

A．歩兵および基本ゲームルール

目次：

1．兵士カウンター
2．地図盤
3．基本プレイ手順
4．歩兵の移動
5．スタック制限
6．照準線(LOS)
7．射撃
8．防御射撃の原則
9．機関銃と支援火器の故障
10．士気
11．白兵戦(CC)
12．隠蔽
13．騎兵
14．狙撃兵
15．戦渦
16．部隊の戦闘継続能力
17．負傷
18．昇進
19．ユニットの置き換え
20．捕虜
21．装備の捕獲
22．火炎放射器と火炎瓶
23．爆薬
24．煙幕
25．国籍による特徴
26．勝利条件

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

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

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

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

A.5　**攻撃DRM：**複数の防御側ユニットに対して攻撃が行われた時、その中の一部の防御側ユニットにのみ修整が適用される場合がある。その攻撃は1回のDRで判定し、各DRMはその対象となるユニットにのみ適用される。そのため、同一の修正前DRから2つ以上の修整後DRが発生することになる。逆に、複数の攻撃ユニット/兵器によって攻撃が行われた時、その中の一部の攻撃側ユニットにのみ適用される修整がある場合、攻撃側にとって不利な場合にかぎりその修整が適用される。このため、FGを(修整を被らないグループとそうでないグループに)分割する方がよいこともある。

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

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

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

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

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

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

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

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

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





A.12　**白地カウンター：**白地に印刷されているカウンターは、情報または記憶補助のためのものであり、全ての国が使用する。白地に黒以外の色で印刷されているカウンターは色分けされている。プレイ手順表にあるそれぞれのフェイズは特定の色で印刷されており、この終了時に、それと同じ色のカウンターを裏返したり、取り除いたりする[**例外：目標捕捉カウンター(訳注：No Smoke カウンターなど、他にも例外はある)**]。例えば、釘付けカウンター(PIN カウンター)(白地に赤文字)は CCPh 終了時に取り除かれる。

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

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

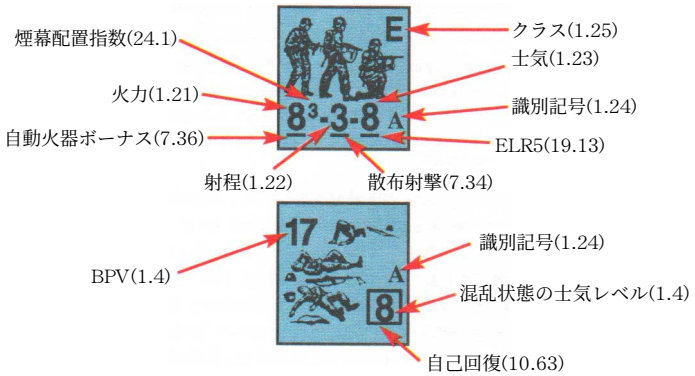
A.15　**臨機 / 最終射撃**(First/Final Fire)：防御臨機射撃は MPh に、また防御最終射撃は DFPh に通常行われる。これらの射撃を行なえるユニットは、1 プレイヤーターンに 1 フェイズでしか射撃ができないルール(7.1)に違反することなく、両フェイズに射撃が行なえる。

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

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

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

A.18　**士気値上昇：**どのような状況であっても、ユニットの士気値は最高で 10**までしか**上昇しない。戦意高揚やヒーローになったり、コミッサールとのスタック、あるいは人海戦術への参加などが重なったとしても、士気値は 10 を超えない。



1．兵士カウンター

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





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

1.12　**複数兵カウンター**(MMC)：MMC は、複数の兵士の絵が描かれた、グループとして行動する多数の兵士を表すユニットである。MMC には分隊、HS、操作班の 3 種類のタイプがある。車両の**固有操作班**は、車両から出てカウンターの形をとるまで MMC ではない。



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



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



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

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

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

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

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

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

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

1.3　**分隊の構成要素：**分隊を 1 個か 2 個の HS に交換する時には、A25 の表に記述されている、元となる分隊のクラスやタイプと一致する HS でなければならない。その HS は分隊と同じクラス / タイプを持つ。分割された分隊とい

うものはその効率と戦意が低下するため、交換の際にはFP、射程、士気値が減少する場合がある。

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

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

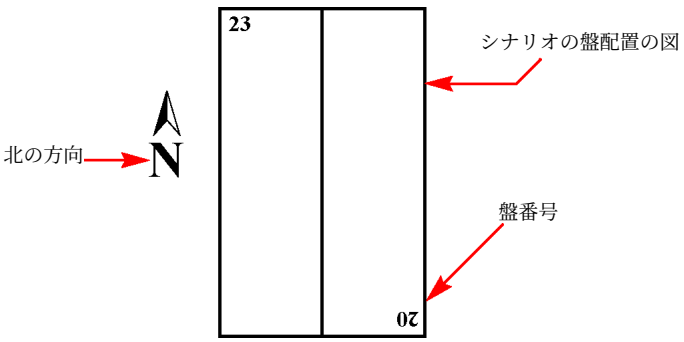




1.4 **混乱状態の側：**兵士ユニットの裏側は混乱状態を表している[**例外：ヒーロー(15.2)、日本軍の分隊(G1.1)、日本軍の指揮官(G1.41)**]。倒れているか膝を折った兵士の絵が混乱状態のユニットに描かれているが、表側と同じく1人(指揮官)、2人(HS/操作班)、3人(分隊)と区別されている。右下角にある大きな数字は混乱時の士気値である(10.4参照)。混乱時の士気値が正方形で囲まれているユニットは自己回復(10.63)の能力がある。左上角にある小さな数字は基本価値ポイント(BPV)であり、戦闘継続能力およびDYOで使用する。混乱状態のユニットはFPや通常射程を持たない。

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

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



2．地図盤(The Mapboard)

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

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

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

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

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



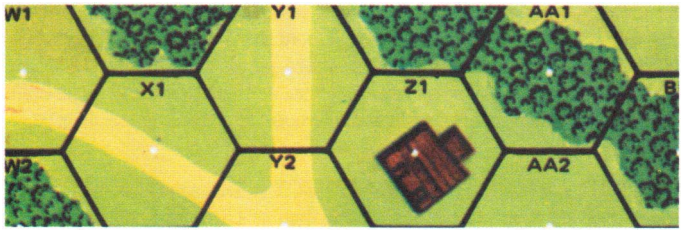
例：迂回移動しない限り、ヘクス2I9に進入する歩兵は4MFを消費する。また、そのヘクス内の目標に対する小火器射撃のIFT DRは、どのヘクスサイドを通過するかに関係なく、+3 DRMの修整を受ける。

2.5　**登場(Entry)：**ある特定のターンに到着するよう予定されている全部隊は、その決められたターンに地図盤へ登場しなければならない―APhに移動可能であるなら、そのときまで登場させるのを遅らせることもできる。特定のヘクスから登場するように決められていたが、自軍MPhの間に敵ユニットが存在しているため進入不可能になっている(4.14参照)、もしくはそのヘクスが瓦礫や火災によって遮断(そのヘクス自体に瓦礫や火災が存在しなくても、それによって盤から分断されている場合も含める)されている場合、1ゲームターン後に、指定された登場場所から4ヘクス以内にある他の妨害されていないヘクスから登場しなければならない。その4ヘクス以内にある全ヘクスが妨害されているならば、登場ターンをさらに1ターン遅らせて、さらに4ヘクス両方向に延ばした範囲内にある妨害されていないヘクスから登場する。それでも妨害されているならば同様な手順を続けて、登場させなければならない。ただし、自発的に登場を遅らせることはできず、河川/運河の片方の岸側から登場するように元々予定されていたのに、その代わりに、その反対の岸側から登場させることはできない。

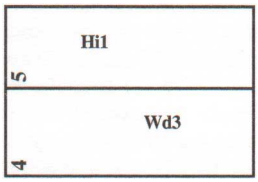
2.51　**盤外配置(Offboard Setup)：**地図盤に(初期配置するのでなく)登場するようにシナリオで指定されているユニットは、その指定されたプレイヤーターンのRPhに一番最初の行為として盤外配置しなければならない。盤外配置の手順は、まず無作為に選んだ未使用の盤を、フェイズプレイヤーのユニットが登場する盤端に隣接するように配置する。次に、盤外から登場する側のプレイヤーは、そのターンに登場するように指定されている全部隊をその盤の**完全ヘクス**に配置する。地図盤の一部のみがプレイで使用されている場合、未使用部分にある実際の道路ヘクスだけが“盤外”の道路ヘクスである。プレイで使用されている地図盤と盤外配置用の盤との間には、いかなる射撃もLOSも許されない(FFEの着弾地域も盤外には及ばない)。それでも、盤外のユニットは、盤外の地図盤上を通常どおり移動できるし、盤外配置されたヘクスに隣接していないヘクスから、地図盤に登場することも可能である。ただし、特定のヘクスから登場するように指定されているユニットは、そこが妨害されていない限りそのヘクスから登場しなければならない。盤外配置用の地図盤にある地形はすべて開豁地とするが、プレイで使用されている地図盤の半ヘクスとつながっている盤外半ヘクスは実際に使用されている側の半ヘクスの地形とする。また、盤の長い方の辺とつながっているならばヘクス列Y、Q、I、および短い方の辺がつながっているならばヘクス番号5のヘクスを道路ヘクスと見なす。盤外の道路の状態(例えば、舗装道路、除雪、泥濘)は隣接する盤にある道路の状態のうち過半数を占める状態と同じと考える。地図盤に登場するまでの盤外配置ヘクスにおける移動コストは通常の開豁地のMF/MP(または、道路上にいるならば道路移動コスト)である。ただし、プレイしているシナリオの気象条件によって移動コストが増加することもある。

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

2.6　**退出(Exit)：**ユニットは、地図盤端にあるヘクスまたは半ヘクスからMPh/APhに通常の移動で盤外へ去ることができる。その際、実在する盤の端に鏡があると仮定して、盤外にある架空のヘクスに移動する。迂回によってヘクス(たとえば、2X0)から退出できるが、その場合、そのユニットは迂回に必要な移動コストに加えて追加の1MF/MPを持っていなければならない。RtPhに地図盤から退出することはできない。地図盤から退出したユニットはもう戻ることができない**[例外：グライダーの中身(E8.5)；降下兵(E9.41)]**。



例：2Y1からならば道路移動を用いて盤外へ退出できるが、W1からだと開豁地の移動コストを消費しなければならない。車両がAA1から退出するには、AA1にある林障害物の移動コストを消費し、さらに盤外にある林障害物の移動コストを消費して退出するか、または、BB0に進入してから開豁地の移動コストで退出する方法がある。X0を直接通過して退出しようとしているX1にいる分隊は、(1MFで)迂回することもできる。この場合、ヘクス頂点X0-W1-W0(盤上には存在しない)に行き、追加1MFを消費してW1の鏡像である開豁地へと地図盤を退出することになる。



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

2.71　**オーバーレイの切り離し方：**オーバーレイはすでに、WEST OF ALAMEIN、CODE OF BUSHIDO、GUNG HO!、CROIX DE GUERRE、DOOMED BATTALIONS、ACTION PACK #2に同梱されて提供されており、さらにANNUAL 95wにはデラックスASL用のオーバーレイが含まれている(GENERAL誌のVol.30 #3にはこのデラックスASL用のオーバーレイを訂正したものが含まれている)。WEST OF ALAMEINで提供されているオーバーレイの切り離し方についてはルールF12を参照し、CODE OF BUSHIDOにあるオーバーレイの1～5の切り離し方についてはG.9Aを、そしてGUNG HO!にある流水のオーバーレイの切り離し方についてはG13.14を参照すること。それ以外のオーバーレイは、その外周ヘクスサイドの(ヘクスの足がはみ出している部分をおよその基準として)1/8インチ(約3.2mm)外側で切り離す。

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

2.73　**SSR配置：**オーバーレイを使用するようSSRに記述されている場合、それを置くべき盤も明記されている。また、複数ヘクスのオーバーレイならば、オーバーレイの配置場所を指定するために2個の隣接ヘクスの番号も記載されている。この場合、最初に記載されたヘクスにはオーバーレイに“1”と印刷されたヘクスを合わせ、2番目に記載されたヘクスにはオーバーレイに“2”と印刷されているヘクスを合わせるように置く。2枚以上のオーバーレイが重なり合う場合―たとえそれが外側のヘクスサイドの一辺であっても―SSRに記載されている順に盤に置かなければならない。1ヘクスだけのオーバーレイならば、そのオーバーレイにある英数字IDの上側を、重ねられるヘクスのヘクス番号の方向に合わせる。シナリオカード上の“盤配置(Board Configuration)”には、オーバーレイのIDが、それが配置されるおおよその場所に記載されている。オーバーレイで覆われているヘクスのヘクス番号を記す際には、盤番号とヘクス番号との間に“o”を挿入する(例えば、32oE7)。

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

2.74　ひとたび盤上に置かれたら、そのオーバーレイの(または、2枚以上重なり合っている場合には一番上にあるオーバーレイの)ヘクスサイドとヘクス頂点―そのオーバーレイで完全に覆われていない部分―だけがルールにとって重要となる。加えて、何らかの外部地形(例えば、オーバーレイで完全に覆われていない石垣/生け垣/建物の切れ端；隣接する他の地形タイプのヘクス内に突き出た繁み/水地形の部分)は開豁地として扱う。地図盤の石垣/生け垣ヘクスサイドにオーバーレイヘクスのヘクスの足がかかる場合、そのヘクスサイド(ヘクス頂点を含む)にオーバレイがはみ出ていたとしても、そこは石垣/生け垣ヘクスサイドのままである(B9.1)。もちろんこれは、オーバーレイによって覆われた石垣/生け垣ヘクスサイドには適用しない。

2.75　**特殊オーバーレイ：**オーバレイ1～3は盤34～37で使用され、D2-D1、N8-N9、T2-T1、DD8-DD9の上に置くことができる。オーバーレイ4は盤34でのみ使用される。オーバーレイ5は34K2-K1か34O9-O10、盤35と37のK2-K1、O9-O10、S2-S1、W9-W10に置くことができる。オーバーレイE1は盤25にだけ使用される。オーバーレイ4とE1は、同じヘクス番号に位置するヘクス上に配置しなければならない。オーバーレイOW1は45K4-J4で使用するため特別にデザインされているが、他でも同様に使用することができる。砂浜、海、流水、島のオーバーレイはG13.1-.15を参照。残りのオーバーレイは実質的に、各盤上のほとんどの場所に使用することができる。

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

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

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

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

3．基本プレイ手順

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

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

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

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

3.3 **移動フェイズ(Movement Phase – MPh)：**フェイズプレイヤーは、PFPhに射撃を行っておらず、待機射撃部隊に指定されておらず、作業も行っていない、移動可能なユニットを移動させられる。ユニットは移動中、非フェイズプレイヤーによる臨機射撃を受ける。非フェイズプレイヤーは射撃を行ったユニットに臨機射撃(First Fire)カウンターを乗せる。ただし、複数ROFを保持している場合(9.2)は乗せなくてもよい。

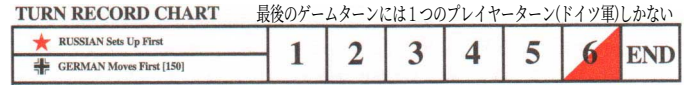
3.4 **防御射撃フェイズ(Defensive Fire Phase – DFPh)：**非フェイズプレイヤーは臨機射撃カウンターが乗っていない射撃可能なユニットで、現在LOS内にいる敵ユニットに対して射撃を行える。射撃を行ったユニットには最終射撃(Final Fire)カウンターを乗せる。また、臨機射撃カウンターが乗っているユニットでも射撃が行えるが、これは隣接している敵ユニットに対するものにかぎられ、その射撃は最終射撃の制限を被る。射撃を行った場合、臨機射撃カウンターを裏返し、最終射撃の側にする。このフェイズの終了時に、すべての臨機射撃および最終射撃カウンターを取り除く。

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

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

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

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






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

4．歩兵の移動

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

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

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

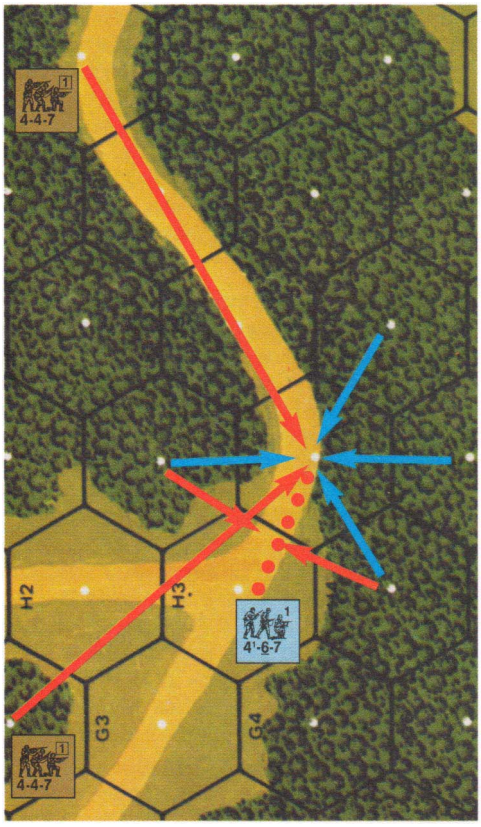
4.12　**指揮官ボーナス：**統制状態のMMCは、自軍MPh/APhの始めから自身のMPh/APhの終わりまで同じ国籍の指揮官と1スタックとして共に移動するならば2MFのボーナスが得られる。ただしその際、その指揮官と同一区域で同一レベル(2.8)内を維持し、鉄条網/壕/パンジ/水田にいる場合にはその指揮官と同じ状態を維持し続けなければならない。なお、跨乗、乗車、あるいは降車のMFをそのMPhに使用した場合、そのMPh中に2MFボーナスを得ることはできない。MFボーナスは、ユニットが移動する際に消費するMFのうち、常に最後に消費される。

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

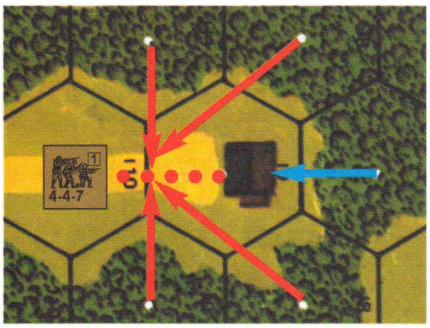
4.131　**ヘクスサイドコスト：**いくつかの地形はヘクスサイドに沿って描かれている。歩兵ユニットが新しいヘクスに進入するためにそのようなヘクスサイドを横切る場合、進入先ヘクスの地形コスト(COT)に**加えて**、そのヘクスサイドを横切るためのMFを消費しなければならない。

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

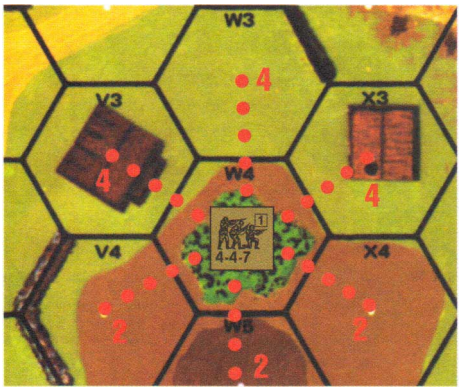
4.133　**高度変更：**今いるヘクスより1レベル高い別のヘクスに進入する場合、歩兵、騎兵、馬引き輸送車両のMFコストは2倍になる(B.2参照)。高度の高いヘクスにいたとしても同一レベルを移動するのならば、何のペナルティも被らない。また、高度の高いところから低いところへ移動したとしても移動コストは減少しない**[例外：自転車(D15.81)、スキー(E4.31)]**。複数高度変更(B10.51)や積雪(E3.723)の場合を除いて、高度の低いヘクスへ移動してもペナルティはない。(右の例を参照)



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



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



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

4.134　**全力移動(Minimum Move)：**IPCを超過した運搬コストによってMFが減少しても、最低1MFを保持している歩兵ユニットは、MPhに1ヘクスの全力移動が行える。この全力移動は、CX状態でも、そのヘクスへの進入コストに対してMFが不足していても行える**[例外：砲の人力移動を行う歩兵、乗車/降車している歩兵は、全力移動を行えない]**。全力移動を用いてヘクスに入り、すべての臨機射撃を被った後で、非混乱状態で生き残っている部隊は(すでにCX状態であったとしても)釘付けとCXになる。あるヘクスの進入コストがユニットのMFをすべて必要とする “ all ” となっていて、さらに別のコストを支払う必要がある場合でも、全力移動を行える。ただし、進入コストが “ NA

(Not Allowed−不可)”と書かれている地形に入るために全力移動をすることはできない。いずれの場合にも、進入時にかかる実際のMFコストをユニットが支払ったものと見なされる。

例：HMGを所有しているCX状態のソ連軍分隊が3W3(前の図を参照)にいる。W4に入るのに必要な4MFをこの分隊は持ち合わせていないが、全力移動を宣言してW4に入ることはできる。移動後、この分隊は釘付け・CX状態となる。この分隊は4MFを消費したものと見なされる。

例：沼沢地に入るにはユニットの持つMFをすべて必要とする。沼沢地より低いレベルのヘクスから(例えば13J5からK5へ)入ろうとするなら、全MFの2倍が必要となるため、この場合は全力移動を用いなければ入れない。これが未熟兵のMMCなら6MFを消費し、SMCならば12MFを消費したと見なされる。

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

4.15　**歩兵OVR：**[注3]歩兵MMCはMPhに、確認された敵のSMCが1人だけ存在する区域に入ることができる(そのSMCがAFVに乗っている場合は除く)。ただしその区域に入るには、事前にNTCに成功する必要があり、また通常の合計MFコストの2倍を必要とする**[例外：狂暴化(15.432)]**。MMCとスタックして共に移動している指揮官は、指揮官自身がNTCに成功することで、スタックしているすべてのMMCが行なう個々のNTCを免除できる。しかし、指揮官自身がNTCに失敗した場合、そのスタックのユニットは個々のNTCを行なえず、さらにこのフェイズに移動や他の行動を行えなくなる(10.1)。ユニットはMPhにいつでもNTCを、敵区域に入る前に(または、隠蔽状態にある1人のSMCだけを含む区域に入る場合には、その敵区域で)行える。このNTCには、入ろうとしている敵の存在している区域のTEM(さらに『煙幕』、麦畑、果樹園のような区域内──区域間ではない──のLOS妨害も追加する)に等しいDRMが適用される(ヘクスサイドTEMは、そのヘクスサイドをLOSが横切っている場合にかぎり適用される)。別の(隠蔽状態の)ユニットが同じ区域に存在する場合、12.15が適用される。敵MMCのOVRを拒否するには2個以上のSMCを提示しなければならない。別のMMCが続けて歩兵OVRを試みてもよいが、各々がNTCを必要とする。

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

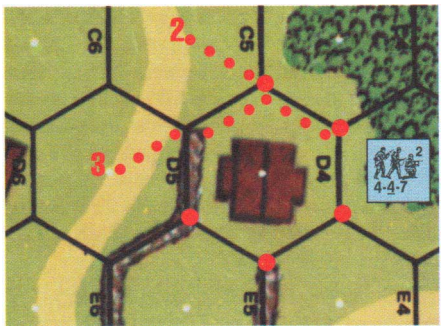
4.152　**CC：**防御臨機射撃後にMMCが入ってきた区域にSMCが残っている場合、そのMPhにおいて直ちにCCが行われる。SMCを除去、または捕獲した場合、OVRを行なったユニットは残りの許容MFを用いて、その区域から移動を続けられる。MPhを終えていない他のユニットは、そのMPhにその区域を通過できる。SMCがCCで生き残った場合、OVRユニットと混戦状態になり、混戦カウンターを置く。そして同じターンのCCPhに再びCCを行う。混戦状態のSMCに別のMMCがOVRを行った場合、そのMMCだけがSMCを攻撃でき(たとえそのSMCがそのMPhにすでに攻撃されていて、そのMPhにはもう攻撃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

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

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



4.31　迂回の移動コストは、その区域の他の地形コストである──通常は開豁地の1MFまたはより高い高度の開豁地へ移動する2MFとなる。**[例外：2I9のような建物ー林ヘクスにある建物は、通常の移動ならば4MF必要なところを、I9−J9/I9−J8開豁地ヘクスサイドを通過することにより1MFで、あるいは4つある林ヘクスサイドのうち2つを通過することにより2MF(建物の周りを林を通過して移動)で迂回できる]**迂回は、建物ヘクスや林ヘクスのヘクスサイドの、妨害されていない1つ又は連続した2つのヘクスサイドを移動するものである。さらに続けて、妨害されていない連続した2つのヘクスサイドも迂回できるが、そのヘクスの迂回コストは2倍になる。ユニットは、そのヘクスの障害物の周りを移動しているのであって、障害物の中に進入しているのではないということを忘れないよう



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

に。建物や林の絵がヘクスサイドに触れているかいないか、はっきりとわからないとき、そのヘクスサイドを通る迂回は妨害される(つまり迂回はできない)。このルールを適用するとき、石垣と生け垣はヘクスサイドが広がったものと考える；したがって、石垣／生け垣の絵が建物／林の絵に触れているなら、そのヘクスサイドを通る迂回は妨害される。

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

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

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

例：前の例を使用する。2D4を迂回している分隊に対して、いろいろな臨機射撃が考えられる。分隊がD4に入るときには、建物のどちら側を迂回するのかを宣言しなければならない。ヘクスサイドD4-C4とD4-C5を宣言したとすると、D4-C4-D3とD4-C4-C5のいずれの迂回ヘクスサイド頂点にもC7からLOSが引けるため、FFNAM/FFMOによる-2DRMで射撃できる。逆にD4-E4とD4-E5を宣言した場合、D4-E3-E4のヘクス頂点へはD4の建物を通ってしまうためC7からのLOSは引けない。D4-E4-E5、D4-D5-E5、D4-C5-D5のヘクス頂点に射撃側はLOFを引けるが、その場合はLOSがD4-D5の石垣を横切っているため石垣のTEMが適用され、FFMO DRMは適用されなくなる。石垣のTEMは、たとえばC5からD4-D5-E5のヘクス頂点に対するように、ちょうど石垣のヘクスの足(B9.3)に沿って射撃が行われる場合にも適用される。

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

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

4.42 **歩兵の固有運搬能力(Infantry Portage Capacity – IPC)：**MMCは3PPのIPCを持ち、SMCは1PPのIPCを持つ。[注5] 歩兵ユニットは、自分のIPCを超えて運搬した超過1PPにつき1MFを失う。SMCは2PPを超えて運搬することはできない。1個のSMCは1個の統制状態の歩兵ユニットに自分のIPCを加えて、そのユニットのIPCを増加させることができる。ただし、スタックとしてそのフェイズを開始し、ともに移動している必要がある。これ以外に、複数の歩兵ユニットが自分達のIPCを合計することはできない。指揮官が一緒だったとしても、混乱状態のユニットが自分のIPCを超えて運搬することはできない(10.4参照)。

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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

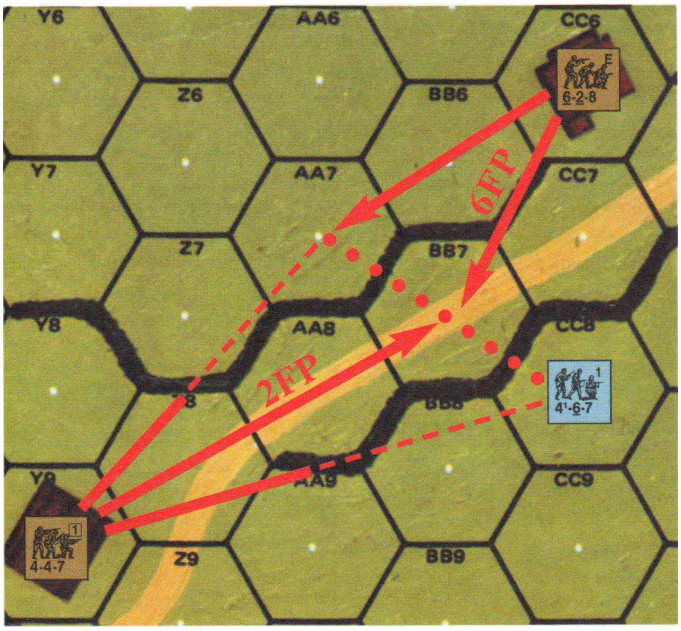
4.6　**移動中の修整**(FFMO/FFNAM)：警戒移動(または危険な移動)を使わずMPhに移動している歩兵ユニットに対するすべての防御臨機射撃には、その区域のTEMに加えて−1のFFNAM DRMが適用される**[例外：地雷原の攻撃、ある塹壕から別の塹壕へと移動しているユニット]**。車両に乗るか、降りようとしているユニットに対しては、地雷の攻撃を除いて常にFFNAMが適用される。さらに、開豁地を移動しているユニットに対しては−1の臨機射撃DRM(FFMO)が適用される。ただし、射撃側と目標との間に、または目標の区域に遮蔽物が存在し、目標を保護してくれるTEMやLOS妨害(『煙幕』やAFV/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

4.61　**警戒移動**(Assault Movement)：狂暴化しておらず、MPhには歩兵のままでいて(つまりそのフェイズにはPRCにはならない)、**すべてのMFを使用しないで**(指揮官/道路ボーナスは含めるが、急速歩移動によるものは含めない)、1つ以下の区域だけを移動する歩兵は、警戒移動を行える。**[例外：警戒移動において、区域の変更に加えて区域内で追加のMFを消費する(すなわち回収や野戦構築物への出入り)ことも可能である。ただし、そうすることで全MFを消費したり、CX状態になるような場合は、警戒移動を行えない]**開豁地を警戒移動するユニットには−1 FFMO DRMが適用されるが、−1 FFNAM DRMは適用されない。警戒移動は、そのユニットが移動を始める前、その旨を宣言しなければならず、騎兵や危険な移動(4.62)を行う歩兵は警戒移動を行えない。警戒移動を行うユニットは、防御臨機射撃などによって混乱状態となったり、狂暴化したり、あるいは鉄条網の下に移動するためにすべてのMFを消費してしまった場合(B26.4)、もはや警戒移動を行っているとは見なされず、そのユニットのMPhの残りの間は−1 FFNAM DRMが適用される。それ以外の場合、一度宣言した警戒移動を自発的に取り止めることはできない。

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

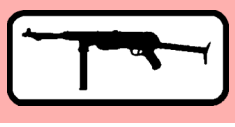
4.62　**危険な移動**(Hazardous Movement)：危険性の高い行動をした場合、その行動をとったユニットが釘付け状態にないのなら(または釘付けの結果を被るまで)、**どの射撃フェイズであるかにかかわらず**、そのユニットに対して行われるすべての攻撃に−2 IFT DRMが適用される。危険な移動による修整が適用される場合には、FFMOやFFNAMは適用されない。危険な移動による修整は他の地形DRMと累積する。危険な移動とは以下のものを含む行動である；砲の人力移動；炎や道路障害や瓦礫の撤去；パラシュート降下；渡河；DC完全設置の準備；登攀；地下道移動。危険な移動は車両には適用され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

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



例：4−6−7は4AA7へのダッシュを宣言した。Y9にいる4−4−7がそのユニットをBB7で射撃するなら、そのFPは半減する。隠匿状態でCC6にいた6−2−8がHIPを捨てて、BB7かAA7で4−6−7を射撃した。6−2−8にとってAA7は開豁地であるためダッシュ目標に対するFPの半減は適用されない。4−4−7が6−2−8のあとに射撃する場合でも、Y9からの射撃に対してAA7とCC8は開豁地ではないので、そのFPは半減する。AA7が建物ヘクスだとしても6−2−8によるAA7への射撃は半減しない。4−6−7はBB7でだけダッシュしているのであり、それ以外のヘクスではダッシュしていないからである。道路がBB7で終了していたり、AA7からCC8まで別な道路が走っていたとしても、この事例に変更はない。

例：AA7が建物ヘクスと仮定し、指揮官が4−6−7と共にダッシュしたとする。指揮官がBB7で混乱した場合、4−6−7は急速歩移動を宣言することでAA7へのダッシュを続けることができる。何らかの理由で4−6−7がAA7やBB6へ進入するのに十分なMFを有していないのなら、ダッシュの特典を失ってBB7で停止することになる。



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

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

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

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

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

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



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

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

5．スタック制限

5.1　**歩兵 / 騎兵：**敵味方双方とも、それぞれ 3 個分隊もしくは、3 個分隊相当(5.5)プラス 4 個の SMC を、1 つの区域にペナルティなしにスタックさせることができる。1 つのヘクス内に高度の異なる複数の区域がある場合には、そのヘクスの各レベルに別々にスタック制限が適用される。スタック制限は任意に超えてよいが、そこにいるすべての味方ユニットに、危険と非能率が増加することになる。初期配置時および盤外配置時にスタック制限を超えてはならない。

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

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

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

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

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

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

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

5.2　**車両：**敵味方双方とも、オーバースタック・ペナルティを冒すことなしに、1区域にそれぞれ1両ずつの車両を置ける。ヘクス内にある残骸は、スタック制限に関して無視される。

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

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

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

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

6．照準線(Line of Sight – LOS)

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

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

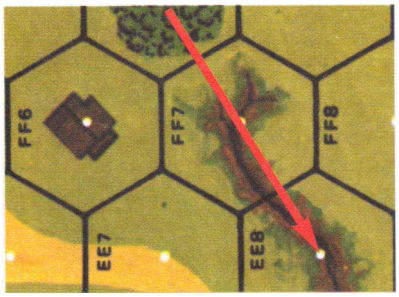
6.12　**不規則なLOS：**射撃側あるいは目標から/へLOSを引くとき、ヘクスの中心点の代わりに、ヘクスの頂点やヘクスサイドの一部またはヘクスサイド全体を用いるよう、ルールに規定されていることがある。道路の使用(4.132)、迂回(4.34, D2.32)、登攀(B11.42)、底面命中(D4.3)、即応射撃(8.15)、連続住宅の間の移動(B23.71)のルールがこれに該当する。

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

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

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

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



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

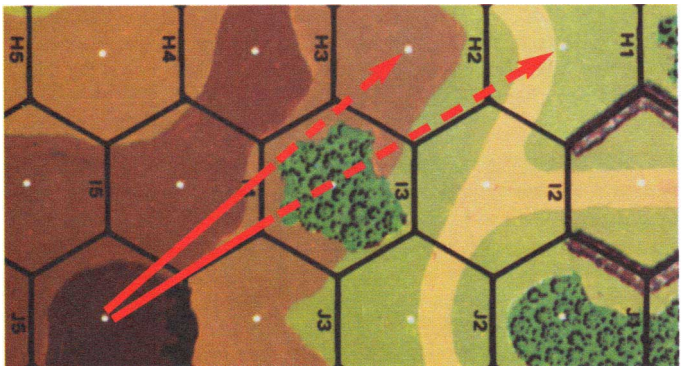
6.4　**死角ヘクス(Blind Hexes)：**射撃側(もしくは目標)ユニットが、あるフルレベル障害物の高さより高い高度レベルにいて、その障害物を越えた向こうにLOSを引くときがある。しかしながら、障害物のすぐ後ろのヘクスおよびその障害物の**フルレベル**(すなわち、1/2レベルはすべて無視する)の高さ相当に等しいその障害物の後ろに続くヘクス数は、射撃側の死角ヘクスと見なされる。死角ヘクスがその障害物のフルレベルの高さ以上の高度にある場合を除いて(この場合、結局“死角”ヘクスとは呼ばれない)、射撃側は死角ヘクスを見ることができない。この“死角”の範囲は、障害物への射程が増えれば増加し(6.41)、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

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

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

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

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

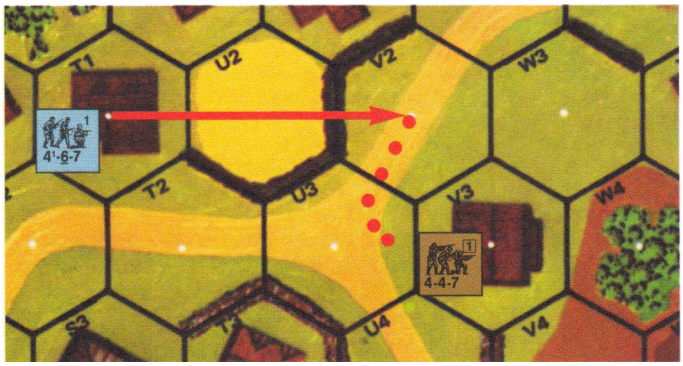


例：レベル3の丘ヘクス2J4からレベル1の丘ヘクスH2にLOSを引くことはできない。途中にあるI3の林が死角ヘクスをH2まで形成しているためである(6.4)。同様にH1へのLOSも遮断されているが、これは、I3とH1の高度差が形成された死角ヘクスに追加されるためである。H1がレベル1のヘクスだと仮定すればLOSを引けるが、逆にJ4がレベル4のヘクスだった場合でもH1へLOSが引ける(6.42)。

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

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

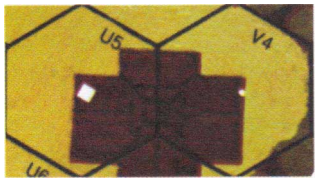
6.7 **LOS妨害(LOS Hindrance)：**いくつかの地形タイプはLOS妨害ヘクスとして記載されている(地形表/砂漠地形表/PTO地形表を参照)。これらの地形は、同一レベルのLOSに対する完全な障害物と見なせるほどの高さや密度を持っておらず、そのヘクスを通って別のヘクスへ行われる射撃を完全に遮断するには不十分でそれを妨害する程度の効果しかない。LOS妨害ヘクスを**通して(そのヘクスの中へ又はそのヘクスから、ではない)**行われる同一レベルの直接射撃と視認兵による間接射撃には、IFTもしくは命中判定DRに+1 DRMを適用する。観測員のLOSが妨害されている場合には、着弾判定drにプラスのdrmとして適用する。このような妨害が存在するときは常に阻止やFFMOが無効にされる。射撃側や目標ユニットがLOS妨害ヘクス自体にいる場合、それらのLOSは妨害されない**[例外：『煙幕』(24.2)、FFE妨害(C1.57)]**。LOS妨害を及ぼすのは、同一レベルにある射撃側と目標のユニット(それらが兵士なのか車両なのかに関係なく)の間にあるLOS妨害ヘクスだけである**[例外：『煙幕』とFFE妨害は、視認側や目標となるヘクスの間、及びそれらのヘクス自体にある場合にもLOSを妨害する；これらの妨害(24.2、C1.57)や、同様に橋(B6.2)、果樹園(B14.2)、塔(B34.2)によるLOS妨害と霧(E3.311)は、異なるレベルにあるユニットに影響を及ぼす可能性がある]**。射撃側から目標までの最小ヘクス数をLOSに関係なく数える射程の場合と違って、妨害地形をLOSが横切ったら―横切ったのがヘクスのどの程度小さな部分かどうかに関係なく―そのLOSは妨害されたものと見なされる。射撃側にとって同距離にある2つのヘクスを(またはその2つのヘクスが共有するヘクスサイドに沿って)LOSが横切る場合には、もっとも大きい適用可能なLOS妨害DRMを有するヘクスのLOS妨害だけを数える。それゆえに、LOS妨害の適用されるヘクス数が射程を超えることはない。

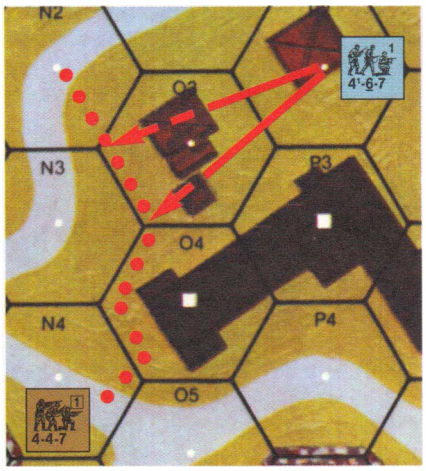


例：警戒移動をしていないV2の分隊に対して3T1の4-6-7分隊が防御側臨機射撃を行うが、このLOSは妨害ヘクス(U2の麦畑)を通っている。4-6-7の攻撃は、LOS妨害による+1、TEM(生け垣)による+1、FFNAMによる−1の修整を受けて、修整値の合計は+1となる。ここで、T1の建物に上の階があって射撃側の4-6-7がそこのレベル1にいたと仮定する。同じ攻撃をすると、DRMなしで解決されることになる(−1[FFNAM]+1[生け垣のTEM]＝0)。

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

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





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

7．射撃

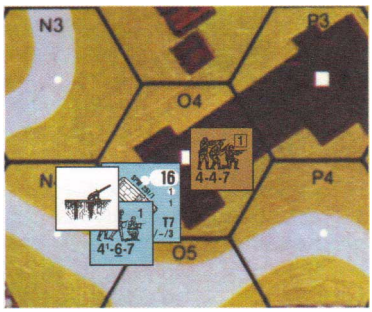
7.1 射撃は、ユニットが敵ユニットを攻撃するおもな手段である。射撃は、フェイズプレイヤーによってPFPhとAFPhに行われ、また非フェイズプレイヤーによってMPhとDFPhに行われる。ただし、固有FP/SW/砲でユニットが射撃できるのは、各プレイヤーターンにつき1回の射撃フェイズのみである(A.15)。プレイヤーは射撃可能なフェイズに、すべてのユニット、またはいくつかのユニットを射撃させることができ、あるいはまったく射撃させなくてもよい。

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

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

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

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



例：分隊とハーフトラックが同一区域内にいる間(たとえ迂回中であっても)、どちらもその区域の外には射撃できない。分隊はTPBFでPRCを攻撃できるが、PRCはBU状態であるため、攻撃し返すことはできない。仮に分隊がこのヘクスの上のレベル区域にいるときは、自分のいる区域内かハーフトラックのいる区域のみを攻撃できる。このとき、上のレベルにいる分隊はTPBFでPRCを攻撃でき、この乗車兵も攻撃し返すことができる(D6.61)。ただし(相手が1レベル以内ならば)その攻撃はTPBFではなくPBFのみである；CE状態ならば、このハーフトラック(およびその乗車兵)は自身の区域外に射撃できる。分隊が上のレベル区域にいて、BU状態の上部密閉型(CT)AFVがハーフトラックの代わりにいたとすると、お互い、相手によって制限されない。

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

7.23　**地域射撃(Area Fire)：**目標が隠蔽状態である場合、あるいは地域射撃のペナルティが適用される場合、攻撃側ユニットのFPは半減する**[例外：MOL；砲兵器；C.4]**。地域射撃のペナルティがさらに適用されるのであれば、何回でもFPの半減は繰り返される。

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

7.25　**待機射撃(Opportunity Fire)：**あるプレイヤーターンにまだ射撃をしておらず、TI状態にもない統制状態の歩兵/騎兵は、そのPFPhに移動後射撃カウンターを乗せることができる。それを行なった場合、統制状態の敵地上ユニットから16ヘクス以内にあり、かつLOSが引けるなら隠蔽状態が失われる(12.14)。またそれを行なったユニットは、そのPFPhに射撃できず、MPhにも移動できない。しかし、AFPhにまだ混乱状態でなければ(FT/DC/MOLを使う場合は、さらに釘付け状態でなければ)、AFPh射撃のペナルティー(7.24)を受けずに射撃できる。ユニットが待機射撃を行って複数ROFを失ってしまったら、移動後射撃カウンターを裏返して準備射撃の側にすること。待機射撃のユニットは、複数ROFや追加射撃をAFPhに使用できる唯一のユニットである。(注10)砲兵器は、歩兵によって射撃される場合にかぎり待機射撃を行える。また、事例Aの命中判定DRMが適用されるようなときでも、実際に命中判定の試みを解決するまでAFPhにCAを変更してはならない。

7.26　**そのほか：**いくつかの比較的まれな状況でFPの修整を受けることがあり、それらはIFTの下やそれぞれのルールに記載されている。

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

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

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

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

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

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

7.306　**―：**効果なし

例：2個の4–6–7分隊、1個のMMG、1人の9–2指揮官で構成されたFGが、7ヘクス離れた開豁地にいる1人の指揮官と3個分隊に対して準備射撃をする。長距離射撃によって2個分隊のFPが半減され、このFGは合計9FPを持っている。修整前DRが8で、指揮官が射撃を指揮することで–2の修整を受けて修整後DRは6となる。IFT上の8FPの列におけるDR 6は4個の防御側ユニットそれぞれに1MCの結果となる。指揮官が最初に士気チェックを行う。

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

7.308　**非装甲目標への攻撃：**非装甲車両/馬カウンターに対する非砲兵器の直接射撃はすべて、同一区域の兵士目標に対するのと同じIFT DRを(適用される修整をした後に)使って、IFTの★車両の行で解決する。防御臨機射撃でなければ、非装甲車両/馬に対する非砲兵器の攻撃は、同じ区域内に存在する歩兵やほかの車両/馬を含む目標区域内の全ユニットに対して影響する**[例外：攻撃**

側からのLOSが通らない迂回中の車両は影響を受けないし、また無作為に決定される際に、その射撃の列にあるKIAの最大値(#)より多くの車両/馬カウンターが1度のDRで影響を受けることもない(例えば、6FP、8FP、12FPの★車両の行に対する攻撃が4両以上の車両に効果を及ぼすことはない；2FP、4FPの攻撃は2両まで、1FPの攻撃は1両にしか影響を与えない)]。修整後DRが、使用したＩＦＴのＦＰ列にある破壊ナンバー未満であれば、その車両は破壊される[**例外：偶然の破壊**；7.309]；また、破壊ナンバーと等しいなら、その車両は走行不能となる[**例外：その車両がHD状態にあるなら走行不能の結果は受けない**]；修整後DRが破壊ナンバーの**半分**以下であったなら、その車両は炎上する残骸となって破壊され、そのPRCはすべて除去される。炎上しなかったなら、破壊された車両のPRCは生存判定を行う必要がある(D5.6)。破壊された車両から生存したPRCは、その攻撃によってさらに影響を受けることはない。しかしながら、破壊されなかった車両の露出したPRCは、さらに付随攻撃を受ける(D.8)。

例：PFPhに、4-4-7分隊1個、8-0指揮官1人、MMG1個がFGを構成し、HS乗車兵を輸送中のトラックと1個分隊がいる弾痕ヘクスを攻撃する。修整前のIFT DRが7となった。弾痕のTEMは歩兵にだけ適用されるため、トラックに対するこの8FPの攻撃はDRM なしで解決する。修整後DRが7ならばトラックは走行不能となり、一般付随攻撃によって乗車兵であるHSは1MCの結果を被る。さらに分隊は、弾痕の+1 TEMによりIFT DRが8に修整されるためNMCの結果を被ることになる。仮に修整前DRが3だったならば、トラックは炎上する残骸となって裏返され、乗車兵のHSは除去され、弾痕内の分隊は2MCを被る。修整前DRが6だったならば、トラックは破壊され、生存判定DRに成功しないと乗車兵のHSは除去される(これに成功すれば、この攻撃の影響を受けることはもうない)。そして分隊は1MCの結果を被る。

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

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

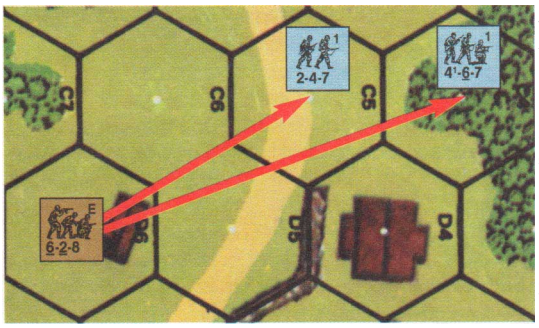
7.32　プレイヤーは事前に攻撃を計画しておく必要はない；つまり、ほかのユニットに対する射撃を宣言する前に、先に行なわれた攻撃の結果を見ておくことができる。

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



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

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



例：2D6の6-2-8分隊は、ヘクスC5とC4にLOSを引けるので、この両方のヘクスを地域射撃で攻撃できる。ただし注意しなければならないことがある。それは、C5だと3FPで攻撃できるが、C4に対しては林の+1 TEMが適用されることと、長距離のためFPがさらに半減されたった1 1/2 FPとなる。よって、修整前DRが3だと、C5は1MC、C4はNMCという結果になる。

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

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

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



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

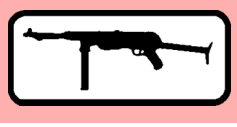
例：4ヘクス離れた目標をAFPhに射撃する6-6-6分隊は4FP(3[AFPh射撃]+1＝4)を有する。『隣接』した隠蔽状態の目標をAFPhに射撃する2個5-4-8は8FP([5[FP]×2[PBF]＝10]÷2[AFPh]＝5÷2[隠蔽状態の目標]＝2 1/2+1[自動火器ボーナス]＝3 1/2＝4[FRU]×2[2個分隊]＝8)を有する。

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

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

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

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



75mm HE の解決は 14FP “ 追加 ” 列を使用するが、75mm HEAT の HE 相当(C8.31)は 8FP “ 標準 ” 列で解決することになる。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

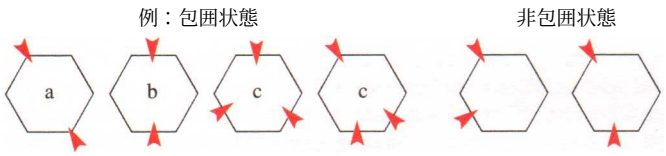
7.54　**狂暴兵：**狂暴兵ユニットは複数区域 FG の一部となれない。

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

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

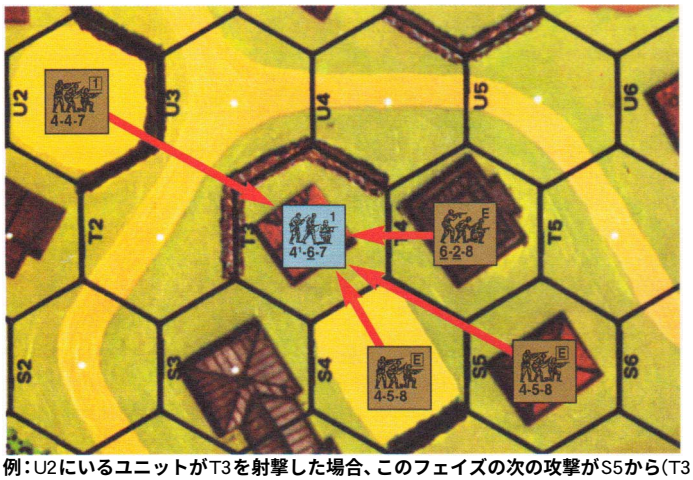
7.7　**包囲(Encirclement)：**空中にはいない歩兵や移動不能車両の露出した PRC が、空中にはいない 2 個以上のユニットから固有 FP/SW/ 砲兵器の通常射程内(1.22、10.532)での射撃を、同一の PFPh、DFPh (MPh**ではない**)、AFPh に連続して受けた場合、包囲となる可能性がある**[例外：トーチカ；B30.32]**。包囲を形成しようとする射撃は、**連続して**解決されなければならない。つまり、プレイヤーが包囲を成立させようとする間に別の目標を射撃してしまうと、それ以前の攻撃をもって包囲を主張する根拠とすることは不可能となる。包囲は、以下のいずれかの形で、射撃側の LOS が目標区域に引ける場合に発生する：a)正反対のヘクスの**足**を通っている；b)時計回りに調べても反時計回りに調べても、目標ヘクスにおいて 2 本の LOS の間に 3 個のヘクス頂点が入る；c)隣り合わない 3 本のヘクス**サイド**を通っている。建物ヘクスにおける包囲は、直上と直下の両方の区域からの LOF によっても発生する。包囲を形成するのに有効な射撃と見なされるためには、砲兵器の場合は目標に命中させなければならず、その他の射撃の場合は最低でも NMC の結果を目標に与える可能性のある FP を用いなければならない(この推定の際は畏縮の**可能性**も考慮に入れる)。包囲状態となった目標区域には、それ以降包囲(ENCIRCLED)カウンターが置かれる。そして、それが置かれている間、そこに存在する狂暴兵でなくヒーローでもないすべての敵 / 混戦中の兵士ユニットは、直ちに、その包囲を完成させることになった攻撃、および包囲カウンターが置かれている間のすべての攻撃に対して、士気値が 1 低下する。包囲状態のユニットが行なうすべての射撃には、IFT 上で(砲兵器ならば命中判定 DR に)+1 DRM が適用される。包囲状態のユニットが(フェイズに関係なく)最初に進入する区域の MF コストは(すべての修整後に)2 倍になる。他の敵ユニットが包囲状態の区域に進入した場合、その敵 / 混戦中のユニットは直ちに包囲状態となる。包囲状態を発生させたユニットの次の行動に関係なく、包囲カウンターはその区域に残って、区域内のすべての敵歩兵ユニットや移動不能な車両の露出した PRC に影響を与え続ける。これは、それらのすべてが(一瞬であったとしてもすべてが)その**区域**を離れるか、狂暴兵 / ヒーローになるか、除去されるか、捕虜となるまで続く。包囲によってユニットは、捕虜となる可能性が高くなる(20.21)。2 つ以

上の包囲を受けているユニットは、複数の包囲によって追加のペナルティを受けることはない。



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

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



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



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

7.81　**歩兵に対する影響：**釘付け状態の歩兵は、MG/IFE/散弾の射撃を地域射撃として行い、命中判定DRには+2を加えなければならない(命中判定の事例D)。また、FT/MOL/DCを用いて攻撃することはできず、火線も宣言できず、火器のCA変更を行うこともできない(9.21；C5.1−.12)。さらに、追加射撃と複数ROFも使用できない(しかし連続臨機射撃/FPFは行える；8.3−.31)。

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

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

7.83　**移動/突撃：**釘付け状態となった歩兵は、そのプレイヤーターンの間、もはやFFNAM/FFMO DRMは被らない。しかしながら、釘付け状態となったユニットがさらに防御臨機射撃によって混乱した場合、そのユニットは釘付け状態を失う。そして混乱した場合、そのMPhの間にこのユニットに対して行われる防御臨機射撃にはFFNAM/FFMO DRMが(もし該当するならば)適用される(混乱状態ユニットにとってのMPhは、ほかのユニットが移動を開始した時点で終了することに注意(注11))。釘付け状態のユニット**[例外：PRC]**は、そのプレイヤーターンの間、続いて行われるすべての砲兵器命中判定の試みに関して、移動中ではないユニットとみなされる。壕に進入するために必要な1MFを消費しないで壕の区域を移動していたユニットが釘付け状態となった場合、そのユニットは壕の中にいないと見なされ、釘付け状態であるかぎりその中には入れない。

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

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

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

8．防御射撃の原則(Defensive Fire Principles)

8.1　臨機射撃(First Fire)：防御射撃は、自分のDFPhとともに敵のMPhにも行われるという特徴がある。敵MPhに行われるものを防御臨機射撃(Defensive First Fire)と呼び、これは、移動しているユニットに対してのみ実行できる。ただし、そのヘクスの地形にも影響される。フェイズプレイヤーのMPhに、フェイズプレイヤーは、各ユニット/スタックを新たな区域に移動させる時、あるいは現在の区域でMF/MPの消費が必要な行動を行なわせる時に、消費されたMF/MPを声に出して宣言しなければならない。非フェイズプレイヤーはそれを注意深く見つづけ、自軍ユニットのLOS内で敵ユニット/スタックがMF/MPを消費した場合、一時的にその移動を中断させて、それに対して望むだけ射撃できる。射撃を行ってROFを失った全ユニット/火器の上に、非フェイズプレイヤーは“臨機射撃(FIRST FIRE)”カウンターを置く(まだ射撃を行えるSWは臨機射撃カウンターの上に置くこと);これらのユニット/火器はそのMPhの間に再び射撃をすることはできない**[例外：連続臨機射撃(Subsequent First Fire)とFPF(8.3−.31)；追加射撃(C5.6)]**。防御臨機射撃は、移動中のユニット/スタックにだけ影響を及ぼし、攻撃の瞬間に同一ヘクスやその途中にあるヘクスに存在している別のユニットには何の影響もない。新たなヘクスに進入した車両はDFPhを通じて“移動目標(moving target)”と見なされる(C.8)が、防御臨機射撃に関しては、一度に1両の車両だけが“移動中(moving)”であると考える**[例外：無線機不搭載のAFV小隊(D14.2)；コンボイ(E11.)]**。いったん、ほかのユニットの移動が開始されたり、MPh自体の終了を宣言されてしまったら、それまでに移動していたユニットは、もはや防御臨機射撃を被らない。ユニットは、実際の移動のほかに、移動的な行動(たとえば発煙手榴弾の展張、SWの回収をなど)のためにMF/MPを消費してよいが、複数の異なった行動を、“同時に行われた”1つのMF/MP消費としてはならない。**[例外：インパルス移動；**13.6；25.232；D14.2；E11.2；E11.52。]

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

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

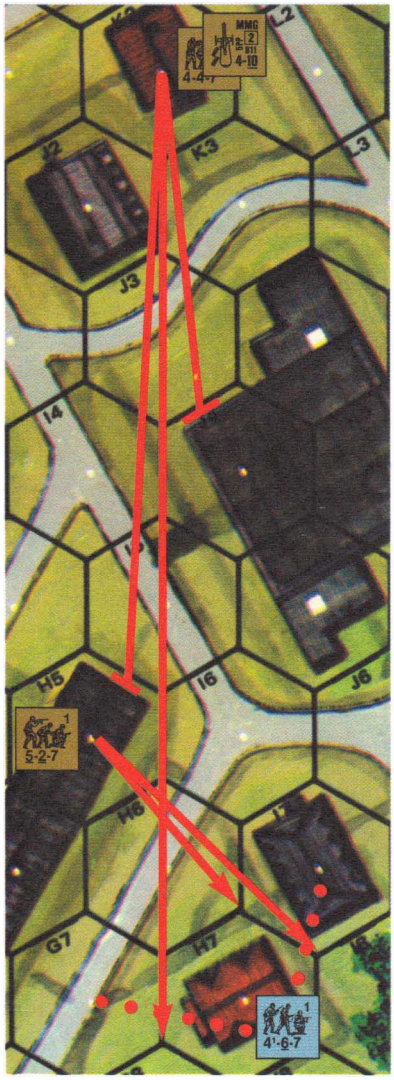
8.12　区域内の移動：ある区域内でMF/MPの消費が要求される行動を行った場合、そのMPhにその区域へ進入していなかったとしても、防御臨機射撃の目標となり得る。例えばそのような消費とは、車両のVCA変更、乗車兵の乗車(降車)、区域を離れずに壕から出る歩兵、発煙手榴弾(24.1)の展張やDCを置く場合が該当する。

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

8.14　攻撃の連続性：防御臨機射撃によって混乱状態や釘付け状態になったユニットは、現在の区域において再度他の防御臨機射撃を受け得る。その際、このユニットは混乱状態や釘付け状態でこの射撃を受けることになる。防御臨機射撃による攻撃を受けたが効果なしで生き延びたユニットも同じMPhに続けてMF/MPを消費する前に、現在の区域において、再び射撃を受け得る。ただし、その射撃は別のユニットから行われるか、あるいはその区域で消費されたMP/MFが2以上でなければならない(9.2参照)。FFNAM/FFMOを適用される移動中のユニットが混乱した場合、**そのユニット**のMPhが終るまで、引き続きその区域内に対する防御臨機射撃にこれらのDRMが適用される。これは混乱する前に釘付け状態だったとしても適用される(警戒移動に関してはA4.61を参照)。

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

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



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

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

8.22　**制限：**残留FPはFGを形成しない；すなわち、常に単独で攻撃しなければならない。すでに存在していた残留FPは、そのMPhにその区域へ移動してきたユニットに対する防御臨機射撃の中で、常に、**一番最初**に行われる。付随攻撃は残留FPを残さないが、その付随攻撃を引き起こした攻撃は残留FPを残す。OBAと地雷原は、FFE着弾地域(C1.5)や地雷原に進入するユニット全部を攻撃するので、残留FPを残さない。

1個のユニットは、1区域につき1回だけ残留FPによる攻撃を受ける[**例外：最初の残留FP攻撃のあとに残留FPの値が増大した場合、あるいは、より多くのマイナスのDRM/より小さなプラスのDRMがそのユニットに適用される場合、そのユニットがさらにMF/MPの消費を行えば、その残留FPによって再度攻撃を受ける**]。しかしながら：

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

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

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

8.223　**即応射撃：**即応射撃は残留FPを残さない。

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

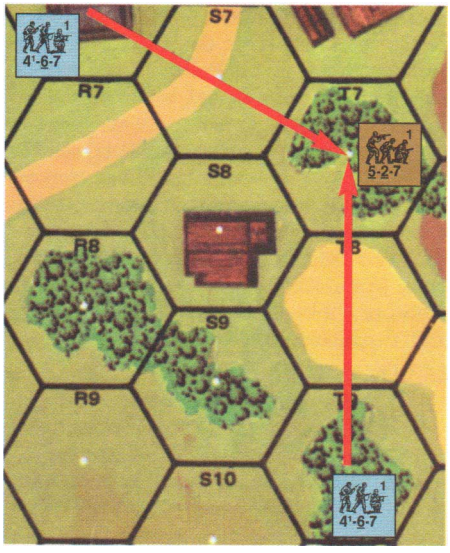
8.23　**ROF：**射撃を行った火器が複数ROF(9.2，C2.24)を保持した場合、残留FPの配置は自動的でない。なぜなら、残留FPカウンターが置かれるのは、そのMPhにおいて、そのユニット/火器の防御臨機射撃が終了したとき[**例外：連続臨機射撃(8.3)、FPF(8.31)、追加射撃(C5.6)**]だからである。保持されていた臨機射撃の能力を残留FPを残すために捨てるかどうかを決めるのは、その攻撃を解決した直後でなければならない。プレイヤーが、火器の複数ROFを保持するために残留FPを残さないことを決めた場合でも、その火器がFGの一部なら攻撃された区域に残留FPカウンターが置かれ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

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

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

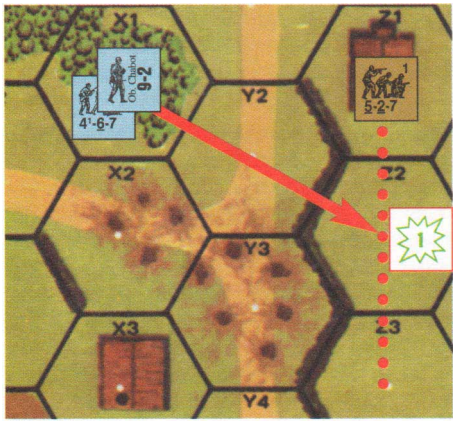
8.25　**砲兵器：**砲兵器が残留FPを生成するためには命中しなければならない。しかしながら、いったん残留FPが置かれたならその効果は自動的となる；つまり、新たに進入したユニットに対して再び"命中"させる必要はない(8.23参照)。追加射撃(C5.6)、徹甲弾(8.2参照)、PF/PFk(C13.31)は残留FPを残さない。

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



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

(次のページの冒頭にある8.26の例#2を参照。)



8.26 の例 #2：9–2 指揮官に指揮された 3X1 の 1 個 4–6–7 が、Z2 を移動中のユニットに対して、–2 の合計 DRM(–2[指揮能力] +1[生け垣の TEM] –1[FFNAM]= –2)で射撃し、これを除去した。しかし、生け垣の+1 TEM だけが残留 FP に考慮され── Z2 には 1 残留 FP が置かれる。1 個 5–2–7 が警戒移動せずに Z3 から Z2 に進入すると、FFNAM/FFMO の –2 DRM の 1FP 列で攻撃される。残留 FP は、そのヘクスに置かれた時点ですでに生け垣によって低下しているため、生け垣によって FFMO DRM が打ち消されることはない。残留 FP の DR が 8 以上であった場合、効果なしである。ここで、Z2 に 2 個分隊用の単独壕があり、その壕の中に 6–2–8 が 1 個と所有されていない MG が 1 個存在すると仮定する。5–2–7 がその単独壕に進入する場合、残留 FP によって再び攻撃されることはない。6–2–8 が MG を回収する為に MF を消費する時には、4–6–7 にとってこの 6–2–8 が生垣の背後で壕に入っている非隣接ユニットである為に LOS が引けないという事実にもかかわらず、この 6–2–8 は 1FP 列で残留火力によって合計 +1 DRM(+2[TEM] –1[FFNAM]= +1)を受けて攻撃される。もし 6–2–8 が引き続き壕を離れるならば、この残留 FP によって再び攻撃されることになる。なぜなら、FFNAM/FFMO の –2 DRM を受けることでより脆弱になるからである。

例：開豁地区域に 60mm 迫撃砲を命中させて、そこを 4FP で攻撃し、2 残留 FP を残す。もしその攻撃が林区域に対して行われたものであったならば、空中炸裂を被るので、4 残留 FP が残ることになり、その林を通りぬけて移動する歩兵はこの 4 残留 FP に対して +1 TEM を受けられる。この攻撃が生垣ヘクスサイドを通して行われていた場合には、生け垣の間接射撃 TEM が 0 であることから、残留 FP に影響はない(B9.34)。

例：石垣ヘクスサイドを通して行われた 4FP の攻撃は、+2 TEM のため、残留 FP が残らない(2 残留 FP は、+1 TEM によって 1 残留 FP に低下し、もう +1 TEM によって 0 残留 FP にまで低下する)。

8.3　**連続臨機射撃**(Subsequent First Fire)：臨機射撃カウンターがすでに置かれている非フェイズプレイヤーの**歩兵**ユニットは、その臨機射撃カウンターを最終射撃の側へ裏返すことによって、その MPh に再度、地域射撃として防御臨機射撃をすることができる。このような射撃も残留 FP を残せるが、MG/IFE を用いる場合には過度の射撃として扱われ、それによるペナルティがある。小火器[**例外：MOL**]、MG、IFE だけが連続臨機射撃をすることができる。連続臨機射撃は、最も近い確認された武装している敵ユニットよりも長い射程の目標、また射撃側の通常射程を超えた目標に対して実行できない。防御臨機射撃と同様に連続臨機射撃の選択も MF/MP に依存する；すなわち、移動中のユニットが 1MF だけ消費して防御臨機射撃を受けたならば、その防御臨機射撃側は、そのユニットがもう 1MF 消費するまで、続けて連続臨機射撃を行うことができない。1 個のユニット / 火器は、MPh に移動中のユニットが 1 区域で消費した MF/MP の値(FRD だが、ヘクスごとに最低 1 回は射撃できる)より多くの回数、そのユニットに対してその区域で射撃してはならない(9.2 参照)。ユニットが連続臨機射撃を行う場合は常に、そのユニットが所有している全ての MG/IFE を連続臨機射撃に使用する(そのユニットが通常使用できる能力の限界まで；7.35–.353)か、もしくはそのプレイヤーターンの残りの間にそれらの使用を禁止する(FPF を除く)か、しなければならない；分隊は、連続臨機射撃の際、その射撃で使わなかった残りの所有 FP/SW を使用しないと決めなければ、MG/IFE と固有 FP を分けて用いることができない。複数 ROF の火器は、1 回の連続臨機射撃に複数回射撃するこができない。ユニット、もしくはそれが所有している SW/砲が連続臨機射撃(あるいは追加射撃)を用いた場合、そのユニットと所有する SW/ 砲の全てに最終射撃カウンターが置かれる。

CC

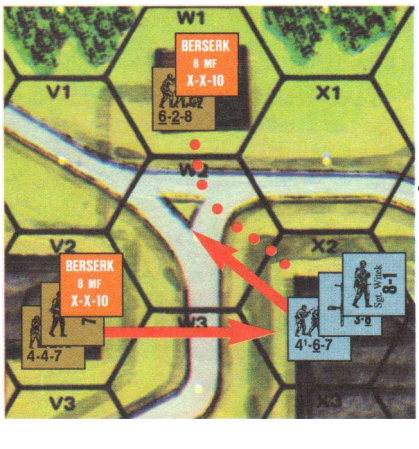
8.31　**緊急防御射撃**(Final Protective Fire – FPF)：FPF [注13] は、最終射撃カウンターがすでに置かれている非フェイズプレイヤーの**歩兵**だけが行える連続臨機射撃である。これは、フェイズプレイヤーの MPh において『隣接』しているか同一ヘクスにいる移動中の地上ユニットに対してのみ行え、小火器[**例外：MOL**]/MG/IFE だけが使用できる。そのユニットが所有している使用可能な MG/IFE は(最終射撃カウンターがまだ置かれていなくても)すべて(そのユニットが通常使用できる能力の限界まで；7.35–.353)射撃に用いなければならず、さらに過度の射撃によるペナルティが適用される。FPF を行うユニットは、FPF を行わないユニットと FG を形成できるが、FPF を行っているユニットだけが、FPF による不利な影響を受ける。FPF は、地域射撃と PBF(または TPBF)を合わせたものになるが、これは射撃側にとっての危険性を考慮している。移動中のユニットに対する FPF 攻撃を通常通り解決した直後に、その射撃の修整前 IFT DR を該当する指揮能力 DRM だけで修整し、これを、FPF を行った射撃ユニット(指揮をした指揮官も含める)に対する NMC として適用する。損耗 MC(10.31)や戦渦(15.1)がこの MC に適用されなおかつ 2 個以上のユニットがそれに関わっている場合、その影響を被るユニットを決定する為に無作為選択を用いなければならない。FPF 攻撃の目標は、FPF DR が射撃側を混乱や釘付け状態にさせたかどうかに関係なく、通常どおり攻撃される。射撃側が混乱状態にならないかぎり、移動中のユニット数と、それらが射撃側のヘクスに進入するか『隣接』する際に消費した MF(9.2 参照)だけが、そのユニットに対する FPF 攻撃の回数を制限する(したがって、非フェイズプレイヤーはこれらを攻撃する機会が十分にあることになる)。FPF を行ったユニットが所有しているすべての MG/IFE には、その ROF に関係なく最終射撃カウンターが置かれる ──たとえそのMPhにまだ射撃してなくてもである。敵ユニットの存在している区域で FPF によって混乱したユニットは、続く RtPh にそこから潰走できる。TPBF が適用された FPF 攻撃の後で、その区域に共存している混戦状態でないユニットすべてには、まだ混戦中でないことを示すため CC カウンターを置く。

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

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

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

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



例：ソ連軍の MPh に、ソ連軍の 3 個ユニッがすべて狂暴化(15.4)している。この MPh に、6–2–8 は 1X2 の 4–6–7 に対して襲撃を開始し、8–1 指揮官に指揮された 4–6–7 分隊と LMG によって臨機射撃(14FP で –3 DRM)を W2 で受けた。修整前 DR が 6 だったため "K/3" の結果となり、6–2–8 は 3–2–8HS へと損耗した。その結果生じた 3–2–8HS も 3MC に失敗すれば除去されるが、士気値 10 の狂暴兵であったため、それに成功して X2 へ進入した。そこで再び 10 1/2 FP の連続臨機射撃(7 × 3[TPBF]= 21 ÷ 2[地域射撃]= 10 1/2)を、+1 DRM(+3[TEM] – 1[FFNAM] –1[指揮能力]=+1)で受けなければならず(8.312)、さ

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

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

今度は、X2にはドイツ軍の分隊と指揮官と共に1個LMGを所有する1個2-2-8操作班が存在し、この操作班はX2に進入されるまで射撃を行わなかったと仮定する。この場合、X2にいる3-2-8に対する攻撃は、15FP(4[分隊FP]×3[TPBF]=12÷2[地域射撃]=6+{3[LMG FP]×3[TPBF]=9}=15)の+2 DRM(指揮官の指揮は不可;7.53)で解決される。この場合、操作班は自身の固有FPかLMGのどちらかを使用できた。この操作班ないしLMG(現時点で両方に臨機射撃カウンターが乗せられている)は、X2において自身の固有FPまたはLMGのどちらかで連続臨機射撃として2回目の攻撃を行うことができる(その際に臨機射撃カウンターを裏返して最終射撃の側にする)が、FPFで分隊と組んで攻撃しないかぎり、固有FPによる3FP(またはLMGを使用するならば4.5FP)だけしかない。分隊は、自身の区域に進入された際に射撃を行ったので射撃を強制されないが、射撃することはできる。ドイツ軍プレイヤーは、ほかの狂暴兵ユニットがこのヘクスに進入すれば、分隊にもう一度FPFを強制させられることを知っていたため、このときは分隊が再び射撃するのを見合わせた—しかし、(敵ユニットが自身の区域に存在している為)外に対して射撃できないので、操作班は連続臨機射撃を行うことにした。残りのソ連軍狂暴兵がドイツ軍の区域に進入したときには、両方のドイツ軍ユニットがFPFを強制され、その際に操作班は固有FPよりもLMGの使用を強制される。

9．機関銃とSWの故障

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

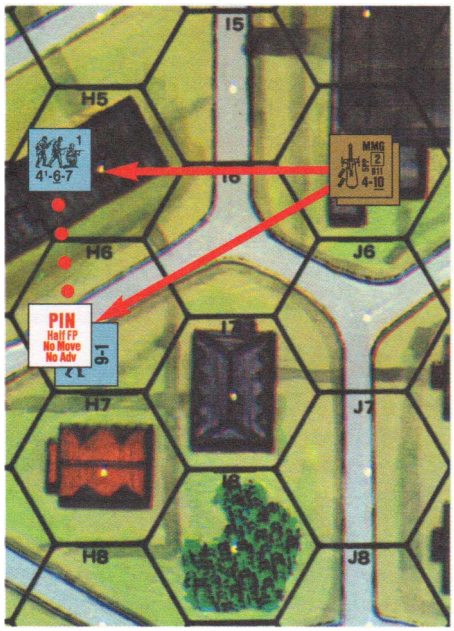


9.1 **カウンター：**1/2インチのMGカウンターはSWであり、兵士により運搬や射撃が行われる。それぞれのSW MGは、ハイフンで結ばれた2つの数字の能力値を持っている;左側の数値はFPであり、右側の数値はヘクスで数える通常射程である。4.4、9.2、9.7-.72も参照。

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

9.12 **SMCによる使用：**その他で禁止されている場合を除いて、1人の指揮官は地域射撃として1個のSW MGを射撃でき、一緒にスタックしている2個SMCは全FPで1個のSW MGカウンターを射撃できる。指揮官がSW MG/他のSWで、射撃を行う/を用いる場合(1人のときも、他のSMCと合同の場合も)、普通なら使用できる自分たちの指揮能力DRMは使用できない。ただし、そのSWは畏縮しない。ヒーローによる使用については15.23も参照。

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



例：1MFで1H7からH6に進入した分隊と指揮官のスタックに対し、J5のソ連軍MGは、-2 FFNAM/FFMO DRMで防御臨機射撃を行った。指揮官は釘付け状態となったが、分隊はH5に移動し続けた。この射撃のIFT DRの修整前色付きdrが1だったので、複数ROFが保持され、このMGは再び射撃を行える。ただし釘付け状態になった指揮官はそのヘクスで1MFしか消費していないので、この指揮官に対しては射撃できない(臨機射撃か最終射撃カウンターが置かれず、最終射撃まで待てば可能である)。(釘付け状態の指揮官がH6に進入する為に2MFを消費していたとすれば、再度射撃を受けることもあるが、この指揮官はすでに釘付け状態なため2回目の射撃に-2 FFNAM/FFMO DRMは適用されない;さらにこのMGは、指揮官のいるヘクスを分隊が離れる前に、釘付け状態の指揮官を射撃し続けるかどうかを決定しなければならない。なぜならば、これ以降、指揮官のMPhは終了してしまい、臨機射撃を被ることはもはやなくなるからである。) MGが、H5の分隊を+2 DRM(-1[FFNAM] +3[TEM])で射撃したところ、分隊は混乱し、IFT DRの色付きdrがMGの複数ROFを維持するほどに十分小さかった。この混乱状態となった分隊は、H5に進入するために2MFを消費したので、MGは再びこれを射撃でき(-1 FFNAM DRMがまだ適用される;8.14)、そして実行した—しかし、この時に複数ROFを失い、臨機射撃カウンターが置かれた。MGは、混乱状態となった分隊に連続臨機射撃を行なうことはできない。それは、このユニットが現在の区域で2MFしか消費していないのに、すでに2回射撃しているためである。もし、別のユニットが、2ヘクス射程以内にあるこのMGのCAの範囲内(9.21)に移動してきたなら、MGは連続臨機射撃を行える(さらにそれは過度の射撃となる;9.3)。しかし、そうでなければ、敵ユニットが『隣接』する区域や同一の区域に進入する移動を行わないかぎり(FPFを参照;8.31)、このMGにとって、このプレイヤーターンの射撃は終わっている。この時点でドイツ軍のMPhが終了したとすると、このMGは(敵ユニットに隣接していないので)最終射撃をまったく行えない(8.4)。



9.21 **射撃範囲：**通常、SWは、カウンターの向きが決められていないため、あらゆる方向に射撃できる。ただし、林/瓦礫/建物ヘクスにあるSW MMG/HMGが射撃を行い、続けて別の目標への射撃が可能な場合、そのフェイズの間は、先に行われた射撃のCAの中にだけ射撃を続けることができる(MG自身のある区域も含めるが、砲のCA[C3.2]とは異なり、MGのある区域に進入した目標ユニットが横切ったヘクスサイド[もしあれば]には関係ない)。同一ヘクス内の階段を通して階上または階下へSWが

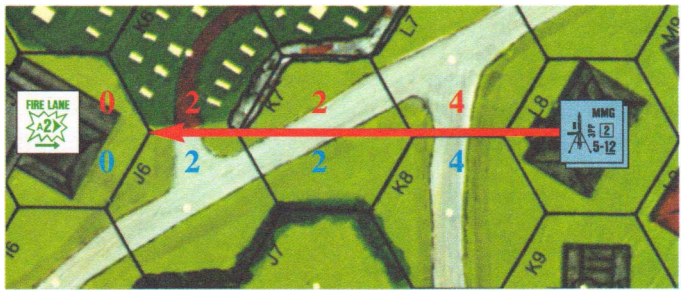
射撃を行った場合、そのCAは垂直方向に固定され、そのフェイズの間に引き続き行われる射撃は先の射撃と同じ階上か階下に限られる(自身の区域への射撃は可能)。必要と思うならば、固定された今のCAを忘れないように、CAの中央にあるヘクスの足を指すようにCAカウンターをそのMGの上に置くとよい(それによりスタックが高くなってしまうと考えるなら、CAカウンターを2ヘクス離して置いてもよい)。現在のフェイズの終了時にCAカウンターは取り除く[**例外：SWのMMG／HMGのCAが固定されており、さらにその操作員がPFPh/MPhに釘付けになっている場合には、DFPhの終了時までCAを固定したままにされる**]。9.21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

9.22　**火線(Fire Lane)：**非フェイズプレイヤーが、釘付け状態でない**歩兵**によって操作されている**統制状態**のSW MGで(たとえそれが砲兵器として使用されたり、もしくはFGの一部であったとしても)防御臨機射撃を宣言する場合、そのMGに臨機射撃／最終射撃カウンターがまだ置かれてなく、通常射程の範囲内(ただしTPBFを使用せずに)であり、さらに同一高度(B.5)の目標に対して射撃を行なうならば、そのMGは火線を用いることを宣言することもできる。非フェイズプレイヤーが火線を宣言した場合、そのMGの上に臨機射撃カウンターを置かなければならない。そして通常の手順によってその臨機射撃による攻撃を解決した後で、ヘクス列に沿った1ヘクスに火線残留FPカウンターを置かなければならない；そのヘクス列には、臨機射撃の目標ヘクスとMGのヘクスとを含まなければならないが、火線を置くヘクスは、臨機射撃の目標ヘクス内でも、それより遠くのヘクスに置いても構わない[**例外：最初に行われた臨機射撃の間に、そのMGを操作している歩兵が畏縮したり、そのMGを連続臨機射撃(8.3–.31)/FPFに用いた場合、火線を置くことはできない**]。火線をFGにすることはできない；すなわち、他のMGと同じヘクス列／同じIFT DRを用いているとしても、各MGは個別の火線を形成しなければならない。置かれた火線がルールに違反しているならばその火線は取り除かれるが、そのMGには臨機射撃カウンターが置かれる。火線残留FPカウンターには、MGカウンターに印刷されているA～FまでのIDと同じIDが印刷されている。火線残留FPカウンターに印刷されている矢印は、火線のヘクス列に沿って、射撃を行ったMGの方に向けて置くこと。

火線残留FPカウンターは、それが置かれた区域、およびそのカウンターとMGとの間にある火線ヘクス列の各同一レベル(B.5)区域のうち、そのMGの通常射程の範囲内であって、そのMGを操作している歩兵のLOS内でもある(そのヘクスの中心点に対して自身のLOSを引ける)区域に対して、特殊な形の残留FPとしての効果を及ぼす。ただし、NVR(E1.1)、『煙幕』／繁み／麦畑／沼沢地／FFE/LV(E3.1)/DLV(F11.6)/砂塵(F11.794)/小屋(G5.21)による妨害は火線の配置／攻撃時のLOSに影響しない。火線の残留FPは、そのMGによって通常使用されるIFT上のFP列から、1列左へずらしたFPを用いる[**例外：『隣接』ヘクスに対するPBFは、1列左にずらしたFPを2倍にしたものを用いる；火線残留FPによるTPBFは不可である(9.223)**]。火線を形成しているMGはDFPhになるまで再度射撃を行ってはならない[**例外：その区域が敵ユニットによる進入を受けた場合；9.223**]；9.3参照。

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

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



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

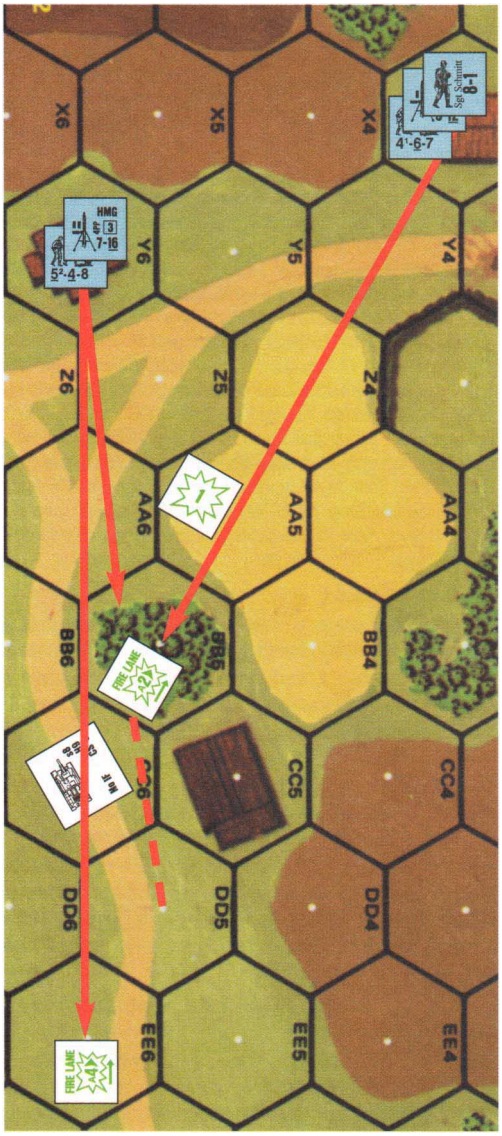
9.222　**残留FP：**火線残留FPは、以下に記載される例外事項を除いて、通常の残留FPとして扱われる。火線残留FPは、DRMの影響によってFPを減じられる事は決してない(8.26)。なぜならば、火線残留FPは元のMGから常に引かれているため、妨害／ヘクスサイド／橋によるDRMの影響は残留FPの攻撃に対するDRMという形で既に解決されているからである[**例外：『煙幕』／麦畑／繁み／沼沢地/FFE/重砂塵(もしくはそれよりも濃い砂塵；F11.794)/小屋(G5.21)による妨害はDRMとして適用されないが、FFMOを打ち消す；LV(E3.1)/DLV(F11.6)による妨害はDRMとし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

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

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

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

行うMGや、単独のSMCによって射撃されるMGも過度の射撃を用いることはできない。複数ROFと色付きdrの結果にかかわらず、過度の射撃は、それが用いられた現在のフェイズの間中、常に追加の射撃を行う機会を失い[**例外：FPF；8.31**]、結果として最終射撃カウンター(または準備射撃カウンター；E7.5)がその火器の上に置かれる。



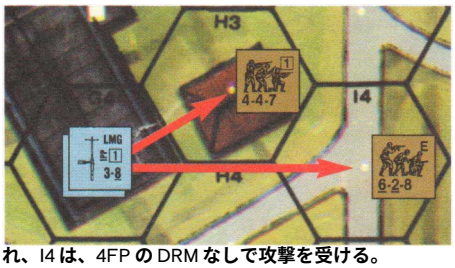
9.222の例：3X3のユニットが、AA5で警戒移動している目標に対して臨機射撃による攻撃を宣言し、その際にMMGが火線を形成した。8FPで0DRM(+1[麦畑による妨害]−1[指揮修整])の攻撃を解決した後で、非フェイズプレイヤーは2FPの火線カウンターをBB5に置き、それによってZ4、AA5、BB5にそれぞれ2FP(Y4には4FP)の火線残留FPが残る。加えて、分隊のFPがAA5に通常の1残留FPを残す(8.21；8.26)。引き続き、警戒移動を用いずにAA5に進入するユニットは、最初に、−1DRM(FFNAM)の修整を受けた1残留FPによって攻撃され(9.222)、そして次に−1DRM(FFNAM)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

このHMGが、BB5の目標に対する臨機射撃の攻撃と火線の両方を宣言する場合、その火線は、HMGから見て頂点方向ヘクス列の左側を用いなければならない。なぜならば、他の(頂点方向)ヘクス列は射撃側ヘクスと目標ヘクスを含んでいないからである。火線残留FPカウンターがEE6に置かれた場合、AA6、BB5、CC6、EE6にそれぞれ4残留FP(Z5には8FP)が残る ―たとえ元の目標が隠蔽されていたとしても。火線の4残留FPによってEE6で攻撃されたユニットは残骸による+1妨害DRMを受ける。またCC6で攻撃された歩兵は残骸による+1TEMを受ける。DD5には火線残留FPが存在しない。これは、DD5の中心点に対する5−4−8のLOSがBB5の林によって遮断されているからである。DD5に残骸がある場合、その+1妨害DRMはEE6にいる目標に対して適用されない(D9.4)。2本の火線がBB5で交わっているため、最初の射撃で全ての目標を除去しない限り、どちらの火線も解決しなければならない。

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

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

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



例：LMGを所有して1G4にいるドイツ軍の5−4−8分隊は、H3とI4の両方にLOSを引ける。その固有FPとLMGのFPを合わせて両方のヘクスに散布射撃を行う場合、それぞれのヘクスに対するFPは半減する。H3は、8FP(PBF)の+2 TEMで攻撃され、I4は、4FPのDRMなしで攻撃を受ける。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9.74　**無作為によるSW/砲の破壊：**IFT上で修整後KIAの結果が得られた場合**[例外：砲兵器/爆弾/DC/OBAによって砲の破壊を決定する場合；C11.4-.52参照]**、そのKIAで除去されるユニットが所有するそれぞれのSW/砲に対して、IFTの同じ列でdrを行なう。さらに間接射撃とOVR攻撃は目標ヘクスにある所有者のいない火器も破壊する可能性がある。完全装軌AFVのOVRによるKIAの場合、このSW破壊drに-1 drmを適用するが、元のKIAの結果からはなんのDRMも出ない。修整後drがKIAだった場合そのSW/砲は破壊される；Kだった場合そのSW/砲は故障する(すでに故障していた場合には破壊される)。蹂躙の際に目標区域でそのMPhを終える完全装軌AFVは、その火器が壕の中にないならばOVRの結果がKIAでなかった場合も、非着架状態、NM、RFNM(C10.2-.26)の砲、および放棄された火器に対して、無作為によるSWの破壊判定を行なえる。完全装軌AFVは、兵士のいない区域にOVR攻撃を行ない、壕の中にない砲/SWを自動的に破壊することもできる。CCの際に起こる無作為によるSW/砲の破壊については11.13を参照。







9.8　**分解(Dismantled – dm)状態のSW：**4PP以上の軽迫撃砲、76-82mm迫撃砲、ソ連軍以外のHMG/MMG**[例外：ソ連軍の50口径MG]**は、分解状態ならばPPが半減(FRU)する。分解状態となった火器は該当する分解状態のSWカウンターに置き換える。火器は、それが射撃されなかったPFPh/DFPhに、それを所有するユニットによって該当する分解状態のSWカウンターに置き換えられる(逆もまた同様)。ただし、その置き換えはSWの使用と見なされる(すべてのROFを含めて)。ユニットは、組立/分解を行なわなかった場合に射撃できる数と同数の火器だけ、組立/分解を行なうことができる。76-82mm迫撃砲を歩兵によって運搬するには分解状態でなければならず、1個につき5PPコストである。火器は、所有者の選択により分解状態でシナリオを開始することができる**[例外：OBに分解状態を明示されている火器は、分解状態でシナリオに登場しなければならない]**。故障している火器を分解して運搬することは可能であり、分解状態のままで修理を試みることも可能である(組み立られた時の通常のR#を使用する)。捕獲された場合、捕獲した側も同様に火器を分解/組立を行うことができる。もともと車両/残骸の固有武装だった迫撃砲やMGを撤去し取り外す場合、可能ならば常に分解状態のSWとして取り外される。分解状態のSWは、再び組み立てるまで射撃に使用できない**[例外：ドイツ軍の分解状態HMG/MMGはドイツ軍のLMGとして射撃可能である(注14)]**。分解状態にあるドイツ軍のHMG/MMGがLMGとして射撃している時に故障したなら、修理されるか除去されるまで(もしくは組み立てられるまで；その場合には、代わりにHMG/MMGカウンターの裏側を用いる)、MG故障カウンターを置く。

10．士気(Morale)

10.1　**士気チェック(Morale Check – MC)/判定チェック(Task Check – TC)：**兵士ユニットのカウンターすべてに、そのユニット自身の士気値が印刷されている。プレイヤーは、ある種の行動を成功させるためや、敵の射撃による影響を避けるために、2個のダイスを振ってこの数字以下の目を出すことを要求されることがある。攻撃の結果、ユニットは士気をチェックするよう求められることがあるが、これを士気チェック(MC)と呼ぶ。MCに失敗した場合(修整後のダイスの目が士気値より大きかった場合)、ユニットは混乱/損耗/除去の結果を被る。ユニットがある種の行動をするにあたって、士気チェックを求められることがある。これを判定チェック(TC)と呼ぶ。TCに失敗したユニットは、そのフェイズにその行動はできず、さらにそのフェイズにおいてほかの行動を試みることもできない**[例外：FPF PAATC；D7.212]**。PAATCの失敗による影響については11.6を参照。

10.2　**指揮官喪失士気チェック(Leader Loss Morale Check – LLMC)/指揮官混乱判定チェック(Leader Loss Task Check – LLTC)：**MC/TCが要求された場合、指揮官は、ほかのユニットよりも先にチェックしなければならない(より高い士気値を有する指揮官がいる場合には、士気値の低い指揮官よりも先にチェックしなければならない)。ある攻撃によって指揮官が**除去**される場合(すでに混乱状態のときに混乱したり、致命的な負傷となったり、または他の理由によって)、その攻撃を解決した後で、(もし存在するならば)同一区域内(もしくは防御臨機射撃を受けているならば移動中の同一スタック内)のすべての自軍兵士ユニットは、除去された指揮官より**現在の士気値が低ければ**、除去された指揮官それぞれに対してLLMCを行なわなければならない**[例外：跨乗兵(13.52、D15.55)、乗車兵(D6.651)、登攀状態(B11.42)、異なるレベルにいる(2.8)かまたはCC中のユニット(11.141)は(混乱や除去の結果によって)LLMC/LLTCをする要因となったり、それを強制されることはない。乗車兵は、同じ車両内の乗車兵どうしでLLMC/LLTCをする要因となり強制される(D6.651)]**。LLMCは常に、その時の士気値に基づいて行なわれる。これは、そのユニットが混乱状態にあったり、その士気値が上昇や低下している場合にも適用される。除去された指揮官のマイナスの指揮能力修整を、逆にプラスのDRMとして、それぞれのLLMCに加えなければならない。防御臨機射撃によって除去/混乱状態となった指揮官は、同一スタックとして共に移動していたユニットを除いて、同じ区域内にいる他のユニットにLLMC/LLTCを強制しない。

混乱状態ではない指揮官が混乱した場合、同一区域内(防御臨機射撃を受けた時は移動中の同一スタック内)にいる混乱状態でないすべての自軍兵士ユニットは、その混乱した指揮官より現在の士気値が低ければ、LLTCを行なわなければならない**[例外：釘付け状態になることを免除されている場合]**。LLTCに失敗したユニットは混乱状態でなく釘付け状態になる点を除いて、LLTCはLLMCと同様に扱われる。

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

6–7は、LLMCとして1MCを行なわなければならず、これに失敗したら混乱状態のHSへと損耗する。混乱状態となったSS分隊はLLMCを行なう必要がない。なぜなら、この分隊の現在の士気値(9)は、除去された指揮官の士気値より低くないためである。

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

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

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

例：9–1指揮官がPFPh時に射撃を受け、IFTの結果が"NMC"だったので、それに成功するには9以下を出さなければならない。しかし、混乱状態でない自軍の10–2指揮官が同じ区域に存在しているならば、11以下のDRで9–1はMCに成功できる。10–2指揮官の代わりに9–2指揮官がそのヘクスにいる場合、9–1と同じ士気値なため修整を与えられない。なお、10–2は、最初に9–1の助けなしでNMCに成功しなければならない。移動中の9–1指揮官が臨機射撃を受けた時、より優秀な指揮官が同じ区域にいたとしても、その指揮官が一緒に移動していないなら、移動中のユニットはNMCの助けを受けられない。

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

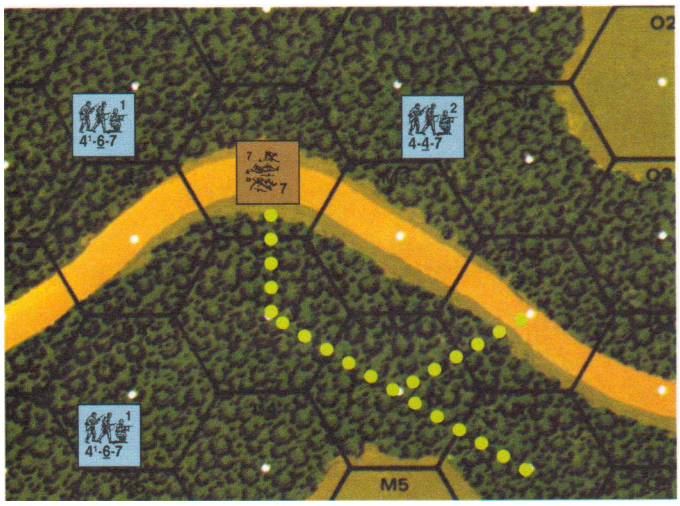
10.31 **損耗MC(Casualty MC)：**混乱状態でない兵士ユニットのMCの際に、修整前DRが12だった場合、損耗を被ってから混乱する(混乱を被らない場合には除去される)[**例外：ヒーロー/狂暴化状態の指揮官だった場合は負傷し、あたかもすでに負傷していたかのように、負傷程度drに+1 drmを加えなければならない**(17.11)**；日本軍分隊については**G1.14**を参照**]。この場合、同時に、ELRを超えて失敗していた(19.13)なら、ユニットを交換した後で、損耗し、混乱する。**混乱状態の**ユニットがMCをする際に、修整前DRが12だった場合、その兵士は除去さ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



10.4 **混乱状態のユニット：**混乱したユニットは裏返される。それ以降、回復して通常の面に戻るまで、すべてのMC/TCと回復の試みは、裏面に印刷された士気値を使う。混乱状態のユニットはまったく攻撃を行なえない。また、RtPhに潰走するか、CCから離脱する以外は、移動もできない。混乱状態のユニットはそのIPCを越えるような運搬を行なうことができず、潰走する際、IPCを超過した所有物を現在の区域に放棄しなければならない。なお、混乱した時にSWを所有していた場合、それがIPC制限以下であるならば、所有したまま潰走しなければならない。IPCを超える複数のSWを所有している場合、所有プレイヤーは、そのユニットのIPCに等しくなるようにSWを組み合わせて、潰走させなければならない。そのような組み合わせが不可能な場合、IPC未満で、運搬可能な最大PPとなるように組み合わせて潰走させなければならない。いったんユニットが潰走を始めたら、そのユニットはSWを回収することも、放棄することもできない。

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

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

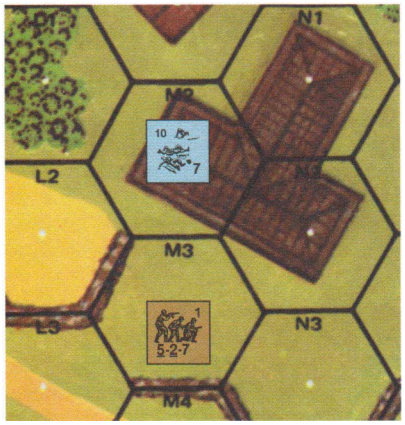


例：ドイツ軍ユニットが5M2、K2、K4を占めている。L2にいる混乱状態のソ連軍ユニットは、M2とK2の確認された敵ユニットと『隣接』しないように潰走しなければならないためL3に潰走した。K4にいる確認された敵ユニットと『隣接』しているのを、そこで発見した。潰走不能によって除去されないようにするためには、ここに留まれないため、M4に潰走を続けることにした。ここで潰走を終了してもよいし、N3かN4に潰走を続けることもできる。仮に、ドイツ軍のユニットが、K4ではなくL3かL4にいたとすると、確認された敵ユニットに『隣接』せずにこの混乱ユニットが潰走することはできないので、潰走不能によって除去される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

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

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

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



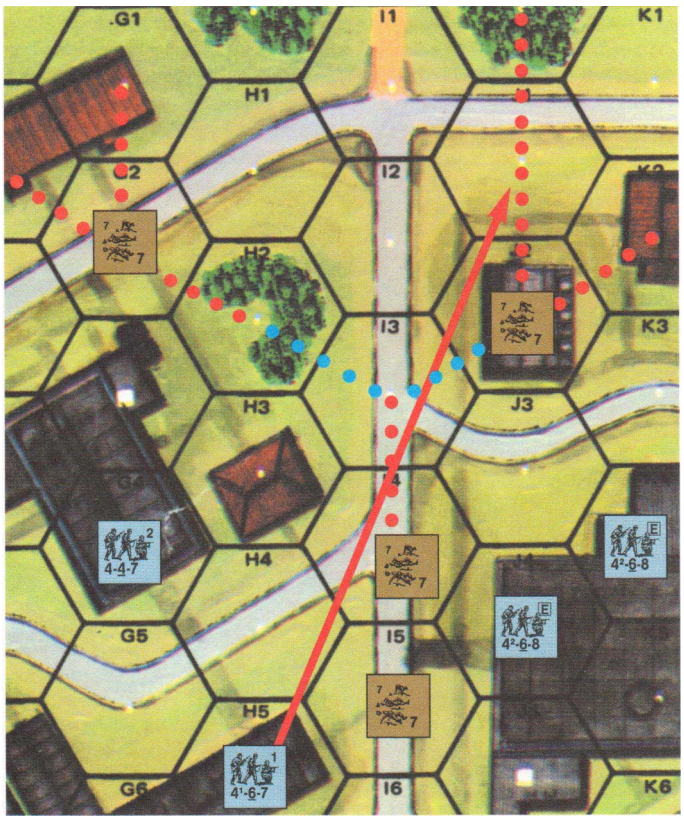
例：統制状態の敵ユニットがM3にいて、3M2の地上レベルで混乱状態のユニットがRtPhを開始する。この混乱ユニットは、1ヘクス垂直に階段を登って潰走しM2のレベル1でRtPhを終えることができる。また別の選択肢として、N1のレベル1や、M2のレベル2を経由してN1のレベル2まで続けて潰走することもできる。M2とN2両方のレベル1とレベル2はM3の敵分隊に『隣接』していない。これは、APhに、隣接ヘクスへ突撃すると同時に建物の上のレベルへ移動することができないためである。

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

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

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

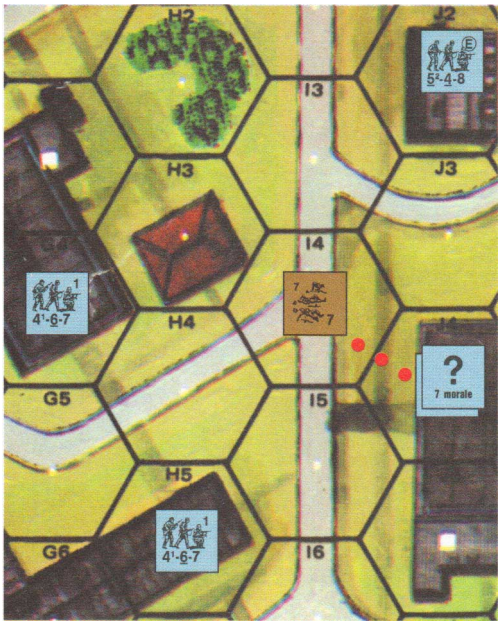
例：麦畑、繁み、果樹園ヘクスは、−1 FFMO DRMが適用されないため開豁地でない。弾痕、壕、トーチカは、潰走ユニットがそのヘクスに進入するのに最小MFしか消費しなかった場合を除き、開豁地でない。開豁地ヘクス内あるいは阻止可能なすべての阻止側とそのヘクスの間に、DRMを発生させる『煙幕』やLOS妨害がある場合、それがなければ開豁地であったそのヘクスを阻止されずに通過できる。同様に、潰走ユニットがTEMを主張できるならば、阻止は主張できなくなる。壕の中にいるユニット、または設置された砲を操作している操作班/HSは、潰走不能(10.5)に関して、開豁地にいることにはならない。



例：今はRtPhで、各混乱ユニットはDM状態であるため潰走可能である。1G2のユニットはF1、G1、H2のいずれかに潰走できる。H2の場合、敵に近づいてしまうが、H2に潰走するまでは、近づくことになるユニットのLOS内にいないため、潰走できる。J2のユニットは留まることも、K2の建物に潰走することもできる。K2を無視して(最初の位置に比べて、確認された敵ユニットから離れていないため)代わりにJ0の林にも潰走できるが、J1に匍匐後退しないかぎり、H5の4−6−7からJ1で阻止を受けることになるだろう。I5のユニットは、どうやっても確認された敵ユニットに『隣接』してしまうため潰走できない。したがって降伏するか(20.21)、無慈悲(20.3)が適用されるならば潰走に失敗してRtPh終了時に除去される。無慈悲が適用されるならば、I4の混乱分隊はI3にしか潰走できない。I3以外のヘクスに潰走を行なえば、確認された敵ユニットに近づいたり『隣接』してしまうためである。I3へ潰走するのにこの分隊は匍匐後退を宣言した。I3を通ってH2かJ2に潰走することも考えられるが、I3で阻止を受ける危険性がある(さらに、これらのヘクスはG4/K4の確認された敵ユニットから離れていないため[10.51]、H2やJ2から、あるいは直接I3からH0/J0へと潰走を続けることもできるが、さらに阻止を受ける可能性がある)。I3でNMCに失敗した場合、(12の損耗MC DRを除いて)生き残りの混乱HSはH2やJ2に潰走できる。無慈悲が適用されない場合、I4の混乱分隊はJ4にいる4−6−8に降伏する。

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

10.533　**隠蔽状態**：隠蔽状態のユニットは確認されていないので、潰走を行なうプレイヤーは、適切な潰走ルートを決定する際にそれらを無視しなければならない。潰走しなければならないユニットからいちばん近い(かつ、確認された敵ユニットに近づかない)建物/林ヘクスに隠蔽状態の敵ユニットが存在している場合、その混乱ユニットは、通常どおりそのヘクスに向かって潰走しなければならない。隠蔽状態のユニットの区域に進入したら、そのユニットの進入を拒否して最後に占めていたヘクスへ戻すためには(もしくは、そのユニットの降伏を受け入れるため；20.21)、隠蔽状態にあるダミーでない1つのユニットを(無作為選択を用いて隠蔽状態を喪失させて)確認状態にする必要がある(そのヘクスで潰走ユニットはRtPhを終えなければならない―そして、確認された敵ユニットに『隣接』してRtPhを終了したために除去される；12.15)。隠蔽状態のユニットは、潰走ユニットのLOS内でRtPhに確認される(すなわち、隠蔽状態を解く)ことで、その潰走ユニットの阻止をそのRtPhに宣言したり、潰走ルートを強要させたりすることができる。



例：この混乱状態のユニットは、確認された敵ユニットの通常射程でLOS内の開豁地にいるため、潰走しなければならない。このユニットは、LOS内の確認された敵ユニットに近づくことのない、いちばん近い建物であるJ4に潰走しなければならない。しかし、そこでドイツ軍分隊が隠蔽状態を喪失して確認された敵ユニットとなったため、J4への進入は拒否された。この混乱状態の分隊は、確認された敵ユニットに『隣接』してRtPhを終えなければならないため、潰走不能によって除去される。ソ連軍ユニットを捕虜にしたいのであれば、ドイツ軍ユニットは自発的に隠蔽状態を喪失することで、ソ連軍をこのユニットに向って潰走させて捕虜にすることもできる(20.21)**。隠蔽状態を自発的に喪失したのでないならば、無慈悲によるペナルティ**(20.3)**は適用されない。**

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

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

10.61　**地形ボーナス**：建物、トーチカ、塹壕、林で行なわれる歩兵回復の試みはすべて、−1 DRMを適用する。



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

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

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



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



10.71　**回復：**混乱状態の指揮官は、他の混乱状態でない指揮官[**例外：10.7 の例外と同様に乗車兵 / 跨乗兵の指揮官**]と同一区域にいるのでない限り、自己回復を試みることができる。混乱状態でない指揮官が1つの区域に複数存在している場合、プレイヤーは、その区域内で行なう回復の試みにどの指揮官を用いるのかを選択することができる。混乱状態のユニットは、自分とスタックしている唯一の指揮官が混乱している場合、まず最初にその指揮官が回復に成功しない限り、(自己回復を除いて)回復を試みることができない。指揮官が回復に成功すれば、そのRPhにその指揮官は、同一区域内に残っている混乱状態のユニットの回復を試みることができる。

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

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



◊


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

包括的潰走例

(ページA28–A29にあるイラストを参照。この例に関して、ここに描かれている以外のヘクスは存在しないものとする。)

ソ連軍プレイヤーターンの潰走フェイズ(ページA28のイラスト)

ソ連軍の潰走(フェイズプレイヤーが先に潰走する)

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

M2のレベル2にいる混乱状態の4–4–7は潰走する必要がない；潰走する場合には、その建物内のいずれかの区域に潰走するか、もしくは建物全体を無視してM1へ潰走することもできる。L1またはL0への潰走は、J1にいるKEU(Known enemy unit ——確認状態の敵ユニット)へ近づくように移動することになるため、ルールに違反する。それがN1の地上レベルに潰走した場合、混乱状態でないO1にいるKEUに『隣接』するためそこに留まることができない。しかも、それがN2、M1、またはM2へ移動を継続することは、J6、K3、J1にいるすでに認められたKEUへ近づきながら移動するために、潰走不能で除去されることになる。M2の地上レベルへと階段を降りて潰走する場合、所有していたHMGをM2のレベル2に放棄していかなければならない。なぜなら、自身のIPC 3で5PPの火器を運搬するのは不可能だからである。同じ区域内にいるどちらかのSMCは、放棄されたこのHMGに対して直ちに回収の試みを宣言できる(4.44)；ヒーローが回収drで5を出した。9–1指揮官は分隊と共に潰走することもできた[10.711]が、HMGの操作を助けるためにヒーローと共に留まることにした。

J4にいる混乱状態の4–4–7は潰走する必要もないが、4MFでK5を経てL4へ潰走することを選択した。K5への潰走は、J6やK3のKEUにどちらへも近づくことにならないし、K6にいるユニットはJ4からK5に進入した時点で初めて確認状態となるからである。この4–4–7は、K6にいる非混乱状態のKEUに『隣接』するためK5に留まることはできないが、阻止をされることはない。なぜなら、この4–6–7はCX状態であり[10.532]、K3に対する+1高度優位性TEMがK5に適用されるからである[10.531]。たとえJ6のドイツ軍指揮官が釘付け状態でなかったとしても、SWは持っていない上に、この単独SMCで完全に有効な射撃を行なうのは不可能なので[10.532]、この指揮官は阻止を行なえない。7–0は自発的潰走[10.711]を用いてこの混乱状態の分隊の潰走に始終同行することにした。これらの潰走ユニットはL4に留まる必要はない。元々いたヘクスとK3にいるKEUとの間の距離はL4に入っても離れていないからである。ただし、これらのユニットにとってこの時点で唯一潰走可能な選択は、階段を登ってレベル1に移動するか、(無視することのできない潰走目的地としてのヘクスである)M5へ潰走を続けることである。これらのユニットは、5MF目でL4のレベル1へ階段を登ることにし、自分たちの潰走を終了した。

L8にいる混乱状態の分隊は、混乱状態でないKEUが同じヘクス内にいるが混戦状態でないため、潰走しなければならない。この際、自身のいるヘクスにおいてKEUから等距離にある盤上の林/建物をすべて無視できる[10.51]。最初に進入するヘクスとしてL9やM8には潰走できない。なぜなら、M9にいる混乱状態でないKEUに『隣接』して移動するためである。また、J9にいるKEUに近づくことになるためL8からK9に進入することもできない。それゆえに、最初に潰走するヘクスはK8かL7にしなければならない。敵が存在している区域を離れる際に匍匐後退を行なうことはできない[10.52]。また、L8にいるAFVのMG、M9にいる分隊はK8やL7への潰走を阻止できる。なぜなら、+1高度優位性TEMは、移動ユニットの横切る稜線を横断してLOSが引かれるならば、適用されないからである[B10.31]。そのため、この混乱ユニットは阻止を被らずに潰走するのは不可能であり、無慈悲の影響がないので降伏[20.21]し、M9にいる分隊はこの降伏を受け入れた。

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

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

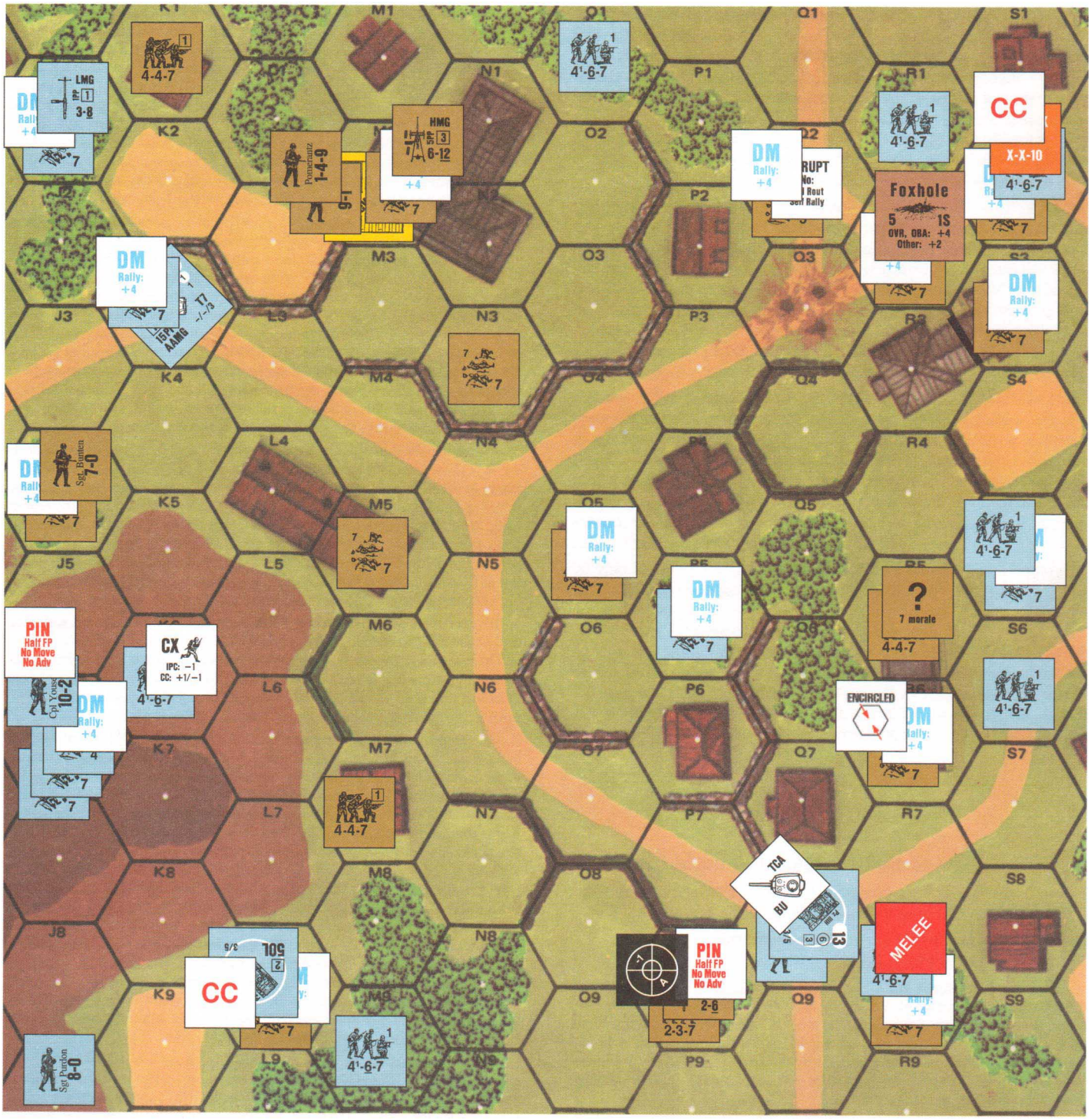
S3にいる混乱状態の分隊はS2にいる混乱状態でないKEUと『隣接』しているため潰走しなければならない。潰走目的地としてS3のレベル1を無視できる。なぜなら、潰走開始時の建物の区域は無視できるからである(連続住宅ヘクスは潰走に関して個別の建物と見なされる[B23.71])。また、R1にいるKEUから等距離にあることからR3とP2も無視できる。6MF以内にあるすべての潰走の目的地が無視可能なことから、この混乱ユニットは盤上で到達可能な如何なる場所へでもルールに則って潰走することができる[10.51]。そこで、3MFを消費し、ヘクス頂点S3/R3/S4で連続住宅を迂回した上でR3へ潰走することにした。S5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

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

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

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

包括的な潰走例



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

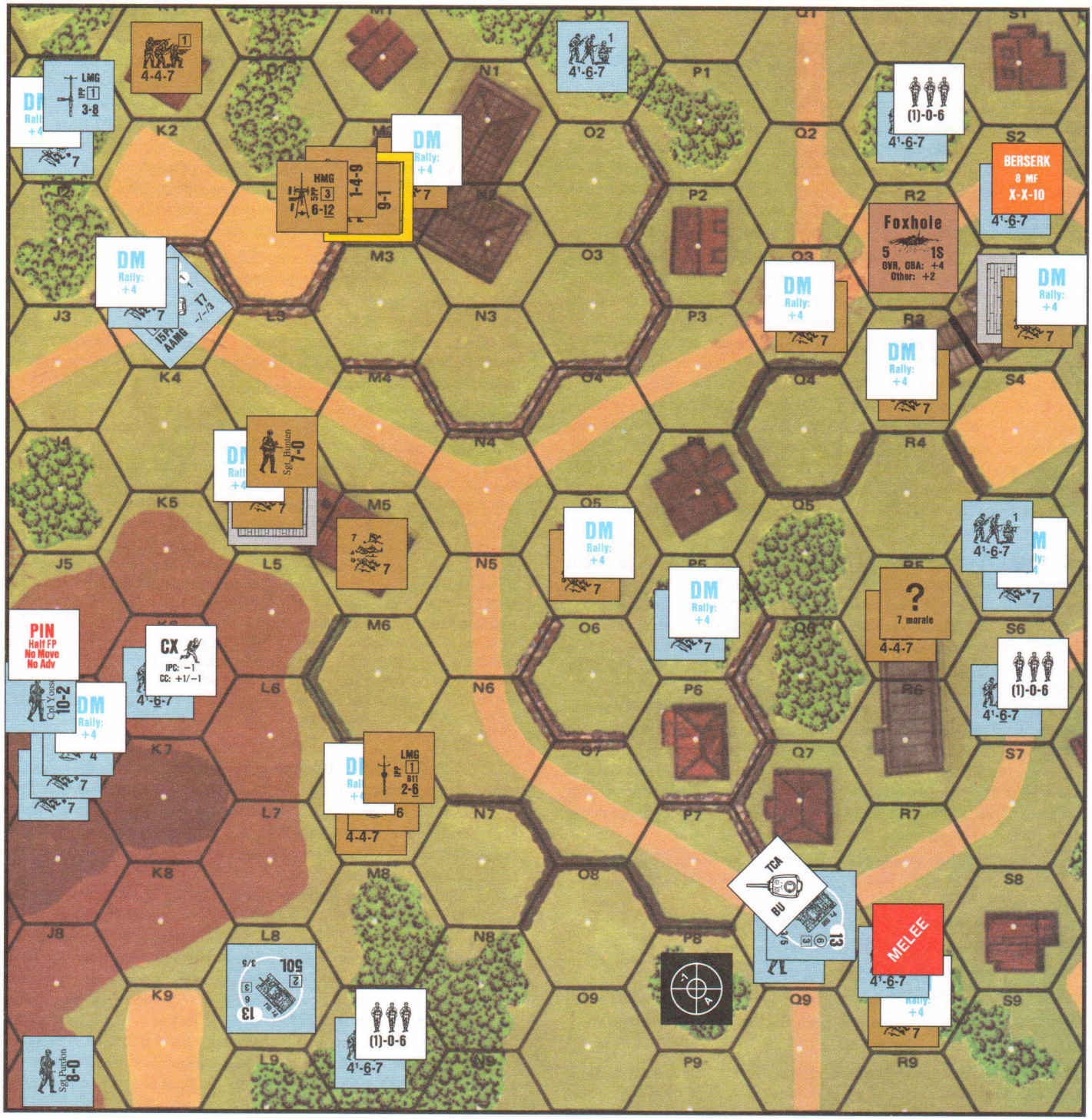
ドイツ軍の潰走(ページA29のイラスト)

ドイツ軍ユニットで自発的混乱を使用するものはまったくいなかった。J1にいる混乱状態の分隊は、K1にいる混乱状態でないKEUに『隣接』しているので潰走しなければならない。ただし、L4の上部レベルへと潰走したKEUに近づくような移動となるためJ2へ潰走することは不可能である；そのため、K1に向かって降伏するが、その前に自身の所有するLMGをJ1に放棄する。それを監視する分隊はただちに展開することができ[20.5]、それがソ連軍であったとしても可能である[25.2]。K3にいる混乱状態の乗車兵は(その車両がたとえKEUに『隣接』していたとしても)潰走する必要がない；潰走するならば、その車両の真下に置かれて、そこでRtPhを終了することになる[D5.311]。

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

A

包括的な潰走例

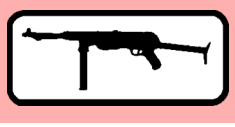


2個目の分隊もまたJ7での阻止の危険を犯したが、その阻止MCのダイスで11を出して損耗を被った(ELRの超過によるユニットの置き換えは混乱状態のユニットに適用されない[19.11])。残ったHSはK8そしてL8へと潰走を続け(L8では+1AFV TEMが開豁地を無効とするのでM7にいる分隊からは阻止されない)、最終的にM9に達した。混乱状態のHSはJ7へ匍匐後退して阻止を被ることなくRtPhを終えた[10.52]。

P5にいる混乱状態の分隊は、混乱状態でないKEUと『隣接』していないので潰走する必要がない。もし潰走するならば、Q6へ潰走すると3MFのコストがかかることから、2MFのコストで済むQ5かP6へ潰走しなければならない；Q5へ潰走したとすれば、望むなら続けてQ6かQ7へ潰走することができるし、P6へ潰走したならば、続けてQ6へ潰走することができる。R5へ進入してそこにいるソ連軍ユニットの隠蔽状態を剥ごうと試みることも可能ではある(12.15)が、その場合、R5へ進入する直前にいたヘクスで自身の潰走を終了させられることになり、そこで混乱状態でないKEUに『隣接』してRtPhを終えたことで除去されてしまう[10.533]。そのため、この混乱ユニットはP6へ潰走してそこで停止した。もしQ6に統制状態のKEUがいたならば、この混乱ユニットはそこに向かって降伏することになる。

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

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



11．白兵戦 (Close Combat – CC)

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

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

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

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

A．6 個分隊すべてが関与する 1-1(12-12)の攻撃を 1 回。
B．3 個分隊対 1 個分隊の 3-1(12-4)の攻撃を 1 回。
C．1 個分隊対 1 個分隊の 1-1(4-4)の攻撃を 3 回。
D．1 個分隊に対する 2-1(8-4)の攻撃を 1 回と、ほかの 2 個分隊に対する 1-2(4-8)の攻撃を 1 回。
E．1 個分隊に対する 2-1(8-4)の攻撃を 1 回と、ほかの 2 個分隊の内の 1 個分隊に対する 1-1(4-4)の攻撃を 1 回。

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

11.3 **順序あるCC:** CCが同時解決とならない場合がほかに3つある。その場合、CCは順番に行なわれ、自分の攻撃の前に除去されたユニットは攻撃の機会を失う。順序あるCCでは攻撃を前もって宣言する必要がない(すなわちプレイヤーは前の攻撃結果を見てから次の攻撃を宣言できる)。ただし、混戦からの離脱(11.4)の試みはその区域のCCを解決する前に宣言しておかなければならず、またその宣言は取り消せない。

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

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

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

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

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

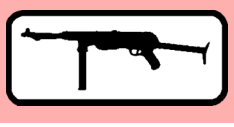
11.4 **不意打ち**(Ambush)**:** 歩兵がCCに**突撃した**場合(混戦への増援を除く)、それが林/建物ヘクスにおいて行なわれるか、もしくは自らまたは敵が隠蔽状態ならば、かならず不意打ちが起こる可能性がある。隠匿状態のユニットが11.19にしたがって盤上に置かれる時にも、かならず不意打ちが発生する可能性がある。CC攻撃の宣言前に両プレイヤーはdrを行ない、相手より少なくとも3小さい値を出したプレイヤーは不意打ちに成功したものとする。不意打ちに成功した側は、CC攻撃では−1 DRMを、攻撃されるときは+1 DRMを適用される。この特典は次のプレイヤーターンに混戦となっていた場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

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

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

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

例:ドイツ軍の6−5−8分隊がソ連軍の隠蔽状態の4−4−7分隊のいる区域に突撃した。4−4−7分隊はこの時点では隠蔽状態を失わない(12.14)**。両プレイヤーは不意打ち決定drを行なう両軍ともCX状態、鈍兵、静粛ではないのでソ連軍プレイヤーには−**



