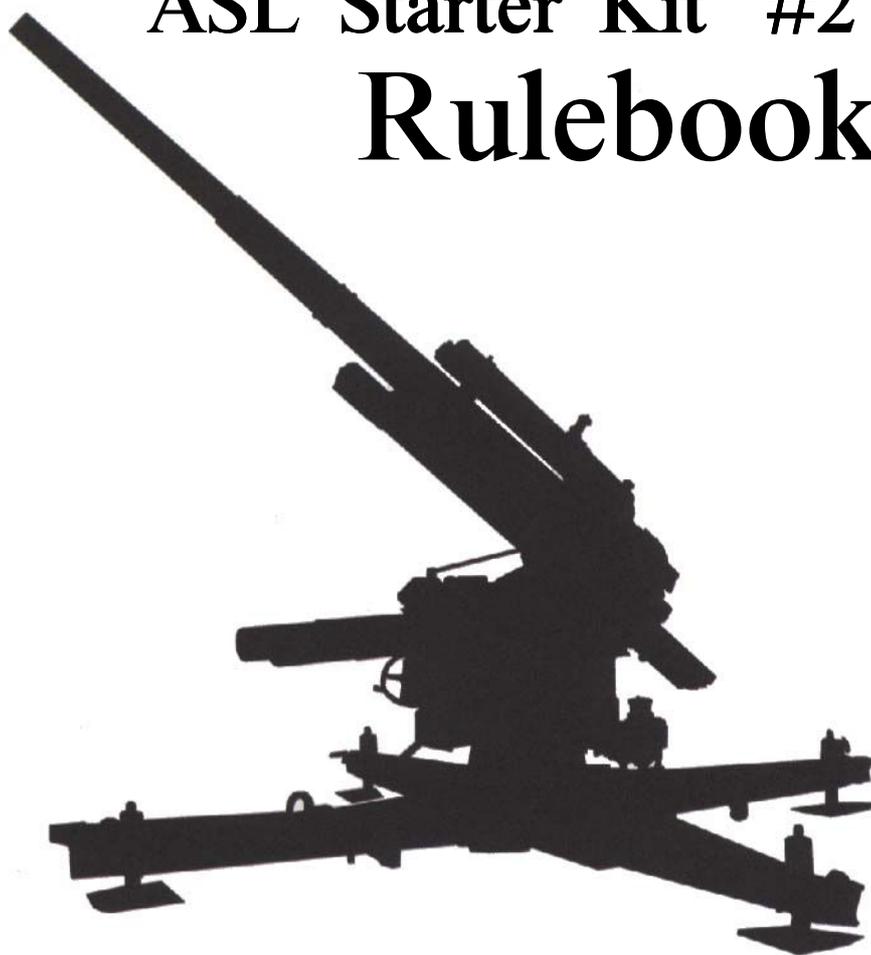


ASL Starter Kit #2 Rulebook



序文

Advanced Squad Leader スターターキット (ASL SK) シリーズの第2の戦場へようこそ。『ASL SK#2-Guns』は、ASL SKの体験に砲兵器を加えるための、基本的な素材をあなたに提供します。ASL は、第二次世界大戦の様々な戦場における中隊規模の地上戦をシミュレートする、詳細なウォーゲーム・システムです。プレイで用いるコマ (カウンター、もしくはユニット) は、第二次世界大戦に参加した戦闘部隊の分隊・半個分隊・指揮官・操作班・砲・車両を、主要なものから希少なまでのまですべて表しています。戦場は地形を模した汎用地形地図盤で表され、その上でカウンターを動かしてプレイします。スターターキットは、新規プレイヤーのために、初級レベルのシナリオ、カウンター (コマ)、地図盤およびルールを用いて、ASL システムの基本原則を知るための簡単な方法として用意されました。

各分隊カウンターはおおよそ 9~15 名の兵士を表しており、それは国籍や兵科によって異なります。個々の指揮官のカウンターは、歴史的に存在した戦場での前線指揮官たちを表しています。また、彼らの存在にによって、その部隊の全体的な戦闘での自主性をも表現しています。分隊と指揮官カウンターには、それぞれ士気値が記されています。士気値が高いほどより粘り強く戦闘にもちこたえることができ、より迅速に受けた打撃から回復する事ができます。支援火器と砲カウンターは個別の火器を表して

います。兵士が本来所有している小火器は、各分隊や半個分隊の固有の火力値にすでに含まれており、支援火器カウンターはそれ以外の物を表しています。射撃グループによって敵ユニットを攻撃する際は、共同して射撃する個々のユニットと火器の火力を合計します。攻撃の火力を合計したら、6 面体サイコロを 2 個振って、その数値を (様々な要因による修整をした上で) 歩兵射撃表 (Infantry Fire Table : IFT) の適切な火力列と交差照合して、攻撃結果を決定します。砲兵器は最初に命中を得る必要があります、その後結果を判定します。攻撃結果には、「効果無し」から、敵が混乱する可能性がある士気チェックを引き起こすものや、敵ユニットの一部もしくはそれ以上を即座に除去するものがあります。また、ユニットは白兵戦でも自身の火力を用いることができます。白兵戦は通常、生きるか死ぬかの死に物狂いの戦闘になるでしょう。

各 ASL シナリオには、両軍に特定のユニットと火器を記した戦闘序列が用意されており、それらを指揮して指定された勝利条件の達成を目指すことにより、史実に基づいた戦闘をシミュレートします。地図盤は、ヨーロッパの様々な戦場を表現するために、多種多様に組み合わせられて配列することができる汎用地形地図盤となっています。

ASL SK#2-Guns は、これ1つでプレイ可能な単体ゲームです。このゲームはプレイヤ

目次

序文	
1.0 ゲームの内容物	2
1.1 地図盤	
1.1.1 地形タイプ	
1.2 カウンター	
1.2.1 単独兵カウンター (SMC)	
1.2.2 複数兵カウンター (MMC)	
1.2.3 混乱状態 (Broken)	
1.2.4 支援火器 (SW)	
1.2.4.1 複数射撃頻度 (ROF)	
1.2.5 煙幕	
1.2.6 砲	
1.3 シナリオカード	
1.4 サイコロ	
2.0 用語説明	5
3.0 プレイの手順	8
3.1 回復フェイズ (RPh)	
3.2 準備射撃フェイズ (PFPh) と射撃	
3.2.1 照準線 (LOS)	
3.2.2 火力による攻撃	
3.2.3 効果	
3.2.4 砲兵器の命中判定	
3.2.5 PFPh	
3.3 移動フェイズ (MPh)	
3.3.1 防御臨機射撃	
3.4 防御射撃フェイズ (DFPh)	
3.5 前進射撃フェイズ (AFPh)	
3.6 潰走フェイズ (RtPh)	
3.7 突撃フェイズ (APh)	
3.8 白兵戦フェイズ (CCPh)	
3.9 ターン記録表	
4.0 火器と支援火器 (SW)	21
4.1 機関銃 (MG)	
4.2 火炎放射器 (FT)	
4.3 爆薬 (DC)	
4.4 軽対戦車火器 (LATW)	
4.4.1 BAZ と PSK	
4.4.2 後方噴射	
4.5 軽迫撃砲	
5.0 ELR と部隊の特性	23
5.1 戦闘経験レベル (ELR)	
5.2 国籍による特徴	
5.3 昇進	
5.4 未熟兵 MMC	
5.5 捕獲装備の使用	
6.0 砲兵器	23
6.1 致命的命中(CH)	
6.2 特殊弾薬と欠乏ナンバー	
6.3 設置状態	
6.4 初期隠匿配置(HIP)	
6.5 砲の移動	
6.6 防盾	
6.7 目標としての砲	
6.8 歩兵火力相当(IFE)	
6.9 迫撃砲	
6.10 目標の捕捉	
6.11 地域目標の捕捉	
6.12 砲兵器の故障	
H 章 砲兵器ノート	26
国籍別チャート	28

2

一に ASL の砲兵器ルールを導入するものであり、そのための分隊、半個分隊、指揮官、支援火器、そして操作班と操作班が扱う砲だけを含んだ単純化されたルールと地形を用います。この素材はあなたの ASL SK の世界を広げるでしょうし、すばらしく詳細な戦術戦闘ゲームである ASL への挑戦へとあなたを誘うでしょう。そのどちらの場合でも、ここで提供されている素材ルール、カウンター、地図盤—はすべて既存の ASL SK および ASL 製品と互換性があります。あなたはこのゲームをプレイするのに、これらの既存商品を購入する必要はありません。このゲームは内容物だけでプレイできるようになっています。

あなたが ASL の他の素材や商品を見つけたいなら www.multimanpublishing.com にアクセスしてください。ASL SK の追加シナリオは『OPERATION』誌で発表されています。

いくつかのルールは、SK#1 からの変更点が一目でわかるように色が付けられています。ピンクの下線や囲みのあるルールや用語は、SK#2 で追加されたルールか、ASL SK#1 に対する公式のエラッタです。このルールブックは、ASL SK#1 のルールに優先します。最後に、『ASL SK#2—Guns』には、シナリオが 8 本と、平均的な状況でそれをプレイするのに必要なカウンターがすべてそろっています。ただし、ASL は起こり得る状況が大変幅広いゲームであり、特殊な状況においては特定のカウンターが足りなくなってしまうかもしれません。

1.0 ゲームの内容物

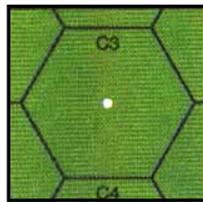
1.1 地図盤：

この ASL モジュールには、2 枚の汎用地形地図盤（地図盤 w と地図盤 x）が付いています。これらは戦場を表していて、地図盤の長辺同士、または短辺同士を接続することで、さまざまなプレイエリアをいくつも作ることができます。地形図の上に重ね合わされている 6 角形のマス目は『ヘクス』といい、ユニットの位置を特定し、距離を測るのに用いられます。ヘクス A から B までの距離を測るときは、A のヘクスは数えませんが、B のヘクスは数えます。1 ヘクスの対辺間の距離は、実際の 40m に相当します。各ヘクスには特定の地形タイプが描かれています。地形タイプが異なれば、移動や戦闘への影響も異なります。また、各ヘクスにはそのヘクス座標も記されており（例：ヘクス K2 ）、これは地図盤での位置を明示するためのものです。座標の前に地図盤を示す記号を付けることで（例：xK2 ）、本システムにおけるどのヘクスについても、より特定しやすくなっています。各ヘクスには、その中心を表す白色の点が付いています。この中心点は、照準線（LOS）を判定するのに用いられます。地図盤端の半ヘクスは、ヘクス座標と白色の中心点が欠けているものもありますが、ヘクスと同等の物とみなされます。

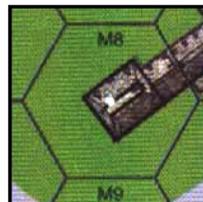
1.1.1 地形タイプ：

以下に、このモジュールに含まれている地図盤上に存在する、様々な地形タイプについて説

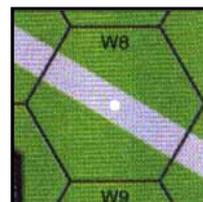
明します。美観のために、地形シンボルがヘクスからわずかにみ出で、隣接する他の地形タイプのヘクス内に入りこんでいるものもあります。しかし、ヘクスはそのほとんどを 1 種類の特定の地形タイプで占められていて、その特定の地形に関するルールで規制されています。通常、特定の地形タイプはヘクスの中心点を含んでいます。まれに、非開路地ヘクスのヘクスの中心点を開路地の色が占めている事もありますが、建物や林が描かれていなければ、それは建物や林ヘクスです。地形の中には、他の地形よりも移動して進入するのが困難なものがいくつかあります。移動時の進入コストは移動力（MF）を単位として表されます。地形は LOS を完全に遮断する障害物や、LOS を見えにくくする妨害にもなりえます。また、地形には攻撃のサイコロの出目（DR）を修整することによって、その地形を占めるユニットに防御効果を与えるものもあります。このような修整を地形効果修整（Terrain Effects Modifier：TEM）といいいます。



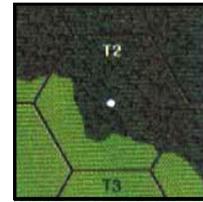
開路地 (Open Ground)：開路地は、他に印刷されている地形を持たないヘクスであり、一般的には明るい緑色で覆われています。ヘクス wC3 がその例です。開路地には LOS に対していかなる障害も妨害も存在しません。開路地の唯一の TEM は、そこを移動中のユニットに対する -1 FFMO（開路地移動への臨機射撃）DRM です。開路地に歩兵が進入する際のコストは、1MF です。



建物 (Building)：建物は、様々な大きさの人工の建造物を表しています。灰色または茶色の真上から見た建物の絵を含んでいるヘクスが、建物ヘクスです。ヘクス wM8 がその例です。建物のイラストは LOS に対する障害物です。建物に歩兵が進入する際のコストは 2MF です。石造（灰色）の建物は +3、木造（茶色）の建物は +2 の TEM を持ちます。

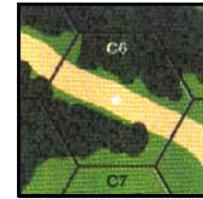


道路 (Roads)：道路は、舗装道路または未舗装道路のいずれかを表しています。茶色の太線で表されている道路は未舗装道路です。ヘクス xP9 がその例です。一方、灰色の太線で表されている道路は舗装道路です。ヘクス wW8 がその例です。歩兵は、ある MPh 中、最初から最後まで道路に沿って移動するなら追加 1MF（道路移動ボーナス）を受け取ります。それ以外の点では、道路はすべてに関して開路地と見なされます（例外：舗装道路に『砲』を『設置』することはできません）。



林 (Woods)：林は、下生えの濃い樹木に覆われたエリアを表しています。ヘクス xT2 がその例です。林のイラストは LOS

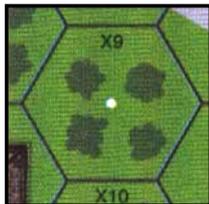
に対する障害物です。林に歩兵が進入する際のコストは 2MF です。林の TEM は +1 です。林内の歩兵に対する迫撃砲射撃には、空中炸裂の影響により +1 ではなく -1 TEM が適用されます。



林道 (Woods-Road)：ヘクス xC6 が林道ヘクスの例です。林道ヘクスに進入するユニットは、道路以外のヘクス

サイドを通過するなら常に林の移動コスト（歩兵 2MF）を消費し、+1 の TEM を受けます。道路の描かれているヘクスサイドを通過して進入する場合には、2つの選択肢のうち1つを選ぶことになります。1つは林の移動コスト（歩兵 2MF）を消費することで、この場合は常に林の +1 TEM の恩恵を受ける事ができます。もう1つは道路の移動コスト（歩兵 1MF）を消費することで、この場合は、特定の敵からの防御臨機射撃に対して開路地を移動しているとみなされ、脆弱になります。その特定の敵とは、目標となる林道ヘクスの中心に対して、緑色の林のイラストを横切らずに LOS を引ける敵の事を指します。そのような敵からは、林道ヘクスの道路部分（開路地）にいるところを射撃されるので、MPh の臨機射撃では FFMO が適用され、RtPh では阻止を被る可能性があります。LOS が林のイラストを横切って中心点に引かれる場合は、例え道路を使用中でも通常の +1 林 TEM が有効です。また、移動中ではない林道内のユニットは常に林の部分にいるとみなされ、+1 林 TEM が有効です。道路部分は LOS の障害物にはなりませんが、林のイラストは LOS 障害物です。その他の点（回復・潰走など）に関して、林道は林と同様とみなします。

例 (9P LOS の例の図を参照)：F3 のソ連軍 4-4-7 分隊が移動していない場合、I2 にいるドイツ軍 4-6-7 分隊からの射撃には（LOS が林のイラストを通過していなくとも）、林部分の +1 TEM の恩恵が受けられます。この 4-4-7 が G3 に進入する際には 2つの選択肢のうちどちらかを選ばなければなりません。林の 2MF のコストで進入するなら、4-6-7 から臨機射撃を受けたとしても +1 林 TEM の恩恵を受けられます。道路の 1MF のコストで進入するなら、4-6-7 からの臨機射撃に対しては開路地にいるとみなされ（LOS が G3 の林のイラストを通過せずに中心点まで引けるため）、-1 FFMO DRM が適用されてしまいます。H3 にもドイツ軍 5-4-8 分隊がいたと仮定しましょう。この 5-4-8 から G3 への臨機射撃は、4-4-7 がどちらの MF 消費を選択したかにかかわらず、林の +1 TEM が適用されます。



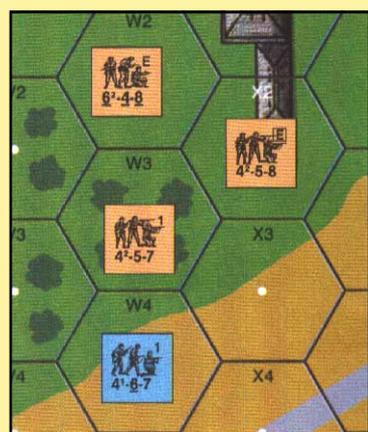
果樹園 (Orchards) : 果樹園は、下生えない、まばらに木の生えたエリアを表しています。ヘクス wX9 がその例です。

果樹園ヘクスは同一高度レベル間の LOS に対しては常に妨害地形であり、また全域地形 (2.0 用語説明参照) です。そのため、目標と射撃側の間で LOS が通過した果樹園ヘクス毎に +1 妨害 DRM を IFT DR に加えます。果樹園に歩兵が進入する際のコストは 1MF です。果樹園には TEM がありません。ただし、開豁地ではないので、FFMO は適用されず、『阻止』もされません。

果樹園の葉が茂っている季節は 4 月～10 月と規定します。この季節の果樹園は、異なった高度レベルのユニットの間に引かれる LOS をすべて遮断します。季節外 (葉の無い: 11 月～3 月) の果樹園は、異なった高度レベルのユニット間に引かれる LOS に対して、通過した果樹園ヘクス毎に +1 妨害 DRM を及ぼします。

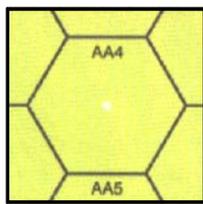


並木道 (Orchard Road) : wCC6 のように果樹園と道路の両方が描かれたヘクスは並木道を現しています。このヘクスに道路ヘクスサイドを通過して進入する場合、道路を利用した移動 (道路移動ボーナス +1MF の利用) が可能です。並木道ヘクスを通過する LOS が、道路のイラストからはみ出していなかった場合、高度の違いにかかわらず果樹園による妨害/遮断は生じません。並木道の道路を利用して移動中の歩兵が、上記のような道路上のみの LOS による射撃を受けた場合、-1 FFMO が適用されます。その他の点に関して、並木道は果樹園と同様に扱います。



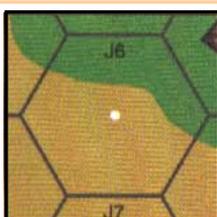
果樹園の例 :

果樹園は葉が茂っている季節です。ドイツの 4-6-7 はレベル 1 の丘の上におり、イギリス軍ユニットはすべてレベル 0 にいます。W3 の果樹園は、高度レベル 1 の 4-6-7 と高度レベル 0 の 6-4-8 (4-5-8) の間の LOS を遮断します。もし果樹園が葉の無い季節であれば、この LOS は遮断されず、+1 妨害 DRM が加わることになります。4-6-7 と、W3 の 4-5-7 の間の LOS は、季節にかかわらず遮断も妨害もされません。



麦畑 (Grain) : 特定の季節の間、麦畑は様々な農作物の立ち並ぶ耕作地を表しています。ヘクス xAA4 がその例です。

麦畑のイラストは同一高度レベル間の LOS に対する妨害地形です。そのため、目標と射撃側の間で LOS が麦畑のイラストを横切ったヘクス毎に +1 妨害 DRM を IFT DR に加えます。麦畑の効果が影響する季節は、6 月から 9 月まで (両月を含む) の間です。この季節以外では、麦畑ヘクスは代わりに開豁地として扱われます。麦畑に歩兵が進入する際のコストは 1.5MF です。麦畑には TEM がありません。ただし、開豁地ではないので、FFMO は適用されず、『阻止』もされません (季節外では開豁地なので FFMO や阻止の可能性が有ります)。



丘 (Hill) : 丘は地上から 1 高度レベル高くせり上がった地形です。よってその上に存在する他の地形は、その新たな地表のレベルから存在するため、通常よりも 1 レベル相当高くなります。すべての丘のイラストは、丘の上にはないユニットから/への LOS を遮断します。他の地形を含まない丘ヘクスは、通常は開豁地とみなされます。ただし、FFMO と『阻止』は、高度優位性 (下記を参照) を得られるユニットには適用されません。1 レベルの高さを持つ障害物 (建物、林、状況により果樹園) が丘の上にあるなら、それは 2 高度レベルの障害物となります。丘は wJ6 にあるような、茶色で塗られたイラストそのものの部分です；美観の目的から、いくつかのヘクスは丘を表わす色と、地上レベルの色とが混在しています。ヘクス (およびそこに存在するユニット) の高度は、通常はヘクス中心点が含まれる高度レベルであるとみなします。

稜線 : 稜線は、wH9 のような 2 つの完全に異なる高度レベルが接している各ヘクスに形成されます。稜線は、移動コストと LOS 判定の

高度優位性と丘の LOS の例

E9 にいるドイツ軍 4-6-7 は、I7 にいるアメリカ軍 6-6-6 を F8 の麦畑の妨害を受けずに見ることができます。6-6-6 に対する 4-6-7 からの攻撃には、+1 高度優位性 TEM が適用されます。H7 にいる 5-3-6 は、I7 に進入するために 2MF (開豁地の 1



MP コストが、稜線を越えて丘に登るために 2 倍となる) を消費します。この 5-3-6 が MP 中に I7 に進入した時点で 4-6-7 に臨機射撃された場合、高度優位性は適用されません。なぜなら、5-3-6 がいま通過したばかりの稜線ヘクスサイドを LOS が通るからです。4-6-7 は I6 にいる 3-3-7 に LOS を引けません (逆も同様です)。もしも 3-3-7 が I6 から I7 に移動したならば、その時点で 4-6-7 から見られることとなりますが、4-6-7 から射撃を受けた場合には高度優位性が適用されます。5-3-6 が G7 に入るには 4MF (建物の COT である 2MF が稜線を越えて丘に登るために 2 倍となる) が必要であり、ゆえに 3MF しかもたない新兵の 5-3-6 は、移動する前に急速歩移動を宣言する必要があります。G7 に進入した 5-3-6 は、4-6-7 からの射撃に対し、高度優位性より有利な建物の +3TEM が適用されます。

ために重要です。歩兵が稜線ヘクスサイドを通過してより高い高度の地形に進入する場合、その地形コスト (COT: 煙幕の追加 1MF も含む) の 2 倍の MF を消費せねばなりません。

高度優位性 : より低い高度から迫撃砲以外の射撃を受けるユニットは、他にプラスの TEM を受けていないのであれば、+1 の『高度優位性 TEM』が適用されます。加えて、高度優位性が適用される状況であれば、その +1 TEM によって『阻止』と FFMO は無効になります。例外として、MPH あるいは RPh にユニットが稜線を越えて丘ヘクスに進入した時点で、そのユニットを射撃 (阻止) しようとする側の LOS が、たった今目標ユニットが通過した稜線ヘクスサイドを通して引かれた場合、高度優位性は適用されません。

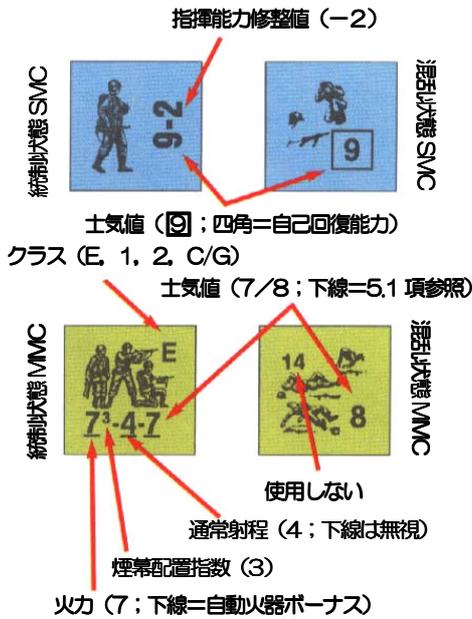
1.2 カウンター :

この SK#2 で使用されるカウンターは 4 種類あります。情報を明示するためのマーカー類、兵士ユニット類、支援火器 (SW)、そして砲です。情報マーカーは両軍で使用されるもので、たいていは記憶補助のためのものです。情報マーカーには、準備射撃 (Prep Fire)、臨機射撃 (First Fire)、釘付け状態 (Pin)、土気動揺状態 (DM)、煙幕 (Smoke) といったカウンターが含まれています。これらの事柄については、プレイ手順説明の中でより詳しく述べられることになります。兵士カウンターには、単独兵カウンターと複数兵カウンターという二つの主要なタイプがあります。

1.2.1 単独兵カウンター (SMC) :

SMC (SK では指揮官と同義) はエリートユニットであり、1 人の兵士の絵が描かれていて、1 人の人物を表しています。指揮官には二つの数字で示されている能力値があり、その指揮官の士気値 (指揮官の絵を基準に下の数字) と指揮能力修整 (指揮官の絵を基準に上の数字) から成っています。指揮能力修整はマイナスや『0』、まれに『+1』という数字で表されています。混乱状態ではなく、釘付け状態でもない指揮官は、指揮能力修整を用いて自分と同じヘクスにいる他の兵士の行動に影響を及ぼすことができます。複数の指揮官が存在しても指揮能

力修整は累積しません。1 個の指揮官はフェイズ毎に一つの行動だけを試みることでできます。また、同一フェイズ中に指揮能力修整を 2 回以上用いることもできません。ただし、RPh に複数のユニットの回復を試みる場合や、ROF の攻撃、あるいは防衛機撃攻撃を指揮する場合や、MC/PTC で複数のユニットを補助する場合には例外として複数回の使用が可能です。SMC には人物名が記載されていますが、これは記録用の ID であり、ゲームには影響しません。



1.2.2 複数兵カウンター (MMC) :

MMC は、複数の兵士の絵が描かれているユニットです。この SK#2 で使用される MMC には 3 種類のタイプがあります。分隊と半個分隊 (HS)、それに歩兵操作班です。分隊は 3 人の兵士が描かれており、HS は 2 人の兵士が描かれています。歩兵操作班も 2 名の兵士が描かれています。膝をついていることで区別できます。歩兵操作班は常にエリートです。それぞれの分隊と HS には、クラス (ユニットの質) として、カウンターの右上隅に『E』(エリート)、『1』(一線級)、『2』(二線級)、『G』(新兵)、『C』(徴集兵) のいずれかが明示されています。HS、あるいは操作班が 2 個ある場合、それらは規模 (スタック制限: 3.3) において 1 個分隊に相当します。

能力値: 各 MMC には、このゲームにおける能力を数値化した三つの能力値が記載されています。左端の能力値は火力 (FP) で、その MMC が攻撃に使用できる基本の FP を表しています。この能力値に下線が引かれている場合、その分隊は自動火器ボーナスの特典を有しています (3.5 前進射撃フェイズ参照)。真中の能力値は通常射程で、その MMC が全 FP を射撃可能な距離をヘクス数で表したものです。この能力値に引かれた下線は SK では無視します。右端の能力値は士気値であり、混乱状態に陥らずにそのユニットが攻撃に耐える能力を相対的に数値化したものです。この能力値に下線が引かれている場合、ELR 超過によるユニットの置き換え

(5.1ELR 参照) を無視します。分隊の中には煙幕配置指数を持っているものもあります。FP 能力値の右隅に小さい数字が記されているものがそうです。そのような分隊は MPh 中に煙幕手榴弾の配置を試みることができます。分隊と HS に書かれているアルファベット、および歩兵操作班のイラスト上部中央に書かれている数字は記録用の ID であり、ゲームには影響しません。

1.2.3 混乱状態 (Broken Side) :

各 SMC と MMC の裏側は、混乱状態を表します。右下隅にある大きな数字は混乱状態の士気値です。混乱状態の士気値が四角く囲まれている場合、そのユニットは自己回復能力を持ちます。基本的に、混乱状態のユニットはプレイヤーの指揮から離れ、回復に成功するまで敵から逃げ回るだけの存在となります。MMC の混乱面左上の小さな数字は、自作シナリオ用のポイント価であり、SK では使用しません。

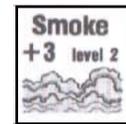
1.2.4 支援火器 (SW) :

1/2 インチの兵器が描かれたカウンターは支援火器を表しており、それを使用するためには MMC や SMC によって所有される必要があります (4.0 支援火器参照)。SW には、機関銃 (MG)、火炎放射器 (FT)、爆薬 (DC)、軽迫撃砲、軽対戦車火器 (LATW) があります。これらの SW は、それらの真下に重ね置かれているユニットによって所有されているとみなします。SW で射撃を行なうためや、SW を移動させるためには、それを兵士ユニットが所有する必要があります。SW カウンターには運搬ポイント (PP) が記されています。SW には射程と FP があり、MMC のそれと同様の意味を持ちます。SW に記されているアルファベットは記録用の ID であり、ゲームには影響しません。

故障と修理: SW の中には (例: MG) 故障する物もあります。故障した場合、そのカウンターを裏返して故障している側を表にします。故障している SW は RPh に修理されるまで使用できません。修理ナンバー (R#) は、左上隅に記されています。右下隅に記されている "X#" は、修理 dr でそれ以上の数を出した場合に、その SW が永久に修理不能となって除去される事を意味しています。

1.2.4.1 複数射撃頻度 (ROF) :

複数射撃頻度 (ROF) を有する火器には、カウンター上に四角で囲まれた数値が記載されています。射撃の際の DR (砲兵器であれば命中判定 DR、そうでなければ IFT-DR) のうち、色付き dr の値がその火器の ROF 値以下だった場合、その SW あるいは砲は、そのフェイズに再度射撃を行えます (釘付け状態・AFPh では ROF は機能しません)。このような複数の射撃は、色付き dr が ROF 値を越えるまで何度でも可能です。ROF 値を越えた場合には、適切な射撃カウンター (PFPh: 『Prep Fire』, MPh: 『First Fire』, DFPh: 『Final Fire』) を置いて ROF を喪失したこと示します。火器の所有者が SFF を行った場合や『畏縮』した場合にも、ROF は失われ、適切な射撃カウンター (SFF の場合には MPh でも 『Final Fire』) が置かれます。



1.2.5 煙幕:

1/2 インチの煙幕カウンターは、MPh の最中に移動中の歩兵によって配置され、MPh そのものの終了時に取り除かれます。5/8 インチの煙幕カウンターは、砲兵器によって PFPh か DFPh の始めに地域目標タイプ (ATT) の命中を得ることで配置され、より長く維持されます。PFPh に配置した場合は、+3 (WP: 白燐弾の場合は +2) の完全煙幕カウンターが、DFPh に配置した場合には +2 (WP の場合 +1) の拡散煙幕カウンターが置かれます。配置された煙幕カウンターは、それを配置したプレイヤー側の次の PFPh の最初に影響が弱まります: 完全煙幕カウンターは裏返されて拡散煙幕となり、拡散煙幕カウンターは除去されます。煙幕はヘクス全体にわたる LOS 妨害となります。煙幕ヘクスを通過した、あるいは煙幕ヘクスへからのあらゆる射撃は、煙幕カウンター毎に以下の妨害 DRM をこうむります。 (+3: 完全 5/8 インチ煙幕 +2: 拡散 5/8 インチ煙幕/1/2 インチ煙幕手榴弾/完全 5/8 インチ WP +1: 拡散 5/8 インチ WP) 煙幕ヘクスから外への射撃には、煙幕 DRM に加え、さらに追加の +1 DRM が加えられます。煙幕のあるヘクスに進入 (からの退出ではない) する際は、追加の 1MF を消費します。



