



12.65

はない。何らかの手段で1つだけ選び出す)。ただし、その射撃が、LC のいるヘクスでオーバースタックによる他の車両への命中(A5.132)を生じさせていない場合に限る。積載物車両に対する直接射撃命中は、砲塔/上部構造物に生じたときのみ。積載物の車両、残骸、もしくは砲に命中が生じた場合、あたかも陸上の開路地ヘクスで車両や砲に命中したかのように解決する(砲への命中は、非装甲車両への命中と同様に解決する【例外: 走行不能の結果は、砲を故障させる】; 防盾は一切無視する)。

例: LCT(4)が米軍 M5A1 軽戦車(目標サイズ+1)、2 1/2 トントラック(目標サイズ 0)、および M1918 155mm 榴弾砲(目標サイズ-1)を輸送している。砲兵器の命中(あるいは OBA 攻撃)が、LC の上部構造物に生じた。LCT 側のプレイヤーは、“1-2”ならトラック、“3-4”なら砲、“5-6”なら LC 自体と指定し、追加の dr を行った。戦車は、その目標サイズが 0-1/-2 ではないので、命中が生じ得ない。LCT への砲兵器射撃 DR が、砲塔/上部構造物への命中を生じさせるような dr であったが、修整後 DR が 1 だけ大きかったので LC には命中しなかった。この射撃はトラックが砲のどちらかに命中する(LC 自体がそのヘクスでオーバースタックしていないと仮定する)。LC 側のプレイヤーは、“1-3”ならトラック、“4-6”なら砲と指定し、追加の dr を行った。



12.66 航空機の MG 攻撃 / 爆撃: いかなる LC に対しても、航空機の MG 攻撃は常にその LC を非装甲目標とみなし、『目標の向き』AF にかかわらず、12.61 に従って解決する。いかなる LC に対しても、航空機の爆撃は常にその LC を完全装甲目標とみなし、その攻撃に使用した目標タイプによって、12.62 あるいは 12.63 に従って解決する。車両目標タイプを用いた場合、LC の上面 AF は“0”であり、『目標の向き』にかかわらず、基本 TK#修整の事例 A(C7.21)と事例 B(C7.22)を適用する。LC に対する車両目標タイプを用いた爆撃で至近弾(E7.421)が生じた場合、その命中は(実際の TH DR にかかわらず)船体(hull)に生じたときのみ、爆撃の最終 TK#は半減される。ナパーム(17.4)を LC/その PRC に対して用いることはできない。

12.67 付随攻撃: LC への攻撃によって生じる付随攻撃(D.8)のルールは、以下の事項を除き、通常と同様に適用される。12.111、12.123 および 12.13 も参照。

12.671 非砲兵器の直接射撃: 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(12.61)、LC 上の PRC の中で、付随攻撃に関して露出しているとみなされるのは、LC の固有操作班(+2CE DRM を受ける)と、目標のサイズが 0-1/-2 の砲/非装甲車両の残骸/非装甲車両(とその PRC)である【例外: 駐載されている砲】。

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、その LC に対する修整後 IFT DR が★車両破壊#以下(≦)だった場合、LC 上の全ての PRC が付随攻撃に関して露出している(固有操作班は CE DRM を主張できない)とみなされる【例外: この攻撃に関して非装甲であるとみなされない AFV(とその BU PRC)/AFV の残骸は、航空機の MG 攻撃(12.671)に対してのみ露出しているとみなされる; 12.678 も参照】。

12.6711 AFV に対する航空機の MG 攻撃: AFV を輸送中の LC が航空機の MG 攻撃を受けた(12.66)場合、その AFV(その AFV が OT であればその PRC も; 12.676)は付随的に命中を受けうる。MG の修整前 IFT DR に、-1(その AFV が OT であれば-2)の修整を加算し、AFV に対する修整後 TK DR として適用する。

12.6712 残留火力と地雷: LC に対する残留火力攻撃で生じる付随攻撃は、非砲兵器の直接射撃攻撃と同様に、12.671 に従って解決する。LC の PRC に対する A-B 地雷攻撃については、14.53 を参照

12.672 砲兵器 / OBA の船体への命中: 砲兵器 / OBA が LC の船体に命中(12.62-63)した場合、影響を受けるのはその LC/その露出した積載物のみである。すなわち、固有操作班は、BU ではないにもかかわらず、この命中による付随攻撃に対して露出状態ではない【例外: 航空爆撃の至近弾 (E7.421) は、積載物に付随攻撃を生じさせない】。

砲兵器/OB 攻撃による LC への船体命中【例外: 航空爆撃の至近弾を解決する修整後効果判定 DR が、最終 TK#(12.62)、もしくは K##★車両破壊#(12.63)以下(≦)で、かつ不発でないならば、全ての LC 車両歩兵スタックが付随攻撃に関して露出しているとみなされる【例外: 12.678】。この付随攻撃は、各付随目標に対して LC 攻撃に用いたのと同じ非 CH の IFT-PP(12.679)か、もしくは同じ砲撃による適切な TK#と、修整前の効果判定 DR を用い、IFT/該当する TK 表に当てはめて解決する【例外: この船体命中に対して LC が装甲目標であった場合、付随攻撃の FP と最終 TK#は半減(FRU)する】。

このような付随攻撃が、OBA/地域目標タイプの HE 攻撃によって AFV に生じた場合、その車体に命中したときのみならず、C1.55 の DRM を適用して解決する。

例: 2 両のジープと歩兵 HS を輸送中の LCVP に、75mm 砲から 12 ヘクスの距離で HE が射撃され、その側面の船体に命中した。LC に対する修整後 TK DR が 7 以下だった(以下の例全てに関し、LC 自体は沈没しなかったと仮定する; 12.69)場合、付随攻撃が生じる。HS は 6FP(12[75mm HE FP]×1/2[装甲 LC の船体付随攻撃への影響; 12.672]=6FP)で IFT 上で攻撃され、両方のジープは最終 TK#6(12[非装甲目標に対する 75mm HE 基本 TK#]×1/2[装甲 LC の船体付随攻撃への影響; 12.672]=6)で攻撃される。

この砲が HE ではなく AP を用いていたとすると、修整後 TK DR が 10 以下の場合、付随攻撃が生じる。HS は 1FP(2[75mm AP の HE 相当 FP]×1/2[装甲 LC の船体付随攻撃への影響; 12.672]=1FP)で IFT 上で攻撃され、両方のジープは最終 TK#5(9[非装甲目標に対する 75mm AP 基本 TK#]×1/2[装甲 LC の船体付随攻撃への影響; 12.672]=4 1/2 FRU=5)で攻撃される。

この砲が地域目標タイプを用いていたとすると、LC への修整後効果判定 DR が K#(DR3)以下の場合、付随攻撃が生じる。HS は 2(3)FP(6[75mm HE の地域目標タイプ FP]×1/2[装甲 LC の船体付随攻撃への影響; 12.672]=3FP)で IFT 上で攻撃され、両方のジープは 2FP の★車両破壊で攻撃される。

70mm OBA がこの LCVP の車体に命中したとすると、LC への修整後効果判定 DR が K#(DR3)以下の場合、付随攻撃が生じる。HS は 6FP(12[70mm HE の通常 OBA FP]×1/2[装甲 LC の船体付随攻撃への影響; 12.672]=6FP)で IFT 上で攻撃され、両方のジープは 6FP の★車両破壊で攻撃される。

例: 上記の例の LCVP が、2 両のジープではなくキャリアーを輸送していたとすると、付随攻撃の解決に以下のような相違が生じる。車両目標タイプの HE 攻撃では、キャリアーへの最終 TK#が 4(17[装甲目標に対する 75mm HE 基本 TK#]+0[TK 修整 A-D]に該当せず; C7.2)+0[キャリアーの側面 AF]×1/2[装甲 LC の船体付随攻撃への影響; 12.672]=3 1/2 FRU=4)となる。AP 攻撃では、キャリアーへの最終 TK が 5(10[装甲目標に対する 75mm AP 基本 TK#]+0[TK 修整 A-D]に該当せず; C7.2)+0[キャリアーの側面 AF]×1/2[装甲 LC の船体付随攻撃への影響; 12.672]=3 1/2 FRU=5)となる。HE による地域目標タイプの攻撃では、キャリアーも 2FP を用いて IFT 上で解決するが、-2DRM(-1 全ての AF が 4 以下)-1[OT AFV]=2 が適用される。OBA 攻撃では、キャリアーも 6FP を用いて IFT 上で解決するが、-2DRM が適用される。

12.673 砲兵器 / OBA の上部構造物への命中: 砲兵器/OBA が LC 自体の上部構造物に命中した(すなわち、12.65 にあるような積載物車両/残骸/砲への命中が生じなかった)場合、LC の固有操作班のみ付随攻撃が生じる。積載物はこのような攻撃に対して露出状態ではない。この操作班に対する付随攻撃は、LC 攻撃に用いたのと同じ非 CH の IFT-PP(12.679)と、修整前の効果判定 DR を用い、(可能なら)操作班の CE DRM を適用して解決する。12.65 にあるような積載物車両/砲への命中によって生じる付随攻撃に関しては、12.675-676 を参照。

RAMP DOWN 12.674 傾斜路: 傾斜路を下りた状態の LC に対して、その VCA 内から 12.61/12.62 で説明された攻撃(航空攻撃を除く)が行われ、付随攻撃が生じた場合、その LC に積載された LC 車両/歩兵スタックは、あたかもその LC の正面が非装甲であるかのように、露出しているとみなされる【例外: 積載 AFV の BU PRC、車両スタック内で一番上に置かれている AFV(AFV の残骸)よりも下にあり、全ての 5/8 インチカウンター】。それらの露出した目標には、CE 状態の防御効果は適用されない【例外: 通常 BU 状態になれない AFV の PRC (たとえば、キャリアー固有の HS もしくは操作班)は、この付随攻撃に対し CE 防御効果を主張してよい】。しかし、傾斜路が降りていなくても、LC 自体の固有操作班は CE 防御効果を得られることに注意せよ。砲兵器攻撃で、傾斜路が降りていることによる付随攻撃を発生させるためには、車両目標タイプ(あるいは LATW 固有 TH)を用い、さらに船体命中の結果が必要である。

例: (上から順に)戦車、キャリアー、トラック砲を牽引し、自身の乗車兵を乗せている車両スタックと、3 個分隊+砲を所有中の操作班で構成された歩兵スタックが、LCT(4)に積載されている。LCT は接岸し、戦車を下りた状態で自身の MPH を終えた。傾斜路は降りたまま(12.4)である。DFPH において、LCT の VCA 内のレベル 0 にいる敵が MG を射撃して来た。LC 自体は装甲目標のまま(12.6)なので効果はなく、LC の固有操作班は +2CE DRM を適用して付随攻撃を受ける。傾斜路が降りているため、キャリアーと歩兵スタックも付随攻撃に対して露出している。しかし、キャリアー固有の HS は、この付随攻撃に対して +2CE DRM を主張でき、積載物歩兵(所有されている砲を除く)はキャリアーから +ITEM を受けられる(12.677)。トラック(およびその乗車兵と牽引している砲)は、この付随攻撃に対して露出していないため、一切影響を受けない。

12.675 砲への付随攻撃: 積載物の砲【例外: 車両に連結されているもの; C10.1】に対する付随攻撃は、その砲をあたかも非装甲車両であるかのように解決する【例外: 走行不能の結果は砲を故障させる; 駐載中に、駄馬が除去、もしくは損耗したなら、その砲は除去される】。12.65 の命中が積載物の砲に生じた場合、砲を所有している歩兵積載物に対してのみ付随攻撃が生じる。あるいは、その砲が車両に連結されているなら、その車両(もしくはその車両の露出した PRC も含む; 12.676)が付随攻撃の対象となる。連結されている砲が 12.65 の命中を受け、かつ除去の結果となった場合、それを連結していた車両に対する付随攻撃の結果は(破壊が生じない限り)自動的に走行不能となる。LC 上では防盾には何の効果もない。

12.676 積載物車両の PRC に対する付随攻撃: LC 上の車両に乗っている PRC は、その車両が付随攻撃を受けており、かつその車両が AFV ではなく【例外: OT AFV の PRC は、その AFV に対する航空 MG 攻撃に対して露出している; 12.674】。車両に対する付随攻撃がその車両を破壊しなかった場合のみ、付随攻撃に対して露出しているとみなされる。12.65 の命中が LC 上の車両に生じた場合、その車両の露出した PRC にのみ、付随攻撃が生じる。LC 上の車両の PRC は、決して CE 防御効果を得ることはない【例外: 航空 MG 攻撃を受けた OT AFV PRC; 12.674 も参照】。

12.677 AFV/ 残骸の TEM: LC 上の歩兵積載物(のみ)は、付随攻撃を受けた際、同じ LC に積載されていて、同じ付随攻撃の対象になっている【訳注: 実際には付随攻撃を受ける必要は



G

ない; 12.678]AFV/炎上していない 残骸があれば、その TEM を主張できる。

12.678 40 以上の PP 許容量: 40PP 以上の PP 許容量を持つ LC が攻撃[例外: 12.65 に従い、上部構造物へ行われた攻撃、あるいは 12.674 に従い、傾斜路が降りた状態で行われた攻撃]を受け、付随攻撃が生じた場合、(あれば)その積載物のうち、『無作為選択』で選ばれたもののみが実際に露出状態とみなされる。『無作為選択』は(LC 側プレイヤーによって)2 回行われる。1 回は LC 歩兵スタックに対してであり、もう 1 回は LC 車両スタックに対してである。ただし、元の攻撃が車両タイプ(あるいは LATW 固有の TH)を用いた砲兵器攻撃だった場合、車両スタックから選ばれた AFV(または AFV の残骸)は 1 つ以下 (加えて、非 AFV/非 AFV の残骸もいくつ選ばれても構わない)でなければならない。『無作為選択』により 2 つ以上の AFV/AFV の残骸が選ばれたら、LC 側プレイヤーはそのうちの 1 つを無作為に決定[注: 無作為選択ではない、何らかの手段で 1 つだけ選び出すしなければならない。元の攻撃に対して露出状態ではない全ての積載物(たとえば、小火器に対する積載物 AFV)は、『無作為選択』の対象にならない。

例: 3 両の AFV と 2 両のトラックの車両スタックと、3 個分隊からなる歩兵スタックを輸送している LCT(4)があり、現在接岸していない。砲による車両タイプ目標の攻撃が船体に命中し、付随攻撃が生じたとする。LC 側プレイヤーは、分隊について無作為選択を 1 回行い、AFV とトラックについても 1 回無作為選択を行って、どれが実際にこの付随攻撃に対して露出しているのを見る。無作為選択によって 2 両の AFV が選ばれたら、LC 側プレイヤーは再度の dr でそのうちの 1 つだけを確定する。選ばれなかった 2 両の AFV (その PRC も; 12.676)は、この付随攻撃に対して露出しているとみなされなくなる。

元の攻撃が地域目標タイプの攻撃(あるいは OBA)だった場合、同じ手順が行われるが、無作為選択で選ばれた全ての車両が露出状態となりえる。どちらにしても、分隊は AFV から TEM を受けることができる; 12.677 参照。元の攻撃が小火器/FE/非砲兵器としての MG 射撃であった場合、車両スタック中で無作為選択の対象となるのは 1 両のトラックのみとなる。

12.679 CH: LC に対して生じた CH による付随攻撃は、CH として扱わない。すなわち、通常適用される、非 CH の IFT 火力/TK# が用いられる。



12.68 火災: LC が 1 回の攻撃で 2DP 以上の損害を被り、かつその効果判定 DR の修整前色付き dr が“1”であった場合、LC は火災をおこす[例外: すでに火災を起こしている LC、沈没した LC には火災カウンターを置かない]。LC はほかの理由で火災を起こすことはない。LC 上の車両は、その車両に対して行われた攻撃の種類にかかわらず、通常と同じく炎上する残骸となる可能性がある。

LC 上の車両残骸が炎上した場合、BLAZE カウンターは LC カウンターの上におかれる(秘匿ボックス内の積載物車両残骸が炎上した場合、秘匿ボックス内の炎上残骸にも“重複した”BLAZE カウンターを置く)。LC に BLAZE カウンターが置かれる際、同時に PIN カウンターもその上に置く(これはそのターンの CChP の終わりに取り除かれる)。秘匿ボックス内の炎上残骸が、盤上の LC 上に姿を現す際、“重複した”BLAZE カウンターを LC から取り除くが、PIN カウンターが乗っていれば、それは残骸上の BLAZE カウンターに残される。そのほかの理由で PIN カウンターが置かれることはない。PIN カウンターが乗っていない LC 上の火災は、1 つの火災につき LC の許容 MP を 1 低下させ、各プレイヤーターンの AFPh の終わりに、その LC に 1DP を与える。その他の火災の影響は、12.43.44 と 12.84 を参照。

航行不能でなく、接岸もしていない LC 上の火災は、いかなる煙幕効果も持たない。すなわち、固有の、もしくは漂流する煙幕は存在しない。何らかの火災を載せた LC が接岸した/航行不能になったか、もしくは接岸した/航行不能の LC に火災が生じた場合、その火災の固有の煙幕効果が直ちに発揮される(そして、続く AFPh から漂流が起これる)。LC 上の複数の火災から漂流する煙幕であっても、1 ヘクスにつき 1 個の灰色煙幕カウンターが置かれる。

例: PIN でない、2 つの炎上残骸を輸送中の LCM(3)は、その許容 MP が 2 低下し、各プレイヤーターンの AFPh の終わりに 2DP を被る。LC 自身が火災を起こしていて、さらに 1 つの炎上残骸を積んでいる場合も同じである。どちらの場合でも、LC が接岸しておらず、航行不能でないなら、その火災は、LOS にそこへの移動についても一切影響しないし、漂流する煙幕を生み出さない。

12.69 除去 (Elimination): LC は、自身の許容 DP を超過する DP を被った時点で破壊される。それが深い水ヘクスで起こったら、その LC は沈没する。その際、LC とその積載物は全て直ちに除去される。破壊が浅い水ヘクスで起こったら、その LC を残骸面に裏返す。接岸していないか、座礁状態であったなら、直ちに完全座礁状態(かつ接岸状態)となり、ヘクスサイドにまたがって接岸していたなら、その接岸状態のまま残骸となる。

12.691 PRC の生存: LC が浅い水ヘクス内で破壊された場合のみ、LC の PRC が生き残る可能性がある。LC の固有操作班は通常の生存ルール(D5.6)に従う[例外: 麻痺 DRM の総括があれば; 12.111]が生存 DR に適用される。

浅い水ヘクス内で破壊された LC の積載物は、生存 DR を行わない。代わりに、残っている積載物に対して、(あれば)LC を破壊することになった攻撃による付随攻撃を(12.67-678 を適用し)通常と同様に解決する。その付随攻撃で除去されなかったものは LC の残骸上に置

かれ、その後その LC が破壊されずに接岸しているかのように扱う[例外: 生き残った全ての車両(オートバイ以外)は、LC の残骸内でボグ状態になっているとみなす; 全ての所有されていない SW のうち、何らかの積載物車両に積まれていないものは、除去される]。

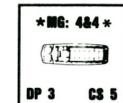


12.7 CC: LC その PRC が CC 攻撃を行うことも、CC 攻撃を受けることもありえない。

12.8 雑則

12.81 LOS 妨害 / TEM: 接岸中の LC だけが、あたかも AFV であるかのように D9.3:4 による +1TEM/LOS 妨害を生じえる。LC 上の積載物車両は、一切 LOS 妨害/TEM とはならない[例外: 12.677 による TEM]。

12.82 撤去 (Removal): LC の武装は取り外す(Removed; D6.631)ことができない。



12.83 残骸相当 (Wreck Equivalence): LC の残骸は、あらゆる点で破壊されていない LC に相当する[例外: 固有操作班は LC の残骸を操作できない(ゆえに、LC は射撃不能で、航行不能である)、さらなる VP を求めて追加の破壊を生じさせることもできない; LC 残骸は常に接岸状態である(13.422 も参照); 炎上していない LC 残骸からは、AFV 残骸と同じ方法で武装の徴発(Scrounge; D10.5)ができる]。

例: 傾斜路を下げた状態で破壊された(そして沈没しなかった)LC は、傾斜路を下げたままである。傾斜路を上げた状態で破壊された(そして沈没しなかった)LC は、傾斜路を上げたままであるが、積載物を下船させる際には 12.41 に従って、通常と同じく傾斜路を下げるができる。LC 残骸がある区域に、敵ユニットは進入できない。火災を起こしていた LC が残骸化した際、その BLAZE カウンターは(釘付けか、非釘付け状態で; 12.68)LC 残骸上に残される。強襲上陸中であれば、LC 残骸中の全ての積載物は、可能な限りはやく下船を試みねばならない(14.231)。これらは、LC 残骸相当の例のほんの一部である。



