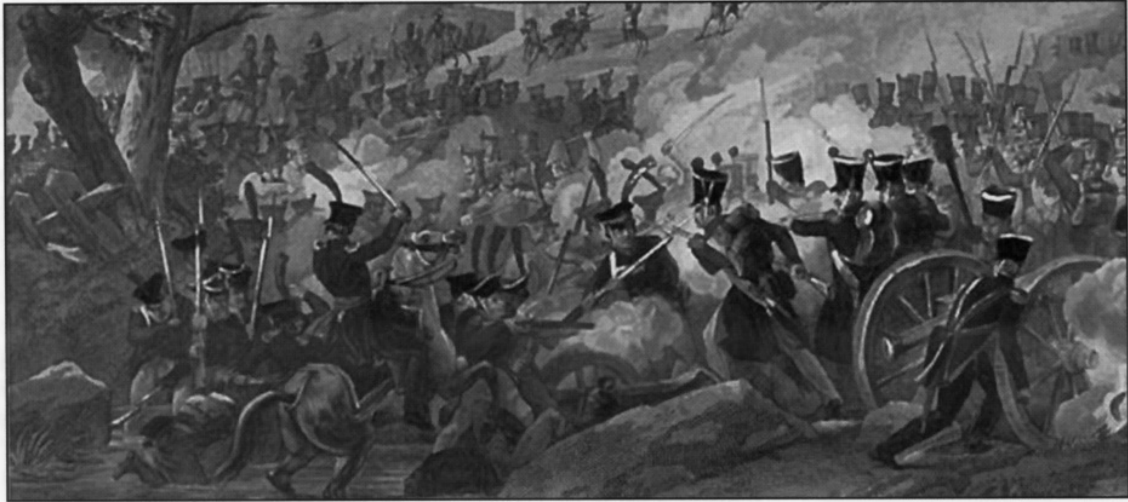


LEIPZIG: NAPOLEON ENCIRCLED



専用ルール

- 16.0 イントロダクション
- 17.0 セットアップ
- 18.0 勝利条件
- 19.0 特別ルール
- 20.0 フォリオノート
- 21.0 戦闘序列

16.0 イントロダクション

16.1 歴史的背景

1812年ロシアでの災厄によって、ナポレオンの軍とフランスによるヨーロッパ統合の夢は霧散した。1813年冬、フランスの人的資源の底を掻き集め、反抗的な同盟軍から厳しく徴兵する事によってもう1つの帝国軍を立ち上げた。1814年の春、ナポレオンは最終対決の為にサクソニーへと向かった。

連合軍は何ヶ月にも渡って絶えず不安を与えるゲームを行い、ナポレオンを避け、ナポレオンより能力の劣る部下に対して攻撃を行った。徐々にフランス軍は不利になって行き、包囲網は狭められた。瀬戸際に立たされたナポレオンは、作戦上の状況(数に勝る敵に包囲されている)を、ライブツイヒでの戦術に転化した。この戦闘の勝者が全てを支配すると予想されるが、少なくとも今回はナポレオンが全軍を完全な支配下に置いていた。

戦闘は順調に推移した。これはヨーロッパにおける過去最大の戦闘であり(そして次の世紀でも)、10月16日に

行われたフランス軍の中央からの一撃は、連合軍最大の派遣団であるボヘミア軍をあと一歩で打ち破ると事であった。しかし、最終的にフランス軍は敗北する：18日、ナポレオンは敗北を受け入れ西への退却を開始した。全ては順調であった～唯一の退却ルート上のエルスター川に架かる橋が早まって破壊されるまでは。何千ものフランス軍兵士が窮地に陥り、降伏を余儀なくされた；敗北は2度目の災厄となった。

16.2 ゲームの進行

ゲームは10月16日の夜明けに開始され、10月19日の夕暮れまで行われる。フランス軍プレイヤーはボヘミア軍に対する位置的優位と数的優位(これが最も重要である)を持ってゲームを開始するが、他の連合軍の軍団もマップ上の各方面に集結している。

