



C. 砲兵器および盤外砲 (Ordnance & Offboard Artillery:OBA)

目次:

- | | |
|--|--|
| 1. 盤外砲 (Offboard Artillery:OBA) | 7. 破壊確認表 (To Kill Tables) |
| 2. 砲の分類 (Gun Classifications) | 8. 特殊弾薬 (Special Ammunition) |
| 3. 命中確認の手順 (The To Hit Process) | 9. 迫撃砲 (Mortars) |
| 4. 砲と弾種による基本TH#修正
(Gun & Ammo Type Basic TH# Modifications) | 10. 砲および弾薬の移動
(Gun & Ammo Movement) |
| 5. 射撃側による命中修正
(Firer-Based Hit Determination DRM) | 11. 目標としての砲 (Guns as Targets) |
| 6. 目標側による命中修正
(Target-Based Hit Determination DRM) | 12. 無反動砲 (Ricoiless Rifles:RCL) |
| | 13. 軽対戦車兵器
(Light Anti-Tank Weapons:LATW) |

C.1 間接射撃 (Indirect Fire):多くの砲には間接射撃を行う能力がある(実際、大半の野砲や迫撃砲は主に間接射撃兵器として使用された)。しかしながら盤上に置かれた全ての砲兵器は**命中確認の手順**において直接射撃しか行えないものとする(可能ならばIFEを用いてもよい)。ASLにおける間接射撃は盤外砲と迫撃砲のためのルールだが、盤上に置かれた迫撃砲は直接射撃と同様の手順を踏んで命中判定を行わなければならない。盤上にある全ての砲兵器は、通常の間接射撃の手順(つまりSRやFFEの手順)を用いるには目標に近すぎる、あるいは準備が不十分だと見なされているわけである。

C.2 砲兵器 (Ordnance):IFTや破壊確認表を使用する前に、命中確認表を使って命中判定をしなければならない火器は、全て砲兵器と考える。ただし、同じ火器でも、使用法によっては砲兵器と見なされる場合とそうでない場合がある。たとえばIFE能力(2.29)を持つ砲がIFEを使用する場合、命中判定DRを行わないので、砲兵器とは考えない。

C.3 命中判定/効果判定DRM (To Hit/Effects DRM):TEMやLOS妨害などのDRMは、命中判定DRと効果判定DRの両方には適用されない。つまり、命中判定か、効果判定のどちらか一方にだけ影響するのである【例外: CH: 3.71】。

C.4 砲兵器による地域射撃:砲兵器による地域射撃が命中しても、FPが半減されることはない。代わりに**目標の状態**により地域目標となる射撃では、事例Kの命中DRMを適用する。また、AFFhでの射撃には事例B/Cを適用することで、その影響を表している。したがって、AFFhに隠蔽(地域)目標に対して射撃を行う場合には、事例B/Cに加えて事例KのDRMも適用して命中判定を行うことになる。もし射撃側の状態により地域射撃が強制される場合(例:釘付け状態、湯水の小川からのLATWの射撃、事例Dが適用される(5.4)。3.53も参照。

C.5 ヘクス頂点に対する射撃 (Vertex Aiming Point):ヘクスの中心点ではなく、ヘクス頂点に対して行われる射撃(ヘクスサイド全体に行われる即応射撃も含まれる; A8.15)は全て、以下のルールに従う。右図の例を参照。

C.5A 射程:目標までの射程は、常に、射撃を行うヘクスから目標が存在するヘクスへと数える(C.5C)。ヘクス頂点はひとつ手前のヘクスにも含まれるが、この場合も“目標が存在するヘクス”までを数える。

C.5B CA内への射撃:ヘクス頂点に射撃を行うためには、射撃側のCA内に、**目標の存在するヘクス**が完全に含まれていなければならない。射撃するヘクス頂点やヘクスサイドを含んでいるだけでは不十分である。

C.5C 定義上目標の存在するヘクスとは、迂回が行われている建物/林を含み、射撃による影響で目標がとどまる可能性のあるヘクス(例えば、即応射撃[A8.15]、連続建物の“迂回”[B23.71]、底面命中[D4.3])のことである。また、崖ヘクスサイドを登攀している際は崖の低い側のヘクスにいるものとみなす(B11.42)。

C.6 IFT上でのHE:IFTにある各FPの上には、その欄を使用する砲の最小口径が示してある。砲(またはOBA)が行ったHEによる射撃の効果を判定するために用いる。射撃を行った砲の口径と一致する欄がない場合、その砲口径以下で最大の数値の欄を使う。例えば、100mmや105mmの砲(または“100+mm” OBAHE砲撃; 1.7)は20FPの欄を使い、90mm砲(または“80+mm” OBAHE砲撃)は16FPの欄を使うことになる。

C.7 重弾頭 (Heavy Payload):250mm以上のOBAまたは爆弾が命中した場合には36FPの欄を使うが、このとき口径が200mmを50mm超えるごとに(FRD) -1のボーナスDRMを適用する(いかなる理由であれ、重弾頭による火力が半分にされるとときには16FPの欄を使い、DRMも半分にされる[FRD])。CHの結果で36FPを超えた場合も36+の欄を使うが、36FPを8FP超えるごとに -1のボーナスDRMを適用する。FGによる射撃には、重弾頭ルールを適用しない。瓦礫の生成(B24)とトーチカの破壊に関するDR判定は、重弾頭によるボーナスDRを適用した後行われる【例外: CH; 3.73】。

例: 120mm砲が歩兵に対してHEで射撃を行い、CHとなった。このとき、IFT上で射撃の効果を判定するために使用するのは36FPの欄で、-1ボーナスDRMを適用する(24FP×2[CH]=48; 48-36=12; 12÷8=1½)。150mm OBAがCHを与えた場合、その結果は36FPの欄で、そのCHをもたらし修正前DR2の命中判定DRをそのまま用いて判定し、なおかつ-3ボーナスDRMを適用する(30FP×2[CH]=60; 60-36=24; 24÷8=3)。250mm爆弾によるCHは36FPの欄で-5ボーナスDRMを適用して解決する(-1[250mm]-4[36FP×2[CH]]=72; 72-36=36; 36÷8=4½)=5)。

C.8 移動中の車両目標 (Moving Vehicular Target):射撃の目標となる車両がそのプレイヤーターンに、新しいヘクスに入ったり、VBMを行ったり(D2.3)、MPhを機動状態で始めたり(D2.4)、もしくは現時点で機動状態にあるならば、命中/効果判定においてその車両は移動目標(moving target)と見なされる。たとえ現在停止(D2.13)している車両でも、そのプレイヤーターンに新たなヘクスに入ったり、VBMを行ったり、あるいはMPhを機動状態で始めたならば移動目標と見なされる。したがって、始動MP(D2.12)を消費してからまだ停止MP(D2.13)を消費していない走行可能(D.7)な車両、つまり、非停止状態の車両も移動中と見なされる。そのほかの目的で車両がMPを消費した場合(例えば、着架/脱架、ボグ解消の試み、VCAの変更など)には、移動中の目標と見なされない。しかし、そのようなMPの消費によって防衛機射撃を受けることはある。

C.9 目標タイプの宣言忘れ:C3の命中確認表にある、複数の目標タイプを選択できる砲兵器が、事前に目標タイプを宣言しないで命中判定DRを行ってしまった場合、射撃側が目標に対して射撃可能な目標のタイプを命中確認表で上から順に選んで(つまり車両目標タイプ、歩兵目標タイプ、地域目標タイプという優先順位で)解決する。



C.5の例: 1W4の4-6-7分隊は、1V4の建物やV4-V3およびV4-U4ヘクスサイドを使って迂回したところで、T6の6-2-8分隊に射撃された。6-2-8分隊のLOSはV4-U4-U5ヘクス頂点に対して引かれている。このヘクス頂点は射程2ヘクスのU5にも含まれているが、目標までの距離は3ヘクスである。T3-U4にCAを向けている砲が4-6-7分隊を射撃するにはCAを変更せねばならない。なぜなら、砲の現時点でのCAの輪郭線をなすヘクスサイドにV4-U4-U5ヘクス頂点が含まれていても、目標ヘクス(V4)はCAの外にあるからである。



1.

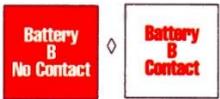
1. 盤外砲 (Offboard Artillery-OBA)

1.1 OBAは地図盤外に存在する砲兵中隊を表している。無線機を使用した誘導により、HEや『煙幕』(またはIR; E1.93)による間接射撃を、地図盤上の指定された地域に行うものである。OBAが使用できるかどうかは一般にシナリオOBの無線機カウンターの有無で示されており、種別に関してはSSRかDYOの購入によって規定される。OBに記されている各無線機は、それぞれがあらかじめ指定された、使用可能なOBA砲兵中隊(モジュールと呼ばれる)を表している。各中隊の砲撃任務は、シナリオで割り当てられた個々の無線機によるのみ行われ、その回数は不定である。無線機が失われるとその中隊と接触することは不可能になる。たとえ、他の無線機がまだ残っていてもその中隊に砲撃任務を要請できない。



1.2 無線接触の試み (Radio Contact Attempt) : OBAの要請、配置、修正、変更、自発的キャンセルは、無線接触が確立しており、かつ砲撃権を有する場合のみ可能である。無線接触を行えるのは砲兵観測員だけである。機能している無線機/野戦電話カウンター(1.6)を所有している統制状態指揮官か、OP戦車(H1.46)、または盤外観測員(1.63; E7.6)だけが観測員になれる[例外: 砲兵観測員は、跨乗兵であってはならず、捕虜よりも小さいUS#の監視兵であってならない]。無線接触の試みはPFPh/DFPhの初め(プレイ手順の詳細; Advanced Sequence of Playに記されている)のみ行われる¹。そして、無線接触の試みを行った砲兵観測員はそのフェイズにはOBAに関する行動しかできない。無線接触のDR(△)が、無線機カウンターに記されている接触値以下であれば無線接触は確立する。もしこの試みに失敗したら、その砲兵観測員と無線機は次のPFPh/DFPh開始時(どちらか早い方; 1.61も参照)まで、再び無線接触を試みることができない。無線機の接触値は国籍によって異なる。無線機カウンターが複数の接触値を持つ場合は、時期によって使用するべき値が裏面に記してある。

例: 3連軍の無線機カウンターにある6/7/8という接触値は、1942年6月までが6、1942年7月から1943年6月までが7、それ以降は8を使用するという意味である。



1.21 砲撃権 (Battery Access) : 無線接触を確立/維持している砲兵中隊が、盤上にSRまたはFFEカウンターを置いていないか、またはFFE: Cカウンターを盤上に置いている場合、プレイヤーはただちに砲撃権を得る試みを行わなければならない。加えて、SR/FFEカウンターを置く(1.3)もしくは修正する(1.4)目的でARカウンターを置く場合や、何らかのSR/FFE: CカウンターをFFE: 1に変更する場合(1.332-333; 1.342)、そのAR(または、変更する場合はそのSR/FFE: C)カウンターがあるヘクスもしくはその隣接ヘクスに、HIPでない敵地上ユニットが1個以上いるが、その全てが観測員から確認(1.6も参照)されていない場合、2回目の(すなわち追加の)砲撃権を得る試みを行わなければならない。砲撃権は、チットの山(1.211)から無作為にカード/チットを1枚引き、それが黒色であった場合にのみ得られる。一度得られた砲撃権は、その砲兵中隊のFFE: Cカウンターが盤上に置かれているRPhの最後か、砲兵中隊のFFEがキャンセルされるまで(どちらか早い方)、維持される。砲撃権が得られない場合(すなわち、赤色のカード/チットが引かれた場合)、それによって無線接触が断たれるということはない。ただし、現在盤上に置いてあるその砲兵中隊のAR/SR/FFEカウンターは全て除去され、現在行っている砲撃任務は(もしあれば)キャンセルされる。そして、そのフェイズ中の、砲兵観測員と砲兵中隊はOBAに関する行動は終了する。さらに、ある砲兵中隊について2枚目の赤色のカード/チット(追加で引かれたものではない)が引かれた場合、そのシナリオではもう砲撃権を得られない。それぞれの無線機の接触状態や砲撃権の可否を示すため、シナリオ補助カード上において、砲兵接触(Battery Contact)カウンターの適切な面を表に向けて、砲撃権が得られたら「砲撃権(Battery Access)」欄に置き、得られていなければ「接触(Contact)」の欄に置く。

1.211 チットの山 (Draw Pile) : 初期配置の前に、各砲兵中隊ごとにチットの山を用意する。これは黒色と赤色のチットまたはトランプから作る(以後、チットと総称する)。チットの数は、A章ディバイダーのA.25国籍別能力表(National Capabilities Chart)の「OBA砲撃権(OBA Access)」欄に「#B/#R」という形で記されている。国籍によりその値は異なる。(OBAチットは特定のDMカウンターの裏面を用いる)このとき、各々のチットの山は以下のように追加されることがある。ある砲兵中隊が計画砲撃(1.73)ヘクスを1個以上割り当てられていた場合、黒色チットを1枚追加する。弾薬が豊富(Plentiful Ammunition)ならば、黒色チットを1枚追加する。弾薬が不足(Scarce Ammunition)ならば、赤色チットを1枚追加する。それから、各々のチットの山はよく「混ぜておき」、プレイ中に引きやすいよう

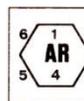
にそばに置いておく。砲撃権が失われるか、新しいチットを引く場合、それ以前に引かれたチットは山に戻さずに恒久的に取り除く[例外: 1.21に従って「追加で引かれた」各チットは、結果の適用後に直ちに山の中に戻す]。

1.22 無線接触の維持 (Maintaining Radio Contact) : 以前のターンからの無線接触を維持するためには、次の自軍PFPhまたはDFPh(早い方)にDRを行い、無線接触値以下の目を出さなければならない。ただし、無線接触の維持の場合には-1DRMを適用する[例外: 砲兵中隊が70mm/80mm追撃砲大隊OBA(battalion mortar OBA)²の場合には、接触の維持DR(Maintenance DRM)は-2となる]。接触の維持DRは、その射撃フェイズにおける砲兵観測員に許された唯一の行動である(引き続き行う無線機を使用した行動は可能である)。1個の無線機は1PPのSWである。無線機を使うには、指揮官がそれを所有していなければならない³。無線機は、無線接触や維持の試みの修正前DRが12(または無線機カウンターに記載されている故障値)のときに故障し、他のSWと同様に修理できる(A9.72)。無線接触が断たれても、それが非自発的なものであれば、砲撃権は失われない。しかし、次の自軍PFPh/DFPh(早い方)における無線接触に失敗すると、盤上にあるその砲兵中隊のSRおよびFFEカウンターを修正、変更、および自発的にキャンセルすることはできない。ただし、FFEは1.5-51の手順に従って解決され、RPh終了時にFFE: Cカウンターが残っていたならば、その時点でキャンセルされる(1.34); SRはその場所に残る。自発的に無線接触を断った場合(すなわち、接触の確立/維持のDRを行わなかった場合、または自発的に潰走する場合; 1.6)、即座に砲撃権は失われ、その砲兵中隊の砲撃任務(もしあれば)はキャンセルされる。ただし、無線接触の確立/維持のDRを行わなかったことが自発的に無線接触を断ったものとみなされるのは、その砲兵観測員がSR/FFEの爆煙高度(1.32)にLOSが引けない場合に限る。1.61も参照。



1.23 野戦電話 (Field Phones) : 野戦電話は以下の点を除いて無線機と同じである。野戦電話による接触の確立/維持の試みはDR11以下で成功する。また、無線機と異なり、野戦電話は移動させることも、修理することもできない。さらに、野戦電話はその保全エリア(Security Area)に敵ユニットが存在していたり、そこに対してHE FFEが行われたりしたときにも除去される可能性がある。保安エリアとは、野戦電話のあるヘクスから自軍盤端へとつながっている、ヘクスナンバーのアルファベットか数字のどちらかが同じ事前に記録されたヘクス列である。そして、保全エリアに行われたFFEによる修正前攻撃DRがKIAの場合か、保全エリア上の何らかの敵ユニットがいかなる目的であれDRを行なって、その修正前DRが2であった場合には、電話線が切断されたものとして野戦電話が除去される。野戦電話とその砲兵観測員は(可能であれば)HIPで初期配置できる。

例: 野戦電話がヘクス4E5に配置されていて、自軍盤端のヘクスナンバーが10だとすれば、保全エリアはE5-E10のヘクス列となる。もし、自軍盤端のヘクスナンバーが1だとすれば、E5-E1が保全エリアとなる。ヘクス列Aが自軍盤端の場合、保全エリアはE5-D5-C5-B5-A5となる。



1.3 砲撃要請 (Artillery Request-AR) : そのフェイズにおいて無線接触を確立(または維持)し、砲撃権を得ている場合、プレイヤーはそのフェイズにおける無線活動を続けられる。すなわち、砲兵観測員のLOS内にある区域を含んでいるどのヘクスにでも、OBA攻撃の目標としてARカウンターを置く。この後で砲兵観測員からARのヘクスまでのLOSを判定する。いずれの非空中区域にもLOSが存在しない場合、そのARは除去され、そのフェイズにおける砲兵観測員のOBAに関する行動は終了する。また、相手プレイヤーは、この砲撃任務をキャンセルさせることができる。この時点でARが除去されない場合(つまり以下の状況にならなかった場合である。前文のLOSが存在しなかった、もしくは1.21による追加の赤色チットを引いた)、プレイヤーは着弾判定dr(Accuracy dr)を行い、SR(Spotting Round; 弾着観測弾)が正確に(つまりARのヘクス内に)着弾するかどうかを判定する。その際、イギリス軍(自自由フランス軍を含む)とドイツ軍とアメリカ軍のOBA[例外: 盤外砲兵観測員(1.63; E7.61)]、および艦砲射撃統制班(G14.64)に関しては、修正後の着弾判定drが2以下であれば(drmに関しては本項で後述。また1.62を参照)、目標にSRが着弾したことになり、ARカウンターを赤色のSRカウンターに置き換える。それ以外の国籍の場合、目標にSRを着弾させるためには、修正後の着弾判定drが1以下でなければならない。あらかじめFFEに変更する目的でSRを修正する(1.332)場合の着弾判定drは、SRの修正が7-12ヘクスのときは+1drmを適用し、13-18ヘクスのときには+2drmを適用する。SRはユニットや地形にどんな影響も及ぼさない。



C

1.51

1.31 着弾誤差の方向/距離 (Direction/Extent of Error) : SRがARのある目標に着弾しなかった場合、プレイヤーはDRを行う。色付きdrはSRがARから見てどの方向に(ARカウンターに記してある六角形の辺をヘクスに合わせてみる)ずれたのかを表す。白色drはSRの着弾誤差点の距離をヘクス数で示す(1.4/1.732にしたがい修正する)。このヘクスに赤色のSRカウンターを置いて、ARカウンターを取り除く。

1.32 爆煙高度と着弾地域 (Blast Height/Area) : 観測員のLOS判定において、SRの爆煙高度は着弾したヘクスの基本高度レベルから2レベル高い高度レベルである【例外：盤外に着弾したSRは爆煙高度を持たない】。1.62の最初の例を参照。FFEの爆煙高度も同様だが【例外：WP FFEの爆煙高度は4レベル高い】、それはFFEの着弾地域各ヘクスに及んでいる。HE/『煙幕』による通常のFFEの着弾地域とは、FFEカウンターのあるヘクスとそれに隣接する6ヘクスのことである【例外：砲撃任務のタイプにかかわらず、上記のようなヘクスでも盤外にあるものは着弾地域とは考えない(1.7)；『煙幕』FFEについては1.71も参照】。攪乱砲撃の着弾地域については1.72を参照。弾幕砲火についてはE12.11を参照。

1.321 盤外のSR/FFE : SRが盤外に着弾した場合、SRカウンターの位置を定めるために(ARカウンターまでの/からの距離を示すために)、使用していない地図盤を置く。SRカウンターがこの地図盤上にあるかぎり、SRカウンターは砲兵観測員のLOS外にあると考える(爆煙高度を持たないからである；1.32)。FFEが盤外に着弾した場合も同様に扱うが、その着弾地域(そのFFEにおいて盤上にかかっている部分があれば)については通常どおり砲撃を解決し、砲兵観測も行われる。盤外に出た部分については決して解決しない【例外：漂流した『煙幕』；1.71】し、砲兵観測員のLOSからも外れる(1.32)。

1.322 無線活動の終了 : SRを置いた(1.3-31)、もしくはFFEに変更すること(1.332)を事前に宣言せずにSRを着弾修正した場合、そのフェイズにおける砲兵観測員と砲兵中隊のOBAに関する行動は終わる。

1.33 SRとFFE：1/2における選択技 : 自軍PPPh/DFPh開始時に、無線接触を確立/維持してなおかつ砲撃権を得ている砲兵観測員は、以前の自軍PPPh/DFPh(いずれか近い方)から地図盤上にSRまたはFFE：1/2がある場合、以下に記されている項目の内、どれかひとつを選択して、行動しなければならぬ(それ以外の行動、例えばFFE：1/2をSRに置き換えるなどはできない)：

1.331 その時点で、SRまたはFFEの爆煙高度にLOSを有する場合、そのSRをその場所に維持するか、そのSRやFFEを着弾修正できる；または

1.332 その時点で、SRの爆煙高度にLOSを有する場合、そのSRを着弾修正した後でFFE：1へ変更することをあらかじめ宣言できる；それを宣言した場合、新たに着弾修正を受けたSRをFFE：1へ変更しなければならぬ【例外：着弾修正後の時点で1.333の要求事項を満たしていない場合】；または

1.333 その時点で、SRの基本高度レベルにLOSを有するか、もしくは爆煙高度にLOSがあつて、なおかつSRのあるヘクスの/に隣接するヘクスの非空中区域に、(砲兵観測員から)確認された敵地上ユニットがいる場合、そのSRをFFE：1に変更し、それを解決するためにそのヘクスに維持できる；または

1.334 『煙幕』を無視し、砲兵観測員がFFEカウンターのあるヘクスの基本高度レベルにLOSを有するか、もしくはFFEの爆煙高度にLOSがあつて、なおかつFFEカウンターと同じ/隣接した非空中区域に(砲兵観測員から)確認された敵地上ユニットがこのFFEの砲撃任務中に存在している/存在していた場合、そのFFEを現在のヘクスに維持して解決を行える；または

1.335 『煙幕』を無視し、砲兵観測員がFFE/SRの爆煙高度にLOSを有していない場合、そのFFE/SRは強制的に着弾修正(1.4)するか、キャンセル(1.336-1.337)にしたがってしなければならぬ；または

1.336 砲兵観測員は、自発的にSRをキャンセルでき、1.3-31にしたがってARを置く(その後新たなSRを置くまで)試みもできる。煙幕を無視し、SRにLOSが通らないが、SRと同じ/隣接した区域にいる(砲兵観測員から)確認済みの敵地上ユニットにLOSがある場合もこの行動を実施できる；または

1.337 砲兵観測員は自発的にFFEをキャンセルできる。1.35も参照。



1.34 FFE:C : FFE:C(Continuation；継続)カウンターは着弾修正できない。その着弾地域のヘクスに入ろうとした、もしくは着弾地域のヘクスでより脆弱な状態になったユニットに対してのみ解決される(1.51)。このカウンターの主な目的は、以前にFFE：2の置いてあつた場所を砲兵観測員のために記録することである。砲兵観測員が次のPPPh/DFPh(どちらか早い方)に砲撃権を得た後に、FFE:Cと同じヘクスに新たなSRやFFE：1カウンターを置くことができる。自軍PPPh/DFPhの開始時に、砲兵観測員が無線接触を維持/確立させており、その砲兵中隊のFFE:Cカウンターが盤上に置かれていた場合、砲兵観測員は1.21に従い、砲撃権を得る試みを行わなければならない。そして、その結果にかかわらず以前の砲撃任務はキャンセルされる。しかし、砲撃権が得られてなおかつこのフェイズの砲撃権を得る前にFFE:Cの爆煙高度にLOSが通っていたならば、以下からひとつを選択できる(他の選択は不可)：

1.341 FFE:CをSRに置き換える。このSRは着弾修正(1.4)することもできるし、このヘクスに置いておくこともできる；または

1.342 その時点でFFE:Cカウンターのあるヘクスの基本高度レベルにLOSが通っているか、またはFFE:Cの爆煙高度にLOSが通っていて、なおかつFFE:Cのあるヘクス/に隣接したヘクスの非空中区域に(砲兵観測員に)確認されている敵ユニットが存在する場合、FFE:CをFFE：1に変更して解決のためにそこに残せる；または

1.343 たとえ砲兵観測員が前述のLOS(1.34)を持っていなくとも、FFE:Cを除去せねばならないが、再び1.3-31に従ってAR(それに続く新たなSR)を置く。

1.35 SR/FFEのキャンセル : FFEをキャンセルすると、いかなる場合でもただちに砲撃任務は終了となり、FFEカウンターは盤上から取り除かれる。さらに、一度FFE：1/2をキャンセルすると、以降の自軍PPPh/DFPhにARを置く前に、砲撃権を得る必要がある。SRのキャンセルで砲撃任務が終わることはないが、SRカウンターは除去される。

1.4 OBAの着弾修正 : 砲兵観測員は地図盤上にあるSRカウンターを18ヘクスまで、地図盤上にあるFFEカウンターを3ヘクスまで着弾修正できる(これは1.3に従う)。これはARを置いたうえで、着弾drを行なうことによってなされる【例外：ARをSR/FFEカウンターの存在するヘクスに置いてはならない；SR/FFEが強制的に着弾修正された場合(1.335)、正確に着弾することはない】。着弾修正を受けた着弾が正確に行われなかった場合、SR/FFEカウンターを動かす前に、着弾誤差の方向と距離を判定する。着弾誤差の方向と距離は1.31に従って決定される【例外：SR/FFEが強制的に着弾修正される場合(1.335)を除いて、着弾誤差の距離の最大値は、SR/FFEカウンターからARカウンターまで(後者のヘクスのみを含む)の距離3ヘクスにつき、1ヘクスずつ(FRU)増えてゆく】。1.62も参照。

例：ある砲兵観測員が4ヘクス先のARに向かってSRを着弾修正しようとする。しかし、砲兵観測員からARカウンターへのLOSは拡散した煙幕によって妨害されている。拡散した煙幕による+2dmmにより、正確に着弾することは不可能なので、着弾判定は行わない(1.62；A24.4)。この時、着弾誤差の距離は最大2ヘクスである。そのdrが1の場合、SRはARに隣接したヘクスに着弾し、2-6の場合はARから2ヘクス先に着弾する。



1.5 FFEの解決 : 新たな砲撃任務は常にFFE：1カウンターから始まる。そのPPPhまたはDFPhに解決されたあとで、これはその砲撃中隊のFFE：2カウンターに変更される。そして、次の自軍PPPh/DFPh(どちらか早い方)に解決されたこのFFE：2は、FFE:Cの面に裏返される【例外：途中でキャンセルされた場合；1.35】。一度置かれたFFE：1/2はその射撃フェイズ開始時に解決しなければならない(プレイ手順の詳細を参照)。砲撃任務中に無線接触が途絶えてしまった場合は、1.22(および1.61)を参照。各FFE：1およびFFE：2の攻撃は、その着弾地域内にある全ユニット(自軍ユニットも含む；1.54参照)に対して行われ、着弾地域内の各ヘクスごとにIFTDRを用いて解決する【例外：空中ユニット、地下道/トンネル内のユニット、非露出状態のPRC、特殊な条件下における登攀中のユニット(B11.42)】。FPは射撃を行ったOBAの口径によって定められる(C.6)【例外：攪乱砲撃(1.72)および弾幕砲火(E12.5)は修正されたFPを使う；『煙幕』FFEについては1.71を参照】。ユニットのいないヘクスも、火災/瓦礫/弾痕が生じる可能性のある場合や、地雷原/野戦構築物/火器の除去が行われる可能性がある場合、さらにはHIPのユニットや野戦電話の保全エリア(1.23)に効果を及ぼす可能性がある場合、攻撃の対象となる。

1.51 FFEへの進入 : MPh/RtPh/Aph/CCPhにおいて、HE/WPのFFE：1/2/Cは、その着弾地域に進入するユニット/スタックを攻撃する【例外：OBAの影



1.51

響を受けないユニット/スタック(1.5)]. また、着弾地域内のヘクスで位置を変える(もしくは露出状態になる)ことで、直前にいた位置よりもFFFEに対してより脆弱な状態となった(例えば、地下道や単独壕から出た場合や、建物区域内で石垣の確保を宣言した場合や、建物をより高いレベルに上った場合など)ユニットに対しても攻撃は行われる。このとき行われる射撃は1.5で決定したFPで解決される(またはWPNCMを行う; 1.71を参照)が、PFPh/DFPhに解決される射撃とは以下の点で異なっている; 射撃解決のDRは、そのユニットやスタックが、新たなヘクスに入る、もしくはあるヘクス内でより脆弱な状態になる**たび**に行われる; MPh(のみ)なら、FFMO/FFNAMが適用される; 射撃を受けるヘクス内の地形/野戦構築物/ほかのユニットは全く影響を受けない。MPhに移動した結果としてFFFE攻撃を受けたユニット/スタックは、(同一ヘクスのほかのユニットとともに)DFPhにもう一度射撃を受ける。FFFEは阻止を行えない。

1.52 TEM: 間接射撃によるIFTの射撃も、通常どおりTEMの効果を受ける[例外: 高度優位性(B10.31)、クレスト状態(B20.92)、窪地(F4.5)、小丘(F6.5)、砂丘の稜線(F7.513)のTEM](生け垣/石垣/ボカージュについてはB9.31およびB9.34を参照)。間接射撃において、1/2レベル障害物によるヘクスサイドTEMは0より小さくならない。LOS妨害/『煙幕』はFFFEの射撃に何の影響も及ぼさない。B13.3(空中炸裂)、B23.32(建物の上階)、11.5(防盾)も参照。

