



E 雑則 (Miscellaneous)

目次 :

- 1. 夜間 (Night)
- 2. 尋問 (Interrogation)
- 3. 天候 (Weather)
- 4. スキー部隊 (Ski Troops)
- 5. ボート (Boats)
- 6. 水泳 (Swimming)
- 7. 航空支援 (Air Support)
- 8. グライダー (Gliders)
- 9. 空挺降下 (Paratroop Landings)
- 10. 弾薬運搬車 (Ammo Vehicles)
- 11. コンボイ (Convoys)
- 12. 弾幕砲火 (Barrage)

E.1 選択ルール/SSR:E章の構成は、選択ルールとSSRだけとなっている。プレイする前にプレイヤー同士で合意するか、プレイするシナリオに指定されていない限り、本章のルールは使用しない方がよい。一部のプレイヤーにとってE章のルールは手に余るもので、楽しみよりも複雑さが増してプレイ時間も長くなってしまふ。一方で、これらのルールがなければ完全に機能しないシナリオもある。すなわち、プレイヤーはこの章のルールを取り入れるか否かを自分の目的に応じて決定してよい。さらに言えば、プレイヤーは独自の自作ルールや改定ルールを作ることもできる。ただし、自作ルールの使用から生じる議論の解決に喜んで応じてくれるような、親しいゲームサークル以外では使用しないことをお勧めする。

E.2 ルールの順序:別のルールとの間に矛盾があると判明したときは、より後の英数字のルールを優先する(例えば、E1. はA2. より後の番号のルールである)。ただし特定の例外に関する事項は除く。

E.3 無作為区域選択 DR (Random Location DR):これはヘクスを無作為に選択/決定するためのもので、C1.31(いわゆるSRの最終配置手続き)と同じDRである。狙撃兵カウンターのあるヘクスを基準とするが、狙撃兵カウンターが除去されている場合は、フェイズプレイヤーのユニットが周囲6ヘクス内により多く存在し、双方のプレイヤーが同意するヘクスを無作為区域選択 DR の基準点とする。

E.4 主要分隊タイプ (Majority Squad Type):複数のタイプの兵士ユニットを含む OB(あるいはスタック)は、その OB(初期配置をする前)もしくはスタック内で最も多い分隊タイプ(捕虜を含む)を主要分隊タイプと見なす。“多さ”は各ユニットのUS#の合計によって決まる。同数の分隊タイプがある場合、所有者にとって不利となるタイプを主要分隊タイプとする。

例: 静粛な指揮官、分隊、操作班と非静粛の標準 HS3 個からなるスタックがある。静粛なユニットのサイズが6ポイント、標準ユニットが6ポイントなので、このスタックの主要分隊タイプは静粛ではなく標準である。

E.5 空地射程 (Aerial Range):空中目標まで/からの射程は常に2倍にする(すなわち射程内の1ヘクスは2ヘクスにカウントする)。この2倍にされた射程がルール内で言及されるときは、常に空地射程を意味している。PBF/TPBF(THの事例EとLを含める)は不可であるが、FPが半減される遠距離射撃は、空中目標に対しても使用できる。

E.6 空地LOSの妨害:レベル2の『煙幕』は、地上目標/地上射撃側のヘクスにある場合に限り、航空攻撃/視認TCを妨害する。レベル4の『煙幕』(WPと弱風によって拡散されていない)火災—それが発生している高度は関係ない)が地上目標/地上射撃側のいるヘクスに存在するか、もしくは隣接して空中目標/空中の射撃側へのLOSの正面かつLOS沿いに存在する場合、LOSは妨害される。空中ユニットのヘクスにある『煙幕』は空地LOSを妨害しない。よって地上ユニットのいるヘクスか、それに隣接する『煙幕』だけが、空中ユニットまで/からのLOSを妨害する要因となる。

1. 夜間 (Night)



1.1 夜間視認距離 (Night Visibility Range ; NVR):夜間のルール¹はSSRで指定された時だけ有効となる。シナリオで有効な基準NVRは、常にSSRで指定されている。NVRとは、(LOS障害物がなければ)あるユニットが見ることのできる、ヘクス数でカウントした最大の距離である。この最大距離は、視認しようとしているユニットのヘクスから視認先ヘクスまでの最小ヘクス数(視認元のヘクスは含めない)としてカウントされたものであり、LOSが横切った実際のヘクス数には関係ない。K章ディバイダーのシナリオ補助カードにある基準NVR記録表にNVRカウンターを配置して、現在の基準NVRを示すこと。

1.101 NVR超過:“あるユニット”のNVRよりも遠いヘクスにいるユニットは、視認可能なヘクス距離を超えることになるため、発射光(1.81)カウンターが置かれていない限り“あるユニット”のLOSの外にある。照明区域(1.9)/移動中の車両(1.14)はそれらがNVRを超えていてもNVRの中にあるものとして扱われる場合がある。照明区域内にある全てのユニットのNVRは照明された地域のみに限定される[例外: 発射光は1.8に従う]。

1.11 DYO:DYOシナリオでは基準NVRが指定されていないので、初期配置の前にNVR設定表でDRを行って基準NVRを決定する。ただし天候(3.)のルールを使用しているのであれば、天候を決定した後で行う。色付きdrは雲量、白いdrは月齢を示している。プレイするシナリオが12月、1月、2月であれば、色付きdrに+1drmを適用する。天候のルールが使用されていけば、曇天/降雪であるときの雲量は自動的に曇天となる。

NVR 設定表

修正後 dr	色付き dr* 雲量(Cloud Cover)	白色 dr 月齢(Moon Phase)
≤2	無し	満月
3 - 4	分散雲(Scattered)	半月
≥5	曇天(Overcast)†	新月

*12月、1月、2月は色付きdrに+1drm †3.5の曇天とは異なる

雲量と月齢が決定したら、それをNVR修正表で交差してNVR修正値を決定する。

NVR 修正表

雲量	月齢		
	新月	半月	満月
無し	0	+1	+2
分散雲	-1	0	+2
曇天	-2	-1	0

DYOシナリオの最初のプレイヤーターンに基準NVRを決定する際、このNVR修正表の値に3(積雪、深雪であれば6)を加える。

例:NVR確認表でのDR(積雪、深雪でないシナリオ)が、色付きdr4、白いdr2の場合、分散雲の満月となる。よって最初のプレイヤーターンにおける基準NVRは4ヘクスになる。



1.12 NVRの変化:全ての夜間シナリオにおいて、最初のプレイヤーターンより後の各RPh開始時の風の変化判定DRは、NVR変更判定DRを兼ねる。色付きdr6で基準NVRが1ヘクスだけ変化する場合[例外:シナリオの指定が、分散雲かつ半月か満月であれば、NVR変更は必ずしも1ヘクスとは限らない。この時は白いdrを、半月の場合は3で、満月の場合は2で割った値(FRU)を変更値とする]。NVR変更における色付きdrによって基準NVRの変更が確定したならば、白いdrによって基準NVRが増加するか減少するかを決める。白いdr3以下なら基準NVRは減少し(下限は0)、白いdr5以上なら基準NVRは増加する(上限は6)²。白いdr4では変更はない[例外:最初の星弾/IRが置かれる前に出た4の白いdrは基準NVRを増加させる]。

例:基準NVRが3で、雲はなく新月である。風の変化判定DRで11が出て、色付きdr6であった。これによってNVRが1ヘクス増加し、4ヘクスとなる。分散雲と半月であれば白いdrでNVRの増加分を決定する必要がある。dr1-3なら1ヘクス減少し、dr4-6なら2ヘクス増加することになる。



1.13

1.13 NVR0: あるユニットのNVRが0であれば、そのユニットがいる区域以外は全区域NVR外となる【例外：1.101と同様】。NVRが0のフェイズプレイヤーのユニットが、非フェイズプレイヤーの隠蔽ユニットのいる区域に移動しようと試みたときは(A.12.15)、直ちに退出した区域に戻ることはなく、その非フェイズプレイヤーからTPBFで攻撃される。もし攻撃されたらその区域から離れることはできず、CCカウンターをユニットの上に置く。

1.14 車両とNVR: 非停止状態/機動状態またはVCAを変更した、もしくは新たなヘクスに進入した車両(およびそのPRC)を視認する場合、それを視認しようとしているユニットのNVRの1.5倍(FRU)以内におよび、NVR内にあるものとして扱われる(その車両が装軌式なら、視認しようとしているユニットのNVRの2倍以内であれば視認できる)。視認ユニットのNVRが0の場合、装軌車両に対しては1、装軌車両に対しては2がNVRと考える。BUAFVからのNVRは $1/2$ (FRD)になる。

1.15 雪: 積雪/深雪の場合は基準NVR(1.12)の上限が9ヘクスに、下限が2ヘクスになる【例外：同じ建物内にあるユニット間の基準NVRの下限は0である】。

1.16 野戦構築物: 全ての野戦構築物カウンターは、夜間であれば地形に関係なく隠蔽して初期配置される。防御時にそのTEMが適用されるか、(地雷原に関するA12.11の手順で)非ダメージと特定された敵ユニットがその区域(トーチカであればヘクス; 洞窟は不可)に進入するか、統制状態の敵ユニットのLOS内で野戦構築物の進入/退出に追加のMF/MPが使われるか、その区域に対する非ダメージユニットの進入の試みが失敗したこととその存在が明らかになるまで(そのユニットが十分なMF/MPを持っていない、ないしは進入がNAだったという理由による。宣言したMF/MPはもどされた元の区域内で消費され、車両の場合はVBMの試みが失敗したのと同様に扱う[D.2.3])この隠蔽は維持される。夜間のシナリオにおいては、統制状態にある敵ユニットのLOS内でない限り、トーチカ/壕への進入/退出に追加のコストは必要ない。

1.17 工場: 工場となっている建物の絵の中だけに引かれているLOSならば、ユニットのNVRは1ヘクスとなる【例外：0(1.13)か、照明されている(1.9)】。

1.2 シナリオ防御側: 夜間シナリオのシナリオ防御側は、盤上にある分隊相当(分隊とHSのみ【例外：日本軍は操作班のMMCも含める】)の25%(FRU)をHIPで初期配置することができる。また同じ区域にあるSMC/SW(複数可)も一緒に隠蔽して初期配置することができる。シナリオ防御側は残った部隊を隠蔽状態で初期配置でき、OBにある開始時あるいは(個々の増援部隊いずれかの分隊相当と同数のダメージカウンターを受け取ることができる。これらの“?”/HIP割当はH.1.6による購入に追加して与えられるものである。“?”/HIPユニットはどちらも隠蔽地形に初期配置する必要はないが、そうしなければ“?”/HIPを喪失する。シナリオ防御側は、HIP/隠蔽されたMMCとスタックしたSMC/SWがHIPであるかのようにその区域を記録し、初めて隠蔽状態が外されるまでこれらを盤上に配置する必要はない。それらのカウンターがMMCと異なる区域にあるか、そのMMCが確認状態になった時は盤上に配置する。



1.21 移動の自由³: シナリオのプレイ中に、OBA/狙撃兵以外の敵から攻撃を受けたか、確認状態の敵ユニットを見た(そのLOS判定は自由に行える)ならば、夜間シナリオにおいて盤上にあるシナリオ防御側の各ユニットは移動/突撃を試みることができる【例外:

無線機搭載AFVが移動を許されたならば、無線機を搭載する移動可能な他の自軍AFV(そのPRCも含む)も同様に移動が許される。不意打ちが成功した場合を除き、何らかの攻撃をシナリオ攻撃側がいったん解決し終わったら、シナリオ防御側が持つ最良の指揮官一人(必要であれば無作為選択で決める)が統制状態にあって、かつシナリオ防御側のELRより低いvdr(Δ)を出せば、以降移動の自由を得ることができる。この移動の自由drは自軍MPH毎に1回に限り可能である。統制状態のSMCが自軍のMPHに移動を許されたなら、同じスタックからMPHを始めるあらゆるユニットも同じく移動を許される(ただし一緒に動く必要はない)。記憶の手間を省くために、まだ自由に移動できない全てのシナリオ防御側ユニットの上に移動不可(NOMOVE)カウンターを置くことよい(好みにもよるが、代りにユニットを特定の方向に向けることで示しておくこともできる)。いったん移動の自由を得たユニットは、そのシナリオの終了まで移動の自由を保持できる。

1.22 ELRの低下: 夜間シナリオにおけるシナリオ防御側のELRは通常よりも1低い値でOB上に印刷されている(DYOシナリオでは、すでにそうされているのとみなす)。土気値に下線が引かれているシナリオ防御側のユニットのELRは4に

下がるが、これによるELR修正があってもその他の特性は保持される(A.1.23)。

1.23 偵察 (Recon): SSRによる指定、またはDYOの購入によって、シナリオ防御側が初期配置をした後、シナリオ攻撃側が初期配置をする前に、シナリオ攻撃側は偵察drを1回だけ実施することができる。その修正後drが、シナリオ防御側のユニットを明らかにしなければならないヘクス(シナリオ攻撃側が選択)の数である。つまりシナリオ防御側はそのヘクスにいるユニットを盤上に実際に初期配置することになる。隠蔽ユニットは初期配置ヘクスに隠蔽状態で置かれる。また、隠蔽ユニットは、敵ユニットとのLOSに関係なく隠蔽状態を失う(同様にそれらのユニットに対する視察の権利もシナリオ攻撃側が得る; A.12.16)。隠蔽された野戦構築物が偵察ヘクス内にあれば、盤上に確認状態で配置する【例外：地雷の種類/戦力は明らかにする必要はなく、要塞化された建物/トンネルも明らかにする必要はない】。シナリオ攻撃側の主要な分隊タイプに基づいて以下のdrm(累積で偵察drを修正する。

イギリス軍・パルチザン・ソ連軍・日本軍・フィンランド軍	+1
静粛	+1
ドイツ軍・アメリカ軍	0
その他の国籍	-1
鈍兵	-1

1.3 隠蔽: 一般的に夜間では“?”を容易に獲得/保持できるが、それ以外に関しては日中の隠蔽と同じである。夜間の“?”は以下の3点が日中と異なる。

1.31 喪失: 夜間での歩兵ユニットは、照明区域で警戒移動をしないでMFを消費したか、もしくはMPhの間に敵が占有している区域に進入したときに秘匿/“?”を喪失する。それ以外では、移動/突撃を実施しても秘匿/“?”は喪失しない。照明が最初に影響を及ぼす区域にユニットが進入したとき、そのMPhにそれ以上MF/MPを消費しなければ【例外：TIになった迷走ユニット; 1.53】、隠蔽/“?”の喪失を回避できる。照明区域から非照明区域に移動するとき、照明区域でMF/MPを消費する必要がある秘匿/“?”を喪失する(これは単独壕を出るときなどが当てはまるが、非照明区域のヘクスサイドを横切る場合は当てはまらない)。車両/騎兵は、夜間でも日中と同様に“?”を喪失する。

1.32 獲得: 日中のシナリオで隠蔽獲得dr(A.12.12)の必要がある状況なら、夜間シナリオでは自動的に“?”を獲得する。

1.33 NVR: 視認ユニットのNVRを超えたところにいる非隠蔽ユニットは、1.101によって目標がNVR内にあるとされる場合を除いて、当該視認ユニットからは確認状態とならない。

1.4 秘匿 (Cloaking)⁴: シナリオ攻撃側のみが秘匿を使う。秘匿カウンターは、プレイに登場しない国籍の“?”を使用し、さらに“?”の全特性にプラスして有利な点を持つ。秘匿ユニットは常に隠蔽状態であるが、隠蔽ユニットが必ずしも秘匿されているわけではない。ここで特別に指定したことを除いて“?”に関する全てのルールが秘匿カウンターにも適用される。

1.41 中身: シナリオ攻撃側の歩兵(のみ)は常に秘匿カウンターの形でシナリオを開始する【例外：空中からの着地】。各秘匿カウンターには識別用のIDが記載されており、これを実際のユニットの代わりに使う。各秘匿カウンターは、1区域内の通常のスタック制限(A5.1)までの歩兵とそれが運搬するSWの全てを表すことができる。あるいはユニットがあたかもそこに存在するかのように(つまり所有者によっていつでも除去できるダメージとして使用することもできる。K章ダイバダーにある秘匿表示のIDが一致するボックスに、(もしあれば)各秘匿カウンターの実際の中身を配置しておき、さらにボックスを蓋の下に隠すなどして見られないようにする。秘匿カウンターは“?”を表すことができない(つまり、秘匿ボックスに“?”があってはならない)。

1.411 初期配置: シナリオ攻撃側は盤外に初期配置する(使用可能なダメージの秘匿カウンターも含まれる)。開始時のOBに含まれる各分隊相当につき1個の秘匿カウンターが、開始時あるいは増援に(両方あるならそれぞれ)割り当てられる。

1.42 MFとSW: 秘匿カウンターはその中身に関係なく6MFを持っている。秘匿カウンターのMFは、道路(B.3.4)およびスキーによる滑降(4.31)のボーナスを除いて全く増加しない。秘匿された歩兵は、4PPや5PPのSWを3PPのSWであるかのように運搬することができるが、それを運搬できるMMCは必要である。ただし、秘匿状態を喪失したプレイヤーターンに4PP以上のSWを射撃することはできない。秘匿SWは可能ならばdrm状態でなければならない。



E

1.552

1.421 MFのコスト：秘匿カウンターはMFコストは日中のコストと同じである[例外：夜間シナリオにおける登攀ユニットの落下DR(B11.41)には+1DRが適用される]。不本意ながら確認状態となったとき、秘匿ユニットは盤上に配置され、そのMPの以降の移動は通常のMF配分に直ちに返さなければならない。そのMPで既に消費したMFを差し引いてこれを考慮するが、超えた分に関する追加のペナルティはない(1.51を参照)。

1.422 スタック：1個の秘匿カウンターによって表される全てのユニットは、秘匿カウンターを除去して、実際の隠蔽ユニットに交換することをその所有者が望まない限り、常にスタックで移動/突撃をする。1個の秘匿カウンターを2個以上の秘匿カウンターに分割することはできないが、2個以上の秘匿カウンターを統合して1個にすることはできる。もともとのユニットが秘匿ボックスに留まる限り、秘匿カウンターに含まれている中身の一部を隠蔽ユニットとして秘匿カウンターを除去せずに分離することができる。1つの区域に占めることのできる秘匿カウンターの数に制限はないが、2個以上の秘匿カウンターが同じ区域を占めるとき、所有者は秘匿ボックスをチェックして、オーバースタックのペナルティを被るかどうかを確認すること。非混乱状態にある敵ユニットのLOS内でオーバースタックになれば、秘匿/“?”は自動的に喪失する(A 12.14)。

1.423 人海戦術：人海戦術を行う全ての部隊は秘匿状態を喪失する。

1.43 喪失：いずれかのユニットが夜間での隠蔽を喪失する状況(1.31 ; 1.72)になるか、または不意打ちが成功した攻撃以外の攻撃を行うと秘匿状態は喪失し、(もしあれば)隠蔽されていない実際の中身に置き換えられる。いったん除去された秘匿カウンターを再び取り戻すことはできない。

1.5 移動：日中の移動に関するルールは、以下の変更点(および1.42)を除いて夜間でも有効である⁵。

1.51 徒歩：夜間シナリオにおける歩兵/騎兵[例外：秘匿カウンターによって表された歩兵 ; 1.422]は、各隠蔽地形区域への進入[例外：道路ヘクスサイドを横断するか、障害物ヘクスの開路地ヘクスサイドを迂回する場合。このルールにおいては、ボカージュ(B9.5)は隠蔽地形区域とみなさない]する毎に追加の1MFを(全ての修正の後で)消費する。そのようなユニットのNVRが0であれば、急速歩移動/道路移動ボーナス/ギャロップを使うことはできない。

例：稜線を登りながら林に進入する分隊は5MFを消費する(2[林に進入]×2[より高い地形に進入]=4+1[夜間に隠蔽地形区域へ進入]=5)。

1.52 車両：全ての車両は、砲を牽引しているかのように、ヘクスサイドを横断する(もしくはVBMで通過する)毎に追加のMP/MFを消費する。加えてAFVのNVRが0であれば、停止する以外にはBU状態でMPを消費することはできない[例外：PPFHに射撃したAFVと同様に、乗車兵/跨乗兵は降車できる]。

