

## 準備下強襲表 (12.0)

### 防御側の地形

### 戦闘比 (攻撃側対防御側)

都市、荒地、高林	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1
高地、林	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1+
平地、湿地、砂漠	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1+
サイの目													
0	A(3)r2	A(3)r2	A(2)r2	A(2)r2	A(2)r1	A(1)r1	Ar1	A(1)/Dr1	A(1)/Dr1	A(1)/Dr2	A(1)/Dr2	A(1)/Dr3	A(1)/Dr3
1	A(3)r2	A(2)r2	A(2)r2	A(2)r1	A(1)r1	A(1)r1	A(1)r1	A(1)/D(1)	Dr1	Dr2	D(1)r1	D(1)r1	D(1)r3
2	A(2)r2	A(2)r2	A(2)r1	A(1)r1	A(1)r1	Ar1	A(1)/D(1)	Dr1	Dr2	D(1)r1	D(1)r1	D(1)r2	D(2)r2
3	A(2)r2	A(2)r1	A(2)r1	A(1)	A(1)/D(1)	A(1)/D(1)	A(1)/Dr1	D(1)r1	A(1)/Dr2	D(1)r1	D(2)r1	D(2)r1	D(2)r2
4	A(2)r1	A(2)r1	A(1)r1	A(1)/D(1)	Ar1	A(1)/Dr1	Dr1	Dr2	D(1)r1	D(2)r1	D(1)r2	D(1)r3	D(2)r2
5	A(2)r1	A(1)r1	A(1)r1	A(1)/D(1)	A(1)/D(1)	Dr1	Dr2	D(1)r1	D(1)r1	D(1)r2	D(1)r2	D(2)r2	D(2)r2
6	A(2)r1	A(1)	A(1)	Ar1	A(1)/D(1)	Dr1	Dr2	D(1)r1	D(1)r2	D(1)r3	D(2)r2	D(2)r2	D(2)r2
7	A(1)r1	A(1)r1	A(1)r1	Dr1	Dr1	Dr2	D(1)r1	A(1)/Dr2	D(1)r2	D(2)r2	D(2)r2	D(2)r2	D(3)r3
8	A(1)	Ar1	Dr1	Dr1	Dr2	Dr2	D(1)r1	D(1)r2	D(2)r2	D(2)r2	D(2)r2	D(2)r2	D(3)r3
9	Ar1	Dr1	Dr1	Dr2	Dr2	D(1)r1	D(1)r2	D(1)r2	D(2)r2	D(2)r2	D(3)r2	D(3)r3	D(3)r3

結果の前の文字は、結果を適用する側を示す。A＝攻撃側、D＝防御側。右端コラムを超える（左端コラム未満）、**12対1未満**（1対6を超える）は、右端（左端）のコラムで解決される。**12対1+**の最終戦闘比は、自動的に**D(3)r4**又は1対6未満は自動的に**A(3)r2**である。

### 突破表

サイの目	結果
< 0	D
0	D
1	N
2	N
3	N
4	ZOC
5	ZOC
6	ZOC
7	ZOC
8	ZOC+1
9	ZOC+1

#### 防御側の左シフト

地上支援を実行している航空ポイント (5.21)  
 町で防御しているユニット (12.34)  
 全攻撃ユニットが小河川ヘクスサイドを越えている (12.32)  
 陣地帯で防御しているユニット (18.11)  
 瓦礫で防御しているユニット (5.44)

#### 攻撃側の右シフト

地上支援を実行している航空ポイント (最大2) (5.21)  
 諸兵科連合 (CA) ボーナス (12.43)  
 包囲ボーナス (12.5)

全てのDRMsが累加する。

ソヴィエト軍ユニットは1を差し引く。

泥濘ターン中は2を差し引く。

D＝カッコ付の損失結果は2倍になる。CRTによって強制的なステップ損失が要求されなければ、1ステップを失わなければならない。

N＝通常にCRT結果を解決する。

ZOC＝最初の退却ヘクス内のEZOCを無視する。

ZOC+1＝最初の退却ヘクス内のEZOCを無視し、上記の結果に加えて1ヘクス退却できる（前進には影響しない）。



機動強襲表 (11.2)

