



## B

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4MP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<sup>14</sup>。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。

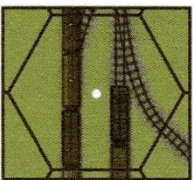
**32.4 RR交差 (RR Crossing)：**RRヘクスに隣接する非RRヘクス内にある道路がRRヘクスを横切って先に続いていたり、RRヘクスに達したりしている場合、その道路は32.41-44にある4種類のRR交差いずれかによってRRを横切る。道路ヘクスサイドを経てRR交差に進入するユニットは、道路を用いず、非RRヘクスサイドのCOTを通常どおり支払うことにしても構わない【例外：EIRR交差とSuRR交差(32.43-44)】。

**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過して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/から出するために、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】<sup>15</sup>。

**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】<sup>16</sup>。



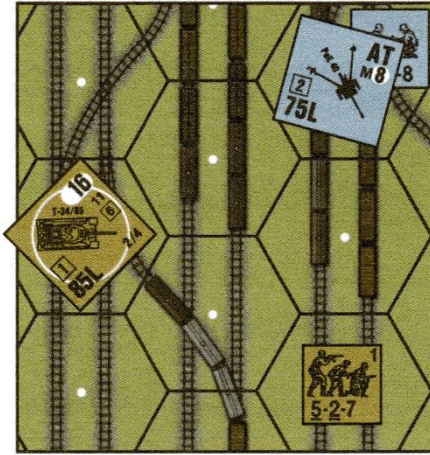
**32.5 列車 (Rail Cras)**<sup>16A</sup>：1つでも列車のイラストが描かれているRRヘクスは、RRヘクスであると同時に列車ヘクスである。

**32.51 地形：**各列車のイラストは高さ1レベルのLOS障害物である。列車ヘクスは+2TEMを持つ隠蔽地形(A12.12)である。列車ヘクスは放火ナンバー8、延焼ナンバー9の可燃地形である。

**32.511 HEAT：**列車のTEMを受けている歩兵は、HEAT(C8.31)の目標になりうる。

**32.52 移動：**列車ヘクスに歩兵が進入する際の移動コストは、2MFである。歩兵は建物と同様に列車ヘクスを迂回(A4.3)できる。車両/騎兵は、建物と同様の迂回(A13.3；D2.3)によってのみ、列車ヘクスに進入できる。A4.3とD2.3に反して、列車の迂回は、対象となるヘクスサイドを列車のイラストが通過していない限り、ヘクスサイドと障害物の間に間隙があるか否かにかかわらず(たとえ隣接ヘクスが瓦礫化していようと)許可される。VBMが、鉄道線路が通過しているヘクスサイド沿いに行われる場合、適切なRR MPコストを支払う。

## 32.6

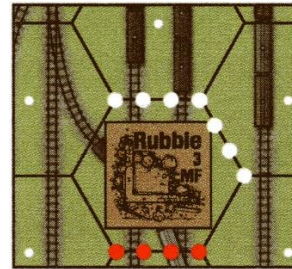


例：ドイツ軍の75mmATは、間にあるヘクスの列車のイラストにかからないため、ソ連軍5-2-7分隊に対してLOSを有するが、T34/85に対してはLOSがない。この対戦車砲は、5-2-7から攻撃を受けた際、設置TEMか、列車TEMのいずれかを受ける。

ソ連軍のMPにおいて、このT34/85は、正面のヘクスの足元のどちらの側でも迂回移動ができる。左舷側のヘクスには、D2.3に記された「カウンターの厚み」の間隙が存在しないが、列車のイラストが

ヘクスサイドを通過していないので迂回を妨げられない。

このT34/85が正面のヘクスサイドを迂回する場合、4MP(2×[1+COT])を支払う。迂回中のT34/85を対戦車砲が攻撃するならば、CAをヘクスの足1本分変更せねばならず、その際の事例AのTH DRMは+6(2×+3)となる(32.54)。



例：左図の列車ヘクスは残骸化(32.57)し、木造の瓦礫となっている。隣接ヘクスを迂回する際、赤点のヘクスサイドは、列車のイラストが通過しているため不可能である。白点のヘクスサイドであれば、列車のイラストが通過していないため、隣接ヘクスの迂回を妨げられない。

