



















# 地形効果チャート(TEC)

# The Caucasus Campaign:1942

地形タイプ	移動コスト		DTB	装甲シフト	退却停止	注記
	非機械化	機械化				
 平地 [Clear]	1	1	-	Yes	-	-
 砂漠 [Desert]	1	1	-	Yes	-	孤立消耗に影響する
 荒地 [Rough]	1	2	+ 2	Yes	-	-
 湿地 [Marsh]	2 - 停止	P	+ 2	No	Yes	内部を攻撃している機械化ユニットは、5の最大攻撃戦力を持つ。外部を攻撃している全ユニットは、半減する。
 季節湿地 [Seasonal Marsh]	OT	OT	OT	OT	OT	ターン1～9には荒地 ターン10～14には湿地
 森林 [Forest]	2	2 - 停止	+ 2	No	Yes	-
 町 [Town]	OT	OT	+ 2	OT	Yes	-
 小都市 [Minor City]	OT	OT	+ 3	No	Yes	-
 大都市 [Major City]	1	1	+ 5	No	Yes	-
 山岳 [Mountain]	2 - 停止*	P	+ 5	No	Yes	内部を攻撃している機械化ユニットは、5の最大攻撃戦力を持つ。
 アルパイン [Alpine]ヘクスサイド	P	P	-	No	-	越えての攻撃は禁じられる
 山岳道 [Mountain Pass]ヘクスサイド	+ 1	+ 1	-	No	-	越えて攻撃している全ユニットが半減
 湖 [Lake]ヘクスサイド	P	P	-	P	-	越えての攻撃は禁じられる。
 小河川 [Minor River]ヘクスサイド	+ 1	+ 1	-	Yes	-	越えて攻撃している全ユニットが半減
 大河川 [major River]ヘクスサイド	+ 1**	+ 1**	-	No	-	越えて攻撃している全ユニットが半減
 道路 [Roads]	1	1	-	OT	OT	-
 戦略道路移動	1(+ 1)	1 / 2	-	OT	OT	-
 鉄道 [Railroads]	OT	OT	-	OT	OT	-
 EZOCからの退出	+ 2	+ 2	-	OT	OT	-

DTB = 防御地形ボーナス

P = 道路のつながりに従っていない限り、ヘクス内への移動又はヘクスサイドを越えることは禁止される。

OT = ヘクス内の他の地形を使用する。

注記:

\* = 山岳ユニットは、停止する必要がない。

\*\* = 越えるためには、ユニットは大河川ヘクスサイドに隣接して開始しなければならない。

= 山岳ユニットと猟兵は、その山岳 / 森林戦闘戦力を使用する。

= 道路のつながりに従っているユニットは、道路の移動率を使用できる。道路や鉄道が河川を越えてい場所では、橋梁が存在するものと見なされる。

**重要:** 移動や戦闘のための地形効果は、決して累積しない。

## 消耗表

サイの目	結果
1 ~ 4	- 1ステップ
5 ~ 6	NE
<b>サイの目修正:</b>	
+ 2	もしもユニットが友軍支配下の大又は小都市、あるいは友軍HQまでいかなる長さであれLOSをたどれたら。
+ 1	もしもユニットが上記の+ 2の資格を持たないが、友軍支配下の町ヘクスまでいかなる長さであれLOSをたどれたら。
+ 1	全ドイツ軍とソヴィエト軍親衛ユニットについて。
- 2	もしもユニットが砂漠ヘクス内にいたら。

## 天候(ターン6 ~ 14)

サイの目	結果
1 ~ 4	晴天
5 ~ 6	悪天

**悪天候の影響:**

どちらのプレイヤーも、第2インパルスを受け取らない。