

## 地形効果チャート

ヘクスの特徴	他の天候		豪雨又は嵐		攻撃側の戦闘修正
	非機械化	機械化	非機械化	機械化	
海岸 [Beach]	1	1	2	2	+ 1
平地 [Open]	1	1	2	2	N E
農地 [Farmland]	2	2	3	3	- 1
ボカージュ [Bocage]	2	2	3	3	- 3
森林 [Forest]	2	2	3	3	- 2
溢水 / 湿地 [Flooded/Marsh]	全	P	全	P	+ 2 / A S 1/2
要衝 [Point of Interesting]	OT	OT	OT	OT	OT ( - 1 (g) )
村 [Village]	OT	OT	OT	OT	- 1
町 [Town]	OT	OT	OT	OT	- 2 (j)
都市 [City] (a)	1	1	1	1	- 3 (j)
二級道路 / 鉄道 [Secondary Road/Railroad]	1	1	OT	OT	OT
一級道路 [Primary Road]	1/2	1/2	1	1	OT
高速道路 [Highway]	1/2	1/2	1/2	1/2	OT
高速道路戦略移動 [Highway Strat Movement]	1/3	1/3	1/2	1/2	OT
<b>ヘクスサイドの特徴</b>					
高地 [Hills]	+ 1	+ 1	+ 2	+ 2	- 1 (b)
小川 [Stream]	+ 2	P	全	P	A S 1/2
河川 [River]	全 (i)	P	P	P	A S 1/2
橋梁 [Bridge]	OT	OT	OT	OT	A S 1/2
断崖 [Cliff]	P	P	P	P	- 1
絶壁 [Bluff]	全	P	P	P	- 1 (h)
シェルブール防衛線 [Cherbourg Perimeter]	OT	+ 2	OT	+ 2	A S 1/2

### 他の効果

塹壕 [Entrenchments]	OT	OT	OT	OT	1 ユニット = × 2
夜間 (c)	機械化フェイズなし & 連合軍 MA 1/2				- 1
E Z O C からの退出 (f)	+ 2	+ 2	+ 2	+ 2	-
非補給下	MA 半減 (d)		MA 半減 (d)		A S 1/2 (e)

OT=他の地形； P=禁止； MA = 許容移動力； 全 = 地形コストは完全なMA； A S 1 / 2 = 攻撃側戦力半減

a = ZOCは都市ヘクス内に及ばない。

b = より高い高地に射撃しているときのみ。

c = 夜間ターンの間には、航空又は海上支援なし。

d = もしもO o Sであると戦略移動不可。

e = もしもO o Sであると戦闘補給なし。

f = 少なくとも1友軍ユニットが背後に留まるか又は夜間では、最初のヘクスを退出するためのコスト

はなし。

g = - 1 ヘクスに装甲又はATを含むと。

h = 上方の絶壁を射撃しているユニットのみ。

i = 渡河を禁じられる砲兵ユニットには適用しない。

j = 戦車ユニットのみが防御しているときには、DRMが1だけ減少する。

= 豪雨と嵐ターン中の攻撃は、- 1

又は - 2 DRMを被る。

= 機械化ユニットが進入や越えることを禁じられる地形を攻撃しているときには、諸兵科連合効果は不可。