1.53 CH: HE/WP FFEの解決における修正前DRの2はCHを引き起こす。HEについては3.7-7.5を、WPについては3.76を参照。

1.54 自軍ユニット: ヒーローでも狂暴兵でもないユニット[例外: FFEの配置/修正によって着弾地域に入ってしまった砲兵観測員; OBAの影響を受けない区域のユニット(1.5)]やその状態にあてはまる固有の兵士は、自軍のHE/WP FFEや事前砲撃の着弾地域にいる間、士気値が1低下する⁴。

1.55 車両に対する効果: HE FFEに攻撃される(または、地域目標タイプで射撃したHEが命中した; 3.33)非装甲車両は、IFTの★車両の欄(A7.308)を用いて攻撃される。しかし、AFVに対するこのような攻撃の結果は、別の方法を用いてIFTで解決される。修正後KIAであればAFVは破壊され、通常の手順に従って操作班の生存判定を行う(D5.6; D6.9)[例外: 修正後DRが、その欄でK/#の結果となる数値の半分以下の場合、AFVは炎上する残骸(B25.14)となり、そのPRCは除去される(D5.6); また、その射撃の列にある最大のKIA#より多くの車両が影響を受けることはない(A7.308による)]。修正後DRがK/#か、K/#よりも1大きい場合、そのIFTDRで命中個所を判定し、砲塔命中の場合には自動的に(“可能性がある”ではない)衝撃の結果になり、車体命中の場合には走行不能となる。MCやPTCの結果は、AFVに何の効果も及ぼさないが、露出したPRCには付随攻撃を与える。AFVが部分装甲車両(D1.22)であったとしても、その破壊確率は上がらない。OBA攻撃によるAFVへの命中個所(3.9)を決定する際には、そのAFVに対するOBAの修正前IFTDRを使用する。1.52/3.331に従い、適用可能なTEMはIFT DRに適用される(空中炸裂のAFVに対する影響はD5.311を参照)。HD状態(D4.2)、HA(D4.22)、AF(D1.6)は間接射撃に適用されない。AFVに対するFFFE/地域目標タイプのHE攻撃には、以下にあげるDRMが適用される(このDRMはPRCに対する付随攻撃には適用されない):

全てのAFが4以下	-1
OT(上部開放型)	-1
全てのAFが8以上	+1

1.56 隠蔽ユニットに対する効果: 隠蔽ユニットに対するFFFE攻撃の解決ではFPが半減しない。

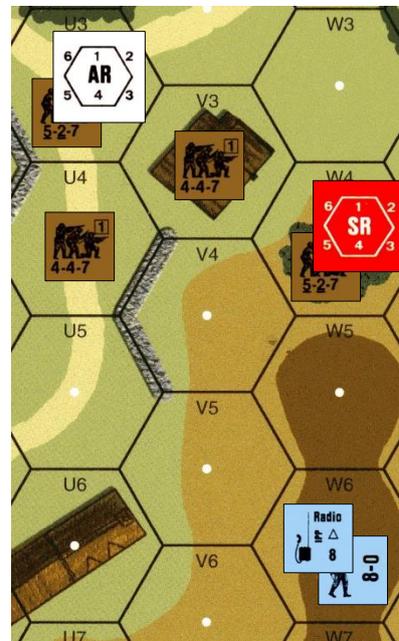
1.57 FFEのLOS妨害: 70mm以上の通常のHE(1.7)FFFEは、その着弾地域ヘクスにLOSが進入/通過する場合や、着弾ヘクスからLOSが引かれる場合、2レベルの+1LOS妨害となる。この妨害DRMは、着弾地域のヘクスをいくつ通過したかにかかわらず、通常のHE FFEにつき+1を超えることはない。弾幕砲火に関してはE12.52およびE12.75を参照。F11.75も参照。

1.6 砲兵観測員 (Observer): 砲兵観測員がOBAを誘導するためにはARカウンターにLOSが通っていないなければならない。そのため、AFVから砲兵観測を行おうとする砲兵観測員は、CE状態にしなければならない[例外: OP戦車; H1.46-465]。統制状態の砲兵観測員からLOSの通る非隠蔽地形にいる隠蔽ユニットは、OBAに関する行動について確認状態にあるものと見なされる[例外: 夜間; 冬季迷彩されたユニット; 観測員に対してボカージュTEMを主張できるユニット]。このような隠蔽ユニットは、その他全ての目的に関しては隠蔽状態にあると考える。それ以外

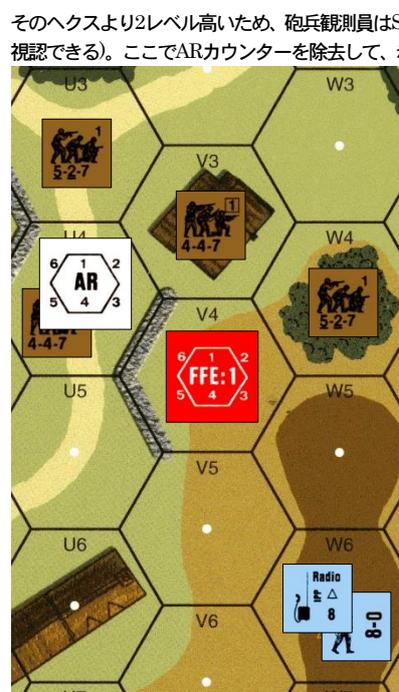
の目的で砲兵観測員の“隠蔽を見とぞす”特典を使ってはならない。砲兵観測員は1フェイズに1個の無線機しか使えないし、一度に2つ以上の砲兵中隊と無線接触を行うこともできない。無線機を使用している砲兵観測員は失敗した無線接触の確立/維持の試みを含む)、PFPhやDFPhにOBA誘導以外の行動はできず(そしてPFPhの場合には続くMPhに移動できない)、なおかつ、隠匿/隠蔽状態でなければ準備射撃カウンターまたは最終射撃カウンターを乗せてこれを示す。また、無線機の使用によって“?”を失うことはない⁵。無線接触を保っている指揮官砲兵観測員はA10.711によって潰走するユニットに同行する場合、意図的に無線接触を断つ(1.22)。

1.61 観測員が非統制状態となったら、ただちに無線接触を失う。別の観測員や、統制状態に戻った観測員は無線機を再び使えるが、無線接触の確立も最初からやり直さなくてはならない。

1.62 砲兵観測員の視界による影響: SR/FFFEを配置/修正しようとするときに、砲兵観測員とARが存在するヘクス間のLOS上にある全てのLOS妨害や砲兵観測員のいるヘクスにある『煙幕』は、それらの妨害が砲兵観測員のLOS内にあるARの置かれているヘクスの**全ての**非空中区域に対するLOSを妨害するならば、着弾判定drへの累積drmとなる[例外: ARが事前指定ヘクスに置かれている場合; 1.732]。



例: ドイツ軍の70mm OBA砲兵中隊の砲兵観測員が3W6に、ソ連軍分隊がU3、U4、V3、W4に配置されている。ドイツ軍第2ターンのPFPhに、砲兵観測員は8以下のDRによって無線接触を確立した(1.2)。次にチットを引き(1.21)、これが黒色だったので砲撃権を得ることに成功。ドイツ軍プレイヤーはARカウンターをLOS内のU3に置いた(1.3)。砲兵観測員はARカウンターと同じ/隣接したヘクスに非隠蔽状態の敵ユニットを1個以上確認できるため、追加のチットを引く必要はない。ここでドイツ軍プレイヤーは着弾判定drを行ったが、2より大きい目を出し、SRは正確に着弾しなかった。SRのずれた方向と距離を判定するために再びDRを行い、5(色付きdrは3)の結果を得た。したがってSRはW4に着弾する。W4ヘクスには砲兵観測員からのLOSが通らないが、爆撃高度はそのヘクスより2レベル高いため、砲兵観測員はSRを視認できる(W3に着弾した場合も視認できる)。ここでARカウンターを除去して、赤色のSRカウンターをW4に置き、このフェイズのOBA活動を終了する。



U3とU4のソ連軍が両方とも隠蔽地形内で“?”を乗せていた場合、もしくは存在しなかった場合、ドイツ軍は、U3にARを置いたり、SRをその上に乗せたりするためには追加の黒色チットを引かなければならない(前の状況ではARと同じ/隣接するヘクスに1個以上の敵地上ユニットを確認できたが、今度は確認できる敵ユニットがない[1.21]; これは、たとえ事前計画ヘクスであったとしても同様である)。第2ターンのドイツ軍DFPhに、ドイツ軍砲兵観測員は修正後DRで9以下を出して無線接触の維持に成功した。この時点で、W4のSRをFFFE:1に換えて、V3とW4のソ連軍に対して射撃を解決したいところだろう(1.333)。だが、砲兵観測員はソ連軍ユニットを確認できず、W4の基本高度レベルにもLOSが



C

1.821

通っていないため、不可能である。この場合、砲兵観測員が選択できるのは、SRをキャンセルする(1.336)か、修正する(1.331-332)、あるいはその場所に維持するだけである。3ヘクス以下の修正ならば着弾位置の誤差は最大1ヘクスである(1.4)。よって砲兵観測員はSRを修整し、通常のHE FFE(1.332)にすることに決めた。砲兵観測員はこれを宣言した後、LOS内のU4にARカウンターを置いた(このときも追加のチットは必要ない)。着弾判定drは2より大きかったため、着弾誤差を決定するDRを行わねならない。この場合、誤差の距離は1ヘクスと決まっているので方向を決めるdrだけを行い、3の結果を得た。従ってSRはV4に着弾する(ARは除去される)。ここでSRをFFE:1に変更するため、1.333の条件を確認しなければならぬが、さらにその前に、1.211に従って追加のチットを引く必要があるかを判定せねばならない。この場合、U4のソ連軍ユニットが確認されているため必要はなく、SRはFFE:1マーカーに変更され、U4、V3、W4のソ連軍ユニットに対して12FPの砲撃を解決する。ヘクスごとに1FT DRを行うが、V3には+2TEM、W4には-1TEM、U4には+1TEM(U4V4の石垣; B9.34)が適用される。

U4のソ連軍ユニットが「?」の下にいてなおかつ隠蔽地形内にいた場合、または存在しなかった場合、ドイツ軍砲兵観測員はSRをFFEに変更する前に追加の黒色チットを引かねばならなくなる。

1.63 盤外砲兵観測員 (Offboard Observer): SSRにより、盤外砲兵観測員を使用したOBAが与えられていることがある。そのような場合、SSRには、盤上の特定のヘクスとレベルが記してあり(SSRで指定したヘクスに、そのようなレベルがなくとも)、そのOBAに関するLOS判定は、あたかもそこに砲兵観測員がいるかのようにして行われる。砲兵観測員がいるものと指定されたヘクスに、実際、砲兵観測員は存在しないので、そのヘクスに対する/通過する射撃や移動は、OBAに何の影響も及ぼさない[例外: そのヘクスのSSRで指定されたレベルに対するLOS妨害は、盤外砲兵観測員のLOSに影響し、結果として着弾判定drの修正を受ける]。盤外砲兵観測員を使うOBAには無線機が与えられていないが、無線接触の確立と維持が自動的に成功することを除いて、通常と同じ手順を踏まなければならない。盤外砲兵観測員を使うOBAは常に修正後の着弾判定drが1以下で正確に着弾する[例外: 計画砲撃; 1.73]。

1.7 砲撃任務 (Fire Missions): 1回の砲撃任務は、砲撃権を得るためのチットを引いてから、そのFFEが盤上から除去されるまでを表している。砲撃任務には7つのタイプがある。最初のタイプはHEの通常射撃(HE Concentration)であり、もうひとつは『煙幕』の通常射撃(SMOKE Concentration; 1.71)である。両方とも着弾地域は1.32に定められたとおりである。そのほかのタイプとしては、攪乱砲撃(1.72)、IR(E1.93)、弾幕砲火(E12.1)、『煙幕』弾幕砲火(E12.51)、移動弾幕(E12.7)がある。1回の砲撃任務は、これらのうちひとつのタイプのみを行う。つまり、FFE:1の段階で一度HEの通常射撃を行えば、FFE:2においてそれを弾幕砲火や『煙幕』にすることはできない。FFE:1を盤上に置くととき、SRをFFEへ変更することを事前に指定するときには(ただし、それを実際に変更しなくとも、後で再び指定することはできる)、そのプレイヤーは(着弾判定drを行う前)に使用する砲撃任務のタイプを(煙幕とWPのどちらを使用するのかも含めて)ただちに宣言しなければならない[例外: IR砲撃任務は、その砲撃任務の最初の砲撃権獲得の試みの前にあらかじめ宣言しておかねばならない]。

1.71 『煙幕』: 『煙幕』FFEは、以下の点を除いてはほぼ通常のHE FFEと同様に扱われる。『煙幕』FFEは、HE攻撃を行わない。『煙幕』FFEはPFPPhやDFPhに『煙幕』カウンターをその着弾地域内の各ヘクスに置き、『煙幕』に関する通常のルール(3.76; 8.5-6; A24.2-8)が適用される[例外: PFPPhやDFPhにおいて、WP FFEは、その着弾地域内WPカウンターが置かれている区域内だけでなく、ヘクス全体の露出状態のユニット/PRCにA24.31によるNMCを強制する]。OBAの『煙幕』は泥濘、大雪、沼沢地、水障害[例外: 橋の上]のヘクスには置かず、また、雨/強風のときにも使用できない。さらに、雨/突風/強風となった場合、『煙幕』はただちに取り除かれる[例外: 突風は拡散した『煙幕』だけを取り除く; 他の『煙幕』カウンターは拡散面に返す]。盤外に着弾した『煙幕』FFEは何の効果も及ぼさない[例外: 通常の手順に従い、盤上に漂流してくることはある]。



1.72 攪乱砲撃 (Harassing Fire): 通常のHE FFEが可能なFFE:1を盤上に置く際に、そのプレイヤーは通常のHEの代わりに攪乱砲撃を宣言してもよい。攪乱砲撃の着弾地域はFFEカウンターから2ヘクスの範囲である。この19ヘクスからなる着弾地域は、通常のHEによる砲撃の1/3FPで攻撃される。攪乱砲撃で『煙幕』は置けない。攪乱砲撃のFFEは、青色のFFEマーカーを用いてそれを示す。

1.73 計画砲撃 (Pre-Registered Fire): 計画砲撃はSSRで認められた場合、またはDYOで購入した場合(H1.53)にのみ使用できる。ただし、砲兵中隊の砲兵観

測員はシナリオ開始時に盤上に配置されているか、または盤外砲兵観測員(1.63; E7.6)でなければならぬ。その砲兵観測員の所有プレイヤーは、相手が初期配置を始める前に、その砲兵中隊の事前指定ヘクス(Pre-Registered hex)として1個以上の目標ヘクスを秘密裏に記録しておく(事前指定ヘクスの数は、SSRやDYOでの購入により決められる)。計画砲撃では、砲撃権判定用のチットの山(1.211)に黒色チットをさらに1枚加える。砲兵観測員が砲撃権を得ており、事前指定ヘクスの非空中区域にLOSが通っている場合、以下のルールを適用する(計画砲撃では、これに追加できる効果はない)：

1.731 事前指定ヘクスにARを置くことに成功した場合、プレイヤーはSRの手順を飛ばしてただちにFFE:1をARの上に置いてよい。この時、1.732に従って着弾判定などを行わなければならない。

1.732 ARが事前指定ヘクスに置かれている場合(たとえSRが不要であっても)、着弾判定の修正前drが4以下であれば正確に着弾する(1.3); 正確に着弾しない場合、着弾誤差の距離は通常の半分(FRU)となる。

1.733 計画砲撃でもあらゆるタイプの砲撃任務が可能だが[例外: 移動弾幕; E12.71]、そのような砲撃任務はシナリオ開始からそのような能力を持っている砲兵中隊と砲兵観測員(無線機や野戦電話ではない)にかざられる。

1.8 事前砲撃 (Bombardment): 以下のルールは、SSRやDYOで購入した場合にのみ用いられ、本格的な攻勢の前に行う火炮による制圧砲撃をシミュレートするものである。

1.81 効果地域: 事前砲撃は、初期配置の後、ゲームを始める前に行う。事前砲撃の効果地域は、1枚の地図盤全域(ヘクス列A-GG)か、隣接する2つの半地区盤(ヘクス列A-QまたはQ-GG)で、どこを攻撃するかは攻撃側が決定する。ただし、味方ユニットでも効果地域にいるものは事前砲撃を受けてしまう。この時、射撃側はdrを6回引く、最後の3回には+6drmを適用する。ここで得られた値と同じヘクスナンバーのヘクスは事前砲撃を受けない。このdrの結果が同じであったり、10を超えてしまったりした場合には、それだけ事前砲撃を免れるヘクスが減ることになる。また、修正後drが10の場合、0のヘクスナンバーを持つヘクスも事前砲撃を免れることになる(A2.2参照)。デラックスASLについてはJ2.5を参照。

例: ドイツ軍プレイヤーは事前砲撃を行うにあたり、6回のdrを行った。結果は3、1、3、4(+6=10)、5(+6=11)、2(+6=8)。従って、0、1、3、8、10のヘクスナンバーを持つヘクスは事前砲撃を受けない。

1.82 効果: 事前砲撃を受けたヘクスにあつて非空中にいる兵士ユニットおよび露出状態のPRCは、ゲームを始める前に2MCを行わなければならない(この2MCに成功したHIP/隠蔽ユニットは、その状態を保持できる)。これにはTEMを正負を逆転させたDRMとしてMC DRに適用する(例えば、壕ならば-4、林ならば+1[空中炸裂]、林の中の壕ならば-3、開豁地ならば0 DRMとなる)。建物の非屋上レベルへの+1追加DRM(B23.32)は適用されない。沼沢地にいるユニットには-2DRMが適用される。そのほか、MCに関する事項は全て適用される[例外: 兵士ユニットが修正前MC DRでゾロ目を出し、そのゾロ目が12より小さくかつMC失敗の結果ならば損耗する]。隠匿/隠蔽状態のユニットが、混乱したり釘付け状態になったりした場合、相手のLOSに関係なく、盤上に現れなければならない(ダミースタックは除去される)。事前砲撃を免れたヘクス以外にある馬、オートバイ、ボートは除去される。その乗車兵/跨乗兵は緊急脱出(D6.24)を行い、そこで事前砲撃による2MCを受ける。事前砲撃にCHは適用されない。

1.821 装備: 事前砲撃を受けたヘクスにある車両(場合によってはSW/砲)はNMCを行わなければならない[例外: 馬、オートバイ、ボートはMCをしない; 1.82参照]。この時、非装甲車両は士気値6を持ち、砲とSWは7、OTAFVおよび全てのAFVが4以下のCTAFVは8、そのほかのCTAFVは9の士気値を持つものとする。釘付け状態とはならず、TEMの適用(1.82)もない。車両のMCはその占有者のMCよりも先に行わなければならない。所有されている砲/SWは、それを所有しているユニットがMCに失敗/損耗したときだけNMCを行う。所有されていない場合は単独でNMCを行う。MCで士気値を1だけ超えて失敗した場合、車両は走行不能になり、SWや非車載型の砲は故障する。2以上超えて失敗するとそれらは除去され、除去された車両のPRCは生存判定DRを行う(D5.6/D6.9; この判定で生き残ったユニットは事前砲撃のMCを行わなくてよい)。3以上超えた場合、車両は炎上する残骸となる。



1.822

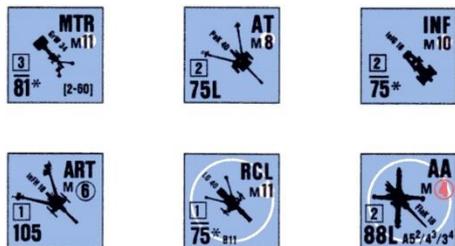
1.822 地形：効果地域内にある建物/橋は、そこにいるユニットや野戦構築物がMCを行う前にNMCを行わなければならない。木造の建物/橋(浮き橋も含む)は土気値8を持ち、石造の建物/橋は土気値9を持つ。全区域が要塞化された建物は土気値が1上昇する【例外：工場】。“茶色”のトーチカは10、“灰色”のトーチカは11の土気値を持つ。MCを行なう時に、DRが土気値を1超えるごとに建物のひとつのレベルが(上の階から順に)瓦礫になる(橋は1階建て建物と見なす)。瓦礫になったレベルに存在していたユニットは除去される(瓦礫の落下判定も行う；B24.12)。鉄条網/道路障害カウンターと地雷原は土気値9を持ち、NMCに失敗したら除去される。これらの野戦構築物がHIPの場合にはNMCを行い、除去の結果は配置側が記録しておく(何が除去されたか、どこで除去されたかは相手に伝える必要がない)。土塁内のユニットが除去された場合、土塁も除去される(F8.41の最後を参照)。

1.823 炎/弾痕：事前砲撃によるMC DRが修正前12であった場合、再びdrを行い、結果が4以下であれば、そのヘクスの基本高度レベルに弾痕カウンターを置く。また、drが3以上であれば、同様に炎カウンターを置く；drが3か4であれば、それぞれ1個ずつ置く。事前砲撃によって、あるヘクスに置かれるこれらのカウンターは各種1個までである。

1.9 ロケットOBA (Rocket OBA)：ロケットOBAは、特定の国しか使えず(DYOのOBA砲兵中隊使用可能表【OBA Battery Availability Charts】を参照)、SSRで指定されるか、DYOで購入した場合でなければ使用できない。ロケットOBAではSRが置かれることもなく、FFEの修正も行わない。ロケットOBAは砲兵中隊ごとに1回までしか砲撃任務を行えない。発射されたロケットは非常に不正確なため、着弾判定drは行えず、自動的に着弾誤差が生じる(ただし、計画砲撃の場合には、着弾誤差の距離を半分にすることができる)。砲撃権を得たら、単にARを置き(1.21を適用)、着弾誤差DRを行う。着弾位置が決まったら、そこにFFEカウンターを置く。ロケットOBAは攪乱砲撃と同じ広さの着弾地域を持つが、完全FPで攻撃を解決する。ロケットOBAでは攪乱砲撃、弾幕砲火、IRおよび『煙幕』による砲撃を行えない。

2. 砲の分類 (Gun Classifications)

2.1 砲/SW：砲兵器としての能力を持つ火器のうち、5/8インチカウンターに描かれたものを砲(Gun)と定義し、1/2インチカウンターに描かれたものはSWと定義する。SW【例外：アメリカ軍のRCL；12.2】と異なり、砲をペナルティなしで射撃するには、操作班カウンターによって操作しなければならぬ(A21.13)。以下のルールは車載砲にも適用される。



2.2 カウンター：上の図はASLで使われる6種類の非車載砲を代表するカウンターである。各カウンターの裏面には修理(R)および除去(X)ナンバーが記されており、その砲が故障したら裏に返す。ただし、着架可能な砲の場合は、着架状態の砲のイラストが裏に描かれている。

2.21 砲の口径 (Gun Caliber Size)：この数値は、その砲、あるいは軽迫撃砲やATRなど他の砲兵器タイプの火器の口径(mm)を表している。口径の上に線が引かれている砲はAP弾を撃てず、口径の下に線が引かれている砲はHE弾を撃てない。口径の上下ともに線がない砲はHEとAPの両方を撃てる。プレイヤーがあらためて宣言しないかぎり、装甲目標に対してはAPを、非装甲目標に対してはHEを射撃しているものとする。ただし、砲がその砲弾を射撃することができ、特殊砲弾でなく(つまり欠乏ナンバーを持たない；8.8)、命中確認表の目標タイプでもそれが許可されていなければならない。また、“*”、“L”、“LL”などの記号が口径の後に記されている場合がある。この記号は弾の初速や、砲固有の弾道の安定性を表したもので、命中手順の際に距離による修正を受けることを示して

いる。また、それらの影響による破壊能力の違いを表すため、破壊確認表上でも、それぞれ異なった欄が設けられている【例外：着架状態の砲が射撃を行った場合(LF；10.24)、命中判定は着架状態の口径を用いるが、命中後の基本破壊ナンバーを求める時には脱架状態の口径を用いる】。



例：着架状態のFlak30は“L”の記号の恩恵を受けずに命中判定を行わなければならないが、命中後は20Lの欄でAP命中の効果を判定する。

2.22 砲の種別 (Gun Type)：以下の略号は一般的な砲の種別を表すものである：MTR=迫撃砲(Mortar)、AT=対戦車砲(Anti-Tank Gun)、INF=歩兵砲(Infantry Howitzer)、ART=野砲(Artillery)、RCL=無反動砲(Recoilless Rifle)、AA=対空砲(Anti-Aircraft)。この略号による表記は実際の用語をベースにしているが、戦場において本来の目的以外のことに砲を使うこともしばしばあった。したがって、ルールが許すかぎり、これらの砲をどのような目的で使ってもよい。つまり、どのような種類の砲でも対戦車砲として使えるし、逆に対戦車砲が歩兵を射撃してもかまわないのである。

2.23 砲の向き (Facing)：砲は現在のCAを明らかにするため、常にカウンターの絵柄の砲身をヘクスの足に向けていなければならない；3.2参照。

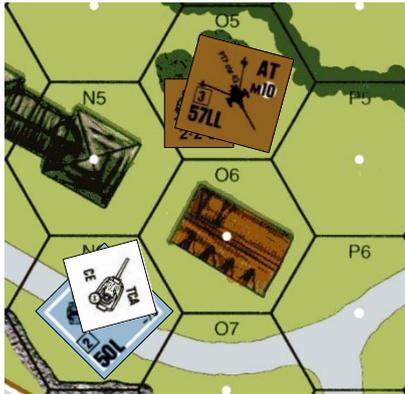
2.24 発射頻度 (Rate of Fire-ROF)：砲は通常1プレイヤーターンに1度しか射撃できない(過度の射撃や追加射撃は行える；2.29、5.6-64)。しかし、囲み付き数値がカウンターに記されている砲は、その数値と同じだけの複数ROFを持つ。複数ROFを持つ砲(加えて、軽迫撃砲やある種のATRなどの砲兵器SWやTH DRを行うMG)は、1プレイヤーターンに複数回の射撃を行える⁶。そのような砲が射撃を行い、修正前のTH(またはIFEによるIFT)DRの色付きdrがROF以下の場合、他の理由で禁止されていなければ同一フェイズにもう一度射撃を行える可能性がある。ただし、防御臨機射撃では、射撃できる回数は目標が消費したMF/MPによる；6.17参照。同様に、車載砲で移動中射撃(D3.3)を行う場合にも、射撃と射撃の間には少なくとも1MPを消費しなければならず、そのたびに防御臨機射撃を受ける可能性が出てくる。修正前TH(またはIFEによるIFT)DRの色付きdrが複数ROFの値よりも大きい場合には、適切なカウンターを乗せ(準備射撃、臨機射撃など)、そのプレイヤーターンにはもう一度射撃を行えない【例外：追加射撃/過度の射撃が許される場合】ことを示す。

2.2401 同時射撃の判定 (Gun Duels)：非隠蔽状態で非空中の非フェイズ側ユニットからの防御臨機射撃を宣言された車両は、その非フェイズ側ユニットに対して先んじて自身のMA(乗車兵のFP/SWを含むその他のFP)を用いて移動中射撃(D3.3)を試みられる。ただし、この車両はCAを変更する必要がなく、OVR(D7.1)を行っておらず、同時射撃の判定DRMの合計(つまり、その射撃に適用される射撃側によるTH DRM[5.]と捕捉TH DRM[6.5])が非フェイズ側のDRMより小さく、非フェイズ側の攻撃が対応射撃(D7.2)ではないことが条件である。この同時射撃の判定DRMの算出には、ジャイロスタビライザーによる+1DRMや、TH事例C(4.35)におけるジャイロスタビライザー以外の砲による小さい方のdrを2倍にするというDRMは適用されない。非砲兵器/SWは、あたかもそれが砲兵器であるかのように判定する【例外：TH事例Aは、非砲兵器/SWを装備/積載している車両がCAを変更している場合にのみ適用される；また、このような兵器による射撃で砲塔が無いものは全てTH事例Cに関してNTと見なされ、また、全てのタイプのFGにA.5から適用される】。フェイズプレイヤーと非フェイズプレイヤーの同時射撃の判定DRMが同じ場合には、修正後TH(または非砲兵器のIFT)DRの小さい方が先に射撃する—これにより、除去、混乱、衝撃、麻痺の結果を被った相手は射撃を行えない。両者の修正後TH DRが同じ値であれば、射撃は同時に解決する。非フェイズプレイヤー側がフェイズプレイヤーを射撃するためにCAの変更を必要とする場合(5.11)、同時射撃の判定DRMがフェイズプレイヤーのそれ以下であれば、フェイズプレイヤーの射撃に先だってCAを変更する。それ以外の場合は、先にフェイズプレイヤーが射撃を行ない、その後(もし可能ならば)非フェイズプレイヤーはCAを変える。このように最初の同時射撃が解決されても、なお非フェイズプレイヤーが射撃可能ならば、非フェイズプレイヤーは再びフェイズプレイヤーに対して射撃を宣言できる。これに対してもフェイズプレイヤーは同時射撃の判定を要求できる；この場合は、お互いのカウンターに描かれているROFの値をマイナスのDRMとして同時射撃の判定DRMを算出する。同時射撃の判定を要求できるのはフェイズプレイヤー側だけである【例外：5.33に従って非フェイズプレイヤーが射撃を行なった場合】。



C

2.9



例：CE状態のPSW234/2が1/2MPを消費してヘクス23N6に進入し(CAは図のとおり)、ヘクスO5のソ連軍57LL AT砲を発見した。ソ連軍がAT砲で非停止状態(C.8)のPSWを射撃すると宣言したので、ドイツ軍も車両のMAまたはCMGによるAT砲との同時射撃を宣言した。両者の同時射撃の判定DRMを計算し、比較する。PSWはTH事例C4(+6)を適用しなければならぬため、射撃側によるTH DRMは合計で+6となる。AT砲は事例Aを適用しなければならぬため射撃側によるTH DRMは+6(+3 [NT砲]×2[射撃側が林の中])=+6となる。捕足は適用されない。両プレイヤーはそこでTH DRを行い、どちらが先に射撃するかを決定する。この場合、PSWが射撃を行う前にMPを消費して停止すれば、命中判定DRの小さい方のdrを2倍にしなくても済むので、PSWの対戦車砲に対する命中率は向上する(しかし同時射撃の判定DRMは変化しないが、停止する前にAT砲の射撃を受けることになる。AT砲が隠蔽状態の時に射撃を宣言したなら、PSWはAT砲に対して同時射撃の判定を要求できない。