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

11.5　**車両に対するCC：**歩兵/騎兵(だけ)が、CCPhに車両を攻撃できる。その場合、兵士を攻撃するときのように、CCTで戦闘比や除去ナンバーを用いて攻撃するのではない。代わりに、CCにおける車両の基本破壊ナンバーは、攻撃する兵士の**白兵戦値**(Close Combat Value；CCV)とする。CCVは分隊で5、操作班では4、HSでは3、SMCでは2である。CCVは突撃工兵であるなら+1、未熟兵であるなら-1される。また、SMCと共に攻撃を行なう場合、CCVは+1される。FPが半減されるような制限(たとえば釘付け状態)を被っているユニットのCCVは、各制限につき-1される。攻撃しているユニットのCCVよりCC DRが小さかったら、車両は破壊される(さらにCC DRがCCVの**半分**以下であるなら、車両は炎上する)。CC DRがCCVと等しいなら車両は走行不能となる。車両に対する攻撃では2個より多いユニットがまとまって一度に攻撃することはできない。1個のSMCだけは、ほかのユニットのCCVに+1を加えることによって一緒に攻撃できる。1回のCC攻撃では車両と兵士の両方に被害は与えられない(例外として、車両のPRCはその車両が破壊された場合、ともに除去される)。しかし同一の区域に複数の攻撃部隊がいた場合、まず兵士に対して攻撃を行ない(11.611)続いて車両に対して攻撃を行なえる。この時に最初の攻撃で兵士の除去に成功した場合、車両の破壊が容易になる。

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

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

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

白兵戦の包括的例(ページA33のイラストを参照)

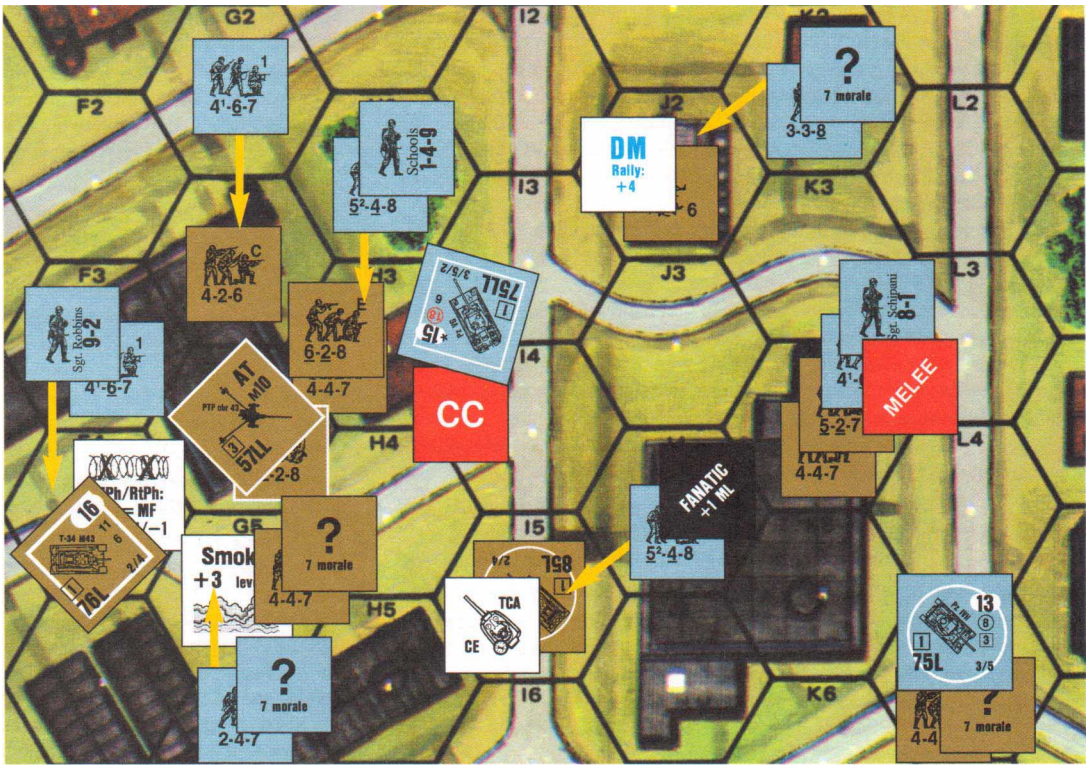
例：ドイツ軍CCPhである。全ての突撃(黄色い矢印により明示)が完了した。ヘクスF3の地上レベルにいるドイツ軍の9-2指揮官と4-6-7はT-34へ街路戦闘(11.8)を行なう為、鉄条網の上に突撃する。4-6-7は9-2指揮官によって修整されて修整前DRで8を出してPAATCに成功している。ただし、この指揮官自身はPAATCを行なう必要がないし、突撃前に分隊のPAATCの成否を確認できた。この指揮官と分隊は別々に攻撃を行なうことも出来るが、一緒に防御と攻撃を行なう事で指揮官の指揮を適用できるようにした。車両が関わっているので、CCはドイツ軍の攻撃を最初に、順番に行なわれる。9-2指揮官か4-6-7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

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

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

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

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



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

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

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

J2の2-2-7はI3から潰走してきた。3-3-8は確認されていないので、2-2-7はK2へ潰走を続けることができたが、そうすると3-3-8のいる区域への進入を試みたために除去されてしまう。3-3-8が確認されていないままだと、2-2-7は除去されることなくそれと隣接した状態で自身のRtPhを終えることができる。3-3-8がJ2の建物区域に突撃してCCに入る時、(たとえこの3-3-8が隠蔽状態ではなかったとしても)不意打ちが発生する可能性がある。ソ連軍の不意打ち決定drmは+1(混乱状態)であり、ドイツ軍の不意打ち決定drmは-2(隠蔽状態)である。両軍とも修整前の不意打ちdrで5を出したので、ソ連軍は不意打ちを受ける。たとえ不意打ちされていなくとも、混乱状態の2-2-7は3-3-8を攻撃する事はできず、2-2-7に対する攻撃は3：2の比率で-3 DRM(不意打ちの-1、混乱状態の-2)で攻撃を受ける。しかし、その修整前CC DRで11を出したので、効果はなかった。3-3-8は目標を除去できなかったので、隠蔽状態を失うが、不意打ちには成功しているので、今までどおり離脱を行なうことはできる。もし離脱を行なわないならば、混乱状態の2-2-7と共に混戦状態となり、次のRtPhに潰走の義務を免除される代わりに、続くCCPhに混戦からの離脱を行なわなければならず、その際にこの2-2-7は、-4(混乱状態の-2、離脱することによる-2)のCC DRMを受けることになる。

11.6　**AFVに対するCC：**放棄されておらずかつ隠蔽状態でもない敵AFVのいる区域にMMCが**突撃**するには、まずPAATCを行なわなければならない(このTCに失敗した場合、釘付け状態となる)。SMC、戦意高揚状態、狂暴兵ユニットはPAATCを行なう必要がない。指揮官はたとえ自分では突撃しなくても、同じ区域にいるユニットのPAATCに指揮修整を適用できる。全ての未熟兵は、放棄されていない敵AFVのいる区域に突撃するためにはNTCではなく、1TCを行なわなければならない。CCPhに敵AFVと同じ区域にいるのなら、CC攻撃の為にさらなるPAATCを行なう必要はない。PAATCに成功したユニットはただちにAFVのいる区域に突撃しなければならない。他のユニットのPAATCの結果を待ってから突撃するかどうかを決めることはできない。PAATCは前もって宣言する必要はない。

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

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

11.612　**AF：**AFVのAFはCCにおいて考慮しない。

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

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

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

例：ソ連軍の4-4-7分隊が3個と8-1指揮官が、BU状態で現在停止している移動可能なドイツ軍PzIV J戦車がいる開豁地に突撃する。APhにおいて各分隊は(指揮修整に助けられて)PAATC(11.6)のDRで8以下を出せたので、4ユニットすべてがドイツ軍AFVのいるヘクスに突撃できた。続くCCPhでは、ソ連軍は車両を含むCC(11.31)であるため、最初に攻撃を行なえる。ソ連軍の最初の攻撃は、分隊Aと指揮官によるもので、そのCCVは6である。適用されるDRMは8-1指揮官の指揮修整だけであるから、戦車は修整前DRが7なら走行不能となり、修整前DRが6以下なら破壊され、3以下なら炎上する(11.5)。ソ連軍は修整前DRが7であったので、戦車は走行不能となった。次は戦車が攻撃する番である。ドイツ軍プレイヤーは、戦車の近接防御兵器を用いてIFTで16FP(11.622)の攻撃を行なうことにした。IFT DRは7であったのでソ連軍の4ユニットに対して2MCが適用された。指揮官と分隊A、分隊Cが混乱状態となった。分隊Bは LLTCを行なう必要はない(11.141)。再びソ連軍の攻撃の番となるが、先ほどの攻撃によりソ連軍には1個分隊しか残っていない。分隊のCCVは5であり、戦車は移動不能状態なので-1 DRMが適用される。修整前DRが5以下であるなら戦車を撃破できる。しかし、DRは7であったので効果なしとなり、ドイツ軍の攻撃の番となる。攻撃に使えるのは、CMGの5FPだけであり、BMGはCCで使用できない。また、AAMGを使用するにはCE状態でなければならない(11.62)。戦車は分隊Bまたは分隊Cを1-1(5-5)で攻撃するか、分隊Bと分隊Cをまとめて1-2(5-10)で攻撃するか、分隊Aと指揮官を1-2(5-6)で攻撃するか、それとも4ユニットすべてを攻撃する1-4(5-16)かを選択できる。[訳注：分隊A+指揮官+分隊B(あるいはC)の3ユニットに攻撃をかけることも可能であるが、その場合の戦闘比は1-4(5-11)になって、4ユニット全てへの攻撃と同じになる。そのため原文では割愛されている。]戦車は、4ユニットすべてを攻撃することにした。3個の混乱状態ユニットに対しては-2 DRM(11.16)が適用される。修整前のDRは5であったので、3個の混乱状態ユニットに対しては損耗の結果が適用され、分隊Bに対しては効果なしとなる。無作為選択(A.9)のDRで、分隊Aと指揮官がいちばん大きいdrであっので、分隊AはHSとなり、指揮官は負傷となる。この時点で両軍とも攻撃できるものはなくなったのでCCPhは終了となる。走行不能のドイツ軍AFVは移動することができないので、ソ連軍の4ユニットはそのヘクスにおいて混戦状態となり、次のCCPhに新たな攻撃と混戦から離脱を試みることができる。けれどもAFVは、PFPhに歩兵に攻撃を行なう事ができる。

11.7　**車両のCCからの離脱：**車両は決して混戦状態にならず、移動可能な場合にはMPhに普通にCC区域から出て行くことも可能である。確認状態の武装している敵ユニットや騎兵のいる区域にとどまることにした車両または移動不能の車両は、その区域内の敵ユニットしか射撃できない(7.212)。また、砲撃の際には、命中に対する事例Eが適用される。車両自体は混戦状態とならないが、放棄されておらず“混乱状態ではない”(12.1)車両が混戦区域に居続けるかぎり、そこにいるすべての確認状態の敵歩兵はCCPh終了後に混戦状態となる(その車両が機動状態/非停止状態の場合には敵歩兵を混戦状態に拘束しない)。

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

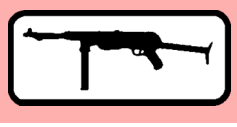
11.8　**街路戦闘(Street Fighting)：**両側が建物に『隣接』している道路ヘクスにいるAFVは、とりわけCCを受けやすい状態にある[注17]。前記のような道路区域に隣接する1個以上の建物ヘクスの地上レベルにいる全ての歩兵は、その道路区域に突撃して車両をCC攻撃する場合、実際の不意打ちが発生する場合を除いて、街路戦闘による不意打ちとして-1/+1 DRMを受ける(通常の不意打ちに関する-1/+1 DRMに累積する事はできない)。このDRMは、たとえその車両が護衛の兵士を連れていたとしても適用可能である。それらのユニットは道路ヘクスにいる車両のところに移動して、すべてのCC攻撃が解決したあとで、再びもといた区域に戻される。ただし、通常どおり地雷/FFEの攻撃は受けるので、その時には戻るかその道路区域に留まるかを選択することができる。また、混乱状態ないし釘付け状態となったり、鉄条網の上にいる場合には、建物に戻れない。また、上記のような道路ヘクスにいる車両は、建物の地上レベルにいる歩兵から臨機射撃としてCC対応射撃(D7.21-.211)による攻撃を受ける。対応射撃は街路戦闘の場合のCCと同様に行なわれるが、車両は反撃を行なえない(ただし、車両操作班による反撃は適用される；11.621)。すなわち、対応射撃ではCC攻撃を選択することはない。迂回状態であったりVBM中の車両は、迂回しているヘクスの障害物内にいる歩兵から街路戦闘による攻撃を受ける。すべての場合においてPAATC(11.6)は通常どおり行なう必要がある。

12．隠蔽 (Concealment)



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

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



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

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

12.121 **隠蔽の喪失/獲得表:** "？"獲得(または喪失)が起こる特定の状況が隠蔽表に記載されている[**例外:夜間(E1.3)**]。隠蔽状態でない統制状態のユニットがプレイヤーターンの終りに"？"を獲得できるかどうかを調べるには、その表で該当するユニットの項目を見る。次にそのユニットが混乱状態でない敵ユニットのLOS内にいるかどうかを調べる(混乱状態ではない敵ユニットのLOS内にいるのであれば、**いちばん近く**にいるLOS内のそのような敵までの距離を求める)。さらにそのユニットが隠蔽地形にいるかどうかを調べる。以上のことを表で縦横参照して適切な三角形を見つける。三角形の中に書かれている文字が"？"を獲得できる特定の事例を示している。書かれているすべてのことを満たす必要はなく、その中のひとつでも条件を満たすものがあれば、そのユニットは"？"を獲得できる。隠蔽表は常にルールに優先する(例えば、稀にしか起こらない事象は表に記載されているが、ルールでは簡略化の為に省略されている)。

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

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

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

上記のようなユニットは、修整後の隠蔽獲得drが5以下の場合にかぎり"？"を獲得できる。スタック内の全ユニットが、隠蔽獲得のためおのおのdrを行なわなければならない。隠蔽獲得drは以下のように修整される。これらの修整は累積する。

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

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

12.13 **効果:** 隠蔽状態のユニットに対する射撃やCCは、すべて地域射撃として扱われ、そのFPは半減される[**例外:残留FP、OBA、砲兵器、狙撃兵、地雷攻撃**]。砲兵器による攻撃には命中弾のFPを半分にする代わりに、事例Kの命中判定DRMが適用される。隠蔽による地域射撃の効果は、ほかの原因による地域射撃の効果と累積する。目標とする区域に隠蔽状態のユニットとそうでないユニットがいる場合、同一のDRを用いて異なるFP(砲兵器の場合、異なる命中ナンバー)で攻撃を解決する。12.16、12.2も参照;CCにおける隠蔽の効果は11.19と11.4-.41を参照。

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

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

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

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

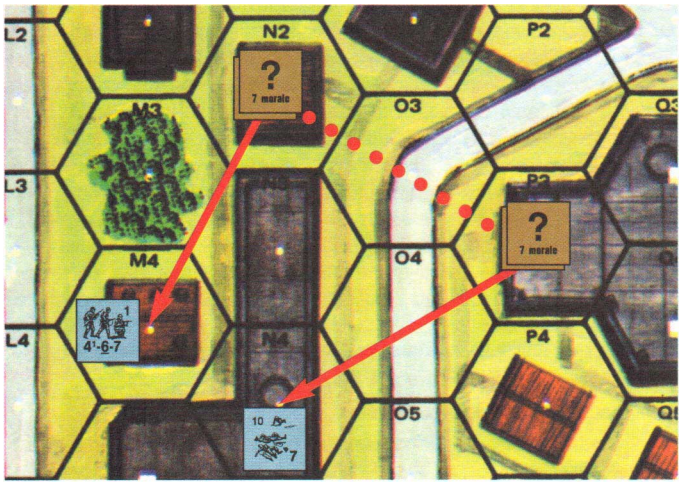
また、隠蔽状態のユニットが以下に示すことを、16ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの**LOS内**で行った場合、"？"はただちに失われる(このような場合には自由にLOSを調べられる。たとえLOSが通らないことがわかっても、攻撃を行なう必要はなく、またなんの不利益を被ることもない):

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

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

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

例：隠蔽状態のドイツ軍4-6-7分隊が警戒移動を用いずに墓地ヘクスに移動した。その墓地ヘクスは12ヘクス離れたところにいる統制状態のソ連軍4-4-7分隊のLOS内にあり、また、そのヘクスにはトラックがあってHSが乗車している。4-6-7は“？”を失う(隠蔽表の事例A)。また、トラックとその乗車兵は隠蔽状態になれない(隠蔽表の事例H)。指揮官の指揮のもと、18ヘクスの射程でソ連軍のHMGが墓地ヘクスに射撃を行なった。この攻撃は、4-6-7歩兵に対して1.5FP(6[HMGのFP]×$^1/_2$[遠距離射撃]×$^1/_2$[隠蔽目標扱い(長距離制限；9.4)]＝1.5)、**トラックとその乗車兵に対して**3FP(長距離射撃制限による隠蔽目標扱いは歩兵に対してのみ適用される)で行われる。もし4-4-7が統制状態でなかったら(もしくは存在しなかったなら)、4-6-7は“？”を失わずに済む(LOSを引けるいちばん近い統制状態の敵ユニットは18ヘクス離れたHMGを操作しているユニットとなったため“？”の喪失を決めるのに隠蔽表の事例Aに代わって事例Eが適用されるためである)。一方、トラックとそのHS乗車兵は結局、隠蔽状態になれない(17ヘクス以上離れていてもまだ事例Hが適用される)。したがって、MGの攻撃は結局、1.5FPと3FPになる。**



例：ソ連軍の隠蔽状態の分隊が1N2とP3にいる。N2にいるソ連軍分隊は(たとえ今はM4にいるドイツ軍分隊のLOS内にあるとしても)、隠蔽状態を失うことなくO3を経てP3に移動できる。なぜなら、MFを使ったヘクスは16ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットのLOS内ではないからである。もしN2の建物が単独壕やトーチカであったら、たとえO3に警戒移動(4.61)を用いて移動したとしても、統制状態の敵地上ユニットのLOS内にあるN2の開豁地でMFを使ったことにより、その隠蔽状態は失われる。これは隠蔽表の事例Bに当たる。P3にいる隠蔽状態のソ連軍分隊は、N4にいる混乱状態のドイツ軍分隊に対して“？”を失わずに(射撃のため一時的に明示する必要はある)射撃を行なえる。なぜなら16ヘクス以内で統制状態の敵地上ユニットでLOS内にいるものは存在しないからである。N2にいる隠蔽状態の分隊がM4にいるドイツ軍分隊に対して射撃を行ったら(隠蔽表の事例B)、たとえその射撃により混乱させたり除去したりしても、“？”は失われる。攻撃される瞬間には、ドイツ軍分隊は統制状態であったからである。しかし、プレイヤーターン終了時に統制状態でいて、16ヘクス以内の混乱状態でない敵地上ユニットのLOS内にいないければ、再び隠蔽状態となれる(事例J)。

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

12.15　**発見(Detect)：**敵が自分のいる区域に**移動**(突撃ではない)してきた場合、隠蔽状態は失われる。MPhにおいて、狂暴兵でない歩兵、または騎兵突撃を行っていない騎兵が隠蔽状態のユニットのいる区域に移動[**例外：迂回(12.151)；人海戦術(25.23)**]しようとしたら、非フェイズプレイヤーは少なくともその区域にいる隠蔽状態のユニットのうち1個を**ただちに**明示しなければならない。そうすることで移動してこようとしたユニットは(たとえ鉄条網区域からでも)直前にいた区域へ戻される[**例外：MPhに敵のいる区域に入ることを許されたユニット；4.14**]。戻されたユニットは隠蔽を失い、自身のMPhはその区域で終了し(それが終了前に狂暴化状態になる場合を除く)、そこで臨機射撃を受ける可能性がある(もしくは、潰走しているユニットの場合には、潰走不能により除去または捕獲される；10.533)。もしフェイズプレイヤーのユニットが隠蔽状態にあるなら、非フェイズプレイヤーは(自分のユニットを明かす前に)フェイズプレイヤーにダミーでないユニットを一時的に明らかにするように求められる。フェイズプレイヤーにそれができないなら、そのダミースタックは除去される。隠蔽状態のユニットのいる区域に入ろうとして消費されたMFは、戻された区域で消費されたと考える。戻された区域にすでに残留FPが存在する場合、たとえこのフェイズにその攻撃を受けていたとしても再び残留FPの攻撃を受ける。同様に、FFEや地雷原の存在する区域に戻されたユニットは、再びFFEや地雷原の攻撃を受ける。鉄条網区域に戻されたユニットは、鉄条網カウンターの**下**に置かれる。峡谷地区域に戻されたユニットはクレスト状態にはならず、底に置かれることになる。壕や弾痕区域に戻されたユニットは臨機射撃に対してそのTEMを適用できないが、最終射撃やそれ以降の攻撃に対してはそのTEMを適用できる。戻されるユニットは、移動して入ろうとした隠蔽状態のユニットのいる区域では(地雷原やFFEであろうとも)攻撃を受けない。また**入ろうとした**時にそのヘクスから即応射撃を受けることはない。しかし、もとの区域に**戻される**際に即応射撃/ほかの臨機射撃による攻撃を受ける(C.5C参照)。複数の隠蔽状態のユニットが隠蔽状態を失う場合、無作為選択によりどのユニットが失うかを決める。しかし隠匿されたユニットは、無作為選択の前にすべて“？”を上にして盤上に置かなければならない。非フェイズプレイヤーがダミーでないユニットを明かせなかった場合、その区域にあるすべての“？”を取り除く。またその場合、移動してきたユニットは何の制限もなくその区域からさらに移動を続けられる。非フェイズプレイヤーが明らかにしたユニットが単独のSMCであった場合、フェイズプレイヤーは可能ならただちに歩兵OVR(4.15)を行うことを選択できる。そこでフェイズプレイヤーはすぐにその区域にいる別のダミー以外のユニット(もしあれば)を明らかにすることにより、歩兵OVRを防ぐことができる。

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

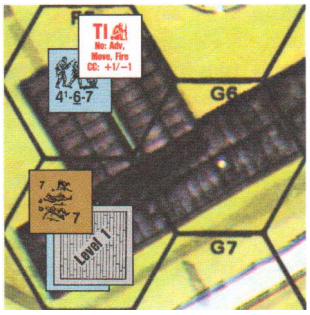
されたユニット)が隠蔽状態の敵ユニットのいる区域でMPhを終えたら、その区域の**すべて**の隠蔽状態は失われる。隠蔽状態だった非フェイズプレイヤーのユニットは、同一区域にいるユニットに対してTPBFを行なえる。またその際、FFNAMとFFMOの−2臨機射撃DRMが適用される[**例外：目標がすでに釘付け状態である場合；7.83**]。ただし、開豁地以外(たとえば2I9のI9−H8ヘクスサイドのように)を迂回移動していたならば、そのかぎりではない。このように障害物内にいるユニットに対してTEMが適用されずFFMO DRMが適用されるのは、そのユニットが臨機射撃を被った時に迂回移動中であった場合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

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

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

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

12.153　**掃討(Mopping Up)：**複数ヘクス/複数レベルの建物にいる、武装していて釘付け状態ではない統制状態の歩兵MMCは、PFPhにTI状態となることを宣言して、その建物を確保できる(注意：連続住宅の各ヘクス[各区域ではない]はそれぞれ別個に掃討しなければならない)。ただし、その建物には隠蔽されていない非混乱の敵ユニットがいてはならない。また、友軍に確実に支配されていない建物で掃討を行うユニットは、その建物の地上レベルの全区域から2ヘクス以内のところにいなければならない。必要なら異なるヘクスにいる2個以上のユニットが同時に掃討を宣言できる(そうすることで支配していないその建物の地上レベル区域から2ヘクス以内という条件を満たせる)。索敵が行われたら、その建物にいる敵の隠匿状態のユニットはただちに“？”を乗せて盤上に現れる。また、すべての敵ダミーユニットは取り除かれる。そのほかの隠蔽状態のユニットはそのまま隠蔽状態を維持できる。もし敵の隠蔽状態のユニットがいないのであれば、その建物は確保され、かつその建物の全ての区域が支配され、さらには、その建物の中にいる混乱状態の敵ユニットは位置にかかわらずフェイズプレイヤーが選んだ同じ建物内にいるユニットに降伏する。全ての要塞化された建物区域は、このようにして支配された時点で明らかになる。掃討はプレイヤーターンにつき1つの建物で1回行なえる。たとえ上のレベルに行く階段がなくても掃討を行なえる。瓦礫/火災が起こっている建物の区域は、掃討を行う場合には建物の一部とは考えない。無慈悲/虐殺(20.3−.4)を行なった側は、残りのゲーム中、掃討が行えなくなる。



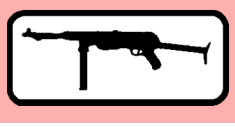
例：ドイツ軍の2個分隊が1G6建物内のF5とF6ヘクスの地上レベルにいる。その建物には混乱状態のソ連軍のユニットとがF6ヘクスのレベル1にいる。F5にいるドイツ軍がPFPhに掃討を宣言してTI状態となった。隠匿されたユニットがいなければ混乱状態のソ連軍の分隊は降伏するであろう。しかし、隠匿されたソ連軍9−1指揮官と分隊がG6ヘクスに“？”を乗せて現れたので、混乱縦隊ユニットは降伏する必要がなくなった。さらにソ連軍は索敵による損害のためのdrを−2 drmで行なえる(−1 drm[指揮官]+−1 drm[余分なHS]＝−2)。もし修整前のdrが3以下であるなら、TI状態のドイツ軍分隊はHSとなる。

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

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

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

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



ない。実際に発射に成功した場合にだけその“？”は失われる(D13.3参照)。砲、車両、騎兵、馬、自転車(またはSW)カウンターがその隠匿／隠蔽状態を失った場合(距離にかかわらず)、操作している歩兵やPRCも同様に隠蔽状態を失う(またその逆の場合も同様)。隠蔽状態の車両のBU、CE、TCAの状態は配置する際に秘密裏に記録しておいても構わないが、その車両が隠蔽状態を失った時点で状態を明らかにしなければならない。12.34も参照。シナリオOBで$^1/_2$インチの“？”カウンターを与えられているならば、プレイヤーは代わりにその内の幾つか、あるいはその全てを$^5/_8$インチの“？”カウンターにすることができる。

12.3 **初期隠匿配置(Hidden Initial Placement – HIP)：**SSRで1個またはそれ以上のユニットのHIPを許可されることがある。HIPとは隠蔽の一形態であるが、盤上に“？”を置く代わりに、隠蔽地形にいるユニットの位置を密かに記録しておくものである(AFVに関してはそのTCA/VCAを記録し、$^5/_8$インチの砲兵器に関してはそのCAを記録する)。隠匿状態はとくに断らないかぎり隠蔽状態と同様に扱う。1人プレイの場合、SSRでHIPが許されている分隊相当につき2個の“？”を戦闘序列に加えるとよい。

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

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

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

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

12.4 **隠蔽状態を通過する車両：**車両はMPhに敵が占めている区域を移動できる。したがって、その区域に隠蔽状態のユニットが存在しても車両の移動は妨げない。

12.41 **OVR：**“非混乱状態”(12.1)の車両が、迂回移動または林道を用いずに隠蔽された敵ユニットのいる区域に進入する場合、その区域にいる全ての隠蔽状態の敵兵士[**例外：それらがPAATCを免除されている場合**]は自発的(12.14)に姿を現すか、またはスタック全体でまとめてPATTC(それらが通常1 PAATCを必要とするなら1 PATTC)を1回行うかを選んで実行しなければならない。PAATCを行う際には、スタック内で最も低い士気値を用い、釘付け状態でない統制状態の最良の指揮官の指揮修整をDRMとする。ダミースタックの士気値は7であるとしてそのPAATCを行う。PAATCに失敗した場合、それらの兵士全部が釘付け状態で姿を現す。その車両が進入した時点で、その区域に確認状態の敵ユニットが全く含まれていない場合、まとめて行われるPAATC(もし行うならば)が解決されるまで、OVRの為に移動力を消費することはできない。OVRが可能(D7.1)ならばPAATCの解決後に、その車両はOVRを行っても構わない。全ての場合において、もしPAATCに成功した場合、隠蔽状態のユニットはその隠蔽を維持し、ゆえにOVRは地域射撃とみなして受ける事ができる；OVRを行なわない場合でも、車両は攻撃可能なユニットからの通常の攻撃(CC対応射撃を含む；D7.21)の対象となる。

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

13．騎兵 (Cavalry)

13.1 騎兵[注19]とは、馬に乗っている兵士ユニットのことであり、兵士カウンターを馬カウンターの上に置くことによって表される。馬から降りた騎兵はただちに馬カウンターと別れて歩兵として扱う。いかなる兵士ユニットであろうとも、馬に乗っているなら騎兵ユニットとして扱う。

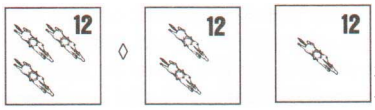
13.2 **スタック：**騎兵のスタック制限は歩兵と同様である(5.5)。騎兵が乗っていない馬は1ヘクスにいくつあってもよい。

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

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

例：開豁地に進入して(1MF消費)、そこにいるSMC用馬カウンターに乗った(1MF消費)歩兵SMCは、その馬の現在の許容MFであった12MFの内、残っている6MFを用いて馬を移動させる。その時点でにギャロップを宣言する場合、そのSMCのMPhの途中なので馬の現在の許容MFは16MFに増加し(13.36)、ゆえに利用できるのは10MFになる。同じMPh中に馬から降りることを望む場合、そうする前に騎兵として4MFより多く消費することはできない。なぜならば、乗り手は馬から降りるのに1MFを支払わなければならず、さらに馬に乗っている間、その馬に1～4MF消費させる事で乗り手自身の1MFを失う事になるからである。

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



13.32 **運搬能力：**3頭の馬の絵が描かれている馬カウンターは、1個分隊相当に加えてSMCをいくつでも乗せて運ぶ事ができる。2頭の馬の絵が描かれている馬カウンターは、1個HS相当に加えてSMCを4個まで運ぶことができる。1頭の動物(1頭の馬の絵で表されている)はSMCを1個ないしは2個まで運ぶことができる。13.33も参照。1個歩兵ユニットが、自身が乗るには“大きすぎる”1個馬カウンターに乗ろうとする場合、その馬カウンターは自動的に2個のHS用馬カウンターに展開する(乗るのが1個HSもしくは1個操作班の場合)か、または1個のSMC用馬カウンターを新たに生み出す(乗るのが1個SMCの場合)**[例外：SMCが、既に自身の運搬能力に見合うだけのMMCを乗せている馬カウンターに乗ろうとする場合、SMC用馬カウンターは生み出されない]**。加えて、騎兵SMCは、MMC用馬カウンターから別れて移動する為に、MPh中に何時でもそのカウンターからSMC用馬カウンターを新たに生み出して構わない。それ以外では、分隊用馬カウンターは、損害に応じてか、もしくは乗っている分隊が展開する場合にのみ、2個のHS用馬カウンターに分けることができる。それぞれにHS相当の乗り手がいる馬カウンターは、統合(1.32)することができるし、また、乗馬せずに“伴って移動している”(13.7)間に、適切な数の馬カウンターが同じ区域を占めた時にはいつでもそれを統合して構わない。

13.33 **運搬：**騎兵のIPCは、歩兵のIPCと同じであり、騎兵が運ぶ事のできるSWの最大量である。騎兵はSWを分解状態にできない(ただし運搬されるSWは可能なかぎり分解状態でなければならない)し、砲を所有する事やSW/砲の回収もできない。しかし、他の条件が満たされているなら、友軍ユニットとの間でSWの受け渡しを行うことは構わない。騎兵SMCは他のユニットのIPCに自身のIPCを加える事はできない。

13.34 **基本MF：**馬カウンターの基本MFは12MFである。

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

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

13.36 **ギャロップ(Gallop)：**騎兵は、自身のMPhの**開始時**にギャロップを宣言する事によってその許容MFを8増加させたり(それにより20MFとなる)、自身のMPhの間にギャロップを宣言する事によってその許容MFを4増加させる(それにより16MFとなる)が、どちらの場合にも馬カウンターの上にCXカウンターが置かれる**[例外：沼沢地、深淵の小川、もしくは渡河可能な水障害にいる間はギャロップは不可であるし、騎兵/馬が既にCX状態の場合にも不可である]**。ギャロップを行う騎兵は、迂回移動を行ったり、林(道路を用いている場合を除く)、沼沢地、岩場、墓地、深淵の小川もしくは渡河可能な水障害に移動したり、複数高度変更を行ったり、1車線の橋に進入したり、潅漑期の水田の中に進入したり(G8.12)、あぜ道カウンターの上に乗ったり、離れたりすること(G8.2112)はできない。

13.4 **射撃効果：**CCもしくは騎兵突撃を行う場合を除いて、騎兵のFPは乗車射撃として半減する。騎兵はSWを使用できず**[例外：MOL(22.6)；DCの投げ込み(23.6)]**、自動火器ボーナス/散布射撃能力を使用する事もできないし、『煙幕』の展張もできない。

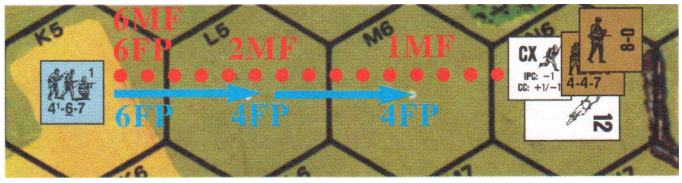
13.5 **脆弱性：**騎兵が射撃された時、その射撃にはIFT上(または命中判定上)で常に-2 DRMを被る**[例外：地雷原攻撃]**。ただし、このDRMはFFMO/FFNAMと累積されることはない。騎兵、およびそのターンに馬から下りたばかりの歩兵は、警戒移動ができない。騎兵は石垣/生け垣のTEMを受けられない；騎兵と馬は弾痕/壕のTEM(及び危険な移動DRM)を受けない。

13.51 **MC：**馬は固有の士気値を持たず、MCを被らない。もし騎兵が**混乱状態**になった場合、馬から緊急脱出(D6.24)を行わなければならない；それが乗っていた馬カウンターは逃走したかもしくは殺されたものとみなして、プレイから除去される**[例外：馬カウンターに騎兵の一部がまだ残っている場合、馬カウンターは非混乱状態でプレイに残っている騎兵を運搬するのにちょうど十分なサイズになる]**。

13.511 馬は、騎兵を乗せているかどうかにかかわらず、IFTの★車両の欄を用いて攻撃を受け、その馬に何らかの騎兵ユニットが乗っている場合には両方同時に攻撃を受ける。馬は騎兵に対する-2DRMやFFMO/FFNAMを受けない。修整後のIFT DRが★車両の破壊ナンバーより小さかった場合、その射撃に用いたIFT列にある内で最も高いKIA#の数(7.308)まで馬カウンターは除去される。修整後のIFT DRが★車両の破壊ナンバーと同じだった場合、1個馬カウンター(無作為選択の結果次第では2個以上)が損耗を被る；残りの馬は損害を受けない。損耗を被る馬カウンターは無作為選択で決定するが、この時に、跨乗兵のMC失敗のために逃走した(13.51)馬カウンターを無作為選択の対象に含める事ができる。除去された馬カウンターの跨乗兵は、自身に対しても行われた攻撃によるMC/損耗を全て解決した後で、緊急脱出(D6.24)を行わなければならない。分隊用馬カウンターが損耗した場合、一緒に乗っていたSMC/SWごとに、どちらのHS用馬カウンターにそれが乗っていたかを無作為に決める；その攻撃によって馬カウンターは損耗したが、乗っていた分隊に影響がなかった場合、その分隊は直ちに展開されて、そのHSの1個(無作為に決定される)は緊急脱出を行う。

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

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



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

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

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

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

14．狙撃兵 (Snipers)

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

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



14.2 **目標決定：**プレイの開始に先だって、各プレイヤー(非フェイズプレイヤーが先)は自軍の狙撃兵カウンターを、何もユニットが存在していないヘクスに配置する。このヘクスは、そこから6ヘクス以内に敵（敵の“？”は含むが、敵狙撃兵カウンターは含まない）の存在するヘクスを6つ以上 含んでいなければならない。もしこれが不可能な場合、敵の存在するヘクスの数の条件を6つ以上から5つ以上に緩和する。以降、可能になるまで4、3、2、、、と1つずつ条件を緩和していくこと(これにより、盤上に敵ユニットが全く存在しない場合、狙撃兵カウンターはどこに配置されても構わない)。ゲーム開始後は、狙撃兵側プレイヤーが、目標ヘクスの選択に先だって有効な狙撃dr(SANとDRが同値となった後に振った、1か2のdr)を放棄することで、自分の狙撃兵カウンターを(前記と同様の配置条件の範囲内で)再配置することができる。狙撃が宣言された場合は必ず、その効果を判定(14.3)する為に、dr(△)が行われる。もしそのdrが1または2の場合(そして狙撃兵側プレイヤーが狙撃を放棄しない場合)、次に彼は狙撃目標ヘクスを決定する為に無作為区域DR(具体的には、着弾drがないという事を除き、SR[C1.31]の着弾位置を決めるのと同様に行う)を行わなければならず(ただし、この攻撃以前に発生した狙撃の全てを14.3にしたがって解決していない場合、そちらを優先して解決する)、その結果として決定されたヘクスに彼の狙撃兵カウンターを移動させる。移動した新たなヘクスに、狙撃可能(14.22)な敵ユニットの存在する区域が1つより多く（2つ以上）含まれている場合、狙撃兵側プレイヤーがどの区域を狙撃するのか選択する。その目標区域に1個より多く（2つ以上）の狙撃可能(14.22)な敵ユニットが存在していた場合、目標を決める為にその区域内で無作為選択を行う**[例外：無作為選択に先だって、狙撃兵は以下にあげるうちの1つをその目標として選ぶ事ができる：敵狙撃兵カウンター；露出した固有操作班；非装甲車両；いくつかの狙撃可能な目標が隠蔽状態である場合には14.23を参照]**。無作為選択の結果、目標が複数になった場合、その内の1個だけが初めの狙撃drによって攻撃される(狙撃兵側が選択)；残りについては、各々新たに狙撃drを行う。狙撃はこのようにして選ばれた敵目標に対して解決されるが、以下に挙げる例外事項がある：

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

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

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

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

dr 1：SMC、ダミースタック、もしくは(14.4にしたがって)狙撃兵を除去する；CE状態の操作班を麻痺および帰還させる(D5.34)；MMCを混乱状態にさせる(混乱状態にならないMMCの場合、代りに損耗させる)；非装甲車両/部分装甲AFVの固有操作班を混乱状態にする；非装甲車両を走行不能にする(14.33参照)。

dr 2：ダミースタックを除去する；SMCを負傷させる；CE状態の操作班を麻痺させる(D5.341)；釘付け状態になりうるMMC、非装甲車両/部分装甲AFVの固有操作班もしくは狙撃兵(14.31)を釘付け状態にする。

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

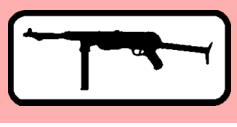


14.31　**対狙撃兵：**対狙撃兵チェック(14.4)か、もしくは狙撃目標として敵狙撃兵を選択することによってのみ、敵狙撃兵を攻撃することができる。敵狙撃兵カウンターはそれが占めるヘクス内の全区域に存在するものとみなされる。釘付け状態にされた狙撃兵は、カウンターを白地に赤文字が書かれている面へと裏返され、以降の狙撃と再配置(14.2)の機会をそのプレイヤーターンの間失う。

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

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

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



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

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

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

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

15．戦渦 (Heat of Battle)

15.1　**戦渦：**戦いのまっただ中、戦闘の試練に耐えられなかった数多くの部隊が壊滅したが、また、優秀な兵士が輩出されたり、自暴自棄や英雄的行為、さらには絶望感も生み出された。これを反映させるため、MCと(自己回復ではない)回復の修整前DRが2のとき、続けて戦渦DRを行なう。なお、非武装ユニット、騎兵、PRC、ヒーロー、操作班(固有と臨時の操作班の両方；21.22)、人海戦術の構成ユニット、狂暴化ユニット、登攀/水泳/徒渉中のユニット、ボート内の/パラシュートカウンター上のユニットは戦渦の対象外である。戦渦DRには累積する以下のDRMを加える。このとき、混乱状態にあるユニットがDRで2を出して回復したとしても、戦渦DRには混乱状態ユニットに対する+1 DRMが適用される。修整後の戦渦DRが5か6ならば、ヒーローの出現とクラス上昇の、両方の結果を適用する。

戦渦

DR	結果
≦6	ヒーローの出現(15.21)
5−8	クラス上昇(15.3)
9−11	狂暴化(15.4，15.44)†
12	降伏(15.5)*

戦渦DRM

−1	エリート、イギリス軍、フィンランド軍(累積)
+1	混乱状態、未熟兵(累積)
+1	フランス軍、パルチザン
+2	ソビエト軍、連合国側中小国
+3	枢軸側中小国、イタリア軍
+4	日本軍

***イタリア軍/枢軸側中小国の非エリートは修正後の戦渦DRが10以上で降伏する。**
***以下は降伏する代わりに狂暴化する：日本軍、グルカ兵、パルチザン、戦意高揚状態、コミッサール、ソビエト軍と戦うSS部隊、無慈悲を被る場合(15.5)**
***以下は降伏する代わりにクラス上昇する：トーチカ内(G1.62)か洞窟内(G11.97)にいる日本軍；砂浜区域で強襲揚陸/海上撤退を行っている側(G14.32)**
†以下は狂暴化する代わりにクラス上昇する：LOS内に確認状態の敵ユニットが存在しない場合(15.44)；トーチカ内(G1.62)か洞窟内(G11.97)にいる日本軍；この戦渦ユニットから最も近くにいる確認状態の敵ユニットが海にいる場合(G13.491)



◊


15.2　**ヒーロー(Heroes)：**ヒーローは、能力値が1−4−9のSMCで表される。ヒーローがMCに失敗すると負傷したものと見なされ、能力値が1−3−8となっている負傷側にカウンターを裏返し、負傷程度dr(17.11)を行わなければならない。負傷したヒーローがMCに失敗したら、ヒーローは除去される；ヒーローは混乱状態や狂暴化状態にならず、畏縮したり釘付け状態を被ることもない**[例外：全力移動(4.134)、負傷(17.2)、PF判定(C13.31)、小屋の倒壊(G5.5)]**。ヒーローに印刷されている士気値は、いかなる場合でも低下しないが、ある状況によって10(負傷していれば9)に上昇することがある(A.18)。



◊


15.21　**ヒーローの出現(Creation)：**ヒーローは、修整後の戦渦DRが6以下のとき、兵士タイプのユニットから(混乱していても)プレイ中に出現する。ヒーローになった指揮官は自動的に回復し、その指揮能力修整とその他の能力が保持される(高い士気値も失うことはない；10−2や10−3指揮官は1−4−10のヒーローと見なされる；負傷したら1−3−9である)。ヒーローとなった指揮官にはヒーローカウンター(1−4−9X)をその上に置いて、指揮官(またはコミッサール)とヒーローの特性を兼ね備えていることを示す。ヒーローとなった指揮官はヒーローDRMと指揮能力DRMを合わせて使えない。ただし、ヒーローとなった指揮官の除去は、依然としてLLMCを引き起こす原因となる。ヒーローを出現させたMMCには何の影響もない(影響があるとすれば、同時にクラス上昇によって能力が上昇する可能性もある)。ヒーローは、それを出現させたMMCと同じ射撃状態と移動状態にあるものと見なされる；すなわち、MMCに準備射撃カウンターやTIカウンターが置かれていたならば、ヒーローにも置かれることになる。

15.22　**釘付け状態：**17.2参照

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

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

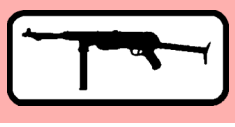
15.3　**クラス上昇(Battle Hardening)：**修整後の戦渦DRが5−8の時、武装している兵士ユニットは、より優秀なユニットに交換される(15.44も参照)。このクラス上昇は(たとえ混乱状態であっても)、混乱状態にも釘付け状態にもなっていない、同サイズだが、現状よりも1段階優れたユニットと交換することで、そのユニットのクラスを向上させるものである。現状よりも1段階優れたユニットに交換する際、どの能力値も低下してはならない。また、1段階優れたクラスのタイプが2種類あってそこから選択する場合、数値の向上分が最小になるようなユニットを選択しなければならない(つまり、ドイツ軍の2−4−7 HSは、2−4−8 HSと交換する；3−4−8 SS HSではない)。クラス上昇は拒否できる。クラス上昇となった指揮官は、1段階優れた指揮官と交換する；つまり、6+1は7−0に、8−0は8−1に、9−2は10−2に交換する；フィンランド軍/日本軍の9−1は10−0になる。すでにエリートであるMMC(または最高位の指揮官やパルチザン)がクラス上昇となった場合、戦意高揚状態(10.8)となり、戦意高揚(FANATIC)カウンターを置く。この戦意高揚状態は、この後、交換となったり損耗したりしてもゲームの残りの間中続くが、再びクラス上昇の結果になってもこれ以上その能力を向上させることはない。



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

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

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



15.43 **狂暴化ユニットの襲撃(Charge):** MPhの開始時、混戦状態にない各狂暴化ユニットは、(MFではなくヘクス数で)いちばん近くてLOS内にいる確認された敵ユニットを襲撃しなければならず、CCによって除去するため、そのMPhに、(十分なMFがあれば)その敵のいる区域に進入しなければならない**[例外:トーチカ(B30.4);要塞化されている建物(B23.922)]**。複数の目標が同距離にある場合、フェイズプレイヤーが、どれを目標とするのかを決めることができる。同じ区域内に同じプレイヤー側のユニットが複数狂暴化した場合、1個のスタックとして移動しなければならない。ただし、ある区域に進入するのに異なるMFを必要とする場合(すなわち、同じヘクスにいる単独壕の外と中のユニット)や、負傷しているものと負傷していないものが両方いる場合を除く。

15.431 すべての狂暴化ユニットは8MFを持ち**[例外:負傷していれば3MF(17.2)]**、合計のMFをこれ以上増加させることはできない**[例外:道路移動ボーナス(B3.4);滑降しているスキー兵(E4.31)]**。移動の最中に(つまり、釘付け状態でなく負傷もしていない)狂暴化したユニットは、そのMPhの残りを使って襲撃を行わなければならない。そのユニットが残りのMPhに使うMFは、そのMPhにすでに消費したMFを8から引いた値となる。自身のMPh開始時、襲撃を行う前に、狂暴化ユニットは、単独で1PPを超えるSWや、他の1PPのSWと合計するとユニットのIPCを超えるようなSWを、放棄しなければならない。しかし、放棄する前のDFPh/AFPhならば用いることができ、放棄できなかったSWは運搬し続けなければならない(DCは投げ込みだけが可能―配置や完全設置はできない)。狂暴化ユニットは、たとえ"襲撃"がたった1ヘクスだけで終了したとしても警戒移動を用いることができず、APhに突撃することもできない。ただし、道路を横切ってダッシュすることはできる。[注21] また、狂暴化ユニットは、敵ユニットに向かって(MFで計算して)最短のルートを通らなければならず、その際、迂回の使用も考慮に入れなければならない(この計算においてのみ、鉄条網は1MFとして数える)。LOS内にいるもっとも近い確認された敵ユニットに向かって狂暴化ユニットが移動している最中に、その目標ユニットよりも(ヘクス数で)近い確認された敵ユニットのLOS内に入った場合、その時点で、より近いそのユニットに目標を変更する。同様に、狂暴化ユニットが、あるユニットに向かって襲撃している際、隠蔽状態の敵がいる区域に進入し、それを明らかにした(12.15)とき、その狂暴化ユニットはそのヘクスに留まって、そこにいるすべての敵ユニットを除去しようとしなければならない。狂暴化ユニットが襲撃している最中に、唯一の確認された敵ユニットがLOS内にいなくなってしまったとしても、狂暴化ユニットは、いままで目標にしていたユニットのヘクスに向かって襲撃し続ける。それでも確認された敵ユニットを認めることができないのならば、その区域に進入したところで移動を終了し、そのフェイズ終了時に狂暴化状態でなくなる。それ以外の場合、いちばん近い確認された敵ユニットに向かって襲撃し続ける。

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

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

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

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

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

＊16．部隊の戦闘継続能力(Battlefield Integrity)

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

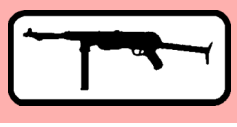
16.1 **基本戦闘継続能力値(Integrity Base):** 両軍とも、MMCを失なうことでその合計BPVが基本戦闘継続能力値以下になる毎に、戦闘継続能力チェックを行わなければならない。各軍の基本戦闘継続能力値は、ターン記録表にある第1ターン枠の左隣に印刷されている値の10%(FRU)である。DYOシナリオの場合、プレイ開始時のOBにあるすべてのMMC(固有の操作班は除く)のBPVを合計し、それを10で割った(FRU)値を基本戦闘継続能力値とする。プレイ進行中に各プレイヤーは、除去/捕獲したすべての敵MMC**[例外:拒否した捕虜;20.3]**の合計BPVを、シナリオ補助カード(Scenario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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

17．負傷 (Wounds)



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

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

17.2　**負傷兵の移動 :** 負傷している兵士は、移動力が(狂暴化していても、RtPh であっても) 3MF になる。ただし、何らかの輸送手段で運ばれているときは 4MF であるものと見なす(4.11)。負傷兵の IPC は 0 であり、急速歩移動もできない。SMC が負傷した時点で(例えば移動中に防御臨機射撃を受けてそうなった時点で)すでに 4MF 以上消費していた場合、釘付け状態になる。統制状態の MMC は、SW を運搬していない負傷兵を 5PP で運搬できる。負傷している指揮官とともに移動する部隊は、依然として 2MF の移動ボーナスを得られる。

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

18．昇進 (Field Promotions)

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

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

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

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

A18.2

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

*フィンランド軍と日本軍は効果なし

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

19．ユニットの置き換え(Unit Substitution)

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

19.36　**鈍兵：**未熟兵は鈍兵(11.18)である。

20．捕虜 (Prisoners)

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

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

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

失状態であっても)潰走しなければならず、そうでなければ潰走不能で除去される―このような除去は無慈悲によるペナルティを負わない。混乱ユニットが戦意喪失状態か、包囲されているか、戦渦DRで降伏(15.5)することになったら、阻止されず匍匐後退もしないで済む潰走ルートがあったとしても、その敵に向かって捕虜として潰走する。パルチザン(25.24)、グルカ兵(25.43)、コミッサール(25.22)、ソ連軍と戦っているSS(25.11)、戦意高揚状態(10.8)、日本軍、無慈悲が適用されるユニット(20.3)は、RtPhの手順で降伏しない;阻止されるリスクを犯したり、匍匐後退を行ってでも潰走する。それでも潰走できなければ降伏せずに除去される。

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

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

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

20.23 **掃討：**12.153を参照。

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

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

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



◊


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

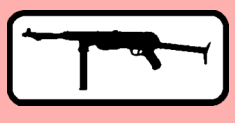
20.51 **スタック：**1個の監視兵ユニットは、自身のUS#の5倍までの合計US#の捕虜を監視できる。また、2個の捕虜HS/操作班を1個の非武装分隊に交換することもでき、その逆もできる。非武装ユニットの以前の戦闘能力や分類は失われる(つまり、非武装となった操作班は非武装HSとなる)。オーバースタックのペナルティは捕虜に適用されないが、捕獲者側が(捕虜を含めないで)オーバースタックしていれば、その監視兵にペナルティが適用される。監視兵が壕の中か外にいる場合、その捕虜も同じ状態にある。捕虜は、乗車兵/跨乗兵として監視兵と同行することができるが、監視兵や捕虜などすべてを乗せるのに十分な運搬能力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

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

20.53 **移動：**すべての捕虜は、その監視兵と一緒に1個のスタックとして徒歩で移動し(騎兵コストでは移動しない)、捕獲者側のMPh/APhに捕獲者側の判断で移動する。監視されている捕虜は、監視兵が潰走しない限り潰走しない―監視兵が潰走したら一緒に付いて行く。監視兵は、20.5にしたがって選ぶことによってのみ自身の捕虜を放棄することができる。放棄された捕虜は、まだ20.3-.4のルールが課される(つまり、放棄された捕虜が、その後、放棄した側によって除去された場合、ただちに虐殺のルールが適用される)。放棄されたMMCの捕虜は非武装カウンターで表され、非武装のルールと未熟兵の制限に関するルール(19.3)が適用される。監視兵は、その捕虜を自軍盤端から外へ連れて行くこともできるが、勝利条件上、この監視兵は除去されたものとして扱わない。SSRに特別に記述されていない限り、自軍盤端とは、その軍の部隊が盤上に入ってくる盤端のことである。もし監視兵側の部隊が盤上に初期配置されていて増援を受け取る予定もない場合の自軍盤端は、初期配置時に自軍部隊との間に敵ユニットが存在せず、さらに敵ユニットが一切進入してこないような盤端を指す。



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



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

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

例：ドイツ軍の 2-4-7HS と混乱状態の操作班が、3 個分隊の捕虜と同じヘクスにいる。その混乱状態の操作班が監視兵となっていて、その上にすべての捕虜がスタックしている。2個の捕虜分隊だけが NTC に成功し、CC での攻撃が可能となった。この2個捕虜分隊は、-2 DRM(混乱状態のユニットを攻撃)の付く 1-1(2-2)で攻撃するか、監視兵と HS の両方を 1-2(2-4)で攻撃することができる。逆に、混乱状態の監視兵は攻撃できないが、HS は攻撃することができるため、両方の捕虜分隊を 1-1(2-2)で攻撃することにした。CC に参加していない捕虜分隊は何の影響も受けず、監視兵の監視下に残る。どちら側も CC は失敗し、今からすべてのユニットが混戦状態となり混戦カウンターを置く。捕虜は、次の CCPh で CC に参加するのに NTC をする必要がない。2個捕虜分隊が HS と混乱状態の監視兵の両方を 1-2(2-4)で攻撃している間に、1 個捕虜分隊が CC から離脱することにした。HS が、離脱しようとしている非武装分隊を止める場合、CC DRM(2[離脱しないユニット] -2[CC からの離脱 DRM]= 0)のない 2-1 となる。結局、ドイツ軍プレイヤーは 3 個捕虜分隊すべてを 1-2(2-3)で攻撃することにした。離脱を試みる分隊は恐らく成功するだろうが、捕虜の CC 攻撃によって HS が除去されない限り 2 個の捕虜分隊を混戦状態に留まらせられることを、ドイツ軍プレイヤーが理解していたのである。

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

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

21．装備の捕獲 (Captured Equipment)

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

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

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

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

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

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

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

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



◊


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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

22.6　**火炎瓶(MOL)：**MOL[注28]は、SSRで指定されているか、DYOによって購入した場合にだけ利用できる。

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

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

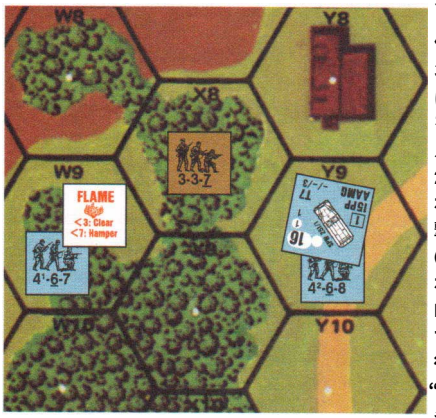
22.6111　MOLよる攻撃にはいくつかの重要な点がある。IFT DRにある修整前の色付きdrが6の場合、MOLを使用したユニットは混乱(FGだったとしても1個のユニットだけ)し、そのユニットのFPとMOLのFPの両方がその攻撃から外され、MOLを投げた側の区域に炎が置かれる。このユニットの混乱は、それが属していたFGを無効にしない。IFT DRにある修整前の色付きdrが1だった場合、その目標区域に炎が置かれる。どちらの場合も、その区域に可燃地形が含まれるときだけ炎が置かれる。炎の置かれる区域が要塞化された建物か、不利な天候における非建物区域だった場合、炎が置かれるかどうかを決定するためにEC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

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

22.612　**装甲目標への攻撃：**以下に述べる点を除き、装甲目標に対するMOLの使用は22.611-.6111とまったく同じである；AFVが主目標であることを事前に宣言しなければならない。MOLチェックdrに成功した場合、続けて、そのAFVに対する小火器―MOLによる攻撃を解決するためC7.34のHEおよび炎破壊確認表にあるMOLの欄で破壊確認DRを行う。さらにそのDRを、AFVの露出したPRCに対する特別付随攻撃(小火器のFPとMOLの4FPを両方用いる)と、そのAFVと同じ区域にいるその他の非装甲ユニットすべてに対する通常のIFT攻撃(小火器のFPのみを用いて)にも流用する。MOLチェックdrに失敗したら、目標区域にいるすべての非装甲目標をIFT上で攻撃(MOLの4FPボーナスを除く)する。AFVの最終TK#よりも破壊確認DRの方が小さい場合、そのAFVは炎上した残骸となって裏返される。AFVの最終TK#と破壊確認DRの値が同じ場合、残骸となる(PRC生存の可能性がある)。ここでは装甲値の修整はまったくない；ただしAFVの基本TK#は、OT AFVならば+2、CE状態のAFVならば+1を加える(OTとCE状態の修整が両方適用されるFT攻撃の場合と異なり、MOL攻撃ではどちらか一方を適用する)。MOLの基本TK#は、目標が非停止状態/移動中の車両(C.8)の場合、-2低下する。C7.344も参照。目標と同じヘクスから攻撃を行った場合、MOLは後面に命中したものと見なされる；それ以外の場合、目標の向きは通常どおり命中した向きから判定する。後面装甲や高度優位性による破壊確認の修整(事例AとB；C7.21-.22)はAFVに対するMOLの攻撃にも適用される。

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

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



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

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

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

最後に、PFPhにおいて、パルチザン指揮官がこの分隊を指揮して放火(B25.11)を試みたとする。分隊がMOLチェックdrを行って2以下を出して成功したならば、そ

23．爆薬 (Demolition Charges)

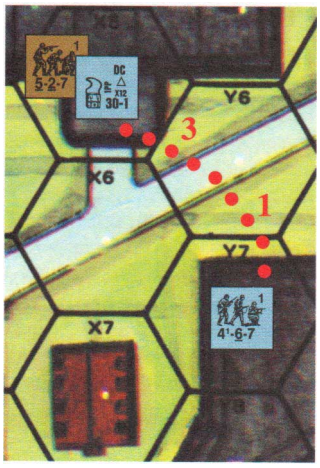


◊


23.1　爆薬(DC)はSWの1つであり、目標区域で爆発し、IFTで30FPの攻撃を行う[**例外：完全設置されたDC；**23.7]。DCの火力は、PBF/TPBFやAFPhでの使用に関しての修整を適用されることがなく、DCが投げ込まれる/使用可能状態で配置される(または完全設置されている場合には爆破させる)時点で目標が隠蔽状態である場合を除いて、何らかの地域射撃の状態による修整を適用されることもない。隠蔽によって地域射撃となった場合でも、瓦礫の発生(B24.11)を判定するときには火力が減じられることはない。DCの攻撃には他のユニットによるFPを加えられない。また、防御側の(または投げ込む側の)TEM(LOS妨害は除く)は攻撃の解決に適用される[**例外：配置/完全設置されたDCに対してヘクスサイドTEMは適用不可**]が、指揮能力による修整は適用できない。

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

23.71 完全設置されたDCが爆発すると、36+のIFT FP欄に(隠蔽状態のユニットに対しては18FP[16FPの欄]で)-3 DRMが適用され、TEMは適用せず、AFVの露出したPRC(+2 CE DRMは受ける)も含めて攻撃を解決する。完全設置されたDCによる攻撃で修正後KIAであれば、そのヘクスの橋または影響される建物レベルは破壊される(瓦礫を参照；B24.11)。複数ヘクスにまたがる橋が完全設置されたDCの目標だった場合、KIA#と同じ数だけの長さが破壊される。完全設置されたDCだけが1つ以上の橋カウンターを除去できる唯一の火器である。どのヘクスを破壊するかはDCを完全設置したプレイヤーが決められるが、DCに近いヘクスから破壊しなければならない。設置したDCが爆発しても橋を破壊できなかったならば、橋の上や下にいたユニットには何の影響もない。

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

24．煙幕 (Smoke)



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

24.11 発煙手榴弾によって生成した『煙幕』[注29]は$^1/_2$インチカウンターで表され、それを展張したフェイズプレイヤーのMPh終了時、つまり、対戦相手によるすべての臨機射撃の**後**、かつ防御最終射撃の**前**に、除去される。$^1/_2$インチカウンターの『煙幕』は拡散も漂流もしないが、強風/雨/泥濘/大雪の時に展張することができない**[例外：24.6]**。

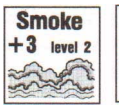
24.2 **効果：**『煙幕』区域を通過したり、入ったり、その中から**外へ**行われる(24.8参照)すべての直接射撃や盤上の迫撃砲射撃は、そのヘクス自体にある通常のTEM/LOS妨害の効果に加えて、『煙幕』のタイプにより+1、+2、+3のDRMにも影響される。『煙幕』は、地雷原、OBA、DCの攻撃には(配置に追加MFを要求する以外は)影響しない(OBAの着弾判定や修正を困難にすることはある；C1.62)。『煙幕』による妨害DRMは、射撃するユニットのLOS上にあるすべての『煙幕』のDRMが累積して適用される。1ヘクスに展張できる『煙幕』の数に制限はないが、『煙幕』による妨害DRMは1区域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



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

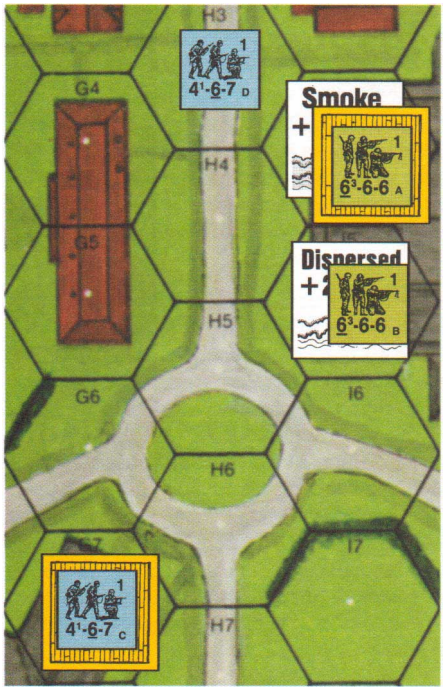
24.31 **傷害:** WPの化学成分は不快感を催し、士気喪失/死傷といった効果があった。WPカウンターと同じ区域にいる、CE状態でないCT-AFVを除くすべてのユニット(自軍ユニットも含む)は、WPがその区域に展張されたとき**[例外:臨機射撃で展張された際に、その時点でまだ移動していないユニット]**(漂流してきた時や、ユニットがそこに移動した時ではない)か、もしくは地域目標でWPが命中したとき、NMCを行わなければならない**[例外:WPがその高度に達していない場合(24.4)]**。OBAについてはC1.71を参照。このNMCはDM状態(10.62)を引き起こし、統制状態にある敵地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

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





24.4 **高度と持続時間(Height & Duration):** 通常の煙幕は、LOSに対して2レベルの妨害として扱われるが、それより高い高度を通るLOSは妨害しない。火災の起きている地形/炎上している残骸のあるヘクス内の煙幕は4レベルのLOS妨害となる**[例外:弱風の場合、2レベルのLOS妨害となる]**。WPは(たとえ弱風であっても)4レベルの妨害となる。『煙幕』はLOSを遮断しない**[例外:B.10]**。白色の拡散した『煙幕』は、それを展張したプレイヤーの次のPFPh開始時に除去される。同時に、そのプレイヤーの白色の『煙幕』カウンターは白色の拡散側に裏返される。



例:分隊Aは、煙幕のDRMを受けずに分隊Cを射撃できる。なぜなら、このWPでない煙幕は立ち昇っているものの、そのヘクスの基本高度より上にあるレベル2にまで立ち昇っていないからである。分隊Aが分隊Dを射撃する際、I4にある煙幕を通して(煙幕の中からではない)下へ向かって射撃を行うため、+3煙幕DRMが適用される。分隊Bは、分隊Cを+3煙幕DRMで射撃することになる(さらにそれに+3 TEMが追加される)。これは、拡散した煙幕のある区域に分隊Bがいるからである。また、分隊Bは、LOS妨害の合計が+6になるため分隊DにLOSを引けない。他方、分隊Dは煙幕のある区域にいないため、分隊Bを見ることができ、分隊Bを+8 DRM(+5煙幕DRMと、+3石造建物TEM)で射撃できる。

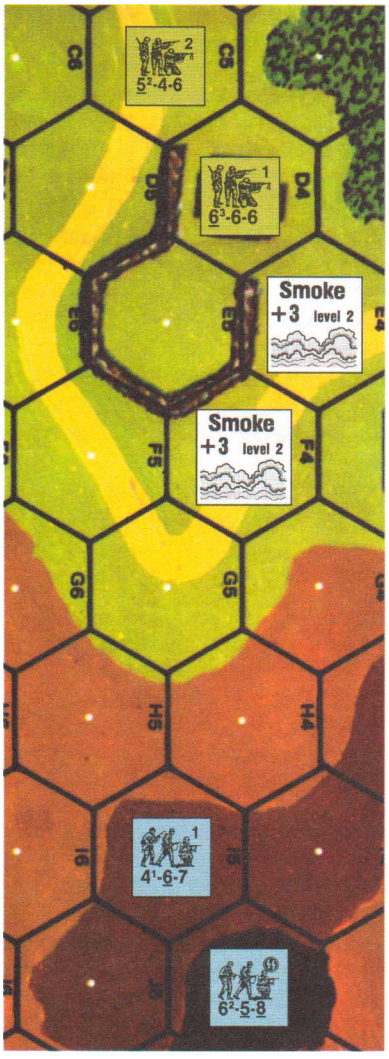
24.5 **煙幕の濃度:** 煙幕カウンターは最大で+3の妨害効果がある；WPカウンターは最大で+2の妨害効果がある。これらのカウンターは、砲兵器/OBAによって、PFPhにおける最初に解決された攻撃(つまり、『煙幕』以外の攻撃が行われる前の攻撃)として展張されたときのみ、この最大効果の側を上にして置く。それ以外の時に砲兵器/OBAによって煙幕が展張された場合、妨害効果が1低いカウンターの裏側(拡散した『煙幕』)を上にして置く。発煙手榴弾は+2の妨害効果を持つ；WP手榴弾は+1の妨害効果を持つ。弱風は『煙幕』が要因となっている妨害DRMを低下させない。

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





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



例:ヘクスI2I5にあるレベル2の丘にいる4-6-7からD4のレベル0にいる6-6-6までのLOSは、F4にあるレベル2の+3煙幕妨害DRMによって妨害される。また、同じ4-6-7からヘクスC5にいる5-4-6へのLOSも同じ煙幕によって妨害される(煙幕は全域地形だからである;B.6)。ヘクスJ4のレベル3の丘にいる6-5-8はF4にあるレベル2の煙幕に妨害されることなく、その"上空を通して"C5にいる5-4-6を見ることができる。なぜなら、その煙幕は"死角ヘクス"を2個しか形成しないからである。しかし、6-5-8から6-6-6までのLOSは、+6煙幕妨害DRM(F4とE4にある煙幕カウンター毎に+3)によって遮断される(B.10)。

る。すべての漂流する煙幕はそれがある区域より２レベルの高さまで妨害し、漂流するWPはそれがある区域より４レベルの高さまで妨害する。ただし、発生源となった『煙幕』が存在する区域より低いレベルに妨害が及ぶことはない。漂流する『煙幕』は、発生源となった『煙幕』が除去された時、または風の方向や風力が変化した時、直ちに除去される。発生源となった『煙幕』が拡散した『煙幕』になる時、そこから漂流している灰色の拡散した『煙幕』カウンターの数も減少させるが、そこから発生した最も遠くにある拡散した『煙幕』カウンターを除去する(これによって、漂流する『煙幕』カウンターの数は、発生源となった『煙幕』の妨害DRMに等しくなるように維持する)。残骸/建物の火災から漂流する煙幕は、発生源となる白色の煙幕カウンターから漂流する場合と同様に扱われる。

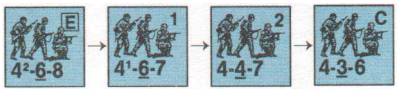
24.62　**突風：**突風(B25.651)が吹いている間、拡散した『煙幕』は除去され、残りの『煙幕』カウンターは拡散側に裏返される。これはRPhの開始時に行われるが、続くAFPhの開始時にも同様に『煙幕』の効果が低下する。

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

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

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

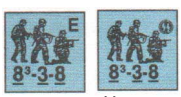
[A./G.章の国籍別能力表(National Capabilities Chart)には、A章とG章の両方にある全国籍に関して、すべての異なるMMCタイプ(およびそれらの国別能力)が記述されている。]



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



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



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



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

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



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

25.221　コミッサールは、士気値に関係なくすべての指揮官より上位にあり、IFTの結果で被ったMCを、同じ区域の中で一番最初に解決するユニットとなる(10.2)。またコミッサールはLLMC/LLTCを被らず、自身より高い士気を持つ指揮官にLLMC/LLTCを引き起こす要因となる。非釘付け状態で非混乱状態のコミッサールは、同じ区域にいる自身以外のすべての歩兵/騎兵ユニットの士気値を1上昇させる[**例外：コミッサールと士気値が10のユニット**]。ただしこの場合、他の指揮官が持つDRMの適用が禁止される。他の指揮官と一緒にいる場合でさえ、混乱状態のコミッサールは自己回復を常に試みなければならない。コミッサールは、どの様な行動をとる時でも(MC/TCを含む)、他の指揮官の指揮DRMを受けることができず、ユニットの置き換え(19.)を被ることもない。

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

25.223　**狂暴兵：**コミッサールが狂暴化した場合、同じ区域にいるすべての自軍歩兵は、自動的に狂暴兵となる[**例外：戦渦を免除されているユニット**]。



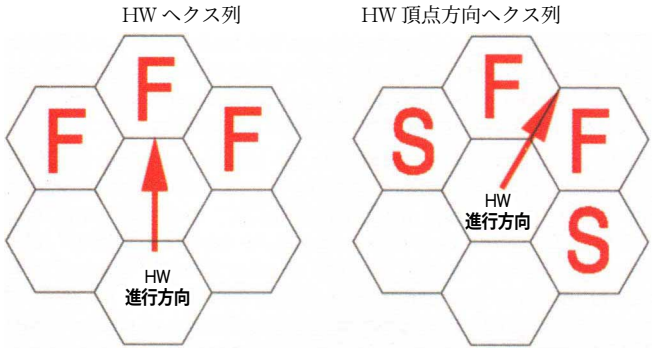
25.23　**人海戦術(Human Wave - HW)：**人海戦術(HW)は、ソ連軍と中国軍(G18.5)だけが行える。なおこのルールは、騎兵による一斉突撃(13.62)やバンザイ突撃(G1.5)のルールの基礎にもなっている。フェイズプレイヤーは自軍のMPhの間にHWによる攻撃を宣言でき、そうするには、連続して隣接している3ヘクス以上からなる連鎖ヘクスから1個以上のMMC(ただし、各ヘクス当たりの平均が2個MMC以上になること)が参加している必要がある。また、その連鎖の各ヘクスのどこかに1人以上の指揮官も参加している必要がある。HWに参加するすべてのユニットは、『隣接』区域の連鎖の中にい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



25.231　**進行方向(Direction)：**フェイズプレイヤーは、目標となる敵ユニットを含むヘクス列または頂点方向ヘクス列を選ばなければならない。目標となる敵ユニットは、それへのLOSを持つHWユニットから8ヘクス以内で、できるだけ近くにいるものである。このHW(頂点方向)ヘクス列にHW進行方向(HW Direction)カウンターを2個置く。HW(頂点方向)ヘクス列に沿って、手前側と、目標となった敵ユニットの向こう側にHW進行方向を置く[**例外：同一ヘクス内にいる敵ユニットに対するバ**

ンザイ突撃(G1.5)を行うユニットはHW進行方向を設定できない；HW進行方向を設定できる自軍ユニットが他にいない場合、そのヘクス内のユニットのみがバンザイ突撃に参加できる]。

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



25.232　**移動**：すべてのHWユニットは8MF[**例外：負傷したSMCは3MF**]を持ち(絶対にそれ以上移動力を増加させられない)、敵が占有している区域に進入することができる。ただし、警戒移動、ダッシュ、索敵、自身のIPCを超える運搬、縦隊移動をすることはできない。すべてのHWユニットは新たなMF消費を行う際、複数ヘクスからなるスタックとして新たな区域へ移動しなければならない。HWユニットのMPhにおける移動の分割単位をインパルスと呼ぶ。各インパルス毎に、すべてのHWユニットは、そのインパルスで最も多くMFを消費するHWユニットと同数のMFを消費する[**例外：負傷したSMCが次の区域へ進入する際に十分なMFを有しているが、そのインパルスに消費された他のHWユニットのMF分は消費できない場合、そのSMCがこのMPhにすでに他の区域に進入済みだったとしても、あたかも全力移動(4.134)したかのように新たな区域で残りのMFを全て消費する―そして釘付け状態になるのと同時にCX状態になる**][注32]。各インパルス毎に、各HWユニットは、(可能な限り)以下の事項の中から**1つを実行しなければならず**、どのような理由があってもそれ以外でMFを消費することができない：前方区域へ移動する；敵ユニットを含む側面区域へ移動する；そのヘクス内の地上レベル及び/もしくは敵ユニットに向かって移動するために建物の上階または階下へ移動する；パンジ/鉄条網の真下へ移動する(各HWユニットが別個に退出drを行う)；壕/トーチカカウンターの真上へ移動する；敵ユニットのいる壕カウンターの真下へ移動する；新たな区域へ進入するのにMFが不十分ならば壕カウンターの真下に移動するかもしくはクレスト状態になる。インパルス中におけるパンジ/鉄条網/壕への移動は、新たな区域への進入に付け足して扱っても構わない。各インパルス開始前および終了時(インパルス単位でのすべての防御臨機射撃の終了時)に、ユニットは、MFコストのかからないルールに則った行動をとることができる(例えば、SWを放棄する)。

Hex Grain Range
Inc Rng to HW hexgrain NA

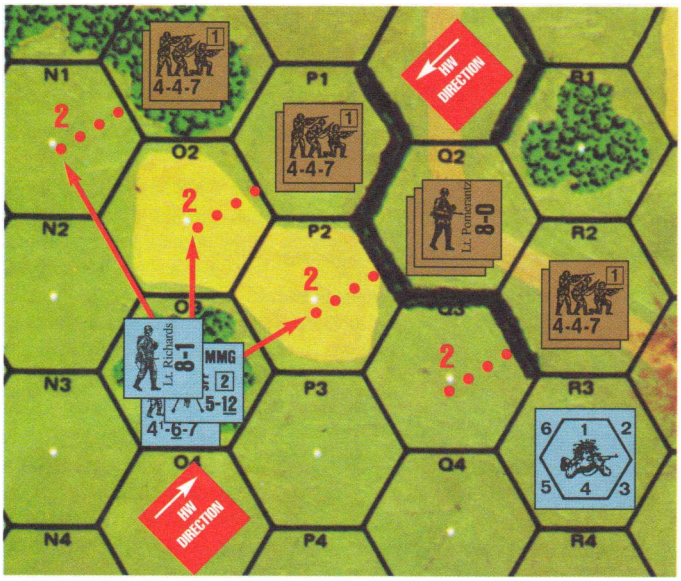
25.2321　**距離**：HWユニットがHW(頂点方向)ヘクス列(25.231)から自身までの距離―すなわち、そのヘクス列の中で最も近いヘクスまでの距離―を増加させた場合、距離(Range)カウンターを乗せてそれを示さなければならない。そのカウンターが乗っている場合、再びそれ以上HW(頂点方向)ヘクス列からの距離を増加させることはできない。距離カウンターを乗せたHWユニットがその後のインパルス(またはMPh終了時)にその距離を減少させた場合、直ちにそのカウンターを取り除く。

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

25.233　**防御臨機射撃**：地雷原/OBA/残留FPによる攻撃は、HWユニットがその区域から去る場合、各HWユニットの移動時に直ちに解決し、一方、その区域に進入した場合はすべてのHWユニットがそのインパルスの移動を終えた後に解決する。非フェイズプレイヤーは、インパルス終了の前にHWユニットが現在占有している区域に臨機射撃を行うことができる。

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

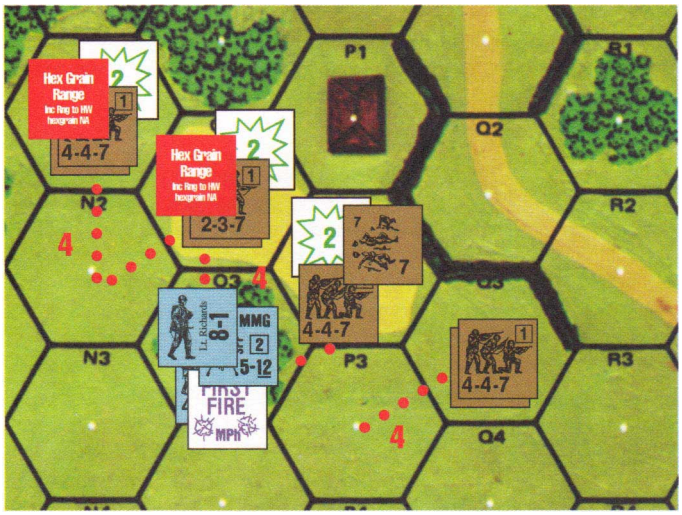
25.235　**人海戦術の終了**：ユニットは、以下の状態になるまで(たとえ他のHWユニットに隣接していなくても)HWユニットであり続ける：除去される；混乱状態になる；インパルス終了時にMFを使い切る；武装している確認された敵ユニットのいる区域(またはそれがいるトーチカのあるヘクス)でインパルスを開始する；SMC/非武装/戦意喪失状態のユニットを捕獲したことで監視兵になる(25.234)。残されたHWユニットがないか、もしくは新たな区域へ進入できるHWユニットがいない場合、HWは終了する。HWの一部であったユニットは可能であれば、前進射撃および/もしくは突撃を行っても構わない[**例外：確認された敵ユニットのいる区域内にいる場合にはCCカウンター(場合によっては混戦(Melee)カウンター；4.152、20.54)が置かれるため、CC/混戦が続いているならば、その区域を離れて移動/突撃を行うことができない**]。



例：ソ連軍は人海戦術を宣言し、進行方向を決定するためにO3にいる敵ユニットを攻撃することとした。ソ連軍は、HWユニットから最も近くにあってO3を含む(頂点方向)ヘクス列を選択しなければならない。利用可能な(頂点方向)ヘクス列は以下の通りである：O1-O2-O3-O4...；P1-O2-O3-N3...；P1-P2-O3-O4...；Q2-P2-O3-N3...；及びR2-Q3-P2-O3...であり、このすべてがHWユニットに対して0の距離を持っている。ソ連軍はP1-P2-O3-O4...を選び、HW進行方向カウンターを置いて明示した。人海戦術を行っている間中、ユニットの前方ヘクスとは、ユニットが今いるヘクスから見て4及び5の方向(狙撃兵カウンターを参照)のヘクスサイドを共有するヘクスとなる。側面ヘクスとは、今いるヘクスから見て3及び6の方向のヘクスサイドを共有するヘクスとなる(すなわち、P2のHWユニットにとって、O3とP3が前方ヘクスであり、O2とQ3が側面ヘクスとなる)。代わりに、Q2-P2-O3-N3...が選ばれていた場合、ユニットの前方ヘクスは4、5、6のヘクスサイドを共有するヘクスとなり、側面ヘクスは存在しない(すなわち、P2にいるHWユニットの前方ヘクスはO2、O3、P3となる)。

ソ連軍は、最初のインパルスに、連鎖をなすすべての部隊を図に示した通りに前方へ1ヘクス移動させて、2MFを消費した(2MFなのは、Q2とR2のユニットが生け垣を横切ったためである)。N1とO2に進入したユニットは、HW頂点方向ヘクス列からの距離が増加しているため距離(Range)カウンターを置き(25.2321)、再度増加させる前にその距離を縮めなければならない。ドイツ軍の4-6-7分隊は、FFMO/FFNAMによる-2 DRMが適用される固有の4FPでN1に攻撃を行い、修整前DRで9を出した。修整後がPTCの結果だったが、PTCは人海戦術に効果がない。4-6-7には臨機射撃カウンターが置かれる。さらにこの分隊が、8-1指揮官の指揮(7.53)の

下にMMGで、O2とP2に対してPBFの散布射撃を行った。その攻撃は−3 DRM(麦畑が存在しない季節とする)が適用される5FP(地域射撃とPBFにより)で行われる。修整前DRが8(色付きdrは2)となり、両ヘクス共に1MCの結果となる。指揮官の士気チェックDRで9を出して混乱状態となったため、その指揮官は指揮値上昇の特典を失う。残りの4個分隊はすべてDRで7以下を出したので何の影響もない。混乱した指揮官と同一区域にいる分隊は人海戦術の一部であるため(釘付けの結果を免れるため)LLTCを行う必要がない。しかしながら、MMGはその複数ROFを保持しているので──このインパルスでソ連軍は2MFを消費した──再び臨機射撃を行い、先ほどと同じ攻撃を繰り返すことにした。今度の攻撃は修整前DRが5(色付きdrは2)となり、K/2の結果となる。O2での無作為選択DRが同じ値だったため、両分隊とも半個分隊損耗してから2MCを被る(7.302)が、両方とも6以下を出して成功した。P2の無作為選択DRでは混乱状態の指揮官が選ばれたため、指揮官は負傷し、負傷程度dr(17.11)で5を出して除去される。ここで指揮官が生き残っていたならば、この指揮官は続けて2MCを行う必要がない。残りの2個分隊は2MCでそれぞれ6と7を出して1個が混乱状態となったが、混乱した分隊は7を出してLLMCに成功した。MGが複数ROFを保持しているのでドイツ軍は再び射撃を行いたかったが、それはできない。なぜならば2回の射撃は、その区域内で2MFを消費して移動したユニットに対して許される射撃回数のすべてだからである。このMGは他の目標を選ぶことができない。MGのLOS内にいるすべてのユニットが同じインパルスの一部として同時に移動したからである(さらに追加すれば、他の目標はすべて、固定されてしまったMGのCA外にいる；9.21)。



2回目のインパルスにおいて、O2とP2にいるHWユニットの内、少なくとも1個は直ちにO3へ進入しなければならない(25.234)。ソ連軍は図で示したようにすべての非混乱状態ユニットを前方へ動かした。P2の4−4−7がO3へ進入したため、O2の2個2−3−7は25.234の制限から解放され、代わりにN2へ移動できるので、1個がそこへ進入して、もう1個がO3へ進入した。最初のインパルスに距離カウンターを置かれたユニットであるN1にいた2個4−4−7とO3に進入した2−3−7は、今その距離を縮めたため距離カウンターを取り除くことができる。一方、N2に進入した2−3−7は距離を縮めなかったため、距離カウンターが置かれたままとなる。ドイツ軍は自分たちのいるヘクスに進入してきた1個4−4−7と1個2−3−7に対して連続臨機射撃を行わなければならない(8.312)。なぜなら、同じインパルスの一部として双方ともO3へ進入したのであり、これに対して同時に射撃を行うためである。

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


◊


25.24 **パルチザン(Partisans)：**[注33]パルチザンは、どの国籍にも所属しうるが、おもに東部戦線で広く活動していたため、ソ連軍と同じ色のカウンターで示し、ここでその特徴を説明する。パルチザンは、混乱状態の士気値が6の3−3−7分隊で表され、統制状態である間は静粛と見なされる。パルチザンは、国籍を理由とした特別ルールが適用されない；ソ連軍のパルチザンユニットは、ソ連軍ユニットではなく、パルチザンユニットとして扱われる[**例外：ソ連軍パルチザンはコミッサールを使用できる；**25.22]。いかなる場合でも、パルチザン指揮官は非パルチザンユニットに対して指揮能力の影響を与えることができない(逆も同様)。別に指定されない限り、同じシナリオに登場する連合国側非パルチザン部隊のELRに関係なく、パルチザンは常に5のELRを持つ。パルチザンはRtPhの手順では降伏せず、どのような状態になってもエリート(SMCを含む)や未熟兵とは見なされず、戦意喪失状態にもならない。

25.241 **移動：**パルチザンは、SSRによって一般的に、森林地帯や市街地において有利な移動が特別に認められている。パルチザンは、非パルチザンユニットと1つのスタックとして移動することで、SSRで与えられた有利な移動をその正規兵にも与えることができる。

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


◊


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

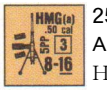


25.31 **空挺部隊：**7−4−7分隊は、シナリオに登場する他のアメリカ軍MMCのELRに関係なく、常に5のELRを持つ。

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

25.33 **弾薬：**アメリカ軍は兵站に優れており、これほど補給状態のよい軍隊はなかった。アメリカ軍のOBA砲兵中隊は、特別な指定がない限り、弾薬豊富であると見なされる。

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

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





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



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



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

25.43 **グルカ兵(Gurkha)：**グルカ兵は、有名なククリーナイフ(ナイフ、手斧、剣の3つを合わせたようなもの)の扱いに熟練していたため、白兵戦では恐れられていた。非混乱状態にある1個以上のグルカ歩兵ユニットがCC/混戦においてフェイズプレイヤーであるか、CCにおいて敵ユニットの不意打ちに成功した場合、そのCC/混戦は、グルカ兵プレイヤーの判断で格闘戦(J2.31)にしても構わない。ただしCC/混戦に参加しているすべてのグルカ兵ユニットが、離脱する/釘付け状態であるか/かつ、そのフェイズに不意打ちを受けている場合には選択できない。また、車両/PRC/トーチカを占有しているユニットから/に対しては格闘戦を用いることができない。各グルカ兵の格闘戦による攻撃には追加の-1 DRMを受けるが、攻撃に参加するすべてのグルカ歩兵ユニットが釘付け状態/非武装である場合には受けとることが出来ない。格闘戦(Hand-to-Hand Melee)カウンターは**Code of Bushido**に付いている。グルカ兵は新兵の場合を除いて、コマンドウ(H1.24)である。グルカ兵は、RtPhの手順による降伏(20.21)はせず、戦意喪失状態にもならない。

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

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

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





25.5 **フランス軍(French)：**フランス軍ユニットとそれに関連するルール(25.51-.52)は、フランスが降伏するまでと、それ以降のヴィシーフランス軍にだけ適用される。[注35]自由フランス軍部隊はイギリス軍のユニットとルール(25.53)を使う。



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

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

25.53 **自由フランス軍(Free French)：**自由フランス軍の兵士については、イギリス軍のカウンターとルールを使用すること**[例外：自由フランス軍分隊は1943年12月とそれ以降より自動火器ボーナス(7.36)を有している；25.45にある畏縮の免除は、自由フランス軍には適用しない]**。自由フランス軍のOBA(着弾精度とチット枚数も含めて)は、常にイギリス軍として扱われる**[例外：DYO購入；25.57]**。H章にあるフランス軍に関する記述、25.35、25.54-.57も参照。

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

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

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

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

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



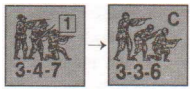




25.61 **エリート：**4-4-7分隊とその2-4-7HS、および2-2-7操作班だけがイタリア軍のエリートMMCである。エリートのイタリア軍分隊だけが展開を行うことができる**[例外：20.5、21.22]**。ELRを超過した4-4-7は3-4-6に置き換えられる。



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



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

25.64 **鈍兵：**エリート以外のイタリア軍ユニットは鈍兵(11.18)であると見なされる。

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



25.7 **フィンランド軍(Finnish)：**フィンランド軍歩兵はRPhに自己回復を試みられ、畏縮の効果も被らない。さらに、新兵でないかぎり統制状態ならば静粛である。フィンランド軍は、指揮能力がなくてもNTC(1.31)の代わりに1TCを成功すれば展開できる。指揮能力がなくても統合を行える(1.32)**[すべてに対する例外：25.72]**。[注37]第1版のBeyond Valorからの青色のフィンランド軍カウンターを使用する場合は、ドイツ軍の操作班、ヒーロー、SWを使用すること。



25.71 **指揮官：**フィンランド軍の部隊は、その指揮官が10-1、10-0、9-1、9-0、8-0という特有な階級構造を持っているため、通常、LLTC/LLMCがあまり過酷にならない(最高でも1MC/1TCである)。フィンランド軍は昇進を適用しない。指揮能力があるならば、フィンランド軍も通常通り展開できる(1.31)。

25.72 フィンランドは、回復できた歴史上な国境を越えて作戦を行うようドイツから求められたが、それを拒んだ。したがって、1939年のフィンランド国境を越えた場所で行われるシナリオ(SSRに明記されている)の場合、フィンランド軍は5-4-8分隊で表し、25.7も適用されない。



25.73 **シッシ(Sissi)：**8-3-8分隊と3-3-8HSはエリートのシッシ部隊を表している。この部隊はスキーの訓練を受けており、特別な装備を持っている。

25.74 **クラス上昇：**フィンランド軍指揮官がクラス上昇を行う場合、特有なフィンランド軍の階級構造(25.71)にしたがって置き換えられる。フィンランド軍の1線級部隊がクラス上昇の結果を受けたら、戦意高揚状態となる。



25.8 **枢軸側中小国(Axis Minors)：**ドイツ軍側の中小国であるルーマニア、ハンガリー、スロバキア、ブルガリアの兵士たちは装備が不十分であり、特にヒトラーの戦争を熱烈に支持しているわけでもなかった。そのため、これら分隊の混乱状態側の士気値は、統制状態側の士気値よりも1低い**[例外：エリート分隊]**。ハンガリー国内で戦うハンガリー兵はエリート分隊で表される(20.55も参照)。

25.81 **PAATC：**エリート以外の枢軸側中小国軍兵がPAATCを要求された場合、常に、通常のPAATCの代わりに1 PAATCをパスしなければならない。



25.9 **連合国側中小国**(Allied Minors)：すべての中小国軍分隊は、その混乱状態の士気値が非混乱状態の士気値より1低くなっている[**例外：すべてのイタリア軍OBと対戦するギリシャ軍とユーゴスラビア軍は、MMCの混乱状態側の士気値が1増加する**]。一般的に、ポーランド軍およびベルギー軍のエリートと1線級部隊の歩兵分隊は、SSRによって自動火器ボーナスを与えられているはずである。(注38)

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

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

26．勝利条件 (Victory Conditions)

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

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

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

プレイ中、武装した統制状態の歩兵MMCによって区域/ヘクス/建物を占有することで、そのプレイヤー側がそこの支配を獲得できる。ただし、武装した敵地上ユニット[**例外：地下にいるユニット**]が同じ区域/ヘクス/建物内に存在していてはならない(ヘクス/建物の支配については26.13-.14も参照)。移動している最中に支配を獲得することもできる；そのユニットは、区域/ヘクス/建物の支配を獲得するためにその場所でフェイズを終了する(あるいはそこで防御臨機射撃に生き残る)必要がない。ただし、迂回することで支配を獲得することはできない。

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

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

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

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

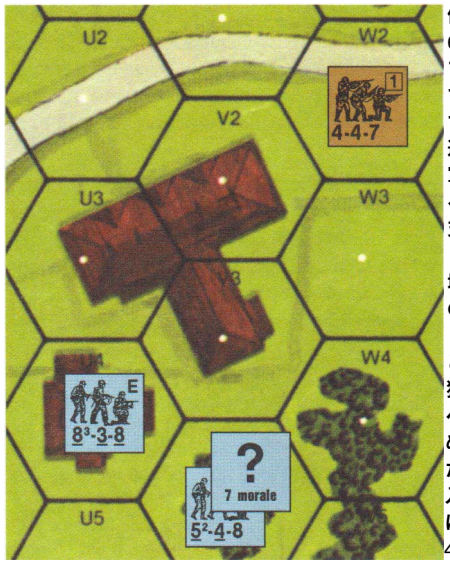
26.13 **ヘクスの支配**：地上レベルにいる統制状態の歩兵MMCだけが、自身の占有するヘクスの支配を獲得できる[**例外：掃討(12.153)；橋ヘクス(B6.)；ヘクス内の唯一の区域を車両に支配されている(26.12)**]。

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

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

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

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



例：22U3の建物(3個ヘクスと6個区域からなる)はドイツ軍プレイヤーによって支配されている。ソ連軍のMPhにおいてV2の地上レベルに4-4-7が進入したため、その場でソ連軍は、V2の地上レベル区域、ヘクスV2、さらにその建物の支配を獲得した。続けてV2のレベル1へと移動してこの区域の支配を獲得し、さらにV3のレベル1へ移動した。V3のレベル1の区域を支配することになるが、ヘクスの支配を獲得するためにはその地上レベルいる必要がある(26.13)ため、ヘクスV3の支配を獲得したことにはならない。V3へ進入した際に消費したMFを基にして、ドイツ軍8-3-8が4-4-7に対して射撃を行い混乱状態にさせた。だが、4-4-7は統制状態でその区域に進入したので、その支配には何の影響もない。RtPhにおいて、4-4-7はV2のレベル1に潰走する。次のドイツ軍MPhに、隠蔽状態の5-4-8がV3の地上レベルに進入する。ドイツ軍プレイヤーは、その地上レベル区域とそのヘクスを以前から支配していたが、そうでなかった場合は、今初めてそれらの支配を獲得したことになる。混乱状態の4-4-7はまだ武装した敵ユニットであり、ドイツ軍プレイヤーによる建物の支配の獲得を防ぐため、ドイツ軍プレイヤーは建物の支配を獲得したことにならない。5-4-8は引き続きV2の地上レベルへ移動を行ってその区域の支配を獲得する(隠蔽ユニットによるこの支配をこの時点で宣言する必要はない)。ただし、レベル1に4-4-7がいるため、このヘクスを支配したことにはならない。4-4-7が除去された場合、ドイツ軍プレイヤーはヘクスV2とその建物の支配を直ちに獲得する。その時、ソ連軍はV2とV3のレベル1区域を支配しているが、ドイツ軍は、その建物とすべてのヘクス、そしてソ連軍が支配している以外のすべての区域を支配したことなる。この建物ヘクスが連続住宅の境を示す黒い太線でお互い区切られていたとしても、区域/ヘクス/建物の支配は上述したものと同様の結果になる(ただし、移動できない部分もある)。

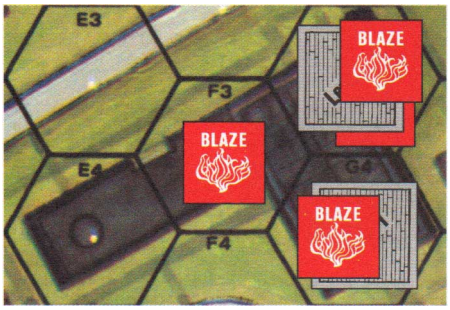
連続住宅でない22U3の建物をドイツ軍5-4-8が掃討した場合、4-4-7は(生き残っているならば)捕虜になり、ドイツ軍プレイヤーはこの建物とすべてのヘクス、すべての区域を支配することになる。22U3の建物が連続住宅であり、5-4-8が掃討を行う場合、4-4-7(5-4-8と同じヘクスにいる)は先ほどと同様に捕虜となり、ドイツ軍プレイヤーはV2のレベル1区域とその建物の支配を(掃討の効果により)獲得する。だが、V3のレベル1区域はソ連軍に支配されたままである(なぜならば掃討について連続住宅は、別々な建物として扱われるからである — B23.71)。

26.16 **支配の喪失:**放火(B25.11)によってプレイヤーが故意に火事を起こした区域/ヘクス/建物は、その支配を対戦相手であるプレイヤー側に奪われる――その火事(すなわち炎や火災)が延焼によるものであっても。プレイヤーが故意に放火してできた火事のために、武装した敵ユニットにとってプレイエリアの一部が完全に進入不可能となった場合、そのエリアが別の要因(例えば瓦礫、放火以外による火災など)によって部分的に進入不可能となっていたとしても、対戦相手のプレイヤー側がそのエリア内にあるすべての区域/ヘクス/建物の支配を獲得する。敵ユニットの存在にかかわらず、そのエリアに自軍ユニットがまったく存在しなくても、故意に起こした火事によってプレイヤーが獲得した支配も対戦相手の側のものとなる。このルールによって支配を奪われたプレイヤーは、その支配の喪失を引き起こした火事が消火されるか、もしくはその火事が両陣営によって発生した火事が合わさったもの(26.162)であるため後で偶然に発生したものと見なされるまで、支配を取り戻すことはできない。

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

26.162 ヘクスや隣接ヘクスのひと続きが**両陣営**のプレイヤーによって故意に起こした火事(すなわち炎/火災)を含んでいる場合、その火事は偶然に生じたものとみなして、26.161を適用する。ヘクスや隣接ヘクスのひと続きが偶然に生じた火事(26.161)と**一方**のプレイヤーが故意に起こした火事とを含んでいる場合、そのすべての火事がそのプレイヤーによって故意に起された火事とみなされる。

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



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

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

26.21 **勝利得点の価値:**プレイ中において、あるプレイヤー側のOBの合計

ALLIED VP AXIS VP VPは除去/捕獲/盤外退出の他に生じた事情(例えば、指揮官登場、指揮官の能力値の変更、MAの故障など)によって変更される可能性がある;そのようなユニット/装備のVP値は、その後で除去/捕獲/盤外退出を行った場合、それに対応した新たなVP値を与えられる。

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

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

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

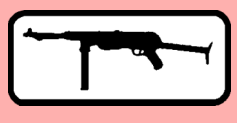
26.213 すべてのSMC/MMC/砲は、それがカウンターになっているか、何らかの固有の装備や乗車兵となっているかに関わらず、一般のものと同じVPの価値がある[**例外:キャリアーのHSがキャリアー固有であった**(D6.82)**場合、2VPの価値がある;砲は、車両のMAであるならば1VPの価値がある**(26.212)]。

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

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

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

例:ソ連軍KV-1EのMAが故障しても、ドイツ軍プレイヤーはCVPを獲得できない(26.221)**。そのKV-1Eがドイツ軍HSに捕獲される前に、すでに放棄されていた場合、ドイツ軍プレイヤーは4CVPを得る:車両であることに対する1CVPと11AFによる3CVPは得られるが、MAが故障し、固有操作班もこのKV-1Eには存在していないので、これ以上CVPは得られない。捕獲後にソ連軍プレイヤーはこのKV-1Eを攻撃し、除去した。その場合、ソ連軍は(捕獲AFVを操作していたHSの)1CVPを**



獲得するが、ドイツ軍は、KV-1Eを除去されても依然として4CVPを保持する。KV-1Eが除去されていなかった場合、捕獲されたユニット/装備のCVPは2倍となるので、ドイツ軍プレイヤーはシナリオ終了時に追加の4CVPを受け取る。

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

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

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

A 章脚注 (Chapter A Footnotes)

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

2．1.22 **射程**：射程は、部隊が持っている火器で射撃できる距離を単純に表しているわけではない。それは、部隊の規律、射撃教義、訓練、敵との交戦に慣れているかどうか、ということをまとめて表現してもいる。自分の部隊ならば視界に入った敵をすべて射撃するはずだと、プレイヤーは思っているかもしれないが、その部隊は、極めて英雄的な勇気があり、かなり交戦的だといえる。射撃するということは応射されるということであり、ほとんどの部隊は、敵を探し出そうとするよりも、交戦から身を隠そうとするものだ。

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

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

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

6．4.43 **所有**：実際の戦場では指揮官が狙撃兵に対して影響を与えることができない。ところが、プレイヤーの全知全能さ(すなわち、多くの情報を利用でき、“戦場の霧”という概念が不足している)に対して不平をいう人々が、プレイヤーが管理できない狙撃兵ルールのようなルールに文句をいう。これは、私からすると滑稽に思える。この事例もそれに該当するルールである。混乱状態にあるユニットは、自分が持っている火器を受け渡したり、放棄したりすることができない。なぜならば、混乱状態にあるユニットはまったく管理下にないため、全知全能なるプレイヤーにとって管理できないものと考えることができる。幅40mのヘクス内にある動くことのないSWを自動的に探知する能力をユニットに与えたら、とんでもないことになるだろう。そのユニットは、SWがどこにあるのか、射撃しないのはなぜかを知っているのだろうか？；そのSWを操作しようとして今いる場所を離れるだろうか？；混乱状態のユニットがそのSWを渡してくれるだろうか？ 明らかに恐慌常態にある潰走した混乱ユニットが、どこにSWを落としてきたかを味方の部隊が回収できる程度に覚えているという事態に関しても、私は追求しようと思わない。

7．5.5 **相当**：砲を操作している歩兵操作班/HSは、複数の砲が同一区域に集められた場合、適切な分散配置、砲の隠蔽と操作が困難であることを表すために、非車両スタックの制限に関して分隊として扱われる。オーバースタックのルールにある攻撃と防御へのペナルティは、重火器を分散配置するという現実的な戦術を採用することをプレイヤーに薦めているのである。

8．7.21 **PBF**：隣接するヘクスと同一ヘクスへの射撃の場合、FPを2倍や3倍にするというのは、近距離だからという理由以外にも、手榴弾の要素が考慮されている。これは、敵の区域よりも2レベル以上低い場所にいるユニットの射撃にはPBFが適用されず、逆に、高いレベルにいるユニットが下へ射撃する場合には適用されるという、主な理由にもなっている；手榴弾を上へ放り投げるよりも下へ落としたほうが簡単だからだ―投げつけるのに失敗したとしても、落とした手榴弾が自分のところに戻ってくることはない。また、隣接してきた敵に対する防御臨機射撃は、実際に敵が40m以内に近づくまで射撃を待っているのではないということをプレイヤー諸氏は理解するであろう；そのような攻撃は、MPhに移動している間にユニットが受けた射撃の効果が累積し、隣接したヘクスでその効果が最高潮に達したことを表現しているのである。

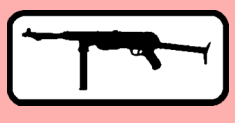
9．7.24 **AFPh射撃**：AFPh射撃は、そのプレイヤーターンに移動しなかったユニットにもペナルティが課せられる。これに対する根拠は2つある。まず、そのユニットが移動したのかしていなかったのかを2フェイズ後まで覚えておかなければならない、というプレイヤーの負担をなくすことで、プレイアビリティーを増加させる明白な利点がある。さらに、後になって行なわれる射撃であるため、準備射撃に適用される完全なFPを使用することができない、という事実を反映させた現実的な観点がある。FPが減少することによって、それによる損害も同様に減少する。この“時間”というテーマは、ルールの至るところで一貫して適用され、AFPhに複数ROFが許されない主な理由にもなっている。

10．7.25 **待機射撃**：待機射撃はAFPhに実行されるのだが、準備射撃の一形態と見なされるため、AFPhのペナルティを被らない。待機射撃として指定されたユニットが、そのPFPhから、“射撃し続けている”か、射撃の機会をうかがっているのである。待機射撃は、新たに発見された敵ユニットに対してより効果的な射撃ができるように、AFPhの間に目標を選べるようになっている。車両による待機射撃は許されていない。これは、視界が制約されており、自身のMPhに移動と射撃(移動中射撃)の両方を実行できる唯一のユニットであるためである。

10A．7.37 **追加歩兵射撃表**：追加歩兵射撃表とそれに付随するルール(“$^1/_2$ FP”)は、ASL Annual '89で初めて登場した。(1998年に、このIIFTと付随ルールはClassic ASLに再掲載されている。) それ以降、のちのAnnualに様々な論評が掲載された。ひところなど、ASL界は、このIIFTを公式のIFTと宣言するべきか、それとも屑かご送りにするべきかで、真っ二つに割れていたように見うけられた。けれども、ある時期以来、他の追加ルールとまったく同様にIIFTも扱うということで決着し、この第2版でもそのような形で掲載する運びとなった。

IIFTへの反対論評のひとつとして、修整後DRが大きかった場合、IIFTで数多くの中間FP列において追加PTCが加えられたことにより、IIFTが標準のIFTよりも容易に隠蔽を剥いでしまうということが挙げられた。この論評への反論として、そのような追加PTCすべてを非隠蔽状態のユニットに対してのみ適用する条件付PTCとする事で隠蔽ははがれやすくなくなるはずだ、という示唆があった。我々は、この考えに同意する方向に向い、その考えに沿ってIIFTを変更することを真剣に考えた。けれども、最終的に、我々は1989年に公表された元来のIIFTを、その本質を変更しないままにしておくことに決めた。ただし、IIFT上のそのような“追加”PTCに青色を付けて強調することにした。隠蔽が簡単に剥がされてしまうと心配する者は誰であれ、それによって内輪のルールでこの“追加”PTCを無視することができる。

11．7.83 **釘付け状態**：混乱状態のユニットは、必ずしも最善の行動をとるわけではない(また、プレイヤーの望む行動を確実に反映させることもできない)ことを思い



出してほしい；混乱ユニットは規律を失い、パニックになっているだろう―そのため、防御臨機射撃や連続臨機射撃の際、FFMO/FFNAMのペナルティを被るのである。

12．8.21 **残留FP：**残留FPが通常のFPよりも効果が低下するのは、それが主要な射撃ではないからである；言いかえるなら、それは狙った射撃ではない。残留FPが存在する場所にユニットが移動してきたら、命中し、影響を及ぼすかもしれないが、その確率は低い。それでも、残留FPを発生させたユニットと目標ヘクスに後から入ってきたユニットとの間に、LOSを遮断する障害物が存在していた(迂回してきたユニットに射撃する際は、たびたび発生する)としても、被射撃地域のそばにいたために―激しい戦闘音で―逃げ出すという効果がある。これは、もっと移動させようとしているフェイズプレイヤーの指揮を拒み、部隊がくじける要因として申し分ない。このことは、残留FPを置く原因となった元々の射撃ユニットのLOSに関わらず、そのヘクスを移動中に占めたものに対して全ての残留火力の攻撃が行われることや、迂回移動中であってもその障害物のTEMを適用できることにも反映されている。

13．8.31 **FPF：**最終射撃カウンターがすでに置かれている射撃ユニットがFPFを行う場合、そのユニット自身にも悪い影響がある。これは、そのユニットの忍耐の限界を試しているようなものだからだ。防御臨機射撃か最終射撃をしたユニットは、それらの攻撃が射撃量の限界内にあるため、まだ制圧される危険性がないものと考えられる。ところがFPFを行うユニットは、銃を再装填する前に制圧されるというわけでなくても、通常の限界を超えたプレッシャーを受け、そのプレッシャーに押しつぶされるかもしれないのである。

14．9.8 **分解状態のSW：**運用方法も含めて、軽機関銃と中/重機関銃がまったく異なる火器だった国と異なり、ドイツ軍のMG34(後継のMG42も含めて)は、汎用性のある初めてのMGであった；つまり、LMGとして使うことも(適切な付属品で組立てて)MMG/HMGとして使うこともできるのである。LMGとしてのMG34は2脚架を用い、ドラム弾倉を主に用いていた。これのHMGバージョンは、安定した3脚架にLMGを取り付け、照準器を装備しただけのもので、主にベルト弾倉を用いていた(これによってMGの射程、正確さ、火力が向上する)。そのため、分解して3脚架/照準器を取り外したドイツ軍のMMG/HMGは、そのまま2脚架を備えたLMGとなる。なお、ゲームに登場するMMGは、弾薬が少なく照準器を装備していないHMGを表している。

15．11.15 **混戦：**混戦とは、ナイフを手にした兵士が死に物狂いで、生きるか死ぬかのレスリングをしているというような、ありがちな光景だけを表しているわけではない。混戦は、両軍がかなり近接していて互いを認識しているが、必ずしも視認しているわけではなく、お互いが先に動くことを嫌がっている―自制心のテストのように―という状況も描写しているのである。最も顕著な実例としてスターリングラードの戦いがある。別の寝床へ移るときに出してしまう音を警戒したため、同じ建物の隣の部屋にいる敵小隊と何時間も対峙していたのである。戦いには格闘戦もあったが、手榴弾の投擲やSMGの掃射で解決することもある。それに、実際の戦闘を完全に表現しているわけではない―すべてを反映させようとしたら行き詰まってしまう。

16．11.622 **近接防御兵器：**92mm擲弾発射器の使用をCCで攻撃された後に制限することで、CCにおける防御のメカニズムをより現実的なものにしている。これは、戦車の方からわざわざCCを仕掛けさせるような攻撃的な火器というものではない―実際の戦車指揮官はCCを避けようと苦労したものである。先に攻撃を受けた戦車か、それに同行していた護衛の要求によって使用されるものであり、襲撃してきた兵士に向かってこの発射器を使用するのである―塹壕に隠れている防御側を見つけ出すためではない。

17．11.8 **街路戦闘：**ヨーロッパの狭い街路での接近戦では、明らかにAFVが不利である。このゲームシステムのために抽象化した地図盤では、街路戦闘の息詰まるような状況の再現は不十分である。そのため、このような特別なルールを設けた。

18．12.1 **隠蔽：**ゲームのスピードを犠牲にしてもよいというプレイヤーにとって最も現実的な選択肢は、それぞれの“？”の“中身”を秘密裏に記録して、それが明らかにされるまで盤外の見えないところにその中身を隠しておくことだ。この方法を採用した場合を考えて各“？”には識別記号を印刷してある。このシステムを採用した場合、1ヘクスには“？”が1個だけ存在する。もちろん、中立的な第3者を審判として用いるような"戦場の霧"や隠蔽ルールが理想的である。プレイヤーは同じ盤を別々の部屋でプレイし、審判はそれぞれの動きを監視する。そして、対戦相手が見ることができたと審判が判断した移動や攻撃のみを対戦相手に報告すればよい。電話によるプレイでは、審判が、各行動を展開するため自分の盤上に全てのカウンターを配置しながら判定を下すような仕組みを考えている。審判の盤上には、対戦相手の非混乱ユニットのLOSに入ったかどうかを判定するためだけに移動だけを行なうことになる。

19．13.1 **騎兵：**騎兵は、第2次世界大戦において比較的小さな役割を演じていたが、それにもかかわらず、この戦争に参加したほとんどの国で一時的にあるいは頻繁に騎兵が活動している。ドイツ軍、ソ連軍、ポーランド軍騎兵の活躍は比較的よく知られているが、イタリア軍、ハンガリー軍、ルーマニア軍、フィンランド軍、ギリシャ軍、日本軍の騎兵が関わった戦闘を記載した資料は少ない―騎兵を使用した交戦国がわかるぐらいである。もちろん、優れた場所に配置された自動火器によって馬とその兵士が虐殺される危険性が高いため、戦争が進むにつれて騎兵による集団突撃はますます少なくなった。それでも適切な状況下で、なおかつ適切な戦術を用いることで、バルカン半島や東部戦線で騎兵部隊は終戦まで戦ったのである。よって騎兵は、第2次世界大戦における歩兵戦闘の付属として存在していた。馬カウンターに乗ることで歩兵ユニットが騎兵になるというこのルールは、専用ルールを別に作ることを避けるために簡略化したものとなっている。より現実に近付けるならば、騎兵となれる能力を持つユニットを特定してその識別記号を記録するか、ASLの基本となったSquad LeaderゲームシステムのASLのカウンターと区別できるように用いるとよい。なお、シナリオデザイナーは、片方の軍だけが騎兵能力を持つように限定した方がよい。

20．14.01 **狙撃兵：**狙撃兵は、平均的な兵士とは別に訓練を受けている。静粛性と忍耐力は射撃技術と同じくらい重要であった。無人の地帯や敵前線の後方でたびたび行動し、“生き残る”という唯一の任務を与えられた。敵に発見されずに遂行できると判断できたときにだけ射撃し、適した目標が表れるまで攻撃機会を何度も見送ったのである。そのようなことから、狙撃兵は、生き残ることと申し分のない殺人を遂行することと、関係ない出来事を無視し、感情を捨て去らなければならなかった。その結果として、狙撃兵が行動するのは前線でなく、その後方だった。狙撃兵は最初に確認した目標を攻撃しない；実際に、狙撃兵は、周り中を敵が動き回っていたとしても、“安全”な目標を捉えるまで何時間も待つのである。そのためまったく友軍のいない“前線の後方”で行動していた。狙撃兵の攻撃をコントロールできないため、この狙撃兵のルールに異義を唱えるプレイヤーもいるだろう。だが、戦場にいる指揮官が狙撃兵の攻撃を指揮できることなど、実際にはなかったのである。そのような攻撃はまさに無作為であり、攻撃が生じた時にプレイヤーがその場所を指定できるような形で狙撃を表現することは、極めて非歴史的といえるだろう。各プレイヤーは互いのDRを良く見て、SANを宣言することになる。このルールの利点の一つはバランスを取るしくみとして機能することである。良いDRに恵まれたプレイヤーは、必然的により多くの狙撃を被りやすくなる。また、失うものが無いからと、思い付く限りの1FP攻撃でダイスを振るプレイヤーに"手当たり次第の射撃"を思いとどまらせるはたらきもある。もう1つの利点は、狙撃兵をランダムにするということでソリテアプレイを容易にしていることである。これは、プレイヤーは狙撃兵が“どこに”いるのかがわからないため、非現実的な対抗策を打ち出せないからである。最後に、複数の目標がいる区域で指揮官が必ずしも目標にならないことが、おかしいという意見もあるだろう。その場合、狙撃兵は指揮官を目標とするよう訓練されていることが引き合いに出される。私は、分隊と同じヘクスにいる指揮官が狙撃目標になる確率は、その分隊が表している10人のうちの誰か1人と比べるなら1000%なのだということを指摘するだけである。効果のなかった狙撃兵攻撃の後で対狙撃兵チェックが許されていないのは、プレイをスピードアップさせるためである；効果のなかった狙撃兵攻撃の後でもこれが行なわれると、対狙撃兵チェックの致命度が増してしまうからである。

21．15.431 **狂暴化ユニットの襲撃：**狂暴化ユニットにAPhの能力が与えられていないのは、各ターンの行動のために与えられている"時間"をMPhで8MFを用いるためにすべて消費しているからである。また、APhの能力によって与えられるより慎重な前進を行う能力よりも、MPhの進入を強制することで生じる防御側の恐慌した対応（ゲームではTPBFやFPFで表される）の方がより良く狂暴兵をシミュレートしている。

22．15.5 **降伏：**MCや回復の試みで2のDRを出したのに、続けて行なわれた戦闘の修整後DRが12以上となって降伏したことに、憤慨するプレイヤーもいるだろう。そのプレイヤーはだまされたと思うだろうが、それは、低いDRほど良いはずだという概念に執着しているためだ。彼らは現実的ではないと言うかもしれないが、2のDRは、ルールに登録された手頃な活性剤に過ぎない；良い結果を与えてくれる保証ではないのである―一般的に有利な結果となっているだけである。国籍、クラス、混乱状態などによって不十分なDRしかユニットに適用されなかった場合に戦闘DRで良い結果となる確率は、最初にMCか回復の試みで2のDRを出して良い結果が得られる確率よりも、さらに低くなるのである。このような場合の選択肢には、追加drを適用するとか、撤退が困難な状況にあるユニットのようにある一定条件の

MCにのみ、戦渦を適用する方法もあるが、あまり“代案”といえるほどのものではない。

23．16. **部隊の戦闘継続能力：**ほとんどのウォーゲームでは、同じ所属部隊が被る損害に関係なく、最後のカウンターまでが戦おうとする。だが現実的にはあり得ないことである。戦闘体制が完全でいられるのは、傷付いた兵士達がパニックになる直前の損害までである。この効果は特に指揮官の損害が多い時に高まる。

24．16.11 **BPVの喪失：**ユニットの置き換えによるBPVの喪失は、クラス上昇によって部分的に埋め合わされる。だが、2度続けて混乱したことで除去されたユニットは、それによる損耗を表しているというより戦闘に対する結束性を失った部隊を表している。ゲーム的な観点からすれば無意味であるが、それらの兵士は全て死んだのではない。彼らは落伍、負傷、捕虜となったのであり、あるいはまだ生き残ってもいる――これらの兵士は敵を探し出そうとするよりも敵を避けようとしているのである。

25．19.13 **ユニットの置き換え：**MCに失敗した時に被る損耗による能力の低下を表しているMMCの置き換えとは異なり、指揮官の置き換えは、射撃下で取り乱したことによって仲間からの尊敬を失ってしまったことを表している。

26．19.2 **新兵と徴集兵：**これらの兵士が完全装備をしていたとしても(実際に不足していたこともあった)、たびたび、初めて敵に遭遇したとき装備を放棄したり、あるいは効果的な火器の使用を躊躇したのである。徴収兵であるユニットは、能力値を低下させることでのみそれを表しているわけではなく、特定の制限ルールも適用される。時期や状況によってそのような部隊を戦場に出す必要がなかった国であっても、新しく集められ、まだ戦闘を経験していない部隊をしばしば戦場に投入し、あるいはベテラン兵を基幹とした部隊の再編に組み入れた。敵の射撃の圧力を受けることで、訓練や装備で得ることのできない能力を向上させることができた。新兵として分類される部隊は、何をしでかすかわからない存在である；ある日は石壁のような守りを見せたかと思えば、次の日は羊のように追い出されるのである。ベテランの部隊でさえ、十分に気力を削ぐだけの火力の目標となれば、以前の彼らの情けない姿に戻ってしまうかもしれない。したがって、新兵部隊や徴収兵部隊は、シナリオの開始時にたびたび前線の歩兵部隊として表わされているが、敵の射撃下に連れてこられるとただの新兵に戻ってしまう。これらの部隊は、質の高い兵士としてシナリオを開始するが、カギとなるベテランを失ってしまうと、シナリオの途中でレベルの低い部隊に置き換わってしまうものである。そのため、戦闘が開始され、ある部隊が損害を被ったり士気をくじく射撃にさらされたりしたなら、彼らの質は低下し、プレイヤーの命令に対する反応も鈍くなる。

27．20.55 **脱走：**フィンランド軍以外の枢軸側中小国軍と、イタリア軍の兵士は、ほとんどの場合、戦闘から逃れたいと思っていた――とりわけ、西側連合国軍の捕虜になりたがっていた。日本軍の兵士が捕虜になるのはまれで、撤退することは恥だとも考えていた――その恥というものによって自身の身を危険にさらすことが多かった。

28．22.6 **MOL：**高性能な兵器類がないため、パルチザンや貧弱な装備しかない部隊は、火炎瓶(モロトフカクテル)として知られる原始的だが時折効果的な手製の武器に頼っていた。“歩兵用対戦車ガソリン爆弾”のおもな長所はその入手しやすさにある。ビンと少量のガソリンに適当な芯があって、製造経験と勇敢さがあれば強力な火器に様変わりさせることができる。MOLの使用方法は、芯に火をつけて目標にそのビンを投げつけるだけである。さらに洗練されたタイプは、内容物の薬品が空気と接触することで着火するため、火をつける必要もなかった。うまくいけば、衝撃でビンが割れ、内容物が火の海を作り出すのである――手榴弾ほど安全に素早く簡単に使用できないがMOLの方が装甲に対してより効果があった。

29．24.11 **発煙手榴弾：**発煙手榴弾は(散弾や、OBAによる砲弾、砲、AFVによって置かれる$5/8$インチの『煙幕』カウンターとは対照的に)、中に含まれる化学薬品も非常に少なく、30秒間程度しか煙幕を生成できない。よって煙幕のスクリーンは小さく、持続時間も短かった。

30．25. **国籍による特徴：**『国籍による特徴』は各国軍隊の能力に変化を与えているが、ある国の部隊全てに例外無しに、これらの定型的な、単純化しすぎた特徴を適用するのは明らかに不適当である。それは十分承知の上で、ゲームに対する味付けとして導入されている。基本ゲームシステムにあるすべてのバリエーションは、国籍別能力表にわかりやすい書式で記述してある。また、解説する必要のある特別な事例についてのみ、ルールの第25項で言及している。この表にある指揮官生成係数(LG)の欄はDYOシナリオを作成するときにだけ使用されるものであり、H1.7でその説明をしている。

31．25.11 **SS：**休息と再編を必要としていた1944年より前のSS部隊は、4-6-8/2-4-8のSS分隊/HSのクラスによって表現できる。

32．25.231 **人海戦術：**人海戦術の攻撃には8MFの使用が認められているが、これは、敵に向かって全速力で走っていることを反映させているわけではない。東部戦線の参加者によると、ソ連軍による初期の人海戦術は、圧倒的な火力の支援を受けて、火器と連携した兵士の集団が着実に前進してきた、と言っている。8MFを認めているのは、プレイしやすさを向上させるため(プレイヤーは、個々のヘクスで消費したMFでなく、人海戦術に参加したユニット全体で消費したMFだけを覚えておけばよい)と、地形に関係なく、列になって一斉に前進しつづけることを可能にするためである。以前の人海戦術のルールで、多くのプレイヤーは“in the same general direction”という語句に混乱させられ、その語句の適用が乱用された。この新版ルールではその語句を改め、複雑にしすぎることなく、人海戦術を行うプレイヤーに過不足無い範囲で自由度を与えながら明快な指針を作ろうと試みている。これは騎兵による一斉突撃と日本軍のバンザイ突撃の基本であると同時に、これらのルールを用いた時の必要に応じてさらに複雑化される。新版ルールではヘクス列を特定することによって人海戦術ユニットの動きを緩やかに拘束している。別の方法として、射界のようなゾーンや経路を用いようとも試みたが、結局はこの新版ルールが最良のものであるということになった。

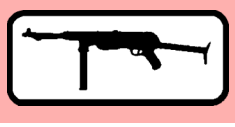
33．25.24 **パルチザン：**すべての国のパルチザンは同じような特徴を持ち合わせている。支援火器が少ないため、一般的に火力が弱いことである。訓練と規律が不足しているため、敵の正規兵と射撃戦を続けても正気でいられるのはまれであった。これとは逆に、自分たちの地域ならば奇襲などで有利に作戦を進めることができた。この有利さは、後方支援部隊が相手であったことも相まって彼らを厄介な存在にしている。一般的なルールとしてパルチザンユニットは、展開、複数ヘクスからなる射撃グループの形成、及び築壕の試みについて、SSRによって禁止されるべきである。

34．25.32 **砲兵器：**戦争初期におけるアメリカ軍の砲兵器は光学ガラスをドイツから輸入していたこともあり、射撃指揮用の測距器や光学機器が粗悪であった。さらに、アフリカ戦線のアメリカ軍は使用期限切れの弾薬に悩まされた。だが、アメリカの工業力は、戦争が進行するにつれてまずまずの代替品を提供できるレベルにまでなってきたのである。

35．25.5 **フランス軍：**フランスは、ヨーロッパで最も立派な軍を持っていると軍事専門家に思われていた。しかし、時代遅れの戦術、遅滞した政治風土、混乱、思いがけない電撃戦の成功による敗北という落胆に蝕まれた。開戦初期に装甲部隊によって前線を突破されてから、フランス軍のあらゆる部隊の間で敗北主義が蔓延している；それを反映させるためMMCの混乱状態における士気値を低くしている。