1.53 迷走 (Straying)⁶：新たなヘクスへMPに移動しようとしている盤上の各地上ユニットやスタックは、自身のMPの開始時にまず移動DR(△)をする[例外：1.531]。移動DRの色付きdrが6ならば、そのユニット/スタックは迷走する可能性がある。それ以外の目であれば通常どおり移動することができる。鈍兵ユニット/スタックは移動DRの色付きdrが6ならば自動的に迷走となる。標準兵ユニット/スタックは、さらに移動DRの白いdrが3以上であれば迷走となる。また静粛なユニット/スタックは、移動DRの白いdrが5以上であれば迷走となる。迷走ユニット/スタックは即座に迷走DR(△)を行う。色付きのdrは無作為方向選択(B.8)となり、それによって進むべきヘクス列を示す[例外：ゾロ目によるフェイスプレイヤーの恐慌射撃が生じた場合、移動がキャンセルされる可能性がある]。

1.55 を参照。急速歩移動・全力移動・ESBをしないとMF/MPが不足して指定された方向へ1ヘクスでも迷走できないか、または迷走によって進入する次の区域で登攀/階段を上る/渡渉/建物の登攀/水泳/確認された敵ユニットに接近するか、照明区域/進入不可能な区域(マップからの退出も含む)であった場合、またはHE/WP FFEの着弾地域に進入するような場合、あるいは確認された地雷原(B28.45)の攻撃を受けるような場合、その区域に進入する代わりに迷走ユニットはTIになる。迷走ユニットは、急速歩移動/指揮官ボーナス/ESB/遅延MPなどを使うことができない。迷走となった車両が次に進入するヘクスが、ボグDRを必要とする障害物であって、かつその障害物を迂回できなければ、進入する代わりに現在の区域でTIとなる。この場合、迷走車両は停止MPだけを使うことができる。他の場合、指定された方向をMF/MPを使い果たすまで移動し続ける(よって

車両は機動状態を維持することが要求される)。無線機非装備の小隊として移動している先頭のAFVが迷走になれば、その小隊の残りは、通常の小隊移動を使ってそのまま追従する。

1.531 例外：ユニットやスタックがそれ自身のMP開始時に、地下道/トンネルに進入しようとしている、またはTBと同じヘクスにいるかTBに沿って移動しようとしている、または確認状態の敵ユニットを視認できる、または壘壕/掩蔽壕/道路/小道/小峡谷/小川/川岸や照明区域に現在いるか『隣接』している場合、そのような地形から退出するか、『隣接』しなくなるまで移動DRの必要はない(この条件を満足しない時点で移動を続けるなら、移動DRを即座に実施する)。海岸/大水域の区域へのLOSはG13.2とG13.84を参照すること。人海戦術/無線機非装備AFV小隊/コンボイ/縦隊は最初に移動するユニットだけが、前述の例外のいずれかに該当しないならば移動DRが要求される。後続ユニットはその後に続く。盤外から進入するユニット/スタックは、実際に盤上に登場するまで移動DRの必要はないが、ひとたび盤上に現れたら全ての迷走ルールの対象となる。

1.532 自軍との接触：統制状態にある自軍ユニットのいる区域に迷走ユニットが進入すると、迷走状態から解放されてフェイスプレイヤーが望むように残りのMF/MPをそのMPに使うことができる。

1.533 狂暴化：狂暴兵は常に(日中でも)鈍兵であるが、迷走することはない。確認状態の敵ユニットを視認できれば襲撃することになる(A15.431)。もしそうでなければ狂暴化はしない(A15.44)。

1.54 潰走：混乱状態のユニットは夜間に通常の潰走はしないが、その代わりに常に匍匐後退を行い、潰走不能であっても除去されることはない。混乱状態の固有の操作班は、D 5.311により車両から出て同じヘクスに潰走してそのRtPhを終える。夜間では、(たとえ戦意喪失状態であっても)CCが掃討によってのみユニットの捕獲、もしくは降伏が発生する。DMユニットは、回復/自己回復の修正前DRが現状でカウンターにかかれた士気値以下を出すまでは、DM状態を保持する。混乱状態のユニットは、RtPhに匍匐後退することができ(敵の存在する区域から出る時や、沼沢地への匍匐後退、また渡りしながらやトンネルを通っての匍匐後退も可能)、どのような地形タイプにに向かって匍匐後退してもよい。それでも確認状態の敵ユニットの方向へ潰走することはできない。

1.55 恐慌射撃 (Jitter Fire)：敵ユニットに対する攻撃によって少なくとも1つの発射光が置かれるまで恐慌射撃は発生しない。一度発射光が置かれたら、それ以降ユニットやスタックが迷走DR(1.53)でゾロ目を出すすと下表のとおり恐慌射撃が発生する可能性がある。

ゾロ目のDR	結果
2	最も近い非フェイスプレイヤーのユニット
4	最も近い非フェイスプレイヤーのユニット(静粛を除く)
6	最も近い非フェイスプレイヤーのユニット(鈍兵のみ)
8	移動中のユニット(秘匿・静粛・標準を除く)
10	移動中のユニット(秘匿・静粛を除く)
12	移動中のユニット

1.551 ユニットの決定：「最も近い非フェイスプレイヤーのユニット」とは、移動中のユニットに対して(ヘクス数で)最も近いヘクスにいる、非隠蔽の統制状態にある1個以上のユニットのことである。対象となるヘクスが等距離に複数ある場合はフェイスプレイヤーが選択する。恐慌射撃を行えるユニットが複数個あれば、それらのユニット全てが影響を受ける。恐慌射撃を行うのは、MGと小火器だけである。ヒーロー、FPを持たないユニット(例：機能しているMGを持たない指揮官)、最終射撃カウンターが既に置かれているユニット、臨機射撃カウンターが既に置かれているユニットで当該移動中のユニットよりも近くに確認状態の敵ユニットがいれば、恐慌射撃は免除される。一番近くにいるユニットのいずれもが恐慌射撃を行えなければ、何も起こらない。MGを所有する分隊が恐慌射撃をするならば、その分隊固有のFPと所有するMG1個の両方が影響を受ける。ただし、恐慌射撃を適用された車両は車載MGとPRCのみで射撃することになる。恐慌射撃を引き起こすのに他のユニットへのLOSは必要ない。ダミーの秘匿カウンターが恐慌射撃を適用されたら除去となる(所有プレイヤー側の主要な分隊タイプに基づき適用する)。通常は自軍のMPに射撃できない移動中の歩兵でも恐慌射撃だけは行う。

1.552 効果：恐慌射撃は、射撃者へのみ影響(すなわち、該当する射撃/発射光マーカーの配置および秘匿/隠蔽の喪失)する。恐慌射撃によって判定されるのは、



1.552

ROF喪失の有無、故障、弾薬欠乏、狙撃の判定のみである。移動中のユニットが恐慌射撃を行なうと残りの移動がキャンセルされる。

1.56 回収：夜間における全ての回収の試み(A4.44)には+1drmが適用される。

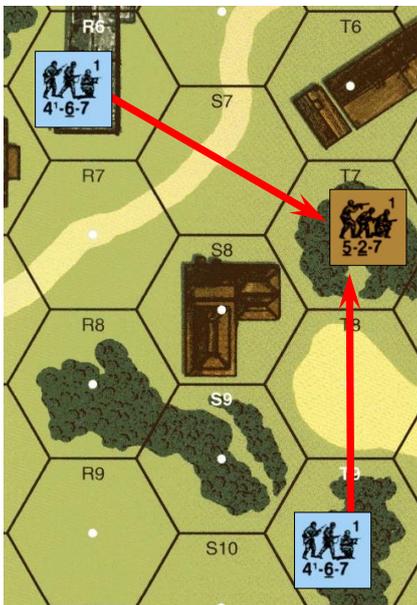
1.6 鈍兵/標準兵/静粛：夜間において全てのユニットは鈍兵、静粛、標準兵のいずれかに分類される。秘匿カウンターは、実際の中身に関係なくそのプレイヤー側のシナリオ開始時における主要な分隊タイプに等しいものとする。この定義よりもSSRを優先するが、基本的には以下のルールを適用する。

1.61 静粛 (Stelthy)：夜間における静粛ユニットは、一般にコマンドウ、レンジャー、ANZAC、グルカ兵、フィンランド軍(エリート/1線級)、統制状態のSMC、およびパルチザンである。

1.62 鈍兵 (Lax)：夜間における鈍兵ユニットは、全ての未熟兵、狂暴兵、非エリートのイタリア軍/枢軸側中小国MMC、1942年およびそれより前のドイツ軍MMC、エンジン搭載の車両(とそのPRC)、および非統制状態のユニットである。

1.63 標準兵 (Normal)：夜間では、上記以外の全ての統制状態にあるMMCが標準兵であり、また統制状態のSMCとスタックしている統制状態の鈍兵ユニットも標準兵となる(不意打ち時も同じ；A 11.18)。馬/騎兵/馬匹牽引輸送車両は、(乗車兵/跨乗兵が鈍兵でない限り)標準兵である。

1.7 戦闘⁷：夜間の攻撃[例外：火線/地雷/狙撃/DC/特別付随攻撃/残留FP/CC/OBA]には、+1の低視界(LV)妨害DRMが適用される(FFMO DRMは適用；3.1)⁸。しかし、高度優位性による正のTEMと+1の夜間LV DRMは累積して適用されない。射撃側ユニットの高度レベルより目標ヘクスの地形の最頂部が少なくとも1レベル高い(丘/より高い地上レベルを含める)場合、あるいはWA(B9.32)を有するボカージュ(B9.5)ヘクスサイド越しの目標の場合、または射撃側と同じヘクスに目標がいるときにも夜間LV DRMは適用されない。夜間LV DRM/LV妨害/『煙幕』DRMは全て累積する。LV妨害DRMは、ヘクスに残る残留FPの値を減少させない。



例：3T7のソ連軍5-2-7に対するR6の4-6-7による攻撃は、林のTEMのため+1DRMのみが適用される。T9の4-6-7による攻撃は麦畑(繁茂期)を通過するためにTEMに加え+1LOS妨害を被る。T7の林の最頂部は射撃側より1レベル高いため、いずれの攻撃にも夜間LV DRMは適用されない。T7の林の最頂部が1レベルであるため、R6の4-6-7がその建物のレベル1にいるなら+1LV DRMがその攻撃に適用される。ソ連軍の分隊がR6を射撃したとしても4-6-7がどちらのレベルにあるかに関係なく+1LVDRMは適用されない。

1.71 火線：夜間では、火線の残留FPカウンターは射撃側のNVRを超えたところに置くことができる。ただし、日中と同様に、最初に射撃目標とした移動中のユニットにはLOSが必要である[例外：一度でも星弾/IRが射撃されたら、照準区域を持つMGは、その照準区域に火線を引くことが可能ならば、移動中の目標に対して射撃することなくその照準区域に火線残留FPカウンターを置くことができる；ただし、一度そのような下線の配置を行ったら、以後の全ての敵MPhにその照準区域への火線を(可能ならば)置かなくてはならない(さらにフェイズプレイヤーが最初のユニットをそのMPhに移動させる前に実行せねばならない)。この制限は、敵MPhの開始時に確認状態の敵ユニットを視認できている場合、解除される。故障/萎縮/SANを判定するためだけに、火線残留FPカウンターを置く際に射撃側

はIFT DRを行う。いったんそのMGの照準区域の有効性が失われたなら、この照準による火線はそれ以降使用できない]。

1.72 狙撃兵：有効な狙撃(dr 1または2)を受けた秘匿カウンターは除去され、非隠蔽状態でその中身を盤上に配置する。(必要があれば、)その中のどれが狙撃に曝されたのかを決定するため、無作為選択を行う。

1.73 命中：NVRの外から内に進入してきたユニットに対する命中判定は、死角ヘクスから出現したものとして扱う。

1.74 目標の捕捉：目標が照明されていない限り、夜間における目標の捕捉DRM(C 6.5)は無効である。目標が照明された状態ではなくなったら、全ての捕捉目標カウンターを目標/区域からすぐに除去すること。したがって、各プレイヤーターン終了時に星弾/IRが除去されたとき、その星弾/IRによってのみ照明されていた目標は、全ての捕捉目標状態を失う。プレイヤーターン終了時に火災/炎によって照明された目標のみが、次のプレイヤーターンまで捕捉状態を維持することができる。

1.75 FG：夜間において複数区域のFGは許されない。

1.76 誤射 (Mistaken Fire)：夜間シナリオのカードに印刷された(もしくはDYOにおいて記録された；H 1.29)SANは、無作為の誤射を再現するという理由から、実際のプレイでは2増加させる(最大7)。夜間シナリオでは、印刷された(もしくは記録された)SANより実際のSANは決して低くはならない。言い換えると、対狙撃兵チェックによって低下させることができるのは、シナリオOBに印刷された値にまでである。さらに、捕獲したMGを夜間に射撃したら、狙撃drを自動的にそのMG区域に適用する⁹。

1.77 CC：夜間シナリオでは、照明されていないければ、フェイズプレイヤーの不意打ち(A11.4)は、非フェイズプレイヤーより少なくとも2小さい目が出れば成功する。



1.8 発射光 (Gunflashes)：発射光は照明の一種ではない。しかし、射撃をしたユニットは、(そのB#/X# DR、照明、NVRに関係なく)自分へのLOSを持つユニットに対してNVRに関係なく自分の区域を明らかにする(ただし必ずしも自身が確認状態となるわけではない)。たとえ、射撃側のNVR外であっても、準備射撃/移動中射撃/臨機射撃/最終射撃/追加射撃/射撃禁止/待機射撃カウンターもしくは混戦カウンターが残っている視界内の区域に対して射撃することができる¹⁰。一部/全てのユニットが発射光の区域を離れて、他のユニットがそこに進入したとしても発射光は残る。夜間シナリオでは、臨機/最終射撃カウンターはAFPhの終わりまでそれが存在していた区域に残される。適切な射撃カウンターが自動的に置かれない発射光(1.83-1.86)には、特別な発射光カウンターを置くことで表示できる。

例：準備射撃を行ったがROFを保持したMGには発射光カウンターが置かれる。

1.81 NVRの超過：射撃側のNVRを超えた発射光に対する射撃/観測は隠蔽目標に対するものと同じように扱われる[例外：その目標が1.101にしたがってNVR内として扱われた場合]。"?"でその目標が実際に隠蔽されていたり、秘匿カウンターで表されているかは関係ない。したがって発射光が置かれている隠蔽ユニットに対する射撃は隠蔽による1回の火力半減だけが適用される(2回ではない)。

1.82 CC：混戦カウンターが置かれている間、CCは発射光をもたらす。

1.83 地雷：損耗/混乱/走行不能/非ダメージユニットを除去する原因となった地雷は発射光をもたらす。

1.84 MOL/FT：MOL/FT攻撃は、この火器によって実際に攻撃を受けた区域に発射光を生じる。FTはそれ自身の区域にも発射光を生じる。

1.85 DC/ATMM：DCが爆発した場合や、ATMMが車両に損害を与えた場合に限り、DC/ATMMは発射光をもたらす。

1.86 索敵/掃討：索敵/掃討は、搜索ユニットが損耗(A 12.154)したら、索敵や掃討の対象になった非フェイズプレイヤーの隠蔽/混乱状態ユニットのいる、全ての区域に発射光が生じる。



E

1.932

1.87 SR/FFE: HE FFEの着弾地域である全てのヘクスは発射光が置かれていると見なす。SRは発射光を生じないが、観測員(だけ)は、NVRに関係なくSRを見ることができる。

1.88 PIAT: PIATの発射は発射光を生じない。

1.89 dm/無線機/視認/弾薬運搬車: SWの分解/組立や、視認兵の視認(C.9.3)、また無線機/野戦電話の使用や弾薬運搬車によるB#の特典(10.2)も発射光を生じない。ユニットが夜間においてそのような行動をとったとしても、準備射撃や最終射撃のカウンターを置かない。

1.9 照明 (Illumination) 11: 照明は星弾/IR、または火事によって発生するが、昼間になるわけではない。照明区域でも夜間ルールは有効である[例外: 秘匿/"?"は喪失しやすくなる(1.31); 照明区域は、そこへのLOSが通じる全ユニットにとってMVR内であるとみなす; 照明されたユニットは照明区域内と発射光のみを見ることができる; 1.101]。

1.91 最初の使用: 星弾/IRは、以下3つの事象のいずれかが発生するまでシナリオ中発射できない。

- エンジン搭載の自軍車両が盤上に無く、エンジン搭載の敵車両がヘクスを変更したかVCAを変更した場合、その16ヘクス以内に星弾/IRを発射可能な自軍ユニット(あるいはIRを発射可能なユニットの視認兵/観測員)がいれば、そのユニットが星弾/IRを発射できる。
- 星弾/IRを発射可能な自軍ユニット(あるいはIRを発射可能なユニットの視認兵/観測員)が、敵ユニットにLOSが通る場合、そのユニットが星弾/IRを発射できる。
- 敵のFFEによって、または敵ユニットに対する攻撃によって発射光が置かれている。

いったん星弾/IRが発射されたら、(適用される制限内で)両軍ともどちらのタイプでも自由に発射することができる。



Ldr:Adr
MMC/AFV:2dr
LOS: 1/2 wdr
LOS: wdr

1.92 星弾 (Starshell): 星弾は、PFPhかDFPhのどちらでも、そのフェイズを受け持つ側のプレイヤーが発射できる(移動する敵ユニットを見ずに防御臨機射撃で配置することもあり得る)。許容されたフェイズに星弾を発射する試みは、1個の自軍指揮官、1個の自軍CE AFV、またはそのヘクス内の1個の自軍MMCによってヘクス毎に1回行うことができる。

1.921 使用制限: ユニットが星弾を発射するには統制状態でなければならず、また空中やトーチカ内にはいってはならず、さらに釘付け状態でもTIであってならない。指揮官(CE状態の戦車指揮官を含む)がそのプレイヤーターンに星弾を発射するには、使用dr(Δ)で4以下を出さなければならない。戦車指揮官のいないCE AFVやMMCが星弾を発射するには、まず使用dr(Δ)で2以下を出さなければならない¹²。さらに、シナリオにおいて最初の星弾/IRが射撃されたプレイヤーターンの後では、ユニット[例外: 指揮官]が星弾を撃てるのはPFPh/敵のMPH 開始時に、フェイズプレイヤーがそのフェイズの射撃/移動を始める前だけとなる。星弾(のみ)を撃つこと自体は、発射ユニットの他の行動に何ら影響を与えず、また発射ユニットは隠蔽を喪失したり発射光を生じたりすることもない[例外: 星弾を発射した隠匿または秘匿ユニットは、“?”を乗せて盤上に配置する]。完全建物ヘクス/地下区域の内部から星弾を射撃することはできず、またそのような所を照らすこともできない。

1.922 配置: ユニットが星弾の使用drをパスしたら、そのプレイヤーには3つの選択肢があり、星弾/IR配置DRを実施する前にどれを選択するかを宣言しなければならない。

- まず発射ユニットのヘクスに星弾を配置して、無作為方向dr(B.8)を実施し、その方向に星弾を1ヘクス動かし最終配置ヘクスを決定する。
- 星弾の発射ユニットが、9ヘクス未満の距離にある発射光や確認状態の敵ユニットへLOSが通るならば、目標ヘクス、あるいは発射ユニットから目標へのLOS上のいずれかにまず星弾を配置する。どちらの場合でも、星弾を最初に置ける最大配置距離は発射ユニットから6ヘクスである。星弾の最終配置ヘクスを判定するため、発射側は無作為方向DRを実施し、白いdrの着弾誤差は2で割

って(FRU)適用する。この方法を宣言した後でのみLOS判定を自由に行うことができる。LOSが存在しなければ、星弾の発射には方法3を選択しなければならない。

- 発射ユニットからちょうど3ヘクス離れた任意のヘクスにまず星弾を配置する。星弾の最終配置ヘクスを判定するために無作為方向DR(白いdrの着弾誤差は2で割らない)を実施する。