2.241 臨機射撃/最終射撃：臨機射撃カウンターに乗っている砲が砲兵器として射撃する場合、そのプレイヤーターンには追加射撃(5.6)としてあと1回しか射撃を行えない【例外：対OVR射撃；5.64】。複数ROFを持つ砲で臨機射撃(臨機射撃中にすでに射撃を行っていても)、追加射撃、射撃禁止カウンターが乗っていないものは、最終射撃において複数回の砲兵器攻撃を行える可能性がある。IFEを用いることのできる砲については2.29を参照。

2.25 射程制限 (Range Limit)：ほとんどの砲兵器カウンターには、射程が記されていない。通常のスナリオの接触距離に比べて砲の射程が十分長いためである。大規模なDYOスナリオなどで砲の最大射程が関係する時には、その国籍の砲兵器一覧(Ordnance Listing)を参照すること。砲(または軽迫撃砲など)カウンター上の角カッコ付の数値(“[#]”)は、その砲の最大射程をヘクス数で表している。カッコ内に2つの数値がある場合(“[#-#]”)、左の数値が最小射程であり、右の数値が最大射程を表す。3.52も参照。

2.26 特殊弾薬 (Special Ammo)：砲および特定の砲兵器SWの中には、AP/HE以外の種類の砲弾を使えるものがある。ただし、これら砲弾の使用には制限があり、砲弾の略号(例：HEATはH)がカウンター(通常は裏面)に記されている場合のみ使用可能となる。第8項も参照。

2.27 人力移動ナンバー (Manhandling Number-M#)：非車載砲には“M#”の形で、人力移動ナンバーが記されている。この数値は、その砲の牽引(10.1)や人力移動(10.3)を行う際の必要条件の決定に使用される。

2.271 砲の目標サイズ (Gun Target Size)：M#の色は、その砲の目標サイズを表している(6.7)。M#が白抜き丸の中に記してある砲は小さい目標であり、その砲に対する射撃の命中判定DRには+1DRMを適用する。M#が赤色の場合、その砲は大きな目標であり、その砲に対する射撃に-1命中判定DRMを適用する。

2.28 故障 (Breakdown)：特にカウンターに記されていない場合、全ての砲は固有のB#12を持つ。より頻繁に故障する砲兵器のカウンターには、より小さいB#が記されている。故障と修理に関するルール(A9.7-7.4)は全て適用される。永久に故障状態となった非車載砲はただちに地図盤から除去される。

2.29 歩兵射撃火力相当 (Infantry Firepower Equivalent-IFE)：特に高いROFを持つ砲だけがこの能力を付与されている。そのような砲のIFEはカッコ内の数値として記されており、これとお通常のTH手順を踏む代わりに直接IFT上で用いる。IFEを使用している間はその複数ROFは1低下しているものとして扱う(他のROF減少があった場合にはそれも累積させる)。IFEは、火線を形成せず、AFVをAP破壊確認表で攻撃できない。また、CAを変更して射撃した際にはTH事例AのDRM(D3.52)をIFT上でDRMとして適用しなければならない。即応射撃(A8.15)を行えず、畏縮(A7.9)の対象にもならず、複数ユニットによるFGを形成/に含まれないし、非戦車指揮官によって指揮されることもない【例外：D6.65による】。意図的な走行不能の試みや捕足(6.5)の使用/獲得/保持も行えないし、長距

離射撃制限(A9.4)の影響も受けない。また、可能であればIFEは散布射撃(A9.5)および砲空照準(6.44)を行えるが、両方同時にには行えない。IFEの通常射程は16ヘクスである(半分のFPで17~32ヘクス先の目標を射撃できる)。IFEを使用している間、その砲は砲兵器とは考えず、A9.3に従って過度の射撃によるペナルティを被る—追加射撃のペナルティではない。

2.3 全周砲架 (360° Mount)：全周砲架はAFVの砲塔に相当する非車載砲であり、カウンター上では砲の絵を囲む様に大きな白色の円が描かれている。砲のCAを変えたことによるTH DRMを求める際(5.1)、全周砲架を持つ砲はTタイプの火器として扱い、それ以外の砲はNTタイプとして扱う。Tタイプの砲は、さらに細かく分類されるものがある(D1.3)。

2.4 移動/射撃の制限：砲の固有の特性により、RFNM、NM、QSUの砲に移動/射撃の能力を制限することがある。この制限については砲の移動のルール(10.)に記述されている。A4.41も参照。

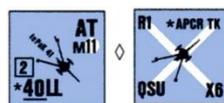
2.5 条件付のROF (Conditional ROF)：複数ROFを持つ非車載NT砲【例外：76-82mmの迫撃砲】が、CAを変更後に射撃を行う場合、その射撃のROFは1低下する。その砲が複数ROFを持たない砲であった場合は、その射撃後に(たとえそれが追加射撃を行ったのではなくとも)、追加射撃カウンター(5.6)を乗せて、現在のプレイヤーターンの間は追加射撃ができないことを示す【例外：対OVR射撃；5.64】。

例：3のROFを持つ50LAT砲が射撃のためにCAを変更した場合、その射撃のROFは2に低下する。命中判定DRの色付きdrが1か2の場合にだけ、そのフェイズに射撃を再び行える。次回射撃時には再びCAを変更しないかぎり3のROFに戻る。

2.6 砲の俯角/仰角 (Gun Depression/Elevation)：迫撃砲とAA砲(2.22)もしくはそのほかのAA射撃を行える砲だけが、射撃側よりも目標の高度が高く、その高度差が目標までのヘクス数よりも大きい場合にも射撃を行える。そのほかの砲は、目標との高度差が目標までのヘクス数以下の場合にのみ、自分より高い高度の敵を射撃できる【例外：崖；B11.31-32】。建物内の砲は、自身のヘクス内でより低いレベルにいる目標に対しては射撃を行えない。40mm以下のAA砲だけは、自身のヘクス内でより高いレベルにいる目標に対して射撃を行える。この制限はAAでない車載MGおよび車載FTにも適用されるが、SWには適用されない【例外：砲兵器SWとしてのOMTR/INF/RCLには適用される】。車両のMAがAA能力を持つ場合、その車両のCMGもAA能力を持つ。

2.7 禁止ヘクス (Prohibited Hexes)：砲は、建物の上のレベルには置けない【例外：要塞化された建物と屋上の迫撃砲】。水障害、岩場【例外：迫撃砲；B17.4】、沼沢地、灌漑期の水田(G8.12)には、分解状態で所有されているか車両/ボートの上に/に乗っていないかぎり入れない。5/8インチカウンターの非車載砲のうち、目標サイズの小さい砲、および大きい目標でないAT/INF砲だけが、建物/瓦礫ヘクスに置ける【例外：屋上の迫撃砲(B23.85)；要塞化された建物(B23.93)】。

2.8 移動と射撃：非車載砲は、新しいヘクスに入ったプレイヤーターンには射撃できない。砲は動かすに、操作班が移動した場合についてはA4.41を参照。



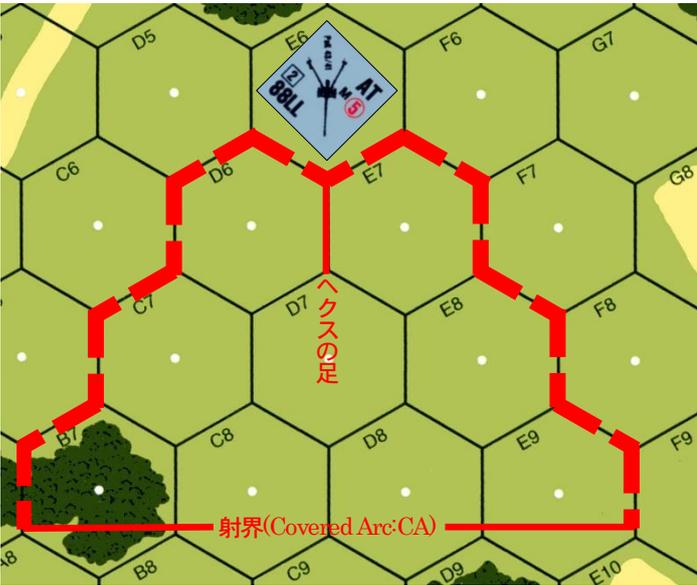
2.9 砲や車両カウンターの表の面にある小さな“★”印は、その砲に特別な能力があることを示している。この能力はカウンターの裏面に(主に略号で)記してある。小さな“*”も同様の意味を持つが、この場合はH章の適切な車両一覧ノートや砲兵器一覧ノートの注を参照しなければならない(カウンター上の“*”印は一覧ノートの注上の“*”印に相当する)。これらの星/アスタリスク“印”は、非装甲面/短砲身を表す印とまちがえやすいので注意すること。



3. 命中確認の手順 (The To Hit Process)

3.1 砲兵器の射撃は常に1段階ないし2段階の手順を踏む。射撃を行う時は、まず目標に命中したかどうかを判定し、命中すれば次に効果を判定する。

3.2 射界 (Covered Arc-CA)：ユニットの向きに関係なく全方位に射撃を行える兵士ユニットやSWと異なり、車両/砲カウンターへのヘクス内での向きはその射撃可能なエリアを規定するうえで重要であり、目標に対する命中確率に影響する。車両/砲の向きを射界(CA)と呼ぶ。CAは、カウンターに描かれている砲身(または車両の前面)を、6つあるヘクスの足のいずれかに向けて置くことで決定される。CAは、砲身(または車両の前面)の向くヘクスの足を含んだ2ヘクス、および砲(車両)の存在するヘクスを起点として、先の2つの各ヘクスを通過した一直線上にあるヘクス列(とヘクスサイド)、そしてこの2本のヘクス列に挟まれた全てのヘクスとなる(下例を参照)。カウンターの置かれている方向があいまいで、どのヘクスの足にCAが向いているのか判定できない時は、相手側プレイヤーがその砲/車両の向きを決定してよい。



例：4E6は、敵のMPHの間に、CA内のヘクスサイドを横断して目標が4E6に進入してきた場合だけCAに含まれる。A8、B8、C9、D9、E10は射撃がそのヘクスまで届く場合にCAに含まれる。

3.2.1 CA内への射撃：砲はCA内の目標にのみ射撃できる。CA外の目標に対して射撃を行う場合、まず目標を新たなCA内におさめるべくCAを変更する必要がある。射撃を行うフェイズにCAを変更すると、不利なTH DRM(5.1)を課され、命中確率が低下する。このDRMは状況によってその値が異なる。IFEと散弾についてはD3.52を参照。

3.2.2 射撃を行わないCAの変更：砲は自軍射撃フェイズ(MPH不可)終了時のみ、射撃を行わずにCAを変更できるが、その時点において追加/過度の射撃を用いることなく射撃できる状態でなければならない【例外：着(脱)架(10.22)、人力移動(10.3)、ほかの砲塔装備火器がある砲塔に搭載された砲(D3.51)】。このようなCAの変更をPFPhに行えば、そのプレイヤーターンの間、砲(車載砲であっても)とその操作班は移動できない。ただし、その砲はAFPhに射撃を行え、PFPhのCA変更による事例ADRMは適用されずにすむ。

3.3 命中確認表 (To Hit Table-TH Table)：THの手順で最初に行うことは、TH表上で“目標タイプ”と目標までの“射程”を交差照合して**基本命中ナンバー (Basic To Hit Number-TH#)**を得ることである。基本TH#が得られたら、それに砲と弾薬の種類による修正(C4)を加えて、修正後TH#を求める。修正後DRが修正後TH#以下ならば目標に命中する。その次に、歩兵/騎兵/オートバイに対する効果の判定はIFT上で行い、オートバイを除いた車両目標に対する効果の判定は破壊確認表上で行う【例外：ポート；E5.5-52】。修正後DRが修正後TH#よりも大きかった場合には、射撃は命中せず、その射撃の結果は求めない【例外：車両のオーバースタック；A5.132】。TH DRMは、状況に応じて有利/不利な方に修正される。このTH DRMはTH表の下に記述されており、第5項と第6項に詳しい説明がある。

とくに明記されていないかぎり、TH DRMは射撃側によるものも目標側によるものも累積する。TH表上で目標の種類と射程を交差照合すると赤色と黒色の2つの基本TH#がある【例外：地域目標タイプの欄には赤色のTH#のみ記されており、国籍に関係なくこの値を用いる】。どちらのTH#を使用するかは国籍によって決まっており、A25国籍別能力表の“砲兵器TH#(Ordnance TH#)”の欄に記されている。破壊確認表を使用する砲兵器は、露出状態のPRCに対して付随攻撃を与える；D.8参照。

3.3.1 車両目標タイプ (Vehicle Target Type)：特定の車両(たとえそれがHIP/隠蔽状態であっても)に対して射撃を行う場合にのみ、車両目標タイプを選択できる。またAFVに対して射撃を行う場合は車両目標タイプを選択しなければならない【例外：地域目標タイプとしてHEや『煙幕』を射撃する場合(3.33)】。目標の車両に対する命中の結果は、目標以外の車両や歩兵、騎兵、および/または目標のいる地形には何の影響も及ぼさない。オートバイに対して車両目標タイプを用いることはできない。

3.3.2 歩兵目標タイプ (Infantry Target Type)：非装甲目標に対してHE【例外：非装甲目標に対するAPやHEAT(8.31、11.52)】を射撃する場合にのみ、歩兵目標タイプを選択できる。この射撃の目標区域内に存在するAFVは、射撃によって地形に被害が及ばないかぎり(B24.121)、何の影響も受けない(露出状態のPRCは爆撃を受ける)；目標と同じ区域に存在するAFV以外のユニットは、射撃によって被害を受ける可能性がある【例外：3.4に従って除外されたもの】。射撃目標区域内に存在するLOS内の他の敵ユニット(もしあれば味方ユニット)も命中を受ける。そして、命中した目標は全てIFTで1回のDRによって効果を判定する；3.4参照。

例：ソ連軍57LLAT砲が6ヘクス先のOpel Blitzトラック(サイズによるTH DRM0)、Kubelwagen(サイズによるTH DRM+2)、歩兵1個分隊を含む弾痕ヘクスを歩兵目標タイプでHEにより準備射撃した。射撃が命中するには、トラックに対しては修正前DRが8以下、分隊には7以下(弾痕の+1TEM)、Kubelwagenには6以下(サイズによる+2TH DRM)でなければならぬ。DRが6以下で、3つの目標全てに命中となる。その射撃の効果はIFTの6の欄を使い、まとめて1回のDRで判定される。歩兵目標タイプとして車両を射撃しているため、修正前TH DRが9であっても、車両のオーバースタック(A5.132)によってそのうちの1台に命中することはない。

3.3.3 地域目標タイプ (Area Target Type)：迫撃砲の射撃、および砲種に関係なく『煙幕』を射撃する場合は、常に地域目標タイプでの射撃となる【例外：LATW】。また、HEで射撃を行う場合(AP/HEATのHE相当では不可；8.31)に地域目標タイプを選択できる。3.4に従って射撃の対象から**除かれ**ないかぎり、目標ヘクスにいる全ての非空中ユニット(自軍ユニット含む)は、命中の対象になり得る(たとえWPであっても)【例外：迫撃砲が目標ヘクス内にいる非隠匿状態の敵ユニットの中で最も命中させにくいもの(つまり、その射撃に対して実質的なTH DRMが最も大きいもの)に射撃を命中させた場合、射撃側(もし使っていないば視認兵；9.3)のLOS外にいる全てのユニットにも命中する】。HEによる命中は、命中した全目標に対し、FPを半分にした欄を用いて1回のDRで決定する。WPが命中した、もしくはその区域にWPが置かれた場合、A24.31にしたがう。迫撃砲以外の砲が地域目標タイプで射撃を行った場合、そのターンはROFを全て失う(追加射撃を除く)。そのため、地域目標タイプの射撃を行う前に何か別の射撃を行っていたならば、地域目標タイプで射撃することはできない。地域目標タイプの射撃でも阻止をすることができる。自身のいるヘクス(つまりゼロ射程)を地域目標タイプで射撃することはできない。移動中射撃(D3.3)や機動射撃(D2.42)では地域目標タイプの射撃を行えない⁷。

3.3.3.1 地域目標タイプの射撃は、TH事例C¹-C⁴、E、G、Lは適用されない。TEM(事例Q)は地域目標タイプのTH DRMには適用されないが、その射撃に対してHD状態(D4.2-21参照)を与えないTEMは、効果判定DRに(3.4に従って)適用される(迫撃砲の射撃に適用されるTEMに関しては1.52と1.55も参照)。その他の全てのTH DRMは各目標に対して通常どおりに地域目標タイプのTH DRMに適用される。

例：レベル0にあるドイツ軍50mm迫撃砲が、林・小峡谷ヘクスに対して準備射撃を行う。このヘクスには敵の2個分隊(1個は隠蔽状態、1個は確認状態)がクレスト状態でレベル0におり、3つ目の分隊が小峡谷の底にいる。TH DRが隠蔽状態の分隊に対して命中可能なほど小さい場合、他の2個分隊にも命中する。結果はCHでなければ3個の敵ユニット全てに対して2FPの攻撃となり、1回のIFT DRで解決される(空中炸裂による-1DRMが適用され、クレスト状態のTEMは適用されない)。迫撃砲がROFを保持したと考え(迫撃砲は地域目標タイプでの射撃でもROFを保持できる)、建物ヘクスに対して準備射撃を行う。このヘクスには地上レベルと上のレベルに1個ずつ敵分隊があり、さら



C

3.74

にドイツ軍のOT AFVが迫撃砲の操作班のLOS外を迂回している。地上レベル(のみ)の分隊に対する操作班のLOSは麦畑によって妨害されており、この敵分隊に対するTH DRは修正される(事例R; 6.9)。しかし、上のレベルの分隊に対して修正はない(3.4)。CHが起これなければ、命中を受けた各分隊は適切な建物TEM(B23.3; B23.32)による修正で2FPのIFT攻撃を受ける。地上レベルの分隊に対して命中した場合、味方による射撃であるが、3.332に従って自軍AFVも2FPのIFT攻撃を受ける(OTによる - 1DRMを適用; 1.55)。WPの配置に関しては、B9.521の2番目の例を参照。

3.332 車両[例外: オートバイ; D15.5]に対して地域目標タイプの射撃が命中した場合は、1.55に従ってその結果を解決する(迫撃砲の空中炸裂に関してはD5.311を参照)。原則として、露出状態のPRCは付随攻撃(D.8B)を受ける。

例: 連軍76mm砲がIII号戦車Gを含むヘクスを地域目標タイプで射撃する。III号戦車Gは石垣の後ろにいたために、射撃側からはHDとなっている。修正前THDRの色付きdrが白いdrよりも小さいため、射撃は車両に命中する。射撃の結果はIFTの6FPの欄で判定するが、- 1DRMを適用する(全てのAFVが4以下; 1.55)。車両がHDなので石垣のDRMは適用されない(D4.2)。これが石垣でなく生け垣なら、HDとは見なされないが、効果判定DRMは0となる(- 1[全てのAFVが4以下]+1[生垣のTEM])=0)。また、車両が戦車ではなくトラックの場合、結果はIFT上の★車両の6FPの欄で0DRM(石垣の後ろでHDの場合)または+1DRM(生け垣の後ろにいる場合)で判定される。どちらの場合も、車両が破壊されず、衝撃や麻痺にもならなかった露出状態のPRCは一般付随攻撃(D.8B)を受ける。この時、生け垣/石垣のTEMは適用されない(B9.3)。

3.4 複数の目標: 使用したTH表の種類に関わらず、命中した射撃の効果は目標ヘクスにしか及ばない。また、目標のタイプ/適用されるDRMにもよるが、そのヘクスに含まれる全目標に対して必ずしも命中/効果があるわけでもない。命中を受けたヘクス/区域で目標となりうる全ての敵(や混戦状態の味方)が、命中の効果/影響を受けるとは限らない。なぜなら、ユニットによって特別な理由で命中しないことがあるからである。例えば、それだけにしか適用されないTH/効果DRMがある、射撃を行うユニットのLOS外にいる、命中させるには近すぎる(2.6)、命中を免れる区域内にいる、防衛機射撃を受けたユニットがいる一方移動していないユニットも存在する場合などである。従って、1回の射撃で命中とミスの両方が起こる場合もあるし、引き起こされる結果もさまざまである。A7.4も参照。

3.41 地域目標タイプと同様、歩兵目標タイプの射撃でも非装甲目標/操作されていない砲/建物/橋/車両、もしくはそれらの存在しないヘクスを射撃できる[例外: 歩兵目標タイプ(3.32)ではヘクス全体を攻撃するのではなく、特定の区域のみを攻撃し、AFVに対する攻撃に用いることもできない]。

3.5 FPの修正: 砲兵器による射撃には、ほとんどのFP修正を適用しない。C.6も参照。

3.51 砲兵器ではPBF/TPBFの時でもIFTのFPは2倍/3倍にはならない。代わりにCH(3.7)の可能性が、目標との距離が近づくにつれて増加しうる。

3.52 砲兵器は遠距離射撃を行えない。砲に記されている射程(2.25)を超える射撃はできず、そのような目標には損害を与えられない。

3.53 砲兵器の射撃によるFPは、隠蔽目標を射撃したり、釘付け状態で射撃したり、AFPhに射撃したりしても半分にされることはない。しかし、沼沢地や渡河中の歩兵/騎兵に対する砲兵器HEのFPは半減する。このとき地域目標タイプとして射撃を行ってれば、FPをさらに半分にする。

3.6 奇跡的命中 (Improbable Hits): 不利なDRMのため、TH#以下のDRを出すのが不可能な状況がある。この場合(つまり、期待し得る最小値の修正後TH DRでも命中しない場合)にも、修正前TH DRが2であれば命中の可能性がある。修正前TH DRが2であり、さらに続けてdrを行いその結果が1-3であれば射撃は目標に命中したことになる。このdrの目が1ならば射撃にはCHが起これ、2ならば砲塔/上部構造物命中、3ならば車体命中となる(HD状態でなければ)。drが4-6(目標がHD状態ならば3-6)の場合、射撃は目標に命中しない。車両以外の目標に対して射撃を行っている場合、砲塔命中と車体命中は通常の命中と考える。

例: ドイツ軍の砲身長Lの砲が歩兵目標タイプで37ヘクス先を射撃する場合を考える。この場合、修正後(3.3)TH#は3である。このとき、適用されるTH DRMの合計が+2だった場合、ドイツ軍がこの射撃を命中させるにはTH DRが1でなければならぬ。それは不可能であるが、修正前TH DRが2であれば命中する可能性が出てくる。修正前TH DRで2が出た場合、続けてdrを行う。結果が1-3であれば命中となり、それ以外では外れとなる。

3.7 致命的命中 (Critical Hits-CH): CHは致命的個所への命中であり、IFTやTK DRによって目標に損害を与える確率が高くなる。たとえ目標がHD状態(3.9)であっても、HE(もしくはWP; 3.76参照)FFE(1.53)解決時に修正前DRで2が出た場合や、地域/車両目標タイプやLATWの修正前TH DRが2である場合はCHが起これる[例外: 意図的な走行不能(5.72)。修正後TH DRが最小の結果(訳注: つまり修正前TH DRが2)のときのみ命中する場合、引き続いて行うdrが1であればCHが起これる; 2-6の結果は通常の車体命中となる(HD状態の車両に対しては通常の砲塔命中); 修正前TH DRが最小の結果でも命中する可能性がない場合は、3.6を適用する]。歩兵目標タイプの射撃では、修正後TH DRが、修正後TH#(3.3)の半分未満の場合にCHが起これる。また、修正前TH DRが2で、続けて行ったdrが1または修正後TH#の半分以下の場合にもCHとなる。MG(全ての12.7mm[.50-cal]と航空機のMGを含むが、15mmは含まない)によるTK攻撃では、CHの効果がすでに基本TK#や射程距離に加味されているので、CHは起これない。HE FFEのCHはその起因となった2のDRをそのまま用いて解決する。

例: CE状態の戦車が、TCA内で2ヘクス先にある木造建物内の歩兵ユニットを、歩兵目標タイプとして準備射撃した。砲や弾薬による基本TH#修正がないので、修正後TH#は8となる。また、この射撃に適用される命中判定DRMが事例(- 1)と事例Q(+2)であったため、命中判定DRMの合計は+1となった。したがって、この戦車が目標にCHを与えるためには修正前の命中判定DRが2でなければならぬ(修正後DRが3以下でなければ、8の半分未満という条件が満たされない)。この戦車の次の射撃においても射撃条件が変わらなかったとすると、事例Nの捕捉による命中判定DRM - 1が加えられるため、修正前TH DRが3以下(修正後DRも3以下)の場合にCHが発生することになる。さらに同じ条件下で射撃を行うと、捕捉による命中判定DRMが - 2となるため、修正前命中判定DRが4以下(修正後DRが3以下)でCHとなる。

3.71 非装甲目標に対する効果: 非装甲目標に対するCHは、IFT上で解決される(A7.3-308に従う)。ただし攻撃を行った火器/FFEの全HE(またはHE相当; 8.31)FPを倍にする(地域目標タイプ、弾薬砲火などを用いていた場合でも半減または他の修正を適用せずに倍にする[例外: C.7])[例外: TK DRを必要とする命中(7.1)は基本TK#(7.23)を2倍にした後で適切なTK表上(7.31-34)で解決される]。さらに、THやIFTにおいて適用され得るプラスのTEM[例外: 建物の上階TEM(B23.32)、トーチカのNCA TEM(B30.113)、『煙幕』、LOS妨害]は、(移動による修正を適用する前に)正負逆にされてIFT DRに対するマイナスのDRMとして適用する。空中炸裂TEM/滑走路(B7.3)/岩砂漠(F3.4)/竹林(G3.3)といった他のマイナスのTEMやFFMOとFFNAM(または危険な移動)も、正負逆にせず、(該当するならば)CHの効果に加えて適用される。砲とそれを操作している歩兵へのCHは自動的に除去となる(11.4)。

例: 警戒移動せずに林ヘクスを移動する歩兵分隊が、50mm迫撃砲のHE射撃によりCHを被った。攻撃はIFT上で12FPの欄で解決され、- 2DRMを適用する(- 1[FFNAM] - 1[空中炸裂] = - 2)。

3.72 装甲目標に対する効果: AFVに対する地域目標タイプの射撃やFFEによるHE CHは、1.55に従って解決する。ただし、(3.71に従って)全FPを2倍にし、いかなる種類のTEMも適用しない。C.7も参照。また、そのCHが空中炸裂で、目標がOT AFVなら、D5.311も参照。それ以外の場合、AFVに対するCHは適切なTK表(7.31-34)上の基本TK#を倍にする。

3.73 地形に対する効果: CHが発生しても地形そのものに特別な影響はない。火事や瓦礫の発生は、CHに関係ない。

3.74 複数の目標に対する効果: CHが起きた区域内のユニット数に関係なく、CHの特別な効果は無作為選択によって決定された目標にのみ適用される。命中した区域内にいる他のユニットは通常の命中として解決される[例外: 車両に対するCHの場合、常にその車両がCHを受け、付随攻撃を受けるユニットは通常どおり解決する; D.8]。地域目標タイプないしOBAによるCHで、複数の区域に命中している場合は、CHの起これる区域を無作為選択で決定する。



3.75

3.75 攪乱砲撃と弾幕砲火：攪乱砲撃(1.72)や弾幕砲火(E12)によるHE CHは、OBAの修正する前のFPを倍にする—減少したFPを倍にするのではない。

3.76 WP：WP FFEを解決するDRとは、3.7に従ってCHが起こるかどうかが判定するためのものである。PFPhおよびDFPhにおいてWP FFEはその着弾地域に含まれる各ヘクスと1.51に従って攻撃を受ける各ユニット/スタックに対して個別にDRを行う。これらのDRは、WP NMCに先立って行われ、PFPhやDFPhに行われる場合にはA24.32による炎の発生を判定するためにも用いられる。

3.8 複数命中 (Multiple Hits) ⁸：口径15~40mmの砲で車両/歩兵目標タイプの射撃を行った結果、CHとはならなかったものの、修正前TH DRがソロ目で命中した場合、1回ではなく2回の命中があったものとする。射撃側は、効果判定DRを2回行えるが(IFFTまたはTK表上で、適用されるのは2回のDRのうちどちらか一方だけである(どちらを適用するのかは射撃側の自由である)。複数命中はIFE/LATW/MG(12.7mm[.50-cal]と航空機のMGを含む)による射撃では生じない；命中するたびにTK DRを2回以上行う砲(車両/砲兵器ノートに明記)も、複数命中は起きない。複数命中は同じ目標にだけ適用される；初めの命中を判定したあとでほかの目標に対して2回目の判定を行ってはいけない[注意：歩兵目標タイプの射撃が命中した区域内にいる全ての非装甲ユニットは、同じ目標として扱われるため、全ユニットが、選ばれた方のDRの効果を受けることになる。複数命中となったDRで砲が故障/弾薬欠乏となったとしても、複数命中は同種の砲弾による2回の命中として判定される。車両に対して複数命中が起こった場合、2回目の効果判定での命中区域の決定には、3.9に従って1回目の効果判定DRを用いる。奇跡的命中(3.6)で複数命中は生じない。

