



A

A. 歩兵および基本ゲームルール(Infantry and Basic Game Rules)

目次:

- | | |
|---|--|
| 1. 兵士カウンター (Personnel Counters) | 14. 狙撃兵 (Snipers) |
| 2. 地図盤 (The Mapboard) | 15. 戦渦 (Heat of Battle) |
| 3. 基本プレイ手順 (Basic Sequence of Play) | 16. 戦闘継続能力 (Battlefield Integrity) |
| 4. 歩兵の移動 (Infantry Movement) | 17. 負傷 (Wounds) |
| 5. スタック制限 (Stacking Limits) | 18. 昇進 (Field Promotions) |
| 6. 照準線 (Line of Sight:LOS) | 19. ユニットの置き換え (Unit Substitution) |
| 7. 射撃 (Fire Attacks) | 20. 捕虜 (Prisoners) |
| 8. 防御射撃の原則 (Defensive Fire Principles) | 21. 装備の捕獲 (Captured Equipment) |
| 9. 機関銃と支援火器の故障
(Machine Guns & SW Malfunction) | 22. 火炎放射器と火炎瓶
(Flamethrowers & Molotov Cocktails) |
| 10. 士気 (Morale) | 23. 爆薬 (Demolition Charges) |
| 11. 白兵戦 (Close Combat) | 24. 煙幕 (SMOKE) |
| 12. 隠蔽 (Concealment) | 25. 国籍による特徴 (Nationality Distinctions) |
| 13. 騎兵 (Cavalry) | 26. 勝利条件 (Victory Conditions) |

A.1 ダイス (Dice): 他のダイスと区別するため、いくつかのルールでは色付きダイスを用いるように指示している。ASLモジュール1: BEYOND VALORには色違いのダイスが4つ入っている。通常は、白いダイス1個と色付きダイス1個を同時に振り、その目の合計値を判定に用いる。ただし、色付きダイスの目だけで判定したり、白いダイスの目と比較した結果を判定に用いたりすることもある。同時にダイスを3個振る習慣をつけ、3番目の色付きダイスを(5.132、7.309、9.74、11.13、11.501、24.1などで必要な「補助判定dr」として用いるのも便利だろう。“dr”という用語は1個のダイスを振ることを意味し、“DR”という用語は2個以上のダイスを振ることを意味する。修正前(Original)DR/drとは修正を加える前のダイスの目のことで、修正後(Final)DR/drとは全ての修正を加えた後のダイスの目のことである。

A.2 誤り(Error): プレイが先に進むことで、それまでの全ての結果が成立する。つまり、誤りが見つかった時にすでに他の行動が行われていたのなら、たとえそれがルールに違反するようなことであっても、その時点までゲームを戻してやり直すことはできないのである¹。例えば、誤ったDRMを用いて攻撃が解決され、その間違いにプレイヤーが気づく前に次の攻撃が行われたり、別のユニットが移動したり、次のフェイズに移ったとする。この場合そのDRMは正しかったものとされ、やり直すことはできない。また、RPhに回復を試みたり、PFPhに射撃や築壕を行わせたりすることを忘れて、あるユニットの移動を先に行ってしまった場合も同様である。フェイズを終了してしまったら、もはやそのフェイズの行動は行えない。

A.3 誤り移動/突撃 (Move/Advance): 非車両ユニットの移動の禁止について述べられたルールがあった場合、そのルールはMPhにおける移動だけを制限している。もしAPhにおける突撃にも同様な制限をする場合には、移動と突撃の両方を制限する旨がルールに明記されている。

A.4 選択ルール: アスタリスク“*”が付いているルールを用いると、現実味は増すがプレイアビリティは低下する。そのようなルールは選択ルールと考え、そのルールを使用するかどうかはプレイ前に決めておくとうい。ASLのゲームシステムの完全性を守るため、選択ルール以外のルールは全て用いるべきである。そうしないとプレイバランスが崩れ、意図したデザインから外れたゲームになってしまう。

A.5 攻撃DRM: 複数の防御側ユニットに対して攻撃が行われた時、その中の一部の防御側ユニットにのみ修正が適用される場合がある。その攻撃は1回のDRで判定し、各DRMはその対象となるユニットにのみ適用される。そのため、同一の修正前DRから2つ以上の修正後DRが発生することになる。逆に、複数の攻撃ユニット/兵器によって攻撃が行われた時、その中の一部の攻撃側ユニットにのみ適用される修正がある場合、攻撃側にとって不利な場合にかぎりその修正が

適用される。このため、FGを(修正を被らないグループとそうでないグループに)分割する方がよいこともある。

A.6 底/底へ (IN/INTO): 峡谷地(Depression)の地形となっているヘクスは、地上レベル(クレスト状態)と峡谷地の内部レベル(すなわち、非クレスト状態: 地上-1レベル)の両方にユニットが存在できる。ルールにおいて峡谷地の内部レベルについて述べる場合は、峡谷地の“底/底へ”という言葉で明記されている。峡谷地の底にいる、と書かれたユニットは地上-1レベルに(非クレスト状態として)存在し、単に峡谷地にいる、と書かれたユニットは地上レベルに(クレスト状態として)存在する。

A.7 統制状態 (Good Order): 統制状態とは、混乱、狂暴化、捕虜、衝撃、麻痺、混戦のいずれの状態にもない兵士ユニット/固有操作班のことである。釘付け、CX、TI、非武装状態にあるユニットは“統制状態”と考える。SWを使用する場合、統制状態のユニットによって操作されていて、なおかつ故障しておらず、弾薬減少(19.131)も受けていないSWは、統制状態と考える。

A.8 隣接 (Adjacent): 2つのヘクスが共通のヘクスサイドを有していれば、そのヘクス(とその中にいるユニット)は“隣接(adjacent)”している。隣接している区域同士にLOSが通り(煙幕妨害DRMとNVR—E1.101—の影響は除く)、今いる区域からその隣接する区域へ敵の存在を無視して歩兵ユニットがAPhに突撃できるような場合、それらの区域(とその中にいるユニット)は“隣接(ADJACENT)”していると考える。上記のような制限を必要とする場合には二重か括弧で表した『隣接』という用語を用い、通常用いられる隣接という用語とは区別する。

A.9 無作為選択 (Random Selection): 1ヘクスにいる複数のユニットから無作為選択が必要となった場合、ユニット毎にdrを1回行なう。一番大きい目を出したユニットが影響を被るユニットである。同じ大きさの目を出したユニットが複数存在する場合、それら全てのユニットが等しく影響を被る。“自作ルール”を用いることでスピードアップが図れる。推薦できるものとして、4色のダイスを1回のDRで振って無作為選択を判定する方法がある。一番明るい色のダイスをスタックの一番上のユニットに適用し、次に明るい色のダイスを2番目のユニットに適用するように、順次適用するのである。

例: 上から順番に指揮官、操作班、HS、分隊がスタックしているヘクスに攻撃が加えられ、IFT上でK/1(7.302)の結果となった。無作為選択のダイスが振られ、結果は白が3、緑が1、赤が2、黒が3であった。結果として指揮官が負傷し、分隊が損耗してHSとなった。そして操作班と2個のHS(元からあったHSと、損耗によって生じたHSの両方)は1MCを被る。

隠蔽ユニットを対象として無作為選択が行われた場合、一番上の“?”カウンターを除く全ユニットについてdrを行う[例外: 狙撃兵による隠蔽状態の目標(A14.23)]。そこでダミーユニットが選ばれたらそれを除去し、次に大きいdrのユニットを選ぶ。ダミーユニット以外のユニットが選ばれるまでこの行為を続ける。SWが選ばれたら、そのSWを所有しているユニットが代わりに選ばれる。そのSWを所有しているユニットがいらない場合は次に高いdrを出したユニットが選ばれる。

A.10 指揮能力DRM(Δ): 指揮能力修正値は通常マイナスの値であり、それによって指揮官は、特定の射撃や行動を指揮することで成功率を上げる事ができる。しかし、ある種の行動/火器/攻撃の種類によってはDR/drの修正を行なえないものもある。指揮能力修正を適用できないものには、カウンター、表、ルールに三角形記号の“Δ”が付いている。

A.11 修理不能な故障 (Permanent Breakdown): B#/X#を下げることで火器の故障頻度を増すような射撃(たとえば、過度の射撃、未熟兵[19.32]、弾薬減少、追加射撃、捕獲兵器、不正規使用[21.13])を行っている時は、その火器の元々のB#/X#となる。故障頻度の要因が重複する場合はそれが累積する。



.12

例：故障率B12のドイツ軍LMGが過度の射撃を行う。この射撃中、故障率はB10とX12になる。修正前IFTDRが10、11ならこの火器は故障し、12ならば除去される。アメリカ軍ユニットがこのLMGを捕獲して過度の射撃を行うと、故障率はB8/X12となる。



A.12 白地カウンター：白地に印刷されているカウンターは、情報または記憶補助のためのものであり、全ての国が使用する。白地に黒以外の色で印刷されているカウンターは色分けされている。プレイ手順表にあるそれぞれのフェイズは特定の色で印刷されており、この終了時に、それと同じ色のカウンターを裏返したり、取り除いたりする[例外：目標捕捉カウンター]。例えば、釘付け(PIN)カウンター(白地に赤文字)はCCPh終了時に取り除かれる。

A.13 フェイズプレイヤー/非フェイズプレイヤー (ATTACKER/DEFENDER)：フェイズプレイヤーとは、その時点のプレイヤーターンをプレイしているプレイヤーのことであり、移動が行えるプレイヤーである。非フェイズプレイヤーとはその相手側プレイヤーのことである。

A.14-14B 付随攻撃 (Collateral Attacks)：D.8-8B参照。

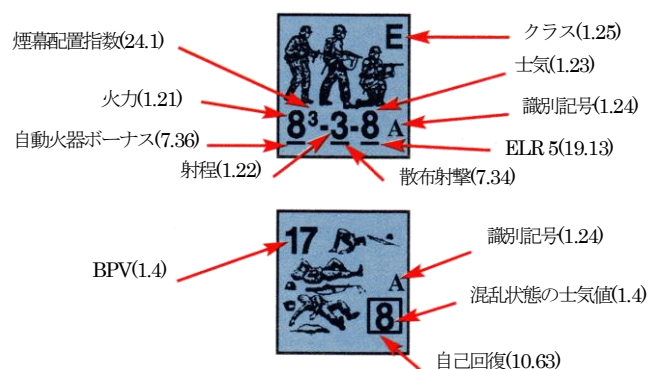
A.15 臨機/最終射撃 (First/Final Fire)：通常、防御臨機射撃はMPHに、また防御最終射撃はDFPhに行われる。これらの射撃を行うユニットは、1プレイヤーターンに1フェイズでしか射撃ができないルール(7.1)に違反することなく、両フェイズに射撃が行なえる。

例：敵のMPHに防御臨機射撃を行った4-6-7分隊は、続くDFPhに隣接または同一ヘクスにいる敵ユニットに対して(最終射撃カウンターが置かれていない場合)例外：FPF；8.31)防御最終射撃を行える。防御臨機射撃としてCMGを射撃したAFVは、続くDFPhにそのMAを射撃できる；ただし、CMG射撃の際にCAを変更していたのであれば、適切な事例AのDRMがそのMA射撃にも適用される(D3.51)。

A.16 『煙幕』(SMOKE)：『煙幕』(SMOKE)という用語は化学薬品や火災により生じる人工的LOS妨害を表している。よって、一般の煙幕(Smoke)とWPの煙幕の両方を包括的に言い表したものである。

A.17 DRM：特にルールで指定されていない限り、適用される全てのDRMやdrmmは累積する。

A.18 士気値上昇：いかなる状況であっても、ユニットの士気値の上限は10である。戦意高揚やヒーローになったり、コミッサールとスタックしていたり、あるいは大海戦術への参加などが重なったとしても、士気値は10を超えない。



1. 兵士カウンター (Personnel Counters)

1.1 兵士カウンターは大きく分けて2種類あり、それぞれにもいくつかの種類がある。各ユニットの価値は国籍によって異なるが、これは国籍別能力表(A25)に記載されている。



1.11 単数兵カウンター(SMC)：SMCは、1人の兵士の絵が描かれた、1人の兵士を表すエリートユニットである[例外：パルチザン]。SMCには、指揮官とヒーローの2種類のタイプがある。なお詳細は後述する。

1.12 複数兵カウンター(MMC)：MMCは、複数の兵士の絵が描かれた、グループとして行動する複数の兵士を表すユニットである。MMCには分隊、HS、

操作班の3種類のタイプがある。車両の**固有操作班**は、車両から出てカウンターの形をとるまでMMCではない。



1.121 分隊：分隊カウンターには3人の兵士の絵が描かれている。ゲーム上では約10人の兵士を表しているが、実際の分隊は(国籍や時期、状況にもよるが)7~15人程度であった。各国には少なくとも3種類の分隊があり[例外：パルチザン]、エリート、1線級部隊、2線級部隊、新兵、徴集兵のいずれかに分類される。



1.122 半個分隊(HS)：HSカウンターには2人の兵士の絵が描かれており、グループとして行動する約5人の兵士を表す。HSは、分隊が損耗するか2個のHSに展開した場合、プレイに登場する。混乱状態のHSは、同じクラスで同国籍の分隊が持つ混乱状態の士気値より1以上低い士気値を持つ[例外：日本軍のエリートHSと日本軍の1線級部隊HSは、混乱状態の士気値が分隊と同じである]。



1.123 操作班：操作班カウンターには膝を曲げた2人の兵士の絵が描かれており、特殊な兵器カウンターを取り扱う特別訓練を受けた、グループとして行動する約5人の兵士を表している。操作班は、士気値に関係なく部隊内において選ばれた優秀な兵士であり、自己回復の能力(10.63)を持つ。さらに**歩兵操作班**は常にエリートユニットと考える。歩兵操作班はFPと射程が2であり、統制状態にある同国籍のエリート分隊と同じ士気値を持つ。この能力値は歩兵操作班カウンターと降車した**車両操作班**カウンター(D5.1)とを区別するのに役立つ(よって車両操作班は非エリートである)。

1.2 MMCの能力：MMCとヒーローのカウンターは、ゲーム中におけるユニットの能力を表す3つの能力値を持つ。

1.21 火力(FP)：左端の能力値は修正前のFPを表しており、攻撃の際にこれを用いて攻撃できる。FPの右上に印刷されている指数は煙幕配置指数(24.1)であり、いくつかのタイプの分隊がこれを持っている。FPに下線が引かれている場合、そのユニットはAFPhに自動火器ボーナス(7.36)を使用できる。指揮官は、武装状態にあるが固有のFPは持たない。

1.22 射程：中央の能力値は通常の条件でFPが届く距離であり、攻撃するユニットからのヘクス数である(以後、この距離を通常射程と呼ぶ)²。目標までの距離は、そのLOSが実際に通ったヘクス数に関係なく、常に射撃ヘクスから目標ヘクスまでの最小ヘクス数である(射撃ヘクスは含めず、目標ヘクスは含む)。射程に下線が引かれている場合、そのユニットは散布射撃の能力(7.34)を持つ。指揮官は通常射程を持たない。

1.23 士気：3番目の能力値は、パニック状態に耐えて“混乱”しない能力を相対的な値で表している。生き延びようとする意志が軍規を圧倒する限界点がこの士気値であり、限界点を越えたユニットはプレイヤーのコントロールを離れる。MCの際、この値を超えたユニットは裏返され、混乱状態の側を表にする(10.4参照)。士気値に下線が引かれている場合、そのユニットのELRは常に5であり、またELR超過(19.13)を被った場合、(分隊であるなら)2個のHSに交換されるか、(HSであるなら)戦意喪失状態となる[例外：SSRで定義されたユニット；19.132]。

1.24 識別記号：分隊やHSの能力値の後に書かれているアルファベットは同種のユニットと識別するためのものである。操作班は絵の上に書かれている数字で識別する。同じアルファベット/数字が裏側(混乱状態の側)にも書かれている。

1.25 クラス：分隊/HSカウンターの右上に文字または数字が印刷されている。これはクラスを表し、優秀な順にE(エリート)、1(1線級部隊)、2(2線級部隊)、G(新兵)、C(徴集兵)である。その文字/数字を囲っている丸や四角は同じクラスの異なるタイプを区別している(A25参照；国籍別能力表)。クラスは、ユニットの能力に影響を与える。また展開、ELRによる置き換え、クラス上昇の際にこのユニットと交換するのかを決定するのに用いる、重要な要素である。

1.3 分隊の構成要素：分隊を1個か2個のHSに交換する時には、A25の表に記載されている、元となる分隊のクラスやタイプと一致するHSでなければならない



A

い。そのHSは分隊と同じクラス/タイプを持つ。分割された分隊はその効率と戦意が低下するため、交換の際にはFP、射程、士気値が減少する場合がある。

1.31 展開：統制状態の指揮官と同じ区域にいる統制状態の分隊は、自軍のRPhに2個のHSへの展開を試みることができる。展開を試みる分隊は、指揮修正を受けたNTCに成功することによって展開できる【例外：フィンランド兵(25.7)、監視兵、キャリアーのHS、非武装ユニット(20.5)、及びアメリカ海兵隊の7-6-8は展開するのには指揮官を必要としない】。1人の指揮官が各RPhに展開を試みることができるのは、同じ区域で統制状態にある1個分隊だけである。また1回のRPhに各分隊は1度しか展開を試みられない(初期配置の制限も参照；2.9)。展開した時に分隊が所有していたものは、その展開したHSに自由に持たせられる。展開の試みの結果に関係なく、その指揮官と分隊は、そのRPhに他の行動を行えない。

1.32 統合：同じ国籍で同じ能力値を持つ統制状態の2個のHSは、RPh開始時に同じクラスとタイプの分隊に統合できる。ただし統制状態にある自軍の指揮官と同じ区域、同じ地形(2.8を参照)にいない必要がある【例外：フィンランド兵、監視兵、キャリアーのHS、非武装ユニットは統合に指揮官を必要としない】。その2個のHSが戦意高揚したHSと戦意高揚していないHSであっても統合は可能だが、結果として生じる分隊は戦意高揚でなくなる。統合はRPhにおける指揮官の1行動であるが、同じ区域でこの条件を満たすHSは、いくつでも統合できる。

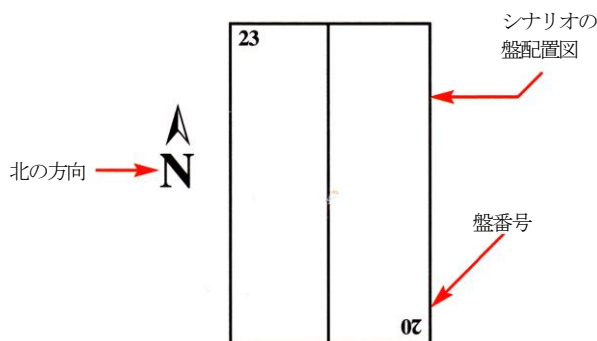


1.4 混乱状態の側：兵士ユニットの裏側は混乱状態を表している【例外：ヒーロー(15.2)、日本軍の分隊(G1.1)、日本軍の指揮官(G1.41)】。

倒れているか膝を折った兵士の絵が混乱状態のユニットに描かれており、表側と同じく1人(指揮官)、2人(HS操作班)、3人(分隊)と区別されている。右下角にある大きな数字は混乱時の士気値である(10.4参照)。混乱時の士気値が正方形で囲まれているユニットは自己回復(10.63)の能力がある。左上角にある小さな数字は基本価値ポイント(BPV)であり、戦闘継続能力およびDYOで使用する。混乱状態のユニットはFPや通常射程を持たない。

1.5 特別能力：SSRで指定されるかDYOで購入した場合、歩兵カウンターは、記載されている能力値以外に、特殊な役割のための特別な能力を持つことができる(H1.22-1.24)。

1.6 ユニットサイズ数(US#)：それぞれのユニットには、ユニットのおおよその相対的な規模を表すユニットサイズ数がある。そのユニットの大きさ、人数、隠れにくさを考慮して決められており、特定のルール(隠蔽12.12；捕虜の監視20.5；DCの完全設置23.7)で使用する。兵士ユニットは、そのカウンターに印刷されている人数と同数のUS#を持つ(SMC：1；操作班/HS：2；分隊：3)。馬とその他の⁵/8インチカウンターのUS#は、その跨乗兵や砲操作班を含めて4となる【例外：大型や超大型(★、AF、罫のいずれかが赤色)である、車両と砲のUS#は5となる】。



2. 地図盤 (The Mapboard)

2.1 盤配置 (Board Configuration)：地図盤は、シナリオにある盤配置の図に描かれている盤からなり、それらを繋げることでプレイする戦場を作る。個々の盤にはそれぞれ地形が描かれており、他の盤と繋げることで無限ともいえる戦

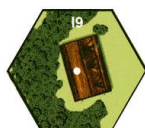
場を作ることができる。盤配置の図に描かれている各盤の角には盤番号がある。これは、各盤のヘクスB8に黄色で印刷されている盤番号に対応しており、それぞれの盤をどのように配置するのかを示している。盤配置の図にある文字Nと隣にある矢印は、地図盤上における北の方角を示している。盤の地形に重なって印刷されている6角形の格子(ヘクス)は、移動と射程を測定する際に用いるもので、1ヘクス当たり実際の40mに相当する。各6角形にはさまざまな地形が存在し、そのヘクスへの又はそのヘクスを通る移動や射撃に影響を与える。同様に、ヘクスの中央に白い点(または正方形)が印刷されている。ほとんどの攻撃はこのヘクスの中央からヘクスの中央まで行われたとして測定され、これらの点はLOSの判定のために使用される。

2.2 ヘクス番号：各ヘクスには、識別のための固有のヘクス番号がある。ヘクス番号は、盤番号、ヘクス列を示す文字、そのヘクス列内の番号で構成されている。2つの盤をつなぐと、盤端にあるそれぞれの半ヘクスが結合して1つの完全ヘクスができる。その際、片方の半ヘクスにだけヘクス番号があるならば、それをその結合したヘクスのヘクス番号として用いる。どちらの半ヘクスにもヘクス番号がないか、両方の半ヘクスにヘクス番号があるならば、そのヘクスは、盤配置にあるその2つの盤の中でより北/東にある盤に属しているものとする。そして、そのヘクス番号にある盤番号とヘクス列の文字は北/東にある盤のものをを用いる。さらに、列内の番号はそれに隣接するヘクスの番号に応じて、0から10となる。そのような結合ヘクスとなった半ヘクスにそれぞれ中心点が存在する場合、ヘクス番号を決めるのに使った盤側の方の中心点を用いる。ヘクスの中心点が結合ヘクスに存在しない場合は、ヘクスの中央をプレイヤーが推定して決めなければならない。(地上レベル以外の)高度レベルを正確に提示する必要があるならば、ヘクス番号の後に小文字の“h”(height：高度)とそのヘクス内にある区域の高度レベルが記述されている。(同じヘクス内ではなく)壕やトーチカ内にいるユニットを示すときには“En”(entrenchment：壕)または“Pi”(Pillbox：トーチカ)という文字が続けて記述されている。鉄条網または橋ヘクスにいるユニットの場合、鉄条網または橋カウンターの下にいるならば“Wire”または“Bridge”をヘクス番号の前に記述する；これらが記述されていないならばそれらのカウンターの上になることになる。乗車兵や跨乗兵であるユニットには、続けて“P”または“R”という文字、さらにそのユニットが乗っている車両の識別記号が記述されている。クレスト状態またはHD状態にあるユニットには続けて“/CR”または“/HD”という文字、さらにクレスト/HDカウンターが向いている方向のヘクス番号が記述されている；これには、そのユニットのCAの中心にあるヘクスの足を定義するxyを含む“ca xy”が続けて記述されている場合もある。迂回移動中の場合、2つ(ヘクス頂点を示す場合には3つ)のヘクス番号のうち、最初のヘクス番号が実際に迂回しているヘクスを示している(例：F3-E3ヘクスサイドにそってF3を迂回している場合、F3-E3と記述される；E3-F3ではない)。

例：1E4h1とは1E4ヘクスの建物のレベル1を示している。1E4h-1とは1E4ヘクスの建物の下にある地下道レベルを示している。1E4caD3/D4とは1E4ヘクスの地上レベルにいて、D3-D4ヘクスサイドのヘクスの足をCAの中心としているユニットのことを示す。

2.3 半ヘクス：完全ヘクスになっていない地図盤端にある半ヘクスもプレイに使用でき、完全なヘクスと同様の効果を持つ。指定された盤のどこにでも初期配置/進入可能とされているユニットは、その盤の半ヘクスにも初期配置/進入できる。ただしその半ヘクスが、初期配置/進入が可能な別の盤と繋がっている場合、あるいは別の半ヘクスとつながっていない場合のみに限られる。同様に、ある盤の半ヘクスの占有がその盤の占有に関する勝利条件として適用されるのは、その半ヘクスが、勝利条件に適合しない他の半ヘクスとつながっていない場合に限られる。まれに、開豁地の半ヘクスが別の地形の半ヘクスとつながっていることがあるが、その結合ヘクスは開豁地でない方の地形であると見なす。

2.4 地形効果の累積：複数の地形が存在する(たとえば2I9のような)ヘクスの地形効果と移動コストは、その地形に関するルールで特に指定されていない限り累積する。



例：迂回移動しない限り、ヘクス2I9に進入する歩兵は4MFを消費する。また、そのヘクス内の目標に対する小火器射撃のIFTDRは、どのヘクスサイドを通過するかに関係なく、+3 DRMを受ける。



2.5

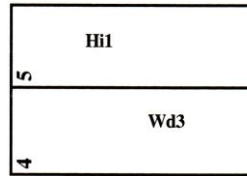
2.5 登場 (Entry)：特定のターンに到着するよう指示されている全部隊は、そのターンに地図盤へ登場せねばならない。APhに移動可能であるなら、そのときまで登場を遅らせてもよい。特定のヘクスから登場するように指示されているが、自軍MPHの間に敵ユニットの存在により進入不可能になっている(4.14参照)、もしくはそのヘクスが瓦礫や火災によって遮断(そのヘクス自体に瓦礫や火災が存在しなくても、それによって盤から分断されている場合も含める)されている場合、1ゲームターン後に、指定された登場場所から4ヘクス以内にある他の妨害されていないヘクスから登場せねばならない。その4ヘクス以内にある全ヘクスが妨害されているならば、登場ターンをさらに1ターン遅らせて、さらに4ヘクス両方向に延ばした範囲内にある妨害されていないヘクスから登場する。それでも妨害されているならば同様な手順を続けて登場させねばならない。ただし、自発的に登場を遅らせることはできず、河川/運河の片方の岸側から登場するように指示されていた場合、その反対の岸側から登場させることはできない。

2.51 盤外配置 (Offboard Setup)：地図盤に初期配置するのではなく、盤外から登場するようにシナリオで指定されたユニットは、指定されたプレイヤーターンのRPhの最初の行動として盤外配置せねばならない。盤外配置の手順は、まず無作為に選んだ未使用の盤を、フェイズプレイヤーのユニットが登場する盤端に隣接するように置く。次に、フェイズプレイヤーは、そのターンに登場する全部隊をその盤の完全ヘクスに配置する。地図盤の一部がプレイで使用されている場合、未使用部分にある実際の道路ヘクスだけが“盤外”の道路ヘクスである。プレイで使用されている地図盤と盤外配置用の盤との間には、いかなる射撃もLOSも許されない(VFEの着弾地域も盤外には及ばない)。それでも、盤外のユニットは、盤外の地図盤上に通常どおり移動できるし、盤外配置されたヘクスに隣接していないヘクスから、地図盤に登場することも可能である。ただし、特定のヘクスから登場するように指定されているユニットは、そこが妨害されていない限りそのヘクスから登場せねばならない。盤外配置用の地図盤にある地形は全て開豁地とするが、プレイで使用されている地図盤の半ヘクスとつながっている盤外半ヘクスは実際に使用されている側の半ヘクスの地形とする。また、盤の長い方の辺とつながっているならヘクス列 Y、Q、I を、短い方の辺とつながっているならヘクス番号5のヘクスを道路ヘクスと見なす。盤外の道路の状態(例えば、舗装道路、除雪、泥濘)は隣接する盤にある道路の状態のうち過半数を占める状態と同じと考える。地図盤に登場するまでの盤外配置ヘクスにおける移動コストは通常の開豁地のMF/MP(または、道路上にいるならば道路移動コスト)である。ただし、プレイしているシナリオの気象条件によって移動コストが増加することもある。

2.52 盤外行動：登場を待っている盤外のユニットは何も行動できない【例外：盤外にいる展開可能な分隊は指揮官とスタックしているならばRPhに展開を試みられる；初期配置の制限(2.9)を参照】。ただし、SW/砲兵器は分解/着架状態で開始してよく、AFVはCEやBUどちらの状態でも開始できる。車両はその通常の能力内で積載した状態で開始でき、機動状態(D2.4)でも構わない。プレイされる地図盤に初期配置するユニットも同様の選択を行えるが、SSRに記述されていない限り機動状態で車両を初期配置させることはできない。

2.6 退出 (Exit)：ユニットは、地図盤端にあるヘクスまたは半ヘクスからMPH/APhに通常の移動で盤外へ去ることができる。その際、実在する盤の端に鏡があると仮定して、盤外にある架空のヘクスに移動する。迂回によってヘクス(たと

えば、2X0)から退出できるが、その場合、そのユニットは迂回に必要な移動コストに加えて追加の1MF/MPを持っていなければならない。RtPhに地図盤から退出することはできない。地図盤から退出したユニットはもう戻ることができない【例外：グライダーの中身(E8.5)；降下兵(E9.41)】。



2.7 オーバーレイ (Overlay)：シナリオによっては、指定された場所にオーバーレイを置くよう指示され、プレイ前に地図盤の一部を変更することがある。オーバーレイの配置は SSR に記述され、またシナリオの盤配置 (Board Configuration) の図にも明示されている。

2.71 オーバーレイの切り離し方：オーバーレイはいくつかのモジュール、雑誌、シナリオ集に付属している。切り離し方が特記されているものに関しては、それに従うこと。それ以外のオーバーレイは、その外周ヘクスサイドの(ヘクスの足がはみ出している部分をおよその基準として)約3mm外側で切り離す。

2.72 ほとんどのオーバーレイにはヘクス番号が印刷されていないが、複数ヘクスから成るオーバーレイには、その表側にあるヘクスの1つに小さく“1”と印刷してあり、その隣接ヘクスには小さく“2”と印刷してある；それらの数字は、オーバーレイの配置場所を盤上で示すために使用される(砂浜と海のオーバーレイについてはG13.1を参照)。シナリオの間中、オーバーレイを盤に固定する効果的で簡単な方法がある。「トンボPitMulti」のような、塗って乾かすと仮止め剤になるノリを利用することだ。きちんと使用すれば下の地図盤に影響しないし、プレイ後のオーバーレイは、プラスチック製のシートに貼り付けられ保管できる。また、オーバーレイを置いた後で、プレイする場所の全体を適当な大きさのプレキシガラスのシートで覆う、という方法もある。

2.73 SSR配置：オーバーレイを使用するようSSRに記述されている場合、それを置くべき盤も明記されている。また、複数ヘクスのオーバーレイならば、オーバーレイの配置場所を指定するために2個の隣接ヘクスの番号も記載されている。この場合、最初に記載されたヘクスにはオーバーレイに“1”と印刷されたヘクスを合わせ、2番目に記載されたヘクスにはオーバーレイに“2”と印刷されているヘクスを合わせるように置く。2枚以上のオーバーレイが重なり合う場合——たとえばそれが外側のヘクスサイドの一边であっても——SSRに記載されている順に盤に置かなければならない。1ヘクスだけのオーバーレイならば、そのオーバーレイにある英数字IDの上側を、重ねられるヘクスのヘクス番号の方向に合わせる。シナリオカード上の“盤配置(Board Configuration)”には、オーバーレイのIDが、それが配置されるおおよその場所に記載されている。オーバーレイで覆われているヘクスのヘクス番号を記す際には、盤番号とヘクス番号との間に“o”を挿入する(例えば、32oE7)。

例：SSRに“27H6-G7にオーバーレイH1を配置”と書かれている。この場合、オーバーレイ H1上で“1”と印刷されているヘクスを27H6の上に合わせるように、“2”と印刷されているヘクスをG7に合わせるようにして置く。

2.74 ひとたび盤上に置かれたら、そのオーバーレイの(または、2枚以上重なり合っている場合には一番上にあるオーバーレイの)ヘクスサイドとヘクス頂点——そのオーバーレイで覆われてしまったヘクスサイド/頂点ではない——だけがルールにとって重要となる。加えて、何らかの無意味な地形(例えば、オーバーレイからはみ出した石垣/生け垣/建物の断片、または隣接する他の地形タイプのヘクス内に突き出た繁み/水地形の一部分)は開豁地として扱う。地図盤の石垣/生け垣ヘクスサイドにオーバーレイヘクスのヘクスの足がかかる場合、そのヘクスサイド(ヘクス頂点を含む)をオーバーレイがわずかに覆っていたとしても、そこは石垣/生け垣ヘクスサイドのままである(B9.1)。もちろんこれは、オーバーレイによって覆われた石垣/生け垣ヘクスサイドには適用しない。

2.75 特殊オーバーレイ：オーバーレイ1~3は盤 34~37で使用され、D2D1、N8-N9、T2-T1、DD8-DD9の上に置くことができる。オーバーレイ4は盤34でのみ使用される。オーバーレイ5は34K2-K1か34O9-O10、盤35と37のK2-K1、O9-O10、S2-S1、W9-W10に置くことができる。オーバーレイ E1は盤25にだけ使用される。オーバーレイ4とE1は、同じヘクス番号に位置するヘクス上に配置せねばならない。オーバーレイ OW1は45K4-J4で使用するため特別にデザインされているが、他でも同様に使用できる。砂浜、海、流水、島のオーバーレイはG13.1-15を参照。残りのオーバーレイは実質的に、各盤上のほとんどの場所で使用できる。



例：2Y1からは道路移動を用いて盤外へ退出できるが、W1からだの開豁地のCOTを消費せねばならない。車両がAA1から退出するには、AA1にある林障害物のCOTを消費し、さらに盤外にある林障害物のCOTを消費して退出するか、または、BBOに進入してから開豁地のCOTで退出する方法がある。X0を直接通過して退出しようとしているX1にいる分隊は、(1MFで)迂回することもできる。この場合、ヘクス頂点X0-W1-W0(盤上には存在しない)に行き、追加1MFを消費してW1の鏡像である開豁地へと地図盤を退出することになる。



A

2.76 涸れ谷(ワジ)/小川: 涸れ谷/小川オーバーレイの“末端ヘクス”が、他の涸れ谷/小川(それがオーバーレイであるかどうかにかかわらず)と隣接している場合、もしくは(オーバーレイのヘクスでなくても)2つの涸れ谷/小川の“末端ヘクス”どうしが異なる地図盤にあるが相手と隣接している場合、涸れ谷/小川の崖が存在していないかぎり、そのような涸れ谷/小川ヘクスの両方に共通しているヘクスサイドは涸れ谷/小川ヘクスサイドとして扱われる【例外：LOS/LOFに関しては、そのLOS/LOFがそれ2個の涸れ谷/小川ヘクスの内、一方の中から/の底から始まって、もう一方の涸れ谷/小川ヘクスの中で/底で終わる場合のみ、そのヘクスサイドは涸れ谷/小川ヘクスサイドとみなされる】。

2.8 区域: ヘクスによっては、そのヘクス内がさらに別々の区域に分割されて隔てられている(同じヘクス内の複数のユニットが、そのヘクス内の異なる区域に分かれて存在しうる)場合がある。最も一般的な例は、ヘクスの地表面に対して垂直レベルの要素が加わった時である。具体的には、地上レベルの下にある地下道/トンネル/洞窟や、地上レベルの上にある建物の上階レベル、橋やトーチカなどに追加の区域が生成される。それぞれの区域にスタック制限や移動コストがあり、限られた空間を持つ。通常であれば1ヘクスには1区域が存在するが、地下道、トンネル、洞窟、橋、トーチカ、建物の上階があると、1ヘクスに複数の区域が存在することになる。あるレベルにいる指揮官は別のレベルにいるユニットに影響を与えられない(つまりクレスト状態の指揮官は峡谷地の底にいるユニットに影響を与えられない)。複数の垂直レベルやトーチカが存在しない場合でも、そのヘクス内にある地形などが異なることによって、同一ヘクスにいるユニットであっても異なる移動コストやTEMを適用されることがある。たとえば、壕やAFV内にいるユニットは、同じ区域にいるが他のユニットと異なる影響を被る。だが壕や車両は、それが存在するヘクスに複数の区域を形成しない。

例：指揮官と一緒にいる壕内のHSと、同一ヘクスにいるが壕の外にいるHSは両HSとも同じ区域にいるのだが、統合することはできない。しかしこの指揮官は、壕の外にいるHSのMCや回復の試みを助けることができる。

2.9 初期配置の制限: ユニット/兵器をオーバースタックさせて初期配置させてはならない。また、プレイ中に入れられないようなヘクスに初期配置してはならない。ただし、ボグを引き起こす可能性のあるヘクスに車両を初期配置することは可能であり、その場合、ボグ/走行不能となることはない。HD状態で車両を初期配置する場合についてはD4.221を参照。歩兵は、常にクレスト状態(B20.9)で初期配置できる。プレイ開始前に敵スタック(すなわち、与えられた区域内にある全てのユニット/SW/砲/壕カウンター)の内容を調べることはできない(12.12と12.3も参照)。展開可能な国籍ならば、盤上に初期配置する分隊のうち10%(FRU；端数切り上げ)まで、および指定されたターンに登場する分隊のうち10%(FRU)までを、初期配置の前に自由に展開できる。

3. 基本プレイ手順 (Basic Sequence of Play)

各ゲームターンは実時間の2分に相当する。1ゲームターンは2プレイヤーターンからなり、1プレイヤーターンは8フェイズからなる。自分のプレイヤーターンに移動できるプレイヤーをフェイズプレイヤーと呼び、その相手を非フェイズプレイヤーと呼ぶ。ゲームターンを構成する基本プレイ手順を以下に示す。より詳しい手順はディバイダーのプレイ手順の詳細(Advanced Sequence of Play：ASOP)に記載されている。

3.1 回復フェイズ(Rally Phase -RPh)：両プレイヤーは兵器の修理や、混乱ユニットの回復などを試みられる。各ユニットはRPhに1つの行動のみ試みられる。

例：RPhに回復した分隊は、(たとえ別の指揮官に指揮されたとしても)同じRPhに展開を試みられない。

3.2 準備射撃フェイズ(Prep Fire Phase -PFPh)：フェイズプレイヤーは砲兵器/OBAによる『煙幕』の発射、射撃可能なユニットによる射撃、待機射撃の宣言、作業の実行を行える。射撃を行ったユニットには準備射撃(Prep Fire)カウンターを、待機射撃部隊には移動後射撃(Bounding Fire)カウンターを、作業を行ったユニットにはTIカウンターを乗せる。

3.3 移動フェイズ(Movement Phase -MPH)：フェイズプレイヤーは、PFPhに射撃を行っておらず、待機射撃部隊に指定されておらず、作業も行っていない、移動可能なユニットを移動させられる。ユニットは移動中、非フェイズプレイヤーによる臨機射撃を受ける。非フェイズプレイヤーは射撃を行ったユニットに臨機射撃(First Fire)カウンターを乗せる。ただし、複数ROFを保持している場合(9.2)は乗せなくてもよい。このフェイズの終了時に、全ての残留火力および煙幕手榴弾カウンターを取り除く。

3.4 防御射撃フェイズ(Defensive Fire Phase -DFPh)：非フェイズプレイヤーは臨機射撃カウンターが乗っていない射撃可能なユニットで、現在LOS内にいる敵ユニットに対して射撃を行える。射撃を行ったユニットには最終射撃(Final Fire)カウンターを乗せる。また、臨機射撃カウンターが乗っているユニットでも射撃が行えるが、これは隣接している敵ユニットに対するものにかぎられ、その射撃は最終射撃の制限を被る。射撃を行った場合、臨機射撃カウンターを裏返し、最終射撃の側にする。このフェイズの終了時に、全ての臨機射撃および最終射撃カウンターを取り除く。

3.5 前進射撃フェイズ(Advancing Fire Phase -AFPh)：フェイズプレイヤーのユニットで、PFPhに射撃を行っておらず、TI状態となるような作業も試みなかったものは、半分のFP(砲兵器/車両)の射撃についてはC.4(項参照)で射撃を行える【例外：FT/MOL/DC(22-23)や待機射撃部隊(7.25)は全火力で行える】。このフェイズの終了時に、全ての準備射撃/移動後射撃カウンターを取り除く。

3.6 潰走フェイズ(Rout Phase -RtPh)：両プレイヤーは混乱状態のユニットを遮蔽物に退避させる。先にフェイズプレイヤーが自分の混乱ユニットを潰走させる(10.5)。ユニットは、混乱状態にない確認された敵ユニットに『隣接』している【例外：乗車兵；D6.1】、あるいは確認された敵ユニットのLOS内でその通常射程内の開闊地にいる場合を除いて、必ずしも潰走する必要はない。

3.7 突撃フェイズ(Advance Phase -Aph)：フェイズプレイヤーは移動可能(4.7)な歩兵ユニットを、(たとえ、移動先のヘクスに敵ユニットが存在していたとしても)1ヘクス動かせる。1ヘクスの移動の代わりにそのヘクス内で区域を変更してもよい。ユニットは同一Aphに区域を変えてなおかつ新しいヘクスに入ることにはできない。

3.8 白兵戦フェイズ(Close Combat Phase -CCPh)：同一区域に存在する両軍のユニットはCC攻撃を解決する；離脱していない残存部隊は混戦状態となる。フェイズプレイヤーは12.12-122に従い、該当するユニットに“?”カウンターを置く。全てのTI/釘付けカウンターを取り除く。CCカウンターを裏返して混戦状態(Melee)の側にするか、または取り除く。

最終ゲームターンには1つのプレイヤーターン(ドイツ軍)しかない

TURN RECORD CHART							
★ RUSSIAN Sets Up First	1	2	3	4	5	6	END
✚ GERMAN Moves First [150]							

3.9 ターン記録表(Turn Record Chart)：手順3.8をもってフェイズプレイヤーのプレイヤーターンは終了する。今度は非フェイズプレイヤーがフェイズプレイヤーとなる。ターン記録表のターンカウンターを裏返し、手順3.1 - 3.8を繰り返す。この時点で1ゲームターンが終了する。ターンカウンターを再び裏返して、そのターン記録表の次の枠に進める。ターンカウンターが“END”と書かれている枠に入ったらシナリオは終了する【例外：シナリオターン記録表で“END”の先に数字が打たれている枠がある場合、シナリオはまだその時点で終了しない；ターンカウンターを最初に戻し、再びターンカウンターが“END”の枠に入った時点でシナリオは終了する】。ターン数と“END”が黒色でなく灰色で印刷されている場合、ゲームの終了はSSRによって規定されている。枠が対角線で二分され赤色で印刷されている場合、そのゲームターンは最初に移動する側の1プレイヤーターンしか行われず、枠内に記述されているその他の記号や数字は、そのゲームターンに増援が登場したりSSRが適用されたりすることを示している。



4.

4. 歩兵の移動 (Infantry Movement)

[これから先のルールを読む前に、“歩兵(Infantry)”と“兵士(Personnel)”の違いを索引(Index)で確かめるとよい。]

4.1 MPhの基本: フェイズプレイヤーは自分のMPhに、自分の歩兵ユニットの全て又はいくつかを移動させることができ、あるいはまったく移動させないこともできる。ただし、PFPhに射撃をしておらず、混乱状態やTI状態になく、待機射撃の使用を宣言しておらず、混戦状態でない歩兵ユニットのみが移動できる。歩兵は、移動力(MF)として定義される移動能力の範囲内で、どの方向にでも移動でき、また方向転換も自由である。歩兵ユニットは、ほかの味方ユニットの上を通過したり、スタックしたりできる。しかし、いくつかの特別な場合(4.14参照)を除いて、MPhに敵ユニットの上を通過/スタックはできない。ユニットの移動能力は状況により増加したり、減少したり、制限されたりする。

4.11 移動力(Movement Factor・MF): MPhに移動する能力として、統制状態のMMCは4MFを持ち[例外: 未熟兵は3MF]、統制状態のSMCは6MFを持つ[例外: そのプレイヤーターンに、輸送機関に跨乗、乗車、あるいは降車した歩兵の許容移動力は全て4MFになる—SMCの許容移動力は4MFに制限され、負傷SMC(17.2)や未熟兵の許容移動力は4MFに増加する]。道路移動によってMFボーナスを得ることができる(B3.4参照)。ユニットどうしてMFを融通しあうことや、ターンからターンへMFを繰り越すことはできない。全ての兵士と馬引き輸送車両がMFを使用するのに対して、車両は移動ポイント(MP)を用いる。

4.12 指揮官ボーナス: 統制状態のMMCは、自軍MPh/APhの始めから自身のMPh/APhの終わりまで同じ国籍の指揮官と1スタックとして共に移動するならば2MFのボーナスが得られる。ただしその際、その指揮官と同一区域で同一レベル(2.8)内を維持し、鉄条網/壕/パンジ/水田にいる場合にはその指揮官と同じ状態を維持し続けなければならない。なお、跨乗、乗車、あるいは降車のMFを使用したMPh中に、2MFボーナスを得ることはできない。MFボーナスは、ユニットが移動の際に消費するMFのうち、常に最後に消費される。

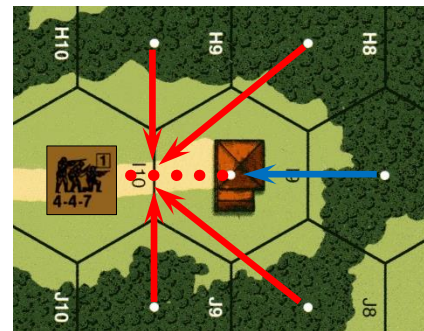
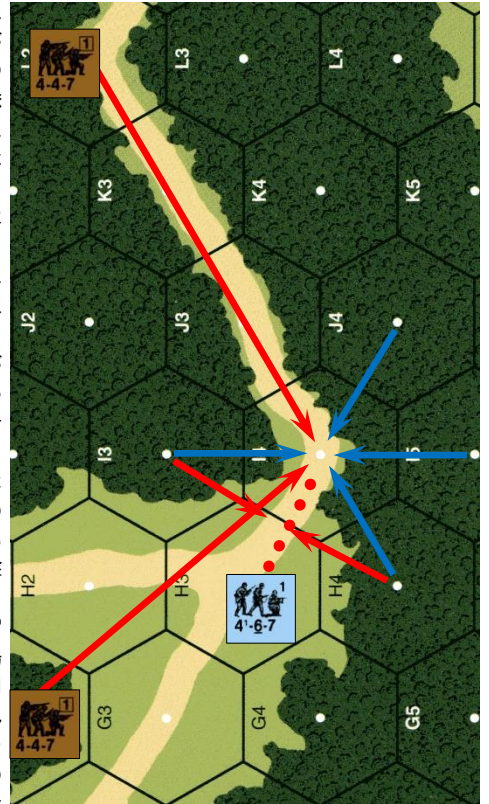
4.13 地形効果: 歩兵がMPhにヘクス間を移動する場合、移動先のヘクスに存在する地形に相当するコストを、そのMPhの許容MFから消費する。ただし、迂回移動をする場合はこの限りではない。地形のコストは、地形表/砂漠地形表/PTO地形表にあるMF進入コストの歩兵欄に記載されている。

4.131 ヘクスサイドコスト: いくつかの地形はヘクスサイドに沿って描かれている。歩兵ユニットが新しいヘクスに進入するためにそのようなヘクスサイドを横切る場合、進入先ヘクスの地形コスト(COT)に加えて、そのヘクスサイドを横切るためのMFを消費しなければならない。

4.132 道路: 道路ヘクスサイドを通過してヘクスに入った歩兵は、道路移動コストまたはそのヘクスの地形コストのどちらかを消費せねばならない。歩兵の道路移動コストは、そのヘクスの他の地形コストとは累積しない(『煙幕』を除く)。道路移動コストではなく進入先ヘクスの地形コストを消費した歩兵は、その地形にいるものと見なし、その地形が開路でないならばFFMO DRM(4.6)を被らない。LOS妨害(『煙幕』など)や人工地形(AFV/残骸など)が存在している場合、道路移動コストを用いてもFFMO DRMを被らない。FFMODRMを被るのは、道路移動コストだけを消費してヘクスに入り、しかも2つの目標ポイント(下記の事例 aとb)のどちらかへ障害物を通らずにLOSを引ける場合である。道路移動を使って目標がヘクスを移動した場合、射撃側は、以下のa/bのどちらにLOSを引くのが選択できる: a) ヘクスの中心点、又は b) 使用した道路と通過したヘクスサイドが交差している地点。ある片方の目標ポイントへのLOSが遮断された場合でも、射撃側は、もう一方の目標ポイントにペナルティなしに射撃できる。(右の例を参照)

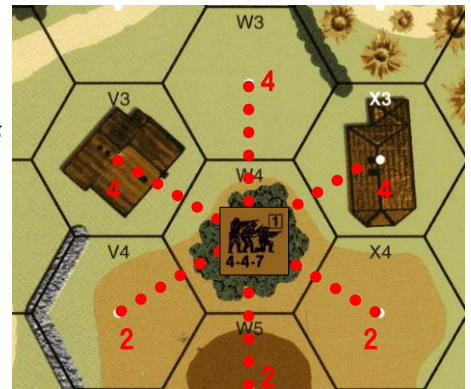
4.133 高度変更: 今いるヘクスより1レベル高い別のヘクスに進入する場合、歩兵、騎兵、馬引き輸送車両のMFコストは2倍になる(B.2参照)。高度の高いヘクスにいたとしても同一レベルを移動するのならば、何のペナルティも被らない。また、高度の高いところから低いところへ移動したとしても移動コストは減少しない[例外: 自転車(D15.81)、スキー(E4.31)]。複数高度変更(B10.51)や積雪(E3.723)の場合を除いて、高度の低いヘクスへ移動してもペナルティはない。(右の例を参照)

4.132の例: 1MFのコストで5I4に入った分隊がG2、J3、K3、L2からの射撃を受けた場合、分隊が警戒移動を用いていたなら1TEM、用いていないなら2TEMが適用される;なお、林のTEMはいずれの場合にも適用されない。警戒移動せずに2MFのコストでI4に入った分隊は、FFNAM(-1)と林のTEM(+1)のみが累積して適用される。I5やJ4からI4への射撃(青色の矢印)に-1FFMO DRMは適用されない。なぜならI4の林の絵をそのLOSが横切るからである。H4やI3からの射撃は、目標ユニットがH3-I4ヘクスサイドを1MFで通過してI4に入った場合に限り、FFMOが適用される(赤色の矢印)。それ以外は、I4の林の絵をLOSが横切ってしまうのでFFMOは適用されない(青色の矢印)。



歩兵は、1MFのコストでI9の建物に進入するために5I10の道路を利用することができる。しかしその場合、隣接ヘクスからの射撃にはFFMO DRMが適用され、しかも建物TEMは適用されない(I8からの射撃は除くが、これはそのLOSがヘクス中心点やI9-I10ヘクスサイドの道路に達する前に建物障害物を横切るためである)。

4.133の例: 歩兵が3V4、W5、X4から3W4に入るには2MF必要である。V3、W3、X3から入る場合は、より高い高度へユニットが移動するため4MF必要となる。



4.134 全力移動 (Minimum Move): IPCを超過した運搬コストによってMFが減少しても、最低1MFを保持している歩兵ユニットは、MPhに1ヘクスの全力移動が行える。この全力移動は、CX状態でも、そのヘクスへの進入コストに対してMFが不足していても行える[例外: 砲の人力移動を行う歩兵、乗車/降車している歩兵は、全力移動を行えない]。全力移動を用いてヘクスに入り、全ての臨機射撃を被った後で、非混乱状態で生き残っている部隊は(すでにCX状態であったとしても)釘付けとCXIになる。あるヘクスの進入コストがユニットのMFを全て必要とする“all”となっていて、さらに別のコストを支払う必要がある場合でも、全力移動が行える。ただし、進入コストが“NA(Not Allowed-不可)”と書かれて



A

いる地形には、全力移動を用いても進入できない。いずれの場合にも、ユニットは進入時にかかる実際のMFコストを支払ったものと見なされる。

例：HMGを所有しているCX状態の連軍分隊がW3(前の図を参照)にいる。W4に入るのに必要な4MFをこの分隊は持ち合わせていないが、全力移動を宣言してW4に入ることができる。移動後、この分隊は釘付け・CX状態となる。この分隊は4MFを消費したものと見なされる。

例：沼沢地に入るにはユニットの持つMFを全て必要とする。沼沢地より低いレベルのヘクスから(例えばJ5からK5へ)入ろうとするなら、全MFの2倍が必要となるため、この場合は全力移動を用いなければ入れない。これが未熟兵のMMCなら6MFを消費し、SMCならば12MFを消費したと見なされる。

4.14 敵ユニット：歩兵は、隠蔽状態でない敵ユニットがいる区域へMPHに移動することはできない[例外：狂暴化(15.43)、人海戦術(25.23)、戦意喪失(19.12)、非武装(20.54)、歩兵OVR(4.15)]。ただし、APhには可能である。しかしながら、PRC(7.211, D6.5)や騎兵突撃中の騎兵(13.61)は、MPHにそのようなヘクスに降りることができる。

4.15 歩兵OVR³：歩兵MMCはMPHに、確認された敵のSMCが1人だけ存在する区域に入ることができる(そのSMCがAFVに乗っている場合は除く)。ただしその区域に入るには、事前にNTCに成功する必要がある、また通常の合計MFコストの2倍を必要とする[例外：狂暴化(15.432)]。MMCとスタックして共に移動している指揮官は、指揮官自身がNTCに成功することで、スタックしている全てのMMCが行なう個々のNTCを免除できる。しかし、指揮官自身がNTCに失敗した場合、そのスタックのユニットは個々のNTCを行なえず、さらにこのフェイズに移動や他の行動を行えなくなる(10.1)。ユニットは、敵区域に入る前であればMPHのいつでも(または、隠蔽状態にある1人のSMCだけを含む区域に入る場合には、その敵区域でこのNTCを行える。このNTCには、入ろうとしている敵の存在している区域のTEM(さらに『煙幕』、麦畑、果樹園の区域内——区域間ではない——のLOS妨害も追加する)に等しいDRMが適用される(ヘクスサイドTEMは、そのヘクスサイドをLOSが横切っている場合にかぎり適用される)。別の(隠蔽状態の)ユニットが同じ区域に存在する場合、12.15が適用される。敵MMCのOVRを拒否するには2個以上のSMCを提示しなければならない。別のMMCが続いて歩兵OVRを試みてもよいが、各々がNTCを必要とする。

4.151 SMCの選択：OVRを受けたSMCが統制状態ならば、SMCが選択できる対応は2つある。ひとつは移動ユニットに対してPBF/TPBFを用いてIFTで攻撃することである(SWを所有せずヒーローでもないSMCは、FPを持たない)。攻撃後、SMCの区域にMMCが残っているなら、そのMPHにおいて直ちにCCを解決する。もうひとつは、フェイズプレイヤーに対して防御臨機射撃を行う前に、フェイズプレイヤーが指定する敵ユニットのいない隣接する突撃可能な区域に退避することである(この場合、敵からの射撃は受けない)。そのOVRを行なったフェイズプレイヤーのMMCにとって他の選択が可能である場合、地雷原、FFE、鉄条網、開豁地ヘクスに退避することをSMCに強要することはできない。SMCが混乱、釘付け、混戦、TI、車両に乗っている、もしくは移動不可能な状態にある場合、退避を選択することはできず、また攻撃の選択もその状態によって制限される。退避、攻撃の選択は、混戦状態にならない限り、歩兵OVRを受けるたびに何度でも行える。

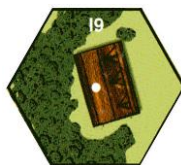
4.152 CC：防御臨機射撃後に、MMCが入ってきた区域にSMCが残っている場合、そのMPHにおいて直ちにCCが行われる。SMCを除去、または捕獲した場合、OVRを行なったユニットは残りの許容MFを用いて、その区域から移動が続けられる。MPHを終えていない他のユニットは、そのMPHにその区域を通過できる。SMCがCCで生き残った場合、OVRユニットと混戦状態になり、混戦カウンターを置く。そして同じターンのCCPhに再びCCを行う。混戦状態のSMCに別のMMCがOVRを行った場合、そのMMCだけがSMCを攻撃でき(たとえそのSMCがそのMPHにすでに攻撃されていて、そのMPHにはもう攻撃できなくても)、そして成功した場合にも、そのMMCだけが残ったMFで移動が続けられる。

4.2 移動の手順：MPHにユニットを移動する際、新たなヘクスにユニットが入ることで消費したMFを、または今いるヘクスで何かの行動をユニットが行うことで消費したMFを、プレイヤーは声を出して宣言しなければならない。ある

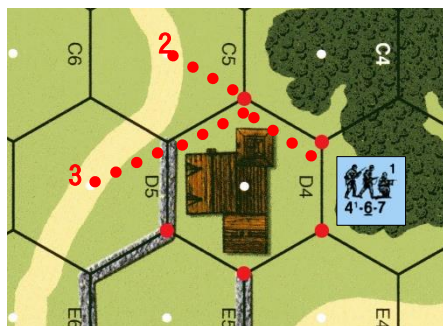
4.31

ユニットのMPHを終了するなら、他のユニットを移動させる前にその旨を宣言せねばならない。以前いた場所にユニットを戻し、再び移動をやり直すことはできない[例外：その移動がルール違反であったなら、どちらかのプレイヤーはそのユニットの移動が違反であるとして、違反していないところまでその移動を戻すよう要求できる。ただし、別のユニットが、移動、射撃、または何かの行動を行っていた場合、もうその移動は変更できない]。あるユニットが移動を止めて別のユニットが移動したら、その移動を止めたユニットはそのMPHにもう移動できない。歩兵は、狂暴化(15.43)、縦隊(E11.52)に参加していたり、人海戦術(25.23)に参加しているか、指揮官と共に移動してボーナスMFを獲得したり、AFVと共に移動してTEM(D9.31)を獲得しているものでなければ、一度に1ユニットずつ移動させても構わない。それ以外にも、リスクを背負ってスタックとして移動することもできる。MPHに移動途中のスタックを分割し、そこから別々に移動させることもできる。ただし、その移動しているスタックの全ユニットは、別のユニットが移動を開始する前に全て移動を終了⁴しておく必要がある。スタックとして移動するユニットは同時にMFを消費するが、同じ目的でMFを消費する必要はない。ただし、同じMFを消費するときには、全ての行動を同時に指定せねばならない。

4.3 迂回 (Bypass)：非混乱状態の歩兵は、迂回によって建物/林ヘクスの障害物に入らずに(つまり建物や林に入るための2MFを消費することなく)そのヘクスを通過できる。ただし、迂回しようとするヘクスサイドにそのヘクスの障害物が触れている場合、迂回することはできない。建物/林以外の地形(小峡谷の林も迂回不可)は迂回できないし、火災が起きているヘクスや、戦意喪失状態(19.12)にない武装している確認された敵ユニットがいるヘクスも迂回できない。瓦礫や鉄条網を含むヘクスは迂回できない。鉄条網区域(B26.44)を形成していたり、水障害に覆われたりしているヘクスサイド(24L9-M9)は、その両側とも迂回できない；道路障害も迂回を制限する(B29.4)。『煙幕』があっても迂回できるが、そのヘクスの迂回に必要なMFに『煙幕』のコスト(24.7)が加えられる。地雷が存在する建物/林ヘクスも迂回できるが、その地雷の攻撃を受けることになる。迂回移動をしていても、DC(23.3)や発煙手榴弾の配置(24.1)は可能である。迂回して建物/林ヘクスに入るときはその旨を宣言し、同時に消費するMFも宣言する。迂回中に、迂回中のヘクスの障害物に入ろうとするユニットは、現在そのヘクスにいるのだが、そのヘクスに入るための全MFコストを消費せねばならない。



4.31 迂回の移動コストは、その区域の他の地形コストである。通常は開豁地の1MF、またはより高い高度の開豁地へ移動する2MFとなる [例外：219のような建物林ヘクスにある建物は、通常の移動ならば4MF必要なところを、I9-J9/I9-J8開豁地ヘクスサイドを通過することにより1MFで、あるいは4つある林ヘクスサイドのうち2つを通過することにより2MF(建物の周りを林を通過して移動)で迂回できる]。迂回は、建物ヘクスや林ヘクスのヘクスサイドの、妨害されていない1つ又は連続した2つのヘクスサイドを移動するものである。さらに続けて、妨害されていない連続した2つのヘクスサイドも迂回できるが、そのヘクスの迂回コストは2倍になる。ユニットは、そのヘクスの障害物の周りを移動しているのであって、障害物の中に進入しているのではない。建物や林の絵がヘクスサイドに触れているかいないか明確でないとき、そのヘクスサイドを通る迂回は妨害される(つまり迂回はできない)。このルールを適用するとき、石垣と生け垣はヘクスサイドが広がったものとする。したがって、



例：2D3の分隊は、D4-C4とD4-C5のヘクスサイドを1MFのコストで移動することでD4を迂回できる。ここでD5に入ろうとするなら石垣ヘクスサイドのためさらに2MFを必要とする。一方、C5に入るには、石垣がヘクス頂点 D4-C5-D5にまで延びているが1MFだけでよい。この分隊は、今の位置からだと、C5やD5以外のヘクスに移動することはできない。ただし、D4-D5-E5またはD4-E4-E5まで追加のMFを消費して迂回すれば、他のヘクスへも移動できるようになる。また、D4の建物にも入れるが、さらに2MFを消費しなければならない。



4.31

石垣/生け垣の絵が建物/林の絵に触れているなら、そのヘクスサイドを通る迂回は妨害される。

4.32 迂回中の混乱：歩兵が障害物ヘクスで自発的にMPHを終える場合、その障害物ヘクスに入るのに必要な全MFコストを消費せねばならない。ただし道路移動(4.132)で進入する場合を除く。歩兵は、迂回のまま自発的に移動を終えることはできない。迂回中にユニットが混乱した場合、そのユニットのMPH終了時までその障害物の開豁地の部分に留まることになる。そして、そのヘクスサイドに対する、あるいはそのヘクスサイドを通過しての臨機射撃を受けた時、複数区域を移動したことによるFFNAM(と同時に通常はFFMO)DRMが適用される。最終射撃とそれ以降は、混乱状態のユニットとそれが運搬していた装備は障害物の中にあるものとする。

4.33 迂回中の釘付け：迂回中に釘付けになったり、非自発的に移動終了(24.1)したりした場合、そのユニットのMPHの残りは障害物ヘクスの障害物でない部分に在るものとする。そのユニットのMPH終了後は障害物内にいるものとし、続く全ての射撃にはその障害物のTEMが適用される。その区域にいる隠蔽状態の敵ユニットは、その移動しているユニットのMPH終了時に隠蔽状態を失う(12.151)。

4.34 迂回中のLOS：迂回中の歩兵には、特別な地形修正とLOSのルールが適用される。迂回中のユニットに対して射撃するユニットは、目標ヘクスの中心までそのLOSを引く必要はない。代わりに、迂回移動しているユニットが通過したヘクスサイド上にあるヘクス頂点の1つに対してLOSをチェックできる(よって、1ヘクスサイドの迂回では2つのヘクス頂点から1つを、2ヘクスサイドの迂回では3つのヘクス頂点から1つを選択できる)。開豁地の迂回ヘクスサイドのヘクス頂点まで射撃ユニットのLOSが遮断されずに引けた場合(C.5も参照)、そのユニットはLOSが引けたことになり、開豁地の非警戒移動による-2 DRMで臨機射撃できる。目標ヘクス内の石垣や生け垣は、その目標ヘクスの反対側を目標が迂回していても、LOSの障害物とはならない(ただし、LOSがそれらを横切っているならばそのTEMは適用される)。ヘクス中央に射撃側がLOSを引く場合、LOSがヘクスの中心点に達する前に迂回したヘクスサイドを横切っていなければならない。さもなければLOSは遮断される。稜線に沿ってユニットが迂回(VBMを含む)を行っており、迂回された障害物が高いまの高度にある場合、そのユニットも高いまの高度にいるものとする(稜線そのものを迂回することはできない；4.3)。

例：前の例を参照。2D4を迂回する分隊に対する、複数の臨機射撃を考える。分隊がD4に入るときには、建物のどちら側を迂回するのかを宣言する必要がある。ヘクスサイドD4-C4とD4-C5を宣言した場合、D4-C4-D3とD4-C4-C5のいずれの迂回ヘクスサイド頂点にもC7からLOSが引けるため、FFNAM/FFMOによる-2DRMで射撃できる。逆にD4-E4とD4-E5を宣言した場合、D4-E3-E4のヘクス頂点へはD4の建物を通るためC7からのLOSは引けない。射撃側はD4-E4-E5、D4-D5-E5、D4-C5-D5のヘクス頂点にLOFを引けるが、その場合はLOSがD4-D5の石垣を横切るため石垣のTEMが適用され、FFMOは適用されなくなる。石垣のTEMは、C5からD4-D5-E5のヘクス頂点に対するように、ちょうど石垣のヘクスの足(B.39)に沿って射撃が行われる場合にも適用される。

4.4 運搬 (Portage)：SWは自分では動けず、それらは歩兵/騎兵が許容MFにコストを科して運搬するか、車両に乗せねばならない。SWの運搬コストは各々のSWカウンターに“#PP”の形で表示されている。運搬する装備ごとにコストは加算され、運ぶ距離には関係ない。たった1MFを消費する間だけSWを運搬して、それから運搬をやめたとしても、そのMPHの残りの間、そのSWの運搬コストをそのユニットは取り戻せない。非混乱状態の歩兵ユニットは、十分なMFを有しているかぎり、(4.431と4.44の制限内で)移動中にいつでも装備を拾い上げたり、落としたりできる。1フェイズ中に歩兵と車両の運搬を組み合わせることが可能な場合を除き、1フェイズに1個の装備を2回以上運搬する事はできない。

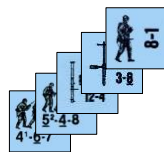
4.41 AFPhのSW射撃制限：MPHに[回収(4.44)される以外に]移動したMMG、HMG、迫撃砲、SWのINF/RCL、車載していない5/8インチカウンターの砲兵器は、続くAFPhに射撃することはできない【例外：ドイツ軍の分解状態のMMG/HMGはLMGとして射撃できる；9.8】。これらの火器が移動しておらず、新しい所有者がその区域に移動してきて操作する場合、続くAFPhには、通常のAFPhに課せられる制限内で射撃できる——もちろん、その所有者がそのMPHに火器を回収(4.44)できた場合である。AFPhに射撃する兵器は、追加射撃ができず、またROFに関係なく射撃は1回にかぎられる【例外：待機射撃を用いた場合；7.25】。

4.42 歩兵の固有運搬能力 (Infantry Portage Capacity-IPC)：MMCは3PPのIPCを持ち、SMCは1PPのIPCを持つ⁵。歩兵ユニットは、自分のIPCを超えて

運搬した超過1PPにつき1MFを失う。SMCは2PPを超える運搬はできない。1個のSMCは11個の統制状態の歩兵ユニットに自分のIPCを加えて、そのユニットのIPCを増加できる。ただし、スタックとしてそのフェイズを開始し、ともに移動している必要がある。これ以外に、複数の歩兵ユニットが自分達のIPCを合計することはできない。指揮官が一緒だったとしても、混乱状態のユニットは自分のIPCを超える運搬はできない(10.4参照)。

例：4PPを運搬している分隊がMPHに消費できるのは3MFのみとなる。しかし、指揮官がいるならこの分隊はMPHに6MFを使用できる(指揮官自身が1PPを運搬していたら、MPHに消費できるのは5MFである)。

4.43 所有 (Possession)：全てのSW/砲は、そのカウンターの下にスタックしている最初の兵士ユニットのものである。SW/砲を射撃や運搬する(人力移動する)には、それを所有(つまり、兵士ユニットの上に置く)していなければならない。1個のユニットは何個でもSW/砲を所有できる。ユニットが混乱し、同じ区域で回復した場合、そのSW/砲の所有は維持できる。非混乱状態のユニットは、MPH(実際に移動する必要はない)やAPhの間、または混戦から離脱しようとするCCPhの開始時(11.21)に、MFコストを消費しないでSW/砲の所有を放棄することができる⁶。これらのフェイズの開始時、MFの消費/突撃/離脱の前にSW/砲の所有をユニットが放棄した場合、そのSW/砲はそのフェイズの最初には所有されていなかったと(またはそのユニットによって運搬されていなかったと)見なされる。ユニットは、降伏や捕獲される前(20.4)、または場合によっては潰走する前(10.4)にもSW/砲を放棄する。沼沢地または湯水か深淵の小河にある所有されていないSWと、水障害や火災区域(または炎上する車両内)や瓦礫となった建物区域にある所有されていないSW/砲は、プレイから除かれる。



例：上から順に指揮官、LMG、PSK、2個分隊から成るスタックがある。両方のSWとも5-4-8が所有しているが、この分隊が2個のSWを使用すると、その固有のFPIは失われることになる。

4.431 受け渡し (Transfer)：スタック内ならばSW/砲の所有は自由に変更できる。しかし、いかなる場合でも、同一区域にいる統制状態の釘付け状態にないユニットどうしでなければならない【例外：鉄条網(B26.4)；パンジ(G9.52)；クレスト状態のユニットと峡谷地の底にいるユニットとの間で受け渡しはできない】。さらに所有の変更は、RPhの間、またはAPhの開始時、あるいはMMCから副次的なユニットが作られる場合に限られる。兵士ユニットが所有を放棄(4.43)したり、除去されたり、降伏したり、潰走する時にSWを運搬できなかった場合、そのSW/砲は4.32にしたがってその同じ区域または同じ車両に放置される【例外：跨乗兵の緊急脱出(D6.24、D15.46、D15.53を含む)】。放置されたSW/砲を所有するには回収しなければならない。機動状態の車両上にあるSW/砲の受け渡し/回収を行えるのは、その車両の乗車兵/跨乗兵に限られる。同様に、その乗車兵/跨乗兵は、その機動状態の車両上にあるSW/砲だけを受け渡し/回収できる。

4.44 回収 (Recovery)：歩兵は、RPhに行えるひとつの行動として、放置されたSW/砲の回収をRPh開始時に試みることができる。回収dr(Δ)を行い、その修正後drが6未満であったなら、それらを所有できる。歩兵は、RPhに回収を試みをしたかどうかに関わらず、放置されたSW/砲の回収をMPHにおいても試みることができる。追加1MFを消費したあとで回収dr(Δ)を行い、その修正後drが6未満であれば回収に成功する(各MPHにおいて、1個のSW/砲に対する回収の試みは1ユニットにつき1回だけに制限される)。SMCに限り、混乱状態の自軍ユニットが所有しているSW/砲を、RPh/MPHに回収dr(Δ)が修正後に6未満であるなら、MFを消費することなく回収できる。また、ユニットが降伏したり、除去されたり、SWを運搬しきれずに潰走した場合、フェイズに関係なく歩兵SMCはただちに、その歩兵ユニットのSW/砲のうち1個の回収を同様にして試みられる。いかなる場合でも、回収を試みられるのは、釘付け状態にない、統制状態であり、迂回中ではないユニットである。しかも回収するSW/砲と同じ区域にいて、その同じ区域に武装している確認された敵ユニットが存在していない場合に限られる【例外：鉄条網(26.4)；パンジ(G9.52)；峡谷地の底にあるSW/砲の回収は、クレスト状態のユニットには行えないし、その逆もまた不可である】。回収したSW/砲を同じフェイズに受け渡すことはできない。回収drmには、CX状態による+1、夜間による+1がある。ジャングル/クナイ/竹林についてはG.5を参照。その他のPRCの受け渡し/回収については、“索引”の“Recovery, SW”を参照。



A

4.5 急速歩移動 (Double Time)：移動可能な歩兵(自転車兵/スキー兵を含む)で、混乱状態になく、負傷しておらず、CX状態にないものは、急速歩移動ができる。急速歩移動を行なうユニットのMPH開始時にその旨を宣言し、そのユニットの上にCX(4.51)カウンターを乗せる。急速歩移動は歩兵の許容MFを2増加させる[例外：ユニットがMFを消費した後も急速歩移動を宣言できるが、その場合の移動力は1MFしか増加せず、それでも通常どおりの制限が適用される]。急速歩移動を行っている指揮官(および共に行動しているユニット)は8MFを有することになる。これは歩兵が持てる最高の許容移動力である[例外：徴集兵だと最高7MFとなる；道路に沿って移動しているならさらに1MFを追加される；B3.4]。進入コストが“all”となる区域に進入する場合、急速歩移動を用いてもそれより先に移動することはできない。輸送機関に乗車、跨乗、降車したユニット、あるいは鉄条網カウンターの真下に移動しようとする(B26.46)ユニットは、同じプレイヤーターンに急速歩移動を行えない。



