

# 地形効果チャート

地形タイプ	MPコスト	戦闘/蹂躪への影響	地形タイプ	MPコスト	戦闘/蹂躪への影響
 平地 [Clear]	1	影響なし	 国境線 [Int'l Border]	OT	OT
 荒地 [Rough]	2	影響なし	 飛行場 [Airfield]	OT	OT (13.1.2を参照)
 砂漠 [Sand]	1	影響なし(c、d、e)	 鉄道 [Railroad]	OT	OT (9.4を参照)
 高地 [Hills]	3	シフト1コラム左	 一級道路 [Main Road]	1/2 (f)	OT
 山岳 [Mountain]	3	防御戦力2倍(c、d、e)	 二級道路 [Minor Road]	1/2 (f、i)	OT
 湿地又は海 [Swamp or Sea]	P	ヘクスサイド越えは禁止	 小道 [Trail]	1/2 OT (f)	OT
 オアシス [Oasis]	1	影響なし(6.4.6)	 尾根 [Ridge]	+ 2	攻撃戦力半減
 要塞 [Fortification]	OT	防御戦力2倍(d、e)	 断崖 [Escarpment]	P	ヘクスサイド越えは禁止
 敵地雷原 [Enemy Minefield]	1	シフト1コラム左(d、e、g)	 対戦車壕 [Anti-tank Ditch]	OT	特別(16.44を参照)
 町 [Town]	OT	OT	 ワジ [Wadi]	+ 1	シフト1コラム左

## 注記:

- (a) ~「OT」は、他の地形の影響が当てはまることを意味する。  
 (b) ~「P」は、移動と戦闘の両方で、ヘクス内へ又はヘクスサイドを横切ることを禁じられる。  
 (c) ~戦車と装甲車ユニット:  
 1. 道路や小道に沿って移動していない限り、砂漠や山岳ヘクスに進入できない。  
 2. いかなる地形によっても決して2倍にならない。  
 (d) ~蹂躪は、この地形内の防御側に対して禁じられる [9.1.4b]。

- (e) ~この地形内に防御側がいるときには、ドイツ軍の戦場主導権 [10.7] は適用しない。  
 (f) ~一級と二級道路はヘクスとヘクスサイドのコストを打ち消すが、小道はコストを半減させるだけである。  
 (g) ~[14.2.1] と [14.2.6] を参照。  
 (h) ~ユニットは、敵地雷原に進入する瞬間に移動を停止する。  
 (i) ~他の地形が荒地、砂漠、山岳のときは、コストが1MP。

## 海上輸送表

連合軍			枢軸軍						サイの目
サイの目	Sept40 ~ Dec41	Jan42 ~ Dec42	Sept40 ~ Jan41	Feb41 ~ Jun41	Jun41 ~ Oct41	Oct ~ Dec41	Jan42 ~ Jul42	Aug42 ~ Dec42	
0、1	A	A	A	A	A	A	A	A	0、1
2	A	A	A	A	A	A	A	A	2
3	A	A	A	A	A	D	A	A	3
4	A	SD	A	A	D	D	A	D	4
5	D	SD	A	D	SD	SD	SD	SD	5
6	SD	SD	D	SD	海没	海没	海没	海没	6
7	SD	SD	SD	海没	海没	海没	海没	海没	7
8+	SD	海没	SD	海没	海没	海没	海没	海没	8+

## 記号:

- A ~到着  
 D ~遅延  
 SD ~補給ポイント又は装備 REPL は海没、戦闘ユニット、又は歩兵 REPL は遅延

## DRMs:

- + 1 ~ 枢軸軍のみ: マルタ島待機ボックス内の各連合軍航空ポイントについて(ここで飛行済に裏返す) - 1 ~ 枢軸軍のみ: イタリア待機ボックス内の各枢軸軍航空ポイントについて(ここで飛行済に裏返す) - 1 ~ 枢軸軍のみ: マルタ島が枢軸支配下 [20.25] + 1 ~ 枢軸軍又は連合軍: 指定された港湾が攻囲下 [7.37] + 1 ~ 連合軍のみ: 連合軍の特別護送船団 [19.72]、もしくは3ターンで到着すると