1.2.6 砲 (Guns) :

5/8 インチサイズの、『砲兵器』能力を有した火器を『砲』と呼びます。砲は『歩兵操作班』によって操作されねばならず、さもなくば『不正規使用』ペナルティ (3.2.4) を被ります。砲は SW (4.0) と同様に、所有・受け渡し・回収・破壊されますが、運搬できません。

カウンター: ゲーム上では砲は 5 種類に分類され、カウンターの右上に略号で明記されています。略号の意味は以下のとおりです。MTR: 迫撃砲 AT: 対戦車砲 INF: 歩兵砲 ART: 野砲 AA: 対空砲 これらは砲の種類を表すものであり、使用方法を制限するものではありません。例えば、対戦車砲で歩兵を射撃してもまったくかまいません。砲カウンターには、口径 (mm) と目標としてのサイズ (6.5)、そして人力移動値 (6.5) が記載されています。また、その砲の能力によって、ROF (1.2.4.1)、歩兵火力相当: IFE (6.8)、360° 旋回能力 (3.2.4) が記載されています。

移動と配置制限: いくつかの砲には、カウンター裏面に QSU と記載されており、『迅速配置 (QSU)』が可能であることを示しています。そのような砲は人力で移動させることが可能です。その他の砲は、ASL SK のシナリオ内では移動できないとみなします。それらの砲は移動する前に台車に着架する必要があります (カウンター裏面に着架状態を表わします)。サイズが小型であれば、いかなるタイプの砲でも建物に配置可能です。中型であれば、AT/INF タイプの砲のみ可能で、大型であれば、あらゆるタイプの砲が建物への配置を禁止されます。

1.3 シナリオカード：

各ゲームは、ゲームをプレイするのに必要な情報が明示されているシナリオカードを選択して始めます。そこには使用する地図盤、ユニットと火器の数(各カウンターの下の数値で表記)、その配置または登場場所、ゲームの長さ、勝利条件、史実設定、シナリオ特別ルール (Scenario Special Rules : SSR) といった、シナリオをプレイするのに必要とされる情報が記されています。

史実設定と結末 (Aftermath) は、ゲームに歴史的興味を加えるものです。ゲームに直接影響するのは日付の部分で、麦畑と果樹園が影響する季節かどうかの確認に用いられます。

地図盤配置 (Board Configuration) は、シナリオで使用する地図と方角を指定したものです。地図の一部を使用する場合は、その部分が赤く塗られています。地図盤端の半ヘクスもプレイに使用されます。

勝利条件 (Victory Conditions) は、ゲームの目的そのものです。一方の陣営にのみ条件が課せられている場合、他方はそれを阻止することで勝利します。支配 (Control) は、しばしば勝利条件に登場する条件なので、2.0 項の用語解説を参照してください。

バランス (Balance) は、普通のプレイでは使用しません。どちらかの陣営が特に不利であると感じた場合、両プレイヤーの合意に基づいて、不利と思われる陣営のバランス項目に記されている内容を適用します。また、どちらの陣営を受け持つかを定める際にも使用できます。両方のプレイヤーが同じ陣営を受け持つことを希望した場合、じゃんけんやサイコロなどにより受け持ちを決めます。そして、その結果不本意な陣営を受け持つプレイヤーには、特典としてバランス項目の適用を認めるわけです。

ターン記録表 (Turn Record Chart) には、先に初期配置する (Set Up First) 陣営と、先にフェイズプレイヤーとしてプレイヤーターンを行う側 (Moves First : 先攻) の陣営が明記されています。また、シナリオの長さも規定されています。詳しくは 3.9 項を参照してください。

戦闘序列：各陣営の枠内には、シナリオに登場する兵士ユニットと SW の種類と数がイラストで示されています。歴史的な所属部隊は、SK ではゲームに影響しません。ELR の数値は重要なので忘れずに確認しましょう。

配置：初期配置制限にしたがってユニットを配置し、両陣営共に配置が終わったらゲームを始めます。特定の盤上に配置するように指定されたユニットは、指定以外の盤と接続された半ヘクス内には配置できません。盤上に配置 (Set Up) するのではなく、盤外から進入する (Enter) ように指定されているユニットは、盤外の架空のヘクスに配置します。可能であれば、未使用の地図を盤外配置のためだけに一時的に接続しておくとうわかりやすいでしょう。盤外の架空ヘクスはすべて開路地とみなしますが、道路に隣接している盤外ヘクス (および、そこからのびるヘクス列すべて) にはそのまま道路が延長して存在するものと考えます。盤外の架

空ヘクス内を移動することは可能ですが、盤外ヘクスから盤上へ射撃したり、逆に盤上から盤外へと射撃したりすることは絶対にできません。また、指示された進入ヘクス制限は遵守しなければなりません。一度盤上に進入したユニットは、盤外に出ることはできません (例外 : 3.3MPH 参照)。進入に指定されたターンであれば、移動フェイズ(MPH)ではなく、突撃フェイズ(APH)に盤上に進入する事にしても構いません。指定されたターンよりも後に進入させることはできず、進入しなかった部隊は失われます。

SSR は、そのシナリオをプレイする時このみ使用されるルールです。通常ルールに優先して適用します。

1.4 サイコロ：

白色の六面体サイコロ 1 個と、色付の六面体サイコロ 1 個を使用します。ルール中、DR (Dice Roll) によって判定すると規定されている場合、両方のサイコロを振り、出た目を合計します。まれに、dr (die roll) によって判定すると規定されている場合があります。その際には 1 個のサイコロのみを振って、その出た目を使用します。射撃を解決する際の DR のうち、色付サイコロ dr の出目は ROF の維持を判定するために使用されます。

2.0 用語説明

Acquired Target (捕捉目標)：砲、および軽迫撃砲が以前と同じ目標を射撃する際、状況に応じて -1、あるいは -2 の TH DRM が適用されます。歩兵目標タイプの射撃には 1/2 インチの捕捉カウンターが、地域目標タイプの射撃には 5/8 インチの捕捉カウンターが用いられます (6.10&6.11)。

AFPh：前進射撃フェイズ (Advancing Fire Phase : 3.5)

Air Burst (空中炸裂)：林にいる歩兵に対する迫撃砲の射撃には、+1 ではなく、-1 TEM が適用されます (1.1.1)。

AP：装甲貫徹弾 (Armor Piercing : 6.2)

APh：突撃フェイズ (Advance Phase : 3.7)

Area Fire (地域射撃)：砲兵器以外で地域射撃に該当する条件で射撃する際、そのユニットの火力は半減されます (3.2)。複数の地域射撃の条件に該当する場合、火力の半減は累積して適用されます。

Area Target Type (地域目標タイプ)：砲兵器射撃を行う際に選択可能な、2つの目標タイプのうちのひとつ。迫撃砲による射撃では常に地域目標タイプを用いますが、その他の砲は状況に応じて使い分けすることができます。砲兵器が煙幕弾を射撃する際は、常に地域目標タイプを選択せねばなりません。AP 弾、あるいは LATW では地域目標タイプでの射撃は不可能です (3.2.4)。

Assault Fire (自動火器ボーナス)：火力に下線が引かれている分隊が、AFPh における射撃時に得られる火力ボーナスのこと (3.5)。

Assault Movement (警戒移動)：歩兵の移動方法のひとつ (3.3)。

ATTACKER (フェイズプレイヤー)：プレイヤーターンを現在プレイしているプレイヤー。

B#：火器の故障ナンバー (故障した火器は修理可能 : 4.0&6.12)。

BAZ：バズーカ。アメリカ軍の LATW (4.4)。

Casualty Reduction (損耗)：HS/操作班を除去、SMC を負傷させる戦闘結果。分隊は HS に戦力が減少します (3.2.3)。

CA：射界 (Covered Arc)。砲身によって示される砲の向き (3.2.4)。

CC：白兵戦 (Close Combat : 3.8)。

Center Hex Dot (ヘクス中心点)：ヘクスの中央にある白色の点のことで、LOS を判定するのに使います (1.1)。

CH：致命的命中 (Critical Hit : 6.1)

COT：地形コスト (Cost of Terrain) ; ヘクスに進入する際に、そのヘクスの地形タイプによって決定される MF コスト。実際に消費する MF が COT よりも高い場合もあり得ます (例 ; 丘の稜線を越えてより高い高度に登る場合)。

Cowering (畏縮)：指揮官の指揮 (3.2.2) を受けていない MMC が、IFT を用いて攻撃する際にプロ目の DR を出した場合に被るペナルティの事。砲兵器、および IFE を用いる射撃には適用されません。

Control (支配)：統制状態の歩兵 MMC が敵ユニット (統制状態であるか否か、SMC であるか MMC であるかは一切問わない) の存在していないヘクスや建物にいる場合、その歩兵 MMC はその瞬間にそれらを支配します。ヘクスや建物の『支配』は勝利条件でたびたび要求されます。

一度得た支配は、そのヘクス/建物から味方の統制状態の MMC がいなくなっても維持されます。敵の陣営が支配を奪い返すには、上記のように統制状態 MMC によって空のヘクス/建物に進入する必要があります。初期配置の指定範囲内のヘクス/建物は、実際に MMC を配置しなくても、ゲーム開始時にはその陣営にすべて支配されているものとみなしてゲームが開始されます。

また、ヘクスの支配と建物の支配は別の概念です。『建物』は、それがどれだけ大きくても、その建物を構成するヘクスのうち 1 つに MMC が進入すれば支配されます。しかし、それによって支配した建物の全ての構成『ヘクス』を支配したわけではあ

りません。ヘクスの支配が要求されている場合、実際に MMC が進入したヘクスのみが『支配したヘクス』となります。勝利条件で要求されているのが、『建物』の支配なのか『建物ヘクス』の支配なのかを良く確認し、混同しないようにしてください。

CX : 疲労 (Counter Exhaustion) 状態。急速歩移動 (3.3) や、進入困難な地形への突撃 (3.7) を行った兵士ユニットは疲労します。疲労したユニットの行うあらゆる攻撃には+1DRM、白兵戦攻撃に対する防御時には-1DRM がペナルティとして適用されます。その他にも、IPC や SW の回収等に不利益が生じます。

DC : 爆薬 (Demolition Charges : 4.3)。

DEFENDER (非フェイズプレイヤー) : プレイヤーターンを現在プレイしていないプレイヤー。

DFPh : 防御射撃フェイズ (Defensive Fire Phase)。

Defensive First Fire (防御臨機射撃) : MPh 中に移動中のユニットに対して行なわれる、非フェイズプレイヤーによる射撃 (3.3.1)。

Direct Hit (直撃) : 砲に対する砲兵器射撃の命中を IFT 上で結果判定した際、修整後 DR (防盾による修整前) の結果が KIA/K だった場合、その命中は『直撃』と見なされます。

DM : 士気動揺状態 (Desperation Morale)。回復の試みに+4 DRM が適用されます (3.1, 3.2.3&3.6)。

dr : ダイロール (die roll)。サイコロを1個振ること (1.4)。

DR : ダイスロール (Dice Roll)。サイコロを2個振ること (1.4)。

drm/DRM : ダイスロール修整 (Die roll modifier)。本来のサイコロの出目を調節する、プラスないしマイナスの数値。drm は dr を修整し、DRM は DR を修整します。

Depletion Number (欠乏ナンバー) : 砲兵器カウンターの裏面に記載された、特殊弾薬 (6.2) の供給状況を表わす数値。

Double Time (急速歩移動) : 歩兵ユニットは、CX 状態になることでその MPh 中に 2MF 追加して使用する事ができます (3.3)。

Emplacement (設置状態) : 初期配置されたヘクスから移動していない砲には+2TEM が適用されます(6.3)。舗装道路ヘクスに初期配置しても設置状態とはみなされません。

FFMO : 開豁地移動に対する臨機射撃 (First Fire Movement in Open) のこと。開豁地内を移動中の歩兵に対する臨機射撃には-1DRM が適用されます。LOS 妨害が存在している場合には適用されません (3.3.1)。

FFNAM : 非警戒移動に対する臨機射撃 (FirstFire Non-Assault movement) のこと。警戒移動を用いずに移動中の歩兵に対する臨機射撃には、-1 DRM が適用されます (3.3.1)。

FG : 射撃グループ (Firegroup)。ひとつの共同射撃を行なうために、2 個以上のユニットまたは MG を組み合わせたもの (3.2)。

FP : 火力 (Firepower)。ユニット (または FG) が攻撃に用いる能力値 (1.2.2)。

FPF : 緊急防御射撃 (Final Protect Fire : 3.3.1)

FT : 火炎放射器 (Flamethrower : 4.2)。

Good Order (統制状態) : 混乱状態ではなく、混戦カウンターも乗せられていない兵士ユニット。

Gun (砲) : 5/8 インチサイズカウンターの砲兵器能力を持った火器のこと (1.2.6 & 6.0)。

Gunshield (防盾) : AT、および IFN タイプの砲に装着されており、それら进行操作している操作班を状況によって防御 (通常 IFT 上の+2DRM) します (6.6)。

H : カウンター上で HEAT を表わすのに使われる略号。

HEAT : 成型炸薬弾 (High Explosive Anti-Tank)。BAZ, PSK, および砲の特殊弾薬として使用されます (4.4&6.2)。

HE : 榴弾 (High Explosive : 6.2)。砲兵器で用いられる一般的な弾薬。

Hazardous Movement (危険な移動) : 移動形態のひとつ。SK では、砲の人力移動が該当します (6.5)。

Height Advantage (高度優位性) : より高い高度レベルにいるユニットに対して与えられる、+1 TEM (1.1.1)。

HIP (Hidden Initial Placement) : 初期隠匿配置。SK では、砲の初期配置に適用されます(6.4)。

Hindrance (妨害) : いくつかの地形タイプ (果樹園・麦畑) は、LOS を完全に遮断するには不十分な地形です。これらは LOS 妨害と呼ばれ、LOS はそこを通過する事が可能ですが、射撃に悪影響を及ぼします。LOS 妨害を (LOS 妨害ヘクスに対して、ではなく) 通過する射撃は、通過した妨害/妨害ヘクス毎に IFT DR、もしくは TH DR に+1DRM を被ります。妨害ヘクスをいくつか通過したか数える時には、実際に LOS が通過したヘクスの数を数えます。ただし、射撃側から等距離にある 2 つの妨害ヘクスを LOS が通過する場合、そのうちの 1 つしか数えません。例えば、12P の図で、O4 から K5 に LOS を引くと N4・M4・M5・L4 の 4 ヘクスの麦畑を通過します。しかし、M4 と M5 は O4 から等距離にあるため、ど

ちらか一つしか数えません。よって、この LOS は+3 の妨害を受けることになります。妨害地形 (麦畑・果樹園) に煙幕が張られた場合、そのヘクスの妨害 DRM は地形と煙幕の両方が累積されます。同一のヘクスに複数の煙幕がおかれた場合、煙幕だけでは+3 DRM まで効果が累積します。よって、1 ヘクスの最大の妨害 DRM は+4 になります。

Hit (命中) : 砲兵器は、IFT 上で結果判定をする前に、必ず (命中判定の手順に従って ; 3.2.4) 『命中』を得ておく必要があります。

HS : 半個分隊 (Half-squad)。

Inexperienced (未熟兵) : 徴集兵 (C クラス) MMC と、新兵 (G クラス) MMC は、以下のような未熟兵ペナルティを被ります。すなわち : 3MF しか持たない。使用する SW の B# / X# が 1 低下する。畏縮した際に火力が 2 列分低下する。不意打ち判定に+1drm が科せられる。ただし、新兵 MMC は、統制状態の指揮官とスタックしているなら未熟兵ペナルティを無視できます (5.4)。

IFT : 歩兵射撃表 (Infantry Fire Table)。

Infantry (歩兵) : すべての SMC と MMC。

Infantry Target Type (歩兵目標タイプ) : 砲兵器射撃を行う際に選択可能な、2 つの目標タイプのうちのひとつ。

LATW と迫撃砲による射撃では歩兵目標タイプを使用できません。HE と AP の両方も歩兵目標タイプを使用できます (3.2.4)。

Inherent terrain (全域地形) : 一部の地形 (果樹園) とヘクスに置かれるカウンター (煙幕) は、ヘクス全体 (ヘクスサイドを含む) にその地形タイプの特性が及びます。そのようなヘクスを通過する LOS は (たとえそのヘクスのヘクスサイドに沿った LOS であっても、頂点に触れるだけでも)、全域地形によって影響されます。

IPC : 歩兵運搬能力 (Infantry Portage Capacity : 4.0)

Intensive Fire (追加射撃) : ROF の維持を失った砲は、そのプレイヤーターンにもう一度だけ射撃できます(3.2.4)。しかしながらその射撃は『追加射撃』と見なされ、TH DRM には+2 DRM が適用され、B# は 2 低下します (6.12)。

Interdiction (阻止) : 匍匐後退を用いずに開豁地を潰走する場合、その開豁地ヘクスに対して LOS を持つ敵ユニットがおり、通常射程内でかつ FFMO の修整を適用でき、その他の不利な修整 (PIN, CX など) も受けずに射撃できる状況であるなら、その潰走ユニットは自動的に NMC を強制されます (3.6)。

Known Enemy Unit (確認されている敵ユニット): 現在問題とされている自軍のユニットとの間に LOS を引ける敵ユニット。

LATW: 軽対戦車火器 (Light Anti-Tank Weapon)。砲兵器タイプの SW であり、固有の命中確認表を用います (4.4)。

LLMC: 指揮官喪失士気チェック (Leader Lost Morale Check)。自身よりも士気値の高い指揮官とスタックして、その指揮官が失われた場合に生じる追加 NMC (3.2.3)。

LLTC: 指揮官喪失判定チェック (Leader Lost Task Check)。自身よりも士気値の高い指揮官とスタックして、その指揮官が混乱状態になった場合に生じる追加 PTC (3.2.3)。

LOS: 照準線 (Line of Sight : 3.2)。

Low Crawl (匍匐後退): RtPh において、開豁地での『阻止』を避けるために行う、1ヘクスだけの潰走 (3.6)。

M#: 砲の人力移動ナンバー (Manhandling number)。砲の人力移動には、この数値にもとづいた DR が必要です (6.5)。

Mandatory Fire Group (強制的射撃グループ): 同じヘクスにいるユニット / MG が同じ目標ヘクス (あるいは移動中のスタック) を射撃する場合、それらは分割せず一つの FG として射撃せねばなりません (3.2.2)。

Melee (混戦): 白兵戦による攻撃が行われたあとで、そのヘクス内に敵味方双方のユニットが存在している状況 (3.8)。

MF: 移動力 (Movement factor)。兵士ユニットに関する移動能力の単位 (3.3)。

MG: 機関銃 (Machine Gun)。支援火器の一種で、通常 LMG (軽機関銃)、MMG (中機関銃)、HMG (重機関銃) に分類されます (4.1)。

MMC: 複数兵カウンター (Multi-Man Counter)。分隊、半個分隊 (HS)、操作班のこと (1.2.2)。

Mortars (迫撃砲): 間接弾道で射撃するタイプの砲兵器であり、常に地域目標タイプを使用します。軽迫撃砲 (口径 60mm 以下) は SW であり、いかなる歩兵でも使用できます。それよりも口径が大きい迫撃砲は『砲』として扱われ、歩兵操作班のみがベナルティなしで使用できます (4.5)。

MPh: 移動フェイズ (Movement Phase : 3.3)。

NMC: 通常士気チェック (Normal Morale Check)。成功するためには、DR でユニットの現在の士気値以下の目を出す必要があります、失敗すると混乱 (すでに混乱なら損耗) します。指揮能力修整が適用されます (3.2.3)。

NT: 360° 旋回能力を持たない全ての砲は、その CA 変更能力において非旋回 (Non-Turreted: NT) 火器とみなされます。

Near-Miss (至近弾): 砲に対する砲兵器射撃の命中を IFT 上で結果判定した際、修整後 DR (防盾による修整前) の結果が KIA/K 以外だった場合、その命中は『至近弾』と見なされます。その後、もし適用可能なら防盾の修整を加え、最終的な結果を出します。

Non-Qualified Use (不正規使用): 操作班以外による『砲』の使用 (1.2.6); TH DRM には +2DRM が適用され、B# は 2 低下します (6.12)。

Ordnance (砲兵器): IFT 上の効果判定の前に、命中判定手順に従って『命中』を得なければならない、砲および SW (軽迫撃砲と LATW) の総称 (6.0)。

PBF: 近接射撃 (Point Blank fire)。隣接するヘクスにいる目標への IFT 射撃。火力が、通常火力の 2 倍となります (3.2)。

PFPPh: 準備射撃フェイズ (Prep Fire Phase : 3.2)。

PSK: パンツァーシュレック。ドイツ軍の LATW (4.4)。

Player Turn (プレイヤーターン): 8 個の順序だったフェイズから成り、ひとつのゲームターンの半分に相当します。プレイヤーターンの間は、フェイズプレイヤーが自軍部隊を動かすことができます。

PP: 運搬ポイント (Portage Point) は、その火器の運搬難易度を表しています。ユニットの IPC にかかる負担の単位となります (4.0)。

PTC: 釘付け状態判定チェック (Pin Task Check : 3.2.1)。

QSU: 迅速配置 (Quick Set Up) が可能な砲。この砲は、人力移動によってプレイ中に動かすことができます (6.5)。

Randomly Determined: 無作為による決定。もしくは無作為による選択 (Random Selection: RS)。複数のユニットから無作為に指定の数だけ選び出すように指示された場合、推奨される方法に、該当するユニットにつき 1 度ずつ dr を行い、最大の目を出したユニットを選び出すという方法があります。最大の目を出したユニットが指定された数を越えて出た場合、それらのユニットの中で再び同様の dr を行って決定すると良いでしょう。

Residual FP (残留火力): 臨機射撃によってヘクス内に残される火力のこと (3.3.1)。

ROF: 発射頻度 (Rate of Fire)。MG、砲、迫撃砲は、四角く囲まれている ROF ナンバーによって、同一ターン中に複数回の射撃を行える可能性があります (1.2.4.1)。

RPh: 回復フェイズ (Rally Phase : 3.1)。

RtPh: 潰走フェイズ (Rout Phase : 3.6)。

Self Rally (自己回復): 統制状態の指揮官の存在なしで、混乱状態のユニットが回復を試みる。混戦状態の士気値が四角く囲まれているユニットは、自己回復能力を有しています (3.1)。

SMC: 単独兵カウンター (Single Man Counter : 1.2.1)。

Smoke (煙幕): 歩兵分隊によって配置される煙幕手榴弾 (1/2 インチカウンター; 3.3)、および砲兵器によって配置される煙幕弾 (5/8 インチカウンター; 6.2) の総称。妨害 DRM によって、射撃に対する遮蔽効果を生み出します (1.2.5)。

Smoke Exponent (煙幕配置指数): ユニットの FP 能力値の右上にある小さな数字で、煙幕手榴弾の配置を試みる能力です (3.3)。

Squad Equivalent (分隊相当): 2 個の HS あるいは操作班は、1 個分隊規模に相当します (1.2.2)。砲を操作している操作班あるいは HS は、1 個分隊規模に相当します。

SSR: シナリオ特別ルール (Scenario Special Rule : 1.3)。

Stack (スタック): ひとつのヘクス内に複数のユニットや SW を重ねて置くこと、あるいはその重ねられたまとまりをスタックと呼びます。

Stacking Limits (スタック制限): 各陣営は、ひとつのヘクスにつき 3 個分隊相当と、加えて 4 個指揮官まで存在させることができます (3.3)。

Subsequent First Fire (連続臨機射撃): すでに一度臨機射撃を行ったユニットが行う、その MPH における 2 回目の防御臨機射撃。地域射撃とみなされます (3.3.1)。

SW: 支援火器 (Support Weapon : 1.2.4, 4.0)。

TEM: 地形効果修整 (Terrain Effects Modifier)。射撃目標の地形により生じる DRM (3.2) で、IFT DR か TH DR のどちらかを修整します。

Target Size: 目標サイズ。砲の大きさのことであり、カウンター上では M# の色で示されます (6.7)。

TH: 命中判定 (To Hit); 砲兵器は、IFT 上の効果判定の前に、命中判定手順に従って『命中』を得なければなりません (3.2.4)。

Weapon: 火器。SW (1.2.4) と砲 (1.2.6) の総称。

WP: 白燐弾 (White Phosphorous)。煙幕の一種で、遮蔽効果はやや劣る (1.2.6) もの、命中したヘクス内の目標に NMC を強要します (6.2)。

X#: SW (通常は、FT, DC, BAZ, PSK) の破壊ナンバー (破壊された火器は修理不可能で除去される : 4.0)。

3.0 プレイの手順

ゲームは、ゲームターンを繰り返しプレイすることによって進行します。1 ゲームターンは実際の2分に相当します。1 ゲームターンは2つのプレイヤーターンから成ります。一方の陣営がフェイズプレイヤーとして1プレイヤーターンをプレイし、それが終了したらもう一方の陣営がフェイズプレイヤーとして1プレイヤーターンをプレイします。両陣営がプレイヤーターンを終えたら、1 ゲームターンが終了します。シナリオカードに指定された回数のゲームターンをプレイしたら、ゲームを終了し勝者を決定します。1 つのプレイヤーターン毎に、8 個の異なるフェイズがあります。

プレイヤーターン手順概要

1. **回復フェイズ (RPh)** : 両プレイヤーは、混乱状態のユニットの回復や故障した火器の修理等を試みる事ができます。
2. **準備射撃フェイズ (PFPh)** : フェイズプレイヤーが射撃を行えます。射撃したユニットには Prep Fire マーカーが乗せられます。射撃したユニットは続く MPh に移動できません。
3. **移動フェイズ (MPh)** : フェイズプレイヤーは、準備射撃しなかったユニットを移動させる事ができます。非フェイズプレイヤーは、移動中のユニットに対して防御臨機射撃を行う事ができます。移動フェイズには敵のいるヘクスに進入することはできません。
4. **防御射撃フェイズ (DFPh)** : 非フェイズプレイヤーが射撃を行えます。
5. **前進射撃フェイズ (AFPh)** : フェイズプレイヤーは、準備射撃をしなかったユニットで射撃を行えます。ただし、このフェイズでの射撃は地域射撃 (2.0 参照) とみなされ、火力が半減します。
6. **潰走フェイズ (RtPh)** : 両プレイヤーは、混乱状態のユニットのうち、潰走を強制されているもの、または潰走可能なものを、敵から遠ざかるように建物や林に向かって潰走させます。
7. **突撃フェイズ (APh)** : フェイズプレイヤーは、混乱しておらず、釘付け状態でもないユニットを1ヘクスだけ (たとえそこに敵がいても) 動かす事ができます。
8. **白兵戦フェイズ (CCPh)** : 両陣営のユニットが存在するヘクスにおいて、白兵戦を解決します。

手順詳細

3.1 回復フェイズ (RPh)

RPh 中、両軍のプレイヤーは、混乱状態のユニットの回復の試み、故障中の火器の修理、同一ヘクス内にいる他のユニットへの火器の受け渡しを試みます。指揮官が (自分自身および他者に対して) 回復を行なう以外、各ユニットは RPh 毎に b ~ f の一つの行動しか実施できません。各種の行動は以下の順序で行なわなければならない :

a) **増援の配置** : フェイズプレイヤーは (SSR に規定がある場合) 条件付の増援に関して登場の可否を決定し、このプレイヤーターンに登場する部隊をすべて盤外に配置 (1.3&3.3 参照) します。

b) **火器の回収** : フェイズプレイヤーから先に行ないます。統制状態のユニットは、同一ヘクス内にあつて所有されていない火器 (敵陣営の国籍のものでも可) の回収を何個でも試みられます。その場合、dr を1回行なって6未満 (5 以下) の結果を出せば回収は成功で、試みたユニットがその火器を所有します。適用される dr は、CX 状態による+1drm だけです。

c) **故障中の火器の修理** : フェイズプレイヤーから先に行ないます。統制状態のユニットは、所有している自軍国籍 (すなわち自分と同色) の故障中の火器の修理を1つ (分隊なら2つ) 試みられます。dr を1回行なって、その結果がその故障中の火器の裏面に記されている修理ナンバー (R#) 以下であれば、修理成功です。この dr はまったく修整を受けません。この dr の結果が裏面の破壊ナンバー (X#: ほとんどの火器は6) 以上の場合、その火器は永久に修理不可能となり、除去されます。

d) **火器の受け渡し** : フェイズプレイヤーから先に行ないます。同一ヘクス内にスタックしている統制状態のユニットの間で、火器を受け渡すことで、自由に所有者を変更することができます。

e) **自己回復** : フェイズプレイヤーから先に行ないます。両軍は、自己回復能力のある混乱ユニット (混乱状態の側の士気値が四角く囲まれているユニット : 指揮官と操作班) の自己回復を試みられます。統制状態の指揮官とスタックしている場合、自己回復を試みることはできません。フェイズプレイヤーのみが、自己回復能力を持たない混乱MMCのうち1個だけを選び、特別に自己回復を試みられます。指揮官が自己回復を試みる場合、自身の指揮能力修整を自身に対して適用することはできません。自己回復の手順は以下の『ユニットの回復』と同様ですが、自己回復を試みるユニットは、回復 DR に+1 DRM を被ります。

f) **混乱ユニットの回復** : フェイズプレイヤーから先に行ないます。両軍は、統制状態の指揮官とスタックしている混乱状態のユニットの回復を試みられます。

混乱ユニットを回復させる為には、ユニット毎に DR を1回行なって、その結果が混乱状態の側の士気値以下である必要があります。そのユニットが士気動揺 (DM) 状態にある場合、+4 DRM が付きます。そのユニットが林か建物にいる場合、-1 DRM が付きます。混乱状態のユニットの回復を試みる指揮官の指揮能力修整 (例え+1 であっても) を、DRM として適用しなければなりません。修整前の回復 DR が『2』の場合、どんなにプラスの DRM があっても自動的に回復します。自己回復 DR で修整前に『2』を出した MMC は自動的に回復するだけでなく、指揮官誕生の可能性もあります (5.3 項参照)。

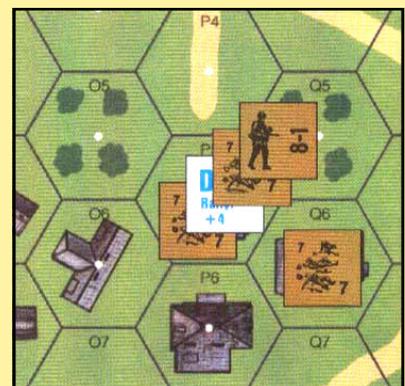
混乱状態のユニットとスタックしている唯一の指揮官が混乱状態である場合、この指揮官が先に手順 e の自己回復を行なって成功したならば、手順 f において他のユニットの回復を試みられます。回復の試みに失敗してもペナルティはありませんが、修整前の回復 DR の値が『12』であるならば、どんなにマイナスの DRM があっても回復できず、なおかつそのユニットは損耗を被ります。各混乱ユニットは、プレイヤーターン毎に1度しか回復を試みられません。ただし、統制状態の指揮官は共にスタックしている混乱ユニット全部に対して回復を試みられます。

g) **DM マーカーの撤去** : すべての『DM』カウンターは RPh 終了時に撤去されます。ただし、DM 状態のユニットが確認されている統制状態の敵ユニットと隣接している場合には、DM 状態のままです。混乱状態のユニットはより速く逃げるために DM 状態を維持することも選択できます。ただし、林か建物にいる場合にはこの選択を行なえません。

ソ連軍の回復フェイズの例 :

Q6 にいる混乱状態の 5-2-7 は、MMC の自己回復を試みます。5-2-7 は自己回復能力を有していませんが、フェイズプレイヤーだけは1個 MMC の自己回復を試みられるからです。この回復の試みの DR には自己回復であるため+1DRM を加えなければなりません、建物ヘクスでの試みなので-1DRM を加えて相殺されます。修整前の DR は『7』で、修整は互いに打ち消し合うので、結果としてこの 5-2-7 は回復し、混乱状態ではない側へと裏返されます。