フランスの成功は初日に敵に与える損害に懸っている。連合軍は初日の攻撃を控えなくてはならない。それから兵力の劣るフランス軍を徐々にすり減らせ、罨に掛け、最終的に破滅させる。

16.3 フォリオのコンポーネント

このフォリオには標準ルール、専用ルール(戦闘結果表と地形効果表を含む)、17*22"マップ(ターン記録トラックを含む)1枚、100個のカウンターが印刷された型抜きシート1枚が含まれている。フランス軍ユニットの背景色はダークブルーである。連合軍の背景色は：オーストリア軍 = 白、ロシア軍 = 緑、プロシア軍 = 青灰色、スウェーデン軍 = ライトブルー。

プレイヤーノート：混乱マーカーの数が少ないのはゲームデザイン上の意図では無く、単にカウンターシートに余裕が無かった為である。プレイヤーは

必要なマーカーを自由に自作する事。

17.0 セットアップ

17.1 はじめに

各々のプレイヤーがどちらの軍を指揮するかを決定を行う。マップを配置し、軍とフォーメーションによってユニットの分類を行う。各々のプレイヤーは、以下の17.2と17.3の指示に従って自身のユニットをマップ上に配置し、増援の配置を行う。ユニットのマップ上への配置は、フォーメーション、ID、4桁のヘクス番号によって指定されている。増援は、フォーメーション、ID、進入場所(進入ヘクス又は進入ボックス)によって指定されている。増援の登場ターンは“T”によって表示されている(例：“T2”はそのユニットが第2ターンの所有プレイヤーの移動フェイズ開始時に到着する事を表している)。

フランス軍プレイヤーが、第1プレイヤーである。このゲームは10月16日の第1ターンフランス軍移動フェイズから始まる。ゲームターンマーカーをターン記録トラックの第1ターン枠に配置し、日マーカーを10月16日枠に配置する事(10月15日の枠はバリエーションで使用される)。このゲームは、最長32ゲームターン行われる；10月19日の第5ゲームターン終了後、セクション18.0に従って勝者の判定を行う。

17.2 フランス軍のセットアップ

フォーメーション10は存在しない

HQ(活動状態)：2015

Napoleon(有効)：w/2 2715

Murat(有効)：w/2 3115

Ney (有効): w/3 1310

フォーメーション 1 : w/2 of 2715

フォーメーション 2 : w/2 of 3618

フォーメーション 3(1/9 及び 2/9 を除く): w/3 of 1007

フォーメーション 3(1/9 & 2/9): 到着 10月16日 T4 進入ヘクス "M"(0601)から

フォーメーション 4 : w/1 of 1310

フォーメーション 5 : w/2 of 3914

フォーメーション 6 : w/3 of 0913

フォーメーション 7 : 到着 10月17日 T1 進入ヘクス "M"(0601)から

フォーメーション 8 (27を除く): w/1 of 3521

フォーメーション 8 (27)到着 10月16日 T2 進入ヘクス "L"(1401)から

フォーメーション 9 : w/2 of 3410

フォーメーション 11 : 到着 10月16日 T4 進入ヘクス "K"(2201)から

フォーメーション 12 : w/2 of 3115

フォーメーション 13 : 到着 10月16日 T5 進入ヘクス "K"(2201)から

フォーメーション 14 (5 LC): フォーメーション 6 と共に

フォーメーション 14 (6 LC): フォーメーション 3 と共に

フォーメーション 15 : w/1 of 3418

フォーメーション 16: w/2 of 3115

フォーメーション 0 :