36．25.6 **イタリア軍：**イタリアは、指導者によって世界大戦に参加したのだが、そのための準備は惨澹たるものだった。物資の不足が深刻で、重工業は未発達、軍隊も不足しており、熱烈に好戦的な大衆もいなかった。ムッソリーニとそのコホルト(古代ローマの歩兵隊)は、ヒトラーが世界を征服してしまう前に、新ローマ帝国の皇帝になる必要があると考えていた――悲劇的な見込み違いである。イタリア兵は、闘争心が欠乏しており、集団で降伏する傾向があると誹謗中傷の的にされるが、訓練が足りず、装備は貧弱で、階層と伝統で将校との溝が深かったことを忘れてはならないし、信念も薄いため弱気にもなっていた。イタリア軍の兵士は優れた装備と優れた指揮の下ならば勇敢に戦ったが、たいていは、どちらか片方、または両方が足りていなかった。エリート分隊は、サルディニア擲弾兵、フォルゴーレおよびユリア師団、アルピニまたはサンマルコ海兵隊ユニットの活躍を再現するシナリオでのみ、登場する。ベルサグリエリは、装甲師団に配属された1個歩兵連隊、および自動車化師団や騎兵師団に配属された1個歩兵連隊で、主に、これらの師団における偵察任務にあたった。3-3-6分隊は植民地兵と黒シャツ隊を表している。植民地兵は現地人から召集した部隊で、部族の戦いのためにのみ訓練、武装されていたので機動戦には不慣れであり、たいていイタリア人の将校が指揮していた。黒シャツ隊はファシストの民兵であり、通常、各師団に1個レギオン(小さな2個大隊で構成)ずつ、1940年から配備された。

37．25.7 **フィンランド軍：**1939～44年のフィンランド兵ほど、祖国を防衛するため勇敢で巧みに戦った国はない。きわめて個人主義的で、愛国的、無慈悲であり、



脚注 37

過酷な気象条件にも関係なく行動した。フィンランド兵は、敵に対する戦術が巧みで、その抵抗は熱狂的でもある。このようにフィンランド兵が卓越している理由は、深く根ざした“ sissu ”―決断力と個人主義―と呼ばれる性格が基底にある。この特徴は、指揮官が介在しなくてもフィンランド兵がすばやく前線に復帰できることからも理解できる。しかしながらフィンランド軍は、ドイツの同盟国として領土の拡大を望んでいたわけでなく、古来からの国境を回復することだけを望み、侵略的行為を拒絶したのである。

38．25.9 **連合国側中小国：**戦争初期における電撃戦があっという間に成功したため、我々は、侵略された様々な中立国(ポーランド、ベルギー、オランダ、ノルウェー、ギリシャ、ユーゴスラビアなど)の部隊に関する特徴をつかむことができなかった。ほとんどの場合、これらの国は、装備も十分な急いで動員した予備役兵で守ったものの、既に、充分に訓練された侵略者が初戦に成功して怒涛のように流入してきていたのである。激しい戦いにおいて、これらの部隊は勇敢であったものの、優勢な敵の火力に持ちこたえるために必要な訓練も資材も不足していた。見せかけだけの防御能力しかなく屈服させられたことにショックを受けた。それでもなお、それらの国の多くは、訓練の行き届いたエリート部隊をどうにか配備した(最も顕著なのはポーランドとベルギー)。さらに、ポーランド軍とベルギー軍の予備役でない歩兵分隊は非常備の LMG と別に分隊固有火器として BAR を装備していた。

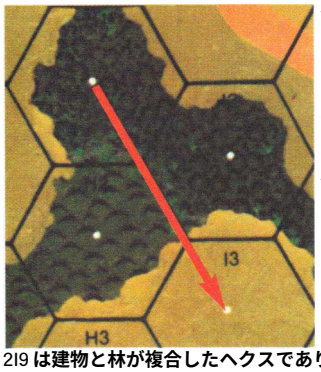
翻訳　2004.1.10

B．地形

目次：

1．開豁地
2．弾痕
3．道路
4．切通し道路
5．土手道
6．橋
7．滑走路
8．地下道とトンネル
9．石垣と生け垣
10．丘
11．崖
12．繁み
13．林
14．果樹園
15．麦畑
16．沼沢地
17．岩場
18．墓地
19．小峡谷
20．小川とクレスト状態
21．水障害
22．谷
23．建物
24．瓦礫
25．火事
26．鉄条網
27．壕
28．地雷原
29．道路障害
30．トーチカ
31．集落地形
32．線路
33．小川ヘクス地形
34．塔

B.1　**地形シンボル：**美観を保つために、あるヘクスの地形シンボルが別の地形タイプである隣接ヘクスに僅かながらはみ出ていることがある。しかし、ほとんどのヘクスは特定の1種類の地形タイプに支配され、その特定の地形タイプに関するルールに従う。通常、その支配的な地形タイプはヘクスの中心点を含んでいるが、時には建物ヘクスの中心点が開豁地にあることもある；このような開豁地中心点が建物を含むヘクスを開豁地に変えることにはならない。場合によっては、お互いに支配的な複数の地形タイプが1つのヘクスに含まれていることもあるが、このような場合には両タイプの地形効果が累積される。



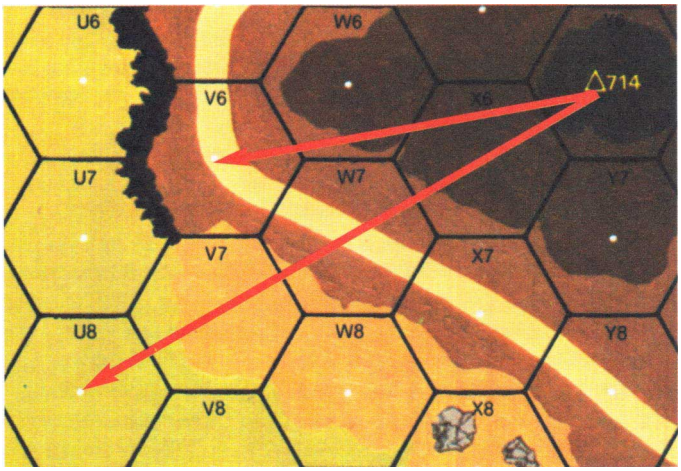
例：14H2 にある繁みの絵が H1 と H2 にも広がっているが、これら 2 ヘクスは明らかに林ヘクスである。ただし、H1 から I3 への LOS は、繁みが描かれた H2−I2 ヘクスサイドに沿っているため +1 妨害 DRM を受ける。常識を優先させること。14P1 や 4X8、デラックス ASL のdD0にあるヘクス中心点がそれぞれのヘクスの建物に接触していないからといって、これらが開豁地ヘクスになるということはない；これらの建物の絵を LOS が横切っていなければ、これらのヘクスが開豁地であるかのように LOS を通すことができるものの、これらのヘクスは建物ヘクスである。一方、2I9 は建物と林が複合したヘクスであり、2M4 は林と丘のヘクスである。

B.2　**COT：**この用語は“地形コスト(Cost of Terrain)”の略語であって、ヘクスへ進入するための通常のMF/MPコストとそこにある人工地形の移動コストとを加えたものである。したがって、『煙幕』が存在するより高い高度のヘクスに進入する場合、歩兵はCOTの2倍を消費しなければならないため、2×1＝2+1＝3MFではなく、2×2＝4MFのコストとなる**[例外：複数高度変更；10.5]**。COTは通常、ヘクスに進入するための追加コスと合わせて使われる；例えば、歩兵が石垣ヘクスサイドを横断するならば、そのヘクスに進入するための通常のコストに加えて1MFを消費しなければならない。したがって、石垣ヘクスサイドを横断して開豁地ヘクスに進入する分隊は2MF(1+1[COT]＝2)を消費する。また、石垣ヘクスサイドを横断して林ヘクスに進入する分隊は3MF(1+2[COT]＝3)を消費する。

B.3　**MP コスト：**無意味な繰り返しを避けるため、各地形タイプにおける車両による移動コストは、5種類の一般車両種に別けて地形表のMP進入コストの欄に記載するだけとする。なお、特に明確にしておいたほうがよいと思われる場合にかぎり、ルールに記載する。

B.4　**妨害レベル：**LOSに関するルールの中で、ある地形を“通して(through)”という言葉が使われているが、実際に、その地形によって何らかの効果を及ぼす高度をLOSが**通過している**ということを、これは意味している。LOSが地形の**上空を超えて**(over)いるため、その地形が効果を及ぼさない場合もある。これは当然のことなので、ルール上で何度も説明することはしない。同様に、死角ヘクスにある残骸、AFV、LOS妨害は、その死角ヘクス上空を通過して目標に引かれるLOSに影響を与えない。**ただし、**ヘクス上空のLOSに影響を与えられる高度にその妨害がある場合(『煙幕』)は例外である。

B.5　**連続斜面(Continuous Slope)：**連続斜面とは、連続してLOSが横切る各ヘクスにおいて、それぞれ続けて1レベルずつ高度が変化していく斜面のことである。連続斜面という用語が使われていなくても、同一レベルLOSに関するすべてのルールは連続斜面のLOSに対しても適用される**[例外：石垣/生け垣、AFV/残骸(D9.4)]**。ただしその場合でも、連続斜面に高度優位性は適用される。



例：15Y6 から U8 に引かれる LOS は連続斜面 LOS であり、これらのヘクスに LOS 妨害があればその影響を受ける。Y6 から V6 に引かれる LOS は連続斜面 LOS にならない。これは、同一高度にある 2 ヘクス(W6、X6)を横切っているためである。

B.6　**全域地形(Inherent Terrain)：**ある種の地形(果樹園、岩場、墓地、弾痕など)とヘクスに置かれるカウンター(『煙幕』、橋、瓦礫、AFV、残骸)**[例外：迂回している AFV/残骸(D9.4)]**は、その地形タイプの特性がヘクス全体(ヘクスサイドを含む)に及ぶ。影響を及ぼす地形などの絵を実際に横切らなくてもLOSはその影響を受ける―LOSが単にヘクスに進入したり(そのようなヘクスの頂点に対してLOSを引いたり、頂点をLOSが通ったとしても)、そのヘクスのヘクスサイドの1辺に沿ってLOSが通ったりしても影響される(A6.1)。そのヘクスサイドの両側がLOS妨害ヘクスだったとしても、そのLOSはそのようなヘクスの片方だけ―両方ではない―通ったとみなす。これら2つのヘクスの妨害DRMが異なるならば、どちらか大きい方の妨害DRMを適用する。

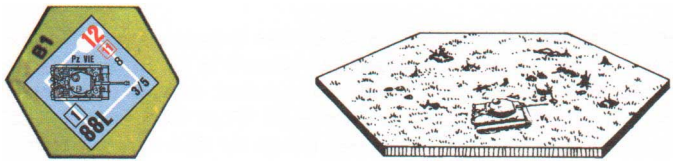
B.7　**LOSと地形の判定：**LOS判定を容易に行なうためと、盤上でカウンター類をずらさなくても地形の絵が良く見られるように、プレイに使用する地図盤の隣に同じ番号の控えの地図盤を並べておくことを勧める。控えの地図盤はwww.multimanpublishing.comで直接購入できる。

B.8　**無作為方向選択(Random Direction)：**方向指示カウンター(Directional Aid Counter)がまだ置かれていないときに、無作為方向選択を決めるdrが要求された場合、基準として盤を1枚選んでからdrを行う。drが1ならばヘクスナンバーのついているヘクスサイドの方向が選択され、drが2ならばそのヘクスサイドから時計回りに隣り合うヘクスサイドが選択される。drが3以上の場合も同様にして方向を決める。

B.9　**人工地形(Artificial Terrain)：**壕、トーチカ、弾痕以外の、ヘクスに置かれるカウンターの中でそのヘクスのTEMに影響を与えるものは、人工地形

と呼ばれる。AFV、残骸、『煙幕』(または、LOSに沿った道路障害物)は、そのヘクスのTEMを増加する。壕、トーチカ、弾痕カウンターのTEMは、進入する際に消費されたMFによって変わるため、人工地形とは見なさない。

B.10　**LOS妨害による遮断(LOS Hindrance Blockage):**『煙幕』、(天候による)視界、および地形によるLOS妨害DRMの合計が+6以上になった場合、そのLOSは完全に遮断される。



1．開豁地 (Open Ground)

1.1　開豁地とは、そのヘクスへのLOSや射撃に影響を与える地形の絵が描かれていないヘクスである。一般的な開豁地ヘクスは、2B1のように薄緑色で全体が覆われているヘクスである。ただし、開豁地ヘクスにはそれ以外に多くのタイプがある。

1.11　**道路(Roads):**開豁地ヘクスに道路が存在する場合、道路ヘクスサイドのみを通過した移動に対して修整がある。この修整を除いて、(2W8のような)他の地形がない道路は開豁地ヘクスと見なされる。

1.12　**滑走路(Runway):**ほとんどの野戦構築物の配置が禁止されることと、追加のTEMがあること以外、滑走路ヘクスは開豁地として扱われる。

1.13　**弾痕(Shellholes):**弾痕ヘクスは、防御臨機射撃とRtPhのときに、弾痕進入コストでなく開豁地進入コストで移動するユニットについてのみ、開豁地として扱われる。

1.14　**丘(Hills):**他の地形がない丘ヘクスも開豁地ヘクスである。2L4、2L5、2K5はそのような開豁地ヘクスの例である。ただし、より低い地形から受けた射撃については、ほとんどの場合(高度優位性による+1 TEMによって)−1 FFMO DRMが適用されない。したがって、阻止の試みにおいてもこのような状態なら、このヘクスは無修整の開豁地(A10.531)ではなくなる。ただし、潰走するユニットが稜線ヘクスに進入する際に通過するヘクスサイドを、射撃側のLOSが横切る場合を除く(10.31参照)。

1.15　**橋(Bridges):**射撃側/阻止実行側のユニットのLOSが橋にある道路の絵だけを通って橋ヘクスに進入している場合、その橋は開豁地(実際には道路だが)と見なされる。

1.16　**ヘクスサイド(Hexsides):**石垣、生け垣、稜線、崖のヘクスサイドが開豁地ヘクスに存在しても、そのヘクスサイドをLOSが横切らないならば、そのヘクスは開豁地ヘクスのままである。FFNAM DRMとヘクスサイドTEMは累積するが、有利なTEMがあると−1 FFMO DRMが適用されないため、ヘクスサイドTEM越しに阻止を試みることはできない。

1.17　**人工地形(Artificial Terrain):**開豁地ヘクスに(もしくは、そこへのLOSに沿って)人工地形が配置されると、累積するTEMや妨害が適用されるため、(たとえ道路移動率を使っていても)阻止やFFMOの宣言は否定される。

例：残骸のある開豁地ヘクスへ警戒移動する分隊に対する防御臨機射撃は、(残骸のTEMによって)FFMOによるマイナスのDRMを受けない。よって合計のTEMは+1になる。

1.2　開豁地は、LOSに対して障害や妨害を与えない。しかし、非開豁地のヘクスサイドや人工地形を含むヘクス、また丘でもあるヘクスは、これらの地形タイプのルールも適用される。

1.3　開豁地にとって唯一のTEMは移動中の歩兵に対する−1 FFMO DRMである。



2．弾痕 (Shellholes)



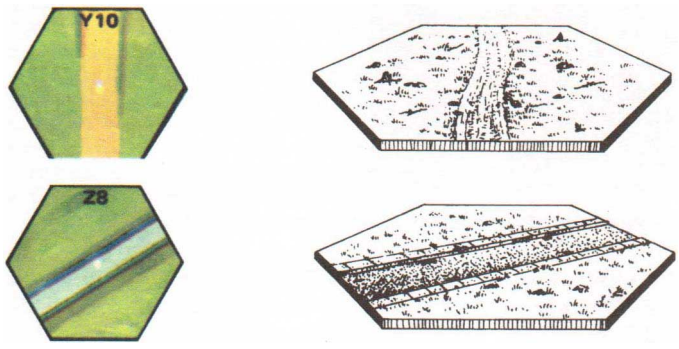
2.1　弾痕は、中央部がこげ茶色になった茶色の斑点のような模様で表されている。2U6が弾痕の例である。150mm以上の通常HE FFE(または航空機の爆弾/ロケットOBA)攻撃をPFPh/DFPhで解決した際に修整前KIAが得られた場合、それが開豁地、果樹園、繁み、麦畑ならば直ちに弾痕カウンターを置く。ただし、プレイ中に生成する弾痕は、1ヘクスにつき1個だけである。このようにして弾痕が発生した場合、そのヘクスがもともと弾痕ヘクスだったとしても、そのヘクス内のすべての壕カウンターが除去される(ただし、その中にいた部隊も除去されるとは限らない)。峡谷地において弾痕は底にだけ生成する──クレストレベルには生成しない。

2.2　弾痕は、そのヘクスを通るLOSに対して障害にも妨害にもならない。

2.3　弾痕のTEMは条件付きで+1である。これは、砲/ボートを人力移動させていない歩兵にだけ適用され、他の正のTEMと累積しない。

2.4　歩兵は、1MFか2MFのコストで弾痕ヘクスに進入できる。1MFの消費で弾痕ヘクスに進入した場合、釘付け状態でない限り、そのMPhにそのヘクスでFFMO(あるいはRtPhでの阻止)を被る可能性がある。そのヘクスに2MFを消費して進入した場合や、そのヘクスでそのフェイズを開始した場合には、弾痕の中にいると見なされるため、FFMOのペナルティは被らない。騎兵と馬引き輸送車両は2MFで進入しなければならないが、弾痕ヘクスによるプラスTEMの恩恵が受けられない。小峡谷の弾痕区域へ進入するためのMFコストは、19.4に従う。

例：RED BARRICADESの地図盤上において、CC3の底にいる分隊は、BB3の小峡谷弾痕区域の底へ2MFのコストで進入できるが、そこの弾痕TEMを適用させたいならば3MFを消費する必要がある。その分隊は、2MF(開豁地)あるいは3MF(弾痕TEMを適用したい場合)のコストでAA3への移動を続けることができる。



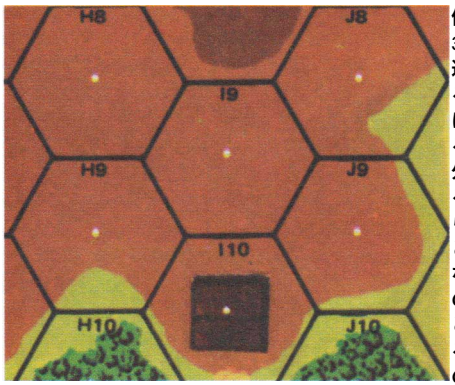
3．道路 (Roads)

3.1　道路は、舗装された路面あるいは未舗装の路面を表している。1Y10のように幅の広い茶色の帯で表されている道路は未舗装の道路である;1Z8のように幅の広い灰色の帯は舗装道路である。舗装道路と未舗装の道路の両方を含んでいる道路ヘクスは舗装道路ヘクスと見なすが、そのヘクスへの進入は、進入するヘクスサイドを基準にする(例えば、12M4は舗装道路ヘクスだが、M4−L3ヘクスサイドを通って進入するならば、未舗装道路ヘクスサイドを通ってきたことになる)。4Y10から23Y1への進入は舗装道路ヘクスサイド、23Y1から4Y10への進入は未舗装道路ヘクスサイドを通ってきたことになる。

3.2　LOSにとって道路は障害にも妨害にもならないが、道路ヘクスにある他の地形がLOSを障害したり妨害したりする可能性がある。他の地形がない道路ヘクスは、道路ヘクスサイドを横切る移動を除き、すべての点で開豁地と見なす。

3.3　道路ヘクスにある他の地形がそのヘクスのTEMを決定する。しかしながら、ユニットが道路移動率を使って道路ヘクスに移動するならば、射撃側から目標ポイントへのLOSが開豁地以外の地形を通っている場合を除いて、その道路ヘクスにある他の地形のTEMの代わりに阻止/FFMO(歩兵の場合)を被る。道路/開豁地でない地形の両方を含むヘクスで道路移動率を使う歩兵ユニットを射撃する場合、目標ポイントが増加する(A4.132に従う)。

3.4　歩兵は、1MFのコストで道路ヘクスサイドを横切ることができる(より高い高度への移動は2MF)。歩兵、騎兵、馬引き輸送ユニットが、MPhの間ずっと道路ヘクスサイドだけを横切るならば、追加の1MFを受け取れる。ただし、そのユニットの通る道路ヘクスには、地雷原、炎上する残骸、鉄条網、泥濘、瓦礫、道路障害、破片(O1.3)、パンジ埋設ヘクスサイド、『煙幕』、大雪があってはならない。また、砲を人力移動(C10.3)していてはならない。



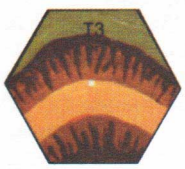
例：迂回しなければ、ヘクス3H9、I9、J9から歩兵がI10に進入するには2MFが必要となる。H10やJ10から進入するには、より高い高度へ移動するため4MFが必要である。盤外からこのヘクスに通じている道路を利用して進入するならば、移動コストは2MFだけとなる。この道路を使わないなら、より高い高度の建物への進入に4MFのコストが必要となる。道路を使って進入する場合、このヘクスサイド上の道路の絵にLOSが引ける防御臨機射撃(3.3)には、FFMOペナルティが適用される(A4.132)。

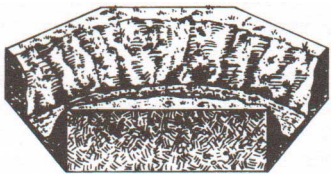
3.41　車両は、$^1/_2$ MPのコストで道路ヘクスサイドを横切ることができる[**例外：墓地内の道路**(18.41)/BU **状態**(D5.2)/**雪**(E3.724)/**コンボイを組んでいる**(E11.2)]。車両がより高い地形に進入する際の追加4MPは、道路ヘクスサイドを横切るならば2MPに半減される。

3.42　既に車両/残骸が存在するヘクスへ進入する際に適用される1MPのペナルティは、そのようなヘクスへ道路移動率を用いて道路ヘクスサイドを横切って進入するのであれば2倍となって、1個の車両/残骸につき2MPとなる。

3.43　**道路無効地形**(Road-Negating Terrain)：歩兵は、林/弾痕の防護を受けるために追加MFを消費した場合、そのMPhの間、追加MF道路ボーナスを使用できない―また、道路の開豁地部分が果樹園で覆われているヘクスで開豁地以外の部分を選んで移動を行う歩兵も、同様に追加MF道路ボーナスを使用できない。瓦礫/破片(O1.3)に覆われている道路は、道路が存在しないものとして扱われる[**例外：街路戦闘**(A11.8)**に関して；撤去された場合**(24.71)]。そのため、ダッシュ(A4.63)、道路ボーナス(3.4)、及び$^1/_2$ MPの道路移動率は、TBを通るのでなければ、瓦礫や破片に覆われている道路ヘクスに適用できない。

3.5　都市的な地形の性質上、舗装道路ヘクスに壕や隠匿された地雷[**例外：破片の中**]を配置してはならない。

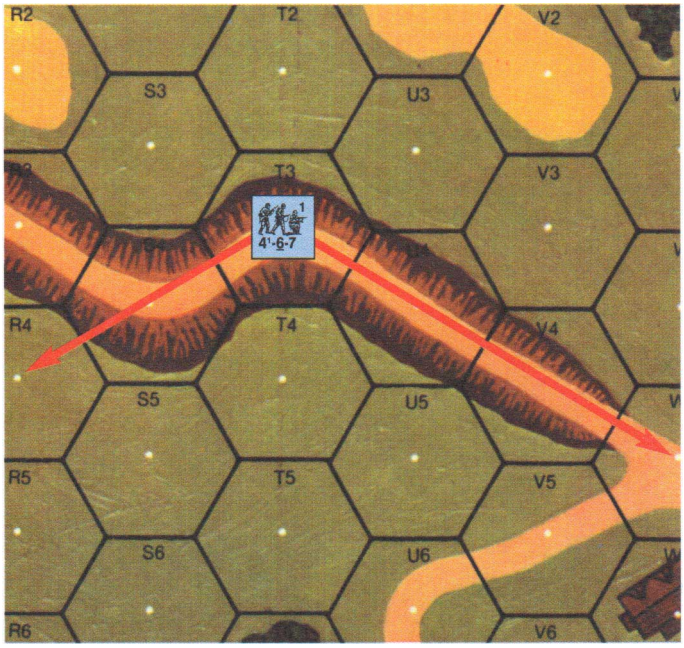




4．切通し道路 (Sunken Road)

4.1　切通し道路は、自然の峡谷地を切り開いた比較的狭い隘路であり、小峡谷よりも急な斜面になっている。2種類の茶色の等高線(暗い茶色の等高線が外側になっている)によって両側が縁取られた道路シンボルを持つ、14T3のようなヘクスが切通し道路ヘクスである。

4.2　切通し道路は-1レベルの峡谷地ヘクスである；すなわち、そこにいるユニットは、切通し道路がないと仮定したよりも1レベル低い場所にいることになる。切通し道路の底にいるユニットは、暗い茶色の等高線にかかわらずに他の切通し道路ヘクスを通してLOSを引ける場合を除いて、他の峡谷地ヘクスを見ることができない。



例：14T3の底にいる4-6-7は、隣接する6つのヘクスの他に、V4、W5、R4だけを見ることができる。R4を見ることができるのは、地上レベルの絵によって遮断されずにLOSを引ける最初の地上レベルのヘクスだからである。

4.3　切通し道路は、そこへLOSが引けるのならば、TEMと阻止に関して開豁地と見なされる。

4.4　切通し道路ヘクスサイドを横切る際の移動コストは、一般の道路の場合と同じである。道路以外のヘクスサイドを横切って切通し道路ヘクスに進入する場合の進入コストだけが異なる。

4.41　歩兵/騎兵が道路以外のヘクスサイドから切通し道路ヘクスに進入するには、2MFのコストが必要である。切通し道路ヘクスを離れる場合、より高い高度への移動による通常のペナルティ(10.4)以外のコストは必要ない。

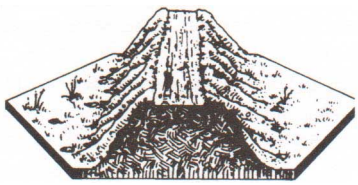
4.42　車両は、道路ヘクスサイドを横切る場合を除いて、切通し道路ヘクスに進入したり、離れることができない。切通し道路ヘクスにおいて、残骸/車両を含むヘクスに進入する場合、および道路でないヘクスサイドにまたがってVCAを変更する場合のMPペナルティはすべて2倍になる。

例：CE状態の戦車が、残骸1個のある切通し道路ヘクスに進入する場合のMPコストは4 $^1/_2$ になる(1 × 2[3.42]× 2[4.42] +$^1/_2$ = 4 $^1/_2$)。

4.43　**狭い切通し道路**(Sunken Lane)：切通し道路は、SSRで指定されていた場合に、狭い切通し道路として扱われることがある。特別な記述がなければ切通し道路のルールが狭い切通し道路にもすべて適用される。狭い切通し道路についのルールは、1車線橋に関するルール(6.43-.431)と同様である。ただし、残骸の撤去のルール(D10.42)だけは狭い切通し道路には適用されない。

4.5　切通し道路ヘクスに壕を配置することはできない。3.5も参照。



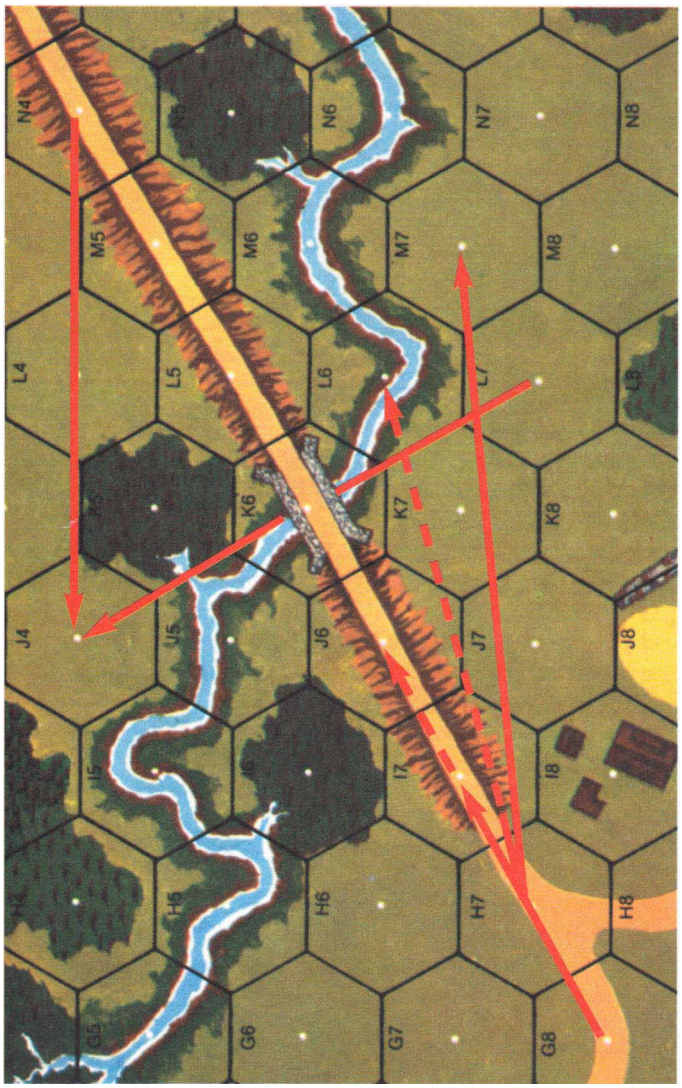


5．土手道 (Elevated Road)

5.1　土手道は、一般的に治水を目的として作られた人工の盛土の上にある道路である。2種類の茶色の等高線(暗い茶色の等高線が内側になっている)によって両側が縁取られた道路シンボルを持つ、13Y8や13Y7のようなヘクスが、土手道ヘクスである。

5.2　土手道(その輪郭となっている等高線を含む)は、LOSに対する1レベル障害物である。地図盤13にある土手道上の全ユニットはレベル1にあり、レベル1の丘にいるユニットと同様にLOSに関する制限を受ける。

5.21　土手道シンボルの端を形成する等高線は丘の稜線に相当する。ただし、車両は土手ヘクスでHD状態を獲得できない。土手道より低いレベルにいるユニットが、土手道ヘクスを通して自身と同レベルのユニットにLOSを引くことができるのは、そのLOSが、土手道ヘクスの茶色の等高線やその土手道自体を一切横切っていない場合である。



例：赤の実線は13H7からM7が見えることを示している。しかし赤の破線は、H7からL6にいるクレスト状態のユニットを見ることができないことを示している。これは、H7–L6のLOSが土手道ヘクスの等高線を実際に横切っているためである。L7からJ4の途中にある橋はレベル1障害物であるため、この橋の下を通るこのLOSは遮断されずに引くことができる。

5.22　土手道ヘクスは稜線としての機能がある。よって、土手道の上にいるユニットからより低いレベルにいるユニットへのLOSが、他の土手道ヘクスの茶色い等高線を通っているならば、それは引くことができない。

例：前の図を使って説明する。13G8にいるユニットがI7を見ることができても、J6を見ることはできないのが理解できる。N4にいるユニットは、土手道ヘクスであるM5をLOSが横切っているがJ4を見ることができる。これは、その土手道ヘクスの茶色の等高線をLOSが横切っていないためである。

5.3　土手道は、高度優位性TEMが適用されない場合、TEMと阻止に関して開豁地と見なされる。高度優位性による+1 TEMはより低い高度からの直接射撃に対して適用されるため、阻止を受けずに潰走したり、FFMO DRMを受けずに移動できる。ただし、防御臨機射撃や阻止の際、移動中のユニットが土手道に進入するときに射撃側のLOSが横切っているヘクスサイドと同じヘクスサイドを経て土手道の稜線を横断している場合(10.31)、高度優位性TEMは適用されない。

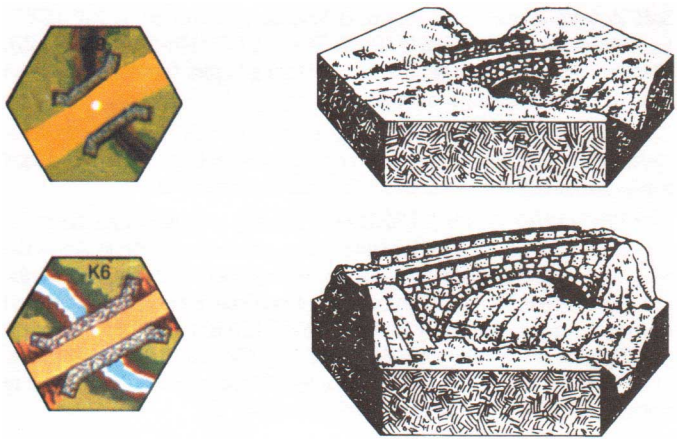
例：前に使った図を再度用いて説明する。13I8にいるユニットは13J6を見ることができるため、13J7の混乱状態ユニットがJ6に潰走する際、I8にいるユニットから阻止を受ける。J6のユニットがI7に警戒移動を行う場合、FFMO DRMが適用されないため、K8からの射撃に対して+1 DRMだけ(高度優位性のため)を受ける。

5.4　土手道ヘクスサイドを横切る際の移動コストは、他の道路と同じである。また、道路ヘクスサイド以外から土手道ヘクスに進入する場合だけが異なる。

5.41　歩兵/騎兵が、道路以外のヘクスサイドから土手道ヘクスに進入するには2MF(より高い高度への移動なので1MFが2倍になる)のコストが必要である。ただし、その移動が2レベルの高度変更を伴うならば、複数高度変更(10.5)が適用される。

5.42　装軌車両は、開豁地である丘の稜線ヘクスサイドを横切るのと同じMPコストで、道路ヘクスサイド以外を通って土手道ヘクスへ進入や退出することができる。峡谷地から直接土手道へ(またはその逆に)車両が進入する場合、複数高度変更(10.51参照)するものとして扱われる。道路ヘクスサイド以外を通って土手道に進入/から退出するオートバイは、人力移動によるか、または残骸判定dr (D15.46)を行わねばならない。土手道ヘクスにおいて、道路上に残骸/車両を含むヘクスに進入する場合のMPペナルティ(2MP)、さらに道路ヘクスサイド以外をまたがってVCAを変更する際のMPペナルティは2倍になる。

5.5　土手道ヘクスに壕を置くことはできない。3.5も参照。

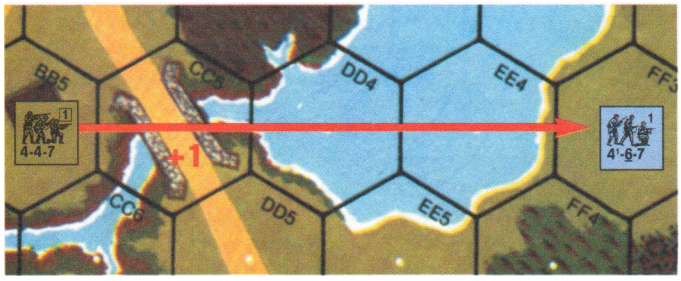


6．橋 (Bridges)

6.1　橋は、峡谷地や水障害を渡るために使う人工の構造物である。地図上に描かれている(5Z9、13K6のような)橋はすべて、車両も使用可能な石造(注1)の2車線橋である。また、複数ヘクスの水障害や峡谷地に橋を架けるために用いる多数の橋カウンターがある。$^{5}/_{8}$インチの橋カウンターはあらゆるユニットが使用できる；$^{1}/_{2}$インチの橋カウンターについては6.44を参照のこと。車両が使用できる橋は、常に、描かれている橋と隣接した道路とが直接つながっており、道路の延長部分として扱われる。橋(浮き橋を除く)の上にいるユニットは、そのヘクスにおける橋の上でない区域にいる他のユニットと異なる区域にいるものと見なされる。

6.2　すべての橋は、橋の上にいるユニットと同じ橋の下にいるユニットとの間のLOSを遮断する。これ以外の場合、橋はLOSを遮断しない。ただし、浮き橋以外の橋は、橋と同一レベルにいるユニット同士の間で引かれるLOSがその橋を通過する場合や、橋と同一レベルにいるユニットとその橋のレベルより1レベルだけ低い場所にいるユニットの間に引かれるLOSがその橋を通過する場合、そのLOSを妨害する(その橋に描かれた道路だけをLOSが通っている場合を除く)。浮き橋以外の橋は、それがつながっている道路と同じレベルに

ある。橋カウンターは全域地形(B.6)であるが、橋カウンターのあるヘクスの道路ヘクスサイド(ヘクス頂点を除く)のみをLOSが横切っている場合には、そのヘクスに対する / を通して引かれるその LOS は橋の妨害 /TEM を受けない。



例:13CC5にある橋は地上レベルである;BB5にいるユニットがこの橋を通してFF3を射撃する場合には、そのIFT DRに+1妨害DRMを加えることになる。13K6にある橋(5.21の図を参照)はレベル1にある;J4にいるユニットは、K6にある橋の下を通してL7を射撃するのに橋の妨害DRMが適用されない。

6.3　橋の上にいる目標への直接射撃(および直接射撃による阻止)がその橋ヘクスの道路の絵だけを通る場合(浮き橋の場合にはLOFに関係なく)、その目標は開豁地(1.15)にいるものとして扱われる。もちろん、そのLOSの途中に妨害ヘクスがあれば、橋ヘクスでのFFMOや阻止の宣言は打ち消される。高度の影響に関しては9.33を参照。

6.31　浮き橋以外の橋の上にいる目標に対する(橋自体に対してではなく)直接射撃が、道路の絵(もしくは橋カウンターのあるヘクスの道路ヘクスサイド;6.2)以外を横切って橋に入るならば、橋が何でできているかに関係なく+1 TEMが適用される。

6.32　浮き橋以外の橋/そのような橋の上や下にある目標に対する間接射撃には、LOFにかかわらず+1 TEMが適用される。これは、その橋が架かっている障害(水障害や峡谷地)と橋が離れているためである──そのため、至近弾の効果が減殺され、阻止も打ち消せる。

6.33　橋を破壊できるのはHE攻撃だけである。直接射撃による攻撃は命中確認表にある歩兵目標タイプを用いる。車両に対する直接射撃のために車両目標タイプを使う場合には、橋に対する効果は何もない。その橋の上のユニットに対する攻撃をIFT上で解決するときに用いた修整前DRを流用して橋が破壊されたかどうかを確認する。このとき、石造の橋ならば+3 TEM、木造の橋ならば+2 TEM、浮き橋ならば+1 TEM(水面下にあるならば+2 TEM)を適用する[**例外:完全設置されたDC;A23.71**]。これらのTEMは橋自体についてのみ使用する──橋の上にいるユニットには適用されない。修整後KIAの結果になった場合に限り、目標のヘクスにある橋が破壊される。破壊された橋の上下にいたユニット / 装備はすべて除去される。

例:ドイツ軍の88mm砲が木造橋の上の分隊を、道路以外のヘクスサイドを通して射程12ヘクスで射撃する。その修整後の命中ナンバーが7であるため、命中させるためには修整前DRで6以下(6+1[TEM DRM])を出さなければならない。命中した場合、IFTの16FPの列において、分隊に対するDRMは何もないが、橋自体に対しては+2 DRMを適用して、ダイスを振ることになる。修整前IFT DRが3だったので、分隊は除去されるが橋には何の効果もなかった。

例:120mmのOBA FFEが分隊のいる石造橋ヘクスで解決された。分隊に対するIFT DRには+1 DRM(間接射撃のため;6.32)が適用され、橋自体に対する同じIFT DRには+4 DRMが適用される(+1[間接射撃]+3[石造]=+4)。



6.331　浮き橋以外の橋が破壊された場合、その橋は、その下のレベルにある瓦礫カウンターに置き換えられる(深淵か増水した水障害ヘクスの場合を除く)。下のレベルが深淵か増水した水障害ヘクスの場合、橋カウンターは単に取り除かれる(地図盤に描かれている橋ならば、破壊された橋カウンターをその上に置く)。

6.332　壊された浮き橋の一部は単に取り除く。



6.4　橋区域への進入/からの退出は、その橋の道路ヘクスサイドを横切る場合に限り可能である[**例外:登攀カウンターを使って橋ヘクスで建物の登攀(23.424)を行う場合**]。橋の下にいるユニットは橋カウンターの下に置き、橋が架けられたレベル(通常ならば峡谷地や水障害のあるレベル-1)にいると見なされる。



6.41　**浮き橋(Pontoon):**浮き橋だけは常に水面のレベルにある。水泳や渡河を行っている歩兵や、ボートの上にいる歩兵は、建物の登攀を用いず道路以外のヘクスサイドを通って進入 / 退出することができる。この場合歩兵は、開豁地であるかのように浮き橋に進入 / 退出できる。ユニットは浮き橋の下に移動できない。$^{5}/_{8}$インチの浮き橋カウンターは、重量制限のない1車線の車両の橋として扱う。

6.42　**崩壊(Collapse):**木造の橋は、その橋にとって現時点の重量制限を超えた荷重がかかると崩壊する可能性がある。木造橋(長さに関係なく)の上にある車両 / 残骸の総重量が初めて10トンを超えたとき、橋崩壊DRを行わなければならない。このDRには、その時点での橋の重量制限を超えた5トン毎の超過分につき、およびその端数につき+1の修整がある。修整後の橋崩壊DRが12以上ならば、橋全体が崩壊し、その上と下にあるカウンターはすべて除去される。さらに6.331にしたがって瓦礫が置かれる。修整後の橋崩壊DRが12未満ならば、橋はそのまま残り、この時、判定した重量が現時点での新たな重量制限となる。この新たな重量制限は何かに記録しておくこと。橋は、現時点での新たな重量制限を超過するまで、崩壊を判定する必要がない。

6.43　**幅(Width):**橋の上にいるならば、道路上に残骸 / 車両のあるヘクスに進入する場合、および道路以外のヘクスサイドを横切ってVCA変更を行う場合、すべてのMPペナルティは2倍になる。



6.431　**1車線橋(One-Lane):**車両が1車線橋上をいずれかの方向に使った後で、そのプレイヤーターン中に何らかの車両がそれと逆の方向にその1車線橋を渡った場合、そのプレイヤーターン中はそれ以上、どちらの方向にもその橋を渡っての車両移動が禁止される。1車線橋において車両が通行する方向を示すために1車線(One Lane)カウンターを置くとよい。1車線橋上に残骸や(オートバイ以外の)車両がある場合、車両の通行は禁止される[**例外:歩兵 / 騎兵や+2の目標サイズ修整を持つ車両、オートバイは禁止されない**]。通常の残骸撤去ルール(D10.4)が適用できる。1車線橋上にある切り離された($^{5}/_{8}$インチカウンターの)砲は、そのヘクスに進入するAFVによって破壊され、そのAFVはボグ判定をしなければならない。1車線橋上にいる間、VCAは、隣接した道路ヘクスを向いていなければならない[**例外:オートバイ**]。よって、VCAの中央にあるヘクスの足は道路の一方側からもう片方へ変えることしかできない(すなわち、同じ道路ヘクスサイドにある2個のヘクス頂点の間で変更するしかない)。

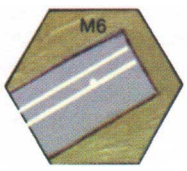


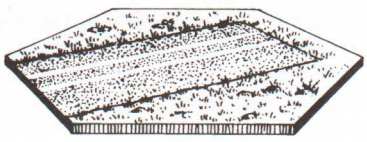
6.44　**歩兵用浮き橋(Foot Bridges):**歩兵用浮き橋は$^{1}/_{2}$インチの浮き橋カウンターで表される。歩兵とそれが運搬する装備、跨乗兵のいない馬/2輪車だけが歩兵用浮き橋を渡ることができる。歩兵用浮き橋のスタック制限は、1ヘクスにつき1個分隊相当である。

6.45　**水面下(Underwater):**浮き橋が水面下にあると指定されていることがある。そのような橋は、橋の破壊に関して+1 TEM(6.33)の代わりに+2 TEMが適用される。また、道路移動コストが2倍になり、道路ボーナス(3.4)も利用することができない。

6.5　**炎上:**石造の橋は炎上しない。[注2] SSRによって木造と指定された橋は、石造建物の場合と同様にして炎上する可能性がある。

6.6　壕/地雷は橋の上に置くことができない[**例外:隠匿されていないA-T地雷;28.53**]。





7. 滑走路 (Runways)

以下に記述するルールは、表層の硬い滑走路と、SSRで指定される市街地の大通り(Boulevard)にのみ適用する。[注3]

7.1　2本の白い平行線が描かれた灰色の道路のある(例えば14M6のような)ヘクスが、滑走路ヘクスである。

7.2　滑走路は、LOS に対する障害にも妨害にもならない。

7.3　滑走路ヘクスにいる非装甲ユニットは、どの射撃フェイズであるかに関係なく、それに対して解決されるすべての IFT 射撃に −1 TEM が適用される。このTEMは、FFMO/FFNAMによって適用されるDRMに追加され、他の(ヘクスサイドを含めた)TEMと累積する。阻止に関して、(人工地形が他に存在していなければ)滑走路は開豁地と見なされる。

7.4　滑走路ヘクスに進入するための移動コストは、滑走路ヘクスサイドを通って進入するならば舗装道路の移動コストと同じである;滑走路ヘクスサイド以外から進入するならば開豁地の移動コストと同じである。滑走路や大通りでは、街路戦闘およびダッシュによる“横断”は禁止される。

7.5　滑走路ヘクスに置くことのできる野戦構築物は、鉄条網、道路障害、隠匿されていない A-T 地雷(28.53)だけである。

8．地下道とトンネル (Sewers & Tunnels)

8.1　**地下道：**地下道は、大都市の地下に見られる大規模な下水施設を表しており、市街地を表している盤の地上レベルより下に新たな区域を形成する。地下道は、SSR に指定されていない限り使用できない。地下道によって歩兵は、そこよりも高いレベルにいる敵の存在や射撃の影響を受けずに、地図盤の地表下を移動することができる。地下道からの出入り口は、マンホール区域だけに制限される。マンホール区域とは、黒い円が描かれたヘクスのある地上レベル区域(例：1AA5、21P3)である。また、少なくとも 3 つのヘクスサイドを道路が横切っているような、道路が交差している舗装道路ヘクス(例：1Y9)もマンホール区域である [**例外：デラックス ASL の地図盤上では、黒い円が描かれたヘクスだけが、地下道区域を持っている**]。

8.2　**地下道区域：**地下道区域は、各マンホール区域の下に存在し、あらゆる点で別の区域とみなされる。地下道区域にいるユニットはそのヘクスのマンホール区域よりも 1 レベル低い位置におり、基本的には全ての敵ユニットの LOS 外にある。ただし、同一ヘクスの地下道区域か隣接ヘクスの地下道区域を占めている敵ユニットの LOS 内にはあると見なされる。また、その真上のマンホール区域にいるユニットのうち、**そのプレイヤーターンにすでに**地下道出現 dr(8.42)によってこの地下道内のユニットを発見したユニットは、このユニットを LOS 内に収められる。LOS の可逆性(A6.5)は適用される。地下道区域では絶対にオーバースタックしてはならない。

8.3　**攻撃：**地下道にいるユニットは、自身への LOS を引くことができるユニットからだけ攻撃される。地下道内のユニットに対するすべての射撃は PBF となり、どの射撃フェイズであるかに関係なく、危険な移動による −2 DRM が適用される。地下道区域は TEM を持たない。車両や砲兵器/IFE/OBA は地下道内に対して攻撃することができない。

8.4　**地下道移動：**ユニットは、地下道内でプレイを開始してはならない。統制状態の歩兵(またはダミースタック)だけが、自身の MPh 開始時にのみ、マンホール区域から地下道に進入することができる。その際、自身の全 MF が進入コストとして消費される。さらに、地下道に進入するには、SSR によって地下道移動の能力を与えられているユニットでなければならず、そうでなければ、一緒にいる指揮官がその指揮官自身の MPh 開始時にマンホール区域で 4TC に成功していなければならない。後者の方法で地下道に進入するためには、地下道が使用可能であることを SSR に記述されていて、なおかつ地下道移動の能力を与えられていない側のユニットが進入を試みる場合にだけ可能である。地下道の中にいるユニットはその IPC を越えた運搬をすることができず、砲を人力移動することもできない。地下道移動によって水障害ヘクスの下を移動することはできない。





8.41　地下道移動はマンホール区域内かその地下で開始しなければならず、地下道移動を終えるのは、そこから 3 ヘクス以内の地下道区域でなければならない。同じ区域内で自身の MPh を開始する複数のユニットが地下道移動を使用する場合、それらのユニットは 1 個のスタックとして地下道移動しなければならない。地下道移動をするにはその旨を宣言しなければならず、その際、その移動ユニットの上に“地下道？(Sewer ?)”カウンターを置く。地下道移動を使用するユニットは常に、たとえそれが地下道に進入する前は隠蔽状態でなかったとしても、“地下道？”カウンターが上に置かれて隠蔽状態となる。ただし、実際の移動の前に、dr(△)を 1 回行って、誰がそのスタックを動かすのかを決定する；dr が 6-7 ならば、それらのユニットは道に迷ったものとして、非フェイズプレイヤーが利用可能な地下道区域に移動させ、“地下道？”カウンターを“迷い道？(Lost ?)”の側に裏返す。この dr は、ユニットが地下道網に留まっている自軍 MPh 毎に、そのスタックの MPh 開始時に繰り返される。またそのユニットが既に道に迷っている場合には +1 drm が適用される。道に迷ったスタックの修整後 dr が 5 以下となった場合、“迷い道”カウンターを“地下道”の面に戻して、フェイズプレイヤーがそのターンそのスタックを移動させることができる。地下道にいるユニットは自身の MPh に移動しなければならない；すなわち、直前のターンにいたヘクスへ戻ることはできるが、動かないで留まることはできない。新たな地下道区域へ移動することが不可能ならば除去される。地下道の中にいるユニットは、APh において、垂直に突撃して地下道から出て [**例外：8.44**]マンホール区域に入ることだけができる ― たとえその区域に敵がいたとしてもである [**例外：要塞化された建物；23.922**]。地下道以外の区域から地下道移動を行ったユニットは，その離れた区域が包囲状態であった場合，突撃して外へ出た時点で釘付け状態になり，かつ CX 状態となる。

8.42　地下道区域の中のユニットは、自身の MPh を終了した時点で、地下道出現表上で dr を行い、その結果をそのスタック全体に対して適用しなければならない。

地下道出現表(Sewer Emergence Chart) △

dr	結果
≦4	所有プレイヤーの任意でAPhに隠蔽状態で出現できる；その間に防御射撃を受けることはない
5-6	このゲームターンには出現できない；その間に防御射撃を受けることはない
≧7	発見される。そのゲームターンには出現できない；マンホール区域で敵歩兵から防御射撃を受けるが、隠蔽状態の利点はない(けれども、隠蔽は失われない)。

地下道出現 dr に以下の drm を累積して適用する：

−1	**マンホール区域に他の自軍ユニットがいる。**
−1	**マンホールが建物区域にあってそこに敵ユニットがいない場合、もしくは敵の LOS 内にないか又は敵からの全 LOS が +2 以上の妨害を受けている建物区域以外のマンホールの場合**
+1	**地下道内のユニットが現時点で道に迷っている場合**
+1	**マンホール区域にいる統制状態の敵 MMC*1 個ごとに**
+1	**隣接した地下道区域にダミーでない敵ユニット＊がいる場合**

＊該当する敵ユニットが隠蔽状態である場合、この drm を適用するには一時的に中身を明らかにしなければならない(隠匿されているユニットならば盤上に配置する)。ただし、非フェイズプレイヤーは、この dr が行われた後で、明らかにするかどうかを決めることができる。

8.43　地下道の中にいるユニットは、真上のマンホール区域にいるユニットを攻撃できるが、地下出現 dr で 7 以上を出して“発見された”後の AFPh に限られる。

8.44　**APh/CCPh：**地下道の中にいるユニットは、MPh の間、敵のいる地下道区域に進入することはできない。そして、敵味方双方のユニットがそれぞれ隣接ヘクスにあるマンホール区域の地下にお互いにいる場合のみ、お互いが『隣接』したまま MPh を終えることができる。このような状況が生じた場合、DFPh と AFPh において『隣接』したユニット間で普通に射撃攻撃を行うことができる。さらにフェイズプレイヤー側は APh において、(地下道出現 dr によって可能ならば)真上のマンホール区域に移動するか、隣接した地下道内のユニットへ CC を行うため進入することができる。地下道内のユニットは常に隠蔽状態(8.41)なので混戦状態とならず、次の MPh においてフェイズプレイヤーは新たな地下道区域へ移動しなければならない。

8.45　**混乱状態と狂暴化：**地下道の中で混乱状態となったり狂暴化状態になったユニットは除去される。すでに混乱していたり狂暴化しているユニットは、地下道区域に進入できない。同様に、マンホール区域にいるユニットは、一般的に、真下の地下道にユニットがいることを知らないため、潰走や襲撃に関してこれを無視する。

8.5　野戦構築物は地下道の中に設置できない。瓦礫や火災で覆われたマンホール区域は、そこにマンホールが存在しないものと見なすが、地下道区域はまだその真下に存在し続ける。地下道内のユニットがそのような地下道区域で自身の MPh を終えた場合、地下道出現 dr は行わない。地下道の中で行われた DC 攻撃によって瓦礫が発生した場合(その際、地下道区域は石造建物として扱

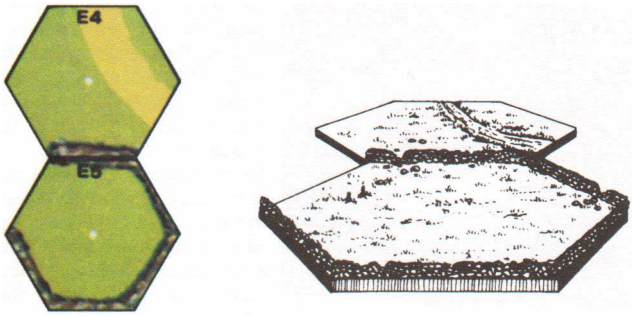
う)、そこにいる全てのユニット/SWは除去される。そのヘクスには地下道カウンターの下に瓦礫カウンターを置く;そのヘクスへの地下道移動は禁止されるが、マンホール区域には何の影響もない。

8.6 **トンネル(Tunnels):** トンネルは、SSRやDYOで指定された場合、またはプレイヤーが要塞化された建物区域(23.9)の能力を利用する代わりにトンネルによる連絡線を選んだ場合だけに存在する [**例外:建物/ヘクスの位置を指定されている要塞化された建物区域は、トンネルを選択することができない;日本軍のトーチカに関してはG1.632も参照**]。プレイ中にトンネルを掘ることはできない;初期配置の前に秘密裏に記録しなければならない。トンネルには2個の出入口区域が存在し、この区域はお互いに3ヘクス以内でなければならない。出入口は、地上レベルにある建物/トーチカ/繁み/林の区域になければならない。出入口はOBで与えられている壕の中に繋げることができる(その場合、そのことを記録しておく)。出入口区域の基本高度レベル(これらは同じ高度でなければならない)と異なる基本高度レベルを持つヘクスの真下や、水障害ヘクスの真下をトンネルを通してはならない。複合洞窟についてはG11.93を参照。トンネル内のユニットはいずれの敵ユニットに対してもLOSを持つことができず、何らかの攻撃を被ることもない。

8.61 **移動:** トンネルの所有者側の統制状態/ダミーの歩兵ユニットだけがMPhの間にトンネルに進入できる。ユニットは、自身のMPhの開始時に“地下道?”カウンターを置くことによって一方の出入口区域から、**もう一方**の出入口ヘクスへと移動することが可能であり、その際にユニットは全許容MFを消費する。さらに、続くAPhに隠蔽状態で出入口の外へと突撃して出なければならない(たとえその区域が敵ユニットに占有されていたり要塞化されていても出なければならず、その一方の出入口が敵の占有するトーチカならば代わりに除去される)。トンネルでオーバースタックすることはできない。また、トンネル内のユニットは、自身のIPCより多く運搬することはでないし、砲を人力移動することもできない。包囲されていた区域から離れてトンネル移動したユニットは,突撃して外へ出た時点で釘付け状態となり,かつCX状態となる。

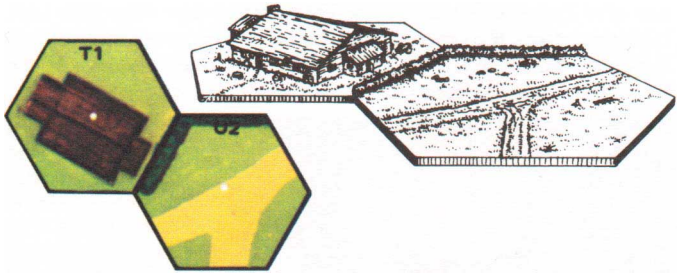
8.62 **RtPh:** 混乱状態のユニットはRtPhにトンネルを使って潰走できるが、同じRtPhにそこから出なければならない。潰走ユニットはその潰走をトンネルの片方の出入口区域で開始して、もう片方の出入口区域で終えなければならない。潰走ユニットは、トンネル内にいる間に阻止を受けず、確認された敵ユニットに向かったり隣接するように移動することもできる。ただし、トンネル内から現れた時に、トンネルへ進入する際に確認された武装した敵ユニットに近づいてはならない。また、確認された非混乱状態の武装した敵ユニットに『隣接』することもできない。潰走ユニットは、トンネル内から現れた際、隠蔽状態にならない。

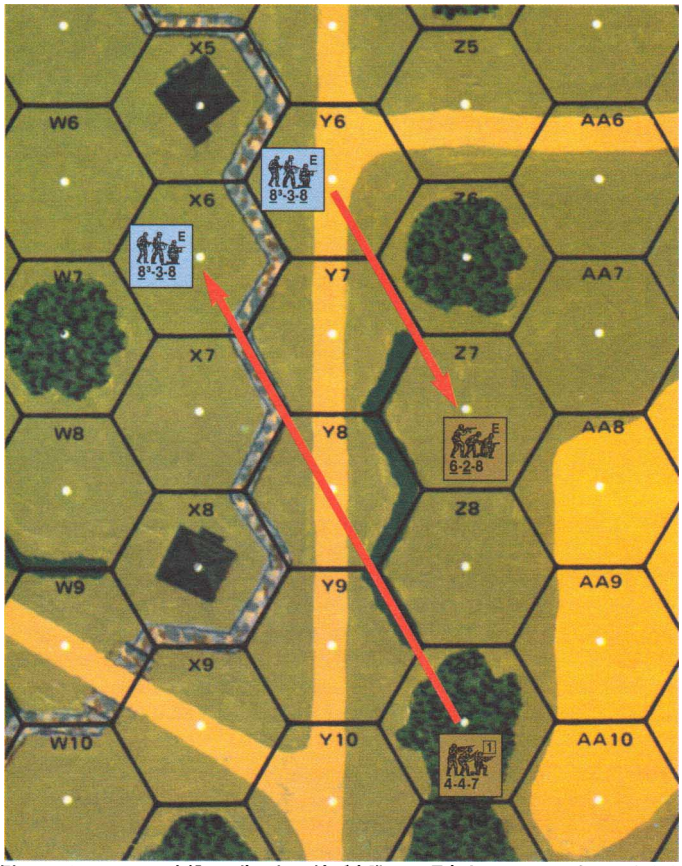
8.63 **破壊:** CCPhの終了時、確認された敵ユニットのいない区域にいる統制状態の歩兵ユニットは、その区域にあるトンネルの出入口を破壊できる。それを破壊するには、その出入口がそのユニットのLOS内で使われたことがあり、さらにA4.44の回収の手順によってその出入口が発見されていなければならない。索敵によって出入口を発見することはできない。



9. 石垣と生け垣 (Walls & Hedges)

9.1 石垣は高さ1mから2mの石の壁を表しており、ヘクス内部ではなくヘクスサイドに沿って存在している。2E4-E5のように、太い灰色の線と重なっているヘクスサイドは、石垣ヘクスサイドである。生け垣は、高さ1mから2mの垣根を表しており、これもヘクスサイドに沿って存在している。2T1-U2のように、太い緑色の線を含んでいるヘクスサイドは生け垣ヘクスサイドである。地形の絵と同様に、ヘクスサイド(頂点を含む)自体も石垣/生け垣を表しており、この両者がそこを通るLOSに影響を与えることになる。ただし、6W9-X9のように地形の絵が明らかに分断されている場合は例外である。石垣/生け垣を除去することはできない。





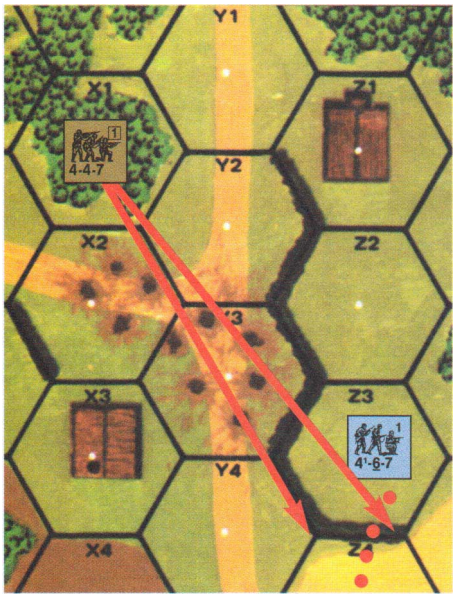
例:6Y6からZ7への攻撃は、生け垣の絵が実際には頂点まで及んでいないにもかかわらず、生け垣ヘクスサイドY7-Z7の影響を受ける。

9.2 **LOS:** 石垣と生け垣のヘクスサイドは、同一レベルのLOSに対して$^1/_2$レベル障害物(A6.21)である。ただし、石垣/生け垣ヘクスサイドが視認側あるいは目標側のヘクスの一部である場合には障害物とみなされない。石垣/生け垣ヘクスサイドは、それ自身が存在するヘクスのどの部分へのLOSをも遮断しない。これは、そのヘクスを迂回しているユニットに対するものや、即応射撃の場合においても適用される [**例外:9.21**]。完全にLOSに沿った状態で存在する石垣/生け垣は、以下の場合にのみ$^1/_2$レベル障害物とみなされる。すなわち、それが視認側ヘクスないし目標側ヘクスのヘクスの足でない場合。もしくは視認側あるいは目標側ヘクスのヘクスの足ではあるが、その石垣/生け垣を挟んで反対側の頂点を成す3本のヘクスの足**全部**が石垣/生け垣であった場合である。

例:9.1の図において、6Z9にいる4-4-7はX6にいる8-3-8を石垣の+2 DRMで攻撃できる。これは、間にある石垣/生け垣のヘクスの足がいずれも射撃側や目標側ヘクスから出ていて、なおかつZ9/X6の1部ではない方の頂点(Y8-Y9-Z8、X7-Y7-Y8)から出ているヘクスの足3本のうち、一部しか石垣/生け垣ではないからである。Y8-Y9が生け垣ヘクスサイドであった場合、頂点Y8-Y9-Z8から出るヘクスの足3本が全て生け垣ヘクスサイドになってしまうので、前記のLOSは通らなくなる。もしドイツ軍ユニットがY8にいたならば、それと4-4-7がお互いを射撃する際には、Z8-Y9のヘクスの足による+1 TEMを受けることになる。Z8-Y9の生け垣が存在しない場合(もしくはかわりにY8-Y9に生け垣があった場合)、Z9からX6へのLOSは頂点Y8-Y9-Z8で遮断される。

9.21 **壕との関係:** 壕の中にいるユニットは、同一レベルにある石垣/生け垣ヘクスサイドあるいはヘクスの足を横断して、同一ないしそれ以下のレベルの区域を視認でない(またはそのような区域から壕の中にいるユニットを視認できない)—ただし、少なくとも壕よりも$^1/_2$レベルの高度優位性を有している

か、隣接しているならばそのようなLOSを引くことができる。視認側は前述のような区域において、壕に入っていないユニットにLOSを引くことが可能ならば、その壕内のユニットにLOSを引くことはできないが、その区域内の壕にはLOSを引ける。



例：4-4-7は、ヘクス3Z3へ進入するユニットに即応射撃を行える。なぜなら、“生け垣ヘクスサイドは、それ自身が存在するヘクスのどの部分へのLOSをも遮断しない”からである。次に、Z3が建物ヘクスであり、CAFPをZ3-Z4-AA4とした迂回中の車両があると仮定しよう。この建物によってLOSが遮断されていなかったなら、4-4-7はこの頂点にLOSを引ける。しかし、(Z4が林/建物ヘクスであると仮定して)CAFPをZ4-Z3-AA4としてZ4を迂回している車両については同じではない。なぜなら、目標となる点が本質的には同一ではあるが、この車両はZ3-Y3の生け垣ヘクスサイドと違うヘクスにいるので、LOSが遮断されるためである(C.5)。

例：3Z3の4-6-7が単独壕の下にいた場合、4-6-7とX1にいる4-4-7との間にLOSは存在しないが、この4-4-7は単独壕に対してはLOSを持つので、単独壕が隠匿状態であった場合にはその存在が露見する。

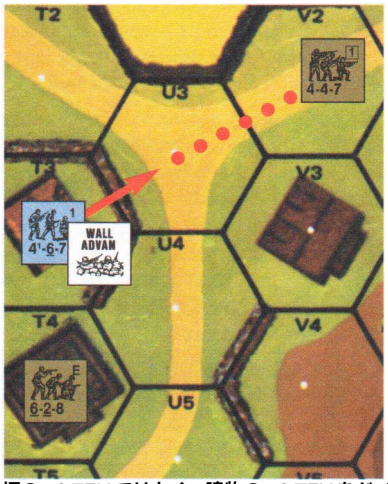
9.3 **TEM：**石垣のTEMは+2である。生け垣のTEMは+1である。石垣/生け垣ヘクスサイドやヘクスの足を通して引かれる射撃に対して、目標がそのヘクスサイド/ヘクスの足によって構成されている区域にいるのであれば、その石垣/生け垣のTEMを受けることができる。LOSが道路の絵を通って石垣/生け垣ヘクスサイドを横切る場合(例えば6W9-X9)、そのような石垣/生け垣のTEMは目標が移動中のユニットである場合には適用されない。PRC[**例外：オートバイ兵**]は、石垣/生け垣のTEMを受けられない。DC攻撃に対して石垣/生け垣のTEMは適用されない[**例外：石垣/生け垣ヘクスサイドを横断してDCの投げ込みが行われる場合、目標側と投げ込みを行なった側の両方の区域に対してそのTEMが適用される；**A23.6]。

9.31 石垣/生け垣のTEMは、そのヘクスの中にある他の地形のTEMと累積しないが、LOS妨害や『煙幕』とは累積する。WA(9.32)を主張する目標ユニットはヘクス内のTEMを受けず[**例外：滑走路**(7.3)**；空中炸裂**(9.34)]、適用可能な石垣/生け垣のTEMを受ける[**例外：WAを主張し、かつ自軍AFVのTEM(D9.3)や砲の設置のTEMを受けられる場合には、適用可能なこれらのTEMと石垣/生け垣のTEMを選択する事ができる**]。WAを主張していない目標ユニットはそのヘクス内のTEMのみを受けるが、ヘクスサイド越しのWAを持たない敵ユニットからの攻撃に対しては、ヘクス内のTEMの代わりに石垣/生け垣TEMを使用することができる。いずれの場合においても、石垣/生け垣のTEMは9.3に従ってのみ適用される。石垣越しの歩兵/騎兵に対してHEAT弾を射撃する(C8.31)には、それらの歩兵/騎兵ユニットがWAを主張しているか石垣TEMを受けている必要がある。石垣/生け垣ヘクスサイドを横断した攻撃による残留火力値は、その射撃側ユニットの内で少なくとも1個に対してヘクスサイドTEMが主張されている場合、そのヘクスサイドTEMによって減じられる(A8.26)―これは、移動中のユニットがヘクスサイドTEMを主張していない場合であっても同様である。車両に関する石垣TEM/HD状態については9.36とD4を参照。

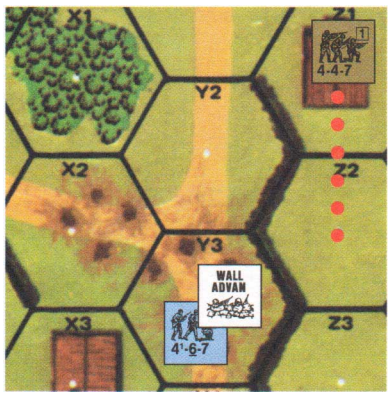


9.32 **石垣の確保**(Wall Advantage – WA)**：**地上レベルにいて混乱状態ではない武装したユニットは、同一レベルにある石垣/生け垣ヘクスサイド越しにWAを主張できる。そのようなユニットであっても以下の条件のいずれかに当てはまるものはWAを主張できない：今いるヘクス内で+1以上のTEMを受けられる車両の場合[**例外：高度優位性**(10.31)**/サボテン群生地**(14.7)**/オリーブ畑**(14.8)]、縦隊/コンボイに属している場合[**例外：道路障害越し**]、トーチカ/洞窟内にいる場合、壕カウンターの下にいる場合、鉄条網/パンジの上にいる場合、もしくは隠匿されておらず捕虜でもない敵[**例外：“混乱状態”の車両**(A12.1)]ユニットと同じ区域にいる場合のいずれかである。迂回しているユニットは、それが存在するヘクスサイドとそのヘクスサイドにつながっている迂回中のヘクスの2本のヘクスサイドについてだけ、WAを主張できる。ひとつの区域内にいる複数のユニットは必ずしも同じWA状態である必要はないが、それでも、全ての事柄に関して今までどおり同一区域内にいるものと見なされる。混乱状態や非武装状態のユニットは、同一区域内にいる別のユニットがWAを主張している場合には、自分もWAを主張できる(9.323が適用されるならば、主張しなければならない)。WAを主張しているユニットは、あらゆる事柄(例えば建物からの後方噴射兵器による射撃や隠蔽地形など)に関してWAを主張しない場合と同様に、今まで通りに何らかの障害物/地形を占有しているものと見なされる[**例外：9.31**]。WAがない事は、視認側のヘクスの石垣/生け垣ヘクスサイドを通してのLOSを妨害しない[**例外：壕の中にいる場合**(9.21)**；ボカージュ**(9.521)]。

9.321 ユニットのWAは，自身のいるヘクスで（9.32に従って）WAの可能な石垣/生け垣ヘクスサイドのすべてに対して主張される。；それらの石垣/生け垣ヘクスサイドの1本に対してWAを放棄する/否定される場合、残りの他のヘクスサイドに対してもWAを主張できない[**例外：デラックスASLでは、WAはヘクスサイド毎に主張/保持/喪失が行われる ― ヘクスに対してではない**]。石垣/生け垣を挟んで対峙する隣接ユニットがあった場合、共有している石垣/生け垣に対してその両者がWAを主張することは絶対にできない；それにより、一方が共有しているヘクスサイドに対してWAを主張している場合、他方はそれが存在する全てのヘクスサイドに対してWAを主張できない[**例外：デラックスASL**]。



例：4-6-7が3T3を占めていたところに、4-4-7がU3へ移動してきて『隣接』した。この4-4-7がU3に進入した時に4-6-7が臨機射撃すると、石垣のTEMは使われずにFFMOが適用される。なぜなら射撃側が石垣を確保しているので、(隣接した射撃側からの攻撃に対して)石垣のTEMが適用されないからである。4-4-7がこの攻撃に生き残ったとすると、このユニットの4-6-7に対するAFPhでの攻撃は石垣の+2 TEMを受ける。これは、ドイツ軍が石垣の確保を保っているためだが、目標ヘクスのヘクスサイドTEMはそのヘクス内の他の地形によるTEMと累積しないので、建物の+2 TEMは適用されない。しかし、T3が石垣ヘクスサイドを通らないLOS(たとえば、T4から)による射撃を受けるような状況にあったなら、適用されない石垣の+2 TEMではなく、建物の+2 TEMをドイツ軍は選んだかもしれない。その場合(すなわち、何らかの理由で石垣のTEMではなく建物のTEMを選ぶ場合)、このドイツ軍はまず先に“石垣の確保”カウンターを失わなければならない(9.31)。さらに、ソ連軍のユニットが隣接しているので、この“石垣の確保”カウンターは自動的にヘクスサイドを越えて、『隣接』した統制状態の4-4-7に移ってしまう。逆に、4-6-7が石垣の確保を保つ方を選んだ場合、6-2-8からの全ての射撃に関して、開豁地にいるものとして扱われる。V4にいるユニットは、石垣ヘクスサイドより高い高度にいるので、石垣の確保は主張できない(9.35)。**



例：3Y3にいる4-6-7は、いまZ2に進入したばかりの4-4-7に対し、石垣の確保を有している。他のドイツ軍ユニットがY2やY3に進入した場合、そのユニットも石垣の確保を有することができる。なぜならソ連軍ユニットはどちらの共有ヘクスサイドに対しても生け垣のTEMを受けられない(これらのヘクスサイドに対して石垣の確保を持っていないため)からである。これらのドイツ軍ユニットのいずれかが隣接して石垣の確保を保っているかぎり、このソ連軍ユニットが石垣の確保を“奪う”ことはできない。この4-6-7は石垣を確保しているので、まず先に石垣の確保を失うのでなければ、弾痕のTEMを使えない。この4-6-7がX2にいるほかのユニットとFGを組んでZ2の4-4-7を射撃する場合、生け垣のTEMが適用されることになる(A.5)。

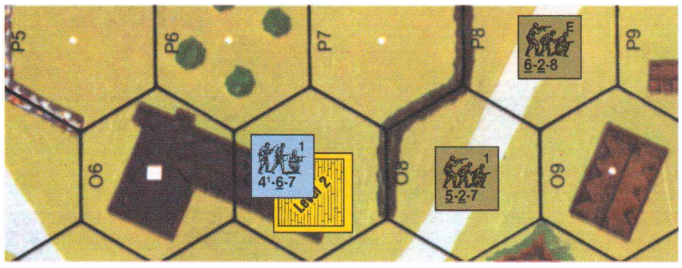
9.322 WAを主張しているユニットは常に“石垣の確保(WALL ADVAN)”カウンターを乗せておかなければならない。“石垣の確保”カウンターを配置する事とWAを主張する事はどちらも同じことを意味しており、また、“石垣の確保”カウンターを取り除かれる事とWAを失う事もどちらも同じことを意味している[**例外：**9.323]。釘付け状態やTI状態や移動不能のユニットは、自発的にWAを主張したり否定したりすることはできない。WAを**主張する**事は、自発的であり[**例外：**9.323]、以下に挙げる5つの時点でユニットによって行うことができる：初期配置の間；いずれかのRPhの**終了時**(ASOP[プレイ手順の詳細]のステップ1.32Bにおいて、フェイズプレイヤーから先に行う)；そのユニットのMPh/APhの間(そのユニットのMF/MP消費の前/後、ないしはMF/MP消費の一部としてかのどれでも可)；HIP状態を喪失した時点；ユニットが占めている石垣/生け垣ヘクスサイドのWAを持っている全ての敵ユニットがそのWAを失った/否定された時点。WAを有しているユニットは、9.32

を満たせなくなった時点でそのWAを失わなければならいし、他の時点でもそのWAが失われる可能性がある。RPhの制限(A3.1)や隠蔽の喪失(A12.141)に関して、WAの主張/喪失は行動と**みなされない**。敵が行動宣言してからその行動が完了するまでの間は、WAの主張/喪失を行う事は絶対にできない。例えばWAを主張しているユニットに対する射撃の間にWAの主張/喪失は不可能である。

9.323　**強制的WA(Mandatory WA)：**ヘクス内で最低でも+1 TEMを主張できないユニットは、(たとえそれがヘクス内で妨害を有しているとしても)できるだけ早くにWAを主張しなければならず、それを自発的に拒否する事はできない。WAとともに砲の設置、防盾、高度優位性、自軍AFVによる防護効果を有していても、前記の事柄に関してヘクス内のTEMとは見なされない。この場合、ユニットの石垣/生け垣ヘクスサイドのうち1本以上を敵ユニットが占めないかぎり、"石垣の確保"カウンターは必要ない。

9.324　**隠蔽：**隠蔽状態のユニット(またはダミースタック)はWAを主張できるが、ダミースタックの場合には、それが占めている石垣/生け垣ヘクスサイド越しにダミーではない敵ユニットがWAを主張してきたならば、それを阻止できない；WAを主張しようとする側は、その全てが隠蔽状態であった場合には、最初に、最低1個はダミー以外のユニットを有していることを証明するためにそのユニットを直ちに明らかにしなければならず、次にその相手側もダミーではないユニットを1個ただちに明かさなければならず、さもなくばWAは失われる。隠匿されているユニットは絶対にWAを主張できないし、それがプレイ中にWAを主張できるようにするためには盤上に(隠蔽状態で)配置しなければならない。ただし、その場合にはいつでもWAを主張することができる―それは、たとえ敵ユニットが移動し隣接してWAを要求した瞬間であっても可能である。

9.33　**高度の影響：**非空中の射撃側が、石垣/生け垣に対し、目標ヘクスまでのヘクス単位の距離よりも大きな高度優位性を持っている場合、距離が高度を1完全レベル上回るごとに、その石垣/生け垣ヘクスサイドのTEMが1ずつ(最低0まで)減少する。石垣/生け垣がなければ開豁地であるはずのヘクスで、石垣/生け垣のTEMが0まで減った場合、阻止とFFMOが行えるようになり、HD状態はすべて打ち消される。石垣のTEMが高度の影響によって+1まで減少した場合、HD状態の目標に対する直接射撃命中判定DRの色付きdrに、命中個所の判定に関してのみ、-1 drmを適用する。弾痕、橋、壕のTEMは、射撃側の高度優位性によって、これと同様の方法で減少する。

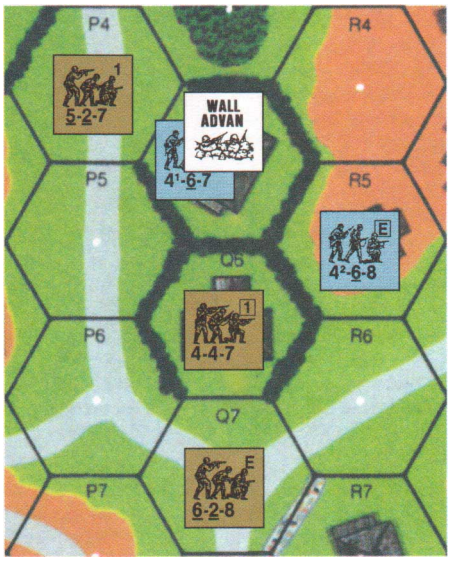


例：12O7のレベル2にいる4-6-7は、O8を射撃する際に、レベル2の高さが目標への1ヘクスの距離を上回っているので、生け垣を無視できる。しかし、4-6-7がP8を射撃する場合には、レベル2の高さが距離(2ヘクス)を上回ってはいないので、生け垣の+1 TEMを加えなければならない。O7の第1レベルにいるユニットがO8を射撃する場合、$^1/_2$レベルよりも1完全レベル高いわけではなく、またその高度(1レベル)が射程(1ヘクス)を上回ってもいないので、生け垣の+1 TEMを加えなければならない。P7において壕の中にいるユニットが存在する場合、そのTEMは、レベル2にいる4-6-7によって攻撃されるときには+1に減じられる。

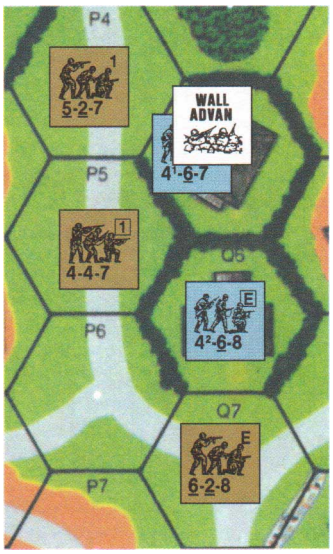
9.34　**間接射撃：**間接射撃に対する石垣/生け垣ヘクスサイドのTEMは1低下する。しかし、このTEMは、撃ち込まれる射撃がこのヘクスサイドを横切っていない場合でも(そしてWAの有無に関係なく)適用される。目標ヘクスにこのような石垣/生け垣がいくつあっても、このような射撃の解決に対して、石垣/生け垣のTEMは1回だけ適用される。このルールにより生け垣のTEMが減って0になっていたとしても、生け垣ヘクスサイドを経てそのヘクスにLOFを引いている迫撃砲は、今まで通りにFFMO/阻止を打ち消される。間接射撃に対して目標がHDになることはない(D4.2)。林ヘクスの中にいる場合、空中炸裂(13.3)は適用される―たとえユニットがWAを持っていようとも、これは適用される(ただし、石垣のTEMが適用可能な場合にはそれと組み合わせてもよい)。

9.35　お互いに基本高度が異なる2つの隣接ヘクスで、その共有ヘクスサイドに沿って石垣/生け垣が存在する場合、その石垣/生け垣の絵と稜線の絵の間に基本高度が低い方の地形が描かれているならば(例えば3U4-V4)、その石垣/生け垣は二つの基本高度のうち低い方に存在することになる。そうでないならば、その石垣/生け垣は丘陵斜面の石垣/生け垣となる(9.6)。目標の区域が石垣/生け垣の基本高度と異なる高度にある場合、その目標区域はその石垣/生け垣からTEMやHD状態を受けられない。

例：右の段の最初の例において、41R4(レベル1)にいる4-4-7がいるとする。これへの射撃は、ヘクスサイドQ5-R4(レベル0上の$^1/_2$レベル障害物)やヘクスの足P4-R4の生け垣による影響を受けない。しかし、P4にいるユニットは、R4から攻撃された場合、ヘクスの足P4-R4のために生け垣TEMを主張できる。

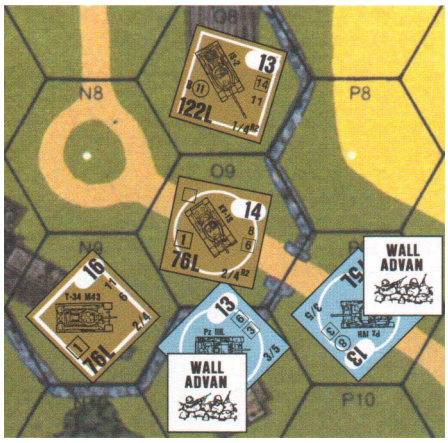


例：41Q5にいてWAを持つ4-6-7は、P4にいる5-2-7との間で石垣/生け垣ヘクスサイドを共有している訳ではないので、P4にいる5-2-7の(O4-P4越しの)WAを否定できない。また、同じ4-6-7は、R4に敵ユニットがいてR4-R5に石垣ヘクスサイドがある場合、その敵ユニットのWAを否定できない。4-6-7とQ6の4-4-7はお互いにヘクスサイドQ5-Q6の生け垣を占めているので、4-6-7はQ6の4-4-7にWAを否定できる(9.321)。R5にいる4-6-8は、生け垣ヘクスサイドよりも高い高度にいるのでWAを主張できない(9.35)。WAを主張している4-6-7は、4-4-7からの射撃に対しては生け垣のTEMを受けることができるが、5-2-7からの射撃に対しては生け垣のTEMを受けられない。なぜなら、WAを主張しているユニットはヘクス内のTEMを絶対に受けられないからである。ソ連軍のPFPhに、5-2-7は(TEMなしでの)攻撃を宣言した。4-6-7はこの攻撃が解決されるまで、WAを放棄して建物TEMを主張する事はできない。そのようにしてWAを放棄したあとで、4-6-7は、P6とR6からの射撃された場合には建物と生け垣のTEMのどちらかを選ぶことができるが、4-4-7(現時点でこの4-4-7はWAを持っているものと仮定する)から射撃された場合には、たとえそれがQ5-Q6の生け垣を通過していても建物のTEMを使用しなければならない。なぜなら、WAを持たないユニットが石垣/生け垣のTEMを使用できるのは、そのヘクスサイドにWAを持っていないユニットから攻撃された時だけ(9.31)だからである。さらに、4-4-7は、石垣/生け垣ヘクスサイドを共有する全ての敵ユニットがWAを放棄した事(9.322)から、ただちにWAを主張できる。4-4-7がWAを主張したあとで混乱状態になるか移動した場合、4-6-7は直ちにWAを主張でき、それはたとえそのプレイヤーターンに放棄したものであっても可能である。4-6-7がWAを保持し、PFPhに生き残ったと仮定する。4-4-7がP5に移動した時、4-6-7は4-4-7のWAを否定し、TEMなしでFFMOを用いて臨機射撃を行う。なぜなら、そのヘクスサイド越しにWAをもつ射撃側に対して生け垣のTEMは不可だからである。もし4-6-7がR5にいる4-6-8とでFGを組んでこの射撃を行ったならば、生け垣のTEMが適用される(A.5)。

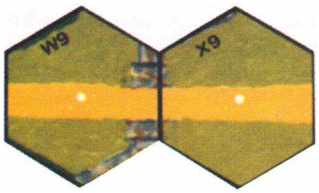


次のドイツ軍のMPhに4-6-8はR5からQ6へ移動し、その区域へ進入した際のMF消費の一部としてWAを主張することもできた(P5にいる4-4-7は、いまだにQ5の4-6-7によってWAを否定されているため、4-6-8がWAを主張するのを妨げる事ができないからである)が、そうしなかった。もし4-4-7(もしくはQ7にいる6-2-8)が現時点で臨機射撃を行うならば、その攻撃には建物のTEMが適用されることになる。その後でこの4-6-8は追加MFの消費なしにWAを主張できる(いまだに自身のMPhを終了させていないからである)が、もしWAを主張するならば、4-4-7は生け垣のTEMを適用して(連続)臨機射撃を行えるし、6-2-8の場合にはFFMO付きで(連続)臨機射撃を行える(その区域に進入した時に消費された3MFを規準として、非フェイズプレイヤーの臨機射撃能力を使い尽くしてはいないと仮定する)。4-6-8はWAの主張をAPhまで待つことが出来るが、それより前にQ5にいる4-6-7が混乱状態になった(もしくはそこを離れた)場合、P5の4-4-7はWAを主張しなければならず(9.323)、それ以後は4-6-8のWAの主張を妨げることになる。

9.36　**車体遮蔽(Hulldown)：**石垣のTEMが適用されるような直接射撃を受けた車両目標は、その石垣のTEMを適用する代りにHD(D4.2)と見なされる**[例外：非装甲車両や非装甲の目標向きに対して砲兵器以外で射撃された部分装甲車両は、HDとはみなされない；そのような車両は代わりに石垣のTEMを適用する(ただし、そのPRCには適用しない)]**。生け垣はHD状態を生じない。

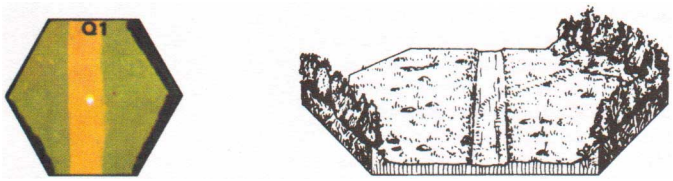


9.36の例：43O10内においてO10/O9を迂回中のPzIIIとPzIVは、3台のソ連軍AFVすべてに対してWAを持っている。KV-1Sはドイツ軍戦車からの攻撃に対していかなる防御も受けないが、PzIVはO9にいる目標に対して自身のBMGを使用できない(D4.223)。T-34とIS-2はどちらもPzIIIからの攻撃に対しては建物のTEMを受けるし、PzIVからの攻撃に対しては建物TEMかHD状態のどちらかを要求できる(ただしどちらも、P9に対して自身のBMGを使用することはできない— PzIVも同様である)。もしPzIIIが代わりにO10/N10に沿って迂回していたならば、T-34に対してはWAを持っているが、KV-1Sに対してはWAを持っていないことになる(9.32)。その場合、PzIIIは今まで通り3つのソビエト軍AFVに対してHD状態であるが、その時点でKV-1SもまたPzIIIに対してHD状態となるであろう(9.31)。
PzIIIが自身のMPhを開始してP9に進入する。T-34はヘクス内TEMを受けることができるので、WAを主張することはできない(9.32)。PzIIIが(PzIVのおかげで)WAを持つという事実にもかかわらず、PzIIIは石垣に開いた間隙を通してKV-1Sに対しHD状態にはなれない。なぜなら、PzIIIが移動中だからである(たとえ停止するとしても、移動中と見なされる；C.8)。PzIIIがそのVCAをP8/Q9に変更して、P8に進入する。そこでPzIIIはWAを持つことになる(それゆえに3つのソ連軍AFV全てに対してHD状態と見なされる)。なぜなら、KV-1Sは(再びPzIVのおかげで)WAを持つことが出来ず、IS-2もまた(ヘクス内TEMが+1以上のヘクスを占めているがゆえに)WAを主張できない。もしIS-2がヘクスサイドO9/O8かP8/O8に沿って迂回中であったならば、WAを保持できるので、PzIIIのWAを否定することになる。IS-2がPzIIIに対してHD状態となる一方、KV-1SとPzIIIは、それぞれWAを欠くので、お互いにHD状態となる(そして、それゆえにお互いのヘクス内の目標に対して自身のBMGを使用できなくなる)。



9.4 移動：歩兵/騎兵が石垣/生け垣ヘクスサイドを越える際の移動コストは、進入先ヘクスのCOTプラス1MFである。石垣/生け垣ヘクスサイドを横断する際のほとんど車両タイプに関するコストは、B章地形表(Chapter B Terrain Chart)に明記されている。石垣/生け垣を横断する際にボグ判定に失敗した車両は、離れようとしたヘクス内でボグ状態となる。石垣/生け垣ヘクスサイドは、決してCOTとして表されず、常にCOTに対する追加として表される。ユニットは稜線を横断する際に通常のMFコストの2倍を消費するので、上記を考慮すれば、そのヘクスの2倍のCOTプラス、ヘクスサイドについての1MFを消費することになる。6W9-X9のような明確に分断された石垣/生け垣ヘクスサイドは、(その間隙に道路がある場合には道路を使用することで)石垣/生け垣のMF/MPペナルティを支払わずに横断できる。

例：9.35の図を参照。41Q5からR4へ移動するには3MF(1+[2 × 1]= 3)かかる。



9.5 ボカージュ(Bocage)：ボカージュ(あるいはヘッジロー：Hedgerow)は、低い盛土の上に植えられた特殊な形の生け垣であり、天然の障壁を成している。以下の変更点を除き、石垣に関する全てのルールをボカージュにも適用する[**例外：HEATは効果なし(C8.31)**]。

9.51 ボカージュは、SSRに規定された場合に生け垣/石垣ヘクスサイドで表される。

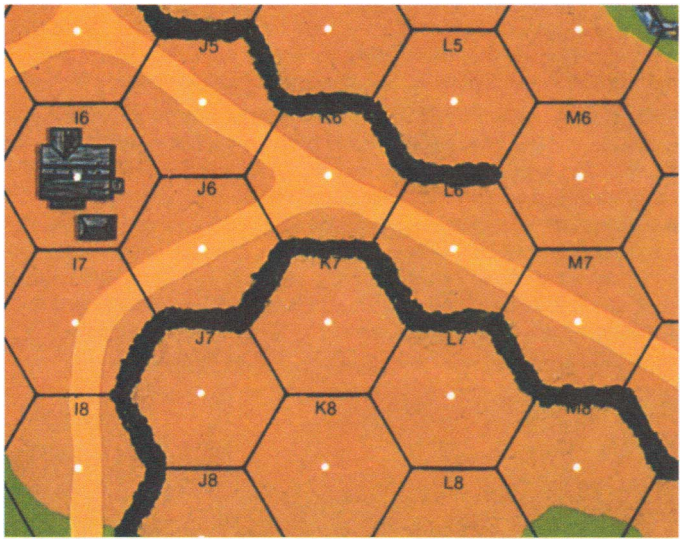
9.52 ボカージュはやや特殊な1レベルのLOS障害物である。ボカージュヘクスサイドの背後(かつ、そのヘクスサイドが一部となっている区域)にいる防御側は、より高いレベルにいる射撃側のLOS内にいることになるが、そのボカージュヘクスサイドを通るLOSに沿った次のヘクスは死角ヘクス(A6.4)になる。ボカージュヘクスサイドをその防御側のいるヘクスにある“1階建て建物”として考えると、より高いレベルにいる視認側に対してどのように死角ヘクスが生じるかを理解するのが容易となる[**例外：9.531**]。ボカージュのある**ヘクスの足**は、すべての点で通常の1レベル障害物として扱われる。

9.521 ボカージュヘクスの足に沿ってボカージュを通してLOSを引くことは、石垣の場合には可能であった(9.2)が、ボカージュの場合は不可能である。ボカージュヘクスサイドで形成されている区域に/からボカージュを通してLOSを引くことは、そのヘクスサイドを成している隣接ヘクスに対する/からの場合か、もしくは現時点でそのボカージュヘクスサイド越しにWAを主張しているユニットへの/からの場合にのみ、可能である。

9.53 非車載で直接射撃する砲は、1回の射撃フェイズに、CAの変更とボカージュヘクスサイドを通しての射撃の両方を行う事はできない(防御臨機射撃と最終射撃は2つで1フェイズと数える— A.15)。

9.531 高度の影響(9.33)はボカージュのTEMに何の影響も与えない—ただし、A6.42に従い、ボカージュによって形成され得る死角ヘクスの数を0まで減少し得る。

9.54 歩兵がボカージュヘクスサイドを横断する場合、2MFプラスCOTの消費が必要である。歩兵以外のユニットのうち、ボカージュヘクスサイドを横断できるのは、完全装軌型AFVだけである。ボカージュヘクスサイドを横断するAFVは、後進移動/跨乗兵の輸送を行えない。また、AFVがボカージュヘクスサイドを横断する場合、底面命中の対象となり、シュルツェンを喪失し(D11.2)、ボグ(退出しようとしたヘクスで)の可能性がある[**上記の全てに関する例外：道路や突破口を通って横断する場合；9.541**]。

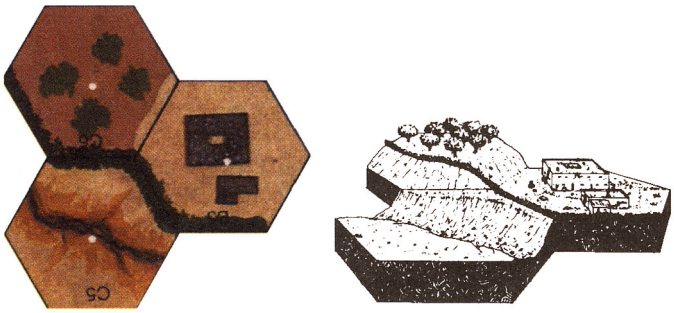


例：全ての生け垣はボカージュである。11I6にいるユニットはJ7とK7の中を視認できる(ただし通過する事はできない)。I6に第2レベルがある場合、その第2レベルにいるユニットはL8とK9を視認することができるが、J8とK8は死角ヘクスになるがゆえに視認できない(9.52；すなわち、そのLOSはJ7の“1階建て建物”によって遮断されることになる)。J6にいるユニットはJ7とK7を視認できる(そして石垣の確保を得ている場合にのみ、K8やL7やその向こうまでも視認できる)。K5にいるユニットはJ5とK6を視認でき、石垣の確保を得ていればK7、J7、L7をも視認できるが、石垣の確保を得ていないならばK7、J7、L7及びそれより先をも視認できない—ボカージュヘクスの足に沿ってLOSを引くことはできない(9.521)ので、I5、L6、I8、M8は視認することができない(それゆえ、K5からヘクスサイドI5-J5、I8-I7、及びM8-L7等に対する即応射撃もまた禁じられる)。



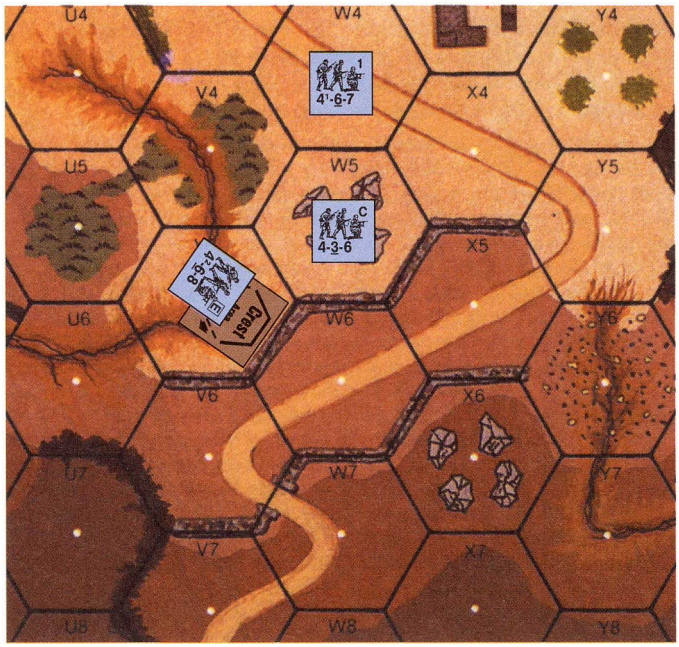
9.541 **突破口(Breach)：**ドーザータンク、ブルドーザー、および、SSRによって生け垣切断機(キュリン式ヘッジカッター)やこれと同種の装備(1944年7月25日以降)を有していると規定されたAFVは、それが通過するヘッジローに突破口を開ける。そのヘクスサイドを横断するのに全許容MP[**例外：始動MP**]を消費してボグDRに成功すれば、突破口を開けたと見なされる。ボグDRに失敗した場合、その車両は作業を開始したヘクスでボグ状態となり、そのボカージュは変化しない。後進によってヘッジローに突破口を開けることはできないが、突破口を開ける際の車両は底面命中の対象にならない。突破口の開いたヘクスサイドに、矢印をそのヘクスサイドに向くように、突破口(Breach)カウンターを置いて示す。これ以降、そのヘクスサイドを横断する移動/人力移動(C10.3)は、開豁地で行われるものとして扱われる。突破口がボカージュのルールに与える変更点はこれで全部である。

9.55 **隠蔽状態：**歩兵ユニットは、それに対してLOSを持っている全ての敵(A12.1に従って統制状態/非混乱状態の)地上ユニットに対してボカージュTEMを受ける(または主張可能である)場合、“？”の喪失/獲得に関する全ての事柄について隠蔽地形にいるものとして扱われ、また、その“？”の獲得能力、およびRPhの行動やMF消費による“？”喪失の可能性とを決定する際、全ての敵地上ユニットのLOS外にいるものとして扱われる。ボカージュヘクスサイドを含む区域という理由だけで歩兵ユニットをHIP状態で配置した場合、統制状態の敵地上ユニットがボカージュTEMによる影響を受けずにその区域にLOSを引けるようになった時点で、そのHIPユニットはただちに地図盤上に“？”を上に乗せて出現しなければならない。



9.6　**丘陵斜面の石垣と生け垣**(Hillside Walls & Hedges)：丘陵斜面の石垣/生け垣は、異なる基本レベルを持って隣接する2個のヘクスに共通するヘクスサイドに沿って存在し、その石垣/生け垣の絵とより高い基本レベル地形との間に、低い基本レベル地形が存在しない。丘陵斜面の石垣 / 生け垣の例は、25B4-B5、25C5-C6、25U3-U4、25V9-W9、25X4-X5、8M4-M5、8X3-X4、12X4-Y4、13S4-S5である。この項目で修整されているものを除いて、丘陵斜面の石垣 / 生け垣には、通常の石垣 / 生け垣のルールが適用される。

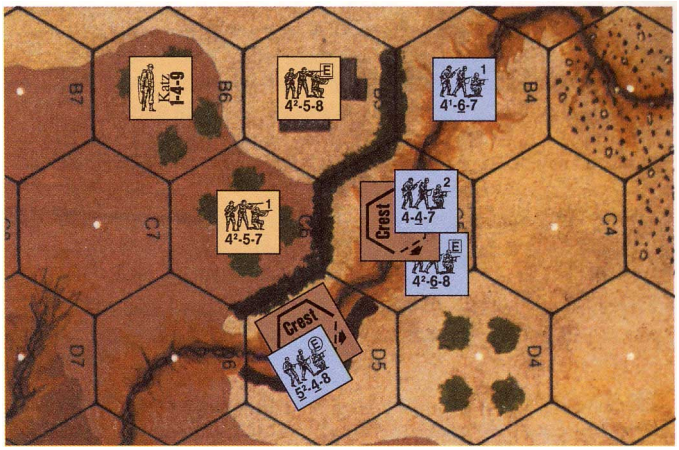
9.61　LOS：完全1レベル以上高度が異なるユニット間のLOSの有無を決定する時、(例え連続斜面だとしても)丘陵斜面の石垣 / 生け垣(そのイラストとそれに関連するヘクスサイドの両方を含む；9.1)は無視される[**例外：丘陵斜面の石垣/生け垣の背後で壕内にいるユニットは、9.21に従って今まで通りにそのLOSを制限される**]。稜線によって生じる死角ヘクスの数を決定する時にも、同様に丘陵斜面の石垣 / 生け垣は無視される。丘の稜線が丘陵斜面の石垣 / 生け垣で終了している場合、**丘の絵と石垣/生け垣の絵がふれあっている部分に沿った線**が、実際の稜線であるとみなされる。



例：25W4にいる4-6-7と、W5にいる4-3-6と、V5でクレスト状態の4-6-8は、その全てが、1個以上の石垣ヘクスサイド / ヘクスの足を横切って、以下に挙げる丘ヘクスにLOSを持つ：U7、V6、V7、W6、W7、W8、X5、X6、及びX7(V6/W6/X5で壕内にいるユニットは隣接していた場合にのみ視認できる)。V5の底にいるユニットも、それら全ての分隊と同じヘクスにLOSを持つ[例外：X5で壕内にいるユニットにはLOSを持たない]。4-6-7はY7のクレストレベルにもLOSを持つ。4-3-6はY5にもLOSを持つ。これらのユニットは全て、LOS内にある丘ヘクスから行われるどの攻撃に対しても石垣TEMを要求できない。

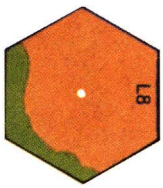


9.62　**高度、TEM、及び石垣の確保：**丘陵斜面の石垣 / 生け垣は、その両側にある2つの基本レベルの内、**より高い方**に存在し、石垣 / 生け垣の基本高度以上にいる目標のTEMを計算する時には、通常の石垣 / 生け垣として扱われる。逆に、丘陵斜面の石垣 / 生け垣があるレベル**より低い**レベルにいるユニットは、その石垣 / 生け垣ヘクスサイドから**いかなる**恩典(石垣の確保を含む；9.32)も受けられない。クレスト状態のユニットは、自身がいるヘクスと丘陵斜面の石垣 / 生け垣が共に同高度であり、なおかつ小峡谷ヘクスの石垣 / 生け垣がある側でクレスト状態になっている場合にのみ、その丘陵斜面の石垣 / 生け垣越しに石垣の確保を主張できる。一方、ユニットが丘陵斜面の石垣 / 生け垣越しに石垣の確保を主張できなくとも、そのユニットがB9の他のあらゆる基準を満たしている場合には、他の石垣 / 生け垣越しに石垣の確保を要求する事はできる。



例：25B4の底にいる4-6-7は、B5にいる4-5-7からの攻撃に対して生け垣ヘクスサイドのTEMを適用する事も、石垣の確保を主張する事もできない。また、C6にいる4-5-7からの攻撃に対して生け垣のTEMを適用する事もできない；けれども、4-6-7からの攻撃に対して、4-5-8はそのような恩典を受けることができるし、4-5-7も生け垣TEMを利用できる。なぜならば、両方のイギリス軍分隊は、その丘陵斜面の生け垣(4-5-7の場合はヘクスサイドC5-C6)と同高度であって、かつ背後にいるからである。
もし4-6-7がヘクスサイドB4-A5やB4-B5をクレストの中央にしてクレスト状態になっていたならば、それらの生け垣と同高度であって、なおかつ背後にいることになるので、石垣の確保を要求できるし、4-5-8/4-5-7に対して生け垣TEMを要求できる。もし4-6-7が石垣の確保を主張していたならば、4-5-8に対して壕TEMを要求できない[9.31]。しかし、4-6-7がクレスト状態でいる間に石垣の確保を要求していなくとも、それに対する4-5-7の攻撃は、B4-B5の生け垣TEMによって今まで通り影響される[9.3]。クレスト状態の4-6-7が石垣の確保を宣言したかどうかに関わらず、4-5-7からの攻撃は、壕TEMによって影響されない[20.92]。
C5の底にいる4-6-8やC5でクレスト状態の4-4-7は、4-5-7に対して石垣の確保や生け垣TEMを主張できない。なぜならば、両方のドイツ軍分隊はともにC5-C6の生け垣の基本レベルより低い位置にいるからである。B6にいるヒーローがC5のドイツ軍に攻撃を行う場合、4-4-7はB5-C5の生け垣TEMを要求できる(4-6-8は不可)(9.3)。(C5-C6のレベル1の生け垣はこのヒーローによる攻撃に影響を及ぼすことはない。)
4-5-8と4-5-7にまだ石垣の確保カウンターが置かれていない場合、4-4-7は、たとえ高度がより高いレベルにあるC5-C6の生け垣を要求できなくとも、B5-C5の生け垣の石垣の確保を主張できる。
4-5-8がD5にいるクレスト状態の5-4-8を射撃する場合、5-4-8は、C5-C6とD5-C6のヘクスサイドより低いレベルにいるため、生け垣TEMを適用できない。

9.7 **サボテン垣**(Cactus Hedge)：SSRで、全ての石垣 / 生け垣はサボテン垣である、と指示されている場合がある。その場合、生け垣のルールが全て適用される―但し、歩兵は全力移動(A4.132)か匍匐後退(A10.52)か困難な地形への突撃(A4.72)を用いる事でのみそこを横断することができ、騎兵、馬、ワゴンはそこを横断できない。





10．丘 (Hills)

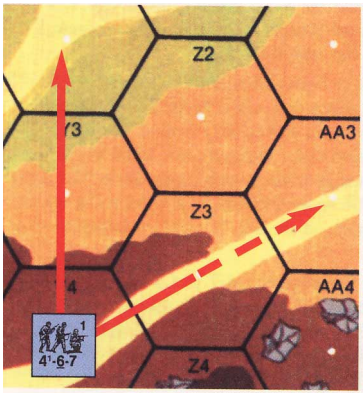
10.1　丘は、地上レベルより高い高度の地形を表しており、この上にある地形はその丘のレベルを基準とした新しい高度を持つことになる。例えば、レベル1の丘ヘクスにある1レベル障害物は、レベル0にいるユニットのLOSに対してレベル2の障害物となる。全域地形(B.6)の障害／妨害は、その高度が1レベル(例；果樹園)であっても、1/2レベル(例；瓦礫 / 岩場・残骸)であっても、実際の丘の絵の部分だけが丘の上にあるものとみなす(すなわち、1レベルの丘に

ある果樹園は、LOSがその丘の絵を横切る場合にはレベル2まで影響する。LOSが丘を横切らないなら、レベル1まで影響する)。その他の地形(すなわち、麦畑、繁み、林、建物)は、たとえそれが丘ヘクスのより低いレベル部分に存在しているように**見うけられても**、その地形の絵全体がより高いレベルに位置している。丘は、濃さの異なる茶色で描かれている；いちばん明るい茶色のヘクスのグループがレベル1、それよりもやや暗い茶色のヘクスのグループがレベル2、それ以降も同様となる。茶色の濃さは地図盤によって異なる場合もあるが、ひとつの丘の中にある濃さの異なる部分との比較にだけ使用される。美観のため、地図盤にある多くのヘクスは複数の高度を表す色を持っているが、そこにいるユニットは、常に、そのヘクスの中心点が存在する高度にいると見なす。

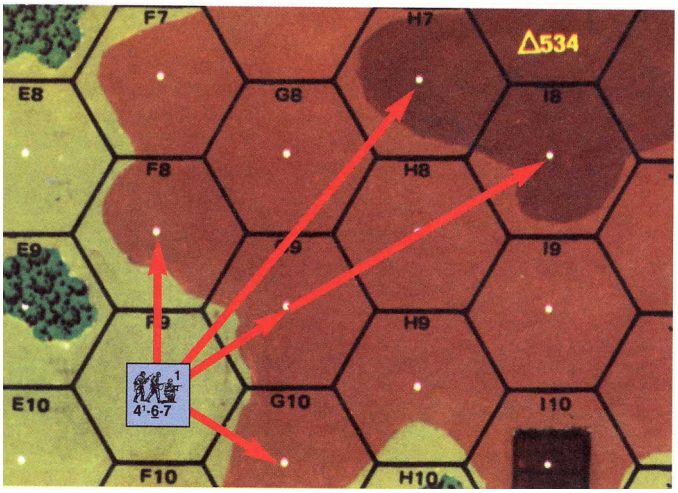
例：36AA8から36GG2へのLOSは、DD4のレベル0にある果樹園の"上空を通過して"(B.4)見ることができる。36CC4から36U5へのLOSは、36BB4のレベル2にある林によって遮断される。

例：レベル1丘ヘクス：2G4、15J1、18Y8；レベル2丘ヘクス：2I4、15Y8、18Y7；レベル3丘ヘクス：2J4、9X6、15X6；レベル4丘ヘクス：9O5、15Y6

10.11 **稜線(Crest Line)：**稜線は、2つの異なるフルレベル高度が接しているヘクス内に形成される。稜線は、移動コストの決定、および丘の斜面がLOS障害になるかどうかの判定に重要である。



10.2 **異なるレベルのLOS：**低いレベルにいるユニットは、自身よりも高い高度レベルの各々について、LOSが稜線ヘクスサイドを通過した最初のヘクスだけを見ることができる。同様に、より低いレベルに対しては、見る側のヘクスからLOSが出るときに稜線を通らねばならず、なおかつ、同一レベル以上の高度にある他の稜線を横切っていない場合にのみLOSを引ける**[例外：ユニットは、常に、より低い高度にある隣接ヘクスとの間にある稜線を通してLOSを引くことができる(15Y4はY3を通してY2に射撃でき、ヘクスサイドY3-Z3に沿ってZ2へも射撃できるが、Z3を通してAA3に射撃することはできない)]**。これらの条件でLOSが遮断されなかったとしても、10.23のようなその他の要件によって遮断されることもある。



例：3F9にいるユニットは、レベル1丘ヘクスであるG10、G9、F8、さらにレベル2丘ヘクスであるH7、I8に、LOSを引くことができる。しかし、534高地にあるこれ以外のヘクスにLOSを引くことはできない。

10.21 **同一レベルのLOS：**同一レベルにいるユニットは、その間において同一高度やより低い高度に稜線があっても、(その間にLOS障害物―より高い稜線を含む―が存在しなければ)互いにLOSを引くことができる。

例：3E3は、3J7、および534高地と547高地にあるその他のレベル2丘ヘクスを見ることができる。建物3L4のレベル1にいるユニットは3F7を見ることができる。

＊10.211 **丘の起伏についての選択ルール(Alpine Hill Option)：**先に述べたルールにおける丘は、いたるところに起伏のある地形でなく、連続した斜面からなるものとして扱っている。起伏のある地形の再現がSSRによって規定されていた場合、同一高度の丘ヘクスを**通して(中に、ではなく)**引かれるLOSは遮断される。

例：丘の起伏についての選択ルールが適用されるならば、3K7から見ることのできる地図盤3上のレベル2丘ヘクスは、J7、J6、H2、W5、W6、W7、DD2だけとなる。

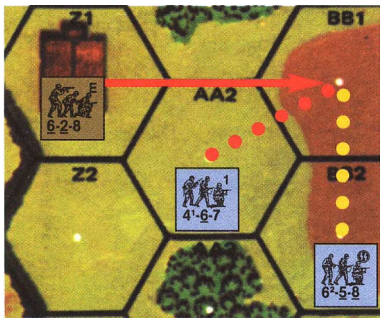
10.22 途中にある障害物と同じレベルの目標を見ようとしているユニットは、常に、その障害物の高さ以上に存在していなければならない。よって、レベル1丘ヘクスや建物の第1レベルにいるユニットは、地上レベルにある林(もしくは、地上レベルにある他のレベル1障害物)を越えて、レベル1以上の高度にある目標を見ることのできる充分な高さを持っている。また、地上レベルにある残骸/AFV、さらに(石垣/生け垣のような)$^1/_2$レベル障害物を越えて見ることのできる充分な高さを持っており、それらが同一レベルのLOSに及ぼす影響を無視できる。ただし、それらのTEMは9.33にしたがって適用される。

10.23 **死角ヘクス(Blind Hexes)：**崖でない稜線は、それより高いレベルにいる視認側に対して、以下の場合にのみ死角ヘクスを形成する。それは、その稜線が視認側から少なくとも5ヘクス離れていて、なおかつ、LOSに沿った稜線の次のヘクスがその稜線ヘクスより低いレベルでなければならない**[例外：LOSに沿った稜線の次のヘクスとその稜線との高度レベル差が2以上の場合、高いレベルにいる視認側のヘクスから5ヘクス以内にその稜線あったとしても、(隣接していない限り)少なくとも1死角ヘクスが形成する]**。その稜線による高度レベル差1につき、1死角ヘクスが形成される。すなわち、高度レベル差1の稜線がそれより高いレベルにいる視認側に及ぼす影響は、射程1-4だと死角ヘクスは形成されず、射程5-9で1死角ヘクス、射程10-14で2死角ヘクス、射程15-19で3死角ヘクスがそれぞれ形成され、それ以降も同様である。これらの稜線によって形成される死角ヘクスは、A6.42によって最低0にまで低下し、またA6.43によって増加する。

例：(A) 15Y6(レベル4)はU7を―これは4ヘクスしか離れていないが―見ることができない。これは、V6-U7崖ヘクスサイドが2高度レベルの差を持ち死角ヘクスが形成されるためであり、また、これが崖ヘクスサイド(11.21)であるためでもある。(B) Y6はX6、W7、V7、U8を見ることができる。これは、各稜線が1高度レベル差しか生成せず、Y6から4ヘクス以内にあるためである。これは連続斜面にもなっている。(C) Y6は、DD3にある稜線が5ヘクス離れていて死角ヘクスを形成するにもかかわらず、EE3を見ることができる。これは、Y6(レベル4)がDD3(レベル1)に対して3レベルの有利高度差を持つため2つの死角ヘクス分を相殺でき、有利高度差が稜線の作る死角ヘクスの数を0にまで低下させているためである(A6.42)。(D) Y6はEE5を見ることができない。これは、DD5にある第3レベルの稜線が5ヘクス離れているため、Y6の有利高度差1レベルによって相殺できない死角ヘクスをEE5に形成するからである。(E) X6(レベル3)はK7を見ることができない。これは、M7にある第2レベルの稜線が射程11ヘクスで2つの死角ヘクスを形成し、X6の有利高度差ではこれを相殺できないためである。ただし、Y6からであれば、M7の稜線が射程12ヘクスで形成する2つの死角ヘクスをY6の有利高度差2レベルによって、1つに低下させることができる(A6.42)。(F) CC5(レベル3)はCC1を見ることができない。これは、CC3にある1レベル林障害物(レベル1の丘の上にあるレベル1の林)が、CC3の後方にあるより低い地形に2死角ヘクスを形成するためである(A6.43)。(G) Q4はM2を見ることができる。これは、O3の建物が1レベルの障害物であり、それによって、1つの死角ヘクスしか形成しないためである(A6.43)。もしM2がレベル0のヘクスだったならば、O3は2つの死角ヘクスを形成していただろう。

10.3 丘ヘクスのTEMは、射撃側からのLOS/そのヘクスにある他の地形に依存する。丘ヘクスは、他の地形もなく、高度優位性も適用されない場合、そこへのLOSが通っているなら、TEM、阻止、潰走に関して開豁地と見なされる。

10.31 **高度優位性(Height Advantage)：**より低い高度から直接射撃を受けたヘクスにいるユニットは、LOS妨害以外にプラスのTEMやCE DRMが適用されないならば、+1 TEMが与えられる**[例外：それが防御臨機射撃を受けた移動中のユニットの場合、射撃側からのLOSの横切るヘクスサイドが、その目標ヘクスにユニットが進入する際に横断した稜線のあるヘクスサイドだったならば、高度優位性のTEMは受けられない]**。高度優位性による+1 TEMを受ける資格のあるユニットは、その+1 TEMが適用される攻撃に関して、阻止/FFMOを被らない。



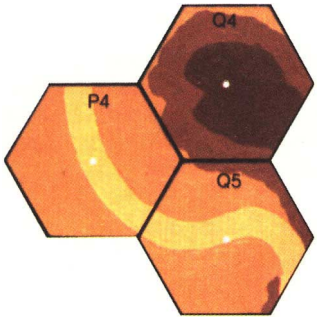
例：3AA2とBB2にいる分隊が、どちらも警戒移動を使ってBB1に進入する。Z1から射撃されたならば、4-6-7は(高度優位性による+1 TEMでなく)FFMO DRMを被る。これは、その目標ヘクスに進入する際、LOSが横切るヘクスサイドと同じヘクスサイド側の稜線を横断しているからである。しかし、6-5-8は高度優位性による+1 TEMを受けられる(したがって、FFMOは受けない)。これは、そのヘクスに進入する際、LOSが横切る稜線を横断していないためである。これらのユニットが潰走していたとすれば、4-6-7だけがZ1からの阻止を受けることになる。

10.4　稜線を横切ってより高い地形に移動するユニットは、移動コストを多く払わなければならない。歩兵、騎兵、馬引き輸送車両のユニットが稜線を横切ってより高い地形に移動するならば、進入するヘクスのCOTを2倍にして支払わなければならない。車両ならば、そのCOTに加えて4MPを支払わなければならない(ただし、道路ヘクスサイドを通って進入するならば、進入するヘクスのCOTに加えて2MPを支払う)。自転車とスキーユニットはより低い高度のヘクスに移動することでMFを獲得できるが、その場合を除き、丘ヘクスへ進入するための移動コストはそのヘクスにある他の地形に依存する。

10.5　**複数高度変更(Abrupt Elevation Changes)：**複数高度変更は、崖でない1つのヘクスサイドを横断する際、そのユニットが2つ以上のレベルを超える場合に発生する；すなわち、15R3/R4、8CC6/DD5、13L5/L6、15BB8/AA9、12Y4/Y5(19.4の例を参照)などである。複数高度ヘクスサイドは特別な移動コスト/制限を持っている。

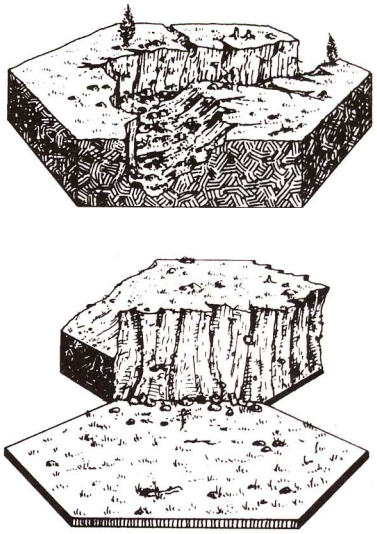
10.51　ユニットが複数高度ヘクスサイドを横断する時、進入する各レベルの地形コストは累積される。間にある各レベル(すなわち、ユニットが横断前にいたレベルと横断後にいたレベルの**間にある**各レベル)を1つ**登る**ごとに2MF/4MPを要する；間にある各レベルを降りる際は1MF/2MPを要する。さらに、最後のレベルへ進入するには、異なったレベルから進入することによる通常の地形MF/MPに加えて、そのヘクスにある人工地形による追加のMF/MPを消費する。

例：(A) 15R3からR4へ移動する分隊は4MF(間にある1レベルを登ることによって2MF、最後の1レベルを登ることによる2MF)を消費しなければならないが、そこからR3に戻るには2MFだけでよい(間にある1レベルを降りることで1MF、R3に進入するための1MF)。(B) 15Y9からX9へ移動する分隊(1レベル降りることで1MF、岩場ヘクスに進入するための2MF)、および15BB8からAA9へ移動する分隊(1レベル降りるための1MF、1レベル登るための2MF)は3MFを必要とする。(C) 同様にして、完全装軌車両が13L6からL5へ移動するには9MP必要である(間にある1レベルを登るのに4MP、最後のレベルを登ってヘクス内を移動するのに5MP[4+1])。13L5からL6へと降りて移動するには、5MP消費しなければならない(1レベル降りるのに2MP、小川に進入するのに3MP)。両方のヘクスに『煙幕』が存在していたとすれば、登る場合は10MP、降りる場合は6MPのコストとなる。



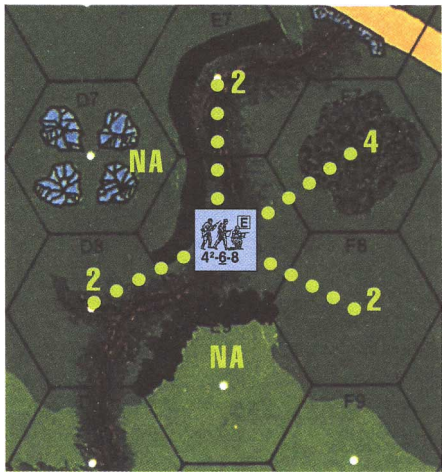
10.52　**2重稜線(Double-Crests)：**ユニットが複数高度ヘクスサイドを横断する場合、異なるレベルの2つの稜線からなる(小渓谷や沼沢地などでない)斜面を横切るならば、その際に横切るヘクスサイドは2重稜線ヘクスサイドと呼ばれる(例えば15Q4-Q5)。車両は、道路を使う場合を除いて2重稜線ヘクスサイドを横断できない。また騎兵は、2重稜線ヘクスサイドを横切って突撃することができない。



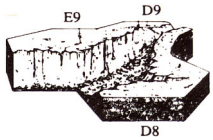


11．崖 (Cliffs)

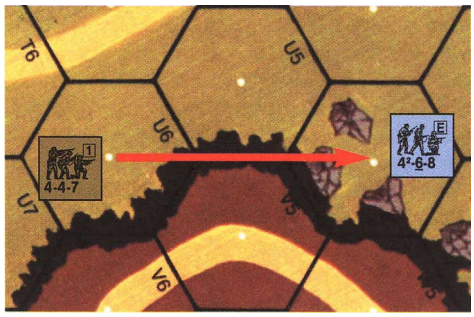
11.1　濃い茶色がかった黒のギザギザが連なっている丘ヘクスサイドは、ほとんど垂直に近い斜面を表している崖ヘクスサイドである。2W5-V4、3D3-C4、8X5-Y6、9EE2-EE3、15N5-N6が崖ヘクスサイドの例である。崖ヘクスサイドは、峡谷地ヘクスサイドにも存在することがある(例えば、24E6-E7やデラックスASLのdF1-G1)。



例：24E8や24E7からD7へ進入するには、登攀を用いるしかない。E8にいる4-6-8が登攀を使わないで進入できるのは、D8、E7、F7、F8だけである。いったんE7の底に進入した場合、登攀を使わないで進入できるのはF6、F7、E8に限られる。

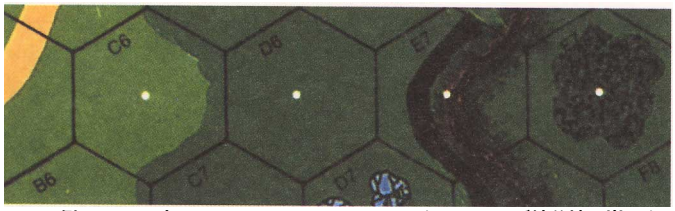


11.2　崖にあるギザギザの角は、そのヘクスサイドに沿って引かれたLOSにとっての障害物とならず、高いほうの丘ヘクスと分離された高度を表すものでもない。LOSに関して、峡谷地にある崖の黒い線は、峡谷地の絵の一部として扱う。



