

































BARBAROSSA シリーズ-チャートと表カード #1
BARBAROSSA：主地形効果チャート [10.2]

移動への影響

ヘクス地形		乾燥	泥濘	凍結	降雪/ 氷結	戦闘とその他の影響	防御側 命令 (e)
	平地 [Clear]	1	2(n)	1	2	なし	
	砂漠 [Sand]	2(n)	2(n)	2(n)	2	なし	
	高地 (1) [Hills]	2	3	3	3	+1 DRM [15.51a]	
	山岳 (1) [Mountains]	2	3	3	3	+2 DRM (高地 DRM を置換 [15.51a], CAB/OR 不可, 赤 AS 装甲半減,	Yes
	アルプス (1) (非自動車化) (自動車化)	3 P/3 (1)	3 P/3 (i)(n)	3 P/3 (i)	3 P/3 (i)(n)	全非 1.+2DRM (ヘクス内の高地又は山岳を置換) [15.51a] 降雪 2. CAB 又は蹂躞不可。攻撃している赤 AS 装甲半減。 天候 3. 自動車化ユニットの ZOCs は、道路又は RR ヘクスサイドを越えない限り伸びない。 降雪 禁止 (ZOCs は越えて伸びない)	Yes
	林 (a) [Woods] (非自動車化) (自動車化)	+1 +2	+1 +2	+1 +2	+1 +2	OT 妨害効果は適用しない。停滞する泥濘は適用され得る。そのヘクス内へ又は通過してたどられたら、補給 LOC は 7 から 5 ヘクスに減少する。	Yes
	湿地 [Marsh]	2	2(n)	1	2	なし ヘクスへの進入ではなく通過してたどると、補給 LOC は 7 から 5 へ減少する (道路/鉄道に沿ってたどると 7 に留まる)。氷結或いは道路又は鉄道に沿っていない限り蹂躞不可。	
	沼地 [Swamp] (非自動車化) (自動車化)	3 P/3 (i)	3 P/3 (i)(n)	2 3	2 3	乾燥、泥濘、1. 外部を攻撃する非砲兵合計を半減させ、内部を射撃する砲兵支援を半減させる [15.41a]。 2. 内部を攻撃している自動車化ユニットの合計を半減させる [12.15b]。 3. 道路又は鉄道に沿っていない限り CAB/蹂躞不可。 4. 自動車化ユニットの ZOCs は、道路又は RR によってヘクスサイドを越える場合を除き内部へ伸びない。 5. 自動車化ユニットは、道路又は鉄道によって通過するヘクスサイドを越える場合にのみ進入/退出できる。 6. 道路又は鉄道を除き (5ヘクスに減少)、通過して LOC をたどれない。 凍結 上記の条件 3、4、5、6 は適用しない。 氷結 特典なし。	
	内海/湖/浅海 (ヘクス) (ヘクスサイド) [Inland Sea / Lake / Shallow Water]	P(m) P(m)	P(m) P(m)	P(m) P(m)	P/2 P/NE	禁止。(ZOCs は、氷結でない限り越えて伸びない)。LOC は、氷結でない限り越えない。氷結時は 2 MP。氷結して影響がなくなるまで禁止。海上又は小艦隊移動は不可。氷結でない限り蹂躞不可。ヘクスサイドは、10.47b に従って越えることができる。3 スタッキング・ポイントのみが越えて移動できるが、工兵がヘクス内で開始していなければならない [15.53a, d]。	
	海上 [Sea] (と 浅水面 [Shallow Water]ヘクス) 小艦隊移動が認められる	P(h)	P(h)	P(h)	P	禁止。ZOCs は、氷結でない限り越えて伸びない (浅水面部分)。浅水面移動の制限については上記を参照。	
	沿岸 [Coastal]	OT	OT	OT	OT	OT 降雪中を除き、強襲上陸が認められる。	
	町 (1) [Town]	OT	OT	OT	OT	乾燥又は凍結: OT; 泥濘又は降雪: +1DRM; 工兵効果 [15.53a] は無効化し得る。 *退却命令は、泥濘又は降雪の天候条件でのみ置くことができる。	Yes*
	都市 (1) [City] (赤字名)	1/2	1/2	1/2	1/2	+1 DRM: 工兵 [15.53a] 又は S-H 砲兵は無効化できる。攻撃している赤色 AS 装甲は半減される。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。CAB 又は蹂躞不可。注釈 (e) を参照。	Yes
	大都市 (1) [Major City] (赤字名/下線付)	1/2	1/2	1/2	1/2	+1 DRM: 工兵 [15.53a] 又は S-H 砲兵は無効化できる。攻撃している赤色 AS 装甲は半減される。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。CAB 又は蹂躞不可。ZOC は、大都市内へ伸びず、大都市ヘクス間でも伸びない。注釈 (e) を参照。	Yes