Cern: w/1 of 1522

Lefo : 2821

Marg: w/1 of 1522

LOC : 1) 連合国のユニットがライブツイヒのどれかのヘクスに進入するまでは、ライブツイヒの全ての都市ヘクス。2) 進入ヘクス "A" からライブツイヒまでの道路が連合軍ユニットと ZOC の妨害を受けていない場合、進入ヘクス "A"(0727)。3) 進入ヘクス "M" からライブツイヒまでの道路が連合軍ユニットと ZOC の妨害を受けていない場合、進入ヘクス "M"(0601)。

補充 : HQ が活動状態である間、ターン毎に歩兵と砲兵に対する補充 2 ステップ、全ての偶数ターンに騎兵に対する補充 1 ステップ。

17.3 連合軍のセットアップ

フォーメーションは国籍による : AU = オーストリア, PR = プロシア, RU =

ロシア, SW = スウェーデン。

HQ Bohemia(活動状態) : 5229

HQ North : 19.6 を参照

HQ Poland : 到着 10月17日 T9 進入ヘクス "H"(5508)から

HQ Silesia : 到着 10月16日 T2 進入ヘクス "O"(0113)から

Schwarzenberg(無力状態) :

Blucher(有効): 到着 10月16日 T2 進入ヘクス "O" (0113)から

Bernadotte : 19.6 を参照

Bennigsen (有効): 到着 10月17日 T9 進入ヘクス "H" (5508)から

フォーメーション AU1(Rhein/1, Wie/1, Neipp/1を除く): 到着 10月17日 T7 進入ヘクス "F"(5230)から

フォーメーション AU1(Rhein/1, Wie/1, Neipp/1) : フォーメーション RU9 と共に到着

フォーメーション AU2: 到着 10月16日 T2 進入ヘクス "E"(3429)から

フォーメーション AU3: 到着 10月16日 T3 進入ヘクス "B"(1330)から

フォーメーション AU4 : w/1 of 5309

フォーメーション AU5: 到着 10月16日 T3 進入ヘクス "E" (3429)から

フォーメーション PR1 : 到着 10月16日 T3 進入ヘクス "P"(0120)から

フォーメーション PR2 :

9 : w/1 of 4419

10 : w/1 of 4615

11, Mytius, Roder : w/1 of 5205

上記以外 : w/2 4324

フォーメーション PR 3 : 19.6 を参照

フォーメーション PR0: 到着 10月16日 T5 進入ヘクス "E"(3429)又は "F"(5230)から

フォーメーション RU1 : Grenadiers (6個の Gr ユニット)及び 3つの Cuir : w/1 of 5123

フォーメーション RU1(上記以外) : 到着 10月16日 T5 進入ヘクス "E"(3429)又は "F"(5230)から

フォーメーション RU2 : Jg/14/1, 14/1 : w/2 4324

フォーメーション RU2(上記以外): w/1 of 4916

フォーメーション RU3 : w/1 of 4419

フォーメーション RU4: 到着 10月16日 T4 進入ヘクス "O"(0113)から

フォーメーション RU5: 到着 10月16

日 T2 進入ヘクス "O"(0113)から

フォーメーション RU6: 到着 10月16日 T2 進入ヘクス "O"(0113)から

フォーメーション RU7: 到着 10月16日 T3 進入ヘクス "O"(0113)から

フォーメーション RU8 : 19.6 を参照

フォーメーション RU9: 到着 10月17日 T9 進入ヘクス "H"(5508)から

フォーメーション RU0 : w/1 of 4615

フォーメーション SW1 : 19.6 を参照

Loc : "A"、"B"及び"C"以外の全ての進入ヘクス

補充 : HQ 毎に、その HQ がマップ上に存在し、かつ活動状態であるターン毎に 1

18.0 勝利条件

18.1 フランス軍の勝利

ゲーム中のどの時点でも、マップ上に活動状態の連合軍 HQ が存在していない場合、フランス軍プレイヤーが勝利となる。その時点の後で、連合軍の HQ が活動状態となったとしてもフランス軍が勝利となる。