3.9 車両に対する射撃の命中箇所 (Location of Vehicular Hits)：射撃が車両に命中した場合、適用されるAFを決定するため、車両のどこに着弾したのかを判定する(また、目標がHD状態の場合には射撃が本当に命中したのかもこの時に決定する)。修正前TH DRの色付きdrが白いdrよりも小さい場合、射撃は砲塔/上部構造物の部分に命中する(車体とは命中箇所が対になっている)[例外：HD状態の車両がCHを受けた場合、命中箇所は自動的に砲塔/上部構造物となり、これは修正前DRが2であっても適用される；3.7]。それ以外の場合は車体への命中となる。砲塔を持つ車両への射撃が砲塔命中となった場合、目標の向き(D3.2)はVCAでなく、TCAに基づく。

4. 砲と弾種による基本TH#修正 (Gun & Ammo Type Basic TH# Modifications)

[砲と弾種による修正は命中判定DRではなく基本TH#自体を修正して修正後TH#を求めるという点で、他の要因による修正と大きく異なっている。この違いは非常に重要なので、これらの修正をDRMと混同して使うようなことがあってはならない。]

4.1 砲身長 (Barrel Length)：基本的に、砲身(筒)が長くなればなるほど長距離射撃における砲の命中精度が上がる。そのため、全ての砲兵器火器(SWであるMTR、INF、RCL、及び20L ATRを含むが、MG/LATWは含めない)にはその砲身の長さを表すための記号が記してあり、それぞれ、短砲身(*)、通常(印なし)、長砲身(L)、超長砲身(LL)となっている。通常長さの砲身では基本TH#に対する修正は何もないが、そのほかの砲身の砲が12ヘクスを超える射程の目標に対して射撃すれば、基本TH#を修正する。砲身長は破壊確認DRに何の影響も及ぼさない；長砲身による破壊力の増大は、破壊確認表の欄の違いとなって現れているからである。

4.11 *：短砲身の砲が12ヘクスを超える射程で射撃を行なう場合、その基本TH#は1低下する。

4.12 L：長砲身の砲が12ヘクスを超える射程で射撃を行なう場合、その基本TH#は1増加する。

4.13 LL：超長砲身の砲が12ヘクスを超える射程で射撃を行なう場合、その基本TH#は2増加する。あるいは、24ヘクスを超える射程で射撃を行なう場合、その基本TH#は2増加する。

4.2 小口径 (Small Calibers)：小口径の砲から発射される小さい砲弾は、弾道や安定性の影響で、より大きな砲弾に比べて弾速が落ちやすいため、長距離射

撃における命中精度が落ちる。そこで、口径が57mm以下の火器(MGを含む)が12ヘクスを超える射程で射撃を行なう場合、13~24ヘクスなら-1、25~36ヘクスなら-2というように、12ヘクスごとに基本TH#に-1の修正を累積して加える。これが口径40mm以下の火器(MGを含む)ならば、さらに-1の修正を基本TH#に加える。

4.3 APCR/APDS：APCR砲弾は、弾径-重量比が良くないため、長距離射撃における命中精度が通常よりも悪くなる。同じくAPDS砲弾も、発射時に装弾筒が弾芯から離脱するときの影響で、長距離射撃の命中精度が落ちる。したがって、12ヘクスを超える射程でAPCR/APDSを射撃する場合、13~24ヘクスなら-1、25~36ヘクスなら-2というように、12ヘクスごとに基本TH#に-1の修正を累積して加える。ドイツ軍の28LL砲と40LL砲はHEで射撃している場合にもAPCRの基本TH#修正を行うが、APCR欠乏ナンバーとは関係ない(8.2)。

4.4 『煙幕』：12ヘクス以内で『煙幕』を射撃するためにC3命中確認表(C3 To Hit Table)を使用する砲兵器は、基本TH#に2を加える。

4.5 修正後TH#：砲と弾種による修正は全て累積して基本TH#に加えて、修正後TH#を得る。命中手順に影響するその他の要因による修正はTH#でなく命中判定DRに適用される。

例：ドイツ軍4.2cmlePak41(40LL)が25ヘクス先の戦車に対してAPCRを射撃した。基本TH#は6だが、修正後TH#は3となる(+2[LL] - 2[APCR] - 2[口径が57mm以下] - 1[口径が40mm以下] = 3)。

5. 射撃側による命中判定DRM (Firer-Based Hit Determination DRM)

[命中確認表に記されている射撃側や目標による命中判定DRMには、LATW/航空攻撃に適用されるものもある。緑色のLの記号がある項目はLATWにも適用され、紫色の@の記号がある項目は航空攻撃にも適用される。また赤色の+の付いている項目は地域目標タイプの射撃には適用しない。]

5.1 事例 A；CA外への射撃：CA外の目標に対するTH DRのペナルティは、射撃側の砲の種別(2.3)と、目標を捉えるためのCA変更の際にヘクスの足何本分を動かしたか、この2点から決定される。高速旋回砲塔(Fast Turret Traverse)の火器と全周砲架を持つ砲(T)は、その射撃フェイズにおいて、TCA変更のために動かしたヘクスの足1本ごとに+1DRMを適用する。迂回TCAの側面の目標向きに関してはD2.231を参照する。低速旋回砲塔(Slow Turret Traverse)の火器(ST)は、TCA変更の最初の1本は+2DRMであり、それに続いて1本変えるごとに+1DRMを適用する。前方車載砲(D1.33)と非全周砲架の砲(無砲塔；Non-Turreted-NT)は、CA変更の最初の1本は+3DRMであり、それに続いて1本変えるごとに+1DRMを適用する。

事例A DRM			
砲の種別	ヘクスの足1本	ヘクスの足2本	ヘクスの足3本
(T) 高速回砲塔	+1	+1	+1
(ST) 低速回砲塔	+2	+1	+1
(NT) 無砲塔	+3	+1	+1

5.11 全ての砲は、その射撃フェイズにCAを変更してCA外の目標を射撃する場合、事例Aを適用する。砲塔のある車両はTCAだけを変えて目標を射界内に捉えてもよい。また、このような車両はTCAだけを変える代わりに、VCAを変えて射撃を行っても構わない。ただし、VCA変更後、車載火器の1回目の射撃には、NTの命中判定DRMが適用される(D3.51も参照すること)。NT砲が目標をCA内に捉えるには、必ず車両/砲自体のCAを変更しなければならない。このようなCA変更を行ったからといって、その車両/砲が移動目標と見なされることはない。砲の種別にかかわらず、林/建物/瓦礫内から射撃を行う場合には、事例Aの命中判定DRMを2倍にする。また、車両が林/建物/瓦礫内でVCAを変更する場合、まずボグ判定(D8.2)に成功しなければならぬ。さらに、いったん(迫撃砲以外の)砲が林/建物/瓦礫内から射撃を行なったら、そのフェイズにそのヘクスから行う射撃は、現在のCAに固定される[全てに対する例外：移動中射撃を行うもの、および林道ヘクスの道路上にいる車両]。そのような砲が複数ROFを保持している場合には、CAカウンターを乗せてそのフェイズのCAが固定されていることを示す(または、スタックが高くなりすぎているならば、CAのヘクスの足方向で2ヘク



C

ス先のヘクスにCAカウンターを置いてよい)。MPHに固定された、釘付け状態の射撃側のCAは、DFPh中も固定され続ける。

5.12 事例A DRMは、砲が射撃する際、同時にCAの変更する場合にのみ適用される。砲がCAを変更して事例A DRMを適用した射撃を行い、同じフェイスにさらなる射撃を(CAをそれ以上変えずに行った場合、事例A DRMは適用されない。

5.13 移動中射撃 (Bounding First Fire)：事例Aは、フェイスプレイヤーが自身のMPH中に射撃を行う場合には絶対に適用されない。移動中射撃を行うものは常に現在のCA内で射撃を行わなければならない；移動中射撃を行うユニットはMPを消費することによってのみCAを変更できる(D3.12のTCA；D2.11のVCA)。

5.2 事例 B；AFPhの射撃 (Fire in AFPh)：そのプレイヤーターンに別のヘクス/ヘクスサイドに移動しておらず、待機射撃(A7.25)も行っていない砲兵器がAFPhに射撃を行う場合、その砲が現在のヘクス内で旋回/CA変更を行ったか否かにかかわらず事例B(+2)命中判定DRMを適用する。林/建物/瓦礫内から射撃を行う場合には、事例B DRMは+2から+3へと増加する。待機射撃の指定を受けていない火器は、AFPhに1回しか射撃を行えない。

5.3 事例 C；移動後射撃 (Bounding Firer)：車両(やその乗車兵)が、MPHに別のヘクス/ヘクスサイドに入り、AFPhまで射撃を行わなかった場合、AFPhになってから行う砲兵器射撃は**移動後射撃**とされ、常に事例Cを用いる。MPHの間に射撃を行う車載砲(やその乗車兵)(D3.3)は、**移動中射撃**として事例C DRMの内のひとつを適用する(つまり、事例Bの+2DRMに加えて、事例Cの砲の種類別によるDRMを適用する)。複数ROFを保持した車両がふたたび射撃を行うには、さらに1以上のMPを消費しなければならない(遅延MPでもよい)。

例：あるプレイヤーターンに別のヘクスに入って、AFPhに射撃を行うジャイロスタビライザーを装備した砲(D11.11)は、命中判定DRMに+3DRMを適用する(事例B+事例C；2+1)。T/STタイプの砲は+4DRM(2+2)。NTタイプの砲、または何らかの乗車兵は+5DRM(2+3)がおのおの適用される。MA AAMGは+2DRM(事例Bのみ)を適用されることになる。

5.31 事例 C¹；短い照準時間での移動中射撃 (Bounding First Firer, Restricted Aim)：車両が自身のMPHに移動中射撃を行うときに、そのプレイヤーターンにおける目標へのLOSが、2 1/2 - 3MPしか連続して保たれていない場合、事例Cの命中判定DRMに1を加える。事例C¹はAFPhの射撃には適用されない。

5.32 事例 C²；限られた照準時間での移動中射撃 (Bounding First Firer, Limited Aim)：車両がMPHに移動中射撃を行うときに、そのプレイヤーターンにおける目標へのLOSが、2MP以下しか連続して保たれていない場合、事例Cの命中判定DRMに2を加える。事例C²はAFPhの射撃に適用されない。

5.33 移動中射撃 (Bounding First Fire)：車両が自身のMPHに移動中射撃を行う時に、3 1/2MP以上連続して目標をLOS内に捉えている場合は、事例Cの命中判定DRMを適用する。自身のMPH開始時に、別のヘクス/ヘクスサイドに入る前に射撃を行う車両(または、そのMPH以前からLOS内にいる目標を、MPH開始時に現在位置から射撃する車両)にも事例Cを適用する。その際、事例C¹または事例C²の適用を避けるために遅延MPを消費する必要はない。車両がMPを消費する前に移動中射撃を行うことを宣言した場合にのみ、非フェイスプレイヤーが同時射撃(2.2401)の判定を宣言できる。判定の結果、非フェイスプレイヤー側の射撃が先に行われたものとされると(移動中射撃を行う車両はTH事例Cを適用する)、非フェイスプレイヤーは車両がMPを消費する前に射撃できる。

5.34 事例 C³；LATW：待機射撃以外でLATWをAFPhに射撃する場合には、事例C³の+2DRMを命中判定DRMに加える。さらに、LATWの中でも後方噴射(13.8)のある火器を、地上レベルの瓦礫/建物内から射撃する場合には、事前に緊急事態のパナルティ(13.81)を受けると宣言する場合、または待機射撃を行うと宣言していた場合を除き、+2命中判定DRMを加える。従って、待機射撃を用いずに、このような火器が地上レベルの瓦礫/建物内からAFPhに射撃を行う場合には、+2命中判定DRMが両方適用されるため、+4となる。事例C³は、事例Cや他の副事例に累積しない。

5.35 事例 C⁴；機動射撃 (Motion Firer)：機動/非停止状態の車両で、停止(D2.13)せずに射撃を行う場合、命中判定DRMに事例C⁴のDRMを適用する。ジャイ

5.64

ロスタビライザーを装備していれば、事例C/C¹/C²のうち、適切なもの(射撃前に目標のLOS内で消費したMPによる)をDRMとして適用した上で、さらに+1DRMを加える。ジャイロスタビライザーを装備していないならば、事例C/C¹/C²のうち適切なものをDRMとして適用した上で、TH DRの小さい方のdrを2倍にする。ポーティとして運搬されている砲(10.5)は、機動射撃ができない。

例：CE状態で移動中のPSW234/2が停止せずに、6ヘクス先の開路地に停止しているT-34を射撃する。この時、PSW234/2はT-34をLOS内で3 1/2MPの間とらえていた。修正後TH#は10である。ただし、事例C⁴が適用されるため、命中判定DRMには+4DRM(事例C)に加えて、小さい方のdrが2倍にされる。つまり、PSW234/2が砲弾を命中させるには小さい方のdrを2倍にしても命中DRが6以下でなければならない(つまり、TH DRが1と4、1と3、1と2、1と1、2と2の場合に命中する)。



5.4 事例 D；釘付け状態で射撃：釘付け状態の操作班/車両が砲兵器で射撃を行う場合には、事例Dの+2DRMが命中判定DRMに適用され、複数ROFも失う。射撃が地域射撃となってしまう場合にも累積して+2DRMを加える(例：釘付け状態の歩兵が過水状態の小川からLATWを射撃するならば+4DRMとなる)。A7.81-82も参照。

5.5 事例 E；同一ヘクスへの射撃：砲自身と同じヘクス内の目標に射撃を行う場合、事例Eとして+2DRMが適用される。事例Eが適用される場合、事例J³、J⁴、L、Mは適用されない。残骸/『煙幕』/射撃側と目標を除いた別のAFVが同一ヘクス内に存在すれば、それもLOS妨害DRMとして適用される(事例R)。事例E DRMは射撃側が林/建物/瓦礫ヘクスにいる場合(迂回中を除く)には2倍となる。射撃側と目標側がともに迂回中ならば、お互いのCAFP間にLOSが通らなから、射撃できない。

5.51 CAの変更：事例Eを適用して同じヘクス内の目標に射撃する際、射撃側のCAは変更しない。ただし、敵MPHにおける防御臨機射撃では、CAの変更は、そのMPHに敵ユニットがヘクスに進入する際に通過したヘクスサイドをCAに捉えるために最低限必要な分だけが許される。この場合にのみ、事例A DRMと事例E DRMが累積して適用される【例外：VBM；D2.321】。



5.6 事例 F；追加射撃 (Intensive Fire)：追加射撃は砲(SWでは不可)のみが行え、かつ操作班が釘付け、衝撃、麻痺、最終(Final)もしくは追加射撃(Intensive Fire)カウンターが置かれていない場合に限り可能である。追加射撃を行う砲は、プレイヤーターン中にもう1回だけ余分に射撃を行える【例外：対OVR射撃；5.64】。待機射撃を行う場合を除き、AFPhに追加射撃は行えない。通常のROFを使い尽くしていない砲は追加射撃を行えない。追加射撃を行った砲からは、すでにあった射撃カウンターを取り除き、かわりに追加射撃カウンターを乗せる。

5.61 命中判定のパナルティ：追加射撃で行われる命中判定DRMには、射撃の不正確さを表すため、事例Fの+2DRMが加えられる。

5.62 故障：追加射撃を行う際の砲のB#は2低下する(A.11参照)。

5.63 制限：砲によっては(対OVR射撃や最終射撃も含め、2.241)追加射撃ができないものがある。そのような砲は砲兵器一覧に記載されているが、カウンターの裏面に“NO IF”と印刷されていることからわかる。追加射撃において、事例Bは事例Cの一部としてのみ適用される。複数ROFを失っても、追加射撃の能力は失われない。



5.64 対OVR射撃 (OVR Prevention)：非車載砲は、自らの存在するヘクスにOVRを行おうとする車両に対して、そのプレイヤーターンに射撃を行った回数(追加射撃も含む)に関係なく、もう1回自分のいるヘクスで追加射撃を行える可能性がある【例外：カウンターの裏面に“NO IF”と記してある砲は対OVR射撃時を行えない；5.63】。OVR MPの消費を宣言されたら(D7.1)(実際にOVRが解決される前に)、砲はただちにその車両に対する命中判定DRMを行う。ただし、これができるのは、砲のCAがOVR車両の進入ヘクスサイドを収めている場合に限られる。砲がすでに林/建物/瓦礫ヘクスから射撃を行っている場合、砲がそのCAを変更できないため(5.11)、OVRを行おうとする車両がその砲のCA外から進入してきた場合には、対OVR射撃も行えないことになる。また、砲がそのMPHにすでに追加射撃を行ってしまっている場合でも、追加射撃のパナルティは一度しか適用されない(つまり、追加射撃による命中判定DRMや



5.64

B#の低下は累積しない。命中判定の修正前DRは砲を操作している歩兵に対するNMCにそのまま適用する。そのNMCの結果、砲を操作している歩兵が混乱状態や釘付け状態になれば、命中判定は行われず(故障や弾薬欠乏[D3.71]の判定は行われる)、車両はOVRを解決する。もし、砲を操作している歩兵がこのNMCに成功すれば、OVRを行っている車両に対してその命中判定DRを適用して射撃を解決し、OVR攻撃を減衰させる可能性がある(D7.11)。命中判定DRの結果にかかわらず、砲には“射撃禁止(No Fire)”カウンターを乗せ、そのプレイヤーターンにはもう射撃を行えないことを示す。たとえそのプレイヤーターンに再びOVRが行われたとしても射撃は一切できない。

5.641 現時点で臨機射撃/最終射撃/追加射撃カウンターの置かれていない非車載砲がOVRを受ける時も、対OVR射撃の規定に従わなければならない。ただしその射撃は追加射撃の制約を受けず、射撃後に“射撃禁止(No Fire)”カウンターを乗せる必要もない。

5.7 事例 G；意図的な走行不能の試み (Deliberate Immobilization Attempt)：目標AFVのAFが高く、砲によっては撃破がほとんど不可能な場合がある。そのような場合、プレイヤーは砲兵器による射撃の際に事例Gとして+5命中判定DRMを加算することによって、意図的な走行不能の試みを行える。

5.71 意図的な走行不能の試みは砲兵器のみが行える。その基本TK#(使用する砲弾の種類による)は目標となる車両の最も低い車体AFより大きくなければならず、射程も6ヘクス以内かつ車体命中を得なくてはならない。意図的な走行不能の試みはHD状態/走行不能状態の車両に対して行えないし、間接射撃やMG/IFEでも行えない。また、地域目標タイプの射撃でも行えない。捕捉によるDRMは意図的な走行不能の試みには適用されない。しかし、意図的な走行不能の試みによって捕捉を得ることができ、これ以降の同じ目標に対する通常の射撃に適用できる。

5.72 意図的な走行不能の試みによる命中はたとえそれがCHであっても破壊確認表で解決しない。そして、車体命中となった場合は自動的に走行不能の結果となり、操作班はTCを行う(D5.5参照)。車体命中以外は効果なしである。

5.8 事例 H；捕獲された砲：捕獲された火器(または不正規ユニットの使用する火器；A21.13)による射撃は、事例Hとして+2DRMが適用される。さらに、捕獲された火器を不正規ユニットが使用している場合、事例HのDRMは2倍となる。さらに、捕獲された火器は赤色のTH#を使用しなければならず、B#も2低下する(A.11とA21.11-12を参照)。

5.9 事例 I；ハッチ閉鎖状態 (Buttoned Up)：BU状態のCTAFVによる射撃には事例Iとして+1DRMが命中判定DRに適用される。BU状態の車両は、たとえば目標がCA外にあった場合でも、自身のLOSに影響はない[例外：夜間；E1.114]が、阻止は行えない(A10.532)。RSTやIMTのAFVがMAで射撃を行うときは、必ずBU状態でなければならず(D1.321-322)。

[これら以外にも、ルールの他項に記載されている射撃側による命中判定DRMは数多くある；CX状態(A4.51)、オーバースタック(A5.12)、指揮能力(A7.531；D3.44)、包囲(A7.7)、視認兵による間接射撃(9.3)、迂回移動中における側面方向への/側面を通過する(あるいはその両方)のTCA変更(D2.321)、麻痺(D5.34)である。]

6. 目標側による命中判定DRM (Target-Based Hit Determination DRM)

各事例の命中判定DRMは特記していないかぎり、射撃側によるものと目標側とによるものとが累積する。

6.1 事例 J；移動中/機動状態の車両目標 (Moving/Motion Vehicular Target)：ダッシュしている歩兵目標(A4.63)、またはそのプレイヤーターンの間に別のヘクスに進入したかVBM(D2.3)を行なった車両、もしくはそのプレイヤーターンの間に機動状態にある/あった車両に対して射撃を行なう砲兵器は、命中判定DRに事例Jとして+2DRMを適用する。

6.11 事例 J¹；短い時間での照準 (Restricted Aim)：射撃を行なう時点で、射撃側の連続したLOS内で3MP以下しか消費していない移動中(C.8)の車両に対して砲兵器が防御臨機射撃を行なう場合、その命中判定DRには事例J¹が適用される。事例J¹は事例J(+2)に1を加えた+3DRMである。

6.12 事例 J²；限られた時間での照準 (Limited Aim)：射撃を行なう時点で、射撃側の連続したLOS内で1MP以下しか消費していない移動中(C.8)の車両に対して砲兵器が防御臨機射撃を行なう場合、その命中判定DRには事例J²が適用される。事例J²は事例J(+2)に2を加えた+4DRMである。事例J²は、事例J¹と累積しない。

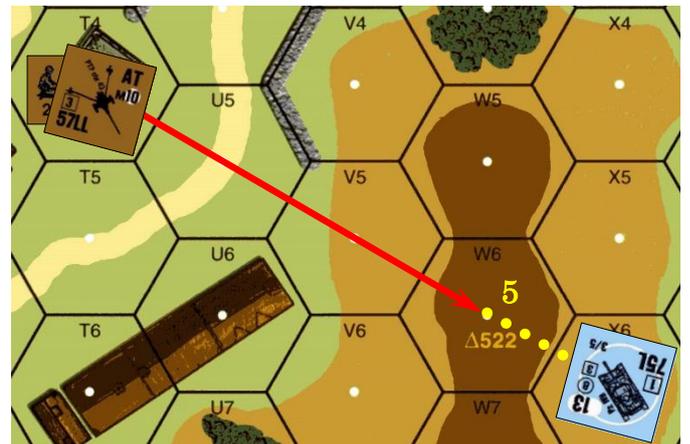
6.13 事例 J³；FFNAM：警戒移動によらない移動を行う歩兵に対して砲兵器が防御臨機射撃を行なう場合、その命中判定DRには事例J³として-1DRMを適用する。ダッシュしている歩兵目標には適用されない。

6.14 事例 J⁴；FFMO：開路地を移動中の歩兵に対して砲兵器が防御臨機射撃を行なう場合、その命中判定DRには事例J⁴として-1DRMを適用する。ダッシュしている歩兵目標には適用されない。

6.15 事例J¹と事例J²の両方は、移動中(C.8)の車両目標が、射撃側のLOS外にあった最後のヘクスから射撃側のLOS内で消費された時間を考えるものである。射撃側のLOS内でMPを消費した(または事例J¹と事例J²が適用外となるほどのMPをLOS内で消費した)目標は、別の区域/ヘクス頂点へ進入した後にはLOSを外れるまで、これらの事例は適用されない；すなわち、射撃側のLOS内のヘクス中心点/頂点から、LOS内の別の区域へ移動することによって目標が瞬間的に射撃側の視界から出ても、連続したLOSから離れたとは考えない。

6.16 MPを残してMPを消費した移動中の車両は、最後のヘクスで残り全てのMPを消費したと考える(D2.1)。しかし、事例Jの副事例(J¹、J²、J³、J⁴)は防御臨機射撃にのみ適用されるものであり、DFPhに移動中の車両に対して射撃を行なう砲兵器には事例Jのみが適用される。

6.17 防御臨機射撃を行う砲兵器は、同じ目標を同一区域で複数回射撃(複数ROF/追加射撃の使用を含む)する際、目標がその区域で(目標がAFVなら、現在の目標の向きで)消費したMF/MP数(遅延MPを含む；D2.17)よりも多い回数(FRD；ただし、1ヘクスにつき最低1回は可能)の射撃を行えない。この制限内であれば、射撃側は最初の射撃を行う前に、目標がその区域で使用したMF/MPのどの時点で射撃を行うのか決定してよい。その時点で最後のMF/MP消費時に射撃をして、事例J¹/J²を避けてもかまわないし(同時射撃判定の場合は必ずそうしなければならない；2.2401)、複数回の連続射撃のためにMF/MP消費を細かく区切りながら射撃してもかまわない。



例：戦車は5MPを消費して3X6からW6へ進入し、T4のAT砲のLOS内に初めてに入った。AT砲のLOS内であるW6でその戦車は3MPより多く消費したため、THに事例J¹または事例J²の適用を受けることなく、AT砲はその戦車に対して防御臨機射撃を行なえる。しかし、そのAT砲がROFを保持したと仮定して、戦車はそのMPにさらに移動する前にW6で再び戦車に対して臨機射撃を行なおうとしても、あと1回のみの射撃が可能となる(これにも事例J適用)。なぜなら、戦車は最初の射撃を受ける時点で3½MPを消費(事例J¹/J²の適用を避けるのに最低限必要なMP)しており、この区域で消費した残りのMPは1½MPだけであるからである⁹。別な例として、ソ連軍は理論的に5回(1MPの消費につき1回)の射撃を行なえる可能性がある。この場合、最初の射撃には事例J²を、2回目と3回目の射撃には事例J¹を、そして4回目と5回目の射撃には事例J¹を適用する。

6.2 事例 K；隠蔽状態の目標：隠蔽/隠匿状態の目標[例外：トーチカ/洞窟の内部；B30.7およびG11.812]に対する砲兵器の射撃には、TH DRに対して事例Kの+2DRMを適用する[例外：『煙幕』を射撃する場合、その目標ヘクスに非隠蔽状態の敵地上ユニットが1個は存在するが、射撃を行なうユニット/視認兵にと



C

って確認状態のユニットはまったくいないという場合にのみ、事例Kは適用される。事例Kを用いた射撃が命中した場合、地域射撃のように火力が半減されることはない。

6.3 事例 L ; 近接射程 (Point Blank Range) : 1ヘクスまたは2ヘクスの射程で射撃を行なう砲兵器【例外 : ATR以外のLATWのうち、独自のTH表を用いて射撃を行なうもの ; 13.】は、近接射程で射撃を行なうものとみなされ、2ヘクス射程ではTH DRに事例Lの-1DRMを、1ヘクス射程ではTH DRに事例Lの-2DRMが適用される。ただし、機動/非停止状態の車両やオートバイの跨乗兵が目標の場合は適用されない。また、地域目標タイプとして射撃を行う場合、射撃側と同一ヘクスにいる目標(空中目標を含む)に対する射撃の場合、および/または射撃側が機動/非停止状態/空中にいる場合、事例Lは適用されない。

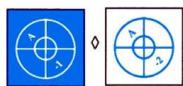
6.4 事例 M ; 砲空照準区域 (Bore Sighted Location) ¹⁰ : 砲、および条件を満たしたSW(6.41)は、各自の砲空照準区域内の目標に対して射撃を行なう場合、TH DR(またはIFT DR ; 6.44)に事例Mの-2DRMが適用される。事例Mと事例Nの両方の条件を満たしている場合、射撃側は一方を選択して適用する。

6.41 シナリオ防衛側(索引[Index]参照)だけが砲空照準を行なえる。 シナリオ防衛側の全ての砲(車両の場合、MAとSA[副兵装(Secondary Armament)]のことで、H章の車両一覧に記載)のみが可能【例外: FTやLATWは不可】は砲空照準を行なえるが、SWについてはMMG、HMG、軽迫撃砲(9.2)にかざられる。

6.42 初期配置時に、シナリオ防衛側は条件を満たした各火器につき、1箇所の砲空照準区域を指定できる。 この区域はその火器自身の区域外であり、また、その火器(またはその視認兵 ; 9.3)のLOS内であって通常射程内(最大16ヘクス)でなければならぬ。そして、砲空照準区域とともにその火器と所有ユニット/操作班のID、初期配置区域を秘密裏に記録しておく。建物ヘクスを砲空照準区域とするなら地上レベル区域(とその迂回地域)のみを砲空照準できる。

6.43 その火器の初期配置時の操作班/操作している歩兵以外によって行なわれる射撃には、砲空照準DRMを適用できない。 また、その火器が初期配置区域から離れたり、クレスト状態になるかやめるかしたり、壕の出入りを行なったり、連結(切り離し)を行なったり、着架(脱架)を行なったり、解体(組立て)を行なったり、分解状態にしたり、VCA(単なるCAではない)を変更した場合、砲空照準は永久に失われる。

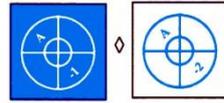
6.44 火器の砲空照準区域内のユニットに対して行われるMG/IFEの非砲兵器の攻撃【例外 : あらゆる形式の残留FP ; A8. 2, A9. 22】では、散布射撃や即応射撃を行なわないかぎり、IFT DRから2を引く【例外 : 歩兵に対しては、防衛臨機射撃(A8. 1)としてこのような攻撃が行なわれる場合にのみ、この-2DRMが適用される】。 FGがこのような攻撃を行なう場合、FGを構成するもの全てが同じ区域を砲空照準している場合にかぎり、-2砲空照準DRMが適用される。E1.71も参照。