4.51 疲労 (Counter Exhaustion-CX)：CX状態のユニットが行なうか、もしくは指揮する作業や攻撃DRには+1DRMを加える(砲兵器ならばTH DRに+1、そのほかの場合にはIFT DRに+1)。CX状態のユニットが行う固有SW(ATMM、MOL、PF)や発煙手榴弾の使用判定drには、+1drmを加える。CX状態のユニットが行うCC攻撃には+1DRMが加えられ、CX状態のユニットに対するCC攻撃には-1DRMが加えられる。CX状態のユニットが行う素敵/回収dr(12.152；4.44)、不意打ち決定dr(11.4)には、+1drmが加えられる。さらにCX状態のユニットは進入困難な地形(4.72)に突撃することができない。ユニットの上に置かれたCXカウンターは、そのユニットが混乱状態になったら取り除かれる。または、次の自分のプレイヤーターンにそのユニットが；全ての準備射撃を終えたとき・待機射撃部隊に指定されたとき・移動を始めたとき(全力移動や、深淵の小川への進入により、再びCXになる場合を除く)・TI状態になったとき；またはMPHが終了したときにもただちに取り除かれる。MPHの開始時に取り除かれたCXカウンターは、そのユニットがそのMPHに急速歩移動を行えないことを除けば、そのユニットに何の影響もない。

4.52 運搬への影響：CX状態の歩兵は通常よりそのIPCが1小さくなる。この減少したIPCを超えて運搬しているIPPごとに、急速歩移動によって増加した移動力は1減少する。

例：4PPを運搬している分隊は3MFとなるが、これは4PPが分隊のIPCより1多いためである。この分隊が急速歩移動を用いたとすると、その許容移動力は4MFに増加する(4MF+2MF[CX] - 2MF[2PP>CX IPC]=4)。

例：5PPを運搬しているHSは2MFだけとなる；指揮官と共に移動すると5MFになる(4.12、4.42)。HS(だ)が急速歩移動を行って指揮官と共に移動すると6MFになる。ただし、指揮官も急速歩移動を行うなら5MFだけとなる。

4.6 移動中の修正(FFMO/FFNAM)：警戒移動(または危険な移動)を使わずMPHに移動している歩兵ユニットに対する全ての防御臨機射撃には、その区域のTEMに加えて-1のFFNAM DRMが適用される[例外：地雷原の攻撃、ある塹壕から別の塹壕へと移動しているユニット]。車両に乗るか、降りようとしているユニットに対しては、地雷の攻撃を除いて常にFFNAMが適用される。さらに、開路地を移動しているユニットに対しては-1の臨機射撃DRM(FFMO)が適用される。ただし、射撃側と目標との間や目標の区域に遮蔽物が存在し、目標を保護してくれるTEMやLOS妨害(煙幕)やAFV/残骸などがその射撃に適用される場合、-1 FFMO DRMは適用されない。

4.61 警戒移動 (Assault Movement)：狂暴化しておらず、MPHには歩兵のままでいて(つまりそのフェイズにはPRCにはならない)、全てのMFを使用しないで(指揮官/道路ボーナスは含めるが、急速歩移動によるものは含めない)、1つ以下の区域だけを移動する歩兵は、警戒移動を行える[例外：警戒移動において、区域の変更に加えて区域内で追加のMFを消費する(すなわち回収や野戦構築物への出入り)ことも可能である。ただし、そうすることで全MFを消費したり、CX状態になったりする場合は、警戒移動を行えない]。開路地を警戒移動するユニットには-1 FFMO DRMが適用されるが、-1 FFFNAM DRMは適用されない。警戒移動は、そのユニットが移動を始める前にその旨を宣言しなければならない。騎兵や危険な移動(4.62)を行う歩兵は警戒移動を行えない。警戒移動中のユニットは、防御臨機射撃などによって混乱状態となったり、狂暴化したり、あるいは鉄条網の下に移動するために全てのMFを消費してしまった場合(B26.4)、もはや警戒移動を行っているとは見なされず、そのユニットのMPHの残りの間は-1 FFFNAM

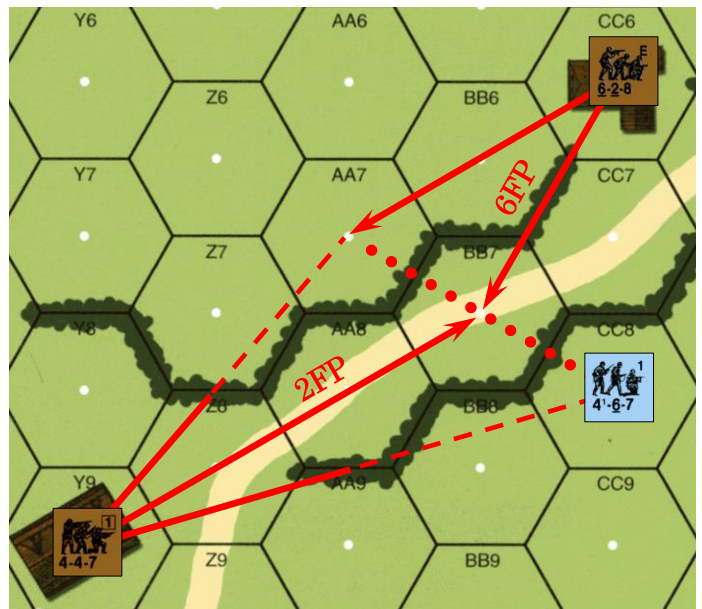
4.63

DRMが適用される。それ以外の場合、一度宣言した警戒移動を自発的に取り止めることはできない。

例：[1]2ヘクス以上移動して林ヘクスに入った操作班が臨機射撃を被った場合の全TEMは0である(林による+1、FFNAMによる-1)。[2]警戒移動で1ヘクス移動して開路地に入ったSMCに対する臨機射撃の全TEMは-1である。[3]生け垣の後ろの開路地を警戒移動で移動しているHSは+1のTEMを受けられる(生け垣による+1)。しかし、生け垣の後ろの開路地を警戒移動を用いずに移動しているユニットに対する臨機射撃は0DRMである(生け垣による+1、FFNAMによる-1)となる。[4]今いるところよりも高い高度にある林に移動した分隊のTEMは0(林による+1、全てのMFを消費しているため-1 FFFNAM)である。もし指揮官が共にいるなら6MFとなり、(宣言していれば警戒移動を行えるため、そのTEMは+1となる)。[5]開路地でAFVを放棄したPRC(D5.41)のTEMは0(AFVの下ににいることによる+1、FFNAMによる-1)である。

4.62 危険な移動 (Hazardous Movement)：危険性の高い行動をした場合、その行動をとったユニットが釘付け状態にないのなら(または釘付けの結果を被るまで)、どの射撃フェイズであるかにかかわらず、そのユニットに対して行われる全ての攻撃に-2 IFT DRMが適用される。危険な移動による修正が適用される場合には、FFMOやFFNAMは適用されない。危険な移動による修正は他の地形DRMと累積する。危険な移動とは以下のものを含む行動である；砲の人力移動；炎や道路障害や瓦礫の撤去；パラシュート降下；渡河；DC完全設置の準備；登攀；地下道移動。危険な移動は車両には適用されない(しかし、生存判定に成功したPRCには適用される；D5.6、D6.9)。

4.63 ダッシュ (Dash)：歩兵は、移動前に特定の区域へダッシュを行うと宣言することで、道路区域をダッシュで通過することができる。これは、道路沿いにある開路地でない区域から直接その道路の区域に移動し、そして向い側の開路地でない区域に移動するものである。ただし、この2ヘクスの移動にともなう通常のMF消費がそのユニットの許容MF以下である必要がある。ダッシュ移動かどうかを判定するとき、射撃側のLOSから外れている区域は、開路地ではない区域と見なす。ダッシュするユニットはダッシュ前に一切のMFを消費してはならない[例外：発煙手榴弾の配置の試み；24.1]。また進入するのに必要な最小限のMFを超えて道路区域やダッシュ先の区域でMFを消費してはならず、ダッシュを終えたその非開路地の区域でMPHを終えなければならない(道路の区域で、狂暴化、釘付け、混乱状態、負傷状態になったり、それ以外の理由でダッシュ先の区域に入れ



例：4-6-7は4AA7へのダッシュを宣言した。Y9にいる4-4-7がそのユニットをBB7で射撃するなら、そのFPは半減する。隠匿状態でCC6にいた6-2-8がHIPを捨てて、BB7かAA7で4-6-7を射撃した。6-2-8にとってAA7は開路地であるためダッシュ目標に対するFPの半減は適用されない。4-4-7が6-2-8のあとに射撃する場合でも、Y9からの射撃に対してAA7とCC8は開路地ではないので、そのFPは半減する。AA7が建物ヘクスだとしても6-2-8によるAA7への射撃は半減しない。4-6-7はBB7でだけダッシュしているのであり、それ以外のヘクスではダッシュしていないからである。道路がBB7で終了していたり、AA7からCC8まで別な道路が走っていたりしたとしても、この事例に変更はない。例：AA7が建物ヘクスと仮定し、指揮官が4-6-7と共にダッシュしたとする。指揮官がBB7で混乱した場合、4-6-7は急速歩移動を宣言することでAA7へのダッシュを続けることができる。何らかの理由で4-6-7がAA7やBB6へ進入するのに十分なMFを有していないのなら、ダッシュの特典を失ってBB7で停止することになる。



4.63

なくなったりした場合を除く。また、その時点でダッシュの効果は直ちに失われる。道路区域にいるダッシュ中のユニットに対する非砲兵器による全ての防御臨機射撃は、火線やすでに存在している残留FPを除いて地域射撃と見なされる。ただしFFMO/FFNAMDRMは通常どおり適用される。CAを持つ兵器は、ダッシュ中のユニットを道路区域で射撃するためにそのCAを変更しなければならない場合、射撃することができない。道路区域にいるダッシュ中のユニットを射撃する砲兵器には、事例JのTH DRMを適用しなければならない(道路区域では事例J3や事例J4は適用しない)。非開路地帯区域に入ろうとしたとき、そこにいる隠蔽状態のユニットによって進入を妨害された場合(12.15)、妨害されたユニットは、その非開路地帯に入るために使ったMFを道路区域で消費したものと見なされ、その道路区域でMPhを終える。さらにその区域で、防御臨機射撃を再び受ける可能性がある——この場合、ダッシュしているユニットに対する射撃側のペナルティはない。

開路地帯区域であるかどうかは、その区域に対する射撃側のLOSにもよるため、ある非フェイズ側ユニットに対してはダッシュと認められない場合もある。そのような場合、ダッシュに対する臨機射撃のペナルティは、あるユニットには適用され、その他のユニットには適用されない。いったんダッシュが宣言されたなら、ダッシュを行うユニットはその他の移動/MF消費ができないし、AFVの援護(D9.31)は不可となる。

4.7 突撃フェイズ：混乱、釘付け、TIのいずれの状態でもなく、CCカウンターも乗せられていない歩兵ユニットは、Aphに、1ヘクスだけ水平方向または垂直方向(同じヘクスではあるが『隣接』した異なる建物レベルの区域)に移動できる。ただし、水平と垂直を両方一度に移動することはできない。1回のAphに、ヘクス内の区域とヘクスの両方を一度に変更することはできない。ただし、丘や峡谷地などの異なる高度の隣接ヘクスへ突撃することで、高度とヘクスを同時に変更することは可能である。1ヘクスの突撃で、ある壕の中から、『突撃可能』な別のヘクス内にある壕の中へ(たとえ高度が異なっていたとしても)行くことができる。進入困難な地形による制限(4.72)を除いてユニットのIPCはAphであっても変化しない。

4.71 AFVへの突撃：敵のAFVが存在する区域へ突撃する歩兵は、まずPAATC(11.6)に成功しなければならない。

4.72 進入困難な地形への突撃 (vs Difficult Terrain)：4MFまたは急速歩移動を用いない許容MFのうち、どちらか少ない方のMF以上の進入コスト(『煙幕』を除く)を必要とするヘクスへの突撃は、ユニットがすでにCX状態にあるなら不可能である【例外：B11.432の登攀；B20.43の深淵の小川への進入】；CX状態にないならば突撃できるが、その後CX状態となる。運搬コストのためにMFを差し引かれた後でMFがまったく残っていないユニットは、いかなる場合であれ突撃できない。

例：5PPを運搬しているソ連軍分隊は2MFを持つ。したがってMPhに進入するのに2MFを必要とするヘクスへ突撃するならば、CX状態となる(指揮官が共にいれば2MFと1IPCが増加するため、許容移動力は5MFとなってCX状態にはならない)。



4.8 一時的移動不能 (Temporality Immobilized-TI)：TI状態は、プレイヤーターンの最初から最後まで長時間かかるような作業に従事している歩兵に課せられる。TI状態となったユニットの上にはTIカウンターを乗せ、CCPh終了時(またはそのユニットが混乱状態になったとき)に取り除く。TI状態のユニットは、そのプレイヤーターン中、移動、突撃、射撃、そのほかの作業を行えない。TI状態のユニットがCCに参加した場合、そのユニットが参加するCC攻撃のDRには+1の修正(1回の攻撃に適用できるのは+1まで)を適用し、逆にCC攻撃を受けたときのDRには-1の修正を適用する(A.5)。

例：TI状態の2個分隊がCC攻撃を行った。この攻撃には+1DRMが適用される。TI状態の2個分隊とTI状態にない1個分隊がCC攻撃をされた場合、TI状態のユニットに対してのみ-1DRMが適用される；TI状態にないユニットに対するDRは修正されない。

5. スタック制限 (Stacking Limits)

5.1 歩兵/騎兵：敵味方双方とも、それぞれ3個分隊もしくは、3個分隊相当(5.5)プラス4個のSMCを、1つの区域にペナルティなしにスタックさせることができる。1つのヘクス内に高度の異なる複数の区域がある場合には、そのヘクスの各レベルに別々にスタック制限が適用される。スタック制限は任意を超えてよいが、

そこにいる全ての味方ユニットに、危険と非効率が増加することになる。初期配置時および盤外配置時にスタック制限を超えてはならない。

5.11 移動：兵士がオーバースタックしている区域に進入する際には(移動中のユニットの進入そのものによってオーバースタックが生じる場合であっても)、その区域で兵士の通常スタック制限を超える1個分隊(もしくは1個分隊相当；FRU)につき追加の1MFがかかる。車両については、車両のオーバースタック移動コスト(D2.14)に加えて、オーバースタックしている1個分隊/1個分隊相当につき1MPの消費が必要である。車両がオーバースタックしている区域に兵士が進入する場合には、ペナルティはない。オーバースタックによる移動ペナルティのために、全力移動(4.134)や進入困難な地形への突撃(4.72)が必要になることもある。

例：1F5の建物には2個分隊と1個操作班がいる。1個分隊が1F5に移動するなら、3MFかかる(建物に進入するために2MF、オーバースタックの区域への進入となるので+1MF)。さらにもう1個分隊がこの区域に突撃する場合には、この区域のMFコストが4MF(建物に進入するの2MF、1 $\frac{1}{2}$ 個分隊がオーバースタックしている区域に進入するの+2MF)となっているので、CX状態にならないといけない。このあとからこの区域に進入する1個のHS/操作班は、2MFのオーバースタック・ペナルティを受けるだけでよい。これは、HS/操作班が1個加わっても、オーバースタックが2個分隊相当に増えるだけだからである。

5.12 攻撃時のペナルティ：味方がオーバースタックしている区域から攻撃する全てのユニットは、通常のスタック制限を超えてしまっている各車両および1個分隊相当(FRU)につき+1をIFT/CC DRに加えないといけない(砲兵器については、命中判定DRに+1を加えないといけない)。以上のルールは、味方がオーバースタックしている際に自分自身の区域に攻撃する場合にも同様に適用される。

5.13 防御時のペナルティ：MPh中のオーバースタックのペナルティは移動中のユニットにだけ適用され、目標区域にいない移動していないユニットは、目標である移動中のユニットが攻撃を受ける瞬間にオーバースタックしているか否かを決めるのに使われる。

5.131 兵士：味方がオーバースタックしている区域で攻撃を受ける全ての兵士ユニット(PRCを除く)は、兵士の通常スタック制限を超えた味方の1個分隊相当(FRU)ごとに、-1の命中判定DRM(砲兵器による攻撃の場合)か-1のIFT/CC DRM(砲兵器以外の攻撃の場合)を被る。

5.132 車両：味方の車両スタック制限を超えている区域において車両が攻撃された場合、直接的なペナルティはない。しかし、修正後の車両目標命中判定DRが修正後の命中ナンバー(C3.3)を超えてしまった場合にも、超えた数とそのヘクス内の車両の数未満ならば(射撃側のLOS外にあるものや残骸を除く；同一ヘクス内での射撃なら射撃側自身は数えない)、その車両オーバースタックのヘクス内にあるほかの1両が(たとえそれが自軍車両であっても)代わりに命中を受ける可能性がある。その場合ただちにdrを行い、その結果が目標ヘクス内の車両合計数(射撃した車両、残骸そして射撃側のLOS外の車両は含まない)未満ならば、目標以外の1両に命中する(3両以上の目標がそこにあった場合には無作為選択を用いる。各車両のサイズが異なっているのであれば、サイズ修正の符号を逆転してそれぞれのdrへの修正とし、dr結果が同数であればその中で無作為に選ぶ)。特別付随攻撃は通常どおり適用される。IFTの★車両の行で解決される攻撃には、オーバースタック・ペナルティを適用しない。

例：1EE4の林ヘクスに、PzKpfwIV H戦車が1両とキューベルワーゲンが2両ある。Z9にいたソ連軍対戦車砲がソ連軍PFPに8ヘクス射程でこの戦車を射撃する場合の修正後命中ナンバーは8である。DRには森ヘクスの+1TEMが適用されるだけなので、修正前DRが7以下でこの戦車に命中を与えられる。しかし、修正前DRが8か9だった場合にも、続いて行うdrが3より小さければ、代わりに2両のキューベルワーゲンのうちの1両に命中を与えられる。

5.2 車両：敵味方双方とも、1区域にそれぞれ1両ずつの車両をオーバースタックのペナルティなしに置くことができる。ヘクス内にある残骸は、スタック制限に関して無視される。

5.3 PRC：多くの車両は兵員輸送能力を持っており、それは車両カウンターに記載されている。加えて1943年以降は、一部のAFVが跨乗兵を輸送できるようになる(D6.2参照)。PRCとそのSWは、輸送されている間は車両カウンターの上に置かれる。したがって、跨乗/乗車している兵士は、区域スタック制限に関して無視される。PRCは、車両上では絶対にオーバースタックしてはならない。



A

5.4 諸兵種の連合：ヘクス内にある車両は、兵士のスタック制限を変えるものではない。砲とSWにはスタック制限がない。ただし、1区域で砲操作班として機能できる操作班/HSの数には制限がある(5.5)ので、1区域に3門を超えて砲を使う場合には不利な修正を受ける。

5.5 相当(Equivalents)：5個SMCは1個HSに相当するが、4個SMCまでは分隊相当数を0として数える。2個の非固有操作班/HSは1個分隊に相当する。また、1個歩兵操作班/HSが砲1門を操作している場合は、スタックに関して1個分隊に相当するものとして扱われる⁷。SSRによって分隊に特殊能力が与えられている場合、分隊に相当する兵士ユニットにもその能力を与えることができる(例: SSRにより1個分隊の初期隠匿配置を認めている場合、分隊をHSに展開可能な国籍であれば、2個HSを分隊の代りに隠匿することができる。)

5.6 区域による制約：トーチカ/壕を含む区域でのオーバースタックは可能だが、トーチカ/壕の中でオーバースタックはできない。つまり、トーチカ/壕は敵味方それぞれ規定数の歩兵しか収容できない。同様に、地下道やトンネルは、敵味方双方についてそれぞれ3個分隊(プラス4個SMC)/分隊相当を超えて収容できない。

6. 照準線 (Line of Sight-LOS)

6.1 LOSの判定：あるユニットが、他のヘクスにいるユニットを“見る”そして“直に射撃する”には、これらのユニットの間にLOSを引ける必要がある。あるヘクスに対してユニットがLOSを引けるかどうかは、普通、射撃側ヘクスの中心と目標側ヘクスの中心との間に糸を真っすぐに張って判定する。糸が、目標側ヘクスと射撃側ヘクスの間のLOSを障害するような地形の絵を横切っていないなら(絵を横切るとは、糸の両側に障害となる地形の絵が見える状態のこと)、これら2つのヘクスの間にLOSが通っていることになる[例外：全域地形ヘクス(B.6)の場合、糸の両側に地形の絵が見えていなくても、ヘクスサイドの真上を通してだけLOSは遮断/妨害される]。LOSが遮断されているかどうか、プレイヤー間で合意できない場合は、drで問題を解決する；1-3ならLOSは遮断されていない；4-6ならLOSは遮断されている。普通(常にではない)；B.6およびB9.1を参照)、LOSを遮断または妨害できるのは地形の絵である。その地形を含んでいるヘクス自体ではない。

6.11 LOS判定：初期配置を先に行う側がシナリオ防御側(Scenario Defender)(訳注インデックス参照)であり、なおかつ計画砲撃(C1.73)や砲腔照準を行う兵器(C6.41-42)を持っているのならば、シナリオ防御側は初期配置を行う前にLOSを確認することができる。プレイ中、攻撃が宣言されるまで、どちらのプレイヤーもその攻撃のためにLOSを判定することはできない[例外：隠蔽状態の喪失(12.14)、道路移動コスト(4.132)]。ある攻撃についてLOSを判定したところ、そのLOSが遮断されていることが判明した場合、その攻撃を行なおうとしたユニットは全てに関して射撃を行ったと見なされる(彼らは何かを見たと思ったのである)。この射撃は、そのLOSを遮断した障害物内のユニットに影響を与えることもないし、DM状態を引き起こすこともない。しかし、突発事態の発生と複数ROFの保持を確認するためにDRを行わなければならない。

6.12 不規則なLOS：射撃側あるいは目標からへLOSを引くとき、ヘクスの中心点の代わりに、ヘクスの頂点やヘクスサイドの一部、またはヘクスサイド全体を用いるよう、ルールに規定されていることがある。道路の使用(4.132)、迂回(4.34, D2.32)、登攀(B11.42)、底面命中(D4.3)、即応射撃(8.15)、連続住宅の間の移動(B23.71)のルールがこれに該当する。

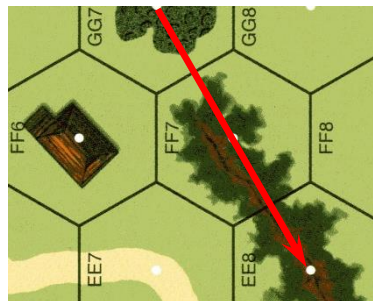
6.2 障害物：それぞれの地形には、障害物なのか又はLOSに妨害を及ぼすのが定められている[例外：峡谷地6.3]。障害物の場合にはその高さも決められている。障害物そのものに、あるいは障害物の中からLOSを引くことはできるが、障害物を越えた先のヘクスにLOSを引くことはできない。ただし、射撃側/目標が障害物の高さ以上の高度レベルにいる場合や、ヘクスサイド障害物に隣接している場合のような若干の例外がある。射撃側のヘクスにある地形はそのヘクスの中心点から引くLOSを遮断しない。しかし、そのヘクスの頂点からそのヘクスの内部を横切って引かれる場合にはLOSを遮断することになる。

例：林はLOSに対するレベル1障害物である。射撃側ユニットがレベル1より低いなら、そのユニットは、地上レベルにある林ヘクスを通してレベル1以下の目標ヘクスを見ることができない。地上レベルのヘクスからこの障害物を越えてLOSを引くには、少なくとも目標ユニットが障害物の最上部よりも高い高度にしなければならない。

6.43

6.21 1/2レベル障害物：1/2レベル障害物として定義された地形は、その地形ヘクスを通して(そのヘクスへ/からではなく)引かれる同一レベルLOSを全て遮断する。1/2レベル障害物は死角ヘクスを形成せず、より高いレベルのヘクスへ/からのLOSも遮断しない。

6.3 峡谷地 (Depression)：いくつかの地形は、地上レベルより下にあり、地表に刻まれた比較的狭い裂け目であると定義されている。これらは地上レベル以上にあるユニット間のLOSに対する障害物とはならない。しかし、峡谷地の底にいるユニットは、比較的近くに高いレベルのユニットからLOS外となることがたびたびある。峡谷地の底にいるユニットへLOSを引くには、射程1ヘクスにつき少なくとも1レベル高い必要がある[例外：連続している峡谷地ヘクスサイド(ヘクス頂点は除く)を通してユニット間にLOSを通すのならば、必要とされる高度優位性を決定する際、そのLOSの途中にあるそれらの峡谷地ヘクスを数える必要はない]。地上レベルのヘクスにいるユニットは、隣接したレベル-1の峡谷地ヘクスの底へLOSを常に引ける。ただし、2ヘクス離れているユニットが峡谷地ヘクスの底にLOSを引くには、レベル1以上高いところにいる必要がある。3ヘクス離れているユニットはレベル2以上高いところにいる必要がある。地図盤24と25には、途中で高度が変わっている峡谷地があるため、LOSに関する注意事項が追加されている；B19.5参照。



例：5FF6のユニットはEE8の底を見ることはできない。これは、レベル1しか高度優位性がないのに2ヘクスも離れているためである。これに対して、GG7のユニットはEE8の底を見ることができる。これは、峡谷地ヘクスFF7にLOSを引くことができ、さらにFF7の底からEE8の底へ峡谷地の絵が連続しているためである。それに対して、FF6のユニットは、隣接した峡谷地ヘクスの底を通った真っ直ぐなLOSをEE8の底に引けないのである。

6.4 死角ヘクス (Blind Hexes)：射撃側(もしくは目標)ユニットが、あるフルレベル障害物の高さより高い高度レベルにいて、その障害物を越えた向こうにLOSを引くときがある。しかしながら、障害物のすぐ後ろのヘクスおよびその障害物のフルレベル(すなわち、1/2は全て無視する)の高さ相当に等しいその障害物の後ろに続くヘクス数は、射撃側の死角ヘクスと見なされる。死角ヘクスがその障害物のフルレベルの高さ以上の高度にある場合を除いて(この場合、結局“死角”ヘクスとは呼ばれない)、射撃側は死角ヘクスを見ることができない。この“死角”の範囲は、障害物への射程が増えれば増加し(6.41)、同時に、その障害物に対する高度優位性が大きくなるにつれ減少する(6.42)。

6.41 フルレベル障害物への距離が5ヘクスになる毎に(FRD)、その障害物が形成する死角ヘクスは1つずつ増加する。

6.42 障害物に対して1レベルより大きなフルレベルの高度優位性ごとに、その障害物が形成する死角ヘクスが1つずつ減少する。ただし、最低1つの死角ヘクスは残る[例外：崖以外の稜線の場合、十分な高度優位性があればその死角ヘクスは0にまで減少する；B10.23]。

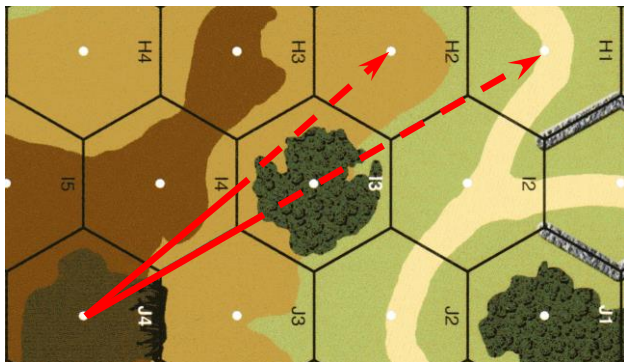
例：レベル1^{1/2}の障害物までの距離が12ヘクスある。そのレベル2にいるユニットからだ、その障害物による死角が3ヘクスできる(1[通常の死角ヘクス；6.4]+2[追加の死角ヘクス；6.41])。同じ距離のレベル3にいるユニットからだ、その障害物による死角は2ヘクスとなる。さらに、その距離でレベル4以上にいるユニットからだ、その障害物による死角は1ヘクスしかできない。

6.43 障害物によって形成される死角ヘクスの数は、LOSに沿ったその障害物の直後にあるヘクスの高度によって変化する。障害物の背後のヘクスが、障害物のあるヘクスの高度(障害物自体ではない)よりもレベルが低いことがある。この場合、そのヘクスが実際に死角ヘクスになるかどうかを確認する時、これら2つのヘクスの高度レベル差をその障害物が形成する死角ヘクス数に加える。ただし、その死角ヘクスが稜線のみによって形成されている場合(B10.23)、1レベルの差がないと稜線自体が存在しないため、1より大きい差だけをこれに加える。障害物の背後のヘクスが、障害物の存在するヘクスの高度レベルよりも高いことがある。この場合、そのヘクスが実際に死角ヘクスになるかどうかを確認する時、これら2つのヘクスの高度レベル差をその障害物が形成する死角ヘクス数から減じる。(次ページの例を参照)



6.5

A

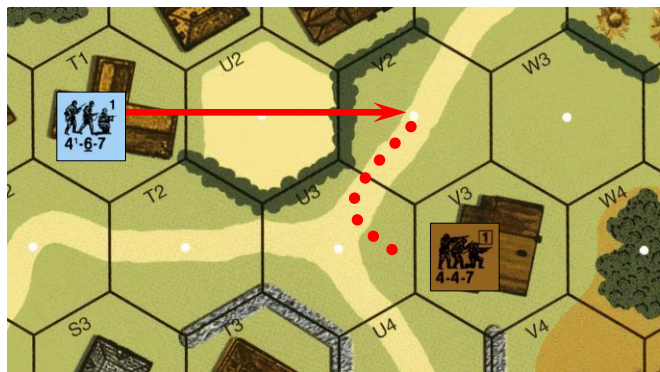


例：レベル3の丘ヘクスJ4からレベル1の丘ヘクスH2にLOSを引くことはできない。途中にあるI3の林が死角ヘクスをH2まで形成しているためである(6.4)。同様にH1へのLOSも遮断されているが、これは、I3とH1の高度差が形成された死角ヘクスに追加されるためである。H1がレベル1のヘクスだと仮定すればLOSを引けるが、逆にJ4がレベル4のヘクスだった場合でもH1へLOSが引ける(6.42)。

6.5 可逆性 (Reciprocity)：高い位置から低い位置へと引くLOSの判定手順は、低い位置から高い位置へと引くLOSの判定手順を逆にして使用する。つまり、高い位置にいるユニットが低い位置のユニットを見ることができるなら、常に、低い位置のユニットから高い位置のユニットを見ることができる。

6.6 ユニットの：あるヘクス内に兵士ユニットがいたとしても、そのヘクスを通る射撃は遮断されない(ただしAFV/残骸が存在するなら、そのヘクスを通る射撃は妨害される[すなわち、修正する]可能性がある；D9.4)。直接射撃の攻撃は、特に指示がある場合を除いて、その射撃が途中で通るヘクス内のユニットにどんなの影響も与えない。

6.7 LOS妨害 (LOS Hindrance)：いくつかの地形タイプはLOS妨害ヘクスとして記載されている(地形表/砂漠地形表/PTO地形表を参照)。これらの地形は、同一レベルのLOSに対する完全な障害物と見なせるほどの高さや密度を持っておらず、そのヘクスを通して別のヘクスへ行われる射撃を完全に遮断するには不十分でそれを妨害する程度の効果しかない。LOS妨害ヘクスを通して(そのヘクスの中へ又はそのヘクスから、ではない)行われる同一レベルの直接射撃と視認兵による間接射撃には、IFTもしくは命中判定DRMに+1DRMを適用する。観測員のLOSが妨害されている場合には、着弾判定drにプラスのdrmとして適用する。このような妨害が存在するときは常に阻止やFFMOが無効にされる。射撃側や目標ユニットがLOS妨害ヘクス自体にいる場合、それらのLOSは妨害されない[例外：『煙幕』(24.2)、FFE妨害(C1.57)]。LOS妨害を及ぼすのは、同一レベルにある射撃側と目標のユニット(それらが兵士なのか車両なのかに関係なく)の間にあるLOS妨害ヘクスだけである[例外：『煙幕』とFFE妨害は、視認側や目標となるヘクスの間、及びそれらのヘクス自体にある場合にもLOSを妨害する；これらの妨害(24.2、C1.57)や、同様に橋(B6.2)、果樹園(B14.2)、塔(B34.2)によるLOS妨害と霧(E3.311)は、異なるレベルにあるユニットに影響を及ぼす可能性がある]。射撃側から目標までの最小ヘクス数をLOSに関係なく数える射程の場合と違う

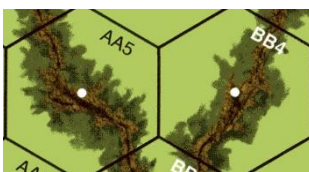


例：警戒移動をしていないW2の分隊に対して3T1の4-6-7分隊が防御側臨機射撃を行うが、このLOSは妨害ヘクス(U2の麦畑)を通して。4-6-7の攻撃は、LOS妨害による+1、TEM(生け垣)による+1、FFNAMによる-1の修正を受けて、修正値の合計は+1となる。ここで、T1の建物に上の階があって射撃側の4-6-7がそのレベル1にいたと仮定する。同じ攻撃をすると、DRMなしで解決されることになる(-1[FFNAM]+1[生け垣のTEM]=0)。

て、妨害地形をLOSが横切ったら—横切ったのがヘクスのどの程度小さな部分かどうかに関係なく—そのLOSは妨害されたものと見なされる。射撃側にとって同距離にある2つのヘクスを(またはその2つのヘクスが共有するヘクスサイドに沿って)LOSが横切る場合には、もっとも大きい適用可能なLOS妨害DRMを有するヘクスのLOS妨害だけを数える。それゆえに、LOS妨害の適用されるヘクス数が射程を超えることはない。

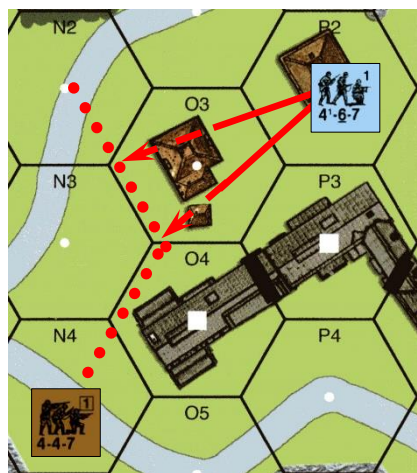
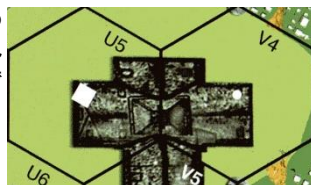
例：4V3からW10へのLOSは、その途中の5ヘクスで7個のLOS妨害ヘクスを横切っている。よってLOS妨害DRMは+7ではなく+5となる。ヘクスV6とW6はともにV3から3ヘクスの距離にある。それゆえ、それら2ヘクスについてはどちらか1つの+1妨害DRMのみが加算される。同様に、ヘクスV7とW7の場合も、そのどちらか1つの+1妨害DRMのみが生ずる。ただし、もしV7に残骸が1個あったなら、W10へのLOS妨害DRMの合計値は+6になる。

6.8 ユニットの：ユニットが互いに隣接しているとしても、LOSを相互に引けるとは限らない。障害物ヘクスを通過するためにユニットが迂回したとき、射撃側と目標の間にその障害物が存在するという事例がある。



例：小峡谷ヘクス12BB4とAA5の底にいるユニットは隣接するヘクスどうしにいが、それらのヘクスが峡谷地ヘクスサイドでつながっていないので、お互いを見ることはできない。

例：12U5の地上レベルにいるユニットは、U5のレベル2やV4のレベル1にいるユニットを見られない。これは別の建物レベルが間にあるためである。



例：12P2にいるユニットは、O3-N3ヘクスサイドを迂回しているO3のユニットにLOSを引けない。

7. 射撃 (Fire Attacks)

7.1 射撃は、ユニットが敵ユニットを攻撃するおもな手段である。射撃は、フェイズプレイヤーによってPFPhとAFPhに行われ、また非フェイズプレイヤーによってMPPhとDFPhに行われる。ただし、固有FP/SW/砲でユニットが射撃できるのは、各プレイヤーターンにつき1回の射撃フェイズのみである(A.15)。プレイヤーは射撃可能なフェイズに、全てのユニット、またはいくつかのユニットを射撃させることができ、あるいはまったく射撃させなくてもよい。

7.2 火力修正：攻撃側のユニットのFPは、状況の変化によって2倍や3倍になったり、かつ/または半減したりする。半減されたFPの端数は、切り捨てたり切り上げたりしないこと。端数を残すのは、さらに修正したり、一緒に攻撃している他のユニットが持つ端数となったFPに加えたりするためである。FPの修正は累積する。攻撃側のFPは、2倍と半減が同時に適用される(結局、もとのFPに戻る)こともあるし、さらに半減されたり、数回続けて半減されたりすることもある。



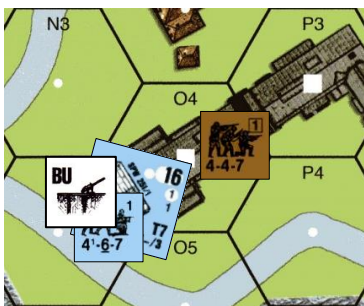
A

7.21 近接射撃 (Point Blank Fire-PBF)：攻撃側ユニットの小火器/MG/ATR/IFEのFPは、目標に『隣接』しているか、目標の1レベル以内で隣接しているか、あるいは目標より高い高度にいて隣接しているならば、2倍になる⁸。隣接していてもLOSが引けない場合(底が繋がっていない)峡谷ヘクス12AA5とBB4にいてユニット同士など)、攻撃を行えない。同一区域内のユニットに対する、あるいは同一ヘクス内のPRCに対する射撃(7.211)が可能となるのはまれであるが、その攻撃側ユニットのFPは3倍となる(以降、3倍近接射撃 [Triple Point Blank Fire-TPBF]と呼ぶ)。混戦中のユニットはIFTでの攻撃を禁止されているため、PRC以外に対してこれが発生するのは、敵の存在する区域へ歩兵がMPHに進入できる場合(4.14)に普通は限られる。砲兵器は、PBFによってそのFPを2倍にすることはできないが、CHを得る可能性が増大する(C3.7)。

7.211 PRCに対する3倍近接射撃 (TPBF)：敵が存在するヘクスにいるBU状態にないCTAFVのPRCは、その区域内、あるいは同じヘクスの高い区域の敵ユニットから、TPBFによる攻撃を被る。そのPRCが降車しているかどうかは関係ない(D6.5も参照)。ハーフトラックの乗車兵とOTAFVの操作班はCE状態でなくてもこの攻撃を受けるが、+2のCEDRM(D5.31)を受ける。移動中のユニット[例外：BU状態のPRC]は、OVRによって先に攻撃でき、あるいは可能であれば次の自分のAFPhに地域射撃とTPBFで攻撃することもできる。これらの射撃の生き残りは、CCPhが終了するまで混戦中とは見なさず(移動可能な車両のPRCは混戦にならない；11.71)、その車両が自身のMPHをその区域で終了したならCCカウンターが置かれる。したがって生き残りはRtPhに潰走できる。

7.212 目標選択の制限：ユニットは、自身のいる区域に確認された敵ユニット(たとえそれが戦意喪失状態であっても)が存在する場合、他の区域にいるユニットを自由に攻撃できない。ただし、その確認された敵ユニットが非武装の非装甲車両だけである場合を除く。ユニットは、確認された敵ユニットに対してTPBFを行なえる状況にあるなら、それらの敵ユニットしか攻撃できない。視認兵(C9.3)も上記の制限を受けるが、砲兵観測員(C1.6)はこの制限を受けない。

例：4-4-7分隊とハーフトラックが同一区域内(迂回中を含む)にいる間、どちらもその区域の外には射撃できない。分隊はTPBFでPRC(4-6-7)を攻撃できるが、PRCはBU状態であるため、攻撃はできない。仮に分隊がこのヘクスの上のレベル区域にいるなら、自分のいる区域内かハーフトラックのいる区域のみを攻撃できる。このとき、上のレベルにいる分隊はTPBFでPRCを攻撃でき、この乗車兵も攻撃し返すことができる(D6.61)。



ただしその攻撃はTPBFではなく(高度差が1レベル以内なら)PBFとなる；CE状態ならば、このハーフトラック(およびその乗車兵)は自身の区域外に射撃できる。分隊が上のレベル区域にいて、BU状態の上部密閉型CTAFVがハーフトラックの代わりにいたなら、互いに敵ユニットによる制限が適用されない。

7.22 遠距離射撃 (Long Range Fire)：ユニットは、通常射程を超えた距離からその通常射程のちょうど2倍の距離まで射撃することもできる[例外：ATR、MOL、DC、砲兵器、いくつかのFT]。ただし、その場合はFPが半減する。

7.23 地域射撃 (Area Fire)：目標が隠蔽状態の場合、あるいは地域射撃のペナルティが適用される場合、攻撃側ユニットのFPは半減する[例外：MOL；砲兵器；C.4]。地域射撃のペナルティが複数適用されるなら、何回でもFPの半減は繰り返される。

7.24 AFPh射撃：⁹AFPhに射撃を行うユニットの小火器/MG/ATR/IFEのFPは——そのプレイヤーターンにその射撃ユニットが移動していなくても——半減される。ただし、そのユニットが待機射撃を用いている場合を除く。なお、MOL、FT、DCのFPは半減しない(砲兵器に関してはC.4参照)。

7.25 待機射撃 (Opportunity Fire)：あるプレイヤーターンにまだ射撃をしておらず、TI状態にもない統制状態の歩兵/騎兵は、そのPFPhに移動後射撃(Bounding Fire)カウンターを乗せることができる。それを行なった場合、統制状態の敵地上ユニットから16ヘクス以内にあり、かつLOSが引けるなら隠蔽状態が失われる(12.14)。またそれを行なったユニットは、そのPFPhに射撃できず、MPHにも移動できない。しかし、AFPhにまだ混乱状態でなければ(FT/DC/MOLを使う場合は、さらに釘付け状態でなければ)、AFPh射撃のペナルティ(7.24)を受

7.308

けずに射撃できる。ユニットが待機射撃を行って複数ROFを失ってしまったら、移動後射撃カウンターを裏返して準備射撃の側にあること。待機射撃のユニットは、複数ROFや追加射撃をAFPhに使用できる唯一のユニットである¹⁰。砲兵器は、歩兵によって射撃される場合にかぎって待機射撃を行える。また、事例Aの命中判定DRMが適用されるようなときでも、実際にAFPhに命中判定の試みを解決するまでCAを変更してはならない。

7.26 その他：いくつかの比較的小規模な状況でFPの修正を受けることがあり、それらはIFTの下やそれぞれのルールに記載されている。

7.3 解決：射撃を解決するには、まず、FPの修正があるなら各攻撃側ユニットのFPを修正する。次に、同一目標を攻撃する全ユニットの修正後FPを加え(7.4-5参照)、その攻撃の合計FPを確認する。それからDRを行って、IFT DRM表上の適用されるDRMを全てそのDRに加える。特に指定のない限り、IFT DRM表の各DRMは一度の攻撃につき一度だけ適用し、適用されたDRMは全て加算される(A.17)。IFT上で該当するFPと修正後DRの列を交差させて、その射撃の結果を決定する。攻撃側がIFT上で使うFPは、その攻撃の修正後の合計FPを超えないFP列(太字で記載されている)の中で、いちばん右側の列である。余剰となったFPは何の効果も持たない[例外：重弾頭；C.7]。兵士目標に対する攻撃結果は以下のように適用される：

7.301 #KIA：目標として特定された各区域(例えば、散布射撃や散弾による射撃——地域目標による射撃ではない)にいる目標ユニットのうち、少なくとも指定された数(＃)と同数のユニットが除去される(無作為選択により決定)；生き残った目標ユニットは全て自動的に混乱する。混乱状態にならないユニット(例えば、狂暴化/ヒーロー/混乱状態/非武装のユニット)は代わりに損耗を被る。無作為選択によって除去される最後のユニットが複数選択されたときのように、示された数よりも多くのユニットが除去される可能性もある。ただし、その射撃を受けたユニットよりも多くのユニットが影響を受けることはない。

7.302 K/#：目標として特定された各区域にいる目標ユニットのうち、少なくとも1個が損耗を被り、ほかの目標ユニットは全て(この損耗によって生じたばかりのHSも含めて)MCを行わねばならない。なお、このMCDRには横の数(＃)を加える。複数の目標のうちどれが損耗を被るか決定するには、無作為選択を使う。損耗したHSと操作班が除去され[例外：帰還；D5.341]、損耗したSMCは負傷する(負傷程度drにより直ちに除去される可能性がある；17.11)。損耗した分隊は、今の混乱/非混乱状態を維持したまま、HSへと損耗する。

7.303 NMC：各目標ユニットは、士気チェックを行わねばならない。士気チェックは最も優秀な指揮官から行い、DRを行ってその結果がユニットの士気値以下であれば成功する。普通、これに失敗したユニットは混乱状態となる。10.3を参照。

7.304 #(1,2,3,4)MC：NMCと同様だが、MCDRにその数(＃)を加える。

7.305 PTC：“PTC”(釘付け状態負荷チェック)の結果となったら、混乱状態でない兵士目標はNMCを強制される；失敗したユニットは釘付け状態となる——混乱状態ではない。混乱状態のユニットは、釘付け状態負荷チェックを行わない。ただし阻止(10.53)の際、上限のDRでMCに成功したら釘付け状態となる(7.8)。車両とPRCに対する釘付け状態の影響については7.82-821を参照。

7.306 —：効果なし

例：2個の4-6-7分隊、1個のMMG、1人の9-2指揮官で構成されたFGが、7ヘクス離れた開路地にいる1人の指揮官と3個分隊に対して準備射撃をする。遠距離射撃によって2個分隊のFPが半減され、このFGの合計FPは9となる。修正前DRは8であった。指揮官の-2指揮修正を受けて修正後DRは6となる。IFT上の8FPの列におけるDRは4個の防御側ユニットそれぞれに1MCの結果となる。指揮官が最初に士気チェックを行う。

7.307 装甲目標への攻撃：小火器と非砲兵器による攻撃は、装甲目標に対して何の効果も持たない[例外：FT、DC、MOL、ATMM]が、残留FPを残すことはできる。そのような車両の中や上にいる露出したPRCは、通常の兵士目標としての影響を受ける[麻痺(D5.34)、帰還(D5.341)、無防備の操作班(D5.311)、緊急脱出(D6.24)を参照]。

7.308 非装甲目標への攻撃：非装甲車両/馬カウンターに対する非砲兵器の直接射撃は全て、同一区域の兵士目標に対するのと同じIFT DRを適用される修正をした後に使って、IFTの★車両の行で解決する。防御機射撃でなければ、非装甲車両/馬に対する非砲兵器の攻撃は、同じ区域内に存在する歩兵やほかの車両/馬を含む目標区域内の全ユニットに対して影響する[例外：攻撃側からのLOSが通らない迂回中の車両は影響を受けないし、また無作為に決定される際に、そ



7.308

の射撃の列にあるKIAの最大値(≠)より多くの車両/馬力カウンターが1度のDRで影響を受けることもない(例えば、6FP、8FP、12FPの★車両の行に対する攻撃が4両以上の車両に効果を及ぼすことはない；2FP、4FPの攻撃は2両まで、1FPの攻撃は1両にしか影響を与えない)。修正後DRが、使用したIFTのFP列にある破壊ナンバー未満であれば、その車両は破壊される【例外：偶然の破壊：7.309】；また、破壊ナンバーと等しいなら、その車両は走行不能となる。修正後DRが破壊ナンバーの半分以下であったなら、その車両は炎上する残骸となって破壊され、そのPRCは全て除去される。炎上しなかったなら、破壊された車両のPRCは生存判定を行う必要がある(D5.6)。破壊された車両から生存したPRCは、その攻撃によってさらに影響を受けることはない。しかしながら、破壊されなかった車両の露出したPRCは、さらに付随攻撃を受ける(D.8)。

例：PFPhに、4-4-7分隊1個、8-0指揮官1人、MMG 1個がFGを構成し、HS乗車兵を輸送中のトラックと1個分隊がいる弾痕ヘクスを攻撃する。修正前のIFTDRが7となった。弾痕のTEMは歩兵にだけ適用されるため、トラックに対するこの8FPの攻撃はDRMなしで解決する。修正後DRが7ならばトラックは走行不能となり、一般付随攻撃によって乗車兵であるHSは1MCの結果を被る。さらに分隊は、弾痕の+1ITEMによりIFTDRが8に修正されるためNMCの結果を被ることになる。仮に修正前DRが3だったならば、トラックは炎上する残骸となって裏返され、乗車兵のHSは除去され、弾痕内の分隊は2MCを被る。修正前DRが6だったならば、トラックは破壊され、生存判定DRに成功しないと乗車兵のHSは除去される(これに成功すれば、この攻撃の影響を受けることは無い)。そして分隊は1MCの結果を被る。

7.309 偶然の破壊 (Unlikely Kill)：IFTの★車両の列において、修正前DRが2だった場合、常に損害を与える可能性がある。これは、DRMの適用によってそのFPの列の破壊ナンバーよりも修正後DRが大きくなった場合にも当てはまる。このような場合、修正前のDRが2だったことで破壊や走行不能の結果になったとしても、射撃側は続けてdrを行うことができる。このdrが1ならば車両は炎上する残骸となる；drが2ならば破壊される；drが3ならば走行不能となる；drが4-6ならば効果なしである。しかしながら、修正前DR2によって破壊や走行不能になっているのであれば、続けて行なわれたdrによってよりよい結果(つまり、破壊が炎上)が得られない限り、そのdrによる結果は無視する。

7.31 1つの目標は(攻撃のタイプやフェイズにしたがって)、1回の射撃フェイズに何回も攻撃される可能性がある。しかし、IFT上で得られた結果は、その目標に対する別の攻撃をする前に解決しておく必要がある。

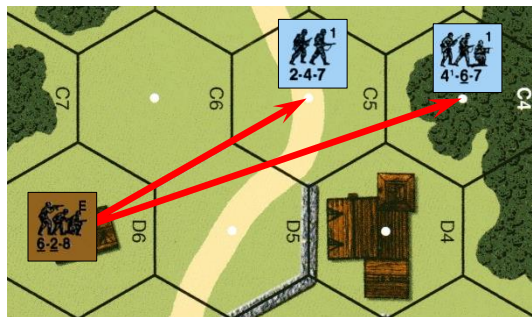
7.32 プレイヤーは事前に攻撃を計画しておく必要はない；つまり、ほかのユニットに対する射撃を宣言する前に、先に行なわれた攻撃の結果を見ておくことができる。

7.33 複数の目標：兵士ユニットは、その固有FPを別々の目標に分割してはならない【例外：7.34】。ただし分隊は、同じ射撃フェイズに用いるのであれば、所有する1個か2個のSWを異なった目標に対して別々に射撃できる(7.1)。固有のFPは射撃したがまだSWを使用していない(あるいは防御臨機射撃においてそのSWがまだ使用可能である)分隊には、該当する準備射撃/臨機射撃/最終射撃カウンターを乗せる。ただし、その上にSWを置くことで、そのカウンターの制限を受けていないことを示す。



7.34 分隊散布射撃 (Squad Spraying Fire)：散布射撃は、固有のLMGや多数のSMGを保有したり、特別な戦術訓練を受けたりした分隊だけが行える。散布射撃の能力を持つ分隊は、その能力値の射程の部分に下線が引かれていることで識別できる。分隊散布射撃は、射程が最大3ヘクスに制限されることを除いてMG散布射撃(9.5)と同じである。散布射撃の最大射程である3ヘクスがそのユニットの通常射程を超える場合、通常射程を超える目標ヘクスに対するFPは遠距離射撃としてさらに半減される。(右段の冒頭にある例を参照)

7.35 支援火器(SW)の使用：1/2インチカウンターの火器は全てSWであり【例外：ゴリアテ】、それを射撃するには、混乱していない兵士ユニットが所有している必要がある。それぞれのSWに関する使用制限は、SW表に記載されている。ただし、2つの一般ルールが全てのSWに対して適用される：



例：2D6の6-2-8分隊は、ヘクスC5とC4にLOSを引けるので、この両方のヘクスを地域射撃で攻撃できる。ただし注意しなければならないことがある。それは、C5だと3FPで攻撃できるが、C4に

対しては林の+1ITEMが適用されることと、長距離のためFPがさらに半減されてわずか1 1/2FPとなる。よって、修正前DRが3だと、C5は1MC、C4はNMCという結果になる。

7.351 1個分隊は、その固有FPを失わずに、いずれか1個のSW/砲を射撃できる。MGを用いるならば固有FPにSWを加えて射撃してもよいし、同一の射撃フェイズに別々に攻撃してもよい。1個分隊は、同一の射撃フェイズに異なるタイプのSW/砲を2個用いて射撃できるが、3個以上のSW/砲を用いて射撃することはできない。2個のSW/砲を使用した分隊は、CCPhまで自身の固有のFPを失う【例外：7.353】。

7.352 SW/砲を用いて射撃をした操作班/HS/SMCは、CCで攻撃する/攻撃されるか、あるいはプレイヤーターンが終了するまで(どちらか先に発生するまで)、固有FPを失う【例外：7.353】。

7.353 上記のいずれの場合でも、連続臨機射撃(8.3)、FPF(8.31)、もしくは隣接するユニットに対する最終射撃(8.4)の攻撃には、(臨機射撃で何を行ったかに関係無く)半減された固有FPが保たれる——ただし、そのような攻撃の最中にSW/砲に対する使用能力を完全に用いた場合、通常のルールに則って固有FPは失われてしまう。8.41の例を参照。



7.36 自動火器ボーナス (Assault Fire)：自動火器ボーナスの利用は、おもにSMGが半自動ライフルで武装し、それを用いた訓練を受けている分隊だけに制限される。これに該当する分隊はFPの能力値に下線が引かれている。自動火器ボーナスの能力がある分隊が固有のFPを用いてAFPhに射撃する場合、その分隊の固有FPに対する修正を全て適用したあとで、その小火器射撃に1FPを加え、さらにそのFPの端数を切り上げる。自動火器ボーナスは待機射撃や遠距離射撃には適用できない。しかしAFPhならば、釘付け状態の射撃側/散布射撃には適用される。

例：4ヘクス離れた目標をAFPhに射撃する6-6-6分隊は4FP[3AFPh射撃+1=4]を有する。『隣接』した隠蔽状態の目標をAFPhに射撃する2個の5-4-8は8FP[5FP]×2[PBF]=10[÷2AFPh]=5÷2[隠蔽状態の目標]=2 1/2+1[自動火器ボーナス]=3 1/2=4[FRU]×2[2個分隊=8]を有する。

***7.37 追加歩兵射撃表 (Incremental IFT-IIFT)：**標準の歩兵射撃表(IFT；A7)とは別に、オプションとして追加歩兵射撃表(IIFT)が用意されている。IIFTは、標準のIFTとは同じく使われ方をするが、以下に相違点が明記されている^{10A}。

7.371 コラムシフト (Column Shifts)：コラムシフト(畏縮、火線、弾幕砲火FP、HEATのHE相当など)の際は常に“標準”IFT列(すなわち1, 2, 4, 6, 8, 12, 16, 20, 24, 30, 36)を使用する。この“標準”IFT列は背景に色を付けてIIFT内で明示されている(それに対して“追加”列は色付けされていない)。1列シフトしなければならないとき、“標準”IFT列を使用している攻撃は単に、今の“標準”列から次に低いFP“標準”列へ、シフトするだけである；“追加”列を使用している攻撃は、初めに今の“追加”列から次に低いFP“標準”列へシフトし、それからさらに次に低いFP“標準”列へと再びシフトする。2列シフトしなければならないときも、これらと同様の原理にしたがうことになるが、もう一度、次に低いFP“標準”列へ低下する。

例：4FPの攻撃が畏縮(7.9)を被ってシフトさせられる場合、2FP“標準”列で解決される(未熟兵が被った場合は1FP“標準”列[19.33])。5FPの攻撃が畏縮を被った場合には同様の方法で解決されるが、初めに4FP(つまり次に低いFP)“標準”列にシフトし、それから(未熟兵が被ったのではないかぎり)2FP“標準”列にシフトしてから解決される。7FPのドイツ軍HMGは畏縮しなかったなら4FPの火線を置けることになる。

同様に、150mm OBAは通常なら30FP“標準”列で解決されるが、弾幕砲火(E12.5)を用いるなら24FP“標準”列にシフトする。同じく、160mmから190mmまでのOBAが



A

弾幕砲火を用いるなら、24FP「標準」列で解決する。加えて、75mmHEの解決は14FP「追加」列を使用するが、75mmHEATのHE相当(C8.31)は8FP「標準」列で解決する。

7.372 火力修正：FPの倍化や半減(例えばPBF、地域射撃など)は、「標準」列か「追加」列かに関係なく、実際の火力(その増加/減少の前後を含めて)を基準とする[例外：残留FP(8.2)は、攻撃に使用されたFPの半分以下であって、なおかつ最も数値の高いFPカウンターを使用する]。DRMは列に関係なく普通に適用される。

例：5FPの攻撃は、PBFが適用されるなら10FPの列で解決され、遠距離射撃をするなら2 $\frac{1}{2}$ FPの列で解決される；最初の場合には4残留FPが残り、あとの場合には1残留FPが残るだろう。

105mmOBAによるHE通常砲撃は21FPの列で解決され、もし沼沢地に行なわれる(B16.31)ならば10FPの列で解決される($\frac{1}{2} \times 21 = 10$ (FRD))。105mmOBAの弾幕砲火は16FP「標準」列で解決され、沼沢地に行なわれるならば8FPの列で解決される。105mmOBAの攪乱砲火は7FPの列で解決され($\frac{1}{3} \times 21 = 7$)、沼沢地に行なわれるならば3 $\frac{1}{2}$ FPの列で解決される。105mmOBAが致命的命中した場合の火力は(HE通常砲撃、弾幕砲火、攪乱射撃にかかわらず)42FPとなって(C3.75)、修整なしに36FPの列で解決されることになり(なぜなら42FPは、36を8FP超過していないからである[C.7])、これが沼沢地に行なわれるなら21FPの列で解決されることになる。

7.4 目標の決定：防御臨機射撃(8.1)の場合を除き、同一区域内の兵士ユニット/非装甲車両/露出したPRCは、特定の目標として指定する必要がない射撃目標と見なされる。そのような射撃が行なわれると、目標区域内にいるこれら敵(および混戦中の)ユニットの全てに影響を与える(石垣の裏側で壕に入っていたり[B9.21]、地域目標であったり[C3.33]、峡谷地のクレスト状態でないユニットである場合など[B20.92]、LOFが遮断される場合を除く)。全ての目標がこのような射撃戦闘の結果を被るが、その一部が、除去、混乱状態、釘付け状態となったり、戦渦(15)を被ったりしても、他方がまったく損害を免れることもありえる。MC/PTCとなった場合、全ての目標ユニットはそれぞれ別々にDRを行って、個々にMC/TCを行なう。ユニット/火器は、特殊な状況(例えば捕虜、混戦、OBA、地域目標タイプ[C3.33])についてのルールで特別に許可されているときだけ、自軍のユニットを故意に攻撃することができる。

7.5 射撃グループ (Fire Group-FG)：FGとは、合同して射撃を行うために参加する2個以上のユニット/火器のことである。1個のSWを操作している2人のSMCはFGでなく、1つに結合した射撃ユニットと見なされる。FGは、複数区域からなるユニットで構成されていてもよい。ただしその場合は、そのFGに参加している各ユニットが同じFGに参加している別のユニットに『隣接』している必要がある。FGを構成している各区域にその攻撃に参加しているユニットが存在しているのであれば、事実上、長さ無制限の『隣接』区域からなるFGを構成することも可能である。区域に単独でいる指揮官をFGに組み入れることはできない(その指揮官がヒーローか、SWで射撃している場合を除く)。これは、FGの各区域が攻撃に参加しなければならないのに、通常、指揮官は攻撃能力を持っていないためである。トーチカ内のユニットは、トーチカの外にいるユニットとFGを構成してはならない。

7.51 車両/砲兵器：車両/乗車兵/跨乗兵はFGの一部となれるが、それには制約が加わる；D6.64参照。同じヘクスを迂回しているが、互いにLOSを引けない車両どうしはFGを形成できない。砲兵器/散弾/IFEは、そのユニットが持つほかの火器も含めて[例外：車載MG/IFE；D3.5]、ほかのユニット/火器とFGを形成することはできない。たとえば戦車は、砲兵器MAとMG武装とを合わせて一回の攻撃とすることはできない。

7.52 FGのメンバーは全て、目標に対してLOSを引ける必要がある。FGのメンバーのいずれかのLOSが、妨害/TEMの影響を受ける場合、最も悪い条件がFGの全メンバーに適用される(A.5)。FGの一部に適用される不利なDRMは、FG全体に適用される(7.3)にしたがって加算される。このため、そのようなFGは分割して、その分割したグループで別々に攻撃したほうが賢明なこともある。複数区域からなるFGにおいて、1つ以上のユニットのLOSが遮断された場合、LOSの遮断されたユニットだけがその攻撃に参加できない。LOSを遮断された射撃ユニットのDRを解決した(6.11)後に、そのFGの中で有効なLOSを持っているほかのユニットは同一目標に攻撃しなければならない。ただしそれは、小さくなった1つのFG、またはそれによって分割された複数回の攻撃となる(直前の攻撃により目標が除去された場合、その攻撃は中止され、適切な射撃フェイズカウンターが置かれる)。

7.7

7.53 射撃の指揮：1人の指揮官は、同じFGである場合を除いて、1フェイズにつき2個以上の火器/ユニットを指揮してはならない。そのため、ある分隊が、操作しているMGを固有FPとは別の攻撃で使う場合、MGに指揮能力の利点を与えるなら、固有FPにはその利点を与えられない。しかしながら指揮官は、そのMGが射撃可能であるならば何度でもそのMGの射撃を指揮できる。これは、そのMGの直前の射撃において、ほかのユニットの指揮もFGの一部として同時に行っているも可能である。防御臨機射撃を指揮した指揮官は、連続臨機射撃、PPF、最終射撃のときにも再び射撃を指揮できるが、それが可能なのは1個のユニット/SWまたはFGだけである——そのユニット/SW/FGは、臨機射撃の際にその指揮官が指揮していたものだけである；そのプレイヤーターンに新たなFGを形成したり、ほかのSWを用いたりする場合、その指揮官はその射撃を(たとえPPFであっても)指揮することはできない。同様に1人の指揮官は、1射撃フェイズにつき2回以上命中判定に影響を及ぼすことは(複数ROFの火器を除いて)できない。これは、射撃ユニットが使用できるSWの数には関係ない。9.4、10.7、D6.65参照。

7.531 FGの射撃ユニット全てが同一区域内にいるならば、指揮官は、各プレイヤーターンにつき1個の攻撃ユニットまたはFGに対して、自身の指揮能力DRM(10.7)を使ってIFT DRを修正できる。指揮能力DRMは複数ヘクス/区域のFGにも適用できるが、その攻撃を指揮する指揮官が全ての区域に存在していなければならない；それに適用される指揮能力DRMは参加した指揮官の中で最も劣ったものになる。指揮官は、砲兵器SWの命中判定DRに影響を与える——ただしそれが命中した場合のAFV破壊確認表やIFT上での効果判定には影響を与えられず、火器の故障可能性にも影響を及ぼせない。射撃を指揮する指揮官には、適切な射撃フェイズカウンターが置かれる。

7.54 狂暴兵：狂暴兵ユニットは複数区域FGの一部となれない。

7.55 FGの強制：同一区域内にいる複数の統制状態のユニット/火器が、同一フェイズに同じ目標に対して射撃を行なおうとする場合(同じ目標とは、同一区域の同じユニットであり、「同時」[8.1]にMF/MPを消費しているものこと；D3.5参照)、それらはFGを形成しなければならない[例外：火線；9.22]。そのため、砲兵器/FT/DC、あるいは複数ROFを有する火器が連続して射撃する場合を除き、それらは個別に射撃を行ってはならない。

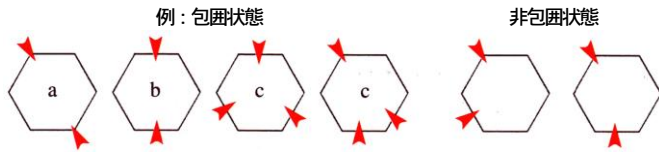
7.6 TEMおよびLOS妨害：目標ヘクス/区域の地形は、IFT DRにDRMを加えるため射撃の有効性を変化させることが多い。各種の地形によって適用されるDRMは、地形表のTEMの欄と、該当するルールに記載されている。TEMは普通累積するが、例外も多数存在する。目標と射撃側の間にあるLOS妨害(6.7)は、IFT DRに妨害DRMを加えるため射撃の有効性を減少させる。

7.7 包囲 (Encirclement)：空中にはいない歩兵や移動不能車両の露出したPRCが、空中にはいない2個以上のユニットから固有FP/SW/砲兵器の通常射程内(1.22、10.532)での射撃を、同一のPPPh、DFPh(MPhx)、AFPhに連続して受けた場合、包囲となる可能性がある[例外：トーチカ；B30.32]。包囲を形成しようとする射撃は、連続して解決される必要がある。つまり、プレイヤーが包囲を成立させようとする間に別の目標を射撃してしまうと、それ以前の攻撃を、包囲を主張する根拠とすることは不可能となる。包囲は、以下のいずれかの形で、射撃側のLOSが目標区域に引ける場合に発生する：a)正反対のヘクスの足を通っている；b)時計回りに調べても反時計回りに調べても、目標ヘクスにおいて2本のLOSの間に3個のヘクス頂点が入る；c)隣り合わない3本のヘクスサイドを通っている。建物ヘクスにおける包囲は、直上と直下の両方の区域からのLOFによっても発生する。包囲を形成するのに有効な射撃と見なされるためには、砲兵器の場合は目標に命中させねばならず、その他の射撃の場合は最低でもNMCの結果を目標に与える可能性のあるFPを用いなければならない(この推定の際は畏縮の可能性も考慮に入れる)。包囲状態となった目標区域には、それ以降包囲(ENCIRCLED)カウンターが置かれる。そして、それが置かれている間、そこに存在する狂暴兵でもヒーローでもない全ての敵/混戦中の兵士ユニットは、直ちに、その包囲を完成させることになった攻撃、および包囲カウンターが置かれている間の全ての攻撃に対して、士気値が1低下する。包囲状態のユニットが行なう全ての射撃には、IFT上で(砲兵器ならば命中判定DRに)+1DRMが適用される。包囲状態のユニットが(フェイズに関係なく)最初に進入する区域のMFコストは(全ての修正後に)2倍になる。他の敵ユニットが包囲状態の区域に進入した場合、その敵/混戦中のユニットは直ちに包囲状態となる。包囲状態を発生させたユニットの次の行動に関係なく、包囲カウンターはその区域に残り、区域内の全ての敵歩兵ユニットや移動不能車両の露出したPRCに影響を与え続ける。これは、それらの全てが(一瞬であったとしても全てが)その区域を離れるか、狂暴兵/ヒーローになるか、除去されるか、捕虜となるまで続く。包囲されたユニットは、捕



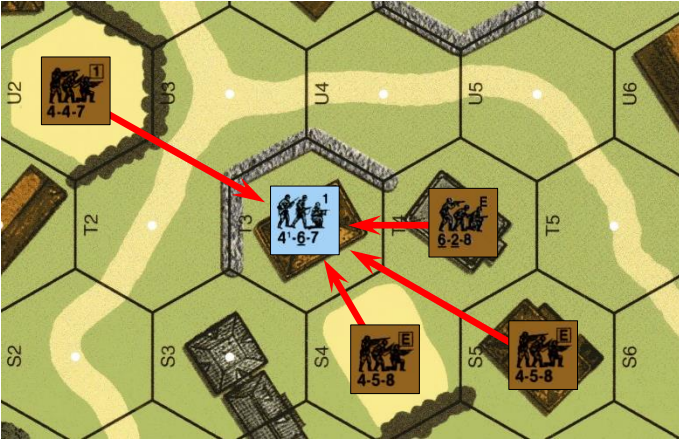
7.7

虜となる可能性が高くなる(20.21)。2つ以上の包囲を受けているユニットは、複数の包囲によって追加のペナルティを受けることはない。



7.71 FG : FGによる複数のLOSが2ヘクスサイド以上にわたって目標区域に入ることがある。その場合、ヘクスサイドを横切ったLOSの全てが包囲の形成にカウントされる。したがって、1個のFGによって包囲が形成されることも十分ありうる。

7.72 上の階 (Upper Levels) : ヒーローでも狂暴兵でもない、建物の上の階の区域にいるユニットは、次の条件を満たした場合にも包囲が適用される。それは、混乱状態でも隠蔽状態でもない武装ユニット/火災によって妨害されずに地上レベルへ達することができるような経路(建物の登攀による通過でも可能; B23.424)がない場合である。この種の包囲は、そのような経路が引けるようになったら瞬時に解消する。



例: U2にいるユニットがT3を射撃した場合、このフェイズの次の攻撃がS5からT3のS4-T4ヘクスの足に沿って行われるか、またはS4-T3とT4-T3ヘクスサイドの両方から行われれば、T3は包囲状態になる。3T3-U4-U5-T5の4ヘクスにわたるFGが、NMCE以上の結果を得る可能性があるFPでT4を射撃すれば、T4は自動的に包囲状態となる。



7.8 釘付け状態 (PIN) : IFT上でMCの攻撃結果を受けたユニットが上限のDRでそのMCに成功した場合にも、そのユニットは釘付け状態 (7.305)になる。騎兵、車両、水障害内のユニット、狂暴兵ユニット、ヒーロー、空中のユニット、および登攀中のユニットは釘付けにならない【例外: 全力移動(4.134)やPF判定(C13.31)では、狂暴化/ヒーローの歩兵も釘付け状態になる; 小屋の倒壊についてはG5.5を参照】。PAATCに失敗したユニットも釘付け状態となる(11.6; 12.41)。混乱状態のユニットに釘付けが影響するのは阻止(10.53)の際だけであるが、RtPhの間だけにしか影響がないため、混乱状態のユニットに釘付け状態カウンターを置く必要はない。釘付けとなったユニットは、そのプレイヤーターンの残りの間、その固有FPが半減する(ほかの理由によるFPの半減に累積して適用される)。さらにそのプレイヤーターンの間、それ以上移動/突撃することはできない(自発的な混乱も含めて、そのユニットが混乱したなら潰走することは可能である)。釘付けとなったユニットの上には釘付け状態カウンターを置く。CCにおいては、釘付け状態のユニットのFP半減は攻撃時のみ適用され、防御時には適用されない。釘付けの効果は累積しない。つまり、ユニットが2回以上釘付けの結果を被ったとしてもFPの半減は1回だけであり、すでに釘付け状態であるユニットがIFT上で“PTC”の結果を受けたとしてもNTCは行わない。現在のプレイヤーターンが終了したら全ての釘付け状態カウンターを除去する。さらに、釘付け状態のユニットが混乱状態/狂暴化/クラス上昇/ヒーロー(のいずれか最初)になった場合にも、そのユニットの釘付け状態カウンターを除去する。

7.81 歩兵に対する影響 : 釘付け状態の歩兵は、MG/IFE/散弾の射撃を地域射撃として行い、命中判定DRには+2を加えなければならない(命中判定の事例D)。また、FT/MOL/DCを用いて攻撃することはいくず、火線も宣言できず、火器のCA変更を行うこともできない(9.21; C5.1.12)。さらに、追加射撃と複数ROF

も使用できない(しかし連続臨機射撃/FPFは行える; 8.3.31)。

7.82 車両/操作班 : CE状態にあるCT AFVの固有操作班が釘付けの結果を被った場合、そのプレイヤーターン中はBU状態のままとなり、そのため事例I(BU状態)の命中判定DRMが適用される。OT AFVの固有操作班が釘付けの結果を被ってもCE状態のままであるが、そのプレイヤーターンの間は、事例Dの命中判定DRMが課され、MG/IFE/FT/散弾のFPが全て半減し、さらに追加射撃と複数ROFの使用も禁じられる。非装甲の向きに対する攻撃(車体が砲塔/上部構造のいずれかにかかわらず)を受けたために釘付けの結果を被った固有操作班も、OT AFVと同様のペナルティを受ける。車両自体が釘付けとなったり、その固有操作班が釘付けとなったりすることはないが、釘付け状態カウンターを車両の上に置いて、上記のペナルティが適用されていることを示すこと。

7.821 乗車兵/跨乗兵 : 釘付け状態の乗車兵は、CE状態だったならBU状態にならなければならない、全ての点に関して釘付けであると見なされるが、その乗車兵を車両で輸送し続けることはできる。また、降車(D6.5)も自由に行ってよいが、降車した区域において釘付けとなってしまう。AFVの跨乗兵が釘付けになったら緊急脱出を行わなければならない(D6.24)。

