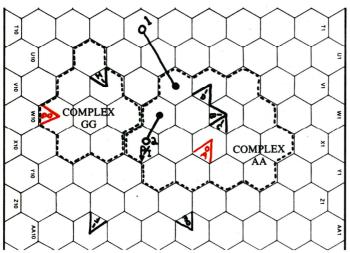


G

11.321 他の隠匿野戦構築物が、通常の HIPを用いるユニットや兵器と同様に、CCSS 上に記録しておける。 それに伴う記号は G18 ページを参照。



例:この CCSS の例にある記号は、地図盤36上の日本軍順匿記置を表している。小川は渇水(Shallow)である。 三角形は洞窟 A H を表し、これらのカウンターをその内容物は秘匿ボックスに配置される。洞窟 A と G は 基 点洞窟であり、これらから伸びる2つの複合洞窟それぞれ A と GG で表される)が示されている。複合洞窟 AA の内容物は秘匿ボックス AA に、複合洞窟 GG の内容物は秘匿ボックス GG に配置される。これには順匿 チカも記入されており、その CA が Y6-Y7 であることと、トーチカカウンターとその内容物が秘匿ボックス Iに置かれることが示されている。トーチカ固有のトンネル(1832)は、複合洞窟 AA Iこつながっている。2つ目 のトンネル(この例のため)に SSR で許可されているとする)が、11.933 にしたがって、複合洞窟 AA からヘク

ス T6 の地上にまで掘られている。洞窟 E と F は、どちらの複合洞窟にもつながっていない。洞窟 G が W8 に配置されるなら、複合洞窟 GG は W6-X6 を含めることができ(可能なだ)すで、必須ではない)、それに伴ってトーチカとトンネルルにつなげることができる。だが、そうすることによってそれらのヘクスは複合洞窟 AA の一部ではなくなる。複合洞窟には沼沢地/湿地林/小川ヘクスを含めてはならないことに注意。 V10、X10、Y10が複合洞窟 GG に含まれないのは、それらの制限ヘクスにより複合洞窟から分断(112)されているためである。

11.33 索赦(Search)と偵察(Recon): 隠匿洞窟カウンターがあるヘクスに対する索敵が成功した場合、それが洞窟の CA 外から行われたものであっても、そのヘクス内の全ての洞窟カウンターと内容物が A12.152 に従って露見する。偵察(E1.23)が隠匿洞窟カウンターのあるヘクスに対して行われた場合、そのヘクス内の全ての洞窟カウンターが露見するが、その内容物は露見しない(11.3)。複合洞窟とその内容物が、索敵/偵察の対象となることはない。

11.4 スタック:洞窟のスタック制限は、通常のスタック制限とは別に(つまり追加して)1個分隊相当(オーバースタック可)である。このことは洞窟カウンターの3つの数値の一番左の数値によって示されている。砲に関しては11.92 も参照。複合洞窟のスタック制限は、複合洞窟につながっている洞窟カウンター数の2倍に等しい。複合洞窟内部でもオーバースタックは可能である[例外:初期配置時には不可: A5.1]が、すでにオーバースタックとなっている複合洞窟に混乱状態のユニット/スタックが進入することで分隊相当数が上昇する場合、そのような進入は不可となる。複合洞窟内の全てのユニットと装備はスタックしているものと考える。複合洞窟の範囲内にある洞窟ハンネルハーチカは複合洞窟の一部ではなく、ゆえにそれらの中にいる歩兵は複合洞窟のスタック制限に数えないことに注意せよ。

例:11.321 の図を参照。複合洞窟 AA のスタック制限は 8 個分隊相当であり、複合洞窟 GG のスタック制限は 4 個である。もしすでに複合洞窟 AA 内に 8 1/2 個分隊相当が存在するなら、いかなるフェイズにおいてもそこに*混乱状態*の歩兵は進入できない[例外: A5.5 に従って、分隊相当数が上昇しないのなら、4 個 SMC までは混乱状態であっても進入できる]。



例:この図は、CCSSの例で示された地図盤36の主要部分であり、隠匿されたトーチカと洞窟が全て露見した場合の状況を示している。



11.5 LOS:洞窟の LOS は、洞窟のあるヘクスの中心を用い、洞窟のレベルから化さ対して 判定される。ただし、完全にその洞窟の CA 内を通る LOS のみを引くことができる(峡谷地の 底に配置された洞窟の場合、CA ヘクスサイドの頂点は CA に含まれない: B19.51 参照)。同 一ヘクス内にある異なる洞窟間に LOS は無い。洞窟区域と、同じヘクスの空中との間にも LOS は無い。 非峡谷地へクスに配置された洞窟と、そのヘクスの基本高度レベル以上の地 上区域との間にも LOS は無い。 非峡谷地へクスに配置された洞窟の CA を通して、その洞窟のレベルよりも低い高度レベルとの間に LOS を引くには、他に LOS 障害物が無ければ、その洞窟の出入口へクスに洞窟のレベルよりも高い (>) LOS 障害物地形(稜線も含む)が存在しない(あるいは存在しても実際に LOS に引っかかっていない)ことが条件となる。 複合洞窟は他の区域との間に一切 LOS を持たないが、同じ複合洞窟の中にいるユニットは常に相互に LOSを持つ。 崖ヘクスサイドをCA ヘクスサイドとする洞窟と、そのヘクスサイドの頂点を登攀中のユニットとの間には、互いのレベルが異なっているのであれば LOS は無い。

例: 11.12の図を参照。25BB5のレベル4以上に存在するユニットと、洞窟AもしくはBの内容物との間にLOSは無い。また、BB5に複数の洞窟があったとして、その内容物は互いにLOSを持たない(BB6の底に複数の洞窟が存在できると仮定した場合でも、その内容物は互いにLOSを持たない(BB6の底に複数の洞窟が存在できると仮定した場合でも、その内容物は互いにLOSを持たない)。洞窟Aのレベルがレベル3であるにもかかわらず、その内容物はCCSの稜線を通して、CC4、DD4、DD5等にLOSを持つ例外: EE4とFF3 は死角へクス(A64: A643: B1121)である: DD2、EE2、もしくは FF2 の底との間に LOS は無い(A63): ヘクス DD2 の峡谷地で、DD1/DD2の方向でクレスト状態になっている歩兵との間にもLOS は無い(11.12)。洞窟Bの内容物が LOSを持つのは、BB6の底、CC7とその底、EC7、および FF7-FF8(FF7-G7の)産をFF7-EE8-FF8(FF7-FF6-GG7)の頂点を用いてレベル2を登攀中のユニットのみである。洞窟B内のユニットと、DD6のクレストレベルの間に LOS は無い(B1951)。CC6、もしくは AA6 内のユニットは、A/B どちらの洞窟との間にもLOSを持たない。洞窟 C 内のユニットは、ヘクスサイド36U1-T1 および36U1-U2にLOSを持たない。例外: 頂点 U1-V1-U2 には LOS がある)。

例:11.6 の図を参照。洞窟 G 内のユニットは、頂点 T4-S5-S4(もしくは T4-T5-S5)を用いて登攀中のユニットに対しては、現在レベル1にいるもの以外にしOS を持たない。頂点 T4-S5-S4 を登攀中で高度レベル0のユニットは、洞窟 A 内のユニットにしOS を持つ。同様に、頂点 T4-T5-S5 を登攀中で高度レベル2のユニットは、洞窟 M 内のユニットにしOS を持つ。

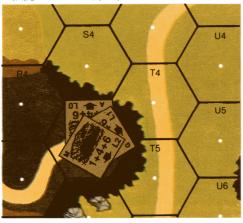
11.51 連続斜面: 丘(のみ)の稜線〜クスサイドを CA 〜クスサイドとする洞窟から引かれた LOS が、**洞窟カウンターが置かれた〜クスを無視すれば**連続斜面となる場合、その洞窟からの LOS は連続斜面を通っているものとみなす。

例: 11.12 の 1 つ目の図を参照。 洞窟 A はレベル 3 にあるが、 FF5 への LOS は 連続斜面を通過しているもの とみなす。

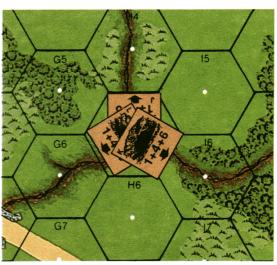
11.52 視察の権利: 洞窟複合洞窟の内容は、対戦相手から視察されることは無い。しかし、洞窟復合洞窟ではない)内のユニットが行った行動は相手に確認できる。

11.6 『隣接/突撃可能(ADJACENT/Accessible): 同じへクス内/の底に配置され、加えて互いの高度レベル差が1以下である各洞窟は、相互に『突撃可能(Accessible)』である。(存在していれば)複合洞窟の範囲内に存在する各洞窟は、その複合洞窟に突撃可能である。各複合洞窟は、自身の範囲内に配置された各洞窟と、境界線を接している(言い換えれば1つ以上の共有へクスサイドを持つ)他の複合洞窟、およびトンネルで接続された(11.933)他の区域に対して突撃可能である[例外:『突撃可能』の定義にもかかわらず、複合洞窟から、境界線を接した他の複合洞窟へはAPhに進入できない:11.73]。あるユニットが日本軍歩兵だと仮定した場合に、洞窟に対してLOSを持ち、かつ直接突撃によって進入可能な位置にいるなら、そのユニットはその洞窟に『隣接』している。

例:11.321の図を参照。洞館BとCは互いに突撃可能である。複合洞館AAは、洞館A、B、C、D、2つのトンネルくれに繋がるトーチカとヘクスT6:11933)、そして複合洞館GGと相互に突撃可能である。洞館A D、E、F、G、そしてHは互いに突撃可能ではなく、洞館B またはCに対しても突撃可能ではない。ただし、洞館GとHは、複合洞窟GGに対して相互に突撃可能である。洞窟EとFは、どちらの複合洞窟にも突撃可能ではない。いちにいる連合軍ユニットは、実際に突撃で洞窟に進入することはできない(11.7)が、洞窟B およびDに隣接しているものとみなされる。



例:洞窟 A はレベル 0、G はレベル 1、M はレベル 2 である。 洞窟 A-G、および G-M は相互 に突撃可能である。しかし、A と M はそうではない。



例:洞窟J、K、Lは全て相互に突撃可能である。H5の底にいるユニットのみが、これらの洞窟に『隣接』している。

G

11.7 洞窟への進入:地上から洞窟への進入は、出入口へクスからのみ可能である。地下からは、突撃可能(11.6)な他の洞窟/複合洞窟からのみ可能である。日本軍歩兵(および、所有する SW/人力移動中の砲/監視中の捕虜/ダミー)のみが、通常 2MF の消費[例外: 11.751]で洞窟に進入できる[例外: 砲が同窟に進入(初期配置は可能: 11.92)できるのは、突撃可能な複合洞窟からだけである: 11.76]。崖上洞窟(11.113)に地上から進入するには、登攀(B11.4)を必要とする。

例:11.321 の図を参照。隠匿移動(11.751)は用いていないと仮定する。洞窟 C に進入できるのは、ヘクス X4 から、洞窟 B から、そして複合洞窟 AA からのみであり、その消費コストは全て 2MF である。洞窟 A には Y5 から、D には W5 から進入可能であり、加えて、複合洞窟 AA からも両方の洞窟に進入できる。洞窟 G には W10、もしくは複合洞窟 GG からのみ進入できる。洞窟 Fには Z7 からのみ進入できる。洞窟 E には Z5[例外: 橋の区域からは不可: B64]からのみ進入できる。11.71 の例も参照

11.71 同一ヘクスからの進入: ある洞窟に対し、同一の非峡谷地へクスに配置された突撃可能な洞窟から進入する場合、高度レベルの変更を伴うのならば追加の 1MF を消費する 「例外: 11.751 参照」。峡谷地へクスの底にある洞窟内にいる歩兵が、同一ヘクスの底にある他の洞窟へ進入する場合、まず 1 度そのヘクスの底の地上に出て(11.72 参照)、別途 MF を消費して他の洞窟に進入する「例外: 11.751 参照」。この進入は、APh に同様に行うことができる

例:11.6 の図を参照。 隠匿移動(11.751)は用いていないと仮定する。 洞窟 A に進入できるのは、S4 から(2MF 消費と洞窟 G から(3MF 消費)のみである。 洞窟 G には、洞窟 A、もしくは M から進入できる。 または、歩兵が T4 から T4-S5 の崖を登攀し、レベル 1 まで降らるとでも 進入できる。 洞窟 M には洞窟 G から進入できる。 または、歩兵が T5 から T5-S5 の崖を登攀し、レベル 2 まで登るか、S5 から同じ崖を登攀し、レベル 2 まで登るか、S5 から同じ崖を登攀してレベル 2 まで降りることでも進入できる。 洞窟 J、K、L にいる歩兵は、その〜クスの底にある他の洞窟に、3MF の消費で進入できる・11.72 参照。