次に、8-1 指揮官が2個の混乱状態の分隊の回復を試みます。『DM』カウンターの乗っている混乱状態の 5-2-7 は、DR に+4DRM を加えなければなりません。指揮官の指揮能力修整-1 DRM が適用されると同時に、建物にいることによる-1DRM も加えられます。混乱状態の 4-4-7 は DM 状態ではないので、DM 状態による追加の+4DRM を適用されません。合計 DRM は、5-2-7 が+2 となり、4-4-7 が-2 となります。5-2-7 は修整前 DR が『6』であり、+2 DRM を加えた修整後 DR は『8』となります。これは5-2-7 の混乱状態時の士気値よりも大きいので、回復は失敗となり、混乱状態のままです。ただし、確認状態の敵に隣接していないので DM マーカーは除去されます (建物にいるので、残しておくことはできません)。4-4-7 は修整前 DR が『9』であり、-2 DRM を加えた修整後 DR は『7』となります。これは4-4-7 の混乱状態時の士気値以下なので、4-4-7 は回復して、混乱状態ではない側へと裏返されます。



全ての結果を適用する前の図

3.2 準備射撃フェイズ (PFPh) と射撃

概要：射撃は、ユニットが敵ユニットを攻撃するための主な手段です。ユニットは、各プレイヤーターンにつき1度しか全火力での射撃を行なえません。ただし、ROFを維持し続けている火器は、ROFを失うまで全火力で射撃し続ける事ができます。プレイヤーは、自軍が射撃可能なフェイズであれば、そのフェイズにすべての、あるいはいくつかのユニットで射撃することができます。また、まったく射撃しないでおくこともできます。目標となるユニットは、複数の敵から射撃を受ける場合があります。射撃は、普通は目標ヘクス内のすべての歩兵に効果を及ぼします。ただし、MPH中に行なわれる防衛臨機射撃だけは、**現在移動中の**ユニット/スタックに対してのみ効果を及ぼします。

3.2.1 照準線 (LOS)：

ユニットは、照準線 (LOS) が通る敵ユニットに対してのみ、射撃を行なえます。同一高度レベルにいるユニットは、LOSがLOS障害物に遮断されない限り、互いにLOSを引く事ができます。LOSは、射撃側ヘクスの中心点と目標側ヘクスの中心点との間に糸を真っすぐに引っ張ることで判定されます。盤外にいるユニットはLOS判定の対象になり得ません。この糸がLOS障害物(建物や林、丘)のイラストを通過していなければ、これら2つのヘクスの間にLOSが通っていることとなります。ここでの「通過する」とは、糸の両側に障害物の絵が見えている状態を指します。射撃側や目標の存在するヘクス内の地形はLOSを遮断しません。

LOS判定は、その射撃がLOS妨害を被るかどうかの判定にも用いられます。糸がLOS妨害のイラストを「通過する」か(麦畑)、LOS妨害ヘクスに触れている(全域地形の場合；果樹園と煙幕)場合、その射撃はLOS妨害による+のDRMを被ります。射撃側や目標の存在するヘクス内の地形はLOS妨害になりません(例外：煙幕だけは射撃側や目標の存在するヘクス内であっても妨害DRMを及ぼします)。

射撃は、射撃側と目標ヘクスの間にあるヘクスには全く影響を及ぼさずに通過します。プレイヤーは、射撃を実際に行うと宣言するまで、その射撃についてのLOSの判定を行なえません。言い換えれば、判定の結果がどうあれ、LOS判定の後で宣言した射撃を取りやめることはできないのです。LOS判定でLOS障害物が射撃を遮断していることが判明した場合、その射撃は自動的に効果なしとなりますが、射撃を宣言したユニットは、あらゆる事柄に関して射撃を行なったものと見なされます。また、故障や畏縮の確認のためだけにDRは行なわれます。煙幕や地形のLOS妨害を組み合わせた結果が『+6』以上であった場合、そのLOSは完全に遮断されます。

異なる高度のユニット間にもLOSを引く事ができます。しかし、それは高い高度にいる側のユニットが稜線ヘクスにいて、他のヘクスの稜線を通ることなくLOSを引く事ができる場合に限られます。高い高度のユニットは、低い位置にあるLOS障害物の中のユニットを見ることはできませんが、それを越えて向こう側を見ることはできません。また、高い高度にいるユニットは、低い高度にある麦畑の影響を全く受けずにLOSを引く事ができます。

SK#1 および#2 に登場する地形で、丘(1高度レベル)よりも高い地形は煙幕以外存在しません。よって、丘の上にいるユニット同士のLOSは、地上レベルに存在している建物や林、果樹園などを全く無視して引く事ができます。もちろん、丘の上に存在しているLOS障害物/妨害地形は影響を及ぼします。また、地上レベルに置かれた煙幕は、通常の煙幕もWP煙幕も(煙幕手榴弾も含め)丘よりも高く立ち上るため、丘の上にいるユニット同士のLOSにも影響を及ぼします。例：wO5とwI5の間にはLOSがあります。M5やK5の建物には遮断されません。O5とE5の間にもLOSがありますが、これらは途中の果樹園(G5とH4/H5)により妨害を受けます。

3.2.2 火力による攻撃：

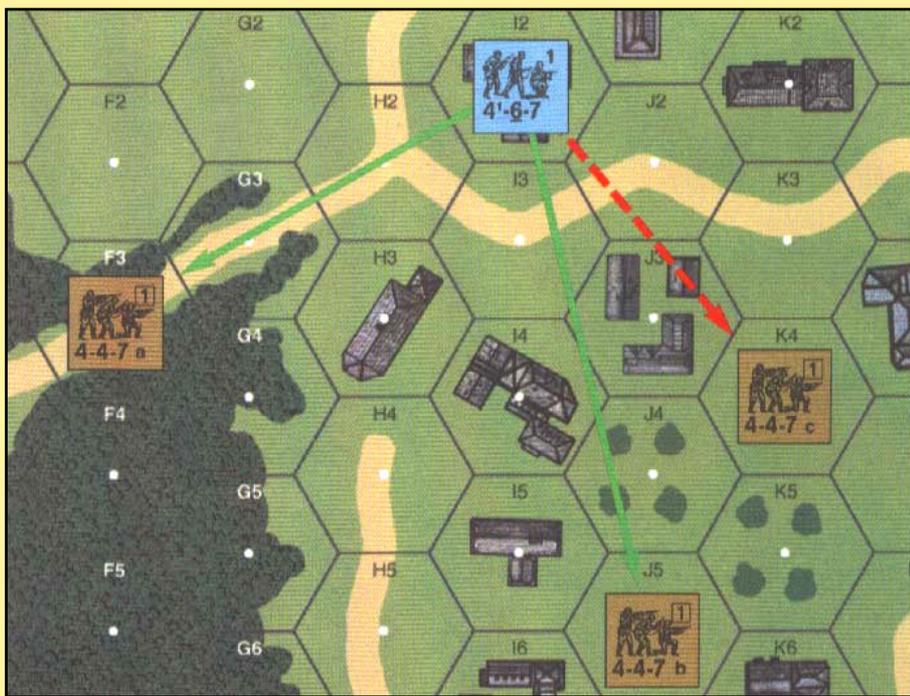
火力修整：隣接するヘクスを射撃するユニット/MGのFPは2倍にされます。これを近接射撃(PBF)と呼びます。ユニット/MG/FTは通常射程を越えて、その2倍の距離まで射撃を行なえますが、その場合はFPが半減されます。これを遠距離射撃と呼びます。他にも、釘付け状態のユニットの射撃や、連続臨機射撃など、FPが半減される条件があります。これらのFP半減の条件を総称して『地域射撃』とよびます。地域射撃の条件が複数当てはまる場合、それらはすべて累積します。半減されたFPの端数は切り捨てられません。この端数は保存されて、さらに修整されたり、同じ射撃に参加している他のユニットのFPに加えられたりします。FPの修整は累積します。攻撃側のFPは、2倍にされると同時に半減される(結局、もとのFPに戻る)こともありえますし、何度も半減されることがあります。

ユニットは異なる目標を射撃するために固有のFPを分割することはできませんが、分隊はある目標を固有のFPで射撃して、別の目標を所有している火器で射撃する事ができます。

畏縮：指揮官の指揮能力修整(+1や-0も含む)を受けていないMMC(またはMMCを含むFG、あるいはMMCに操作されているMG/FT)の射撃において、そのIFT解決DRが修整前にプロ目であった場合、その攻撃は『畏縮』となります。畏縮した射撃は、IFT上で1列低下した火力列で解決されます。畏縮した射撃に参加したユニットには、その所有している火器もろとも『Prep Fire』または『Final Fire』カウンター(どちらか現在のフェイズに適切な方)が乗せられることとなります。したがって、そのようなユニットは未使用の/ROFを維持している火器を所有していても、そのフェイズにはもはや使えないこととなります。逆に、MG/FTのみを用いた射撃で畏縮した場合、固有の火力が使えなくなります。また、臨機射撃で畏縮すると『Final Fire』マーカーが置かれるために、連続臨機射撃やDFPhでの最終射撃が不可能になります。複数ユニットからなるFGが畏縮した場合、その中のどのユニットにPrep/Final Fireカウンターが乗せられるのかを無作為で決めます。未熟兵MMCが畏縮した射撃に参加していた場合、その射撃解決の火力列は

照準線の例：

4-6-7はF3にいる4-4-7aを視認できます。なぜならば、I2の中心点からF3の中心点まで糸を引くと、いずれの林の絵にも引っかからない(“道路上”を通過している)からです。また4-6-7はJ5にいる4-4-7bも視認でき、その際にJ4にある果樹園のために+1のLOS妨害を受けます。4-6-7はJ3にある建物のため、K4にいる4-4-7cを視認できません。



1列ではなく2列分低下させられます。したがって、未熟兵MMCをFGに含めない方が有利な場合がしばしばあります。1FPよりも火力列が低下させられた場合、その結果は自動的に「効果なし」となります。砲兵器、CC、DC、残留FPの攻撃時には畏縮は発生しません。

射撃グループ (FG) : 複数のユニット/MGは、共同で射撃を行なうために火力を合計することができます。これを射撃グループ (FG) と呼びます。同じヘクスにいるユニット/MGはFGを組むことができます。FGは複数のヘクスにいるユニット/MGで構成することもできますが、それにはFGに参加する各ユニット/MGが、同じFGに参加する他のユニット/MGのどれかに隣接していなければなりません。理論的には、細長いヘクスの連鎖による巨大なFGを組むことも可能です。指揮官が単独では、FPを持たないのでFGを繋げることはできません。その指揮官がMGを所有していて、MGを用いてFGに参加するのであればFGを繋ぐことが可能です。砲兵器はFGを組む事ができません。FGの構成メンバー全員が目標にLOSを引けなければなりません。複数ヘクスから成るFGにおいて、FGの一部が目標にLOSを引けなかったことが判った場合、そのユニットの参加は無効となります。LOSが無かったユニットについて、故障や畏縮の確認のためにDRを行います。有効なLOSを持つFGの残りは予定通りの攻撃を行います。射撃側の状況によって、より小さいFGでの射撃か、または分割された複数の射撃となるでしょう。分割された射撃を行う場合、先に解決した射撃によって目標が除去されてしまう場合があります。その場

合、FGの残りは単に射撃を中止し、DRなしに適切な射撃カウンターをのせられることとなります。同じヘクス内のユニット/MGが同じ目標を射撃しようとする場合、『強制的FG』として実施しなければならず、個別に射撃を行なう事はできません。FGを構成するユニットのLOSの違いにより、妨害DRが異なる場合、最も大きなDRのみが適用されます。FGを構成する1ユニットのみがCX状態であっても+1の修整が適用されますが、複数のCX状態ユニットがFGに含まれていてもその修整値は累積せず、最大で+1のDRとなります。

指揮能力の修整 : 指揮官は、射撃を行なうユニット/FGのいずれか一つに対して、そのIFT DRを修整するため(あるいは畏縮を防ぐため)に自身の指揮能力修整を使用できます。ただし、そのためには、そのFGの全ユニットと同じヘクスにいる必要があります。指揮能力修整は複数ヘクスから成るFGにも適用できますが、それはその射撃を指揮する指揮官がFGを構成する各ヘクスに存在している場合に限られます。また、そのような状況で適用される指揮能力修整は、参加している指揮官の中でもっとも低いものとなります。射撃を指揮する指揮官は、彼自身も射撃を行なったものとして扱われます。指揮官が射撃を指揮したユニット/SW/FGが、まだ射撃能力を保持している場合(ROFの維持や、連続臨機射撃など)、続く2回目以降の射撃においても指揮能力修整を使用することができます。ただし、最初の射撃に参加していなかったユニット/SWを追加してFGに加えた場合、指揮能力を適用することはできません。

3.2.3 効果 :

射撃は、射撃を実施するユニット/SWのFPを修整/合計した値と、修整後DRの数値を、歩兵射撃表(IFT)で交差照合することによって解決されます。攻撃側がIFT上で使う火力列は、その射撃の修整後合計FP以下の火力列中で、いちばん右側にあるものとなります(例えば、射撃火力の合計が9FPならば8FPの列で、23.5FPならば20FPの列で解決されます。畏縮はここで決定した火力列を基準に引き下げを行います)。余剰となったFPは効果を持ちません。IFT解決DRは、指揮能力や地形効果修整(TEM)、および射撃側ヘクスと目標側ヘクスとの間にあるLOS妨害による適切なDRを加える事で修整されます。照合した結果は以下の通りに目標に適用されます :

#KIA : 最低でも明示されている数字 (#)と同じ個数の兵士ユニットが除去されます(どれが除去されるのかは無作為に決定されます)。残りのすべての目標ユニットは自動的に混乱状態かつDM状態になり、すでに混乱状態のものは損耗を被ります(損耗は以下で説明します)。KIAによって除去されたユニットがSWを所有していた場合、そのSWも破壊される可能性があります(4.0項参照)。

K# : 1個の兵士ユニットが損耗を被り、他のすべての目標ユニット(分隊が損耗を受けたとして、それによって生じた生き残りのHSも含めるが、損耗を受けて負傷生き残ったSMCは含めない)士気チェック(MC)を行なわなければならない、その際に、MC DRに明示され

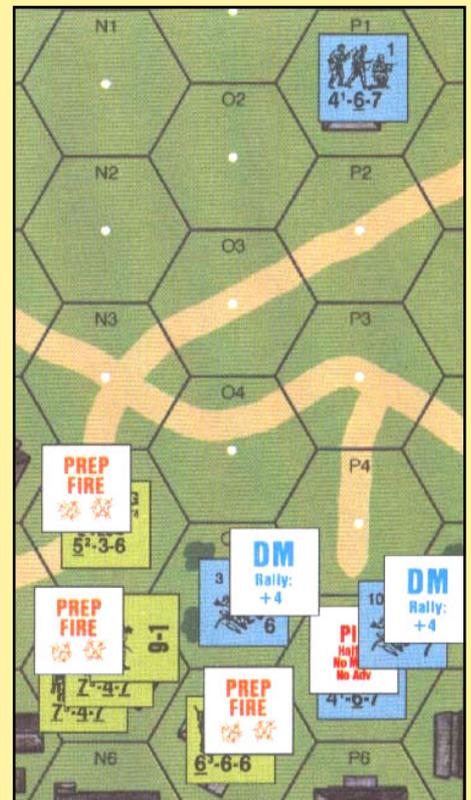
準備射撃の例(ドイツ軍のELRは『3』と仮定します) :

アメリカ軍のPFPh中、ヘクスN5にいる1個7-4-7は、ヘクスO6にいる6-6-6と射撃グループを組んで、ヘクスP5にいるドイツ軍ユニットを射撃します。合計火力は『19』(O6にいる6-6-6の6FPは近接射撃で2倍になり、それにN5の7-4-7の7FPを加えるからです)であり、この攻撃はIFTの『16FP』の列で実施されます。DRMは、石造建物のTEMである+3と、果樹園の妨害による+1で、合計+4DRMとなります。修整前のDRは『6』でした。+4を加えた修整後のDRは『10』となります。IFT上で『16FP』の列と修整後DR『10』の列を照合すると、NMC(通常士気チェック)の結果となります。それにより、ヘクスP5にいる各ユニットはNMCを行ないます。1個の4-6-7は修整前DRが『9』で、もう1個の4-6-7は修整前DRが『7』でした。どちらものDRも修整はありません。『9』を出した4-6-7は混乱状態の側へと裏返され、『DM』カウンターが上に乗せられます。『7』を出した4-6-7は、士気チェックで自身の士気値と同値の修整後DRだったので、『Pin』カウンターが上に乗せられます。最後に、この射撃をしたアメリカ軍ユニットの上には『Prep Fire』カウンターが乗せられます。

次に、N5にいる、残りのアメリカ軍の7-4-7と9-1が、P1にいる4-6-7に対して2FPで攻撃を行ない(遠距離射撃で7FPが3.5FPとなり、『2FP』の列を使用するため)、その際に+2DRM(石造建物の+3と指揮能力修整の-1)を受けます。修整前DRは『2』で(ピンズロの“スネーク・アイズ!”ですが、指揮官の指揮を受けているので『畏縮』は起こりません)、修整後DRは『4』となります。IFT上で『2FP』の列と修整後DR『4』の列を照合すると、1MC(+1士気チェック)の結果となります。4-6-7は修整前DRで『5』を出し、修整されて『6』になるので、この4-6-7には何の効果もありません。射撃したアメリカ軍ユニットの上には『Prep Fire』カウンターが乗せられます。

アメリカ軍プレイヤーは引き続き、ヘクスN4にいる5-3-6でヘクスO5に対して射撃を行ないます。合計火力は『10』であり、攻撃は『8FP』の列で実施されます。果樹園は+1のLOS妨害ですが地形効果修整は+0なので、DRMは+0となります。修整前DRは『4』で(『2』のゾロ目だったので、このユニットは『畏縮』し、未熟兵のため『8FP』の列から左に2列分シフトします)、修整後DRは『4』のままです。IFT上で『4FP』の列(『8FP』を2列左へずらした結果)と修整後DR『4』の列を照合すると、1MC(+1士気チェック)の結果となります。4-6-7は修整前DRで『12』(『6』のゾロ目)を出してしまい、修整後DRは『13』となります。この4-6-7は修整前のDRが『12』なので損耗させられ、2-4-7HSになります。さらに、修整後DRが、このユニットの士気値にELRを加えた値よりも大きかったため、この2-4-7HSは2-3-7HSに能力が低下してしまい、かくしてユニットの置き換え(クラス低下)が生じます。この2-3-7HSは混乱状態の側へと裏返されて、『DM』カウンターが上に乗せられます。射撃した5-3-6の上には『Prep Fire』カウンターが乗せられます。

全ての結果を適用した後の図



ている数字 (#) を DRM として加えます。複数の目標が存在する場合、どれが損耗を被るのか無作為に決定されます。損耗は 1 個 HS、あるいは 1 個操作班ならば除去となります。1 個分隊ならば適切な 1 個 HS に戦力が減少します。SMC ならば負傷となります。負傷した SMC は直ちに負傷の程度を決めるため dr を 1 回行ないます。その修整後の結果が『1~4』ならば軽傷となり『Wound』カウンターを乗せてゲームに残ります。『5 以上』ならば重症と判断され、その SMC は除去されます。

SMC の負傷：負傷 SMC は移動力が 3MF になり、IPC が『0』となり、急速歩移動を行なえません。負傷 SMC がふたたび負傷を被った場合、負傷程度を決定する dr に +1drm を加えなければなりません。しかし、何回負傷しても、ペナルティは累積しません。負傷 SMC は士気値と指揮能力修整が『1』悪化します。例えば、負傷した 8-0 指揮官は、士気値が『7』で、指揮能力修整は『+1』となります。

NMC：各目標ユニットは、DR を行なって『通常士気チェック (NMC)』を行わなければなりません。ユニットが MC に成功するには、修整後の DR が自身の士気値以下である必要があります。MC は、その「目標スタック」内の最優秀な指揮官から最初に行なわなければなりません。ここで言う「目標スタック」とは、臨機射撃に関しては「同じスタックで移動中」と同義です。指揮官の MC がすべて終了したら、次に MMC の MC を行います。MMC が行う MC の順番に制限はありません。MC に失敗したユニットは裏返しにして混乱状態にされ、『DM』カウンターを乗せます。MC の DR で修整前に『12 (6 のゾロ目)』を出したユニットは混乱状態にされた上に、損耗を被ります。すでに混乱状態のユニットが MC に失敗した場合、損耗を被ります。すでに混乱状態のユニットが MC の DR で修整前に『12』を出した場合、除去されます。混乱していないユニットが MC に失敗した上に、ELR (5.1 項参照) も超過していた場合、より質の低いユニットに置き換えられなければなりません。

士気値と指揮能力修整：混乱状態のユニットは、すべての MC ならびに回復の試みの際には混乱状態の側に印刷されている士気値を使用します。混乱状態のユニットは回復した時点で、通常の側へと戻されます。混乱状態のユニットは潰走と回復の試みのみ行なえます。釘付け状態ではない、統制状態の指揮官は、同じ「目標スタック」内にいる他のユニット (自分より士気値の低い指揮官を含む) の MC DR に対して、自身の指揮能力修整を適用しなければなりません。複数の統制状態の指揮官がいるのであれば、どの指揮官の指揮能力修整を使用するか選択できます。指揮能力修整は累積しません。また、自分の行う MC に対して自身の指揮能力修整を適用することはできません。指揮官から先に MC を行うため、混乱や釘付けの結果により他のユニットの MC を助けられない場合もあります。

指揮官の除去：CC 以外の攻撃で指揮官が除

去された場合、「同じ目標スタック」内にいるユニットは、その攻撃を解決した後で追加の NMC を行なわなければなりません。これを指揮官喪失士気チェック (LLMC) と呼びます。除去された指揮官の士気値以上の士気を有しているユニットは、LLMC を行いません。除去された指揮官にマイナスの指揮能力修整があった場合、LLMC DR には、それを逆転してプラス DRM として加えなければなりません。

指揮官の混乱：攻撃により指揮官が混乱した場合、『同じ目標スタック』内にいる統制状態のユニットは、その攻撃を解決した後で追加の PTC を行わなければなりません。これを指揮官喪失判定チェック (LLTC) と呼びます。混乱した指揮官の士気値以上の士気を有しているユニットは、LLTC を行いません。混乱した指揮官にマイナスの指揮能力修整があった場合、LLTC DR には、それを逆転してプラス DRM として加えなければなりません。

上限での MC 成功：混乱していないユニットの MC において、修整後の MC DR がそのユニットの士気値とぴったり同じだった場合、MC には成功し混乱状態にはなりません。しかし、そのユニットは上限ぎりぎりでの MC 成功であるために釘付け状態におちいったと見なされ、『Pin』カウンターがそのユニットに乗せられます。釘付け状態による影響は以下の PTC の項目を参照してください。混乱しているユニットは基本的に釘付け状態にはなりませんが、潰走中の阻止 MC を上限で成功した場合には、釘付けになったのと同様にそれ以上の移動 (潰走) が行えなくなります (3.6 項参照)。

#MC：MC の前に記されている数字 (#) は、MC に対するプラス DRM であり、その MC DR に適用しなければなりません。その他は NMC と同様です。

PTC：混乱していない各目標ユニットは、DR を行なって『釘付け状態判定チェック (PTC)』を行わなければなりません。ユニットが PTC に成功するには、修整後の DR が自身の士気値以下である必要があります。PTC は、その目標スタック内の最優秀な指揮官から最初に行なわなければなりません。指揮官の PTC がすべて終了したら、次に MMC の PTC を行います。MMC が行う PTC の順番に制限はありません。指揮官が PTC に成功したならば、その指揮能力修整を他のユニット (自分より士気値の低い指揮官を含む) の PTC DR に適用しなければなりません。ただし自分の行う PTC に対して自身の指揮能力修整を適用することはできません。PTC に失敗したユニットは釘付け状態となり、『Pin』カウンターが乗せられます。そのプレイヤーターン中、このユニットは移動も突撃も行なえず (現在移動中であつたら、そこで移動は終了)、固有の FP と使用する SW の FP は共に半減され (火炎放射器は使用不能)、使用する火器の ROF を維持することも砲の追加射撃もできません。また、釘付け状態の指揮官は自身の指揮能力修整を使用できません。ユニットは、プレイヤーターンに複数回釘付け状態にな

ることはありません。言い換えれば、釘付けの効果は累積しませんし、すでに釘付け状態のユニットが PTC DR を行うこともありえません。釘付け状態は、そのプレイヤーターンの CCPH の最後に自動的に回復します。

DM 状態の誘発：DM 状態ではない混乱状態のユニットは、確認されている敵ユニットと隣接した瞬間に (その後その敵ユニットが離れていっても) DM 状態になります。また、『畏縮』の可能性を考慮に入れた上で) NMC を与える可能性がある FP で攻撃された (および WP による MC を強制された) 場合には、実際の結果がどうあれ DM 状態にされます。

例：2-3-7HS が石造建物 (+3TEM) にいる混乱ユニットを射撃したとしましょう。2FP で NMC を与えるには DR で 2 を出す必要がありますが、DR2 だと自動的に畏縮になるので (1 のゾロ目ゆえ)、この射撃には NMC を与える可能性がありません。したがって目標の混乱ユニットに DM カウンターを置く事はできないのです。2-3-7 とともに 7-0 指揮官が射撃したとすると、畏縮の可能性がないため、実際の DR の結果がどうあれ混乱ユニットに DM カウンターをつける事ができます。

3.2.4 砲兵器の命中判定：

概要：砲兵器 (砲、軽迫撃砲、LATW；6.0) は、まず目標に命中を与える必要があります。命中判定は、地域目標タイプ (AITT) か、歩兵目標タイプ (ITT) のいずれかを指定して行われます (BAZ/PSK の場合は固有の命中判定表を用います)。命中が与えられたなら、次にその効果を IFT 上で判定します。命中を受けたヘクスに存在するもの全てに、常に『命中』が与えられるわけではありません。例えば、移動していないユニットは、同じヘクス内を移動中のユニットに対して行われた臨機射撃による命中は被りません。また、同じヘクス内でも、適用される DRM の違いで命中を受けたり逃れたりするユニットがあります。

歩兵目標タイプ (ITT)：歩兵目標タイプの射撃は、通常 HE (榴弾) 弾によって行われますが、HEAT 弾や AP 弾でも代用できます。目標ヘクス内の全ての敵 (混戦中のヘクスの場合は味方にも) は、命中を受ける可能性があります。TEM は IFT DR には適用されず、TH DR に加えられます。

地域目標タイプ (AITT)：迫撃砲による射撃と、煙幕弾の射撃は常に地域目標タイプが使用されます。HE 弾による射撃でも AITT を使用できますが、AP 弾や HEAT 弾ではできません。迫撃砲以外の砲が地域目標タイプで射撃するとそのターンの ROF を失ったと見なし、よってその後の射撃はできなくなります。TEM は TH DR には適用されず、IFT DR に加えられます。

命中判定手順：砲兵器は、準備射撃、臨機射撃、最終射撃、前進射撃として射撃可能ですが、かならず MMC に操作されていなければなりません (例外：SW の砲兵器)。射撃をするプレイヤーは、目標と、使用する弾種、そして ITT と AITT のいずれを使用するかを宣言します (例外：LATW)。その次に命中判定表 (To Hit

Chart)を参照し、砲のタイプ (Gun Type) と目標タイプ (ITTかATTか)、そして射程距離を交差照合させ、命中ナンバー (To Hit number)を導き出します。この数値は『命中』を与えるためにDRで出さねばならない数の上限を示しています。各TH#の項目には、黒#, 赤#, あるいはその両方が記載されています。ATTで射撃する際には必ず赤#を用います。ITTで射撃する際には基本的に黒#を用いますが、以下の国籍の砲は**照準器の光学機器等に問題があったため、ITTであっても(その射程に赤#が記載されていれば)赤#を用います**。その国とは、ソ連、イタリア、連合国側中小国、そして1944年より前(1943年以前)のアメリカです。また、不正規使用、鹵獲使用、未熟兵による使用ではITTであっても、**ペナルティとして赤#を用いなければなりません**。TH DRには2つのタイプの修整が加えられます。ひとつは『射撃側によるDRM』であり、これには『CX状態』『CAの変更』『不正規使用』などが該当します。もうひとつは『目標側によるDRM』で、これには『FFMO』『FFNAM』『捕捉目標』『LOS妨害』『TEM(ITTの場合のみ)』などが該当します。チャートを参照し、ITT, ATT, LATWに適用されるものとされないものをきちんと区別して適用してください。修整後のDRが必要なTH#以下であれば、目標に命中が与えられます。MPh中の臨機射撃では、現在移動中の目標にしか命中は与えられません。

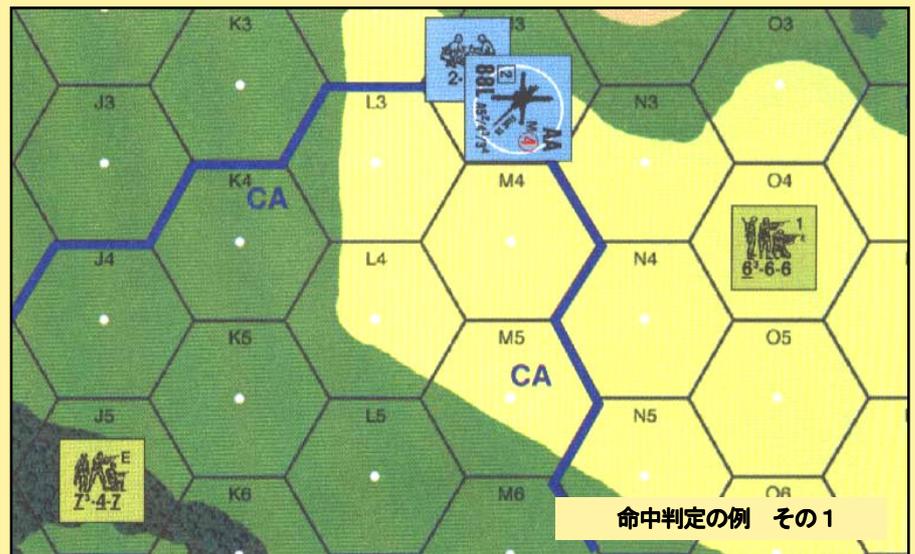
砲によっては、四角で囲まれた数値によってROF(1.2.4.1)が示されています。ROFはMG同様に機能しますが、砲の状況によってROFが低下する場合があります。すなわち、『歩兵火力相当(IFE)による射撃』『鹵獲/不正規使用』『CA変更直後の射撃(例外:82mm以下の迫撃砲は低下せず)』です。これらの射撃では、その砲のROFは該当する条件ごとに1低下したものとみなされます。多くの砲には射程制限はありません(ASLで戦われる狭い戦場ではボード上のすべてが射程内だからです)。しかしながら、一部の射程の短い砲兵器には**[]内に最大射程数値が記載されています**。射程に2つの数値がある場合、左が最小射程、右が最大射程です。最小射程よりも近い目標や、最大射程よりも遠い目標を射撃することはできません。LATWの場合、2つの数値のうち左が命中した場合の火力、右が最大射程を表しています。

射界(CA):砲の向きは射界(CA)という用語で表されます。射界は砲カウンターの砲身のイラストをヘクスの頂点に向け、そこにつながる2つの隣接ヘクスの共有ヘクスサイド(これを『ヘクスの足』と呼びます)に正確に向くようにして示します。CAはこの2つの隣接ヘクスにより決まります。砲のいるヘクスと砲身が向いている隣接ヘクスとを結び、その延長線上にあるすべてのヘクス列を考えます。この2本のヘクス列を作るヘクス、およびその間にあるすべてのヘクスがCAを構成するヘクスです(命中判定の例の図を参照)。砲はCA内のヘクスにしか射撃できません。したがって、現在のCAの外に射撃するときには、射撃に先立ってCAの変更を行い、目標をCA内に収める必要