12.84 VP: 各 LC の除去は基本的に 1VP に値し、以下の各状況により追加の 1VP となる: 機能する MA 1 つにつき; 完全装甲である; 固有操作班が生存できなかった; PP 許容量 50PP(FRU)ごとに。火災カウンターを載せた状態で盤外に出た LC(およびその PRC)は、いかなる CVP/EVP の対象にもならない。

例: LC(L)の最大 CVP は 4 である。LCVP は 5 であり、LCT(4)なら 15 である。

12.9 DYO: H1.4 の車両の使用可能性 DR は、LC の使用可能な種類を決定するために用いられる。強襲上陸(14.1)を行う側は、その OB に LC を望むだけいづつでも(使用可能なタイプのものであり、それぞれ 1 個の固有操作班を含む)加えることができ、それらに購入ポイントを支払う必要はない; 14.21 を参照。LC は DYO 購入記録表の、車両欄に記録される。H1.4 の DR が修整前に 12 であった場合、その陣営の全ての LC は未熟操作班(12.113)であるとみなされる。

13.海岸 (Beaches)

13.1 オーバーレイ(Overlay): “Be”の ID が記されているオーバーレイは全て海岸オーバーレイであり、その構成ヘクスは全て海岸ヘクスである。“OC”の ID が記されているオーバーレイは全て大水域オーバーレイであり、その構成ヘクスは全て海、湖、あるいは河川ヘクス(13.12 参照)である。以下の相違点を除き、G.9:9D に従って切り離し、配置される。海岸と大水域オーバーレイは、独特のヘクス番号を用いる: 各海岸オーバーレイのヘクスは、3 桁の、各大水域オーバーレイのヘクスは 4 桁の番号を用いる。これらのオーバーレイ上のヘクスを特定する際は、オーバーレイが覆っているヘクスの番号ではなく、常にオーバーレイに印刷された番号を用いる。各海岸オーバーレイは、通常その一部のみが地図盤上に置かれ、残りは地図盤の外に飛び出している。その後で、大水域オーバーレイの一部を、海岸オーバーレイの一部を覆うようにかぶせる。結果として、海岸オーバーレイは地図盤の一部を覆いつつ、自身の一部が大水域オーバーレイに覆われた形となる²⁸。他に述べられている事項を除き、全ての海岸/大水域オーバーレイは、地図盤から飛び出している部分もプレイ可能な範囲である。

13.11 Be7: オーバーレイ Be7 は、大水域オーバーレイとともに地図盤 7 もしくは 8 で用いられ、河口を表す。このオーバーレイ上の水障害は全て河川(B21.12; 以下の 13.12 も参照)である。オーバーレイ Be7 がプレイで用いられている場合、河川は増水(Flooded; B21.122)状態にはならない(ゆえに、このオーバーレイの河川は常に高度レベル 1 である)。



13.12

13.12 大水域 / 湖 / 河川(OCEAN / Lake / River) : 大水域オーバーレイは、海の代わりに、湖の一部や幅の広い河川を表すこともできる。ルール上、“海(Ocean)”という用語は特に海としての特徴を持つ水障害に用いられ、“大水域(OCEAN)”という用語は“海/湖/河川(シナリオで用いられているもの)”を包括的に現している。地図盤(およびオーバーレイ Be7)上の河川ヘクスに大水域のルールが適用されるのは、その地図盤上の河川ヘクスの少なくとも 1 本のヘクスサイドが大水域オーバーレイのヘクスサイドに覆われているときだけである。大水域河川(すなわち、大水域オーバーレイが河川の一部として用いられており、かつ全ての地図上/Be7 上の大水域であるとみなされている河川ヘクス)には、B21.121 の河川の流れのルールが依然として適用される。

例: 地図盤 7 が使われている。仮に大水域オーバーレイも用いられていたとしても、(例えば、オーバーレイ Be7 によるが)開くことで大水域オーバーレイのヘクスサイドが地図盤 7 の河川ヘクスサイドを 1 つも覆っていないなら、地図盤 7 (およびオーバーレイ Be7)の河川には通常の B 章の河川ルールが適用される。したがって、河川の水深が渡河可能(Fordable)/浅水(shallow)と規定されているなら、それらの河川ヘクスでは渡渉(Wading; 13.42)ではなく、渡河(Fording; B21.41)のルールが用いられる。(同様に、LC は 12.21 のような座礁を起さない)。しかし、大水域オーバーレイのヘクスサイドが 1 本でも地図盤 7 の河川ヘクスサイドを覆っていたなら(例えば、大水域オーバーレイが一方の川岸を覆い、もう一方の岸を不揃いな海岸線にするような場合)、それらの河川ヘクスは大水域ヘクスとなり、渡渉や座礁のルールが全ての浅い大水域ヘクスに適用される。

13.13 全域地形: 地図上(カウンターではない)に描かれている全域地形(B.6)が、一部でも海岸/大水域オーバーレイに覆われたなら、そこは全域地形ではなくなる[例外: 迂回は不可; 13.81]。

例: 海岸ヘクスとヘクスサイドを共有する密生ジャングル(2.2)があった場合、そのヘクスサイド沿いの LOS をジャングルが遮断することはない。密生ジャングルヘクスの、海岸オーバーレイで覆われた部分は、もはや全域地形とみなされないからである。しかし、そのジャングルヘクスに「煙幕/残骸(AFW/瓦礫)などがあった場合、それらは先に述べた LOS にも影響しうる[例外: D9.4]。また、海岸に覆われたヘクスサイドを迂回することはできない。

13.14 流水(Effluent) : “E”の ID は全て流水オーバーレイを表し、青い小川に似たイラストが描かれたヘクスは流水ヘクスである。流水オーバーレイは、F12.1 に示されているように、ヘクスサイド沿いに切り離す。流水オーバーレイは、小川から海岸を通して流れ出している水を表している。流水ヘクスは固い砂地海岸(13.3)ヘクスとみなされ、壕を置くことはできない。流水ヘクスは、小川の水深による変化は何も生じない。LOS/LOF に関して、小川ヘクスと流水ヘクスの共通のヘクスサイドは G.1 の最後にあるように(つまり、流水の“終端”が小川ヘクスであるかのように)小川ヘクスサイドとみなされる。水の結氷(Frigid)は流水ヘクスに何も影響しない。凍結(Frozen)した流水ヘクスは氷(Ice)にはなるが、崩壊することはない。

13.15 島(Island) : 島オーバーレイというものは存在しないが、いくつかのシナリオでは地上オーバーレイ(例えば林、果樹園等)を島として用いる場合がある。島は、13.2、13.41、13.431、13.442、13.444 そして 14.261 でも言及される。

13.2 海岸の高度と斜面(Elevation & Slope) : 1 つ以上の海岸/大水域オーバーレイが用いられている場合、島の一部分ではない、海岸以外の地上ヘクスを後背地(Hinterland)ヘクスと呼ぶ。海岸ヘクスと後背地ヘクスの共有ヘクスサイドを海岸-後背地ヘクスサイドと呼ぶ。大水域ヘクスと海岸ヘクスの共有ヘクスサイドを海岸-大水域ヘクスサイドと呼ぶ。SSR によって、海岸の斜面は“緩(Slight)斜面”、“中(Moderate)斜面”、“急(Steep)斜面”のいずれかに指定される。これは海岸-後背地もしくは大水域-海岸ヘクスサイドに沿った通過する LOS、MF/MP コスト、そして TEM に影響する。また、この斜面は浅い大水域ヘクス(13.4)の動きも決定する。

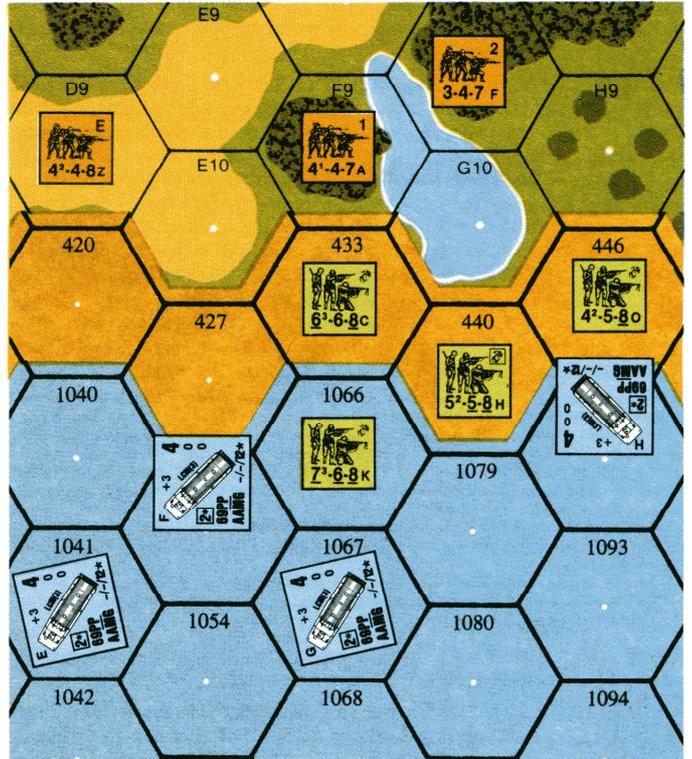
13.21 緩斜面(Slight) : 緩斜面の海岸ヘクスはレベル-1の地形である。しかし、海岸-後背地ヘクスサイドには稜線を形成しない。ゆえに、その海岸-後背地ヘクスサイドに沿った、あるいは 1 つ以上通過する LOS や、海岸-後背地ヘクスサイドを通過するあらゆるタイプの移動に関し、全ての海岸(および大水域; 13.4)ヘクスはレベル 0 とみなす。これは他の高度に関する影響制限のある全ての行動(例えば、A9.22、C2.6、C7.22、C13.61、D9.4 等)についても同様である。



13.22 中斜面(Moderate) : 中斜面の海岸ヘクスは、13.21 と同様とみなす[例外: 海岸-後背地ヘクスサイドに沿った、あるいは 1 つ以上通過する LOS や、海岸-後背地ヘクスサイドを通過するあらゆるタイプの移動に関し、全ての海岸および大水域ヘクスは、レベル 0 の窪地(Deir; F4.) とみなす; 海岸-後背地ヘクスサイドは窪地の外縁(Lip)として機能する]。



13.23 急斜面(Steep) : 急斜面の海岸ヘクスは、レベル-1の地形であり、その海岸-後背地ヘクスサイドは、レベル 0 と-1 の間にある稜線を形成する。1 つ以上の海岸-後背地ヘクスサイドを含む急斜面の海岸ヘクスにいる歩兵は、あなたが小峡谷の底にいるかのように、その海岸-後背地ヘクスサイドに沿った(のみ)、クレスト状態になることができる。このことについては、各海岸-後背地ヘクスサイドを小峡谷ヘクスの非峡谷地ヘクスサイドであるかのようにみなし、全ての通常のクレスト状態に関するルール(B20.9-.98)を適用する[例外: このクレスト状態の歩兵は、どのタイプの SW も使用できる]。



例: PTO 地形は適用されていないと仮定する。海岸が緩斜面であれば、全ての日本軍ユニットは、全ての米軍ユニットに LOS がある(逆も同様)。全ての米軍ユニットは、相互に全て LOS がある。4-4-7 と 4-4-8 は、全ての海岸と大水域ヘクスに LOS がある。4-4-7 が米軍分隊 LC に対して攻撃を行う際、その全ての目標に対して、適用される LOS 妨害および地形修整はない(逆も同様とは限らない[訳注: 4-4-7 は林にいて、+ITEM を受けられる])。4-5-8 は、H9 に進入する際、IMF を消費する。海岸が中斜面であれば、LOS に関しては上記と同様である。しかし、3-4-7 もしくは 4-4-8 がどの米軍分隊を射撃しても、また 4-4-7 が 5-5-8 と 4-5-8 を射撃する場合には、+ITEM が適用される。4-5-8 が混戦中であつたとして、6-6-8 がそこに射撃した場合も+1 窪地 TEM が適用される。D8 に隠匿された砲があり、LC に対して射撃する場合、その全てが HD とみなされる。F9 に隠匿された砲が射撃するのであれば、“E”と“H”の LC のみが HD とみなされる。4-5-8 は、H9 に進入する際、やはり IMF を消費する。海岸が急斜面であれば、4-4-8 の米軍に対する LOS は、“E”、“F”、そして“G”の LC に限定される。4-4-7 であれば、4-5-8 と“H”の LC 以外の全米軍ユニットに LOS がある。3-4-7 および D8 に隠匿されたユニットは、あらゆる米軍ユニットに LOS がない。6-6-8、5-5-8、および 4-5-8 は、現在いるヘクスにおいて、海岸-後背地ヘクスサイドに沿ったクレスト状態を獲得することができ、そうした場合、日本軍分隊に対して境内にいるかのようになる[例外: 6-6-8 は 4-4-7 に対して境内にいてとみなされない; B20.92—訳注: 5-5-8 も 4-4-7 に対して境内にいてとみなされないはずである。なぜなら、4-4-7 はヘクス 440 の底にも LOS を持つからである]。6-6-8 と 4-5-8 は、どちらかが、あるいは両方がクレスト状態にあるかどうかにかかわらず、互いに LOS を持つ。4-5-8 は H9 に進入する際、稜線を越えてより高い高度に入るため、2MF を消費する。

13.24 崖: 海岸-後背地ヘクスサイドが崖であると規定された場合、そのヘクスサイドを有する海岸ヘクスはあらゆる点で-1 レベルとみなし、通常の崖の効果も適用される(ヘクスサイドの通過に関しても同様)。

13.3 砂地(Sand) : 各海岸ヘクスは、『固い(Hard)』または『柔い(Soft)』砂地(Sand; F7.) である。急斜面ではなく、海岸-大水域ヘクスサイドを含んでいる海岸は固い砂地とみなす。加えて、EC が多湿(Wet)、泥濘(Mud)もしくは雪(Snow)であれば、全ての海岸ヘクスは固い砂地となる。固い砂地とは、ルール F7 項における、EC が多湿/泥濘/雪のときの砂地と等しい。固い砂地でなければ、全ての砂地は柔い砂地である。柔い砂地とは、ルール F7 項における、EC が多湿/泥濘/雪のときの例外を無視した(つまり通常の)砂地と等しい。13.32 も参照。

例: 歩兵が柔い砂地に入るときには 2MF を消費し、固い砂地であれば 1MF を消費する。完全装軌式車両であれば、それぞれ 3MP と 2MP となる(F7.3)。固い砂地は、砂地ボグ DR に-1DRM が適用される(F7.31)。砲兵器もしくは OBA の、砂地の非装甲目標に対する火力半減は、固い砂地には適用されない(F7.4)。砂地での設置 TEM や単独壕 TEM の半減は、固い砂地には適用されない(F7.41 および F7.42)。

13.31 砂州(Sandbars) : 砂地砂丘(Sand/Dune; SD)オーバーレイが、1 以上の大水域ヘクスに一部、もしくは全体が囲まれている(つまりは隣接している)場合、それら海岸オーバーレイとみなされる(砂丘の稜線は存在しており、高さは低い)。DYO シナリオにおいて、潮汐(Tide; 13.97)の状況によってこれらのヘクスの数が変化することはない。

13.32 砂地ボグ: 砂地のボグに関する F7.31-.311 のルールが適用される[例外: 海岸ヘクスに突撃可能な位置にある砂地ではない開露地は、砂地ボグ DR の対象にならない]。13.4223 も参照。





G

13.4 浅い / 深い水ヘクス(Shallow / Deep Water) : 大水域ヘクスは-1レベルの開陸地であり(13.21・22も参照)、海岸の傾斜と距離によって浅い水ヘクスか深い水ヘクスとなる。大水域ヘクスが浅いとみなされるのは、緩斜面の海岸の3ヘクス以内か、中斜面の海岸の2ヘクス以内か、急斜面の海岸に隣接している場合だけである【例外 : 13.43参照】。浅い大水域ヘクスは陸上ヘクスではないが、以下のものに対しては水障害とはみなされない: 歩兵、騎兵、馬、車両【例外 : ポート/LC、瓦礫、および A-T 地雷(14.53)。深い大水域ヘクスは水障害である。

13.401 舟艇と水陸両用車両(Watercraft & Amphibians) : 舟艇とは、LC、ポート、水陸両用車両を包括的に意味する。水陸両用車両とは、カウンターに水陸両用MPが印刷されている車両を意味する【例外 : DD 戦車は、スクリーンを上げているときに限り、水陸両用車両である ; D16.1】。

13.41 海岸ではない海岸線 : 大水域ヘクスと海岸ではない陸上ヘクスとが共有しているヘクスサイトは、B21.2に従って稜線となり、その陸上ヘクスに応じて大水域-後背地ヘクスサイトか、もしくは大水域-島ヘクスサイトとみなされる。

13.42 渡渉(Wading) : 水の中を移動することが許されているユニットに関するルールは、以下の事項を除いて変更なく適用される。浅い大水域(海面下の岩礁も含む; 13.431)区域に進入する/存在するユニット【例外 : LC ; ポート ; 乗船/下船行動中ではない PRC ; 13.492も参照】は渡渉中(Wading)であるという。浅い大水域では、渡河(Fording)ではなく、渡渉のルールが適用される。渡渉中のユニットは、以下を除き、基本的に浅水(Shallow)の小川にいる(峡谷地内/底ではない)ものとみなされる。渡河と異なり、危険な移動ではない。

13.421 歩兵/騎兵 : 渡渉中の歩兵、騎兵、馬に対する HE(DC) 攻撃は、他の修整を加えて火力が半減する【例外:GH】。渡渉中の歩兵騎兵は、複数ヘクスFGを作ることができず、使用する小火器/LMGの火力は地域射撃として半減する(また、CC 攻撃は行えない; 13.495)。渡渉中の SMC は、いかなるタイプの攻撃も指揮、もしくは修整することができない。渡渉中の歩兵騎兵は、PTC、LLMC、LLTC、ブービートラップの攻撃を無視し、釘付け/戦渦の結果を被らない。渡渉中の歩兵/騎兵が混乱/戦力減少の結果を受けたら、その理由にかかわらず、代わりに損耗する。混乱状態の歩兵は、潰走不能による除去を逃れるためか、もしくは海上撤収(Seaborne Evacuation; 14.41)時に LC/水陸両用車両に乗船する目的のみ、浅い大水域区域に潰走できる。河川の急流(heavy current; B21.121)が大水域ヘクスに影響している場合、歩兵/騎兵は、その河川の上流に向かって渡渉できない。高波が影響している場合については 13.443、13.445、および 13.447 を参照せよ。強襲上陸/海上撤収については、13.32も参照。

13.4211 SW/砲 : 浅い大水域区域にいる歩兵は、SW/非車載砲を射撃したり、分解組み立てしたり、駄載/卸下(10.3)したり、着架/脱架することはできない【例外 : LMG だけは地域射撃として射撃できる ; 13.421】。何らかの輸送状態にある場合を除き、浅い大水域区域内で所有者のいないSW/非車載砲は除去される。

13.4212 隠蔽の獲得 : 昼間のシナリオにおいて、浅い大水域区域の歩兵は、隠蔽獲得 dr を行えない(5/8 インチカウンターも、大水域が隠蔽地形ではないので隠蔽獲得 dr を行えない)。しかし、夜間においては E1.32 に従って“?”を獲得できる。

13.422 車両 : 車両が浅い大水域区域に進入する際の COT は、防水処理(13.4221)されているなら1陸上MP(水陸両用MPではない)であり、防水処理されていないなら2MPである。オートバイは、跨乗した状態では浅い大水域区域に進入できない。舟艇は、海岸-大水域ヘクスサイト(もしくは大水域-後背地ヘクスサイト)を通過するとき、たとえそれが完全水ヘクスサイト(B21.13)だとしても、追加のMPを消費しない。渡渉中の車両に対するあらゆる砲兵器のTH DRには、『目標側の』DRMとして+2DRMが追加される。

例: 13.23の図を参照。ヘクス 1080 で渡渉中の戦車が、1079に進入する際、防水処理されている戦車ならば3MP(完全装軌式車両の湯水小川COT+1[防水処理戦車の渡渉追加コスト])を消費し、防水処理されていないければ4MPを消費する。トラックタイプの車両ならば、7MP(防水処理されていないければ8MP)を消費する。