18.2 連合軍の勝利

以下のいずれかの条件を満たした場合、連合軍プレイヤーが勝利となる ; 1) ナポレオンが死傷する 2) フランス軍の HQ がマップ外に存在している(理由の如何に関わらず)3) フランス軍の HQ がマップの上に存在しているが、進入ヘクス "A"(0727)と進入ヘクス "M"(0601)のどちらに対しても安全な退却線(SLR : 7.6 を参照)を設定する事ができない。

18.3 引き分けの勝利

双方のプレイヤーが上記の勝利条件を達成する事ができなかった場合、この戦闘は引き分けであり、勝利ポイントによって勝者の判定を行う。各々のプレイヤーは、以下のポイントを獲得する :

1VP 破壊された敵ユニット毎に(11.2 を参照) ; 除去されたステップや、ターン記録トラック上の潰走ユニットはカウントしない事。

1VP 死傷した指揮官毎に。

2VP 捕獲したユニットと指揮官毎に。

4VP 捕獲した敵 HQ 及び輜重隊毎に。

勝利ポイントの合計数がより大きかったプレイヤーが勝利するが、勝者の

勝利ポイントの総数が 10 未満であった場合、そのゲームは引き分けであると見なす。

19.0 特別ルール

19.1 ライプツィヒ市

ナポレオンの時代では戦闘が都市で行われる事は稀であり、都市部での(特にライプツィヒの様な入り組んだ古都に於いて)戦闘経験や技術を持つ軍は存在していなかった。故に、主要な都市ヘクスに進入する事ができるのは道路に沿って進入する場合だけであり、全てのユニットは進入するヘクス毎に IMP を消費する。戦闘に関して、都市ヘクスを町ヘクスと見なす事。

19.2 Lindenau 橋

この戦闘に於ける最も有名な出来事は、1717 と 1816 の間に架かる橋の早すぎる破壊である。この 2 つの橋ヘクスの 3 ヘクス以内に、最初に連合軍ユニットが進入した際、ダイスロールを行う。ダイスロールが“1”か“2”であった場合この橋は破壊され、それ以降このヘクスサイドは支流(creek)ヘクスサイドであると見なされる。

19.3 地図外ボックス

進入ヘクス"C"、"D"、"E"を繋ぐボックスは、マップ外の道路を表している。連合軍のユニットだけが、このボックスを使用してこれらの進入ヘクス間を移動する事ができる。ユニットの全 MP を消費する事でマップからこのボックスへと進入し、そのターンはこのボックスに留まらなくてはならない。以降のターンに於いて、これらのボックス上のユニットはそのボックスに繋がっている進入ヘクス、又は他のボックスに移動する事ができ、又、そのままボックスに留まる事もできる。

19.4 親衛隊の敗北

フランス軍ナポレオンの老親衛隊のユニット(1/1 OG, 2/1 OG, 1/2 OG~2/2 OG は除く)の一部が潰走/捕獲となった場合、連合軍プレイヤーは他の戦闘結果に加え、即座に 2 つの FOW を受け取る。

19.5 連合国司令部

優れた趣旨にも関わらず、連合国軍は連合国と同様まとまりが無かった。各々のフォーメーションに対して指令を与える(つまり、ダイスロールに依らない完全な移動を行わせる)、補充を与える、マップへの最進入を行わせる事ができるのは、そのフォーメーションの所属する軍の HQ だけである。各々の HQ は、以下のフォーメーションに

対して指令を与える。

Bohemia : 全てのオーストリア軍ユニット, PR2, PR0, RU1, RU2, RU3, RU0

North : PR3, RU8, SW1

Poland : RU9

Silesia : PR1, RU4, RU5, RU6, RU7

19.6 ベルナドット(Bernadotte)