例：15U6にいる4-4-7は、V4にいる4-6-8を見ることができる。

11.21　通常の稜線(10.23)と異なり、隣接していない視認側に対して崖ヘクスサイドが形成する死角ヘクスは、高度優位性に関係なく、最低でも1ヘクスは存在する。(次のページの最初にある例を参照のこと)

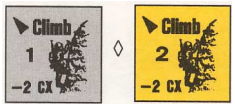


11.21 **の例：24E7 の底にいるユニットは、D6–E7 ヘクスサイドが峡谷地の崖ヘクスサイドでなければ、C6 を見ることができる。しかし、崖が存在しているため、C6 にいるユニットは、高度優位性に関係なく E7 の底へ LOS を引くことができない**(11.21)。**D6 にいるユニットは、D6–E7 の崖ヘクスサイドに関係なく、E7 の底を見ることができる。E7 にある峡谷地の崖は、E7–F7 ヘクスサイドを使って E7 でクレスト状態になっているユニットに対して C6 や D6 から引かれる LOS を遮断しない。**

11.3　丘の稜線によって通常得られるTEM以外に、崖ヘクスサイドによる追加のTEMはない。ただし、崖ヘクスサイドを横切る射撃には、他の稜線に適用されないいくつかの制限がある。

11.31　車載武装、IFE、砲兵器は、隣接しているより低いレベルのヘクスに対して、崖ヘクスサイドを通して行われる射撃ができない[**例外：PIAT 以外の LATW(C13.61)、最小射程が 1 ヘクスの** MTR]。それ以外の SW と小火器射撃にそのような制限はない。

11.32　より高いレベルの隣接ヘクスに対して、崖ヘクスサイド越しの射撃を行えるのは、AA 火器、MG カウンター、SW の ATR、PIAT、最小射程が 1 ヘクスの MTR、または固有の小火器射撃だけである。



◊

11.4　**登攀(Climbing)：**統制状態の歩兵だけが崖ヘクスサイドを横断でき、それは登攀の実行によってのみ可能である。登攀中のユニットは、SW の受け渡し、回収、分解(組み立て)、修理を行うことができない。また準備射撃もできず、他のタイプの移動や突撃も行うことができない[**例外：**11.432]。登攀中のユニットは釘付け状態にならない。登攀は、建物(23.424)や橋(6.4)にも適用できる。

11.41　**落下 DR(Falling DR)：**歩兵ユニットが崖ヘクスサイドを MPh に登り降りするためには、DR(△)で 9 以下を出さなければならない。その修整後 DR が 10 か 11 の場合、そのユニットは、そのフェイズ中、現在の位置から移動できなくなるが、この場合でも、このユニットは登攀中 / 降りる最中であると見なされる。この落下 DR が 12 以上となった場合、そのユニットとそれが所有する SW はすべて除去される。雨、あらゆる形態の雪、強風である場合、それぞれについて累積する +1 DRM が落下 DR に適用される。混乱状態 / 負傷ユニットは登攀できない。登攀中のユニットは、そのCX状態でのIPC(すなわち、通常の IPC よりも 1 少ない PP；A4.52)までしか運搬できない。

11.42　登攀中のユニットは危険な移動を行っているものとする。登攀している崖ヘクスサイドを通して登攀中のユニットにLOSを引くことはできないが、その崖ヘクスサイドを持つヘクスに射撃側がいる場合はLOSを引くことができる。登攀中のユニットに対するすべての射撃は、登攀しているヘクスサイドのヘクス頂点に引かなければならない。登攀しているヘクス頂点を正確に示すため、登攀(Climb)カウンターの矢印がそのヘクス頂点に触れるように、登攀カウンターを置く。カウンターの向きが不明瞭だったならば、相手プレイヤーが射撃の対象とするヘクス頂点を決めることができる。登攀中のユニットは有利なTEM(高度優位性でさえも)が適用されないが、LOS妨害は適用される。登攀中に混乱、負傷、狂暴化となったユニットは除去されるが、登攀中のユニットは、IFT によって直接被る以外の MC をまったく行う必要がない(LLMC/LLTCでさえもする必要がない)。登攀しているヘクスの基本高度より高いレベルにいる登攀中のユニットは間接射撃を免れる。ただし攻撃が目標ヘクスに達する際、その崖と真正面にある低い高度側のヘクスサイドを横切って行われている場合を除く。この点に関して、OBA は、射撃側の自軍盤端から出ている道路の中心、すなわちヘクス列Q、A5/6、GG5/6 のいずれか該当するものから引かれているものとする。

例：2T6–T7 崖ヘクスサイドのレベル 1 に登攀中のユニットがいる。T7 への迫撃砲による射撃がこの登攀中のユニットに効果を及ぼすのは、このLOF**が T7–T8 ヘクスサイドを通って引かれている場合だけである。**

11.43　登攀はそのユニットの全許容 MF が必要である。歩兵は崖ヘクスサイドを横切ることができるが、その際、その崖ヘクスサイドの低い側に適切な(すなわち、崖ヘクスサイドにおいてそのユニットがいる現高度の)登攀カウンターを置き、さらにその上に歩兵ユニットを置く。その MPh に、ユニットの崖下りが成功したならば、それまでいた高度よりひとつ低い登攀カウンターの上に置かれる。また、そのユニットが登っているのであれば、それまでいた高度よりもひとつ高い登攀カウンターの上に置かれる。崖の表面の各レベルには通常のスタック制限が適用される。登攀カウンターの上にある所有されていない装備は除去される。

11.431　登攀中のユニットは、自軍AFPhにだけ射撃でき、さらに通常射程を超えた射撃をすることはできない(しかし、AFPh 射撃と PBF とを組み合わせれば通常の火力に戻る)。登攀ユニットからのLOSはその登攀しているヘクス頂点から引く。

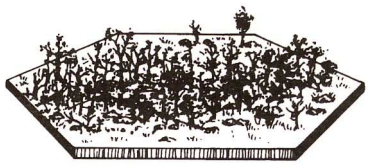
11.432　**APh：**APh に登攀を試みることはできない。しかし、登攀ユニットが MPh において目的としていた高度と等しいレベルに到達していた場合、登っていたならば、その崖ヘクスサイドを越えて突撃できる(それによって、登攀カウンターが除去される)。同様に、降りていたならば、突撃によってその登攀カウンターを除去できる。登攀中のユニットは、進入困難な地形に突撃する際、A4.72 の APh ルールの制限を受けない。ただし、そのユニットが登攀に加えて移動に関する何かのペナルティを受けていた場合(すなわち、包囲区域を離れる、『煙幕』の中での登攀、など)、そのユニットは突撃によって登攀カウンターを除去した後で釘付け状態になる。建物の登攀の場合、登攀ユニットは登攀カウンターを除去して、代わりに該当する建物レベルカウンターを単に下に置けばよい。

11.433　**コマンドウ(Commando)：**グルカ兵、またはDYOの特別購入やSSRでコマンドウと指定されたユニットは、登攀に関する特殊な訓練を受け、特別な装備を有している。コマンドウが崖ヘクスサイドを登攀する場合、修整後落下 DR が 12 でそこから移動できず、修整後落下 DR が 13 以上で除去されるものとする(11.41)。

11.433　**CX 状態：**登攀カウンターの上にいる登攀中のユニットは、常にCX状態と見なす。突撃によって登攀カウンター上から離れた登攀中のユニットには、CX カウンターを置く。

例：第 1 ターンに 1 個分隊が 15T5 へ移動した；登攀にはユニットの MF をすべて必要とするので、このユニットは登攀できない。第 2 ターンの MPh に、プレイヤーは S5–T5 ヘクスサイドにその分隊を登攀させると宣言し、レベル 0 の登攀カウンターの上に置いた。しかし、登攀の DR が 10 だったため登ることができず、レベル 0 のカウンター上に置かれたままとなる。それでもこのユニットはまだ登攀中である。続く APh に、このユニットは登攀カウンターを取り除いて地上レベルへ突撃することで、登攀を取り止めることもできる。この APh に突撃せずに留まった場合、このユニットは次の MPh にこのヘクスを離れて移動できない。第 3 ターンにもこのユニットは登攀を続行し登攀の DR で 9 以下を出した。よってレベル 1 の登攀カウンターの上に置かれる。ここで登攀を取り止めようとしてもこのヘクスを離れるには、その前にレベル 3 まで登るかレベル 0 まで下りるかしなければならない。第 4 ターンと第 5 ターンにも登攀の DR に成功すれば、第 5 ターンに CX 状態で S5 に突撃できる。





12．繁み (Brush)

12.1　繁みは、下草が密生しまばらに木が生えた領域を表している。深緑色の背景の上に抽象的な草の絵があるヘクスが繁みヘクスである。12AA10、13F5、14W9、15CC9 が繁みの例である。

12.2　繁みは LOS 妨害である。繁みヘクス自体の中にいるとしても、射撃側や目標のユニットの LOS に何の影響もない；同じレベルにいる射撃側(または砲兵観測員/視認兵)と目標ヘクスの間にある、両者と同一レベルヘクスの繁みだけが LOS を妨害する。その LOS 妨害は、IFT、命中判定 DR、OBA の着弾 dr に対して繁みヘクスにつき +1 DRM が適用される[**例外：A6.7 参照**]。

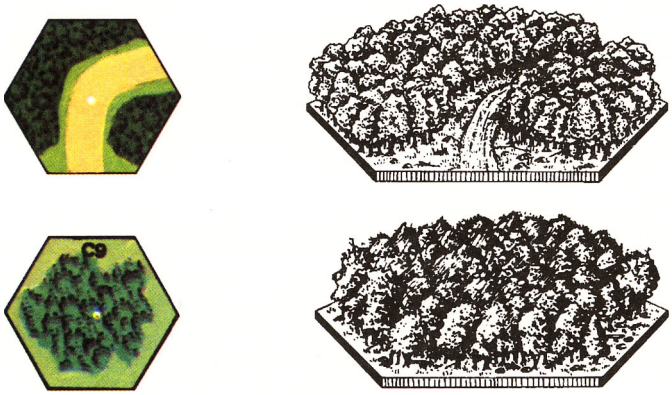
12.3　繁みに TEM はないが、開豁地でないため阻止や FFMO を打ち消す。

12.4　歩兵 / 騎兵が繁みヘクスに進入するには 2MF のコストが必要である。

12.5　繁みへの放火の試みは DR が 9 以上で成功する。また、隣接した火災からは DR が 6 以上で火事が延焼する(両方とも修整が適用される；第 25 項を参照)。

12.6　大雪の状態における繁みヘクスは開豁地になる。

12.7 **ブドウ園(Vineyard):** 繋み(または他の地形)をブドウ園と見なすようSSRで指定されていることがある。ブドウ園ヘクスは、全域地形(B.6)でありボグヘクスであるということ以外は、繋みとほぼ同じものとして扱われる。



13．林 (Woods)

13.1 林は、下草が密生した森林地帯を表している。深緑色の背景の上に抽象的な黒色の林の絵がある、1C9や18J3のようなヘクスが林ヘクスである。また、19X1のように道路を含んでいる林ヘクスもある。

13.2 林は、LOSに関して1レベル障害物である **[例外：森林(13.7)；松林(13.8)]**。ほとんどのLOS障害物と同様に、障害物のレベルはそのヘクス自体のレベルに加えられる；よって、レベル1の丘ヘクスにある林ヘクスは、実際にはレベル2のLOS障害物になる。ただし、峡谷地ヘクスにある林ヘクスは依然としてレベル1の障害物である。これは、峡谷地ヘクスの底と同様に、高度の高い周囲にも林が存在しているためである。

13.3 **空中炸裂(Air Bursts):** 林ヘクスに対する直接射撃には+1 TEMが適用される。非装甲、CE状態、OT(BU状態であっても)の目標が林ヘクスにいる場合、それらに対するすべての間接射撃には+1 TEMの代わりに-1 TEMが適用される。これは、空中炸裂の効果による殺傷力を追加したものである。このマイナスのTEMは常に適用される──通常であればそのヘクスの他の(プラスの)TEMに累積できないような、目標側にとって有利な(例えばCE状態、壕、砲の設置)DRMがあっても累積される。

例：単独壕内に分隊がいる林ヘクスを迫撃砲が射撃する。最終的なTEMは+1(+2[単独壕]-1[空中炸裂]= +1)である。

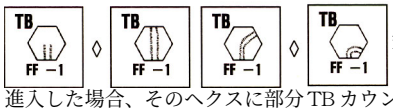
13.31 射撃側/目標の相対的な高度に関係なく、林と道路が両方存在している林道ヘクスを移動しているユニットは、LOSが緑色の林の絵を横切らず、**なおかつ**その移動ユニットが道路移動率を使ってヘクスに進入していた**ならば**、防御臨機射撃に際して+1の林TEMを得ることができない(そしてFFMO/阻止を被る)。(A4.132を参照) 上記以外の場合、通常の林TEMが適用される **[例外：林道ヘクスにいる車両は、部分轍カウンターの下にいなければ、常に道路上にいるものと見なされる]**。

13.32 林道ヘクスにおける車両のOVR攻撃は、道路上の車両に対する場合を除いて、(オーバランを行う車両が道路移動率で進入したかどうかに関係なく)林による+1 TEMのペナルティを被る。

13.4 道路ヘクスサイドから進入する場合を除いて、歩兵が林ヘクスに進入するには2MF、騎兵ならば4MFのコストが必要となる。騎兵は、道路上にいたとしても林ヘクスには騎兵突撃することができない。

13.41 **車両：** 車両は、許容移動力の全てを消費(全力移動かどうかに関係なく、始動[D2.12]、停止[D2.13]、牽引[C10.1]は対象外)することによって道路やVBMを用いずに林ヘクスに進入することができる。ただしその際、ボグDRをしなければならない **[例外：オートバイは人力移動しなければならない]**。後進移動でもこれは可能である。車両は、林道ヘクスにある道路から林の部分へと移動するためにこの方法を利用することができる。林ヘクスにおける、残骸/車両のあるヘクスへの進入、および/もしくは道路以外のヘクスサイドを横切ってのVCA変更にともなうMPペナルティは全て2倍になる。

13.42 **完全装軌型(Fully-Tracked):** 完全装軌車両は、その許容MPの半分を消費することで(迂回、轍、道路を用いずに)林ヘクスに進入することもできる。しかしこの際、+3 DRMでボグ判定(D8.21)をしなければならない。



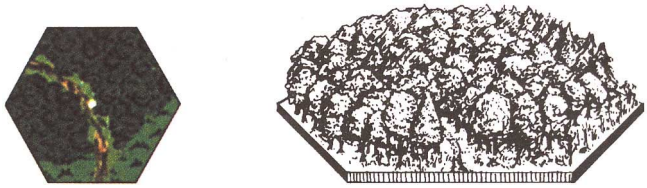
13.421 **轍(Trail Break - TB):** 完全装軌AFVが迂回や道路/轍ヘクスサイドを使わずに林ヘクスへ進入した場合、そのヘクスに部分TBカウンターを置く。その際、部分TBカウンターにある“踏み跡”の絵が、進入時に横切ったヘクスサイドからヘクスの中心点へ引かれるようにして置くこと。そのAFVが他のヘクスサイドを経てそのヘクスを離れたならば、完全TBカウンターを、その車両が移動した軌跡がわかるように置く。それ以降、完全装軌AFVはこのTBを利用することで、ボグの恐れもなく、これらのヘクスサイドを許容MPの半分で通過できる。完全装軌AFVが、既に存在しているTBカウンターを経て林ヘクスに進入し、その後、そのTBカウンターが踏破していないヘクスサイドを経て退出しようとする場合、TBを利用せずに林を退出することに対するボグDRをまず行わなければならない。TBは、完全装軌型でない車両によって形成したり利用したりすることができない。林ヘクスに初期配置されている車両は、(林道ヘクスの林部分に初期配置されている場合を除いて)TBカウンターを置くことができない。ただし、そのような車両がVCAを変更せずにそのヘクスを退出する際には、ボグ判定を行う必要がない。道路を経て林ヘクスに**進入する**車両は、道路以外のヘクスサイドを経てそのヘクスを退出する際、そのヘクスの林の部分に進入するのと同様に、ボグ判定を行わなければならない。

13.4211 TBカウンター上にある残骸や移動不能の車両はそのTBを除去するが、その同じヘクスにおいて他の完全装軌車両が別のTBを形成しようとする試みを妨げることはない。実際、必要であれば複数のTBを1つのヘクスに置くこともできるが、すでに置かれているTBカウンターとまったく同じヘクスサイドを必要とする轍を形成することはできない。TBによる利点はそのTBカウンターにしか適用されない；あるTBカウンターのヘクスサイドから進入したユニットは、別のTBカウンターのヘクスサイドを利用して退出することができない。複数のTBを含む林ヘクスに対してTB沿いに進入した完全装軌車両がそのヘクスに留まる場合、利用するTBカウンターの下にその車両ユニットを置いて、林ヘクスを退出する際に利用できるヘクスサイドを明示すること。

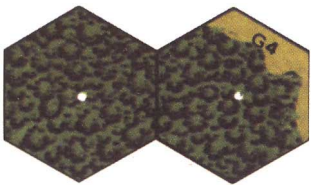
13.4212 歩兵は、TBを経て林へ進入するために1 $^{1}/_{2}$ MF、同様に騎兵は3MFを消費する。TBによって、OVR攻撃、LOS、TEMに関する林(または瓦礫)の影響が改まるわけではない。ただし、歩兵/騎兵がTBを利用して、MFコストを削減してヘクスに進入する場合(瓦礫ならば24.71)、および地雷攻撃を回避する場合(24.74、28.61)、移動に対する制約によって特別に-1防御臨機射撃DRを被る。これは、別に被るFFMO/FFNAMに累積して適用される。ユニットは、TBの利点を用いずに単にTBに進入するだけであれば、このDRMを被らない。TBが1車線橋(6.43)であるかのように、TBの使用には、一方通行に関するルールが適用される。

13.43 林ヘクスでは、たとえTB上であってもAFVの跨乗兵は認められない **[例外：道路上または小川の底]**。

13.5 林では、DRが9以上で放火できる。火事は、隣接する火災からつながりのある林ヘクスにDRが7以上で延焼する。(両方とも修整が適用される；第25項参照)。



13.6 **小道(Paths):** 24W7や24W8(または**デラックス**ASLのcB4)のように林や繋みのヘクスにある細い茶色の線は、小道と呼ばれる。歩兵/騎兵は小道ヘクスサイドを通ってそのヘクスに進入することができ、その際のコストは1MF/2MFである──2MF/4MFではない。そのヘクスに対する小道の影響は、これ以外何もない(すなわち、林の輪郭の中にある小道は林である；林の輪郭より外側にある小道は林ではない)。

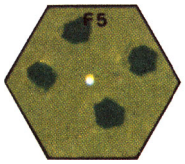


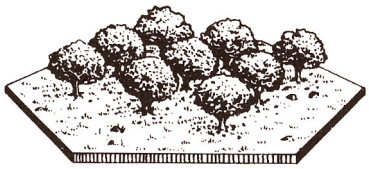
13.7 **森林(Forest)：**森林は、SSRで指定された完全林ヘクス(すなわち、6ヶ所の林ヘクスサイドまたは部分林ヘクスサイドから成る林ヘクス)である。5E3や5G5は森林ヘクスでない；5F4、5J3、19O9が森林ヘクスである。森林のルールは通常の林のルールが適用されるが、森林がLOSに対する2レベル障害物であり、そのTEMが+1でなく+2であること(空中炸裂の効果は-1のまま)、また道路を用いずに車両が進入できないこと、が異なる。なお、車両は、森林内の道路にある他の車両を追い越す際、通常の2倍のMPコストを支払わなければならない。

13.8 **松林(Pine Woods)：**松林は、広範囲に林立する松(常緑樹)の木々を表している。松林は、SSRによってのみ存在し、通常の林とほとんど同じであるが、以下の変更事項がある。

13.81 **障害高度(Obstacle Height)：**松林は2レベルのLOS障害物である。

13.82 **MFコスト：**歩兵は1 1/2 MFコストで松林に進入できる(騎兵の場合は3MF)。



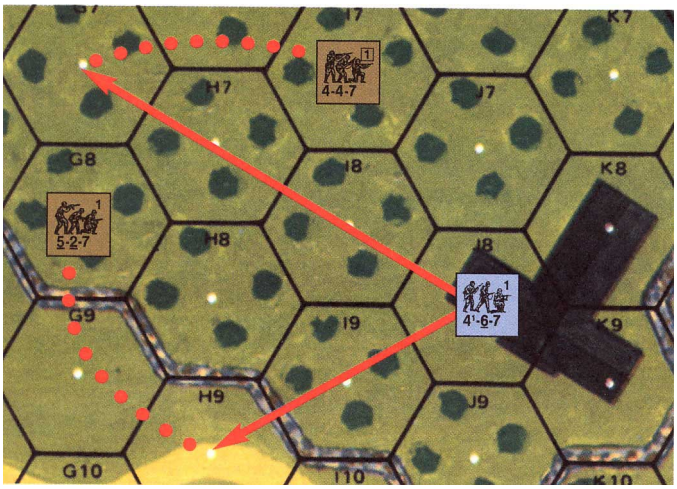


14．果樹園(Orchard)

14.1 果樹園は、下草がまったくなく、まばらに木が生えた地帯を表している。6F5や8P0のように、緑色のかたまりがあるヘクスや半ヘクスが果樹園ヘクスと見なされる。この模様自体が果樹園ではなく、ヘクスサイドも含めた果樹園ヘクス全体(B.6)が、そこに引かれるLOSやそこを通るLOSに影響を与える。

14.2 **季節(Seasons)：**果樹園は、同一レベルにいるユニット間のLOS障害物とならない。しかしながら、4月から10月の間、より高い高度から/へのLOSに対して1レベル障害物と見なされ、そのため死角ヘクスを作る。葉が繁っていない季節の果樹園ヘクスの場合、果樹園ヘクスの基本高度レベル(障害物の高さではない)より高い区域から/へのLOSがその果樹園ヘクスを通して引かれるならば、各果樹園ヘクスにつき+1 LOS妨害DRMが適用される。また、葉が繁っていない季節の果樹園ヘクスの基本高度レベルより1レベルを超える高い区域から/へのLOSがその果樹園ヘクスを通して引かれるならば、そのLOSが地上レベルの目標/射撃側に隣接した果樹園を通る場合に限って、+1 LOS妨害DRMが1つのみ適用される。

14.21 **同一レベルの妨害：**果樹園は同一レベルのLOSを遮断しないものの、LOSを妨害する。射撃側と目標の間にある果樹園ヘクスにつきそれぞれ+1 DRMが加えられる **[例外：A6.7 参照]**。

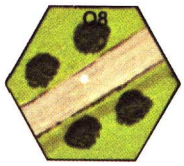


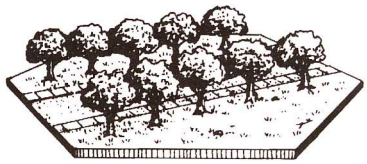
例：果樹園の葉が繁っている季節である。警戒移動していない6G7の分隊に対して、J8の地上レベルにいる4-6-7が攻撃する場合、4FPの+1 DRM(-1 [FFNAM] +2[2つの果樹園ヘクスを通る射撃に対するLOS妨害]= +1)となる。葉が繁っているH7の果樹園が死角ヘクスを形成するため、J8のレベル1やレベル2からこのG7の分隊を見ることができない。警戒移動していない分隊がH9にいるとする。J8の地上レベルにいる4-6-7は、4FPの+2 DRM(-1[FFNAM] +2[石垣のTEM] +1[果樹園ヘクスを通る射撃に対するLOS妨害]= +2)でこれを攻撃できる。この4-6-7がJ8のレベル1にいたとすると、途中にある同一レベルの障害物(I9の果樹園)が存在するため、目標を見ることができない。果樹園に葉が繁っていなかった場合、J8のレベル1からH9へLOSを引くことができるが、+2 DRM(-1[FFNAM] +2[石垣] +1[妨害]= +2)が適用される。この4-6-7がJ8のレベル2にいて、果樹園に葉が繁っていなかった場合、4-4-7を0 DRM(-1[FFNAM] +1[目標に隣接していて葉が繁っていない果樹園；14.2]= 0)で射撃できる。

14.3 果樹園の中に引かれる射撃にTEMは適用されないが、開豁地ではないので季節に関係なく阻止/FFMOを打ち消す。

14.4 果樹園ヘクスに進入するための移動コストは、開豁地と同じである。

14.5 果樹園にはDR11以上で放火できる。火事は、DRが9以上で隣接する火災から果樹園ヘクスに延焼する(両方とも修整が適用される；第25項参照)。

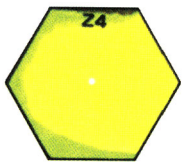


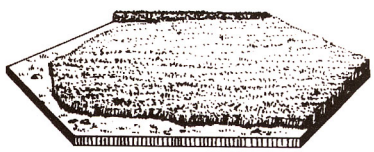


14.6 **並木道(Orchard Road)：**果樹園と道路の絵を両方含むヘクス(例えば23Q8)は、並木道を表している。道路ヘクスサイドからこのようなヘクスに進入するのは、道路に沿った移動と同一となる。LOS妨害に関するルールは、射撃側から目標へのLOSが並木道ヘクスを通る際、その道路の境界からはみ出ていないならば、射撃側/目標側の相対的高度に関係なく、このようなヘクスに適用されない；それに該当する場合、移動に道路を使用している歩兵には-1 FFMO DRMが適用される。これ以外の果樹園に対するすべてのルールが、並木道にも適用される。

14.7 **サボテン群生地(Cactus Patch)：**SSRにおいて、果樹園ヘクスをその代わりにサボテン群生地ヘクスとするように明記していることがある。その場合、全ての果樹園ルールはそのようなヘクスにも適用されるが、以下のような変更事項がある。サボテン群生地は1/2レベル障害物であり(そのため、瓦礫とまったく同様にして、LOSに影響を及ぼす)、+1 TEMを有していて、放火ナンバーと火事延焼ナンバーはそれぞれ12と10であり、そのMF/MPコストは果樹園の**3倍**であり、季節外になることは絶対にない；車両はサボテン群生地ヘクス内でWA(9.32)を獲得できる。

14.8 **オリーブ畑(Olive Grove)：**SSRにおいて、果樹園ヘクスをその代わりにオリーブ畑ヘクスとするよう明記していることがある。その場合、全ての果樹園ルールはそのようなヘクスにも適用されるが、以下のような変更事項がある。オリーブ畑もまた+1 TEMを有していて、そのMF/MPコストは果樹園の**2倍**であり、季節外になることは絶対にない。車両はオリーブ畑ヘクス内でWA(9.32)を獲得できる。



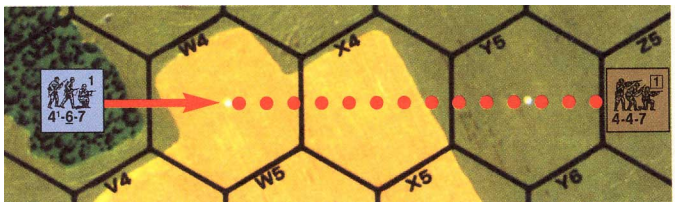


15．麦畑 (Grain)

15.1 麦畑は、種々の作物が植えられている耕作地を表している。3Z4のような黄色または黄褐色の地帯が麦畑である。

15.2 麦畑は、同一レベルのLOSに対する妨害であり、射撃側と目標の間のLOSが麦畑の絵を横切る場合、その横切った各麦畑ヘクスにつき、それぞれ+1 DRMが加えられる **[例外：A6.7 参照]**。

15.3　麦畑にTEMはないが、開豁地でないため、麦畑の中への/を通しての射撃に対して阻止/FFMOを打ち消す。

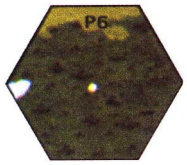


例：4V3にいる4-6-7分隊は、警戒移動をしていないW4の4-4-7を、8FP(PBF)の-1 DRM(FFNAM)で防御臨機射撃することができる。これがX4に射撃した場合、4-4-7には4FPの0 DRM(-1[FFNAM]+1[妨害]=0)が適用される。同じ目標がY5にいる場合は、4FPの+1 DRM(-1[FFNAM]+2[妨害]=+1)が適用される。

15.4　麦畑ヘクスに進入するためのMFコストは、歩兵、騎兵、馬引き輸送のユニットの際、1 1/2 MFとなる。

15.5　麦畑では、DR10以上で放火できる。火事は、DRが6以上で隣接する火災から麦畑ヘクスに延焼する(両方とも修整が適用される；第25項参照)。

15.6　**季節：**植えられている作物の繁茂期である季節以外ならば、麦畑は存在しないものとし、開豁地として扱われる。作物の繁茂期は、他に指定されていなければ、6月から9月(いずれも含む)である。4月と5月の麦畑は、耕作地という影響があるため麦畑による移動コストの増加は適用されるが、それ以外の全ての点に関して開豁地と見なされる。





16．沼沢地 (Marsh)

16.1　沼沢地は、足首から腰まで水深のある水路と、植物に覆われた泥地とが混在している地帯を表している。濃い青緑色の背景の中に中心点があって、黒色の沼地の絵が所々に存在している、7P6や13X7のようなヘクスが沼沢地ヘクスである。沼沢地において、運搬していた装備が所有されなくなった場合、その装備は除去される。

16.2　沼沢地ヘクスは同一レベルのLOSに対する妨害であり、同一レベルの射撃側と目標ヘクスの間にある各沼沢地ヘクスにつき、+1 DRMが適用される**[例外：**A6.7]。

16.3　沼沢地ヘクスは、そのヘクスの中に引かれる射撃に対してTEMが適用されないが、開豁地ではないため、そのヘクスに引かれる射撃に関して阻止/FFMOを打ち消す。

16.31　沼沢地ヘクスに対するHE攻撃は、軟弱な地面と水によって爆発が緩衝効果を受けるためFFPが半減される**[例外：橋の上にいるユニット、または橋自体に対するHE攻撃]**。

16.32　歩兵の固有FP、歩兵のLATW、LMG、DC、FT、固有のSWだけが沼沢地ヘクスで使用でき、それらは地域射撃として解決される**[例外：橋の上のユニットは、このような不利を被ることなく沼沢地ヘクスから射撃できる]**。

16.4　歩兵/騎兵は、許容MFのすべて(混乱状態ユニットならばRtPhで許容されるすべてのMF)を消費することで沼沢地ヘクスに進入できる；沼沢地ヘクスには、APhに進入することができず、また匍匐後退(A10.52)を使って進入することもできない**[全てに対する例外：橋の上で行われる場合]**。より低い高度から沼沢地ヘクスへ進入するならば、全力移動(A4.134)をしなければならない。

16.41　水陸両用以外の車両、および牽引や人力移動されている砲は、橋の上を除いて沼沢地ヘクスに進入できない。

16.42　**水陸両用車両(Amphibians)：**MPhにおいて水陸両用車両は、水ヘクスに進入するのと同様に、開豁地/水/沼沢地を含むヘクスサイドを横切って沼沢地ヘクスに進入できる。ただし、通常の水陸両用MP(D16.2)コストの2倍(すなわち2MP)を消費しなければならない；このMP消費は、ヘクスサイド地形のコストと、より高い高度への移動コストの両方にも適用する。ボートは、増水(16.6)によって河川ヘクスと見なされる場合を除いて、沼沢地ヘクスで輸送用に用いることができない。

16.43　**ボグ：**沼沢地/湿地ヘクスに隣接する地上レベルまたはレベル-1のヘクスはボグヘクスとなる。ボグヘクスは、道路ヘクスサイド以外を通って進入してきた車両にボグ判定を要求する**[例外：**16.8]。

16.5　野戦構築物は、橋の上(6.6)を除いて沼沢地に設置することができない。

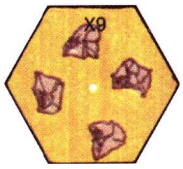
16.6　**水深(Water Depth)：**シナリオで指定された小川/河川の水深は沼沢地による影響を変化させる。小川/河川が増水している場合、小川/河川に隣接しているか、または沼沢地ヘクスが連続していることによって小川/河川に繋がっている沼沢地ヘクスは、沼沢地でなく小川/河川として扱われる(ただし16.43は、それでも沼沢地として適用される)。小川/河川がそれぞれ乾燥/渡河可能となっている場合、沼沢地は湿地として扱われる。

16.7　**湿地(Mudflats)：**湿地は、水深の低い沼沢地である。以下の変更を除いて沼沢地のルールがすべて適用される。

16.71　歩兵/騎兵は、2MFのコストで湿地ヘクスに進入することができる；16.4は適用されない。運搬されていた装備が所有されなくなっても湿地ならば除去されない。

16.72　水陸両用車両は、水上移動モードで湿地に進入できず、陸上移動能力を使わなければならない。COTは開豁地の2倍とする。その際、ボグ判定を行わなければならない。

16.8　**天候：**沼沢地ヘクスは、雪、大雪、気温が氷点下(sub-zero temperatures)であると指定されたシナリオにおいて、開豁地として扱う(16.43は適用されない)。





17．岩場 (Crag)

17.1　岩場は、巨石、裂け目、亀裂、滑落した岩石の破片などが至る所に散乱している荒地を表している。灰色で描かれた不規則な巨石の絵を4個含んでいるヘクス―15X9や9H8など―が岩場ヘクスである。巨石の絵自体ではなく岩場ヘクス全体(ヘクスサイドを含む)が、そこに引かれるLOSや、そこを通るLOSに影響を与える。

17.2　岩場はLOS障害物ではないが、同一レベルのLOSに対する妨害となる。射撃側と目標の間にある同一レベルの各岩場ヘクスにつき、+1 DRMを加える**[例外：**A6.7]。

17.3　岩場ヘクスは、その中に引かれる全ての射撃に対して+1 TEMを持つ。

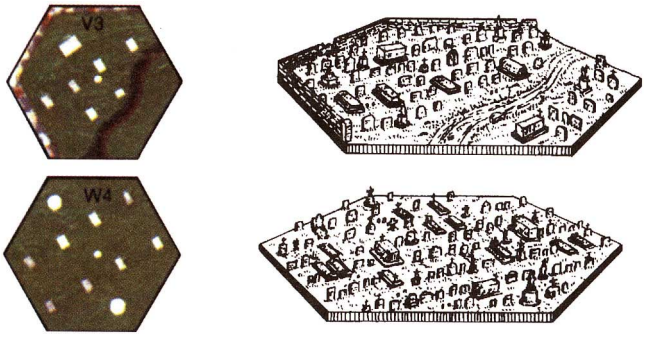
17.4　岩場に進入する場合のコストは、歩兵ならば2MF、騎兵/動物ならば4MFとなる。車両および5/8インチ砲兵器カウンターは岩場ヘクスに存在できない**[例外：分解状態の迫撃砲は、運搬することで岩場ヘクスに進入/から退出でき、岩場ヘクスで組み立て/射撃することができる]**。

17.5　鉄条網以外の野戦構築物を岩場ヘクスに設置することはできない。

18．墓地 (Graveyard)

18.1　墓地は、墓石や霊廟が数多く集中している西欧様式の共同墓地を表している。灰色/白色で描かれた大小の長方形を含んでいる―12W4や21L5のような―ヘクスが墓地ヘクスと見なされる。墓地の絵自体に関係なく、墓場へ

クス全体(石垣/生け垣以外のヘクスサイドを含む)が、その中へ引かれるLOSや、そこを通るLOSに対して影響を与える。



18.2　墓地はLOS障害物ではないが、同一レベルのLOSを妨害し、射撃側と目標の間の同一レベルの各墓地ヘクスにつき、+1 DRMを加える［**例外：**A6.7］。

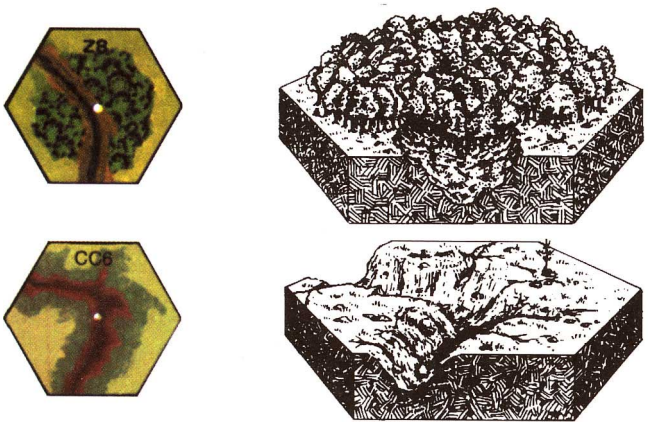
18.3　墓地ヘクスは、その中に引かれるすべての射撃に対して+1 TEMを持つ。

18.4　墓地道路ヘクスサイド(墓地道路とは、12W4を除く、盤12にある墓地ヘクスすべてを通っている細いこげ茶色の線のことである)を通って墓地に進入するための移動コストは、地形表に記載されている道路の移動コストと異なる。

18.41　歩兵は、墓地道路ヘクスサイドを経て進入するかどうかに関係なく、1MFのコストで墓地に進入できる。すべての車両は、墓地道路ヘクスサイドを通って1MP(BU状態ならば2MP)で墓地に進入でき、その際、ボグ判定をする必要がない。墓地道路ヘクスサイドを通らないならば、完全装軌車両しか墓地に進入できず、許容MPの半分を消費しなければならない。さらにその際、+3 DRMでボグ判定(D8.21)をしなければならない［**例外：オートバイは、石垣や生け垣を横切るのでなければ、道路以外のヘクスサイドを経て4MPのコストで進入できる**］。

18.42　墓地道路では、墓地道路ヘクスサイドを通って移動したとしても移動ボーナス(3.4)は与えられない──墓地道路だけであっても他の道路との組み合わせであっても与えられない。

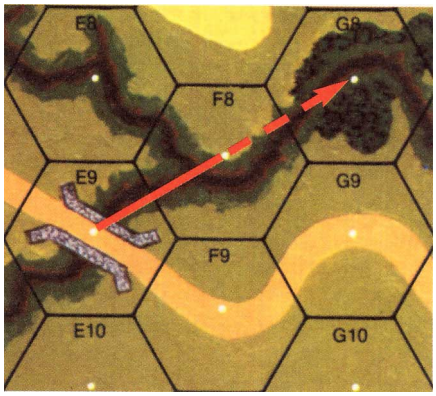
18.43　砲は、墓地道路ヘクスサイドを経るのでなければ、5/8インチカウンターの形状のままで墓地の中に移動できない。分解状態の迫撃砲は、運搬することで墓地ヘクスに進入/から退出でき、墓地ヘクス内で組み立て/射撃することもできる。



19．小峡谷(Gullies)

19.1　小峡谷は、急な小川の流れよって地表が削られた、比較的狭い裂け目である。12CC6にあるような、濃い緑色を背景にして明るい茶色で縁取られた蛇行した細い黒色が小峡谷である。小川(乾燥状態であっても)と異なり、小峡谷の絵が存在するヘクスはすべて小峡谷ヘクスと見なされる。小峡谷ヘクスは、そのヘクスにある他の地形に関係なく小峡谷として扱われる。ただし、小峡谷に架かっている橋ヘクス(20T8やdH1)にいるユニットは、橋の上にいるとされ、小峡谷の底にはいないものと見なされる。なお、そのユニットが橋カウンターの下に置かれているのであれば、小峡谷の底にいると見なされる(橋カウンターは、このような状況を示すためにこのヘクスに置かれる)。

19.2　小峡谷は、常に地上レベルより1低いレベルにあり、一般的にレベル−1の峡谷地ヘクス(A6.3)となる；すなわち、小峡谷の底にいるユニットは、そこに小峡谷が存在しない場合の高度よりも1レベル低いところにいることになる。小峡谷の底にいるユニットは他の峡谷地ヘクスを見ることができない。ただし、峡谷地ヘクスサイドが繋がっていてなおかつ隣接している、あるいは、濃い緑色の背景と茶色の縁取りから外れることなく他の小峡谷ヘクスにLOSを引けるならば、見ることができる。稜線を横切る小峡谷へのLOSに関しては19.5を参照。

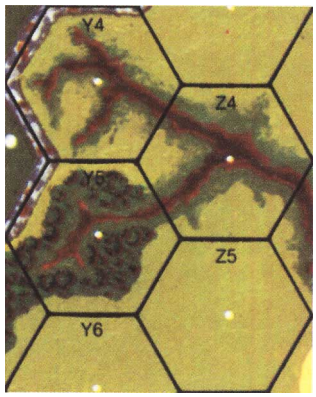


例：12E8の底にいるユニットは、E9の橋の下、つまり底にいるユニットを見ることができない。これは、隣接しているものの、小峡谷ヘクスサイドが繋がっていないためである。F8**の底にいるユニットは**G8**や**E9**の底にいるユニットを見ることができる。これは、小峡谷ヘクスサイドで繋がり、なおかつ隣接しているためである。ただし、**E9**の底、つまり橋の下にいるユニットは**G8**の底にいるユニットを見ることができない。これは、2つのヘクスを通るLOSがF8において小峡谷の背景色からはみ出ること、及びこのヘクス同士が隣接していないためである。**

19.21　小峡谷−林の複合ヘクス(5Z8)は1レベルの障害物であり、小峡谷−繁みの複合ヘクス(12CC9)は0レベルのLOS妨害である；それら林/繁みは小峡谷の外と底の両方にあると見なされるが、その小峡谷が−1レベルであることに変わりはない。

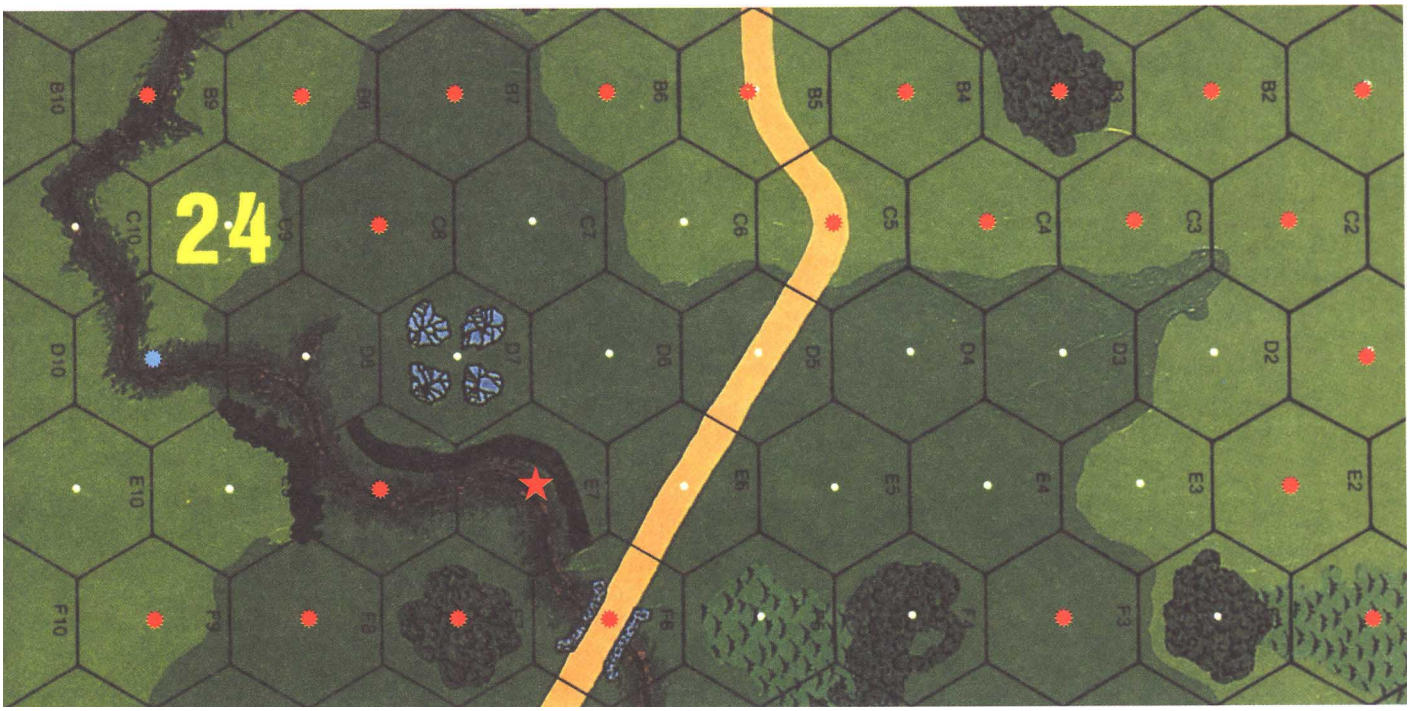
19.3　ヘクス内に他の地形がある場合を除いて、小峡谷は、底へのLOSが引けるならば(橋を参照；6.32)、TEMと潰走に関して開豁地と見なされる。

19.4　小峡谷ヘクスの底へ移動する歩兵は、小峡谷ヘクスサイドを通って移動するかどうかに関係なく、2MFのコストが必要である。他の地形タイプを含んでいる小峡谷ヘクスの底へ進入するための移動コストは累積する(すなわち、小峡谷−林ヘクスに進入するには4MFのコストが必要である)。小峡谷ヘクスから退出する場合、より高い高度へ移動するためにMFを2倍(または4MPを追加)する以外、コストはかからない［**例外：複数高度変更；**10.5］。



例：歩兵が12Z4の底からY5の底へ移動するためのコストは4MFであり、Y5からY6へ移動するコストは2MFである。Y5の底からY4の底へ移動するコストは4MF(間にあるレベルを横切るための2MF＋小峡谷に進入するための2MF)であり、Y4からY5に移動するコストは6MF(間にあるレベルを横切るための2MF＋林のある小峡谷に進入するための4MF)である。これらの移動はいずれも複数高度変更(10.51)となっている。より高い高度のヘクスサイドを横切るユニットは、このヘクスサイド上で即応射撃を受ける可能性がある。

19.5　**丘峡谷地(Hill Depressions)：**盤24にある小峡谷は、ヘクスD8とD9の間で高度が変わっている。D9は峡谷地と稜線の両方を含んでおり、丘峡谷地ヘクスと呼ばれる。ヘクスサイドD8−D9は稜線−峡谷地ヘクスサイドと呼ばれ、常に、より高いレベルにある丘峡谷地ヘクスの底にいるユニットと同じ高度にあると見なされる。

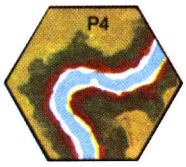


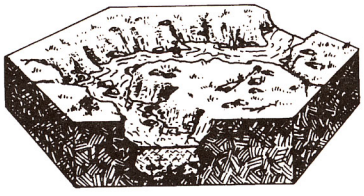
例：24C9、C10、D10、E10、E9 は、すべて D9 の底への LOS を持っている(A6.3)。さらに C6、D2、E3、F2 も、D9 の底への LOS を有している。これは、これらの LOS が D9 に進入する際、D8–D9 稜線－峡谷地ヘクスサイドを経ていて、なおかつ D9 のレベル 0(すなわち、クレスト状態のレベル)の地形を横切らないためである。B6 からも D9 への LOS は、D8–D9 ヘクスサイドのヘクス頂点を通っているため引くことができない。この図の中にある中心点が赤以外のすべてのヘクスは、丘峡谷地ヘクス D9 へ LOS を引くことができる。E7 から D9 へは、クレスト状態のユニットだけが LOS を引くことができ、E7 の底にいるユニットでは LOS を引けない。

19.51　丘峡谷地ヘクスの底へは、その底のレベル以下の高度からLOSを引くことができる。ただし、そのLOSは、他の要因で遮断されておらず、稜線－峡谷地ヘクスサイド(ヘクス頂点を除く)を経てそのヘクスに入っており、さらにそのヘクスのクレスト状態のレベル(20.91)にある地形を(そのヘクスの中心点にたどり着く前に)横切っていてはならない。

例：24D9 の底にいるユニットは、ヘクス列 D にあるレベル−1 の全ヘクス、C10、E4、E5、E6、F4、F5 の各ヘクス、さらに E7 のクレスト状態(稜線ヘクスサイド E7–F7 に沿って)のレベルから見ることができる。E7 の底にいるユニットは、E7 の崖ヘクスサイドのために(11.21)D9 へ LOS を引くことができない。E8 にいるユニットは D9 の底を見ることができない。これは、その LOS が、D8–D9 にある稜線－峡谷地ヘクスサイドのヘクス頂点を横切っているからである ― C8 からの LOS も同様である。

19.52　丘峡谷地ヘクスの底に対して、そのヘクスのクレスト状態レベル以上の高度にいるユニットから LOS が引けるかどうかは、A6.3 による [**例外：この丘峡谷地ヘクスに隣接していないユニットは、他の要因でその LOS が遮断されずに 19.51 にも適合するなら、そのヘクスの底への LOS に関して A6.3 の“射程 1 ヘクスにつき少なくとも 1 レベル”の要求を無視できる**]。

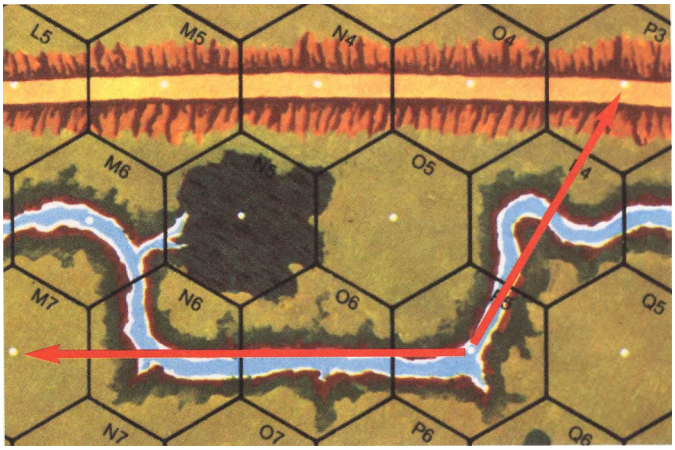




20．小川とクレスト状態 (Streams & Crest Status)

20.1　小川は、細い水の流れがある小峡谷である。白色、茶色、濃い緑色が層になって重なりあった背景に囲まれた蛇行している細い青色の線があり、その青い線がヘクスの 2 個のヘクスサイドを通っている、13P4 のようなヘクスが小川ヘクスである。13G4 や I6 は、小川の絵が 1 つのヘクスサイドだけを横切っているため小川ヘクスではない。22J0 や X10 にあるような小川でない端部は、J0–K1 ヘクスサイドの迂回移動を妨げたり遮断したりしない。

20.2　小川は、周囲の地形の高度より 1 レベル低い高度に存在しており、通常、−1 レベルの峡谷地ヘクス(A6.3)である。小川の底にいるユニットは、他の峡谷地ヘクスを見ることができない。ただし、その峡谷地ヘクスと『隣接』していてなおかつ小川ヘクスサイドで繋がっている場合、もしくは、水色－白色－茶色－濃い緑色の層である小川の絵から外れないで他の小川ヘクスに LOS を引ける場合、見ることができる。増水した小川は、通常、レベル 0 となる；20.44 を参照。



例：13P5 の底にいるユニットは、P3、N4、O4、Q3、N6、M7、およびすべての隣接ヘクスを見ることができるが、M6 や Q4 をみることができない。これは、そこへの LOS がより高いレベルにある開豁地の絵によって遮断されているためである。

20.3　ヘクス内に他の地形がない場合、底への LOS が通るならば、小川は TEM と潰走に関して開豁地と見なされる(橋を参照；6.32)。

20.4　**水深：**小川ヘクスと小峡谷ヘクスの違いは、小川に水深があるということだけである。小川は、4 つのタイプ(乾燥、渇水、深淵、増水)のうちの 1 つに定義される。特に SSR で規定されていない場合、小川は渇水であると見なさ

れる。DYOシナリオにおいて水深に関する情報がない場合、下記の表を使いdrを行って決定する。このdrは、現在のEC drm(25.5)によって修整される。

dr	水深
≦1	増水(Flooded)
2-3	深淵(Deep)
4-5	渇水(Shallow)
≧6	乾燥(Dry)

20.41 **乾燥(Dry):** 小川が乾燥の場合、その小川は存在しない；全てに関して小峡谷と見なされる。同じ盤内の沼沢地ヘクスはすべて湿地と見なされる。

20.42 **渇水(Shallow):** 小川が渇水の場合、歩兵/騎兵は、小川ヘクスサイドを通って移動するかどうかに関係なく、3MFのコストで進入できる。

20.43 **深淵(Deep):** 小川が深淵の場合、歩兵/騎兵は4MFのコストで進入できるが、CX状態になる(突撃による進入にはA4.72が適用される)── これは、小川ヘクスサイドを通って移動したのか、また既にCX状態であったかどうかに関係ない。

20.44 **増水(Flooded):** 小川が増水の場合、通常時よりも1レベル高くなり(すなわち、通常であればレベル0)、増水した池として扱われる。小川が増水しているシナリオでは、地図盤上に描かれているすべての池も21.21に従って、通常よりも1レベル高くなる。小川の増水が沼沢地へ与える影響については16.6を参照。

20.45 **退出:** 小川ヘクスから出る場合の移動コストは、より高い高度のヘクスへ移動する際に適用される2倍のMF(または、4MPの増加)以外に、特別なコストは必要ない [**例外：複数高度変更；**10.5]。

20.46 **車両:** 車両は、水深に関係なく小峡谷であるかのように小川ヘクスを通過できる [**例外：増水の際**]。すべての車両は、より高い高度のヘクスサイドを経て小川ヘクスを退出する際、小川ヘクスにおいてボグ判定を被る。オートバイは深淵の小川に運転して進入できない。残骸は増水した小川に残らない。

20.5 鉄条網/地雷原を除く野戦構築物は小川に設置することができず、小川が深淵や増水の場合にはすべての野戦構築物を設置できない。

20.6 **射撃:** 歩兵の固有FP、歩兵のLATW、固有のSW、DC、LMG、FTだけが、渇水や深淵時の小川の底で使用でき、その際、地域射撃として解決される。それ以外の火器をこの状態のヘクスの底から射撃する場合、車両に乗車/跨乗していなければならない。

20.7 **結氷/凍結(Frigid/Frozen):** 小川が凍結していると指定されている場合、水深に関係なく小川は乾燥しているものとして扱う [**例外：増水した小川は凍結しても1レベル高い；**20.44]。乾燥していない小川が凍結せずに雪が存在する場合、その小川は結氷した水障害である。歩兵/騎兵ユニットが橋を使わずに結氷した水障害に進入したならば、そのユニットは、A19.12-.13に従って戦意喪失状態になるか1つ下のクラスのユニットに置き換えられる。その際、置き換えも戦意喪失状態にもなれないユニット(すなわち、ヒーローや非武装ユニット)は損耗する。ユニットは、自身のサイズを輸送できるボートを使って結氷した小川を渡ることができ、この際、ボートの乗車兵が、その状態の小川に進入する際の通常のMFコストを消費する。増水時を除いて、小川を渡る場合に乗車/降車のコストは必要なく、他のボートのルールも適用しない。



20.8 **浅瀬(Fords):** 浅瀬は、峡谷地の斜面が緩やかで、水深が浅く川床が平になっている小川や小峡谷ヘクスに存在する。浅瀬はその小川ヘクスと同高度にあるものとし、以下の修整を除いて、小川/小峡谷として扱う。浅瀬は地図盤上に描かれておらず、SSRで指示されている場合のみ小川や小峡谷に置かれる浅瀬(Ford)カウンターで表す。

20.81 浅瀬の小川ヘクスに進入する場合、どの方向からでも、水深が1段階浅いものとして扱う(渇水時には乾燥；増水時には深淵になる)。

20.82 浅瀬ヘクスからの移動には、より高いレベルのヘクスサイドを横切っているとしてもボグDRは要求されない。ただし、より高い高度へ移動するのならば、通常の追加MF/MPのコストが必要である。

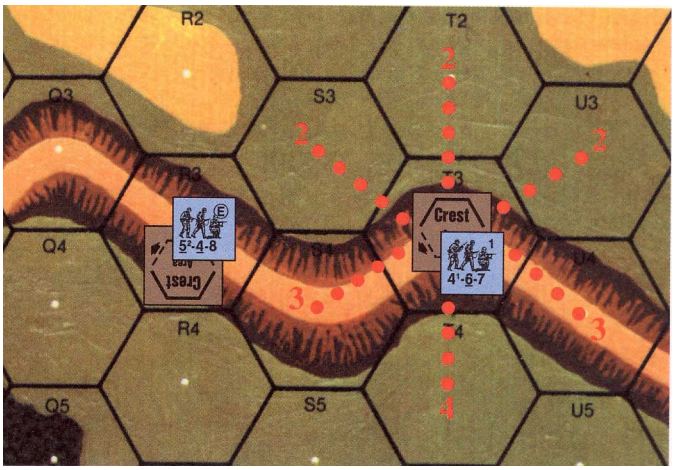


20.9 **クレスト状態(Crest Status):** 歩兵は、橋も浅瀬もない峡谷地においてクレスト状態を獲得できる。しかしながら、クレスト状態は、(24E7-E6のような)峡谷地の崖ヘクスサイドに沿って獲得することはできない。1個のクレスト(Crest)カウンターでそのヘクスの全ユニットを扱うことができる。複数のクレストカウンターを用いれば、そのヘクスにおいて、異なる方向のクレスト状態にある各ユニットをあつかうことができる。

20.91 既に峡谷地の底にいる統制状態の歩兵は、自身のAPhにおいて突撃できるならば、そのヘクスでクレスト状態となることを宣言でき、その際、そのヘクスに留まってそのユニットの下にクレスト(Crest)カウンターを置く。また、MPhにおいても2MFを消費することで同様に宣言することができる。峡谷地の外にいる統制状態の歩兵は、峡谷地ヘクスに対してヘクスサイドに沿って進入することでクレスト状態を宣言できる。その際、その峡谷地ヘクスの通常のCOTよりも1少ないMFを消費することとし、クレストカウンターは、防御可能な3つのヘクスサイドの中で中央のヘクスサイドを、実際に横切ったヘクスサイドとするように置かれなければならない。したがって、クレストカウンターの方向は、峡谷地ヘクスサイドを経て峡谷地に進入するならば自由に選択できない。ユニットは、クレスト状態で初期配置してシナリオを開始することができる。クレスト状態の歩兵は、その峡谷地ヘクスにおいて、峡谷地ヘクスサイドを横切らずに(クレストカウンターの向きで指定された)3つの正面ヘクスサイドのどれかを横切る直接射撃に対して、峡谷地より1レベル高い壕にいると見なされる。クレストカウンターは、3つのヘクスサイドの中央を防御可能なように置かなければならず、この中央のヘクスサイドを峡谷地の地形が通るヘクスサイドと一致させてはならない。クレストカウンターをいったん置いたら、除去するまで変更することはできない。

例：14T2からT3へ進入するには、T3でクレスト状態を宣言しなければ2MFのコストとなるが、クレスト状態を宣言すれば1MFのコストでよい(29.92の図を参照)。

20.92 **TEM:** クレスト状態による壕の利点(27.3)は、間接射撃やOVR、峡谷地ヘクスの底にLOSを引ける(A6.3)位置からの直接射撃に適用されず、また防御されているクレストヘクスサイドの1つを通らずに射撃された場合も適用されない。峡谷地ヘクスの底に対する射撃は、峡谷地の底にいるユニットとそのヘクスでクレスト状態になっているユニットの両方に影響を与え、両方を1回のDRで解決する。ただし、クレスト状態の歩兵に対して有効な、同一レベルで非隣接の直接射撃は、峡谷地の底にいるユニットに影響しない。



例：14T3にいるクレスト状態の4-6-7は地上レベル目標である。S3、T2、U3ヘクスサイドを通る攻撃に対して壕の効果はあるが、S4、T4、U4ヘクスサイドを通る攻撃に対してその効果はない。4-6-7はR3にいる5-4-8を見ることができるが、これは両者がクレスト状態だからである；どちらか一方または両方が底にいたならばお互いを見ることはできない。これは、S3-S4ヘクスサイドの地上レベル地形が間にあるのでLOSを遮断するためである。S4が峡谷地ヘクスサイドに繋がっているため、5-4-8は、R4とQ4ヘクスサイドを横切る射撃(ヘクスS5からの射撃を含む)に対してのみ壕の効果がある。

20.93 **MPh/APh:** 歩兵は、あるクレスト状態から別のクレスト状態へと直接(APhであっても)移動できない。クレスト状態の歩兵は常に峡谷地の地形における特定の側にいると見なされる。その特定の側は、峡谷地において占有した側に" Crest "という文字が向くようにして、歩兵の下にクレストカウンターを置いて示す。クレスト状態の歩兵は、峡谷地において占有している側から峡谷地でないヘクスへ移動することで峡谷地ヘクスから退出できる。これは、単独壕から退出する場合と同様に行う(1MFとCOT、又はAPhの能力を使って)。

上記以外のヘクスに移動しようとしているクレスト状態の歩兵は、まず現在のヘクスでクレスト状態を脱するための移動(または突撃)をしなければならない。その移動(突撃)は、隣接する非峡谷地ヘクスからの進入と同様に行われる。

例：前述の図において4-6-7は、クレスト状態から脱するために2MF(赤色で示す)、さらにT4に進入するために2MF(S4やU4に進入するには1MF)が必要である。ところが、クレスト状態から直接S3、T2、U3に移動するならば2MFでよい。これら全ての場合において、隣接ヘクスへ進入する前に、壕の恩恵もなくT3で射撃される可能性がある。このユニットがT4に突撃するならばCX状態にならなければならない(A4.72)が、これ以外の隣接ヘクスならばこのペナルティを被らず突撃できる。

20.94　**射撃/CC：**クレスト状態の歩兵が、クレスト防御正面にない目標を射撃する場合、地域射撃が適用される。CCにおけるクレスト状態の歩兵は、攻撃を受ける際に-2 DRMが適用され、逆に攻撃する際に+2 DRMが適用される(ただし、攻撃側が防御されているクレストヘクスサイドを経て進入したばかりの場合を除く)。クレスト状態の歩兵が、CCの最初のラウンドを生き残り、混戦になれば、直ちにクレスト状態を失わなければならない。

20.95　**SW：**クレスト状態の歩兵は、その固有FPの他に、LMG、DC、LATW、FT/固有SWだけを射撃できる。クレスト状態にあったSWが所有されなくなった場合、それは峡谷地ヘクスの底に落ちる。

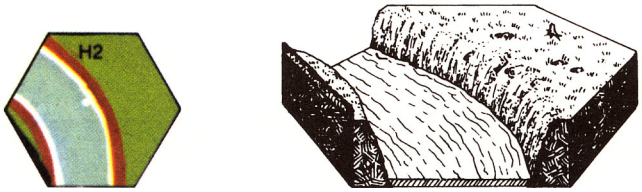
20.96　**混乱状態のユニット：**クレスト状態の歩兵が混乱したならば、続くRtPhにクレスト状態を脱しなければならない。

20.97　**野戦構築物：**峡谷地ヘクスにある野戦構築物は、クレスト状態でなく、峡谷地の底にあるものとする。

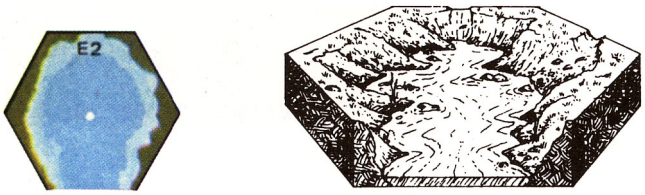
20.98　**スタック：**峡谷地の底にいるユニットと、そのクレスト状態のユニットは異なる高度レベルにあるものの、両方ともそのヘクスにおけるスタック制限に数える。

21．水障害 (Water Obstacles)

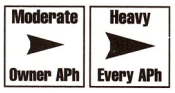
21.1　水障害は、人や車両が通常の移動ができないほど充分に大きい水域である。何らかの特別な補助がなければ水障害に進入できない。ヘクスの中心点が青色の背景の上に印刷されたうち、小川でないヘクスが水障害ヘクスである。水障害には4種類ある――これらは、それぞれ非常に良く似た特徴を持っている。



21.11　**運河(Canal)：**運河は、大きな自然の水路との間で商用の輸送に使われる幅1ヘクスの人工の水路であり、河川に流れ込むか、盤端に流出するかしている。23H2が運河ヘクスの実例である。



21.12　**河川(River)：**河川は、通常、幅が複数ヘクスの大きな水路であり、河川は盤端まで延びた連続した流水ヘクスとなっている。7E2が河川ヘクスの実例である。



21.121　**流れ(Current)：**河川が存在するシナリオの最初に、流れの方向と速さを決定しておかなければならない。これらの要素が未確認であるDYOシナリオではdrによって決定する。適当な向きに流れ(Current)カウンターを置き、それからdrを行って、奇数ならば向きを逆にする；偶数ならばそのままにしておく。この同じdrを現在のEC(25.5)で修整して、次の表で現在の流れの速さを決定する。

dr	速さ
≦1	急流 (Heavy)
2-5	普通 (Moderate)
≧6	静水 (Slow)

現在の流れを示しておくために、適切な面を上にして流れカウンターを河川ヘクスに置く。橋は流れの影響を受けない。また、島以外の地上(沼沢地を含む)によって1ヘクスの両側を取り囲まれている河川ヘクスも流れの影響を受けない(例：7CC4、7K2、7H1)。渡河中の歩兵に関する流れの影響は、"川を下ること"の強制だけである。流れが普通と急流の場合、岸を離れたり岸に乗り上げたプレイヤーターン時を除き、ボートと水陸両用車両に影響を与える；流れが静水ならば影響はない。流れが普通となっている河川ヘクスの底にいるボートと水陸両用ユニットは、**自身の**APhに1ヘクス下流へ漂流しなければならない；流れが急流ならば**各**APhに1ヘクス下流へ漂流しなければならない。漂流する際、隣接する下流ヘクスが複数ある場合、原動機付きボートと移動不能でない水陸両用車両は、混乱/衝撃/麻痺状態でないPRCに操作されているならば、漂流先のヘクスを選択できる。手漕ぎボートや放棄されたボート、衝撃/麻痺/走行不能状態にある水陸両用車両は、漂流先のヘクスをdrで決定する；1-3ならヘクス番号の低いヘクスに漂流し、4-6ならヘクス番号の高いヘクスに漂流する。ユニットは沼沢地の中へ/から外へ漂流しない。

21.122　**水深：**河川が存在するシナリオの最初において、水深は、渡河可能(Fordable)、深淵(Deep)、増水(Flooded)のいずれかに定義される。渡河可能の場合、歩兵ユニットはボートを用いなくても渡河を試みることができる。残骸は、渡河可能な河川の場合のみ水ヘクスの底に存在できる。SSRで指定されていない場合、河川は深淵と見なす。水深に関する情報が未確認のDYOシナリオならば、drで決定する：1以下＝増水、2-5＝深淵、6以上＝渡河可能。このdrは、現在のEC drm(25.5)で修整する。増水した河川は隣接する沼沢地を河川に変える(16.6)；渡河可能な河川は沼沢地を湿地に変える(16.7)。

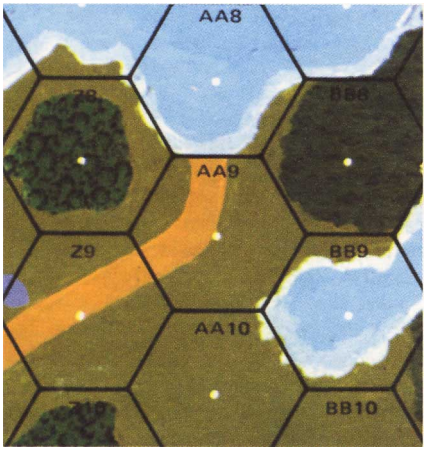


21.13　**池(Pond)：**ゲーム上の池は、流入する水のない、陸地で封じられた河川である。7CC9や17N7は池ヘクスの実例である。池の水深はdrで決定しない；代わりに21.2が適用される。池には、ヘクスの中心点を含まないものも(24L9-M9のように)あるが、この場合、そのヘクスは水障害ヘクスとして扱わず(それでも、池ヘクスサイドは水障害である)、水ヘクスサイド以外のすべてヘクスサイドを横切って進入できる。水ヘクスサイドを横切って水障害以外のヘクス[**例外：沼沢地；16.42**]に進入しようとする水陸両用車両は、水陸両用モードの1MPに加えて、水陸両用でないそのヘクスの通常のMPコストを消費しなければならない。SSRによって渡河可能とされた池の中にのみ、残骸が生じる。

21.14　**湖/海(Lake/Ocean)：**湖/海は、地図盤の全幅に収まりきらないほど大きい水域であり、地図盤端がその水障害ヘクスでしめられている。

21.2　すべての水障害は、周りの地形より1レベル低い(通常はレベル-1)。その稜線は、地上レベルやより高い地形と接する水障害ヘクスに形成される[**例外：21.21**]。したがって、水障害ヘクスの底にいるユニットは、それより高い各レベルの最初のヘクスにのみLOSを引くことができる；しかしながら、このLOSはその他のLOS要件(稜線からの距離のように；10.23)によって遮断される可能性がある。同様に、より高いレベルにいるユニットは、自身と水障害ヘクスとの間に、自身と同レベルかより高いレベルのヘクスサイド(自身のヘクスのヘクスサイドは除く)が存在しない場合、その水障害ヘクスの底にLOSを引くことができる。

21.21　河川が増水していると指定された場合、通常より1レベル高くなる(すなわち、普通ならばレベル0)。河川が増水しているシナリオの場合の池もすべて通常より1レベル高くなる。水障害(または小川；20.44)におけるこのような水位上昇は、その水ヘクスの橋の下を移動(21.4)する行為を禁止するものではない。(次のページの最初にある例を参照)

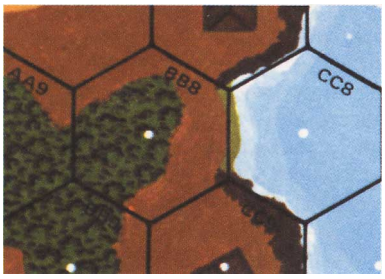


例：7AA10は、AA9を通して河川の底を見るならばレベル1以上の高度でなければならない。しかしながら、この河川が増水していると指定されているならば、AA8とBB9の両方が地上レベルとなる(BB8は河川ヘクスと見なされる；16.6)。

21.3　LOSを引くことができるならば、水障害は、TEMと潰走に関して開豁地と見なされる(橋を参照；6.32)。

21.4　水障害ヘクスへの進入は、通常、橋の上のユニット、ボート、水陸両用車両に制限される。これ以外の場合、兵士ユニットによる水泳と渡河だけが可能である。水泳とボートのルールは非常に特殊なため、別にE章で記述している。

21.41　**渡河(Fording)：**渡河は、渡河可能でなおかつ結氷していないと指定されている河川ヘクスだけで、歩兵/騎兵が試みられる。オートバイ/砲の人力移動は渡河しながら行えない。このようなヘクスに進入するコストはそのユニットの全許容MFが必要であり、ユニットがそのヘクス内にいる間、危険な移動を行っているものと見なされる。水障害ヘクスを離れる場合、より高い高度に進入するためにMFを2倍にする以外、ペナルティはない[例外：複数高度変更；10.5]。渡河中のユニットは、急流時において上流に向かって移動できない。渡河中のユニットは釘付け状態を免れる。APhでは水障害に(渡河によって)進入できないが、APhに離れることはできる。渡河中の歩兵/騎兵が迫撃砲、MMG、HMGを運搬する場合、分解状態でなければならない。



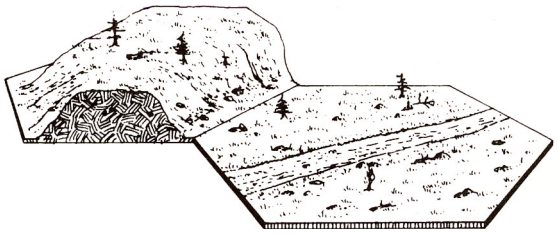
例：8CC8から2重稜線を横切ってレベル1の林ヘクスBB8に移動するならば、6MFが必要である(2[間にあるレベルを登る；10.51]＋4[より高い高度の林ヘクスに進入する；A4.133]＝6)。

21.42　渡河中のユニットは、固有FPだけを射撃でき、さらに地域射撃となる(AFPh射撃ならばさらに半減される)。

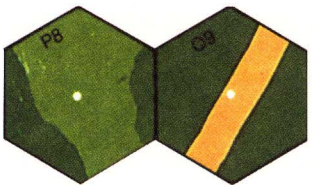
21.43　混乱状態となった渡河中のユニットは匍匐後退できず、 そのため阻止に対して非常に脆い。水障害にいる混乱状態のユニットは潰走しなければならない；たとえ戦意喪失状態であっても現在の区域に留まることはできない。

21.5　野戦構築物は水障害に設置できない。

21.6　**氷(Ice)：**すべての水障害(海を除く)は氷点下のシナリオの場合、氷が張る。凍結した場合、水障害ヘクスはすべての点に関して開豁地と扱われる。修整前のHE攻撃DRがIFT上でKIAとなるか、または氷が崩壊した場合、そのヘクスから氷が除去される。そのようなヘクスに氷がないことを示すために、コイン、または氷崩壊(Collapsed Ice)カウンター(ARMIES OF OBLIVIONに含まれる)を置くこと。氷は、橋の崩壊のルールに従って(6.42；すべての氷ヘクスの重量制限は、今までに他の氷ヘクスで支えられた最も重い重量に等しい)、5トン以上の重量がある車両によって崩壊する可能性がある。氷の崩壊が発生した場合、そのヘクスにある全てのユニットが除去される。さらに、その氷の崩壊により落下した車両の重量と同等以上の車両がその他の氷ヘクスに進入した際、同様に氷の崩壊によって除去される。鉄条網と隠匿されていない地雷だけが氷ヘクスに配置できる野戦構築物である。



22．谷 (Valley)



22.1　谷は、地上レベルより低い高度に存在し、峡谷地よりもかなり広い地帯を表している。谷は、同じ盤の地上レベルである開豁地を示すために使用されている明るい緑色と明確に対比できるように、濃い緑色を背景にしている。24Q9が谷ヘクスの実例である。

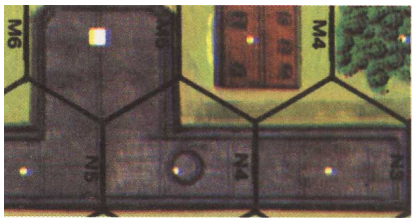
22.2　谷ヘクスはレベル−1である。谷ヘクスにある地形は、このレベルを基準にして新たな高度まで通常と同様にそびえている(小峡谷ならば下に窪んでいる)；すなわち、通常ならば林はレベル1障害物だが、谷にある場合はレベル0障害物になる。“丘”の稜線は、2つの異なる高度レベルが接する峡谷地でないヘクスを形成し、丘のルールがこの稜線に関するLOSのルールにも適用される。丘を含んでいる他の盤と繋げないならば、プレイヤーは、谷の地形をレベル0、明るい緑色のヘクスをレベル1の丘として扱ってLOSの関係を思い浮かべれば、容易に判断することができるだろう。

22.3　ヘクス内に他の地形がなければ、LOSが通るという条件で、TEMと潰走に関して谷は開豁地と見なされる。

22.4　谷ヘクスに進入するための移動コストは、そのヘクス内にある他の地形に完全に依存する(より低い高度のヘクスに移動することでMFを獲得できる自転車[D15.81]とスキーユニットは除く)。

23．建物 (Buildings)

23.1　建物は、様々な大きさと形をした人工の住居や建造物を表している。建物の概観を絵にしている茶色や灰色の長方形を1個以上含んでいる―そのヘクスの中心点が建物の絵に触れていなくても―建物ヘクスである。



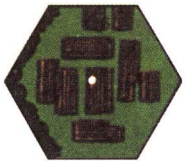
例：1M4は建物ヘクスである。M5も建物ヘクスだが、N3、N4、N5と同じ建物の一部になっている。これは、4つの建物ヘクスがすべて建物ヘクスサイドで繋がっているためである。建物の“ヘクス”について特別に述べられている場合を除き、建物M5といえば、ヘクスN3、N4、N5も含まれることになる。

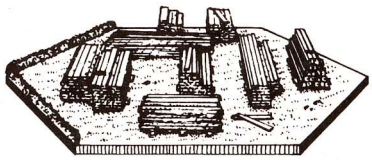
23.2　建物はLOSに対する障害物である。障害物としての高度は、それ自体の高さと建っている場所の高度レベルの組み合わせで決まる。例えば、レベル0のヘクスにある1階建て建物はレベル1障害物である；谷にある1階建て建物はレベル0障害物である；レベル2の丘にある1階建て建物はレベル3障害物である。建物自体の高さは、建物が占めているヘクスの数、および建物内にある階段シンボルが有るか無いかによって決まる。階段シンボルとは、建物ヘクスの中心点の代わりにある小さな白い正方形のことである。障害物を通してより低いレベルを見るには、射撃側ユニットか目標側ユニットのどちらかが、その障害物の高度よりも高い高度にいる必要があること、また、同一レベルユニットの間におけるLOSは、それと同じレベルの障害物が間にあったとしても遮断されないことを思い出すように。



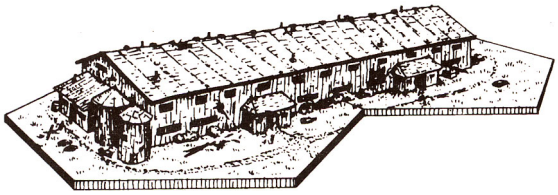


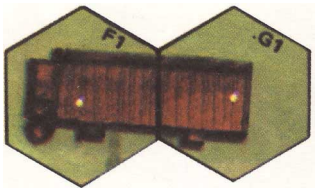
23.21　**1階建て建物**(Single Story House)：階段シンボルが存在しない全ての1ヘクス建物は、LOSに対する1レベル障害物である。このような建物にいる全てのユニットは、そのヘクスにある他の地形のレベルにいるものとする。1D4は1階建て建物の例である。



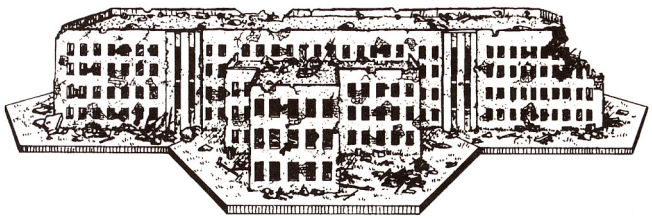


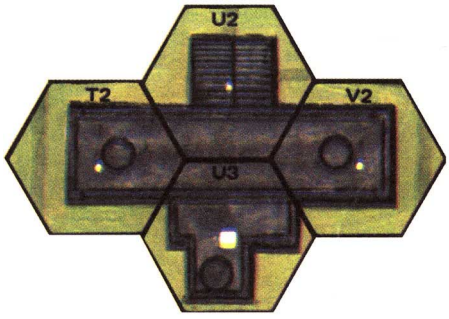
23.211　**材木置場**(Lumberyard)：しま模様の入った茶色い長方形を多数含んでいるヘクスは材木置場ヘクスである。ヘクス24Q6(およびデラックスASLのcD4)が材木置場ヘクスの例である。材木置場は、潰走(A10.51)、回復(A10.61)、勝利条件(A26)、放火/延焼時のEC DRM(25.5)を除いて、木造の1階建て建物と同様なものとして扱う。なお、そこからは迫撃砲とAA砲を射撃することができ、車両によるOVRを実行することができない。車両は、迂回を使う場合のみ材木置場に進入できる**[例外：オートバイは人力移動で進入できる]**。材木置場を通る小道はいっさい存在しない。





23.22　**2階建て建物**(Two Story House)：階段シンボルのない複数ヘクスにまたがる建物は、LOSに対する$1\frac{1}{2}$レベル障害物である。この建物の各ヘクスは、地上レベルの他に1レベルだけ高いレベルを持っている。このような建物はすべて、レベル間の移動が行える固有の階段が各ヘクスにある。建物自体は周りの地形より$1\frac{1}{2}$レベルだけ高いが、レベル1カウンター上にいるユニットは周囲の地形より1レベル高いところにいるものと見なす。1F1-G1は2階建て建物の例である。





23.23　**3階以上の建物**(Multi-Story Building)：階段シンボルのある建物は、LOSに対する$2\frac{1}{2}$レベル障害物である。これらの建物は、地上レベルに加えて、第1レベルと第2レベルの区域を持っている。このような建物は、白色の正方形である階段シンボルで表されているヘクス以外、固有の階段を持っていない。建物内におけるレベル間の移動は階段ヘクスでのみ行うことができる。1U3は、3階以上の建物の例である。



23.24　**第3レベル構造物**(Third Level Structures)：第3レベルを持つ建物は$3\frac{1}{2}$レベル障害物であるが、これはSSRによってのみ存在する。該当するヘクスにレベル3カウンターを置いてそれに該当することを示しておく。SSRの指定により、第3レベルの高さが建物全体に存在したり、建物の特定のヘクスだけに存在する可能性がある。SSRの内容によって、または建物自体の絵によって階段の存在が特定できない場合、第3レベル区域を含む建物の各ヘクスには固有の階段があると見なされる。

23.25　**隣接建物ヘクス**：建物の中にいるユニットが同じ建物の隣接建物レベルと『隣接』していると見なすことができるのは、両者が互いに同じレベルにある場合**[例外：連続住宅；23.71]**か、また(印刷されているものや固有の)階段で垂直につながっている場合、のどちらかだけである。これに該当しない場合、同じ建物内にいる隣接ユニットであったとしてもLOSを引くことができない。また、同じ建物内にいる非隣接ユニットの間にもLOSは引けないが、間にあるヘクスを通して建物の絵ににかからないLOSが存在できる―1M5からN3のように(23.1の図を参照)―ならば引くことができる。建物区域**[例外：屋上区域]**内のユニットへのLOSは、『隣接』しているユニットから、あるいは(異なるヘクスからのLOSであれば)LOSがそのヘクスに進入するときに建物のイラストにかからずにヘクスサイドを通過する場合にのみ引く事ができる(1X3と1X4は対照的である)。

例：1X3の地上レベルはW4の第1レベルのLOS内にない。したがって、W4の第1レベルにいる混乱状態のユニットは、敵ユニットがX3に存在していても潰走する義務がない。同様に、これらの隣接ヘクスにいるユニットは、LOSが引けないためにお互い射撃できない。

23.26　**階段**(Stairwell)：同じ建物ヘクス内にある他の垂直レベルへの攻撃は、階段ヘクスならば可能だが、それは次に高い又は次に低いレベルに対してのみ限定される。同じ建物ヘクスにある地上レベルと第2レベル(および、それより高いレベル)は決して『隣接』していない。

23.3　建物のTEMはその建物の構造タイプによって決まる。灰色の建物は石造を表していて+3 TEMを持つ。茶色の建物は木造を表していて+2 TEMを持つ。プレイヤーの間で建物の構造について同意が得られないような色の建物があった場合、その建物は木造として扱う。

23.31　TEMは、目標が占めている建物によって決定され、同じ建物内から射撃されたとしても何ら修整はない**[例外：工場；23.741]**。迂回しているユニットは、残留FP以外**[例外：J2.23]**の攻撃に対して建物のTEMを受けられない。

23.32　**間接射撃**：間接射撃は、1つの修整前解決DRを用いて、建物の各レベルに対して同時に解決する(完全建物ヘクスの場合を除く)。ただし、その目標がいるよりも上にある屋上以外の各建物レベルについて(市場[23.73]やWPによる攻撃であっても)+1 DRMが追加される；完全建物ヘクスに命中した場合、その建物ヘクスで最も高いレベルと屋上だけが効果を受ける**[例外：瓦礫；24.11-.121]**。

例：木造である2階建て建物の地上レベルにいるユニットは間接射撃に対して+3 TEMを受ける;石造である3階以上の建物のレベル1にいるユニットは+4 TEMを受ける。

23.4　迂回を用いる場合を除き、歩兵は、建物ヘクスに進入するのに2MF**[例外：道路を経由する場合(A4.132);2I9のように開豁地以外の地形部分を迂回する場合(A2.4)]**、また、建物にある階段(印刷されていても固有の場合でも)ヘクスでレベルを変更するのに1MFを消費する。車両は、VBM(D2.3)を使う、工場の階段(23.742)、また瓦礫/地下室の崩壊(23.41)の危険を冒すならば、建物に進入することができる**[例外：市場；23.73]**。車両は、建物の上のレベルを占めることは絶対にできない。

23.41　**地下室**(Cellars)：跨乗兵のいない完全装軌型でCTかつBU状態のAFVだけが、建物障害物に進入できる**[例外：市場(23.73)；工場の階段(23.742)]**。その際に消費するMPの合計は、カウンターに印刷されている許容MPの$\frac{1}{2}$に等しい(OVR攻撃を行うならば、その許容MPの$\frac{1}{4}$を追加する；D7.1)。このVBMを用いない建物ヘクスへの進入には、直ちに、ボグ判定のみに適用される+3 DRM(石造建物ならば+4 DRM)を用いてボグ判定DRを行わ

なければならない。そのAFVのボグ判定DRの色付きdrが0以下だった場合、その建物ヘクスは瓦礫になる。その建物が木造/1階建て建物(それぞれについて適用)だった場合、瓦礫生成の判定に対してだけボグ判定DRの色付きdrに-1 drmが適用される。1階建て建物が瓦礫になったとしても、その建物の占有者に影響を与えないが、瓦礫になった建物が上階のレベルを持つならば24.11-.121を適用する。そのAFVのボグ判定DRにおける修整前の色付きdrが6だった場合、床を踏み抜いて地下室に落下し、除去される。そのAFVの操作班が生存していたならば自動的に地上レベルに置かれ、そのフェイズにおいて続けて行われる射撃に対して危険な移動の適用を受ける(D5.6)。他の方法で地下室がゲームに使われることはない。地下室に落ちたAFVは、それだけで瓦礫を生成せず、マンホールや地下道自体、およびそのマンホールや地下道の中にいるユニットに何の影響も与えない。

23.42　複数レベルの建物は、各建物レベルに垂直方向の区域を1つずつ持っている—各区域に通常のスタック制限が適用される。1つのユニットが一度に複数のレベルを占めることは一切できない。



23.421　**上階のレベル**(Upper Levels)：複数レベル建物にいるユニットは、レベルカウンターの上に置かれていない限り地上レベルにいるものとして扱う。レベルカウンターは、レベルとレベルの間にある床を表す。レベルカウンターは、ユニットがそのレベルを占めていなければ盤上に置かない[**例外：第3レベル；**23.24]。レベルカウンターの存在に関係なく、各階の床は常に存在している。レベルカウンターは、特定の上階レベルにユニットがいることを示すためだけに用いる。上階レベルにおける移動や攻撃の規約は、地上レベルのものと同じである。床を表しているこのレベルカウンターは、その上にあるカウンターをずらさなくても一目で識別できる様に、高度ごとに色分けしている。

23.422　階段ヘクスにいないユニットは、自身よりも上、あるいは下のレベルにいる敵ユニットに対しCCを仕掛けることができない。自軍APhの開始時、すでに階段ヘクスにいるユニットは、そのAPhに階段を1レベルだけ昇降して突撃し、その区域にいる敵ユニットとCCを実行できる。ユニットは、1回のAPhにおいて、新たなヘクスへ入ることと、垂直に上下して別の建物区域に入ることの両方を同時に行うことができない[**例外：不連続レベル建物におけるヘクス間の移動；**23.72-.722]。また、地上より上の階の区域から異なる建物へと直接移動することもできない。

23.423　**砲**：5/8インチカウンターに描かれた火器は、建物の上階レベルを占めることができない[**例外：迫撃砲**(23.85)**；要塞化された建物**(23.93)]。5/8インチカウンターの非車載火器は、それが小型目標(C2.271)か、または大型目標でないAT/INF砲ならば、建物/瓦礫に初期配置したり人力移動させることができる。屋上以外の建物区域からは、迫撃砲射撃、空中目標に対するMG/砲による攻撃が禁止されている。

23.424　**建物の登攀**(Scaling)：建物の登攀を行うことができるのは、DYOの購入やSSRにおいてコマンドウとして指示されている、特別な訓練を受け、特殊装備を持つ兵士だけである。統制状態のコマンドウは、登攀(11.4)を使って建物/橋の外側を上り/下りできる。これを行う場合、その建物/橋ヘクスに登攀カウンターを置いて、建物の絵に接触していない建物のヘクス頂点に矢印が向くようにする。建物を登攀するユニットは落下DR(11.41)を行なう必要がない；各ゲームターンに1レベル分だけ自動的に上り/下りする。その際、そのユニット自身のAPhに、登攀カウンターを取り除いて、今いるレベルの建物に移ることができる。進入しようとしている区域に火災を含んでいる建物レベルへの登攀はできない。すべての登攀ルールが建物の登攀にも適用される[**例外：落下**DR；B11.41]。

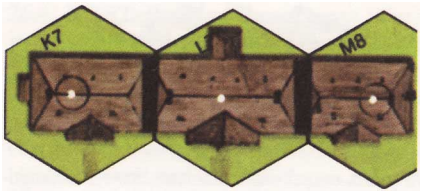
23.5　建物ヘクス内で許されている唯一の野戦構築物は、地雷原とその建物自体の要塞化である(23.9)。



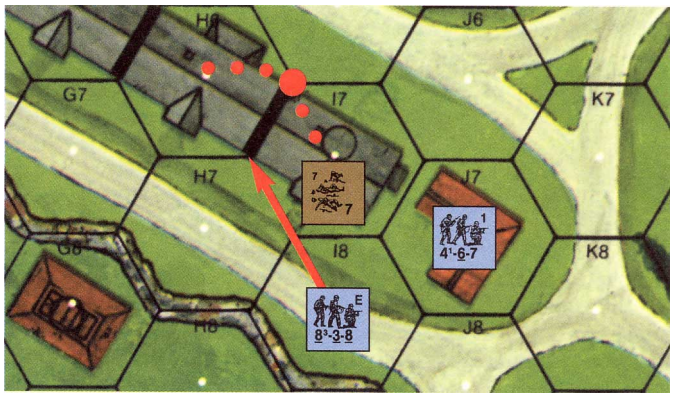
23.6　木造建物内で放火するならば7以上のDRで炎を発生させることができ、同じ建物の**隣接**ヘクスには8以上のDRで延焼する。石造建物内で放火するならば8以上のDRで炎を発生させることができ、同じ建物の**隣接**ヘクス(25.6参照)には9以上のDRで延焼する。これらのDRは修整を受ける；第25項を参照。すべてのレベルが火災となっている複数レベル建物ヘクスは、その建物ヘクスの各レベルに火災(Blaze)カウンターを置くよりも、PARATROOPERに含まれている炎上建物カウンターを置くとよい。

23.7　**特殊な建物のタイプ**：4種類の珍しい建物があり、それぞれについて特別なルールが用意されている。

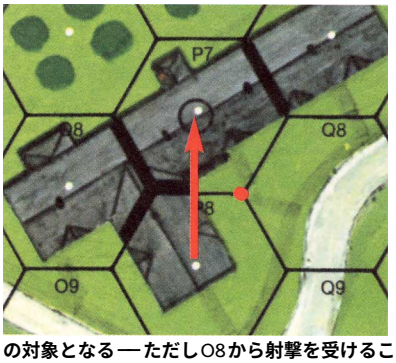




23.71　**連続住宅**(Rowhouse)：複数ヘクス建物のヘクスサイドに黒色の太い線がある場合(23K7のように)、その複数ヘクス建物は、個々の家が繋がっている連続住宅である。複数ヘクス建物なので、連続住宅は上階レベルを持ち、20X6のように固有の階段(23.22)だけを持つならば、LOSに対する1 1/2レベル障害物と見なされる。また、12O4のように印刷された階段(23.23)を持っているならば、LOSに対する2 1/2レベル障害物と見なされる。黒色の太い線は、すべてのレベルに対してそこを通るすべてのLOSを遮断する[**例外：連続住宅の屋上にいるユニットは通常のLOSを保持できる**]。このヘクスサイドの両側にあるヘクスが両方とも瓦礫になった場合、その黒色の太い線は存在しなくなったものとするが、それ以外の瓦礫は黒色の太い線に影響を与えない。連続住宅にいる歩兵が同じ建物にある別の連続住宅ヘクスに直接に**移動/潰走/突撃/CCからの離脱**ができるのは、地上か屋上(23.8)のレベルにいるときだけである；さらに地上レベルにいる場合、建物のどちらか側を“迂回して”いるのかを明言しなければならない。地上レベルで移動/潰走するこのようなユニットは3MFを消費する(離れようとしているヘクス内で“迂回”するための1MFと、新しい建物ヘクスに進入するための2MF、この際、離れようとしているヘクスにOBA/残留FPがあるならば迂回中に攻



例：2017にいる混乱状態のソ連軍分隊は潰走しなければならないが、建物のH7側を経てH6に潰走する場合、I7-H7-H6のヘクス頂点でI8から阻止を被ることになる。I7の上階レベルに潰走すれば一時的に助かるが、次のドイツ軍の移動で危機にさらされてしまう。よって、建物の反対側を経てH6に潰走することとした。これならば建物のI6側からH6へ潰走することになり、どちらのドイツ軍ユニットもI7-I6-H6のヘクス頂点にLOSを引くことができない。

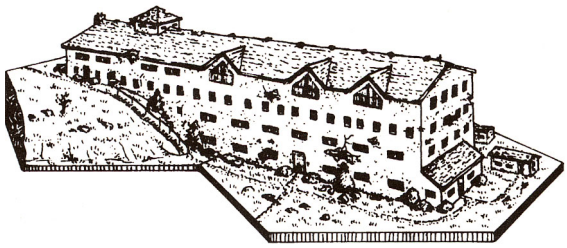


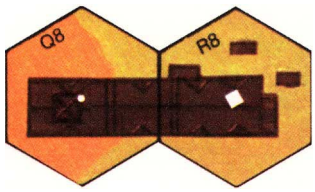
例：21O8にいるユニットはP8にいるユニットにLOSを引くことができない。これは、両ヘクスの中心点の間にあるLOSが黒色の線で遮断されているためである。ただし、P8にいるユニットからP7へLOSを引くことはできる。これは、黒色の線がヘクスサイドの中心までしか達していないからである。このような状況にあったとしても、P8のユニットがMPhに直接P7に進入したいと思った場合、P8-P7-Q8のヘクス頂点(赤い点の位置)でFFMO/FFNAMの対象となる—ただしO8から射撃を受けることはない。注意：所有している地図盤12が初版ならば、地図盤のO6-O7、O4-P3、P3-Q4ヘクスサイドにある建物の絵の部分に、この太線を引く必要がある。

撃される)。このとき、移動/潰走ユニットが横切った建物ヘクスサイドの迂回側にあるヘクス頂点にLOSを引くことのできるユニットは、FFMO/FFNAM DRMが適用される防御臨機射撃や阻止を行うことができる。このヘクス頂点で混乱、釘付け、阻止された場合、そのユニットは、自身のMPhにおいて隠蔽状態のMMCのいる区域に進入しようと試みた(A12.15)場合と同様にして、最後にいた区域に戻される。地上レベルにおけるこのような移動/潰走/突撃/離脱は、もしあるならば、両方のヘクスで地雷原による攻撃を被る。1つの連続住宅建物内にあるが異なる連続住宅ヘクスにいるユニット同士は、その連続住宅にいない別のユニットがそれぞれのユニットに『隣接』しているならばFGを形成できるが、そうでなければFGを形成できない。連続住宅建物の各ヘクスは、潰走と掃討に関して別々の建物として常に扱われるが、建物の支配に関しては1つの建物として扱う。



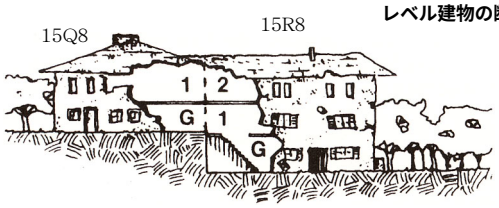
23.711 **突破口(Breach):**連続住宅の中にいてDCを所有している釘付け状態でない統制状態の歩兵は、自身のMPhに1MFを消費してDCを配置し、連続住宅のヘクスサイドを攻撃することを宣言して、黒色の太い線に突破口を開ける試みを行うことができる。DCの配置に成功した場合、AFPhにおいてそのヘクスサイド(だけ—ただし通常のTEMで)に対するDC攻撃を解決する;DCが爆発したら、IFT上でNMC以上の良い結果となれば壁に突破口が開けられる。その際、同じ修整前DRを使って、対応する隣接した連続住宅区域にいるユニットに対して、完全なTEMを適用した地域射撃(その敵ユニットが非隠蔽状態ならば12FP、隠蔽状態ならば6FP)で攻撃を解決する **[両者に対する例外:DCが故障した場合;**A23.4]。該当する区域に突破口(Breach)カウンターを、その矢印を突破口の開いたヘクスサイドに向けて置く。それ以降、突破口が開いたのと同一レベルの『隣接』する連続住宅の間で、建物と建物の間における通常のLOS、および通常の移動が可能となる。また、AFVが瓦礫を生成せずに黒い太線のヘクスサイドを横切って移動した場合、23.41にしたがって突破口が形成される。





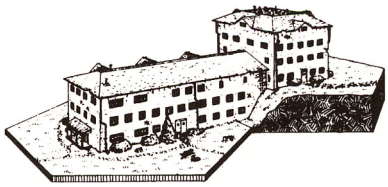
23.72 **不連続レベル建物(Split Level Buildings):**15Q8-R8のように、異なった高度レベルに位置し、階段シンボルが低い高度側のヘクスに1つだけある複数ヘクス建物は、第1レベル建物ヘクスと第2レベル建物ヘクスが複合したものである。どちらのヘクスの建物も$2\,^1/_2$レベル障害物(階段のある建物ヘクスは地上レベルの$2\,^1/_2$レベル障害物であり、階段のない建物ヘクスはレベル1ヘクス上にある$1\,^1/_2$レベル障害物である)を表し、高い地形の上に位置している建物自体は低い地形の上にある建物自体よりも1レベル分だけ低い。高い方のヘクスの第1レベルは低い方の第2レベルと直接つながっている。高い方のヘクスにある建物の地上レベルへ建物内を通って移動するには、低い方のヘクスの第1レベルから移動しなければならない。その上のレベルも同様である。

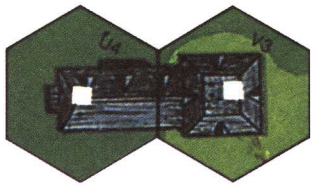
床の接続状況を確認するための不連続レベル建物の断面図



2 = **第2レベル**
1 = **第1レベル**
G = **地上レベル**

例:15R8にいるユニットが直接建物内を移動してQ8の第1レベルに達しようとするならば、R8の第2レベル区域を経由して移動しなければならない。逆もまた同様である。



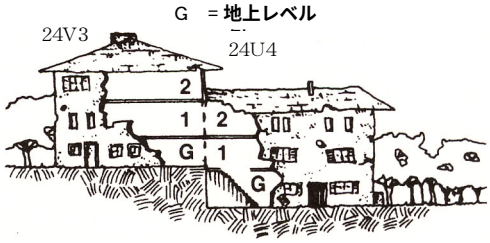


23.721 24U4-V3のように、異なる高度レベルに位置している複数ヘクス建物で、両方のヘクスに階段シンボルがあるものは、各ヘクスに同じ階数の建物レベルがある。よって、高い地形側に位置している建物ヘクスは、低い地形側に位置している建物ヘクスよりも高いLOS障害物となる。前述の事項は、異なる高度レベルに位置しているが階段シンボルを持たない複数ヘクス建物についてもまったく同様のことがいえ、それが連続住宅(41V6-V7)やよくある2階建て建物(オーバーレイ6)であるかどうかは関係ない。高いヘクスから低いヘクスへ建物内を移動するには、入ろうとしている先の建物レベルより1レベル低い建物レベルからでければならず、また逆も同様である;屋上にいるユニットは新しいヘクス内へ直接移動することができない。同じ不連続レベル建物の連続住宅ヘクス間を移動するには地上レベルでのみ可能である;建物を上るならば歩兵は4MF(高い方へ高度変更して“迂回”するのに2MF[2×1]、建物へ進入するのに2MF)を消費することになる。全ての場合において(連続住宅以外の建物と階段が1個しかない建物も含める)、ユニットは、連続住宅を迂回移動(23.71)するのと同様の手法で、一方のヘクスの地上レベルからもう一方のヘクスの地上レベルへと移動することができる。

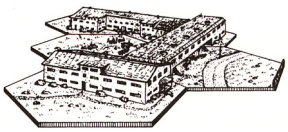
23.722 同様に、ある1ヘクスだけが高い建物レベルを持つとSSRによって指定された複数ヘクス建物もある。この際、高いレベルを持つとされたヘクスの最上レベルに対するLOSの特別な制限が適用される。それは、高いレベル側にあるヘクスの最上レベルは、低いレベル側にある建物ヘクスの屋根によって、低いレベル側にあるヘクスの最上レベルを見ることができないということである(逆もまた同様) **[例外:屋上にいるユニット;**23.8]。

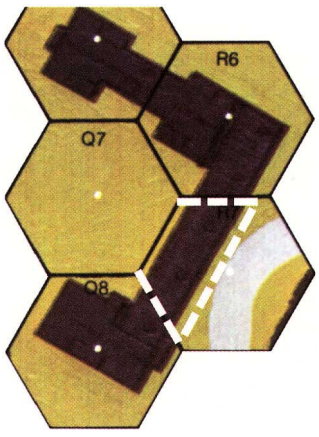
床の接続状況を確認するための不連続レベル建物の断面図

2 = **第2レベル**
1 = **第1レベル**
G = **地上レベル**



24U4の第2レベルからV3の第2レベルまで素早く移動するためにはV3の第1レベルを経由すればよい。



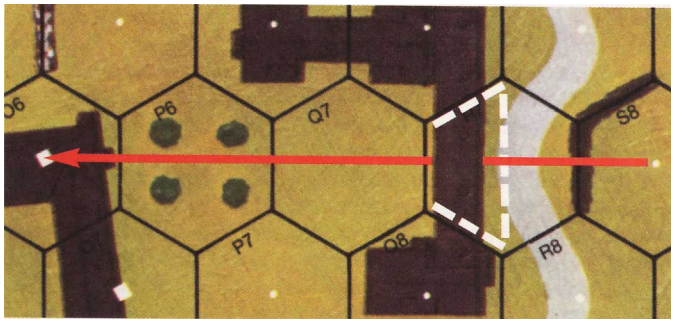


23.73 **市場(Marketplace):**建物ヘクス12R7は、地上レベルに建物障害物がない特殊な建物であり、R7にある建物の絵に白色の破線でそれが示されている。このヘクスを通る(ヘクスサイドを含む)地上レベルのLOSは、どのような方向であっても引くことができる;全てのタイプのユニットはこの地上レベルに移動する/この地上レベルで射撃を受ける場合、開豁地にいるものとして扱われる。

注意:所有している地図盤12が初版ならば、R6-R7とR7-Q8ヘクスサイド、及びR7の中央に、この破線を引く必要がある。

23.731　市場ヘクスには、第1レベルの建物区域がその上部に存在する。この区域には、このヘクス固有の(野外にある)階段を使うことでのみ地上レベルから直接たどり着くことができる。この固有の階段を経てMPhに地上レベルから第1レベルへ(逆も同様)移動するユニットは、地上レベルで開豁地を移動しているものと見なされる。

23.732　市場の第1レベルは十分に地上レベルの構造物上に張り出しているものとされ、12R7の第1レベルからの射撃やここへの射撃は、このヘクスの中心点に引くことで確認する。市場の地上レベルへ又はここを通る地上レベル間のLOSは、他のLOS障害物がなければ、通常と同様に引くことができる。レベル1の区域からのLOSは市場の両レベルに対して引ける[**例外：**23.25]が、そこを通過して引くことはできない。レベル2やレベル3の区域からのLOSは市場の両レベルに対して引くことができる。また、これを越えて市場よりも先にあるヘクスに引くこともできるが、1 1/2レベル障害物である市場によって形成された死角ヘクス内は除く(A6.4参照)。



例：12S8では、R7の地上レベルの開豁地を通してO6の地上レベルを見ることができる。ただし、R7のレベル1による1 1/2レベル障害物があるため、O6のレベル1やレベル2を見ることはできない。

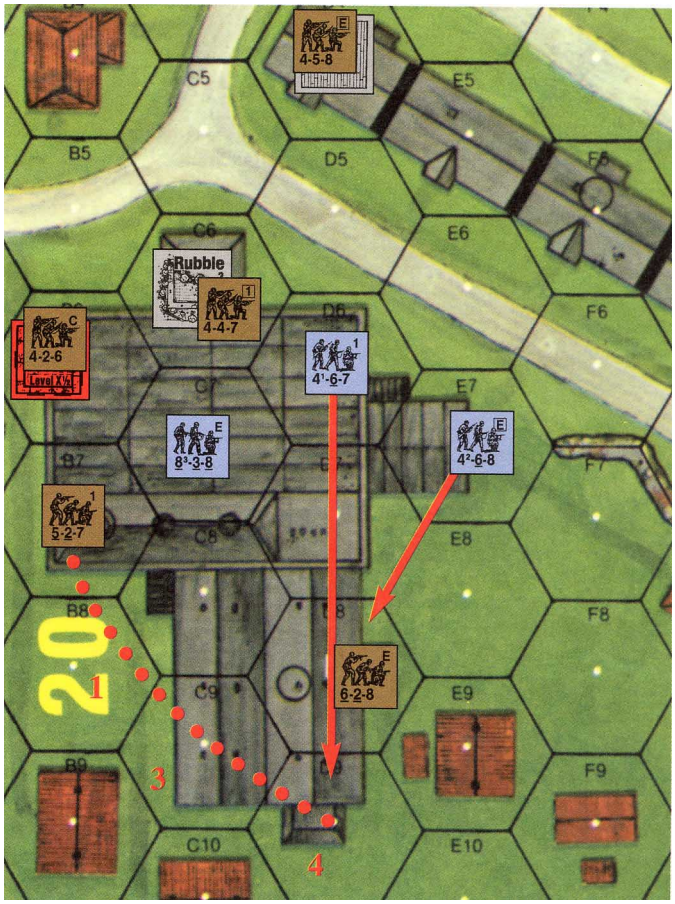
23.733　市場には地上レベルの建物がないため、通常の建物ルールに対する例外が数多く適用される。鉄条網/道路障害をこのヘクスに置くことができ、潰走ユニットはその地上レベルで阻止を受ける可能性がある。

23.74　**工場(Factory)：**工場はSSRで指定されている場合のみ存在するが、これは、天井の高い建築物である倉庫や機械工場、または内部を仕切る壁や区画を持たない大きな製作所を表している。工場は、印刷された階段を持っているならば2 1/2レベルのLOS障害物であり、持っていないならば1 1/2レベルのLOS障害物である。どちらの場合でも、工場には上階がない──そこにあるものはすべて地上レベルにある[**例外：屋上；**23.8]。

23.741　**LOS/TEM：**工場ヘクスの場合、同じ建物の中にいるユニット間にあるLOSは、そのLOSが完全に建物の絵の中だけを通っているならば、遮断されない──ただし、そのようなLOSが通る各建物ヘクスはLOSを妨害する。完全に同じ建物の中だけを通る射撃に対する工場ヘクスのTEMは+1である。屋上以外の工場区域に対する間接射撃には通常の建物TEM(一般的には+3)が適用される(屋根がない場合を除く；O5.45)。要塞化されている工場区域には+1TEMが追加されるが、**間接**射撃には適用されない。狙撃兵の目標選択(A14.21)に関して、石造の工場にいるユニットは+3 TEM(木造の場合は+2 TEM)を持つと見なす。工場による妨害は、1/2レベルのLOS妨害である。工場区域にある残留FPに関しては、移動しているユニットが、そのヘクスを迂回または建物以外のヘクスサイドを横断して進入しているならば建物のTEMが適用される；それ以外は工場TEMが適用される。

23.742　**MF/MP：**工場ヘクスから同じ建物にある別の工場ヘクスに、工場ヘクスサイドを通って直接移動する場合、1MFだけを支払えばよい。すでに工場ヘクス内にいる完全装軌型AFVは1ヘクスにつき許容MPの1/4(FRU)で同じ建物の内部を移動することができる。ただし、そのようなヘクスに進入する毎に+1工場DRMを適用してボグ判定を行わなければならない。この建物から退出する場合は、通常の建物進入コスト(23.41)を支払わなければならず(建物の**中で**消費される)、またその際、工場以外のヘクスに進入する前にボグ/瓦礫に関する判定を行なう[**例外：車両は、階段シンボルが印刷されている工場区域に開豁地のコストで進入/から退出したり、道路ヘクスサイドを横断して工場区域へ開豁地のコストで進入/から退出することもできるが、これは、そのヘクスが自軍によって支配されている場合に限る(この場合の階段シンボルは、車両が出入りできる大きさの入口を表している)**]。**いずれかの**工場区域内でVCAを変更する車両はボグDRを行う。車両サイズの出入口(RED BARRICADESのO5.2)において車両が移動不能になっていても、出入口の利点は損なわれない。ユニットは車両サイズの出入口において開豁地として進入できる特典を利用できる──ただし、その工場の**外から**進入する時だけであり、その出入口に屋根がないの場合は特典を利用できない(RED BARRICADESのO5.42参照)。このような開豁地として進入できる特典を利用したとしても、そのヘクスの工場TEMは無効にならない。上記の場合を除けば、車両が、工場ヘクスから同じ工場内の別のヘクスに直接移動するには迂回を用いなければならない。工場には地下室がない(23.41)。

23.743　**工場の瓦礫：**瓦礫となった工場ヘクスは、もはや建物ヘクスではないが、依然としてその工場の一部である[**例外：その瓦礫を通過する**(B.4)**LOSは妨害されない**]。通常の瓦礫のルール(24.)が適用される。そのようなヘクスから同じ工場の**中へ**の移動/射撃は、工場区域から行われたものとして扱われる。工場の瓦礫ヘクスに隣接している同じ工場内の地上レベル区域は、工場の外からの攻撃について+1 TEMを持つ。ただし、そのLOSは、瓦礫の上空を**通過**(B.4)し、なおかつ目標の工場区域に入る際にその建物の絵を横断していなければならない。



例：20E7は工場である。E7の4−6−8がD8の6−2−8を攻撃すると+3 TEMが適用される。これは、LOSが完全に工場内の中だけを通っているのではないためである。B7にいる5−2−7は、B8に進入するのに1MF、C9に進入するのに2MF(建物への進入)、D9に進入するのに1MF(工場ヘクスサイドを横断しての移動)だけを消費すればよい。D9の5−2−7に防御臨機射撃を行う4−6−7には、+2 DRM(+1 TEM[工場]+2[LOS妨害]−1[FFNAM]＝+2)が適用される。

4−4−7は、そのLOFが建物の絵から出ているとしても、D6にいる4−6−7を(工場ヘクスサイドを横切っているものとして)+1 TEMで攻撃できる；この4−4−7が、D6、C7、B6のいずれかに進入するには1MFを消費する。4−5−8は、(4−4−7と同様の理由で)+1 TEMで8−3−8を攻撃できるが、B6の地上レベルにいるユニットがこの4−5−8によって攻撃される際には+3 TEMを受けることになる。これは、そのLOFがその区域に進入する際、建物の絵を横断していないからである。屋上にいる4−2−6は+1 TEMで4−6−7を攻撃できる(そして工場妨害は受けない)。ヘクスC7もまた瓦礫であった場合、4−5−8は、B7にいるユニットを+1 TEMで攻撃できる。通常の天候の影響はヘクスC6に適用される(例えば靄や大雪など)が、瓦礫でない工場区域には適用されない(A24.6；E3.8)。+1靄LV妨害DRM(E3.32)が6ヘクス以内の射程で影響している場合(E3.51)、C6から行われる攻撃やC6の上空を通過して行われるすべての攻撃は、靄DRMによって影響されることになり、また、射撃し返される際にも同様である(すなわち、E3.8は不可となる)；工場区域であるD6とD9の間で行われる攻撃は、その間のヘクスによって+2工場LOS妨害によって影響されるが、靄の影響は受けない(すなわち、E3.8が適用される)。



23.8　**屋上**(Rooftops)：屋上はSSRで指定された場合のみプレイに登場し、1階建て建物にはないものとする。屋上は、以下の例外を除いて、その建物の最上階にある床レベルよりも $^1/_2$ レベルだけ高い床レベルとして扱われる。プレイに使われる屋上ヘクスにはすべて、その下のレベルへと続く固有の階段を持つものと見なす。直接つながっている屋上区域に進入するためのMFコストは、別の屋上区域から進入するならば2MF、階段を昇降するなら1MFである；すなわち、建物区域から建物区域への通常の移動の場合と同じである。ユニットは、屋上区域から別の屋上区域に移動する場合、建物が繋がっていなかったり高度が異なるならば、直接移動することができない。24U4のような不連続レベル建物の場合(23.722の図を参照)、ユニットは、U4の屋上からV3h2(第2レベル)へ2MFのコストで直接移動できるが、V3の屋上に直接移動することはできない。

23.81　**TEM**：屋上にいるユニットは建物のTEMを受けられないが、可能ならば高度優位性による+1 DRMが受けられる。さらに、同高度以上からのLOSに対して、FFMO、潰走、阻止に関して開豁地にいるものと見なす。屋上は要塞化(23.9)できない。

23.82　**隠蔽状態**：屋上区域は初期配置する場合にのみ隠蔽地形となる。屋上にいるユニットは、そこへLOSが引ける統制状態の敵地上ユニットが16ヘクス以内でかつ同レベル以上にいないならば、隠匿状態や隠蔽状態を保持できる；これと同じ制限が屋上での“？”の獲得にも適用される[**例外：獲得を防ごうとする敵ユニットは、(統制状態でなく)単に非混乱状態であればよい**]。屋上にいるユニットは、索敵/掃討に関して建物内にいるものと見なす。

23.83　**回復**：屋上における回復の試みには地形ボーナス(A10.61)が適用されない。屋上区域は、潰走と勝利条件に関して建物区域とは見なされない。

23.84　**障害物**：屋上レベルに存在しているものがあったとしても、LOS障害物としてその建物が高くなるわけではない。

23.85　**砲**：$^5/_8$ インチカウンターの火器は屋上を占めることができない。ただし、82mm以下の迫撃砲はdm状態であれば屋上へ/から(あるいは屋上区域の間を)運搬することができる。屋上に砲を設置(C11.2)してはならない。

23.86　**瓦礫**：屋上は瓦礫にならない。同一ヘクスにある屋上よりも下のレベルが瓦礫になるまで存在し、それらが瓦礫になっても屋上は単になくなるだけである。その区域が屋上以外の建物区域であったかのように瓦礫に関する判定は行う。プレイで使用可能な屋上区域に対するHE攻撃に関しては、代わりに屋上の真下の区域において瓦礫に関する判定を行う。

23.87　**工場屋上接続ポイント**(Factory Rooftop Access Points)：建物の登攀(23.424)を除けば、工場の屋上へは、瓦礫でなく屋上のある(O5.4)工場屋上接続ポイントを経てのみ地上レベルから到達することができる；すなわち、印刷された階段がある工場区域か、**道路ヘクスサイド**を含んでいる工場区域だけが工場屋上接続ポイントとなる。これらの工場屋上接続ポイントをいずれも持っていない工場は、屋上が使用可能であるならば、このようなポイントを最低1ケ所はSSRで指定しなければならない。工場屋上接続ポイントヘクスの地上レベルと屋上レベルは互いに『隣接』している；垂直方向の中間レベルは存在しないことになる[**例外：MF消費、LOF、残留FP；23.88参照**]。歩兵は屋上へ登ったり、そこから下りたりする際に2MF(1 $^1/_2$ レベル工場の場合)、ないし3MF(2 $^1/_2$ レベル工場の場合)を消費する。

23.88　**攻撃への影響**：工場屋上接続ポイントを通ってレベルを変更する歩兵は通常ルールの範囲内で、(下りた場合には)地上レベルで攻撃を受け、(上った場合には)屋上レベルで攻撃を受ける。けれども、それらは、そのヘクスでの第1レベル(そして/または2 $^1/_2$ レベル工場ならば第2レベル)の“途中区域(quasi-location)”にLOSを持つユニットによって、その途中区域でも攻撃を受ける可能性がある。そのような途中区域は開豁地と見なされないが、そこへの攻撃はTEMを受けず[**例外：その工場の外からの射撃ならば、『要塞化』されていない建物のTEMは適用される**]、工場や破片による妨害DRMもない。目標は、レベルを変更する毎に1MFを消費しているものとする；途中区域にいる間に釘付け状態や混乱状態になった場合、**離れようとした**レベルに戻される(さらに、戻されたレベルに残留FPがあるならば攻撃される)。そのような途中区域に対する攻撃によって生じた残留FPは、そのレベルにそのまま残され(適切なレベルカウンターの上に残留FPカウンターを置き)、同じMPhの間中、そのヘクスのそのレベルに引き続き進入するユニットを攻撃する。工場屋上接続ポイントの屋上レベルにいるユニットが同一ヘクスの地上レベルにいるユニットから攻撃された場合、高度優位性の+1 TEMを受ける(23.81)。その逆に、工場屋上接続ポイントの屋上にいるユニットが同一ヘクスの地上レベルにいるユニットを攻撃した場合、工場のTEMが適用される(要塞化された建物区域に関する追加TEMは受けない)。なお、これらのユニット間における射撃には互いにPBFを用いることができる(互いに『隣接』しているからである；A7.21)。

23.9　**建物の要塞化**(Fortified Buildings)：十分な時間と資材、そして強い意志があれば、建物を小さな要塞に変えることができる。実際の効果は(利用できた資材によって)千差万別であるが、以下にルール化する。

23.91　要塞化された建物を示すために追加のカウンターを使用することができる。建物だけが要塞化でき、SSRかDYOでの購入によってのみ可能である。

23.911　要塞化された建物区域の数はSSRによって指示されるか、DYOの購入で決まる。特定の建物区域が指定されていない場合は、プレイを開始する前に秘密裏に選択し、記録しなければならない。建物はプレイ中に要塞化することができない。要塞化された建物は、敵ユニットがそこに進入を試みるか、そこに対して索敵に成功する(A12.152)か、射撃を受けた際に通常の建物でなく要塞化された建物のTEMを適用することで結果が変わるならば、要塞化されていることを明らかにしなければならない。

23.912　複数レベル建物の指定された(特定した)ヘクスにある屋上以外のレベルをDYOの購入(H1.6)やSSRによって要塞化できる。要塞化はそのヘクスの地上レベルから順に行わなければならない。したがって、レベル1を要塞化するならばその真下にある地上レベルも要塞化しなければならない。同じ建物にある隣接ヘクスの要塞化や非要塞化は、前文に対して何の影響もない。

23.92　以下の修整を除き、要塞化された建物は普通の建物と同様に扱う。

23.921　**TEM**：要塞化された建物区域のTEMは(DCによる突破口生成の試みも含めて)通常より1高くなる；すなわち石造建物なら+4、木造建物なら+3となる。CHとなった場合、そのCHの解決に際してそれぞれ−4と−3の修整となる。

23.922　**進入**：歩兵は、非釘付け状態で統制状態の敵分隊(もしくは分隊相当)が要塞化された建物区域の内部にいる場合、いかなるフェイズであってもそこへ進入できない[**例外：突破口；23.9221**]。狂暴化したユニットは、要塞化された建物区域の内部の部隊を攻撃する場合、その敵が釘付け状態か、混乱状態か、進入可能なまで損耗するか、いずれかになるまで隣接ヘクスに留まり、AFPh/DFPhにこれを攻撃し続けなければならない(ただし、別の敵ユニットが隣接したならば、狂暴化したユニットはこの新しいユニットを襲撃しなければならない)。このような分隊が占めている要塞化された建物区域に移動か突撃を試みた歩兵は、そのターンのMPhやAPhにおける行動能力を失い、そのフェイズの間中、現在のヘクスに留まらなければならない。進入の試みに失敗して**消費された**MF(失われたMFではない)は、残留FP(A12.15)、防御臨機射撃、連続臨機射撃、FPFに関して、現在のヘクスで消費されたと見なされる；しかしながら、このような射撃をすべて被ったならば、このユニットのMPhは終了し、これらの攻撃の目標にはもうならない。要塞化された建物には進入できなかったとしても、隠蔽の喪失についてのルール(A12.15)は適用される。



23.9221　**突破口**：突破口は、23.711に従って要塞化された建物のヘクスサイド、あるいはHE攻撃の修整後IFT DRの結果がKIAだった際にそのLOFが横断したヘクスサイドに、開けられる。いったん突破口が開いたら、建物ヘクスに対する一般的な方法と同様に、そのヘクスサイド(とレベル)を通って要塞化された建物に進入できる。しかしながら、要塞化された建物に関するそれ以外の利点はまだ適用される。DCは、突破口を開ける試みをせずに要塞化された建物区域に対して配置することができ、その際には、たとえ要塞化されているためにDC配置を行うユニットがその区域に進入するのが不可能であるとしても、通常時のその建物進入COTでDCを配置できる。

23.93　**砲**：要塞化された建物は普通の建物と異なり、要塞化された複数レベルの石造建物にある要塞化された上階に、76mm以下のART/AT/INF砲を初期配置できる。このような火器はプレイ中にその区域から移動させることができない。これらの砲が異なるレベルの目標を射撃する場合の最小射程についてはC2.6を参照すること。タイプ/目標サイズに関係なく、砲は要塞化された建物の地上レベルに初期配置できるが、そのような砲は、空中目標に射撃できず、間接射撃も使用できない。$^5/_8$ インチの火器カウンターは、プレイ中に要塞化された建物へ移動させることができない。

23.94　要塞化された建物区域に炎が起きる場合と、すでに存在している火災がこのようなヘクスに延焼する場合のすべての試みには、−1 DRMのペナルティが適用される[**例外：MOL攻撃によって生じる炎は、これと異なるペナルティを受ける；A22.6111**]。

24．瓦礫 (Rubble)



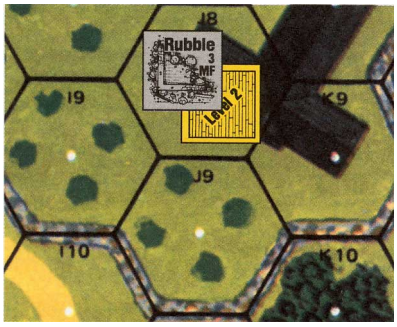


24.1　瓦礫は、打ち砕かれた建物の残骸を表しており、木造ならば茶色の、石造ならば灰色の$^{5}/_{8}$インチ瓦礫(Rubble)カウンターで表される。瓦礫となった区域はもう建物区域でなく、完全に瓦礫となった建物はもう建物として扱われない[**例外：瓦礫の撤去に関する場合；**24.71]。

24.11　**生成(Creation)：**建物ヘクスに対する70mm以上のHE(だけの)攻撃(もしくは口径に関係なくHEATによる攻撃)において、修整前IFT DRがKIAを引き起こすものであった場合、その構造物が損傷したものとして、そのヘクスにある影響を受けた建物レベルの部分が崩壊し、瓦礫カウンターに置き換える可能性がある(火事による崩壊も参照；25.66)。その際、地域目標タイプや撹乱砲撃・弾幕砲火で火力が減じられているならば、それを適用したIFT列を使用する。上記に該当する場合、目標に対するHE攻撃を通常どおり解決する前に追加のdrを行う。この際、建物が石造だった場合には+1 drmを適用する。その結果が修整前DRのKIA#以下だった場合、その建物レベル(及びそのヘクスにあるそれよりも上の全レベル)は瓦礫になる。それよりも下のレベルはまだ存在していることを示すために、該当するレベルカウンターの上に瓦礫カウンターを置く。その建物レベルが瓦礫にならなかったならば、その修整前のIFT DRと該当するDRMを使って、目標に対する攻撃を解決する。複数レベル建物に対する地域目標タイプ/OBA攻撃によって瓦礫化するレベルは、それらの命中したレベル間で無作為選択を行って決定する。瓦礫となった建物レベルにいた非装甲の占有者(SWを含む)はすべて除去される(AFVに対する影響は24.121を参照)。建物の地上レベルでなく上階レベルでこのKIAが発生した場合でも、その建物ヘクス全体が崩壊する可能性がある。drを1回行って、そのdrが6以上ならば建物ヘクス全体が崩壊する。このdrには、瓦礫となったレベルの上に存在する屋上以外の各建物レベルについて+1 drmを適用する。

