

Highway to the Reich

[8.72] 近接戦闘値表

士気差 効果値差(攻撃側マイナス防御側)

(攻撃側マイナス防御側) -9 -6 -3

防御側が以下の場合… から から から

	その他 全地形																
		-7	-4	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8			
	6	4	5	6	7	7	8	8	8	9	9	9	9	9			
森、町	5	3	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	9	9			
荒地、都市、塹壕	6	4	2	3	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9		
	5	3	1	2	3	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9		
	6	4	2	D	1	2	3	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
	5	3	1	D	D	1	2	3	4	5	5	6	6	7	7	8	
	4	2	0	D	D	D	1	2	3	4	5	5	6	6	7	7	
	3	1	-1	D	D	D	D	1	2	3	4	5	5	6	6	7	
	2	0	-2	D	D	D	D	D	1	2	3	4	5	5	6	6	
	1	-1	-3	D	D	D	D	D	D	1	2	3	4	5	5	6	
	0	-2	-4	D	D	D	D	D	D	D	1	2	3	4	5	5	
	-1	-3	-5	D	D	D	D	D	D	D	D	1	2	3	4	5	
	-2	-4	-6	D	D	D	D	D	D	D	D	D	1	2	3	4	
	-3	-5		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	1	2	3	
	-4	-6		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	1	2	
	-5			D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	1	
	-6			D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	

D=攻撃側は混乱状態:近接戦闘は中止。

= 近接戦闘値、8.73に索引。

1. 現有士気は、地形(10.4)、塹壕(10.5)、工兵(18.41)、指揮官、モード(下記参照)、ステップ損失により修正される。
2. 混乱状態ユニットの現有戦力は半減され(端数残す)、そのERは1。
3. 行軍モードのユニットは、その効果値と現有戦力が1/2ずつ減少する(端数切上げ)。
4. 枯渇状態ユニットは1のERを持ち、現行士気は2ずつ減少し、現有戦力は通常。
5. もしも防御側が高地ヘクスを占めると、効果値差は左へ1コラム・シフトする。
6. 近接戦闘の装甲参加。8.75を参照。
7. もしもある陣営が少なくとも3対1の戦力比を持つと、常に1CA値で近接戦闘ができる。
8. AT、AA/Flak、砲兵ユニットは、常に2の効果値でCAに対して防御する。
9. 混乱状態ユニットの士気は、現有士気マイナス4。

[10.15] (地形効果チャート、移動、スタッキング、観測)

地形タイプ	移動コスト(モードによる)				観 測	
	スタッキング 限度	散開状態 徒歩／車両	密集状態 徒歩／車両	行軍 車両	視程 (ヘクス)	妨害する (地形タイプ)
平地 [Clear]	28	2／1.5	1.5／1	1.5	4	1-10
混合 [Mixed]	28	4／6(8)*	3／4(6)*	2	4	1-10
林 [Woods] (1)**	28／12	5／7	4／5	3	5	1-10
町 [Town] (2)**	28／12	4	3	1	5	2、5-10
破砕地 [Broken] (3)	28／12	4／6	3／4	P	5	1-10
湿地 [Marsh] (4)	28／12	6／9	5／6	P	4	1-10
森 [Forest] (5)**	28／12	6／8	5／6	P	6	2、5-9
荒地 [Rough] (6)**	28／8	8／10	6／8	P	6	5-9
都市 [City] (7)**	28／8	6／10	5／8	0.5	8	5-9
高地 [Hilltop] (8)	—	—	—	—	12	7-8
小川／堤防 [Stream/Dike] (9)	—	+2／1ヘクス	+1／P	P	—	—
運河／河川／妨害 [Canal/River/Blocked]	P	P	P	P	—	—
小道／鉄道 [Trail/Railroad]	—	—	1／1	1	—	—
二級道路 [Secondary Road]	—	—	1／0.75	0.5	—	—
一級道路 [Primary Road]	—	—	1／0.5	0.33	—	—
斜面 [Slope] (10)	—	—	+1	+4(非道路)	+2	—
フェリー [Ferry]	14／6	P	+4	+6(+工兵)	—	—

— = 地形は効果を持たない。ヘクス内のその他の地形は、移動又は観測を統制する。:例えば、散開状態のユニットは、道路に沿って行軍するための特典を獲得しない。P=禁止。ユニットは進入できない。各ユニットは、6ポイントの許容移動力を持つ(固定ットを除く)。(X)*=「The Island」上の移動コスト。**=隠匿地形。