

Terrain Effects Chart 地形効果表

地 形	移動コスト		戦 闘 (ヘクス単位)	上陸作戦	その他
	作戦フェイズ	機械化移動/ リアクション			
平地	1	1	-	-	-
森林	1	2	+1 防御力	-	-
沼地	1	3	+1 防御力	-1	-
荒地	1	2	+1 防御力	-1	-
ボカージュ	1	2	+2 防御力	-	-
山岳	1	2 or 3 (h)	+2 防御力	-1	-
アルプス	1 (a)	移動不可	+2 防御力	-	-
アルプス峠ヘクスサイド	+1	+2	他の地形による	-	-
河川ヘクスサイド	効果なし	+1	+1 防御力 (i)	-	-
大河川ヘクスサイド	効果なし	+2	+2 防御力 (i)	-	-
海峡	+1	+2	+2 防御力	-	-
湖/湖ヘクスサイド	移動不可	移動不可	戦闘不可	-	-
海岸	(b) (c)	(b) (c)	+2 防御力	-	-
町	他の地形による	他の地形による	他の地形による	-	ISS
都市	他の地形による	他の地形による	+1 防御力	-	ISS
町/港湾	他の地形による	他の地形による	他の地形による	-	AUSS/ISS
都市/港湾	他の地形による	他の地形による	+1 防御力	-1	AUSS/ISS
特別な港湾	他の地形による	他の地形による	-	-	AUSS/ISS (g)
勝利点ヘクス	他の地形による	他の地形による	-	-	OT
油田	他の地形による	他の地形による	-	-	-
工場	他の地形による	他の地形による	他の地形による	-	AXSS/ISS
要塞	他の地形による	他の地形による	左に1コラム (j)	-1	-
補給付要塞	他の地形による	他の地形による	左に1コラム	-1	LAXSS
要塞地域 (クルスク)	2 (d)	2 (d)	防御側2倍 (ソビエトのみ)	-	-
連合軍飛行場	移動不可	移動不可	-	(e)	-
戦域ライン	-	-	-	-	-
国境	他の地形による (f)	他の地形による (f)	-	-	-



ノート：戦闘による全ての地形効果は累積します。適用可能であれば、戦力を追加する前に掛け算を行います。

- (a) アルパインヘクスサイド経路を除いて山岳ユニットのみ移動可能。
- (b) 連合軍の侵攻・戦略移動・退却のみ
- (c) AL・CW・USの侵攻を認める：1-5ターンは2個軍団、6-12ターンは3個軍団のスタック
- (d) 枢軸軍のMP罰則のみ：ソ連軍は町（地形効果としての町のみ）として扱う
- (e) 侵攻海岸堡のためのエアトレース：1943年-44年4ヘクス、1945年無制限
- (f) 部隊配置の制限のルールを参照（例えば枢軸小国、西部連合軍）
- (g) その港（記号と一致することで見分ける）に関係する全てのヘクスに敵ユニットがいない場合のみ使用できる。
- (h) 山岳ユニットは2MP（フランス軍団を含む）、その他の全ては3MP
- (i) 全ての敵ユニットがそのヘクスサイドを越えて攻撃していなくても適用する
- (j) 要塞を含むヘクスが絨毯爆撃を受けた時、2つの戦闘効果を打ち消しあう

AUSS - 西側連合軍無制限補給源
 AXSS - 枢軸軍無制限補給源
 ISS - 中間補給源
 LAXSS - 枢軸軍制限付き補給源