11.72 洞窟からの退出: 非峡谷地へクス内の洞窟内にいる歩兵は、その洞窟の CA ヘクスサイドを通過して出入口へクスに入ることで、直接洞窟を出て地上に出られる。この際、ヘクスに進入する際の通常の制限と MF コストが適用される[例外: 崖上洞窟からの退出には登攀を必要とする]。峡谷地へクス底の洞窟内にいる歩兵が直接地上に退出する場合、同じヘクス(すなわち、その洞窟の出入口へクス)の底に出る。この際、地上区域に出るための MFコストは、トーチカからの退出同様1MFである。洞窟から複合洞窟への退出は 11.73 を参照。

例:11.6 の図を参照。隠匿移動(11.751)は用いていないと仮定する。洞窟 A 内の歩兵は、ヘクス S4 に進入するのに 1MF を消費する。洞窟 G と M は、そこから直接地上に出るには、登攀を必要とする。洞窟 J、K、L 内の歩兵は、H5 の底の地上に出るために 1MF(隠匿移動を用いていないとして:11.751)を消費する。このコストはたとえ H5 が小峡谷- 林(もしくは小峡谷- 繁み)ヘクスであっても変わらない。

11.73 複合洞窟:複合洞窟への進入は、突撃可能(11.6)な洞窟/複合洞窟/トンネル(11.933) からのみ可能であり、その際 MF は消費しない(11.751)。 歩兵は複合洞窟から潰走で出ることはできず、他の複合洞窟から APh に進入することもできない。

11.74 制限:全ての歩兵ユニット(負傷)狂暴化/徴収兵/SMC であっても)は、洞窟、もしくは複合洞窟に進入する MPh や APh の間、その固有 MF が一律 4 になり、急速歩移動や指揮官の MF ボーナスが利用できない。さらに、たとえ隠匿移動(11.751)を用いるなどして実際に MF の消費を必要としなかったとしても、洞窟、もしくは複合洞窟に進入する歩兵は(SMC の PP ボーナス[A4.42]と SW の PP を加算した上で)2MF 以上を有していなければならない。全力移動や困難な地形への突撃を、これらの進入に利用することはできない。(地上からでも)洞窟や複合洞窟に進入した歩兵は、同じフェイズ中に他の洞窟/複合洞窟hンネルに進入



 \mathbf{G}

できない。

例:6PP を運搬している日本軍分隊は、洞窟から、それに突撃可能な位置にある複合洞窟へと移動/突撃することが(その逆も)できない。なぜなら、分隊の MF は現在 1MF しかなく、急速歩移動札利用できないからである。指揮官とスタックしていても、MF ボーナスは使えない。しかし、指揮官自身が 2MF 以上を有しており、かつ自分の IPC を分隊に加えることができる(A4.42)ので、分隊の MF は 2 に増加する。 ゆえに、指揮官とスタックして移動/突撃すれば、洞窟/複合洞窟への進入が可能となる。11.751 の例も参照。

11.75 隠匿移動 (Hidden Movement): 最初から HIP で配置されたものでなくとも、現在隠匿状態の歩兵(とその所有する SW/砲)は、洞窟(複合洞窟から突撃可能な洞窟に進入する際、もしくは複合洞窟から(トンネルを通って: 11.932・933)トーチカに進入する際、進入先の新たな区域が、『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットからの LOS 内』でなければ、その隠匿状態を維持できる。 LOS があった場合には、それらのユニットは隠蔽状態で盤上に置かれ、それ以降通常の"?"の喪失ルールに従う[例外: 開路地の峡谷地底にある洞窟から、同じ底にある他の洞窟に進入する場合、地上に出た開路地部分で上記の LOS 内に入ったなら、それらのユニットは完全に露見する]。隠匿ユニットノスタックが洞窟から地上に出る場合、隠蔽状態で盤上に置かれるが、その"?"は通常の"?"の喪失ルール(A12.32)に従い、(直ちに)喪失する可能性がある[例外: 峡谷地の底にある洞窟から同じ底にある他の洞窟に進入する隠匿ユニットは、一時的に地上に出るが、そのヘクスの底が『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットのLOS 内』でなければ、隠匿状態を維持できる]。隠匿された洞窟から地上に出るが地上がら隠匿された洞窟に進入する歩兵は、(もしあれば)その際に"通過した"ヘクスサイドを明かす必要は無い。

隠匿状態ではない歩兵(非統制状態も含む)が洞窟に進入する際、その洞窟が『16 ヘクス 以内にいる統制状態の敵地上ユニットからの LOS 内』でないなら、その歩兵ユニットとその 所有する SW(砲/捕虜)は直ちに**隠匿状態になる**。 すなわち、それらのユニットは盤上から取り 除かれ(洞窟/複合洞窟に実際に動かす**かわりに)**適切な秘匿ボックスに置かれる。 洞窟内の 歩兵は、 自軍 CCPh の終わりに隠匿状態を獲得するようなことは無い。

全ての歩兵は、非統制状態であったり、最初から HIP で配置されたものでなくとも、複合洞 窟に進入することで自動的に隠匿状態になる(あるいは隠匿状態を維持できる)。

11.751 MFコスト: 隠匿状態の歩兵がそれを維持しつつ(11.75)非隠匿の洞窟に進入する際、その消費 MFコストは 0MF である。歩兵が隠匿された洞窟に進入する際、消費 MFコストは同様に 0MF である(A12.33)。複合洞窟への進入コストは常に 0MF である。

例:11321 の図を参照。洞館 A 内の隠匿された日本軍歩兵は、複合洞館 AA に隠匿状態を維持したまま進入できる。これは単に秘匿ボックス A から AA に移すことで行われる。洞館 A 内の非隠匿の日本軍歩兵は、複合洞館 AA に進入することで隠匿状態になる。これはそのユニットを盤上から取り除き、秘匿ボックス AA に置くことで行われる。 どちらの移動についても MF は必要ではないが、 どちらの移動に関してもそのユニットは 2MF 以上を有している必要がある:11.74)。

複合洞窟AA内の非混乱歩兵は、MPhにのみ(11.73)直接複合洞窟GGに進入でき、隠匿を維持できる(すなわち、秘匿ボックス AA から直接秘匿ボックス GG に置かれる)。そのユニットがそのまま洞窟 G に進入するには、APh まで待たねばならない(114)。APh に突撃する際に、W9 に対し、ヘクスサイド W9-W10 を通る『16 ヘクス以内にいる統帥状態の敵地上ユニットのLOS』が無ければ、隠匿状態を維持したまま洞窟Gに進入できる(すなわち、秘匿ボックス GG から秘匿ボックス Gに移される)。しかし、上記のLOS が W9 にあった場合、それらのユニットは隠蔽状態で盤上の洞窟 G カウンターの下に置かれる(そして、洞窟への進入のために 2MF を消費する)。

洞窟 B(もしくは D)内の隠匿状態の歩兵が、自身の MPh/APh にヘクス W5 に進入した場合、W5 が『16 ヘクス 以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS 内』になければ、その歩兵は隠蔽状態で盤上に置かれ、通常の"?"喪失ルールが適用される。

AA8 から『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS』が洞窟 F に対してなければ、Z7 からこの洞窟に進入する歩兵は、混乱状態でも)直ちに秘匿ボックス F に移され、隠匿状態となる。

例:116 の図参照。洞窟 G 内の 2MF 以上を有する隠匿状態の歩兵は、S5 から『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS』が進入先の洞窟に対してなければ、移動もしくは突撃により、洞窟 A(または M) に隠匿を維持したまま進入できる。洞窟 J、K、もしくは L 内の隠匿状態の歩兵は、H5 から『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS』が H5 の底に対してなければ、移動もしくは突撃により、同一ヘクスの底にある他の洞窟に、隠匿を維持したまま進入できる。

11.76 人力移動: 砲[例外: 目標のサイズが大: C2.271] は洞窟から突撃可能な複合洞窟 (あるいはその逆)へ、MPh 中に MMC(あるいは相当する SMC)によって 11.75-751 に従って押し動かすことができる。 人力移動 DR は不要である。 上記以外の洞窟/複合洞窟/トンネルから/への人力移動は不可能である。

例:11.321の図を参照。洞窟A、B、C、もしくはDの中にある47LATは地上に押し動かすことはできないが、複合洞窟AAには押し動かせる。そして複合洞窟AAからは、上記の4つの洞窟のいずれかにのみ押し動かせる。洞窟BからC(あるいはその逆)に、直接押し動かすことはできない。

11.77 潰走: 混乱状態の日本軍歩兵ユニットは、最も近い建物林と(MF で)比較して、等距離かより近い洞窟があるのなら、建物/林への潰走をする必要がない。洞窟、もしくは複合洞窟内の混乱ユニットは、最も近い建物/林への潰走を要求されない。洞窟内の、DM 状態ではない混乱ユニットは、通常と同じく(A10.61)敵ユニットの『隣接』(11.6)によって DM 状態となる。複合洞窟内の混乱ユニットは、自発的に DM 状態を維持できず、その複合洞窟から潰走によって出ることもできない(11.75)。

11.8 TEMと攻撃への影響: 洞窟の TEM は+4[例外: 0BA/地域目標タイプの攻撃に対しては+6]である。このことはカウンター上で"+4+6"の数値で表されている。 洞窟の TEM は他の+イ・の TEM と累積しないが、『煙幕』の DRM は加算される。 洞窟は全ての天候 「環境条件の影響(のみ)に関して、完全建物区域と同様とみなされる。 すなわち、風、雨、雪、砂塵、霧、泥濘等が影響することはなく、洞窟内には存在し得ない。 オーバースタックしている洞窟内から射撃するあらゆるユニット兵器は、(通常のオーバースタックペナルティに加え) 地域射撃のペナルティを被る。 洞窟内のユニットは石垣の確保を主張できない。 非隠匿の、捕虜でない歩兵は、洞窟内でも狙撃目標になりえる。 いかなるタイプの攻撃も、複合洞窟とその内容物に影響を及ぼすことはできない[例外: 11.88 参照]。

11.81 (非)隠匿洞窟:1 個以上の)射撃側にとって)確認状態の洞窟があるヘクスに対して攻撃する場合、洞窟/その内容物に影響を与えることを望むなら、射撃側は射撃に先立って、目標となる洞窟を 1 つ指定しなければならない[例外:地域目標タイプ;08A;航空爆撃;残留 FP;事前砲撃]。目標洞窟が 1 つ指定されたなら、その攻撃が同じヘクス内の他の区域に"命中"することはない[例外:散布射撃(11.811); FT (11.834); 散弾(11.836)]。隠匿状態の洞窟とその内容物は、上記の目標に選ばれることも、いかなる無作為選択の対象となることもなく、事前砲撃(11.841)以外のどんな攻撃も命中することはない[例外: FT は全ての突撃可能な洞窟の内容物を全て攻撃する(11.834); WP は全ての突撃可能な洞窟を露見させる(11.851)]。

例:11.321 の図を参照。X5 にいる分隊が、W4 に対して洞窟 B/C のいずれも目標として指定せずに射撃をした。この攻撃はどちらの洞窟の内容物にも影響を与えないですなわち、W4 のレベル 2 区域のみが攻撃の対象となる)。この分隊が洞窟 B を目標に指定して射撃したとすると、洞窟 C および W4 のレベル 2 区域はどちらも影響を受けない(散布射撃した場合は除く:11.811)。洞窟 G が隠匿されており、W10 にいる連合軍ユニットが W9 を射撃した。この攻撃は洞窟 G の内容物に影響することも、洞窟 G を露見させることもない。

11.811 散布射撃: 事前に両方を散布射撃の目標として指定(11.81)することによって、互いに 1 レベル以内にあって、共通の CA ヘクスサイド頂点を有する 2 つ(まで)の洞窟区域を同時に攻撃できる。しかし、散布射撃の目標区域の 1 つを非洞窟区域にしたなら、それと同時に攻撃できる洞窟区域は 1 つだけであり、2 つの非洞窟区域を目標にしたら、 いかなる洞窟区域が、同時に攻撃できない。

例:11.321 の図を参照。X5 にいる分隊が、洞窟 B/C/D に対して散布射撃を行う場合、以下に示す方法のうち、いずれか 1 つのみが可能である。洞窟 B+W4 のレベル 2 区域:洞窟 C+W4 のレベル 2 区域:洞窟 B+W5 のレベル 1 区域:洞窟 C+X4 のレベル 1 区域:洞窟 B+洞窟 D:洞窟 D+W5 のレベル 1 区域:洞窟 D+V4 のレベル 2 区域。