7.83 移動/突撃 : 釘付けとなった歩兵は、そのプレイヤーターンの間、もはやFFNAM/FFMO DRMは被らない。しかしながら、釘付けとなったユニットがさらに防御臨機射撃によって混乱した場合、そのユニットは釘付け状態を失う。そして混乱した場合、そのMPHの間にこのユニットに対して行われる防御臨機射撃にはFFNAM/FFMO DRMがもし該当するならば適用される(混乱状態ユニットにとってのMPHは、ほかのユニットが移動を開始した時点で終了することに注意¹¹)。釘付け状態のユニット【例外: PRC】は、そのプレイヤーターンの間、続いて行われる全ての砲兵器命中判定の試みに関して、移動中ではないユニットとみなされる。壕に進入するために必要なIMFを消費しないで壕の区域を移動していたユニットが釘付けとなった場合、そのユニットは壕の中にいないと見なされ、釘付け状態であるかぎりその中には入れない。

例: 1個分隊が、警戒移動を使わずに開路地ヘクスに進入し、-2FFMO/FFNAM DRMで防御臨機射撃を受け、釘付け状態となった。続いて別の防御側ユニットがこの分隊に対して臨機射撃を行ったとしても、すでに釘付け状態となっているためこの-2DRMを得られない。ところが、この射撃によってその分隊が混乱して釘付け状態を失ったとする。この混乱した分隊のMPHに、もう一つ別のユニットがこの分隊に対して臨機射撃できるなら、再び-2DRMが受けられる。しかし、他のユニットが移動を行ってしまったなら、この混乱ユニットのMPHは終了してしまうため、この分隊はもうFFMO/FFNAMの適用を被らない。

7.831 指揮官 : 移動している指揮官が釘付けとなった場合、同じスタックで移動していた歩兵にLLTCが強制されることはないが、2MFの移動ボーナスは(すでに使われたのでなければ; 4.12参照)失われる。さらに、同じスタックで移動していた他の歩兵に与えていた運搬ボーナス(4.42)も失われてしまう。釘付けとなった指揮官は、攻撃を指揮することも自発的潰走もできない(10.711; それでも潰走するために自発的混乱[10.41]は行える)。さらに、釘付けの指揮官は、ほかのユニットのMC/TCを助けることもできない(コミッサーによる士気値の上昇も含む; 25.221)。

7.9 畏縮 (Cowering) : IFTの攻撃において、IFTを解決するときのDRが修正前に“ゼロ目”だった場合、その攻撃が指揮官の指揮を受けていないならば、不利な影響を受ける。指揮能力によって指揮されずにゼロ目が出た場合、その攻撃はIFTの列を1つ低くして解決する。一番低い列を用いたIFTの攻撃が畏縮した場合、まったく効果なしとなるが、故障も通常どおり発生する可能性がある。さらに、畏縮したユニットは全て(自身の固有FPを使用していたかどうかに関係なく、そのSWが畏縮した場合も同様、適当な最終/準備射撃カウンターが自動的に置かれる。SMC、狂暴兵もしくは戦意高揚状態のユニット、火線、IFE、散弾、航空機、イギリス軍のエリートカ1線級部隊ユニット、徴収兵以外のフィンランド軍、狙撃兵、砲兵器、OBA、全ての形態の車両射撃、以上によるものを除く全ての射撃は畏縮の影響を受ける。未熟兵(19.33)が攻撃した場合の(それが他の兵と合同だったとしても)畏縮によるFPのペナルティは2倍となる(つまり、IFTの列を2つ低くして解決する)。CCとDCの解決(対応射撃も含む; D7.2)に畏縮の影響はない。FGが畏縮した場合、準備射撃カウンターや最終射撃カウンターが置かれるユニット(及びそのSW)を決定するために、無作為選択を行う。



A

8. 防御射撃の原則 (Defensive Fire Principles)

8.1 臨機射撃 (First Fire) : 防御射撃は、自分のDFPhとともに敵のMPHにも行われるという特徴がある。敵MPHに行われるものを防御臨機射撃(Defensive First Fire)と呼び、これは、移動しているユニットに対してのみ実行できる——ただし、そのヘクスの地形にも影響を与える場合がある。フェイズプレイヤーのMPHに、フェイズプレイヤーは、各ユニット/スタックを新たな区域に移動させる時、あるいは現在の区域でMF/MPの消費が必要な行動を行なわせる時に、消費したMF/MPを声に出して宣言せねばならない。非フェイズプレイヤーはそれを注意深く見つけ、自軍ユニットのLOS内で敵ユニット/スタックがMF/MPを消費した場合、一時的にその移動を中断させて、それに対して望むだけ射撃できる。射撃を行ってROFを失った全ユニット/火器の上に、非フェイズプレイヤーは“臨機射撃(FIRST FIRE)”カウンターを置く(まだ射撃を行えるSWは臨機射撃カウンターの上に置くこと); これらのユニット/火器はそのMPHの間に再び射撃をすることはできない【例外：連続臨機射撃 (Subsequent First Fire) と PPF (8.3-31); 追加射撃(C5.6)】。防御臨機射撃は、移動中のユニット/スタックにだけ影響を及ぼし、攻撃の瞬間に同一ヘクスやその途中にあるヘクスに存在している別のユニットには何の影響もない。新たなヘクスに進入した車両はDFPhを通じて“移動目標(moving target)”と見なされる(C.8)が、防御臨機射撃に関しては、一度に1両の車両だけが“移動中(moving)”であると考えられる【例外：AFV小隊(D14.2); コンボイ(E11.)】。いったん、ほかのユニットの移動が開始されたり、MPH自体の終了を宣言されたりしたら、それまでに移動していたユニットはもはや防御臨機射撃を被らない。ユニットは、実際の移動のほか、移動的な行動(たとえば発煙手榴弾の展張、SWの回収をなど)のためにMF/MPを消費してよいが、複数の異なった行動を、“同時に行われた”1つのMF/MP消費としてはならない。

例：開路区域に移動してSW砲の回収(4.44)を試みるユニットは、一度にまとめて2MFの消費を宣言することはできない。このユニットは、その区域に進入する為に1MFを消費しなければならないが、このMF消費に対する防御臨機射撃を受けても、生き残ることができ、釘付け状態にもならず、統括状態のままであるなら、SW/砲を回収するために次の1MFを消費できる。

8.11 向き (Facing) : 移動中のユニット/スタックをある区域で防御臨機射撃の目標にするならば、それらがその区域を離れる前に(あるいは、AFVの特定の目標の向きに対して射撃するならば、現在の目標の向きをAFVが変更する前)に解決しなければならない。非フェイズプレイヤーは、攻撃するために、移動中のユニットを直前の位置に戻させることはできない。しかし、フェイズプレイヤーは、移動を続行する前や他のユニットを移動させる前に、非フェイズプレイヤーが射撃を宣言できるように十分な機会(事前にプレイヤー間で決めておくこと)を与えなければならない。また、フェイズプレイヤーは、ほかのユニットを移動させる前に、いま移動したユニットの移動の終了を宣言しなければならないが、非フェイズプレイヤーは終了を宣言したものを移動中として射撃することができる。車両の向きの変更(D2.11)も声に出して宣言しなくてはならず、続けて移動する前に適当な間を置かなければならない。同様に、乗車兵/跨乗兵を降車させようとする移動中の車両は、停止MP(D2.13)を消費した後に、十分な間を空けてから降車させること。フェイズプレイヤーが乗車兵/跨乗兵の降車を宣言してしまったら——たとえその降車の宣言がそのMPHに行われた最初のMP/MF消費であったとしても——非フェイズプレイヤーは乗車兵/跨乗兵が乗車している状態の車両を攻撃することはできない。

8.12 区域内の移動 : ある区域内でMF/MPの消費が要求される行動を行った場合、そのMPHにその区域へ進入していなかったとしても、防御臨機射撃の目標となり得る。例えばそのような消費とは、車両のVCA変更、乗車兵の乗車(降車)、区域を離れずに壕から出る歩兵、発煙手榴弾(24.1)の展張やDCを置く場合が該当する。

8.13 防御臨機射撃DRM : FFNAM/FFMOによる-1DRMは防御臨機射撃の攻撃だけに適用される。また、砲兵器の、目標による命中判定DRMにある事例J(C6.1)の適用も同様である【例外：機動状態の車両; D2.4】。

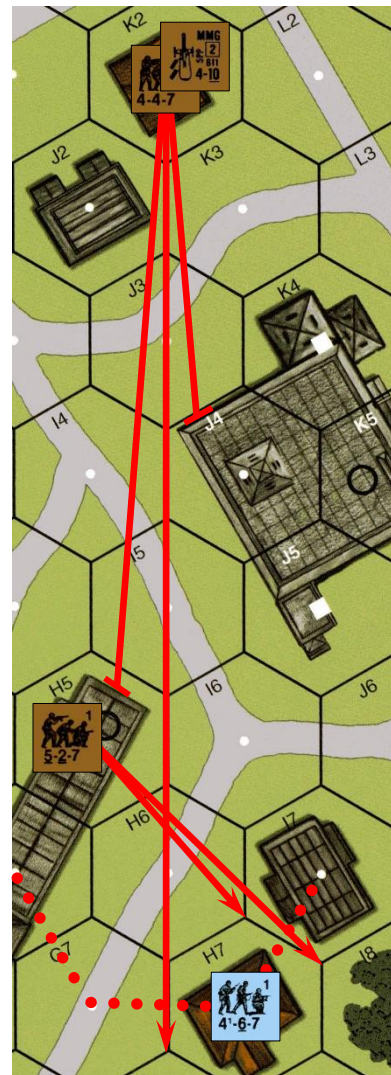
8.14 攻撃の連続性 : 防御臨機射撃によって混乱状態や釘付け状態になったユニットは、現在の区域において再度他の防御臨機射撃を受け得る。その際、このユニットは混乱状態や釘付け状態でこの射撃を受けることになる。防御臨機射撃による攻撃を受けたが効果なしで生き延びたユニットも、同じMPHに続けてMF/

8.15

MPを消費する前に、現在の区域において再び射撃を受け得る。ただし、その射撃は別のユニットから行われるか、あるいはその区域で消費されたMP/MFが2以上でなければならない(9.2参照)。FFNAM/FFMOを適用される移動中のユニットが混乱した場合、そのユニットのMPHが終るまで、引き続きその区域内に対する防御臨機射撃にこれらのDRMが適用される。これは混乱する前に釘付け状態だったとしても適用される(警戒移動に関してはA4.61を参照)。

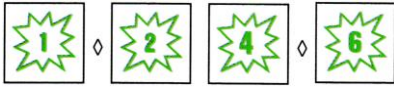
8.15 即応射撃 (Snap Shot) : 小火器/MGで防御臨機射撃による攻撃を行おうとするユニットは即応射撃を宣言することができる。ただし条件として、移動中のユニットが盤上のヘクス(そのヘクスの中心点に射撃側のLOSが引けなくても)に進入する際に横切ったヘクスサイド(このヘクスサイドが死角ヘクスの一部であってもよい)の全体に、LOSを引けなければならない【例外：その射撃側がいるヘクスに進入しようとするユニットに対して即応射撃はできない】。即応射撃には、(ヘクスサイド全体が開路地だったとしても)FFNAM/FFMO DRMが適用されず、目標ヘクス内にあるほとんどの地形のTEMも適用されない(C.5C;ただし、進入/退出したヘクスにある石垣/生け垣/『煙幕』/瓦礫のヘクスサイド/ヘクスの足を、目標ヘクスサイドへのLOFが横切るならば、その即応射撃は修正される)。即応射撃は地域射撃として解決される。即応射撃を被ったら、それ以降、その移動中のユニットは進入先の区域にいるものとする。砲兵器、IFE/散弾を用いる火器、CAを変更しなければならないMG(9.21)は、即応射撃を行えない(B9.2とC.5も参照)。1つの射撃側は、1つのヘクスサイドを横切った1個のユニットに対して、そのユニットがそのヘクスで2MF以上消費していたとしても、1回しか即応射撃を行えない。ただし、その即応射撃以後にほかの攻撃を行うことはできる(たとえ即応射撃以外であっても可能である)。

例：1H5の5-2-7は、H7とI7の両方に対してLOSを引けるが、I7からH7に警戒移動した4-6-7に対して5FPの+2TEMで攻撃するよりも、H7-I7ヘクスサイドにおいて2¹/2FPの0TEMで即応射撃をする方を選ぶことができる。4-6-7が警戒移動を宣言しておらず、G7まで移動し続けたと仮定する。K2にいる4-4-7はH7にもG7にもLOSを引けない(それぞれJ4とH5の建物があるため)、H7-G7ヘクスサイドの全体にLOSが引けるため、このヘクスサイドを4-6-7が横切る際に、自身の所有するMGを使用しないこととして1FP(4+2[即応射撃]=2+2[長距離射撃]=1)で即応射撃を行える。仮に、H7-H6/G7-H6に石垣が存在したとすると、K2からの即応射撃には+2DRMが適用される。4-6-7がH7で移動を開始してG7を経てG6へダッシュを行う場合、4-4-7は自身の所有するMMGを使用して1FP(4+2[即応射撃]=2+2[ダッシュ]=1)の即応射撃を行うことができる。もしヘクスG7、H7、I7がレベリ1の丘で構成されていた場合、5-2-7と4-4-7のどちらの即応射撃も高度優位性TEMを適用されることになる。





8.2



8.2 残留火力 (Residual Firepower)

防御臨機射撃/連続臨機射撃/FPFによってユニットが攻撃された場合、その攻撃が解決された目標区域に(迂回中であっても)残留FPカウンターを置く。これは、その攻撃に使用された中で最も高いIFT列のFPの半分(8.26にしたがって調整した後で、最大12FPを限度とする; FRD)に等しいFPとする。その攻撃が車両に対する破壊DRを伴うものであっても、残留FPは同様に生成する[例外: AP(MGによって射撃されたものを除く)、ATR、APCR、APDSが使用された場合、もしくは不発(C7.35)の結果だった場合、残留FPは生成しない]。それ以降、同じMPにその同一区域へ進入した(もしくは、その中でMF/MPを消費した)ユニットは全て、その残留FPカウンターに表示されているFPを用いてIFT上で攻撃を受ける。その場合、新たにIFT DRを行い、該当するFFMO/FFNAM DRMが適用される。ある区域から離れるためにMF/MPを消費しているユニットは、去ろうとしている区域にある残留FPによる攻撃を被らない。目標区域にあるヘクスサイド以外のTEMと『煙幕』/FFE妨害DRMは、迂回中のユニットにも残留FPによる攻撃に全て適用される。全ての残留FPカウンターはMP終了時に取り除かれる。

8.21 2個以上の残留FPカウンターを1つの区域に置くことはできない(ただし、火線残留FPは残留FPカウンターでないため、火線カウンターと残留FPカウンターは同一区域に存在できる; 9.222)。ただしその後に行われた別のIFT攻撃が、今あるものより大きな残留FPを生成する場合、元の小さな残留FPカウンターと交換される。残留FPは、その残留FP区域を迂回しているユニット(あるいは、特定のヘクス頂点で攻撃されなければならないユニット)も攻撃する¹²。同様に、迂回しているユニットに対する射撃は、迂回した障害物のある区域全体に残留FPを残す。ただし、峡谷地の底にいるユニットに影響を与えることのできない射撃は、クレスト(Crest)カウンターや橋の上にだけ残留FPを残す。これは、そのヘクスの高いレベルにいるか、またはそこを通過するユニットにだけ影響を与える。

8.22 制限: 残留FPはFGを形成しない; すなわち、常に単独で攻撃せねばならない。すでに存在していた残留FP攻撃は、そのMPにその区域へ移動してきたユニットに対する防御臨機射撃の中で、常に最初に行われる。付随攻撃は残留FPを残さないが、その付随攻撃を引き起こした攻撃は残留FPを残す。OBAのFFE着弾地域(C1.5)と地雷原は、そこに進入するユニット全部を攻撃するので、残留FPを残さない。1個のユニットは、1区域につき1回だけ残留FPによる攻撃を受ける[例外: 最初の残留FP攻撃のあとに残留FPの値が増大した場合、あるいは、より多くのマイナスのDRM/より小さなプラスのDRMがそのユニットに適用される場合、そのユニットがさらにMF/MPの消費を行えば、その残留FPによって再度攻撃を受ける]。しかしながら:

- “同時”に消費されたMF/MP(すなわち、建物に進入する2MF、石垣を横切って開路地に進入する2MF、稜線をトラックが登る8MPなど)によって、残留FPの攻撃が複数回発生することはない。個別の行動によって消費されたMF/MP(すなわち、ヘクスに進入する1MPに付け足して、発煙手榴弾の展開に1MPを消費する)は、“同時”に消費したものとはみなされない(8.1)。
- 残留FPは、MF/MP消費が必要な行動(例えば、発煙手榴弾の展開、SWの回収、索敵、煙幕展開器の発射、など)が全て完了するまで、攻撃をしてはならない[例外: 車両への進入; 連結(解除); D5.43]。
- トーチカに対する攻撃はそのトーチカ区域に残留FPを残さない。また、その攻撃がそのヘクス全体に影響を及ぼすもの(すなわち、散布射撃、地域目標など)でないかぎり、トーチカ外の区域にも残留FPは残らない。

8.221 故障: 攻撃時に火器が故障したなら、残留FPは生成しない。また、弾薬減少(19.131)を被っているユニットが小火器による攻撃で修正前12のIFT DRを出した場合にも、残留FPは残らない。残留FPによる攻撃は故障や弾薬減少の影響を受けない[例外: MGの火線; 9.223]。

8.222 AFVに対する残留FP: 露出したPRCに対する付随攻撃(D.8)を除いて、残留FPはAFVに対して効果がない。

8.223 即応射撃: 即応射撃は残留FPを残さない。

8.224 畏縮: 残留FPによる攻撃は畏縮しない。しかし、畏縮した攻撃はIFT FPを低下させられるため、畏縮した攻撃によって生成する残留FPの値も一般に低下する。一度置かれた残留FPは、いかなる理由(ダッシュや隠蔽状態の目標を含む)があっても、半減したり低下したりはしない。

A

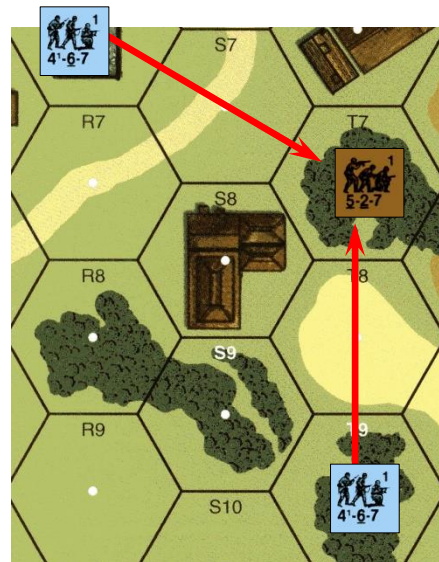
8.23 ROF: 射撃を行った火器が複数ROF(9.2, C2.24)を保持した場合、残留FPの配置は自動的ではない。なぜなら、残留FPカウンターが置かれるのは、そのMPにおいて、そのユニット/火器の防御臨機射撃が終了したとき[例外: 連続臨機射撃(8.3)、FPF(8.31)、追加射撃(C5.6)]だからである。残留FPの配置のために保持されていた臨機射撃の能力を捨てるかどうかを決めるのは、その攻撃を解決した直後でなければならない。プレイヤーが、火器の複数ROFを保持するために残留FPを残さないことを決めた場合でも、その火器がFGの一部なら攻撃された区域に残留FPカウンターが置かれる。ただしその残留FPは、複数ROFを保持していない(あるいは、保持しないことを決めた)FG内の他のユニットのFPを基準にして決定する。

例: 4-6-7分隊1個とMMG1個が、開路地にいるユニットに対して9FPの防御臨機射撃を行う。IFT DRの色付きdrは2以下であった。MMGの複数ROFを保持するため、ドイツ軍プレイヤーはMGによる残留FPを残さないことにした。それでも目標区域には分隊による2残留FPが残される。

8.24 散布射撃: 残留FPを置くことのできる分隊、砲、MGが散布射撃を行った場合、それぞれの目標区域に適切な残留FPカウンターを置くことができる——敵ユニットが存在していなくてもよい(9.52)。

8.25 砲兵器: 砲兵器が残留FPを生成するためには命中しなければならない。しかしながら、いったん残留FPが置かれたならその効果は自動的となる; つまり、新たに進入したユニットに対して再び“命中”させる必要はない(8.23参照)。追加射撃(C5.6)、徹甲弾(8.2参照)、PF/Pfk(C13.31)は残留FPを残さない。

8.26 DRMの影響: ある攻撃によって残された残留FPの値は、目標ヘクスの外側の状況だけによって適用されるプラスの1DRM(これには、CX状態、BU状態、麻痺状態、指揮能力修正、命中判定/IFT DRの修正に使われた/または修正することのできる[B9.31]目標区域のヘクスサイド/橋のTEMを含めるが、高度優位性やLV DRM[E3.1]は含めない)ごとに、IFTを1列低下させる(例えば、6残留FPカウンターは、+1DRMが適用されるならば4FPの側に裏返され、+2DRMならば2残留FPカウンターに交換される[例外: 火線; 9.22])。マイナスのDRM(例えば、指揮能力、FFMO/FFNAM、砲腔照準)は、そのヘクスに残される残留FPの値に影響しない[例外: 空中炸裂は、IFT上を1列増加させた残留FPとなる]。



8.26の例#1: 3R6からT7に攻撃した4FPの防御臨機射撃は、林による+1のTEMに関係なく2残留FPをT7に残す。T9からT7に対する4FPの臨機射撃は、T8の麦畑による+1の妨害DRMによって、T7に1残留FPだけを残す。2つの残留FPカウンターのうち大きい方だけがこのヘクスに残る。

(次のページの冒頭にある8.26の例#2を参照。)



例：石垣を通して行われた4FPの攻撃は、+2TEMのため、残留FPが残らない(2残留FPは、+1TEMにより1残留FPに低下し、もう+1TEMにより0残留FPにまで低下する)。

8.3 連続臨機射撃 (Subsequent First Fire)：臨機射撃カウンターがすでに置かれている非フェイズプレイヤーの歩兵ユニット/およびそれが操作するMG/IFE火器は、その臨機射撃カウンターを最終射撃の側へ裏返して、そのMPに再度、地域射撃として防御臨機射撃ができる。この射撃も残留FPを残せるが、MG/IFEを用いる場合には過度の射撃としてペナルティが課される。小火器【例外：MOL】、MG、IFEだけが連続臨機射撃を実施できる。連続臨機射撃は、最も近い確認された武装している敵ユニットよりも長い射程の目標、または射撃側の通常射程を超えた目標に対して実行できない。防御臨機射撃と同様に連続臨機射撃の選択もMF/MPに依存する；すなわち、移動中のユニットが1MFだけ消費して防御臨機射撃を受けた場合、その射撃を実行したユニット/火器は、その目標がもう1MF消費するまで、続けて連続臨機射撃を行うことができない。1個のユニット/火器は、MPに移動中のユニットが1区域で消費したMF/MPの値(FRDだが、ヘクスごとに最低1回は射撃できる)より多くの回数の射撃を、その目標に対してその区域で実施してはならない(9.2参照)。ユニットが連続臨機射撃を行う場合は、そのユニットが所有している全てのMG/IFEを連続臨機射撃に使用する(そのユニットが通常使用できる能力の限界まで；7.35-353)か、さもなければそのプレイヤーターンの残りの間、それらの使用が禁止される(FPFを除く)。分隊は、連続臨機射撃の際にMG/IFEと固有FPを分けて用いるなら、その射撃で使わなかった残りの固有FP/火器の使用が禁止される。複数ROFの火器でも、1回の連続臨機射撃で複数回の射撃はできない。ユニット、もしくはそれが所有しているSW/砲が連続臨機射撃(あるいは追加射撃)を用いた場合、そのユニットと所有するSW/砲の全てに最終射撃カウンターが置かれる。



8.31 最終射撃 (Final Protective Fire-FPF)：FPF¹³⁾は、最終射撃カウンターがすでに置かれている非フェイズプレイヤーの歩兵だけが行える連続臨機射撃である。これは、フェイズプレイヤーのMPH¹⁴⁾しているか同一ヘクスにいる移動中の地上ユニットに対しての火器【例外：MOL】/MG/IFEだけが使用できる。そのユニットが所有し可能なMG/IFEは(最終射撃カウンターがまだ置かれていなくても)ユニットが通常使用できる能力の限界まで；7.35.353)射撃に用いなければ、さらに過度の射撃によるペナルティが適用される。FPFを行うユニットを行わないユニットとFGを形成できるが、FPFを行っているユニットはFPFによる不利な影響を受ける。FPFは、地域射撃とPBF(またはTP

8.26の例#2：9・2指揮官に指揮された3X1の1個4・6・7が、Z2を移動中のユニットに対して、-2の合計DRM（-2[指揮能力]+1[生け垣のTEM]-1[FFNM]=-2）で射撃し、これを除去した。しかし、生け垣の+1TEMだけが残留FPに考慮され、Z2には1残留FPが置かれる。1個5・2・7が警戒移動せずにZ3からZ2に進入すると、1FP列にFFNM/FFMOの-2DRMで攻撃される。残留FPは、そのヘクスに置かれた時々のFFMOの打ち消しはない。ここで、Z2に2個分隊用の単独要素が1個存在すると仮定する。5・2は撃たれることはない。6・2・8がこの6・2・8が生け垣の背後で壕という事実にもかかわらず、この-1[FFNM]=-1を受けてFPによって再び攻撃される。より脆弱になるからである。

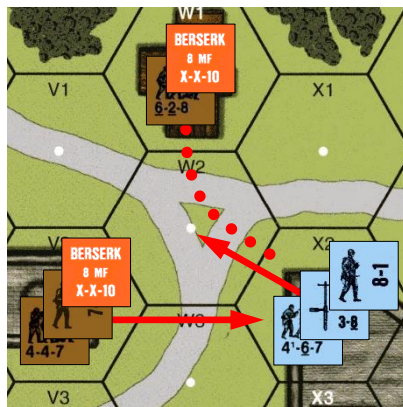
BF)を合わせたものになり、さらに射撃側にも危険性をはらんだものとなる。移動中のユニットに対するFPF攻撃は通常どおり解決した直後に、その射撃の修正前IFTDRを該当する指揮能力DRMだけで修正し、これを、FPFを行った射撃ユニット(指揮をした指揮官も含める)に対するNMCとして適用する。損耗MC(10.31)や戦禍(15.1)がこのMCに適用されなかつ2個以上のユニットがそれに関わっている場合、その影響を被るユニットを決定する為に無作為選択を用いなければならない。FPF攻撃の目標は、FPF DRが射撃側を混乱や釘付けにさせたかどうかに関係なく、通常どおり攻撃される。射撃側が混乱状態にならない限り、射撃側ユニットのFPFの回数を制限するのは、移動中のユニット数と、それらが射撃側のヘクスに進入するか『隣接』する際に消費したMF(9.2参照)だけである(したがって、非フェイズプレイヤーはこれらを攻撃する機会が十分にあることになる)。FPFを行ったユニットが所有している全てのMG/IFEには、そのROFに関係なく最終射撃カウンターが置かれる——たとえそのMPhにまだ射撃してなくてもである。敵ユニットの存在している区域でFPFによって混乱したユニットは、続くRtPhにそこから潰走できる。TPBFが適用されたFPF攻撃の後で、その区域に共存している混戦状態でないユニット全てには、まだ混戦中でないことを示すためCCカウンターを置く。

8.311 制限: 確認された敵ユニット【例外: 非武装の非装甲車両; 7.212】に対してTPBFを行うことのできるユニットは、隣接するユニットに対してFPFを行えない。砲兵器を操作している歩兵は、その砲兵器をFPFとして射撃できないが【例外: 対OVR射撃; C5.64】、固有FPFをFPF攻撃に加えなければならない。

8.312 TPBF：混戦状態になく、混乱状態でない武装した非フェイズブレイヤーの歩兵は、自身のいる区域にMPHに進入した全ての歩兵/騎兵のMMCに対して、それらに対する全ての残留FP/地雷原/OBA攻撃の後で、防御臨機射撃、連続臨機射撃、PPFのいずれかで直ちに攻撃しなければならない【例外：臨機射撃力ウンターがすでに置かれているMG/IFEを持つSMCは、過度の射撃が行えないため、連続臨機射撃やPPFをすることができない；9.3】。OVRも参照；D7.2。このようなPPFや防御/連続臨機射撃は全て強制的なFG(7.55)を構成しなければならない。

8.4 最終射撃 (Final Fire)：DFPhに行われる防御射撃を最終射撃と呼ぶ。最終射撃は、臨機射撃、最終射撃、射撃禁止(No Fire)のいずれのカウンターも置かれていない非フェイズプレイヤーユニット/火器だけが射撃できる。臨機射撃カウンターの置かれている非フェイズプレイヤーのユニット/火器も、(臨機射撃カウンターを最終射撃側に真返して)再び射撃できる。ただしこれは隣接(または同一)ヘクスのユニットに対してのみ可能であり、地域射撃となる。そのため、たいていはPBF(またはTPBF)の恩恵も適用される。最終射撃カウンターがすでに置かれているユニット/火器は最終射撃できない。最終射撃は、目標区域内にいる該当するユニット全てに影響する——移動したばかりのユニットだけではない——が、FFNAM/FFMOの修正は適用されない。

8.41 複数ROF (Multiple ROF)：臨機射撃、最終射撃、追加射撃、または射撃禁止カウンターを置かれていない複数ROFを有する火器は、(たとえそれが臨機射撃の間に射撃を行っていたとしても)最終射撃の際にも今までどおりに複数の攻撃を行える可能性を持つ。この場合は、隣接した目標だけでなく、いかなる目標を攻撃しても構わない。臨機射撃カウンターを乗せられていないおかつ追加射撃(C5.6)が過度の射撃(9.3)を利用可能な火器は、隣接しない同一ヘクス内の目標に対してのみ最終射撃の間に追加攻撃を1回行える。



例：ソ連軍のMPに、ソ連軍の3個ユニッが全て狂暴化(15.4)している。このMPに、6-2-8は1X2の4-6-7に対して襲撃を開始し、8-1指揮官に指揮された4-6-7分隊とLMGによって臨機射撃(14FPで-3DRM)をW2で受けた。修正前DRが6だったため「K3」の結果となり6-2-8は3-2-8HSへと損耗した。その結果生じた3-2-8HSも3MCに失敗すれば除去されるが、士気値10の狂暴兵であったため、それに成功してX2へ進入した。そこで再び $10^{1/2}$ FPのSFF (7×3 [TPBF]=21÷2)地域[TPM]= $10^{1/2}$)を、+1DRM (+3[TPM] - 1[FFNAM] - 1[指揮



9.

能力] = +1) で受けなければならず(8.312)、さらにその際にそのLMGは、複数ROFが保持されていたとしても、B#が減少(9.3)させられる(A.11も影響する)。この攻撃の結果がNMCとなったが、3-2-8は成功した。そして、ドイツ軍のユニットとLMGに最終射撃カウンターが置かれる。この3-2-8HSが同一区域に存在している限り、このドイツ軍ユニットは、このヘクスの外に対する射撃を行えない(7.212)。3-2-8がX2に進入する際に2MFを消費しているため、ドイツ軍スタックは、これに対して(今度はFPFを使って)再び攻撃することもできたが、実行しなかった。

狂暴化した4-4-7と7-0指揮官がX2に対して襲撃を開始した。これらのユニットは最初に(8.22)X2で、前の射撃により残された4残留FPの攻撃を+2DRM(+3TEMと-1FFNAM)で受ける。この攻撃で効果がなかった場合、ただちにドイツ軍ユニットはFPFで攻撃せねばならない(8.312)。ドイツ軍のFPFでの攻撃は $10\frac{1}{2}$ FPの+1DRMで行われるが、3-2-8HSはもはや移動中でないため、4-4-7と7-0にだけ影響がある。この修正後IFT DRが8だったので、2個のソ連軍狂暴兵にはNMCの結果を与える、2個ともそれに成功した。修正前IFT DRは7であるが、指揮能力修正により6になるため、ドイツ軍ユニットには影響がない。仮に修正前DRが8であったなら、ドイツ軍の8-1指揮官は即座に釘付けとなり、続いてそれによる指揮官の-1DRMの一時的喪失のために(7.831)4-6-7は混乱状態になるだろう；修正前DRが9であったなら、両方のドイツ軍ユニットが混乱状態となり、そのヘクスから潰走しなければならなかったであろう(ソ連軍のAFPhを生き延びればであるが)。このソ連軍はX2への進入に2MFを使ったので、強制でないがドイツ軍はもう一度FPFを行ってもよい。しかし、DRが大きすぎた場合を恐れて、これ以上の攻撃を取り止めた。AFPhにソ連軍は $10\frac{1}{2}$ FP(7×3[TPBF]=21+2[AFPh]= $10\frac{1}{2}$)の+3TEMで攻撃できるが、指揮官の指揮は受けられない(15.41-42)。混乱状態のユニットは全てRtPhに潰走でき、残ったユニット全てがCCPhにおいてCCに参加する。もし6-2-8が最初にW2で攻撃される時に、すでにLMG(だけ)に臨機射撃カウンターが置かれていたならば、LMGは過度の射撃を用いる事になるので、その攻撃は11FP(4[4-6-7]のFP)+ $1\frac{1}{2}$ [LMGの地域射撃]×2[PBF]=11)になり、8-1はそのFGを指揮することができないだろう(そのFGには、防御側臨機射撃の間にその指揮官によって指揮されていないユニットが新たに含まれているため；7.53)；4-6-7とLMGの両方に最終射撃カウンターが置かれる。もしそれとは逆に、分隊だに前もって臨機射撃カウンターを置かれていたならば、最初に6-2-8を攻撃した後で、4-6-7とLMGの両方に最終射撃カウンターが置かれる(たとえその際にドイツ軍プレイヤーがその攻撃にLMGを使用しない事にしたとしても、両方に最終射撃カウンターが置かれる；8.3)。

今度は、X2にはドイツ軍の分隊と指揮官と共に1個LMGを所有する1個2-2-8操作班が存在し、この操作班はX2に進入されるまで射撃を行わなかったと仮定する。この場合、X2にいる3-2-8に対する攻撃は、15FP(4[分隊FP]×3[TPBF]=12+2[地域射撃]=6+3[LMG FP]×3[TPBF]=9)=15)の+2DRM(指揮官の指揮は不可；7.53)で解決される。この場合、操作班は自身の固有FPかLMGのどちらかを使用できた。この操作班なしにLMG(現時点で両方に臨機射撃カウンターが乗せられている)は、X2において自身の固有FPまたはLMGのどちらかで連続臨機射撃として2回目の攻撃を行うことができる(その際に臨機射撃カウンターを裏返して最終射撃の側にする)が、FPFで分隊と組んで攻撃しないかぎり、固有FPによる3FPまたはLMGを使用するならば $4\frac{1}{2}$ FPだけしかなく、分隊は、自身の区域に進入された際に射撃を行ったので射撃を強制されないが、射撃することはできる。ドイツ軍プレイヤーは、ほかの狂暴兵ユニットがこのヘクスに進入すれば、分隊にもう一度FPFを強制させられることを知っていたため、このときは分隊が再び射撃するのを見合わせた—しかし、(敵ユニットが自身の区域に存在している)外に対して射撃できないので、操作班は連続臨機射撃を行うことにした。残りのソ連軍狂暴兵がドイツ軍の区域に進入したときには、両方のドイツ軍ユニットがFPFを強制され、その際に操作班は固有FPよりもLMGの使用を強制される。

9. 機関銃とSWの故障 (Machine Guns & SW Malfunction)

[分隊のFPには、機関銃のような分隊固有の火器も組み込まれているが、LMGカウンターは、さらに追加された火器を表している。分隊カウンターを持つ固有のLMGには、以下のルールを適用せず、またその固有のLMGがカウンターとなって現れることもない。]



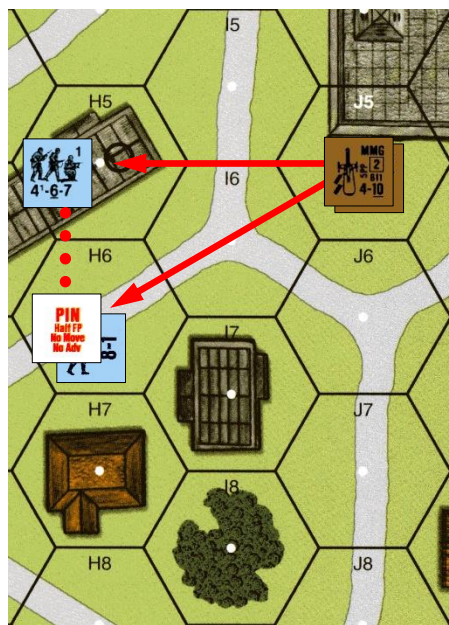
9.1 カウンター： $\frac{1}{2}$ インチのMGカウンターはSWであり、兵士により運搬や射撃が行われる。それぞれのSW MGは、ハインで結ばれた2つの数字の能力値を持っている；左側の数値はFPであり、右側の数値はヘクスで数える通常射程である。4.4、9.2、9.7-72も参照。

9.11 MMCによる使用：分隊は、自身の固有FPを犠牲にすることなく1個のSW MGを射撃できる。さらに、2個のSW MGを通常のMG FPで射撃できるが、それを行なった時とそのプレイヤーターンの残りの射撃フェイズ中は、自身の固有FPの使用が禁止される[例外：7.353]。分隊以外のMMCは、SW MGを(種類にかかわらず)1個だけ全FPで射撃できるが、その場合、その時とそのプレイヤーターンの残りの射撃フェイズに自身の固有FPの使用は禁止される[例外：7.353]。

9.12 SMCによる使用：その他で禁止されている場合を除いて、1人の指揮官は地域射撃として1個のSW MGを射撃でき、一緒にスタックしている2個SMCは

全FPで1個のSW MGカウンターを射撃できる。指揮官がSW MG/他のSWで、射撃を行う/を用いる場合(1人のときも、他のSMCと合同の場合も)、普通なら使用できる自分たちの指揮能力DRMは使用できない。ただし、そのSWは長閑しない。ヒーローによる使用については15.23も参照。1/2

9.2 複数ROF：SW(もしくは車載MA)MGには、複数ROFを示す四角い枠に入った数字が印刷されている。これは、目標に対する操作員の交戦時間により、各プレイヤーターンに(単独もしくはFGの一部として)複数回射撃できる可能性を表している。この時間的要素は、MGを使用したIFT DR/あるいはMGの命中判定DR(9.6)の修正前色付きdrによって抽象的に表現される。色付きdrがそのMGのROF以下ならMGは複数ROFを保持し、そのフェイズ(A.15)の間に再び射撃できる。ただし、非フェイズプレイヤーのMGがMPHの間に同じ区域の同じユニットに続けて射撃する場合、その目標がその区域で消費したMF/MP数より多い回数(FRDだが、1ヘクスにつき最低でも1回は射撃できる)を射撃することはできない。ひとたびMGが複数ROFを失ったら、適切な準備射撃/臨機射撃/最終射撃カウンターを置くこと。FGを形成している複数のMGは、FGのIFT DRの修正前色付きdrにより、各々自身の複数ROFを保持したり喪失したりする(たとえば、1個MMGと1個LMGからなるFGがIFT DRの色付きdrで2を出した場合、LMGは複数ROFを失うが、MMGは複数ROFを保持する)。4.41、21.12-13も参照。



例：1MFで1H7からH6に進入した4-6-7分隊と9-1指揮官のスタックに対し、J5のソ連軍MGは、-2FFNAM/FFMO DRMで防御臨機射撃を行った。指揮官は釘付けとなったが、分隊はH5に移動し続けた。この射撃のIFT DRの修正前色付きdrが1だったので、複数ROFが保持され、このMGは再び射撃を行える。ただし釘付けになった指揮官はそのヘクスで1MFしか消費していないので、この指揮官に対しては射撃できない(臨機射撃が最終射撃カウンターが置かれず、最終射撃まで待てば可能である)。仮に釘付け状態の指揮官がH6に進入する為に2MFを消費していたなら再度射撃を受ける可能性があ

るが、この指揮官はすでに釘付け状態のため2回目の射撃に-2FFNAM/FFMOは適用されない；さらにこのMGは、分隊が指揮官のいるヘクスを離れる前に、釘付け状態の指揮官を射撃し続けるかどうかを決定しなければならない。なぜならこれ以降、指揮官のMPHは終了してしまい、もはや臨機射撃を被らなくなるからである。MGが、H5の分隊を+2DRM(-1[FFNAM]+3[TEM])で射撃したところ、分隊は混乱し、IFT DRの色付きdrがMGのROFを維持するほどに十分小さかった。この混乱状態となった分隊は、H5に進入するために2MFを消費したので、MGは再びこれを射撃でき(-1FFNAMがまだ適用される；8.14)。そして実行した—しかし、この時にROFを失い、臨機射撃カウンターが置かれた。MGは、混乱状態となった分隊に連続臨機射撃を行なうことはできない。それは、このユニットが現在の区域で2MFしか消費していないのに、すでに2回射撃しているためである。もし、別のユニットが、2ヘクス射程以内にあるこのMGのCAの範囲内(9.21)に移動してきたなら、MGは連続臨機射撃を行える(さらにそれは過度の射撃となる；9.3)。しかし、そうでなければ、敵ユニットが「隣接」する区域や同一の区域に進入する移動を行わないかぎり(FPFを参照；8.31)、このMGにとって、このプレイヤーターンの射撃は終わっている。この時点でドイツ軍のMPHが終了したとすると、このMGは(敵ユニットに隣接していないので)最終射撃をまったく行えない(8.4)。



9.21 射撃範囲：通常、SWは、カウンターの向きが決められていないため、あらゆる方向に射撃できる。ただし、林/瓦礫/建物ヘクスにあるSW MMG/HMGが射撃を行い、続けて別の目標への射撃が可能の場合、そのフェイズの間は、先に行われた射撃のCAの中にだけ射撃を続けることができる(MG自身のある区域も含めるが、砲のCA[3.2]とは異なり、MGのある区域に進入した目標ユニットが横切ったヘクスサイド(もしあれば)には関係ない)。同一ヘクス内の階段を通して階上または階下へSWが射撃を行った場合、



A

そのCAは垂直方向に固定され、そのフェイズの間に引き続き行われる射撃は先の射撃と同じ階上から階下に限られる(自身の区域への射撃は可能)。必要ならば、固定された今のCAを忘れないように、CAの中央にあるヘクスの足を指すようにCAカウンターをそのMGの上に置くとよい(それによりスタックが高くなってしまうと考えるなら、CAカウンターを2ヘクス離して置いてよい)。現在のフェイズの終了時にCAカウンターは取り除く【例外：SWのMMG/HMGのCAが固定されており、さらにその操作員がPPH/MPhに釘付けになっている場合には、DFPhの終了時までCAを固定したままにされる。】9.21における制限されたCAの原則は、SWのINF、RCL、20L ATRIにも適用される。



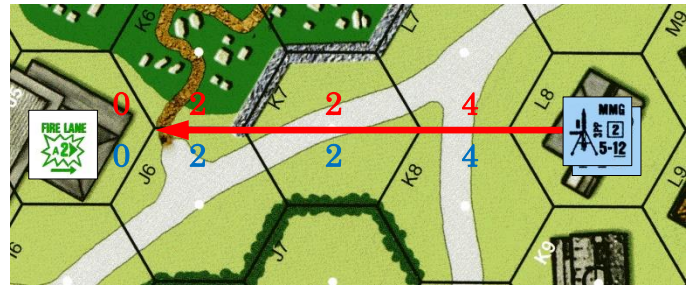
9.22 火線 (Fire Lane)：非フェイズプレイヤーが、釘付け状態でない歩兵によって操作されている統制状態のSW MGで(それが砲兵器として使用されたり、もしくはFGの一部であったりしても)防衛臨機射撃を宣言する場合、そのMGに臨機射撃/最終射撃カウンターがまだ置かれてなく、通常射程の範囲内(ただしTPBFではない)であり、さらに同一高度(B.5)の目標に対して射撃を行なうならば、そのMGは火線を配置を宣言できる。非フェイズプレイヤーが火線を宣言した場合、そのMGの上に臨機射撃カウンターを置かなければならない。そして通常の手順でその臨機射撃を解決した後、ヘクス列に沿った1ヘクスに火線残留FPカウンターを置かなければならない;そのヘクス列には、臨機射撃の目標ヘクスとMGのヘクスとを含まなければならないが、火線を置くヘクスは、臨機射撃の目標ヘクス内でも、それより遠くのヘクスに置いて構わない【例外：最初に行われた臨機射撃の間にそのMGを操作している歩兵が畏縮したり、そのMGを連続臨機射撃(8.3-31)/PPFに用いたりした場合、火線を置くことはできない】。火線をFGにすることはできない;すなわち、他のMGと同じヘクス列/同じIFT DRを用いているとしても、各MGは個別の火線を形成せねばならない。置かれた火線がルールに違反しているならばその火線は取り除かれるが、そのMGには臨機射撃カウンターが置かれる。MGカウンターにあるA〜FまでのIDと、同じIDの火線残留FPカウンターを用いる。火線残留FPカウンターに描かれた矢印を、火線のヘクス列に沿って、射撃を行ったMGの方に向けて置くこと。火線残留FPカウンターは、それが置かれた区域、およびそのカウンターとMGとの間にある火線ヘクス列の各同一レベル(B.5)区域のうち、そのMGの通常射程の範囲内であって、そのMGを操作している歩兵のLOS内でもある(そのヘクスの中心点に対して自身のLOSを引ける)区域に対して、特殊な形の残留FPとしての効果を及ぼす。ただし、NVR(E1.1)、『煙幕』/『曇り』/『霧』/『沼沢地』/FFE/LV(E3.1)/DLV(F11.6)/砂塵(F11.794)/小屋(G5.21)による妨害は火線の配置/攻撃時のLOSに影響しない。火線の残留FPは、そのMGによって通常使用されるIFT上のFP列から、1列左へずらしたFPを用いる【例外：『隣接』ヘクスに対するPBFは、1列左にずらしたFPを2倍にしたものを用いる;火線残留FPによるTPBFは不可である(9.223)】。火線を形成しているMGはDFPhになるまで再度射撃を行ってはいならない【例外：その区域が敵ユニットによる進入を受けた場合;9.223】;9.3参照。



9.221 頂点方向ヘクス列 (Alternate Hex Grain)：火線は、頂点方向ヘクス列に沿って宣言することもできる。頂点方向ヘクス列とは、最初のヘクスの足に沿って引かれたLOF(起点ヘクスから終点ヘクスへの中心点に沿って引かれた射線)でつながった火線ヘクスによる1本の線である。LOFがヘクスサイドに沿っている場合、頂点方向ヘクス列には、必ずそのヘクスサイドを挟んだ右側または左側のどちらか一方のヘクスが含まれる。そのLOFが2本以上のヘクスサイドに沿っている場合、頂点方向ヘクス列は(右側もしくは左側の)どちらか一方のヘクスだけを含む。頂点方向ヘクス列に沿って火線残留FPカウンターを置く場合、非フェイズプレイヤーは、その頂点方向ヘクス列が左右どちら側のヘクスを含むのか、宣言しなければならない。ただしカウンター自体は、MGへ直接戻すヘクスの足を指すように置かなければならない。

頂点方向ヘクス列の火線区域へ進入する/から出るためにヘクスサイドを横切るユニットに対して、横切ろうとしたヘクスサイドを火線のLOFが通っている場合、即応射撃を用いて攻撃することもできる【例外：その火線が、退出しようとしている区域でそのユニットをすでに攻撃している場合、即応射撃できない;火線の即応射撃FPは地域射撃として半減されない】。非フェイズプレイヤーが即応射撃を選択する場合、その中でさらにMF/MPを消費しない限り(DRMの変化は関係ない)、その目標は(目標スタックの一部分を含む)、進入する区域に存在する同じ火線によって再び攻撃されることはない。即応射撃を行わない場合、そのユニットが火線の区域に進入するのならば、9.22に則った攻撃を被ることになる。

9.3



例：この火線は、頂点方向ヘクス列の左側を用いているので、21K8に4残留FP(PBFにより)、K7とJ6に2残留FPとなる。(頂点方向ヘクス列の右側ならば、L7に4残留FP、K7とK6に2残留FPとなる。しかしK6にいるPRCでないユニットは石垣のTEMを受けられる;9.222)。どちらを通る火線もJ5には影響を及ぼさない。それは、J5にある高度レベル0区域の中心点へのLOSがK6-J6-K7の頂点にある石垣によって遮断されているからである(9.22;B9.1)。K6からJ6へ警戒移動を行うユニットに対して非フェイズプレイヤーは、K6-J6のヘクスサイドで火線による即応射撃をするか(石垣のTEMを適用;8.15)、普通の火線による攻撃をJ6で行なう(-1FFMO DRMを適用)かのどちらかを選択でき、どちらの場合も2残留FPで攻撃できる。この場合、後者である普通の火線の方が有利な攻撃ではあるが、J6に石垣建物があった場合—もしくはK8に障害物があってJ6へのLOSが遮断されている場合—即応射撃の方が有利な選択となる。J6でMPhを『開放』してK6へ移動するユニットに攻撃できるのは、この場合、即応射撃による火線だけである;けれども、MGからJ6へのLOSが通らない場合を除き(その場合、J6でMPhを『開放』したかどうかにかかわらず、J6-K6のヘクスサイドを横切った際に即応射撃が発生する)、J6で防衛臨機射撃に脆弱な状態となった場合、通常の火線による攻撃をJ6で受ける(それによって即応射撃は発生しなくなる)。

9.222 残留FP：火線残留FPは、以下に記載される例外事項を除いて、通常の残留FPとして扱われる。火線残留FPは、DRMの影響によってFPを減じられる事は決してない(8.26)。なぜならば、火線残留FPは元のMGから常に引かれているため、妨害/ヘクスサイド/橋によるDRMの影響は残留FPの攻撃に対するDRMという形で常に反映されているからである【例外：『煙幕』/『曇り』/『霧』/『沼沢地』/FFE/『重砂塵』(もしくはそれよりも濃い砂塵;F11.794)/小屋(G5.21)による妨害はDRMとして適用されないが、FFMOを打ち消す;LV(E3.1)/DLV(F11.6)による妨害はDRMとして適用されない】。CX/指揮官/ヒーローのDRMは火線残留FPに適用されない。火線残留FPの攻撃は射撃側を畏縮させない。また、火線残留FPの攻撃は、何の効果も与えられないならば必ずしも行なう必要がない。インパルス移動(13.62;25.232;D14.2;E11.2;E11.52)を行っているユニットの1個に対する臨機射撃の攻撃によって火線が置かれた時、その残留FPが存在する(いくつかの)区域にいる同じインパルス移動を用いている他のユニット全てに対しても、その火線残留FPが直ちに攻撃を行う。

火線残留FPは、他のFPと組み合わせて残留FPを増大することはできない。火線どうしが交わるヘクスでは、最初の射撃で全ての目標が除去されたのでない限り、それぞれ個別に火線残留FPを(射撃側が選んだ順番で)解決しなければならない。火線のある区域に、他の火線以外の残留FPがある場合、火線残留FPよりも前に、それを解決しなければならない。(次ページの冒頭にある例を参照)

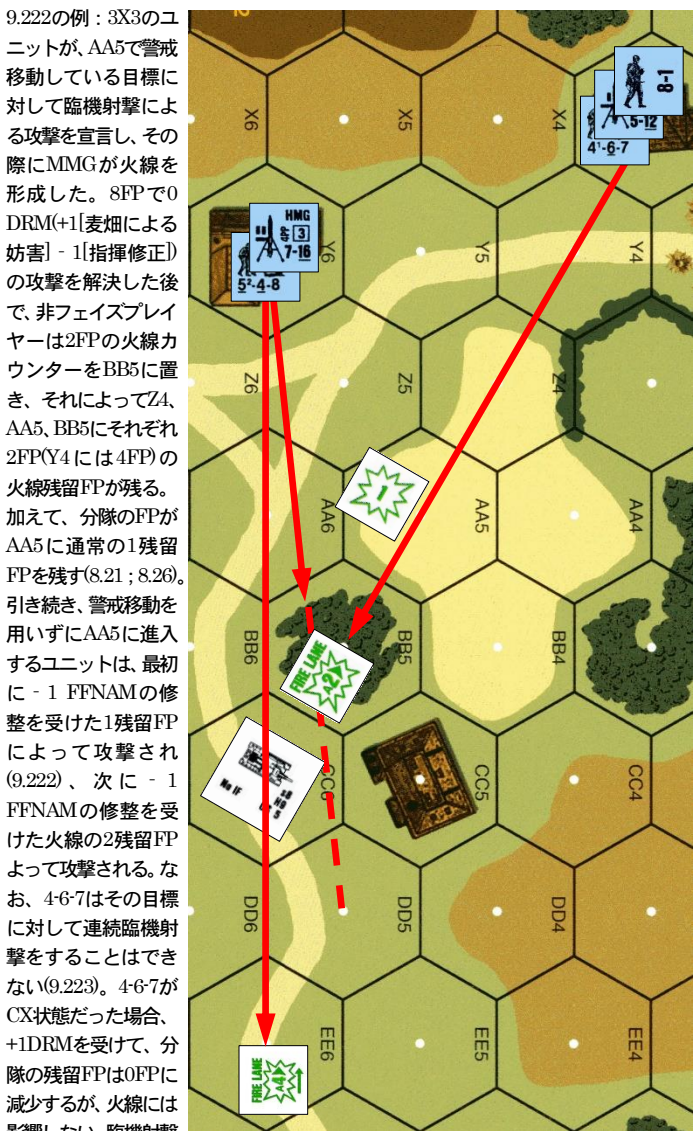
9.223 消滅：MGが故障したか、それを操作している歩兵が混乱状態/釘付け/除去となったか、もしくは現在のMPhが終了した場合のみ、その内のどれかが最初に発生した時点で、そのMGによる火線残留FPカウンターは取り除かれる。火線残留FPによる攻撃の修正前DRが故障DRであった場合、そのMGは故障する。MGが他の場所への射撃の自由を得るために火線を取り止めることができるのは(あるいはそのMGを操作している歩兵が、火線を確立させた後に連続臨機射撃やPPFを行えるのは)、TPBF/CC対応射撃という事態が生じた場合(8.312/D7.21)に限られる—この場合、たとえそのユニットが火線のヘクスサイドを横切って進入したのだとしても火線を取り止めなければならない【例外：PRCのいない非装甲車両(7.212)や、露出したPRCのいない装甲車両の場合、火線を用いているMGの区域でその車両がMPhを終えない限り、火線を取り止めることは要求されない】。

9.3 過度の射撃 (Sustained Fire)：連続臨機射撃/PPF(8.3/8.31)を用いて攻撃を行うMG、もしくは臨機射撃カウンターが置かれた状態でDFPhの間に攻撃を行うMG(8.4)は過度の射撃を行うこととなる。そのMGのFPは地域射撃として半減され、さらにB#が2低下する(A.11参照)。車載MGは過度の射撃を用いることはできない【例外：8.4にしたがったMA、砲兵器として射撃を行うMGや、単



9.3

独のSMCによって射撃されるMGも過度の射撃を用いることはできない。複数ROFと色付きdrの結果にかかわらず、過度の射撃は、それが用いられた現在のフェイズの間中、常に追加の射撃を行う機会を失い【例外：FPF；8.31】、結果として最終射撃カウンターがその火器の上に置かれる。



9.222の例：3X3のユニットが、AA5で警戒移動している目標に対して臨機射撃による攻撃を宣言し、その際にMMGが火線を形成した。8FPで0DRM(+1[麦畑による妨害]-1[指揮修正])の攻撃を解決した後で、非フェイスプレイヤーは2FPの火線カウンターをBB5に置き、それによってZ4、AA5、BB5にそれぞれ2FP(Y4には4FP)の火線残留FPが残る。加えて、分隊のFPがAA5に通常の1残留FPを残す(8.21；8.26)。引き続き、警戒移動を用いてAA5に進入するユニットは、最初に-1FFNAMの修整を受けた1残留FPによって攻撃され(9.222)、次に-1FFNAMの修整を受けた火線の2残留FPによって攻撃される。なお、4-6-7はその目標に対して連続臨機射撃をすることはできない(9.223)。4-6-7がCX状態だった場合、+1DRMを受けて、分隊の残留FPは0FPに減少するが、火線には影響しない。臨機射撃の前に/後に『煙幕』による+3DRMがX3にある場合、X3からBB5までの『煙幕』と妨害によるDRMの合計が+6になったとしても、BB5にある火線の2残留FPはその影響を受けない(9.22；24.8)。

このHMGが、BB5の目標に対する臨機射撃の攻撃と火線の両方を宣言する場合、その火線は、HMGから見て頂点方向ヘクス列の左側を用いなければならない。なぜならば、他の(頂点方向)ヘクス列は射撃側ヘクスと目標ヘクスを含んでいないからである。火線残留FPカウンターがEE6に置かれた場合、AA6、BB5、CC6、EE6にそれぞれ4残留FP(Z5には8FP)が残る—たとえ元の目標が隠蔽されていたとしても。火線の4残留FPによってEE6で攻撃されたユニットは残骸による+1妨害DRMを受ける。またCC6で攻撃された歩兵は残骸による+1TEMを受ける。DD5には火線残留FPが存在しない。これは、DD5の中心点に対する5-4-8のLOSがBB5の林によって遮断されているからである。DD5に残骸がある場合、その+1妨害DRMはEE6にいる目標に対して適用されない(9.4)。2本の火線がBB5で交わっているため、最初の射撃で全ての目標を除去しない限り、どちらの火線も解決しなければならない。

Z5/Z6に何らかの障害物が(いくつか)あっても、EE6への/の先への火線をHMGが確立しようとするのを妨げない(LOSは遮断されないものと仮定する)。しかし(9.22)にしたがってY6からのLOSが引けないヘクスに対する即応射撃以外の火線残留FPによる攻撃は禁止される。

A

9.4 長距離射撃制限 (Mandatory Fire Direction)：MGの射撃は最大16ヘクスの射程に制限される。ただし、歩兵指揮官(0やプラスのDRMを持つ指揮官でもよい)がその射撃を指揮していれば射程は制限されない；また、隠蔽状態でない歩兵に対して17ヘクス以上の射程でMGが攻撃を行う場合、その歩兵は、混乱/狂暴化/オーバースタックの状態でないかぎり隠蔽状態として扱われる【例外：CMG/IFEは正確に設置され、望遠照準器も装備されているので、指揮官がいなくても16ヘクスを越えて射撃を行え、さらに、隠蔽状態でない歩兵を隠蔽状態として扱わない】。長距離射撃制限/遠距離射撃を行うMGは、装甲目標に対してまったく効果を持たない。使用例として12.14を参照。

9.5 散布射撃 (Spraying Fire)：MG(MA以外の車載MGを除く)は、通常のFPの代わりに、LOS内にある2個の目標区域に対して散布射撃を行える。ただし目標区域はMG自身のいる区域であってはならず(7.212)、2個の目標区域がお互いにヘクスサイドを共有している必要がある。各目標区域のTEMや、射撃側と各目標との間にあるLOS妨害は、各々の攻撃に対して別々に適用されるが、いずれの攻撃も同じ修正前IFT DRによって解決される。散布射撃は常に地域射撃である。MGのLOS内にはない区域は散布射撃を受けない。建物の上下階レベルにある目標区域に対しては、垂直に“隣接”していてもよい。ただし、その目標区域は、同一ヘクス内で互いに1レベル以内になければならない。迂回中のユニット(4.34)への射撃、また、道路移動率を用いて開路地でないヘクスを移動中のユニットを射撃する場合(4.132)、ヘクスの中心以外の適当な点に対して散布射撃を行える。



例：LMGを所有して1G4にいるドイツ軍の5-4-8分隊は、H3とI4の両方にLOSを引ける。その固有FPとLMGのFPを合わせて両方のヘクスに散布射撃を行う場合、それぞれのヘクスに対するFPは半減する。H3は、8FP(PBF)

の+2TEMで攻撃され、I4は、4FPのDRMなしで攻撃を受ける。

9.51 車両への散布射撃：散布射撃は(ほかの全ての地域射撃と同様に)AFVに対してまったく効果がない。ただし、露出したPRCや、非装甲/部分装甲車両は、小火器の射撃と同様に影響を受ける。

9.52 制限：FGのメンバー全てが散布射撃の能力を有していて実際にそれを行い、さらに同じ2個の目標に対してメンバーのLOSが引けるのならば、そのFGは散布射撃をすることができる。残留火力を残す目的で、移動目標がいない区域(目標のいない区域への射撃は地域射撃としてさらに火力が半減される)に対して、散布射撃を用いた臨機射撃を行う事ができる。臨機射撃カウンターを置かれたユニットが最終射撃として散布射撃を行なうこともできるが、その散布射撃を受ける2つのヘクスが射撃側に隣接している必要がある。降下中の降下兵に対して散布射撃を行なうことはできない。

9.6 車両目標：車両目標に対するMG射撃の解決手順は、その車両における目標の向き(Facing)/部位(Aspect)に装甲があるかないかによって異なる。目標の向きに装甲がある場合、命中確認表で命中の結果を得てから、AP破壊確認表(AP To Kill Table)で結果を得る。装甲がない場合、IFTの★車両の行で結果を求め、命中判定DRは必要ない。捕獲したのではないMGを用いて命中判定DRを行なう場合には、砲兵器として射撃する時の国籍にかかわらず、黒色の命中ナンバーを用いる。

9.61 AFVの破壊 (AFV Kill)：小火器の射撃と異なり、MGの攻撃は、その射撃フェイズに単独で(すなわちFGの一部とならずに)命中確認表(車両目標を使用)とAP破壊確認表を使うことで、貧弱な装甲のAFVを破壊できる可能性がある。また、そのような攻撃は、MGの通常射程内であって、いかなるFP半減のペナルティも受けてはならず、特定のAFVに対するAFV破壊攻撃として事前に宣言していなければならない。目標が非装甲となっている向きに命中した場合、そのAFVは、AP破壊確認表ではなくIFTの★車両の行で攻撃を受ける。AFVの目標の向きによる最終破壊ナンバーよりも破壊DRのほうが小さかった場合、AFVは破壊される(最終破壊ナンバーの半分以下であった場合には炎上する)。また、破壊DRがAFVの最終破壊ナンバーに等しかった場合にはたとえBU状態であったとしても；D5.34)麻痺状態となる。関係ルールであるC3.8(複数命中)、C3.9(車両に対する射撃の命中箇所)、D3.54(AFVに対する車載MGの射撃)を参照。



A

9.611 兵士に対する効果：通常のIFT攻撃を行なうMGは、露出したPRCには影響を与えるが、装甲にはなんの効果もない。しかし、AFVに対するMGによるAFV破壊攻撃は、そのAFVの露出したPRCに対しても付随的に影響を与える可能性がある(D.8A)。

9.7 支援火器の故障 (Support Weapon-SW Malfunction)：SWで射撃を行なう場合はいつでも、弾薬を使い果たしたり故障したりする可能性がある。それぞれのSWカウンター上に、“B#”や“X#”の形で故障ナンバーが記載されていない場合、そのSWは固有のB12をもっている。SWが参加している攻撃で、IFTで解決するときの修正前DR(砲兵器の場合なら命中判定DR)がそのSWのB#以上だった場合、SWは故障し、裏返される(そのSWのX#以上だった場合、永久に故障したものとされ、カウンターは除去される)。故障を引き起こした射撃はその故障と無関係に解決されるが[例外：DC；23.4]、故障したSWは修理されるまで新たな射撃を行なえない(A.11参照)。SW/砲の故障の面には、国籍別の色の上から白色で“X”が印刷されており、故障していて修理の必要があることを示している。白色の“X”を裏側に持っていないSW/砲は、修理が不可能であるか、特定の故障(Malfunction)カウンターを置く必要があるものである。

9.71 複数SWの故障：2個以上のSWを持つFGが攻撃解決の修正前DRでB#以上を出した場合、その攻撃に参加しているSWの中で、そのB#を持っているSWのうち少なくとも1つが故障する。全てのMGが故障するわけではない。無作為選択によって故障するSW1個(結果によっては複数)を決定する。このルールは、同一AFV車両に積まれた複数のMGによるOVR攻撃(D3.7)や射撃、X#以上のDRによって複数のSWが除去される場合にも適用される。

例：過度の射撃を行なっているドイツ軍のHMG(B#が10、X#が12[A.11])と、通常の射撃をしているLMG(B#が12)を含むFGがある。修正前IFT DRが10か11だった場合、自動的にHMGが故障する。また、修正前IFT DRが12だった場合、無作為選択を行なって、LMGが故障するか、HMGが除去されるか、あるいはその両方になるかを決定しなければならない。

9.72 SW/砲の修理：統制状態のユニットはRPhに、そのユニットが1フェイズに射撃できる数と同数の故障したSWに対して、それぞれdr(△)を行って修理を試みることができる。修理drが、カウンターの裏に(“R#”の形で)記載された修理ナンバー以下だった場合、そのSW/砲は修理されたことになる。しかし、drが6だった場合そのSW/砲は除去される；drが他の結果だったならば、そのプレイヤーターンには何も変化させることができなかったことになる。捕獲されたSW/砲は、元の所有者側に再捕獲されない限り修理を試みることはできない。砲の修理を試みられるのは操作班だけであり(臨時操作班ではない)、また、連結されている間は修理を試みることができない。

9.73 SWの故意の破壊：ユニットや固有操作班は、所有しているSW/砲/車載火器を(それで射撃を行なう代わりに)破壊したり、故意に故障させたりできる。ただし、その火器とそれを所有しているユニットが射撃可能な状態にあるPPh/DFPhの間だけ可能である(DFPhの制限については8.4を参照)。ユニット/固有操作班は、自身が射撃可能な数と同数の火器だけ故意の故障/破壊を行なえる。このような行為はSWの使用として扱われる。

9.74 無作為によるSW/砲の破壊：IFT上で修正後KIAの結果が得られた場合[例外：砲兵器/爆弾/DC/OBAによって砲の破壊を決定する場合；C11.4.52参照]、そのKIAで除去されるユニットが所有するそれぞれのSW/砲に対して、IFTの同じ列でdrを行なう。さらに間接射撃とOVR攻撃は目標ヘクスにある所有者のいない火器も破壊する可能性がある。完全装軌AFVのOVRによるKIAの場合、このSW破壊drに-1drmを適用するが、元のKIAの結果からはなんのDRMも生じない。修正後drがKIAだった場合そのSW/砲は破壊される；Kだった場合そのSW/砲は故障する(すでに故障しているか、X#を持つ場合には破壊される)。蹂躞の際に目標区域でそのMPhを終える完全装軌AFVは、その火器が壕の中になければOVRの結果がKIAでなかった場合も、非着架状態、NM、RFNM(C10.2-26)の砲、および放棄された火器に対して、無作為によるSWの破壊判定を行なえる。完全装軌AFVは、兵士のいない区域にOVR攻撃を行ない、壕の中にならば砲/SWを自動的に破壊することもできる。CCの際に起こる無作為によるSW/砲の破壊については11.13を参照。

10.2



9.8 分解状態のSW (Dismantled-dm SW)：4PP以上の軽迫撃砲、76 - 82mm迫撃砲、ソ連軍以外のHMG/MMG[例外：ソ連軍の50

口径MG]は、分解状態ならばPPが半減(FRU)する。分解された火器は該当する分解状態のSWカウンターに置き換える。火器は、それが射撃しなかったPPh/DFPhに、それを所有するユニットによって分解できる(組立もまた同様)。ただし、その組立/分解はSWの使用と見なされる(全てのROFを含めて)。ユニットは、組立/分解を行なわなかった場合に射撃できる数と同数の火器だけ、組立/分解ができる。76 - 82mm迫撃砲を歩兵によって運搬するには分解状態でなければならず、1個につき5PPコストである。火器は、所有者の選択により分解状態でシナリオを開始することができる[例外：OBに分解状態を明示されている火器は、必ず分解状態でシナリオに登場する]。故障している火器を分解して運搬することは可能であり、分解状態のままで修理を試みることもできる(組立時の通常のR#を使用する)。捕獲された場合、捕獲した側も同様に火器の分解/組立を行うことができる。車両/残骸の固有武装だった迫撃砲やMGを撤去し取り外す場合、可能ならば常に分解状態のSWとして取り外される。分解状態のSWは、再び組み立てるまで射撃できない[例外：ドイツ軍の分解状態のHMG/MMGはLMGとして射撃できる¹⁴]。分解状態のドイツ軍のHMG/MMGがLMGとして射撃している時に故障したら、修理されるか除去されるまで、MG故障カウンターを置く(組み立てられた場合には、代わりにそのHMG/MMGカウンターの裏側を用いる)。

10. 士気 (Morale)

10.1 士気チェック(Morale Check-MC)/負荷チェック(Task Check-TC)：兵士ユニットのカウンター全てに、そのユニット自身の士気値が印刷されている。プレイヤーは、ある種の行動を成功させるためや、敵の射撃による影響を避けるために、DRでこの数字以下の目を出すことを要求されることがある。攻撃の結果、ユニットの士気を判定するよう求められることを、士気チェック(MC)と呼ぶ。MCに失敗した場合(修正後のダイスの目が士気値より大きかった場合)、ユニットは混乱/損耗/除去の結果を被る。ユニットがある種の行動をする際、士気の判定を求められることがある。これを負荷チェック(TC)と呼ぶ。TCに失敗したユニットは、そのフェイズにその行動はできず、さらにそのフェイズにおいてほかの行動を試みることもできない[例外：FPF PAATC；D7.212]。PAATCの失敗による影響については11.6を参照。

10.2 指揮官喪失士気チェック(Leader Loss Morale Check-LLMC)/指揮官混乱負荷チェック(Leader Loss Task Check-LLTC)：MC/TCが要求された場合、指揮官は、ほかのユニットよりも先に判定せねばならない(複数の指揮官がいる場合、より高い士気値を有する指揮官から先に判定する)。ある攻撃によって指揮官が除去されたら(二重の混乱や、致命的な負傷、または他の理由によって)、その攻撃の解決後に、(もし存在するならば)同一区域内(もしくは防衛臨機射撃であれば移動中の同一スタック内)の全ての自軍兵士ユニットは、除去された指揮官より現在の士気値が低ければ、除去された指揮官1つにつき1回のLLMCを行なわねばならない[例外：跨乗兵(13.52、D15.55)、乗車兵(D6.651)、登攀状態(B11.42)、異なるレベルにいる(2.8)か又はCC中のユニット(11.141)は(混乱や除去の結果によって)LLMC/LLTCの要因となったり、それを強制されたりしない。乗車兵は、同じ車両内の乗車兵どうしてLLMC/LLTCをする要因となったり強制されたりする(D6.651)]。LLMCは常に、その時点での士気値に基づいて行なわれる。これは、そのユニットが混乱していたり、士気値が変化していたりする場合にも適用される。除去された指揮官にマイナスの指揮能力があれば、逆にプラスのDRMとして、それぞれのLLMCに影響する。防衛臨機射撃によって除去/混乱となった指揮官は、同一スタックとして共に移動していたユニットを除いて、同じ区域内にいる他のユニットにLLMC/LLTCを強制しない。

混乱状態ではない指揮官が混乱した場合、同一区域内(防衛臨機射撃であれば移動中の同一スタック内)にいる混乱状態でない全ての自軍兵士ユニットは、その混乱した指揮官より現在の士気値が低ければ、LLTCを行なわねばならない[例外：釘付け状態になることを免除されている場合]。LLTCに失敗したユニットは混乱ではなく釘付けになる点を除き、LLTCはLLMCと同様に扱われる。

例：統制状態の9-1指揮官が、1個6-5-8、1個4-6-7分隊とスタックしている。この区域が攻撃を受け1KIAの結果となった。無作為選択によって指揮官が除去されることになったため、この両方の分隊は自動的に混乱状態となる(7.301)。混乱した4-6-7は、LLMC



10.21

として1MCを行わなければならない、これに失敗したら混乱状態のHSへと損耗する。混乱状態となったSS分隊はLLMCを行わなければならない。なぜなら、この分隊の現在の士気値(9)は、除去された指揮官の士気値より低くないためである。

10.21 指揮能力DRM：MC/TC DR[例外：LLMC/LLTC/MP/事前砲撃MC]に適用できる唯一のDRMは、同一区域内(防衛臨機射撃を受けた時は移動中のスタック内)にいる混乱状態ではなく利用可能な1人の指揮官の指揮能力修正である。移動中のスタックや1つの区域内に複数の指揮官がいたとしても、その指揮能力修正は累積できない；その場合、どの指揮能力DRMを適用するのか、所有プレイヤーが選択しなければならない(10.72)。通常、逆転されたものの以外の指揮能力DRMは、LLMC/LLTCに適用できない。

