

地形効果チャート

地形 シンボル/タイプ	非機械化 移動コスト	機械化 移動コスト	装甲 シフト?	戦闘への影響	注 釈
平地 [Clear]	1	1	Yes	—	—
林 [Woods]	1 ₁	2 ₁	No	—	浸透 (8.3.3)
ポルダー [Polder]	2	3	車両ユニット P	Yes	内外へ攻撃している車両ユニットは半減される。 装甲シフト不可のポルダー・ヘクスとして扱う。
湿地 [Marsh]	3	4	車両ユニット P	No	内外へ攻撃している車両ユニットは半減される。もしも全ての攻撃側が外部へ攻撃していたら、防御側は倍化される。3
村 [Village]	OTIH	OTIH	OTIH	—	—
町 [Town]	OTIH	OTIH	Yes	防御側は倍化 (車両ユニットを除く、10.5.1)	浸透 (8.3.3)
都市 [City]	1	1	No	防御側は倍化 (車両ユニットを除く、10.5.1)	浸透 (8.3.3)
小道 [Minor Road] 二級道路 [Secondary Road] 一級道路 [Primary Road]	1 1 1	1 1/2 1/3	OTIH	—	—
小河川 [Minor River]	+1	+2	車両ユニット P	No	越えて攻撃している車両ユニットは半減される。もしも全ての攻撃側が越えて攻撃していたら、防御側は倍化される。3
運河 [Canal]	TM	TM	車両ユニット P	No	越えて攻撃している攻撃側は半減される。もしも全ての攻撃側が越えて攻撃していたら、防御側は倍化される。3
大河川 又は湖 [Lake]	TM ₄	TM ₄	車両ユニット TM ₄	No	大河川強襲は、工兵ユニットが要求される (9.5.3)
道路橋 [Road Bridge] 鉄道橋 [Railroad Bridge]	+0 +1	+0 +2	Yes ₂ 許可地形	越えて攻撃している攻撃側は半減される。もしも全ての攻撃側が越えて攻撃していたら、防御側は倍化される。3	Arnhem、Nijmegen、Westervoortの橋梁は、爆破でない。Grave橋梁については、5.7を参照。
フェリー ターン毎に1ステップ (8.5.6)	TM	TM	No	大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているのと同じ。	もしもEZOC内にあると使用不可。

TECの略号:

TM=戦術移動を使用しなければならず、フェリーを使用していない限り、渡るために隣接して開始しなければならない。

P=道路に沿って入退出していない限り、禁止される。

OTIH=移動コストと戦闘への影響を判定するため、ヘクス内のその他地形を使用する。

TECの注釈

- 最初の2非道路林ヘクス後の各それぞれについて追加の1MPがかかる (8.6.1)。
- もしも防御側が都市、湿地、林内にいなければ、装甲シフトは橋梁状態の小河川、大河川、運河を越えて可能 (10.3.4)。
- 防御側は、河川、運河、湿地のいずれかの組合せで倍化される。
- 工兵ユニットの補助と共にのみ可能。

孤立損耗表 (27.2)

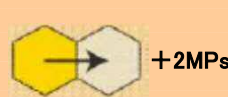
サイの目 結果

1-4 -1ステップ
5-6 効果なし

サイの目修正:

- +1 エリート又は連合軍ユニット (蓄積しない)
- 1 低練度ユニット
- +2 ユニットが1つ以上の都市ヘクスへ、いずれかの長さの陸上補給路をたどることができる。

ZOC退出コスト (7.2)



戦闘地域回復表 (14.4.2)

サイの目 結果

1-3 No
4-6 回復

サイの目修正:

- +1 エリート・ユニット
- 1 低練度ユニット

注釈: EZOC内でなければ、回復は自動的。

天候表 (4.3)

サイの目	AMターン	PMターン
≤1	晴天 (8)	晴天 (8)
2	曇天 (4)	晴天 (8)
3	曇天 (4)	晴天 (8)
4	悪天 (0)	曇天 (4)
5	悪天 (0)	曇天 (4)
≥6	悪天 (0)	悪天 (0)

サイの目修正:

-1 ターン3と4 +2 ターン6と7

結果の説明:

(#)=空挺着地ポイント
晴天、曇天、悪天:天候記録欄を参照。