ジャン＝バティスト・ジュール・ベルナドット(元フランス軍元帥、ボナパルトの門下、現スウェーデン皇太子)は、たちの悪い同盟者であった：勇敢で優秀ではあるが、うぬぼれが強く、野心家である。彼は愚かでは無く、新兵を殺す事で自身の王座を危険に曝すつもりなど全くなかった。彼は、ゆっくりと戦場に到着し、部隊を分散させる事も無かった。

The Army of the North (Bernadotte, HQ, PR 3, RU 8, SW 1)は、10月17日の第5ターンに使用可能となる。この到着時刻と場所は、状況によって左右される。

各々のターンに連合軍プレイヤーはこの軍の登場に関するダイスロールを行う；ダイスロールが"1"か"2"であった場合、そのターン(及びそれ以降のターン)に以下の場所からマップに進入する：

フランス軍のユニットがヘクス**06以下の全てのヘクスに存在していない場合、この軍は進入ヘクス"K"、"L"、"M"、"N"、"O"のいずれか(連合軍プレイヤーが選択)から進入する事ができる。

フランス軍のユニットが Parthe 川の北、ヘクス**06以下の全てのヘクスに存在していない場合、この軍は進入ヘクス"L"、"M"、"N"、"O"のいずれか(連合軍プレイヤーが選択)から進入する事ができる。

上記以外の場合、この軍は進入ヘクス"N"又は"O"から進入する事ができるが、これを行う事ができるのは各々の進入ヘクスの4ヘクス以内にフランス軍ユニットが存在していない場合だけである。

上記の全てが不可能な場合、この軍は10月17日の第9ターン(又はそれ以降)に進入ヘクス"O"から進入するが、これを行う事ができるのはその進入ヘクスがフランス軍の ZOC で無い場合だけである。

一旦マップに配置されたなら、フランス軍の攻撃によって Army of the North のユニットのどれかがパニックになるか退却を強制された際、即座にベルナドットと Army of the

North の HQ は無能力/非活動状態となる。

19.7 フランス連合国の離反

夏に行われた作戦の間に、ナポレオンの強要された連合軍公国のいくつかのユニットは、既に連合軍に寝返っており、それ以上のユニットがこの戦闘の間に離反した。10月16日以降、連合軍プレイヤーは、自身のユニットが戦闘によってフランス軍ユニットを追い出して町か都市ヘクスを占領(空の町/都市ヘクスの占領では無い)したターンに FOW を獲得した場合、"離反"を試みる事ができる。FOW を使用して、以下に記載されたユニットのどれかに対してダイスロールを行う；ダイスロールの結果が"6"の場合、そのユニットは離反する；そのユニットをマップから取り除く事；このユニットは、VP に関して破壊されたユニットと見なされる。

離反可能なユニットの ID とフォーメーション：38 [4], 25 Lt [6], 1/24 [7], 2/24 [7], 26 Lt [7], Res [7], 2/31 [11], 1/39 [11], 2/39 [11]

20.0 フォリオノート

20.1 デザイナーズノート

この戦闘をデザインする際に直面する第1の(そして途方に暮れてしまうくらい)の問題点は、その圧倒的な規模にある。これは、20世紀以前に行われた最大規模の戦闘、という表現でも足りない；ナポレオン時代の2番目に大きな戦闘(ワグラム及びポロディノ)の2倍を超える規模であり、それ以外のナポレオン時代の戦闘や南北戦争の戦闘の3倍以上の規模である。フォリオシリーズ標準の3倍のカウンターが必要となり、このゲームはマスケット&セイバーのシステムを限界まで拡張した(ディビジョンゲームの Web サイトの拡張版デザイナーズノートを参照する事)。規模の問題は別として、この戦闘自体は複雑では無い。重要な問題は、シュヴァルツェンベルクの生来の優柔不断さ、ベルナドットの協調性の無さ、ブリュッハーの好戦性、に起因する連合軍の持つハンディキャップである。公式に、私はプロシア軍第2の軍団の奇妙な配置に関する解説を見つける事ができなかった；これはシュヴァルツェンベルクが実力の分からないプロシア軍にたいしてリスク分散を行ったのか、又は位置的優位を得ようとしたのかも知れない。いずれにせよ、これは初期段階に於いてボヘミア軍を不利な立場に立たせる；プレイヤーは、第12の旅団の周囲にプロシア軍を集結させ、4916の周囲にロシア軍第1軍団を集結させたいと望むであろう。