13.4221 防水処理(Waterproofing) : 水陸両用車両は常に防水処理されているとみなす【例外 : スクリーンを下ろしたDD戦車(D16.1)は、プレイに登場した時に(LCで輸送されていたとしても)深淵大水域区域を経て進入しており、かつその際スクリーンをあげていた場合のみ防水処理されているとみなす】。その他の車両は、SSRの指定かDYOでの購入(13.94)のみ、防水処理されているとみなす。ポート(E5)とLCは、渡渉中の車両になり得ないので、防水処理が不要であることに注意せよ。防水処理された車両は浸水を逃れ【例外 : 高波 ; 13.441】、深淵小川からの退出時(ボグ)になりにくい(D8.2)。水陸両用ではないが防水処理されているAFVは、そのTCAを“後方”VCAに向けることも、通過して砲塔旋

回させることもできない。また、AAMGを“後方”VCA方向の、自身と同じかより低い高度の目標へ射撃することもできない。

13.4222 浸水(Swamping) : 防水処理されていない渡渉中の車両が、浅い大水域区域に進入(下船時も含む)した場合、相手プレイヤーは浸水 DR(Δ)を行わねばならない。このDRには、次の数値が+のDRMとして加算される。海岸が緩斜面であれば、車両から一番近い陸上ヘクスまでの距離の2倍、中斜面なら3倍、急斜面なら6倍の値である。修整後DRが12以上であれば、その車両は直ちに走行不能になるが、それ以外の影響はない。たとえ小隊移動を行っていても、浸水DRは車両ごとに行われる。



13.4223 ボグ : 渡渉中の車両は、大水域-後背地ヘクスサイトを通過して湯水大水域区域から離脱する場合にのみ、B20.46(およびB章デバイダーの地形効果表)に従ってボグ判定を行う。D16.23は渡渉中の車両には適用されない。13.32も参照。



13.43 岩礁(Reefs) : 岩礁はSSRかDYO dr(13.91)によって海ヘクスにのみ存在しえる。岩礁が露出(13.431)しているか否かにかかわらず、岩礁と海岸との間にある全ての海ヘクスは湯水とみなされ、13.441-447の高波の影響もこれらのヘクスには適用されない。ヘクス頂点方向の岩礁ヘクス列は、弾幕砲火の着弾地域(E12.11)と同様に形成される。

13.431 露出 / 海面下(Exposed / Submerged) : SSRによって、岩礁は露出か海面下に指定される。露出した岩礁ヘクスは、レベル-1の陸上のハマダ(Hammada; F3)ヘクスとみなし、全域地形であり、荒地ルールが変更なく適用される【例外 : 泥濘の効果はない ; 露出岩礁に隣接する海ヘクス上の舟艇には、ハマダ走行不能 DR(F3.31)は生じない ; 13.5も参照】。露出岩礁ヘクスは、漂流に関しては島の一部とみなし(13.444)、決して後背地ヘクスとはみなさない。海面下の岩礁ヘクスは、浅い海ヘクスとみなし、そのルールが変更なく適用される【例外 : LCは海面下岩礁ヘクスに配置することも進入することもできない ; しかし、そのヘクスサイトには接岸することができる】。

13.44 高波(Heavy Surf) : 以下の(13.441-447)ルールは、SSRで高波であると指定されたときに、海ヘクスにのみ適用される【例外 : 13.441-447は岩礁と海岸の間のヘクスには適用されない(13.43)。これらのルールのルール#の前には、のシンボルを表示してある。波は以下の13.441-449以外、ゲームに影響しない】。



13.441 浸水(Swamping) : 海区域に進入した各舟艇と、浅い海区域に進入(下船時も含む)した渡渉中の防水処理された車両は、浸水の危険性がある。そうした車両のMPが始まる時、相手側プレイヤーは泥濘時の移動(D8.23)と同様に、秘密裏に(D.5)浸水DRを行い、追加の秘密裏drも行っておく【例外 : 目標のサイズが-3/-4のLCと、そのヘクスで離岸するLC/ポートには、これらのDR/drは行われない】。小隊移動している場合には、小隊全体で1度のDR/drを行う。

修整前DRが12であれば、その車両(小隊移動の場合は無作為選択で決定)が、drで示された数のヘクスに入った時点で、以下のいずれかの事態が生じる。深い海ヘクスであれば沈没し、全てのものが生存し得ない。浅い海ヘクスであれば、走行不能となる【例外 : LCであれば完全座礁(D.211)する ; ポート(E5)であれば沈没し、乗船兵は渡渉中の歩兵となるが、ポート上にあった全てのSWと砲は除去される】。

浸水DR/drは、Aph中に漂流によって海区域に進入した各舟艇(すなわち、Aphの漂流では小隊移動は行われない; 13.444)にも、同様に行われる。防水処理されていない渡渉中車両が浅い海区域に進入(下船時も含む)したら、直ちに走行不能になる(すなわち、13.4222のDRは行われない)。



13.442 接岸 / 離岸((Un)Beaching) : 座礁していないLCが、自身のMP/Aphを接岸可能なヘクスサイトを1つ以上有する海区域で開始するか、あるいはMP/Aph中にそのような海区域に進入した場合、LC側プレイヤーは(LCがそのフェイズ中に何の行動もとらない/取れないとしても)必ず接岸/離岸DR(Δ)を行わねばならない。小隊移動を行っているLCに關しても、その各々に別個にDRを行う。LC固有操作が未熟であれば(12.113)+1、LCが1つ以上の後背地/急斜面/海岸/島ヘクスに隣接していたら+1、その海区域に他のLCおよび各水陸両用車両/積載物ではない残骸ごとに+1の各種修整を適用する。修整後DRが8以下なら、そのLCには何の影響もない。9か10であれば、そのLCは直ちにTI状態(PRCが無くとも)になり、現在接岸中なら、離岸状態になる(逆に、離岸状態なら接岸する)。11以上であれば、そのLCは直ちに操縦不能(Broach; 13.4421)になる。



13.4421



13.4421 影響: TI 状態の LC(およびその PROC)は、そのプレイヤーターンの残りの期間、一切の行動が取れない[例外: TI 状態の LC が残骸となった場合、直ちに TI 状態ではなくなり、12.69-691(あるいは操舵不能の影響)が適用される]。

接岸/離岸 DR によって離岸してしまった LC は、前進方向で非停止状態(12.2; 始動 MP を消費したとみなさない)であるとみなされる[例外: 傾斜路を下ろした状態(12.41)で離岸した LC は、その代わりに浅い海区域なら完全座礁し、深い海区域なら沈没(12.69)する]。加えて、阻止杭/A-B 地雷(14.51/14.53)があれば、直ちにそれらによる攻撃/損害の対象となる。その LC が航行不能状態で、かつ傾斜路を下ろしていないのなら、TI カウンターが除去された時点で停止状態になる。

接岸/離岸 DR によって接岸してしまった LC は、そのヘクス内の阻止杭/A-B 地雷の影響を解決した後、接岸可能なヘクスサイドから 1 つを無作為に決定し、そこに接岸する。



操舵不能になった LC は、離岸状態なら先の段落にあるような無作為の接岸状態となり、接岸状態であればそれを維持する。加えて、その LC は残骸面に裏返され、固有操作班は生存判定を行わなければならない。LC 車両歩兵スタック(12.151)は、あたかも陸上開路地で事前砲撃(C1.82-821)を受けたかのように(全て同じ結果を受ける)MC を行う[例外: この MC に一切の DRM は適用されないが、12.13 は適用される]。生存した全ての積載物は操舵不能になった LC の残骸上に依然として乗船状態で残る(そして、強襲上陸中であれば、14.231 に従って下船が要求される)。

臨機射撃に関して、接岸/離岸 DR で修整後に 9 以上を出した LC は、その許容 MP の全て(あるいは、その時点で使用可能だった残りの MP—どちらか少ないほう)を現在のヘクスで消費したものとみなす。

13.4422 LC 残骸: LC の残骸は、操舵不能になっておらず、かつヘクスサイドにまたがって接岸状態にあるときのみ、接岸/離岸 DR の対象となり、特別に+2 の DRM を受ける。LC の残骸は、修整後の離岸 DR が 9 か 10 で、浅い海ヘクスなら完全座礁状態(すなわち、ヘクスサイドにまたがった状態ではなくなる)になり、深い海ヘクスなら 12.69 に従って沈没する。その他の点で、LC の残骸は、接岸/離岸 DR とその影響に関して LC と同様とみなす。

13.4423 ボート: 全てのボート(E5)は、LC であるかのように接岸/離岸 DR(とその影響)の対象になる[例外: ボートの乗船兵が未習熟(Untrained; E5.34)の場合、未熟操作班の+1DRM を被る; 兵士の乗船兵がいないボートは、LC 残骸の+2DRM を被る; 操舵不能の結果は、ボートとその内容物を全て除去するが、浅い海であれば、兵士乗船兵(のみ)は、渡渉中の歩兵となる]。

13.443 乗船/下船: 海ヘクスにから(あるいは海岸/海ヘクスサイド、もしくは海/後背地ヘクスサイドを通過して)下船/乗船する積載物(車両/砲も含む)が消費する MF/MP は 2 倍となる(2 倍した後、FRU)。

13.444 潮流と漂流 (Current & Drift): フェイズプレイヤーの APH(のみ)において、深い海ヘクスにいる各水陸両用車両(泳者(swimmer)と、深度にかかわらず海ヘクスにいるボート/LC は、(ヘクス数で)最も近い島の一部分ではない陸上ヘクスに向けて、1 ヘクス漂流する(VCA の向きは維持される)[例外: 以下の場合、舟艇/泳者は漂流しない; 現在座礁中であるか、陸上/岩礁ヘクスに隣接している場合; 現在のプレイヤーターン中に陸上ヘクスを離れたばかりであるか、接岸/離岸した場合]。近づべき陸上ヘクスが 2 つ以上あった場合、無作為にどれか 1 つに決定する。漂流は各ユニットで個別に行われる; すなわち、小隊移動にはならない。溺死(Drowning; E6.21)の判定に際しては、泳者は急流内にいるとみなされる。潮流は他の点で海ヘクスに影響を及ぼさない[例外: 溺死の判定に際し、深い湖ヘクスにいる泳者と、高波が影響していないときの深い海にいる泳者は、静水内にいるとみなす]。

13.445 攻撃: 海区域から LC に対してなされる IFT 上で解決する全ての攻撃[例外: OBA; 航空攻撃; A-B 地雷(14.53); 付随攻撃; 海岸障害物の除去に関して(14.56)]は、砲兵器であれば TH に、非砲兵器であれば IFT において、追加+1DRM が加算される。火線は、最初に入った海区域までしか引けない。海区域にいるユニットに対する、dr2 の狙撃は効果なしとなる。LC に対する、各阻止杭(14.51)dr には -1dr が、各 A-B 地雷攻撃 dr には +1dr が適用される。

13.446 座礁: LC は座礁しない(すなわち、12.21 の DR は行われない)。



13.447 渡渉中の歩兵/騎兵: 浅い海にいる、全ての騎兵、馬、混乱していない歩兵は、舟艇上にない限り CX 状態とみなされる。それらは、浅い海に進入した(もしくはそこで回復した)時点で、直ちに CX 状態となるが、陸地か舟艇(あるいは LC 残骸)に上がるまでは CX 状態が維持される。陸地か舟艇に上がったそれらのユニットは、通常と同様に(14.51 に従って)CX 状態ではなくなる。

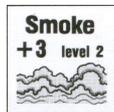
[再度の注意: 13.441-447 は、そのユニットの区域が高波の影響を受けている場合にのみ適用される; 13.44]

13.448 風力: 高波が影響している場合、シナリオを通じて強風が維持される。すなわち、DYO での風力決定 DR は行われず、風の変化 dr の 5 以上の結果は無視される。B25.63 も参照。

13.449 艦砲 (Naval) OBA: 高波は、艦砲 OBA(14.6)の IFT DR に修整を与えず、その着弾 dr(14.64)に+1dr を与える。

13.45 照準区域: 大水域ヘクスには、そこが浅い大水域である場合に限り、照準区域を設定できる。

13.46 オーバーレイへの進入: 舟艇[例外: 水陸両用 MP を消費している DD 戦車]が陸外から大水域ヘクスに進入する際、(LOS と TH 判定のためにのみ)進入した最初のヘクスで 4MP を消費したとみなし、ゆえに TH 事例 C1、C2、J1 および J2 はほとんど適用されない。加えて、陸上の砲が舟艇[例外: 水陸両用 MP を消費している DD 戦車]を車両目標タイプ(VIT)で射撃する際、以下の条件に当てはまるなら-1 の捕捉を付けていたものとみなされる。すなわち、その砲のゲーム中最初の射撃であり、目標舟艇のゲーム中最初の MPH(もしくはその直後の DFPH)であり、目標が大水域ヘクスにあり、加えて、砲がその射撃のために自発的に(あるいは)HIP と“?”を放棄する場合である⁹¹。



13.47 『煙幕』: 大水域区域には、『煙幕』手榴弾/砲兵器/煙幕展開器によって『煙幕』を置くことはできないし、OBA の『煙幕』も効果がない[例外: 漂流した『煙幕』]。

13.48 沈没したボート: E5.531-532 は、浅い大水域には適用されない。浅い大水域ヘクスサイドをまたいで接岸中(あるいは、浅い大水域内で離岸中)に沈んだボート(LC ではない)の乗船兵は、その浅い大水域ヘクスで渡渉中の歩兵となる。浅い大水域で沈んだボート(LC ではない)上にあった全ての SW と砲は除去される。

13.49 大水域に関する雑則



13.491 狂暴兵: 大水域ヘクスにいるユニットは、狂暴兵の誕生/襲撃に関して、確認状態とは考えない。加えて、陸地のユニットが狂暴化の結果を被った際、最も近い確認状態の敵陸上ユニットよりも、大水域にいる敵ユニットの方が近かった場合、狂暴化の代わりにクラス上昇する。

13.492 降下兵とグライダー: 浅い大水域に着陸した 5/8 インチのパラシュートカウンターは、渡渉中の歩兵とみなされ、E9.42 の NMC を行わなければならない。その際(あたかも渡渉中の車両のように)13.4222 の追加の DRM を被り、さらに高波の影響があるなら+1 の DRM を受ける; この NMC DR の結果には、13.421 が適用される。浅い大水域に着陸した 1/2 インチのパラシュートカウンターは、全て除去される。浅い大水域に着陸したグライダーは、E8.23-232 に関して、渡河可能な河川に着陸したものとみなし[例外: そのヘクスが高波の影響を受けているなら、不時着 dr に追加の+1dr を加算する]、その搭乗兵には渡渉に関する事項が全て影響する。

13.493 瓦礫: 浅い大水域区域に瓦礫カウンターがある場合、そこは陸上の一大水域ではない一瓦礫区域となる。

13.494 凍結(Frozen): 凍結した大水域には、B21.6 が適用される。



13.495 CC: 凍結していない大水域区域では、CC 攻撃は行えない。

13.5 野戦構築物: 大水域(岩礁ヘクスに配置可能な野戦構築物)は、海岸障害物(Beach Obstacles; 14.5)のみである。F7.42 が海岸ヘクスに適用される。トンネルは海岸/大水域/岩礁ヘクスには作れない。

13.6 防波堤 (Seawalls): SSR によって防波堤⁹²が存在しているとされた場合、SSR が指定する全ての海岸-後背地ヘクスサイドは同時に防波堤ヘクスサイドとなる。加えて、防波堤は「高い」か「低い」かが明示されている。防波堤は、決して急斜面の海岸に沿って存在せず、大水域-後背地ヘクスサイドに沿っても存在しない。

13.61 高い(High)防波堤: 高い防波堤は、-1 レベルの海岸から立ち上がっている 1 レベルの高さの崖に相当する; 石垣のルールは使用しない。ただし、高い防波堤ヘクスサイドを CA ヘクスサイドにするような洞窟(11.1)は置けない。高い防波堤は、コマンドウのみ登攀可能である。13.24 も参照。

13.62 低い(Low)防波堤: 低い防波堤は、以下の事項を除き、通常の石垣(B9)と同様に扱う。



G

13.621 移動:歩兵騎兵は、後背地から海岸に向けて低い防波堤を越える際には、石垣を越えるための追加の 1MF 消費を必要としない。車両が低い防波堤を越えることができるのは、13.624/13.625 に従う場合のみである。

13.622 LOS:海岸の壕内に入っているユニットは、レベル 0 の後背地領域に対し、低い防波堤へクスサイド/ヘクスの足を通過した沿った LOS を持たない。ただし、そのヘクスサイド/ヘクスの足を共有する後背地ヘクスは除く。その他の場合、海岸の傾斜にかかわらず、低い防波堤は LOS を遮断しない。しかし、レベル 0 の後背地ヘクスからそれ以外のヘクスに引かれる(もしくはその逆の)LOS が、低い防波堤ヘクスサイドを通過(沿って、ではない)して引かれており、かつその LOS の始点/終点のヘクスがともにその防波堤ヘクスサイドを含まなければ、その LOS には +1LOS 妨害が適用される。その LOS がいくつもの低い防波堤ヘクスサイドに触れていると、低い防波堤による妨害は最大 +1 である。

例:13.23 の図を参照。全ての海岸後背地ヘクスサイドは低い防波堤であり、かつ PTO 地形ではないと見なす。海岸の斜面が、緩斜面か中斜面にかかわらず、全ての日本軍ユニットは、全ての米軍ユニットに LOS を持つ。しかし、4-4-8 からの、LC/H、7-6-8、5-5-8、そして 4-5-8 に対する LOS(および攻撃)には +1LOS 妨害が適用される。6-6-8 に対する日本軍ユニットの小火器攻撃に対しては、LOS 妨害は主張できない。6-6-8 が、壕内にいない 4-4-7 に隣接してきたところだとすると、4-4-7 は直接射撃に対する石垣の確保を主張できる(しかし、石垣 TEM は受けられない;13.623)。もし海岸にいる 3 個の米軍分隊が壕内にいたら、日本軍ユニットが壕内にいるかどうかにかかわらず、敵対する分隊間の LOS は 4-4-7 と 6-6-8 の間、および 4-4-7 と 5-5-8 の間しか存在しない(そして、それらの LOS には妨害は適用されない)。ヘクス E10 と G10 の間、およびヘクス 433(もしくは 420)と 446 の間の LOS は、そこにいるユニットが壕内にいるかどうかにかかわらず、妨害を受けない。

13.623 TEM:低い防波堤ヘクスサイドを含む後背地ヘクスにおいて、壕内にいないユニットは、通常の方法で石垣の確保を主張できる。しかし、TEM や HD の効果は得られない[例外: B9. 34 に従った間接射撃に対しては、通常の石垣と同じく +1TEM を主張できる]。低い防波堤は、HEAT の射撃に関して(C8.31)石垣とはみなさない。



13.624 突破口:移動可能なドーザーは、道路障害の撤去と同様の方法で、低い防波堤ヘクスサイドに突破口を開けることができる。低い防波堤は、100mm 以上の OBAHE 通常弾幕射撃や、防波堤に突破口を生成する目的であると宣言されて海岸ヘクスで完全設置された DC によっても、突破口が作られる場合がある。FFE での修整前 DR が KIA の結果であれば、防波堤ヘクスサイドを共有するどちらかのヘクスで生じた場合、どちらか 1 つのヘクスサイドに突破口が作られる(そのようなヘクスサイドが 2 本以上あるなら、『無作為選択』を用いる)。完全設置 DC の修整後 DR が KIA の結果であれば、指定されていた低い防波堤ヘクスサイドに突破口が作られる。低い防波堤は、海岸ヘクスにいる英軍の AVRE によって、13.625 および英軍車両ノート 37 に従って突破口が作られる場合がある。突破口が開いた防波堤は、移動と人力移動に関して開路地と同様とみなされる[例外: それは依然として海岸ヘクスの FFM を打ち消す]が、その他の点では低い防波堤の特徴は維持される。

13.625 粗朶束 (Fascine):海岸ヘクスにいるチャーチル AVRE(英軍車両ノート 37)は、移動可能でかつ停止状態ならば、その VCA 内の(そのヘクスにある)1 本の低い防波堤ヘクスサイドに“対して”、粗朶束を配置することができる。そのような配置は、AVRE の遅延 IMP コストの消費によって行われる。それ以降、移動可能な完全装軌式車両は、自身の印刷された許容移動力の 25%に加え、進入するヘクスの COT を消費すれば、そのヘクスサイドを通過することができるようになる。



