

地形効果チャート

注記: 移動への地形の影響は累加する。例えば、荒地地形とクラス2河川ヘクスサイドの両方を持つヘクスサイドを越えるためのコストは、2MP(荒地地形のため) プラス2MP(クラス2河川ヘクスサイドを越えるため) プラス1MP(隣接ヘクスに進入するため) で、1つの複合タイプ・ヘクスサイドを越えるために5MPを消費する。

地 形	シンボル	移動への影響	他の影響	地 形	シンボル	移動への影響	他の影響
平地ヘクス		進入するために1MPのコスト		クラス3 (ヘクスサイ ド)		フェリーによる場合を除 き、ヘクスサイドを越える 陸上移動は不可。	平底舟は、クラス3河川ヘクス サイドを1MPのコストで渡す フェリーとして機能できる。 海上ユニットが陸上ユニットを 乗船 / 上陸させるために10M Pのコスト。
町		ヘクス内の他の地形と同じ		沿岸ヘクス		ヘクス内の他の地形と同じ	
港 湾		ヘクス内の他の地形と同じ	海上ユニットが陸上ユニットを乗船 / 上 陸させるために5MPのコスト。	クラス3(沿岸) (ヘクスサイド)		陸上ユニットと平底舟は 進入できない。	海上ユニットが陸上ユニットを 乗船 / 上陸させるために15M Pのコスト。
戦略タウン		ヘクス内の他の地形と同じ		アイランド		移動や上陸は不可。	
インディアン・タウン		ヘクス内の他の地形と同じ	要塞や弾薬庫は建設できない	海上航路ヘクス		ヘクスサイドを越える陸上 移動は不可。	平底舟は、海上航路ヘクスサ イドに沿って移動できない。
エリア境界線 (ヘクスサイド)		移動に影響なし					
州境界線		移動に影響なし					
荒地地形 (ヘクスサイド)		越えるために2MPのコス ト+隣接ヘクスに進入す るためのコスト		クラス3(湖) (ヘクスサイ ド)		全海上ユニットは、ヘクス サイドに沿って移動でき る。	もしも湖全体が1ヘクス 以内であれば、ヘクス内 の他の地形として扱う。
湿地ヘクス		進入するために2MPのコ スト		フェリー		フェリーでクラス2河川ヘ クスサイドを越えるために 1MPのコスト。	
河 川: クラス1 (ヘクスサイド)		越えるために1MPのコス ト+隣接ヘクスに進入す るためのコスト	平底舟は、クラス1河川ヘク スサイドをコストなしで渡す フェリーとして機能できる。 BF / TRの移動は不可。	浅 瀬		橋梁 / 浅瀬でクラス1河 川ヘクスサイドを越えるた めのコストはなし。	
クラス2 (ヘクスサイド)		越えるために2MPのコス ト+隣接ヘクスに進入す るためのコスト	平底舟は、クラス2河川ヘク スサイドを1MPのコストで渡 すフェリーとして機能できる。 BFの移動は不可。	橋 梁			