例:11.6 の図を参照。U5 にいる砲が IFE を用いて S5 に散布射撃を行う場合、以下に示す方法のうち、いずれか 1 つのみが可能である。洞窟 G+洞窟 M:洞窟 G+T4 を登攀中のレベル 0/1/2 のいずれかのユニット;洞窟 M+S5 のレベル 3 区域:洞窟 M+T5 を登攀中のレベル 1/2/3 のいずれかのユニット;洞窟 G+T4(この場合 T4 を登攀中のユニットは含まれなくなる)。H5 内/の底のユニット/兵器は、自身のヘクスのどの目標も、散布射撃によって同時に攻撃できない(A9.5)。



11.812 隠蔽:洞窟内の隠匿隠蔽は、攻撃に対して火力を半減させたり、TH DRM を増加させる効果はない。しかし、その他の隠匿隠蔽の効果はすべて変更なく適用される(例えば、視認 TC の-2DRM を無効にする: E7.3)。



11.82 残留火力: 残留火力が洞窟内に置かれるのは、射撃側がその洞窟を 事前に目標指定(11.81)した場合のみである[例外: ある洞窟の出入ロヘクス に行われた航空爆撃/地域目標タイプの攻撃が PTC 以上の結果を出して残留

火力を残す場合、その洞窟内にも残留火力を残す]。 非峡谷地へクス内の洞窟内に残留火力 が置かれている場合、地上から地上へとその洞窟の CA ヘクスサイド(迂回を用いずに)通過 するユニット(あるいは、CA ヘクスサイドを登攀中にその洞窟のレベルに進入したユニット)は、その残留火力から即応射撃を受ける。

峡谷地の底の洞窟内に残留火力が存在する場合、その洞窟の CA ヘクスサイドの**逆側の**へクスサイドを6迂回を用いずに)通過する地上ユニットは、その残留火力から即応射撃を受ける。同様に、**逆側の**ヘクスサイドを含むクレスト状態からその峡谷地の底に(あるいはその逆に)移動するユニットも、その残留火力から即応射撃を受ける。しかし、クレスト/登撃カウンター上のユニットが洞窟のレベルと異なるレベルでこれらの攻撃を受けることはありえない。他の即応射撃と同様、上記の残留火力による即応射撃は、地域射撃として火力が半減される。

例:11.321 の図を参照。洞窟 G の中に残留火力 4FP がある場合、W9 の地上から W10 へ(もしくはその逆に) 移動するユニットは、2FP の即応射撃を受ける。W9 に繁みではなく林があったとして、頂点 W9-W10-V9 やW9-X9-W10 を通る迂回は、洞窟 G 内の残留火力による即応射撃の対象にならない。

例:11.6 の図を参照。洞窟 G の中に残留火力 2FP がある場合、ヘクスサイド S5-T4 を登攀してレベル1 に進入したユニットは、1FP の即応射撃を受ける。洞窟 K の中に残留火力 6FP がある場合、H5 底から G5 へもしくはその逆、あるいは H5 の底からヘクスサイド H5-G5 にそったクレストレベルへ(あるいはその逆)に移動するユニットは 2FP の即応射撃を受ける。しかし、G5 を頂点 G5-H5-G6 もしくは G5-H4-G5 を迂回して通過中のユニットは即応射撃を受けない。

11.821 火線:洞窟から火線を引くことはできるが、火線が洞窟内に入り込むことはない。





11.83 SW/他: 迫撃砲および AA 射撃(E7.5)は洞窟の中からは不可能である 「例外: 日本軍の軽迫撃砲は、洞窟の出入口へクスに、障害物としての正味の高 さが洞窟のレベルを超えるような、密生ジャングル/竹林が無ければ、洞窟へク ス内からも射撃できる ²⁴;ただし、視認兵を用いる射撃(C9.3)はできない]。洞窟

内にある各砲の目標としての大きさは、通常(すなわち、「大」でも「小」でもない;C2.271)とみなす。洞窟内の歩兵は、通常と同じく迫撃砲の視認兵(C9.3)になれる。

11.831 地域目標タイプ: 非隠匿の洞窟があるヘクスに対し、地域目標タイプの攻撃が行われた場合、そのLOS/LOFがCA ヘクスサイドを通過していないのなら、その洞窟と内容物は攻撃の対象とならない。洞窟に対する爆撃に関しては 11.86 を参照。



11.832 捕捉:歩兵目標タイプで洞窟を射撃する場合、(射撃側にとって)洞窟が確認状態であるなら、内容物に確認状態の敵ユニットがいなくとも、捕捉をつけたり維持することが可能である(11.85に従い、煙幕弾の射撃でも可能である)。



11.833 DC:洞窟に DC を配置(Place)できるのは、以下の 2 つの方法のみである。1 つは、釘付けではない 統制状態の登攀していない歩兵が、洞窟に『隣接』(11.6)した状態から、2MF(洞窟への進入コスト)+(あれば『煙幕』の MFコストを消費することによって。もう1 つは 11.8331 の登攀を用いた方法によってであ

る。DC は、洞窟内に投げ込む(Thowen)こともできる。投げ込むことができるのは、洞窟に隣接していて釘付けではない、統制状態の登攀していない歩兵で、洞窟よりも 1 レベルを超えて低い位置におらず、洞窟に LOS を持つもののみである。洞窟内への DC の投げ込みは、宣言後に行われる DC 投げ込み(Thrown-DC)dr で修整後 dr3 以下(△)を出したときに成功する。この dr には以下の drm を(可能なもののみ)適用する。:+1=DC 投擲手がりも洞窟のレベルが高い;+1=DC 投擲手が移動中/機動中の車両上にいる;-1=DC 投擲手が洞窟に『隣接』している;-1=DC 投擲手が上一口一一戦意高揚である。

爆破可能な状態で配置された/投げ込みに成功した DC が爆発する場合、目標の洞窟とその内容物のみが攻撃を受け、その際、かなる DRMも適用されない(例外: DC を配置する際に、その洞窟内に非隠蔽の統制状態日本軍 MMC がいなかった場合、その DC 攻撃には・4DRM を適用する]。 DC 投げ込み dr に失敗した DC は、所有されていない状態で目標洞窟の出入ロヘクスの基本高度レベルに落下し、(故障しなければ)そこで爆発する。 攻撃の対象となるのは、目標同窟とその内容物、およびその出入ロヘクス(出入ロヘクスに DC 投擲手がいないのなら、加えて DC 投擲手のいる区域である。 その場合、通常適用される全てのDRM(洞窟の+4DRMも含む)が適用される[例外: 爆発したレベルと洞窟のレベルが異なる場合、洞窟とその内容物は攻撃の対象にならない: 出入ロヘクスにある当初の目標以外の洞窟とその内容物も攻撃対象にならない]。

DC 投げ込み dr (THROWN-DC dr)

修整後 dr	結果	drm	Δ
≦3	投げ込み成功 <mark>a</mark>	+1	洞窟のレベルが投擲者よりも(>)高い
≧4	投げ込み失敗 b	+1	投擲者が移動中/機動中の車両上にいる
		-1	投擲者が洞窟に『隣接』(11.6)している
		-1	投擲者がヒーロー/戦意高揚である

 ${f a}$ ${
m DC}$ は洞窟とその内容物を、一切の ${
m DRM}$ 無しで攻撃する。

b DC は、所有されていない状態で目標同館の出入ロヘクスの基本高度レベルに落下し、(故障しなければ) そこで爆発する。攻撃の対象となるのは、目標同館とその内容物、およびその出入ロヘクス(出入ロヘクス に DC 投擲手がいないのなら、加えて DC 投擲手のいる区域である。その場合、通常適用される全ての DRM(同館の+4DRM も含む)が適用される[例外:爆発したレベルと洞窟のレベルが異なる場合、洞窟 (とその内容物)は攻撃の対象にならない;出入ロヘクスにある当初の目標以外の洞窟とその内容物も 攻撃対象にならない]。

例:11.321 の図を参照。河館 A に対して、DC の配置、もしくは投げ込みが可能なのは Y5 からだけである。河館E に対してはZ5 の底から(あるいはZ5 で河館E 側のクレスト状態から)のみが可能である[両方の例外:11.8331 参照]。

例:116 の図を参照。洞窟 A IC DC の配置、または投げ込みが可能なのは、ヘクス S4 のレベル 0(もしくは S4 のレベル 1 を登攀中のユニットによる配置:118331)からのみである。洞窟 G IC DC を配置できるのは、 T4 のレベル 2 を登攀中(118331)のユニットのみであり、投げ込めるのは T4 のレベル 4 からのみである。洞窟 Gへの投げ込みに失敗した場合、T4 は DC IC よる攻撃を受ける(*3/40PM: A236)が、洞窟 G IC 対しては できるのは、T5 のレベル 3 を登攀中(118331)のユニットのみであり、投げ込みは し切できない。 H5 の底からは、洞窟 J IC 大りできない。 H5 の底からは、洞窟 J IC は H4 内/の底から、洞窟 K IC 対しては 16 内/の底から、洞窟 L IC 対しては H6 内/の底から、洞窟 K IC 対しては 16 内/の底から、洞窟 L IC 対しては G6 内/の底からも可能である。

H5 の底にいる、戦意高揚ではない歩兵分隊が洞窟 K に対して DC 投げ込みdを行う際、11.6 にある『隣接」状態なので-1dm を受けられる。DC の投げ込みに成功した場合、洞窟 K は 30FP+0DRM で攻撃されるが、投擲者の区域は攻撃されない。投げ込みに失敗した(そして故障しなかった)なら、洞窟 K は+6DRM(・41)洞窟 TEM1・2[DC 投げ込みの目標側 DRM・A236]=・6)で攻撃され、投げ込んだ分隊の区域は+3DRM(A236)で攻撃される。洞窟 K への投げ込みが16 内/の底から行われたなら、DC 投げ込み dr に適用される dm は無い。投げ込みに失敗したら、16 も+4DRM(・1[林 TEM]・3[DC 投げ込みの投擲者側・A236]=・4)で DC の攻撃を受ける。



11.8331 登攀による配置:釘付けではない 統制状態の歩兵ユニットは、 洞窟の CA 外にある、洞窟よりも高い高度レベルから、登攀によって DC の 配置を試みることができる。その行動は、DC の配置目的であることを宣言 した後、登攀(Climb)カウンターの矢印が目標となる洞窟の CA ヘクスサイ

ド(峡谷地内の洞窟が目標の場合、CA ヘクスサイドの**逆側の**ヘクスサイド)のどちらかの頂点

を示すように置き、その上にユニットを動かすことによって行われる。この DC 配置のための登攀は、**崖ではないヘクスサイドでも**可能であり、その場合の登攀カウンターは目標洞窟のあるヘクスに置かれる。3。登攀中のユニットは、登攀カウンターが置かれたヘクス内の、登攀カウンターに示されたレベルの区域にいるとみなされる。全ての登攀に関するルールが適用される(例えば、実際に崖ヘクスサイドを登攀して、かつレベルを変更したユニットで無い限り、落下 DR は不要である)。登攀中のユニットは、洞窟のレベルよりも 1 レベル上のレベルからのみ DC の配置を試みられる。この試みは、ユニットと洞窟の間に LOS が無いにもかかわらず可能である。配置のための追加MFの消費は不要である。この DC 配置の試みには、フェイズプレイヤーによる 11.833 にある追加 dr を必要とする(すなわち、DC 投げ込み dr と同様の dr を行う)。その結果が失敗に終わったら、その DC は爆発することなく除去される。

例:11.321の図を参照:ヘクス V4 のレベル2 にいる、DC を所有した連合軍分隊は、次のようにして洞窟 DIC DC の配置を試みられる。まず自身の MPh 開始時に(登攀には全許容 MF を消費するため; B11.43) 登攀による DC 配置を宣言し、ヘクス V4 のレベル 2 登攀かウンターの上に置く。この時、登攀かウンターの矢印は、ヘクスサイド V4-W6:洞窟 D の CA ヘクスサイド)のどちらかの頂点(登攀ユニットが選択を示すように置く。続いて DC の配置を宣言し、11.833 による追加 よを行う。次に、この行動に対する臨機射撃が、DC 配置ユニットのいる頂点に対して行われる。このユニットが APh まで生き残っていたら、突撃によって登攀かウンターを離れ、V4 のレベル2 に移ることができる。

