

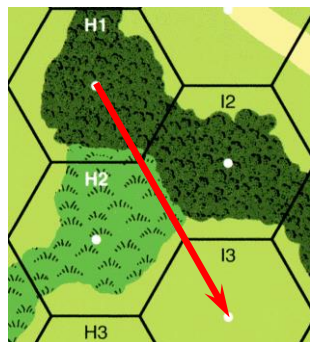


B B. 地形 (Terrain)

目次：

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. 開路地 (Open Ground) | 19. 小峡谷 (Gullies) |
| 2. 弾痕 (Shellholes) | 20. 小川とクレスト状態 (Streams & Crest Status) |
| 3. 道路 (Roads) | 21. 水障害 (Water Obstacles) |
| 4. 切通道路 (Sunken Road) | 22. 谷 (Valley) |
| 5. 土手道 (Elevated Road) | 23. 建物 (Buildings) |
| 6. 橋 (Bridges) | 24. 瓦礫 (Rubble) |
| 7. 滑走路 (Runways) | 25. 火事 (Fire) |
| 8. 地下道とトンネル (Sewers & Tunnels) | 26. 鉄条網 (Wire) |
| 9. 石堀と生け垣 (Walls & Hedges) | 27. 壕 (Entrenchments) |
| 10. 丘 (Hills) | 28. 地雷原 (Minefields) |
| 11. 崖 (Cliffs) | 29. 道路障害 (Roadblocks) |
| 12. 藪 (Brush) | 30. トーチカ (Pillboxes) |
| 13. 林 (Woods) | 31. 集落地形 (Village Terrain) |
| 14. 果樹園 (Orchard) | 32. 線路 (Railroads) |
| 15. 麦畑 (Grain) | 33. 小川ヘクス地形 (Stream-Hex Terrain) |
| 16. 沼沢地 (Marsh) | 34. 塔 (Towers) |
| 17. 岩場 (Crag) | 35. 疎林 (Light Woods) |
| 18. 墓地 (Graveyard) | 36. 射撃計画ゾーン (Prepared Fire Zone) |

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



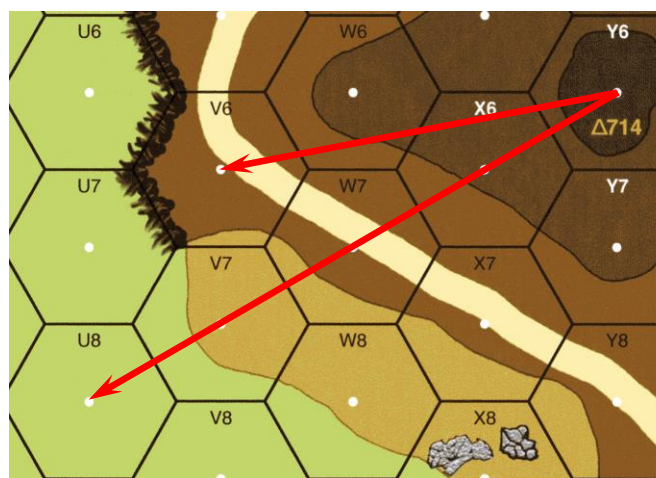
例：14H2にある藪の絵がH1とH2にも広がっているが、これら2ヘクスは明らかに林ヘクスである。ただし、H1からI3へのLOSは、藪が描かれたH2-I2ヘクスサイドに沿っているため+1妨害DRMを受ける。常識を優先させること。14P1や4X8、デラックスASLのdD0にあるヘクス中心点がそれぞれのヘクスの建物に接触していないからといって、これらが開路地ヘクスになるということはない；これらの建物の絵をLOSが横切っていないければ、これらのヘクスが開路地であるかのようにLOSを通すことができるものの、これらのヘクスは建物ヘクスである。一方、2I9は建物と林が複合したヘクスであり、2M4は林と丘のヘ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

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

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

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

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



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

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

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

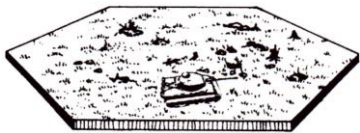
B.8 無作為方向選択 (Random Direction)：方向指示カウンター(Directional Aid Counter)が置かれていないときに、無作為方向選択を決めるdrが要求された場合、基準として盤を1枚選んでからdrを行う。drが1ならばヘクスナンバーのついているヘクスサイドの方向が選択され、drが2ならばそのヘクスサイドから時計回りに隣り合うヘクスサイドが選択される。drが3以上の場合も同様にして方向を決める。

B.9 人工地形 (Artificial Terrain)：壕、トーチカ、弾痕以外の、ヘクスに置かれるカウンターの中でそのヘクスのTEMに影響を与えるものは、人工地形と呼ばれる。AFV、残骸、『煙幕』(または、LOSに沿った道路障害物)は、そのへ



クスのTEMを増加する。壕、トーチカ、弾痕カウンターのTEMは、進入する際に消費されたMFによって変わるため、人工地形とは見なさない。

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



1. 開豁地 (Open Ground)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.3 開豁地の唯一のTEMは、移動中の歩兵に対する-1FFMO DRMである。



2. 弾痕 (Shellholes)



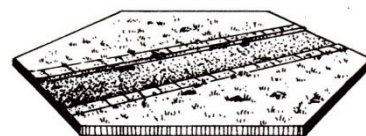
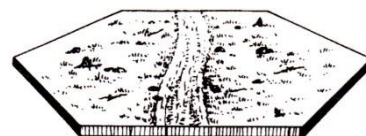
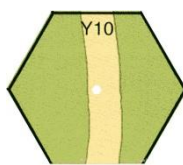
2.1 弾痕は、中央部が凹んだ茶色の立体的なテクスチャか、中央部がこげ茶色になった茶色の斑点状の模様で表されている。2U6が弾痕の例である。150mm以上の通常HE FFE(または航空機の爆弾/ロケットOBA)攻撃をPFPh/DFPhで解決した際に修正前KIAが得られた場合、それが開豁地、果樹園、繁み、麦畑ならば直ちに弾痕カウンターを置く。ただし、プレイ中に生成する弾痕は、1ヘクスにつき1個だけである。このようにして弾痕が発生した場合、そのヘクスがもともと弾痕ヘクスだったとしても、そのヘクス内の全ての壕カウンターの除去される(ただし、その中にいた部隊も除去されるとは限らない)。また、ヘクス内の地形(炎/火災カウンターも含む)は全て存在しなくなったとみなされる。峡谷地において弾痕は底にだけ生成する——クレストレベルには生成しない。

2.2 弾痕は、そのヘクスを通るLOSに対して障害にも妨害にもならない。

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

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

例：RED BARRICADESの地図盤上において、CC3の底にいる分隊は、BB3の小峡谷弾痕区域の底へ2MFのコストで進入できるが、その弾痕TEMを適用させたいならば3MFを消費する必要がある。その分隊は、2MF(開豁地)あるいは3MF(弾痕TEMを適用したい場合)のコストでAA3への移動を続けることができる。



3. 道路 (Roads)

3.1 道路は、舗装された路面あるいは未舗装の路面を表している。1Y10のように幅の広い茶色の帯で表されている道路は未舗装の道路である；1Z8のように幅の広い灰色の帯は舗装道路である。舗装道路と未舗装の道路の両方を含んでいる道路ヘクスは舗装道路ヘクスとみなすが、そのヘクスへの進入は、進入するヘクスサイドを基準にする(例えば、12M4は舗装道路ヘクスだが、M4-L3ヘクスサイドを通して進入するならば、未舗装道路ヘクスサイドを通過してきたことになる)。4Y10から23Y1への進入は舗装道路ヘクスサイド、23Y1から4Y10への進入は未舗装道路ヘクスサイドを通過してきたことになる。

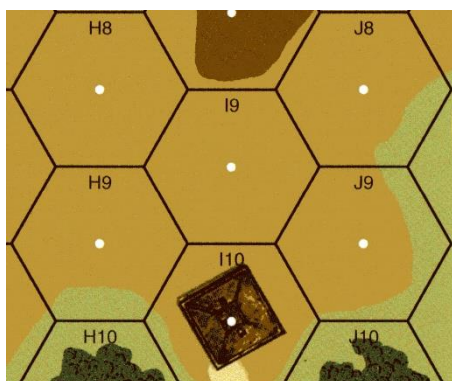
3.2 LOSにとって道路は障害にも妨害にもならないが、道路ヘクスにある他の地形がLOSを障害したり妨害したりする可能性がある。他の地形がない道路ヘクスは、道路ヘクスサイドを横切る移動を除き、全ての点で開豁地とみなす。



B

3.3 道路ヘクスにある他の地形がそのヘクスのTEMを決定する。しかしながら、ユニットが道路移動率を使って道路ヘクスに移動するならば、射撃側から目標ポイントへのLOSが開豁地以外の地形を通してある場合を除いて、その道路ヘクスにある他の地形のTEMの代わりに阻止/FFMO(歩兵の場合)を被る。道路と、開豁地でない地形の両方を含むヘクスで道路移動率を使う歩兵ユニットを射撃する場合、目標ポイントが増加する(A4.132に従う)。

3.4 歩兵は、1MFのコストで道路ヘクスサイドを横切ることができる(より高い高度への移動は2MF)。歩兵、騎兵、馬引き輸送ユニットが、MPHの間ずっと道路ヘクスサイドだけを横切るならば、追加の1MFを受け取れる。ただし、そのユニットの通る道路ヘクスには、地雷原、炎上する残骸、鉄条網、泥濘、瓦礫、道路障害、破片(O1.2)、パンジ埋設ヘクスサイド、『煙幕』、大雪があつてはならない。また、砲を人力移動(C10.3)してはならない。



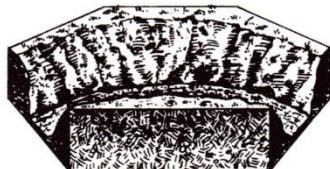
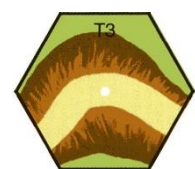
例：迂回しなければ、ヘクス3H9、I9、J9から歩兵がI10に進入するには2MFが必要となる。H10やJ10から進入するには、より高い高度へ移動するため4MFが必要である。盤外からこのヘクスに通じている道路を利用して進入するならば、移動コストは2MFだけとなる。この道路を使わないなら、より高い高度の建物への進入に4MFのコストが必要となる。道路を使って進入する場合、このヘクスサイド上の道路の絵にLOSが引ける防御臨機射撃(3.3)には、FFMOペナルティが適用される(A4.132)。

3.41 車両は、 $\frac{1}{2}$ MPのコストで道路ヘクスサイドを横切ることができる[例外：墓地内の道路(18.41)/BU状態(D5.2)/雪(E3.724)/コンボイを組んでいる(E11.2)]。車両がより高い地形に進入する際の追加4MPは、道路ヘクスサイドを横切るならば2MPに半減される。

3.42 既に車両/残骸が存在するヘクスへ進入する際に適用される1MPのペナルティは、そのようなヘクスへ道路移動率を用いて道路ヘクスサイドを横切って進入するのであれば2倍となつて、1個の車両/残骸につき2MPとなる。

3.43 道路無効地形 (Road-Negating Terrain)：歩兵は、林/弾痕の防護を受けるために追加MFを消費した場合、そのMPHの間、追加MF道路ボーナスを使用できない——また、道路の開豁地部分が果樹園で覆われているヘクスで開豁地以外の部分を選んで移動を行う歩兵も、同様に追加MF道路ボーナスを使用できない。瓦礫/破片(O1.2)に覆われている道路は、道路が存在しないものとして扱われる[例外：街路戦闘(A11.8)に関して；撤去された場合(24.71)]。そのため、ダッシュ(A4.63)、道路ボーナス(3.4)、及び $\frac{1}{2}$ MPの道路移動率は、TBを通るのでなければ、瓦礫や破片に覆われている道路ヘクスに適用されない。

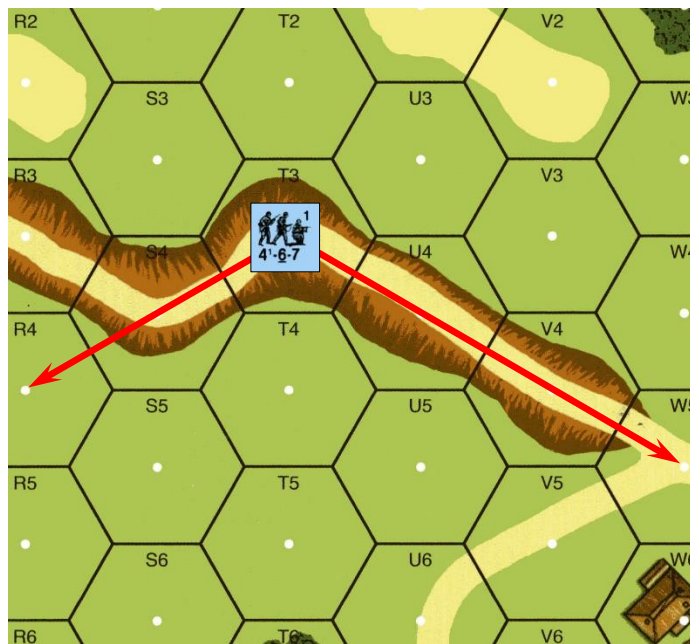
3.5 都市的な地形の性質上、舗装道路ヘクスに壕や隠匿された地雷[例外：破片(O1.2)の中]を配置してはならない。



4. 切通し道路 (Sunken Road)

4.1 切通し道路は、自然の峡谷地を切り開いた比較的狭い隘路であり、小峡谷よりも急な斜面になっている。2種類の茶色の等高線(暗い茶色の等高線が外側になっている)によって両側が縁取られた道路シンボルを持つ、14T3のようなヘクスが切通し道路ヘクスである。

4.2 切通し道路は-1レベルの峡谷地ヘクスである；すなわち、そこにいるユニットは、切通し道路がないと仮定したよりも1レベル低い場所にいることになる。切通し道路の底にいるユニットは、暗い茶色の等高線にかからずに他の切通し道路ヘクスを通してLOSを引ける場合を除いて、他の峡谷地ヘクスを見ることができない。



例：14T3の底にいる4-6-7は、隣接する6つのヘクスの他に、V4、W5、R4だけを見ることができる。R4を見ることができるのは、地上レベルの絵によって遮断されずにLOSを引ける最初の地上レベルのヘクスだからである。

4.3 切通し道路は、LOSが引けるのならば、TEMと阻止に関して開豁地と見なされる。

4.4 切通し道路ヘクスサイドを横切る際の移動コストは、一般の道路の場合と同じである。道路以外のヘクスサイドを横切って切通し道路ヘクスに進入する場合の進入コストだけが異なる。

4.41 歩兵/騎兵が道路以外のヘクスサイドから切通し道路ヘクスに進入するには、2MFのコストが必要である。切通し道路ヘクスを離れる場合、より高い高度への移動による通常のペナルティ(10.4)以外のコストは必要ない。

4.42 車両は、道路ヘクスサイドを横切る場合を除いて、切通し道路ヘクスに進入したり、離れたりできない。切通し道路ヘクスにおいて、残骸/車両を含むヘクスに進入する場合、および道路でないヘクスサイドにまたがってVCAを変更する場合のMPペナルティは全て2倍になる。

例：CE状態の戦車が、残骸1個のある切通し道路ヘクスに進入する場合のMPコストは $4\frac{1}{2}$ になる($1 \times 2[3.42] \times 2[4.42] + \frac{1}{2} = 4\frac{1}{2}$)。

4.43 狭い切通し道路 (Sunken Lane)：切通し道路は、SSRで指定されていた場合に、狭い切通し道路として扱われることがある。特別な記述がなければ切通し道路のルールが狭い切通し道路にも全て適用される。狭い切通し道路についてのルールは、1車線橋に関するルール(6.43:431)と同様である。ただし、残骸の撤去のルール(D10.42)だけは狭い切通し道路には適用されない。

4.5 切通し道路ヘクスに壕を配置することはできない。3.5も参照。



5. 土手道 (Elevated Road)

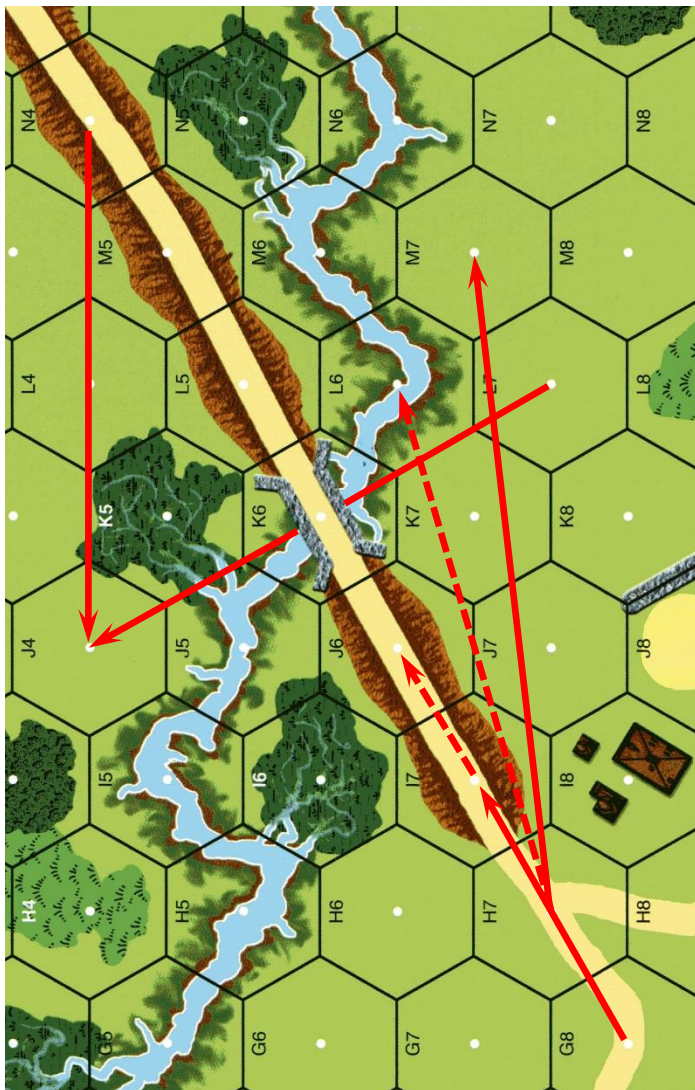
5.1 土手道は、一般的に治水を目的として作られた人工の盛土の上にある道路である。2種類の茶色の等高線(暗い茶色の等高線が内側になっている)によって両側が縁取られた道路シンボルを持つ、13Y8や13Y7のようなヘクスが、土手道ヘクスである。



5.2

5.2 土手道(その輪郭となっている等高線を含む)は、LOSに対する1レベル障害物である。地図盤13にある土手道上の全ユニットはレベル1にあり、レベル1の丘にいるユニットと同様にLOSに関する制限を受ける。

5.21 土手道シンボルの縁を形成する等高線は丘の稜線に相当する。ただし、車両は土手道ヘクスでHD状態を獲得できない。土手道より低いレベルにいるユニットが、土手道ヘクスを通して自身と同レベルのユニットにLOSを引くことができるのは、そのLOSが、土手道ヘクスの茶色の等高線やその土手道自体を一切横切っていない場合である。



例：赤の実線は13H7からM7が見えることを示している。しかし赤の破線は、H7からL6にいるクレスト状態のユニットを見ることができないことを示している。これは、H7-L6のLOSが土手道ヘクスの等高線を実際に横切っているためである。L7からJ4の途中にある橋はレベル1障害物であるため、この橋の下を通るL7-J4のLOSは遮断されずに引くことができる。

5.22 土手道ヘクスは稜線としての機能がある。よって、土手道の上にいるユニットからより低いレベルにいるユニットへのLOSが、他の土手道ヘクスの茶色い等高線を通して引くことができるならば、そのLOSは引くことができない。

例：前の図を使って説明する。13G8にいるユニットがJ7を見ることができても、J6を見ることはできない。N4にいるユニットは、土手道ヘクスであるM5をLOSが横切っているがJ4を見ることができる。これは、M5の土手道ヘクスの茶色の等高線をLOSが横切っていないためである。

5.3 土手道は、高度優位性TEMが適用されない場合、TEMと阻止に関して開豁地と見なされる。高度優位性による+1TEMはより低い高度からの直接射撃に対して適用されるため、阻止を受けずに潰走したり、FFMO DRMを受けずに移動したりできる。ただし、防衛臨機射撃や阻止の際、移動中のユニットが土手道に

進入するときに射撃側のLOSが横切っているヘクスサイドと同じヘクスサイドを経て土手道の稜線を横断している場合(10.31)、高度優位性TEMは適用されない。

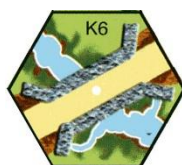
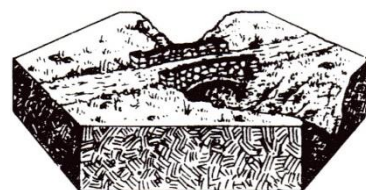
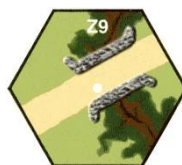
例：前に使った図を再度用いて説明する。13I8にいるユニットは13J6を見ることができるため、13J7の混乱状態ユニットがJ6に潰走する際、I8にいるユニットから阻止を受ける。J6のユニットがI7に警戒移動を行う場合、FFMO DRMが適用されないため、K8からの射撃に対して+1DRMだけ(高度優位性のため)を受ける。

5.4 土手道ヘクスサイドを横切る際の移動コストは、他の道路と同じである。また、道路ヘクスサイド以外から土手道ヘクスに進入する場合だけが異なる。

5.41 歩兵/騎兵が、道路以外のヘクスサイドから土手道ヘクスに進入するには2MF(より高い高度への移動なので1MFが2倍になる)のコストが必要である。ただし、その移動が2レベルの高度変更を伴うならば、複数高度変更(10.51)が適用される。

5.42 装軌車両は道路ヘクスサイド以外を通して土手道ヘクスへ進入や退出することができるが、その場合、開豁地である丘の稜線ヘクスサイドを横切るのと同じMPコストを支払う。峡谷地から直接土手道へ(またはその逆に)車両が進入する場合、複数高度変更(10.51)として扱われる。道路ヘクスサイド以外を通して土手道に進入/から退出するオートバイは、人力移動によるか、または残骸判定dr(D15.46)を行わねばならない。土手道ヘクスにおいて、道路上に残骸/車両を含むヘクスに進入する場合のMPペナルティ(2MP)、さらに道路ヘクスサイド以外をまたがってVCAを変更する際のMPペナルティは2倍になる。

5.5 土手道ヘクスに壕を置くことはできない。3.5も参照。



6. 橋 (Bridges)

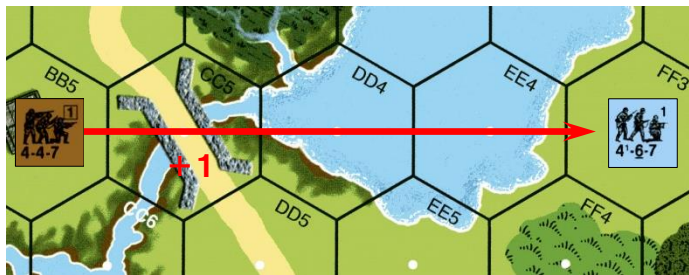
6.1 橋は、峡谷地や水障害を渡るために使う人工の構造物である。地図上に描かれている(5Z9、13K6のような)橋は全て、車両も使用可能な石造¹の2車線橋である。また、複数ヘクスの水障害や峡谷地に橋を架けるために用いる多数の橋カウンターがある。⁵/₈インチの橋カウンターはあらゆるユニットが使用できる；¹/₂インチの橋カウンターについては6.44を参照のこと。車両が使用できる橋は、常に、描かれている橋と隣接した道路とが直接つながっており、道路の延長部分として扱われる。橋(浮き橋を除く)の上にいるユニットは、そのヘクスにおける橋の上でない区域にいる他のユニットと異なる区域にいるものと見なされる。

6.2 全ての橋は、橋の上にいるユニットと同じ橋の下にいるユニットとの間のLOSを遮断する。これ以外の場合、橋はLOSを遮断しない。ただし、浮き橋以外の橋は、橋と同一レベルにいるユニット同士の間で引かれるLOSがその橋を通過する場合や、橋と同一レベルにいるユニットとその橋のレベルより1レベルだけ低い場所にいるユニットの間で引かれるLOSがその橋を通過する場合、そのLOSを妨害する(その橋に描かれた道路だけをLOSが通っている場合を除く)。浮き橋以外の橋は、それがつながっている道路と同じレベルにある。橋カウンターは全



B

域地形(B.6)であるが、橋カウンターのあるヘクスの道路ヘクスサイド(ヘクス頂点を除く)のみをLOSが横切っている場合には、そのヘクスに対する／を通して引かれるそのLOSは橋の妨害/TEMを受けない。



例：13CC5にある橋は地上レベルである；BB5にいるユニットがこの橋を通してFF3を射撃する場合には、そのIFT DRに+1妨害DRMを加えることになる。13K6にある橋(5.21の図を参照)はレベル1にある；J4にいるユニットは、K6にある橋の下を通してL7を射撃するのには橋の妨害DRMが適用されない。

6.3 橋の上にいる目標への直接射撃(および直接射撃による阻止)がその橋ヘクスの道路の絵だけを通る場合(浮き橋の場合にはLOFに関係なく)と、残留FPの攻撃に関して、その目標は開路地(1.15)にいるものとして扱われる。もちろん、そのLOSの途中で妨害ヘクスがあれば、橋ヘクスでのFFMOや阻止の宣言は打ち消される。高度の影響に関しては9.33を参照。

6.31 浮き橋以外の橋の上にいる目標に対する(橋自体に対してではなく)直接射撃が、道路の絵(もしくは橋カウンターのあるヘクスの道路ヘクスサイド；6.2)以外を横切って橋に入るならば、橋が何でできているかに関係なく+1TEMが適用される。

6.32 浮き橋以外の橋/そのような橋の上や下にある目標に対する間接射撃には、LOFにかかわらず+1TEMが適用される。これは、その橋が架かっている障害(水障害や峡谷地)と橋が離れているためである——そのため、至近弾の効果が減殺され、阻止も打ち消せる。

6.33 橋を破壊できるのはHE攻撃だけである。直接射撃による攻撃は命中確認表にある歩兵目標タイプを用いる。車両に対する直接射撃のために車両目標タイプを使う場合には、橋に対する効果は何もない。その橋の上のユニットに対する攻撃をIFT上で解決するときに用いた修正前DRを流用して橋が破壊されたかどうかを確認する。このとき、石造の橋ならば+3TEM、木造の橋ならば+2TEM、浮き橋ならば+1TEM(水面下にあるならば+2TEM)を適用する【例外：完全設置されたDC；A23.71】。これらのTEMは橋自体についてのみ使用する——橋の上にいるユニットには適用されない。修正後KIAの結果になった場合に限り、目標のヘクスにある橋が破壊される。破壊された橋の上下にいたユニット/装備は全て除去される。

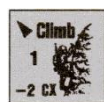
例：ドイツ軍の88mm砲が木造橋の上の分隊を、道路以外のヘクスサイドを通して射程12ヘクスで射撃する。その修正後の命中ナンバーが7であるため、命中させるためには修正前DRで6以下(6+1[TEM DRM])を出さなければならない。命中した場合、IFTの16FPの列において、分隊に対するDRMは何もないが、橋自体に対しては+2DRMを適用して、ダイスを振ることになる。修正前IFTDRが3だったので、分隊は除去されるが橋には何の効果もなかった。

例：120mmのOBA FFEが分隊のいる石造橋ヘクスで解決された。分隊に対するIFT DRには+1DRM(間接射撃のため；6.32)が適用され、橋自体に対する同じIFT DRには+4DRMが適用される(+1[間接射撃]+3[石造]=+4)。



6.331 浮き橋以外の橋が破壊された場合、その橋は、その下のレベルにある瓦礫カウンターに置き換えられる(深淵が増水した水障害ヘクスの場合を除く)。下のレベルが深淵が増水した水障害ヘクスの場合、橋カウンターは単に取り除かれる(地図盤に描かれている橋ならば、破壊された橋カウンターをその上に置く)。

6.332 壊された浮き橋の一部は単に取り除く。



6.4 橋区域への進入/からの退出は、その橋の道路ヘクスサイドを横切る場合に限り可能である【例外：登攀カウンターを使って橋ヘクスで建物の登攀(23.424)を行う場合】。橋の下にいるユニットは橋カウンターの下に置き、橋が架けられたレベル(通常ならば峡谷地や水障害のあるレベル-1)にいると見なされる。

7.1



6.41 浮き橋 (Pontoon)：浮き橋だけは常に水面のレベルにある。水泳や渡河を行っている歩兵や、ボートの上にいる歩兵は、建物の登攀を用いず道路以外のヘクスサイドを通して進入/退出することができる。この場合歩兵は、開路地であるかのように浮き橋に進入/退出できる。ユニットは浮き橋の下に移動できない。⁵/8インチの浮き橋カウンターは、重量制限のない1車線の車両の橋として扱う。

6.42 崩壊 (Collapse)：木造の橋は、その橋にとって現時点の重量制限を超えた荷重がかかると崩壊する可能性がある。木造橋(長さに関係なく)の上にある車両/残骸の総重量が初めて10トンを超えたとき、橋崩壊DRを行わなければならない。このDRには、その時点での橋の重量制限を超えた5トン毎の超過分につき、およびその端数につき+1の修正がある。修正後の橋崩壊DRが12以上ならば、橋区域全体が崩壊し、その上と下にあるカウンターは全て除去される。さらに6.331にしたがって瓦礫が置かれる。修正後の橋崩壊DRが12未満ならば、橋はそのまま残り、この時、判定した重量が現時点での新たな重量制限となる。この新たな重量制限は何かで記録しておくこと。橋は、現時点での新たな重量制限を超過するまで、崩壊を判定する必要がない。

6.43 幅 (Width)：橋の上にいるならば、道路に上に残骸/車両のあるヘクスに進入する場合、および道路以外のヘクスサイドをまたがってVCA変更を行う場合、全てのMPペナルティは2倍になる。



6.431 1車線橋 (One-Lane)：車両が1車線橋上をいずれかの方向に使った後で、そのプレイヤーターン中に何らかの車両がそれと逆の方向にその1車線橋を渡った場合、そのプレイヤーターン中はそれ以上、どちらの方向にもその橋を渡っての車両移動が禁止される。1車線橋において車両が通行する方向を示すために1車線(One Lane)カウンターを置くことよい。1車線橋上に残骸や(オートバイ以外の)車両がある場合、車両の通行は禁止される【例外：歩兵/騎兵や+2の目標サイズ修正を持つ車両、オートバイは禁止されない】。通常の残骸撤去ルール(D10.4)が適用できる。1車線橋上にある切り離された(⁶/8インチカウンター)砲は、そのヘクスに進入するAFVによって破壊され、そのAFVはバグ判定をしなければならない。1車線橋上にいる間、VCAは、隣接した道路ヘクスを向いていなければならない【例外：オートバイ】。よって、VCAの中央にあるヘクスの足は道路の一方側からもう片方へ変えることができず(すなわち、同じ道路ヘクスサイドにある2個のヘクス頂点の間で変更するしかない)。

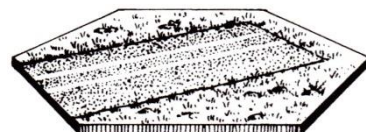


6.44 歩兵用浮き橋 (Foot Bridges)：歩兵用浮き橋は¹/2インチの浮き橋カウンターで表される。歩兵とそれが運搬する装備、跨乗兵のいない馬/2輪車だけが歩兵用浮き橋を渡ることができる。歩兵用浮き橋のスタック制限は、1ヘクスにつき1個分隊相当である。

6.45 水面下 (Underwater)：浮き橋が水面下にあると指定されていることがある。そのような橋は、橋の破壊に関して+1TEM(6.33)の代わりに+2TEMが適用される。また、道路移動コストが2倍になり、道路ボーナス(3.4)も利用することができない。

6.5 炎上：石造の橋は炎上しない²。SSRによって木造と指定された橋は、石造建物の場合と同様にして炎上する可能性がある。

6.6 壕/地雷は橋の上に置くことができない【例外：隠匿されていないA-T地雷；28.53】。



7. 滑走路 (Runways)

以下に記述するルールは、表層の硬い滑走路と、SSRで指定される市街地の大通り(Boulevard)にのみ適用する³。

7.1 2本の白い平行線が描かれた灰色の道路のある(例えば14M6のような)ヘクスが、滑走路ヘクスである。



7.2

7.2 滑走路は、LOSに対する障害にも妨害にもならない。

7.3 滑走路ヘクスに在る非装甲ユニットは、どの射撃フェイズであるかに関係なく、それに対して解決される全てのIFT射撃に-1TEMが適用される。このTEMは、FFMO/FFNAMによって適用されるDRMに追加され、他の(ヘクスサイドを含めた)TEMと累積する。阻止に関して、(人工地形が他に存在していなければ)滑走路は開路地と見なされる。

7.4 滑走路ヘクスに進入するための移動コストは、滑走路ヘクスサイドを通して進入するならば舗装道路の移動コストと同じである；滑走路ヘクスサイド以外から進入するならば開路地の移動コストと同じである。滑走路や大通りでは、街路戦闘およびダッシュによる“横断”は禁止される。

7.5 滑走路ヘクスに置くことのできる野戦構築物は、鉄条網、道路障害、隠匿されていないA/T地雷(28.53)だけである。

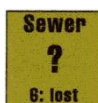
8. 地下道とトンネル(Sewers & Tunnels)

8.1 地下道：地下道は、大都市の地下に見られる大規模な下水施設を表しており、市街地を表している盤の地上レベルより下に新たな区域を形成する。地下道は、SSRに指定されているときのみ使用できる。歩兵は地下道を利用して、そこよりも高いレベルにいる敵の存在や射撃の影響を受けずに、地図盤の地表下を移動できる。地下道の出入り口は、マンホール区域だけに制限される。マンホール区域とは、黒い円が描かれたヘクスのある地上レベル区域(例：1AA5、21P3)である。また、少なくとも3つのヘクスサイドを道路が横切っているような、道路が交差している舗装道路ヘクス(例：1Y9)もマンホール区域である[例外：デラックスASLの地図盤上では、黒い円が描かれたヘクスにのみ、地下道区域が存在する]。

8.2 地下道区域：地下道区域は、各マンホール区域の下に存在し、あらゆる点で別の区域とみなされる。地下道区域にいるユニットはそのヘクスのマンホール区域よりも1レベル低い位置にあり、基本的には全ての敵ユニットのLOS外にある。ただし、同一ヘクスの地下道区域が隣接ヘクスの地下道区域を占めている敵ユニットのLOS内にはあると見なされる。また、その真上のマンホール区域にいるユニットのうち、そのプレイヤーターンにすでに地下道出現dr(8.42)によってこの地下道内のユニットを発見したユニットは、このユニットをLOS内に収められる。LOSの可逆性(A6.5)は適用される。地下道区域では絶対にオーバースタックしてはならない。

8.3 攻撃：地下道内のユニットは、自身へのLOSをもつユニットからのみ攻撃される。地下道内のユニットに対する全ての射撃はPBFとなり、どの射撃フェイズであるかに関係なく、危険な移動による-2DRMが適用される。地下道区域はTEMを持たない。車両や砲兵器/IFE/OBAは地下道内を攻撃できない。

8.4 地下道移動：ユニットは、地下道内でプレイを開始してはならない。統制状態の歩兵(またはダミースタック)だけが、自身のMPH開始時にのみ、マンホール区域から地下道に進入することができる。その際、自身の全MFが進入コストとして消費される。さらに、地下道に進入するには、SSRによって地下道移動の能力を与えられているユニットでなければならず、そうでなければ、一緒にいる指揮官がその指揮官自身のMPH開始時にマンホール区域で4TCに成功していなければならない。後者の方法で地下道に進入するためには、地下道が使用可能であることをSSRに記述されていて、なおかつ地下道移動の能力を与えられていない側のユニットが進入を試みる場合にだけ可能である。地下道の中にいるユニットはそのIPCを越えた運搬をすることができず、砲を人力移動することもできない。地下道移動によって水障害ヘクスの下を移動することはできない。



8.41 地下道移動はマンホール区域内かその地下で開始しなければならない。地下道移動を終えるのは、そこから3ヘクス以内の地下道区域でなければならない。

同じ区域内で自身のMPHを開始する複数のユニット

が地下道移動を使用する場合、それらのユニットは1個のスタックとして地下道移動しなければならない。地下道移動をするにはその旨を宣言しなければならない。その際、その移動ユニットの上に“地下道 ?(Sewer?)”カウンターを置く。地下道移動を使用するユニットは常に、たとえそれが地下道に進入する前は隠蔽状態ではなかったとしても、“地下道 ?”カウンターが上に置かれて隠蔽状態となる。

ただし、実際の移動の前に、dr(△)を1回行って、誰がそのスタックを動かすのかを決定する；drが6-7ならば、それらのユニットは道に迷ったものとして、非フェイズプレイヤーが利用可能な地下道区域に移動させ、“地下道 ?”カウンターを“迷い道 ?(Lost?)”の側に裏返す。このdrは、ユニットが地下道網に留まっている自軍MPH毎に、そのスタックのMPH開始時に繰り返される。またそのユニットが既に道に迷っている場合には+1drmが適用される。道に迷ったスタックの修正後drが5以下となった場合、“迷い道”カウンターを“地下道”の面に戻して、フェイズプレイヤーがそのターンそのスタックを移動させることができる。地下道にいるユニットは自身のMPHに移動しなければならない；すなわち、直前のターンにいたヘクスへ戻ることはできるが、動かないで留まることはできない。新たな地下道区域へ移動することが不可能ならば除去される。地下道の中にいるユニットは、APhにおいて、垂直に突撃して地下道から出て[例外：8.44]マンホール区域に入ることだけができる——たとえその区域に敵がいたとしてもである[例外：要塞化された建物；23.922]。地下道以外の区域から地下道移動を行ったユニットは、その離れた区域が包囲状態であった場合、突撃して外へ出た時点で釘付け状態になり、かつCX状態となる。

8.42 地下道区域の中のユニットは、自身のMPHを終了した時点で、地下道出現表上でdrを行い、その結果をそのスタック全体に対して適用しなければならない。

地下道出現表 (Sewer Emergence Chart) △

dr	結果
≤4	所有プレイヤーの任意でAPhに隠蔽状態で出現できる；その間に防御射撃を受けることはない。
5-6	このゲームターンには出現できない；その間に防御射撃を受けることはない。
≥7	発見される。そのゲームターンには出現できない；マンホール区域で敵歩兵から防御射撃を受けるが、隠蔽状態の利点はない(けれども、隠蔽は失われぬ)。
地下道出現dr以下に以下のdrmを累積して適用する：	
-1	マンホール区域に他の自軍ユニットがいる。
-1	マンホールが建物区域にあってそこに敵ユニットがいない場合。もしくは敵のLOS内にはないが又は敵からの全LOSが+2以上の妨害を受けている建物区域以外のマンホールの場合。
+1	地下道内のユニットが現時点で道に迷っている場合。
+1	マンホール区域にいる統制状態の敵MMC*1個ごとに。
+1	隣接した地下道区域にダミーでない敵ユニット*がいる場合。

* 該当する敵ユニットが隠蔽状態である場合、このdrmを適用するには一時的に中身を明らかにしなければならない(隠匿されているユニットならば盤上に配置する)。ただし、非フェイズプレイヤーは、このdrが行われた後で、明らかにするかどうかを決めることができる。

8.43 地下道の中にいるユニットは、真上のマンホール区域にいるユニットを攻撃できるが、地下出現drで7以上を出して“発見された”後のAFPhに限られる。

8.44 APh/CCPh：地下道の中にいるユニットは、MPHの間、敵のいる地下道区域に進入することはできない。そして、敵味方双方のユニットがそれぞれ隣接ヘクスにあるマンホール区域の地下にお互いにいる場合のみ、お互いが『隣接』したままMPHを終えることができる。このような状況が生じた場合、DFPhとAFPhにおいて『隣接』したユニット間で普通に射撃攻撃を行うことができる。さらにフェイズプレイヤー側はAPhにおいて、(地下道出現drによって可能ならば)真上のマンホール区域に移動するか、隣接した地下道内のユニットへCCを行うため進入することができる。地下道内のユニットは常に隠蔽状態(8.41)なので混戦状態とならず、次のMPHにおいてフェイズプレイヤーは新たな地下道区域へ移動しなければならない。

8.45 混乱状態と狂暴化：地下道の中で混乱状態、もしくは狂暴化状態になったユニットは除去される。すでに混乱、もしくは狂暴化しているユニットは、地下道区域に進入できない。同様に、マンホール区域にいるユニットは、一般的に、真下の地下道にユニットがいることを知らないため、潰走や襲撃に関してこれを無視する。

8.5 野戦構築物は地下道内に設置できない。瓦礫や火災で覆われたマンホール区域のマンホールは存在しなくなるが、地下道区域はまだその真下に存在し続ける。地下道内のユニットがそのような地下道区域で自身のMPHを終えた場合、地下道出現drは行わない。地下道の中で行われたDC攻撃によって瓦礫が発生した場合(その際、地下道区域は石造建物として扱う)、そこにいる全てのユニット/SWIは



B

9.21

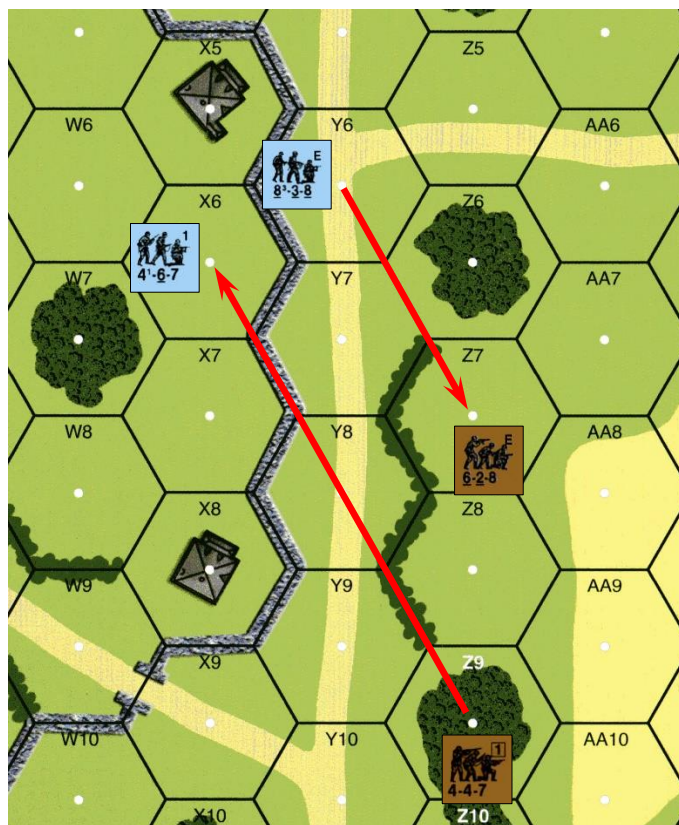
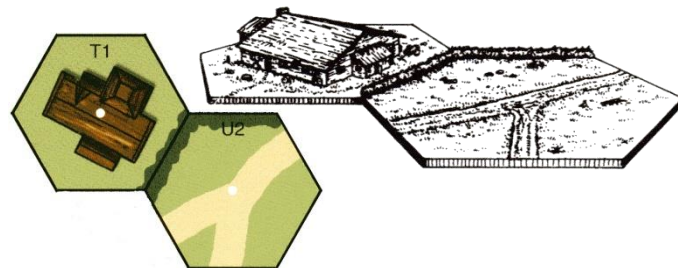
除去される。そのヘクスには地下道カウンターの下に瓦礫カウンターを置く；そのヘクスへの地下道移動は禁止されるが、マンホール区域には何の影響もない。

8.6 トンネル (Tunnels)：トンネルは、SSRやDYOで指定された場合、またはプレイヤーが要塞化建物区域(23.9)の能力を利用する代わりにトンネルによる連絡線を選んだ場合だけに存在する【例外：建物/ヘクスの位置を指定されている要塞化された建物区域は、トンネルを選択することができない；日本軍のトーチカに関してはG1.632も参照】。プレイ中にトンネルを掘ることはできない；初期配置の前に秘密裏に記録しなければならない。トンネルには2個の出入口区域が存在し、この区域はお互いに3ヘクス以内でなければならない。出入口は、地上レベルにある建物/トーチカ/繁み/林の区域になければならない。出入口はOBで与えられている壕の中に繋げることができる(その場合、そのことを記録しておく)。出入口区域の基本高度レベル(これらは同じ高度でなければならない)と異なる基本高度レベルを持つヘクスの真下や、水障害ヘクスの真下にトンネルを通してはならない。複合洞窟についてはG11.93を参照。トンネル内のユニットはいずれの敵ユニットに対してもLOSを持つことができず、何らかの攻撃を被ることもない。

8.61 移動：トンネルの所有者側の統制状態/ダミーの歩兵ユニットだけがMPHの間にトンネルに進入できる。ユニットは、自身のMPHの開始時に“地下道？”カウンターを置くことによって一方の出入口区域から、もう一方の出入口ヘクスへと移動することが可能であり、その際にユニットは全許容MFを消費する。さらに、続くAphに隠蔽状態で出入口の外へと突撃して出なければならない(たとえその区域が敵ユニットに占有されていたり要塞化されていたりしていても出なければならない。その一方の出入口が敵の占有するトーチカならば代わりに除去される)。トンネルでオーバースタックすることはできない。また、トンネル内のユニットは、自身のIPCより多く運搬することはできないし、砲を人力移動することもできない。包囲されていた区域から離れてトンネルを移動したユニットは、突撃して外へ出た時点で釘付け状態となり、かつCX状態となる。

8.62 RtPh：混乱状態のユニットはRtPhにトンネルを使って潰走できるが、同じRtPhにそこから出なければならない。潰走ユニットはその潰走をトンネルの片方の出入口区域で開始して、もう片方の出入口区域で終えなければならない。潰走ユニットは、トンネル内にいる間に阻止を受けず、確認された敵ユニットに向かって隣接したりすることもできる。ただし、トンネル内から現れた時に、トンネルへ進入する際に確認された武装した敵ユニットに近づいてはならない。また、確認された非混乱状態の武装した敵ユニットに『隣接』することもできない。潰走ユニットは、トンネル内から現れた際、隠蔽状態にならない。

8.63 破壊：CCPhの終了時、確認された敵ユニットのいない区域にいる統制状態の歩兵ユニットは、その区域にあるトンネルの出入口を破壊できる。それを破壊するには、その出入口がそのユニットのLOS内で使われたことがあり、さらにA4.44の回収の手順によってその出入口が発見されていなければならない。索敵によって出入口を発見することはできない。

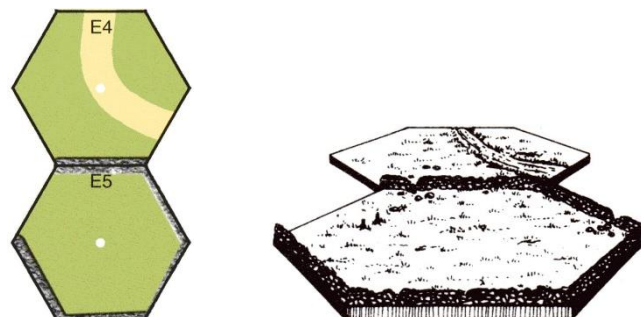


例：Y6からZ7への攻撃は、生け垣の頂点を通っているため、生け垣ヘクスサイドY7-Z7の影響を受ける。

9.2 LOS：石垣と生け垣のヘクスサイドは、同一レベルのLOSに対して $1/2$ レベル障害物(A6.21)である。ただし、石垣/生け垣ヘクスサイドが視認側あるいは目標側のヘクスの一部である場合には障害物とみなされない。石垣/生け垣ヘクスサイドは、それ自身が存在するヘクスのどの部分へのLOSをも遮断しない。これは、そのヘクスを迂回しているユニットに対するものや、即応射撃の場合においても適用される【例外：9.21】。完全にLOSに沿った状態で存在する石垣/生け垣は、以下の場合にのみ $1/2$ レベル障害物とみなされる。すなわち、それが視認側ヘクスないし目標側ヘクスのヘクスの足でない場合。もしくは視認側あるいは目標側ヘクスのヘクスの足ではあるが、その石垣/生け垣を挟んで反対側の頂点を成す3本のヘクスの足全部が石垣/生け垣であった場合である。

例：9.1の図において、Z9にいる4-4-7はX6にいる8-3-8を石垣の+2DRMで攻撃できる。これは、間にある石垣/生け垣のヘクスの足がいずれも射撃側や目標側ヘクスから出ていて、なおかつZ9/X6の1部ではない方の頂点(Y8-Y9-Z8、X7-Y7-Y8)から出ているヘクスの足3本のうち、一部しか石垣/生け垣ではないからである。Y8-Y9が生け垣ヘクスサイドであった場合、頂点Y8-Y9-Z8から出るヘクスの足3本が全て生け垣ヘクスサイドになってしまうので、前記のLOSは通らなくなる。もしドイツ軍ユニットがY8にいたならば、それと4-4-7がお互いを射撃する際には、Z8-Y9のヘクスの足による+1TEMを受けることになる。Z8-Y9の生け垣が存在しない場合(もしくはかわりにY8-Y9に生け垣があった場合)、Z9からX6へのLOSは頂点Y8-Y9-Z8で遮断される。

9.21 壕との関係：壕の中にあるユニットは、自身のいるヘクスを構成する同一レベルにある石垣/生け垣ヘクスサイド、あるいはヘクスの足を横断して、同一でないしそれ以下のレベルの区域を視認できない(またはそのような区域から壕の中にあるユニットを視認できない)——ただし、少なくとも壕よりも $1/2$ レベルの高度優位性を有しているか、隣接しているならばそのようなLOSを引くことができる。