13.7 棧橋 (Piers):以下に述べる事項を除き、全ての橋(浮き橋ではない)に関するルールが棧橋に適用される。棧橋は“木造”か“石造”であり、棧橋カウンターの色が茶色か灰色かでそれを明示する。各棧橋カウンターは、水域かもしくは海岸ヘクスに配置される。棧橋上にはユニットは棧橋カウンターの上に置かれ、レベル 0 にある独立した棧橋領域に存在する。棧橋領域は、初期配置の制限に関して、舗装道路と同等とみなす(13.73 も参照)。

13.71 LOS:始点と終点、がたがたに隣接していない水域/海岸区域である LOS に対して、その間にある石造棧橋ヘクスは全域地形(B.6)の LOS 障害物であり、間にある木造棧橋ヘクスは全域地形(B.6)の +1LOS 妨害である。レベル 0 以上の区域を始点として、水域/海岸区域に対して引かれた LOS(あるいはその逆)に対して、棧橋ヘクスは LOS 妨害にも障害物にもならない[例外: その水域/海岸区域が LOS を通過/接触する棧橋ヘクスに隣接している場合、始点と終点が互いに隣接していない水域/海岸区域に対する LOS と同様、その LOS を遮断もしくは妨害する]。棧橋ヘクスは、始点も終点どちらも水域/海岸区域ではない LOS に関し、一切影響しない。

13.711 大型車両:目標のサイズが -2、-3、もしくは -4 である車両へから引かれた LOS が、間にある石造棧橋に遮断されている場合、その大型車両/目標があたかも石垣の背後にいるかのように LOS を引くことができ、たとえ棧橋に隣接していても TEM/HD 状態を得ることができる。この TEM は、他の + の TEM とは加算されない[例外: 泥濘/深雪の TEM]。13.72 も参照。

13.72 TEM:棧橋領域は 0TEM の開路地領域である。棧橋上のユニットは、隣接する水域/海岸区域からの LOS を有するユニットに対してのみ、高度優位性(B10.31)を主張できる[例外: その隣接ユニットが、目標サイズ -2、-3、-4 のいずれかの車両]。13.711 も参照。

13.73 進入:歩兵が棧橋領域に進入から退出する際に、高度レベルの変更を伴う場合、丘の稜線を越えるのと同様の MF を消費する[例外: 深い水域に対する飛び込み/ジャンプ; E6. 1]。砲、車両、馬カウンターは、棧橋領域から、水域、もしくは海岸ヘクスへ直接移動することはできない(逆も同様)。歩兵/ボート(E5)のみが木造棧橋の下に配置/進入できる[例外: 歩兵は深い水域に配置/進入できない]。石造棧橋の下には、どのユニットも配置/進入できない。

13.731 LC/水陸両用車両の乗船/下船(乗車/下車):移動可能な LC は、前進している時であっても、棧橋に隣接している水域で停止 MP を消費することができる。同様に、移動可能な水陸両用車両は、棧橋に隣接している水域/海岸区域で停止 MP を消費することができる。どちらの事例に関しても、停止した車両は、兵士(のみ)を、棧橋へから直接下船/乗船(下車/乗車)させることができ、その際には各々の MF/MP の 50%を消費する[例外: その水域に高波が影響している場合、MF/MP を 100%消費する; 13.443]。この乗船/下船(乗車/下車)が異なる高度レベルへから行われたとしても、追加の COT は適用されず、このような乗船/下船では LC の傾斜路は降りていない。この方法による乗車/下車は、水陸両用車両が自身のいる浅い水ヘクスにへから乗車兵を下車/乗車させることを妨げない。しかし、LC の場合は、移動可能であっても接岸状態ではないので、自身のいるヘクスでの乗船/下船は不可能となる。

13.732 ボートの乗船/下船:棧橋ヘクスのヘクスサイドにまたがって接岸しているボート(E5)は、兵士のみを、直接その棧橋領域へから下船/乗船させられる。ボートは、通常の(すなわち E5 に記載された)方法で、棧橋ヘクスのヘクスサイドをまたがって接岸できる。しかし、棧橋カウンターの下から接岸することはできない(同様に、棧橋カウンターからその棧橋の下へ直接離岸することもできない)。

13.733 SW:他に禁止されていないければ、歩兵/兵士は、棧橋ヘクスに進入/退出する際に、所有している SW を運搬できる。

13.734 漂流 (Drift):LC/水陸両用車両は、棧橋ヘクスに入るようになるような漂流になった場合、漂流しない。ボート(E5)/泳者(E6)は、石造棧橋ヘクスに入るようになるような漂流になった場合、漂流しない。

13.8 雑則 (Miscellaneous)

13.81 迂回:海岸/大水域オーバーレイのヘクスサイド沿いの迂回は不可能である。

13.82 珊瑚土壌 (Coral Soil):SSR の指定によって珊瑚土壌が影響している場合、全ての築壕の試みに +2DRM が適用され、泥濘の効果は無くなる。

13.83 迷走 (Straying):夜間シナリオにおいて、自身の MPh を海岸/大水域領域に LOS を有した状態で開始したユニットは、その MPh の間は迷走の対象とならない。昼間/夜間シナリオにおいて、迷走中のユニットが海岸/大水域領域に LOS を得た場合、直ちに TI 状態となる。



13.84 VP:浸水(13.4222;13.441)、もしくは操舵不能(13.442)によって残骸化した/除去されたユニット/装備は、CVP の対象となる。

13.9 DYO:いずれかの海岸/大水域オーバーレイを用いた DYO シナリオの準備は、以下の手順で行う:

13.91 岩礁 (Reef):そのシナリオが 1943-44 年の連合軍 vs 日本軍シナリオであり、かつ大水域オーバーレイが海を表している場合、全ての地区盤と海岸オーバーレイを配置した後、大水域オーバーレイと購入ユニットを配置する前に、dr を行う。修整後 dr が 5 以上の場合、岩礁が存在する。水陸両用陣営が完全に米軍以外であった場合、-1drm が適用される。プレイヤーがその他の形で同意している場合を除き、岩礁は水陸両用陣営の進入/退出エリアを形成するヘクス(頂点方向)列に隣接する海ヘクス(頂点方向)列に存在する。

例:オーバーレイ OC1 に岩礁が存在する場合、ヘクス列 1001-1013 が水陸両用陣営の進入/退出エリアならば、岩礁はヘクス(つまり、ヘクス列 1014-1026)に存在する。

13.92 海岸の斜面:海岸の斜面を決めるために dr を行う。岩礁が存在する場合、-1drm が適用される。修整後 dr が 2 以下なら緩斜面、3 か 4 なら中斜面、5 以上なら急斜面となる。

13.93 海岸の幅:満潮時と干潮時の海岸の幅(すなわち、大水域と後背地の間にある海岸ヘクスの、最小数と最大数を決定する。海岸が緩斜面、あるいは中斜面であるなら、DR を行う:色付き dr を 2(緩斜面)もしくは 3(中斜面)で割った数(FRU)が満潮時の幅である;白い dr を同様に計算(すなわち、2 ないし 3 で割る;FRU)。それに満潮時の幅を加算した値が、干



13.93

潮時の海岸の幅となる。海岸が急斜面の場合、満潮時の海岸の幅は常に1ヘクス、干潮時の海岸の幅は常に2ヘクスとなる。

13.94 購入:両陣営は全ての DYO 購入を行う。1両の車両に防水処理を施す BVP は“2”である。

13.95 防御側の配置:全ての大水域オーバーレイを配置する。それが海を表している場合、海岸の幅が干潮時になるように配置する。その他の場合は、海岸の幅が満潮時になるように配置する。海岸を守備する側になったプレイヤーから配置する;13.5と14.2-21を参照。照準区域が C6.4-44 によって許可されているなら、湯水/湯水と認定された(13.97)大水域ヘクスに対して、照準区域を設定できる。

13.96 水中爆破班 (UDT):全ての偵察 dr(あれば;E1.23)が解決された後、水中爆破班(Underwater Demolition Team ;14.561)dr を行い、解決する。

13.97 潮汐:水陸両用陣営(もしくは、海岸を守っていない陣営)は、このシナリオの潮汐が満潮か干潮かを宣言する【例外:大水域が川や湖を表しているなら、その“潮汐”は満潮とみなす】。13.93 に関連させ、ここではこのシナリオの実際の海岸の幅が決定される。これにより、海岸障害物のいくつか全ての配置地形に変化が生じる(そして除去される可能性がある;14.56)ことに注意すること。加えて、岩礁が存在するなら、満潮時には海面下となり、干潮時には露出状態となる。現時点で深淵大水域ヘクスになった照準区域は、全て失われる。現時点で浅い大水域ヘクスになった A-T 地雷は、全て A-B 地雷になる。

13.98 波:大水域オーバーレイが海を表している場合、dr を行って高波の影響の有無を決定する。修整前 dr6 で高波の影響があり、それ以外では影響が無い。

13.99 攻撃側の配置:もう一方のプレイヤーが配置し、全ての事前砲撃(あれば)を実行(14.56/14.7も参照)し、プレイ開始準備が完了する。

14. 強襲上陸 (Seaborne Assaults)

14.1 SSR で強襲上陸、または海上撤収と指定されたシナリオには特別ルールが適用される。

14.2 強襲上陸 (Assault):以下のルール(14.21-262)は強襲上陸シナリオでのみ適用される。(14.3も参照)

14.21 初期配置の制限:防御側は海岸/大水域区域に戦闘序列上の物を一切初期配置できない【例外:海岸障害物;14.5】。積載物 PP 輸送能力を持つ舟艇がプレイに参加できるのは、その積載物 PP 輸送能力の2/3【例外:車両や分解していない砲を輸送している場合は1/2】以上のユニット/装備を輸送しているときに限る。

例:39PPの輸送能力をもつ LC 又は LVT は、積載物ユニット/装備の PP を引いた輸送能力が13PP 以下ならプレイに参加できる。

14.22 水中爆破チーム (Underwater Demolition Teams):アメリカ軍は海岸障害物の除去を試みるために UDT(水中爆破チーム)を使用することができる;14.561 参照。

14.23 舟艇の PRC:LC の積載物は、LC が着岸するまで E5.123 に従って LC 毎に秘匿移動ボックスに保存してよい。LC が着岸した時、その LC の積載物を全て盤上の LC カウンターの上に置く。水陸両用車の積載物(12.12 で定義)にも同じ原則が適用されるが、積載物の内容が明らかされるのは水陸両用車が岩礁でも海岸でもない陸上ヘクスに入ったときである。車両/砲が LC / 水陸両用車に輸送されて秘匿移動ボックスに配置されている際、(V)CA を示すため(12.121)、ボックスの上側を LC / 水陸両用車の正面として扱う。支援火器/砲は強襲上陸の際、舟艇に輸送されている間は(可能ならば)dm 状態でなければならぬ。舟艇上で秘匿されている積載物が除去された場合、シナリオ勝利条件で CVP 獲得の条件がある場合にのみ、敵プレイヤーは除去されたユニットの CVP だけを知ることができる。

14.231 下船 (Unloading):(自発的でなくても)LC が着岸したときには、その全ての積載物【できるだけ早く(as soon as possible; ASAP 14.234)】下船を試みなければならない。LC / 水陸両用車が移動不能で、積載物のいずれかが下船可能な領域にあるとき、そのヘクスへ降りたユニットが後背地ヘクスまで移動可能なヘクス列を設定できない場合を除いて、下船可能なユニットは、全て【できるだけ早く】下船を試みなければならない。

14.232 帰還 (Recall):輸送能力をもつ LC / 水陸両用車は、自ら下船できる積載物がない場合、直ちに帰還となる。MPH 開始時に後背地ヘクスにいる攻撃側水陸両用車の全ての積載物は、その MPH のいずれかの時点で(所有プレイヤーが選択)【例外:後背地ヘクスにいる間に行わなければならない】、1回にまとめた TC を

行わなければならない。この積載物 TC は水陸両用車が TI/衝撃/麻痺などであっても実施され、同じ水陸両用車の積載物全ての中で最高の士気値を用いて1回の NTC(Δ)で(まとめて)解決される(積載物ユニットが全て混乱状態である場合を除いて、統制状態の面の士気値を使用する)。NTC に失敗した場合、水陸両用車は即座に帰還する。既に航行/走行不能になっている LC / 水陸両用車に対する帰還は効果がない【例外:装甲された水陸両用車の固有操作班は車両を放棄しなければならない(そして再乗車してはならない):D5.341】。帰還後に航行不能になっても、固有操作班は LC を放棄しない。14.232 による帰還は、積載物を1ユニット以上輸送している水陸両用車ならば、たとえ非装甲でも(つまり AFV でなくとも):D1.2)、BU の場合でも、又はかつ固有運転手をもつ場合にも適用される。

14.233 水陸両用車の放棄:水陸両用車の固有操作班は自発的に車両を放棄できない。輸送能力をもつ水陸両用車が ESB(D2.5)や機械的信頼性(D2.5)DR で移動不能になった場合、その操作班は【できるだけ早く】車両を放棄しなければならない(そして積載物には14.231 が適用される);RPC が全て下船したあと、放棄された水陸両用車は裏返して残骸面にする(VP 計算では除去とみなさない)。

14.234 『できるだけ早く(ASAP)』:その他適用される全ての制約(例、帰還/TI/麻痺カウンターが置かれることによる制約)の中で、『できるだけ早く』(D.5341 による場合も含む)放棄/下船を強いられる RPC は、現在の MPH もしくは続く自軍 MPH(いずれか早いほう)の期間中、その MPH が終わるまでのいずれかの時点でそれを行えばよい【例外:RtPh 開始時に混乱していた RPC は、RtPh に放棄/下船しなければならない】。ユニットは【できるだけ早く】の要求に沿う為に1スタックにまとまって下船する必要はないが、車両に載っている間は、積載ユニットとその車両は求められた期間に下船することを遅延/阻害しうる活動を(試みることもさへ)禁じられる【例外:人力移動】。

14.24 部隊の戦闘継続能力:部隊の戦闘継続能力(A16)は強襲上陸側には適用されない。

14.25 火力グループ:海岸ヘクスにいる強襲上陸側のユニットは、複数ヘクスからなる火力グループを形成(その一部として)参加することはできない。13.421も参照。

14.26 DYO:強襲上陸側には LC が自由に与えられる;12.9 参照。



14.261 SAN:DYO 昼間シナリオで強襲側が購入した SAN は、以下の表で該当する数だけ増加する(最大で7まで)。しかし、最初の友軍ユニットが島でも環岩礁でもない陸地へ進入した瞬間に同じ数だけ減少する³⁸。SAN が増加している間、強襲側の狙撃兵カウンターは敵の狙撃兵の攻撃対象にはならない。

OB	SAN 増加
アメリカ / イギリス	3
日本	1
その他	2



14.262 航空支援:強襲上陸側が購入した航空支援の BPV は半分(端数切り上げ)にされ、第1ターンに爆装した戦闘爆撃機(FB)3機が飛来する。しかし、全ての FB は最初の友軍の舟艇が島でない陸地ヘクスへ進入(またはその隣接ヘクスに着岸)したとき、即座に帰還する。

14.3 強襲上陸(Assault) / 海上撤収(Evacuation):以下のルール(14.31-34)は、強襲上陸又は海上撤収と指定されたシナリオにのみ適用する(14.4も参照)。

14.31 水陸両用車の BU/CE 状態:輸送能力をもつ装甲水陸両用車に BU や CE カウンターが置かれていない場合、装甲面に対して固有操作班は CE 状態、積載ユニットは BU 状態とみなす。輸送能力をもつ装甲水陸両用車に CE カウンターが置かれていた場合、装甲面に対して固有操作班と全ての積載物は CE 状態とみなす。水陸両用車の積載物は固有操作班が BU の間は CE 状態にならず、CE の特典を享受することもできない。

14.311 展開 (Deploying):盤外初期配置の際、舟艇にて盤内へ進入する強襲上陸側の分隊は全て自由に展開してよい(つまり、指揮官/TC の必要がなく、通常の展開制限にも制約されない)。海上撤収側の統制状態の分隊は舟艇に乗る際に自由に展開してよい。



14.32 歩兵 / 騎兵:強襲上陸/海上撤収側の捕虜でない歩兵/騎兵ユニットは海岸/棧橋区域にいるか、浅瀬を渡渉している間、戦意高揚状態とみなす。後背地ヘクスから海岸区域へ入るか、車両から海岸/浅瀬区域へ下船する際、ユニットは防弾機撃撃を受ける前に即座に戦意高揚状態になる。海岸区域から後背地ヘクスへ AFV との CC を目的に突撃する際、戦意高揚状態であるため、通常求められる PAATC



RECALL +1 TH/ML/TC IFT/CC/OVR



G

14.57

を必要としない。既に戦意高揚しているユニットには追加の利点はない。海岸区域で戦渦による戦意高揚の結果を得たユニットは、戦意高揚カウンターをのせ、A15.3 に従って戦意高揚状態を保つ。

海岸／栈橋区域にいる間、強襲上陸／海上撤収側の歩兵騎兵は LLMC の代わりに LLTC を行い、戦渦の狂暴化と降伏の結果はクラス上昇とみなし、混乱／ステップロスの結果 [例外: 事故判定 (D15.46)、パラシュート着地、OVR 阻止 MC、又はバンジーMC によるもの] は代わりに損耗する。

stun +2 14.33 帰還 (Recall): 強襲上陸／海上撤収側の車両は MA の使用不能による帰還を被らない。強襲上陸／海上撤収側の AFV の固有操作班が被った攻撃の効果による(すなわち、14.232 によらない)帰還は、代わりに麻痺だけが生じる(つまり、そのような攻撃では帰還が発生しない);しかし、麻痺の効果である+1DRM は、強襲上陸／海上撤収側の AFV 固有操作班が被った麻痺の数だけ加算される。

FB 150 14.34 航空支援: 強襲上陸／海上撤収側の航空機による視認 TC と誤認攻撃の判定の際には、海岸／大水域区域にいる全ての友軍ユニットは隠匿されているとみなす。そのような航空機による誤認 FFE 攻撃は、着弾 dr に先立って行われる敵プレイヤーによる FFE カウンターの配置の際、その着弾地域に、強襲上陸海上撤収側のユニットが1つでも存在する海岸／大水域区域が含まれてはならない。もし強襲上陸海上撤収側の全てのユニットが海岸／大水域区域にいる場合、誤認攻撃は発生しない。

14.4 撤収 (Evacuation): 以下のルール(14.41-42)は海上撤収シナリオ(14.3 も参照)にのみ適用される:

14.41 LC/水陸両用車への潰走: 撤収側の歩兵は LC/水陸両用車を、移動不能/炎上/PP 輸送能力の不足に関わらず、建物であるかのようにそこへ潰走してよい。そのような歩兵ユニットは RtPh に乗車するなら、4MF のみを持ち、MPH と同様に適切な乗車コストを消費しなければならない。

AXIS VP 14.42 VP: 混乱/帰還ユニットとヒーローは、海上撤収シナリオの退出 VP としてカウントすることができる(ヒーローは 1VP とカウント)。12.84 も参照。

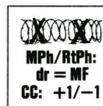
14.5 海岸障害物 (Beach Obstacles): 地雷、阻止杭、鉄条網、バンジーを海岸障害物と総称する。

14.501 HIP: 通常の初期隠匿配置と HIP 喪失プロセスが、海岸障害物にも適用される。

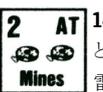
dr 2 non-OG +1 MP **Wire & Tetrahedron** 14.51 阻止杭 (Tetrahedrons): 阻止杭カウンター³⁴ は海岸／大水域／岩礁ヘクスにのみ、1ヘクスあたり1個だけ配置することができる(14.56 も参照)。阻止杭は LOS 妨害でも LOS 障害でもないが、その区域は開路地とはみなされない。阻止杭カウンターが配置された区域の車両 COT は1増加する [例外: この増加はポート (LC ではない)、オートバイ、馬車には適用されない]。歩兵には阻止杭の区域へ進入するための移動力(MF)の追加はない。阻止杭の裏面は鉄条網付き阻止杭と呼ばれ、同じ区域に両者が存在することを示す;14.52 を参照。

阻止杭は LC のみに損害を与える。阻止杭のある大水域ヘクスに LC が進入したとき、そこで VCA を変更したとき、または 13.442 に従って着岸(離岸)したときには、阻止杭の所有側プレイヤーは (VCA 変更ではヘクスの足1つごとに) dr を1回行う;もしそのヘクスで高波の影響(同時に強風も影響する;13.448)を受ける場合(13.445)は -1drm が適用される。修整後 dr が 2 の場合、LC は破壊されるが、残骸は炎上せず、付随攻撃も発生しない。もし修整後 dr が 1 以下ならば、LC は阻止杭に組み込まれた A-B 地雷(14.53)を起爆させたのみ(14.53 の dr は行わない)、LC とその PRC は 14.53 に従って損害を決定する。修整後 dr が 3 以上の場合は影響がない。もし LC が阻止杭と杭に組み込まれたものは別の A-B 地雷の両方があるヘクスへ進入した場合、地雷を設置したプレイヤーが、どちらの攻撃を先に解決するか決めてよい;もし鉄条網(14.52)も設置されていた場合、他の攻撃を全て解決した後で鉄条網は効果を発揮する。