6.5 事例 N ; 目標の捕捉 (Acquired Target) : 迫撃砲以外の20mm以上の砲(車両のMAとSA[副兵装(Secondary Armament)]のことで、H章の車両一覧に記載)を含む【例外 : FTやLATWは不可】が確認状態の敵ユニットまたは橋に対して射撃を行なうとき、その目標上に1/2インチの-1捕捉カウンターを置くことができる(すでに-1カウンターがある場合はそれを裏返して-2の面にする)。以後その砲による射撃はこの捕捉カウンターをTH DRMとして適用できる【例外 : 捕捉DRMは意図的な走行不能の試みに対しては適用できない ; (5.71) ; 6.54-57も参照】。同じ目標に対して複数の砲が捕捉しているてもよいが、各砲は-2捕捉DRMまでしか受けられない。目標は次のいずれかの場合に捕捉から外れる。目標を捕捉した砲/操作している歩兵が現在いる区域を離れた場合【例外 : ジャイロスタビライザー ; 6.55】。または、そのフェイズに、砲がすでに捕捉していた目標を射撃することなくCAを変更した場合。または、その砲もしくは、その砲と同じ砲塔に搭載されているCMGが異なる目標に対して攻撃(CCでの攻撃や阻止を含む)を行なう場合。または、その砲が故障するか『煙幕』(6.56)や散弾やIFEを用いて射撃した場合。または、その操作班/操作をしている歩兵が除去されるか、統制状態でなくなるか、その所有を放棄するか、固有のFP/SWで射撃や阻止を行なうか、もしくは砲を着架(脱架)する/分解状態にする場合。または、その目標が新しい区域/頂点(6.15参照)に進入したあとでLOSから外れる場合である(ただしこの場合は、目標がLOS内の最後にいた区域は、捕捉されたままである ; 6.51)。

6.51 スタックに対して得られた1/2インチの捕捉カウンターDRMは、スタックを構成するユニットが分散して異なる区域に進入した場合、ユニットごとに保持することはできない。 射撃側1個の捕捉カウンターだけを保持でき、同時に複数の目標を捉えるカウンターを生み出すことはできない。プレイヤーは捕捉を保持する目標を以前捕捉していた目標の中から選択できるが、それに対して射撃を行なうか、あるいはそのユニットがMPH/APh/RtPh/CCPhの離脱(以上のうち早く起こったもの)を終えるまでは、これを特定する必要はない。捕捉された目標が現在いる区域を離れて、射撃側のLOS外へ出た場合(6.15のように ; このような状態が起こる可能性がある場合は、LOSを自由に調べられる)、1/2インチの捕捉カウンターは目標が捕捉側のLOS内にいた最後のヘクスに残される。6.5に従って射撃側がこのカウンターを失わなければ、その区域にいる別の確認されたユニットに対してこれを適用できる。1個の1/2インチの捕捉カウンターDRMは、射撃側がたとえ以前に捕捉したユニットがたった1個であっても、目標区域の全ての確認されたユニット(橋)のみに適用される。

6.52 夾又砲撃 (Bracketing) : 特定の目標/目標タイプに対して得られた捕捉DRMは、射撃側がそう宣言すれば、別の目標/目標タイプへと変えることができる。ただし、その際には目標区域(地域目標タイプを用いる場合は目標ヘクス)はそのままで変えられない【例外 : 隠蔽ユニット(6.57)に対し地域目標タイプの捕捉を得ている場合は、別の目標タイプに変更できない。迫撃砲が捕捉した地域目標タイプをほかの目標タイプに変更することはいっさいできない】。



6.521 地域目標タイプの捕捉 : 地域目標タイプの射撃により得られた捕捉は5/8インチの捕捉カウンターを用いて表す。地域目標の捕捉は、以下の特記事項を除いて、1/2インチの捕捉カウンターのルールに従う。

地域目標捕捉カウンターは、その捕捉カウンターのあるヘクス内でその時点で捕捉側のLOS内にある、全ての非空中ユニットおよび地形に適用される(1区域のみに適用される1/2インチの捕捉カウンターとは異なる)。地域目標タイプの射撃では、確認された敵ユニットのいないヘクスに射撃できる。そして、そのヘクスに地域目標の捕捉を得られ、射撃を行なう際に、そのヘクスを占める射撃側のLOS内にあるいづれに対しても(その後に捕捉ヘクスに進入した/未確認状態ユニットであっても)捕捉を適用できる。地域目標捕捉カウンターは、6.51による移動/潰走/突撃/離脱ユニットへの追従はできない。射撃側はそのようなユニットが別のヘクスに進入するたびに捕捉し直す必要がある。全ての迫撃砲(軽迫撃砲も含む)は地域目標の捕捉を用いる。

6.53 複数ROF : 捕捉DRMは、ルール上の禁止事項に触れてなければ、連続した命中判定のおおのりに適用できる。すでに得られている捕捉DRMは6.5に従い、その射撃フェイズと以後の射撃フェイズにおける全ての命中判定に適用できる。

6.54 IFE : IFEを用いる砲は、捕捉カウンターを置くことができず、以前に置かれた捕捉カウンターを用いたり保持したりすることもできない。

6.55 ジャイロスタビライザー : ジャイロスタビライザー装備の砲(D11.1)のみが、機動射撃/移動中射撃の命中判定において、(6.15に従って)補足DRMを獲得/保持できる。ただし、その砲の移動中に目標をLOS内に保持し続けた場合に限り、目標に対して地域目標の捕捉があり、機動射撃/移動中射撃でも捕捉DRMを使用したければ、まず1/2インチの捕捉カウンターに差し替えなければならない(このような射撃では地域目標タイプの射撃を行えないため ; 3.33)。

6.56 『煙幕』 : 『煙幕』を射撃する場合は、目標への捕捉や保持を行なえない。すでにある捕捉DRMは、そのヘクスへの『煙幕』配置の試みに使用できる。

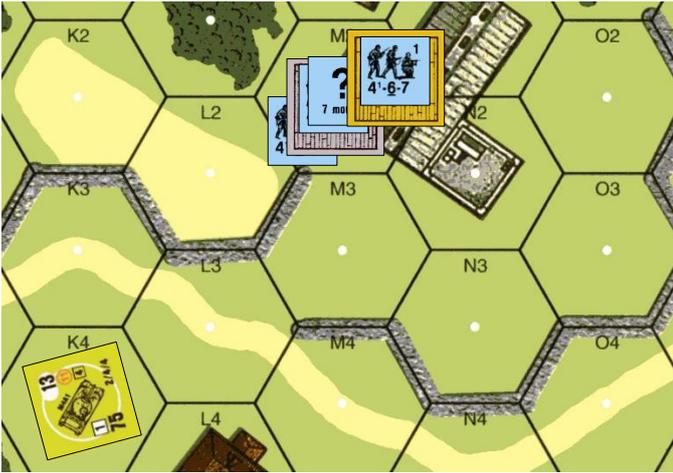
6.57 隠蔽状態 : 隠蔽状態の目標は、地域目標タイプの射撃を行ったときか、車両目標タイプや歩兵目標タイプにおいてその射撃が目標の隠蔽状態を失わせる結果を引き起こしたときのみ捕捉される(次ページ冒頭にある6.57の例を参照)

6.58 各捕捉カウンターには、捕捉DRMを適用する砲に対応した記号が印刷されている。 また捕捉カウンターには異なる色のものが用意されており、同じID記号を持った異なる砲が同時に登場している場合でも使用できるようになっている¹¹。

例 : V号戦車(IDはC)がPPPhに歩兵目標に地域目標タイプの射撃を行ない、目標の上に1/2インチの-1C地域目標捕捉カウンターを置いた。この戦車がDPPPhに同じヘクスの同じ目標を地域目標タイプで射撃すると、今度は-1捕捉DRMが適用される。地域目標捕捉カウンターを裏返して-2Cの面を表にする。戦車は次のPPPhに再び同じヘクスで同じ目標を攻撃したが、今回は歩兵目標タイプに変更した。V号戦車はこの攻撃で依然として-2捕捉DRMを得るが、-2C捕捉カウンターは1/2インチのものに交換される。



6.6



6.57の例：3K4の戦車がM2に対して最終射撃を行う場合を考える。M2の各レベルには1個分隊がいる(レベル1のものは隠蔽状態にある)。歩兵目標タイプで射撃をする場合、戦車は建物のレベル1とレベル2のどちらでも射撃を行なえる。(故障しなければ、)レベル2の分隊に対しては捕捉を得られる。しかし、レベル1の分隊に対して射撃した場合、IFTでの結果が“PTC”かそれよりも良い結果であった場合のみ、捕捉できる。また、戦車は地域目標タイプによりレベル1とレベル2の両方に対して射撃を行なえる(そして捕捉する)。しかし、どちらの場合もレベル0の分隊に対しては戦車のLOS外であるため効果がない(瓦礫による効果を除く)。戦車は地域目標タイプを用いて射撃を行ない(複数ROFはなく、3.33)、レベル1カウンターの上に-1の地域目標捕捉カウンターを置く。この状況がPPPh開始時まで変わらなかったとき、戦車は-1捕捉DRMを適用してM2に対して地域目標タイプで再び射撃できる。または、 $\frac{1}{2}$ インチの捕捉カウンターに変更して、レベル2に対する歩兵目標タイプでの射撃にこのDRMを用いることもできる。レベル1の分隊が依然として隠蔽状態であれば、歩兵目標タイプでレベル1を射撃しても、このDRMを適用することはできない。この分隊に歩兵目標タイプの射撃を行なうと獲得していた捕捉は失われる(6.52)。

この戦車の砲がジャイロスタビライザーを装備している場合、前述のPPPhにおいて攻撃を行なうこともできるが、その代わりにL3に移動して、そこでM2のレベルのひとつに対して移動中射撃を行なえる。この攻撃では捕捉DRMは保持されるが、攻撃を宣言する際に歩兵目標タイプの射撃に変更しなくてはならない($\frac{1}{2}$ インチの捕捉カウンターを用いる)(6.55)。レベル1の隠蔽状態の分隊に対して攻撃を行なう場合、その捕捉DRMは使用できない(そして失われる)。しかし、捕捉DRMを用いてレベル0の非隠蔽状態の分隊を攻撃できる。なぜなら、戦車がLOS内にこの分隊をとらえた時に、そのヘクスに地域目標の捕捉があるからである(6.52)。

次に、最終射撃を行なったのではなく、このM4A1が、M2のレベル2に進入してきた分隊へ地域目標タイプで防衛機銃射撃を行なう場合を考える。これによってレベル1とレベル2の両方が捕捉され、戦車が再び地域目標タイプで射撃を行なうならば、その分隊がレベル1に降った場合(またはレベル0の分隊がレベル1に上がった場合)、両方のレベルにこのDRMが適用される。しかし、分隊がM2のレベル2からN2へ移動した場合、この分隊は捕捉されている状態ではなく、戦車は、N2へ移動する分隊を追撃するために地域目標捕捉カウンターを $\frac{1}{2}$ インチの捕捉カウンターに変更することもできない。代わりに、4-6-7がM2のレベル2へ進入したときに、この戦車がその4-6-7を歩兵目標タイプで射撃していたなら、-1の $\frac{1}{2}$ インチ捕捉カウンターを得られ、この分隊がN2のレベル2へ移動するときにもそのカウンターは追撃できたであろう；この分隊がN1のレベル2に移動するときには、この $\frac{1}{2}$ インチ捕捉カウンターはN2のレベル2に留まる。

次に、この戦車がヘクスN2に対して地域目標タイプで射撃をした場合、 $\frac{1}{2}$ インチ捕捉カウンターを $\frac{1}{2}$ インチ捕捉カウンターに置き換えることができる。

6.6 事例 O；危険な移動：危険な移動を行なっている目標に対して射撃を行なう砲兵器はTH DRに事例-2DRMを適用する。事例Oが適用されるなら事例J/Jの副事例が適用されることはない。

6.7 事例 P；目標サイズ：全ての車両(D1.7)と砲(2.271)は高さや大きさに応じたサイズが与えられている。このような目標【例外：トーチカ内部(B30.32)または洞窟内部(G11.83)のユニット】に射撃を行なう砲兵器は目標のサイズに応じたDRM(カウンターに記載される情報により、-2から+2までの値)をTH DRに適用する(11.2とA12.2を参照)。

6.8 事例 Q；TEM：目標に適用されるTEM¹²は、車両目標タイプか歩兵目標タイプの射撃のTH DRに、またはLATW TH表でDRMとして適用される【例外：WPを射撃するBAZ、HD(D4.2)】。地域目標タイプのTH DRに対して事例Qは適用されない(3.331参照)。

6.9 事例 R；LOS妨害：LOS妨害DRMは、どのような射撃であれTH DRに直接適用する。これは命中後に効果を及ぼすことはない(C.3参照)。

[本ルールで述べた以外にも目標側による命中判定DRMがいくつかある；オーバースタックした兵士(A5.13)、騎兵(A135)、オートバイ乗兵(D155)に射撃する場合などである。]

7. 破壊確認表 (To Kill Table)

7.1 車両に対する射撃が、LATW TH表や車両目標タイプで命中した場合、適切な破壊確認(TK)表(7.31-34)で結果を判定する。4種類のTK表が用意されており、砲弾の種類に応じて効果判定のためにのみ使用する。各TK表には、各兵器で用いた砲弾の種類に応じた基本TK#が記載されている¹³。

7.11 TK#の導出：車両に対する砲兵器の命中【例外：地域目標タイプでの命中】が起きた場合、まず、使用した砲弾の種類に応じたTK表を用いて、砲の口径と砲身長から基本TK#を出す。次に、この基本TK#を適切なTK修正(事例A-D)により増減させて修正後TK#を得る。この修正後TK#から命中したAFVの向きによる装甲値(AF；D1.6)を引いて最終TK#を出す。非装甲車両に対する命中および部分装甲車両に対する非装甲の向き/面(3.9)への命中にはAFによるTK#修正を行なわない。射撃側がDRを行い、その値が最終TK#よりも小さければ車両は破壊される。砲兵器によるAFVの非装甲の向き/面に対する命中は、非装甲車両に対する命中として扱い、非装甲車両TK#で解決する【例外：地域目標タイプでの命中；3.332】。

7.12 上面AF (Aerial AF)：上面AFはC7.11のAF表に記載されており、航空機による攻撃、最適の位置に配置されたDC(7.346)、底面命中(D4.3)によってAFVに命中した場合、通常のAFの代わりに用いる。このような攻撃ではたとえ攻撃が車両の前面を通して行なわれたとしても、そのAFVの一番薄いAF(車体、砲塔のAFから一番薄いものを使う。これには命中した“位置”は関係ない)の下の欄に記載されている上面AFを使う。

例：ソ連軍T-50の最も薄いAFは“3”である。従って、この豆戦車の上面AFは“2”である。

7.2 修正後TK#：基本TK#に適用しうる修正は4種類ある。

7.21 事例 A；AFV目標の後面：AFV目標の装甲後面に命中した(またはAFV目標の装甲後面がFT/DC/MOLによって攻撃された場合)の基本TK#は常に1増加する。装甲のある向き/箇所(3.9)に対する航空機による命中は、常に目標後面の修正が適用される。そのほかの場合には、通常の目標の向きに関するルールが適用される。

7.22 事例 B；AFVに対する空中/DC/MOLの有利高度差：車両目標の装甲のある向き/箇所(3.9)に対して航空攻撃が命中した場合の基本TK#はさらに1増加する(またはAFVが上部開放型[OT]であれば2増加する)。AFVに対するMOL攻撃の基本TK#も、攻撃側が少なくとも1レベルの有利高度差を持っている場合、航空機と同様に増加する。さらに、事例Bは、AFVに対してDCが少なくとも1レベルの有利高度差を持つところから配置/投げ込まれた場合には、DCの位置DRに適用される(しかし、破壊確認DRには適用されない)。

7.23 事例 C；AFVへのCH：AFVが地域目標タイプによらない直接射撃でCHを受けた場合、基本TK#を2倍にしてからTK#の修正を行なう。地域目標タイプおよび間接射撃のCHについては3.72を参照。

7.24 事例 D；AFVに対する射程の影響：AP/APCR/APDS砲弾の貫通能力は射程距離の増加とともに減少する。目標の装甲面に対する航空攻撃以外による命中があった場合、APまたはAPCR/APDS破壊確認表にある射程表に従って基本TK#が修正される。HEAT/HEの基本TK#や非装甲目標に対する命中では、射程による影響がまったくない。FTを用いた場合の射程の影響については7.344を参照。

例：50LAT砲が25ヘクス離れたKV-1E戦車の後面に対して射撃を行ない、その車体に命中した。基本TK#は13であるが、事例A(+1)と事例D(-2)の破壊確認修正が適用され、修正後TK#は12となる。KV-1Eの車体後面装甲は8であり、12からこれを引いて、最終TK#は4となる。



7.7 AFV 破壊表 (AFV Destruction Table)

最終 TK DR	航空攻撃/ 直接射撃 ^C	DC ^D	FT/MOL	MG ^F	間接射撃 ^E	A-P地雷 ^G	A-T地雷 ^G	CC
最終 TK# /K/1KIA/CCV の半分以下 ^A	炎上(Burn)	炎上	炎上	炎上	炎上	Im	炎上	炎上
最終 TK# /K/1KIA/CCV より小さい ^A	破壊(Elim)	破壊	炎上	破壊	破壊	Im	破壊	破壊
最終 TK# /K/1KIA/CCV に等しい	Im ^H /Sh ^T	Im ^H /Sh ^T	破壊 ^A	麻痺(Stun)	Im ^H /Sh ^T	Im	破壊	Im
最終 TK# /K の半分以下より 1 大きいHE	Im ^H /Sh ^T	Im ^H /Sh ^T	NA	NA	Im ^H /Sh ^T	NA	NA	NA
最終 TK# より 1 大きい非HE ^B	PSh	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
最終 1KIA より大きいA-T地雷	NA	NA	NA	NA	NA	NA	Im	NA

Im : 走行不能 Sh : 衝撃 PSh : 衝撃の可能性 NA : 適用されず
^A : AFV の CS# が赤の場合、炎上の判定にのみ -1DRM ^B : HEAT を含む ^C : 航空攻撃を含む
^D : 位置 DR(C7.346)が必要 ^E : 修正前 IFT DR により命中位置を決定(C1.55) ^F : 12.7/15mm、および航空攻撃を含む
^G : AFV の最も低い AF が 0 の場合、非装甲車両として扱う ^{H/H} : 車体命中 ^{T/T} : 砲塔命中
K/1KIA=IFT 上で K/1KIA を得るのに必要な DR 値

例: レベル2にあるLMGが、隣接するII号戦車Aの後面目標向きに対して射撃を行ない、車体に命中させた。基本TK#は4である。この場合、破壊確認修正の事例A(+1)と事例D(+2)が適用されるが、事例Bは適用されないため、修正後TK#は7である。II号戦車Aの車体後面装甲は1なので、最終TK#は6となる。

7.3 4種類の破壊確認表のそれぞれに、他の表にはない特徴がある。

7.31 AP破壊確認表: 砲口径/砲身長の種類によっては、複数の欄に記載があり、同一の兵器に対して2つの基本TK#が与えられているように思われるものがある。しかし、このような兵器については識別のため色分けされている。例えば、ソ連軍の76LのAFV備砲は基本TK#が13であり(茶色の76Lの欄)、ほかの76L砲の基本TK#17ではない。同様に、赤色で書かれているATRの基本TK#の6はソ連軍ATRやフィンランド軍、日本軍、イタリア軍とオランダ軍の20L ATRで使用し、他の国籍のATRでは基本TK#5を用いる。

7.311 非装甲車両に対する命中: 非装甲車両に対する命中に、砲身長、射程、AFは影響しない。この場合、各砲の口径による基本TK#がそのまま最終TK#となる¹⁴。

7.32 APCR/APDS破壊確認表: ドイツ軍の28LLと40LLは、この砲弾(APCNR-Armor Piercing Composite Non-Rigid; ゲレルリッヒ徹甲弾)の射程特性がAPCRに類似しているため、(HEを射撃するのだけれども)常にAPCR破壊確認表を用いる。

7.321 非装甲車両にAPCR/APDSが命中した際の最終TK#は、AP破壊確認表にある非装甲車両に対するTK#をそのまま使う。

7.33 HEAT破壊確認表: この表では、HEATを使用できる砲(カウンターにH#で表記してある)の砲口径に基づいた基本TK#が記載されている。HEATのTK#に砲身長は影響しない。

7.331 非装甲車両に対するHEATの命中による最終TK#は11である。

7.332 HEAT破壊確認表の基本TK#は事例D(射程)による修正はない。

7.34 HE破壊確認表: HE破壊確認表には、砲身長および特定の砲口径は記載されていない。射撃側は単に、射撃を行った砲の口径を超えない範囲で、表上の最大の砲口径を用いる。例えば、HEを射撃した76Lの砲は“70+”の欄に記載されている7または12の基本TK#を用いる。OBAと地域目標タイプの射撃は1.55に従ってIFTで解決する。

7.341 HE破壊確認表のTK#は事例D(射程)による修正はない。

7.342 非装甲目標には、記載されているHE TK#をそのまま最終TK#として用いる。

7.343 HEの命中は一般に衝撃/未確認の破壊(7.41)および走行不能(7.5)を発生させる可能性が高い。

7.344 FT/MOL: FT/MOL攻撃にはAFが適用されない。FTおよびMOLによる攻撃は両方とも、基本TK#が、AFVがCE状態の場合には1増加し、AFVがOTの場合は2増加する(FTによる攻撃には両方の修正が適用され、MOLによる攻撃の場合にはどちらか一方のみ適用される)。FT/MOLには破壊確認修正の事例Cおよび事例Dは適用しない。しかし、遠距離射撃の場合、FTの基本TK#は半分になる。それ以外の要因(例えば、“?”/CX/『煙幕』/LOS妨害/TEM/AFPh時の使用)は基本TK#を修正しない。

7.345 迫撃砲: 迫撃砲の射撃は、弾道が間接的であるため、常にIFT上で解決される(1.55)。従って、HE(や他の)破壊確認表は決して使用しない。

7.346 DC: 装甲目標に対して配置された/投げ込まれたDCの攻撃(A23.5)の解決には、適用するAFを決定するための位置DR(Position DR)が必要である。DC位置DRは命中箇所DR(3.9)としても用いられる。もし車両の非装甲の目標向きに配置されたならば、この場合は非装甲車両とみなして、(破壊確認ではなく)IFTでDRを行い解決する(A7.308)。修正後位置DRが9以上の結果により(ゆえに破壊確認DRなしで行なわれる付随攻撃は、新たにDRを行って解決する。

DC位置DR	結果
≤5	最適の位置; 上面AFを用いる
6-8	成功した位置; AFを用いる
9-11	悪い位置; AFVには効果なし*
≥12	AFVおよびそのPRCには効果なし@

* 目標の露出したPRCに対しては特別付随攻撃として解決する。
@そのAFVと同一区域にいる非装甲ユニットに対してのみ地域射撃として解決する(投げ込んだ側の区域内の全てに対して同様; A23.6)。

DC位置DRM:

- +2 非停止状態、または機動状態、または隠蔽状態のAFV目標
- +2 投げ込まれたDC(機動状態/非停止状態の乗物から投げ込む場合は+3)
- +1 目標の車体前面から配置された/投げ込まれた場合
- +1 AFV目標がCE状態
- +1 AFPhに投げ込まれた(待機射撃側の場合を除く)
- +1 CX状態
- 1 目標の後面から配置された/投げ込まれた場合
- 1 事例Bの破壊確認修正(OT AFVであれば -2) *
- 2 移動不能またはOTのAFV目標(それぞれの条件につき)
- 2 車両目標が、配置/投げ込みを行うユニットのいるヘクスを迂回している

* 事例Bの破壊確認修正は、基本TK#を修正する場合と異なり、位置DRを増加させるのではなく、逆に位置DRから差し引く。

7.35 不発 (Dud): 修正前TK DRが12だった場合、(目標のタイプや砲弾の種類に関係なく)効果なしとなる¹⁵。

7.4 衝撃/未確認の破壊 (Shock/Unconfirmed Kill-UK): 装甲を貫通しなかった命中弾でも内部の乗員に被害を及ぼす場合がある¹⁶。

7.41 発生: 衝撃の発生は、非MGで非HEの破壊確認DRが、そのAFVの最終TK#よりも1大きかった場合に起こる可能性がある。このAFVはNTCを行わなければならない、これに失敗した場合はAFVに衝撃(SHOCK)カウンターを置く。また、HEの砲塔命中や、FFE/DCの破壊確認DRが最終TK#/IFTのKの結果より1大きい場合、および直接/間接射撃やDC攻撃が砲塔命中で破壊確認DRが最終TK#/IFTのKに等しい場合、自動的に衝撃となる; いずれの場合もTCは必要ない(7.7AFV破壊表を参照)。



7.42 効果: 衝撃を受けたAFVの操作班および乗車兵は、どのような行動も行えない。CE状態であればただちにBU状態にならなければならない、付随攻撃の対象外とな



7.42

る；しかし、露出状態の跨乗兵はD.8に従って付随攻撃の対象となり、また、自身のMPHには降車できる(D6.5)。衝撃を受けたAFVは移動(VCA、TCAの変更を含む)、阻止、攻撃(CCであっても)を行えない。衝撃を受けたAFVは自動的に停止し、その際にMP消費は必要ない。しかし、衝撃を受けたAFVがそのプレイヤーターンに別のヘクスに進入しているのであれば、そのAFVに対する臨機射撃やDFPhの攻撃には適切な命中判定DRM事例が適用される。次のRPh終了時にAFVは、たとえ命中の前にすでに放棄されていたとしても、回復dr(△)を行わなければならない。このdrが1または2の場合、衝撃カウンターは取り除かれる。3-6の場合、衝撃カウンターをUKの面に裏返す。UKカウンターが置かれているAFVは依然として衝撃下にあり、次のRPh終了時に再び回復のためのdr(△)を行わなければならない。このdrが1-3の場合、UKカウンターは取り除かれる。4-6の場合、そのAFVは残骸の面に裏返され、操作班生存DRは行わない。衝撃を受けているAFVが命中弾を受け、さらにもう一度衝撃の結果を被った場合、UKカウンターを裏返して衝撃の面を表にする。すでに衝撃の面である場合、それ以上の効果はない。



7.5 走行不能 (Immobilization):車体命中による修正後の破壊確認DRが、そのAFVの最終TK#に等しかった場合、目標の向きに関係なくそのAFVは走行不能となる【例外:射撃側に対してC/D状態;D4.2】。車体命中による修正後のHE/DCの破壊確認DRが最終TK#より1大きい場合、または間接射撃の結果が車体命中でかつIFT上でK/#の場合、そのAFVは走行不能となる。こうした走行不能の結果を受けた操作班は自動的にTC(D5.5)を行う。FT/MOL/MG/IFE攻撃は走行不能を引き起こさない。FT/MOL破壊確認DRがAFの最終TK#に等しい場合、そのAFVは破壊されるが炎上はしない。従って、操作班の生存判定DRが許される。

7.6 炎上している残骸 (Burning Wreck):修正後の破壊確認DRが車両目標の最終TK#の半分以下であれば、その車両は炎上している残骸となり、残骸上に火災カウンターを置いてこれを示す(B25.14)。炎上している残骸となった車両のPRCは除去され、生存判定の機会とは与えられない。しかし、そのヘクス内のほかの歩兵に直接影響はない。FT/MOLによる攻撃で破壊ナンバーより小さいDRで破壊された車両は、自動的に炎上している残骸となる。

7.7 AFV破壊表:ルール7.4.6は目標AFVのTK#を基にしており、破壊確認表を使用しない戦闘結果については適用されない。しかし、走行不能、衝撃、炎上している残骸、およびその他の結果は、他の攻撃形態からも起こる可能性があり、その攻撃について述べたそれぞれのルールで説明されている。従って、ここでこれらの結果をAFV破壊表にまとめておく。この表においてHEATは“非HE”として扱い、不発は示されている全ての結果に優先して発生する(ページC15の冒頭にあるAFV破壊表を参照)。

8. 特殊弾薬 (Special Ammunition)

【特殊弾薬の欠乏に関するルールを適用する場合、プレイヤーは、プレイに参加している各砲の弾薬消費状態について別紙に記録しておく必要がある。実際、以下のルールは、全て網羅することを意図したものでなく、むしろ補足ルールである;これら弾種によるゲームへの影響は、他で記述されている場合もある¹⁷⁾。】

8.1 弾薬欠乏 (Ammunition Depletion):特殊弾薬を射撃可能な砲/SWは、命中判定DRを行う前にその特殊弾薬を発射するかどうか宣言しなければならない。弾薬欠乏ルール(8.9)はこの命中判定DRに影響する。複数ROFを持つ火器は各射撃ごとに異なる弾薬のタイプを選択することができる。

8.11 APCR(A)/APDS(D):APCR¹⁸⁾、APDS¹⁹⁾、またその他の弾薬が利用できるかどうかは、シナリオの時期に応じて変化する(APCR/APDSに関しては弾薬補給表に従う)。また、これらの事項は各カウンターの裏側にも明記している(8.9)。

8.12 弾薬補給表 (Ammunition Supply Chart):あるAFV/砲には、それに適用される欠乏ナンバーがカウンターに2つ以上印刷されている場合がある。アメリカ軍砲兵器はイギリス/英連邦軍の砲を含み、イギリス軍砲兵器は英連邦軍の砲を含む。カッコ内にある数字は、その年において使用可能となる最初の月である。

国籍/年月

およひ砲の種類	1941	1942	1943	1944	1945
ドイツ軍: 50L	A5	A6	A5	A4	—
37L, 47L, 50, 88L	A4	A5	A4	A3	—
75L, 76L	—	A5	A4	A3	—
アメリカ軍: 76L	—	—	—	A4(8月)	A5
90L	—	—	—	—	A5
ソ連軍: 45L, 45LL, 76L, 76LL	—	A4	A5	A6	A7
57LL, 85L	—	—	A4	A5	A6
イギリス軍: 57L	—	—	—	D6(6月)	D7
76LL	—	—	—	D5(9月)	D6

8.2 エリート部隊 (Elite Force):エリート部隊の武装車両/火器の弾薬欠乏ナンバーは1増加する。シナリオに印刷されている武装した車両/火器は、そのSSRにエリート部隊(Elite Force)であると明記されている場合、もしくは史実におけるその部隊の所属がドイツ軍のSSまたはソ連軍の親衛赤軍(Guard)である場合、エリート部隊となる。DYOシナリオの部隊は、合計OBにおいて主要分隊タイプ(Majority Squad Type)がエリートの場合にのみ、エリート部隊と見なされる。