例:11.6 の図を参照。ヘクス S5 のレベル 3 にいる、DC を所有した連合軍分隊は、上記の例にある手順で洞窟 MI に DC の配置を試みられる。ただし、崖を登攀するため、レベル 3 登攀 カウンターは T5 に置かれるしかし、この分隊は配置の試みに際して高度レベルの昇降を必要としないので、落下 DR は不要である)。ヘクス 15 の歩兵が河窟 L に DC 配置を試みる際、その歩兵はヘクスナイド H5-15 沿いのクレスト状態になる必要は無い。単に自身の MPh 開始時に、H5 のレベル-1 登攀カウンター上に置くだけでよい。この時、登攀カウンターの矢印は、頂点 H5-H4-I 5 か H5-15 倍のどちらかを示すように置く。H5-15 のヘクスサイドが峡谷地の崖路I1.1/だったり、MPh の開始時にすでに H5-15 沿いのクレスト状態にいる歩兵が DC 配置を試みるのだとしても、その手順はまったく同じである [例外:後者の場合、登攀カウンターをクレストカウンターの上に置く(ユーットが登攀中であることに変化は無い)]。

11.8332 完全設置(SET)DC:連合軍ユニットは洞窟の中に進入できないが、洞窟に DC を完全設置(SET)することはできる。以下の変更を除き、通常の完全設置 DC のルールがそのまま適用される。DC を完全設置しようとするユニットは、対象となる洞窟に『隣接』(11.6)した状態で、自身の MPh を完全に過ごさなくてはならない。また、その洞窟の CA ヘクスサイドが丘の稜線/崖ヘクスサイドであった場合、完全設置するユニットはその CA ヘクスサイドが丘の稜線/崖ヘクスサイドであった場合、完全設置するユニットはその CA ヘクスサイドのどちらかの頂点上で、かつ洞窟と同じレベルに存在することを明確に宣言しなければならない。ゆえに、状況によっては、完全設置しようとするユニットはクレスト/登攀カウンター上にいることが要求されるだろう;しかし、DC を完全設置中のユニットは、クレストカウンター上にいたとしても壕の TEM を受けられない。登攀カウンター上のユニットが DC を完全設置できるのは、洞窟/その内容物に対してのみである。完全設置が完了した DC は洞窟区域内に置かれる。完全設置 dr が行われる際に、目標洞窟内に非隠蔽の統制状態日本軍 MMC がいなかったら、その DC の爆発には IFT 上で依頼になければ**泊加の**・4DRM を適用される。

例:11.321の図を参照:洞窟GIに対してDCを完全設置しようと試みる歩兵ユニットは、自身のMPh開始時に、ヘクスW10においてヘクスサイドW0-W10を中心とするクレストカウンター上にいなければならず、加えて、DC の完全設置を行う際に、頂点、W9-X9-W10 か、W9-W10-V9 のどちらにいるかを明言しなければならない。これに対する臨機射撃に関して、このユニットは W10 におり(LOS は宣言した頂点に対して引かれている、かつ上めている頂点の地形により(LOS 妨害や W10 に置かれた煙幕で打ち消されない限り)開給地にいて、危険な移動中であるとかなされる。DC を完全設置したときに、その洞窟内に確認された統制状態の日本軍 MMCがいなければ、DC 爆発時の(故障しなければ)FT DRM の合計は-7となる。

例:11.6 の図を参照。洞館 G に DC を完全設置しようとする歩兵は、最初の MPh を T4 でレベル 1 に登攀することに費やし、次の自身の MPh 開始時に DC の完全設置の試みを宣言せねばならない(登攀カウンターの矢印が示す頂点が、DC 完全設置中の頂点にもなる)。



11.834 FT:洞窟に対するFT攻撃は、目標となった洞窟区域の内容物にのみ影響を与える[例外:その洞窟が非峡谷地洞窟であれば、FTはその洞窟に突撃可能(11.6)な他の全ての(隠匿状態のものも含む)洞窟の内容物も攻撃す

る。それらを攻撃するときの火力は、1/4 となり、全て同じ修整前 IFT DR を用いる]。



11.835 SCWとHEAT: SCW[例外: PIAT]を洞窟から射撃する場合、待機 射撃か事例 C³の TH DRM を適用しない限り、緊急事態のペナルティ(C13.81) を被る[例外: 崖上洞窟から PIAT 以外の SCW を射撃する場合、常に緊急事態 のペナルティを被る]。HEAT は、洞窟内の歩兵・砲に対して射撃可能である。

11.836 散弾:洞窟に対する散弾の火力は、(他のあらゆる修正の前に)半減される。しかし、 散弾は LOS 内にある洞窟のうち、射撃側が事前に指定したもの全てと、その目標となった洞窟の 1 レベル以内(で同一~クス内)にある地上区域の全てに影響を与えることができる。



11.837 無線機野戦電話:洞窟内で使用できる無線機は、初期配置時から その洞窟内に置かれ続けているものに限る。野戦電話は洞窟内で使用できる。 さらに、その保全エリア(C1.23)はその連続したヘクスの一部に、突撃可能な洞 窟(複合洞窟を含んでもかまわないし、それらのヘクスは同じアルファベットや

数字である必要も無い。保全エリアの地下部分は、電話線切断の DR 結果の影響を被らない [例外:保全エリアの一部である洞窟区域が HE FFE の攻撃で修整前に KIA を被るか、洞窟自体が除去された場合]。



G 11.931



11.84 OBA: 隠匿されていない洞窟とその内容物は、洞窟の CA ヘクス サイドを通過しないで着弾するOBA攻撃からは影響を受けない。この点に 関して、OBAは自軍盤端のヘクス列Qの道路、もしくはA5/6、またはGG5 /6の道路の中心を基点としていると考える[例外:航空観測員ではない盤外

観測員に誘導されるOBA 砲兵隊の基点は、その観測員がいるヘクスと同じである]。

11.841 事前砲撃: 事前砲撃に関して、洞窟は士気値11を有している。 事前砲撃を受けた へクス内の各洞窟は、それぞれ NMC を行わねばならない。成功したら何の影響もなく、そ の内容物は事前砲撃による MC を被らず、全ての HIP は維持される。この NMC に失敗し たら、その洞窟と内容物は全て除去される。もしそれらが隠匿されていたら、洞窟側プレイヤ ーは、相手プレイヤーに除去が生じたことも、何が除去されたかも知らせる必要はない(11.88 に従い、VP/ELRに関係のある場合は除く)。

Smoke +3 level 2

11.85 『煙幕』: 『煙幕』は、通常の方法で洞窟のあるへクス内/の底に置く ことができる。この場合、『煙幕』カウンターは全ての洞窟カウンターの上に 置かれる(そして地上にあるとかぶされる)。(PUTD) / カロロール 置したり、砲兵器の直接射撃で「煙幕」弾を撃ち込むうと試みる場合、事前に 置かれる(そして地上にあるとみなされる)。洞窟の内部に『煙幕』手榴弾を配

目標の洞窟を指定しなければならない。こうした配置は、たとえ強風であっても試みることが できる。間接射撃による『煙幕』は基本的に洞窟の中に配置されることはないが、WP の CH が隠匿されていない洞窟に生じた場合、その洞窟内に WP カウンターが配置される。WP が (何らかの方法で)洞窟内の配置に成功した場合、自動的に CH が生じたとみなし、内容物は 正負を逆転した TEM を用いて攻撃を受ける。煙幕展張器(D13.)では、洞窟内に煙幕を配置 することはできない。

洞窟内に『煙幕』の配置を試みられるのは、その洞窟の中にいるか、もしくはその洞窟に DC の投げ込みが可能な位置にいるユニットのみである。地上から洞窟内に『煙幕』手榴弾を 置くには、(あたかも DC を投げ込むかのように)11.833 に従って DC 投げ込み dr を行い、修 整後 dr3 以下を出さればならない。洞窟内に配置された、各 1/2 インチの『煙幕』は、それが 配置されたプレイヤーターンの最後まで地図上(の洞窟カウンターの下)に留まり続け、効果 を発揮する

洞窟内に砲兵器の直接射撃によって『煙幕』弾を撃ち込むには、射撃側は目標の洞窟に LOS を持ち、かつ歩兵目標タイプを用いねばならない[例外: BAZ45 の WP も洞窟内に撃ち こむことができるが、その際のTH表はBAZ 固有のものが用いられる]。その際、12 ヘクス 以下の『煙幕』弾射撃に適用される、+2 基本 TH#修整(C4.4)が適用されず、洞窟の +4TEM(TH 事例 Q)が適用される。 修整後 TH DR が命中をもたらした(そして修整前 TH DR が『煙幕』弾欠乏ナンバー以下だった)場合、適切が『煙幕』カウンターを目標洞窟カウン ターの下に置く。この射撃では捕捉をつけることが可能であり(11.832)、ROF の維持し可能 である

洞窟内に配置することを事前に宣言した『煙幕』の配置が、投げ込み dr/TH DR が大きす ぎたことによって失敗した場合、(発生していれば)その『煙幕』は目標洞窟の出入口へクスの 基本高度レベルに置かれる。これによって配置されたWPでは、NMCは発生しない。

洞窟内に配置された『煙幕』は、そのヘクスのほかの部分に存在しておらず、逆にあるヘク スの全ての洞窟の上に置かれた『煙幕』は、どの洞窟の中にも存在していない。 A24.8 とは異 なり、洞窟の中の『煙幕』から"外に向けて"の LOS に対する妨害 DRM は、(追加+1 ではな く)現在の『煙幕』が持つ最大 DRM の 2 倍となる。

例:11.321 の図を参照。 ヘクス W4 の洞窟 B/C の外側に置かれた『煙幕』はレベル 2 から立ち上り、洞窟へ/ からの LOS に影響しない。

Z8に、動いておらず、迂回中でもないBU状態のシャーマン戦車があり、非隠匿の洞窟B、もしくはCの内 部に『煙幕』弾を撃つとする。この場合、目標とする洞窟を事前に 1 つ指定(11.81)しておかねばならず、歩兵 目標タイプを用いて射撃する。修整前THDRが2か3なら命中し、目標洞窟の下に『煙幕』カウンターが置か れる[基本(そして修整後)TH#は8であり、合計の TH DRM は+5=+4 (洞窟 TEM)+1(BU)であるため]。修整前 THDRが4以上で、かつ『煙幕』弾薬欠乏ナンバー以下であれば、その『煙幕』は代わりにW5(目標が洞窟B の場合)か、X4(目標が洞窟Cの場合)に置かれる。

洞窟の中に、DRM+3の『煙幕』がある場合、その洞窟内の歩兵の LOS は遮断(B.10)される。なぜなら、"中 から外への"『煙幕』DRM が+6 になるためである。



Dispersed 11.851 『煙幕』が洞窟の中に漂流したり、洞窟内から外へ漂流することは ない。しかし、5/8 インチの WP カウンターが拡散面に裏返される時、およ び何らかの(つまり 1/2 インチでも 5/8 インチでも)洞窟内の WP カウンター がプレイから取り除かれる時(その洞窟自体の除去も含む)、その WP がお

かれた洞窟のレベルより高い(>)レベルにある、突撃可能な他の全ての隠匿洞窟と、(あれば だが)その洞窟と同じ複合洞窟につながって配置されている他の全ての隠匿洞窟、およびそ のような複合洞窟につながっている全てのトンネルの地上の出入口が、(LOS にかかわらず) 全て露見する。複合洞窟内には、決して『煙幕』は存在し得ない。隠匿トーチカ自体は、それ につながっているトンネルの露見によって姿を現す必要はない。トンネルの所有者側のプレ イヤーは、ただトンネルの開口部がそのヘクスにあることを相手に伝えるだけでよい26

例:11.321 の図を参照。通常の 5/8 インチ WP が洞窟 C 内に置かれており、それが拡散面になったとする。 露見するのは X6 のトーチカにあるトンネルの開口部のみである(なぜなら、複合洞窟 AA につながっている、 他の全ての洞窟/トンネルの開口部のレベルはが、洞窟 C のレベル以下だからである;トンネルのレベルに ついては 11.933 を参照。 しかし、 洞窟 A内の WP に同じことが起きた場合、 複合洞窟 AAにつながる全ての 洞窟と、両方のトンネルの地上の開口部(T6とX6)が全て露見する。

例:1.6 の図を参照。洞窟 A 内に置かれた 1/2 インチ WP カウンターが、"?"の獲得後、そのプレイヤーター ンの最後に除去された。その時点でまだ隠匿状態を維持しているなら、洞窟 G と M は露見して幣上に置か れる[訳注:MはAから突撃可能ではないので、露見しないはずである]。洞窟G内にWPが置かれていた場 合、同じようにして洞窟Mだけが露見する。洞窟M内にWPが置かれても他の洞窟は露見しない。洞窟JKL 内のどれに WP が置かれても、他の洞窟は露見しない。ヘクス H5 の底に置かれた『煙幕』は、洞窟 J-L の 全てに関わるLOSに影響するが、そのことでいずれの洞窟も露見しない。