20.2 プレイヤーノート

規模と範囲によって、双方のプレイヤーの戦略は単純である。フランス軍は集中し、連合国の軍を1つずつノックアウトしていく必要が在り、ボヘミア軍が最初の犠牲者である；これを16日中に潰さない限りフランス軍が勝利する事はできないが、まだ引き分けの持ち込む事はできる。連合国にとって、初日の目標は生き残る事であるが、北方、及び西方から侵略する機会を逃してはならない：エルスターへの脱出ルートに分断する事ができたなら、フランス軍は深刻な窮地に立つ事になる。戦術的に、絶対的な戦力(2,000以上の大砲が存在していた)を有しているが、手腕は必要である。フランス軍は一般により機敏で、少しだけ速い；フランス軍の重騎兵は破壊的な打撃力を持っているが、砲兵とともに使用しなくてはならず、また歩兵による側面の保護を受ける必要が在る。連合国の勝利には忍耐が必要である。フランス軍が殆どのヘクスで勝利を収める事ができる、という事実を受け止める事。それでもフランス軍が一度に全てのヘクスで勝利する事は不可能である。できる事を行い、敵に圧力をかけ続け、離反を働きかける事、そしてベルナドットの為に祈る事。

エラッタ(ver5での追加)

マップ正誤表：

地形キーに進入ヘクスのシンボル(黒い円の中に白い文字)が漏れている。

カウンター正誤表：

Axim 騎兵ユニットはフォーメーション4では無く、正しくはフォーメーション3である。

3/Gd 騎兵ユニットの無能力面(裏面)の戦闘力は、正しくは"0"である。

オーストリア軍の Neipp/1 は戦列歩兵旅団(4-4-3)では無く、正しくは軽歩兵旅団(3-4-4)である。

オーストリア軍の Long/1 は軽歩兵旅団(3-4-4)では無く、正しくは戦列歩兵旅団(4-4-3)である。

オーストリア軍の Muhl/1 は、正しくは Mumb/1 である。

オーストリア軍の Res B/5 砲兵カウンターの表面には、赤帯が必要である

オーストリア軍の Lmez/3 は、正しくは Lowe/3 である。

Borosdin のロシア騎兵師団(第8軍団の一部；フォーメーション5)が見落とされている：1つの軽歩兵旅団(David, 2-3-8)と、1つのコサック旅団(Kaiss, 1-2-9)が必要である。

戦闘結果表

ダイス ロール	戦力差									ダイス ロール
	-5 以下	-4~-3	-2~-1	0~+1	+2~+3	+4~+5	+6~+7	+8~+9	+10 以上	
1	Ax DF	Ax DF	Ax	Ar	Ac(NE)	Dc(EX)	Dr	Dr	Dx	1
2	Ax DF	Ax	Ar	Ar	Dc(Ex)	Dc(Ex)	Dr	Dx	Dm(Dr)	2
3	Ax	Ar	Ar	Ac(Ex)	Dc(Ex)	Dr	Dx	Dm(Dr)	Dm(Dr)	3
4	Ar Leader	Ar Leader	Ac(Ex) Leader	Dc(Ex) Leader	Dr Leader	Dr Leader	Dm(Dr) Leader	Dm(Dr) Leader	Dm(Dx) Leader	4
5	Ar Ammo	Ac(NE) Ammo	Dc(NE) Ammo	Dr Ammo	Dr Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dx) Ammo	Dm(Dx) Ammo	5
6	Ar Ammo	Dc(NE) Ammo	Dc(Dr) Ammo	Dr Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dx) Ammo	Dm(Dx) Ammo	Dm(Dx) Ammo	6

