーは無視されます。防御側は自発的に、無視されたオプションナンバーを適用できます。
- 3) 2 ヘクス以上退却したユニットは、自動的に混乱モードになります。
- 4) 3 ヘクス以上からのまたは隣接していない 2 ヘクスからの攻撃では突破の結果は発生しません。全ての “e” の結果は無視します。

奇襲判定表 (9.8) 2D6 + DRM (攻撃側のアクションレーティングー 防御側のアクションレーティング)

オーバーラン	通常の戦闘
9 以上 攻撃側の奇襲が成功	10 以上 攻撃側の奇襲が成功
6 以下 防御側の奇襲が成功	5 以下 防御側の奇襲が成功

修正 : + 1 防御側ユニットが陣地にいるならば (陣地のレベルに関係なく)、防御側のアクションレーティングに

奇襲が成功した側のプレイヤーは、さらに 1 個のダイスロールを行い、出た目の数だけ自軍に有利な方向にコラム修正します。

戦闘補給 (9.5)

攻撃側
ステップ毎に 1T
(『DAK』の 2 ステップ旅団は 1T)

防御側
戦闘毎に 2T
(1RE 以下ならば 1T)

内部備蓄 (12.10) : 通常の SP を消費できない場合に限り消費可。最初に備蓄減少マーカー、2 回目に備蓄欠乏マーカーを置きます。可能な限り早く SP を消費してマーカーを取り除かなければなりません (12.10e)。
注意 : 戦闘補給なしでは攻撃できません。防御側は常に戦闘補給なしで半分の戦闘力で防御することを選択できます。

v4.3 図表一覧

©2012. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.
©2018. Sunsetgames Co., Ltd. All Rights Reserved.

損耗判定表 (12.8)

補給切れ状態のスタック毎にサイコロを 2 個振ります。アクションレーティングはスタックの中で最も高いユニットのものをします。

AR	5	4	3	2	1	0	結果
	2-8	2-7	2-5	2-3	2	—	損害なし
サイコロ 2 個	9-10	8-9	6-7	4-5	3-4	2-3	-1 ステップ
	11	10	8-9	6-7	5-6	4-5	-2 ステップ
	12	11	10-11	8-9	7-8	6-7	-4 ステップ
	13 以上	12 以上	12 以上	10 以上	9 以上	8 以上	全滅

修正：5 ステップ以上のスタックならば +3

補給集積所破壊判定表 (12.11a)

サイコロ 1 個	結果
1	25 %
2-3	50 %
4-5	75 %
6	100 %

捕獲判定表 (9.14)

他の自軍ユニットがないヘクスに、敵地上ユニットが進入した瞬間にサイコロ 1 個を振ります。

サイコロ	補給集積所 (地上にある) ²	輸送トラック (SP 積載中も含む) ^{3,5}	輸送ワゴン (SP 積載中も含む) ^{4,5}
1	0 %	0 %	0 %
2	25 %	0 %	0 %
3	25 %	25 %	25 %
4	50 %	50 %	50 %
5	50 %	50 %	75 %
6	75 %	75 %	100 %

- ヘクス内のそれぞれ種類毎に個別にダイスロールします。指示された割合だけ捕獲できます。残りに関しては以下の指示に従います。
- 残りの補給ポイントは除去されます。
- 残りの輸送トラックは 10 ヘクス以内のヘクスに再配置します。
- 残りの輸送ワゴンは 5 ヘクス以内のヘクスに再配置します。
- 補給ポイントを積載していた輸送ユニットも捕獲します。捕獲した輸送ユニットを自軍のものへと変換し、その捕獲したフェイズから移動可能です。

重要：エクステンダーは捕獲されませんが、敵ユニットがそのヘクスに進入したら崩壊し、中継範囲内に置き直します (9.14c)。エクステンダーは補給線が引けなくて崩壊することもあります (12.7d)。

鉄道輸送 (13.3)

輸送能力：ゲーム毎の特別ルールにより、プレイヤーは鉄道輸送力を持つことがあります。鉄道輸送力によって戦闘ユニット、輸送ユニット、補給ポイントを輸送できます (輸送換算のルールに従って)。

移動経路：降車可能ヘクス (13.3c) から降車可能ヘクスへ、鉄道ヘクスの繋がりのうちの 1 つの経路をたどって輸送しなければなりません。敵戦闘ユニットや敵 ZOC (あるいは異なるゲージ) によって妨害された鉄道を使用して鉄道輸送は行えません。

フェイズ：移動フェイズにのみ実行でき、輸送の瞬間に経路をチェックします。戦闘ユニットは移動モードでなければならず、積載前に半分の移動力を使用できます。鉄道輸送後には移動できません。

鉄道工兵ユニット (13.3g)：どの鉄道ヘクスでも積載及び降車でき、戦闘モードであっても鉄道輸送でき、鉄道輸送された後でも移動できます。

海上輸送 (19.0f)