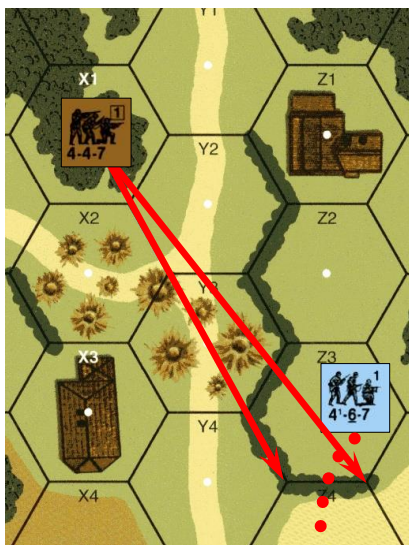
9. 石垣と生け垣 (Walls & Hedges)

9.1 石垣は高さ1mから2mの石の壁を表しており、ヘクス内部ではなくヘクスサイドに沿って存在している。2E4-E5のように、太い灰色の線と重なっているヘクスサイドは、石垣ヘクスサイドである。生け垣は、高さ1mから2mの垣根を表しており、これもヘクスサイドに沿って存在している。2T1-U2のように、太い緑色の線を含んでいるヘクスサイドは生け垣ヘクスサイドである。地形の絵と同様に、ヘクスサイド(頂点を含む)自体も石垣/生け垣を表しており、この両者がそこを通るLOSに影響を与えることになる。ただし、6W9-X9のように地形の絵が明らかに分断されている場合は例外である。石垣/生け垣を除去することはできない。



9.21

視認側は前述のような区域において、壕に入っていないユニットにLOSを引くことが可能ならば、その壕内のユニットにLOSを引くことはできないが、その区域内の壕にはLOSを引ける。



例：4-4-7は、ヘクス3Z3へ進入するユニットに即応射撃を行える。なぜなら、「生け垣ヘクスサイドは、それ自身が存在するヘクスのどの部分へのLOSをも遮断しない」からである。次に、Z3が建物ヘクスであり、CAFPをZ3-Z4-AA4とした迂回中の車両があると仮定しよう。この建物によってLOSが遮断されていなかったなら、4-4-7はこの頂点にLOSを引ける。しかし、(Z4が林/建物ヘクスであると仮定して)CAFPをZ4-Z3-AA4としてZ4を迂回している車両については同じではない。なぜなら、目標となる点が本質的には同一ではあるが、この車両はZ3-Y3の生け垣ヘクスサイドと違うヘクスにいるので、LOSが遮断されるためである(C.5)。

例：3Z3の4-6-7が単独壕の下にいた場合、4-6-7とX1にいる4-4-7との間にLOSは存在しないが、この4-4-7は単独壕に対してはLOSを持つので、単独壕が隠匿状態であった場合にはその存在が露見する。

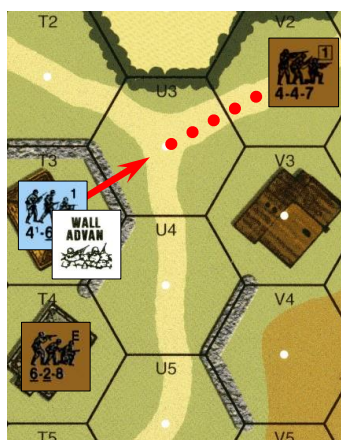
9.3 TEM：石垣のTEMは+2である。生け垣のTEMは+1である。石垣/生け垣ヘクスサイドやヘクスの足を通して引かれる射撃に対して、目標がそのヘクスサイド/ヘクスの足によって構成されている区域にいるのであれば、その石垣/生け垣のTEMを受けることができる。LOSが道路の絵/間隙を通して石垣/生け垣ヘクスサイドを横切の場合(例えば6W9-X9)、そのような石垣/生け垣のTEMは目標が移動中のユニットである場合には適用されない。PRC[例外：オートバイ兵]は、石垣/生け垣のTEMを受けられない。DC攻撃に対して石垣/生け垣のTEMは適用されない[例外：石垣/生け垣ヘクスサイドを横断してDCの投げ込みが行われる場合、目標側と投げ込みを行なった側の両方の区域に対してそのTEMが適用される；A23.6]。

9.31 石垣/生け垣のTEMは、そのヘクスの中にある他の地形のTEMと累積しないが、LOS妨害や『煙幕』とは累積する。WA(9.32)を主張する目標ユニットはヘクス内のTEMを受けず[例外：滑走路(7.3)；空中炸裂(9.34)]、適用可能な石垣/生け垣のTEMを受ける[例外：WAを主張し、かつ自軍AFVのTEM(D9.3)や砲の設置のTEMを受けられる場合には、適用可能なこれらのTEMと石垣/生け垣のTEMを選択することができる]。WAを主張していない目標ユニットはそのヘクス内のTEMのみを受けるが、ヘクスサイド越しのWAを持たない敵ユニットからの攻撃に対しては、ヘクス内のTEMの代わりに石垣/生け垣TEMを使用することができる。いずれの場合においても、石垣/生け垣のTEMは9.3に従ってのみ適用される。石垣越しの歩兵/騎兵に対してHEAT弾を射撃する(C8.31)には、それらの歩兵/騎兵ユニットがWAを主張しているか石垣TEMを受けている必要がある。石垣/生け垣ヘクスサイドを横断した攻撃による残留火力値は、その射撃側ユニットの内少なくとも1個に対してヘクスサイドTEMが主張されている場合、そのヘクスサイドTEMによって減じられる(A8.26)——これは、移動中のユニットがヘクスサイドTEMを主張していない場合であっても同様である。車両に関する石垣TEM/HD状態については9.36とD4を参照。

9.32 石垣の確保 (Wall Advantage-WA)：地上レベルにおいて混乱状態ではない武装したユニットは、同一レベルにある石垣/生け垣ヘクスサイド越しにWAを主張できる。そのようなユニットであっても以下の条件のいずれかに当てはまるものはWAを主張できない：今いるヘクス内で+1以上のTEMを受けられる車両の場合[例外：高度優位性(10.31)/サボテン群生地(14.7)/オリブ畑(14.8)]、縦隊/コンボイに属している場合、砲を所有した状態で要塞化された建物にいる場合、橋の上にいる場合[例外：道路障害越し]、トーチカ/洞窟内にいる場合、壕カウンターの下にいる場合、鉄条網/バンジの上にいる場合、もしくは隠匿されておらず捕虜でもない敵[例外：“混乱状態”の車両(A12.1)]ユニットと同じ区域にいる場合のいずれかである。迂回しているユニットは、それが存在するヘクスサイドとそのヘクスサイドにつながる迂回中のヘクスの2本のヘクスサイドについてだけ、WAを主張できる。ひとつの区域内にいる複数のユニットは必ずしも同じWA状態である必要はないが、それでも、全ての事柄に関して今まで

どおり同一区域内にいるものと見なされる。混乱状態や非武装状態のユニットは、同一区域内にいる別のユニットがWAを主張している場合には、自分もWAを主張できる(9.323が適用されるならば、主張しなければならない)。WAを主張しているユニットは、あらゆる事柄(例えば建物からの後方噴射兵器による射撃や隠蔽地形など)に関してWAを主張しない場合と同様に、今まで通りに何らかの障害物/地形を占有しているものと見なされる[例外：9.31]。WAがない事は、視認側のヘクスの石垣/生け垣ヘクスサイドを通してのLOSを妨害しない[例外：壕の中にいる場合(9.21)；ボカージュ(9.521)]。

9.321 ユニットのWAは、自身のいるヘクスで(9.32に従って)WAの可能な石垣/生け垣ヘクスサイドの全てに対して主張される。；それらの石垣/生け垣ヘクスサイドの1本に対してWAを放棄する/否定される場合、残りの他のヘクスサイドに対してもWAを主張できない[例外：デラックスASLでは、WAはヘクスサイド毎に主張/保持/喪失が行われる——ヘクスに対してではない]。石垣/生け垣を挟んで対峙する隣接ユニットがあった場合、共有している石垣/生け垣に対してその両者がWAを主張することは絶対にできない；それにより、一方が共有しているヘクスサイドに対してWAを主張している場合、他方はそれが存在する全てのヘクスサイドに対してWAを主張できない[例外：デラックスASL]。



例：3T3にいる4-6-7に、4-4-7がU3へ移動してきて『隣接』した。この4-4-7がU3に進入した時に4-6-7が隨機射撃すると、石垣のTEMは使われずにFFMOが適用される。なぜなら射撃側が石垣を確保しているの(隣接した射撃側からの攻撃に対して)石垣のTEMが適用されないからである。4-4-7がこの攻撃に生き残り、AFPhで4-6-7に対して攻撃した場合、その攻撃は石垣の+2TEMを受ける。これは、ドイツ軍が石垣の確保を保っているためだが、目標ヘクスのヘクスサイドTEMはそのヘクス内の他の地形TEMと累積しないので、建物の+2TEMは適用されない。しかし、T3が石垣ヘクスサイドを通らないLOS(たとえば、T4から)による射撃を受けるような状況にあったなら、適用されない石垣の+2TEMではなく、建物の+2TEMをドイツ軍は選ぶかもしれない。その場合(石垣のTEMではなく建物のTEMを選ぶ場合)、この4-6-7はまず“石垣の確保”カウンターを失わねばならない(9.31)。さらに、ソ連軍ユニットが隣接しているので、この“石垣の確保”カウンターは自動的にヘクスサイドを挟んで『隣接』する統制状態の4-4-7に移ってしまう。逆に、4-6-7が石垣の確保を保つ方を選んだ場合、6-2-8からの全ての射撃に関して開路地にいるものとして扱われる。V4にいるユニットは、石垣ヘクスサイドより高い高度にいるので、石垣の確保を主張できない(9.35)。



例：3Y3にいる4-6-7は、いまZ2に進入したばかりの4-4-7に対し、石垣の確保を有している。他のドイツ軍ユニットがY2やY3に進入した場合、そのユニットも石垣の確保を有することができる。なぜならソ連軍ユニットはどちらの共有ヘクスサイドに対しても生け垣のTEMを受けられない(これらのヘクスサイドに対して石垣の確保を持っていないため)からである。これらのドイツ軍ユニットのいずれかが隣接して石垣の確保を保っているかぎり、このソ連軍ユニットが石垣の確保を『奪う』ことはできない。この4-6-7は石垣を確保しているの、先に

石垣の確保を失うのでなければ、弾薬のTEMを使えない。この4-6-7がX2にいるほかのユニットとFGを組んでZ2の4-4-7を射撃する場合、生け垣のTEMが適用される(A.5)。

9.322 WAを主張しているユニットは常に“石垣の確保(WALL ADVAN)”カウンターを乗せておかねばならない。“石垣の確保”カウンターの配置とWAの主張はどちらも同じ意味であり、また、“石垣の確保”カウンターを取り除くこととWAを失うこともどちらも同じ意味である[例外：9.323]。釘付け状態やTI状態や移動不能のユニットは、自発的にWAを主張したり否定したりすることはできない。WAを主張する事は、自発的であり[例外：9.323]、以下に挙げる5つの時点でユニットによって行うことができる：初期配置の間；いずれかのRPhの終了時(ASOP[プレイ手順の詳細]のステップ1.32Bにおいて、フェイズプレイヤーから先に行う)；そのユニットのMPH/Aphの間(そのユニットのMF/MP消費の前/後、ないしはMF/MP消費の一部としてかのどれでも可)；HIP状態を喪失した時点；ユニットが占めている石垣/生け垣ヘクスサイドのWAを持っている全ての敵ユニットがそのWAを失った/否定された時点。WAを有しているユニットは、

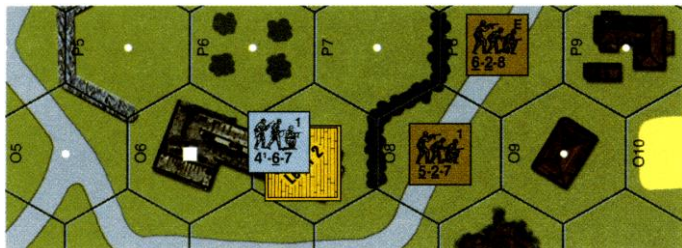


9.32を満たせなくなった時点でそのWAを失わなければならないし、他の時点でもそのWAが失われる可能性がある。RPhの制限(A3.1)や隠蔽の喪失(A12.141)に関して、WAの主張/喪失は行動とみなされない。敵が行動宣言してからその行動が完了するまでの間は、WAの主張/喪失を行う事は絶対にできない。例えばWAを主張しているユニットに対する射撃の間にWAの主張/喪失は不可能である。

9.323 強制的WA (Mandatory WA) : ヘクス内で最低でも+1TEMを主張できないユニットは、(たとえヘクス内で妨害を得ていても)できるだけ早くにWAを主張せねばならず、それを自発的に拒否できない【例外：9.324】。WAとともに砲の設置、防盾、高度優位性、自軍AFVによる防護効果を有していても、前記の事柄に関してヘクス内のTEMとは見なされない。この場合、そのユニットが占めている石垣/生け垣ヘクスサイドのいずれかに敵ユニットが隣接しないかぎり、WAカウンターは必要ない。

9.324 隠蔽 : 隠蔽状態のユニット(またはダミースタック)はWAを主張できる。ただし、ダミースタックの場合には、それが占めている石垣/生け垣ヘクスサイド越しにダミーではない敵ユニットがWAを主張してきたならば、それを阻止できない；WAを主張しようとする側の全てが隠蔽状態であった場合には、最初に最低1個はダミー以外のユニットを直ちに明らかにしなければならない。次にその相手側もダミーではないユニットを1個ただちに明かさなければならない。さもなければWAは失われる。HIPユニットが初期配置中にWAを獲得するには、それを秘密裏に記録せねばならない【例外：9.323】。HIPユニットは自身のWA(強制的なもの)を、ヘクスサイドを共有する敵ユニットがWAを主張(非自発的なものでも；9.323)した際に密かに失うことで隠匿を維持できる。しかし、敵ユニットのWA主張を拒絶したり、強制的でなく記録されたものでもないWAを主張したり、敵ユニットの主張なしにWAを失う場合、(隠蔽状態で)盤上に配置されなければならない。混乱/非武装ユニットがWAを主張(9.32)する際、隠匿ユニットは一切考慮に入れない。

9.33 高度の影響 : 非空中の射撃側が、石垣/生け垣に対し、目標ヘクスまでのヘクス単位の距離よりも大きな高度優位性を持っている場合、距離が高度を完全レベル上回るごとに、その石垣/生け垣ヘクスサイドのTEMが1ずつ(最低0まで)減少する。石垣/生け垣がなければ開路地であるはずのヘクスで、石垣/生け垣のTEMが0まで減った場合、阻止とFFMOが行えるようになり、HD状態は完全に打ち消される。石垣のTEMが高度の影響によって+1まで減少した場合、HD状態の目標に対する直接射撃命中判定DRの色付きdrに、命中個所の判定に関してのみ、-1drmを適用する。弾痕、橋、壕のTEMは、射撃側の高度優位性によって、これと同様の方法で減少する。



例：1207のレベル2にいる4-67は、08を射撃する際に生け垣を無視できる。なぜなら、高度レベル2は目標への距離1ヘクスを1上回っているからである。しかし、4-67がP8を射撃する場合には、高度レベル2が距離(2ヘクス)を上回っていないので、生け垣の+1TEMを加えなければならない。07の第1レベルにいるユニットが08を射撃する場合、1/2レベルよりも1完全レベル高いわけではなく、またその高度(1レベル)が射撃(1ヘクス)を上回ってもないので、生け垣の+1TEMを加えなければならない。P7において壕の中にいるユニットが存在する場合、そのTEMは、レベル2にいる4-67によって攻撃されるときには+1に減じられる。

9.34 間接射撃 : 間接射撃に対する石垣/生け垣ヘクスサイドのTEMは1低下する。しかし、このTEMはその射撃のLOFがこのヘクスサイドを横切っていない場合でも(そしてWAの有無に関係なく)適用される。目標ヘクスにこのような石垣/生け垣がいくつあっても、このような射撃の解決に対して、石垣/生け垣のTEMは1本分のみ適用される。このルールにより生け垣のTEMが0に減少していたとしても、生け垣ヘクスサイドを経たそのヘクスにLOFを引いている迫撃砲は、今まで通りにFFMO/阻止を打ち消される。間接射撃に対して目標がHDになることはない(D4.2)。林ヘクスの中にある場合、空中炸裂(13.3)は適用される。たとえユニットがWAを持っていても、これは適用される(ただし、石垣のTEMが適用可能な場合にはそれと組み合わせてもよい)。

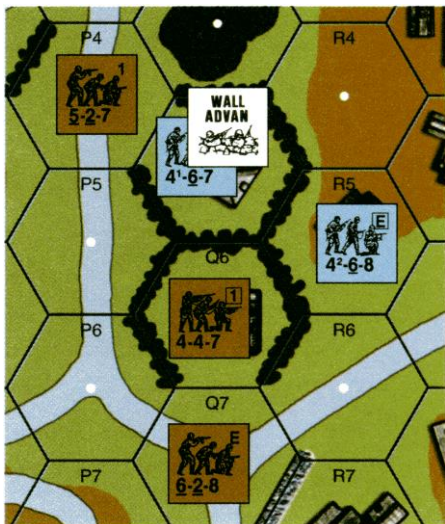
9.35 お互いに基本高度が異なる2つの隣接ヘクスで、その共有ヘクスサイドに沿って石垣/生け垣が存在する場合、その石垣/生け垣の絵と稜線の絵の間に基本高度の低い方の地形が描かれているならば(例えば3U4-V4)、その石垣/生け垣は2つの基本高度のうち低い方に存在する。そうでないならば、その石垣/生け垣は丘陵斜面の石垣/生け垣(9.6)となる。目標の区域と異なる基本高度にある石垣

/生け垣は、その目標区域にTEMやHD状態を付与しない。

例：右の段の最初の例において、41R4(レベル1)にいる4-47が射撃する。これへの射撃は、ヘクスサイドQ5-R4(レベル1)上の1/2レベル(障害物)やヘクスの足P4-R4の生け垣による影響を受けない。しかし、P4にいるユニットは、R4から攻撃された場合、ヘクスの足P4-R4のために生け垣TEMを主張できる。

例：41Q5にいてWAを持つ4-67

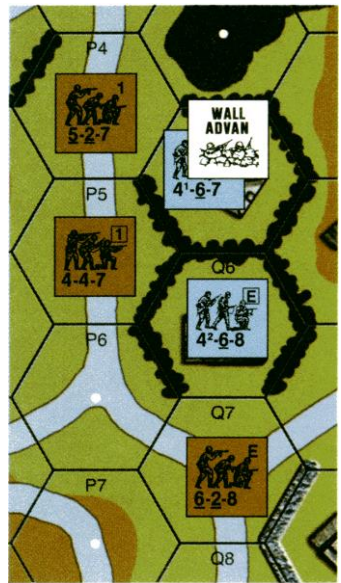
は、P4にいる5-27との間で石垣/生け垣ヘクスサイドを共有している訳ではないので、P4にいる5-27の(O4-P4越し)のWAを否定できない。また、同じ4-67は、R4に敵ユニットがいてR4-R5に石垣ヘクスサイドがある場合、その敵ユニットのWAを否定できない。4-67とQ6の4-47はお互いにヘクスサイドQ5-Q6の生け垣を占めているので、4-67はQ6の4-47にWAを否定できる(9.321)。R5にいる4-68は、生け垣ヘクスサイドよりも高い高度にいたのでWAを主張できない(9.35)。WAを主張している4-67は、4-47からの射撃に対しては生け垣のTEMを受けることができるが、5-27からの射撃に対しては生け垣のTEMを受けられない。なぜなら、WAを主張しているユニットはヘクス内のTEMを絶対に受けられないからである。



ソ連軍のPFPhに、5-27は(TEMなしでの)攻撃を宣言した。4-67はこの攻撃が解決されるまで、WAを放棄して建物TEMを主張する事はできない。そのようにしてWAを放棄したあとで、4-67は、P6とR6からの射撃された場合には建物と生け垣のTEMのどちらかを選ぶことができるが、4-47(現時点でこの4-47はWAを持っていると仮定する)から射撃された場合には、たとえそれがQ5-Q6の生け垣を通過していても建物のTEMを使用しなければならない。なぜなら、WAを持たないユニットが石垣/生け垣のTEMを使用できるのは、そのヘクスサイドにWAを持っていないユニットから攻撃された時だけ(9.31)だからである。さらに、4-47は、石垣/生け垣ヘクスサイドを共有する全ての敵ユニットがWAを放棄した事(9.322)から、ただちにWAを主張できる。4-47がWAを主張したあとで混乱状態になるか移動した場合、4-67は直ちにWAを主張でき、それはたとえそのプレイヤーターンに放棄したものであっても可能である。

4-67がWAを保持し、PFPhに生き残ったと仮定する。4-47がP5に移動した時、4-67は4-47のWAを否定し、TEMなしでFFMOを用いて臨機射撃を行う。なぜなら、そのヘクスサイド越しにWAをもつ射撃側に対して生け垣のTEMは不可だからである。もし4-67がR5にいる4-68とでFGを組んでこの射撃を行ったならば、生け垣のTEMが適用される(A.5)。

次のドイツ軍のMPHに4-68はR5からQ6へ移動し、その区域へ進入した際のMF消費の一部としてWAを主張できた(P5にいる4-47は、いまだにQ5の4-67によってWAを否定されているため、4-68がWAを主張するのを妨げられないため)が、そうしなかった。もし4-47(もしくはQ7にいる6-28)が現時点で臨機射撃を行うなら、その攻撃には建物のTEMが適用される。その後この4-68は追加MFの消費なしにWAを主張できる(いまだに自身のMPHを終らせていないため)が、もしWAを主張するならば、4-47は生け垣のTEMを適用して(連続)臨機射撃を行えるし、6-28の場合にはFFMO付きで(連続)臨機射撃を行える(その区域へ進入した時に消費された3MFを規準として、非フェイズプレイヤーの臨機射撃能力を使い尽くしてはいないと仮定する)。4-68はWAの主張をAPhまで待つことが出来るが、それより前にQ5にいる4-67が混乱状態になった(もしくはそこを離れた場合、P5の4-47はWAを主張しなければならない(9.323)、それ以後は4-68のWAの主張を妨げることになる。

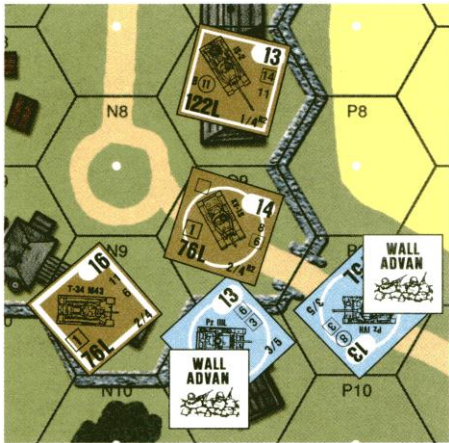


9.36 車体遮蔽 (Hull Down) : 砲兵器の直接射撃に対し、石垣のTEMを受ける車両は、その石垣TEMを適用する代わりに車体遮蔽(HD)となる。ただし、ヘクス内TEMを適用可能である場合(9.31)、車両側のプレイヤーはHDの代わりにヘクス内TEMの適用を選択できる。この選択は、攻撃宣言の後、DRの前に行わなければならない。非砲兵器射撃の場合、車両には(PRCではない)通常の石垣TEM(もしくはヘクス内TEM)が適用される。生け垣はHDを生じない。

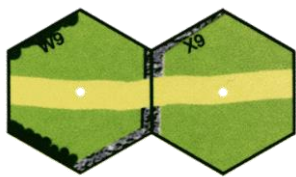


9.36

9.36 の例：43010内において O10/O9を迂回中のPzIIIとPz IVは、3台のソ連軍AFVすべてに対してWA を持っている。KV-1Sはドイツ軍戦車からの攻撃に対していかなる防御も受けないが、PzIVはO9にいる目標に対して自身のBMGを使用できない(D4.223)。T-34とIS-2はどちらもPzIIIからの攻撃に対しては建物のTEMを受けるし、PzIVからの攻撃に対しては建物TEMかHD状態のどちらかを要求できる(ただしどちらも、P9に対して自身のBMGを使用できない。PzIVも同様である)。もしPzIIIが代わりにO10/N10に沿って迂回していたら、T-34に対してはWAを持っているが、KV-1Sに対してはWAを持っていないことになる(9.32)。その場合、PzIIIは今まで通り3つのソ連軍AFVに対してHD状態であるが、その時点でKV-1SもまたPzIIIに対してHD状態となる(9.31)。



PzIIIが自身のMPHを開始してP9に進入する。T-34はヘクス内TEMを受けることができるので、WAを主張することはできない(9.32)。PzIIIがPzIVのおかげでWAを持つという事実にもかかわらず、PzIIIは石垣に開いた間隙を通してKV-1Sに対しHD状態にはならない。なぜなら、PzIIIが移動中だからである(たとえ停止するとしても、移動中と見なされる；C.8)。PzIIIがそのVCAをP8/Q9に変更して、P8に進入する。そこでPzIIIはWAを持つことになる(それゆえに3つのソ連軍AFV 全てに対してHD状態と見なされる)。なぜなら、KV-1Sは再びPzIVのおかげでWAを持つことが出来ず、IS-2もまた(ヘクス内TEMが+1以上のヘクスを占めているがゆえに)WAを主張できない。もしIS-2がヘクスサイドO9/O8かP8/O8に沿って迂回中であったなら、WAを保持できるので、PzIIIのWAを否定することになる。IS-2がPzIIIに対してHD状態となる一方、KV-1SとPzIIIは、それぞれWAを欠くので、お互いにHD状態となる(そして、それゆえにお互いのヘクス内の目標に対して自身のBMGを使用できなくなる)。



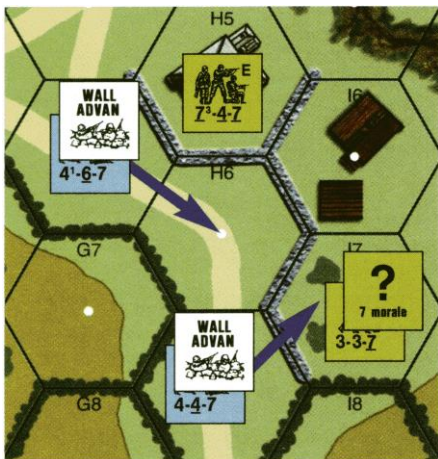
9.4 移動：歩兵・騎兵が石垣/生け垣ヘクスサイドを越える際の移動コストは、進入先ヘクスのCOTプラス1MFである。石垣/生け垣ヘクスサイドを横断する際のほとんど車両タイプに関するコストは、B 章地形表(Chapter B Terrain Chart)に明記されている。

石垣/生け垣を横断する際にボグ判定に失敗した車両は、離れようとしたヘクス内でボグ状態となる。石垣/生け垣ヘクスサイドは、決してCOTとして表されず、常にCOTへの追加として表される。ユニットは稜線を横断する際に通常のMFコストの2倍を消費するので、上記を考慮すれば、そのヘクスの2倍のCOTプラス、ヘクスサイドについての1MFを消費することになる。6W9-X9のような明確に分断された石垣/生け垣ヘクスサイドは、(その間隙に道路がある場合にお道路を使用して)石垣/生け垣のMF/MP ペナルティを支払わずに横断できる。

例：9.35 の図を参照。41Q5からR4へ移動するには3MF(1+2×1= 3)かかる。

9.41 ユニットが新たな区域に進入しようとした時点で、そのユニットが有していた WA は常に喪失する。現在の区域からの退出に失敗した(例:A12.15, B28.41, E1.53)ユニットは、強制的 WA(9.323)が適用されない限り、その MPH においてWA の再主張ができなくなる。

例：ドイツ軍のMPHであり、2 個分隊とも WA を有している。4-6-7 が H6 に進入した瞬間、WA は喪失する。その時点で 7-4-7 は WA を主張することができる。7-4-7 が WA を得た場合、4-6-7 に対してFFMO を適用して(あるいは G6 H6 のヘクスサイドに対するTEM 無し)の即応射撃によって臨機射撃することができるようになる。7-4-7 が WA を主張しなかった場合、直ちに 4-6-7 が H6 で WA を獲得し(9.323)、前述の即応射撃を含めたあらゆる攻撃に対して(LOS による；A8.15, 9.42)石垣 TEM を適用できるようになる。



B

H7 の 4-4-7 が I7 への進入を試みた。3-3-7 が露呈し、4-4-7 は H7 に押し戻される(A12.15)。この瞬間、4-4-7 はWA を失っており、3-3-7 がWA を主張すれば、4-4-7 に対してFFMO を適用して臨機射撃が可能となる。ただし、先んじて 4-6-7 が H6 で WA を獲得していたなら、I7 で 3-3-7 が WA を獲得することはできない。

9.42 頂点に対する LOS：迂回中(VBM も含む)のユニットに対する LOS、および即応射撃に伴う LOS はヘクス頂点に対して(即応射撃の場合は該当ヘクスサイドの両端に)引かれる。その頂点が石垣/生け垣を構成するヘクスサイドの一部だった場合、以下の状況において LOS および TEM(あるいは HD 状態)に関して地形効果を発揮する。すなわち；

- LOS が該当する石垣/生け垣ヘクスサイドに正確に沿って引かれている(目標が頂点を構成する 3 ヘクスのうち、どれを占めているかにかかわらず)。
- 該当する石垣/生け垣ヘクスサイドを構成する 2 ヘクスのうち、目標が存在するヘクス(C.5)と対面するヘクス(ヘクスサイドを含む)を LOS が通過している。

底面命中が適用される目標は、その目標頂点(D4.3)を構成する 3 つのヘクスサイドの石垣/生け垣からは、いかなる TEM も受けることができない。



例：4-6-7 が急速歩移動を開始し、ヘクス 41Q4 を Q4-R4 ヘクスサイド沿いに迂回する。Q4-Q5-R4 の頂点に対する LOS に対し、Q4-R5 の生け垣が影響を与える(以下の場合である。Q4-R5 のヘクスサイド沿いに引かれた LOS(例えば、P4 からの)の場合、もしくは 生け垣ヘクスサイドをはさんで対面するヘクス、すなわち Q5 を通過する LOS(例えば、O5 もしくは W4 を有していない Q5 からの)場合。O4 や R4 から Q4-Q5-R4 に対して引かれた LOS に、Q4-Q5 の生け垣は何の影響も与えない。

続いて 4-6-7 は 2MF を消費して Q5 に進入し、Q4-Q5 のヘクスサイドを迂回する。これに対して、先ほどと同じ Q4-Q5-R4 の頂点に LOS を引くこともできるし、Q5-P4-Q4 に引くこともできる(A4.34)。前者に対しては、P4 からの LOS は今だ Q4-Q5 の生け垣の影響を受ける。加えて、いまや 4-6-7 はヘクス Q5 に存在している。したがって O4 からの LOS に対して(対面するヘクス Q4 を通過しての LOS であるがゆえに)Q4-Q5 の生け垣が影響を及ぼすようになり、逆に O5 もしくは Q5 からの LOS には影響しなくなっている。Q5-P4-Q4 の頂点に対して、R4(生け垣ヘクスサイド沿いの LOS)や P3(対面ヘクスを通過しての LOS)の LOS は生け垣の影響を受け、O3, O4, O5 からの LOS は Q4 を通過していないがゆえに影響を受けない。

4-6-7 はさらにP4からO4へと進入する。O4-P4の生け垣ヘクスサイドに対して即応射撃が宣言された場合、その両端のヘクス頂点に対して(即応射撃の目標ヘクスサイドの一部として)LOSを引かねばならない。O5、もしくはP3からのLOS(生け垣ヘクスサイド沿いのLOS)と、P5、Q3、Q4、Q5からのLOS(即応射撃を受けた時点で、4-6-7が存在するとみなされるヘクスはO4である；A8.15。ゆえに、それに対面するヘクスであるP4を通過するLOS)はO4-P4の生け垣の影響を受ける。N3、N4、O3、もしくはP2からのLOSは影響を受けない。もし4-6-7がP4から(O4ではなく)P3へと進入し、P3-P4ヘクスサイドで即応射撃を受けたとすると、O4-P4の生け垣の影響を受けるLOSは唯一、O5からのもの(生け垣沿いのLOS)だけである。



9.5 ボカージュ (Bocage)：ボカージュ(あるいはヘッジロー：Hedgerow)は、低い盛土の上に植えられた特殊な形の生け垣であり、天然の障壁を成している。以下の変更点を除き、石垣に関する全てのルールをボカージュにも適用する[例外：HEATは効果なし(C8.31)]。

9.51 ボカージュは、SSRに規定された場合に石垣/生け垣ヘクスサイドで表される。

9.52 LOS：ボカージュはやや特殊な1レベルのLOS障害物である。ボカージュヘクスサイドの背後(かつ、そのヘクスサイドが一部となっている区域)にいる防御側は、より高いレベルにいる射撃側のLOS内にあることになるが、そのボカージュヘクスサイドを通るLOSに沿った次のヘクスは死角ヘクス(A6.4)にな



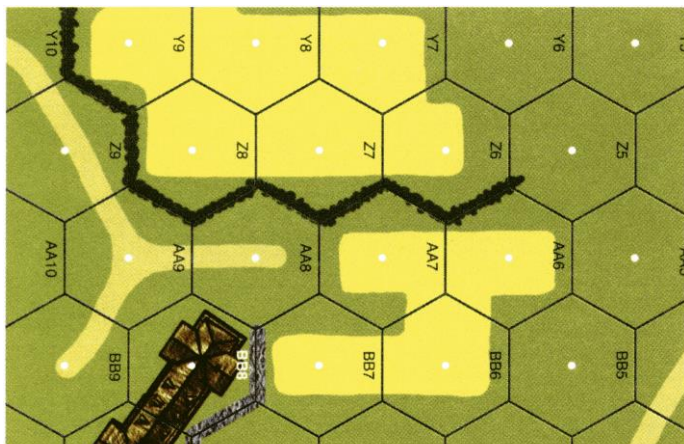
B

る。ボカージュヘクスサイドをその防御側のいるヘクスにある“1 階建て建物”として考えると、より高いレベルにいる視認側に対してどのように死角ヘクスが生じるかを理解するのが容易となる【例外：9.531】。

ボカージュヘクスの足に沿ってボカージュを通してLOS を引くことは、石垣の場合には可能であった(9.2)が、ボカージュの場合は不可能である。ボカージュのあるヘクスの足は、全ての点で通常の1 レベル障害物として扱われる。

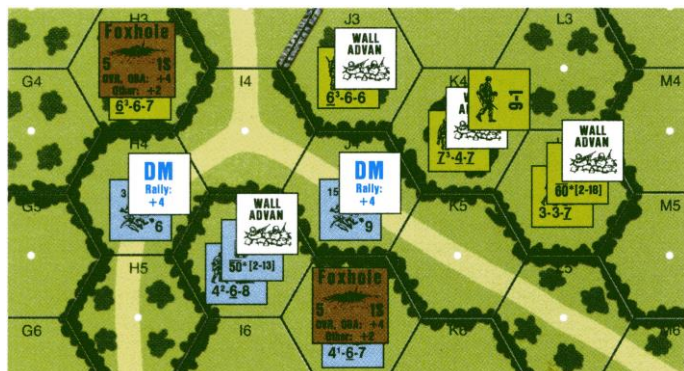
9.521 ヘクスサイド LOS：LOS はボカージュヘクスサイドを通過し、そのヘクスサイドを構成するヘクスへと引くことができる。しかし、何を見ることができるかは、視認者の状況によって異なる。

- ・視認者がボカージュヘクスサイドに対してWAを有しており、そのヘクスサイドを通してLOSを引く場合：LOSはボカージュヘクスサイドを通過し、そのさらに遠方のヘクスまで自由に延ばすことができる。
- ・視認者がボカージュヘクスサイドを構成するヘクス内にいるが、WAを有していない場合：ボカージュヘクスサイドを通して、隣接するヘクスまで見ることができる。より遠方へはLOSを延ばせない。ただし、その隣接ヘクス内にあるものであれば、WAの有無にかかわらず見ることができる。
- ・視認者がボカージュヘクスサイドを構成するヘクス内にいない場合：ボカージュヘクスサイドを通して、そのヘクスサイドを構成するヘクスまで見ることができる。より遠方へはLOSを延ばせない。さらに、そのヘクス内にあるユニット(およびそのユニットが所有する装備)のうち、WAを有していないものを見ることはできない。ただし、そのヘクスそのものは見ることができる。



例：全ての生け垣はボカージュである。44BB8にいるユニットは、Z6/Z7/Z8を見ることができる(より遠くへはLOSを延ばせない)。A12.33に従い、それらのヘクス内にあるHIPカウンターを露呈させられる。ただし、それらのヘクスでWAを有していないユニットを見ることはできない。また、Z5はヘクスそのものも見ることができない。BB8に屋上があると仮定すると、そこに存在するユニットは高度レベル1½に存在する。そのユニットはボカージュを越えてX列のヘクスを見ることができるが、Y7～Y9までのヘクスは死角となるために見ることができない(9.52；LOSに対して、Z6～Z8にはあかま1階建ての建物が存在するかのよう扱い)。Z5もZ6-AA6のヘクスサイドが死角を作る(9.52)ために見ることができない。しかし、Y5-Z4のヘクスサイドを即応射撃の対象にすることは可能である。

BB8にレベル3が存在した場合、そこからならY6～Y9を見ることができる(9.531)。しかし、Z5、あるいはZ6～Z8でWAを有さないユニットを見ることは依然として不可能である。AA8にいるユニットはZ7とZ8を見ることができ、WAを有しているならさらに遠方のY6～Y9も見ることができる。しかし、Z6やZ9を見ることはできない。通常の生け垣と異なり、ボカージュヘクスサイドに沿ったLOSは遮断されるからである(ゆえに、AA8からZ9-AA9のヘクスサイドに対する即応射撃は不可能となる)。



9.55

例：全ての生け垣はボカージュである。

- ・54I5の4-6-8は全てのアメリカ軍が存在する区域を(単独壕そのものも含めて)見ることができる。しかし、9-1指揮官と単独壕内の6-6-7は見ることができない。また、さらに遠方のK3やL3といったヘクスも見ることができない。ゆえに、6-6-7と9-1に対し、直接射撃で攻撃することはできない。MTRによる攻撃でも、H3の6-6-7に命中を与えることはできない。しかし、K4の9-1に対しては同じ区域の7-4-7に対して命中を与えることで命中させることができる(C3.33)。
- ・J5の4-6-7は、いかなるアメリカ軍区域も見ることができない。
- ・H4の混乱した2-3-7は隣接しているためにH3の6-6-7を見ることができ、またWAを有しているJ3とK4のユニットも見ることができる。
- ・J4の混乱した6-5-8は、J3とK4の全ユニットを見ることができる。
- ・H3の単独壕内の6-6-7は、唯一隣接した2-3-7だけを見ることができる。
- ・6-6-7と7-4-7は、全てのドイツ軍区域を見ることができる。しかし、単独壕内の4-6-7を見ることはできない。
- ・K4の9-1指揮官は、隣接した混乱6-5-8しか見ることができない。ゆえに、他のドイツ軍ユニットに7-4-7が攻撃する際、それを指揮することができない。ただし、この7-4-7がドイツ軍ユニットから攻撃を受け、MCやTCを行うことになった場合、そのドイツ軍ユニットが9-1から見えていなかったとしても(例えば4-6-8)、そのMC/TCを指揮することができる。
- ・L4の3-3-7は、4-6-8を見ることができるが、他の全てのドイツ軍ユニットを見ることができない。J5の区域を見ることができるが、4-6-7は単独壕の中なので見ることができないのである。ゆえに、J5をMTRで射撃したとしても、非隠匿ユニットにLOSが無いためにこの4-6-7に命中を与えることはできない(C3.33)。ただし、この区域に対してWPを発射したなら(命中には事例Kの+2が適用される；C6.2)、命中した場合には4-6-7もWPによって生じるNMCを行わねばならない。なぜなら、WPがおかれた区域に存在するあらゆるユニットがWP-NMCの対象となるからである(A24.31)。

9.53 非車載で直接射撃する砲は、1回の射撃フェイズに、CAの変更とボカージュヘクスサイドを通しての射撃の両方を行う事はできない(防御臨機射撃と最終射撃は2つで1フェイズと数える；A.15)。

9.531 高度の影響(9.33)はボカージュのTEMには影響を与えない。ただし、A6.42に従い、ボカージュによって形成される死角ヘクスの数を0まで減少し得る。

9.54 移動：歩兵がボカージュヘクスサイドを横断する場合、2MF+COTの消費が必要である。歩兵以外のユニットのうち、ボカージュヘクスサイドを横断できるのは、完全装軌型AFVだけである。ボカージュヘクスサイドを横断するAFVは、後進移動/跨乗兵の輸送を行えない。また、AFVがボカージュヘクスサイドを横断する場合、底面命中の対象となり、シュルツェンを喪失し(D11.2)、ボグ(退出しようとしたヘクスで)の可能性がある[上記の全てに関する例外：明確に分断された間隙(9.4)や突破口を通して横断する場合；9.541]。



9.541 突破口(Breach)：ドーザータンク、ブルドーザー、および、SSRによって生け垣切断機(キュリン式ヘッジカッター)やこれと同種の装備(1944年7月25日以降)を有していると規定されたAFVは、それが通過するヘッジローに突破口を開ける。そのヘクスサイドを横断するのに全許容MP【例外：始動MP】を消費してボグDRに成功すれば、突破口を開けたと見なされる。ボグDRに失敗した場合、その車両は作業を開始したヘクスでボグ状態となり、そのボカージュは変化しない。後進によってヘッジローに突破口を開けることはできないが、突破口を開ける際の車両は底面命中の対象にならない。突破口の開いたヘクスサイドに、矢印をそのヘクスサイドに向くように、突破口(Breach)カウンターを置いて示す。これ以降、そのヘクスサイドを横断する移動/人力移動(C10.3)は、開豁地で行われるものとして扱われる。突破口がボカージュのルールに与える変更点はこれで全部である。



9.55 隠蔽：全ての敵(A12.1にしたがって統制状態/非混乱状態の)地上ユニットのLOSに対して、ボカージュTEMの主張が可能な歩兵/ダミーユニットは、初期配置と“?”の獲得に関して、全ての敵からのLOS外でかつ隠蔽地形にいるとみなされる。そのようなユニットは、RPh中の“?”の喪失判定に関しては全ての敵ユニットからのLOS外にあるとみなされ、MP中の“?”喪失判定においては警戒移動をしているものとみなされる。両陣営の初期配置を終えてプレイが開始される前の時点で、ボカージュヘクスサイドを含む区域であるという理由だけでHIP/“?”状態で配置されたユニットに対し、統制状態の敵ユニットからボカージュを通さないLOSが存在する場合、それらのHIP/“?”は喪失する。プレイが開始されたら、ボカージュヘクスサイドの背後であるという理由だけでHIP状態で配置されたユニットに対し、統制状態の敵ユニットからボカージュの影響を受けないLOSが存在する場合、そのHIPユニットは直ちに隠蔽状態で盤上に配置される。

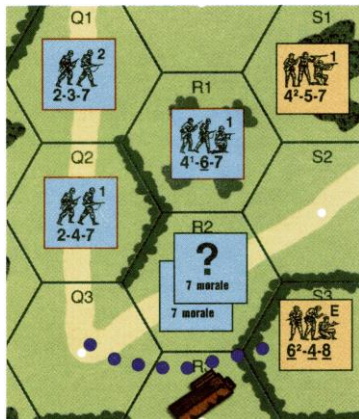


9.55

例：全ての生け垣はボカージュである。SSRにより、先に初期配置するドイツ軍には2個分隊相当のHIPが隠れられている。彼は1個分隊を55R1に、2個のHSをそれぞれQ1とQ2に隠匿配置した(赤い輪郭線で示す)。非隠蔽地形であるが、1つ以上のボカージュヘクスサイドを含んでいるからである。彼はまた、OBで与えられた2個の“?”を用い、ダミーを作ってR2に配置した。ここも隠蔽地形ではないが、ボカージュを含んでいるためにダミーの配置が可能となる。

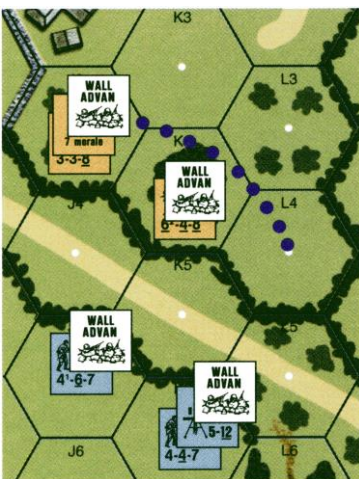
イギリス軍はS1に4-5-7を配置した。ここからはQ1とR2にボカージュを通さないLOSを引くことができるため、イギリス軍が配置を完了した時点でQ1の2-3-7は非隠蔽状態で盤上に置かれ、R2のダミーは除去される。R1の隠蔽が維持されるのは、そこが果樹園であり、ボカージュと関係なく隠蔽地形だからである。

イギリス軍のMPhにおいて、6-2-8がQ3に移動した。その時点でQ2の2-3-7は隠蔽状態で盤上に置かれる。



例：全ての生け垣はボカージュである。イギリス軍のPPhに54K5の6-4-8がJ5の4-6-7に対して射撃を行い、これを混乱させた。混乱状態のユニットだけでは、たとえ他の状況が強制的WAの適用される状態(9.323)だったとしてもWAを主張することはできない(9.32)。ゆえに4-6-7はWAを失い、両方のイギリス軍ユニットのLOS外となり、これ以降攻撃を受けることはなくなる。

イギリス軍のMPhにおいて、隠蔽状態の3-3-8が非警戒移動でK4に進入した。そこでは林からのTEMを受けるのでWAを主張する必要がなく、WAを主張しなければK6の4-4-7のLOS外である。さらに3-3-8はL4へと進入する。そこは強制的WA(9.323)が適用されるためにWAを主張せねばならず、4-4-7のLOS内となる。しかし、隠蔽は維持される。“?”の喪失に関しては、警戒移動と同様に扱われる(9.55)ためである。



同様に、3-3-8がL4内で単独壕からの出入りやクレスト状態の変更など、警戒移動ならば隠蔽が喪失しないような行動を行ったとしても、隠蔽は維持される。しかし、A12.141にしたがって、警戒移動であっても隠蔽が喪失する行動(例えば、DCの配置)を行ったなら、隠蔽は喪失する。L4に進入した時点で、4-4-7とMMGが4FP(9FPが隠蔽で半減)で臨機射撃を行った。DRMは+2(+2ボカージュTEM)+1(果樹園の妨害)-1(FFNAM)であり、DRの結果効果はなかったがROFは維持された。たとえROFが維持されなかったとしても、残留火力は残らない。ボカージュTEM+2と果樹園の妨害+1で、3段階の残留火力減衰が生じるためである。

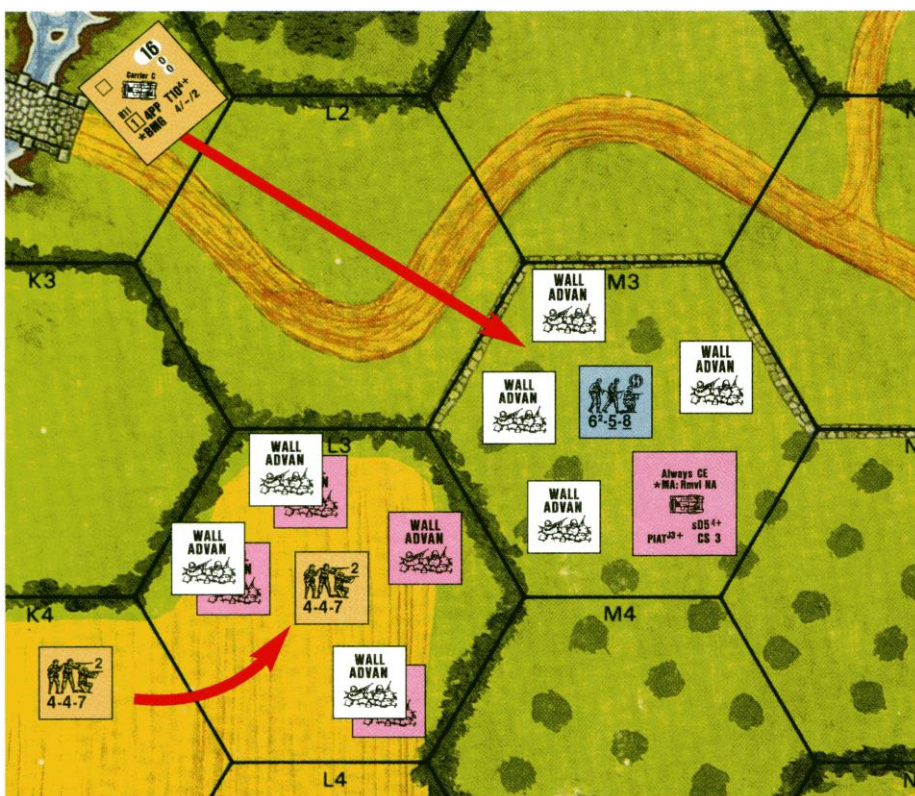
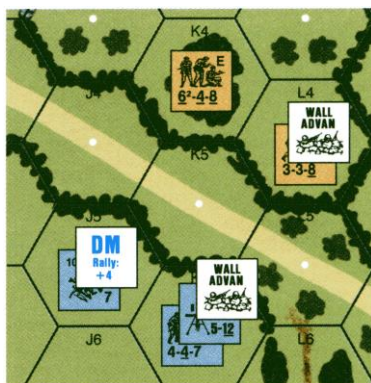
仮に、L5にWAを有しているドイツ軍2-3-7HSがいたとしよう。この場合、3-3-8はL4でWAを主張できなくなる。WAはヘクスサイドごとではなくヘクスごとの主張であるため(例外：デラックスASL)、2-3-7がL4-L5のヘクスサイドのWAを主張しているだけで、3-3-8はL4のあらゆるヘクスサイドのWAを主張できなくなるのである。この場合、2-3-7HSからのLOSにはボカージュが影響しないため、3-3-8が隠蔽を失い、2-3-7からの臨機射撃にはFFMOが適用される。しかしK6の4-4-7のLOS外となるため、ここから攻撃を受けることはない。