があります(その結果、TH DRに『射撃側によるDRM:CAの変更』が適用されます)。射撃能力を今だ保持している砲は、自身の射撃フェイズ(敵のMPhではない)の終わりに、射撃を行わずにCA変更のみを行うことができます。ただし、その砲はその射撃フェイズに固有の火力を使用していない歩兵によって操作されていなければなりません。カウンターに白い大きな円が描かれている砲は、360°旋回能力を持つ砲です。これらの砲はCA変更後の射撃ペナルティが軽減されています(チャート参照)。その他の砲はすべて非旋回(Non-Turreted:NT)タイプの火器とみなします。



追加射撃:砲(SWでは不可)はそのROFを維持できなかったとしても、追加射撃を宣言することでもう一度だけその射撃フェイズに射撃が可能です。追加射撃を行った砲には追加射撃(Intensive Fire)カウンターが置かれ、そのプレイヤーターンには二度と射撃不可能であることを示します。追加射撃には+2のTH DRMが適用され、その射撃時のみ砲のB#が2低下します。追加射撃のTH DRが修整前に12だった場合、その砲は除去されます。もともとROFを有していない砲がCA変更後に射撃した場合、そのプレイヤーターンには追加射撃



命中判定の例 その1

現在ドイツ軍のPFPhであり、88mmAA砲が(現時点でのCA内である)xJ5の7-4-7をITTで射撃します。射程距離は4ヘクス、麦畑は存在する季節です。目標タイプと射程、そして砲を命中判定表で交差照合すると、TH#が8と導き出されます。ここには黒#しかなく、赤#が使用されることはありません。ITTで射程6ヘクス以内の目標であれば、国籍に関わらず黒#のみが用いられるのです。TH DRへの修整は林のTEM+1とL3の麦畑の妨害+1(L4もLOSに影響するようになりますが、原文のまま)で、TH DRMは合計+2となります。ドイツ軍プレイヤーが振ったDRは7(色付きdrが1)で、+2のDRMを加えると修整後DRは9になります。TH#の8よりも大きいため目標には命中せず、-1AQ(捕捉)カウンター(ITTゆえ、1/2インチサイズ)がxJ5の目標ユニットにおかれることとなります。

ドイツ軍は88mmのROFを維持した(色付きdrが2以下だった)ので、もう一度同じ目標を射撃することになりました。今度は-1の捕捉DRMがあるため、合計のTH DRは+1です。ドイツ軍プレイヤーが振ったDRは3(色付きdrは1)で、+1のDRMを加えると修整後DRは4、これはTH#の8以下ですので命中を得ることができました。ドイツ軍はIFTで88mmの火力欄を参照します;80mm以上で100mm未満ですので、使用される火力欄は16FP/80になります。IFT DRには適用されるDRMはありません(TEMはすでにTH DRに適用されています)。ドイツ軍プレイヤーが振ったIFT DRは7で、これはそのまま修整後DRとして使用され、その結果は2MCとなります。7-4-7は2MCに失敗し、混乱しました;-1AQカウンターは裏返され、-2の面が表に向けられます。

ドイツ軍はまだROFを維持しているため、今度はO4の6-6-6を射撃することになりました。しかしながら、O4は射界(CA)の外にあるため、射撃の最初にCAを変更し、目標をCA内に収めなければなりません。ドイツ軍はCAの向きをM4/M3の向きに『ヘクスの足』1本分変更しました。射程は2ヘクスですので、TH#は9です。TH DRMはN3の麦畑の+1妨害DRM、『ヘクスの足』1本分のCA変更で+1(360°旋回能力ゆえ)で、合計+2です。TH DRは8(色付きdrは5)で、+2のDRMを加えると修整後DRは10で外れとなります。88mm砲はROFを失ったため、PrepFireカウンターが置かれます。-2AQカウンターがJ5から取り除かれ、O4に-1AQカウンターとして置かれます。

さらにこの88mm砲は、同じ6-6-6に対して、追加射撃を行うことになりました。CA変更DRMは、『CA変更直後の射撃』ではないためにもはや適用されません。追加射撃による+2、捕捉による-1、麦畑の妨害による+1で、合計のTH DRMは+2となります。ドイツ軍プレイヤーが振ったDRは8(色付きdrは2)で、+2のDRMを加えると修整後DRは10でまたも外れてしまいました。色付きdrが2であっても、すでにROFは失われています。この砲には追加射撃(Intensive Fire)カウンターが置かれ、このプレイヤーターンでの射撃機会をすべて失ったことを示します。AQカウンターは-2の面に向けられます。

この88mm砲が、最初の7-4-7を射撃する際に、ITT(歩兵目標タイプ)ではなくAITT(地域目標タイプ)で射撃することができました。7-4-7が石造建物にいと仮定した場合、射程距離4ヘクスでのAITTの基本TH#がITTよりも低いにもかかわらず、AITTを選択したかもしれません。なぜなら、AITTの場合は目標のTEMがTH DRを修整しないために、命中を得るのがITTに比べて容易だからです。しかし、火力が半減し、TEMがIFT DRを修整するので、命中後の効果は低いものとなるでしょう。

も不可能になるため、それを追加射撃カウンターを置くことで示します。追加射撃はPFPhと、敵のMPHにのみ(臨機射撃として)可能です。DFPhでは基本的に不可能です。しかし、直前の敵MPHに臨機射撃を行ってROFを失い、『First Fire』カウンターが置かれている砲で敵に隣接している物は、その隣接した敵に対してDFPhに追加射撃が可能です。AFPhには追加射撃は不可能でし、釘付け状態の歩兵によって操作されている砲も同様です。

不正規使用: 砲(SWではない)を操作班以外のMMC(分隊/HS)が操作している場合、その射撃には常に+2のTH DRMが適用され、その砲のB#が2低下します。TH DR(IFEを使用しているならIFT DR)が修整前に12だった場合、その砲は除去されます。

効果: 『命中』が得られたなら(すなわち修整後のTH DRがTH#以下だったなら)、IFT上での効果を判定するため、新たにDRを行います。HE弾でITT射撃した際に使用する火力欄は、砲の口径によって決定されます。IFTの火力の右に書かれている数値が、その火力に該当するHE弾の最小の口径を表しています(75mmなら、12FP/70の欄を用います)。ATTで射撃した場合、ITTの火力を半減させて使用します(AP, HEAT, WP弾を命中させた場合は6.2項を参照)。ITTで射撃した場合、目標の

TEMはTH DRを修整し、IFT DRを修整しません。ATTで射撃した場合、目標のTEMはTH DRを修整せず、IFT DRを修整せねばなりません。砲兵器の火力はPBFによって2倍にはなりません(しかしながら、ITTではCHの可能性が高まります)。射程距離を越えての遠距離射撃は不可能です。AFPhに射撃しても火力は半減しません(TH DRの修整により、命中率は低下しますが、ROFも維持できません)。

3.2.5 準備射撃フェイズ (PFPh) :



フェイズプレイヤーがPFPhに射撃を行いません。PFPh中に攻撃を解決するたびに、射撃を終了したユニット(および火器)には『Prep Fire』マーカーが乗せられます。

3.3 移動フェイズ (MPH) :

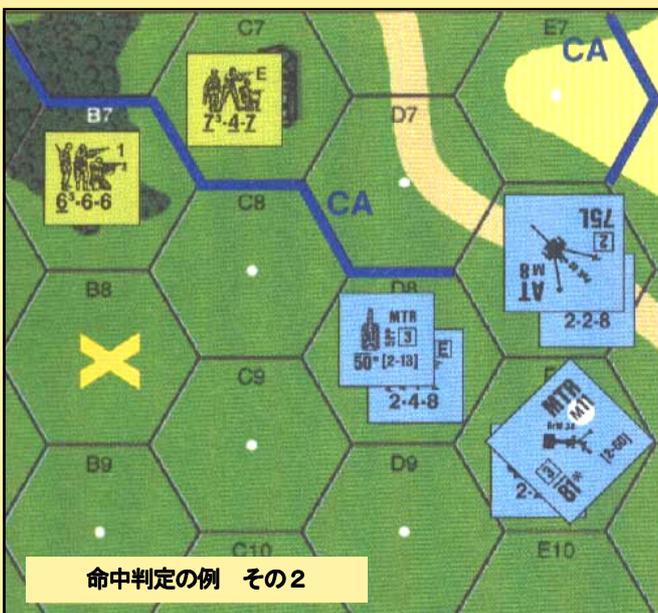
移動の概要: 移動フェイズ(MPH)の間、フェイズプレイヤーは、任意の数の自軍ユニットを移動させることができますし、また、まったく移動させないでおくこともできます。ただし、PFPhに射撃を行なったユニット・混乱/釘付け状態にあるユニット・混戦状態にあるユニットはMPHに移動できません。ユニットは移動力(MF)の範囲内で、どの方向にでも移動でき、また方向転換も自由です。

ユニットはMPH中に、他の自軍ユニットを乗り越えることや、その上にスタックすることはできませんが、敵ユニットのいるヘクスへ進入することはできません。スタック制限はいかなる瞬間も超過してはなりません。ユニットは自発的に盤外に出ることはできません。ただし、盤外離脱の勝利条件が設定されているシナリオでは、統制状態にあるユニットは勝利条件で離脱するように指示された盤端からのみ盤外に出ることができます。この場合、Aphにも離脱可能です。シナリオS10やS11のように、離脱先のヘクスが実際に存在している場合にはその地形に従ってMFを消費します。シナリオS14(あるいはSK#1のS4)のように、盤外に架空のヘクスを想定しなければならぬときには、(開豁地として扱う)盤外配置時とは異なり、架空ヘクスの地形は盤端地形の『鏡像』であるとなります。盤外に出ることを強制されたユニットは除去されます。

移動力(MF)の消費: SMCは6MFを持っており、MMCは4MF(未熟兵は3MF)を持っています。自身のMPHの開始時から最後まで道路に沿って移動するユニットは、MFボーナスとして追加1MFを獲得できます。自身のMPHの開始時から最後まで指揮官とスタックした状態で移動するMMCは、そのMPH中に2MFをボーナスとして受け取ります。ユニット

E8の75mmAT砲は、7-4-7をCA内に捕らえています。6-6-6はCAの外です。ドイツ軍のPFPhに、この75mm砲は7-4-7に対してITTを選択し、射程2ヘクスで射撃しました。目標のタイプと射程距離、そして砲の種類を交差照合し、命中判定表から黒のTH#9を導き出します(射程距離2の場合、赤のTH#を使う国籍や状況であっても黒のTH#を用います)。TH DRMは、C7の石造建物のTEM+3です。ドイツ軍のDRは7(色付きdrは1)で、修整後は10となり、TH#の9よりも大きいためにこの射撃は外れとなります。C7に1/2インチの-1AQカウンターを置きます。AT砲はROFを維持しているため、もう一度射撃することにしました。+3のTEMに加え、今度は-1捕捉修整も加わるため、TH DRMの合計は+2となります。今度のドイツ軍のDRは7(色付きdrは2)で、修整後は9となり、命中に加えてROFを維持したという結果になります。続いてIFTを用いての効果判定です; 75mm砲は70mm以上80mm未満なので、12FPの欄を用いて解決します。このIFT DRには修整はありません(TEMはすでにTH DRを修整しています)。IFT DRは7で、IMCの結果を得ます。7-4-7はこのIMCに失敗し、混乱しました。-1AQカウンターは、-2の面に向けられます。

このAT砲がITTではなく、ATTを選択して7-4-7を射撃した場合を考えて見ましょう。TH#はATTゆえ、赤の7となります。TEMはTH DRを修整しませんので、ITTよりも命中は容易になります(ITTでは初弾の命中に6以下のDRが必要でしたが、ATTでは7でも命中するのです)。ただし、ROFを維持する可能性はありません。なぜなら、追加射撃以外の砲兵器がATTで射撃した場合、ROFは自動的に失われるからです(3.2.4)。命中後の効果もITTよりは低いものになります。火力は半減され(6FPの欄を使用)、+3TEMがIFT DRに加算されるからです。ITTで射撃した後、維持したROFによる射撃でATTを選択することはできません。先ほどの射撃の続きです。ROFを再び維持したため、AT砲は次にB7の6-6-6をITTで射撃することにしました。そのためにはCAをD7-D8の方向にヘクスの足1本分変更しなければなりません。射程は3ヘクスであり、基本のTH#は8です。これにヘクスの足1本分のCA変更DRM+3と、B7の木のTEM+1を加え、合計のTH DRMは+4となります(捕捉はC7に対するものであり、ここには加えません)。CAを変更したため、この射撃に関してはROF#が1低下した状態です。ドイツ軍のDRは4(色付きdrは2)で、これにTH DRM+4を加えた修整後のDRは8となり、命中を得ました。この攻撃は12FPの欄でDRMなしで解決されます。IFT DRは7で、IMCの結果でしたが、6-6-6はこれに成功しました。-1AQカウンターが、C7からB7に移されます。この射撃でAT砲はROFを失いましたが、ここで追加射撃を宣言することが可能です。しかし、今回は追加射撃の機会を見送ることにしました。



次にE9の81mmMTRがC7の7-4-7を射撃します。そのためには、CAをD8/E8の方向にヘクスの足2本分変更しなければなりません。追加射撃なので目標タイプは必ずATTを用いますし、CAを変更してもROFは減少しません。射程3のときのTH#は7です。TH DRMは合計+4(CA変更ヘクスの足1本分+3、追加変更ヘクスの足1本分+1)です。ドイツ軍のDRは4で、修整後は8となり、射撃は外れました。5/8インチサイズの-1AQカウンターをC7に置きます。ROFを維持したので(DR4は必ず色付きdrが3以下)、81mmMTRはもう一度7-4-7を撃ちます。今度の合計DRMは-1です。DRは8(色付きdr3)で、修整後は7となり、命中とROF維持の結果を得ました。IFTでの判定は8FPの欄(16FPの半分)で行われ、+3の石造建物TEMが加えられます。ドイツ軍のDRは7で、修整後は10となり、効果なしとなりました。81mmMTRは今度は目標を変えてB7の6-6-6を撃ちます。TH#は7で修整はありません。ドイツのDRは6(色付きdr4)で、命中しましたが、ROFは維持できませんでした。この攻撃は8FPの欄で、空中炸裂の-1 DRMを適用して解決します。ドイツのDRは8で、修整後7となり、IMCの結果を受けますが、6-6-6はこれに成功しました。ROFを失ったため、81mmMTRは追加射撃を宣言できます。B7に5/8インチサイズの-1AQカウンターを置きます。

今度は50mmMTRがB7の6-6-6を射撃します。SWゆえ、CA変更を行う必要がありません。射程2のときのATTのTH#は7です(もし米軍の60mmMTRだったとすると、最小射程制限に抵触するので、射程2では撃てません)。TH DRMはありません。ドイツのDRは6(色付きdr4)で、命中しましたがROFは維持できませんでした。5/8インチサイズの-1AQカウンターをB7に置きます(先ほどの81mmMTRのAQカウンターとはアルファベットのIDで区別するようにします)。この攻撃は2FPの欄(6FPの半分)で、空中炸裂の-1 DRMを適用して解決します。DRは2で、修整後は1となり、1KIAを受けて6-6-6は除去されました。50mmMTRは砲(GUN)ではなくSW(支援火器)ゆえ、追加射撃は行えません。

間でのMFの受け渡しや、ターンからターンへのMFの繰り越しはできません。ユニットは、自身のIPC(歩兵運搬能力)を超過するSWを運搬する場合、MFが減少します(4.0項参照)。ユニットは進入する地形に基づいてMFを消費します。ユニットは残りのMFが0になるか、それ以上移動しないことを選択するまでは、移動を継続できます。プレイヤーがユニットを移動させる場合、必ずそのプレイヤーは、ユニットがヘクスに進入する際(もしくはヘクス内で他の何らかの行動を実施する際)に、それらによって消費されるMFを明確に宣言しなければなりません。ユニットが自身のMPhを終了する場合、プレイヤーは他のユニットを動かす前にそのユニットの移動の終了を明確に宣言してください。プレイヤーは、ユニットを前にいたヘクスに戻して、移動のやり直しをすることはできません。ただし、そのユニットが移動の一部として元いたヘクスに戻ることは可能です。移動して停止したユニットは、別のユニットが動いてしまったら、MPh中に再び動かすことはできません。あるユニット(あるいはスタック)が、移動を始めてから終わるまでを『そのユニット自身のMPh』と表現する事がしばしばあります。

スタック制限:各軍につき、同時に一つのヘクス内に、3個分隊相当のMMCと4個SMCまで存在させることができます。スタック制限に関しては、砲を所有しているHS、あるいは操作班は1個分隊相当に換算します。SWと所有されていない砲の数に制限はありません。

スタックによる移動:ユニットは通常は1度に1個ずつ移動させますが、MMCは指揮官と共にスタックで移動する事で追加2MFを使用できます。その他にもユニットは、(臨機射撃でまとめて撃たれるというリスクを背負いつつ)スタックとして移動することが選択可能です。スタックで移動している間、その中の一部のユニットがMFを消費する行動(回収や煙幕手榴弾の使用)を行った場合、最もMFを消費したユニットに合わせて、他のユニットもMFを消費します。別個に移動を続けるために途中でスタックを解消することもできます。ただしその場合には、その移動中のスタックの全構成メンバーは、スタック内ではないユニットが移動を開始する前に、自身の移動を終了しなければなりません。

警戒移動:MPh中に一つのヘクスにのみ移動する歩兵ユニットは、そのユニットのMPh開始時に『警戒移動(Assault Movement)』を宣言することで、臨機射撃を受ける際の危険度を下げる事ができます。『警戒移動』するユニットは1ヘクスしか移動できません。また、ユニットの全MF(指揮官/道路ボーナスを含むが急速歩移動の+2MFは含まない)を消費するヘクスには『警戒移動』で進入できません。『警戒移動』中のユニットへの防衛臨機射撃には、『非警戒移動への臨機射撃(First Fire Non-Assault Movement)』、すなわちFFNAMの-1DRMが適用されません。警戒移動中のユニットが混乱した場合、それ以降そのユニットは警戒移動中と見なされず、FFNAMが適用されます。

ユニット移動力(MF)チャート

ユニット	基本	指揮官との移動	急速歩移動	急速歩移動+指揮官
E・1・2MMC	4	6	6	8
G(C)未熟兵MMC	3	6(5)	5	8(7)
SMC	6	6	8	8

急速歩移動:MPh開始時にCX状態でなかった歩兵ユニットは、そのユニットのMPh開始時に『急速歩移動(Double Time)』を宣言することで、MFを2増加させることができます(例外:負傷SMCは急速歩移動できません)。ただし、『急速歩移動』を宣言したユニットは疲労状態(CX)になるため、ただちに『CX』カウンターを乗せられます。CX状態のユニットは、IFTやCCでの攻撃、命中判定、回収、不意打ち、煙幕手榴弾の配置チェックを含めた何らかのDRやdrに最大で+1DRM/drmが適用されます(効果は累積しないので、CX状態のユニットがいくつ射撃やCCに参加していてもDRM/drmは最大+1です。また、命中判定のDRMに適用された場合、命中後のIFTDRを修整することはありません)。MCやPTCへのDRMはありません。CX状態のユニットはそのIPCが『1』減ります。CX状態のユニットに対してCC攻撃を行なうユニットは、そのCCDRに-1DRMを適用できます。『CX』カウンターは次の自軍MPhの開始時に取り除かれ、そのMPh以降そのユニットに何ら影響はありません。ただし、そのユニットは『CX』カウンターが取り除かれたMPhには急速歩移動を使用できません。

煙幕手榴弾:煙幕配置指数(1.2.2)を持っているユニットは、そのユニットのMPh中のいつでも、MFを消費することで煙幕手榴弾の配置を試みられます。煙幕手榴弾は、ユニット自身のいるヘクスか、隣接するヘクスのいずれか1つに配置できます。はじめに、煙幕手榴弾をどのヘクスに配置するかを宣言します。自身のヘクスの場合は1MFを消費し、隣接するヘクスに配置する場合には2MFを消費します(このMFの消費は臨機射撃の対象になりますが、射撃が行われるのは煙幕配置drの後になります)。次にdrを行い、それが煙幕配置指数以下ならば、配置は成功です。煙幕手榴弾(緑のSmoke)カウンターを、宣言したヘクスに配置します。CX状態のユニットは煙幕配置drに+1drmを加えなければなりません。ユニットはMPh毎に煙幕手榴弾の配置を1度しか試みられません。煙幕配置drで修整前に『6』を出した場合、そのユニットは現在のヘクスで直ちに移動を終了しなければなりません。煙幕の効果は1.2.5を参照してください。煙幕は、射撃側のいるヘクスや目標のいるヘクスに存在していても影響する、唯一のLOS妨害です。煙幕内に移動する場合、追加1MFがコストとしてかかります。煙幕手榴弾カウンターは、それが配置されたMPh終了時に取り除かれます。

火器の回収:ユニットは、自分のMPh中に火器(敵陣営の国籍のものでも可)の回収を試みられます。その場合、回収対象となる所有者

のいない火器と同じヘクスで回収を宣言し、追加1MFを消費します(このMFの消費は臨機射撃の対象になりますが、射撃が行われるのは回収drの後になります)。次にdrを行ない、『6』より小さい値(5以下)を出せば回収成功です。そのユニットの上に火器カウンターを乗せます。CX状態のユニットによる回収には、+1drmが適用されます。1つのユニットは、同じSWに関して、MPhにつき1度しか回収を試みられません。

盤外からの進入:盤外からシナリオを開始したり、増援として特定のターンに盤外から進入しようとするシナリオカードで指示されているユニットがあります。それらのユニットは、指定されたターンの自軍RPh開始時に、特定の盤の盤端外に配置します(使用していない地図をつなげて、盤外のヘクスを示すとわかりやすいでしょう)。盤外にいるユニットは、MPhに移動する(あるいはAphに突撃する)以外のいかなる行動も行えません。盤外ヘクス間を移動する際には、開路地を移動しているものとみなします。盤外ユニットは指定されたターンのMPhかAphに盤内に進入せねばならず、さもなければ除去されます。道路は盤外にもつながっているとみなし、道路ボーナスを利用できます。

3.31 防衛臨機射撃(First Fire):

防衛臨機射撃の基本:防衛射撃はMPhとDFPhに、非フェイズプレイヤーが行います。MPh中に行う射撃は防衛臨機射撃と呼ばれ、移動中のユニットに対してのみ行うことができます。たとえその攻撃の瞬間に目標と同一ヘクスに他のユニットがいるとしても、防衛臨機射撃は移動中のユニットにしかならばなりません。ユニット/スタックが非フェイズプレイヤーの統制状態のユニットのLOS内でMFを消費した場合にはいつでも、非フェイズプレイヤーは一時的に移動を中断させて、望む数だけそのヘクスに射撃を行なえます。LOS判定は射撃宣言後に行われることに注意してください。非フェイズプレイヤーはこの射撃を行なったユニットや火器の上に、『First Fire』カウンターを乗せなければなりません。ただし、ROFを維持している火器には乗せません。防衛臨機射撃は、移動中のユニット/スタックが攻撃目標ヘクスを離れる前に解決しなければなりません。非フェイズプレイヤーが攻撃を行なうために、移動中のユニットを直前の位置に戻すことはできません。ただし、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に対して射撃の宣言に十分な時間を与えなければいけません。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、そのユニットの移動の終了を宣言しなければなりません。そのタイミングで臨機射撃を宣言することも可能です。ひとたび他のユニットが移動を始めるか、もしくはMPH 自身が終了を宣言されたならば、その直前まで移動していたユニットは、もはや防衛臨機射撃の対象になりません。ヘクス内でMFの消費を必要とする行動を行った場合、ヘクスへの進入ではありませんが、そのMF消費は防衛臨機射撃の対象となります。煙幕手榴弾配置の試み、火器の回収、DCの配置がそのようなMF消費の例です。

防衛臨機射撃の解決：防衛臨機射撃は、他の射撃と同様の方法で解決されます。臨機射撃には、『警戒移動』を用いずに移動している歩兵に対して、非警戒移動への臨機射撃 (FFNAM) による-1 DRMが適用されます。また、目標が開豁地を移動中の場合には、開豁地移動への臨機射撃 (FFMO) による-1 DRMも適用されます。したがって、開豁地を警戒移動中であればFFMOの-1DRMだけが、開豁地を非警戒移動で移動していればFFNAMとFFMOを合計して-2DRMが適用されます。FFMO DRMは、たとえ移動中のユニットが開豁地内にいるとしても、LOS妨害が影響する射撃に対しては適用されないので注意してください。

連続臨機射撃 (SFF)：非フェイズプレイヤーの歩兵のうち、すでに『First Fire』カウンターを乗せているものは、自身のFP/所有しているMG (もしくはIFE) を用いて2回目の防衛臨機射撃を行なうことが可能です。ただし、目標は射撃側の通常射程内において、なおかつ射撃側のLOS内の敵ユニット/スタックの中で最も近いもの(あるいは最も近いものと等距離)でなければなりません。そのような射撃を連続臨機射撃 (Subsequent First Fire) とよびます。SFFは地域射撃の一種で、ユニット/火器はFPが半減します。その攻撃を解決した後、参加したユニットとそのユニットが所有しているすべての火器 (その火器が射撃したかどうかに関わらず) の上に『Final Fire』カウンターを乗せます。たとえ火器に『First Fire』カウンターが乗せられていなくとも、SFFを行う歩兵ユニットに使用されるのであれば、その火器は過度の射撃のペナルティ (4.0項参照) を被ります。『First Fire』が置かれていない歩兵が、『First Fire』済みの火器を用いてSFFする場合、火器は過度の射撃のペナルティを被りますが、歩兵の火力は半減されません。ただし、SFFの後、火器と歩兵の両方に『Final Fire』が乗せられる点は上記のとおりです。

『First Fire』カウンターを置かれている非フェイズプレイヤーの『砲』が更なる臨機射撃を行う場合、その射撃は『追加射撃 (3.2.4)』となります。これはSFFではないため、最も近い敵ユニットに射撃せねばならないという制限はありません。『追加射撃』後は、『First Fire』カウンターを裏返し、Finalの面を向けます。この『Final Fire』カウンターは、その砲を操作しているユニットと、そのユニットが所有しているすべての火器に置かれます。IFEの使用に関しては6.8項を見てください。



緊急防衛射撃 (FPF)：非フェイズプレイヤーの歩兵のうち、すでに『Final Fire』カウンターを乗せているものは、**大きなリスクと引き換えに**、さらに防衛臨機射撃を行うことが可能です。ただし、目標は自身に隣接する移動中の敵ユニット/スタックである必要があります。FPFは連続臨機射撃と同様に解決されます (隣接ヘクスへの射撃なので、PBFの効果も適用されます)。ただし、追加のペナルティがあります。攻撃を通常どおり解決した後で直ちに、その修整前のIFT DRをFPFを行ったユニット (その攻撃を指揮した指揮官も含む) に対するNMC DRとして適用するのです (その際、指揮能力修整による修整だけは受けます)。複数ユニットからなるFGのFPF DRで12が出た場合、すべてのユニットが混乱しますが、『損耗』するユニットは無作為に決定します。混乱状態にならない限り、ユニットが実施可能なFPFの射撃回数に制限はありません (例外：同じ目標に同じヘクスで射撃する際には、その目標が消費したMFにより射撃回数に制限が生じます。次項参照)。FPFを使用するユニットは、自身のFPと使用可能なMG (あるいはIFE) をすべて使用しなければなりません。また、FPFを使用するユニットは、FPFを使用しないユニットとFGを組むことも出ます。その場合、FPFを使用するユニットだけがNMCのペナルティを受けることになります。

同一目標ヘクスへの複数回の射撃：防衛臨機射撃で除去されなかったユニット/スタックは、さらなるMF消費の前に、その同じヘクス内で再び防衛臨機射撃を受ける可能性があります。その場合、別の射撃ユニット/FGによる臨機射撃ならば、そのヘクスで被る臨機射撃の回数に制限はありません。ただし、その目標ユニット/スタックをすでに一度防衛臨機射撃したのと同じ射撃ユニット/FGがさらなる臨機射撃 (ROFの維持、SFF、FPFの使用等) によって同一の目標を同じヘクスで射撃する場合、その回数はその目標ユニット/スタックがそのヘクスで消費したMF数以内に制限されます。非フェイズプレイヤーのユニット/火器が、あるヘクスを移動中のユニット/スタックを防衛臨機射撃やSFF・FPF、ROFで攻撃できる回数は、そのMPH中に**目標ユニット/スタック**がそのヘクスで消費したMF数を絶対に超過してはなりません。

混乱/釘付け状態の目標：防衛臨機射撃で混乱状態や釘付け状態になったユニットを、さらなる防衛臨機射撃 (SFF、FPF、ROF) によって複数回射撃する事は可能です。FFNAMやFFMOを受けている移動中のユニットが混乱状態になった場合、そのユニットのMPHの終了時まで、引き続き行なわれる攻撃に対して今まで通りそれらのDRMを適用されます。ユニットが釘付け状態にされた場合、釘付け状態にある間はそれ以降の臨機射撃に対してFFNAMやFFMOを適用されません。ただし、連続臨機射撃や別の防衛臨機射撃で、この釘付け状態のユニットが混乱状態になった場合、このユニットは釘付け状態を失うことになり、そ

のユニットのMPH中に引き続き行なわれる防衛臨機射撃に対して再びFFNAMやFFMOのDRMを適用されることとなります (このユニットのMPHは、他のユニットを動かした時点で直ちに終了するというのを覚えておいてください)。

残留FP：防衛臨機射撃やSFFやFPFが行われると、その射撃が解決されたヘクスに、その射撃 (砲兵器の命中によるものも含む) に使用されたIFT FP列の火力を半分にした火力に相当する残留FP (Residual FP) カウンターが置かれます (最大『12』で端数は切り捨てます)。ただし、故障したりROFを維持した火器は残留FPを残しません (残留FPを残すためにROFを放棄することも選択できます)。また、残留FPを残す元になった射撃 (砲兵器であればTH DRM、それ以外ならIFT DRM) に、『目標ヘクスの外側の状況による』プラスのDRMがあれば、その+1DRMごとに残留FPが1段階低下します。『目標ヘクスの外側の状況による』プラスのDRMとは、プラスの指揮修整、CX状態、LOS妨害、CA変更等が該当します。例えば、果樹園の+1妨害DRMが影響している4FPの射撃は、(2FPの1段階下の) 1FPの残留FPしか残せません。もしその射撃をしたユニットがCX状態であれば、残留FPは全く残りません。この低下に関しては、高度優位性や指揮官のマイナスの指揮修整、FFNAM、FFMOなどのマイナス修整はまったく考慮しません。ただし、空中炸裂の-1DRMは逆に残留FPを1段階上昇させます。

その後、同じMPH中に残留FPが残されているヘクスに進入する (またはそのヘクスでMFを消費することでより脆弱となった) ユニット/スタックは、残留FPカウンターに表示されているFPを用いて、IFT上で臨機射撃と同様に攻撃されることになります。その際には、新たにIFT DRを行ない、その目標ヘクスのTEM (及び煙幕DRM) が適用され、可能ならばFFNAMやFFMOも適用されることとなります。ヘクスを離れる際には、そのヘクスに残されている残留FPによる攻撃を受けません。

残留FPの配置制限：残留FPはFGを組めません。常に単独で攻撃を実施しなければなりません。残留FPが置かれたMPH中にその残留FPがあるヘクス内で移動中のユニットに対して、残留FPは常に最初に防衛臨機射撃を行ないません。言い換えれば、非フェイズプレイヤーが何らかの攻撃を宣言する前に、残留FPによる攻撃を解決するのです。残留FPカウンターはひとつのヘクスに2個以上残しておくことができません。ただし、残留FPの残されているヘクスに、より大きな残留FPを残し得るIFT攻撃が行われた場合には、最初にあった小さな残留FPカウンターを取り除き、より大きな残留FPカウンターを置くことができます。残留FPカウンターの火力が合計されて大きくなることはありません。