例：混乱状態の8-0指揮官が、1個4-6-8、1個4-6-7分隊とスタックしている。ある射撃で1MCの結果となり、これに失敗した指揮官が除去された。分隊に対する1MCの結果とは無関係に、この4-6-7はLLMCによるNMCも行わなければならない。この指揮官が8-1だったなら、LLMCによる1MCを4-6-7は行わなければならない。また、指揮官が9-1だった場合、4-6-8と4-6-7の両分隊が、LLMCによって1MCを行わなければならない。

10.22 指揮官は、自分自身のMC/TCに対して、自分の指揮能力DRMを適用してはならない。ただし、自分より高い士気値を持つ混乱状態でない指揮官が、同一区域や同一移動スタックに存在しているならば、その指揮官の指揮能力DRMを適用できる。

例：9-1指揮官がPPPh時に射撃を受け、IFTの結果が“NMC”だったので、それに成功するには9以下を出さなければならない。しかし、混乱状態でない自軍の10-2指揮官が同じ区域に存在しているならば、11以下のDRで9-1はMCに成功できる。10-2指揮官の代わりに9-2指揮官がそのヘクスにいる場合、9-1と同じ士気値のため修正を与えられない。なお、10-2は、最初に9-1の助けなしでNMCに成功しなければならない。移動中の9-1指揮官が臨機射撃を受けた時、より優秀な指揮官が同じ区域にいたとしても、その指揮官と一緒に移動していないなら、移動中のユニットのNMCを助けられない。

10.3 MCの失敗：要求されたMCに成功した兵士は(釘付けとなる可能性はある；7.8)何の損害も被らないが、MCに失敗したユニットは混乱状態となって、即座に裏返される[例外：混乱状態/ヒーロー(15.2)/狂暴化状態(15.42)/非武装(20.54)/徒渉中(G13.421)のユニット、日本軍の分隊(G1.12)と指揮官(G1.41)、LCの乗船兵(G12.13)；強襲揚陸/海上撤退中に砂浜区域にいる歩兵/騎兵についてはG14.32を参照]。すでに混乱状態になっているユニットがMCに失敗したら損耗する(7.302)。固有操作班についてはD5.311とD5.34を参照。

10.31 損耗MC(Casualty MC)：混乱状態でない兵士ユニットのMCの際に、修正前DRが12だった場合、損耗を被ってから混乱する(混乱を被らない場合には除去される)[例外：ヒーロー/狂暴化状態の指揮官だった場合は負傷し、あたかもすでに負傷していたかのように、負傷程度drに+1drmを加えなければならない(17.11)；日本軍分隊についてはG1.14を参照]。この場合、同時にELRを超えて失敗していた(19.13)なら、ユニットを置き換えた後で損耗し、混乱する。混乱状態のユニットがMCをする際に、修正前DRが12だった場合、その兵士は除去される。固有操作班についてはD5.341を参照。

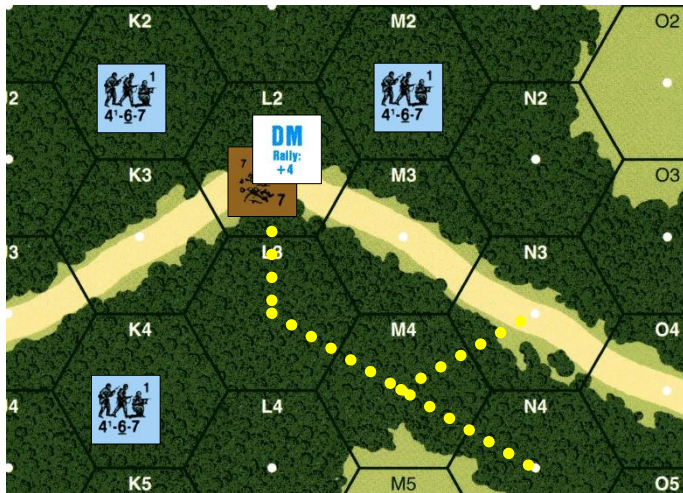


10.4 混乱状態のユニット：混乱したユニットは裏返される。それ以降、回復して通常の面に戻るまで、全てのMC/TCと回復の試みは、

裏面に印刷された士気値を使う。混乱状態のユニットはまったく攻撃できない。また、RtPhの潰走か、CCから離脱する以外は移動もできない。混乱状態のユニットはそのIPCを超える運搬を行なえず、潰走する際、IPCを超過した所有物を現在の区域に放棄せねばならない。なお、混乱した時にSWを所有していた場合、それがIPC制限以下ならば、所有したまま潰走せねばならない。IPCを超える複数のSWを所有している場合、所有プレイヤーは、そのユニットのIPCに等しくなるようにSWを組み合わせ、潰走させねばならない。そのような組み合わせが不可能な場合、IPC未満で、運搬可能な最大PPとなるように組み合わせ潰走させねばならない。いったんユニットが潰走を始めたなら、そのユニットはSWを回収することも、放棄することもできない。

10.41 自発的混乱：ユニットは、確認されている混乱状態でない武装した敵地上ユニットのLOS内で、なおかつ、その敵ユニットの通常射程内(10.532)にある——または混乱状態でない敵地上ユニットに『隣接』している——なら、RtPhに潰走するために、RtPhの開始時に(たとえ釘付け状態でも)自発的に混乱できる(ただし、その混乱によって即座に損耗や除去が生じる場合、自発的混乱はできない)。

10.5 潰走(Routing)：RtPhにおいて、混戦中でない混乱状態のユニットは、確認された混戦中でない敵ユニット/SW/砲の通常射程(10.532)内でLOS内の開豁地ヘクスにいる場合、そのまま留まっていなければならない。また、混乱状態ではなく武装している確認された敵ユニットと——地形に関係なく——同じ区域や『隣接』区域でRtPhを終えてはならない[例外：夜間；E1.54]。適切な潰走ルート決定と潰走不能による除去の強要に関しては、SWを所有していない指揮官も“武装”していると見なす。このような状態にある混乱状態のユニットは、そのRtPhに潰走しなければならない(フェイズプレイヤーから先に、1度に1ユニットずつ[例外：自発的潰走；10.711])、潰走できないならば除去される[例外：降伏；20.21]。それ以外にも、火災の中にいる混乱状態のユニットは潰走しなければならない(B25.4)。混乱状態のユニットがその時点でDM状態にあるならば潰走してもよい。負傷したSMCを除いて、全ての混乱状態ユニットは(徴集兵も含む)、RtPhにおいて6MFを使える；この6MFは絶対に増加しない。RtPhの際、匍匐後退(10.52)を行うならば、混乱状態のユニットは、確認された敵ユニットの通常射程でLOS内の開豁地ヘクスで、阻止を受けることなくそのRtPhを終えることができる。しかしこの場合にも、RtPh終了時に混乱状態ではなく武装している確認された敵ユニットに『隣接』してはならず、それができない場合には潰走不能によって除去される。混乱状態のユニットは迂回(4.3)できない。



例：ドイツ軍ユニットが5M2、K2、K4を占めている。L2にいる混乱状態のソ連軍ユニットは、M2とK2の確認された敵ユニットと『隣接』しないように潰走しなければならないためL3に潰走した。そこでK4にいる確認された敵ユニットと『隣接』しているのを発見した。潰走不能によって除去されないようにするためには、ここに留まれないため、M4に潰走を続けることにした。ここで潰走を終了してもよいし、N3かN4に潰走を続けることもできる。仮に、ドイツ軍のユニットが、K4ではなくL3かL4にいたとすると、確認された敵ユニットに『隣接』せずにこの混乱ユニットが潰走することはできないので、潰走不能によって除去されるが捕虜となる。

10.51 方向：潰走中のユニットは、武装している確認された敵ユニットのLOS内にある間、(たとえその敵ユニットが混乱状態や戦意喪失状態であっても)その敵ユニットとの間のヘクス数を減少させるような潰走はできない[例外：乗車兵；D6.1]。また、そのRtPhに、そのような敵ユニットのLOS内から外れた後でもその敵ユニットに近づくように移動してはならない。さらに、武装している確認された敵ユニットに『隣接』している場合、同じ敵ユニットに『隣接』する別のヘクスには潰走できない。潰走中のユニットは、確認された敵ユニットがいる区域から外に出る場合を除いて、確認された敵ユニットに『隣接』するような潰走をしてはならない。これらの制約に該当しないならば、潰走中のユニットが敵ユニットの方向に移動することも可能である。上記の制約にしたがいながら、潰走中のユニットは、(RtPhの開始時に計算されるMFで)いちばん近い建物か林のヘクスに向って移動しなければならない(たとえそこがオーバースタックであっても)。ただし、そのような潰走が、確認された地雷原やFFEに入って/を通過する場合や、移動そのものが不可能な場合(火災、橋のない水障害、崖など)を除く。1回のRtPhでそのようなヘクスへ到達できるのであれば、最短ルートを使用する必要はない。また、そのMFの最短ルートにしたがっているのであれば、潰走するユニットは、1回のRtPhでその林/建物ヘクスに到達できないとしても、阻止を避けるために弾痕/壕/トーチカに進入することができる。潰走中のユニットは、確認された地雷原やFFEの中へ/を通過して/から出て潰走することもできるが、いちばん近い林/建物ヘクスに到達するという理由だけで、これを強制されるこ



A

10.531

とはない。潰走するユニットは、自身のRtPhの開始時に潰走先の目的地を指定しなければならず、そのRtPhの間、そこに到達するよう試みなければならない【例外：匍匐後退を用いる場合】。新たに確認された敵ユニットによって到達できなくなったら、その位置から新たな目的地を指定する。確認された敵ユニットに『隣接』していない建物/林区域に到達したら、オーバースタックしていたとしても、そこで止まり、その建物/林区域でRtPhを終了しなければならない。ただし、次に進入するヘクスとして、別の建物/林区域(それが同じ建物である必要も、連続した林ヘクスサイドでつながっている必要もない)に直接進入できる場合を除く【例外：建物の中にいる混乱状態のユニットは、RtPh開始時にいる建物から離れてほかの建物/林ヘクスに潰走することを希望するならば、いちばん近い建物ヘクスとして、RtPh開始時にいるのと同じ建物のヘクスを選ぶ必要はない。この場合、同じ建物内にある別の建物ヘクスや開路地を通ってもよい。また、潰走するユニットは、確認された敵ユニットまでの距離が潰走を開始したヘクスの時と比べて、遠くならないような建物/林ヘクスを無視することができる。この場合、たとえ指定した目的地に到達するために、その無視したヘクスを通過して潰走しなければならないとしても、可能である】。

そのRtPhに到達できる無視不可能な建物/林区域がない場合、混乱状態のユニットは、上記の制限にしたがうならば、どんな地形のヘクスにも潰走でき、もっとも近くにある林/建物区域に向かって潰走する必要はない。FFEの着弾地域を通過して潰走するユニットは、防御臨機射撃の際の移動目標と同様に、潰走して進入する着弾地域のヘクスごとに攻撃を受ける。混乱状態のユニットはDM状態である場合のみ、次のRtPhに潰走を続けることができる。



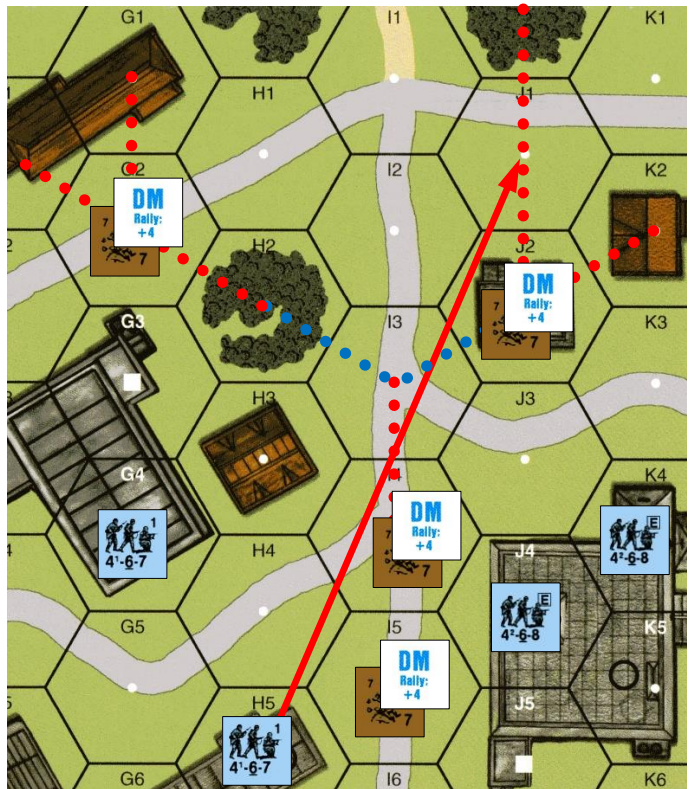
例：統制状態の敵ユニットがM3にいて、3M2の地上レベルで混乱状態のユニットがRtPhを開始する。この混乱ユニットは、1ヘクス垂直に階段を登って潰走し、M2のレベル1でRtPhを終えることができる。また別の選択肢として、N1のレベル1や、M2のレベル2を経由してN1のレベル2まで続けて潰走してもよい。M2とN2両方のレベル1とレベル2はM3の敵分隊に『隣接』していない。これは、APhに、隣接ヘクスへ突撃すると同時に建物の上のレベルへ移動できないためである。

10.52 匍匐後退 (Low Crawl)：匍匐後退は、1区域だけの潰走であり、潰走ユニットの全許容MFを必要とする(ただし、潰走ユニットがFFE着弾地域に進入する場合には、警戒移動と見なされる)。匍匐後退を行なっている潰走ユニットは、阻止を受けない。匍匐後退によって、沼沢地、水障害、乾燥時以外の小川に進入することはできない。敵が存在している区域から出る場合に匍匐後退をしてはならない【例外：夜間(E1.54)】。これ以外の潰走に関する全ての規定が匍匐後退にもそのまま適用される。例えば、6MF以内でもっとも近くにある林/建物区域へ近づかなければならないのは、同じである。

10.53 阻止 (Interdiction)：匍匐後退をせずに開路地ヘクスへ進入した潰走ユニットは、そのヘクスに最低1FPの射撃が可能で、いかなる形のLOS妨害も受けることのない混乱状態でない敵ユニットの通常射程内でかつLOS内にあるならば、NMCを被り、さらにそのNMCによる全ての結果も被る(同一ヘクス内における区域変更の適用についてはB27.41とB30.41を参照)。阻止NMCに失敗した潰走ユニットは損耗を被るが、残ったHSIはその後潰走を続ける。阻止は、同一区域内の他のユニットに対してまったく影響がない。ユニットは、そのプレイヤーターンにおける射撃能力をすでに使い尽くしていても、阻止を行なう能力がある。阻止を受けたユニットは、釘付けとなる可能性もあり(7.8)、釘付けとなった場合には、そのRtPhにそれ以上潰走することはできない。また、混乱状態ではなく武装している確認された敵ユニットに『隣接』しているときに釘付け状態となったら、潰走不能により除去される。阻止を行なう敵ユニットの数と関係なく、混乱状態のユニットは、進入した開路地ヘクス1つにつき1度だけ阻止を受ける。いったんユニットが潰走を開始してMFを消費したら、やり直すことはできない。ユニットが潰走するときは常に、移動の手順(4.2)の制約を受け、その移動の結果には従わなければならない。

10.531 開路地 (Open Ground)：潰走の決定、ダッシュ、隠蔽状態の獲得/喪失、阻止における開路地ヘクスとは、ある敵ユニットから防御臨機射撃を受けたと仮定した際に、-1FFMO DRMが適用されるようなヘクスのことである(前のフェイズに実際に行なわれた何らかの攻撃とは関係ない)。ただし、RtPhに、このような臨機射撃が実際に行なわれないことに注意すること。さらに、潰走ユニットは、MPH中のユニットとは異なり、壕やトーチカを含む開路地ヘクスに進入する際に、それらの進入コストをまとめて消費してよい(B27.41参照)ことにも注意すること。いちばん近い建物/林ヘクスを確認する時、ヘクス内の野戦構築物に進入/から退出するコストは、MFコストの合計に加ええない。ただし、そのRtPhの間に混乱状態のユニットがそのようなMFを消費するかどうかは、その地形に入りたいかどうかという点で、所有プレイヤーが決定できる。また、そのRtPhに遮蔽物まで到着させたいとしても、より多くのMFを消費する安全な潰走を無視する必要はなく、これは、潰走側のプレイヤーが選択することである。

例：麦畑、繁み、果樹園ヘクスは、-1FFMOが適用されないため開路地ではない。弾痕、壕、トーチカは、潰走ユニットがそのヘクスに進入するのに最小MFしか消費しなかった場合を除き、開路地ではない。開路地ヘクス内あるいは阻止可能な全ての阻止側とそのヘクスの間に、DRMを生じる『煙幕』やLOS妨害がある場合、それがなければ開路地であったそのヘクスを阻止されずに通過できる。同様に、潰走ユニットがTEMを主張できるなら、阻止は主張できない。壕の中にいるユニット、または設置された砲を操作している操作班/HSIは、潰走不能(10.5)に関して、開路地にいるとみなされない。



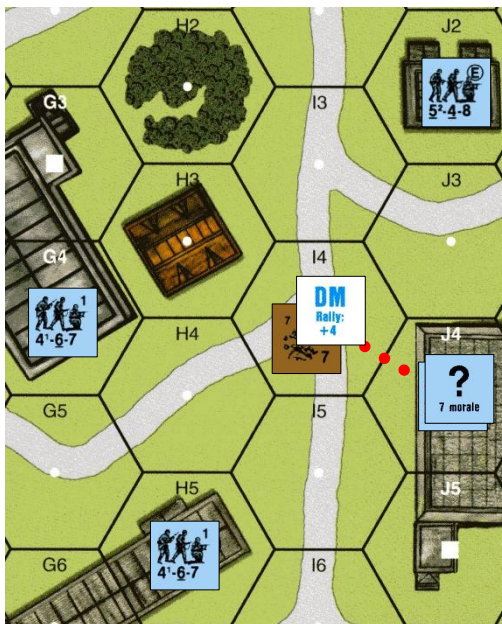
例：今はRtPhで、各混乱ユニットはDM状態であるため潰走可能である。1G2のユニットはF1、G1、H2のいずれかに潰走できる。H2の場合、敵に近づいてしまうが、H2に潰走するまでは、近づくことになるユニットのLOS内にいないため、潰走できる。J2のユニットは留まることも、K2の建物に潰走することもできる。K2を無視して(最初の位置に比べて、確認された敵ユニットから離れていないため)代わりにJ0の林にも潰走できるが、J1に匍匐後退しないかぎり、H5の4-6-7からJ1で阻止を受けることになるだろう。I5のユニットは、どうしても確認された敵ユニットに『隣接』してしまうため潰走できない。したがって降伏するか(20.21)、無慈悲(20.3)が適用されるならば潰走不能としてRtPh終了時に除去される。無慈悲が適用されるならば、I4の混乱分隊はI3にしか潰走できない。I3以外のヘクスに潰走を行なえば、確認された敵ユニットに近づいたり『隣接』したりしてしまうためである。I3へ潰走するのにこの分隊は匍匐後退を宣言した。I3を通過してH2からJ2に潰走することも考えられるが、I3で阻止を受ける危険性がある(さらに、これらのヘクスはG4/K4の確認された敵ユニットから離れていないため[10.51]、H2やJ2から、あるいは直接I3からH0/J0へ潰走を続けることもできるが、さらに阻止を受ける可能性がある)。I3でNMCに失敗した場合、(I2の損耗MC DRを除いて)生き残りの混乱HSIはH2やJ2に潰走できる。無慈悲が適用されない場合、I4の混乱分隊はJ4にいる4-6-8に降伏する。



10.532

10.532 阻止する部隊 (Interdictor)：1個のユニットで潰走ユニットを何個でも阻止でき、また、同じ潰走ユニットを複数のヘクスで阻止することもできる。全ての火器は、阻止に関して、通常射程を越えるか16ヘクスを越えた先(どちらか小さい方)を阻止することはできない。砲の場合、射撃のためにCAを変更する必要があるならば(射撃フェイズであると仮定して)、プラスのDRMが一般的に適用されるので阻止は行なえない。同様に、CX状態や包囲状態のユニット、視認兵による射撃や混戦中のユニットは、その射撃に対する制限のため、敵ユニットを阻止できない。AFVは、VCA/TCAを変更しなければならない場合や、BUが麻痺による+1DRMペナルティが現在適用されている武装を用いる場合、阻止を行なえない。SWを所有していない指揮官は、射程を持たないので、潰走ヘクスに阻止を行なえない。FPの半減を受けるユニット(釘付け状態、機動状態、乗車射撃など)[例外：迫撃砲]は全て、阻止を行なえない。当然ながら、SWや砲が潰走ヘクスに阻止を行なうには、その火器が機能していなければならない。

10.533 隠蔽状態：隠蔽状態のユニットは確認されていないので、潰走を行なうプレイヤーは、適切な潰走ルートを決断する際にそれらを見逃さなければならない。潰走しなければならないユニットからいちばん近い(かつ、確認された敵ユニットに近づく)建物/林ヘクスに隠蔽状態の敵ユニットが存在している場合、その混乱ユニットは、通常どおりそのヘクスに向かって潰走しなければならない。隠蔽状態のユニットの区域に進入したら、そのユニットの進入を拒否して最後に占めていたヘクスへ戻すためには、隠蔽状態にあるダミーでない1つのユニットを(無作為選択を用いて隠蔽状態を喪失させて)確認状態にする必要がある(そのヘクスで潰走ユニットはRtPhを終えなければならない)——そして、確認された敵ユニットに『隣接』してRtPhを終了したために除去される(12.15)。隠蔽状態のユニットは、潰走ユニットのLOS内でRtPhに確認される(すなわち、隠蔽状態を解く)ことで、その潰走ユニットの阻止をそのRtPhに宣言したり、潰走ルートを強要させたりできる。



例：この混乱状態のユニットは、確認された敵ユニットの通常射程でLOS内の開路地にいるため、自動的にDM状態となり(10.62)、潰走しなければならない。このユニットは、LOS内の確認された敵ユニットに近づくことのない、いちばん近い建物であるJ4に潰走せねばならない。しかし、そこでドイツ軍分隊が隠蔽状態を喪失して確認された敵ユニットとなったため、J4への進入は拒否された。この混乱状態の分隊は、確認された敵ユニットに『隣接』してRtPh

を終えなければならないため、潰走不能で除去される。ソ連軍ユニットを捕虜にしたいのであれば、ドイツ軍ユニットは自発的に隠蔽状態を喪失することで、ソ連軍をこのユニットに向かって潰走させて捕虜にすることもできる(20.21)。隠蔽状態を自発的に喪失したのでないならば、無慈悲によるペナルティ(20.3)は適用されない。

例：仮に、1G4のドイツ軍分隊だけが隠蔽状態と考える。ソ連軍は、H3へ潰走して停止するが、G3やH2へ移動を続けられる——ソ連軍がH3へ潰走する前にG4のドイツ軍分隊が隠蔽状態を喪失した場合を除く。この混乱ユニットは、ドイツ軍ユニットの“?”状態を喪失させるためにG4に進入することもできるが、結果として潰走不能により除去される。いったんソ連軍がH3に潰走したら、隠蔽状態のドイツ軍がいるヘクスに潰走を続けたときだけ除去されることになる。ソ連軍がH3に入ってから存在を明かしても、潰走する際、確認された敵ユニットに『隣接』するように移動したのではないので、ソ連軍は除去されない。この混乱状態のユニットは、ドイツ軍分隊が隠蔽状態を失う前にH3でRtPhを終了させるのなら、潰走不能によって除去されない。次のユニットが潰走を始めるかRtPhが終了する(どちらか早いほう)前にドイツ軍分隊が隠蔽状態を失った場合、この混乱ユニットはH2へ潰走を続けなければならない、さもないと潰走不能により除去される。

A

10.6 回復 (Rally)：両軍の混乱状態ユニットは、統制状態の自軍指揮官[例外：戦車指揮官(D3.4)；乗車兵についてはD6.651を参照]が同一区域に存在していれば、どのRPhにおいても回復を試みられる。これとは別に、自己回復能力(10.63)を持つユニット、および自軍プレイヤーターンにつき1個のMMC(18.11)は、統制状態の指揮官がいなくても自己回復を試みられる。回復するためには、その混乱状態のユニットの混乱状態側に印刷された士気値以下のDRを出さなければならない。混乱ユニットの回復を試みる統制状態指揮官の指揮能力値は、回復DRを修正する。回復の試みに失敗しても、何らペナルティはない[例外：不運；10.64]。自己回復能力/指揮官による回復には関係なく、どんなユニットも1プレイヤーターンに2回以上、回復を試みてはならない。ただし、1人の指揮官は、自分の区域にいる全混乱ユニットに対する回復の試みを、それぞれ個別に行える。

10.61 地形ボーナス：建物、トーチカ、塹壕、林で行なわれる歩兵回復の試みには全て、-1DRMを適用する。



10.62 士気動揺 (Desperation Morale-DM)：そのプレイヤーターンに新たに混乱状態(自発的混乱も含める)となったユニットは全て士気動揺(DM)になる。また、すでに混乱状態となっているユニットがさらに、少なくともNMCの結果を与える可能性があるFPによる攻撃(畏縮の可能性も考慮して)を受けた場合、またはCC/WPによる攻撃を受けた場合にも、DMとなる。効果があった狙撃兵の攻撃は、攻撃を受けたユニットと同一区域にいる全ての混乱状態の敵ユニットをDMにする——攻撃を受けたユニットだけではない。砲兵器による射撃ならば、そのFPと関係なく命中した場合、あるいはそのヘクスで非煙幕FFEを解決した場合、DMとなる。混乱状態のユニットは、武装している確認された敵ユニットに『隣接』した場合(混乱ユニットに『隣接』したままフェイズを終えていなくても)、あるいは確認された敵ユニットの通常射程内でLOS内にある開路地/火災区域(B25.4)からRtPhを開始する場合、自動的にDMとなる。DM状態のユニットにはDMカウンターを置き、各RPh終了時にそれを取り除く[例外：そのユニットが林/建物/トーチカ/塹壕にいないのであれば、次のRtPhに再び潰走するために、DM状態を保持しておくことができる。林/建物でオーバースタックしている場合もDM状態を保持できる]。DM状態は、MCを行なうこと自体に何の影響もないが、そのユニットが回復を試みる場合には(指揮能力、地形、自己回復の修正に加えて)+4DRMが適用される。

10.63 自己回復 (Self-Rally)：混乱側の右下にある士気値が四角で囲まれている全ての兵士ユニットは、自己回復の能力を持つ。加えて、自軍プレイヤーターンで最初に行なうMMCの回復の試みとして、1個MMCが昇進(18.11)を試みられる。自己回復を試みる(すなわち、混乱状態ではない指揮官を伴わずに回復を試みる)ユニットには、全て+1DRMが適用される。統制状態にある自軍の指揮官がいる区域では、自己回復を試みることができない。

10.64 不運 (Fate)：回復を試みる際に、修正前DRで12を出した混乱ユニットは損耗を被り、また、回復もできない。



10.7 指揮能力 (Leadership)：指揮官は、その指揮官の士気値(下の数字)と指揮能力DRM(上の数字)の、2個の能力値を持っている。混乱状態にない兵士の指揮官は、同じ区域にいる別の兵士の行動に影響を及ぼすため自分の指揮能力値を使える[例外：乗車兵/跨乗兵となっている指揮官は、その車両の外にいるユニットの回復を試みたり、指揮したり、それ以外の補助をすることはできない。ただし、停止している装甲ハーフトラック内の指揮官がCE状態の場合(D2.13)を除く；同様に、指揮官は、異なる高度にいるユニットにも影響を及ぼせない(2.8)]。指揮能力値は普通、マイナスの値が0となっているが、時に+1や+2の場合もある。指揮能力値は、ほかの兵士ユニットの行動に影響を与える場合、DRMとして使われる。しかし、自分自身の行動の成功率を高めることも、自分自身で火器を射撃している時に他のユニットの射撃を指揮することも決してできない(7.53-531も参照)。指揮修正は累積しない(すなわち、2人以上の指揮官の指揮修正を合計できない)。指揮官は、1フェイズにつき1つの行動しか試みられない。また、複数ROF、連続臨機射撃、最終射撃、FPFを指揮する場合、RPhに複数のユニットの回復を試みる場合、かつ/または、同一区域や移動中の同一スタック内にいるユニットが行なうMC/PTCの判定を助ける場合のみ、同一フェイズに指揮能力修正(0や+1であっても)を2回以上使うことができる。指揮官が、国籍が異なる同盟国の部隊に影響を与える場合、その指揮能力値は1だけ悪化する。同盟国の部隊は、同じ区域に存在するより高い士気値を持った国籍の異なる同盟国の指揮官が除去/混乱したことによって被ったLLMC/LLTCを判定する場合、悪化した指揮能力値に基づいて行なう。



10.71 回復: 混乱状態の指揮官は、他の混乱状態でない指揮官【例外:

10.7の例外と同様に乗車兵/跨乗兵の指揮官】と同一区域にいるので

ない限り、自己回復を試みられる。混乱状態でない指揮官が1つ

の区域に複数存在している場合、プレイヤーは、その区域内で行なう回復の試みにどの指揮官を用いるのかを選択できる。混乱状態のユニットは、自分とスタックしている唯一の指揮官が混乱している場合、最初にその指揮官が回復に成功しない限り、(自己回復を除いて)回復を試みられない。指揮官が回復に成功すれば、そのRtPhにその指揮官は、同一区域内に残っている混乱状態のユニットの回復を試みることができる。

10.711 自発的潰走: 狂暴化状態でも釘付け状態でもない指揮官は、混乱状態のユニットが潰走する前からそのユニットと既にスタックしていた場合、自分自身が混乱状態でなくてもその混乱ユニットと一緒に潰走することができる。これを実行する場合、その指揮官は、阻止による混乱ユニットへの影響を自分も被ることになる。つまり、指揮官自身が阻止NMCを行なう必要はないが、一緒にスタックしている混乱ユニットが阻止MCに失敗すると、その指揮官は除去される。指揮官は、そのRtPhの間、その混乱ユニットとスタックしていなければならないが、混乱状態であるとは見なされず、指揮能力DRMを阻止NMCに加えることができる。指揮官が既にSWを所有しているなら、それを運搬できるが、混乱ユニットの運搬能力を向上させることはできない。

10.72 強制的な指揮修正: プレイヤーは、MC/TC、回復の試み、不意打ち、隠蔽、索敵による損害、戦闘継続能力チェックdr/DRが行なわれたとき、同一区域または同じ移動スタック内にある0以外の(プラスかマイナスどちらかの)指揮能力修正の適用を拒否できない。ただし、その区域内や移動スタック内に、代わりとなる指揮能力修正を持つ別の指揮官が存在する場合を除く。しかしながらプレイヤーは、攻撃を実行する時に指揮官の指揮を用いなくてもよい【例外: 戦車指揮官(D3.45); 指揮官の登場(18.12); MGの長距離射撃制限(9.4)】。



10.8 戦意高揚 (Fanaticism): 戦意高揚は、特別な状況において特に英雄的な行動を表すクラス上昇(15.3)、あるいはSSRの指定によってのみ生じる。すでに戦意高揚状態のMMCから発生したSMC(15.21, 18.2)もまた戦意高揚状態となる。戦意高揚状態となったユニットは、通常時、混乱時ともに士気値が1上昇し、さらに、畏縮、RtPh時の降伏(15.5と20.21)、PAATCを被らない。戦意高揚状態の部隊は、ユニットの置き換え(19.13)、損耗/混乱を通常どおりに被るが、戦意喪失状態にはならない。

包括的潰走例

(ページA28-A29にあるイラストを参照。この例に関して、ここに描かれている以外のヘクスは存在せず、R3-S3の建物は連続住宅であるとする。)

ソ連軍プレイヤーターンの潰走フェイズ開始時(ページA28のイラスト)

ソ連軍の潰走(フェイズプレイヤーが先に潰走する)

P8にいる釘付け状態のHSが自発的混乱[10.41]を行なう場合、他のユニットが潰走を行なう前にそれを宣言しなければならない。戦意喪失状態でないユニットが潰走する前に、Q2にいる戦意喪失分隊はルールに則ってP2へ潰走できるにもかかわらず、R1の4-6-7に降伏せねばならない[19.12]。この降伏が受け入れられたら、分隊サイズの非武装MMCがQ2に置かれ、R1の4-6-7によって所有される。この降伏が拒否されたら、この戦意喪失分隊は除去され、ドイツ軍側だけに無慈悲が適用されることになる[20.3]。

M2のレベル2にいる混乱分隊は潰走する必要がない; 潰走する場合には、その建物内のいずれかの区域に潰走するか、もしくは建物全体を無視してM1へ潰走することもできる。L1またはL0への潰走は、J1にいるKEU(Known enemy unit-確認状態の敵ユニット)へ近づくような移動になるため、ルールに違反する。それがN1の地上レベルに潰走した場合、混乱状態でないO1のKEUに『隣接』するためそこに留まることができない。しかも、それがN2、M1、またはM2へ移動を継続することは、J6、K3、J1にいるすでに確認したKEUへ近づくながら移動するために、O1の4-6-7に降伏することになる(無慈悲が適用されているなら除去される)。M2の地上レベルへと階段を降りて潰走する場合、所有していたHMGをM2のレベル2に放棄していかねばならない。なぜなら、自身のIPC3で5PPの火器を運搬するのは不可能だからである。同じ区域内にいるどちらかのSMCは、放棄されたこのHMGに対して直ちに回収の試みを宣言できる(4.44); ヒーローが回収drで5を出した。9-1指揮官は分隊と共に潰走することもできた[10.711]が、HMGの操作を助けるためにヒーローと共に留まることにした。

J4にいる混乱分隊は潰走する必要はないが、4MFでK5を経てL4へ潰走することにした。K5への潰走は、J6やK3のKEUのどちらへも近づくはない。K6にいるユニットはJ4からK5に進入した時点で初めて確認状態となるからである。この4-4-7は、K6にいる非混乱状態のKEUに『隣接』するためK5に留まることができないが、阻止はされない。なぜなら、この4-6-7はCX状態であり[10.532]、K3に対しては+1高度優位性TEMがK5に適用されるからである[10.531]。

J6のドイツ軍指揮官が釘付け状態でなかったとしても、SWを所有しておらず、単独SMCで完全に有効な射撃は不可能なので[10.532]、この指揮官は阻止を行なえない。7-0は自発的潰走[10.711]を用いてこの混乱状態の分隊の潰走に始終同行することにした。これらの潰走ユニットはL4に留まる必要はない。元々いたヘクスとK3にいるKEUとの間の距離はL4に入っても離れていないからである。ただし、これらのユニットにとってこの時点で唯一潰走可能な選択は、階段を登ってレベル1に移動するか、(無視することのできない潰走目的地としてのヘクスである)M5へ潰走を続けることである。これらのユニットは、5MF目でL4のレベル1へ階段を登ることし、自分たちの潰走を終了した。

L8にいる混乱分隊は、混乱状態でないKEUが同じヘクス内にいるが混戦状態でないため、潰走せねばならない。この際、全てのKEU(J9、L8、M9)から遠ざかるため、M7の建物へと潰走せねばならない。最初に進入するヘクスとしてM8には潰走できない。なぜなら、M9にいる混乱状態でないKEUに『隣接』するためである。それゆえに、最初に潰走するヘクスはK8かL7にせねばならない。敵が存在している区域を離れる際に匍匐後退を行なうことはできない[10.52]。また、L8にいるAFVのMG、M9にいる分隊はK8やL7への潰走を阻止できる。なぜなら、+1高度優位性TEMは、移動ユニットの横切る稜線を横断してLOSが引かれるならば、適用されないからである[10.31]。そのため、この混乱ユニットは阻止を被らずに潰走するのは不可能であり、無慈悲の影響がないので降伏[20.21]し、M9の分隊はこの降伏を受け入れた。

M5にいる混乱状態の4-4-7はDM状態でないため潰走できない[10.62]。N3にいる混乱状態の4-4-7は、開路地でRtPhを開始し、さらにO1にいるKEUから通常射程のLOS内なため、DM状態となり潰走しなければならない。ただし、O1、K3、P5にいるKEUのいずれにも近づきながら潰走することはできないので、潰走不能によって除去される[10.5]。建物O5にいる混乱状態の分隊は、混乱状態でないKEUと『隣接』していないので潰走する必要がない; すでに認めているR1、K3、J6、P5のKEUのいずれに対してもルールに則って近づかないように潰走できないため、O5に留まることにした。R6にいる混乱状態の分隊は、混乱状態でないS6のKEUと『隣接』しているので潰走しなければならない。このユニットは包囲されているため、階段を登ってR6のレベル1、あるいはQ6へ潰走ルートがあるにもかかわらず、S6にいる4-6-7に降伏しなければならない[20.21]; この降伏は受け入れられた。

P8にいる(RtPhの最初に自発的に混乱した)HSは、Q8にいる混乱状態でないKEUと『隣接』しているので潰走せねばならない。目的地をN8に選択せねばならず、O9を経て潰走したが、M9にKEUがいるためN8に留まることはできない。M7へ到達するのに十分なMFを持っており、かつ匍匐後退を用いていないので、M7への潰走を試みなければならない; N7を経てM7へ潰走する(M8への進入はM9へ『隣接』して移動することになるからである)。この混乱ユニットは、LMGのPPがHSのIPCより小さいため、それを放棄できない。

S3にいる混乱分隊は、S2にいる混乱状態でないKEUと『隣接』しているため潰走せねばならない。潰走目的地としてS3のレベル1を無視できる。なぜなら、潰走開始時の建物の区域は無視できるからである(連続住宅は潰走に関して個別の建物と見なされる[B23.71])。また、R1にいるKEUから等距離にあるためR3とP2も無視できる。6MF以内にある全ての潰走の目的地が無視可能なので、この混乱ユニットは盤上で到達可能な場所へでもルールに則って潰走できる[10.51]。そこで、3MFを消費し、ヘクス頂点S3/R3/S4で連続住宅を迂回し、R3へ潰走することにした。S5のドイツ軍ユニットは、S4にある麦畑の妨害が開路地を打ち消すので、このヘクス頂点での阻止はできない。この混乱ユニットは、R3から2MFの消費でQ3の弾薬に進入すると、R1からの阻止を無効化できる。あるいは弾薬のTEMなしに阻止の危険を受けながら1MFでQ3に進入することもできるが、残り2MFでP2に到達するには、阻止のNMCで釘付け状態にならずに生き残る必要がある。この混乱ユニットは2MFで弾薬に進入して自身のRtPhを終えた。J6にいる敵ユニットは、S3やR3の混乱ユニットに確認されていない; 確認されていたならQ3に潰走することはできなかった。たとえ麦畑が存在せず、S2にいるのが統制状態の4-6-7であったとしても、分隊は降伏の恐れなしに今までどおりヘクス頂点S3/R3/S4を経てR3に潰走できる。S3の第1レベルへ潰走するという選択肢を持っているからである。

R2の単独壕の中にいる混乱分隊は、R1とS2にいる混乱状態でないKEUに『隣接』しているため、潰走せねばならない。潰走の選択肢は、J6にいるKEUに近づくように移動できないこと、S2にいるKEUに『隣接』するように移動できないことによって制限される; 潰走できる唯一の選択肢は3MFでR3に進入することである(単独壕を離れる際の1MFとR3へ進入する際の2MFで3MFとなる)。引き続き、階段を登ってレベル1へ移動することもできるが、これはしなかった。単独壕を離れる際、これを阻止することはできない。なぜなら、(MPh/Aphとは違って)単独壕を離れる際のMF消費はR3への進入時のコストに含まれるからであり、そのため開路地とは見なされないからである[B27.41]。KEUのいるJ6とR3が等距離にあるため、潰走の目的地としてR3を無視することも可能であるが、ひとたびR3へ進入したら、S5にいるKEUにLOSが引かれるため、R5へ向って潰走を続けることはできない。また、Q4に潰走を続けることもできない。なぜなら、この混乱ユニットは3期時点でJ6へLOSが引けなくとも、J6を認めた事実が残っているため、Q4への潰走はJ6のKEUに近づくような移動になるからである。

S2にいる混乱分隊は、自身のいる区域に混乱状態でないKEUもいるので、潰走せねばならない。その潰走の選択肢は唯一、S3に進入してから階段を登ってレベル1へ移動することである。なぜなら、S2にいる混乱状態でないKEUと『隣接』したままでは潰走できないからである(混乱ユニットが自身のいた区域をひとたび離れたらば、CCカウンターは取り除かれる)。この混乱ユニットは連続住宅を迂回してR3へ進入することはできない。なぜなら、J6のKEUを認めた事実が残っているため、それに近づくような移動になってしまうからである。

R8にいる混乱分隊は、混乱状態のユニットがその混戦を離れて潰走することはできないため、潰走できない; 続くCCPhに混戦からの離脱を試みなければならない[11.16]。



包括的な潰走例

A



もしドイツ軍に無慈悲が適用されていたならば、R6にいる混乱分隊は降伏しないで、階段を登ってR6のレベル1か、またはQ6へ潰走することになるだろう。L8にいる混乱分隊はL7へ潰走して、そこで阻止を被りそれに生き残ったとしても、K6とQ8のKEUに近づくように移動することなくさらに潰走することが不可能となる；L8にいる混乱状態でないKEUと『隣接』するが、それから離れるように潰走することが不可能なので、この混乱ユニットは潰走不能で除去される。Q2にいる戦意喪失状態の分隊はP1ないしP2に潰走し、そこでJ6にいるKEUを認めて停止する(P1に潰走する場合は潰走不能で除去される)。他のソ連軍の潰走には何の影響もない。

ドイツ軍の潰走(ページA29のイラスト)

ドイツ軍ユニットで自発的混乱を宣言するものはまったくいなかった。J1にいる混乱分隊は、K1にいる混乱状態でないKEUに『隣接』しているので潰走しなければならぬ。ただし、I4の上部レベルへと潰走したKEUに近づくような移動となるためJ2へ潰走することは不可能である；そのため、K1に向かって降伏するが、その前に自身の所有するLMGをJ1に放棄する。それを監視する分隊はただちに展開することができ[20.5]、それがソ連軍であったとしても可

能である[25.2]。K3にいる混乱状態の乗車兵は(その車両がたとえKEUに『隣接』していたとしても)潰走する必要がない；潰走するならば、その車両の真下に置かれて、そこでRtPhを終了することになる[D5.311]。

J6にいる混乱分隊は開路地にて、M2のレベル2でHMGを操作する2人のSMCのLOS内かつ通常射程内にいるため潰走しなければならぬ。これが、1人のSMCだけでHMGを操作していたならば、潰走自体は同じように強制されるが、阻止されることはない[10.532]。これと一緒にいる混乱状態でない指揮官は、釘付け状態にあるため、これらの混乱ユニットと共に潰走することはできない[10.711]；共に潰走したいならば、自発的混乱を使用しておくべきであった[10.41]。これら潰走ユニットにとって正当な唯一の潰走目的地はL9とM9である；これらの混乱ユニットはM9を選択した。M9への途上でJ7へ匍匐後退を行なってソ連軍HMGによる阻止を被ることなく潰走を終了するか、もしくはJ7で阻止される危険を犯してM9に到達しようと試みることができる。これらの混乱ユニットは1度に1個ずつ潰走しなければならない[10.5]。最初の混乱分隊が匍匐後退を宣言せず、阻止MCを行なったが、そのダイスが7を出したので釘付け状態となり、そこで潰走を終了した。



A

包括的な潰走例



2個目の分隊もまたJ7での阻止の危険を犯したが、その阻止MCのダイスで11を出して損耗を被った(EIRの超過によるユニットの置き換えは混乱状態のユニットに適用されない[19.11])。残ったHSはK8そしてL8へと潰走を続け(L8では+1AFV TEMが開路地を無効とするのでM7にいる分隊からは阻止されない、最終的にM9に達した。混乱状態のHSはJ7へ匍匐後退して阻止を被ることなくRtPhを終えた[10.52]。

P5にいる混乱状態の分隊は、混乱状態でないKEUと『隣接』していないので潰走する必要がない。もし潰走するならば、Q6へ潰走すると3MFのコストがかかることから、2MFのコストで済むQ5かP6へ潰走しなければならない；Q5へ潰走したとすれば、望むなら続けてQ6かQ7へ潰走することができるし、P6へ潰走したならば、続けてQ6へ潰走することができる。R5へ進入してそこにいるソ連軍ユニットの隠蔽状態を剥こうと試みることも可能ではある(12.15)が、その場合、R5へ進入する直前にいたヘクスで自身の潰走を終了させられることになり、そこで混乱状態でないKEUに『隣接』してRtPhを終えたことで除去されてしまう[10.53]。そのため、この混乱ユニットはP6へ潰走してそこで停止した。もしQ6に統制状態のKEUがいたならば、この混乱ユニットはそこに向かって降伏することになる。

S5にいる混乱状態の分隊はDM状態であるにもかかわらず潰走を強制されない。なぜなら、混乱状態ではないKEUと『隣接』していないからである。もし潰走したいと望むとしても、R3とR8にいるKEUを認めていることから、それらへ近づくように潰走することはできない。もしR5にいる4-4-7が、隠蔽状態を自発的に放棄するか、もしくはP5から潰走してきた分隊によって隠蔽状態を剥がされていたら、S5にいる分隊は潰走の選択肢がまったくないので、R5にいる4-4-7に向かって降伏しなければならない。

もしソ連軍に無慈悲が適用されていたならば、J1にいる分隊(およびR5の4-4-7が隠蔽状態を失っている場合はS5の分隊)は潰走不能で除去されるが、他のドイツ軍の潰走にはなんの影響もない。



11.

11. 白兵戦 (Close Combat-CC)

11.1 CCはCCPhにのみ起こりうる【例外：対非武装ユニット(20.54)、対応射撃(D7.2)、歩兵0VR(4.152)；T-Hヒーローのバンザイ突撃(G1.423)】、同じ区域にいる敵ユニットとの間の戦闘の一形態である【例外：トーチカ内にいるユニットと外にいるユニットとは同じ区域ではないが、この場合はCCを行える(B30.6)】。同じ区域にいて異なる地形(例えば、単独壕)にいるユニットも互いにCCを行なえる。CC攻撃DRにはTEMもLOS妨害も加えられず、PBF/TPBFも適用されない。射撃と異なり、CCは通常同時に行っていると考えられる。したがって、敵の攻撃により除去されたとしても、敵を攻撃できる。

11.11 解決：攻撃ユニットのFPと攻撃を受けるユニットのFPを比べて、戦闘比と呼ばれる攻撃側FPと防御側FPの比率を求める。例えば、2個の6-2-8分隊で4-6-7分隊を攻撃する場合、その戦闘比は12:4となる。次に白兵戦表(Close Combat Table-CCT)に表示されているいちばん近い戦闘比を求めるが、その際に端数は切り捨てる(例：7:4は3:2となり、11:2は4:1となり、4:15は1:4となる)。戦闘比を求めたら、各攻撃についてDRを1回行なう。修正後DRが求められた戦闘比に対応する除去ナンバー未満であれば、攻撃を受けたユニットは除去される。修正後DRが除去ナンバーに等しいなら、部分除去となり無作為選択により1つの(または、それ以上の)ユニットが損耗を被る。修正後のDRが除去ナンバーより大きかったなら、効果なしとする。普通は黒色の除去ナンバーを使用する；赤色の除去ナンバーは格闘戦(J2.31)で使用する。

11.12 手順：CCが複数の区域で行なわれる場合、フェイズプレイヤーがCCを解決する順番を決める。そのプレイヤーターンに行なわれる各区域でのCCは、別の区域のCCを解決する前に完全に解決し終えていなければならない。順序あるCCの場合を除いて、各部隊の攻撃を解決する前に、あらかじめどのように攻撃するかを全て指定しなければならない(フェイズプレイヤーが先に行なう)。非フェイズプレイヤーが全ての攻撃を指定した後、フェイズプレイヤーはあらかじめ指定しておいた全ての攻撃を解決する。次に非フェイズプレイヤーが攻撃を行う。たとえ自分のユニットが除去、損耗、捕獲されても、それらのユニットで攻撃を行なえる。1回のCCPhに2回以上攻撃を行う、または2回以上攻撃を受けるユニットがないかぎり【例外：歩兵0VR(4.152)、車両に対する/によるCC】、目標とするユニットはいかなるユニットでもよく、複数のユニットをどのようにまとめて攻撃しても構わない【例外：SMC】。そのヘクスにいる全ユニットが攻撃を行なう必要はなく、また全ユニットに対して攻撃を行なう必要もない。11.19も参照。

例：両プレイヤーが4FPを有する分隊を3個持っており、それらが全て同じ区域にいて、混戦になる前であるとすると、どちらのプレイヤーも次のように攻撃を分けられる：

- A. 6個分隊全てによる3個分隊対3個分隊の1:1(12:12)攻撃×1回。
- B. 3個分隊対1個分隊の3:1(12:4)攻撃×1回。
- C. 1個分隊対1個分隊の1:1(4:4)攻撃×3回。
- D. 2個分隊対1個分隊の2:1(8:4)攻撃×1回+1個分隊対2個分隊の1:2(4:8)攻撃×1回。
- E. 2個分隊対1個分隊の2:1(8:4)攻撃×1回+1個分隊対1個分隊1:1(4:4)攻撃×1回。

11.13 SW：SW、砲カウンターはCCに使用できない。CCによって除去されたユニットが持っていたSW、砲はそのユニットに対するCC DRの色付drが1であった場合、同様に除去される可能性がある。攻撃側/またはに除去されたユニットが持っていたSW、砲1個につきdrを1回行なう。そのdrがCC攻撃の黒色の除去ナンバー以下であったなら、そのSW、砲もまた除去される。除去または捕獲されたユニットの持っていたSW/砲で、上記のように除去されなかったものは回収(4.44)されるまでどのユニットにも所有されずにその区域に残る。

11.14 SMC：CCにおいてSMCは攻撃と防御のための固有の1FPを持っている。SMCは単独で攻撃を行なえるが、その場合、防御も単独で行なう事になる。また、味方の兵士と同じ区域にいる場合、相手が攻撃を宣言する前にSMCが単独でいるかどうかを宣言しなければならない(単独でいる事を宣言しても、必ずしも攻撃を行なう必要はない)。何個のSMCでも、MMCや他のSMCと組んでCC攻撃を行なう事ができ【例外：車両に対するCC(11.5)】、その際にSMCは、固有の1FPを防御時にも加えることができる。ただし、SMCがMMCとそのFPを合計する場合、そのSMCのすぐ下にスタックしているMMCとともに攻撃を行なわなければならない。プレイヤーはCCが行なわれている区域にいる、1個以上のSMCとMMCの味方スタックの順番を自由に変更できる。ただし、この変更は両軍のCC攻撃の宣言の前に行なわなければならない。

SMCは、共に攻撃を行なった自分のすぐ下にスタックしているユニットとともに防御を行なう【例外：確認状態のSMCは隠蔽状態のユニットと共に防御は行えない。逆の場合も同様である。ユニットは共同で防御を行なうために隠蔽状態を放棄できる】。CC攻撃では、1つあるいは複数のSMCだけを抜き出して攻撃目標とすることはできない。ただし、SMCがMMCを伴わずに攻撃を行なったとき、あるいはSMCがMMCを伴わずに離脱を試みた場合には可能である。その場合以外に、CC攻撃を受ける最小の部隊は、1個のMMC(加えて、その上にスタックしているSMC)である。

11.141 指揮官：1個の指揮官は、共に防御を行なうユニット(及び共同でのCC攻撃において組むことになる他のユニット)のCC攻撃を指揮できる。その場合、CC攻撃のCC DRにその指揮能力DRMを加え、また、攻撃の戦力に自身の固有FPを加える(またはCCVを増加させる；11.5参照)。ただし、指揮官は自身が単独で攻撃を行う場合や、自分と共に攻撃するユニットのいずれかが狂暴化状態である場合には、CC DRを自身の指揮能力DRMで修正する事ができない。CC中のユニットはLLMC/LLTCを行なわない。

例：ドイツ軍の4-6-7分隊と8-1指揮官がソ連軍の4-4-7分隊2個と同一の区域にいる。ドイツ軍は2個分隊を1:2(5:8)の戦闘比で攻撃することにした。1指揮官があるので、修正前DRが5未満であるなら2個分隊を除去できる。修正前DRが5であるなら2個分隊のうち、少なくとも1個分隊をHSにできる。ソ連軍は3:2(8:5)の戦闘比で攻撃を行ない、DRが6未満であったらドイツ軍の両ユニットを除去できる。DRが6であったら、ドイツ軍プレイヤーは無作為選択を行ない、どちらのユニットが損耗したのか決定する。

例：ドイツ軍の5-4-8、4-4-7の2個分隊と、9-2、8-1、7-0の3個指揮官が、ソ連軍の6-2-8分隊2個と同一の区域にいる。この場合、1個か2個か3個の指揮官がいずれかのドイツ軍分隊と共に防御を行なったり、3個指揮官全部がいずれのMMCとも組まずに一緒になって防御を行なったり、それぞれ個別に防御を行なったりすることができる。各指揮官はそれがスタックするMMCと共に防御を(そして攻撃を)行うことになる。9-2と7-0が5-4-8とスタックし(7FP)、8-1は4-4-7とスタックすることにする(5FP)。この組み合わせは、2個のソ連分隊に対して、9-2と5-4-8だけのスタックで2:1になることや、4-4-7だけで3:1になることを妨げている。9-2と8-1は個別に指揮を行なって、6-2-8の1個づつに対して別々に1:1と1:2で攻撃を行なう事もできたが、最終的には、両方のソ連軍分隊にドイツ軍全部が1:1で総合的な攻撃を1回行ない、9-2指揮官がそれを指揮することにした。これに対してソ連軍も、ドイツ軍全部を1:1で攻撃することにした。



11.15 混戦 (Melee)：CCPhの終了時に全てのCC攻撃を解決した後でも、両軍の歩兵が同一の区域に残っている場合、それらのユニット【例外：自転車兵とスキー兵】は混戦状態に拘束されるものとみなし、その区域を離れられず、また、CCを除いたいかなる攻撃もできなくなる¹⁵。また、歩兵は、敵の騎兵や・自転車兵・放棄されておらずに停止している“混乱状態ではない”(12.1)車両によっても混戦状態に拘束される。混戦状態にあるユニットの上に混戦(MELEE)カウンターを置いて、これを示すこと【例外：隠蔽状態を保持しているユニット(11.19)は、混戦状態とならないし、また、それが敵ユニットを混戦状態に拘束することもできない。隠蔽状態を保持しているユニットは、後の射撃フェイズに(TPBFで自分のいる混戦中の区域へ；7.212)射撃を行なうことも、MPH/Aphにその区域を離れることも自由にできる。したがって、隠蔽ユニットは隠蔽状態を維持する為にCC攻撃を行なわないでおくこともできる。混戦中の区域にある隠蔽状態のユニットの“?”が失われたならば、ただちに混戦状態になる】。混戦状態のユニットは潰走しているユニットを阻止することも、CCや混戦からの離脱を除くいかなる行動もできない。混戦中の区域にさらに新たなユニットを突撃させることもできるが、そのユニットはCCに参加しなければならない(ただし、隠蔽状態のユニットはその隠蔽状態を維持するために攻撃を控えることができる)。混戦中のユニットはほかの混戦状態でないユニットから射撃フェイズに(またはある種の場合におけるフェイズプレイヤーのMPHにも)射撃を受けることがあるが、その際にはその区域にいる敵軍および混戦中の自軍ユニットが射撃を受けることになる【例外：狙撃兵による混戦中の区域への狙撃は、自軍ユニットに被害を負わせることはない】。

11.16 混乱状態のユニット：混乱状態のユニットに対してもCC攻撃を行なうことができ、その際のCC DRには-2DRMが適用される。混乱状態のユニットは攻撃を行なえないが、(非混乱状態面の)全FPで防御する。混戦状態にある混乱状態のユニットはRtPhには潰走できない。それらは戦意喪失状態や捕虜を監視しているのでなければ、混戦からの離脱(11.2)を試みなければならない。混戦から離脱できなかった監視兵でない混乱状態のユニットは、CCPh終了時に潰走不能として除去される。離脱する区域は、敵ユニットのいない突撃可能な区域である。ひとたび離脱したならば、以降のRtPhには通常の潰走ルールが適用される。



A

11.17 静粛 (Stealth)：部隊のCCにおける優位性や夜間戦闘、不意打ちにおける熟練度を表す為に、SSRで統制状態の部隊が静粛であるとされることがある。ANZAC、グルカ兵、エリート/1線級のフィンランド兵、ヒーロー、コマンドウ、パルチザンは、鈍兵(Lax)でないかぎり常に静粛と考える。日本軍に関してはG1.6を参照。これらの統制状態の部隊は、不意打ち決定dr(11.4)、隠蔽状態獲得dr(12.122)、索敵dr(12.152)、索敵による損害dr(12.154)において-1drmが適用される。

11.18 鈍兵 (Lax)：部隊の非即応性を表す為にSSRで部隊が鈍兵であるとされることがある。全ての未熟兵ユニットは鈍兵と考える。鈍兵であるユニットは不意打ち決定dr(11.4)、隠蔽状態獲得dr(12.122)、索敵dr(12.152)、索敵による損害dr(12.154)において+1drmを加えなければならない。



11.19 隠蔽：CCで隠蔽状態のユニットを攻撃する場合、攻撃を行なうユニットのFPは常に半減される。このため、隠蔽状態のユニットとそうでないユニットを一緒に攻撃するのはあまり得策とは言えない。たとえ隠蔽状態であってもCCを行なうユニットは、両軍がその区域でのCC攻撃を宣言する前に、その能力値を明らかにしなければならない。ダミーユニットは能力値を明かせないので、CCにおける攻撃の指定に先だって除去される。敵ユニットと同一の区域にいる隠蔽状態のユニットは、CCPh開始時に地図盤上に“?”カウンターを乗せた状態で現れる。ユニットがCCPhに隠蔽状態を失うのは、そのユニットがCC攻撃を実行/指揮した場合【例外：不意打ちの成功(11.4)】か、または損耗を被った場合だけである。

11.2 混戦からの離脱 (Withdrawal from Melee)：混戦状態にある、釘付け状態でない歩兵ユニットは、その混戦からの離脱を試みられる【例外：狂暴化/戦意喪失状態のユニットはCC/混戦から絶対に離脱してはならない】。この試みは両者によるCC攻撃が宣言される前に(フェイズプレイヤーから先に)宣言しなければならない。離脱を試みるユニットはCC攻撃を行なえず、そのCCPhにおける自分に対するCC攻撃のDRに-2DRMが適用される【例外：浸透(11.22)、不意打ちによる離脱(11.41)】。この離脱DRMには、その混戦から離脱を試みていない味方ユニット1個につき+1が加えられる。SMCが離脱を試みる場合、そのSMCは単独目標として防御力1でCC攻撃を受ける。ただしMMCとともに離脱を試みるのであればそのMMCと共同で防御を行なえる。離脱を試みるユニットと離脱を試みないユニットとをいっしょに攻撃することもできるが、離脱によるDRM(と味方ユニットによる修正)は離脱しているユニットにだけ適用される。離脱しているユニットでCCPhに除去/損耗/捕獲されなかったものは、離脱に成功したものとす。また、離脱前に隠蔽状態であったなら、開豁区域に離脱しないかぎり隠蔽状態は維持される(12.14)。

11.21 離脱手順：CCPhに離脱するユニットは自分のIPC以下のものを運搬でき、また離脱する区域は通常のAPHに行ける突撃可能なところ(たとえばCXカウンターを置くことになっても; 4.72)でなければならない。確認状態の敵ユニットのいる区域には離脱できない。隠蔽状態の(ダミーでない)敵ユニットのいる区域に離脱したユニットは除去される。その場合、その敵ユニットのうち1個は(無作為選択により)隠蔽状態を失わなければならない。

11.22 浸透 (Infiltration)：本来同時解決であるCCは、修正前のCC DRが2か12である場合、一時的に変更される。修正前のCC DRで2を出した歩兵/騎兵ユニットは、すでに除去/捕獲/釘付けの結果を被っているものでなければ、攻撃されることなく同じCCPh中にCC/混戦から、たとえ敵を除去していなかったとしてもただちに離脱できる(昇進も参照; 18.12)。修正前のCC DR12で攻撃を受けた場合、その歩兵/騎兵ユニットがその12のCC DRで除去されるのでなければ同様に離脱できる。離脱することにしたならば、それはただちに行わねばならない; そのユニットは(まだ攻撃していないのなら)自分の攻撃や、ほかの攻撃の結果を見る為に離脱を遅らせることはできない。不意打ちによる離脱(11.41)も参照。

11.3 順序あるCC：CCが同時解決とならない場合が3つある。その場合、CCは順番に行なわれ、自分の攻撃の前に除去されたユニットは攻撃の機会を失う。順序あるCCでは攻撃を前もって宣言する必要がない(すなわちプレイヤーは前の

11.41

攻撃結果を見てから次の攻撃を宣言できる)。ただし、混戦からの離脱(11.4)の試みはその区域のCCを解決する前に宣言しておかなければならず、またその宣言は取り消せない。

11.31 車両を含む区域：車両(たとえ放棄されていたとしても)を含む区域で行なわれる全てのCCは(たとえその車両が攻撃することも、されることもなくとも)順番に解決される。車両を所有していないプレイヤーが最初に攻撃を行なえるが、ただ1回の攻撃しか行なえない。放棄された車両の場合、最後に車両を所有していたプレイヤーが、車両を所有しているプレイヤーと考える。それ以降、両軍はその区域内にいる全ユニットが攻撃を行なうか、除去されるか、攻撃を見送るまで、交互に1回ずつCC攻撃を行なう。両軍の車両が存在する場合、フェイズプレイヤーが最初に攻撃を行ない、以後は交互に攻撃が行なわれる。

11.32 不意打ち：不意打ちに成功した場合、不意打ちした側は最初にその区域での全てのCC攻撃を行なえる。この状態は次のプレイヤーターンにおいて混戦になっていた場合は失われる。

11.33 捕虜：監視兵を除去しようとする捕虜はCC攻撃を最初に行なえる(20.55)。

11.34 順序あるCCの条件が2つ以上重なった場合、いちばん大きいルール番号のものを優先する。

例：不意打ちが車両を含む区域で起こった場合、不意打ちした側が最初に全てのCC攻撃を行なう。次のCCPhでは交互にCC攻撃が行なわれることになる。

11.4 不意打ち (Ambush)：歩兵がCCに突撃した場合(混戦への増援を除く)、それが林/建物ヘクスにおいて行なわれるか、もしくは自らまたは敵が隠蔽状態ならば、かならず不意打ちが起こる可能性がある。隠蔽状態のユニットが11.19にしたがって盤上に置かれる時にも、かならず不意打ちが発生する可能性がある。CC攻撃の宣言前に両プレイヤーはdrを行ない、相手より少なくとも3小さい値を出したプレイヤーは不意打ちに成功したものとす。不意打ちに成功した側は、CC攻撃では-1DRMを、攻撃されるときは+1DRMを適用される。この特典は次のプレイヤーターンに混戦となっていた場合には失われる。また、不意打ちに成功した側は攻撃目標の除去/捕獲に成功しているかぎり隠蔽状態を維持できる。不意打ちされた側は全て隠蔽状態を失う。不意打ち決定drは以下のような修正を受ける。この修正は一部のユニットが条件を満たしているだけで適用される。

drm	事象
+2	騎兵、車両、トーチカ内にいる
+2	あぜ道カウンターの上にいる
+1	パンジーカウンターの上にいる
+1	BU状態か麻痺状態のAFV(各々につき)
+1	CX、鈍兵、混乱状態、釘付け状態、狂暴化状態(各々につき)
+1	フェイズプレイヤーがジャングル、クナイ、竹林の中にいる
-1	静粛
-2	隠蔽状態
+x	指揮官単独、もしくはグループ内に狂暴化状態のものがいる場合を除いて、統制状態の釘付け状態ではない最良の指揮官の指揮修正(10.7)

例：隠蔽状態のパルチザン分隊が、CX状態の8-0指揮官とともに敵のいる区域に突撃した。パルチザン・プレイヤーの不意打ち決定の際のdrmは-2(隠蔽状態と静粛である分隊で-3、CX状態の指揮官で+1)である。

11.41 不意打ちによる離脱：不意打ちに成功した部隊の一部である歩兵(釘付け状態/狂暴化状態/戦意喪失状態であるものを除く)は、CCの解決に先だって突撃可能な区域へただちに離脱できる(ただし釘付け状態では不可)し、もしくはそこでの両軍によるCC攻撃を全て解決した後で、自動的に離脱することができる。ただし、一度混戦となったらこのような離脱は行なえない。

例：ドイツ軍の6-5分隊がソ連軍の隠蔽状態の4-4分隊のいる区域に突撃した。4-4分隊はこの時点では隠蔽状態を失わない(12.14)。両プレイヤーは不意打ち決定drを行なう。両軍ともCX状態、鈍兵、静粛ではないのでソ連軍プレイヤーには+2drm(隠蔽)が適用され、ドイツ軍プレイヤーには修正がない。ドイツ軍プレイヤーの不意打ち決定dr



11.5

は3であった。ソ連軍プレイヤーの修正前不意打ち決定drが2以下であるならソ連軍プレイヤーは不意打ちに成功する(11.4)。しかしながら、修正前の不意打ち決定drは3であり、不意打ちは起こらなかった。ソ連軍プレイヤーは(ドイツ軍プレイヤーがフェイスプレイヤーであるにもかかわらず；11.12)隠蔽状態の4・4・7分隊がCC攻撃を行なうかどうかを宣言しなければならぬ。もし攻撃するのであれば、4・4・7分隊はただちに隠蔽状態を失い(12.14)、ドイツ軍6・5・8分隊に3:2の戦闘比で攻撃される。攻撃しないのであれば、ドイツ軍の攻撃は3:4(11.19)の比率となり、これは切り捨てられて一番近い戦闘比(11.11)1:2となる。ドイツ軍のCC攻撃のDRが2または3であるなら、隠蔽されたソ連軍の分隊は除去される。DRが4であるなら、4・4・7分隊は隠蔽状態を失いHSとなる(11.11, 12.14)。そのほかのDRでは隠蔽状態の4・4・7分隊になんの効果も及ぼさない。つまり、4・4・7分隊は隠蔽状態を失うことなく、混戦状態(11.15)になることもないので、次のMPH/APHに自由にそのヘクスから離れられる。その際、警戒移動や攻撃を用いて開路地でない区域に行くのであれば、隠蔽状態を失うことはない。

11.5 車両に対するCC: 歩兵/騎兵(だけ)が、CCPhに車両を攻撃できる。その場合、兵士を攻撃するときのように、CCTで戦闘比や除去ナンバーを用いて攻撃するのではない。代わりに、CCにおける車両の基本破壊ナンバーは、攻撃する兵士の**白兵戦値**(Close Combat Value ; CCV)とする。CCVは分隊で5、操作班では4、HSでは3、SMCでは2である。CCVは突撃工兵であるなら+1、未熟兵であるなら-1される。また、SMCと共に攻撃を行なう場合、CCVは+1される。FPが半減されるような制限(たとえば釘付け状態)を被っているユニットのCCVは、各制限につき-1される。攻撃しているユニットのCCVより修正後CC DRが小さかったら、車両は破壊される(さらに修正後CC DRがCCVの半分以下であるなら、車両は炎上する)。修正後CC DRがCCVと等しいなら車両は走行不能となる。車両に対する攻撃で2個より多いユニットがまとまって一度に攻撃することはできない。1個のSMCだけは、ほかのユニットのCCVに+1を加えることによって一緒に攻撃できる。1回のCC攻撃では車両と兵士の両方に被害は与えられない(例外として、車両のPRCはその車両が破壊された場合、ともに除去される)。しかし同一の区域に複数の攻撃部隊がいた場合、まず兵士に対して攻撃を行ない(11.61)続いて車両に対して攻撃を行なえる。この時に最初の攻撃で兵士の除去に成功した場合、車両の破壊が容易になる。

11.501 偶然の破壊: 大きなCC DRMや小さなCCVのために破壊が不可能な場合でも、修正前のCC DRが2であるなら攻撃が成功する可能性がある。修正前のDRが2であったら、さらにサイコロを1個振る。そのdrが1であったら車両は炎上する。2であったら破壊される。3であったら走行不能となる。そのほかの値なら、効果がなかったものとする。しかし、3個目のdrがどうであろうとも修正前DRの2の結果が破壊や走行不能であるなら、その結果も適用される。ただし3個目のdrの破壊や炎上の結果に打ち消される場合もある。

11.51 CC DRM: 非装甲車両に対するCC攻撃には-3DRMが適用される。機能している固有のMG武装(15mm以下の砲塔搭載MAを含む)のない車両(例えばBU状態時のAAMGの大半、衝撃状態、麻痺状態ゆえに)に対するCC攻撃には、-1DRMが適用される。車両を攻撃する際には、CC区域内での(離脱行動をしていない)非混乱状態で非釘付け状態の武装した敵HS/操作班の兵士カウンター1個につき+1DRM(そのような分隊は1個につき+2DRM)がCC DRに適用される。ただし、BU状態となっている敵兵士ユニットは除く。機動状態/非停止状態の車両に対するCC攻撃には+2DRMが適用される。不意打ちによるDRM(11.4/11.8)やヒーローによるDRM(15.24)は車両に対するCC攻撃にも適用される。指揮官によるDRMは、その指揮官が4個のユニットと共に攻撃する場合には適用される。11.61も参照。

11.52 CCにおける車両の捕獲: 歩兵は、放棄されていないAFVや、機動状態/非停止状態の車両(またはそのPRC)の捕獲を試みすることはできない。放棄されたAFVは21.2に従い捕獲または破壊できる。非武装で停止/非機動状態の車両が、随伴する味方の兵士もなく敵の歩兵と共にいる場合、CCPhにただちに捕獲される。停止している非装甲車両に乗車兵がいて、攻撃側が(破壊するよりも)捕獲することを望む場合、まずその区域の全ての兵士を捕獲または除去しなければならず、乗車兵は**かならず捕獲**しなければならない。全ての乗車兵が捕獲されたら、その車両も捕獲されたものとする。攻撃側は乗車兵に対して通常の歩兵対歩兵のCC攻撃を用いるが、その際に-2DRMが適用され、また乗車兵から攻撃されるときには+2DRMが適用される。この-2DRMにはさらにCCにおける捕獲の試みの+1DRMが加えられる。

白兵戦の包括的例 (ページA33のイラストを参照)

例: ドイツ軍CCPhである。全ての突撃(黄色い矢印)が完了した。ヘクスF3の地上レベルにいるドイツ軍の9・2指揮官と4・6・7はT・34へ街路戦闘(11.8)を行なう為、鉄条網の上に突撃する。4・6・7は9・2指揮官によって修正されて修正前DRで8を出してPAATCに成功している。ただし、この指揮官自身はPAATCを行なう必要がないし、突撃前に分隊のPAATCの成否を確認できた。この指揮官と分隊は別々に攻撃を行なうことも出来るが、一緒に防御と攻撃を行なう事で指揮官の指揮を適用できるようにした。車両が関わっているので、CCはドイツ軍の攻撃を最初に、順番に行なわれる。9・2指揮官が4・6・7のいずれかが(両方は不可)、ATMM判定dr(C13.7)を行なう事ができるが、指揮官が行なう場合には+2drmが適用される。分隊がATMM判定drを行なうことにして、修正前drで3を出してATMMを獲得した。ドイツ軍のCCVは6分隊の5に指揮官の1を加えたもので、合計で-5DRM(街路戦闘による不意打ちの-1、ATMMの-3、指揮修正の-2、鉄条網の+1)を受ける。修正前CC DRで9を出したので修正後DRは4となる。これはCCVよりも小さい値なので、T・34は破壊され、残骸側へ裏返される(操作班の生存は不可)。ドイツ軍9・2指揮官と4・6・7は鉄条網のせいでF4に留まらなければならない；鉄条網がなければ、これらのユニットはF3へ戻ることを選べた。なぜなら、街路戦闘だからである。

G2の4・6・7はG3の建物区域へ突撃してCCとなったので、不意打ちが発生する可能性がある。不意打ちの事象は、ソ連軍のdrmが+1(未熟兵であるための鈍兵)であり、ドイツ軍のdrmは0である。ソ連軍のdrが3でドイツ軍のdrが2だったので不意打ちは起こらない。ドイツ軍は4・2・6に対して捕獲を試み、その比率は1:1となり-1DRM(未熟兵に対する捕獲)がつく。一方、4・2・6は4・6・7に対して比率が1:1の修正なしで攻撃を行なう。ドイツ軍は修正前DRで6を出して損耗となり、結果としてHSの捕獲となる。ソ連軍は修正前DRで9を出したので、効果がない。4・2・6は4・2・6に取り換えられ、ドイツ軍は捕獲HSを1個得る。ドイツ軍は監視兵としての分隊の状態を利用して、この分隊を2個HSに展開して、その内の1個にこの捕獲HSを所有させることにした。生き残りのユニットは混戦状態に拘束される。もしソ連軍の修正前CC DRが4であったら、4・2・6は4・6・7を除去するので、捕獲はされなかっただろう。もし4・6・7が損耗を被ったならば、残った2・4・7HSが前述のとおりHSの捕獲を捕獲したことになる。

