

### 地形効果表

地形の種類	地形タイプ	移動コスト			戦闘の修正		
		装軌	自動車化	徒歩	装甲	機械化	その他
平地 (Open)	オープン	1	1	1	[x2]	[x2]	x1
低い丘陵 (Low Hills)	軽障害	1	2	1	[x2]	x1	x1
丘陵 (Hills)	軽障害	2	3	1	x1	x1	x1
荒地 (Rough)	軽障害	3	5	2	[x1/2]	[x1/2]	x1
山岳 (Mountain)	中障害	P	P	All	x1/3*	[x1/2] *	x1
村 (Village)	軽障害	ot	ot	ot	x1	x1	x1
小都市 (Minor City)	中障害	ot	ot	ot	x1/2	[x1/2]	x1
道路 (Road)	ot	1/2	1/2	1/2	ot	ot	ot
小道 (Track)	ot	1	1	1	ot	ot	ot
鉄道 (Railroad)	ot	1	1	1	ot	ot	ot
小河川 (Minor River)	ot	+ 3	+ 5	+ 1	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
凍結した河川 (Frozen Miner River)	ot	+ 2	+ 3	+ 0	[x1/2]	[x1/2]	x1
凍結した湖 (Frozen Lake)	ot	P	P	All	[x1/3] *	[x1/2] *	[x1/2]
通行禁止 (Impassible)	ot	P	P	P	[x1/3] *	[x1/2] *	[x1/2] *

[x#] ……攻撃力に適用／防御時は× 1      \* ……道路、鉄道、小道を通っている時のみ  
 P ……進入禁止      ot ……他の地形に準じる

### 共産軍の補給表 (ダイス2個)

ダイスの目:	通常の補給			補給妨害中	
	6~9月	PPZなし	10月以降	6~9月	10月以降
2~3	1	0	2	3	5
4~5	2	1	3	4	6
6~8	2.5	1.5	4	4	7
9~10	3	2	5	5	8
11~12	4	3	6	6	9
<b>鉄道輸送能力</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

PPZなしは 1.10 項を参照。

#### 補給妨害を受けている時 (4.1 項)

共産軍プレイヤーが増援フェイズに増援で登場する補給ポイントの数を判定する時に「補給妨害中」の該当する月のターンの列を使います。

#### 共産軍の補給への影響

共産軍の補給登場表の補給妨害中の欄を使います。毎ターン、補給妨害ボックスにいる航空ユニットと艦船ユニットの砲爆撃力を合計し、25 砲爆撃力毎に共産軍が受け取る SP が 1T ずつ減少します (端数は四捨五入)。補給妨害中のターンの PPZ なしであれば、追加で 4T を減少します。

### 共産軍の補充表 (ダイス2個)

ダイスの目:	補充
2~5	なし
6~8	1Pax
9~10	2 Pax
11~12	2 Pax、1 Eq
+ 1: 1951 年のターン	

### 国連軍の補充表 (ダイス2個)

ダイスの目:	韓国軍	国連軍
2~5	なし	なし
6~7	1Pax	なし
8~9	1Pax	1Pax
10~12	2 Pax	1Pax、1 Eq
+ 1: 1951 年のターン		

### 海上輸送&鉄道輸送一覧表 (ダイス2個)

月	輸送の種類	
	海上輸送	鉄道輸送
1950 年 5~8 月	2.5	1
1950 年 9 月	5	2
1950 年 10 月 (中国軍の介入前)	2.5	2
1950 年 10 月 (中国軍の介入後)	4	2

### 天候決定表 (ダイス2個)

月	飛行不可	飛行可
4~7 月	1~2	3~6
8 月	1~3	4~6
9~12 月	1~2	3~6
1951 年 1~3 月	1	2~6

注意: 12 月から 1951 年 2 月までは河川と湖は凍結しています。