例: 13I4の指揮官は「銃声を耳にして」K6の橋に対する敵の攻撃を疑い(たとえ確認された敵ユニットを指揮官が確認できないとしても)、橋に向けて星弾を発射することにした。非フェイズプレイヤーは最初の配置ヘクスとしてK6を選び、星弾配置DRは色付きが5、白が3であった。よって最終的にH7に星弾カウンターが置かれる。K6の土手道でK7へのLOSが遮断されていなければ、K7の発射光によって非フェイズプレイヤーは着弾誤差DRを2で割ることができ、星弾はI7に配置されたであろう。

1.923 効果と持続時間: 星弾は3ヘクス以内の(航空機カウンター含め)全ての非地下、非完全建物区域[例外: 密生ジャングル(G2.2)/竹林(G3.1)]を照らす。たとえ星弾が盤外に置かれたとしても同様である。盤外に置かれた星弾を示すため未使用の盤を一時的に盤端に付けること。各CCPh終了時の“?”配置後に星弾は除去される。



0 ROF
6
6 hex multiple

1.93 照明弾 (Illuminating Rounds; IR): IRは、間接射撃によって、または使用可能な弾種にIRが含まれるOBA/盤上の迫撃砲によってのみ発射できる。

1.931 使用: OBAでIRを発射するのに使用drは不要である。しかし、盤上にある迫撃砲でIRを発射するユニットは、まず使用drで4以下を出さなければならない(失敗したとしても発射したと見なさない)、さらに命中DR(故障/弾薬欠乏/SANの判定目的)をしなければならない。IRを1回発射すると、そのプレイヤーターンにおける迫撃砲/OBAのROFを全て使う。したがってIRを発射するプレイヤーターンに他の弾種を使うことはできない(盤内の迫撃砲がIRを発射するときには射撃禁止カウンターを置く)。IRを発射する(あるいはIRを発射しようとして故障した)盤上の迫撃砲は、発射光を引き起こす(通常のルールと同様に隠蔽を喪失する可能性がある)。IRを発射するためにOBAを使うとき、所有プレイヤーは無線接触および砲撃権を維持していなければならないが、砲撃権の状態を確認するためにFFE: 1/2/Cの状態は盤外で記録され、IRの発射目的で使われた各チットはその砲撃任務が完了したときにチットの山に戻して混ぜ直す。OBAでは、SRと同じ方式でIRを発射する—FFEではない。OBAでは、最初の砲撃権チットを引く前に、IR射撃任務であることを宣言せねばならない。

1.932 配置: 発射光/確認状態の敵ユニットに対して、迫撃砲/視認兵/観測員からLOSが通っているならば、IR配置で1.922の方法2を使うことができる[例外: 方法2において、確認状態の敵ユニットへの最大距離(9ヘクス)と最大の初期配置距離(6ヘクス)はIRに適用されない。初期配置ヘクスは、盤上の迫撃砲の通常射程



1.932

(C2.25)内であること。それ以外では1.922の方法3を使う【例外：射撃ユニットから3ヘクス先にIRを配置する代りに、迫撃砲/視認兵/観測員からちょうど6ヘクス(あるいは迫撃砲の通常射程内で6の倍数)先のヘクスに配置する】。迫撃砲の命中DRで故障が生じた場合を除き(その場合IRは配置されない)、自動的にIRの配置に成功する。盤上の迫撃砲によって発射されたIRの最初の配置ヘクスは迫撃砲のCA内である必要はなく、IRの発射にともなってCAを変更することはできない。

1.933 効果と持続期間：6ヘクス以内にある非地下および非完全建物区域【例外：密生ジャングル(G2.2)/竹林(G3.1)】の全てがIRによって照らされる¹³。それ以外については星弾(1.923)と同じく扱われる。

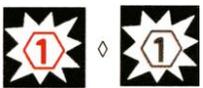


1.94 火災：全ての火災は、火災ヘクスから数えて、火災が生じているレベルの数(屋上は除外)の2倍の距離の範囲に照明地帯を形成する。火災で照らされた範囲【例外：死角ヘクス；1.941】内のヘクスと同様に、火災を含むヘクスは(航空機カウンターを含め)全てのレベルにおいて照明されている。SSRが許可していない限り、夜間に故意に放火をすることはできない。統制状態にある敵地上ユニットのLOS内(距離は無視)にある場合、放火の試みによって自動的に放火ユニットは隠蔽を喪失し、発射光を生じる。

例：車両、積み、果樹園、麦畑、林、1階建て建物の火災の照明範囲は全て2ヘクスである。2階建て建物は、上下のレベルに火災が生じていなければ、照明範囲は4ヘクスである。レベル2、3の建物は、全てのレベルが燃えていなければ、それぞれの照明範囲は6、8ヘクスである。

1.941 影：火災に照らされた範囲の中にある1レベル以上の地形障害物は、その障害物がヘクスの照明を妨害するという意味で、準死角ヘクスを形成する。各火災カウンターを視認ユニットとみだてて、それらのヘクスへのLOSが障害物によって妨害されるかをチェックする。火災によって照明された範囲内の、そういったLOS障害物は背後に非照明ヘクスを形成する。

1.942 炎：炎による照明はそれが起きている区域に限定される。



1.95 仕掛け照明弾 (Trip Flares)：1944 - 45年のPTO夜間シナリオで、アメリカ軍がシナリオ防衛側として初期配置するとき、アメリカ軍プレイヤーは、ジャングル/竹林/鉄条網/パンジの任意の区域に複数の仕掛け照明弾(OBにおいて利用可能な数まで)を設けることができる^{13A}。アメリカ軍プレイヤーは設置ヘクスのヘクス番号、およびそこに初期配置する仕掛け照明弾の数を秘密裏に記録する。仕掛け照明弾のある区域にダミーでない(A12.11にしたがって決定する)地上ユニット/スタックが(たとえ自軍ユニットでも)進入する、区域内で自加のMF/MPを消費する、該当区域に対する索敵(1.953)を行うとき、仕掛け照明弾があることを明らかにし、直ちにdr(△)を行う【例外：塹壕/トーチカ/地下道にユニット/スタックが進入する(またはそこを經由して該当区域に進入する)、プレイ中に生成された小道/TBを經由してユニット/スタックが該当区域に進入した際や、停止、遅延、『煙幕』配置のためにMF/MPが消費された場合にはdrを行わない。パンジについてはG 9.121も参照すること】。MPhの間、(消費MF/MPごとでなく)MF/MPを消費する行為のたびにdrを1回行う。これは、防衛機射撃が行われる前に。唯一のdrmは、プレイ中に作られたのではない道路や小道を使って現在のプレイヤーターンにヘクスに進入した(またはそれがあるヘクスサイドを“横切って”索敵した)ユニット/スタックに適用される - 4である。修正後drがその区域に現在ある仕掛け照明弾の数以下ならば、仕掛け照明弾が作動したのものとして、そこに仕掛け照明弾(TRIP FLARE)カウンターを配置する。

1.951 効果：仕掛け照明弾カウンターは、それがあったヘクスの地上レベル区域および突撃可能な全ての地上レベル区域を、それらのヘクスにある全てのトーチカを含めて照明する【例外：小峡谷に/の底に配置されている場合、その配置ヘクスと突撃可能な小峡谷ヘクスの2つが小峡谷ヘクスサイドを共有しているなら、その突撃可能な小峡谷ヘクスの底を照らす】。MPhに盤上に配置された仕掛け照明弾は白地に赤の面を表にして配置し、そのプレイヤーターンのCCPhに“?”を配置し終わった後に除去する；RtPh/Aph/CCPhに配置されたときは白地に紫の面を表にして配置し、次のプレイヤーターンのAFPhの終了時に(臨機射撃/最終射撃カウンターと共に；1.8)除去する。仕掛け照明弾を作動させたMF/MPの消費は照明区域で行われたものとみなす。仕掛け照明弾の作動は、照準ヘクスに対する火線の許可(1.71)や星弾/IRの使用許可(1.9)に関して、星弾の発射に該当する。

1.952 除去：いったん仕掛け照明弾が作動したら、そのヘクスに残っている仕掛け照明弾が1減少する(車両による作動、または - 4drmが適用されたときに作動したなら2減少する)。通常のHE FFEによって修正前DRでKIAの結果となったら、そのヘクスにある全ての仕掛け照明弾は除去される。FFE攻撃で修正前DRがKの結果では、仕掛け照明弾の1つが除去される。事前砲撃に対しては、仕掛け照明弾は士気値7を持つものとしてNMCを行い、MCに失敗したヘクスの仕掛け照明弾は全て除去される。FFE/事前砲撃による除去によっては仕掛け照明弾は作動しない。

1.953 索敵と偵察：ヘクスに対する索敵/偵察(A 12.152/1.23)はそこにある仕掛け照明弾の存在を明らかにするが、数はわからない。さらに、仕掛け照明弾を含むヘクスが索敵されたとき、索敵者がそこに進入(1.95)したかのように、そのヘクスで個別に仕掛け照明弾drを行う(塹壕およびTB・小道の存在は無視する)。

2. 尋問 (Interrogation)

2.1 発生：兵士ユニットが降伏するか捕獲されたときは、即座に尋問が行われる¹⁴。捕虜を得た側は、各捕虜ユニット1つにつきDRを1回実施し、尋問表に当てはめなければならない。たとえ最初のDRが意味のない結果に終わったとしても、同じ捕虜に対して尋問DRを再度実施することはできない。

2.2 尋問表：以下のDRM(累積)を尋問表のDRに適用する：

修正後 DR	結果	DRM	条件
≥6	効果なし	-1	捕虜が分隊
5	隠蔽ユニットの暴露	-1	捕虜が未熟兵
4	HIPユニットの暴露*	+1	捕虜がHero
3	隠匿野戦構築物の暴露*	+1	捕虜がエリート
≤2	妥協した供述	+1	監視兵が未熟兵
		+1	捕虜がSMC

* もし適用できなければ、ひとつ上の欄の修正後DRの結果を選択する。対象となるヘクスが等距離に複数存在するなら、暴露されるヘクスの選択は尋問される側のプレイヤーが決定する。あらゆる非隠蔽ユニットに対しての視察の権利(A12.16)が、LOSに関係なく無条件に許可される。

2.21 隠蔽ユニットの暴露：捕虜側プレイヤーは、“?”がある(ヘクス数で)最も近いヘクスから“?”を全て除去しなければならない(2.3を参照)。

2.22 HIPユニットの暴露：捕虜側プレイヤーは、隠匿ユニットがある(ヘクス数で)最も近いヘクス内の全ての隠匿ユニットを“?”を乗せて盤上に置かなければならない(2.3を参照)。

2.23 隠匿野戦構築物の暴露：捕虜側のプレイヤーは、(ヘクス数で)最も近い隠蔽された野戦構築物を明らかにしなければならない(地雷原の場合は種類と戦力を含めること)。その野戦構築物に隣接する同じ種類の全ての野戦構築物は、複数ヘクスにわたる野戦構築物網と考え、その全体を明らかにしなければならない【例外：2.3】。トンネル区域の場合は入口/出口ヘクスを基準にして距離を測る——地下にトンネルがあるヘクスではない。明らかにされたヘクスに複数の野戦構築物が存在すれば、そのヘクスにある野戦構築物/野戦構築物装置の全てが明らかにされる。

2.24 妥協した供述 (Defenses Compromised)：捕虜側は2.21、2.22、2.23適用できなかったときの結果の変更を含む；2.2)から、それぞれ1つを(合計3つになるように)適用する。

例：「妥協した供述」の結果を捕虜が受け、唯一適用できる事例が隠蔽の暴露であるなら、捕虜側プレイヤーは、隠蔽されたユニットのある最も近いヘクス3個所の隠蔽を暴露せねばならない。

2.3 LOS/距離による制限：捕虜のLOS外で、かつ8ヘクスを超えた(9ヘクス以上)ところにあるユニット/野戦構築物は暴露されない。このルールのためだけに、次の捕虜側のMPhにたどり着ける現在のヘクス内の任意の区域から、捕虜の仮のLOSを引くことができる(捕虜は実際にその区域に行く必要は



E

なく、単にそこに到達可能であればよい)。この制限は、民間人から得られた情報(2.42)には適用しない。

2.4 民間人 (Civilians) : 戦場に留まっている地域の住民はたびたび敵軍の動きに関する情報源となった。この可能性は SSR によって指定されている必要があり、風の変化 DR(B25.65)を用いて各 RPh に判定する。フェイズプレイヤーが情報の受け取り側となる。戦場がフェイズプレイヤー陣営にとって敵国、もしくは中立国であるなら、風の変化 DR が 3 の場合、情報が与えられる。戦場がフェイズプレイヤー陣営にとって友好国であるなら、風の変化 DR が 4 の場合、情報が与えられる。どちらの陣営が「敵国」または「友好国」にいるのかについてプレイヤーが同意できないなら、両プレイヤーとも中立国にいるものとする。情報は拒絶できない。

例 : フランス/イタリアを戦場とする全てのシナリオにおいて連合国軍は友好国であると見なされ、ドイツ軍は敵国にいると見なされる。

2.41 区域 : フェイズプレイヤーは、情報を受け取ったユニットが盤上のどこにいるのかを決定しなければならない。フェイズプレイヤーは、自分の狙撃兵カウンターを基準に無作為区域選択 DR を行ってヘクスを決定し、その決定されたヘクス内にある統制状態の自軍地上ユニット全てに対して情報が明らかになる。資格を得ているユニットがそのヘクスにいないならば、そのヘクスに(ヘクス数で)最も近いヘクスにある統制状態の自軍地上ユニット全てに対して情報が明らかになる(等距離に該当するヘクスが複数ある場合はフェイズプレイヤーが選択する)。盤上にフェイズプレイヤーの統制状態ユニットが1つもない場合、情報を受け取ることができない。

2.42 情報 : 次にフェイズプレイヤーは情報確認表で dr を行う。敵国にいるのであれば+1の修正を、友好国にいれば-1の修正を適用する。

情報確認表

修正後 dr	結果
0	妥協した供述
1-2	隠匿野戦構築物の暴露(2.23)*
3-4	HIP ユニットの暴露(2.22)*
5-6	隠蔽ユニットの暴露(2.21)
7	偽の情報; 情報を受け取るはずだったユニットは全て TI となる

* もし適用できないければ、最大6までより高い修正後 dr の結果を選択する。視察の権利(A12.16)が、LOS に関係なく無条件に許可される。

2.43 明確化 : “捕虜側のプレイヤー”を“非フェイズプレイヤー”に置き換えて、捕虜の尋問に関するルール(2.21-24)を情報確認表にも同様に適用する。

3. 天候(Weather)

E3.DYO 温帯(Temperate)天候確認表

DR	3-5月	6-8月	9-11月	12-2月
2	泥濘	曇天	霧/霞	突風性
3	泥濘	突風性の晴天	突風性の晴天	曇天
4	突風性の晴天	霧/霞	泥濘	泥濘と曇天
5	曇天	曇天	曇天	突風性の晴天
6	晴天	晴天	晴天	雪
7	突風性の晴天	晴天	晴天	晴天
8	晴天	晴天	晴天	突風性の晴天
9	霧/霞	晴天	突風性の晴天	雪
10	泥濘	突風性の晴天	泥濘	雪
11	泥濘と曇天	泥濘	泥濘と曇天	雪
12	雪*	泥濘と曇天	雪*	雪

* 3月と11月のみ。その他の月では曇天とみなす。

天候確認表は、実際の天候を確認するための調査が不十分な DYO シナリオで使い、双方の部隊購入と初期配置の前に1度だけ使用できる。それ以外の場合、天候に関する SSR が設定されていない時は常に晴天であると見なされる。温帯天候確認表は、ヨーロッパでみられる穏やかな気候に対してのみ使用できるものである。北アフリカ戦域の F 章(Hollow Legions)と太平洋戦域の G 章(Rising Sun)、および H186 ページの北極圏戦域では、特別な天候確認表とそのためのルールが提供される。天候確認表によって決定された天候は EC(B25.5)の結果より常に優先される。例えば、温帯天候確認表の結果/SSR の指定(あるいは指定されていない)が晴天であるなら、EC で“雪”及び“泥濘”の結果が出たとしてもそれに該当する天候ルールは適用されず、EC DRM/drm だけを適用する。

3.31

3.1 低視界 (Low Visibility - LV) : LV は、気象状態とカモフラージュ効果(3.712)に関する用語であり、シナリオが夜間/霧/霞/雨/降雪の時や、冬季迷彩(3.712)の時に関係してくる。LV 妨害[例外:霧]は、以下の例外を除き LOS 妨害とまったく同様に扱う。射程に関係なく他の LOS 妨害と LV 妨害 DRM は累積する。LV 妨害 DRM は FFMO DRM を無効にせず、ゆえに阻止にも影響しない。LV 妨害 DRM は残留 FP(A8.26)を減衰させず、残留 FP 攻撃にも影響しない。LV 妨害 DRM は隠蔽の喪失を妨げない[例外:冬季迷彩]。

3.2 晴天 (Clear) : 何の影響もない。EC は通常通り決定する(B25.5)。

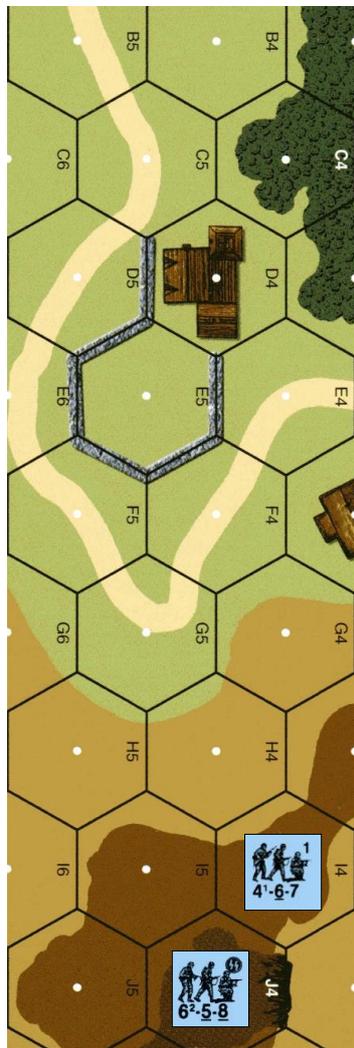
3.3 霧/霞 : 霧と霞のどちらが発生したのかを決定するために dr を行う。dr の結果が 1~5 ならば霞(3.32)である。dr の結果が 6 ならば霧である。霧もしくは霞になったシナリオの EC は自動的に“湿潤(Moist)”になる。

3.31 霧 (Fog) : 霧は、必ずしも地区盤の全ヘクス/区域に影響を及ぼすとは限らない。ある高度で発生した霧は、それよりも高い高度には影響を及ぼさない。初期配置の後で、霧の存在高度を決定するために霧レベル確認表で dr を行い、K 章のシナリオ補助カードにある霧記録表の所定の位置に『煙幕』カウンターを置いて霧を含むレベルを表示する。

霧レベル確認表

dr	影響する高度レベル
1	レベル-1以下
2	レベル0以下
3	レベル1以下
4	レベル2以下
5	レベル3以下
6	レベル4以下

例 : 霧レベル dr が3であったので、レベル1以下に霧が影響する結果となった。したがって、レベル2以上のユニット間、または工場の内部(3.8)における他のヘクスへの LOS は妨害されない。



例 : レベル0以下に霧が存在し、1ヘクスにつき+1の霧 DRM が適用されるものと仮定する。様々な丘ヘクス間の LOS 全ては霧 LV DRM に妨害されない。しかし、レベル2丘ヘクスの 2I4 にいる 4-6-7 がレベル0の F4 を見下ろして射撃すると+2の霧による LV DRM を受ける(F4 と G4 でそれぞれ+1)。G4 はレベル1丘ヘクスであるが、霧はヘクス内のレベル0の部分に(レベル1の高さまで)存在するからである。4-6-7 がその LOS を E4 までたどると3つの霧ヘクスを通ることになるが、霧による LV DRM は2のままである(E4 と F3-F4 のそれぞれ+1)。G4 の霧は LOS に対して影響を与えないが、これはレベル1妨害である G4 はそのすぐ後ろのヘクスに LOS を引くときにのみ妨害するからである。ただし 4-6-7 が B5 に射撃するならば、+3の霧による LV DRM を受ける(B5、C5、D5 でそれぞれ+1)、これは5ヘクス以上離れているために“死角ヘクス”(A 6.41)が1つ追加され D5 が LOS を妨害するからである。J4 の 6-5-8 が B5 に射撃するのであれば、射撃側がレベル3にいるため霧による LV DRM は+2だけとなるが(B5 と C5 でそれぞれ+1)、これは E5、D5、C5 の霧妨害“障害物”より6-5-8 が2高度レベル優位にあるからである。このように A 6.42 に従って“死角ヘクス”を1つずつ帳消しにして減らすことができる(ただし最低1つは残る)。4-6-7 に射撃する B5 のユニットは同じく+3霧による LV DRM を受け(B5、C5、D5 でそれぞれ+1)、さらに霧区域内からの射撃によって追加の+1の霧による LV DRM がプラスされる。