輸送能力：シナリオルールにより海上輸送能力が与えられていることがあります。海上輸送力によって戦闘ユニット、輸送ユニット、補給ポイントを輸送できます (輸送換算のルールに従って)。

移動経路：2 つの港湾を結ぶ海上の経路 (18.1c) が必要です。各港湾の港湾能力は、1 つのフェイズに行える積載と揚陸の最大値です (例外：0 より大きい港湾能力を持つ港湾は全港湾能力を使用して、1 つのどんな大きさの陸上ユニットでも積載、揚陸できます)。打ち消されていない敵 ZOC は港湾能力を 0 にします。

フェイズ：移動フェイズにのみ実行でき、輸送の瞬間に経路をチェックします。戦闘ユニットは移動モードでなければならず、海上輸送の前後に移動は行えません。

必要補給一覧

陸上ユニット：戦闘ユニットのみ必要。非戦闘ユニットは不要。

航空ユニット：整備にのみ必要。

艦船ユニット：不要。

補給の影響

補給状態：全て通常通りの数値。

補給切れ状態：補給切れマーカーを乗せて、損耗判定 (12.8b) を行います。

影響：戦闘補給ありでは、補給切れユニットは攻撃／防御の戦闘力が半減します。戦闘補給なしでは、補給切れユニットは攻撃と砲撃ができず、防御時の戦闘力が 1/4 になります。補給切れユニットは ZOC を持ちません。アクションレーティング、砲撃能力、移動力は補給切れの影響を受けません。(砲撃の補給や燃料などは関係します)

直接補給 (12.3a)：常に自動車化タイプの移動力で数え、5MP + 1 ヘクスの補給集積所から。

司令部からの支給 (12.3c)：補給集積所から補給線を設定できる司令部は、補給ポイントを自身の支給範囲内の自軍ユニットに与えられます。司令部の移動タイプは、色によって指示されています (通常は自動車化タイプ)。

ユニットは直接補給もしくは司令部から補給を受けることができます。

補給線：通常の地形コストで数えます (天候でコストは増加しません)。敵の非戦闘、艦船、航空ユニットのいるヘクスを通れますが、敵の戦闘ユニットのいるヘクスを通れません。敵 ZOC は自動車化と鉄道線を遮断します。

+ 1 ヘクスの定義：補給集積所や司令部の隣接ヘクスまで補給線を設定できれば、ユニットは補給を受け取れます。

燃料 (12.5)

装軌、自動車化タイプのユニットは移動のために燃料が必要です。(戦闘後前進と退却には燃料は必要ありません)

- 1T を 1 ユニット毎に移動のために消費するか、
- 1SP を消費してフォーメーションマーカー (3.6 項) を給油状態の面にします。複数ユニットフォーメーションの全てのユニットは次の自軍クリーンアップフェイズまで燃料を供給された状態となります。
- 1SP を消費して司令部に給油状態マーカーを置きます。司令部の支給範囲内の全ての独立ユニットは次の自軍クリーンアップフェイズまで燃料を供給された状態となります (12.5e)。

補給線 (12.6)

補給線：補給源から直接、もしくは降車可能ヘクスやエクステンダーから補給源に繋げます。

ZOC (12.6b)：打ち消されていない敵 ZOC は補給線を遮断します。

盤上補給：補給線を設定できない戦闘ユニットは、マップ上の補給ポイントを 2RE 毎に 1T 消費して一般補給を受けられます (戦略移動モードは不可)。

様々な補給コスト

補給集積所の破壊 (12.11)：自軍の移動フェイズ、リアクションフェイズ、突破フェイズに実行可。

補給集積所と輸送ユニットの捕獲 (9.14b と 9.14c)：捕獲判定表を参照。

航空ユニットの整備 (15.1)：航空基地毎に 1T を消費し、レベルの 2 倍までの航空ユニットを整備可。

航空基地の建設／レベルアップ (15.3)：1SP で 1 レベルまで。

陣地 (16.0a)：2SP で 1 レベルまで。

港湾の修理 (19.0d)：1SP で 1 ヒット分を修理。

積載と荷降ろし (13.2f)：輸送ユニットが持つ移動力の 10%を消費します。

条件：輸送ユニットはどのヘクスでも積載できますが、自軍の戦闘ユニット、港湾、航空基地、積載されていない補給集積所のいずれかが存在するヘクスでしか荷降ろしできません。

対戦車効果 (9.4)

ある状況においては、攻撃側の装甲あるいは機械化の ×2 の修正が ×1.5 に減少します。これは防御側ヘクスが攻撃側と同等以上の対戦車効果を持つ場合に起こります。

- A) 重 AT 効果：**陣地、兵科マークが黄色の全てのユニット、兵科マークが赤色の戦車ユニット (ソ連軍戦車旅団など)、および対戦車あるいは対空のシンボルを持つユニット
- B) 軽 AT 効果：**兵科マークが赤色の戦車以外のユニット (装甲擲弾兵など)
- C) その他のユニットは AT 効果を持ちません。**