

第1次イーブル戦の地形効果表

地形	移動コスト	戦闘への影響	その他
平地(Clear)	1	NE	
鉄道(Railroad)	OT	NE	
荒地(Broken)	2	+ 1 DF	
森(Forest)	2	+ 1 DF	
低地(Flooded Plain)	1	NE	
溢水地域(Flooded Hex)	全移動力	NE	攻撃不可
河川(River)	NE	+ 1 DF(*1)	
荒地森(Broken-Forest)	3	1 L	
村(Village)	OT	OT	NRT(*2)
町(Town)	OT	+ 1 DF	NRT(*2)
都市(City)	OT	1 L	NRT(*2)
全海ヘクス(All Sea Hex)	P	P	

NE = 影響なし(No Effect)

OT = 他の地形を参照(Other Terrain)

P = 進入禁止(Prohibited)

+ 1 DF = 防御側の戦力 + 1

1 L = 左に1コラムシフト

NRT = 退却無視地形(戦闘結果の1ヘクス退却を無視できる)

攻撃不可 = 溢水地域にいるユニットはヘクス外を攻撃できない。

*1 = 攻撃側の全ユニットが河川ヘクスサイド越しに攻撃した場合のみ防御側は+1修正を得る。

*2 = この退却無視が適用されるのは第1次イーブル戦のみ。村、町、都市にいるユニットは、戦闘結果で1ヘクス退却の結果が出た場合のみ、退却を無視できる。

ガリシア戦の地形効果表

地形	移動コスト	戦闘への影響	その他
平地(Clear)	1	NE	
鉄道(Railroad)	OT	NE	
森(Forest)	2	+ 1 DF	
沼(Marsh)	2	+ 1 DF	
河川(River)	NE	+ 1 DF(*1)	
大河川(Major River)	+ 1	1 L(*1)	
山地(Mountain)	3	1 L	
峠(Mountain Pass)	1	1 L	
村(Village)	OT	NE	
町(Town)	OT	+ 1 DF	
都市(City)	OT	1 L	
自軍要塞(Friendly Fort)	OT	1 L(*2)	NRT(*3)
敵軍要塞(Enemy Fort)	P	1 L(*2)	NRT(*3)
プレツミスル要塞(Przemysl) = ガリシア戦のルール10.2を参照			

NE = 影響なし(No Effect)

OT = 他の地形を参照(Other Terrain)

P = 進入 / 戦闘禁止(Prohibited)

+ 1 DF = 防御側の戦力 + 1

1 L = 左に1コラムシフト

NRT = 退却無視地形(ユニットは戦闘の退却結果を無視できる)

- * 1 = 攻撃側の全ユニットが河川ヘクスサイド越しに攻撃した場合のみ防御側は+1修正を得る。
 * 2 = 要塞ヘクスで防御するユニット(要塞単独で防御している場合は除く)は戦闘比で左に1コラムシフトを受ける。要塞ヘクスに対する攻撃側の損失制限は無視する。
 * 3 = 敵ZOCは要塞内に及ばない。

戦闘結果表

	戦闘比							
	1 - 3 *	1 - 2	1 - 1	2 - 1	3 - 1	4 - 1	5 - 1	6 - 1
ダイス修正	+2/N	+1/-1	0/0	-1/+1	-2/+2	-3/+3	-3/+3	N/+3
攻撃側の損失制限	全	全	全	4**	3**	2**	1**	なし**

* = 1 - 3以下の戦闘比の場合、攻撃側ユニットだけがダイスを振る。防御側ユニットは影響を受けない。攻撃側の全ユニットが修正+2でダイスを振らなくてはならない。

** = 要塞化地帯または要塞を攻撃する場合、攻撃側の全ユニットが損失対象となる。

N = 1 - 3以下の戦闘比の場合、防御側はダイスを振らなくてよい。6 - 1以上の戦闘比の場合、攻撃側はダイスを振らなくてよい。例外: 要塞または要塞化地域への6 - 1以上の攻撃はダイス修正 - 3で行う。

全 = 攻撃側の全ユニットがダイスを振って損失をチェックする。

修正後のダイス目が6以上または1以下となった場合、それぞれ「6」または「1」と扱う。修正前のダイス目が「6」または「1」だった場合はいかなる修正も受けない。

TER修正

ユニットのTERは1未満にならない。第1次イーブル戦とガリシア戦では次のTER修正がある。

補給切れユニットのTER: - 2

騎兵: 歩兵から攻撃をうけた騎兵ユニットのTERは自動的に「1」となる。