3.311

3.311 効果:霧の濃度は、シナリオ初期配置後の霧濃度 dr で決定する。“霧がかかっている”各レベルは、1つ上の完全レベル手前まで固有の DRM を持つ煙幕の影響を受けているものとする。この点を除き、全ての煙幕ルールが適用される【例外: 風の影響(3.312)によってのみ霧は除去され、漂流はしない。同一区域への射撃では霧 DRM は半減(FRU)する】。

dr	霧妨害 DRM
1	+1
2 - 3	+2
4 - 6	+3

3.312 風の影響:風の変化 DR で弱風となれば、各ゲームターンの RPh の間に霧の濃度は1レベルずつ低下する。風の変化 DR で強風あるいは突風となれば、各プレイヤーターンの RPh に霧の濃度は1レベルずつ低下する。

3.313 航空支援:霧のある区域に航空支援を使うことはできない。

3.32 霞 (Mist):霞が存在するときは、全ての射撃で【例外: 特別付随攻撃・火線・OBA・残留 FP】LOS が7ヘクス以上の射程のときに LV 妨害 DRM が適用される。この霞 DRM は、最初の6ヘクス目を除く6の倍数ヘクス(とその途中ヘクスも含む)ごとに+1ずつ増加する。空中からの攻撃にも(E.5 にしたがって)霞 DRM は適用される。

例: 霞は、目標までの射程が7-12ヘクス(空地射程ならば4-6ヘクスならば+1LV 妨害 DRM、13-18ヘクスならば+2、のように適用される。

3.4 突風性 (Gusty):通常通り EC を決定するが、風の変化 DR が10以上で突風(B25.651)が発生する。

3.5 曇天 (Overcast):曇天は、雨雲の存在を示している。雲量(1.11)は自動的に曇天となる。雨(3.51)が降るまで通常通り EC を決定する。

3.51 雨 (Rain):風の変化 DR を用いて、各 RPh の最初に雨についてチェックする。風の変化 DR が10以上で雨が降り始め、風の変化 DR で3以下が出て降り終わるまで(強い雨も DR3 以下で完全に止む)それは続く。シナリオを通して曇天状態は続くため、一度は止んでいても再び風の変化 DR で10以上が出れば再度雨が降り始める。既に雨が降っているときに風の変化 DR で10以上が出たときは、雨足が強くなったと見なし、霞による LV 妨害 DRM(3.32)が増す。6ヘクス以内なら+1、それから6ヘクスごとに+1ずつ DRM が増加する。ただし、その後の風の変化 DR で10以上が出て、それ以上雨が激しくなることはない。雨が降り始めたら、シナリオの間 EC は“多湿(Wet)”となる。

3.52 LV:雨は、自動的に霞(3.32)を引き起こす。

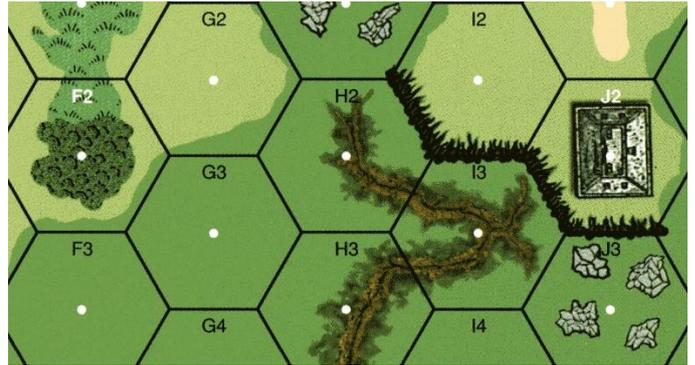
3.53 『煙幕』:降雨の間に存在できる『煙幕』は、建物(A 24.6)の中に配置された『煙幕』もしくは火災から発するものだけである。これらの『煙幕』はヘクス全体に広がるが漂流することはない。

3.54 移動:雨が降っている間およびそれ以降(雨がやんだ後も)は、全ての地上ユニットは、階段や舗装道路の使用時を除いて、高度レベルを変更(登る/降りる)するたびに追加の1MF(MP)を消費する(右上にある例を参照)。

3.55 航空支援:曇天の間、航空支援を行うことはできない。

3.6 泥濘 (Mud):EC は常に“泥濘(Mud)”である。火災は、隣接するヘクスを結合しているヘクスサイドが、建物/林/繁み/麦畑/果樹園(繁茂期)の絵を横切っているか、突風(B25.651)による場合にのみ、隣接ヘクスに延焼する。非舗装道路および道路移動の特典(B3.4.41)が失われ、道路を利用する場合には通常の開路地 COT(3.64 で修正されたもの)を支払うことになる。舗装道路(橋を含む)および滑走路は泥濘の影響を受けない。【訳注: 『煙幕』に関して、3.734 を参照】

3.61 ボグ/人力移動 (Bog/Manhandling):車両のボグ(D 8.23)の可能性、砲の人力移動(C 10.3)の難しさは泥濘によって増加する。



3.54 の例: 24 G3 から G2 へ移動する歩兵は 3MF を消費する。G2 から G3 まで降りていくのであれば、2MF を消費する。H2 の底から H3 の低部へ移動するなら 5MF 消費する(2[複数高度変更における間にあるレベル、B10.5] + 2[開路地の小峡谷に進入] + 1[雨] = 5)。砲を牽引しているハーフトラックが G3 から G2 へ移動するには 7MP 少尉する(4[より高い高度へ] + 1[開路地] + 1[雨] + 1[牽引] = 7)。これが H2 の底から H3 の低部へ移動するなら 10MP 消費しなければならぬ(4[複数高度変更における間にあるレベル] + 4[開路地の酒れ谷に進入] + 1[雨] + 1[牽引] = 10)。

3.62 HE による攻撃:泥濘の緩衝効果によって、開路地(3.65 参照)へのあらゆる HE 攻撃(HE 相当は除く; C 8.31)の解決には+1TEM(他に適用される TEM/妨害 DRM に累積)を適用する【例外: 地雷、空中炸裂、特別付随攻撃、車両(とその PRC)/トーチカ(とその占有者)に対する砲兵器の直接射撃】。そのような攻撃の残留 FP は IFT 上で1列分減衰される(A 8.26)。FFMO は通常どおり適用される。

3.63 築壕:泥濘中における全ての築壕の試みには+1 DRM を適用する。

3.64 移動:泥濘時は、開路地(3.65 参照)のヘクスサイドを越えるたびに全ての地上ユニットは 3.9 にしたがって追加で 1/2MF(ないしは 1MP)を消費する【例外: そのヘクスの非開路地地形に進入する場合】。この場合でも、急速歩移動および指揮官による MF ボーナスは適用される。

3.65 開路地:LOS 妨害、ヘクスサイド TEM、築壕、高度に関係なく、泥濘および深雪(3.62、3.64、3.731)時における開路地とは、非舗装道路(泥濘時)・未除雪道(深雪時)・小峡谷【例外: 林/繁みを含む小峡谷(泥濘時)、林を含む小峡谷(深雪時); B12.6】・乾燥した小川¹・耕作地(麦畑ではない)・それ以外の弾痕や壘壕のある開路地ヘクスの全てを含める。

3.7 雪 (Snow):雪にはいくつかの形態と組み合わせがある。天候確認表で雪の結果が出たら、適用される雪のルールを決定するために、以下の雪確認表で dr を行う。

雪確認表

修正後 dr	雪の状況	drm
≤1	降雪	12月 - 2月 +1
2	積雪	3月・11月 -1
3	積雪と降雪	
4	深雪	
5	深雪と降雪	
6	深雪と吹きだまり	
7	厳冬(追加 dr を行う; 3.74 参照)	

3.71 降雪 (Falling Snow):降雪は、雪が降り終わったとしても常に曇天を伴う。風の変化 DR3 以下で降雪の程度に関係なく止む。たとえ一度止んでも、風の変化 DR10 以上で再度降り始める。既に雪が降っているときに風の変化 DR で10以上が出たら、降雪が激しくなったとして霞による LV 妨害 DRM(3.32)が増す。6ヘクス以内なら+1、それから6ヘクスごとに+1ずつ増加する。その後の風の変化 DR で10以上が出て、それ以上雪が激しくなることはない。

3.711 LV:降雪は自動的に霞(3.32)を引き起こす。

3.712 冬季迷彩 (Winter Camouflage):何らかの雪が存在する状況で、冬季迷彩を指定されたユニット/車両(PRC は除く)は、距離に応じて+1 LV 妨害を受ける【例外: OBA、残留 FP、火線】。ただし『煙幕』以外の正の TEM を既に受けているならば適用されない。目標が歩兵であれば8ヘクスを超えた距離で射撃を受け



E

るときに、その他は 16 ヘクスを超えた距離で射撃を受けるときに LV 妨害を適用する。またそのようなユニットは隠蔽獲得 dr(A.12.122)で -1drm を適用する。敵ユニットからの距離に関係なく、冬季迷彩歩兵は“?”を喪失せずに開路地へ警戒移動/突撃できる。

3.713 EC:降雪のとき、ECは“湿潤(Moist)”(積雪/深雪が既にある場合を除く)となって、全ての小川は結氷(Frigid ; B20.7)しているものとする。

3.72 積雪 (Ground Snow):積雪の間、深雪/厳冬のいずれかが適用されているときを除いて EC は常に“多湿(Wet)”とする。降雪時の冬季迷彩のルール(3.712)が積雪のときにも適用される。

3.721 火事:積雪/深雪の間、ヘクスサイドを横切って建物/林/繁みが接続している[例外:深雪時の繁みは不可]ときにのみ、火災は隣接ヘクスに延焼する。また、突風によっても火災は延焼する(B.25.651)。

3.722 地形:積雪/深雪時は、全ての沼沢地/湿地地形が開路地となり(B16.8)、小川は凍結し、全ての氷のルールが適用される(B.20.7、B.21.6)。さらに全ての築壕の試みに+2DRMが適用される。

3.723 歩兵/騎兵の移動:積雪時は、除雪道や階段を使わずに高度レベルを変更する(上がる/降りる)たびに、追加で 1MP を消費する。除雪道を使わなければ道路ボーナス(B.3.4)は適用できない。

3.724 車両の移動:積雪時の最小道路進入 MP コストは 1/2 でなく 1MP となる。全ての非装軌車両[例外:そり]はヘクスサイドを横切る/迂回するたびに追加で 1MP(あるいは 1MF)を消費しなければならない。この影響は両方とも除雪道でも適用される。

3.73 深雪 (Deep Snow):EC は常に“雪”である。冬季迷彩(3.712)、火事(3.721)、地形(3.722)のルールが適用される。さらに深雪は繁みを開路地(B12.6)に変える。

3.731 HE による攻撃:深雪の緩衝効果によって、開路地(3.65 参照)へのあらゆる HE 攻撃(HE 相当は除く ; C.8.31)の解決には+1TEM(他に適用される TEM /妨害 DRM に累積)を適用する [例外:地雷、空中炸裂、特別付随攻撃、車両(とその PRC) /トーチカ(とその占有者)に対する砲兵器の直接射撃]。そのような攻撃の残留 FP は IFT 上で 1 列分減衰される (A8.26)。FFMO は通常どおり適用される。

3.732 地雷原:地雷原の攻撃/撤去 DR には、深雪によって+1DRM を適用する。A-P 地雷原の攻撃は FP を半減させて解決する。ヘクス内に存在する A-T 地雷の戦力は通常より 1 低い値とする。

3.733 歩兵/騎兵の移動:深雪時においても、積雪時の歩兵/騎兵の移動ペナルティ(3.723)が適用され、さらにヘクスサイドごとに追加で 1/2 MF を消費する[例外:林/建物/瓦礫に進入する、又は除雪道ヘクスサイドを横切る場合]。除雪道ヘクスサイドに沿って移動するときのみ道路ボーナス(B.3.4)を適用できる(道路が除雪されているのは SSR で指定されたときのみ)。除雪道ヘクスサイドを横切るときだけギャロップができる。

3.7331 車両の移動:深雪時における道路進入の最小 MP コストは、BU であるなしに関係なく 1/2 でなく(除雪道でも)1MP となる。除雪道を通る時を除き、あらゆる装軌車両はヘクスサイド通過のたびに追加で 1MP を消費し、あらゆる非装軌車両[例外:そり]はヘクスサイドを通過するたびに追加で 2MP(MF)を消費する。徐雪道を通るあらゆる非装軌車両[例外:そり]はヘクスサイドを通過するたびに追加で 1MP(MF)を消費する。除雪道ヘクスサイドを横切るときだけギャロップができる。

3.7332 ボグ/人力移動:深雪では、車両のボグの可能性(D.8.23)、および砲の人力移動(C10.3)の難しさが増す。

3.734 『煙幕』:泥濘または/及び深雪時に存在できる唯一の『煙幕』は建物の内部にある『煙幕』(3.8)か、火災から発生するものだけである。そのような『煙幕』はヘクス全体に広がる。

3.74 厳冬 (Extreme Winter):雪確認表で修正後 dr が 7 の時は厳冬ルールを使用することとなる。厳冬のルールに加えて、影響する雪の状態(3.7)を決定するためにもう一度 dr を行うこと。厳冬時の EC は常に“雪”となる。[訳注:以下のルールを適用する際、フィンランド軍は枢軸国軍ではない(A.章脚注 37)ことに注意せよ。]

4.2

3.741 B#/X#:全ての砲兵器/SW[例外:DC]の B#/X#は、厳冬時に以下の数値分減じる(A.11 が適用される):

1941 年 4 月より前のソ連軍: 1

1942 年 4 月より前の枢軸国軍: 2

シナリオデザイナーは、3.741 の影響を受けるユニットの ELR を常に 1 減らすこと。

3.742 不運 (Fate):厳冬時は、通常の不運のルール(A10.64)に加えて、1942 年 4 月より前の枢軸国軍兵士ユニット、および 1941 年 4 月より前のソ連軍兵士ユニットは、建物/トーチカ内にいなければ、修正前の回復 DR が 11 以上で損耗する。

3.743 築壕:厳冬において単独壕を掘る(B.27.11)ことはできない。

3.744 枢軸軍の車両:厳冬時のシナリオでは、シナリオ防御側が 1942 年 4 月より前の枢軸国軍であれば、盤上に非機動状態で初期配置したエンジン搭載車両の最初の起動にペナルティがある。そのような車両は、シナリオで最初の始動 MP を消費する際に dr を行う。6 があれば走行不能となる。



3.75 吹き溜まり (Drift):SSR で指定されているか、DYO での雪確認表の使用により、シナリオの最初に吹き溜まりが発生する。吹き溜まりが指定されたら、プレイに使用される各地区盤ごとに 6 個の吹き溜まりカウンターを受け取る。積雪が深雪の状況で強風/突風

のときは、RPh の開始時、風の変化 DR の前に各地区盤の 1 ヘクスに新たに吹き溜まりが発生する。吹き溜まりの配置は、残っている未使用の吹き溜まりカウンターを無作為に引き、引いたカウンターに記されているヘクス列のヘクス番号 5 のヘクスにまず置く。次に無作為に区域選択 DR を行って、吹き溜まりカウンターを置く最終ヘクスを決定する[例外:完全建物ヘクスや別の吹き溜まりカウンターと同じヘクスであれば、ダイスを振りなおす]。隣の盤に置かれたならばそのまま残り、盤外に置かれた吹き溜まりは存在しないものとする。

3.751 吹き溜まりは、常に配置時の風向に向けて置かれ、そのヘクスの 1 ヘクスサイドに影響する。現在風が吹いていなければ、無作為に方向 dr でそれまで吹いていた風の方向を決定すること。いったん配置されたら、風の変化 DR や他の出来事に関係なくプレイ中ずっと吹き溜まりが残る[例外:通常の道路障害物撤去ルールに従って、吹き溜まりは除去することが可能である ; B.24.76]。

3.752 吹き溜まりのヘクスサイドを横切るユニットは、全 MF/MP を消費し、また車両は深雪時の DRM(雪と深雪のそれぞれの+1 によって+2 ; D8.21)でボグチェックを行う。ボグになれば、吹き溜まりカウンターのヘクスにその車両がいるものとする。さらに石垣/道路障害物ヘクスサイドが偶然そこに存在していない限り、吹き溜まりヘクスサイドは生け垣のように扱われる。吹き溜まりヘクスサイドに沿って迂回することはできないが、同じ建物である建物ヘクス間ならば建物の吹き溜まりヘクスサイドを横切って通常通り移動することができる。

3.8 建物:同じ建物内にある別の区域を、建物ヘクスサイドを通して見る/射撃/進入する場合や、同じヘクス内[例外:迂回/屋上]のユニットにとって天候は、常に“晴天”とする。

3.9 MF/MP コストの追加:天候による追加の MF や MP コストは、全てのコストを計算してから[例外:牽引 ; C10.1]、ヘクスサイドを横切る(または迂回する)たびに課される。

4. スキー部隊 (Ski Troops)

4.1 DYO:スキー使用能力(および冬季迷彩 ; 4.4)は DYO OB(H1.202)として購入できる。

4.2 スキーモード (Ski Mode):シナリオで積雪または深雪となっているときだけ、スキー部隊の特別なルールを適用する。スキー使用能力を持つユニット(シナリオ開始時にスキーカウンターを持っているか、スキー使用 dr にパスしたもの ; 4.21)は徒歩かスキーで移動でき、スキーモードでない時には通常の方法でこれらのユニットを輸送することもできる。スキーを装着したユニットはスキーモードにあり、スキー兵と呼ぶ。スキー兵は、自身の所有するスキーカウンターを“Skis”の面を上にするこ



4.2

ードに変更するのにコストは必要ないが、徒歩モードからスキーモードへ変更するには2MFのコストがかかる【例外：フィンランド歩兵は1MFでよい】^{14A}。一般的なCXの制限やペナルティ(A.4.72)は、APhにスキーモードに変更してから突撃した(あるいはその逆)ユニットに適用される。スキーを装着したまま車両操作班がシナリオを始めることはできない。



4.21 スキー (Ski):スキーモードでないときには、スキーカウンターを“OFF Skis”の面にして1PPのコストで運搬できる。ユニット自身が使用する分を超えてスキーを運搬することはできない。スキーはSWと同じように破壊の対象となる(A9.73-74)。スキーが回収/受け渡しされた場合、新しい所有者がシナリオの最初からスキー使用能力を持っていなければ、回収/受け渡しの直後にスキー使用drを行う。dr1を出せば、新しい所有者はそのスキーを使用することができる。スキー使用drが2-6だったなら自動的にスキーは破壊される。所有されていないスキーは、その区域の全てのユニットの下に置かれる。



4.22 ダミースキーカウンター:ダミースキーカウンターは、SSRでスキー能力が与えられた陣営にダミーカウンターが存在するときに用いられる。ダミースキーカウンターは、あらゆる面で通常のダミーカウンター(A12.11)と同様に扱う【例外：必ずスキー以外のダミーとスタックしていなければならない、そうでなければLOSにかかわらず除去される】が、ダミースキーはダミースタックにスキー移動能力を与える。シナリオOBで与えられたダミーは、上記の制限内でダミースキーと交換できる。

4.3 移動:スキーの使用は歩兵の移動形態の1つと考え、以下の修正点を除いて移動に関するルール全ての制限を受ける。雪/吹き溜まりによる追加のMFをスキー兵が払う必要はなく、通常の歩兵MF進入コストを支払う。しかしスキー兵は瓦礫、建物、トーチカ、車両、壕には進入できず、弾頭のTEMの恩恵を受けることもできない。また、崖へクサイドを横切ったり、鉄条網カウンターの下に移動したりすることもできない。それらの区域に進入するにはまず徒歩モードになる必要がある。スキーモードでも瓦礫のない建物へクスを迂回(B24.2参照)することはできし、一度鉄条網カウンターの下に入ったらスキーモードに戻ることができる。建物へクスを迂回中にそのへクに残ることを強制されたら、自動的にスキー兵としての状態を喪失する。スキーモードの制限のある場所から去るまではスキーモードに変更することはできない(建物へクスの内ユニットは、そのへクスのへク点である開路地を“迂回”するために1MFを消費し、さらにそこで2MF【例外：フィンランド軍(4.2)】を消費してスキーモードに変更してそのへクを去ることができる)。道路移動から得られるMFボーナスはスキー兵に適用されない。