G6にいた2・4・7がG5に突撃した時、少なくともCCにかかわるユニットのうち1個が隠蔽状態であることから、不意打ちが発生する可能性がある。この時点で両軍は自身の戦力値を明かさなければならない(もし一方がダミースタックであったなら、この時点で取り除かれる)。2・4・7と4・4・7はお互い隠蔽状態なので-2drmを受け、不意打ち決定drで2・4・7は2を出し、4・4・7は5を出したので(それぞれのダイス目は修正後に0と3となり、少なくとも3小さいかゆえに)、2・4・7は4・4・7を不意打ちする(4・4・7は隠蔽状態を失う)。その結果、順番にCCを行ない、2・4・7はCCの前に、もしくはCCの後に混戦になる前に離脱することが出来る。2・4・7は4・4・7に対して不意打ちによる-1DRMを受けて1:2の比率で攻撃を行なうことにした。4・4・7が除去された場合、2・4・7は隠蔽状態を維持したまま、引き続き離脱するか否かを選ぶことができる。2・4・7が4・4・7を除去できなかった場合、2・4・7は隠蔽状態を失い、4・4・7は不意打ちによる+1DRMを受けて2:1の比率で2・4・7を攻撃できる。もしそれに2・4・7が生き残ったならば、それから離脱することができる。CCにおいて危険を冒したくなかったので、2・4・7は不意打ちの優位性を使用してCC前にG4へ離脱を行なうことにした。しかし2・4・7にとって不幸なことに、G4にはHIPのソ連軍対戦車砲と操作班がいた(イラストではカウンターに白い線取りが施されている)。これにより、砲と操作班は隠蔽状態ではなくなって盤上に置かれ(11.21)、2・4・7は除去される。

H3にいるドイツ軍のPzVとソ連軍の6・2・8と4・4・7は、PzVが自軍MPH中にこの区域に進入した時に、これら歩兵がCC対応射撃(D7.21)を使用したので、このプレイヤーターンにすでにCCになっている。これらユニットはまだ混戦状態ではないので、ドイツ軍の5・4・8とヒーローがこの木造建物ヘクスに突撃してCCに入った時点で、不意打ちが発生する可能性がある。ソ連軍は不意打ち決定drにかなるdrmもつかないが、ドイツ軍は+2drm(車両の+2、BUの+1、[ヒーローの静粛の-1)を受ける。しかし、両軍とも修正前drが3だったので、不意打ちは発生しなかった。なんらかの攻撃が指定される前に、ヒーローは単独で防御を行なうならばそれを宣言しなければならないが、5・4・8と共に防御(及び攻撃)を行なう事にする。ソ連軍は車両を所有している側ではないためCCの順番は最初であるが、車両を攻撃する必要はない。そこで6・2・8はドイツ軍の歩兵を1:1の比率で0DRMで攻撃したが、修正前CC DRが8だったので効果はなかった。両軍が交互に攻撃を行なうことから、次はドイツ軍が攻撃を行ない、5・4・8とヒーローが1:1の比率で-1DRM(ヒーロー修正)で6・2・8に反撃した。その修正前CC DRで2を出したので6・2・8を除去すると同時に、浸透及び昇進(18.12)の結果となる。ドイツ軍は指揮官登場表でdrを行なって4を出したので、-2drm(ドイツ軍の-1、士気値8による1)で修正後drは2となり、8・0指揮官が登場する。今の攻撃に登場したばかりの指揮官を加えられるが、その結果に変化がなく、ドイツ軍歩兵はH2に離脱する。たとえCCに順序がなかったとしてもこのDRならば、攻撃側のドイツ軍歩兵がそのCC攻撃を最初に行ない、そしてソ連軍の4・4・7が攻撃を行なう前にドイツ軍歩兵は離脱できるので、4・4・7がこのドイツ軍歩兵を攻撃するのはやはり不可能である。次は4・4・7の番なので、PzVに対して5のCCVで反撃する。AFVは迂回中であり、通常の不意打ちが起きていないので、4・4・7は街路戦闘の不意打ちによる-1DRMを受け、修正前CC DRで6を出し、PzVは走行不能となった。この場合、走行不能FCIは要求されない。次にPzVが近接防御兵器(11.622)であるsnで攻撃を行なう。その修正前IFT DRで7を出し、それが使用ナンバー以下であることから、同じダイス目で16FPにより全ての非装甲ユニットを攻撃し(TEMやDRMも全く適用されない)、4・4・7に対して2MCの結果となる。もし6・2・8が生き残っているか、



ドイツ軍歩兵が離脱せずに残っていたならば、それらもこのsNの攻撃を受ける。4-4-7は2MCに成功した。PzVIは自身の5FPのCMGを用いて4-4-7の5のCCVに対して1:1の比率で+1DRM(街路戦闘の不意打ちによる+1)を受けて再び攻撃を行なう。もし4-4-7が2MCに失敗していたならば、CMGの攻撃には-2DRMが適用されることになり、合計DRMは-1となったであろう。もし4-4-7が修正前MC DRで2を出していたならば、戦局が適用されていたであろう。PzVIはこの攻撃の修正前CC DRで12をだし、CMGの故障及び浸透の結果となるので、4-4-7はH4へ離脱することにした。もし4-4-7が離脱する代わりに、走行不能のPzVと共にこの区域に留まることにしたならば、分隊は混戦状態に拘束されることになる；しかし、車両は走行不能であるにもかかわらず混戦状態にはならない。ただし、PzVIは今までどおり、4-4-7と共にこの区域内しか射撃できない。

J4にいる5-4-8は戦意高揚状態なので、I5に突撃する際にPAATCは免除され、街路戦闘を用いて順序あるCCでT-34/85を攻撃する。ドイツ軍はATMMチェックのdrで修正前に6を出したので、5-4-8は釘付け状態となり、そのCCVは4に減少する。DRMは-2である(街路戦闘による不意打ちの-1、CE状態による-1)。引き続きドイツ軍は修正前CC DRで12を出してしまい、操作班による反撃に(11.621)より損耗を被る結果となる。T34/85は生き残った釘付け状態の2-2-8HSのCCVに対して自身のCMGで2:1(4FP:2CCV[3CCV-1(釘付け状態)])の比率で街路戦闘の不意打ちによる+1DRMを受けて攻撃を行なう。その修正前CC DRは9だったので影響はない。2-3-8は釘付け状態なので、建物区域に戻ることができず、車両によって混戦状態に拘束される。

ヘクスK4は2プレイヤーターンの間、混戦状態である。ドイツ軍の4-6-7はソ連軍の4-4-7を1:1の比率に0DRMで攻撃を行ない、その一方で8-1指揮官が4-6-7の援護を受けつつ混戦状態から離脱を試みることを宣言する。(もしこれが混戦ではなくCCの最初のラウンドであったなら、指揮官は離脱を試みることができる)。2個のソ連軍分隊は、両方のドイツ軍ユニットに対して3:2の比率で攻撃を行なう；この場合、4-6-7に対しては0DRMが適用され、8-1指揮官に対しては-1DRM(離脱による-2、援護ユニットによる+1)が適用される。指揮官は離脱を行なうので4-6-7と共に防御することはできず、ゆえにソ連軍は総合的に3:2の攻撃の時と同じDRMで、分隊に対して1:1の比率で、指揮官に対しては4:1の比率で、それぞれ別々に攻撃することもできた。ドイツ軍は修正前DRで12を出したので効果はないばかりかソ連軍に浸透が起り、この時点でソ連軍は攻撃を行なう前に2個の分隊のいずれか一方は両方を離脱させることができる。(もしソ連軍が自身の振ったダイスで浸透を引き起こしていたならば、ソ連軍分隊は自軍が攻撃を行った後で離脱できた)。ソ連軍の4-4-7はK5へ離脱して、5-2-7が両方のドイツ軍に対して前と同じDRMと共に1:1の比率で攻撃を行なう。修正前CC DRで6を出したので、指揮官に対する損耗の結果となる。この指揮官は負傷程度drで5を出して除去されたが、LLMCは要求されない。4-6-7と5-2-7は混戦状態のまま残る。

L5の4-4-7はPzIVHがMPHに4-4-7のいる区域へ進入してきたときPAATCに成功し、またその際にCC対応射撃による攻撃を行なわないことにしたので、この分隊はその“?”を維持した。4-4-7は順序あるCCにおいて最初に攻撃を行なえるので、5のCCVで0DRMにより攻撃を行なう。4-4-7はAFVを攻撃するために建物の外へ突撃していないので、街路戦闘による不意打ちは不可である。修正前CC DRで7を出したので効果はなかった。次にAFVがこの分隊に対して1:1の比率(CMGの5FP対5CCV)により0DRMで攻撃したが、修正前CC DRで7を出したので効果はなかった。混戦カウンターがL5に置かれるが、車両は混戦状態に拘束されることはない。もしPzIVHが次のMPHに始動MPを支払うならば、4-4-7はその時点で混戦状態から解放されて、CC対応射撃ただしCC以外の対応射撃は不可による攻撃を行なう事が可能であり、その際には、このAFVが停止状態ではないことから+2DRMを受ける。K4からK5へ離脱した4-4-7もまた、このPzIVHの始動MPによって、街路戦闘によるCC対応射撃(D7.211)を用いて+1DRM(街路戦闘による不意打ちの-1、非停止状態による+2)を受けて攻撃することができる。L5の4-4-7は、CCPhの開始時に隠蔽状態であり、CCで攻撃を行なわずに、自身の“?”を保持することもできた。その場合、AFVのCC攻撃は半減して1:2(2.5FP:5CCV)となる。この攻撃で効果がなければ、4-4-7は自身の“?”を維持することになり、混戦状態に拘束されない可能性もある。

J2の2-2-7はI3から潰走してきた。3-3-8は確認されていないので、2-2-7はK2へ潰走を続けることができたが、そうすると3-3-8のいる区域への進入を試みたために除去されてしまう。3-3-8が確認されていないままだと、2-2-7は除去されることなくそれと隣接した状態で自身のRtPhを終えることができる。3-3-8がJ2の建物区域に突撃してCCに入る時、(たとえこの3-3-8が隠



蔽状態ではなかったとしても)不意打ちが発生する可能性がある。ソ連軍の不意打ち決定drmは+1(混乱状態)であり、ドイツ軍の不意打ち決定drmは-2(隠蔽状態)である。両軍とも修正前の不意打ちdrで5を出したので、ソ連軍は不意打ちを受ける。たとえ不意打ちされていなくとも、混乱状態の2-2-7は3-3-8を攻撃する事はできず、2-2-7に対する攻撃は3:2の比率で-3DRM(不意打ちの-1、混乱状態の-2)で攻撃を受ける。しかし、その修正前CC DRで11を出したので、効果はなかった。3-3-8は目標を除去できなかったため、隠蔽状態を失うが、不意打ちには成功しているので、今までどおり離脱を行なうことはできる。もし離脱を行なわないならば、混乱状態の2-2-7と共に混戦状態となり、次のRtPhに潰走の義務を免除される代わりに、続くCCPhに混戦からの離脱を行なわなければならない。その際にこの2-2-7は、-4(混乱状態の-2、離脱することによる-2)のCC DRMを受けることになる。

11.6 AFVに対するCC:放棄されておらずかつ隠蔽状態でもない敵AFVのいる区域にMMCが突撃するには、まずPAATCを行なわなければならない(このTClに失敗した場合、釘付けとなる)。SMC、戦意高揚状態、狂暴兵ユニットはPAATCを行なう必要はない。指揮官はたとえ自分では突撃しなくても、同じ区域にいるユニットのPAATCに指揮修正を適用できる。全ての未熟兵は、放棄されていない敵AFVのいる区域に突撃するためにはNTCではなく、ITCを行なわなければならない。CCPhに敵AFVと同じ区域にいるのなら、CC攻撃の為にさらなるPAATCを行なう必要はない。PAATCに成功したユニットはただちにAFVのいる区域に突撃しなければならない。他のユニットのPAATCの結果を待ってから突撃するかどうかを決めることはできない。PAATCは前もって宣言する必要はない。

11.61 AFVに対するCC攻撃DRM:上部開放型(OT)ないし部分装甲のAFV(CE状態かどうかにかかわらず)に対するCCには-2DRMが適用される。CE状態の上部密閉型(CT)AFVに対するCCには-1DRMが適用される。AFVのBMGはたとえそれがMAであってもCCでは使用できない。ただしBMGが機能していればBMGがないことによるDRM(11.51)は適用されない。なんらかの理由で移動不能のAFVに対するCCには-1DRMが適用される。移動不能によるDRMは、たとえAFVがいくつかの移動不能となる状態であったとしても-1となる。11.51も参照。

11.611 PRC:CCによって破壊された車両のPRCは脱出する機会もなく除去される。跨乗兵に対しては歩兵対歩兵のCCを用いて独立して攻撃を行なう。跨乗兵は攻撃の際には+1CC DRMが適用され、防御の際には-1CC DRMが適用される。そのほかのPRCは、CCにおいて独立して攻撃されることはなく【例外:乗車兵の捕獲(11.52)】、車両と運命を共にする。

11.612 AF:AFVのAFはCCにおいて考慮しない。



11.62

11.62 AFVによる歩兵に対するCC攻撃：AFVは通常、AAMGのFP(AAMGはAFVがCE状態であるか、ヒーローが跨乗兵の場合のみ使用できる；15.23)やCMG(ただしそのCMGが“CMG：VCAonly”と記載された、VCAにだけしか射撃できないMGであってはならない；D1.82)、もしくは/及び15mm以下の砲塔搭載MAのIFE FPによって、CCTを用いて歩兵/騎兵を攻撃する。そのほかの方法として、AFVは、RMG、跨乗兵、ハーフトラック内のCE状態の乗車兵、および近接防御兵器だけを使用できる。AFVはCMG(狭路では+1DRMを受ける；B31.132)やRMG、ハーフトラック内の乗車兵のFP、AAMGのFPをまとめて使用することも、別々のCC攻撃に使用することもできる。それらのFPは防御側のCCVと比べて戦闘比を求め、CCTの黒色の除去ナンバーを使用する。また、いかなる場合でも増加することはない——ただし、そのAFVが機動状態であるか、隠蔽状態のユニットに対する攻撃であるか、もしくは釘付け状態のユニットによって行なわれるのならば(全て累積)、FPが半減させられたり、使用不能となったりすることもある(衝撃[C7.42]と麻痺[D5.34]を参照)。防御側のCCVは1より小さくならない。そのような状況ならば、適用できなかったCCVの減少分をCC DRMとして扱う。複数ROFはCCにおいて使用できない。また、追加射撃の制限や条件も適用されない。非装甲車両はAFVと同様の方法で歩兵/騎兵に攻撃を行なう【例外：CE状態にはなれない】。

11.621 操作班による反撃 (Crew Small Arms)：放棄されておらず車両操作班により操縦されていて衝撃状態や麻痺状態ではない車両をCC攻撃する際、修正前DRが12であったならば、攻撃側ユニットは損耗を被る。

11.622 近接防御兵器 (Close Defense Weapon System)：1944年7月以降、一部のドイツ軍AFVの砲塔上面に近接防御用擲弾発射機(Nahverteidigungswaffe)が装備された。これはCCPhにAFVがBU状態である場合にかぎり、IFTでHE攻撃を行なえる。ただし、この攻撃はCCPhにおいて、そのAFVや随伴する兵士が攻撃を受けた後でなければならぬ(11.31)【例外：AFVが不意打ちに成功した場合(11.4)は、攻撃されなくても近接防御兵器を使用できる¹⁶⁾】。近接防御兵器を使用できるAFVには、そのカウンターの裏側に“sN”という記号がある。射撃する(D13.3参照)のであれば、その区域にいる全ての非装甲ユニット(味方の兵士/露出しているPRC/非装甲車両を含む)を、IFTにおいて16FPで攻撃することになる。近接防御兵器による攻撃は、ほかのいかなるFPとも合計できない。命中判定DRは必要ないが、修正前のIFT DRが使用可能ナンバーより大きかったら効果がなかったものとする(D13.34参照)。IFTを使用するが、TEM/『煙幕』/LOS妨害による修正は、このCC攻撃の解決には適用されない。

例：ソ連軍の4・4・7分隊が3個と8・1指揮官が、BU状態で現在停止している移動可能なドイツ軍PzIV戦車がいる開路地に突撃する。Aphにおいて各分隊は指揮修正に助けられてPAATC(11.6)のDRで8以下を出せたので、4ユニット全てがドイツ軍AFVのいるヘクスに突撃できた。続くCCPhでは、ソ連軍は車両を含むCC(11.31)であるため、最初に攻撃を行なえる。ソ連軍の最初の攻撃は、分隊Aと指揮官によるもので、そのCCVは6である。適用されるDRMは8・1指揮官の指揮修正だけであるから、戦車は修正前DRが7なら走行不能となり、修正前DRが6以下なら破壊され、3以下なら炎上する(11.5)。ソ連軍の修正前DRが7であったので、戦車は走行不能となった。次は戦車が攻撃する番である。ドイツ軍プレイヤーは、戦車の近接防御兵器を用いてIFTで16FP(11.622)の攻撃を行なうことにした。IFT DRは7であったのでソ連軍の4ユニットに対して2MCが適用された。指揮官と分隊A、分隊Cが混乱状態となった。分隊BはLTCを行なう必要はない(11.141)。再びソ連軍の攻撃の番となるが、先ほどの攻撃によりソ連軍には1個分隊しか残っていない。分隊のCCVは5であり、戦車は移動不能状態なので-1DRMが適用される。修正前DRが5以下なら戦車を撃破できる。しかし、DRは7だったので効果なしとなり、ドイツ軍の攻撃の番となる。攻撃に使えるのは、CMGの5FPだけであり、BMGはCCで使用できない。また、AAMGを使用するにはCE状態でなければならぬ(11.62)。戦車は分隊Bまたは分隊Cを1：1(5：5)で攻撃するか、分隊Bと分隊Cをまとめて1：2(5：10)で攻撃するか、分隊Aと指揮官を1：2(5：6)で攻撃するか、それとも4ユニット全てを攻撃する1：4(5：16)かを選択できる。戦車は、4ユニット全てを攻撃することにした。3個の混乱状態ユニットに対しては-2DRM(11.16)が適用される。修正前のDRは5であったので、3個の混乱状態ユニットに対しては損耗の結果が適用され、分隊Bに対しては効果なしとなる。無作為選択(A.9)のDRで、分隊Aと指揮官が最も大きいdrだったので、分隊AはHSとなり、指揮官は負傷となる。この時点で両軍とも攻撃できるものはなくなったのでCCPhは終了となる。走行不能のドイツ軍AFVは移動できないので、ソ連軍の4ユニットはそのヘクスにおいて混戦状態となり、次のCCPhに新たな攻撃と混戦から離脱を試みることができる。一方、AFVはPPPhに歩兵に射撃が可能である。

11.7 車両のCCからの離脱：車両は決して混戦状態にならず、移動可能な場合にはMPHに普通にCC区域から出て行くことも可能である。確認状態の武装している敵ユニットや騎兵のいる区域にとどまることにした車両、または移動不能

A

の車両は、その区域内の敵ユニットしか射撃できない(7.212)。また、砲撃の際には、命中に対する事例Eが適用される。車両自体は混戦状態とならないが、放棄されておらず“混乱状態ではない”(12.1)車両が混戦区域に居続けるかぎり、そこにいる全ての確認状態の敵歩兵はCCPh終了後に混戦状態となる(その車両が機動状態/非停止状態の場合には敵歩兵を混戦状態に拘束しない)。

11.71 その他のCCからの離脱：移動不能の車両の乗車兵/跨乗兵は混戦状態に拘束されるが、CC攻撃に生き残った騎兵・自転車兵・スキー兵と移動可能な車両の乗車兵/跨乗兵は、混戦状態になる必要はない。これらのユニットは、移動不能の車両の乗車兵/跨乗兵と同様、次の自軍MPHに降車か下馬またはスキーを外して以前の不利な制限を受けずに混戦状態になることができるし、もしくは次の自軍MPHに通常どおりそれらの輸送機関(車両、馬、オートバイ、スキーなど)に乗った状態で混戦区域から離れることも出来る。降車した場合、その輸送機関はユニットと共にいるが、捕獲の対象にはなる【例外：移動可能な車両は今までどおり混戦区域を離れることができるし、放棄されていないAFVは絶対に捕獲できない】。フェイズプレイヤーが混戦区域を離れるときには、ほかのユニットをその混戦区域に残すかどうかを宣言しなければならない。自軍ユニットが混戦区域に残らない場合、敵ユニットは混戦状態ではなくなり、なおかつその移動するユニットに対して防御機射撃を行なうことができる。

11.8 街路戦闘 (Street Fighting)：両側が建物に『隣接』している道路ヘクスにいるAFVは、特にCCを受けやすい状態にある¹⁷⁾。前記のような道路区域に隣接する1個以上の建物ヘクスの地上レベルにいる全ての歩兵は、その道路区域に突撃して車両をCC攻撃する場合、実際の不意打ちが発生する場合を除いて、街路戦闘による不意打ちとして-1/+1DRMを受ける(通常の不意打ちによる-1/+1DRMには累積しない)。このDRMは、たとえその車両に援護の兵士がいたとしても適用される。それらのユニットは車両のいる道路ヘクスに移動して、全てのCC攻撃が解決した後で、再び元いた区域に戻される。ただし、通常どおり地雷/FFEの攻撃は受けるので、その時には戻るかその道路区域に留まるかを選択できる。また、混乱/釘付けとなった、もしくは鉄条網の上にいる場合には建物に戻れない。また、上記のような道路ヘクスにいる車両は、建物の地上レベルにいる歩兵から臨機射撃としてCC対応射撃(D7.21-211)による攻撃を受ける。対応射撃は街路戦闘のCCと同様に行なわれるが、車両は反撃を行なえない(ただし、操作班による反撃は適用される；11.621)。つまり、対応射撃を受けた車両はCC攻撃を行わない。VBMによる迂回中の車両は、迂回しているヘクスの障害物内にいる歩兵から街路戦闘による攻撃を受ける。全ての場合においてPAATC(11.6)は通常どおり行なう必要がある。

12. 隠蔽 (Concealment)



12.1 隠蔽状態¹⁸⁾とは、あるユニットが敵ユニットからプレイの上で確認されていない状態を示しているが、敵プレイヤーはそれらのユニットが実際にどのヘクスを占めているのかを見ることはできる。敵ユニットから確認されていない状態のユニットの上には隠蔽カウンター(“?”)が置かれ、ユニットの能力値を隠すほか、幾つかの利点が得られる。いかなるユニットも隠蔽状態に加えてさらに隠蔽状態となることはできない。しかし、そのユニット上に複数のダミーカウンター(12.11)を置くことはできる。一般に、“?”は、統制状態にある敵地上ユニットのLOS内でなんらかの行動をした場合に失われる。また、混乱状態でない敵地上ユニット(ダミーを含む)のLOS内では“?”の獲得が阻止される。“?”を喪失させるには統制状態が条件であり、“?”の獲得を阻止するには混乱状態ではない(ダミーでもよい)ことが条件である、という両者の違いに注意すること。車両で固有操作班がおらず、かつ乗車兵も跨乗兵も乗っていないものは“?”の獲得/喪失の判定の際に“混乱状態”と考える(つまり、そのような車両は、“?”を喪失させることも、“?”の獲得を妨げることもない)。

12.11 確認状態/ダミーの敵ユニット (Known/Dummy Enemy Unit)：“?”の下にあるユニット/スタックは、未確認状態の敵ユニットであり、相手プレイヤーはそのユニット/スタックを見てはならない。隠蔽状態のユニットとそうでないユニットがいる場合、隠蔽状態でないユニットは隠蔽状態のユニットの上に置かなければならない。シナリオ開始時に“?”を配置できる場合には、ダミーを作るために“?”の上にさらに“?”を置ける——そうすることにより、敵は“?”の下にあるカウンターについて間違った印象を与えられるが、隠蔽状態でないユニットの真下に“?”を単独で置くことはできない。本当のユニットを含まないダミーだけのスタックでも、本当のユニットが含まれているかのように移動できる(指揮官や急速歩移動によるMPボーナスも使える)。しかし、統制状態の敵ユニットの



A

LOS内で警戒移動を使わずに移動した場合(または開路地に移動した場合)、そのダミースタックは12.14にしたがって取り除かれる。⁵/8インチカウンターのダミースタックは、設置された砲(設置TEMは受けない)または車両であるかのように振舞えるし、移動に関する事柄を除けば、その隠蔽喪失に関しては1/2インチカウンターのダミースタックと同様に扱われる。“?”が上に乗っているスタックの移動により地雷原の攻撃が行なわれる場合、非フェイズプレイヤーは地雷攻撃の宣言前にフェイズプレイヤーに対し、そのスタックにダミーでないユニットがいることをただちに明示するよう強制できる。明示できない場合、そのダミースタックは取り除かれる。ダミースタックは、初期配置時またはOBで指定された“?”を含む増援が到着する場合にのみ作ることができる。隠蔽状態の複数のユニットがまとまって1個のスタックとなることはできるが、その際には最初の隠蔽状態(またはダミー)スタックを除く全スタックのいちばん上の“?”を取り除かなければならない。隠蔽状態のスタックに“?”が1個しか乗っていないスタックは分割でき、新しく作られたスタックには新たな“?”が乗せられる。所有されていないSWやその他の“ユニット以外のもの”は、“?”を獲得/維持できない。

12.12 配置: シナリオで最初に配置する側は、相手プレイヤーに見られないようにして次のように配置を行う。まず通常のユニットを配置し、その後で、シナリオOBで指示された“?”を、**隠蔽地形(地形表/砂漠地形表/PTO地形表に赤色の文字で名称が記された地形)**にのみ配置できる。敵プレイヤーも同様にして配置を終えたら、隠蔽状態でないユニット(両軍)で、16ヘクス以内にいる混乱状態でない敵地上ユニットのLOS外にいるものや、混乱状態でない敵地上ユニットのLOS内であっても、その全てから17ヘクス以上離れているものは、シナリオOBで指示された“?”とは別の“?”を上に乗せられる[例外: OBで指示されていない“?”は、1スタックにつき1個しか乗せられないし、また、先に配置されている“?”の上に置くことも出ない]。したがって、一方の側が盤上にいない場合には、もう一方の側はユニットの配置後に(敵が盤を見る前)にユニットの上に“?”を置ける。また、地図盤に入ってくる隠蔽状態ではない統制状態のユニット/スタックにも“?”を乗せられる。プレイ中は(そのほかの全制限に加えて; 12.121)、歩兵ユニットは**隠蔽状態でなくかつ統制状態**である場合、**自分のプレイヤーターンの終了時に“?”を獲得できる**。混乱状態や狂暴化しているユニットは、それらが統制状態ではないため“?”を獲得できない。

12.121 隠蔽の喪失/獲得表: “?”獲得(または喪失)が起こる特定の状況が隠蔽表に記載されている[例外: 夜間(C1.3)]。隠蔽状態でない統制状態のユニットがプレイヤーターンの終りに“?”を獲得できるかどうかを調べるには、その表で該当するユニットの項目を見る。次にそのユニットが混乱状態でない敵ユニットのLOS内にいるかどうかを調べる(混乱状態ではない敵ユニットのLOS内にいるのであれば、いちばん近くにいるLOS内のそのような敵までの距離を求める)。さらにそのユニットが隠蔽地形にいるかどうかを調べる。以上のことを表で縦横参照して適切な三角形を見つける。三角形の中に書かれている文字が“?”を獲得できる特定の事例を示している。書かれている全てのことを満たす必要はなく、その中のひとつでも条件を満たすものがあれば、そのユニットは“?”を獲得できる。隠蔽表は常にルールに優先する(例えば、稀にしか起こらない事象は表に記載されているが、ルールでは簡略化の為に省略されている)。

例: 自分のプレイヤーターン終了時に隠蔽状態でない歩兵分隊が林にいて、その林は全ての混乱状態でない敵ユニットのLOS外にある。隠蔽表を調べると事例Kが適用される。したがって、このユニットは統制状態であるなら“?”を獲得できる。もし混乱状態でない敵地上ユニット(ダミーユニットも含む; 索引[Index]でユニット[Unit]の項を参照)が16ヘクス以内にいてLOSが通っているのであれば、そのユニットは隠蔽状態になれない(事例NA)。

12.122 隠蔽獲得dr: “?”が獲得できるかどうかを決める為にdrを行なう場合が2つある:

- ユニットが、混乱状態でない敵地上ユニットから16ヘクス以内の**非隠蔽地形**区域にいて、かつ混乱状態でない**全ての**敵地上ユニットのLOS外にいる場合(隠蔽表の事例Kを参照すること)。
- 砲を操作していない歩兵ユニットが、混乱状態でない全ての敵地上ユニットから17ヘクス以上離れているが、その敵のうち**少なくとも1つ**からLOSが通っている**隠蔽地形内**にいる場合(隠蔽表の事例Iを参照すること)。

上記のようなユニットは、修正後の隠蔽獲得drが5以下の場合に“?”を獲得できる。スタック内の全ユニットが、隠蔽獲得のため各々drを行なわなければならない。隠蔽獲得drは以下のように修正される。これらの修正は累積する。

12.14

+X	Xはユニットまたはそれが所有している砲/馬のUS#
+Z	Zは同じ区域にいる最良の指揮能力。ただしその指揮官が単独でいる場合には適用されない(10.7)
+1	鈍兵
-Y	Yはその区域のTEM及びLOS妨害DRM(全てのヘクスサイド/高度優位性TEMは適用されない)
-1	静粛
-2	日本軍(G1.63)

例: 自分のプレイヤーターン終了時に、ソ連軍分隊、HS、ヒーロー、8-1指揮官が、ドイツ軍の混乱状態ではない地上ユニットから16ヘクス以内の開路地にいるが、その全てのLOSの外である。それは隠蔽表の事例Kに当たることになる。それぞれ隠蔽獲得drを行ない、分隊はその修正前drが4以上であったら修正後に6以上となるため“?”獲得に失敗する(4[dr]+3[US#]-1[指揮能力]=6)。HSは修正前drが5以上であったら“?”獲得に失敗する(5[dr]+2[US#]-1[指揮能力]=6)。指揮官もdr5以上で失敗する(5[dr]+1[US#]=6)。指揮官は自分のdrを修正できない。ヒーローはdrが6であっても“?”を獲得できる(6[dr]+1[US#]-1[指揮能力]-1[静粛]=5)。もし開路地に拡散した煙幕カウンターが存在するなら“?”を獲得できるdrの値は2だけ大きくなる。

12.13 効果: 隠蔽状態のユニットに対する射撃やCCIは、全て地域射撃として扱われ、そのFPは半減される[例外: 残留FP、OBA、砲兵器、狙撃兵、地雷攻撃]。砲兵器による攻撃には命中弾のFPを半分にする代わりに、事例Kの命中判定DRMが適用される。隠蔽による地域射撃の効果は、ほかの原因による地域射撃の効果と累積する。目標とする区域に隠蔽状態のユニットとそうでないユニットがいる場合、同一のDRを用いて異なるFP(砲兵器の場合、異なる命中ナンバー)で攻撃を解決する。12.16、12.2も参照; CCIにおける隠蔽の効果は11.19と11.4.41を参照。

例: 隠蔽状態のドイツ軍4-6-7分隊が、隠蔽状態の4-4-7分隊とそうでない6-2-8分隊がいる、5ヘクス離れた林ヘクスに対して射撃を行なう。4-6-7の“?”はただちに失われる(隠蔽表の事例B)。ドイツ軍プレイヤーの修正前のIFT DRは4であり、TEMにより5となる。結果は6-2-8に対して4FPの欄で1MC、4-4-7に対しては2FPの欄でNMCとなる。MC DRの結果にかかわらず、4-4-7は“?”を失う(隠蔽表の事例A)。隠蔽状態のユニットの場合、そのプレイヤー(または審判)がひそかに結果を適用して、効果があつたならば、そのユニットを明らかにしなければならない。

例: ドイツ軍75mm砲が、隠蔽状態の4-4-7と非隠蔽状態の6-2-8分隊がいる、7ヘクス離れた林ヘクスに対して砲撃を行なう。命中に必要なDRは隠蔽状態でないユニットに対しては6(7[基本命中ナンバー]-1[林のTEM]=6)、隠蔽状態のユニットに対しては4(7[基本命中ナンバー]-1[林のTEM]-2[隠蔽状態]=4)となる。ドイツ軍プレイヤーの修正前の命中DRが5であるなら、6-2-8に対しては命中となり、このIFTの12FPの列を用いてDRにより解決する。隠蔽状態のユニットに対しては命中せず、IFTで攻撃を解決することはない。もし命中したなら、その攻撃はIFTの12FPの列で解決される。またPTCがそれ以上の攻撃結果が適用されたなら、“?”は失われる。

12.14 除去 (Removal): 隠蔽表にば“?”を失う特定の状況が記されている。これは12.121と同様に決定される。しかし、“?”の喪失には**統制状態(単に混乱していない状態ではない)の敵地上ユニットのLOS内**にすることが条件であることに注意せよ。ユニットが隠蔽状態を失うのであれば、その“?”はただちに**取り除かれる**(HIPが失われる場合は12.31を参照)。隠蔽状態のユニットが混乱状態となったり、MCIに失敗したり、負傷したり、損耗した場合、LOS内にいる敵ユニットとの距離にかかわらず、または全ての敵ユニットのLOS外にいるとしても、その“?”は失われる。全ての敵地上ユニットのLOS外にあるダミースタックは、攻撃された時や、PAATCを行なう時(12.41)や、事前砲撃MC(C1.82)を行なう時には、士気値7を使用する。K/KIAの結果を被った場合、ダミースタック全体が除去される。それ以外の結果では、ダミースタックの持ち主が前記のようなDRを行なう回数を宣言する(最低1回は行なう); MCIに失敗するか釘付け状態の結果になった場合、スタック全体が除去される。隠蔽状態のユニットが統制状態の敵地上ユニットのLOS内(距離にかかわらず)にいて、以下に示すことをが起きた場合、その“?”を失う:

- 狂暴化状態/オーバースタックとなる。
- IFTで最低でもPTCの結果(車両の場合はそれに相当するDR; 12.2参照)を被る[例外: A-P地雷攻撃; B28.411]。
- 狙撃兵から攻撃を受ける(1または2のdr; 14.3)。

また、隠蔽状態のユニットが以下に示すことを、16ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットのLOS内で行った場合、“?”はただちに失われる(このような場合には自由にLOSを調べられる。たとえLOSが通らないことがわかっていても、攻撃を行なう必要はなく、またなんの不利も被ることもない)。



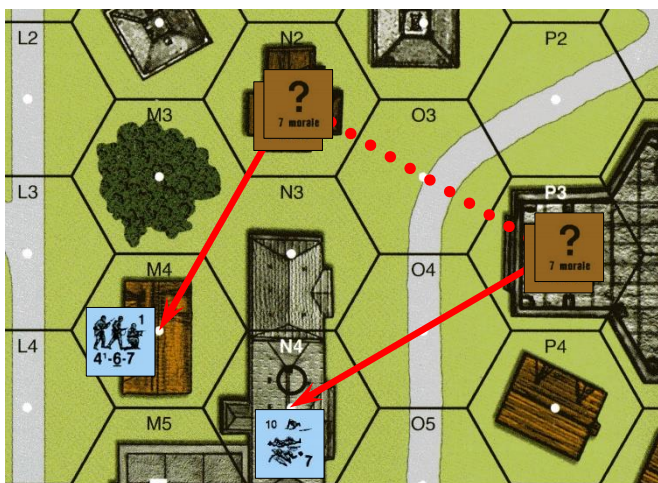
12.14

- 警戒移動を用いずに移動した【例外：ボカージュの背後(B9.55)ないし接続している塹壕の間(B27.54)を移動】。
- 開豁地ヘクス(10.531で述べられているような)内に移動/突撃/離脱した。
- 射撃フェイズに射撃を指揮したり、実行したり、待機射撃部隊と指定された。
- CCにおいて攻撃を行なった【例外：防御ユニットの除去/捕獲に成功した不意打ち攻撃(11.4)】。
- MPh/RtPhに敵歩兵/騎兵ユニットが自分のいる区域に入ろうとした(12.15参照)。

上記が全てではない；“?”の喪失を引き起こすそのほかの状況については隠蔽表を参照すること。

隠蔽状態の歩兵は“?”を喪失する条件に触れてさえいなければ、たとえ統制状態の敵に「隣接」している（開豁地以外の）ヘクスに警戒移動や突撃を用いて入ったり、CCを行なう為に突撃したりしても（また敵ユニットが突撃してきたとしても）、隠蔽状態を維持できる。自分のユニットの隠蔽状態は、どちらのプレイヤーターンでもいつでも自発的に放棄できる【例外：狙撃兵の目標ヘクスを決める為の無作為区域R(14.2)が行なわれる時からその狙撃兵カウンターが置きなおされるまでの間は、隠蔽状態を放棄できない】。隠蔽状態の自軍ユニットが隠蔽を喪失するような行動（混乱や損耗/負傷を被る以外）を行ったときに、LOS内にいる唯一の統制状態の敵地上ユニットが隠蔽状態である場合、敵プレイヤーは隠蔽を喪失させることを望むのであれば、ただちに一時的に（ダミーでないことを証明する為に）“?”を取り除かなければならない。取り除いた“?”は、すぐにもとのユニットの上に戻される。隠蔽されたユニットへのLOS上にあるLOS妨害や防御側に有利なDRM(TEMやCA変更によるDRM)が、そのユニットの隠蔽の喪失を妨げることではない。同一区域にいるユニットが隠蔽状態を失ったとしても、そのほかのユニットが隠蔽状態を失う必要はない。

例：隠蔽状態のドイツ軍4-6-7分隊が警戒移動を用いずに墓地ヘクスに移動した。その墓地ヘクスは12ヘクス離れたところにいる統制状態のソ連軍4-4-7分隊のLOS内にあり、また、そのヘクスにはトラックがあってHSが乗車している。4-6-7は“?”を失う（隠蔽表の事例A）。また、トラックとその乗車兵は隠蔽状態にならない（隠蔽表の事例H）。指揮官の指揮のもと、18ヘクスの射程でソ連軍のHMGが墓地ヘクスに射撃を行なった。この攻撃は、4-6-7歩兵に対して1.5FP(6[HMGのFP]× $\frac{1}{2}$ [遠距離射撃× $\frac{1}{2}$] [隠蔽目標扱い(長距離制限:9.4)]=1.5)、トラックとその乗車兵に対して3FP(長距離射撃制限による隠蔽目標扱い(歩兵に対してのみ適用される)で行われる。もし4-4-7が統制状態でなかったら（もしくは存在しなかったら）、4-6-7は“?”を失わずに済む（LOSを引ける最も近い統制状態の敵ユニットは18ヘクス離れたHMGを操作しているユニットとなったため“?”の喪失を決めるのに隠蔽表の事例Aに代わって事例Eが適用されるためである。一方、トラックとそのHS乗車兵は結局、隠蔽状態にならない(17ヘクス以上離れていてもまた事例Hが適用される)。したがって、MGの攻撃は結局、1.5FPと3FPになる。



例：ソ連軍の隠蔽状態の分隊が1N2とP3にいる。N2にいるソ連軍分隊は（たとえばN4にいるドイツ軍分隊のLOS内にあるとしても）、隠蔽状態を失うことなくO3を経てP3に移動できる。なぜなら、MFを使ったヘクスは16ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットのLOS内ではないからである。もしN2が開豁地にある単独壕とトーチカであったら、たとえばO3に警戒移動(4.61)を用いて移動したとしても、統制状態の敵地上ユニットのLOS内にあるN2の開豁地で退出のIMFを使ったことにより、その隠蔽状態は失われる。これは隠蔽表の事例Bに当たる。P3にいる隠蔽状態のソ連軍分隊は、N4にいる混

A

乱状態のドイツ軍分隊に対して“?”を失わずに（射撃のため一時的に明示する必要はある）射撃を行なえる。なぜなら16ヘクス以内で統制状態の敵地上ユニットでLOS内にいるものは存在しないからである。N2にいる隠蔽状態の分隊がM4にいるドイツ軍分隊に対して射撃を行ったら（隠蔽表の事例B）、たとえその射撃により混乱させたり除去したりしても、“?”は失われる。攻撃される瞬間には、ドイツ軍分隊は統制状態であったからである。しかし、プレイヤーターン終了時に統制状態でいて、16ヘクス以内の混乱状態でない敵地上ユニットのLOS内にいないければ、再び隠蔽状態となる（事例J）。

12.141 行動 (Actions)：隠蔽状態のユニットが、統制状態の敵地上ユニットのLOS内でなんらかの行動【例外：無線機/野線電話の操作、PAATCを行なう、完全設置されたDCのNTCを行なう、SW/砲を放棄する、SW/砲の修理を試みる、視認兵の視認、ほかの隠蔽状態のユニットのPAATC(12.41は除く)を指揮する】を行なったなら、隠蔽状態を失う。LLTC/LLMC、築壕の試み、放火、展開、統合、対狙撃兵チェック、PF/MOL/ATMMチェック、混乱状態のユニットの回復、撤去の試み、CAの変更、PAATC以外の行動の指揮、発煙手榴弾の展張が、隠蔽状態を失う行動の例である。即応射撃を受けただけでは移動しているユニットは隠蔽を失わない。ただし、その射撃により“PTC”またはそれ以上の結果を被った場合は隠蔽状態を失う。

12.15 発見 (Detect)：敵が自分のいる区域に移動（突撃ではない）してきた場合、隠蔽状態は失われる。MPhにおいて、狂暴兵でない歩兵、または騎兵突撃を行っていない騎兵が隠蔽状態のユニットのいる区域に移動【例外：迂回(12.151)】しようとしたら、非フェイズプレイヤーは少なくともその区域にいる隠蔽状態のユニットのうち1個をただちに露呈させねばならない。そうすることで移動してこようとしたユニットは（たとえば鉄条網区域からでも）直前にいた区域へ戻される【例外：MPhに敵のいる区域に入ること許されたユニット；4.14】。戻されたユニットは隠蔽を失い、自身のMPhはその区域で終了し（それが終了前に狂暴化状態になる場合を除く）、そこで臨機射撃を受ける可能性がある（もしくは、潰走しているユニットの場合には、潰走不能により除去または捕獲される；10.533）。もしフェイズプレイヤーのユニットが隠蔽状態にあるなら、非フェイズプレイヤーは（自分のユニットを明かす前に）フェイズプレイヤーにダミーでないユニットを一時的に明らかにするように求められる。フェイズプレイヤーにそれができないなら、そのダミースタックは除去される。

隠蔽状態のユニットのいる区域に入ろうとして消費されたMFは、戻された区域で消費されたと考える。戻された区域にすでに残留FPが存在する場合、たとえこのフェイズにその攻撃を受けていたとしても再び残留FPの攻撃を受ける。同様に、FFEや地雷原の存在する区域に戻されたユニットは、再びFFEや地雷原の攻撃を受ける。鉄条網区域に戻されたユニットは、鉄条網カウンターの下に置かれる。峡谷地帯区域に戻されたユニットはクレスト状態にはならず、底に置かれることになる。壕や弾痕区域に戻されたユニットは臨機射撃に対してそのTEMを適用できないが、最終射撃やそれ以降の攻撃に対してはそのTEMを適用できる。戻されるユニットは、移動して入ろうとした隠蔽状態のユニットのいる区域では地雷原やFFEであろうとも攻撃を受けない。また入ろうとした時にそのヘクスから即応射撃を受けることはない。しかし、もとの区域に戻される際に即応射撃/ほかの臨機射撃による攻撃を受ける(C.5C参照)。

複数の隠蔽状態のユニットが隠蔽状態を失う場合、無作為選択によりどのユニットが失うかを定める。しかし隠蔽されたユニットは、無作為選択の前に全て“?”を上にして盤上に置かなければならない。非フェイズプレイヤーがダミーでないユニットを明かせなかった場合、その区域にある全ての“?”を取り除く。またその場合、移動してきたユニットは何の制限もなくその区域からさらに移動が続けられる。非フェイズプレイヤーが明らかにしたユニットが単独のSMCであった場合、フェイズプレイヤーは可能ならただちに歩兵OVR(4.15)を行うことを選択できる。そこでフェイズプレイヤーはすぐにその区域にいる別のダミー以外のユニット（もしあれば）を露呈させることにより、歩兵OVRを防ぐことができる。

CC

12.151 迂回：建物や林にいる隠蔽状態のユニットは、相手の歩兵がそのヘクスを迂回移動しただけで隠蔽状態を失う必要はない。隠蔽状態が失われるのは実際に相手の歩兵がその障害物区域に迂回移動を用いずに入ろうとしたときだけである。しかし、防御射撃や、次に入ろうとするヘクスに別の未確認のユニットがいることなど、そのほか予測できない理由により、迂回移動していたユニット（またはその区域で移動を終えることが許されたユニット）が隠蔽状態の敵ユニットのいる区域でMPhを終えたら、その区域の**全て**



A

の隠蔽状態は失われる。隠蔽状態だった非フェイズプレイヤーのユニットは、同一区域にいるユニットに対してTPBFを行なえる。またその際、FFNAMとFFMOの-2臨機射撃DRMが適用される【例外：目標がすでに釘付け状態である場合；7.83】。ただし、開豁地以外(たとえば2I9のI9-H8ヘクスサイドのように)を迂回移動していたならば、そのかぎりではない。このように障害物内にいるユニットに対してTEMが適用されずFFMO DRMが適用されるのは、そのユニットが臨機射撃を被った時に迂回移動中であつた場合だけである(例えば、迂回移動を使わずに同一区域に入ってきた狂暴兵にはFFNAMだけが適用され、また通常どおりTEMも受けられる)。迂回移動中のユニットが迂回中の区域に進入できない場合(例えば、そこが敵分隊のいる要塞化された建物区域である場合)、そのユニットは最後に離れた進入可能な区域まで戻される。最終射撃では、移動していたユニットはその障害物のTEMを受けられる。そしてそのターンのAFPhにおいて(可能ならば)攻撃を行う(地域射撃&TPBF)こともできる。また、生き残った部隊はCCPh終了時まで混戦状態と見なされないで、RtPhに潰走できる。混戦状態でないことを示すためにCCカウンターをスタックの上に置くこと。VBMを使っているAFVは、対応射撃(D7.2)により攻撃されることがある。

12.152 索敵 (Searching)：統制状態の歩兵/騎兵MMCまたはMMCを1個含むスタックは、自身の移動の最後に『突撃可能(Accessible)』ヘクス(自分のいるヘクスを含む)にある隠蔽状態の敵ユニット(または地雷原；12.33)を索敵できる。これを行なうユニットは全て釘付け状態であつてはならず、また警戒移動を用いてはならない。そして現在いるヘクスで追加1MFを消費して索敵drを行なう。索敵の結果にかかわらず、参加したユニットまたはスタックは、このプレイヤーターンの間、TI状態となる。修正後drの数値は、ユニットまたはスタックが索敵できない『突撃可能』ヘクスの数を示している。どのヘクスを索敵不能にするかは、自分のいるヘクス以外からフェイズプレイヤーが選択する。そのヘクスはフェイズプレイヤーにとって隠蔽状態のユニットがいまいとわかってるヘクス(開豁地や、直前にいたヘクス)であつてもよい。このdrは以下のように修正される：

- 1 静粛な索敵ユニットが1個につき
- 1 1個HSを超える1個HS相当の索敵ユニットが1個につき
- +X 索敵に参加している最良の指揮官の指揮能力値
- +1 鈍兵やCX状態の索敵ユニットが1個につき(各状況につき)
- +2 日本軍に対して【例外：建物/瓦礫のみを索敵する場合】(G1.63)

索敵されたヘクス(そのヘクスの地上レベルより上の区域を含む)に存在するものは、地雷原や要塞化された建物を含めて明らかにされなければならない(ただし地雷原はその種類とFPを明らかにする必要はない)。そのヘクスにいる隠蔽状態のユニットは全て“?”を失う(隠蔽状態のユニットは全て“?”を乗せて盤上に現れる)。

12.153 掃討 (Mopping Up)：複数ヘクス/複数レベルの建物にいる、武装して釘付け状態ではない統制状態の歩兵MMCは、FFPhにTI状態となることを宣言して、その建物を確保できる(注意：連続住宅の各ヘクス【各区域ではない】はそれぞれ別個に掃討しなければならない)。ただし、その建物には隠蔽されていない非混乱の敵ユニットがいいてはならない。また、友軍に確実に支配されていない建物で掃討を行うユニットは、その建物の地上レベルの全区域から2ヘクス以内のところにいなければならない。必要なら異なるヘクスにいる2個以上のユニットが同時に掃討を宣言できる(そうすることで支配していないその建物の地上レベル区域から2ヘクス以内という条件を満たせる)。掃討された建物にいる敵の隠蔽状態のユニットは、ただちに“?”を乗せて盤上に現れる。また、全ての敵ダメージユニットは取り除かれる。そのほかの隠蔽状態のユニットはそのまま隠蔽状態を維持できる。もし敵の隠蔽状態のユニットがいまいのであれば、その建物は確保され、かつその建物の全ての区域が支配され、さらには、その建物の中にある混乱状態の敵ユニットは位置にかかわらずフェイズプレイヤーが選んだ同じ建物内にいるユニットに降伏する。全ての要塞化された建物区域は、このようにして支配された時点で明らかになる。掃討はプレイヤーターンにつき1つの建物で1回行なえる。たとえ上のレベルに行く階段がなくても掃討を行なえる。瓦礫/火災が起こっている建物の区域は、掃討を行う場合には建物の一部とは考えない。無慈悲/虐殺(20.3.4)を行なった側は、残りのゲーム中、掃討が行えなくなる。

12.2



例：ドイツ軍の2個分隊がG6建物内のF5とF6の地上レベルにいる。その建物には混乱状態のソ連軍のユニットがF6のレベル1にいる。F5にいるドイツ軍がFFPhに掃討を宣言してTI状態となった。隠蔽されたユニットがいなければ混乱状態のソ連軍の分隊は降伏するであろう。しかし、隠蔽されたソ連軍9-1指揮官と分隊がG6に“?”を乗せて現れたので、混乱状態ユニットは降伏する必要がなくなった。さらにソ連軍は索敵による損害のためのdrを-2drmで行なえる(-1drm[指揮官]-1drm[余分なHS]=-2)。もし修正前のdrが3以下であるなら、TI状態のドイツ軍分隊はHSとなる。

12.154 索敵による損害 (Search Casualties)：索敵または掃討された区域に、武装している統制状態のユニットや地雷原/残留FP/HE FFE着弾地域が存在する場合、もしくは非フェイズプレイヤーがブービートラップ(B28.9)を保有している場合は、非フェイズプレイヤーは索敵/掃討したユニットに損害を与えるべく、1回の索敵drごとに損害drを1回行なえる。この損害dr(これば“?”喪失行動ではない)は非フェイズプレイヤーのユニットによる攻撃に追加して行なわれるものであり、攻撃の代わりにするものではない。損害drが修正後に1以下であつた場合、索敵/掃討に参加したユニットは損耗の結果を被る(無作為選択の結果によっては複数のユニットが損耗する)。この損害drは(索敵drを行う時点での隠蔽状態を基にして)以下のように修正される：

- 1 非フェイズプレイヤーの隠蔽状態で静粛なユニットが1個につき
- 1 隠蔽状態の非フェイズプレイヤーのユニットで、1個HSを超える1個HS相当ごとに
- +X 隠蔽状態の非フェイズプレイヤーの最良の指揮官の指揮能力値。ただし、指揮官が単独でいる場合を除く(10.7)
- +1 隠蔽状態の非フェイズプレイヤーの鈍兵が1個につき

12.16 視察の権利 (Right of Inspection)：プレイが開始されたなら(2.9)、敵プレイヤーの隠蔽状態でないスタックは調べることができる。ただし、そのスタックは統制状態の自軍地上ユニットのLOS内になければならない。LOS外であつた場合、調べることはできず、行なわれた行動を確認することしかできない。この確認に対しては、必要な情報を明かすだけで構わない。しかし、このままでは実際にダメージスタックが動いた途端にそれを明かさねばならないことがあるので、プレイヤーは、隠蔽状態のユニットはその許容MF/MPを超えてはならないこととし、その代わりに消費されたMFを確認の為に尋ねられないようにすることを勧める。ダメージスタック(統制状態とはみなされない)は、隠蔽されている野戦構築物を明らかにできない(たとえそれが区域に進入したり、それらにLOSを持ったりした後でも不可能である)；両プレイヤーは、移動を行なうプレイヤーの“隠蔽されている野戦構築物を発見したい”という欲求と、それに相対する“スタックが統制状態であるかどうか明らかにすることを避けたい”という欲求とのバランスの取れた、審判が必要ない自作ルールを用いることを勧める。

12.2 隠蔽状態の⁵/8インチカウンター：隠蔽のルールは車両(及びそのPRC)、騎兵、馬、自転車、設置されていない砲にも同様に適用される。ただし、そのユニットが隠蔽地形におらず、統制状態の敵地上ユニットのLOS内(距離にかかわらず)にいる場合(隠蔽表の事例H)、ただちに隠蔽状態は失われる。また16ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットのLOS内で移動を行った(あるいは機動状態になった)場合、たとえ同一ヘクスでCAを変えるだけでも、その地形にかかわらず隠蔽状態は失われる(隠蔽表の事例B及びD)。林道(または並木道/繁み道/麦畑道)ヘクスに配置される車両は、OBで割り当てられている“?”の配置(12.12)及びSSRで許可されているHIPの使用に関して、隠蔽地形にいるものと見なされる——ただし、以後は、道路上にいるものと見なされ(B13.31)、それゆえに道路に沿ってそこに引かれる妨害されていないLOSに対して開豁地にいるものとして扱われる。統制状態の敵地上ユニットのLOS内(距離にかかわらず)にいる隠蔽状態の車両は、命中表において命中の結果を被った場合、またはその露出しているPRCに対してIFTで少なくとも“PTC”の結果(またはPRCの露出にかかわらず、★車両の行やOBAでそれに相当するDR)を被ったり、A-T地雷により走行不能またはそれ以上の結果を被ったりした場合、隠蔽状態を失う。隠蔽状態の車両/砲の目標サイズDRMは、実際に命中判定DRが行われた後、そのDRMによって命中しなかった場合(または外れが命中となる場合)にのみ明らかにする。明かにされた小目標サイズ(+1または+2)DRMにより命中弾が外れとなった場合、その車両/砲は隠蔽状態を失わずに済む。煙幕展開器を使用する場合、発射を試みるだ



12.2

けでは“?”を失わない。実際に発射に成功した場合にだけその“?”は失われる(D13.3参照)。砲、車両、騎兵、馬、自転車(またはSW)カウンターがその隠匿/隠蔽状態を失った場合(距離にかかわらず)、操作している歩兵やPRCも同様に隠蔽状態を失う(またその逆の場合も同様)。隠蔽状態の車両のBU、CE、TCA、HDの状態は配置する際に秘密裏に記録しておくが、その車両が隠蔽状態を失った時点で状態を明らかにしなければならない。12.34も参照。シナリオOBで $\frac{1}{2}$ インチの“?”カウンターを与えられているなら、プレイヤーは代わりにその内の幾つか、あるいは全てを $\frac{5}{8}$ インチの“?”カウンターにできる。

12.3 初期隠匿配置 (Hidden Initial Placement-HIP) : SSRで1個またはそれ以上のユニットのHIPを許可されることがある。HIPとは隠蔽の一形態であるが、盤上に“?”を置く代わりに、隠蔽地形にいるユニットの位置を密かに記録しておくものである(AFVに関してはそのTCA/VCAを記録し、 $\frac{5}{8}$ インチの砲兵器に関してはそのCAを記録する)。隠匿状態はとくに断らないかぎり隠蔽状態と同様に扱う。1人プレイの場合、SSRでHIPが許されている分隊相当につき2個の“?”を戦闘順序に加えるとよい。

12.31 ひとたび隠匿状態を失ったら、二度と隠匿状態には戻れない【例外：洞窟；G11.75】。ただし、隠蔽状態にはなれる。露見した隠匿ユニットは完全に確認されたものとし、特別にルールで述べられている場合(例えば11.19、12.15、12.152、12.153、12.32、12.34)を除いて、“?”を上にすることなく盤上に置かれる。

12.32 隠匿状態を保持して移動(同一ヘクス内での移動やCA変更を含む)または突撃はできない。隠匿状態のユニットが移動/突撃を行う場合、最初に“?”を上に乗せて盤上に置くこと。以降は通常の隠蔽ルールが適用される。隠匿状態のユニットはLOS内の敵ユニットが隠蔽状態になるのを防ぐために、またはRtPhに潰走しているユニットの妨害をするために、いつでもその隠匿状態を放棄したり、隠蔽状態になったりできる。

12.33 野戦構築物 (Fortifications) : 野戦構築物は隠蔽地形内であれば常にHIPで配置できる。野戦構築物の隠匿状態はそのTEMが使われた場合、その中にいるユニットが隠蔽を失った場合、16ヘクス内にいる統制状態の敵ユニットのLOS内に入った場合に失われる【全てに対する例外：地雷原(B28.1)】。隠蔽地形にない野戦構築物も隠蔽地形にあるものとして配置できる【例外：ただし、敵のLOSに入ったらその距離にかかわらずHIP状態は失われる】。また、道路障害は、それがいづれかの区域にいる統制状態の敵ユニットのLOSを遮断する場合にHIPを失う。地雷原の存在(その火力ではない)は索敵(12.152)の成功によって発見される。ユニットが隠匿された野戦構築物(鉄条網は含むが、バンジーは含まない)に進入/退出する場合、その野戦構築物の隠匿状態が保たれているなら、歩兵/騎兵(だけ)が道路障害ヘクスサイドを横断する場合も含めて、その野戦構築物に進入/退出する為のMF/MPを支払う必要はない。初期配置の間にLOSによって姿を現すことになった隠匿状態の野戦構築物は、シナリオOBで指示されたのではない“?”カウンターを置く直前に盤上に置かれる。

12.34 隠匿状態の砲 : 設置されている(C11.2)非車載砲とそれを操作する操作班【例外：固有ではないSWを所有している場合】は、隠蔽地形に初期配置される場合(すなわち、その状態でシナリオを開始する場合)、たとえ敵ユニットのLOS内であっても、常にHIPを用いて構わない。設置された砲は、全ての敵地上ユニットのLOS外に初期配置するのであれば、非隠蔽地形であっても配置の際には常にHIPを用いて構わない——しかし、統制状態の敵地上ユニットがそれに対してLOSを持つ場合、たとえそれがゲーム最初のRPhの開始時であっても、距離に関係なくすぐに“?”カウンターを乗せてボード上に置かなければならない。射撃を行った設置された隠匿/隠蔽状態の砲は、その修整前命中判定DRの色付きdrが5以上であり、なおかつその砲はLOSを有する最も近くににいる統制状態の敵地上ユニットが16ヘクス以内にいる場合か、もしくはその修整前命中判定DRの色付きdrが6であり、最も近くににいる統制状態の敵地上ユニットが17ヘクス以上離れている場合には姿を現さなければならない；それ以外では、隠匿状態だった砲は“?”カウンターの下に置かれる(隠蔽状態だった場合はそのままである)【例外：射撃していないと見なされる場合(C8.9)；統制状態の敵地上ユニットのLOS外でFB/DB(E7.)以外に射撃を行う時、隠匿された砲はHIPを維持する；統制状態の敵地上ユニットのLOS内で射撃を行ったRCL(C12.22)や距離0で射撃を行った/IFE用いて射撃を行った砲は、常に必ず姿を現す】。砲とそれを操作する歩兵についての、HIP/“?”の喪失および獲得の関係については12.2を参照。

12.4 隠蔽状態を通過する車両 : ある区域に存在する隠蔽ユニットは、そこに進入する敵車両の移動を妨げることはない。

A

12.41 OVR : “非混乱状態”(12.1)の車両が、迂回または林道を用いずに隠蔽された敵ユニットのいる区域に進入する場合、その区域にいる全ての隠蔽状態の敵兵士【例外：それらがPAATCを免除されている場合】は自発的(12.14)に姿を現すか、またはスタック全体でまとめてPATTC(それらが通常IPAATCを必要とするならIPATTC)を1回行うかを選んで実行せねばならない。PAATCを行う際には、スタック内で最も低い士気値を用い、釘付け状態でない統制状態の最良の指揮官の指揮修正を適用する。ダミースタックの士気値は7としてPAATCを行う。PAATCに失敗した場合、それらの兵士全部が釘付け状態で姿を現す。車両の進入時点で、その区域に確認された敵ユニットが存在しない場合、まとめて行われるPAATC(もし行うならば)が解決されるまで、OVRの為の移動力を消費できない。OVRが可能(D7.1)ならば、その車両はPAATCの解決後にOVRを実施できる。全ての場合において、PAATCに成功した隠蔽ユニットはその隠蔽を維持し、ゆえにOVRは地域射撃とみなされる；OVRを行なわない場合でも、車両は攻撃可能なユニットからの通常の攻撃(CC対応射撃を含む；D7.21)の対象となる。

12.42 迂回移動 : 車両が迂回を用いて隠蔽状態の敵ユニットのいる区域に進入した場合、その進入の一部としてOVRを行うことはできないし、そこにいる隠匿状態のユニットを明らかにする必要もない。その区域にいる隠蔽状態のユニットが車両の存在によって隠蔽状態を失うのは、自発的に行った場合か、あるいは車両/乗車兵/跨乗兵がMPHをその区域で終えた場合にかけられる【例外：“混乱状態”の車両は隠蔽状態の喪失を引き起こさない；12.1】。迂回移動中の車両は、迂回している地形を含むヘクスにのみ存在するため(C.5C)、迂回しているヘクスサイドを共有する隣接ヘクスにいるユニットの隠蔽には、何の影響も与えない。

13. 騎兵 (Cavalry)

13.1 騎兵¹⁹とは、馬に乗った兵士ユニットのことであり、兵士カウンターを馬カウンターの上に置いて表す。馬から降りた騎兵はただちに馬カウンターと別れて歩兵となる。いかなる兵士ユニットでも、馬に乗っているなら騎兵として扱う。

13.2 スタック : 騎兵のスタック制限は歩兵と同様である(5.5)。騎兵が乗っていない馬は1ヘクスにいくつあってもよい。

13.3 移動 : 騎兵は決して車両としてあつかわない；騎兵はVCAを持たず、地形チャートの騎兵の欄にしたがってMF(MPではない)を消費する。この欄には、騎兵/馬の進入が禁止されている全ての地形タイプが挙げられている(ただし、歩兵の迂回移動のルールにしたがって建物ヘクスを抜けて移動できる；D.2参照)。林にあるTBに沿って移動を行う騎兵の通常移動コストは3MFである。騎兵は歩兵のように全力移動ができる【例外：騎兵ユニット及びそれが乗っている馬は、共にCX状態になる；騎兵は釘付け状態にならない(13.52)】。騎兵は指揮官によるMFボーナスを受けられない(B3.4参照)。しかし、騎兵指揮官がMPHの開始時から終了時まで歩兵とスタックして移動している場合、その歩兵に対して指揮官によるMFボーナス(4.12)を与えることができる。13.5及び13.7参照。

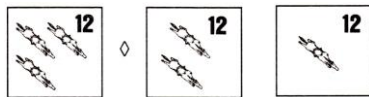
13.31 MFコスト : 馬カウンターの乗り降りに必要なコストは、乗降する全ての歩兵ユニットに与えられている基本4MF(4.11)の内の1MFである。APhの間に乗り降りを行ってはならない。馬に乗り降りするユニットは、その馬がMPHの間にすでに馬自体の許容MF(その時点で；すなわち、12MF、16MF、もしくは20MFのいずれか；13.34、13.36)の25%を消費/喪失しているごとに、自身の基本許容MFの内の1MFを喪失する。また、馬カウンターは、馬に乗り降りする歩兵/騎兵がMPHの間にすでに消費(喪失ではない)した1MF(馬の乗り降りに消費した分も含める)ごとに、現在の許容MFの25%を喪失する。ユニットを乗せたり移動した馬カウンターから、同じMPHに降りる事は可能であるが、ユニットを降ろしたり移動を行った馬カウンターに、同じMPHに乗る事はできない。

例：歩兵SMCが開路地に進入して(1MF消費)、そこにいるSMC用馬カウンターに乗った(1MF消費)場合、その馬が移動に使える残りのMFは、現在の許容12MFの内、6MFである。その時点でギャロップを宣言すると、そのSMCのMPHの途中なので馬の現在の許容MFは16MFに増加し(13.36)、ゆえに残りは10MFになる。同じMPH中に馬から降りることを望む場合、そうする前に騎兵として4MFより多く消費することはできない。なぜならば、乗り手は馬から降りるのに1MFを支払わねばならず、さらに馬に乗っている間、その馬に1~4MF消費させる事で乗り手自身の1MFを失う事になるからである。

例：MPHの開始時にギャロップを宣言する騎兵ユニットが、同じMPHに馬から降りようとする場合、騎兵として15MFより多く消費することはできない。なぜならば、馬を降りるには、馬自体が5MF(25%×20[現時点での許容MF]=5MF)を喪失するからである。



A



13.32 運搬能力：3頭の馬が描かれた馬カウンターは、1個分隊相当に加えてSMCをいくつでも運搬できる。

2頭の馬が描かれていれば、1個HS相当に加えてSMCを4個まで運搬できる。1頭の動物(1頭の馬が描かれている)はSMCを1個か2個を運搬できる。13.33も参照。1個歩兵ユニットが、自身が乗るには“大きすぎる”馬カウンターに乗る場合、その馬カウンターは自動的に2個のHS用馬カウンターに展開する(乗るのが1個HSもしくは1個操作班の場合か、または1個のSMC用馬カウンターを新たに生み出す(乗るのが1個SMCの場合)[例外：SMCが、既に自身の運搬能力に見合うだけのMMCを乗せている馬カウンターに乗ろうとする場合、SMC用馬カウンターは生み出されない])。加えて、騎兵SMCは、MMC用馬カウンターから別れて移動する為に、MPH中いつでもSMC用馬カウンターを新たに生み出せる。それ以外では、分隊用馬カウンターは、損害に応じてか、もしくは乗っている分隊が展開する場合にのみ、2個のHS用馬カウンターに分割できる。それぞれにHS相当の乗り手がいる馬カウンターは、統合(1.32)できるし、また、乗馬せずに“率いている”(13.7)間に、適切な数の馬カウンターが同じ区域を占めた時にいつでもそれを統合して構わない。

13.33 運搬：騎兵のIPCは、歩兵のIPCと同じであり、騎兵が運搬可能なSWの最大量である。騎兵はSWを分解できない(ただし、分解可能なSWは分解状態では分解できない)し、砲を所有する事やSW/砲の回収もできない。しかし、他の条件が満たされているなら、友軍ユニットとの間でSWの受け渡しはできる。騎兵SMCは他のユニットのIPCに自身のIPCを加えられない。

13.34 基本MF：馬カウンターの基本MFは12MFである。

13.35 敵ユニット：騎兵ユニットは、そこにいる全ての敵ユニットが非武装状態/戦意喪失状態/隠蔽状態(12.15/G.4参照)であるか、もしくは騎兵突撃(13.6)を行う場合のいずれかでのみ、MPH間に敵の存在する区域に進入したり、そこを通り抜けて移動したりできる。

13.351 FPF：騎兵に対してTPBFを行う非フェイズプレイヤーの歩兵は、FPFを用いる(それにより地域射撃になる)ものとみなされる。砲を操作する歩兵は、そのヘクス内にいる騎兵があたかもOVRを行う車両であるかのようにして、可能なかぎり対OVR射撃(C5.64)を用いなければならない。

13.36 ギャロップ (Gallop)：騎兵は、自身のMPHの開始時にギャロップを宣言すればその許容MFが8増加し20MFとなる。自身のMPHの途中での宣言なら、その許容MFが4増加し16MFとなる。どちらの場合にも馬カウンターの上にCXカウンターが置かれる[例外：沼沢地、深淵の小川、もしくはは渡河可能な水障害に在る間はギャロップ不可であるし、騎兵/馬が既にCX状態の場合にも不可である]。ギャロップを行う騎兵は、以下のことが禁止される。迂回移動、林(道路を用いる場合を除く)/沼沢地/岩場/墓/地深淵の小川/渡河可能な水障害への移動、複数高度変更、1車線橋への進入、灌漑期の水田(G8.12)への進入、あざ道カウンターの上に乗りたり、離れたりすること(G8.2112)。

13.4 射撃効果：CCもしくは騎兵突撃を行う場合を除き、騎兵のFPFは乗車射撃として半減する。騎兵はSWを使用できず[例外：MOL(22.6)；DCの投げ込み(23.6)]、自動火器ボーナス/散布射撃の使用、および「煙幕」の展開も不可である。

13.5 脆弱性：騎兵が射撃された時、その射撃にはIFT上(または命中判定上)で常に-2DRMを被る[例外：地雷原攻撃]。ただし、このDRMはFFMO/FFNAMと累積しない。騎兵、およびそのターンに馬から下りた歩兵は、警戒移動ができない。騎兵は石垣/生け垣のTEMを受けられない；騎兵と馬は弾痕/壕のTEM(及び危険な移動DRM)を受けない。

13.51 MC：馬は固有の士気値を持たず、MCを被らない。混乱状態になった騎兵は、馬から緊急脱出(D6.24)をせねばならない；それが乗っていた馬カウンターは逃走したかもしくは殺されたものとみなして、プレイから除去される[例外：馬カウンターに騎兵の一部が残っている場合、馬カウンターは非混乱状態でプレイに残っている騎兵を運搬するのにちょうどサイズのなる]。

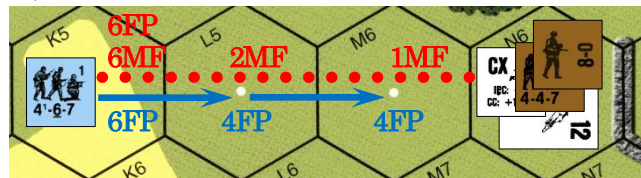
13.511 馬に対する攻撃は、騎兵の有無にかかわらずIFTの★車両の欄を用いて解決する。その馬に騎兵が乗っている場合には両方同時に攻撃を受ける。馬は騎兵に対する-2DRMやFFMO/FFNAMを受けない。修正後IFT DRが★車両の破壊ナンバーより小さければ、その射撃に用いたIFT列にある最も高いKIA#の数(7.308)まで馬カウンターを除去する。修正後IFT DRが★車両の破壊ナンバーと同じだった場合、1個馬カウンター(無作為選択の結果次第では2個以上)が損耗を被る；残りの馬は損害を受けない。損耗を被る馬カウンターは無作為選択で決定

13.62

するが、この時に、跨乗兵のMC失敗のために逃走した(13.51)馬カウンターを無作為選択の対象に含めてよい。除去された馬カウンターの跨乗兵は、自身に対して行われた攻撃によるMC/損耗を全て解決した後で、緊急脱出(D6.24)を行わねばならない。分隊用馬カウンターが損耗した場合、一緒に乗っていたSMC/SWごとに、どちらのHS用馬カウンターにそれが乗っていたかを無作為に決める；損耗した馬カウンターに乗っていた分隊は直ちに展開されて、そのHSの1個(無作為に決定される)は緊急脱出を行う。

13.52 釘付けと戦渦：騎兵と馬はPTC/LLMC/LLTCを被ることがなく、釘付けや戦渦の結果の対象にもならない。

13.6 騎兵突撃 (Charge)：騎兵は、確認状態の敵が存在する区域に対して騎兵突撃を実施できる。突撃に先だって突撃宣言が必要であり、宣言時には目標区域にLOSがあり、目標区域から3ヘクス以上離れており、ギャロップで移動(あるいは突撃宣言と同時にギャロップを宣言)しており、目標区域にギャロップで進入でき、攻撃を行うために追加の3MF(目標区域に進入するためのコストと同時に支払う)を支払えなければならない。全ての防御臨機射撃/連続臨機射撃/FPF(13.351も参照)を受けた後で、(もしまだ可能ならば)騎兵は乗車射撃によるFPの半減を被ることもなく、馬がCX状態になった事によるペナルティも被ることなしにTPBF/MOL(利用可能な場合)を用いて目標を攻撃する。攻撃後、そのMPHの間にさらなる騎兵突撃を行う場合には、新たな目標ヘクスに実際に進入するまで突撃宣言をする必要はない。騎兵突撃を行なうユニットは個別に攻撃を行うが、1個以上の他の騎兵ユニットとスタックを組んであるいは一斉突撃を用いて；13.62騎兵突撃を行うことも可能であり、その場合は一緒に攻撃を行う。