残留FPの攻撃制限：ユニットはヘクス毎に1回だけ、残留FPに攻撃される可能性があります。同時に消費されたMF (例えば建物へ進入時の2MF) が、残留FPによる攻撃を複数回

ひきおこすことはありません。ユニットが残留FPのあるヘクスで追加のMF消費を行なうとなおかつそれによってより大きいマイナスDRMやより小さいプラスDRMを受けることになるならば(言い換えれば攻撃に対して脆弱になるならば)、そのユニットは同じヘクスにおいて再び残留FPにより攻撃されます。SKでは、FTの回収や人力移動の失敗が上記の状況に当てはまります。

マーカークの撤去: MPhの終了時に、残留FPカウンターと煙幕手榴弾カウンターはすべて取り除かれます。

3.4 防御射撃フェイズ (DFPh) :



最終射撃 (Final Fire) : DFPh中

に行なわれる防御射撃を最終射撃 (Final Fire) と呼びます。最終射撃は、非フェイズプレイヤー

のユニット/火器の内『Final Fire』カウンターを乗せられていないもの (MPh中にROFを保持した火器を含む) によって行うことができます。非フェイズプレイヤーのユニット/MG (もしくはIFE) で『First Fire』カウンターを乗せているものも最終射撃を行なえますが、この射撃は隣接ヘクスにいるユニットに対してだけしか行なえません。『First Fire』カウンターが乗っているMG (IFE) を最終射撃に使用する場合、過度の射撃のペナルティ (4.0項参照) を受けます。『First Fire』カウンターを乗せているユニット/MG (IFE) による最終射撃は、地域射撃の一種でありFPが半分になります (そしてPBFの効果により2倍にされます)。すでに『First Fire』カウンターを乗せられている『砲』が『砲兵器』として射撃するならば、それは追加射撃となりますが、やはり隣接ヘクスにしか射撃できません (敵MPh中の臨機射撃との違いに注意してください)。すでに『Final Fire』カウンターを乗せているユニットは、DFPh中の最終射撃は行なえません。最終射撃は、移動したもののだけでなく、目標ヘクス内のすべてのユニットに影響を及ぼします。ただし、FFNAMやFFMOは適用されません。最終射撃を終えたユニット/MGには『Final Fire』カウンターを乗せなければなりません。

指揮能力: 防御臨機射撃中に使用された指揮官の指揮能力修整は、SFFやFPFや最終射撃においても再び使用できます。ただし、射撃を行なう1個ユニット/SWまたは1個FGに対してのみ使用可能であり、そのユニット/SWまたはFGには、その指揮官が臨機射撃中に指揮したもの以外を含める事はできません。そのプレイヤーターン中に新たなユニット/SWを加えてFGを組み合わせる場合、その指揮官はその射撃を指揮できません (たとえFPF中であっても不可能です)。

マーカークの撤去: DFPhの終了時に『First Fire』と『Final Fire』のカウンターをすべて取り除きます。

3.5 前進射撃フェイズ (AFPh) :

前進射撃の制限: フェイズプレイヤーのユニット/火器の内DFPhに射撃を行なわなかつ

たもの (MPhに移動しようといまいと) は、地域射撃として半分のFPで射撃を行なえます。砲兵器の場合は、+2TH DRMが適用されます。固有FPの数値に下線の引かれている分隊は『自動火器ボーナス (Assault Fire)』を使用できます。『自動火器ボーナス』は、AFPh中に自身のFPを用いる分隊に許されるもので、その分隊自身のFPに対してすべての修整を行なった後で、端数があれば切り上げて、さらに1FPを加えます。『自動火器ボーナス』は通常射程を超える射撃には適用できません。現在のMPhに移動を行なった中機関銃 (MMG) や重機関銃 (HMG)、砲、軽迫撃砲 (SWの迫撃砲のこと) は、AFPhには射撃できません。AFPhではあらゆる火器が一度しか射撃できません (すなわち、追加射撃もROFの維持も不可能ということです)。

自動火器ボーナスの例: AFPhにおける射撃です。ドイツ軍5-4-8分隊は、2~4ヘクスの目標に4FPの固有火力を使用できます。AFPhなので基本の5FPが半減され2.5FPになりますが、自動火器ボーナスにより切り上げて3FP。さらに1FPの追加で4FPになるのです。隣接ヘクスに対しては、AFPhの半減と、PBFが相殺して5FP。切り上げはなく、追加の1FPを加えて6FPで射撃できます。5~8ヘクスの目標には1.25火力しか及ぼせません。AFPhの半減と遠距離射撃が累積して4分の1になり、遠距離射撃では自動火器ボーナスは適用されないからです。

マーカークの撤去: AFPhの終了時に、『Prep Fire』カウンターはすべて取り除かれます。

3.6 潰走フェイズ (RtPh) :



潰走の概要: RtPhには、両軍の混乱ユニットが、より安全な場所を求めて、敵から逃げるように移動します。これを『潰走』と呼び

ます。混乱ユニットには、『潰走が強制される』もの、『潰走可能』なもの、『潰走しない』ものの3種類があります。フェイズプレイヤーが先に『潰走が強制される』ものと、『潰走可能な混乱ユニットのうち、潰走させることを選択したもの』を、以下で説明される手順にしたがって潰走させます。その後、非フェイズプレイヤーが同様に潰走をおこないます。潰走が強制されているにもかかわらず、適切に潰走できなかった混乱ユニットは除去されます。

潰走の強制: 混戦状態ではない混乱状態のユニットは、確認されている混乱状態ではない敵ユニットと同じヘクス内や隣接するヘクス内でRtPhを終えることができません。したがって、RtPh開始時にそのような状況にある混乱ユニットは潰走を強制されます。また、混戦状態ではない混乱状態のユニットは、RtPh開始時に開路地ヘクスにいる場合、潰走が強制される場合があります。そのヘクスに対して+の修整 (LOS妨害、CX状態等) を適用せずに、非地域射撃で射撃可能な確認された敵ユニットのLOS内であるならば、その開路地ヘクスから潰走しなければなりません。また、そのようなユニットにはRtPh開始時にDMカウンターを乗せます。潰走が強制された混乱ユニットは、RtPh中に潰走してそのヘクスから離れなければならない、さもなければ潰走不能として除去されます。

DM (士気動揺) 状態: 混乱状態ユニットのみがDM状態になりえます。DM状態の混乱ユニットは、潰走を強制されていなかったとしても『潰走可能』です。プレイヤーの任意で潰走させても構いません。DM状態ではない混乱ユニットは、潰走させることができません。混乱ユニットは様々な状況でDM状態に陥ります。新たに混乱した時・確認された敵ユニットに隣接された時・NMCの可能性のあるFP攻撃 (WP弾によるものも含む) を受けた時・RtPh開始時に敵から無修整の射撃を受ける開路地にいる場合です。DM状態はMCには何の影響も与えませんが、回復の試みにだけ、+4DRMを加えなければなりません。DMカウンターは、基本的にRtPh終了時に両軍ともすべて撤去されます。ただし、より遠くに逃がすために撤去を望まなかったり (林や建物にいる場合は不可: 3.1項のgを参照)、統制状態の敵ユニットに隣接されている場合は例外です。

潰走先: 潰走するユニットのRtPh開始時に、そのユニットの潰走先を選定します。潰走先は6MF以内に存在する、(MFで数えて) 『最も近い建物または林ヘクス』でなければなりません。その際、潰走するユニットは、確認されている敵ユニット (たとえそれが混乱状態であっても) がLOS内にある場合、その敵ユニットとの距離を減少させるような潰走は行なえません (同じ距離を保つのは構いません)。また、そのような敵ユニットのLOS内から離れたあとも、そ

防御射撃のまとめ

防御臨機射撃 : First Fire

- ・敵のMPhに行われる
- ・移動中の敵ユニットのみが目標となる
- ・残留FPを残す
- ・『First Fire』カウンターが置かれる
- 1a 連続臨機射撃 : SFF
 - ・敵のMPhに行われる
 - ・移動中、なおかつ最も自分に近い敵ユニットにのみ効果がある
 - ・残留FPを残す
 - ・すでに『First Fire』が置かれているユニットが行うことができる
 - ・火器は過度の射撃のペナルティを受ける (火器の使用は選択可能)
- ・『Final Fire』カウンターが置かれる
- 1b 緊急防御射撃 : PPF
 - ・敵のMPhに行われる
 - ・移動中の隣接した敵ユニットにのみ効果がある
 - ・残留FPを残す
 - ・すでに『Final Fire』が置かれているユニットが行うことができる
 - ・火器は過度の射撃のペナルティを受ける (火器の使用は必須)
 - ・IFT DRを射撃ユニットのNMC DRとして適用する

最終射撃 : Final Fire

- ・DFPhに行われる
- ・FFNAMおよびFFMOは決して適用されない
- ・目標ヘクス内の全てのユニットが目標となる
- ・すでに『First Fire』が置かれているならば、隣接した敵ユニットのみが目標となる。その場合火器の使用は選択可能: 使用した場合には過度の射撃 (砲兵器であれば追加射撃) のペナルティを受ける
- ・『Final Fire』カウンターが置かれる

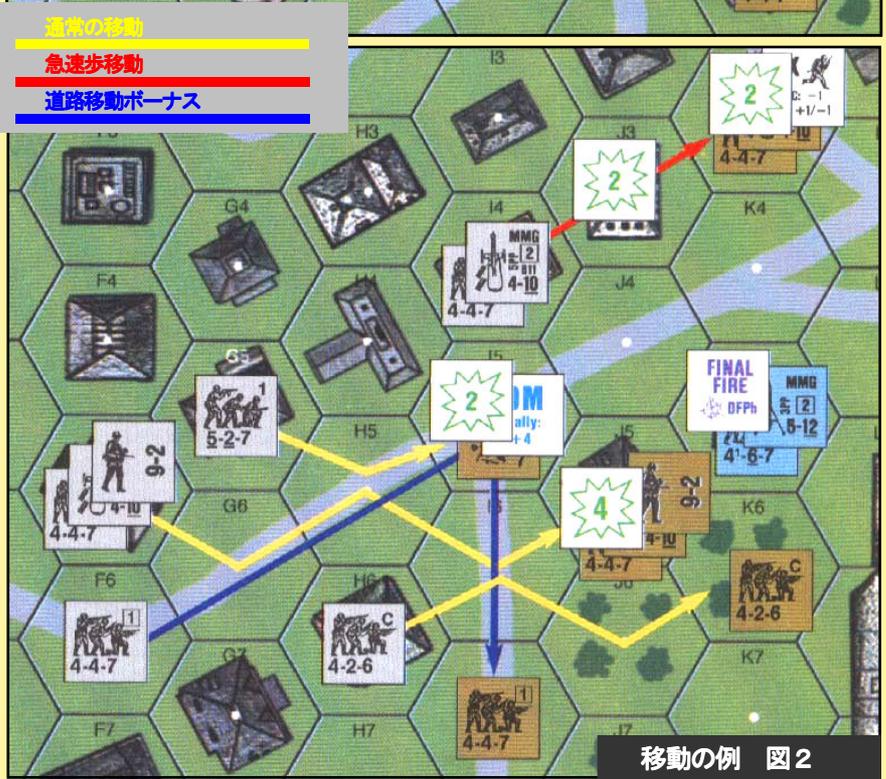
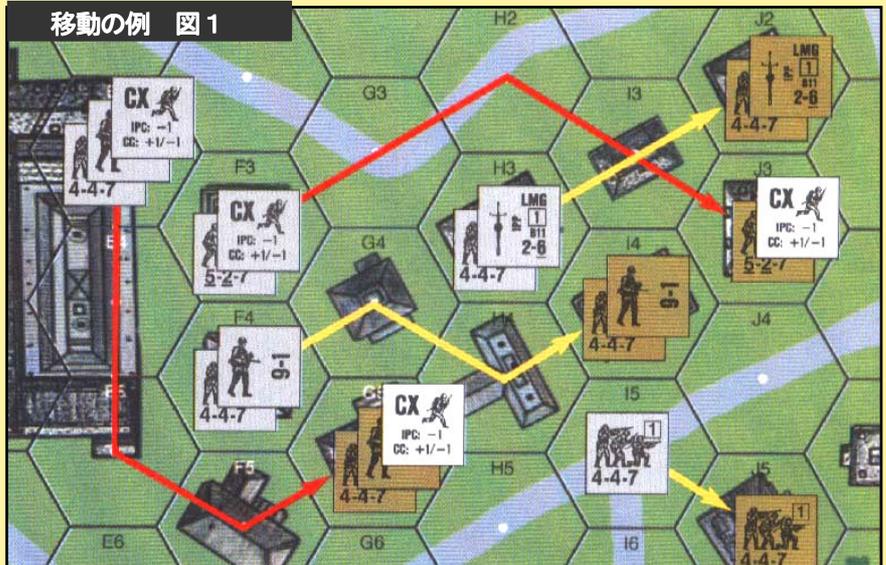
MPhの例 (図1):

ソ連軍のMPh中、I5にいる4-4-7は2MFを費やしてJ5に進入します。これは、この4-4-7の使用可能な全MF消費を必要としない1ヘクスのみの移動なので、『警戒移動』とすることが可能です。H3にいる4-4-7は2MFを費やしてI3に進入し、さらに2MFを消費してJ2に進入します。この4-4-7が所有しているLMGのPP(1)は、分隊のIPC(3)を超過していませんので、LMGは移動に影響しません。F3にいる5-2-7は『急速歩移動』を宣言し、2MFを増加させ合計6MFで移動します。まず1MFを費やしてG3に進入し、1MFを費やしてH2に進入し、2MFを費やしてI3に進入してから、さらに2MFを費やしてJ3に進入して、CX状態での移動を終了します。F4にいる9-1と4-4-7は一緒に移動を行ない、指揮官ボーナスを用いるので合計6MFで、2MFを費やしてG4に進入し、次に2MFを費やしてH4に進入してから、さらに2MFを費やしてI4に進入します。E3にいる8-1と4-4-7は『急速歩移動』を宣言するので、合計8MFで、2MFを費やしてE4に進入し、次いで2MFを費やしてE5に進入し、次いで2MFを費やしてF5に進入し、さらに2MFを費やしてG5に進入して、CX状態での移動を終了します。例ではI5の4-4-7以外、全MFを消費しつづけて移動していますが、MFの消費量はプレイヤーの任意です。

MPhと臨機射撃の例 (図2):

I4にいてMMGを所有する4-4-7は、2MFを費やしてJ3に進入します。この5PPのMMGは分隊のMFを2MF減らしてしまうので、(3IPC-5PP=-2MF)この分隊は、J3へは『警戒移動』できません。この4-4-7が移動開始時に『急速歩移動』を宣言すれば、2MF増えるものの、IPCが『1』減るので、差し引きして1MFの増加となり、J3への移動に続いてK3に進入することが可能でしょう。このようにソ連軍プレイヤーが移動を実施したとします。K5にいるドイツ軍の4-6-7+MMGは、4-6-7だけを用いて、J3を移動中の4-4-7+MMGを防御臨機射撃しました。この射撃は『4FP』の列で合計+2DRM(石造建造物の+3、FFNAMの-1)を適用して解決されます。その結果『畏縮』が起こらなかった(すなわちプロ目ではなかった)とすると、ヘクスJ3に2FPの残留FP(4FPの半分)を残し、4-6-7分隊(だけ)が『First Fire』カウンターを乗せられます。このときのIFT DRがプロ目では『畏縮』が生じたとすると、J3の残留FPは1FP(4FPが1列低下して2FPで解決され、そのさらに半分)となり、4-6-7分隊とMMG(使用していないにもかかわらず)の両方に『Final Fire』カウンターが乗せられます。畏縮が生じた、4-4-7にも損害がなかったとして話を進めます。ドイツ軍は未使用のMMGを用いて、J3を射撃することはできません。なぜなら、同じヘクス内のユニット/SWが同じ目標ヘクスを射撃しようとする場合、FGとして実施しなければならず、個別に射撃を行う事ができないからです。4-4-7が引き続きK3へ移動を行いました。ドイツ軍プレイヤーはMMGの4FPでK5に対して『4FP』の列で-2DRM(FFMOの-1、FFNAMの-1)を適用して射撃を行ないます。このMMGが故障や『畏縮』を起こさず、ROFも維持していない場合(すなわち『12』やプロ目が出ず、IFT DR中の色付きdrが『3』以上である場合)、このMMGは『First Fire』カウンターを乗せられ(4-6-7の上に乗っているのと同じマーカーを使用して、ドイツ軍スタック全体の上に乗せる)、ヘクスK3には2FPの残留FPが残ります。このMMG射撃で畏縮が生じた場合、残留FPは1となり、4-6-7も『Final Fire』カウンターが置かれます。IFT DRが12で故障したとすると、残留FPは残りません(故障したSWは残留FPを残さないからです)。また、IFT DRが12ということは、6のプロ目なので、同時に畏縮の影響を受けるでしょう。畏縮が生じなかった場合、連続臨機射撃(SFF)が、維持されていればMMGのROFで、もう一度-2DRMを適用してK3を撃ちたいと思ってもいいかもしれません。しかし、ここではその射撃は不可能です。同じ射撃ユニット/SWが、同じ目標を、同じヘクスで射撃できる回数、そこで目標が消費したMF数以内に制限されるからです。この場合、4-4-7はK3で1MFしか消費してないので、同じ射撃ユニット/SWからは1回しか射撃されることはないのです。ドイツ軍4-6-7とMMGに『First Fire』が置かれている状態から話を続けます。

ソ連軍プレイヤーは次のユニットを動かすことにしました。ヘクスG5にいる5-2-7を、4MFを使用してK4まで行かせようとしています。H5~K4まではすべて道路ヘクスですが、最初のG5>H5の移動が道路に沿った移動ではないので、道路移動ボーナスは適用されません。この5-2-7はH5、I5と進入していきます。I5に進入した時点で、ドイツ軍プレイヤーは、4-6-7(すでに『First Fire』カウンターが乗っている)による連続臨機射撃(SFF)の実施を宣言します。このSFFが可能なのは、この4-6-7によって、5-2-7が自身の通常射程内であってなおかつ確認された最も近い(K3と等距離)敵ユニットだからです。このドイツ軍分隊はMMGも使用することにします(ただしそのB#は『2』低下します)。なぜなら、このMMGは、射撃を実施するかしないかに関わらず、『Final Fire』カウンターを乗せられることになるからです。もちろん、火力と故障の



リスクを天秤にかけて、MMGを使用しないという選択もできます。4-6-7とMMGの9FPは半分になって、4.5FPになります。したがってこの射撃は『4FP』の列で-2DRM(FFNAMの-1、FFMOの-1)を適用して解決されます。この射撃は2FPの残留FPを残すこととなりますが、射撃側の『畏縮』またはMMGの故障が起こった場合の残留FPは1FPとなり、IFT DRが12で『畏縮』及びMMGの故障が起こった場合の残留FPは0FPとなります。この5-2-7が混乱状態になり、ヘクス内には2FPの残留FPが残されたものと仮定します。このドイツ軍のスタックの上には『Final Fire』カウンターを乗せる必要があるので、今乗っている『First Fire』カウンターを『Final Fire』の側へと裏返します。

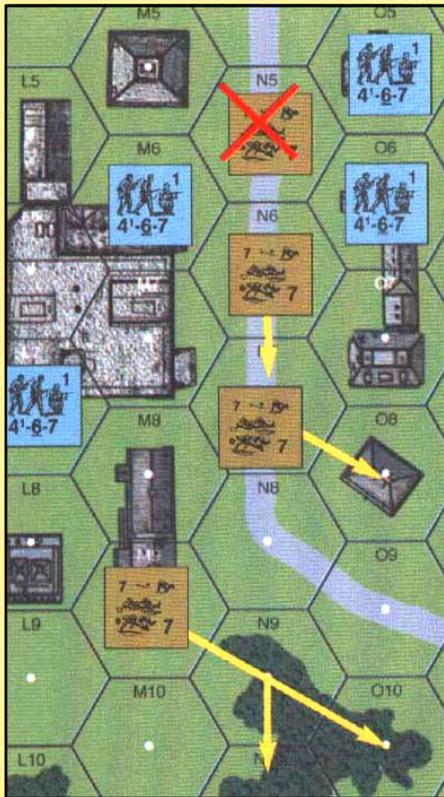
ソ連軍プレイヤーは引き続き、ヘクスF6にいる4-4-7を動かすことにします。G6、H5、I5と順に移動して行き、I5に進入した時点で、2FPの残留FPで-2DRM(FFMOの-1、FFNAMの-1)を適用して攻撃されます。この攻撃に効果がなかったと仮定します。ドイツ軍プレイヤーはK5にいるユニットで再び射撃を実施したいところですが、『Final Fire』マーカーが乗っているので、隣接するユニットしか攻撃できません。この4-4-7は4MFを費やしてI6へ移動を続け、道路移動ボーナスを用いてI7へ移動します。

ヘクスP5にいるソ連軍の9-2とMMGを所有する4-4-7が5MFで移動します。指揮官の1IPCはMMCの3IPCに加えられて合計4IPCとなっており、MMGの5PPとの差は1となります。その差が、+2MFの指揮官移動ボーナスによる6MFから差し引かれて、合計5MFで移動できるのです。このスタックはG6、H5、I6、J5と移動します。J5に進入すると同時に、ドイツ軍プレイヤーは、緊急防御射撃(PFP)を宣言

しました。このFGのFP(MMGは4-6-7と共に攻撃を実施しなければなりません。PFPではMGは必ず使用します。)は半分になされ(SFFと同様)、近接射撃により2倍にされて、9FPとなります。したがってこの射撃は『8FP』の列で+2DRM(石造建造物の+3、FFNAMの-1)を適用して解決されます。修整前DRは『7』でした。4-6-7はそのPFP NMCに上限のDRで成功したことによる釘付け状態になります。ソ連軍スタックへの効果はPFCです(『8FP』列の修整後DR『9』の結果)。また、4FPの残留FPが残されます。

最後に、H6にいるソ連軍4-2-6がI6、J6、K6と移動し、K6に進入した時点で、ドイツ軍プレイヤーは再びPFPを宣言します。このFGのFPは半分になされ(釘付け状態のため)、その上で近接射撃により2倍にされて、4.5FPとなります。したがってこの射撃は『4FP』の列で-1DRM(FFNAMの-1のみ。果樹園のTEMは0)を適用して解決されます。ここでドイツ軍の運は尽き、修整前DRでプロ目ではない『10』を出してしまいました。この結果、4-6-7はPFP NMCに『3』大きい数で失敗してしまい(ドイツ軍のELRが『2』以下ならば、二線級ユニットである4-4-7に置き換えられるでしょう)、混乱状態の側へと裏返された上に、『DM』カウンターを乗せられてしまいます。その上、MMGは故障して(B#が2低下していることに注意)、故障の側へと裏返されてしまいます。射撃は通常どおり解決されますが、結果は『4FP』の列で修整後DR『9』のために「効果なし」です。1FPの残留FPが置かれます(MMGが故障したため、MMGの残留FPは残らないからです)。

図2はK6の426に対するPFP攻撃を解決する直前の状況です。K5にはPINカウンターが乗せられているべきです



潰走フェイズの例：

今は RtPh で、混乱状態のユニットはそれぞれ DM 状態であるとします (DM カウンターは省略します)。

M9 にいるユニットは DM 状態ゆえ『潰走可能』なので、潰走せずにいるか、潰走するか、いずれかを選択できます。L8 や M8 には潰走できません。なぜならば、確認されている敵ユニットに近づく (隣接する) ことになってしまうからです。N9 の林は『最も近い』ですが無視でき (O6 から見て、M9 と同じ距離にあるからで)、代わりに N10 か L10 へ

の RtPh にはその敵ユニットに近づくような移動を行なえません。確認されている敵ユニットに『隣接』している場合には、同じ敵ユニットの別な『隣接』ヘクスには潰走できません。ただし、確認された敵ユニットと同一ヘクスにいて、そこから潰走で外に出る際には、同じ敵ユニットと『隣接』しても構いません。LOS 外にある敵ユニットに近づくことは可能ですが、LOS に入った瞬間から、それ以上近づくような潰走はできなくなります。『確認された敵に近づくか (隣接しない)』『最も近い建物か林ヘクス』がどこかを決める際、スタック制限のために進入できない林や建物ヘクスは無視しなければなりません。また、確認されている敵ユニットからさらに離れることにならない (言い換えれば距離が変化しない) 建物や林ヘクスは無視することができます。また、建物内で RtPh を開始する場合、自分が今いる建物内の別のヘクスは無視することができます。潰走先を選定する時には、確認されていない (LOS 外の) 敵ユニットの存在は無視して考えます。

潰走不能：その RtPh 中に到達可能な林や建物が存在しない場合、混乱状態のユニットは、上記の『確認された敵に近づくか (隣接しない)』という制限の範囲内であれば、いずれの地形のヘクスへも潰走可能です。それすらも不可能な場合 (すなわち、どこへ行こうとも敵に隣接してしまうか敵に近づいてしまうか、盤外に出てしまう場合) は、潰走できません。潰走が

潰走できます。また、N9 にある林に潰走することを選択したなら、O10 か N10 まで潰走を継続できます。

N7 にいるユニットは潰走しなければなりません。そこがドイツ軍ユニットから無修整射撃を受ける開路地なので、留まっていられないからです (それゆえに、もし DM 状態であっても、RtPh の開始時には自動的に DM 状態になるでしょう)。このユニットは O8 に潰走できますし、(O6 から見て N7 と同じ距離にあるために) O8 を無視して、N9 (または M9) に潰走することもできます。しかしその場合、N8 で『阻止』を受ける可能性があるため、N8 に『匍匐後退』するという選択もあります。

N6 にいるユニットも潰走しなければなりません。潰走先は O8 か M8 が『最も近くて』『確認された敵に近づくか (隣接しない)』林か建物ですが、M8 は結果として敵に隣接しますから、O8 が潰走先選ばれます。この場合必ず N7 を通って潰走しなければなりません。O7 は O6 に隣接するからです。N7 で『阻止』を受けた上で O8 まで潰走を続けることもできますが、安全に N7 に『匍匐後退』することも選択できます。もし 4-6-7 が M6 ではなく L5 にいた場合、N6 にいるユニットは M7 を潰走先に選定しなければなりません。なぜなら、『最も近くて』『確認された敵 (この場合 O5 と O6 の 4-6-7) に近づくか (隣接しない)』建物だからです。M6 は O5 の敵からの距離が変わらないため、無視する事ができますが、M7 は O5 から O6 からも『遠ざかる』ので無視する事ができません。M7 に潰走した場合、そこで初めて L7 の敵を確認し、そこに留まれないことを知ります。次に行けるのは M7 ですが、ここでは『阻止』を受けます。2 ヘクス目の潰走なので、『匍匐後退』はできません。ここで阻止 NMC DR で 6 以下を出せば、この分隊は最終的には O8 に潰走して RtPh を終えることになります。DR7 であれば釘付けになり、N7 で RtPh を終えます (最初に潰走を強制されたヘクスにいないので、潰走不能にはなりません)。DR が 8~11 であれば損耗し、生き残りの HS のみが O8 に潰走することになります。DR12 であれば、この分隊は除去されます。

N5 にいるユニットは潰走不能で除去されます。もし 4-6-7 が M6 ではなく M5 (L5) にいたとしても、除去されることに変わりはありません。

強制されているのであれば、その混乱ユニットは潰走不能として除去されます。

潰走手順：混乱状態のユニットはすべて、RtPh では 6MF を使用できます (例外：負傷した指揮官)。この MF は絶対に増加しません。自身の IPC を超える SW を所有している混乱ユニットは、潰走に先立ってその SW を放棄します。SW を同じヘクスの一番下に置き、誰も所有していない状態にします。自身の IPC 以内の SW を所有しているなら、SW を所有したまま潰走します (放棄できません)。フェイズプレイヤーから先に、選定した潰走先へ 1 度に 1 ユニットずつ (例外：指揮官の自発的潰走；以下の項目参照) 動かします。このとき、『匍匐後退 (Low Crawl)』を宣言しても構いません。『匍匐後退』とは 1 ヘクスのみの潰走のことで、ユニットはその潰走に全 MF を費やすことになります。結果、選定した潰走先へ到達しなくても構いません。『匍匐後退』を用いて潰走するユニットは、開路地へ潰走しても『阻止』を受けません。ただし、その場合でも、RtPh 終了時には、今まで通りに、混乱状態ではない確認されている敵ユニットと隣接していることはできず、さもなければ潰走不能として除去されます。他のすべての潰走の条件は、『匍匐後退』に対しても変わることなく適用されます (例えば、確認された敵に近づいてはいけません)。開路地以外へ匍匐後退することも可能です。

阻止：潰走するユニットが『匍匐後退』を使用せずに開路地ヘクスに進入する場合、『阻止』を受ける場合があります。その開路地ヘクスが敵ユニット (操作されている SW) の通常射程の LOS 内であって、なおかつその敵ユニットが少なくとも 1FP でそのヘクスを射撃可能ならば (砲兵器なら 16 ヘクス以下の射程で射撃可能なら)、その潰走するユニットは『阻止』を受けます。混乱状態・釘付け状態・混戦状態にあるユニットや CX 状態のユニット、MG を単独で所有している指揮官、阻止のために CA 変更が必要な砲は、『阻止』を実施できません。その開路地に対しての LOS に何らかの LOS 妨害があっても『阻止』は生じません。『阻止』を受けた潰走ユニットは NMC を強制され、その結果をすべて受けることになります。潰走するユニットが『阻止』の NMC に失敗した場合、損耗を被ります。ただし、損耗で HS や負傷指揮官が残った場合、その HS や負傷指揮官は引き続き潰走を行なえます。『阻止』はそれが行われるヘクス内の他のユニットにはいかなる影響も及ぼしません。また、『阻止』は射撃ではないため、そのプレイヤーターンに他のあらゆる射撃をやり尽くしていたユニットでも『阻止』を実施できます。また、同じ RtPh に何度でも『阻止』ができます。『阻止』を受ける潰走ユニットは、その NMC に上限の DR で成功して釘付け状態の結果となった場合、そのターン中はそれ以上潰走できません (混乱ユニットゆえ、『Pin』カウンターは置かれませんが)。さらにその結果、確認している敵ユニットといまだ隣接しているならば、潰走不能として除去されます。混乱状態のユニットは、『阻止』を実施可能な敵ユニットの数に関係なく、開路地ヘクス毎に 1 回しか『阻止』を受けません。

自発的潰走：RtPh 開始時に混乱状態のユニットとあらかじめスタックしている統制状態の釘付けではない指揮官は、その混乱状態のユニットと共に潰走することができます。これを自発的潰走と呼びます。指揮官と共にスタックして潰走中の混乱ユニットが『阻止』を受け、NMC に失敗した場合、その指揮官は除去されます。ただし、指揮官は混乱状態ではないので自分自身は NMC を行う必要はなく、潰走ユニットの『阻止』NMC に自身の指揮能力修整を (例え +1 でも) 加えます。潰走するユニットとスタックしている指揮官は、RtPh の間ずっとそのユニットと共にいなければなりません。

潰走の終了と継続：潰走するユニットは、選定した最も近い潰走先 (建物か林) に到達した時点で敵に隣接していなければ、潰走を停止して、そのヘクスで自身の RtPh を終了しなければなりません。ただし、そのユニットが他の林または建物ヘクスに直接進入可能 (イラストがつながっている必要はありません) で、MF がまだ残っている場合には、敵に近づかず、隣接しないという条件内で潰走を継続できます。潰走先に到達した時点で (今まで LOS 外だった) 敵に隣接した場合、MF がまだ残っている場合には、敵に近づかない、隣接しないという条件内で潰走を継続しなければなりません。それが不可能であれば、潰走不能として除去されます。