4.31 滑降 (Downhill):スキー兵は、MPh/RtPhにより低い高度に移動するのであれば、稜線を横切るたびに2MFのボーナスを受け取る。混乱(A10.5)/負傷(A17.2)/狂暴化(A15.431)ユニットに与えられる特別なMFを超えてこのボーナスを使用できる。

4.32 APh:進入困難な地形の制限(A.4.72)は通常どおり課されるが、スキー兵はAPhに1へク突撃できる。そのような突撃には、そのAPh開始時が終了時のいずれかに許容される区域でのスキーモードへ/からの変更も含めることができる。ただしそれによるMFの消費はA.4.72におけるMFの計算に含める。

4.33 潰走:混乱ユニットは、適用されるMFコストを払うことでRtPhにスキーモードを変更したり、スキーを使用したりできる。最初にスキーを脱ぎさえすれば、匍匐後退をすることもできる。

4.4 迷彩 (Camouflage):シナリオ開始時にスキーを装備しているユニットは冬季迷彩(3.712)服を身につけているとみなされる。

4.5 CC:CCに参加しているスキー兵は、CC攻撃DRに+2DRMを加えなければならないが、CC攻撃を受けるときは-2DRMが適用される。しかし、混戦に参加しているスキー兵は自身のMPhにそこを去るか、もしくは徒歩モードに変更するかを選択できる。

4.6 攻撃の制限:スキー兵は、砲、砲兵器SW、MMG/HMGを射撃することはできない。射撃を望むなら、まず徒歩モードに変更しなければならない。

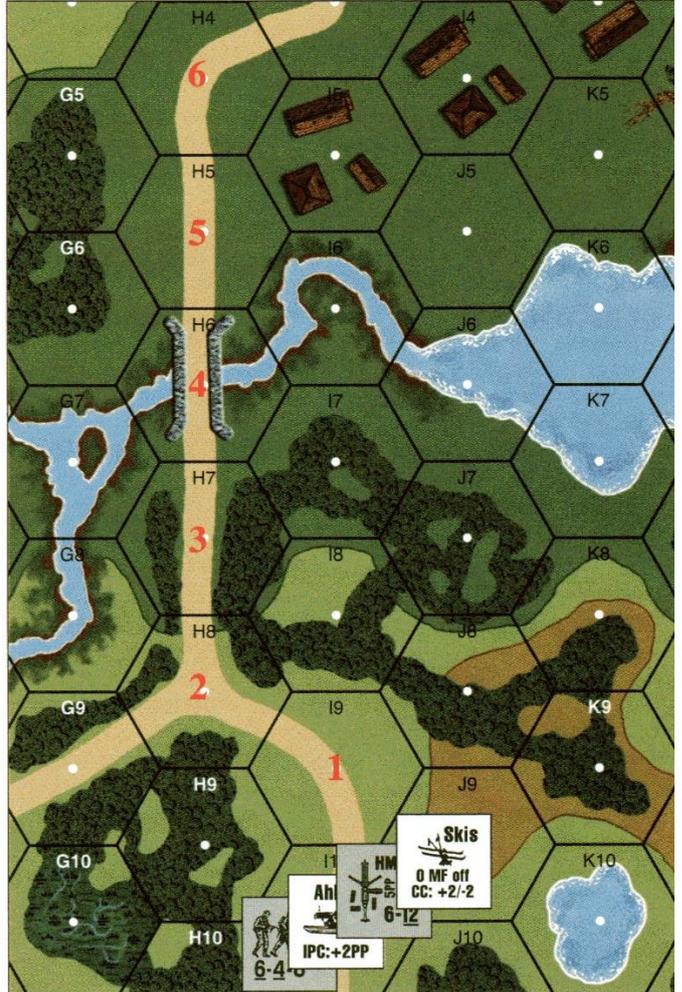
4.7 狂暴化:狂暴化したスキー兵は、徒歩からスキーモードに、又はその逆へと変更することはできない【例外：狂暴化したスキー兵が、通常スキー兵が進入することのできない区域にいる確認状態の敵ユニットに向かって襲撃するとき、A15.431にしたがってスキーを使って移動するが、それが不可能な地点に到達した後は徒歩モードに変更しなければならない】。



4.8 アキオ (Ahkio):^{14B}アキオは、乗車兵/跨乗兵の所有物として輸送される場合、もしくは移動不可(4.83)の地形に進入する場合には、3PPのSWとして扱う。

4.81 歩兵による使用:1つ以上のアキオを所有している歩兵MMCは、そのIPCが(最大)2PP上昇する。このことはカウンターに“IPC:+2PP”と表記されている。

4.82 移動:アキオはスキー兵が進入可能な地形(4.3)でのみ使用できる。スキーを所有しているユニットは、以下の状況になった場合にアキオを捨てなければならない;潰走、狂暴兵の襲撃、人海戦術への参加、建物を迂回中に混乱。



例:積雪状態である。47I10にいるフィンランド6-4-8分隊が自身のMPhをスキーモードで開始する。この分隊はアキオとHMG(5PP)も所有している。雪の上で使用しているため、装着したスキーとアキオの重量はカウントされない。アキオにより分隊のIPCは2増加して5になっているため、重量超過によるMFペナルティ(A.4.42)は被らない。

分隊はI9-H8と1MFずつを消費して移動し、続いて3MF目でH7に進入した。滑降(4.31)したため、2MFを受け取り、このMPhで使用できるMFの総計は6となる。ゆえに、急速歩移動を用いることなく、H6-H5を通り、H4まで移動を継続できる。この分隊がスキーモードの指揮官と一緒に移動したとする。H5まで同様の移動を行い、5MFを消費した。そこでI5の建物に入ろうと考え、両ユニットは0MF(4.2)でスキーモードから徒歩モードに切り替え、さらにスキーとアキオを捨ててHMGのみを運んで建物に進入した。このI5への移動には、残っていた2MF全てが使われた;H5に進入した時点では3MFが残っていたが、分隊のIPCはアキオを使っていないために3であり、指揮官のIPCを加えて4となる。HMGの重量がIPCを1超過しているため、MFが1減らされるのである。



E

5.2

4.88 地形による制限：スキー兵の移動と同様の制限(4.3)に加え、アキオは突破口のない石垣/生け垣を越えて使用できない。また、岩場ヘクスと、起伏のある丘(B10.211)と指定されているときの丘ヘクスでも使用できない。

4.9 DYO：アキオのBPVは1である。

5. ボート (Boat)

5.1 カウンター：ゲームには、3タイプのボートが用意されている¹⁵。各タイプは、水上速度(MP; 5.3)、大きさ(★シンボル; D1.7)、収容能力(PP; D6.1)、人力移動(M#; C10.3)の4つの評価値がある。



5.11 突撃艇 (Assault Boats)：ドイツ軍の突撃艇には固有の操縦手があり、乗船兵の数/状態に関係なく4MPを使うことができる。しかし、固有の操縦手とエンジンを搭載しない突撃艇としてこのカウンターを使うのであれば、少なくとも5PPの兵士(D 6.1)によって漕がなければならない。その場合の許容移動力は2MPのみとなる。

5.12 ゴムボート (Pneumatic Boats)：ゴムボート(大型/小型のラフト)は、記載の運搬能力の少なくとも1/3相当の兵士が占有していなければそのボートカウンターのMPを使うことはできない[例外：ゴムボートのみは、各SMCを1PPとして扱う]。



5.121 小型ラフト (Small Raft)：3艘のボートが描かれた小型ラフトカウンター1個は、D6.1にしたがって14PPまで輸送することができるボートであり、裏返せば(2艘のボートが描かれていて)7PPまで運搬できるボートとなる。1個の小型ラフトカウンター(1艘のボートが描かれている)は3PPまで輸送できる。一度水に入ったら、ボート3艘のカウンターがボート2艘のカウンターに変更されるのは、戦闘によって生じた損耗を適用するためだけである(5.5、5.53)。そのような場合には、ボートカウンターを2艘の側に裏返し、さらにその乗船兵の中からHS(あるいは操作班、複数あれば無作為選択)を除去することになる。生き残ったHSが(分隊の損耗で生じたものも含む)あっても、MC/LLMCをする必要はない。さらにボートカウンター上の各SW/SMCはdrを行い、除去(dr4-6)か生残(dr1-3)かを判定する。生残したSW/SMCは、減少したカウンターの運搬能力を超えたとしても、それ以上のペナルティを受けずにボート2艘のカウンターにとどまる。ボート2艘のカウンターは戦闘による損耗ではボート1艘のカウンターには損耗せず、代わりに除去される。ボート3艘の小型ラフトは、損耗の対象となったときにMMC乗船兵の損失を自動的に被る唯一のボートである。それ以外の全てのボートは、影響を受ける乗船兵を決定するために無作為選択を用いる。陸上/接岸後ならボート1艘か2艘のカウンターのいずれかを大きいカウンターから分離することができ、適切な数のボートが描かれたカウンターを残して、人力移動/進水させることができる。同じ統制状態のユニットが所有していれば、より大きなボートカウンターに再統合でき、必要に応じて“変更”できる。

例：ボート1艘と2艘のカウンターはボート3艘のカウンターに再統合でき、ボート2艘のカウンター2個はボート3艘と1艘のカウンターそれぞれ1個ずつに再統合できる。



5.122 大型ラフト (Large Raft)：大型ラフトは、10PPの乗船兵コストでM#10以上の砲兵器1つを運搬できる。ただし砲がある区域のヘクスサイドにボートが接岸した(5.23)ときのみ、その砲をボートに乗船させることができる。それから1MFのコスト(2倍しない)でM#DR(C10.3)にパスすれば砲を乗船させることができ、陸上ヘクスに進入するためのMFに1MF(2倍しない)を加えたコストでM#DRにパスすれば砲を下船させることができる。

5.123 乗船兵とSW (Passengers & SW)：ボートの乗船兵と砲/SWは、そのボートのIDと一致する秘匿ボックスに配置することで全く見えないようにすることができる。接岸するまでそれらを見せる必要はないが(ただし、TH/IPTの判定結果を隠すことはできない)、損失/負傷は通常どおり被る。適用される損耗は秘匿ボックス内で解決する。どのボートでも、PP能力のコストがゼロのまま、

最高4つのSMCをボートで運搬できる[例外：ゴムボートのみは、各SMCを1PPとして扱う]。ボートで運搬される全てのSWは、可能ならdm状態でなければならない。

5.2 陸上移動 (Overland Movement)：全ての空荷のボートは、人力移動の方法(C10.3)を使うことでMPh(のみに)歩兵によって陸上を運搬できる。砲の人力移動とは異なり、歩兵はTIにならず、さらに通常のIPCまでの装備を持ち運べる可能性がある。人力移動を行う歩兵の規模(D6.1)は、ボートのPP能力の少なくとも1/3が必要で、さらに同規模の人員が加わるたびに人力移動DRMとして使用できる。大型ラフトは人力移動中に歩兵の迂回移動を行えず、建物への出入り[例外：工場の階段区域; B23.742]もできない。他のボートは、人力移動中に歩兵の迂回移動を行える。最高4艘までの突撃艇を、M#10の人力移動ナンバーを持つ1門の砲とみなして、陸上で牽引することができる。

(ページE11に続く)

追加E章脚注

14A. 4.2 スキーモード：フィンランド軍のスキー兵は、その独特なスキー靴(Pieksu)により極めて迅速にスキーの着脱ができた。その靴のつま先は上にそり上がっており、踵のストラップがなかった。

14B. 4.8 アキオ：アキオ(歩兵が人力で引くソリ)は、冬期間を通じて広く用いられた。フィンランド軍では、アキオは冬期間における重量物(機関銃、テント、対戦車ライフル、軽迫撃砲、負傷者など)を運ぶ、標準的な方法だった。アキオの利用は(現在でも)スキーを利用しながらこれら重量物を運ぶ必須の方法であった。この輸送方法と、雪を冷却剤に使うことにより、フィンランド軍の機関銃は大変使い勝手が良かった。ソ連軍も、歩兵が引くソリを広範囲に使用していた。



訳註

訳註

1. 3.65 開豁地：近年出版された地図には、小川と林、繁み、果樹園の複合地形が存在している(B33.1)。乾燥した小川にこれらの地形が複合している場合、泥濘/深雪に関して開豁地とはみなされない(深雪であれば繁みとの複合地形は開豁地となる)。

2. 5.531 水際：水陸両用車両が泥濘を上がろうとした際、ボグになったとする。現行のルールだと、この車両は水障害の中にあることになり、その車両の PRC は車両から離れられない(強制された場合、除去されるであろう)。しかしながら、このボグは「上陸しようとしている時に走行装置が氷底にはまった」状態を表しているのであり、車両は水際の水深が浅いところにいるはずである。ゆえに、その車両から兵士が降りた際に即除去という状況は考えづらい。そこで、D16の水陸両用車両の項目に、以下の追加ルールを提案する。

陸に上がる際にボグ/立往生/それに伴う走行不能になった水陸両用車両は、機動状態ではなくなる。そのような車両の PRC が、その車両から離れて歩兵となる(下車/緊急脱出/撃破された後の生存)場合、それらの歩兵は E5.531の水際こいるものとする。

陸に上がる際にボグになった水陸両用車両は、ボグ解消に消費する MP として陸上 MP を用いる。解消した場合、残った陸上 MP が十分であれば、それをを用いて上陸してよい。

3. 8.1 使用制限：アメリカ軍とイギリス軍のグライダーについて、H 章を参照する必要が無いように、PP 輸送能力を載せた。

4. 8.4 AFPh/CCPh：グライダーから車両や砲を下ろすには、LVT4 の H 章特記にしたがうことになる。こちらも、H 章を参照しなくてもよいように、特記内容を載せた。ただし、車両の下ろし方における、「グライダーのランプは前方にあるので」以降は、LVT4 の「ランプは後方にあるので」以降の部分と置き換えた訳者のオリジナルである。必要となる変更と思われるので、プレイヤー間で検討していただきたい。

5. 8.5 例：MMG に関して言及がなかったので追記した。

6. 10.5 炎上する残骸：弾薬運搬車が炎上する残骸になった場合、ゴリアテの爆発と同じ影響がある。H 章を参照してゴリアテの爆発ルールを確認する必要があるように、こちらに載せた。

7. 12.31 の例：この例では、事前計画ヘクスから 4 ヘクス離れた位置に着弾している。しかし、事前計画ヘクスからの偏差距離は半減する(C1.732)ため、4 ヘクス以上偏差することはあり得ず、この部分は間違いと思われる。12.74 の例も同様。

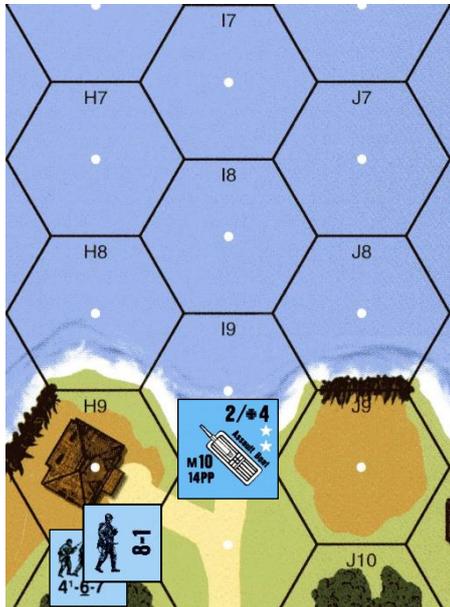


E

5.21 MPh/乗船 (Loading) : 一度接岸するか水上に出たボートは車両と考える—したがって、MPhにボートへの乗り降りを行う乗船兵の許容移動力は、4MPに制限される(A4.11)。ある区域に接岸しているボートに歩兵ユニットが乗船するには、そのヘクスサイドを横切るのに必要な MF(石垣、生け垣、複数高度変更、天候の影響などを含める)に1MFを追加したコストを払う必要があるが、ボートがある水障害に“進入”するコストは不要である。乗船したユニットが使わずに残した1MFにつき、ボートの水上MPの $\frac{1}{4}$ (FRD)を利用できる。

5.22 APH : ボートは APH 時に人力移動できない。ただし、既に接岸しているなら(5.23)、乗船してから水ヘクスに配置することが可能である【例外：砲】。

5.23 接岸 (Beaching) : 接岸は、ボートの MPh/APh の間に、崖でない岸ヘクスサイド/浮き橋(B 6.41-45)を含む陸上/水ヘクスに進入したときに宣言をすれば自由に行え、接岸した水と陸上のヘクスサイドにまたがるようにボートカウンターを配置して接岸したことを示す。そのようなヘクスに進入するときに接岸が宣言されていないときは、接岸には陸上なら 1MF、水上なら 1MP を追加消費する必要がある。それ以外であれば、ボートを接岸させるためのコストは必要ない。ボートから離れるにはまず、乗船兵はボートを接岸させなければならない。ボートが接岸しているなら兵士はそれに乗船(から下船)でき、さらに MPh/APh の間に接岸したヘクスサイドだけを横切ることができる。接岸したボートは、それを所有している歩兵/乗船兵ユニットが、岸をまたいだ位置から、同一ヘクスの水障害の中央まで動かすことで、MPh/APh の間に自由に岸を離れることができる。岸を離れたプレイヤーターンは、漂流の影響はない(B21.121)。接岸したボートおよび乗船兵は水の高さのレベルにあるが水の中にはない。それでも攻撃されれば、接岸したボートのある水障害物ヘクスの中心点に LOS を引き【例外：OVR】、水ヘクス内にいるということ攻撃を受ける。漂流中の放棄されたボートは、接岸可能なヘクスを漂流しているなら dr を行い、その目が 1 であれば接岸したものとす。漂流中のボートの接岸できるヘクスサイドが複数あれば無作為方向 dr を行い、それで決められた方向に最も近い接岸可能なヘクスサイドを接岸ヘクスサイドとする。



例：ドイツ軍の突撃艇がヘクスサイド 8I9 - I10 に接岸している。H 10 の 4-6-7 と 8-1 がボートに乗り込むためには I10 に進入する 1MF に加え 1MF を使う。歩兵はボートを離岸させ、歩兵の残余の 2MF を使用することで、ボートが持つ 4MP の半分を使うことができ、I8 から I7 へとボートを移動させる。ボートカウンターが 1 個分隊サイズの小型ラフトカウンターであれば、岸を離れた後に残っているのは 1MP のみである(許容 2MP の半分)。小型ラフトカウンターが I9-H9 ヘクスサイドに接岸しており、歩兵が G10 にいると仮定する。歩兵が H9 に進入するのに 1MF(迂回)、ボートに乗り込むのに 2MF(複数高度変更の中間レベルを横切って降りるために追加 1MF。B 10.51)、よってそこから離れる時には 1MF しか残っていない。この小型ラフトカウンターは、2MP の $\frac{1}{4}$ = $\frac{1}{2}$ MP(FRD)=0MP を残すのみとなるので、この MPh に岸を離れた後の移動をすることは不可能である。

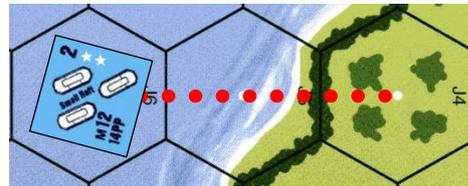
ボート 3 艘の小型ラフトカウンターと 1 個分隊が 8H10 にいると仮定する。その分隊がボートを I10 まで人力移動しようとする場合、2MF を消費しなければならない。人力移動 DR が 11 以下であれば成功し(12[ボートの M#] - 2[進入したヘクスの MF コストを 2 倍 + 1[追加 HS])、その 2MF の消費にともなってボートを接岸させることができる。その修正後 DR が 11 でなければ(11 ならそこで停止することになる)、3MP 目を分隊が消費してボートに乗り込み、I9 へと離岸させることができる。分隊の 4MF 目では更にボートを進めることはできない。