FB 11.86 航空: 非隠匿の洞窟は、視認 TC(E7.3)に関して建物として扱う。 FB/DB が洞窟に対する視認 TC を成功させ、その洞窟を指定目標とした 場合、その航空機の LOS 内にある目標洞窟の出入口へクスの占有物も、 同時に視認されたとみなす。崖上洞窟/その内容物に対する航空攻撃には、

目標の洞窟のレベルとその出入口へクスの基本高度レベル(あるいはクレストレベルーどちら か高いほう)の差を、追加の DRM として(爆撃なら) TH DR に、(MG 射撃なら)IFT DR に加 算する。洞窟/その内容物への航空攻撃は、同時にその洞窟の出入口へクス内の全ての視認 されたユニット/目標に対しても、出入口へクスを攻撃しているかのように行われる。全て同じ 修整前 TH/IFT DR が用いられるが、修整は各目標について個別に行われる。爆撃の際 にナパーム(17.4)が使われたら、結果生じる火災と煙カウンターは、他の理由で禁じられてい なければ出入口へクスに置かれる。



11.87 CC:洞窟の中と外の間では、いかなる CC 攻撃も生じ得ない。

11.88 除去(Elimination): 洞窟は、洞窟内で解決された、DC 攻撃もしくは 100mm 以 上の HE 攻撃[例外: HE 相当ではない]の結果でのみ除去される可能性がある[例外: 事前 砲撃(11.841); ドーザー(15.22)]。 DC 攻撃の修整前(完全設置 DC、もしくは非隠蔽の統制 状態日本軍 \mathbf{MMC} がいない時に洞窟内に配置された \mathbf{DC} ならば修整後; $\mathbf{11.833}$) $\mathbf{IFT}\,\mathbf{DR}$ が KIA の結果であるか、もしくは HE が CH であった場合、洞窟カウンターとその内容物は全 て除去される。ある複合洞窟が、ルール上可能な洞窟/地上への退出ルート(距離は無関係) を全て失った場合、その複合洞窟内のユニット/SW/砲は直ちに除去される。この際、対戦相 手に除去の発生を知らせる必要はない。ただし、シナリオの勝利条件に CVP が関係する場 合、対戦相手が得た CVP 数だけを知らせる。また、戦闘継続力に影響した場合も、変化した 日本軍 ELR のみを知らせる。

例 11.321 の図を参照。複合洞窟 AA 内に、歩兵と砲があるものとする。歩兵は洞窟 A-D、G、H の全てと、ト ンネルの地上への開口部の全てが破壊されたら、その時点で除去される。 砲は、 洞窟 A-D の全てが破壊さ れた時点で除去される。なぜなら、砲は複合洞窟 GG へ押し動かすことも、トンネルを通って地上に出ること もできないからである。連合軍がトンネルの開口部や洞窟区域を支配しただけでは、歩兵も砲も除去されな いことに注意せよ。

11.9 雑則:洞窟、および複合洞窟は、プレイ中に作り出すこと動かすことはできない。

11.91 OB: 日本軍が使用できる洞窟の数は、OB に記載されている。しかし、崖上洞窟(11・ 113)を1つ配置するごとに、OBから3つの洞窟が減らされる。複合洞窟(11.2)は日本軍OB に記載されていない。日本軍が利用可能な複合洞窟の数は、崖上洞窟を配置した数によっ て減少することはない。

例:日本軍 OB に 4 つの洞窟が与えられている。4 つの洞窟全てを、登攀を必要としない通常の場所に配置 することもできるし、1つを通常の場所におき、1つを崖上洞窟にすることもできる。どちらにしても、どれか1 つ(日本軍が選択)の洞窟を複合洞窟の基点洞窟にすることができる。OB で 1-3 個の洞窟が与えられてい る場合、崖上洞窟を1つ配置できるが、その場合他の洞窟を配置できない。実際に配置された洞窟の数が1、 2、あるいは3のいずれであったとしても、複合洞窟は利用できないなぜなら、1-3の25%[FRD]は0だか らである)。



11.92 砲: 各洞窟内には、1門の非車載砲を、そのタイプ、口径、目標と しての大きさにかかわらず初期配置できる[例外: 駄載状態では配置できな い]。すでに1門の砲がある洞窟には、いかなる砲もその区域に配置したり、 進入(あるいは dm 状態 SW の組み立てを)してはならない。洞窟内の砲の

CAは、常にその洞窟のCAと同じである。しかしこのことは、砲を突撃可能な複合洞窟に押し 動かすこと(あるいはその逆)を妨げるものではない。

11.93 野戦構築物:洞窟/複合洞窟内には、一切の野戦構築物を置けない。しかし、複合 洞窟には、11.933 にしたがって、トンネルをつなげることができる。洞窟カウンターのあるへ クス内に存在する全ての野戦構築物は、通常の能力と効果を持つが、それが影響するのは 洞窟の外側の通常の配置可能なレベルに限られる。



11.931 鉄条網:歩兵が洞窟を出て、直接鉄条網のある区域に入った場 合、鉄条網カウンターの上におかれる。





11.932 トーチカ:トーチカ内の歩兵は、一度そのヘクスの地上区域に 出てからでなければ、洞窟/複合洞窟に進入できない[例外:接続されたト ンネルを用いれば、トーチカから複合洞窟へ、あるいはその逆に進入で きる: 11.933]。11.75も参照。

11.933 トンネル:以下で述べる点を除き、複合洞窟に連結されたトンネルにも、通常のト ンネルルールが適用される。ルールG11項に関して、トンネルはそれが連結している2つの 区域に突撃可能な1つの地下区域とみなす。加えて、トンネルでつなげられた2つの区域は、 互いに突撃可能であるとみなす[両方の例外:トンネルに入ることができるのは、MPh/RtPh のみである。トンネルは複合洞窟と地上、あるいは2つの複合洞窟をつなぐことができる。た だし、水耕期の水田/砂地/沼沢地/湿地林/水障害(ヘクスサイド上の池も含む)/乾燥し ていない小川に進入したり、そこから出ていてはならない。それ以外は、3 ヘクス以内の長さ という制限内であれば、複合洞窟のどのヘクスの地下にでも出入口を設けることができる。複 合洞窟につながったトンネルは高度を変えることができるが、1~クスにつき1レベル以内の 変更しか許されず、ヘクスの基本高度レベル(あるいは、完全建物レベルであればその地上 レベル)よりも1レベル以上低いレベルに存在しなければならない[例外:トンネルの出入口 を複合洞窟以外の場所に設けるのなら、そのレベルはヘクスの基本高度レベル(あるいは、 完全建物レベルであればその地上レベル)に設ける]。WP によって露見した(11.851)トンネ ルの出入口は、日本軍ユニットが実際に連合軍ユニットの LOS 内でその出入口を使用して いなかったとしても、回収と破壊の対象となりえる(B8.61)。

例:11,321の図を参照。トーチカのトンネルは、X5やY6に直接つなげることはできない。なぜならX6はレベ ル2であり、X5/Y6はレベル0だからである。T6から複合洞窟AAへの進入を望む日本軍歩兵は、そのMPh に地図盤から取り除かれ、秘匿ボックス AA に Sewer カウンターを上に乗せた状態で置かれる。続く APh に Sewerカウンターが取り除かれる。次のMPhには、このユニットを盤上から取り除き、秘匿ボックスIにSewer カウンターを乗せた状態で置くことにより、トーチカにつながるトンネルに進入させることができる。続く APh には盤上に配置されるか、隠匿のままトーチカに進入できるのなら(11.75)単に秘匿ボックスから Sewer カウ ンターを取り除く。複合洞窟AAから、V5-T6のトンネルを通って地上に出る歩兵は、そのMPhにSewerカウ ンターを上に乗せた状態で地図盤上に配置される。しかし、そのユニットはいまだ地下にいるとみなされ、 あらゆる敵ユニットの LOS 外にある。続く APh に、Sewer カウンターを"?"に交換する。

11.934 地下道:地下道は、他のいかなるタイプの地下区域とも接続できない。

11.94 支配:統制状態の日本軍 MMC が存在していない、非隠匿の洞窟は、統制状態の 連合軍MMCが『隣接』(11.6)することによって、連合軍側に支配されたとみなす。この支配の 影響は一その連合軍ユニットがその後どのような状態になったり、いなくなったとしても一洞 窟内に統制状態の(隠匿状態でも可)日本軍MMCが進入するまで維持される。地下にいるユ ニットは、現在自分がいる区域のみを支配できる。



11.95 火災:洞窟/複合洞窟のあるヘクス内で、地下区域の外側で発生してい る火災は、その洞窟「複合洞窟の内容物に対して、そのヘクスからの退出を強制 しない(また、それらのレベルよりも高いレベルから立ち上る『煙幕』も、それらに 影響しない)。洞窟および複合洞窟は非可燃地形である。

11.96 夜間:洞窟が照明されるのは、洞窟のあるヘクスと、その出入口ヘクスの両方が照 明されている場合だけである。複合洞窟は決して照明されない。洞窟や複合洞窟に移動する ユニットは、地上を移動するまで迷走の対象にならない。隠蔽地形ではあるが、洞窟/複合洞 窟への進入に必要なMFコストは夜間によって増加(E1.3)しない。



BERSERK 11.97 狂暴兵:洞窟内の歩兵が、修整後の戦渦 DR で9以上を出した場合、 クラス上昇する。洞窟内の内容物は、狂暴兵の発生/襲撃に関して、確認状態の 敵ユニットとはみなさない。



11.98 捕虜:複合洞窟内の連合軍捕虜には必ず監視兵をつけ続けなければ ならないが、捕虜が監視兵を CC 攻撃することはできない。何らかの理由(例え ば不運でその監視兵が除去された際に、他に監視兵になれるユニットが存在し ていなかったとしても、捕虜は何も行動できない。洞窟内で再武装した/脱走した

連合軍捕虜は、直ちにその洞窟の出入口ヘクスに動かされる。たとえその区域がオーバース タックであったり、敵ユニットが存在していたり、地雷原攻撃を受けねばならなかったり(あるい は登攀の必要があったとしても)しても、同様である。

11.981 尋問: 尋問(E2.)によって、洞窟内のユニットが露見した場合、その洞窟も同様に露 見する。尋問で基点洞窟が露見した場合、捕虜側のプレイヤーはその洞窟が基点洞窟であ ることも告げねばならない。複合洞窟の内容物は、尋問によって暴露されることはない。

11.99 DYO: 日本軍のみが洞窟を購入できる。各洞窟カウンターの BPV は、1943 年 以前なら 20 であり、1944-45 年ならば 10 である。

12. 上陸用舟艇 (Landing Craft)

[注意:このルールは、水陸両用車両(D16)には適用しない]

12.1 GUNG HO には、8 種類の上陸用舟艇(LC)が用意されている。LCP(L)、LCVP、 LCA、LCM(3)、LCT(4) そして LCI(S)はアメリカ軍とイギリス軍(A25.4)の用いる形式であり、 大発と小発は日本軍のものである。LC は、以下に述べられる相違点を除き、ボート(E5.)とし て扱われるが、突撃艇とラフトのそれぞれの特性に関するルール(E5.11-.22)は適用しない。 LC は車両であるともみなされるが、特記のある場合を除き、AFV であるとはみなされない。

12.11 固有操作班: 各LCは、その国籍/種類にかかわらず、士気値8の固有操作班を有 する。他に記載のない限り、通常のCE状態、および付随攻撃のルールが適用される。LCの 固有操作班は決してBU状態になれず、BU状態の恩恵を得ることもない。戦車指揮官がLC の固有操作班の一部となることはなく、LC によって戦車指揮官が誕生(H1.43)することもな



12.111 麻痺/帰還:LCはMAの使用不能によって**帰還することはない**。LC の固有操作班は麻痺になりえるが、BU状態にはならない(12.11)。LCの固有 操作班が被った攻撃の影響で帰還が生じた場合(D5.341-342)、麻痺の結果の