潰走のまとめ

『MF』: 潰走ユニットは6MFを持つ。

『潰走の強制 1』: 混乱していない敵ユニットに隣接している混乱ユニットは、潰走しなければならない。

『潰走の強制 2』: RtPh 開始時に、阻止を受け得る開路地ヘクスにいる混乱ユニットは潰走しなければならない。

『潰走可能』: DM 状態の混乱ユニットは潰走してもよい。

『自発的潰走』: 潰走する混乱ユニットと RPh 開始時からスタックしている釘付け状態ではない統制状態の指揮官は、その混乱ユニットと共に統制状態のまま潰走してもよい。阻止を受けた場合、指揮官自身の MC は不要だが、混乱ユニットが MC に失敗すると指揮官も除去される。

『潰走先』: 潰走する場合、目標ヘクスを指定する。目標ヘクスは、LOS 内の敵 (混乱/混戦状態であっても、火力を持たない SMC であっても) に近づくことのない、最も近い (LOS 外であっても、MF で数えて) 林か建物なければならない。潰走するユニットは、現在自分がいる建物の別のヘクスを「最も近い建物」と判断する必要はない。

『阻止』: 阻止は通常射程内で、プラスの修整を一切受けず、火力半減のペナルティも被っていない敵が、開路地を潰走しようとする混乱ユニットに対して行える。ただし匍匐後退している場合、阻止は生じない。阻止された混乱ユニットは NMC を行う。

『匍匐後退』: 1ヘクスだけの潰走。阻止を受けることがない。

『潰走不能』: 潰走が強制されているにもかかわらず、潰走できなかったユニットは除去される。

3.7 突撃フェイズ (Aph) :

Aph の行動: フェイズプレイヤーは、同じヘクスにいる釘付け状態ではない統制状態のユニット間で SW を受け渡すことで、自由に所有者を変更できます。SW の放棄も行えますが、回収はできません。さらに、釘付け状態ではない統制状態のユニットは隣接ヘクスに移動することができます (敵兵士ユニットが存在するヘクスであっても移動可能です)。この 1ヘクスの移動を突撃 (Advance) と呼びます。

進入困難な地形への突撃: 隣接ヘクスへ突撃するのにユニットがすべての MF を必要とする場合、そのユニットはそのような突撃を行なった後で CX 状態になります。例えば、5PP の MMG を所有しているソ連軍の分隊は、2MF しか持っていない (3IPC-5PP=-2MF) ので、MPh 中に進入する際に 2MF を必要とするヘクス (林や建物) に突撃する場合には、CX 状態になってしまいます。ただし、その際に、指揮官を伴っているならば、分隊に 2MF と 1IPC が加えられるので、5MF を有することになり、林や建物へも影響なく突撃できます。す

で CX 状態のユニットは、進入するのにすべての MF を消費することになるヘクスには突撃できません。例えば、4PP の HMG を所有している CX 状態のドイツ軍分隊は (CX 状態のために自身の IPC が『2』であるため: 2IPC-4PP=-2MF)、それにより移動力が 2MF しかないため、指揮官を伴わない限り建物/林ヘクスには突撃できません。

敵の存在するヘクスへの突撃: 敵の存在するヘクスに突撃したユニットには、『CC』カウンターが乗せられます。スタック制限は両軍に別個に適用されます。両軍が最大限のユニットをスタックした場合、6個分隊相当+8個 SMC が 1つのヘクスに存在できます。

盤外への突撃: 勝利条件で要求されている場合にのみ可能です (3.3 参照)

3.8 白兵戦フェイズ (CCPh) :

白兵戦の概要: 白兵戦 (CC) は攻撃の一種で、CCPh 中に同一ヘクスにいる、敵対するユニット同士の間で起こります。CC による攻撃 DR には、TEM による修整は適用されません。また、いかなる火器も使用できませんし、PBF も適用されません。射撃と違って、CC は同時攻撃と見なされます。ただし、『不意打ち (ambush)』が発生した場合には同時攻撃とはなりません。CC では、両軍が相手に対して攻撃を行なうことになるので、片方だけでなく両軍のユニットが除去されることもありえます。

白兵戦攻撃の指定: 複数のヘクスで CC が発生している場合、フェイズプレイヤーが解決する順番を決めます。そのターンの各ヘクスの CC は、他のヘクスでの CC を解決する前に、完全に解決されなければなりません。各軍は攻撃の解決 DR を振る前に、そのヘクスの攻撃をすべて事前に指定する必要があります。フェイズプレイヤーから先に、どのユニットがどの敵を攻撃するのかをすべて指定します。次に非フェイズプレイヤーが自軍の攻撃を同様に指定します。その後、フェイズプレイヤーが先に指定していた攻撃をすべて解決して行きます。結果の適用は非フェイズプレイヤーの攻撃解決後になります。その次に、非フェイズプレイヤーが指定していた攻撃をすべて解決して行きます。たとえ自軍ユニットが先ほどの攻撃で除去されたり損耗させられていたりしたとしても、それらのユニットで攻撃を実行できます。両軍の攻撃結果が出た後、それを実際にユニットに適用します。ユニットは同一ヘクス内にいるどの敵ユニットでも攻撃でき、また、複数のユニットをまとめて攻撃することもできます。ただし、どのユニットも 1回の CCPh に 2回以上、攻撃を行なう、または攻撃を受けることはありません。そのヘクスにいる全ユニットが攻撃を行なう必要はありませんし、また全ての敵ユニットに対して攻撃を行なう必要もありません。混乱状態ではないユニットだけが攻撃を実施できます。混乱状態のユニットも攻撃を受ける可能性があります。その場合、混乱状態のユニットに対して CC 攻撃を実施する側は、その CC 攻撃に -2DRM を適用できます。

白兵戦の解決: 白兵戦は、歩兵ユニットの固有の FP を用いて行われます。釘付け状態のユニットが攻撃を行う場合、FP は半減されます。防御の時には影響ありません。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 の比率を求めます。白兵戦表 (Close Combat Table—CCT) にある比率に当てはまるように、攻撃 FP-防御 FP の形で単純な整数比に直します。端数がある場合には、防御側に有利なように切り上げ・切捨てを行います (例: 7-4-7 が 4-4-7 に攻撃を行う場合は 7FP-4FP を 3-2 とします。逆に 4-4-7 が 7-4-7 を攻撃するなら 4FP-7FP を 1-2 とします)。ひとたび戦闘比が決まったら、それぞれの攻撃について DR を行ないます。CC DR には以下の修整があります。不意打ち (攻撃-1DRM/防御+1DRM)、CX (攻撃+1DRM/防御-1DRM)、混乱状態 (攻撃不可/防御-2DRM)、指揮能力修整 (攻撃時のみ)。修整後の DR 結果が、CCT の適切な戦闘比の欄に記されている除去 (Kill) ナンバーより小さい場合、攻撃を受けたユニットは除去されます。修整後の DR 結果が CCT に記されている除去ナンバーと同値である場合、攻撃を受けたユニットの内の 1個 (無作為に決定されます) が損耗を受けます。修整後の DR 結果がその除去ナンバーより大きい場合、効果はなしです。MMC を含んだ CC 攻撃の CC DR で修整前『2』が出た場合、『昇進』の可能性が生じます (5.0 項参照)。

白兵戦における指揮官: CC において SMC は 1FP を持っており、それで攻撃と防御を行ないます。SMC は単独で攻撃を実施できますが、その場合には防御も単独で実施しなければなりません。SMC は、MMC や他の SMC と組むことで、自身の 1FP をそれらに加えて CC 攻撃を実施できます。SMC は、自分のすぐ下にスタックさせたユニットの FP に自身の 1FP を加えることで、共に攻撃と防御を行なうことができます (プレイヤーは CCPh の攻撃指定に先だって、自軍のスタックを自由に並べ替えることができます)。指揮官は攻撃と防御を共に行なう MMC (および共同での CC 攻撃において組むことになる他のユニット) の CC 攻撃を指揮できます。その場合、その CC 攻撃 DR を修整するためにその指揮能力修整を適用でき、それに加えて、攻撃の戦力に自身の 1FP を加えることができます。指揮官が単独で攻撃を行なう場合には、その攻撃を修整するのに自身の指揮能力修整を使用できません。釘付け状態の指揮官は攻撃時 0.5FP/防御時 1FP をもち、MMC に火力を加えられますが、指揮能力修整は使用できません。

不意打ち (Ambush): 歩兵が林または建物ヘクスに突撃して CC が生じた場合 (混戦状態に増援として突撃するのでない限り)、『不意打ち』が起こる可能性があります。そのような場合、CC 攻撃を指定する前に、各プレイヤーは dr を行ないます。修整後の dr が相手より少なくとも『3』小さかったプレイヤーは、相手への『不意打ち』を成功させたこととなります。差が 0~2 では通常通りの解決となります。CC

で『不意打ち』を成功させた側は、その CCPh 終了時に混戦状態となるまでの間、自身の CC 攻撃に-1 DRM を適用し、相手側の CC 攻撃に+1 DRM を適用できます。また、『不意打ち』を成功させた側は、その CCPh にすべての攻撃を先に指定して解決し、相手の攻撃指定の前に結果を適用できます。『不意打ち』された側は、生き残ったユニットだけが、攻撃をし返すことができるのです。『不意打ち』を決める dr には、以下に挙げる drm を適用します。CX 状態のものがある場合、釘付け状態のものがある場合、および未熟兵がいる場合、それぞれ『不意打ち』に+1drm を受けます。この drm は、その drm の要因となるユニットが CC 参加戦力の一部だけだとしても、適用されます。ただし、同じ要因のユニットが2つ以上いても、累積しません (CX 状態と釘付けのユニットがいれば+2drm ですが、CX 状態のユニットが2ついても+1drm です)。また、最も優秀な指揮官の指揮能力修整を drm として適用しなければなりません (ただし指揮官が単独で他の自軍ユニットがない場合には適用できません)。

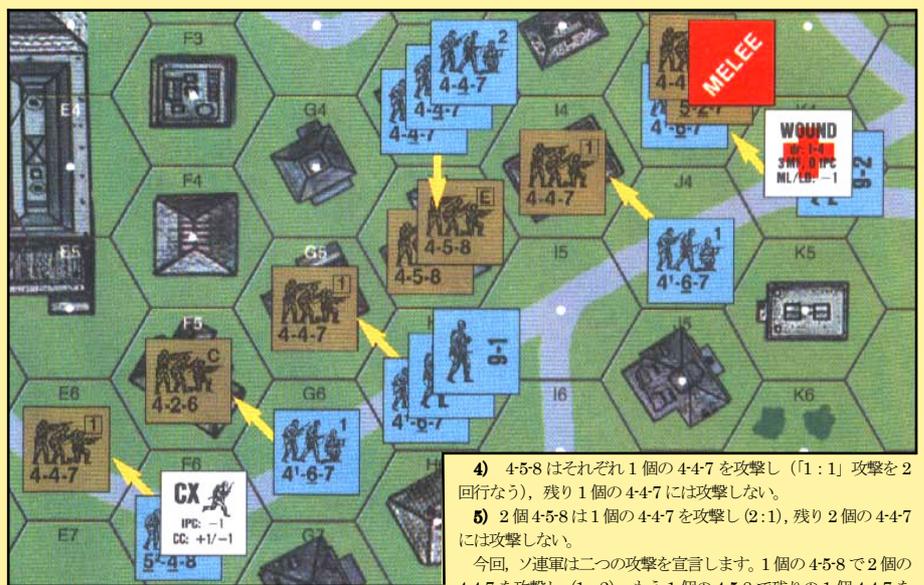
混戦 (Melee) : CC 攻撃がすべて解決された後で、CCPh 終了時に両軍の歩兵が同一ヘクスに残っている場合、それらは混戦状態に拘束されることになり、CC 以外のいかなる行動も行なえなくなります。それゆえ混戦状態のユニットは、そのヘクスを離れることや、射撃を行なうことや、潰走するユニットを『阻止』することなどができなくなります。そのようなスタックには『Melee』カウンターが乗せられます。両軍の歩兵ユニットが全て混乱状態であれば、混戦にはなりません。新たにユニットを混戦状態のヘクスに突撃させることはできますが、混戦に巻き込まれ、CC で戦わなければならない。混戦スタックの外にいるユニットは、射撃フェイズ中に混戦状態のユニットを射撃できますが、その場合にはその混戦中の敵味方がすべて同じ攻撃結果を受けなければならない。すべてのユニットが混乱状態になった場合、直ちに『Melee』カウンターを取り除きます。そして次の RtPh には通常の潰走ルールに従います。

マーカーの撤去: CCPh の終了時に、すべての PIN カウンターを取り除きます。

3.9 ターン記録表:



CCPh を終えた段階で、フェイズプレイヤーと非フェイズプレイヤーが入れ替わり、ターンを表示するカウンターを裏返します。両方のプレイヤーターンが終了したら、ターン記録表上でターンを表示するカウンターを1マス進めます。ターンを表示するカウンターが『END』と書かれたマスに置かれた時点で、そのシナリオは終了となります。ターンを示すマスが対角線で二分されていて赤色に染められている場合、最終ゲームターンは最初に移動する側のプレイヤーターンだけを実施します。ターンを示すマス内に描かれている国籍のシンボルマークは、そのゲームターンにその国籍の増援が登場することを示す印です。



白兵戦フェイズの例:

すべての攻撃が完了しました (突撃経路は黄色い矢印で示してあります)。白兵戦はフェイズプレイヤー (ドイツ軍) が選んだ順に解決して行きます。

G6 にいるドイツ軍の 4-6-7 がソ連軍の 4-2-6 がいる F5 に突撃を行ない、CC 状態になります。F5 が建物ヘクスであるため、『不意打ち』が起こる可能性があります。『不意打ち』の drm は、4-2-6 が+1 (徴集兵) で、ドイツ軍は drm がありません。ソ連軍の dr は『3』で、ドイツ軍の dr は『2』だったので、『不意打ち』は起こりません。ドイツ軍は『1:1』で攻撃を行ない、ソ連軍も同様に『1:1』で攻撃を行ないます。両軍とも攻撃に関する DRM は『0』です。ドイツ軍の DR は『5』で、除去ナンバーと同値のため損耗が起こりますが、続くソ連軍の攻撃戦闘比に変化はありません。ソ連軍の DR は『9』で、効果はありませんでした。ここでソ連軍の 4-2-6 を 2-2-6HS に取り替えます。両軍の歩兵がまだ生き残っているため、そのスタックには『Melee』カウンターが置かれます。

H5 にいるドイツ軍の 8-1 と 9-1 と 4-6-7 が、ソ連軍の 4-4-7 がいる G5 に突撃しました。『不意打ち』が起こる可能性があります。ドイツ軍は-1 drm (指揮官の修整は累積しません) で、ソ連軍の drm はありません。ドイツ軍の dr は『6』(修整『5』) で、ソ連軍の dr は『3』だったので、『不意打ち』は起こりません。ドイツ軍は先に攻撃をすべて指定しなければなりません。ドイツ軍の各分隊は1回だけ攻撃を実施でき、ソ連軍の各分隊は1回だけ攻撃を受ける可能性があります。ドイツ軍には以下の選択があります:

ドイツ軍の3個の4-4-7が、ソ連軍の2個の4-5-8がいるH4の建物ヘクスに突撃しました。両軍とも『不意打ち』drm はありません。両軍の『不意打ち』dr は、ドイツ軍が『3』で、ソ連軍が『5』だったので、『不意打ち』は起こりません。ドイツ軍は先に攻撃をすべて指定しなければなりません。ドイツ軍の各分隊は1回だけ攻撃を実施でき、ソ連軍の各分隊は1回だけ攻撃を受ける可能性があります。ドイツ軍には以下の選択があります:

- 1) まとめて『12:8 (3:2)』で攻撃を行なう。
- 2) 2個分隊でソ連軍の1個分隊を『2:1』で攻撃し、残った1個分隊でもう1つのソ連軍分隊を『1:1』で攻撃する。
- 3) 3個分隊全部でソ連軍の1個分隊だけを『3:1』で攻撃し、残りのソ連軍の1個分隊には攻撃しない。

今回、ドイツ軍は『2:1』と『1:1』という、二つの攻撃を宣言します。ソ連軍はこの時点で(ドイツ軍が攻撃を解決する前)自分の攻撃を指定しなければなりません。ソ連軍には以下の選択があります:

- 1) まとめて『8:12 (1:2)』で攻撃を行なう。
- 2) 1個の4-5-8で2個の4-4-7を攻撃し(1:2)、もう1個の4-5-8で残りの1個4-4-7を攻撃する(1:1)。
- 3) 2個の4-5-8で2個の4-4-7を攻撃し(1:1)、残り1個の4-4-7には攻撃しない。

4) 4-5-8はそれぞれ1個の4-4-7を攻撃し(1:1)攻撃を2回行なう、残り1個の4-4-7には攻撃しない。

5) 2個4-5-8は1個の4-4-7を攻撃し(2:1)、残り2個の4-4-7には攻撃しない。

今回、ソ連軍は二つの攻撃を宣言します。1個の4-5-8で2個の4-4-7を攻撃し(1:2)、もう1個の4-5-8で残りの1個4-4-7を攻撃する(1:1)ことにします。攻撃にはすべて DRM がつきません。ドイツ軍は、『2:1』攻撃で『6』を出して1個分隊を除去し、『1:1』攻撃で『9』を出して効果なしでした。ソ連軍は、『1:2』攻撃で『4』を出して(損耗)、『1:1』攻撃で『7』を出して効果なしでした。損耗を受けるドイツ軍4-4-7は無作為に決定されます。攻撃後、このヘクスには、2個のドイツ軍4-4-7分隊と1個のドイツ軍2-3-7HS、それと1個のソ連軍4-5-8が残り、そのスタックには『Melee』カウンターを乗せられます。

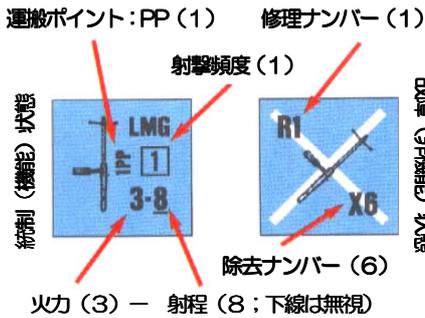
J3 において、ドイツ軍4-6-7は前のターンから4-4-7および5-2-7と混戦状態にあり、K4にいる負傷状態のドイツ軍9-2指揮官が増援としてこの混戦ヘクスに突撃しました。ソ連軍は、『不意打ち』は起こりません。ドイツ軍は5-2-7を相手に『1:1』攻撃を宣言します(指揮官は負傷していてもCC用の1FPを持っています)。4-4-7には攻撃しないことにしました。ソ連軍は分隊と指揮官の両方を『9:5 (3:2)』で攻撃します(指揮官だけを単独で狙えないからです)。ドイツ軍の攻撃には指揮官能力の-1 DRM がつき(負傷しているため指揮官能力は通常よりも『1』低下しています)。ソ連軍の攻撃には DRM がありません。ドイツ軍の CC DR は『7』であり、ソ連軍も同じ DR でした。両軍とも効果はなく、混戦状態が継続します。

ドイツ軍の4-6-7は、ソ連軍の4-4-7がいるI4の建物ヘクスに突撃しました。『不意打ち』が起こる可能性があります。両軍とも drm はありません。ドイツ軍の dr は『4』で、ソ連軍の dr は『1』なので、結果としてソ連軍はドイツ軍を『不意打ち』します。このヘクスの白兵戦は、同時ではなく順番に行なわれます。ソ連軍が先に自軍の攻撃を宣言して解決することになります。ドイツ軍はその攻撃に生き残ったユニットだけで、攻撃を宣言して解決することになります。ソ連軍は『1:1』攻撃を宣言します。DRM は-1 (不意打ち) です。この DR で『6』が出たので損耗の結果となり、4-6-7は2-4-7HS に取り替えられます。今度はドイツ軍が生き残った2-3-7HS で『1:2』攻撃を宣言します。DRM は+1 (『不意打ち』を受けた側) です。この DR で『5』が出たので「効果なし」となります。このヘクスには『Melee』カウンターが乗せられます。混戦状態は次のプレイヤーターンへと続くことになり、『不意打ち』の効果はもはやこれ以降適用されません。

CX 状態のドイツ軍の5-4-8が、ソ連軍の4-4-7がいるE6に突撃しました。建物でも林でもないので、『不意打ち』が起こる可能性はありません。5-4-8がCX状態であることにより、ドイツ軍は+1 DRM で『1:1』攻撃を行ない、ソ連軍は-1 DRM で『1:2』攻撃を行ないません。ドイツ軍の DR は『9』でした。ソ連軍の DR は『2』だったので、『昇進』の可能性が生じます。ソ連軍は指揮官登場場で dr を行ない、その際に+1drm (ソ連軍) と-1 drm (戦闘比が『1:1』より1段階小さい) が付くので、相殺されて drm は+0 となります。dr は『1』であり、8-1指揮官が誕生しました。この CC の戦闘比は計算しなおされます。ドイツ軍の攻撃は『1:1 (5:5)』のままなので、「効果なし」です。ソ連軍の攻撃は『1:1 (5:5)』で-1 DRM に変わります。けれども、CC DR が『2』なので、『1:1』でも『1:2』でも、除去であることに変わりはありません。

より低い戦闘比で『2』が出た場合、劇的な展開が生じる可能性があるでしょう。例えば、ドイツ軍の2-4-7HS がアメリカ軍の3個6-6-6分隊を攻撃したとします。2:18なので、使用する戦闘比は<1:8です。ここで CC DR に『2』が出たら、指揮官誕生 drm が-6 (ドイツ軍-1、『1:1』より5段階低い-5) があるので、自動的に8-1指揮官が登場します。すると戦闘比は3:18 (1:6) になり、除去数は2です。今出た CC DR 『2』に8-1指揮官の指揮能力-1を加えると修整後 DR は『1』となり、3個の6-6-6分隊をすべて除去することになります。

4.0 火器と支援火器 (SW)



火器の所有: ユニットの火器 (SW と砲) を複数所有することができます。所有できる火器の数に制限はありません (使用できる数と運搬できる PP には制限があります)。SW は、単独では移動できないので、ユニットが運搬する必要があります (1.2.4 項参照)。砲は『人力移動 (6.5)』によって動かします。混乱状態ではないユニットは十分な MF さえあれば、移動中にいつでも火器を拾い上げたり放棄したりできます。ただし、MPH 毎に同じ火器が 2 回以上運搬されることはありません (あるユニットが運搬したあと放棄された SW を、別のユニットが回収して運搬することはできないのです)。混乱状態や釘付け状態ではないユニットは MPH と APh 中に MF コストなしに火器を放棄できます。ユニットが実施可能なフェイズの開始時で MF を消費する前に SW を放棄する場合、その SW はそのフェイズの開始時から運搬されていなかったものと見なされます (そしてその SW は他のユニットに回収・運搬されることが可能な状態となります)。混乱ユニットは、潰走する前に自身の IPC を超過する SW、あるいは砲を放棄しなければなりません。逆に、混乱ユニット自身の IPC 以内の SW は放棄できません。ユニットが火器を放棄する場合や、火器を所有するユニットが除去された場合、その火器は同じヘクスに放置された状況になり、スタックの一番下に置かれます。それを再度何らかのユニットが所有するには、『回収』する必要があります。統制状態の歩兵は自身の RPh 開始時に、自身のいるヘクスに存在する所有されていない火器の回収を試みられます。回収するためには dr を 1 回行なって、その結果が『6』より小さければ (5 以下であれば) 回収成功です (CX 状態である場合 +1drm が付きます)。SW は回収したのと同じフェイズ中に受け渡すことはできません (RPh では 1 つの行動しかできませんし、MPH では受け渡しそのものが認められていないからです)。MPH で移動中の歩兵もまた、1MF のコストで回収を試みられます (3.3 項参照)。

運搬: 運搬される SW の PP (運搬ポイント) は MPH 毎にすべて加算され、MMC や SMC の歩兵運搬能力 (IPC) に対して負担をかけます。火器は MPH 中にいつでも放棄できます。その歩兵ユニットの MPH の最初に放棄するのでない限り、放棄した SW の PP もその MPH の間中、その歩兵の IPC に負担をかけ続けます。同じ火器は MPH 毎に 2 回以上運搬されることはありません。MMC の IPC は 3PP で、SMC

の IPC は 1PP です。CX 状態のユニットの IPC は 1 減少します (したがって、急速歩移動で重い SW を運搬すると、結果として MF が 1 しか増加しない場合があります)。兵士ユニットは自身の IPC を超過する 1PP 毎に 1MF を失います。MMC が 1 回の MPH に運搬できる PP は、残りの MF との兼ね合いにより決まります。SMC は MF に余裕があったとしても、MPH につき 2PP までしか運搬できません。1 個の統制状態の指揮官は、スタックする 1 個の統制状態の MMC に自身の IPC である 1PP を加えて、その MMC の IPC を増やすことができます (CX 状態の指揮官は IPC が 0 になるので、MMC に IPC を加えることができません)。ただしそうするためには、スタックとして MPH を開始して、スタックとして最後まで移動を行なう必要があります。結果として、指揮官の移動ボーナス +2MF も利用できます。この計算を複雑に感じられるプレイヤーは、MF/PP チャートを参照するとよいでしょう。

例: 指揮官と 1 線級 MMC がスタックで移動しています。今は何も運搬していませんが、この MMC は 4ICP (自身の 3ICP + 指揮官の 1ICP) と 6MF (指揮官ボーナス) を有しています。開路地に進入し (1MF)、そこに放置されていたドイツ軍 HMG (4PP) の回収を試みて (1MF) 成功しました。4PP は現在の ICP 以内なので、MF に影響はありません。さらに 2 ヘクス開路地を移動し (2MF)、そこで HMG を放棄し、放置されていた FT (1PP) を回収する (1MF) ことにしました。これに成功した場合、この MPH における IPC への負担は、HMG を放棄していても合計 5PP になります。IPC を 1 超過したので、MF は 1 減らされます。元の MF は 6 でしたから、これで 5MF しか使用できないことになります。すでにこの MPH で 5MF を消費しているので、このスタックはそれ以上行動できません。

火器の破壊: 火器は PPh または DFPh 中に、所有しているユニットによって自発的に破壊し除去することができます。ただし、そのような行為は、火器の使用とみなされます。また、火器を所有しているユニットが IFT による攻撃を受け、修整後に『KIA』によって除去された場合 (砲兵器の命中については 6.7 を参照)、その火器は破壊される可能性があります。この場合、そのユニットが所有している火器について、その IFT 攻撃と同じ火力列で dr を 1 回行ないます。この dr 結果が『KIA』だった場合には、その火器は破壊され、『K』だった場合には、その火器は故障します。すでに故障していた場合、その火器は破壊されます。捕獲使用の火器は ROF が『1』低下する上に B# や X# が『2』低下します。未熟兵 MMC に使用される火器は B# や X# が『1』低下します (どちらの効果も他のペナルティと累積します)。

火器の使用制限: 分隊は自身の FP を失うことなく 1 個の火器を使用できます。分隊は 2 個までの火器を使用できます (例外: FT・DC)、その場合、そのプレイヤーターンにおいて現在ならびに残りの射撃フェイズに関して自身の FP を失います。HS と操作班は 1 個の火器のみ

を使用できますが、その場合にはそのプレイヤーターンにおいて現在ならびに残りの射撃フェイズに関して自身の FP を失います。ただし、SW を限界まで使用した MMC も、以下の状況では SW ではなく固有の火力の使用を選択できます。MPH における SFF と、DFPh における『First Fire』カウンターが置かれたユニットによる隣接目標への最終射撃です。FPF の状況になった場合、事前に使用していた SW が MG であれば、それをういて射撃せねばなりません。しかしその他の火器 (事前に使用した MG が故障した場合も含む) は PPF には使用できないため、その場合は固有の火力を用いて PPF を行ってかまいません。CCPh は射撃フェイズではありません。SMC は 1 個 SW を使用できますが、その射撃フェイズ中は、通常ならば使えるはずの指揮能力修整を失ってしまいます。

火器の初期配置制限: 火器は初期配置時には必ず何らかのユニットに所有されていなければなりません。

4.1 機関銃 (MG) :



各 MG には、ハイフンで結ばれた二つの能力値があります。左側の数字は FP であり、右側の数字はヘクス数を基準とする通常射程です。SMC は単独で 1 個 MG を地域射撃として射撃できます。共にスタックする 2 個 SMC は、1 個の MG を全 FP で射撃できます (SMC が SW を使用すると、指揮能力が使用できないことに注意してください)。MMC が同じフェイズ中に同じ目標 (同じヘクスにいる同じユニット) に向かって自身の FP と MG で射撃を行なう場合、それらは FG を組まなければなりません。また、その MG が ROF を保持しているのではない限り (もしくは、この MMC が MG を使用せずに連続臨機射撃で攻撃するのでない限り)、それらは同じ目標に対して別個に射撃を行なえません。

指揮官の双眼鏡効果: 指揮官が指揮していない MG 射撃は、射程が 16 ヘクスを超えた (17 ヘクス以上) 際にペナルティが生じます。そのような攻撃が混乱状態ではない歩兵に対して行われる場合、**目視困難のため地域射撃として FP を半分にさせられます (MG の射程によっては、遠距離射撃の影響も累積されます)**。指揮官の指揮能力が (+1 でも) 用いられているのなら、双眼鏡の効果によりこのペナルティは適用されません (MG の射程による遠距離射撃の影響は適用されます)。

故障と過度の射撃: B# がカウンターに書かれていない MG は、B12 であると考えます。修整前の IFT DR が B# 以上であれば、その射撃はそのまま解決しますが、MG は故障して裏返されます (故障した火器による臨機射撃は残留 FP を残しません)。2 つ以上の MG が同じ IFT DR で同時に B# 以上を出した場合、故障した MG は無作為に決定します。SFF、FPF、あるいは『First Fire』カウンターが置かれた状態での隣接目標への最終射撃における MG (IFE) の使用を『過度の射撃』と呼びます。過度の射撃の解決時には火力が半減し、B# が 2 減少します。

4.2 火炎放射器 (FT) :



FTはSWの1種です。通常射程は1ヘクス、FPは『24』です。

釘付け状態のユニットはFTで射撃を行なえません。FTは遠距離射撃としてFPを半分にして2ヘクス先を射撃できます。FTの火力がPBFで増加することは絶対にありません。AFPh中の射撃によるFP半減は、FTには適用されません(言い換えれば、AFPhにおいても全火力で射撃できます)。『畏縮』の影響は受けます。FT攻撃はIFTで解決されますが、指揮能力とTEMに関してDRMを全く受けません。LOS妨害(煙幕を含む)に関する適用可能なDRMとCX状態の+1DRMは適用されます。1個のユニットが2個のFTを使用することはできませんが、完全1個分は自身のFPと別々に攻撃を行なえます(FGを組むことができないので、同じ目標に対しても別個に射撃できます)。FTは他のいかなる攻撃(他のFTも含む)とも火力を合計することはできず、よってFGを組むこともできません。FTを所有するユニットがIFTによる攻撃を受けた場合、それがどのような種類のものであっても、解決DRMから『1』を引かなければなりません(所有しているFT毎に適用されます)。FTによって行なわれた攻撃で修整前のIFT解決DRMが『10』(そのX#)以上だった場合、その攻撃解決後にそのFTは燃料切れで除去されます。エリート以外のMMCがFTを使用する場合、X#が『2』低下します(他のX#低下ペナルティと累積します)。

4.3 爆薬 (DC) :



DCはSWですが、射撃には使用できません。MPHに目標ヘクスに配置され、続くAFPhに爆発し、

目標ヘクス内のユニットをIFTの30FP列で攻撃します。PBFやAFPh使用、および畏縮によるFP修整は一切受けません。DCでの攻撃の解決には、防御側ヘクスのTEMが適用されますが、LOS妨害は影響しませんし、指揮官の指揮能力も適用されません。また、DCの配置を行なったユニットがCX状態の場合には、+1DRMが適用されます。1個DCを配置した分隊は、AFPhに自身のFPを使用できます。エリート以外のMMCがDCを使用する場合、X#が『2』低下します(他のX#低下ペナルティと累積します)。