8.3 HEAT(H):HEAT²⁰⁾は、1942年5月からドイツ軍が、1943年からアメリカ軍、イギリス軍、ソ連軍が使用できる。SCWもHEATを射撃するが、欠乏ナンバーは用いない(使用可能な砲弾数はそのX#に反映されている)。SCWのHEATは他のHEAT弾と同じ効果を持つ。

8.31 HE相当(HE Equivalency):HEATの爆発力は、HEより低かったものの、露出した兵士に対する殺傷力を有していた。よって、全てのHEAT弾は(SCWまたは砲で使用されたかどうかに関係なく)歩兵を目標にして用いられた場合、または付随攻撃や、瓦礫/火事を判定する際、HE相当のFPを適用する。HEATは、車両や砲に対してのみ、もしくは石垣/建物/瓦礫/トーチカのTEMを受けている歩兵/騎兵に対してのみ、射撃できる。APもまた、通常の対人攻撃に使用した場合にHE相当が与えられ、同様に付随攻撃も生じる。ただし、AP/APCR/APDS/ATRによる攻撃は残留FPを残さない²¹⁾。

AP ¹⁾		HEAT			
<37mm ²⁾	≥37mm	BAZ/PIAT	PSK/Pfk ^{4)/H#[9]³⁴⁾}	PF ⁴⁾	その他の砲兵器
1	2	8	12	16	その砲の通常HE FPに該当するIFTの左の欄を使う

1: APタイプの攻撃は残留火力を残さない。ATRは、20mmである場合にのみAPのHE相当を使用できる。

2: APCR/APDS/ATRを全て含むが、MG(および12.7mm、15mm)は含まない。

3: ドイツ軍37mmAT/AA砲によって使用される。

4: PF/Pfk/H#[9]は残留FPを残さない。

8.4 散弾 (Canister-C):散弾²²⁾は装甲目標に対して効果がない(露出したPRCには効果がある)。散弾は命中判定DRをする必要がない。しかし、AFVが移動後(移動中)射撃を行う場合、AFVが機動状態/非停止状態である場合(または、歩兵がMPHに移動して砲を操作し、AFPhに散弾を射撃する場合)、追加射撃を行う場合、HIP/“?”のユニットに対して攻撃する場合、散弾のFPは地域射撃として半分になる(また、機動状態と移動後射撃のパナルティを両方適用されるなら¹⁾/4になる)。散弾はそのFPを使用してIFT上で解決し、TEMとLOS妨害、および/またはCA内におけるヘクスの足の変更によるDRMが適用される。各散弾の種類による正確なFP値は後述の表を参照すること。普通ならば命中判定DRでチェックされる弾薬欠乏、故障、ROFは、このIFT DRで判定する。散弾欠乏ナンバーを超えた場合、8.9を適用する。散弾は、(射撃側のヘクスを除いて)2ヘクスサイド離れたところにある一塊となった3個のヘクスが持つ共通のヘクス頂点および共通の高度に対して射撃される。その際、散弾を受ける3ヘクスの内の最も近いヘクスに障害物がなければ、その高度にある(なおかつ射撃側のLOS内にある)全ヘクスにいる全ての占有者(A7.4による)に影響がある。ただし、各区域にあるLOS妨害とTEMが適用されればヘクス毎の結果は異なる。照準点となったヘクス頂点へのLOSは必要ない。射撃側が、照準点となったヘクス頂点へのLOS、およびこの3ヘクスのうち1つにいる確認された敵ユニットへのLOSを有する場合、残る2つの区域にいる露出したユニット(のみ)に対するLOSが『煙幕』/LV妨害またはNVRによって通らなくても半分のFPで攻撃する(それらがHIP/“?”などであればFPはさらに半分となる)。頂点に対して射撃する代わりに、1つの建物にある連続した3つの高度レベルに対して散弾で射撃することもできるが、その際、その中央の

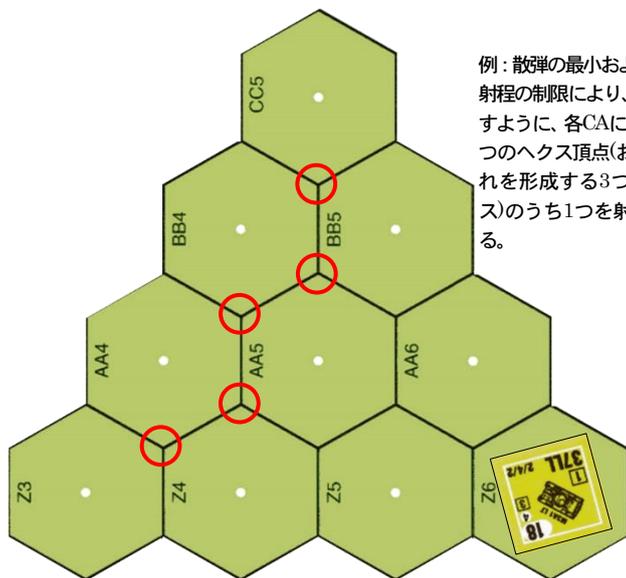


C

レベルに対して射撃しなければならない。なお、この建物は2ヘクス先になければならない。

散弾FP IFT相当表 (Canister FP IFT Equivalency Table)

砲の口径	IFT FP
37mm	12
75mm	20
105mm	24



例：散弾の最小および最大射程の制限により、図に示すように、各CAに対して5つのヘクス頂点(およびそれを形成する3つのヘクス)のうち1つを射撃できる。

8.41 散弾は、射撃側ヘクスにいるユニットに何の効果もない。ただし、射撃側ユニットと同一レベルの目標に対して射撃する場合、LOSに沿って射撃側に隣接するヘクスのユニットを、PBFによる2倍化を適用しない地域射撃で攻撃する。その隣接ヘクスへのLOSがヘクスサイドと完全に一致しているならば、その射撃は両方の隣接ヘクスに影響するが、火力は半分ではなく1/4になる。

8.42 散弾は、建物を瓦礫にしたり、火事を起こしたり、鉄条網を除去するのに使用することができない。散弾によるKIAの結果は、HEでKIAとなった場合と同様にそのヘクス内のSWを破壊する可能性がある。

8.5 『煙幕』：煙幕²³は、砲兵器/OBAによってその所有者側のPFPh/DFPh開始時にのみ置ける。PFPh/DFPhにおいて『煙幕』以外を一度でも射撃したユニットは、そのPFPh/DFPhに『煙幕』を射撃することができない。煙幕はLOSに対する2レベルの妨害として扱われ、それより高い高度レベルを通る射撃、観測、視認は妨害しない；砲から発射された煙幕と発煙手榴弾による煙幕の両方ともこのルールの範囲に含まれる。『煙幕』はLOSを遮断しない【例外：B.10】；LOSを妨害するだけである。『煙幕』の効果の詳細についてはA24を参照すること。

8.51 発射された煙幕弾の時間的効果を考慮して、煙幕は、PFPhにおいて全ての準備射撃に先だって砲兵器/OBAから発射されるものだけが、完全な効果を及ぼす。それ以外、およびPFPh以外のフェイズに発射された煙幕は白色の拡散した煙幕として置かれる²⁴。

8.52 完全建物ヘクス以外の目標ヘクスに地域目標タイプで『煙幕』弾を命中させた場合、射撃側から視認可能な部分とその建物の高いレベルだけだったとしても、常にその地上レベルに『煙幕』を置く。砲は自身のいるヘクス内に『煙幕』を置けない。ただし、AFVにはその砲を使わずに自身のいるヘクス内に煙幕を配置できるものもある(D13)。

8.6 白燐弾 (White Phosphorus-WP²⁵)：煙幕と異なり、WPは、自軍の射撃フェイズ中ならばただし自軍ユニットが『煙幕』以外を射撃する前に——PFPh/DFPhでなくとも——砲兵器によって射撃することができる。ただし、PFPh以外で射撃した場合は拡散されたWPを置く(A24.5参照)。詳細な影響については1.71とA24.31-32を参照。

8.7 照明弾 (Illuminating Rounds-IR)：多くの間接射撃火器は、落下傘で降下しながら強い光を発して戦場を照らす砲弾を射撃できた。そのような火器はIRの欠乏ナンバーを持たない。なお、その使用法はE1.93に記載してある。

8.8 AP/HEの搭載制限 (AP/HE Limited Stowage)：特別な役目を持つあるタイプのAFVは、限られた量だけしかAP弾またはHE弾を搭載できなかった。例えば、装甲目標に対して使用するためAP弾を多く積載し消費するAFV(駆逐戦車)、非装甲目標に対して使用するためHE弾を多く積載し消費するAFV(突撃砲)がある。このようなAFVにはそのカウンターの裏側に欠乏ナンバーが(“AP#”や“HE#”の形式で)記載されており、そのタイプの弾薬の供給が制限されていることを示している。

8.9 欠乏ナンバー (Depletion Numbers)：各特殊弾薬の記号に続く数値は、射撃側に対するその弾薬の使用制限を定義している欠乏ナンバーである。この欠乏ナンバーは、射撃側が、命中判定DRを行う前にその特殊弾薬を使用することを宣言した場合に用いられる。修正前の命中判定DRが欠乏ナンバーより小さい場合、射撃側は、その弾薬による射撃をそのDRで解決する。修正前の命中判定DRが欠乏ナンバーに等しい場合、射撃側は、その弾薬による射撃をそのDRで解決する。ただし、その火器は、その特殊弾薬をそこで使い果たしたもとしてシナリオのそれ以降で再度使用できない。修正前の命中判定DRが欠乏ナンバーを上回った場合、射撃側は、その弾薬をまったく所有しておらず、そのDRで砲の故障や弾薬欠乏(D3.71)が生じない限り、あらゆる事項に関してまだ射撃を行っていないものと見なす。その火器は(故障していなければ)、同じ目標または他の目標に対して別の弾薬で新たな命中判定DRを行って再び射撃することができる。また、まったく射撃しないことも、代わりに移動することも可能である。その火器は、現シナリオでその特殊弾薬を再び用いることができない。欠乏ナンバーは、車両の煙幕展開器やOBAには適用されない。

8.91 ある砲の特定の弾薬タイプについて、複数の欠乏ナンバーがカウンターに印刷されている場合、初めのナンバーは利用可能となる最初の年で使用する。欠乏ナンバーに続く右上の指数は西暦の下1桁を表している；次のナンバーはその次の年に用いる欠乏ナンバーである。

例：T34/85のAPCRはA5⁴/6⁵となっており、1944年のシナリオにおける欠乏ナンバーが5、1945年のシナリオにおける欠乏ナンバーが6となる。

8.92 追加射撃を行ったとしても欠乏ナンバーは変化しない。

9. 迫撃砲 (Mortars)



9.1 迫撃砲は直接射撃砲兵器であるが、射撃の解決に関しては間接射撃として扱われる：すなわち、命中判定DRは行うが、命中したときのIFT上での結果は、間接射撃の手順と修正により解決される。迫撃砲は高い

弾道を描くので、常に地域目標タイプ(3.33)を使用する。従って、車両に対する命中について破壊確認表が使用されることはない。その代わりに、車両に対する間接射撃命中として1.55によりIFT上で解決される。迫撃砲の射撃が直接射撃として解決されることは絶対ない——たとえ、迫撃砲から目標へのLOSが通っている場合でも。76 - 107mm迫撃砲に適用される特殊な移動能力は、9.2と10.1を参照。



9.2 軽迫撃砲 (Light Mortars)：迫撃砲は、口径の大きさによって、砲またはSWに分類される。60mm以下の迫撃砲は、全て軽迫撃砲であり、1/2インチカウンターに印刷されているので、SWとして扱われる。したがって、軽迫撃砲はCAを持たず、CA外への射撃でも事例A命中判定DRMを被ることもない。全ての分隊/HSは、軽迫撃砲を通常のSWとして、不利を被ることなく使用できる(すなわち、操作班ではなくとも完全に使いこなすことが可能である)。また、命中判定DRMには通常の指揮修正を適用することもできる。単独のSMCが軽迫撃砲で射撃する場合、複数ROFを失う。その他の場合における、軽迫撃砲の使用はSW表に記載されている。

軽迫撃砲はSWではあるが、地域目標の捕捉(6.521)を使用し、捕捉の喪失も砲と同様である。76 - 82mm迫撃砲は分解(A9.8)することができ、dm状態にある間は1/2インチカウンターで表される。この場合、通常の砲の人力移動ルールによらず、5PPのSWとして運搬できる。



9.3

9.3 視認兵 (Spotters)：盤上に置かれる火器の内、LOS外の目標に射撃できるのは迫撃砲だけである。統制状態の1個の兵士ユニットは、そのユニットと同じか隣接した1ヘクス(高度差はいくらあっても構わず、LOSがなくとも問題ない)にある全ての迫撃砲の視認兵(△)となる。複数の迫撃砲の視認兵となるのは、それらの迫撃砲が同一目標に対して射撃する場合にかぎられる。それ以外の場合には、各迫撃砲についてそれぞれの視認兵が必要となる。視認兵としての行為には、SWの使用と同様の移動制限や固有FPの喪失が課せられる。視認兵の指定は、自身のPFPh/DFPhの間に宣言しなくてはならない。視認兵の指定は、そのフェイズにおけるSWの使用と見なされ、適切な射撃カウンターを置く。その視認兵が隠匿状態ならば、視認兵であることを初期配置時に書き留めておく。その視認兵が統制状態であれば、隣接した迫撃砲(前述のように複数でもよい)は視認兵のLOS内の目標に射撃できる。視認兵(視認兵がない場合は迫撃砲の操作員)のLOS内のLOS妨害DRMは、その迫撃砲の命中判定DRに適用される。釘付け状態の視認兵が誘導する射撃については、迫撃砲の操作員が釘付け状態であると見なされる。もとの視認兵にかわって新たな視認兵の指定ができるのは、もとの視認兵が除去/混乱/捕虜となった場合にかぎられ、このことが起きた後の自軍プレイヤーのMPH開始時以降に、新たな視認兵を指定できる[例外：視認兵である分隊が損耗した場合、残りのHSは統制状態であれば視認兵としての能力を保持する。視認兵(9.3)がおらず、なおかつ迫撃砲の攻撃したい目標がLOS外にある場合、その迫撃砲は待機射撃を行えない。迫撃砲が待機射撃の指定を受けたが、視認兵がおらずなおかつLOS内の目標も存在しないためAFPhに射撃が行えない場合、(A6.11に従い)故障の判定のためだけにDRを行わなければならない]。

9.31 視認兵による間接射撃：視認兵による射撃は、迫撃砲を操作している兵員の実際の観測よりも効果が低かった。視認兵による射撃には+2命中判定DRMを適用し、迫撃砲の複数ROFを1減らす。その迫撃砲が複数ROFを持っていない場合には、後者のペナルティはない。

例：視認兵とスタックしている指揮官は迫撃砲の命中判定DRを修正できない。しかし、SWの迫撃砲を射撃するユニットとスタックしている指揮官は1個の迫撃砲の命中判定DRを修正できる。1個のユニットがプレイヤーターンに複数の迫撃砲について視認が行えるのは、その全ての迫撃砲が同一区域内にあって、かつ同一目標を射撃する場合のみである。分隊は固有FPで攻撃を行い、なおかつ1個以上の迫撃砲の視認を行うことができる。ただし、その場合には、迫撃砲が得ていた捕虜を失うことになる。

9.4 最小射程 (Minimum Range)：迫撃砲は、最小射程よりも近い目標を射撃できない。射程はカウンターに“##”の形で記載され、左側の数字は最小射程、右側の数字が最大射程を表している。

9.5 CH：迫撃砲では、修正前命中判定DRが2の場合にのみCHが起こる(3.7参照)。その場合、地域目標タイプの命中によるFPの半減が適用されず、そしてCHによりFPは2倍となる。さらに、3.71-72の修正も受けられる。

[訳注：以下の例ではIFT DRで命中箇所を判定しているが、迫撃砲の命中箇所の判定はTH DRで行う；K章参照。OBAの解決時にはIFT DRで命中箇所の判定を行う]

例：1門の76mm迫撃砲が、18ヘクス離れた開墾地ヘクスを射撃した。目標ヘクスには、停止したCE状態のIV号戦車F₂と混乱状態の4-6-7歩兵分隊がいた。修正後TH##は7だが、操作班(自分で視認し、射撃している)から目標へのLOSが残骸と繁みヘクスで妨害されているので、命中判定DRには+2DRMがある。修正前の命中判定DRは2だったのでCHの結果となる。無作為選択の結果、CHは戦車に起こった。したがって、戦車に対する迫撃砲のFPは2倍の24FPとなった。これは、4以下のIFT DRで破壊、5か6で走行不能もしくは衝撃(命中部位による)の結果を与える。IFT DRは6(色付きdrが2、白色drが4)だったので、衝撃の結果となった。このDRの6は混乱状態の4-6-7にも使われるが、分隊にはCHが起こっておらず、6FPの列(地域目標タイプの射撃は半減；3.74)が使われ、AFVによる+1TEMも加わるので、NMCの結果となる。

10. 砲および弾薬の移動 (Gun&Ammo Movement)

10.1 牽引 (Towing)：砲の牽引ができる車両は牽引ナンバー(Towing Number)を持っており、これはカウンターに“T#”の形で記載されている。車両が砲を牽引するには、T#が砲のM#以下でなければならない(10.3参照)。砲を牽引する車両は、進入する1ヘクスにつき追加で1MP(ワゴンの場合は1MF)を(他の全てのMP/MFコストの修正後に)消費する。砲を牽引したまま、石垣や生け垣を越えたり、建物/瓦礫に進入したりすることは許されない。牽引されている(すなわち、車両に“連結hook up”)されている砲は、射撃を行えない。車両は、牽引し

ている間、後進や迂回移動[例外：狭路；B31.124]を行ってはならないし、深淵の小川に進入することもできない[例外：牽引中のヘクス毎の+1MP/MFコストと後進/迂回/石垣/生け垣/瓦礫/小川に関する制限は、%イン치의76-106mmMTRカウンターの車両による輸送には適用されない；ただし、それらのMTRが分解状態でない時には、ほかの全ての牽引/人力移動に関するルールが適用され、なおかつ、同じ車両の乗車兵によってのみ、積み下ろしが可能である]²⁶。砲を牽引している車両が破壊された場合、砲も自動的に破壊される。牽引された砲を車両と別個の目標として狙うことはできない。

10.11 砲の連結 (Hooking Up)：迂回中でない停止状態の車両は、砲のあるヘクスの地上に徒歩の操作班(10.111によるもの)がいれば、そのヘクス内で許容MP/MFの $1/2$ (FRU)を消費することで[例外：砲のM#の数字に丸印がついている場合(例えば、M6の場合)には、車両の許容MP/MFの% (FRU)を消費する]、その砲と連結できる(車両のT#が砲のM#以下であること)。この消費だけでは、車両は移動目標として扱われないが、これに対する防御臨機射撃は許される(連結された砲はその車両と一体と考え、同じ戦闘結果を被る)。牽引中であることを示すために、その砲を車両の上に置いておく。砲、操作班、および車両/そのPRCのいずれもが、そのPFPh/MPHに射撃を行ってはならず、そのプレイヤーターンの残りの間はTI状態となる。砲を連結する際、その操作班は追加MP/MF消費なしに、その牽引車両に乗車できる。しかし、操作班が砲のヘクスへ進入する/人力移動を行うことで許容MPの半分を超えてMPを消費していたならば、そのMPHは砲の連結を禁止される。非QSU(10.23)の砲は、連結する前に、まず着架(10.21)せねばならない。同じMPHに人力移動と連結の両方を試みる場合については、10.31を参照。

10.111 砲を所有している操作班は、その砲の連結(切り離し)/着架(脱架)/人力移動を行なう時には、非釘付け状態で統制状態にあることが必要である。連結(切り離し)中の攻撃の影響についてはD5.43を参照。以上の事柄に関しては、HS(分隊の中にも含まれてもよい)も操作班と等しく扱ってよい。SMCならば5名を操作班と等しく扱える。

10.12 砲の切り離し (Unhooking)：迂回中でない停止状態の車両は、砲の連結に必要な条件(10.11)が満たされているならば、許容MP/MFの $1/2$ (FRU)を消費することで[例外：砲のM#の数字に丸印がついている場合(例えば、M6の場合)には、車両の許容MP/MFの% (FRU)を消費する]、その砲を切り離すことができる。その砲の操作班は、砲の切り離しの際に追加MP/MFを消費せずとも降車できる。切り離された砲と操作班はTI状態となってそのヘクスに留まらなければならない[例外：その車両は残っているMP/MFを消費してよい]。砲によっては、射撃するには切り離した後に脱架する必要がある。操作班、車両/そのPRCのいずれもが、切り離し直前のPFPh/MPHには射撃を行えない。連結(切り離し)されるのと同時に、その砲のCAを変更できる。

10.13 弾薬によるPPの減少：砲を牽引している(もしくは分解状態の76-82mm迫撃砲を輸送している)車両の乗車兵PP輸送能力は、弾薬積載のために、4PP—牽引されている砲の口径が100mm以上なら8PP—減少する。この減少のためだけで車両のPPが0以下になってしまう場合、追加ペナルティは何もないが、乗車兵PP輸送能力は失われる。すなわち、なにも積んでいない車両は、砲を牽引することで0PP以下になってしまうとしても、T#が砲のM#以下ならば、その砲を牽引できるわけである。しかしそうした場合、砲の操作班をいっしょに輸送することや、何かを輸送したりすることでPP輸送能力を減少させるようなことはできなくなってしまう。車両が弾薬以外の何かを積載している場合、砲を牽引/連結することで乗車兵輸送能力が0より小さくなってしまえば、そのような牽引/連結はできない。それ以外の場合でPPが十分に残っているならば、そのPPは普通に使える。分解状態の76-82mm迫撃砲は、車両の乗車兵PP輸送能力を4PP(弾薬と迫撃砲の合計9PPではなく)しか減少させない。

例：SPW250/1(9PPとT9を持つ)は9以上のM#の砲を牽引できる。75*RCL(M11を持つ)を連結した場合、そのPP能力は5PPに減少するだけでなので、砲の操作班も乗車させることが可能である。それに対して、105*RCL(M10を持つ)を連結した場合には、PP能力が1PPに減少してしまうので、操作班を輸送できなくなる。この車両にすでに2PPのSWが積んであった場合、105*RCLを牽引/連結はできないが、75*RCLなら牽引でき、3PPが残る。しかし、同時に75*RCLの操作班を輸送することはできない。

10.2 着架/脱架 (Un/Limbering)：QSU(10.23)であると示されていない砲は、事前に着架状態であれば人力移動、牽引、連結ができる[例外：NM(10.26)またはRFNM(10.25)の砲]。



C

10.5



10.21 このような砲を着架するには、カウンターを裏返して着架面を表にする。着架は、いずれかの射撃フェイズに、その砲の操作班(10.111によるもの)によって行われる。ただし、その操作班は、仮に着架をしなればその砲を射撃できるものでなければならぬ(その際、故障について考慮する必要はない)。操作班と着架した砲はそのプレイヤーターンに射撃を行えない。着架された砲は射撃を行えず【例外：LFの砲；10.24】、牽引されている間は脱架できない。脱架は、着架と同様の制限内で、砲カウンターを通常の面に裏返すことで行なう。裏面が着架の面となっている砲が故障した場合、故障(Malfunction)カウンターを置いて示す。故障した砲も着架(脱架)が可能であり、着架された状態でも修理は可能である。

10.22 操作班(10.111によるもの)は砲の着架(脱架)と同時にCAの変更が可能である。脱架が終了したときに、そのMMCと砲の上にTI状態カウンターを置くこと(着架の際には置かない)。

10.23 クイックセットアップ (Quick Set-Up-QSU)：カウンターにQSUと記載されている砲は、着架(脱架)する必要がない。すなわち、このような砲は10.2-22の制限が適用されず、着架せずとも連結(切り離し)が行える。

例：砲の連結の手順：

自軍のPFPh：QSUでなければ、操作班が砲を着架する。砲、操作班、車両/そのPRCはいずれも射撃できない(しかし、TI状態にはならない)。

続く自軍のMPH：車両/砲はすでに同じヘクスにいるのでなければ他方のヘクスに進入して、砲の連結が行われる(10.11)。停止状態の車両はヘクスへの進入コストに加えて、その許容MP/MPFの半分(砲がMⓈを持つ場合にはその%)を消費したとみなされる。そして、砲、操作班、車両はTI状態となる。次の自軍MPH：車両は砲を牽引してそのヘクスから去ることができる。

例：砲の切り離しの手順：

自軍MPH：砲を牽引している車両は、ヘクス進入コスト(プラス1MP/MPF；10.1)を消費して新たなヘクスに進入し、停止する。車両およびPRCが射撃をしておらず(10.12)、なおかつ車両が許容MP/MPFの半分(砲がMⓈを持つ場合にはその%)を消費できるなら、現在のヘクスで砲を切り離せる。切り離されたら、砲と操作班はTI状態になる；車両はそのヘクスを離れることができ、他の条件が許すなら、射撃も可能である。

次の自軍DFPh：砲がQSUでないならば、操作班は砲を脱架させてから、両方ともTI状態になる。砲がQSUならば、そのまま射撃できる。

10.24 着架状態の射撃 (Limbered Fire-LF)：砲の中には着架状態でも射撃可能なものがある。このような砲は、カウンターの着架面にも砲の口径やROFなどが記されている。着架状態での射撃が可能な砲だとしても、牽引されている間は射撃を行えない。すなわち、射撃前に切り離しが必要である。LFの砲は、着架状態で射撃するとペナルティを受けるが、これはカウンターの着架側の面に記載された砲身長、全周砲架、B#、ROF値によって表されている(2.21参照)。

10.25 射撃への制限、移動不可 (Restricted Fire, No Movement-RFNM)：RFNMとして記載された砲は着架(脱架)できない。すなわち、このような砲は、シナリオ開始時に牽引されていたら脱架できず、また、シナリオ開始時に射撃モードにあったならば、着架も人力移動もできない。さらに、命中判定の事例Aを使わず(すなわち、CAの変更ができない)、同様に事例Eも使えない(すなわち、確認された敵ユニットが同一ヘクスにいる場合は射撃できない)。また、事例J4、事例Lも使えない(1~2ヘクス射程での射撃は可能だが、このDRMは受けられない)。加えて、6ヘクス以下の射程では事例Jのいずれもが2倍になって適用される²⁷。

10.26 移動不可 (No Movement-NM)：NMとして記載された砲は、通常どおりCAを変えることはできるが、着架(脱架)を行えない。すなわち、シナリオ開始時に牽引されていたら脱架できず、また、シナリオ開始時に射撃モードにあったならば、着架も人力移動もできない。

10.3 人力移動 (Pushing)：着架状態もしくはQSUの砲は、次の条件が満たされれば、人力移動で移動できる(そして同時にCAも変更できる)【例外：NMかRFNMの場合】。人力移動は、MPHに統制状態の操作班(10.111によるもの)によって行われる。別のヘクスへの進入を試みるたびこのDRを行ひ、修正後DRが砲のM# / MⓈ以下であれば移動に成功し、2倍のMFコストを消費する。このDRは、進入しようとするヘクスごとに行わなければならない。砲の人力移動(すなわち、人力移動DRを行うこと)は危険な移動であると見なされ、警戒移動を禁止される。さらに、PPを運搬している間や、鉄条網/パンジカウンターの下にいる場合には、人力移動を行えない。また、全力移動を試みる際にも行えない。人力移動の際には、急速歩移動は行えるが、道路ボーナスMF(B3.4)は使用できない。砲を人力移動させて深淵の小川の底や竹林(G3.2)の中へ進入することもできない【例外：TBを

使って竹林へ進入する場合】。迂回移動を使つての砲の人力移動は行えず、迂回車両への連結や、迂回車両からの切り離しもできない。修正後の人力移動DRがM#より大きかった場合、砲と人力移動を試みていたユニットは、いずれもそのMPHにはそれ以上移動できない。しかし、その人力移動を試みたユニットには-1作業中(Labor)カウンターが置かれ、それを次の試みの際に使える。修正後の人力移動DRがM#に等しかった場合、砲と人力移動を試みていたユニットはそのヘクスに進入できるが、そのMPHにはもう移動できない。修正後DRがM#より小さかった場合、砲はそのヘクスに進入した上で、その人力移動に参加した全ての歩兵が十分なMFを残している限りさらに先のヘクスに進入したり、連結(10.31参照)したりできる。上記の3つのケースのいずれに該当する場合でも、砲の人力移動を試みた歩兵は、人力移動/連結が終了した時点で、そのプレイヤーターンの残りの間、TI状態となる。以上のルールはSWとしての運搬には適用されない。砲の人力移動で建物に進入する場合については、B23.423、B23.85、B23.93、および2.7を参照(トーチカについてはB30.45参照)。砲の切り離しを行ったプレイヤーターンは人力移動できない。人力移動DRには以下のDRMが累積して適用される：

C10.3 人力移動DRM：

- +X *X(進入ヘクスと進入する際を通過するヘクスサイドのプラスのTEMの和
- +Y Yは人力移動を試みるユニットがヘクス進入時に消費するMF
- +3 泥濘または大雪ヘクスに/から人力移動する場合
 - 人力移動に参加している追加の1個操作班/HSにつき(余分な分隊については-
 - 1 2、人力移動しているMMCが1個分隊だけの場合には-1)；最大-4まで；参加したユニットは全てTI状態となる
- 2 道路ヘクスサイドを横断する場合(B3.4は不可)；泥濘/大雪の場合には適用されない(舗装/除雪されている場合を除く)
- 2 DRに先立ち、弾薬欠乏カウンター(D3.71)を砲に置いた場合
- +Z 作業状態(-1または-2；B24.8)

*LOS妨害、HA、FFMO/FFNAM DRMは適用されない

例：1個操作班が開路地から石造建物へ(1H4からG4へ)37LAT砲を移動させようと試みる。修正前の人力移動DRは、5以下である必要がある。砲のM#は12であり、合計で+7DRM(+3[進入先ヘクスのTEM]+4[進入先ヘクスのMFコスト])を受けるためである。