阻止杭の区域に着陸した 5/8 インチパラシュートは E9.42 に従って、阻止杭による +1DRM を適用して NMC を行わなければならない。阻止杭の区域に着陸したグライダーは破壊 dr に+1drm を追加適用しなければならない。



14.52 鉄条網: 鉄条網はバンジーが配置されていない海岸ヘクスと、阻止杭が配置された大水域岩礁ヘクスに配置することができる。鉄条網が配置された浅瀬区域では、LC のサイズが -3 か -4 でない場合、LC の座礁 DR(12.21)に+1DRM を適用する。LC が座礁しなかった場合(サイズが -3 か -4 の場合も含む)、座礁 DR の色つき dr が“1”だった場合、鉄条網カウンターは除去される。水陸両用車は大水域ヘクスの鉄条網を陸上の鉄条網と同じに扱う。鉄条網の設置された大水域ヘクスへ進入したポート(E5)は沈没する;輸送されていた全ての支援火器と砲は除去され、歩兵ユニットは全て鉄条網カウンター上で渡渉状態となる [例外: 大水域区域の鉄条網は、その区域に高波(同時に強風も影響する;13.448)の影響がある場合には、ポートに影響を与えない]。大水域区域での鉄条網退出 dr(B26.4)には+1drm が追加適用される。



2 AT Mines 14.53 A-T/A-B 地雷: A-T 地雷は海岸／大水域／岩礁ヘクスに配置することができる。浅瀬に配置された A-T 地雷は A-B(対舟艇)地雷と呼ばれる。A-B 地雷は以下のルールを除き、A-T 地雷と同様に扱う(B28.51 参照)。そのヘクスに高波(同時に強風も影響する;13.448)の影響がある場合(13.445)、LC に対する攻撃 dr に+1drm を適用する。修整後 dr が A-B 地雷値以下であれば A-B 地雷原に入るから出る LC は A-B 地雷の攻撃を受ける(LC は全て A-B 地雷攻撃に対して非装甲とみなす)。A-B 地雷攻撃は LC に対して、IFT 上で 36FP 列の★車両攻撃欄で解決される;“13”から修整前 DR を引いた値が LC に与える DP となる。12.68 は炎上判定に適用する。

A-B 地雷に攻撃された LC の全ての PRC(もし可能なら、12.678 に従って選択)は 16FP の付随攻撃を受ける [例外: 輸送中の AFV(とその積載物)は最も低い車体 AF が 0 の場合のみ被害を受ける。この場合、非装甲車両として扱う]。輸送中の車両砲が攻撃される場合は 16FP 列の★車両攻撃欄を使用する。

泥濘(深雪)も A-B 地雷攻撃に影響を与えない。A-B 地雷は渡渉(Wading;13.42)している車両も攻撃するが、この場合、通常の A-T 地雷として解決する。



14.54 A-P 地雷: A-P 地雷は柔らかい砂地海岸ヘクスと、1つ以上の後背地ヘクスに隣接した固い砂地海岸ヘクスに配置できる。その場合、これらのヘクスにバンジーが設置されていない限り、A-P 地雷の初期配置で海岸ヘクスが固い砂地か軟らかい砂地かを決定する際、EC は無視する。



14.55 バンジー: バンジーは軟らかい砂地海岸ヘクスと、1つ以上の後背地ヘクスに隣接した固い砂地海岸ヘクスに配置できる。これらのヘクスには鉄条網も地雷も配置されていない。バンジーの初期配置で海岸ヘクスが固い砂地か軟らかい砂地かを決定する際、EC は無視する。

14.56 除去 (Elimination): 深い大水域や、ルール上許されていない区域に初期配置された海岸障害物は、即座に除去される;14.58 参照 [例外: 海岸ヘクスに配置された A-B 地雷は A-T 地雷となり、浅瀬に配置された A-T 地雷は A-B 地雷となる]。プレイ中、阻止杭または、阻止杭と鉄条網カウンターは B26.51 に従って DC により、もしくは B26.52 に従って爆撃/HE 通常射撃の FFE によってのみ除去される。他の海岸障害物もそれぞれの種類に応じた通常ルールに従って除去される。車両の進入によって鉄条網は除去される可能性がある(14.52;15.23;B26.53)が、同じ区域の阻止杭は除去されない;この場合、阻止杭鉄条網カウンターを裏返し、阻止杭だけの面を表にする。大水域ヘクスに対する HE 攻撃 [例外: B26.51 に従って配置/設置された DC] の FP は、海岸障害物の除去に関しては(他の全ての修整に加えて)半減される。事前砲撃(C1.8;14.7)に対して、全ての海岸障害物もそれぞれの種類に応じた通常通りに処理される(阻止杭は鉄条網と同様の処理となる)。

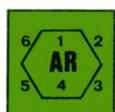
14.561 水中爆破チーム (UDT): UDT の使用は SSR もしくは DYO 購入によるのみ、かつ 1944 年以降の日本軍に強襲上陸するアメリカ軍側のみ許可される。UDT 能力は dr の数として与えられ、全ての初期配置と、もしあるなら偵察 dr (E1.23)の後(もしあれば)両軍の事前砲撃の前、プレイの開始前に解決される。許可された UDT dr の各々に対して、アメリカ軍プレイヤーは dr を行い、その修整前 dr と同じ数の海岸/大水域ヘクスを敵プレイヤーに示す。そのヘクスに配置された海岸障害物は全て除去される;アメリカ軍プレイヤーは除去された海岸障害物の種類は知ることができるが、その強さ、数、実際の区域は知ることができない。

14.57 接岸 (Beaching): LC がポートが進入した(あるいは VCA を変更した)大水域ヘクスで、海岸障害物によって要求される全ての DR/dr は(もしあれば)LC がポートの接岸宣言より前に行わなければならない。



14.58

14.58 **DYO:**阻止杭カウンターは1個につき3BPVである。他の海岸障害物のBPVは変更ない。(したがって、阻止杭、鉄条網カウンターのBPVは“8”である)。アメリカ軍プレイヤー(のみ)はUDT drを望むだけ、1drあたり5BPVで購入することができる。【例外:1944年より前や、日本軍以外に対する場合は購入できない; 14.561】。UDT購入費はDYO購入簿では野戦構築物として記録される。DYOシナリオでは、海岸障害物ヘクスの地形は大水域から海岸、もしくはその逆に変更してよいことに注意(強襲上陸海上撤収側プレイヤーの満潮または干潮の宣言:13.97); 14.56 参照。



14.6 **艦砲射撃 (NOBA):** NOBAは特殊なOBAで、100mm-400mmの様々な口径の砲から行われる³⁵。以下に記すルールを除き、OBAと無線と砲撃観測員の全てのルールがNOBAにも適用される。艦砲射撃はアメリカ軍、イギリス軍(A25.4)、ソ連軍と日本軍によってのみ使用され、SSRもしくはDYO購入によってのみ許可される。ただし、日本軍の連軍側は観測機(E7.6)または艦上の砲撃観測員(14.68)によってのみ管制される。NOBAでは緑色のOBAカウンターを使用する。弾薬の豊富/不足のルールはNOBAに適用されず、計画砲撃も使用できない。



14.61 **SFCP:** NOBA砲兵と接触できる唯一の盤上砲撃観測員は、艦砲射撃統制班(SFCP)である。ただし、SFCPはアメリカ軍/イギリス軍のNOBA砲兵にのみ使用でき³⁶、中国軍、イタリア軍もしくは中核軸国軍(所有者の選択による)の2-2-7歩兵操作班カウンターで表す。この操作班はNOBA砲兵と同じ国籍とみなし、以下のルール以外は全て通常の歩兵操作班と砲兵観測員の両方の資質を有する。SFCPはSWや砲を所有できず【例外:固有無線機; 14.611】、固有操作班にもなれない。SFCPは未熟兵の兵士とみなされる【例外:固有無線機のB#は低下しない】。盤上に配置されたSFCPは野戦電話を使用しているかのごとく初期隠匿配置できる。SFCPのCVPは“2”である。

14.611 **無線:** SFCPは3PPの固有無線機を所有しているとみなされ(つまり、積載物PP換算では8PPに等しい)、この無線機は受け渡しや放棄、共有はできない; もしSFCPが捕虜となるか除去された場合、固有無線機は即座に除去される。SFCPの固有無線機(以後SFCP無線機と称す)は接触ナンバー“8”で、故障ナンバーは“X12”(G.7は適用可能)である。もしSFCP無線機の接触/維持の修整前DRが12の場合、SFCP自体が除去される(ただしVPは計上されない)。SFCPが乗車/跨乗している間、SFCP無線機は使用できない。非武装ユニットは再武装した際SFCPになることはできない。通常の無線機/野戦電話はNOBA砲兵と接触できず【例外:NOBAに割り当てられた観測機の無線機】、SFCP無線機は通常のOBAや奪り当て以外のNOBA砲兵には接触できない³⁷。

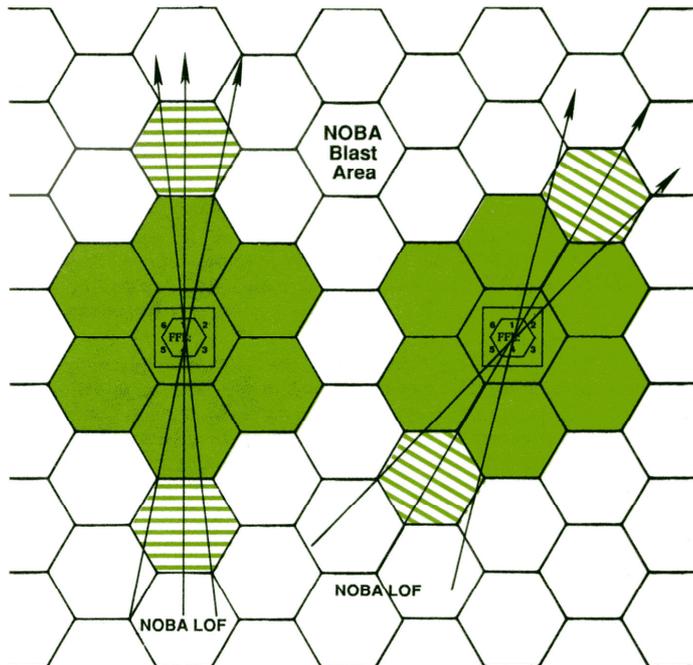
14.62 **NOBA LOF:** NOBA砲兵は事前設定した大水域ヘクスの中心点からNOBAのAR/SR/FFEカウンターの置かれたヘクス(または、後述のケースでは、FFEの着弾地域のいずれかのヘクス)の中心点を通るNOBA LOFを使用する。事前設定の大水域ヘクスは全ての初期配置が完了した後プレイ開始前中に秘密裏に記録する。このヘクスは2辺以上がプレイ盤端に接し、全ての後背地から12ヘクス以上離れていなければならない。SSRでNOBAに対して特別なヘクスが割り当てられていない場合にはNOBA所有側が事前設定大水域ヘクスを選択してよいが、個々のNOBAに対しては別の大水域ヘクスを使用しなければならない。

14.63 **砲撃権:** 国籍にかかわらずNOBA砲兵では黒5枚、赤2枚のチットを使用する。NOBA砲兵ではチットは永久的に除去(C1.211)されずにチットの山に戻される; つまり、NOBA砲兵のチットの山からはチットが永久的に除去されることはない。2枚目以上の赤チットを引いても、NOBAの砲撃権が永久的に失われることはない³⁸。

14.64 **精度:** 国籍に拘らずNOBAでは修整後drが2以下で正確に着弾する。高波が適用されている場合(13.449)、着弾drに+1drmを適用する。



14.65 **着弾地域 (Blast Area):** NOBA通常砲撃の着弾地域は通常の7ヘクスではなく、9ヘクスで構成される³⁹。追加の2ヘクスはFFEカウンターの置かれたヘクスの中心点を通るNOBA LOFによって決定され、LOFが通常の7ヘクスからなる着弾地域に入る直前のヘクスと、LOFが通常の7ヘクスからなる着弾地域から出た直後のヘクスになる。追加の2ヘクスに対しては、HEの場合、CHを除き、FFEは1/2のFPで解決される(250mm以上の場合、重撃頭DRMを半分[FRD]にし、16FP列で解決する)。WPの場合、追加の2ヘクスにも通常と同じWP煙幕カウンターが置かれる。



14.66 **反斜面 (Reverse Slopes):** FFE着弾地域のいずれかのヘクスへ引いたNOBA LOFがそのヘクスの直前で丘と交差し、かつその丘の基本クレスト高度レベル(どちらか高いほう)が、NOBA LOFを引いたFFE着弾地域ヘクスよりも高い(>)場合、そのFFE着弾地域ヘクスはその砲兵に対して反斜面ヘクスとみなす。反斜面ヘクスはNOBA LOFを用いるNOBA砲兵による攻撃(WP配置を含む)を免れる⁴⁰【例外:反斜面にある建物の上階は、それが建物ヘクスを反斜面と成しているヘクスの高度レベルより低い高度レベルにある場合のみ攻撃を免れる】。丘地形のみ一林や建物【例外:14.661参照】、果樹園その他ではなく一が反斜面を形成する。砲撃観測員のLOSにかかわらず、NOBA砲撃のAR/SRが(全ての修整後に)、AR/SRがFFEであれば反斜面ヘクスとみなされる場所に着弾した場合、または全てのFFE着弾地域が反斜面ヘクスとなった場合には、AR/SR/FFEカウンターは即座に取り除かれ、その砲撃任務(もしあれば)はキャンセルされ、そのフェイズにおけるその砲兵(と砲撃観測員)の活動は終了する【例外:AR/SRの着弾ヘクス(またはFFE着弾地域)内にNOBA FFEから免除されない高度レベルの上階を有し、かつ、NOBA砲撃観測員のLOS内にある建物が存在する場合、またはその砲兵が照明弾(IR)を射撃する場合、前述のペナルティは適用されない】。

14.661 **建物:** 2階以上(B23.23)で複数ヘクスからなる建物は、その建物の最高フルレベルと同じ高度の丘と同様に、反斜面ヘクスを形成する。

14.67 **砲撃任務:** その国籍や口径にかかわらず、NOBA砲兵が使用できる砲撃任務はHE通常砲撃と照明弾(IR)(後者は14.672も参照)である。WP通常砲撃は、アメリカ軍(のみ)の120mm-150mm NOBA砲兵だけが使用できる。NOBAでは他の砲撃任務(ロケットを含む)は使用できない。

14.671 **砲撃継続不可:** NOBA FFE:CはC1.341によるSRへの交換も、C1.342による新たな砲撃任務のFFE:1への交換も許されない。もし砲撃所有者が新たな砲撃任務を開始しようとするなら、(たとえ目標ヘクスがおなじであろうと)C1.343に従って新たにARの配置等を行わなければならない。



14.672 **照明弾 (IR):** 無線接触と砲撃権が確立している150mm以上のNOBA砲兵はそのPFPh/DFPhに、HE/WP砲撃任務の間でも開始時でも、照明弾(IR)を発射することができる。最初にIRをE1.932に従って配置し【例外:E1.922の手段3のみを使用する】、しかる後にそのHE/WP砲撃任務を通常どおりに進める⁴¹。

14.68 **艦上砲撃観測員 (Shipboard Observer):** NOBA砲兵で使用される非空中の盤外の砲撃観測員は艦上砲撃観測員と呼ばれる。艦上砲撃観測員はその大水域ヘクスの高度レベル1にあるとみなされ、着弾drに-1drmを与え、着弾誤差drを半減[FRU]させる。艦上砲撃観測員はARを(彼にとって)確認済みの敵地上ユニットのいるヘクスかその隣のヘク



スにのみ配置でき、(彼にとって)既知の味方地上ユニットが AR の 6 ヘクス以内にあるときには追加のチットを引かなければならない 42。新たな砲撃任務に先立ち AR を配置することができた艦上砲撃観測員は SR を省略して即座に FFE1 を配置することができる(その後、着弾判定/着弾誤差判定等が実施される)。それ以外について、艦上砲撃観測員は通常の非空中の盤外の砲撃観測員として扱われる。

14.69 DYO: OBA 使用可能表で DR を行うと、NOBA 使用可能表では DR できない(その逆も同様)。アメリカ軍側は 1942 年 8 月以降のシナリオでのみ NOBA を購入できる。イギリス軍は 1940-1945 年、日本軍は 1937-1942 年、ソ連軍は 1939-1945 年に購入できる。アメリカ軍/イギリス軍は、NOBA に割り当てる観測機や艦上砲撃観測員を購入しなかった NOBA 毎に、1 つの SFCP を(指揮官と無線機の代わりに、追加の BPV コストなしで)得る。しかし、1940 年のシナリオのイギリス軍、1942 年 11 月より前のシナリオのアメリカ軍、日本軍/ソ連軍はシナリオの時期にかかわらず、NOBA を購入する際には観測機または艦上砲撃観測員を購入しなければならない。艦上砲撃観測員の BPV は“20”である。E7.6 と異なり、NOBA の観測機の購入において航空支援購入 DR は要求されず、アメリカ軍/イギリス軍/ソ連軍側はシナリオ時期にかかわらず NOBA 観測機を購入できる(日本軍側には 1.6621 が適用される)。

NOBA 使用可能表 (Availability Chart)				
国籍:	日本	ソ連	イギリス	アメリカ
期間:	1937-42	1939-45	1940-45	1942(8月)-45
DR:	2	400+	350+	400+
BPV:	358 †	316 †	358 †	358 †
	3	350+	100+	350+
	316 †	105 †	316 †	316 †
	4	200+	150+	100+
	190 †	158 †	105 †	200+
	5	150+	120+	200+
	158 †	126 †	190 †	130 †
	6	120+	120+	100+
	126 †	126 †	105 †	162 †
	7	120+	150+	120+
	126 †	158 †	126 †	130 †
	8	150+	120+	120+
	158 †	126 †	126 †	162 †
	9	150+	100+	100+
	158 †	105 †	105 †	130 †
	10	120+	100+	150+
	126 †	105 †	158 †	190 †
	11	200+	100+	150+
	190 †	105 †	158 †	274 †
	12	400+	100+	400+
	358 †	105 †	358 †	358 †
最大 BPV:	358	316	358	358

1: 観測機(E7.6)もしくは艦上砲撃観測員(14.68)も同時に購入しなければならない。
 2: もしシナリオが 1943 年以後であれば、“150+”(BPV:158)とみなす。
 3: SFCP(14.61)が付随 [例外:シナリオ年月が 1940 年(イギリス軍 NOBA)か、1942 年 11 月より前アメリカ軍 NOBA)の場合、観測機(E7.6)もしくは艦上砲撃観測員(14.68)を購入しなければならない]
 W: WP を射撃できるが、煙霧は射撃できない。
 *: 照明弾(IR E1.93)を射撃できる。
 †: 14.672 に従って照明弾(IR)を射撃できる。

14.7 事前艦砲射撃 (Naval Bombardment): 事前艦砲射撃は以下のルールを除き、通常の事前砲撃(C1.8-823)として扱う。事前艦砲射撃は幅 10 ヘクス、長さ 33 ヘクスの長方形エリアに効果を与える。事前艦砲射撃を解決する直前に、(事前艦砲射撃を行う)プレイヤーは具体的にその領域を宣言する(つまり、敵プレイヤーの初期配置前に秘密裏に記録する必要はない)。

14.71 対象外エリア (Immune Areas): 対象外となるエリアを決定するための C1.81 の dr は行われず。代わりに、事前艦砲射撃を行うプレイヤーは、宣言した事前艦砲射撃のエリアで、33 ヘクスの長さの、3 つの並行した(頂点方向)ヘクス列を指定する。事前艦砲射撃エリアの長さ一杯まで、それら 3 つの(頂点方向)ヘクス列には事前艦砲射撃の対象とならない。頂点方向ヘクス列の場合、9 ヘクスより長いという点を除いて、常に弾幕砲火(E12.11 の図を参照)と同様に決定される。