ドイツ軍のDFPh開始時である。6-4-8はWAを喪失(これは射撃の後のいつでも可能であった；9.322)、これによって4-4-7のLOS外となった。3-3-8はWAを喪失することはできない。4-4-7はMMGのROFで隠蔽状態の3-3-8を射撃し、その結果PTCとなって隠蔽を喪失させた(PTCには成功した)。

右の図はイギリス軍のAph開始時の状況である。Aphにおいて、6-4-8はWAを主張した(WAを主張できる最も早い機会である；9.322)。イギリス軍CCPhの終了時に、両方のイギリス軍ユニットが“?”を獲得できる。なぜなら、ボカージュヘクスサイドの効果により、全ての敵ユニットのLOS外にあるとみなされる(9.55)ためである。

ドイツ軍プレイヤーターンである。4-6-7は自己回復に成功し、その瞬間に強制的WA(9.323)によってWAを獲得する。6-4-8はドイツ軍の準備射撃を避けるため、再びWAを喪失した。

ドイツ軍のMPhに、4-6-7は警戒移動でK5に進入する。が、L4の3-3-8がWAを有しているためにここでWAを主張することはできない。6-4-8も、この時点ではWAを主張できないため、4-6-7への臨機射撃にはボカージュの+2TEMが適用される。3-3-8が行う臨機射撃にはFFMOが適用される。6-4-8と3-3-8がFGを作ったなら、ボカージュの+2TEMが適用され、FFMOは適用されない。



例：全ての生け垣はボカージュであり、デラックスASLのルールが適用されている。この例において、白いWAカウンターはイギリス軍4-4-7分隊の異動後の状況であり、ピンクのWAカウンター(および残骸)はイギリス軍MPhの終了時点での状況を表している。イギリス軍MPh開始時に、gM3のドイツ軍6-5-8分隊は4つの石垣/ボカージュヘクスサイドの全てに対してWAを有している。

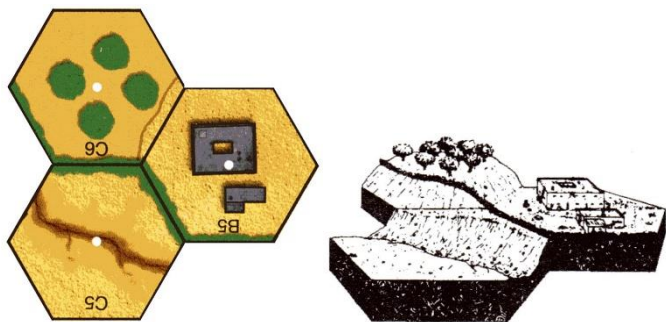
イギリス軍4-4-7分隊がL3に進入し、L3-M4、L3-L2、L3-K3の3つのヘクスサイドのWAを得た。L3-M3のヘクスサイドはドイツ軍分隊にWAを保持されている。L3-M3のボカージュに対してWAを持っていないため、4-4-7はこのヘクスサイドを通して隣接していないヘクスに対してLOSを引くことができない。このボカージュの頂点を通したLOS(例えば、M2、N2、N3に対するLOS)も同様に遮断される(9.521)。

イギリス軍のキャリアーが、L2からM3へと進入した。この時点で、ドイツ軍分隊は武装した敵と同じ区域を占めることになるために、あらゆるWAを即座に喪失する(9.32)。全ての敵WAが喪失したために、イギリス軍の4-4-7はL3-M3のボカージュに対するWAを即座に自動的に獲得する(9.323)。

ドイツ軍はCC対応射撃でキャリアーを撃破した。その時点で即座にM3-L2、M3-M2、M3-N2の各ヘクスサイドのWAを確保する(9.323)。もしM3にヘクス内TEMがあったなら、6-5-8のWA再獲得は、少なくとも次のRPhまで不可能となる(9.322)。DFPhにおいて6-5-8からの最終射撃により4-4-7が混乱したら、4-4-7は即座にWAを失い、6-5-8は9.32および9.323に従って自動的にL3-M3のWAを確保する(あるいは、M3にヘクス内TEMがあるなら、WAを主張できる)。

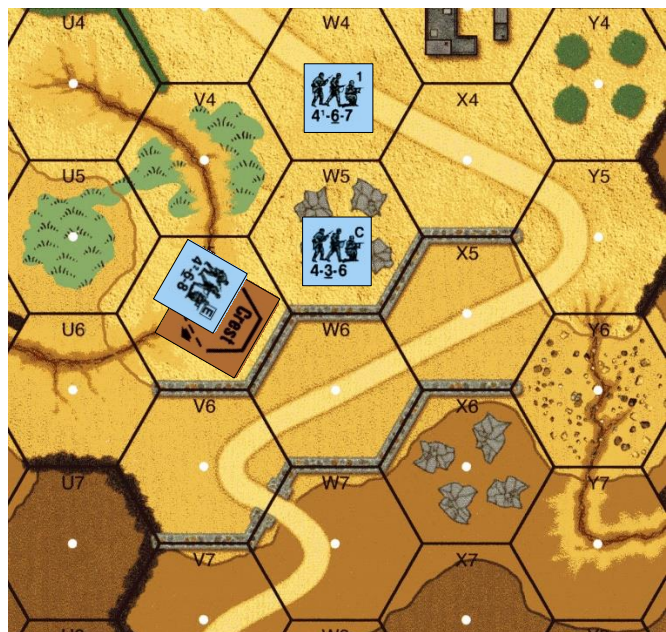


B



9.6 丘陵斜面の石垣と生け垣 (Hillside Walls & Hedges) : 丘陵斜面の石垣/生け垣は、異なる基本レベルを持って隣接する2個のヘクスに共通するヘクスサイドに沿って存在し、その石垣/生け垣の絵とより高い基本レベル地形との間に、低い基本レベル地形が存在しない。丘陵斜面の石垣/生け垣の例は、25B4-B5、25C5-C6、25U3-U4、25V9-W9、25X4-X5、8M4-M5、8X3X4、12X4-Y4、13S4-S5である。この項目で修正されているものを除いて、丘陵斜面の石垣/生け垣には、通常の石垣/生け垣のルールが適用される。

9.61 LOS: 完全1レベル以上高度が異なるユニット間のLOSの有無を決定する時、(例えば連続斜面だとしても)丘陵斜面の石垣/生け垣(そのイラストとそれに関連するヘクスサイドの両方を含む；9.1)は無視される【例外：丘陵斜面の石垣/生け垣の背後で壕内にいるユニットは、9.21に従って今まで通りにそのLOSを制限される】。稜線によって生じる死角ヘクスの数を決定する時にも、同様に丘陵斜面の石垣/生け垣は無視される。丘の稜線が丘陵斜面の石垣/生け垣で終了している場合、丘の絵と石垣/生け垣の絵がふれあっている部分に沿った線が、実際の稜線であるとみなされる。

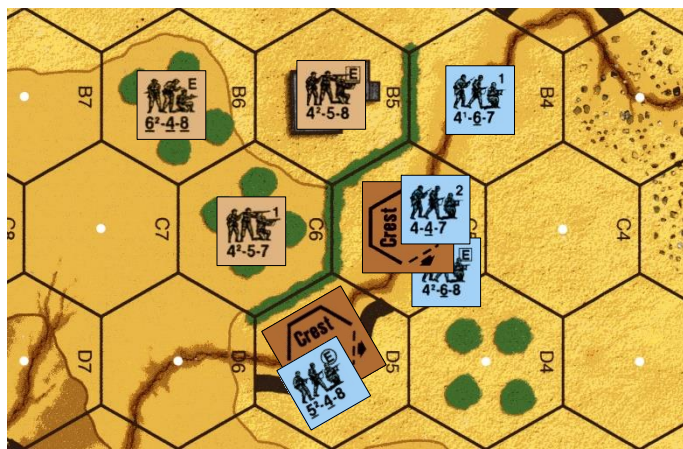


例：25W4にいる4-6-7と、W5にいる4-3-6と、V5でクレスト状態の4-6-8は、その全てが、1個以上の石垣ヘクスサイド/ヘクスの足を横切って、以下に挙げる丘ヘクスにLOSを持つ：U7、V6、V7、W6、W7、W8、X5、X6、及びX7(V6/W6/X5で壕内にいるユニットは隣接していた場合にのみ視認できる)。V5の底にいるユニットも、それら全ての分隊と同じヘクスにLOSを持つ【例外：X5で壕内にいるユニットにはLOSを持たない】。4-6-7はY7のクレストレベルにもLOSを持つ。4-3-6はY5にもLOSを持つ。これらのユニットは全て、LOS内にある丘ヘクスから行われるどの攻撃に対しても石垣TEMを要求できない。



9.62 高度、TEM、及び石垣の確保: 丘陵斜面の石垣/生け垣は、その両側にある2つの基本レベルの内、より高い方に存在し、石垣/生け垣の基本高度以上にある目標のTEMを計算する時には、通常の石垣/生け垣として扱われる。逆に、丘陵斜面の石垣/生け垣があるレベルより低いレベルにいるユニットは、その石垣/生け垣ヘクスサイドからいかなる恩典(石垣の確保を含む；9.32)も受けられない。クレスト状態のユニットは、自身がいるヘクスと丘陵斜面の石垣/生け垣が共に同高度であり、なおかつ小峡谷ヘクスの石垣/生け垣がある側でクレスト状態になっている場合にのみ、その丘陵斜面の石

垣/生け垣越しに石垣の確保を主張できる。一方、ユニットが丘陵斜面の石垣/生け垣越しに石垣の確保を主張できなくとも、そのユニットがB9の他のあらゆる基準を満たしている場合には、他の石垣/生け垣越しに石垣の確保を要求する事はできる。



例：25B4の底にいる4-6-7は、B5にいる4-5-7からの攻撃に対して生け垣ヘクスサイドのTEMを適用する事も、石垣の確保を主張する事もできない。また、C6にいる4-5-7からの攻撃に対して生け垣のTEMを適用する事もできない；けれども、4-6-7からの攻撃に対して、4-5-8はそのような恩典を受けることができるし、4-5-7も生け垣TEMを利用できる。なぜならば、両方のイギリス軍分隊は、その丘陵斜面の生け垣(4-5-7の場合はヘクスサイドC5-C6)と同高度であって、かつ背後にいるからである。

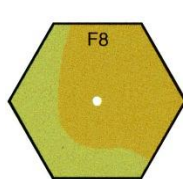
もし4-6-7がヘクスサイドB4-A5やB4-B5をクレストの中央にしてクレスト状態になっていたならば、それらの生け垣と同高度であって、なおかつ背後にいることになるので、石垣の確保を要求できるし、4-5-8/4-5-7に対して生け垣TEMを要求できる。もし4-6-7が石垣の確保を主張していたならば、4-5-8に対して壕TEMを要求できない[9.31]。しかし、4-6-7がクレスト状態である間に石垣の確保を要求していなくとも、それに対する4-5-7の攻撃は、B4-B5の生け垣TEMによって今まで通り影響される[9.3]。クレスト状態の4-6-7が石垣の確保を宣言したかどうかに関わらず、4-5-7からの攻撃は、壕TEMによって影響されない[20.92]。

C5の底にいる4-6-8やC5でクレスト状態の4-4-7は、4-5-7に対して石垣の確保や生け垣TEMを主張できない。なぜならば、両方のドイツ軍分隊はともにC5-C6の生け垣の基本レベルより低い位置にいるからである。B6にいる6-4-8がC5のドイツ軍に攻撃を行う場合、4-4-7はB5-C5の生け垣TEMを要求できる(4-6-8は不可)[9.3]。(C5-C6のレベル1の生け垣はこの6-4-8による攻撃に影響を及ぼすことはない)。

4-5-8と4-5-7にまだ石垣の確保カウンターが置かれていない場合、4-4-7は、たとえ高度がより高いレベルにあるC5-C6の生け垣を要求できなくとも、B5-C5の生け垣の石垣の確保を主張できる。

4-5-8がD5にいるクレスト状態の5-4-8を射撃する場合、5-4-8は、C5-C6とD5C6のヘクスサイドより低いレベルにいるため、生け垣TEMを適用できない。

9.7 サボテン垣 (Cactus Hedge) : SSRで、全ての石垣/生け垣はサボテン垣である、と指示されている場合がある。その場合、生け垣のルールが全て適用される—但し、歩兵は全力移動(A4.132)か匍匐後退(A10.52)か困難な地形への突撃(A4.72)を用いる事でのみそこを横断することができ、騎兵、馬、ワゴンはその横断できない。



10. 丘 (Hills)

10.1 丘は、地上レベルより高い高度の地形を表しており、この上にある地形はその丘のレベルを基準とした新しい高度を持つことになる。例えば、レベル1の丘ヘクスにある1レベル障害物は、レベル0にいるユニットのLOSに対してレベル2の障害物となる。全域地形(B.6)の障害/妨害は、その高度が1レベル(例：果樹園)であっても、1/2レベル(例：瓦礫/岩場/残骸)であっても、実際の丘の絵の部分だけが丘の上にあるものとみなす(すなわち、1レベルの丘にある果樹園は、LOSが



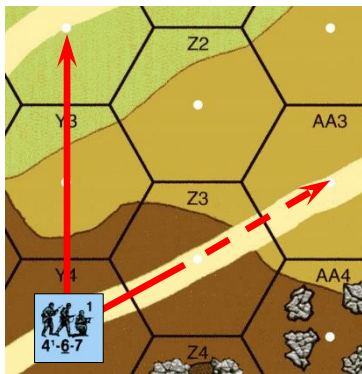
10.1

その丘の絵を横切る場合にはレベル2まで影響する。LOSが丘を横切らないなら、レベル1まで影響する)。その他の地形(すなわち、麦畑、繁み、林、建物)は、たとえそれが丘ヘクスのより低いレベル部分に存在しているように見うけられても、LOSの判定に関しては(移動に関しては実際の稜線のみを考慮する)その地形の絵全体がより高いレベルに位置している【例外：近年出版された地図盤では、これらの地形の下に稜線が見えるように描かれており(例：61F8)、この場合は実際の稜線を全域地形と同様にLOSの判定に用いる】^{3A}。丘は、濃さの異なる茶色で描かれている；いちばん明るい茶色のヘクスのグループがレベル1、それよりもやや暗い茶色のヘクスのグループがレベル2、それ以降も同様となる。茶色の濃さは地図盤によって異なる場合もあるが、ひとつの丘の中にある濃さの異なる部分との比較にだけ使用される。美観のため、地図盤にある多くのヘクスは複数の高度を表す色を持っているが、そこにいるユニットは、常に、そのヘクスの中心点が存在する高度にいると見なす。

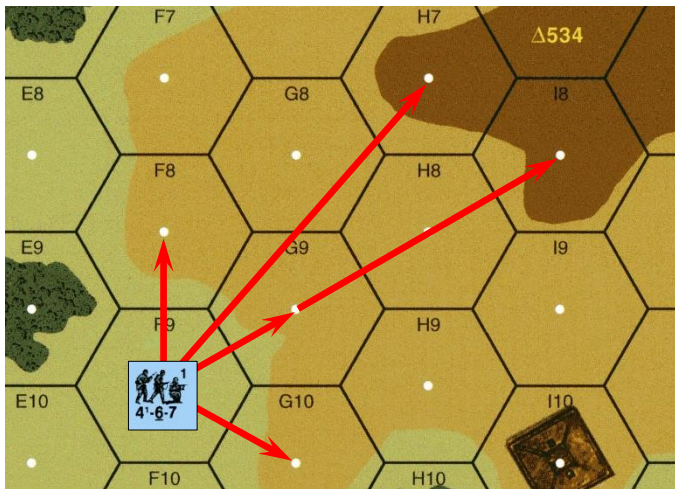
例：36AA8から36GG2へのLOSは、DD4のレベル0にある果樹園の“上空を通過して”(B.4)見ることができる。36CC4から36U5へのLOSは、36BB4のレベル2にある林によって遮断される。

例：レベル1丘ヘクス：2G4、15J1、18Y8；レベル2丘ヘクス：2I4、15Y8、18Y7；レベル3丘ヘクス：2J4、9X6、15X6；レベル4丘ヘクス：9O5、15Y6

10.11 稜線 (Crest Line)：稜線は、2つの異なるフルレベル高度が接しているヘクス内に形成される。稜線は、移動コストの決定、および丘の斜面がLOS障害になるかどうかの判定に重要である。



10.2 異なるレベルのLOS：低いレベルにいるユニットは、自身よりも高い高度レベルの各々について、LOSが稜線ヘクスサイドを通過した最初のヘクスだけを見ることができる。同様に、より低いレベルに対しては、見る側のヘクスからLOSが出るときに稜線を通らねばならず、なおかつ、同一レベル以上の高度にある他の稜線を横切っていない場合にのみLOSを引ける【例外：ユニットは、常に、より低い高度にある隣接ヘクスとの間にある稜線を通してLOSを引くことができる(15Y4はY3を通してY2に射撃でき、ヘクスサイドY3-Z3に沿ってZ2へも射撃できるが、Z3を通してAA3に射撃することはできない)】。これらの条件でLOSが遮断されなかったとしても、10.23のようなその他の要件によって遮断されることもある。



例：3F9にいるユニットは、レベル1丘ヘクスであるG10、G9、F8、さらにレベル2丘ヘクスであるH7、I8に、LOSを引くことができる。しかし、534高地にあるこれ以外のヘクスにLOSを引くことはできない。

10.21 同一レベルのLOS：同一レベルにいるユニットは、その間において同一高度やより低い高度に稜線があっても、(その間にLOS障害物—より高い稜線を含む—が存在しなければ)互いにLOSを引くことができる。

例：3E3は、3J7、および534高地と547高地にあるその他のレベル2丘ヘクスを見ることができる。建物3L4のレベル1にいるユニットは3F7を見ることができる。

***10.211 丘の起伏についての選択ルール (Alpine Hill Option)：**先に述べたルールにおける丘は、いたるところに起伏のある地形でなく、連続した斜面からなるものとして扱っている。起伏のある地形の再現がSSRによって規定されていた場合、同一高度の丘ヘクスを通して(中に、ではなく)引かれるLOSは遮断される。

例：丘の起伏についての選択ルールが適用されるならば、3K7から見ることでできる地図盤上のレベル2丘ヘクスは、J7、J6、H2、W5、W6、W7、DD2だけとなる。

10.22 途中にある障害物と同じレベルの目標を見ようとしているユニットは、常に、その障害物の高さ以上に存在していなければならない。よって、レベル1丘ヘクスや建物の第1レベルにいるユニットは、地上レベルにある林(もしくは、地上レベルにある他のレベル1障害物)を越えて、レベル1以上の高度にある目標を見ることができる充分な高さを持っている。また、地上レベルにある残骸/AFV、さらに(石垣/生け垣のような)¹/₂レベル障害物を越えて見ることのできる充分な高さを持っており、それらが同一レベルのLOSに及ぼす影響を無視できる。ただし、それらのTEMは9.33にしたがって適用される。

10.23 死角ヘクス (Blind Hexes)：崖でない稜線は、それより高いレベルにいる視認側に対して、以下の場合にのみ死角ヘクスを形成する。それは、その稜線が視認側から少なくとも5ヘクス離れていて、なおかつ、LOSに沿った稜線の次のヘクスがその稜線ヘクスより低いレベルでなければならぬ【例外：LOSに沿った稜線の次のヘクスとその稜線との高度レベル差が2以上の場合、高いレベルにいる視認側のヘクスから5ヘクス以内にその稜線あったとしても、(隣接していない限り)少なくとも1死角ヘクスが形成される】。その稜線による高度レベル差1につき、1死角ヘクスが形成される。すなわち、高度レベル差1の稜線がそれより高いレベルにいる視認側に及ぼす影響は、射程1-4だと死角ヘクスは形成されず、射程5-9で1死角ヘクス、射程10-14で2死角ヘクス、射程15-19で3死角ヘクスがそれぞれ形成され、それ以降も同様である。これらの稜線によって形成される死角ヘクスは、A6.42によって最低0にまで低下し、またA6.43によって増加する。

例：(A)15Y6(レベル4)はU7を—これは4ヘクスしか離れていないが—見ることができない。これは、V6-U7崖ヘクスサイドが2高度レベルの差を持ち死角ヘクスが形成されるためであり、また、これが崖ヘクスサイド(11.21)であるためでもある。(B)Y6はX6、W7、V7、U8を見ることができる。これは、各稜線が1高度レベル差しか生成せず、Y6から4ヘクス以内にあるためである。これは連続斜面にもなっている。(C)Y6は、DD3にある稜線が5ヘクス離れていて死角ヘクスを形成するにもかかわらず、EE3を見ることができる。これは、Y6(レベル4)がDD3(レベル1)に対して3レベルの有利高度差を持つため2つの死角ヘクス分を相殺でき、有利高度差が稜線を作る死角ヘクスの数を0にまで低下させているためである(A6.42)。(D)Y6はEE5を見ることができない。これは、DD5にある第3レベルの稜線が5ヘクス離れているため、Y6の有利高度差1レベルによって相殺できない死角ヘクスをEE5に形成するからである。(E)X6(レベル3)はK7を見ることができない。これは、M7にある第2レベルの稜線が射程11ヘクスで2つの死角ヘクスを形成し、X6の有利高度差ではこれを相殺できないためである。ただし、Y6からであれば、M7の稜線が射程12ヘクスで形成する2つの死角ヘクスをY6の有利高度差2レベルによって、1つに低下させることができる(A6.42)。(F)CC5(レベル3)はCC1を見ることができない。これは、CC3にある1レベル林障害物(レベル1の丘の上にあるレベル1の林)が、CC3の後方にあるより低い地形に2死角ヘクスを形成するためである(A6.43)。(G)Q4はM2を見ることができる。これは、O3の建物が1レベルの障害物であり、それによって、1つの死角ヘクスしか形成しないためである(A6.43)。もしM2がレベル0のヘクスだったならば、O3は2つの死角ヘクスを形成していたらう。

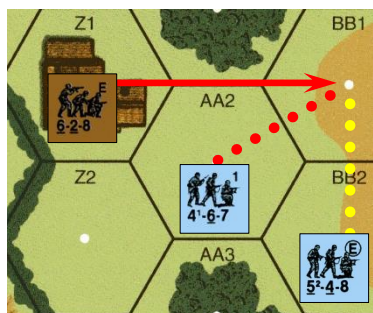
10.3 丘ヘクスのTEMは、射撃側からのLOS/そのヘクスにある他の地形に依存する。丘ヘクスは、他の地形もなく、高度優位性も適用されない場合、そこへのLOSが通っているなら、TEM、阻止、潰走に関して開路地と見なされる。

10.31 高度優位性 (Height Advantage)：より低い高度から直接射撃を受けたヘクスにいるユニットは、LOS妨害以外にプラスのTEMやCE DRMが適用されないならば、+1 TEMが与えられる【例外：それが防御臨機射撃を受けた移動中のユニットの場合、射撃側からのLOSの横切るヘクスサイドが、その目標ヘクスにユニットが進入する際に横断した稜線のあるヘクスサイドだったならば、高度優位性のTEMは受けられない】。高度優位性による+1 TEMを受ける資格のあるユニットは、その+1 TEMが適用される攻撃に関して、阻止/FFMOを被らない。



B

11.21



例:3AA2とBB2にいる分隊が、どちらも警戒移動を使ってBB1に進入する。Z1から射撃されたならば、4-6-7は(高度優位性による+1ITEMでなく)FFMOを被る。これは、その目標ヘクスに進入する際、LOSが横切るヘクスサイドと同じヘクスサイド側の稜線を横断しているからである。しかし、5-4-8は高度優位性による+1ITEMを受けられる(したがって、FFMOは受けない)。これは、そのヘクスに進入する

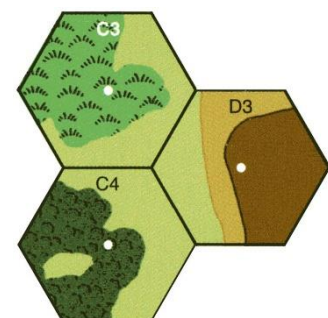
際、LOSが横切る稜線を横断していないためである。これらのユニットが潰走していたとすれば、4-6-7だけがZ1からの阻止を受けることになる。

10.4 稜線を横切ってより高い地形に移動するユニットは、移動コストを多く払わなければならない。歩兵、騎兵、馬引き輸送車両のユニットが稜線を横切ってより高い地形に移動するならば、進入するヘクスのCOTを2倍にして支払わなければならない。車両ならば、そのCOTに加えて4MPを支払わなければならない(ただし、道路ヘクスサイドを通して進入するならば、進入するヘクスのCOTに加えて2MPを支払う)。自転車とスキーユニットはより低い高度のヘクスに移動することでMFを獲得できるが、その場合を除き、丘ヘクスへ進入するための移動コストはそのヘクスにある他の地形に依存する。

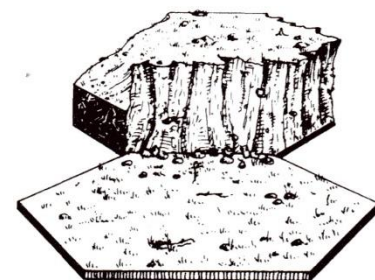
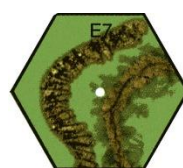
10.5 複数高度変更 (Abrupt Elevation Changes) :複数高度変更は、崖でない1つのヘクスサイドを横断する際、そのユニットが2つ以上のレベルを超える場合に発生する;すなわち、15R3/R4、8CC6/DD5、13L5/L6、15BB8/AA9、12Y4/Y5(19.4の例を参照)などである。複数高度ヘクスサイドは特別な移動コスト/制限を持っている。

10.51 ユニットの複数高度ヘクスサイドを横断する時、進入する各レベルの地形コストは累積される。間にある各レベル(すなわち、ユニットが横断前にいたレベルと横断後にいたレベルの間にある各レベル)を1つ登るごとに2MF/4MPを要する;間にある各レベルを降りる際は1MF/2MPを要する。さらに、最後のレベルへ進入するには、異なったレベルから進入することによる通常の地形MF/MPに加えて、そのヘクスにある人工地形による追加のMF/MPを消費する。

例:(A)15R3からR4へ移動する分隊は4MF(間にある1レベルを登ることによって2MF、最後の1レベルを登ることによる2MF)を消費しなければならないが、そこからR3に戻るには2MFだけでよい(間にある1レベルを降りることによって1MF、R3に進入するための1MF)。(B)15Y9からX9へ移動する分隊(1レベル降りることによって1MF、岩場ヘクスに進入するための2MF)、および15BB8からAA9へ移動する分隊(1レベル降りることによって1MF、1レベル登るための2MF)は3MFを必要とする。(C)同様に、完全装軌車両が13L6からL5へ移動するには9MP必要である(間にある1レベルを登るのに4MP、最後のレベルを登ってヘクス内を移動するのに5MP[4+1])。13L5からL6へと降りて移動するには、5MP消費しなければならない(1レベル降りるのに2MP、小川に進入するのに3MP)。両方のヘクスに『煙幕』が存在していたとすれば、登る場合は10MP、降りる場合は6MPのコストとなる。

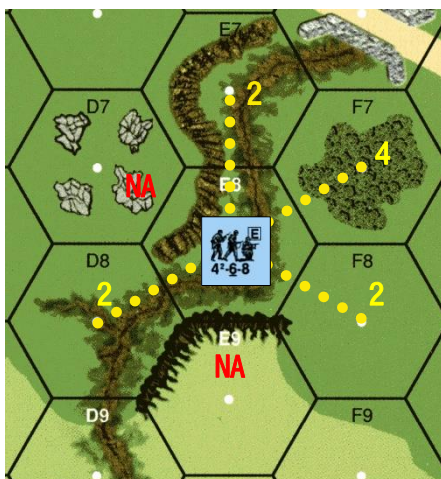


10.52 2重稜線 (Double-Crests) :ユニットが複数高度ヘクスサイドを横断する場合、異なるレベルの2つの稜線からなる(小渓谷や沼沢地などでない)斜面を横切るならば、その際に横切るヘクスサイドは2重稜線ヘクスサイドと呼ばれる(例えば36D3-C4)。車両は、道路を使う場合を除いて2重稜線ヘクスサイドを横断できない。また騎兵は、2重稜線ヘクスサイドを横切って騎兵突撃できない。

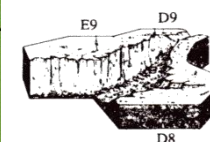


11. 崖 (Cliffs)

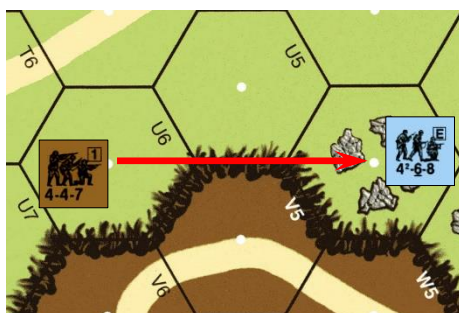
11.1 濃い茶色がかった黒のギザギザが連なっている丘ヘクスサイドは、ほとんど垂直に近い斜面を表している崖ヘクスサイドである。2W5-V4、3D3-C4、8X5-Y6、9EE2-EE3、15N5-N6が崖ヘクスサイドの例である。崖ヘクスサイドは、峡谷地ヘクスサイドにも存在することがある(例えば、24E6-E7やデラックスASLのdF1-G1)。



例: 24E8や24E7からD7へ進入するには、登攀を用いるしかない。E8にいる4-6-8が登攀を使わないで進入できるのは、D8、E7、F7、F8だけである。いったんE7の底に進入した場合、登攀を使わないで進入できるのはF6、F7、E8に限られる。



11.2 崖にあるギザギザの角は、そのヘクスサイドに沿って引かれたLOSにとっての障害物とならず、高いほうの丘ヘクスと分離された高度を表すものでもない。LOSに関して、峡谷地にある崖の黒い線は、峡谷地の絵の一部として扱う。

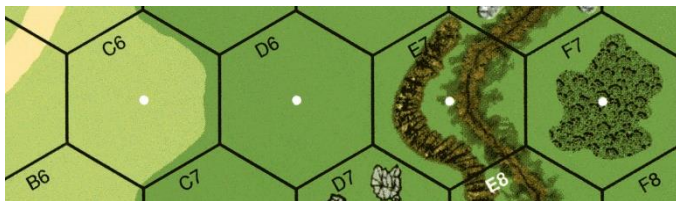


例:15U6にいる4-4-7は、V4にいる4-6-8を見ることができる。

11.21 通常の稜線(10.23)と異なり、隣接していない視認側に対して崖ヘクスサイドが形成する死角ヘクスは、高度優位性に関係なく、最低でも1ヘクスは存在する。(次のページの最初にある例を参照のこと)



11.3

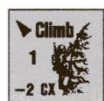


11.21の例：24E7の底にいるユニットは、D6-E7ヘクスサイドが峡谷地の崖ヘクスサイドでなければ、C6を見ることができる。しかし、崖が存在しているため、C6にいるユニットは、高度優位性に関係なくE7の底へLOSを引くことができない(11.21)。D6にいるユニットは、D6-E7の崖ヘクスサイドに関係なく、E7の底を見ることができる。E7にある峡谷地の崖は、E7-F7ヘクスサイドを使ってE7でクレスト状態になっているユニットに対してC6やD6から引かれるLOSを遮断しない。

11.3 丘の稜線によって通常得られるTEM以外に、崖ヘクスサイドによる追加のTEMはない。ただし、崖ヘクスサイドを横切る射撃には、他の稜線に適用されないいくつかの制限がある。

11.31 車載武装、IFE、砲兵器は、より低いレベルの隣接区域に対して、崖ヘクスサイドを通して行われる射撃ができない【例外：PIAT以外のLATW(C13.61)、最小射程が1ヘクスのMTR】。それ以外のSWと小火器射撃にそのような制限はない。

11.32 より高いレベルの隣接区域に対して、崖ヘクスサイド越しの射撃を行えるのは、AA火器、MGカウンター、SWのATR、PIAT、最小射程が1ヘクスのMTR、または固有の小火器射撃だけである。



11.4 登攀 (Climbing)：統制状態の歩兵だけが崖ヘクスサイドを横断でき、それは登攀によってのみ可能である。登攀中のユニットは、SWの受け渡し、回収、分解(組み立て)、修理を行うことができない。

また準備射撃もできず、他のタイプの移動や突撃も行うことができない【例外：11.432】。登攀中のユニットは釘付け状態にならない。登攀は、建物(23.424)や橋(6.4)にも適用できる。

11.41 落下DR (Falling DR)：歩兵ユニットが崖ヘクスサイドをMPHに登り降りするためには、DR(△)で9以下を出さなければならない。その修正後DRが10か11の場合、そのユニットは、そのフェイズ中、現在の位置から移動できなくなるが、この場合でも、このユニットは登攀中／降りる最中であると見なされる。この落下DRが12以上となった場合、そのユニットとそれが所有するSWは全て除去される。雨、あらゆる形態の雪、強風である場合、それぞれについて累積する+1 DRMが落下DRに適用される。混乱状態/負傷ユニットは登攀できない。登攀中のユニットは、そのCX状態でのIPC(すなわち、通常のIPCよりも1少ないPP；A4.52)までしか運搬できない。

11.42 登攀中のユニットは危険な移動を行っているものとする。登攀している崖ヘクスサイドを通して登攀中のユニットにLOSを引くことはできないが、その崖ヘクスサイドを持つヘクスに射撃側がある場合はLOSを引くことができる。登攀中のユニットに対する全ての射撃は、登攀しているヘクスサイドのヘクス頂点に引かなければならない。登攀しているヘクス頂点を正確に示すため、登攀(Climb)カウンターの矢印がそのヘクス頂点に触れるように、登攀カウンターを置く。カウンターの向きが不明瞭だったならば、相手プレイヤーが射撃の対象とするヘクス頂点を決めることができる。登攀中のユニットは有利なTEM(高度優位性でさえも)が適用されないが、LOS妨害は適用される。登攀中に混乱、負傷、狂暴化となったユニットは除去されるが、登攀中のユニットは、IFTIによって直接被る以外のMCをまったく行う必要がない(LLMC/LLTCでさえもする必要がない)。登攀しているヘクスの基本高度より高いレベルにいる登攀中のユニットは間接射撃を免れる。ただし攻撃が目標ヘクスに達する際、その崖と真正面にある低い高度側のヘクスサイドを横切って行われている場合を除く。この点に関して、OBAは、射撃側の自軍盤端から出ている道路の中心、すなわちヘクス列Q、A5/6、GG5/6のいずれか該当するものから引かれているものとする。

例：2T6-T7崖ヘクスサイドのレベル1に登攀中のユニットがいる。T7への迫撃砲による射撃がこの登攀中のユニットに効果を及ぼすのは、このLOFがT7-T8ヘクスサイドを通して引かれている場合だけである。

11.43 登攀はそのユニットの全許容MFが必要である。歩兵は崖ヘクスサイドを横切ることができるが、その際、その崖ヘクスサイドの低い側に適切な(すなわち、崖ヘクスサイドにおいてそのユニットがいる現高度の)登攀カウンターを置き、さらにその上に歩兵ユニットを置く。そのMPHに、ユニットが崖を下ることに成功

B

したなら、それまでいた高度よりひとつ低い登攀カウンターの上に置かれる。また、そのユニットが登っているのであれば、それまでいた高度よりもひとつ高い登攀カウンターの上に置かれる。崖の表面の各レベルには通常のスタック制限が適用される。登攀カウンターの上にある所有されていない装備は除去される。

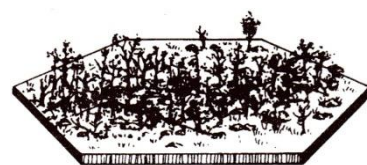
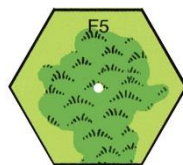
11.431 登攀中のユニットは、自軍AFPhにだけ射撃でき、さらに通常射程を超えた射撃をすることはできない(しかし、AFPh射撃とPBFとを組み合わせれば通常の火力に戻る)。登攀ユニットからのLOSはその登攀しているヘクス頂点から引く。

11.432 APh：APhに登攀を試みることはできない。しかし、登攀ユニットがMPHにおいて目的としていた高度と等しいレベルに到達していた場合、登っていたならば、その崖ヘクスサイドを越えて突撃できる(それによって、登攀カウンターが除去される)。同様に、降りていたならば、突撃によってその登攀カウンターを除去できる。登攀中のユニットは、進入困難な地形に突撃する際、A4.72のAPhルールの制限を受けない。ただし、そのユニットが登攀に加えて移動に関する何かのペナルティを受けていた場合(すなわち、包囲区域を離れる、『煙幕』の中での登攀、など)、そのユニットは突撃によって登攀カウンターを除去した後で釘付け状態になる。建物の登攀の場合、登攀ユニットは登攀カウンターを除去して、代わりに該当する建物レベルカウンターを単に下に置けばよい。

11.433 コマンドウ (Commando)：グルカ兵、またはDYOの特別購入やSSRでコマンドウと指定されたユニットは、登攀に関する特殊な訓練を受け、特別な装備を有している。コマンドウが崖ヘクスサイドに登攀する場合、修正後落下DRが12でそこから移動できず、修正後落下DRが13以上で除去されるものとする(11.41)。

11.434 CX状態：登攀カウンターの上にいる登攀中のユニットは、常にCX状態と見なす。突撃によって登攀カウンター上から離れた登攀中のユニットには、CXカウンターを置く。

例：第1ターンに1個分隊が15T5へ移動した。登攀にはユニットのMFを全て必要とするので、このユニットは登攀できない。第2ターンのMPHに、プレイヤーはS5-T5ヘクスサイドにその分隊に登攀させると宣言し、レベル0の登攀カウンターの上に置いた。しかし、登攀のDRが10だったため登ることができず、レベル0のカウンター上に置かれたままとする。それでもこのユニットはまだ登攀中である。続くAPhに、このユニットは登攀カウンターを取り除いて地上レベルへ突撃することで、登攀を取り止めることもできる。このAPhに突撃せずに留まった場合、このユニットは次のMPHにこのヘクスを離れて移動できない。第3ターンにもこのユニットは登攀を続行し登攀のDRで9以下を出した。よってレベル1の登攀カウンターの上に置かれる。ここで登攀を取り止めようとしてもこのヘクスを離れるには、その前にレベル3まで登るかレベル0まで下りるかなければならない。第4ターンと第5ターンにも登攀のDRに成功すれば、第5ターンにCX状態でS5に突撃できる。



12. 繁み (Brush)

12.1 繁みは、下草が密生し木が生えた領域を表している。深緑色の背景の上に抽象的な草の絵があるヘクスが繁みヘクスである。12AA10、13F5、14W9、15CC9が繁みの例である。

12.2 繁みはLOS妨害である。繁みヘクス自体の中にも、射撃側や目標のユニットのLOSに何の影響もない；同じレベルにいる射撃側(または砲兵観測員/視認兵)と目標ヘクスの間にある、両者と同一レベルヘクスの繁みだけがLOSを妨害する。そのLOS妨害は、IFT、命中判定DR、OBAの着弾drに対して繁みヘクスにつき+1 DRMが適用される【例外：A6.7参照】。

12.3 繁みにTEMはないが、開豁地でないため阻止やFFMOを打ち消す。

12.4 歩兵/騎兵が繁みヘクスに進入するには2MFのコストが必要である。

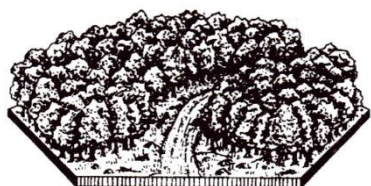
12.5 繁みへの放火の試みはDR9以上で成功する。また、隣接した火災からはDR6以上で火事が延焼する(両方とも修正が適用される；第25項を参照)。

12.6 大雪の状態における繁みヘクスは開豁地になる。



B

12.7 ブドウ園 (Vineyard) : 繁み(または他の地形)をブドウ園と見なすよう SSRで指定されていることがある。ブドウ園ヘクスは、全域地形(B.6)でありボグヘクスであるということ以外は、繁みとほぼ同じものとして扱われる。



13. 林 (Woods)

13.1 林は、下草が密生した森林地帯を表している。深緑色の背景の上に抽象的な黒色の木の絵がある。1C9や18J3のようなヘクスが林ヘクスである。また、19X1のように道路を含んでいる林ヘクスもある。

13.2 林は、LOSに関して1レベル障害物である【例外：森林(13.7)；針葉樹林(13.8)】。ほとんどのLOS障害物と同様に、障害物のレベルはそのヘクス自体のレベルに加えられる；よって、レベル1の丘ヘクスにある林ヘクスは、実際にはレベル2のLOS障害物になる。ただし、峡谷地ヘクスにある林ヘクスは依然としてレベル1の障害物である。これは、峡谷地ヘクスの底と同様に、高度の高い周囲にも林が存在しているためである。

13.3 空中炸裂(AirBursts) : 林ヘクスに対する直接射撃には+1 TEMが適用される【例外：迂回移動】。非装甲、CE状態、OT(BU状態であっても)の目標が林ヘクスにいる場合、それらに対する全ての間接射撃には+1 TEMの代わりに-1 TEMが適用される。これは、空中炸裂の効果による殺傷力を追加したものである。このマイナスのTEMは常に適用される——通常であればそのヘクスの他の(プラスの)TEMに累積できないような、目標側にとって有利な(例えばCE状態、壕、砲の設置)DRMがあっても累積される。

例：単独域内に分隊がいる林ヘクスを迫撃砲が射撃する。最終的なTEMは+1(+2[単独壕]-1[空中炸裂]=+1)である。

13.31 射撃側/目標の相対的な高度に関係なく、林と道路が両方存在している林道ヘクスを移動しているユニットは、LOSが緑色の木の絵を横切らず、なおかつその移動ユニットが道路移動率を使ってヘクスに進入していたならば、防御臨機射撃に際して+1の林TEMを得ることができない(そしてFFMO/阻止を被る)。(A4.132を参照)上記以外の場合、通常的林TEMが適用される【例外：林道ヘクスにいる車両は、部分軌カウンターの下にいないければ、常に道路上にいるものと見なされる】。

13.32 林道ヘクスにおける車両のOVR攻撃は、道路上の車両に対する場合を除いて、(オーバーランを行う車両が道路移動率で進入したかどうかに関係なく)林による+1 TEMのペナルティを被る。

13.4 道路ヘクスサイドから進入する場合を除いて、歩兵が林ヘクスに進入するには2MF、騎兵ならば4MFのコストが必要となる。騎兵は、道路上にいたとしても林ヘクスには騎兵突撃することができない。

13.41 車両 : 車両は、許容移動力の全てを消費(全力移動かどうかに関係なく、始動[D2.12]、停止[D2.13]、牽引[C10.1]は対象外)することによって道路やVBMを用いず林ヘクスに進入することができる。ただしその際、ボグDRをしなければならない【例外：オートバイは人力移動しなければならない】。後進移動でもこれは可能である。車両は、林道ヘクスにある道路から林の部分へと移動するためにこの方法を利用することができる。林ヘクスにおける、残骸/車両のあるヘクスへの進入、および/もしくは道路以外のヘクスサイドを横切ったVCA変更にもなるMPペナルティは全て2倍になる。

13.6

13.42 完全装軌型 (Fully-Tracked) : 完全装軌車両は、その許容MPの半分を消費することで(迂回、軌、道路を用いず)林ヘクスに進入することもできる。しかしこの際、+3 DRMでボグ判定(D8.21)をしなければならない。



13.421 軌 (Trail Break-TB) :

完全装軌AFVが迂回や道路/軌ヘクスサイドを使わずに林ヘクスへ

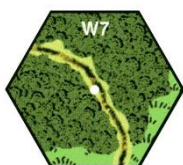
進入した場合、そのヘクスに部分TBカウンターを置く。その際、部分TBカウンターにある“踏み跡”の絵が、進入時に横切ったヘクスサイドからヘクスの中心点へ引かれるようにして置くこと。そのAFVが他のヘクスサイドを経てそのヘクスを離れたならば、完全TBカウンターを、その車両が移動した軌跡がわかるように置く。それ以降、完全装軌AFVはこのTBを利用することで、ボグの恐れもなく、これらのヘクスサイドを許容MPの半分で通過できる。完全装軌AFVが、既に存在しているTBカウンターを経て林ヘクスに進入し、その後、そのTBカウンターが踏破していないヘクスサイドを経て退出しようとする場合、TBを利用せずに林を退出することに対するボグDRをまず行わなければならない。TBは、完全装軌型でない車両によって形成したり利用したりすることができない。林ヘクスに初期配置されている車両は、(林道ヘクスの林部分に初期配置されている場合を除いて)TBカウンターを置くことができない。ただし、そのような車両がVCAを変更せずにそのヘクスを退出する際には、ボグ判定を行う必要がない。道路を経て林ヘクスに進入する車両は、道路以外のヘクスサイドを経てそのヘクスを退出する際、そのヘクスの林の部分に進入するのと同様に、ボグ判定を行わなければならない。

13.4211 TBカウンター上にある残骸や移動不能の車両はそのTBを除去するが、その同じヘクスにおいて他の完全装軌車両が別のTBを形成しようとする試みを妨げることはない。実際、必要であれば複数のTBを1つのヘクスに置くこともできるが、すでに置かれているTBカウンターとまったく同じヘクスサイドを必要とする軌を形成することはできない。TBによる利点はそのTBカウンターにしか適用されない；あるTBカウンターのヘクスサイドから進入したユニットは、別のTBカウンターのヘクスサイドを利用して退出することができない。複数のTBを含む林ヘクスに対してTB沿いに進入した完全装軌車両がそのヘクスに留まる場合、利用するTBカウンターの下にその車両ユニットを置いて、林ヘクスを退出する際に利用できるヘクスサイドを明示すること。

13.4212 歩兵は、TBを経て林へ進入するために1 $\frac{1}{2}$ MF、同様に騎兵は3MFを消費する。TBによって、OVR攻撃、LOS、TEMに関する林(または瓦礫)の影響が改まるわけではない。ただし、歩兵/騎兵がTBを利用して、MFコストを削減してヘクスに進入する場合(瓦礫ならば24.71)、および地雷攻撃を回避する場合(24.74、28.61)、移動に対する制約によって特別に-1防御臨機射撃DRMを被る。これは、別に被るFFMO/FFNAMに累積して適用される。ユニットは、TBの利点を用いずに単にTBに進入するだけであれば、このDRMを被らない。TBの使用には、TBが1車線橋(6.43)であるかのような一方通行に関するルールが適用される。

13.43 林ヘクスでは、たとえTB上であってもAFVの跨乗兵は認められない【例外：道路上または小川の底】。

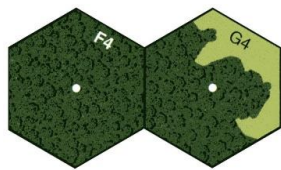
13.5 林では、DR9以上で放火できる。火事は、隣接する火災からつながりのある林ヘクスにDR7以上で延焼する。(両方とも修正が適用される；第25項参照)。



13.6 小道 (Paths) : 24W7や24W8(またはデラックスASLのcB4)のように、林や繁みのヘクスにある細い茶色の線は、小道と呼ばれる。歩兵/騎兵は小道ヘクスサイドを通してそのヘクスに進入することができ、その際のコストは1MF/2MFである——2MF/4MFではない。そのヘクスに対する小道の影響は、これ以外何もない(すなわち、林の輪郭の中にある小道は林である；林の輪郭より外側にある小道は林ではない)。



13.7



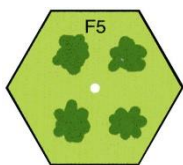
13.7 森林 (Forest)：森林は、SSRで指定された完全林ヘクス(すなわち、6ヶ所の林ヘクスサイドまたは部分林ヘクスサイドから成る林ヘクス)である。5E3や5G4は森林ヘクスでない；5F4、5J3、19O9が森林ヘクスである。森林のルールは通常の林のルールが適用される

が、森林がLOSに対する2レベル障害物であり、そのTEMが+1でなく+2であること(空中炸裂の効果は-1のまま)、また道路を用いずに車両が進出できないこと、が異なる。なお、車両は、森林内の道路にある他の車両を追い越す際、通常の2倍のMPコストを支払わなければならない。

13.8 針葉樹林 (Pine Woods)：針葉樹林は、広範囲に林立する松(常緑樹)の木々を表している。針葉樹林は、SSRによってのみ存在し、通常の林とほとんど同じであるが、以下の変更事項がある。

13.81 障害高度 (Obstacle Height)：針葉樹林は2レベルのLOS障害物である。

13.82 MFコスト：歩兵は $1\frac{1}{2}$ MFコストで針葉樹林に進出できる(騎兵の場合は3MF)。

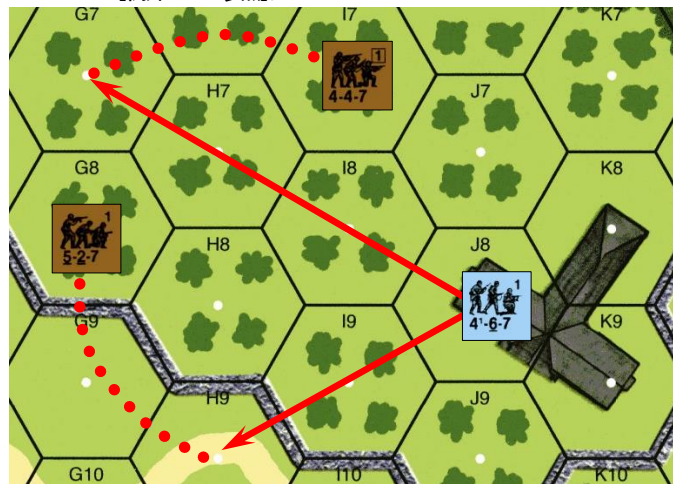


14. 果樹園 (Orchard)