10.31 砲は人力移動を行った後、同じMPH中に連結できる。ただし、その人力移動を行った歩兵は、さらに別のヘクスへ人力移動を行える状態で行わなければならない(要するに、人力移動DRを行える状況にあればよい)。加えて、連結される車両は、連結に必要なMF/MP(10.11)を残していないなければならない。連結や切り離しのために実際に人力移動DRを行なう必要はない。

10.4 被牽引車両 (Trailers)：被牽引車両を牽引している車両は、これを牽引していない場合に通過できる全ての地形を通過して移動できる【例外：建物/瓦礫には進入できないし、後進移動を行うことや突破口の開いていない石垣/生け垣を通過することもできない】。

10.41 命中判定に関して、被牽引車両を牽引している車両が射撃側に対して側面を見せているのであれば、被牽引車両(牽引された砲ではない)を、+3のサイズ修正の目標として単独に狙うことができる。後面の車体命中は、牽引している車両ではなく、被牽引車両に対する命中として扱う。被牽引車両を牽引している車両の前面を通して行われる直接射撃は、被牽引車両に命中しない。また、被牽引車両が射撃側に対してHD状態となっている場合、その被牽引車両は直接射撃では命中を受けない。それ以外では、命中判定が1の差で失敗した場合に、さらにdrを行って、そのdrが1ならば被牽引車両に命中したもとする。この被牽引車両への命中の可能性は、スタックオーバーした車両に対する偶然の命中(A5.132)の判定前に行なう。他の全ての命中判定DRMは通常どおり適用される。間接射撃と非砲兵器射撃が被牽引車両を別個に攻撃することはない。すなわち、10.1に従って、被牽引車両はそれを牽引している車両と同じ結果を被るのである。被牽引車両が移動不能になった場合、これを牽引している車両は停止しなければならない(もしくは機動カウンターを取り除く)、再び機動MPを消費する前にこれを切り離さなければならない。被牽引車両への命中は付随攻撃を引き起こさない。また、(牽引車両でなく)被牽引車両が破壊されても残骸とならない。被牽引車両の牽引車両に対するその他の情報をH章の車両ノート(Vehicle Notes)や車両一覧(Vehicle Listing)で確認しておくこと。

10.5 ポーティ (En Portee)：ドイツ軍、イギリス軍、イタリア軍、およびフランス軍の特定の砲は、ポーティの形で運搬することができる。ポーティとは(初期配置時/プレイ中に)車両の上に乗せられて、乗車兵PPで運搬されることを意味する。どの車両がどの時期に、砲をポーティの形で運搬することができるのかに



10.5

ついては、砲兵器ノート(Ordnance Notes)に全て記載されている。初期配置に先だって、適切な車両が特定の口径と砲身長の砲をポータティの形で運搬できることを紙に記録しておく必要がある。ポータティの形で砲を運搬する車両は、砲とその砲弾を合わせて、自身の輸送能力の全部かPPのどちらかを使用する。ポータティの形で砲を積載している車両は、別の砲を連結できない(逆も同様)。



10.51 乗車(降車)：砲の乗車(降車)は、非釘付け状態で壕内になく統制状態の歩兵である**操作班カウンター**が、砲の乗車(降車)を宣言し全許容MPを消費(危険な移動とみなす)することで行われる。この操作班は、砲・車両(迂回中は不可)と同一区域にいなければならない。QSUでない砲は、着架状態で乗車(降車)する。このようにして砲を乗車させたら、その砲にポータティ(En Portee)カウンターを乗せてこれを示し、ひとたび砲の乗車(降車)を行ったならば、その操作班と車両はTI状態になる。MPに何らかのMPを消費した車両から砲を乗車(降車)させることはできない。

10.52 残骸：砲をポータティの形で乗車させている車両は、走行不能になっても残骸面に裏返すことはなく、また、その砲を降車させることができる(砲を降車させた時点で残骸面に裏返す)。砲をポータティの形で乗車させている車両が破壊された場合、砲もまた破壊される。

10.53 CAと防盾：車両に乗車する際、砲のCAは、その車両のVCAか“後方”VCAのどちらかに一致させて向けておかなければならない。また、ポータティの間は砲のCAを変更できない【例外：砲の中には、VCAと“後方”VCAのどちらに向けておくのかを車両一覽であらかじめ決められているものもある】。ポータティの形で乗車しているAT(防盾を持つもの)は自分が乗っている車両を防護することはない。ただし、この車両が直接射撃(のみ)での攻撃を受けた際に、その攻撃が砲のCA内から行われたものであって、なおかつ車両が破壊されなかったならば、その車両の乗車兵は、あたかもそれが設置状態でない非車載AT砲を操作しているかのように防盾の効果を受ける。

10.54 ポータティでの射撃：ある種の砲(該当する砲兵器ノートを参照)は、操作班も乗車してしまえば、ポータティの間も射撃することができる【例外：移動後(中)射撃と機動射撃は不可である】。乗車射撃(D6.72)によるペナルティはない。

11. 目標としての砲 (Guns As Targets)

11.1 至近弾：一般に砲に対する“命中”は、操作班に被害を与え得る程度の至近弾を表している²⁸。砲に対する直撃弾は、直撃(11.4)として別に定義される。

11.2 設置 (Emplacement)：シナリオ開始時から連結されたことがなく、初期配置時に操作班に操作されており、なおかつ移動も行っていない砲(11.3)に対する命中判定手順には2種類あり、射撃側がそのいずれかを選択する。すなわち、地域目標タイプ(砲がトーチカ/洞窟の中にいるのでなければ、その砲の目標サイズ[2.271]が命中DRMになる；B20.32とG11.83)によって命中判定を行い、(命中したならば)設置による+2TEMを受け取る方法。もう一つは+2設置TEMと砲の目標サイズを合計した命中判定DRMにより歩兵目標タイプとして命中判定を行なう方法である。OBAおよびその他のFP攻撃については、+2設置TEMがIFTに適用される【例外：FT；A22.2】。しかし、いずれの場合についても、設置TEMはそれ以外のプラスのTEMに累積しない。設置と地形TEMのいずれを用いるかはその砲の所有プレイヤーが決定する。同一ヘクス内のユニットの各々で異なる命中ナンバーが使われることも起こり得る。舗装道路や橋や滑走路の上、屋上、および竹林の中の場合、砲は絶対に設置状態にならない。また、分隊によって操作されている間は+2TEMを受けない。

例：CE状態のIV号戦車Hが、歩兵目標タイプで6ヘクス離れた2+3+5トーチカ内にある57mmAT砲を、トーチカのCA内より準備射撃する。修正後TH#は8だが、事例Qによる+3命中DRM(+2の設置TEMよりも、こちらを普通は選ぶであろう)が適用される。

例：単独壕内の分隊、設置された45mmAT砲、設置されていない45mmAT砲がそれぞれ1個ずついる開墾地ヘクスを、CE状態のIV号戦車Hが歩兵目標タイプで6ヘクスの距離より準備射撃する。修正後TH#は8だが、設置されていない砲については+1DRM(目標サイズ)、壕内の分隊については+2TEM(単独壕)、設置された砲については+3TEM(目標サイズと設置TEM)がそれぞれ適用される。従って、戦車が設置されていない砲に命中させるためには修正前命中DRで7以下を出さなければならず、分隊および設置されていない砲の両方に命中させるためには修正前命中DRで6以下を、3個の目標全部に命中させるには修正前命中DRで5以下を出さなければならない。

11.3 無反動砲(RCL)は“設置”できない。また、砲がシナリオ開始後に連結されたり、移動したり、操作班以外によって操作されたり、それを操作している歩兵が自発的に石垣の確保を奪う場合(B9.322)、事例Qの“設置”命中DRMは失われる。いったん設置状態が失われたら、そのシナリオの間中、ふたたび設置状態を得ることはできない。砲が除去された場合、その砲の設置TEMも失われる。設置可能な砲は非設置状態で初期配置することもでき、その場合はその旨を紙片に記録しておく。

例：57mm対戦車砲が、人力移動によって林ヘクスに移動した。このヘクスはCE状態のIV号戦車HのTCAに入っていたので、この戦車はDFPhに6ヘクスの射程でこの対戦車砲を射撃することにした。修正後TH#は8で、命中判定に適用されるDRMは0である(+1[事例P；目標サイズ]+1[事例Q；TEM]-2[事例O；危険な移動]=0)。

11.4 直撃 (Direct Hit)：命中判定により命中が得られた場合(あるいは、OBA/DC攻撃により命中判定が不要である場合)、射撃側は操作班と砲に対する損害を決めるためにIFT上でDRを行なう。(防盾DRMを適用前の)修正後DRが(必要に応じ無作為選択を行い)砲に対してKIAとなれば、砲が直撃を受けたものとみなし、操作している歩兵もろとも除去される。Kの結果の場合にも直撃と見なすが、これは砲に直接命中したとは考えず、砲の故障と操作している歩兵の損耗を引き起こす【例外：APIによる射撃；11.52】。直撃には防盾DRMを適用しない。IFTDRが直撃の結果とならなかった場合、命中は至近弾と考え、操作している歩兵(いるならば)への損害の決定は、その同じDRに防盾(使えるならば)の+2DRMを加えて行なう。操作されていない砲についても、破壊の判定は同様の手順で行なわなければならない。あらゆる間接射撃について、防盾による修正は1減少して+1DRMになる。CHは、砲とそれを操作している歩兵を自動的に除去する。

11.5 防盾 (Gunshields)：全てのAT砲とINF砲には防盾が装備しており、操作班の防衛に役立つ²⁹。防盾は、その砲の現在のCA内から行なわれるほとんどの攻撃に対して、その砲を操作している統制状態の操作班(のみ)を防護する。その操作班以外の同一ヘクス内にいる歩兵は、それが操作班であっても、この防盾による特典を受けられない。砲に移動してきた、もしくは砲を人力移動している歩兵は、臨機射撃を受けた際にその砲の防盾によるプラスのDRMをいっさい受けられない。また、その砲の同一ヘクスから行なわれる攻撃に対しては、どんな種類の攻撃であれ、操作している歩兵は防盾の防衛DRMを受けられない。防盾に保護されて操作している操作班は、自身に対する射撃のIFTDRに+2を加えられる【例外：FTならば+0(A22.2)、間接射撃ならば+1(11.4)】。防盾のDRMは、いかなるプラスのTEMとも累積しない。したがって、目標にされた側は、自身の区域にある地形のプラスのTEM(設置も含む；11.2)か、(もし利用可能ならば)防盾のDRMを使うかを選択しなければならない。射撃が砲/その操作班に損害を与えるためには、防盾を貫通する必要はなく、また、砲兵器命中に対する防盾の防衛効果とは、至近弾のIFTDRに修正を加えてMCのレベルを減じる程度のものである。防盾のDRMが命中DRに修正を加えることは絶対でないが、たとえ命中判定の修正にTEMを用いていたとしても、至近弾の損害判定については防盾のDRMが使える。

例：11.2の例の続きである。IV号戦車Hは修正前命中DRで5を出して3つの目標に全て命中させた。このAFVの75mmMAは3つ全部をIFT上の12FPの欄で攻撃する。修正前IFTDRが6の場合、(修正がなければ)2MCの結果となるので、両対戦車砲に対して至近弾となる。もし、この攻撃がこれらの砲のCA内で行なわれたもので、なおかつこれらの砲がどちらも操作班によって操作されているなら、防盾によって+2DRMをそれぞれ受けるので、2MCは1MCの結果に変更される。この12FPの欄での修正前IFTDRが3ならばK/3の結果となり、(無作為選択で選ばれれば)1個以上の砲に対して直撃の結果となって、操作班は除去される可能性がある；Kの結果で選ばれなかった砲は+2防盾DRMを受けて、3MCが2MCに変更されることになる(もし代わりにKIAの結果であったならば、KIA以外の全てのユニットは、混乱状態となるだろう)。これら操作されている砲に対してそのCAの範囲内から、8+3+8分隊が自身の通常射程内から8FPで攻撃を行なった。歩兵射撃では直撃を引き起こすことができないので、修正前IFTDRにかかわらず、設置されていない砲は+2防盾DRMを受け取る；設置されている砲は、+2設置TEMか+2防盾DRMのどちらかを適用する。

11.51 HEATによる砲の破壊は、HE命中と同様の方法で生じるがHE相当(8.31)を用いることだけが異なっている。FT攻撃、砲のCA外から攻撃を行なっているユニットのみで構成されているFG、もしくはMOLの使用は、無作為のSW破壊(A9.74)により砲を破壊するが、これらは防盾の修正を受けないので、MG/小火器射撃よりは若干ながら効果的である。



C

11.52 AP：砲に対するAP/APCR/APDS/ATRの命中は、HE命中と同様にして解決されるが、その解決にはHE相当(8.31)が用いられる。砲およびそれを操作している歩兵は、CH/全てのK/KIAの結果によって除去となる。単独で攻撃しているMG、小火器として攻撃しているATR、FGに参加しているATR/MGは、A9.74に従って砲を破壊する可能性がある。

11.6 砲破壊表 (Gun Destruction Table)：砲の破壊に関する上記のルールは、下の表に要約される。

砲破壊表 (Gun Destruction Table) ¹			
	砲兵器/ 航空爆弾/OBA	MG/IFE/小火器/ FT ² /MOL ² /OVR	DC
≦修正後 ⁴ KIA	破壊 ³	無作為のSW/砲破壊	破壊
=修正後 ⁴ K	故障-CR ⁵	NA	故障-CR
=CH	破壊	NA	NA

- 破壊：砲およびそれを操作している歩兵は除去される。
- 故障-CR：砲は故障する；操作している歩兵は排除する。
- 無作為のSW/砲破壊：無作為のSW/砲破壊(A9.74)の判定を行なう。
- 1 牽引中もしくは連結(切り離し)中の場合、その車両が破壊された場合に限り砲の破壊が起ること(10.1-12)
- 2 FT/MOL “だけ”による攻撃にこの防盾DRMは無効となる(11.51)。
- 3 ある区域内に兵士が存在する場合、そこに間接射撃が行なわれてKIAであれば、同区域内の所有されていない砲に対して無作為のSW/砲破壊を判定する。
- 4 防盾DRMの適用前に判定を行なう(11.4)。
- 5 APの射撃の場合、Kの結果は破壊となる(11.52)。

12. 無反動砲 (Recoilless Rifles-RCL)



12.1 ドイツ軍/アメリカ軍：ドイツ軍のRCLはSWよりもARTに近いものだった。

RCLには防盾がない(ドイツ軍のRCLには小さな防盾を持ったものもあったが、操作班は射撃の際に離れていなければならなかったため、彼らの防盾にはほとんど役に立たなかった)。アメリカ軍のRCLはSWとして扱われるが、C3命中確認表を用いる。

12.2 RCLは、操作班によって操作され、主にHE弾を発射する。アメリカ軍のRCLは、歩兵のSWとして、もっと広く配備される予定であったが、配備が遅れたために、その使用は特に訓練された部隊に限られた。RCLを使用する分隊/HSは、自軍のものであっても捕獲火器ペナルティ(A21.13)を受ける。

12.21 2個のSMCは、そのプレイヤーターンに他の射撃を指揮していなければ、同国籍のRCLをペナルティなしで使える。しかし、そのRCLの射撃には、指揮修正DRMを使えない。

12.22 RCLは命中確認表を使用するが、命中判定の事例Aはドイツ軍のRCLにだけ適用される。アメリカ軍の57mmRCLは、RCL自身やその操作班が移動したMPhの直後のAFPhでも射撃を行なえる。ただし、それにはAFPhに発射されるLATWに対する+2命中判定DRM(事例C³)が適用される。RCL(およびそれを使用しているユニット)は、統制状態の敵地上ユニットのLOS内で射撃を行なったなら、隠蔽状態を保持できない。

12.23 RCLは、建物、瓦礫や壕、トーチカ、洞窟、および車両の中から射撃することは絶対にできない【例外：アメリカ軍の57mmRCLは13.8に従って射撃することができる】。

12.24 RCLは、移動目標(C.8)を捕捉できない。また、このような目標に対しては、それまでに得ていた捕捉を使うこともできない。ドイツ軍のRCLだけが、砲腔照準を使う。

12.3 後方噴射地域 (Backblast Zone)：RCLの後方噴射地域は、射撃を行ったヘクスおよび、そのヘクスにおいてRCLのあるレベルから上下1レベルの範囲内にある全区域、さらにそのLOFから正反対の方向のヘクスからなる。この地域は、発射したヘクスから射撃に使ったLOSを後方に1ヘクス分だけ延長して決定される。後方に延長されたLOSが、射撃を行なったヘクスの足にちょうど重なる場合(すなわち、そのLOSが2個の隣接ヘクスの間のヘクスサイド上を通る場合)、これら2つの隣接ヘクスの両方が後方噴射地域に含まれる。

12.31 RCLが発射された時に後方噴射地域にいた非装甲の自軍/混戦状態のユニットは、実際にその発射を行なった歩兵を除き、そのプレイヤーターンの残りの間、TI状態となる。さらに、これらのユニットがそのプレイヤーターンにすでに射撃が移動を行っていた場合には、RCLの命中判定の色付きdrをIFT DRとした1FPのIFT攻撃を受ける。このときdrmはいっさい適用されない。

12.4 RCLの命中判定DRで修正前に11が出た場合、後方噴射によって後方噴射地域内に炎が発生する可能性がある。後方噴射地域に可燃地形が含まれている場合、そのような各ヘクスについて、放火表で(該当するEC DRMを用いて)炎の発生を判定しなければならない。

13. 軽対戦車兵器 (Light Anti-Tank Weapons-LATW)

13.1 LATW：LATWという用語には、主として装甲に対して使用されるSWサイズのカウンターで表された全ての砲兵器が含まれる。LATWには、ATR、ATMM、バズーカ、PIAT、炎炎瓶射出器、PF/PFk、PSKが含まれる。全てのLATW砲兵器は装甲に対して、まず該当する命中確認表(C3)上で命中に成功し、それから破壊確認表で結果を判定しなければならない。LATWに適用される全ての命中判定DRMには、命中確認表で緑色の“L”が付いている。しかし、AFPhに発射される全てのLATWには、+2命中判定DRM(事例C³)が適用される【例外：待機射撃】。LATWは地域目標タイプを用いることができない。



13.2 対戦車ライフル (Anti-Tank Rifle-ATR)：ATRはSWであり、命中の判定にはC3命中確認表とC7.31 AP破壊確認表を用いる³⁰。ATRの命中判定の試みには、国籍にかかわらず、黒色の基本TH#を使用する。ただし、捕獲のペナルティは通常通り適用する。

13.21 使用：歩兵は混乱状態でなければ、ATRを使用することができ、その使用はSWの使用(A7.35)として扱われる。

13.22 射程：ATRは12ヘクスの最大射程を有する。ATRの基本TK#は、AP破壊確認表での判定の際に、事例D射程表にある“≦25mm”の行で射程による修正を適用する。

13.23 砲に対する使用：砲に対してATRを用いる場合には、AP破壊確認表を使用せずに、11.52に従って解決する。

13.24 対兵士：兵士目標に対しては、ATRを1FPの小火器として用いることができる(命中DRが不要であるから、FGにも参加できるが、遠距離射撃を行なってはならない；すなわち、12ヘクスを超えた射撃は行なえない)。たとえFGに参加している場合も、ATRは残留FPを残さない。20L(すなわち20mm)のATRだけが歩兵目標タイプとAPのHE相当を使用できる。

13.25 指揮能力修正：指揮能力/ヒーロー修正は、ATRの破壊DRには適用されない。しかし、命中判定のときと小火器射撃としての使用のときには、これらの修正を使ってよい。

13.26 故障：ATRには通常の故障と修理のルールが適用される。

13.3 パンツァーファウスト (Panzerfaust-PF)：PF³¹は、1943年10月以降に全ドイツ軍歩兵ユニットが固有SWとして携帯している可能性がある(フィンランド軍、ルーマニア軍、ハンガリー軍に関しては、A25.76、A25.85を参照)。PFは、C3命中確認表(13.33に従う)とC7.33 HEAT破壊確認表を用いて車両命中を解決する。PFは、1943年10月以前では一般には使用不可能である；これ以前にも、約5,000個のPFが試用されていたが、これらはゲーム上ではPFkと呼んで区別する。PFkは1943年8月以降に登場する可能性があるが、これはSSRで指定された場合にかざられる。

13.31 使用：1943年10月以降には、現在の射撃フェイズに射撃の能力を有している全ての統制状態(および狂暴兵)のドイツ軍歩兵にPFを射撃できる可能性が与えられる。PFでの射撃を試みるユニットはPF判定dr(Δ)を行なう。PF判定drが1-3ならば、そのユニットはPFを持っていてそれを発射する機会を得たということであり、C3命中確認表上で命中DRを試みなければならない。PF判定drが4以上だった場合には、そのユニットはPFを持っていたかもしれないが発射のチャンスを逸してしまっただと考え、命中判定DRを試みられない。さらに、PF判定drが修正前に6だった場合には、PFを発射できない上に釘付け状態になってしまう(たとえヒーローや狂暴化していても)。すでに釘付け状態になっている場合には、そのユニットは代わりに混乱状態になる(ヒーローや狂暴化している場合には損耗を被る)。PF判定drには、シナリオが1943年8-9月に行なわれているのであれば+1drm、1945年に行なわれているのであれば-1drmが適用される。また、AFV以外に発射する場合には+1drm、CX状態のユニットが使用する場合には+1drmが適用される。使用するユニットがHS/操作班の場合には+1drm、SMCの場合には+2drmがそれぞれ適用される。ユニットは、連続臨機射撃やFPF(A8.3-31)



13.31

の際にPF判定を行なってはならない。臨機射撃の際にPF判定をしたかどうかには関係ない。分隊がまだ固有FPを使った射撃をしていない場合、最初の試みの成否にかかわらず、その同じフェイズに2回目の発射の試みが行なえる。しかしこれは、その分隊が2個のSWを使用したと数えられるので、そのフェイズにはその分隊は固有FPを失うことになる(A7.351)。たとえユニットがPF判定drに失敗したとしても、そのPF判定そのものがSWを使用したと数えられる(A7.35)。PF判定drは自軍の射撃フェイズ(敵のMPHにおける防御臨機射撃の機会も含む)にのみ可能であり、成功したら即座に射撃しなければならぬ。PFは単発であるため、歩兵/騎兵目標に対して用いられた場合(8.31参照)、無作為選択により複数のユニットが選ばれるかぎり、複数のユニットには効果を及ぼさない。複数の目標がある区域が命中を受けた場合、無作為選択の前に、射撃側は一定の条件を満たす目標ユニットの中から効果を受ける目標ユニットをひとつ選べる。射撃側の選択できる目標の条件とは、確認されているおかつ砲/SWを操作しているものである。PF/PfKは単発であり、歩兵には小さな効果しか持たないので、PF/PfKは残留FPを残さない。シナリオ中に発射できるPFの総数は、年次により以下の制限を超えてはならない。すなわち、1943年のOBでは登場するドイツ軍分隊相当数に等しく、1944年の間はドイツ軍分隊相当数の1.5倍(FRD)であり、1945年ではドイツ軍分隊相当数の2倍である。発射されたPFの数は、シナリオ補助カードのPF使用欄(PF Usage Track)上で示す。まず、許されているPF発射総数に対応するトラックにPFカウンターを置き、PFが発射されるごとに1マスずつ0に向かってカウンターを動かして行く。PFカウンターが0のマスに達したら、もうそれ以上のPF発射を試みてはならない³²。

***13.311 選択ルール:**1943年10月以降のシナリオの初期配置に先立ち、ドイツ軍プレイヤーは年次により異なる数のPFを受け取る;1943年はOBの分隊相当数と同数を、1944年中はドイツ軍分隊相当数の1.5倍(FRD)を、1945年ではドイツ軍分隊相当数の2倍を受け取る。ドイツ軍プレイヤーは、どのユニットがPFを持っているのかを密かに記録しておく。各兵士ユニットは、そのUS#に等しい数のPFまで持てる。これには運搬コストは不要である。PFは他の固有SWと同じように自由に射撃や受け渡しを行なうべく、PF判定は不要である。PFは使ったら失われるものであるから、使用や受け渡し後には、PFの所有を常に記録しておくこと。

13.32 射程:PFの有効射程は、シナリオの期日によって異なる。PFの射程は、1944年5月までは1ヘクスであり、1944年6-12月までが2ヘクス、1945年では3ヘクスである。PFkの射程は常に1ヘクスである。

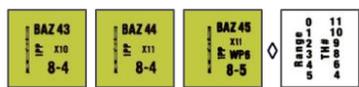
13.33 射程の影響:PF/PfK発射の基本TH#(10)は、目標への射程が1ヘクス増えるごとに-2の修正を受ける。

例:2ヘクス離れた停止している車両または歩兵の目標を射撃するPFのTH#は、修整されて6になる;仮にAFPhに射撃すれば、(待機射撃でないかぎり)さらに事例C³の+2命中判定DRMも適用される。

13.34 TK#:C7.33 HEAT破壊確認表にあるように、PFの基本TK#は31であり、PFkの基本TK#は22である。

13.35 指揮能力:PFを射撃するユニットとスタックしている指揮官は、1個のPFの命中判定DRに、その指揮能力修正を使える。しかし、これにより、そのフェイズに許される彼の射撃指揮能力を使い果たしてしまつたと見なされる。自分自身ではPF判定を行なわなかった指揮官はその攻撃(あるいはそのSWの使用)にまだ参加していないことになるが、他のPF判定に成功したユニットの命中判定を指揮しようとするのであれば、命中判定DRを行なう前に宣言しておかなければならない。

13.36 故障:PFは単発兵器であり、PF判定に成功した射撃フェイズに発射されるだけであるから、故障や修理のルールには影響されない。ただし、修正前命中DRが12(未熟兵は11と12;A19.32)だった場合には、外れとなり、かつ発射したユニットが損耗する³³。修正前破壊DRが12では不発(7.35)とし、IFT上での修正前DRが12であれば効果なしとする。



13.4 バズーカ(Bazooka-BAZ):BAZカウンターには3種類の異なったバージョンが用意されている。それぞれのカウンター上には使用可能な年が記載されている【例外:BAZ43は1942年11月から使用可能になる】。アメリカ軍のユニットは常に最新のモデルを使っているものとする³⁴。

それぞれのカウンター上には使用可能な年が記載されている【例外:BAZ43は1942年11月から使用可能になる】。アメリカ軍のユニットは常に最新のモデルを使っているものとする³⁴。

13.41 使用:混乱していない歩兵MMCであれば、BAZを射撃でき、これはSWの使用とみなす(A7.35)。

13.42 命中判定:BAZのカウンターの裏面には、射程と基本命中ナンバーとが略記された命中確認表が印刷されている。装甲目標にも非装甲目標にもこの命中判定表を用いる。BAZは独自の命中確認表を持っているが、LATWに適用される全ての射撃側(C5)と目標側(C6)の命中判定DRMが適用される。

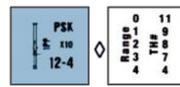
13.43 破壊判定:車両に対する命中が得られたら、シナリオの日付に従い、C7.33 HEAT破壊確認表のBAZ43またはBAZ44+の列を使って解決する。非装甲目標に対する命中は、IFTの8の列で解決される(8.31参照)。

13.44 指揮能力:BAZ攻撃を指揮しているいずれか1人の指揮官の指揮能力を、その命中判定DRの修正に用いることができる。

13.45 SMCの使用:2個のSMCによってBAZをペナルティなしに使える。指揮官は自分自身の射撃を指揮できないが、ヒーローは単独または他のSMCと合同の場合にも修正を使える(A15.24)。BAZは、そのSMCがヒーローの場合に限り、単独で使用できる(A15.23)。

13.46 WP:BAZ45はWPを発射することもできる。通常の弾薬欠乏ルール(8.9)が適用される。

13.47 故障:BAZの修正前DRがX#以上だった場合、そのBAZは永久にプレイから除去される。



13.48 パンツァーシュレック (Panzerschreck-PSK):PSK³⁵には全てのBAZのルールが適用されるが、以下の例外がある。PSKはWPを発射できない。PSKの命中確認表は、BAZのそれと異なり、カウンターの裏面に印刷されている。PSKのIFT FPは12である(8.31参照)。PSKによる車両命中はC7.33 HEAT破壊確認表のPSKの列で解決される。PSKは、1943年9月から使用可能になる。



13.5 火炎瓶射出器 (Molotov Projector):火炎瓶射出器³⁸は操作班が使用する、2PPのソ連軍LATW砲兵器SWであり、そのカウンターの裏面には命中確認表が黒色で印刷されている。この命中確認表はBAZと同様の手法を用いて装甲および非装甲目標の両方に対して使用されるが、以下の例外事項がある。

13.51 使用:ソ連軍の1個操作班か、もしくはソ連軍の2個SMC(12.21に従う)だけが、捕獲兵器の使用や不正規使用のペナルティ(A21.13)を受けずに火炎瓶射出器を使用できる。ソ連軍の1個のヒーローではない指揮官は、不正規使用のペナルティを受けてこれを使用できる。ソ連軍のヒーローはA15.23に従ってこれを使用できる。火炎瓶射出器はSCWではないので「後方噴射」は起こらないし、HEATを射撃するものでもない;それにより、13.8.9はその使用に関して適用されないし、建物/トーチカ/屋上から射撃しても構わない。砲兵器のように地域目標タイプを用いることはできず(13.1)、火炎瓶射出器は射撃前に目標を指定しなければならない。その上、PFPhとDFPhにおいて火炎瓶射出器は、そのフェイズに『煙幕』以外をいずれかの兵器が射撃する前に射撃しなければならない(この兵器が命中した時には、煙幕が置かれるからである;13.58);しかし、この制限は敵MPHにおける射撃には適用されない。指揮官DRMは火炎瓶射出器のTH DRには適用されない。火炎瓶射出器は、目標との高度差が射程よりも大きい場合には射撃できず、(乗車兵/跨乗兵とともに車両で輸送はできるが)PRCが射撃してはならない。火炎瓶射出器は砲空照準、目標の捕捉、追加射撃、過度の射撃をはできず、また、意図的な走行不能も試みられない。