5.5

5.3 水上移動 : 十分な人員を乗せているボート(5.11-12)は、一度水上に出たらボートの許容 MP 分の水障害ヘクス数を MPh の間に移動できる。ボートを進めさせるに足るユニットを乗せていないボートは(5.12)、接岸/離岸、又は漂流によってのみ移動できる【例外：固有の操縦機を持つドイツ軍の突撃艇は常に MPh に移動できる】。APH での移動は、普通の流れ又は急流での漂流(B 21.121)、および接岸/離岸時時に限られる。どのタイプの浮き橋でも、それをボートが通過する(つまり下を抜ける)ことはできない。ボートは始動/停止 MP を払う必要がなく、常に機動状態にあると見なされる(接岸していない限り)。後進はできない。ボートは VCA 変更に MP を払う必要はない。水障害区域にある敵のユニットは移動に対する障害とはならず、それらが存在しないのと同じようにその区域を進入/通過することができる(A 8.312 は適用されない)。

5.31 スタック : ボートは、既に別のボートカウンターがある水障害に進入するために追加の MP を支払う必要はない。ただし、同じ区域にある複数のボート/水陸両用車両カウンターは防御面で不利を被る(5.5-52)。

5.32 下船 (Unloading) : 接岸した陸上区域に進入するのに十分な MF を持つ乗船兵は、接岸したヘクスサイドを横切って MPh/APh にボートから退出できる。下船にかかる追加 MF コストはない。進入区域に敵ユニットがいれば、APH まで下船することはできない(5.531 を参照)。



例：8J6 の小型ラフトカウンターは J5 に進入するのに 1MP を使い、よって乗船兵の 4MP の内 2MF を使ったことになる。J4-J5 ヘクスサイドに接岸した。より高い高度と生け垣を横

切って移動するために必要な 3MF を持っていないため、その乗船兵は下船できない。しかし、その後の APH に下船することができる。

5.33 曳航/水上での人力移動の禁止 : ボートは、他のボート/水陸両用車両によって牽引(曳航)することはできないし、渡河/水泳をしている歩兵が移動させることもできない。

5.34 未習熟 (Untrained) : SSR で、ボートを漕いでいる乗船兵が、強襲渡河に未習熟であると規定されているならば、各 MPh にボートを漕ぐ前に dr(△)をしなければならない。6 の目で、そのボートは現在の MPh に水上を移動できなくなるが、接岸/離岸/乗船/下船を妨げるものではなく、また機動状態を妨げるものではない。dr が 5 ならば、その MPh に使える MP は半分となる。

5.4 ボートからの射撃 : ボートから射撃できるのは、小火器/LMG だけである。接岸していれば、そのような FP は乗車射撃として半減され、離岸していれば、ボートが機動状態にあるものとして乗車射撃と移動射撃(または機動射撃)の両方が適用され $\frac{1}{4}$ となる。AFPh での射撃では、さらに FP を半減させる。岸を離れたボートの乗船兵は、準備射撃/待機射撃をすることができない。ボートの乗船兵は、たとえ同じヘクス内にいるとしても、同じボートカウンター以外のユニットと射撃グループを形成することはできない。

5.5 水上のボートに対する非砲兵器と地域目標タイプの攻撃 : 岸を離れている水障害上のボートに対する全ての非砲兵器の攻撃(OBA を含む)と地域目標タイプの命中(5.52)は、FP を半減し(地域目標タイプの命中による半減があれば結果として $\frac{1}{4}$ となる)IFT の★車両欄で解決する。車両と同じく、ボートには FFMO/FFNAM による DRM を適用されない。修正後 IFT DR が★車両破壊ナンバより低ければ、その IFT 列にある最大の KIA#分(A 7.308)まで、その区域にあるボートカウンターが沈没(5.53)する【例外：防御臨機射撃は、その時移動しているユニットにのみ影響を及ぼす】。修正後 IFT DR が★車両破壊ナンバに等しいなら、その区域にある無作為に選んだボートカウンター【例外：ボート 3 艘の小型ラフトカウンター；5.121】の乗船兵が損耗する(生存者に MC/LLMC は適用しない)。他の全ては無傷である。それ以外の場合はボートの乗船兵が別々に攻撃されることはなく【例外：狙撃兵；5.54】、ボートとともに除去となる。



5.51

5.51 陸上/接岸中のボートに対する非砲兵器と地域目標タイプの攻撃:地上にいる/接岸中のボートに対する全ての非砲兵器攻撃と地域目標タイプの命中は、額面 FP【例外:地域目標タイプで命中すれば FP は半減】で IFT の★車両欄を用いて解決し、さらにその IFT DR をその区域にいる非装甲目標に適用する(5.53 を参照)。

5.52 ボートに対する砲兵器の射撃:車両のオーバースタックペナルティ(A 5.132)が適用されていても、水障害上のボートに対する砲兵器の射撃は、目標区域にある 1 つのボートカウンターにのみ影響する【例外:地域目標タイプを使う場合;C 3.33】。そのようなボートカウンターに対する砲兵器の直接射撃による命中の試みは、HD 状態の車両目標として解決される【例外:射撃側が航空機であるか、射撃側が射程よりも(<)高度の優位性があれば HD 状態は適用されない(D 16.3)】。事例 J 命中 DRM の+2 は常に移動/機動状態にあるとみなされるため適用されるが、事例 J の消費 MP 数に関する副事例は適用できない¹⁶。車両目標が歩兵目標の射撃が命中したらそのボートは沈没する(5.53 を参照)【例外:ボート 3 艘の小型カウンターはボート 2 艘の小型ラフトカウンターに損耗し(5.121)生存者は MC/LLMC を適用しない】。HEAT と砲兵器としての ATR では、接岸中/水上のボートに射撃することはできない(C8.31 は地上で適用する)。接岸中/接岸したボートに砲兵器で射撃する場合、+2 目標サイズ(D1.75)DRM、HD、機動状態は適用されない。陸上/接岸中の全てのボートは命中確認において、平均サイズであると見なされる。

5.53 沈没 (Sinking):ボートカウンターが(損耗でなく)沈没したときは、その乗船兵も全て除去される。ただし、ボートが接岸しているか、(渡可可能と規定されている。B 21.122)水深の浅い水障害にいる場合は、ボートが沈没したのと同じ DR を使って、危険な移動 DRM で修正した IFT 攻撃を受ける。接岸中/浅瀬でも沈没したボート内の SW/砲は全て喪失する。

5.531 水際 (Water Line)²:接岸中のボートが沈没すれば、その乗船兵は現在の水障害ヘクスに留まるが、あらゆる点で -1 レベルの(水障害でなく)地上の開路地にいる歩兵として扱う。ただし、そのヘクスで歩兵として留まっている限り、危険な移動の DRM を適用される。この“水際”の位置は、MPh にボートから隠蔽した敵のいる区域に直接進入したため(A 12.15)、水障害ヘクスに戻された乗船兵や、接岸していたボートが沈没した乗船兵に対してのみ発生する(前述の通り、これらの乗船兵は歩兵となる)。一度これらのユニットが、今の水際位置から退出したならば、再度水際に進入することはできない。

5.532 浅瀬 (Shallow Water):浅瀬で沈没したボートの乗船兵は、その水障害区域を渡河中の歩兵となる(B 21.41-43)。

5.54 混乱/狂暴化ユニット:混乱/狂暴化ユニットはボートに乗れず、いかなる理由によってもボートの乗船兵は決して MC/TC をすることはない。通常であれば MMC を混乱させる狙撃がボートの乗船兵に対して行われた場合は、損耗として処理され、釘付けの結果は無視する。

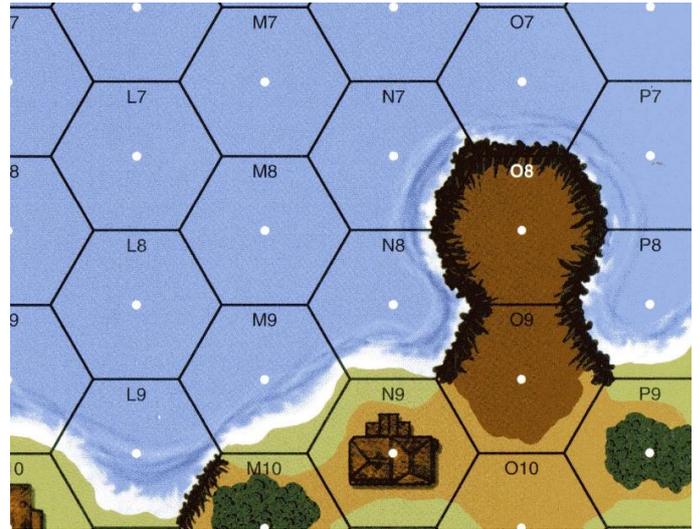
5.6 CC:CCPh の間に、敵ユニットと同じ水障害区域にボート/水陸両用車両があるときは、その乗船兵は CC に巻き込まれる。敵のユニットがボート、水陸両用車両、浮き橋上、あるいは実際に水の中にいる(水泳/渡河)かどうかは関係ない。ボートは混戦に留まる必要はなく、敵ユニットが存在しても、MPh/(漂流により)Aph に通常通り移動できる。トラックの乗車兵と同じく、CC で防御しているときは -2DRM、CC で攻撃しているときは +2DRM を適用する。ボートそのものが CC によって攻撃されることはなく、その全ての乗船兵が除去されれば破壊される。乗船兵のいるボートは、乗船兵も捕獲(A11.52)した時に限り、捕獲することができる。いったん捕獲した捕虜を無慈悲によって拒否したとしても(A 20.3)ボートは損傷を受けない。

6. 水泳 (Swimming)

6.1 水障害への進入:水泳のルールは、水陸両用車両やボートを破壊された操作班/乗船兵には適用しない。これらは、ふつうその車両と共に除去されるからである。兵士は結水していない水障害でのみ泳ぐことを許されるが、それは水泳 TC(Δ)に成功した直後に地上/橋区域から直接水に進入した場合に限られる。

E

この TC にパスしたら、現在の MPh の間に、隣接する水障害へ全許容 MF を使って進入する。Aph に泳者が水障害に進入することはできない。水泳 TC に失敗したら、そのユニットは現在の MPh において他の移動を禁止されるが、以降の MPh に再度水泳 TC を試みることを妨げるものではない。崖ヘクスサイドを横切って、もしくは建物の上階レベルや水面のレベルよりも高い橋から水障害に進入したユニットは、ユニットがジャンプしたレベルと同値の DRM を加えた MC(Δ)にもパスしなければならぬ。崖/水の絵と建物の絵の間の幅が、カウンターの厚さ以内であれば、建物の上階レベルからジャンプすることができる。混乱/負傷したユニットは水泳ができず、すでに水中にいれば除去される。泳者は PTC をする必要はなく、釘付け/戦渦/LLMC の結果も受けない。



例: M10(レベル 1)から 8L9 への進入には 1MC を必要とする。O8(レベル 2)から O7 への進入には 2MC を必要とする。建物 V6(レベル 3)の第 1 レベルのから U6 への進入には 3MC を必要とする。N9 から N8 に進入するユニットは、2 レベルの高度差にもかかわらず MC を必要としないが、これは崖ヘクスサイドを横切ったり、橋から進入しているわけではないためである。

6.2 水泳:水障害から別の水障害までの移動には、泳者の MF を全て必要とする。非崖ヘクスを通して地上に(あるいは浮き橋に)進入することを除いて、Aph に泳者が突撃することはできない【例外:漂流】。泳者/渡河兵は、同じ区域にある放棄された/自軍のボートか水陸両用車両に進入することもできるが、Aph にはできない。敵が占有しているボートに泳者/渡河兵は進入できるが、これは、CCPh の間において、上陸している/手漕ぎのボートに対して全ての敵の乗船兵(5.6)を首尾よく捕獲できた時に限られる。手漕ぎボートに対するのと同様に(B 21.121)、Aph に流れが泳者に影響を及ぼす(浮遊物を確保していたとしても; 6.41)。泳者は射撃できないが、非武装 CC 能力である固有の“(1)”のみを使って CC に参加できる。泳者は CCV を持たず、ボートや水陸両用車両を牽引(曳航)することもできず(逆も同様)、隠蔽状態にもなれない。

6.21 溺死 (Drowning):渡河不可能な水障害に泳者がいるときは、自軍 Aph の終了時に泳者毎に DR(Δ)をしなければならぬ。流れが静水ならば DR 12 で、普通ならば DR 11 以上で、急流なら DR 10 以上で除去される。漂流 dr(B 21.121)も要求されるなら、溺死 DR の色付き dr を、drm なしでその解決に使うこと。

6.3 TEM:泳者には TEM が適用されない(LV と『煙幕』DRM の利点は得られない)。FFMO/FFNAM は泳者に適用されない。泳者に対する HE(及び IFE)攻撃は FP を半減されることはないが【例外:地域目標タイプ】、それ以外の非 CC 攻撃は全て半減する¹⁷。HE 相当(C 8.31)の攻撃は、泳者に対して使用できない。



E

6.4 運搬: 泳者は装備を運搬することはできない(自身の固有の SW/小火器 FP も含む)。MMC の泳者は非武装ユニットとして表される【例外: 浮遊物を確保したユニット; 6.41】。SMC の場合は、非武装ユニットに交換されないが同様な制限を受ける。それでも指揮能力/ヒーローDRM は適用される。

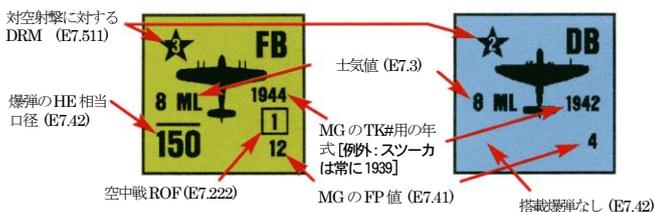
6.41 浮遊物の確保 (Rafting): SSR で許可されているならば、水泳 TC DR(もしくは SSR の規定の色付き dr で自身の ELR より低い目を出した兵士ユニットは、自身の小火器(SW は不可)と固有の SW を泳ぎながら運べる浮遊物を見つけることができたとき、さらにジャンプ MC(6.1)の必要もなく水障害に進入することができる。そのような泳者は非武装ユニットとして表わされない。泳いている間にそれを射撃(または『煙幕』配置の試み)することはできないものの、正常なカウンターを保持する。武装した泳者の固有の小火器は、泳者が除去されれば一緒に除去される。

6.5 騎兵: 騎兵は、次の例外事項を除いて同じルールを用いて水泳できる。騎兵が水泳を試みるのに TC は要求されず、非武装ユニットにもならず、充分な CC FP を保持できるが、CC 以外で射撃することはできず、MC を要求される区域から水に進入することはできず、浮遊物を確保することはできない。水泳しているときに騎兵は自身の IPC まで運搬できる。

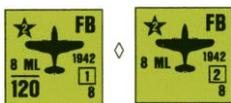
6.6 渡河ロープ (Fording Lines): 渡河不能な水障害を横断する渡河ロープがあると SSR で指定された場合、歩兵が渡河できる(B21.41)特定のヘクス列がプレイヤーに許可される。そのようなユニットは泳者とならず武装状態を維持できる。渡河ロープのヘクス列に進入した泳者は渡河ロープを使って渡河できる。しかし、渡河ロープを使って渡河しているときに混乱/負傷/狂暴化したユニットは除去される。同様に指定の渡河ヘクス列を離れた渡河ユニットも除去される(もともと泳者でない限り)。渡河ロープを使っている渡河兵は渡河中に射撃することができず、CC に参加するときは固有の CC 能力として“(1)”のみを使える。渡河ロープは、野戦電話の保全ライン(C 1.23)と同じ要領で除去される。また、渡河ロープのある(敵ユニットがない)地上/水区域にいる非混乱兵士ユニットが、自軍の射撃フェイズに宣言するだけでも渡河ロープは除去される。さらに、ロープに隣接するヘクス列からロープのあるヘクス列を通して別の隣接するヘクス列に移動したエンジン搭載の水陸両用車両/ボートによっても、渡河ロープは除去される。上記を除いて、通常の渡河ルールが適用される。

7. 航空支援¹⁸(Air Support)

戦闘爆撃機/スツーカーカウナーの例



7.1 DYO: H1.531 を参照。



7.2 登場 (Arrival): 航空支援は、夜間、曇天や、霧が存在するレベル以下の区域に対して使用することはできない。SSR や DYO によってプレイヤーが航空支援を受け取るシナリオでは、ゲームターン数未満の目が出るまで自分の各プレイヤーターンの RPh において dr を行なう。これに成功したら、続く自軍 MPh に航空支援カウンターを盤上に置く。

7.21 進入 (Entry): 地図盤へ登場の際には、別途航空支援 dr(2)で割る; FRU)を行い、プレイヤーが受け取る航空機の機数を決める。次に、航空機全てを1つのグループとしてもう一度 dr を行い、適用される航空支援ナンバーの指数以下であれば、それらは爆弾を搭載(場合によっては、スツーカーと戦闘爆撃機[FB]のどちらを受け取るのか決まる)していることになる(H1.531 の表を参照)。そして航空機を、適切な面を上にして盤上に配置する。受け取る航空機のタイプと爆弾搭載状況は全て同一である。航空機は、無制限の移動能力を持ち、地図盤上のどこにでも配置可能である。盤上に描かれた地形よりも高いレベルを飛行している

7.225

ため、地形、敵ユニット、スタック、その他の要因によって移動を制限されることはない。ただし、いったん航空機が地図盤を離れたら戻ることにはできない。除去(7.22、7.511、7.52)、帰還(7.24)、敵の MPh に自発的に退出する(空中で混戦に参加している場合を除く; 7.22)まで各航空機は地図盤に残る。強襲上陸に関しては G 14.262 を参照する。ナパーム弾を使用するときは、アメリカ軍なら G 17.4、イギリス軍なら G 17.42、中国軍なら G 18.831 を参照する。



7.22 空中戦 (Aerial Combat): 損傷を受けてない FB だけが自発的に空中戦に参入できる。空中戦に参入するためには、CCPh の間に、1機以上の敵航空機の上に自軍の FB を置き、CC マーカーをのせる。1機の敵航空機の上に自軍の FB を複数置くこともできるし、複数の敵航空機の上に1機の FB を配置したり、また複数の敵航空機をグループに分けて、その上に複数の FB を配置することもできる。CC/混戦カウンターの下にある航空機の各グループ(つまりスタック)は空中戦にあると見なす。各 CCPh において、各空中戦のフェイズプレイヤー側航空機は同じ空中戦状態にある1機の敵航空機を順番のある CC で攻撃する。フェイズプレイヤーの全ての航空機がその攻撃を解決(保持された ROF によって可能となった追加の攻撃を含む; 7.222)した後で、生き残った非フェイズプレイヤーの航空機が反撃することができる。除去された非フェイズプレイヤーの航空機は反撃することができない。CCPh 終了時にまだ両軍の航空機が CC マーカーの下に残っていれば、どちらかの陣営が無傷で MG の機能している FB が最低1機あり、その陣営が混戦となることを望めば、そのカウンターを混戦側に裏返す【例外: 帰還; 7.224】。混戦中の航空機は空中戦 CC 以外のことはできず、MG が機能している無傷の FB が相手側にあるなら、次のプレイヤーターンの空中戦に再度参加を強要される【例外: 7.223-225】。通常の CC からの離脱ルールは適用されない。



7.221 空中戦の解決: 空中戦に参加する各航空機は、最初の目標をあらかじめ指定しなければならぬ(フェイズプレイヤーが先。つまり、相手側のどの航空機を空中戦で攻撃するかを全て決定してからでなければ、空中戦でのいかなる攻撃の結果も確認することはできないのである。その空中戦内にある敵航空機の機数に関係なく、1機の航空機は相手側の航空機1機のみに対し1回だけ攻撃できる。修正後攻撃 DR が4以下であれば目標を除去できる。修正後攻撃 DR が5ならば目標に損傷(7.226)を与える(負傷カウンターを置いて明示)。FB のスツーカーに対する攻撃で修正前空中戦 DR が11であれば、スツーカーの後部座席機銃手による命中弾を受けたと見なされる。修正前 DR 11の色付き dr が6ならば、FB が除去され、それ以外では FB が損傷を受ける。空中戦 DR には以下の累積する DRM が適用される。