14.1 果樹園は、下草がまったくなく、まばらに木が生えた地帯を表している。6F5や8P0のように、緑色のシンボルがあるヘクスや半ヘクスが果樹園ヘクスと見なされる。この模様自体が果樹園ではなく、ヘクスサイドも含めた果樹園ヘクス全体(B.6)が、そこに引かれるLOSやそこを通るLOSに影響を与える。

14.2 季節 (Seasons)：果樹園は、同一レベルにいるユニット間のLOS障害物とならない。しかしながら、4月から10月の間、より高い高度から／へのLOSに対して1レベル障害物と見なされ、そのため死角ヘクスを作る。葉が繁っていない季節の果樹園ヘクスの場合、果樹園ヘクスの基本高度レベル(障害物の高さではない)より高い区域から／へのLOSがその果樹園ヘクスを通して引かれるならば、各果樹園ヘクスにつき+1 LOS妨害DRMが適用される。また、葉が繁っていない季節の果樹園ヘクスの基本高度レベルより1レベルを超える高い区域から／へのLOSがその果樹園ヘクスを通して引かれるならば、そのLOSが地上レベルの目標／射撃側に隣接した果樹園を通る場合に限り、+1 LOS妨害DRMが1つのみ適用される。

14.21 同一レベルの妨害：果樹園は同一レベルのLOSを遮断しないものの、LOSを妨害する。射撃側と目標の間にある果樹園ヘクスにつきそれぞれ+1 DRMが加えられる【例外：A6.7参照】。



例：果樹園の葉が繁っている季節である。警戒移動していない6G7の分隊に対して、J8の地上レベルにいる4-6-7が攻撃する場合、4FPの+1DRM(-1[FFNAM]+2[2つの果樹園ヘクスを通る射撃に対するLOS妨害]=+1)となる。葉が繁っているH7の果樹園が死

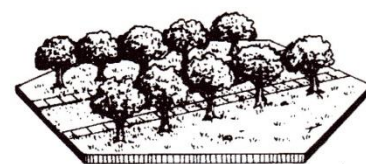
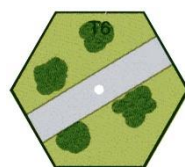
B

角ヘクスを形成するため、J8のレベル1やレベル2からこのG7の分隊を見ることができない。警戒移動していない分隊がH9にいるとする。J8の地上レベルにいる4-6-7は、4FPの+2DRM(-1[FFNAM]+2[石垣のTEM]+1[果樹園ヘクスを通る射撃に対するLOS妨害]=+2)でこれを攻撃できる。この4-6-7がJ8のレベル1にいたとすると、途中にある同一レベルの障害物(9の果樹園)が存在するため、目標を見ることができない。果樹園に葉が繁っていない場合、J8のレベル1からH9へLOSを引くことができるが、+2DRM(-1[FFNAM]+2[石垣]+1[妨害]=+2)が適用される。この4-6-7がJ8のレベル2にいて、果樹園に葉が繁っていない場合、4-6-7を0DRM(-1[FFNAM]+1[目標に隣接して葉が繁っていない果樹園；14.2]=0)で射撃できる。

14.3 果樹園の中に引かれる射撃にTEMは適用されないが、開豁地ではないので季節に関係なく阻止/FFMOを打ち消す。

14.4 果樹園ヘクスに進入するための移動コストは、開豁地と同じである。

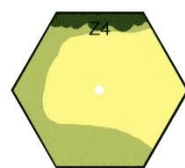
14.5 果樹園にはDR11以上で放火できる。火事は、DRが9以上で隣接する火災から果樹園ヘクスに延焼する(両方とも修正が適用される；第25項参照)。



14.6 並木道 (Orchard Road)：果樹園と道路の絵を両方含むヘクス(例えば23T6)は、並木道を表している。道路ヘクスサイドからこのようなヘクスに進入するのは、道路に沿った移動と同一となる。LOS妨害に関するルールは、射撃側から目標へのLOSが並木道ヘクスを通る際、その道路の境界からはみ出していないならば、射撃側/目標側の相対的高度に関係なく、このようなヘクスに適用されない；それに該当する場合、移動に道路を使用している歩兵には-1 FFMO DRMが適用される。これ以外の果樹園に対する全てのルールが、並木道にも適用される。

14.7 サボテン群生地 (Cactus Patch)：SSRにおいて、果樹園ヘクスをその代わりにサボテン群生地ヘクスとするように明記していることがある。その場合、全ての果樹園ルールはそのようなヘクスにも適用されるが、以下のような変更事項がある。サボテン群生地は $1\frac{1}{2}$ レベル障害物であり(そのため、瓦礫とまったく同様にして、LOSに影響を及ぼす)、+1 TEMを有していて、放火ナンバーと火事延焼ナンバーはそれぞれ12と10であり、そのMF/MPコストは果樹園の3倍であり、季節外になることは絶対ない；車両はサボテン群生地ヘクス内でWA(9.32)を獲得できる。

14.8 オリーブ畑 (Olive Grove)：SSRにおいて、果樹園ヘクスをその代わりにオリーブ畑ヘクスとするよう明記していることがある。その場合、全ての果樹園ルールはそのようなヘクスにも適用されるが、以下のような変更事項がある。オリーブ畑もまた+1 TEMを有していて、そのMF/MPコストは果樹園の2倍であり、季節外になることは絶対ない。車両はオリーブ畑ヘクス内でWA(9.32)を獲得できる。



15. 麦畑 (Grain)

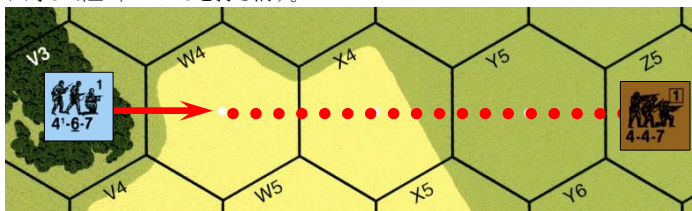
15.1 麦畑は、種々の作物が植えられている耕作地を表している。3Z4のような黄色または黄褐色の地帯が麦畑である。

15.2 麦畑は、同一レベルのLOSに対する妨害であり、射撃側と目標の間のLOSが麦畑の絵を横切る場合、その横切った各麦畑ヘクスにつき、それぞれ+1 DRMが加えられる【例外：A6.7参照】。



B

15.3 麦畑にTEMはないが、開豁地でないため、麦畑の中への／を通しての射撃に対して阻止/FFMOを打ち消す。



例：4V3にいる4-6-7分隊は、警戒移動をしていないW4の4-4-7を、8FP(PBF)の-1 DRM(FFNAM)で防御機射撃することができる。これがX4に射撃した場合、4-4-7には4FPの0DRM(-1[FFNAM]+1[妨害]=0)が適用される。同じ目標がY5にいる場合は、4FPの+1 DRM(-1[FFNAM]+2[妨害]=+1)が適用される。

15.4 麦畑ヘクスに進入するためのMFコストは、歩兵、騎兵、馬引き輸送のユニットの際、1½ MFとなる。

15.5 麦畑では、DR10以上で放火できる。火事は、DR6以上で隣接する火災から麦畑ヘクスに延焼する(両方とも修正が適用される；第25項参照)。

15.6 季節 (Season)：植えられている作物の繁茂期である季節以外ならば、麦畑は存在しないものとし、開豁地として扱われる。作物の繁茂期は、他に指定されていなければ、6月から9月(いずれも含む)である。4月と5月の麦畑は、耕作地という影響があるため麦畑による移動コストの増加は適用されるが、それ以外の全ての点に関して開豁地と見なされる。



16. 沼沢地 (Marsh)

16.1 沼沢地は、足首から腰まで水深のある水路と、植物に覆われた泥地とが混在している地帯を表している。濃い青緑色の背景の中に中心点があって、黒色の沼地の絵が所々に存在している、7P6や13X7のようなヘクスが沼沢地ヘクスである。沼沢地において、運搬していた装備が所有されなくなった場合、その装備は除去される。

16.2 沼沢地ヘクスは同一レベルのLOSに対する妨害であり、同一レベルの射撃側と目標ヘクスの間にある各沼沢地ヘクスにつき、+1DRMが適用される【例外：A6.7】。

16.3 沼沢地ヘクスは、そのヘクスの中に引かれる射撃に対してTEMが適用されないが、開豁地ではないため、そのヘクスに引かれる射撃に関して阻止/FFMOを打ち消す。

16.31 沼沢地ヘクスに対するHE攻撃は、軟弱な地面と水によって爆発が緩衝効果を受けるためFFPが半減される【例外：橋の上にいるユニット、または橋自体に対するHE攻撃】。

16.32 歩兵の固有FP、歩兵のLATW、LMG、DC、FT、固有のSWだけが沼沢地ヘクスで使用でき、それらは地域射撃として解決される【例外：橋の上のユニットは、このような不利を被ることなく沼沢地ヘクスから射撃できる】。

16.4 歩兵/騎兵は、許容MFの全て(混乱状態ユニットならばRtPhで許容される全てのMF)を消費することで沼沢地ヘクスに進入できる；沼沢地ヘクスには、APhに進入することができず、また匍匐後退(A10.52)を使って進入することもできない【全てに対する例外：橋の上で行われる場合】。より低い高度から沼沢地ヘクスへ進入するならば、全力移動(A4.134)をしなければならない。

16.41 水陸両用以外の車両、および牽引や人力移動されている砲は、橋の上を除いて沼沢地ヘクスに進入できない。

16.42 水陸両用車両 (Amphibians)：水陸両用車両は、MPhにおいて水ヘクスに進入すると同様に、開豁地/水/沼沢地を含むヘクスサイドを横切って沼沢地ヘクスに進入できる。ただし、通常の水陸両用MP(D16.2)コストの2倍(すなわ

18.1

ち2MP)を消費しなければならない；このMP消費は、ヘクスサイド地形のコストと、より高い高度への移動コストの両方にも適用する。ボートは、増水(16.6)によって河川ヘクスと見なされる場合を除いて、沼沢地ヘクスで輸送用に用いることができない。

16.43 ボグ：沼沢地/湿地ヘクスに隣接する地上レベルまたはレベル-1のヘクスはボグヘクスとなる。ボグヘクスは、道路ヘクスサイド以外を通して進入してきた車両にボグ判定を要求する【例外：16.8】。

16.5 野戦構築物は、橋の上(6.6)を除いて沼沢地に設置することができない。

16.6 水深 (Water Depth)：シナリオで指定された小川/河川の水深は沼沢地による影響を変化させる。小川/河川が増水している場合、小川/河川に隣接しているか、または沼沢地ヘクスが連続していることによって小川/河川に繋がっている沼沢地ヘクスは、沼沢地でなく小川/河川として扱われる(ただし16.43は、それでも沼沢地として適用される)。小川/河川がそれぞれ乾燥/渡河可能となっている場合、沼沢地は湿地として扱われる。

16.7 湿地 (Mudflats)：湿地は、水深の低い沼沢地である。以下の変更を除いて沼沢地のルールが全て適用される。

16.71 歩兵/騎兵は、2MFのコストで湿地ヘクスに進入することができる；16.4は適用されない。運搬されていた装備が所有されなくなっても湿地ならば除去されない。

16.72 水陸両用車両は、水上移動モードで湿地に進入できず、陸上移動能力を使わなければならない。COTIは開豁地の2倍とする。その際、ボグ判定を行わなければならない。

16.8 天候：沼沢地ヘクスは、雪、大雪、気温が氷点下(sub-zero temperatures)であると指定されたシナリオにおいて、開豁地として扱う(16.43は適用されない)。



17. 岩場 (Crag)

17.1 岩場は、巨石、裂け目、亀裂、滑落した岩石の破片などが至る所に散乱している荒地を表している。灰色で描かれた不規則な巨石の絵を4個含んでいるヘクス——15X9や9H8など——が岩場ヘクスである。巨石の絵自体ではなく岩場ヘクス全体(ヘクスサイドを含む)が、そこに引かれるLOSや、そこを通るLOSに影響を与える。

17.2 岩場はLOS障害物ではないが、同一レベルのLOSに対する妨害となる。射撃側と目標の間にある同一レベルの各岩場ヘクスにつき、+1DRMを加える【例外：A6.7】。

17.3 岩場ヘクスは、その中に引かれる全ての射撃に対して+1TEMを持つ。

17.4 岩場に進入する場合のコストは、歩兵ならば2MF、騎兵/動物ならば4MFとなる。車両および5/8インチの砲カウンターは岩場ヘクスに存在できない【例外：分解状態の迫撃砲は、運搬することで岩場ヘクスに進入/から退出でき、岩場ヘクスで組み立て/射撃することができる】。

17.5 鉄条網以外の野戦構築物を岩場ヘクスに設置することはできない。

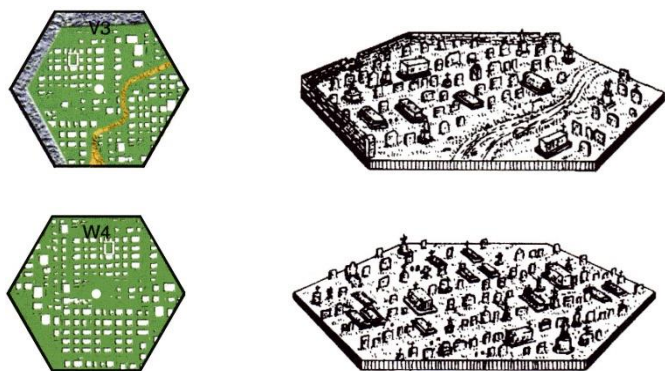
18. 墓地 (Graveyard)

18.1 墓地は、墓石や霊廟が数多く集中している西欧様式の共同墓地を表している。灰色/白色で描かれた大小の長方形を含んでいる——12W4や21L5のような——ヘクスが墓地ヘクスと見なされる。墓地の絵自体に関係なく、墓地ヘクス全体



18.1

(石垣/生け垣以外のヘクスサイドを含む)が、その中へ引かれるLOSや、そこを通るLOSに対して影響を与える。



18.2 墓地はLOS障害物ではないが、同一レベルのLOSを妨害し、射撃側と目標の間の同一レベルの各墓地ヘクスにつき、+1DRMを加える【例外：A6.7】。

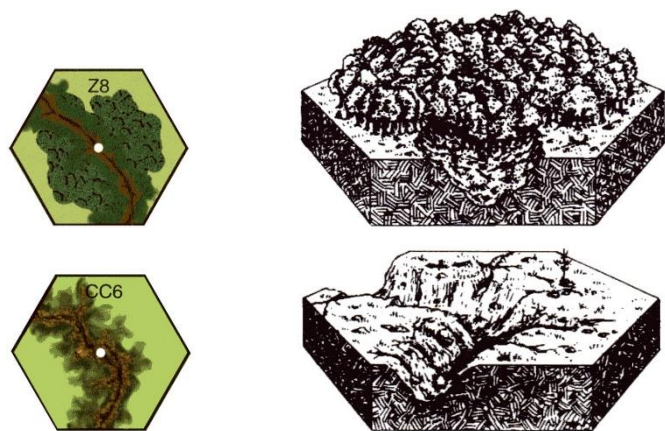
18.3 墓地ヘクスは、その中に引かれる全ての射撃に対して+1TEMを持つ。

18.4 墓地道路ヘクスサイド(墓地道路とは、12W4を除く、盤12にある墓地ヘクス全てを通っている細いこげ茶色の線のことであり)を通して墓地に進入するための移動コストは、地形表に記載されている道路の移動コストと異なる。

18.41 歩兵は、墓地道路ヘクスサイドを経て進入するかどうかに関係なく、1MFのコストで墓地に進入できる。全ての車両は、墓地道路ヘクスサイドを通して1MP(BU状態ならば2MP)で墓地に進入でき、その際、ボグ判定をする必要がない。墓地道路ヘクスサイドを通らないならば、完全装軌車両しか墓地に進入できず、許容MPの半分を消費しなければならない。さらにその際、+3DRMでボグ判定(D8.21)をしなければならない【例外：オートバイは、石垣や生け垣を横切るのでなければ、道路以外のヘクスサイドを経て4MPのコストで進入できる】。

18.42 墓地道路では、墓地道路ヘクスサイドを通して移動したとしても移動ボーナス(3.4)は与えられない——墓地道路だけであっても他の道路との組み合わせであっても与えられない。

18.43 砲は、墓地道路ヘクスサイドを経るものでなければ、5/8インチカウンター形状のまま墓地の中に移動できない。分解状態の迫撃砲は、運搬することで墓地ヘクスに進入/から退出でき、墓地ヘクス内で組み立て/射撃することもできる。

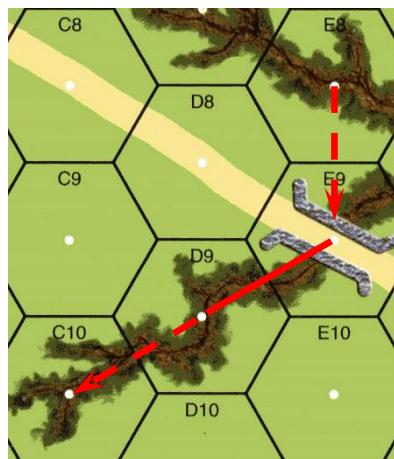


19. 小峡谷 (Gullies)

19.1 小峡谷は、急な小川の流れて地表が削られた、比較的狭い裂け目である。12CC6にあるような、濃い緑色を背景にして明るい茶色で縁取られた蛇行した細い黒色の小峡谷である。小川(乾燥状態であっても)と異なり、小峡谷の絵が存在するヘクスは全て小峡谷ヘクスと見なされる。小峡谷ヘクスは、そのヘクスにある他の地形に関係なく小峡谷として扱われる。ただし、小峡谷に架かっている

る橋ヘクス(20T8やdH1)にいるユニットは、橋の上にいるとされ、小峡谷の底にはいないものと見なされる。なお、そのユニットが橋カウンターの下に置かれているのであれば、小峡谷の底にいると見なされる(橋カウンターは、このような状況を示すためにヘクスに置かれる)。

19.2 小峡谷は、常に地上レベルより1低いレベルにあり、一般的にレベル-1の峡谷地ヘクス(A6.3)となる；すなわち、小峡谷の底にいるユニットは、そこに小峡谷が存在しない場合の高度よりも1レベル低いところにいることになる。小峡谷の底にいるユニットは他の峡谷地ヘクスを見ることができない。ただし、峡谷地ヘクスサイドが繋がっていてもなお隣接している、あるいは、濃い緑色の背景と茶色の縁取りから外れることなく他の小峡谷ヘクスにLOSを引けるならば、見ることができる。稜線を横切る小峡谷へのLOSに関しては19.5を参照。

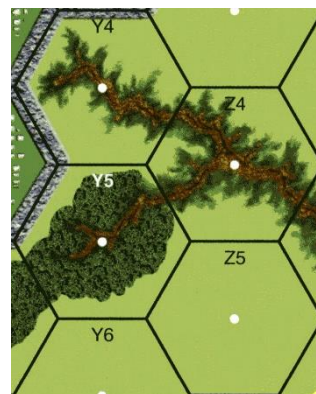


例：12E8の底にいるユニットはE9の橋の下、つまり底にいるユニットにLOSがない。これは、隣接しているものの、小峡谷ヘクスサイドで繋がっていないためである。D9の底にいるユニットはE9やC10の底にいるユニットを見ることができる。これは、小峡谷ヘクスサイドで繋がっており、なお隣接しているためである。ただし、E9の底、つまり橋の下にいるユニットはC10の底にいるユニットにLOSがない。これは、2つのヘクスを通るLOSがD9において小峡谷の背景色からはみ出ること、及びこのヘクス同士が隣接していないためである。

19.21 小峡谷・林の複合ヘクス(5Z8)は1レベルの障害物であり、小峡谷・繁みの複合ヘクス(12CC9)は10レベルのLOS妨害である；それら林/繁みは小峡谷の外と底の両方にあると見なされるが、その小峡谷が-1レベルであることに変わりはない。

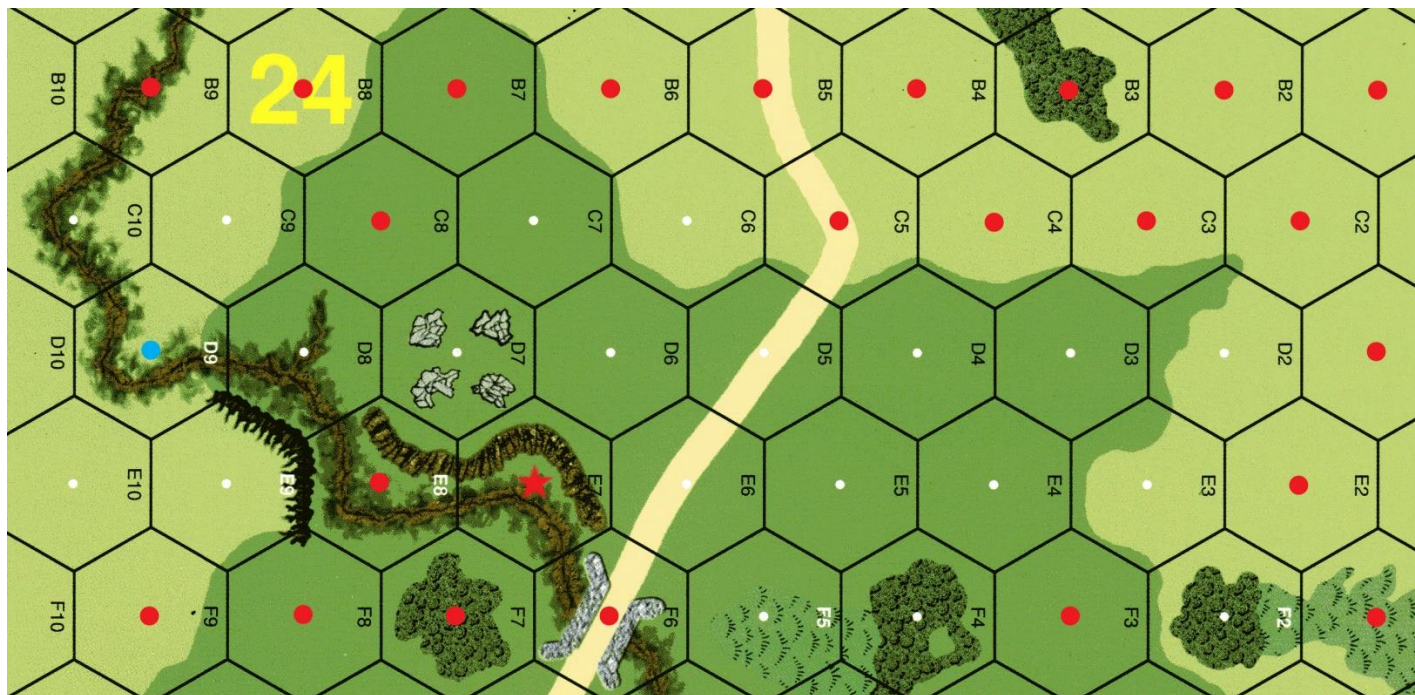
19.3 ヘクス内に他の地形がある場合を除いて、小峡谷は、底へのLOSが引けるならば(橋を参照；6.32)、TEMと潰走に関して開路地と見なされる。

19.4 小峡谷ヘクスの底へ移動する歩兵は、小峡谷ヘクスサイドを通して移動するかどうかに関係なく、2MFのコストが必要である。他の地形タイプを含んでいる小峡谷ヘクスの底へ進入するための移動コストは累積する(すなわち、小峡谷・林ヘクスに進入するには4MFのコストが必要である)。小峡谷ヘクスから退出する場合、より高い高度へ移動するためにMFを2倍(または4MPを追加)する以外、コストはかからない【例外：複数高度変更；10.5】。



例：歩兵が12Z4の底からY5の底へ移動するためのコストは4MFであり、Y5からY6へ移動するコストは2MFである。Y5の底からY4の底へ移動するコストは4MF(間にあるレベルを横切するための2MF+小峡谷に進入するための2MF)であり、Y4からY5に移動するコストは6MF(間にあるレベルを横切するための2MF+林のある小峡谷に進入するための4MF)である。これらの移動はいずれも複数高度変更(10.51)となっている。より高い高度のヘクスサイドを横切るユニットは、このヘクスサイド上で即応射撃を受ける可能性がある。

19.5 丘峡谷地 (Hill Depressions)：盤24にある小峡谷は、ヘクスD8とD9の間で高度が変わっている。D9は峡谷地と稜線の両方を含んでおり、丘峡谷地ヘクスと呼ばれる。ヘクスサイドD8-D9は稜線・峡谷地ヘクスサイドと呼ばれ、常に、より高いレベルにある丘峡谷地ヘクスの底にいるユニットと同じ高度にあると見なされる。



例：24C9、C10、D10、E10、E9は、全てD9の底へのLOSを持っている(A6.3)。さらにC6、D2、E3、F2も、D9の底へのLOSを有している。これは、これらのLOSがD9に進入する際、D8-D9稜線-峡谷地ヘクスサイドを経て、なおかつD9のレベル(すなわち、クレスト状態のレベル)の地形を横切らないためである。B6からD9へのLOSは、

D8-D9ヘクスサイドのヘクス頂点を通っているため引くことができない。この図の中にある中心点が赤以外の全てのヘクスは、丘峡谷地ヘクスD9へLOSを引くことができる。E7からD9へは、クレスト状態のユニットだけがLOSを引くことができ、E7の底にいるユニットではLOSを引けない。

19.51 丘峡谷地ヘクスの底へは、その底のレベル以下の高度からLOSを引くことができる。ただし、そのLOSは、他の要因で遮断されておらず、稜線-峡谷地ヘクスサイド(ヘクス頂点を除く)を経てそのヘクスに入っており、さらにそのヘクスのクレスト状態のレベル(20.91)にある地形を(そのヘクスの中心点にたどり着く前に)横切っていない。

例：24D9の底にいるユニットは、ヘクス列Dにあるレベル-1の全ヘクス、C10、E4、E5、E6、F4、F5の各ヘクス、さらにE7のクレスト状態(稜線ヘクスサイドE7-F7に沿って)のレベルから見る事ができる。E7の底にいるユニットは、E7の崖ヘクスサイドのために(11.21)D9へLOSを引くことができない。E8にいるユニットはD9の底を見ることができない。これは、そのLOSが、D8-D9にある稜線-峡谷地ヘクスサイドのヘクス頂点を横切っているからである—C8からのLOSも同様である。

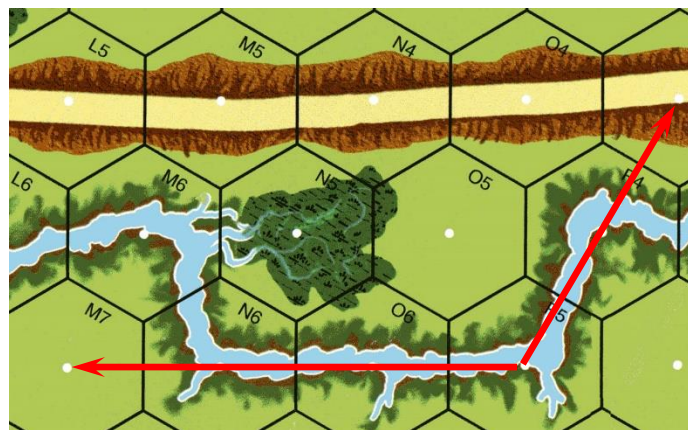
19.52 丘峡谷地ヘクスの底に対して、そのヘクスのクレスト状態レベル以上の高度にいるユニットからLOSが引けるかどうかは、A6.3による[例外：この丘峡谷地ヘクスに隣接していないユニットは、他の要因でそのLOSが遮断されずに19.51にも適合するなら、そのヘクスの底へのLOSに関してA6.3の「射程1ヘクスにつき少なくとも1レベル」の要求を無視できる]。



20. 小川とクレスト状態 (Streams & Crest Status)

20.1 小川は、細い水の流れがある小峡谷である。白色、茶色、濃い緑色が層になって重なりあった背景に囲まれた蛇行している細い青色の線があり、その一続きの青い線がヘクスの2個のヘクスサイドを通っている、13P4のようなヘクスが小川ヘクスである。13G4やX7は、小川の絵が1つのヘクスサイドだけを横切っているため小川ヘクスではない[訳注:47C5のように、小川の意匠が2つのヘクスサイドを通っていても、中心点が小川の意匠内にあるものは小川ヘクスとして扱うべきである]。22 X10や66V10にあるような小川でない端部は、66U10-V10ヘクスサイドの迂回移動を妨げたり遮断したりしない。

20.2 小川は、周囲の地形の高度より1レベル低い高度に存在しており、通常、-1レベルの峡谷地ヘクス(A6.3)である。小川の底にいるユニットは、他の峡谷地ヘクスを見ることができない。ただし、その峡谷地ヘクスと『隣接』していてもなおかつ小川ヘクスサイドで繋がっている場合、もしくは、水色-白色-茶色-濃い緑色の層である小川の絵から外れないで他の小川ヘクスにLOSを引ける場合、見ることができる。増水した小川は、通常、レベル0となる；20.44を参照。



例：13P5の底にいるユニットは、P3、N4、O4、Q3、N6、M7、および全ての隣接ヘクスを見ることができるが、M6やQ4を見ることができない。これは、そこへのLOSがより高いレベルにある開豁地の絵によって遮断されているためである。

20.3 ヘクス内に他の地形がない場合、底へのLOSが通るならば、小川はTEMと潰進に関して開豁地と見なされる(橋を参照；6.32)。

20.4 水深 (Depth)：小川ヘクスと小峡谷ヘクスの違いは、小川に水深があるということだけである。小川は、4つのタイプ(乾燥[Dry]、浅水[Shallow]、深淵[Deep]、増水[Flooded])のうちの1つに定義される。特にSSRで規定されていない場合、小川は浅水であると見なされる。DYOシナリオにおいて水深に関する情報



20.4

がない場合、下記の表を使い **dr** を行って決定する。この **dr** は、現在の EC **drm** (25.5) によって修正される。

dr	水深
≤1	増水(Flooded)
2-3	深淵(Deep)
4-5	渇水(Shallow)
≥6	乾燥(Dry)

20.41 乾燥 (Dry) : 小川が乾燥の場合、その小川は存在しない；全てに関して小峡谷と見なされる。同じ盤内の沼沢地ヘクスは全て湿地と見なされる。

20.42 渇水 (Shallow) : 小川が渇水の場合、歩兵/騎兵は、小川ヘクスサイドを通過して移動するかどうかに関係なく、3MFのコストで進入できる。

20.43 深淵 (Deep) : 小川が深淵の場合、歩兵/騎兵は4MFのコストで進入できるが、CX状態になる【例外：混乱状態・狂暴兵】(突撃による進入にはA4.72が適用される)——これは、小川ヘクスサイドを通過して移動したのか、また既にCX状態であったかどうかに関係ない。

20.44 増水 (Flooded) : 小川が増水の場合、通常時よりも1レベル高くなり(すなわち、通常であればレベル0)、増水した池として扱われる。小川が増水しているシナリオでは、地図盤上に描かれている全ての池も21.21に従って、通常よりも1レベル高くなる。小川が増水が沼沢地へ与える影響については16.6を参照。

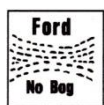
20.45 退出 : 小川ヘクスから出る場合の移動コストは、より高い高度のヘクスへ移動する際に適用される2倍のMF(または、4MPの増加)以外に、特別なコストは必要ない【例外：複数高度変更；10.5】。

20.46 車両 : 車両は、水深に関係なく【例外：増水】小峡谷であるかのように小川ヘクスを通過できる。全ての車両は、より高い高度のヘクスサイドを経て小川ヘクスを退出する際、小川ヘクスにおいてボグ判定を被る。オートバイは深淵の小川に運転して進入できない。残骸は増水した小川に残らない。

20.5 鉄条網/地雷原を除く野戦構築物は小川に設置することができず、小川が深淵や増水の場合には全ての野戦構築物を設置できない。

20.6 射撃 : 歩兵の固有FP、歩兵のLATW、固有のSW、DC、LMG、FTだけが、渇水や深淵時の小川の底で使用でき、その際、地域射撃として解決される。それ以外の火器をこの状態のヘクスの底から射撃する場合、車両に乗車/跨乗していないなければならない。

20.7 結氷/凍結 (Frigid/Frozen) : 小川が凍結していると指定されている場合、水深に関係なく小川は乾燥しているものとして扱う【例外：増水した小川は凍結しても1レベル高い；20.44】。乾燥していない小川が凍結せずに雪が存在する場合、その小川は結氷した水障害である。歩兵/騎兵ユニットが橋を使わずに結氷した水障害に進入したならば、そのユニットは、A19.12-13に従って戦意喪失状態になるか1つ下のクラスのユニットに置き換えられる。その際、置き換えも戦意喪失状態にもなれないユニット(すなわち、ヒーローや非武装ユニット)は損耗する。ユニットは、自身のサイズを輸送できるポートを使って結氷した小川を渡ることができ、この際、ポートの乗車兵が、その状態の小川に進入する際の通常のMFコストを消費する。増水時を除いて、小川を渡る場合に乗車/降車のコストは必要なく、他のポートのルールも適用しない。



20.8 浅瀬 (Fords) : 浅瀬は、峡谷地の斜面が緩やかで、水深が浅く川床が平になっている小川や小峡谷ヘクスに存在する。浅瀬はその小川ヘクスと同高度にあるものとし、以下の修正を除いて、小川/小峡谷として扱う。浅瀬は地図盤上に描かれておらず、SSRで指示されている場合のみ小川や小峡谷に置かれる浅瀬(Ford)カウンターで表す。

20.81 浅瀬の小川ヘクスに進入する場合、どの方向からでも、水深が1段階浅いものとして扱う(渇水時には乾燥；増水時には深淵になる)。

20.82 浅瀬ヘクスからの移動には、より高いレベルのヘクスサイドを横切っているとしてもボグDRは要求されない。ただし、より高い高度へ移動するのならば、通常の追加MF/MPのコストが必要である。

B

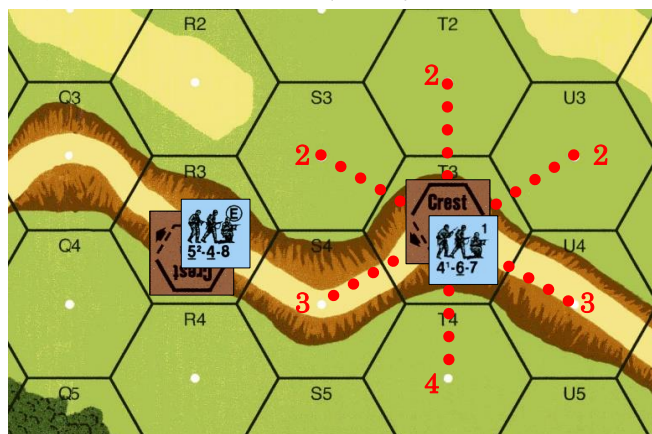


20.9 クレスト状態 (Crest Status) : 歩兵は、橋も浅瀬もない峡谷地においてクレスト状態を獲得できる。しかしながら、クレスト状態は、(24E7-E6のような)峡谷地の崖ヘクスサイドに沿って獲得することはできない。1個のクレスト(Crest)カウンターでそのヘクスの全ユニットを扱うことができる。複数のクレストカウンターを用いれば、そのヘクスにおいて、異なる方向のクレスト状態にある各ユニットをあつかうことができる。

20.91 既に峡谷地の底にいる統制状態の歩兵は、自身のAPhにおいて突撃できるならば、そのヘクスでクレスト状態となることを宣言でき、その際、そのヘクスに留まってそのユニットの下にクレスト(Crest)カウンターを置く。また、MPHにおいても2MFを消費することで同様に宣言することができる。峡谷地の外にいる統制状態の歩兵は、峡谷地ヘクスに対してヘクスサイドに沿って進入することでクレスト状態を宣言できる。その際、その峡谷地ヘクスの通常のCOTよりも1少ないMFを消費することとし、クレストカウンターは、防御可能な3つのヘクスサイドの中で中央のヘクスサイドを、実際に横切ったヘクスサイドとするように置かれなければならない。したがって、クレストカウンターの方向は、峡谷地ヘクスサイドを経て峡谷地に進入するならば自由に選択できない。ユニットは、クレスト状態で初期配置してシナリオを開始することができる。クレスト状態の歩兵は、その峡谷地ヘクスにおいて、峡谷地ヘクスサイドを横切らずに(クレストカウンターの向きで指定された)3つの正面ヘクスサイドのどれかを横切る直接射撃に対して、峡谷地より1レベル高い壕にいると見なされる。クレストカウンターは、3つのヘクスサイドの中央を防御可能なように置かれなければならない。この中央のヘクスサイドを峡谷地の地形が通るヘクスサイドと一致させてはならない。クレストカウンターをいったん置いたら、除去するまで変更することはできない。

例：14T2からT3へ進入するには、T3でクレスト状態を宣言しなければ2MFのコストとなるが、クレスト状態を宣言すれば1MFのコストでよい(29.92の図を参照)。

20.92 TEM : クレスト状態による壕の利点(27.3)は、間接射撃やOVR、峡谷地ヘクスの底にLOSを引ける(A6.3)位置からの直接射撃に適用されず、また防御されているクレストヘクスサイドの1つを通らずに射撃された場合も適用されない。峡谷地ヘクスの底に対する射撃は、峡谷地の底にいるユニットとそのヘクスでクレスト状態になっているユニットの両方に影響を与え、両方を1回のDRで解決する。ただし、クレスト状態の歩兵に対して有効な、同一レベルで非隣接の直接射撃は、峡谷地の底にいるユニットに影響しない。



例：14T3にいるクレスト状態の4-6-7は地上レベル目標である。S3、T2、U3ヘクスサイドを通る攻撃に対して壕の効果はあるが、S4、T4、U4ヘクスサイドを通る攻撃に対してその効果はない。4-6-7はR3にいる5-4-8を見ることができるが、これは両者がクレスト状態だからである；どちらか一方または両方が底にいたならばお互いを見ることはできない。これは、S3-S4ヘクスサイドの地上レベル地形が間にあるのでLOSを遮断するためである。S4は峡谷地ヘクスサイドに繋がっているため、5-4-8は、R4とQ4ヘクスサイドを横切る射撃(ヘクスS5からの射撃を含む)に対してのみ壕の効果がある。

20.93 MPH/APH : 歩兵は、あるクレスト状態から別のクレスト状態へと直接(APHであっても)移動できない。クレスト状態の歩兵は常に峡谷地の地形における特定の側にいると見なされる。その特定の側は、峡谷地において占有した側に“Crest”という文字が向くようにして、歩兵の下にクレストカウンターを置いて示す。クレスト状態の歩兵は、峡谷地において占有している側から峡谷地でないヘクスへ移動することで峡谷地ヘクスから退出できる。これは、単独壕から退出



B

21.21

する場合と同様に行う(IMFとCOT、又はAPhの能力を使って)。上記以外のヘクスに移動しようとしているクレスト状態の歩兵は、まず現在のヘクスでクレスト状態を脱するための移動(または突撃)をしなければならぬ。その移動(突撃)は、隣接する非峡谷地ヘクスからの進入と同様に行われる。

例：前述の図において4-6-7は、クレスト状態から脱するために2MF(赤色で示す)、さらにT4に進入するために2MF(S4やU4に進入するには1MFが必要である。ところが、クレスト状態から直接S3、T2、U3に移動するならば2MFでよい。これら全ての場合において、隣接ヘクスへ進入する前に、壕の恩恵もなくT3で射撃される可能性があり、混乱／釘付けとなったらT3の底で自身のMPHを終える。このユニットがT4に突撃するならばCX状態にならなければならない(A4.72)が、これ以外の隣接ヘクスならばこのペナルティを被らず突撃できる。

20.94 射撃/CC：クレスト状態の歩兵が、クレスト防御正面にない目標を射撃する場合、地域射撃が適用される。CCにおけるクレスト状態の歩兵は、攻撃を受ける際に-2DRMが適用され、逆に攻撃する際に+2DRMが適用される(ただし、攻撃側が防御されているクレストヘクスサイドを経て進入したばかりの場合を除く)。クレスト状態の歩兵が、CCの最初のラウンドを生き残り、混戦になれば、直ちにクレスト状態を失わなければならない。

20.95 SW：クレスト状態の歩兵は、その固有FPの他に、LMG、DC、LATW、FT/固有SWだけを射撃できる。クレスト状態にあったSWが所有されなくなった場合、それは峡谷地ヘクスの底に落ちる。

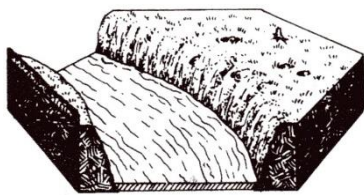
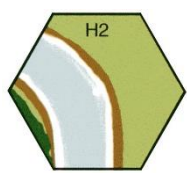
20.96 混乱状態のユニット：クレスト状態の歩兵が混乱したならば、続くRtPhにクレスト状態を脱しなければならない。

20.97 野戦構築物：峡谷地ヘクスにある野戦構築物は、クレスト状態でなく、峡谷地の底にあるものとする。

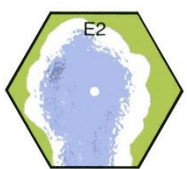
20.98 スタック：峡谷地の底にいるユニットと、そのクレスト状態のユニットは異なる高度レベルにあるものの、両方ともそのヘクスにおけるスタック制限に数える。

21. 水障害 (Water Obstacles)

21.1 水障害は、人や車両が通常の移動ができないほど十分に大きい水域である。何らかの特別な補助がなければ水障害に進入できない。ヘクスの中心点が青色の背景の上に印刷されたうち、小川でないヘクスが水障害ヘクスである。水障害には4種類ある——これらは、それぞれ非常に良く似た特徴を持っている。



21.11 運河 (Canal)：運河は、大きな自然の水路との間で商用の輸送に使われる幅1ヘクスの人工の水路であり、河川に流れ込むか、盤端に流出するかしている。23H2が運河ヘクスの実例である。



21.12 河川 (River)：河川は、通常、幅が複数ヘクスの大きな水路であり、河川は盤端まで延びた連続した流水ヘクスとなっている。7E2が河川ヘクスの実例である。

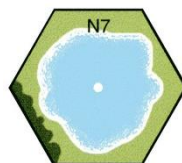


21.121 水流 (Current)：河川が存在するシナリオの最初、水流の方向と速さを決定しておくなければならない。これらの要素が未確認であるDYOシナリオではdrによって決定する。適当な向きに水流(Current)カウンターを置き、それからdrを行って、奇数ならば向きを逆にする；偶数ならばそのままにしておく。この同じdrを現在のEC(25.5)で修正して、次の表で現在の水流の速さを決定する。

dr	流速
≤1	急流(Heavy)
2-5	普通(Moderate)
≥6	静水(Slow)

現在の流れを示しておくために、適切な面を上にして水流カウンターを河川ヘクスに置く。橋は水流の影響を受けない。また、島以外の地上(沼沢地を含む)によってヘクスの両側を取り囲まれている河川ヘクスも水流の影響を受けない(例：7CC4、7K2、7H1)。渡河中の歩兵に関する流れの影響は、“川を下ること”の強制だけである。水流が普通/急流の場合、岸を離れた、もしくは岸に乗り上げたプレイヤーターン時を除き、ボートと水陸両用車両に影響を与える；水流が静水ならば影響はない。水流が普通の河川ヘクスの底にいるボートと水陸両用ユニットは、自身のAPhに1ヘクス下流へ漂流する；水流が急流ならば各APhに1ヘクス下流へ漂流する。漂流する際、隣接する下流ヘクスが複数ある場合、原動機付きボートと移動不能でない水陸両用車両は、混乱/衝撃/麻痺状態でないPRCに操作されているならば、漂流先のヘクスを選択できる。手漕ぎボートや放棄されたボート、衝撃/麻痺/走行不能状態にある水陸両用車両は、漂流先のヘクスをdrで決定する；1-3ならヘクス番号の低いヘクスに漂流し、4-6ならヘクス番号の高いヘクスに漂流する。ユニットは沼沢地の中へ/から外へ漂流しない。

21.122 水深 (Depth)：河川が存在するシナリオの最初において、水深は、渡河可能(Fordable)、深淵(Deep)、増水(Flooded)のいずれかに定義される。渡河可能の場合、歩兵ユニットはボートを用いなくても渡河を試みることができる。残骸は、渡河可能な河川の場合のみ水ヘクスの底に存在できる。SSRで指定されていない場合、河川は深淵と見なす。水深に関する情報が未確認のDYOシナリオならば、drで決定する：1以下=増水、2-5=深淵、6以上=渡河可能。このdrは、現在のEC drm(25.5)で修正する。増水した河川は隣接する沼沢地を河川に変える(16.6)；渡河可能な河川は沼沢地を湿地に変える(16.7)。



21.13 池 (Pond)：ゲーム上の池は、流入する水のない、陸地で封じられた河川である。7CC9や17N7が池ヘクスの実例である。池の水深はdrで決定しない；代わりに21.2が適用される。池には、ヘクスの中心点を含まないものも(24L9-M9のように)あるが、この場合、そのヘクスは水障害ヘクスとして扱わず(それでも、池ヘクスサイドは水障害である)、水ヘクスサイド以外の全てヘクスサイドを横切って進入できる。水ヘクスサイドを横切って水障害以外のヘクス[例外：沼沢地；16.42]に進入しようとする水陸両用車両は、水陸両用モードの1MPに加えて、水陸両用でないそのヘクスの通常のMPコストを消費しなければならない。SSRによって渡河可能とされた池の中のみ、残骸が生じる。

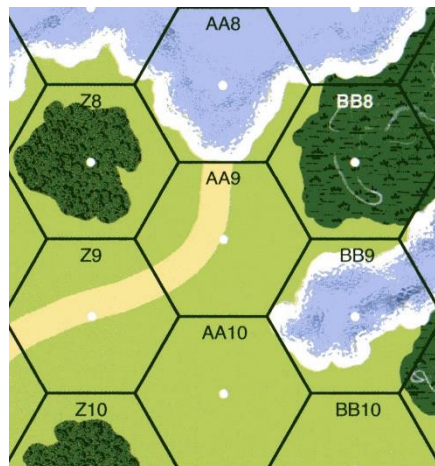
21.14 湖/海 (Lake/Ocean)：湖/海は、地図盤の全幅に収まりきれないほど大きい水域であり、地図盤端がその水障害ヘクスでしめられている。

21.2 全ての水障害は、周りの地形より1レベル低い(通常はレベル-1)。その稜線は、地上レベルやより高い地形と接する水障害ヘクスに形成される[例外：21.21]。したがって、水障害ヘクスの底にいるユニットは、それより高い各レベルの最初のヘクスにのみLOSを引くことができる；しかしながら、このLOSはその他のLOS要件(稜線からの距離のように；10.23)によって遮断される可能性がある。同様に、より高いレベルにいるユニットは、自身と水障害ヘクスとの間に、自身と同レベルかより高いレベルのヘクスサイド(自身のヘクスのヘクスサイドは除く)が存在しない場合、その水障害ヘクスの底にLOSを引くことができる。

21.21 河川が増水していると指定された場合、通常より1レベル高くなる(すなわち、普通ならばレベル0)。河川が増水しているシナリオの場合の池も全て通常より1レベル高くなる。水障害(または小川；20.44)におけるこのような水位上昇は、その水ヘクスの橋の下を移動(21.4)する行為を禁止するものではない。(次のページの最初にある例を参照。)



21.3



例：7AA10は、AA9を通して河川の底を見るならばレベル1以上の高度でなければならない。しかしながら、この河川が増水していると指定されているならば、AA8とBB9の両方が地上レベルとなる(BB8は河川ヘクスと見なされる；16.6)。

21.3 LOSを引くことができるならば、水障害は、TEMと潰走に関して開豁地と見なされる(橋を参照；6.32)。

21.4 水障害ヘクスへの進入は、通常、橋の上のユニット、ボート、水陸両用車両に制限される。これ以外の場合、歩兵/騎兵が試みられる。オートバイ/砲の人力移動は渡河しながら行えない。このようなヘクスに進入するコストはそのユニットの全許容MFが必要であり、ユニットがそのヘクス内にいる間、危険な移動(A4.62)を行っているものと見なされる。水障害ヘクスを離れる場合、より高い高度に進入するためにMFを2倍にする以外、ペナルティはない【例外：複数高度変更；10.5】。渡河中のユニットは、急流時において上流に向かって移動できない。渡河中のユニットは釘付け状態を免れる。Aphでは水障害に(渡河によって)進入できないが、Aphに離れることはできる。渡河中の歩兵/騎兵が迫撃砲、MMG、HMGを運搬する場合、分解状態ではなければならない。

21.41 渡河 (Fording)：渡河は、渡河可能でなおかつ結水していないと指定されている河川ヘクスだけで、歩兵/騎兵が試みられる。オートバイ/砲の人力移動は渡河しながら行えない。このようなヘクスに進入するコストはそのユニットの全許容MFが必要であり、ユニットがそのヘクス内にいる間、危険な移動(A4.62)を行っているものと見なされる。水障害ヘクスを離れる場合、より高い高度に進入するためにMFを2倍にする以外、ペナルティはない【例外：複数高度変更；10.5】。渡河中のユニットは、急流時において上流に向かって移動できない。渡河中のユニットは釘付け状態を免れる。Aphでは水障害に(渡河によって)進入できないが、Aphに離れることはできる。渡河中の歩兵/騎兵が迫撃砲、MMG、HMGを運搬する場合、分解状態ではなければならない。



例：8CC8から2重稜線を横切ってレベル1の林ヘクスBB8に移動するならば、6MFが必要である(2間にあるレベルに登る；10.51)+4(より高い高度の林ヘクスに進入する；A4.133)=6)。