14.711 対象外とならないヘクス (Non-Immune Hexs): 通常の対象外ヘクスでも、隠匿されていない野戦構築物を含む場合は、事前艦砲射撃の対象となる(つまり、対象外とはみなされず)[例外: 14.712 参照]。

14.712 反斜面 (Reverse Slope): プレイ範囲内の全ての(盤端)大水域ヘクスそれぞれに別の敵 NOBA 砲兵の艦上砲撃観測員が配置されたときとみなして、全ての敵 NOBA 砲兵から反斜面(14.66)と判定されるような陸上区域は事前艦砲射撃の対象とならない。もしその区域が洞窟入り口ヘクスの基本高度レベルであれば、その洞窟も事前艦砲射撃の対象外となる。

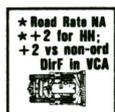
14.72 解決: 事前艦砲射撃の MC DR には+2DRM を適用する。初期隠匿配置された野戦構築物カウンター[例外:地雷と洞窟]が事前艦砲射撃の MC 対象となった場合には、除去されなければ(LOS に係わらず)隠匿状態を喪失する。

14.73 二次攻撃: あるヘクスに対して事前艦砲射撃の効果を全て解決した後、そのヘクスに隠匿されていない野戦構築物カウンターが存在した場合、そのヘクスで対象外とならない区域(14.711-712 参照)は同じ MC レベルで 14.72 の+2DRM を用いて即座に事前艦砲射撃の二次攻撃を受ける。

14.74 DYO: 事前艦砲射撃は、大水域として扱われるオーバーレイが1つ以上あり、そのプレイヤーが通常の事前砲撃を購入していない場合にかぎり購入できる。事前艦砲射撃1個の BPV は“250”である。

15. ブルドーザー (Bulldozers)

15.1 種別: ASL システムではブルドーザーを非装甲、装甲、ドーザー付戦車の 3 つの種別(ドーザーと総称する)に分けて扱う。以下は、ドーザーに対するルール追加と、ドーザーの使用に関するルールの総括である。



15.11 非装甲ブルドーザー: 非装甲ブルドーザーは完全装軌の非武装車両で、固有運転手をもつ(すなわち CS#を持たない)。重量は“9.5”である。MP は“8”で、低接地圧である(かつ“軟弱、泥濘、積雪”[D8.21]に指定された地面でのボグ DRM は適用されない)。道路での最低移動コストは 1 である(つまり、1/2MP の道路移動率は使用できず、カウンターには“道路移動率使用不可”(“Road Rate NA”)と記載されている);そして ESB を試みることはできない。乗車兵 PP 輸送能力はないが、1名の SMC(と所有する 2PP)を跨乗兵として運ぶことができる。目標サイズは“0”である;カウンターには“+2 for HH”と記されており、射撃者が最低でも 1 レベル以上高い高度にいない限り、直接射撃の正面車体への命中に対して+2 TH DRM を適用する(15.13 も参照)。さらに、カウンターには“+2 vs non-ord DirF in VCA”と記されており、VCA 内の他のヘクスから行われた非砲兵器射撃の直接射撃[例外: FT; DC; MOL]に対して+2 IFT DRM を適用する[例外: この DRM は射撃者がドーザーより最低でも 1 レベル以上高い高度レベルにある場合は適用されない]。非装甲ブルドーザーの CVP は“2”である。

15.111 攻撃に対して: 非装甲で放棄されていないブルドーザーに対する小火器機関銃の攻撃[例外: MOL を(も)使った攻撃]が、IFT 上の DR でドーザー除去の結果となった場合、その DR の色つき dr が 3 以下の場合には、代わりに固有運転手が除去されたときとみなす(ドーザーは放棄状態となる)。非装甲ブルドーザーへの“1”の狙撃は走行不能の代わりに固有運転手の除去となる[例外: ドーザーが既に放棄されている場合、走行不能となる(そしてその結果残骸になる; D8.1)]。 15.27 も参照。



15.12 装甲ブルドーザー: 装甲のある、戦車でないブルドーザーは、重量“10”かつ CVP が“4”の OT AFV である。それ以外は 15.11 に従う。OT であるにもかかわらず、装甲ブルドーザーは CE 状態にならず、CE による恩恵は受けられない。カウンターには“BU”と記載されている。



15.13 ドーザー付戦車: ドーザー付戦車は、アメリカ軍の M4 ドーザー付戦車とイギリス軍のシャーマンドーザー(a)の 2 種類のみである; アメリカ軍車両ノート 18 とイギリス軍車両ノート 23 を参照 [訂正: アメリカ軍車両ノート 18 の“+2 for HH”は追撃砲射撃に対して適用されない]。ドーザー付戦車はドーザーを使用するプレイヤーターンには射撃できず[例外: 白兵戦]、ドーザーを使用するプレイヤーターンにはドーザー付戦車とその操作班は煙幕展開を試みてはならない。ドーザー付戦車の CVP はドーザー付でない値(つまり、A26.2-3 で計算される値)より 1 増加する。

15.2 能力: 走行可能なドーザーは次の行動が可能である: 炎、道路障害、瓦礫を撤去し(-5DRM; B24.7)、作業状態 DRM を積算する(B24.8);ボカージュの突破口を形成する(B9.541); ジャンглまたは竹林へ道路/TB 以外で進入し、それにより TB を生成する(2



15.2

21:3.1);ドーザー使用時はジャングルまたは竹林における追加+2DRMなしでボグ DR を行う(2.211:3.1);倒壊 PTC(5.4)を行わずに小屋に進入する(そして小屋を倒壊させる);農閑期/生育期の水田のあぜ道へクセスサイドに突破口を形成する(8.8);走行不能にならずにパンジーヘクスサイドを越えてパンジー区域に進入する(9.42);パンジーカウンターの下から上に位置を変える、またはその逆(9.5);パンジーカウンターの下から、パンジーヘクスサイドを越えてパンジー区域を出る(9.6);パンジーヘクスサイドを通常のヘクスサイドへと変更する(9.73-731);低い防波堤に突破口を形成する。

撤去作業に携わっている(作業状態カウンターが置かれた期間全てを含む)ドーザーは、ドーザー使用中とみなされる。ドーザーの作業状態は、宣言された撤去の試みが成功するまで、または、ドーザーが現在位置から離れたまで、または、他の種類の撤去ドーザーの使用を試みるまで継続する。ドーザーの使用は 15.26 による場合のみ複数の活動を主張でき、後進移動中には決して宣言/実行できない。

15.21 対トーチカ / 壕 / トンネル: 走行可能なドーザーは撤去作業(B24.7)を使って、トーチカ/壕カウンターまたは建物区域にない自軍の(または奪取した敵の);B8.61)トンネル入口/出口を除去することができる。撤去を試みるドーザーの所有者は、まずそのドーザーの MPH に、“目標”と同じヘクスにドーザーがいる間に、除去を試みる“目標”を1つ宣言しなければならない。その後、(もし非停止状態なら)ドーザーはそのヘクスで停止MPを消費しなければならない。そして移動可能であるにもかかわらず以後のプレイヤーターン中は他の活動ができないことを示すために、TI カウンターを置く。そのプレイヤーターンの CCPh の終了時、ドーザーが走行可能であり、そのヘクスで混戦がなければ、ドーザー所有者は撤去 DR を行う。適用される DRM は次のとおり: 作業状態(+);指揮修整+y;ドーザー修整-5;そのヘクスの+TEM に等しい+DRM(例:密生ジャングルでは+2;開けた地やクナイでは+0)で、弾痕、橋、野戦構築物、そしてまたは人工地形(B.9)を除くもの;そして、そのドーザーが TI となることで MPH に費やした遅延 MP がユニットに印字された許容 MP の 25%(FRD)になるごとに-1。撤去 DR が成功すれば、“目標”を除去する。壕トーチカが除去されたら、その中にいたユニット全てに加えて、その区域にあるトンネルの入口/出口も全て同様で除去される[例外: そのトーチカに別の脱出口をもつトンネルがつながっていて、トーチカ内のユニットがそのトンネルを使用可能な場合、(砲を除いて)それらは盤外(もし可能なら適切な秘匿移動ボックス)で、地下移動カウンターの下におかれる;次の APH にそれらは B8.61 に従ってトンネルを退出しなければならない]。

15.22 対洞窟: ドーザーは、15.21 に以下の手順変更を加えて洞窟を除去できる[例外: 崖上洞窟(11.113)は適用外]。峡谷地でないヘクスにある洞窟に対して、ドーザーが洞窟の出入口ヘクスで、洞窟と隣接(11.6)し、VCA 内に捉えているときのみ撤去の試みを宣言(そして実行)することができる。もし洞窟と隣接するドーザーが同一高度にいないければ、撤去の試みを宣言した際に一実行するときと同様にドーザーはクレスト状態(F5.42)にならなければならない;峡谷地がワジでない場合でも、洞窟の撤去を目的とした車両のクレスト状態は認められる。除去された洞窟の内部にあったものは全て、トンネルの入口/出口がそのヘクス(またはドーザーのヘクス)になければ、除去される[例外: 除去された洞窟内の歩兵(と所有する支援火器/砲)は、突撃可能な洞窟/複合洞窟へ即座に移動可能(そして移動する)ならば生存できる(砲は洞窟から直接他の洞窟へ移動できない点に注意;11.76)]。

15.23 対鉄条網: ドーザーは B26.53 に従って鉄条網を除去できる。ただし、ボグ DR に先立ってドーザー所有者がドーザーの使用を宣言した場合には、たとえボグになったとしても自動的に鉄条網を除去できる。

15.24 轍 (TB): (非装甲であっても)TI でない移動可能なドーザーはどれも、B13.421 または B28.61 に従って TB をつくることができる。このとき、ドーザーの使用を宣言する必要はない。

15.25 対 1 階建て建物: TI でない走行可能なドーザーはどれも、(他の)味方ユニットがない 1 階建て建物(B23.21)の瓦礫化を試みることができる。瓦礫化を実施するには、その試みを宣言し、全力移動を用いてその 1 階建て建物へ進入(もしくはそこで VCA の変更)する。進入/VCA 変更に対するボグは、修整前ボグ DR が 12 の場合のみ発生する。修整前ボグ DR は修整前除去 DR としても使用し、ドーザー使用による-5と、作業状態の積算と、1 階建て建物が石造の場合のみ+3 のみが DRM として適用される。修整後撤去 DR が 2 以下で、かつ全ての防弾壁機射撃後にドーザーが走行可能であれば、1 階建て建物は瓦礫となる。この瓦礫化では 1 階建て建物にいたものに何の影響も与えない。ドーザーは 1 階建て建物の瓦礫化を試みる間は、地下室へ転落しない。

15.26 OVR: 走行可能な戦車でないブルドーザーは、TI でなければ、通常の手順でトータル 2 FP で OVR を仕掛けることができ、このとき、ドーザーを使用しているとみなされる。ドーザー付戦車は、兵装を1つも使用しない場合のみ、同じタイプの OVR を仕掛けることが

できる。ドーザーの使用は、この種の OVR を行う場合だけ、複数の活動を宣言/実行できる;そしてそれぞれの活動毎に、別々の効果 DR で判定しなければならない。

15.261 対土塁: 戦車でないブルドーザーは、あたかも AFV であるかのように F8.41 に従って土塁に対して OVR できる。15.26 もまた適用される。

15.27 捕獲: 戦車でないブルドーザーは全て、捕獲と捕獲使用の上では、非装甲で非武装の車両として扱われ、A21.21 に従って再操作される。もし敵の兵士が戦車でないブルドーザーの区域にいない場合、CCPh 終了時に同じ区域にいる歩兵ユニットならばどれも自動的にドーザーを捕獲できる。ドーザーの能力は捕獲使用によって影響を被らない[例外: 1名の SMC に操作されるドーザー付戦車はドーザーの使用を宣言できない]。

15.3 DYO: 適切な使用可能 DR(H1.4)を得た側であればどちらでも非装甲のブルドーザーを1台購入でき、その BPV は“20”である。非装甲ブルドーザーの RF は 1940 年より前は 1.6、1940 年は 1.5、1941-1945 年は 1.4 [例外: パルチザン、中国軍、連合/枢軸中小国は 1.5]である。ただし、アメリカ軍/イギリス軍側は 1943 年のシナリオでは 0.1、1944-1945 年では 0.2 を差し引いてよい[例外: ビルマでのシナリオでは差し引けない]。アメリカ軍/イギリス軍側は装甲ブルドーザーを幾台でも、1台“30”BVP で購入できる。イギリス軍は 1944 年 6 月以降、日本軍とその同盟軍以外に対する場合のみ購入することが可能である(RF:1.3)。アメリカ軍は 1944 年 7 月以降のシナリオでのみ購入することが可能である;対日本軍の場合 RF は 1.4、その他の場合は 1.5 である。

16. 熱帯の気象条件 (Tropical Climatic Conditions)

16.1 熱帯シナリオ: 熱帯シナリオとは、PYO 地形(G.1)が影響しているものを指す。

16.2 天候: 以下の表は、熱帯の DYO シナリオの天候を決定する際に、E3 の温帯天候確認表の代わりに用いる。

熱帯天候表 (TROPICAL WEATHER CHART)
Table with 3 columns: 修整後 DR, 天候, DRM. Rows include weather types like 強い雨, 泥濘, 曇天, etc.

- a: シナリオ開始時から強い雨(E3.51)によって雨足が強くなった雨が降っており、この雨はシナリオを通じて降り続ける。
b: 全ての小川、池、および河川は増水(Flooded)状態(例外: オーバーレイ Be7 が使用されている場合、河川は増水していない;13.11)であり、全ての河川の流は急流である。
c: 全ての小川は深淵(Deep)状態であり、全ての河川の流は普通である。
d: 雨が降り始めた場合、その雨は強い雨であり、シナリオを通じて降り続ける。

16.3 EC: 以下の表は、熱帯の DYO シナリオの EC を決定する際に、B25.5EC 表の代わりに用いる。

熱帯 EC 表 (TROPICAL EC CHART)
Table with 4 columns: 修整後 dr, EC, DRM/drm, drm. Rows include weather types like 泥濘, 多湿, 湿潤, etc.

16.4 風: 以下の表は、熱帯の DYO シナリオの最初の風力を決定する際に、B25.63 の風力表の代わりに用いる。

熱帯風力表 (TROPICAL WIND FORCE TABLE)
Table with 3 columns: 修整後 dr, 風力, 結果. Rows include wind types like 弱風, 強風, 無風.

- drm
-1 大水域オーバーレイを海として使用している場合
a: 高波が影響する場合は使用しない(13.448)

16.41 風向: 海を表す大水域オーバーレイを用いた DYO シナリオを作るプレイヤーは、一般に(風があれば)日中は沖から陸へ、夜間(其陸から沖の方向へと風が吹くことに注意せよ。



G

17. アメリカ海兵隊と初期のアメリカ陸軍 (The U.S. Marine Corps & Early U.S. Army)



17.1 アメリカ海兵隊 (U.S. Marine Corps) : アメリカ海兵隊(USMC)のMMCはエリートであり、通常は ELR5 で、戦意喪失しない。戦禍でも ELR による置き換えでも、USMC の MMC がアメリカ陸軍 MMC になることはなく、その逆も決して起らない(ELR が 4 以下の USMC 分隊は、その ELR を超えて MC に失敗した場合、2 個の混乱状態の HS に置き換えられる)。

17.11 分隊 (Squads) : 4-5-8 と 5-5-8 はそれぞれ、戦争初期の USMC 小銃分隊と BAR 分隊をあらわしている。4-5-8 はまた、海兵隊守備大隊の兵士もあらわす。6-6-8 は戦争中期の、7-6-8 は後期の USMC 小銃分隊をあらわす。統制状態の 7-6-8 は、初期配置時に自由に展開でき(即ち、通常の 10%制限も適用されない)、また RPh においても、NTC に成功すれば展開できる(A1.31) ; どちらの場合も指揮官が存在してなくても可能である⁴³。統合には指揮官が必要である。A25.3 に反して、USMC 分隊の混乱時の面の士気値は、その統制状態の面の値より大きくない。

17.111 5-5-8 は、SSR または DYO の購入によって自動火器ボーナスの能力が与えられている場合、USMC 空挺(パラマリーン)分隊をあらわす。自動火器と静粛の能力が与えられているなら、5-5-8 は USMC 襲撃(レイダー)分隊をあらわす。

17.12 HS: 3-4-8 は、6-6-8 および 7-6-8 分隊のどちらの HS としても用いる(両者の使用時期の違いのため、これらの分隊が同じシナリオ中に一緒に登場することはない; 17.15)。



17.13 操作班と SMC (Crew & SMC) : 2-2-8 は USMC 歩兵操作班である。USMC の車両操作班[例外: LC 操作班; 12. 112] と SMC は、アメリカ陸軍の該当するカウンターであらわされ、すべてにおいて同等に扱われる。

17.14 再武装 (Re-Armed) : シナリオの時期に関わらず、非武装の USMC 分隊 HS が再武装(A20.551-552)したときには、それぞれ USMC 4-5-8 分隊または 2-4-8 HS に交換される。

17.15 DYO : USMC の兵士は、日本軍と対戦するシナリオにおいてのみ登場し、下記の使用可能時期に限定される[例外: 17.14] :

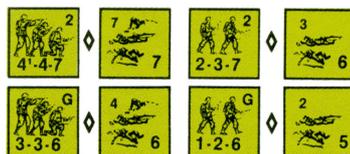


兵士タイプ	使用可能時期
2-2-8 歩兵操作班	12/41-45
4-5-8 守備大隊(Defense Battalion)分隊	12/41-43
4-5-8 小銃(Rifle)分隊	5-11/42
5-5-8 BAR 分隊	5-11/42
5-5-8 海兵空挺/襲撃隊(Paramarine/Raider)分隊	8/42-43
6-6-8 小銃(Rifle)分隊	12/42-3/44
7-6-8 小銃(Rifle)分隊	4/44-45

17.151 DYO の購入の際には、USMC 側には以下が適用される。購入の時点での、USMC 4-5-8 小銃分隊と 5-5-8 BAR 分隊との全体における比率は、3:1 以上でなくてはならない。4-5-8 分隊は 13BPV で購入でき、その場合は守備大隊分隊とみなされる。5-5-8 分隊は 14 BPV で購入でき、その場合は海兵空挺分隊とみなされる。または 15 BPV で購入した場合は襲撃分隊とみなされる。(守備大隊、海兵空挺、強襲の各 HS の BPV は変更なし。)SW の割り当てに関しては、守備大隊分隊と海兵空挺強襲分隊の相当数は、アメリカ軍 OB の他のすべての分隊タイプとは別に、それぞれ計算しなければならない。これらにはそれぞれ独自の SW 割り当て表が用意されている。USMC 小銃/BAR 分隊の SW 割り当て表では、7-6-8 分隊に対し、それらが突撃兵であるかどうかに関わらず、FT と DC を割り当てる。USMC の指揮官生成係数(H1.8)は“4.5”である。USMC の SW 割り当て表と OBA 表は p.H112 を参照。



17.152 LVT : アメリカ側が強襲上陸(14.1)を行っており、その OB の主要分隊タイプ(E.4)が USMC であるなら、望みだけの数の LVT2/LVT (A)2/LVT4 を自軍 OB に加えることができ(シナリオの日時と H1.4 使用可能性 DR によって、それらが使用できたとすれば)、それらのためには購入ポイントを一切支払わなくてよい。ただし 14.21 も参照。



17.2 初期のアメリカ陸軍 (Early U.S. Army)

: G/42 より前に設定されたアメリカ軍対日本軍のシナリオにおいては、アメリカ陸軍 6-6-7 エリート分隊とその HS が、一般のアメリカ陸軍部隊(フィリピン斥候兵も含む)として使用され、アメリカ軍 4-4-7/3-3-6 分隊とその HS が、フィリピン陸軍部隊として使用される。ルール上、フィリピン陸軍の兵士はアメリカ陸軍部隊とみなされるが、戦禍においても ELR による置き換えにおいても、フィリピン陸軍の MMC はフィリピン陸軍でないアメリカ軍 MMC になることはなく、その逆も起こり得ない(フィリピン陸軍の 4-4-7 またはその HS がクラス上昇した場合は、戦意高揚状態となる)。この制限は、戦争初期のシナリオにおいて、フィリピン陸軍兵士カウンターを使ってアメリカ陸軍の後方部隊組織統制が劣悪な部隊をあらわしている場合にも適用される。

17.3 固有操作班 (Inherent Crews) : 対日本軍のシナリオでは、アメリカ軍 AFV の固有操作班は 8 の士気値を、アメリカ軍非 AFV の固有操作班は 7 の士気値を持つ。他のすべてのシナリオでは、アメリカ軍固有操作班の士気値はそれぞれ 7 と 6 である[以上すべてについての例外: LC の固有操作班; 12.11]。