**32.53 砲：**列車ヘクスに置くことができる砲は、目標サイズの小さい砲、もしくは目標サイズが小一中のAT/INF、もしくは迫撃砲のみである。砲は列車ヘクス内に設置可能である。

**32.54 CA変更と同一ヘクス内への射撃：**列車ヘクス内での砲のCA変更によるTH-DRM事例A(C5.11)と事例E(C5.5)は、2倍化される。

**32.55 野戦構築物：**列車ヘクスに配置可能な野戦構築物も、GLRR(32.11)と同じである。

**32.56 不意打ちと街路戦闘：**列車ヘクスは、不意打ち(A11.4)と街路戦闘(A11.8)に関して建物と同様とみなす。

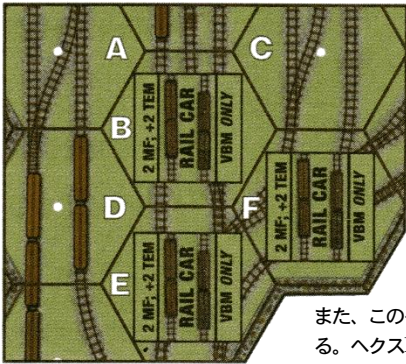


**32.57 残骸化した列車 (Wrecked Rail Car)：**70mm以上のHE攻撃が列車ヘクスに対して行われ、その修正前IFT DRがKIAの結果の場合、列車ヘクスは残骸化する可能性がある。HE攻撃の結果を目標に適用する前に追加のdrを行う。その結果が先のKIA#以下であれば列車ヘクスは残骸化し、そのヘクスを占めていた全ての非装甲ユニット(砲/SWを含む)は除去される。また、現在自身のMPを実施中/機動状態のAFVは直ちにボグ判定(D8.2)を行う。列車ヘクスは事前砲撃(C1.822)によっても残骸化(および全ての占有物の除去)しうる。事前砲撃に関して、列車ヘクスは9の士気値を持つ。残骸化した列車ヘクスは、木造瓦礫(24)に変化する。



**32.6 列車カウンター：**1つでも列車のイラストが描かれている5/8インチカウンターが列車カウンターであり、RRヘクスにのみ1つだけ置くことができる。列車カウンターが置かれたRRヘクスは、以下の特記を除き、列車のルール(32.5)が適用される。

列車カウンターが置かれたヘクスのRRのイラストは、ヘクスサイドを除きレベル1のLOS障害物となる【例外：隣接するRRヘクスのヘクスサイドをRRのイラストが通過しており、両ヘクスに列車カウンターが置かれている場合、そのヘクスサイドは列車のイラストが通過しているかのように迂回/LOSを妨げる；一方のヘクスが瓦礫化した場合、それが列車カウンターであるかのように迂回を妨げる】。

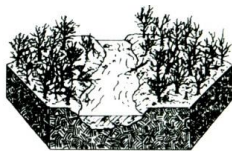


例：ヘクスAとCのLOSは遮断されていない。また、このヘクスサイド沿いの迂回も可能である。印刷された列車のイラストがヘクスサイドを通過しておらず、また、ヘクスBに置かれた列車カウンターは、列車カウンターが置かれていない隣接ヘクスとの共有ヘクスサイドの迂回を阻害しないためである。

ヘクスDとFのLOSは遮断される。また、このヘクスサイド沿いの迂回は妨げられる。ヘクスBとEがRRのイラストでつながっており、両ヘクス共に列車カウンターが置かれているからである。

一方、ヘクスCとEのLOSは遮断されない。ヘクスBとFの両方に列車カウンターが置かれているが、その共有ヘクスサイドをRRのイラストが通過していないためである。

仮にヘクスBの列車が残骸化しても（もしくは別の理由で瓦礫カウンターが置かれても）、ヘクスB-Eの共有ヘクスサイドをヘクスEにおいて迂回することはできない。RRのイラストがヘクスBにつながっており、ヘクスBの瓦礫は列車カウンターであるかのように作用するからである。ヘクスB-Fの共用ヘクスサイドを、ヘクスFにおいて迂回することは妨げられない。



### 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<sup>17</sup>。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。

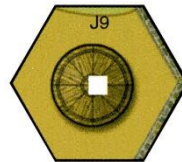
**33.11 進入**：ユニットは、通常の小川のコスト（深さに関して；B20.4-.44）で小川ヘクスサイドを横切って小川（乾燥した小川を含む） - 林/繁み/果樹園ヘクスに進入する。非小川ヘクスサイドを横切って進入する場合、移動コストは累積する（例えば、溺水した小川 - 林/繁みヘクスに進入するには5MF——溺水した小川の3MF（B20.42）に、林や繁みによる2MFを追加——が必要で、また、溺水した小川 - 果樹園ヘクスや乾燥した小川 - 林ヘクスに進入するには4MF必要である）。AFVの跨乗兵は、小川の底にいる間、林/果樹園によって何も影響されない。