地形効果表

地形	効果
平地(Clear)	1MP。進入した輜重隊は停止しなくてはならない。
浅い森(LightWood)	歩兵 1MP、砲兵/騎兵 2MP。観測側が丘に存在している場合を除いて LOS を妨害する。平地ヘクスサイドを横切って浅い森ヘクスに対して攻撃を行う場合、攻撃側の戦闘係数は 1/2 となる。
深い森(DeepWood)	歩兵 2MP、砲兵/騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスに対し/このヘクスから ZOC を及ぼす事は無い。このヘクスへ/このヘクスを通過する LOS は妨害される。このヘクスに対する砲撃の禁止。平地ヘクスサイドを横切ってこのヘクスを攻撃する場合、攻撃側の戦闘係数は 1/2 となる。このヘクスに対する/このヘクスからの突撃の禁止。防御側がこのヘクスから戦闘後の前進を行う事はできない。
湿地/湿地&小川 Swamp/Swamp& Stream	歩兵 3MP、砲兵/騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスから/このヘクスに対する攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。このヘクスから/このヘクスに対する突撃の禁止。このヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事はできない。
湿地/小運河 Swamp/Creek	道路と小道を使用する場合を除いて進入禁止。この場合戦闘に関して湿地と見なす。砲兵はこれを横切る砲撃を行う事ができる。
町(Town)	1MP。町ヘクスに ZOC が及ぶ事は無い。町ヘクスに対して攻撃を行う歩兵/砲兵の戦闘係数は 1/2 となる。町ヘクスを攻撃する騎兵の戦闘係数は“1”となる。防御を行う騎兵の戦闘係数は 1/2 となる。町ヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事ができない。
川(River)	部分的な川ヘクスは無視する事。橋とフェリー(専用ルールを参照)を使用する場合を除いて川を横切る事はできない。川を横切って砲撃を行う事ができる。第2地形である(上記を除いて第1地形の地形効果を適用する事)。
丘(Hill)	LOS に関して浅い森の効果を打ち消す。丘から砲撃を行う砲兵の射程に+1。
荒地(Rough)	歩兵 3MP。砲兵と騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスから/このヘクスに対して ZOC が及ぶ事は無い。このヘクスから/このヘクスに対する攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。このヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事ができない。
道路/小道 Road/Trail	これに沿って移動を行う場合 1MP(4.6 を参照)。これを使用して移動を行う歩兵/騎兵の敵 ZOC への進入の禁止。行軍移動時に道路を使用する場合 1/2MP。
小川(Stream)	歩兵/騎兵+1MP、砲兵は進入ヘクスで停止。このヘクスで/このヘクスに対して戦闘を行う全ての戦闘係数が 1/2。
城(Chateau)	殆どの趣旨に於いて無視する事。歩兵大隊だけが城ヘクスを占める事ができる。専用ルールのヘクスサイド地形(ヘクスサイドを横切る行動に対してだけ影響を及ぼす)。
斜面(Slope)	上る際に+1MP。下り斜面から斜面ヘクスに対する LOS は妨害される。斜面を上る攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。
並木(Treeline)	砲兵+1MP。観測側が同じ高さに在る場合、LOS を妨害する。
支流(Creek)	橋と浅瀬を使用する場合を除いて進入禁止。支流を横切って ZOC が及ぶ事は無い。砲兵は支流を横切る砲撃を行う事ができる。
橋(Bridge)	橋を横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。破壊された橋は浅瀬と見なす。
浅瀬(Ford)	+1MP。浅瀬を横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。
防御地形(Protected)	+1MP。このヘクスへの LOS は妨害される。向きに関わらず、これを横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。これを横切る攻撃時に騎兵の戦闘係数は“1”となる。