例：4N6にいる分隊用馬カウンターに乗った4-4-7分隊と8-0指揮官が、K5にいる4-6-7分隊に対する騎兵突撃とギャロップを宣言した。4-6-7はそのスタックがM6に進入した時に、騎兵に対する-2DRMを適用する4FPの防御臨機射撃を行った。修正前DRは7で、馬に損害はないが、騎兵に対しては修正後DRが5となるので、結果は1MCとなる。8-0はそれに失敗したが、4-4-7は成功した。8-0は、緊急脱出によるNMCを強制され、さらにそれにも失敗した為に損耗を被った—ただし、4-4-7はLLTC/LLMCを行なわない(13.52)。4-4-7がL5へ進入した時(2MF目)、4-6-7は4FP(地域射撃とPBF)で連続臨機射撃を行い、4-4-7に対しては前回と同様に-2DRMが適用される。修正前DRで5を出したので、分隊用馬カウンターは、HS用馬カウンターへと損耗する；4-4-7は2MCを行わねばならなかった(修正後DRが3のため)が、それに成功した。しかし1個HSが馬カウンターを失った事により緊急脱出を行わねばならない(13.511)ために、2個の2-3-7HSに展開した。残っている騎兵HSは、4MFを支払ってK5へ進入した(進入による1MFに、騎兵突撃での攻撃の為に3MFを加える)。その時に4-6-7は強制的な6FP(地域射撃及びTPBF)のFPF攻撃を行った(8.312及び13.351参照)。しかし修正前DRで10を出したので、自身が混乱状態となり、騎兵は無損害で残る。2-3-7騎兵は、今すぐ6FP(TPBF)で騎兵突撃での攻撃を実行して、直ちにそれを解決せねばならない。

13.61 突撃解決後：騎兵突撃を解決した後、騎兵はそのヘクスに乗馬したまま留まることも、馬から降りることもできる。また、十分なMFが残っているなら別の区域に移動することもできる(その区域に対して新たな騎兵突撃を行うこともできる)。敵の占めている区域にとどまる場合、混戦状態とは見なされず、そのことをCCカウンターによって示す(もちろん、続くCCPhにはお互いに攻撃が行える)。MPHに騎兵突撃を宣言したユニットは、たとえ馬から降りていたとしても、続くAFPhには攻撃、その他の行動を行えない。また、その状態を示すために自分のMPH終了時に準備射撃カウンターを置く。

13.62 一斉突撃 (Cavalry Wave)：騎兵は、以下の例外を除き、25.23-235(及びE1.423)にしたがって、人海戦術を実施できる。一斉突撃はどの国籍でも可能である。一斉突撃を宣言するには、少なくとも1個分隊相当の騎兵が各連鎖ヘクスを占めていなければならない、連鎖を構成する騎兵が敵ユニットの3ヘクス以内におらず、連鎖を構成する内の少なくとも1ユニットが、LOSの通る敵ユニットから16MF以内になければならず、そして全てのユニットは直ちにギャロップを宣言しなければならない。少なくとも1個指揮官と、連鎖を構成する各ヘクスにつき平均1個以上のMMCが参加しなければならない。一斉突撃の間には、騎兵の士気値は上昇しない。参加した中で少なくとも1ユニットは、そのMPHの間に敵ユニットに対して騎兵突撃を行わなければならない。騎兵突撃を行なう各ユニットは、敵の占有するヘクスへ進入したところでその移動を終了する必要はない。騎兵と歩兵が組んで人海戦術(一斉突撃)を行うことはできない。



13.7

13.7 馬：馬はユニットであるが、決して敵ユニットとはみなされない。馬カウンターはSWの回収(4.44)ルールにしたがって捕獲されるが、最後にそれを所有していた側は回収を行なう必要はない。馬は、車両で運ぶ事はできず[例外：LC；G12.12]、運搬される事もなく、RtPh/APhに移動する事や警戒移動を用いる事もできない。LCでの輸送(別)として、誰も乗っていない馬は、騎兵/歩兵に伴ってのみ移動できる。馬を率いることは歩兵(歩兵移動コストを用いる)や馬/騎兵(騎兵移動コストを用いる)に追加移動コストを要求しないが、迂回移動を用いる場合を除いて、馬は騎兵が進入できない地形への進入は禁止される。混乱状態ではない歩兵/騎兵は、自身のサイズの3倍までの馬カウンターを“率いる(lead)”ことができる(すなわち、1個SMCは3個までSMC用馬カウンターを“率いる”)ことができ、1個HS/操作班は分隊用馬カウンター1個に加えてHS用馬カウンター1個を“率いる”ことができる、など。馬カウンターを率いているユニットは、SWと同様の手順で馬カウンターを除去しても構わない。馬自体はSWを携帯しない[例外：駄載；G10]。馬がCX状態になっても、その乗り手がCX状態になる必要はないし、逆もまた同じである(例えば、CX状態の馬に乗ったCX状態にない騎兵は、11.4にある不意打ちの際のCX状態による+1drを被らない)。13.2-52参照。

14. 狙撃兵 (Snipers)

14.01 狙撃兵は、2以上のSAN(14.1)が明記されているシナリオOB内に、固有の存在として含まれているものである。狙撃兵は兵士カウンターという形で表わされず、どちらのプレイヤーにも完全にコントロールされることはない。狙撃兵カウンターはユニットではないし、LOSを確認する事もできない²⁰。

14.1 狙撃兵活動ナンバー (Sniper Activation Number-SAN)：両軍のSANは、各シナリオOBの{ }内に明記されている。SANは最大で7であり、増加する事はない[例外：夜間の場合(E1.76)；DY0での強襲揚陸(G14.261)]。SANが(減少して)2未満になった場合、その狙撃兵カウンターはプレイから除去され、その軍はそれ以降狙撃兵による攻撃を行えなくなる。PFPh、MPh、DFPhまたはAFPhの間に、TH、MC、TC、OBAを除くIFT攻撃、もしくは築壕のために行った修正前DRが、敵の現在のSANと等しかった場合、そのDRを出したプレイヤーは敵狙撃兵からの攻撃(訳注：以下、単に狙撃と称する)の対象となる[例外：捕虜による行動は狙撃を誘発しない]。ゲーム上SANの結果しか発生しないようなDRを行う事はできない[例外：LOSが遮断されていた事により、やむを得ず効果のない射撃をする為にDRを行わなければならない場合(6.11)]。狙撃は、狙撃兵を活性化させたDRの結果を全て解決した直後に行われる。ただし、その狙撃以前に生じていた全ての狙撃(もしあれば)の効果判定(14.3)を優先して行う。



14.2 目標決定：プレイの開始に先だって、各プレイヤー(非フェイズプレイヤーが先)は自軍の狙撃兵カウンターを、何もユニットが存在していないヘクスに配置する。このヘクスは、そこから6ヘクス以内に敵(敵の“?”は含むが、敵狙撃兵カウンターは含まない)の存在するヘクスを6つ以上含んでいなければならない。もしこれが不可能な場合、敵の存在するヘクスの数の条件を6つ以上から5つ以上に緩和する。以降、可能になるまで1つずつ条件を緩和していく(盤上に敵ユニットが全く存在しない場合、狙撃兵カウンターはどこに配置されてもよい)。ゲーム開始後は、狙撃兵側プレイヤーが、目標ヘクスの選択に先だって有効な狙撃dr(SANとDRが同値となった後に振った、1か2のdr)を放棄することで、自分の狙撃兵カウンターを(前記と同様の配置条件の範囲内で)再配置できる。狙撃が発生した場合は必ず、その効果を判定(14.3)する為に、dr(△)が行われる。そのdrが1か2の場合(そして狙撃兵側プレイヤーが狙撃を放棄しない場合)、次は狙撃目標ヘクスを決定する為に無作為区域DR(具体的には、着弾dr除き、SR[C1.31]の着弾位置決定と同様に行う)を行わねばならず(ただし、この攻撃以前に発生した狙撃の全てを14.3にしたがって解決していない場合、そちらを優先して解決する)、その結果として決定されたヘクスに狙撃兵カウンターを移動させる。移動した新たなヘクスに、狙撃可能(14.22)な敵ユニットの存在する区域が複数含まれている場合、狙撃兵側プレイヤーがどの区域を狙撃するのかを選択する。その目標区域に複数の狙撃可能(14.22)な敵ユニットが存在していた場合、無作為選択によって目標を決定する[例外：無作為選択に先だって、狙撃兵は以下にあげるうちの1つを目標として選ぶ事ができる：敵狙撃兵カウンター；露出した固有操作班；非装甲車両；いくつかの狙撃可能な目標が隠蔽状態である場合には14.23を参照]。無作為選択の結果、目標が複数になった場合、その内の1個だけ(狙撃兵側が選択)が初めの狙撃drによって攻撃される；残りについては、各々新たに狙撃drを行う。狙撃はこのようにして選ばれた敵目標に対して解決されるが、以下に挙げる例外事項がある：

14.21 第2目標：決定した目標ヘクス内に狙撃可能な目標(14.22)や敵狙撃兵カウンターが含まれていない場合、狙撃を行う狙撃兵カウンターは、最初の目標ヘクスから(ヘクス数で)最も近くで、かつ狙撃可能な目標や敵狙撃兵カウンターが含まれたヘクスに動かされ、そこで狙撃を行う事になる。そのようなヘクスが等距離に2個以上ある場合、最も低いTEMを持つ区域が目標となる。現在そのヘクスにいる狙撃可能な目標に、LOSにかかわらず適用されるTEM/『煙幕』DRMの内でも低い(最小は0である)ものが比較対象とされる[例外：HAによる+1TEM、工場内の+1TEMは共に考慮しない(ただし工場は建物としてのTEMを使う)]。隠匿されている野戦構築物(例えば、壕、要塞化されている建物区域など)はこの時点で明らかにしてもよい。これでもまだ目標ヘクスが決まらない場合、等距離にあるそれらのヘクスの内、どこを狙撃するかは狙撃兵側プレイヤーが選択する。

14.22 非目標：露出しているPRCがいないAFV、地下[例外：洞窟；G11.8]や完全建物区域にいるユニット、捕虜、隠匿状態のユニット、友軍、空中にいるユニットは、狙撃目標にならない。上記以外の全てのユニットが狙撃可能な目標である。敵PRCがCE状態にあるか、または部分装甲のAFVもしくは非装甲車両にいる場合、そのPRCは狙撃に関して露出しているものとみなされる。狙撃兵側プレイヤーは、PRCのいない非装甲車両(14.33)を狙撃可能な目標とするかどうかを選択する事ができる。

14.23 隠蔽状態の目標：隠蔽状態と非隠蔽状態の両方の狙撃可能な目標が存在する場合、無作為選択に関してその隠蔽状態のスタックは(実際に含んでいるユニットの数にかかわらず)まとめて1個の目標として扱われる。そして、もし隠蔽状態のスタックが(全てのユニットが隠蔽状態であるか、もしくは上記の無作為選択の結果によって)狙撃目標に選ばれたならば、その狙撃を受ける側のプレイヤーはそのスタック内の実際の狙撃可能な目標の数(のみ)を宣言する必要がある。それがダミースタックだったならば、それらは全て自動的に除去される。含まれている目標が1個ならば、そのユニットが狙撃される。2個以上含まれているならば、そのプレイヤーはそれに応じて無作為選択drを行う。

14.3 解決：狙撃の解決は、それを引き起こした“1”もしくは“2”の狙撃drを用いて行われる。狙撃drに修正はなく、隠蔽状態/畏縮による影響もない。狙撃は付随攻撃を引き起こすこともなければ、残留FPを残す事もない。しかし攻撃を受けた区域にいる敵の混乱状態ユニット全部をDM状態にする(10.62)。それ以外では、狙撃は以下のようにして解決される：

dr 1：SMC、ダミースタック、もしくは(14.4にしたがって)狙撃兵を除去する；CE状態の操作班を麻痺および帰還させる(D5.341)；MMCを混乱させる(混乱しないMMCの場合、代りに損耗させる)；非装甲車両/部分装甲AFVの固有操作班を混乱させる；非装甲車両を走行不能にする(14.33参照)。

dr 2：ダミースタックを除去する；SMCを負傷させる；CE状態の操作班を麻痺させる(D5.34)；釘付け状態になりうるMMC、非装甲車両/部分装甲AFVの固有操作班もしくは狙撃兵(14.31)を釘付け状態にする。

また、狙撃は、無作為選択(14.2)やLLMC/LLTC/戦術DRやその他の事象によって生じた、全ての更なる狙撃兵の攻撃を完全に解決した後でのみ、解決されたとみなされる。

Pin: 3 DR
K: ≤ 2 DR
No Attack

14.31 対狙撃兵：対狙撃兵チェック(14.4)か、もしくは狙撃目標として敵狙撃兵を選択することによってのみ、敵狙撃兵を攻撃することができる。敵狙撃兵カウンターはそれが占めるヘクス内の全区域に存在するものとみなされる。釘付け状態にされた狙撃兵は、カウンター白地に赤文字が書かれている面へと裏返され、以降の狙撃と再配置(14.2)の機会をそのプレイヤーターンの間失う。

14.32 対CC：狙撃だけが、混戦状態にある自軍ユニットを傷つけることなく、その混戦状態にある敵ユニットを攻撃できる。

14.33 対非装甲車両：非装甲車両とそのPRCは同じ狙撃drで同時に攻撃される事はない。非装甲車両自体に対して狙撃を行う狙撃兵は、狙撃dr“1”の場合にのみ、それを走行不能にする事だけが可能である。すでに走行不能になっている非装甲車両が狙撃兵によって再び走行不能の結果を被ったとしても何の影響もない。14.22も参照。

14.4 対狙撃兵チェック (Sniper Check)：有効な狙撃(dr“1”または“2”)を解決した後で、その狙撃された区域にいる、釘付け状態でなくTI状態でもない、武装している統制状態の歩兵/騎兵ユニットで、そのプレイヤーターンにまた射撃/移動していないものは、狙撃兵の除去を試みられる。これは対狙撃兵チェッ



A

クというDRによって行われ、その修正後DRが2以下であるなら、敵狙撃兵の除去に成功し、3なら敵狙撃兵を釘付けにする。対狙撃兵チェックに参加したユニットは全てTI状態となり、以下に示す対狙撃兵チェックDRMを全て適用し、まとめて1回のDRで行われる：

DRM	事象
+x	指揮修正。ただし指揮官が単独でいる場合には適用されない
-1	ヒーローが1個参加しているごとに
-1	操作班/HS相当が参加しているごとに

対狙撃兵チェックや狙撃(14.3)によって狙撃兵が除去された場合、そのSANがシナリオを通じて1低下する。新たなSANをシナリオ補助カードのSANの欄に示すこと。SANが1にまで低下したなら、狙撃兵カウンターをゲームから取り除く。

例：対狙撃兵チェックを行う8-1指揮官には、いかなるDRMも適用されない。指揮官は自身のDRを修正できないからである。HSと8-1指揮官が行なう場合、-2DRM(指揮修正により-1、HSが参加しているので-1)が適用される。分隊とHS、それに8-1指揮官が行なう場合、-4DRM(指揮修正により-1、HSにより-1、分隊により-2)が適用される。

15. 戦渦 (Heat of Battle)

15.1 戦渦：数多くの部隊が戦闘の苛烈な試練に耐えきれず壊滅していく一方、優秀な兵士の登場や、自暴自棄あるいは英雄的行為、さらには絶望的な戦意喪失も見受けられた。これらを反映させるため、MCと(自己回復ではない)回復の修正前DRが2のとき、続けて戦渦DRを行なう。なお、非武装ユニット、騎兵、PRC、ヒーロー、操作班(固有と臨時の操作班の両方；21.22)、人海戦術の構成ユニット、狂暴兵、登攀/水泳/徒渉中のユニット、ポート内の/パラシュートカウンター上のユニットは戦渦の対象外である。戦渦DRには累積する以下のDRMを加える。このとき、混乱状態にあるユニットがDRで2を出して回復したとしても、戦渦DRには混乱状態ユニットに対する+1DRMが適用される。修正後の戦渦DRが5か6ならば、ヒーローの出現とクラス上昇の、両方の結果を適用する。

戦渦	戦渦 DRM
DR 結果	-1 エリート、イギリス軍、フィンランド軍(累積)
≤6 ヒーローの出現(15.21)	+1 混乱状態、未熟兵(累積)
5-8 クラス上昇(15.3)	+1 フランス軍、パルチザン
9-11 狂暴化(15.4, 15.44)†	+2 ソビエト軍、連合国側中小国
≥12 降伏(15.5)*	+3 枢軸側中小国、イタリア軍
	+4 日本軍

*イタリア軍/枢軸側中小国の非エリートは修正後の戦渦DRが10以上で降伏する。

†以下は降伏する代わりに狂暴化する：日本軍、グルカ兵、パルチザン、戦意高揚状態、コミッサール、ソビエト軍と戦うSS部隊、無慈悲を被る場合(15.5)

*以下は降伏する代わりにクラス上昇する：トーチカ内(G1.62)か洞窟内(G11.97)にいる日本軍；海岸/棧橋区域にいる強襲揚陸/海上撤退側(G14.32)

†以下は狂暴化する代わりにクラス上昇する：LOS内に確認状態の敵ユニットが存在しない場合(15.44)；トーチカ内(G1.62)か洞窟内(G11.97)にいる日本軍；この戦渦ユニットから最も近くにいる確認状態の敵ユニットが大水域(G13.491)にいる；海岸/棧橋区域にいる強襲揚陸/海上撤退側(G14.32)



15.2 ヒーロー：ヒーローは、能力値が1-4-9のSMCで表される。ヒーローがMCに失敗すると負傷したものと見され、能力値が1-3-8となっている負傷側にカウンターを裏返し、負傷程度dr(17.11)を行わなければならない。負傷したヒーローがMCに失敗したら、ヒーローは除去される；ヒーローは混乱状態や狂暴化状態にならず、畏縮することも釘付けになることもない[例外：全力移動(4.134)、負傷(17.2)、PF/ATMM判定(C13.31/13.7)、小屋の倒壊(G5.5)]。ヒーローに印刷されている士気値は、いかなる場合でも低下しないが、ある状況によって10(負傷していれば9)に上昇することがある(A18)。



15.21 ヒーローの出現：ヒーローは、修正後の戦渦DRが6以下のとき、兵士タイプのユニットから(混乱している)プレイ中に出現する。ヒーローになった指揮官は自動的に回復し、その指揮能力修正とその他の能力が保持される(高い士気値も失うことはない；10-2や10-3指揮官は1-4-10のヒーローと見なされる；負傷したら1-3-9である)。ヒーローとなった指揮官にはヒーローカウンター(1-4-9X)をその上に置いて、指揮官(またはコミッサール)とヒーローの特性を兼ね備えていることを示す。ヒーローとなった指揮官はヒーローDRMと指揮能力DRMを合わせて使えない。ただし、ヒーローとなった指揮官の除去は、依然としてLLMCを引き起こす。ヒーローを出現させたMMCには何の影響もない(同時にクラス上昇によって

15.42

能力が上昇する可能性はある)。ヒーローは、それを出現させたMMCと同じ射撃状態と移動状態にあるとみなされる；すなわち、MMCに準備射撃カウンターやTIカウンターが置かれていたならば、ヒーローにも置かれることになる。

15.22 釘付け状態：17.2参照

15.23 火器の使用：ヒーローは、指揮官と同様にMGではないSWを使用でき、命中判定またはIFT DRに-1DRMを適用できる。さらに、ヒーローは、通常ならば2人で操作するMG(全火力で)やSWを、命中判定またはIFT DR に+1すること(ヒーローDRMで打ち消される)、単独で射撃できる。ヒーローは、SWを使用しているフェイズの間、固有の火力を失う。ヒーローは、一般に操作班を必要とする82mm以下の砲ならば、敵の操作班による捕獲射撃(21.11、21.12)と同様に射撃できる。ただしこの場合、ヒーローDRMは適用できない。82mmよりも口径の大きい砲の場合は、1ゲームターンに1回だけ、しかもMPH/DFPH時であるなら射撃できる。ヒーローはNT火器のCAを変えることができない[例外：砲のMF(C2.27)が9以上の場合]。ヒーローだけが騎乗中のAFVに装備されたAAMGを射撃できる。

15.24 ヒーローDRM：ヒーロー単独、あるいはヒーローが参加しているFG(他の1人のSMCのみと構成したものであっても)は、ヒーローの固有火力、あるいはSWのどちらかが通常射程内で射撃しているのであれば、そのIFT/CCの解決DRに-1の修正を適用する。このDRMは、同時に適用される指揮能力DRMや、同じ攻撃に他のヒーローが参加したことによる修正に累積する。指揮官と違って、ヒーローのIFT DRMを適用する際、FGの全ユニットと同じ区域にいる必要がなく、他のユニットと一緒にいる必要もない。また、ヒーローは常に静粛であると見なされ、撤去の試みにもそのDRMを用いることができる。たとえヒーローがFG内にいても、そのFGを構成するヒーロー以外のユニットが畏縮から免れることはできない。ヒーローDRMはFT/DCの攻撃に適用できない。

15.3 クラス上昇 (Battle Hardening)：修正後の戦渦DRが5-8の時、武装した兵士ユニットは、より優秀なユニットに交換される(15.44も参照)。このクラス上昇とは(そのユニットが現在混乱状態であっても)、混乱状態でも釘付け状態でもない、そのユニットと同サイズの1段階優れたユニットと交換することである。現状よりも1段階優れたユニットに交換する際、どの能力値も低下してはならない。また、1段階優れたクラスのタイプが2種類あってそこから選択する場合、数値の向上分が最小になるようなユニットを選択しなければならない(つまり、ドイツ軍の2-47HSは、2-48HSと交換する；3-48SS HSではない)。クラス上昇は拒否できる。クラス上昇した指揮官は、1段階優れた指揮官と交換する；つまり、6+1は7-0に、8-0は8-1に、9-2は10-2に交換する；フィンランド軍/日本軍の9-1は10-0になる。すでにエリートであるMMC(または最高位の指揮官やパルチザン)がクラス上昇した場合、戦意高揚状態(10.8)となり、戦意高揚(FANATIC)カウンターを置く。この戦意高揚状態は、この後、交換となったり損耗したりしてもゲームの残りの間中続くが、再びクラス上昇の結果になってもこれ以上その能力を向上させることはない。



15.4 狂暴化 (Berserk)：狂暴化ユニット(以下、狂暴兵)は、修正後の戦渦DRが9-11のときに歩兵が変化してできたものである[例外：イタリア軍/枢軸側中小国の非エリート兵士ユニットは、修正後の戦渦DRが10以上で、降伏する(15.5)]。狂暴兵には、狂暴化(BERSERK)カウンターを上置く。混乱状態のユニットも、狂暴化すると同時に回復する。

15.41 指揮官の狂暴化：指揮官が狂暴化した際、その指揮官は、(同じ区域にいる他の目標に対して何らかの射撃を先に解決した後で)同じ区域にいる自軍ユニット[例外：通常なら戦渦を受けないユニット]を(混乱状態だったり、戦渦の要因となった同じ攻撃を被ったりしていなくても)狂暴化させようとしなければならない。対象となったユニットは、狂暴化した指揮官の修正を加えてそれぞれNTCを行わなければならない。この狂暴化TCに成功したユニットは狂暴化する；失敗したら狂暴化しない。狂暴化TCを行った後で、指揮官は、通常の狂暴化していない状態に戻るまでその指揮能力DRMを失う。

15.42 士気：狂暴兵の基本の士気値は10となる。狂暴兵がMCに失敗した場合、混乱はせず、代わりに損耗する。狂暴兵はPAATCやLLMC/LLTCを行なう必要がなく、混乱や畏縮もせず、また、PF/ATMMチェック(C13.31、C13.7)、全力移動(4.134)、負傷(17.2)、小屋の倒壊(G5.5)を除いて釘付け状態になることもない。狂暴兵の士気値は、どんな理由によっても低下することがなく、また、CX、TI、隠蔽、釘付け状態を自動的に喪失する。ただし、狂暴兵は友軍指揮官による指揮能力による恩恵を受けることができない。それによって他の統制状態のユニットがその恩恵を受けられなくなっても同様である。



15.43

15.43 狂暴兵の襲撃 (Charge) : MPhの開始時、混戦状態にない各狂暴兵は、(MFではなくヘクス数で)最も近い LOS内にいる確認された敵ユニットを襲撃せねばならず、CCによる除去のために、そのMPhに(十分なMFがあれば)その敵のいる区域に進入せねばならない【例外：トーチカ(B30.4)；要塞化されている建物(B23.922)】。複数の目標が等距離にある場合、フェイズプレイヤーが目標を決定できる。同じ区域内で同じプレイヤー側のユニットが複数狂暴化した場合、1個のスタックとして移動せねばならない。ただし、ある区域に進入するのに異なるMFを必要とする場合(例えば、同じ区域にいる単独壕の外と中のユニット)や、負傷しているSMCとそうでないものが両方いる場合を除く。

15.431 全ての狂暴兵は8MFを持ち【例外：負傷SMCは3MF(17.2)】、合計のMFをこれ以上増加させることはできない【例外：道路移動ボーナス(B3.4)；滑降しているスキー兵(E4.31)】。移動を継続中に(つまり、釘付けや負傷もによって移動が滞っていない)ユニットが狂暴化した場合、そのMPhの残りは襲撃に使わねばならない。そのユニットがMPhの残りに使うMFは、そのMPhにすでに消費したMFを8から引いた値となる。自身のMPh開始時、襲撃を行う前に、狂暴兵は、単独で1PPを超えるSWや、他の1PPのSWと合計するとユニットのIPCを超える分のSWを、放棄せねばならない。しかし、放棄する前のDFPh/AFPhならば用いることができ、放棄しなかったSWは運搬し続けなければならない(DCは投げ込みだけが可能—配置や完全設置はできない)。狂暴兵は、たとえ襲撃が1ヘクスで終了するとしても警戒移動ができず、APhの突撃もできない。ただし、道路を横切つてのダッシュはできる²¹。また、狂暴兵は、敵ユニットに向かって(MFで計算して)最短のルートを通らねばならず、その際、迂回の使用も考慮に入れる(この計算においてのみ、鉄条網は1MFとして数える)。LOS内にいる最も近い確認された敵ユニットに向かって狂暴兵が移動している最中に、その目標ユニットよりも(ヘクス数で)近い確認された敵ユニットのLOS内に入った場合、その時点で、より近いそのユニットに目標を変更する。同様に、狂暴兵が、あるユニットに向かって襲撃している際、隠蔽状態の敵がいる区域に進入し、それを明らかにした(12.15)とき、その狂暴兵はそのヘクスに留まって、そこにいる全ての敵ユニットを除去しようとしなければならない。狂暴兵が襲撃している最中に、唯一の確認された敵ユニットがLOS内にいなくなってしまうとしても、狂暴兵は、それまで目標にしていたユニットのヘクスに向かって襲撃し続ける。それでも確認された敵ユニットを認めることができないのなら、その区域に進入したところで移動を終了し、そのフェイズ終了時に狂暴化状態でなくなる。それ以外の場合、最も近い確認された敵ユニットに向かって襲撃し続ける。

CC

15.432 狂暴兵は、充分な移動力があるなら、MPhに確認された敵のいる区域に進入せねばならない。そのため、そこにいる非フェイズプレイヤーの歩兵はその狂暴兵に対するFPFの攻撃を強要される可能性がある。確認された唯一の敵ユニットが単独のSMCならば、狂暴化MMCは歩兵OVR(4.15)を直ちに行う。その際、NTCを行う必要がなく、通常なら要求される追加のMFも必要なく、そのSMCは別のヘクスへ退避するという対応を選択できない。狂暴兵は次のAFPhにTPBFで攻撃することもできるが、AFPhなのでFPは半減後に3倍する。その後で、双方が生き残ってもすぐに混戦状態にはならず、このスタックにはCCカウンターを置く。狂暴兵はMPhに襲撃せねばならないため、PFPhには射撃できない—たとえ目標区域に『隣接』していてもMPhに襲撃しなければならない。ただし、自身のAFPh(待機射撃ではない)やDFPh/敵のMPhには射撃できる。狂暴兵は捕虜を取らない。狂暴兵はCCにおいて常に鈍兵(11.18)である。

15.44 LOS内に敵がいない場合：ユニットが狂暴化の結果を受けた際、LOS内に確認された敵ユニットがいなければ、その結果はクラス上昇に変更される。

15.45 地形による制限：狂暴兵は、橋の架かっていない水障害、崖、火災によって襲撃することができない；その代わりに次に近い確認された敵ユニットに向かって襲撃するが、最も近い確認された敵ユニットへの別のルートが次に近い確認された敵ユニットよりもまだ近い場合を除く。移動可能な先に確認された敵ユニットがいない場合は15.44を適用する。ただし、狂暴兵は、襲撃の際、地雷原、FFE/鉄条網に関係なく移動する。

15.46 通常の状態への復帰：狂暴兵(またはそれを含んでいるグループ)が、同じ区域にいる確認された敵ユニットを全て(ただし最低でも1個)をAFPhのTPBF(半減する)かFTで、またはCCで除去した場合、あるいは襲撃の終了後に確認された敵ユニットがLOS内にいない場合(15.431)、狂暴化状態から脱して、統制状態に戻る。

A

15.5 降伏 (Surrender) :修正後の戦渦DRが12以上の場合、混乱状態でないユニットは混乱し、さらに戦意喪失状態(19.12)になって、その上、『隣接』する確認された統制状態の敵歩兵/騎兵に対して、それらがあたかも同じ区域にいるかのように直ちに降伏する²²。そのような敵ユニットが『隣接』していない場合、このユニットは降伏する代わりに戦意喪失状態となるだけである【例外：無慈悲を適用されるユニット、日本軍、グルカ兵、パルチザン、戦意高揚状態のユニット、コミッサールは、RtPhの手順によって降伏しない。また、ソビエト軍と戦っているSSも同様に降伏しない(20.21)；これらのユニットは敵が『隣接』しているかにかかわらず戦意喪失状態にならない。これらのユニットは、修正後の戦渦DRが12以上となったら狂暴化する】。

*16. 部隊の戦闘継続能力 (Battlefield Integrity)

[記録をつけるという単純な作業は面倒なので、この戦闘継続能力ルールは選択ルールとする。両軍とも10個以下の分隊相当でプレイを始めるようなシナリオで、このルールを使用するべきではない。ただし場合によっては、戦闘継続能力のルールが一方のプレイヤーにだけ適用されることもある—シナリオにあるターン記録表(Turn Record Chart)に、[]で囲まれた、ゲーム開始時のOBにあるMMCの合計BPVがあれば該当する²³。]

16.1 基本戦闘継続能力値 (Integrity Base) :両軍とも、MMCを失うことでその合計BPVが基本戦闘継続能力値以下になる毎に、戦闘継続能力チェックを行わなければならない。各軍の基本戦闘継続能力値は、ターン記録表にある第1ターンの左隣に印刷されている値の10%(FRU)である。DYOシナリオの場合、プレイ開始時のOBにある全てのMMC(固有の操作班は除く)のBPVを合計し、それを10で割った(FRU)値を基本戦闘継続能力値とする。プレイ進行中に各プレイヤーは、除去/捕獲した全ての敵MMC【例外：拒否した捕虜；20.3】の合計BPVを、シナリオ補助カード(Scenario Aid Card)の損害記録値表(Casualty Tally Track)上に記録し続けること。両軍の基本戦闘継続能力値を記録しておくために、損害記録値表の適切な枠に基本戦闘継続能力値(Integrity Base)カウンターを置いておくこと。もし損害記録値マーカーが基本戦闘継続能力値カウンターと同じところにあったり、越えたりしたら、ただちに損害記録値から基本戦闘継続能力値を引いた値を新たな損害記録値とし、シナリオ補助カードの基本戦闘継続能力値損失記録表(Previous Integrity Loss Track)上で、その側の歩兵マーカーを1つ右に動かす。そして相手プレイヤーがただちに、相手プレイヤー側の戦闘継続能力チェックを行う。

16.11 ユニットの置き換え(19.13)や展開、捕虜の拒否/虐殺によるBPVの喪失は無視する。除去/捕獲されたMMC(カウンターの形になっていない固有の操作班は無視する)のBPVだけを記録する。分隊がHSに損耗した場合、その分隊とHSのBPVの差を損害記録値に加える。捕虜のBPVは2倍にしない。捕虜となった際にBPVを記録するが、その後で除去されたとしても再度記録はしない。また、捕虜が脱走したら、損害記録値からそのBPV分を戻す。MMCを失うことによるBPVは、そのユニットがシナリオの開始時に存在していなかったユニットだったとしても、損害記録値に加えられる²⁴。

16.12 プレイヤーが増援を受け取った場合、増援に含まれる全MMCのBPVの10%(FRU)を基本戦闘継続能力値に加え、それ以後用いる新しい基本戦闘継続能力値とする。そして損害記録値表上の基本戦闘継続能力値カウンターをその値にする。

例：ソ連軍のOBには400BPVのMMCがあるため、ソ連軍プレイヤーの基本戦闘継続能力値は40となる。今、MMCを失ったために損害記録値が43になった。ソ連軍プレイヤーは基本戦闘継続能力値の40を43から引いて、新たな損害記録値を3とし、戦闘継続能力チェックを行なう。これ以降さらにMMCのBPVを37喪失すると、次の戦闘継続能力チェックをしなければならない。そうなる前にソ連軍プレイヤーが41BPV分のMMCを増援として受け取った場合、新しい基本戦闘継続能力値は45となり、損害記録値表上にある連合軍側の基本戦闘継続能力値(Allied Integrity Base)カウンターを40から45へとずらす。ソ連軍プレイヤーは、この41BPVの増援によってELR再上昇の試み(16.3)に-2DRMを得る。

16.2 戦闘継続能力チェック：損害記録値が基本戦闘継続能力値以上になったら、そのプレイヤーは戦闘継続能力チェックDRを行わなければならない。この修正後DRが12以上だった場合、そのプレイヤー側のELRは1低下する。戦闘継続能力チェックDRには、以下の累積するDRMを適用する：



A

18.2

事例	DRM	事象
A	+1	基本戦闘継続能力値を失うごとに(例えば、10%を失ったら+1、20%を失ったら+2)
B	+1	敵の装甲的優位性**または航空支援(両方適用なら+2)
C	+x	Xは、統制状態にある最も優秀な自軍指揮官の指揮能力修正値*
D	-1	自軍の装甲優位性**または航空支援(両方適用なら-2)
E	+1	統制状態の指揮官が存在しない側

*指揮能力修正値はほとんどの場合、負の値なので、マイナスのDRMになることに注意。戦車指揮官もこの対象となる。

**装甲優位性とは、確認された移動可能で機能しているAFVが、そのAFVの対戦相手の中で盤上に存在する最も優秀なAFV/砲から(通常のAPおよびHE弾を使用して)射撃されたとしても、最終TKが4以下で済む場合をいう。ただしそれは、12ヘクス離れた同高度から最も弱い目標の向きのAFに射撃され、致命的命中の可能性は無視する。装甲優位性/航空支援は、盤上に実際に存在しているものでなければならない—盤外で待機しているものや、帰還の対象になっていてはならない。

16.21 ELRは最低値0になるまで下がり続ける—そのたびに戦闘継続能力チェックが行われる。ELRの変化による影響はただちに適用される；つまり次のMCを解決する前に適用される。

例：統制状態にあるいちばん優秀な指揮官として9-1を持っていたソ連軍が、初めて基本戦闘継続能力値以上の損害を被った。両軍とも、AFVや航空支援が盤上に存在していない。したがってソ連軍は、事例Aの+1DRMと事例Cの-1DRMを合わせた0DRMで、戦闘継続能力チェックを行わなければならない。ソ連軍は、修正前の戦闘継続能力チェックDRで12を出さないかぎり、ELRが低下しない。

16.3 ELRの再上昇：プレイヤーは、戦闘継続能力チェックの修正後DRが2以下だったら、失ったELRを再上昇(1回につき1レベルだけ)させることができる。また、この再上昇を判定する際、プラスのDRMは全て無視し、マイナスのDRMだけを全て適用できる。それ以外にも、MMCや装甲部隊の増援を受け取った(または航空支援や、OBA FFEの配置に成功してその着弾地域に少なくとも1つの敵ユニットが確認された状態で存在しかつ味方ユニットがいない場合；ただし攪乱砲撃や『煙幕』の場合は無効)プレイヤーターン毎に、ただちにELR再上昇の試みを1回行える。また、自軍指揮官がクラス上昇した直後にも試みることができる。MMCを増援として受け取ったプレイヤーは、現在の基本戦闘継続能力値がその増援によって10%(FRU)上昇するごとに-1DRMを適用する。ELRを失っていない側はELRを上昇させることができず、ELRを再上昇させる機会を後々まで保持しておくこともできない。戦闘継続能力チェックの修正後DRが2以下だった場合、それまでに累積していた基本戦闘継続能力値の喪失によるDRMは全て帳消しにされ、シナリオ補助カードにある基本戦闘継続能力値損失記録表上にある該当するマーカーを0に戻す。したがって、ELRが低下していないためにELRを上昇させられなくても、基本戦闘継続能力値の喪失によるDRMを打ち消すためだけに、ELR再上昇の試みをすることはできる。

17. 負傷 (Wounds)



17.1 負傷の発生：負傷はSMCに対してのみ適用される。負傷したSMCは、その能力を低下させながらもプレイに残ることになる。負傷は損耗や狙撃兵攻撃の結果として起こる。また、ヒーローに関してはMCに失敗した場合に混乱ではなく負傷したものと扱われる。負傷した指揮官は“負傷(WOUND)”カウンターでその状態を示し、負傷したヒーローは1-3-8の側に裏返すことによりその状態を示す。

17.11 負傷の程度 (Severity)：SMCが負傷した場合、その負傷の程度を決定するために直ちにdrを行わなくてはならない。そのdrが5-6の場合、致命的な負傷と見なされKIAとしてゲームから取り除かれる。drが1-4の場合は、程度の軽い負傷と見なされる。負傷しているSMCが再び負傷した場合は、その負傷程度drに+1を加えて行わなければならないが2度以上負傷しても追加のペナルティはない。

17.2 負傷兵の移動：負傷している兵士は、移動力が狂暴化していても、RtPhであっても3MFになる。ただし、何らかの輸送手段で運ばれているときは4MFと見なす(4.11)。負傷兵のIPCは0であり、急速歩移動もできない。統制状態[訳注：もしくは狂暴化している]のSMCが負傷した時点で(例えば防衛臨機射撃によって)す

でに4MF以上消費していた場合、釘付け状態になる。統制状態のMMCは、SWを運搬していない負傷兵を5PPで運搬できる。指揮官とともに移動することによる2MFの移動ボーナスは、指揮官が負傷していても依然として得られる。

17.3 負傷の影響：負傷兵はその士気値と指揮能力修正値(ヒーローDRMではない)が1低下する(指揮修正値0は+1に、+1は+2にされるなど)[例外：狂暴兵]。しかし、そのほかの能力は損なわれず、SWや無線機を通常どおり使うことができる。また、指揮官の負傷によって同じ区域のユニットがLLMC/LLTCを被ることもない。SMCが何度負傷しても、士気値および指揮修正値の減少は1である。

18. 昇進 (Field Promotions)

18.1 以下の2つの事態が生じた場合、プレイ中に新たな指揮官が生み出される。

18.11 自己回復：自軍プレイヤーターンのRPhに最初に行うMMC回復の試みは、自己回復の能力(10.63)に関係なく、自己回復として実行できる。ただし、そのMMCのいる区域に統制状態の指揮官がいてはならず、その混乱状態のユニットが戦意喪失状態(19.12)であってならない。この自己回復の試みの修正前DRが2であればMMCは回復し、さらにフェイズプレイヤーは、指揮官出現表でdrを行う。このdrには、自己回復DRで2が出る前に混乱状態となっていたことによる+1drmが適用される。たとえ自己回復の試みの修正前DRが2でなくても、それは通常の自己回復の試みと同様に扱い、その混乱状態のユニットに自己回復の能力がなくても、また昇進がなくても、回復する可能性がある。

18.12 CCPh：CCにおいてMMCの攻撃が修正前DRで2だった場合、プレイヤーはただちに指揮官出現表でdrを行う。指揮官が出現する結果となったら、出現させる要因となった修正前CC DRの2に、その指揮官の指揮能力を(たとえ修正値が+1でも)加えてCCを解決する。また、出現した指揮官の固有のFPでCCの比率が変わるなら、それを反映させてからCCを解決する。さらに、片方または両方の軍が浸透による離脱(11.22)を行う場合を除いて、両軍の攻撃は、この新たに出現した指揮官があたかも初めからここにいたかのようにそのFP/指揮能力を使用し、解決時に出ていた修正前DRを再度使用して結果を求めなおす。

18.2 出現する指揮官の質は指揮官出現表上でのdrを元にするが、国籍、ユニットのタイプ、状態(修正前DRで2を出した時のユニットの士気値も含む)による累積drmを加える。複数のタイプのユニットによるCC攻撃で指揮官が出現した時は、その中で最もBPVの高いMMCを用いて指揮官出現drmを決定する；その際に必要ならば、指揮官と共に防御を行うMMCを無作為選択で決定する。DMの存在は影響しない。指揮官の出現は拒否できない。指揮官を出現させたことでそのMMCが損害を被ることはない。

指揮官出現表*		指揮官出現 drm	
dr	出現する指揮官のタイプ	drm	事象
≥7	指揮官は出現しない	-1	アメリカ軍、イギリス軍、ドイツ軍
6	6+1	-1	AFVに対するCC、または1:1よりも戦闘比が1列低いごとに
4, 5	7-0	+1	元のユニットの士気値が8以上
2, 3	8-0	+1	元のユニットの士気値が6以下
≤1	8-1	+1	中国国民党軍、ソ連軍、イタリア軍

*フィンランド軍と日本軍には適用しない

例：ドイツ軍の4-3-6分隊が、CCにおいて1-4の戦闘比で修正前DR2を出したとする。このとき、指揮官出現drmは結果的に-2となる(ドイツ軍の-1、1:4の戦闘比でCCを行っていることで-2、士気値が6であることから+1)。また、ソ連軍の4-2-6分隊が自己回復を試みた際、修正前の回復DRが2だった場合、指揮官出現drmは結果的に+3となる(士気値が6以下、混乱状態、ソ連軍であることからそれぞれ+1)。



19.

19. ユニットの置き換え (Unit Substitution)

19.1 戦闘経験レベル値 (Experience Level Rating-ELR) : 各シナリオの全てのOBにおいて、各プレイヤーにゲーム開始時に与えられるエリート、1線級部隊、2線級部隊、新兵/徴集兵の各分隊/HSの数が表示されている。しかしながら、プレイの進行中にこれらのユニットは、射撃による影響、不運、それまでの戦闘経験によって、今よりも質の劣った分隊/HSに置き換えられる可能性がある。各シナリオのOBには、部隊のグループごとに0から5までの値であるELRが印刷されている。この値は、混乱状態でない分隊/HS/指揮官がMCを行った際に、そのユニットが1段階質の劣った分隊/HS/指揮官に置き換えられることなく、MC(修正後)に失敗できる余分な値の上限値を示している。つまり、ELRが1の分隊/HS/指揮官は、混乱しないために必要な最大値よりMC DRが2以上大きい値で混乱した時、自動的に質を落とすことになる。シナリオ補助カードのELR記録表(ELR Track)に、各OBの現在のELRを、使用していない適当な歩兵カウンターで示しておくこと。

19.11 ELRの免除 : 全てのタイプの操作班、コミッサール、ヒーロー、非武装状態のユニット、混乱状態のユニットは、ELRによる置き換えを行わない。



19.12 戦意喪失状態 (Disruption) : それ以上質を落としようがない、混乱していない分隊/HS/6+1指揮官がELRを超えてMCに失敗した場合、そのユニットを混乱させて、その上に戦意喪失(DISRUPT)カウンターを置く【例外: パルチザン、コミッサール、グルカ兵、アメリカ海兵隊、日本軍(およびソ連軍と戦闘中のSS)、戦意高揚状態のユニット、PRCは、戦意喪失しない; 混乱するだけである】。6+1以外の指揮官は戦渦によってのみ戦意喪失する(15.5)。戦意喪失状態のユニットは自己回復を試みることができない。戦意喪失状態のユニットは、指揮官によって回復されない限り、混戦状態にない統制状態で確認された敵兵士ユニットが、RtPh開始時に『隣接』していた場合か、どこかのフェイズで同じ区域に入ってきた場合、降伏する【例外: 無慈悲20.3】。戦意喪失状態の歩兵は、火災区域(B25.4)や開豁地(10.531)に従う)、水障害ヘクス(B21.43)に従う)にいる場合か、『隣接』している武装した敵ユニットが、混戦/狂暴化/車両(20.21)だけである場合を除いて、潰走できない。また、匍匐後退での潰走ができない【例外: 夜間(E1.54)】。戦意喪失状態の兵士は、回復するか捕獲されるまで戦意喪失したままとなる。戦意喪失状態のユニットは、自分の存在するヘクスに敵ユニットが入ったり通過したりするのを妨げない(4.14)。しかし、戦意喪失状態のユニットへ向かったり通過したりする潰走を妨げることではできない(10.51)。混戦中の戦意喪失状態のユニットは離脱ができない; 捕獲されないかぎり、CCPhの終了時に混戦状態のままならば除去される。

19.13 置き換え (Replacement) : 混乱状態にない兵士ユニットがMCに失敗し、そのMC DRの士気値を超えた分がELRより大きい場合、ただちに同サイズで質の劣る混乱状態の兵士ユニットと置き換える【例外: 士気値に下線のある分隊は、混乱した2個のHSに置き換える(ELRが5より低下しても); 士気値に下線のあるHSは19.2によって免除されない限り、置き換えされず戦意喪失状態になる。損耗MC(10.31)にELRを超えて失敗した分隊は、質の劣る混乱したHSに置き換えられる】。質の劣るユニットと置き換える際は、どの能力値も向上してはならず、少なくとも1つは低下している必要がある。MMCの置き換えを行う際は、ユニットのクラスも低下させなければならない(つまり、能力値の一部が低下しているといっても、1線級部隊の分隊/HSを別の1線級部隊の分隊/HSと置き換えることはできない)。混乱していない指揮官がELRを超えてMCに失敗した場合、直ちに、その次に質の劣る混乱状態の指揮官と置き換えられる(つまり、9-2は9-1に、9-1は8-1にと、置き換えていく)²⁵。

19.131 弾薬減少 (Ammunition Shortages) : ユニットの置き換えは、あるプレイヤー側の盤上のOBが、SSRの指定によって弾薬減少を受けている場合にも発生する可能性がある。弾薬減少を受けている側のMMCが自身の固有FPを使用してIFT上の修正前DRで12を出した場合、その攻撃を解決した後で、ユニットの置き換えを行う。それ以上、質を落とすことのできないMMCは、狂暴化していない限り、攻撃を解決した後で混乱状態になる。ただし、その攻撃をしたFGの全ユニットがユニットの置き換えを被るわけではない; SWの故障や除去を適用した後で、無作為選択によってどのMMCが影響を被るかを決定する。ユニットの置き換えは、命中判定のDRで12を出しても発生しないが、弾薬減少が適用されている間は、全てのSWの基本B#/#X#【例外: DC】と弾薬欠乏ナンバーが1低下するため、A.11が適用される。全ての車両と砲は、弾薬減少が適用されている間、固有のB#よりも1低下した丸に入ったB#(D3.71)を持っているものと見なされる。丸に入ったB#をすでに持っている車両と砲は、弾薬欠乏(LOW AMMO)カウンター

を乗せた状態でプレイを開始すること。弾薬減少は、CC、狙撃兵、残留FPによる攻撃には何の影響も与えないが、火線の配置が禁じられる。

19.132 士気値に下線のあるユニットが(OBでなく)SSRで4以下のELRを特別に指定されている場合、通常通りユニットの置き換えを被る。その結果、質の劣化が相当激しくてもそれに関係なく置き換える(例えば、ドイツ軍の6-5-8は4-4-7に; イギリス軍の6-4-8は4-4-7に置き換える)。同様に、士気値に下線があるMMCと下線がないMMCとが混在しているOBのELRが4以下である場合、SSRで指示されている場合に限り、士気値に下線があるMMCにもこのELRが適用される。

19.2 新兵と徴集兵 (Green & Conscript Troops) : 第二次世界大戦を通じて、多くの国が、緊急に召集し満身に訓練もしていない部隊を無理矢理に戦場へ投入した²⁶。新兵と徴集兵は、兵士の質からすれば最低レベルにあり、両方ともルール上では未熟兵(Inexperienced Personnel)と見なす。新兵と徴集兵は静粛による優位性を用いることができない(たとえ新兵の分隊が指揮官と一緒にいても; 19.3)。SMC/操作班は決して新兵や徴集兵と見なさない。

19.3 未熟兵の制限 : 混乱状態にない指揮官とスタックしている新兵のMMCは、未熟兵に関する制限のルールを免除される。徴集兵/非武装ユニットは、指揮官とスタックしていたとしても常に未熟兵に関する制限のルールが適用される。

19.31 移動 : 何らかの輸送手段で運ばれているか、降車/乗車しているプレイヤーターンを除いて、未熟兵は3の許容MFを持っている——4MFではない。ただし通常通り、指揮官とスタックして移動することで2MFのボーナスを受けることができる。また、新兵の歩兵については、指揮官とスタックして移動することで通常の6MFを得られる——5MFではない。狂暴化した/人海戦術に参加した未熟兵の歩兵は8MFを得られる。

19.32 SW : 未熟兵が使用するSWは全て故障ナンバー(固有のB#/#X#があっても; 9.7)が1低下する。

19.33 畏縮 : 未熟兵単独、または未熟兵を含むFGが畏縮(7.9)した場合、その攻撃のIFTは左側に2列ずらす。一般の兵士と未熟兵が混在しているFGは、未熟兵が存在することでFG全体がペナルティを被るため、不利なことがわかる。

19.34 PAATC : PAATCを行なう未熟兵はITCに成功しなければならない——NTCではない。未熟兵のCCVは常に1低下する(11.5)。

19.35 捕獲 : 攻撃側がCCで未熟兵を捕獲(20.22)しようとする場合(捕獲の試みに通常適用される+1DRMの代わりに) - 1DRMが適用される。

19.36 鈍兵 : 未熟兵は鈍兵(11.18)である。

20. 捕虜 (Prisoners)

20.1 捕虜の価値 : 降伏した、あるいは捕獲されたユニットは、シナリオ終了時に監視下にあるなら、そのユニットの勝利条件のポイントが通常の2倍となる。

20.2 捕獲 (Capture) : 狂暴兵は捕虜を取らず、捕獲されもしない。それ以外のユニットは以下の3つの方法で捕獲される。

20.21 RtPh : RtPhの間に、混乱状態にある歩兵ユニットは、確認された統制状態の武装している敵歩兵/騎兵に『隣接』し、かつ、そこから潰走して離れることが不可能か、もしくは潰走したとしても阻止を被るか匍匐後退に頼るしかない場合(実際にどのような潰走をするかに関係なく、また、阻止を実行するユニットがその混乱ユニットから確認されているならば)、所有する全てのSWを放棄した後で、その敵ユニットに降伏し【例外: 釘付け状態; 10.53, G5.5】、捕虜となる(捕虜を受け取る資格のあるユニットが複数ある場合は、捕獲する側が捕虜を取るユニットを決定する)。1つの区域内にいる混乱状態にあるユニットのスタックは同時に降伏し、また1個のスタックとして受け入れられるか拒否される(20.3)しなければならない。もしそのようにして降伏してきたユニット全てに対して十分な監視兵がいなければ、超過したユニットを(捕獲する側の選択で)非武装状態で解放することができる(20.5)。降伏するユニットはFFEや地雷原の攻撃を被らない。隣接している武装した敵ユニットが混戦中/狂暴化/車両だけである場合、混乱状態のユニットは(たとえ戦意喪失状態であっても)潰走しなければならず、そうでなければ潰走不能で除去される——このような除去は無慈悲によるペナルティを負わない。混乱ユニットが戦意喪失状態か、包囲されているか、戦渦DRで



A

降伏(15.5)することになったら、阻止されず匍匐後退もしないで済む潰走ルートがあったとしても、その敵に向かって捕虜として潰走する。パルチザン(25.24)、グルカ兵(25.43)、コミッサール(25.22)、ソ連軍と戦っているSS(25.11)、戦意高揚状態(10.8)、日本軍、無慈悲が適用されるユニット(20.3)は、RtPhの手順で降伏しない；阻止されるリスクを冒したり、匍匐後退を行ったりしてでも潰走する。それでも潰走できなければ降伏せずに除去される。

20.22 CCPh：車両でなく狂暴化していないユニットが、操作されているAFV以外のものをCCで攻撃する場合、事前に、捕虜の捕獲を試みながらCC攻撃を行なうと宣言することができる。その際、そのCC DRに+1DRMが加えられる。修正後CC DRがCCの除去ナンバーより低ければ、防御側のユニットは捕獲される；修正後CC DRがCCの除去ナンバーと同じならば、防御側の選んだ1個の防御側ユニットだけが捕獲される(防御側が1個分隊の場合、展開させた1個HSが捕虜となる；残りのHSは捕獲されずに残る)。未熟兵に対して捕獲を試みる場合、+1の代わりに-1のDRMを適用する(19.35)。

例：CCにおいて、ドイツ軍の8-3-8が、ソ連軍の4-2-6分隊2個と4-4-7分隊1個に対して8：12(1：2)で攻撃することとし、さらにそれらの捕獲を試みると宣言した。その修正前CC DRが3だったため、ソ連軍4-4-7分隊は2つのHSに展開し(そのうちの1つが捕獲される)、2個4-2-6分隊が捕獲される。捕獲する試みの+1DRMが適用されるため、4-4-7分隊を丸ごと捕獲することはできない。

20.221 CCまたは混戦区域で、どちらかの側の全ユニットがCCで同時に全て除去/捕獲された場合、その全て除去/捕獲された側がそのフェイズに捕獲したユニットは捕虜とならない(つまり、全て除去/捕獲された側がそのフェイズにその区域で行なった捕獲の試みは無効となる)。CC/混戦区域にいる捕虜でない双方の全ユニットがCCで同時に除去/捕獲された場合、その区域に残っている全ての捕虜は、20.551にしたがって新兵/徴集兵に交換して再武装する。その際、その区域で除去されたユニットの数や、どのユニットが除去されたのかは関係ない。この結果、双方のユニットが同じ区域で再武装をした場合、それらは混戦状態になる。その区域にある全てのSWは放棄されたものとする。

20.23 掃討：12.153を参照。

20.24 降伏するか捕獲されるユニットは、そうなる前に自身が所有している全てのSWを放棄する。そのようなSWを捕獲者が所有したいならば、通常どおり回収(4.44)を行わなければならない。

20.3 無慈悲 (No Quarter)：RtPhにユニット/スタックを捕獲した際、あるいは戦意喪失状態で降伏してきたユニット/スタックを捕獲した際、捕獲者側はそれを拒否することができ、その場合、捕獲する代わりにそれらは除去される。ただし、このように降伏を拒否した場合、それ以後、全ての敵ユニットは常に降伏を避けようとし、阻止のリスクを冒すか、匍匐後退を行わなければならない——たとえ戦意喪失状態であっても。一方の側がRtPhに降伏を拒否することで(または虐殺を行うことで)無慈悲を実行したとしても、逆に、対戦相手側が降伏を受け入れるかどうかに関しては何の影響もない。捕獲を拒否されたユニットは戦闘継続能力の損害記録値として数えない(16.1)。

20.4 虐殺 (Massacre)：SS、日本軍、パルチザン、ソ連軍、狂暴化状態の歩兵/騎兵だけが——混戦中でなければ——自身の区域にいる脱走行為をしていない非武装ユニットを除去できる。自軍の射撃フェイズにSWの使用としてその非武装ユニットを目標として宣言することで、その非武装ユニットは自動的に除去される。捕虜と同じ区域にいる狂暴兵は、その捕虜を監視しているかどうかに関係なく、自身の射撃フェイズの開始時にその捕虜を除去する(それによって狂暴化状態を失う)。狂暴兵は、捕虜と同じ区域にいないならば、最も近い敵ユニットを移動時に決定する際、その捕虜を無視する。虐殺が実行されると、そのシナリオにおける全ての敵ユニットのELRは1上昇(ただし1度だけ)する。ただし最高値は6である。さらに、20.3の全てのペナルティが適用される。

20.54



20.5 監視兵と非武装ユニット (Guards & Unarmed Units)：兵士ユニットが捕獲されると(交換されて)同サイズの白い非武装カウンターとなり(操作班の場合は、VPのためにその旨紙片に記録しておく)、捕獲したユニットの上に置く(捕獲したユニットが複数あるならば捕獲側がどのユニットの上に置くかを決定する)。非武装状態のSMCについてはそのことを紙片に記録しておき、その士気値と指揮能力はそのまま保持する。全ての非武装ユニットは“(1)”のFPを持つが、兵士に対するCCにのみ使用できる。捕虜を捕獲したユニットは監視兵となる。監視兵は、自軍のRPh/APhに——捕虜と混戦状態にないならば——SWと同じ方法(4.431)で他の監視兵に捕虜を受け渡ししたり放棄したりでき、そうすることで監視兵の任務から解放させることができる。また、そのような捕虜の受け渡しがあったとしても、双方のユニットは、そのRPh/APhにおける能力に対するペナルティをまったく受けない。全ての武装した兵士ユニットは、(混乱状態のSMCや騎兵であっても)監視兵として行動できる。捕虜ユニットのすぐ下に置かれている1個のユニットだけが監視兵である。監視兵ユニットが除去された場合、捕虜の受け渡しを引き受けることのできるユニットは、(どのフェイズかに関係なく)直ちに監視兵ユニットとなることのできる。非武装ユニットと同じ区域に敵ユニットが全くない時、その非武装ユニットはもう捕虜でなく、確認された敵ユニットと同じ区域に進入しない限り、以前の所有者によって通常通り移動させることができる。その区域にいるユニットだけでは監視能力が不十分な場合、その監視ユニットは、扱えるだけの捕虜(20.51)を監視できる。ただし、それにあふれた非武装ユニットは、あたかも監視兵ユニットがないかのように以前の所有者によって移動させることができる。混乱状態にない監視兵分隊は、国籍や指揮官の存在に関係なく、いつでもHSに展開できる。監視されている捕虜は潰走しない。監視兵は、監視している捕虜に築壕(B27.11)や、瓦礫/炎/道路障害の撤去(B24.7)を試みさせることができるが、その際、捕虜と一緒に監視兵自身もTI状態/危険な移動状態が適用される。

20.51 スタック：1個の監視兵ユニットは、自身のUS#の5倍までの合計US#の捕虜を監視できる。また、2個の捕虜HS/操作班を1個の非武装分隊に交換することもでき、その逆もできる。非武装ユニットの以前の戦闘能力や分類は失われる(つまり、非武装となった操作班は非武装HSとなる)。オーバースタックのペナルティは捕虜に適用されないが、捕獲者側が(捕虜を含めないで)オーバースタックしていれば、その監視兵にペナルティが適用される。監視兵が壕の中から外にいる場合、その捕虜も同じ状態にある。捕虜は、乗車兵/跨乗兵として監視兵と同行することができるが、監視兵や捕虜など全てを乗せるのに十分な運搬能力をその車両が有している場合に限られる。

20.52 監視兵のFP：監視している捕虜の合計US#よりも自身のUS#の方が低い監視兵は、CCを除いて、その捕虜以外のユニットを攻撃してはならないし、SWの使用、阻止、放火もできない。監視兵のFPは、CCにおいて捕虜以外を攻撃する際、半減される(防御側には適用されない)。

20.53 移動：全ての捕虜は、その監視兵と一緒に1個のスタックとして徒歩で移動し(騎兵コストでは移動しない)、捕獲者側のMPH/APhに捕獲者側の判断で移動する。監視されている捕虜は、監視兵が潰走しない限り潰走しない——監視兵が潰走したら一緒に付いて行く。監視兵は、20.51にしたがった選択によってのみ自身の捕虜を放棄することができる。放棄された捕虜は、まだ20.3-4のルールが課される(つまり、放棄された捕虜が、その後、放棄した側によって除去された場合、ただちに虐殺のルールが適用される)。放棄されたMMCの捕虜は非武装カウンターで表され、非武装のルールと未熟兵の制限に関するルール(19.3)が適用される。監視兵は、その捕虜を自軍盤端から外へ連れて行くこともできるが、勝利条件上、この監視兵は除去されたものとして扱わない。SSRに特別に記述されていない限り、自軍盤端とは、その軍の部隊が盤上に入ってくる盤端のことである。もし監視兵側の部隊が盤上に初期配置されていて増援を受け取る予定もない場合の自軍盤端は、初期配置時に自軍部隊との間に敵ユニットが存在せず、さらに敵ユニットが一切進入してこないような盤端を指す。



20.54 攻撃の影響：捕虜や非武装ユニットの存在する区域に対して別の区域から射撃を受けた場合、混戦時と同じように、監視兵と捕虜/非武装ユニットの両方が影響を受ける。ただし、捕虜は混乱せず、同一区域の指揮官が除去/混乱したとき通常ならば要求されるLLMC/LLTCも適用されない。捕虜/非武装ユニットはMCに失敗しても混乱状態にならない；その代わり損耗する。捕虜自身は、直接、釘付け状態にならない(非武装ユニットは釘付け状態になるが、監視兵が釘付け状態ならばその捕虜も釘付け状態となる。監視兵に対するCC攻撃があったとしても、その捕虜に与える影響はまったくない。



20.54

捕虜/非武装ユニットが元の所有者側からの射撃によって除去されても、勝利条件のポイントは2倍のままである。「K/#」の結果による損耗の割り当ては、監視兵と捕虜の中から無作為選択によって選択する。同様に「#KIA」の結果によって除去されるユニットも、無作為選択によって決定する。非武装ユニットは移動時の障害物とならない。非武装ユニットは、歩兵/騎兵ユニットがMPHの間に非武装ユニットのいる区域に進入してから直ちにCCを行うことによって、または通常のCCによって、再び捕獲される。MPHの間にそれらのユニットが非武装ユニットを除去できず、あるいは再び捕獲できなければ、混戦状態になったと見なされ、それ以降移動できなくなる。その状態を示すために混戦カウンターを置くこと。捕虜でない非武装の歩兵ユニットは、確認された敵ユニットが区域に進入できない。

20.55 脱走 (Escape): 捕虜のいる区域が混戦状態にない場合、その捕虜は、NTCに成功すれば監視兵を攻撃できる。この攻撃はCCPhにのみ行われ、さらに監視兵が混乱状態にある場合に限られる。いったん自身のいる区域が混戦状態となれば、捕虜は、NTCを行わずにその監視兵を攻撃でき、その場合、監視兵が混乱していてもよい。捕虜は、監視兵ユニットを除去しない限り、その区域にいる他の敵ユニットを攻撃できない。ただし、同じ区域にいる監視兵と他のユニットを一度のCCで攻撃できる場合を除く。いったん監視兵と混戦状態になった捕虜は、次のCCPhに混戦から離脱(11.2)を試みることができる。捕虜によるCC攻撃は、まず捕虜が全てのCC攻撃を行い、その後で、その区域にいる生き残った敵ユニットとその他のユニットが反撃する。脱走は、同じ区域に敵ユニットがまったく存在しないか、混戦から離脱できたか、浸透(11.22)できた場合にのみ成功する。脱走に成功した捕虜ユニットは、再度捕獲されるまで自由に行動できる。脱走の試みで捕虜が除去されたとしても監視兵側にペナルティはなく、勝利条件のポイントも(2倍ではないが)得られる(20.1)。脱走したユニットは勝利条件のポイントから外されるが、その後、除去されたり再び捕獲されたりすれば再度カウントされる。歩兵だけが脱走でき、イタリア軍、日本軍、および枢軸側小国軍[例外：ハンガリー国内のハンガリー軍；25.8参照]は、放棄されない限り脱走を試みることができない²⁷。

例：ドイツ軍の2-4THSと混乱状態の操作班が、3個分隊の捕虜と同じヘクスにいる。その混乱状態の操作班が監視兵となっていて、その上に全ての捕虜がスタックしている。2個の捕虜分隊だけがNTCに成功し、CCでの攻撃が可能となった。この2個の捕虜分隊は、-2DRM(混乱状態のユニットを攻撃)の付く1:1(2:2)で監視兵を攻撃するか、監視兵とHSの両方を1:2(2:4)で攻撃することができる。逆に、混乱状態の監視兵は攻撃できないが、HSは攻撃することができるため、両方の捕虜分隊を1:1(2:2)で攻撃することにした。CCに参加していない捕虜分隊は何の影響も受けず、監視兵の監視下に残る。どちら側もCCは失敗し、今から全てのユニットが混戦状態となり混戦カウンターを置く。捕虜は、次のCCPhでCCに参加するのにNTCをする必要がない。2個の捕虜分隊がHSと混乱状態の監視兵の両方を1:2(2:4)で攻撃している間に、1個の捕虜分隊がCCから離脱することにした。HSが、離脱しようとしている非武装分隊を止める場合、CC DRM(+2[離脱しないユニット]-2[CCからの離脱]DRM)=0の値1となる。結局、ドイツ軍プレイヤーは3個の捕虜分隊全てを1:2(2:3)で攻撃することにした。離脱を試みる分隊が離脱に成功したとしても、捕虜のCC攻撃によってHSが除去されない限り、少なくとも2個の捕虜分隊は混戦状態に留められることを、ドイツ軍プレイヤーが理解していたのである。

20.551 再武装 (Rearming): 脱走したSMCは常に武装状態にある。非武装ユニットは、自分以上のサイズの武装している敵ユニットをCCで除去/捕獲した場合、そのうちの1つが直ちに再武装する(また、他の理由によって、同じ区域にいる他の敵ユニットが取り除かれた場合にも再武装する)。ただし、再武装したユニットは、同サイズで元の国籍の新兵、または徴集兵の分隊/HSに交換される(固有のSWも完全に有する)。武装している敵ユニットが武装している自軍ユニットに降伏した場合、同じ区域にいる非武装ユニットは、前の文章にしたがって直ちに再武装する。

20.552 武装の徴発 (Scrounging): 非武装ユニットは、歩兵カウンターを再武装させることのできる小火器を水/沼沢地以外のヘクスから徴発することができる。これは、全MFを消費してそのヘクスに進入して(同じヘクスで消費する必要はない)、自身のMPHを終了し、武装の徴発DR(Scrounging DR; Δ)で2を出せば成功する。ただし、そのヘクスにユニットが何個いても、1回のMPHに1つのヘクスで行える武装の徴発DRは1回だけである。これに成功した非武装ユニットは、20.551にしたがって、同サイズで元の国籍の新兵が徴集兵の分隊/HSと交換される。なお、残骸から武装を徴発(D10.5)する方が成功する可能性は高い。

21. 装備の捕獲 (Captured Equipment)

21.1 所有: 全てのSWカウンター[例外：無線機]は敵ユニットによって捕獲され、特定の制限内で新たな所有者が使用できる。敵のSWは回収(4.44)によってのみ捕獲できる。

21.11 故障: 捕獲した砲/SW(または車両)は、新しい使用者が装備に精通していないためと、再補給が困難なため、B#/#が2低下する(A.11参照)。捕獲した砲/SWに弾薬減少(19.131)のペナルティは適用されない。

21.12 性能: 捕獲した兵器の複数ROFは1低下する。捕獲した砲兵器による全ての命中判定は、赤いTH#を使用しなければならず、+2の命中判定DRM(事例H)が適用される。砲兵器以外の捕獲した火器は、故障ナンバーとROFが低下するだけである。

21.13 不正規使用 (Non-Qualified Use): 砲兵器で射撃に操作班を必要とするものは、自軍の不正規のMMCや敵の正規のMMCによって使用される場合、21.11-12のペナルティを適用する。このような砲兵器が敵の不正規なMMCによって使用される場合、このペナルティを2倍にする。2個以上のSMCは不正規なMMCとして、操作班の必要な火器を射撃できる。単独のSMCはヒーローに限り操作班の必要な火器を射撃できる(15.23)[例外：単独のSMCは82mm以下の迫撃砲を軽迫撃砲と同様にして射撃できる；C9.2]。

21.2 車両: 車両はCCPhにだけ捕獲できる(11.52)。AFVは、それが放棄(D5.42)された場合にだけ捕獲できる。CCPh終了時に、放棄されているAFVと同じ区域に敵の兵士ユニットが存在しなければ、そこにいる歩兵ユニットは、自動的にそのAFVを捕獲することができるが、その際に不意打ちは不可能である。同じ区域に敵の兵士ユニットが存在する場合は、CCを行っている区域内の放棄されているAFVに対して捕獲を試みて、それに成功しなければならない——たとえ放棄した側であっても。このような場合、どちらの側も車両を捕獲できるため、どちらかの側が車両を支配するまでは、双方の歩兵がその放棄されたAFVの“随伴兵 (Personnel Escort)”と見なされる。放棄されたAFVに対する攻撃は(その捕獲を目的とするか破壊を目的とするかにかかわらず)、操作されているMGを持たない車両に対する攻撃と見なされ、1DRMを受け、同時に11.61に挙げられているDRMも適用される(操作されていない間中、AFVはCE状態で移動不能であると見なされる)。

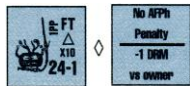
21.21 臨時運転手 (Temporary Driver): 捕獲した非武装車両は、それを捕獲したMMCに何の影響も与えずに固有の運転手を持つことができ、11.71にしたがって混戦ヘクスから離脱できる。もし、車両がSMCによって捕獲された場合、その車両が新たな操作班を得る(D5.42)か放棄されるまで、そのSMCを除去する。

21.22 臨時操作班 (Temporary Crew): 捕獲した武装車両は、それを捕獲したMMCを除去する(または分隊をHSにする)ことで新たな固有の操作班を得る。武装車両を車両操作班が新たに操作する場合は通常の捕獲兵器(21.11-12)とみなされ、赤色のMP(D2.51)のペナルティが課せられる。HSや歩兵操作班によって新たに操作される武装車両はMPが半減し、その武装車両を始動するにはdrが4以下でなければならない。このdrが5であった場合、その武装車両はそのフェイズに移動を行えず(ただしこの試みは、その車両が移動したものと見なし、その車両が行おうとする射撃や移動の試みに対する禁止/ペナルティの対象となる)、drが6以上であった場合、その武装車両はそのヘクスでボグ状態となる。捕獲したのがソ連軍/日本軍である場合には、このdrに+1drmを加える。車両操作班でないHSによって操作されている武装車両には、移動に関するペナルティと2倍にされた捕獲兵器に関するペナルティ(21.13)が共に課せられる。また、歩兵操作班によって操作された場合には、移動に関するペナルティと通常の捕獲兵器に関するペナルティ(21.12)のみが課せられる。SMCによって捕獲された車両は、そのSMCがCE状態にあるならば移動できず、AAMGでの攻撃しか行えない。もしCE状態でないならば、その車両は移動を行うことができ、BMGまたはCMGのどちらかを用いて射撃を行える[例外：1人用砲塔のAFVにおけるCMG/MA；D1.322]が、同一プレイヤーターンに移動と射撃の両方は行えない。そのような場合の射撃はSMCによって行われていても半減しないが、捕獲兵器であることによるペナルティは適用される。もし、2個以上のSMCによって武装車両が捕獲され、それによって操作される場合、歩兵HSによって操作されているものと同様と見なされる。2個以上のSMCが全てヒーローであった場合には、歩兵操作班によって捕獲されたものと同様と見なされる。



A

22. 火炎放射器と火炎瓶 (Flamethrowers & Molotov Cocktails)



22.1 FP修正：FT(火炎放射器)カウンターは通常射程が1ヘクスで24FPを持つ歩兵SWである。FTは、遠距離射撃(2ヘクス)だと12FPになるが、PBF/TPBFによってFPが増加することはない。FTの遠距離射撃は(車載FTであっても)通常射程を超える1ヘクスまでに限定される。FTのFPは、LOS妨害の影響を受け、地域射撃を行えば半減し(ただし、AFPhに射撃しても半減しない)、畏縮(7.9)も適用されるが、どのような理由があっても増加しない。車載FT(D1.8)には2ヘクスの通常射程を持つものがある(FPに下線が引いてあり、これで識別できる)。

22.2 DRM：非装甲ユニットに対するFTの攻撃はIFTで解決するが、指揮能力/ヒーローDRMは適用されず、トーチカに対するCA以外からの射撃(B30.113)を除いて防御側のTEMによるDRMも適用されない。CX状態で使用したことによる+1DRMと、LOS妨害は、IFTで解決する攻撃に適用される。

22.3 使用：非エリート兵士のFTで射撃を行う場合、捕獲したSWのX#ペナルティ(21.11)を適用しなければならない。このペナルティは捕獲したFTで射撃する場合、2倍にされる。1個のユニットは、1回のプレイヤーターンにFT/DCを1回だけ使用できる。FTで攻撃する分隊は、それとは別の攻撃に自身の固有FPを使用できる。