13.52 CH:火炎瓶射出器は、修正前TH DRが2の場合にはCHとなる(3.7)。13.53.56も参照。

13.53 効果:火炎瓶射出器の命中による効果はMOLの攻撃による効果と類似している。しかし、MOLと違って、火炎瓶射出器の攻撃は砲兵器の攻撃であり、それゆえに小火器での攻撃が伴うことは絶対にない。

13.54 対AFV:火炎瓶射出器によって命中を受けたAFVはMOLによる命中時とはほぼ同様の効果がある(A22.612)。しかし、火炎瓶射出器のTK#に適用する修正は以下のものだけである;OTAFVに命中した場合には+11になる;後面の目標向きに命中した場合には+11になる;CHの場合にはTK#が2倍になる。また、命中した場合はそのAFVの露出したPRCに対して4FPによる特別付随攻撃を引き起こす。



C

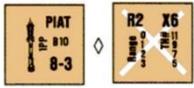
13.55 対非装甲車両：火炎瓶射出器によって命中を受けた非装甲車両(もしくは、そのような命中を非装甲部分に受けた部分装甲車両; 3.9)は9の破壊ナンバーを用いてIFT表の★車両欄で攻撃される。CHであった場合、この破壊ナンバーは2倍の18となる。

13.56 対歩兵/砲：火炎瓶射出器によって命中を受けた歩兵目標/非車載砲は4FPのHE攻撃の命中とみなして解決される。CHであった場合、8FPで攻撃され、TEMが正負逆転して[例外：マイナスの修正; 3.71]適用される(もしくはそれが砲であつて場合は、砲およびそれを操作している歩兵とともに除去される)。

13.57 対地形：火炎瓶射出器が命中した場合、そこが可燃地形であればA22.6111に従って炎が生じる可能性があるが、その際にはTH DRの色付きdrを使用する。(その修正前drが6であっても不利な影響はない。ただし、13.59を参照)。

13.58 煙幕：火炎瓶射出器が命中した場合、8.52に従って白色の拡散した煙幕カウンターが置かれる。

13.59 故障：火炎瓶射出器は修正前TH DRが11であった場合に故障する。カウンターに赤色の文字で明示されている“X12”は、修正前TH DRが12の場合、その火炎瓶射出器は除去され、さらに、その火炎瓶射出器が存在した区域が可燃地形であった場合、そこには炎が生じるということを示している。未熟兵/捕獲/不正規使用等の使用に関するペナルティが適用される場合、X#とB#はどちらも適切な数値へと低下させられる。



13.6 PIAT：歩兵用対戦車弾射出装置(Projector, Infantry, Anti-Tank device-PIAT)は、HEATを、発射するというよりもむしろ射出する砲弾射出機であった。

PIATは、1943年4月から使用可能になる。通常、1個小隊につき1基ずつ支給された。PIATは1種類しかなく、SWとして扱われる。PIATはWPを発射できない。PIATの命中確認表はカウンターの裏面に記載されている。PIATによる車両命中はC7.33 HEAT破壊確認表のPIATの列で解決される。これら以外のBAZのルールがPIATにも適用される[例外：後方噴射; 13.8]が、以下の例外事項がある。

13.61 高度の制限：PIATは、同一もしくは隣接ヘクスの1レベル以上低い目標を射撃できない。これは俯角が下がると砲弾が発射位置から落ちるためである。

13.62 SMCによる使用：PIATは1個のSMCによってペナルティなしに完全に使用することができる。ただし、射撃していない他の指揮官の指揮を受ける場合を除いて、指揮能力修正は使えない。

13.63 故障：PIAT³⁶は、X#でなくB10を持っている。修理drが1-2であれば修理され、6ならば除去される(A9.72)。

13.7 対戦車磁気吸着地雷 (Anti-Tank Magnetic Mine-ATMM)：ATMM³⁷はカウンターで表されず、1944年1月以降のドイツ軍歩兵ユニットが固有のSWとして携帯している可能性がある。釘付け状態になっていない非混乱状態のドイツ軍歩兵ユニットは、同一ヘクス内の車両[例外：ワゴンとオートバイ]に対するCCの一環として、ATMMの使用を選択できる。ATMM攻撃を宣言するユニットは、車両に対するそのユニットのCC攻撃を指定した後で、そのCC攻撃を解決する前に、ATMM判定drを行なう。ATMM判定drが1-3ならば、そのユニットに含まれる1兵士がATMMを持っていてそれを仕掛ける機会を得たこととなり、そのユニットのCC攻撃に-3DRMを加える。drが4-5なら、ATMMを持った兵士がそれを仕掛けられる位置に着けなかったと考え、そのユニットはそのターンのCC攻撃を普通に解決する。ATMM判定drが修正前に6だった場合、そのユニットは(狂暴兵であっても)釘付け状態となり、結果的に続くCC攻撃の時にCCVが1だけ減少する(A11.5)。HS/操作班のATMM判定drには+1を加え、SMCの場合には+2を加える。CX状態のユニットのATMM判定drには+1を加える。どのようなユニットであれ、非装甲車両に対してATMMを使おうとする場合にも+1を加える。

13.71 指揮能力：ATMM判定drには、指揮能力やヒーロー修正を使えない。しかし、続いて行なわれるCC攻撃DRには通常どおりに指揮/ヒーロー修正を加えられる(指揮官が単独で攻撃している場合は不可である)。

13.72 ATMMは、そのヘクス内にある他のユニットには影響を及ぼさない。ただし、破壊された車両上のPRCには通常と同じ結果を被る(D5.6/D6.9)。

13.73 SMC：歩兵SMCは車両に対して(13.7に従って)ATMM攻撃を行なえる。さらに、ATMM判定drの前に他のユニットとの共同攻撃を宣言していた場合には、

脚注5

その共同攻撃にATMM DRMを適用することも可能である。SMCがATMM判定drを試みる場合、それと共同して攻撃する全てのユニットは独自のATMM判定drを行なえない。しかし、そのSMCのATMM判定drが失敗したとしても、そのSMC以外のユニットはATMM判定drによる釘付け状態を被らない。

13.74 故障：修正前CC DRが12だった場合、ATMMは故障していたものとして、そのCC DRMを適用しない。

13.8 後方噴射 (Backblast)：PF/PFk、BAZ、PSK、RCLには、後方噴射が発生するため、車両、瓦礫、洞窟、トーチカ、地下道、建物[例外：工場と屋上]の内部から発射を行う場合、緊急事態(13.81)のペナルティを適用される[例外：釘付け状態でないユニットは、待機射撃を使用するか、または事例C3の命中判定DRM(5.34)を適用するならば、地上レベルの瓦礫から、または建物の地上レベル(ただしトーチカや地下道や車両からではない)から、緊急事態を受けずに射撃を行うことができる。これは、その射撃に先だって開けた場所に移動しなければならぬことを表している]。また、これらの火器は隣接ヘクスの2レベル以上高い目標を射撃できない。加えて、同一ヘクス内の上方にも射撃できない。

13.81 緊急事態 (Desperation)：不注意やパニックや差し迫った事情などのために、これらの火器(13.8)が閉塞空間から発射され、その結果、多くの射撃手たちが死んだり重度の火傷を負ったりした。緊急事態の射撃であることをあらかじめ宣言すれば、事例C3の命中判定DRMを無視することができるが、その場合、命中判定DRの色付きdrを使ってIFT上の1FP列での攻撃が、そのような閉塞空間にいる射撃側の区域の全兵士に対して行なわれる。これにはdrmはまったく適用されない。

13.9 成形炸薬弾兵器 (Shaped-Charge Weapons-SCW)：PF/PFk、BAZ、PSK、PIATは全てSCWである。SCWが発射する対人弾頭は実際にはHEではなくHEATだったので、兵士目標に対してもそれらの砲弾(およびBAZによって射撃されたWP)だけを使えるものとする(8.31参照)。

C章脚注 (Chapter C Footnotes)

1. 1.2 無線接触の試み：盤上を横切って移動している敵ユニットに対して、砲兵観測員ならば素早くそして精密に砲撃を誘導できるのだ、という印象をプレイヤーに与えているのではない。ASLのベースとなったゲーム“SQUAD LEADER”でRPhに行なわれていた事前計画的な砲撃という処理を、OBAの解決手順に含めているのである。このように変更したのは、これまで非現実的な行為をプレイヤーに許していたためだ。以前の砲撃システムだと、砲撃される場所が事前に察知されていた。事前に計画された砲撃をよけたり、まだ始まっていない砲撃から逃げたりもできた。実際の“射撃要請”はもっと前に要請しているのだが、このような行為を避けるため、よりプレイしやすく現実的な方法としてOBAを“簡単”に計画できるようにしたのである。

2. 1.22 無線接触の維持：ほとんどの歩兵大隊には直属の迫撃砲中隊が編成されていた。より大口徑の砲を所有する砲兵隊よりもこの直属の迫撃砲中隊の方が砲撃要請を受理してくれる機会が多かった。これは、迫撃砲の射程が短いので狭い範囲にしかならないうえ、そのため要請される射撃任務の数が元々少なかったためである。

3. 1.22 無線接触の維持：正直なところ、指揮官/砲兵観測員が無線機を自分で持つて歩くことはない。分隊の兵が携帯しながら彼らに随伴するのが一般的だった。だから、同一区域内にいる自軍ユニットが所有している無線機を指揮官/砲兵観測員が使用できるようにすることもできた。だが、それを起因とする矛盾や疑問点を解決するために、さらに多くのルールが必要になってしまう——同じ区域に複数の指揮官が存在していた場合などがそれに該当する。

4. 1.54 自軍ユニット：友軍の砲兵に砲撃されたり、友軍機から爆撃されたりすることほど兵の士気を喪失させるものはなかった。砲撃が飛来する方向がわかりさえすれば、新兵であってもそれが適当なのか友軍なのか判断できたのである。

5. 1.6 砲兵観測員：無線機は、盤上を見渡せるプレイヤーからすれば余りにも目立ち易い。そのため、すぐさま方々からのFP攻撃の目標になってしまう。このような理由により、無線機をカウンターとして表示するのではなく、無線機のある区域や所有者を別に



脚注5

記録しておくという方法を、プレイヤー同士の合意の上で利用することも可能である。砲兵観測員は、双眼鏡を携帯しているため、火器に付いている照準器では視認できないような長距離でも目標を識別することができる。ただし、16ヘクス以上離れた隠蔽状態のユニットを“見る”ために、この優れた光学機器を使うわけではない——少なくとも自動的に見ることはない。そのためこれら隠蔽状態のユニットを視認することはできない。

6. 2.24 ROF: 砲の操作班が砲弾を目標に命中させたならば、時間に余裕ができたため、別の目標を探し交戦することができる。これにひきかえ、1つの目標に対して何度も射撃したものの命中させることができなかつたり、命中させるのに時間が掛かりすぎたりした場合、他の目標と交戦することはおろか、決められた時間枠の中で最初の目標に命中させることもできないだろう。この正確さや時間という要因は、命中判定DRの色付きdrによって抽象的に表現されている。

7. 3.33 地域目標タイプ: 地域目標タイプを用いた直接射撃は、特定の目標を射撃するのではなく(敵の動きを封じたり、敵を制圧したりすることを目的として)比較的に広い地域を砲撃するものである。そのため、ROFを低くしている。地域を目標に射撃するので命中しやすいが、そこにいるユニットに対する打撃力はあまり期待することができない。追撃砲は、間接射撃であるということを反映させるため、地域目標タイプを用いる。射撃側のLOSから外れているユニットに対して地域目標射撃することは禁止している。LOS外の目標を射撃することは直接射撃をする砲よりも追撃砲の方が現実的だが、そのようなユニットに対して効果的な射撃を続けることは非現実的である(全知なるプレイヤーの症候群)——例えば、地上階の目標を攻撃するのに上階レベルを射撃することを許可できるだろうか。地域目標タイプを用いた場合、以下の3つの理由により近距離での基本命中ナンバーが低くなっている。第1に、0-12ヘクスの基本命中ナンバーを“9”にすると、この射程における追撃砲の命中率が高くなり過ぎてしまう。第2に、近距離の地域を砲で射撃すると、その地域全体に砲弾を撃ち込むのは頻りに砲身を動かさなければならぬ。そのためROFが低下し、その地域に影響を与える能力も低下してしまう。第3に、敵ユニットが近い位置にいるならば、効果を最大限にするため特定の目標を狙うのが普通だ。近距離における低い命中ナンバーは歩兵目標タイプの利用を促し、個々の目標を狙うといった現実的な戦術をシミュレートしているのである。

8. 3.8 複数命中: ASLの1ゲームターンは2分。ゲーム盤上で1回の“射撃”は、命中判定システムとの関係上、その時間内で行われた複数の射撃をまとめたものである。つまり“命中”とは、その目標に射撃した複数の砲弾のうち少なくとも1発が目標に命中したことを意味している。実際に、複数の砲弾が目標に命中した際の効果が与えられているものもある——同じヘクス内の複数の目標に対してKIA/MCを与えるような“命中”は複数の命中弾が得られたと見ることができる。このような複数の命中弾が得られる可能性は、その砲の口径が小さくなれば高まっていく。これは、一定の時間内に、より多くの砲弾を射撃できるし、自動装填を用いることで連射能力を備えている場合も多いためである。

9. 6.17 例: ベテランのゲーマーは、この例が非現実的な状況を提示していることに気付くだろう。例えば、W6内で消費された5MPのほとんどはこの戦車が丘の反対側の斜面を登る際に使われており、そこはAT砲のLOS外なのである。これをより現実的に扱うためには丘の斜面について次のように考える。X5のLOS内(またはW6へのLOSが通る側の丘にあるヘクスで)消費する5MPのうち、T4のLOS内で1MPのみを消費したと宣言するのである。ベテランのゲーマーならば、ここで簡単なルールを使用する代わりに、このような自作ルールを用いることもできる。ベテランのゲーマーが望むならば、このような状況においては単純な現行ルールの代わりに、上記のような自作ルールを用いるにしても構わない。

10. 6.4 砲空照準区域: 周到に防御策を練る時間を得て防御位置についた部隊は、自陣への接近路を分析し、特定の場所へ重火器の狙いを定めていた。砲空を覗き見て照準を定めたり、試射を行ったり、また砲を事前に調整するだけで、射撃さえすれば目標地域に命中させられるような位置に配置することもできた。「照準」(あるいは接地射撃)の主な効果は、視界が悪くても、予想される接近路へ効果的に射撃できることにある。特にMGは、膝の高さを射撃するよう“設定”されていたため、建物の上階に対して照準することが禁止されている。

11. 6.58 捕捉カウンター: ほとんどのシナリオでは、それぞれ異なる識別記号の砲を選ぶことによって、目標捕捉カウンターの数を十分に確保できる。たとえば、6種類

の砲が3個ずつ登場するシナリオならば、識別記号がA-Cで3種、さらにD-Fで3種を選べば、A-Cだけを使ったり乱雑に選んだりするよりも、利用可能な目標捕捉カウンターを倍にできる。

12. 6.8 TEM: IFTDRでなく命中判定DRにTEMを適用するからといって、木造建物よりも石造建物の方が命中させにくいというわけではない。それは、強固な建物内にある非装甲目標に効果を及ぼすためには、その目標のより近くに命中させなければならぬのである。

13. 7.1 破壊ナンバー: TK#は、500mの射程および入射角0度で命中した場合の貫通力を表しており、基本値は5である(なお、特殊な性能に応じて重み付けをなされているTK#もある)。最終TK#の5は、砲弾が装甲を穿つて貫通できることを意味している; 4以下は脆弱な部分に命中しない限り貫通できないことを示している——ただし、このような命中は場合により、装甲の内側に破砕(破片)を発生させる。実際、HEは“貫通”しない; しかしその効果は、薄い装甲を打穿して内部を粉砕し、吹き飛ばされた内装が乗員にとって危険な破片となるのである。

14. 7.311 対非装甲: 非装甲車両のTK#がAFVより低いこともある。これは興味深いことであるが、以下の事実が理由となっている。非装甲車両に命中した砲弾は常に貫通するが、致命的な爆発も打撃も与えず完全に車両を通り抜けてしまう。その一方で、AFVを貫通した砲弾は爆発したり、または反対側の装甲を貫通したりするだけの速度を失うため内部で跳弾して、殺傷効果が出る——どちらにしても装甲を貫通することにより危険な破片が飛び回ることになる。

15. 7.35 不発: このルールは以下の偶発的項目も含まれている; 砲弾が爆発しなかつたり、破片が無害な箇所命中したり、砲弾が必ず飛んでいったり、AFVの(積荷箱のような)非致命的な部分に命中した場合などである。

16. 7.4 衝撃/UK: 戦争初期のリベット構造では(鑄造/溶接と違って)、MGの弾丸であってもリベットに直接命中すれば、リベットが内部に飛び出して跳ね回ることによって殺傷効果がある。戦争後期、対戦車兵装の進歩が停滞するにつれ、戦車の装甲を厚くする競争がエスカレートした。厚い装甲に命中した砲弾は部分的に装甲を貫通しただけだが、内部に破砕(破片)を生じさせ、致命的な効果をもたらすこともあった。要因に関係なく、貫通しなかつた命中弾が射撃によって、効果的な反撃を受ける前に自分よりも優れた敵にとどめを刺すチャンスを与えてくれる。それ以外にも、AFVの乗員が死亡したり、怪我をしたり、気絶させたりするということがある——射撃側がこの結果を確認することはできない。そのような事例において、目標が戦闘力を失ったなど射撃側が知る由もなく、通常、確かに叩き潰したとわかるまで砲撃しつづけた。

17. 8. 特殊弾薬: 使用可能な砲弾の種類は各砲兵器によって様々であったが、各国は、自分たちの火器が持つ欠点を砲弾の革新や改良で補おうとした。だが特殊なタイプの砲弾は常にその量が限られていた。原材料の欠乏、前線への供給不足、大量生産可能な設備がないことが要因としてあった。また、標準となるAP弾やHE弾の必要数を無視して、特殊な砲弾を積載したり運搬したりする余裕が(特にAFVで)なかったこともある。

18. 8.11 APCR: 戦車の技術が発達すると、単なる鋼鉄の弾だけで戦うことは困難なことがわかってきた。事実、標準的なAP弾は発射速度が速いと破損してしまう傾向にあった。タングステン弾は発射速度が早くても破損しなかつたが、密度が高く重いため、砲尾の破損を防ぐ安全レベルを超えるほどの炸薬を必要とした。ドイツ軍は、タングステンの弾芯を軽合金の筒で囲むことによって、この問題を初めて解決した。これにより必要なサイズの砲弾を作ることができ、さらに標準的なAP弾よりも軽く、高発射速度と破損に強い砲弾という2つの特徴を実現することもできた。この砲弾の唯一の欠点は、重量が軽いことと内外径が小さいことにより、長距離まで届かぬかつたことにある。この砲弾は、ドイツ軍でPzGr40と呼ばれ、アメリカ軍からはHVAP(高速徹甲弾; High Velocity Armor Piercing)と呼ばれた。ルールでは、APCR(硬芯徹甲弾; Armor Piercing Composite Rigid)に含めてしまっている。ドイツ国内へのタングステン供給量は限られており、この砲弾は1942年以降、徐々に減っていった。



C

19. 8.11 APDS：イギリス軍は、APDS(離脱装薬筒付き徹甲弾；Armor Piercing Discarding Sabot)と呼ばれる独自の複合弾を開発した。これは、タングステンの弾芯を軽合金のさやで包んだ構成をしている。APCRと異なり、砲口でこのさやが弾芯から外れるようになっている。これにより弾芯は、適度な重量と内外径比が得られ、高い発射速度と遠距離への到達能力が得られた。

20. 8.3 HEAT：成型炸薬弾(対戦車榴弾；High Explosive Anti-Tank)は、目標の表面から離れた一定の間隔で爆発するように設計されている。狭い部分に集中して爆発する結果、激しい炎によって装甲を溶かすと同時に、AFV内部に溶けた金属を吹き出させている。

21. 8.31 HE相当：非装甲目標に対してPFが使われていた。特に市街地において攻撃先の建物への携帯式榴弾砲として用いられた。PFに関する標準のルールでそのような使用を許可すると、歩兵に対する純粋な火力という点で、ドイツ軍の分隊が異様に強くなる。プレイヤーは、現実性に逆らって、装甲目標に対して使うべきPFを“残す”という行為をしなくなってしまう。AP弾も—使用可能な砲弾が無かったという理由で—時には歩兵に対して使用されていた。HE弾を射撃する能力がないと記述してある砲の多くは、実際には、HE弾が支給されていた。ただし、ほとんど役に立たなかったため、あまり使用されなかった。

22. 8.4 散弾：散弾は、散弾銃のように、多数の鋼球を発射する対人殺傷用の砲弾である。例えばアメリカ軍の37mm散弾は3/8インチ(約10mm)の鋼球が122個含まれている。

23. 8.5 煙幕：標準的な発煙弾は“発煙筒を弾底から射出する砲弾”であり、空中にいる間に砲弾より外側へ発煙筒が射出されるよう時限信管が設定されていた。通常、地上に落ちると、砲弾の中にある3個の発煙筒が弾底から射出され、最高2分間にわたって煙幕を吐き出し続ける。こうして展開された煙幕は、相対的に温度が低く地表面で滞留するため、有効な煙幕スクリーンとなった。

24. 8.51：ゲームの前提条件によるものだが、DFPでの煙幕配置は計画されていたものでなく、砲弾がさほど多く射撃されていないと言える。

25. 8.6 WP：アメリカ軍は多くの砲に様々な化学薬品を使用した。WPは担体が炸裂するタイプである。これは、着弾により炸裂するや中身の燐を全て放出し、空気との接触により発火する。燐は発熱し、煙とともに周囲の空気が上昇する。結果として煙の柱が生成し、間断的な煙の幕ができる。ドイツ軍は、材料不足のためWPをまったく使用しなかった。イギリス軍は、アメリカ軍から供給されていたが、その数は限られていた。

26. 10.1 牽引：76 - 107mmの迫撃砲は通常ならば裸される砲の牽引ペナルティの多くを免除されている。一般に、これらの迫撃砲は車両の後ろに牽引されるのではなく、車両に積載されているからである。

27. 10.25 RFNM：RFNMのペナルティを受ける砲も、通常、10トンを超える重量のある、長射程の重砲である。分解しないと移動させられないものも多い—その作業時間は平均的なシナリオの時間を超えてしまうほどだ。さらに、これらの砲は間接射撃に用いられるのが普通であり、直接射撃用の光学標準器を装備していない砲もあった。

28. 11.1 至近弾：砲自体が砲兵器による射撃の目標になることはまれだった。むしろ、砲を操作している操作班に射撃が集中した。事実、砲を操作している操作班は砲の周りに集まっているため、砲を照準点にして操作班を攻撃した。目的は砲を沈黙させることであり、操作班を殺傷したり威嚇したりすることが、その目的を達成する近道なのである。そのような状況で砲自体に損害を負わせられればもっと良いのだが、砲を戦闘不能にまでする必要はないのである。したがって、砲に対する一般的な戦術は、歩兵目標タイプか地域目標タイプでHE弾を射撃し、至近弾で沈黙させることだ。

29. 11.5 防盾：多くのARTやAA砲も防盾を持っているが、弾薬がかさばっていたり操作班の人数が多かったりするため、防盾の大きさは不十分であった。よってゲーム上では無いものとして扱っている。

30. 13.2 ATR：ほとんどのATRには複数ROFが与えられていない。AFVにとって致命的な個所に命中させて破壊するには、何度も射撃し“命中”させる必要がある。突

き詰ると、何回も“射撃”できる代わりに、1回の命中DRにおいて致命的な個所に命中する確率を高めているのである。

31. 13.3 PF：PFは戦争中における必要性から生まれた火器である。実戦でのテストにより次々と新しい改良型が開発され、戦争の進展に伴い標準化されている。よって、シナリオの時期によって能力と利用可能性を変化させている。

32. 13.31 PFの使用：このルールの代わりに、修正前のPF判定の目が6だったユニットはPFを持っていないのだということを表わそうとして、前身ゲームのドイツ軍分隊カウンターを使い、またPFの有無を示すのにPFカウンターを引き続き使用しようとするプレイヤーもいるだろう。

PFカウンターをASLに含めなかったのは、盤上がカウンターだらけになるのを防ぐ目的もあるが、一番大きな理由は現実性を高めることにある。旧作の“SQUAD LEADER”において、プレイヤーはいつもスタックにPFがないことを確かめてから装甲車両を移動させていた。現実の戦闘では、戦車指揮官にそんなことができる機会はない。敵の歩兵全てが潜在的な脅威だったのである。目視可能なSWカウンターを確認することで安全を確保しようなど、認められない。秘密裏にPFを記録するという選択ルールも望ましくない。歩兵が望む際PFを射撃できると仮定すると、歩兵に対して不公平な優位性を与えてしまう。おそらく多くのプレイヤーは、火器を発射する前にダイスを振るという固有のSWにしたこのシステムを嫌がることだろう。彼らは、ゲーム上の部隊を全てコントロールしたいと考えているプレイヤーである。我々の中でも議論はあったが、そのような火器をカウンターにすると、戦場における未知の要素を表したこのシステムより、さらに現実的でない行為をプレイヤーに許してしまうことになる、と考えた。PF判定が抽象化したものであることに留意して欲しい。このような火器を兵士が所有しているかどうかだけでは、所有している兵士が発射できる位置にいるかどうか、また発射する気があるかどうかとも含まれている。あるターンに発射できなかったユニットが次のターンに発射できるのはなぜか、という答えにもなる。発射できなかった後に、PFが“生えてきた”わけではない。その兵士が地盤上を移動していないとしても、臆病心が取り払われたり、発射に適した位置に着けたりしたということだ。自分の指示にしたがってPFを発射する厚紙の兵士が欲しいというプレイヤーはそれ自体—厚紙の兵士—で遊んでいるだけだ。戦場では、思ったとおりに行動できる兵士などいないのだ—PFのような扱いにくい兵器を発射する時は特にそうである。恐怖の戦車を目撃して、発射した1発が外れでもしたらどうしようかと考えるのが普通だ。

33. 13.36 故障：PFは、他のSCWと同様に後方噴射を発生し、戦闘時の発射には危険がともなう。PFの射撃手は、後方噴射で戦友を負傷させないように気を付けながら射撃位置を決めなければならない。これは、直立したまま、まる見えの状態が発射する可能性が高いことを意味する。さらに、この火器は後方から炎を噴出し、注意深く目標を定める—早撃ちはできない—必要もあり、射撃手が格好の目標となってしまった。

34. 13.4 BAZ：PFと同様、アメリカ軍のBAZ—ドイツ軍は“肩撃ち75mm”と呼んだ—の能力も、戦争が進展するにつれ改良型がでてきた。PFと違って、BAZは分隊固有の火器として認められなかったため、SWカウンターで表している。重火器小隊や中隊、また戦況によっては特定の支援部隊にも支給されている。SCWとして比較的低いX#は、戦場で携帯できる弾薬に限りがあることを示している。

35. 13.5 PSK：PSKは、まさに捕獲したBAZを元にして開発したBAZのドイツ軍バージョンである。1944~45年型のSS装甲擲弾兵部隊には、分隊レベルの火器としてPSKが指定されている。SSであっても定数分装備されていたかどうか疑わしい。よってPSKは、分隊固有の火器ではなくSWカウンターとして表している。

36. 13.63 PIATの故障：PIATは、スプリングによる推進機構の反動によって、次弾の装填ができるようになっていた。これに失敗したら、次弾を装填するには自力でスプリングを押しさなければならぬが、これにはかなりの力が必要であった。これは、故障発生率の高さ(B10+)と(ロケット推進によるLATWにはない)修理ナンバー(R2)で表されている。PIATは115,000基近くが生産され、各歩兵小隊に1基ずつ配備された。

37. 13.7 ATMM：ATMMは特殊な形態のLATWであり、発射するものでない。直接、目標に設置しなければならぬ。歩兵の度胸と、AFVに取り付けるチャンスさえあれば、優秀なタンクキラーであることが判っていた。ソ連軍はATMMを使用していない。一般的な認識として、ツィンメリット(Zimmerit)という対磁コーティングをドイツ



脚注37

軍が開発し、AFVに塗っていたためといわれている。現在では、敵が開発しなかったATMMに対して、わざわざドイツ軍が先を見越して対抗手段を取っただけ、ということがわかっている。つまり、自軍の磁気吸着地雷をロシア軍がすぐにでもコピーして配備してくると予期し、即座に対抗手段を取った。ところがロシア軍はATMMを開発しなかったのだ。

C

38. 13.5 火炎瓶射出器:ほとんど知られていないこのロシア軍火器は1942~1943年に使用されたが、その後、公式な名称も公開されぬまま廃棄されている。見た目はPSKのようだ。だが、ロケット噴射を用いておらず、似て非なるものである。さらに無反動でもなく、その衝撃のため肩撃ちができなかった。アメリカ軍は、焼夷剤を充填したガラス容器を発射する低弾道迫撃砲である、としている。また、火炎瓶のようなものを射出する先込め式の滑腔砲である、ともしている(これに似たものにNorthover Projectorと呼ばれるものがある。1940年のイギリス本土防衛隊の火器で、ガラス容器製のWP手榴弾を射出するものであった)。1942~1943年、狙撃兵大隊のいくつかは1個火炎瓶射出器小隊(おそらく2~4基を所有)が配備されていたのがわかっているが、全軍には支給されていない。スターリングラードで使われていたことを示す記録写真が残っている。

2000 第2版出版 それ以降の差し替えなし(2022現在)

※C1.335に対する1997年のQ&A (Action Pack#1) が第2版に反映されていない。OBAフローチャートにはQ&Aが反映されているため、整合性が取れていない。この和訳ルールでは、Q&Aを反映し「なおかつSRのある/隣接した区域にいる確認済みの敵ユニットにLOSがない」の記述を削除している。