防御側の合計戦力

サイの目	1	2	3	4	5	6	7	8+
<0	AD	A(1)D	A(1)D	A(1)D	A(1)D	A(2)D	A(2)D	A(3)D
0	AD	AD	A(1)D	A(1)D	A(1)D	A(1)D	A(2)D	A(2)D
1	Dr3	AD	AD	A(1)D	A(1)D	A(1)D	A(1)D	A(2)D
2	Dr3	Dr3	AD	AD	A(1)D	A(1)D	A(1)D	A(2)D
3	Dr3	Dr3	Dr3	AD	AD	A(1)D	A(1)D	A(2)D
4	DE	Dr3	Dr3	AD	AD	A(1)D	A(1)D	A(1)D
5	DE	Dr3	Dr3	Dr3	AD	AD	A(1)D	A(1)D
6	DE	D(1)r3	Dr3	Dr3	Dr3	AD	A(1)D	A(1)D
7	DE	D(1)r3	Dr3	Dr3	Dr3	AD	AD	A(1)D
8	DE	D(1)r3	D(1)r3	Dr3	Dr3	Dr3	AD	A(1)D
9	DE	DE	D(1)r3	D(1)r3	Dr3	Dr3	Dr3	A(1)D
>9	DE	DE	D(1)r3	D(1)r3	D(1)r3	Dr3	Dr3	Dr3

サイの目修正

- 2 目標ヘクスが高地地形
  - 2 防御側が航空ポイントを投入
  - 1 目標ヘクスが陣地帯を持つ
  - 1 目標ヘクスが林地地形
  - 1 小河川を越えて攻撃
  - 1 戦闘比が1対1のみ
  - + 1 戦闘比が3対1
  - + 2 戦闘比が4対1以上
  - + 2 攻撃側が航空ポイントを投入
- 全DRMは累加する。

結果：

DE=防御側は除去される。  
D(1)r3=防御スタックは1ステップを失い、3ヘクス退却する。  
Dr3=防御スタックは、3ヘクス退却する。  
AD=攻撃ユニットは、混乱状態。  
A(n)D=攻撃ユニットはnステップを失い、混乱状態。

損耗表 (8.4)

サイの目	結果
0	効果なし
1	効果なし
2	効果なし
3	効果なし
4	1ステップ損失
5	1ステップ損失
6	2ステップ損失
7	2ステップ損失
8	3ステップ損失
9	全滅

凍結ターン中は+1を加える

地形	可能な目標ヘクス			陣地帯の構築
	機動強襲	蹂躞	対CAボーナス	
平地 [Clear]	Yes	Yes	Yes	Yes
林 [Woods]	Yes	Yes	Yes	Yes
砂漠 [Sand]	No	Yes	No	Yes
高地 [Hills]	Yes	Yes	Yes	Yes
高林 [High Woods]	No	No	No	No
荒地 [Rough]	No	No	No	No
山岳 [Mountain]	P	P	P	P
都市 [City]	No	No	No	No
町 [Town]	No	No	Yes	No
村 [Village]	OT	OT	OT	OT
湿地 [Marsh]	No**	Yes	Yes	No
小河川 [Minor River]	Yes	Yes	Yes	-
大河川 [Major River]	No	No	No	-
ドニエプル又はヴォルガ川	No	No	No	-
湖/海 [Lake/Sea]	P	P	P	P
橋梁 [Bridge]	河川規模	河川規模	河川規模	-
陣地帯 [Fortified Zone]	No	OT	No	-
道路/戦術	-	-	-	-
道路/戦略	-	-	-	-
鉄道	-	-	-	-

機動強襲の手順 (11.2)

- 機動強襲を宣言し、使用した移動ポイントに注意する。
- 攻撃側は、攻撃ユニット上に1航空ポイントを置くことができる。(5.2)
- 防御側は、防御ユニット/スタック上に1航空ポイントを置くことができる。(5.2)
- 攻撃側は、攻撃戦力合計を判定する(必要に応じて戦力チット(2.6)を引く)。
- 防御側は、防御戦力合計を判定する(必要に応じて戦力チット(2.6)を引く)。
- 戦闘比を判定する(防御側有利に丸める)。
- サイを振り、適用可能な修正を適用する。
- 機動強襲表を調べて結果を適用する。
- 航空ポイントは、「基地」ボックスへ戻される。
- 移動しているユニットは「混乱状態になり」(11.28)、プレイが次の資格を持つユニットへ進むか、又はユニットは未使用の移動ポイントで移動を継続する。

