
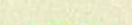






地形効果チャート

シンボル	地形タイプ	MPコスト				戦闘効果
		その他全て		Pol, 自動機械化		
		標準	戦略	標準	戦略	
	平地 [Clear]	1	3	1	2	効果なし
	湿地 [Marsh]	2	6	4	8	−1DRM
	森林 [Forest]	2	6	4	8	−1DRM
	荒地 [Rough]	3	9	6	12	−1DRM
	断続する湖 [Intermittent Lake]	2	6	4	8	−1DRM
	都市 [City]	1	3	1	2	−1DRM
	町 [Town]	効果なし				効果なし
	国有鉄道網 [National Rail Net]	ヘクス 内の他 の地形	1*	ヘクス 内の他 の地形	1*	効果なし
	荒廃鉄道網 [Devastated Rail Net]	ヘクス 内の他 の地形	1*	ヘクス 内の他 の地形	1*	効果なし
	ワルシャワ陣地 [Warsaw Fortification]	効果なし				ポーランド軍の防御値は、全ての攻撃側ロシア軍が正面ヘクスサイドを越える場合にのみ2倍
	塹壕ヘクスサイド [Trench Hexside]	効果なし				−1DRM ロシア軍の攻撃で、全ての攻撃側が正面ヘクスサイドを越える場合にのみ
	河川ヘクスサイド [River Hexside]	RR +1	+1	+2	+2	−1DRM 全ての攻撃側が河川ヘクスサイドを越える場合にのみ
		非RR +1	+3	+2	+4	
	完全海ヘクスサイド	禁止				禁止
	最大の遅延値	#	+1、+2、+3 (4.3.1)		ZOC退却表(9. 14)	

下のアイテムは直接MPコスト又は戦闘効果を持たないが、その特別ルール項目を参照。

-  国境線 (17.4)
-  国民投票 (24.10)
-  中央ポーランド (22.0)
-  ロシア軍対応 (17.1)
-  ロシア正面軍境界 (12.0)

-  補給源
U=東端ヘクスは無制限 (10.1)
-  #=その都市による師団の数 (10.3)
-  勝利ポイント (3.2)
-  小艦隊移動限度 (16.0)

* = 連続した鉄道に沿って進入しているMPコスト。さもないと「ヘクス内のその他の地形」。