

ドイツ空軍ボックス

活動状態

非活動状態

(西端から 30 ヘクス)

(整備無制限)

枢軸軍デッドパイル

補給キャッシュマーカ
& 建設マーカ

SMOLENSK

BARBAROSSA DERAILED

©2018 Multiman Publishing, Inc. All Rights Reserved.



©2018 Sunset Games. All Rights Reserved.

地形効果表

地形の種類	地形タイプ	移動力			戦闘修正		
		装軌	自動車化	徒歩	機甲	機械化	その他
平地 (Open)	オープン	1	1	1	[x 2]	[x 2]	x 1
林 (Woods)	軽障害	2	3	1	x1	x1	x 1
森 (Forest)	軽障害	3	4	2	x 1/2	x 1	x 1
沼 (Swamp)	中障害	P	P	3	x1/2*	x1/2*	x 1
村 (Village)	軽障害	ot	ot	ot	x 1	x 1	x 1
小都市 (Minor City)	中障害	ot	ot	ot	x 1/2	[x 1/2]	x 1
大都市 (Major City)	重障害	ot	ot	ot	x 1/3	[x 1/2]	x 1
二級道路 (Secondary 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]
大河川 (Major River)	ot	P	P	All	[x1/4]*	[x1/3]*	[x1/2]*
湖/通過禁止 (Lake/Blocked)	ot	P	P	P	[x1/4]*	[x1/4]*	[x1/4]*

[x#]……攻撃力に適用/防御時は×1

P……進入禁止

ot……ヘクスの他の地形に準じる

*……移動力コストが「P」の場合は、道路や鉄道を通ってのみ攻撃可能 (OCS 9.1f)