

## 地形効果チャート (8.11)

地形タイプ		天候状況毎のMPコスト			戦闘の影響	退却不可が認められる
ヘクス		凍結	泥濘	乾燥		
	平地 [Clear]	2	3	1	影響なし	No
	荒地 [Rough]	3	4	2	全攻撃側が非荒地ヘクスサイドを越えているときにのみ、左への1コラム・シフト。その他の荒地戦闘状況は影響を持たない。	No
	高地 [Hill]	3	4	3	左へ1コラム・シフト(荒地地形の全ての影響は、すでに含まれている)	Yes
	林 [Woods] 枢軸軍	ヘクス内の他の地形+1MP			影響なし	No
	林 [Woods] ソヴィエト軍	影響なし			影響なし	No
	湿地 [Swamp](凍結)	2			影響なし	No
	湿地 [Swamp]		5 (a)		泥濘又は乾燥の天候中のみ攻撃しているときに半減する	No
	町 [Town]	ヘクス内の他の地形			左へ1コラム・シフト	Yes
	村 [Village]	ヘクス内の他の地形			ヘクス内の他の地形	影響なし
	飛行場 [Airfield]	ヘクス内の他の地形			ヘクス内の他の地形	Yes
	道路 [Road]	1	2	1	ヘクス内の他の地形	他の地形
	鉄道 [Railroad] (b)	ヘクス内の他の地形		1	ヘクス内の他の地形	他の地形
	拠点 [Strongpoint]	敵ユニットに+1			左へ1コラム・シフト	Yes
	補給源 [Supply Source]	ヘクス内の他の地形			ヘクス内の他の地形	他の地形
	登場ヘクス [Entry Hex]	ヘクス内の他の地形			ヘクス内の他の地形	Yes
	勝利ポイント・ヘクス (数字=VP値)	ヘクス内の他の地形			ヘクス内の他の地形	他の地形
ヘクスサイド		凍結	泥濘	乾燥		
	湖 [Lake]	影響なし	禁止		影響なし	影響なし
	大河川(凍結)(c)	+1			左へ1コラム・シフト	No
	大河川 [Major River](c)		+2 (d)		越えて攻撃しているとき半減	No
	小河川 [Minor River] (c)	+1	+2	+1	左へ1コラム・シフト	No

注釈 (a)装甲は、泥濘又は乾燥中に禁じられる(道路に沿って移動しているときを除く)。

(b)鉄道の道筋に沿って移動しているとき、林のコストを無視する。

(c)橋梁は、越えるための全ての河川又は大河川のMPコストを無効にするが、戦闘には影響を持たない。

(d)一定のユニット[8.35b]は、ヘクスを越える瞬間に工兵を使用しているときにのみ、非橋梁ヘクスサイドを越えることができる(越えるために+1MP)。他の全てのユニットは、常に越えることができる(表示されたMPコストで) [8.33bを参照]。

### ユニットの読み方

完全戦力    ユニットID    減少状態    未確認状態    支援ユニット(航空&砲兵)

スタッキング値    攻撃戦力    防御戦力    許容移動力    航空機種種    航空機タイプ    A=攻撃機    B=爆撃機    支援戦力

黄色の帯はユニットが支配地域を及ぼさないことを示す。

白い円は、降雪ターン中のみの突破移動を示す。

円は、突破移動を示す。

砲兵射程

白い戦力は、攻撃戦力として使用される(支援は不可)。