みが生じる。すなわち、帰還はしない。しかし、LC の固有操作班に対する麻痺の結果による +1DRM は全て累積される。麻痺については 12.13 を、帰還については 14.232 を参照。LC は、操作班が麻痺の結果を受けても停止しない。しかし、その LC が接岸(Beached)しておら ず、航行不能(immobilized)でもなければ、攻撃側は直ちに無作為方向drを行う。LCは、現 在のヘクスで無作為に決定されたヘクスサイドが、自身の VCA 内に入るように、その向きを 変える27。麻痺がLCのMPh中に起きたものなら、残りのMPは(あれば)全てその新しい向 きで消費したものとみなされる。麻痺の結果そのものは、LCを航行不能(12.2)にさせない。



12.112 操作班カウンター: LC の固有操作班は、LC を自発的に放棄でき ず、移動(航行)不能 TC の対象にもならない。LC の固有操作班が生存した(12. **1・2・6** 691 参照り場合、現在プレイに使われていない国籍にとえば、中国、イタリア、枢

軸中小国の、1-2-6 車両操作班カウンターを用いて表す。この操作班カウンターはLCと同じ 国籍で、全ての通常の車両操作班の能力を有しているみなされるが、未熟兵である[例外:SW MG および車載 AAMG の操作に関しては、未熟兵による B#低下のペナルティ (A19.32) は適 用されない]。

12.113 未熟操作班 (Inexperienced): LC の固有操作班が未熟操作班と明記されてい る場合、そのLCの許容MPは1減少する。LCの未熟な固有操作班に関する影響は、他に は無い[例外: 高波(Heavy Surf) 時の接岸/離岸: 13.422]。

12.114 VP:LC の操作班の CVP は、固有状態であるか否かにかかわらず、"1"である。

12.12 積載物 (Passengers): LC に関して"積載物(Passenger)"という用語を用いる場 合(LCの"PRC"について言及する場合、そのPには積載物が含まれる)、それはLCで輸送 されている、もしくは LC に乗船LC から下船する、兵士/SW/車両/残骸/砲/馬/ボート(および 積載された車両のPRC)を包括的に表している。全てのLCは兵士/SWを輸送できる。しかし、 車両/砲/馬/ボート[例外:LC は他の LC の積載物/ごれない]を輸送できるのは、傾斜路 (Ramp; 12.41)を有するLCだけである。この制限内であれば、LCは自身のPP許容量内に 納まるように、G章デバイダーに記載された『LC積載物PPコスト表(LC Passenger PP Cost Chart)』上にある積載物を、どのような組み合わせでも輸送できる。LC 内で所有されてない 装備(および残骸)は、全てLC内に維持される。

12.121 車両/砲/SW: LC 積載物となっている車両は、他で許可されていれば、自身の能 力の範囲内で、兵士/SW/砲を輸送/牽引できる。LC 積載物となっている駄馬は、10.1 に従い、 砲を駄載できる。LC に積載されている車両の VCA と砲の CA は、その LC の VCA(もしく は"後方"VCA)と一致する:14.23 を参照。 積載物となっている車両は、LC 内で機動状態に なったり、機動状態を維持することはできない。

12.122 士気値: LC に積載されている全ての兵士と固有操作班の士気値は、"8"とみな

12.123 BU/CE:LC 積載物「例外: 特定の大きさの車両/砲: 12.65 と 12.671]は、その 積載物自身の代のLCの『目標の向き』が装甲されているならば、常にBU状態であるとみな す。LC 積載物は、決して CE になれず、CE 状態の恩恵を受けることも無い一これは通常 BU 状態になれないもの(例えば、キャリアーの HS/操作班)であっても同様である[例外: 12.674を参照]。

12.124 行動: 乗船下船(12.4.421; あるいは乗車/下車 12.45)以外で LC 積載物に許され ている行動は、MC/TCの解決(△;12.13)、砲の切り離し(12.42)、残骸の排除(12.43)、そして SWの受け渡り回収だけである。



G 12,404

12.13 MC/TC:LC に乗っている間、全ての固有操作班と積載された兵士(および積載車 両のPRC)は、走行(航行)不能TC、PTC、LLMC、LLTC、ブービートラップの攻撃を無視し、 PIN/戦渦の対象にもならない。LC の操作班は、固有操作班である間は決して混乱せず、除 去されることもない。 すなわち、CE DRM が減少したり適用されなくなった状態(12.6; D5.311)の時に、混乱の結果を被ったとしても、代わりに麻痺の結果となる(12.111 も参照)。 LC に乗っている間、全ての兵士積載物は、理由にかかわらず混乱/戦力減少の結果を被ら ず、代わりに損耗する。指揮能力とヒーロー修整は、LC に乗っているユニットに適用できず、 LCに乗っている指揮官とヒーローはその指揮能力とヒーロー修整を使用できない。

例:LCP(L)の非装甲の『目標の向き』に対して(あるいは装甲された向きを対してではあるが、CE DRM が +2 より小さくなるような高度優位性を持った区域から)小火器/MG 射撃が行われた場合でも、それによって 生じたMCに失敗した操作班は、混乱ではなく麻痺となる。LCM(3)に乗っているSMC/MMC(LC 積載物で ある車両の乗車兵であっても同様)が、何らかの MC に失敗した場合、損耗を被る。

12.14 跨乗兵: LC 自体にいかなる種類の跨乗兵が乗ることもないし、LC に乗っているど の種類の乗り物にも跨乗兵が乗ることはない。

12.15 スタック:LC の積載物(積載車両の乗車兵も含む)は、区域のスタック制限(A5.3)に は数えない。また、積載物をオーバースタックさせることはできない。しかし、LC のある区域 に、LC に積載されていない他の車両がある場合、その LC 自体はオーバースタックとなる。

12.151 **車両と歩兵のスタック:**同一のLCに積載中の、全ての5/8インチの車両**例外**: オートバイ]、そのPRCと牽引された砲、そして残骸はスタックしていなければならず、一括し て『LC 車両スタック』と呼ばれる。このスタックの上から下への順番は、乗船/下船に関して (12.42-.43)、LC上での前から後ろの順番と一致する。同一のLCに積載中の、全ての兵士カ ウンター[例外:LC 積載車両の乗車兵]、オートバイ、ボート、押し動かされている砲は、一括 して『LC 歩兵スタック』と呼ばれる。LC 歩兵スタック内の各兵士カウンターは、『歩兵積載物』 と呼ばれる(歩兵ユニットになるわけではない―あくまで積載物である)。LC 車両スタックの上 から下への順番を変更することはできないが、LC 歩兵スタックの順番は、あたかも陸上の開 豁地にいるかのように変更できる(12.45 も参照)。各 LC スタックに含まれるカウンターの数は、 その積載物の乗船/下船/牽引解除(12.4-.421;あるいは乗車/下車 12.45)によって変化しうる。

12.2 移動: LC は MP のみを消費し、陸上(沼沢地/湿地林を含む)および凍結した水障害 上を輸送移動できない。ボートと異なり、LC はオールで漕ぐこともできず、MP 消費のため に最低限必要な乗船兵も不要である。LC の通常の MP 消費率は、水障害区域への進入に つき 1MP である(夜間でも同様)。LC は MPh にのみ VCA を変更でき、その際 1 本のヘク スの足の変更につき、1MPを消費する[例外:麻痺に伴うVCA変更;12.111]。 LCが、水障害 内に残骸/自軍ユニット[例外:SMC]が存在する区域に進入する場合、それぞれにつき追加 の 1MP を、あたかもその区域の COT の一部であるかのように消費する。 LC は停止 MP を 消費しない**[例外:後進の使用 (12.22)/あるいは桟橋に隣接する場合(13.731)**]が、離岸する 際には始動 MP を消費せねばならない。LC は接岸航行不能状態(あるいは 13.731/D2.23 に従って停止MPを消費した時;13.4421も参照でなければ非停止状態とみなされ、航行不 能/座礁していない限り(たとえ麻痺状態でも)移動可能(Mobile)であるとみなす。LC は、無線 機搭載 AFV と同様に、その MPh に自発的に小隊移動を行うことができる。

DR ≥ 12 AGROUND 12.21 **座礁 (Aground):** LC が、自身の MPh/APh 中に浅い海へクス(13.4) に進入し、同時にそれがそのヘクスから3ヘクス以内にある海岸(13.1)ヘクスに (ヘクス数で)近づくような移動だった場合、その LC の所有プレイヤーは、直ち

に(すなわち、接岸/停止の宣言/試みや、防御臨機射撃を行う前)にボグ DR(△)を行わねば ならない[例外:そのヘクスに高波(Heavy Surf; 13.441-.447)の影響がある場合、上記のボ グ DR は行われない]。 適用される DRM は、LC 固有のボグ DRM(カウンターの MP の左 に、+#の形で印刷されている)と、そのヘクスに鉄条網がある場合の+1(LC の目標サイズが-3もしくは-4の場合は適用されない;14.52)だけである。 修整後 DR が 12 以上の場合、その LC は座礁する;すなわち、そのヘクスでボグとなり、接岸状態になる。ただし、この接岸は 12.3にあるようなヘクスサイドをまたいでのものではなく、そのヘクス内での接岸となる。座礁 した LC には座礁(Aground)カウンターを置く。LC は自発的に座礁することも、漂流(Drift) することもできない。小隊移動を行っている場合、D14.21 に従って、1 回のボグ DR を行う。

FAST

12.211 完全座礁 (Fast Aground): 座礁している LC は、他の点で航行可 能でかっ PFPh に射撃していないのであれば、自身の MPh の開始時に座礁 Beached & Immobilized 状態の(つまりボグ状態の)解消を試みられる。座鴟解消の試みは dr を行い、そ

の修整前の値と同じだけのMPを(通常の1MPの代わりに)始動MPとして消費することで行 われる。その drの修整後(△)の値が4以下であれば、(修整前 drが許容MPより大きかった としても)LCの座礁は解消されるが、LCはいまだにボグへクス内にいて、かつ後進移動中 (12.2)とみなされる;さらにその LC は、残った MP があれば、通常と同じく停止/CA 変更/移 動に用いてかまわない。修整後 dr が 5 なら、その LC は立ち往生(Mired; 12.211)する。修

整後 dr が 6 以上なら、その LC は完全座礁となる; すなわち、そのヘクスでの座礁(および接 岸)状態は変化せず、航行不能(D8.1)状態となる。座礁カウンターを完全座礁(Fast Aground)の面に裏返し、(もし置かれていれば)立ち往生カウンターを取り除く。適用可能な drm は、立ち往生状態の+1 のみである。LC(もしくは LC の残骸)は、他に 12.69、13.441、 13.4421、および 13.4422 によっても完全座礁になりえる。



12.2111 立ち往生 (Mired): LC が立ち往生したら、+1 立ち往生(Mired)カ ウンターを置き、それ以降のボグ解消の試みに+1drm が適用されることを示す。 さらに立ち往生の結果が出ても、立ち往生drm が累積していくことはない。

12.22 後進: LC は D2.2-.24 に従って後進移動を行うことができ、その際の消費 MP は、 前進移動時のヘクス毎の進入コストの 2 倍となる。LC は自身の MPh を後進機動(D2.24)で 終えることができるが、自発的に自身のMPhを(桟橋への隣接以外で;13.731)停止状態で終 えることはできない。

12.23 漂流 (**Drift**): 河における LC の漂流は、B21.121 に従って生じる。 その他の漂流 は、高波(Heavy Surf)状態の海においてのみ生じる。13.12、13.44、および13.444を参照。

12.3 接岸/離岸 (Un/Beaching): LC は、E5.23 に従って、崖ではない水-陸上へク スサイド(海岸-海[13.2]と海-後背地へクスサイド[13.41]を含む)にまたがって接岸できる [例外:LC がその APh 中に接岸可能なのは、LC が存在するヘクスに高波の影響があり (13.44)、かつ接岸/離岸 DR(13.442)の結果によって*のみ*である;LC は橋に対して接岸でき ない]。接岸したLCは、そのVCAを変更せずに、接岸したヘクスサイドをまたぐようにして置 く。接岸状態の LC は、あらゆる点でいまだ水障害区域にいるとみなす。離岸する LC は、そ の旨を宣言し、始動 MP を消費する(座礁しているなら、座礁解消の dr による; 12.211)。 その 移動は後進であるとみなされ、前進に変更するには、D2.23 に従って一度停止しなければな らない(12.22 に注意せよ)。LC は、座礁した場合(12.21-.211)および残骸化した場合(12.69) にも接岸状態となる。

