

地形効果チャート(TEC)

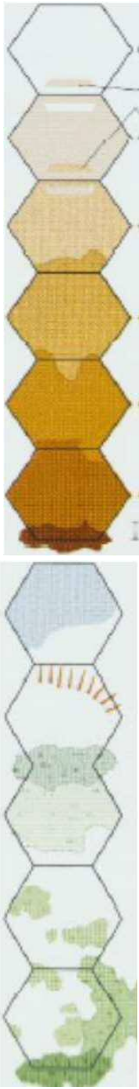
地形	MPコスト	戦闘
平地 [Clear]	2	—
林 [Wooded] (3.4.3)	2	+2DS
荒地 [Moor]	3	+2DS
小丘／山岳溪谷 [Foothills/Mountain Valley]	3	+4DS 部隊毎に最大2AV
山岳 [Mountain]	4	
急峻山岳 [Steep Mountains] (a)	4	
高度変更 [Elevation Change]	—	1L (e)
純ヘクスサイド地形		
急斜面 [Escarment]	—	1／2AV
森 [Forest]	3	—
深い森 [Deep Forest]	4	—
湿地帯 [Wetlands]	3	−2AS
山岳尾根 [Mountain Ridge] (f) (r) (s)	P	P
河川 [Rivers]		
小河川 [Minor River]	+1	−1AS
大河川 [Major River]	+2	−2AS
主要河川 [Great River] (f)	+3	−2AS／1L
主要大河川 [Grand River] (f) (r) (s)	+3 (b)	−3AS／2L
氾濫ヘクスサイド [Inundated hexside] (f)	+3 (b)	P
鉄道橋 [Roadway Bridges] (3.5.4)		
河川橋 [Bridge over River]	+1	—
その他		
陣地 [Improved Position] (IP)	—	レベル毎に1L
鉄道移動のためのRR軌道	1／10	—
集積所移動のためのRR軌道	1	
都市／町／位置 [City/Town/Location]	—	—
海上ヘクスサイド [Sea Hexside]	P	P

TECの注釈

- DS=ヘクス毎に防御側の戦力が増加する。
- AS／AV=ヘクスサイドを越えて攻撃／砲撃しているとき、攻撃側と／又は一団の砲兵値は減少する。；
- (9.3.2 & 10.1.1a) 減少は部隊毎。
- (a) 戦闘スタッキング制限 − 3.1.2aを参照。
- (b) 隣接して移動を開始しなければならない (7.1.5)。
- 越えての撃退 − 7.4.7を参照。
- (e) もしも全ユニットが高い高度を攻撃していると (3.6も参照)。
- (f) 側面攻撃に影響する − 9.5.3を参照。
- (r) 越えて退却している − 11.1.4を参照。
- (s) 特殊な補給をたどる − 15.3.2を参照。

特殊な地形特徴：

- ヘクスサイド51.16-52.16に架かっているベルギー軍の舟橋は、移動フェイズ毎に1つの組織のみが越えて渡れることを除き、全ての面で鉄道橋 (24.6)。
- 二重河川ヘクスサイドは、あたかも1本の河川として扱われる。
- エイゼル [Ijzer] 川の氾濫は、創出されるまで存在しない。21.3を参照。
- ムーズ [Meuse] 川のイジェス [Iges] (ヘクス46.36)：ヘクス46.36からヘクス46.37を攻撃している部隊は、河川ヘクスサイドの影響を受けない (すなわち、河川が存在しなかったかのように)。ヘクス46.37からヘクス46.36を攻撃している部隊は、大河川ヘクスサイドによって影響を受ける。
- ボン・ドゥ・ポントワーズ [Pon de Pontoise] (15.33-15.34) は、もしもドイツ軍ユニットが移動して隣接する場合にのみ爆破される。もしも破壊されたら、再建できない。
- パリ [Paris] を通過して流れているセーヌ [Seine] 川は、無視される。



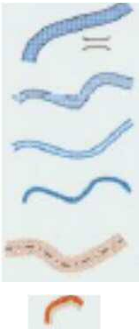
- 平地 [Clear] (低地 [Lowland]) 高度変更 [Elevation Transitions]
- 上地 [Upland] (平地)
- 高地 [Highland] (平地)
- 小丘／山岳溪谷 [Foothills/Mtn valley]
- 山岳 [Mountain]
- 急峻山岳 [Steep Mtn] 山岳尾根ヘクスサイド [Mtn Ridge hexside]
- 氾濫 [Inundation]
- 急斜面ヘクスサイド [Escarment hexside]
- 湿地帯ヘクスサイド [Wetlands hexside]
- 荒地 [Moor]
- 林ヘクス [Wooded hex] (平地 [Clear])
- 森ヘクスサイド [Forest hexside]
- 深い森ヘクスサイド [Deep Forest hexside]

鉄道 [Railroads]



- 複線 [Double Track]
- 単線 [Single Track]
- 狭軌 [Narrow-Gauge]
- RR構築物 [RR Structure] − 18.4を参照。

河川 [Rivers]



- 主要大河川 [Grand] 橋梁 [Bridge]
- 主要河川 [Great]
- 大河川 [Major]
- 小河川 [Minor]
- 国境線 [National Border]
- 陣地 [Improved Position]

地形記号

地形タイプ「平地」は、低地、上地、高地を含む。唯一の違いは、その高度である。

高度 [ELEVATION] (3.5) マップ上には、6レベルの高度が見られる。： − 3.6.1を参照

山岳地形：

小丘／山岳溪谷 [Foothills/Mtn Valley] (上中間)、山岳 [Mountains]、急峻山岳 [Steep Mountains] ヘクスは、山岳地形と総称。・高度変更 [Elevation Transitions] − 3.5.1を参照。

高度：

マップ上には、6レベルの高度が見られる。： 低地 [Lowland] (最低)、上地 [Upland] (低中間)、高地 [Highland] (中間)、小丘／山岳溪谷 [Foothills/Mtn Valley] (上中間)、山岳 [Mountains] (高)、急峻山岳 [Steep Mountains] (最高)。林地形： 「林」[“Wooded”] は、平地地形の頂部を覆う。

森 [Forested] ヘクスサイドは、森と深い森のヘクスサイドは、森ヘクスサイドと総称されます。・高度と森ヘクスサイド − 3.6.2を参照。

鉄道 [Railroads] − 18.1を参照。

道路橋：

道路橋 [Roadway Bridge] (3.4.4) は、各大河川と主要河川のヘクスサイドを渡り、橋梁シンボルの場所は、主要大河川を渡ると見なされる。・道路橋と移動 − 7.1.4を参照。

陣地

− 14.5を参照。