**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)<sup>18</sup>

**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、1/2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TEMI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。

**34.4 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1MP+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に、AFVのボグ判定の色付き dr に - 1 drmを追加する]。

**34.42** 歩兵は、塔の階段を用いるか、登攀する（23.424）ことで塔区域へ/から移動することができる。階段を通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、通常的手法で地上レベル（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1MP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



## B

37.2

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MP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。

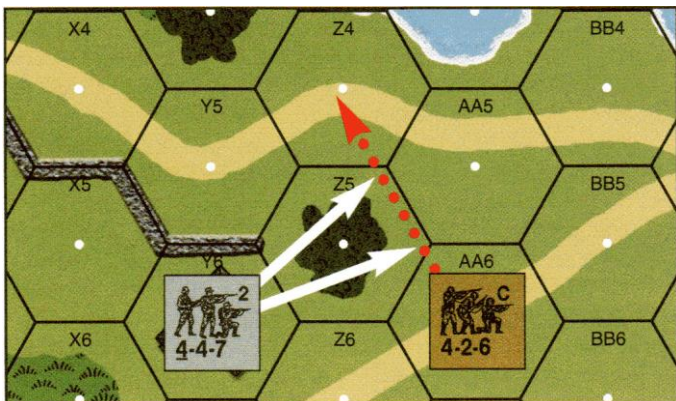
**34.6 潰走:** 潰走に関して、塔ヘクス/区域は建物と見なされない。

**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)<sup>19</sup>

**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)をしなければならぬ。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)<sup>20</sup>



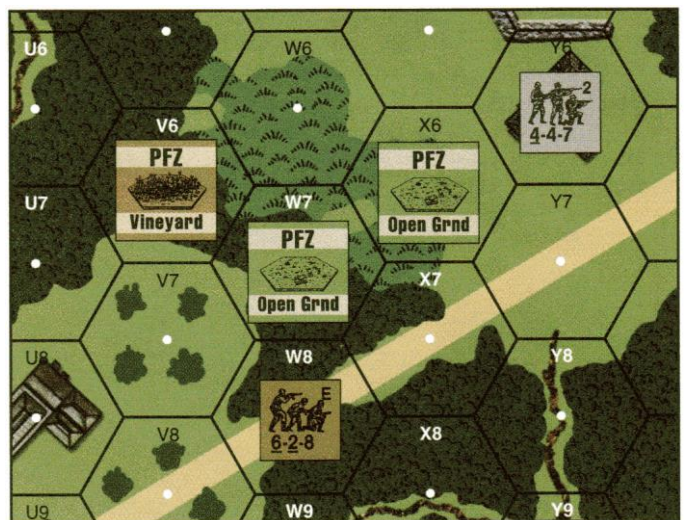
**36.1 射撃計画ゾーン(PFZ)カウンター**は、シナリオOBにPFZ値が記載されている陣営によって、初期配置の前に配置される<sup>21</sup>。

**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)、もしくは開豁地(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ブドウ園を開豁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に関してはい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豁地ヘクスに変更でき、そのヘクスにPFZ開豁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つの開豁地に、あるいは2つの林ヘクスを開豁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開豁地に、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。

**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。

## 37. 破片 (Debris)<sup>22</sup>



**37.1 破片**は5/8インチカウンターで表される。破片は全域地形(B.6)であり、かつ隠蔽地形(A12.12)である。

**37.2 TEM:** 破片は+1TEMを持ち、そのヘクスを通過する(石垣/生け垣のあるヘクスサイド沿いは除く) LOSに対する、1/2レベルのLOS妨害となる。



37.3

37.3 MF/MP：破片区域に歩兵が進入するには2MFを消費する。破片区域に進入できる車両は、完全装軌式AFVのみであり、全MPの1/4（切上げ）を消費し、+1DRMを加えてボグ判定を行わなければならない。3.43も参照。



例：SSRにより37.5が適用されている。ヘクス20T8とV9の両方が瓦礫化し、林と建物以外の全ての隣接ヘクスに破片を落下させた。ヘクスT8とU8は、橋区域と小峡谷区域の両方に瓦礫が落下する。歩兵がV8に進入する際には2MFを消費し、完全装軌式車両であれば、その車両のMPの1/4（切上げ）を消費する。破片のある小峡谷に進入する場合、歩兵は4MF（2+2小峡谷と破片のCOTの合算）、完全装軌式車両は、その車両のMPの1/4（切上げ）に加えて2MP（小峡谷のCOT）を消費する。小峡谷ではなく小川だった場合、その水深に応じて、歩兵の消費MFは4、5、もしくは6MFとなる。