DCの配置と爆発: DCを所有する兵士ユニットは、そのMPH中に隣接する目標ヘクスにDCの配置を試みる事ができます。ユニットは、MPH毎に1個のDCしか使用できません。その際、DC配置ユニットが目標のいるヘクスに進入すると仮定し、そのときに必要なMFと同じだけの追加MFを消費することで配置が完了します(完了したら、DCカウンターを目標ヘクスに置きます)。DCを配置する行動は、DCが実際に配置されるヘクス内ではなく、配置を試みるユニットがいるヘクスでの行動と見なされます。ユニットが準備射撃を行なった場合にはMPHでの行動はできませんから、DCは使用できません。また、DC配置ユニ

トが配置の試みによる追加MF消費に対して防御臨機射撃・SFF・FPFを受け、釘付け状態や混乱状態にさせられた場合、DCの配置は失敗します。その場合、DCカウンターは目標ヘクスには置かれず、DC配置ユニットが所有したままです。配置を行なうユニットが、防御臨機射撃やSFFやFPFを生き残ったならば、DCは使用可能な状態で配置されます。その後DC配置ユニットがどこへ移動しようと、その後の臨機射撃や最終射撃で損害を受けようと、配置が一度完了したDCはAFPhに30FPで爆発します。配置を行なったユニットが配置した時点でCX状態であった場合、DC攻撃解決のIFTDRにCX状態の+1DRMを適用します。IFTDRがどのような結果であってもDCは除去されます。修整前のIFTDRがX#以上の場合には不発とみなし、効果を及ぼすことなくDCを除去します。

4.4 軽対戦車火器 (LATW) :



LATWは砲兵器のSWで、SK#2にはバズーカ(BAZ)とパンツァーシュレッケ(PSK)が含まれています。これらのSWは、命中判定に自身の裏面にある命中判定表を用います。命中した後はIFTで結果を解決します。BAZとPSKは成形炸薬弾兵器(SCW)であり、HEAT弾を発射します。これらの兵器が歩兵を撃つ場合、その目標が建物内にはなければ効果がありません。砲を目標にする場合には、その砲がどのヘクスにいても射撃可能です。カウンターの表面には、火力・射程、X#, PPが記載されています。全てのLATWのTHDRには、TEM等の通常のDRMが適用されます。よって、その後のIFT上の解決時には、ITTにおける射撃と同様、IFTDRにTEMは適用されません。

4.4.1 バズーカ (BAZ) と
パンツァーシュレッケ (PSK) :
バズーカは1942年の11月から使用可能となります(BAZ43のカウンターを用います)。1944(BAZ44)と1945(BAZ45)年には改良型が使用可能となります。



4.4.1 バズーカ (BAZ) と
パンツァーシュレッケ (PSK) :
バズーカは1942年の11月から使用可能となります(BAZ43のカウンターを用います)。1944(BAZ44)と1945(BAZ45)年には改良型が使用可能となります。

いかなる歩兵MMCもSWとしてBAZを使用できます。2人のSMCはBAZをMMCと同様に使用できますが、1人では射撃できません。BAZは修整前のTHDRがX#以上だった場合、除去されます(修理不可能です)。指揮官はTHDRを指揮して修整することが可能です。ただし、自分が撃つBAZのTHDRを修整することはできません。BAZが命中したら、IFTの8FPの欄で結果を判定します。

PSKにはBAZのルールが全て適用されますが、命中時の火力は12FPであり、1943年の9月から使用可能となります。

4.4.2 後方噴射

BAZとPSKを建物内部から射撃する場合には、2つの選択肢があります。一つはこの兵器から出される後方噴射を避けるために、THDRに+2のペナルティを課すこと。もう一つはTHDRにペナルティを課さない代わりに、後方噴射の火炎を浴びることです。後方噴射の火炎を浴びることになった場合、射撃側の建物ヘクスを占める全てのユニットはIFT上で1FPの攻撃を受けます。THDRの色付きdrをIFTに当てはめ、結果を判定します;このdrにはTEMを含め一切の修整がありません。

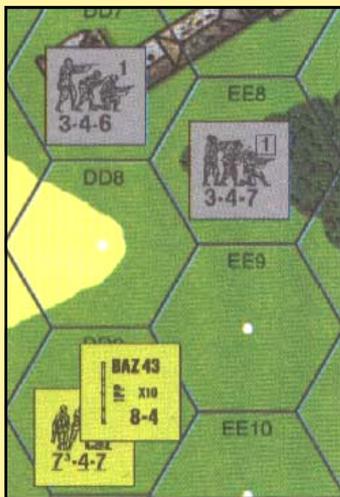
4.5 軽迫撃砲 :



迫撃砲は、そのサイズにより『砲』か『SW』にクラス分けされます。

口径60mm以下の迫撃砲は軽迫撃砲に分類され、1/2インチカウンターのSWで表されます。SWゆえCAの制限がなく、分隊/HSでもペナルティなしに使用でき、THDRに指揮官の修整を加えることもできます。1人のSMCは、軽迫撃砲を撃てますが、ROFを維持できません。2人のSMCならば、ペナルティ無しに軽迫撃砲を使用できます(他の射撃と同様に、自身の射撃に指揮修整値を適用することはできません)。軽迫撃砲はSWであるにもかかわらず、『砲』と同様に捕捉(AQ)カウンターを目標ヘクスに置くことができます。6.9項の、迫撃砲全般に関するルールも参照してください。

LATWの命中判定の例 :



7-4-7はBAZ43をEE8の3-4-7に対して射撃する事ができません。なぜなら、3-4-7は建物にいないからです。代わりに、7-4-7はDD7の石造建物に3-4-6を射撃する事にしました。BAZ43のカウンター裏面にある命中判定表を参照すると、射程距離2ヘクスでは修整後のTHDRで8以下が必要な事がわかります。適用されるTHDRMは、+3TEMと+1LOS妨害DRM(麦畑は茂っている季節です)の計+4です。修整前のTHDRは4だったので、3-4-6に命中しました。IFT上の8FPの欄で、DRM無しで効果を判定します。修整前のTHDRが2の場合には自動的にCHとなり、16FPの欄で、-3DRMを適用して判定します。SWを1つしか使用していないので、7-4-7は固有の火力を3-4-7か3-4-6のどちらかに射撃できます。砲兵器はFGを組めませんから、強制的なFGにも制限されません。DD9が建物だとすると、7-4-7は射撃前に後方噴射の炎を浴びるかどうか選択します。後方噴射を避けるのであればTHDRに+2が加えられ、浴びるのであれば、THDRの色付きdrを用いて1FPの攻撃をIFT上で受ける事になります。

5.0 ELR と部隊の特性

5.1 戦闘経験レベル (ELR) :

シナリオに出てくる各軍には、特定の数の指揮官とSW、そしてMMCが与えられています。MMCにはエリート・一線級・二線級・新兵・徴集兵の各クラスが明示されています。ただし、プレイの進行過程で、指揮官とMMCは、より質の低いユニットへと置き換えられる可能性があります。戦闘経験の低い部隊は、実戦のさなかで急激にもろさを露呈する場合があります。ELRは、このような状況をゲームに反映させるものです。各軍の戦闘序列には、そのグループに所属するユニットについてのELRが明記されているでしょう。この数値は、混乱状態ではないユニットがMCに(修整後に)失敗した場合、修整後のMC DRが自身の士気値を超過できる最大限界値を表しています。これを超える修整後のMC DRによってMCに失敗した場合、その歩兵ユニットは混乱・DM状態になるだけでなく、1段階質の低いユニットに置き換えられることとなります。それ以上質を落とすことが不可能なユニットが、ELRを超過してMCに失敗しても、追加のペナルティはありません。また、混乱状態のユニットのMC失敗にELRは適用されません。ELRとは関係なく、損耗が生じるでしょう。

クラス(質)の低下: 混乱状態でないユニットがELRを超過してMCに失敗した場合、ルール巻末の国籍別チャート(Nationality Chart)に従って、ただちに1段階質が低くて同規模の混乱状態のユニットと置き換えられます。士気値に下線が引かれているMMC、および操作班は、ELRの適用を受けません。

例: ELR3のドイツ軍4-6-7分隊がMCを行ったとします。ELR3+士気値7なので、ELRの限界値は10です。修整後のMC DRが6以下: 影響なし 7: 釘付け 8~10: 混乱し、DM状態 11以上: ELRの限界値を超え、クラス低下。直ちに4-4-7分隊に置き換えられ、混乱し、DM状態になります。もし修整前のDRが12で、修整後でも11以上であったなら、4-4-7に置き換えられた後損耗し、2-3-7HSに取り替えられ、さらに混乱してDM状態になります。

5.2 国籍による特徴:

ユニットの国籍が違えば、能力も異なります。このゲームでは、国籍による特徴はMMCの数値に反映されています。主要な国家(ドイツ、アメリカ、イギリス、ソ連、イタリア)のユニットと火器は独自の色なので、他の国と区別できるようにになっています。中小国の場合(ギリシャなど)は、同じ色のカウンターで、複数の国家を表しています。

5.3 昇進(Field Promotions):

MMCが自己回復の試み、もしくはCC攻撃を行なって、修整前のDRが『2』であった場合、指揮官が誕生する可能性があります。登場する指揮官の能力は、『指揮官登場表(Leader Creation Table)』でdrを行なって決定します。

drmを決める際、そのユニットがDRで修整前に『2』を出した瞬間の(言い換えれば、混乱状態であったならその面の)士気値を使用します。二種類以上のMMCが共同でCC攻撃を行なっている場合、最良の士気値を基にdrmを決定します。自己回復で誕生した指揮官は、その後のRPH手順fにおいて、同じヘクスの混乱ユニットの回復を試みることができます。CCで誕生した指揮官は、そのユニットが参加していたCCの戦闘比とDRMを直ちに变化させます。攻防ともに計算をやり直し(DRは振りなおしません)、新たな結果を適用します。

5.4 未熟兵MMC:

すべての徴集兵(C)MMCと、統制状態の指揮官とスタックしていない新兵(G)MMCは、未熟兵ペナルティを被ります。未熟兵MMCは3MFを持っています(4MFではありません)。『畏縮』でIFT火力列が2列低下します(1列低下ではありません)。砲兵器を用いるときは赤いTH#を用います。火器のB#やX#が『1』低下します。『不意打ち』決定時に+1drmを受けます。新兵MMCは指揮官(たとえ6+1でも)とともに行動していれば、未熟兵ペナルティを受けないことに注意してください。

5.5 捕獲装備の使用:

いかなる兵器も敵のユニットに回収され得ますし、以下のペナルティを被った上で新しい所有者によって使用可能です。ROFは1低下し、B#(あるいはX#)は2低下し、砲兵器であれば赤いTH#を使用し、さらにTH DRに2を足さねばなりません。砲であればTH DR(IFEを使用しているならIFT DR)が修整前に12であれば除去されます。すなわち、不正規使用と同じペナルティが課せられるわけです。このペナルティは不正規使用のペナルティや、未熟兵の使用によるペナルティと累積します。

例: ドイツ軍の4-3-6分隊が、米軍の57mm砲を捕獲使用しました。捕獲使用と、不正規使用(操作班ではない)と、未熟兵の使用が全て累積します。ROFは1に低下し、赤いTH#を使用し、TH DRには+4が加算され、B#は5低下してDR7で故障します(DR12で砲は除去)。



致命的命中の例:

wR6にある米軍の105mm砲が、wS8にいる2つのドイツ軍分隊を歩兵目標タイプで射撃します。1943年だと米軍は赤いTH#を使用しなければなりません、射程が2ヘクスであるため黒のTH#9を用います。S8は石造建物ゆえ、TH DRに+3のTEMが加えられます。また、既に捕捉を得ていたため、-2捕捉DRMを適用します。米軍のDRは3で、これに上記の修整を加えると、最終的なDRは4になります。黒のTH#9の横にある致命的命中ナンバー以下ですので、致命的命中が生じます。4-6-7分隊ひとつが無作為に選ばれ、残るひとつは通常の命中を受けたものと考えます。米軍は一度のIFT DRで、両方の分隊への攻撃を解決します。通常命中は20FPでDRMは0。致命的命中は36FPで(20FPの倍だが、IFTの上限は36)DRMは-3(TEMのプラスマイナスを逆転)となります。射程距離が7ヘクスで、米軍が赤のTH#を使用しているとなると、通常命中に必要な最終DRは6で、致命的命中に必要な最終DRは2になります。



6.0 砲兵器

命中判定の手順(3.2.4)を踏んだあとで、IFT上の効果を判定する火器を総称して『砲兵器』と呼びます(『砲』、LATW、軽迫撃砲は『砲兵器』です。ただし、IFEを使用している『砲』は命中判定が不要ゆえ、『砲兵器』ではありません)。砲は5/8インチサイズのカウンターで表わされ、通常は砲兵器として射撃します。砲兵器カウンターのほとんどは、mm単位の口径が記載されています。この口径の数値の上に直線が引かれている場合、その火器はAP弾を撃つ事ができません。逆に下線が引かれているなら、その火器はHE弾を撃てません。もしそのような直線に星のシンボル(★)がついているなら、特定の時期にその弾薬を限定的に使用(6.2)できることを示しています。

6.1 致命的命中(CH):

地域目標タイプ(ATT)の射撃か、LATWの射撃で、修整前TH DRが2だった場合、致命的命中が生じます。歩兵目標タイプ(ITT)の場合、それぞれの砲のTH#の横にカッコでくくられたCH TH#が記載されています(赤いTH#に対応しているのは赤いCH TH#です)。修整後のTH DRがこの数値以下であれば、致命的命中が生じます。

CHの効果: 歩兵に対して致命的命中が生じた場合、その火器のIFT上での通常火力を2倍(ATTの致命的命中では、半減する前の火力を2倍)にします。加えて、通常TH DR(LATWもしくはITT)かIFT DR(ATT)に加えられる、目標ヘクスのプラスのTEM DRMを逆転させ、マイナスのDRMとして、効果判定のIFT DRに加えます。空中炸裂、FFMO、FFNAMといったマイナスのDRMは、それが適用される射撃であるなら、そのままCHの効果判定のIFT DRに加えます。CHが砲に対して生じたら、砲と、それを操作している歩兵を共に自動的に除去します。

複数の目標がCHの生じたヘクスに存在するなら、そのうちのどの目標にCHが生じたのかを無作為に決定します。その場合、同じヘクスにある目標で、受ける火力と修整に違いがありますが、全て同じIFT DRで解決します。

6.2 特殊弾薬と欠乏ナンバー：

いくつかの兵器は特殊弾薬を撃つ能力を持っています。そのような兵器のカウンター裏面(兵器によっては表面)には、特殊弾薬の記号とその欠乏ナンバーが記載されています。欠乏ナンバーが年号と地域の略号と共に記載されていた場合、その弾薬の使用はその年号と地域に限定されます(例：4+=1944年以降 J=June；6月 E=Europe；欧州戦域 ゆえに・・・J4+E=1944年以降欧州戦域で使用可能の意)。特殊弾薬を使用する場合は、TH DRの前にその旨を宣言する必要があります。もし修整前のTH DRが欠乏ナンバー未満であれば、特殊弾薬を発射できたことになり、そのTH DRを使用してその後の解決を続行します。また、次の射撃機会において再び特殊弾薬の使用宣言をしてもかまいません。修整前TH DRが欠乏ナンバーと等しかったときは、その射撃では特殊弾薬を発射できたとみなして解決を続行しますが、その射撃で特殊弾薬を使い果たしたとみなし、ゲーム中に二度とその弾薬の使用宣言はできません。修整前TH DRが欠乏ナンバーよりも大きかった場合、その弾薬を保有していなかったみなし、その射撃自体も行わなかったことにします(別の弾薬で射撃してもかまいませんし、目標を変えてもかまいませんし、射撃自体を取りやめることもできます。例外：故障)。ただし、TH DRが故障を引き起こすものであったなら、その兵器は射撃したものとみなし、故障結果が適用され、さらにその特殊弾薬を保有していなかったとみなされます。特殊弾薬の欠乏状況は紙片にメモすることで記録してください。

AP (Armor Piercing；徹甲弾)：AP弾は基本的に装甲車両に使用するものであり、歩兵に対しては限定的な効果しかありません。命中後にIET上でいくつの火力に相当するかは砲の口径によって決まります。37mm未満であれば1FP。37mm以上であれば2FPです。AP弾は残留火力を残しません。地域目標タイプによる射撃は不可能です。

HE (High Explosive；榴弾)：対人用弾薬として一般的な弾薬です。

HEAT (High Explosive Anti Tank；成型炸薬弾) 略号H：HEAT弾は基本的に装甲車両に使用するものですが、AP弾よりも炸薬量が多いため、歩兵に対してもある程度有効です。しかし信管の関係から、建物のような硬い援護物下にある目標にしか使用できません。HEAT弾は、『砲』か、もしくは建物内にいる歩兵のみを目標にできます。IFT上の火力は、HE弾よりも1列低い火力欄になります。LATWは常にHEAT弾を発射し、その火力はカウンターに記載されているもの(BAZ=8FP、PSK=12FP)となります。

Smoke (煙幕弾) 略号s：砲兵器による煙幕弾は5/8インチサイズのカウンターで表されます。煙幕弾はPFPhかDFPhの最初にATTを用いて射撃します。命中したなら、そのヘクスに5/8インチの煙幕カウンターをおきますが、PFPhであれば+3の面を上にして置き、DFPhであれば+2の拡散(Dispersed)面を上にしておきます。PFPhまたはDFPhにおい

て、煙幕以外の射撃を行ったなら、もはやそのフェイズでは煙幕弾を撃つことはできません。



WP (White Phosphorous；白燐弾)：WP弾は煙幕と同様に、PFPhかDFPhの最初にATTを用いて射撃します。また、敵のMPHに臨機射撃として射撃することも可能ですが、この場合も煙幕以外の射撃をまだ行っていないことが条件となります。WP弾が命中したヘクスにいるユニットはNMCを行わねばなりません。ただし、このNMC DRにはそのユニットに適用されるTEMが逆転してマイナス修整として加算されます。空中炸裂が適用される場合には、+1が加算されます。WPのCHが生じた場合、TEMはそのままプラスの修整としてNMC DRに加算されます(空中炸裂は+1のままです)。このNMCはWPがすでにあるヘクスに進入したユニットには適用されません。ただし、臨機射撃として発射されたWP弾の場合は、そのMPH中に新たに進入してきた敵ユニットにNMCを強制します。WP弾は砲兵器による煙幕の一種ですが、妨害効果は+2であり、拡散したWPの妨害効果は+1となります。

6.3 設置状態：

舗装道路以外に初期配置された『砲』で、まだそのシナリオ中に移動していないものは、設置状態にあるとみなされます。設置されている『砲』は、それを操作している操作班に+2の設置TEMを与えます。この+2設置TEMは、他のプラスのTEMおよび防盾DRM(6.6)と累積しません。複数のDRMが使用可能な場合、砲の所有者がどれを適用するか選択します。設置TEMは、操作班以外のユニットが操作している場合には適用されません。また、その『砲』が移動した場合、設置状態は永久に失われます。

6.4 初期隠匿配置(HIP)：

設置状態で初期配置する『砲』(言い換えれば、舗装道路以外に初期配置する砲)とその操作班は、初期隠匿配置(Hidden Initial Placement；HIP)を用いることができます。砲の所有者は、初期配置時にその砲の初期配置ヘクスとCAの向きを紙片に記録しておきます。砲とその操作班は、盤上に配置せず、HIPを喪失するまで盤外に置いておきます。

HIPの喪失：開路地か未舗装道路にHIPされた砲は、16ヘクス以内の統制状態の敵LOS内に入った時点で、直ちにHIPを喪失し、盤上に配置されます。また、砲(それを操作している操作班)が射撃したり、CAを変更したり、人力移動を試みたり、砲の操作班が移動した場合にもHIPは喪失します。また、敵のユニットがHIPされている砲のあるヘクスにMPHに移動してきた場合、砲のHIPは失われ、移動してきた敵ユニットは直前のヘクスに戻されてそこで移動を終えます。HIPされていた砲のあるヘクスで消費するはずだったMFは、押し戻されたヘクス内で消費したとみなされ、臨機射撃の対象になります。また、押し戻されたヘクスに残留FPが残っているのなら、その攻撃も受け

ます。敵ユニットがHIPされている砲のあるヘクスにAphに突撃してきた場合、すぐには露見せず、CCPhになってはじめてHIPが喪失します。その場合、林や建物でなくとも不意打ち判定が行われ、HIPの側にはその他の修整に加えて不意打ち判定に-2drmが適用されます。これは、見えている自軍ユニットとスタックしていたとしても適用されます。

HIPへの攻撃：HIPされている砲に対するIFT上の攻撃は、地域射撃として火力が半減されます。砲兵器の場合はTH DRMに+2の修整が適用され、命中した後の火力には影響しません。TEMや防盾の効果は通常と同じく適用されます。PTC以上の攻撃結果を受けた(WPの命中も含む)場合、HIPを喪失し、その結果を適用します。効果なしの場合には、HIPの所有者は何らの情報も明かす必要がありません。

6.5 砲の移動：

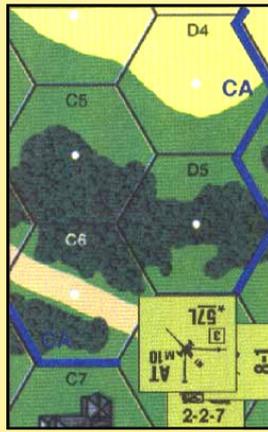
QSUタイプの砲(1.2.6)だけが、ゲーム中に人力移動によって新しいヘクスへと移動できます。QSUではない砲(すなわち、裏面に着荷状態のイラストが描かれている砲；1.2.6)は、ASL SKのシナリオのなかでは移動することはできません。それぞれの砲は、カウンターの右上にMから始まる人力移動ナンバーが記載されています。MPHに人力移動を試みる場合、砲の所有者はDRを行い、プレイ補助カードに記載された各種の修整を適用した上で、この人力移動ナンバー以下の目を出さねばなりません。人力移動に必要なMFコストは、通常の地形コストの2倍となります。人力移動しているユニットは警戒移動は行えず、他のいかなるPPも運搬不可能です。急速歩移動は可能ですが、道路ボーナスの使用はできません。

人力移動の結果：修整後の人力移動DRが人力移動ナンバー未満であれば、砲は人力移動に成功し、目的のヘクスへと移動できます。人力移動をしたユニットのMFにまだ余力があるなら、さらに人力移動を継続して次なるヘクスへの進入を試みてもかまいません(砲を放棄しての移動継続は不可能です)。修整後の人力移動DRが人力移動ナンバーと等しければ、この移動には成功したとみなしますが、このターンにはそれ以上の移動継続は不可能となります。修整後の人力移動DRが人力移動ナンバーよりも大きければ、移動の試みは失敗し、そのターンにはもはや移動ができません。人力移動を試みた砲とユニットは、そのターンのAphに突撃することはできません。

射撃への影響：人力移動を試みた砲とユニットは、続くAFPhに射撃できません。人力移動を試みたユニットは、そのプレイヤーターンの間『危険な移動』をしているものとみなされ、あらゆる射撃フェイズにおける敵の攻撃に、-2DRMが適用されます。この修整は人力移動を試みたユニットがPIN状態になるまで適用され続けます。地形TEMや妨害DRMとは通常どおり累積しますが、『危険な移動』の修整とFFNAMとFFMOは累積しません。

設置状態と人力移動の例：

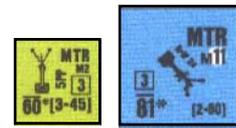
2-2-7 操作班によって操作されている 57mm 対戦車砲が、xD6 で設置状態および HIP 状態でシナリオを開始しました。操作班以外の歩兵が操作していると、設置状態も HIP も利用できません。開路地（未舗装道路）での HIP だったので、敵の 16 ヘクス以内の LOS に捕らえられて HIP が露見しました。しかしながら、設置状態ですので、あらゆる攻撃に+2TEM が適用されます。砲兵器からの ITT による攻撃（もしくは LATW からの攻撃）には、設置状態の+2DRM は TH DR に適用することになります（それに加えて、小さい目標の+1DRM も適用されるでしょう。また、ATT の射撃では、+2 設置 TEM は TH DR ではなく命中後の IFT DR に加えられます）。砲兵器命中後の IFT 上での解決において、防盾による修整前の IFT DR の結果が KIA であれば、砲とその操作班ともに除去されます。K であれば砲は故障し、砲の操作班は損耗をこうむり、除去されます。これらの結果を『直撃』と呼びます。防盾による修整前の段階で KIA でも K でもなければ、防盾による+2DRM を IFT DR に加えます。防盾による修整は、AT（対戦車砲）もしくは INF（歩兵砲）が、自身の CA を通して敵の攻撃を受けている場合に適用可能です。



米軍プレイヤーは、2-2-7 と 8-1 指揮官によってこの砲を D5 に動かしたいと考えました。PFPh には射撃を行わず、MPH に人力移動を試みます（この試みには HIP を喪失させます）。この試みには 4MF（林の通常のコストの2倍）を消費します。カウンターには M#10 の記載があります。適用される DRM は早見表を参照してください。TEM=+1。MF コスト=+4。合計+5DRM です。8-1 指揮官の-1 指揮修整は人力移動の助けにはなりません（+2MF の指揮官ボーナスを加えることは可能です）。米軍の DR が 4 以下ならば、砲と指揮官、操作班の全ては D5 に進み、更なる人力移動を試みることができます。DR が 5 ならば（修整後 DR が 10 ちょうどになるために）、D5 への進入は可能ですが、そこで移動を終えることとなります。どちらの場合も、米軍プレイヤーは砲の CA を変更して構いません。DR が 6 以上なら、このターンには移動できず、CA も変更できません。米軍が DR4 以下を出し、D5 に進んだとしましょう。表畑が茂っていない季節であれば、残りの 2MF を利用して D4 への人力移動を試みる事ができます。この試みも、先と同様に修整後の DR で 10 以下を出す必要がありますが、今回適用される DRM は MF コストの+2 のみになります。最初の移動の際に、D5 ではなく C6 への移動を（道路を利用して）試みたとしましょう。適用される DRM は消費する 2MF コストによる+2。TEM による+1。そして道路ヘクスサイドを通過することによる-2 の、合計+1DRM です。操作班でなく、分隊が人力移動を試みていたのなら、-1DRM が適用されます。操作班に加えて、分隊が手伝っていたのなら、-2DRM が適用されます。全ての場合において、人力移動しているスタックが攻撃を受けた場合、危険な移動による-2DRM を被り、しかも防盾の DRM を受ける事ができません。また、人力移動を試みたユニットは、そのプレイヤーターンの AFFh で射撃できず、Aph に突撃することもできません。

ブレインに一度でも歩兵したら、その砲は決して設置状態にはなれません。しかしながら、小火器、MG、DC の攻撃が対戦車砲（もしくは歩兵砲）の CA を通して行われた場合、+2 の防盾 DRM を適用できます。同様に、CA を通して命中した砲兵器攻撃の IFT DR にも+2 の防盾 DRM を適用できます。ただし、修整前の結果が K や KIA だった場合には『直撃』となるために適用不可能です（6.6 および 6.7 参照）

（連続臨機射撃）や FPF（緊急防御射撃）を行うことができ、また DFPh に『First Fire』カウンターが置かれた状態から隣接ヘクスに最終射撃を行うこともできます。いずれの場合も『過度の射撃』として B# が 2 低下し、修整前の IFT DR で 12 を出すと除去されます。



6.9 迫撃砲：

迫撃砲は『砲』（5/8 インチサイズ）と SW（1/2 インチサイズ：軽迫撃砲）の 2 つに分類されます。60mm 以下の口径の迫撃砲は SW であり、それよりも大きければ『砲』になります。迫撃砲は必ず ATT を用いて射撃しますが、それによって ROF を失うことはありません（したがって、同一フェイズに煙幕弾を複数発射できる可能性があります）。また、82mm 以下の口径であれば、CA 変更後の射撃においても ROF が低下しません。迫撃砲には [] でくられた 2 つの数値が記載されており、左が最小射程、右が最大射程を表わしています。最小射程よりも近いヘクスや、最大射程よりも遠いヘクスを射撃することはできません。常に ATT を使用するため、迫撃砲は修整前の TH DR で 2 を出せば致命的命中（6.1）を得ることができます。迫撃砲は曲射弾道兵器ゆえ、林ヘクスに対しては空中炸裂（-1 TEM）を引き起こします。また、高度優位性は適用されませんし、防盾による防護効果も低減（+2 > +1）されています。

迫撃砲は建物内部に運び入れたり、配置することは可能ですが、そこから射撃することはできません。

6.6 防盾：

全ての AT と INF タイプの砲は、操作班を防護するための防盾を装備しているものとみなします。この防護効果を得られるのは、統制状態の砲を操作している操作班（のみ）であり、その砲の CA を通して行われた射撃にのみ有効です。操作班以外の歩兵が操作されている場合、防盾の効果を得ることはできません。防盾の効果は IFT DR への+2 DRM（迫撃砲からの射撃には+1；火炎放射器には+0）です。防盾の効果は他の TEM（設置 TEM を含む）とは累積しません。しかしながら、この DRM は TH DRM を修整せず、IFT DR を修整するので、他の TEM によって修整された砲兵器の命中のあと、効果判定の IFT DR を修整することができます。防盾 DRM は『直撃（Direct Hit；6.7）』の場合適用不可能です。

6.7 目標としての砲：

『砲』の M#（6.5）の色は、その砲の目標としての大きさを表しています。M# が白丸に印刷されている砲は小さい目標です。M# が赤で印刷されている砲は大きな目標です。砲兵器から射撃を受けた際には、このサイズにより TH DR が修整されます。

効果判定：CH を受けた場合、砲とそれを操作していた歩兵はもろとも除去されます。通常命中を受けた場合、命中判定に引き続き、IFT 上で砲とそれを操作している歩兵の両方に対する効果判定を行います。防盾 DRM 以外の適用される修整を全て終えた結果が『KIA』だった

場合、CH 同様に砲とそれを操作していた歩兵はもろとも除去されます。『K』だった場合、砲は故障し、それを操作していた歩兵は損耗します。これらの結果を『直撃』とよび、防盾 DRM によって軽減することはできません。『直撃』ではなかった場合は『至近弾』とみなし、砲には影響はありません。先ほどの IFT DR に（適用可能なら）さらに防盾 DRM を加えて効果を判定します。（その結果、操作している操作班に対する効果を軽減することができるでしょう。）

6.8 歩兵火力相当（IFE）：

いくつかの砲にはカウンターの口径横に、[] でくられた 1 つの数値が記載されています。この数値はその砲の IFE であり、この数値を持たない砲は IFE を用いた射撃を行うことはできません。IFE を用いると、あたかもその砲が MG であるかのように、命中判定の手順を踏まずに直接 IFT を使った攻撃が可能になります。砲が IFE を用いて射撃する場合、その ROF は 1 減少します。加えて、IFE は他のユニットと FG を組めず、捕捉を使用したり、新たに得たり、維持したりする事ができません。IFE の通常射程は 16 ヘクスで、32 ヘクスまで遠距離射撃ができます。MG と異なり、遠距離用の照準器を装備しているため、指揮官の指揮（双眼鏡効果）が無くとも 17 ヘクス以上の射撃にさらなるペナルティはありません。IFE を用いている時、その砲は『砲兵器』とはみなされませんし、畏縮の対象にもなりません。MG と同様に、IFE を用いる砲は、敵の MPH に SFF