DRM 要因

+1	射撃側がスツーカー
+1	射撃側が爆弾搭載
+1	射撃側が損傷
-1	目標が損傷
-1	目標が FB ではない
-1	目標が爆弾搭載

7.222 ROF: FB は空中戦において、爆弾を搭載していれば1の ROF を持ち、搭載していなければ2の ROF を持つ。よって、爆弾を搭載していない FB の空中戦攻撃 DR における色付き dr が2以下であれば、反撃を受ける前にその CCPh に再度攻撃できる。その時の目標はその空中戦内にあるいずれの航空機でも構わない。FB だけが空中戦 ROF を持っている。空中戦 ROF を地上の目標に対して使用することはできない。



7.22 故障 (Malfunction): 修正前空中戦 DR が12であれば、MG が故障する。MG 使用不能(Disabled)カウンターを航空機の上に置くこと。それ以降、空中戦や地上支援で攻撃することはできない【例外: 爆弾を投下することはできる】。MG が機能している敵の非損傷 FB と混戦状態になければ、MG が使用不能となっている FB は現在の CCPh 終了時に帰還(7.24)することができる。

7.224 帰還 (Recall): 敵の修正後空中戦 DR が10以上となったとき、被攻撃側の航空機は帰還(7.24)を選択して、ゲームから除いて混戦を抜け出すことができる。その CCPh の終了時にその選択をすること。

7.225 投棄 (Jettison): 空中戦の勝率を向上させるために、自軍の MPh にカウンターを裏返すことで搭載している爆弾を投棄することができる。



7.226

7.226 損傷 (Damage) : 混戦でない限り、損傷した航空機は帰還(7.24)する。2度損傷を受けた航空機は除去される。

例：イギリス軍 CCPh に、爆弾を搭載していない2機のイギリス軍 FB を、爆装している3機のスツーカーの上に置いた。イギリス軍プレイヤーは、自軍の機を別々の目標へ攻撃させることにした。最初のイギリス軍機は修正前 DR7(色付き dr が1)、修正後 DR が5(7-1[目標がFBではない]-1[目標が爆弾を搭載])となって、スツーカー“A”は損傷となった。ROF を保持しているため、追加の-1DRM(目標が損傷)を適用させて損傷しているスツーカー“A”への攻撃を再度選択し、修正前 DR8、修正後 DR が5となって2度目の損傷によりスツーカー“A”は除去された。まだ ROF を保持していたため、今度はスツーカー“C”をFBが攻撃したが12を出し、MG は使用不能となってスツーカー“C”は帰還の選択権(7.224)を得る。イギリス軍プレイヤーは、スツーカー“C”が CCPh 終了時に脱け出す前にもう1機のFBで攻撃させたかった。しかし今そうすることはできない。なぜならスツーカー“B”に対して攻撃することを最初の計画で前もって指示していたからである。スツーカー“C”へ目標を変更するには、少なくとも1回はスツーカー“B”を攻撃しなければならない。しかしながら修正前空中戦 DR は9であり、効果なく、ROF も失った。生き残った2機のスツーカーでドイツ軍は撃ち返したのだが、両方の攻撃とも+2DRM(攻撃側がスツーカー+爆弾を搭載)が適用され、出た目が修正前 DR4 と7のため無効に終わった。CCPh は終了し、CC カウンターを混戦面へ裏返す。イギリス軍プレイヤーは対戦相手がFBを持っていないので混戦から離脱することもできたが、そうはしなかった。その代りにMG が使用不能なFBだけを帰還させた。ドイツ軍はスツーカー“C”を帰還させなかったため、ドイツ軍の2機のスツーカーは自軍の CCPh において残ったFBを最初に攻撃することができる。

7.23 除去と勝利ポイント : 航空機は、他の航空機や地上ユニットと衝突することはない。撃墜されれば単にプレイから取り除き、2勝利ポイントの価値がある(A26.212)[例外：グライダーの搭乗兵には勝利ポイントがあるがグライダー自体にはない]。航空機は、退出による勝利ポイント(A26.3)を得ることはない。

7.24 帰還 (Recall) : 帰還した航空機は、そのフェイズ終了時にプレイから取り除く。これは損害による勝利条件にはカウントされない。航空機が帰還となる状況は3通りある。つまり、空中戦(7.223-224)時、視認 TC(7.31)時、損傷(7.226、7.511、7.52)時である。

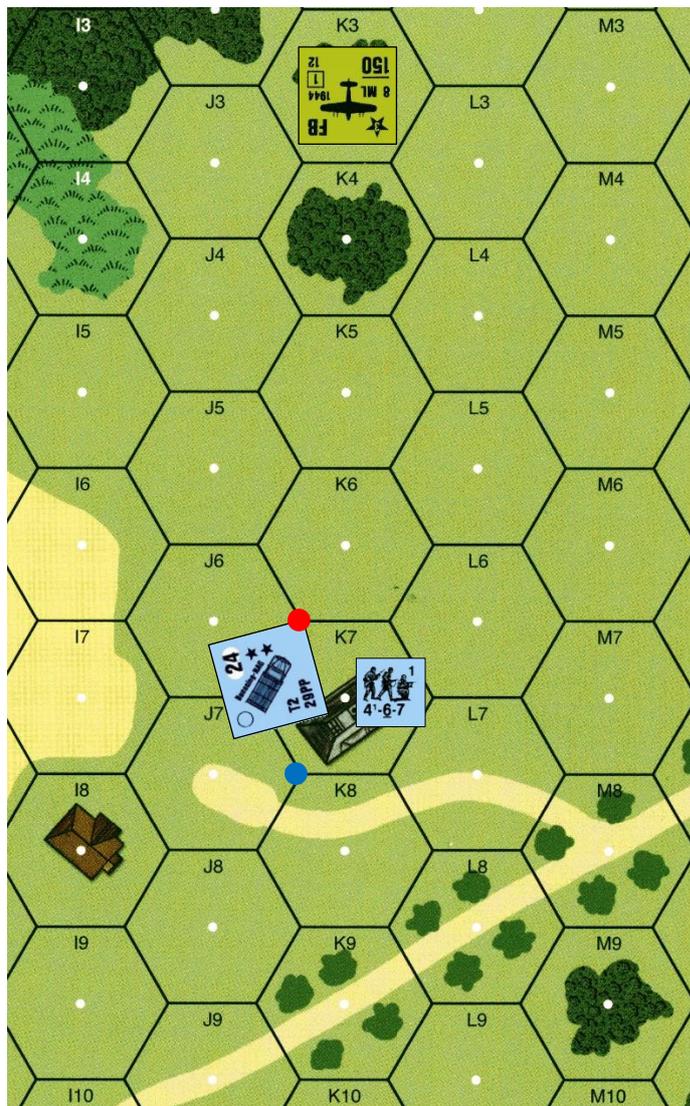
7.25 空地 LOS (Aerial LOS) : 航空機は、地図盤上のどこにでも飛べる能力を与えられている(したがって最も有利な視界を得られるポジションに移動できる)ため、自身の区域よりも少なくとも1レベル高いLOS 障害物によって完全に囲まれていない非隠匿ユニットを、(視認 TC にパスすれば；7.3)理論上は見る事ができる。攻撃を実行する前に、常に航空機カウンターは攻撃位置に動かさなければならない(7.4.403)ため、死角ヘクスが生じる可能性がある。航空機が敵ユニットを“見た”としても、“?”の喪失や、“?”の獲得には影響させられない。航空機は隠蔽ユニットを攻撃した時、少なくとも PTC の結果を IFT で得られたときのみ“?”を喪失させることができる(ただし攻撃された敵ユニットは、航空機の友軍である統制状態の地上ユニットのLOS内にあるという条件がつく)。開路地を移動するユニットは航空機に対して隠蔽されているとは見なされないが、視認 TC にパスしなければ、スタックの中身を調べられない。視認 TC で明らかになったのがダミーユニットのみであれば、今の視認 TC をそのターンに許された唯一の視認 TC とせず、別の視認 TC を行うことができる。ただし、選択内容に関係なく全ての視認 TC が軽対空兵器の射撃の対象となる。全ての空中ユニットは、フルレベルかそれより高いLOS 障害物によって形成される死角ヘクスを1ヘクスに減少させ、崖ではない稜線によって形成される死角であれば0ヘクスにまで減少しうる(B10.23)。また、他にLOS 障害物のない峡谷の底部を見るのに十分な高度を持っていると見なされる。空中ユニットにとって、ポカージュによって形成される死角ヘクスは、ポカージュヘクスサイドのあるヘクスである。空地射程のルール(E.5)にしたがって、LV 妨害(霧；3.32)は空地LOSにも適用される。

7.3 視認 TC (Sighting TC) : 航空機が地上支援攻撃を実行するには、まず攻撃目標とする特定のヘクス列上の最初の目標ヘクスを視認対象とし、視認 TC にパスせねばならない。どの航空機も視認 TC 用に8の士気値を持っている。視認 TC に失敗したら対地攻撃ができず[例外：誤認攻撃；7.32、7.62]、そのプレイヤーターンの間は軽対空兵器(7.51)の射撃対象とならない。視認 TC は、最初の目標ヘクス内の最も視認しやすい非HIPの目標[例外：観測機は“空の”ヘクスを目標にできる]に対して行う。いったん最初の目標を視認したら、そのプレイヤーターンは、再度視認 TC をすることなく、この掃射線(ヘクス列)上にある別の目標を攻撃できる(7.43 を参照)。視認 TC には以下の DRM(累積)を適用する。

視認 TC DRM

DRM	状況
+X	『煙幕』妨害 DRM ; E.6 参照
+3	目標が建物・林・瓦礫・果樹園(4-10月)にある
+2	目標が疎林にある
+1	目標が藪・麦畑・沼沢地・岩場・墓地にある
+1	目標から4ヘクス以内に、航空機からLOSのある友軍AFV/MMCが存在する
+1	霧・砂煙・陽炎が爆撃する(空地射程は考慮しない)
-1	目標が車両もしくは水上のボート
-1	目標が現在のプレイヤーターンに新しいヘクスに進入した/VBM で移動した/機種状態であった*
-1	目標がコンボイもしくは縦列の一部である
-1	目標が現在のプレイヤーターンに友軍航空機から攻撃を受けている
-2	目標が隠蔽/HIP 状態ではない

*ダッシュまたは、建物/塹壕/トーチカ内部だけの移動では適用しない。



例：19K7の建物に4-6-7があり、トラックがK7-K6-J6(赤い点)を迂回した状態で停止している。FBをK3に配置し、向きをK7に向けてK3-K4ヘクス列に沿って視認TCを行った。トラックが存在していなければ(あるいはヘクス頂点K7-K8-J7青の点にあって航空機のLOS外ならば)、視認TCにFBがパスするには、建物による+3DRMと分隊が隠蔽されていないことによる-2DRMを加えて、修正前DRで7以下を出す必要がある。しかし車両がLOS内にあってしかも建物ヘクスの開路地部分にあるため、車両目標による-1DRMと、隠蔽されていないことによる-2DRMが適用され、修正前DR11以下で視認TCをパスする。死角ヘクスがあるためK8とK10には攻撃できない[例外：K9の果樹園が落葉期であれば+1LOS妨害DRMでK10を攻撃できる；B14.2]が、追加の視認TCをしなくてもK9には攻撃できる。拡散していないレベル4のWPカウンターがK6に存在すると、視認TCとそれによる攻撃の両方に+2DRMが適用される。K7に『煙幕』妨害があれば、視認TCとそれによる攻撃に適用される。



E

7.421

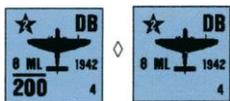
7.31 帰還 (Recall) :修正前視認 TC DR が 12 となったなら、その TC を行った MPh/DFPh 終了時に帰還する。ただしそれが視認成功/誤認攻撃¹⁹ でもあるなら、そのターンの攻撃を解決してから帰還する。

7.32 誤認攻撃 (Mistaken Attack) :修正後視認 TC DR が 12 以上であれば誤認攻撃となる。フェイズプレイヤーはその航空機を直ちに移動させ(ただし盤上のみ。盤外に移動することでプレイから退出させることはできない)、そしてその航空機の最初の目標にヘクス数で最も近い(等距離に目標が複数あればフェイズプレイヤーが選択する)非フェイズプレイヤーの非隠匿で盤上の完全死角ヘクスにいない地上ユニットを攻撃する(このための視認 TC は必要ない)。掃射であれば、通常の掃射のヘクス列と射程で、盤上の他の地上ユニットを目標に含めて(MG/爆弾を使って攻撃を続行しなければならない)。その航空機は、非フェイズプレイヤーが当初計画したものと異なるヘクス列と攻撃タイプを選ぶことができる。

7.4 地上支援 (Ground Support) :航空機は、掃射または地点攻撃をすることによって対戦相手の MPh(あるいは航空機の DFPh)の間に地上目標を攻撃することができる(ただし敵ユニットのまったくいない区域に対して攻撃することはできない【例外: 観測機および掃射線上の空の区域】)。航空機は、2 回目の攻撃を解決する前に掃射と地点攻撃のどちらを用いるかを必ず宣言しなければならない。航空機は個々に攻撃を行い、FG を形成することはできないが、同じ目標(複数も可)を攻撃でき、通常通り残留 FP を残す。C3 命中確認表にある航空攻撃に適用される命中判定 DRM を用いる。石垣/生け垣/道路障害の TEM は地上支援攻撃に対して適用できない。非フェイズプレイヤーの航空機が最初の攻撃ヘクスを攻撃するためにシナリオで配置された盤の外に移動しなければならないなら、その盤端側に使用していない地雷盤を追加することができる。航空機は、LOS を引くことのできない区域に攻撃することはできず、また阻止することもできない。

7.401 掃射 (Strafing) :航空機の掃射は、最初の目標ヘクスから 4 ヘクス離れた同一ヘクス列上に目標を向いて配置することで開始される。視認 TC をパスし、それに対する軽対空火器射撃(7.51)を解決した後で、最初の目標に射撃できる。航空機は事前に指定したヘクス列に沿って目標に向かって次のヘクスに移動し、そのヘクスで全ての軽対空火器射撃を受けた後、(攻撃するつもりであれば)4 ヘクス先の新しい目標ヘクスに再度攻撃 DR を行うことができる。航空機は、最初の目標が存在する目標ヘクス上に移動するまで、横断するヘクスごとにこの手順(以後、掃射飛行と呼ぶ)を繰り返す。同じプレイヤーターン中にそれぞれの位置で 2 回以上攻撃することはできないが、適用される全ての軽対空火器射撃を受けながら最後のヘクスにたどり着くまでこのヘクス列に沿って移動を続けなければならない。最後のヘクスで全ての軽対空火器射撃を受けた後、航空機を地雷盤の片隅に動かす。次のプレイヤーターンに再度攻撃を行うまで、軽対空火器射撃を受けることはない。

7.402 地点攻撃 (Point Attacks) :FB の地点攻撃は、以下を除いて掃射飛行と同じ要領で行う。目標の 4 ヘクス手前から FB が最初の攻撃をして、事前に指定したヘクス列上を目標に向かって次のヘクスへ移動したら、同じ目標ヘクスを再び攻撃することができる。さらに、2 回目の攻撃では 3 ヘクス手前(空地射程で 6 ヘクス)から攻撃をすることになるので、命中 DR は命中確認表の 7-12 欄の代わりに 0-6 欄を用いることになる。この 2 回目の攻撃の後で、軽対空火器射撃を受ける目的のためだけに、その目標ヘクス上に移動するまで事前に指定したヘクス列に沿って移動を続けなければならないが、そのプレイヤーターンにこれ以上の攻撃をすることはできない。



7.403 スツーカー (Stuka) :スツーカーの地点攻撃は、目標ヘクスに隣接するヘクスで視認 TC をパスした後開始される。最初に 4FP の MG(だけ)の攻撃を行う。最初の MG 地点攻撃の結果に関係なく、目標

ヘクス内で射撃された全ての非混乱歩兵は釘付けとなる【例外: 釘付け状態とならないユニット】。最初の MG 攻撃を解決(もしあれば)した後で、目標ヘクスに移動して再度 MG による攻撃と搭載爆弾の投下を命中確認表の 0-6 欄を使って実行できる。その攻撃が終わったら、軽対空火器射撃を受ける目的のためだけに、ヘクス列に沿って 3 ヘクス先まで移動させる。地点攻撃を行うスツーカーは、FB と異なり、軽対空火器の射撃を受ける前に現在のヘクスから攻撃することができる。スツーカーの掃射飛行では通常どおり、4 ヘクス手前から攻撃をはじめ、各攻撃の前に軽対空火器の射撃を受ける。スツーカーは掃射飛行時に爆弾を投下することができない。

7.41 MG 兵装 :FB の IFT FP はシナリオの期間に応じて変化する。全ての FB は 1942 年より前なら 6FP、1942-43 年なら 8FP、1944-45 年なら 12 FP を持っている。この FP は、1 回の掃射飛行ならば各プレイヤーターンに最高 4 つの目標ヘクスに対して畏縮せずに使うことができる。建物ヘクスを攻撃しているなら、建物の LOS の通じる各レベル(屋上のルールが適用されるのであれば屋上も含める)は、そのヘクスに対する 1 回の攻撃として同じ IFT DR で攻撃される。装甲目標(A9.6)を除いて命中 DR は必要ない。装甲目標であれば、(別個の DR を行い、航空攻撃に適用される DRM を適用 ; C6)空地射程が 8 ヘクスなら 7-12 の欄で、空地射程が 6 ヘクス以下なら 0-6 欄で、車両目標タイプと黒の命中ナンバーを使って命中を確認する必要がある。航空機の MG 基本 TK ナンバーは AP 破壊確認表の 39F、42F、44F のいずれかを(シナリオの年に応じて)用い【例外: スツーカーはどのタイプも常に 39F の TK# を使う】、修正は AFV の上面 AF(C7.12)、空中の高度による優位性(C7.22)、後面目標(C7.21)のみである。破壊の事例 C(CH)も事例 D(射程の影響)も空中からの MG 攻撃には適用されない。他の MG による破壊の試みと異なり、AFV と同じヘクスにある非装甲目標も航空機の MG で攻撃できる。この時、AFV に対する修正前の命中 DR を(適切な修正をした上で)非装甲目標に対する IFT DR として使う(露出している PRC に対する付随攻撃の代わりとしても用いる)。AFV に対する攻撃を解決するには(直接射撃でなく)AFV 破壊表の MG 欄を用いること。MG の攻撃において修正前 IFT DR(砲兵器としての射撃であれば TH DR)で 12 が出たら、その MG は永久に故障したことになる。MG 使用不能カウンターをその航空機の上に置くこと。

7.42 爆弾 (Bombs) :各 FB とスツーカーは HE 爆弾を 1 個搭載して運ぶことができ、非装甲目標に対しては IFT で、装甲目標に対しては HE 破壊確認表(C7.34)で解決する砲兵器として攻撃できる。建物ヘクスへの攻撃では、そのヘクスに対する 1 回の攻撃として同じ IFT DR で、LOS のある各階の全ての目標にその攻撃を解決する。この爆撃能力は各航空機とも 1 回だけ使用できる。FB は、その掃射飛行の一部として 4 ヘクス離れた目標に爆撃することができる(地点攻撃の 2 回目の攻撃であれば 3 ヘクス先)、命中確認表(C3)において該当する歩兵/車両目標の 7-12 欄(空地射程が 6 ヘクス以下なら 0-6 欄)で、航空攻撃に適用できる全ての DRM(C6)を加味し、黒の命中ナンバーを使って命中させる必要がある。車両目標と非車両目標の両方が目標ヘクスにあるなら、両方の目標タイプに対して同じ命中 DR を適用し、命中した目標タイプに対して攻撃を解決する。MG 攻撃とともに、または伴わずに爆撃することもできるが、MG 攻撃ともに行う場合は、MG 攻撃を解決する前に爆撃もすることを宣言しなければならない。MG 攻撃の後に爆撃を解決しなければならない。爆撃の後で、その航空機が爆撃を持っていないことを示すために裏面に返すこと。いったん爆撃の命中 DR を行ったのであれば、その航空機はそのフェイズに掃射を続けることはできない。すなわち爆撃されたヘクスが最後の目標ヘクスになる。爆撃の命中の試みに失敗したら、いかなる目標に対する解決も行わない。

