


# 地形効果チャート

シンボル	地形タイプ	MPコスト		戦闘への影響
		非自動車化	自動車化	
	平地 [Clear]	1	1	影響なし
	荒地 [Rough]	2	2	影響なし
	高地 [Hill]	2	3	+1DRM
	山岳 [Mountain]	3	禁止	+2DRM
	アルプス [Alpine]	4	禁止	+3DRM
	グータ [The Ghouta]	1	1	+1DRM (19.1)
	砂漠 [Sand]	2	2	影響なし
	沿岸リーフ (13.3.2)	その他地形	その他地形	コマンドの上陸禁止
	一級道路 [Main Road] いずれかの地形内	1/2	1/2	影響なし
	二級道路 [Minor Road]	平地、荒地、グータ内1/2 高地、山岳、アルプス内1	1/2 1	影響なし
	小道 [Trail]	その他地形の 1/2	その他地形の 1/2	影響なし
	道路旗 [Road Flag]	+1	+1	影響なし
	溶岩流 [Lava Flow] ヘクスサイド (19.2)	禁止	禁止	越える攻撃側は半減
	湖又は海 [Lake or Sea] ヘクスサイド	禁止	禁止	越える戦闘は禁止
	河川 [River] ヘクスサイド	+1	+1	+1DRM
	橋梁ヘクスサイド (8.3.3.2)	+0	+0	+1DRM

下記のアイテムは、直接的なMPコスト又は戦闘への影響を持たない(関連事項も参照)。



移送ライン (9.3.5)



国境線 (18.1.3)



連合軍非正規兵招集 (27.2.2)



都市

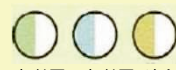
町

□ 特定地点



港湾 (7.2.2)

飛行場 (7.1.1)



補給源 (6.3.1)

枢軸軍 枢軸軍 連合軍

# 戦闘結果表

サイの目	1-3	1-2	3-4	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
0	Ar	Dr	Dr	Dr	D1r	D1r[2]	D2r	D2r[2]	D3r[2]	D3r[2]
1	Ar	A1/D1	A1/Dr	D1又はDr	Dr	D1r	D1r[2]	A1/D2r	D2r[2]	D3r[2]
2	Ar	Ar	A1*/D1	A1*/D1r	D1又はDr	Dr	D1r	D1r[2]	A1/D2r	D2r[2]
3	A1r	Ar	Ar	A1/D1	A1*/D1r	D1又はDr	Dr	D1r	D1r[2]	A1/D2r
4	A1r	A1r	Ar	A1又はAr	A1*/D1	A1*/D1r	D1又はDr	Dr	D1r	D1r[2]
5	A2r	A1r	A1r	Ar	A1又はAr	A1*/D1	A1*/D1r	D1又はDr	Dr	D1r
6	A2r	A2r	A1r	A1r	Ar	A1又はAr	A1*/D1	A1*/D1	Dr	Dr
7	A3r	A2r	A2r	A1r	A1r	Ar	A1又はAr	A1*/Dr	A1*/D1	Dr
8	A3r	A2r	A2r	A1r	A1r	A1r	Ar	A1又はAr	A*/Dr	A*/Dr

## サイの目修正 (蓄積する):

## 戦闘結果:

+var 地形 (11.2と地形効果チャート)

+1 各防御側CAS航空ユニット (13.1.4)

+1 最終戦闘比が1-3未満 (11.5.4)

-1 各攻撃側CAS航空ユニット (13.1.4)

-1 最終戦闘比が7-1以上 (11.5.3)

-1 防御側が補給下ではない (6.4.3)

-1 連合軍の集中砲兵射撃  
(各18支援ポイントについて) (10.5.1)

-1 山岳ユニットが攻撃して、防御側のヘクスが山岳  
又はアルプス (14.1.2)

-1 **装甲ボーナス?** (11.4) 各ユニットについてサイを  
振る: 1~4: YES、5~6: NO

DRM: +1 もしも防御側ヘクスが高地、又は

+3 もしも防御側ヘクスが山岳又はアルプス

A 攻撃している部隊に影響する (赤文字の結果)

D 防御している部隊に影響する (黒文字の結果)

(太字) 分割結果 (最初に防御側が自軍結果を適用) (12.2.1)

1、2、3 数字のステップを部隊から減少させる (12.2.2)

\* もしも防御側ヘクスが山岳又はアルプスであると、  
攻撃側部隊は追加1ステップを減少させる (12.2.4)

r 部隊内の全ユニットを1又は2ヘクス退却させる (12.3.2)

1又はr 所有者が結果を選択する (12.2.5、12.2.6)

r[2] 部隊内の全ユニットを2ヘクス退却させ、特別前進  
が使用可能 (12.3.2、12.4.6)

各攻撃ヘクスから防御側がカラにしたヘクス内へ  
2ユニットの特別な前進が認められる (12.4.6)

# 航空／海上到着表

到着 DRM	航空又は海上任務	到着? サイを1つ振り、 修正を加える:
+1	枢軸軍の地上ユニットが航空又は海上輸送を実行する (7.1.1、7.2.3)	4以下=Yes
DRMなし	連合軍の地上ユニットが海上輸送を実行する (7.2.3)	5以上=No
DRMなし	いずれかの航空ユニットが近接航空支援を実行する (13.1.4)	
+1	連合軍の航空ユニットが海上輸送妨害を実行する (Yes= 枢軸軍はA/NAT上で+1DRMを適用する) (13.1.3)	
DRMなし	いずれかの海上ユニットが艦砲射撃支援を実行する (Yes= 敵はA/NAT上で+1DRMを適用する(a)) (13.2.4.2)	
DRMなし	連合軍の海上ユニットが海上輸送迎撃を実行する (Yes= 枢軸軍はA/NAT上で+1DRMを適用する) (13.2.4)	
DRMなし	海上ゾーンA (DoD) 又は紅海 (BK) 内のコマンドの襲撃 (13.3)	
+2	海上ゾーンB (DoD) 内のコマンドの襲撃又は海上任務 (13.3)	
+1	いずれかの任務のドイツ軍航空ユニット (Yes= 連合軍はA/NAT上で+1DRMを適用する(b)) (DoD) (21.1.4.2)	
DRMなし	枢軸軍航空ユニットがハブフォースの登場に適用する (Yes= ハブフォースはA/NAT上で+1DRMを適用する) (DOD - 特別ルール)	

(a) 一攻撃している海上ユニットがすでに存在すると、防御側である相手側の海上ユニットにDRMを適用する。

(b) 一いずれかの任務の連合軍の航空又は海上ユニットにDRMを適用