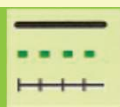


地形効果チャート



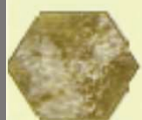
平地—
進入するために
1MPがかかる。



国境線
ロシア軍管区境界線
鉄道—鉄道移動を認める(ルール9)。



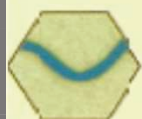
森林—進入するために1MPがかかる。全てのユニットは、進入した瞬間に停止しなければならない(例外: 歩兵/山岳/落下傘/ルフトヴァッフェ歩兵)。
攻撃側と防御側は、退却を行わない(ARとDRIはCIになる)。



山岳—進入するために1MPがかかる。
全ての非山岳ユニットは、進入した瞬間に停止しなければならない。
防御側の戦闘戦力は二倍になる。



湿地—進入するために1MPがかかる。
全てのユニットは、進入した瞬間に停止しなければならない。
降雪中は平地地形として扱う。



河川—MPコストについては、他の地形を使用する。
攻撃している全てのユニットが河川ヘクス上にあり、防御側が同じ河川の河川ヘクスを占めていなければ、防御側の戦闘戦力は二倍になる。



大都市—MPコストについては、他の地形を使用する。
防御側の戦闘戦力は二倍になる。



小都市—MPコストについては、他の地形を使用する。

油田—MPコストについては、他の地形を使用する。



禁止ヘクスサイド—越えての移動は認められず、ZOCsは越えて伸びない。

海上又は湖ヘクス(ドット又はドットなし)—進入禁止。
海上を越えるために海上移動を使用できる(ルール10.0を参照)。
港湾都市の支配は、海上移動の成功に影響する。

ケルチ海峡—海峡を越えた後、ユニットは進入した最初のヘクス内で停止しなければならない(ルール8.5.1)。全ての攻撃側が海峡を越えていると、防御側の戦闘戦力は二倍になる。

バルト海—フィンランド湾の移動

ターン毎、陣営毎に
1ユニット。侵攻不可。

ロシアは、ロシア軍
がLeningradを支配する
場合にのみ海上移動
を使用できる。

2以下のサイの目で成功。

サイの目修正

- 1 支配下のHelsinki、Leningrad、Riga、Tallinn毎に
- +1 海上撤収を実施していると。
- +2 ドイツ軍の航空優勢のため、ロシア軍のサイの目に。

黒海—アゾフ海の移動

ターン毎、陣営毎に
1ユニット。侵攻不可。

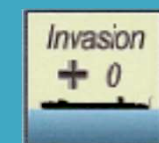
ゲーム毎、陣営毎に
2侵攻。

3以下のサイの目で成功。

サイの目修正

- 1 支配下のOdessa、Rostov、Sevastopol毎に
- +1 海上撤収を実施していると。

1941年7月の前に
枢軸軍の侵攻不可。



空軍力可用性チャート

天 候	晴天	軽い泥濘	泥濘	降雪
1941	3/0	1/0	1/0	0/0
1942	2/0	1/0	1/0	0/0
1943	1/1*	0/0	0/0	0/0
1944	0/2	0/1	0/0	0/0
1945	0/3	0/1	0/1	0/0

*1943年7/8月に開始(ルール15.9)

✚ ドイツ軍シュトゥーカ# / #ロシア軍シュトルモヴィク★