

Savannah プレイヤー補助カード

地形効果チャート

ヘクス	歩兵	軽歩兵	竜騎兵	砲兵	指揮官	攻撃側の修正	
						射撃	戦闘
平地 / 耕作地 / 刈り株畑 [Clear/Crops/Stubble]	1	1	1	1	1	N / E	N / E
林 [Lt.Forest]	1	1	1.5	2	1	- 1	N / E
森 [Forest]	1.5	1	2	2	1	- 1	N / E (11)
塩沢 [Salt Marsh]	P	P	P	P	P	P	P
沼地 [Swamp]	3	2 (12)	4	P	2	N / E	+ 1 (9)
覆道 [Covered Way](3)	1	1	2	P	1	- 1	- 1
稲作地 [Rice Fields]	3	2	4	P	2	+ 1	N / E
池 [Pond]	P	P	P	P	P	P	P
サヴァンナ [Savannah](1)	1	1	1	1	1	- 1	- 2
河川 / セント・アウグスティン・クリーク [River/St. Augustine Creek](10)	P	P	P	P	P	P	P
家屋 / 野営地 [Houses/Refugee Camp]	OTIH	OTIH	OTIH	OTIH	OTIH	N / E	N / E
旧サヴァンナ要塞「跡」 [Old Savannah Fort ["Ruins"]]	1	1	1	1	1	N / E	- 1
土手道 [CauseWay](2)	1	1	1	1	1	+ 1	+ 1
ヘクスサイド							
道路 [Road] (2)	1	1	1	1	1	N / E	N / E
堤防 [Dyke]	+ 1	+ 1	+ 1	P	+ 1	- 1	- 1 (5)
小川 [Stream] (4)	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	N / E	- 1 (5)
上がり斜面 [Up Slope](4)	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	N / E	- 1 (5)
下り斜面 [Down Slope](4)	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	+ 1	N / E	NE
橋梁 / 浅瀬 [Bridge/Ford]	0	0	0	0	0	N / E	- 1 (5)
フェンス [Fence]	N / E	N / E	N / E	N / E	N / E	N / E	N / E
野戦施設ヘクスサイド (8)							
護岸 [Revetments]	+ 1	+ 1	+ 2	P (6)	+ 1	- 1	- 1 (5)
砦 [Redoubt]	+ 1	+ 1	+ 2	P (6)	+ 1	- 1	- 1 (5)
攻囲施設 [Seige Works]	+ 1	+ 1	+ 2	+ 1	+ 1	- 1	- 1 (5)
障害物 [Abatis](7)	+ 1	+ 1	P (6)	P (6)	+ 1	N / E	- 1 (5)

P = 禁止; N / E = 効果なし; OTIH = ヘクス内の他の地形

注記:

- (1) サヴァンナ・ヘクスの都市は、移動の目的について連結した道路として扱われる。
- (2) 道路は、他の地形を無効にする。戦略(2倍)移動は、連結した道路又は土手道に沿う。
- (3) 覆道に沿う移動に関する詳細は、Savannahの専用ルールを参照。
- (4) 小川 - 斜面ヘクスサイドを移動して越えるコストは、+ 1MPのみ。小川を越えて上がり斜面を攻撃しているユニットは、- 1のみを被る。これらの2つの地形特徴は、累加しない。
- (5) 全ての攻撃ユニットが、これらのヘクスサイドの1つを越えて攻撃していなければならない。
- (6) もしも突破されていたら越えられる。突破されたら、平地地形として扱う。
- (7) 乗馬ユニットは、非突破障害物を越えて近接戦闘を実施できない。
- (8) 野戦施設を越えるための罰則は、敵の野戦施設ヘクスサイド内へ、そこから外へ越えているときにのみ適用する。
- (9) もしも攻撃側が湿地ヘクス内にいなければ+ 1を適用する。もしも両者が湿地内にいると、N / Eとして扱う。
- (10) 部分的な河川ヘクスはプレイ可能で、OTIHとして扱われる。
- (11) 単独で防御しているクリーク・インディアンに対して - 1。
- (12) クリーク・インディアンについてのMPは1。

全ての修正は、累加する。