

# 地形効果表 (Terrain Effect Table)

地形タイプ	MF	装軌式	装甲車	TEM	LOS	回復	特記事項
開豁地 (Open Ground)	1	1	3	+0	—	—	隨機射撃には-1FFMOを適用(LOS妨害が影響すれば無効)
果樹園 (Orchard)	1	1	3	+0	妨害	—	全域地形 4~10月は異なるレベル間のLOSに関して障害物となる。
並木道 (Orchard-Road)	1	1	3	+0*	妨害	—	全域地形 ただし道路のイラスト沿いのLOSは妨害を受けない。 4~10月は異なるレベル間のLOSに関して障害物となる。 *道路を移動中に道路沿いのLOSで射撃をされた場合、-1FFMOを適用(LOS妨害が影響すれば無効)。
道路 (Road)	1	1	CE=0.5	+0	—	—	すべてのMFを道路沿いに使用した場合、+1MF 道路ボーナス CE車面は道路沿いなら0.5MP
麦畑 (Grain)	1.5	1	4	+0	妨害	—	6~9月のみ存在 そのほかの季節は開豁地とみなす
林 (Woods)	2	ALL*-B	ALL-B	+1 †	障害	-1	† 迫撃砲の命中によるIFT DR (には-1DRM(空中炸裂) B=ボグ判定 ALL=全許容MPを消費(始動/停止MPを含めても良い) *許容MPの1/2でも可能だがボグDRM+3適用
林道 (Woods-Road) ; 道路上	1	1	CE=0.5	+0*	—	—	道路のイラストはLOSを遮断しない *道路を移動中のみ道路上とみなされ、林のTEMは用いず-1FFMOを適用(LOS妨害が影響すれば無効)。LOSが林道へ向 スの中心に至る前にそのヘックスの林のイラストを通過するなら、林の+1TEMを適用。
林道 ; 林の中	2	林に準じる	—	+1	障害	-1	空中炸裂は道路上であるか否かにかかわらず適用
繁み (Brush)	2	2	4	+0	妨害	—	
木造建物 (Wooden Building)	2	1/2M-B	NA	+2	障害	-1	茶色の建物 1/2M=許容MPの1/2 B=ボグ判定 ボグDRM+3適用
石造建物 (Stone Building)	2	1/2M-B	NA	+3	障害	-1	灰色の建物 1/2M=許容MPの1/2 B=ボグ判定 ボグDRM+4適用
丘 (Hill)	×2	4(2道路沿い)+COT	—	+0 †	障害	—	† 攻撃側が低い位置において、他のTEMが適用されない場合、高度優位性+ITEMを得る[例外:迫撃砲]
生け垣 (Hedge)	+1	+1	+3-B	+1 ‡	障害*	—	‡ 迫撃砲およびDCの攻撃には適用されない *射撃側もしくは目標側のヘックスの生け垣は障害とならない

### MF/PP表

MMC+PP	単独	単独 CX	+指揮官	CX+指揮官	CX+CX 指揮官
MMC+2PP ≥	4	6	6	6	8
MMC+3PP	4	5	6	6	7
MMC+4PP	3	4	6	6	6
MMC+5PP	2	3	5	6	5
MMC+6PP	1	2	4	5	4
MMC+7PP	0	1	3	4	3

未熟兵は1MF減少 (新兵+指揮官には適用しない)

### 指揮官誕生表

指揮官 MMCの自己回復,あるいはMMCによるCC解決DRで、修整前に『2』が出た場合、続けてdrをおこない判定する。

dr	指揮官
≥7	なし
6	6+1
4, 5	7-0
2, 3	8-0
≤1	8-1

要因

-1	アメリカ軍	ドイツ軍	イギリス軍
-1	CC戦闘比が1-1を下回るごとに / AFV へのCC		
-1	元のユニットの士気値が8以上		
+1	元のユニットの士気値が6以下		
+1	元のユニットが混乱状態		
+1	ソ連軍	イタリア軍	

  

### 疲労 (CX 状態)

CX 状態になる状況

- 急速歩移動 (3.3.1)
- 困難な地形への突撃 (3.7)

CX 状態による影響

- IPCが1減少
- IFT 攻撃, およびCC 攻撃; +1DRM
- CC 攻撃を受けた場合; -1DRM
- 以下の事項に+1drmm 回収の試み 不意打ち判定 煙幕手榴弾配置の試み

