



The Battle for the Balkans

全般的注記:

- 全ユニットは初期移動力5を持つ。
- 歩兵ユニットのみ非道路ヘクスごとに2MP 消費(だが制限地形による減少はない)
- 非歩兵ユニットは制限地形で開始/進入する際、2MP を失う。
- HQsは10MP を持ち、常に道路移動を使用する非歩兵ユニットである。
- 敵ZOCは否定されなければ+1MP

Unrestricted Terrain Table 非制限地形一覧

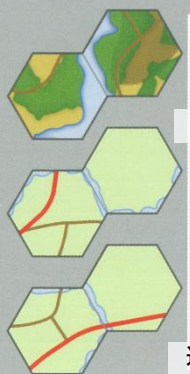
種別	展開に要する 移動コスト	Defensive 展開中の 防御値 ↑	Primary Main Equipment Main Tank	Primary Main Equipment Main APC	Secondary Sub Equipment Sub Tank	Secondary Sub Equipment Sub APC	Special Notes
Clear 開豁地	1	0	Full 全装備 +7	-1 +6	-2 +5	Half 半減 +4	Artillery 砲兵支援 +3 +3修整
City 都市	3	+4	Full +3	-1 +2	-2 +1	Half +1	Artillery 砲兵支援 +2修整
Town 市街	2	+2	Full +4	-1 +3	-2 +2	Half +2	None
Woods 疎林	2	+2	Full +5	-1 +4	-2 +4	Half +3	Artillery 砲兵支援 +1修整
Autobahn アウトバーン	Other 他地形に準拠	Other 他地形に準拠	Full Other	-1 他地形に準拠	-2 他地形に準拠	Half 他地形に準拠	Road 路上縦隊のみ 1/2 進入に 1/2MP 消費 歩兵ユニットは 1MP
Road 道路	Other 他地形に準拠	Other 他地形に準拠	Full Other	-1 他地形に準拠	-2 他地形に準拠	Half 他地形に準拠	Road 路上縦隊のみ Nヘクス内の他地形を無視する、 歩兵ユニットは 1MP
Port 港湾	Other 他地形に準拠	Other 他地形に準拠	Full Other	-1 他地形に準拠	-2 他地形に準拠	Half 他地形に準拠	None
Supply Source 策源地	Other 他地形に準拠	Other 他地形に準拠	Full Other	-1 他地形に準拠	-2 他地形に準拠	Half 他地形に準拠	None

Restricted Terrain Table 制限地形一覧

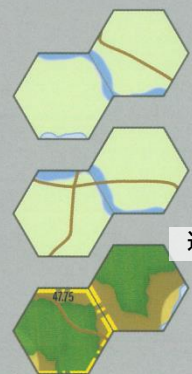


種別	展開に要する 移動コスト	展開中の 防御値 ↑	Primary Equipment 主用装備の戦車修整				Primary Equipment 主用装備のAPC修整				Secondary Equipment 副次装備の戦車修整				Secondary Equipment 副次装備のAPC修整				Special Notes 特記			
Marsh 湿地	3	0	Full 全装備	-1	-2	Half 半減	None				None				None				Artillery support 砲兵支援 -2 -2修整			
Forest 森林	3	+3	Full	+3	+2	+2	Half	+1	+5 +4 +3 +2				Full	+2	+2	+1	+1	+3 +2 +2 +1				Artillery support 砲兵支援 +2 +2修整
Hills 森林	2	+3	Full	+4	+3	+2	Half	+1	+5 +4 +3 +2				Full	+2	+2	+1	+1	+3 +2 +2 +1				None
Mountain 山岳	4	+5	Full	+2	+1	+1	Half	+1	+4 +3 +2 +1				Full	+1	0	0	0	+3 +2 +1 +1				步兵ユニットの みが進入可
Un- enterable hex 進入不可地形	N/A	N/A	Full	N/A				N/A				N/A				N/A				May not enter 進入不可		
Lake / Ocean Hex 湖/海洋ヘクス	N/A	N/A	Full	N/A				N/A				N/A				N/A				May not enter 進入不可		

Hex-side Terrain Table



種別	MP Cost to Cross 断郊/路上縦隊 での MP コスト	Defensive Value 全ての攻撃が横断して いる場合の防御値(非展開 状態であっても)	特記
Lake Hex-Side 湖ヘクス・サイド	N/A	N/A	Not Crossable 横断不可
Minor River 小河川	+1	+2	横断して EZOC へ 進入できない。 16.4.2 項参照
Road at Minor Rvr 道路あり小河川	+1 / +0	+2	横断して EZOC へ 進入できない。 16.4.2 項参照



種別	MP Cost to Cross 断郊/路上縦隊 での MP コスト	Defensive Value 全ての攻撃が横断して いる場合の防御値(非展開 状態であっても)	特記
Major River 大河川	+2 / +1	+3	横断して EZOC へ 進入できない。 16.4.2 項参照
Road at Major Rvr 道路あり大河川	+2 / +0	+2	横断して EZOC へ 進入できない。 16.4.2 項参照
National Border 国境	N/A	N/A	Dashed line. 点線。ピンク色太線 は横断不可