17.4 ナパーム (Napalm) : アメリカ軍の FB は、HE 爆弾の代わりにナパーム⁴⁴を使用できる。その際には以下の条件を満たす必要がある。

- 1944 年 7 月以降の対日本軍、あるいは 1944 年 8 月以降の対ドイツ軍のシナリオである。
- E7.21 か SSR に従い FB に爆弾が積まれることを確認した後、アメリカ軍プレイヤーは秘密裏 dr を行い、修整後 1 以下ならナパームを使用できる。対日本軍なら -2drm が適用される。この dr の結果は全ての FB の爆弾の種類を決定する [例外: SSR で FB の爆弾が HE であると明確に指示されている場合、ナパームのための dr は行わない]。

17.41 効果 : ナパーム爆弾は、TH の手順については HE 爆弾と同様に扱う [例外 : ナパームには常に追加の -1 TH DRM が適用され、目標のサイズによる TH DRM (C6. 7) は適用されない。ナパームでは CH は発生しない。トーチカの NCA TEM は TH DR に加算され、効果判定 DR には適用されない]。他に述べられている点を除き、ナパームによる 1 回の命中は 24FP FT による攻撃 1 回として扱われる。ナパームの FP は、HIP/隠蔽や遠距離射撃によっては半減しないが、地域目標タイプを使用する攻撃では半減する。洞窟に対するナパーム攻撃は、そこに突撃可能な他の洞窟(11.6)も 11.834 に従って攻撃する; 11.86 も参照。ナパームは空中炸裂を起こさず、残留 FP も残さない。1 回のナパームの命中は、ヘクス内にいる LOS が通る全ての目標(友軍も敵軍もどちらも)に対する 1 回の攻撃として、1 回の効果 DR で解決される [例外 : ナパームは、小川以外の湯水(浅い)/深淵(深い)の水域、および増水中の小川にいるユニット/SW/砲に対しては効果が無い]。ナパームは通常は煙幕を発生するにもかかわらず(後述、同じフェイズに他の兵器が対「煙幕」砲弾を射撃した後でも使用することができる)。



ナパーム攻撃の修整前 K/KIA の結果は、B25.12 によって炎を生じない。しかし、ナパームによる命中[例外: 小川以外の湯水/深淵(浅い/深い)の水域、および増水状態の小川で発生した命中]の結果が生じたら、直ちに目標ヘクスの地上レベル(または、洞窟ヘクスに対しては出入口ヘクス; 11.86 参照)に火災カウンターを置く。これはたとえそのヘクスが非可燃地形であっても適用され、同時に、その火災カウンターのすぐ下に白い +3 煙幕カウンターも配置する(これはその火災から発生した煙を表す)。これはたとえ突風/強風/雨/泥濘/大雪の時でも適用される。以下に述べる点を除き、すべての火災/煙幕のルールが通常通り適用される。これらの煙幕カウンターが盤上から取り除かれるとき(このような除去は A24.4 によってのみ可能)、そこが非可燃地形なら、そのナパーム火災カウンターも同様に除去される。そこが可燃地形なら、それを配置したプレイヤーはその時点で B25.13 に従って放火 DR を行い、その修整後 DR がその地形の放火ナンバー以上であれば、そのナパーム火災は直ちに地形の火災となる。強風/雨が発生しているなら、ナパーム火災に付随した煙幕カウンターは、その火災がいつ除去または地形火災に移行するかを決定するためにのみ存在しているとみなされる。しかし、突風/泥濘/大雪はナパームの煙幕には影響を及ぼさない。



17.41

ナパーム煙幕カウンターが盤上から除去されるとき、ナパーム火災のあるヘクスの地下にないSW砲それぞれについて、IFTの12FPの欄で無作為SW破壊drが行われる。トーチカ内のSW/砲には+1 drm が適用される。ナパーム火災それ自体は、いかなる野戦構築物にも影響を与えず、車輛残骸をゲームから取り除くこともない。

17.42 イギリス軍 / 中国軍: イギリス軍(A25.4)のFBは、アメリカ軍と同様にナパームを使用できるが、その使用可能性は、日本軍に対しては1945年に限られ、ドイツ軍に対しては45年4月-5月のイタリア戦線に限られる。アメリカ軍、イギリス軍、中国国府軍(18.831)のFBだけがナパームを使用できる。



17.5 60mm 迫撃砲 OBA (60mm MTR OBA): アメリカ軍プレイヤーが陸軍か海兵隊のどちらの部隊を使用しているかにかかわらず、自軍地区盤端に沿ったヘクスが全て大水域(13.12)ヘクスである場合は、60mm 迫撃砲をOBAに交換(アメリカ軍砲兵器ノート1)できない。あるいはそれらの迫撃砲がすべて増援としてゲームに登場する場合もOBAに交換できない【例外: 3門の迫撃砲がすべて同じターンの、プレイエリアの非大水域盤端から登場する場合は、そのプレイヤーターンの開始時に交換してもよい】。

18. 中国軍 (The Chinese)

18.1 中国の軍隊:は、国民党(“国府軍”)と共産党(“中共軍”)の2つの勢力が存在する。中国軍カウンター【例外: 中共軍兵士; 18.3】は、青灰色と茶の2色で表されている⁴⁵。“中国軍”という語は、“国府軍”または“中共軍”と区別されていない限り、これら両者を指す。



18.2 国府軍 (G.M.D.): 上に示したのは、国府軍のMMCである。3-3-7分隊は、現在プレイに使用されている国府軍OBの主要分隊タイプ(E.4)が5-3-7 エリート分隊である場合にのみ、クラス上昇の際に5-3-7と置き換えられる(または、1-2-7 HSが2-2-7 エリートHSと置き換えられる)。国府軍の兵士は展開できず【例外: A20.5; A21.22】、夜間には常に鈍兵とみなされ、戦渦の国籍DRMは0、そして指揮官登場の際に追加の+1drmを受ける。エリートでない(未熟兵だけでなく)国府軍は、通常のPAATCの代わりに1PAATCを行わなければならない。

18.21 煙幕:5-3-7 エリート分隊は、A24.3に従ってWPの展張を試みることができる。



18.3 中共軍 (Red): 中共軍の分隊、HS、SMCはパルチザンのカウンターを使用し、操作班ソ連軍のカウンターを使用する。全ての中共軍は、全てのルールにおいてパルチザンとみなされる。ただし、萎縮の影響は受けない。



18.31 コミッサール (Commissars): 中共軍(のみ)は、10/42以前のソ連軍と同様に(A25.22-223)、コミッサールを使用することができる。ただし、中共軍のコミッサールが中共軍ユニットの回復に失敗した場合、回復に失敗したユニットは交換除去はされず、単に混乱状態が維持される【例外: 不運; A10.64】。

18.4 装備: すべての中国軍は中国軍色の(つまり2色の)SW、砲、車両を使用する。中共軍も国府軍もどちらも、たとえプレイ中に一方が他方から捕獲したとしても、中国軍色のSW/砲の使用に関しては捕獲兵器とみなさない。中国軍車両から取り外し/残骸から回収されたSWは、適切な中国軍SWで表される。

18.41 砲兵器: 中国軍砲兵器【例外: 捕獲兵器でないATRとMG】は、赤いTHFを使用する。

18.42 OBA:中国軍のOBAは、通常は黒いカード/チット5枚と赤いカード/チット2枚を受け取る。ただし、中国軍の全OBの本来の主要分隊タイプ(E.4)が5-3-7である場合は、そのOBAは弾薬豊富であるとみなされる。同じく主要分隊タイプが3-3-7または3-3-6である場合は、そのOBAは弾薬不足とみなされる【例外: DYOに関しては18.82を参照】。

18.421 無線機:中国軍の無線機の接触ナンバーは、中国軍の全OBの本来の主要分隊タイプが5-3-7の場合は“8”、4-4-7の場合は“7”、これら以外の場合は“6”である。

18.43 臨時操作班:中国軍HS、または歩兵操作班は、臨時操作班として使用される場合、A21.22のAFV始動drに+2drmを加える。

18.44 VP: 相手側に捕獲された中国軍の砲、dm 76-82mm MTR、車両は、ゲーム終了時、通常のVPの4倍(2倍ではない)の価値を持つ⁴⁶。

例: 捕獲された、機能する中国軍の砲を、シナリオ終了時に日本軍が保有していたなら、sVP通常の4ではなくの価値を持つ。

18.5 人海戦術 (Human Wave): 中国軍はソ連軍と同様に人海戦術(A25.23-231)を行うことができる。



18.6 決死隊 (Dare-Death Squad): 初期配置の際に、中国軍プレイヤーは、自軍のシナリオOBの分隊(のみ)数の≤10%(FRU)を、“決死隊”⁴⁷に指定することができる。その際、指定されたユニットのIDを秘密裏に紙に記録しておくこと【例外: 5-3-7 エリート分隊を決死隊に指定することはできない】。武装状態で統制状態の歩兵決死隊分隊およびそれから生じた(HS)は、自分のMPH開始時に、釘付状態でない統制状態の友軍兵士指揮官のいる区域にいるか「隣接」しており、敵地上ユニットまで8MF以内におり、その敵地上ユニットに対し決死隊とその指揮官のどちらもLOSを引ける場合、その時点で自発的に狂暴化することができる【例外: 決死隊かその指揮官にPrep/Bounding/Pin/TIカウンターがのっている場合、このような自発的狂暴化をすることはできない。また、沼沢地/湿地林/崖/橋の架かっていない水障害により、このMPH中にその敵ユニットのヘクスに到達することができない場合、あるいはその敵ユニットが大水域区域にいる場合も、このような自発的狂暴化をすることはできない】。自発的に狂暴化したMMCは、その敵ユニット(以後は指定された目標とみなされる)に向けて襲撃し、その区域への進入を試みなければならない。自発的狂暴化を指示した指揮官(および/または、その狂暴化MMCにスタックしている他の統制状態の友軍指揮官)は、望むならそのMMCと同時に狂暴化できる。ただし、そのような指揮官はいずれも前述の例外の条件に抵触しない歩兵でなければならない。そのように狂暴化した各ユニットは、同じ敵ユニットに向かって襲撃しなければならない。自発的に狂暴化した歩兵は、そのプレイヤーターンの終了時に自動的に非狂暴状態にもどる【例外: その時点で混戦状態にある場合は、混戦が続く限り狂暴状態を維持する】。自発的に狂暴化しているユニットを示すには、白地に赤字の狂暴化カウンターを用いる。

指揮官は、たとえ決死隊MMCから登場したものであっても、上記の条件以外では自発的に狂暴化することはできない。しかしながら、決死隊MMCが自発的に狂暴化したときには、それとスタックしている(そして移動可能な)ヒーローはどれでも、そのMPHにその狂暴化MMCとともに移動することができ、その場合そのMPH中はそれらのヒーローは3MFを持つものとみなされ【例外: 負傷しているヒーローは3MF】、指定目標の区域にいつしよに進入することができる。ただし、その場合は続くAphには移動できない。

18.61 人海戦術: 自発的に狂暴化したユニット(または18.6に従ってそれと行動を共にしているユニット)は、そのプレイヤーターンには人海戦術の構成員になることはできない。その逆も不可。

18.62 CC: 決死隊MMCは、日本軍と同様に格闘戦CCに参加し解決できる。加えて、兵士に対する格闘戦では無いCC攻撃に1個以上の決死隊MMCが参加していれば、追加の-1DRMが適用される。これらの能力は、自発的に狂暴化していても狂暴化していても無関係に、混乱状態でない決死隊MMCに適用される。

18.7 無慈悲/捕虜:1938年かそれ以降に設定された中国軍対日本軍のシナリオにおいては、無慈悲(A20.3)が常時両軍に適用され、掃討は行えない。

18.71 尋問: 尋問に関しては、国府軍兵士は常に“中立国”にいるとみなし、中共軍は常に“友好国”にいるとみなす。

18.8 DYO: 日本軍と対戦するシナリオにおいては、中共軍と国府軍の両方を購入することはできない。中国軍OBに1個以上の5-3-7分隊が存在する場合は、そのシナリオにおいては他の中国軍分隊タイプを購入することはできない。その逆も不可である。5-3-7分隊は、11/43-3/45のビルマに設定されたシナリオにおいてのみ購入できる(18.81も参照)⁴⁸。中共軍は、ビルマに設定されたシナリオでは購入できない。中共軍の分隊とHSのBPVは、パルチザンの場合のBPVより1点高い。また中共軍の操作班のBPVはソ連軍の場合のBPVより1点高い。国府軍の指揮官生成係数(H1.8)は“8”【例外: 国府軍の主要分隊タイプ(E.4)が5-3-7の場合は“6”】。中国軍プレイヤーは、機械化ユニットOB(H1.4)、落下傘部隊、グライダーを購入できない。



G

脚注

18.81 ビルマ (Burma) : 3/5/42 または 11/43-3/45 に設定された日本軍と対戦するシナリオにおいて、国府軍の購入に先立って、dr を行う。修整前 dr が 3 以下なら、シナリオはビルマで行われるとみなされる。それ以外では中国に設定される。

18.82 OBA : 中国軍プレイヤーは事前砲撃も弾幕砲火も購入できない(中共軍は OBA をまったく使用できない; H1.27)。国府軍 OBA の弾薬不足または豊富な状態(18.42)は、その砲兵中隊の購入の時点における OB の主要分隊タイプを基準に決定される。

18.83 航空支援 : 国府軍プレイヤーは、100mm OBA 用にだけ観測機(E7.6)を購入でき、それは 1944-45 に設定されたシナリオに限られる。中共軍プレイヤーは、航空支援を購入できない。

18.831 ナバーム : 国府軍の FB は、アメリカ軍と同様に(17.4)ナバームを使用することができる【例外：使用可能性は、7/44-45 のビルマおよび 4-8/45 の中国に限られる(18.81 を参照)】。

G 章脚注

1. G.6 不意打ち : 音を立てずにこれらの地形を移動することは、ほぼ不可能である。それゆえ、防衛側の兵士が、近づいてくる敵兵に対して無警戒となることはなかった。

2. G.7 無線機 : 多湿な熱帯性気候は、音声無線機に対して悪影響を及ぼした。湿度と錆の浸食が回路と金属の接合部に影響して無線機を頻りに故障させ、時に完全に破壊した。さらに加えて、深く生い茂ったジャングルそのものが、出力の低い無線機の電波を遮ることもある。

3. G.8 仕掛け照明弾 : 星弾や IR の照明はジャングルの生い茂った天蓋を通過できなかったため、敵の移動を探知するためにしばしば仕掛け照明弾が使用された。これらの照明弾は、実際には焼夷手榴弾や訓練用焼夷弾、仕掛け用のワイヤーを取り付けたものであった。

4. 1.1 日本軍 : 日本軍に関するルールの大半は、その背景にある合理的根拠が明白である。また、第 2 次世界大戦における日本人戦員の“狂信的な”特徴は、すでに大量に記述されている。ゆえに、ここでは一つ一つの詳細を取り上げる必要はなく、次のことを述べるだけで十分だろう。彼らがほとんど確実な死に直面した時に見せる信じがたい勇気や、生き残ることよりも死を渴望することの根拠には、3 つの要素があった。個人への尊重がほとんどない、高度に統制された社会、軍による“鉄の規律”。そして『サムライ』の規範である『ブシドー』である。『ブシドー』は、絶対的な勇気と忠誠、個人の非重要性、戦闘中の失敗を死で償うこと、そして『生きて虜囚の辱めを受けず』との考えを強調していた。これら全ての要素が組み合わさり、幾人か呼ぶ『歴史上最も高貴の歩兵』を作り出したのである。

興味深いことに、戦前の日本は主要な仮想敵国をソ連とみなしており、その編成と戦術は滿洲国境沿いの戦いを想定したものであった(連合軍のプロパガンダによって一般に広く信じられているとは異なり、1930 年代の日本軍は、ジャングル戦術の訓練など行っていなかった)。ソ連軍の兵力が自軍を圧倒的に上回っていたため、日本軍は少数の軍隊で最大限の優位性を得るための戦術を編み出した。すなわち、損害を少なくするために、可能な限り夜間攻撃を実施すること。敵に混乱を生じさせるため、欺瞞、速度、奇襲、浸透を最大限利用すること。自軍の多数の敵を一人で対峙にすることが可能な、狙撃を重視すること(通常、日本軍部隊には 2-3 名の狙撃兵がおり、ときに榴弾砲隊が狙撃に利用された。そのうちのいくつかは、専用のスコープが装備されていた)である。その一方で、戦力温存の原則に反して、常に攻勢に出ていることが(周到な防御体制ができていた時でも)優勢を生むという強固な信念と、攻撃の最終的な目標は肉弾攻撃で敵を打ち負かすことにあるという信念があった。こうした考えは恐ろしい数の不必要な損害を日本軍にもたらした。戦争が終った時期になってようやく、彼らは連合軍の火力がこうした戦術を打ち砕いたという事実を受け入れたのである。

5. 1.4 SMC : 日本軍指揮官が、混乱だけでなく負傷を被ることの合理的根拠は 2 つある。1 つには、大変明白なこととして、『サムライ』の伝統を受け継ぐものから逃げる(畏走する)というのは、その特質に反する(そして非歴史的である)ということである。そのような体面を失う事態を甘受する大日本帝国の士官というのは、想像しがたいものがある。2 つ目は、日本軍士官がその指揮に用いる特製的な刀剣が、彼自身を明確な目標に仕立てあげてしまったことである。実際、連合軍部隊、特に狙撃兵は、可能な限り指揮官を射撃するように訓練されていた。ゆえに、日本軍の指揮官は他の国籍の指揮官よりもプレイルから除去されやすくなるべきである。

6. 1.411 戦車指揮官 : ほとんどの軍隊では、AFV の乗員は高度な訓練を受けた専門兵であり、歩兵として消滅するには価値が高すぎると考えられていた。そのため、彼らの車両が破壊された場合には、彼らへ退くようこの命令をしばしば受けていた。しかし、日本軍では歩兵戦術が絶対的なものであり、降車した乗員は徒歩で戦闘を継続することが求められた。ゆえに、“鞍を降りた”日本軍戦車士官は、歩兵指揮官として戦闘を継続することをいとわなかったであろう。

7. 1.421 TH ヒーロー : 日本軍は、自軍歩兵部隊の貧弱な戦車能力を強化するため、特別訓練を受けた対戦車用の兵員を擁していた。彼らは単に『肉弾』と呼称し、主として銃中隊や工兵部隊内で編成され、広範囲にわたって運用された。彼らの役目は、火炎瓶、地雷、爆薬、その他戦争の進行に伴って使用できるようになった諸々の兵器を用い、敵 AFV に対して奇襲をかけた後、肉弾戦を行うことであった。こうした兵器を欠いていたとしても、彼らは AFV の視察能力を奪うためにスリットに泥を塗ったり、履帯を損傷させるために機関輪に丈夫な棒をねじ込んだり、可能な限りのあらゆる手段で AFV を走行不能にしようと試みたのであった。

8. 1.4231 ATMM : ドイツ軍の ATMM は、より確実な破壊をもたらすべく成型炸薬 (HEAT) 理論が用いられていたが、日本軍の磁気着弾地雷(99 式破甲爆弾)は徹底的な少量の炸薬しか備えておらず、HEAT 型の兵器でもなかった。それは地雷というよりは小型の爆薬であり、軽量の(すなわち装甲の薄い)AFV 以外にほとんど効果がなかった。ゲームにおける ATMM dr の成功は、対戦車兵員が実際に ATMM を使用したことを表しているとは限らない、それよりはむしろ、目標となっている形式の AFV に対し、より破壊の可能性を高める何らかの兵器を彼が所有していたことを抽象的に表現しているのである。その兵器とは、目標 AFV の形式によるが、火炎瓶、対戦車地雷、刺突爆薬(木ノ棒の先端に、強力な成型炸薬弾頭を取り付けたもの)、手投げ式成型炸薬弾(夕弾)、もしくは日本軍の肉弾対戦車攻撃のために開発されたカン型/筒型爆薬のいずれかである。この dr は単純化のために ATMM dr として表現されており、それに成功した対戦車兵員が、実際どのような兵器を得たのかを厳密に区別するようなルールは必要ではない。

9. 1.425 TH ヒーローの除去 : 言うまでもなく、肉弾攻撃の損害率は非常に高かった。多くの場合、彼らは自分たちの任務を達成した結果として死ぬのではなく、彼らの使用兵器が自分自身に死をもたらしたのである。加えて、TH ヒーローは単純化のために素早くプレイルから除外される。もし彼らが壁にことどもるなら、多くの特別ルールが参照が必要とされるであろうし、彼らの特別な任務と“使い捨て”兵器として運用された歴史的事実を考慮したためである。