6.10 目標の捕捉：



捕捉の獲得：『砲』が歩兵目標タイプの射撃で TH DR を行った場合、その命中如何に関わらず（故障した場合は不可）、その目標に 1/2 インチサイズの-1 捕捉（AQ）カウンターが置かれます。1/2 サイズの捕捉は目標に対してつけられるため、歩兵目標タイプで目標のいない（あるいは HIP で見えていない）ヘクスを撃っても、そこに捕捉をつけることはできません。すでに-1AQ カウンターが置かれている場合は、裏返して-2AQ カウンターになります。AQ カウンターのマイナスの数値は、次の射撃機会に同じ砲が同じ目標を射撃する際の TH DRM として適用されます。同じ目標が複数の『砲』から捕捉を付けられることもありえます（その場合、ID や色の違いを利用して、1 つの砲に 1 つの AQ カウンターが対応するように工夫してください）。しかし、同じ砲から何度射撃されても、捕捉の TH DRM は-2 が上限となります。捕捉カウンターのあるヘクス（追尾の途中で空のヘクスに残された捕捉も含む）に別の目標が入ってきた場合、その新たな目標に対しても捕捉 DRM を適用できます。1/2 インチの捕捉は、その砲が地域目標タイプの射撃をした場合にも DRM を適用できますが、射撃後に 5/8 インチサイズの捕捉に取り替えられます。1/2 インチの捕捉の利点は、追尾が可能という点です。

捕捉の喪失: 以下の場合、捕捉は喪失します。すなわち；砲兵器、もしくはそれを操作している歩兵が現在のヘクスを離れた・射撃せずに CA だけを変更した・他の目標を射撃した・故障した・煙幕弾を撃った・IFE を使用した・操作している歩兵が除去された・統制状態ではなくなった・その砲兵器を放棄した・固有の火力を用いて射撃が阻止を行った・目標が新たなヘクスに移動することで LOS 外に出てしまった。

捕捉の追尾: 1/2 サイズの捕捉をつけた目標が新たなヘクスに移動した場合、そこが砲の LOS 内であるなら捕捉を追尾させて、一緒に移動させる事ができます。LOS 内かどうかは、射撃をともなわずに自由に LOS をチェックして判断して構いません。LOS 外に出たことが判明したら目標から捕捉が外れますが、その直前のヘクス (LOS 内に捕らえていた最後のヘクス) に捕捉カウンターを残しておきます。また、目標が LOS 内を移動していても、砲の所有者はいつでも目標から捕捉をはずし、目標が去ったヘクスに残しておくことを選択できます。スタックしていた捕捉目標がばらけて移動する場合、砲の所有者はそのうちの1つのユニット/スタックを選んで捕捉を追尾させることができます。



6.11 地域目標の捕捉:

『砲』(もしくは軽迫撃砲)が地域目標タイプの射撃で TH DR を行った場合には、そのヘクスに 5/8 インチサイズの捕捉カウンターが置かれます。捕捉の効果は 1/2 サイズの捕捉と同様ですが、目標ユニットにはなく、ヘクスに対して捕捉がつけられているものとみなします。ゆえに、5/8 インチサイズの捕捉は目標を追尾できません。目標が新たなヘクスに移動してしまったり、5/8 インチサイズの捕捉カウンターは自動的に元のヘクスに置き去りにされます。しかしながら、地域目標タイプの射撃は目標ではなくヘクスを射撃しているため、何も目標がないヘクスを撃って捕捉をつけることが可能です。迫撃砲は常に 5/8 インチサイズの捕捉カウンターを用います。捕捉は『砲』にしか許されませんが、例外として軽迫撃砲だけ、SW であるにもかかわらず捕捉を利用することができます。煙幕弾を射撃する際は、すでにある 5/8 インチサイズの捕捉カウンターの利点を利用できます。しかしながら、煙幕弾の射撃で捕捉を得ることもできませんし、煙幕弾を撃つとそれまでの捕捉は消失します。5/8 インチの捕捉は、その砲が歩兵目標タイプの射撃をした場合にも DRM を適用できますが、射撃後に 1/2 インチサイズの捕捉に取り替えられます。5/8 インチサイズの捕捉の利点は、何もいないヘクスを射撃して捕捉をつけられるということです。

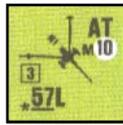
6.12 砲兵器の故障:

『砲』および軽迫撃砲カウンターに B# が記載されていない場合、すべて B#12 であるとみなします。修整前の TH DR が B# 以上の場合、その砲/SW は故障します。砲を不正規使用 (操作班以外の使用) したり、捕獲使用したり、追

加射撃 (あるいは、IFE を用いての過度の射撃) を行ったりした場合、その B# は 2 低下します。また、未熟兵 MMC が使用した場合には B# が 1 低下します。これらはすべて累積します。以上のいずれの場合でも、修整前の TH DR が 12 であれば、その砲は除去されます。QSU 砲と軽迫撃砲が故障した場合には、MG と同様に裏返してそれを示します。裏面に着架状態のイラストが描かれている砲の場合は、『Gun Malfunction』カウンターを置いて故障を示します。故障した砲、あるいは軽迫撃砲は修理の dr 1 で修理が成功し、6 で除去されます。

H 章 砲兵器ノート

ASL ルールブックの H 章における『車両と砲兵器ノート』は、ASL システムで機能するいくつかの特殊な兵器の重要な特徴を述べているばかりでなく、WW 2 の戦闘に参加した砲や車両の単一の資料ではベストなもの1つとして広く知られています。ここでは、ASLSK#2 に登場する砲兵器ノートを、ASL スタンドアードそのままに再録しています。よって、ASLSK#2 では機能しないルールも含まれています。砲に与えられている希少度値 (Rarity Factors : RF) と基本価値ポイント (Basic Point Values) は、自作シナリオを作るためのものです。SW にはこのようなポイントは設定されておらず、自作シナリオで使用する SW は歩兵分隊の数を基準に決められます。RF は 0.9 (最も一般的) から 1.6 (最も希少) までの範囲があります。BPV は、そのユニットの相対的な価値を表します。ASLSK#2 に登場する砲は、25 (英軍 7.6mm MTR) から 55 (独軍 88mm AA) までのポイントが設定されています。また、ドイツ軍の 5-4-8 分隊は 13 ポイント、徴収兵 HS は 2 ポイントの BPV が設定されています。



M1 57mm 対戦車砲: 1941 年の段階で、アメリカ陸軍は 37mm 対戦車砲が早くも旧式化したことを理解していた。新たな砲の開発には年数がかかると、イギリス製の 6 ポンド砲をアメリカ仕様に変更してコピーする事になった。約 16,000 門の M1 が製造され、ヨーロッパでは 1943 年半ばから 37mm M3A1 に替えて配備されていた。1943 年中旬には、陸軍歩兵師団の再編成も行われていた。この改編によって、57mm 対戦車砲は師団 HQ 中隊と歩兵大隊 HQ 中隊所属の対戦車小隊、および歩兵連隊所属の対戦車中隊に配備されることとなった (先んじて配備されたのは対戦車中隊であり、大隊の対戦車小隊への配備はより遅かった)。各機甲歩兵中隊は、機甲師団 HQ 中隊に配備されているのと同様の対戦車小隊 (M2 ハーフトラックで牽引) を 1 個持っていた。空挺師団では、対戦車砲はグライダー歩兵連隊 (1945 年からは大隊)、空挺対空大隊、そして野砲大隊に配備されており、それらはほとんどの場合ジープで牽引されていた。イギリス、ソ連、そしてドイツの大半の師団と異なり、アメリカ陸軍の師団には師団所属の対戦車大隊がなかった。なぜなら、師団の対戦車支援は 1 つか、もしくはそれ以上の駆逐車大隊によって得ていたからである。例外として、イタリアで戦った第 10 山岳歩兵師団には 18 門の 57mm 対戦車砲からなる対戦車大隊を有しており、空挺師団には通常対空および対戦車大隊が添属されていた。

† HE 弾 (弾薬欠乏ナンバー “7”) と APDS 弾 (弾薬欠乏ナンバー “4”) は、ヨーロッパ戦域 (ETO) では 1944 年 6 月から使用可能となる。HE7 は、太平洋戦域 (PTO) では 1945 年以降使用可能となる。この制限は、カウンター上では 6 月 (June) をあらわす J と、ETO をあらわす E で示されている。ETO での使用期間は 43 年 7 月から 45 年 5 月までであり、PTO での使用期間は 44 年から 45 年の終わりまでである。

† ETO における RF は当初の 2 ヶ月 (43 年 7~8 月)

は 1.3 であるが、以降 2 ヶ月ごとに 0.1 ポイント減少しつづけて、44 年 1 月からは 1.0 で変化しなくなる。PTO における RF は 1.2 である。BPV=33



M2A1 105mm 榴弾砲: 師団所属の標準的な軽野砲として、M2A1 は海兵隊、騎兵、および歩兵師団の野戦砲大隊に配備されていた。また、師団に属さない独立砲兵大隊でも見ることができた。各中隊は 4 門の榴弾砲から成り、それぞれが 2-1/2t トラックに牽引されていた。終戦までに 8,536 門が製造され、13 種もの砲弾が開発された。M2A1 は理想的な榴弾砲であり、いくつかの改良が施されたが、現在でもアメリカを含めた 40 カ国以上で使用されつづけている。現在、アメリカでの呼称は M101A1 となっている。

† ETO における RF は 42 年 12 月~45 年 5 月まで 1.0 である。PTO では 42 年 8 月から 45 年まで使用されたが、その RF は当初の 3 ヶ月 (42 年 8 月~10 月) まで 1.2 であり、それ以降は 1.0 となる。BPV=34



M1 155mm 榴弾砲: M1 の製造はゆっくりとしたものであり、1942 年の終わりにはたったの 33 門が完成しただけであった。しかしながら、その後信頼性と命中精度が評価され、戦争中には 4,035 門が製造された。戦後においても僅かな改良が加えられただけで、アメリカを含めた 30 カ国以上で使用されつづけている。現在、アメリカでの呼称は M114A1 となっている。155mm 榴弾砲は、105mm 榴弾砲の相棒として師団所属の砲兵隊で最も一般的であった。そこでは 1 個歩兵師団につき、3 個中隊 (各中隊は 155mm 榴弾砲 4 門を配備) からなる中野砲大隊が 1 つ配属されていたのである。また、“ワンファイブファイブ”は、師団に属さない独立中野砲大隊にも配備されていた。海兵隊の師団は、1945 年の 5 月から正式に 155mm 榴弾砲大隊を配備することとなった。

† PTO 以外での使用期間は 43 年の 7 月から 45 年 5 月までである。その RF は 43 年 8 月までが 1.5、43 年の 9 月-10 月が 1.4、それ以降は 1.2 である。PTO での使用期間は 1944 年から 45 年であり、RF は一律 1.3 である。ただし、海兵隊の使用期間は 45 年の 2 月から 6 月までであり、その RF は 1.5 である。BPV=40



M1 81mm 迫撃砲: この兵器は古典的なフランス製プラント 81mm 迫撃砲のコピーであり、アメリカ軍の標準的な中隊迫撃砲であった。この迫撃砲は軽量弾 (7 ポンド: 約 3kg)、重量弾 (10.75 ポンド: 約 5kg) および WP 弾を射撃できた。大戦中に約 30,000 門製造された。歩兵大隊所属の重火器中隊で主に使用され、ここでは各々 2 門の迫撃砲からなる 3 つの射撃チームからなる 1 個迫撃砲小隊を編成していた。空挺部隊の迫撃砲小隊は 2 つの射撃チームしか有していなかった。また、空挺部隊の 81mm 迫撃砲小隊は重火器中隊の一部ではなく、大隊の HQ 中隊に属していた。機械化騎兵偵察部隊や、駆逐戦車 (自走砲) 大隊は、それぞれ 3 門の 81mm 迫撃砲を有していた。1944 年までは、海兵隊の大隊所属の重火器中隊は 4 門の 81mm 迫撃砲を装備していた (それ以降、この小隊は大隊 HQ 中隊に属することになった)。海兵襲撃部隊の HQ 中隊は、この砲を 8 門装備していた。

使用期間は 1941~45 年で、RF は一律 1.1 である。BPV=29



M2 60mm 迫撃砲: この軽迫撃砲は、フランス製プラント 60mm 迫撃砲をライセンス生産した物であり、1940 年にアメリカ陸軍に採用された。およそ 75,000 門が製造されている。陸軍のライフル中隊は、自身に所属する重火器小隊内にこの迫撃砲を 3 門有していた。機械化騎兵偵察隊は 9 門 (1 個小隊につき 3 門: アメリカ軍車両ノート 54 を参照)、各機甲歩

兵小隊は1門のM2迫撃砲を装備していた(アメリカ軍車両ノート28と29を参照)。各空挺歩兵小隊にも1門のM2迫撃砲があり、1944年の8月まではグライダー歩兵小隊でも同様であった。各グライダー歩兵中隊は、自身に所属する重火器小隊に2〜4門以上(時期により異なる)のM2迫撃砲を装備していた。海兵隊のライフル中隊が有していたのは2門である(正式には1943年の4月をもって3門に増加されている。しかしながら、多くのライフル中隊はより遅い時期になるまで3門目の迫撃砲を受け取ることができなかった)。1944年の5月には、各海兵歩兵大隊のHQ中隊に4門のM2迫撃砲が配備されている。海兵襲撃中隊がそれぞれ3門の60mm迫撃砲を有していた。

↑M2迫撃砲は軽迫撃砲の中でも最長の射程を有していたが、それはその主たる任務が小隊や中隊を直接射撃で支援することではなく、無線によって誘導される中隊向けの「盤外砲撃(OBA)」間接射撃支援だったためである。したがって、米軍プレイヤーはシナリオOBで与えられた60mm迫撃砲3つを1つの無線機(あるいは野戦電話)と交換することができる。この無線機は、4FPのHE効力射/IR弾のみ(1945年にはWP弾も)射撃可能なOBAモジュール1つを誘導することができる。このモジュールは、C1.22項における無線接触の維持の試みに対して、-2のDRMを適用できる。また、使用される「チットの山」は、米軍標準のものを用いる[例外:そのシナリオOBにおける米軍部隊が『弾薬僅少』と指示されている場合、『弾薬不足』と考える]。OBAとして使用された場合、その最長射程は米軍の『自軍盤端』から数えて(B11.42に従う)40ヘクスとなる。すなわち、このOBAに關するAR/RS/FFEカウンターは40ヘクスを越えて置かれることも、要求することもできない。偏差によって40ヘクスの射程を超えてしまう場合には、偏差のdrを振りなおさなければならない。米軍部隊がそのシナリオで『自軍盤端』を持たない場合、このOBAへの変更を選択することはできない。



7.5cm PAK40 対戦車砲:
5cmPAK38の次の世代をになう対戦車砲として計画された。実際、PAK40はPAK38の拡大版であり、(無論、より大きく見えることを除いて)非常に良く似た外観をしていた。PAK40の設計は1939年から始まっていたが、バルバロッサ作戦が始まってT-34やKVと遭遇する事態になった時点では、まだ製造は開始されていなかった。ひとたび製造が開始されると、それは1945年まで継続された。実戦では、PAK40は極めて優れた対戦車砲であった。唯一の欠点はその重量で、そのために人力移動が困難だった。PAK40は対戦車大隊の標準装備になっていた。多くの駆逐戦車に搭載され、IV号戦車やIII号突撃砲の長砲身7.5cm砲の元となった。しばしば野砲として使用される場合もあったが、その場合には限られた仰角が欠点となった。

RFは試用期間により以下のように変化する。42年1月-3月では1.5; 42年4月-7月では1.4; 42年8月-11月では1.3; 42年12月-43年3月では1.2; 43年4月-45年までは1.1である。1942年11月以前には北アフリカでは使用されていない。BPV=43



2cm FLAK38 対空砲:
FLAK30はその欠点を是正するためにモーゼル社で再設計され、その結果誕生したFLAK38は対戦を通じてのドイツ軍の標準的な軽対空砲となった(もともと、すべての旧タイプモデルがこの砲に切り替えられたわけではなかった)。また、この砲は幾つかの偵察車両にも装備された。1944年の初めには、連合軍の地上攻撃機が高速・重装甲化したために、単砲身の2cmFLAKでは対空砲としての有効性が次第に減じられていった。1944年3月の時点で、ドイツ空軍では19,692門のFLAK30/38が使用されていた。同時期の陸軍での装備数は不明確である。RFは1939年から45年まで一律1.0である。BPV=32



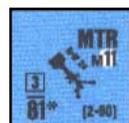
3.7cm FLAK36/37 対空砲:
ドイツ軍のもう一つの標準的軽対空砲。この砲の被牽引タイプは、陸軍の師団編成表にはほとんど見受けられない。明らかにこの砲の大半は対空師団、および独立対空大隊で使用されていたのである。3.7cmFLAK小隊はこの砲3門からなり、3個小隊で1個中隊を編成していた。FLAK36と37の主な相違点は、使用している照準器の違いであった。

この砲はスティルグラナーテ41として知られる特殊なHEAT弾を発射できた。この砲弾は後ろに棒の付いた卵形の成型炸薬弾頭であり、後部の棒は、フィンが付いた穴あきのスリーブに装着されていた。この砲弾は砲口装填式であった。すなわち、砲身先端の砲口に後部の棒を差し込むのである(この際、外側のスリーブ部分は砲身の外に出た状態となった)。発射は弾頭のない特殊な薬莖を砲尾に装填し、これによって砲弾を射出する方式であった。フィンによって弾道を安定させるこの砲弾の初速は110m/秒であり、その最大射程はおおよそ360mであった。

↑H# [9]の基本命中ナンバーは11である。射程距離1ヘクスにつき命中ナンバーは1低下する。最大射程は9ヘクスである。全ての射撃側目標側のTH DRMは通常と同じく適用される。通常は車両目標にのみ効果があるが、HEAT弾ゆえ、他の目標にも限定的な効果がある(C8.31)。[SKとしての補足:この砲弾の火力は12FPに相当し、他のHEAT弾と同様の目標制限がある。また、この砲弾は残留火力を残さない。HEATは1942年以降にのみ使用できる。]この砲弾が発射された場合、その砲のROFは1低下する(すなわち、色付きdr+3ではなく、+2のみ、ROFが維持される)。RFは1939年から45年まで一律1.3である。BPV=36



8.8cm FLAK18/36 対空砲:
“88”(アハト・コンマ・アハト)は、恐らく第2次世界大戦で最も有名な砲であろう。この砲はクルップ社の技術者チームによって、スウェーデンで秘密裏に設計された。その設計は極めて優れており、直ちに空軍の重対空部隊の主力となった。FLAK18と36の相違はわずかなもので、多くの部品が交換可能であった。スペイン市民戦争において、地上目標への使用が効果的であることが判明し、そのための砲弾が開発された。88mm砲の名声(悪名)を高めたのは北アフリカ戦線の働きによるものだった。かの地では、かつて不死身と恐れられた英軍のマチルダ戦車を、2000mの距離からたやすく撃破できたのである。砂漠での英軍戦車兵はこの砲を非常に恐れており、そのため“88”が初弾を外しても彼らはしばしば自身の戦車を放棄した。なぜなら、2発目はほとんど外さない事を知っていたからである。その名声は最終的に衰えなかった。その理由のひとつは、“88”は戦争終結時においても、“ジャンボ”を除く米英のいかなる戦車の前面装甲でも打ち砕くことができたからである。もうひとつの理由は、“88”が大量に製造されたためである;例えば、ドイツ空軍は1944年8月の時点で10,704門を配備しており、これには陸軍の対空大隊での配備数は含まれていないのである。これらの事実、この砲がそれに対峙したものに強烈な印象を植え付けるものであったことを容易に理解させてくれる。88mm砲小隊はこの砲4門から編成されており、通常SdKfz7で牽引されていた。RFは1939年から45年まで一律1.2である。BPV=55



8cm GrW34 迫撃砲: 極一般的な中迫撃砲で、正確な口径は81.4mmであった。これは標準的な大隊支援兵器であり、大隊所属の機関銃中隊につき6門が配備されていた。これらの砲は、しばしば各中隊に2門ずつ分配された。徒歩の歩兵部隊では、作戦行動中は人力で運搬し、長距離の行軍時には馬車で運搬されていた。GrW34から発射された砲弾の中で興味深いものに、

『跳躍爆弾(バウンディングベティ)』がある。この砲弾は地表に着弾した際に、15-50フィートの高さまで跳ね上がってから爆発するため、弾片による効果が大きかった。堅い地面では効果的であったが、軟弱な地面の場合にはほとんど(あるいは全く)効果が無かったため、1942-43年にかけてあまり使用されなくなった。戦争後期になると、GrW34は、より軽量で短射程のkz GrW42というバージョンに置き換えられていった。このモデルは当初は空挺部隊によって使用されていたが、徐々に一般化し、通常の歩兵中隊でもしばしば見られるようになった。

RFは1939年から42年までは1.1。43年以降は0.9である。BPV=30



5cm leGrW36 迫撃砲: 標準的なドイツ軍の軽迫撃砲で、1個歩兵中隊につき3門が配備されていた。これらはしばしば、中隊内の各小隊に対して個別に配備された。この兵器は小さい割に複雑すぎ、(その他の小口径迫撃砲と同様に)擲弾筒がやや多かった程度で、不十分な射程と破壊力しか有していなかった。そのため、1942年以降、この兵器の大半は2線級の予備部隊に配備された。ドイツではBulettenschmeisser(肉団子発射機)と呼ばれていた。



OML 2インチ迫撃砲: この『砲口装填式砲兵器(Ordnance Muzzle Loading)2インチ迫撃砲』は、もともとはスペインの設計を流用したものであった。緊迫した交戦情勢を受けて、最低限のテストをしただけで1938年には製造が開始された。にもかかわらず、この兵器は第2次世界大戦を通じてよく働いた。射程が短いという欠点はあったが、煙幕弾と照明弾の射撃能力により、少なくとも部分的には補うことができた。歩兵(パラシュート兵およびグライダー兵を含む)小隊、迫撃砲小隊、歩兵偵察スコードロンの突撃トループ、装甲車スコードロンの支援火器トループの、各HQに1門の2インチ迫撃砲が配備されていた。1943年の後半には、対戦車連隊の各対戦車砲トループにつき、2門の2インチ迫撃砲が公式に配備された(17ポンド砲の対戦車砲トループでは、それが自走式か牽引式に関わらず、トラックによって運搬された;イギリス軍車両ノートの66を参照)。2インチ迫撃砲には14ものバリエーションが存在したが、中でも最も特筆すべき働きをしたのは、より軽量・短砲身の空挺バージョンで、主にパラシュート歩兵によって使用された。



OML 3インチ迫撃砲:
1917年に配備が始まった『ストックス3インチ塹壕迫撃砲』は、近代的な歩兵迫撃砲の先駆けであった。1939年には改良型のMkIIが広く配備されていたが、枢軸国の同等の迫撃砲よりも射程の面で劣っていた。弾薬、および後の迫撃砲自体の改良により、この問題は部分的な解決を見た。1940年の歩兵大隊はわずかに2門の3インチ迫撃砲を有するだけだったが、1941年には6門からなる迫撃砲小隊が増強された。同様に、1941年の段階では2門の配備にとどまっていた歩兵偵察大隊にも、1942年には6門からなる迫撃砲小隊が増強された。一部の自動車化大隊は、戦争開始時に各中隊につき2門の迫撃砲を有していたが、その他の多くの大隊は1942年になるまでこの砲を有していなかったことが明らかである。1944年のグライダー大隊は、4門の3インチ迫撃砲からなる迫撃砲小隊を持っていたが、それに加え、4個の各中隊にはそれぞれこの砲が2門以上配備されていた;1945年の初めには、全ての大隊レベルの部隊には4門編成の迫撃砲小隊が3個配備されていた。3インチ迫撃砲は、インドビルマ戦域でも同様に広く配備されていた:1943年の軽山岳砲兵連隊およびジャングル砲兵連隊には、16門編成の3インチ迫撃砲中隊が配備されていたし、1944年では対戦車/対空連隊も同様であった。ビルマでは、各チンデット中隊が公式に2門の3インチ迫撃砲を装備していた。

†この砲の初期の射程は6-36であるが、1942年9月から3-63となる。このことはカウンター上では“[3-63] S2”と表記されている。

PTO 以外での試用期間と RF は以下の通りである。1940年4月-41年3月(1.3), 41年4月-10月(1.2) [例外; 41年5月のクレタ島での使用に関しては1.3と見なす], 41年11月-45年5月(1.1)。PTOでは41年12月-42年10月(1.3), 42年11月-43年11月(1.1), 43年12月-44年10月(1.0), 44年11月-45年(0.9)。BPV=25



OQF40mm ボフォース対空砲:

イギリス軍は1938年にボフォース対空砲を採用し、スウェーデン(オリジナルの開発国)、ポーランド、ハンガリー、そしてベルギーから大量に購入した。1941年までには、イギリスの工場が大量生産を始めており、カナダとオーストラリアもそれに倣った。ボフォース対空砲は、戦争の全期間を通じ、あらゆる戦場での軽対空連隊の主装備であった。1射撃トループは、初期には4門の砲で構成されていたが、1943年には6門に増強された。ボフォース対空砲は、現在でも12カ国以上の軍隊に配備されている。

†この砲のETOにおける試用期間とRFは以下の通りである。1940年4月(1.5), 40年5月-6月(1.3) [ノルウェーでは1.4], 41年4月-5月(1.3), 43年7月-45年5月(1.2)。アフリカ戦域では以下の通り。1940年6月-41年4月(1.3), 41年5月-10月(1.2), 41年11月-43年5月(1.1) [マダガスカルでは1.3]。PTOでは以下の通り。41年12月-42年2月(1.4), 42年3月-6月(1.6), 42年7月-8月(1.5), 42年9月-10月(1.4), 42年11月-45年(1.3)。BPV=40



45mmPTP obr.32 対戦車砲:

基本的には、砲身を45mmに換装した37mmPTP30対戦車砲である。この砲が登場した時点では、対戦車砲としては世界で最も強力なものであった。後継モデルの37型と共に、この砲は第2次世界大戦前半における赤軍の対戦車防衛の中核を成していた。軽対戦車小隊は2門の砲から成り、2ないしは3個小隊で中隊を編成していた。大隊は総計で6個の小隊を有していた。

RFは1939年から45年まで、一律1.0である。BPV=29



76.2mmPTP obr.39 榴弾砲:

76-39とも呼ばれるこのソ連製の野砲は、対戦車能力も備わるように設計されていた。より軽量で、人力による扱いが容易だったため、

76-36型への代替として期待されていた。ゲームのコマにはより後期の42型(76-42)が含まれており、これは新しい砲架とマズルブレーキを備えたものであった。この2つのタイプの砲は、戦争を通じてソビエトの標準的な軽野砲/中対戦車砲となった。1個中隊は4門の砲から編成されていた。これらの砲は戦争終結後も何年間も使用され、現在でも幾つかの軍隊では現役の座にとどまり続けている。高初速の76mm砲は、ドイツ軍から“crash-boom(クラッシュ-ブーン:破壊-砲声)”とあだ名された。超音速の砲弾が目標で爆発した後に、砲弾の飛来音が聞こえるためである。超音速の砲弾を発射する方は全て“crash-boom”と呼ばれても良いわけだが、このあだ名が付けられたのは初期の76mm砲だけだった。この砲との遭遇がそれだけ一般的だったからである。

†1939年から42年までのRFは1.1。43年から45年は0.9である。BPV=35



82mm BM obr.37 迫撃砲:

フランス製プラント中迫撃砲を、若干の再設計を施してコピーしたもの。この兵器は標準的な大隊支援用に使用された。より後期のモデル(41および43型)には車輪が取り付けられており、そのため、長距離移動の際に迫撃砲そのものを分解す

る必要がなくなった。よって、1941年より後(42年以降)、この迫撃砲は組み立てた後、もしくは分解する前に、同じ射撃フェイズに射撃することが可能である。

†1939年から41年までのRFは1.1。42年は1.3。43年から45年は0.9である。BPV=28

カウンターへの補足説明

SK#1

- ・アメリカ軍 HMG に記載されている .50cal は、その MG の口径であり、他の MG よりも装甲貫通能力に優れていることを示しています (SK では無視)。
- ・ソ連軍 MMG に記載されている no dm は、その MG が分解できないことを示しています (SK では無視)。

SK#2

- ・青い 1/2 捕獲カウンター『B』の表面の ID が『A』になっています (ミスプリント)。
- ・ドイツ軍 Sgt Stahel 8-0 指揮官の混乱面の士気値が9になっています (ミスプリント: 後の版で是正)。
- ・BAZ45 は弾薬欠乏ナンバー6でWP弾を射撃できません。WP6がそれを表わしています。
- ・いくつかの迫撃砲の裏面にある『IR』は照明弾射撃能力を表わしています。また、いくつかの砲にあるA・D・Cは特殊弾薬の略号です (SK では無視)。
- ・S13のプレイにはドイツ軍の548分隊のカウンターが1つ足りません (ミスプリント)。

SK#1・2 共通

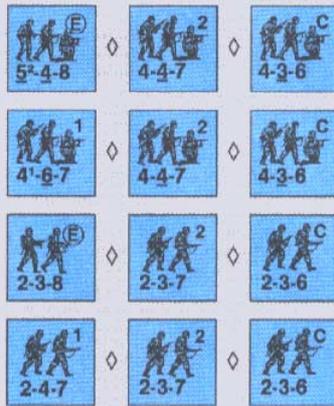
- ・DC カウンターの射程1は、隣接ヘクスへの攻撃を示唆するものであり、射撃の射程ではありません。裏面のThrown:+2/+3 Set:36FPは投げ込みや設置などの使用に関してです (SK では無視)。FT/DC カウンターの△は、指揮修整値適用不可の記号です。
- ・PIN カウンター裏のSFに該当する用語は『散布射撃 (SK には存在せず)』『過度の射撃』がありますが、いずれも釘付け状態でも実行可能です。ミスプリントと思われる。IFは砲の追加射撃のことです。

デザイン・ディベロップ: Ken Dunn&MMP
マップデザイン: Ken Dunn&MMP
マップアート: Kurt Miller
シナリオデザイン: Chas Argent, Laurent Closier, Ken Dunn, Pete Shelling, Jon Mishcon, Brian Youse
プレイテスト: Alan Anderchuk, Wayne Anderchuk, Chris Pond, Tod Hively, Kevin Moody, Matt Boehland &Andres Dunn (YouseHouse イレギュラーズの方々)に感謝 Ken Dunn, Kevin Valerian, Darren Emge, Daniel Heistand, Gary Phillips, Gene Gibson)
校正: Ralph Ferrari, John Richards, Hunter Johnson, Richard Lambour, Todd Hively, Matt Boehland

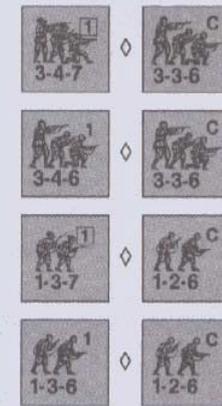
日本語版翻訳&校正: JAPAN ASL Enthusiasts
補足コメント&最終責任者: Satoru “66” Kimura

国籍別チャート

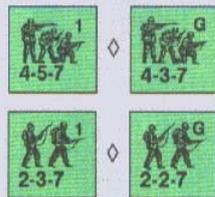
ドイツ軍 分隊&半個分隊



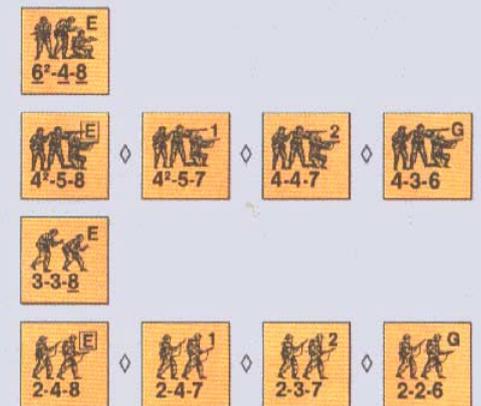
イタリア軍 分隊&半個分隊



連合国中小国軍 分隊&半個分隊



イギリス軍 分隊&半個分隊



アメリカ軍 分隊&半個分隊



操作班



指揮官 (SMC)