例：ブルムベアが石造建物にいる4-4-7を攻撃し、歩兵目標タイプを用いた150mm砲を命中させた。修整前IFT DRは3であり、3KIAの結果となる。建物は石造(+1 drm)であるため、この区域を瓦礫にするにはドイツ軍が続くdrで1か2を出さなければならない；修整前drが3以上ならば、瓦礫とならず、代わりに修整前IFT DRで得られた4-4-7に対する3KIAを解決しなければならない。この攻撃が150mmFFEであった場合でも結果は同じである。ただし、建物が瓦礫にならなかったならば、+3 TEMが適用され、4-4-7に対してK/4の結果となる。

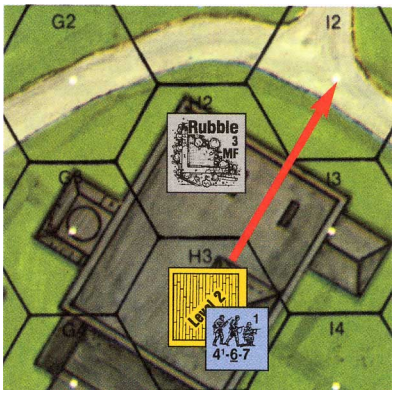
24.12　**瓦礫の落下(Falling Rubble)：**建物ヘクスの上階レベルが何らかの原因で瓦礫になった場合、隣接ヘクスにその瓦礫が落下してくる可能性がある。DRを行い、色付きdrが7以上ならば、隣接ヘクスにその瓦礫が落下したものとする；白のdrは落下する方向を示している(B.8)。その射撃によって瓦礫となった、地上レベルよりも高い屋上以外の1レベルごとに、色付きdrに+1の修整を加える。



6J8は第3レベル建物であるが、第2レベル以上が瓦礫になった。瓦礫の落下DRには、2つの建物レベルが破壊されたことによる+2の修整を受ける。ここで、射撃側が色付きdrで5、白いdrで3を出したならば、K9の地上レベルに別の瓦礫カウンターが置かれ、それによってK9にある3つのレベルすべてが瓦礫になる(24.121)。さらにK9の瓦礫が周囲に落ちる可能性もある。K9は地上レベル以上が瓦礫になったため、瓦礫の落下DRにおける色付きダイスへのdrmは+3となる。

24.121　水障害以外の地形に落下した瓦礫は、そこを地上レベルの瓦礫カウンターに変える。また、そのヘクスにあった、非装甲(AFV以外の残骸を含む)ユニットやOT AFVユニット/野戦構築物/TBを除去する。残った装甲ユニットは(ボグ判定自体がその瓦礫を生成した場合であっても)直ちにボグ判定を行わなければならない。さらにCEのCT AFVは麻痺状態(D5.34)になる。落下した瓦礫がそことは別の(より高い建物であっても)建物に落下した場合、落下先の建物は瓦礫となる。よって、そのような崩壊が連鎖的に発生することもあり得る。瓦礫の移動コストとTEMが、それまで存在していた地形に関係なく、代わりに用いられる[**例外：橋はそのまま存在する。ただし、その上に瓦礫カウンターが置かれる**]。炎/火災に対する瓦礫の落下については24.6を参照。

24.2　地上レベルの瓦礫は、そのヘクス全体(ヘクスサイドを含むが、生け垣/石垣を消滅させることはない)における$^{1}/_{2}$レベルのLOS障害物である。建物の上階レベルにある瓦礫は、その瓦礫の下にある最も高い非瓦礫レベルに$^{1}/_{2}$レベルを追加したレベル相当のLOS障害物となる。ただし、そのヘクスにある建物の絵の枠内だけが該当する。上階レベルに瓦礫があるヘクスの地上レベルは、そのヘクス全体にわたって瓦礫に覆われていると見なす。ただし、瓦礫が発生したとき地上レベルにいたユニットには損害を与えず、繋がっている(瓦礫でない)建物ヘクスサイドを通ってそのヘクスの地上レベルに出入りする際、ユニットは瓦礫の移動率を使う必要がない。撤去されていない瓦礫が既に存在しているヘクスに瓦礫が落下した場合、そのヘクス内の占有者に損害を与える(24.121)以外、追加の効果はない。小峡谷と瓦礫が組み合わさったヘクスでは、そのクレストレベル(19.)と峡谷地レベルの両方にLOS障害物が発生する[**例外：瓦礫化した橋；**6.331]。そのようなヘクスの底にいるユニットは、そのヘクスでクレスト状態になる際に4 MFを消費しなければならない(20.91)。そのようなヘクスでクレスト状態になっているユニットは瓦礫のTEMを常に受ける―壕の特典は受けない。前記以外のクレスト状態に関するすべてのルールが変更なく適用される。



例：20H3のレベル2にいる4-6-7は、H2-I3ヘクスサイドを通してI2を直接見ることができる。これは、H2-I3ヘクスサイドは2レベルの障害物であるがH2の瓦礫は地上レベルにあるため、このLOSは遮断されないからである。つまり、全域地形―建物I3は違う(A6.1)―を除いて、LOSを遮断するには、糸の両側が妨害されている必要がある。しかしながらH3の地上レベルにいるユニットはI2から見ることができない。なぜならば、瓦礫は$^{1}/_{2}$レベル障害物であり、ヘクスサイドに沿ってLOSが引かれるのであるが、H2の瓦礫とI3の建物がこのヘクスサイドを横切る(高さは異なるが)途切れのない障害物を形成しているためである。ここで、H2の瓦礫がレベル1にあったと仮定する。I2にいるユニットは、H2に進入するために3MFを支払わなければならないが、G3、H3、I3の地上レベルにいるユニットは、H2に進入するために2MFを消費すればよい。

24.3　瓦礫のTEMは、その瓦礫になる前の建物のTEMと同じである[**例外：要塞化された建物から生じた瓦礫のTEMに要塞化による増加はない**]。瓦礫の上に建物のレベルが存在することは(市場であっても；23.73)決してないが、瓦礫となっていない建物レベルの上に瓦礫が存在することがある―そのような状況にある場合、その瓦礫(正確にいえば瓦礫が乗っているレベル)によって、その下にあるレベルに対する間接射撃には+1 TEMを追加する(23.32)。瓦礫は$^{1}/_{2}$レベル障害物であるが、瓦礫ヘクスの背後にユニットがいるからといって、石垣の背後と同様なTEMは適用されない。

24.4　歩兵が瓦礫へ進入する場合のコストは3MFである。瓦礫レベルへ/から階段を使って移動する場合のコストは、一般に階段を経て高度変更する場合の1MFと異なり、3MFとなる。瓦礫となったマンホール区域を通って地下道に進入する/から退出することはできないが、完全TBを経て道路に沿って(単に進入できるだけでなく)横切ることのできる道路ヘクスにあるマンホールならば進入する/から退出することができる。完全装軌型以外の車両は、瓦礫区域に進入できない。完全装軌車両ならば許容MPの半分を消費し、その瓦礫ヘクスで+3 DRMのボグ判定(D8.21)を行わなければならない。地下室の結果(23.41)は、以前から完全に瓦礫となっているヘクスならば適用されない。迂回/VBMは瓦礫のあるヘクスで行うことができない(24.2)。

24.5　野戦構築物は瓦礫区域に配置できない。ただし、上階からの瓦礫の影響(24.2)は、地上レベルが要塞化されたヘクスにおいても存在する。

24.6　**火事：**瓦礫には、建物と同様な方法で放火できる。火事の延焼に関して、瓦礫は、『隣接』した瓦礫と“同じ建物の一部”であると見なす。火災と

なっている建物レベルが瓦礫となり、他の可燃地形に落下したならば、直ちにその地形にも火災を置く。同様に、火災の中に落下した瓦礫は自動的に燃え上がり火災となる。炎は、落下してきた瓦礫によって消火される。これは、炎の区域の上に瓦礫が落下してきた場合でも、その炎が落下する瓦礫の一部であった場合でも適用される。攻撃によって瓦礫が生成した場合、同時に炎も発生することはない(瓦礫の生成は、常に炎の発生に優先する；25.13)。

24.7　**撤去(Clearance)：**瓦礫、鉄条網、完全設置されたDC、道路障害、炎は、同じ区域にいるユニット(少なくとも1個のMMC/ドーザー)の作業によって除去することができる。撤去の手順は共通のルールとDRが用いられ、作業するユニットはその間TI状態になる。撤去の試みを宣言した時からそのユニットは、撤去DRに成功するか、釘付け状態となるか、統制状態でなくなるまで、撤去の試みに従事しているものと見なす。釘付け状態でない統制状態のユニットのみが撤去の試みに従事することができる。撤去の試みに成功するには修整後DR2以下が必要である。同一フェイズに同一の対象物を撤去するすべての試みは、1回のDRで行わなければならない。以下のDRMが適用される：

+x	**作業状態**(24.8)
+y	**他のユニットを指揮している1人の参加指揮官の指揮能力値**
−1	**1個分隊による撤去の試み**
−1	**最低限必要な1個MMC/ドーザーを超えて追加されている各HS/操作班につき(分隊ならば各々−2)**
+z	† EC DRM(25.5)
−1	＊**参加している各ヒーローにつき**
−2	＊**各工兵**(28.8)**分隊につき(工兵HSならば各々−1)**
−5	@**各ドーザーにつき**

†　炎にだけ適用
＊　地雷、完全設置DC、鉄条網に対する撤去の試みにだけ適用
@　炎、道路障害、瓦礫に対する撤去の試みにだけ適用



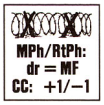
24.71　**瓦礫：**落下した瓦礫は、建物以外のヘクス(すなわち、建物の絵を含まないヘクス──それが完全に瓦礫になっているとしても関係ない)からならば部分的に除去できる。これは、その瓦礫ヘクスにいる釘付け状態にない統制状態の歩兵MMC/ドーザーが、自身のCCPhの終了時に瓦礫撤去DRで2以下を出さなければならない。これに参加するユニットは自身のMPhに撤去作業をすることを宣言しなければならないが、そのMPhには危険な移動として全MFを消費してそのヘクスに進入し(または留まり)、なおかつTIカウンターを置かなければならない。ドーザーは、ボグ判定をせずに瓦礫ヘクスに進入して撤去の試みをすることができる。ただし、そのヘクスに進入する/留まるのに印刷されている許容MP(始動/VCA変更を除く)をすべて消費しなければならず、また、後述/ESBも使用してはならず、TI状態になる。撤去された瓦礫ヘクスには、撤去したプレイヤーが選択できる2つのヘクスサイドを横切るTBカウンターを置く。TBカウンターがあるならば、そこに瓦礫が存在していないときの移動コストでそのTBヘクスサイドを通って瓦礫ヘクスに進入できる。TBは、そのヘクスのLOSやTEMに関して何の影響も与えない(13.4212を参照)。瓦礫ヘクスのヘクスサイドすべてがTBによって横切られたならば、その瓦礫とTBを除去する。

例：1個分隊、ドーザー1台、9−1指揮官が自身のプレイヤーターン中を通して瓦礫の撤去に参加した。これには、−7DRM(−5[ドーザー]−1[分隊]−1[指揮能力]＝−7)が適用されるため、修整前の撤去DR9以下で瓦礫ヘクスにTBを形成することができる。



24.72　**火事：**釘付け状態でない統制状態の歩兵は、自身のMPh/DFPhの間に、危険な移動として、同じ区域にある炎を消火する試みをすることができる。このような消火を宣言するユニットは、そのプレイヤーターンにおいてまだ移動や射撃(あるいは射撃の指揮)をしておらず、そのフェイズ中において他の活動に一切参加していてはならない(TI状態カウンターを置くことで明示する)。複数の炎カウンターがある1つの区域に存在している場合、それぞれ別々に撤去DRを行って個々に消火しなければならないが、消火を担当するすべてのユニットは一度の作業でそれぞれの炎の消火を試みることができる。火災は、撤去の試みによって消火することができない。炎が消火されることによってそこの地形は火事が発生する前の状態に戻る。

24.721　**炎上の阻止(Hamper)：**炎に対する修整後撤去DRが3−6になった場合、そのプレイヤーターン中、炎から火災への拡大が阻止される。炎上阻止された炎は、釘付け状態カウンターの下に置くことでこれを明示する。



24.73　**鉄条網：**鉄条網カウンターの下にいる釘付け状態でない統制状態の歩兵は、プレイヤーターンに移動も射撃(あるいは射撃の指揮)もせず、CCPh終了時に撤去DRを成功させれば鉄条網カウンターを除去できる(自身のMPh/DFPhに鉄条網撤去の試みを宣言し、TIカウンターを置くことでそれを明示する)。26.51−.53も参照。



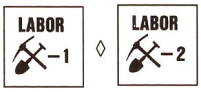
24.74　**地雷原：**地雷原区域にいる釘付け状態でない統制状態の歩兵(ただし、鉄条網カウンターの上にいてはならない)は、そのプレイヤーターンにまだ射撃(あるいは射撃の指揮)をしていなければ、地雷の撤去を試みることができる。そのユニットは、MPhにTI状態になり、**同じ**プレイヤーターンのCCPh終了時に撤去DRを行って成功すれば、地雷原を通る道を確保できる。ただし、修整前の地雷原撤去DRが12(未熟兵ならば11か12)だった場合、その作業をしていたユニットすべてが損耗を被る。成功した場合、その地雷原ヘクスには、フェイズプレイヤーの任意で2つのヘクスサイドを横切るようにTBカウンターを置く(28.61)。地雷原ヘクスのすべてのヘクスサイドがTBによって横切られたら、その地雷とTBを除去する。統制状態の歩兵は、部分TBを置くことで地雷原による攻撃を受けることなく確認された地雷原ヘクスに進入できる。その際ユニットは、全許容MFを消費してTI状態となり、自身のCCPhの最後に地雷原を撤去しようと試みなければならない。地雷原を撤去できなかった場合、このユニットが地雷原による攻撃を受けずに退出できるのは、進入時に通ったヘクスサイドからだけである。他のいかなるユニットもその部分TBを使用してはならない。部分TBカウンターは、そのユニットが除去されるかそのヘクスから退出したら取り除く。28.62−.8も参照。



24.75　**完全設置されたDC：**完全設置されたDCのある区域にいて、そのプレイヤーターンに移動も射撃(あるいは射撃の指揮)もしていない、釘付け状態でない統制状態の歩兵は、(自身のMPh/DFPhに撤去の宣言をしてTIカウンターを置くことで)CCPh終了時に撤去DRに成功すれば、その完全設置されたDCを撤去できる。



24.76　**道路障害：**道路障害ヘクスサイドを含む区域にいて、そのプレイヤーターンにまだ移動も射撃(あるいは射撃の指揮)もしていない、釘付け状態でない統制状態の歩兵MMC/ドーザーは、(自身のMPh/DFPhに撤去の宣言をしてTIカウンターを置くことで)CCPh終了時に撤去DRに成功すれば、その道路障害を撤去できる(29.5も参照)。道路障害の撤去は危険な移動と見なす。



24.8　**作業状態(Labor Status)：**撤去の試み(または築壕や人力移動)のDRに失敗したユニットには、作業(LABOR)カウンター(−1 DRM)を上に置く。そのユニットが同じ作業のDRを再度試みる場合、新しいユニットが参加したとしても−1作業状態DRMをそのDRに適用する。同じ作業のDRに再び失敗した場合、作業カウンターを−2 DRMの側に裏返し、次の試みに適用する。一度置かれた作業カウンターは、その作業が完了するか、その下にあるすべてのMMCがその区域から除去される/移動するまで、置かれ続ける。作業状態DRMは、作業カウンターを置くことになった特定の作業の試みについてのみ適用される。

25．火事 (Fire)

25.1　火事には2つのタイプがある。**炎**は、燃え出したばかりの火事であり、それ自体なんの効果もないが、**火災**と呼ばれる大きな火事に発展する恐れがある。火災は、地形、ユニット、LOSに悪い影響を与える。火事は故意に発生させることもできるが、可燃地形での戦闘の結果として偶然に発生することもある。索引、およびB/F/G章のディバイダーにある放火(Kindle)の欄を参照。これ以外の地形タイプでは、絶対に火事は発生しない。



25.11　**放火(Kindling)：**指揮官とスタックしている釘付け状態にない統制状態の歩兵(または単独のSMC)は、放火を目的として自身のPFPhにSMCがNTCに成功すれば、現在占めている可燃地形に炎を発生させるように試みることができる。放火の試みに関する実行/指揮は、その結果に関係なくそのユニットの射撃能力をすべて用いた準備射撃と見なされ、その放火ユニットには準備射撃カウンターを置いてそれを明示する。ユニットがDRを行い、それに環境状態による修整を適用した後で、その地形の放火ナンバー(地形表の放火#(Kindle#)の欄

に記載)以上であれば、炎が発生する。指揮能力は、その修整値を正負逆にしてMMCの放火DRに適用する(すなわち、放火を試みている分隊を指揮している8-1指揮官は、この分隊のDRに1を加えることができる)。SMCによる放火の試みには-2 DRM、HS/操作班による放火の試みには-1 DRMを適用するが、指揮官は、放火の実行とその指揮を両方することができない。指揮官は、放火の試みを複数指揮できるが、その区域内における全ての試みをあらかじめ宣言しておかなければならない;指揮官は、その区域にいるユニットの放火の試みが成功したかどうかを見てから、他のユニットに放火を試みさせることはできない(MOLを参照;A22.613)。

25.12 **FT:**非装甲目標に対するFTの攻撃によりIFT上で修整前のKまたはKIAの結果となった場合、目標区域にある可燃地形に炎が発生する可能性がある。その区域内にある全ての目標に対する攻撃を通常通り解決した後、続けてDRを行い、これに現在適用される(25.5)EC DRMを適用する。この修整後DRがその地形の放火ナンバー以上ならば、その区域に炎(FLAME)カウンターを置く。

25.13 **HE:**HEおよびHEATによる攻撃[**例外:付随攻撃;車両目標タイプを使った攻撃;瓦礫を形成した攻撃**(24.6)]は、IFT上で修整前KIAであるならば、可燃地形である目標区域に炎が発生する可能性がある。その区域にいる全ての占有者に対して通常通り攻撃を解決した後、続けてDRを行う。そのDRには、可燃地形が建物である場合(25.5)を除いて、現在のEC DRMで修整する。修整後DRがその地形の放火ナンバー以上であれば、炎カウンターをその区域に置く。車両に対する砲兵器の攻撃はIFT上で解決されないため、その攻撃によって発生した炎上する残骸から延焼する場合を除いて、地形に火事を発生させることはない。複数レベルの場合、どのレベルに影響するかについては24.11を参照。

25.14 **炎上する残骸**(Wreck Blaze)**:**必要な破壊ナンバーよりも低かったFTやMOLによる攻撃、破壊DRが最終TK #の半分以下、★車両に対するIFT DRがIFT#の半分以下、CC攻撃によるDRが破壊するのに必要な最も高いDRの半分以下、DRで2を出して偶然の破壊の可能性を得た後に続くdrで1を出した(A7.309、A11.501)場合、それらによって破壊された車両は常に炎上する残骸となる。炎上する残骸は、その残骸の上に火災(BLAZE)カウンターを置くことで明示する。炎上する残骸は、通常の火事の延焼ルールに従って、同じ区域内にある可燃地形に延焼して火災を発生させる可能性がある。炎上する残骸を含む区域の地形が火災になったら、その炎上する残骸を除去する。炎上する残骸は、炎上地形区域ではない;残骸が占めている地形に、その残骸から火事が延焼してからでなければ、他の区域に延焼することはない(訳注[**例外:迂回中の炎上する残骸**(B25.6)])。

25.141 **移動:**地形の火災と異なり、炎上している残骸を含む区域への移動は可能である。ただし、煙幕の存在により、その区域への進入には追加MF/MPを消費しなければならない[**例外:強風**(25.63)]。この追加MPの消費は、残骸のあるヘクスに進入するための通常の追加MPコスト(D2.14)に累積する。

25.15 **炎**(Flame)**:**炎は、火災カウンターの裏面にあり、撤去(Clear)および炎上阻止(Hamper)のナンバーが記載されている。全ての火事は、炎上する瓦礫の落下による延焼と炎上する残骸を除いて、炎から発生する。初めて炎がその区域に発生したプレイヤーターンを終えた**後**、続く各AFPh終了時に、消火の試み(24.72-.721)によって既に消火されているか**炎上阻止**されている場合を除いて、その炎は火災に発展する可能性がある(25.6)。盤上に新たに置かれた炎カウンターには、それが置かれた最初のターンの間、釘付け状態カウンターを置いて、そのプレイヤーターンのAFPhにそれが延焼の対象とならないことを明示する。ユニットは、炎を含む区域に移動したり、留まることができる。複数の炎カウンターが同じ区域内に存在できるが、火災が発生した時点ですべて除去する。

25.151 **火災の発生/炎の消火:**炎上阻止されなかった炎は、既に消火されたか、炎上阻止(24.721)されたプレイヤーターンを除いて、各プレイヤーターン(その炎が発生したプレイヤーターンを除く)のAFPhに火災となる可能性がある。炎は、修整後DRがその区域にある地形の延焼ナンバー以上だった場合、火災となる。修整後DRが2以下ならばその炎は消火したものとする。このDRは、その炎が建物の中にある場合を除いて、EC DRMで修整する。要塞化された建物内に炎がある場合、-1 DRMを適用する(23.94)。

25.2 **煙幕:**炎上する残骸または地形の火災は、そのヘクスにある火事の高度レベルを基準として4レベル上までを自動的に煙幕で覆う[**例外:強風では発生しない**(25.63)**;弱風の場合は2レベル上まで**(A24.4)]。よって、このような火事の上に煙幕カウンターを実際に置く必要はない。ただし、炎上する残骸は、通常の煙幕の+3妨害DRでなく+2妨害DRが適用される。この『煙幕』妨害DRは残骸による妨害DRM(D9.4)の代わりに適用する。ただし、既に火線が形成されている場合(A9.22)、または強風下の場合(25.63)、残骸による妨害DRだけが適用される。残骸による火災と地形による火災の両方が、弱風下において漂流する拡散した煙幕(A24.61)を生成できる。炎は煙幕を生成しない。これ以外に火事がLOSに与える影響はない。A24.2とA24.4-.8も参照。

25.3 火事は、上述した付随する煙幕の効果を除いて、ヘクスのTEMを変化させない。

25.4 **進入/退出:**地形火災の中にいる歩兵は、次のRtPh終了時までに退出しなければ除去される。そのRtPhより前に退出できなかった非混乱状態のユニットは、その火災区域から潰走して退出するために、自発的に混乱することができる。自発的に混乱できない非釘付け状態のユニット(A10.41)は、それがたとえ狂暴化状態であっても、混戦からの離脱(A11.2-.21)とまったく同様の方法で突撃可能な区域へとRtPh中に移動することができる[**例外:混戦中/釘付け状態のユニットはRtPhに退出できずに除去される**]。そのようなユニットは阻止を被る可能性があり(同様に地雷原/OBAによる攻撃を被る)、また、今まで通りフェイズプレイヤーのユニットから先に移動させなければならない。地形の火災の中にいる車両/騎兵ユニットは次の自軍MPhに退出しなければ除去される。地形の火災に進入した地上ユニットはすべて除去される。トーチカの中にいる占有者は、(独立した区域にいるのだが)そのヘクスの地上レベルにある火災の影響をすべて受けるものとする。

25.5 **環境状態**(Environmental Conditions - EC)**:**温帯気候の地域で行われるシナリオにおいて環境状態が指定されていない場合、シナリオ開始前にEC表上でdrを行ってEC DRMを決定する。EC表上で行うdrは、そのシナリオの実施月によるdrmを適用する。乾燥地帯(Arid Lands)についてはF11.4を参照し、熱帯(Tropical)でのシナリオについてはG16.3を参照。

EC表(EC Chart)

修整後dr	EC	EC DRM/drm	月	drm
≦0	**雪** (Snow)	-3	**1月、2月**	-3
1	**泥濘** (Mud)	-3	**12月、3月**	-2
2	**多湿** (Wet)	-2	**11月、4月**	-1
3	**湿潤** (Moist)	-1	**6月、9月**	+1
4	**普通** (Moderate)	0	**7月、8月**	+2
5	**乾燥** (Dry)	+1		
≧6	**異常乾燥** (Very Dry)	+2		

このようにして決定したEC DRMは、建物に放火/延焼する場合を除いて、火事の延焼および放火のDRに常に適用する。EC DRMは、小川/河川の深さがSSRに指定されていない場合にも、その水深dr(21.122)に(drmとして)適用する。

25.6 **火事の延焼**(Spreading Fire)**:**火災は、それが発生したプレイヤーターンよりも後の各AFPhの終了時に、隣接する可燃地形区域(工場ヘクスならば地上から屋上区域までもこれに該当し、炎上する残骸ならば同じ区域の可燃地形もこれに該当する)に延焼する可能性がある。迂回中の炎上する残骸は、それがまたぐ2つのヘクスのいずれか/両方に延焼する可能性がある。炎上する残骸を含んでいる可燃地形区域、または地形の火災カウンターに隣接している可燃地形区域、それぞれに対してDRを行い、火事延焼表を参照する。ある可燃地形区域が、複数の火災区域に隣接している/複数の炎上車両を含んでいるならば、最も延焼する可能性が高いものによって火事延焼DRを1回だけ行う。建物の火災は水平および垂直に延焼するが、斜めには延焼しない(例えば、1E4の地上レベルにある火災は、E4の第1レベルやF3の地上レベルに延焼する可能性がある—しかしF3の第1レベルには延焼しない。それに対して、2M9の地上レベルにある林の火災は、L8の第1レベルにある林に延焼する可能性があ

る)。地上レベルにある林と果樹園は地上レベルに延焼するものとする;すなわち、1H2 にある火災は G3 の地上レベル── G3 のレベル 1 ではない──に延焼する。

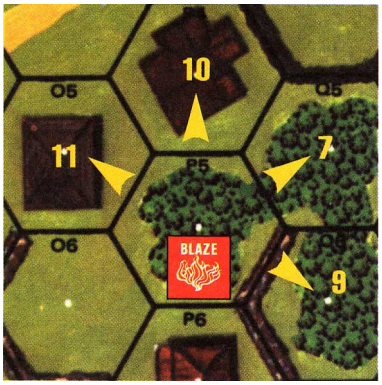
火事延焼表(Spreading Fire Table)

可燃地形の種類	延焼に必要な修整後 DR
石造建物、果樹園	≧ 9
木造建物、林道	≧ 8
林	≧ 7
麦畑、繁み	≧ 6

DRM
−2 直接繋がっていない場合
−2 要塞化された建物
−1 より低い高度に延焼する場合
+1 より高い高度に延焼する場合
+x EC DRM
+y 風向 DRM

25.61　火事延焼 DR は、より高い高度の区域への延焼判定に +1 DRM、より低い高度の区域への延焼判定に −1 DRM を適用する。

25.62　火事延焼 DR には EC/ 風向 DRM による修整を適用する。また、火事になっている地形が隣接する地形と直接つながっていないならば(あるいは、炎上中の車両が地形の障害物に進入せず迂回移動を使っていた場合)には、−2 DRM を適用する。同じ建物である連続住宅は、その他の全域地形(瓦礫は含めるが、AFV/ 残骸は含めない)ヘクスと同様に、お互いに直接つながっていると見なす。火事延焼 DR が成功した場合、炎カウンターを延焼した区域に置く。



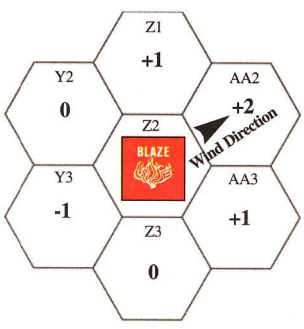
例：EC は普通で風はない。この火災が隣接している P4 の木造建物に延焼するには、修整前の火事延焼 DR で 10 以上(火事のある地形と直接つながっていないので、−2 DRM が適用されるため)を出さなければならない。O5 にある石造建物に延焼するには、修整前 DR で 11 以上を出さなければならない。直接つながっている Q5 の林に延焼するには、修整前 DR で 7 以上を出さなければならない。これに対して直接つながっていない Q6 の林に延焼するには、修整前 DR で 9 以上を出さなければならない。

25.63　**風力**(Wind Force)：シナリオで風力が指定されていない場合、初期配置の終了後に dr を行い、次の表で風力を決定する。

風力表(Wind Force Table)

dr	風力	結果
1–3	無風 (No Wind)	風向 DRM はない
4,5	弱風 (Mild Breeze)	風向 DRM および煙幕の拡散
6	強風(Heavy Winds)	風下に自動的に延焼；風上には延焼しない

風力が“ 強風 ”の場合、地形火災の火事は、隣接する風下の 3 つのヘクスにある可燃地形に自動的に延焼して炎が発生する。また、これ以外の隣接する 3 つのヘクス(すなわち風上側のヘクス)には延焼しない；これが炎上する残骸の火事ならばその区域内にある可燃地形に自動的に延焼する。強風の場合、そのシナリオにおける煙幕はまったく効果がない。風力は、1 つの建物の中における火事の延焼にはまったく影響がない [**例外：突風；**25.651]。弱風時における『煙幕』への効果については A24.61 を参照。FT は、強風の際、遠距離 FP(A22.1)を使えない [**例外：“ 追い風 ”の方向へ射撃する場合**]。完全建物ヘクスにおける屋上以外の区域は常に“ 無風 ”である。



25.64　**風向**(Wind Direction)：シナリオ中に弱風か強風が発生した場合、dr を行い風向を決定する(B.8)。出た目の方向が風の吹く方向となる。地図盤上の適当なヘクス列に沿って風向カウンターを置いて、その方向を明示すること。この風向は、25.65 にしたがって、風が止むか、風向が変わるまで効果を及ぼし続ける。火事延焼 DR は、弱風時にはその風向きによって左段下図に示された修整を受ける。風向は、建物内で火事が延焼する場合、また延焼によって炎が火災になる場合に対して何の影響もない。



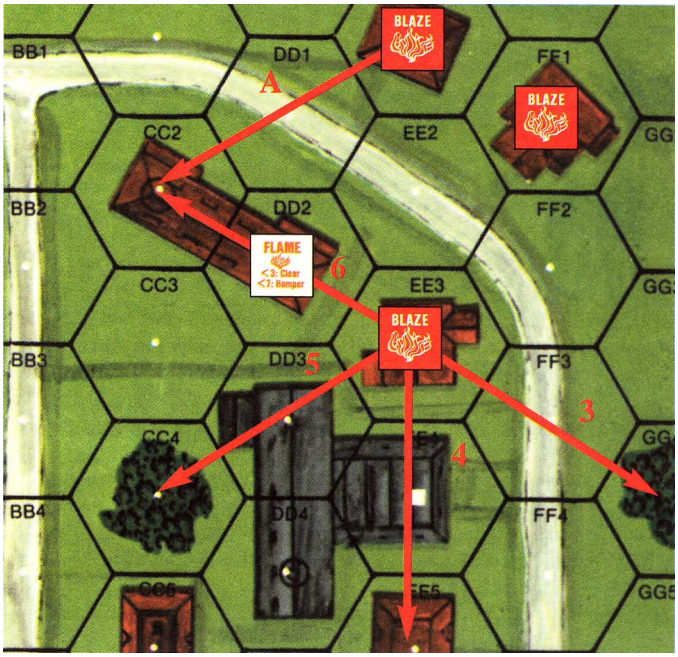
25.65　**風の変化**(Wind Changes)：各 RPh の開始時に DR を行い、そのプレイヤーターンに風が変化するかどうかを決定する。DR が 2 だった場合、変化が生じたものとし、どのような変化が起きたのかを決定するために dr を行い、次の表にしたがう：

dr	風の変化
1	方向：時計回り(clockwise − cw)に 1 ヘクス
2	方向：時計回り(cw)に 2 ヘクス
3	方向：反時計回り(counter-clockwise − ccw)に 1 ヘクス
4	方向：反時計回り(ccw)に 2 ヘクス
5	* 風力が 1 段階上昇
6	* 風力が 1 段階低下

*** 無風時に風力が低下した場合、また、強風時に風力が上昇した場合、代わりに弱風に変わるものとする。方向の変化は、現在、弱風や強風の場合にだけ効果がある。**

25.651　**突風**(Gusts)：風の変化 DR が 12 だった場合、突風が発生する。突風は風力に何の影響もないが、そのプレイヤーターンの間だけ、すべての地形火災は、風の吹く方向(無風時ならばダイスを振って方向を決める)にある可燃地形(25.6)に自動的に延焼する。さらに、可能ならば、地形火災の少なくとも 1 つが、そのプレイヤーターンに 2 ヘクス先まで延焼する。火災から風の方向の 2 ヘクス以内に炎上していない可燃地形があるものを対象に、そこから無作為選択を用いて 2 ヘクス延焼する火災を決定する。突風によって 2 ヘクス延焼したことで発生する炎は、決定したヘクスの地上レベルに置く。炎上している残骸は、それ自身がいる可燃地形区域にのみ自動的に延焼し、2 ヘクスの延焼として選択された場合、代わりに 1 ヘクスの延焼となる。突風は、拡散した『煙幕』をすべて除去し、その時点で盤上にある拡散していない『煙幕』すべてを拡散させる [**例外：火災ヘクス内にあるその火災ヘクスから発生している煙幕は突風による影響を受けない**]。

25.66　**崩壊**(Collapse)：修整前の風の変化 DR で 12 を出した場合、火災が存在している建物区域の 1 つ(無作為選択によって決定するため複数になる可能性もある)が、(その上にある全レベルとともに)崩壊(24.11)して炎上している瓦礫になる。

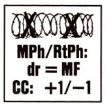


例：風向が 5 の方向で突風が吹いている。21FF1、EE1、EE3 にそれぞれ火災が存在し、炎が DD2 にある。まだ炎上していない可燃地形が FF1 の 2 ヘクス以内にはないため、FF1 は、2 ヘクスの火事延焼の対象とならない。よって、EE1 と EE3 だけがこの対象となり、無作為選択 DR を行ってどちらが自動的に 2 ヘクス延焼か決める。

無作為選択DRがゾロ目だった場合、両方の火災が自動的に2ヘクス延焼することになる。この際、炎カウンターがEE1の火災によってCC2に置かれ、同様にEE3によってDD3とCC4に炎カウンターを置く。風向が3の方向だった場合、GG4に炎カウンターが置かれ、風向きが4の方向であればEE4とEE5に炎カウンターが置かれることになる。風向が6の方向だった場合、DD2には2つめの炎カウンターが置かれ、CC2にも炎カウンターが置かれることになる。風向が1か2の方向だった場合、延焼は発生しない。

25.7 **消火の試み：**炎は、火事の消火のルール(24.72)と炎消火DR(25.151)にしたがって消火できる。火災は、プレイ中に故意に消火することができない。

26．鉄条網 (Wire)



26.1 鉄条網は、野戦構築物カウンターの1つである。これは、シナリオの開始時にのみ置くことができ、かつシナリオで指定された数量だけを置ける。鉄条網は移動できず、通常のスタック制限に対する影響もない。1つの区域に置ける鉄条網カウンターは1個だけである。鉄条網は、建物、瓦礫、地下道、沼沢地、水障害(凍っていない場合)を除く地形に初期配置することができる。鉄条網は峡谷地のクレストレベルに置くことができない；すなわち、クレスト状態のユニットは、物理的に鉄条網カウンターの上に置かれていても、鉄条網カウンターの上にあるとは見なされないことになる。

26.2 鉄条網は、障害物でもなくLOS妨害でもない。

26.3 鉄条網はTEMを持たない；鉄条網区域のTEMは、その区域にある他の地形のTEMである。

26.31 鉄条網カウンターの上にいる歩兵ユニットは、それが行う攻撃(CCも含む)について+1を加えなければならない(砲兵器ならば+1 TH DRM)。鉄条網の上にいる歩兵は、自身に対して行われるCC攻撃から1を引かなければならない。

26.32 **区域：**同じヘクスにおいて、鉄条網カウンターの上にいる歩兵ユニットと、鉄条網カウンターの下にいる歩兵ユニットは、同じ区域内にいるものとする **[例外：橋の上と下に鉄条網がある場合]**。鉄条網の上にいる指揮官は、鉄条網の下にいるユニットを指揮したり、回復させたりできる。逆も同様である。

26.4 歩兵が鉄条網区域に進入するための追加コストは、その区域の通常のCOT以外なにもない。しかしながら、(フェイズに関係なく)鉄条網区域に進入する際には、(車両から降車する場合でも)鉄条網の上に置かれ、鉄条網の下に移動するために十分な追加MFを消費しない限り、そこに留まらなければならない **[例外：隠蔽された敵のいる区域に進入を試みた後で、鉄条網区域に戻ったユニット；A12.15]**。歩兵が鉄条網カウンターの下に移動/潰走できるのは、自身のMPh/RtPhの間だけである(可能ならば、鉄条網カウンターの上に移動/潰走した時と同じMPh/RtPhでもよい)。これは、同じ区域に留まった後で、鉄条網カウンターの下に移動/潰走(匍匐後退)するだけの場合にも適用される。

鉄条網カウンターの下に移動/潰走するためには、ユニット毎にdr(△)を行い、同一区域で鉄条網カウンターの下に置かれるためにそれぞれが出た目に等しいMFを消費しなければならない。残りのMFはさらなる移動/潰走に使うことができる。いったん鉄条網カウンターの下に入ったユニットは、その区域に進入してきたときの方向も含めて、どの方向にも自由に移動/潰走ができる。鉄条網の下に入るためにMFを消費したユニットは(それが開豁地ヘクスにいるならば)、FFMOの対象となり、その区域への進入/鉄条網の下への移動の試みによって自身のMFをすべて消費したならば、FFNAMによる-1臨機射撃DRMも適用される。鉄条網カウンターの上にいるユニットは地下道移動/トンネル移動をすることができない。鉄条網の下に移動を試みる際に(そこから別の区域に移動する場合でも)警戒移動を宣言することもできるが、それに全MFを使用することとなったら、警戒移動の状態を失う。非フェイズプレイヤーは、そのユニットに対して臨機射撃を宣言する前に、鉄条網退出drの結果を確認することができる。

鉄条網退出drがそのユニットの使用できる残りのMFより大きかった場合、そのMPh/RtPhの間は鉄条網の上に拘束され、そこから離れることはできない。ユニットは、指揮官の移動ボーナスを使って鉄条網から退出するなら、鉄条網退出drを行う前に、指揮官とともに移動することを宣言しなければならない。しかしながら、鉄条網カウンターの上でそのターンを開始したユニットは、鉄条網の下に移動するために、固有の運搬能力を超過したPPを鉄条網の上に残していくかどうかを、鉄条網退出drを行った後に決定することができる(ただし、砲を人力移動しているユニットは、それを鉄条網の下へ人力移動することができない；C10.3)。鉄条網の上にあるSW/砲を鉄条網の下にいるユニットが回収することはできない(逆も同様)。ユニットは、鉄条網の下に入るのに全力移動を行うことができず、また、APhに鉄条網の下に移動することもできない。

歩兵が鉄条網の上に留まっている限り、索敵、壕への進入や築壕、その鉄条網の下にあるSW/砲の回収/受け渡し、そのヘクスにあるトーチカ/車両カウンターへの進入は禁止される。ただし、その歩兵は、壕やトーチカの中にいるユニットも含めた鉄条網の下にいるユニットと一緒にCCに参加できる(ただし、不利な修整を受ける；26.31参照)。

26.41 **潰走：**潰走中のユニットは、通常の移動時と同様に、鉄条網移動コストを払わなければならない **[例外：それが降伏する場合；A20.21]**；『隣接』している確認された非混乱状態の武装敵ユニットから離れようと潰走する際(A10.5)、その混乱ユニットが鉄条網カウンターによって潰走を禁止されたならば、その混乱ユニットは除去されるか、降伏する。武装していてかつ非混乱状態の確認された敵ユニットに『隣接』している混乱ユニット、または確認された敵ユニットの通常射程内にある開豁地にいる混乱ユニットは、潰走可能なヘクス(A10.5)に潰走するために必要なMFが鉄条網退出drによって得られなかった場合、潰走不能によって除去される。

26.42 騎兵、オートバイ、馬引き輸送車両は、鉄条網区域に進入できない。グライダー/パラシュートは、着地したヘクスに鉄条網カウンターがあるならば、常にその**下に**着地する。

26.43 **車両：**車両が鉄条網の下に置かれることはないが、TEMとLOS妨害に関する限り、鉄条網カウンターの上と下のユニットに対して、通常通り影響する。装甲車、トラック、ハーフトラックが鉄条網区域に進入するにはその区域のCOTに追加して4MPのコストが必要であり、さらにボグ判定(D8.21)をしなければならない。完全装軌車両が鉄条網区域に進入するにはその区域のCOTに追加して2MPのコストが必要であり、さらにボグ判定を行わなければならない(26.53も参照)。

26.44 **迂回移動：**鉄条網のあるヘクスの一部となっているヘクスサイドを車両以外は迂回できない。VBMは可能だが、鉄条網によるMPペナルティの消費、およびボグ判定が要求される。ただし、これらのペナルティは1ヘクスにつき1度だけ(迂回する最初のヘクスサイドで)適用される ── 通過するヘクスサイド毎ではない。

26.45 **DC：**鉄条網カウンターの上にいる歩兵は、DCの配置、投げ込み、完全設置ができない。

26.46 **急速歩移動(CX)：**歩兵は、鉄条網の下へ移動を試みるターンの間、急速歩移動(A4.5)やダッシュ(A4.63)をすることができない。

26.5 **撤去：**鉄条網は、通常の撤去ルール(24.73)を用いた歩兵によって除去できる。また、以下の特殊な方法によっても除去できる。

26.51 **DC：配置された**DCは爆薬筒を兼ねており、IFT上において修整前KIAの結果(すなわち、修整前DRが5以下)となれば鉄条網カウンターを除去できる。DCを配置するユニットは除去しようとする鉄条網と同じ区域にいてはならない **[例外：日本軍；A23.61]**。鉄条網区域にDCを配置するためのMFコストは、その鉄条網区域に入るためのMFコストと同じである；鉄条網による追加のMFコストは必要ない。完全設置されたDCは修整後KIAの結果で鉄条網を除去できる(A23.7)。

26.52 **FFE：**航空機や砲兵による砲爆撃も鉄条網を除去できる。HEによる通常FFEの着弾地域や，航空機の爆弾が命中した区域にある鉄条網は，その攻撃の結果により取り除かれる可能性がある。鉄条網の除去に関する修整はまったくない；鉄条網カウンターはKIAの結果が修整前DRで得られれば除去される。その後で、同じ修整前DRを使って該当するDRMを適用して、その他の全ての露出した目標に対する攻撃を解決する。

26.53 **完全装軌車両：**完全装軌車両が鉄条網ヘクスでボグ判定に成功した場合、そのボグDRの色付きdrが1ならばそのヘクスの鉄条網カウンターを除去する。

27．壕 (Entrenchments)

壕は、直接・間接的な攻撃からの防御のため、部隊をもぐりこませるべく人為的に地面に掘られた穴である。ゲームでは２つのタイプの壕；すなわち、単独壕と塹壕が存在する。WWIIでは前者の方がより一般的であり、壕のルールの基礎となっている。



27.1 **単独壕(Foxhole)：**単独壕は、壕のルールにしたがってプレイ中に、もしくはシナリオOBの指定によってプレイ前に配置される野戦構築物カウンターの１つである。単独壕は、舗装道路、切通し道路、土手道、橋、滑走路、沼沢地、岩場、小川、水障害、瓦礫、建物を除く地形に置くことができる。単独壕は、ヘクスに適用される通常のスタック制限に影響せず、そのヘクスに異なった区域を形成することもない **[例外：27.13 参照]**。単独壕の中にいるユニットは単独壕(Foxhole)カウンターの下に置き、そのヘクス内にいるが単独壕の中にはいない他のユニットは単独壕カウンターの上に置く。単独壕カウンターの下に置いたり、そこから射撃したりできる5/8インチカウンターは迫撃砲だけである(ただし、分解状態でなければ進入／退出できない)。これを除けば、歩兵/SWだけが単独壕カウンターの下に置くことができる。シナリオOBには、単独壕に収容できる総分隊容量が指定されている。プレイヤーは、初期配置において単独壕1S、2S、3Sを自由に使用できるが、それら単独壕の総分隊容量がOBの制限を超えてはならない。

27.11 **築壕(Entrenching)：**混乱状態でない歩兵分隊(または分隊相当)は、自軍PFPhに、まだ何も行動を試みていなければ(かつ、鉄条網カウンターの上におらず、すでに壕の中にいるのでもなければ)、築壕を宣言することができる。その際にDRを行って、修整後DRが５以下ならば築壕に成功したものとし、現在のヘクスにいるその歩兵とそれに参加した指揮官の上に“1S”単独壕カウンターを置く。単独のHS/操作班が築壕を試みる場合には+1 DRMを適用する。同様に何も行動を試みていない指揮官は、その区域内におけるすべての築壕の試みDRに指揮能力修整を適用できる。24.8にしたがって、築壕の試みには作業状態DRMが適用できる。築壕の試みの結果に関係なく、参加したユニットすべてがTI状態になる。

27.12 **容量(Capacity)：**単独壕の1Sカウンターは、どのようにして作られたかに関係なく１個分隊(または相当)の容量を持つ。この容量は、そのヘクス自体のスタック制限に追加されるものではない。単独壕カウンターの容量に対して４人分のSMCだけ無条件で追加できる。１ヘクスに置ける単独壕カウンターは１個だけであり、よって総許容量は３個分隊となる。同じヘクス内に２個目や３個目の単独壕が形成された場合、単独壕の1Sカウンターをそれぞれ2Sや3Sの単独壕カウンターに置きかえること。単独壕のあるヘクス内でのオーバースタックは、単独壕の外で発生するものとする。

27.13 **区域：**単独壕内のユニットは、火器の回収とTEMに関して、単独壕の外にいる同じヘクスで同じレベル(トーチカを除く)のユニットとは別の区域にいるものと見なされるが、それ以外に関しては、同じ区域にいるものと見なされる(CCやLLMC/LLTCを含む)。

27.2 単独壕はLOSに対する障害物／妨害とならない。しかしながら、単独壕ヘクスにある石垣／生け垣のヘクスサイド／ヘクスの足を、そのヘクスの単独壕カウンターの下にいるユニットと、隣接していない同じレベル以下のヘクスとの間に引かれるLOSが横切っているならば、そのLOSは遮断される(9.21参照)。

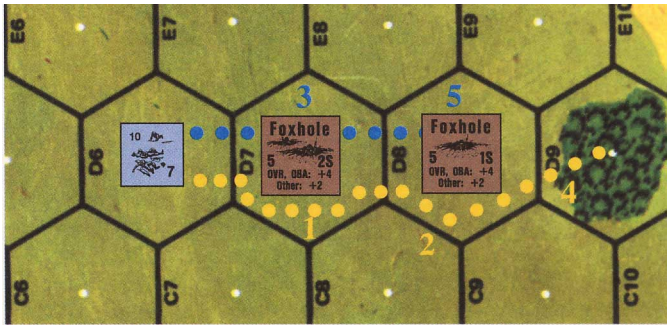
27.3 単独壕カウンターの下にいるユニットには、OVRとOBA攻撃を受けた場合+4 TEMが適用される**[例外：FT武装のみを用いたOVR]**。また、盤上の迫撃砲射撃を含むこれ以外の攻撃を受けた場合+2 TEMが適用される**[例外：CC、FT]**。単独壕のTEMは、同じヘクスによるプラスのTEMと累積されないが、空中炸裂によるマイナスのTEMとは一緒に適用される(13.3)。

27.4 単独壕のあるヘクスに進入するためのコストはそのヘクスに進入するためのCOTと同じである。しかし、そこにある単独壕カウンターの下に移動する歩兵は、そのヘクスに進入するためのCOTを消費し、さらにそのMFにより被る防御臨機射撃が解決された後で、別に追加の1MFを消費しなければならない。単独壕カウンターの下から退出する場合も，その区域内で他のMF消費とは別に1MFを消費する。ただし注意しなければならないのは、**RtPhの間に**単独壕／トーチカに進入／から退出するコストは、次のヘクスへの進入コストと同時に消費することができる―そのため、単独壕／トーチカの区域での阻止を免れることになる(27.41)。

例：小峡谷ヘクスから、隣接する地上レベルの開豁地にある単独壕の下に移動する分隊は、隣接ヘクスに進入するための2MFに追加して、単独壕の下に進入するための1MFを消費することになる。

例：空の単独壕がある開豁地ヘクスに移動する分隊は、そのヘクスに進入するのに1MFを消費すれば単独壕の上に置かれ、さらに1MFを追加して消費すれば単独壕の下に置かれる。同様に、単独壕の中にいるユニットが、その単独壕の外へ移動して隣接する林ヘクスにある別の単独壕に進入するためには、1+2+1MFを消費しなければならない。どちらの場合にも、MFの消費は別々に宣言しなければならず(すなわち、ヘクスに進入するための1MFと、そのヘクスの単独壕に進入するための1MFというようにして)、非フェイズプレイヤーが望む時点で防御臨機射撃を行えるようにしなければならない。

27.41 **RtPh：**単独壕ヘクスにおける阻止の可能性は、そのヘクスで消費したMFにより決まる(A10.531)。ユニットが単独壕ヘクスに進入するための最小限のMFしか消費しなかった場合、そのヘクス内にある他の地形を経て移動したと見なされ、単独壕は阻止に対して何の影響も与えない。しかしながら、単独壕カウンターの下へ移動するために追加の1MFをユニットが同時に消費した場合、その単独壕がそのユニットを収容できる能力があるならば、その単独壕はそのヘクスでの阻止を無効にできる。潰走しているユニットの所有プレイヤーは、そのユニットがヘクスに進入する際、進入先のヘクスで消費するすべてのMFを宣言しておかなければならない；敵プレイヤーがいったん阻止を宣言してしまったら、その阻止が解決されるまで、潰走側プレイヤーは単独壕に入るための追加MFの消費を宣言することができない。開豁地にある単独壕から退出するために1MFを消費したユニットはそのヘクスで阻止を受けるが、これは、そのMFが別のヘクスに進入するためのMFコストと一緒に消費されなかった場合だけである；その退出のためのMFが別のヘクスに進入のためのMFと一緒に消費された場合、阻止の可能性は、新たに進入したヘクスで発生し、そのヘクスの地形によって決まる。



例：4D6にいる混乱状態のユニットは、D9の林へ潰走する際、D7とD8の単独壕ヘクスをそれぞれ1MFずつのコストで通過して潰走できる(黄色で点)が、各ヘクスで、阻止を受けるだろう。しかしながら、青色の点の潰走ルートに沿って、D7で3MF(D7への進入に1MF、単独壕の下への移動に1MF、単独壕からの退出に1MF)、D8に進入して2MF(ヘクスへの進入に1MF、単独壕の下への移動に1MF)を消費した場合、阻止は受けない―ただしそのRtPhの間に林に達することはできない。

27.42 **MPh：**FFMOのペナルティは、ヘクスに進入するためのMF消費の後で、なおかつ単独壕に進入するためのMF消費の前に、防御臨機射撃が宣言された場合にかぎり適用される。逆に、開豁地にある単独壕から退出する場合、別のヘクスに進入するためのMFをユニットが消費する前に臨機射撃が宣言されたのならば、FFMOのペナルティが適用される。

27.43 単独壕は、装軌車両の移動に対する障害物とならないが、移動コスト表にあるように他の車両や騎兵の移動を遅らせる。

27.44 ユニットは、ある単独壕の中に敵ユニットが存在していたとしても、その単独壕の存在する区域へ進入することができるならば、その単独壕の下に移動／突撃することができる。単独壕カウンターの容量は各プレイヤー側ごととする；敵味方１個分隊ずつが、CCPhの間に1S単独壕を占有することができる。

27.5 **塹壕(Trenches)：**以下の変更点を除いて、単独壕に関する全てのルールが塹壕にも適用される。



27.51 塹壕カウンターは、シナリオOBにしたがって、プレイ前に、１ヘクスにつき１個だけ置くことができる。塹壕(およびA-T壕)は単独壕と同じ区域に存在することができない。塹壕は、3個分隊と４人のSMC、もしくはそれに相当する容量を超えて収容することができない。どんなカウンターも塹壕カウンターの下でシナリオを開始す

ることができるが、5/8インチカウンターは、プレイ中に塹壕から抜け出ることができない[例外：分解状態の迫撃砲]。

27.52　塹壕カウンターの下にあるあらゆる車両はHD状態と見なされるが、VCAの変更や始動MPを消費することができない。

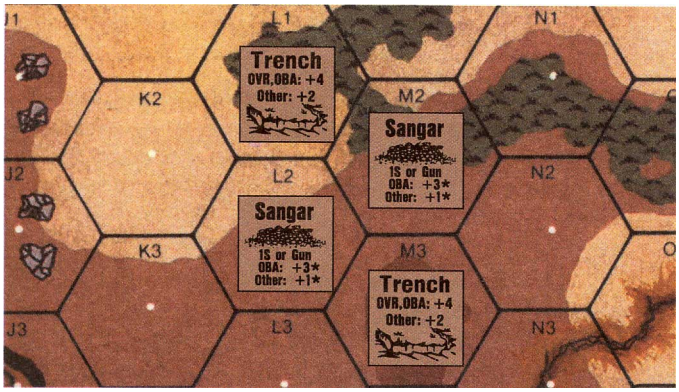
27.53　隣接して繋がっている塹壕に敵ユニットがいたとしても、塹壕による有利なTEMは適用される。

27.54　塹壕カウンターは、崖や水障害で隔てられているのでなければ、隣接する別の塹壕カウンターと自動的に繋がっている。したがって、すでに塹壕カウンターの下にいる歩兵は、通常ならば適用される塹壕への進入/からの退出に必要な追加のMFを消費せずに、つながっている塹壕に移動することができる。ある塹壕から繋がっている別の塹壕へと移動する歩兵は、FFNAM/FFMO DRM、即応射撃、阻止、地雷原の攻撃を被らない。繋がっている塹壕ヘクスに進入するためのコストは、そのヘクスにある他の地形に関係なく、常に1MFである(より高い高度に移動するならばこれが2倍になる)[例外：『煙幕』]。鉄条網、石垣、生け垣が繋がっている塹壕の間に存在していても、その塹壕間の移動には何の影響もない(30.8も参照)。ユニットは、繋がっている塹壕間を移動するならば、非警戒移動であっても隠蔽状態を失わずにすむ。

27.55　装輪車両とハーフトラックは塹壕ヘクスに進入できない。完全装軌車両は、塹壕ヘクスにある他の地形のCOTでその塹壕ヘクスに進入できるが、塹壕の下にあると見なされず、塹壕ヘクスに進入/でVCAを変更した際にボグDRをしなければならない。

27.56　**対戦車(A-T)壕**(Anti-Tank (A-T) Ditch)：SSRによっては、塹壕をA-T壕として配置するよう指定していることがある。このA-T壕は広範囲な対戦車防御を模した障害物である。A-T壕は塹壕と同様に扱われる。ただし、車両は、橋の架かっていないA-T壕に一切進入できず、歩兵は、A-T壕カウンターに進入する/から退出するならばCOTに追加して2MFを消費しなければならない。

27.6　**高度のより低い区域**(Lower-Level Locations)：(注3A)塹壕カウンターや土塁(Sanger：F8.)カウンターの下にいる歩兵は、その塹壕や土塁を離れる際、最初にそのカウンターの上に出なくとも、非クレスト状態で**高度のより低い**突撃可能な区域へ、直接に、移動/潰走/突撃/CCからの離脱を行うことができる。逆に、非クレスト状態の位置から、突撃可能で高度のより高い区域にある塹壕/土塁の下へ、そのような移動/潰走/突撃/CCからの離脱を行うことは、その歩兵ユニットと塹壕/土塁とが同じ陣営のOB内にあるか、または、そのユニットの陣営がその塹壕/土塁を支配している場合に可能である。加えて、塹壕カウンターと土塁カウンターがお互いに突撃可能であった場合、進入されるのがどちらの陣営によって初期配置/支配されているかに関係なく、歩兵は、その両方が塹壕であるかのように(掩蔽壕と同様の手法で；B30.8参照)、一方の下から、もう一方の下へと移動/潰走/突撃/CCからの離脱を行うことができる。そのような塹壕/土塁/掩蔽壕の移動に関する特典を用いているユニットに対して行われる即応射撃は、**塹壕**TEMを被る。土塁が既にスタック収容能力の限界までユニットを有していた場合、その土塁のあるヘクスに進入しようとするユニットは、塹壕の中にいるならば最初にその塹壕の上に出なければならず、そのヘクスに進入するのに塹壕/土塁による移動/TEMの特典を受けられない。このルールは、装備を人力移動している歩兵には適用しない。



例：ヘクスM3の塹壕内にいる歩兵ユニットは、砲を人力移動するのでなければ、塹壕/土塁カウンターの防御特典を失うことなく、1MFのコストでどちらの土塁の下にでも、移動/潰走/突撃/CCからの離脱を行うことができる。加えて、最初に塹壕の上へ出ずとも、M3に隣接するいずれかの高度の低い区域へ進入できる。ユニットがL2の土塁内にいる場合、土塁の上に出ることなく、M3(2MF)、L1(1MF)、K2(1MF)に進入できる(けれども、K2ではFFMO/阻止を被る)；逆に、K3、L3、M2へ進入する際には、最初に土塁の上に出なければならない(そして、M2に進入したならば、その土塁の下に進入するためにはさらにMFを消費しなければならない)。ユニットがM2の土塁内にいる場合、そのユニットは、L2から進入するのと同様の方法を用いてL1やM3に進入したり、最初に土塁の上に出ることなく2MFのコストでM1に進入できる；けれども、N1、N2、L2に進入するには、土塁の上に出てからでなければならない。L2にある土塁の下に移動/突撃などを行おうとするK2にいる歩兵ユニットは、そのユニットの陣営がその土塁を初期配置し、なおかつ/または、支配している場合、2MFを消費することでL2へ進入するのと同時に土塁の下へ直接移動できる；これと同じ事が、M2の土塁内に進入しようとする、壕内にいないM1の歩兵、壕内にいるL1の歩兵についてもいえる―ただし、L1の壕内にいる歩兵は、それがその土塁を初期配置した/支配している陣営であるかどうかに関係なく、L2/M2の土塁に進入できる。もしL2/M2の土塁にすでに分隊がいたならば、その下に進入しようとする歩兵ユニットは、塹壕の中にいるならば最初にその塹壕の上へ出なければならず、土塁ヘクスに進入する際に塹壕内移動/TEMを要求できず、その土塁ヘクスに進入しても土塁の下に行くことはできない。M3の塹壕内にいるユニットはまず最初に塹壕の上へ出なくともN3の底に(3MFで)進入できる(そしてN3の底でFFMO/阻止を被る可能性がある)。ただし、その底へ行かずに直接クレスト状態になろうとする場合には、まず最初に塹壕の上に出なければならない；逆に、N3からはその底からのみM3の塹壕の下へ直接行くことができる(4MF)―そして、その時には、そのユニットの陣営がその塹壕を初期配置したか、または、現在支配している必要がある。前記の文は、M3がレベル1ヘクスであった場合にも適用される(けれども、その時にはMFコストが異なる)。

28．地雷原 (Minefields)

28.1　地雷原は、野戦構築物の一形態であるが、プレイ中にその存在が明らかになってからカウンターとして登場する[例外：地表面が固い地形におけるA-T地雷；28.53]。地雷原は、シナリオOBによってのみ使用可能となる。地雷原のタイプ、区域、戦力は、所有プレイヤーによってプレイ開始前に秘密裏に記録しておく。地雷原は橋、舗装道路、滑走路に配置できない[例外：隠匿されていないA-T地雷(28.53)]。また、地下道、沼沢地、岩場、完全建物ヘクス、瓦礫、水障害のヘクスにも配置できない。地雷原の存在は、そのタイプの攻撃に対して効果を受ける可能性のあるユニットがその地雷原区域に進入するか、もしくはMMCによる索敵によって発見されるまで、明らかにしない。地雷原の戦力は地雷原による攻撃の効果がなかったならば明らかにしない。対人(Anti-Personal：A-P)地雷は、6、8、12の戦力で構築しなければならず、その地雷原による攻撃を解決したとしても戦力は減少しない。

28.2　地雷原は、LOSに対する障害物にも妨害にもならない。

28.3　地雷原ヘクスのTEMは、そのヘクスにある他の地形のものと同じである。ただし、地雷原攻撃に対しては、TEM(FFMO/FFNAMを含む)もFP修整も適用されない[例外：大雪でのA-P地雷原攻撃は、FPを半減し、さらに+1DRMを適用して解決する]。

28.4　地雷原ヘクスに進入するための移動コストは、そのヘクスにある他の地形のものであり、追加は必要ない。ただし、地雷原ヘクスへの進入とそこからの退出には別の影響を与える。

28.41　ユニットが地雷原ヘクスに進入する/から離れる際、その地雷原を所有するプレイヤーは、そのユニットに対するIFT上の地雷原攻撃を(A12.11にしたがって)宣言しなければならない[例外：A-T地雷は歩兵/騎兵を攻撃しない；28.5]。IFTの結果を確認する必要がある場合のみ、そこにある地雷原の戦力を明らかにする。地雷原の戦力がいったん明らかとなった場合、該当する戦力の地雷原カウンターをそのヘクスに置く。

28.411　A-P地雷原の攻撃は、移動/潰走/突撃しているユニット、およびCCから離脱しているユニットにのみ影響する。同じ区域にいるこれ以外のユニットには何の影響もない。地雷原から攻撃される隠蔽状態のユニットは、完全戦力(半減しない)で攻撃され、その攻撃によって混乱するか損耗を被った場合にだけ、隠蔽状態を失う(A12.14)。(注4)

28.412　ユニットは、自身に対する地雷原攻撃が解決される際、その攻撃した地雷原ヘクスにいるものと見なされる。

例：ある地雷原ヘクスから別な地雷原ヘクスに直接移動するユニットは、2回の地雷原攻撃を受ける。それが最初の(退出した際の)攻撃に効果なしで生き残れば、新たな

ヘクスへと移動し、その新たに進入した地雷原ヘクスで2回目の(進入した際の)攻撃を受けなければならない。しかしながら、最初の攻撃で混乱状態か釘付け状態となった場合、最初のヘクスを離れられないため、2回目の地雷原攻撃を受けることはない。同様に、そのユニットは最初の地雷原ヘクスから離れることに失敗したため、進入しようと試みたヘクス内の隠蔽状態ユニットを発見することができず、その間にあるヘクスサイド上で即応射撃を被ることもない。

28.413　**潰走：**潰走するユニットは、確認されたA-P地雷原ヘクスを通って移動する必要がなく、代わりに、建物/林ヘクスへより遠回りの潰走ルートを選ぶことができる。また、混乱状態の分隊が地雷原攻撃によって混乱状態のHSへと損耗した場合、そのHSは、同じRtPhにさらに潰走を続けるかどうかを選択できる。潰走ユニットが阻止を受ける場合、その阻止は、すべての地雷原攻撃の後で解決する。

28.42　**車両：**A-P地雷原ヘクスに進入したりそこから退出する車両もIFT上で攻撃を受ける。A-P地雷原攻撃は常にA-T地雷原攻撃の前に解決され、それが走行不能の結果となった場合、同一車両に対して行われるはずだったA-T地雷原攻撃は行われない。非装甲車両は、通常どおり★車両の欄を用いる。装甲車両は★車両の欄を用いず、その地雷原攻撃がKIA以外の結果ならば何の影響も受けない；KIAの結果だったならば、そのAFVは走行不能になる。地雷原攻撃に装甲による修整は適用しないが、最低の車体AFが0、または側面と後面が非装甲である**すべての**AFVは、あらゆるタイプの地雷原攻撃に関して、非装甲車両として扱う。

28.43　**PRC：**PRCは、乗っている車両が破壊されるか走行不能にならない限り、地雷原攻撃の影響を受けない。車両が破壊された場合、PRCは、通常どおり生存を判定する。車両が走行不能になった場合、露出しているPRCは付随攻撃を受ける(**非装甲**車両[車体AFが0のものを含む]のすべてのPRCは、地雷原攻撃に関して露出していると見なす)。A-P地雷原ヘクスで降車したか緊急脱出したPRCは、初めてそのヘクスに進入したものとして、地雷原攻撃を受けなければならない。

28.44　**建物/塹壕ヘクス内の地雷原：**地雷原は、完全建物ヘクス以外の建物ヘクスにも置くことができるが、その場合は、建物ヘクスサイドを通ってこれらのヘクスに進入する/から退出するユニットを攻撃しない。ただし、迂回移動を行っているユニットは攻撃される。塹壕内を移動しているユニット、塔の階段を使用するユニットは、地雷の攻撃を受けない。



◊


28.45　**確認状態地雷原**(Known Minefields)：北アフリカにおける戦いの流れはかなり流動的であったため、地雷原は、味方の部隊が誤ってそこに進入しないように、その存在を示しておくのが常であった。そのため、WEST OF ALAMEINには特別な地雷原カウンターが含まれている。それらを確認状態地雷原(Known Minefield)カウンターと呼び、以下に記述する事項を除いて、通常の地雷原として扱う。確認状態地雷原カウンターの表側は通常の地雷原の絵だが、その戦力は記されていない；裏側も通常の地雷原の絵だが、その戦力が明記されている。いずれかのシナリオにおいて確認状態地雷原カウンターが存在する場合、初期配置の間にその地雷原の所有者は要求されている数の確認状態地雷原カウンターを盤上に配置する(地雷原戦力の明記してある面を**伏せて**置く)。ひとたびカウンターの地雷原戦力が明らかにされたならば、そのカウンターを裏返す。確認状態地雷原カウンターとは、偵察によって、もしくは冒頭の理由によって予め発見されている地雷原を表現したものである；したがって、確認状態地雷原は、夜間シナリオであっても地図盤上に初期配置される。確認状態地雷原カウンターがOBA/爆弾の攻撃によって除去されたり戦力を減少したりした場合(B28.62)、新たに減少させられた地雷原戦力を持つものと交換される(その地雷原戦力が消滅していた場合は、新たにダミー地雷原カウンター[28.47]と交換する)；その時点でその地雷原戦力が明らかにされていない場合、その新たな地雷原戦力も未確認のままを維持する。確認状態地雷原の戦力値をブービートラップの能力に転用することはできず、また確認状態A-P地雷をいかなる種類のA-T地雷とも交換できず、その逆もまた不可である。確認状態地雷の使用はいかなるタイプの盤/シナリオにも制限されない。確認状態地雷原の戦力値のBPVは隠匿状態の地雷と同じであり、その購入を記録する場合には、DYO購入記録用紙の“野戦構築物”セクションの“種類”欄に“Kn”と書き加えることによって明示される。

例：確認状態地雷原として24戦力がOBに含まれているプレイヤーは、各々が12地雷原戦力の確認状態地雷原カウンターを2個か、各々が8地雷原戦力を3個か、または各々が6地雷原戦力を4個か、もしくは6地雷原戦力を2個と12地雷原戦力を1個の組み合わせで初期配置できる。



◊


28.46　確認状態地雷原カウンターのもう1つの種類に矢印の書いてあるものがある。プレイヤーがヘクス列(または頂点方向ヘクス列)に沿って複数ヘクスにわたる確認状態地雷原を望む場合には、弾幕砲火(BARRAGE)カウンター(E12.11)と同じ手法で、矢印のついた2枚の確認状態地雷原カウンターを用いて、それら2枚がそのヘクス列に沿ってお互いを指し示すように配置できる。なお、それらで示されているヘクス列間のヘクス数に制限はない。そのような配置は、そのヘクス列(または頂点方向ヘクス列)の間にある各ヘクスに確認状態地雷原が存在することを示している。そのような各ヘクスにおける地雷の種類(複数可)と戦力(もしあれば；28.47)についてはいつも通りに記録されなければならない。確認状態地雷原を含んでいるヘクスは、複数ヘクスからなる確認状態地雷原のヘクスが幾つあるかにかかわらず、1個のA-P/A-T地雷原だけを併せ持つ事ができる。



◊


28.47　**ダミー地雷原**(Dummy Minefields)：幾つかの確認状態地雷原カウンターはその裏面にFP値の代わりに“Dummy”と書かれているが、これはダミー地雷原を表している。相手側が、その地雷原がダミーである事を発見した時には(何らかの地上ユニットがそれがある区域に進入した時、もしくはそれがある区域の索敵[A12.152]に成功した時には、それがダミーである事を告げなければならない)、単にそれをプレイから取り除くだけである[**例外：28.46に従って列を成す地雷原において、地雷のないヘクスが発見された場合、そのヘクスにダミー地雷原カウンターを置く**]。ダミー地雷原はOBA/爆弾の攻撃による結果がK/KIAであってもその影響を受けない。印刷されているシナリオOBにおいてダミー地雷原カウンターのイラストの下に数字がある場合、それは使用可能なダミー地雷原**カウンター**の枚数を表している。ダミー地雷原がないシナリオ(あらゆるDYOシナリオを含め)ならば、プレイヤーは、初期配置する**確認状態**地雷原の24戦力毎に、自軍のOBにダミー地雷原カウンターを1個加えることができる(追加BPVコストもいらない)。加えて、プレイヤーが1個以上のダミー地雷原カウンターを得ている**いずれの**シナリオにおいても、そのプレイヤーは、秘密裏dr(出た目を半分にする；FRD)を行い、その結果に等しい数のダミー地雷原カウンターを追加として受け取ることができる。

28.48　**隠匿状態の地雷**(Hidden Mines)：隠匿状態の地雷が、ユニットに対する攻撃DRを行ったり、索敵(A12.152)によって(戦力値ではなく)その存在が明らかになった場合、確認状態地雷原カウンターを用いて、その地雷原ヘクスを示すことができる。加えて、いずれか“通常”の地雷原カウンターが盤上に現れた時には、確認状態地雷と見なされる。通常の地雷を確認状態地雷と交換することや、確認状態地雷を通常の地雷と交換することはできない。





28.5　**対戦車**(A-T)**地雷**(Anti-Tank(A-T)Mines)：シナリオ開始時に、プレイヤーは、そのOBで使用可能な地雷原戦力の一部または全部をA-T地雷と取り替えることができる[**例外：確認状態地雷原；**28.45]。A-P地雷原3戦力分と引き換えに1戦力のA-T地雷を受け取ることを防御側は選択することができる。A-T地雷は、1戦力から5戦力までの独立した地雷原ヘクスを作ることができ、また、1戦力から5戦力までのA-T地雷を通常のA-P地雷原の中に置くこともできる。A-T地雷は、そこを歩兵/騎兵が通過しても爆発しない。ワゴンと車両[**例外：オートバイ**]だけがA-T地雷によって攻撃される。

28.51　**攻撃：**車両がA-T地雷原ヘクスに進入/から退出したならばdrを行わなければならない。その結果がそのヘクスにあるA-T地雷原戦力の値以下だったならばA-T地雷攻撃が発生する。[注5] 大雪の状態ならば、ヘクス内にあるA-T地雷戦力は通常より1だけ低いものと見なし、さらに、すべて攻撃に対して+1 DRMを適用する。統制状態にある敵地上ユニットのLOS内にある場合、A-T地雷攻撃が効果なし以外の結果となったならば、攻撃された車両の“？”は失われる。

28.52　各A-T地雷はIFTの36+の列で攻撃する。TEMはまったく適用されない。AFVに対して4KIAを出したならば炎上する残骸、他のKIAならば破壊となり、ほかのすべての結果は走行不能とする。KIAの結果になるかどうかの判定に限り、そのAFVが持つ最も低い車体AFに対応する上面AF(C7.12)をIFTのプラスのDRMとして用いる。非装甲車両(車体AFが0となっているAFVを含む；28.42)に対する攻撃は自動的に破壊となるが、修整後DRが6以下(すなわち、1KIA以下)となったならば炎上する残骸となる。無作為の走行不能は適用されない。A-T地雷の爆発は、その攻撃を受けた車両にいるPRCを除いて、同じヘクス内にいる兵士には効果がない。車両が破壊されたならば、その車両のPRCは通常どおり生存判定を行う。車両が走行不能となった場合、そ

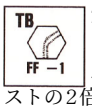
の乗車兵/跨乗兵は半減したFP(すなわち16FP)によってIFT上で付随攻撃を受ける。A-T地雷攻撃が行われても、そのヘクス内のA-T地雷戦力の値は低下しない。

28.53 **配置：**A-T地雷は、A-P地雷原を置くことのできない橋、舗装道路、氷、滑走路にも置くことができる。ただし、その地雷の存在は明らかであり(すなわち、A-T地雷カウンターを置いて存在を示さなければならず、A-T地雷の戦力値はA12.33に従って明らかにされる)、歩兵がその地雷を除去するために追加の1MFを消費し、そのMFを消費している間かその前に、釘付け状態や混乱状態にならず、除去もされなかったなら、その**歩兵側プレイヤー**のMPh終了時にそのA-T地雷原カウンターを除去できる。



28.531 **連鎖地雷(Daisy Chain)：**数個のA-T地雷戦力を連鎖地雷として敵のMPhに道路をまたいで置くことが、SSRで許可されている場合がある。連鎖地雷とは、車両が通過するとき道路をまたぐように引き出される、複数個が連なったA-T地雷のことである。これらの地雷は、敵MPhの間にいつでも(配置するヘクスに敵車両が進入した際でも)置くことができ、それを所有するプレイヤーのプレイヤーターンにおける自軍射撃フェイズにも置くことができる。ただし、連鎖地雷カウンターを所有していて、目標道路の『隣接』ヘクスにいる釘付け状態でない統制状態の歩兵だけが、連鎖地雷を置くことができる。連鎖地雷が配置されたヘクスは紙片に記録し、そのヘクスに対して敵の統制状態のユニットがLOSを通せるようになるまで、敵プレイヤーには秘密にしておく。配置するヘクスに進入(または、そのヘクスでVCAを変更)するために車両がMPを消費した後に、直ちにその配置を宣言したのなら、配置側は即座に28.51に従ってサイコロを振ること。連鎖地雷であるA-T地雷原は1度だけしか攻撃できない；それ以降は存在しないものとする。まだ攻撃に使われていない連鎖地雷カウンターは他のSWと同様に回収できる。連鎖地雷の配置は隠蔽状態の喪失の要因とならないが、これ以外に関してはSWの使用したものとして扱う。連鎖地雷の運搬コストは1A-T地雷戦力ごとに1PPとなる。これら以外に関して、地雷に関するすべてのルールが通常どおり適用される。

28.6 **撤去：**歩兵は24.74に従って地雷原の撤去を試みることができる。



28.61 **轍：**TBは、完全装軌型AFVが地雷原の中に入った、または通過したことを示すためにも使用する[**例外：そのAFVがVBMを用いているならばTBは置けない**]。ユニットは、通常のMF/MPコストの2倍(例を参照)を消費し、TBを経て地雷原ヘクスに進入することで、その地雷原の攻撃を受けずに済む。ただし、TBを用いた場合、防御臨機射撃に-1 DRMが適用される(13.4212)。地雷原ヘクス内のTBに沿ってそのヘクスを離れるユニットは、その地雷原によって攻撃されない。

例：歩兵は、通常、TBを経て林に進入するならば1 1/2MFを消費し、これが騎兵ならば3MF消費する。しかしながら、TBを経て林に進入するのにMFコストを2倍にして消費するならば(それぞれ3MFと6MF)、地雷原攻撃を受けずに済む。

28.62 **FFE：**航空機の爆弾による攻撃、またはHEによる通常FFEが修整前でKIAの結果となった場合、そのヘクス内にあるすべてのA-P地雷とA-T地雷は除去される。そのような攻撃において修整前でKの結果が得られた場合、そのヘクス内にあるA-P地雷原戦力はIFT上で1列低下し、同じく、A-T地雷原戦力は1低下する。そのヘクスにA-PとA-Tの地雷原が両方存在していた場合、両方の戦力が低下する。A-P地雷原の戦力がすでに6FPだったならば低下する代わりに除去される。地雷原が除去/戦力低下したとしても、その所有プレイヤーはFFE/爆撃側プレイヤーにその情報を伝える必要がない。

28.7 **地雷除去戦車(Flail Tanks)：**地雷除去戦車(アメリカ軍車両ノート20；イギリス軍車両ノート24と26)は地雷撤去をすることができる。MPh開始時に地雷撤去を宣言し、印刷されている全許容MP(始動/VCA変更のMPを除く)を消費して対象となるヘクスに進入する。このとき後進、VBM、ESBを行ってはならない。それから、この車両に機動カウンターを置くが、進入したヘクスで地雷原攻撃は受けない。地雷除去戦車は、自身のCCPh終了時に地雷撤去DR(△)を行い、修整後が10以下ならば地雷の撤去に成功し、そのヘクス内の地雷原を通るTBを(24.74に従って)形成できる。ただし、そのプレイヤーターンに射撃を行ったり、移動不能/除去されてはならない。地雷が撤去されたTBの通りは、地雷除去戦車が横切ったヘクスサイドと、現在のVCA内にあるヘクスサイドとの間に形成しなければならない。地雷除去戦車は、自軍の歩兵/騎兵/露出したPRCのいる地雷原で地雷を撤去することができない。

28.71 地雷撤去の修整前DRが12だった場合、地雷除去戦車は、その区域にA-T地雷があるならば破壊され、A-P地雷しかないならば走行不能となる。

28.72 **地雷撤去装置の故障：**地雷撤去の修整前DRが11だった場合、地雷除去装置が破壊され、それ以降、その地雷除去戦車は地雷撤去をすることができなくなる。道路/TBを利用せずに建物/林障害物へ進入した場合にも、地雷除去装置は破壊される。戦車にそれ以外の影響はない。

28.8 **工兵(Sappers)：**プレイ中に地雷原を隠匿することはできない。しかしながら、SSRやDYOの購入によって工兵と指定された分隊は、これらの撤去DR(24.74)から2(1個工兵HSごとに1)を引くことができる。

28.9 **ブービートラップ(Booby Traps)：**初期配置の前に、プレイヤーは、自身の地雷原戦力[**例外：確認状態地雷原；**28.45]の一部または全部を使って、特定の盤(複数可)に対してブービートラップ能力を持たせることができる。ブービートラップによる攻撃は、その盤上で何らかの理由によって行われた修整前TC DR[**例外：視認TC：E7.3**]において、プレイヤーが割り当てたのが10地雷原戦力(レベルC)ならば12、20地雷原戦力(レベルB)を割り当てたならば11、30地雷原戦力(レベルA)を割り当てたならば11以上を出した場合、発生する。通常ではPTCを免れる歩兵もブービートラップ攻撃解決のためだけにこれを行なわなければならないが、このPTCによって狙撃兵は活動しない。ブービートラップによる攻撃によって、その区域内にいる最低1個(もしあれば)の兵士ユニット(無作為選択で決定され、また、TCを行なったユニットである必要はない)が損耗する。ブービートラップ能力を与えるための地雷原戦力コストは(半ヘクスを含む)盤ごとに割り当てなければならない。プレイヤーは、SSRで指定されている場合のみブービートラップ能力を盤に適用できる—もしくは、その盤上のどこにでも初期配置が許されており、かつ自分の勝利条件を満たすために地形を獲得したり非自軍盤端からプレイ地域を脱出する必要がない場合に限られる。ブービートラップはそれを配置した側のユニットには何の影響も及ぼさない。ただし、相手のTCによって引き起こされた無作為選択による場合を除く。A12.154も参照。

29．道路障害 (Roadblocks)

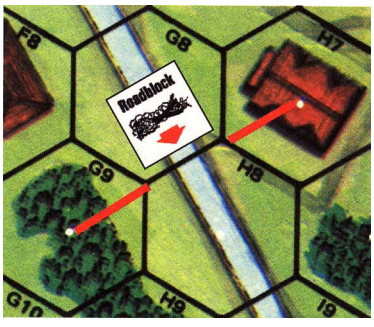


29.1 道路障害は、野戦構築物カウンターの1つであり、シナリオOBに従ってプレイ開始前にだけ置くことが可能である。これは、道路か滑走路区域のヘクスサイドを横断して置かれなければならない。また、その際には、障害されるヘクスサイドに矢印を向けて置く。

29.2 とくに断わりのないかぎり、道路障害はそれが指しているヘクスサイド上の石垣として扱う。加えて、道路障害ヘクスサイドの頂点を含んでいる突撃可能な林/建物区域の中心まで道路障害は延長する(29.4の例を参照)。道路障害ヘクスサイド(およびその延長部分)はLOSに対して1/2レベルの障害物となる。

29.3 道路障害(およびその延長部分)のTEMは、あらゆる点で石垣と同じである[**例外：道路障害の延長部分のTEMは直接射撃に対してのみ適用される**]。

29.4 すべての車両は道路障害ヘクスサイド(頂点を含み、たとえ道路障害がHIPであっても)越えることができない。歩兵/騎兵については、そのヘクスサイドを石垣と同様に越えることができる。異なる基本高度レベルヘクス間のヘクスサイド上の道路障害は、より高いレベルに存在し、丘陵斜面の石垣(9.6)と同様に扱う。

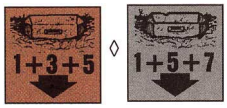


例：1G8-H8にある道路障害は、H7の建物からG9の林まで拡張され、H7-G8-H8とG9-G8-H8の頂点を通る(頂点へのではない)VBMを妨げる。また、これらの頂点で迂回を使う歩兵/騎兵は、追加のMFを消費しなければならない。H7-G8ヘクスサイドに沿って迂回している分隊は、F8又はG9から射撃されたとき道路障害のTEMを受けられないが、H8にいてG8-H8ヘクスサイドの石垣を確保していないユニットから直接射撃された場合には道路障害のTEMを受けられる。H7-G8ヘクスサイドに沿って迂回移動している分隊はH7-H8-G8の頂点において、I8にいるユニットから直接射撃された場合に道路障害のTEMを受けられる。ただし、H7-H8ヘクスサイドに沿って迂回している場合、I8からの射撃に対してH7-H8-G8の頂点では道路障害のTEMを受けられない。

29.5　**除去(Removal)：**道路障害は撤去ルール(24.76)で除去され、撤去を試みる各スタックは、個別にDRを行わなければならない。加えて、HE攻撃(DCを含む；以下参照)が道路障害にKIAの結果を与えた場合にも、道路障害は除去される。道路障害に対する砲兵器による直接射撃は、歩兵(その他)目標タイプまたはSCWのTH表を用いなければならず、命中判定DRには通常と同様に道路障害の+2 TEMが適用される(その区域内の歩兵目標は異なったDRMを受けている場合がある)。LOSは道路障害カウンターのあるヘクスの中心点に引く必要があり、LOSがその中心点の前または後ろで道路障害ヘクスサイドと交差していなければならない。道路障害ヘクスサイドを含む区域に対する間接射撃は道路障害に対しては+2 TEMで解決する。また、その区域内にある他のすべての目標に対しては、同じ修整前DRと該当するすべてのDRM(道路障害による+1 TEMを含む)を用いて解決する。DC攻撃は、道路障害ヘクスサイドを形成するどちらかのヘクスからそのヘクスサイドを通して配置/投げ込まれた場合、あるいは道路障害カウンターのある区域に完全設置された場合にのみ、道路障害に効果を及ぼす。

例：1個分隊が、警戒移動を使わずに、道路障害の背後を移動している。砲が6ヘクス射程の歩兵目標タイプでそれを射撃した。修整後TH#は8であり、この移動中の分隊には+1 DRM(+2[TEM] −1[警戒移動ではない]＝+1)が適用されるのに対し、道路障害には+2 TEM DRMが適用される。従って、この分隊が修整前TH DR7以下の場合に命中を受けるのに対して、道路障害は修整前TH DRが6以下の場合に命中を受け、なおかつ引き続き行われるIFT DRでKIAの結果になった場合のみ除去される。

30．トーチカ (Pillboxes)



30.1　トーチカは、プレイ開始前にのみ、開豁地(道路/弾痕を含んでもよいが、橋は不可)、繁み、果樹園、麦畑、林にだけ初期配置することができる、野戦構築物カウンターの1つである。トーチカカウンターは、そのトーチカのCA(C3.2)を明確にするために、特定のヘクスの足に矢印が向くように置かなければならない。CA側にあるヘクスサイド2つを除いて、トーチカヘクス自体はトーチカのCA内**ではない**ものとする。トーチカは自身のCAを変えられず、また、他のトーチカのある同じヘクスに置くこともできない。トーチカはそのヘクスの内部にある異なる非垂直レベル区域である；すなわち、トーチカの中にいるユニットは、トーチカの外部のユニットと異なる区域にいるものとする。[特記：新しいトーチカカウンターがGUNG HOに含まれている；このカウンターの絵柄は異なるが、従来のカウンターとまったく同じ機能を果す]。

30.11　トーチカの大きさや各種の構造の違いは、カウンター上の数値によって表される。数値の意味は以下の通りである(左から順に解説する)：

30.111　**スタック制限：**この値は、そのトーチカの内部を占めることができる分隊相当(A5.5)の数である。トーチカには1門(ただし、1門より多くてはならない)の砲を置くことができる。このトーチカのスタック制限はヘクスのスタック制限とは別に(つまりヘクスのスタック制限に加えて)適用される。車両、PRC、4足動物はトーチカの内部に置くことができない。トーチカ内部でのオーバースタックはできない(A5.6)。

30.112　**CA防御修整(CA Defense Modification)：**この値は、トーチカのCA内にあるヘクスからそのトーチカに対して行われる、非空中の直接射撃攻撃[**例外：FT(A22.2)；AP(30.35)**]に適用されるTEMである。トーチカのCAに対する散弾(C8.4)FPは半減される。

30.113　**非CA防御修整(NCA Defense Modification)：**この値は、間接射撃と空中からの射撃、およびトーチカのCA外にあるヘクスからそのトーチカに対して行われる砲兵器とFTの攻撃に適用されるTEMである[**例外：AP；30.35**]。CHは通常どおり解決される[**例外：非CAのTEMはCHの解決に際して0とする**]。トーチカに対する散弾、MG、IFE、小火器射撃は、トーチカ内の占有者に対するWP NMC(30.34)と同様に、非CAを通る場合効果がない。

30.12　トーチカの内部にいるユニットはトーチカカウンターの下に置く。トーチカカウンターの上にあるユニットはその外にいると見なされ、そのトーチカの恩恵を受けられない。

30.2　トーチカは、LOSに関して障害でも妨害でもない。ただし、トーチカの内部からのLOSはそのCAを通る場合だけ引くことができる[**例外：トーチカ内部の区域と、トーチカの外部にある同じ高度レベルの区域は『隣接』していればLOSを引ける；30.6**]。トーチカのCA内にある隣接する地上レベル区域にいるユニットは、PBF、FPF、DM、潰走、トーチカに対するDCの配置に関して、トーチカ内のユニットと『隣接』しているものとして扱われる(逆もまた同様である)。トーチカの内部からそれ自身のヘクスに対する射撃は、CC、煙幕手榴弾の配置、DCの投げ込み(30.31)、CAの頂点への射撃、トーチカ自体のあるヘクスのCAヘクスサイドを横切ったユニットに対するPBFに制限される。迫撃砲の射撃と空中目標に対する射撃はトーチカ内部からすることができない。

30.3　トーチカのTEMは、そのほかの+/− TEMと累積しないが[**例外：特定のHE攻撃における泥濘/大雪のTEM；E3.62とE3.731を参照**]、LOS妨害および『煙幕』とは累積する。

30.31　**DC：**トーチカ/トーチカの内部に対するDCの配置/投げ込みによる攻撃における防御修整は、配置/投げ込みを行なったユニットの占めていたヘクスに応じて決定される。トーチカのCA内にある隣接ヘクス、またはトーチカ自体のヘクスにいるユニットが攻撃をする場合、その攻撃はCA防御修整を適用する。これら以外の隣接ヘクスから配置/投げ込みをした場合は非CA防御修整を適用する。トーチカ内部から隣接ヘクスにDCを投げ込むことはできない。トーチカ内部から、トーチカ自体のヘクスにあるトーチカの外に対してDCを投げ込むことはできるが、その際、投げ込まれたDCによる+3 DRMとトーチカの非CA TEMの両方が投げ込んだ側に適用される。トーチカの内部から外部へDCを配置することはできない。トーチカのヘクス[**例外：クレスト状態では不可**]またはトーチカ区域にいるユニットのみが、トーチカに対してDCを完全設置できる。トーチカ**内部**で(すなわち、内部に完全設置されたり、内部から内部へ配置/投げ込まれた[A23.61]あとで)爆発したDCは、完全設置されたDCとして解決される。

30.32　トーチカ/その内部に対する砲兵器の命中判定の試みは、歩兵目標タイプまたは地域目標タイプとして解決される。目標のサイズによるTH DRMは、トーチカの内部にいるユニット/砲には適用されない。トーチカおよびその内部のユニットは包囲されない。

30.33　トーチカ区域へ進入またはそこから退出するときのMF消費は別な行動であるとし、他の行動によるMFと一緒に消費できない[**例外：RtPhの間；30.41**]。トーチカの外部で釘付け状態や混乱状態になったユニットは、そうなったMPhにおいて、トーチカ区域に進入できない(逆もまた同様)。一旦、トーチカ区域へ進入またはそこから退出するためにMFを消費した場合、そのユニットは、そのMF消費によって引き起こされる攻撃を解決する前に新しい区域へ移ったものと考える。

30.34　トーチカは、トーチカのあるヘクスとは別な区域であるため、そのヘクスに対する各攻撃[**例外：事前砲撃、地域目標タイプ、航空機による爆撃、OBA**]があらかじめトーチカを目標区域に指定した場合にのみ、トーチカ/その内部に影響を与える。あらかじめトーチカ区域を指定した攻撃はそのヘクスにある他の区域に影響を与えない(逆もまた同様)[**例外：散布射撃、散弾**]。トーチカ区域に『煙幕』が展張されることはない。しかし、トーチカの内部では、トーチカヘクス内での非間接射撃WP CHによる影響を通常どおり受ける(A24.31とC3.74を参照)。ただしそれは、WPを配置/射撃したユニットがトーチカに『隣接』/トーチカのCA内にある場合にかぎられる。OVRはトーチカ/その内部に対してまったく影響を与えない。

30.35　**AP：**トーチカ/その内部に対するAP/APCR/APDSによる攻撃において，本来適用されるCA/非CA防御修正の**2倍よりも**その弾丸の基本TK#が大きい（>）なら，そのCA/非CA防御修正は適用されない。その場合でも，そのヘクスのその他のTEMは適用されない。トーチカに命中したAP/APCR/APDSは通常のHE相当のルール(C8.31)を用いて解決される。

30.4　歩兵は、1MFのコストで、トーチカのあるヘクスからそのトーチカ区域に進入できる。歩兵は、1MFを消費してトーチカ区域から退出し、トーチカヘクスに進入することができる[**例外：トンネル(8.6)；掩蔽壕(30.8)**]。

例：開豁地にあるトーチカヘクスに移動する分隊は、1MFを消費してそのヘクスに進入し、そのトーチカの上に置かれる。防御臨機射撃が介入できるように間を取ってからさらに1MFを消費すれば、トーチカ区域へ進入できる。同様に、トーチカ内部のユニットは、そのトーチカ区域から出るために1MFを消費しなければトーチカヘクスに出られず、さらに、そこで防御臨機射撃の対象となる。トーチカヘクスの地上レベルに『煙幕』があれば、分隊がヘクスに進入するためのコストは1MF増える。

30.41　**RtPh：**トーチカヘクスにおける阻止の可能性(A10.531)は、壕に適用される場合(27.41)とまったく同様に、そのヘクスで消費されるMFに関係する。

30.42　敵地上ユニット[**例外：戦意喪失状態、地下にいる、非武装、PRC のいない非装甲車両**]がトーチカヘクスのトーチカ外部にいる場合、ユニットは、そのトーチカ区域への移動 / 潰走 / 突撃 /CC からの離脱はできない[**例外：RtPh/APh におけるトンネルからの進入(8.6)**]。30.44 および 30.6 も参照。

30.43　トーチカ(およびその内部にいるユニット)は、トーチカヘクスへの進入 / からの退出に影響を与えない[**例外：RtPh の間；30.7**]。

30.44　歩兵(狂暴化していても)は、決して敵歩兵のいるトーチカ区域へ進入できず、これは、歩兵 OVR であったとしても同様である。狂暴化したユニットは、トーチカヘクスに留まり、そのヘクス内の敵ユニットを除去するか逆に自分自身が除去されるまで、そのユニットを攻撃し続けなければならない(A15.43；A15.46)。トーチカ内部の占有者は自身のヘクスにいる占有者を 30.2 に従ってのみ射撃できる。これには、自軍が占有しているトーチカと同じ区域を敵ユニットが共有することはあり得ないため、TPBF と目標選択の制限(A7.211–.212；A8.312)は適用されない。

30.45　**砲：**5/8 インチカウンターは、分解状態の SW とならない限り、トーチカに進入 / から退出できない。砲は、トーチカ内に HIP で初期配置できる(30.7 参照)。

30.5　**潰走と回復：**トーチカは、潰走[**例外：確認された敵ユニット；30.7 参照**]と回復の両方に関して、建物と同様に扱う ── ただし、トーチカ内部にいる混乱ユニットは決して潰走を強制されない(しかし通常どおり DM 状態にはなる)。

30.6　**同一ヘクス：**同一高度レベルでトーチカ内部と外部にいるユニット同士は『隣接』している[**例外：お互いを合わせた FG は構成できない；A7.5**]。トーチカ内部のユニットは、同一ヘクス内に敵地上ユニット[**例外：戦意喪失状態、地下にいる、非武装、PRC のいない非装甲車両**]が存在する場合、トーチカの外へ移動 / 潰走 /CC から離脱できない；トーチカの外部へ突撃することだけはできるが、トーチカヘクスで停止しなければならない[**例外：MPh/RtPh におけるトンネルからの退出；8.61–.62**]。トーチカの内部と外部のユニット間で行われる CC は通常どおり解決される[**例外：格闘戦は不可である；混戦の結果になることはない(30.1；A11.15)**]。トーチカ内部のユニットと車両 /PRC 間の CC はできない。トーチカ外部に自軍地上ユニット[**例外：戦意喪失状態、地下にいる、非武装、PRC のいない非装甲車両**]がいる場合、そのトーチカ内部のユニットは CC で攻撃されない。

30.7　**隠蔽状態：**トーチカ区域は隠蔽地形である；しかしながら、トーチカ / その内部のユニットに対する攻撃において、そのトーチカ内部の“？”/HIP は決して FP を半減せず、TH DRM も加えられない。敵プレイヤーは、トーチカから宣言された攻撃(または成功した『煙幕』の展張)を確認する場合を除いて、トーチカ内部のユニットを視察できない。ひとたびトーチカ内部から攻撃が行なわれた(または『煙幕』が展張される)場合、トーチカ内部の全ユニットは(その後に入った / 射撃していないユニットであっても)、そのトーチカの 16 ヘクス以内で LOS を持つ / 獲得している全ユニットから(トーチカの CA 外であっても)確認されたものとみなす。トーチカを隠匿して初期配置するのであれば、その内部のユニットも隠匿して初期配置すること。

30.8　**掩蔽壕：**塹壕と同一ヘクスにあるか、または塹壕カウンターのヘクスに突撃可能なヘクスにあるトーチカカウンターは、掩蔽壕であると見なされる。掩蔽壕はすべての点でトーチカとして扱うが、ユニットは、掩蔽壕があたかも塹壕であるかのように、掩蔽壕とその塹壕との間を移動 / 潰走 / 突撃 /CC からの離脱を行えるという点だけが異なる[**例外：30.42、30.44、30.6 で述べられている進入 / 退出の制限は依然として適用される**]。

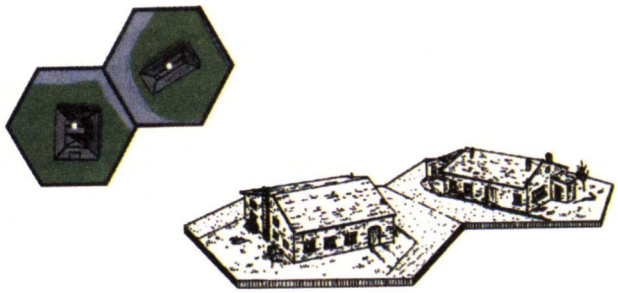
30.9　トーチカは以下の場合、支配 / 除去される：

30.91　**支配：**トーチカ区域を支配するにはユニットが実際にその区域に進入しなければならない。トーチカのあるヘクスを支配するには、そのヘクス内のトーチカ区域も支配しなければならない。

30.92　**除去：**トーチカは、DC または砲兵器による非地域目標タイプの攻撃で、トーチカ / その内部に対する IFT の修整前 DR が KIA なら、除去される[**例外：完全設置された DC では修整後 DR；30.31；A23.7**]。ただし、この KIA# は、DC 攻撃の IFT または砲兵器の TH DR に適用されるトーチカ TEM 以上でなければならない。配置 / 完全設置 DC による KIA がトーチカを除去するかどうか判定する場合にかぎり、KIA # は 2 増加する。トーチカは、70mm 以上の OBA や砲による間接射撃 CH によっても除去される[**例外：“灰色”のトーチカについては 100mm 以上**]。トーチカが除去された場合、そのトーチカ区域にあるトンネルの入り口も含めて、その内部のユニットはすべて除去される。トーチカは、瓦礫の落下(24.141)、事前砲撃(C1.822)、ドーザー(G15.21)によっても除去される可能性がある。

例：トーチカ / その内部の占有者に対する配置された DC の攻撃おいて、修整前 1KIA の結果は 3KIA になる。ただしこれは、そのトーチカ(とその内部のユニット)が除去されるか否かの判定だけに適用される。

“茶色”のトーチカの CA 内にある 150mm 砲が歩兵目標タイプで HE を射撃して命中した。修整前 IFT DR が 3 以下(つまり、30–FP の欄で 3KIA 以上の結果)であれば、そのトーチカと内部のユニットは除去される。



31．集落地形(Village Terrain)(注6)

31.1　**狭路(Narrow Street)：**(注7) 狭路は、1 つ以上のヘクスサイド上に重ねて印刷されている道路のことである(例：ヘクスサイド 46Z2–AA3)。狭路は、舗装もしくは未舗装道路のいずれもあり得る。



31.11　**移動：**狭路は常に 1 車線道路(注8) である(すなわち、その“道路”があたかも 1 車線橋であるかのように 6.43–.431 の制限が適用される)。狭路ヘクスサイドに沿って迂回するユニットは、常に、そのヘクス内の道路上にいるものとみなされる ── さらに、そのヘクスサイドが稜線ヘクスサイドでもあるならば、狭路を構成する 2 個のヘクスの内、**低い方**にいるものとする。狭路に沿った VBM は、ヘクスサイドと障害物の隙間にユニットが引っ掛かるかどうかに関係なく可能であり(D2.3)、さらに移動コストが通常の迂回時における MP 消費の**半分**で済む[**例外：VCA の変更(D2.33)は 1MP(ワゴンの場合は 1MF)のままである**]。狭路に沿って迂回する歩兵 / 騎兵は通常の迂回 MF コストを支払うが、それでも道路移動による MF ボーナス(3.4)が(ワゴンができるように)通常どおり得られる。3.4 の例に反して、狭路ヘクスサイドに沿って / を横切って移動するユニットは道路移動コストで障害物に進入できない。狭路に沿って / を横切ってダッシュ(A4.63)することはできない。潰走も同様である。(注9) 狭路ヘクスサイドを構成する 2 つの区域の地上レベルの**どちらか一方 / 両方**に展張している『煙幕』は、そのヘクスサイドに沿って迂回する際のコストに煙幕による追加 MF/MP を加える[**例外：狭路ヘクスサイドが稜線ヘクスサイドでもある場合、高度の低い方にある『煙幕』のみが移動に影響を与える**]。

例：31.141 の例を参照。G 分隊がヘクスサイド K13–L12 の狭路に沿って迂回してから K12(訳注：F 分隊で隠れているが、このヘクスには建物がある)に進入する場合、狭路の一部が K12 に描かれていたとしても、通常どおりの建物への進入コスト(くわえて道路障害を横切ることによる +1MF)を支払う必要がある。G 分隊が L13 から K13 の建物へ移動する場合も前記と同様である。

31.12　**移動制限：**狭路には、以下に挙げる移動に関する制限事項が適用される(31.14 も参照)：



31.121　**TCA：**口径が 50mm 以上で、**なおかつ**砲身長が“＊”でない MA を搭載した砲塔を有する車両は、その TCA が VCA または“後方”VCA を向いている場合にのみ、狭路において非停止状態でいられる。

31.122　**TCA の変更：**狭路上で、口径が 50mm 以上の MA を搭載した車両は、その VCA 以外へ自身の TCA を変更しようとする場合、まず TCA 変更 dr を行って修整後 3 以下を出さなければならない(31.121 も参照)。各車両は、フェイズ毎にそのような dr を最高 2 回まで試みることができる。MPh において、TCA 変更の試みを失敗する毎にその車両は 2MP を支払う。以下に挙げる drm のみが TCA 変更 dr に累積して適用される：

+2 砲身長が“LL”	+X 戦車指揮官の修整
+1 砲身長が“L”	−1 砲身長が“＊”
+1 BU 状態	

31.123 **VCAの変更：**狭路上にいる間に、オートバイなら印刷されている許容MPの1/4を消費することで、また目標サイズが超小型の車両(D1.75)ならば印刷されている許容MPの1/2を消費することで、共にそのVCAを180度変更することができる。これら以外の車両タイプは、狭路上にいる間、VCAを変更することができず**[例外：D2.33に従う場合]**、機動の試み(D2.401)の一部としてその車両のVCAを変更することもできない。

31.124 **牽引：**その他の理由で禁止されていなければ、砲や被牽引車両を牽引している車両は狭路に沿ってVBMを使用**できる**。ただし、そのような砲を迂回中に切り離すことはできない。被牽引車両ならば迂回中に切り離すこともできるが、切り離しはそれを牽引している車両の操作班のみが行える(その後、その被牽引車両はあらゆる点で除去されたものとする)。

31.125 **乗車(降車)：**PRCは、狭路ヘクスサイドを成す一方の/両方の地上レベル区域において、狭路上にある車両から降車することができる。逆にそれらの区域から狭路上にある車両に乗車することもできる(そしてそれらが所有している76−107mm MTR[C10.1]を“牽引状態[切り離し状態]”にすることができる)。

31.126 **瓦礫/火災/残骸：**狭路ヘクスサイドを成す2個の**ヘクス**の一方/両方に火災カウンターがあったり**[例外：他のヘクスサイド上にある炎上中の残骸]**、瓦礫カウンターがあったりした場合、もしくはそのヘクスサイドに沿って迂回中の他の車両/残骸があった場合、そこの狭路ヘクスサイドに沿った迂回は一切できない。狭路上の残骸(または移動不能車両)はD10.4に従って除去することができない。

31.13 **攻撃の影響：**狭路上を迂回中の射撃側による/目標側に対する攻撃は、以下に挙げる特別な事例を適用する(31.141−.142も参照)：





31.131 **『煙幕』/残留FP：**狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスにおいて、その地上レベル区域の**どちらか**にある『煙幕』/残留FPは、共にそのヘクスサイドに沿って迂回するユニットに影響を及ぼす。ただし、その**2つの**区域においてそれぞれ異なる残留FP/『煙幕』修整だった場合、どちらか**高い**値のみを適用する。**[前記の両方に対する例外：もしそのヘクスサイドが稜線ヘクスサイドでもあったならば、高度が低い方のヘクスにある『煙幕』/残留FPを適用する。]**



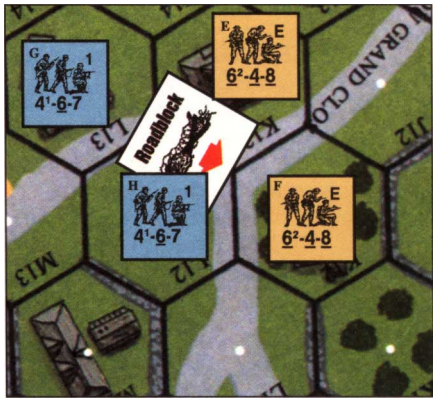
31.132 **CC：**狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスのうちどちらか一方にある建物の地上レベルを占めている者がCCで攻撃を行う(CC対応射撃を含む)時には、その狭路にいる車両は街路戦闘(A11.8)を被る。狭路上でのCC/混戦において、車両によるCCでのCMG攻撃には+1 DRMが適用される。

31.14 **野戦構築物：**ヘクス内にある他の地形によって制限されているのでなければ、通常ならば舗装道路ヘクスに設置できない野戦構築物を、1個以上の舗装された狭路ヘクスサイドを含むヘクスに配置することができる。



31.141 **道路障害：**道路障害は、そのカウンターに印刷されている矢印を狭路ヘクスサイドの**ヘクス頂点**に合わせて、狭路ヘクスサイド上にそのカウンターを初期配置することによって、狭路を“横断して”配置することができる。LOSと移動に関して、その道路障害は、狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスの中心点どうしを結んだ線上に展開しているもの見なされる。狭路上の道路障害を使って石垣の確保を行うことはできないし、間接射撃や残留FPに対するTEMを**与えることもなく**、それが展開するヘクスサイドに**沿った**VBMも禁止される。非迂回移動をしているユニットは、道路障害が跨いでいる狭路ヘクスサイドを**横切る**際、即応射撃の可能性に対して、その道路障害のどちらの“側”を横切ったのかを決定する為に、横切ったヘクスサイドのヘクス頂点を宣言しなければならない(そして、その攻撃に対して道路障害の防御効果を主張できるかどうかを確認する)。そのような道路障害へのLOSは跨っているヘクスサイド全体(道路障害そのものは無視する)にLOSが通ることを要求されるが、HIPの喪失もまたA12.33に従って発生する。(このページの右の段にある例を参照。)

31.1411 **撤去：**狭路上の道路障害を撤去する試みは、道路障害が跨がっているヘクスサイドに接する4個の地上レベル区域からのみ実施することが可能である。狭路上の道路障害を除去するためにDCを使用しようとするユニットは、道路障害の矢印が示すヘクス頂点を形成する3個のヘクスのいずれかを占めた上で、その道路障害を除去する試みを宣言しなければならない。その後で、その**ヘクス頂点**にDCを配置/投げ込み/完全設置する。そのようなDCが起爆した時には道路障害以外のものに何の影響も及ぼさない。直接射撃を行う砲兵器は、狭路上の道路障害に対して、その道路障害が跨がるヘクスサイド全体にLOSを持ち、かつ射撃に先だってその道路障害のみを目標として宣言した場合のみ、その道路障害を除去することができる；その攻撃は道路障害以外のものに何の影響も及ぼさない。HEによる間接射撃は、狭路上の道路障害が跨がるヘクスサイドを成す2個の地上レベル区域の内、**どちらか一方で**KIAとなればその道路障害を除去する。それ以外については29.5が変わることなく適用される。



31.141の例：道路障害がヘクスPBL12−K13に配置されており、そのカウンターの矢印はヘクス頂点L12−K13−K12に向けられている。この道路障害は、L12の中心点からK13の中心点まで展開しているものと見なされるため、F分隊とG分隊は互いに対してLOSを持たない(9.2)。また、H分隊がF分隊に射撃された場合でも、道路障害のTEMを得たり、石垣の確保を主張することができない。ここでG分隊が迂回によってヘクス頂点L12−K13−K12に直接進入する場合、道路障害を横切ったことにより追加の1MFを消費しなければならない(同時に2MFを支払う)。

H分隊は、道路障害物による進入コストへの影響を被らずK12に進入することができる(建物へ進入するか、それを迂回するかにかかわらず)。もしK13の建物へ直接進入する場合、移動させるユニットの所有者は、道路障害を挟むL12−K13−K12とL12−K13−L13という2つのヘクス頂点のどちら側を通過したのかを宣言しなければならない；ここで後者を選んだ場合、F分隊によって(あるいはヘクス頂点L12−K13−L13へのLOSが最初に道路障害を横切ってしまうような他のユニット―ヘクス頂点L12−K13−K12で迂回したものを含む―によって)行われる即応射撃は道路障害のTEMを被る。E分隊が狭路ヘクスサイドL12−K12に沿って迂回してK12に進入する場合、先に道路障害を横切ってからヘクス頂点L12−K12−L13にLOSを持ついずれかのユニットによって行われる攻撃も、同様に道路障害によるTEMを被ることになる[例外：間接射撃；(C.1)]。

L11からJ12へ移動しようとしている車両(装軌式か否かを問わず)はCE／BUの状態にかかわらず、ヘクスサイドL12−K12を通過して1MP(開豁地の通常の迂回コスト2MPの半分)を支払い、さらにVCAの変更とヘクスサイドK12−K13の通過で2MPを支払う。

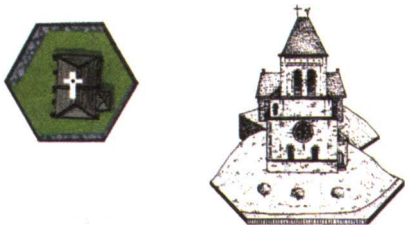


31.142 **地雷：**1本以上の**舗装された**狭路ヘクスサイドを含んでいるヘクスに配置された全ての地雷は、地図盤上で存在を明らかにした状態(すなわち、地雷原の種類と火力が表示された状態)で配置しなければならない。ただし、そのヘクスにある全ての狭路ヘクスサイドが、そのヘクスより低い地表レベルとの稜線ヘクスサイドでもある場合は除く。そのような存在を明らかにしている地雷を28.53に従って撤去することはできない。狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスの**いずれかに**存在する地雷(あるいは、2個のヘクスの一方にA−P地雷、他方にA−T地雷が存在する場合、その両方にある地雷)は、そのヘクスサイドに沿って迂回を用いるユニットに影響を及ぼすことができる；しかしながら、そのようなヘクスが**それぞれ**同種の地雷を含んでいるが、区域によって地雷原の火力が異なる場合、火力の**高い方**のみが迂回中のユニットに対する攻撃に用いられる。**[前記事例の両方に対する例外：もしそのヘクスサイドが稜線ヘクスサイドでもあった場合、高度の低い方のヘクスに配置されている地雷のみが用いられる]**

例：31.141のイラストを参照。ヘクスL13、K13、K12に、それぞれ6FP、8FP、12FPのA−P地雷原が存在しているものと仮定する。この場合、全ての地雷原は存在を明らかにした状態で配置されなければならない。狭路ヘクスサイドL13−L12に沿って迂回を行うユニットは、そのユニットが占めたのがどちらのヘクスかにかかわらず、L13にある6FPの地雷原によって攻撃される。狭路ヘクスサイドK12−K13に沿って迂回を行うユニットは、K12にある地雷原によって12FPで攻撃される。ヘクスD11(参照イラストには出ていない)の狭路ヘクスサイドは未舗装なので、D11に配置される地雷原はHIPを用いることが可能なことに注意。

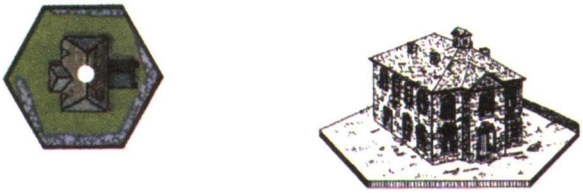


31.15 **瓦礫：**狭路ヘクスサイドを含む**ヘクス**に瓦礫カウンターが置かれると、その狭路ヘクスサイドを横切るすべての道路障害は除去される。また、その狭路ヘクスサイドに沿って(いずれか/両方のヘクスを)迂回中の全てのユニット/装備は落下した瓦礫に当たったものとして(24.121に従って)影響を受け、そのヘクスサイドにある全ての地雷は(両方のヘクスにおいて)除去される。



31.2 **尖塔(Steeple)：**白い十字マーク内に黒い中心点を持つ建物ヘクス(例：46AA7)は、そのヘクス内に尖塔区域を持った教会を表わしている―すなわち、建物区域に加えて、尖塔区域は、そのヘクス内で最も高い建物区域のさらに上にあり、そのヘクス内の地上レベル区域から尖塔区域まで各階を結ぶ固有の階段を持っている。別に記された点を除き、尖塔区域は通常の建物区域として扱われる［**例外：尖塔区域は要塞化できず、屋上区域を持たず、石造建築物の倒壊を決定する際の**+1drm(24.11)**は適用されない**］。尖塔区域の真下にある各建物区域については、全ての点で通常の建物区域である。

31.21 **スタッキング：**尖塔区域のスタック制限(A5.1)は1個HS相当である。砲は、尖塔区域に配置することができない。



31.3 **1ヘクスの2階建て建物(Single-Hex Two-Story House)：大きな**白色の中心点を持った建物(例：45E8)は、地上レベルおよび第1レベル区域を持ち、なおかつ固有の階段を有する1 1/2レベルのLOS障害物である。1階建て建物(23.21)のように、この建物も屋上区域を持たない。前記以外のすべての点でこれは通常の建物である。

32．線路(Railroads)(注10)

32.1 **線路の種類：**線路(以後、RRとする)(注11)には4種類がある：地上レベルにある地上レベルRR(GLRR)、1/2レベル障害物となる築堤上RR(EmRR)、1レベル障害物となる土手上RR(ElRR)、そして-1レベルの峡谷地にある切通しRR(SuRR)である。複線と単線という異なる2種類のRRのイラストがあるが、RRルール上は同じものとして扱われる。RRは、青みがかった灰色と茶色の枕木に黒色のレールというイラストで表わされている。RRが横切るヘクスサイドはRRヘクスサイドと呼ばれる。

32.11 例外事項を除いて、線路は、対応する高度レベルの舗装道路に適用されるルールを**すべて**使用する：地上レベル(3.)、切通し(4.)、または土手(5.)の各道路を参照。［**例外：RRヘクスへ進入する際のMF/MPコストは舗装道路の場合と異なる(32.3参照)；ダッシュ、道路移動ボーナス、道路移動コスト、及び道路ヘクスサイドを横切る際の人力移動の**-2 DRM**は適用できない；舗装道路と異なり隠匿された地雷をRRヘクス内に配置できる**］

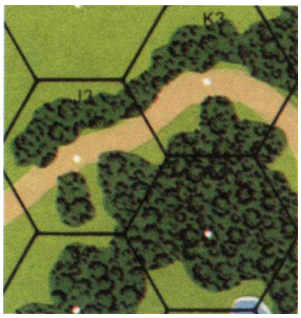
32.12 EmRRヘクスは、LOS、TEM、及びCOTに関して小丘(F6.)として扱われ、EmRRヘクス内にあるユニット/残骸は小丘の**上**にあるものと見なされる(F6.41-.412及びF6.51-.52)。それ以外では、EmRRは32.11に従い舗装道路と見なされる。

32.13 オーバーレイのGLRRとElRRとが接続された時には、接続部の2個のオーバーレイヘクスをEmRRヘクスとして扱う。同じ線路を構成するRRヘクス内にいて、迂回移動していないユニット同士は、RRヘクスサイド（ヘクス頂点を**除く**）のみを横切る全てのLOSについて、互いに同じ高度にいるものとして扱う。(注12)

32.14 **鉄道橋(RR Bridges)：**GLRRオーバーレイは峡谷地ヘクス(すなわち、小峡谷、小川、運河、河川など)を横切ることができ、その場合、峡谷地の地形はRRの下にある別個な区域として存在する。オーバーレイの下にある峡谷地の地形の区域は全て存在し、GLRRは、隣接する2個のRRヘクスのヘクスサイド同士を結んだ石橋(6.)という形で峡谷地を横切る。

32.2 **その他の地形：**(注13) DOOMED BATTALIONSにあるオーバーレイのRRヘクスは、他の地形を含んでいない［**例外：RR交差は可能；32.4**］が、別の地形タイプ(林、麦畑、繁みなど)がRRヘクスに存在する(SSRか、もしくは新たなオーバーレイとして)可能性がある。GLRRヘクスを除いて、この追加地形はそのヘクスの基本高度にならない(すなわち、RRと同じ高度レベルではない)だろう。ただし、RRヘクス自体が、その地形高度レベルより(EmRRやElRRとして)上の高度レベルであるか、または(SuRRとして)下の高度レベルであるか、という見方をすることになる［**例外：橋**］。

32.21 あるヘクス内にある別の地形の高度が同じヘクス内のRRの高さ以下の場合(例えば、繁みヘクス内のEmRRやElRR)、その別の地形はRRヘクス内へのLOSや、RRのイラストを横切るLOSに何の影響もない；RRヘクス内のユニットは開豁地にいるものと見なされる［**例外：地上レベルの非開豁地地形に進入するためにMFを消費する歩兵/騎兵(32.3)；トーチカ/弾痕/人工地形(B.9)によるTEMを適用されるユニット**］。林が存在するElRRヘクスにいるユニットは、RRが林以上の高度にあるため、林による空中炸裂の-1 TEMが適用されない。



例：J3とK3の道路がElRRであった場合、K3にいるユニットは、高度優位性を被らないユニットから開豁地にいるものと見なされるし、そこへのLOSはそのヘクス内の林による影響を受けない。同じく、この道路がEmRRかGLRRであった場合、K3にいるユニットはRRのイラストを横切って進入したLOS(例えば、J3にいるユニットからのLOS)に対してのみ、開豁地にいるものと見なされる。

32.211 ヘクス内にある別の地形の高度がRRの高度よりも高い場合(例えば、繁みヘクスや林ヘクスの中にあるGLRR)、RRの移動コスト率でRRヘクスサイドを横切る(すなわち、そのヘクス内にある別の地形に適用されるMF/MPを消費しない)ユニットは、あたかもそのユニットが道路ヘクスサイドを横切ったかのように扱う。また、LOS/LOFについては林道ヘクス(A4.132及び13.3-.32；果樹園については14.6)に関するルールが用いられる。

32.3 **移動：**RRヘクスに進入する際に要求されるMF/MPは、横切るヘクスサイドのタイプ(すなわち、RRヘクスサイドか、非RRヘクスサイドか)、及び、より高い高度に進入したかどうか(例えば、GLRRからEmRRへ、もしくはEmRRからElRRへ)によって(B章ディバイダーにある鉄道移動コスト表(Railroad Movement Costs Chart)に従い)決定される。加えて、歩兵/騎兵ユニットは、GLRRヘクスサイドを横切る間、必要なMFを消費することによってRRヘクス内にある非開豁地地形(もしあれば)へ直接進入することもできる。

32.31 **迂回移動：**RRヘクスサイドに沿って林内のRRを迂回する(すなわち、RRの軌道を横切る)ユニットは、迂回する林のCOTを除いた、非RRヘクスサイドを横切る際のMF/MPを消費する。非RRヘクスサイドに沿った迂回(すなわち、林内のRRヘクスの軌道と平行な移動)は、GLRRヘクスでのみ許され、その際、通常の開豁地(もしくは繁み)のMF/MPコストを支払う。

例：32.21のイラストを参照：道路がElRRかEmRRであった場合、J3にいるユニットがK3に進入するには迂回移動を用いることができず、RRを用いる必要がある。道路がGLRRであった場合、J3にいるユニットは、ヘクスサイドJ2/K3及びK2/K3に沿ってK3の林を迂回できる。また、これが歩兵/騎兵だったならば、林の移動コストを支払うことでRRを利用しないで(さらに林のTEMの恩恵を得ながら)K3に進入することもできる。

32.32 **高度変更：**RRヘクスサイドを横切る際の高度変更は、最大で1/2レベルである。GLRRからSuRRへ、もしくはその逆へと高度を変更する鉄道は、レベルの変更がない；そのヘクスにある他の地形に関連するものだけが変化する。

例：ElRRのある繁みヘクスにRRヘクスサイドを横切って進入する歩兵は1MFを消費する。これはGLRRでないため、繁み地形に進入するための追加MFを消費しな

い。非RRヘクスサイドを横切って地上レベルヘクスから前記のヘクスに進入する歩兵は4MFを消費する(2 × COT)。

例：RRヘクスサイドを横切って前例のヘクスに進入するハーフトラックは2MPを消費する(高度が高くなる場合は3MP)。ハーフトラックが非RRヘクスサイドを横切ってそこに進入する場合、7MPを消費する事になり(5 + COT)、さらに+1 DRMでボグ判定を行う(32.33)。

32.33　**ボグ：**装軌車両だけが非RRヘクスサイドを横切ってElRRヘクスに進入できるが、その際、ボグ判定DR(D8.2)を行わなければならない。[注14] また、ハーフトラックは、このボグ判定DRに+1 DRMを加えなければならない。ヘクス内にある他の地形がボグ判定DRを要求されるとしても、行うボグ判定DRは1回だけである**[例外：泥濘/大雪/石垣/生け垣は、これとは別にボグ判定を要求する]**。ただし、それには+1 DRMを加えなければならない；ハーフトラックならば、これにより結果的に+2 DRMを加えることになる。

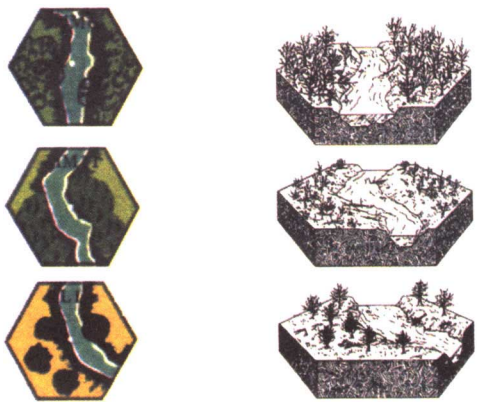
32.4　**RR交差(RR Crossing, RR-Xing)：**RRヘクスに隣接する非RRヘクス内にある道路がRRヘクスを横切って先に続いていたり、RRヘクスに達している場合、その道路は32.41-.44にある4種類のRR交差いずれかによってRRを横切る。道路ヘクスサイドを経てRR交差に進入するユニットは、道路を用いずに、非RRヘクスサイドのCOTを通常どおり支払うことにしても構わない**[例外：ElRR交差とSuRR交差(32.43-.44)]**。

32.41　**地上レベルRR交差：**GLRR交差は、RRと道路が共に地上レベルにある。道路ヘクスサイドを横切るユニットは、通常の道路移動コストで進入できる。

32.42　**築堤上RR交差：**EmRR交差は、RRと道路が共に$^1/_2$レベル(32.12)にある。道路を用いて進入するユニットは、高度変更による追加コストを支払う必要がない。

32.43　**土手上RR交差：**ElRR交差は、RRが土手であり、道路がそこより1レベル低い位置にある。RRは、2つのRRヘクスサイドを結ぶ石橋(6.)という形で道路の上を横切る。**道路**ヘクスサイドを通ってElRR交差に進入するユニットは、その橋の真下にある別個な地上レベル区域におり、かつそこへは道路移動コストで進入**しなければならない**。ユニットは、このElRR橋区域に進入/から出るために、RRヘクスサイドを横切らなければならない**[例外：建物の登攀(23.424)]**。通常の橋ルール(6.および5.21)がRR橋にも適用される**[例外：歩兵/騎兵だけは、RRヘクスサイドを経て道路区域に進入/から出ることができる]**。[注15]