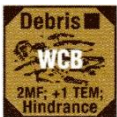
37.4 野戦構築物：ヘクス内の他の地形/野戦構築物によって妨げられない限り、破片そのものは野戦構築物の存在になにも影響しない。

37.5 生成：破片はSSRによってのみ登場する。SSRは初期配置時の位置か、あるいは瓦礫の落下によってプレイ中に生成される可能性を指示する。建物の上階レベルが何らかの理由で瓦礫化した場合、瓦礫の落下(24.12)DRの結果の一部として、破片の落下が生じる。修正後の色付きdrが5か6だった場合、より低いレベルにある、以下の地形の全ての隣接ヘクスに破片が落下する；開路地(1)、弾痕(2)、道路(3.;37.61)、切通道路(4)、土手道(5)、橋(6.;37.63)、滑走路/WCB(7.;37.62)、繁み(12)、果樹園(14)、麦畑(15)、小峡谷(19)、小川(20)、線路(32.)【例外：列車を含む場合；32.5】、および既存の破片(37.64)ヘクス。色付きdrには、地上レベルよりも上のレベルで瓦礫化した建物レベル（屋上を除く）ごとに+1の修正を加える。

例：37.3の図を参照。瓦礫化したU8とV9の最高レベルはレベル1である。したがって、レベル1より低い高度にあるV8やT8に破片が落下するのである。この図にある道路が土手道だとすると、土手道や橋区域には破片が落下しないが、小峡谷区域には落下する。U8が複数階の建物(23.23)だとすれば、その最高レベルがレベル2となるため、土手道や橋区域にも破片が落下する。

37.6 地形：他に特記のない限り、破片が落下した地形には破片カウンター、もしくは破片WCB（37.62）カウンターを置き、既存の地形から破片区域に変化する。

37.61 破片一道路（Debris-Road）ヘクス：破片に覆われた道路は、存在しないものとして扱う(3.43)【例外：街路戦闘(A11.8)に関して；固有のマンホール区域(8.1)は存在する；撤去された場合(24.71；37.7)；道路障害の配置に関して(29.1)】。そのため、ダッシュ(A4.63)、道路ボーナス(3.4)、1/2MPの道路移動率は、TBを通らない限り破片一道路ヘクスには適用されない。通常の舗装道路とは異なり、破片一道路ヘクスには、地雷原のHIP配置、および砲の設置(C11.2)が可能である。



37.62 破片一大通り（Debris-Wide City Boulevard）ヘクス：破片に覆われた滑走路/大通りには、5/8インチの“Debris-Wide City Boulevard”カウンターを地上レベルに置き、滑走路/大通りがもはや存在しなくなることを表す【例外：撤去された場合(24.71；37.7)】。そのため、道路ボーナス(3.4)、1/2MPの道路移動率は、TBを通らない限り破片一大通りヘクスには適用されない。ダッシュ(A4.63)と街路戦闘(A11.8)は依然として不可能である。破片一大通りヘクスには、地雷原のHIP配置、および砲の設置(C11.2)が可能である。

37.621 TEM：非装甲ユニットは、破片一大通りヘクスでは、TBを利用して移動していない限り、-1のTEMを被ることはない。

37.63 破片一橋（Debris-Bridge）ヘクス：破片が適正な地形(37.5)にかかる橋(6)/RR鉄道橋(32.14)に落下した場合、橋/RR鉄道橋の上に破片が生成される。橋/RR鉄道橋はあらゆる点において存在するが、破片カウンターが上に置かれる。橋/RR鉄道橋のイラストの内部（橋カウンターであればヘクス全体）を通るLOSにのみ、破片の影響がある。破片の+1TEM/妨害の効果は、橋そのものの+1TEM/妨害とは加算されない。

37.64 破片の落下の解決：破片が落下してきたヘクスについて、以下の事項が適用される：

- ・全ての歩兵ユニット【例外：トーチカの内部】と露出したPRCは、ただちに1MCを行う。
- ・自身のMP中である/機動状態の完全装軌式車両は、ただちにボグ判定(D8.2)を行う。
- ・全ての完全装軌式車両でない車両は、ただちに走行不能(D8.1)となる。
- ・全ての所有されていないSW/砲は自動的に故障(X#のSWは除去)する。

