

# 地形効果チャート(TEC)

France '40

地 形 シンボル/タイプ	移動ポイント		装甲シフト?	戦闘への影響	1ヘクス 退却?
	非機械化	機械化			
 平 地	1	1	—	—	—
 町	OT	OT	—	—	—
 道 路 鉄道線	1 OT	1 (R) OT	— —	— —	—
 都 市	1	1	No	防御側×2	YES
 林	1	2	No	—	—
 林荒地	2*	P	No	外部(内部ではない)を攻撃して いる攻撃側は半減。	前進停止
 湿地	2*	P	No	外部(内部ではない)を攻撃して いる攻撃側は半減。	前進停止
 干拓地	1	1	No	—	—
 大河川 ヘクス サイド	+1	+2	No	攻撃側×2** 越えて攻撃している攻撃側は半 減	前進停止
 小河川 ヘクス サイド	+0	+0	No	攻撃側×2**	—
 地下水 路	OT	OT	—	—	—
 マジノ線	OT	OT	No	越えて攻撃しているドイツ軍ユ ニットは半減	—
 要塞化 ヘクス	OT	OT	No	1L	YES

## TECの注記

OT=ヘクス内の他の地形




P=禁止

—=影響なし又は適用不可

R=林、湿地、林荒地のヘクスを  
通過する道路は、移動率を  
減少させる(7.5)。

\* 道路に沿って移動していない  
限り、ユニットは進入する瞬間に  
停止しなければならない。

\*\* もしも攻撃している全てのユ  
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て、制限ヘクス  
から外部を、あるいはこれら3つの  
組み合わせである場合にのみ、防  
御側は2倍。

	フェリー・ヘクスサイド 越えての攻撃は不可。越える には全MPsがかかる。
	堤防ヘクス 1MP 防御側は2倍
	干満河川橋梁 越えての攻撃は不可。越える には+1MPがかかる。

## 特殊地形タイプ

これらの3つの地形タイプは、Dynam  
マップの東端のみに見られ、ほとんど使  
用されない。

マーカー	移動への影響	装甲シフト?	戦闘への影響	1ヘクス 退却?
 混乱状態	最大2ヘクス EZOCに進入不可	—	攻撃できず、先導ユニットになれ ず、防御側は半減	—
 潰 走	完全移動力 EZOCに進入不可	—	NA もしも敵ユニットが移動して隣接したら、ユ ニットは直ちに2ヘクス退却しなければなら ない。	—
 GQG 1	最大2ヘクス	—	攻撃できない	—
 列車	鉄道線に沿って 15ヘクス	—	ユニットの防御戦力=1 攻撃できない	—
 非補 給下	最大2ヘクス	—	攻撃側=半減 防御側=影響なし	—
 ディール線 1L	な し	No	1L	YES