12.4 乗船/下船 (Un/Loading): 特に記載されている場合を除き、通常の車両の一ボート ではない--乗車/降車ルール(D6.4:.5; D8.5)が、LC とその積載物にも適用される。LC 積載 物は、敵のいるヘクスにも下船できる。LCが座礁している使しくはVCA内に接岸したヘクス サイドを含んでいない)場合、ユニットはLCのいるヘクス内にのみ下船でき、その際にユニッ トは許容 MF/MP の 25%(FRU)を(車両であれば、その区域の COT も合わせて)消費する。 この下船の際、LCの存在は D2.14 のペナルティを生じさせないが、LC と同じヘクスにその LC の積載物となっていない車両[例外:オートバイ]があった場合、オーバースタックを生じる。 座礁しているLCに乗船を望むユニットは、そのLCと同じ区域にいなければならないもしく は同じ区域に、その区域のCOT-車両であればLCが存在することによる追加1MPを加え て;D2.14―を支払って進入しなければならない)。同じ区域からの乗船には、そのユニットの 許容 MF/MP の 25%(FRU)を(車両であれば、LC に進入するための 1MP と、停止のため の 1MPも合わせて)消費する。

12.401 接岸へクスサイドが、LCの VCA に含まれている場合、その LC からは接岸へクス サイドを通過して下船できる(LC のいるヘクス自体への下船はできない)。下船するユニット は、その許容 MF/MP の 25%(FRU)を(車両であれば進入する区域の COT も合わせて)消 費する。より高い区域へ下船することになるユニットは、MF を消費するなら消費%コストが 2 倍になり、MP を消費するなら追加の 4MP を消費する。乗船を望むユニットはこの逆の手順 をたどる一が、車両の乗船の場合、その許容 MP の 25%を消費したあと、LC に進入するた めの 1MP と、停止のための 1MP を合わせて消費しなければならない。

12.402 浅い水へクス内で航行不能になったが、接岸状態ではない LC は、兵士ユニットと その所有SWのみが、そのLCのいるヘクスから乗船したり、そのヘクスへの下船が可能で ある。このような乗船ケト船をするユニットは、その許容 MFの 50%(FRU)を消費する。

12.403 LC 上の車両は、下船しないのであれば始動 MP を消費してはならない(下船する なら始動 MP を消費しなければならない)。 LC に乗船、もしくは LC から下船する積載物は、 その MPh の間、AFV による援護、小隊移動、警戒移動、および ESB の試みは行えない。 無線機を搭載していないAFVは、LCに乗船、もしくはLCから下船するMPかにおいては、 自動的に自由な移動のための NTC(D14.23)に成功したものとみなされる。 牽引可能な車両 は、乗船/下船の際に砲を牽引していてもかまわない(後進移動は許されない;C10.1)が、牽 引による追加の MF/MP は消費しなければならない。 車両は橋区域から LC に乗船すること も、LCから橋区域に下船することもできない。12.121も参照。

12.404 LCの許容MPが、未熟操作班(12.113)もしくは火災(12.68)の影響により、印刷され たMPよりも減少していたとしても、積載物の乗船下船の際には、(防御臨機射撃に関して)印 刷された許容移動力から消費しなければならない%MPを消費したとみなす。LCへの乗船、 もしくは LC からの下船に際し、必要とされるコストの合計が、固有の何帰じれた MF/MP の



100%を超過しているユニットは、全力移動によってのみ乗船/下船できる[例外: 乗船時/車両が全力移動した場合、停止状態でそのMPh を終える]。

RAMP DOWN 12.41 傾斜路 (Ramp): カウンター上の"PP"の文字に下線が引かれている LCは、その船首に傾斜路を装備しており、12.121にしたがって、どの種類の積 載物でも輸送できる。"PP"の文字に下線のないLCは、兵士SWしか輸送でき

ない。LC の傾斜路は、通常は"閉鎖"されている(すなわち上がった状態)とみなされる【例外: 以下の期間中は、傾斜路が"開放"されている(すなわち下がった状態)とみなされる【例外: とから(に)最初の積載物が下船(乗船)した時から、その LC が離岸のための始動MP を消費する(あるいは 12.211 の座礁状態解消 dr を行った; どちらか早いほう)まで; 12.43]。 傾斜路の昇降に際し、LC が消費する MP コストはない。傾斜路を持たない LC(もしくは浅い 水〜クス内で航行不能になったが、接岸状態でない LC; 12.402)からの下船〜の乗船にかかるコストは、通常の 25%ではなく 50%に増加する。LC の傾斜路は、故障したり、損害を受けたり破壊されたりすることはない。

12.42 積載物の車両/砲: 車両は、LC 車両スタックの上から下への順番に従ってのみ、LCから下船できる。ゆえに、一番上の5/8インチの車両が下船できないしない場合、その下にスタックしている5/8インチのカウンターは一切下船できない。LCに乗船した車両は、そのLC 車両スタックの一番上に置かれる。LC 積載物の状態では、車両に砲を連結することはできないが、切り離すことは LC 内が陸上の開豁地区域であるかのように行うことができる[例外:切り離しによって、積載物のPがLCの許容PPを超過する場合は不可である]。切り離された砲は、それを所有することになる歩兵積載物ユニットの下に置かれる。LC に乗っている間、SW/砲を解体組み立て)することはできない。

12.421 人力移動: 砲、ボート、オートイを人力移動によって LC から下船させる、もしくは LC に乗船させるには、その LC が接岸していなければならない。そのほかの点に関して、乗船下船における人力移動は、砲の連結/切り離しの手順(C10.11・C10.12)の手順に従う「例外:接岸へクスサイドがLC の VCA に含まれている場合、人力移動の開始と終了は、12.401に従い、そのヘクスサイドをはさんだ隣接へクス間で行われることになる: LC にオートバイ以外の車両が載っているのなら、人力移動による下船は不可能である]。人力移動による乗船/下船にかかる MF/MP コストは、C10.11 もしくは C10.12 に従う(高波が影響するなら、13.443 に従って修整される可能性がある)。人力移動に伴う TI は、LC および LC 内のその他の PRC には適用しない。

12.43 積載物の残骸: LC 車両スタックに、炎上していない残骸が生じた場合、その車両スタック内で残骸の下にある5/8インチカウンターと、そのLCのLC歩兵スタック内にある5/8インチカウンターは、D10.42 に従って残骸が排除されるまで下船できない「例外: 接岸中のLC でのみ排除が可能であり、排除される残骸の上に 5/8 インチカウンター(排除を行うAFV と残骸の間に他の5/8 インチカウンターがあってはならず、排除を行うAFV と残骸の間に他の5/8 インチカウンターがあってはならない」。この排除が行われた場合、あたかも積載物の下船が行われたかのように、そのLCの傾斜路は開放状態となる。LC上の積載物車両残骸は、そのLC内への進入コスト、もしくはその区域への進入コストを増加させない。LC上の残骸は、LCの許容PPに関して、残骸になる前のPPを依然として有しているとみなす。走行不能の車両は、上記の事柄に関して、あらゆる点で炎上していない残骸と同等のものとみなす。破壊された車両からPRCが生き残り、それによってLCのPPを超過したとしても、何も特別な事態は発生しない。すなわち、超過したPRCは何のペナルティも無しにLCにとどまる。

BLAZE 12.44 火災:何らかの火災を含む LC には、いかなるユニットも乗りこむことはできない。 LC 自体の火災(12.68)は、その積載物下船能力に影響を与えない。 LC 上の炎上する残骸な排除できない。そこから下船できる積載物は、LC 車両スタック内で、炎上する残骸の上にスタックしている車両(およびその PRC/牽引している砲)と、兵土積載物(およびそれが所有する SW)のみである。

12.45 積載物車両の PRC: 他の理由例えば、LC の PP 許容量: 12.12)で禁止されていなければ、LC の PRC[例外: LC の固有操作班]は、LC 内が陸上の開豁地〜クスであるかのように[例外: FFMO/FFNAM/オーバースタックは適用されない]、その LC の MPh 中に、LC 積載物の車両に乗車したり[例外: 跨乗兵は不可(12.14)、車両から下車したりできる。この際に PRC が消費する MF は、LC 自体の MP 消費に影響を与えることも、逆に影響されることもない[例外: 乗車/下車に伴うこれらの MF/MP 消費の全ては、その積載物/操作班がLC から下船する MPh (あるいは積載物/車両の操作班が乗船し、船内で乗車/下車を行う MPh) においては、"同時に消費される" MF と MP になる(12.4)]。

12.5 LC によるLC からの CC 以外の攻撃:LC 固有の兵器で準備射撃を行えるのは、そのLC が完全座礁していて、固有の操作班に操作されている場合だけである。移動中機動が非停止/AFPh 射撃に関するペナルティは、全て通常と同じく適用される。麻痺の DRM(もし あれば;12.111)は累積して適用される。LC は OVR を行うことができず、LC の PRC は 関連 幕原 の配置 「煙幕原準の射撃を行えない。LC の積載物は、一切の攻撃を行えない。

12.6 LC に対する CC 以外の攻撃: 攻撃の種類、装甲された『目標の向き』に射撃を受けたかどうか、射撃側に高度の優位性(D5.311)があるかどうかにより、LC は AFV(すなわち装甲)車両目標か非装甲車両目標かのどちらかとして扱われる。決してボートとはみなされない。OTに関するルールは、OTのLCが、装甲された『目標の向き』から攻撃を受けた場合に、あたかも OT AFV であるかのように適用される。水陸両用車両(D16.3)とは異なり、水障害内のLCは、HDにも、小さな目標にもならない。LCが傾斜路をおろしても、そのLCの正面の『目標の向き』は非装甲にならない。

DP 3

12.601 損害 (Damage):全てのLCは、その残骸面に損害ポイント(DP)許容量が記載されている。LC に対する攻撃の効果は(後述のルールに従い)DP によって与えられ、それまでに被った DP の合計数と等しくなるように、DP カウ

 $\overline{\nu}$ ターを 1 個以上置くことで表される。合計の DP 数が、LC の許容 DP と等しくなった場合、その LC は航行不能となる。 許容 DP を超過した場合、その LC は破壊(12.69)される。 DP は LC 上の火災によっても与えられる(12.68)。

12.602 衝撃走行不能: 衝撃、衝撃の可能性、走行不能の結果は、LC にもその固有操作 班にも適用されない [例外: DP による航行不能; 12.601]。 しかし、LC の積載物車両におよび その PRC)に対しては、12.65 に従って通常と同様に適用される。



12.603 狙撃兵:LCに対する、狙撃 dr1 もしくは 2 の攻撃は、その固有 操作班のみが被り、その結果は麻痺である[例外: そのLC のヘクスに高波 が影響している場合、狙撃 dr2 の操作班に対する攻撃は効果なしとなる; 13.445]。LC の積載物は、狙撃の対象とならない。

12.61 非砲兵器の直接射撃:非装甲目標とみなされる LC に、非砲兵器による直接射撃が行われた場合、IFT 上で★車両の欄を用いて解決する。その際の火力は、LC が接岸していなければ(他のあらゆる修整を適用した上で)半減される。修整後 IFT DR が★車両破壊耕未満(<)だった場合、両方の数値の差と同数の DPがLC に与えられ、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。修整後 IFT DR と★車両破壊耕が等しかった(=)場合、LC に影響はなく、露出した PRC が付砲攻撃を受ける可能性がある。修整後 IFT DR が★車両破壊井より大きかった(>)場合、LC にも PRC にも何の影響もない。

装甲目標とみなされるLCに非砲兵器による直接射撃が行われた場合、LCには何の影響 もなく、露出した PRC に対する付随攻撃が行われる可能性がある。

例:12火力の小火器/MG 攻撃が、接岸していない LCP(L)の非装甲の『目標の向き』に対して行われた場合、IFT上で6火力の★車両欄を用いて解決する。修整後IFT DR が 5 なら LC が被る DP は 1 となる(6)★車両破壊引・5[DR]=1DP)。修整後 IFT DR が 4 なら 2DP であり、以下同様に計算される(そして、LC の露出した PRC に対し、付随攻撃が行われる可能性がある; 12.621)。同じ攻撃が LCP(L)の装甲された『目標の向き』に対して行われた場合、LC には何の影響もない。ただし、CE 状態である固有操作班は 12.671 に従って付随攻撃を受ける。LCP(L)の装甲された『目標の向き』に対して行われた攻撃が、その CE DRM を+2 未満にするような高度から行われた場合、その攻撃はあたかも LC が非装甲目標であるかのように、IFT 上の★車両欄を用いて解決する(そして、12.671 に従って付砲攻撃が行われる)。

12.611 FT/DC/MOL:LC、およびそのPRCに対して、FT/DC/MOLを用いることはできない。LC の存在する区域内の他の目標にこれらの兵器が使用されたとしても、LC とそのPRC には一切影響がない。

12.612 OVR:LC に対して OVR を行うことはできない。LC の存在する区域内の他のユニットに対して/他のユニットによって行われた OVR は、LC とその PRC には一切影響がない。

12.613 残留火力: 残留火力は、完全装甲 LC に対しては装甲目標扱いで解決する。 完全 装甲ではない LC に対しては、非装甲目標として、12.61 に従い、非砲兵器こよる直接射撃が 行われたかのように解決する[例外: 残留火力は LC に対して半減されない]。