10. 1.6121 A-T 設置 DC : これは、対戦後期に次期に迎へ詰められた日本軍が、連合軍機甲部隊の猛攻撃を何とか食い止めるよう道路に埋設した様々な爆発物、例えば大口径の野砲弾、航空機用爆弾、海軍の機雷や魚雷、あるいはガソリン入りのドラム缶といったものを表現している。これらは通常、遠隔操作により爆発された。時に爆弾と志願者とともにタコ壺内に配置され、敵の AFV が頭上を通過する際石やヤンマーで信管を叩くという方法がとられることもあったが、この方法は必ずしも成功しなかったためゲームでは表現されていない。A-T 設置 DC はソ連軍が電撃的な戦術を行うという前提のもと、対ソ連戦では許可されていない。戦車部隊が 1 日に 60 マイル(約 100Km)前進するという速度は、日本軍が周到な防御を準備するにはあまりにも素早い機動であった。

11. 1.64 格闘戦 : 日本軍の兵士は、自身の“正義の銃剣”を『サムライ』の刀と見なし、全ての戦闘の究極の目的は肉弾戦によって敵と交戦することだと教えられていた。一般的に日本軍の兵士は、肉体と心(彼らと呼ぶところの“精神”)をともに鍛える肉弾戦訓練を偏重して受けていた。加えて、通常の白兵戦シミュレーションでは、実際には日本軍プレイヤーが頻りに白兵戦を行おうとする機会を奪い、逆にしり込みさせてしまう(特に米軍を相手とするときは、米軍が持つ高い火力故その傾向は顕著となる)。この 2 つの事実を鑑み、日本軍は格闘戦を行い、さらに -1DRM を適用することにした。これらのことは、歴史的戦術を行う機会を増す、ゲーム上の報酬となるだろう。

12. 2.21 密生ジャングルへの進入 : 密生ジャングルを通過する困難を“リアル”に表すなら、各密生ジャングルヘクスの進入には全力移動(小道の移動には 2MP)が必要とすべきだろう。しかし、控え目に言っても、この MF コストを使用したシナリオは酷くつまらないものになるであろうし、このことは密生ジャングルの MF コストを 3 や 4 にしては僅かしか改善しないだろう。そんなわけで、単にプレイルのしやすさのためだけに、林の MF コストがそのままになっているのである。

13. 2.24 密生ジャングルの迫撃砲 : 密生ジャングルの稠密な生い茂った枝葉による天蓋は、数枚の葉に砲弾が接触しただけでも爆発を誘発したため、その下にある砲の閉鎖機構能力を阻害した。

14. 3.6 EC と竹林 : 竹は、雨季の間は中空の幹に大量の水を蓄えているが、乾期にその水を失った時これは非常に燃えやすい植物となった。

15. 4.1 ヤシ林 : ヤシの木は、果樹園で通常見られる果樹よりも遙かに背が高かったが、その葉は大変こまかくない。加えてその葉はほとんどが樹木の上部に集中して生えており、ゆえにわずかに視界を妨げる効果はなかった。これらの理由と単純化のために、果樹園と同じ 1 レベルの高度をそのままにしてある。

16. 5.5 倒壊 PTC : 倒壊 PTC は、落下物によって一時的に注意が散逸したり、視界が遮られたり、あるいは物理的に拘束されたりするなどの事態が小屋の占有者に生じる可能性を表している。これらの状況では、倒壊に巻き込まれた部隊が、その影響を自身でどうにかすることはできないという前提のもと、通常の士気値や指揮官調整を使用できないとしている。固有属性が倒壊 PTC に失敗するという事は、落下物が正確な視界を妨げたことを表している(上部開放型の AFV ではまれ、落下物が内部に散乱するであろう)。ゆえに、そうした車両は直ちに停止し、落下物を除去する試みのために、その防衛効果がある程度減少させることになる。

17. 5.51 小屋と野戦構築物 : 鉄条網とバンジーはプレイル中に作り出したり、動かしたりすることはできない。よって、これらが倒壊した小屋に存在し得るのは、プレイル開始時 (SSR によって)すでに小屋が倒壊していた場合に限られるのは明らかだろう。

18. 6.1 クナイ : これは東南アジア、およびそれに類した地域で見られる、背の高い (150-200cm) 雑草のことである。概して、世界のその地域では極めて一般的であり、しばしばジャングルの“開拓地”で見受けられ、その他の平坦な地形を広く覆っている時もある。その葉は大変鋭く、切り傷の原因ともなった。ゲーム上のクナイは、エレファントグラスのような同様の草本類も包括的に表している。

19. 8.1 水田の状態 : 『農開明』の水田とは、その時点でまだ灌漑作業が取り掛かっていない状態の水田のことである。そこにはまだ水は蓄えられておらず、稲も生育していない。『乾燥状態』の水田という用語の方がより良いのかもしれないと考えられるだろうが、実際のこの時期の水田は乾燥しておらず、『水たまりがぬかるんでいる』といった方がまだ多少は事実に近い。『水耕期』の水田には数十センチの水が蓄えられており、稲も生育しているが、LOS に影響を与えるほどの高さではない。『生育期』の水田では、稲は十分に成長している。水田のイラストとルールは、極めて抽象化されたものであることに注意すること。例えば、オーバーレイに描かれたあぜ道は、LOS と移動ルールのためだけのものである。実際のあぜ道は、水田ヘクス内の一部の部分にも存在していることである(『あぜ道』カウンター上のユニットが、特定のあぜ道ヘクスサイズに存在しているとみなされる)のはこのためである。一般に、各水田ヘクスはその中に複数の分割された水田があり、それに応じた数の異なるあぜ道を含んでいる。

20. 9.1 バンジー : バンジーとは、竹を割って作った長さ約 5-60cm ほどの先の鋭い杭を、45 度の角度で同じ方向に地面に打ち込んだものである(日本軍の工兵用語では鹿撃ろくさうと呼称した)。それらは通常、150cm 程度の幅にずらりと密集した帯の状態を打ち込まれていた。バンジーの効果は、鉄条網のそれと類似している。すなわち、移動経路の限定、もしくは妨害である。鉄条網の方がより効果的な障害物であったが、しばしば使用不能であった。加えて、下生えに隠匿されたバンジーを横切るのは、より危険を伴った。

21. 9.5 バンジーの上/下 : バンジーカウンターの上に置かれたユニットは、正しくバンジーの列の中にあることを表している。バンジーカウンターの下にユニットは、バンジーの列の背後にいたり、通過しており、その影響から脱していることを表している。バンジーの上から下(あるいはその逆)に移行する際の IMPFM は、バンジーの列を通過する際にかかる時間と困難さを表している。



脚注

- 22. 11.1 **日本軍の洞窟**：他の国籍の軍家も時に洞窟を利用したという事実はあるが、日本軍は他のどの国よりも広く洞窟を利用した。DYO シナリオにおいて両軍洞窟の購入を認めた場合、その防衛陣地としての手ごわきから、洞窟利用の乱用を招くことになるだろう。もちろん、歴史的事実がそれを必要としているなら、SSRによって他の国籍に洞窟が与えられることもあり得る。
- 23. 11.31 **隠匿行動**：洞窟と複合洞窟に関して、ゲームでは日本軍プレイヤーが地下のユニットをどのように行動させたかを、対戦相手から検証できないシステムとなっている。これは不心得なプレイヤーが不正をはたらくことを可能としている点で残念であるが、フェアプレイのために『紳士の信頼 (Honor System)』が厳密に定着することを強く望むものである。連合軍プレイヤーが、日本軍の隠匿行動を検証したいと望むなら、以下のオプションを有効にする。日本軍ユニットが隠匿を維持したまま何らかの行動をとる時や、区域の変更に伴って隠匿状態となる時、日本軍プレイヤーは紙片にそのユニットと行動を記録する(プレイヤーターンごとに別の紙片を用いる)。プレイヤーターン終了後、プレイヤーターン数を記入したシールで紙片を封じ、対戦相手に手渡す。ゲーム終了時この封を開け、行動を検証する。
- 24. 11.83 **洞窟からの迫撃砲射撃**：ほとんどの迫撃砲は、最大射程での射撃時に仰角 45° を用い、より短い射程での射撃時に仰角を大きく(あるいは発射薬の量を少なく)する必要がある。しかし、日本軍の軽迫撃砲ほどの射程での射撃でも仰角 45° を用いたので、洞窟内で少し位置を変えるだけで、通常と同じく全射程での射撃が可能であった。
- 25. 11.8331 **崖ではないヘクスサイドの登攀**：このルールは、丘の斜面側から洞窟に近づき、ロープで洞窟の開口部を爆破を下す戦術を再現しようとしたものである。
- 26. 11.851 **白燐弾 (WP) による洞窟の発見**：アメリカ軍は、洞窟内で炸裂した WP 手榴弾/砲弾が、より高い位置にある他の開口部を発見するのに便利であることに気がついた。WP の熱い煙は、自然に上りたがってくるからである。
- 27. 12.111 **麻痺による VCA の変更**：麻痺の結果は LC の機軸手が被ったものとみなされ、VCA の変更は、彼が持ち場に戻るまで LC が無為に円を描くような動きをしていることを表している。
- 28. 13.1 **オーバーレイの配置**：海岸(Beach)および大水域(OCEAN)オーバーレイの配置に先立ち、使用していない地盤をいくつか(おそらくは裏返して)プレイエリアにつぶす。その上にオーバーレイを配置するとよいだろう。
- 29. 13.14 **流水**：流水内の水は、ゲーム上で「水」としての効果が発揮するには浅すぎるものと考えられる。
- 30. 13.42 **渡渉**：渡河(Fording)のルールが存在するため、渡渉(Wading)のルールは必要に疑問を持たれる向きもあるだろう。渡河のバリエーションと制限(特にゲームターンに1ヘクスの移動しか許可されていないこと、危険な移動の対象となること)の適用は厳しすぎず、タラシのような上陸作戦を再現するのが不可能に思えたことだけ述べておこう。渡渉状態のユニットは用語自体が河渡しているが実際はその足、車輪、無制限に浅い水の底に接している状態をいう。
- 31. 13.46 **大水域の LOS と捕捉**：これらのルールは、掘削用の舟艇が突然陸側から(どこからともなく)現れるわけではなく、ほとんどの場合大水域オーバーレイが表しているよりも遠くから観測され、射撃下にあったことを反映したものである。DD 戦車は、水深が深所ではスクリーンを上げていたため無害なものに見える。ゆえに敵からの射撃を受けにくかったことから、このルールの例外となる。
- 32. 13.6 **防波堤**：防波堤は海岸線の侵食を防ぐために造られた。一般に陸地側の地上レベルよりも高くつくられることはなかったため、移動と LOS、TEM に関する特別なルールが必要となった。
- 33. 14.261 **SAN**：強襲上陸側の SAN の増加は、LCF、LCG、LCI(G)、LCS といった上陸用舟艇からの射撃を表現している。これらの舟艇は、通常 20-40mm の自動火器(場合によっては 76mm 以上の砲や、ロケット)を搭載していた。これらの舟艇は、LOLVT による上陸第一波が海岸に到達するまでの間、沖合から直接火力支援を行っていた。この沖合は、大水域オーバーレイで表されるよりも一般的に遠かったため、これらの舟艇の上陸に対する寄与は抽象化されたこととなった。
- 34. 14.51 **阻止杭**(テトラヘッドロン; 別名、『ヘッジホッグ; ハリネズミ』)は、数本の丸太もしくは鋼材をワイヤーで束ねたり、ボルトを用いたり、溶接するなどして互いに異なる角度で固定したものであり、LC の船材に穴をあけるべく(少なくとも上陸の障害となるべく)水深の浅い地点に配置された。時、より効果的にするために先端に地雷を取り付けられた。ゲームのカウンターは、同様の効果を持った他の海軍障害物(例えば、丸太とワイヤーで作られた巨大な箱に岩石とセメントを流し込んで作られた『クリブ(Crib)』)も包括的に表している。
- 35. 14.6 **艦砲射撃**：艦砲射撃は、WW2 におけるいくつかの水陸両用作戦の成功に決定的な役割を果たした。歩兵の支援に重砲や重砲を投入することを可能とする艦砲射撃統制班の開発により、アメリカ海軍とイギリス海軍が最大の効果を生み出した。海上からの間接射撃を行う艦艇は、CIC(戦闘情報管制センター)に自身の位置を逐一方向することが求められ、それは軍事用グリッド上の位置に置き換えられた。また、陸上(もしくは観測艦)からの砲撃要請に艦艇を対応させるため、弾道及び射撃統制データの計算(手計算であった)も必要とされた。
- 36. 14.61 **艦砲射撃統制班**：アメリカ海軍とイギリス海軍だけが、海軍の間接射撃のための特別な陸上総統制班を開発し、訓練し、配備することが可能であった。
- 37. 14.611 **SFCP の無線機**：SFCP が使用した HF (High Frequency-UHF や VHF と相対するもの)無線機は、(バッテリーではなく)発電機を必要とした。また、地上にアースする必要もあったため、機動性は損なわれた。
- 38. 14.63 **NOBA の砲撃権**：砲撃支援の任に就いた艦艇は、一般にただ一つの SFCP、もしくは観測機に対応し、ゆえにその観測者からは“利用可能”な状態が維持された。しかし、艦艇が自身の位置を変えたり、砲塔を旋回したり、その他海軍の事柄により、砲撃要求に対して(ゲーム上)重大な遅延が生じることがしばしばありえる。
- 39. 14.65 **NOBA 着弾地域**：比較的平坦な艦艇の弾道に加え、艦艇自体の横揺れが(ジャイロスタビライズが導入された後でも)残ることによって、NOBA の着弾地域は野砲のものとは比べて伸張した。しかし、その伸張した部分に着弾する砲弾数はわずかに減少したため、その末端での効果も減少した。(これを専門用語で射撃偏差: Range Bias と呼ぶ)
- 40. 14.66 **反斜面**：艦艇の砲撃は、その高初速と低く制限された仰角により、野砲砲兵部隊の用いる榴弾砲(曲射砲)に比べて低く平坦な弾道を描いた。榴弾砲がその反対側の斜面に対しては砲撃を著弾させることができたのに対し(榴弾砲はこれが可能にように設計されていた)、艦艇には不可能であった。
- 41. 14.672 **NOBAIR**：150mm 以上の砲を持つ艦艇の大半は、照明弾を射撃可能な他の兵器を有しているのが普通であった。そのため、そのような艦艇は、他の射撃任務を実行中に、IR を射撃することができた。

- 42. 14.68 **艦上砲撃観測員**：非常に強力な光学レンジファインダーを装備した火力管制官が目標を視認することができた場合、艦艇は陸上や観測機の観測員を用いて火力支援を行うことができた。艦艇の火力管制“コンピュータ”は、観測員から目標の位置と射程、および艦艇の速度と進行方向の情報を与えられることで、即座に艦艇の主砲群を目標と交戦させるための方向と仰角を導き出すことができた。しかし、艦艇の船長は観測員に干渉しなかったものの、交戦しているのが友軍では無く敵であることが確定するまで、実弾の射撃をひどく嫌がった。
- 43. 17.11 **U.S.M.C 分隊**：戦争初期の海兵小隊分隊と BAR 分隊の半数以上は、正式に M1 ガーランドライフルの所持を許可されていたが、実際には彼らの大半は、スプリングフィールド 03 ボルトアクションライフルを装備していた。加えて、1 個分隊の人数が 8-9 名であったことから、ゲーム上の火力は比較的低く設定されている。中期の小隊分隊は 12 名で、全員に M1 ライフルの所持が許可されていた。後期の小隊分隊は、分隊長以下、4 名からなる 3 つの射撃チームに分割できるように構成されていた。しかし、7-6-8 分隊 3 個の HS への分割を認めた場合、その効果のゲーム上の価値に比して、多すぎる特別ルールと例外事項が必要になるだろう。そんなわけで、その分隊の戦術上の柔軟性を表す、直訳がが単純な方法として、指揮官なしで展開可能とするアイデアが採用されたのだった。
- 44. 17.4 **ナバーム**：オリジナルのナバームは、ガソリンをゼリー状にするために増粘剤を混合した航空機用燃料であった。それは通常、増加燃料タンクに入れられて航空機によって運ばれ、タンクに取り付けられた燃焼手榴弾や、小型砲弾によって着火された。アメリカ陸軍航空隊 WW2 で使用したナバームの実に 3 分の 2 が太平洋戦争で投下された。当初は、敵兵に対して破壊的な(肉体的にも精神的にも)効果を生み出す兵器であると信じられていたが、後のテストで、考えられていたほどの効果が無いことが判明した。戦後、より高い効果を生ずべくナバーム B が開発されたが、効果のほどは同じ程度であった。
- 45. 18.1 **中国国民党 (G.M.D)**：“G.M.D”とは、英語で Guomindong のことで、ゴウミンドンと発音する。KMT (kuomintang) と同様、英語圏における蒋介石 (英語では Generalissimo Chiang Kai-shek 呼ばれる)の国民党を示す言葉である。5-3-7 分隊は、X 部隊および Y 部隊と呼びだされた米式装備-訓練を受けた兵員を表しており、戦争後期にビルマと中国国内で戦闘を行った。4-4-7 分隊は、通常の中国軍エリート部隊を表している。ここでいう“エリート”とは、普通より多少良好な訓練と装備、指揮を得ていた部隊を意味する。これらの優良部隊のうち、蒋介石に個人的な忠誠を誓った“蒋介石の私兵”として知られる部隊の多くが(彼のドイツ軍事顧問の良き忠告とは裏腹に)、1937 年の上海、および南京周辺の戦闘で無為に損耗した。他の優良部隊は共産党勢力の監視のため後方に予備として置かれ、抗日戦中は参加するのみであった。3-3-7、および 3-3-6(MMC)は、300 以上を達した中国軍部隊(各々は 6000 名の兵員しか有しておらず、多くの苦力-奴隷的単純肉体労働者が含まれていた)の大半の兵員を表している。これらの、地方軍閥支配された、強制的に徴用された小作農民からなる部隊が、日本との戦争の矢面に立ったのである。その大半(中国軍部隊の 90%以上)が、貧弱な訓練と標準以下の装備しか有しておらず、良好な指揮とも無縁であったし、(通常に医療設備を欠き、栄養失調の率も高かった)にもかかわらず、“兵 (Bing)”達は家と国を守るために戦い、過信と硬直化した思考の、そして常に数で劣る日本軍に対し、驚くべき敗北を与えたのだった。
- 中国軍カウンターが 2 色であることに、ルール上の意味はない、国軍軍と中共軍(すなわち、バルチザンユニット)が同じ SW を使ってスタックを組んだ場合でも、その色によって SW が発見しないようにするためのものである。
- 46. 18.44 **車両と砲の VP**：砲兵器と装備が著しく不足していたため、もしそれらが奪取された場合には、責任を負うべき人物の面目が失われることとなった。加えて、優良部隊と軍のみが大量の野砲を有していた(大量の野砲を有しているから優良ともいえる)ため、それが失われた場合、いかなる理由であろうとも指揮官である将軍(彼の指揮下にあるものは、事実上全て“彼の所有物”であった)の政治的な立場と権力を相対的に失墜させることになったのだった。
- 47. 18.6 **決死隊**：一般に言われるように、中国軍では攻勢への嫌悪が、どのレベルでもはっきりと表れていた。しかし、このことを補う試みとして、多くの大隊では“決死隊”と呼ばれる分隊、あるいは班から成る特別な小隊を編成していた。決死隊 (gan si diu) は、英語では dare to die や do or die、もしくは against all odds など、様々な翻訳された。これらの部隊は、より上級の指揮系統から正式に許可されていなかったにもかかわらず自衛範囲に認められ、愛国心に富んだ反日志願兵によって構成された。彼らは、得意とする肉弾攻撃によって突撃兵として用いられた。中共軍でも、国軍軍と同様に決死隊が用いられたが、米軍訓練を受けた部隊で用いられなかったのは明白である。
- 48. 18.8 **5-3-7 分隊とビルマ**：米式装備-訓練を受けた部隊(ゆえに、ゲーム上は 5-3-7 で表わされている)の一部である“Y 部隊”は、ビルマ北東部に進軍していた 9 ヶ月間の間、実際には中国の雲南省で戦っていた。しかし、DYO に関しては、Y 部隊とそれに対峙している日本軍の両方が『ビルマにいるもの』とみなされる。