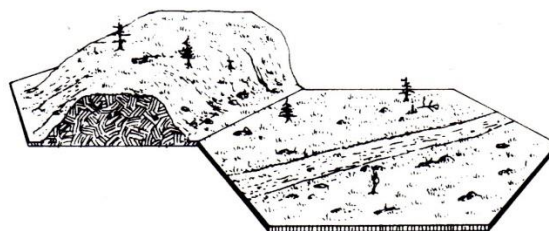
21.42 渡河中のユニットは、固有FPだけを射撃でき、さらに地域射撃となる(AFPh射撃ならばさらに半減される)。

21.43 混乱状態となった渡河中のユニットは匍匐後退できず、そのため阻止に対して非常に脆い。水障害にいる混乱状態のユニットは潰走しなければならない；たとえ戦意喪失状態であっても現在の区域に留まることはできない。

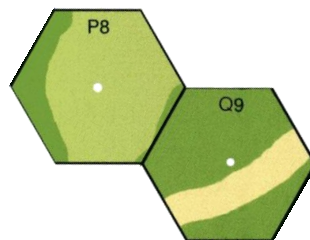
21.5 野戦構築物は水障害に設置できない【例外：海岸障害物；G14.5】。

21.6 氷 (Ice)：全ての水障害(海を除く)は氷点下のシナリオの場合、氷が張る。凍結した場合、水障害ヘクスは全ての点に関して開豁地と扱われる。修整前のHE攻撃DRがIFT上でKIAとなるか、または氷が崩壊した場合、そのヘクスから氷が除去される。そのようなヘクスに氷がないことを示すために、コイン、または氷崩壊(Collapsed Ice)カウンター(ARMIES OF OBLIVIONに含まれる)を置くこと。氷は、橋の崩壊のルールに従って(6.42；全ての氷ヘクスの重量制限は、今までに他の氷ヘクスで支えられた最も重い重量に等しい)、5トン以上の重量がある車両によって崩壊する可能性がある。氷の崩壊が発生した場合、そのヘクスにある全てのユニットが除去される。さらに、その氷の崩壊により落下した車両の重量と同等以上の車両がその他の氷ヘクスに進入した際、同様に氷の崩壊によって除去される。鉄条網と隠匿されていない地雷だけが氷ヘクスに配置できる野戦構築物である。

B



22. 谷(Valley)



22.1 谷は、地上レベルより低い高度に存在し、峡谷地よりもかなり広い地帯を表している。谷は、同じ盤の地上レベルである開豁地を示すために使用されている明るい緑色と明確に対比できるように、濃い緑色を背景にしている。24Q9が谷ヘクスの実例である。

22.2 谷ヘクスはレベル-1である。谷ヘクスにある地形は、このレベルを基準にして新たな高度まで通常と同様にそびえている(小峡谷ならば下に窪んでいる)；すなわち、通常ならば林はレベル1の障害物だが、谷にある場合はレベル0の障害物になる。“丘”の稜線は、2つの異なる高度レベルが接する峡谷地でないヘクスを形成し、丘のルールがこの稜線に関するLOSのルールにも適用される。丘を含んでいる他の盤と繋げないならば、プレイヤーは、谷の地形をレベル0、明るい緑色のヘクスをレベル1の丘として扱ってLOSの関係を思い浮かべれば、容易に判断することができるだろう。

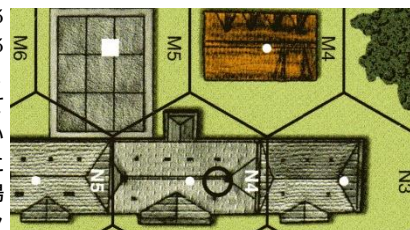
22.3 ヘクス内に他の地形がなければ、LOSが通るという条件で、TEMと潰走に関して谷は開豁地と見なされる。

22.4 谷ヘクスに進入するための移動コストは、そのヘクス内にある他の地形に完全に依存する(より低い高度のヘクスに移動することでMFを獲得できる自転車[D15.81]とスキーユニットは除く)。

23. 建物 (Buildings)

23.1 建物は、様々な大きさと形をした人工の住居や建造物を表している。建物の概観を絵にしている茶色や灰色の長方形を1個以上含んでいる——そのヘクスの中心点が建物の絵に触れていなくても——建物ヘクスである。

例：1M4は建物ヘクスである。M5も建物ヘクスだが、N3、N4、N5と同じ建物の一部になっている。これは、4つの建物ヘクスが全て建物ヘクスサイドで繋がっているためである。建物の“ヘクス”について特別に述べられている場合を除き、建物M5といえば、ヘクスN3、N4、N5も含まれることになる。

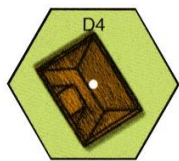


23.2 建物はLOSに対する障害物である。障害物としての高度は、それ自体の高さと建っている場所の高度レベルの組み合わせで決まる。例えば、レベル0のヘクスにある1階建て建物はレベル1の障害物である；谷にある1階建て建物はレベル0の障害物である；レベル2の丘にある1階建て建物はレベル3の障害物である。建物自体の高さは、建物が占めているヘクスの数、および建物内にある階段シンボルの有無によって決まる。階段シンボルとは、建物ヘクスの中心点の代わりにある小さな白い正方形のことである。障害物を通してより低いレベルを見るには、射撃側ユニットが目標側ユニットのどちらかが、その障害物の高度よりも高い高度にいる必要があること、また、同一レベルユニットの間におけるLOSは、それと同じレベルの障害物が間にあっても遮断されないことを思い出すように。

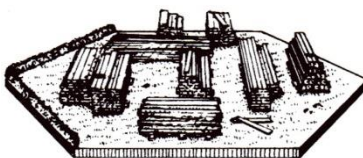
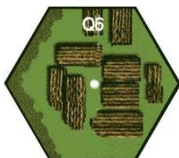


B

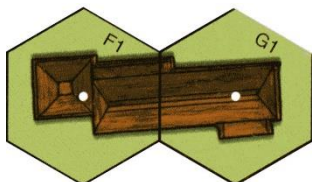
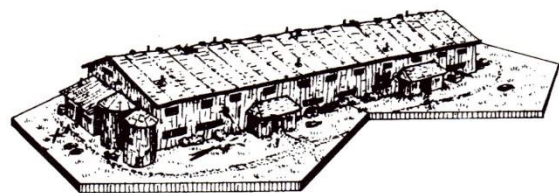
23.41



23.21 1階建て建物 (Single Story House)：階段シンボルが存在しない全ての1ヘクス建物は、LOSに対する1レベル障害物である。このような建物に在る全てのユニットは、そのヘクスにある他の地形のレベルに在るものとする。1D4は1階建て建物の例である。

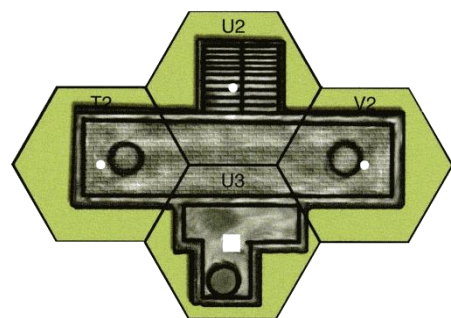
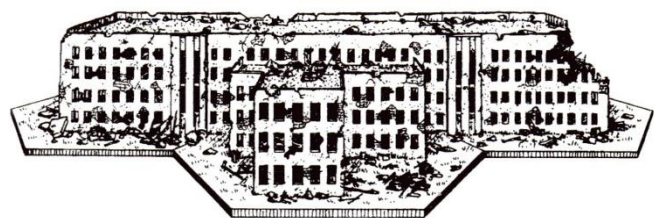


23.211 材木置場 (Lumberyard)：しま模様の入った茶色い長方形を多数含んでいるヘクスは材木置場ヘクスである。ヘクス24Q6(およびデラックスASLのcD4)が材木置場ヘクスの例である。材木置場は、潰走(A10.51)、回復(A10.61)、勝利条件(A26)、放火/延焼時のEC DRM(25.5)を除いて、木造の1階建て建物と同様なものとして扱う。なお、そこからは迫撃砲とAA砲を射撃することができ、車両によるOVRを実行することができない。車両は、迂回を使う場合のみ材木置場に進入できる【例外：オートバイは人力移動で進入できる】。材木置場を通る小道はまったく存在しない。



23.22 2階建て建物 (Two Story House)：階段シンボルのない複数ヘクスにまたがる建物は、LOSに対する1½レベル障害物である。この建物の各ヘクスは、地上レベルの他に1レベルだけ高いレベルを持っている。このような建物は全て、レベル間の移動が行える固有の階段が各ヘクスにある。建物自体は周りの地形より1½レベルだけ高いが、レベル1カウンター上にあるユニットは周囲の地形より1レベル高いところにいるものと見なす。1F1-G1は2階建て建物の例である。

レベル間の移動が行える固有の階段が各ヘクスにある。建物自体は周りの地形より1½レベルだけ高いが、レベル1カウンター上にあるユニットは周囲の地形より1レベル高いところにいるものと見なす。1F1-G1は2階建て建物の例である。



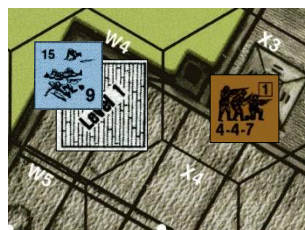
23.23 多層階の建物 (Multi-Story Building)：階段シンボルのある建物は、LOSに対する2½レベル障害物である。これらの建物は、地上レベルに加えて、第1レベルと第2レベルの区域を持っている。このような建物は、白色の正方形である階段シンボルで表されているヘクス以外、

固有の階段を持っていない。建物内におけるレベル間の移動は階段ヘクスでのみ行うことができる。1U3は、多層階の建物の例である。



23.24 第3レベル構造物 (Third Level Structures)：第3レベルを持つ建物は3½レベル障害物であるが、これはSSRによってのみ存在する。該当するヘクスにレベル3カウンターを置いてそれに該当することを示しておく。SSRの指定により、第3レベルの高さが建物全体に存在したり、建物の特定のヘクスだけに存在したりする可能性がある。SSRの内容によって、または建物自体の絵によって階段の存在が特定できない場合、第3レベル区域を含む建物の各ヘクスには固有の階段があると見なされる。

23.25 隣接建物ヘクス：建物の中にあるユニットが同じ建物の隣接建物レベルと『隣接』していると見なすことができるのは、両者が互いに同じレベルにある場合【例外：連続住宅；23.71】か、または(印刷されているものや固有の)階段で垂直につながっている場合のどちらかだけである。これに該当しない場合、同じ建物内にある隣接ユニットであったとしてもLOSを引くことができない。また、同じ建物内にある非隣接ユニットの間にもLOSが引けなが、間にあるヘクスを通して建物の絵ににかならないLOSが存在できる——1M5からN3のように(23.1の図を参照)——ならば引くことができる。建物区域【例外：屋上区域】内のユニットへのLOSは、『隣接』しているユニットから、あるいは(別のヘクスからのLOSの場合)LOSがそのヘクスに進入するときに建物のイラストにかならずにヘクスサイドを通過する場合にのみ引く事ができる(例として、1X3と1X4を比較せよ)。



例：1X3の地上レベルはW4の第1レベルのLOS内にない。したがって、W4の第1レベルに在る混乱状態のユニットは、敵ユニットがX3に存在していても潰走する義務がない。同様に、これらの隣接ヘクスに在るユニットは、LOSが引けないため互いに射撃できない。

23.26 階段 (Stairwell)：同じ建物ヘクス内にある他の垂直レベルへの攻撃は、階段ヘクスならば可能だが、それは次に高い又は次に低いレベルに対してのみ限定される。同じ建物ヘクスにある地上レベルと第2レベル(および、それより高いレベル)は決して『隣接』していない。

23.3 建物のTEMはその建物の構造タイプによって決まる。灰色の建物は石造を表して+3TEMを持つ。茶色の建物は木造を表して+2TEMを持つ。プレイヤーの間で建物の構造について同意が得られないような色の建物があった場合、その建物は木造として扱う。

23.31 TEMは、目標が占めている建物によって決定され、同じ建物内から射撃されたとしても何ら修正はない【例外：工場；23.741】。迂回しているユニットは、残留FP以外【例外：J2.23】の攻撃に対して建物のTEMを受けられない。

23.32 間接射撃：間接射撃は、1つの修正前解決DRを用いて、建物の各レベルに対して同時に解決する(完全建物ヘクスの場合を除く)。ただし、その目標がより上にある屋上以外の各建物レベルについて(市場[23.73]やWPによる攻撃であっても)+1DRMが追加される；完全建物ヘクスに命中した場合、その建物ヘクスで最も高いレベルと屋上だけが効果を受ける【例外：瓦礫；24.11-121】。

例：木造である2階建て建物の地上レベルに在るユニットは間接射撃に対して+3TEMを受ける。石造である多層階の建物のレベル1に在るユニットは+4TEMを受ける。

23.4 迂回を用いる場合を除き、歩兵は、建物ヘクスに進入するのに2MF【例外：道路を経由する場合(A4.132)；219のように開路地以外の地形部分を迂回する場合(A2.4)】、また、建物にある階段(印刷されているものや固有の場合でも)ヘクスでレベルを変更するのに1MFを消費する。車両は、VBM(D2.3)を使う、工場の階段(23.742)、また瓦礫/地下室の崩壊(23.41)の危険を冒すならば、建物に進入することができる【例外：市場；23.73】。車両は、建物の上のレベルを占めることは絶対にできない。

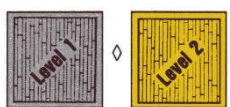
23.41 地下室 (Cellars)：跨乗兵のいない完全装軌型でCTかつBU状態のAFVだけが、建物障害物に進入できる【例外：市場(23.73)；工場の階段(23.742)】。その際に消費するMPの合計は、カウンターに印刷されている許容MPの1/2に等しい(OVR攻撃を行うならば、その許容MPの1/4を追加する；D7.1)。このVBMを用いない建物ヘクスへの進入には、直ちに、ボグ判定のみに適用される+3DRM(石造



23.41

建物ならば+4DRM)を用いてボグ判定DRを行わねばならない。そのAFVのボグ判定DRの色付きdrが0以下なら、その建物へクスは瓦礫になる。その建物が木造/1階建て建物(それぞれについて適用だった場合、瓦礫生成の判定に対してだけボグ判定DRの色付きdrに-1drmが適用される。1階建て建物が瓦礫になったとしても、その建物の占有者に影響を与えないが、瓦礫になった建物が上階のレベルを持つならば24.11-121を適用する。そのAFVのボグ判定DRにおける修正前の色付きdrが6だったら、床を踏み抜いて地下室に落下し、除去される。そのAFVの操作班が生きたなら自動的に地上レベルに置かれ、そのフェイズにおいて続けて行われる射撃に対して危険な移動の適用を受ける(D5.6)。他の状況で地下室がゲームに使われることはない。地下室に落ちたAFVは、それだけで瓦礫を生成せず、マンホールや地下道自体、およびそのマンホールや地下道の中にあるユニットに何の影響も与えない。

23.42 複数レベルの建物は、各建物レベルに垂直方向の区域を1つずつ持っている—各区域に通常のスタック制限が適用される。1つのユニットが一度に複数のレベルを占めることは一切できない。



23.421 上階のレベル (Upper Levels):

複数レベル建物にいるユニットは、レベルカウンターの上に置かれていない限り地上レベルにいるものとして扱う。レベルカウンターは、レベルとレベルの間にある床を表す。レベルカウンターは、

ユニットがそのレベルを占めていなければ盤上に置かない【例外：第3レベル；23.24】。レベルカウンターの存在に関係なく、各階の床は常に存在している。レベルカウンターは、特定の上階レベルにユニットがいることを示すために用いる。上階レベルにおける移動や攻撃の規約は、地上レベルのものと同一である。床を表しているこのレベルカウンターは、その上にあるカウンターをずらさなくても一目で識別できる様に、高度ごとに色分けしている。

23.422 階段へクスにいないユニットは、自身よりも上、あるいは下のレベルにいる敵ユニットに対しCCを仕掛けることができない。自軍APHの開始時、すでに階段へクスにいるユニットは、そのAPHに階段を1レベルだけ昇降して突撃し、その区域にいる敵ユニットとCCを実行できる。ユニットは、1回のAPHにおいて、新たなへクスへ入ることと、垂直に上下して別の建物区域に入ることを両方を同時に行うことができない【例外：不連続レベル建物におけるへクス間の移動；23.72-722】。また、地上より上の階の区域から異なる建物へと直接移動することもできない。

23.423 砲 $\frac{5}{8}$ インチカウンターの火器は、建物の上階レベルを占めることができない【例外：迫撃砲(23.85)；要塞化された建物(23.93)】。 $\frac{5}{8}$ インチカウンターの非車載火器は、それが小型目標(C2.271)か、または大型目標でないAT/INF砲ならば、建物/瓦礫に初期配置したり人力移動させたりできる。屋上以外の建物区域からは、迫撃砲射撃、空中目標に対するMG/砲による攻撃が禁止される。

23.424 建物の登攀 (Scaling): 建物の登攀を行うことができるのは、DYOの購入やSSRIにおいてコマンドウとして指示されている、特別な訓練を受け、特殊装備を持つ兵士だけである。統制状態のコマンドウは、登攀(11.4)を使って建物/橋の外側を上り/下りできる。これを行う場合、その建物/橋へクスに登攀カウンターを置いて、建物の絵に接触していない建物のへクス頂点に矢印が向くようにする。建物を登攀するユニットは落下DR(11.41)を行なう必要がない；各ゲームターンに1レベル分だけ自動的に上り/下りする。その際、そのユニット自身のAPHに、登攀カウンターを取り除いて、今いるレベルの建物に移ることができる。進入しようとしている区域に火災を含んでいる建物レベルへの登攀はできない。全ての登攀ルールが建物の登攀にも適用される【例外：落下DR；B11.41】。

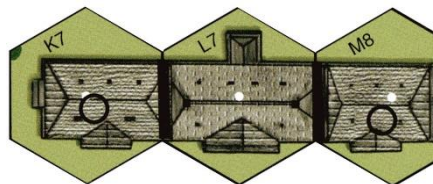
23.5 建物へクス内で許されている唯一の野戦構築物は、地雷原とその建物自体の要塞化である(23.9)。



23.6 木造建物内で放火するならばDR7以上で炎を発生させることができ、同じ建物の隣接へクスにはDR 8以上で延焼する。石造建物内で放火するならばDR 8以上で炎を発生させることができ、同じ建物の隣接へクス(25.6参照)にはDR 9以上で延焼する。これらのDRは修正を受ける；第25項を参照。全てのレベルが火災となっている複数レベル建物へクスは、その建物へクスの各レベルに火災(Blaze)カウンターを置くよりも、炎上建物カウンターを置くことよい。

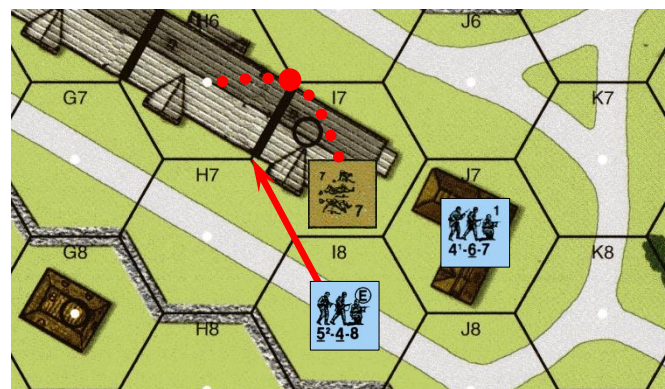
B

23.7 特殊な建物のタイプ：4種類の特殊な建物があり、それぞれについて特別なルールが用意されている。

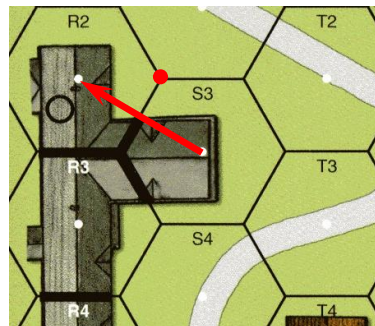


23.71 連続住宅 (Row house):

複数へクス建物のへクスサイドに黒色の太い線がある場合(23K7のように)、その複数へクス建物は、個々の家が繋がっている連続住宅である。複数へクス建物なので、連続住宅は上階レベルを持ち、20X6のように固有の階段(23.22)だけを持つならば、LOSに対する1 $\frac{1}{2}$ レベル障害物と見なされる。また、1204のように印刷された階段(23.23)を持っているならば、LOSに対する2 $\frac{1}{2}$ レベル障害物と見なされる。黒色の太い線は、全てのレベルに対してそこを通る全てのLOSを遮断する【例外：連続住宅の屋上にいるユニットは通常のLOSを保持できる】。このへクスサイドの両側にあるへクスが両方とも瓦礫になった場合、その黒色の太い線は存在しなくなったものとするが、それ以外の瓦礫は黒色の太い線に影響を与えない。連続住宅にいる歩兵が同じ建物にある別の連続住宅へクスに直接に移動/潰走/突撃/CCからの離脱ができるのは、地上か屋上(23.8)のレベルにいるときだけである；さらに地上レベルにいる場合、建物のどちらか側を“迂回して”いるのかを明言しなければならない。地上レベルで移動/潰走するこのようなユニットは3MFを消費する(離れようとしているへクス内で“迂回”するための1MFと、新しい建物へクスに進入するための2MF、この際、離れようとしているへクスにOBA/残留FPがあるならば迂回中に攻撃される)。



例：20I7にいる混乱状態のソ連軍分隊は潰走しなければならないが、建物のH7側を経てH6に潰走する場合、I7-H7-H6のへクス頂点でI8から阻止を被ることになる。I7の上階レベルに潰走すれば一時的に助かるが、次のドイツ軍の移動で危機にさらされてしまう。よって、建物の反対側を経てH6に潰走することとした。これならば建物のI6側からH6へ潰走することになり、どちらのドイツ軍ユニットもI7-I6-H6のへクス頂点にLOSを引くことができない。



例：21R3にいるユニットはR2にいるユニットにLOSを引くことができない。これは、両へクスの中心点の間にあるLOSが黒色の線で遮断されているためである。ただし、S3にいるユニットからR2へLOSを引くことはできる。これは、黒色の線がへクスサイドの中心までしか達していないからである。このような状況にあったとしても、S3のユニットがMPHに直接R2に進入したいと思った場合、R2-S2-S3のへクス頂点(赤い点の位置)でFFMO/FFNAMの対象となる—ただしR3から射撃を受けることはない。

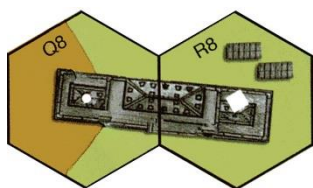
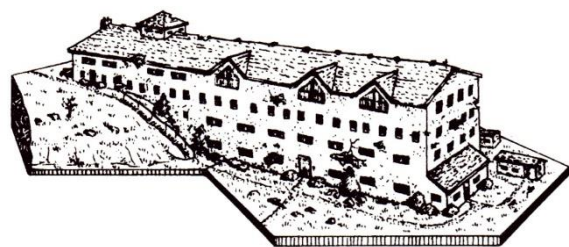
注意：所有している地図盤12がAH社出版の初版ならば、地図盤のO6-O7、O4-F3、P3-Q4へクスサイドにある建物の絵の部分に、この太線を引き必要がある。



このとき、移動/潰走ユニットが横切った建物ヘクスサイドの迂回側にあるヘクス頂点にLOSを引くことのできるユニットは、FFMO/FFNAM DRMが適用される防御臨機射撃や阻止を行うことができる。このヘクス頂点で混乱、釘付け、阻止された場合、そのユニットは、自身のMPHにおいて隠蔽状態のMMCのいる区域に進入しようと試みた(A12.15)場合と同様にして、最後にいた区域に戻される。地上レベルにおけるこのような移動/潰走/突撃/離脱は、もしあるならば、両方のヘクスで地雷原による攻撃を被る。1つの連続住宅建物内にある異なる連続住宅ヘクスにいるユニット同士は、その連続住宅にいない別のユニットがそれぞれのユニットに『隣接』しているならばFGを形成できるが、そうでなければFGを形成できない。連続住宅建物の各ヘクスは、潰走と掃討に関して別々の建物として常に扱われるが、建物の支配に関しては1つの建物として扱う。



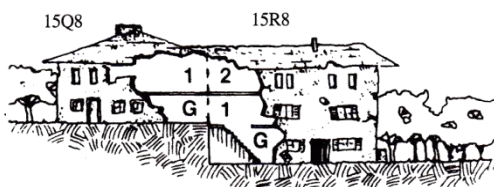
23.711 突破口 (Breach) : 連続住宅の中においてDCを所有している釘付け状態でない統制状態の歩兵は、自身のMPHに1MFを消費してDCを配置し、連続住宅のヘクスサイドを攻撃することを宣言して、黒色の太い線に突破口を開ける試みを行うことができる。DCの配置に成功した場合、AFPhにおいてそのヘクスサイド(だけ——ただし通常のTEMで)に対するDC攻撃を解決する; DCが爆発したら、IFT上でNMC以上の良い結果となれば壁に突破口が開けられる。その際、同じ修正前DRを使って、対応する隣接した連続住宅区域にいるユニットに対して、完全なTEMを適用した地域射撃(その敵ユニットが非隠蔽状態ならば2FP、隠蔽状態ならば6FP)で攻撃を解決する[両者に対する例外: DCが故障した場合; A23.4]。該当する区域に突破口(Breach)カウンターを、その矢印を突破口の開いたヘクスサイドに向けて置く。それ以降、突破口が開いたのと同レベルの『隣接』する連続住宅の間で、建物と建物の間における通常のLOS、および通常の移動が可能となる。また、AFVが瓦礫を生成せずに黒い太線のヘクスサイドを横切って移動した場合、23.41にしたがって突破口が形成される。



23.72 不連続レベル建物 (Split Level Buildings) : 15Q8-R8のように、異なる高度レベルに位置し、階段シンボルが低い高度側のヘクスに1つだけある複数ヘクス建物は、第1レベル建物ヘクスと第2レベル建物ヘクスが複合したものである。

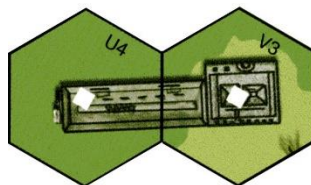
どちらのヘクスの建物も2¹/₂レベルの障害物(階段のある建物ヘクスは地上レベル上にあるの2¹/₂レベル障害物であり、階段のない建物ヘクスはレベル1ヘクス上にある1¹/₂レベル障害物である)を表し、高い地形の上に位置している建物自体は低い地形の上にある建物自体よりも1レベル分だけ低い。高い方のヘクスの第1レベルは低い方の第2レベルと直接つながっている。高い方のヘクスにある建物の地上レベルへ建物内を通して移動するには、低い方のヘクスの第1レベルから移動しなければならない。その上のレベルも同様である。

床の接続状況を確認するための不連続レベル建物の断面図



2=第2レベル
1=第1レベル
G=地上レベル

例: 15R8にいるユニットが直接建物内を移動してQ8の第1レベルに達しようとするならば、R8の第2レベル区域を経由して移動しなければならない。逆もまた同様である。

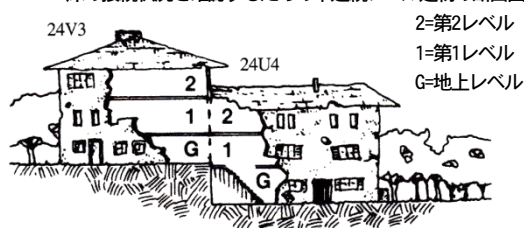


23.721 24U4-V3のように、異なる高度レベルに位置している複数ヘクス建物で、両方のヘクスに階段シンボルがあるものは、各ヘクスに同じ階数の建物レベルがある。よって、高い地形側に位置している建物ヘクスは、低い地形側に位置してい

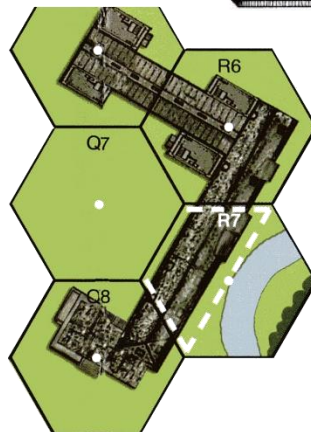
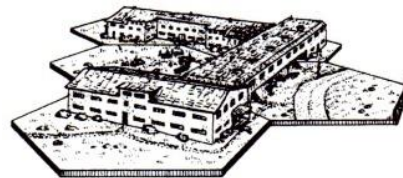
る建物ヘクスよりも高いLOS障害物となる。前述の事項は、異なる高度レベルに位置しているが階段シンボルを持たない複数ヘクス建物についてもまったく同様のことがいえ、それが連続住宅(41V6-V7)やよくある2階建て建物(オーバーレイ6)であるかどうかは関係ない。高いヘクスから低いヘクスへ建物内を移動するには、入ろうとしている先の建物レベルより1レベル低い建物レベルからでなければならない。また逆も同様である; 屋上にいるユニットは新しいヘクス内へ直接移動することができない。同じ不連続レベル建物の連続住宅ヘクス間を移動するには地上レベルでのみ可能である; 建物を上るならば歩兵は4MF(高い方へ高度変更して“迂回”するのに2MF[2×1]、建物へ進入するのに2MF)を消費することになる。全ての場合において(連続住宅以外の建物と階段が1個しかない建物も含める)、ユニットは、連続住宅を迂回移動(23.71)するのと同様の手法で、一方のヘクスの地上レベルからもう一方のヘクスの地上レベルへと移動することができる。

23.722 同様に、ある1ヘクスだけが低い建物レベルを持つとSSRによって指定された複数ヘクス建物もある。この際、高いレベルを持つとされたヘクスの最上レベルに対するLOSの特別な制限が適用される。それは、高いレベル側にあるヘクスの最上レベルは、低いレベル側にある建物ヘクスの屋根によって、低いレベル側にあるヘクスの最上レベルを見ることができないということである(逆もまた同様)[例外: 屋上にいるユニット; 23.8]。

床の接続状況を確認するための不連続レベル建物の断面図



24U4の第2レベルからV3の第2レベルまで素早く移動するためにはV3の第1レベルを経由すべし。



23.73 市場 (Marketplace) : 建物ヘクス12R7は、地上レベルに建物障害物がない特殊な建物であり、R7にある建物の絵に白色の破線でそれが示されている。このヘクスを通る(ヘクスサイドを含む)地上レベルのLOSは、どのような方向であっても引くことができる; 全てのタイプのユニットはこの地上レベルに移動する/この地上レベルで射撃を受ける場合、開豁地にいるものとして扱われる。

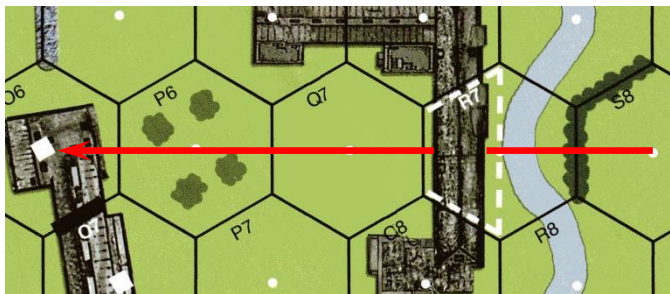
注意: 所有している地図盤12がAH社出版の初版ならば、R6-R7とR7-Q8ヘクスサイド、及びR7の中央に、この破線を引く必要がある。



23.731

23.731 市場ヘクスには、第1レベルの建物区域がその上部に存在する。この区域には、このヘクス固有の(野外にある)階段を使うことでのみ地上レベルから直接たどり着くことができる。この固有の階段を経てMPHに地上レベルから第1レベルへ(逆も同様)移動するユニットは、地上レベルで開路地を移動しているものと見なされる。

23.732 市場の第1レベルは十分に地上レベルの構造物上に張り出しているものとされ、12R7の第1レベルからの射撃やここへの射撃は、このヘクスの中心点に引くことで確認する。市場の地上レベルへ又はここを通る地上レベル間のLOSは、他のLOS障害物がなければ、通常と同様に引くことができる。レベル1の区域からのLOSは市場の両レベルに対して引ける【例外: 23.25】が、そこを通過して引くことはできない。レベル2やレベル3の区域からのLOSは市場の両レベルに対して引くことができる。また、これを越えて市場よりも先にあるヘクスに引くこともできるが、1 $\frac{1}{2}$ レベル障害物である市場によって形成された死角ヘクス内は除く(A6.4参照)。



例: 12S8では、R7の地上レベルの開路地を通してO6の地上レベルを見ることができる。ただし、R7のレベル1による1 $\frac{1}{2}$ レベル障害物があるため、O6のレベル1やレベル2を見ることはできない。

23.733 市場には地上レベルの建物がないため、通常の建物ルールに対する例外が数多く適用される。鉄条網/道路障害をこのヘクスに置くことができ、潰走ユニットはその地上レベルで阻止を受ける可能性がある。

23.74 工場 (Factory): 工場はSSRで指定されている場合のみ存在するが、これは、天井の高い建築物である倉庫や機械工場、または内部を仕切る壁や区画を持たない大きな製作所を表している。工場は、印刷された階段を持っているならば2 $\frac{1}{2}$ レベルのLOS障害物であり、持っていないならば1 $\frac{1}{2}$ レベルのLOS障害物である。どちらの場合でも、工場には上階がない——そこにあるものは全て地上レベルにある【例外: 屋上: 23.8】。

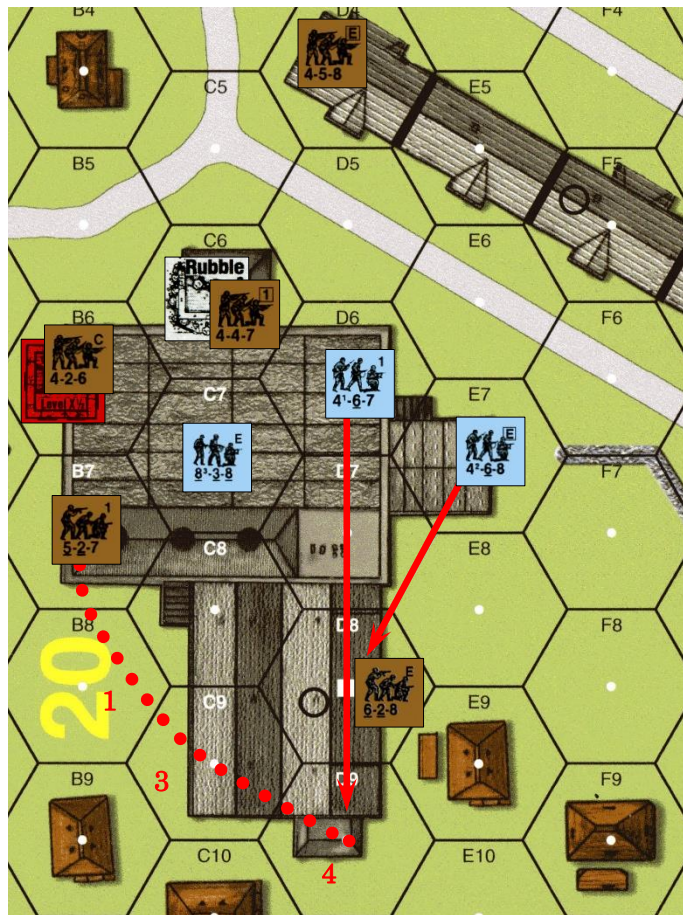
23.741 LOS/TEM: 工場ヘクスの場合、同じ建物の中にいるユニット間にあるLOSは、そのLOSが完全に建物の絵の中だけを通るなら、遮断されない——ただし、そのようなLOSが通る各建物ヘクスにはLOSを妨害する。完全に同じ建物の中だけを通る射撃に対する工場ヘクスのTEMは+1である。屋上以外の工場区域に対する間接射撃には通常の建物TEM(一般的には+3)が適用される(屋根がない場合を除く; O5.45)。要塞化されている工場区域には+1TEMが追加されるが、間接射撃には適用されない。狙撃兵の目標選択(A14.21)に関して、石造の工場にいるユニットは+3TEM(木造の場合は+2TEM)を持つと見なす。工場による妨害は、1 $\frac{1}{2}$ レベルのLOS妨害である。工場区域にある残留FPには、移動しているユニットが、そのヘクスを迂回または建物以外のヘクスサイドを横断して進入しているならば建物のTEMが適用される; それ以外は工場TEMが適用される。

23.742MF/MP: 工場ヘクスから同じ建物にある別の工場ヘクスに、工場ヘクスサイドを通して直接移動する場合、1MFだけを支払えばよい。すでに工場ヘクス内にある完全装軌型AFVは1ヘクスにつき許容MPの1/4(FRU)で同じ建物の内部を移動することができる。ただし、そのようなヘクスに進入する毎に+1工場DRMを適用してボグ判定を行わなければならない。この建物から退出する場合は、通常の建物進入コスト(23.41)を支払わなければならない(建物の中で消費される)。またその際、工場以外のヘクスに進入する前にボグ/瓦礫に関する判定を行なう【例外: 車両は、階段シンボルが印刷されている工場区域に開路地のコストで進入/から退出したり、道路ヘクスサイドを横断したりして工場区域へ開路地のコストで進入/から退出することもできるが、これは、そのヘクスが自軍によって支配されている場合に限る(この場合の階段シンボルは、車両が出入りできる大きさの入口を表している)】。いずれかの工場区域内でVCAを変更する車両はボグDRを行う。車両サイズの出入口(RED BARRICADESのO5.2)において車両が移

B

動不能になっても、出入口の利点は損なわれない。ユニットは車両サイズの出入口において開路地として進入できる特典を利用できる——ただし、その工場の外から進入する時だけであり、その出入口に屋根がない場合は特典を利用できない(RED BARRICADESのO5.42参照)。このような開路地として進入できる特典を利用したとしても、そのヘクスの工場TEMは無効にならない。上記の場合を除けば、車両が、工場ヘクスから同じ工場内の別のヘクスに直接移動するには迂回を用いなければならない。工場には地下室がない(23.41)。

23.743工場の瓦礫: 瓦礫となった工場ヘクスは、もはや建物ヘクスではないが、依然としてその工場の一部である【例外: その瓦礫を通過する(B.4)LOSは妨害されない】。通常の瓦礫のルール(24.)が適用される。そのようなヘクスから同じ工場の中への移動/射撃は、工場区域から行われたものとして扱われる。工場の瓦礫ヘクスに隣接している同じ工場内の地上レベル区域は、工場の外からの攻撃について+1TEMを持つ。ただし、そのLOSは、瓦礫の上空を通過(B.4)し、なおかつ目標の工場区域に入る際にその建物の絵を横断していなければならない。



例: 20E7は工場である。E7の4-6-8がD8の6-2-8を攻撃すると+3TEMが適用される。これは、LOSが完全に工場内の中だけを通っていないためである。B7にいる5-2-7は、B8への進入には1MF、C9への進入には2MF(建物への進入)、D9への進入には1MF(工場ヘクスサイドを横断しての移動)だけ消費すればよい。D9の5-2-7に防衛機銃射撃を行う4-6-7には、+2DRM(+1TEM[工場]+2[LOS妨害]-1[FFNAM])=+2が適用される。

4-4-7は、そのLOFが建物の絵ではないところ(瓦礫)を通過していても、D6にいる4-6-7を(工場ヘクスサイドを横切っているものとして)+1TEMで攻撃できる; この4-4-7が、D6、C7、B6のいずれかに進入するには1MFを消費する。4-5-8は、(4-4-7と同様の理由で)+1TEMで8-3-8を攻撃できるが、B6の地上レベルにいるユニットがこの4-5-8によって攻撃される際には+3TEMを受けることになる。これは、そのLOFがその区域に進入する際、建物の絵を横断していないからである。屋上にいる4-2-6は+1TEMで4-6-7を攻撃できる(そして工場妨害は受けない)。ヘクスC7もまた瓦礫であった場合、4-5-8は、B7にいるユニットを+1TEMで攻撃できる。通常天候の影響はヘクスC6に適用される(例えば霧や大雪など)が、瓦礫でない工場区域には適用されない(A24.6; E3.8)。+1霧LV妨害DRM(E3.32)が6ヘクス以内の射程で影響している場合(E3.51)、C6から行われる攻撃やC6の上空を通過して行われる全ての攻撃は、霧DRMによって影響されることになり、また、射撃し返される際にも同様である(すなわち、E3.8は不可となる); 工場区域であるD6とD9の間で行われる攻撃は、その間のヘクスによって+2工場LOS妨害によって影響されるが、霧の影響は受けない(すなわち、E3.8が適用される)。



23.8 屋上 (Rooftops)：屋上はSSRで指定された場合のみプレイに登場し、1階建て建物にはないものとする。屋上は、以下の例外を除いて、その建物の最上階にある床レベルよりも $1\frac{1}{2}$ レベルだけ高い床レベルとして扱われる。プレイに使われる屋上ヘクスには全て、その下のレベルへと続く固有の階段を持つものと見なす。直接つながっている屋上区域に進入するためのMFコストは、別の屋上区域から進入するならば2MF、階段を昇降するなら1MFである；すなわち、建物区域から建物区域への通常の移動の場合と同じである。ユニットは、屋上区域から別の屋上区域に移動する場合、建物が繋がっていないかたり高度が異なったりする場合、直接移動することができない。24U4のような不連続レベル建物の場合(23.722の図を参照)、ユニットは、U4の屋上からV3h2(第2レベル)へ2MFのコストで直接移動できるが、V3の屋上に直接移動することはできない。

23.81 TEM：屋上にいるユニットは建物のTEMを受けられないが、可能ならば高度優位性による+1DRMを受けられる。さらに、同高度以上からのLOSに対して、FFMO、潰走、阻止に関して開路地にいるものと見なす。屋上は要塞化(23.9)できない。

23.82 隠蔽状態：屋上区域は初期配置する場合にのみ隠蔽地形となる。屋上にいるユニットは、そこへLOSが引ける統制状態の敵地上ユニットが16ヘクス以内でかつ同レベル以上でないならば、隠蔽状態や隠蔽状態を保持できる；これと同じ制限が屋上での“？”の獲得にも適用される[例外：獲得を防ごうとする敵ユニットは、(統制状態でなく)単に非混乱状態であればよい]。屋上にいるユニットは、索敵/掃討に関して建物内にいるものと見なす。

23.83 回復：屋上における回復の試みには地形ボーナス(A10.61)が適用されない。屋上区域は、潰走と勝利条件に関して建物区域とは見なされない。

23.84 障害物：屋上レベルに存在しているものがあつたとしても、LOS障害物としてその建物が高くなるわけではない。

23.85 砲： $\frac{5}{8}$ インチカウンターは火器は屋上を占めることができない。ただし、82mm以下の迫撃砲はdm状態であれば屋上へ/から(あるいは屋上区域の間を)運搬することができる。屋上に砲を設置(C11.2)してはならない。

23.86 瓦礫：屋上は瓦礫にならない。同一ヘクスにある屋上よりも下のレベルが瓦礫になるまで存在し、それらが瓦礫になっても屋上は単になくなるだけである。その区域が屋上以外の建物区域であったかのように瓦礫に関する判定は行う。プレイで使用可能な屋上区域に対するHE攻撃に関しては、代わりに屋上の真下の区域において瓦礫に関する判定を行う。

23.87 工場屋上接続ポイント (Factory Rooftop Access Points)：建物の登攀(23.424)を除けば、工場の屋上へは、瓦礫でなく屋上のある(O5.4)工場屋上接続ポイントを経てのみ地上レベルから到達することができる；印刷された階段がある工場区域か、道路ヘクスサイドを含んでいる工場区域だけが工場屋上接続ポイントとなる。これらの工場屋上接続ポイントをいずれも持っていない工場は、屋上が使用可能である場合、このようなポイントを最低1ヶ所はSSRで指定しなければならない。工場屋上接続ポイントヘクスの地上レベルと屋上レベルは互いに隣接している；垂直方向の中間レベルは存在しない[例外：MF消費、LOF、残留FP；23.88参照]。歩兵は屋上へ登ったり、そこから下りたりする際に2MF($1\frac{1}{2}$ レベル工場の場合)、ないし3MF($2\frac{1}{2}$ レベル工場の場合)を消費する。

23.88 攻撃への影響：工場屋上接続ポイントを通してレベルを変更する歩兵は通常ルールの範囲内で、下りた場合には地上レベルで攻撃を受け、上った場合には屋上レベルで攻撃を受ける。けれども、それらは、そのヘクスでの第1レベル(そして/または $2\frac{1}{2}$ レベル工場ならば第2レベル)の“途中区域 (quasi location)”にLOSを持つユニットによって、その途中区域でも攻撃を受ける可能性がある。そのような途中区域は開路地と見なされないが、そこへの攻撃はTEMを受けず[例外：その工場の外からの射撃ならば、[要塞化] されていない建物のTEMは適用される]、工場や破片による妨害DRMもない。目標は、レベルを変更する毎に1MFを消費しているものとする；途中区域にいる間に釘付け/混乱状態になった場合、離れようとしたレベルに戻される(さらに、戻されたレベルに残留FPがあるならば攻撃される)。そのような途中区域に対する攻撃によって生じた残留FPは、そのレベルにそのまま残され適切なレベルカウンターの上に残留FPカウンターを置き、同じMPhの間中、そのヘクスのそのレベルに引き続き進入するユニットを攻撃する。工場屋上接続ポイントの屋上レベルにいるユニットが同一ヘクスの地上レベルにいるユニットから攻撃された場合、高度優位性の+1TEMを受ける(23.81)。その逆に、工場屋上接続ポイントの屋上にいるユニットが同一ヘクスの

地上レベルにいるユニットを攻撃した場合、工場のTEMが適用される(要塞化された建物区域に関する追加TEMは受けない)。なお、これらのユニット間の射撃には互いにPBFが適用される(互いに『隣接』しているため；A7.21)。

23.9 建物の要塞化 (Fortified Buildings)：十分な時間と資材、そして強い意志があれば、建物を小さな要塞に変えることができる。実際の効果は(利用できた資材によって)千差万別であるが、以下に一般化してルール化する。

23.91 要塞化された建物を示すために追加のカウンターを使用することができる。建物だけが要塞化でき、SSRかDYOでの購入によってのみ可能である。

23.911 要塞化された建物区域の数はSSRによって指示されるか、DYOの購入で決まる。特定の建物区域が指定されていない場合は、プレイを開始する前に秘密裏に選択し、記録しなければならない。建物はプレイ中に要塞化することができない。要塞化された建物は、敵ユニットがそこに進入を試みるか、そこに対して索敵に成功する(A12.152)か、射撃を受けた際に通常の建物でなく要塞化された建物のTEMを適用することで結果が変わるならば、要塞化されていることを明らかにしなければならない。

23.912 複数レベル建物の指定された(特定した)ヘクスにある屋上以外のレベルをDYOの購入(H1.6)やSSRによって要塞化できる。要塞化はそのヘクスの地上レベルから順に行わなければならない。したがって、レベル1を要塞化するならばその真下にある地上レベルも要塞化しなければならない。同じ建物にある隣接ヘクスの要塞化や非要塞化は、前文に対して何の影響もない。

23.92 以下の修正を除き、要塞化された建物は普通の建物と同様に扱う。

23.921 TEM：要塞化された建物区域のTEMは(DCによる突破口生成の試みも含めて)通常より1高くなる；すなわち石造建物なら+4、木造建物なら+3となる。CHとなった場合、そのCHの解決に際してそれぞれ-4と-3の修正となる。

23.922 進入：歩兵は、非釘付け状態で統制状態の武装した敵分隊もしくは分隊相当が要塞化された建物区域の内部にいる場合、いかなるフェイズであってもそこへ進入できない[例外：突破口；23.9221]。狂暴化したユニットは、要塞化された建物区域の内部の部隊を攻撃する場合、その敵が釘付け状態か、混乱状態か、進入可能なまで損耗するか、いずれかになるまで隣接ヘクスに留まり、AFPh/DFPhにこれを攻撃し続けなければならない(ただし、別の敵ユニットが隣接したならば、狂暴化したユニットはこの新しいユニットを襲撃しなければならない)。このような分隊が占めている要塞化された建物区域に移動が突撃を試みた歩兵は、そのターンのMPhやAPhにおける行動能力を失い、そのフェイズの間中、現在のヘクスに留まらなければならない。進入の試みに失敗して消費されたMF(失われたMFではない)は、残留FP(A12.15)、防御臨機射撃、連続臨機射撃、FPFに関して、現在のヘクスで消費されたと見なされる；しかしながら、このような射撃を全て被ったならば、このユニットのMPhは終了し、これらの攻撃の目標にはもうならない。要塞化された建物には進入できなかったとしても、隠蔽の喪失についてのルール(A12.15)は適用される。



23.9221 突破口 (Breach)：突破口は、23.711に従って要塞化された建物のヘクスサイド、あるいはHE攻撃の修正後IFT DRの結果がKIAだった際にそのLOFが横断したヘクスサイドに、開けられる。いったん突破口が開いたら、建物ヘクスに対する一般的な方法と同様に、そのヘクスサイド(とレベル)を通して要塞化された建物に進入できる。しかしながら、要塞化された建物に関するそれ以外の利点はまだ適用される。DCは、突破口を開ける試みをせずに要塞化された建物区域に対して配置することができ、その際には、たとえ要塞化されているためにDC配置を行うユニットがその区域に進入するのが不可能であるとしても、通常時のその建物進入COTでDCを配置できる。

23.93 砲：要塞化された建物は普通の建物と異なり、要塞化された複数レベルの石造建物にある要塞化された上階に、76mm以下のART/AT/INF砲を初期配置できる。このような火器はプレイ中にその区域から移動させることができない。これらの砲が異なるレベルの目標を射撃する場合の最小射程についてはC2.6を参照すること。タイプ/目標サイズに関係なく、砲は要塞化された建物の地上レベルに初期配置できるが、そのような砲は、空中目標に射撃できず、間接射撃も使用できない。 $\frac{5}{8}$ インチの火器カウンターは、プレイ中に要塞化された建物へ移動させることができない。

23.94 要塞化建物区域に炎が起きる場合と、既存の火災がこのようなヘクスに延焼する場合の全ての試みには、-1DRMのペナルティが適用される[例外：MOL攻撃によって生じる炎は、これと異なるペナルティを受ける；A22.6111]。



24.

