

ボロディノの戦い

プレイヤー補助カード

地形効果表

地形の種類	移動ポイント消費				影響	
	歩兵	騎兵	砲兵*	司令官	射撃[a]	ショック[a]
平地	1	1	2	1	NE	+1[j]
森	2	3 D	3	2	-1/+1[e]	-1
湿地	2	3	NA	2	NE	-1
開墾地	1	2	3	1	NE	NE
村	2	2	2	1	-1/+1[e]	-1/-2[d]
炎上中の村	NA	NA	NA	NA	LOS妨害	NA
廃墟	2	3	3	1	NE	-1
防御施設	+1	+3	NA	+1	-1	-1
堡塁ヘクスサイト	+2	NA	NA	+2	-1	-2
道路[b]	1	1	1	1/2	OTIH	OTIH
小道[b]	ヘクス内の他の地形の半分の消費（端数切上）				OTIH	OTIH
高度1レベル登り	0	0	0	0	-1	-1[i]
急斜面登り	+1	+2	+2	+1	-1[f]	-1[i]
高度1レベル下り	0	0	0	0	0/+1[g]	+1
急斜面下り	0	0	0	0	+1	+1
土塀	+1	+2	NA	+1	-1[h]	-1[i]
河川	NA	NA	NA	NA	NE	NA
小河川	0	0	+1	0	NE	NE[i]
土手のある小河川	+1	+1	+2	+1	NE	-1[i]
深い土手の小河川	+2	+3	+4	+2	NE	-2[i]
絶壁のある小河川	+3	+4 D	NA	+3	NE	-3[i]
橋	0	0	0	0	NE	-2
浅瀬	+1	+1	+2	+1	NE	-1
ZOC離脱[c]	+1	+1	+1	0	NE	NE

OTIH＝ヘクス内の他の地形を使用 NE＝影響無し NA＝移動不可 D＝混乱

* 騎砲兵を含める

a＝防御側がその種類の地形ヘクス内にいる、または記された種類の地形のヘクスサイド越にショック／突撃を受ける場合に適用する。

b＝敵ユニットに隣接するためには、道路／小道のコストは使用できない。

c＝混乱状態のユニットは、敵ZOCに入るためには+1を消費する。

d＝騎兵と突撃を受けるときにユニットが村で防御している場合、-2を適用する。

e＝森あるいは村ヘクスに対する砲撃には、+1を適用する。そのようなヘクスから砲撃する場合、-1を適用する。

f＝砲兵は隣接する急斜面上の目標に砲撃することはできない。

g＝隣接する低いレベルのヘクスへの砲撃には、‘0’を適用する。

h＝土塀が目標ヘクスの一部である場合のみ、適用する。

i＝平地による+1を無効にする。

j＝平地にいる騎兵を攻撃する歩兵は、決してこの修整を受けられない（9.53項）。