32.44　**切り通しRR交差：**SuRR交差は、RRが切り通しであり、道路がそこより1レベル高い位置にある。道路は、2つの道路ヘクスサイドを結ぶ石橋(6.)という形でRRの上を横切る。**道路**ヘクスサイドを経てSuRR交差に進入するユニットは、道路移動コストでこの橋区域に進入**しなければならない[例外：歩兵/騎兵だけは、RR区域へ進入するために通常の非RRヘクスサイドCOTを消費することができる]**。[注16]



33．小川ヘクス地形(Stream-Hex Terrain)

33.1　**小川-林/繁み/果樹園：**地図盤47の特徴として小川-林ヘクスがあり(例：47F6)、KGPの地図盤の特徴として小川-林(例：StMM6)、小川-繁み(例：StMM11)、及び小川-果樹園(例：StLL14)ヘクスがそれぞれ存在する。[注17] そのような各々の追加地形タイプは、常に、その小川ヘクス内のクレストレベルから―底からでなく―(そこの通常高度に)存在している。B19.5-.52も参照。

33.11　**進入：**ユニットは、通常の小川のコスト(深さに関して；B20.4-.44)で小川ヘクスサイドを横切って小川(乾燥した小川を含む)-林/繁み/果樹園ヘクスに進入する。非小川ヘクスサイドを横切って進入する場合、移動コストは**累積**する(例えば、渇水した小川-林/繁みヘクスに進入するには5MF―渇水した小川の3MF(B20.42)に、林や繁みによる2MFを追加―が必要で、また、渇水した小川-果樹園ヘクスや乾燥した小川-林ヘクスに進入するには4MF必要である)。AFVの跨乗兵は、小川の底にいる間、林/果樹園によって何も影響されない。



33.12　**クレスト：**クレスト状態(B20.9)に関する全てのルールが小川-林/繁み/果樹園ヘクスにも適用される。**[例外：小川(乾燥した小川を含む)-林/繁み/果樹園ヘクスへ突撃可能なヘクスにいる統制状態の歩兵は、そのようなヘクスに進入する際に、小川-繁み/林ヘクスならば3MFのコストで、小川-果樹園ヘクスならば2MFのコストで、横切った非小川ヘクスサイドに沿ってクレスト状態になることができる。これ以外については、B20.91が変わることなく適用される。]**

33.13　**TEM：**LOSが小川(乾燥した小川を含む)-林/繁み/果樹園ヘクスの底に通っていたり、その小川のイラストに沿って通っていたりした場合(20.2)、そのLOSが『煙幕』や妨害物で妨害されていない限り、このヘクスの底にいるユニットは開豁地にいるものとする。それ以外ならば、そのようなヘクスの底に/中にいるユニットは開豁地にいるとみなされず、そのヘクスにある林や繁みや果樹園のTEMを(もしくは20.91-.92に従って可能ならば壕のTEMを)使用することができる**[例外：空中炸裂のTEMは小川-林ヘクスの底にいるユニットにも適用される]**。





34．塔(Towers)[注18]

34.1　塔は高くてほっそりとした、建物に似た建築物である。塔は、上のレベルの区域を有しているが、地上レベルに塔区域を持っていない(ただし、その塔がある**ヘクス**の地上レベルには区域が存在する)。塔は、白い四角の階段シンボルを含む1ヘクス内にある、目立った円形の建物として表現されている(例：Pegasus BridgeのPBC9)。他に記載がない限り、塔は、木造建物として扱われる(ただし、そのヘクスの地上レベル区域は除く)。

34.2　それぞれの塔の高さとLOS特性についてはSSRに明記されている。塔がLOS障害となるか、**または**LOS妨害となるかは、SSRで指定されている。それぞれの塔には、地上レベルより上のレベルに存在する1つの塔区域のみが存在し、そのレベルはSSRに明記されている；塔が障害/妨害する高度は、SSRによって指定された塔区域高度より更に$^1/_2$レベル上になる。

例：SSRで"ヘクスPBC9には、地上レベルより1レベル上に塔区域があり、塔妨害となる"と記載されている場合、1 $^1/_2$レベルのLOS妨害となる。

34.21　**スタック：**塔ヘクスの地上レベル区域におけるスタック制限は通常どおりであり、塔の存在による影響はない。塔区域のスタック制限(A5.1)は、通常、1個HS相当と5PPである。塔は、屋上区域を持たず、要塞化することもできない。

34.3　**TEM：**塔ヘクスの地上レベル区域にいるユニットは、そのヘクスにある他の地形を占有しているものと見なされるため、その地形をTEMとして使用する。塔区域のTEMは0であるが、そこにいるユニットは高度優位性による+1 TEMを受ける資格がある。塔ヘクス/区域に進入するユニットは決してFFMOを被らない。

34.31　**空中炸裂：**林ヘクス内の塔にある区域は、そこにある林の最頂部のレベルよりその区域が高くなければ、空中炸裂のTEMを被る。

34.4　**移動：**塔ヘクスの地上レベルに進入する際の歩兵移動コストは1MFにCOTを加えたものである。騎兵は、迂回移動を用いることによってのみ塔ヘクスに進入することができる。塔ヘクス / 区域内に、砲を初期配置したり、進入させたりすることはできないし、そこでdm状態の76-82mm迫撃砲を組み立てることもできない。

34.41　車両が塔ヘクスに進入するためにはVBMを用いなければならない。完全装軌でBU状態にあるCT状態のAFVは、23.41に従って塔障害物に進入することもできる **[例外：塔は地下室が無く、あたかも1階建て建築物であるかのように、AFVのボグ判定の色付きdrに−1 drmを追加する]**。

34.42　歩兵は、塔の階段を用いるか、登攀する(23.424)ことで塔区域へ / から移動することができる。階段を通って移動する際のコストは1レベル変更する毎に1MFであり、雪の際には移動ペナルティを被る。ユニットは、途中の階段区域でMPhを終了することができない(すなわち、塔区域か、塔ヘクスにある地上レベル区域で、自身のMPhを終了しなければならない)。

34.43　塔の階段を通って塔区域へ / から移動する歩兵は、通常の手法で地上レベル(降りた場合)及び / または塔区域(上がった場合)で攻撃される可能性がある。ただし、塔区域がレベル2区域にある場合、歩兵は、そのヘクスの“途中区域”であるレベル1区域で、その途中区域にLOSを持つ敵ユニットによって攻撃される可能性がある。そのような途中区域は開豁地と見なされないが、そこに対する攻撃はなんのTEMも受けない。目標は1レベル変更する毎に1MFを消費するものと仮定する；もし途中区域で釘付け状態や混乱状態になった場合、**離れようとした**レベルに戻される(さらに戻された区域に再進入したものとして、戻された区域に残留FPがあればそれによって攻撃される)。そのような途中区域に対する攻撃によって残された残留FPは、そのレベルに残ったままとなる(適切なレベルカウンターの上に残留FPカウンターを置く)。そして、同じMPhの間中、そのヘクス内のそのレベルに引き続き進入する各ユニットを攻撃する。

34.5　**隠蔽：**塔ヘクスの地上レベル区域が隠蔽地形であるかどうかは、塔ヘクスにある別の地形によって決定される。HIP/隠蔽に関して(のみ)、塔区域は建物の屋上(23.83)として扱われる。

34.6　**潰走：**潰走に関して、塔ヘクス / 区域は建物と見なされない。

34.7　勝利条件に関して、塔ヘクスの地上レベル区域は建物区域と見なされない。ただし、塔区域は建物区域と見なされる。

B章脚注(Chapter B Footnotes)

1．6.1　**橋：**“石造”という用語は、木材以外のあらゆる重構造材料を定義するために用いている。“石造”橋や“石造”建物は、鉄筋コンクリート、レンガ、石、それ以外の石造材などの木材以外の強化された材料で造られている、と言った方が的を得ている。

2．6.5　**炎上：**ゲーム上の戦術において、橋の炎上は、多くのシナリオの勝利条件に普通なら許されないような多大な影響を与えることになる。しかしながら、思っているほど非現実的な話でもないのである。戦場の指揮官は、プレイヤーのように戦場の全てを知りうる立場にいなかったし、また、後方に取り残された脱落者を無視せずに橋を炎上させるだけで簡単に得られる勝利条件さえなかったのである。さらには、突然表れた援軍が反撃のためにその橋を必要とするかもしれない。要するに、その決定は非常に重要なものであるが、特権を乱用しないように委ねられたプレイヤーにとっては、非常に簡単なことである。

3．7.　**滑走路：**舗装された飛行場の滑走路が戦場になることは極めて稀だった。それでいて、敵による銃火の中を“哀れな血まみれの歩兵たち”が横切るには非常に危険な地形であった。爆風や破片を地面が防いでくれないため、舗装 / コンクリートで覆われた地表を進むならば、射撃から身を守るものが何もない状態になる；さらに、硬い地表は、降り注ぐ射撃と砲弾の跳弾による危険性が増加する。

3A．27.6　**高度のより低い区域：**これらのルールは、要塞線(通常ならば何かしらの塹壕を表す)には個々の防御陣地同士を繋げる連絡壕が存在していた、という事実を反映させるために含まれている。これは、丘の頂上を要塞化することを常識として勧めている訳でもなく、その場所まで防御された連絡路を要求している訳でもない。土塁は、練り上げて計画された拠点に対して固有の特典をより強調するために含めている。

4．28.411　**A-P地雷攻撃：**A-P地雷原による“攻撃”は地雷が爆発したことを示しているのではない。これは、地雷原を通って移動する際のユニットに対する危険性を表しているに過ぎない。MCに成功することで地雷原攻撃の中を生き残ったユニットは、地雷につまずかずに済んだものと見なすことができる。釘付け状態になったユニットは、実際に地雷が爆発したのでなく、地雷を発見したために身を潜めたと見なせる。実際に地雷が爆発したのは、ユニットが混乱したり除去 / 損耗した場合だけである。

5．28.51　**A-T地雷攻撃：**A-P地雷の攻撃と異なり、A-T地雷の攻撃は実際に爆発したことを示している。

6．31.　**集落地形：**HASLモジュールであるRED BARRICADES、KAMPFGRUPPE PEIPER、PEGASUS BRIDGEで紹介してある通り、個々の歴史的戦場を表わしている新しい地形タイプがデザインされた。それらの地形タイプにあるいくつかは特別な戦闘を表現しているためにかなり特殊な地形(例えば、RBにある屋根のない工場ヘクス)だが、それ以外はヨーロッパにおいてよく見られる地形を表わしている。我々は、それらの地形タイプの幾つかが、オリジナルのHASL地図シートだけでなく、より一般的に用いるのが望ましいと考えた。一般の地図盤にそれらの地形を適用するためにはそれらをB章に組み込まなければならない。新たな線路という地形をルールに組み込むのにDOOMED BATTALIONS内でそれをB章に追加していたため、それら幾つかのHASL地形タイプを組み込むにはちょうど良い機会であった。

集落地形のルールは、HASLモジュールで特別な状況を扱うために独自に定義されたものである。1ヘクスの2階建て建物はRBで紹介され、狭路と尖塔はKGPで紹介された。そして、PBではそれら全てが用いられている。この2種類の新しい建築物のタイプはDOOMED BATTALIONSのオーバーレイと盤45に、狭路は盤46にそれぞれ含められている。

7．31.1　**狭路：**ヨーロッパの多くの集落と小村落には大変狭い街路があり、それらは、“ヘクスサイド道路”という形で地図盤上に表わされいる。そのような街路は、普通サイズの車両ですらその移動を制限されることで悪名が高かった。

8．31.11　**1車線：**ここでいう“道路”とは、2個のヘクス頂点 / ヘクスサイドの間にある1本以上の連続した狭路ヘクスサイドからなる1本の線の状態になったもの、という意味で述べられたのである。その一連の道路の繋がりの終点であったり(例：PBのDD10-DD11-EE11のヘクス頂点)、異なる2本の狭路ヘクスサイドどうしを繋げたり(例：K12-K13-L12のヘクス頂点)、もしくは非ヘクスサイド道路となったり(例：J12-K12-K13のヘクス頂点)したものを指す。それにより、以下に挙げたものが、1車線道路について、個々の“道路”を構成する；ヘクスサイドK9-L9とK10-L9；ヘクスサイドK13-L12とL13-L12；及び単独ヘクスサイドB16-C16；P12-P13；K12-K13；K12-L12；などである。

9．31.11　**ダッシュ/潰走：**ダッシュを行っているユニットに対する臨機射撃のルールと即応射撃のルールとの間に起こる矛盾点を解消するため、狭路に沿う / を横切るダッシュはできないものとしている。潰走するユニットは迂回できないため(A4.3)、狭路に沿った潰走は行えない。

10．32.　**線路：**線路は、第二次世界大戦の戦略的見地において重要な役割を果たしていた。多くの戦闘が線路上やその周囲で行われ、また線路を使用した補給と人的支援を混乱させることが、度々パルチザン活動の中心となっていた。線路は世界中の至る所で見られる重要な特徴ある地形であり、とりわけヨーロッパ北西部においては良く見かけるものであった。線路は、戦術レベルの戦闘において時には独特な影響を与えたが、大抵の場合、線路の存在は目に見えるような影響がなかった。戦闘の幾つかについては、線路上およびその周辺で行われるASLのシナリオとして今までにも作られているが、線路の存在自体が戦闘に影響するという感じは受けなかった。大きな例外が、ヒストリカルASLモジュールのRED BARRICADESである。Barrikadyにおける築堤上の線路は、初戦においてドイツ軍が工場内へ突入する際に重要な役割を果した。RBでは、築提上の線路としてヒストリカル地図シートに描かれていたため、築提上の線路とそれに伴うルールは個別の状況に限定することができた。RBにおける築堤上の線路ヘクスサイドの特性は、その状況によく適合しているが、汎用地形の地図盤に使うには制限が多すぎた。

11．32.1　**線路の種類：**線路は、多くの異なる種類の地形間を、いくつもの異なった方法で走り抜けている。この多様性を反映させるために、道路(切り通し道路や土手上道路を含む)と小丘という既存のルールを基本として用いることによって、いくつかの高度レベルにある線路を表現している。だが、そのような地形であっても、ルールにおけるプレイしやすさと扱いやすさを保つために、ほどよく抽象化している。

12．32.13　**同一レベルでの**LOS**：**一般に線路は、それに沿ったLOSに影響を及ぼさない程度の、かなり緩やかな勾配を持っている。それでもなお、特に周囲の地形との関係で線路の高度は変化する。線路に沿ったLOSを常に同一レベルとして扱っているのは、現実性とプレイアビリティーとの間で最大限に妥協した結果である。

13．32.2　**他の地形：**これらのルールは、開豁地や橋や道路以外の地形を持つヘクスと線路が共存できることを可能にするため、かなりの自由度を与えたつもりである。この自由度は、ルールに複雑さを少し追加することによって成り立っている。そのことについて考えもしたが、ASLで扱われる線路のほとんどは開豁地を通っているだろうし、この種のオーバーレイはDOOMED BATTALIONSについているものだけである。将来のシナリオデザインにおいて他の地形と組み合わさった線路ヘクスが必要になる時まで、ルール32.2-32.211および32.31はプレイに必要ないだろう。

14．32.33　**ボグ：**土手道が一般のルールで扱われる一方、土手上線路は実際の道路よりも一般的に狭く、“ 道路外 ”から進入するのはかなり困難であった。それにより、非道路ヘクスサイドを横切って土手道へ進入する際にはボグ判定が要求されないのに対して、非線路ヘクスサイドを横切って土手上線路へ進入する際にはボグ判定が要求される。

15．32.43　**土手上**RR**交差：**一般に、土手上鉄道橋の周辺地域は、小川や小峡谷に架けられた橋を通る道路の周辺地域よりも強固に作られており、通り抜けられる余地はかなり少なかった。車両は、道路上から橋の下にある小峡谷(または小川)内へ移動する(及びその逆)よりも、土手上線路の上から鉄橋の下へ移動する(及びその逆)ほうが、はるかに時間がかかる。

16．32.44　**切通し**RR**交差：**車両は、非道路ヘクスサイドを横切って切通し道路へ進入することを禁じられているのと同様に、非線路ヘクスサイドを横切って切り通し線路へ進入することも禁じられている。

17．33.　**小川ヘクス地形：**小川－繁みと小川－果樹園ヘクスはKGPの地図盤に限られているが、我々は、参照を簡便化するため小川－林ヘクスと共にそれらの地形をここに含めた。

18．34.1　**塔:**塔のルールは、フランスのあちこちで見られる給水塔やタラワにあった砲兵観測塔といった、囲いの無い塔や監視台のような、様々な高くそびえ立つ建築物を表現するために用いられている。時計塔やその他の囲いの中にある建築物は、おそらく尖塔(31.2)を有しているので、通常の建物(23.)で表現する方がよいであろう。地図盤上の建物をSSRよって塔にする事も可能である。これらのルールにおける塔の定義には幾分余地が残されている；シナリオデザイナー達は特定の状況に適合させるために特性を“ 組み込む ”ことができる。塔は、もともとPEGASUS BRIDGEに含まれていたものであり、今後予定しているHASLモジュールBlood Reef: Tarawaにも出てくるであろう。

翻訳　2004.1.11

C．砲と盤外砲(OBA)

目次：

1．盤外砲(OBA)
2．砲の分類
3．命中確認の手順
4．砲と弾種による基本 TH# 修整
5．射撃側による命中判定 DRM
6．目標側による命中判定 DRM
7．破壊確認表
8．特殊弾薬
9．迫撃砲
10．砲および弾薬の移動
11．目標としての砲
12．無反動砲(RCL)
13．軽対戦車兵器(LATW)

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

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

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

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

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

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

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

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

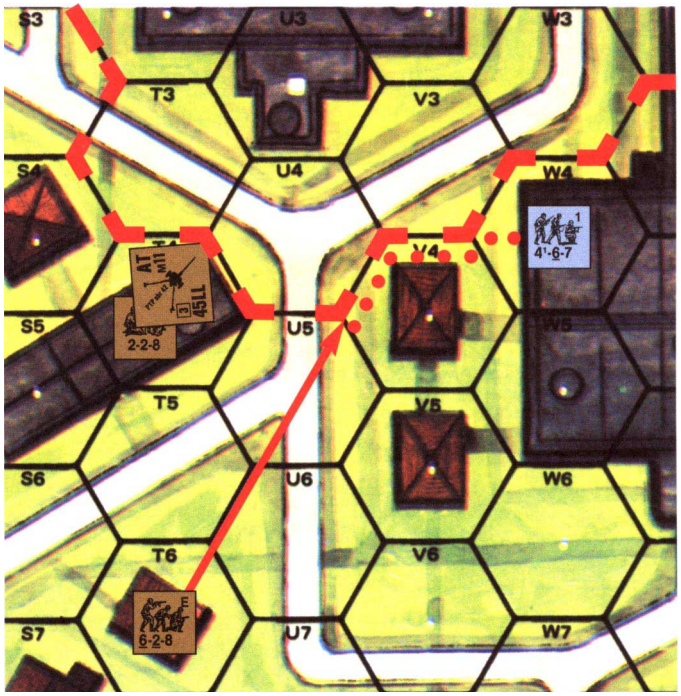
C.6　**IFT 上での HE：**IFTにある各FPの上には、その欄を使用する砲の最小口径が示してある。砲(またはOBA)が行ったHEによる射撃の効果を判定するために用いる。射撃を行った砲の口径と一致する欄がない場合、その砲口径以下で最大の数値の欄を使う。例えば、100mmや105mmの砲(または“100+mm”OBA HE砲撃；1.7)は20FPの欄を使い、90mm砲(または“80+mm”OBA HE砲撃)は16FPの欄を使うことになる。

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

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

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

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



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

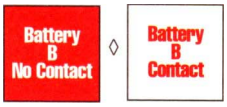
1．盤外砲(Offboard Artillery – OBA)

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



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

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



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

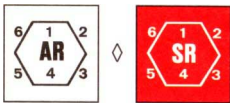
1.211　**チットの山**(Draw Pile)：初期配置の前に各砲兵中隊ごとにチットの山を用意する。これは黒色と赤色のチットまたはトランプから作る(以後、チットと総称する)。チットの数は、A章ディバイダーのA.25　国籍別能力表(National Capabilities Chart)の“OBA砲撃権(OBA Access)”欄に“#B/#R”という形で記されている。国籍によりその値は異なる。(OBAチットは特定のDMカウンターの裏面を用いる）このとき、各々のチットの山は以下のように追加されることがある。ある砲兵中隊が計画砲撃(1.73)ヘクスを1個以上割り当てられていた場合、黒色チットを1枚追加する。弾薬が豊富(Plentiful Ammunition)ならば、黒色チットを1枚追加する。弾薬が不足(Scarce Ammunition)ならば、赤色チットを1枚追加する。それから、各々のチットの山はよく“混ぜておき”、プレイ中に引きやすいようにそばに置いておく。砲撃権が失われたり、新しいチットを引いた時には、すでに引かれたチットは山に戻さずに取り除く **[例外：1.21に従って“追加で引かれた”各チットは、結果の適用後に直ちに山の中に戻す]**。

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



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

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



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

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

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

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

1.322 **無線活動の終了：**SRを置いたり(1.3–.31)、FFEに変更する(1.332)ことを事前に宣言せずにSRを修整した場合、そのフェイズにおける砲兵観測員と砲兵中隊のOBAに関する行動は終わる。

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

1.331 その時点で、SRまたはFFEの爆煙高度にLOSが通っている場合、その場所にそのSRを置いたままにしておくか、そのSRやFFEを修整することができる；または

1.332 その時点で、SRの爆煙高度にLOSが通っている場合、そのSRを修整した後でFFE：1へ変更するつもりであることをあらかじめ宣言できる；それを宣言した場合、新たに修整を受けたSRをFFE：1へ変更しなければならない**[例外：この時点で1.333の要求事項を満たしていない場合]**；または

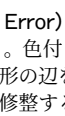
1.333 その時点で、SRの基本高度レベルにLOSが通っているか、もしくは爆煙高度にLOSがあって、**なおかつ**SRのあるヘクスの/に隣接するヘクスの非空中区域に、(砲兵観測員から)確認された敵地上ユニットがいる場合、そのSRをFFE：1に変更し、それを解決するためにそのヘクスに置いたままにしておける；または

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

1.335 『煙幕』を無視し、砲兵観測員からのLOSがFFEの爆煙高度に**通っていない**場合、そのFFEは強制的に修整(1.4)するか、キャンセル(1.336–1.337にしたがって)しなければならない。同様に『煙幕』を無視し、SRの爆煙高度にLOSが**通っておらず**、なおかつSRと同じ/隣接した区域にいる(砲兵観測員から)確認済みの敵地上ユニットにLOSがない場合、そのSRは強制的に修整(1.4)するか、キャンセル(1.336.337にしたがって)**しなければならない**；または

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

1.337 砲兵観測員は自発的にFFEをキャンセルできる。1.35も参照。



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

1.341 FFE：CカウンターをSRカウンターに置き換える。このSRカウンターは修整(1.4)することもできるし、このヘクスに置いておくこともできる；または

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

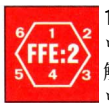
1.343 たとえ砲兵観測員が前述のLOS(1.34)を持っていなくとも、FFE：Cカウンターを除去しなければならないが、再び1.3–.31に従ってAR(それに続く新たなSR)を置ける。

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

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

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





1.5 **FFEの解決：**新たな砲撃任務は常にFFE：1カウンターから始められる。そのPFPhまたはDFPhに解決されたあとで、これはその砲撃中隊のFFE：2カウンターに置き換えられる。そして、次の自軍PFPh/DFPh(どちらか早い方)に解決されたこのFFE：2は、FFE：Cの面に裏返される**[例外：途中でキャンセルされた場合；1.35]**。一度置かれたFFE：1/2はその射撃フェイズ開始時に解決しなければならない(プレイ手順の詳細を参照)。砲撃任務中に無線接触が途絶えてしまった場合は、1.22(および1.61)を参照。各FFE：1およびFFE：2の攻撃は、その着弾地域内にいる全ユニット(自軍ユニットも含む；1.54参照)に対して行われ、着弾地域内の各ヘクス**ごとに**IFTDRを用いて解決する**[例外：空中ユニット、地下道/トンネル内のユニット、非露出状態のPRC、特殊な条件下における登攀中のユニット(B11.42)]**。FPは射撃を行ったOBAの口径によって定められる(C.6)**[例外：撹乱砲撃(1,72)および弾幕砲火(E12.5)は修整されたFPを使う；『煙幕』FFEについては1.71を参照]**。ユニットのいないヘクスも、火災/瓦礫/弾痕が生じる可能性のある場合や、地雷原/野戦構築物/火器の除去が行われる可能性がある場合、さらにはHIPのユニットや野戦電話の保全エリア(1.23)に効果を及ぼす可能性がある場合、攻撃の対象となる。

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

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

1.52 **TEM:**間接射撃によるIFTの射撃も、通常どおりTEMの効果を受ける[**例外:高度優位性**(B10.31)、**クレスト状態**(B20.92)、**窪地**(F4.5)、**小丘**(F6.5)、**砂丘の稜線**(F7.513)**のTEM**](生け垣/石垣/ボカージュについてはB9.31およびB9.34を参照)。間接射撃において、$^1/_2$レベル障害物によるヘクスサイドTEMは0より小さくならない。LOS妨害/『煙幕』はFFEの射撃に何の影響も及ぼさない。B13.3(空中炸裂)、B23.32(建物の上階)、11.5(防盾)も参照。

1.53 **CH:**HE/WP FFEの解決における修整前DRの2はCHを引き起こす。HEについては3.7-.75を、WPについては3.76を参照。

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

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

すべてのAFが4以下	−1
OT(上部開放型)	−1
すべてのAFが8以上	+1

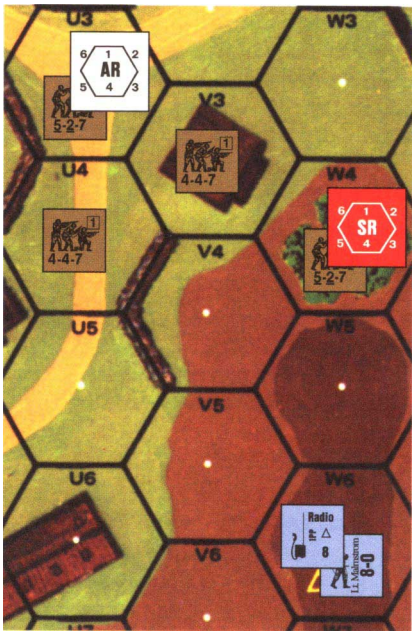
1.56 **隠蔽ユニットに対する効果:**隠蔽ユニットに対するFFE攻撃の解決ではFPが半減しない。

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

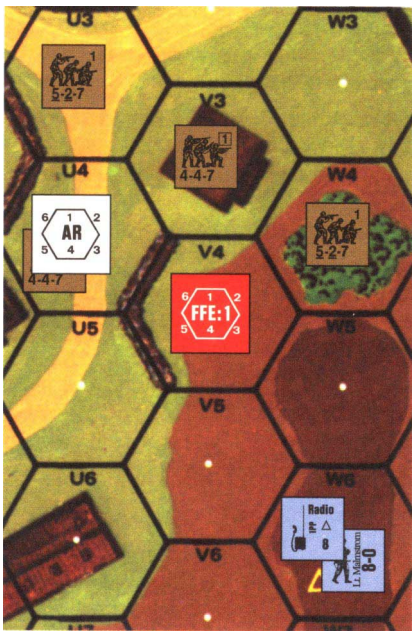
1.6 **砲兵観測員(Observer):**砲兵観測員がOBAを誘導するためにはARカウンターにLOSが通っていなければならない。そのため、AFVから砲兵観測を行おうとする砲兵観測員は、CE状態になければならない[**例外:OP戦車;**H1.46-.465]。統制状態の砲兵観測員からLOSの通る非隠蔽地形にいる隠蔽ユニットは、OBAに関する行動について確認状態にあるものと見なされる[**例外:夜間;冬季迷彩されたユニット**]。このような隠蔽ユニットは、その他すべての目的に関しては隠蔽状態にあると考える。それ以外の目的で砲兵観測員の“隠蔽を見とおす”特典を使ってはならない。砲兵観測員は1フェイズに1個の無線機しか使えないし、一度に2つ以上の砲兵中隊と無線接触を行うこともできない。無線機を使用している砲兵観測員は(失敗した無線接触の確立/維持の試みを含む)、PFPhやDFPhにOBA誘導以外の行動はできず(そしてPFPhの場合には続くMPhに移動できない)、**なおかつ**、隠匿/隠蔽状態でなければ準備射撃カウンターまたは最終射撃カウンターを乗せてこれを示す。また、無線機の使用によって“?”を失うことはない。(注5) 無線接触を保っている指揮官砲兵観測員はA10.711によって潰走するユニットに同行する場合、意図的に無線接触を断つ(1.22)。

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

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



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



U3とU4のソ連軍が両方とも“?”の下にあって、隠蔽地形にいた場合、もしくは初めから存在しなかった場合、ドイツ軍は、U3にARを置いたり、SRをその上に乗せようとするためには追加の黒色チットを引かなければならない(前の状況ではARと同じ/に隣接するヘクスに1個以上の敵地上ユニットを確認できたが、今度は確認できる敵ユニットがいない[1.21];これは、たとえ事前計画ヘクスであったとしても同様である)。

第2ターンのドイツ軍DFPhに、ドイツ軍砲兵観測員は修整後DRで9以下を出して無線接触の維持に成功した。この時点で、W4のSRをFFE:1に換えて、V3とW4のソ連軍に対して射撃を解決したいところだろう(1.333)。だが、砲兵観測員はソ連軍ユニットを確認できず、W4の基本高度レベルにもLOSが通っていないため、それはできない。この

場合、砲兵観測員が選択できるのは、SR をキャンセルする(1.336)か、修整する(1.331–.332)、あるいはその場所に残しておくことだけである。3 ヘクス以下の修整ならば着弾位置がズレるのは最大 1 ヘクスである(1.4)。よって砲兵観測員は SR を修整し、通常の HE FFE(1.332)にすることに決めた。砲兵観測員はこれを宣言した後で、LOS 内の U4 に AR カウンターを置いた(このときも追加のチットを引く必要はない)。着弾判定 dr は 2 より大きかったため、着弾誤差を決定する DR を行わなければならない。この場合、距離は 1 ヘクスしかズレないと決まっているので方向を決める dr だけを行い、3 の結果を得た。従って SR は V4 に着弾する(AR は除去される)。ここで SR を FFE：1 に変更するため、1.333 の条件を確認しなければならないが、さらにその前に、1.21 に従って追加のチットを引く必要があるかを判定しなければならない。この場合、U4 のソ連軍ユニットが確認されているためその必要はなく、SR は FFE：1 マーカーに変更され、U4、V3、W4 のソ連軍ユニットに対して 12FP の砲撃を解決する。ヘクスごとに IFT DR を行うが、V3 には +2 TEM、W4 には −1 TEM、U4 には +1 TEM(U4–V4 の石垣；B9.34)が適用される。
U4 のソ連軍ユニットが“？”の下にいてなおかつ隠蔽地形内にいた場合、または存在しなかった場合、ドイツ軍砲兵観測員は SR を修整する前に追加の黒色チットを引かなければならなくなる。

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

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

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



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

1.73　**計画砲撃(Pre-Registered Fire)：**計画砲撃は SSR で認められた場合、または DYO で購入した場合(H1.53)にのみ使用できる。ただし、砲兵中隊の砲兵観測員はシナリオ開始時に盤上に配置されているか、または盤外砲兵観測員(1.63；E7.6)でなければならない。その砲兵観測員の所有プレイヤーは、相手が初期配置を始める前に、その砲兵中隊の事前指定ヘクス(Pre-Registered hex)として 1 個以上の目標ヘクスを秘密裏に記録しておく(事前指定ヘクスの数は、SSR や DYO での購入により決められる)。計画砲撃では、砲撃権判定用のチットの山(1.211)に黒色チットをさらに 1 枚加える。砲兵観測員が砲撃権を得ており、事前指定ヘクスの非空中区域に LOS が通っている場合、以下のルールを適用する(計画砲撃では、これに追加できる効果はない)：

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

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

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

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

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

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

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

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

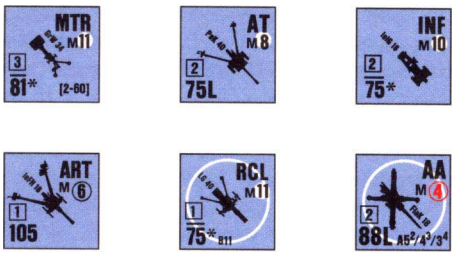
1.822 **地形：**効果地域内にある建物／橋は、そこにいるユニットや野戦構築物がMCを行う前にNMCを行わなければならない。木造の建物／橋(浮き橋も含む)は士気値8を持ち、石造の建物／橋は士気値9を持つ。全区域が要塞化された建物は士気値が1上昇する**[例外：工場]**。“茶色”のトーチカは10、“灰色”のトーチカは11の士気値を持つ。MCを行なう時に、DRが士気値を1超えるごとに建物のひとつのレベルが(上の階から順に)瓦礫になる(橋は1階建て建物と見なす)。瓦礫になったレベルに存在していたユニットは除去される(瓦礫の落下判定も行う；B24.12)。鉄条網／道路障害カウンターと地雷原は士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

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

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

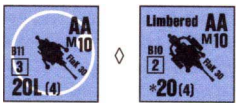
2．砲の分類 (Gun Classifications)

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



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

2.21 **砲の口径(Gun Caliber Size)：**この数値は、その砲、あるいは軽迫撃砲やATRなど他の砲兵器タイプの火器の口径(mm)を表している。口径の上に線が引かれている砲はAP弾を撃てず、口径の下に線が引かれている砲はHE弾を撃てない。口径の上下ともに線がない砲はHEとAPの両方を撃てる。プレイヤーがあらためて宣言しないかぎり、装甲目標に対してはAPを、非装甲目標に対してはHEを射撃しているものとする。ただし、砲がその砲弾を射撃することができ、特殊砲弾でなく(つまり欠乏ナンバーを持たない；8.8)、命中確認表の目標タイプでもそれが許可されていなければならない。また、“＊”、“L”、“LL”などの記号が口径の後に記されている場合がある。この記号は弾の初速や、砲固有の弾道の安定性を表したもので、命中手順の際に距離による修整を受けることを示している。また、それらの影響による破壊能力の違いを表すため、破壊確認表上でも、それぞれ異なった欄が設けてある**[例外：着架状態の砲が射撃を行った場合(LF；10.24)、命中判定は着架状態の口径を用いるが、命中後の基本破壊ナンバーを求める時には脱架状態の口径を用いる]**。



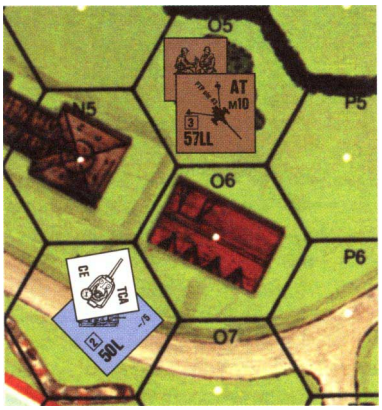
例：着架状態のFlak30は“L”の記号の恩恵を受けずに命中判定を行わなければならないが、命中後は20Lの欄でAP命中の効果を判定する。

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

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

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

2.2401 **同時射撃の判定(Gun Duels)：**非隠蔽状態で非空中の非フェイズ側ユニットからの防御臨機射撃を宣言された車両は、その非フェイズ側ユニットに対して**先んじて**自身のMA(／乗車兵のFP/SWを含むその他のFP)を用いて移動中射撃(D3.3)を試みられる。ただし、この車両はCAを変更する必要がなく、OVR(D7.1)を行っておらず、同時射撃の判定DRMの合計(つまり、その射撃に適用される**射撃側によるTH DRM**[5.]と捕捉TH DRM[6.5])が非フェイズ側のDRMより小さく、非フェイズ側の攻撃が対応射撃(D7.2)ではないことが条件である。この同時射撃の判定DRMの算出には、ジャイロスタビライザーによる+1 DRMや、TH事例C4 (5.35)におけるジャイロスタビライザー以外の砲による小さい方のdrを2倍にするというDRMは適用されない。非砲兵器/SWは、あたかもそれが砲兵器であるかのように判定する**[例外：TH事例Aは、非砲兵器/SWを装備／積載している車両がCAを変更している場合にのみ適用される；また、このような兵器による射撃で砲塔が無いものはすべてTH事例Cに関してNTと見なされ、また、全てのタイプのFGにA.5が適用される]**。フェイズプレイヤーと非フェイズプレイヤーの同時射撃の判定DRMが同じ場合には、修整後TH(または非砲兵器のIFT) DRの小さい方が先に射撃する――これにより、除去、混乱、衝撃、麻痺の結果を被った相手は射撃を行えない。両者の修整後TH DRが同じ値であれば、射撃は同時に解決する。非フェイズプレイヤー側がフェイズプレイヤーを射撃するためにCAの変更を必要とする場合(5.11)、同時射撃の判定DRMがフェイズプレイヤーのそれ以下で**あれば**、フェイズプレイヤーの射撃に**先だって**CAを変更する。それ以外の場合は、先にフェイズプレイヤーが射撃を行ない、**その後に**(もし可能ならば)非フェイズプレイヤーはCAを変える。このように最初の同時射撃が解決されても、**なお非フェイズプレイヤーが射撃可能ならば**、非フェイズプレイヤーは再びフェイズプレイヤーに対して射撃を宣言できる。これに対してもフェイズプレイヤーは同時射撃の判定を要求できる；この場合は、お互いのカウンターに描かれているROFの値をマイナスのDRMとして同時射撃の判定DRMを算出する。同時射撃の判定を要求できるのはフェイズプレイヤー側だけである**[例外：5.33に従って非フェイズプレイヤーが射撃を行なった場合]**。



例：CE 状態の PSW 234/2 が 1/2MP を消費して 23N6 のヘクスに進入し(CA は図のとおり)、O5 ヘクスのソ連軍 57LL AT 砲を発見した。ソ連軍が AT 砲で非停止状態(C.8)の PSW を射撃すると宣言したので、ドイツ軍も車両の MA または CMG による AT 砲との同時射撃を宣言した。両者の同時射撃の判定 DRM を計算し、比較する。PSW は TH 事例 C4(+6)を適用しなければならないため、射撃側による TH DRM は合計で +6 となる。AT 砲は事例 A を適用しなければならないため射撃側による TH DRM は +6(+3[NT 砲]× 2[射撃側が林の中にいる]= +6)となる。捕捉は適用されない。両プレイヤーはそこで TH DR を行い、どちらが先に射撃するかをも決定する。この場合、PSW が射撃を行う前に MP を消費して停止すれば、命中判定 DR の小さい方の dr を 2 倍にしなくても済むので、PSW の対戦車砲に対する命中率は向上する(しかし同時射撃の判定 DRM は変化しない)が、停止する前に AT 砲の射撃を受けることになる。AT 砲が隠蔽状態の時に射撃を宣言したなら、PSW は AT 砲に対して同時射撃の判定を要求できない。

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

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

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

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

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

2.28 **故障(Breakdown)：**特にカウンターに記されていない場合、すべての砲は固有の B#12 を持つ。より頻繁に故障する砲兵器のカウンターには、より小さい B# が記されている。故障と修理に関するルール(A9.7-.74)はすべて適用される。永久に故障状態となった非車載砲はただちに地図盤から除去される。

2.29 **歩兵射撃火力相当(Infantry Firepower Equivalent - IFE)：**とくに高い ROF を持つ砲だけがこの能力を付与されている。そのような砲の IFE はカッコ内の数値として記されており、これは通常の TH 手順を踏む代わりに直接 IFT 上で用いる。IFE を使用している間はその複数 ROF は 1 低下しているものとして扱う(他の ROF 減少があった場合にはそれも累積させる)。IFE は、火線を形成せず、AFV を AP 破壊確認表で攻撃できない。また、CA を変更して射撃した際には TH 事例 A の DRM(D3.52)を IFT 上での DRM として適用しなければならない。即応射撃(A8.15)を行えず、萎縮(A7.9)の対象にもならず、複数ユニットによる FG を形成 / に含まれたりしないし **[例外：D6.64 による]**、非戦車指揮官によって指揮されることもない **[例外：D6.65 による]**。意図的な走行不能の試みや捕捉(6.5)の使用 / 獲得 / 保持も行えないし、長距離射撃制限(A9.4)の影響も受けない。また、可能であれば IFE は散布射撃(A9.5)および砲腔照準(6.44)を行えるが、両方同時には行えない。IFE の通常射程は 16 ヘクスである(半分の FP で 17～32 ヘクス先の目標を射撃できる)。IFE を使用している間、その砲は砲兵器とは考えず、A9.3 に従って過度の射撃によるペナルティを被る ── 追加射撃のペナルティではない。

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

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

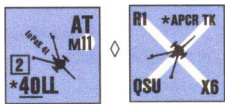
2.5 **条件付の ROF(Conditional ROF)：**複数 ROF を持つ非車載 NT 砲 **[例外：76-82mm の迫撃砲]**が、CA を変更後に射撃を行う場合、その射撃の ROF は 1 低下する。その砲が複数 ROF を持たない砲であった場合は、その射撃後に(たとえそれが追加射撃を行ったのではなくとも)、追加射撃カウンター(5.6)を乗せて、現在のプレイヤーターンの間は追加射撃ができないことを示す **[例外：対 OVR 射撃；5.64]**。

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

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

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

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

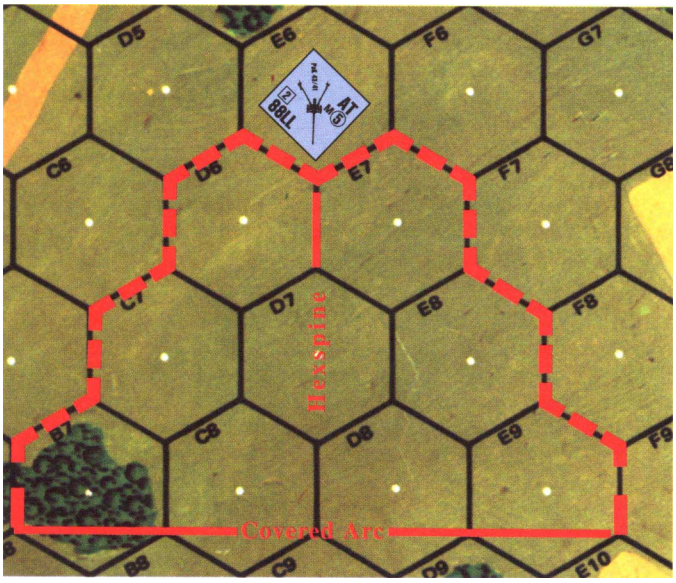


2.9 砲や車両カウンターの表の面にある小さな“ ★ ”印は、その砲に特別な能力があることを示している。この能力はカウンターの裏面に(主に略号で)記してある。小さな“ * ”も同様の意味を持つが、この場合は H 章の適切な車両一覧ノートや砲兵器一覧ノートの注を参照しなければならない(カウンター上の“ * ”印は一覧ノートの注上の“ † ”印に相当する)。これらの星 / アスタリスク“ 印 ”は、非装甲面 / 短砲身を表す印とまちがえやすいので注意すること。

3．命中確認の手順 (The To Hit Process)

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

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



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

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

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

3.3　**命中確認表**(To Hit Table – TH Table)：THの手順で最初に行うことは、TH表上で“目標タイプ”と目標までの“射程”を交差照合して**基本命中ナンバー**(Basic To Hit Number – TH#)を得ることである。**基本TH#が得られたら、それに砲と弾薬の種類による修整(C4)を基本TH#に加えて、修整後TH#を求める。**修整後DRが修整後TH#以下ならば目標に命中する。その次に、歩兵／騎兵／オートバイに対する効果の判定はIFT上で行い、オートバイを除いた車両目標に対する効果の判定は破壊確認表上で行う **[例外：ボート；**E5.5–.52]。修整後DRが修整後TH#よりも大きかった場合には、射撃は命中せず、その射撃の結果は求めない **[例外：車両のオーバースタック；**A5.132]。TH DRは、状況に応じて有利／不利な方に修整される。このTH DRMはTH表の下に記述されており、第5項と第6項に詳しい説明がある。とくに明記されていないかぎり、TH DRMは射撃側によるものも目標側によるものも累積する。TH表上で目標の種別と射程を交差照合すると赤色と黒色の2つの基本TH#がある **[例外：地域目標タイプの欄には赤色のTH#のみ記されており、国籍に関係なくこの値を用いる]**。どちらのTH#を使用するかは国籍によって決まっており、A25国籍別能力表の“砲兵器TH#(Ordnance TH#)”の欄に記されている。破壊確認表を使用する砲兵器は、露出状態のPRCに対して付随攻撃を与えうる；D.8 参照。

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

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

例：ソ連軍57LL AT砲が6ヘクス先のOpel Blitzトラック(サイズによるTH DRM 0)、Kubelwagen(サイズによるTH DRM +2)、歩兵1個分隊を含む弾痕ヘクスを歩兵目標タイプでHEにより準備射撃した。射撃が命中するには、トラックに対しては修整前DRが8以下、分隊には7以下(弾痕の+1 TEM)、Kubelwagenには6以下(サイズによる+2TH DRM)でなければならない。DRが6以下で、3つの目標すべてに命中となる。その射撃の効果はIFTの6の欄を使い、まとめて1回のDRで判定される。歩兵目標タイプとして車両を射撃しているため、修整前TH DRが9であっても、車両のオーバースタック(A5.132)によってそのうちの1台に命中することはない。

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

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

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

のレベルに1個ずつ敵分隊があり、さらにドイツ軍のOT AFVが迫撃砲の操作班のLOS外を迂回している。地上レベル(のみ)の分隊に対する操作班のLOSは麦畑によって妨害されており、この敵分隊に対するTH DRは修整される(事例R;6.9)。しかし、上のレベルの分隊に対して修整はない(3.4)。CHが起こらなければ、命中を受けた各分隊は適切な建物TEM(B23.3;B23.32)による修整で2FPのIFT攻撃を受ける。地上レベルの分隊に対して命中した場合、味方による射撃であるが、3.332に従って自軍AFVも2FPのIFT攻撃を受ける(OTによる−1 DRMを適用;1.55)。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.75　**撹乱砲撃と弾幕砲火：**撹乱砲撃(1.72)や弾幕砲火(E12.)によるHE CHは、OBAの修整する前のFPを倍にする――減少したFPを倍にするのではない。

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

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

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

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

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

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

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

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

4.13　**LL：**超長砲身の砲が12ヘクスを超える射程で射撃を行なう場合、その基本TH#は1増加する。あるいは、24ヘクスを超える射程で射撃を行なう場合、その基本TH#は2増加する。

4.2　**小口径(Small Calibers)：**小口径の砲から発射される小さい砲弾は、弾道や安定性の影響で、より大きな砲弾に比べて弾速が落ちやすいため、長距離射撃における命中精度が落ちる。そこで、口径が57mm以下の火器(MGを含む)が12ヘクスを超える射程で射撃を行なう場合、13～24ヘクスなら-1、25～36ヘクスなら-2というように、12ヘクスごとに基本TH#に-1の修整を累積して加える。これが口径40mm以下の火器(MGを含む)ならば、さらに-1の修整を基本TH#に加える。

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

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

4.5　**修整後TH#：**砲と弾種による修整はすべて累積して**基本TH#**に加えて、**修整後TH#を**得る。命中手順に影響するその他の要因による修整はTH#でなく命中判定DRに適用される。

例：ドイツ軍4.2cm le Pak 41(40LL)が25ヘクス先の戦車に対してAPCRを射撃した。基本TH#は6だが、修整後TH#は3となる(+2[LL] -2[APCR] -2[口径が57mm以下] -1[口径が40mm以下]＝-3)。

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

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

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

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

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

タックが高くなりすぎているならば、CAのヘクスの足方向で2ヘクス先のヘクスにCAカウンターを置いてもよい)。MPhに固定された、**釘付け状態**の射撃側のCAは、DFPh中も固定され続ける。

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

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

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

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

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

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

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

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

5.34　**事例C[3]；LATW**：待機射撃以外でLATWをAFPhに射撃する場合には、事例C[3]の+2 DRMを命中判定DRに加える。さらに、LATWの中でも後方噴射(13.8)のある火器を、地上レベルの瓦礫/建物内から射撃する場合には、事前に緊急事態のペナルティ(13.81)を受けると宣言する場合、または待機射撃を行うと宣言していた場合を**除き**、+2命中判定DRMを加える。従って、待機射撃を用いずに、このような火器が地上レベルの瓦礫/建物内からAFPhに射撃を行う場合には、+2命中判定DRMが両方適用されるため、+4となる。事例C[3]は、事例Cや他の副事例に累積しない。

5.35　**事例C[4]；機動射撃**(Motion Firer)：機動/非停止状態の車両で、停止(D2.13)せずに射撃を行う場合、命中判定DRに事例C[4]のDRMを適用する。ジャイロスタビライザーを装備していれば、事例C/C[1]/C[2]のうち、適切なもの(射撃前に目標のLOS内でMPをいくつ消費したかによる)をDRMとして適用した上で、さらに+1 DRMを加える。ジャイロスタビライザーを装備していないならば、事例C/C[1]/C[2]のうち適切なものをDRMとして適用した**上で**、TH DRの小さい方のdrを2倍にする。**ポーティ**として運搬されている砲(10.5)は、機動射撃ができない。

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



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

5.5　**事例E；同一ヘクスへの射撃**：砲自身と同じヘクス内の目標に射撃を行う場合、事例Eとして+2 DRMが適用される。事例Eが適用される場合、事例J[3]、J[4]、L、Mは適用されない。残骸/『煙幕』/射撃側と目標を除いた別のAFVが同一ヘクス内に存在すれば、それもLOS妨害DRMとして適用される(事例R)。事例E DRMは射撃側が林/建物/瓦礫ヘクスにいる場合(迂回中を除く)には2倍となる。射撃側と目標側がともに迂回中ならば、お互いのCAFP間にLOSが通らないかぎり、射撃できない。

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



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

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

5.62　**故障**：追加射撃を行う際の砲のB#は2低下する(A.11参照)。

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

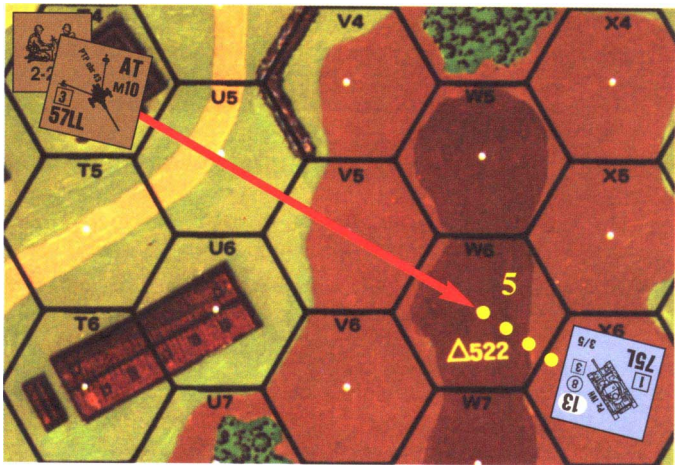
6.13　**事例J[3]；FFNAM**：警戒移動によらない移動を行う歩兵に対して砲兵器が防御臨機射撃を行なう場合、そのTH DRには事例J[3]として−1 DRMを適用する。事例Jが適用される場合、すなわちダッシュしている歩兵目標には適用されない。

6.14　**事例J[4]；FFMO**：開豁地を移動中の歩兵に対して砲兵器が防御臨機射撃を行なう場合、そのTH DRには事例J[4]として−1 DRMを適用する。事例Jが適用される場合、すなわちダッシュしている歩兵目標には適用されない。

6.15　事例J[1]と事例J[2]の両方は、移動中(C.8)の車両目標が、射撃側のLOS外にあった最後のヘクスから射撃側のLOS内で消費された時間を考えるものである。射撃側のLOS内でMPhを開始する(または事例J[1]と事例J[2]が適用外となるほどのMPをLOS内で消費した)目標は、別の区域/ヘクス頂点へ進入した**後**にLOSを外れるまで、これらの事例は適用されない；すなわち、射撃側のLOS内のヘクス中心点/頂点から、LOS内の別の区域へ移動することによって目標が瞬間的に射撃側の視界から出ても、連続したLOSから離れたとは考えない。

6.16　MPを残してMPhを終えた移動中の車両は、最後のヘクスで残りすべてのMPを消費したと考える(D2.1)。しかし、事例Jの副事例(J[1]、J[2]、J[3]、J[4])は防御臨機射撃にのみ適用されるものであり、DFPhに移動中の車両に対して射撃を行なう砲兵器には事例Jのみが適用される。

6.17　防御臨機射撃を行う砲兵器は、同じ目標を同一区域で複数回射撃(複数ROF/追加射撃の使用を含む)する際、目標がその区域で(目標がAFVなら、現在の目標の向きで)消費したMF/MP数(遅延MPを含む；D2.17)よりも多い回数(FRD；ただし、1ヘクスにつき最低1回は可能)の射撃を行えない。この制限内であれば、射撃側は最初の射撃を行う前に、目標がその区域で使用したMF/MPのどの時点で射撃を行うのか決定してよい。その時点での最後のMF/MP消費時に射撃をして、事例J[1]/J[2]を避けてもかまわないし(同時射撃判定の場合は必ずそうしなければならない；2.2401)、複数回の連続射撃のためにMF/MP消費を細かく区切りながら射撃してもかまわない。



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

6.2　**事例K；隠蔽状態の目標**：隠蔽/隠匿状態の目標[**例外：トーチカ/洞窟の内部；**B30.7**および**G11.812]に対する砲兵器の射撃には、TH DRに対して事例Kの+2 DRMを適用する[**例外：『煙幕』を射撃する場合、その目標へ**

クスに非隠蔽状態の敵地上ユニットが1個は存在するが、射撃を行なうユニット / 視認兵にとって確認状態のユニットはまったくいないという場合にのみ、事例 K は適用される]。事例 K を用いた射撃が命中した場合、地域射撃のように火力が半減されることはない。

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

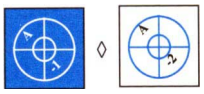
6.4 **事例 M；砲腔照準区域(Bore Sighted Location)：**[注10] 砲や条件を満たした SW(6.41)は、各自の砲腔照準区域内の目標に対して射撃を行なう場合、TH DR(または IFT DR;6.44)に事例 M の −2 DRM が適用される。事例 M と事例 N の両方の条件を満たしている場合、射撃側は**一方を選択して**適用する。

6.41 シナリオ防御側(索引[Index]参照)だけが砲腔照準を行なえる。シナリオ防御側のすべての砲(車両の場合、MA と SA[副兵装(Secondary Armament)のことで、H 章の車両一覧に記載]のみが可能 **[例外：FT や LATW は不可]**)は砲腔照準を行なえるが、SW については MMG、HMG、軽迫撃砲(9.2)にかぎられる。

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

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

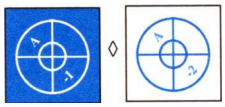
6.44 火器の砲腔照準区域内のユニットに対して行われる MG/IFE の非砲兵器の攻撃 **[例外：あらゆる形式の残留 FP；A8.2，A9.22]**では、散布射撃や即応射撃を行なわないかぎり、IFT DR から 2 を引く **[例外：歩兵に対しては、防御臨機射撃(A8.1)としてこのような攻撃が行なわれる場合にのみ、この −2 DRM が適用される]**。FG がこのような攻撃を行なう場合、FG を構成するもの**すべて**が同じ区域を砲腔照準している場合にかぎり、−2砲腔照準DRMが適用される。E1.71 も参照。



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

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

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



6.521 **地域目標タイプの捕捉：**地域目標タイプの射撃により得られた捕捉は 5/8 インチの捕捉カウンターを用いて表す。地域目標の捕捉は、以下の特記事項を除いて、1/2 インチの捕捉カウンターのルールに従う。地域目標捕捉カウンターは、その捕捉カウンターのある**ヘクス**内でその時点で捕捉側の LOS 内にある、**すべて**の非空中ユニットおよび地形に適用される(1区域のみに適用される 1/2 インチの捕捉カウンターとは異なる)。地域目標タイプの射撃では、確認された敵ユニットのいないヘクスに射撃できる。そして、そのヘクスに地域目標の捕捉を得られ、射撃を行なう際に、そのヘクスを占める射撃側の LOS 内にあるいずれに対しても(その後に捕捉ヘクスに進入した/未確認状態ユニットであっても)捕捉を適用できる。地域目標捕捉カウンターは、6.51 による移動 / 潰走 / 突撃 / 離脱ユニットへの追従はできない。射撃側はそのようなユニットが別のヘクスに進入するたびに捕捉し直す必要がある。全ての迫撃砲(軽迫撃砲も含む)は地域目標の捕捉を用いる。

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

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

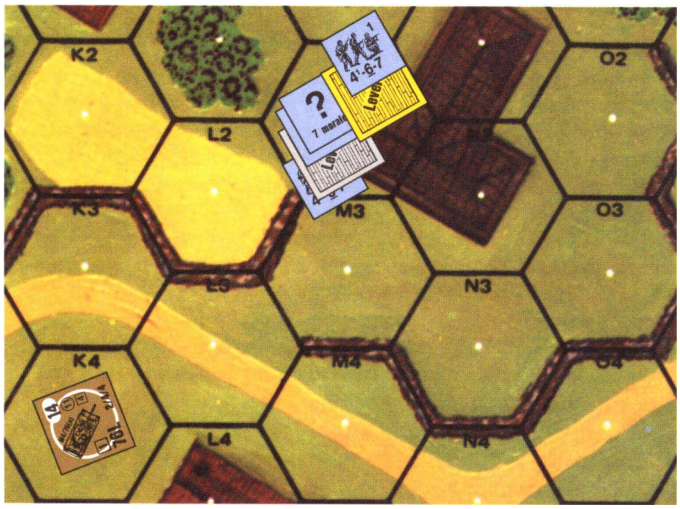
6.55 **ジャイロスタビライザー：**ジャイロスタビライザー装備の砲(D11.1)のみが、機動射撃 / 移動**中**射撃の命中判定において、(6.15 に従って)補足 DRM を獲得 / 保持できる。ただし、その砲の移動中に目標を LOS 内に保持し続けた場合に限る。目標に対して地域目標の捕捉があり、機動射撃 / 移動中射撃でも捕捉 DRM を使用したければ、まず 1/2 インチの捕捉カウンターに差し替えなければならない(このような射撃では地域目標タイプの射撃を行えないないため；3.33)。

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

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

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

例：Pzkpfw VG(ID 記号は C)が PFPh に歩兵目標に対して地域目標タイプの射撃を行ない、目標の上に 5/8 インチの −1C 地域目標捕捉カウンターを置いた。この戦車が DFPh に同じヘクスの同じ目標を地域目標タイプで射撃すると、今度は目標を捕捉しているため −1 命中判定 DRM を用いることができる。地域目標捕捉カウンターを裏返して −2C の面を表にする。戦車は次の PFPh に再び同じヘクスで同じ目標を攻撃したが、今回は歩兵目標タイプに変更した。Pzkpfw VG はこの攻撃で依然として −2 捕捉 DRM を得るが、1/2 インチの −2C 捕捉カウンターに変更する。



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

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

次に、最終射撃を行なったのではなく、この M4/76 が、M2 のレベル 2 に進入してきた分隊へ地域目標タイプで防御臨機射撃を行なう場合を考える。これによってレベル 1 とレベル 2 の両方が捕捉され、戦車が再び地域目標タイプで射撃を行なうならば、その分隊がレベル 1 に降りた場合(またはレベル 0 の分隊がレベル 1 に上がった場合)、両方のレベルにこの DRM が適用される。しかし、分隊が M2 のレベル 2 から N2 へ移動した場合、この分隊は捕捉されている状態でなくなる。戦車は、N2 へ移動する分隊を追尾するために地域目標捕捉カウンターを 1/2 インチの捕捉カウンターに変更することもできない。

代わりに、4-6-7 が M2 のレベル 2 へ進入したときに、この戦車がその 4-6-7 を歩兵目標タイプで射撃していたならば −1 の 1/2 インチ捕捉カウンターを得られ、この分隊が N2 のレベル 2 へ移動するときにもそのカウンターは追尾できたであろう；この分隊が N1 のレベル 2 に移動するときには、この 1/2 インチ捕捉カウンターは N2 のレベル 2 に留まることになる。

次に、この戦車がヘクス N2 に対して地域目標タイプで射撃をした場合、1/2 インチ捕捉カウンターを 5/8 インチ捕捉カウンターに置き換えることができる。

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

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

6.8 **事例 Q；TEM：**目標に適用される TEM [注12] は車両目標タイプか歩兵目標タイプの射撃の TH DR に、または LATW TH 表で DRM として適用される **[例外：WP を射撃する BAZ、HD(D4.2)]**。地域目標タイプの TH DR に対して事例 Q は適用されない(3.331 参照)。

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

[本ルールで述べた以外にも目標側による命中判定DRMがいくつかある；オーバースタックした兵士(A5.13)、騎兵(A13.5)、オートバイ跨乗兵(D15.5)に射撃する場合などである。]

7．破壊確認表 (To Kill Table)

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

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

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

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

7.2 **修整後 TK#：**基本 TK# に適用しうる修整は 4 種類ある。

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

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

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

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

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

7.7 AFV 破壊表 (AFV Destruction Table)

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

Im：走行不能　Sh：衝撃　P.Sh：衝撃の可能性　NA：適用されず
A：AFV の CS# が赤色の場合(のみ)、修整後破壊確認 DR に −1 DRM　B：HEAT を含む　C：航空攻撃を含む
D：位置 DR を必要とする(C7.346)　E：修整前 IFT DR により命中位置を決める(C1.55)　F：12.7mm と 15mm と航空攻撃を含む
G：AFV の最も低い車体 AF が 0 の場合、非装甲車両として扱う　H/H：車体命中　T/T：砲塔命中
1KIA とは、IFT 上で 1KIA の結果を得るのに必要な DR 値のことである　K とは、IFT 上で K の結果を得るのに必要な DR 値のことである

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

7.3　4 種類の破壊確認表のそれぞれに、他の表にはない特徴がある。

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

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

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

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

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

7.331　非装甲車両に対する HEAT の命中による最終 TK# は 11 である。

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

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

7.341　HE 破壊確認表の TK# には事例 D(射程)による修整はない。

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

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

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

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

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

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

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

DC 位置 DRM：

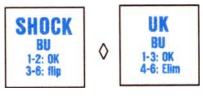
+2	非停止状態、または機動状態、または隠蔽状態の AFV 目標
+2	投げ込まれた DC(機動状態 / 非停止状態の乗物から投げ込む場合は +3)
+1	目標の車体前面から配置された / 投げ込まれた場合
+1	AFV 目標が CE 状態
+1	AFPh に投げ込まれた(待機射撃側の場合を除く)
+1	CX 状態
−1	目標の後面から配置された / 投げ込まれた場合
−1 または −2	＊事例 B の破壊確認修整(適切な方を使用)
−2	移動不能または OT の AFV 目標(それぞれの条件につき)
−2	車両目標が、配置/投げ込みを行うユニットのいるヘクスを迂回している

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

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

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

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



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

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



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

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

7.7 **AFV破壊表：**ルール7.4-.6は目標AFVのTK#を基にしており、破壊確認表を使用しない戦闘結果については適用されない。しかし、走行不能、衝撃、炎上している残骸、およびその他の結果は、他の攻撃形態からも起こる可能性があり、その攻撃について述べたそれぞれのルールで説明されている。従って、ここでこれらの結果をAFV破壊表にまとめておく。この表においてHEATは“非HE”として扱い、不発は示されているすべての結果に優先して発生する(ページC15の冒頭にあるAFV破壊表を参照)。

8．特殊弾薬(Special Ammunition)

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

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

8.11 **APCR(注18)(A)/APDS(注19)(D)：**APCR、APDS、またその他の弾薬が利用できるかどうかは、シナリオの時期に応じて変化する(APCR/APDSに関しては弾薬補給表に従う)。また、これらの事項は各カウンターの裏側にも明記している(8.9)。

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

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

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

8.3 **HEAT(H)：**HEAT(注20)は、1942年5月からドイツ軍が、1943年からアメリカ軍、イギリス軍、ソ連軍が使用できる。SCWもHEATを射撃するが、欠乏ナンバーは用いない(使用可能な砲弾数はそのX#に反映されている)。SCWのHEATは他のHEAT弾と同じ効果を持つ。

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

AP[1]		HEAT			
		PSK/PFk[4]/			
＜37mm[2]	≧37mm	BAZ/PIAT	H#[9][3][4]	PF[4]	その他の砲兵器
1	2	8	12	16	その砲の通常HE FPに該当するIFTの左の欄を使う

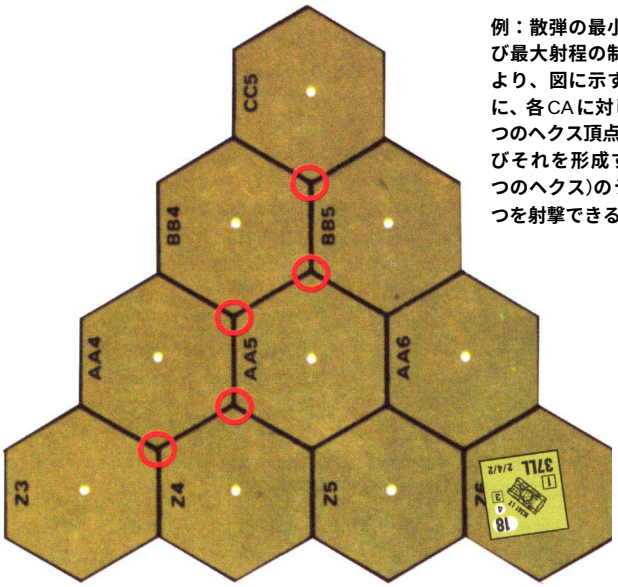
[1]：APタイプの攻撃は残留火力を残さない。ATRは、20mmである場合にのみAPのHE相当を使用できる。
[2]：APCR/APDS/ATRを全て含むが、MG(および12.7mm、15mm)は含まない。
[3]：ドイツ軍37mmAT/AA砲によって使用される。
[4]：PF/PFk/H#[9]は残留FPを残さない。

8.4 **散弾(Canister - C)：**散弾(注22)は装甲目標に対して効果がない(露出したPRCには効果がある)。散弾は命中判定DRをする必要がない。しかし、AFVが移動後(移動中)射撃を行う場合、AFVが機動状態/非停止状態である場合(または、歩兵がMPhに移動して砲を操作し、AFPhに散弾を射撃する場合)、追加射撃を行う場合、HIP/“？”のユニットに対して攻撃する場合、散弾のFPは地域射撃として半分になる(また、機動状態と移動後射撃のペナルティを両方適用されるなら$^1/_4$になる)。散弾はそのFPを使用してIFT上で解決し、TEMとLOS妨害、および/またはCA内におけるヘクスの足の変更によるDRMが適用される。各散弾の種類による正確なFP値は後述の表を参照すること。普通ならば命中判定DRでチェックされる弾薬欠乏、故障、ROFは、このIFT DRで判定する。散弾欠乏ナンバーを超えた場合、8.9を適用する。散弾は、(射撃側のヘクスを除いて)2ヘクスサイド離れたところにある一塊となった3個のヘクスが持つ共通のヘクス頂点および共通の高度に対して射撃される。その際、散弾を受ける3ヘクスの内の最も近いヘクスに障害物がなければ、その高度にある(なおかつ射撃側のLOS内にある)全ヘクスにいるすべての占有者に影響がある。ただし、各区域にあるLOS妨害とTEMが適用されればヘクス毎の結果は異なる。照準点となったヘクス頂点へのLOSは必要ない。射撃側が、照準点となったヘクス頂点へのLOS、およびこの3ヘクスのうち1つにいる確認された敵ユニットへのLOSを有する場合、残る2つの区域にいる露出したユニット(のみ)に対するLOSが『煙幕』/LV妨害またはNVRによって通らなくても半分のFPで攻撃する(それらがHIP/“？”などであればFPはさらに半分となる)。頂点に対して射撃する代わりに、1つの建物にある連続した3つの高度レベルに対して散弾で射撃することもできるが、その際、その中央のレベルに対

して射撃しなければならない。なお、この建物は2ヘクス先になければならない。

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

砲口径	IFT FP
37mm	12
75mm	20
105mm	24



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

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

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

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

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

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

8.6　**白燐弾**(White Phosphorus – WP)：(注25)煙幕と異なり、WPは、自軍の射撃フェイズ中ならば(ただし自軍ユニットが『煙幕』以外を射撃する前に)— PFPh/DFPhでなくとも —砲兵器によって射撃することができる。ただし、PFPh以外で射撃した場合は拡散されたWPを置く(A24.5参照)。詳細な影響ついては1.71とA24.31–.32を参照。

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

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

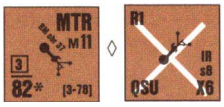
8.9　**欠乏ナンバー**(Depletion Numbers)：各特殊弾薬の記号に続く数値は、射撃側に対するその弾薬の使用制限を定義している欠乏ナンバーである。この欠乏ナンバーは、射撃側が、命中判定DRを行う前にその特殊弾薬を使用することを宣言した場合に用いられる。修整前の命中判定DRが欠乏ナンバーより小さい場合、射撃側は、その弾薬による射撃をそのDRで解決する。修整前の命中判定DRが欠乏ナンバーに等しい場合、射撃側は、その弾薬による射撃をそのDRで解決する。ただし、その火器は、その特殊弾薬をそこで使い果たしたものとしてシナリオのそれ以降で再度使用できない。修整前の命中判定DRが欠乏ナンバ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

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

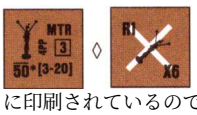
例：T34-85のAPCRはA5^4/6^{5}となっており、1944年のシナリオにおける欠乏ナンバーが5、1945年のシナリオにおける欠乏ナンバーが6となる。

8.92　追加射撃を行ったとしても欠乏ナンバーは変化しない。

9．迫撃砲 (Mortars)



9.1　迫撃砲は直接射撃砲兵器であるが、射撃の解決に関しては間接射撃として扱われる：すなわち、命中判定DRは行うが、命中したときのIFT上での結果は、間接射撃の手順と修整により解決される。迫撃砲は高い弾道を描くので、常に地域目標タイプ(3.33)を使用する。従って、車両に対する命中について破壊確認表が使用されることはない。その代わりに、車両に対する間接射撃命中として1.55によりIFT上で解決される。迫撃砲の射撃が直接射撃として解決されることは絶対にない—たとえ、迫撃砲から目標へのLOSが通っている場合でも。76–107mm迫撃砲に適用される特殊な移動能力は、9.2と10.1を参照。



9.2　**軽迫撃砲**(Light Mortars)：迫撃砲は、口径の大きさによって、砲またはSWに分類される。60mm以下の迫撃砲は、すべて軽迫撃砲であり、1/2インチカウンターに印刷されているので、SWとして扱われる。したがって、軽迫撃砲はCAを持たず、CA外への射撃でも事例A命中判定DRMを被ることもない。すべての分隊/HSは、軽迫撃砲を通常のSWとして、不利を被ることなく使用できる(すなわち、操作班ではなくとも完全に使いこなすことが可能である)。また、命中判定DRMには通常の指揮修整を適用することもできる。単独のSMCが軽迫撃砲で射撃する場合、複数ROFを失う。その他の場合における、軽迫撃砲の使用はSW表に記載されている。軽迫撃砲はSWではあるが、地域目標の捕捉(6.521)を使用し、捕捉の喪失も砲と同様である。76–82mm迫撃砲は分解(A9.8)することができ、dm状態にある間は1/2インチカウンターで表される。この場合、通常の砲の人力移動ルールによらず、5PPのSWとして運搬できる。

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

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

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

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

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

(以下の例ではIFT DRで命中箇所を判定しているが、迫撃砲の命中箇所の判定はTH DRで行う。OBAの解決時にはIFT DRで命中箇所の判定を行う)
例：１門の76mm迫撃砲が、18ヘクス離れた開豁地ヘクスを射撃した。目標ヘクスには、停止したCE状態のPzKpfw IVF2戦車と混乱状態の4-6-7歩兵分隊がいた。修整後TH#は7だが、操作班(自分で視認し、射撃している)から目標へのLOSが残骸と繁みヘクスで妨害されているので、命中判定DRには+2 DRMがある。修整前の命中判定DRは2だったのでCHの結果となる。無作為選択の結果、CHは戦車に起こった。したがって、戦車に対する迫撃砲のFPは２倍の24 FPとなった。これは、4以下のIFT DRで破壊、5か6で走行不能もしくは衝撃(命中部位による)の結果を与える。IFT DRは6(色付きdrが2、白色drが4)だったので、衝撃の結果となった。このDRの6は混乱状態の4-6-7にも使われるが、分隊にはCHが起こっておらず、6FPの列(地域目標タイプの射撃は半減；3.74)が使われ、AFVによる+1 TEMも加わるので、NMCの結果となる。

10．砲および弾薬の移動(Gun & Ammo Movement)

10.1 **牽引(Towing)：**砲の牽引ができる車両は牽引ナンバー(Towing Number)を持っており、これはカウンターに“T#”の形で記載されている。車両が砲を牽引するには、T#が砲のM#以下でなければならない(10.3参照)。砲を牽引する車両は、進入する１ヘクスにつき追加で1MP(ワゴンの場合は1MF)を(他のすべてのMP/MFコストの修整後に)消費する。砲を牽引したまま、石垣や生け垣を越えたり、建物/瓦礫に進入したりすることは許されない。牽引されている(すなわち、車両に“連結[hook up]”されている)砲は、射撃を行えない。車両は、牽引している間、後進や迂回移動[**例外：狭路；B31.124**]を行ってはならないし、深淵の小川に進入することもできない[**例外：牽引中のヘクス毎の+1MP/MFコストと後進/迂回/石垣/生け垣/瓦礫/小川に関する制限は、$^{5}/_{8}$インチの76-106mm MTRカウンターの車両による輸送には適用されない；ただし、それらのMTRが分解状態でない時には、ほかのすべての牽引/人力移動に関するルールが適用され、なおかつ、同じ車両の乗車兵によってのみ、積み下ろしが可能である**]。[注26] 砲を牽引している車両が破壊された場合、砲も自動的に破壊される。牽引された砲を車両と別個の目標として狙うことはできない。

10.11 **砲の連結(Hooking Up)：**迂回中でない停止状態の車両は、砲のあるヘクスの地上に徒歩の操作班(10.111によるもの)がいれば、そのヘクス内で許容MP/MFの$^{1}/_{2}$(FRU)を消費することで[**例外：砲のM#の数字に丸印がついている場合(例えば、M⑥の場合)には、車両の許容MP/MFの$^{2}/_{3}$(FRU)を消費する**]、その砲を連結できる(車両のT#が砲のM#以下であること)。この消費だけでは、車両は移動目標として扱われないが、これに対する防御臨機射撃は許される(連結された砲は、その車両と一体と考え、同じ戦闘結果を被る)。牽引中であることを示すために、その砲を車両の上に置いておく。砲、操作班、および車両/そのPRCのいずれもが、そのPFPh/MPhに射撃を行ってはならず、そのプレイヤーターンの残りの間はTI状態となる。砲を連結する際、その操作班は追加MP/MF消費なしに、その牽引車両に乗車できる。しかし、操作班が砲のヘクスへ進入する/人力移動を行うことで許容MFの半分を超えてMFを消費していたならば、そのMPhは砲の連結を禁止される。非QSU(10.23)の砲は、連結する前に、まず着架(10.21)しなければならない。同じMPhに人力移動と連結の両方を試みる場合については、10.31を参照。

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

10.12 **砲の切り離し(Unhooking)：**迂回中でない停止状態の車両は、砲の連結に必要な条件(10.11)が満たされているならば、許容MP/MFの$^{1}/_{2}$(FRU)を消費することで[**例外：砲のM#の数字に丸印がついている場合(例えば、M⑥の場合)には、車両の許容MP/MFの$^{2}/_{3}$(FRU)を消費する**]、その砲を切り離すことができる。その砲の操作班は、砲の切り離しの際に追加MP/MFを消費せずとも降車できる。切り離された砲と操作班はTI状態となってそのヘクスに留まらなければならない[**例外：その車両は残っているMP/MFを消費してよい**]。砲によっては、射撃するには切り離した後に脱架する必要がある。操作班、車両/そのPRCのいずれもが、切り離し直前のPFPh/MPhには射撃を行えない。連結(切り離し)されるのと同時に、その砲のCAを変更できる。

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

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

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

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

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

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

例：砲の連結の手順：

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

続く自軍の MPh：車両 / 砲は(すでに同じヘクスにいるのでなければ)他方のヘクスに進入して、砲の連結が行われる(10.11)。停止状態の車両はヘクスへの進入コストに加えて、その許容 MP/MF の半分(砲が M㊋を持つ場合にはその 2/3)を消費したとみなされる。そして、砲、操作班、車両は TI 状態となる。

次の自軍 MPh：車両は砲を牽引してそのヘクスから去ることができる。

例：砲の切り離しの手順：

自軍 MPh：砲を牽引している車両は、ヘクス進入コスト(プラス 1MP/MF；10.1)を消費して新たなヘクスに進入し、停止する。車両および PRC が射撃をしておらず(10.12)、なおかつ車両が許容 MP/MF の半分(砲が M㊋を持つ場合にはその 2/3)を消費できるなら、現在のヘクスで砲を切り離せる。切り離されたら、砲と操作班は TI 状態になる；車両はそのヘクスを離れることができ、他の条件が許すなら、射撃も可能である。

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

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

10.25　**射撃への制限、移動不可(Restricted Fire, No Movement – RFNM)：**RFNMとして記載された砲は着架(脱架)できない。すなわち、このような砲は、シナリオ開始時に牽引されていたら脱架できず、また、シナリオ開始時に射撃モードにあったならば、着架も人力移動もできない。さらに、命中判定の事例Aを使えず(すなわち、CA の変更ができない)、同様に事例E も使えない(すなわち、確認された敵ユニットが同一ヘクスにいる場合は射撃できない)。また、事例J[4]、事例L も使えない(1～2ヘクス射程での射撃は可能だが、この DRM は受けられない)。加えて、6ヘクス以下の射程では事例J のいずれもが 2 倍になって適用される。[注27]

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

10.3　**人力移動(Pushing)：**着架状態もしくはQSU の砲は、次の条件が満たされれば、人力移動で移動できる(そして同時にCA も変更できる) **[例外：NM か RFNM の場合]**。人力移動は、MPh に統制状態の操作班(10.111 によるもの)によって行われる。別のヘクスへの進入を試みるたびにDRを行い、修整後DRが砲の M#/M㊋以下であれば移動に成功し、2 倍の MF コストを消費する。このDRは、進入しようとするヘクスごとに行わなければならない。砲の人力移動(すなわち、人力移動 DR を行うこと)は危険な移動であると見なされ、警戒移動を禁止される。さらに、PP を運搬している間や、鉄条網 / パンジカウンターの下にいる場合には、人力移動を行えない。また、全力移動を試みる際にも行えない。人力移動の際には、急速歩移動は行えるが、道路ボーナス MF (B3.4)は使用できない。砲を人力移動させて深淵の小川の底や竹薮(G3.2)の中へ進入することもできない **[例外：TB を使って竹薮へ進入する場合]**。迂回移動を使っての砲の人力移動は行えず、迂回車両に連結したり、そのような車両から切り離すこともできない。修整後の人力移動DRがM# より大きかった場合、砲と人力移動を試みていたユニットは、いずれもその MPh にはそれ以上移動できない。しかし、その人力移動を試みたユニットには−1作業中(Labor)カウンターが置かれ、それを次の試みの際に使える。修整後の人力移動DRがM#に等しかった場合、砲と人力移動を試みていたユニットはそのヘクスに入ることができるが、その MPh にはもう移動できない。修整後 DR が M# より小さかった場合、砲はそのヘクスに進入した上で、そのプレイヤーターンにおいてその人力移動に参加したすべての歩兵が十分なMFを残している限りさらに先のヘクスに進入したり、連結(10.31 参照)してよい。上記の 3 つのケースのいずれに該当する場合でも、砲の人力移動を試みた歩兵は、人力移動 / 連結が終了した時点で、そのプレイヤーターンの残りの間、TI 状態となる。以上のルールはSW としての運搬には適用されない。砲の人力移動で建物に進入する場合については、B23.423、B23.85、B23.93、および 2.7 を参照(トーチカについてはB30.45参照)。砲の切り離しを行ったプレイヤーターンは人力移動できない。人力移動 DR には以下の DRM が累積して適用される：

C10.3　**人力移動 DRM：**

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

M DR ＞ M#：人力移動失敗　　M DR ＝ M#：進入先のヘクスで停止
M DR ＜ M#：継続して移動可能
*LOS 妨害、HA、FFMO/FFNAM DRM は適用されない

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

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

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

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

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

初期配置に先だって、適切な車両が特定の口径と砲身長の砲をポーティの形で運搬できることを紙に記録しておく必要がある。ポーティの形で砲を運搬する車両は、砲とその砲弾を合わせて、自身の輸送能力の全部か5PPのどちらかを使用する。ポーティの形で砲を積載している車両は、別の砲を連結できない(逆も同様)。

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

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

10.53 **CA と防盾：**車両に乗車する際、砲のCAは、その車両のVCAか“後方”VCAのどちらかに一致させて向けておかなければならない。また、ポーティでいる間は砲のCAを変更できない **[例外：砲の中には、VCA と“後方”VCAのどちらに向けておくのかを車両一覧であらかじめ決められているものもある]**。ポーティの形で乗車しているAT(防盾を持つもの)は自分が乗っている車両を防護することはない。ただし、この車両が直接射撃(のみ)での攻撃を受けた際に、その攻撃が砲のCA内から行われたものであって、なおかつ車両が破壊されなかったならば、その車両の乗車兵は、あたかもそれが設置状態でない非車載AT砲を操作しているかのように防盾の効果を受ける。

10.54 **ポーティでの射撃：**ある種の砲(該当する砲兵器ノートを参照)は、操作班も乗車していれば、ポーティでいる間も射撃することができる **[例外：移動後(中)射撃と機動射撃は不可である]**。乗車射撃(D6.72)によるペナルティはない。

11．目標としての砲 (Guns As Targets)

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

11.2 **設置(Emplacement)：**シナリオ開始時から連結されたことがなく、なおかつ移動も行っていない砲(11.3)に対する命中判定手順には2種類あり、射撃側がそのいずれかを選択する。すなわち、地域目標タイプ(砲がトーチカ/洞窟の中にいるのでなければ、その砲の目標サイズ [2.271]が命中DRMになる；B20.32 と G11.83)によって命中判定を行い、(命中したならば)設置による +2 TEM を受け取る方法。もう1つは+2設置TEMと砲の目標サイズを合計した命中判定DRM により歩兵目標タイプとして命中判定を行なう方法である。OBA およびその他のFP攻撃については、+2 設置TEM が IFT に適用される **[例外：FT；A22.2]**。しかし、いずれの場合についても、設置TEMはそれ以外のプラスのTEMに累積しない。設置と地形TEMのいずれを用いるかはその砲の所有プレイヤーが決定する。同一ヘクス内のユニットのそれぞれについて、異なった命中ナンバーが使われることも起こり得る。舗装道路や橋や滑走路の上、屋上、および竹薮の中の場合、砲は絶対に設置状態にならない。また、分隊によって操作されている間は +2 TEM を受けない。

例：CE 状態の PzKpfw IVH が、歩兵目標タイプを用いて、6 ヘクス離れた 2+3+5 トーチカ内にいる 57mmAT 砲を、トーチカの CA 内より準備射撃する。修整後 TH# は 8 だが、事例 Q による +3 命中 DRM(+2 の設置 TEM よりも、こちらを普通は選ぶであろう)が適用される。

例：単独壕内の分隊、設置された 45mm AT 砲、設置されていない 45mm AT 砲がそれぞれ 1 個ずついる開豁地ヘクスを、CE 状態の PzKpfw IVH が歩兵目標タイプで 6 ヘクスの距離より準備射撃する。修整後 TH# は 8 だが、設置されていない砲については +1 DRM(目標サイズ)、壕内の分隊については +2 TEM(単独壕)、設置された砲ついては +3 TEM(目標サイズと設置 TEM)がそれぞれ適用される。従って、戦車が設置されていない砲に命中させるためには修整前命中DRで7以下を出さなければならず、分隊および設置されていない砲の両方に命中させるためには修整前命中DRで6以下を、3個の目標全部に命中させるには修整前命中DRで5以下を出さなければならない。

11.3 砲がシナリオ開始後に連結されたり、移動したり、操作班以外によって操作されたり、それを操作している歩兵が自発的に石垣の確保を奪う場合(B9.322)、事例Qの“設置”命中DRMは失われる。いったん設置状態が失われたら、そのシナリオの間中、ふたたび設置状態を得ることはできない。砲が除去された場合、その砲の設置TEMも失われる。

例：57mm 対戦車砲が、人力移動によって林ヘクスに移動した。このヘクスは CE 状態の PzKpfw IVH の TCA に入っていたので、この戦車は DFPh に 6 ヘクスの射程でこの対戦車砲を射撃することにした。修整後TH#は8で、命中判定に適用されるDRMは 0 である(+1[事例 P；目標サイズ]+1[事例 Q；TEM]−2[事例 O；危険な移動]=0)。

11.4 **直撃(Direct Hit)：**命中判定により命中が得られた場合(あるいは、OBA/DC攻撃により命中判定が不要である場合)、射撃側は操作班と砲に対する損害を決めるためにIFT上でDRを行なう。(防盾DRMを適用前の)修整後DRが(必要に応じ無作為選択を行い)砲に対してKIAとなれば、砲が直撃を受けたものとみなし、操作している歩兵もろとも除去される。Kの結果の場合にも直撃と見なすが、これは砲に直接命中したとは考えず、砲の故障と操作している歩兵の損耗を引き起こす **[例外：AP による射撃；11.52]**。直撃には防盾DRMを適用しない。IFT DRが直撃の結果とならなかった場合、命中は至近弾と考え、操作している歩兵(いるならば)への損害の決定は、その同じDRに防盾(使えるならば)の+2 DRMを加えて行なう。操作されていない砲についても、破壊の判定は同様の手順で行なわなければならない。あらゆる間接射撃について、防盾による修整は1減少して+1 DRMになる。CHは、砲とそれを操作している歩兵を自動的に除去する。

11.5 **防盾(Gunshilds)：**すべてのAT砲とINF砲には防盾が装備してあり、操作班の防御に役立つ。[注29] 防盾は、その砲の現在のCA内から行なわれるほとんどの攻撃に対して、その砲を操作している統制状態の操作班(のみ)を防護する。その操作班以外の同一ヘクス内にいる歩兵は、それが操作班であっても、この防盾による特典を受けられない。砲に向かって移動したり砲の人力移動を行なっている歩兵は、防盾によるプラスのDRMをいっさい受けられない。また、その砲の同一ヘクスから行なわれる攻撃に対しては、どんな種類の攻撃であれ、操作している歩兵は防盾の防御DRMを受けられない。防盾に保護されて操作している操作班は、自身に対する射撃のIFT DRに+2を加えられる **[例外：FT ならば +0(A22.2)、間接射撃ならば +1(11.4)]**。防盾のDRMは、いかなるプラスのTEMとも累積しない。したがって、目標にされた側は、自身の区域にある地形のプラスのTEM(設置も含む；11.2)か、(もし利用可能ならば)防盾のDRMを使うかを選択しなければならない。HE射撃が砲/その操作班に損害を与えるためには、防盾を物理的に貫通する必要はなく、また、砲兵器命中に対する防盾による防御効果とは、至近弾のIFT DRに修整を加えることでMCのレベルを減じる程度のものである。防盾のDRMが命中DRに修整を加えることは絶対にないが、たとえ命中判定の修整にTEMを用いていたとしても、至近弾の損害判定については防盾のDRMが使える。

例：11.2 の例の続きである。PzKpfw IVH は修整前命中 DR で 5 を出して 3 つの目標にすべて命中させた。この AFV の 75mm MA は 3 つ全部を IFT 上の 12FP の欄で攻撃する。修整前 IFT DR が 6 の場合、(修整がなければ)2MC の結果となるので、両対戦車砲に対して至近弾となる。もし、この攻撃がこれらの砲の CA 内で行なわれたもので、なおかつこれらの砲がどちらも操作班によって操作されていたものであれば、防盾によって +2 DRM をそれぞれ受けるので、2MC は 1MC の結果に変更される。この 12FP の欄での修整前 IFT DR が 3 ならば K/3 の結果となり、(無作為選択で選ばれれば)1 個以上の砲に対して直撃の結果となって、操作班は除去される可能性がある；K の結果で選ばれなかった砲は +2 防盾 DRM を受けて、3MC が 2MC に変更されることになる(もし代わりに 1KIA の結果であったならば、KIA 以外のすべてのユニットは、混乱状態となるだろう)。これら操作されている砲に対してその CA の範囲内から、8−3−8 分隊が自身の通常射程内から 8FP で攻撃を行なった。歩兵射撃では直撃を引き起こすことができないので、修整前 IFT DR にかかわらず、設置されていない砲は +2 防盾 DRM を受け取る；設置されている砲は、+2 設置 TEM か +2 防盾 DRM のどちらかを適用する。

11.51 HEATによる砲の破壊は、HE命中と同様の方法で生じるがHE相当(8.31)を用いることだけが異なっている。FT攻撃、砲のCA外から攻撃を行なっているユニットのみで構成されているFG、もしくはMOLの使用は、無作為のSW破壊(A9.74)により砲を破壊するが、これらは防盾の修整を受けないので、MG/小火器射撃よりは若干ながら効果的である。

11.52 **AP：**砲に対するAP/APCR/APDS/ATRの命中は、HE命中と同様にして解決されるが、その解決にはHE相当(8.31)が用いられる。砲およびそれを操作している歩兵は、CH/すべてのK/KIAの結果によって除去となる。単独で攻撃しているMG、小火器として攻撃しているATR、FGに参加しているATR/MGは、A9.74に従って砲を破壊する可能性がある。

11.6 **砲破壊表(Gun Destruction Table)：**砲の破壊に関する上記のルールは、下の表に要約される。

砲破壊表(Gun Destruction Table)[1]

	砲兵器/航空爆弾/OBA	MG/IFE/小火器/FT[2]/MOL[2]/OVR	DC
≦修整後[4] KIA	破壊[3]	無作為のSW/砲破壊	破壊
＝修整後[4] K	故障-CR[5]	NA	故障-CR
＝CH	破壊	NA	NA

破壊： 砲およびそれを操作している歩兵は除去される。
故障-CR： 砲は故障する；操作している歩兵は損耗する。
無作為のSW/砲破壊： 無作為のSW/砲破壊(A9.74)の判定を行なう。
[1] 牽引中もしくは連結(切り離し)中の場合には、その車両が破壊された場合に限り砲の破壊が起こる(10.1-.12)
[2] FT/MOL“だけ”による攻撃には防盾DRMは無効となる(11.51)。
[3] ある区域内に兵士が存在する場合、そこに間接射撃が行なわれてKIAであれば、同区域内の所有されていない砲に対して無作為のSW/砲破壊を判定する。
[4] 防盾DRMの適用前に判定を行なう(11.4)。
[5] APの射撃の場合、Kの結果は破壊となる(11.52)。

12．無反動砲(Recoilless Rifles - RCL)









12.1 **ドイツ軍/アメリカ軍：**ドイツ軍のRCLはSWよりもARTに近いものだった。RCLには防盾がない(ドイツ軍のRCLには小さな防盾を持ったものもあったが、操作班は射撃の際に離れていなければならなかったので、彼らの防御にはほとんど役に立たなかった)。アメリカ軍のRCLはSWとして扱われるが、C3命中確認表を用いる。

12.2 RCLは、操作班によって操作され、主にHE弾を発射する。アメリカ軍のRCLは、歩兵のSWとして、もっと広く配備される予定であったが、配備が遅れために、その使用は特に訓練された部隊に限られた。RCLを使用する分隊/HSは、自軍のものであっても捕獲火器ペナルティ(A21.13)を受ける。

12.21 2個のSMCは、そのプレイヤーターンに他の射撃を指揮していなければ、同国籍のRCLをペナルティなしで使える。しかし、そのRCLの射撃には、指揮修整DRMを使えない。

12.22 RCLは命中確認表を使用するが、命中判定の事例Aはドイツ軍のRCLにだけ適用される。アメリカ軍の57mm RCLは、RCL自身やその操作班が移動したMPhの直後のAFPhでも射撃を行なえる。ただし、それにはAFPhに発射されるLATWに対する+2命中判定DRM(事例C3)が適用される。RCL(およびそれを使用しているユニット)は、統制状態の敵地上ユニットのLOS内で射撃を行なったなら、隠蔽状態を保持できない。

12.23 RCLは設置状態で射撃を行なうことはできないし、建物、瓦礫や壕、トーチカおよび車両の中から射撃することも絶対にできない**[例外：アメリカ軍の57mm RCLは13.8に従って射撃することができる]**。

12.24 RCLは、移動目標(C.8)を捕捉できない。また、このような目標に対しては、それまでに得ていた捕捉を使うこともできない。ドイツ軍のRCLだけが、砲腔照準を使える。

12.3 **後方噴射地域(Backblast Zone)：**RCLの後方噴射地域は、射撃を行ったヘクスおよび、そのヘクスにおいてRCLのあるレベルから上下1レベルの範囲内にある全区域、さらにそのLOFから正反対の方向のヘクスからなる。この地域は、発射したヘクスから射撃に使ったLOSを後方に1ヘクス分だけ延長して決定される。後方に延長されたLOSが、射撃を行なったヘクスの足にちょうど重なる場合(すなわち、そのLOSが2個の隣接ヘクスの間のヘクスサイド上を通る場合)、これら2つの隣接ヘクスの両方が後方噴射地域に含まれる。

12.31 RCLが発射された時に後方噴射地域にいた非装甲の自軍/混戦状態のユニットは、実際にその発射を行なった歩兵を除き、そのプレイヤーターンの残りの間、TI状態となる。さらに、これらのユニットがそのプレイヤーターンにすでに射撃か移動を行なっていた場合には、RCLの命中判定の色付きdrをIFT DRとした1FPのIFT攻撃を受ける。このときdrmはいっさい適用されない。

12.4 RCLの命中判定DRで修整前に11が出た場合、後方噴射によって後方噴射地域内に炎が発生する可能性がある。後方噴射地域に可燃地形が含まれている場合、そのような各ヘクスについて、放火表で(該当するEC DRMを用いて)炎の発生を判定しなければならない。

13．軽対戦車兵器(Light Anti-Tank Weapons - LATW)

13.1 **LATW：**LATWという用語には、主として装甲に対して使用されるSWサイズのカウンターで表されたすべての砲兵器が含まれる。LATWには、ATR、ATMM、バズーカ、PIAT、火炎瓶射出器、PF/PFk、PSKが含まれる。すべてのLATW砲兵器は装甲に対して、まず該当する命中確認表(C3)上で命中に成功し、それから破壊確認表で結果を判定しなければならない。LATWに適用されるすべての命中判定DRMには、命中確認表で緑色の“L”が付いている。しかし、AFPhに発射されるすべてのLATWには、+2命中判定DRM(事例C3)が適用される**[例外：待機射撃]**。LATWは地域目標タイプを用いることができない。



13.2 **対戦車ライフル(Anti-Tank Rifle - ATR)：**ATRはSWであり、命中の判定にはC3命中確認表とC7.31 AP破壊確認表を用いる。(注30) ATRの命中判定の試みには、国籍にかかわらず、黒色の基本TH#を使用する。ただし、捕獲のペナルティは通常通り適用する。

13.21 **使用：**歩兵は混乱状態でなければ、ATRを使用することができ、その使用はSWの使用(A7.35)として扱われる。

13.22 **射程：**ATRは12ヘクスの最大射程を有する。ATRの基本TK#は、AP破壊確認表での判定の際に、事例D射程表にある“≦25mm”の行で射程による修整を適用する。

13.23 **砲に対する使用：**防盾を有する砲に対してATRを用いる場合には、AP破壊確認表を使用せずに、11.52に従って解決する。

13.24 **対兵士：**兵士目標に対しては、ATRを1FPの小火器として用いることができる(命中DRが不要であるから、FGにも参加できるが、遠距離射撃を行なってはならない；すなわち、12ヘクスを超えた射撃は行なえない)。たとえFGに参加している場合も、ATRは残留FPを残さない。20L(すなわち20mm)のATRだけが歩兵目標タイプとAPのHE相当を使用できる。

13.25 **指揮能力修整：**指揮能力/ヒーロー修整は、ATRの破壊DRには適用されない。しかし、命中判定のときと小火器射撃としての使用のときには、これらの修整を使ってよい。

13.26 **故障：**ATRには通常の故障と修理のルールが適用される。

13.3 **パンツァーファウスト(Panzerfaust - PF)：**PF(注31)は、1943年10月以降に全ドイツ軍歩兵ユニットが固有SWとして携帯している可能性がある。PFは、C3命中確認表(13.33に従う)とC7.33 HEAT破壊確認表を用いて車両命中を解決する。PFは、1943年10月より前では一般には使用不可能である；これ以前にも、約5,000個のPFが試用されていたが、これらはゲーム上ではPFkと呼んで区別する。PFkは1943年8月以降に登場する可能性があるが、これはSSRで指定された場合にかぎられる。

13.31 **使用：**1943年10月以降には、現在の射撃フェイズに射撃の能力を有しているすべての統制状態(および狂暴兵)のドイツ軍歩兵にPFを射撃できる可能性が与えられる。PFでの射撃を試みるユニットはPF判定dr(△)を行なう。PF判定drが1-3ならば、そのユニットはPFを持っていてそれを発射する機会を得たということであり、C3命中確認表上で命中DRを試みなければならない。PF判定drが4以上だった場合には、そのユニットはPFを持っていたかもしれないが発射のチャンスを逸してしまったと考え、命中判定DRを試みられない。さらに、PF判定drが修整前に6だった場合には、PFを発射できない上に釘付け状態になってしまう(たとえヒーローや狂暴化していても)。すでに釘付け状態になっている場合には、そのユニットは代わりに混乱状態になる(ヒーローや狂暴化している場合には損耗を被る)。PF判定drには、シナリオが1943年8-9月に行なわれているのであれば+1 drm、1945年に行なわれているのであれば-1 drmが適用される。また、AFV以外に発射する場合には+1 drm、CX状態のユニットが使用する場合には+1 drmが適用される。使用するユニットがHS/操作班の場合には+1 drm、SMCの場合には+2 drmがそれぞれ適用される。ユニットは、連続臨機射撃やFPF(A8.3-.31)の際にPF判定を行なってはならない。臨機射撃の際にPF判定をしたかどうかには関係

ない。**分隊が**まだ固有FPを使った射撃をしていない場合、最初の試みの成否にかかわらず、その同じフェイズに2回目の発射の試みが行なえる。しかしこれは、その分隊が2個のSWを使用したと数えられるので、そのフェイズにはその分隊は固有FPを失うことになる(A7.351)。たとえユニットがPF判定drに失敗したとしても、そのPF判定そのものがSWを使用したと数えられる(A7.35)。PF判定drは自軍の射撃フェイズ(敵のMPhにおける防御臨機射撃の機会も含む)にのみ可能であり、成功したら即座に射撃しなければならない。PFは単発であるため、歩兵/騎兵目標に対して用いられた場合(8.31参照)、無作為選択により複数のユニットが選ばれないかぎり、複数のユニットには効果を及ぼさない。複数の目標がある区域が命中を受けた場合、無作為選択の前に、射撃側は一定の条件を満たす目標ユニットの中から効果を受ける目標ユニットをひとつ選べる。射撃側の選択できる目標の条件とは、確認されていてなおかつ砲/SWを操作しているものである。PF/PFkは単発であり、歩兵には小さな効果しか持たないので、PF/PFkは残留FPを残さない。シナリオ中に発射できるPFの総数は、年次により以下の制限を超えてはならない。すなわち、1943年のOBでは登場するドイツ軍分隊数に等しく、1944年の間はドイツ軍分隊数の1.5倍(FRD)であり、1945年ではドイツ軍分隊数の2倍である。発射されたPFの数は、シナリオ補助カードのPF使用欄(PF Usage Track)上で示す。まず、許されているPF発射総数に対応するトラックにPFカウンターを置き、PFが発射されるごとに1マスずつ0に向かってカウンターを動かして行く。PFカウンターが0のマスに達したら、もうそれ以上のPF発射を試みてはならない。(注32)

*13.311 **選択ルール：**1943年10月以降のシナリオの初期配置に先立ち、ドイツ軍プレイヤーは年次により異なる数のPFを受け取る；1943年はOBの分隊数と同数を、1944年中はドイツ軍分隊相当数の1.5倍(FRD)を、1945年ではドイツ軍分隊相当数の2倍を受け取る。ドイツ軍プレイヤーは、どのユニットがPFを持っているのかを密かに記録しておく。各兵士ユニットは、そのUS#に等しい数のPFまで持てる。これには運搬コストは不要である。PFは他の固有SWと同じように自由に射撃や受け渡しを行なってよく、PF判定は不要である。PFは使ったら失われるものであるから、使用や受け渡し後には、PFの所有を常に記録しておくこと。

13.32 **射程：**PFの有効射程は、シナリオの期日によって異なる。PFの射程は、1944年5月までは1ヘクスであり、1944年6-12月までが2ヘクス、1945年では3ヘクスである。PFkの射程は常に1ヘクスである。

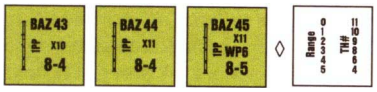
13.33 **射程の影響：**PF/PFk発射の基本TH#(10)は、目標への射程が1ヘクス増えるごとに-2の修整を受ける。

例：2ヘクス離れた停止している車両または歩兵の目標を射撃するPFのTH#は、修整されて6になる；仮にAFPhに射撃すれば、(待機射撃でないかぎり)さらに事例C3の+2命中判定DRも適用される。

13.34 **TK#：**C7.33 HEAT破壊確認表にあるように、PFの基本TK#は31であり、PFkの基本TK#は22である。

13.35 **指揮能力：**PFを射撃するユニットとスタックしている指揮官は、1個のPFの命中判定DRに、その指揮能力修整を使える。しかし、これにより、そのフェイズに許される彼の射撃指揮能力を使い果たしてしまったと見なされる。自分自身ではPF判定を行なわなかった指揮官はその攻撃(あるいはそのSWの使用)にまだ参加していないことになるが、他のPF判定に成功したユニットの命中判定を指揮しようとするのであれば、命中判定DRを行なう前に宣言しておかなければならない。

13.36 **故障：**PFは単発火器であり、PF判定に成功した射撃フェイズに発射されるだけであるから、故障や修理のルールには影響されない。ただし、修整前命中DRが12(未熟兵は11と12；A19.32)だった場合には、外れとなり、かつ発射したユニットが損耗する。(注33) 修整前破壊DRが12では不発(7.35)とし、IFT上での修整前DRが12であれば効果なしとする。



13.4 **バズーカ**(Bazooka - BAZ)：BAZカウンターには3種類の異なったバージョンが用意されている。それぞれのカウンター上には使用可能な年が記載されている[**例外：BAZ 43は1942年11月から使用可能になる**]。アメリカ軍のユニットは常に最新のモデルを使っているものとする。(注34)

13.41 **使用：**混乱していない歩兵MMCであれば、BAZを射撃でき、これはSWの使用とみなす(A7.35)。

13.42 **命中判定：**BAZのカウンターの裏面には、射程と基本命中ナンバーとが略記された命中確認表が印刷されている。装甲目標にも非装甲目標にもこの命中判定表を用いる。BAZは独自の命中確認表を持っているが、LATWに適用されるすべての射撃側(C5)と目標側(C6)の命中判定DRMが適用される。

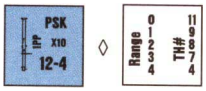
13.43 **破壊判定：**車両に対する命中が得られたら、シナリオの日付に従い、C7.33 HEAT破壊確認表のBAZ 43またはBAZ 44+の列を使って解決する。非装甲目標に対する命中は、IFTの8の列で解決される(8.31参照)。

13.44 **指揮能力：**BAZ攻撃を指揮しているいずれか1人の指揮官の指揮能力を、その命中判定DRの修整に用いることができる。

13.45 **SMCの使用：**2個のSMCによってBAZをペナルティなしに使える。指揮官は自分自身の射撃を指揮できないが、ヒーローは単独または他のSMCと合同の場合にも修整を使える(A15.24)。BAZは、そのSMCがヒーローの場合に限り、単独で使用できる(A15.23)。

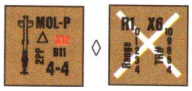
13.46 **WP：**BAZ 45はWPを発射することもできる。通常の弾薬欠乏ルール(8.9)が適用される。

13.47 **故障：**BAZの修整前DRがX#以上だった場合、そのBAZは永久にプレイから除去される。



13.48 **パンツァーシュレック**(Panzerschreck - PSK)：PSK(注35)にはすべてのBAZのルールが適用されるが、以下の例外がある。PSKはWPを発射できない。PSKの命中確認表は、BAZのそれと異なっており、カウンターの裏面に印刷されている。PSKのIFT FPは12である(8.31参照)。PSKによる車両命中はC7.33 HEAT破壊確認表のPSKの列で解決される。PSKは、1943年9月から使用可能になる。

13.5 **火炎瓶射出器**(Molotov Projector)：火炎瓶射出器(注38)は操作班が使用する、2PPのソ連軍LATW砲兵器SWであり、そのカウンターの裏面には命中確認表が黒色で印刷されている。この命中確認表はBAZと同様の手法を用いて装甲および非装甲目標の両方に対して使用されるが、以下の例外事項がある。



13.51 **使用：**ソ連軍の1個操作班か、もしくはソ連軍の2個SMC(12.21に従う)だけが、捕獲兵器の使用や不正規使用のペナルティ(A21.13)を受けずに火炎瓶射出器を使用できる。ソ連軍の1個のヒーローではない指揮官は、不正規使用のペナルティーを**受けて**これを使用できる。ソ連軍のヒーローはA15.23に従ってこれを使用できる。火炎瓶射出器はSCWではないので“後方噴射”は起こらないし、HEATを射撃するものでもない；それにより、13.8-.9はその使用に関して適用されないし、建物/トーチカ/屋上から射撃しても構わない。砲兵器のように地域目標タイプを用いることはできず(13.1)、火炎瓶射出器は射撃前に目標を指定しなければならない。その上、PFPhとDFPhにおいて火炎瓶射出器は、そのフェイズに『煙幕』以外をいずれかの兵器が射撃する前に射撃しなければならない(この兵器が命中した時には、煙幕が置かれるからである；13.58)；しかし、この制限は敵MPhにおける射撃には適用されない。指揮官DRMは火炎瓶射出器のTH DRには適用されない。MOL投射器は、目標との高度差が射程よりも大きい場合には射撃できず、(乗車兵/跨乗兵とともに車両で輸送はできるが)PRCが射撃してはならない。火炎瓶射出器は砲腔照準、目標の捕捉、追加射撃、過度の射撃をはできず、また、意図的な走行不能も試みられない。

13.52 **CH：**火炎瓶射出器は、修整前TH DRが2の場合にはCHとなる(3.7)。13.53-.56も参照。

13.53 **効果：**火炎瓶射出器の命中による効果はMOLの攻撃による効果と類似している。しかし、MOLと違って、火炎瓶射出器の攻撃は砲兵器の攻撃であり、それゆえに小火器での攻撃が伴うことは絶対にない。

13.54 **対AFV：**火炎瓶射出器によって命中を受けたAFVはMOLによる命中時とほぼ同様の効果がある(A22.612)。しかし、火炎瓶射出器のTK#に適用する修整は以下のものだけである；OT AFVに命中した場合には+1になる；後面の目標向きに命中した場合には+1になる；CHの場合はTK#が2倍になる。また、命中した場合はそのAFVの露出したPRCに対して4FPによる特別付随攻撃を引き起こす。

13.55 **対非装甲車両：**MOL投射器によって命中を受けた非装甲車両(もしくは、そのような命中を非装甲部分に受けた部分装甲車両；3.9)は9の破壊ナンバーを用いてIFT表の★車両欄で攻撃される。CHであった場合、この破壊ナンバーは2倍の18となる。

13.56 **対歩兵／砲：**MOL投射器によって命中を受けた歩兵目標／非車載砲は4FPのHE攻撃の命中とみなして解決される。CHであった場合、8FPで攻撃され、TEMが正負逆転して適用される(もしくはそれが砲であって場合は、砲およびそれを操作している歩兵はともに除去される)。

13.57 **対地形：**MOL投射器が命中した場合、そこが可燃地形であればA22.6111に従って炎が生じる可能性があるが、その際にはTH DRの色付きdrを使用する。(その修整前drが6であっても不利な影響はない。ただし、13.59を参照)。

13.58 **煙幕：**MOL投射器が命中した場合、8.52に従って白色の拡散した煙幕カウンターが置かれる。

13.59 **故障：**MOL投射器は修整前TH DRが11であった場合に故障する。カウンターに赤色の文字で明示されている“X12”は、修整前TH DRが12の場合、そのMOL投射器は除去され、さらに、そのMOL投射器が存在した区域が可燃地形であった場合、そこには炎が生じるということを示している。未熟兵／捕獲／不正規使用等の使用に関するペナルティが適用される場合、X#とB#はどちらも適切な数値へと低下させられる。



◊


13.6 **PIAT：**歩兵用対戦車弾射出装置(Projector, Infantry, Anti-Tank device－PIAT)は、HEATを、発射するというよりもむしろ射出する砲弾射出機であった。PIATは、1943年4月から使用可能になる。通常、1個小隊につき1基ずつ支給された。PIATは1種類しかなくSWとして扱われる。PIATはWPを発射できない。PIATの命中確認表はカウンターの裏面に記載されている。PIATによる車両命中はC7.33 HEAT破壊確認表のPIATの列で解決される。これら以外のBAZのルールがPIATにも適用される**[例外：後方噴射；13.8]**が、以下の例外事項がある。

13.61 **高度の制限：**PIATは、同一もしくは隣接ヘクスの1レベル以上低い目標を射撃できない。これは俯角が下がると砲弾が発射位置から落ちるためである。

13.62 **SMCによる使用：**PIATは1個のSMCによってペナルティなしに完全に使用することができる。ただし、射撃していない他の指揮官の指揮を受ける場合を除いて、指揮能力修整は使えない。

13.63 **故障：**PIAT(注36)は、X#でなくB10を持っている。修理drが1-2であれば修理され、6ならば除去される(A9.72)。

13.7 **対戦車磁気吸着地雷(Anti-Tank Magnetic Mine－ATMM)：**ATMM(注37)はカウンターで表されず、1944年1月以降のドイツ軍歩兵ユニットが固有のSWとして携帯している可能性がある。釘付け状態になっていない統制状態の(または狂暴化している)ドイツ軍歩兵ユニットは、同一ヘクス内の車両**[例外：ワゴンとオートバイ]**に対するCCの一環として、ATMMの使用を選択できる。ATMM攻撃を宣言するユニットは、車両に対するそのユニットのCC攻撃を指定した後で、そのCC攻撃を解決する前に、ATMM判定drを行なう。ATMM判定drが1-3ならば、そのユニットに含まれる1兵士がATMMを持っていてそれを仕掛ける機会を得たということであり、そのユニットのCC攻撃に-3 DRMを加える。drが4-5なら、ATMMを持った兵士がそれを仕掛けられる位置に着けなかったと考え、そのユニットはそのターンのCC攻撃を普通に解決する。ATMM判定drが修整前に6だった場合、そのユニットは(狂暴兵であっても)釘付け状態となり、結果的に続くCC攻撃の時にCCVが1だけ減少する(A11.5)。HS/操作班のATMM判定drには+1を加え、SMCの場合には+2を加える。CX状態のユニットのATMM判定drには+1を加える。どのようなユニットであれ、非装甲車両に対してATMMを使おうとする場合にも+1を加える。

13.71 **指揮能力：**ATMM判定drには、指揮能力やヒーロー修整を使えない。しかし、続いて行なわれるCC攻撃DRには通常どおりに指揮／ヒーロー修整を加えられる(指揮官が単独で攻撃している場合は不可である)。

13.72 ATMMは、そのヘクス内にいる他のユニットには影響を及ぼさない。ただし、破壊された車両上のPRCは通常と同じ結果を被る(D5.6/D6.9)。

13.73 **SMC：**歩兵SMCは車両に対して(13.7に従って)ATMM攻撃を行なえる。さらに、ATMM判定drの前に**他の**ユニットとの共同攻撃を宣言していた場合には、その共同攻撃にATMM DRMを適用することも可能である。SMCがATMM判定drを試みる場合、それと共同して攻撃するすべてのユニットは独自のATMM判定drを行なえない。しかし、そのSMCのATMM判定drが失敗したとしても、そのSMC以外のユニットはATMM判定drによる釘付け状態を被らない。

13.74 **故障：**修整前CC DRが12だった場合、ATMMは故障していたものとして、そのCC DRMを適用しない。

13.8 **後方噴射(Backblast)：**PF/PFk、BAZ、PSK、RCLには、後方噴射が発生するため、車両、瓦礫、洞窟、トーチカ、地下道、建物**[例外：工場と屋上]**の内部から発射を行う場合、緊急事態(13.81)のペナルティを適用される**[例外：釘付け状態でないユニットは、待機射撃を使用するか、または事例C3の命中判定DRM(5.34)を適用するならば、地上レベルの瓦礫から、または建物の地上レベル(ただしトーチカや地下道や車両からではない)から、緊急事態を受けずに射撃を行うことができる。これは、その射撃に先だって開けた場所に移動しなければならないことを表している]**。また、これらの火器は隣接ヘクスの2レベル以上高い目標を射撃できない。加えて、同一ヘクス内の上方にも射撃できない。

13.81 **緊急事態(Desperation)：**不注意やパニックや差し迫った事情などのために、これらの火器(13.8)が閉塞空間から発射され、その結果、多くの射撃手たちが死んだり重度の火傷を負った。緊急事態の射撃であることをあらかじめ宣言すれば、事例C3の命中判定DRMを無視することができるが、その場合、命中判定DRの色付きdrを使ってIFT上の1FP列での攻撃が、そのような閉塞空間にいる射撃側の区域の全兵士に対して行なわれる。これにはdrmはまったく適用されない。

13.9 **成形炸薬弾兵器(Shaped-Charge Weapons－SCW)：**PF/PFk、BAZ、PSK、PIATはすべてSCWである。SCWが発射する対人弾頭は実際にはHEではなくHEATだったので、兵士目標に対してもそれらの砲弾(およびBAZによって射撃されたWP)だけを使えるものとする(8.31参照)。

C章脚注(Chapter C Footnotes)

1．1.2 **無線接触の試み：**盤上を横切って移動している敵ユニットに対して、砲兵観測員ならば素早くそして精密に砲撃を誘導できるのだ、という印象をプレイヤーに与えているのではない。ASLのベースとなったゲーム“SQUAD LEADER”でRPhに行なわれていた事前計画的な砲撃という処理を、OBAの解決手順に含めているのである。このように変更したのは、これまで非現実的な行為をプレイヤーに許していたためだ。以前の砲撃システムだと、砲撃される場所が事前に察知されていた。事前に計画された砲撃をよけたり、まだ始まってもいない砲撃から逃げることもできた。実際の“射撃要請”はもっと前に要請しているのだが、このような行為を避けるため、よりプレイしやすく現実的な方法としてOBAを“簡単”に計画できるようにしたのである。

2．1.22 **無線接触の維持：**ほとんどの歩兵大隊には直属の迫撃砲中隊が組織されていた。より大口径の砲を所有する砲兵隊よりもこの直属の迫撃砲中隊の方が砲撃要請を受理してくれる機会が多かった。これは、迫撃砲の射程が短いため狭い範囲にしか砲撃できず、そのため要請される射撃任務の数が元々少なかったためである。

3．1.22 **無線接触の維持：**正直なところ、指揮官／砲兵観測員が無線機を自分で持って歩くことはない。分隊の兵が携帯しながら彼らに随伴するのが一般的だった。だから、同一区域内にいる自軍ユニットが所有している無線機を指揮官／砲兵観測員が使用できるようにすることもできた。だが、それを起因とする矛盾や疑問点を解決するために、さらに多くのルールが必要となってしまう―特に、同じ区域に複数の指揮官が存在していたらどうするべきか。

4．1.54 **自軍ユニット：**友軍の砲兵に砲撃されたり、友軍機から爆撃されたりすることほど兵の士気を喪失させるものはなかった。砲撃が飛来する方向がわかりさえすれば、新兵であってもそれが敵なのか友軍なのかが判断できたのである。

5．1.6 **砲兵観測員：**無線機は、盤上を見渡せるプレイヤーからすれば余りにも目立ち易い。そのため、すぐさま方々からのFP攻撃の目標となってしまう。このような理由により、無線機をカウンターとして表示するのでなく、無線機のある区域や所有者を別に記録しておくという方法を、プレイヤー同士の合意の上で利用することも可能である。砲兵観測員は、双眼鏡を携帯しているため、火器に付いている照準器では視認できないような長距離でも目標を識別することができる。ただし、16



ヘクス以上離れた隠蔽状態のユニットを“見る”ために、この優れた光学機器を使うわけではない――少なくとも自動的に見ることはない。そのためこれら隠蔽状態のユニットを視認することはできない。

6．2.24　ROF：砲の操作班が初弾を目標に命中させたならば、時間に余裕ができたため、別の目標を探し交戦することができる。これにひきかえ、1つの目標に対して何度も射撃したものの命中させることができなかったり、命中させるのに時間が掛かりすぎた場合、他の目標と交戦することはおろか、決められた時間枠の中で最初の目標に命中させることもできないだろう。この正確さや時間という要因は、命中判定DRの色付きdrによって抽象的に表現されている。

7．3.33　地域目標タイプ：地域目標タイプを用いた直接射撃は、特定の目標を射撃するのでなく(敵の動きを封じたり、敵を制圧したりすることを目的として)比較的広い地域を砲撃するものである。そのため、ROFを低くしている。地域を目標に射撃するので命中しやすいが、そこにいるユニットに対する打撃力はあまり期待することができない。迫撃砲は、間接射撃であるということを反映させるため、地域目標タイプを用いる。射撃側のLOSから外れているユニットに対して地域目標射撃することは禁止している。LOS外の目標を射撃することは直接射撃をする砲よりも迫撃砲の方が現実的だが、そのようなユニットに対して効果的な射撃を続けることは非現実的である(全知なるプレイヤーの症候群)――例えば、地上階の目標を攻撃するのに上階レベルを射撃することを許可できるだろうか。地域目標タイプを用いた場合、以下の3つの理由により近距離での基本命中ナンバーが低くなっている。第1に、0–12ヘクスの基本命中ナンバーを“9”にすると、この射程における迫撃砲の命中率が高くなり過ぎてしまう。第2に、近距離の地域を砲で射撃するとなると、その地域全体に砲弾を撃ち込むには頻繁に砲身を動かさなければならない。そのためROFが低下し、その地域に影響を与える能力も低下してしまう。第3に、敵ユニットが近い位置にいるならば、効果を最大限にするため特定の目標を狙うのが普通だ。近距離における低い命中ナンバーは歩兵目標タイプの利用を促し、個々の目標を狙うといった現実的な戦術をシミュレートしているのである。

8．3.8　複数命中：ASLの1ゲームターンは2分。ゲーム盤上での1回の“射撃”は、命中判定システムとの関係上、その時間内で行われた複数の射撃をまとめたものである。つまり“命中”とは、その目標に射撃した複数の砲弾のうち少なくとも1発が目標に命中したことを意味している。実際に、複数の砲弾が目標に命中した際の効果が与えられているものもある――同じヘクス内の複数の目標に対してKIA/MCを与えるような“命中”は複数の命中弾が得られたと見ることができる。このような複数の命中弾が得られる可能性は、その砲の口径が小さくなれば高まっていく。これは、一定の時間内に、より多くの砲弾を射撃できるし、自動装填を用いることで連射能力を備えている場合も多いためである。

9．6.17　例：ベテランのゲーマーは、この例が非現実的な状況を提示していることに気付くだろう。例えば、W6内で消費された5MPのほとんどはこの戦車が丘の反対側の斜面を登る際に使われており、そこはAT砲のLOS外なのである。これをより現実的に扱うためには丘の斜面について次のように考える。X5のLOS内で(またはW6へのLOSが通る側の丘にあるヘクスで)消費する5MPのうち、T4のLOS内で1MPのみを消費したと宣言するのである。ベテランのゲーマーならば、ここで簡単なルールを使用する代わりに、このような自作ルールを用いることもできる。**ベテランのゲーマーが望むならば、このような状況においては単純な原稿ルールの代わりに、上記のような自作ルールを用いる事にしても構わない。**

10．6.4　砲腔照準区域：周到に防御策を練る時間を得て防御位置についた部隊は、自陣への接近路を分析し、特定の場所に重火器の狙いを定めていた。砲腔を覗き見て照準を定めたり、試射を行なったり、また砲を事前に調整するだけで、射撃さえすれば目標地域に命中させられるような位置に配置することもできた。「照準」(あるいは接地射撃)の主な効果は、視界が悪くても、予想される接近路へ効果的に射撃できることにある。特にMGは、膝の高さを射撃するよう“設定”されていたため、建物の上階に対して照準することが禁止されている。

11．6.58　捕捉カウンター：ほとんどのシナリオでは、それぞれ異なる識別記号の砲を選ぶことによって、目標捕捉カウンターの数を十分に確保できる。たとえば、6種類の砲が3個ずつ登場するシナリオならば、識別記号がA–Cで3種、さらにD–Fで3種を選べば、A–Cだけを使ったり乱雑に選ぶよりも、利用可能な目標捕捉カウンターを倍にできる。

12．6.8　TEM：IFT DRでなく命中判定DRにTEMを適用するからといって、木造建物よりも石造建物の方が命中させにくいというわけではない。それは、強固な建物内にある非装甲目標に効果を及ぼすためには、その目標のより近くに命中させなければならないのである。

13．7.1　破壊ナンバー：TK#は、500mの射程および入射角0度で命中した場合の貫通力を表しており、基本値は5である(なお、特殊な性能に応じて重み付けをなされているTK#もある)。最終TK#の5は、砲弾が装甲を辛うじて貫通できることを意味している；4以下は脆弱な部分に命中しない限り貫通できないことを示している――ただし、このような命中は場合により、装甲の内側に破砕(破片)を発生させる。実際、HEは“貫通”しない；しかしその効果は、薄い装甲を打砕いて内部を粉砕し、吹き飛ばされた内装が乗員にとって危険な破片となるのである。

14．7.311　対非装甲：非装甲車両のTK#がAFVより低いこともある。これは興味深いことであるが、以下の事実が理由となっている。非装甲車両に命中した砲弾は常に貫通するが、致命的な爆発も打撃も与えず完全に車両を通り抜けてしまう。その一方で、AFVを貫通した砲弾は爆発したり、または反対側の装甲を貫通するだけの速度を失うため内部で跳弾して、殺傷効果が出る――どちらにしても装甲を貫通することにより危険な破片が飛び回ることになる。

