

地形効果チャート

地表状況	全て 非機械化 ユニット	乾燥 機械化 ユニット	泥濘 機械化 ユニット	戦闘の影響
地形				
平地 [Clear] (レベル 1 又はレベル 2)	1	2	3	CRT 上で平地ラインを使用する。
林 [Woods] (レベル 1 又は 2)	2	3	5	CRT 上で林ラインを使用する。
都市 [City]	1	2	2	CRT 上で都市ラインを使用する。防御側は 1 退却ヘクスを無視できる。工兵はヘクスの攻撃で 1R シフトを獲得する [15.6]。
町 [Town]	OT	OT	OT	CRT 上で平地又は林ラインを使用する。ユニットは防御が二倍。防御側は 1 退却ヘクスを無視できる。工兵はヘクスの攻撃で 1R シフト獲得する [15.6]。
村 [Village]	OT	OT	OT	CRT 上で平地又は林ラインを使用する。防御側は 1 退却ヘクスを無視できる。
林湿地 [Wooded Marsh]	3	P*	P*	CRT 上で林湿地ラインを使用する。内外を攻撃している機械化ユニットは半減（端数切り捨て）する。
湿地 [Marsh] (ドイツ軍装甲)	2	3 [4]	6	CRT 上で湿地ラインを使用する。
小川 [Stream]	+1	+2	+3	ユニットが完全に小川の背後で防御しているとき左へシフトする。
[泥濘のみ] 増水小川 [Swollen Stream]	+3	NA	+1/2MA ^a	ユニットが完全に背後で防御しているとき二倍になる。
河川 [River]	+1/2MA ^b	+1/2MA ^a	P**	ユニットが完全に背後で防御しているとき二倍になる。町又は塹壕内のユニットが完全に背後で防御しているとき三倍になる。攻撃側による諸兵科連合シフトを無効化する。
ドニエプル川 [Dnepr River]	P**	P**	P**	禁止。橋梁ヘクスサイドを越えると防御側は三倍になる。
湖 [Lake]	P	P	P	禁止。
橋梁 [Bridge]	NC	NC	NC	実際の河川／小川の影響を使用する。
塹壕 [Entrenchment]	OT	OT	OT	防御時、所有ユニットは二倍になる。攻撃側による諸兵科連合シフトを無効化する。工兵はヘクスの攻撃で 1R シフトを獲得する [15.6]。
陣地 [Improved Position]	OT	OT	OT	防御時、所有ユニットはヘクスの戦闘戦力に 2 を加える。
瓦礫 [Rubble]	+1	+1	+1	内部で防御しているユニットについて左へシフトする。
妨害 [Interdiction] (隣接 6 ヘクス)	+2 [+1]	+2 [+1]	+2 [+1]	目標ユニットは、非戦略移動で 1/2 MA ^c を持つ [隣接ヘクス内で SM 不可]。
ZOC 離脱 [ZOC Disengagement]	+2	+4	+6	現在の移動中に他の EZOC に進入できない。例外：6.1 選択ルール。
登坂 [Up Level]	+1 ^d	+1 ^e	+1 ^e	
道路 [戦略] [Road [Strategic]]	1 [1/2] ^f	1 [1/2]	3 [2]	
舗装道路 [戦略] [Paved Road Strategic]	1 [1/3] ^f	1 [1/3]	1 [1]	