22.31 FG：FTは、他のユニット/火器とFPを合計することができない—その射撃ユニットに別のFTが含まれていたとしても【例外：OVR；D7.11】。

22.32 射線(Line of Fire-LOF)：40mを超える射程を持つ歩兵用のFTはまれだった；したがって、遠距離射撃で用いるには、射程を延ばすために間接射撃のように(ただし間接射撃とは見なさない；全てのFT射撃は直接射撃と見なす)“曲射”が要求される。その結果、FTは、通常射程のFPと遠距離射程のFPを同時に使用できず、LOSが遮断されていると遠距離の攻撃ができない。それ以外ならば、FTは、隣接ヘクスに通常FPで攻撃するか、または遠距離射撃で2ヘクス先の区域を攻撃することができる。車載FTの中で通常射程が2ヘクスのものは、隣接ヘクスか2ヘクス先のヘクスの1つを通常FPで攻撃するか、あるいは3ヘクス先の1ヘクスを(遠距離射撃で)半減されたFPで攻撃することができる。FTは、一度に複数の区域を攻撃することができない。FTは、自身の高度から2レベルよりも高い/低い目標へ射撃することができない。自身の高度よりも2レベル高い/低い非装甲目標に対するFTの射撃は、通常射程で12FP、遠距離射撃で6FPとなる。

22.33 制限：降下中の降下兵はFTを射撃することができない。釘付け状態のユニットはFTを使用できない。

22.34 AFVへの攻撃：AFVに対するFTの攻撃はC7.34のHEおよび炎破壊確認表(HE & Flame To Kill Table)によって解決されるが、これはAFVが主目標として宣言されていた場合である。AFVが破壊されなくても、露出したPRCは特別付随攻撃(D.8)を被る。FTの攻撃にAFVは関係ないが、遠距離射撃の場合、FTの基本TK#は半減される。FTの基本TK#は、目標AFVがCE状態ならば1増加し、OTならば2増加する(CE状態のOTならば3増加する)。

22.35 地形への攻撃：ある条件下で、FTは、目標ヘクスに炎を生成させることができる(B25.12)。

22.4 脆弱性：FTを所有する兵士ユニットは、あらゆる攻撃(砲兵器で命中した場合も含める)を受けた場合、そのIFT解決DRから(FTを1個所有すること)に1を引かなければならない。ただし、FTを装備している車両のPRCは、その車載FTによるペナルティを受けず、運搬しているが所有していないSWのFTによるペナルティも受けない。

22.5 故障：歩兵によるFT攻撃において、修正前の解決DRが10以上だった場合、FTは燃料切れとなり、その攻撃を解決した後で取り除く。

22.6 火炎瓶(MOL)：MOL²⁸は、SSRで指定されているか、DYOによって購入した場合にだけ利用できる。

22.61 使用の可能性：MOLはカウンターとして表されず、兵士ユニット固有のSWと見なされる。MOLは、釘付け状態でない統制状態(または狂暴化状態)の兵士ユニットによって、SWとして以下の3つの方法(装甲目標、非装甲目標、地形)のいずれか1つとして使用される。MOLはCCで使用できない。

22.612

22.611 非装甲目標への攻撃：兵士ユニットは、PBF/TPBFの攻撃を宣言した後、かつそれを解決する前に、MOLチェックdrを行える。ただしその攻撃は、林や果樹園のヘクスサイド(すなわち、2個の果樹園ヘクスの間、またはつながっている2個の林ヘクスの間にあるヘクスサイド)を通してはならない【例外：道路上にいるユニットに対して道路ヘクスサイドを横切の場合】。PBF/TPBFの攻撃でMOLを使用した場合、それが最終射撃やTPBFであったとしても、その攻撃に4FPを加える。MOLの4FPボーナスは、常にFPを修正した後に加えられる；つまり、MOLのFPは修正されない。ユニットがMOLを使用するには、MOLを使用できる位置にあり、MOLチェックdr(△)で1-3を出さなければならぬ。そのユニットがHS/操作班ならば+1drm、SMCならば+2drmが適用される。それがCX状態のユニットか、非AFVならば累積する+1drmをMOLチェックdr(△)に適用する。MOLチェックdrは、臨機射撃でMOLを実際に使用したかどうかに関係なく、連続臨機射撃やPPFに行なえず、防御臨機射撃を行った後の最終射撃にも行うことができない。MOLチェックdrを実施するユニットは、MOLチェックdrの前に、その目標、およびそれがどのFGに所属しているかを宣言しなければならない。宣言を行ったFGは、MOLチェックdrに失敗したとしても、宣言した目標を直ちに攻撃しなければならない。1つのFGが1回の攻撃で行えるMOLチェックdrは1回だけである。MOLチェックdrはSWの使用と見なすため、MOLチェックdrに失敗したHS/操作班は、そのプレイヤーターンの唯一の攻撃機会を使い尽くしたためにもう攻撃することができなくなる(7.352-353)；ただし、そのようなHS/操作班を含むFGを無効にするわけではない。MOLチェックdrを行った分隊は他のSWで射撃することができず、その攻撃には自身の固有FPを加えなければならない(FGの強制を参照；7.55)。SMCは、FGに加わることなく、MOLを使って単独で攻撃できる。

22.6111 MOLによる攻撃：いくつかの重要な点がある。IFT DRにある修正前の色付きdrが6の場合、MOLを使用したユニットは混乱(FGだったとしても1個のユニットだけ)し、そのユニットのFPとMOLのFPの両方がその攻撃から外され、MOLを投げた側の区域に炎が置かれる。このユニットの混乱は、それが属していたFGを無効にしない。IFT DRにある修正前の色付きdrが1だった場合、その目標区域に炎が置かれる。どちらの場合も、その区域に可燃地形が含まれるときだけ炎が置かれる。炎の置かれる区域が要塞化された建物か、不利な天候における非建物区域だった場合、炎が置かれるかどうかを決定するためにEC drmを適用して判定する。炎が置かれるかどうかを決定する際、要塞化された建物ならば-1(B23.94)、不利な天候下ならば適当なEC DRM(B25.5)を修正として、MOLによる攻撃DRの白色drに適用する；修正後の白色drが1以上ならば炎が置かれる。

例：ECが多湿の状況下で、1個分隊が林ヘクスの敵に対してMOLによる攻撃を加えた。MOLによる攻撃のDRは3で、色付きdrは1だった。ECが多湿のため、炎が発生するかどうかの白色drに-2drmが適用されるので、炎は置かれぬ(2白色dr-2多湿drm=0；1以上ではない)。

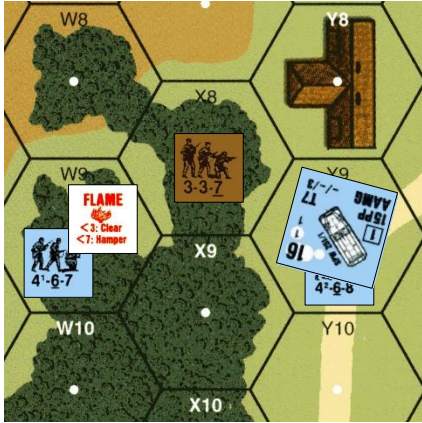
22.612 装甲目標への攻撃：以下に述べる点を除き、装甲目標に対するMOLの使用は22.611-6111とまったく同じである；AFVが主目標であることを事前に宣言しなければならない。MOLチェックdrに成功した場合、続けて、そのAFVに対する小火器—MOLによる攻撃を解決するためC7.34のHEおよび炎破壊確認表にあるMOLの欄で破壊確認DRを行う。さらにそのDRを、AFVの露出したPRCに対する特別付随攻撃(小火器のFPとMOLの4FPを両方用いる)と、そのAFVと同じ区域にいるその他の非装甲ユニット全てに対する通常のIFT攻撃(小火器のFPのみを用いて)にも流用する。MOLチェックdrに失敗したら、7.41にしたがい、目標区域にいる全ての非装甲目標をIFT上で攻撃(MOLの4FPボーナスを除く)する。AFVの最終TK#よりも破壊確認DRの方が小さい場合、そのAFVは炎上した残骸となって裏返される。AFVの最終TK#と破壊確認DRの値が同じ場合、残骸となる(PRC生存の可能性はある)。ここでは装甲値の修正はまったくない；ただしAFVの基本TK#は、OT AFVならば+2、CE状態のAFVならば+1を加える(OTとCE状態の修正が両方適用されるFT攻撃の場合と異なり、MOL攻撃ではどちらか一方を適用する)。MOLの基本TK#は、目標が移動中の車両(C.8)の場合、-2低下する。C7.34も参照。目標と同じヘクスから攻撃を行った場合、MOLは後面に命中したものと見なされる；それ以外の場合、目標の向きは通常どおり命中した向きから判定する。後面装甲や高度優位性による破壊確認の修正(事例AとB；C7.21-22)はAFVに対するMOLの攻撃にも適用される。



22.613

22.61 3地形への攻撃：MOLを持った(すなわち22.611のMOLチェックdrに成功した)歩兵ユニットは、放火DR(B25.11)に+2を加えることができる。通常のMOLの使用法と異なり、放火DRの可能性を高めたことでMOLの使用者が混乱することはない。

22.62 指揮能力：指揮能力修正は、MOLによる破壊確認DRやMOLチェックdrに適用されない。ただし、MOLの4FPよりも大きな火力を含んだFGの攻撃には適用される。



例：ECが普通の場合で、3X8の3-3-7パルチザン分隊は、PFPhに、W9の4-6-7分隊をMOLで攻撃しようとした。パルチザンはMOLチェックdrで2以下を出したので、MOLのFPボーナスが適用される。この攻撃はIFT上で8FPの列を用いる(3FP×2[PBF]=6FP+4FPボーナス=10)。修正前のIFT DRは7(色付きdrは1)だったので、林の+1TEMによって修正後8となり、4-6-7分隊はNMCの結果となって、W9に炎が置かれる。IFT DRが7で、色付きdrが6だったなら、パルチザン分隊が混乱するため射撃はキャンセルされ、そのパルチザンのいるヘクスに炎が置かれる。X8-X9のヘクスサイドが林ヘクスサイドであるため、このパルチザン分隊はX9に対してはMOLを使用できない。

ここでこの4-6-7分隊が狂暴化し、次のプレイヤーターンのMPHに、パルチザンのいるX8に進入したと仮定する。パルチザン分隊は、4-6-7に対して自身のいる区域で防御機射撃を用いて攻撃できる。MOLを用いて攻撃することを選択し、MOLチェックdrで1か2を出して成功した。この攻撃は12FPで修正なしとなる(3FP×3[TPBF]=9+4FP[MOLボーナス]=13FP; +1DRM[林のTEM] - 1[FFNAM]=0 DRM)。射撃側と目標が同じヘクスにいるためIFTの色付きdrが1か6のどちらでもX8に炎が置かれることになる。

パルチザン分隊が、PFPhにおいて、Y9にいるハーフトラックと4-6-8をMOLで攻撃したと仮定する。ハーフトラックを主目標と指定し、MOLチェックdrを成功させ、修正前DRで7(色付きdrは2)を出した。ハーフトラックはOTなので、C7.34の表により基本TK#に+2の修正が適用され、最終TK#は8となった。ハーフトラックは炎上している残骸となって破壊された。4-6-8分隊は+1DRM(AFV)の6FP(PBF)で攻撃され、PTCの結果となった。ここで色付きdrが6だったとするとこの攻撃は無効になり、パルチザン分隊は混乱し、X8に炎が置かれる。パルチザンがMOLチェックdrに失敗したと仮定する。この攻撃は、ハーフトラックの露出したCE操作班と4-6-8分隊の両方に対するIFT上で6FP(PBF)の攻撃に限定される。

最後に、PFPhにおいて、パルチザン指揮官がこの分隊を指揮して放火(B25.11)を試みたとする。分隊がMOLチェックdrを行って2以下を出して成功したならば、その放火DRに+2が加えられる。もしこのMOLチェックに失敗してもそのまま放火を試みてよい(HS/操作班であっても)が、DRMは適用されない。

23. 爆薬 (Demolition Charges)

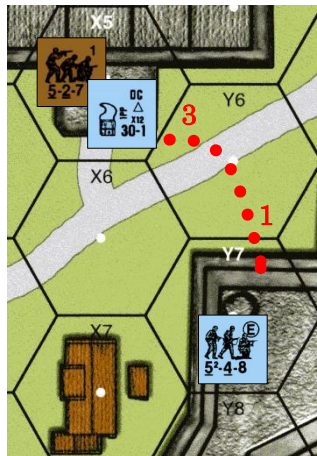


23.1 爆薬(DC)はSWの1つであり、目標区域で爆発し、IFTで30FPの攻撃を行う【例外：完全設置されたDC; 23.7】。

DCの火力は、PBF/TPBFやAFPhでの使用に関しての修正を適用されることがなく、DCが投げ込まれる/使用可能状態で配置される(または完全設置されている場合には爆破させる)時点で目標が隠蔽状態である場合を除いて、何らかの地域射撃の状態による修正を適用されることもない。隠蔽によって地域射撃となった場合でも、瓦礫の発生(B24.11)を判定するときには火力が減じられることはない。DCの攻撃には他のユニットによるFPを加えられない。また、防御側の(または投げ込まれた側の)TEM(LOS妨害は除く)は攻撃の解決に適用される【例外：配置/完全設置されたDCに対してヘクスサイドTEMは適用不可】が、指揮能力による修正は適用できない。

23.2 使用：エリートでない兵士ユニットがDCを用いて攻撃する場合は、捕獲したSWに対するX#ペナルティ(21.11)を適用しなければならない。捕獲したDCを使用するならばペナルティは2倍になる。DCで攻撃を行う分隊はその固有のFPを使用できるが、DCが爆発するフェイズに限定される。

23.3 配置 (Placement)：DCは、MPHにおいて、それを運搬する歩兵ユニットが「隣接」する区域に対し、そこに進入するのに必要なMF(現在いるヘクスで)追加消費することによって配置される。この追加のMF消費はその目標区域に直接入るのに必要なMFであり、迂回移動を用いてはならない(鉄条網を参照; B26.45)。DC配置の試みは配置側ヘクス(配置を行うユニットが現在いる区域—実際にDCが配置されようとしている目標区域ではない)で消費された移動と見なされるため、ユニットは、そこで壕内にいることを維持し続けることができる。ただし、PFPhに射撃を行ってはならないし、そのMPHに配置を行おうとする前に釘付け状態となつてはならない。さらに、敵のAFVが目標区域に存在している場合、DCの配置を行なおうとしているユニットはその前にPAATC(11.6)に成功しなければならない。そして、配置側ヘクスに対して敵が行う全ての防御機射撃、連続機射撃、PPF(そのDCを配置するときに消費したMFを要因として受けた結果を含める)に対して配置を行おうとするユニットが無事(混乱もせず、釘付け状態にもならなかった場合であり、たとえ狂暴兵となつても無事と見なされる)生き残ったならば、DCの配置は完了したものと見なされる。その後、配置を行ったユニットがそこから移動したり、なんらかの不利な結果を被ったりしてもDC自体には何も影響しない。しかし、配置を行うユニットが、配置を行う前や配置している途中に、混乱状態や釘付け状態となつたり除去されてしまつたりしたならば、DCの配置は完了せず、配置を行おうとしたユニットのもと(そのユニットが除去されてしまった場合には、配置したユニットが除去された区域)に残り、攻撃はできない—ただし、その後で回収/配置を試みることができる。ユニットは、隣接している区域でもLOSが通っていない区域(7.21)にDCを配置(または投げ込み; 23.6)できない【例外：洞窟; G11.8331】。



例：1Y7の分隊はY6に移動し、Y6で追加の2MFを消費することで建物区域X5にDCを配置する。このときまでに防御機射撃によって釘付け状態や混乱状態にならず、除去もされていなければ、DCの配置は完了する。この分隊が警戒移動を行っていないと仮定するならば、分隊は残った1MFで自由に移動できる。最初にいた建物のY7ヘクスに戻るために十分なMFを得るには、急速歩移動を行うか指揮官と共に行なければならない。この分隊は、Y6から建物X5のレベル1まで直接行けないため、Y6で3MF残っていたとしてもY6からX5のレベル1にDCを配置できない; この場合の配置ヘクスはX5の地上レベルでなければならない。

このDCは、5-4-8がそれを配置した後で急速歩移動を行ったとしても、AFPhにX5にいる5-2-7を+3石造建築物TEMを受けて30FPで攻撃することになる。DCを配置する時に5-4-8がCX状態であった場合には、そのDCの攻撃に+1DRMが追加されることになる。DCが使用可能で配置された時に5-2-7が隠蔽状態だった場合には、その攻撃は地域射撃として半減されて15FP(12FP欄)となる。X5の地上レベルが要塞化されていた場合、攻撃は追加+1TEMを被ることになる。さらに、代わりに5-4-8は要塞化された建物区域のヘクスサイドX5-Y6に突破口を開けることを試みられる(B23.9221とB23.711); 突破口生成の試みにはDCの通常火力が適用され、5-2-7に対する攻撃には地域射撃が適用され、また、どちらの攻撃にも要塞化された建物のTEMが適用される。突破口生成の試み(30FPに+4TEM)によるNMCの結果は、建物ヘクスサイドに突破口を開ける。その試みで修正前DRが9であった場合、突破口を生成するのに丁度十分なダイス目であるが、5-2-7に対する12FPでの攻撃は効果なしとなる。DCが使用可能で配置された時点で5-2-7が隠蔽状態であった場合、突破口生成の試みには影響がないが、5-2-7に対して行われる攻撃は再び半分にされて7.5FP(6FPの列)となる。隠蔽されていない5-2-7が5-4-8にとって単に隠蔽状態ではなかったというだけの場合(例えば、両方の区域に+3煙幕DRMがあるためまだ「隣接」してはいる)、もしくは突破口生成の試みが連続住宅の太線ヘクスサイドに対して行われる場合、5-2-7に対するDCでの地域射撃が再び半減することはない。

23.4 爆発 (Detonation)：DCを配置する/投げ込むユニットがCX状態ならば、CX状態による攻撃時の+1DRMを攻撃解決DR(またはDC位置DR; C7.346)に加える。MPHに配置されたDCは修正前DRが12(捕獲したDCならば10)より低ければ、AFPhに爆発してプレイから取り除かれる。配置された/投げ込まれたDCによる攻撃の修正前IFT DRが12(捕獲したDCならば10以上)ならDCは故障し、爆発せずにプレイから取り除かれる【例外：投げ込まれたDCの2度目のDR12(不正規使用のDCならば10)は、故障を引き起こさない】。

23.41 地形に対する攻撃：特定の条件下においてDCは、目標ヘクスに炎を生成させたり(B25.13)、建物を瓦礫にしたりする(B24.11)。



A

23.5 AFVに対する攻撃：DCによる攻撃でAFVに対して効果を与えるためには(非装甲ユニットとAFVが共にいる区域に対して砲兵器が直接射撃するのと同じように)、事前にAFVを主目標とすることを宣言しなければならない。DCはAFVを主目標としないかぎりAFVに効果を与えない。攻撃側がAFVを主目標にした場合——特別にDC位置DR(C7.346)を行った後に——C7.34のHEおよび炎破壊確認表のDCの欄を使って攻撃を解決する。AFVと同じヘクス内から配置された/投げ込まれたDCは、AFVの後面の目標の向きを攻撃する。それ以外では、目標となるAFVの向きは、実際にDCが配置された/投げ込まれたヘクスサイドによって決定される。これは、AFPhにDCが爆発する前にAFVがCAを変更しても変わらない。

23.6 DCの投げ込み (Thrown DC)：DCはMPhに配置する代わりに、SWを使用する能力のある釘付け状態でない統制状態(または狂暴化状態)の兵士によって、自軍射撃フェイズに(または防御臨機射撃に)、**投げ込む**ことができる(SWの使用とみなす；7.35)。DCは、投げ込む側のLOS内にある『隣接』する区域——投げ込む側のいる建物ヘクスの、階段のある次に低いレベルを含む——に投げ込んだり、隣接ヘクスのLOS内にある地上レベル区域へ高い高度から落としたり(例えば崖ヘクスサイドを横断したり、建物の上部区域から行う)、完全建物ヘクスでない建物ヘクスにおいてより高い区域からそのヘクスの地上レベル区域に落とす(何レベルの差があるかは関係ない)ことができる。ただし、投げ込まれたDCは配置されたDCよりも不正確であり、1完全レベル以上高い高度に投げることはできない。投げ込まれたDCは、直ちに30FPで目標区域での攻撃を解決するが、それには追加+2DRM(非停止状態/機動状態の車両から、もしくは騎兵から投げ込んだ場合には+3)が適用される【**例外：AFVに対して投げ込んだ場合、DC位置DRに+2/+3DRMが適用される；C7.346**】。このとき、DCを投げ込んだ距離がその爆発影響半径よりも短い(また、目標がDCを投げ返すことも含め、様々なことが起こる可能性があるため)、投げ込んだ側区域も目標と同じく直ちに攻撃を受ける；投げ込んだ側は+3DRM(非停止状態/機動状態の車両/騎兵から投げ込んだ場合には+4DRM)が適用される【**例外：目標よりも2レベル以上高い高度から投げ込んだDCは、それによって下の階が瓦礫とならない限り(B24.11)、投げ込んだ側には何の影響もない**】。このそれぞれの区域に対する投げ込まれたDC攻撃は、別々のDRで解決する。AFVから投げ込まれたDCは、AFV自体に何の影響も与えないが、そのAFVの露出したPRCは攻撃される。

23.61 DCは、そのDCを所有しているユニットと同じ区域に対しての配置や投げ込みができない——そのユニットが日本軍ユニットであるか、同じ区域を迂回中の車両が目標の場合、自分のいる区域に配置/投げ込みを行える。この場合、配置コストは常に1MFであり、投げ込んだDCに対するDRMは同様に適用される。

23.62 AFPh：AFPhに投げ込まれたDCは、待機射撃したものによって投げ込まれたものでなければ、目標と投げ込んだ側の区域の両方に対してIFT DRに+1DRMがさらに追加される。AFPhにおいてAFVへ投げ込まれたDCはこのDRMの代わりに+1位置DRMが適用される。

23.63 最終射撃：臨機射撃カウンターが置かれている非フェイズプレイヤーのユニットは、DCを投げ込むことができない(連続臨機射撃やPPFでも不可である；8.3-31)。

23.7 完全設置されたDC (Set Demolition)：DCは、配置や投げ込み以外に**完全設置**することができるが、これには特別な利点と条件が伴う。完全設置されたDCには、**プレイ前に完全設置するようSSRで指定**されるものと、プレイ中に歩兵ユニットが完全設置するものがある。プレイ中の場合、MPhにおいて今いる区域で全MFを消費し、DCの完全設置を宣言する(危険な移動に該当する)。そして混乱状態にも釘付け状態にもならずそのユニットが自身のUS#以下のdrを出せば成功する(DCを完全設置するユニットを助ける指揮官はその指揮能力をdrmとして適用できる)。完全設置されたDCは、続くプレイヤーターン以降において任意の自軍射撃フェイズに36+のIFTFP欄で爆発させることができる。ただしそのためには、そのDCを完全設置した統制状態のユニット(またはその分隊が展開や損耗してできたHSの1つ)がDCから6ヘクス以内で(かつ2ヘクス以上離れて)DCへのLOSが通る場所において、さらにNTCに成功しなければならない。完全設置されたDCはIFT DRが12であれば故障するが、その区域に現在存在している1個敵歩兵ユニットにつき、故障を判定する(だけの)目的で+1DRMを受ける。

23.71 完全設置されたDCが爆発すると、36+のIFTFP欄に(隠蔽状態のユニットに対しては18FP[16FPの欄で) - 3DRMが適用され、TEMは適用せず、AFVの

24.2

露出したPRC(+2CE DRMは受ける)も含めて攻撃を解決する。完全設置されたDCによる攻撃で修正後KIAであれば、そのヘクスの橋または影響される建物レベルは破壊される(瓦礫を参照；B24.11)。複数ヘクスにまたがる橋が完全設置されたDCの目標だった場合、KIA#と同じ数だけの長さが破壊される。完全設置されたDCだけが1つ以上の橋カウンターを除去できる唯一の火器である。どのヘクスを破壊するかはDCを完全設置したプレイヤーが決められるが、DCに近いヘクスから破壊しなければならない。設置したDCが爆発しても橋を破壊できなかったならば、橋の上や下にいたユニットには何の影響もない。

23.72 完全設置されたDCの除去：完全設置されたDCは、(23.7にしたがって)故障するか、完全設置されたDCの除去(B24.75)が行われると除去される。ただし、回収(4.44)はできない。隠匿されている完全設置されたDCは、索敵で明らかとされるし、無作為SW破壊によって除去される。A-T用埋設DC(A-T Set DC)についてはG1.6121を参照。

24. 煙幕 (Smoke)



24.1 歩兵による使用：MPhにまだ移動することができる煙幕配置指数を持つ統制状態の歩兵分隊は、固有の発煙手榴弾によって『煙幕』の展開を試みることができる。これを試みる場合、『隣接』区域に『煙幕』を展開しようと試みる場合は2MFを、自身の区域に『煙幕』を展開しようと試みる場合は1MFを消費しなければならない。発煙手榴弾での展開を試みるユニットは、展開の試みdrを行う前に、どのヘクスに展開するかを宣言しなければならない。ただし、そのユニットが『煙幕』の展開を宣言する前に、移動する順番において1つ前のユニットが行った『煙幕』展開の試みの結果を確認することができる。ユニットは、1回のMPhにつき1度だけ『煙幕』の展開を試みることができる。なお、展開の試みや実際の展開はSWの使用と見なされない。煙幕配置指数は、分隊のFP値の右上にある指数であり、ダイスを1個振って(△)、その値が煙幕配置指数以下であればそのプレイヤーターンに『煙幕』が展開される。この『煙幕』の展開の試みdrが6の場合、そのユニットは現在の区域でただちに自身のMPhを終える。分隊は、水障害【**例外：橋(歩兵用浮き橋以外)**】、地下道、沼沢地ヘクスに『煙幕』を展開できない(砲兵器でも不可)。風がないときにだけ『隣接』ヘクスに展開できる。弱風の場合、展開を行うユニットに隣接する風上側の3ヘクスに『煙幕』を展開することはできない。『隣接』ヘクスのより高い高度に展開するには、その間に、稜線が1本だけ横切っているか建物の階段があり(崖を越えてはならない)、さらに、続けてdrを行って1-3を出したときだけである。この時のdrが4-6のときは、目標ヘクスの代わりに、展開しようとしたユニットのいる区域に『煙幕』が展開される。発煙手榴弾は、2レベル以上高い隣接区域に展開することができない。発煙手榴弾は、階段を通して自身のいる建物の1つ下のレベルに展開でき、また、完全建物ヘクスでない建物ヘクスからその地上レベルに展開することもできる。発煙手榴弾は、崖や2重稜線を超えて隣接している、より低いヘクスに展開できる。

24.11 発煙手榴弾によって生成した『煙幕』²⁹は1/2インチカウンターで表され、それを展開したフェイズプレイヤーのMPh終了時、つまり、対戦相手による全ての臨機射撃の後、かつ防御最終射撃の前に、除去される。1/2インチカウンターの『煙幕』は拡散も漂流もしないが、強風/雨/泥濘/大雪の時に展開することができない【**例外：24.6**】。

24.2 効果：『煙幕』区域を通過したり、入ったり、その中から外へ行われる(24.8参照)全ての直接射撃や盤上の迫撃砲射撃は、そのヘクス自体にある通常のTEM/LOS妨害の効果に加えて、『煙幕』のタイプにより+1、+2、+3のDRMにも影響される。『煙幕』は、地雷原、OBA、DCの攻撃には(配置に追加MFを要求する以外)は影響しない(OBAの着弾判定や修正を困難にすることはある；C1.62)。『煙幕』による妨害DRMは、射撃するユニットのLOS上にある全ての『煙幕』のDRMが累積して適用される。1ヘクスに展開できる『煙幕』の数に制限はないが、『煙幕』による妨害DRMは1区域につき合計+3までである【**例外：煙幕の中から引かれるLOSへの妨害；24.8**】。『煙幕』ヘクスサイド(B.6)に沿ってLOSが引かれる場合にも『煙幕』による影響を受ける。『煙幕』に覆われた目標にFFNAMは適用されるが、FFMOは適用されない。



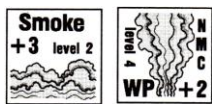
24.3



24.3 白燐弾 (White Phosphorus-WP)：白燐弾(WP)は、一般的にアメリカ軍だけが使用できる特殊な『煙幕』である。WP手榴弾は、エリートの日本軍分隊(G1.17)、中国軍5-3-7分隊(G18.21)、1944年からのイギリス軍(25.46)も使用できる；他の国籍の部隊はSSRに示してある時だけ使用できる。WP手榴弾の展張に関するルールは通常の煙幕と同じであるが、展張の試みdrをする前にWP手榴弾の使用を宣言しなければならない。煙幕配置指数はWPの展張を試みる場合、1低下する。WPは、下記の事項を除いて全て通常の煙幕と同じように扱われる。

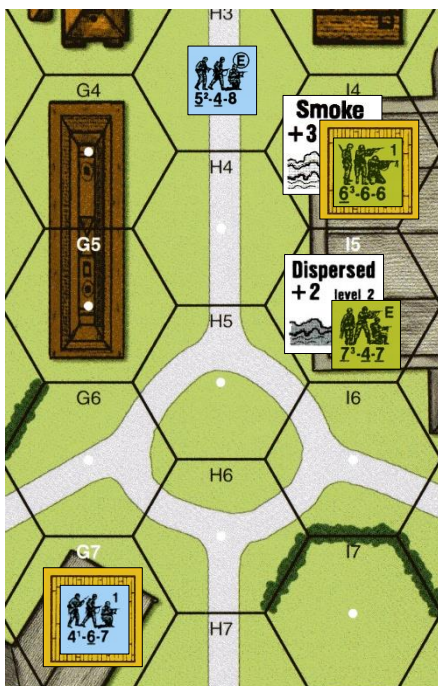
24.31 傷害：WPの化学成分は不快感を催し、士気喪失/死傷といった効果があった。WPカウンターと同じ区域にいる、CE状態でないCT-AFVを除く全てのユニット(自軍ユニットも含む)は、WPがその区域に何らかの理由で展張されたとき【例外：臨機射撃で展張された際に、その時点でまだ移動していないユニット】(漂流してきた時や、ユニットがそこに移動した時ではない)か、もしくは砲兵器射撃でWPが命中したとき、NMCを行わなければならない【例外：WPがその高度に達していない場合(24.4)】。OBAについてはC1.71を参照。このNMCはDM状態(10.62)を引き起こし、統制状態にある敵地上ユニットのLOS内にあるユニットならば隠蔽状態を失う要因にもなる。指揮能力、CEDRM、TEMIはこのNMCにマイナスDRMとして適用する(TEMIに関して発煙手榴弾は直接射撃による攻撃として扱う)。WPがCH(または間接射撃による空中炸裂)した場合、TEMIは代わりにプラスDRMとして適用する。WP手榴弾のCHはMC DRの色付きdrが6のときに発生する。

24.32 火災：WPは、環境状態が乾燥や異常乾燥のときにだけ火事を起こす可能性がある。この場合、WPを展張したプレイヤーは、自軍MPhにDRを行わなければならない(そのフェイズに展張したばかりでも)、それがWPを展張した地形の放火ナンバー以上だったら、WPのあるヘクスに炎が発生する。通常のEC DRMは適用されないが、環境状態が異常乾燥でない場合は-1DRMを適用する。また、建物に対しては常に-2DRMを適用する。車両や残骸を炎上させるためにWPを使用することはできない。



24.4 高度と持続時間 (Height & Duration)：通常の煙幕は、LOSに対して2レベルの妨害として扱われるが、それより高い高度を通るLOSは妨害しない。火災の起きている地形/炎上している残骸のあるヘクス

内の煙幕は4レベルのLOS妨害となる【例外：弱風の場合、2レベルのLOS妨害となる】。WPはたとえ弱風であっても4レベルの妨害となる。『煙幕』はLOSを遮断しない【例外：B.10】。白色の拡散した『煙幕』は、それを展張したプレイヤーの次のPFPh開始時に除去される。同時に、そのプレイヤーの白色の『煙幕』カウンターは白色の拡散側に裏返される。

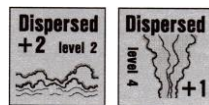


例：I4の6-6-6は、煙幕のDRMを受けずにG7の4-6-7を射撃できる。なぜなら、この煙幕はWPでないため、そのヘクスの基本高度+2レベルまでしか立ち昇っていないからである。6-6-6がH3の5-4-8を射撃する際、I4にある煙幕を通して(煙幕の『中から』ではない)下へ向かって射撃を行うため、+3煙幕DRMが適用される。I5の7-4-7が4-6-7を射撃する場合、+3煙幕DRM(加えて+3TEMI)が適用される。これは、7-4-7が拡散した煙幕のある区域にいるからである。また、7-4-7は、LOS妨害の合計が+6になるため5-4-8にLOSを引けない。一方、5-4-8は煙幕のある区域にいないため、7-4-7を見ることができる。5-4-8が7-4-7を射撃するなら、+8DRM(+5煙幕DRMと、+3石造建物TEMI)が適用される。

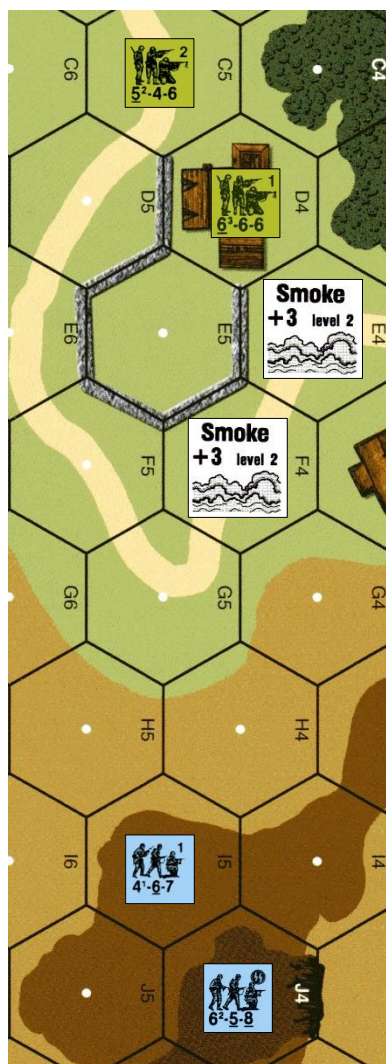
A

24.5 煙幕の濃度：煙幕カウンターは最大で+3の妨害効果がある；WPカウンターは最大で+2の妨害効果がある。これらのカウンターは、砲兵器/OBAによって、PFPhにおける最初に解決された攻撃(つまり、『煙幕』以外の攻撃が行われる前の攻撃)として展張されたときのみ、この最大効果の側を上にして置く。それ以外の時に砲兵器/OBAによって煙幕が展張された場合、妨害効果が1低いカウンターの裏側(拡散した『煙幕』)を上にして置く。発煙手榴弾は+2の妨害効果を持つ；WP手榴弾は+1の妨害効果を持つ。弱風は『煙幕』が要因となっている妨害DRMを低下させない。

24.6 天候：霧(E3.31)によってすでに視界が妨害されている場合、『煙幕』は何の効果もない。『煙幕』は雨や強風の場合ただちに除去され、泥濘(E3.6)や大雪(E3.73)の場合、何の効果もない【例外：建物内にいる展張を行ったユニット自身の区域にその『煙幕』がある。あるいは、同じ建物内の『隣接』する区域からその建物のヘクスサイドを通して又は工場内を通して展張された『煙幕』；E3.8】。



24.61 漂流 (Drift)：発生源となった『煙幕』には白色カウンター【例外：残骸/地形の火災は発生源となる煙幕カウンターを置く必要がない】を使用し、漂流する『煙幕』については灰色カウンター(『発煙手榴弾』は漂流するほど持続性がないため、これを除く)を使用することで、それぞれが区別される。弱風の場合、ゲーム最初のRPh開始時と各AFPh開始時に、発生源となった『煙幕』から、拡散した『煙幕』が漂流する【例外：完全建物ヘクスの屋根以外の区域から/区域へは漂流しない】。漂流する『煙幕』とは、発生源となった『煙幕』(発生源となった『煙幕』が拡散していたとしても)から風下に連続して置かれた、発生源となった『煙幕』の妨害DRMに等しい数の拡散した『煙幕』カウンターからなる。全ての漂流する煙幕は、それが区域より2レベルの



例：ヘクス2I5にあるレベル2の丘に4-6-7からD4のレベル0にいる6-6-6までのLOSは、F4にあるレベル2の+3煙幕妨害DRMによって妨害される。また、同じ4-6-7からヘクスC5にいる5-4-6へのLOSも同じ煙幕によって妨害される(煙幕は全域地形だからである；B.6)。ヘクスJ4のレベル3の丘に6-5-8はF4にあるレベル2の煙幕に妨害されることがなく、その“上空を通して”C5にいる5-4-6を見ることができる。なぜなら、その煙幕は“死角ヘクス”を2個しか形成しないからである。しかし、6-5-8から6-6-6までのLOSは、+6煙幕妨害DRM(F4とE4にある煙幕カウンター毎に+3)によって遮断される(B.10)。



A

高さまで妨害し、漂流するWPはそれが区域より4 レベルの高さまで妨害する。ただし、発生源となった『煙幕』が存在する区域より低いレベルに妨害が及ぶことはない。漂流する『煙幕』は、発生源となった『煙幕』が除去された時、または風の方角や風力が変化した時、直ちに除去される。発生源となった『煙幕』が拡散した『煙幕』になる時、そこから漂流している灰色の拡散した『煙幕』カウンターの数も減少させるが、そこから発生した最も遠くにある拡散した『煙幕』カウンターを除去する(これによって、漂流する『煙幕』カウンター数は、発生源となった『煙幕』の妨害DRMに等しくなるように維持する)。残骸建物の火災から漂流する煙幕は、発生源となる白色の煙幕カウンターから漂流する場合と同様に扱われる。

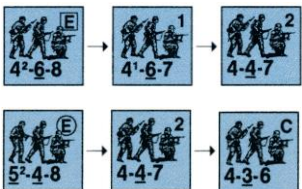
24.62 突風: 突風(B25.651)が吹いている間、拡散した『煙幕』は除去され、残りの『煙幕』カウンターは拡散側に裏返される。これはRPhの開始時に行われるが、続くAFPhの開始時にも同様に『煙幕』の効果が低下する。

24.7 移動: MPh/RtPhの間に、『煙幕』(拡散した『煙幕』も含む)のある区域に進入するためには、追加の1MF/MPがかかる(B.2 参照)。

24.8 煙幕からのLOS妨害: 展張された『煙幕』の種類や配置時の方法に関係なく、『煙幕』による視界/射撃への影響は、『煙幕』区域の外側にいるユニットからその中に対して行う場合よりも、『煙幕』区域の中にあるユニットから外へ行う場合の方が大きい。よって、『煙幕』区域から外へ、あるいは『煙幕』区域の範囲内を通過した場合や中へ向けた場合ではないで引かれるLOS/残留以外の射撃には、(射撃による攻撃ならばIFTやTHDRに対して)その『煙幕』の通常の効果に加えて+1 妨害DRMを追加しなければならない。

25. 国籍による特徴 (Nationality Distinctions)³⁰

[A/G. 章の国籍別能力表(National Capabilities Chart)には、A 章とG章の両方にある全国籍に関して、全ての異なるMMCタイプ(およびそれらの国別能力)が記述されている。]



25.1 ドイツ軍(German): 通常、地上部隊のエリートユニットは1944 年より前だと4-6-8 分隊で; 1944-45年または降下兵だと5-4-8分隊で表される。未熟兵状態になるまで、4-6-8 分隊は3 段階、5-4-8 分隊は2段階のELR 超過による置き換えがある。



25.11 SS: SS分隊/HS(6-5-8/3-4-8)はエリートクラスのユニットであり、カウンターにあるSSの記章と混乱状態側の士気値が増加していることで識別できる³¹。戦争初期のSS 分隊/HS(4-6-8/2-4-8)も同様にSS の記章と混乱状態側の士気値が増加している。SS の操作班と指揮官は、混乱状態側の士気値が増加していないので、通常のドイツ軍操作班とSMC カウンターで表わされる。SS は、1944 - 1945 年のシナリオにおいて自動火器ボーナスの能力を持つ。SS は、RtPhルール(20.21)によってソ連軍に降伏せず、相手がソ連軍の場合には戦意喪失状態にもならない。また、SSは虐殺(20.4)を実行することができる。シナリオOBで指定されたSS 部隊の火器/AFVは、エリート部隊であるため欠乏ナンバーが1 増加する(C8.2)。



25.12 戦闘工兵 (Combat Engineers): 8-3-8 分隊は、工兵大隊の戦闘工兵のような特殊部隊を表しており、シナリオに登場する他のドイツ軍MMCのELRに関係なく5のELRを持つ。ただし、8-3-8が自動的に突撃工兵と見なされるわけではない; DYOシナリオ(H1.22)ならばどのエリートユニットでも突撃工兵にすることができる。SSの戦闘工兵はSSの記章と混乱状態の士気値が上昇していることで識別できる; SS のルール(25.11)もまた適用される。

25.23



25.2 ソ連軍 (Russian): エリートクラスのユニットは、親衛赤軍(GUARDS)やそれと同等の質を持つ部隊を表現するのに用いられる。シナリオOBでこの親衛赤軍部隊に属している兵器/AFV はエリート部隊であるため、欠乏ナンバーが1増加する(C8.2)。ソ連軍分隊は展開できない[例外: 20.5 及び21.22]が、損耗によってHSが登場する可能性はあり、統合して再び分隊となることもできる。4-2-6分隊はクラス上昇によって5-2-7 [例外: 25.211]に; HS の2-2-7 は3-2-8 になる。

25.21 築壕: ソ連軍ユニットは築壕を試みる際に-1DRMが与えられる。このDRM は、他の国の捕虜となったソ連軍ユニットには適用されない。

25.211 ソ連軍SMG分隊: ^{31A} 1941年より前 (1940年以前) のソ連軍徴収兵分隊/HSは、ソ連軍OBに6-2-8/5-2-7が存在していなければ、クラス上昇の際5-2-7/2-2-7ではなく4-4-7/2-3-7となる。

25.212 戦争初期のソ連軍ドクトリン: ^{31B} 以下のルールは、SSRで指示されたときのみ適用される。ソ連軍4-2-6/2-2-6に対するCC攻撃の-1DRMは、捕虜捕獲の-1DRM (20.22) に加算されない。各自軍MPhにおいて、ソ連軍AFVが移動を望む場合、全ての友軍歩兵の移動に先立って移動を実施しなければならない[例外: 車両からの昇降]。ソ連軍ユニットは『AFVによる援護 (D9.31)』を利用できない。ソ連軍のOBAは決して正確に着弾 (C1.3) しない[例外: ARが計画砲撃ヘクスにおかれた場合; C1.73]。ソ連軍航空機の視認TC (E7.3)には+2DRMが適用される。



25.22 コミッサール (Commissar): コミッサールは、特別な能力を持った9-0 や10-0 指揮官である。1942 年10 月およびそれ以前のシナリオ(DYO/ソ連のバルチザンも含める)の開始時に、ソ連軍プレイヤーは1 個8-0 指揮官を9-0 コミッサールに交換することができ、また/さらに1 個8-1 指揮官を10-0 コミッサールに交換することができる。ただし、そのシナリオOBにあるコミッサール以外の指揮官の数よりもコミッサールの方が多い状態でシナリオを開始することはできない。コミッサールへの交換にSSR による指示は必要ない。

25.221 コミッサールは、士気値に関係なく全ての指揮官より上位にあり、IFTの結果で被ったMCを、同じ区域の中で最初に解決するユニットとなる(10.2)。またコミッサールはLLMC/LLTCを被らず、自身より高い士気を持つ指揮官にLLMC/LLTCを引き起こす要因となる。非釘付け状態で非混乱状態のコミッサールは、同じ区域にいる自身以外の全ての歩兵/騎兵ユニットの士気値を1上昇させる[例外: コミッサールと、士気値が10のユニット]。ただしこの場合、他の指揮官が持つDRMの適用が禁止される。他の指揮官と一緒にいる場合でさえ、混乱状態のコミッサールは自己回復を常に試みなければならない。コミッサールは、どの様な行動をとる時でも(MC/TCを含む)、他の指揮官の指揮DRMを受けることができず、ユニットの置き換え(19)を被ることもない。

25.222 回復: コミッサールは、自身と同じ区域にいる混乱状態のユニットの回復を必ず試みなければならない。コミッサールによる回復が試みられる場合、そのユニットのDM 状態は無視し、さらにその士気値が1上昇する(25.221)。コミッサールによる指導の下で回復の試みに失敗したMMCは、同じサイズで1段階質の劣ったユニットに交換される; すでに最低レベルの質であった場合、分隊は損耗を被る。混乱状態の操作班、SMC、交換することのできないHS は除去される。

25.223 狂暴兵: コミッサールが狂暴化した場合、同じ区域にいる全ての自軍歩兵は、自動的に狂暴兵となる[例外: 戦渦の対象にならないユニット]。



25.23

A

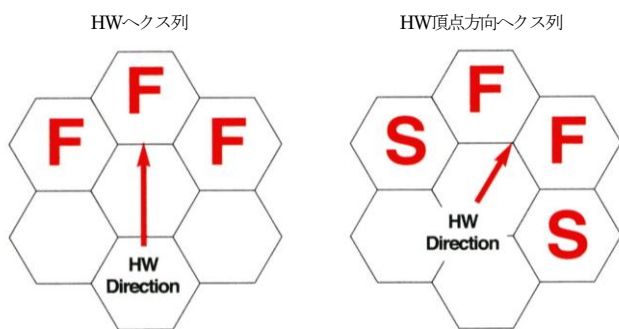


25.23 人海戦術 (Human Wave - HW)：人海戦術(HW)は、ソ連軍と中国軍(G18.5)だけが行える。なおこのルールは、騎兵による一斉突撃(13.62)やパンザイ突撃(G1.5)のルールの基礎でもある。フェイズプレイヤーは自軍のMPHの間にHWによる攻撃を宣言でき、そうするには、連続して隣接している3ヘクス以上からなる連鎖ヘクスから1個以上のMMC(ただし、各ヘクス当たりの平均が2個MMC以上になること)が参加している必要がある。また、その連鎖の各ヘクスのどこかに1人以上の指揮官も参加している必要がある。HWに参加する全てのユニットは、『隣接』区域の連鎖の中にいなければならない、統制状態でない限りならず、移動が制限されておらず、まだ自身のMPHを開始していない必要がある。監視兵、PRC[例外：騎兵による一斉突撃(13.62)]、敵ユニットと『隣接』している/同じヘクス内にいるユニットはHWの連鎖に参加できない[例外：G1.5]。HWの連鎖に参加している少なくとも1 ユニットが8ヘクス以内に敵ユニット(“目標”)に対してLOSを持っていなければならない、連鎖に参加するユニットはMPHにその“目標”に向かって移動することになる。HWに参加するユニットはHWユニットと呼ぶ；それらは、HWの一部として参加している間、隠蔽状態を失い、戦渦、PAATC、釘付け状態の結果を免除される[例外：全力移動(4.134)、負傷したSMC(17.2)、小屋の倒壊(G5.5)]；そのプレイヤーターンの間は士気値が1 増加し[例外：混乱状態になった場合]、鈍兵(11.18)になる。



25.231 進行方向 (Direction)：フェイズプレイヤーは、目標となる敵ユニットを含むヘクス列または頂点方向ヘクス列を選ばなければならない。目標となる敵ユニットは、それへのLOSを持つHWユニットから8ヘクス以内で、できるだけ近くにいるものである。このHW(頂点方向)ヘクス列にHW進行方向(HW Direction)カウンターを2 個置く。HW(頂点方向)ヘクス列に沿って、手前側と、目標となった敵ユニットの向こう側にHW進行方向を置く[例外：同一ヘクス内にいる敵ユニットに対するパンザイ突撃(G1.5)を行うユニットはHW進行方向を設定できない；HW進行方向を設定できる自軍ユニットが他にいない場合、そのヘクス内のユニットのみがパンザイ突撃に参加できる]。

25.2311 前方区域と側面区域 (Forward and Side Locations)：HWを実行している間、HWユニットに隣接する2個または3個のヘクスを前方ヘクスとする。HWヘクス列の場合、HW進行方向に向かってHWユニットに隣接したヘクスが前方ヘクスとなる。このヘクスとHWユニット両方に隣接する2個のヘクスも前方ヘクスとなる。HW頂点方向ヘクス列の場合、HW進行方向に沿って隣接する2 個のヘクスが前方ヘクスであり、この前方ヘクスの片方とHWユニットに隣接している2個のヘクスが側面ヘクスとなる。HWユニットに『隣接』する前方ヘクスの区域を前方区域とし、HWユニットに『隣接』する側面ヘクスの区域を側面区域とする。



25.232 移動：全てのHWユニットは8MFを持ち(絶対にそれ以上増加しない)、敵が占有している区域に進入することができる。ただし、警戒移動、ダッシュ、索敵、自身のIPCを超える運搬、および縦隊移動は不可能である。HWユニットは、インパルス移動(D14.3)を用いなければならない[例外：負傷したSMCは3MFを有し、他のHWユニットの移動を制約しない；負傷したSMCのMFが次の行動を行うだけは残っているが、そのHWインパルスのMF消費には不足している場合、たとえそのSMCがこのMPHにすでに他の区域に進入済みだったとしても、あたかも全力移動しても、あたかも全力移動(4.134)したかのように次の行動で残りの全MFを消費する—そして釘付け状態になると同時にCC状態になる]。各インパルスに、各HWユニットは以下の行動の中から(可能なものを)1つを実行しな

ればならず、どのような理由があってもそれ以外の理由でMFを消費してはならない；前方区域への移動；敵ユニットが存在する側面区域への移動；地上レベル/もしくはそのヘクス内の敵ユニットに近づくための階段の昇降；パンジ/鉄条網の下への移動(退出drは個々のHWユニットごとに行う)；壕/トーチカカウンターの上に退出する；敵ユニットを含む壕カウンターの下に進入する；新たな区域への進入にMFが不足するならば、壕カウンターの下に進入するか、クレスト状態になる。加えて、D14.31に従ってMF消費をとまなわないう行動が可能である。



25.2321 距離：HWユニットがHW(頂点方向)ヘクス列(25.231)から自身までの距離一すなわち、そのヘクス列の中で最も近いヘクスまでの距離—を増加させた場合、距離(Range)カウンターを乗せてそれを示さなければならない。そのカウンターが乗っている場合、再びそれ以上HW(頂点方向)ヘクス列からの距離を増加させることはできない。距離カウンターを乗せたHWユニットがその後のインパルス(またはMPH 終了時)にその距離を減少させた場合、直ちにそのカウンターを取り除く。

25.2322 HWユニットは、MPHにおいて前のインパルス開始時にいた区域に再度進入してはならない。また前のインパルス開始時にいた区域に隣接する区域へも進入してはならない。HWユニットが新しい区域に移動できない場合、現在の区域でインパルスの残りを過ごさなければならない。

25.233 敵ユニット：HWユニットにとって進入可能な前方区域に武装した自軍ユニットがおらず、かつ非戦意喪失状態で確認状態の武装した敵ユニットがいる場合、そのHWユニットは、その区域、もしくは確認状態の敵ユニットまたはそのようなユニットが入っているトーチカのある突撃可能な区域へ移動しなければならない。インパルスの間に一度でもそのような区域へHWユニットが進入した場合、その区域にはすでに自軍ユニットが存在するため、そのインパルスにおけるその区域への進入要求から他のHWユニットは解放される。さらに、敵が存在する区域へ進入した際には全てのユニットの上にCCカウンターを置く。1 人の敵SMCだけしかいない区域に進入した場合、歩兵OVR(4.15)が自動的に発生するが、その際NTCは不要であり、移動コストは通常のままである(2倍にはならない)。さらに、そのSMCは、他の区域に移動することができない。戦意喪失状態の/非武装の敵ユニットがいる区域に進入した場合、インパルス終了時に19.12 及び/または20.54 を適用する。

25.234 人海戦術の終了：ユニットは、以下の状態になるまで(例えば他のHWユニットに隣接していない状態になっても)HWユニットであり続ける；除去される；混乱する；インパルス終了時にMFを使い切る；武装した確認された敵ユニットと同じ区域(もしくはそのような敵を含むトーチカと同じヘクス)でインパルスを開始する[例外：そのインパルスで、敵が存在する壕カウンターの下に進入する場合]；SMC/非武装/戦意喪失状態のユニットを捕獲して監視兵になる(25.233)。残されたHWユニットがないか、もしくは新たな区域へ進入できるHWユニットがいらない場合、HWは終了する。HWの一部であったユニットは可能であれば、前進射撃および/もしくは突撃を行っても構わない[例外：確認された敵ユニットのいる区域内にいる場合にはCCカウンター(場合によっては混戦(Melee)カウンター；4.152、20.54)が置かれるため、CC/混戦が続いているならば、その区域を離れて移動/突撃を行うことができない]。



ソ連軍は、最初のインパルスに、連鎖をなす全ての部隊を図に示した通りに前方へ1ヘクス移動させて、2MFを消費した(2MFなのは、Q2とR2のユニットが掛け垣を横切ったためである)。N1とO2に進入したユニットは、HWT頂点方向ヘクス列からの距離が増加しているため距離(Range)カウンターを置き(25.2321)、再度増加させる前にその距離を縮めなければならぬ。ドイツ軍の4-6-7分隊は、FFMO/FFNAMによる-2DRMが適用される固有の4FPENに攻撃を行い、修正前DRで9を出した。修正後がPTCの結果だったが、PTCは大海戦戦術に効果がない。4-6-7には臨機射撃カウンターが置かれる。さらにこの分隊が、8-1指揮官の指揮(7.53)の下にMMGで、O2とP2に対してPBFの散布射撃を行った。その攻撃は-3DRM(麦畑が存在しない季節とする)が適用される5FP(地域射撃とPBFにより)で行われる。修正前DRが8(色付きdrは2)となり、両ヘクス共に1MCの結果となる。指揮官の士気チェックDRで9を出して混乱状態となったため、その指揮官は指揮値上昇の特典を失う。残りの4個分隊は全てDRで7以下を出したため何の影響もない。混乱した指揮官と同一区域にいる1分隊は大海戦戦術の一部であるため(釘付けの結果を免れるため)LLTCを行う必要がない。しかしながら、MMGはその複数ROFを保持しているので—このインパルスでソ連軍は2MFを消費した—再び臨機射撃を行い、先ほどと同じ攻撃を繰り返すことにした。今度の攻撃は修正前DRが5(色付きdrは2)となり、K/2の結果となる。O2での無作為選択RDRが同じ値だったため、両分隊とも半個分隊消耗してから2MCを被る(7.302)が、両方とも6以下を出して成功した。P2の無作為選択RDRでは混乱状態の指揮官が選ばれたため、指揮官は負傷し、負傷程度d(7.11)で5を出して除去される。ここで指揮官が生き残っていたならば、この指揮官は続けて2MCを行う必要がない。残りの2個分隊は2MCでそれぞれ6と7を出して1個が混乱状態となったが、混乱した分隊は7を出してLLMCに成功した。MGが複数ROFを保持しているのでドイツ軍は再び射撃を行ったかったが、それではできない。なぜならば2回の射撃は、その区域内で2MFを消費して移動したユニットに対して許される射撃回数の全てだからである。このMGは他の目標を選ぶことができない。MGのLOS内にいる全てのユニットが同じインパルスの一部として同時に移動したからである(さらに追加すれば、他の目標は全て、固定されてしまったMGのCA外にいる:9.21)。



次に、ソ連軍の3回目のインパルスである；現在O3にいるソ連軍ユニットはその時点で自身のMPHを終え、さらに移動することはできない(25.235)。しかしP3とN2にいるソ連軍は大海戦術を継続しなければならぬ。P3にいるユニットは、O3そこが敵ユニットを含んでいる側面区域であるためか、前方区域であるO4かP4に進入することができる。N2 にいる2 個4-47は側面区域であるO3か、前方区域であるM3かN3へ進入することができるが、M3に進入した場合に距離カウンターが置かれる。N2にいる2-3-7はN3に進入できるが、M3に進入することはできず(すでに距離カウンターが置かれているため)、O3に進入することもできない(25.2322)にしたがって、このMPH中に、2-3-7が以前の区域であるO2に隣接しているため)、N3からだ、M4かN4に進入することができる。インパルス終了時にドイツ軍分隊は、そのインパルスに新たにO3へ進入してきたユニットに対して $13\frac{1}{2}FP(9FP) \times 3[TPBF] = 27 \times \frac{1}{2}[地域射撃] = 13\frac{1}{2}$ がFFPを行わなければならない。ただし、そのインパルスの間に進入してそのユニットだけがその射撃の影響を受ける。



25.242 パルチザンによって使用される砲兵器は常に赤の命中ナンバーを用いる。[例外：ATR/MG]。



25.3



25.3 アメリカ軍 (American): 1 線級部隊を除いて、アメリカ軍の歩兵分隊は統制状態よりも混乱状態の士気値が1 高い。また、1 線級部隊の場合は統制状態よりも混乱状態の士気値が2 高い。2 線級部隊は、一般に、また戦闘を経験したことのないアメリカ軍部隊を表している。アメリカ海兵隊(U.S. Marine Corps)に関してはG17.1 を参照し、1942 年6 月より前のアメリカ陸軍とフィリピン陸軍の兵士についてはG17.2 を参照。

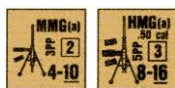


25.31 空挺部隊: 7-4-7 分隊は、シナリオに登場する他のアメリカ軍MMCのELRに関係なく、常に5 のELRを持つ。

25.32 砲兵器: 全てのアメリカ製AFV/砲兵器[例外: ATR/MG]は、それが他の国籍の部隊が装備している場合も含めて、1944 年より前ならば赤の命中ナンバーを、1944 年以降は黒の命中ナンバーを常に使用する³⁴。

25.33 弾薬: アメリカ軍は兵站到り、最高の補給を受けていた。アメリカ軍のOBA砲兵中隊は、特別な指定がない限り、弾薬豊富である。

25.34 煙幕: アメリカ軍分隊は、通常の発煙手榴弾かWPのどちらかを選択して展開できる。ただし、WP の展開はより難しい(24.3 参照)。



25.35 アメリカ製のイギリス/フランス国籍色SW: FOR KINGS AND COUNTRYには、イギリス軍国籍色の、CROIX DE GURRE(第2版)にはフランス軍国籍色の

アメリカ製MMG、HMG、50 口径HMG、M2 60mm迫撃砲、BAZ44が付属している。それらは名称の最後に“(a)”と印刷されており、25.55 にしたがって自由フランス軍が使用する。BAZ44(a)は、アメリカ製の車両/残骸から自由フランス軍(だけが武装を徴発(D10.5)して確保したBAZ44も含める[その名称部分の最後に“(a)”と印刷されている];他の国籍の部隊が武装の徴発で得たBAZ44 はアメリカ軍国籍色のものとなる。また、MG(a)は、イギリス軍(25.4 で定義されている)ユニットによってアメリカ製車両から撤去(D6.631)されたものにも使用される。いずれかの国籍の軍隊によって、アメリカ製ないしイギリス製の車両/残骸から武装の徴発によって得られたMGは標準のイギリス軍LMGのカウンターとして得られ、アメリカ軍またはイギリス軍(25.4)ユニットがそのMG を使用する際には捕獲によるペナルティを受けない。捕獲のペナルティは、イギリス軍(25.4)ユニットがアメリカ軍国籍色のMG を使用する際にも適用されないし、アメリカ軍/イギリス軍(25.4)がイギリス軍/フランス軍国籍色である“(a)”タイプのSWを使用する際にも適用されない[例外: 自由フランス軍以外のイギリス軍は、アメリカ軍のMTR/BAZの全タイプを捕獲兵器として扱うが、自由フランス軍はそれらを捕獲兵器と見なさない]。



25.4 イギリス軍 (British): イギリス軍兵士とは、“英連邦”軍、自由フランス軍、そのほかの自由主義勢力の全てを含む。近衛兵、グルカ兵、ANZAC(Australian and New Zealand)軍、自由フランス軍、自由ポーランド軍の各部隊は、カナダ軍と同じく被徴兵者よりも義勇兵で編成されていたため、一般的にエリート兵と見なす。1944年より前のインドとビルマ戦線におけるインド兵や、王立アフリカ銃隊(King's African Rifles)などの植民地兵は、4-4-7分隊で表される2線級部隊と見なす。自由フランス軍については25.53 を参照。



25.41 新兵: イギリス軍の4-3-6分隊(およびそのHS)は新兵部隊である。このユニットは、仮想シナリオで登場するイギリス本土防衛隊か、質の劣った植民地兵の場合だけ、徴集兵と見なされる。



25.42 空挺部隊: 6-4-8 分隊は空挺兵を表わしており、シナリオにおいて同時に登場する他のイギリス軍MMCのELRに関係なく、常に5のELRを持つ。

25.43 グルカ兵 (Gurkha): グルカ兵は、有名なククリナイフ(ナイフ、手斧、剣の3つを合わせたようなもの)の扱いに熟練していたため、白兵戦では恐れられていた。非混乱状態にある1 個以上のグルカ歩兵ユニットがCC/混戦においてフェイズプレイヤーであるか、CCにおいて敵ユニットの不意打ちに成功した場合、そのCC/混戦は、グルカ兵プレイヤーの判断で格闘戦(J2.31)にしても構わない。ただしCC/混戦に参加している全てのグルカ兵ユニットが、離脱する/釘付け状態であるか/かつ、そのフェイズに不意打ちを受けている場合には選択できない。

また、車両/PRC/トーチカを占有しているユニットから/に対しては格闘戦を用いることができない。各グルカ兵の格闘戦による攻撃には追加の-1 DRMを受けるが、攻撃に参加する全てのグルカ歩兵ユニットが釘付け状態/非武装である場合には受けとることができない。格闘戦の混戦(Hand-to-Hand Melee)カウンターはCode of Bushido/Rising Sunに付いている。グルカ兵は新兵の場合を除いて、コマンドウ(H1.24)である。グルカ兵は、RtPhの手順による降伏(20.21)はせず、戦意喪失状態にもならない。

25.44 ANZAC: 統制状態のANZAC(Australian and New Zealand)は、新兵でないかぎり静粛である。

25.45 萎縮: イギリス兵は、彼等の射撃技量と敵の射撃下での冷静さ(彼らが言うところの“道義心(Moral Fibre)”)で名高い。そのため、イギリス軍のエリートと1 線級部隊は萎縮の影響を被らない[例外: 自由フランス軍; 25.53]。

25.46 WP: イギリス軍分隊は、1944年より前ならば通常の(すなわちWP以外)発煙手榴弾しか展開できないが、1944年からはWPも展開できる(24.3)。この制限は、砲兵器用のWP 弾には適用されない。



25.5 フランス軍 (French): フランス軍ユニットとそれに関連するルール(25.51-52)は、1940年6月の降伏以前のフランス軍と、それ以降のヴィシーフランス軍にのみ適用される³⁵。自由フランス軍部隊(25.53)はイギリス軍のユニットとルールを使う。



25.51 新兵: フランス軍4-3-7分隊は予備役の新兵部隊(徴集兵ではない)と見なされ、通常ならば、ELRによる置き換えによってゲームに登場する。

25.52 砲兵器: フランス軍車両は赤の命中ナンバーを使用する[例外: MAであるMG];他のフランス軍砲兵器は黒の命中ナンバーを使用する。



25.53 自由フランス軍 (Free French): 自由フランス軍の兵士については、自由フランス軍兵士(カウンターの左上の“ロレーヌの十字架; †”)で明示されている)およびフランス軍SWカウンター(イギリス軍色のカウンターも選択可能)を用い、自由フランス軍のルールを使用する[例外: 自由フランス軍分隊は1943年12月とそれ以降より自動火器ボーナス(7.36)を有している; 1944年から、WPの配置(24.3)が可能となる]。自由フランス軍のOBA(着弾精度とチット枚数も含めて)は、常にイギリス軍と同様に扱われる[例外: DYO購入; 25.57]。H章にあるフランス軍に関する記述、および25.35、25.54-57 も参照。

25.54 1943 年12 月より前の装備: 1943 年12 月より前に設定されているシナリオの場合、自由フランス軍は、そのほとんどがイギリス軍 [もしくはイギリス軍国籍色の“(f)” ; 25.56] のSW、車両、砲、およびそれらに関するルールを使用する(捕獲によるペナルティは適用されない)。

25.55 1943年12月~1945年5月の装備: 1943年12月とそれ以降に設定されているシナリオの場合、自由フランス軍は、フランス軍色、もしくはイギリス軍色の“(a)” / “(f)” のSW (選択可能で、捕獲兵器のペナルティ無し; 25.35と25.56を参照)と、アメリカ軍 [およびアメリカ軍国籍色の“(f)” ; 25.35] の車両、砲、およびそれらに関するルールを使用する(捕獲によるペナルティは適用されない)[例外: 自由フランス軍の固有操作班はD5.1にしたがって士気値を決定する際、イギリス軍と同様に扱う]。

25.56 フランス製の装備: 自由フランス軍の使用に関して、たいいていフランス製SW/車両/砲はCROIX DE GUERRE で提供されている。それらはフランス軍色か、アメリカ軍/イギリス軍色をしており、後者の場合名称部分の最後に“(f)”と明記されている。“(f)”タイプおよびフランス軍色のSW/車両/砲を、(ヴィシー/自由)フランス軍以外が使用する際、捕獲によるペナルティを被る。

25.57 DYO: 自由フランス軍はDYOシナリオに関して、自軍のSW割り当て、使用可能OBA、稀少度値表を使用する。自由フランス軍の着弾観測(OP)戦車についてはH1.463を参照。自由フランス軍ならびにヴィシーフランス軍を同じ陣営が購入することはできない。



A

25.85



25.58 ヴィシーフランス軍 (Vichy French) : 1940年6月より後のヴィシーフランス軍部隊は、独特の2色刷りのヴィシーフランス軍兵士とSWカウンターが用いられる。ヴィシーフランス軍は、フランス製の車両、砲、および状況に応じてドイツ軍のSW、車両、砲を用いる。



25.6 イタリア軍 (Italian) : イタリア軍の砲兵器は赤の命中ナンバーを使用する[例外: ATR/MG]。 ³⁶



25.61 エリート : 4-4-7 分隊とその2-4-7HS、および2-2-7操作班だけがイタリア軍のエリートMMCである。エリートのイタリア軍分隊だけが展開を行うことができる[例外: 20.5、21.22]。ELR を超過した4-4-7 は3-4-6 に置き換えられる。



25.62 1線級部隊 : 3-4-7分隊は、トラック、オートバイ、自転車などで移動する軽歩兵であるベルサリエリ (Bersaglieri) を表している。ELRを超過した3-4-7はより低級の1線級部隊(3-4-6)ではなく、徴集兵分隊に置き換えられる。徴集兵分隊がクラス上昇した場合、3-4-6 分隊になる。

25.63 降伏 : 捕獲の試みに対する+1CC DRMは、エリート以外のイタリア軍防衛側に対してCCが行われた場合、適用されない。一度捕獲されたイタリア軍ユニット兵は脱走を試みることができない(20.55)。

25.64 鈍兵 : エリート以外のイタリア軍ユニットは鈍兵(11.18)である。

25.65 PAATC : エリート以外のイタリア軍兵(未熟兵も含める)は、PAATCを要求された場合はいつでも、通常のPAATC の代わりに1 PAATC に成功しなければならない。



25.66 エリトリア軍 (Eritrean) : ^{36A}エリトリア軍は、以下に述べる例外を除き、イタリア軍として扱う。エリトリア軍3-4-7分隊と1-3-7HSがELRを超過した場合、徴収兵ではなく2線級MMCに置き換えられる。また、クラス上昇した場合は戦意高揚となる。エリトリア軍の2線級MMCがクラス上昇するとエリトリア軍1線級MMCとなり、ELRを超過すると戦意喪失となる。エリトリア軍は鈍兵ではなく、PAATCを要求された場合は通常のPAATCを行う。戦渦やELRの置き換えによってエリトリア軍MMCがイタリア軍MMCに変わることはなく、その逆も同様である。



25.7 フィンランド軍 (Finnish) : ³⁷フィンランド軍兵士 [例外: 徴収兵分隊/HS(4-3-7/2-2-7)] はRPhに自己回復を試みられ、萎縮の効果も被らない。さらに、エリート/1線級のクラスであれば静粛である。全てのフィンランド軍ユニットはスキーの能力(E4.2)を持つ。



25.71 指揮官 : フィンランド軍の部隊は、その指揮官が10-1、10-0、9-1、9-0、8-0、8+1という特有な階級構造を持っているため、通常、LLTC/LLMCがあまり過酷にならない(最高でも1MC/1TCである)。フィンランド軍には昇進を適用しない。指揮官による通常の展開に加え、フィンランド軍は、指揮官がいなくてもNTC(1.31)の代わりにITC を成功すれば展開できる。また、指揮官がいなくても統合を行える(1.32)。



25.72 クラス上昇 : ⁴²フィンランド軍の指揮官は、特有の階級構造(27.1)に従ってクラス上昇と置き換えを行う。8+1指揮官は置き換えができないため、代わりに戦意喪失する。全てのフィンランド軍MMCは、ここに示された順で置き換え(19.13)の対象となる。全てのフィンランド軍MMCはこの逆の順でクラス上昇する。フィンランド軍の1線級MMCは、クラス上昇によって戦意高揚(10.8)となる。非武装のフィンランド軍MMCが再武装(20.551-552)した場

合、同じサイズの徴収兵分隊/HSに置き換えられる。



25.73 シッシ (Sissi) : 8-3-8 分隊と3-3-8HS はエリートのシッシ部隊を表している。この部隊は精鋭部隊であり、特別な装備を持っている。

25.74 1線級部隊 : フィンランド軍の1線級兵士は、エリートのようにFTとDCを使用できる(22.3、23.2)。



25.75 捕獲兵器 : フィンランド軍兵士は、ソ連軍のMG [例外: 1939年のLMGおよび50口径MG] を捕獲兵器のペナルティ(21.11-12、E1.76)無しに使用できる。同様にソ連軍兵士はフィンランド軍の(t)のついた

MGをペナルティ無しで使用できる。ドイツ軍とフィンランド軍は国籍色にかかわらず、PSKをペナルティ無しで使用できる [例外: 25.77] 。

25.76 パンツァーファウスト (PF) : ^{37B}フィンランド軍のエリート/1線級のMMCは、特記が他にない限りドイツ軍と同様に(C13.3)PFを使用できる。1944年7月から使用できるが、最大射程は常に1であり、修正後のPF判定drが2以下のときのみ射撃の権利を得る。使用時期によるもの以外の、全てのPF判定drmが通常通り適用される。シナリオ内でのPF発射数は、そのシナリオOBに含まれているエリート/1線級MMCの分隊相当数の1.5倍までである。



25.77 パンツァーシュレッケ (PSK) : フィンランド軍の兵士は、1944年7月から45年までのシナリオ内でのみ、PSKを使用できる。フィンランド軍の2線級/新兵/徴収兵の兵士がPSKを使用する場合、国籍色にかかわらず捕獲兵器のペナルティが適用される。

25.78 OBA : フィンランド軍OBA中隊が用いるチットの山(C1.211)は、1939年から40年であれば黒6+赤3で構成される。1941年から45年では黒7+赤3となる。1943年から45年のフィンランド軍OBA中隊は、特記が他にない限り、弾薬豊富とみなす [例外: 対ドイツ軍のシナリオ] 。



25.79 砲兵器 : フィンランド軍の砲兵器は、赤の命中ナンバーを使用する [例外: ATR/MG] 。



25.8 枢軸軍中小国 (Axis Minors) : ドイツ軍側の中小国であるルーマニア、ハンガリー、スロバキア、クロアチア、ブル

ガリアの兵士たちは装備が不十分であり、特にヒトラーの戦争を熱烈に支持しているわけでもなかった ³⁸。そのため、これらの国の非エリート分隊の混乱状態側の士気値は表側の士気値よりも1低い。いかなる枢軸側中小国軍も、自国領内で戦うシナリオでは一般的にエリート部隊と見なされ、SSRにおいて1線級部隊の混乱状態側の士気値が1増加する指定がなされる[例外: パルチザン、もしくはドイツ軍と戦う時]。ハンガリーとルーマニアの歴史的憎悪を考慮し、ハンガリーとルーマニアが戦う場合にはそれらのMMCの混乱状態側の士気値は1増加し、無慈悲(20.3)が両軍に影響する ³⁹。

25.81 PATTC : 非エリートの枢軸側中小国兵 (徴収兵も含む) ⁴⁰ は、通常のPATTC が要求された場合には代わりに 1PATTC に成功しなければならない[例外: 1943年7月以降のルーマニア軍1線級MMC]。

25.82 脱走 : 枢軸側中小国兵は脱走を試みることができない[例外: 自国領内でソ連軍と戦う場合]。エリートではない枢軸側中小国兵はHoBの修正後DRが10以上で降伏する[例外: ハンガリーとルーマニアが戦っている場合、両軍とも修正後HoB DRが10-11でも(降伏せずに)狂暴化する]。