15．7.35　不発：このルールは以下の偶発的事項も含まれている；砲弾が爆発しなかったり、破片が無害な個所に命中したり、砲弾がかすめて飛んでいったり、AFVの(積荷箱のような)非致命的な部分に命中した場合などである。

16．7.4　衝撃/UK：戦争初期のリベット構造では(鋳造/溶接と違って)、MGの弾丸であってもリベットに直接命中すれば、リベットが内部に飛び出して跳ね回ることで殺傷効果がある。戦争後期、対戦車兵装の進歩が停滞するにつれ、戦車の装甲を厚くする競争がエスカレートした。厚い装甲に命中した砲弾は部分的に装甲を貫通するだけだが、内部に破砕(破片)を生じさせ、致命的な効果をもたらすこともあった。要因に関係なく、貫通しなかった命中弾は時によって、効果的な反撃を受ける前に自分よりも優位な敵にとどめを刺すチャンスを与えてくれる。それ以外にも、AFVの乗員が死亡したり、怪我をしたり、気絶させたりするということがある――射撃側がこの結果を確認することはできない。そのような事例において、目標が戦闘力を失ったなど射撃側が知る由もなく、通常、確かに叩き潰したとわかるまで砲撃しつづけた。

17．8.　特殊弾薬：使用可能な砲弾の種類は各砲兵器によって様々であったが、各国は、自分たちの火器が持つ欠点を砲弾の革新や改良で補おうとした。だが特殊なタイプの砲弾は常にその量が限られていた。原材料の欠乏、前線への供給不足、大量生産可能な設備がないことが要因としてあった。また、標準となるAP弾やHE弾の必要数を無視して、特殊な砲弾を積載したり運搬したりする余裕が(特にAFVで)なかったこともある。

18．8.11　APCR：戦車の技術が発達すると、単なる鋼鉄の弾だけで戦うことは困難なことがわかってきた。事実、標準的なAP弾は発射速度が速いと破損してしまう傾向にあった。タングステン弾は発射速度が早くても破損しなかったが、密度が高く重いため、砲尾の破損を防ぐ安全レベルを超えるほどの炸薬を必要とした。ドイツ軍は、タングステンの弾芯を軽合金の筒で囲むことによって、この問題を初めて解決した。これにより必要なサイズの砲弾を作ることができ、さらに標準的なAP弾よりも軽く、高発射速度と破損に強い砲弾という2つの特徴を実現することもできた。この砲弾の唯一の欠点は、重量が軽いことと内外径比が小さいことにより、長距離まで届かなかったことにある。この砲弾は、ドイツ軍でPzGr40と呼ばれ、アメリカ軍からはHVAP(高速徹甲弾；High Velocity Armor Piercing)と呼ばれた。ルールでは、APCR(硬芯徹甲弾；Armor Piercing Composite Rigid)に含めてしまっている。ドイツ国内へのタングステン供給量は限られており、この砲弾は1942年以降、除々に減っていった。

19．8.11　**APDS：**イギリス軍は、APDS(離脱装弾筒付き徹甲弾；Armor Piercing Discarding Sabot)と呼ばれる独自の複合弾を開発した。これは、タングステンの弾芯を軽合金のさやで包んだ構成をしている。APCRと異なり、砲口でこのさやが弾芯から外れるようになっている。これにより弾芯は、適度な重量と内外径比が得られ、高い発射速度と遠距離への到達能力が得られた。

20．8.3　**HEAT：**成型炸薬弾(対戦車榴弾；High Explosive Anti-Tank)は、目標の表面から離れた一定の間隔で爆発するように設計されている。狭い部分に集中して爆発する結果、激しい炎によって装甲を溶かすと同時に、AFV内部に溶けた金属を吹き出させた。

21．8.31　**HE相当：**非装甲目標に対してもPFが使われていた。特に市街地において攻撃先の建物への携帯式榴弾砲として用いられた。PFに関する標準のルールでそのような使用を許可すると、歩兵に対する純粋な火力という点で、ドイツ軍の分隊が異様に強くなる。プレイヤーは、現実性に逆らって、装甲目標に対して使うべきPFを“残す”という行為をしなくなってしまう。AP弾も――使用可能な砲弾が無かったという理由で――時には歩兵に対して使用されていた。HE弾を射撃する能力がないと記述してある砲の多くは、実際には、HE弾が支給されていた。ただし、ほとんど役に立たなかったため、あまり使用されなかった。

22．8.4　**散弾：**散弾は、散弾銃のように、多数の鋼球を発射するAP弾である。例えばアメリカ軍の37mm散弾は$^{3}/_{8}$インチ(約1mm)の鋼球が122個含まれている。

23．8.5　**煙幕：**標準的な発煙弾は“発煙筒を弾底から射出する砲弾”であり、空中にいる間に砲弾より外側へ発煙筒が射出されるよう時限信管が設定されていた。通常、地上に落ちると、砲弾の中にある3個の発煙筒が弾底から射出され、最高2分間にわたって煙幕を吐き出し続ける。こうして展張された煙幕は、相対的に温度が低く地面面で滞留するため、有効な煙幕スクリーンとなった。

24．8.51：ゲームの前提条件によるものだが、DFPhでの煙幕配置は計画されていたものでなく、砲弾がさほど多く射撃されていないと言える。

25．8.6　**WP：**アメリカ軍は多くの砲に様々な化学薬品を使用した。WPは担体が炸烈するタイプである。これは、着弾により炸裂するや中身の燐をすべて放出し、空気との接触により発火する。燐は発熱し、煙とともに周囲の空気が上昇する。結果として煙の柱が生成し、間断的な煙の幕ができる。ドイツ軍は、材料不足のためWPをめったに使用しなかった。イギリス軍は、アメリカ軍から供給されていたが、その数は限られていた。

26．10.1　**牽引：**76-107mmの迫撃砲は通常ならば課される砲の牽引ペナルティの多くを免除されている。一般に、これらの迫撃砲は車両の後ろに牽引されるのでなく、車両に積載されているからである。

27．10.25　**RFNM：**RFNMのペナルティを受ける砲は、通常、10トンを超える重量のある、長射程の重砲である。分解しないと移動させられないものも多い――その作業時間は平均的なシナリオの時間を超えてしまうほどだ。さらに、これらの砲は間接射撃に用いられるのが普通であり、直接射撃用の光学標準器を装備していない砲もあった。

28．11.1　**至近弾：**砲自体が砲兵器による射撃の目標になることはまれだった。むしろ、砲を操作している操作班に射撃が集中した。事実、砲を操作している操作班は砲の周りに集まっているため、砲を照準点にして操作班を攻撃した。目的は砲を沈黙させることであり、操作班を殺傷したり威嚇したりすることが、その目的を達成する近道なのである。そのような状況で砲自体に損害を負わせられればもっと良いのだが、砲を戦闘不能にまでする必要はないのである。したがって、砲に対する一般的な戦術は、歩兵目標タイプか地域目標タイプでHE弾を射撃し、至近弾で沈黙させることだ。

29．11.5　**防盾：**多くのARTやAA砲も防盾を持っているが、弾薬がかさばっていたり操作班の人数が多かったりするため、防盾の大きさは不充分であった。よってゲーム上では無いものとして扱っている。

30．13.2　**ATR：**ほとんどのATRには複数ROFが与えられていない。AFVにとって致命的な個所に命中させて破壊するには、何度も射撃し“命中”させる必要がある。突き詰めると、何回も“射撃”できる代わりに、1回の命中DRにおいて致命的な個所に命中する確率を高めているのである。

31．13.3　**PF：**PFは戦争中における必要性から生まれた火器である。実戦でのテストにより次々と新しい改良型が開発され、戦争の進展に伴い標準化されている。よって、シナリオの時期によって能力と利用可能性を変化させている。

32．13.31　**PFの使用：**このルールの代わりに、修整前のPF判定の目が6だったユニットはPFを持っていないのだということを表わそうとして、前身ゲームのドイツ軍分隊カウンターを使い、またPFの有無を示すのにPFカウンターを引き続き使用しようとするプレイヤーもいるだろう。

PFカウンターをASLに含めなかったのは、盤上がカウンターだらけになるのを防ぐ目的もあるが、一番大きな理由は現実性を高めることにある。旧作の“SQUAD LEADER”において、プレイヤーはいつもスタックにPFがないことを確かめてから装甲車両を移動させていた。現実の戦闘では、戦車指揮官にそんなことができる機会はない。敵の歩兵すべてが潜在的な脅威だったのである。目視可能なSWカウンターを確認することで安全を確保しようなど、認められない。秘密裏にPFを記録するという選択ルールも望ましくない。歩兵が望む時にPFを射撃できると仮定すると、歩兵に対して不公平な優位性を与えてしまう。おそらく多くのプレイヤーは、火器を発射する前にダイスを振るという固有のSWにしたこのシステムを嫌がることだろう。彼らは、ゲーム上の部隊をすべてコントロールしたいと考えているプレイヤーである。我々の中でも議論はあったが、そのような火器をカウンターにすると、戦場における未知の要素を表したこのシステムより、さらに現実的でない行為をプレイヤーに許してしまうことになる、と考えた。PF判定drが抽象化したものであることに留意して欲しい。このような火器を兵士が所有しているかどうかだけではない。所有している兵士が発射できる位置にいるかどうか、また発射する気があるのかどうかも含まれている。あるターンに発射できなかったユニットが次のターンに発射できるのはなぜか、という答えにもなる。発射できなかった後に、PFが“生えてきた”わけではない。その兵士が地図盤上を移動していないとしても、臆病心が取り払われたり、発射に適した位置に着けたということだ。自分の指示にしたがってPFを発射する厚紙の兵士が欲しいというプレイヤーはそれ自体――厚紙の兵士――で遊んでいるだけだ。戦場では、思ったとおりに行動できる兵士などいないのだ――PFのような扱いにくい兵器を発射する時は特にそうである。恐怖の戦車を目標にして、発射した1発が外れでもしたらどうしようかと考えるのが普通だ。

33．13.36　**故障：**PFは、他のSCWと同様に後方噴射を発生し、戦闘時の発射には危険がともなう。PFの射撃手は、後方噴射で戦友を負傷させないよう気を付けながら射撃位置を決めなければならない。これは、直立したまま、まる見えの状態で発射する可能性が高いことを意味する。さらに、この火器は後方から炎を噴出し、注意深く目標を定める――早撃ちはできない――必要もあり、射撃手が格好の目標となってしまった。

34．13.4　**BAZ：**PFと同様、アメリカ軍のBAZ――ドイツ軍は“肩撃ち75mm”と呼んだ――の能力も、戦争が進展するにつれ改良型がでてきた。PFと違って、BAZは分隊固有の火器として認められなかったので、SWカウンターで表している。重火器小隊や中隊、また戦況によっては特定の支援部隊にも支給されている。SCWとして比較的低いX#は、戦場で携帯できる弾薬に限りがあることを示している。

35．13.5　**PSK：**PSKは、まさに捕獲したBAZを元にして開発したBAZのドイツ軍バージョンである。1944～45年型のSS装甲擲弾兵部隊には、分隊レベルの火器としてPSKが指定されている。SSであっても定数分装備されていたかどうか疑わしい。よってPSKは、分隊固有の火器ではなくSWカウンターとして表している。

36．13.63　**PIATの故障：**PIATは、スプリングによる推進機構の反動によって、次弾の装填ができるようになっていた。これに失敗したら、次弾を装填するには自力でスプリングを押さなければならないが、これにはかなりの力が必要であった。これは、故障発生率の高さ(B10+)と(ロケット推進によるLATWにはない)修理ナンバー(R2)で表されている。PIATは115,000基近くが生産され、各歩兵小隊に1基ずつ配備された。

37．13.7　**ATMM：**ATMMは特殊な形態のLATWであり、発射するものでない。直接、目標に設置しなければならない。歩兵の度胸と、AFVに取り付けるチャンスさえあれば、優秀なタンクキラーであることが判っていた。ロシア軍はATMMを使用していない。一般的な認識として、ツィンメリット(Zimmerit)という対磁コーティ

脚注 37

ングをドイツ軍が開発し、AFV に塗っていたためといわれている。現在では、敵が開発しなかったATMMに対して、わざわざドイツ軍が先を見越して対抗手段を取っただけ、ということがわかっている。つまり、自軍の磁気吸着地雷をロシア軍がすぐにでもコピーして配備してくると予期し、即座に対抗手段を取った。ところがロシア軍は ATMM を開発しなかったのだ。

38.13.5　**火炎瓶射出器：**ほとんど知られていないこのロシア軍火器は1942～1943年に使用されたが、その後、公式な名称も公開されぬまま廃棄されている。見た目はPSK のようだ。だが、ロケット噴射を用いておらず、似て非なるものである。さらに無反動でもなく、その衝撃のため肩撃ちができなかった。アメリカ軍は、焼夷剤を充填したガラス容器を発射する低弾道迫撃砲である、としている。また、火炎瓶のようなものを射出する先込め式の滑腔砲である、ともしている。(これに似たものにNorthover Projectorと呼ばれるものがある。1940年のイギリス本土防衛隊の火器で、ガラス容器製のWP手榴弾を射出するものであった。) 1942～1943年、狙撃兵大隊のいくつかに1個火炎瓶射出器小隊(おそらく2～4基を所有)が配備されていたのがわかっているが、全軍には支給されていない。スターリングラードで使われていたことを示す記録写真が残っている。

翻訳　2004.2.15

D．車両

目次：

1．車両カウンター
2．車両の移動
3．AFV の戦闘
4．対車両射撃の地形修整
5．固有操作班
6．兵員輸送
7．蹂躙(OVR)
8．走行不能とボグ
9．遮蔽物としての車両
10．残骸
11．ジャイロスタビライザーとシュルツェン
12．動物牽引による輸送車両
13．車載煙幕展張器
14．無線機非装備の AFV
15．オートバイおよび自転車
16．DD 戦車と水陸両用車両

D.1　**車両一覧**(Vehicle Listings)：AFV の詳細なデータと、各型式の細かいバリエーションを把握するために、カウンターに記載された車両のデータを補足する車両一覧が用意されている。プレイヤーは、シナリオをプレイする前に、H章の車両一覧を参照して、各シナリオに登場する車両の特殊能力をよく知っておくとよいだろう。車両一覧には、カウンターに記載されている情報や車両の重量、および（もしあれば）車両の特性に関しての特記事項が載っている。車両データに短剣(†)のマークがついた項目は、データに関する例外事項や解説が車両ノート（Vehicle Note）に別記しているものである。車両ノートは通常ルールよりも優先して使用され、通常ルールの例外として取り扱う。

D.2　**動物牽引輸送車両**(Animal Movement)：馬などの動物が牽引する輸送車両は、MP の代わりに MF を消費するため、車両と異なる移動ルールを適用するが、それ以外の点では車両とみなされる(12.1)。他のすべての車両は、MF ではなく MP を消費して移動する。建物 / 林ヘクスで迂回したまま移動を終える馬 / 騎兵 / 動物牽引輸送車両は、迂回中の車両と同様、ヘクスサイドにまたがって CAFP の方を向いたままにしておく。

D.3 **準備射撃**：車両やその PRC が PFPh に射撃を行った場合、続く MPh においては移動も射撃もできない。さらに、続く AFPh においても射撃を行えない(ただし、まだ射撃を行っていない乗車兵や跨乗兵は、その MPh に降車してもよい；6.5)。

D.4　**CA**：CA の変更について述べているルールが、VCA と TCA の違いに触れていない場合、両方に適用されるものとする。

D.5　**秘密裏DR/dr**(Secret DR/dr)：プレイヤーは(審判がいない場合に)ルールによって、“ 秘密裏 DR/dr ” の実施を指示されることがある。これにより、DR/drを行ったプレイヤーはすぐにその結果を知ることができるのに対して、その敵プレイヤーには結果をすぐに知りえないというジレンマが与えられる。この場合、DR/drを行ったプレイヤーは、あとでその結果を示さなければならない。これに関して多少面倒だが、以下の２つの自作ルーを推奨する。なお、「存在しないA-T地雷」や「不必要な機械的信頼性DR」といった偽装DR/dr(Fake DR/dr)は、秘密裏であろうとなかろうと行ってはならない。

D.5A　**ダイスカップ**(Dice Cup)：プレイヤーは、サイコロを不透明なカップに入れてテーブルの上に伏せておき、自分だけが見られるように注意して結果を見るようにする。あとで結果を示す際には、カップを持ち上げて、DR/drの結果を明らかにすればよい。DR と dr の両方が必要な場合(8.23)には、DR用に2個の白色サイコロを、dr用に1個の色付サイコロを使って、両方を同時に解決してよい。同様に、各自で色を決めて、多数の DR/dr を同時に解決できる。

D.5B **カード**(Cards)：プレイヤーは、普通のトランプからカードを抜き出して、特製の山札を２つ用意する。DR の山札は、36 枚のカード(2 が 1 枚、3 が 2 枚、4 が 3 枚、5 が 4 枚、6 が 5 枚、7 が 6 枚、8 が 5 枚、9 が 4 枚、10 が 3 枚、J [11]が 2 枚、Q [12]が 1 枚)からなる。また、dr の山札は、DR用のものと背の絵柄の違う 24 枚のカード(A [1]から 6 まで各 4 枚ずつ)で作る。プレイヤーは、この山札から無作為にカードを抜き出すことで、秘密裏 DR/dr を解決し、明示が必要となるまで、机の上に伏せておけばよい。

D.6　**PRC に対する車両目標命中**：PRC は、車両に乗っている限り、臨機射撃 DRM(FFNAM と FFMO)が適用されない。PRC は、車両と別個の目標として砲兵器による射撃を受けることはない **[例外：オートバイ；15.5]**が、露出状態であるならば、付随攻撃(D.8)を受ける可能性がある。

D.7　**移動可能 / 移動不能**(Mobile ／ Immobile)：移動可能な車両とは、自軍の MPh に移動することができる車両をいう。移動不能な車両とは、ボグ状態 / 走行不能 / 立ち往生 / 放棄されている / 固有の操作班が混乱 / 衝撃 / 麻痺しているものをさす。車載無線機を装備していない場合(14.23)や、TI 状態となった場合、あるいはすでに準備射撃を行ってしまったために、その MPh に移動できなくなった車両は、移動可能であるものとする。

D.8　**付随攻撃**(Collateral Attack)：一般に、車両が FP 攻撃を受ける区域にいるか、TK DR による攻撃を受けた場合、その車両の露出状態の PRC もその攻撃による影響を受ける。この露出状態の PRC に対する攻撃を付随攻撃と呼ぶ。付随攻撃には２種類ある。ひとつは前もって車両を目標と宣言する必要のない攻撃(例えば、小火器射撃、OBA、歩兵目標または地域目標タイプの使用)によるものである。このタイプの攻撃は、PRC に通常どおり影響を与える(つまり、その区域にいる全目標に効果を適用するため、一般付随攻撃となる；A7.4)。もうひとつは、前もって車両を目標として宣言しなければならない攻撃(例えば、砲兵器、AFV に対する MG 射撃、地雷原など)によるものである。この攻撃ではまず車両への攻撃を解決し、PRCは二次的に特別付随攻撃を受ける。一般付随攻撃と特別付随攻撃はともに車両への攻撃が解決された後で、ただちに別個の攻撃として解決される。その際、その攻撃に使われた火器 / 弾種の IFT FP(HE 相当 FP を含む；C8.31)を用い、また、車両に対して用いられたのと同じ修整前DRを用いる[例外：車両が破壊された場合、付随攻撃は起こらない(5.6)。操作班 / 乗車兵が衝撃(C7.42)や麻痺(5.34)である場合、またはそうなった場合、付随攻撃は跨乗兵(6.23)に対してしか行なわれない。BU 状態になれない操作班については 6.84 を参照]。複数命中(C3.8)によって複数の付随攻撃が行なわれることはなく、また、付随攻撃が有利になることもない。付随攻撃により残留 FP(A8.2)が残ることもない。

D.8A　**特別付随攻撃**(Specific)：前もって目標として宣言された車両が攻撃を受けた(攻撃解決 DR が IFT または破壊確認表上で行なわれた)が、破壊されなかった場合などに、その車両の上に / 中にいる露出状態の PRC は D.8 に従って全火力で特別付随攻撃を受ける。適用される DRM は CE 状態によるものだけである。同じ区域にいるその他のユニットは特別付随攻撃の影響を受けない。意図的な走行不能の試みによる命中では、特別付随攻撃は起こらない。

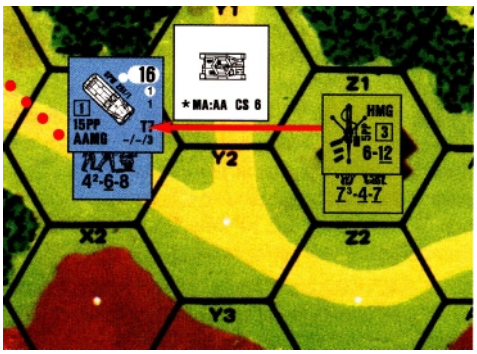
D.8B　**一般付随攻撃**(General)：前もって目標として宣言する必要がないFP攻撃を受けたが破壊されなかった車両の上に / 中にいる露出状態の PRC は、D.8に従って一般付随攻撃を受ける。しかしこの場合には、通常どおりに射程、LOS 妨害、TEM/CE DRM などによる修整が適用される。つまり、露出状態の PRC が唯一の目標であるかのようにその攻撃が解決される。さらに、同じ区域にいる別の車両の露出状態の PRC も、同様に一般付随攻撃を受ける(しかしその CE状態 / 機動状態によって異なった修整を受ける可能性もある)。一般付随攻撃とは露出状態の PRC に対して、もとの攻撃が適用されることを表すためのもの特殊な名称である。次のページの冒頭にある付随攻撃表(Collateral Attack Table)と例を見よ。

付随攻撃表(Collateral Attack Table)[1]

火器	目標： AFV	非装甲車両
MG/IFE/ 小火器[2]	G[3]	G
FT	S	G
DC[6]	S[7]	G
MOL[8]	S/G	G
A-P 地雷[9] /A-T 地雷[10]	S	S
OBA/ 歩兵目標と 地域目標タイプ / 榴散弾	G	G
車両目標タイプ[4]	S	S[5]

S：その車両の露出状態の PRC は特別付随攻撃を受ける。
G：その区域にいる全 PRC は一般付随攻撃を受ける。

1 車両が破壊された場合、付随攻撃は行なわれない。操作班 / 乗車兵が麻痺 / 衝撃であった / となる場合、付随攻撃はその車両の跨乗兵に対してのみ適用される。
2 小火器として使用される ATR も含める(C13.24)が、命中判定 / 破壊判定を行っている MG は含めない。
3 (AFV に対する命中判定 / 破壊判定 DR を行なわずに)露出状態の PRC に対して直接 IFT 上で射撃を行うことは、一般付随攻撃と定義される。この射撃では、AFV はまったく影響を受けない(A7.3 および A9.6-.611)。
4 命中弾が不発(C7.35)であった場合、付随攻撃は行なわれない。
5 目標が自動二輪車の跨乗兵の場合、付随攻撃は行なわれない。
6 DC が故障した場合、付随攻撃は行なわれない。修整後位置 DR(C7.346)が 9 以上であった場合、新たに DR を行って付随攻撃を解決する。
7 付随攻撃の解決には位置 DR(7.346)を用いる。
8 MOL チェック dr(A22.611)が成功したならば、AFV に対する小火器 MOL 攻撃を、C7.34 HE および破壊確認表の MOL の欄で破壊確認 DR を行うことにより解決する。また、その AFV の露出状態の PRC に対する特別付随攻撃(小火器の FP と MOL の 4FP を使用)にその DR を用いる。さらに、その AFV と同一区域にいる他のすべての非装甲ユニットに対する通常の IFT 攻撃(小火器の FP のみを使用)にもその DR を使用する。
9 車両が走行不能になった場合にかぎり適用される。車体 AF がすべて 1 以上の AFV の操作班(のみ)は露出状態と見なさない(B28.43)。
10 PRC に対する付随攻撃は 16FP である(車体 AF がすべて 1 以上の AFV の操作班には付随攻撃は行なわれない；B25.52)。



例：ドイツ軍の MPh である。ドイツ軍の SPW 251/1 と 4-6-8 分隊が AFV の援護(9.31)を行いつつ、X1 に進入する。アメリカ軍の 7-4-7 は HMG を砲兵器として用いて、ハーフトラックに対して命中判定を試みる(A9.61)。修整後命中 DR で 6(修整後 TH#10 - 4 [残骸妨害による +1、移動目標による+2、小型目標による +1 で合計4])以下を出して、命中に成功しなおかつ ROF を保持した。しかし、HMG の TK DR で 5 を出して最終 TK# の 4(基本値 4 に事例 D の +1 と AF の -1 を加えた結果)を上回ってしまったので、このHMGはハーフトラックを破壊ないし麻痺させることに失敗した。(露出状態の[混乱状態ではない]乗車兵として)ただちにこのハーフトラックの露出状態の操作班は、この HMG の 6 IFT FP を用いた特別付随攻撃を受ける。先ほどの修整前 TK DR の 5 は、+2 CE DRM による修整だけを行い、修整後 IFT DR が 7 となる。その特別付随攻撃の 6FP の欄での操作班に対する結果は NMC となり、操作班はそれに成功した。HMG は砲兵器として射撃を行ったので、7-4-7 とは射撃グループを組めない。もし HMG が ROF を失っていたならば、この攻撃は X1 に 1 残留 FP(+1 妨害のために 2 残留 FP から 1 段階落ちる)を残すことになるだろうが、付随攻撃自体は残留 FP を残さない。

このハーフトラックと分隊は X1 で移動を続ける。ハーフトラックが Y1-Y2 へと VCA を変更するのと同時に、分隊が発煙手榴弾の配置を試みる(が配置に失敗)。7-4-7 は HMG の ROF を用いて再び攻撃を行ったが、この時には IFT で攻撃を行った。7-4-7 は HMG と射撃グループを組んで 13FP で攻撃を行う。その修整前 IFT DR で 8 を出したので、12FP の欄で修整後に 9(ダイス目の 8 に LOS 妨害の +1 と AFV の掩護の +1 と FFNAM の -1 をそれぞれ加えて 9)となり、移動中の分隊に対して NMC の結果となる。この攻撃はハーフトラック(A9.611)に損害を与えることはなく、結果として生じる一般付随攻撃は修整前 IFT DR の 8 に +3 DRM(CE 状態の +2 と LOS 妨害の +1)が加えられるので、ハーフトラックの露出状態の操作班に対して何の効果もない。

1．車両カウンター

[すべての車両は、車両の上面図(ほとんどの車両は、Deluxe ASL のスケールにほぼ一致するように描かれている)が描かれた5/8インチカウンターで表されている。すべての車両の情報は国籍別に車両一覧表に記載されている。また、よく使用するサイズ、移動、防御、攻撃に関するデータはカウンターに記されているので、それから知ることができる。C2.9 も参照。]

1.1 **移動形態(Movement Type)：**車両は、移動形態によって5つに分類される(1.11-.15)。各移動形態 **[例外：オートバイ]**は、許容 MP のバックにある白地の形によって、容易に識別できるようになっている。車両の許容 MP は、右上隅に印刷されている。MP の数字に指数がついている場合、その指数は水陸両用許容 MP(16.2)を表しており、その車両の地上での移動形態は通常どおりとなる。MP の数字が赤色で印刷されている場合、その車両が特に故障しやすいことを表している(2.5 参照)。



1.11 **オートバイ(Motorcycle)：**移動に関してオートバイと分類される車両は、白地のカウンターとその上面図から識別できる。



1.12 **装甲車(Armored Car)：**移動に関して装甲車と分類される車両は、許容 MP の地色が白い円(車輪を表している)であることで識別される(例：ドイツ軍 PSW 234/1 装甲車)。



1.13 **完全装軌車両(Fully Tracked)：**移動に関して完全装軌車両と分類される車両は、許容 MP の地色が白い楕円(無限軌道を表している)であることで識別される(例：ドイツ軍 PzKpfw IVH 戦車)。



1.14 **ハーフトラック(Half-Tracked)：**移動に関して半装軌車両と分類される車両は、許容 MP の地色が白い小さな円と楕円の組み合わせ(車輪と無限軌道を表している)であることで識別される(例：ドイツ軍 SPW 251/1 ハーフトラック)。



1.15 **トラック(Truck)：**移動に関してトラックと分類される車両は、許容 MP の地色が 2 つの白い円の組み合わせた“8 の字”形（2 つの車輪を表す）であることで識別される(例：ソ連軍 GAZ-MM トラック；ソ連軍 BA-20 装甲車)。

1.2 **装甲形態(Armor Status)：**すべての車両は、4 つある装甲形態のうちのひとつに分類される。何らかの装甲を持つ車両(1.6)は、装甲戦闘車両(Armored Fighting Vehicle - AFV)であるとされ、多くの特別ルールが適用される。AFV の主たる利点は、非装甲面への射撃でなければ、IFT 上で小火器射撃による損害を受けないことである(ただし、状況により、PRC が攻撃を受けることはある)。



1.21 **非装甲(Unarmored)：**非装甲車両は、許容 MP の下に縦に並んでいる 2 個の★シンボル(赤、黒、白で表されている)があることで識別される(例：ドイツ軍 Opel トラック；ドイツ軍 SdKfz 7 ハーフトラック)。AFV もある種の攻撃に対しては非装甲車両として扱われることがある。5.311 と B28.42 を参照。



1.22 **部分装甲(Partially Armored)：**前面と側面にだけ装甲を施されている車両は、カウンター右端の側面 / 後面 AF の下に★シンボルが印刷されている。その★の横に“T”と記されている場合、砲塔 / 上部構造(C3.9)の後面だけが、非装甲となっている(例：ドイツ軍マーダー III(t)H)。



1.23　**上部開放型**(Open-Topped – OT)：車両の上面図全体が白地に印刷されている車両は、OT AFV である(例：ドイツ軍 SPW 251/1 ハーフトラック)。



1.24　**密閉型戦闘室**(Closed-Topped – CT)：上面図が白地でなく、なおかつ★も印刷されていない車両は、CT AFV である(例：ドイツ軍 PzKpfw IVH 戦車)。

1.3　**主兵装**(Main Armament – MA Type)**の種類**：各武装車両には固有の MA がひとつある。MA はカウンターの左下隅に、砲口径(C2.21)を示す大きな数字、または MG、FT、ATR などの略号で示されている。MA は砲塔に備えつけられているもの(1.31–.322)と車体前方に備えつけられているもの(すなわち無砲塔；1.33)とがある [**例外：MA AAMG；1.83**]。



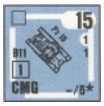
1.31　**高速旋回砲塔**(Fast Turret Traverse – T)：“ T ” タイプの MA(一般に 3 名の砲塔内操作員を有する)は、カウンターに車両を囲むように細く白い円があることで識別される(例：ドイツ軍 PzKpfw IVH 戦車)。



1.32　**低速旋回砲塔**(Slow Turret Traverse – ST)：“ ST ” タイプの MA(一般に 2 名の砲塔内操作員を有しているか、または重い手動旋回の砲塔である)は、カウンター外周に沿って細く白い正方形があることで識別される(例：ドイツ軍パンター戦車)。



1.321　**制限付き低速旋回砲塔**(Restricted Slow Traverse – RST)：ST タイプ [注1] の戦車の中には、砲塔 / 操作員の配置上の不備により、車長が CE 状態の場合、MA や CMG が使用できないものがあった。そのようなタイプを “ RST ” と呼び、カウンターの外周には、やや太くて白い線の正方形が印刷されている。これは通常 ST タイプとして扱うが、CE 状態では MA や CMG での射撃を行えない (例：ソ連軍 BT–5 戦車)。



1.322　**1 人用砲塔**(One-Man Turret – 1MT)：“ 1MT ” タイプの MA は、カウンター外周に角が欠けた太い白色線の正方形があることで識別される(例：ドイツ軍 PzKpfw IB 戦車)。1MT の AFV は RST と同様、ST タイプとして扱われ、CE 状態では MA も CMG も射撃できない。加えて、1MT の車両が麻痺の結果を受けた場合、自動的に帰還(5.341)となり、もはや CE となれない。



1.33　**無砲塔**(None–Turreted – NT)：“ NT ”タイプの MA [**例外：MA AAMG；1.83**]は、そのカウンターに MA の種類を表す白色の円や正方形がまったくないことで識別される(例：ドイツ軍 StuG IIIB 突撃砲)。すべての前方装備火器は NT のカテゴリーに含まれる。



1.34　**副兵装**(Secondary Armament – SA)：SA がある車両には MA と同じ形式で、カウンターの MA の上に小さい活字でそれが示されている [**例外：砲塔装備の SA は “ T ”、前方装備の SA は “ B ” という記号が頭についている**](例：イタリア軍 M11/39 戦車)。また、SA の有無は車両一覧の SA 欄に示されている。

1.4　**識別と接地圧**(Identity & Ground Pressure)：各車両は、上面図の横に書かれている名称(略称の場合もある)によって識別されるが、カウンター左上隅のアルファベットによって、さらに個々に識別できる。紙に書いて記録しておく場合や、目標の捕捉(C6.58)を記録する場合に、他の同型車両と区別できるようこの ID 記号を用いる。車両の接地圧には、低、中、高の区別がある。これはボグ DR(8.21)で用いる。

1.41　**低接地圧**(Low Ground Pressure)：ID 記号が正方形で囲まれている車両は、低接地圧である(例：ドイツ軍 PzKpfw IB 戦車)。

1.42　**中接地圧**(Normal Ground Pressure)：ID 記号が正方形にも円にも囲まれていない車両は、中接地圧である(例：ドイツ軍 StuG IIIB 突撃砲)。

1.43　**高接地圧**(High Ground Pressure)：ID 記号が円で囲まれている車両は、高接地圧である(例：ソ連軍 BA–20 装甲車)。

1.5　**牽引**(Towing – T#)/ **運搬**(Portage – #PP)：車両が砲を牽引する能力を有している場合、どの程度の重量の砲まで牽引(C10.1)できるのかを表す “ T# ” がカウンターに記載されている。車両が歩兵 /SW を乗車兵として運ぶ能力を有している場合、その車両の最大運搬能力(6.1)が、“ #PP ” の形でカウンターに記載されている。

1.6　**装甲値**(Armor Factor – AF)：すべての AFV の装甲防御力は、前面と、側面 / 後面の 2 つの目標の向きによって評価されている。さらにそれらは、車体と、砲塔 / 上部構造物の 2 つの箇所によっても評価されている。これは許容 MP の下にある縦に並んだ 2 つの数値で表されている。この装甲値を AF と呼ぶ。[注2] このゲームでは、AF は 11 種類の値をとりうる；すなわち、0、1、2、3、4、6、8、11、14、18、26 である。部分装甲を除いて、各 AFV には(同一または異なる)4 つの AF がある。すなわち、車体の(目標の向きによる)前面 AF、砲塔 / 上部構造の前面 AF、車体の側面 / 後面 AF、砲塔 / 上部構造の側面 / 後面 AF である。

1.61　**前面装甲**(Front Armor)：上に印刷されている AF はその AFV の車体の前面 AF を示す。これが円または正方形で囲まれている(1.63–.64)のでなければ、同時に砲塔 / 上部構造の前面 AF を示している。

1.62　**側面 / 後面装甲**(Side/Rear Armor)：下に印刷されている AF はその AFV の車体の側面 / 後面 AF を示す。これが円または正方形で囲まれている(1.63–.64)のでなければ、同時に砲塔 / 上部構造の側面 / 後面 AF を示している。



1.63　**強固な砲塔**(Superior Turret)：正方形で囲まれた AF は、そのAFV のその面の向きについて砲塔 / 上部構造の AF が車体 AF よりも強固であることを示す。強固な砲塔の AF は、その車体よりも 1 ランク(1.6 のランクにしたがう)高い AF 値となる。

例：ドイツ軍 StuPz IV の車体の前面 AF は 11 であるが、上部構造の前面 AF は 14 である。その車体の側面 / 後面 AF は 3 であるが、上部構造の側面 / 後面 AF は 4 である。



1.64　**脆弱な砲塔**(Inferior Turret)：円で囲まれた AF は、その AFV のその面の向きについて砲塔 / 上部構造の AF が車体 AF よりも脆弱であることを示す。脆弱な砲塔の AF は、その車体よりも 1 ランク(1.6 のランクにしたがう)低い AF 値となる。

例：ソ連軍 T–50 戦車の車体全面 AF は 6 であるが、砲塔の前面 AF は 4 である。その車体の側面 / 後面 AF は 4 であるが、砲塔の側面 / 後面 AF は 3 である。

1.7　**目標サイズ**(Target Size)：すべての車両は、以下の 5 段階の目標サイズのうち、ひとつに対応する：



1.71　**超大型**(Very Large)：前面および側面 / 後面の AF(または★シンボル)が両方とも赤色で記載されている車両は、射撃を受ける際に事例 P の –2 命中判定 DRM を適用する(例：ドイツ軍 PzJg Tiger TD)。



1.72　**大型**(Large)：前面 AF(または★シンボル)が赤色で記載されている車両は、射撃を受ける際に事例 P の –1 命中判定 DRM を適用する(例：ドイツ軍パンター戦車)。



1.73　**平均的**(Average)：前面および側面 / 後面の AF(または★シンボル)が両方とも黒色で記載されている車両は、事例 P の命中判定 DRM がまったく適用されない(例：ドイツ軍 PzKpfw IVH 戦車)。



1.74　**小型**(Small)：前面 AF が白色の点の上に印刷されている(または、上の★が白色である)車両は、射撃を受ける際に事例 P の +1 命中判定 DRM を適用する(例：ドイツ軍 PzKpfw IIF 戦車)。



1.75　**超小型**(Very Small)：前面および側面 / 後面の AF が両方とも白色の点の上に印刷されている(または、2 個の★がいずれも白色である)車両は、射撃を受ける際に事例 P の +2 命中判定 DRM を適用する(例：ドイツ軍 Kfz 1 キューベルワーゲン)。

1.76　**隠蔽**：車両が隠蔽状態の場合には、その目標サイズ TH DRM に関して特別ルールが適用される(A12.2 参照)。

1.8　**車載MG/FT武装：**固有のMGを装備している車両は、カウンターの右下隅に、左から順に“b/c/a”の形で各MGのFPが記載されている。bは前方(Bow)MG FP、cは同軸(Coaxial)MG FP、aは対空(AA)MG FPである。対空機銃(AAMG)が装備されていない場合には、MG武装はb/cの形につめて記載されている。固有のFTを装備している車両の場合、その取り付け位置(Bならば前方NT、Tならば砲塔、Sならば側面［該当する車両ノート参照］)、FP、およびX#がすべて赤色で印刷されている。FTのFPに下線が引かれているものは2ヘクスの通常射程を有する(A22.1参照)。

1.81　**前方MG(Bow MG – BMG)：**BMGは車体前方に装備されたMGであり、その車両のVCAまたは車両と同一ヘクス内の目標に対してのみ射撃を行える**［例外：4.223、8.5、およびC2.6参照］**。BMGの通常射程は8ヘクスである。一部のAFVは車体RMG(後部[Rear]MG)を装備している。これは、BMG FPの後右上にある“R#”によって示されている。車体RMGはBMGと同様に扱う**［例外：その車両の後面の向きまたは同一ヘクス内の目標に対してのみ射撃を行えるが、OVRには使用できない］**。白色の点に記載されたBMG FPは、前方固定MG (Fixed-Mount MG)を表している。このBMGが、移動しているユニット(移動中の車両目標を含む；C.8)に対して射撃を行う場合には、+1 DRMが常に適用される。

1.82　**同軸MG(Coaxial MG – CMG)：**CMG FPはTCA内への射撃にだけ使える。CMGの通常射程は12ヘクスである。捕捉していた目標以外に対してCMGを使用した場合、そのMAによる捕捉(C6.5)は失われてしまう。車両の中には、砲塔後部MGを有するものがあり、これはCMG FPの後に“R#”の形で示されている。砲塔後部MGは8ヘクスの通常射程を持つ。砲塔後部MGはOVRには使用できない。また、砲塔後部MGはMAで射撃を行ったフェイズには使用できない。加えて、砲塔後部MGは、同一ヘクス内の目標への射撃か、砲塔後面の目標向き内の射撃だけを行える(3.5参照)。CMGの射撃が、VCA内のみに制限されている場合(これはカウンターの裏側に“CMG：VCA only”と書かれている)、そのCMGはCCでの攻撃には使えないが、“操作され機能しているMGを装備していない”車両に対するCC攻撃の−1 CC DRMを無効にはできる(A11.51)。長距離射撃制限(A9.4)は、CMGには適用されない。

1.83　**対空MG(Anti-Aircraft MG – AAMG)：**AAMG FPは、その車両のTCA/VCAの内側にも外側にも、ペナルティなしに射撃できる；すなわち、ルール上、“砲塔装備”でも“前方装備”でもないとみなされる(3.51)**[例外：CAを制限されているAAMG(例えば、ドイツ軍StuG IIIGやフランス軍H35)は、TCA/VCAの変更に応じて、事例Aのペナルティを受ける]**。CT AFVのBMG/CMG FPや非装甲車両のMGとは異なり、AFVのAAMGを使用するには、扱う操作班がCE状態(5.3)でなければならない。すなわち、BU状態のAFVは、AAMG FPを使用できない(ただし、ヒーローは、どちらの場合もAAMGを使える；A15.23)。AAMGの通常射程は8ヘクスである。

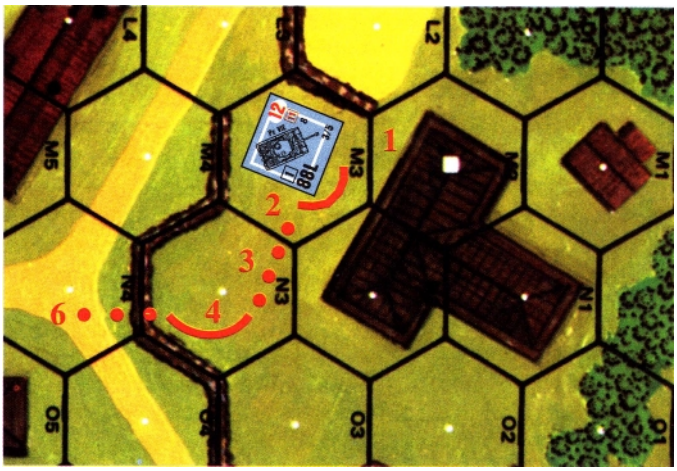
1.84　**選択武装(Optional Armament)：**車両の中には、異なった武装が装備されているものもあった。DYOシナリオにおいて、そのような追加武装を購入する手順は、H1.41に述べられている。しかし、公式シナリオでは、シナリオ戦闘序列(Senario OB)に指示されている武装だけを用いることができる。ただし、必要な車両の数がゲームに含まれている数を超えてしまった場合には、超過分を(プレイヤーの任意で)選択武装を装備した同型車両としてよい。ただし、使用可能時期と合っていることが必要である。

1.9　**残骸(Wreck)：**多くの車両の裏面には、白地に残骸の図が印刷されている。カウンターの裏面に残骸が描かれていない車両が破壊された場合、その残骸(炎上した場合、それに伴う火事/煙幕)は、地図盤から取り除かれる。各カウンターの裏面には、そのカウンターに関する特記事項も記載されている；すなわち、特殊弾薬欠乏ナンバー(C8)、ジャイロスタビライザー(11.1)、煙幕展張器(13)、操作班生存ナンバー(5.6–.7)、車載無線機の有無(14)などの諸事項である。

2．車両の移動

2.1　車両は自身のMP hにおいて、その許容MPまでを消費して移動できる(さらに、装軌車両は許容MPを超過しての移動もできるが、それにはある程度の危険が伴う；2.5　ESB)。その際消費する地形COTは、地形表のMP進入コスト欄に車両の移動形態別に記載されている。車両の移動の手順は、歩兵のものと同じである(A4.2とA8.1)。プレイヤーは、自軍MPhに、移動可能な車両のうち、直前のPFPhに射撃しておらず、TI状態でもないものを、すべて移動させてよいし、一部を移動させることも、1ユニットも移動させないこともできる**［例外：無線機非装備のAFV；14.23］**。車両を移動させる場合、許容MPの範囲内であれば、(訳注；VCA変更を伴いながら)どの方向に移動させてもよく、また、方向を変えながら移動してよい。車両は、MPhに敵の存在するヘクスに何度でも進入できる。ただし、その際にはある程度の危険が伴い、追加MPの消費が必要な場合もある。MPを残してMPhを終了した車両は、残りの全MPをそのヘクスで使用したものと見なされる。車両が、そのMPhに別のヘクス/ヘクスサイドに進入したならば(その後に停止したり移動不能になったりしても)、すべての防御射撃に関して、移動目標(命中判定の事例J)として扱われる。なぜならば、そのMPhに新たなヘクス/ヘクスサイドに進入したからである(C.8)。車両は、APhにはまったく移動できない。

2.11　**VCAの変更(VCA Changes)：**車体射界(Vehicular Covered Arc–VCA)とは、車両の前方を基準とした車両のCA(C3.2)のことである。初期配置時や、移動時にヘクス/VCAを変えるためにMPを消費する場合には、VCAが明確となる(今いるヘクスの6本のヘクスの足の1本に向く)ように注意すること。VCAを変更する場合、ヘクスの足の1本につき、1MPの消費が必要となるだけである(建物/林/瓦礫、またはそれらの混合した地形の中にいる［迂回していない］場合、ヘクスの足1本分のVCA変更につき、2MPの消費となる)。進入困難な地形に進入する際のボグペナルティは、道路上にいるのでなければ、そのような地形におけるVCA変更にも適用される(地形表を参照)。車両が新たなヘクスに進入する場合、そのVCA内の2ヘクスのどちらかに進入しなければならない**［例外：後進］**。現在のVCAの外側のヘクスに車両がじかに進入しようとする場合、まず1本のヘクスの足を変更するごとに1MPを消費してVCAを変えるか、または後進移動を行わなければならない。車両が現在のヘクス内でVCA変更のMPを消費した場合、ヘクスの足を1本変更するごとにその旨を宣言し、その車両を目標とした防御臨機射撃を、その時点で非フェイズプレイヤーが行えるようにしなければならない。しかし、同じヘクスでVCAを変更しているだけでは移動目標とは見なされない(C.8)。機動の試み(2.401)が成功したらただちにVCAを変更できる。また、どの射撃フェイズでも、CA外への射撃の結果としてVCA変更を行える(ただし、自軍のMPhを除く；C5.1)。また、その砲塔火器/車体前方搭載火器が、まだ射撃の資格を有しているならば、どの射撃フェイズ終了時でもVCA変更を行える(3.12およびC3.22)。



例：3M3においてVCAをL2–M2としている移動中の戦車は、M3で2MPを消費して2本のヘクスの足のVCA変更を行ない、VCAをN2–N3とした。N3へは1MPで進入できる。ここで、VCAはO3–O4となり、この車両はこの2つのヘクス(O3かO4)の内のどちらかに直接進入できる。しかし、1MPの消費によりヘクスの足1本のVCA変更を行って、VCAをO4–N4にした。そしてN4に進入した。

2.12　**始動(Starting)：**機動(Motion)カウンターの置かれていない車両は、MPhにおいて、新たなヘクスに進入したり、VCAを変更する前に、移動を開始するための1MPを消費しなければならない。その際に後進(2.2)であることを宣言しなければ、前進するものとみなされる。この始動MP(Starting MP)の消費は、その時点で占めているヘクス内で行なわれたと見なされる(これは、そのヘクスにおける防御臨機射撃の原因にはなりうるが、移動目標とは見なされない；C.8)。盤外から進入する場合、機動状態で初期配置されていたと考えるので、始動MPは不要である(A2.52)。

2.13　**停止(Stopping)：**車両が現在のヘクスで停止するためには追加の1MPを消費しなければならず、これを行なわない場合には、機動カウンターを乗せてMPhを終えることになる(2.4)。停止した場合(例えば、射撃をするためや、

射撃をすると見せかけるために停止した場合)でも、MPが残っていればそのMPhに再び移動を始めてもよいが、それには新たに始動MPを消費しなければならない。たとえ停止した場合でも、そのプレイヤーターンに別のヘクス/ヘクスサイドへ進入しているか、そのMPhを機動状態で開始していたならば、その車両は移動目標と見なされる(C.8)。

2.14 **残骸/車両：**車両[**例外：オートバイ**]は、進入先のヘクス内に残骸やオートバイ以外の車両(国籍は問わない)が1個あるごとに、追加1MP(ワゴンの場合は1MF)を進入の際に消費しなければならない。道路移動率を使いつつ道路ヘクスサイドを通ってそのヘクスに進入する場合には、このペナルティは2倍になり、1つの残骸につき追加2MPが必要となる。ある種の道路については、さらに2倍になることもありうる(地形表の注釈Dを参照)。

2.15 **全力移動(Minimum Move)：**移動可能な車両は、MP進入コストがカウンターに記載された許容MPを上回っているヘクスにも、全力移動によって1MP hにつき1ヘクスだけ進入できる。ただし、進入禁止(NA)の地形には、全力移動でも進入できない。この全力移動は、その試みを宣言して、全許容MP(牽引MP[C10.1]や退出しようとするヘクスで必要な始動MPを除く)を消費し、新たなヘクスへ進入することで行なわれる。そのヘクスに通常に進入したとするとボグ(8.2)DRが要求されるような場合には、これを行う。また、(移動不能とならなければ)機動カウンターを乗せる。車両が全力移動を試みたMPhでは、VCAの変更、遮断された1車線橋や狭い切通し道路への進入は行えない。後進での全力移動については2.24を参照。この(機動状態になった)車両が射撃を行う場合、2.42が適用される。始動を試みる際に**失速**(H章のドイツ軍車両ノートFとH、およびソ連軍車両ノートMなど)した車両は、そのプレイヤーターンには全力移動を宣言できない。

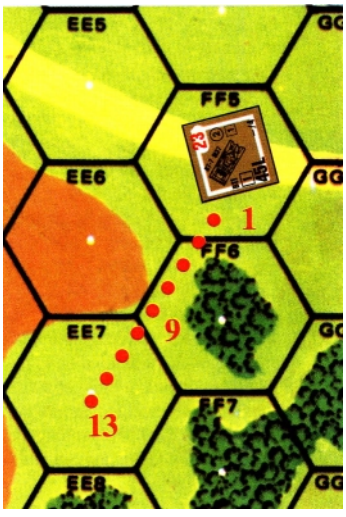
2.16 **道路移動率(Road Rate)：**機械化された車両が道路沿いにヘクスサイドを越える場合の$^1/_2$MPコストは、その車両がBU状態(5.2)のAFVであるならば、2倍の1MPコストになる。

2.17 **遅延(Delay)：**移動せずにMPの消費を行うことを遅延と呼ぶ。これは、車両が停止している間か、または小隊移動(14.21)を行っている間にだけ用いることができる。そのMPhの射撃の前に、目標のLOS内で消費するMPを増加させるために(すなわち、命中判定の事例C^1や事例C^2の代わりに、事例Cを適用するために)遅延を行ってよい。またTCA変更のためや、敵の防御臨機射撃を誘発するため、あるいは、移動開始前の停止中に許容MPの一部を使用するためにも、遅延を用いることができる。

2.18 車両は、ヘクスへ進入する際に、最低限必要とされるMPより多くMPを消費することを禁止されておらず、そうしたい車両は、新たなヘクスへ進入するのと同時に、必要とされるMP消費量より多く消費する旨を宣言できる。

2.2 **後進(Reverse Movement)：**車両が、VCA内のヘクスに進入せずに、今いるヘクスを離れたいのにもかかわらず、現在のヘクスでのVCA変更ができない(あるいは、VCA変更を望まない)状況がしばしば生じる。そのような状況での唯一の選択肢が、後進である。オートバイ、および砲やトレーラーを牽引している車両は、後進を行えない。

2.21 **MPコスト：**後進MPは、装軌車両では通常のMP進入コストの4倍であり、トラックでは3倍、ほとんどの装甲車は2倍である。例外的な後進コストを有する車両は、そのカウンターの裏面に"REV×#"の形で印刷されている。後進MPコストは、通常MPコストに、この"#"を掛けたものである。そのヘクスに通常の進入をする際にもMP修整やペナルティ(例えば、VBMによるMPコストの2倍化)が適用されるような場合には、始動/停止以外のすべてのペナルティや修整を含めた総ヘクス進入コストに、後進による倍数を掛け合せる。



例：2FF5でVCAをFF4-GG5として停止しているBT-7 M37戦車がFF5か、FF6を経てEE7へとVBMを使用して後進する。後進によってFF6に進入するために、この戦車は9MP{(2[VBM]×1[開豁地]=2MP)×4[後進]=8+1[始動]=9MP}を消費しなければならならい。また、EE7へ進入するためには、さらに4MP(4[後進]×1[開豁地]=4MP)を消費して後進せねばならない。なぜなら、迂回中はその障害物ヘクスFF6でのVCA変更が禁じられている(2.33)ためである。

2.22 **制限：**後進によって進入するヘクスは、移動前に、車両の後面の向きをなしていた2つのヘクスのどちらかでなければならない。また、後進によって迂回できるヘクスサイドは、この両ヘクス間のヘクスサイドだけである。いったん新たなヘクスに後進したら、そのヘクス内で(他の制限がなければ)VCA変更を通常のコストで行ってよい。

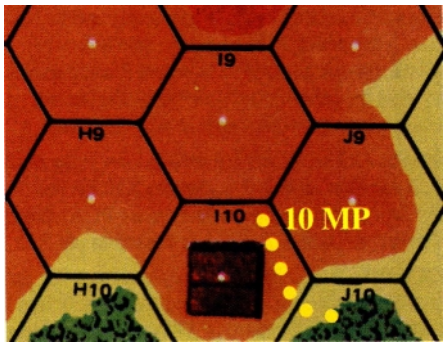
例：2.21の例を用いると、このBT-7 M37戦車は、VBMと後進を行ってFF6-GG6ヘクスサイドを迂回してはならない。この車両のVCAはFF4-GG5であるから、FF6-EE6ヘクスサイドに沿ってのみ迂回が行える。

2.23 **始動/停止：**始動MPを消費する際に後進と宣言しないかぎり、前進と見なされる。同じMPhに前進と後進を組み合わせて行う車両は、進行方向を切り換える際に、停止のためのMPを消費してから、さらに再始動するためのMPを消費しなければならならい。

2.24 **後進機動：**"Reverse Motion"カウンターはWEST OF ALAMEINに付いており(訳注：Beyond Valorの第2版以降にも同梱されている)、このカウンターの使用により、後進機動でMPhを終了することが可能となり[**例外：車両が後進移動を禁止されている場合**]、また、後進全力移動を行うこともできる。車両の進行方向による明白な違いを除けば、後進機動/全力移動を行う際は、機動状態と全力移動と後進のそれぞれに関する原則とルールがそのまま適用される。

例：再び2.21の例を使って、BT-7 M37戦車が2FF5でVCAをFF4-GG5として、機動状態であった場合を考える。これが、EE6の丘ヘクスへ後進を行うことにした。これは、停止して再始動するために、2MPを消費する。そして、EE6に後進するために20MP{4[後進]×(1[開豁地]+4[より高い高度への移動]=5)=20}を消費するので、合計MP消費は22MPとなり、さらに、停止するために1MPを消費する。その際、停止MPを支払う代わりに、後進機動状態でMPhを終了することもできることもできる。なぜなら、追加MPの消費無しでは、次のヘクスに進入するだけのMPが残っていないから(2.4)である。

2.3 **車両の迂回移動(Vehicular Bypass Movement)：**VBMを行うことにより、車両および動物牽引輸送車両は、建物/林ヘクス内の障害物通過に伴うボグの危険を冒すことなく、少ないMP(MF)で、これらのヘクスを通って移動することができる。VBMのMPコストは、通過する1本のヘクスサイドにつき、そのヘクス内の非障害物地形(普通は開豁地であろう)のMPコストの2倍である。そのヘクスのすべての追加地形コスト(例えば、煙幕、より高い高度への移動)も2倍になる。迂回移動している車両は、そのヘクスの障害物の内部ではなく、障害物の周りを移動している。従って、通過するヘクスサイドの内側と障害物の絵の間に、ユニットカウンターの厚さ以上の隙間が開いている場合にかぎり、VBMが可能であるものとする。判定は以下のように行う。ユニットカウンターを垂直に立て、カウンターの端に沿ってヘクスサイドの線が完全に見えるようにする。そして、カウンターの端の裏側が、何らかの障害物の絵に少しでもかかっていた場合、そのヘクスサイドを通ってのVBMは禁止される。石垣/生け垣は、このルールに関して、ヘクスサイドの拡張部分と見なす。ヘクスサイドが障害物となっているかどうかでプレイヤー間の合意が成立しない場合、drによって解決すること(A6.1に従う)。VBMを行って、それに伴うMPの消費が宣言されるまでは、そのヘクスサイドが障害物にかかるか否かを調べてはならない(そして、その結果、その移動が実際には不可能だったことが判明した場合、宣言されたMP消費は直前にいたヘクス/ヘクスサイドで行なわれていたと見なされる)。そのヘクスサイドが障害に掛っていた場合、車両は直前にいた位置で1MPを消費して停止しなくてはならない。これは、再びほかの方向へ移動する場合でも、行わなければならない。



例：3J10からI10へVBMを使って進入する車両は、10MP{(4MP[より高い高度]+1MP[開豁地]=5)×2[VBM]=10MP}を消費しなければならない。

例：もし、(迂回するのに十分な隙間があったと仮定して)車両がヘクスサイドJ10-I10に沿ってJ10の林を迂回中であったならば、他の車両はI10においてヘクスサイドI10-J10に沿って建物を迂回できない。

2.31　**制限：**いかなる瓦礫ヘクスにおいてもVBMを行えない。また、道路障害ヘクスサイドに直接つながっているヘクスサイドを横切る場合(B29.4)や、地上レベルで火災を起こしている地形を含んでいるヘクスにおいても、VBMは行えない。VBMは、林/建物ヘクスにおいてのみ許されるており、かつ、その林/建物障害を避けるためにだけ用いることができる。従って、そのヘクス内の他の地形を避けるためにVBMを行ってはならない。また、他の車両/残骸が迂回しているヘクスサイドでVBMを行ってはならない。

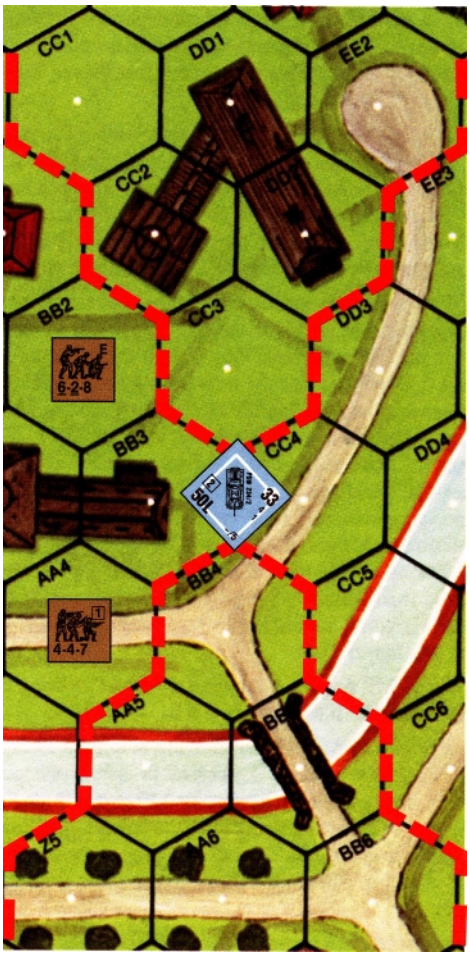
2.32　**VCAと車両の向き：**迂回している車両はヘクスではなく、ヘクスサイドを通過しているので、通常とは異なった(より制約された)VCAを持つことになる。VBMを行う場合、車両カウンターはヘクスサイドにまたがるように、ヘクスサイド上に置かれる。このとき、そのヘクスサイド上の車両が向いている方向のヘクス頂点を射界基準点(Coverd Arc Focal Point－CAFP)と呼ぶ。VBMを行っているか、迂回継続中の車両への射撃と、その車両からの射撃は、この射界基準点から引かれる。迂回時のVCAは以下のヘクスからなる。射界基準点の直前方の1ヘクスと、このヘクスから斜めに延びる2つのヘクス列、そしてこの2つのヘクス列にはさまれる全ヘクスである。右図解を見てのとおり、迂回車両のVCAは、VBM時における目標前面の向きでもある。迂回車両への射撃における命中の向きは、**(通常の目標の向きの決定のように横切った目標ヘクスサイドではなく;3.2)攻撃側のいる**ヘクスによって決まる。すなわち、後面命中を与えるためには、迂回車両の目標後面向きのヘクスから攻撃する必要がある。迂回している目標の、隣接する2つの目標の向きの境界となっているCAFPに攻撃側がいる場合には、C.5Bに従って解決すること。迂回している目標の前面でも後面でもないヘクスから行なわれた攻撃(例えば迂回しているヘクスにある火器からの射撃で車体命中を与えた場合)は、側面目標の向きへの攻撃と見なされる。

2.321　**迂回時のTCA：**迂回している車両にはTCAを規定するポイントが4つしかない：CAFP(前方)、CAFPの反対側(後方)、およびまたいでいる2つのヘクス(側方)である。側方TCAの場合、少なくともどちらかの側は、迂回している障害物が障害によって大きく遮られている。側方にTCAを向ける場合、そのAFV（車両）カウンターの2つある横の角のひとつを指すようにTCAカウンターを置いて表す。迂回車両の側方TCAは、通常よりやや広い射界(前面と後面との間の全ヘクス)となる。従って、**射撃側がTCAを変更しない**場合についても、このやや広い側方CAを通じての射撃に対しては、適切な事例A(C5.1)のペナルティを適用するものとする[**例外：すでに目標捕捉DRMを得ている目標に射撃を行う火器(もしくは、最後に射撃したときと同じ目標の向きで、同じ確認状態の目標に対して射撃を行うCMG/IFE/榴散弾)に対しては、同じCA内で射撃するならば、事例Aを加える必要がない**]。側方TCAへ変更しての射撃や、側方TCAをそのまま通過するようなTCA変更を行って射撃を行う場合、通常の事例A DRMに加えて+1命中判定DRMが適用される。迂回車両の射撃で事例A DRMを決定する際には、TCAが通過したヘクスサイドでなく、TCAが通過した目標の向きの数で決める(右の段冒頭の例を参照)。

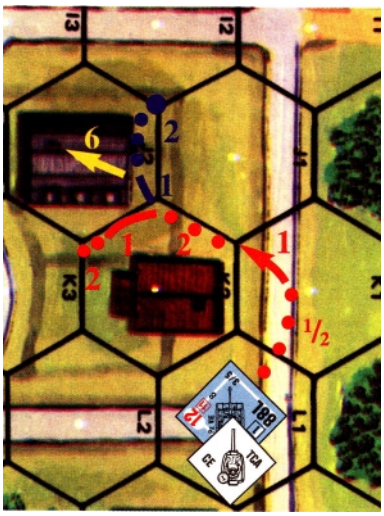
2.33　**VCA変更：**VBM中の車両によるVCA変更は、CAFPにおけるVCAの2本のヘクスサイドに限定される(すなわち、そのCAFPのヘクスの足の内、カウンターがまたいでいない2本のヘクスサイドにかぎられる)。従って、迂回中の車両が移動を望む場合には、そのVCAの基準となっているヘクスに(直接あるいは迂回によって)移動するか、あるいは1MPを消費してVCA変更を行ないCAFPにつながっているヘクスサイド(現在またがっているものを除く)に沿っての迂回を続行するか、もしくは後進しなければならない。たとえ完全装軌CT AFVであっても、自らが迂回しているヘクス内の障害物に進入することはできない。つまり、まずそのヘクスから離れたあとに再進入しなければならないのである。迂回中の車両は、射撃を行うためにVCAを変更できない。すなわち、現在迂回しているヘクスサイドを離れる場合にかぎって、VCAを変更できるわけである。VBMを行っている車両がVCA変更を行う場合、変更位置で自発的に移動を終了してはならない;その車両は次のCAFPへと移動するか、またはその後ろにある新たなヘクスへと後進しなければならない。その移動を完了する前に防御臨機射撃を受けたり走行不能になったりした場合には、VCA変更前に最後に占めていた場所でのCAFPや目標の向きと同一であるものとみなす(右段の2つめの例を参照)。

2.34　**迂回継続中**(Stationary Bypass)**：**歩兵とは異なって、車両は自発的に迂回しながらMPhを終えてもよい。この場合、通過中であったヘクスサイドにまたがった状態にしておき、そのCAFPが、その車両のヘクス内における位置、VCA、目標の向きを決定することになる。この場合のVCA変更は、2.33による制限を受ける。

2.35　**射撃制限：**迂回している車両は、射撃を行うためのVCA変更はできないので、現時点でのVCAの外側に対する前方装備火器の射撃を禁止される。TCAは、迂回時にも変更できるが、そのCAは通常とかなり異なっている(2.32)。



2.321の例：23BB3で迂回しているPSW 234/2の前面の目標向きであり、VCAでもある最初の6ヘクスは、23BB4、AA5、BB5、Z5、AA6、BB6である。また、ヘクスCC3、CC2、DD2、CC1、DD1、EE2は、後面の目標向きをなす最初の6ヘクスである。他の全ヘクスは2つある側面向きのどちらかということになる。AA4にいる4-4-7に射撃するためには、TCAを変更して側方TCAとしなければならず、従って事例Aによる+3命中判定DRMが適用される(+2ST+1[迂回時の側方に対する変更]=+3)。その後に目標をBB2の6-2-8に切り換える場合、同じ側面内の目標に対する射撃であるにもかかわらず、事例A(ST)による+2命中判定DRMを適用される。代わりに4-4-7に対する射撃を続行するのであれば、すでに捕捉しているので、事例Aの命中判定DRMは適用されない。このSPW 234/2がDD1への射撃のために前方から後方へと180度のTCA変更を行っていた場合、事例Aの命中判定DRMは+4となったであろう(+3[2面のST TCA変更]+1[側方への/を通過してのTCA変更]=+4)。



2.33の例：1L1でVCAがK1-K2である、移動中でCE状態のPzKpfw VIEが、道路に沿ってK1に進入して1/2MPを消費した(赤色)。それから、このヘクスで1MPを消費してVCAをJ0-J1からJ1-K2へと変更した。そしてさらに2MPを消費して、K2-J1ヘクスサイドに沿ってのVBMを行ないながらK2へ移動した。この結果、CAFPはK2-J1-J2となっている。今後の移動としては次のようなものが考えられる。VCAを変更するための1MPとK2でのVBMをK2-J2ヘクスサイドに沿って続行するための2MPを消費して、CAFPをK2-K3-J2とするような移動であり、その合計MP消費は6 1/2 MPである。または、BU状態となってから許容MPの半分の消費と+5 DRMのボグ判定(8.21)を行うことによってK2-J2-J1のCAFPからJ2の建物に進入するという移動であり(黄色)、その合計MP消費は9 1/2 MPである。あるいは、J2への迂回のために、1MPを消費してVCAをJ2-J1へと変更して、さらに2MPを消費すればCAFP J2-J1-I2へと到達し(青色)、その合計MP消費は6 1/2 MPである。もしくは、停止して、後進始動してからK1へと後進することも可能であり、その合計MP消費は9 1/2 MPである。しかし、J2において別なVBMを行おうと考えて、J2-K2ヘクスサイドに沿ってJ2を迂回することはできない。なぜなら、このヘクスサイドはJ2の建物に近すぎるからである(2.3)。また、J1は林/建物ヘクスではないので、J1での迂回も行えない。

2.36 PRC：迂回している車両に乗車する、もしくは降車するユニットに対する射撃は、すべて、ヘクス中央ではなく車両のCAFPに対して行なわれる。迂回している車両に乗車する歩兵(あるいは、そこから降車するPRC)は、その車両が存在しているヘクスにおいて乗車(降車)しなければならない。迂回時の車両は1本のヘクスサイドにまたがっているが、両方のヘクスにいるとは見なされない。つまり、実際には、避けている障害物のヘクスのCAFPにあるとされるのである(C.5B)。

2.37 LOS：迂回している車両からの / への射撃は、ヘクス中央ではなくCAFPによって規定されるので、通常のLOSルールに若干の変更が加えられる。射撃側/目標側ヘクス内の障害物の絵は、そのヘクスの外部との間のLOSを遮断する(また、まれではあるが、同一ヘクス内の他のヘクスサイドを迂回している敵車両との間のLOSをも遮断する)。ただし、これはLOSがそのCAFPに到達する前に絵にかっている場合である。そのヘクスにある石垣/生垣ヘクスサイドは、そのヘクスとの間のLOSを遮断しない。これは、射撃側 / 目標側がそのヘクスの石垣 / 生け垣ヘクスサイドの対辺にいる場合にも適用される。このようにヘクス内の別なヘクスサイドで迂回している車両は、その石垣 / 生け垣の確保(B9.32)は宣言できないが、その石垣 / 生け垣ヘクスサイドに隣接したユニットが確保しようとすることは妨げる。

2.38 TEM：迂回している車両はそのヘクスの開豁地の部分にいると見なされるので、迂回している林や建物の有利なTEMをまったく受けられない **[例外：残留FP(A8.2)；また、車両が建物を避けて林の中を移動できるようなヘクス(例えば、2I9 や 3I1 など)もある]**。

2.4 **機動状態(Motion Status)：**記された許容MPをすべて消費したにもかかわらず、最後に停止のためのMP (2.13) や遅延MP(2.17)を使用しなかった移動可能な車両は(舟艇や水陸両用車両を含む)は機動状態であるとされ、機動カウンターが置かれることになる。車両が全MPを消費することなく機動状態でMPhを終了できるのは、次に進入したいヘクスに進入するのに十分なMPが残っていない場合にかぎられる。機動状態(すなわち、機動カウンターを置かれた状態)であることによって余分にMPが得られるわけではないが、車両がMPh開始時に消費する始動1MP(2.12)が不要となる。また、そのMPhにまだ別のヘクスに進入していなくとも、移動目標とみなされる。その車両が次のMPhに移動を始めたか、もしくは移動不能となったら、機動カウンターはただちに取り除かれる。車両が機動状態とならずにMPhを終えるためには、停止MPとして(最後に進入したヘクスまでの総MP消費に加えて)余分に1MPを消費しなければならない(その結果、ESB DRを行うことになったとしても)。機動状態の装軌車両はESBを行えるが、それを強制されることはない。車両が機動カウンターの下に置かれるのは、そのMPhの前後のことであって、MPhの間ではない。自軍プレイヤーターンを機動状態で開始した車両(およびそのPRC)は、準備射撃はできず、そのMPhに(ただちに停止する場合でも)最低1MPは消費しなければならない。盤上に初期配置してシナリオを開始する車両は、機動状態であってはならない。

2.401 非フェイズ側の移動可能な車両は、敵地上ユニットがMPhに行動している時に、機動状態となる試みを行える。これには機動の試みdrを行い、その値がそのMPhの間に車両のLOS内で特定の敵ユニットが消費したMF/MPの数以下であった場合に、成功する。(注3) しかし、その敵ユニットは、プレイヤーターンのMPh開始前において、機動を試みる車両のLOS外におり、MPhになってからLOS内に入ってきたものであること。続いて(任意で)行うLOS判定の結果、そのプレイヤーターンにすでにLOS内にあったことが明らかとなったら、その機動の試みは自動的に失敗となる。1両の車両は、敵MPhにつき1度だけ機動の試みを行える。また、臨機射撃カウンター(もしくは最終射撃/追加射撃カウンター)が置かれた車両は機動の試みを行えない。機動の試みdrが失敗しても、そのプレイヤーターンに機動状態となる能力が失われるというだけで、他にペナルティはない(“？”も失われない)。敵のMPhに機動状態となった車両には機動カウンターが置かれ、自由にVCA/TCAを変更できる(ただし、その結果としてボグ判定が必要となるのであれば、それに成功しなければならない)。これ以降に射撃を行ってもよいが、機動射撃(事例C4)と見なされる。すでに機動状態である車両も、同様にして機動の試みを行うことが可能であり、成功したならば、即座にVCA/TCA変更を自由に行える。いかなる場合でも、機械的信頼性DR(2.51)が走行不能や失速の結果となった場合には、機動の試みに成功しても機動状態にはなれないしVCAを変更することもできない。失速の場合は、機動の試みのみが失敗したものとみなすだけである。

2.41 **目標時の影響：**機動状態の車両が射撃を受ける場合、**どの射撃フェイズであるかに関係なく**、事例J(機動目標に対する)命中判定DRMが適用される。機動 / 非停止状態の車両がDC(C7.346)、MOL(A22.611)、OVR(D7.12)、CC(A11.5)による攻撃を受ける場合、さらに+2 DRMを適用される。他のIFT上での解決される攻撃に、このDRMは適用されない。機動状態の車両は、LOS妨害 /TEMと見なされない。

2.42 **射撃時の影響：**機動 / 非停止状態の車両 / その乗車兵が砲兵器で射撃する場合、機動状態の命中判定DRM(事例C4；C5.35)を加えなければならない。機動車両の砲兵器を除くすべてのFP(FT/榴散弾も含む)とその車両の乗車兵 / 跨乗兵のFPは、機動射撃として半減される。これは、AFPhの射撃 **[例外：DCの投げ込みの場合は、代わりに+3 DRMが適用される(A23.6；C7.346)]** や、乗車射撃(6.22，6.72)などのすべてのFP修整に累積して適用される。

2.5 **速度超過による故障(Excessive Speed Breakdown − ESB)：**装軌車両は、MPhにつき1度だけ(その移動のどの時点でもよい)、その許容MPを超過する試みを行ってよい。(注4) ただし、その際に走行不能となる危険がある。また、その結果として得られるMPは最大でもその車両に記されている許容MPの $^1/_4$ (FRD)までに制限される。ESBを試みる車両は、獲得しようとするMP数を明言し、ESB DRを行う。この際、獲得しようとする1MP(FRD)ごとに+1 DRMが適用される **[例外：許容MPが赤色で印刷されている装軌車両は、特に故障しやすいことを表しており、超過する1MP(FRU)につき+1 DRMを適用される]**。さらに、ESB DRは車両の生産国(操作班ではない)による国籍DRMによる修整も受ける。これは以下に示すとおりである。

ESB DRM表

アメリカ(a)、チェコ(t)	0
ソビエト(r)	+1
イギリス(b)、ドイツ(g)	+2
フランス(f)、イタリア(i)、その他	+3

修正後ESB DRが11以下であれば、ESBの試みは成功となり、宣言されていたMPが獲得される。このMPは、現在のヘクスで消費してしまってもよいし、複数のヘクスで消費されていも構わない。修整後ESB DRが12以上であれば、車両は現在のヘクス / ヘクスサイドで走行不能となる(ただし、その車両が、ESBの試みに先だってそのMPhに新たなヘクスに進入していたか、またはそのMPhを開始時に機動状態であった場合には、以降そのMPh/DFPhの間は、移動目標と見なされる)。

2.51 **機械的信頼性(Mechanical Reliability)：**許容MPが赤色で記されているAFVが始動MPを消費した場合(または機動の試みに成功した場合；2.401)、その所有プレイヤーはDRを行う。その結果が12であれば、そのAFVは機械的な故障のために走行不能となる。(注5) 所有プレイヤーがこのDRを忘れた場合、そのAFVがそのMPhにMPを使ったらいつでも、相手プレイヤーがこれを要求できる。機械的信頼性のために走行不能となったAFVは、(始動のために1MPを消費したので)防御臨機射撃の対象となる。しかし、そのMPhにすでに別のヘクスに進入していた場合と、そのMPhを機動状態で開始していた場合を除けば、移動目標とは見なされない。



2.52 **枢軸軍車両(Axis Vehicles)：**1941年9月までの北アフリカ戦域(F11.2で定義される)のシナリオでは、すべての枢軸軍車両 **[例外：オートバイ]**は、許容MPが赤色で印刷されている(D2.5−.51)ものとみなされる。(注5A) そのため、装輪車両も含め枢軸軍車両はその期間中、機械的信頼性DR(2.51)を行うことになる。

2.6 **敵AFV：**車両は、敵AFVの存在しているヘクスで意図的に停止したり、そのようなヘクスでMPhを機動状態として終えたりしてはならない(確認状態であるかどうかは関係ない)。ただし、そのAFVとの間でLOSが通らない場合(たとえば、迂回中の敵AFVの対辺を迂回している場合)を除く。また、敵AFVのいるヘクスへ進入する手前の位置で、そのAFVを攻撃する能力(命中の可能性は問題としない)を有していて、なおかつ(その車両の利用可能な砲弾のうち砲弾欠乏の可能性がないものを使用して)修整前TK DRやIFT DRが5であった場合にこのAFVを破壊するか衝撃を与える能力を持つ車両も上記の例外である。このルールによりAFVのいるヘクスに残ることを禁止された車両は、そのヘクスでESBを試みてはならない。

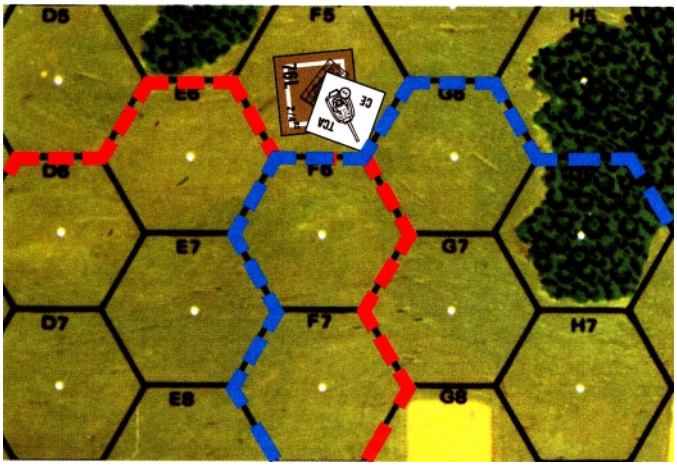
2.7 **全MP/MF消費：**進入にユニットの移動能力の**すべて**を消費する必要があると地形表に記されているヘクスへの進入でも始動(2.12)や停止(2.13)や牽引(C10.1)のために必要なMP/MFは消費できる(機動状態で移動を終了**しなければならない**全力移動とは別である)。ただし、たとえギャロップやESBを宣言しても、さらなる移動は不可である。

3．AFV の戦闘 (AFV Combat)

AFVの戦闘に必要なルールの大部分は、C章の砲兵器のルールで述べられている。

3.1　**射界**(Covered Arc – AC)：砲塔武装を有している車両は、通常は２つのCAを持っている。すなわち、前方装備火器と移動に影響する車体射界と、砲塔装備火器に用いる砲塔射界の2つである。C3.2のCAの定義がいずれにも適用されるが、カウンターの状態によって基準点が異なる。

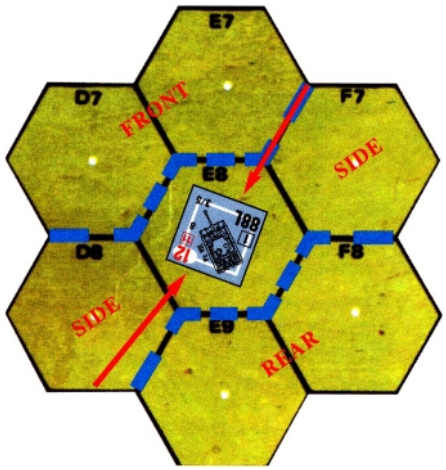
3.11　**車体射界**(Vehicular Covered Arc – VCA)：VCAはC3.2で定められたCAと同一である。これは、すべての前方装備火器と車両の移動に関して用いられる。また、車両に対する車体命中についての目標の向きの決定にも用いる。



例：赤色の線で囲まれた部分がVCAであり、青色の線で囲まれた部分がTCAである。

3.12　**砲塔射界**(Turret Covered Arc – TCA)：TCAは、すべての砲塔装備火器の射界を決定する。TCAがVCAと違ったものになるのは、車両カウンターと異なったヘクスの足を砲が向くように砲塔カウンターが車両上に置かれた場合である。TCAとVCAが一致しており、なおかつ車両がBU状態のCT AFV(あるいはCE状態のOT AFV)であった場合には、砲塔カウンターは不要なので、取り除いておく。しかし、車両が砲塔装備火器をVCAの外側に対して射撃する場合(命中判定の事例A)には、(その車両が事例AのNT DRMの適用を使用するのでなければ)VCAを変更せず、代わりに射撃の目標がTCAの内側に入るように砲塔カウンターを置く(3.51参照)。現在のTCAの外側に対する砲塔装備火器での射撃の結果としてTCAを変更することができるし、現在のVCAの外側に対する砲塔装備/前方装備火器での射撃の結果としてVCAを変更することもできる(事例A)。また、AFVが(C3.22に従って)追加射撃を使用せずに射撃可能な場合(TCAに関しては砲塔装備火器が射撃可能であり、VCAに関しては砲塔装備/前方装備火器が射撃可能である場合)、自軍射撃フェイズ終了時にTCAとVCAを変更することもできる。また、TCAはMPhに消費されたMPごとに自由に変更できる。TCAの変更はMP消費時に宣言せねばならないが、移動、停止、始動、遅延のためのMP消費と同一のものであってもよい。つまり、TCA変更のためのMP消費は、他のMP消費に加算されるわけでない。林と建物障害物内(これらの障害物を迂回していたり、道路上にいる場合を除く)や瓦礫ヘクスにおいては、MPhのTCA変更に必要なMP消費が2倍となる(C5.11)。狭路については B31.12 を見よ。砲塔/上部構造命中の目標の向きは、VCAではなくTCAをもとに決定される。

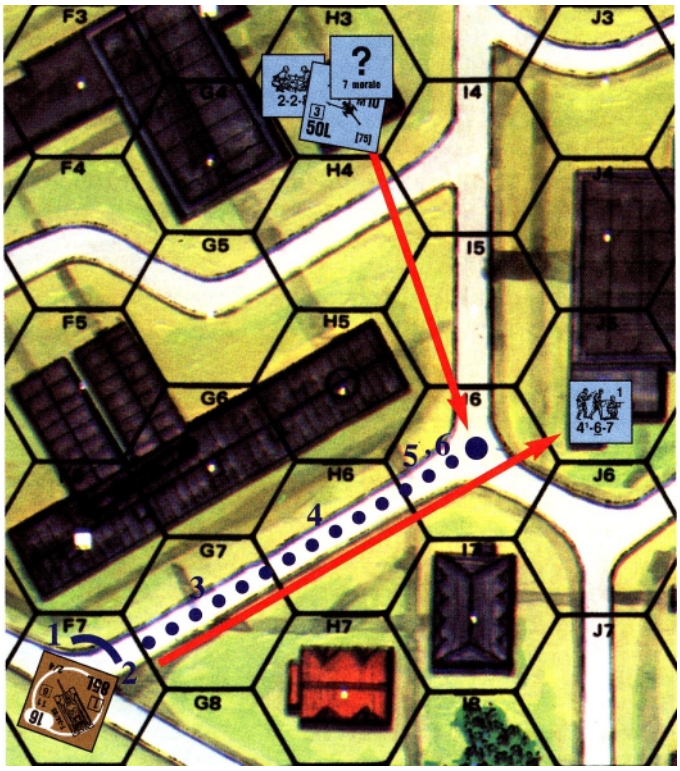
3.2　**目標の向き**(Target Facing)：AFVが命中を受けた場合、そのAFVの目標の向きを決めることが必要となる。どのAFが修整後TK#に修整を加えるかを決めるためである。目標の向きは、図に示してあるように、射撃側ユニットのLOSがどの目標ヘクスサイドを横切ったかによって決定される。迂回中の目標に関する目標の向きの決定方法(2.32)との違いに注意すること。射撃側ユニットのLOSが目標ヘクスの向きを規定するヘクスの足にちょうど重なっている場合、向きは攻撃側に不利な方を用いる。目標と同一ヘクスから射撃が行なわれた場合(事例Eの命中判定DRM；5.5)、命中判定DRの色付きdrによって向きを決める。drが1–2で後面、3–4で側面、5–6で前面に対する命中となる[**例外：迂回；2.32**]。同一ヘクス内から行なわれるFT/MOL/DC攻撃は、たとえそれが迂回中の車両に対して行なわれるものであっても、後面の目標の向きを攻撃する。この図で、E7–F7のヘクスの足に沿った攻撃は、前面の目標の向きへのものとなる。



3.3　**移動中射撃**(Bounding First Fire)：車両は待機射撃(A7.25)を行えないが、歩兵と違って、車両/その乗車兵/跨乗兵は、自身のMPhに移動してなおかつ射撃を行える(逆も可能)。これを移動中射撃と呼ぶ。自軍のMPhに車両が行う射撃は移動中射撃となり、その車両には移動後射撃(Bouning Fire)カウンターが乗せられる[**例外：射撃した唯一の火器が複数ROFを失わなかった場合**]。しかし、移動中射撃を行う車載砲兵器には、事例Cの命中判定DRMのうちひとつ(事例C、事例C^1、事例C^2、あるいは事例C^4；C5.3–.33とC5.35を見よ)を適用しなければならない。車両は停止している時に(そのMPhの最初でまだ移動をしていないときも)1MPずつMP消費を宣言することで、追加の遅延MPを消費できる。車両は、十分なMPを残していれば、移動中射撃を行ってから同じMPhに再び移動する(または単に停止する)ことができる(たとえ停止しただけでも、複数ROFを有する砲を再び射撃できる；C2.24参照)。非フェイズプレイヤーは、各MP消費(遅延MPも含む)の宣言に続いて防御臨機射撃を試みることで、移動に干渉できるが、その宣言は移動中射撃や次のMP消費の宣言より前に行わなければならない。すなわち、目標が位置を変えるために適正なMP消費の宣言をしたあとでは、直前に占めていたヘクスやCAに戻して防御臨機射撃を解決することはできない。準備射撃カウンターか移動後射撃カウンターが置かれている車両は(そのPRCも含めて)、AFPhに射撃できない。

3.31　**MG/FTの射撃**：移動後射撃(あるいは移動中射撃)を行うあらゆる非砲兵器火器[**例外：FT；捕捉目標に対するジャイロスタビライザー装備砲塔のCMG(11.13)**]は、そのFPが半減する。MPhにMA以外の火器で射撃を行った車両は、AFPhにはそれ以外の火器やPRCによる射撃も禁じられる。

3.32　**最終射撃**：防御臨機射撃と違って、移動中射撃を行った車両には、移動中最終射撃とも呼ぶべき射撃の機会はない。しかし、車両がMPhに複数ROFを失っておらず、なおかつ、そのMPhに他の火器(PRCを含む)の射撃をまったく行っていなかった場合には、AFPhにその複数ROFを有する火器(だけ)を再び1度射撃できる(C5.3)。ただしその場合、機動状態でないならば、砲兵器には事例Cの命中判定DRMが適用され、MG/IFEはFPが半減する。もし機動状態であれば、事例C4の命中判定DRMが適用され、MG/IFEのFPは$^1/_4$となる。



例：1F7にいるT34/85のDFPhである。これが、J5の4–6–7を(歩兵目標タイプで)射撃しようとする場合、E7–F6からF6–G7へと1ヘクスサイドTCAを変更しなければならない。実際にこれを行った場合、J5を攻撃するにあたって、Tタイプの砲の1ヘクスサイド変更による事例Aの+1 DRM、BU状態による+1 DRM、地形による+3 DRM(事例Q)が適用される。

T34/85は、MPhにおいて(青色の点線で示したように)始動し、VCAをF6–G7に変更し、I6へと移動し、そこまでで合計5 MPを消費して停止することにした。停止のために消費された6ポイント目のMPは、H3にH4–I4をCAとして隠蔽されていた対戦車砲のLOS内で消費された2ポイント目のMPに相当する。戦車がJ5の4–6–7を移動中射撃によって攻撃すると宣言する前に、対戦車砲は事例J[1]による+3 DRMで即座に戦車を射撃した。対戦車砲は戦車に命中弾を与えたが、厚い前面装甲を貫通できなかった。しかし、命中判定DRの色付きdrは十分に小さかったので、この対戦車砲は複数ROFを保持できた。今度は、戦車が決断を迫られている。まずCAを変更するために1MPを消費してから、隠蔽されている対戦車砲に対する移動中射撃を行うことにした場合、事例C[1]の+5 DRMに加えて、事例I(BU状態)、事例K(隠蔽状態；C6.2)、および事例Q(TEM)が適用されるので、命中はほとんど期待できない(C3.6)。仮に戦車の命中判定DRの色付きdrが1となって、その砲撃能力を保持したとしても、隠蔽状態の砲に対する捕捉は不可能（訳注：たとえ隠蔽状態でなくとも、移動中射撃ではジャイロスタビライザーを装備していない限り、捕捉は得られない：C6.55）なので、その命中の可能性に、格段の変化があるわけではない。さらに(遅延)MPを消費して、目標のLOS内に4MPだけ留まれば、事例Cの+4 DRMを使えるようになる。しかし同時に対戦車砲も(事例J1の代わりに)事例Jを使った命中判定の試みを行えることになる。加えて、対戦車砲は、複数ROFを保持できれば、停止した戦車(C6.17)に対してさらに2回目の射撃(消費した1MPにつき1回)を行えることなる。

戦車が始動して(7ポイント目のMP)、LOS外に(J6とK6を通って)移動するためにVCAをJ5–J6へと変える(8ポイント目のMP)ならば、より脆弱な側面に対する攻撃を受けることになるだろう。また、J6において(9ポイント目のMP)も攻撃される可能性がある。

始動(7ポイント目のMP)してから、OVRによる攻撃を意図して、対戦車砲に向かって移動する場合、対戦車砲に対して前面を保持できるという利点はある。しかし、対戦車砲が貫通する可能性は増加する(C7.24)、また、さらに5回(1：始動；2：CA変更；3：I5への進入；4：I4への進入；5：H3への進入)ないしそれ以上の射撃の可能性(C2.24の複数ROF；C5.6の追加射撃；C5.64の対OVR射撃)を与えることになる。しかし実際には、戦車が最大限にESBを利用してもOVR(7.1)に必要な22MP[H5–I5にVCAを変更する8ポイント目のMP、I5に進入する9ポイント目のMP、I4に進入する10ポイント目のMP、H3の障害物に進入する18ポイント目のMP、OVRによる22ポイント目のMP]は得られないので、これは問題外であることがわかる。

なにもしないでMPhを終了するというのは、何の解決にもならない。なぜなら、続くDFPhにおいて、対戦車砲は、複数ROFを保持しているかぎり、射撃を続けられるからである。いちばん安全な解決策は、7ポイント目のMPを後進の始動に使い、8–11ポイント目のMPをH6へと後進(2.21)するために消費してLOS外へ出ることである。戦車がI6を離れるまでに、対戦車砲はもう1度だけ戦車を射撃できる。これは、I6で始動として消費された1MPのためである(C6.17)。



3.4 **戦車指揮官(Armor Leaders)：**車両や砲の操作に、歩兵指揮官は影響を及ぼせない。しかし、戦車指揮官と呼ばれる特殊な指揮官は、車両と車載砲の操作に影響を与えられる。対して、兵士や非車載砲には影響を与えられない**[例外：CE状態のハーフトラック／キャリアーおよび乗車兵／歩兵／騎兵からなるFGを指揮できるのは、その戦車指揮官か乗車兵となっている歩兵指揮官のいずれかである；6.64–.65参照]**。露出した戦車長シルエットと、階級、8–1から10–2までの能力値が記されているカウンターが戦車指揮官を表している。

3.41 所有プレイヤーは任意のAFVに戦車指揮官を配置でき、その戦車指揮官はそのAFVに固有のものとなる。どのAFVに所属させるかは、適当な紙片に記録しておく。そのAFVがCE状態である場合にも、(戦車指揮官の存在を明かさないために、通常のCEカウンターを用いておいて)戦車指揮官をプレイに登場させなくともよい。つまり、戦車指揮官の士気値／指揮能力を結果の変更や回避に使いたいと所有プレイヤーが欲するまでは、戦車指揮官をプレイに登場させる必要はない。戦車指揮官の士気値／指揮能力は、それが明らかにされたあとでなく、直前のものにも適用してよい。

3.42 車両の固有の操作班の士気値は、その車両の戦車指揮官の士気値に等しい。戦車指揮官がMC/TCに成功／失敗した場合、操作班も成功／失敗したと見なされる。つまり、それぞれについての個別のMC/TC DRは行なわれない。

3.43 戦車指揮官の影響は、自分の車両／操作班にだけ及ぶ(捕獲車両であっても)。ひとたび車両操作班がカウンターの形をとってしまったなら、戦車指揮官は存在しなくなる。しかし、その戦車指揮官と共にあった操作班が再び車両を獲得したならば、戦車指揮官は再びその車両に登場する。

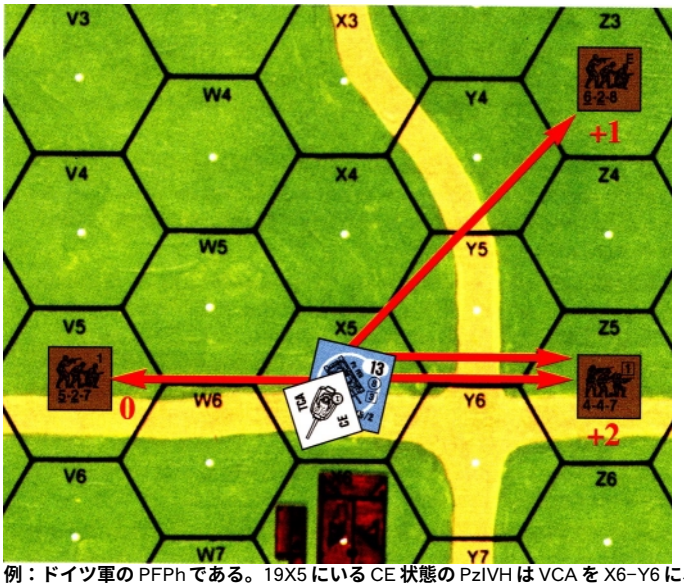
3.44 戦車指揮官の指揮能力修整を修整値として用いることができるのは、**車両の**MA DR(砲兵器の場合は命中判定；その以外の場合はIFT)、OVR DR、CC DR、HDマヌーバdr(4.22)、ハーフトラックFG(3.4)、およびボグ解消DRである。OVRのとき以外のMG/FT(MAである場合を除く)による攻撃を戦車指揮官が修整することはできないが、指揮官自身がAAMGを使用しても、他の火器について指揮能力修整を及ぼせる。BU状態であっても、戦車指揮官の影響を与えることはできるが、BU状態によるペナルティ(事例Iの命中判定DRM)は適用される。プラスのDRMを戦車指揮官DRMが打ち消したとしても、阻止は行えない。

3.45 **未熟操作班(Inexperienced Crews)：**SSRが、ある車両の操作班を未熟操作班であると規定することがある。カウンターの形では現れないが、そのような操作班は固有の6+1の戦車指揮官を有していると考える。この“準”戦車指揮官は、通常の戦車指揮官と同様に用いられる**[例外：通常の戦車指揮官が指揮能力修整を使うことのできるような場合には、必ずこの準戦車指揮官の指揮能力修整を使わなければならない；また、この準戦車指揮官をその操作班から分離したり取り除くことは絶対に不可能である]**。

3.5 **車両のMG/IFE射撃：**SWカウンター(A9.2)とは異なり、車両のMG/IFE武装は、1プレイヤーターンに1度しか射撃できない。ただし、それが特定の複数ROFを持つMAである場合は別で、その火器とROFはカウンターの左下隅にMAとして記載されている。(注6) **[例外：CCにおける使用を考えに入れれば、RMG/CMG/AAMG FPは1プレイヤーターンに2回以上使用できる。CC時のAFV MGの使用については、A11.62を見よ。複数のOVRを行う場合にも、車両のMG/IFEを2回以上使用できる(7.14)]**。CC時以外の車載MGの射撃は、その車両のほかの火器やPRCと同じ射撃フェイズ(A.15)にだけ行える。つまり、何らかの火器の射撃が車両から行なわれたならば、残りの火器の射撃もその射撃フェイズに行わなければならず、さもなければ、そのプレイヤーターン中、CC時以外での射撃を禁止されてしまうことになる**[例外：移動後(中)射撃；3.31–.32]**。一車両に装備された個々のMG/IFE武装FPは、(目標が各武装のCA内にあるならば)ひとつの攻撃にまとめて加えてもよいし、異なった目標に対する別個の射撃に使ってもよい[強制的なFG(A7.55)が適用される]。ひとつの攻撃にまとめて射撃する場合、使用MG/IFEの中でもっとも大きいCA DRM(3.52)がその攻撃に適用される。射撃目標は、MAと同じものでも、違うものでも構わない。MAとその他の武装のどちらが先に射撃を行なっても同じである。車両は、効果を及ぼすことの不可能な目標に対してMG射撃を行っても構わない(例えば、MA射撃を行う前に、LOS確認のためにMG射撃を行える)。3.52–.54やBU(5.2)も参照。

3.51 **CAの維持：**車両が、CAを変えてなんらかの砲塔装備火器で射撃した場合、現在規定されたCA内に射撃するほかの砲塔装備火器には、最初の火器と同じCA変更のペナルティが適用される。射撃後に、他の砲塔装備火器(ある

いは、複数ROFを保持したMA)が、現在のTCAの外側に対する射撃を行おうとする場合、現在のTCAから新たなTCAへの変更のみを加味した事例AのTH DRMを適用する(C5.12)。ただしこれは、先に行なわれた射撃が確認状態の敵ユニットに対するものであった場合である。それ以外の目標への射撃の後では、そのフェイズでのさらなるTCA変更が禁止される。このルールはVCAを変更して射撃する場合の前方装備火器にも同様に適用される。VCAを変更する場合、VCAが変更されると、TCAも一緒にヘクスの足を変更する。ただし、VCAの動きに対してTCAは別個にそのCAを変更できる。VCAと別個にTCAを変更すれば、VCAの変更による事例AのNT DRMに加えて、通常の事例AのTCA DRMも適用される[**例外：移動中射撃には、CA変更DRMは適用されない(C5.13)し、TCA/VCAのさらなる変更も禁止されない**]。なんらかの車載火器が射撃を行った場合、その車両の他の火器は、そのフェイズ中に同じヘクスからしか射撃できない[**例外：OVR；また、複数ROFを保持しているMAは、その前に行った射撃が移動中射撃であったならば、他のヘクスから再び射撃を行える**]。



例：ドイツ軍のPFPhである。19X5にいるCE状態のPzIVHはVCAをX6–Y6に、TCAをW6–X6にしており、これから目標を攻撃しようとしている。ドイツ軍プレイヤーは3個の確認されたソ連軍ユニット全部を攻撃しようと考え、MG火力をまとめずに、各目標を別個に攻撃することにした。ドイツ軍は、まずAAMGで5–2–7を攻撃することにした。なぜなら、AAMGはCA外への射撃でもDRMを受けることがなく(1.83)、これを利用しても戦車のほかの火器に影響が出ないためである。VCAを変更しなければならないので、BMGによる射撃は行なわないことにした。VCA変更を行うと、CAが制約されているすべての火器の最初の攻撃がTタイプではなくNTタイプによるものとして扱われてしまう(C5.11)からである。次に、CMGをZ5にいる4–4–7に対して使用することにした。この場合、TCAをY6–Y5に変更することになるので、ヘクスの足を2本変更することによる+2 DRMが適用される(C5.1)。4–4–7への攻撃が失敗したので、この戦車は同じ目標をMAで攻撃することにした。この場合も＋2 DRMが適用される(しかし今度は、TH DRに対して適用されることになる；3.51)。その結果のTH DRの色付きdrが1だったので、戦車は複数ROFを維持できる。その次に、この戦車は−1捕捉TH DRMを利用して4–4–7を攻撃することもできたが、TCAをX4–Y5へとさらにヘクスの足の1本分変更を行ない、6–2–8を+1の事例A命中判定DRMで攻撃することにした(C5.12とD3.51)。それでもなお複数ROFを維持できたとすると、事例A DRMなしで−1捕捉TH DRMを適用して、6–2–8を再び射撃できる。あるいは、TCAをさらに変更してもよい。例えば、W5–W6へとヘクスの足を2本だけ変更して、5–2–7を＋2の事例Aの命中判定DRMで攻撃できる。

同じ図を使って、戦車がX4–Y5へとヘクスの足を2本分VCA変更する場合を考える。その結果、TCAはY5–Y6となっている。BMGがZ3を射撃する場合、+4 DRMが適用されるだろう(NTタイプの砲；C5.11)。この同じ目標を射撃するためにTCAをX4–Y5へ変更するならば、+5 DRM(+4[NTタイプの砲でヘクスの足を2本変更]+1[Y5–Y6からX4–Y5へのTタイプの砲のTCA変更])が適用される。

今度は、戦車がVCAをX6–Y6からY5–Y6に変更しつつ、TCAをW6–X6からW5–W6に変更する場合を考える。BMGには+3事例ADRMが適用されるが、すべての砲塔装備火器の射撃には+5事例ADRMが適用される(+3[NTタイプの砲がヘクスの足を1本変更]+2[Tタイプの砲がヘクスの足を2本変更]＝+5)。

最後に、戦車がVCAをX6–Y6からY5–Y6に変更しつつ、TCAをW6–Y6に固定した場合を考える。BMGには、やはり+3事例AのTH DRMが適用されるが、すべての砲塔装備火器の射撃には+4事例A DRMが適用される(+3[NTタイプの砲がヘクスの足を1本変更]+1[Tタイプの砲が追加でヘクスの足を1本変更])。

3.52　BMG/CMG/IFEで現在規定されたCAの外側に対して射撃を行おうとする場合、対応する事例Aの命中判定DRMに等しいDRMをIFT DRに加える(BMG＝NT、CMG＝砲塔の種別/有無によりT、STまたはNT；1.3)。MGによる移動中射撃を行う車両は、代わりにFPが半減される[**例外：ジャイロスタビライザー装備砲塔のCMGによる捕捉目標に対する射撃**；11.13]。これは、車両の移動中射撃が常にそのCA内で行なわれるためである(C5.13)。

3.53　事例Bの命中判定DRMは、車両のMGには適用されない。その代わりに、AFPhに射撃するMGのFPはすべて半減される。ただし、MGがMAであり、砲兵器として車両の破壊を試みるを除く(A9.61)。

3.54　**対AFV：**車載MGは、それがMAである場合を除いて、破壊確認表を使用する攻撃を試みられない。車両のMAとして記載されている以外のMGをMAに転用することはできない。

3.6　**FT：**車載FTは、一般にA22項の歩兵SWのものよりもかなり強力で、より大きなFPと射程を持ち、異なったX#を有している。これらはカウンター上に記載されている。しかし、その他の機能はまったく同一である[**例外：機動射撃**；2.42]。移動中射撃を行っているのでなければ、事例Aの命中判定DRMがIFT DRとして適用される(C5.13)。



3.7　**故障：**車両が射撃を行った場合、常にその武装が故障する可能性がある。12より小さなB#が記載されている場合、それはMAに対してだけ適用されるが、そうでない場合、車両ノートにその旨が明記してある。特に故障しやすく、12より小さいB#やX#を持つ武装以外は、カウンターに故障ナンバーが印刷されていない。そのような武装のB#は12であるとみなす。B#が12の砲兵器は修整前命中判定DRが12の場合に故障し、MG/FT/IFEの場合は修整前IFT/CC DRが12の場合に故障する。SWの故障(A9.7)と違って、車両は単に裏返すことによって故障を示すわけにはいかない。なぜなら、車両は移動やその他の火器による射撃が通常は可能だからである。従ってその火器が修理されるまで、砲(Gun)、MA、SA、またはMG(これにはBMG、CMG、AAMGの3種類がある)の故障カウンターを車両において示す。各RPhに1回ずつ、故障した火器のそれぞれについて個別のdrを行なって修理を試みることができる。修理の試みには、衝撃/麻痺でない固有の操作班が必要である[**例外：AAMGの修理には、CE状態の操作班かヒーロー跨乗兵が必要である**]。drが1であればその火器は修理されて、故障カウンターが取り除かれる。drが6だった場合、その火器は永久に修理不能となり、故障カウンターを裏返して使用不能(Disabled)の面にする。drが2–5であれば効果なしとする。MAおよびすべてのSA(もしあれば。車両一覧参照)がいずれも使用不能となった車両は、即座に帰還(5.341)となる。ただし、その車両が乗車兵輸送/牽引能力を有している場合を除く。



3.71　**弾薬欠乏B# (Low Ammo B# – B㊋)：**一部の車両は、弾薬搭載量が少なく、ASLのシナリオの短い時間枠内でも弾薬が欠乏する可能性がある。(注7)そのような車両は丸で囲まれたB㊋を持っている(例えばB⑪)。この記号は、通常の故障の可能性に加えて、弾薬欠乏の可能性もあるということを表している。B#を有する砲は、修整前命中判定/IFT DRが12の場合に故障し、修整前命中判定/IFT DRがB㊋以上であって、なおかつ12ではない場合には弾薬欠乏となる。弾薬欠乏の結果は、その車両が使用可能な全弾種に及ぶ。車両が使える弾種は、シナリオの日付と車両一覧によって示される。弾薬欠乏となった車両には、弾薬欠乏(Low Ammo)カウンターが置かれる。そして、もとのB㊋が(A.11に従って)X#に変わり、もとのBより1小さな数が新しいB㊋となる。

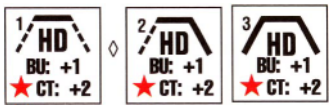
例：IS–3戦車はB⑪を持っており、これが限られた弾薬塔載量を表している。この車両が命中判定DRで12を出した場合、MAは通常どおりに故障となる。修整前命中判定DRが11の場合、弾薬欠乏カウンターが置かれる。そして、それ以降は、修整前DRが11か12の場合にMAが使用不能となって帰還となる(3.7)。また、修整前命中判定DRが10の場合には、MAは故障となる。つまり修理の対象となる。

4．対車両射撃の地形修整

4.1　**地形による優位性：**車両目標タイプや歩兵目標タイプ(C3.31–.32)による射撃を行う砲兵器の命中判定DRには、目標車両が占めているTEMが(事例Qとして)加えられる。地域目標タイプ(C3.33)の射撃では、IFT DRにTEMが加えられる**[例外：その攻撃に対して目標がHD状態である場合；**4.2]。LOS妨害DRMは、**常に**命中判定DRに対して加えられる。地形が対車両射撃に及ぼす影響は、他にもいくつかある。

4.2　**車体遮蔽**(Hull Down – HD)**：**小火器／非砲兵器**[例外：DC；**C7.346]以外の直接射撃による車体の下半分へのLOFが、地形のために遮断されている状態をHD状態という。HD状態の目標に対する直接射撃では、砲塔／上部構造部命中の結果で、実際に命中を与えたと見なされる(C3.9)。HD状態の目標には、HD状態と同時に事例Qの命中判定DRMは適用されないが、目標側はHD状態の代わりにそのヘクス内TEMによる事例QのTH DRMを主張することができる。間接射撃を受ける際は、HD状態は適用されない。しかし、車両が直接射撃に対してHD状態となるような石垣のTEMは、間接射撃に対するやや弱いTEMとして適用される(C1.52参照)。上面AFに対して攻撃する場合、その目標はHD状態にならない。

4.21　**石垣／道路障害：**石垣／ボカージュ／道路障害ヘクスサイドを通じての直接射撃を受ける車両は、+2 TEMや+1 TEM(B9.3–.36およびB9.5を参照)の代わりに、その射撃に対してHD状態と見なされる。

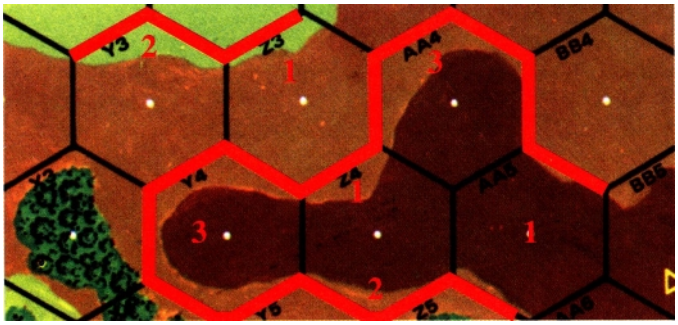


4.22　**高度優位性：**直接射撃に対する+1の高度優位性TEM(B10.31)は、車両に対しても適用されるが、その車両が射撃側に対してHD状態になっている場合には適用されない。HDマヌーバーの試み(HD Maneuver Attempt)に成功することで、車両は1高度レベル以上低い高度からの直接射撃に対して、HD状態となれる。これはHDマヌーバーの試みを宣言して、初期配置時、もしくはMPhに丘の稜線ヘクスに進入してから、あるいは丘の稜線ヘクスでVCAを変更した**後**のいずれかに、**追加の**2MPを消費することによって行なわれる。その車両の所有者はdrを行ない、HD状態を得られる範囲を決定する。このとき、以下のdrm(累積)が適用される；車両がソ連軍のCT AFVの場合+2；車両がBU状態である場合+1；その車両の戦車指揮官の修整による+x；この試みを初期配置時に行うのであれば−1。それに成功したならば、所有プレイヤーは該当するHDカウンターを車両の下に置いて、HD状態となるヘクスサイドを示す。HDマヌーバーの試みのためのMP消費に対して防御臨機射撃を行う場合、先にこの試みのdrを行い、その結果を適用してから射撃を解決する。HDマヌーバーの試みの成否にかかわらず、車両は移動可能であれば停止MPを消費して、自身のMPhを終えなくてはならない。

HDマヌーバーの試み

修整後dr	結果
≦1	現在のヘクスにある、より低いレベルの稜線ヘクスサイドのうち、連続した3本までについてHD状態となる
2	現在のヘクスにある、より低いレベルの稜線ヘクスサイドのうち、連続した2本までについてHD状態となる
3	現在のヘクスにある、より低いレベルの稜線ヘクスサイドのうち、1本のみについてHD状態となる
≧4	効果なし

車両に許されるHDヘクスサイドの最大数は、3ヘクスサイドまでであり、そのヘクスの連続した低レベル稜線の数を超えることもない。迂回している車両は、自身がまたがっているヘクスサイドとそれに接続している2本のヘクスサイドの背後でのみHD状態となれる。



例：2AA4とY4において許されるHDヘクスサイドの数は最大3本である。また、AA5とZ3における最大数は1本であり、Y3では2本である。Z4においては、HDヘクスサイドがZ4–Y5とZ4–Z5である場合に、2ヘクスサイドでHD状態になれる。車両がHD状態となりうるヘクスサイドを赤色の太線で示してある。X3でMPhを開始した車両が、Y3に1MPで進入して、HDマヌーバーの試みのために追加2MPを消費してから、4MP目で停止した場合を考える。Y3への進入により、戦車はZ2にいた対戦車砲のLOS内に入ることとなった。対戦車砲が戦車のY3への進入に対して防御臨機射撃の宣言を行う場合、宣言がHDマヌーバーの試みより前に行なわれたならば、戦車はHD状態にならずに射撃を受ける。従って、射撃側のLOS内で1MP以下の移動車両に対する射撃という事例J[2]の命中判定DRMと、+1 HA DRMが適用される。防御臨機射撃の宣言が(事例Jか事例J[1]の命中DRMを適用させるために)HDマヌーバーの試みの宣言時まで遅れた場合、先にHDマヌーバーの試みが行われるので、これに成功すればこの目標はHD状態として射撃を受ける。Y3への進入とHDマヌーバーの試みを、3MPとして一度に消費してはならない；進入とHDマヌーバーのMP消費は個別に宣言して行うこと。

4.221　HDマヌーバーの試みが成功した車両には、どの稜線ヘクスサイドについてHD状態となっているのかを示すHDカウンターが置かれる(ヘクスサイドは車両の所有プレイヤーが選択)。**少なくとも1高度レベル下から**これらのヘクスサイドを通って行なわれる直接射撃は、すべてHD状態の目標に対するものとされる。HDカウンターは、いったん置かれたら動かすことはできず(車両のTCAは変更しても構わないが)、その車両がVCAを変更したり、失速せずに始動MPを消費したり、機動状態に移行した場合(2.401)には、ただちにHDカウンターを取り除く。丘の稜線ヘクスに初期配置された車両がHD状態でゲームを開始するためには、プレイに先だってHDマヌーバーの試みのdrを行う必要がある。このような試みの後で、その車両を“初期配置し直す”ことはできない。

4.222　単に、崖や2重稜線や複数高度変更ヘクスサイド越しの高度優位性というだけでは、車両はHD状態とは見なされない。

4.223　**射撃側のHD状態：**目標の位置に対して射撃側がHD状態となっている場合、その目標にMA以外の前方装備火器は射撃できない。

4.3　**底面命中**(Underbelly Hits)**：**AFVが、(道路／突破口を通らずに)石垣／ボカージュヘクスサイドを横断するとき、あるいは、小峡谷／小川から退出するときに、進入先のヘクスから6ヘクス以内にある非フェイズ側の砲兵器は、(他のルールによる条件も満たしているならば)車両目標タイプかLATW TH表によって、底面命中を試みることができる。底面命中を試みる非フェイズ側ユニットは、その進入先ヘクスと同じ(あるいはそれより低い)高度レベルにおり、かつそのAFVのVCA(そのAFVが後進を行っているのであれば後ろのVCA)の中に入っている必要がある。この形の防御臨機射撃は、AFVがヘクスサイドを横断する／小峡谷から退出する際のMP消費の後で、隣のヘクスに進入する直前に行なわれる(すなわち、そのヘクスに対するOVRに先だって行なわれる)；射撃側がAFVの進入先のヘクスにいる場合、事例Eの命中判定は適用されない。射撃側のLOSは、横切ったヘクスサイドの特定の頂点(C.5C)へ引かれる(フェイズプレイヤーがこの頂点を選ぶ**[例外：VBMを行っている場合]**が、いったん頂点を決めたら、他の射撃を避けるために(底面命中以外の射撃に変更したり、LOSを変化させようとして)頂点を選びなおしてはならない)。射撃側がこの頂点へのLOSを引けなかった場合、底面命中の試みは認められず、射撃は外れたと見なされる(A6.11を適用)。このようなLOSが実際に通っていた場合、通常の砲塔命中がすべて車体の底面への命中と見なされ、上面AFを使用する(C7.12)。車体命中は通常どおり解決する。照準DRMが底面命中の試みのTH DRに適用されるのは、**退出した**区域を射撃側が砲腔照準していた場合である。

4.31　底面命中が可能な状況であっても、意図的な走行不能の試み(C5.7)は禁止されない。走行不能となるか、破壊された車両は、進入先のヘクスに置かれる。そのMP消費に対して行なわれる射撃がすべて解決されてしまったら、もはや“乗り上げている”とは見なされない。

4.32　事例Q/Rの命中判定DRMはすべて進入先のヘクスについて考える。横切る石垣／ボカージュを、命中DRに対するTEMとしては使えない。

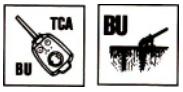
4.33　AFVが横断時／退出時のボグDR(B9.54)に失敗すれば、底面命中(や意図的な走行不能)の試みは不可能である。

4.34　ボカージュを切断している車両(B9.541)に対しては底面命中を試みられない。

5．固有操作班 (Inherent Crew)



5.1　すべての武装車両は固有操作班によって操作されるが、車両を離れるまでは、これがカウンターとして現れることはない。AFV 内で操作班が士気チェックを行う場合、その国籍の最優秀エリート歩兵 MMC の非混乱状態に等しい士気値を持つものとする；非装甲車両の固有操作班が士気チェックを行う場合、その国籍で最も優秀な1線級部隊の歩兵の非混乱状態に等しい士気値を持つものとする **[例外：戦車指揮官(3.42)および未熟操作班(3.45)]**。すべての非武装車両は、固有の運転手によって操作されるが、これは車両を離れられず、操作班として扱わない。操作班が自分の車両を離れる場合、1FP を持った車両操作班となり、通常は車両内よりも士気値が下がる。車両操作班カウンターは歩兵操作班よりも能力値は低いが、歩兵操作班カウンターの能力(A1.123)をすべて有しており、その一方で車両操作班としての能力も今までどおり保っている(A21.22)。固有操作班についてのルールはすべて、特に指示されないかぎり、臨時操作班(A21.22)にも適用される。



5.2　**ハッチ閉鎖状態(Buttoned Up – BU)：**AFV の固有操作班は、CE 状態(操作班露出状態)か、BU 状態(ハッチ閉鎖状態)のいずれかを明確にしておかなければならない。BU カウンターが置かれているか、または CE カウンターが置かれて**いない** CT AFV は、BU 状態であると考える。一般に、BU 状態の操作班は露出していない **[例外：5.311 と A7.211 を参照]**。BU 状態の CT AFV がその MA(もしくは SA［副兵装；H 章の車両一覧を参照］)を砲兵器として射撃する場合、命中判定 DR に 1 を加える(事例 I；C5.9)。また、BU 状態の AFV の道路移動率は、1/2 MP ではなく、1MP となる。しかしこれ以外には、AFV(およびその固有操作班)の行動 / 能力に不利な影響はない **[例外：5.3 と A10.532；夜間については、E1.14 と E1.52 を参照]**。



5.3　**操作班露出状態(Crew Exposed – CE)：**BU / 衝撃 / 麻痺カウンターの置かれていない OT AFV は、常に CE 状態である。CT AFV が AAMG を使用するためには、その上に CE カウンターが置かれていなければならない **[例外：ヒーロー跨乗兵；1.83]**。OT AFV が前方装備 MG/FT 以外の火器を使用するには、CE 状態である必要がある。CE 状態の AFV は、開豁地コストを消費する場合、または完全に工場の内部で移動している(B23.742)場合をのぞき、建物**障害物**に進入 / から退出することができない。ただし、ひとたび建物の中に進入したならば CE 状態になることができる。また、CE 状態の AFV の固有操作班は、付随攻撃にさらされることになる(D.8)。

5.31　**CE DRM：**CE カウンターは、AFV 操作班が露出しており、付随攻撃に対して脆弱であることを表している。CE 状態の操作班は通常、AFV の部分的な遮蔽による +2 DRM を受けられる。ただし AFV の中には、射撃を受けた目標の向き / 箇所(C3.9)によって、より高い(またはより低い)防護を受けるものもある(車両ノートに記されている)。火線以外の残留 FP で攻撃される時には、側面の目標の向きに適用されている CE DRM を受ける。OT AFV の CE DRM(通常は +2)は、6.61 の高度による影響や空中炸裂(B13.3)により減少する；5.311 を参照。CE DRM は、他のプラスの TEM とは累積しない。

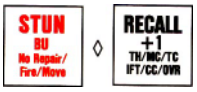
5.311　**無防備の操作班(Unprotected Crews)：**非装甲目標の向き / 箇所に射撃(火線残留 FP を含む)**[例外：狙撃]**を受けた車両の固有操作班（と乗車兵）(C3.9；高度優位性が射程より大きい高所からの射撃や空中炸裂を受けた OT AFV の固有操作班[5.31]もおよび、地雷に対して車体 AF が 0 の AFV の PRC [B28.43]も含む)は、BU 状態であっても露出しており、CE DRM をまったく受けられない(または減少する；5.31)。結果的に、このような操作班は、攻撃による麻痺 / 帰還の結果を受けにくくなる代わりに、PTC/MC/K/KIA の結果を受けることになる。混乱状態となった場合、通常の歩兵潰走手順に従って、車両から潰走しなければならない **[例外：最初の RtPh においては、全 MF を消費して車両の下に置かれる]**。操作班が混乱状態となった場合、車両は自動的に停止する(停止 MP の消費は不要)。操作班が混乱状態となるか除去された場合、その車両には放棄(Abandoned)カウンターが置かれる。OT AFV の操作班が、**高度 / 空中炸裂の影響によって通常よりも減少した** CE DRM が適用される攻撃を受けた場合、その AFV は非装甲目標とみなされる。その AFV に対する－PRC ではない－そのような攻撃は、(非砲兵器 / HE の間接射撃ならば) A7.308 に従って（空中炸裂 TEM を適用せずに）解決するか、(砲兵器ならば）適切な非装甲車両 TK # を用いて該当する破壊確認表上で解決される。HE の CH が発生した場合には、C3.71 も適用される。

5.32　**砲兵器：**砲兵器は、CE 状態の操作班を目標にできない(D.6)。

5.33　**CE 状態の移行：**車両の CE カウンターは、(戦闘結果以外では)所有プレイヤーの MPh/APh にのみ、置いたり取り除いたりしてよい。しかし、同一フェイズに、置くことと自発的に取り除くことの両方は行えない(逆も同様)。その車両 / PRC の準備射撃や移動中射撃に**続く** MPh に、その車両の CE カウンターの配置 / 除去を行ってはならない。また、射撃の目標として宣言されたなら、それまでに消費した最後の MP に対するすべての攻撃が解決されるまでは、CE カウンターの配置 / 除去を行えない。車両の CE カウンターの配置 / 除去を行っただけでは、移動目標 / 射撃側のペナルティに関して、移動したことにならない。AFV の操作班と乗車兵は常に、いっしょに BU 状態や CE 状態になる **[例外：混乱状態になっている場合には、回復するか降車するまで BU 状態のままである；OT AFV の CE 状態の乗車兵が釘付け状態となった場合は BU 状態とならなければならない(7.821)が、CE 状態の操作班が釘付け状態となっても、BU 状態にはならない(A7.82)]**。



5.34　**麻痺(Stun)：**CE 状態の AFV の固有操作班は、5.1 に従って士気の判定を行う。AFV の固有操作班は、以下の場合に麻痺したとされ、麻痺(stun)カウンターが AFV の上に置かれる。すなわち、通常の CE DRM を受けている CE 状態の AFV の固有操作班が MC に失敗した場合、または完全装甲 AFV の CE 状態の操作班が“ 2 ”の狙撃 dr(A14.3)を受けた場合、または AFV (BU 状態であっても)に対する MG の TK DR が最終 TK# に等しかった場合、もしくは崩壊した瓦礫が CE 状態の CT AFV の上に落ちた場合(B24.121)である。麻痺した AFV とその乗車兵は、CE 状態であったならばただちに BU 状態となり、次のプレイヤーターンに 5.33 による CE 状態への移行が可能となるまで(麻痺が起こった時に BU 状態であったとしても)、CE 状態になれない。麻痺状態の AFV は、射撃を禁止され(CC 時にも不可だが、跨乗兵のヒーローは AAMG を使用できる)、そのプレイヤーターンの残りの間、MP を消費しての移動はまったくできない(CA の変更も不可)。移動中 / 機動状態であった場合には、即座に停止する(停止 MP の消費は不要)。麻痺(stun)カウンターが置かれたプレイヤーターンの終了時に、その麻痺カウンターを裏返して“ +1 ”の面にする。これは、その AFV がもはや麻痺状態ではないが、これが行うすべての TH、MG/IFE/FT の IFT、CC、TC/MC、操作班の生存、OVR の各 DR に 1 を加えねばならないことを示している。その AFV が放棄されるまで、この“ +1 ”カウンターは、AFV の上に置かれたままとなる。放棄された場合、その操作班が別の車両を再占拠したときのことを考えて、その操作班カウンターの上に“ +1 ”カウンターを置いておく。この“ +1 ”カウンターは、操作班が車外にいる場合には、何の影響もない。