24. 瓦礫 (Rubble)

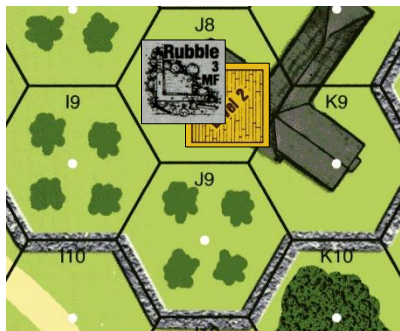


24.1 瓦礫は、打ち砕かれた建物の残骸を表しており、木造ならば茶色の、石造ならば灰色の $\frac{5}{8}$ インチ瓦礫(Rubble)カウンターで表される。瓦礫となった区域はもう建物区域でなく、完全に瓦礫となった建物はもう建物として扱われない【例外：瓦礫の撤去；24.71】。

24.11 生成 (Creation)：建物ヘクスに対する70mm以上のHE(だけの)攻撃(もしくは口径に関係なくHEATによる攻撃)において、修正前IFT DRがKIAを引き起こすものであった場合、その構造物が損傷したものと、そのヘクスにある影響を受けた建物レベルの部分が崩壊し、瓦礫カウンターに置き換える可能性がある(火事による崩壊も参照；25.66)。その際、地域目標タイプや攪乱砲撃・弾幕砲火で火力が減じられているならば、それを適用したIFT列を使用する。上記に該当する場合、目標に対するHE攻撃を通常どおり解決する前に追加のdrを行う。この際、建物が石造だった場合には+1drmを適用する。その結果が修正前DRのKIA#以下だった場合、その建物レベル(及びそのヘクスにあるそれよりも上の全レベル)は瓦礫となる。それよりも下のレベルはまだ存在していることを示すために、該当するレベルカウンターの上に瓦礫カウンターを置く。その建物レベルが瓦礫にならなかったならば、その修正前のIFT DRと該当するDRMを使って、目標に対する攻撃を解決する。複数レベル建物に対する地域目標タイプ/OBA攻撃によって瓦礫化するレベルは、それらの命中したレベル間で無作為選択を行って決定する。瓦礫となった建物レベルにいた非装甲の占有者(SWを含む)は全て除去される(AFVに対する影響は24.121を参照)。建物の地上レベルでなく上階レベルでこのKIAが発生した場合でも、その建物ヘクス全体が崩壊する可能性がある。drを1回行って、そのdrが6以上ならば建物ヘクス全体が崩壊する。このdrには、瓦礫となったレベルの上に存在する屋上以外の各建物レベルについて+1drmを適用する。

例：ブルムベアが石造建物にいる4-4-7を攻撃し、歩兵目標タイプを用いた150mm砲を命中させた。修正前 IFT DRは3であり、3KIAの結果となる。建物は石造(+1drm)であるため、この区域を瓦礫にするにはドイツ軍が続くdrで1か2を出さなければならない；修正前drが3以上ならば、瓦礫とならず、代わりに修正前 IFT DRで得られた4-4-7に対する3KIAを解決しなければならない。この攻撃が150mmFFEであった場合でも結果は同じである。ただし、建物が瓦礫にならなかったならば、+3TEMが適用され、4-4-7に対してK/4の結果となる。

24.12 瓦礫の落下 (Falling Rubble)：建物ヘクスの上階レベルが何らかの原因で瓦礫になった場合、隣接ヘクスにその瓦礫が落下してくる可能性がある。DRを行い、色付きdrが7以上ならば、隣接ヘクスにその瓦礫が落下したものとす；白のdrは落下する方向を示している(B.8)。その射撃によって瓦礫となった、地上レベルよりも高い屋上以外の1レベルごとに、色付きdrに+1の修正を加える。

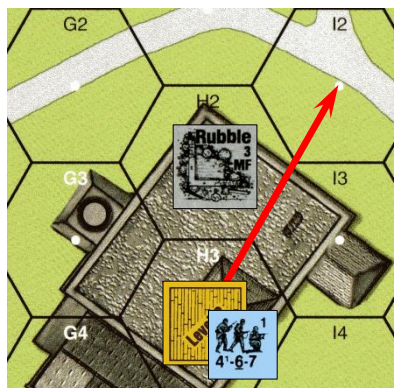


例：ヘクス6J8は第3レベル建物だったが、第2レベル以上が瓦礫になった。瓦礫の落下DRには、2つの建物レベルが破壊されたことによる+2の修正を受ける。ここで、射撃側が色付きdrで5、白いdrで3を出したならば、K9の地上レベルに別の瓦礫カウンターが置かれ、それによってK9にある3つのレベル全てが瓦礫になる(24.121)。さらにK9の瓦礫が周囲に落ちる可能性もある。K9は地上レベル以上が瓦礫になったため、瓦礫の落下DRにおける色付きダイスへのdrmは+3となる。

24.121 水障害以外の地形に落下した瓦礫は、そこを地上レベルの瓦礫カウンターに変える。また、そのヘクスにあった、非装甲(AFV以外の残骸を含む)ユニットやOT AFVユニット/野戦構築物/TBを除去する。残った装甲ユニットは(ボグ判定自身がその瓦礫を生成した場合であっても)直ちにボグ判定を行わなければならない。さらにCEのCT AFVは麻痺状態(D5.34)になる。落下した瓦礫がそことは別の(より高い)建物であっても建物に落下した場合、落下先の建物は瓦礫となる。よって、そのような崩壊が連鎖的に発生することもあり得る。瓦礫の移動コストとTEMが、それまで存在していた地形に関係なく、代わりに用いられる【例

外：橋はそのまま存在する。ただし、その上に瓦礫カウンターが置かれる】。炎/火災に対する瓦礫の落下については24.6を参照。

24.2 地上レベルの瓦礫は、そのヘクス全体(ヘクスサイドを含むが、生け垣/石垣を消滅させることはない)における $\frac{1}{2}$ レベルのLOS障害物である。建物の上階レベルにある瓦礫は、その瓦礫の下にある最も高い非瓦礫レベルに $\frac{1}{2}$ レベルを追加したレベル相当のLOS障害物となる。ただし、そのヘクスにある建物の絵の枠内だけが該当する。上階レベルに瓦礫があるヘクスの地上レベルは、そのヘクス全体にわたって瓦礫に覆われていると見なす。ただし、瓦礫が発生したとき地上レベルにいたユニットには損害を与えず、繋がっている(瓦礫でない)建物ヘクスサイドを通してそのヘクスの地上レベルに出入りする際、ユニットは瓦礫の移動率を使う必要がない。撤去されていない瓦礫が既に存在しているヘクスに瓦礫が落下した場合、そのヘクス内の占有者に損害を与える(24.121)以外、追加の効果はない。小峡谷と瓦礫が組み合わさったヘクスでは、そのクレストレベル(19.)と峡谷地レベルの両方にLOS障害物が発生する【例外：瓦礫化した橋；6.331】。そのようなヘクスの底にいるユニットは、そのヘクスでクレスト状態になる際に4MFを消費しなければならない(20.91)。そのようなヘクスでクレスト状態になっているユニットは瓦礫のTEMを常に受ける——壕の特典は受けない。前記以外のクレスト状態に関する全てのルールが変更なく適用される。



例：20H3のレベル2にいる4-6-7は、H2-I3ヘクスサイドを通してI2を直接見ることができる。これは、H2-I3ヘクスサイドは2レベルの障害物であるがH2の瓦礫は地上レベルにあるため、このLOSは遮断されないからである。つまり、全域地形—建物3は違う(A6.1)—を除いて、LOSを遮断するには、糸の両側が妨害されている必要がある。しかしながらH3の地上レベルにいるユニットはI2から見るできない。なぜなら、瓦礫 $\frac{1}{2}$ レベル障害物であり、ヘクスサイドに沿

ってLOSが引かれるのであるが、H2の瓦礫とI3の建物がこのヘクスサイドを横切る(高さは異なるが途切れない)障害物を形成しているためである。ここで、H2の瓦礫がレベル1にあったと仮定する。I2にいるユニットは、H2に進入するために3MFを支払わなければならないが、G3、H3、I3の地上レベルにいるユニットは、H2に進入するために2MFを消費すればよい。

24.3 瓦礫のTEMは、その瓦礫になる前の建物のTEMと同じである【例外：要塞化された建物から生じた瓦礫のTEMに要塞化による増加はない】。瓦礫の上に建物のレベルが存在することは(市場であっても；23.73)決してないが、瓦礫となっていない建物レベルの上に瓦礫が存在することがある——そのような状況にある場合、その瓦礫(正確に言えば瓦礫が乗っているレベル)によって、その下にあるレベルに対する間接射撃には+1TEMを追加する(23.32)。瓦礫 $\frac{1}{2}$ レベル障害物であるが、瓦礫ヘクスの背後にユニットがいるからといって、石垣の背後と同様なTEMは適用されない。

24.4 歩兵が瓦礫へ進入する場合のコストは3MFである。瓦礫レベルへ/から階段を使って移動する場合のコストは、一般に階段を経て高度変更する場合の1MFと異なり、3MFとなる。瓦礫となったマンホール区域を通して地下道に進入する/から退出することはできないが、完全TBを経て道路に沿って(単に進入できるだけでなく)横切ることのできる道路ヘクスにあるマンホールならば進入する/から退出することができる。完全装甲型以外の車両は、瓦礫区域に進入できない。完全装甲車両ならば許容MPの半分を消費し、その瓦礫ヘクスで+3DRMのボグ判定(D8.21)を行わなければならない。地下室の結果(23.41)は、以前から完全に瓦礫となっているヘクスならば適用されない。迂回/VBMMは瓦礫のあるヘクスでは行えない(24.2)。

24.5 野戦構築物は瓦礫区域に配置できない。ただし、上階からの瓦礫の影響(24.2)は、地上レベルが要塞化されたヘクスにおいても存在する。

24.6 火事：瓦礫には、建物と同様な方法で放火できる。火事の延焼に関して、瓦礫は、『隣接』した瓦礫と“同じ建物の一部”であると見なす。火災となってい



B

る建物レベルが瓦礫となり、他の可燃地形に落下したならば、直ちにその地形にも火災を置く。同様に、火災の中に落下した瓦礫は自動的に燃え上がり火災となる。炎は、落下してきた瓦礫によって消火される。これは、炎の区域の上に瓦礫が落下してきた場合でも、その炎が落下する瓦礫の一部であった場合でも適用される。攻撃によって瓦礫が生成した場合、同時に炎も発生することはない(瓦礫の生成は、常に炎の発生に優先する；25.13)。

24.7 撤去 (Clearance)：瓦礫、鉄条網、完全設置されたDC、道路障害、炎は、同じ区域にいるユニット(少なくとも1個のMMC/ドーザー)の作業によって除去することができる。撤去の手順は共通のルールとDRMが用いられ、作業するユニットはその間TI状態になる。撤去の試みを宣言した時からそのユニットは、撤去DRに成功するか、釘付け状態となるか、統制状態でなくなるまで、撤去の試みに従事しているものと見なす。釘付け状態でない統制状態のユニットのみが撤去の試みに従事することができる。撤去の試みに成功するには修正後DR2以下が必要である。同一フェイズに同一の対象物を撤去する全ての試みは、1回のDRで行わなければならない。以下のDRMが適用される：

+x 作業状態(24.8)

+y 他のユニットを指揮している1人の参加指揮官の指揮能力値

-1 1個分隊による撤去の試み

-1 最低限必要な1個MC/ドーザーを超えて追加されている各HS/操作班につき(分隊ならば各々-2)

+z †EC DRM(25.5)

-1 * 参加している各ヒーローにつき

-2 * 各工兵(28.8)分隊につき(工兵HSならば各々-1)

-5 @各ドーザーにつき

†炎にだけ適用

*地雷、完全設置DC、鉄条網に対する撤去の試みにだけ適用

@炎、道路障害、瓦礫に対する撤去の試みにだけ適用



24.71 瓦礫：落下した瓦礫は、建物以外のヘクス(すなわち、建物の絵を含まないヘクス—それが完全に瓦礫になっているとしても関係ない)からならば部分的に除去できる。これは、その瓦礫ヘクスにいる釘付け状態でない統制状態の歩兵MMC/ドーザーが、自身のCCPhの終了時に瓦礫撤去DRで2以下を出さなければならない。これに参加するユニットは自身のMPHに撤去作業をすることを宣言しなければならないが、そのMPHには危険な移動として全MFを消費してそのヘクスに進入し(または留まり)、なおかつTIカウンターを置かなければならない。ドーザーは、ボグ判定をせずに瓦礫ヘクスに進入して撤去の試みを行うことができる。ただし、そのヘクスに進入する/留まるのに印刷されている許容MP(始動/VCA変更を除く)を全て消費しなければならず、また、後進/ESBも使用してはならず、TI状態になる。撤去された瓦礫ヘクスには、撤去したプレイヤーが選択できる2つのヘクスサイドを横切るTBカウンターを置く。TBカウンターがあるならば、そこに瓦礫が存在していないときの移動コストでそのTBヘクスサイドを通して瓦礫ヘクスに進入できる。TBは、そのヘクスのLOSやTEMに関して何の影響も与えない(13.4212を参照)。瓦礫ヘクスのヘクスサイド全てがTBによって横切られたならば、その瓦礫とTBを除去する。

例：1個分隊、ドーザー1台、9-1指揮官が自身のプレイヤーターン中を通して瓦礫の撤去に参加した。これには、-7DRM(-5[ドーザー]-1[分隊]-1[指揮能力]=-7)が適用されるため、修正前の撤去DR9以下で瓦礫ヘクスにTBを形成することができる。



24.72 火事：釘付け状態でない統制状態の歩兵は、自身のMPH/DFPhの間に、危険な移動として、同じ区域にある炎を消火する試みを行うことができる。このような消火を宣言するユニットは、そのプレイヤーターンにおいてまだ移動や射撃(あるいは射撃の指揮)をしておらず、そのフェイズ中において他の活動に一切参加してはならない(TI状態カウンターを置くことで明示する)。複数の炎カウンターがある1つの区域に存在している場合、それぞれ別々に撤去DRを行って個々に消火しなければならないが、消火を担当する全てのユニットは一度の作業でそれぞれの炎の消火を試みることができる。火災は、撤去の試みによって消火することができない。炎が消火されることによってその地形は火事が発生する前の状態に戻る。

24.721 炎上の阻止 (Hamper)：炎に対する修正後撤去DRが3-6になった場合、そのプレイヤーターン中、炎から火災への拡大が阻止される。炎上阻止された炎は、釘付け状態カウンターの下に置くことでこれを明示する。



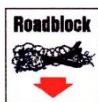
24.73 鉄条網：鉄条網カウンターの下にいる釘付け状態でない統制状態の歩兵は、プレイヤーターンに移動も射撃(あるいは射撃の指揮)もせず、CCPh終了時に撤去DRを成功させれば鉄条網カウンターを除去できる(自身のMPH/DFPhに鉄条網撤去の試みを宣言し、TIカウンターを置くことでそれを明示する)。26.51・53も参照。



24.74 地雷原：地雷原区域にいる釘付け状態でない統制状態の歩兵(ただし、鉄条網カウンターの上にはいてはならない)は、そのプレイヤーターンにまだ射撃(あるいは射撃の指揮)をしていなければ、地雷の撤去を試みることができる。そのユニットは、MPHにTI状態になり、同じプレイヤーターンのCCPh終了時に撤去DRを行って成功すれば、地雷原を通る道を確保できる。ただし、修正前の地雷原撤去DRが12(未熟兵ならば11か12)だった場合、その作業をしていたユニット全てが損耗を被る。成功した場合、その地雷原ヘクスには、フェイズプレイヤーの任意で2つのヘクスサイドを横切るようにTBカウンターを置く(28.61)。地雷原ヘクスの全てのヘクスサイドがTBによって横切られたら、その地雷とTBを除去する。統制状態の歩兵は、部分TBを置くことで地雷原による攻撃を受けることなく確認された地雷原ヘクスに進入できる。その際ユニットは、全許容MFを消費してTI状態となり、自身のCCPhの最後に地雷原を撤去しようと試みなければならない。地雷原を撤去できなかった場合、このユニットが地雷原による攻撃を受けずに退出できるのは、進入時に通ったヘクスサイドからだけである。他のいかなるユニットもその部分TBを使用してはならない。部分TBカウンターは、そのユニットが除去されるかそのヘクスから退出したら取り除く。28.62・8も参照。



24.75 完全設置されたDC：完全設置されたDCのある区域にいて、そのプレイヤーターンに移動も射撃(あるいは射撃の指揮)もしていない、釘付け状態でない統制状態の歩兵は、(自身のMPH/DFPhに撤去の宣言をしてTIカウンターを置くことで)CCPh終了時に撤去DRに成功すれば、その完全設置されたDCを撤去できる。



24.76 道路障害：道路障害ヘクスサイドを含む区域にいて、そのプレイヤーターンに移動も射撃(あるいは射撃の指揮)もしていない、釘付け状態でない統制状態の歩兵MMC/ドーザーは、(自身のMPH/DFPhに撤去の宣言をしてTIカウンターを置くことで)CCPh終了時に撤去DRに成功すれば、その道路障害を撤去できる(29.5も参照)。道路障害の撤去は危険な移動と見なす。



24.8 作業状態 (Labor Status)：撤去の試み(または築壕や人力移動)のDRに失敗したユニットには、作業(LABOR)カウンター(-1DRM)を上置く。そのユニットが同じ作業のDRを再度試みる場合、新しいユニットが参加したとしても1作業状態DRMをそのDRに適用する。同じ作業のDRに再び失敗した場合、作業カウンターを-2DRMの側に裏返し、次の試みに適用する。一度置かれた作業カウンターは、その作業が完了するか、その下にある全てのMMCがその区域から除去される/移動するまで、置かれ続ける。作業状態DRMは、作業カウンターを置くことになった特定の作業の試みについてのみ適用される。

25. 火事 (Fire)

25.1 火事には2つのタイプがある。炎は、燃え出したばかりの火事であり、それ自体なんの効果もないが、火災と呼ばれる大きな火事に発展する恐れがある。火災は、地形、ユニット、LOSに悪い影響を与える。火事は故意に発生させることもできるが、可燃地形での戦闘の結果として偶然に発生することもある。索引、およびB/F/G章のディバイダーにある放火(Kindle)の欄を参照。これ以外の地形タイプでは、絶対に火事は発生しない。



25.11 放火 (Kindling)：指揮官とスタックしている釘付け状態でない統制状態の歩兵(または単独のSMC)は、放火を目的として自身のPPPhにSMCがNTCに成功すれば、現在占めている可燃地形に炎を発生させるように試みることができる。放火の試みに関する実行/指揮は、その結果に関係なくそのユニットの射撃能力を全て用いた準備射撃と見なされ、その放火ユニットには準備射撃カウンターを置いてそれを明示する。ユニットがDRを行い、その環境状態による修正を適用した後で、その地形の放火ナンバー(地形表の放火#；Kindle#)の欄に記載)以上であ



25.11

れば、炎が発生する。指揮能力は、その修正値を正負逆にしてMMCの放火DRに適用する(すなわち、放火を試みている分隊を指揮している8-1指揮官は、この分隊のDRに1を加えることができる)。SMCによる放火の試みには - 2DRM、HS/操作班による放火の試みには - 1DRMを適用するが、指揮官は、放火の実行とその指揮を両方することができない。指揮官は、放火の試みを複数指揮できるが、その区域内における全ての試みをあらかじめ宣言しておかなければならない; 指揮官は、その区域にいるユニットの放火の試みが成功したかどうかを見てから、他のユニットに放火を試みさせることはできない(MOLを参照; A22.613)。

25.12 FT : 非装甲目標に対するFTの攻撃によりIFT上で修正前のKまたはKIAの結果となった場合、目標区域にある可燃地形に炎が発生する可能性がある。その区域内にある全ての目標に対する攻撃を通常通り解決した後、続けてDRを行い、これに現在適用される(25.5)EC DRMを適用する。この修正後DRがその地形の放火ナンバー以上ならば、その区域に炎(FLAME)カウンターを置く。

25.13 HE : HEおよびHEATによる攻撃[例外: 付随攻撃; 車両目標タイプを使った攻撃; 瓦礫を形成した攻撃(24.6)]は、IFT上で修正前KIAであるならば、可燃地形である目標区域に炎が発生する可能性がある。その区域にいる全ての占有者に対して通常通り攻撃を解決した後、続けてDRを行う。そのDRには、可燃地形が建物である場合(25.5)を除いて、現在のEC DRMで修正する。修正後DRがその地形の放火ナンバー以上であれば、炎カウンターをその区域に置く。車両に対する砲兵器の攻撃はIFT上で解決されないため、その攻撃によって発生した炎上する残骸から延焼する場合を除いて、地形に火事を発生させることはない。複数レベルの場合、どのレベルに影響するかについては24.11を参照。

25.14 炎上する残骸 (Wreck Blaze) : 必要な破壊ナンバーよりも低かったFTやMOLによる攻撃、破壊DRが最終TK #の半分以下、★車両に対するIFT DRがIFT#の半分以下、CC攻撃によるDRが破壊するのに必要な最も高いDRの半分以下、DRで2を出して偶然の破壊の可能性を得た後に続くdrで1を出した(A7.309、A11.501)場合、それらによって破壊された車両は常に炎上する残骸となる。炎上する残骸は、その残骸の上に火災(BLAZE)カウンターを置くことで明示する。炎上する残骸は、通常の火事の延焼ルールに従って、同じ区域内にある可燃地形に延焼して火災を発生させる可能性がある。炎上する残骸を含む区域の地形が火災になったら、その炎上する残骸を除去する。炎上する残骸は、炎上地形区域ではない; 残骸が占めている地形に、その残骸から火事が延焼してからでなければ、他の区域に延焼することはない[例外: 迂回中の炎上する残骸(B25.6)]。

25.141 移動 : 地形の火災と異なり、炎上している残骸を含む区域への移動は可能である。ただし、煙幕の存在により、その区域への進入には追加MF/MPを消費しなければならない[例外: 強風(25.63)]。この追加MPの消費は、残骸のあるヘクスに進入するための通常の追加MPコスト(D2.14)に累積する。

25.15 炎 (Flame) : 炎は、火災カウンターの裏面にあり、撤去(Clear)および炎上阻止(Hamper)のナンバーが記載されている。全ての火事は、炎上する瓦礫の落下による延焼と炎上する残骸を除いて、炎から発生する。初めて炎がその区域に発生したプレイヤーターンを終えた後、続く各AFPh終了時に、消火の試み(24.72-721)によって既に消火されているか**炎上阻止**されている場合を除いて、その炎は火災に発展する可能性がある(25.6)。盤上に新たに置かれた炎カウンターには、それが置かれた最初のターンの間、釘付け状態カウンターを置いて、そのプレイヤーターンのAFPhにそれが延焼の対象とならないことを明示する。ユニットは、炎を含む区域に移動したり、留まったりできる。複数の炎カウンターが同じ区域内に存在できるが、火災が発生した時点で全て除去する。

25.151 火災の発生/炎の鎮火 : 炎上阻止されなかった炎は、既に消火されたか、炎上阻止(24.721)されたプレイヤーターンを除いて、各プレイヤーターン(その炎が発生したプレイヤーターンを除く)のAFPhに火災となる可能性がある。炎は、修正後DRがその区域にある地形の延焼ナンバー以上だった場合、火災となる。修正後DRが2以下ならばその炎は鎮火したものとする。このDRは、その炎が建物の中にある場合を除いて、EC DRMで修正する。要塞化された建物内に炎がある場合、 - 1DRMを適用する(23.94)。

25.2 煙幕 : 炎上する残骸または地形の火災は、そのヘクスにある火事の高度レベルを基準として4レベル上までを自動的に煙幕で覆う[例外: 強風では発生しない(25.63); 弱風の場合は2レベル上まで(A24.4)]。よって、このような火事の上に煙幕カウンターを実際に置く必要はない。ただし、炎上する残骸は、通常の煙幕の+3妨害DRMでなく+2妨害DRMが適用される。この『煙幕』妨害DRMは残骸による妨害DRM(D9.4)の代わりに適用する。ただし、既に火線が形成されている場合(A9.22)、または強風下の場合(25.63)、残骸による妨害DRMだけが適用される。残骸による火災と地形による火災の両方が、弱風下において漂流する拡散した煙幕(A24.61)を生成できる。炎は煙幕を生成しない。これ以外に火事がLOSに与える影響はない。A24.2とA24.4.8も参照。

25.3 火事は、上述した付随する煙幕の効果を除いて、ヘクスのTEMを変化させない。

25.4 進入/退出 : 地形火災の中にいる歩兵は、次のRtPh終了時までに退出しなけりて除去される。そのRtPhより前に退出できなかった非混乱状態のユニットは、その火災区域から潰走して退出するために、自発的に混乱することができる。自発的に混乱できない非釘付け状態のユニット(A10.41)は、それがたとえ狂暴化状態であっても、混戦からの離脱(A11.2-21)とまったく同様の方法で突撃可能な区域へとRtPh中に移動することができる[例外: 混戦中/釘付け状態のユニットはRtPhに退出できずに除去される]。そのようなユニットは阻止を被る可能性があり(同様に地雷原/OBAによる攻撃を被る)、また、今まで通りフェイズプレイヤーのユニットから先に移動させなければならない。地形の火災の中にいる車両/騎兵ユニットは次の自軍MPHに退出しなけりて除去される。地形の火災に進入した地上ユニットは全て除去される。トーチカの中にいる占有者は、(独立した区域にいるのだが)そのヘクスの地上レベルにある火災の影響を全て受けるものとする。

25.5 環境状態 (Environmental Conditions-EC) : 温帯気候の地域で行われるシナリオにおいて環境状態が指定されていない場合、シナリオ開始前にEC表上でdrを行ってEC DRMを決定する。EC表上で行うdrは、そのシナリオの実施月によるdrmを適用する。乾燥地帯(Arid Lands)についてはF11.4を参照し、熱帯(Tropical)でのシナリオについてはG16.3を参照。

EC表(EC Chart)

修正後dr	EC	EC DRM/drm	月	drm
≤0	雪 (Snow)	-3	1月、2月	-3
1	泥濘 (Mud)	-3	12月、3月	-2
2	多湿 (Wet)	-2	11月、4月	-1
3	湿潤 (Moist)	-1	6月、9月	+1
4	普通 (Moderate)	0	7月、8月	+2
5	乾燥 (Dry)	+1		
≥6	異常乾燥 (Very Dry)	+2		

このようにして決定したEC DRMは、建物に放火/延焼する場合を除いて、火事の延焼および放火のDRに常に適用する。EC DRMは、小川/河川の深さがSSRに指定されていない場合にも、その水深dr(21.122)に(drmとして)適用する。

25.6 火事の延焼 (Spreading Fire) : 火災は、それが発生したプレイヤーターンよりも後の各AFPhの終了時に、隣接する可燃地形区域(工場ヘクスならば地上から屋上区域までもこれに該当し、炎上する残骸ならば同じ区域の可燃地形もこれに該当する)に延焼する可能性がある。迂回中の炎上する残骸は、それがたとえ2つのヘクスのいずれか/両方に延焼する可能性がある。炎上する残骸を含んでいる可燃地形区域、または地形の火災カウンターに隣接している可燃地形区域、それぞれに対してDRを行い、火事延焼表を参照する。ある可燃地形区域が、複数の火災区域に隣接している/複数の炎上車両を含んでいるならば、最も延焼する可能性が高いものによって火事延焼DRを1回だけ行う。建物の火災は水平および垂直に延焼するが、斜めには延焼しない(例えば、1E4の地上レベルにある火災は、E4の第1レベルやF3の地上レベルに延焼する可能性がある—しかしF3の第1レベルには延焼しない)。それに対して、2M9の地上レベルにある林の火災は、L8の



B

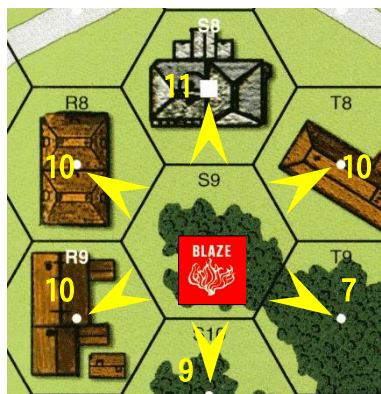
第1レベルにある林に延焼する可能性がある)。地上レベルにある林と果樹園は地上レベルに延焼するものとする；すなわち、1H2にある火災はG3の地上レベル——G3のレベル1ではない——に延焼する。

火事延焼表(Spreading Fire Table)

可燃地形	延焼DR#	DRM
石造建物、果樹園	≥9	-2 地形が直接つながっていない
木造建物、林道	≥8	-2 要塞化された建物
林	≥7	-1 より低い高度への延焼
麦畑、繁み	≥6	+1 より高い高度への延焼
		+x EC DRM
		+y 風向きDRM

25.61 火事延焼DRには、より高い高度の区域への延焼判定に+1DRM、より低い高度の区域への延焼判定に-1DRMを適用する。

25.62 火事延焼DRにはEC/風向DRMによる修正を適用する。また、火事になっている地形が隣接する地形と直接つながっていない場合（あるいは、炎上中の車両が地形の障害物に進入せず迂回移動を使っていた場合）、-2DRMを適用する。同じ建物である連続住宅は、その他の全域地形(瓦礫は含めるが、AFV/残骸は含めない)ヘクスと同様に、お互いに直接つながっていると見なす。火事延焼DRが成功した場合、炎カウンターを延焼した区域に置く。



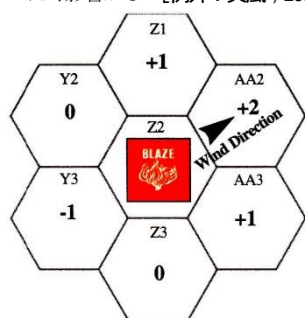
例：ECは普通で風はない。この火災が隣接しているR8、R9、T8の木造建物に延焼するには、修正前の火事延焼DRで10以上(火事のある地形と直接つながっていないので、-2DRMが適用されるため)を出さなければならない。S8にある石造建物に延焼するには、修正前DRで11以上を出さなければならない。直接つながっているT9の林に延焼するには、修正前DRで7以上を出さなければならない。これに対して直接つながっていないS10の林に延焼するには、修正前DRで9以上を出さなければならない。

25.63 風力 (Wind Force)：シナリオで風力が指定されていない場合、初期配置の終了後にdrを行い、次の表で風力を決定する。

風力表(Wind Force Table)

dr	風力	結果
1-3	無風(No Wind)	風向DRMはない
4,5	弱風(Mild Breeze)	風向DRMおよび煙幕の拡散
6	強風(Heavy Winds)	風下に自動的に延焼；風上には延焼しない

風力が“強風”の場合、地形火災の火事は、隣接する風下の3つのヘクスにある可燃地形に自動的に延焼して炎が発生する。また、これ以外の隣接する3つのヘクス（すなわち風上側のヘクス）には延焼しない；これが炎上する残骸の火事ならばその区域内にある可燃地形に自動的に延焼する。強風の場合、そのシナリオにおける煙幕はまったく効果がない。風力は、1つの建物の中における火事の延焼にはまったく影響がない[例外：突風；25.651]。弱風時における『煙幕』への効果についてはA24.61を参照。FTは、強風の際、遠距離FP(A22.1)を使えない[例外：“追い風”の方向へ射撃する場合]。完全建物ヘクスにおける屋上以外の区域は常に“無風”である。



25.64 風向 (Wind Direction)：シナリオ中に弱風か強風が発生した場合、drを行い、風向を決定する(B.8)。出た目の方向が風の吹く方向となる。地図盤上の適当なヘクス列に沿って風向カウンターを置いて、その

25.66

方向を明示すること。この風向は、25.65にしたがって、風が止むか、風向が変わるまで効果を及ぼし続ける。火事延焼DRは、弱風時にはその風向きによって左段下図に示された修正を受ける。風向は、建物内で火事が延焼する場合、また延焼によって炎が火災になる場合に対して何の影響もない。



25.65 風の変化 (Wind Changes)：各RPhの開始時にDRを行い、そのプレイヤーターンに風が変化するかどうかを決定する。DRが2だった場合、変化が生じたものとし、どのような変化が起きたのかを決定するためにdrを行い、次の表にしたがう：

dr	風の変化
1	方向：時計回り(CW)に1ヘクス
2	方向：時計回り(CW)に2ヘクス
3	方向：反時計回り(CCW)に1ヘクス
4	方向：反時計回り(CCW)に2ヘクス
5	* 風力が1段階上昇
6	* 風力が1段階低下

* 無風時に風力が低下した場合、また、強風時に風力が上昇した場合、代わりに弱風になるものとする。方向の変化は、現在、弱風や強風の場合にだけ効果がある。

25.651 突風 (Gusts)：風の変化DRが12だった場合、突風が発生する。突風は風力に何の影響もないが、そのプレイヤーターンの間だけ、全ての地形火災は、風の吹く方向(無風時ならばダイスを振って方向を決める)にある可燃地形(25.6)に自動的に延焼する。さらに、可能ならば、地形火災の少なくとも1つが、そのプレイヤーターンに2ヘクス先まで延焼する。火災から風の方向の2ヘクス以内に炎上していない可燃地形があるものを対象に、そこから無作為選択を用いて2ヘクス延焼する火災を決定する。突風によって2ヘクス延焼したこと発生する炎は、決定したヘクスの地上レベルに置く。炎上している残骸は、それ自身がいる可燃地形区域にのみ自動的に延焼し、2ヘクスの延焼として選択された場合、代わりに1ヘクスの延焼となる。突風は、拡散した『煙幕』を全て除去し、その時点で盤上にある拡散していない『煙幕』全てを拡散させる[例外：火災ヘクス内にあるその火災ヘクスから発生している煙幕は突風による影響を受けない]。

25.66 崩壊 (Collapse)：修正前の風の変化DRで12を出した場合、火災が存在している建物区域の1つ(無作為選択によって決定するため複数になる可能性もある)が、(その上にある全レベルとともに)崩壊(24.11)して炎上している瓦礫になる。



例：風向が5の方向で突風が吹いている。21FF1、EE1、EE3にそれぞれ火災が存在し、炎がDD2にある。まだ炎上していない可燃地形がFF1の2ヘクス以内にはないため、FF1は、2ヘクスの火事延焼の対象とならない。よって、EE1とEE3だけがこの対象となり、無作為選択DRを行ってどちらが自動的に2ヘクス延焼が決める。無作為選択DRがノロ

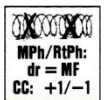


25.7

目だった場合、両方の火災が自動的に2ヘクス延焼することになる。この際、炎カウンターがEE1の火災によってCC2に置かれ、同様にEE3によってDD3とCC4に炎カウンターを置く。風向が3の方向だった場合、GG4に炎カウンターが置かれ、風向が4の方向であればEE4とEE5に炎カウンターが置かれることになる。風向が6の方向だった場合、DD2には2つめの炎カウンターが置かれ、CC2にも炎カウンターが置かれることになる。風向が1か2の方向だった場合、延焼は発生しない。

25.7 消火の試み：炎(Flame)は、消火のルール(24.72)と炎鎮火DR(25.151)にしたがって消火できる。火災(Blaze)は、プレイ中に故意に消火することができない。

26. 鉄条網 (Wire)



26.1 鉄条網は、野戦構築物カウンターの1つである。これは、シナリオの開始時このみ置くことができ、かつシナリオで指定された数量だけを置ける。鉄条網は移動できず、通常のスタック制限に対する影響もない。1つの区域に置ける鉄条網カウンターは1個だけである。鉄条網は、建物、瓦礫、地下道、沼沢地、水障害(凍っていない場合)を除く地形に初期配置できる。鉄条網は峡谷地のクレストレベルに置くことができない；すなわち、クレスト状態のユニットは、物理的に鉄条網カウンターの上に置かれていても、鉄条網カウンターの上にあるとは見なされないことになる。

26.2 鉄条網は、障害物でもなくLOS妨害でもない。

26.3 鉄条網はTEMを持たない；鉄条網区域のTEMは、その区域にある他の地形のTEMである。

26.31 鉄条網カウンターの上にいる歩兵ユニットは、それが行う攻撃(CCも含む)について+1を加えなければならない(砲兵器ならば+1TH DRM)。鉄条網の上にいる歩兵は、自身に対して行われるCC攻撃から1を引かなければならない。

26.32 区域：同じヘクスにおいて、鉄条網カウンターの上にいる歩兵ユニットと、鉄条網カウンターの下にいる歩兵ユニットは、同じ区域内にいるものとする【例外：橋の上と下に鉄条網がある場合】。鉄条網の上にいる指揮官は、鉄条網の下にいるユニットを指揮したり、回復させたりできる。逆も同様である。

26.4 歩兵が鉄条網区域に進入するための追加コストは、その区域の通常のCOT以外なものもない。しかしながら、(フェイズに関係なく)鉄条網区域に進入する際には、(車両から降車する場合でも)鉄条網の上に置かれ、鉄条網の下に移動するために十分な追加MFを消費しない限り、そこに留まらなければならない【例外：隠蔽された敵のいる区域に進入を試みた後で、鉄条網区域に戻ったユニット；A12.15】。歩兵が鉄条網カウンターの下に移動/潰走できるのは、自身のMPh/RtPhの間だけである(可能ならば、鉄条網カウンターの上に移動/潰走した時と同じMPh/RtPhでもよい)。これは、同じ区域に留まった後で、鉄条網カウンターの下に移動/潰走(匍匐後退)するだけの場合にも適用される。

鉄条網カウンターの下に移動/潰走するためには、ユニット毎にdr(△)を行い、同一区域で鉄条網カウンターの下に置かれるためにそれぞれが出た目に等しいMFを消費しなければならない。残りのMFはさらなる移動/潰走に使うことができる。いったん鉄条網カウンターの下に入ったユニットは、その区域に進入してきたときの方向も含めて、どの方向にも自由に移動/潰走ができる。鉄条網の下に入るためにMFを消費したユニットは(それが開豁地ヘクスにいるならば)、FFMOの対象となり、その区域への進入/鉄条網の下への移動の試みによって自身のMFを全て消費したならば、FFNAMによる-1臨機射撃DRMも適用される。鉄条網カウンターの上にいるユニットは地下道移動/トンネル移動をすることができない。鉄条網の下に移動を試みる際に(そこから別の区域に移動する場合でも)警戒移動を宣言することもできるが、それに全MFを使用することになったら、警戒移動の状態を失う。非フェイズプレイヤーは、そのユニットに対して臨機射撃を宣言する前に、鉄条網退出drの結果を確認することができる。

鉄条網退出drがそのユニットの使用できる残りのMFより大きかった場合、そのMPh/RtPhの間は鉄条網の上に拘束され、そこから離れることはできない。ユニットは、指揮官の移動ボーナスを使って鉄条網から退出するなら、鉄条網退出drを行う前に、指揮官とともに移動することを宣言しなければならない。しかしながら、鉄条網カウンターの上でそのターンを開始したユニットは、鉄条網の下に

B

移動するために、固有の運搬能力を超過したPPを鉄条網の上に残していくかどうかを、鉄条網退出drを行った後に決定することができる(ただし、砲を人力移動しているユニットは、それを鉄条網の下へ人力移動することができない；C10.3)。鉄条網の上にあるSW/砲を鉄条網の下にいるユニットが回収することはできない(逆も同様)。ユニットは、鉄条網の下に入るのに全力移動を行うことができず、また、APhに鉄条網の下に移動することもできない。

歩兵が鉄条網の上に留まっている限り、索敵、壕への進入や築壕、その鉄条網の下にあるSW/砲の回収/受け渡し、そのヘクスにあるトーチカ/車両カウンターへの進入は禁止される。ただし、その歩兵は、壕やトーチカの中にいるユニットも含めた鉄条網の下にいるユニットと一緒にCCに参加できる(ただし、不利な修正を受ける；26.31参照)。

26.41 潰走：潰走中のユニットは、通常の移動時と同様に、鉄条網移動コストを払わなければならない【例外：それが降伏する場合；A20.21】；『隣接』している確認された非混乱状態の武装敵ユニットから離れようと潰走する際(A10.5)、その混乱ユニットが鉄条網カウンターによって潰走を禁止されたならば、その混乱ユニットは除去されるか、降伏する。武装していてもかつ非混乱状態の確認された敵ユニットに『隣接』している混乱ユニット、または確認された敵ユニットの通常射程内にある開豁地にいる混乱ユニットは、潰走可能なヘクス(A10.5)に潰走するために必要なMFが鉄条網退出drによって得られなかった場合、潰走不能によって除去される。

26.42 騎兵、オートバイ、馬引き輸送車両は、鉄条網区域に進入できない。グライダー/パラシュートは、着地したヘクスに鉄条網カウンターがあるならば、常にその下に着地する。

26.43 車両：車両が鉄条網の下に置かれることはないが、TEMとLOS妨害に関する限り、鉄条網カウンターの上と下のユニットに対して、通常通り影響する。装甲車、トラック、ハーフトラックが鉄条網区域に進入するにはその区域のCOTに追加して4MPのコストが必要であり、さらにボグ判定(D8.21)をしなければならない。完全装軌車両が鉄条網区域に進入するにはその区域のCOTに追加して2MPのコストが必要であり、さらにボグ判定を行わなければならない(26.53も参照)。

26.44 迂回移動：鉄条網のあるヘクスの一部となっているヘクスサイドを車両以外に迂回できない。VBMは可能だが、鉄条網によるMPペナルティの消費、およびボグ判定が要求される。ただし、これらのペナルティは1ヘクスにつき1度だけ(迂回する最初のヘクスサイドで)適用される——通過するヘクスサイド毎ではない。

26.45 DC：鉄条網カウンターの上にいる歩兵は、DCの配置、投げ込み、完全設置ができない。

26.46 急速歩移動 (CX)：歩兵は、鉄条網の下へ移動を試みるターンの間、急速歩移動(A4.5)やダッシュ(A4.63)をすることができない。

26.5 撤去：鉄条網は、通常の撤去ルール(24.73)を用いた歩兵によって除去できる。また、以下の特殊な方法によっても除去できる。

26.51 DC：配置(Placed)されたDCは爆薬筒を兼ねており、IFT上において修正前KIAの結果(すなわち、修正前DRが5以下)となれば鉄条網カウンターを除去できる。DCを配置するユニットは除去しようとする鉄条網と同じ区域にいてはならない【例外：日本軍；A23.61】。鉄条網区域にDCを配置するためのMFコストは、その鉄条網区域に入るためのMFコストと同じである；鉄条網による追加のMFコストは必要ない。完全設置されたDCは修正後KIAの結果で鉄条網を除去できる(A23.7)。

26.52 FFE：航空機や砲兵による砲爆撃も鉄条網を除去できる。HEによる通常FFEの着弾地域や、航空機の爆弾が命中した区域にある鉄条網は、その攻撃の結果により取り除かれる可能性がある。鉄条網の除去に関する修正はまったくない；鉄条網カウンターはKIAの結果が修正前DRで得られれば即除去される。その後で、同じ修正前DRを使って該当するDRMを適用して、その他の全ての露出した目標に対する攻撃を解決する。

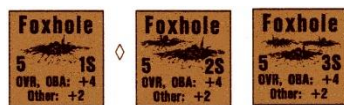
26.53 完全装軌車両：完全装軌車両が鉄条網ヘクスでボグ判定に成功した場合、そのボグDRの色付きdrが1ならばそのヘクスの鉄条網カウンターを除去する。



B

27. 壕 (Entrenchments)

壕は、直接・間接的な攻撃からの防御のため、部隊をもぐりこませるべく人為的に地面に掘られた穴である。ゲームでは2つのタイプの壕；すなわち、単独壕と塹壕が存在する。WWIIでは前者の方がより一般的であり、壕のルールの基礎となっている。



27.1 単独壕 (Foxhole)：単独壕は、壕のルールにしたがう野戦構築物カウンター的一种であり、プレイ中に、もしくはシナリオOBの指定によってプレイ

前に配置される。単独壕は、舗装道路、切通し道路、土手道、橋、滑走路、沼沢地、岩場、小川、水障害、瓦礫、建物を除く地形に置くことができる。単独壕は、ヘクスに適用される通常のスタック制限に影響せず、そのヘクスに異なった区域を形成することもない【例外：27.13参照】。単独壕の中にいるユニットは単独壕 (Foxhole) カウンターの下に置き、そのヘクス内にいるが単独壕の中にはいない他のユニットは単独壕カウンターの上に置く。単独壕カウンターの下に置いたり、そこから射撃したりできる^{5/8}インチカウンターは迫撃砲だけである(ただし、分解状態でなければ進入/退出できない)。これを除けば、歩兵/SWだけが単独壕カウンターの下に置くことができる。シナリオOBには、単独壕に収容できる総分隊容量が指定されている。プレイヤーは、初期配置において単独壕1S、2S、3Sを自由に使用できるが、それら単独壕の総分隊容量がOBの制限を超えてはならない。

27.11 築壕 (Entrenching)：混乱状態でない歩兵分隊(または分隊相当)は、自軍PFPhに、まだ何も行動を試みていなければかつ、鉄条網カウンターの上におらず、すでに壕の中にいるのでもなければ、築壕を宣言することができる。その際にDRを行って、修正後DRが5以下ならば築壕に成功したものとし、現在のヘクスにいるその歩兵とそれに参加した指揮官の上に“1S”単独壕カウンターを置く。単独のHS/操作班が築壕を試みる場合には+1DRMを適用する。同様に何も行動を試みていない指揮官は、その区域内における全ての築壕の試みDRに指揮能力修正を適用できる。24.8にしたがって、築壕の試みには作業状態DRMが適用できる。築壕の試みの結果に関係なく、参加したユニット全てがTT状態になる。

27.12 容量 (Capacity)：単独壕の1Sカウンターは、どのようにして作られたかに関係なく1個分隊(または相当)の容量を持つ。この容量は、そのヘクス自体のスタック制限に追加されるものではない。単独壕カウンターの容量に対して4人分のSMCだけ無条件で追加できる。1ヘクスに置ける単独壕カウンターは1個だけであり、よって最大許容量は3個分隊となる。同じヘクス内に2個目や3個目の単独壕が形成された場合、単独壕の1Sカウンターをそれぞれ2Sや3Sの単独壕カウンターに置きかえること。単独壕のあるヘクス内でのオーバースタックは、単独壕の外で発生するものとする。

27.13 区域：単独壕内のユニットは、火器の回収とTEMに関して、単独壕の外に同じヘクスで同じレベル(トーチカを除く)のユニットとは別の区域にいるものと見なされるが、それ以外に関しては、同じ区域にいるものと見なされる(CCやLLMC/LLTCを含む)。

27.2 単独壕はLOSに対する障害物/妨害とならない。しかしながら、単独壕ヘクスにある石垣/生け垣のヘクスサイド/ヘクスの足を、そのヘクスの単独壕カウンターの下にいるユニットと、隣接していない同じレベル以下のヘクスとの間に引かれるLOSが横切っているならば、そのLOSは遮断される(9.21参照)。

27.3 単独壕カウンターの下にいるユニットには、OVRとOBA攻撃を受けた場合+4TEMが適用される【例外：FT武装のみを用いたOVR】。また、盤上の迫撃砲射撃を含むこれ以外の攻撃を受けた場合+2TEMが適用される【例外：CC、FT】。単独壕のTEMは、同じヘクスによるプラスのTEMと累積されないが、空中炸裂によるマイナスのTEMとは一緒に適用される(13.3)。

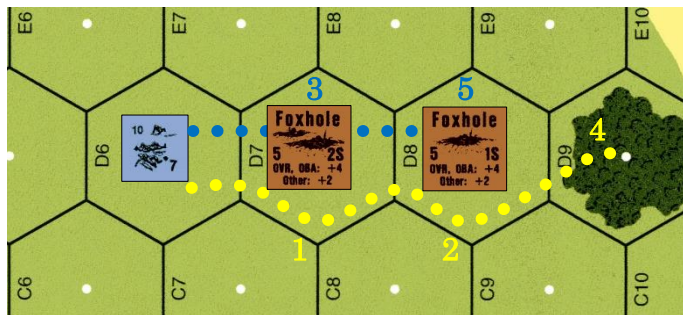
27.4 単独壕のあるヘクスに進入するためのコストはそのヘクスに進入するためのCOTと同じである。しかし、そこにある単独壕カウンターの下に移動する歩兵は、そのヘクスに進入するためのCOTを消費し、さらにそのMFにより被る防御臨機射撃が解決された後で、別に追加の1MFを消費せねばならない。単独壕カウンターの下から退出する場合も、その区域内で他のMF消費とは別に1MFを消費する。ただし注意せねばならないのは、RtPhの間に単独壕/トーチカに進入/から退出するコストは、次のヘクスへの進入コストと同時に消費することができる——そのため、単独壕/トーチカの区域での阻止を免れることになる(27.41)。

27.51

例：小峡谷ヘクスから、隣接する地上レベルの開豁地にある単独壕の下に移動する分隊は、隣接ヘクスに進入するための2MFに追加して、単独壕の下に進入するための1MFを消費することになる。

例：空の単独壕がある開豁地ヘクスに移動する分隊は、そのヘクスに進入するのに1MFを消費すれば単独壕の上に置かれ、さらに1MFを追加して消費すれば単独壕の下に置かれる。同様に、単独壕の中にいるユニットが、その単独壕の外へ移動して隣接する林ヘクスにある別の単独壕に進入するためには、1+2+1MFを消費しなければならない。どちらの場合にも、MFの消費は別々に宣言しなければならずすなわち、ヘクスに進入するための1MFと、そのヘクスの単独壕に進入するための1MFというようにして、非フェイズプレイヤーが望む時点で防御臨機射撃を行えるようにしなければならない。

