

地形効果チャート(TEC)

Ardennes '44: The Battle of the Bulge

地形	移動ポイント			DCB 蓄積しない	装甲シフト?	注 釈	前進への 影響? (19.2)
	非機械化	機械化	車両				
 平地 [Clear]	1	1	1	+0	YES	—	—
 林 [Lt Woods]	1	3(2)	3(2)	+1	YES	—	—
 森林 [Forest]	2	4(3)	P	+1	NO	もしも防御側のヘクスに進入できなければ、 車両ユニットの攻撃値は半減する(15. 4)。	YES
 森林荒地 [Wooded Rough]	TM ₁	TM ₁	P	+1	NO	森林荒地ヘクスの外を攻撃している全ユニッ トの攻撃値は半減する(15. 5)。2	YES
 村 [Village]	OT	OT	OT	+2	OT	—	—
 町 [Town]	OT	OT	OT	+3	OT	—	—
 都市 [City]	1	1 ₅	1 ₅	+4	NO	—	—
 小河川 ヘクスサイド [Minor River]	TM ₁	TM ₁	P	—	YES/ NO ₃	越えて攻撃している攻撃側は半減する	YES
 ムーズ川 ヘクスサイド [Meuse River]	TM ₁	TM ₁	P	—	YES/ NO ₃	越えて攻撃している攻撃側は半減する 非橋梁ヘクスサイドを越えての退却は不可	YES
 湖 ヘクスサイド [Lake]	P	P	P	—	NA	越えての攻撃又は退却は不可	YES
 一級道路 [Primary Road]	1	1/2	1/2	OT	OT	—	—
 二級道路 [Secondary Road]	1	1	1	OT	OT	—	—
 森林道路 [Forest Roads]	1	2(1)	2(1)	OT	OT	—	T-11になるまで 道路ボーナスを 使用できない
EZOC からの退出 [Exit EZOC]	+1	+1	+1	—	—	EZOC内で開始するユニットは、拡張移動を 使用できる(11.2)	—
 陣地 [Improved Position]	OT	OT	OT	+2	OT	—	—
 西方の壁 [West Wall]	OT	OT	P	+3 ⁴	NO	もしも防御側のヘクスに進入できなければ、 車両ユニットの攻撃値は半減される(15.4)。	—

(#)カッコ内の移動コストは、ターン11(21AM)に開始する
地表凍結状況のため。

TM=もしもユニットが戦術移動を使用している場合にのみ
進入又は越えることができる。

DCB=防御戦闘ボーナス

OT=ヘクス内の他の地形

P=禁止(道路又は橋梁を使用しない限り)

Y/N=状況によりYes又はNo。

TECの注釈:

1. ユニッは、越えるために非橋梁河川又は非道路森林
荒地ヘクスサイドに隣接して移動を開始しなければならない。
2. 装甲シフトは、もしも防御側が森林、都市、森林荒地ヘクス
内におらず、しかも道路がヘクスサイドを越えると、森林荒地
ヘクスサイドを越えて可能。
3. 装甲シフトは、もしも防御側が森林、都市、森林荒地ヘクス
内にいなければ、無傷の橋梁を越えて可能。
4. ドイツ軍ユニットのみが、西方の壁DCBから恩恵を受ける。
5. 機械化ユニットは、もしも一級道路上の都市ヘクスを通過し
て移動していると1/2MPを消費する。