5.341　**帰還(Recall)：**通常の CE DRM を受けられる AFV の CE 状態の固有操作班が、K/KIA や損耗 MC を被った場合、もしくは 1MT の AFV(1.322)が麻痺の結果を受けた場合 **[例外：SMC 操作班；5.343]**、または完全装甲 AFV の CE 状態の操作班が“ 1 ”の狙撃 dr を受けた場合は、帰還となる。帰還は、麻痺とほぼ同様であるが、そのプレイヤーターンの終了時に麻痺(STUN)カウンターを裏返して“ Recall；+1 ”の面にするという点が異なっている。この“ +1 ”の影響は上記の 5.34 と同じであるが、さらにこの AFV は、(MP 換算で)最短距離を機動状態を保ちつつ、自軍盤端から盤外へと移動しなければならない。ESB は試みられない。帰還する AFV が乗車兵 / 跨乗兵を輸送していた場合、それを降車させる間は停車できる(すでに停止していれば降車を終えるまで停止したままでいられる)が、できるだけ早く降車させなければならない。ボグ状態 / 走行不能の AFV が帰還となった場合、車両を放棄しなければならない；その操作班は盤外への移動を強制されないが、その AFV にはふたたび乗り込めない。帰還となった場合、その AFV 内に存在していた戦車指揮官は除去される **[例外：未熟操作班；3.45]**。

5.342　2回目の麻痺の結果を受けた(例えば、すでに“ +1 ”カウンターの効果を受けている間に再び麻痺となった)AFV 操作班は、麻痺ではなく、帰還となる。MA の使用不能による帰還も参照；3.7。

5.343　**SMC 操作班：**臨時操作班(A21.22)である SMC は、麻痺の結果を受けた場合、(1MT AFV の場合でも)同時に負傷する。帰還であれば **[例外：MA の使用不能による帰還(3.7)；1MT AFV が麻痺を受けた場合(5.341)]**、その SMC は除去される。

5.4　**放棄(Abandonment)：**場合によっては、操作班を、(戦闘結果によってではなく)自発的に車外へ出して、カウンターの形を取らせたいと思うことがあるかもしれない。これを車両の放棄とよぶ。



5.41　操作班が車両を放棄することは、自軍の MPh にのみ許されている。その場合、全 MF を消費して、車両の下に置かれることになる。この車両 / 操作班は、そのプレイヤーターンに、移動したり射撃したものであってはならない。5.43 も参照。その AFV には、放棄(Abandoned)カウンターを乗

せて、移動や射撃ができず、捕獲の対象となることを示す。その際、操作班 [**例外：単独の** SMC **；** A21.22]は、ある種の武装に対して武装の撤去を行って持ち去るか(ハーフトラックについては6.631を、キャリアーについては6.83をそれぞれ参照；その他の車両は武装の取り外し[10.5–.52]の対象にしかならない)、**もしくは**砲を切り離すことができる。適切な使用不能カウンター(MA/AAMGなど)を車両の上に置いて、除去されている火器を示し、操作班の上に適切なSW(または迫撃砲。76–82mmの場合は分解状態；A9.8)カウンターを乗せる。

5.411　**故意の破壊**(Self–Destruction)**：自発的に**車両を放棄する操作班は、車両を離れる前に、車両を非炎上の残骸としたり、その火器(複数可)を故障させることができる。

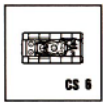
5.42　**進入**(Entry)**：**歩兵ユニットは放棄された車両に進入して固有操作班となることができるが、**そうするためには**、その歩兵ユニットが自身のMPh(APhには不可)の開始時にその放棄された車両のある区域にいて、なおかつ車両に進入するために全MFを消費する必要がある **[例外：**CCPh **；** A21.2]。このとき、砲の連結も試みられる。5.43も参照。それまでの操作班が車両を去ったプレイヤーターンには、その車両への進入はできない **[例外：**CCPh **；** A21.2]。

5.43　**FFNAM：**5.41に従って車両の放棄を試みる固有操作班(同様に、車両から乗車/降車する他の兵士ユニット)は、**歩兵**と見なされる。従って、乗降する際のMF消費やそれと同時に行なわれる車両のMP/MF消費(6.4；6.5)に対して宣言されるすべての攻撃について、(釘付け状態になるまでは)これらの歩兵はFFNAMの適用を受ける。このとき、同時に砲の連結(切り離し)も試みているのであれば、そのような攻撃をすべて釘付け状態にならず統制状態のままで耐えた場合にかぎり、連結(切り離し)は成功したものとする。同様に、車両に進入しようとしている歩兵は、そのような攻撃をすべて釘付け状態にならずに統制状態で耐えた場合にかぎり、それに成功したものとする。

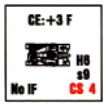
例：歩兵ユニットが車両に進入して固有操作班になろうとする場合(もしくは、兵員輸送のために、乗車兵/跨乗兵として乗車しようとする場合)、そのMF/MP**消費について行なわれる防御射撃によって釘付け状態となったり、除去されたり、統制状態を失ったならば(あるいはその車両が破壊されたならば)、その試みは失敗する。さらに、砲の連結を試みているのであれば、その試みも失敗する。固有操作班が車両を放棄しようとしている場合(または、乗車兵/跨乗兵が降車する場合)、そのような射撃によって釘付け状態となったり除去されたり統制状態を失ったりしても(あるいはその車両が破壊されたとしても)、その試みは成功する。しかし、同時に砲の切り離しも試みているならば、切り離しの試みは失敗する。**



5.5　**走行不能**TC(Immobilization TC)**：CC以外の攻撃によって走行不能**となった車両 **[例外：水障害の中にいるもの；**16.3]の固有操作班は、衝撃状態でも麻痺状態でもないならば、即座にTCを行わなければならない。また、ボグ状態/走行不能となっていた車両が、修整前TK DRないし修整前IFT DRが5の結果で破壊ないし衝撃を与えることの可能な**砲兵器による直接射撃**での命中を受けたが、破壊や麻痺や衝撃のいずれの結果も与えられなかった場合も、その車両の固有操作班は衝撃状態や麻痺状態でないならば、即座にTCを行う。操作班がこのTCに失敗した場合、即座に車両の下に置かれ(残りのMFをすべてそこで消費する)、そのフェイズには危険な移動のDRMが適用される(9.3も参照)。その車両には放棄カウンターを置くこと(5.41)。このようにして操作班が車両からの退出を**強制された**場合には、武装の撤去(6.631)をしての退出はできない。TCに成功すれば、操作班はそのまま車両の操作を続けてもよいし、自分のMPhに意図的な放棄(5.41)を行ってもよい。



5.6　**操作班の生存**(Crew Survival – CS)**：**各車両カウンターの残骸面には、CS#が記載されている。これは、操作班の人数と車両から脱出して野戦部隊として活動できる可能性とから算出されている。車両が破壊された場合にはDRを行って、修整後DRがCS#以下だったならば、車両操作班カウンターが残骸の下に置かれ(残りのMFをすべてそこで消費する)、そのフェイズ中の続くすべての攻撃に対して危険な移動の効果を受ける(9.3も参照)**[例外：その車両がCCで除去されたり炎上する残骸となった場合には、CS DRは行なわない]**。生存に成功したPRC(6.9参照)は、その車両を破壊した射撃/FPによる付随攻撃を受けない。車両を破壊した攻撃によるものでない残留FPの攻撃は受ける。車両が破壊された時点で、操作班が混乱状態か、衝撃/麻痺であれば、CS DRに対して+1 DRMが適用される。CS#が小文字のcs#で印刷されている場合、その車両の操作班には生存の可能性がない；この場合のcs#は、乗車兵/跨乗兵の生存の可能性の解決にだけ用いる(6.9)。



5.7　**炎上しやすい** AFV(Brew Ups)**：**一部のAFVは、機関、弾薬庫、燃料タンクなどに設計上の欠陥があったため、火災の危険性が大きかった。これらは赤色のCS#で表されており、破壊されたときに炎上する残骸になりやすい。従って、AFVが赤色のCS#を有している場合は、残骸の炎上判定のためだけに、修整後破壊DRに–1 DRMを適用する(C7.7参照)。

5.8　**操作班の** FP**：**固有操作班は、車両のすべての武装を射撃できる **[例外：乗車兵が射撃する副兵装** AAMG **については、アメリカ軍多用途車両ノート** E **や同様の車両ノートを参照]**が、車両の外部でカウンターの形態を取らないかぎり、自身の固有FPによる射撃を禁止される。また、カウンターの形態になる**前に**、車載火器で射撃を行っていたり、移動目標(C.8)であった場合にも、そのプレイヤーターンの間は固有FPでの射撃を禁止される(CC/FPFは可能)。上記の理由のために固有FPの使用を禁止されている操作班カウンターには、準備射撃カウンターまたは最終射撃カウンターのどちらか適切なものを乗せる。

6．兵員輸送 (Transporting Personnel)

6.1　**乗車兵**(Passengers)**：**乗車兵は、輸送車両の内部に乗っており、乗車射撃のためFPを半減される **[例外：装甲ハーフトラック；**6.63]**(**さらに移動中/移動後/機動射撃によるペナルティが加わりうる)。乗車兵もCCに参加できるが不利な影響を受ける(A11.52とA11.611)。乗車兵を輸送する能力を持つ車両には、その輸送能力が“ #PP ”の形でカウンターに記されている。乗車兵に関しては、分隊は10PPに相当し、HS/操作班は5PPに相当し、4個以下のSMCは0PPに相当する。これに従って、輸送能力PPを超過しないことを条件に、任意の組み合わせでMMC/SWを運ぶことができる。相当についてはA5.5を参照し、牽引砲の弾薬によるPPの減少についてはC10.13を参照すること。混乱状態となった乗車兵は自身の車両にとどまるかまたは5.311に従って停止した車両の下に潰走することができるが、その車両の固有操作班(もし存在すれば)が除去されたり、混乱状態になったり、その車両を放棄した場合には、混乱状態の乗車兵はすべて車両の下に潰走しなければならない。それ以外の場合であれば、敵ユニットが『隣接』していたり、同一ヘクスに存在したり、あるいは車両が敵ユニットに向かって移動したりしても(OVRでさえも可能)、混乱状態の乗車兵に潰走は強制されない。乗車兵が使用できるSWは、LMG/PIAT/DCの投げ込みにかぎられる **[例外：**C13.8–.81 **による** SCW/RCL **の緊急事態での射撃]**。

6.2　**跨乗兵**(Riders)**：**跨乗兵とは、AFVの外側に跨乗して輸送される兵士のことである(また、騎兵とオートバイ兵も跨乗兵として扱われる)。1942年まではAFVへの跨乗が禁止されるが、例外としてソ連軍だけは可能である。1943年以降は、すべての国籍の軍隊で跨乗兵を使ってよい。戦車(豆戦車(tanket)を除く)、TD、SPA、キャリアー(運搬能力に制限あり；6.81)、および突撃砲だけが跨乗兵を使用できる。跨乗兵運搬能力は最大で14PPである(6.1を参照)。また、跨乗兵運搬能力を有していない車両も、1個のSMCとその所有物を合わせて2PPまで運べる。相当についてはA5.5を参照。輸送時にT#(C10.1)を持つ砲の弾薬によるPPの減少(C10.13)を埋め合わせるためには跨乗兵PPは使えない。従って、分解状態の76–82mm迫撃砲を跨乗兵によって輸送する場合、通常の5PPコストを要する。

6.21　**制限：**AFVが、林、果樹園、建物 **[例外：自軍の支配する車両サイズ出入口；**B23.742]、瓦礫、水障害、ボカージュ **[例外：突破口；**B9.541]を通って(すなわち迂回しないで)移動する場合、跨乗兵を輸送できない。ただし道路ヘクスサイドを横断するならば可能である。跨乗兵を輸送中のAFVがこれらの地形に進入する場合、そのような禁止地形に入る直前にいたヘクスで、跨乗兵は緊急脱出を行わなければならない。砲塔を有するAFVがTCAを変更する場合、跨乗兵は緊急脱出を行わなければならない。

6.22　**攻撃：**跨乗兵はSWを使えない。また、IFT上で固有FPによる射撃を行う場合、乗車射撃としてFPを半減される(車両が移動したか、機動状態であればFPは$^1/_4$となり、OVRも同様である)。また、跨乗兵のCC DRには1が加わる(A11.611)。

6.23　**目標としての跨乗兵：**跨乗兵は、射撃に対して常に露出している。すなわち、AFV操作班やハーフトラックの乗車兵とは違って、BU状態になることもなければ、CE状態による特典を受けることもない。跨乗兵は付随攻撃を受ける。釘付け状態か混乱状態となったAFVの跨乗兵は、緊急脱出を行わなければならない。

6.24 **緊急脱出**(Bailing Out)：(AFVの破壊以外の)戦闘結果や地形制限(6.21)によってAFVからの離脱を強制された跨乗兵(もしくは、混乱状態の騎兵[A13.51]やオートバイ跨乗兵[15.53])は、(すでに混乱状態であっても)緊急脱出を行う。緊急脱出は兵員輸送のMP消費に何の影響も与えないが、防御臨機射撃に関しては、緊急脱出した跨乗兵は残りの全MF(ただし少なくとも1MF)を消費したものと見なされ、FFNAMも適用される。緊急脱出を行う跨乗兵は、NMCを行わなければならず、AFVが現在いる区域でAFVの下に置かれることになる。この跨乗兵は、そのフェイズ中、移動も射撃も禁止される。そして、混乱状態とならなかった場合には、準備射撃カウンターまたは最終射撃カウンターのどちらか適当な方が置かれる。SWカウンターを運搬していた跨乗兵ユニットが、緊急脱出の前またはその結果により混乱状態となった場合、そのSWは除去される。SWを運搬していた跨乗兵が緊急脱出の結果で混乱状態にならなかった場合でも、そのSWはAFVから降車し、さらに故障の可能性がある[drが1-3＝影響なし；drが4-6＝故障(X#を有するSWならば除去)]。敵の存在するヘクスにも緊急脱出は可能である。迂回時の緊急脱出については6.5を参照。

6.3 **輸送**(Transport)：兵員輸送のために車両の許容MPが減少することはないが、乗車/降車にはMP消費が必要である。輸送されているユニットは、車両の上に置くこと。車両の下にあるユニットは地上にあると見なされる。

6.31 **回収**：PRCは自身の乗っている車両内のSWのみ回収できる。またPRCは、同一区域内にいる他の自軍歩兵/騎兵や、同じ車両内の他のPRCと所有物の受け渡し行うことができる。SWの受け渡しを用いるのでなければ、SWは歩兵によって回収され、歩兵の乗車により積み込む必要がある。

6.4 **乗車**(Loading)：歩兵が車両に乗車して乗車兵/跨乗兵となるには、車両は停止している必要がある。車両は、乗車が行われた後の同じMPhに移動できる。しかし、そのMPhにすでに移動していれば乗車はできない(機動状態の車両を停止させるための1MPの消費でもそのMPhにおける乗車は禁じられる)[**例外：歩兵による砲の連結；**C10.11]。乗車する歩兵が残している1MFにつき、その車両は自身の許容MPの$^1/_4$をそのMPhに消費できる。2個以上の歩兵ユニットがその車両に乗車する場合は、いちばん多くのMFを消費したものについてだけ考えればよい。同一区域から車両に乗車するためには、1MFの消費が必要である。乗車(および降車)はAPhに行えない。SWは、乗車兵/跨乗兵を伴なわずにAFVに乗車させることはできないし、AFV上に置き去りにしてはならない[**例外：ハーフトラックやキャリアーの車内にはSWを置き去りにできるが、その車両の乗車PP能力であること**]。機動状態でなかった車両が、そのMPhの最初の行動として、乗車兵や跨乗兵の乗車/降車を行った場合、事例Jの命中判定DRMが適用される移動目標とは見なされないが、MP消費に応じた防御臨機射撃を受ける。乗車(降車)を行う乗車兵/跨乗兵に対する攻撃については5.43を参照。そのMPhに乗車/降車を行うユニットに対して、指揮官がMFボーナスを与えること(A4.12)はできないが、そのようなユニットの移動能力の改善のために、自身のIPCを加えることはできる(A4.42)。

例：2PPのSWだけを運搬しているHSは、開豁地ヘクスに進入して、そのヘクス内のまだ移動していない車両に乗車できる。その場合、車両には許容MPの半分が残されていることになる。それに対して、5PPを運搬している分隊は2MFしか持っていないことになるので、開豁地ヘクスに進入して乗車を行うと、全MFを消費してしまうことになる。しかし、PPを運搬していないSMCとともに移動して乗車すれば(A4.12，A4.42)、車両は許容MPのうち$^1/_4$を、そのMPhの間に使用できることになる。

6.5 **降車**(Unloading)：車両が乗車兵/跨乗兵(緊急脱出によらず)を降車させる場合、降車するスタックごとに許容MPの$^1/_4$(FRU)の消費が必要であり[**例外：歩兵による砲の切り離し；**C10.12]、これは車両が自軍のMPhに停止している間にのみ可能である。降車する兵士は、1MFを消費して車両の下に置かれ、加えて、そのターンにおいて降車前に消費していた車両の許容MP$^1/_4$(FRU)ごとに1MFをすでに消費していたものとみなす。ESB(2.5)では追加のMFを得ることはできないので、乗車兵/跨乗兵は、車両カウンターに印刷されている許容MPの$^3/_4$より多くMPを消費してしまった後では、降車を行ってはならないことになる。ただし、車両はESBで獲得した追加MPを用いて乗車兵/跨乗兵の輸送を継続することはできる。乗車兵/跨乗兵は、乗っている車両が直前のPFPhに射撃を行ったためMPhにMPをまったく消費できなくとも、この車両から降車することができる。ただし、そのような乗車兵/跨乗兵は、そのMPhには、その車両のいる区域を離れられない。同様に、走行不能車両からの降車は、そのMPhに車両が許容MPの$^3/_4$より多くMPを消費していなければ可能である。また、降車したユニットがMFを残していたならば(最大MFが4であることと、車両の移動に伴うMF消費に注意した上で)、そのユニットはその区域から残りのMFを消費して移動を続けても構わない。ただし、それはあくまでも輸送していた車両と同じMPhの一部として行わなければならない(すなわち、降車したユニットは、一緒に降車したユニットとスタック移動する必要性はないが、輸送車両とそれから降車したPRCが行う移動に割りこむように、これらとは別のユニットの移動を行うことはできない)。釘付け状態で降車した乗車兵は、そのMPhに降車した区域を離れられない。乗降車するユニットにはFFNAMが常に適用される(A4.6)；非装甲車両から開豁地へクスか開豁地のCAFPで降車する乗車兵にのみFFMOが適用される。迂回中の車両から降車や緊急脱出を行う場合を除いて(A12.151)、PRCは敵の存在するヘクスで降車や緊急脱出を行うことが可能であり、そのための特別ルールはないし、特別な結果も生じない；混戦状態でないことを示すため、そのようなPRCにはCCカウンターを乗せておくこと。迂回中の車両からの降車や自軍のMPhに放棄/生存/緊急脱出(5.4-.6および6.24)を行う場合、その乗車兵/跨乗兵に対する防御臨機射撃において、その車両のCAFPの地形内にいるものと見なされる(2.36)。このような防御臨機射撃がすべて解決されたらすぐに、迂回している林や建物の地形にいるものとされる。AFVと違って、歩兵は同一フェイズに射撃と(自力による)移動の両方を行えない。したがって、OVRにFPを加えた乗車兵/跨乗兵は、そのフェイズに降車を行えない(ただし緊急脱出は可能である)し、逆もまた同様である。しかし、OVRを行った車両の乗車兵/跨乗兵は、そのOVRにそれらのFPを加えていなければ、そのMPhに降車できる。車両の乗車兵PPによって運搬されているSWは、同じ車両の乗車兵によってのみ降車/回収できる。

6.6 **装甲ハーフトラック**(Armored Halftracks)：装甲ハーフトラックの乗車兵は、BU状態においては小火器に対するAFVの遮蔽効果を受けられ、またCE状態にもなれるという点で特徴がある。

6.61 **BU状態**：装甲ハーフトラックの乗車兵は、CE状態でなければ、車両と別個の攻撃を受けることはない[**例外：A7.211**](すなわち、乗車兵に損害を与えるにはハーフトラック自体を攻撃しなければならない。CCの際にも同様である)。ただし、射撃側がハーフトラックへの射程よりも大きな高度優位性を有している場合は**別である**。この場合には、+2 CE DRMが適用されるが、5.31に従って、射程より大きな完全1レベルの有利高度差につき、そのDRMを1減少させられる(ただし、最小でもCE DRMは0である)。また、BU状態の乗車兵の方もそれに対して射撃を行える。それ以外では、BU状態の乗車兵は、射撃できず、間接射撃の視認兵/砲兵観測員となれず、CCで攻撃を行えず、車両がCCで攻撃された場合に随伴兵DRMを与えることもできない(A11.51)。混乱/衝撃状態の乗車兵は、自動的にBU状態であると見なされる。

6.62 **CE状態**：装甲ハーフトラックの乗車兵/固有操作班は、混乱/衝撃/釘付け状態でなく、BUカウンターが乗っていなければ、常にCE状態である。CE状態であれば、5.31に従って通常の+2 DRMを受けられる。このようなハーフトラックの乗車兵は麻痺となることはない。すなわち、MCに失敗した場合には、代わりにBU状態になって、混乱状態となる。装甲ハーフトラックの乗車兵が射撃をする場合、CE状態である必要がある[**例外：LOSの可逆性；**A6.5]。また、攻撃の指揮、CC、間接射撃の視認/砲兵観測を行う場合にもCE状態でなければならない。乗車兵のCE状態の配置と除去は、固有操作班の場合と同様である(5.33)。砲塔MAを有していない装甲ハーフトラック(や無砲塔AFV)は、TCAの図の描かれていないCE/BUカウンターを用いる。

6.63 **射撃/移動**：装甲ハーフトラックが移動した場合、その乗車兵が行う射撃はすべて、そのMPの間における移動中射撃もしくはAFPhにおける射撃(すなわち、移動後射撃；3.31)として、そのFPを半減させられる。しかし、(トラックの乗車兵とは違って)装甲ハーフトラックの乗車兵には、乗車射撃によるFPの半減が適用されない。

6.631 **SWの撤去**(SW Removal)：自国籍の装甲ハーフトラックを放棄する(5.41)操作班は、そのAFVの武装の撤去(Remove)を行え、それによってハーフトラックからMG/迫撃砲武装(可能であれば分解状態にして)を持ち去ることができる。MGは、車両が使えたFPと同じか、より小さなFPのMGカウンターとなる。自軍操作班が(適切なMG/迫撃砲カウンターとともに)5.42に従ってハーフトラックに再進入した場合、その火器は再びAFVに戻され、そのAFVから放棄/使用不能カウンターが取り除かれる。**乗車兵**によって武装の撤去を行うことが可能な武装(例：ドイツ軍のSPW251/sMG)は、通常の降車コスト(6.5)を消費した際に武装の撤去を行うことができる。

6.64 **FG：**(乗車兵/跨乗兵と異なり)複数ユニットのFGの一部となれる車両は、キャリアー/装甲ハーフトラックだけである。ただし、これらはCE状態でなければならず、車載非砲兵器**[例外：FT、IFE]**を用いなければならない。このようなFGは、複数のキャリアー/ハーフトラック、および/または、歩兵/騎兵の混成でもよい。乗車兵がFGの一部となれるのは、同一車両内の他の乗車兵/非車載砲兵器のみからなるFGに限られる**[例外：CE状態のハーフトラック乗車兵は、他の(上記のような)キャリアー/ハーフトラック、及び/または、同一か別のCE状態のハーフトラックの乗車兵、及び/または、歩兵/騎兵からなるFGに加われる]**。AFV跨乗兵は、同一車両の他の跨乗兵、及び/または、その車両のAAMGからなるFGであれば加わってもよい**[例外：キャリアーの跨乗兵は、そのキャリアーの非砲兵器からなる(またはそれを含む)FGに参加してもよい]**。いずれの場合にも、FGに関する通常のルール(A7.5–.55)が適用される。車両操作班は、常に自分の火器を射撃するものと見なされる。したがって、プレイヤーは、BUであるハーフトラックの武装を、乗車兵だけがCE状態になっているものとして、その乗車兵によって射撃することはできない。

6.65 **指揮能力：**CE状態の(あるいは、射撃にさらされた)**乗車している**歩兵指揮官の指揮能力修整は、同じハーフトラックのほかの乗車兵による射撃(FGとしての使用も含めて)に用いることができる。しかし、ハーフトラックがそのフェイズに新たなヘクス/ヘクスサイドに進入したか、機動状態であった場合、そのヘクス内にいる別のユニットの指揮に用いることはできない。指揮官は自分のLOS外にいる目標への射撃を指揮することは不可能であり、これは、たとえその指揮官と同じヘクスにいる他のユニットがその目標にLOSを持っていたとしてもやはり不可能である。そのような状況は、指揮官のハーフトラックの迂回時に起こり得る(なぜなら、指揮官のLOSが車両のCAFPから引かれるため、自分のいるヘクス内の障害物によって妨害される可能性があるからである)。同様に、乗車している歩兵指揮官は、他の乗車兵が参加するOVRやCCを指揮してよいが、ハーフトラック単独の攻撃を指揮できない。同じように、CE状態の(あるいは露出した)戦車指揮官は、その乗車兵や同一区域にいる他のユニットの射撃を指揮することもできるが、これは指揮官のハーフトラックの非砲兵器FPにそれらのFPを加えてFGを形成する場合にだけ可能である。つまり、それらを個別に指揮することはできない。CE状態の乗車兵指揮官は、MPhの間中ずっと歩兵ユニットと共にスタックとして移動するならば、そのMPh中はそれらの歩兵に指揮官MFボーナス(A4.12)を与えることができる。

6.651 **回復/MC/TC：**乗車している歩兵指揮官は、同じ車両の乗車兵の回復/MC/TCに指揮能力修整を使えるが、これは現在のフェイズに別のヘクス/ヘクスサイドに進入しておらず、なおかつ機動状態でもなかったハーフトラックのCE状態の指揮官だけが行える。同様に、戦車指揮官は自分の固有操作班のMC/TCに対してのみ影響を与える。同じように、乗車兵ではない指揮官は、移動(C.8)していない車両の乗車兵に対して、それらがCE状態であるどうかにかかわらず影響を与えることができる。戦車指揮官の喪失/混乱は、その固有操作班以外には影響を与えない(3.42)。乗車している歩兵指揮官の喪失/混乱は、同一区域のユニットに対してLLMC/LLTCを引き起こすことはないが、同じ車両内の他の乗車兵に対してはLLMC/LLTCを引き起こす(A10.2)。

6.66 **DM状態：**装甲ハーフトラックの乗車兵は、混乱すると自動的にBU状態となるが、このような乗車兵はそのハーフトラックへの砲兵器命中によりDM状態になる。また、そのハーフトラックがCE状態であると仮定した場合、少なくともNMCの結果を与えるような攻撃が、ハーフトラックやそのPRCに行なわれた場合にもDM状態となる。そのような攻撃が、BU状態の目標に対して通常は効果を与えられないものであっても構わない。

6.7 **トラック：**(ジープのような)非装甲の完全装輪車両はすべて、トラックのルールが適用される。トラック(もしくは、非装甲のハーフトラック)による兵員輸送の特徴は、車両とその乗車兵の両方がすべての形の攻撃を受けるという点である(つまり、PRCが常に露出しているということである)。非砲兵器および迫撃砲による攻撃は、車両に対してIFTの★車両の欄で解決され(A7.308)、同時に同じDRでその乗車兵/操作班に対する付随攻撃(D.8B)として解決される**[例外：その攻撃で車両が破壊された場合(D.8)]**。

6.71 **砲兵器：**トラックに対する砲兵器**[例外：迫撃砲/地域目標タイプ；C1.55]**命中は、該当する破壊確認表の非装甲の列で解決される。非装甲車両に対する最終TK#より1だけ大きな破壊DRは効果なしとなる(C7.311)。衝撃や走行不能ではない。砲兵器**[例外：迫撃砲/地域目標；C1.55]**が非装甲車両を走行不能とするのは、破壊DRがトラックの最終TK#に等しい場合だけである。車両が破壊されなかった場合、露出したPRCは付随攻撃を受ける(D.8A)。

6.72 **乗車兵の射撃：**トラックの乗車兵が射撃を行う場合、乗車射撃(Mounted Fire)となる。これは、地域射撃や他の原因によるFPの半減に重ねて適用される。したがって、トラックの乗車兵がOVRにFPを加えようとする場合、印刷されたFPの$^1/_4$(を3倍にしたもの)を加えられるだけである。トラックに火器が搭載されているものもあるが、これを使用できるのは固有操作班のみである。トラックの乗車兵はCCに参加できるが、厳しいペナルティを受けることになる(A11.52)。

6.8 **キャリアー(Carriers)：**キャリアー[注8]は、以下に述べる例外を除いて、ハーフトラックとして扱われる。

6.81 **PP：**キャリアーは完全装軌型のOT AFVである。カウンター上にMAとして記載されている迫撃砲やFTや6FPのAAMGを有していないキャリアーは、(6.1に従って)4PPの乗車兵輸送能力を有しており、SMC/SW/弾薬(C10.13)を輸送できる。さらに、すべてのキャリアーは、(6.2に従って)跨乗兵を8PPまで輸送できる。

6.82 **操作班/HS：**キャリアーの操作班は、降車後に通常の歩兵となって戦闘に参加していた；従って、キャリアーの固有操作班は実際には2-4-7HS(エリートユニットならば2-4-8HS)であるものとし、独自の訓練を反映して、このHSは、降車後に統合するにあたってNTCも指揮官も必要としない(A1.31-.32)。また、(分隊に統合後)キャリアーに乗り込む際の展開にも、NTCや指揮官は不要である**[例外：FTや76mm迫撃砲装備のものや、砲牽引車両として指定されているキャリアーは固有操作班を有する]**。

6.83 キャリアーのHS/操作班は、6.631に従ってキャリアーのMG/ATR/迫撃砲を携行して、キャリアーの放棄/再進入を行える。キャリアーの固有操作班/HSは6.5に従ってより迅速に降車することができるが、その場合には、武装の撤去(6.631)を行えず、故意の破壊(5.411)もできない。

6.84 **CE状態：**キャリアーがBU状態とみなされることはありえない。そのHS/操作班/乗車兵は常にCE状態であるとされ、CE状態の操作班と同様に、小火器射撃や付随攻撃に対して露出している**[例外：麻痺や衝撃の結果でもCE状態のままであり、その攻撃による付随攻撃も受ける]**。たとえ射撃にさらされていても、キャリアーの固有操作班/HSには5.8を適用しなければならない。

6.9 **生存：**CC以外によって破壊され、なおかつ炎上もしなかった車両の乗車兵/跨乗兵にも、操作班の生存(5.6)が適用される。ユニットごとに個別のDRを行って、その運命を決定する。生存判定を行う跨乗兵は緊急脱出を強制されない。固有操作班に適用される衝撃/麻痺のDRMは、乗車兵には適用されない。しかし、混乱状態だった場合、その乗車兵の生存DRには+1 DRMが適用される。生存判定に成功したPRCが運搬していないSWは除去される。

7．蹂躙 (Overruns – OVR)

7.1 OVRは、移動中射撃の一形態である。MPhに敵の存在している区域に進入する車両は、印刷されている許容MPの1/4 (FRU)をその区域で消費してOVRを宣言して、進入先の区域で攻撃を行える(ワゴンはMFを消費するのでOVRを行えない；車両はトーチカ区域に進入できないのでトーチカがOVRされることはない)。ただし、その車両(およびそのPRC)にすでに移動射撃カウンターが置かれていてはならない**[例外：7.14]**。OVRのMP消費は、未確認の敵ユニットしかOVRヘクスにいない場合(A12.41)を除いて、車両がOVRヘクスに進入する際に、そのヘクスへの進入のための消費と合わせて一度に行わなければならない。OVRを行う車両は同時射撃の判定(C2.2401)は宣言できない；その代わりに、OVRの解決はIFT上で、MP消費の直後に行なわれる**[例外：そのMP消費に対して(もしくは、人海戦術[A25.23]やAFVによる援護{9.31}を用いて随伴している歩兵のMF消費に対して)行なわれる対応射撃(7.2)以外の防御臨機射撃やボグDRが先に解決される]**。

7.11 **FP：**OVRの基本FPは、非装甲車両が1FPであり、AFVが2FPである。ただし、そのAFVの操作され機能しているMAがMG、FT、MTR、ATRではなく、なおかつIFEの能力も持っていないのであれば、その基本FPは4FPになる。[注9] その車両の操作され機能しているすべてのMG/IFE武装のFPを3倍(TPBF)し、半減(移動中射撃)させたものを基本FPに加える**[例外：RMGはOVR FPに加えない]**。CE状態の装甲ハーフトラックの乗車兵(のみ)は、印刷されたFPの$^1/_2$(また、それ以外の車両の乗車兵/跨乗兵については$^1/_4$)をOVRに加えられるが、これもTPBFの適用を受ける。FT FPはTPBF/半減の適用させずに、そのまま加える。車両がOVR解決前に移動不能になったり破壊された場合、OVRの合計FPは半減される(隠蔽状態の目標に対する半減に加えて適用される；A12.13)。ただし、OVR宣言後の乗車兵/跨乗兵に対する戦闘結果はOVR FPに影響を及ぼさない。機動状態/非停止状態の射撃によるFPの半減は、OVR FPには適用されない。

7.12 **車両目標：**AFVをOVRでは攻撃できないが、露出しているPRCは攻撃できる。ヘクス内のAFVの存在は、そのヘクス内のほかの非装甲目標に対するOVRを禁止するものではない。機動状態の車両(およびその露出したPRC)に対するOVRには、+2 DRMが適用される。

7.13 **制限：**後進してのOVRは行えない。建物/林の障害物内の非フェイズプレイヤー側ユニットは、そのヘクスでVBMを行っている車両によるOVRを受けない(2.33)。移動中射撃カウンター(3.3)を置かれている車両はOVRを行えない[**例外：複数OVR；7.14**]。車両がそのMPhを開始したヘクスでOVRを行うには、いったんそのヘクスを離れてから再進入しなければならない。

7.14 **複数OVR：**車両は、十分なMPを消費できるなら、同一もしくは他の目標ヘクスに対してOVRを続行できる。しかし、それぞれの車両の攻撃は個別に行わなければならない；2台以上の車両がOVR FPを合計して1回の攻撃とすることはできない。また、車両が目標ヘクスに1度しか進入してないにもかかわらず、複数回のOVRを行なおうとして、OVR FP(およびそのPRC FP)を分割することもできない。OVRを行った車両は、もう一度同じヘクスでOVRを行う前に、いったんその目標ヘクスを離れなければならない。

7.15 **TEM：**OVRを受ける非フェイズプレイヤー側は、そのOVR中の車両がFTのみを用いて攻撃を行っているのでなければ、目標区域で受けられるTEMを適用してよい。フェイズプレイヤーがFTによるOVR FPに他の何らかのFP(AFVの基本2FPも含む)を加えた場合、非フェイズ側は全TEMを受けられるようになる(A.5)。歩兵/騎兵に対して開豁地でOVRを行う場合、フェイズプレイヤーは他の適用可能なTEM(例えば、壕、砲の設置、弾痕、車両/残骸、橋、石垣、ボカージュなど)と煙幕に加えて、FFMOの-1 DRMを適用できる。石垣/生け垣のTEMは、そのヘクスサイドを通って攻撃側が進入した場合にかぎり適用され、また、そのヘクスのほかのTEMとは累積しない(B9.31)。クレスト状態のユニットに対してOVRを行う車両は、その攻撃の際に実際にクレストヘクスサイドを横断する必要はない。(注10)

7.16 **指揮能力：**OVRに用いられる指揮能力修整は戦車指揮官のものだけである(また、その車両の乗車歩兵指揮官も6.65に従って行えるが、その車両がハーフトラックである必要はない)。同じ車両に両方の指揮官がいずれも存在している場合には、一方の指揮能力修整だけを用いることができる。

7.17 **故障：**修整前IFT DRが12の場合、火器の故障が起こる；OVR FPに2つ以上の火器が加わっていた場合、A9.71を用いること。OVR FPに加えられた火器(AFVのMAも含めて)はすべて、故障の可能性がある。また、12より小さなB#/X#を有する火器は、他の火器に比べて故障しやすい(すなわち、12より小さなB#/X#を持つ火器は、修整前OVR DRがその数値以上だった場合に故障する)。故障の原因となった攻撃も通常どおり解決される。OVRに参加している火器の中で故障するものがない場合、もしくは所有者のいない目標物だけに対してOVRを行う場合(A9.74)、その修整前IFT DRが12であったならば、その車両は故障の代わりに走行不能となる。

7.2 **対応射撃(Reaction Fire)：**対応射撃は、MPhに非フェイズ側が行うものであり、これによってその非フェイズ側の区域内の車両を攻撃できる(または、街路戦闘[7.211]であれば、隣接する区域内の車両を攻撃することが可能である)。対応射撃には2つの形態がある。すなわち、CCT上で解決される**CC対応射撃**(7.21)と、TK表上もしくはIFT上で解決される**非CC対応射撃**(7.22)である。ただし、非CC対応射撃はOVRに対してのみ行える。特記がなければ、非フェイズプレイヤーは対応射撃を、臨機射撃/最終射撃を行える回数分だけ行える。非フェイズプレイヤーが対応射撃を行った場合、その非フェイズプレイヤー側がそのユニットに対して対応射撃以外で攻撃を行うには、その車両による(あるいはその随伴兵による；A11.51)さらにる移動力消費を待たなければならない。OVRを行っている車両に対する対応射撃は、そのOVRの解決直後に解決される。

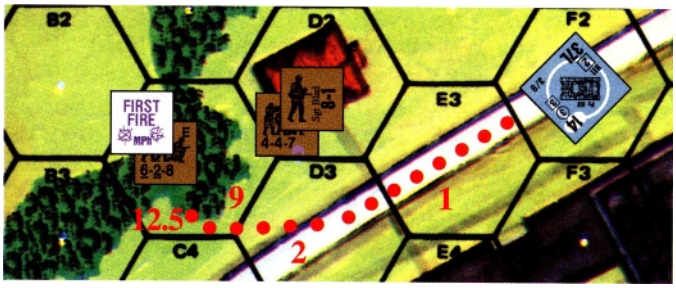
CC 7.21 **CC対応射撃(CC Reaction Fire)：**混乱/釘付け/非武装(A20.5)/混戦状態でない非フェイズプレイヤー側の歩兵/騎兵は、車両に対するCCのルール(A11.5ほか；7.211-.213も参照)を使って、CC対応射撃を試みられる[**例外：街路戦闘を用いている場合を除いて、不意打ちは不可である；7.211**]。その攻撃が終了した後で、目標車両が生き残っていたならば、その非フェイズプレイヤー側ユニットおよびそれらが所有しているすべてのSW(固有のものを含む)および砲には、CCカウンターを乗せて、非CC対応射撃が禁止されることを示す。さらにその攻撃に応じて臨機射撃カウンターないし最終射撃カウンターも乗せる。AFVに対してCC対応射撃を試みる非フェイズプレイヤー側ユニットは、それがPAATCを免除されている(A11.6)か、またはそのAFVがそのMPhにその区域に進入した時点で先に一度PAATCを行っている場合(A12.41)を除いて、PAATCに成功する必要がある。それが対応射撃PAATCに失敗した場合には釘付け状態となり、そのCC対応射撃を行うことはできず(7.213)、代わりに非CC対応射撃を行うこともできなくなる(7.22)。1個の非フェイズプレイヤー側ユニットは、同一フェイズ中(A.15)に同一車両を複数回攻撃するのに、2回以上PAATCに成功する必要はない。

7.211 **街路戦闘(Street Fighting)：**CC対応射撃に参加する全ユニットがCC対応射撃と街路戦闘の両方に必要な条件を満たしているならば、隣接する車両に対して街路戦闘(A11.8街路戦闘の不意打ちの-1 CC DRMも含む)によるCC対応射撃を行える。ただし、ユニットおよび/または所有SW(固有のSW含む)/砲に、すでに臨機/最終/追加/射撃禁止カウンターが置かれていれば、街路戦闘CC対応射撃を試みられない。その車両のいる区域内/非フェイズプレイヤー側の区域内にある地雷/FFE/残留FPは、非フェイズプレイヤー側ユニットを(通常ルールに従って)攻撃し、その場合、(どちらの区域に進入する場合にも)警戒移動を行っているものとして扱われる。また、その際に、適用可能な『煙幕』/TEMの効果を普通に受けることができる。鉄条網区域に進入するユニットはB26.4に従って鉄条網カウンターの上にとどまらなければならない。ただし、街路戦闘を行うユニットはCC対応射撃中に自発的に道路区域にとどまってはならない。攻撃される車両(およびそのPRC)は、その非フェイズプレイヤー側のCC行動が終了するまで、移動中射撃を行えない。

7.212 **FPF CC対応射撃：**最終射撃カウンターを置かれた非フェイズ側ユニットが、「PRCのない非装甲車両」以外の車両によってOVRされた場合、ほかの点でCC対応射撃の使用を禁止されているのでなければ(たとえ釘付け状態であっても)、その車両に対して対応射撃でのCC攻撃を(7.21に従って)試みなければならない[**例外：もしほかの点で禁止されているのでなければ、代わりに、FPF非CC対応射撃(7.221)を行ってもよい**]。AFVに対して行う場合、非フェイズプレイヤー側ユニットは、まずPAATCを行わなければならない(7.21参照)。(原因が何であれ)釘付け状態である事が、要求されるFPF CC対応射撃での攻撃をキャンセルすることはない。FPF CC対応射撃DRは、A8.31に従って、攻撃している非フェイズプレイヤー側についてのNMC DRとしても用いる。砲を操作している非フェイズプレイヤー側の歩兵については、7.23も参照。

7.213 CC対応射撃と通常のCCの解決方法はほとんど同じであるが、以下の点だけが異なっている：CC対応射撃はMPhに発生し、車両によるCC攻撃(“sN”も含めた**すべての**種類のもの；A11.622)は禁止される；釘付け状態のユニット(釘付け状態になった原因はどうあれ)は、CC対応射撃による攻撃を行えない[**例外：FPF CC；7.212**]；臨機射撃/最終射撃カウンターを置かれたユニット(や所有SW)がCC対応射撃を行う場合、そのCCVが1減少する；その車両の区域内にいるフェイズプレイヤー側の随伴兵[**例外：PRC**]は、CC対応射撃の影響を受けないし、(たとえPRCであっても)攻撃している非フェイズプレイヤー側とのCCに参加もできないし、非フェイズプレイヤー側のCC行動が終了するまでは移動中射撃を行えない(CC行動が終了しても、歩兵のOVRの可能性を除いて、CCPhになるまではCCを行えない；A4.15)。

7.22 **非CC対応射撃(Non-CC Reaction Fire)：**OVR区域内での非混乱状態の非フェイズプレイヤー側は、CC/混戦カウンターが置かれていなければ、現在の能力の限度内で(その制限いっぱいまで)非CC対応射撃を行える。その際には、TPBF/砲兵器/FT/DCの投げ込みを、OVR中の車両に対して通常の方法で使える[**例外：その非フェイズ側に最終射撃カウンターが置かれている場合は、7.221を参照；射撃カウンターを置かれた砲を所有している場合には、7.23を参照；釘付け状態の場合には、A7.81を参照**]。砲は、射撃を行うために、OVRを行う車両のVCAと同じ向きにCAを変更しなければならないが、TH事例Aと事例Eは適用されない。OVRを行うAFVに、砲兵器やFT/DCの対応射撃が命中した場合、自動的にそのAFVの後面に当たった(もしくは投げ込まれた；C7.346)ものとされる。対応射撃を行う非フェイズ側またはそれが所有している砲に、臨機射撃/最終射撃/追加射撃/射撃禁止カウンターが置かれている場合、MOLをTPBFとして使用したり、TPBFの火力に加えることはできない。OT AFVに対するTPBFに関しては、A7.211も参照。



例：BU状態の戦車が1E3に進入するのに1MPを消費した。そのとき、D2の4-4-7と8-1は、これに対する街路戦闘CC対応射撃(7.221)を防御臨機射撃として宣言した。4-4-7がPAATCに成功したので、この2個ユニットはD3に進入して、(D2/E3のすべての地雷とE3の残留FP/FFEによるすべての攻撃に生き残ったあとで)そ

こでCC対応射撃を行う。これらの合計CCVは合わせて6であり、車両が移動中であるための+2 DRM(A11.51)**と、不意打ちと指揮能力による**−2 DRM**が適用される。従って、この**AFV**は修整前**DR**が6であれば走行不能となり、修整前**DR**が4か5で破壊され、修整前**DR**が3以下であれば炎上することになる。しかし、DRは7以上であったので、この攻撃は失敗した。その結果、**4−4−7**と**8−1**の両方は臨機射撃カウンターと**CC**カウンターが置かれて、D2に戻ることになる(その際に受けるすべての地雷/FFE/残留FPの攻撃を再び生き残ったものとする)。それからこの戦車は、さらに1MPを消費してD3に進入したが、隣接しているソ連軍ユニット全部に臨機射撃カウンターが置かれているので、街路戦闘を仕掛けられることはない。次に、C3に進入してOVRをしかけるために11MP(林に進入するための7MPに加えて追加の4MP[その許容MPの$^1/_4$;FRU])を消費した。このMPhのこの時点での総MP消費は13MPとなっている[注:イラストの12$^1/_2$MPは、端数切り上げ前のものである]。ボグDRに成功したので6−2−8をIFT上の20FP(11[FP]×3[TPBF]=33÷2[移動中射撃]=16$^1/_2$+4[MAの基本値]=20$^1/_2$)の+1 DRM(林のTEM)で攻撃する。この攻撃は効果がなかったので、6−2−8はCC対応射撃を行うためにPAATCを行ない、これに成功した。6−2−8にはすでに臨機射撃カウンターが置かれていたので、このCC対応射撃は連続臨機射撃として行なわれ、したがってCCVが1だけ減少する。この攻撃は+2 DRM(非停止状態の車両に対する)が適用されるので、戦車は修整前DRが2だった場合にのみ影響を受ける。その場合にも走行不能となるか偶然の破壊(A11.501)が起こるかのいずれかである。6−2−8と次のCCPhにCCを行うのを嫌って、戦車は残る1MPを使ってB2へ進入し、そこに機動状態でとどまることにした。6−2−8には最終射撃カウンターとCCカウンターの両方のカウンターが置かれることになる。**

今度は、6−2−8に対してOVRが行なわれた時に、最終射撃カウンターが置かれていた場合を考える。この場合PAATCに失敗したとしても、FPF CC対応射撃(7.212)を行わなければならない。PAATCに成功した場合には、上で述べた連続臨機CC対応射撃とほぼ同様にして解決され、修整前攻撃DRが8のときに6−2−8が釘付け状態になり、そのDRが9以上であれば混乱状態になるという点だけが異なる。PAATCに失敗した場合、6−2−8が被る危険性は同じだが、CCVを3(5[CCV]−1[釘付け状態]−1[最終射撃カウンター]=3)に減らされて攻撃しなければならない。このAFVは移動している(+2 DRM)ので、AFVに損害を与えるためには、修整前DRの2による偶然の破壊を期待するしかないことになる。

4−4−7がATRのようなSWを所有しており、戦車がE3に進入したときにそれを使用したとすると、この分隊は街路戦闘CC対応射撃を行えなくなる(ATRに臨機射撃カウンターが置かれるためである;7.211)。一方、その4−4−7がE3において、街路戦闘CC対応射撃を先に行った場合には、そのATRにも臨機射撃カウンターが置かれることになる。

7.221 **FPF非CC対応射撃:**非CC対応射撃を行える非フェイズ側の兵士ユニット**[例外:砲を操作している歩兵については、7.23に示されている]**が、最終射撃カウンターを置かれている時に、「PRCのない非装甲車両」以外の車両によるOVRを受けた場合、その車両に対して、(7.22に従って)TPBF、砲兵器のSW、FT、あるいはDCの投げ込みを行わなければならない**[例外:釘付け状態の場合にはFTやDCを使えない(A7.81);ほかの条件が満たされているならば、代わりにCC対応射撃(7.212)を行ってもよい]**。FPF対応射撃のTH、TPBF/FT/IFE、DC位置の各DRもA8.31に従って、攻撃を行う非フェイズ側のNMCとして用いる(砲兵器については、C5.64に従うこと)。

7.23 **砲の操作班:**非CC対応射撃を行える非フェイズ側の歩兵が、臨機射撃/最終射撃/追加射撃/射撃禁止カウンターを乗せられた砲を操作しているときに、「PRCのない非装甲車両」以外の車両によるOVRを受けた場合、以下に従ってFPF対応射撃を行わなければ**ならない**:砲に臨機射撃カウンターが置かれている場合、7.221に従って追加射撃(もしくは、過度の射撃;C2.29)を行う;それに対して、何らかの理由によってそのような射撃行えない場合(例えば、その砲が追加射撃や過度の射撃ができない場合、あるいは、CAを7.22に従って変更する必要があるがそれが不可能な場合)、もしくは砲に最終射撃/追加射撃/射撃禁止カウンターが乗せられている場合には、すでに最終射撃カウンターを置かれていたとき(7.212または7.221)と同様の修整を適用して、CC攻撃またはTPBFを行う(ほかの条件も満たされているならば、所有プレイヤーがどちらかを選べる)。

8．走行不能とボグ (Immobilization & Bog)

8.1 **走行不能(Immobilization):**走行不能となった車両は、始動MPを消費できず、現在の区域から離れることもVCAを変更することもできない。しかし、ほかの理由で禁止されいるのでなければ、TCAを変更することは可能である。走行不能はプレイ中には修理できない。走行不能は主に種々の戦闘の結果[非装甲車両に対するIFT(A7.308);CC(A11.5);DC(C7.7);地雷原(B28.42);A−T地雷(B28.52);地雷撤去(B28.71);砲兵器射撃(C7.3, C7.7);OVR(7.17)]として生じるが、ボグ解消の試み(8.3)、機械的故障(2.51)、装軌車両の速度超過の試み(2.5)によっても起こる可能性がある。走行不能となった非武装の非装甲車両は、乗車兵/跨乗兵/SW/砲をすべて降車/切り離したら、裏返して残骸の面とする(残骸面をのない車両であった場合は取り除く)。

8.11 **走行不能の累積(Multiple Immobilization):**走行不能の車両がさらに走行不能の結果を被った場合、その固有の操作班は走行不能TC(5.5)を行う。

BOG DR≥12

8.2 **ボグ:**ボグが起こるのは、車両かボグ判定DRに失敗した場合だけである。車両がボグヘクスとして定義されている数種類の地形へ進入する場合、またはそこから退出する場合、あるいはそのような地形内でVCAを変更する(1ヘクスサイドにつき1回のボグDR)場合に、地形表に指示されているようにボグ判定を行わなければならない。車両が、ボグヘクスへ進入しようとしている場合、またはそこから離れようとしている場合(車両が小川から退出するか、トラックが小峡谷から退出する場合に限られる;B20.46)のどちらでも、ボグの結果は常にボグヘクスで発生する。ボグ状態となった車両は、ボグを解消するまではそのヘクスから退出できず、VCA変更もできない。つまりは、移動不能の状態となっているが、ほかの点で問題なければTCA変更は可能である。

例:PzKpfw IIAが、小川の非小川ヘクスサイドを越えて林ヘクスへ進入する場合、ボグ判定を2回行う必要がでてくる。小川ヘクスにおける最初のボグ判定(0 DRM)に成功した場合、引き続き林ヘクスにおける2回目のボグ判定を行わなければならず、その際には、より高い高度へ移動しつつ林に進入するための+1 DRM**と、(全力移動を行っている場合を除いて)許容MPの半分を使用して林に進入するための**+3 DRM**をボグ判定に適用することになる。**

8.21 **ボグ判定(Bog Check):**修整後ボグ判定DRが12以上の場合、その車両はボグ状態となり、ボグ(BOG)カウンターが置かれ、ただちにその車両はMPhを終えなければならない。ボグ判定DRには以下のDRMが適用される(累積)。

DRM	条件
+1	車両が中接地圧である
+2	車両が高接地圧である
+1	車両が砲[1]やトレーラーを牽引している
+1	地表が軟弱[2]、泥濘[2]、または積雪[3]である。
+1	地表が大雪[3]である。車両が吹き溜まりを横切っている(E3.752)。
+1	車両が完全装軌型ではない
+1	車両がトラック型のMP消費を行うものである
+1	複数高度変更を行う
+1	水陸両用でも防水処理てを施されてもいない車両が深淵の小川を退出する
+1	より高度の高い林ヘクスに進入する
+2	鉄条網に進入する
+3	*許容MPの$^1/_2$の消費で、林、墓地、木造建物、瓦礫に進入する
+4	*許容MPの$^1/_2$の消費で石造建物に進入する

*工場内のヘクスから、同じ工場内の瓦礫でないヘクスに移動する場合には、代わりに+1(B23.742)

[1]砲兵器が76−107mm MTRである場合には適用されない

[2]舗装道路や建物内部では適用されない

[3]建物内部や除雪道では適用されない

8.22 **ボグTC:**ボグ状態である車両の固有操作班は、十分に強力な砲兵器の命中を受けた場合に、走行不能TCを行わなければならない(5.5)。

8.23 **泥濘および大雪(Mud & Deep Snow):**シナリオの天候(E3)が“泥濘”または“大雪”の場合、車両**[例外:オートバイ;15.47]**が舗装道路/除雪道/滑走路ヘクスサイドの利点なしで、ヘクスやヘクスサイドに進入する場合に、ボグDRが行なわれる。ただし、このボグDRは、そのような車両のMPh全体について1回だけ行なわれ、しかも相手側が秘密裏DR(D.5)として行う(さらに、通常のボグヘクスに進入する場合や、小川ならば退出する場合にも、そのヘクスについてのボグDRを行う;E3.752参照)。このとき、同時に秘密裏drも行うこと。ボグ判定DRがボグを引き起こすのに十分大きかった場合、秘密裏drに注目する。車両の移動経路に沿って数えて、drの目に等しいヘクスでボグが起こる;例えば、drが2だった場合、敵プレイヤーは、そのMPhに進入したボグをもたらしうる2番目のヘクス(/迂回したヘクスサイド)でその車両がボグ状態になったことを宣言しなければならない。MPの消費数は無関係である。車両が、ボグの起こるヘクス数よりも少ないヘクス(/迂回したヘクスサイド)しか移動しなかった場合、ボグは起こらない。

8.3 **ボグの解消(Bog Removal):**ボグのみが原因となって移動不能となっている車両は、PFPhに射撃していなければ、MPh開始時にボグの解消の試みを行なえる。これにはDRを行ない、修整前の色付きdrに白色drを掛けた数に等しいMPを(通常始動MPの代わりに)始動MPとして消費することによって試みる。車両が装軌車両でない場合、このMPコストは2倍となる。修整後の色付きdrが1−4であれば、(修整後の始動MP消費が車両の許容MPより大きくても)ボグは解消されるが、この段階では、車両はまだボグヘクスにとどまったままである。この車両は、それから残りのMPを使用して通常どおりCA変更/

移動を行うことができる。ボグ/立往生となっている車両と同一区域に停止している移動可能なAFV(その重量がボグ/立往生となっている車両の重量の90%以上である必要がある)が存在し、なおかつそのAFVが準備射撃を行っておらず、CE状態でその車両のボグ解消の試みを補助するためMP全部を遅延にあてた場合、色付きdrに-1 drmを適用できる。ただし、これを行った場合、ボグ解消DRの結果にかかわらず、両方の車両とも現在のプレイヤーターンの間、TI状態になる。そのMPhの間は、双方とも停止状態のままであり、CAの変更もできない。しかし、そのMP消費の結果として防御臨機射撃を受ける可能性はある。また、戦車指揮官の指揮能力修整が色付きdrに適用されるが、どちらか一方の戦車指揮官の修整値のみが使用できる。

修整後

色付きdr	結果
≦4	白色dr×色付きdr(装軌車両でなければさらに2倍)に等しいMP消費で解消
5	車両は立往生となる
≧6	車両は走行不能となる



8.31 **立往生(Mired):** 車両が立往生となった場合、そのボグカウンターを裏返して、立往生(MIRED)の面にする。立往生状態にあり続けるかぎり、その車両は以降のボグ解消DRの色付きdrに1を加えなければならない。何度立往生の結果を受けても、立往生drmは累積しない。

8.32 **牽引:** 牽引されている砲は、ボグ状態の/走行不能の/放棄された車両から切り離すことが可能であり、これによって車両が特別なペナルティを受けることはない。

8.4 **目標時の扱い(Target Status):** MPhに新たなヘクスに進入した/VBMを用いた/機動状態であった車両がボグ/走行不能となった場合、そのMPhの残りの間は、移動目標(C.8)と見なされる。しかし、MPhをボグ状態で開始した車両は、ボグヘクス/ヘクスサイドを離れてはじめて移動目標と見なされる。ボグ解消の試みに伴うMP消費による防御臨機射撃は可能であるが、事例JのTH DRMは適用されない。

8.5 固有操作班が混乱/麻痺/衝撃状態でないなら、ボグ状態/走行不能の車両も“移動目的ではない”MP消費(例えば、TCA変更、乗車(降車)、煙幕展張器の発射など)は行える。また、VCA変更ができないことによる不都合を除けば、射撃能力も通常と変わらない。しかし、その車両が移動不能となったフェイズ(A.15)よりもあとのフェイズに前方装備火器を車両自身と同一ヘクス内の目標に使用できるのは防御臨機射撃時のみとなり、なおかつ、その目標はその車両のVCA内から同一ヘクスに進入してきたものにかぎられる。さらにその射撃回数は、目標がそのヘクスに**進入する**にあたって消費したMF/MP以下に制限される。C2.6も参照。

9. 遮蔽物としての車両(Vehicles as Cover)

9.1 **BU/CE:** AFVの固有操作班とOT AFVの乗車兵だけが、BU状態やCE状態になることで、大部分の攻撃に対する露出状態を変化させられる。6.23に従って、跨乗兵は常に露出している。D.6も参照。

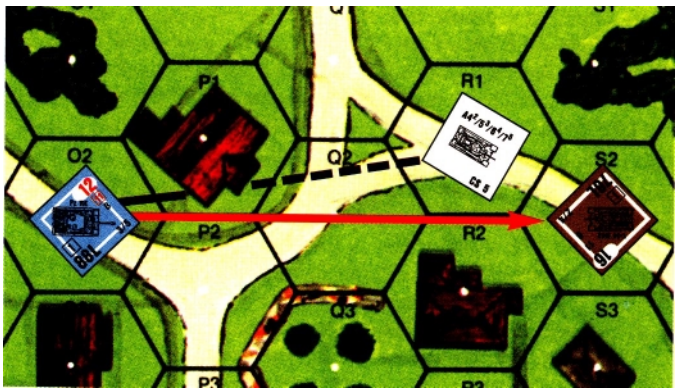
9.2 **生存(Survival):** 車両を破壊することになった(しかし炎上はさせなかった)攻撃は、PRCを個別に攻撃しない。その代わりに、PRCは生存判定を行う(5.6/6.9)。5.7とC7.6も参照。

9.3 **AFV/残骸によるTEM(AFV/Wreck TEM):** 残骸/自軍AFV/放棄された敵AFVと同じ区域にいるすべての歩兵は、+1 TEMを受けられるが、以下のうちのひとつでも適用される場合には、そのTEMを受けられない;すなわち、その同一区域から射撃を受ける場合;その残骸が炎上している場合(10.3);そのAFV/残骸が壕内にある場合(B27.52)や埋められている場合(9.54)や峡谷地ヘクスで歩兵と違うレベルにいる場合か、もしくは、そのAFVがその瞬間に砲兵器射撃を受けたと仮定すると命中判定の事例Jを適用されるような場合(C.8)(現在のプレイヤーターンのMPh中に移動していた/機動状態であったが停止したり残骸となったAFVは、続くAFPh以降に+1 TEMを与える)[**例外:AFVによる援護(9.31);AFVを放棄する/から生き残った/から降車する/から緊急脱出するユニット(5.5, 5.6, 6.5, 6.24)**]である。このTEMは、そのユニットがほかにプラスのTEMを持たない場合にだけ適用されるが、射撃側に適用されるすべての煙幕/妨害DRMとは累積する。非装甲車両は、それが残骸となるまではTEMを及ぼさない。(注11) 車両と同じヘクスにいる歩兵/騎兵は、車両の破壊による影響をまったく受けない。

9.31 **AFVによる援護(Armored Assault):** 歩兵は、AFVとスタック移動することで同じヘクスにいるその自軍AFVにより+1 TEMを受けられる。ただし、その歩兵は自らのMPhを車両の下で開始するものでなければならない。歩兵がAFVとスタックして移動する場合、AFVは、その移動の全行程にわたってその歩兵と共に移動すると仮定した場合に移動できるよりも遠くへは行けない。これは、たとえその歩兵がAFVと同じヘクスで移動を終えない場合であっても適用される。通常であれば開豁地として扱われる地形を通ってAFVと共に移動する歩兵は、FFMOが適用されないが、FFNAMは適用されるので、AFVによる+1 TEMと合計して、DRMは0となる(ただし、警戒移動を宣言した場合を除く)。AFVと共に移動したユニットが、DFPhの間もそのAFVの+1 TEMを受けるには、そのAFVが停止状態である必要がある。

例:9.4のイラストを使って、O2のティーゲル戦車の下に歩兵分隊がいると仮定する。この歩兵分隊がAFVの援護を受けつつ、すでに2MFを消費しているとする。このあと、分隊は残りの2MFを使ってP1の建物に進入し、ティーゲルは単独でP2とQ2に移動を続けられる。しかし、分隊がP1において通常の射撃もしくは即応射撃を受けた場合、ティーゲルによるTEM/LOS妨害は受けられない。分隊が急速歩移動を宣言しているか、あるいは指揮官を伴っていた場合、MPhの開始時に6MFを有することになるので、ティーゲルは、歩兵と共に移動した場合に到達できるR1やR0まで移動を続けられる。同様に、この分隊が建物へ進入した上で、追加MFを獲得するために急速歩移動を宣言した場合にも、ティーゲルはR1に到達することは出来るが、それ以上先へ進むことは不可能である。

9.4 **AFV/残骸によるLOS妨害:** 残骸/AFVが1個でも存在するヘクスを通して(そこに入ったり、そこから出るだけでは不可)引かれる同一高度のLOSは、射撃に関して+1 LOS妨害DRMを受ける。ただし、残骸/AFVが迂回を行っていてそのLOSが迂回しているヘクスサイドに触れない場合や、LOS妨害を生じさせる残骸/AFVが射撃側および目標側の両方のLOS内にない場合や、そのAFV/残骸がその瞬間に砲兵器射撃を受けたと仮定すると命中判定の事例Jを適用するような場合(それでも、現在のプレイヤーターンのMPh中に、移動していた/機動状態であった停止状態のAFVまたは残骸は、続くAFPh以降より+1LOS妨害となる)や、壕内/埋められたものである場合には、+1妨害DRMは適用されない。隠蔽状態のAFVのLOS妨害DRMは、それによって攻撃結果が変わる場合には、所有者がダミースタックでないことを明かさなければならない。



例:ドイツ軍の戦車が22O2におり、残骸がR1に、ソ連軍の戦車がS2にある。O2からS2へと引かれるLOS(赤色の線で示す)は、通常であれば、R1にある残骸によって+1LOS妨害を受けているはずであるしかし、この場合は違っている。なぜなら、O2にいる射撃側が、残骸のあるR1の中央へのLOS(青色の線で示す)を引けないからである。ソ連軍の戦車がドイツ軍戦車を射撃する場合にも、O2にいる目標が残骸へのLOSを引けないため、残骸のLOS妨害は適用されない。



9.5 **装甲キューポラ(Armored Cupola):** 装甲キューポラとは、地面に埋められたAFV(9.54)や固定砲台、あるいは旋回砲塔を備えた掩蔽壕を表しており、シナリオOBにはBU状態のTCAカウンターとして示されている。その武装、砲塔の形態、およびAFは、該当するSSRによって示される。そのCAとCA外への射撃における命中判定/IFT DRM(3.12と3.52)を規定するために、TCAカウンターを用いる。装甲キューポラは、SSRと以下の例外事項を除いて、移動不能の戦車と同様に扱う。

9.51 **操作班：**装甲キューポラを操作するのは固有歩兵操作班カウンターである(車両操作班ではない)。装甲キューポラ内には、ほかのいかなるユニットも(たとえSMCであっても）入れない。したがって、指揮能力DRMは絶対に適用されない。装甲キューポラにはCE状態とCS#がない。BU状態による命中判定DRMが常に適用される。しかし、走行不能TCは要求されない。装甲キューポラのMG武装はすべて、CCに用いてよい、

9.52 **配置：**装甲キューポラは、繁み、麦畑、林、果樹園、弾痕、破片(O1.)、または開豁地ヘクスにだけ配置することができ、その配置はトーチカと同じように行う(B30.1)。装甲キューポラは、そのヘクスを離れることも人力移動によって移動することもできないが、TCAの変更は360度自由に行える。装甲キューポラは、絶対に隠蔽状態にはなれないし、残骸も残さない。石垣／生垣の真後ろに配置されている装甲キューポラは、それが放棄される／混戦状態であるかまたはその固有の操作班が麻痺／衝撃状態である場合を除いて、それらのヘクスサイド全体にわたって石垣の確保を常に有している。

9.53 **サイズ：**装甲キューポラの目標としてのサイズ(1.7)は常に小型(+1)である。HD状態とは見なされることはなく、命中個所(C3.9)も適用されない。

9.54 **埋められたAFV(Dug-In AFV)：**埋められたAFVは装甲キューポラとして扱われるが、以下の例外事項がある。埋められたAFVはあらゆる直接射撃に対してHD状態であり[**例外：上面AFに対する攻撃**]、+1目標サイズであり[**例外：AFVが実際に+2目標サイズの場合**]、LOS妨害となることはない。埋められたAFVは(歩兵操作班ではなく)車両操作班を有しており(そのため装甲キューポラと違って火線を引けない)、CE状態になることが可能であり、CS#も有しているし、武装の取り外しが可能な(または炎上する)残骸も残す。ただし、その**残骸**はLOS妨害(9.4)となることはない。埋められた状態であることを示すため、そのAFVに車両クレストカウンター(WEST OF ALAMEIN に付いている)を乗せておくこと。

10．残骸 (Wrecks)



10.1 **生成：**カウンターの裏面に残骸が描かれている車両が破壊された場合、残骸を生成する。この場合、車両カウンターを白色の面に裏返す。白色の面を持っていない車両もあるが、その場合にはカウンターの両面に機能する車両が描かれており、これらの車両は状態によって異なる機能と能力を有するものである。このような車両が破壊された場合、重量、取り外しが可能な武装、および装甲または非装甲の状態がよく似た車両カウンターの残骸面と取り替える。破壊されたときに残骸を残さないのは、カウンターの裏面に車両の絵が描かれていない車両だけである。そのような車両が破壊された際に“炎上”の結果が出た場合、実際には火災は起きないが、すべてのPRCは生存の可能性なく除去される。炎上する残骸となった場合(B25.14, C7.6)、残骸に火災カウンターを乗せる。両軍とも、炎上していない残骸を攻撃することが可能であり、その際に残骸はもとの車両と同様に扱われる[**例外：CCでは、PAATCは不要であり、不意打ちは適用されず、CE状態でなおかつ放棄されたものと見なされる(そのため移動不能であり、使用可能なMGも有していないことになる)**]。残骸カウンターのVCAはもとの車両のVCAと同じで、そのTCAもVCAと同じ向きである。

10.2 **移動に対する影響：**残骸は、それが炎上している場合(それに伴う煙幕による；B25.141)を除いて、歩兵／騎兵の移動コストを増加させない。一方、炎上していない残骸であっても、オートバイ以外の車両のヘクス進入MP/MFコストは増加する(2.14)(残骸が炎上しているならば、それに伴う煙幕によって、さらに多くのMP消費が必要となる)。残骸は、オーバースタックに関しては無視する。残骸(および車両)の存在のせいでヘクスに進入できなくなることはないが[**例外：迂回移動(2.31)、1車線橋(B6.431)、狭い切通し道路(B4.43)**]、MP消費の増加のために、進入が難しくなる。

10.3 **遮蔽物としての残骸(Cover)：**炎上していない残骸は、9.3に従って遮蔽物としての+1 TEMを与える。また、9.4に従って+1 LOS妨害を与える。炎上している残骸は残骸カウンターによるLOS妨害を与えない[**例外：火線(A9.22)；強風(B25.63)**]。ただし、炎上している残骸に伴う煙幕は、LOS妨害を与える(B25.2)。

10.4 **除去：**残骸をプレイから除去するには、以下の2つの方法がある。

10.41 **火事：**地形火災の中にある残骸は除去される。

10.42 **残骸の排除(Pushing)：**(残骸の90%以上の重量を有する)装軌AFVが、残骸の除去の目的のためだけに、残骸のある区域で(残骸のあるヘクスへの進入に関する何らかのMPコストに加えて)許容MPの$^1/_2$を消費してなおかつ移動可能な状態でその区域に残れば、MPh自体の終了後にその残骸は除去される。



10.5 **残骸からの武装の徴発(Scrounging)：**混戦／混乱／狂暴化状態でない歩兵MMCは、放棄車両や炎上していない残骸から、**機能している**SWの取り外しを試みることができる。ただし、その車両／残骸は、すでに武装が徴発されていたり、使用不能カウンターを置かれているもの(6.631)であってはならない。取り外された火器は、その残骸／車両の国籍の通常のSWとして扱われる(10.51–.52も参照)。自軍RPhに車両／残骸と同一ヘクスにいるユニットは、武装の徴発を試みることができる。その結果に関係なく、そのユニットと取り外されたSWは、そのプレイヤーターンの残りの間、TI状態になる。AFVには、HS規模の非武装ユニットを再武装できる程度の固有の小火器が積んであった；従って、徴発された小火器は、非武装のSMC、操作班、またはHSを(A20.552に従って)再武装できるものとする。非武装の1個分隊は、即座に、1個武装HSと1個非武装HSに交換される。この場合には、通常の展開は不要である。そのような火器が、操作されているAFVから自発的に与えられることはない。残骸から使用可能なもの探して徴発するには、dr(△)を行って1-3を出す必要がある。徴発して使用できる可能性のあるSWが2個以上ある場合、このdrの2倍の数までSWを徴発することができる(ただし、徴発されるものは無作為に選ばれる)。この結果とは関係なく、残骸／放棄車両の上に“徴発完了(Scrounged)”カウンターを置いて、もはや武装の徴発の対象とはならないことを表し、さらに、その徴発可能な火器はすべて使用不能となる。

10.51 武装の徴発によって車両から外せるのは、BMG/AAMG/車両一覧に従って車両が搭載しているSWだけである。前方固定BMG(1.81)、砲兵器、CMG、煙幕展張器、FT、および迫撃砲以外のMAは、武装の徴発で取り外すことができない[**例外：AAMGに置き換えることが可能なCMGは武装の徴発の対象となる**]。

10.52 徴発されたMGは、車両に積まれていたときのFPと無関係に、その残骸／車両の国籍のLMGカウンターで表される(アメリカ軍のLMGは、イギリス軍のLMGカウンターで表すが、そのために捕獲兵器ペナルティを被ることはない)。MG/迫撃砲は、可能ならば常に分解状態で徴発される。

11．ジャイロスタビライザーとシュルツェン (Gyrostabilizers & Schuerzen)

11.1 **ジャイロスタビライザー(Gyrostabilizers – G)：**ジャイロスタビライザー(これ以降、安定化された砲と記す)を装備している可能性のあるAFVは、カウンターの残骸面に“G”と記載されている。SSRによって指示された場合か、DYOによる購入(H1.42)によってのみ、ジャイロスタビライザーが使用されていると考える。[注12]



***選択可能性：**どの車両がこの装備を有しているのかを記録する労を厭わないプレイヤーは、プレイ開始前にジャイロスタビライザー使用可能性表(Gyrostabilizer Availability Table)(H1.42)によって車両ごとにdrを行うことができる。ジャイロスタビライザーカウンターをAFVマスターコントロールカード(AFV's master Control Card)の該当するマスに置き、記録して置くのが簡単であろう(このカウンターとカードはどちらも**デラックス**ASLモジュールのHedgerow Hellに付いている)。

11.11 安定化された砲が停止して移動中射撃を行う場合、事例Cの命中判定DRM(C5.3)を適用される。このDRMは、安定化された砲の場合、“事例B+1(合計+3)”となる。安定化された砲が停止せずに移動中射撃を行う場合、事例C、C^1、C^2のいずれかに事例C^4としてさらに+1DRMが適用される。

11.12 安定化された砲は、停止せずに射撃する場合にも（あるいは移動中射撃でも）目標の補足を得られる。ただし、目標のLOS外へと移動(もしくは、目標がLOS外へと移動)してはならず、目標の捕捉に必要なほかの条件も満たしていなければならない。

11.13 **安定化されたCMG(Stabilized CMG)：**安定化された砲のCMGは、移動中／移動後／機動射撃によるFP半減を受けない。ただしこれは、砲によって捕捉されている目標に対してだけである。

11.2 **シュルツェン(Schuerzen – Sz)：**1943年4月以降に製造、もしくは改修されたドイツ軍のAFVには、シュルツェン(エプロンの意)と呼ばれる軟鋼

の薄い板を各所に取付けたものがあった。この板の機能は、HEAT弾を早期に爆発させてしまうことである。砲塔付きAFVがシュルツェンを装備している場合、それは車体の側面、および砲塔の側面と後面に装備されているものとする。無砲塔AFVにシュルツェンが装備されている場合、車体側面と上部構造の側面にだけ施されているものとする。

11.21 **使用可能性：**以下のAFVが1943年7月からシュルツェンを装備している可能性がある；PzKpfw IIIのJ・L・N型；PzKpfw IVのF2・H・J型；すべてのStuG IIIGとStuH 42；ブルムベア；すべてのJgdPz IVである。シュルツェンを装備できるものは、カウンターの裏側に“Sz”と表されている。これらのAFVがシュルツェンを装備しているとみなされるのは、SSRかDYOによる購入(H1.42)によって指示された場合だけである。



*11.211 **選択可能性：**どの車両がこの装備を有しているのかを記録する労を厭わないプレイヤーは、プレイ開始前にシュルツェン装備可能性表(Schuerzen Availability Table)(H1.42)によって車両ごとにdrを行うことができる。このようにしてシュルツェンの有無を決定したならば、そのAFVに該当する適切なAFVカード(J2.6)の該当するマスにシュルツェンカウンターを置き、この結果を記録して置くのが簡単であろう。シュルツェンカウンターは**デラックス**ASLモジュールのHedgerow Hellに付いている。

11.22 **喪失：**AFVが瓦礫や建物/林に進入した場合、すべてのシュルツェンは自動的に失われる。ただし、すでに存在するTBを通る場合や、道路ヘクスサイドを横断して進入する場合を除く。

11.23 **効果：**シュルツェンで防護されている面に命中したすべてのHEAT弾(すべてのSCWを含む)は、破壊DRの小さい方のdrを2倍にされる。

12．動物牽引による輸送車両(Horse-Drawn Transport)

第二次世界大戦の戦闘では戦車と機械化兵力が注目を集めていたにもかかわらず、イギリスとアメリカ以外のすべての国々では、鉄道以外の陸上輸送の大半を基本的に馬に頼っていた。



12.1 **分類：**ワゴンカウンターは、その上面図によって判別する。動物牽引による輸送車両(以降はワゴンと呼ぶ)は、車両として扱われるが、MPではなくMFを消費するという点が本質的に異なっている。これは、消費コストが兵士のものと共通である場合が多いためである。例えば、道路ヘクスサイドを通って進入する際には1MFかかる；$^1/_2$ MPではない。また、始動や停止にMFを消費する必要はない。加えて、高い高度にある地形への進入コストは2倍**[例外：複数高度変更；**B10.51**]**のMFコストである；追加4MPではない。しかし、ワゴンはVCAのヘクスの足を1本変更するたびに1MFを消費しなければならない。各地形に進入するために必要なMF消費と進入禁止地形は、地形表のMF進入コストの列に記載されている(ただし、車両迂回と同様な移動が、それを許される建物、林ヘクスにおいては可能である)。MPの消費/必要についての記述は、特記がなければ動物牽引による輸送車両のMFにも適用される。ワゴンは破壊されても残骸(および炎上する残骸)を残さない。D.2も参照。

12.2 **輸送：**ワゴンは、トラック(6.7)と同じ方法で、輸送を行える。プレイヤーは、2個のワゴンカウンターを使って、M#が2以上の砲を1門牽引することを宣言できる。この2個のワゴンは、すべての点で1個のワゴンとして扱われる**[例外：牽引ナンバーが**2(T2)**となり、大型目標**(1.72)**となる]**。

12.3 **目標時の扱い：**ワゴンは非装甲車両目標であり、攻撃を受けた場合にはそのように扱われる(6.7-.71)。1個のワゴンの目標サイズは、平均的(1.73)である；連結されたワゴン(12.2)だけが、大型の目標サイズである。

12.4 **ギャロップ：**すでにCX状態ではないワゴンは、自身のMPhの開始時にギャロップを宣言してCXカウンターを置くことで、そのMPhの間の許容MFを、カウンターに印刷された数字の1.5倍に増加できる。このCXカウンターは、ワゴンとそのすべての乗車兵の両方に影響を及ぼす。この方法でMFを増加させているワゴンはすべて、VCA変更を行うヘクスおよび1MFより多くのMFを消費するヘクス**[例外：道路ヘクスサイドを通って、より高い高度レベルに進入する場合]**ごとに、即座に事故判定dr(Wreck Check dr)を行わなければならない。そのdrが6であった場合、そのワゴンは破壊される。すべての乗車兵/SWは、混乱状態/故障(X#を有するSWの場合は破壊)となる。



12.5 **ソリ(Sledge)：**ワゴンカウンターの裏側は、雪上シナリオで用いるソリが描かれている。ソリはほとんどすべての点でワゴンと同等である。相違点は、ワゴンと比べてT#とcs#の数値がそれぞれ大きいことと、ワゴンよりも許容移動力が小さいことである。ただし、ほとんどの車両とは違って、この許容移動力は雪の影響を受けない。ソリは、実際にカウンターに表されているように、トナカイに引かれたフィンランド軍のプルカ(pulkka)をも表している。

13．車載煙幕展張器(Vehiclular Smoke Dispensers)

13.1 **種類：**スモークディスチャージャー(Smoke Dischargers - D)、煙幕迫撃砲(Smoke Mortars - sM)、煙幕ポット(Smoke Pots - sP)、近接防御兵器(sN)は、いずれも車載煙幕展張器である。AFVカウンターの裏面に該当する略号と使用可能性ナンバーが(例えば“sD7”のように)、記載されている場合にかぎり、AFVはそのような装備を持っているものとする。略号は搭載されている煙幕展張器の種類を表している。また、使用可能性ナンバーは、プレイヤーが望んだときに実際に使用できる可能性を(装備、損害、搭載状況、操作班の注意力なども考慮して)抽象的に表している。この使用可能性ナンバーは、通常の故障および弾薬欠乏のルールの代わりに用いられる。煙幕展張器は火器ではない**[例外：CCにおける**sN**]**。

13.2 **使用法：**1プレイヤーターンに1回だけ、MPhにAFVの煙幕展張器は煙幕の展張を試みられる。ただし、そのAFVは放棄されていてはならず、操作班が麻痺状態や混乱状態ではなく、しかもそのAFV/PRCがそのプレイヤーターンに火器を(移動中射撃、防御臨機射撃を含めて)まだ射撃していない場合にだけ可能である。自身のMPhに煙幕展張器で**発射する**(13.3参照)には、1MPの消費が必要である。ただし、煙幕展張器の使用の試みに失敗した場合、このMP消費は行なわれない。煙幕展張器の発射のための1MP消費は、ほかのMP消費を兼ねてはならない。敵のMPhには、その車両のLOS内での敵ユニットのMP/MF消費に続いて煙幕展張器の使用を試みてよい。これは、敵の移動時に行う防御臨機射撃と同様に行われる。

13.3 **発射(Firing)：**プレイヤーがAFVの煙幕展張器の使用を試みる場合、DR(△)を行う。修整後DRがその煙幕展張器の使用可能性ナンバー以下であったならば、**発射**されたことになる。煙幕展張器の種類に応じたルール(以下に記載)に従って煙幕カウンターを置く。修整後DRが使用可能性ナンバーより大きかったならば、**発射**されなかったものとする(そして、煙幕は置かれない)が、この場合にも、以降のプレイヤーターンにおいて、プレイヤーは再びこのAFVの煙幕展張器の使用を試みられる。BU状態のAFVは、その煙幕展張器の使用可能性DRに+1 DRMを加える**[例外：CCPhにsNでHEを発射する場合；**A11.622**]**。

13.31 **sD：**sDが発射された場合、そのAFV自身のヘクスの基本高度レベルに白色の拡散した煙幕を置く。

13.32 **sM：**sMが発射された場合、そのAFVのTCA内で射程1-3のLOS内のヘクスから発射側が任意に1ヘクスを選び、そのヘクスの基本高度レベルに白色の拡散した煙幕を置く。sM発射のためにCAの変更を行う場合、適切な事例Aの命中判定DRMがsMの使用可能性DRに適用される。この事例A DRMは、そのAFVのMPhにおいて、続いて同じCA内に移動中射撃を行うCAに制約のある火器には適用されない(C5.13)。ただし、これが敵のMPhで、続いて防御臨機射撃を行う火器には、(3.51に従って)このCA変更DRMが適用される。しかしいずれの場合も、sMの発射の試みが成功しなければ、CAは実際に変更されない(従って、続く防御臨機射撃に事例A DRMが適用されない)。移動中/非停止状態(C.8)のAFVは、sMの使用可能性DRに+2 DRMを加える。そのAFVのヘクスと煙幕を置く予定のヘクスとの間にあるLOS妨害DRM(必要であれば、砂塵の副次drも含む；F11.7)もこのDRに適用される。AFVは、建物の中や深いジャングルの中からsMを発射することができない。

13.33 **sP：**sPの使用を試みるには、そのAFVの固有操作班がCE状態でなければならない。sPが発射された場合、そのAFV自身のヘクスの基本高度レベルに白色の拡散した煙幕を置く。

13.34 **sN：**sNを使用するAFVはBU状態でなければならない。sNが発射された場合、そのAFV自身のヘクスの基本高度レベルに白色の拡散した煙幕を置く**[例外：CCの**HE**弾の使用；**A11.622**]**。sNの使用可能性ナンバーが“#4/#5”のような形をしている場合、1944年7月から1944年12月(両方の月を含む)の期間のシナリオでは左側の数値を用い、1945年以降は右側の数値を使用すること。

13.35 **車載発煙手榴弾(Vheicular Smoke Grenades)：**ほとんどすべての武装車両の乗員が自己防衛のために発煙手榴弾を所持していた。それにより、カウンターにMA武装を持つ車両の固有操作班(または固有HS)は、煙幕展張器(D13.2–.3)の発射と同じルールで発煙手榴弾(A24.1)を配置できるが、以下の相違点がある：CT AFVの操作班は、CE状態でなければならない；武装した非装甲車両か、BU状態のOT AFVが配置するためには使用drが“1”を、CE状態のAFVが配置するためには“2以下”を出す必要がある(“6”が出ても、配置を行えない以外の影響はない)；配置に成功した場合、その車両のいる区域に1/2インチの**煙幕**カウンターが置かれ、それはA24.11に従って扱われる；相手側のMPhの間に配置した場合、煙幕カウンターはそのフェイズの終了時に取り除かれる。車載発煙手榴弾は、PRCによる配置はできず、武装の撤去/徴発の対象ともならない。車両は、車載発煙手榴弾または煙幕展張器の使用を試みることができるが、同じMPhに両方を試みることはできない。

14．無線機非装備のAFV(Radioless AFV)

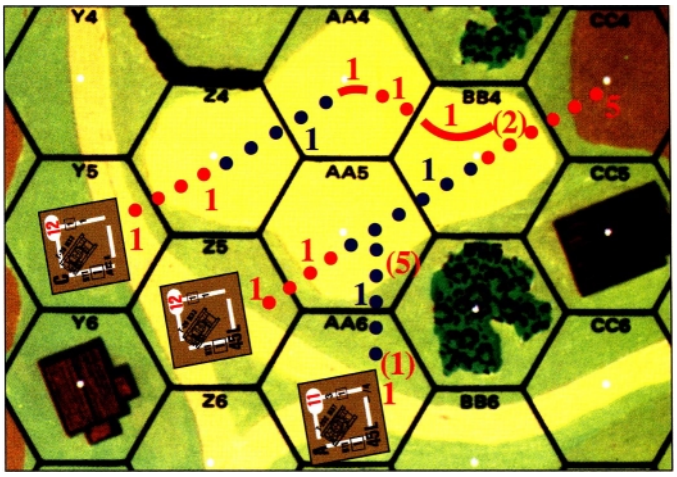
[数で劣るドイツ軍の戦車がフランス軍や初期のソ連軍の戦車を圧倒した理由のひとつは、後者が無線装備を欠いており、そのために機動の面で大きな制約を受けたということにある。]

14.1 **AFV無線機：**カウンターの裏面にⓇの記載のないAFVはすべて、固有の無線機を有しているものとする。固有の無線機の代用として無線機カウンターを使用することはできない。また、AFVの無線機を、OBAや間接射撃の観測目的には使えない[**例外：着弾観測(OP)戦車；**H1.46]。

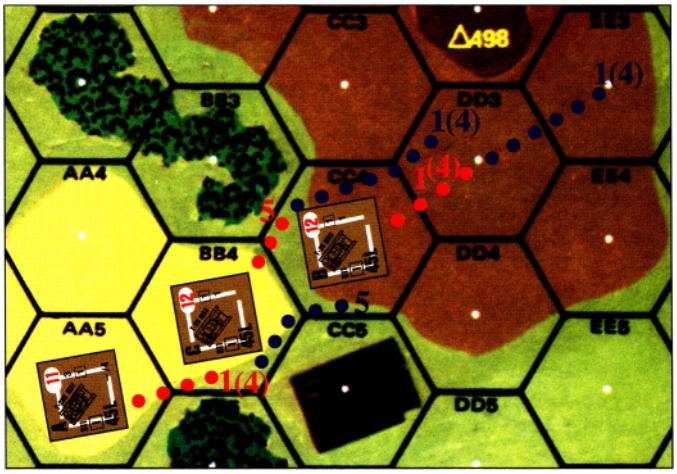
14.2 **小隊移動(Platoon Movement)：**無線機非装備のAFVは2両もしくは3両からなる小隊となって移動し、これを行わない場合には14.23のペナルティを受ける　このような小隊は、それぞれインパルス単位で移動を行う。この2両ないし3両からなるAFV小隊は、隣接もしくは同一ヘクスのユニットの“複数ヘクススタック”として別のヘクスへの移動を行わねばならず(ただしその小隊に属するAFVの**すべて**が移動する必要はない)、各インパルスの終了時にそれらのいずれもが防御臨機射撃の対象となりえる(あるいは、それらが移動中射撃を行えるようになる)。小隊によるMP消費は、その小隊内で最も遅い(許容MPについても、CE状態についても)AFVのものに等しくなる。また、MPコストは、小隊のAFVが消費した中で最も多いものに合わせる。つまり、各インパルス終了時に、小隊内の各AFVは同じMPを消費したとされる。小隊は、同一ヘクスで各インパルスの移動を行ってもよいが、オーバースタックによるペナルティのために、機動性と攻撃と防御に不利となるだろう。小隊の各AFVがすべて互いにLOSを持っている必要はないが、各インパルス終了時には、小隊のほかのAFVと同じヘクスにいるか隣接していなければならない。小隊単位での移動は、人海戦術/AFVによる援護と同時に行ってもよい。

例：戦車が、1MPの消費によって開豁地ヘクスへと移動する場合、同じ小隊の2両目の戦車が同じインパルスにそのヘクスに進入するためには、2MPの消費が必要である(2.14)。また、小隊の3両目の戦車が同じインパルスにそのヘクスに進入するならば、3MPの消費が必要となる。この場合、3両の戦車すべてが、このインパルスに3MPを消費することになる。

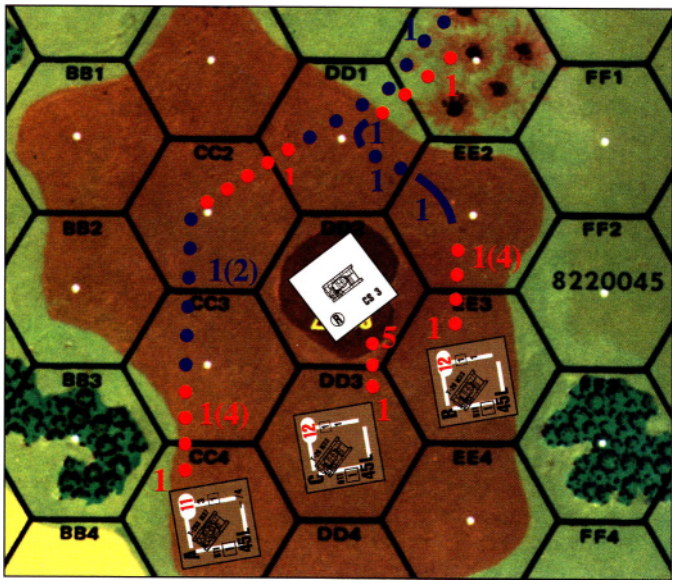
14.21 小隊内の各AFVは、その小隊内のほかのAFV(訳注：以降、簡潔に僚車とよぶ)のうち、少なくとも1両は隣接して初期配置、もしくは進入しなければならない。そして移動時には、各インパルス終了時に、僚車のうち1両には隣接した位置を保つようにMPを消費しなければならない。各小隊は、単体(a single entity)として、始動/停止/機動状態の維持を行わなければならない。小隊移動を行っているAFVは、ESBを試みられない(従って、全力移動も行えない)。AFVは、僚車が移動する間に、そのインパルスにいちばん多くのMPを消費したAFVに等しいMPを消費することで、現在の位置にとどまれる。ただし、僚車のいずれかに隣接した位置を保つ必要はある。小隊内の複数のAFVがボグ/機械的信頼性/失速DRペナルティを受ける場合、1個小隊に付き1回だけこのようなDRを行えばよい(ただし、DRMは個々のAFVに適したものを適用する)。ボグ/走行不能/失速が起こった場合、該当するAFVのうちのどれに生じたかを決めるため、無作為選択を行うこと。無線機を装備していないAFV小隊が敵のMPhに機動状態となる試み(2.401)をしようとする場合、その試みのきっかけとなる敵ユニットは、小隊内の1両のLOS内だけでMF/MPを消費していれば十分である；機動状態となる試みのdrは、小隊全体について1回行うだけで十分だが、小隊内のAFVの数に等しいdrmが適用される。



例：無線機非装備のソ連軍T26S M37(11MPを持つ)と、同じく2両のT26 M33(12MPを持つ)が、それぞれヘクス3AA6、Z5、Y5にいる。各戦車のIDは、A、B、Cである。全部がAA4をVCAにおさめており、小隊移動により、EE1経由で盤外への退出を考えている。小隊は機械的信頼性DR(2.51)を1回行って成功したので、3両の戦車すべてが移動できる。そのMPhの最初に、戦車Cは1MPを始動に使い、さらに1MPを消費してZ4に進入した。戦車Bも同様にしてAA5に進入した。戦車Aは、ヘクス頂点BB5–BB4–AA5を迂回して2MPを消費することもできるが、その場合には3両戦車全部が今のヘクスに進入するのに(始動MPに加えて)2MPを消費したと見なされてしまう。それを嫌って、始動MPは消費するが、このインパルスはAA6にとどまることにした。小隊の全AFVが単体として移動しなければならないので、戦車Aはこのインパルスに2MPを消費して移動中と見なされる。3両の戦車すべてがこのインパルスのMP(この場合は2MP)を消費したこの時点で防御臨機射撃の対象となる。第1インパルスの移動とMP消費を赤色で示し、単に小隊の一部であるというだけで消費を強制されるMPをカッコ内に示す。臨機射撃が起こらなかったとすると、次に戦車C、戦車B、戦車AはヘクスAA4、BB4、AA5に、それぞれ進入する(青色で示す)。各戦車は1MPを消費したので、この小隊はこのインパルスに1MPを消費したことになり、このMPhに消費された合計MPは3MPとなる。これでも防御臨機射撃が起こらなかったので、戦車Bは移動を続行して5MPを消費してCC4に進入する(第3インパルスは再び赤色で示す)。戦車CはVCAを変更してBB3–BB4とし、BB4に進入して、VCAをヘクスサイドCC4–BB3とする。この移動は3MPコストを要する。戦車AはAA5にとどまる。このインパルスの小隊のMP消費は5MPであり、このMPhのこれまでの消費MP合計は8MPである。望む方向(戦車B、戦車C、戦車AがそれぞれDD3、CC4、BB4に向かう)へこれ以上移動すると、戦車Aは5MPを消費しなければならず、その許容MPである11MPを越えてしまうので、小隊のMPhはこれで終了する。したがって、全戦車は現時点で1MPを消費して停止するか、機動状態で置かれるかを選択しなければならない。



この小隊が機動状態になる方を選択したとする。次のMPhにおいて戦車BはDD3に進入し、戦車CはCC4に進入し、戦車AはBB4に進入する。この場合、小隊(およびその各戦車)は第1インパルス(赤色で示す)に5MPを消費することになる。臨機射撃が起こらなかったので、次のインパルスに戦車B、戦車C、戦車Aはそれぞれ EE3、DD3、CC4に進入することにした。小隊(およびその各戦車)はさらに5MPを消費し(青色で示す)、このMPhにおける消費MP合計は10MPとなる。このとき、FF3に(CAをEE3–EE4として)隠匿されていた対戦車砲が、戦車Bに対して射撃を行ったが外した。そこで、撃ち返すために戦車Bは(そして結果的に小隊全体が)1MPを消費して停止した。その結果にかかわらず、これ以上のMP消費は戦車Aの許容MPである11MPを越えてしまうので、小隊のMPhはこれで終了する。停止の1MPは図に示されていない。



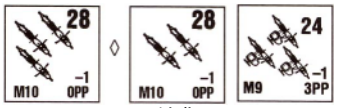
例：前の例を引継ぐ(そして3両の戦車全部と対戦車砲がまだ無傷であるとする)。小隊の次の MPh において、戦車 C は始動 MP に加えて 5MP を消費して DD2 に進入する。そして戦車 B と戦車 A は、始動して、それぞれ EE2 と CC3 に進入する。結果的に、小隊は、機械的信頼性 DR に成功してから、第 1 インパルスに 6MP を消費したことになる(赤色で示す)。ここで、対戦車砲が防御臨機射撃を戦車 C に対して行ない、これを破壊した(DD2 に残骸が残る)。しかし、ROF は保持できなかった。次のインパルス(青色で示す)において、戦車 B は(このインパルス終了時に戦車 A に隣接するために)VCA を DD1−EE1 に変更して、DD1 に進入し、DD0−EE1 へと VCA を変更して、合計で 3MP を消費した。この間に、戦車 A は CC2 に進入した。これで、この MPh に小隊は、9MP を消費したことになる。次のインパルス(再び赤色で示す)において、戦車 B と戦車 A は 10MP 目を消費して、それぞれ EE1 と DD1 に進入した。臨機射撃がなかったので、11MP 目を消費して(青色で示す)、戦車 B は盤外に退出し、戦車 A は EE1 に進入できた。そして戦車 A は、このヘクスで MPh を機動状態となって終えなければならない。小隊は単体であるので、次の MPh に戦車 A は、戦車Bの退出したヘクスかそれに隣接したヘクスを通って退出しなければならない。もちろん、戦車 A は小隊から外れて通常どおりに移動することもできるが、そのためには、この MPh に最初に NTC に成功する必要がある(14.23)。そして、この NTC に失敗した場合、現在のヘクスでその MPh を終了しなければならない。もし対戦車砲が戦車 B を破壊してなおかつ戦車 C も破壊していたならば、戦車 A はその MPh に自由に移動を続けて、EE1 へ行けるだろう。その次の MPh において、戦車 A が移動を望むならば、非小隊移動 NTC に成功する必要がある。

14.22　AFV が破壊されるか、帰還となるか、非小隊移動を使用するか、もしくは移動不能となるかのいずれかに該当する場合には、それはもはや小隊の一部と見なさない。しかし残りの AFV は、依然として小隊として機能する。この場合、失われた AFV は、小隊としての機能から無視する。そして、(もし必要ならば)次のインパルス終了時までに、即座に互いの距離を縮めるように移動しなければならない。小隊内の 1 両以上が失速した場合、残りは移動せずに同数の MP を消費しなければならない。無線機非装備の AFV が帰還となった場合、それ以降は、無線機を有しているかのように扱うこと。

14.23　**非小隊移動**(Non−Platoon Movement)：無線機非装備の AFV を小隊として初期配置する必要はない。しかし、**盤内**にあって移動可能な無線機非装備の AFV が、自身の MPh 開始時に単独でいる(すなわち、いかなる理由であれ小隊の形で僚車に隣接してしない)場合、あるいは小隊から外れたいと思った場合(意図的に小隊から抜けるのは、この MPh 開始時にのみ可能である)、その MPh に移動するには NTC に成功する必要がある。盤外にいる AFV は非小隊移動を行えない [**例外：そのターンに進入する唯一の車両である場合**]。この NTC に失敗した場合、その MPh は、(たとえ小隊の一部としてしてでも)いかなる MP 消費も行えない(ただし、停止するため MP 消費は可能である)[**例外：乗車兵 / 跨乗兵は、その AFV が PFPh に射撃を行ったかのように、降車できる**]。その MPh に機動状態であった単独の無線機非装備の AFV が NTC に失敗した場合、その MPh に 1MP を消費して現在のヘクスで停止しなければならない(そしてその MPh を終了する)。単独でいる無線機非装備の AFV は、機動状態となる試みの dr(2.401)を行う前に NTC に成功する必要はないが、その dr には常に +1 drm を加える。単独でいる無線機非装備の AFV は、ほかの無線機非装備の AFV と小隊を形成したり、それに加わったりしてよい(ただし、1 個小隊は最大 3 両の AFV)が、それにはまず互いに隣接する必要がある。無線機を装備する AFV も、無線機非装備の AFV の小隊に加われるが、その場合には小隊移動の制約がすべて適用される [**例外：無線機を装備する AFV は自身の MPh 開始時に小隊から離れることができ、そのための NTC は不要である**]。2 両ないし 3 両の無線機を装備する AFV も、小隊移動を MPh の最初に宣言できるが、いったん宣言したら無線機非装備の AFV と同様の制限が適用される。

14.3　無線機非装備の AFV には、上記以外に特殊な制限は適用されない。

15．オートバイおよび自転車 (Motorcycles & Bicycles)



15.1　オートバイは、跨乗兵を輸送し、(MF ではなく)MP を消費するという点から、車両と見なされる。地形表の MP 進入コストのオートバイの列にしたがって MP を消費すること。オートバイのカウンターは、側車付きのものとそうでないものの 2 種類が用意されている。簡便のために、側車なしのものを“二輪車(cycle)”と呼び、側車つきのものを“サイドカー(sidecar)”と呼ぶことにする。“オートバイ”という言葉は、この 2 つを総称するものである。3 台の上面図が描かれているカウンターは、分隊および 4 個以下の SMC を輸送するのに十分な車両を表している。2 台の上面図は、HS / 操作班および 4 個以下の SMC を輸送するのに十分な車両を表している。1 台のオートバイ (1 台の上面図)は、2 個以下(サイドカーの場合は 3 個以下)の SMC を輸送できる。

15.2　**運搬：**二輪車には輸送能力がない。分隊規模のサイドカーは 3PP、HS 規模では 2PP、SMC 規模では 1PP の運搬が可能である。

15.3　**スタック：**スタッキングに関しては、オートバイの跨乗兵だけを問題とする。ヘクス内にオートバイが存在しても、ほかの車両の進入と移動コストには、何ら影響を与えない。

15.4　**移動：**オートバイには固有の運転手がいない。したがって、移動するためには、乗車(オートバイの上に置く)か歩兵による人力移動が必要である。オートバイカウンターは、それが輸送できる歩兵ユニット(追加の SMC を除く)よりも小さな規模の歩兵ユニットでは移動させられない。オートバイカウンターは M# を有しており、砲と同じ方法で人力移動させることができる(C10.3)[**例外：SMC オートバイカウンターは、1 個 SMC によって人力移動させられ、別の SMC がその SMC オートバイの人力移動を手伝うならば、その人力移動 DR に −1 DRM を適用できる(砲の MMC による人力移動 DRM は、通常どおりに適用される)**]。APh には、オートバイの移動や人力移動はできず、乗降車を行うこともできない。車両は、オートバイを積んだり、牽引したりすることはできない。

15.41　**乗車 / 降車：**オートバイの乗車 / 降車には、兵士の基本許容 MF である 4MF のうちの 1MF に加えて、オートバイの許容 MP の $^1/_4$ が必要である。兵士ユニットは、自身の MPh にオートバイが消費した MP のうち許容 MP の $^1/_4$ (FRU)ごとに 1MF を、基本 MF から失う。兵士ユニットが許容 MF をすべて使いきってしまったなら、オートバイはそれ以上移動できない。オートバイの残りの MP は関係ない。降車中のオートバイ跨乗兵は、FFMO の対象となる**可能性**がある。いっぽうで、乗車 / 降車中の歩兵には FFNAM が常に適用される(A4.6)。

例：1 人の指揮官が開豁地ヘクスに進入して(1MF)、二輪車カウンターに乗車した(1MF/7MP)。　それから、その二輪車に乗って道路ヘクスを 11 ヘクス移動した(2MF/7.5MP；始動の 1MP と停止の 1MP を含む)。しかしこれで、乗っている歩兵ユニットの許容 MF である 4MF(A4.11)をすべて使い切ってしまったので、降車はできない。

15.42　オートバイは後進を行えない。オートバイは、残骸 / 車両を含むヘクスへの進入には追加 MP のペナルティはないが、始動、停止、VCA 変更には通常の MP 消費が必要である。

15.43　**OVR：**オートバイに乗って、敵の存在するヘクスを通過できる。サイドカーなら、非装甲車両と同様の方法で OVR(△)を行える。この場合、跨乗兵の FP の $^1/_4$ (TPBF を適用できる)を加えてよい。確認された敵ユニットと同一区域で、オートバイからの降車を自発的に行ってはならない [**例外：混戦中；**A11.71]。

15.44　**分割：**SMC は、MMC カウンターと別れて移動するため、あるいは戦闘による損害をすぐに適用するため(15.52)に、MMC オートバイカウンターから 1 台のオートバイカウンターを分離できる。これは MPh の任意の時点で行ってよい。オートバイカウンター上の分隊が展開する(または、2 個の HS に

置き換える；A19.13)場合、そのカウンターを裏返してHSの面にして、もうひとつのHSオートバイカウンターを他方のHSのために用意すればよい。同一種類のオートバイは、乗車していない状態で適切な数が同一区域に存在する場合や、跨乗兵が分隊に統合できる(A1.32)場合あれば、いつでもより大きな規模のカウンターに統合できる。

15.45 **地形の制限：**オートバイは、人力移動で進入したヘクスで乗車することができ、また、そこから乗車して出ることもできる；地形の制限は、進入に対してのみ適用されるのであって、退出には適用されない。

15.46 **事故判定(Wreck Check)：**跨乗兵の乗るオートバイは、次の場合に事故判定drを行う。すなわち、弾痕か小川ヘクスに進入する場合、あるいは、道路ヘクスサイドを通らずに土手道(ElRR含む)を離れる/二重稜線を越える/複数高度変更を行う場合である。その結果が6であれば、跨乗兵は混乱状態となり、離れようとしていたヘクスの基本高度レベルに自動的に降車する。ただし、進入先ヘクスの基本高度レベルの方が低い場合には、事故判定は進入先で起こる。この結果は、そのMP消費に対しての防御臨機射撃の前に行なわれる。緊急脱出は適用されない。drに失敗してもオートバイはまだ使用可能である。

15.47 **ボグ：**オートバイは、ボグ状態にならない。

15.5 **目標時の扱い：**射撃は、オートバイの跨乗兵に対して行なわれる。オートバイ自体に対してではない。したがって、付随攻撃も走行不能も起こり得ない。オートバイ跨乗兵は歩兵目標タイプと見なされ、目標サイズによる修整はない。しかし、これに対するすべての砲兵器射撃には−1命中判定DRMを、また非砲兵器射撃には−1 IFT DRMを適用する。砲兵器が命中した場合は、IFT上(★車両ではない)で解決される。しかし、オートバイ跨乗兵は、跨乗兵なので、FFMO/FFNAMを適用されず、車両への命中判定DRMは適用される。跨乗兵のないオートバイは、意図的なあるいは無作為の破壊(A9.73−.74)に関してSWと見なされる。

15.51 **KIA：**オートバイ跨乗兵に対してKIAの結果が起こった場合、その跨乗兵とオートバイを盤上から取り除く。破壊されたオートバイからは、残骸も炎上する残骸も生成しない。

15.52 **K#：**分隊、もしくは複数の跨乗兵カウンターが乗車しているオートバイは、無作為選択によって損耗する。跨乗兵の除去/損耗に応じて、オートバイカウンターも規模を減じたものに置き換える。そのあとで、影響を被らなかった跨乗兵が、続いて行うMCや自動的な混乱の結果を適用される。

15.53 **#MC：**オートバイはMCを行わないが、跨乗兵はこれを行わなければならない。跨乗兵がMCに失敗した場合、そのオートバイが現時点で移動中か機動状態であるならば、緊急脱出を行わなければならず、その結果として除去や損耗が起こる可能性もある。オートバイは除去されないし、SWと同じようにして回収の対象となる。MMCオートバイに2個の跨乗兵(1個MMCと1個SMC)が乗っており、MMCが混乱状態になりSMCがそうはならなかった場合、そのMMCオートバイカウンターに1台のオートバイカウンターを付け加えて、そのSMCを分離できる。しかし、1台の0オートバイが2個のSMCを運んでいるときに射撃を受け、そのうち1個だけが混乱状態となった場合には、両方のSMCが緊急脱出を行わなければならない(ただし、すでに混乱状態となっているのは1個だけであるから、このNMCによって即座に除去される可能性があるのは1個だけである)。跨乗兵が混乱状態になったときにオートバイが停止していたならば、それは自動的に降車することになり、さらに副次的な影響を受けることはない。

15.54 **PTC：**オートバイ跨乗兵には、釘付け状態の結果は何の影響も与えない。したがって、これらに対するPTCの解決は行わない。TC DRがブービートラップを引き起こすシナリオにおいても行わない。

15.55 **LLMC/LLTC：**オートバイ跨乗兵に対して、LLMC/LLTCは何の影響も与えない。また、混乱状態/除去となった跨乗兵は、LLMC/LLTCを引き起こさない(A10.2)。

例：75mm砲が6ヘクス離れた開豁地ヘクスに対して準備射撃を行った。そのヘクスには、4−6−7分隊と8−0指揮官の乗る機動状態の分隊規模二輪車カウンターと2−2−8歩兵操作班がいる。この3個のユニットはすべて歩兵目標を用いて命中判定表で射撃され、その修整後の命中ナンバーは8となる。しかし、二輪車は機動状態なので、+2 DRM(事例J)が(さらに乗車しているオートバイに対する−1 DRMを加える)適用される。結局、操作班には修整前命中判定DRが8以下で命中するが、二輪車上の分隊と指揮官は修整前命中判定DRが7以下でなければ影響を受けないことになる。修整前命中判定DRが7以下で、それを解決するIFT DRが3であった場合を考える。この場合、IFTの12FPで、K/3の結果が得られる。無作為選択を行って、3個の目標のどれが除去、負傷、損耗となるかを決定する。その結果、分隊が損害を受けることになったので、損耗を行ない、さらに、オートバイの規模も縮小させる。その次に、操作班と指揮官がそれぞれ3MCを行って、いずれも成功した。しかし、HSは続く3MCに失敗したので、混乱状態となり、緊急脱出によるNMCを行わなければならない。このNMCにも失敗した場合、HSは除去されるが、HS二輪車カウンターはこのヘクスにそのまま残る。指揮官は3MCに成功したので、SMC二輪車カウンターの上でそのヘクスに機動状態で残る。もしHSが3MCに成功していれば、指揮官とともに1個のHS二輪車カウンター上に機動状態で残ることになっただろう。

15.56 **負傷：**負傷したオートバイ跨乗兵は、追加の影響を何も受けず、通常時の許容MFである4MFで移動を続けられる(A17.2)。緊急脱出も降車も行わなくてよい。

15.6 **跨乗兵の射撃：**オートバイに乗車した跨乗兵は、IFTとCC上での射撃を行えない。サイドカーに乗車した跨乗兵は、乗車射撃のために半減されたFPで攻撃を行える。このFPは、AFPh射撃/ほかの理由によるFP半減のために、さらに半減されることもありうる。サイドカーが使用できるSWは、LMGとDCの投げ込みだけである。1台のサイドカーがSWを使用するためには、2個のSMCが必要である。

15.7 **捕獲：**オートバイには固有の運転手がいないので、車両のように捕獲されることがない。SWのようにして回収されるのである。捕獲したオートバイを使用する場合には、何の制約もない。

15.8 **自転車(Bycycles)：**自転車は、二輪車カウンターによって表されるが、SWであると見なされる。車両ではない。以下の事項を除いて、二輪車のルールがすべて適用される。

15.81 **移動：**自転車は、固有の許容MPを有していない。代わりに、4MFを(A4.11−.12に従って)有しており、歩兵移動―車両移動ではない―を行う**[例外：警戒移動は使えない]**。自転車に乗って移動できるのは、道路ヘクスサイドを横断する場合だけである。その場合、跨乗兵のMFコストは半分となる。ただし、弾痕や壕のあるヘクスに進入する場合、高度を獲得する場合、泥濘時の未舗装道路上の場合、積雪時に除雪されていない道路上の場合を除く。さらに、そのMPhを通じて道路上にあり続けた場合にも(B3.4に従って)、1MFボーナスを受けられる。自転車に乗車/降車するのに、移動コストは不要である。

15.82 **運搬：**自転車には運搬能力がなく、従って、SWカウンターを輸送できない。自転車は1PPで運搬できるが、APhには運搬できない。これは、自転車が(オートバイと同様に)APhに移動できないためである。

15.83 **OVR：**自転車はOVRを行えなず、確認された敵ユニットのいる区域への進入もできない。

15.84 **事故判定：**自転車は、弾痕ヘクスに進入する場合には、事故を起こす可能性を判定しなくてよい。

15.85 **目標時の扱い：**自転車の跨乗兵は歩兵目標である。従って、自転車跨乗兵は緊急脱出を行わず、" PTC "とFFMO/FFNAMの影響を含めて、すべてに関して歩兵として扱われる。さらに、自転車跨乗兵には、−1 DRMも適用される(15.5)。

16．DD戦車と水陸両用車 (DD Tanks & Amphibians)

16.1 DD戦車は、そのスクリーン(screen)を開いている間だけ水陸両用車両である。[注13] この車両が陸上にいる間、砲兵器から発射されたHE/HEAT弾の命中を受け、不発でなければ、破壊判定DRの結果にかかわらず、それ以降スクリーンは使用できない。

16.11 自軍MPhの間に、スクリーンを開いているAFVが陸上にいるか、または徒渉中(G13.42)であれば、そのAFV内からの操作によってスクリーンを自動的に外すことができる。

16.12 DD戦車は、スクリーンを開いて移動するには、CE状態でなければならない。また、スクリーンを開いている間は、射撃、VBM、跨乗兵の輸送を行えない。加えて、建物、瓦礫、林、繁み、果樹園ヘクスにいることもできない**[例外：林道と並木道]**。スクリーンを開いている間は、陸上ヘクスのすべての進入コストが1増加する。

16.2　水陸両用車両が水障害から陸上へクスに移動する場合､陸上での移動率を用いる。逆も同様である。水陸両用車両は、ひとつのMPhに、水陸両用MPと陸上MPを組み合わせて用いることができる。ただし、水陸両用MPを1MP使用するごとに、その車両の陸上許容MPの $^1/_2$ が失われることになる(水上モードのMPが3である水陸両用車両は、陸上許容MPの $^1/_3$ を失う)。逆もまた同様であるが、陸上MPをたったの $^1/_2$ MP消費しただけでも、水陸両用MPが1MP失われてしまう。水障害内の水陸両用車両は、麻痺/衝撃状態でなければ、常に機動状態である。水障害内で麻痺/衝撃状態になった水陸両用車両が、移動を再開するためには、現在のヘクスで1水陸両用MPを消費しなければならない。

16.21　水障害(沼沢地ではない；B16.42)に進入する際の移動コストは、1水陸両用MPである。全水ヘクスサイドを横断して水障害でないヘクスに進入する場合は、B21.13を参照。

16.22　水陸両用車両は、流速に応じて、APhに漂流する(B21.121)。水障害内の走行不能の水陸両用車両は、流速のあるヘクスにいれば漂流する。

16.23　水陸両用車両は、水障害から陸上へクスに移動したときに、水際のヘクスでボグ判定(8.2)を行う。

16.3　水障害(沼沢地ではない)内の水陸両用車両は､常に目標サイズが超小型(+2命中判定；1.75)であり、なおかつ、HD状態であるものとする。目標への射程より大きな高度優位性を有している攻撃側には、このHD状態は適用されない。

16.4　DD戦車や非装甲水陸両用車両(例えばDUKW)が水障害内で射撃を受ける場合、IFT上では非装甲車両として防御を行うが、それらに対する非砲兵器FPは半減される。DD戦車以外の水陸両用AFV(例えばLVT 4)は、小火器射撃の影響を受けない(ただし、露出状態のPRCは影響を受ける)。そして、これを沈めるためには､AFV破壊表上か､間接射撃によって破壊しなければならない。

16.5　水障害内で破壊された水陸両用車両は､沈没したと見なされ､残骸が残らない。沈没した水陸両用車両の操作班/乗車兵は、自動的に除去される。

16.6　水障害内の水陸両用車両は、LOS妨害とならない。

16.7　水障害内の水陸両用車両は、跨乗兵を輸送できない。

16.8　DD戦車や非装甲の水陸両用車両は、射撃に対する脆弱性のために、実際には水に進入するまでは、視界の外に隠されていた。これを反映するため、これらの車両は、所有プレイヤーが進入を望むMPhまでシナリオの初期配置OBに記載されている場合であっても盤外にとどまっていてよい。

D章脚注 (Chapter D Footnotes)

1．1.321　**制限付き低速旋回砲塔(RST)：**2人用砲塔を持つAFVは、戦闘中に著しい戦術的不利を被っていた；車長は、操作班を指揮することと砲を発射することの両方に注意を払わなければならなかったので、結果的にどちらについても疎かになりがちであった。イタリア軍とソ連軍のAFVは、車長を装填手としてではなく砲手として使っていたので、AFVに適切に指揮したり、状況を広く知ろうとして、車長がハッチを開けている間には、砲がまったく射撃できず、この欠点に拍車をかけていた。そして1941年に赤軍の守備に就いていた戦車の大群が相対的に非能率的なものとなってしまった原因はここにあるのである。戦車の効果的な運用のためには、独立した車長というものが(無線機と共に)必要不可欠である､という事実に戦前から気づいていたのは、ドイツ軍とイギリス軍だけであった。フランス軍の1人用砲塔は、この状況をなおさら悪化させた。このような欠点を持った戦車の大部分は、STと低いROFで表されているので、特別なルールは不要である。

2．1.6　**装甲値：**AF値は、その向きの面の平均有効装甲厚を、センチメートル単位で表したものである。これには避弾径始も加味されている。AF値0は1cm未満の装甲であり、AF値1は、1～1.5cmの装甲を表している。

3．2.401　**機動状態：**高速の防御側の車両に低速の重武装AFVが射撃のために接近してきた場合に、この高速の車両が座して眺めていなければならないとしたら、それは問題である。現実には、軽武装の車両は、敵のFVを発見したらすぐに、そのスピードを生かして去っていくだろう。この問題を解決するために、敵のMPhに機動状態になる宣言をする能力が認められている。この逃げ出そうとしている目標との距離をフェイズプレイヤーがターンの手順を利用して不自然なまでに詰めることを、このルールで封じているわけではないが、機動状態になることで優位性の内のいくらかを打ち消せる。すなわち、近接射程命中判定DRM(事例L)を適用されなくなり、また、自軍MPhの最初に始動/VCA変更のMPを消費せずとも移動できるため、逃れられる可能性が高くなるのである。

4．2.5　**ESB：**装軌車両はその許容MPよりも速い速度で移動できる。これは、機械的な故障や履帯の脱離のおそれに目をつむって、操縦手が気の進まないながらも、最高速で車両を走らせることを表している。故障の可能性は、適切な保守を受けずに長期に渡って戦場にある場合には、特に大きかったのである。

5．2.51　**機械的信頼性：**ほとんどのAFVは、平均的なASLシナリオの時間枠内であれば、通常に機能するものとされている。しかし、AFVの中には、設計上の失敗や粗悪な部品の酷使のために、予期せぬ機械的故障を頻繁に起こすものもあった。そのような信頼性の低いAFVは、シナリオの長さや移動時の速度に無関係に、ある程度の故障の可能性を与えるべきである。この設定は、そのような車両がまさに存在していたのだということを示すために､ASLシナリオの限られた時間枠の中では、明らかに誇張されている。実際には、このような信頼性の低い車両は、故障により戦場に到達しないことも珍しくなかった。もっと現実味のあるルールとしては、機械的信頼性の低い車両のうちどれがシナリオに登場できるのかを、シナリオの開始時に単にdrを行って決めるというのが考えられるかもしれない。しかし、そのようなシステムを採用した場合、ゲームの開始前にすでにプレイバランスが崩れるかもしれないという欠点がある。

5A．2.52　**枢軸軍車両：**このルールが含まれている理由は、砂漠戦の初期に使用されたこれらの車両には、砂漠の過酷な環境に対処するための適切な改良を施されていなかったからである。根本的に重要な事は、エンジン用の特別なエアフィルターとオイルフィルターであった。移動する車両が巻き起こす猛烈な砂煙と、長大な距離の高速移動との組み合わせの前には、このどちらが欠けても、エンジンのオーバーヒート/機関停止を起こし、他の部分の早期故障へと繋がった。

6．3.5　**車載MG/IFE：**MAではない車載MGに複数ROFが与えられていないのは、視界が限られているためと､その操作を他の任務にも煩わされる1人の操作員が行っているためである。これは、BMG/CMG武装についてとくによく当てはまる。というのは、これらはしょせん、副次兵器であり、車両や砲塔を特定の位置に持っていかなければ(そしてこれは､その車両のもっと重要な行動の妨げになるだろう)､射撃を満足に行うことすらできない場合もあったためである。同じように、多くの車両のAAMGは装備の点ではMMGやHMGに匹敵するものだったが、その操作は1人だけで行われていたその兵士のほかの任務は、露出したMGで射撃するよりも、通常は重要である(そして危険も少ない)と考えられた。

7．3.71　**弾薬欠乏B#：**極端に少ない弾薬搭載量の車両の大部分は、ASLがいつも再現しているような､直接射撃の起こる状況で使うために作られているのではない。このような車両はふつう、支援する補給トラックから弾薬を受け取りながら、OBAとして使われるのである。弾薬輸送車両とプレイ中の弾薬再補給についての詳細なルールはE10に記されている。

8．6.8　**キャリアー：**イギリス陸軍は、レンドリースのM-5とそのバリエーションを除けば、ハーフトラックを保有していなかった。英連邦軍でより一般的に用いられたのは、ユニバーサル、ロイドおよびブレン社のキャリアーであった。これらの装軌式装甲車両は、種々の企業で大量生産が行われ、異なった武装の多くの形式が生まれたにもかかわらず、いつも決まってキャリアーと呼ばれた。キャリアーの“操作班”は、基本的には、イギリス陸軍の歩兵大隊の中核をなす機械化歩兵であった。各大隊の司令部中隊は、64名の兵員と13両からなる1個キャリアー小隊を含んでいた。この小隊は、車両による突撃や予備の部隊として用いられた。

9．7.11　**FP：**OVRのFP算出の際に、砲兵器の比重が非常に低いのは、OVRで表されるような近接戦闘におけるその価値が大変低いものだったからである。　基本的に車両は、その移動と威圧的な存在、および、有効性を増した副次火器の目標への射撃に依存することになる。ほとんどのOVRの状況では、そのような身を潜めつつある至近の目標に対するMA射撃の時間的余裕など皆無だろう。また、自軍の歩兵の援護なしに、敵の歩兵にそのように近接したときに、じっくりと狙いを定めるために車両を停止させようとする車長などいなかったに違いない。

10．7.15　**OVR TEM：**開豁地でOVRを受ける防御側に-1 FFMOを適用されるのは、隠れるもののない場所で敵装甲車両が乱入してきたなら、いちばん熟練した一部の兵士を除けば、パニックになって逃げ惑うと思われるからである。同様に、石垣/生け垣のTEMが適用されるのが、車両がそのヘクスサイドを越えた場合に限られるのは、攻撃は目標ヘクスで解決されるが、車両が目標ヘクスに接近する際にも攻撃が生起しているためである。これらの石垣/生け垣は、車両が通過するときに陰に隠れるための申し分ない遮蔽物となってくれるのである。

11．9.3　**AFV/残骸TEM：**破壊されていないトラックよりも、トラックの残骸の方が、より有効なLOS妨害や遮蔽物となる、ということをこのルールが示しているわけではない。このルールは、“勇敢な”プレイヤーたちが、より貴重なユニットを射撃から守るために、故意にトラックに危険な移動を行わせるのを防ぐためにあるのだ(疑いもなく、犠牲となる厚紙のトラック運転手に対する同情からでも)。

12．11.1　**ジャイロスタビライザー：**ジャイロスタビライザーは、M3A1軽戦車に始まるアメリカ製AFVの一部にだけ見られる画期的な特長であった。この装備は、通過する地形に関係なく､砲の縦方向の照準を保つことを可能とするものであった。移動後に目標を再捕捉するのに､もっと長い時間を必要とした同時期の他の戦車を、容易に反撃の目標とできた。しかし現実には、多くの戦車長たちがジャイロスタビライザーを切っておいて、そのMAの照準を定める前に車両を停止させることを好んだ；これは、砲塔操作員の前で予期せぬ動きをする砲尾による危険と、戦車と砲尾が共に動いている状態での再装填の困難とのためであった。従って、ジャイロスタビライザーが強力過ぎると感じるプレイヤーは、これを装備している砲の複数ROFを1減らすことにしてもよい。上で述べたように、操作員の多くはその使用に慣れておらず、複雑過ぎて時間を浪費すると考えていたので、ジャイロスタビライザーを装備しているAFVの全部にその利点を許すというのは､おそらく非現実的であろう。

13．16.1　**DD戦車：**DD(Duplex Drive；両用推進)原理の先駆となったのは他の戦車であったが、作戦行動でこれを用いたのはシャーマン戦車であった。この車両は防水されており、その車体側面に折り畳み式のキャンバス製スクリーンを装備していた。そのため、車両自体は水面下に沈むが、浮航するのに十分な排水量を得られた。スクリューとキャタピラの両方が同時に駆動される様になっていたので、岸に到達するとすぐに陸上移動を行えた。