

地 形		移動ポイント 非機械化 機械化		装甲シフトが 可能か？	戦闘への影響	退却 停止可	退却 停止	DD コラム
	平 地	1	1	—	—	—	—	平 地
	一級道路	1	1/2	—	—	—	—	—
	二級道路	1	1/2 ^(R)	—	—	—	—	—
	鉄 道 鉄道末端 道筋(17.1)	OT	OT	—	—	—	—	—
	町	OT	OT	—	—	—	—	その他
	小都市	1	1	No	防御側×2	YES	—	小都市
	大都市	1	1	No	防御側×2	YES	—	大都市
	林	1	1	No	—	—	—	その他
	荒 地	1	1	No	—	—	—	その他
	湿 地	2	4	No	防御側×2** 外部を攻撃している攻撃側は半減	—	YES	その他
	大河川 ヘクスサ イド	+2*	+3*	No	防御側×2** 越えて攻撃している攻撃側は半減	—	YES	—
	舟橋又は フェリー (5.5.4,5.6.4)	+2	+3	No	防御側×2** 越えて攻撃している攻撃側は半減	—	YES	—
	小河川 ヘクスサ イド	+0 (+1雨天)	+0 (+1雨天)	No	防御側×2**	—	—	—
	陣地ヘクス 又はマー カー (19.4)	OT	OT	No	1L 重大損害のチェック(9.6)	YES	—	その他
	登場ヘクス 又は補給 源	OT	OT	—	—	—	—	—
	VPヘクス (25.1)	OT	OT	—	—	—	—	—

TECの注釈





OT=ヘクス内の
他の地形TM=戦術移動を
使用中のみ越える
ことができる。

P=禁止

—=影響なし又

は適用されない。

R=雨天ターン中
に1MPに減少。*ユニットが隣接し
て開始すると非架
橋ヘクスサイド又は
舟橋でのみ越えら
れる。**防御側は、全
攻撃ユニットが大
河川ヘクスサイド、
小河川ヘクスサイ
ドを越えるか、限定
ヘクスから外部を、
又はこれら3つの組
合せでのみ倍加さ
れる。

マーカー		移動への影響	装甲シフト？	戦闘への影響	戦闘後前進への影響
	混乱状態 (13.2)	最大2ヘクス EZOCから退出	—	攻撃できず、防御側は半減、 先導ユニットになれず	—
	潰 走 (13.3)	完全移動力 EZOCから退出	—	もしも敵ユニットが移動して隣接したら、直ちに2ヘクス退却しなければならない。	—
	列車 (5.6)	鉄道線に沿って 無制限	—	ユニットの防御戦力＝1 攻撃できない	—
	OOS (16.9)	戦術移動のみ (2ヘクス)	—	攻撃側＝半減 防御側＝影響なし	最大2ヘクス

GMT GAMES, LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308