\*\*=湿地ヘクス内外への機動強襲は、禁じられる。



## 勝利ポイント記録欄

### 準備下強襲の手順 (12. 0)

- ・ 枢軸軍ユニットが全力支援 (9. 3) を受けているかチェックし、このフェイズに攻撃するため全ユニット／スタック上に適切な「準備下強襲」マーカーを置く。
- ・ 攻撃側は、攻撃されるユニット／スタック上に航空ポイントを置く。(5. 2)
- ・ 防御側は、防御しているユニット／スタック上に航空ポイントを置く。(5. 2)
- ・ 手番プレイヤーは、戦闘が解決される順番を決定する。
- ・ 各戦闘について、以下を行う。：
  - ・ 攻撃側は、攻撃戦力合計を判定する（必要に応じて戦力チット (2. 6) を引く）。
  - ・ 防御側は、防御戦力合計を判定する（必要に応じて戦力チット (2. 6) を引く）。
  - ・ 戦闘比を判定する（防御側の有利に丸める）。
  - ・ 防御側の地形を基準に、CRT上の地形ラインを判定する。
  - ・ 最終戦闘比に到達するため、適用可能な全シフトを適用する（自動的な「A(3)r2」結果の1対6未満でない限り左端コラムを使用し、自動的な「D(3)r4」結果の12対1以上でない限り右端コラムを使用する）。
  - ・ サイを振って結果を適用する。

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

### 補充&支援記録欄 (9. 0、16. 0)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

### 補充ポイント使用表

適切なタイプの2 RPの消費は、ソヴィエト軍団基幹部隊又はドイツ軍基幹部隊を完全戦力まで変換する。  
 適切なタイプの1 RPの消費は、減少戦力ユニットを完全戦力まで変換する。  
 2 非機械化RPの消費は、補充プールから1 個狙撃兵師団の復帰を認める。  
 1 非機械化RPの消費は、1 個師団の基幹部隊を完全戦力まで変換する。  
 1 機械化RPの消費は、補充プールから1 個ソヴィエト軍シルエット・ユニット師団の復帰を認める。

天候  
マーカー：

分遣プール

基地の航空ポイント

出撃可能

**KHARKOV**  
**BATTLES**

永久除去

機械化ユニット

狙撃兵師団

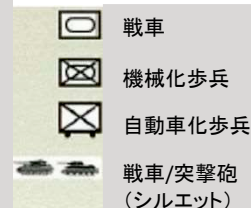
基地の  
航空ポイント

出撃可能

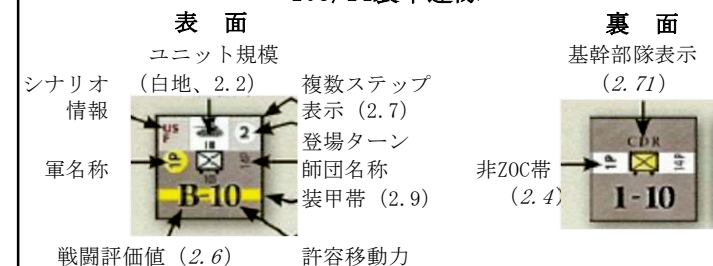
非機械化



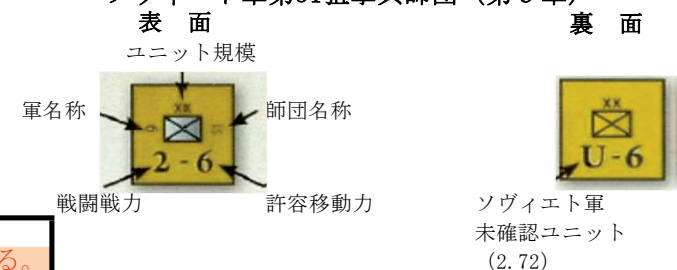
機械化



103/14装甲連隊



ソヴィエト軍第51狙撃兵師団 (第9軍)



ソヴィエト軍指揮統制表 (13.2)

サイの目 適用アクション

0~3	移動や攻撃ができず、OOCマーカーを置く。
4~6	許容移動ポイントが半減し(端数切捨て)、OOCマーカーを置く。他の面では通常に機能する。
7~8	移動して最寄りの敵ユニットに隣接し(まだ隣接していなければ)、準備下強襲マーカーを置く。
9+	影響なし。スタック内のユニットは通常に機能する。

