

Stalingrad '42 地形効果チャート(TEC)

地 形	移動ポイント 非機械化 機械化		装甲シフト (9.2)が可 能か？	戦闘への影響	戦闘後 前進	DD コラム
 平地  砂漠 ¹	1	1	Yes	—	—	平地／ 砂漠
 一級道路 二級道路	1	1/2 1/2 ^(R)	OT	—	—	—
 鉄 道 鉄道末端 道筋(17.1)	OT	OT	OT	—	—	—
 町  陸標	OT	OT	OT	—	—	その他 OT
 荒 地	1	2	Yes	1L	—	その他
 森林	1	2	No	—	—	その他
 森林 荒地	1	2	No	1L	—	その他
 山 岳	2	4	No	防御している歩兵タイプ・ユニット は、防御戦力×2 (9.6.1)。枢軸軍山 岳ユニットは、攻撃戦力×2 (20.2)。	非機械化停 止 ² 機械化:P ²	その他
 アルプス ヘクスサイド	+1MP 山岳ユ ニットの み ⁶	P	—	山岳ユニットのみが越えて攻撃 でき、その攻撃戦力は2倍になら ない。	P 山岳:停止	その他
 小都市	1	1	No	大部分のユニットは、防御戦力 が二倍になる(9.6.3)。	—	都市
 大都市	1	1	No	大部分のユニットは、防御戦力 が二倍になる(9.6.3)。	—	都市
 湿 地 季節湿 地	2	4	No 内外を攻撃し ているとき	防御側×2 9. 5. 4を参照**	停止 ²	その他
最初の降雨ターンになるまで季節湿地は平地地形として扱い、その後は湿地として扱う(23.2.3)。						
 大河川 凍結(23.4) ヴォルガ河	+2* +1 +2 ⁴	+3* +2 +3 ⁴	No 越えて攻撃し ているとき	防御側×2** 越えて攻撃している攻撃側は半 減 フェリー地点でのみ認められる	注釈#3 注釈#4	—
 道路橋 鉄道橋 フェリー (5.5.6) 船端	+0 +1 +2 +2*	+0 +2 +3 +3*	No 越えて攻撃し ているとき	防御側×2** 越えて攻撃している攻撃側は半 減	—	—
 小河川 ヘクスサ イド	+0 (+1雨天)	+0 (+1雨天)	No 越えて攻撃し ているとき	防御側×2**	—	—
 湖ヘクス サイド 凍結湖	P +1	P +2	P No	通過不可 凍結時は、大河川ヘクスサイドとして扱う	— 注釈#3	—
 プレイ不 能(海上と して扱う)	P	P	—	—	—	—
 陣地ヘクス又 は陣地マー カー(9.7)	OT	OT	No	1L その他の地形の影響と蓄積 ⁵	—	陣地(もし も友軍であ ると)

略号

—＝影響なし又は適用しない

OT＝移動と／又は戦車シフトを判定するため、ヘクス内の他の地形を使用する。

MTN＝山岳

P＝禁止

R＝降雨と泥濘のターン
中、1MPに増加する
(23.2.3、23.3.3)。

注釈:

*もしもユニットが隣接して開始するか、又は舟橋地点である場合にのみ、非橋梁ヘクスサイドを越えることができる(5.5.5)。これは、凍結大河川に適用しない(23.4)。

**もしも攻撃している全てのユニットが河川ヘクスサイドを越えているか、又は湿地ヘクスから外部へ、又はこれらの組み合わせによってのみ、防御側は2倍になる(9.5.1)。

1: 砂漠は、孤立損耗を除き平地と同じ(16.5.4)。

2. 道路の道筋に従っていない限り、停止又は禁止。

3. ユニットの、その前進の最初のヘクスとしてのみ、非橋梁大河川ヘクスサイドを越えて前進できる。もしも大河川ヘクスサイドを越えて攻撃していなければ、非橋梁大河川ヘクスサイドを越えて前進できない(14.5)。大河川が凍結しているときは、上記を無視する(23.4)。

4. ヴォルガ河を越えての移動又は前進は、フェリー地点でのみ認められる。ソヴィエト軍についてのみ、サラフ鉄道橋とヴォルガ小艦隊を介しても同様(5.5.3)。

5. 陣地は、都市、山岳、湿地、森林荒地のヘクス内に構築できない。

6. アルプス・ヘクスサイドは、冬季には通過不能(23.4)。