27.41 RtPh：単独壕ヘクスにおける阻止の可能性は、そのヘクスで消費したMFにより決まる(A10.531)。ユニットが単独壕ヘクスに進入するための最小限のMFしか消費しなかった場合、そのヘクス内にある他の地形を経て移動したと見なされ、単独壕は阻止に対して何の影響も与えない。しかしながら、単独壕カウンターの下へ移動するために追加の1MFをユニットが同時に消費した場合、その単独壕がそのユニットを収容できる能力があるならば、その単独壕はそのヘクスでの阻止を無効にできる。潰走しているユニットの所有プレイヤーは、そのユニットがヘクスに進入する際、進入先のヘクスで消費する全てのMFを宣言しておかなければならない；敵プレイヤーがいったん阻止を宣言してしまったら、その阻止が解決されるまで、潰走側プレイヤーは単独壕に入るための追加MFの消費を宣言することができない。開豁地にある単独壕から退出するために1MFを消費したユニットはそのヘクスで阻止を受けるが、これは、そのMFが別のヘクスに進入するためのMFコストと一緒に消費されなかった場合だけである；その退出のためのMFが別のヘクスに進入のためのMFと一緒に消費された場合、阻止の可能性は、新たに進入したヘクスで発生し、そのヘクスの地形によって決まる。



例：4D6にいる混乱状態のユニットは、D9の林へ潰走する際、D7とD8の単独壕ヘクスをそれぞれ1MFずつのコストで通過して潰走できる(黄色で点々が、各ヘクスで、阻止を受けるだろう。しかしながら、青色の点の潰走ルートに沿って、D7で3MF(D7への進入に1MF、単独壕の下への移動に1MF、単独壕からの退出に1MF)、D8に進入して2MF(ヘクスへの進入に1MF、単独壕の下への移動に1MF)を消費した場合、阻止は受けない——ただしそのRtPhの間に林に達することはできない。

27.42 MPH：FFMOのペナルティは、ヘクスに進入するためのMF消費の後で、なおかつ単独壕に進入するためのMF消費の前に、防御臨機射撃が宣言された場合にかぎり適用される。逆に、開豁地にある単独壕から退出する場合、別のヘクスに進入するためのMFをユニットが消費する前に臨機射撃が宣言されたのならば、FFMOのペナルティが適用される。

27.43 単独壕は、装軌車両の移動に対する障害物とならないが、移動コスト表にあるように他の車両や騎兵の移動を遅らせる。

27.44 ユニットの存在、ある単独壕の中に敵ユニットが存在していたとしても、その単独壕の存在する区域へ進入することができるならば、その単独壕の下に移動/突撃することができる。単独壕カウンターの容量は両陣営ごととする；敵味方1個分隊ずつが、CCPhの間に1S単独壕を占有することができる。

27.5 塹壕 (Trenches)：以下の変更点を除いて、単独壕に関する全てのルールが塹壕にも適用される。



27.51 塹壕カウンターは、シナリオOBにしたがって、プレイ前に、1ヘクスにつき1個だけ置くことができる。塹壕(およびA-T壕)は単独壕と同じ区域に存在することができない。塹壕は、3個分隊と4人のSMC、もしくはそれに相当する容量を超えて収容することができない。どんなカウンターも塹壕カウンターの下でシナリオを開始することができ



27.51

るが、⁵/8インチカウンターは、プレイ中に塹壕から抜け出ることができない【例外：分解状態の迫撃砲】。

27.52 塹壕カウンターの下にあるあらゆる車両はHD状態と見なされるが、VCAの変更や始動MPを消費することができない。

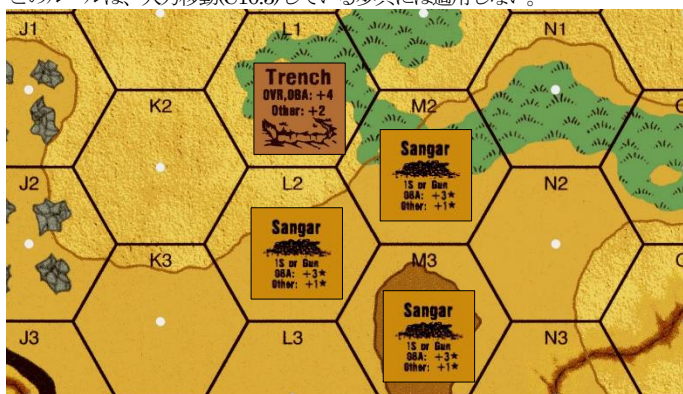
27.53 隣接して繋がっている塹壕に敵ユニットがいたとしても、塹壕による有利なTEMは適用される。

27.54 塹壕カウンターは、崖や水障害で隔てられているのでなければ、隣接する別の塹壕カウンターと自動的に繋がっている。したがって、すでに塹壕カウンターの下にいる歩兵は、通常ならば適用される塹壕への進入/からの退出に必要な追加のMPを消費せずに、つながっている塹壕に移動することができる。ある塹壕から繋がっている別の塹壕へと移動する歩兵は、FFNAM/FFMO DRM、即応射撃、阻止、地雷原の攻撃を被らない。繋がっている塹壕へクレストに進入するためのコストは、そのヘクスにある他の地形に関係なく、常に1MFである(より高い高度に移動するならばこれが2倍になる)【例外：『煙幕』】。鉄条網、石垣、生け垣が繋がっている塹壕の間に存在していても、その塹壕間の移動には何の影響もない(30.8も参照)。ユニットは、繋がっている塹壕間を移動するならば、非警戒移動であっても隠蔽状態を失わずにすむ。

27.55 装輪車両とハーフトラックは塹壕へクレストに進入できない。完全装軌車両は、塹壕へクレストにある他の地形のCOTでその塹壕へクレストに進入できるが、塹壕の下にあると見なされず、塹壕へクレストに進入/でVCAを変更した際にボグDRをしなければならない。

27.56 対戦車(A-T)壕(A-T Ditch)：SSRによっては、塹壕をA-T壕として配置するよう指定していることがある。このA-T壕は広範囲な対戦車防衛を模した障害物である。A-T壕は塹壕と同様に扱われる。ただし、車両は、橋の架かっていないA-T壕に一切進入できず、歩兵は、A-T壕カウンターに進入する/から退出するならばCOTに追加して2MFを消費しなければならない。

27.6 高度のより低い区域 (Lower-Level Locations) ^{3B}：塹壕カウンターや土塁(Sanger : F8)カウンターの下にいる歩兵は、その塹壕や土塁を離れる際、最初にそのカウンターの上に出なくとも、非クレスト状態で高度のより低い『突撃可能』な区域へ、直接移動/潰走/突撃/CCからの離脱を行える。逆に、非クレスト状態の位置から、『突撃可能』で高度のより高い区域にある塹壕/土塁の下へ、そのような移動/潰走/突撃/CCからの離脱を行うことは、その歩兵ユニットと塹壕/土塁とが同じ陣営のOB内にあるか、またはそのユニットの陣営がその塹壕/土塁を支配している場合に可能である。加えて、塹壕と土塁がお互いに『突撃可能』な場合、進入されるのがどちらの陣営によって初期配置/支配されているかに関係なく、歩兵、その両方が塹壕であるかのように(掩蔽壕と同様の手法で；B30.8参照)、一方の下からもう一方の下へと移動/潰走/突撃/CCからの離脱を行える。そのような塹壕/土塁/掩蔽壕の移動に関する特典を用いているユニットに対して行われる即応射撃は、塹壕TEMを被る。土塁が既にスタック収容能力の限界までユニットを有していた場合、その土塁のあるヘクスに進入しようとするユニットは、塹壕の中にいるならば最初にその塹壕の上に出なければならない、そのヘクスに進入するのに塹壕/土塁による移動/TEMの特典を受けられない。このルールは、人力移動(C10.3)している歩兵には適用しない。



例：ヘクス25M3の塹壕内にいる歩兵ユニットは、砲を人力移動するのではなく、塹壕/土塁カウンターの防御特典を失うことなく、1MFのコストでどちらの土塁の下にでも、移動/潰走/突撃/CCからの離脱を行うことができる。加えて、最初に塹壕の上へ出ずとも、M3に隣接するいずれかの高度の低い区域へ進入できる。ユニットがL2の土

B

塁内にいる場合、土塁の上に出ることなく、M3(2MF)、L1(1MF)、K2(1MF)に進入できる(ただし、K2ではFFMO/阻止を被る)；逆に、K3、L3、M2へ進入する際には、最初に土塁の上に出なければならない(そして、M2に進入したなら、その土塁の下に進入するためにさらにMFを消費せねばならない)。ユニットがM2の土塁内にいる場合、そのユニットは、L2から進入するのと同様の方法を用いてL1やM3に進入したり、最初に土塁の上に出ることなく2MFのコストでM1に進入したりできる；けれども、N1、N2、L2に進入するには、土塁の上に出てからでなければならない。L2にある土塁の下に移動/突撃などを行おうとするK2にいる歩兵ユニットは、そのユニットの陣営がその土塁を初期配置し、なおかつ/または、支配している場合、2MFの消費でL2へ進入すると同時に土塁の下へ直接移動できる；これと同じ事が、M2の土塁内に進入しようとする、壕内にいないM1の歩兵、壕内にいるL1の歩兵についてもいえる—ただし、L1の壕内にいる歩兵は、それがその土塁を初期配置した/支配している陣営であるかどうかに関係なく、L2/M2の土塁に進入できる。もしL2/M2の土塁にすでに分隊がいたならば、その下に進入しようとする歩兵ユニットは、塹壕の中にいるならば最初にその塹壕の上へ出なければならない、土塁へクレストに進入する際に塹壕内移動/TEMを要求できず、その土塁へクレストに進入しても土塁の下に行くことはできない。M3の塹壕内にいるユニットは最初に塹壕の上へ出なくともN3の底に(3MFで)進入できる(そしてN3の底でFFMO/阻止を被る可能性がある)。ただし、その底へ行かず直接クレスト状態になるようとする場合には、最初に塹壕の上に出なければならない；逆に、N3からはその底からのみM3の塹壕の下へ直接行くことができる(4MF)—そして、その時には、そのユニットの陣営がその塹壕を初期配置したか、または、現在支配している必要がある。前記の文は、M3がレベル1ヘクスであった場合にも適用される(ただし、その時にはMFコストが異なる)。

28. 地雷原 (Minefields)

28.1 地雷原は、野戦構築物の一種であるが、プレイ中にその存在が明らかになってからカウンターとして登場する【例外：地表面が固い地形におけるAT地雷；28.53】。地雷原は、シナリオOBによってのみ使用可能となる。地雷原のタイプ、区域、戦力は、所有プレイヤーによってプレイ開始前に秘密裏に記録しておく。地雷原は橋、舗装道路、滑走路に配置できない【例外：隠匿されていないA-T地雷(28.53)】。また、地下道、沼沢地、岩場、完全建物ヘクス、瓦礫、水障害のヘクスにも配置できない。地雷原の存在は、そのタイプの攻撃に対して効果を受ける可能性のあるユニットがその地雷原区域に進入するか、もしくはMMCによる索敵によって発見されるまで、明らかにしない。地雷原の戦力は地雷原による攻撃の効果が無かったら明らかにしない。対人(Anti-Personal:A-P)地雷は、6、8、12の戦力で構築しなければならない、その地雷原による攻撃を解決したとしても戦力は減少しない。

28.2 地雷原は、LOSに対する障害物にも妨害にもならない。

28.3 地雷原ヘクスのTEMは、そのヘクスにある他の地形のものと同じである。ただし、地雷原攻撃に対しては、TEM(FFMO/FFNAMを含む)もFP修正も適用されない【例外：大雪でのA-P地雷原攻撃は、FPを半減し、さらに+1DRMを適用して解決する】。

28.4 地雷原ヘクスに進入するための移動コストは、そのヘクスにある他の地形のものであり、追加は必要ない。ただし、地雷原ヘクスへの進入とそこからの退出には別の影響を与える。

28.41 ユニッツが地雷原ヘクスに進入する/から離れる際、その地雷原を所有するプレイヤーは、そのユニットに対するIFT上の地雷原攻撃を(A12.11にしたがって)宣言しなければならない【例外：A-T地雷は歩兵/騎兵を攻撃しない；28.5】。IFTの結果を確認する必要がある場合のみ、そこにある地雷原の戦力を明らかにする。地雷原の戦力がいったん明らかとなった場合、該当する戦力の地雷原カウンターをそのヘクスに置く。

28.411 A-P地雷原の攻撃は、移動/潰走/突撃しているユニット、およびCCから離脱しているユニットにのみ影響する。同じ区域にこの以外のユニットには何の影響もない。地雷原から攻撃される隠蔽状態のユニットは、完全戦力(半減しない)で攻撃され、その攻撃によって混乱するか損耗を被った場合にだけ、隠蔽状態を失う(A12.14) ⁴。

28.412 ユニッツは、自身に対する地雷原攻撃が解決される際、その攻撃した地雷原ヘクスにいるものと見なされる。

例：ある地雷原ヘクスから別な地雷原ヘクスに直接移動するユニットは、2回の地雷原攻撃を受ける。それが最初の(退出した際の)攻撃に効果なしで生き残れば、新たなヘク



B

スへと移動し、その新たに進入した地雷原ヘクスで2回目の(進入した際の)攻撃を受けなければならない。しかしながら、最初の攻撃で混乱状態が釘付け状態となった場合、最初のヘクスを離れられないため、2回目の地雷原攻撃を受けることはない。同様に、そのユニットは最初地雷原ヘクスから離れることに失敗したため、進入しようと試みたヘクス内の隠匿状態ユニットを発見することができず、その間にあるヘクスサイド上で即応射撃を被ることもない。

28.413 潰走：潰走するユニットは、確認されたA-P地雷原ヘクスを通して移動する必要がなく、代わりに、建物/林ヘクスへより遠回りの潰走ルートを選ぶことができる。また、混乱状態の分隊が地雷原攻撃によって混乱状態のHSへと損耗した場合、そのHSは、同じRtPhにさらに潰走を続けるかどうかを選択できる。潰走ユニットが阻止を受ける場合、その阻止は、全ての地雷原攻撃の後で解決する。

28.42 車両：A-P地雷原ヘクスに進入する/から退出する車両もIFT上で攻撃を受ける。A-P地雷原攻撃は常にA-T地雷原攻撃の前に解決され、それが走行不能の結果となった場合、同一車両に対して行われるはずだったA-T地雷原攻撃は行われない。非装甲車両は、通常どおり★車両の欄を用いる。装甲車両は★車両の欄を用いず、その地雷原攻撃がKIA以外の結果ならば何の影響も受けない；KIAの結果だったならば、そのAFVは走行不能になる。地雷原攻撃に装甲による修正は適用しないが、最低の車体AFが0、または側面と後面が非装甲である全てのAFVは、あらゆるタイプの地雷原攻撃に関して、非装甲車両として扱う。

28.43 PRC：PRCは、乗っている車両が破壊されるか走行不能にならない限り、地雷原攻撃の影響を受けない。車両が破壊された場合、PRCは、通常どおり生存を判定する。車両が走行不能になった場合、露出しているPRCは付随攻撃を受ける(非装甲車両[車体AFが0のものを含む]の全てのPRCは、地雷原攻撃に関して露出していると見なす)。A-P地雷原ヘクスで降車したか緊急脱出したPRCは、初めてそのヘクスに進入したのとして、地雷原攻撃を受けなければならない。

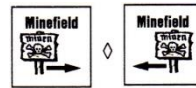
28.44 建物/塹壕ヘクス内の地雷原：地雷原は、完全建物ヘクス以外の建物ヘクスにも置くことができるが、その場合は、建物ヘクスサイドを通してこれらのヘクスに進入する/から退出するユニットを攻撃しない。ただし、迂回移動を行っているユニットは攻撃される。塹壕内を移動しているユニット、塔の階段を使用するユニットは、地雷の攻撃を受けない。



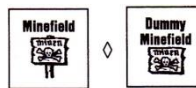
28.45 確認状態地雷原 (Known Minefields)：北アフリカにおける戦いの流れはかなり流動的であったため、地雷原は、味方の部隊が誤ってそこに進入しないように、その存在を示しておくのが常であった。そのため、West of Alamein/Hollow Legionsには特別な地雷原カウンターが含まれている。それらを確認状態地雷原 (Known Minefield)カウンターと呼び、以下に記述する事項を除いて、通常地雷原として扱う。確認状態地雷原カウンターの表側は通常地雷原の絵だが、その戦力は記されていない；裏側も通常地雷原の絵だが、その戦力が明記されている。いずれかのシナリオにおいて確認状態地雷原カウンターが存在する場合、初期配置の間にその地雷原の所有者は要求されている数の確認状態地雷原カウンターを盤上に配置する(地雷原戦力の明記してある面を伏せて置く)。ひとたびカウンターの地雷原戦力が明らかにされたならば、そのカウンターを裏返す。確認状態地雷原カウンターとは、偵察によって、もしくは冒頭の理由によって予め発見されている地雷原を表現したものである；したがって、確認状態地雷原は、夜間シナリオであっても地図盤上に初期配置される。確認状態地雷原カウンターがOBA/爆弾の攻撃によって除去されたり戦力を減少したりした場合(B28.62)、新たに減少させられた地雷原戦力を持つものと交換される(その地雷原戦力が消滅していた場合は、新たにダミー地雷原カウンター[28.47]と交換する)；その時点でその地雷原戦力が明らかにされていない場合、その新たな地雷原戦力も未確認のままを維持する。確認状態地雷原の戦力値をブービートラップの能力に転用することはできず、また確認状態A-P地雷をいかなる種類のA-T地雷とも交換できず、その逆もまた不可である。確認状態地雷の使用はいかなるタイプの盤/シナリオにも制限されない。確認状態地雷原の戦力値のBPVは隠匿状態の地雷と同じであり、その購入を記録する場合には、DYO購入記録用紙の“野戦構築物”セクションの“種類”欄に“Kn”と書き加えることによって明示される。

例：確認状態地雷原として24戦力がOBに含まれているプレイヤーは、12地雷原戦力の確認状態地雷原カウンターを2個か、8地雷原戦力を3個か、または6地雷原戦力を4個か、もしくは6地雷原戦力を2個と12地雷原戦力を1個の組み合わせで初期配置できる。

28.52

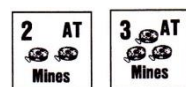


28.46 確認状態地雷原カウンターのもう1つの種類に矢印の書いてあるものがある。プレイヤーがヘクス列(または頂点方向ヘクス列)に沿って複数ヘクスにわたる確認状態地雷原を望む場合には、弾幕砲火(BARRAGE)カウンター(E12.11)と同じ手法で、矢印のついた2枚の確認状態地雷原カウンターを用いて、それら2枚がそのヘクス列に沿ってお互いを指し示すように配置できる。なお、それらで示されているヘクス列間のヘクス数に制限はない。そのような配置は、そのヘクス列(または頂点方向ヘクス列)の間にある各ヘクスに確認状態地雷原が存在することを示している。そのような各ヘクスにおける地雷の種類(複数可)と戦力(もしあれば；28.47)についてはいつも通りに記録されなければならない。確認状態地雷原を含んでいるヘクスは、複数ヘクスからなる確認状態地雷原のヘクスが幾つあるかにかかわらず、1個のA-P/A-T地雷原だけを併せ持つ事ができる。



28.47 ダミー地雷原 (Dummy Minefields)：幾つかの確認状態地雷原カウンターはその裏面にFP値の代わりに“Dummy”と書かれているが、これはダミー地雷原を表している。相手側が、その地雷原がダミーである事を発見した時には(何らかの地上ユニットがその区域に進入した時、もしくはその区域の索敵[A12.152]に成功した時には、それがダミーである事を告げなければならない)、単にそれをプレイから取り除くだけである[例外：28.46に従って列を成す地雷原において、地雷のないヘクスが発見された場合、そのヘクスにダミー地雷原カウンターを置く]。ダミー地雷原はOBA/爆弾の攻撃による結果がK/KIAであってもその影響を受けない。印刷されているシナリオOBにおいてダミー地雷原カウンターのイラストの下に数字がある場合、それは使用可能なダミー地雷原カウンターの枚数を表している。ダミー地雷原がないシナリオ(あらゆるDYOシナリオを含め)ならば、プレイヤーは、初期配置する確認状態地雷原の24戦力毎に、自軍のOBにダミー地雷原カウンターを1個加えることができる(追加BPVコストもいらない)。加えて、プレイヤーが1個以上のダミー地雷原カウンターを得ているいずれのシナリオにおいても、そのプレイヤーは、秘密裏に(出た目を半分にする；FRD)を行い、その結果に等しい数のダミー地雷原カウンターを追加として受け取ることができる。

28.48 隠匿状態の地雷 (Hidden Mines)：隠匿状態の地雷が、ユニットに対する攻撃DRを行ったり、索敵(A12.152)によって(戦力値ではなく)その存在が明らかになったりした場合、確認状態地雷原カウンターを用いて、その地雷原ヘクスを示すことができる。加えて、いずれか“通常”の地雷原カウンターが盤上に現れた時には、確認状態地雷と見なされる。通常地雷を確認状態地雷と交換することや、確認状態地雷を通常地雷と交換することはできない。



28.5 対戦車(A-T)地雷 (Anti-Tank ; A-T Mines)：シナリオ開始時に、プレイヤーは、そのOBで使用可能な地雷原戦力の一部または全部をA-T地雷と取り替えることができる[例外：確認状態地雷原；28.45]。防御側は、A-P地雷原3戦力分と引き換えに1戦力のA-T地雷を受け取ることを選択できる。A-T地雷は、1戦力から5戦力までの独立した地雷原ヘクスを作ることができ、また、1戦力から5戦力までのA-T地雷を通常のA-P地雷原の中に置くこともできる。A-T地雷は、そこを歩兵/騎兵が通過しても爆発しない。ワゴンと車両[例外：オートバイ]だけがA-T地雷によって攻撃される。

28.51 攻撃：車両がA-T地雷原ヘクスに進入/から退出したなら、drを行わなければならない。その結果がそのヘクスにあるA-T地雷原戦力の値以下だったならばA-T地雷攻撃が発生する⁵。大雪の状態ならば、ヘクス内にあるA-T地雷戦力は通常より1だけ低いものと見なし、さらに、全て攻撃に対して+1DRMを適用する。統制状態にある敵地上ユニットのLOS内にある場合、A-T地雷攻撃が効果なし以外の結果となったら攻撃された車両の“?”は失われる。

28.52 各A-T地雷はIFTの36+の列で攻撃する。TEMはまったく適用されない。AFVに対して4KIAを出したならば炎上する残骸、他のKIAならば破壊となり、ほかの全ての結果は走行不能とする。KIAの結果になるかどうかの判定に限り、そのAFVが持つ最も低い車体AFに対応する上面AF(C7.12)をIFTのプラスのDRMとして用いる。非装甲車両(車体AFが0となっているAFVを含む；28.42)に対する攻撃は自動的に破壊となるが、修正後DRが6以下(すなわち、1KIA以下)となったならば炎上する残骸となる。無作為の走行不能は適用されない。A-T地雷の爆発は、その攻撃を受けた車両にいるPRCを除いて、同じヘクス内にいる兵士には効果がない。車両が破壊されたならば、その車両のPRCは通常どおり生存判定を行



28.52

う。車両が走行不能となった場合、その乗車兵/跨乗兵は半減したFP(すなわち16FP)によってIFT上で付随攻撃を受ける。A・T地雷攻撃が行われても、そのヘクス内のA・T地雷戦力の値は低下しない。

28.53 配置：A・T地雷は、A・P地雷原を置けない橋、舗装道路、氷、滑走路にも置ける。ただし、その地雷の存在は明示され(すなわち、A・T地雷カウンターを置いて存在を示し、その戦力値はA12.33に従って明らかにされる)、歩兵がその地雷を除去するために追加の1MFを消費し、そのMFを消費している間かその前に、釘付け状態や混乱状態にならず、除去もされなかったなら、その歩兵側プレイヤーのMPH終了時にそのA・T地雷原カウンターを除去できる。



28.531 連鎖地雷 (Daisy Chain)：数個のA・T地雷戦力を連鎖地雷として敵のMPHに道路をまたいで置くことが、SSRで許可されている場合がある。連鎖地雷とは、車両が通過するとき道路をまたぐように引き出される、複数個が連なったA・T地雷のことである。これらの地雷は、敵MPHの間にいつでも(配置するヘクスに敵車両が進入した際でも)置くことができ、それを所有するプレイヤーのプレイヤーターンにおける自軍射撃フェイズにも置くことができる。ただし、連鎖地雷カウンターを所有して、目標道路の『隣接』ヘクスにいる釘付け状態でない統制状態の歩兵だけが、連鎖地雷を置くことができる。連鎖地雷が配置されたヘクスは紙片に記録し、そのヘクスに対して敵の統制状態のユニットがLOSを通せるようになるまで、敵プレイヤーには秘密にしておく。配置するヘクスに進入(または、そのヘクスでVCAを変更)するために車両がMPを消費した後に、直ちにその配置を宣言したのなら、配置側は即座に28.51に従ってdrを行う。連鎖地雷であるA・T地雷原は1度だけしか攻撃できない；それ以降は存在しないものとする。まだ攻撃に使われていない連鎖地雷カウンターは他のSWと同様に回収できる。連鎖地雷の配置は隠蔽状態の喪失の要因とならないが、これ以外に関してはSWの使用したものとして扱う。連鎖地雷の運搬コストは1A・T地雷戦力ごとに1PPとなる。これら以外に関して、地雷に関する全てのルールが通常どおり適用される。

28.6 撤去：歩兵は24.74に従って地雷原の撤去を試みることができる。



28.61 撤：TBは、完全装軌型AFVが地雷原の中に入った、または通過したことを示すために使用される[例外：そのAFVがVBMを用いているならばTBは置けない]。ユニットは、通常のMF/MPコストの2倍(例を参照)を消費し、TBを経て地雷原ヘクスに進入することで、その地雷原の攻撃を受けずに済む。ただし、歩兵/騎兵がTBを用いた場合、防御臨機射撃に-1DRMが適用される(13.4212)。地雷原ヘクス内のTBに沿ってそのヘクスを離れるユニットは、その地雷原によって攻撃されない。

例：歩兵は、通常、TBを経て林に進入するならば1½MFを消費し、これが騎兵ならば3MF消費する。しかしながら、TBを経て林に進入するのにMFコストを2倍にして消費するならばそれぞれ3MFと6MF)、地雷原攻撃を受けずに済む。

28.62 FFE：航空機の爆弾による攻撃、またはHEによる通常FFEが修正前でKIAの結果となった場合、そのヘクス内にある全てのA・P地雷とA・T地雷は除去される。そのような攻撃において修正前でKの結果が得られた場合、そのヘクス内にあるA・P地雷原戦力はIFT上で1列低下し、同じく、A・T地雷原戦力は1低下する。そのヘクスにA・PとA・Tの地雷原が両方存在していた場合、両方の戦力が低下する。A・P地雷原の戦力が6FPなら、低下する代わりに除去される。地雷原が除去/戦力低下したとしても、その所有プレイヤーはFFE/爆撃側プレイヤーにその情報を伝える必要がない。

28.7 地雷除去戦車 (Flail Tanks)：地雷除去戦車(アメリカ軍車両ノート20；イギリス軍車両ノート24と26)は地雷撤去をすることができる。MPH開始時に地雷撤去を宣言し、印刷されている全許容MP(始動/VCA変更のMPを除く)を消費して対象となるヘクスに進入する。このとき後進、VBM、ESBを行ってはならない。それから、この車両に機動カウンターを置くが、進入したヘクスで地雷原攻撃は受けない。地雷除去戦車は、自身のCCPH終了時に地雷撤去DR(△)を行い、修正後が10以下ならば地雷の撤去に成功し、そのヘクス内の地雷原を通るTBを(24.74に従って)形成できる。ただし、そのプレイヤーターンに射撃を行ったり、移動不能/除去されたりしてはならない。地雷が撤去されたTBの通りは、地雷除去戦車が横切ったヘクスサイドと、現在のVCA内にあるヘクスサイドとの間に形成しなければならない。地雷除去戦車は、自軍の歩兵/騎兵/露出したPRCのいる地雷原で地雷を撤去することができない。

28.71 地雷撤去の修正前DRが12だった場合、地雷除去戦車は、その区域にA・T地雷があるならば破壊され、A・P地雷しかないならば走行不能となる。

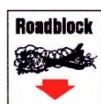
B

28.72 地雷撤去装置の故障：地雷撤去の修正前DRが11だった場合、地雷除去装置が破壊され、それ以降、その地雷除去戦車は地雷撤去をすることができなくなる。道路/TBを利用せずに建物/林障害物へ進入した場合にも、地雷除去装置は破壊される。戦車にそれ以外の影響はない。

28.8 工兵 (Sappers)：プレイ中に地雷原を隠匿することはできない。しかしながら、SSRやDYOの購入によって工兵と指定された分隊は、これらの撤去DR(24.74)から2(1個工兵HSごとに1)を引くことができる。

28.9 ブービートラップ (Booby Traps)：初期配置の前に、プレイヤーは、自身の地雷原戦力[例外：確認状態地雷原；28.45]の一部または全部を使って、特定の盤(複数可)に対してブービートラップ能力を持たせることができる。ブービートラップによる攻撃は、その盤上で何らかの理由によって行われた修正前TC DR[例外：視認TC：E7.3]において、プレイヤーが割り当てたのが10地雷原戦力(レベルC)ならば12、20地雷原戦力(レベルB)を割り当てたならば11、30地雷原戦力(レベルA)を割り当てたならば11以上を出した場合、発生する。通常ではPTCを免れる歩兵もブービートラップ攻撃解決のためだけにこれを行なわなければならないが、そのPTCによって狙撃兵は活動しない。ブービートラップによる攻撃によって、その区域内にいる最低1個(もしあれば)の兵士ユニット(無作為選択で決定され、また、TCを行なったユニットである必要はない)が損耗する。ブービートラップ能力を与えるための地雷原戦力コストは(半ヘクスを含む)盤ごとに割り当てなければならない。プレイヤーは、SSRで指定されている場合のみブービートラップ能力を盤に適用できる——もしくは、その盤上のどこにでも初期配置が許されており、かつ自分の勝利条件を満たすために地形を獲得したり非自軍盤端からプレイ地域を脱出したりする必要がない場合に限られる。ブービートラップはそれを配置した側のユニットには何の影響も及ぼさない。ただし、相手のTCによって引き起こされた無作為選択による場合を除く。A12.154も参照。

29. 道路障害 (Roadblocks)

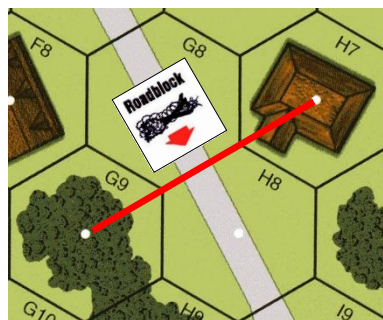


29.1 道路障害は、野戦構築物カウンターの1つであり、シナリオOBに従ってプレイ開始前にだけ置くことができる。道路障害は、道路か滑走路区域のヘクスサイドを横断して置かれなければならない。また、その際には、障害されるヘクスサイドに矢印を向けて置く。

29.2 特記のない限り、道路障害はそれが指しているヘクスサイド上の石垣として扱う。加えて、道路障害ヘクスサイドの頂点を含んでいる突撃可能な林/建物区域の中心まで道路障害は延長する(29.4の例を参照)。道路障害ヘクスサイド(およびその延長部分)はLOSに対して1/2レベルの障害物となる。

29.3 道路障害(およびその延長部分)のTEMは、あらゆる点で石垣と同じである[例外：道路障害の延長部分のTEMは直接射撃に対してのみ適用される]。

29.4 全ての車両(道路障害ヘクスサイド(頂点を含み、たとえば道路障害がVHPであっても)越えることができない。歩兵/騎兵については、そのヘクスサイドを石垣と同様に越えることができる。異なる基本高度レベルヘクス間のヘクスサイド上の道路障害は、より高いレベルに存在し、丘陵斜面の石垣(9.6)と同様に扱う。



例：1G8-H8にある道路障害は、H7の建物からG9の林まで拡張され、H7-G8-H8とG9-G8-H8の頂点を通る(頂点へのではない)VBMを妨げる。また、これらの頂点で迂回を使う歩兵/騎兵は、追加のMFを消費しなければならない。H7-G8ヘクスサイドに沿って迂回している分隊は、F8又はG9から射撃されたとき道路障害のTEMを受けられないが、H8にいてG8-H8ヘクスサイドの石垣を確保していないユニット

から直接射撃された場合には道路障害のTEMを受けられる。H7-G8ヘクスサイドに沿って迂回移動している分隊はH7-H8-G8の頂点において、I8にいるユニットから直接射撃された場合に道路障害のTEMを受けられる。ただし、H7-H8ヘクスサイドに沿って迂回している場合、I8からの射撃に対してH7-H8-G8の頂点では道路障害のTEMを受けられない。

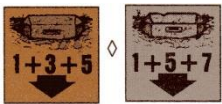


B

29.5 除去 (Removal) : 道路障害は撤去ルール(24.76)で除去され、撤去を試みる各スタックは、個別にDRを行わなければならない。加えて、HE攻撃(DCを含む；以下参照)が道路障害に修正後KIAの結果を与えた場合にも、道路障害は除去される。道路障害に対する砲兵器による直接射撃は、歩兵(その他)目標タイプまたはSCWのTH表を用いなければならない、命中判定DRには通常と同様に道路障害の+2TEMが適用される(その区域内の歩兵目標は異なったDRMを受けている場合がある)。LOSは道路障害カウンターのあるヘクスの中心点に引く必要があり、LOSがその中心点の前または後ろで道路障害ヘクスサイドと交差していなければならない。道路障害ヘクスサイドを含む区域に対する間接射撃は道路障害に対しては+2TEMで解決する。また、その区域内にある他の全ての目標に対しては、同じ修正前DRと該当する全てのDRM(道路障害による+1TEMを含む)を用いて解決する。DC攻撃は、道路障害ヘクスサイドを形成するどちらかのヘクスからそのヘクスサイドを通して配置された場合、あるいは道路障害カウンターのある区域に完全設置された場合にのみ、道路障害に効果を及ぼす。

例：1個分隊が、警戒移動を使わずに、道路障害の背後を移動している。砲が6ヘクス射程の歩兵目標タイプでそれを射撃した。修正後TH#は8であり、この移動中の分隊には+1DRM(+2[TEM] - 1[警戒移動ではない] = +1)が適用されるのに対し、道路障害には+2TEM DRMが適用される。従って、この分隊が修正前TH DR7以下の場合に命中を受けるのに対して、道路障害は修正前TH DRが6以下の場合に命中を受け、なおかつ引き続き行われるIFT DRでKIAの結果になった場合のみ除去される。

30. トーチカ (Pillboxes)



30.1 トーチカは、プレイ開始前にのみ、開路地(道路/弾痕を含んでもよいが、橋は不可)、繁み、果樹園、麦畑、林にだけ初期配置することができる、野戦構築物カウンター1つである。トーチカカウンターは、そのトーチカのCA(C3.2)を明確にするために、特定のヘクスの足に矢印が向くように置かなければならない。CA側にあるヘクスサイド2つを除いて、トーチカヘクス自体はトーチカのCA内ではないものとする。トーチカは自身のCAを変えられず、また、他のトーチカのある同じヘクスに置くこともできない。トーチカはそのヘクスの内部にある異なる非垂直レベル区域である；すなわち、トーチカの中にいるユニットは、トーチカの外部のユニットと異なる区域にいるものとする。[特記：新しいトーチカカウンターがGUNG HO/Rising Sunに含まれている；このカウンターの絵柄は異なるが、従来のカウンターとまったく同じ機能を果たす]。

30.11 トーチカの大きさや各種の構造の違いは、カウンター上の数値によって表される。数値の意味は以下の通りである(左から順に解説する)：

30.111 スタック制限 : この値は、そのトーチカの内部を占めることができる分隊相当(A5.5)の数である。トーチカには1門(ただし、1門より多くてはならない)の砲を置くことができる。このトーチカのスタック制限はヘクスのスタック制限とは別に(つまりヘクスのスタック制限に加えて)適用される。車両、PRC、4足動物はトーチカの内部に置くことができない。トーチカ内部でのオーバースタックはできない(A5.6)。

30.112 CA防御修正 (CA Defense Modification) : この値は、トーチカのCA内にあるヘクスからそのトーチカに対して行われる、非空中の直接射撃攻撃[例外：FT(A22.2)；AP(30.35)]に適用されるTEMである。トーチカのCAに対する散弾(C8.4)FPは半減される。

30.113 非CA防御修正 (NCA Defense Modification) : この値は、間接射撃と空中からの射撃、およびトーチカのCA外にあるヘクスからそのトーチカに対して行われる砲兵器とFTの攻撃に適用されるTEMである[例外：AP；30.35]。CHは通常どおり解決される[例外：非CAのTEMはCHの解決に際して0とする]。トーチカに対する散弾、MG、IFE、小火器射撃は、トーチカ内の占有者に対するWP NMC(30.34)と同様に、非CAを通る場合効果がない。

30.12 トーチカの内部にいるユニットはトーチカカウンターの下に置く。トーチカカウンターの上にあるユニットはその外にいと見なされ、そのトーチカの恩恵を受けられない。

30.2 トーチカは、LOSに関して障害でも妨害でもない。ただし、トーチカの内部からのLOSはそのCAを通る場合だけ引くことができる[例外：トーチカ内部の区域と、トーチカの外部にある同じ高度レベルの区域は『隣接』していればLOSを引ける；30.6]。トーチカのCA内にある隣接する地上レベル区域にいるユニット

30.41

は、PBF、FPF、DM、潰走、トーチカに対するDCの配置に関して、トーチカ内のユニットと『隣接』しているものとして扱われる(逆もまた同様である)。トーチカの内部からそれ自身のヘクスに対する射撃は、CC、煙幕手榴弾の配置、DCの投げ込み(30.31)、CAの頂点への射撃、トーチカ自体のあるヘクスのCAヘクスサイドを横切ったユニットに対するPBFに制限される。迫撃砲の射撃と空中目標に対する射撃は、トーチカ内部から実施できない。

30.3 トーチカのTEMは、そのほかの+/- TEMと累積しないが[例外：特定のHE攻撃における泥濘/大雪のTEM；E3.62とE3.731を参照]、LOS妨害および『煙幕』とは累積する。

30.31 DC : トーチカ/トーチカの内部に対するDCの配置/投げ込みによる攻撃における防御修正は、配置/投げ込みを行なったユニットの占めていたヘクスに応じて決定される。トーチカのCA内にある隣接ヘクス、またはトーチカ自体のヘクスにいるユニットが攻撃をする場合、その攻撃はCA防御修正を適用する。これら以外の隣接ヘクスから配置/投げ込みをした場合は非CA防御修正を適用する。トーチカ内部から隣接ヘクスにDCを投げ込むことはできない。トーチカ内部から、トーチカ自体のヘクスにあるトーチカの外に対してDCを投げ込むことはできるが、その際、投げ込まれたDCによる+3DRMとトーチカの非CA TEMの両方が投げ込んだ側にも適用される。トーチカの内部から外部へDCを配置することはできない。トーチカのヘクス[例外：クレスト状態では不可]またはトーチカ区域にいるユニットのみが、トーチカに対してDCを完全設置できる。トーチカ内部で(すなわち、内部に完全設置されたり、内部から内部へ配置/投げ込まれたりした)[A23.61]あとで爆発したDCは、完全設置されたDCとして解決される。

30.32 トーチカ/その内部に対する砲兵器の命中判定の試みは、歩兵目標タイプまたは地域目標タイプとして解決される。目標のサイズによるTH DRMは、トーチカの内部にいるユニット/砲には適用されない。トーチカおよびその内部のユニットは包囲されない。

30.33 トーチカ区域へ進入/そこから退出するときのMF消費は別な行動であるとし、他の行動によるMFと一緒に消費できない[例外：RtPhの間；30.41]。トーチカの外部で釘付け状態や混乱状態になったユニットは、そうなったMPHにおいて、トーチカ区域に進入できない(逆もまた同様)。一旦、トーチカ区域へ進入/そこから退出するためにMFを消費した場合、そのユニットは、そのMF消費によって引き起こされる攻撃を解決する前に新しい区域へ移ったものとする。

30.34 トーチカは、トーチカのあるヘクスとは別な区域であるため、そのヘクスに対する各攻撃[例外：事前砲撃、地域目標タイプ、航空機による爆撃、OBA]があらかじめトーチカを目標区域に指定した場合にのみ、トーチカ/その内部に影響を与える。あらかじめトーチカ区域を指定した攻撃はそのヘクスにある他の区域に影響を与えない(逆もまた同様)[例外：散布射撃、散弾]。トーチカ区域に『煙幕』が展開されることはない。しかし、トーチカの内部では、トーチカヘクス内での非間接射撃WP CHによる影響を通常どおり受ける(A24.31とC3.74を参照)。ただしそれは、WPを配置/射撃したユニットがトーチカに『隣接』/トーチカのCA内にある場合にかぎられる。OVRはトーチカ/その内部に対してまったく影響を与えない。

30.35 AP : トーチカ/その内部に対するAP/APCR/APDSによる攻撃において、本来適用されるCA/非CA防御修正の2倍よりもその弾丸の基本TK#が大きい(>) なら、そのCA/非CA防御修正は適用されない。その場合でも、そのヘクスのその他のTEMは適用されない。トーチカに命中したAP/APCR/APDSは通常のHE相当のルール(C8.31)を用いて解決される。

30.4 歩兵は、1MFのコストで、トーチカのあるヘクスからそのトーチカ区域に進入できる。歩兵は、1MFを消費してトーチカ区域から退出し、トーチカヘクスに進入することができる[例外：トンネル(8.6)；掩蔽壕(30.8)]。

例：開路地にあるトーチカヘクスに移動する分隊は、1MFを消費してそのヘクスに進入し、そのトーチカの上に置かれる。防御機射撃が介入できるように間を取ってからさらに1MFを消費すれば、トーチカ区域へ進入できる。同様に、トーチカ内部のユニットは、そのトーチカ区域から出るために1MFを消費しなければトーチカヘクスに出られず、さらに、そこで防御機射撃の対象となる。トーチカヘクスの地上レベルに『煙幕』があれば、分隊がヘクスに進入するためのコストは1MF増える。

30.41 RtPh : トーチカヘクスにおける阻止の可能性(A10.531)は、壕に適用される場合(27.41)とまったく同様に、そのヘクスで消費されるMFに関係する。



30.42

30.42 敵地上ユニット【例外：戦意喪失状態、地下にいる、非武装、PRCのいない非装甲車両】がトーチカヘクスのトーチカ外部にいる場合、ユニットは、そのトーチカ区域への移動/潰走/突撃/CCからの離脱はできない【例外：RtPh/APhにおけるトンネルからの進入(8.6)】。30.44および30.6も参照。

30.43 トーチカ(およびその内部にいるユニット)は、トーチカヘクスへの進入/からの退出に影響を与えない【例外：RtPhの間；30.7】。

30.44 歩兵(狂暴化していても)は、決して敵歩兵のいるトーチカ区域へ進入できず、これは、歩兵OVRであったとしても同様である。狂暴化したユニットは、トーチカヘクスに留まり、そのヘクス内の敵ユニットを除去するか逆に自分自身が除去されるまで、そのユニットを攻撃し続けなければならない(A15.43；A15.46)。トーチカ内部の占有者は自身のヘクスにいる占有者を30.2に従ってのみ射撃できる。これには、自軍が占有しているトーチカと同じ区域を敵ユニットが共有することはあり得ないため、TPBFと目標選択の制限(A7.211-212；A8.312)は適用されない。

30.45 砲： $\frac{5}{8}$ インチカウンターは、分解状態のSWとならない限り、トーチカに進入/から退出できない。砲は、トーチカ内にHIPで初期配置できる(30.7参照)。

30.5 潰走と回復：トーチカは、潰走【例外：確認された敵ユニット；30.7参照】と回復の両方に関して、建物と同様に扱う——ただし、トーチカ内部にいる混乱ユニットは決して潰走を強制されない(しかし通常どおりDM状態にはなる)。

30.6 同一ヘクス：同一高度レベルでトーチカ内部と外部にいるユニット同士は『隣接』している【例外：お互いを合わせたFGは構成できない；A7.5】。トーチカ内部のユニットは、同一ヘクス内に敵地上ユニット【例外：戦意喪失状態、地下にいる、非武装、PRCのいない非装甲車両】が存在する場合、トーチカの外へ移動/潰走/CCから離脱できない；トーチカの外部へ突撃することだけはできるが、トーチカヘクスで停止しなければならない【例外：MPh/RtPhにおけるトンネルからの退出；8.61-62】。トーチカの内部と外部のユニット間で行われるCCは通常どおり解決される【例外：格闘戦は不可である；混戦の結果になることはない(30.1；A11.15)】。トーチカ内部のユニットと車両/PRC間のCCはできない。トーチカ外部に自軍地上ユニット【例外：戦意喪失状態、地下にいる、非武装、PRCのいない非装甲車両】がいる場合、そのトーチカ内部のユニットはCCで攻撃されない/攻撃できない。

30.7 隠蔽状態：トーチカ区域は隠蔽地形である；しかしながら、トーチカ/その内部のユニットに対する攻撃において、そのトーチカ内部の“?”/HIPは決してFPを半減せず、TH DRMも加えられない。敵プレイヤーは、トーチカから宣言された攻撃(または成功した『煙幕』の展開)を確認する場合を除いて、トーチカ内部のユニットを視察できない。ひとたびトーチカ内部から攻撃が行われた(または『煙幕』が展開される)場合、トーチカ内部の全ユニットは(その後に入った/射撃していないユニットであっても)、そのトーチカの16ヘクス以内でLOSを持つ/獲得している全ユニットから(トーチカのCA外であっても)確認されたものとみなす。トーチカを隠匿して初期配置するのであれば、その内部のユニットも隠匿して初期配置すること。

30.8 掩蔽壕 (Bunkers)：塹壕と同一ヘクスにあるか、または塹壕カウンターのヘクスに突撃可能なヘクスにあるトーチカカウンターは、掩蔽壕であると見なされる。掩蔽壕は全ての点でトーチカとして扱うが、ユニットは、掩蔽壕があたかも塹壕であるかのように、掩蔽壕とその塹壕との間を移動/潰走/突撃/CCからの離脱を行えるという点だけが異なる【例外：30.42、30.44、30.6で述べられている進入/退出の制限は依然として適用される】。

30.9 トーチカは以下の場合、支配/除去される：

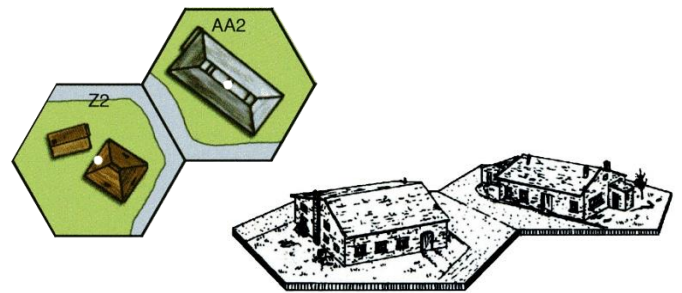
30.91 支配：トーチカ区域を支配するにはユニットが実際にその区域に進入しなければならない。トーチカのあるヘクスを支配するには、そのヘクス内のトーチカ区域も支配しなければならない。

30.92 除去：トーチカは、DCまたは砲兵器による非地域目標タイプの攻撃で、トーチカ/その内部に対するIFTの修正前DRがKIAなら、除去される【例外：完全設置されたDCでは修正後DR；30.31；A23.7】。ただし、このKIAは、DC攻撃のIFTまたは砲兵器のTH DRMに適用されるトーチカTEM以上でなければならない。配置/完全設置DCによるKIAがトーチカを除去するかどうか判定する場合にかぎ

り、KIAは2増加する。トーチカは、70mm以上のOBAや砲による間接射撃CHによっても除去される【例外：“灰色”のトーチカについては100mm以上】。トーチカが除去された場合、そのトーチカ区域にあるトンネルの入り口も含めて、その内部のユニットは全て除去される。トーチカは、瓦礫の落下(24.141)、事前砲撃(C1.822)、ドーザー(G15.21)によっても除去される可能性がある。

例：トーチカ/その内部の占有者に対する配置されたDCの攻撃において、修正前1KIAの結果は3KIAになる。ただしこれは、そのトーチカ(とその内部のユニット)が除去されるか否かの判定だけに適用される。

“茶色”のトーチカのCA内にある150mm砲が歩兵目標タイプでHEを射撃して命中した。修正前IFT DRが3以下つまり、30FPの欄で3KIA以上の結果であれば、そのトーチカと内部のユニットは除去される。

31. 集落地形 (Village Terrain)⁶

31.1 狭路 (Narrow Street)⁷：狭路は、1つ以上のヘクスサイド上に重ねて印刷されている道路のことである(例：ヘクスサイド46Z2-AA2)。狭路は、舗装もしくは未舗装道路のいずれもあり得る。