+1 親衛ユニットであると

-2 「ガス欠」の機械化ユニットであると

# 地形効果チャート

	地 形	晴天天候		泥濘天候		戦闘の影響
		非機械化 ユニット	機械化 ユニット	非機械化 ユニット	機械化 ユニット	
	平地 [Clear]	1	1	1	2	CRT上で平地ラインを使用
	林 [Woods]	1	2	2	3	CRT上で林ラインを使用
	湿地 [Marsh]	2	3	3	4	CRT上で湿地ラインを使用。内外へ攻撃している機械化ユニットは半減（端数切捨て）。シルエット・ユニットは、道路／鉄道を介して以外では不可。
	砂漠 [Sand]	1	3	2	4	CRT上で砂漠ラインを使用
	高地 [Hills]	2	3	3	4	CRT上で高地ラインを使用
	高林 [High Woods]	3(2)	5△	4(3)	6△	CRT上で高林ラインを使用
	荒地 [Rough]	3(2)	6△	全(3)	全△	CRT上で荒地ラインを使用。（山岳降雪-内部を攻撃しているユニットは半減（端数切捨て）、非山岳ユニットについてはZOCなし。）
	山岳 [Mountain]	P	P	P	P	禁止
	小河川 [Minor River]	+1/2	+1	+1	+2	完全に背後で防御しているユニットについて左シフト
	大河川 [Major River]	全	全	全	全	越えて攻撃しているユニットは半減（端数切捨て）
	ドニエプル川 又はヴォルガ川	P*	P*	P*	P*	禁止。橋梁ヘクスサイドを越える攻撃側は半減（端数切捨て）
	湖／海 [Lake/Sea]	P	P	P	P	禁止
	橋梁 [Bridge]	NC	NC	NC	NC	実際の橋梁効果を使用
	道路（戦術移動）	1	1	1	2	—
	道路（戦略移動）	1/2	1/2	1/2	1	—
	鉄道 [Railroad]	OT	OT	OT	OT	—X23—
	都市 [City]	1	2	1	2	CRT上で都市ラインを使用
	町 [Town]	OT	OT	OT	OT	内部で防御しているユニットについてシフトさせる。
	村 [Village]	OT	OT	OT	OT	—
	陣地帯 [Fortified Zone]	敵：+1 友軍：-	敵：+1 友軍：-	敵：+1 友軍：-	敵：+2 友軍：-	内部で防御しているユニットについてシフトさせる。

P＝禁止

P\*＝禁止（橋梁ヘクスサイドを通過しない限り）

(#)＝カッコ内の数字は、山岳ユニット

△＝高高度地形：道路は戦術移動のために使用できない











NC＝ヘクスサイドを越えるコストを無視

OT＝ヘクス内の他の地形を使用

**KHARKOV  
BATTLES**



# 地形効果チャート

	地 形	凍結天候		戦闘の影響
		非機械化 ユニット	機械化 ユニット	非機械化ユニット
	平地 [Clear]	1	1	CRT上で平地ラインを使用
	林 [Woods]	1	2	CRT上で林ラインを使用
	湿地 (コーカサス)	2	3	CRT上で湿地ラインを使用。内外へ攻撃している機械化ユニットは半減（端数切捨て）。シルエット・ユニットは、道路／鉄道を介して以外では不可。
	湿地 (その他)	1	2	CRT上で平地ラインを使用
	砂漠 [Sand]	1	3	CRT上で砂漠ラインを使用
	高地 [Hills]	2	3	CRT上で高地ラインを使用
	高林 [High Woods]	3 (2)	5△	CRT上で高林ラインを使用
	荒地 [Rough]	3 (2)	6△	CRT上で荒地ラインを使用。（山岳降雪-内部を攻撃しているユニットは半減（端数切捨て）、非山岳ユニットについてはZOCなし。）
	山岳 [Mountain]	P	P	禁止
	小河川 [Minor River]	+1/2	+1	完全に背後で防御しているユニットについて左シフト
	スターリング・ラート*	—	+1	完全に背後で防御しているユニットについて左シフト
	その他	—	—	—
	大河川 (コーカサス)	全	全	越えて攻撃しているユニットは半減（端数切捨て）
	大河川 (その他)	+2	+4	完全に背後で防御しているユニットについて左シフト
	ドニエプル川 又はヴォルガ川	+3	全	禁止。橋梁ヘクスサイドを越える攻撃側は半減（端数切捨て）
	ヴォルガ川凍結 (19. 34)	—	+1	（ヴォルガ川ヘクスサイドB2949/B3049と北を含む）
	湖／海 [Lake/Sea]	P	P	禁止
	橋梁 [Bridge]	NC	NC	実際の橋梁効果を使用
	道路（戦術移動）	1	1	—
	道路（戦略移動）	1/2	1/2	—
	鉄道 [Railroad]	OT	OT	—
	都市 [City]	1	2	CRT上で都市ラインを使用
	町 [Town]	OT	OT	内部で防御しているユニットについてシフトさせる。
	村 [Village]	OT	OT	—
	陣地帯 [Fortified Zone]	敵：+1 友軍：-	敵：+1 友軍：-	内部で防御しているユニットについてシフトさせる。