25.83 砲兵器 : 枢軸側中小国軍は、赤いTH#を用いる[例外: ルーマニア、ハンガリー、そしてスロバキア軍は、ドイツやチェコで生産された装備を有していた。これらのカウンターには(g)や(t)が表示されており、黒いTH#を用いる]。1943年1月以降、H章の特記事項にしたがってHEATが使用可能となる。



25.85



25.84 SMG 分隊：1 線級の 5-3-7 分隊とその 2-2-7HS は、1943 年 1 月以降のルーマニア軍 SMG 分隊（機甲部隊に所属する歩兵や空軍保安部隊など）および 1944 年 10 月以降のブルガリア軍機甲部隊の歩兵を表わしている。5-3-7/2-2-7 が ELR を超過した場合には徴収兵となり、クラス上昇した場合には戦意高揚状態となる。徴収兵がクラス上昇した場合には、通常の 3-4-7/1-3-7 になる。

25.85 パンツァーファウスト (PF)：ルーマニアとハンガリーの操作班ではない MMC は、他の特記事項がなければドイツ軍と同様に(C13.3)PF を使用できる。ルーマニア軍は 1944 年 3 月から、ハンガリー軍は 1944 年 6 月から使用可能となる。ユニットは修正後 PF チェック dr で 2 以下を出した場合、PF 射撃の機会を得る。1944 年 6 月以前の射程は 1 ヘクスであり、7 月以降は 2 ヘクスとなる。PF チェック修正は、時期による修正以外全て適用される。加えて、徴収兵は +1drm、エリートのルーマニア兵が AFV に対して使用するなら -1drm、1945 年の全てのルーマニア兵は +1drm を適用する。シナリオを通じての使用制限数は、1944-45 年のハンガリー軍と 1945 年のルーマニア軍は分隊相当数と同数であり、1944 年のルーマニア軍は分隊相当数の 1.5 倍(FRD)である。



25.86 ハンガリー軍 (Hungarian)：ハンガリー軍は独特の 2 色刷りのカウンターで表わされている⁴¹。全ての枢軸側中小国に関するルールが適用される。

25.87 ルーマニア軍の ATMM：1943 年 7 月以降、統制状態で釘付けになっていないルーマニア軍のエリート/1 線級の非操作班 MMC⁴² は、CC 攻撃を解決する前に ATMM の使用判定 dr(C13.7)を行うことができる【例外：この ATMM の CC 攻撃 DRM は -2 である】。この ATMM 使用判定 dr に適用される drm は以下のもののだけである。CX 状態 +1、非装甲車両に対して +1、HS +1、1 線級 +1、1943 年 +1。



25.9 連合側中小国 (Allied Minors)：全ての中小国軍分隊は、その混乱状態の士気値が非混乱状態の士気値より 1 低くなっている【例外：全てのイタリア軍 OB と対戦するギリシャ軍とユーゴスラビア軍は、MMC の混乱状態側の士気値が 1 増加する】。一般的に、ポーランド軍およびベルギー軍のエリートと 1 線級部隊の歩兵分隊は、SSR によって自動火器ボーナスを与えられているはずである⁴³。

25.91 PAATC：エリート以外の連合側中小国軍の部隊は、PAATC を要求された場合、通常の PAATC の代わりに 1 PAATC に成功しなければならない。

25.92 自分の国が占領された後、連合側中小国軍は、彼らを組織して装備を与えたイギリス軍やソ連軍として表されることが時々ある。その場合にはイギリス軍やソ連軍の国籍ルールを適用する。

25.93 エチオピア軍 (Ethiopian)：エチオピア軍ユニットは、以下に述べる例外を除き、連合側中小国軍として扱う。エチオピア軍 MMC は、独自のクラス構造を持つ⁴⁴。



25.931 エリート：3-4-7 分隊とその 1-3-6HS、および 1-2-7 歩兵操作班だけがエチオピア軍のエリート MMC である。エリートのエチオピア軍兵士のみが複数区域 FG を組むことができ、エリートのエチオピア軍分隊だけが展開を行うことができる【例外：20.5、21.22】。ELR を超過した 3-4-7 は 3-3-7 に置き換えられる。



25.932 1 線級部隊：3-3-7 分隊は、一般に欧州で訓練された指揮官に率いられ、近代的な小火器で武装した部隊を表している。ELR を超過した 3-3-7 はより低級の 1 線級部隊(2-3-7)ではなく、徴集兵分隊に置き換えられる。徴集兵分隊がクラス上昇した場合、エチオピア軍 OB に 2-3-7 が存在していない場合を除き、2-3-7 分隊になる。2 種類の 1-2-6HS は能力的には同じであるが、適切な分隊に統合できるようにクラス記号によって区別されている。



25.933 人海戦術：エチオピア軍は、ソ連軍と同様(25.23-23.4)に人海戦術攻撃を実施できる。



25.934 CC：エチオピア軍は、日本軍と同様(G1.64)に CC を実施できる。ただし、MMC の CCV は通常より 1 低下する。



25.935 戦車転覆の試み (Tank Flip)：釘付けではない 2 個分隊相当以上(SMC を含む)のエチオピア軍は、重量 4 トン以下の車両に対して、通常の 11.5/D7.21 に従った CC 攻撃の代わりに共同で戦車転覆の試みを実施できる。不意打ち(11.4)が発生していなければ、車両は戦車転覆の試みを宣言したユニット(それらの CCV は合計される)に対し、通常の CC 攻撃の順番に割り込む形で最初に(可能なら)1 度だけ攻撃できる。その攻撃の後、2 個分隊相当以上(SMC を含む)が生き残っていたら、戦車転覆の試みが実施可能となる。



25.9351 解決：修正後 DR が 7 であれば、車両は走行不能となる。6 以下であれば撃破され、『徴発済み(Scrounged)』カウンターが置かれた残骸となる。戦車転覆の試みに適用される修正は以下のもののみである；

DRM 事象

-1	不意打ち
+x	最良の指揮官の指揮修正
-1	追加(2 個分隊相当を超える)の 1 個分隊相当につき
-1	攻撃に参加したヒーローにつき
-1	車両が移動不能(11.61)
+1	CX 状態
+1	鉄条網の上にいる
+1	随伴兵士(11.51)；HS/操作班につき(分隊であれば +2)
+2	車両が機動状態/非停止状態



25.936 MMG/HMG/MTR：エリート以外のエチオピア軍分隊/HS がエチオピア軍 MMG/HMG/軽迫撃砲を射撃する場合、その ROF と B# が 1 低下する(A.11 が適用される)。

25.937 捕獲兵器：エチオピア軍が捕獲した砲(および車両)を使用する際のベナリティ(21.11-12)は 2 倍になる。エチオピア軍が臨時操作班として車両を始動させる場合、その始動 dr(21.22)には +2drm が適用される。

25.938 無慈悲&指揮官出現：エチオピア軍には常に無慈悲(20.3)が適用される。また、1935 年 11 月以降に設定されたシナリオの場合、相手陣営にも無慈悲が適用される。エチオピア軍の指揮官誕生 dr には、追加の +1drm が適用される。

26. 勝利条件 (Victory Conditions)

26.1 支配による勝利条件 (Control Victory Conditions)：シナリオの勝利条件として、区域、ヘクス、建物の支配が指定されていることがある。区域/ヘクス/建物の支配は、ゲームのプレイ中および/またはシナリオの開始時に、それらを支配することによって成立する。

あるプレイヤー側が区域/ヘクス/建物の支配を一度獲得した場合、相手プレイヤー側が能動的にその支配を獲得するまで、(支配を獲得することができた出来事がもはや適用されないとしても【例外：26.12】)その支配が保持される。

26.11 支配の獲得：シナリオ開始時に、あるプレイヤー側が初期配置できる地域【例外：両軍が初期配置できる地域】に存在する全ての区域/ヘクス/建物は、そのプレイヤー側が支配を獲得している。同様に、あるプレイヤー側だけが、シナリオ開始時に盤上に初期配置できる場合、盤上にある全ての区域/ヘクス/建物の支配をそのプレイヤー側が獲得する。

プレイ中、武装した統制状態の歩兵 MMC によって区域/ヘクス/建物を占有することで、そのプレイヤー側がその支配を獲得できる。ただし、武装した敵地上ユニット【例外：地下にいるユニット】が同じ区域/ヘクス/建物内に存在していない(ヘクス/建物の支配については 26.13-14 も参照)。移動している最中に支配を獲得することもできる；そのユニットは、区域/ヘクス/建物の支



A

配を獲得するためにその場所でフェイズを終了する(あるいはそこで防御臨機射撃に生き残る)必要がない。ただし、迂回することで支配を獲得することはできない。

車両(またはそのPRC)は建物の支配を獲得することができない。ただし、26.12にしたがってその区域/ヘクスの支配を獲得することはできる。迂回していない武装した車両(または武装したPRC)は、自身が占有している区域/ヘクス/建物の支配を獲得しようとする対戦相手から、それを防ぐことができる。建物を迂回している武装した車両は、自身がいる区域/ヘクスの支配を獲得しようとしている対戦相手から、それを防ぐことができる。ただし建物の支配を獲得しようとしている対戦相手からその建物を防ぐことができない。

プレイヤーは、掃討(12.153)によって建物の確保に成功した後で、その建物と、その建物にある全てのヘクスと区域の支配を獲得する【例外:迂回している武装した敵の車両(または武装したPRC)を含む区域/ヘクス】。洞窟の支配についてはG11.94を参照。

26.12 車両による支配: 迂回していない武装した車両は、現在占有している区域に武装した敵ユニットが存在しない場合、その区域の支配を一時的に獲得できる。その区域から車両が離れた場合、支配は直ちに前の状態(支配されていない状態か、敵に支配された状態のどちらか)に戻る。ヘクス内にある唯一の区域を支配している車両は、そのヘクスをも支配することになる。

例: 13CC5の橋ヘクスと橋区域はだれも占有していないが、ソ連軍の支配下にある。Pz III Gが橋に進入して、一時的に橋区域の支配を獲得した。しかしヘクスは支配されない。そのAFVのいる区域にソ連軍4-5-8が突撃した場合、ドイツ軍プレイヤーは橋区域をまだ支配したままではいられない。Pz III Gが橋から離れると、ソ連軍ユニットの存在に関係なく橋区域の支配はソ連軍プレイヤーの元に戻る。

26.13 ヘクスの支配: 地上レベルにいる統制状態の歩兵MMCだけが、自身の占有するヘクスの支配を獲得できる【例外: 掃討(12.153); 橋ヘクス(B6.) ; ヘクス内の唯一の区域を車両に支配されている(26.12)】。

26.131 橋のあるヘクス: 橋区域、もしくは橋のあるヘクスの峡谷地区域のどちらかにいる統制状態の歩兵MMCは、そのヘクスの支配を獲得できる。

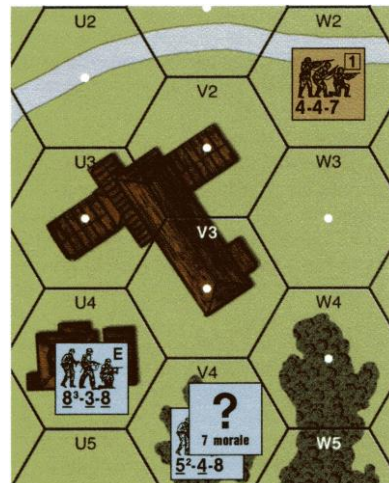
26.132 トーチカのあるヘクス: トーチカのあるヘクスの支配は、武装した敵地上ユニットがそのヘクスにいない間に、武装した統制状態の歩兵MMCによってトーチカ区域を支配し、かつそのヘクスを占有することによって獲得される(B30.91)。

26.14 建物の支配: 建物のいずれかのヘクスで屋根や地下道以外に存在する武装した統制状態の歩兵MMCはその建物の支配を獲得することができる; 26.11の状況が満たされてさえいれば、どちらのプレイヤー側もその建物の支配を獲得するために、その建物にある全てのヘクスと全てのレベルにユニットを実際に進入させる必要はない。建物の支配に関して、連続住宅(B23.71)を構成しているそれぞれのヘクスは、合わせて1つの建物とみなされる。

26.15 隠蔽: ダミーユニットが支配を獲得することはできないが、隠蔽状態のスタックの中に本物のユニットが含まれている場合は獲得できる。同様に、対戦相手が支配を獲得しようとしてもダミーユニットがそれを防ぐことはできないが、隠蔽もしくはHIPされた武装したユニットならば防ぐことができる。全ての事例において、隠蔽もしくはHIPされた武装したユニットによる区域/ヘクス/建物の支配をゲーム終了時まで宣言する必要はない。区域/ヘクス/建物の支配は、索敵や掃討、あるいは建物/ヘクス内にある全ての区域を(G.4)が適用されるならばCCPhの開始時に物理的に占有することで、立証することもできる。ただし、そうすることが必要条件ではない。

26.16 支配の喪失: 放火(B25.11)によってプレイヤーが故意に火事を起こした区域/ヘクス/建物は、その火事(すなわち炎や火災)が延焼によるものであっても、その支配を対戦相手であるプレイヤー側に奪われる。プレイヤーが故意に放火してできた火事のために、武装した敵ユニットにとってプレイエリアの一部が完全に進入不可能となった場合、そのエリアが別の要因(例えば瓦礫、放火以外による火災など)によって部分的に進入不可能となっていたとしても、対戦相手のプレイヤー側がそのエリア内にある全ての区域/ヘクス/建物の支配を獲得する。敵ユニットの存在にかかわらず、そのエリアに自軍ユニットがまったく存在しなくても、故意に起こした火事によってプレイヤーが獲得した支配も対戦相手の側のもの

26.162



例: 22U3の建物(3個ヘクスと6個区域からなる)はドイツ軍プレイヤーによって支配されている。ソ連軍のMPhにおいてV2の地上レベルに4-4-7が進入したため、その場でソ連軍は、V2の地上レベル区域、ヘクスV2、さらにその建物の支配を獲得した。続けてV2のレベル1へ移動してこの区域の支配を獲得し、さらにV3のレベル1へ移動した。V3のレベル1の区域を支配することになるが、ヘクスの支配を獲得するためにはその地上レベルにいる必要がある(26.13)ため、ヘクスV3の支配を獲得したことにはならない。V3へ進入した際に消費したMFを基にして、ドイツ軍8-3-8が4-4-7に対して射撃を行い混乱

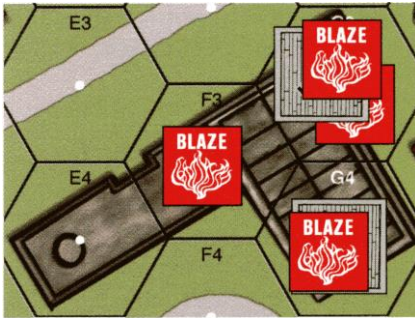
状態にさせた。だが、4-4-7は統制状態でその区域に進入したので、その支配には何の影響もない。RtPhにおいて、4-4-7はV2のレベル1に潰走する。次のドイツ軍MPhに、隠蔽状態の5-4-8がV3の地上レベルに進入する。ドイツ軍プレイヤーは、その地上レベル区域とそのヘクスを以前から支配していたが、そうでなかった場合は、今初めてそれらの支配を獲得することになる。混乱状態の4-4-7はまだ武装した敵ユニットであり、ドイツ軍プレイヤーによる建物の支配の獲得を防ぐため、ドイツ軍プレイヤーは建物の支配を獲得したことにならない。5-4-8は引き続きV2の地上レベルへ移動を行ってその区域の支配を獲得する(隠蔽ユニットによるこの支配をこの時点で宣言する必要はない)。ただし、レベル1に4-4-7がいるため、このヘクスを支配したことにはならない。4-4-7が除去された場合、ドイツ軍プレイヤーはヘクスV2とその建物の支配を直ちに獲得する。その時、ソ連軍はV2とV3のレベル1区域を支配しているが、ドイツ軍は、その建物と全てのヘクス、そしてソ連軍が支配している以外の全ての区域を支配したこととなる。この建物ヘクスが連続住宅の境を示す黒い太線でお互い区切られていたとしても、区域/ヘクス/建物の支配は上述したものと同様の結果になる(ただし、移動できない部分もある)。

連続住宅でない22U3の建物をドイツ軍5-4-8が掃討した場合、4-4-7は(生き残っているならば)捕虜になり、ドイツ軍プレイヤーはこの建物と全てのヘクス、全ての区域を支配することになる。22U3の建物が連続住宅であり、5-4-8が掃討を行う場合、4-4-7(5-4-8と同じヘクスにいる)は先ほどと同様に捕虜となり、ドイツ軍プレイヤーはV2のレベル1区域とその建物の支配を(掃討の効果により)獲得する。だが、V3のレベル1区域はソ連軍に支配されたままである(なぜならば、連続住宅は掃討について別々な建物として扱われるからである; B23.71)。

のとなる。このルールによって支配を奪われたプレイヤーは、その支配の喪失を引き起こした火事が消火されるか、もしくはその火事が両陣営によって発生した火事が合わさったもの(26.162)であるため後で偶然に発生したものと見なされるまで、支配を取り戻すことはできない。

26.161 プレイの開始時から存在していた火事、または射撃(例えば、HE、FT、MOL、WP、または小屋に対して[G5.6]、もしくは炎上する残骸が原因となつて)によって偶然に生じた火事について、プレイヤーは責任を問われない。偶然に生じた炎カウンターはその発生要因を問わず支配に影響しないが、同じ火災カウンターは影響を及ぼす可能性がある: A. 地上レベル区域の火災によって両陣営共に進入不可能になったヘクス、あるいはそのような火災ヘクスが連なってきたエリアが生じた場合、その火災エリアに隣接するヘクスの過半数を支配している陣営が、その火災エリアを構成する全てのヘクスの支配を獲得する。B. 偶然の火災や瓦礫化によって進入できなくなった区域は、その区域のあるヘクスを支配している陣営に支配される。C. 偶然の火災によって進入できなくなった建物は、前述のA項に従ってその建物の全てのヘクスを支配している陣営が支配する。このルールを適用するのは、その区域/ヘクス/建物が、両陣営の全ての地上ユニットにとって進入不可能な場合だけである。

26.162 ヘクスや隣接ヘクスの連鎖が両陣営のプレイヤーによって故意に起こした火事(すなわち炎/火災)を含んでいる場合、その火事は偶然に生じたものとみなして、26.161を適用する。ヘクスや隣接ヘクスの連鎖が、偶然に生じた火事(26.161)と一方のプレイヤーが故意に起こした火事の両方を含んでいる場合、その全ての火事がそのプレイヤーによって故意に起こされた火事とみなされる。



例：偶然に生じた火災がF3 とG3の地上レベル、およびG3とG4のレベル1にある。この火災により、F3 とG3 にある全区域と同様に、G4 とE4 にあるすべての上部レベル区域も進入不可能である。火災が置かれる前に、ドイツ軍プレイヤーが建物そのヘクス/区域を獲得していた。ソ連軍プレイヤーが8 個ある隣接ヘクスの過半数を確保するまで、ドイツ軍プレイヤーはヘクスF3とG3 の支配を保持する。ただし、ソ連軍プレイヤーが、それらのヘクスの全ての区域を支配するのと同様に、ヘクスF3とG3の支配を獲得した場合も、直した場合も、直ちにソ連軍プレイヤーは支配を獲得する(F3 とG3 にある全ての区域は進入不可能であるがゆえに)。ドイツ軍プレイヤーが8個ある隣接ヘクスの過半数を確保するまで、ソ連軍プレイヤーがヘクスF3とG3の支配を保持する。ヘクスG4とE4 の支配は、その地上レベル区域に進入することが可能なため通常どおり獲得できるが、レベル1区域とレベル2区域(どちらも進入不可能)はそのヘクスを支配したプレイヤー側によって支配される。

ここで、これらの火災が、ドイツ軍の放火によって生じたものとしたと仮定する。ソ連軍プレイヤーは以下のエリアの支配を自動的に獲得する：炎/火災カウンターが置かれた全ての区域と、それらの火事カウンターのために進入不可能となった全ての区域(すなわちG4 とE4 の地上レベルを除く全ての区域)；炎/火災カウンターが置かれている3個のヘクス；建物(炎/火災カウンターを含んでいるため)。その建物の炎/火災が、直接その建物に放火したものでなく延焼によるものであったとしても、その延焼の大元の火事が放火によるものであるならば、前述の事例が適用される。

ALLIED
VPAXIS
VP

26.2 勝利得点 (Victory Points)：勝利条件は、しばしば、除去、捕獲、またはユニット/装備の盤外退出によって与えられた得点を基準に決定される場合がある。それらの得点は勝利得点(VP： Victory Points)と呼ばれる。

26.21 勝利得点の価値：プレイ中において、あるプレイヤー側のOBの合計VPは除去/捕獲/盤外退出の他に生じた事情(例えば、指揮官登場、指揮官の能力値の変更、MA の故障など)によって変更される可能性がある；そのようなユニット/装備のVP値は、その後で除去/捕獲/盤外退出を行った場合、それに対応した新たなVP 値を与えられる。

26.211 歩兵とPRC：各分隊や各操作班は2VPの価値がある[例外：LCの操作班は1VP の価値がある；G12.114]。各HSは1VPの価値がある。指揮官(戦車指揮官を含む)は基本値として1VP、さらにそれが有するマイナスの指揮能力修正毎に1VPの価値が追加される(指揮能力修正が0またはプラスの指揮官は1VPの価値となる)；負傷した指揮官は、負傷していない場合と全く同じVPの価値がある[例外：日本軍指揮官；G1.65]。ヒーローは1VPの価値があるが、盤外退出の場合、海上撤退(G14.42)に限り1VP の価値がある。

26.212 車両と装備：各航空機[例外：グライダー]および非車載の砲は(分解されていても)2VPの価値がある。各車両(ワゴン/そりを含むが、オートバイ/ゴリアテ/ポート/グライダーは除く)は基本値として1VPの価値を持つが、さらに以下のVPが追加される：その車両に故障していない/無力化していないMA があれば1VP；AFVが持つ一番高いAFに対してその5AF毎(FRU；AFが0ならば1VP)に1VP(PRCのVPは26.211 にしたがって決定される)。LCのVP値についてはG12.84 を、砂漠でのシナリオにおける砲/車両のVP 値についてはF.3 をそれぞれ参照。

例：ソ連軍車両のVP値は以下になる(ただし、戦車指揮官/他のPRCは存在せず固有操作班のみとする)；T-70 は6VP、KV-1E は7VP、T-37 は5VP、IS-3 は10VP、非武装トラックもしくはワゴン/そりは1VP(操作班はいない)、そしてIAG-10-AA は4VP の価値がある。

26.213 全てのSMC/MMC/砲は、それがカウンターになっているか、何らかの固有の装備や乗車兵となっているかに関わらず、一般のものと同じVPの価値がある[例外：キャリアーのHSがキャリアー固有であった(D6.82)場合、2VPの価値がある；砲は、車両のMAであるならば1VPの価値がある(26.212)]。

26.22 損害による勝利得点 (Casualty Victory Points)：シナリオにおいて損害による勝利得点(CVP)を使用している時には、各プレイヤーが除去/捕獲した敵ユニット/装備に応じてCVP を得られる。よって、プレイから取り去られる度にそのVPに相当する数だけ斜線で記して簡単に記録するだけでも良いし、もしくはシナリオ補助カードの勝利得点記録表(Victory Point Track)に沿ってVP マーカーを適宜動かすなどして、自軍のCVP を記録しておくこと。

26.221 プレイヤーは、除去された全ての敵ユニット/装備のVP値に等しい分のCVPを得る。地図盤を離脱したユニット/装備は、CVPに関して除去されたものとみなされる[例外：帰還を被った、捕虜を護衛する監視兵(20.53)、盤外に着地したグライダー/降下兵、そのような盤外への退出が勝利条件やSSRで要求されている場合]。単に、混乱状態、負傷、戦意喪失状態、故障、衝撃、移動不能となっただけのユニット/装備はCVPとして認められず、無力化したMA についてもやはりCVP として認められない。

26.222 捕獲：現在捕虜となっている指揮官/MMCは勝利条件に関して捕獲されたものである。また対戦相手が、最後にその火器を回収したか車両を捕獲した(21.2)場合、その砲/車両/LCを操作する者が現在いないとしても、その砲/車両/LCは捕獲されたものとみなされる。プレイヤーは敵ユニット/装備を捕獲した時にそれについてのCVPを得る。もしそれが捕獲されている状態でなくなった場合、それらのCVPは直ちに失われる。プレイ進行中(即時の勝利条件の判定である場合を含む)に捕獲されたユニット/装備は通常のVPの価値がある。シナリオが終了した後ですぐに、ユニット/装備を捕獲した側に与えるVPを通常の2倍とする[例外：ゲーム終了時、捕獲した中国軍のユニット/装備のVP価値は4倍になる；G18.44]。捕獲したユニット/装備が除去された場合、もう捕獲されたものとはみなされない。ただし、そのユニット/装備の除去は、捕獲時のCVPの代わりに、捕獲側に通常のCVP(26.221)を与える[例外：捕虜側のプレイヤーの攻撃によって捕虜が除去された場合、それによって捕獲していた側は除去によって直ちに2 倍のCVP を受け取る]。

例：ソ連軍KV-1E のMA が故障しても、ドイツ軍プレイヤーはCVP を獲得できない(26.221)。そのKV-1E がドイツ軍HS に捕獲される前に、すでに放棄されていた場合、ドイツ軍プレイヤーは4CVPを得る：車両であることに対する1CVPと11AFによる3CVPは得られるが、MAが故障し、固有操作班もこのKV-1E には存在していないので、これ以上CVPは得られない。捕獲後にソ連軍プレイヤーはこのKV-1Eを攻撃し、除去した。その場合、ソ連軍は(捕獲AFVを操作していたHSの)1CVPを獲得するが、ドイツ軍は、KV-1Eを除去されても依然として4CVPを保持する。KV-1Eが除去されていなかった場合、捕獲ユニット/装備のCVPは2倍となるので、ドイツ軍プレイヤーはシナリオ終了時に追加の4CVP を受け取る。

26.23 退出による勝利条件 (Exit Victory Conditions)：勝利条件によっては、指定された退出エリアを抜けて指定のVPを地図盤外へ退出(26.21)させることを求めている。プレイヤーは、勝利条件にしたがって退出させたユニット/装備が退出した時点で有しているVPに等しい退出VPを受けとる[例外：帰還を被った車両や混乱状態の兵士(海上撤退での退出については除く；G14.42)については退出VPを得られない]。勝利条件にしたがって退出させた捕獲した敵ユニット/装備は、プレイ中は通常VPとしてカウントし、シナリオ終了時ここは2倍の退出VP として数える(26.222)。

26.3 阻止 (Avoidance)：シナリオの勝利条件が一方のプレイヤー側だけ記述されている場合、相手プレイヤー側は、その勝利条件を阻止すれば勝利する。

26.4 バランス (Balance)：各シナリオには“バランス(Balance)”という項目があり、特定の陣営を有利にすることで基本シナリオにバリエーションを与えている。両プレイヤーが同じ陣営をプレイしたいと主張した場合、お互いにdrを行ない、それに負けたプレイヤーがその代償に、そのシナリオにある自分の側に有利なバランス条項を適用できる。

2000 第2版出版 それ以降の差し替え

A51 - 52 2014 Hakkaa Päälle!

A53 - 54 2020 Groix de Guerre

A55 - 62 2021 Hollow Legions

※後発のものは既出の差し替えを吸収している。

※2006 Armies of Oblivion の差し替えは上記に全て吸収済み。



A

A章脚注 (Chapter A Footnotes)

1. A.2 誤り: 悪意を持って解釈すれば、誤りに対するこのような取り扱い是不正を許しているように映るかもしれない。しかし我々は、いかにそれを認めるとはのめかしているわけではない; 忘れてしまったルールやユニットを適用し直すためにゲームを元の状態に戻すと、プレイをだらだらと長引かせてしまうのである。本質的に、プレイヤーのシステムに関する知識や好機を生かす場面を的確に捉えて適用する事は、経験豊かな野戦指揮官の能力をよく反映しており、技量の要素に加えられるにふさわしいものなのである。究極的な詐欺師への対処は、その人とプレイしないことである。

2. 1.22 射程: 射程は、部隊が持っている火器の射撃可能距離を単純に表しているわけではない。それは、部隊の規律、射撃教養、訓練、交戦に慣れているかどうか、ということをもとめて表現している。自分の部隊ならば視界に入った敵を全て射撃するはずだとプレイヤーは思うかもしれないが、そのような部隊は、極めて英雄的な勇気があり、かなり好戦的だといえる。射撃するということは応射されるということであり、ほとんどの部隊は、敵を探し出そうとするよりも交戦から身を隠そうとするものだ。

3. 4.15 歩兵OVR: 歩兵OVRのルールは、テストプレイヤーの間に白熱の議論を生じさせた。多くのテストプレイヤーが不必要な複雑化だとして反対したのである。他のテストプレイヤーは、ゲーム終盤に勝利条件ヘクスへの移動を“妨害”するためにSMCを利用するという、非現実的な問題があると指摘した。最終的なルールは、ゲームターンの人工的な時間的拘束をうまく処理しつつ、単独のSMCに、確実な死や捕虜になる危険よりも圧倒的な敵に道を譲ることができるようにしようと試みている。

4. 4.2 移動の手順: どれが移動済みのユニットなのかを覚えておくことが難しいと感じたプレイヤーは、移動を終えたユニットを偶数ターンならば北に、奇数ターンならば南に全て向けしておく(向きは重要でない)ので習慣をつけるのも良いだろう。MPhの終了時には、移動を終えたユニット全てが同じ方向を向いているはずだ。

5. 4.42 IPC: 分隊の半分の兵員数で操作班やHSのIPCよりも、分隊のIPCが高くないことに疑問を持つプレイヤーもいるだろう。だが、分隊をHSに展開させることで運搬能力が2倍になるとわかれば、分隊のIPCはHSのIPCの2倍あることに気付くだろう。分隊をHSに展開させることで戦闘能力は低下するが、その代わりにユニットのIPCは増加する。展開によってIPCを増加させてFPや射程を犠牲にした分隊は、実際には、運搬可能な量を超えているため負担がかかっているのである。

6. 4.43 所有: 実際の戦場では指揮官が狙撃兵に影響を与えることができない。ところが、プレイヤーの全知全能ぶり(すなわち、多くの情報を利用でき、“戦場の霧”という概念が不足している)に対して不平をいう人々が、プレイヤーが管理できない狙撃兵のようなルールに文句をいう。これは、私からすると滑稽に思える。この事例もそれに該当するルールである。混乱状態にあるユニットは、自分が持っている火器を受け渡したり、放棄したりできない。なぜなら、混乱状態にあるユニットは全知全能なプレイヤーにとっても管理できないものと考えることができる。幅40mのヘクス内にある動くことのないSWを自動的に探知する能力をユニットに与えたら、とんでもないことになるだろう。そのユニットは、SWがどこにあるのか、射撃しないのはなぜかを知っているのだろうか? そのSWを操作しようとして今いる場所を離れるのだろうか? 混乱状態のユニットがそのSWを渡してくれるのだろうか? 明らかに恐慌常態にある潰走した混乱ユニットが、どこにSWを落としてきたかを味方の部隊が回収できる程度に覚えているという事態に関しては、私は追求しようと思わない。

7. 5.5 相当: 砲を操作している歩兵操作班/HSは、複数の砲が同一区域に集められた場合、適切な分散配置、砲の隠蔽と操作が困難であることを表すために、非車両スタックの制限に関して分隊として扱われる。オーバースタックのルールにある攻撃と防御へのペナルティは、重火器を分散配置するという現実的な戦術を採用することをプレイヤーに薦めているのである。

8. 7.21 PBF: 隣接するヘクスと同一ヘクスへの射撃の場合、FPを2倍や3倍にするというのは、近距離だからという理由以外にも、手榴弾の要素が考慮されている。これは、敵の区域よりも2レベル以上低い場所にいるユニットの射撃にはPBFが適用されず、逆に、高いレベルにいるユニットが下へ射撃する場合には適用されるという、主な理由にもなっている; 手榴弾を上へ投げつけるよりも下へ落としたほうが簡単だからだ。投げつけるのに失敗したとしても、落とした手榴弾が自分のところに戻ってくることはない。また、隣接してきた敵に対する防御機銃射撃は、実際に敵が40m以内に近づくまで射撃を待っているのではないということをプレイヤー諸氏は理解するであろう。そのような攻撃は、MPhに移動している間にユニットが受けた射撃の効果が累積し、隣接したヘクスでその効果が最高潮に達したことを表現しているのである。

9. 7.24 AFPh射撃: AFPh射撃は、そのプレイヤーターンに移動しなかったユニットにもペナルティが課せられる。これに対する根拠は2つある。まず、そのユニットが移動したのかしていないのかを2フェイズ後まで覚えておかなければならない、というプレイヤーの負担をなくすことで、プレイアビリティを増加させる明白な利点がある。さらに、後になって行なわれる射撃であるため、準備射撃に適用される完全なFPを使用できないという事実を反映させた現実的な観点がある。FPが減少することによって、

脚注15

それによる損害も同様に減少する。この“時間”というテーマは、ルールの至るところで一貫して適用され、AFPhに複数ROFが許されない主な理由にもなっている。

10. 7.25 待機射撃: 待機射撃はAFPhに実行されるが、準備射撃の一形態と見なされるため、AFPhのペナルティを被らない。待機射撃に指定されたユニットは、そのPFPhから“射撃し続けている”か、射撃の機会をうかがっているのである。待機射撃は、新たに発見された敵ユニットに対してより効果的な射撃ができるように、AFPhの間に目標を選べるようになっている。車両による待機射撃は許されていない。これは、視界が制約されており、自身のMPhに移動と射撃(移動中射撃)の両方を実行できる唯一のユニットであるためである。

10A. 7.37 追加歩兵射撃表: 追加歩兵射撃表とそれに付随するルールは、ASL Annual '89で初めて登場した(1998年に、このIIFTと付随ルールはClassic ASL に再掲載されている)。それ以降、のちのAnnual に様々な論評が掲載された。ひとりのASL界は、このIIFTを公式のIFTとするべきか、それとも肩かご送りにするべきかで、真つ二つに割れていたように見うけられた。けれどもある時期以来、IIFTも他の追加ルールと同様に扱うことで決着し、この第2版でもそのような形で掲載する運びとなった。

IIFTへの反対論評のひとつとして、修正後DRが大きかった場合、IIFTで数多くの中間FP列において追加PTCが加えられたことにより、IIFTが標準のIFTよりも容易に隠蔽を剥いでしまうということが挙げられた。この論評への反論として、そのような追加PTC全てを非隠蔽状態のユニットに対してのみ適用する条件付PTCとする事で隠蔽が剥がれやすくなるはずだ、という示唆があった。我々は、この考えに同意する方向に向い、その考えに沿ってIIFTを変更することを真剣に考えた。けれども、我々は最終的に、1989年に公表された元来のIIFTを、その本質を変更しないままにしておくことに決めた。ただし、IIFT上のそのような“追加”PTCに青色を付けて強調することにした。隠蔽が簡単に剥がれてしまうと心配する者は誰であれ、それによって内輪のルールでこの“追加”PTCを無視することができる。

11. 7.83 釘付け状態: 混乱状態のユニットは、必ずしも最善の行動をとるわけではない(また、プレイヤーの望む行動を確実に反映させることもできない)ことを思い出し、混雑ユニットは規律を失い、バニクになっているだろう。そのため、防御機銃射撃や連続機銃射撃の際、FFMO/FFNAMのペナルティを被るのである。

12. 8.21 残留FP: 残留FPが通常のFPよりも効果が低下するのは、それが主要な射撃ではないからである。言い換えるなら、それは狙った射撃ではない。残留FPが存在する場所にユニットが移動してきたら、命中し、影響を及ぼすかもしれないが、その確率は低い。それでも、残留FPを発生させたユニットと目標ヘクスに後から入ってきたユニットとの間に、LOSを遮断する障害物が存在していた(迂回してきたユニットに射撃する際は、たびたび発生する)としても、被射撃地域のそばにいたために、その激しい戦闘音で逃げ出すという効果がある。これは、もっと移動させようとしているフェイズプレイヤーの指揮を拒み、部隊がくじける要因として申し分ない。このことは、残留FPを置く原因となった元々の射撃ユニットのLOSに関わらず、そのヘクスを移動中に占めたものに対して全ての残留火力の攻撃が行われることや、迂回移動中であってもその障害物のTEMを適用できることにも反映されている。

13. 8.31 FPF: 最終射撃カウンターがすでに置かれているユニットがFPFを行う場合、そのユニット自身にも悪い影響がある。これは、そのユニットの忍耐の限界を試しているようなものだからだ。防御機銃射撃が最終射撃をしたユニットは、それらの攻撃が射撃量の限界内にあるため、また制圧される危険性が低いものと考えられる。ところがFPFを行うユニットは、銃を再装填する前に制圧されるというわけだけでなく、通常の限界を超えた重圧を受け、その重圧に押しつぶされるかもしれないのである。

14. 9.8 分解状態のSW: 運用方法も含めて、軽機銃と中・重機銃がまったく異なる火器だった国と異なり、ドイツ軍のMG34(後継のMG42も含めて)は、汎用性のある初めてのMGであった。つまり、LMGとして使うことも(適切な付属品で組立てて)MMG/HMGとして使うこともできるのである。LMGとしてのMG34は2脚架を用い、ドラム弾倉を主に用いていた。これのHMGバージョンは、安定した3脚架にLMGを取り付け、照準器を装備しただけのもので、主にベルト弾倉を用いていた(これによってMGの射程、正確さ、火力が向上する)。そのため、分解して3脚架/照準器を取り外したドイツ軍のMMG/HMGは、そのまま2脚架を備えたLMGとなる。なお、ゲームに登場するMMGは、弾薬が少なく照準器を装備していないHMGを表している。

15. 11.15 混戦: 混戦とは、ナイフを手にした兵士が死に物狂いで生死をかけたレスリングをしているというような、ありがちな光景だけを表しているのではない。混戦は、かなり近接した両軍が互いを認識しているが、必ずしも視認しているわけではなく、互いに先に動くことを嫌がっている―自制心のテストのように―という状況も描写しているのである。最も顕著な実例としてスターリンググラードの戦いがある。別の寝床へ移るときに出る音を警戒して、同じ建物の隣の部屋にいる敵小隊と何時間も対峙していたのである。戦いには格闘戦もあったが、手榴弾の投擲やSMGの掃射で解決することもある。加えて、実際の戦闘で生じることを完全に表現しているわけではない。全てを反映させようとしたら行き詰まってしまうだろう。



脚注16

16. 11.622 近接防衛兵器: 92mm 擲弾発射器の使用をCC で攻撃された後に制限することで、CC における防衛のメカニズムをより現実的なものにしている。これは、戦車の方からわざわざCCを仕掛けさせるような攻撃的な火器というものではない。実際の戦車指揮官はCCを避けようと苦労したものである。先に攻撃を受けた戦車か、それに同行していた護衛の要求によって使用されるものであり、襲撃してきた兵士に向かってこの発射器を使用するのである。決して、塹壕に隠れている防衛側を見つけ出すためではない。

17. 11.8 街路戦闘: ヨーロッパの狭い街路での接近戦では、明らかにAFVが不利である。このゲームシステムのために抽象化した地図盤では、街路戦闘の息詰まるような状況の再現は不十分である。そのため、このような特別なルールを設けた。

18. 12.1 隠蔽: ゲームのスピードを犠牲にしてもよいというプレイヤーにとって最も現実的な選択肢は、それぞれの“?”の“中身”を秘密裏に記録して、それが明らかにされるまで盤外の見えないところにその中身を隠しておくことだ。この方法を採用した場合を考えて各“?”には識別記号を印刷してある。このシステムを採用した場合、1ヘクスには“?”が1個だけ存在する。もちろん、中立的な第3者を審判として用いるような“戦場の霧”や隠蔽ルールが理想的である。プレイヤーは同じ盤を別々の部屋でプレイし、審判はそれぞれの動きを監視する。そして、対戦相手が見ることができたと審判が判断した移動や攻撃のみを対戦相手に報告すればよい。電話によるプレイでは、審判が、各行動を展開するため自分の盤上に全てのカウンターを配置しながら判定を下すような仕組みを考えている。審判の盤上には、対戦相手の非混乱ユニットのLOSに入ったかどうかを判定するためだけに移動だけを行なうことになる。

19. 13.1 騎兵: 騎兵は、第2次世界大戦において比較的小さな役割を演じていたが、それにもかかわらず、この戦争に参加したほとんどの国で一時的に、あるいは頻繁に騎兵が活動している。ドイツ軍、ソ連軍、ポーランド軍騎兵の活躍は比較的良好に知られているが、イタリア軍、ハンガリー軍、ルーマニア軍、フィンランド軍、ギリシャ軍、日本軍の騎兵が関わった戦闘を記載した資料は少ない。騎兵を使用した交戦国がわかるぐらいである。もちろん、優れた場所に配置された自動火器によって馬とその兵士が虐殺される危険性が高いため、戦争が進むにつれて騎兵による集団突撃はますます少なくなった。それでも適切な状況下で、なおかつ適切な戦術を用いることで、バルカン半島や東部戦線で騎兵部隊は終戦まで戦ったのである。よって騎兵は、第2次世界大戦における歩兵戦闘に付随して存在していた。馬カウンターに乗ることで歩兵ユニットが騎兵になるというこのルールは、専用ルールを別に作ることを避けるために簡略化したものとなっている。より現実的に近付けるならば、騎兵となれる能力を持つユニットを特定してその識別記号を記録するか、ASLの基となったSquad Leaderの歩兵カウンターを用いて、ASLのカウンターと区別できるようにするとよい。なお、シナリオデザイナーは、片方の軍だけが騎兵能力を持つように限定した方がよい。

20. 14.01 狙撃兵: 狙撃兵は、平均的な兵士とは別に訓練を受けている。静粛性と忍耐力は射撃技術と同じくらい重要であった。無人地帯や前線の後方でたびたび行動し、“生き残る”という唯一の任務を与えられた。敵に発見されずに遂行できると判断できたとときにだけ射撃し、適した目標が表れるまで攻撃機会を何度も見送ったのである。そうしたわけで、狙撃兵は、生き残ることと申し分のない殺人を遂行することに関係ない出来事を見逃し、感情を捨て去らねばならなかった。その結果として、狙撃兵が行動するのは前線ではなく、その後方だった。狙撃兵は最初に確認した目標を攻撃しない。実際に、狙撃兵は、周り中を敵が動き回っていたとしても、“安全”な目標を捉えるまで何時間も待つのである。そのためまったく友軍のいない“前線の後方”で行動していた。狙撃兵の攻撃をコントロールできないため、この狙撃兵ルールに異義を唱えるプレイヤーもいるだろう。だが、戦場にいる指揮官が狙撃兵の攻撃を指揮できることなど、実際にはなかったのである。狙撃兵の攻撃はまさに無作為であり、攻撃が生じた時にプレイヤーがその場所を指定できるような形で狙撃を表現することは、極めて非歴史的といえるだろう。各プレイヤーは互いのDRを良く見て、SANを宣言することになる。このルールの利点の一つはバランスを取るしくみとして機能することである。良いDRに恵まれたプレイヤーは、必然的により多くの狙撃を被りやすくなる。また、失うものが無いからと、思い付く限りのIFP攻撃でダイスを振るプレイヤーに“手当たり次第の射撃”を思いとどまらせるはたらきもある。もう1つの利点は、狙撃兵をランダムにすることでソロプレイを容易にしていることである。これは、プレイヤーは狙撃兵が“どこに”いるのかわからないため、非現実的な対抗策を打ち出せないからである。最後に、複数の目標がいる区域で指揮官が必ずしも目標にならないことが、おかしいという意見もあるだろう。その場合、狙撃兵は指揮官を目標とするよう訓練されていることが引き合いに出される。私は、分隊と同じヘクスにいる指揮官が狙撃目標になる確率は、その分隊が表している10人のうちの誰か1人と比べるなら100%なのだということを指摘するだけである。効果のなかった狙撃兵攻撃の後で対狙撃兵チェックが許されていないのは、プレイをスピードアップさせるためである；効果のなかった狙撃兵攻撃の後でもこれが行なわれると、対狙撃兵チェックの致命度が増してしまうからである。

21. 15.431 狂暴化ユニットの襲撃: 狂暴化ユニットにAPhの能力が与えられていないのは、各ターンの行動のために与えられている“時間”をMPHで8MPFを用いた

A

めに全て消費しているからである。また、APhの能力によって与えられるより慎重な前進を行う能力よりも、MPHの進入を強制することで生じる防衛側の恐慌した対応（ゲームではTPBFやFPFで表される）の方が、より良く狂暴兵をシミュレートしている。

22. 15.5 降伏: MCや回復の試みで2のDRを出したのに、続けて行なわれた戦渦の修正後DRが12以上となって降伏したことに憤慨するプレイヤーもいるだろう。そのプレイヤーはだまされたと思うだろうが、それは、低いDRほど良いはずだという概念に執着しているためだ。彼らは現実的ではないと言うかもしれないが、2のDRは、ルールに登録された手頃な活性剤に過ぎない。良い結果を与えてくれる保証ではなく、一般的に有利な結果となっているだけである。国籍、クラス、混乱状態などによって不十分なDRMしかユニットに適用されなかった場合に戦渦DRで良い結果となる確率は、最初にMCや回復の試みで2のDRを出して良い結果が得られる確率よりも、さらに低くなるのである。このような場合の選択肢には、追加DRを適用するとか、撤収が困難な状況にあるユニットのようにある一定条件のMCにのみ、戦渦を適用する方法もあるが、あまり“代案”といえるほどのものではない。

23. 16. 部隊の戦闘継続能力: ほとんどのウォーゲームでは、同じ所属部隊が被る損害に関係なく、最後のカウンターまで戦おうとする。だがそれは現実的にはあり得ないことである。戦闘体制が完全にいられるのは、傷れた兵士達がバニックになる直前の損害までである。この効果は特に指揮官の損害が多い時に高まる。

24. 16.11 BPVの喪失: ユニットの置き換えによるBPVの喪失は、クラス上昇によって部分的に埋め合わされる。だが、2度続けて混乱したことで除去されたユニットは、それによる損耗を表しているというより戦闘に対する結束性を失った部隊を表している。ゲーム的な観点からすれば無意味であるが、それらの兵士は全て死んだのではない。彼らは落伍、負傷、捕虜となったのであり、あるいはまだ生き残っている。これらの兵士は敵を探し出そうとするよりも敵を避けようとしているのである。

25. 19.13 ユニットの置き換え: MCに失敗した時に被る損耗による能力の低下を表しているMMCの置き換えとは異なり、指揮官の置き換えは、射撃下で取り乱したことによって仲間からの尊敬を失ってしまったことを表している。

26. 19.2 新兵と徴集兵: これらの兵士が完全装備をしていたとしても(実際に不足していたこともあった)、たびたび、初めて敵に遭遇したとき装備を放棄したり、あるいは効果的な火器の使用を躊躇したりしたのである。徴収兵であるユニットは、能力値を低下させることでのみそれを行っているわけではなく、特定の制限ルールも適用される。時期や状況によってそのような部隊を戦場に出す必要がなかった国であっても、新しく集められ、まだ戦闘を経験していない部隊をしばしば戦場に投入し、あるいはベテラン兵を基幹とした部隊の再編に組み入れた。敵の射撃の圧力を受けることで、訓練や装備で得ることのできない能力を向上させることができた。新兵として分類される部隊は、何をしてもかまわない存在である。ある日は石壁のような守りを見せたかと思えば、次の日は羊のように追いつかれるのである。ベテランの部隊でさえ、十分に気力を削ぐだけの火力の目標となれば、以前の彼らの情けない姿に戻ってしまうかもしれない。したがって、新兵部隊や徴収兵部隊は、シナリオの開始時にたびたび前線の歩兵部隊として表わされているが、敵の射撃下に連れてこられるとただの新兵に戻ってしまう。これらの部隊は、質の高い兵士としてシナリオを開始するが、中核となるベテランを失ってしまうと、シナリオの途中でレベルの低い部隊に置き換わってしまうものである。そのため、戦闘が開始され、ある部隊が損害を被ったり士気がくじく射撃にさらされたりしたなら、彼らの質は低下し、プレイヤーの命令に対する反応も鈍くなる。

27. 20.55 脱走: フィンランド軍以外の枢軸側中小国軍と、イタリア軍の兵士は、ほとんどの場合、戦闘から逃れたいと思っていた。とりわけ、西側連合国軍の捕虜になりたがっていた。希なのは日本軍の捕虜である。彼らはあまりの屈辱に自軍に戻るなど考えられなかった——この不名誉がすでに自身の命を絶ったとみなしていた。

28. 22.6 MOL: 高性能な兵器類がないため、バルチザンや貧弱な装備しかない部隊は、火炎瓶(モロトフカクテル)として知られる原始的だが時折効果的な手製の武器に頼っていた。“歩兵用対戦車ガソリン爆弾”のおもな長所はその入手しやすさにある。ピンと少量のガソリンに適当な芯があって、製造経験と勇敢さがあれば強力な火器に様変わりさせることができる。MOLの使用方は、芯に火をつけて目標にそのピンを投げつけるだけである。さらに洗練されたタイプは、内容物の薬品が空気と接触することで着火するため、火をつける必要もなかった。うまくいけば、衝撃でピンが壊れ、内容物が火の海を作り出すのである。手榴弾ほど安全に素早く簡単に使用できないが、MOLの方が装甲に対してより効果があつた。

29. 24.11 発煙手榴弾: 発煙手榴弾(OBA)による砲弾、砲、AFVの砲弾によって散布される5/8インチの『煙幕』カウンターとは対照的に、中に含まれる化学薬品も非常に少なく、30秒間程度しか煙幕を生成できない。よって煙幕のスクリーンは小さく、持続時間も短かった。

30. 25. 国籍による特徴: 『国籍による特徴』は各国軍隊の能力に変化を与えているが、ある国の部隊全てに例外無しに、これらの定型的な、単純化しすぎた特徴を適用するのは明らかに不適当である。それは十分承知の上で、ゲームに対する味付けとして導



A

入されている。基本ゲームシステムにある全てのバリエーションは、国籍別能力表にわかりやすい書式で記述してある。また、解説する必要がある特別な事例についてのみ、ルール第25項で言及している。この表にある指揮官生成係数(LG)の欄はDYOシナリオを作成するときだけに使用されるものであり、H1.7でその説明をしている。

31. 25.11 SS：戦争初期、および休息と再編を必要としていた1944年より前のSS部隊は、4-6-8/2-4-8のSS分隊/HSのクラスによって表現できる。

31A. 25.211 SMGユニット：ソ連は1935年からPPD短機関銃を生産していたが、この兵器は警察用と考えられており、1939年には生産が中止された。すでに配備されていたものは回収され、倉庫に入れられた。冬戦争の経験から方針は変更され、およそ4000丁のPPDがスキー部隊などの特殊部隊に配備された。1940年には大量生産が再開されたが、1941年の終わりにはより高性能で安価なPPSh-41に公式に置き換えられることになった。

31B. 25.212 戦争初期のソ連軍ドクトリン：スターリンは赤軍が3週間でフィンランド軍を撃破し、ヘルシンキを占領すると期待していた。それが叶わないと知ると、彼はクリメント・ヴォロシロフを解任し、セミヨン・ティモシェンコを後任に据えた。赤軍のフィンランドでの苦戦の原因は、フィンランド軍の勇猛な防戦以外にも多数の理由がある。その主たるものは貧弱な組織力と連絡・連携の不徹底であり、これは十分な訓練を受けた兵卒と将校の不足によるものだった。彼らは1930年代半ばの大粛清の悪影響をいまだに受けていたのである。ティモシェンコは、多くの問題を改善させるべく、軍の再編成と現状の戦術ドクトリンの向上に着手した。その成果は、1940年の2月頃に現れ始めた。

32. 25.231 人海戦術：人海戦術の攻撃にはSMFの使用が認められているが、これは、敵に向かって全速力で走っていることを反映させているわけではない。東部戦線の参加者によると、ソ連軍による初期の人海戦術は、圧倒的な火力の支援を受けて、火器と連携した兵士の集団が着実に前進してきた、と言っている。SMFを認めているのは、プレイしやすさを向上させるため(プレイヤーは、個々のヘクスで消費したMFでなく、人海戦術に参加したユニット全体で消費したMFだけを見ておけばよい)と、地形に関係なく、列になって一斉に進進し続けることを可能にするためである。以前の人海戦術のルールで、多くのプレイヤーは“in the same general direction”という語句に混乱させられ、その語句の適用が乱用された。この新版ルールではその語句を改め、複雑にしすぎることなく、人海戦術を行うプレイヤーに過不足無い範囲で自由度を与えながら明快な指針を作ろうと試みている。これは騎兵による一斉突撃と日本軍のバンザイ突撃の基本であると同時に、これらのルールを用いた時の必要に応じてさらに複雑化される。新版ルールではヘクス列を特定することによって人海戦術ユニットの動きを緩やかに拘束している。別の方法として、射界のようなゾーンや経路を用いようとも試みたが、結局はこの新版ルールが最良のものであるということになった。

33. 25.24 パルチザン：全ての国のパルチザンは同じような特徴を持ち合わせている。支援火器が少ないため、一般的に火力が弱いことである。訓練と規律が不足しているため、敵の正規兵と射撃戦を繰り返しても正気でいられるのはまれであった。これとは逆に、自分たちの地域ならば奇襲などで有利に作戦を進めることができた。この有利さは、後方支援部隊が相手であったことも相まって彼らを厄介な存在にしている。一般的なルールとしてパルチザンユニットは、展開、複数ヘクスからなる射撃グループの形成、及び築壕の試みについて、SSRによって禁止されるべきである。

34. 25.32 砲兵器：戦争初期におけるアメリカ軍の砲兵器は光学ガラスをドイツから輸入していたこともあり、射撃指揮用の測距器や光学機器が粗悪であった。さらに、アフリカ戦線のアメリカ軍は使用期限切れの弾薬に悩まされた。だが、アメリカの工業力は、戦争が進行するにつれてますますの代替品を提供できるレベルにまでなってきたのである。

35. 25.5 フランス軍：フランスは、ヨーロッパで最も立派な軍を持っていると軍事専門家に思われていた。しかし、時代遅れの戦術、遅滞した政治風土、混乱、思いがけない電撃戦の成功による敗北という落胆に蝕まれた。開戦初期に装甲部隊によって前線を突破されてから、フランス軍のあらゆる部隊の間で敗北主義が蔓延していた。それを反映させるため、MMCの混乱状態における士気値を低くしている。

Croix de Guerreの第1版では、自由フランス軍はイギリス軍カウンターを用いることで、新たに必要となるカウンターの数を削減して価格を下げていた。それは価値のあることだが、ASLが成熟した今となっては、ローゼンの十字架を負い、フランス軍の青で塗られた自由フランス軍用のイギリス軍兵士/SWカウンターを用意するのが最善と判断した。自由フランス軍は、以前と同様にフランス、イギリス、アメリカ製が混在した車両と砲を使用する。ゆえに、新しい自由フランス軍カウンターを好まないプレイヤーもいると考え、従来のイギリス軍カウンターの使用もオプションとして残しておいた。我々はまた、2色刷りのヴィシーフランス軍用のカウンターを用意し、連合軍フランス部隊との区別と自由フランス軍との戦いが容易になるようにした。自由フランス軍とヴィシーフランス軍の両者に車両と砲が存在する戦い(もしあれば)の場合、何らかの視覚的な調整をする必要があるだろう。

36. 25.6 イタリア軍：イタリアは、指導者の意向によって世界大戦に参加したのだが、そのための準備は惨憺たるものだった。物資の不足が深刻で、重工業は未発達、軍隊も不足しており、熱烈に好戦的な大衆もいなかった。ムッソリーニとそのコホルト(古代ローマの歩兵隊)は、ヒトラーが世界を征服してしまう前に、新ローマ帝国の皇帝になる必要があると考えていた——悲劇的な見込み違いである。イタリア兵は、闘争心に欠けており、集団で降伏する傾向があると諺言中傷的にされるが、訓練が足りず、装備は貧弱で、階層と伝統で将校との溝が深かったことを忘れてはならないし、信念も薄いため弱気にもなっていた。イタリア軍の兵士は優れた装備と優れた指揮の下ならば勇敢に戦ったが、たいいては、どちらか一方、または両方が足りていなかった。エリート分隊は、サルディニア擲弾兵、フォルゴレおよびユリア師団、アルピニまたはサンマルコ海兵隊ユニットの活躍を再現するシナリオでのみ、登場する。ベルサリエーリは、装甲師団に配属された1個歩兵連隊、および自動車化師団や騎兵師団に配属された1個歩兵連隊で、主に、これらの師団における偵察任務にあたった。3-3-6分隊は植民地兵と黒シャツ隊を表している。植民地兵は現地人から召集した部隊で、部族の戦いのためにのみ訓練、武装されていたので機動戦には不慣れであり、たいいてはイタリア人の将校が指揮していた。黒シャツ隊はファシストの民兵であり、通常、各師団に1個レギオン(小さな2個大隊で構成)ずつ、1940年から配備された。

36A. エリトリア軍：イタリア陸軍は、その王立植民地軍団(Regi corpi truppe coloniali; RCTC)において、いくつかの植民地部隊を形成した。第2次エチオピア戦争(1935-36)で戦った初期の植民地部隊は、王立エリトリア植民地軍団のエリトリア・アスカリ(兵士の意)であったが、エリトリア軍MMCは、リビアやソマリアといった、他の植民地部隊も表している。植民地部隊は、イタリアが敗北する1943年まで活動した。

37. 25.7 フィンランド軍：1939～44年のフィンランド兵は、祖国を防衛するために勇敢で巧みに戦った国はない。きわめて個人主義的で、愛国的、無慈悲であり、過酷な気象条件にも関係なく行動した。フィンランド兵は、敵に対する戦術が巧みで、その抵抗は熱狂的でもある。このようにフィンランド兵が卓越している理由は、深く根ざした“sisu”——決断力と個人主義——と呼ばれる性格が基底にある。この特徴は、指揮官が介在しなくてもフィンランド兵がすばやく前線に復帰できることから理解できる。しかしながらフィンランド軍は、ドイツの同盟国として領土の拡大を望んでいたわけではなく、政治的、戦略的な理由から1941年以降の攻勢を拒絶した。フィンランドは枢軸勢力の一部ではなく、ルールに「枢軸国」とあった場合にはそこにフィンランドは含まれない。いくつかのルール(例えば、厳冬の枢軸軍への影響)にはフィンランドは例外である旨がわざわざ記載されているが、このことはゲームのプレイ上、何かを変更させるわけではない。

フィンランドは1939年から45年にかけて、3つの異なる戦争を戦った。

- ・冬戦争(対ソ連)：1939年11月30日ー1940年3月13日
- ・継続戦争(対ソ連)：1941年6月25日ー1944年9月4日
- ・ラップランド戦争(対ドイツ)：1944年9月15日ー1945年4月27日

継続戦争は大きく3つの時期に分けられる。フィンランドが冬戦争で失った領土の奪回と、戦線引込に有利な防衛線を引くためにカレリア共和国量の一部を占領した時期(41年7月ー41年12月)；小康状態(42年ー44年5月)；ソ連の夏季攻勢(44年6月ー8月)

37A. 25.72 フィンランド軍分隊：フィンランド軍に新たなタイプの分隊が追加されたのは、より広い期間の戦闘をより適切に描くためである。

37B. 25.76-77 PF/PSK：ドイツは1944年4月からPF/PSKを供給していたが、それらが実際に配備されたのは6月からであった。部隊がこの兵器の扱いに習熟すると、フィンランド軍のソ連の戦車攻撃に対処する能力は格段に向上した。44年の6月のシナリオでSSRによってPS/PSKの使用が認められた場合、PFの修正前THDRが11もしくは12で損耗が生じ、PSKには捕獲兵器ペナルティ(21.11-12)が適用される。

38. 25.8 枢軸側小国：

ルーマニア：ルーマニアは、1940年のドイツの成功に追従しての同盟を組んだわけではなかった。ドイツの圧力に加え、ロシアにベッサラビアを、ハンガリーにはトランシルバニア北部を、ブルガリアにはドブロジャ南部を明け渡していた。ルーマニアは自身の生き残りのためにはドイツにその保障をってもらうより無いと悟り、1940年の11月に枢軸国に名を連ねることとなった。枢軸国としても、その後には連合国の一員となった後も、ルーマニアの戦争目的は失われた領土の回復にあった。ルーマニア第1軍がハンガリーとの国境防衛のために東部戦線から引き抜かれていたが、1944年8月にアントネスク国家主席が逮捕され連合国側につくまで、ルーマニアはドイツの最も頼りになる同盟国の1つだった。

各ルーマニア歩兵大隊は、HQ中隊、輸送支援部隊、MG中隊、そして3個歩兵中隊から成っていた。大隊は3個MG小隊、迫撃砲小隊、そして対戦車部隊から支援を受けていた。各MG小隊は3個MG分隊から成り、各分隊には2丁の機関銃とその操作班があった。各ライフル中隊は、3個分隊とLMGからなるライフル小隊3個から成り立っていた。



脚注 38

ハンガリー：古くからドイツの同盟国であったハンガリーは、1938～40年にかけての間に、先の大戦で失った領土の大半をドイツの助けを借りて取り戻していた。しかし、それは同時に近隣諸国からの強い憎しみを買うことになった。ハンガリーが最初にドイツと共に戦ったのは、ユーゴスラビアと、それに続くソ戦においてであった。

ハンガリー軍の歩兵大隊は3個ライフル中隊（それぞれがHQ部隊と3個ライフル小隊、および軽迫撃砲中隊から成る）と重火器中隊（中機関銃小隊、81mm迫撃砲、および軽対戦車砲）を有していた。各山岳ライフル中隊は、HQ小隊と4個山岳ライフル小隊から成り立ち、各山岳ライフル小隊は3個分隊に加え、50mm迫撃砲装備の迫撃砲中隊を含んでいた。

スロバキア：ドイツからの申し出を受け、1939年3月、スロバキアはチェコスロバキアからの独立を宣言した。同時に、国境内に存在したチェコの装備は彼らに与えられた。擁護者であるドイツへの見返りは、ポーランドとロシアへの侵攻に参加することで支払われた。

各歩兵大隊は、大隊HQ、戦闘支援中隊、3個ライフル中隊から成り立っていた。大隊HQには地域保全を図るための小さな2個分隊が配備されていた。戦闘支援中隊は、HQ部隊に加え、2個重機関銃小隊、および3個軽機関銃小隊で構成されていた。2個の重機関銃小隊はそれぞれ4丁の機関銃とその操作班から成り、3個軽機関銃小隊はそれぞれ軽機関銃で武装した4個HSから成り立っていた。軽機関銃分隊は、編成上は戦闘支援中隊の指揮下にあったが、作戦の必要に応じて各歩兵小隊に配属された。各ライフル中隊は4個のライフル小隊から成り、各ライフル小隊は4個分隊で構成されていた。ドイツは1944年5月からスロバキア部隊の解体を始め、1944年8月に起きたスロバキアでの蜂起を収めた後、残存部隊を武装解除した。

ドイツ・クロアチア人部隊（ロシア国内）：ユーゴスラビアに侵攻した短期間の間に、ドイツは5000人以上のクロアチア義勇兵を得たが、その大半はクロアチアのファシスト組織であるウスタシから抽出されたものであった。この集団からドイツ・クロアチア人部隊が組織され、第369増強クロアチア歩兵連隊として第100猟兵師団に配属された。この連隊はドイツ指揮の組織と戦闘訓練を受けており、3個歩兵大隊に加え、砲兵大隊が配属されていた。各歩兵大隊は3個中隊と重火器中隊から構成されていた。連隊の全ての輸送手段は馬に頼っており、装備はドイツ製であった。この部隊の特異点の一つは、ドイツの作戦指揮下にあってもその士官が完全にクロアチア人で占められていた事である。この部隊は1942年の末にスターリングラードで壊滅した。しかし、戦争を通じてドイツ軍部隊に参加するクロアチア義勇兵は途切れることなく、クロアチアのドイツ支配地域ではロシアと戦う部隊が生まれ続けた。1943年1月以前のロシア国内では、ドイツ軍ユニットと国籍の特徴を用いる。

イタリア・クロアチア人部隊（ロシア国内）：イタリア・クロアチア人部隊は増強連隊（軽輸送隊）として組織された。連隊は2個の黒シャツ大隊と、迫撃砲中隊および砲兵大隊によって支援された補充大隊によって構成されていた。2個の黒シャツ大隊はそれぞれ3個歩兵中隊と、軽迫撃砲と機関銃から成る重火器中隊が配備されていた。補充大隊は若干重装備で、軽迫撃砲や機関銃のように直接支援を与える目的で、3個の81mm迫撃砲を装備していた。このイタリア・クロアチア人部隊は1942年2月1日に急速ロシア戦線に送られ、イタリア第8軍指揮下のイタリア第3“Celere”自動車化可能師団に配属された。5月には戦闘に投入されよく戦ったが、最終的には1942年12月のドン河をめぐる戦闘でロシア軍に蹂躪され、完全に壊滅した。これらの部隊を表わすにはイタリア軍のカウンター（3-4-6）と、国籍の特徴を用いる。1943年の3月には、イタリアは別の「レギオン」を組織し始めたが、イタリアの降伏以前にこれらの部隊が具体的な行動を起こすことはなく、イタリアが降伏した後には残存するドイツ・クロアチア人部隊の補充として用いられた。

クロアチア人部隊（ユーゴスラビア国内）：大戦の終わりにソ連軍が侵攻してくるまで、クロアチア軍は対バルチザン戦に拘束されており、その大半をチトーの共産バルチザンとの戦いが占めていた。クロアチア軍が戦争を通じて抱えていた主要な問題は、優秀なクロアチア人士官、兵士、そして非戦闘員までもがドイツやイタリアの義勇兵として流失してしまっただけであった。1943年3月には第369クロアチア歩兵師団が誕生し、その年の終わりには第373歩兵師団、1944年には第392歩兵師団が設立された。これら3つのクロアチア師団は、全てバルチザンとの戦いに投入され、ユーゴスラビア領から離れることはなかった。加えて、悪名高きウスタシの軍事組織が対バルチザン戦に介入すると、徐々にその役割を強めていった。1943年以降、全てのクロアチア人部隊は枢軸側中小国のカウンターの国籍の特徴を用いる。

ブルガリア：ブルガリアは1941年の3月に枢軸陣営に加わったが、ロシア侵攻には参加しなかった。ブルガリア軍は占拠したマケドニア（ユーゴスラビア）やトラキア（ギリシャ）地方の支配維持のために、バルカン半島にとどまり続けた。ブルガリアとギリシャの間には、世紀をまたいだ歴史的な悪感情が根深くあったが、ギリシャを占拠したことによりそれが表面化した。ブルガリア兵のギリシャ市民に対する姿勢は荒々しく残忍で、これは戦役の初期にはギリシャバルチザンを抑制する助けとなっていた。しかし、そうしたブルガリアのギリシャ市民に対する残虐行為は、最終的には多くのギリシャ人を地域のバルチザンに参加させる源となった。国王ボリス三世の死去後の1944年8月

には王政が廃止され、ロシアからの圧力により、ブルガリアはドイツを捨て連合国に加わることとなった。

通常のブルガリアライフル中隊は、兵員数は多かったが、火力は貧弱であった。各ライフル中隊は固有の重火器小隊を有しておらず、母体となる大隊連隊から各種の重火器支援を受けていた。これらの内訳は、連隊の近接支援から20mmないし37mmの対戦車砲、37mm歩兵砲、50mm軽迫撃砲が、大隊の機関銃中隊から重機関銃が与えられるというものであった。

39. 25.8 無慈悲：一般的に、枢軸側中小国とバルチザンの戦闘においては、SSRで両軍に無慈悲を適用する。

40. 25.81 PATTC：一般的に、機甲師団に所属する1線級の歩兵は、SSRで1PATTCではなくPATTCを行うものとされる。

41. 25.86 ハンガリー軍：ドイツとロシアの戦争の趨勢が転回点を迎え、枢軸国軍がロシア領内から追い払われると、東欧のドイツ同盟国は枢軸との関係を再考することとなった。スロバキアでは軍部の枢軸からの離反を受けて、1944年8月にバルチザンが早まった蜂起を計画した。ヨセフ・ティソの統治は支配を維持することができたが、多くのスロバキア軍は解体され、「民族ドイツ人」としてまとめてドイツ国防軍に送り込まれた。同じ8月にはロシアの攻勢がルーマニアに及び、アントネスク国家主席が逮捕されるにいたって、ルーマニアは8月25日に枢軸との条約を破棄した。赤軍は8月31日にブカレストに入城。ルーマニアはトランシルバニア、ハンガリー、スロバキア、モラビア、そしてベッサラビアで重要な作戦行動を行い、ドイツの最も強力な同盟軍から最大の悩みの種へと変貌した。ブルガリアでは1944年8月のボリス三世の死去とルーマニアの離反に刺激されて、親連合国クーデターが起きた。これはルーマニアの変節に追従するものであった。ブルガリア軍はドイツのギリシャからの撤退を妨害しようとしたが、大きな成功は収められなかった。1944年10月、ロシア軍がハンガリーに迫ると、摂政ホルティ提督は西側連合国との講和交渉とロシアとの停戦を宣言した。ヒトラーはホルティを拘束。矢十字党（ハンガリーナチス）の力による統治を導入し、軍をドイツの直接支配下に置いた。こうして、ハンガリー軍は1945年5月まで枢軸国として戦うことになった。ソビエトはハンガリーに対抗政権を樹立し、スターリンは枢軸側との戦いのために8個師団の提供を約束していたが、それが実現することはなかった。終戦までに陣営を変えた枢軸側中小国は、その使用する武器やドクトリンには変化がなかった。ハンガリー軍は、最後にはルーマニア軍やブルガリア軍と戦火を交えたため、これらの軍隊を区別する必要がある。また、ハンガリー軍は他の中小国と比較して、最も多岐にわたる車両を使用していた。こうした要求にこたえるため、2色刷りのカウンターが用意され、いくつかの車両については通常の緑と2色刷りの両方が入っている。2色刷りの外側のラインがブルーグレイなので、ハンガリー軍がドイツ軍のSWや車両を用いても隠蔽に対応できる。

42. 25.87 ルーマニア軍のATMM：ドイツの全ての中小同盟国と同様に、ルーマニア軍もソ連軍の装甲兵力と戦うための有効な対戦車兵器が慢性的に不足していた。スターリングラードでの壊滅から軍を再建する際に、ルーマニア軍は特別に対戦車チームを組織することでこの問題の解決を図った。選ばれた2名ずつの複数のチームが敵のAFVに複数の方向から接近し、何らかの手段——通常は収束爆薬による対戦車地雷かPF——によってこれを撃破するのである。ルーマニア軍がこうしたチームを組織していたことを反映し、ルーマニアの1線級ユニットには1PATTCの適用はなく、エリートMMCがAFVにPFを使用するときには-1drmmが適用され、そしてATMMの能力を有しているのである。

43. 25.9 連合国側中小国：戦争初期における電撃戦の成功により、我々は、侵略された様々な中立国（ポーランド、ベルギー、オランダ、ノルウェー、ギリシャ、ユーゴスラビアなど）の部隊に関する特徴を把握できなかった。これらの国のほとんどは、装備も不十分な急遽動員した予備役兵で防御を試みたものの、十分に訓練された侵略者の緒戦の成功と怒涛のような流入を止められなかった。戦火にさらされた際、これらの部隊は勇敢であったものの、優勢な敵の火力に耐えるために必要な訓練も資材も不足しており、一見絶望的な自軍の防御能力に衝撃を受けて屈服した。それでもなお、それらの国の多くは、訓練の行き届いたエリート部隊をどうにか配備した（最も顕著なのはポーランドとベルギー）。さらに、ポーランド軍とベルギー軍の予備役でない歩兵分隊は、非常備のLMGと別に分隊固有火器としてBARを装備していた。

44. 25.93 エチオピア軍：Soldiers of Negus(SON)は、『ELR』から出版された8つのシナリオ集であり、エチオピア(旧名アビシニア)の征服を目論む Mussolini の侵略戦争を阻止せんとする、皇帝ハイレ・セラシエ I 世の軍隊の戦いを描いている。これらの戦闘を生んだ第2次エチオピア戦争は、第2次世界大戦の前哨戦の一つと広く認識されている。エチオピア皇帝の陸軍は、その中核となる正規兵を常識外の総動員[訳注:『槍を持てる男』が徴集条件であり、拒否したものは絞首刑となった]によって増強していた。そのうちの幾ばくは欧州スタイルの制服を着ていたが、多くは伝統的な民族衣装で戦った。我々は、欧州スタイルとエチオピアの民族衣装の両方の SMC カウンターを用意した。どちらのイラストであっても、その機軸に全く差異はない。