12.614 地雷:LC に対して効果がある地雷は、A·B 地雷のみであり、14.51/14.53 に従う。

12.62 砲兵器の直接射撃: LC に対する砲兵器の直接射撃は、車両目標(あるいは地域目標:12.63)タイプか LATW 固有の TH 表を用いて行われなければならない。車両目標タイプ(あるいは LATW 固有の TH 表を用いて命中が生じた場合、TK DR を行って解決する。 HE の場合は以下の結果が生じる;修整後 TK DR が最終 HE TK#未満(<)だった場合、両方の数値の差と同数の DP が LC に与えられ、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。修整後 TK DR と最終 HE TK#が等しかった(=)場合、LC に影響はなく、露出したPRC が付随攻撃を受ける可能性がある。修整後 TK DR が最終 HE TK#より大きかった(>)か不発(C7.35)が生じた場合、LC にも PRC にも何の影響もない。AP タイプの弾薬(AP/APCR/APDS、および航空機ではない MG、12.7もしくは 15mm 口径、HEATを含む)の場合は、以下の結果が生じる;修整後 TK DR が最終 TK#の半分以下(≦)だった場合、LC は 1DP を被り、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。修整後 TK DR が最終 TK#の半分より大きかった(>)が、最終 TK#以下(≦)だった場合、LC に影響はなく、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。修整後 TK DR が最終 TK#の半分より大きかった(>)が、最終 TK#以下(≦)だった場合、LC に影響はなく、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。修整後 TK DR が最終 TK#より大きかった(>)



G 12.65

か不発(C7.35)が生じた場合、LCにもPRCにも何の影響的ない。砲兵器はLCと独立して積 載物を目標にすることはできない(D.6)。 航空機の MG 攻撃/爆撃については 12.66 を参照。

例:75*砲が、LCP(L)の装甲された『目標の向き』に対して、車両目標タイプの射撃を行い、HE 弾を命中さ せた。修整後 TK DR が 6 なら、LC が被る DP は 1 となる。修整後 TK DR が 5 なら 2DP であり、以下同 様に計算される(そして、最終 TK DR が 7 以下なら、LC の露出した PRC に対し、付随攻撃が行われる可 能性がある:12.672-673)。同じ射撃が、LCP(L)の非装甲の『目標の向き』に命中した場合、修整後 TK DR が 11 なら、LC が被る DP は 1 となり、修整後 TK DR が 10 なら 2DP である。以下同様に計算される。

75*砲が、LCP(L)の装甲された『目標の向き』に対して、車両目標タイプの射撃を行い、12 へクスの距離 で AP 弾を命中させた。修整後 TK DR が 5 以下なら、LC は 1DP を被る。同じ射撃が LCP(L)の非装甲の 『目標の向き』に命中した場合、修整後 TK DR が 4 以下なら、LC は 1DP を被る。

12.621 MG:装甲目標とみなされるLCに、砲兵器として撃ったMG射撃が命中し、その修 整後 TK DR が最終 TK#と等しかった(=)場合、12.62 に従って付随攻撃のみが生じる。LC に対しては、自動的な麻痺(D5.34)は生じない。

12.63 OBA/地域目標タイプ: OBAの HE 攻撃、もしくは地域目標タイプの HE 命中が 完全装甲LCに対して生じた場合、そのLCは装甲目標とみなし、C1.55のDRMを適用し て、IFT上で解決する。LCに対する修整後IFTDRの結果がKIAだった場合、そのKIA# と同数の DP が LC に与えられ、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。修整後 IFT DR の結果が K#だった場合、LC に影響はなく、露出した PRC が付随攻撃を受ける可 能性がある。修整後 IFT DR の結果が K#より大きかった(>)場合、LC にも PRC にも何の 影響もない。

OBAのHE攻撃、対スは地域目標タイプのHE命中が完全装甲ではないLCに対して 生じた場合、射撃側の LOS/LOF の方向や実際にどの『目標の向き』に命中したかにかかわ らず、そのLCは非装甲目標とみなし、12.61に従ってIFT上で★の欄を用いて解決する「例 外: 12.61 の火力半減は適用しない; 航空爆撃は全てのLC を装甲目標として扱う(12.66)]。 LC/そのPRC に対して『煙幕』を用いることはできない(13.47)。

例:75*砲が、完全装甲の LCVP に対して、HE で地域目標タイプの射撃を行い命中させた。この攻撃は、 LCに対しては、IFT上の6FPの欄で-2DRM(-1:OTである、-1:全てのAFが4以下である;C1.55)を適 用して解決する。この場合、修整前の IFT DR が 4 なら、LC が被る DP は 1 となる。同じ命中が部分装甲 の LCP(L)に生じた場合、IFT 上で 6FP を用いるのは変わらないが、★車両の欄を用いて解決し、修整前 IFT DR が 5 なら、LC が被る DP は 1 となる。

12.64 CH: 事例 C の基本 TK#修整 (C7.23)は、LC 自体への攻撃には決して適用されない。 LC 自体に生じた CH は、その攻撃火力を2倍にせず、その被る DP 数を1増加させるだけ であり(被る DP が 0 の結果も 1DP に増加する)、その他の影響は一切ない[例外: 不発 (C7.35)が生じた場合、DPは増加しない]。12.65による積載物車両/残骸/砲への命中を除き、 LC の積載物に対して CH が生じることはありえない。12.679も参照。

12.65 積載物車両/砲への命中: 以下のルールは、目標のサイズが 0/-1/-2 の車両残骸 /砲[例外:駄載されている砲]を輸送中の LC にのみ適用する。砲兵器/OBA の命中がその LCの上部構造物に命中した場合[例外:航空爆撃の至近弾;12.66]、LCの所有者は、LC自 体、LC 上の該当車両、残骸、あるいは砲(車両に連結された状態のものも含む)のどれに実 際に命中したかを1つ無作為に決定する[訳注:無作為選択ではない。何らかの手段で1つだけ選 びだす]。LC に対する砲兵器射撃の修整後 TH DR が必要とされる数よりも 1 だけ大きく、か つ修整前色付き dr が修整前白色 dr 未満であった場合、LC 上の該当車両、残骸、あるいは 砲のどれか1つに実際に命中が生じる(LCの)所有者が無作為に決定する[訳主:無作為選択で

LC 破壞表(LC Destruction Table)」											
攻撃の種類:	非砲兵器 直接射撃 ²	A P (VTT ; LATW) ³	HE (VTT) 4	HE (ATT); 0BA ⁵	残留火力6	A-B 地雷 ⁷	CC8	火災 ⁹			
LCの『目標の向き』 装甲 ¹⁰											
≦TK#の半分/1KIA	- a	Bcd	C cdf	D cdf	- a	- 11	-	F			
<tk# k<="" td=""><td>- a</td><td>- cd</td><td>C cdf</td><td>D cdf</td><td>- a</td><td>- 11</td><td>-</td><td>F</td></tk#>	- a	- cd	C cdf	D cdf	- a	- 11	-	F			
=TK#/K	- a	- cd	- cdf	- cdf	- a	- 11	-	-			
>TK#/K	- a				- a	- 11	-	-			
非装甲											
≦★車両破壊#の半分/TK#	Ab	B de	C def	A def	Ab	Eg	-	F			
<★車両破壞#/TK#	Ab	- de	C def	Adef	Ab	Eg	-	F			
=★車両破壞#/TK#	- b	- de	- def	- def	- b		-	-			
>★車両破壞#/TK#							-	-			

LCに対する効果

- : DP を被らない
- A:DP 数=★車両破壊#一修整後 IFT DR; 12.61 *
- B:1DPを被る[例外:不発];12.62*
- C: DP 数=修整後 TK#-修整後 TK DR[例外: 不発]: 12.62 *
- D:DP数=KIA#:12.63*
- E: DP 数=13(★車両破壊#)-修整前効果 DR: 14.53
- F:1度の攻撃で2DP以上が生じ、かつ効果判定 DR の修整前色付き ar が "1" の場合、火災が生じる[例外:すでに火災を起こしているか、沈没した LC]; 12.68 LC 上に火災および PIN カウンターを置く

: : CH の場合、被る DP 数が(元が 0 であっても)1 増加する[**例外: 不発**] ; 12.64

LCのPRCに対する効果

- :LCのPRCは露出していない§
- a:以下のものが露出している:LCの固有操作班、積載物の砲例外:駄載された砲/非AFVの残骸非装甲車両(とそのPRC) のうち目標のサイズが()・1/-2のもの(12.671; 12.6712) 核
- b:全ての PRC が露出している(12.671.2)例外:この攻撃に関して非装甲であると<u>みなされない</u> AFV(とその BU PRC)/AFV の残骸は、航空機の MG 攻撃に対してのみ露出しているとみなされる一この 場合、航空 MG 攻撃の修整前 IFT DR に-1(OT AFV なら-2)を加え、AFV に対する修整後 TK DR として適用する: 12.6711] † \$2.
- c:船体命中の場合、以下のものが露出している:全ての積載物付施攻撃時のFPと最終TK#は半減JFRU]する);12.672 † 1
- d:上部構造物命中の場合、以下のものが露出している:LCの固有操作班 もしくは、積載物の車両残骸をのうち目標のサイズが0/-1/-2のもののうち1つに、LCの代わりに命中が生じる(12.65;12.673) e:船体命中の場合、以下のものが露出している:全ての積載物(12.672) * * ***
- f:[例外:航空爆撃の至近弾は付随攻撃を生じない:12.672]
- g:全てのPRCは露出しており、16FPの付版呼楽を受ける(1453)例外: 積載物 AFV は、その車体 AFで一番低いものが"0"の場合のみ露出しており、この場合非装甲車両として解決する] 車両と砲に対して は、16FP の★車両欄を用いて解決する ‡
- §:傾斜路を下ろしている LC 内の LC 車両歩兵スタックは、以下の攻撃に対して LC が非装甲であるかのように露出している: LC の VCA 内から行われた『航空攻撃以外の非砲兵器射撃』か『航空攻撃 以外の VTT(LATW)を用いた砲兵器約4%による船体命中』「例外:AFV の BU PRC;最も先頭にある AFV(もLくは AFV の残骸)よりも後ろにある全ての 5/8 インチカウンター] † †: LC の PP 許容量が 40 以上ならば、露出した待職物について、12.678 に従って 『無作為選択』を行う
- ‡:LCの歩兵積載物は、同じLC上のAFV/炎上していない 現場から、+1TEM を受けられる;ただし、そのAFV/原港が同じ情報攻撃の対象になっていなければならない(12.677)

特記

- 1:DPの終計が許容DPと等しくなったLCは航行不能になる:12601 深間で破壊(1269)されたLCは状況し、何も生存しない:浅瀬で破壊された場合は残骸となり、破壊されたときに接岸 もしくは 座礁していなかった場合には完全座礁状態になる
- 2 : 接岸していない LC に対しては火力が半減する(12.61) ; FT/DCMOL/OVR は LC に効果がない(12.611) ; 航空MG 攻撃は全ての LC を非装甲とみなす(12.66)
- ${\bf 3}:$ APCR/APDS、航空機以外の砲兵器 MG、12.7mm、15mm、HEAT(LATW のものも)を含む ; 12.62
- 4: 航空爆撃は全てのLC を完全装甲目標とみなし、上面AFOとしてあつかう; TK 修整事例A(+1:後面命中とB(+1:空中からの有利高度差、OT の場合は+2)が適用される(12.66) 至近弾 場合に 爆弾の最終TK#が半減される。
- 5:LC が完全装甲でなければ、非装甲目標とみなす(12.63)[例外: 航空爆撃は、全てのLC を完全装甲目標とみなす; 12.66]
- **6**: LC が完全装甲でなければ、非装甲目標とみなす(12.613)
- 7 : 装甲されていたとしても、全てのLC を 36FP の \star 車両欄で攻撃する ; 14.53 8 : LC/その PRC はCC の攻撃対象にならないし、CC 攻撃も行えない ; 12.7
- ${\bf 9}$: 釘付けではない 各火災は、1 つにつきその LC の許容 MP を 1 減少させ、AFPh 毎に 1DP を与える ; 12.68
- 10: 射撃側が、射程よりも大きな高度差の優位高度にある場合、その目標の向きは非装甲とみなされる; 12.6
- 11: A·B 地雷は、全てのLC を非装甲目標として攻撃する: 14.53