P＝禁止

(#)＝カッコ内の数字は、山岳ユニット

△＝高高度地形：道路は戦術移動のために使用できない

NC＝ヘクスサイドを越えるコストを無視

OT＝ヘクス内の他の地形を使用

**KHARKOV  
BATTLES**

## Fall Blau グランド・キャンペーン ターン記録欄

1 月戦役 (J)

円環作戦

<b>61</b> SP: 1 12/25-12/27 Volga FREEZE MtSnow Air: 1 Air: 2	<b>62</b> SP: 2 12/28-12/30 Volga FREEZE MtSnow Air: 1 NM: 2 Air: 2 M: 2	<b>63</b> SP: 1 12/31-01/02 Volga FREEZE MtSnow Air: 1 Reinf Air: 1 Reinf; NM: 1	<b>64</b> SP: 1 01/03-01/05 Volga FREEZE MtSnow Air: 1 NM: 2 Air: 1 Reinf	<b>65</b> SP: 2 01/06-01/08 Volga FREEZE MtSnow Air: 2 Reinf; M: 2 Air: 2 NM: 1	<b>66</b> SP: 1 01/09-01/11 Volga FREEZE MtSnow Air: 2 Reinf; NM: 2 Air: 2 Reinf; M: 2	<b>67</b> SP: 1 01/12-01/14 Volga FREEZE MtSnow Air: 2 NM: 4, M: 2 Air: 2 Reinf; NM: 1	<b>68</b> SP: 2 01/15-01/17 Volga FREEZE MtSnow Air: 2 Reinf; NM: 2 Air: 2	<b>69</b> SP: 1 01/18-01/20 Volga FREEZE MtSnow Air: 2 M: 2 Air: 2 NM: 1	<b>70</b> SP: 2 01/21-01/23 Volga FREEZE MtSnow Air: 2 Reinf; NM: 2 Air: 2 Reinf; M: 2
<b>71</b> SP: 1 01/24-01/26 Volga FREEZE MtSnow Air: 2 NM: 4, M: 2 Air: 2 Reinf; NM: 1	<b>72</b> SP: 0 01/27-01/29 Volga FREEZE MtSnow Air: 1 NM: 2 Air: 1 Reinf (Cpt)	<b>73</b> SP: 0 01/30-02/01 End J FREEZE MtSnow Air: 1 NM: 2 Air: 1	<b>74</b> SP: 0 02/02-02/04 FREEZE MtSnow Air: 2 Air: 1						

## 第二次ハリコフ戦 (K) ターン記録欄

<b>1</b> SP: NA 05/12-05/13 MUD Air: 1 Air: 0	<b>2</b> SP: 1 05/14-05/16 MUD Air: 1 Air: 1 Reinf	<b>3</b> SP: 2 05/17-05/19 COMMIT Clear MUD? (0-2) Air: 1 Reinf Air: 3/1 Reinf	<b>4</b> SP: 3 05/20-05/22 Clear MUD? (0-6) Air: 1 Reinf Air: 3/1 Reinf	<b>5</b> SP: 3 05/23-05/25 Clear Air: 1 Reinf Air: 3	<b>6</b> SP: 3 05/26-05/28 Clear Air: 1 Air: 2
---	--	--	---	--	--

## グランド・キャンペーン 支援表 ターン

サイの目	61-68	69-73
0	1	0
1	1	0
2	1	0
3	2	1
4	2	1
5	2	1
6	2	1
7	2	2
8	3	2
9	3	2

航空ポイント:

Air: 3/1

キャンペーン  
(晴天)

キャンペーン  
(泥濘)

ターン番号

歴史の日付  
(1942年)

天候 (19. 0)

ソヴィエト軍

航空ポイント

枢軸軍航空ポイント

<b>4</b> SP: 6 07/07-07/09 Clear Air: 4 NM: 2, M: 1 Air: 10
---

歴史的支援ポイント (9. 2)

シリア/キャンペーン開始/終了

ソヴィエト軍補充ポイント

(NM: 非自動車化、M: 自動車化)

その他のTRC注釈:

Volga: ヴォルガ川凍結 (19. 34)

MtSnow: 山岳降雪 (19. 2)

COMMIT: ソヴィエト軍自動的投入状態 (13. 22)

MUD?: 泥濘状況についてチェック (19. 11)