





















地形効果チャート

地 形	晴天／凍結		泥濘		可能な目標ヘクス			陣地帯構築可
	非機械化ユニット	機械化ユニット	非機械化ユニット	機械化ユニット	機動強襲	蹂躪	対CAボーナス	
 平地 [Clear]	1	1	1	2	YES	YES	YES	YES
 林 [Woods]	1	2	2	3	YES	YES	YES	YES
 湿地 [Marsh]	2	3	3	4	NO**	YES	YES	NO
 砂漠 [Sand]	1	3	2	4	NO	YES	NO	YES
 高地 [Hills]	2	3	3	4	YES	YES	YES	YES
 高高度林 [High Woods]	3(2)	5△	4(3)	6△	NO	NO	NO	NO
 荒地 [Rough]	3(2)	6△	全(3)	全△	NO	NO	NO	NO
 山岳 [Mountain]	P	P	P	P	P	P	P	P
 小河川 [Minor River]	+1/2	+1	+1	+2	YES	YES	YES	-
 大河川 [Major River]	全	全	全	全	NO	NO	NO	-
 ヴォルガ川 [Volga River]	P*	P*	P*	P*	NO	NO	NO	-
 湖／海 [Lake/Sea]	P	P	P	P	P	P	P	P
 橋梁 [Bridge]	NC	NC	NC	NC	河川規模	河川規模	河川規模	-
 道路 (戦術移動)	1	1	1	2	-	-	-	-
 道路 (戦略移動)	1/2	1/2	1/2	1	-	-	-	-
 鉄道 [Railroad]	OT	OT	OT	OT	-	-	-	-
 都市 [City]	1	2	1	2	NO	NO	NO	NO
 町 [Town]	OT	OT	OT	OT	NO	NO	YES	NO
 村 [Village]	OT	OT	OT	OT	OT	OT	OT	OT
 陣地帯 [Fortified Zone]	枢軸軍+1	枢軸軍+1	枢軸軍+1	枢軸軍+2	YES	OT	NO	-

P＝禁止

P*＝禁止（橋梁ヘクスサイドを通過しない限り）

**＝機動強襲は、湿地ヘクスの内外に禁止される（11. 22）

(#)＝カッコ内の数字は、山岳ユニット（10. 61）

△＝高高度地形：道路は戦術移動のために使用できない（10. 64）

NC＝ヘクスサイドを越えるコストを無視（10. 6. 3）

OT＝ヘクス内の他の地形を使用