落下した破片は、野戦構築物に影響しない。複数ヘクスへの攻撃（例えばOBA）によって複数の破片が生じた場合、その順番は攻撃を行った陣営が決める。

37.641 複数の破片の落下：すでに破片が存在するヘクスにさらに破片が落下してきた場合、そこにユニット/SW/砲が存在するなら、37.64の対象となる。しかし、破片そのものの影響は加算されない。

37.7 撤去：破片は落下した瓦礫と同様（B24.71）に、撤去の試み（B24.7）の対象となる。撤去に成功したプレイヤーは、破片区域の任意の2ヘクスサイドをつなぐようにTBカウンターを置く。TBヘクスサイドを通してその区域に進入する場合、破片が無い状態でのCOTが適用される。TBはLOSおよびTEMには影響しない【例外：37.621】。破片区域のすべてのヘクスサイドにTBが生じたら、破片カウンターとTBカウンターをすべて取り除き、破片が生じる前の地形が再び存在するようになる。

37.8 火災/炎：破片は可燃地形(25.1)ではない。破片区域には決して火災(25.15)/炎(25.151)が生じることはなく、延焼(25.6)することもない。火災/炎に破片が落下した場合、それは消火される。

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!
B41 - 46	2024	Twilight of the Reich

※後発のものは既出の差し替えを吸収している。

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。

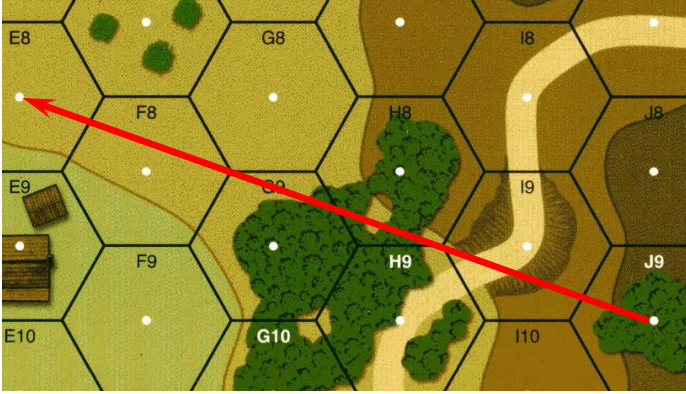
3. 7. 滑走路：舗装された飛行場の滑走路が戦場になることは極めて稀だったが、敵による銃火の中を横切る“哀れな血まみれの歩兵たち”にとっては、非常に危険な地形であった。爆風や破片を地面が削いでくれないため、舗装/コンクリートで覆われた地



## B

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、表畑、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、林の下の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)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. 23.712 高さの異なる連続住宅：**ヨーロッパの建築物に共通してみられる特徴に、同一の建築物内での高さの変化がある。連続住宅を分断する黒い太線は、高度に関係なくLOSを遮断する。

**3C. 23.74 工場カウンター：**Twilight of the Reichにおいて、工場を示すためのカウンターが導入された。また、道路や鉄道が接続されているかのような「車両サイズの出入口(V-SE)ヘクスサイド(23.742)を示すカウンターも用意されている。工場カウンターは灰色と黄色の2種類が用意されており、工場の大きさ（それぞれ、11/2レベルと21/2レベル）を示すのに用いる。これらのカウンターは、複数の工場が登場するTwilight of the Reichのいくつかのシナリオのプレイアビリティ向上を意図したものである。

**3D. 27.6 高度のより低い区域：**これらのルールは、要塞線（通常ならば何かしらの豊壕を表す）には個々の防御陣地同士を繋げる連絡壕が存在していた、という事実を反映させるために含まれている。これは、丘の頂上を要塞化することを常識として勧められている訳でもなく、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、地雷原を通過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。

**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、それ以外に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

## 脚注15

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北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。Barricady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、いくつかの異なる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、開陸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陸地を通過しているだろうし、この種のオーバーレイはDOOMED BATTALIONSについているものだけである。将来のシナリオデザインにおいて他の地形と組み合わ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)のほうが、はるかに時間がかかる。