P**=禁止（橋梁ヘクスサイドを通過しない限り）。

P*=禁止（ヘクス内に道路がない限り）

P=禁止、NA=乾燥ターン中に小川として機能する。

NC=ヘクスサイドを越えるコストを無効化する、OT=ヘクス内の他の地形を使用する。

a=装甲／砲兵は、橋梁によってヘクスサイドを越えていない限り禁じられる。搜索、装甲車、自動車化歩兵は、+1/2MA（端数切り捨て）で越えることができる。

b=端数切り捨て。HQ ユニットの、橋梁によってヘクスサイドを越えていない限り禁じられる。

c=端数切り捨て。

d=戦術移動を使用している砲兵にのみ適用する。

e=戦術移動にのみ適用する。

f=泥濘ターン中、非機械化戦略移動は禁じられる。

戦闘結果表

防御側の地形	戦闘比（攻撃側対防御側）													
都市、林湿地	≦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+	
林、湿地	≦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（レベル1～2）	≦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														
2	Ar2	Dr1	A[1]r1	Ar1/D[1]	Ar1/D[1]	D[1]r2	Dr2	D[1]r2	D[1]r2	Dr2	D[2]r3	D[1]r2	D[3]r2	
3	A[1]r2	A[1]r1	Dr2	D[1]r1	D[1]r1	A[1]r1	A[1]	Dr3	Dr2	D[2]r2	D[2]r2	D[2]r1	Dr4	
4	A[1]r1	A[2]r1/D[1]	A[2]r1/D[1]	A[2]r2	A[1]	D[1]r1	Dr2	A[1*]/D[1]	D[1]r2	D[1]r3	D[1]r2	Dr4	D[1]r2	
5	A[2]r2	A[2]r1	Ar2	A[1]r2	D[1]r1	Dr2	D[1]r1	D[1]r2	D[1]r3	Dr3	Dr2	D[2]r3	D[2]r3	
6	A[2]r2	A[1]r2	A[1]r1	Ar1	A[1]r1	A[1]/D[1]r1	D[1]r1	A[1]/D[1]r1	Dr2	D[1]r2	Dr4	Dr3	D[2]r2	
7	A[3]r1	A[1]r2	A[1]	A[1]	Ar1	Ar1	A[1]/D[1]r1	Dr3	D[1]r2	Dr3	D[2]r2	D[2]r1	D[2]r2	
8	A[1]r2	A[1]r2	A[2]r2	Ar2	A[1]	A[1]/D[1]r1	Dr2	Dr2	A[1]/D[1]r1	Dr2	D[1]r3	D[1]r2	D[2]r3	
9	A[2]r1/D[1]	A[1]r3	A[1]r1	A[1]/D[1]r1	A[1]r1	Dr2	Dr2	A[1]/D[1]r2	A[1]/D[1]r2	A[1]/D[1]r1	Dr3	D[2]r2	D[2]r3	
10	A[3]r2	Ar2	A[1]/D[1]r1	A[1]r1	A[1]/D[1]r1	A[1]	A[1]r1/D[1]	Dr2	A[1*]/D[1]	Dr1	D[1]r2	D[1]r3	Dr4	
11	A[1]r2	A[1]/D[1]r1	A[2]r1	A[1]r2	A[1]/D[1]r1	D[1]r1	D[1]r2	D[1]r2	Dr3	D[2]r2	Dr1	D[2]r3	D[3]r3	
12	Dr1	Ar1	A[1]r1	Dr2	Dr2	D[1]r2	A[1*]/D[1]	D[1]r2	D[1]r3	D[2]r3	D[2]r3	D[2]r2	D[3]r3	

結果の前の文字は、適用される対象を示す。A＝攻撃側又はD＝防御側。
右端コラムよりも大きな[左端コラム未満] 最終比は、右端 [左端] コラム上で解決される。
*＝攻撃側は二番目のステップ損失を受けて、もし防御側ヘクスがカラであると前進できる。
赤字の結果は、「蹂躪」結果 [14.9] を示す。防御側「r」結果は、退却として受けなければならない、これらのユニットはその支配地域を失う。
加えて、勝利した機械化ユニットは、通常に認められる前進よりも1ヘクス多く戦闘後前進できる。
防御側の地形と工兵の追加影響については、TECを参照。

防御側シフト左

- 地上支援を実行している航空ポイント [9.1]
- 瓦礫ヘクス内の防御側 [9.4]
- 同一組織ボーナス [最大1、14.3]
- 砲兵支援 [最大1ユニット、ソヴィエト軍注釈18.1]
- 防御側が装甲で諸兵科連合を持ち、攻撃側が装甲又はATを持たない [14.4]
- 全てのユニットが小川ヘクスサイドを越えて攻撃している [14.1]
- 航空状況が降雨 [5.1]

攻撃側シフト右

- 地上支援を実行している航空ポイント [9.1]
- 諸兵科連合ボーナス [最大6スタック、ソヴィエト軍注釈18.4]
- 同一組織ボーナス [最大2、14.3]
- 砲兵支援 [最大2ユニット、ソヴィエト軍注釈18.1]
- 奇襲 [21.0]

SPRING
PRELUDE

Second Kharkov, May 1942

