

## 地形効果表

地形	移動コスト	戦闘修正	注意事項
平地 (Open)	1	ne	
主要道路 (Primary Road)	1/4	ne	
二級道路 (Secondary Road)	1/2	ne	
小道 (Track)	1	ne	
岩地 (Rocks)	2	左に1 コラムシフト	
丘陵 (Hills)	1	左に1 コラムシフト	
荒地 (Rough)	2	D × 2	
山岳 (Mountain)	5	D × 3	
塩沼 (Salt Marsh)	2 <sup>b</sup>	D × 2	トラックの移動と補給線の設定 : P
砂漠 (Sand Desert)	P	D × 3	
ワジ (Wadi)	+ 1	ne	
斜面 (Escarpment)	P	P <sup>a</sup>	
要塞と防衛線 (Fort and Box)	ne	D × 2	要塞と防衛線はそのヘクスの他の地形に累加する
小都市 (Minor City)	ne	D × 2	
大都市 (Major City)	ne	D × 3	
河川 (River)	全移動力	P <sup>a</sup>	トラックの移動と補給線の設定 : P
大河川&海岸線 (Major River & Sea Line)	P	P <sup>a</sup>	
デルタ地帯 (Delta)	2	D × 2	トラックの移動と補給線の設定 : P

ne = 影響なし

P = 進入禁止

A = 攻撃側

D = 防御側

<sup>a</sup> : 道路または小道を通して下側から攻撃する場合は攻撃力 × 1/3 (上側から攻撃する場合は攻撃力 × 1/2)

<sup>b</sup> : 装甲、装甲偵察、装甲車、突撃砲、砲兵は塩沼に進入不可。

## 戦闘結果表

### 戦闘比

ダイスの目

	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1 6:1	7:1 8:1	9:1+
2	A3r1	A2r1	A2r1	A2r1	A2	A2	A2	A2 D1	A1 D1	A1 D1
3	A2r1	A2r1	A2	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1
4	A2r1	A2	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1r1
5	A2	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1r1	A1 D1r1	D2r1
6	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1	A1 D1r1	A1 D1r1	D2r1	D3r2
7	A2	A2	A2	A1 D1	A1 D1	A1 D1r1	A1 D2r1	D2r2	D2r2	D3r3
8	A2	A2	A1 D1	A1 D1r1	A1 D2r1	A1 D2r1	D2r2	D2r2	D3r3	D3r4
9	A2	A1 D1	A1 D1r1	A1 D2r1	D2r1	D2r2	D2r2	D3r3	D3r4	D4r4
10	A1 D1	A1 D2r1	A1 D2r2	D2r2	D2r2	D2r2	D3r3	D3r4	D4r4	D4r5
11	A1 D2r1	A1 D2r2	A1 D2r2	D3r2	D3r3	D3r3	D3r4	D4r4	D4r5	D5r5
12	D3r2	D3r3	D3r3	D3r3	D3r4	D3r4	D4r4	D4r5	D5r5	D6r5

諸兵科連合効果 (3.4 項)

装甲タイプ: 装甲 (機甲)、対戦車、対空砲、装甲車、装甲偵察、ラグド、オードバイ、突撃砲

歩兵タイプ: 歩兵、空挺、機関銃、駐屯、支援

シフトコラム

ロンメル、砲兵、航空ポイント、同一師団効果、諸兵科連合効果 (防御側 f 最大 1、攻撃側 f 最大 3)

1 つの戦闘に最大 3 コラムシフトまで。