


## 移動ポイント概要チャート

アクション	MP コスト
EZOC への進入／退出	+ 2 / + 1
EZOC から EZOC へ直接移動	+ 6
— もしもヘクスが友軍組織又は要塞によって占められていると (7.1.6a)	+ 4
敵要塞ユニットを持つヘクスへの進入	+ 2
準備攻撃マーカー  の配置 $\phi$ (7.3)	=ヘクス進入コスト。最低 4
撃退の試み	1
効果値レベルの回復* (7.5)	9 *
IP の構築* (14.3) $\phi$ (14.3)	13*

$\phi$ =騎兵については不可 \* =強行軍は使用不可

## ユニットが乗車／下車するための MP コスト (7.7.3)

ユニットの規模とタイプ	MP コスト*
歩兵師団、騎兵軍団、軍団段列、HQ	9
歩兵旅団、騎兵師団、砲兵	5
歩兵連隊、騎兵旅団又は連隊	3

\* =強行軍は使用不可

## 活性距離

この活動を開始するユニット	最寄りの敵ユニットから少なくとも離れていなければならない距離：
戦闘効果値の回復 (7.5)	<b>GTs 1-18</b> ：3ヘクス、又はもしも介在している全ヘクスがIP内の友軍ユニットによって占められると2ヘクス、又はもしもレベル2のIPを占めてっていると隣接のいずれか。 <b>GTs 19-30</b> ：3ヘクス、又はもしも介在している全ヘクスがIP内の友軍ユニットによって占められると2ヘクス、又はもしもいずれかのIPを占めてしていると隣接のいずれか。
士気阻喪状態からの回復	5ヘクス 又は、もしも Paris 又は Antwerpen 内部であると2ヘクス (7.5.2)
IP の構築	隣接、ただし4ヘクスを超えて離れていると不可 (14.3.2)
乗車の開始	4ヘクス
目的地ヘクス	6ヘクス *要塞化駐屯地—7.7.3(2)を参照
乗船／下船	隣接／2ヘクス

## MP 消費マーカーの撤去 (7.8.3)

このマーカーを取り去る	敵ユニットが以下のとき...
CEL	移動して隣接する
RR (7.7.5 に追加)	移動して隣接する
IP	ヘクスを攻撃

## スタッキング限度概要

状況	ヘクス毎の限度
友軍移動フェイズの終了時	3 と 1 / 2 師団相当
攻撃又は防御している (3.1.2)	2 と 1 / 2 師団相当 (最大2支援ユニット。最大1砲兵ユニット)
急峻山岳地形： から／内部へ／内で 攻撃又は防御している	1 と 1 / 4 師団相当 (最大2支援ユニット、砲兵ユニット不可)

## 師団相当概要

1	歩兵師団 (XX)、騎兵軍団 (XXX)、軍団段列
1 / 2	歩兵旅団 (X)、騎兵師団 (XX)
1 / 4	歩兵連隊 (III)、騎兵旅団 (X)
0	騎兵連隊 (III)、砲兵、HQ、集積所、堡壘*、要塞**

\*砲兵表上では、1/2 師団相当としてカウントする。

\*\*砲兵表上では、1 師団相当としてカウントする。

## ユニットが乗車するための鉄道ポイントコスト (7.7.1)

ユニットの規模とタイプ	RP コスト
歩兵師団、騎兵軍団、軍団段列	1
その他の全ての規模／タイプ	1 / 2

## ➤ 強行軍効果値チェック [2d6]

### 強行軍 EC DRM s：

+ 1 強行軍のために使用された各 MP について

### 強行軍結果表 (8.2.4)

どれだけ EC に失敗したか...	1、2、3、4	5+
歩兵組織	- 1 E ↑	- 1 Es ↑
騎兵組織	- 1 E	- 2 E
支援ユニット	s ↑	s ↑

— #E=戦闘効果値レベルの損失数 #\*。

\*割り当てられない CEL 減少は、「s」結果に変換される。

s=戦力減少 (SR)。これは、支援ユニットを除去させ得る。

↑=PA マーカーを取り去る。