	二級道路 (b, o) (平地地形) [Minor Road] (その他地形)	1/2 1	2(n) OT(c)	1 1	2 2	OT	
	一級道路 (o) [Main Road]	1/2	1	1/2	1	OT	
	高速道路 (j, o) [Motorway]	1/2	1/2	1/2	1/2	OT	
	鉄道 (d) [Railroad]	OT	OT	OT	OT	OT	
	河川ヘクスサイド [River hexside] 小艦隊移動不可	+1	+2	+1	+1	非氷結: +1 DRM と全攻撃ユニットがヘクスサイドを越えて攻撃すると CAB 不可, 工兵効果-1DRM。 氷結: 特典なし。越えるための MP コストを無視する。	
	運河ヘクスサイド [Canal hexside] (小艦隊移動は、点線ヘクスサイドのみ認められる)	+1	+2	+1	+1	非氷結: +1 DRM と全攻撃ユニットがヘクスサイドを越えて攻撃すると CAB 不可, 工兵効果 [15.53a] 氷結: 特典なし。越えるための MP コストを無視する。	
	大河川ヘクスサイド (g) [Major River hexside] 小艦隊移動が認められる。	非氷結 10.45c を参照 氷結+1				非氷結: 越えて攻撃する全非砲兵ユニットが半減される。全ユニットがヘクスサイドを越えて攻撃すると CAB/蹂躞不可。氷結でない限り、ヘクスサイドを越える ZOC なし。16.47e に従ってを除き、非橋梁ヘクスサイドを越える退却不可。 氷結: 特典なし、+1 の MP コストで越えることができる。蹂躞は越えることができる。	
	橋梁 [Bridge] (大河川上にみ表示) (他の道路/RR は包含)	運河、河川、大河川を越えるコストを無視する				当該大河川/河川/運河に適用可能な戦闘効果を使用する。ZOCs は、橋梁を越えて伸びない。	
	国境線 [National Boundary]	OT	OT	OT	OT	OT	
	軍集団境界線 [Army Group Boundary]	OT	OT	OT	OT	OT	
	海上ゾーン境界線 [Sea Zone Boundary]	OT	OT	OT	OT	OT	
	小港湾 [Minor Port] (k)	OT	OT	OT	OT	OT	
	大港湾 [Major Port] (k)	OT	OT	OT	OT	OT	
	勝利ポイント・ヘクス [Victory Point hex]	OT	OT	OT	OT	OT 注釈 (a) は、いくつかのシナリオで VP 目的のために使用される飛行場をあらわす。	
	敵の拠点 (l) [Enemy Strongpoint]	+1	+1	+1	+1	+1DRM; (+2 DRM 陣地線&都市/大都市から 4ヘクス以内 [ソヴィエト軍のみ])。工兵 [15.53a] 又は S-H 砲兵は無効化できる。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。CAB 不可 [蹂躞については 11.35]。敵 LOC は、破壊されるまで通過できない。	Yes
	ソヴィエト軍の陣地線 (l) [Soviet Fortified Line]	+1 枢軸軍のみ				+1DRM [一定の条件下で+2 DRM、拠点] 全攻撃ユニットが通過して攻撃すると。工兵 [15.53a] 又は S-H 砲兵は無効化できる。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。CAB 不可 [蹂躞については 11.35]。破壊されていない限り、LOC はたどれない。	Yes
	ソヴィエト軍の陣地帯 (f, l) [Soviet Fortified Belt]					+1 DRM: 工兵 [15.53a] 又は S-HA 砲兵 [13.44] は無効化できる。河川又は運河と蓄積する。枢軸軍 ZOCs は内部へ伸びない。掩蔽壕の破壊 [15.44] が認められる。いかなる方向から攻撃されても、CAB 又は蹂躞不可。破壊されていない限り、LOC はたどれない。	Yes
	ソヴィエト軍の城塞又は要塞化島 (l) [Soviet Citadel or Fortified Island]					+1 DRM: [18.5] 工兵 [15.53a] 又は S-H 砲兵 [13.44] は無効化できる。CAB 又は蹂躞不可。防側側ソヴィエト軍は、3 防御戦力ポイントまで二倍化。ZOCs は内外へ伸びない。枢軸軍装甲は半減される。内部のソヴィエト軍ユニットは常に一般補給下で、降伏を受けない。内部のユニットは、追加損失なしで退却結果を無視できる。破壊されていない限り、枢軸軍の補給 LOC は通過できない。	