## 脚注16

**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。

**16A. 32.5 列車**: 列車は、スターリングラードとブダペストにおける、駅と車両基地周辺での戦いでそれらが果たした役割の重要性から、*Valor of the Guards* と *Festung Budapest* の両ヒストリカルモジュールで最初に導入された。しかしながら、この戦争では欧州でも太平洋でも数千キロに渡る鉄道と数万両の鉄道車両が兵站の大半を担っていたため、駅舎周辺での大規模な戦闘はこの2つの街に限ったことではなかった。我々は列車のルールとして木造建物のルールを用いることも考えたが、両者には相違点多すぎた。列車は貴重先(A10.51)にならず、回復特典(A10.61)も得られない。建物として勝利条件の対象にならず、後方噴射を伴う兵器に関して緊急事態(C13.81)も適用されない。迫撃砲を配置してそこから射撃することが可能であり、GLRRヘクス(32.11)に置くことができる野戦構築物はすべて配置できる。さらに放火/延焼ナンバーと、視認TC DRMも異なる。

**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・林ヘクスと共にこ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を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。

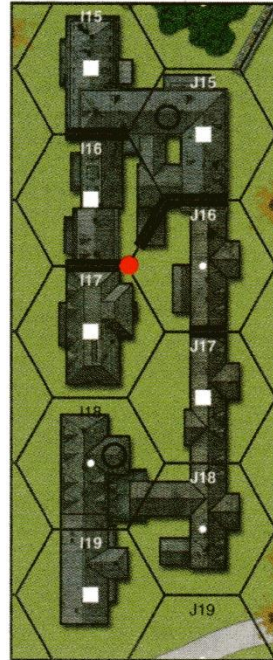
**21. 36.1. 隠匿PFZ**: PFZを野戦構築物のように隠匿配置できるのは、SSRに指定されたときのみである。隠匿PFZはLOSに難しい課題を生じさせる。また、デザイナーは、非混乱状態のユニットのLOSに影響を与える時にはいつでもPFZが露呈することを望むだろう。

**22. 37. 破片**: 破片は、砲撃に起因する建物の瓦礫が散らばったものだけでなく、戦時中の市街の道路沿いに散在する自動車、路面電車、貨車の残骸、機械部品を表している。この地形は、軽めの瓦礫として、Red Barricadesヒストリカルモジュールで初めて導入された。柔軟性を拡大させるため、我々は5/8インチのDebrisカウンターと、シナリオの一部としての破片(および瓦礫)の生成ルール(Twilight of the ReichのSSRに組み込まれている)をFestung Budapestヒストリカルモジュールで導入した。我々はまた、Festung Budapestで導入された、Debris-WCBカウンターも用意した。

## Twilight of the Reich 2024の差し替えページに伴うエラー

B23.711の例の後に、以下を追加する。

**23.712 高度の異なる連続住宅(Valiable Hight Rowhouses)<sup>3B</sup>**: 同じ連続住宅(23.71)に、固有の階段(23.22 EX: 16aJ16)と印刷された階段(23.23 EX: 16aI15)の2つがある場合、その連続住宅はレベル1と2が複合したものである。



例: 16aJ15のレベル2にいるユニットは、J16が瓦礫化しているか否かにかかわらず、16やJ17の建物内部のいかなる区域にもLOSを持たない。J15-J16のヘクスサイドに、レベル2の位置で突破口(23.711)が開けられた場合、そのユニットはJ16の屋上区域を見ることができる。J15の屋上区域にいるユニットは、この建物の屋上区域を全て(J16の屋上区域も含めて)にLOSがある。J16の地上レベルにいるユニットは、I17に直接2MFのコストで直接移動できる; I16に移動するには、頂点J16-I16-I17を1MFで「迂回」し、2MFを支払ってI16に進入する。

目次: 37. 破片 (Debris) を追加

**B23.74**: 脚注 <sup>3C</sup> を追加

**B27.6**: 1行目の脚注<sup>3B</sup>を<sup>3D</sup>に変更

**B29.2**: 2行目の“林/建物”の後に“/列車”を追加

**D7.13**: 1行目の“建物/林”の後に“/列車(32.5)”を追加

**D8.21**: ボグ判定表に、“+1 破片に進入する”を追加

**E4.3**: 4行目の“瓦礫”の後に“破片”を追加、6行目の“下”の後に“/列車(B32.5)”を追加、7行目の“建物”の後に“/列車”を追加

**E7.3**: 視認表の“+2 疎林”の後に、“列車”を追加。“+1 墓地”の後に、“・破片”を追加

**E8.23**: 不時着票の“+2 ヤシ林”の後に、“・列車・破片”を追加

**E9.42**: 2行目の“オリーブ林”の後に、“列車”を追加