

地形効果チャート(TEC)

	地形タイプ	進入のMPコスト	戦闘への影響	シュトゥーガーへの影響	備 考
	平地 [Clear]	1	なし	DRMなし	—
	林 [Woods]	1	1L	−1DRM	—
	森 [Forest]	2＝非道路 1＝道路	1L 自動車化ユニットは、道路ヘクスサイドを通してのみ内外に攻撃できる。	−2DRM	自動車化ユニットは、道路ヘクスサイドを通して移動、前進、退却、LOSをたどらねばならない。ヘクスの内外へのオーバーランは不可。
	破碎地 [Broken]	2＝非道路 1＝道路	1L	−1DRM	—
	道路 [Road]	1	OT	OT	渡河コストを減少させない
	湿地／干拓地 [Marsh/Polder]	1＝オランダ軍 2＝他の全て	1L 内外への攻撃で装甲シフト不可、1シフトのために2航空アセットが必要、攻撃する装甲ユニットは優先的にステップ損失を受けねばならない。	−1DRM	ヘクスの内外へのオーバーランは不可
	高地 [Hill]	1	1L	DRMなし	—
	山岳 [Mountain]	禁止	NA	NA	—
	町 [Town]	OT	OT 退却を減少させる [11.4c]	−1DRM	避難民マーカー： 連合軍ユニットについて+1MP
	都市 [City]	OT	1L 内外への攻撃で装甲シフト不可、攻撃する装甲ユニットは優先的にステップ損失を受けねばならない、退却を減少させる [11.4c]	−2DRM	避難民マーカー：+1MP都市ヘクスに加えて連合軍ユニットについては隣接するSW、W、NWヘクス。 無差別爆撃マーカー：+1都市ヘクスに加えて全隣接ヘクス。ヘクス内へのオーバーランは不可。
	溢水 [Flooded]	全MPs (隣接して開始しなければならぬ)	1L 内外への攻撃で装甲シフト不可、攻撃する装甲ユニットは優先的にステップ損失を受けねばならない、シフトのために2航空アセットが必要	不可	LOSは内部にたどれるが、通過は不可。ヘクスの内外へのオーバーランは不可。
	小河川ヘクスサイド [Minor River Hexside]	+1 支配下の渡河点又は橋頭堡でない限り	もしも全攻撃側が小河川ヘクスサイドを通して攻撃すると1シフト左。シフトは橋頭堡によって無効となる。退却を減少させる [11.4c]	OT	ZOCは越えて伸びる。越えて退却可。非妨害渡河点を除き、LOSやLOCはたどれない。越えてのオーバーランは不可。
	大河川ヘクスサイド [Major River Hexside]	+1MP 全ヘクスサイド	もしも全攻撃側が大河川ヘクスサイドを通して攻撃すると1シフト左。自動車化ユニットは、渡河点でのみ攻撃可。シフトは橋頭堡によって無効となる。退却を減少させる [11.4c]	OT	ZOCは越えて伸びない。非妨害渡河点を除き、越えて退却不可でLOSやLOCはたどれない。渡河点又は橋頭堡を除き、黄色いMAは戦闘後前進停止。越えてのオーバーランは不可。
	ライン川ヘクスサイド [Rhein River Hexside]	+1MP 全ヘクスサイド	もしも全攻撃側がライン川ヘクスサイドを通して攻撃すると1シフト左。全てのユニットは、渡河点でのみ攻撃可。シフトは橋頭堡によって無効となる。退却を減少させる [11.4c]	OT	ZOCは越えて伸びない。非妨害渡河点を除き、越えて退却不可でLOSやLOCはたどれない。渡河点又は橋頭堡を除き、黄色いMAは戦闘後前進停止。越えてのオーバーランは不可。
	河川ヘクスサイド渡河点 [River Hexside Crossing]	小、大、ライン川の地形を参照	OT	OT	全ての河川ヘクスサイドに適用する。妨害されているときを除き、越えて退却可、LOSとLOCをたどれる。
	橋頭堡 [Bridgehead]	適切な渡河地形コストを使用	全ての河川ヘクスサイドの防御側戦闘シフトを無効にする。	OT	自動車化ユニットに移動又は戦闘後の前進を認め、自動車化ユニットに終了フェイズ中の前進を認める。落下傘ユニットは、橋頭堡としてカウントする。
	強化防御 [Better Defense]	OT	1L 防御側連合軍のTRに+1(シナリオ3のみ)	−1DRM	再使用可能 [12.11eとf]
	防御施設 [Defensive Works]	連合軍＝OT ドイツ軍＝+1破壊されるまで	1L 破壊されるまで* 退却を減少させる [11.4c]	−1DRM	*ドイツ軍ユニットによって最初にヘクスに進入されるときに、防御施設上に破壊マーカーを置く。破壊されるまでは、ヘクス内へのオーバーランは不可。
	エバン・エマール [Eben Emael]	連合軍＝OT ドイツ軍＝要塞は最初に破壊されねばならない	内外への攻撃で装甲シフト不可、攻撃する装甲ユニットは優先的にステップ損失を受けねばならない。DEによってのみ破壊される。ZOCは内部に伸びない。退却を減少させる [11.4c]	−1DRM 要塞への影響なし	非破壊ヘクス上の連合軍ユニットは、退却が任意であることを除き、全ての戦闘結果を受ける。破壊されるまで、ドイツ軍がLOSをたどることを制限する[シナリオ3]。破壊されるまでは、ヘクス内へのオーバーランは不可。
	マジノ要塞線 (FL) とメッツ Maginot Fortified Line(FL)and Metz	連合軍＝OT ドイツ軍＝要塞は最初に破壊されねばならない	内外への攻撃で装甲シフト不可、攻撃する装甲ユニットは優先的にステップ損失を受けねばならない。DEによってのみ破壊される。ZOCは内部に伸びない。退却を減少させる [11.4c]	−1DRM FLへの影響なし	非破壊ヘクス上の連合軍ユニットは、退却が任意であることを除き、全ての戦闘結果を受ける。破壊されるまでは、ヘクス内へのオーバーランは不可。
	西方の壁要塞線 (FL) West Wall Fortified Line(FL)	ドイツ軍＝OT 連合軍＝進入のために要塞は破壊されねばならず、次にOT	内外への攻撃で装甲シフト不可、攻撃する装甲ユニットは優先的にステップ損失を受けねばならない。DEによってのみ破壊される。ZOCは内部に伸びない。退却を減少させる [11.4c]	−1DRM FLへの影響なし	非破壊ヘクス上の連合軍ユニットは、退却が任意であることを除き、全ての戦闘結果を受ける。破壊されるまでは、ヘクス内へのオーバーランは不可。