地形効果チャート注釈:

略号: OT=ヘクス内の他の地形で判定; P=禁止; NE=効果なし, RR 鉄道

「道路」とは、高速道路、一級道路、二級道路

ヘクスに泥濘状況が適用されたら: 自動車化ユニットは、道路 (いずれか) 又は鉄道によって越えるヘクスサイド又は隣接する町/都市ヘクス内の影響下ヘクスへのみ ZOC を及ぼす。

防御側の追加退却命令は、置くことができない。

氷結の状況が適用されたら: 枢軸軍自動車化ユニットの許容移動力は 1 だけ減少し、スキー・ユニットは平地、高地、湿地、沼地ヘクスに進入するために 1 MP のみを消費する。

ZOC は、非氷結のときは及ばさない大河川、湖、浅水面ヘクスサイドを越えて伸びる (3.24b)。

- (a)全ソヴィエト軍ユニットは、1 MP 少ない消費。例外: エストニアとラトヴィア内の移動は、枢軸軍と同じコスト。
- (b)S-HA は、乾燥又は凍結ターン中に泥濘状況が適用されない場所でのみ、ヘクス毎に 1 MP の率で二級道路上を移動できる。
- (c)林を無視する。
- (d)林地形のコストは、鉄道に沿って移動しているときに枢軸軍について 1 だけ減少する。小河川と大河川を越えるためのコストを無効化する。
- (e)このコラムは、防御側のソヴィエト軍に自動的な NKVD 死守を与える地形も示す [21.51a]。
- (f)ソヴィエト軍の防御特典のみ。枢軸軍 ZOC は、破壊されるまで内部へ伸びない (占有状態又は非占有状態) [18.3]

- (g)全砲兵と超重砲兵は、橋梁 (道路又は鉄道) 又は架橋ユニットでのみ越えることができる。
- (h)例外: 海上ユニット移動、海上輸送移動、小艦隊、強襲上陸。
- (i)鉄道に沿ってアルプス又は沼地ヘクスへ進入するため、自動車化/橙色/緑色 MP ユニットは指定された MPs がかかる。道路に沿って移動していると、適用可能な道路率を使用する。
- (j)枢軸軍の制限: 以下の枢軸軍ユニットのみが、高速道路移動率を使用できる: 全ての枢軸軍自動車化、橙色 MA と緑色 MA のユニット。他の全ての枢軸軍ユニットについては、移動ヘクス内の他の地形に従う。
- (k)積載/荷降ろし: 分割港湾特性チャートを参照。

- (l)都市又は大都市 (或いは泥濘又は降雪中の町) の DRM は、高地、山岳、アルプスの DRM に追加する。ヘクス内で単独の小艦隊は、拠点 DRM から特典を受けない。
- (m)例外: ソヴィエト軍小艦隊、強襲上陸。
- (n)ソヴィエト軍装甲を除く全自動車化と橙色/緑色 MA は追加 1 MP。
- (o)道路 (又は高速道路) 移動率は、林、湿地、沼地を除くいかなる地形内の ZOI でも認められない (たとえヘクス内に町又は要塞化建造物があっても)。妨害された地形内の河川又は大河川を越える橋梁は、1 つ又は両渡河ヘクスが非妨害地形又は HQ 又は AA ユニットを含まない限り使用できない。ユニットは、両ヘクスサイドが ZOI によって影響下である両ヘクスサイドでは架橋ユニット (又はフェリー) を使用できない。