31.11 移動：狭路は常に1車線道路⁸である(すなわち、その“道路”があたかも1車線橋であるかのように6.43-431の制限が適用される)。狭路ヘクスサイドに沿って迂回するユニットは、常に、そのヘクス内の道路上にいるものとみなされる——さらに、そのヘクスサイドが後線ヘクスサイドでもあるならば、狭路を構成する2個のヘクスの内、低い方にあるものとする。狭路に沿ったVBMは、ヘクスサイドと障害物の隙間にユニットが引っ掛かるかどうかに関係なく可能であり(D2.3)、さらに移動コストが通常の迂回時におけるMP消費の半分で済む【例外：VCAの変更(D2.33)は1MP(ワゴンの場合は1MF)のままである】。狭路に沿って迂回する歩兵/騎兵は通常の迂回MFコストを支払うが、それでも道路移動によるMFボーナス(3.4)が(ワゴンができるように)通常どおり得られる。3.4の例に反して、狭路ヘクスサイドに沿って/を横切って移動するユニットは道路移動コストで障害物に進入できない。狭路に沿って/を横切ってダッシュ(A4.63)することはできない。潰走も同様である⁹。狭路ヘクスサイドを構成する2つの区域の地上レベルのどちらか一方/両方に展開している『煙幕』は、そのヘクスサイドに沿って迂回する際のコストに煙幕による追加MF/MPを加える【例外：狭路ヘクスサイドが後線ヘクスサイドでもある場合、高度の低い方にある『煙幕』のみが移動に影響を与える】。

例：31.141の例を参照。4-6-7がヘクスサイドAA3-Z2の狭路に沿って迂回してからZ3に進入する場合、狭路の一部がZ3に描かれていたとしても、通常どおりの建物への進入コスト(くわえて道路障害を横切ることによる+1MF)を支払う必要がある。4-6-7がL13からK13の建物へ移動する場合も道路移動コストでは進入できない。

31.12 移動制限：狭路には、以下に挙げる移動に関する制限事項が適用される(31.14も参照)：



31.121 TCA：口径が50mm以上で、なおかつ砲身長が“*”でないMAを搭載した砲塔を有する車両は、そのTCAがVCAまたは“後方”VCAを向いている場合にのみ、狭路において非停止状態でいられる。

31.122 TCAの変更：狭路上で、口径が50mm以上のMAを搭載した車両は、そのVCA以外へ自身のTCAを変更しようとする場合、まずTCA変更drを行って修正後3以下を出さなければならない(31.121も参照)。各車両は、フェイズ毎にそのようなdrを最高2回まで試みることができる。MPhにおいて、TCA変更の試みを失敗する毎にその車両は2MPを支払う。以下に挙げるdrmのみがTCA変更drに累積して適用される：



B

31.15

+2 砲身長が“L”

+1 砲身長が“l”

+1 BU状態

+x 戦車指揮官の修正

-1 砲身長が“*”

31.123 VCAの変更: 狭路上にいる間に、オートパイなら印刷されている許容MPの $\frac{1}{4}$ を消費することで、また目標サイズが超小型の車両(D1.75)ならば印刷されている許容MPの $\frac{1}{2}$ を消費することで、共にそのVCAを180度変更することができる。これら以外の車両タイプは、狭路上にいる間、VCAを変更することができず【例外：D2.33に従う場合】、機動の試み(D2.401)の一部としてその車両のVCAを変更することもできない。

31.124 牽引: その他の理由で禁止されていなければ、砲や被牽引車両を牽引している車両は狭路に沿ってVBMを使用できる。ただし、そのような砲を迂回中に切り離すことはできない。被牽引車両ならば迂回中に切り離すこともできるが、切り離しはそれを牽引している車両の操作班のみが行える(その後、その被牽引車両はあらゆる点で除去されたものとする)。

31.125 乗車(降車): PRCは、狭路ヘクスサイドを成す一方の/両方の地上レベル区域において、狭路上にある車両から降車することができる。逆にそれらの区域から狭路上にある車両に乗車することもできる(そしてそれらが所有している76 - 107mm MTR[C10.1]を“牽引状態/切り離し状態”にすることができる)。

31.126 瓦礫/火災/残骸: 狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスの一方/両方に火災カウンターがあったり【例外：他のヘクスサイド上にある炎上中の残骸】、瓦礫カウンターがあったりした場合、もしくはそのヘクスサイドに沿って迂回中の他の車両/残骸があった場合、その狭路ヘクスサイドに沿った迂回は一切できない。狭路上の残骸(または移動不能車両)はD10.4に従って除去することができない。

31.13 攻撃の影響: 狭路上を迂回中の射撃側による/目標側に対する攻撃は、以下に挙げる特別な事例を適用する(31.141-142も参照)：

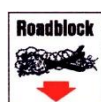


31.131 『煙幕』/残留FP: 狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスにおいて、その地上レベル区域のどちらかにある『煙幕』/残留FPは、共にそのヘクスサイドに沿って迂回するユニットに影響を及ぼす。ただし、その2つの区域においてそれぞれ異なる残留FP/『煙幕』修正だった場合、どちらか高い値のみを適用する[両方に対する例外：そのヘクスサイドが稜線ヘクスサイドでもあったならば、高度が低い方のヘクスにある『煙幕』/残留FPを適用する]。



31.132 CC: 狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスのうちどちらか一方にある建物の地上レベルを占めている者がCCで攻撃を行う(CC対応射撃を含む)時には、その狭路にいる車両は街路戦闘(A11.8)を被る。狭路上でのCC/混戦において、車両によるCCでのCMG攻撃には+1DRMが適用される。

31.14 野戦構築物: ヘクス内にある他の地形によって制限されているのでなければ、通常ならば舗装道路ヘクスに設置できない野戦構築物を、1個以上の舗装された狭路ヘクスサイドを含むヘクスに配置することができる。

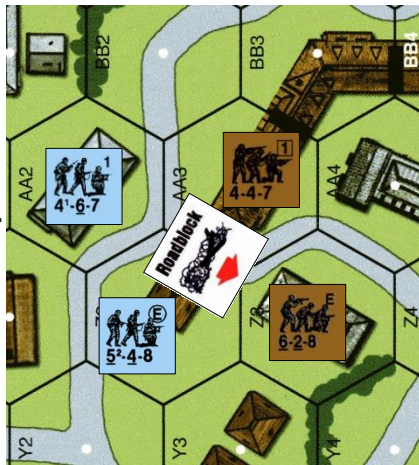


31.141 道路障害: 道路障害は、そのカウンターに印刷されている矢印を狭路ヘクスサイドのヘクス頂点に合わせて、狭路ヘクスサイド上にそのカウンターを初期配置することによって、狭路を“横断して”配置することができる。LOSと移動に関して、その道路障害は、狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスの中心点どうしを結んだ線上に展開しているもの見なされる。狭路上の道路障害を使って石垣の確保を行うことはできないし、間接射撃や残留FPに対するTEMを与えることもなく、それが展開するヘクスサイドに沿ったVBMも禁止される。非迂回移動をしているユニットは、道路障害が跨いでいる狭路ヘクスサイドを横切の際、即応射撃の可能性に対して、その道路障害のどちらの“側”を横切ったのかを決定する為に、横切ったヘクスサイドのヘクス頂点を宣言しなければならない(そして、その攻撃に対して道路障害の防御効果を主張できるかどうかを確認する)。そのような道路障害へのLOSは跨っているヘクスサイド全体(道路障害そのものは無視する)にLOSが通ることを要求されるが、HIPの喪失もまたA12.33に従って発生する。(右段の例を参照。)

31.1411 撤去: 狭路上の道路障害を撤去する試みは、道路障害が跨がっているヘクスサイドに接する4個の地上レベル区域からのみ実施することが可能である。狭路上の道路障害を除去するためにDCを使用しようとするユニットは、道路障害の矢印が示すヘクス頂点を形成する3個のヘクスのいずれかを占めた上で、その道路障害を除去する試みを宣言しなければならない。その後、そのヘクス頂点にDCを配置/投げ込み/完全設置する。そのようなDCが起爆した時には道路

障害以外のものに何の影響も及ぼさない。直接射撃を行う砲兵器は、狭路上の道路障害に対して、その道路障害が跨がるヘクスサイド全体にLOSを持ち、かつ射撃に先だってその道路障害のみを目標として宣言した場合のみ、その道路障害を除去することができる;その攻撃は道路障害以外のものに何の影響も及ぼさない。HEによる間接射撃は、狭路上の道路障害が跨がるヘクスサイドを成す2個の地上レベル区域の内、どちらか一方でKIAとなればその道路障害を除去する。それ以外については29.5が変わることなく適用される。

31.141の例: 道路障害がヘクス46Z2-AA3に配置されており、そのカウンターの矢印はヘクス頂点Z2-AA3-Z3に向けられている。この道路障害は、Z2の中心点からAA3の中心点まで展開しているものと見なされるため、6-2-8と4-6-7は互いにLOSを持たない(9.2)。また、5-4-8が6-2-8に射撃された場合でも、道路障害のTEMを得たり、石垣の確保を主張したりできない。4-6-7がヘクスサイドZ2-AA3を迂回し、頂点Z2-AA3-Z3に移動する場合、道路障害を横切ったことにより追加の1MPを消費せねばならない(同時に2MPを支払う)。



5-4-8は、道路障害による進入コスト増加を被らずZ3に進入できる(建物へ進入するか迂回するかにかかわらず)。AA3の建物へ直接進入する場合、移動させるプレイヤーは、道路障害を挟むAA2-AA3-Z2とZ2-AA3-Z3という2つのヘクス頂点のどちら側を通過したのかを宣言せねばならない;ここで前者を選んだ場合、6-2-8によって(あるいはヘクス頂点AA2-AA3-Z2へのLOSが先に道路障害を横切るような他のユニット—ヘクス頂点Z2-AA3-Z3を迂回中のものを含む—によって)行われる即応射撃は道路障害のTEMを被る。4-4-7がヘクスサイドZ2-Z3に沿って迂回してZ3に進入する場合、先に道路障害を横切ってからヘクス頂点Z2-AA3-Z3にLOSを持ついずれかのユニットによって行われる攻撃も、同様に道路障害によるTEMを被ることになる【例外：間接射撃;(C.1)】。

Y2からBB2へ移動しようとする車両(装束式か否かを問わず)はCE/BUの状態にかかわらず、ヘクスサイドZ1-Z2を通過に1MP(開路地の通常の迂回コスト2MPの半分)、VCA変更とヘクスサイドAA2-Z2の通過で2MP、同様にVCA変更とAA2-AA3への進入に2MP支払う。



31.142 地雷: 1本以上の舗装された狭路ヘクスサイドを含んでいるヘクスに配置された全ての地雷は、地図盤上で存在を明らかにした状態(すなわち、地雷原の種類と火力が表示された状態)で配置しなければならない。ただし、そのヘクスにある全ての狭路ヘクスサイドが、そのヘクスより低い地表レベルとの稜線ヘクスサイドでもある場合は除く。そのような存在を明らかにしている地雷を28.53に従って撤去することはできない。狭路ヘクスサイドを成す2個のヘクスのいずれかに存在する地雷(あるいは、2個のヘクスの一方にA-P地雷、他方にA-T地雷が存在する場合、その両方の地雷)は、そのヘクスサイドに沿って迂回するユニットに影響を及ぼす;しかしながら、そのようなヘクスがそれぞれ同種地雷を含んでいるが、区域によって地雷原の火力が異なる場合、火力の高い方のみが迂回中のユニットに対する攻撃に用いられる【前記事例の両方に対する例外：もしそのヘクスサイドが稜線ヘクスサイドでもあった場合、高度の低い方のヘクスに配置されている地雷のみが用いられる】。

例：31.141のイラストを参照。ヘクスAA2、AA3、Z3に、それぞれ6FP、8FP、12FPのA-P地雷原が存在しているものと仮定する。この場合、全ての地雷原は存在を明らかにした状態で配置されなければならない。狭路ヘクスサイドAA2-Z2に沿って迂回を行うユニットは、そのユニットが占めたのがどちらのヘクスにかかわらず、AA2にある6FPの地雷原によって攻撃される。狭路ヘクスサイドAA3-Z3に沿って迂回を行うユニットは、Z3にある12FPの地雷原によって攻撃される。ヘクス67K4(参照イラストには出ていない)の狭路ヘクスサイドは未舗装なので、K4に配置される地雷原はHIPを用いることが可能なことに注意。

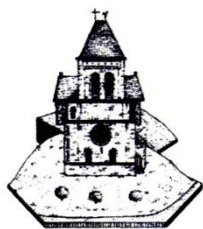


31.15 瓦礫: 狭路ヘクスサイドを含むヘクスに瓦礫カウンターが置かれると、その狭路ヘクスサイドを横切る全ての道路障害は除去される。また、その狭路ヘクスサイドに沿って(いずれか/両方のヘクス)を迂回中の全てのユニット/装備は落下した瓦礫に当たったものとして(24.121に従って)影響を受け、そのヘクスサイドにある全ての地雷は(両方のヘクスにおいて)除去される。



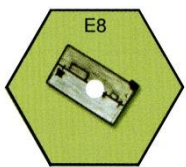
31.2

B



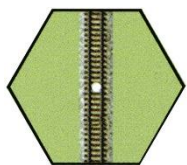
31.2 尖塔 (Steeple)：白い十字マーク内に黒い中心点を持つ建物ヘクス(例：46AA7)は、そのヘクス内に尖塔区域を持った教会を表わしている——すなわち、建物区域に加えて、尖塔区域は、そのヘクス内で最も高い建物区域のさらに上にあり、そのヘクス内の地上レベル区域から尖塔区域まで各階を結ぶ固有の階段を持っている。別に記された点を除き、尖塔区域は通常の建物区域として扱われる【例外：尖塔区域は要塞化できず、屋上区域を持たず、石造建築物の倒壊を決定する際の+1drm(24.11)は適用されない】。尖塔区域の真下にある各建物区域については、全ての点で通常の建物区域である。

31.21 スタッキング：尖塔区域のスタック制限(A5.1)は1個HS相当である。砲は、尖塔区域に配置することができない。



31.3 1ヘクスの2階建て建物(Single-Hex Two-Story House)：大きな白色の中心点を持った建物(例：45E8)は、地上レベルおよび第1レベル区域を持ち、なおかつ固有の階段を有する1 $\frac{1}{2}$ レベルのLOS障害物である。1階建て建物(23.21)のように、この建物も屋上区域を持たない。前記以外の全ての点でこれは通常の建物である¹⁰。

32. 線路 (Railroads)



32.1 線路の種類：線路¹¹(以後、RRとする)は4種類がある：地上レベルにある地上レベルRR(GLRR)、 $\frac{1}{2}$ レベル障害物となる築堤上RR(EmRR)、1レベル障害物となる土手RR(EIRR)、そして-1レベルの峡谷地にある切通しRR(SuRR)である。複線と単線という異なる2種類のRRのイラストがあるが、RRルール上は同じものとして扱われる。RRは、青みがかった灰色と茶色の枕木に黒色のレールというイラストで表わされている。RRが横切るヘクスサイドはRRヘクスサイドと呼ばれる。

32.11 例外事項を除いて、線路は、対応する高度レベルの舗装道路に適用されるルールを全て使用する：地上レベル(3.)、切通し(4.)、または土手(5.)の各道路を参照【例外：RRヘクスへ進入する際のMF/MPコストは舗装道路の場合と異なる(32.3参照)；ダッシュ、道路移動ボーナス、道路移動コスト、街路戦闘、マンホール区域、及び道路ヘクスサイドを横切る際の人力移動の-2DRMは適用できない；舗装道路と異なり隠匿された地雷をRRヘクス内に配置できる】。

32.12 EmRRヘクスは、LOS、TEM、及びCOTに関して小丘(F6.)として扱われ、EmRRヘクス内にあるユニット/残骸は小丘の上にあるものと見なされる(F6.41-412及びF6.51-52)。それ以外では、EmRRは32.11に従い舗装道路と見なされる。

32.13 オーバーレイのGLRRとEIRRとが接続された時には、接続部の2個のオーバーレイヘクスをEmRRヘクスとして扱う。同じ線路を構成するRRヘクス内にいて、迂回移動していないユニット同士は、RRヘクスサイド(ヘクス頂点を除く)のみを横切る全てのLOSについて、互いに同じ高度にいるものとして扱う¹²。

32.14 鉄道橋 (RR Bridges)：GLRRオーバーレイは峡谷地ヘクス(すなわち、小峡谷、小川、運河、河川など)を横切ることができ、その場合、峡谷地の地形はRR

の下にある別個な区域として存在する。オーバーレイの下にある峡谷地の地形の区域は全て存在し、GLRRは、隣接する2個のRRヘクスのヘクスサイド同士を結んだ石橋(6.)という形で峡谷地を横切る。

32.2 その他の地形¹³：DOOMED BATTALIONSにあるオーバーレイのRRヘクスは、他の地形を含んでいない【例外：RR交差は可能；32.4】が、別の地形タイプ(林、麦畑、繁みなど)がRRヘクスに存在する(SSRか、もしくは新たなオーバーレイとして)可能性がある。GLRRヘクスを除いて、この追加地形はそのヘクスの基本高度にならない(すなわち、RRと同じ高度レベルではない)だろう。ただし、RRヘクス自体が、その地形高度レベルより(EmRRやEIRRとして)上の高度レベルであるか、または(SuRRとして)下の高度レベルであるか、という見方をすることになる【例外：橋】。

32.21 あるヘクス内にある別の地形の高度が同じヘクス内のRRの高さ以下の場合(例えば、繁みヘクス内のEmRRやEIRR)、その別の地形はRRヘクス内へのLOSや、RRのイラストを横切るLOSに何の影響もない；RRヘクス内のユニットは開路地にいるものと見なされる【例外：地上レベルの非開路地地形に進入するためにMFを消費する歩兵/騎兵(32.3)；トーチカ/弾痕/人工地形(B.9)によるTEMを適用されるユニット】。林が存在するEIRRヘクスにいるユニットは、RRが林以上の高度にあるため、林による空中炸裂の-1TEMが適用されない。



例：32J3と32K3の道路がEIRRであった場合、K3にいるユニットは、高度優位性を被らないユニットから開路地にいるものと見なされるし、そこへのLOSはそのヘクス内の林による影響を受けない。同じく、この道路がEmRRかGLRRであった場合、K3にいるユニットはRRのイラストを横切って進入したLOS(例えば、J3にいるユニットからのLOS)に対してのみ、開路地にいるものと見なされる。

32.211 ヘクス内にある別の地形の高度がRRの高度よりも高い場合(例えば、繁みヘクスや林ヘクスの中にあるGLRR)、RRの移動コスト率でRRヘクスサイドを横切る(すなわち、そのヘクス内にある別の地形に適用されるMF/MPを消費しない)ユニットは、あたかもそのユニットが道路ヘクスサイドを横切ったかのように扱う。また、LOS/LOFについては林道ヘクス(A4.132及びI3.3.32；果樹園についてはI4.6)に関するルールが用いられる。

32.3 移動：RRヘクスに進入する際に要求されるMF/MPは、横切るヘクスサイドのタイプ(すなわち、RRヘクスサイドか、非RRヘクスサイドか)、及び、より高い高度に進入したかどうか(例えば、GLRRからEmRRへ、もしくはEmRRからEIRRへ)によって(B章ディバイダーにある鉄道移動コスト表；Railroad Movement Costs Chartに従い)決定される。加えて、歩兵/騎兵ユニットは、GLRRヘクスサイドを横切る間、必要なMFを消費することによってRRヘクス内にある非開路地地形(もしあれば)へ直接進入することもできる。

32.31 迂回移動：RRヘクスサイドに沿って林内のRRを迂回する(すなわち、RRの軌道を横切る)ユニットは、迂回する林のCOTを除いた、非RRヘクスサイドを横切る際のMF/MPを消費する。非RRヘクスサイドに沿った迂回(すなわち、林内のRRヘクスの軌道と平行な移動)は、GLRRヘクスでのみ許され、その際、通常の開路地(もしくは繁み)のMF/MPコストを支払う。

例：32.21のイラストを参照：道路がEIRRかEmRRであった場合、J3にいるユニットがK3に進入するには迂回移動を用いることができず、RRを用いる必要がある。道路がGLRRであった場合、J3にいるユニットは、ヘクスサイドJ2/K3及びK2/K3に沿ってK3の林を迂回できる。また、これが歩兵/騎兵だったならば、林の移動コストを支払うことでRRを利用しないで(さらに林のTEMの恩恵を得ながら)K3に進入することもできる。

32.32 高度変更：RRヘクスサイドを横切る際の高度変更は、最大で $\frac{1}{2}$ レベルである。GLRRからSuRRへ、もしくはその逆へと高度を変更する鉄道は、レベルの変更がない；そのヘクスにある他の地形に関連するものだけが変化する。

例：EIRRのある繁みヘクスにRRヘクスサイドを横切って進入する歩兵は1MFを消費する。これはGLRRでないため、繁み地形に進入するための追加MFを消費しない。非



B

34.31

RRヘクスサイドを横切って地上レベルヘクスから前記のヘクスに進入する歩兵は4MFを消費する(2×COT)。

例：RRヘクスサイドを横切って前例のヘクスに進入するハーフトラックは2MPを消費する(高度が高くなる場合は3MP)。ハーフトラックが非RRヘクスサイドを横切ってそこに進入する場合、7MPを消費し(5+COT)、さらに+1DRMでボグ判定を行う(32.33)。

32.33 ボグ：装軌車両だけが非RRヘクスサイドを横切ってEIRRヘクスに進入できるが、その際、ボグ判定DR(D8.2)を行わなければならない¹⁴。また、ハーフトラックは、このボグ判定DRに+1DRMを加えなければならない。ヘクス内にある他の地形がボグ判定DRを要求されるとしても、行うボグ判定DRは1回だけである【例外：泥濘/大雪/石垣/生け垣は、これとは別にボグ判定を要求する】。ただし、それには+1DRMを加えなければならない；ハーフトラックならば、これにより結果的に+2DRMを加えることになる。

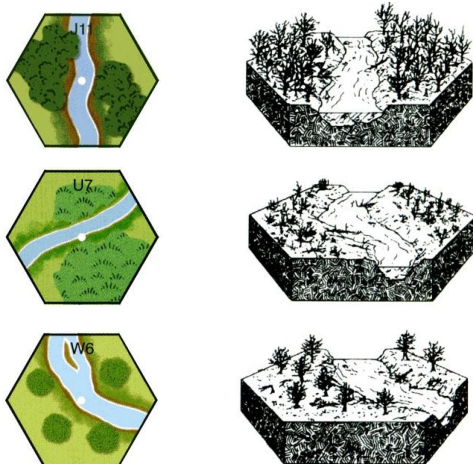
32.4 RR交差 (RR Crossing)：RRヘクスに隣接する非RRヘクス内にある道路がRRヘクスを横切って先に続いている、RRヘクスに達したりしている場合、その道路は32.41-44にある4種類のRR交差いずれかによってRRを横切る。道路ヘクスサイドを経てRR交差に進入するユニットは、道路を用いずに、非RRヘクスサイドのCOTを通常どおり支払うことにしても構わない【例外：EIRR交差とSuRR交差(32.43-44)】。

32.41 地上レベルRR交差：GLRR交差は、RRと道路が共に地上レベルにある。道路ヘクスサイドを横切るユニットは、通常の道路移動コストで進入できる。

32.42 築堤上RR交差：EmRR交差は、RRと道路が共に1/2レベル(32.12)にある。道路を用いて進入するユニットは、高度変更による追加コストを支払う必要がない。

32.43 土手上RR交差：EIRR交差は、RRが土手であり、道路がそこより1レベル低い位置にある。RRは、2つのRRヘクスサイドを結ぶ石橋(6)という形で道路の上を横切る。道路ヘクスサイドを通してEIRR交差に進入するユニットは、その橋の真下にある別個な地上レベル区域におり、かつそこへは道路移動コストで進入しなければならない。ユニットは、このEIRR橋区域に進入/から出るために、RRヘクスサイドを横切らなければならない【例外：建物の登攀(23.424)】。通常の橋ルール(6および5.21)がRR橋にも適用される【例外：歩兵/騎兵だけは、RRヘクスサイドを経て道路区域に進入/から出ることができる】¹⁵。

32.44 切り通しRR交差：SuRR交差は、RRが切り通しであり、道路がそこより1レベル高い位置にある。道路は、2つの道路ヘクスサイドを結ぶ石橋(6)という形でRRの上を横切る。道路ヘクスサイドを経てSuRR交差に進入するユニットは、道路移動コストでこの橋区域に進入しなければならない【例外：歩兵/騎兵だけは、RR区域へ進入するために通常の非RRヘクスサイドCOTを消費できる】¹⁶。



33. 小川ヘクス地形 (Stream-Hex Terrain)

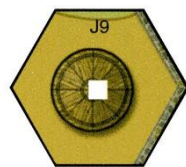
33.1 小川 - 林/繁み/果樹園：小川と他の地形の複合ヘクスとして、小川 - 林ヘクス (例：14aJ11)、小川 - 繁み(例：66U7)ヘクス、及び小川 - 果樹園(例：76W6)ヘクスがそれぞれ存在する¹⁷。そのような各々の追加地形タイプは、常にその小川ヘクス内のクレストレベルから——底からでなく——(そのヘクスの通常高度に)存在している。B19.5-52も参照。

33.11 進入：ユニットは、通常の小川のコスト(深さに関して；B20.4-44)で小川ヘクスサイドを横切って小川(乾燥した小川を含む) - 林/繁み/果樹園ヘクスに進入する。非小川ヘクスサイドを横切って進入する場合、移動コストは累積する(例えば、渇水した小川 - 林/繁みヘクスに進入するには5MF——渇水した小川の3MF(B20.42)に、林や繁みによる2MFを追加——が必要で、また、渇水した小川 - 果樹園ヘクスや乾燥した小川 - 林ヘクスに進入するには4MF必要である)。AFVの跨乗兵は、小川の底にいる間、林/果樹園によって何も影響されない。



33.12 クレスト：クレスト状態(B20.9)に関する全てのルールが小川 - 林/繁み/果樹園ヘクスにも適用される【例外：小川(乾燥した小川を含む) - 林/繁み/果樹園ヘクスへ突撃可能なヘクスにいる統制状態の歩兵は、そのようなヘクスに進入する際に、小川 - 繁み/林ヘクスならば3MFのコストで、小川 - 果樹園ヘクスならば2MFのコストで、横切った非小川ヘクスサイドに沿ってクレスト状態になることができる。これ以外については、B20.91が変わることなく適用される】。

33.13 TEM：LOSが小川(乾燥した小川を含む) - 林/繁み/果樹園ヘクスの底に通っていたり、その小川のイラストに沿って通っていたりした場合(20.2)、そのLOSが『煙幕』や妨害物で妨害されていない限り、このヘクスの底にいるユニットは開路地にいるものとする。それ以外ならば、そのようなヘクスの底に/中にいるユニットは開路地にいるとみなされず、そのヘクスにある林や繁みや果樹園のTEMを(もしくは20.91-92に従って可能ならば壕のTEMを)使用することができる【例外：空中炸裂のTEMは小川 - 林ヘクスの底にいるユニットにも適用される】。



34. 塔(Towers)¹⁸

34.1 塔は高くてほっそりとした、建物に似た建築物である。塔は、上のレベルの区域を有しているが、地上レベルに塔区域を持っていない(ただし、その塔があるヘクスの地上レベルには区域が存在する)。塔は、白い四角の階段シンボルを含む1ヘクス内にある、目立った円形の建物として表現されている(例：4aJ9)。他に記載がない限り、塔は、木造建物として扱われる(ただし、そのヘクスの地上レベル区域は除く)。

34.2 それぞれの塔の高さとLOS特性についてはSSRに明記されている。塔がLOS障害となるか、またはLOS妨害となるかは、SSRで指定されている。それぞれの塔には、地上レベルより上のレベルに存在する1つの塔区域のみが存在し、そのレベルはSSRに明記されている；塔が障害/妨害する高度は、SSRによって指定された塔区域高度より更に1/2レベル上になる。

例：SSRで「ヘクスPBC9には、地上レベルより1レベル上に塔区域があり、「塔妨害となる」と記載されている場合、1 1/2レベルのLOS妨害となる。

34.21 スタック：塔ヘクスの地上レベル区域におけるスタック制限は通常どおりであり、塔の存在による影響はない。塔区域のスタック制限(A5.1)は、通常、1個HS相当と5PPである。塔は、屋上区域を持たず、要塞化することもできない。

34.3 TEM：塔ヘクスの地上レベル区域にいるユニットは、そのヘクスにある他の地形を占有しているものと見なされるため、その地形をTEMとして使用する。塔区域のTEMは0であるが、そこにいるユニットは高度優位性による+1TEMを受ける資格がある。塔ヘクス/区域に進入するユニットは決してFFMOを被らない。

34.31 空中炸裂：林ヘクス内の塔にある区域は、そこにある林の最頂部のレベルよりその区域が高くなければ、空中炸裂のTEMを被る。



34.41

34.4 移動：塔ヘクスの地上レベルに進入する際の歩兵移動コストは1MF+COTである。騎兵は迂回移動によってのみ塔ヘクスに進入できる。塔ヘクス/区域内に砲を初期配置したり、進入させたり、dm状態の76 - 82mm迫撃砲を組み立てたりすることもできない。

34.41 車両が塔ヘクスに進入するためには VBMを用いなければならない。完全装軌でBU状態にあるCT状態のAFVは、23.41に従って塔障害物に進入することもできる【例外：塔は地下室が無く、あたかも1階建て建築物であるかのよう、AFVのボグ判定の色付き drに - 1 drmを追加する】。

34.42 歩兵は、塔の階段を用いるか、登攀する(23.424)ことで塔区域へから移動することができる。階段を通して移動する際のコストは1レベル変更する毎に1MFであり、雪の際には移動ペナルティを被る。ユニットは、途中の階段区域でMPHを終了することができない(すなわち、塔区域か、塔ヘクスにある地上レベル区域で、自身の MPHを終了しなければならない)。

34.43 塔の階段を通して塔区域へから移動する歩兵は、通常の手法で地上レベル(降った場合)及び/または塔区域(上がった場合)で攻撃される可能性がある。ただし、塔区域がレベル2区域にある場合、歩兵はそのヘクスの“途中区域”であるレベル1区域で、その途中区域にLOSを持つ敵ユニットによって攻撃される可能性がある。そのような途中区域は開路地と見なされないが、そこに対する攻撃はなんのTEMも受けない。目標は1レベル変更する毎に1MFを消費するものと仮定する；もし途中区域で釘付け状態や混乱状態になった場合、離れようとしたレベルに戻される(さらに戻された区域に再進入したものとして、戻された区域に残留FPがあればそれによって攻撃される)。そのような途中区域に対する攻撃によって残された残留 FPは、そのレベルに残ったままとなる(適切なレベルカウンターの上に残留 FPカウンターを置く)。そして、同じMPHの間中、そのヘクス内のそのレベルに引き続き進入する各ユニットを攻撃する。

34.5 隠蔽：塔ヘクスの地上レベル区域が隠蔽地形であるかどうかは、塔ヘクスにある別の地形によって決定される。HIP/隠蔽に関して(のみ)、塔区域は建物の屋上(23.83)として扱われる。

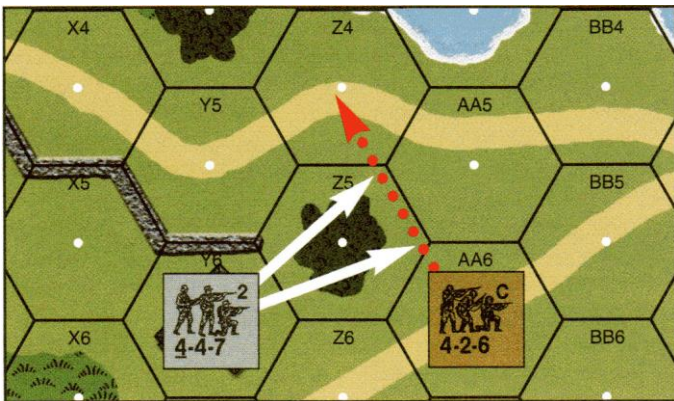
34.6 潰走：潰走に関して、塔ヘクス/区域は建物と見なされない。

34.7 勝利条件に関して、塔ヘクスの地上レベル区域は建物区域と見なされない。ただし、塔区域は建物区域と見なされる。

35. 疎林 (Light Woods)¹⁹

35.1 疎林はSSRに指定されたときのみ登場し、以下の特記を除いて林(13.)として扱う。疎林に対する視認TC DRM(E3.7)は+2である。

35.2 LOS妨害：疎林は同一レベルのLOSに対しては、障害物ではなくLOS妨害(A6.7)となる【例外：1ヘクスの通過につき+2DRM】。この修整は火線にも適用(A9.222)される。このLOS妨害は、疎林ヘクスの頂点に対する/から引かれるLOSにも適用される。



例：ヘクス42Y6にいる4-4-7が、移動中のソ連軍4-2-6分隊を射撃する。この4-2-6分隊は、AA6からZ4に向かって、Z5の疎林をZ5-AA5のヘクスサイド沿いに迂回して移動している。射撃は2つの頂点(Z5-AA5-AA6またはZ5-AA5-Z4)のどちらに対しても実施でき、最終的なDRMは+1(+2 [LOS妨害] - 1 [FFNAM])。もし4-4-7がレベル1の屋根にいるなら、これら頂点に対するLOSは遮断される。

35.3 車両：装軌式の車両は、その許容MPの3分の1を消費することで(迂回、轍、道路を用いず)に疎林ヘクスに進入できる。ただし、+1のDRMでボグ判定(D8.21)をしなければならない。装軌式の車両は、この方法で疎林道ヘクスの道路部分から疎林部分へ移動できる。

36. 射撃計画ゾーン (Prepared Fire Zone)²⁰

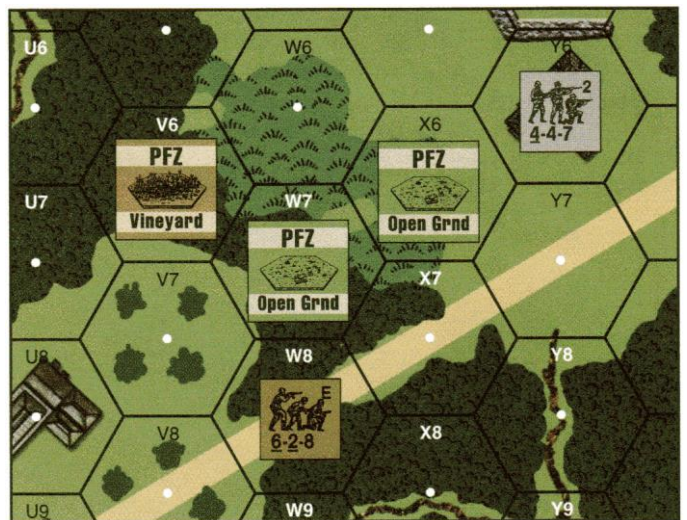
36.1 射撃計画ゾーン(PFZ)カウンターは、シナリオOBにPFZ値が記載されている陣営によって、初期配置の前に配置される²¹。

36.2 PFZの生成：PFZ値を“支払う”ことでPFZを生成できる。PFZカウンターは、PFZ値を持つ陣営の初期配置エリア内にある特定の地形をブドウ園(12.7)、もしくは開路地(1.)に置き換える。置き換えられたヘクスは、特記を除き新しいタイプとなる。

36.21 林、森林、針葉樹林、疎林、ジャングル、竹林ヘクスは、1PFZ値を支払うことでブドウ園ヘクスに変更でき、そのヘクスにPFZブドウ園カウンターを置いて表す。深雪(E3.73)はPFZブドウ園を開路地に変えることはなく、PFZブドウ園に変更されたジャングルヘクスは、G7.1に関してはまだジャングルであるとみなす。

36.22 繁み、ブドウ園(36.21によって生成されたものも含む)、果樹園、サボテン、オリーブ林、麦畑、ヤシ林、クナイヘクスは、1PFZ値を支払うことで開路地ヘクスに変更でき、そのヘクスにPFZ開路地カウンターを置いて表す。

例：4PFZ値を与えられたプレイヤーは、4ヘクスの林をブドウ園にすることもできるし、3ヘクスの林を2ヘクスのブドウ園と1つの開路地に、あるいは2つの林ヘクスを開路地に変えることもできる。



例：ボード42が用いられており、4PFZ値を持つフィンランド軍プレイヤーは、X6(コスト1)とW7(コスト2)をPFZ開路地に、V6(コスト1)をPFZブドウ園に変更した。ソ連軍6-2-8がV7-U7-V6と移動し、それに対してフィンランド軍4-4-7が射撃したとする。それに対するDRMは、V7=-1(-1[FFNAM])、U7=-2(-1[FFNAM]+1[TEM]+2[W6とV6のLOS妨害])、V6=0(-1[FFNAM]+1[W6のLOS妨害])となる。

36.23 小峡谷/小川：該当する地形が混在する小峡谷/小川ヘクスは、その地形をPFZによって変更できる。PFZブドウ園が生じた場合、小峡谷は19.21項に、小川は33. 項のルールに従う。

36.3 小道/道路：塔PFZカウンターは、そのヘクス内の小道(13.6およびG.1)を消滅させるが、全てのプレイ上存在する道路は、ヘクス上に描かれた通りに残り続ける。



B

36.4 石垣/生け垣/ボカージュ: 石垣、生け垣、ボカージュがPFZに変化したヘクスにあった場合、PFZカウンターから何の影響も受けずに存在し続ける。

36.5 水障害: PFZに変化したヘクスにある全ての水障害(例えばヘクスサイド上の池)は、PFZカウンターから何の影響も受けずに存在し続ける。

36.6 DYO: PFZ値1はBPV “8” に相当する。

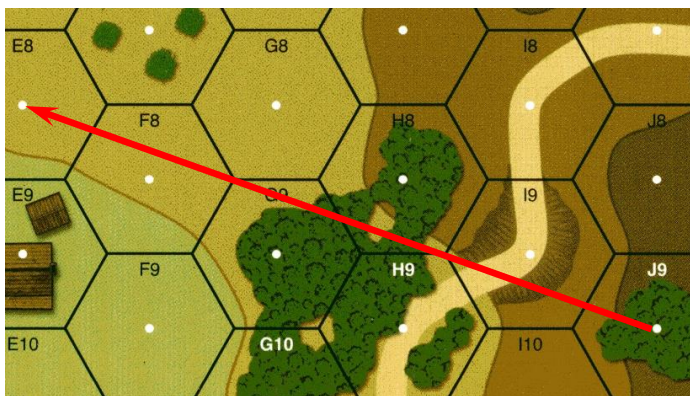
B章脚注(Chapter B Footnotes)

1. 6.1 橋: “石造” という用語は、木材以外のあらゆる重構造材料を定義するために用いている。“石造” 橋や“石造” 建物は、鉄筋コンクリート、レンガ、石、それ以外の石造材などの木材以外の強化された材料で造られている、と言った方が適切である。

2. 6.5 炎上: ゲーム上の戦術において、橋の炎上は、多くのシナリオの勝利条件に多大な影響を与えることになるため許されていない。しかしながら、この縛りは思っているほど非現実的な話でもないのである。戦場の指揮官は、プレイヤーのように戦場の全てを知りうる立場にいなかったし、また、後方に取り残された脱走者を無視して橋を炎上させるだけで簡単に得られる勝利条件さえなかったのである。さらには、突然表れた援軍が反撃のためにその橋を必要とするかもしれない。要するに、その決定は特権を委ねられたプレイヤーにとっては非常に簡単なことであるが、本来は大変重要なものなのである。

3. 7. 滑走路: 舗装された飛行場の滑走路が戦場になることは極めて稀だったが、敵による銃火の中を横切る“哀れな血まみれの歩兵たち” にとっては、非常に危険な地形であった。爆風や破片を地面が弾いてくれないため、舗装/コンクリートで覆われた地表を進むならば、射撃から身を守るものが何もない状態になる; さらに、硬い地表は、降り注ぐ射撃と砲弾の跳弾による危険性が増加する。

3A. 10.1 丘: 新しく出版された地図盤の意匠は、いくつかの地形の下に稜線が見えることに加えて、地形の隙間から稜線の実際の位置を判断しやすいように描かれている。これらの地図盤では、ほとんどのプレイヤーは稜線が表示されていなくても、麦畑、繁み、林、または建物の下にある稜線の実際の位置を想定できるだろう。プレイヤー間での合意が得られるなら、LOSの判定において、実際の稜線を使用することを推奨する。



例: ヘクス5aH8は、林の下に稜線が容易に想定できる。J9からE8のLOSが通過している部分のH8の林は(G9の林と同様に)レベル1の地表上に存在しているため、このLOSをブロックしない。[訳注: この例は、ASL Journal Issue10の記事と同等の状況を示している]

3B. 27.6 高度のより低い区域: これらのルールは、要塞線(通常ならば何かからの塹壕を表す)には個々の防御陣地同士を繋げる連絡壕が存在していた、という事実を反映させるために含まれている。これは、丘の頂上を要塞化することを常識として扱っている訳でもなく、その場所まで防御された連絡路を要求している訳でもない。土塁は、練り上げて計画された拠点に対して固有の特典をより強調するために含めている。

4. 28.411 A-P地雷攻撃: A-P地雷原による“攻撃”は地雷が爆発したことを示しているのではない。これは、地雷原を通して移動する際のユニットに対する危険性を表しているに過ぎない。MCに成功することで地雷原攻撃の中を生き残ったユニットは、地雷を踏まずに済んだものと見なすことができる。釘付け状態になったユニットは、実際に地雷が爆発したのではなく、地雷を発見したために身を潜めたと見なせる。実際に地雷が爆発したのは、ユニットが混乱したり除去/損耗したりした場合だけである。

脚注13

5. 28.51 A-T地雷攻撃: A-P地雷の攻撃と異なり、A-T地雷の攻撃は実際に爆発したことを示している。

6. 31. 集落地形: HASLモジュールであるRED BARRICADES、KAMPFGRUPPE PEIPER、PEGASUS BRIDGEでは、個々の歴史的戦場を表わすために新しい地形タイプがデザインされた。それらの地形タイプのいくつかは、特別な戦場を表現するためのかかなり特殊な地形(例えば、RBにある屋根のない工場ヘクス)だが、それ以外ではヨーロッパにおいてよく見られる地形を表わしている。我々は、それらの地形タイプの幾つかが、オリジナルのHASL地図シートだけでなく、より一般的に用いるのが望ましいと考えた。一般の地図盤にこれらの地形を適用するためにはそれらをB章に組み込まなければならない。新たな線路という地形をルールに組み込むのにDOOMED BATTALIONS内でB章の追加が生じたため、それら幾つかのHASL地形タイプを組み込むにはちょうど良い機会であった。

集落地形のルールは、HASLモジュールで特別な状況を扱うために独自に定義されたものである。1ヘクスの2階建て建物はRBで紹介され、狭路と尖塔はKGPで紹介された。そして、PBではそれら全てが用いられている。この2種類の新しい建築物のタイプはDOOMED BATTALIONSのオーバーレイと地図盤45で、狭路は地図盤46で初めて含められた。[訳注: その後出版された多くの地図盤で、一般的な地形として利用されている]

7. 31.1 狭路: ヨーロッパの多くの集落と小村落には大変狭い街路があり、それらは、“ヘクスサイド道路” という形で地図盤上に表わされている。そのような街路は、普通サイズの車両ですらその移動を制限されることで悪名が高かった。

8. 31.11 1車線: ここでいう“道路”とは、2個のヘクス頂点/ヘクスサイドの間を結ぶ、連続した狭路ヘクスサイド、という意味で述べられている。その一連の道路の始点/終点となるのは、道路の意匠が終わる点であったり(例: 51G9-H8-H9のヘクス頂点)、3本の狭路ヘクスサイドを繋げたり(例: K9-L8-L9のヘクス頂点)、もしくは非ヘクスサイド道路となったり(例: L8-L9-M9のヘクス頂点)するヘクス頂点である。それにより、以下に挙げたものが、1車線道路について、個々の“道路”を構成する; ヘクスサイド51K3-L3とK4-L3; 頂点K4-L3-L4から頂点M5-N4-N5; 頂点F1-F2-G2からG1-H0-H1; ヘクスサイドF1-F2; ヘクスサイドF2-G2; ヘクスサイドH8-H9など。

9. 31.11 ダッシュ/潰走: ダッシュを行っているユニットに対する臨機射撃のルールと即応射撃のルールとの間に起こる矛盾点を解消するため、狭路に沿う/を横切るダッシュはできないものとしている。潰走するユニットは迂回できないため(A4.3)、狭路に沿った潰走は行えない。

10. 32. 線路: 線路は、第二次世界大戦の戦略的見地において重要な役割を果たしていた。多くの戦闘が線路上やその周囲で行われ、また線路を使用した補給と人的支援を混乱させることが、度々パルチザン活動の中心となっていた。線路は世界中の至る所で見られる重要な特徴ある地形であり、とりわけヨーロッパ西部においては良く見かけるものであった。線路は、時には戦術レベルの戦闘において独特な影響を与えたが、大抵の場合、線路の存在は大きく影響しなかった。戦闘の幾つかについては、線路上およびその周辺で行われるASLのシナリオとして今までにも作られているが、線路の存在自体が戦闘に影響するという感じは受けなかった。大きな例外が、ヒストリカルASLモジュールのRED BARRICADESである。Barricadeにおける築堤上の線路は、初戦においてドイツ軍が工場内へ突入する際に重要な役割を果たした。RBでは、築堤上の線路としてヒストリカル地図シートに描かれていたため、築堤上の線路とそれに伴うルールは個別の状況に限定することができた。RBにおける築堤上の線路ヘクスサイドの特性は、その状況によく適合しているが、汎用地形の地図盤に使うには制限が多すぎた。

11. 32.1 線路の種類: 線路は、多くの異なる種類の地形間を、いくつかの異なった方法で走り抜けている。この多様性を反映させるために、道路(切り通し道路や土手上道路を含む)と小丘という既存のルールを基本として用いることによって、いくつかの高度レベルにある線路を表現している。だが、そのような地形であっても、ルールにおけるプレイしやすさと扱いやすさを保つために、ほどよく抽象化している。

12. 32.13 同一レベルでのLOS: 一般に線路は、それに沿ったLOSに影響を及ぼさない程度の、かなり緩やかな勾配を持っている。それでもなお、特に周囲の地形との関係で線路の高度は変化する。線路に沿ったLOSを常に同一レベルとして扱っているのは、現実性とプレイアビリティとの間で最大限に妥協した結果である。

13. 32.2 他の地形: これらのルールは、開闢地や橋や道路以外の地形を持つヘクスと線路が共存できることを可能にするため、かなりの自由度を与えたつもりである。この自由度は、ルールに複雑さを少し追加することによって成り立っている。そのことについて考えもしたが、ASLで扱われる線路のほとんどは開闢地を通っているだろうし、この種のオーバーレイはDOOMED BATTALIONSについているものだけである。将



脚注13

来のシナリオデザインにおいて他の地形と組み合わせさせた線路ヘクスが必要になる時まで、ルール32.2-32.211および32.31はプレイに必要ないだろう。

14. 32.33 ボグ: 土手道が一般のルールで扱われる一方、土手上線路は実際の道路よりも一般的に狭く、“道路外”から進入するのはかなり困難であった。それにより、非道路ヘクスサイドを横切って土手道へ進入する際にはボグ判定が要求されないのに対して、非線路ヘクスサイドを横切って土手上線路へ進入する際にはボグ判定が要求される。

15. 32.43 土手上RR交差: 一般に、土手上鉄道橋の周辺地域は、小川や小峡谷に架けられた橋を通る道路の周辺地域よりも強固に作られており、通り抜けられる余地はかなり少なかった。車両は、道路上から橋の下にある小峡谷(または小川)内へ移動する(及びその逆)よりも、土手上線路の上から鉄橋の下へ移動する(及びその逆)ほうが、はるかに時間がかかる。

16. 32.44 切通しRR交差: 車両は、非道路ヘクスサイドを横切って切通し道路へ進入することを禁じられているのと同様に、非線路ヘクスサイドを横切って切り通し線路へ進入することも禁じられている。

17. 33. 小川ヘクス地形: 小川 - 繁みと小川 - 果樹園ヘクスはKGPの地図盤に限られているが、我々は、参照を簡便化するため小川 - 林ヘクスと共にそれらの地形をここに含めた。[訳注:近年では汎用地形地図盤に登場している]

18. 34.1 塔: 塔のルールは、フランスの各地で見られる給水塔や、タラワにあった砲兵観測塔といった、壁で閉鎖されていない塔や監視台のような、様々な高くそびえ立つ建築物を表現するために用いられている。時計塔やその他の壁で閉鎖された建築物は、おそらく尖塔(31.2)を有した通常の建物(23.)で表現する方がよいであろう。地図盤上の建物をSSRによって塔にする事も可能である。これらのルールにおける塔の定義には幾分余地が残されている；シナリオデザイナー達は特定の状況に適合させるために特性を“組み込む”ことができる。塔は、もともとPEGASUS BRIDGEに含まれていたものであり、HASLモジュールBlood Reef；Tarawaにも登場する。[訳注:汎用地形地図盤では、塔の存在にSSRが必要であることに注意。円形の建築物が全て塔を表しているのではない]

19. 35. 疎林: フィンランドでの戦闘の多くが、森林とそれほど深くない森が混在した地形で行われたことを考えると、この戦いをより適切に描くためには果樹園と林の間の埋める新たな地形が必要となった。PTOにおけるジャングルと同様に、疎林も既存の地形イラストを利用し、多くの異なる戦闘地域でシナリオデザイナーが柔軟に用いることができるようになっていく。

20. 36 射撃計画ゾーン(PFZ): PFZは、木や繁みなどを切り倒し、LOSを改善し、敵が用いそうな遮蔽物をなくすという防御のための作業の成果を表している。特にフィンランドの森でこの戦術は効力を発揮したが、多くの異なる戦闘地域で、それを必要とするシナリオデザイナーが使用できるようになっている。

21. 36.1. 隠匿PFZ: PFZを野戦構築物のように隠匿配置できるのは、SSRに指定されたときのみである。隠匿PFZはLOSに難しい課題を生じさせる。また、デザイナーは、非混乱状態のユニットのLOSに影響を与える時にはいつでもPFZが露呈することを望むだろう。

2000 第2版出版 それ以降の差し替え

B9 - 10B 2008 Action Pack #4

B41 - 44 2014 Hakkaa Päälle!