7.421 対 AFV :地域目標でない限り(7.422)、対 AFV への爆撃の命中では、2 つのタイプのうちの 1 つが適用される。修正後命中 DR が基本 TH# の半分以下であれば(たとえば、空地射程 6 ヘクス以下なら 5 以下であれば)、その結果は直撃となり、搭載していた爆弾の HE 基本 TK# と上面 AF を用いて解決する。修正後命中 DR で命中したものの基本 TH# の半分以下でなければ、至近弾となり、同じく上面 AF を用いて解決するものの爆弾の基本 TK# と特別付随攻撃の FP をそれぞれ半分にする。空中の高度による優位性と後面目標における破壊の事例 A と B(C7.21-22)は両方とも適用される。同じ区域にある別の AFV はオーバースタックの規定(A5.132)を除いて影響を受けない。AFV に対する命中のタイプに関係なく【例外: 不発】、同じ区域の全ての非装甲目標も命中したら攻撃を解決する。これら各ユニットは同じ IFT または破壊 DR で攻撃を解決する。

例: 3 ヘクス離れたところから地点攻撃をしている FB が、移動中の BU Pz VIE タイガー戦車、停止中の Opel Blitz トラック、1 個分隊、壕内の HS のいる開墾地ヘクスに爆弾を投下した。命中 DR に応じて、全ての 4 ユニットに対して爆弾が影響を及ぼす可能性がある。修正前命中 DR9 以下でタイガーに命中し(10[6 ヘクスの空地射程における基本 TH# +1[目標サイズ修正]-2[移動中]=9)、修正前 TH DR が 10 以下でトラックに命中する。修正前 TH DR8 以下で分隊に命中し、修正前 TH DR6 以下(+2TEM)で HS に命中する。修正前 TH DR が 6 以下であれば、4 つの目標全てに命中し、同じ IFT または破壊 DR で各命中を解決する。



7.422

7.422 地域目標タイプ: 航空機は、車両/歩兵目標の代わりに地域目標を使って爆撃できるが、命中した場合には搭載爆弾の FP を半減して解決することになる。命中したら目標ヘクスの LOS 内にある全ての地上ユニットが影響を受け、各ユニットに適用される TEM が変化するかもしれないが、命中の効果は1回の DR による IFT で解決される。AFV には、AFV に対する C 1.55 の間接射撃の IFT DRM が適用される。

7.43 対象となる目標: 攻撃を行おうとする航空機カウンターは、必ずしも移動中のユニットに対して視認 TC をしなければならないわけではない。他のユニットとは異なり、防御臨機射撃時に移動中/非移動中の両方のユニットを攻撃できる。移動によって適用される DRM(FFMO/FFNAM または事例 J 命中 DRM のような)は攻撃時に移動目標とみなされるユニット(C.8)のみに適用できる。ただし移動中のユニットへの視認 TC に成功したら、航空機がその攻撃を終えるまで移動中のユニットは MF/MP を消費することはできない。視認 TC の対象となった AFV は、視認 TC が成功して最初の攻撃が解決される前には CE/BU 状態を変更できない(D 5.33)、それ以降は(D 5.33 の制限の範囲内で)可能である。2ヘクス目以降の掃射目標ヘクスにいる他の車両は CE/BU 状態の変更が可能であるが、そのヘクスが攻撃対象となる前に変更をすること。フェイズプレイヤーのユニットが MF/MP 消費する前に視認 TC を試みることができるのは、1 個の航空機カウンターだけである。フェイズプレイヤーが一切 MF/MP を消費しないならば、非フェイズプレイヤーは別の航空機によって別の視認 TC を試みることができる。ある攻撃を行う航空機カウンターがそのプレイヤーターンの攻撃を全て解決してから、フェイズプレイヤーのユニットが次の MF/MP を消費したり、別の航空機が視認 TC を行ったりできる。



7.5 対空射撃 (AA Fire): 航空機に対して対空射撃をするフェイズプレイヤーのユニットは、そのプレイヤーターンに射撃能力をまだ使い果たしていない対空射撃能力のあるユニットでなければならない。対空射撃可能な火器(7.51 と 7.52 で述べる)のみが対空射撃モードで初期配置できる(すなわち、“AA”カウンターが置かれる)。対空射撃能力を持つ火器が対空射撃モードでない時に空中目標を攻撃する場合は AA カウンターを置かなければならず、逆に対空射撃能力を持つ火器が対空射撃モードの時に地上目標を攻撃する場合は AA カウンターを除去すること【例外: 車両の AAMG は AA カウンターを使わず、対空射撃モードを考慮せずに地上/空中目標を射撃できる】。AA カウンターをその火器に置いたり、除去してから攻撃したりするときは、その時の攻撃に限り、(他の ROF 減少の要因に加え)ROF が 1 減少する【例外: MG ; 7.51】。対空射撃能力のある火器の対空射撃モードは、C 3.22 の最初の文にしたがって(たとえ砲でもなく)その CA を変更する/できる射撃フェイズ(MPh ではない)の終了時に変更することもできる。対空射撃モードの火器は待機射撃を計画できないが、待機射撃を計画している対空射撃能力のある火器は、待機射撃カウンターを除去して AA カウンターを置くことで航空機に対して使用することができる。対空射撃モードにある火器は、着(脱)架/人力移動/連結、および分解/運搬/乗車/武装の撤去(D6.31)/武装の徴発(D10.5)をすることができるが、AA カウンターを失うことになる。対空射撃能力を持つ火器は、空中目標の死角となっている区域からその目標を射撃することはできず【例外: 重対空火器 ; 7.52】、建物やトーチカの内部からの射撃もできない。AA カウンターが置かれた対空射撃能力を持つ火器(および対空射撃を行う車両の AAMG)は FG を形成できず【例外: 強制的な FG ; A7.55】、空中目標に対して火線を使うこともできない。さらに連続臨機射撃/追加射撃/過度の射撃を航空機に対して(あるいはそのプレイヤーターンにおいて地上目標に対して)使用することもできない。空中目標に対する攻撃は残留 FP を残すこともなく、1 機の空中目標にのみ影響を及ぼす。対空射撃で ROF を使い果たしたユニットには、AA マーカーを置いたまま、準備射撃(移動中の車両なら移動射撃)カウンターを置く。

7.51 軽対空火器 (Light AA): 航空機カウンターは、対戦相手の MPh/自軍の DFPh に攻撃するため、空中目標に対する軽対空火器射撃は、常にフェイズプレイヤーによる防御(臨機)射撃の形で機能する。空中の航空機カウンターは、自分の着陸予定ヘクス(8.2)にいる間、または視認 TC に成功しての攻撃航程を除いて、軽対空火器の射程外²⁰ にいるものと見なされる。IFE を持つ対空砲、歩兵が操作する HMG²¹、車両の AAMG、対空射撃能力を持つ MA/CMG だけが軽対空火器として航空機カウンターに射撃できる。IFE を持つ対空砲(C2.29)は命中判定 DR をせず、航空機に対して直接 IFT 上で IFE を解決する(ROF は 1 低下する ; C2.29)。

MG は、空中目標を射撃すると複数 ROF の能力を失い、畏縮することもある。また指揮能力 DRM は適用できない。各軽対空火器は、同一プレイヤーターンに同じ目標ヘクスにある同じ空中目標を 2 回以上攻撃することはできない。機動中、もしくはこの MPh に MP を既に消費した車両に積載されている軽対空火器は、移動中射撃のペナルティを被る。その移動状態に関係なく、車両が軽対空火器で射撃をするときには、各射撃間で MP を消費する(C 2.24)必要はない。

7.511 解決: 航空機に対する軽対空火器の射撃は IFT(Δ)の★車両欄で解決するが、LV/『煙幕』以外の妨害や TEM による修正はない。航空機は FFMO/FFNAM による DRM を受けないが、航空機カウンターの★記号内の数値を特別な正の DRM として適用する²²。修正後の IFT DR が★車両破壊ナンバーよりも低ければ、その航空機は除去される。修正後の IFT DR が★車両破壊ナンバーに等しければ、その航空機は損傷する(7.226)。修正後の IFT DR が★車両破壊ナンバーより 1 大きければ、その航空機は攻撃を中止し、回避しなければならない。損傷/回避となった航空機は、攻撃をする前に現在のヘクスで全ての軽対空火器の射撃を受け、最後に攻撃目標とした、あるいは最初に視認したヘクス(どちらか最後に発生した方を)を退出するまで軽対空火器の射撃にさらされる【例外: 爆撃を行うスツーカーは 7.403 にしたがってさらに 3 ヘクスを“低空飛行”しなければならない】。損傷/回避した航空機は、そのプレイヤーターンに現在のヘクスから行うあらゆる攻撃の IFT DR(または爆弾の命中 DR)に+1DRM を適用せねばならず、そのターンにそれ以上の地上支援攻撃を行ってはならない。

7.512 偶然的破壊 (Unlikery Kill): 不十分な FP と DRM によって撃墜が不可能だったとしても、航空機に対する攻撃で修正前 IFT DR が 2 の時は、撃墜のチャンスが生ずる。攻撃側は続けて dr を行い、それが 1 なら航空機は除去され、2 なら損傷となり、3 なら航空機はその攻撃を強制的に中止し回避する。それ以外は効果なしとなる。修正前 DR 2 の結果自体が(続けて行う dr に関係なく)航空機を損傷させるか強制的に回避させるものであれば、続けて行われる dr の結果と比較してより大きな損害が適用される。



7.52 重対空火器²⁰: IFE が印刷されていない対空(AA)砲のみが重対空火器として、その砲自身の(MPh でなく)PFPh/DFPh にのみ航空機を射撃できる。重対空火器射撃は、盤上にあるあらゆる空中の航空機を攻撃できる(観測機を含む ; 7.6)。重対空火器による修正前命中 DR2 は航空機を除去し、修正前命中 DR3 は航空機を損傷させ(7.226)、修正前 DR4 はそのプレイヤーターンにおける攻撃を禁止させる(TI カウンターを置く)。通常の砲の故障/ROF ルールが適用される。(自軍の航空機も含め)2 機以上の航空機が盤上にあれば、無作為選択で目標を決定する。この無作為選択 dr において、自軍の航空機には混戦状態(7.22)にない限り -1drm を適用する。重対空火器が航空機を射撃するたびに、白の dr に等しいヘクスの足だけ、CA を時計回りに変更させる(CA 変更によって死角ヘクスを向くことになっても)。

7.6 空中観測: 観測機は、全てを見渡せる機動力によって、OBA 誘導観測員として有用であった。あらゆるシナリオにおいて、一方の陣営が利用可能な観測機は 1 機のみである。以下の特記事項を除いて通常の航空機ルールを使用する。観測機は、固有の無線機を装備しており、OBA 砲兵の一部として含まれる無線機 1 つと交換できる。重対空火器射撃(7.52)が、地上ユニットによって観測機を攻撃できる唯一の方法である。観測機は盤上に置かれていないが、空中戦で攻撃される可能性があり(反撃はできない)、混戦になったら無線接触を失う。DYO については H1.532 を参照。

7.61 視認: 観測機は、カウンターの形をとらない。ただし帰還/除去されるまで、単に盤外にあると考える。観測機は盤外観測員(C1.63)と見なされ、さらに自分で選択した自軍の盤端ヘクスから OBA の空地 LOS チェックができるという有利な点がある。最も良い目標を視認するため、観測機のヘクスを思うままにその所有者が変更される。観測機が砲撃権を要求できるようになるには、まず航空機が誘導する OBA による 7 ヘクスからなる仮想の HE 通常射撃任務の着弾地域にあるいずれかの確認された敵ユニットに対する視認 TC(7.3) にパスしなければならない(あるいは HIP/隠蔽ユニットに対して視認 TC がパスしたなら追加の黒チットを引く ; [C1.211, C1.6] この視認 TC では HIP/隠蔽ユニットに対する視認 TC DRM が適用される)。いったん観測機が目標を視認したら、同じ目標ユニット/ヘクスに対して OBA を誘導しようと試みている限り、その砲撃権を再



8. グライダー (Gliders)



8.1 使用制限: シナリオの現在の天候が晴天、泥濘、霞、突風性、雪(降雪は除く)であればグライダーを使うことができる。風がないとしても風向を仮決めしておく(B25.64)。グライダーの輸送能力(D6.1)は国籍によって異なる。ドイツ軍は14 PP(DFS230 ; 5/8インチカウンターを運ぶことはできない)、アメリカ軍は19 PP(ワコ CG-4A)、イギリス軍は29 PP(ホルサ II)の輸送能力がある。イギリス軍とアメリカ軍のグライダーは、下記のPP輸送能力表(アメリカ軍車両ノート51)³を使い、車両/砲を運ぶためにPP輸送能力を使うことができる。グライダーで輸送される全てのSW/砲は可能なら dm 状態でなければならぬ。全ての搭乗兵と装備は盤外に置いておき、着陸したプレイヤーターンの AFPh まで(8.4)グライダーの積載物を秘密裏に記録しておく(記録の手間を省くため、K章ディバイダーの秘匿ボックスを使うことを勧める)。着陸したプレイヤーターンの AFPh までグライダーの搭乗兵は通常的能力を失い(つまり射撃、移動、他のユニットへの指揮/支援/影響を及ぼすことはできない)、A12.12 に反して、盤外に着陸(8.221)した場合を除き、隠蔽状態で盤に進入することもできない。

積載物	PP	積載物	PP
・2トン以下の車両	15	・76 - 107mm の MTR	0
・2トンより重く4トン以下の車両	30	・砲の弾薬	4/8 ^{1,3}
・M#が10以上の、MTRではない砲	10	・車両の固有操作班	0
・M#が6-9の砲	20	・他の兵士/SW	通常 ^{2,3}

¹ 99mm 以下の砲で4PP、100mm 以上で8PP(C10.13)。このコストは、107mm MTR 同様、dm 状態の76-82mm MTR にも適用される。

² 通常の乗車兵/跨乗兵のPPコスト。

³ 例外: グライダーに搭載されている車両に積み込まれたユニット/SW/弾薬のPPコストは、0に減少する。

8.11 DYO: H 1.48 を参照すること。

8.12 搭乗兵 (Passenger Status): グライダーの搭乗兵は PTC を被らず、釘付け/戦渦の対象にもならない。

8.2 進入経路 (Avenue of Approach): 着陸するプレイヤーターンの MPh の最初に、全グライダーを一斉に盤上の着陸予定ヘクス(Intended Landing Hex ; ILH)に置く。本意ながら結果的に同じヘクスに着陸する可能性もあるが、ここでグライダーをスタックさせることはできない。シナリオ中に着陸する全てのグライダーは、現在の風向と向かい合う方向(風が北から南に吹いているのであれば、機首を北に向ける)に着陸しなければならないため、ILH の特定のヘクスサイドに向けて配置し、ILH の進入経路となるヘクス列(頂点方向ヘクス列ではない)も特定される。進入経路は、グライダーの向きによって特定されるヘクス列に沿って、グライダーの ILH にまっすぐ通じる5ヘクス(すなわちグライダーの後方5ヘクス)からなる。このヘクス列の経路は、同じターンに降下する降下兵の航空団のそれと同じである必要はない。



8.21 防衛機射撃: いったん全てのグライダーをそれぞれの ILH に配置したら、非フェイズプレイヤーは下記の変更点を除いて 7.5-511 にしたがって、着地を試みるグライダーを軽対空火器射撃で攻撃することができる。修正後 IFT DR が★車両破壊ナンバーに等しければ、グライダーは損傷し負傷カウンターをのせる。そして現在のヘクスで受けた全ての軽対空火器射撃の後で回避行動(8.211)を行わなければならない。搭乗兵(搭乗している SW/砲/車両の全てを含める)を別個に攻撃解決はしない(8.4 を参照)。修正後 IFT DR が★車両破壊ナンバーより1大きければ、そのグライダーは回避行動を強制される。

8.211 回避行動 (Evasive Action): グライダーは、敵の軽対空火器射撃の効果があったときのみ回避行動を取り、そのヘクスにおける防衛機射撃を全て解決した後で、現在のヘクスから無作為に区域選択 DR を行って決定した新しい ILH に移動しなければならない。ILH で受けた回避結果の回数に関係なく、グライダーは各 ILH で1度だけ回避行動 DR を行う。グライダーの進入経路であるヘクス列はそのままスライドする。同じまたは別の軽対空火器によって新しい ILH でもグライダーに対して防衛機射撃をすることができ、再度別の ILH に移動を強いることも可能である。空中のグライダーに対する防衛機射撃を全て解決した後、現在占有している ILH に着陸する試みを解決する。

8.22 着陸 (Landing): 最終的な ILH に着陸するためには、着陸 DR(△)を行って修正後の色付き dr が1以下でなければならない。ILH への着陸が失敗であれば、白の dr が4以上で ILH を超え、白の dr が3以下であれば手前に着陸する。グライダーが ILH からずれるヘクス数は、修正後の色付き dr から1を引いた値に等しい。色付き dr の修正 は次のとおり。

着陸 色付き drm

-1	進入経路上の連続する障害物のないヘクスにつき。障害物とは、ILH の基本地上レベルよりも1レベル以上高い LOS 障害物のことである。ILH との間に障害物のないヘクスのつながりだけがこの修正の対象となる。 ^{1/2} レベルの障害物および『煙幕』は影響しない。
+1	進入経路にある最も高い障害物が、ILH の基本高度レベルよりも1レベル高いごとに。

8.221 盤外着陸 (Offboard Landing): 空中のグライダーの ILH が盤端近く(または盤から実際に離れている)にあるため、ヘクス列に沿って連続する後方5ヘクスが盤外にでてしまうときには、そのグライダーが接近する、または着陸する盤外地形を表すために盤端の反対側にある地形を逆順に使用する。

例: グライダーの ILH が 4P10 にあって、Q10 を向いており、仮定のヘクス“K13”から“O11”に進入経路があるものとする。盤外にある進入経路の5ヘクスの地形はそれぞれ K13(U8)・L12(T8)・M12(S9)・N11(R9)・O11(Q10) の地形に対応する。そのグライダーが今着陸することになったら、色付き dr に -3drm が適用されることになる(-4[ILH の基本高度レベルより1レベル高い障害物のない、クリアな進入経路ヘクスが連続4ヘクスある]+1[K13(U8)にレベル1の障害物]=-3)。このグライダーが回避行動を強制され DR6(色付き dr が4)を出したと仮定すると、方向4へ2ヘクスずれて仮定の盤外ヘクス P12 が新たな ILH になる。P12 は P8 の地形に相当し、進入経路は順番に K15(U6)・L14(T6)・M14(S7)・N13(R7)・O13(Q8)の地形に対応する。その着陸 DR の色付き dr には drm が適用されない(-1[障害物のないヘクスが1ヘクス]+1[N13(R7)のレベル1障害物]=0)。



8.23 不時着 (Crash): dr : 着陸するときは、各グライダーを着陸側(緑色)に裏返して直ちに dr(△)を行い、修正後 dr が6以下であれば不時着を回避できる。全ての修正は累積する【例外: 車両や残骸がある、着陸ヘクスに既に着陸しているグライダーがあることによる

drm は+1を上限とする】。この dr には以下の修正がある:

drm	状況
+1	最終的な ILH に着陸していない; グライダーが損傷; 夜間着陸; 突風ターンに着陸; 以下の地形に着陸—弾痕・壘壕・生垣・沼沢地・渡河可能な水障害・土塁(Sangar)・サボテン垣・小屋・水田(あぜ道ヘクスサイドを通過した場合)・ブドウ園・稜線; 区域中に車両/残骸/着陸済みグライダーがある
+2	以下の地形に着陸—果樹園・石垣・墓場・ボカージュ・峡谷地・道路障害・サボテン・オリブ畑・ヤシ林
+3	以下の地形に着陸—林・建物・瓦礫・橋・岩場・崖・ジャングル・竹林・進入経路から見て死角ヘクス*
+4	林湿地に着陸

*ボカージュはこのルールでは死角を形成しない

8.231 ヘクスサイド drm: ヘクスサイド地形(すなわち、生け垣、崖、ボカージュ、石垣、道路障害、稜線)に基づく不時着 drm が適用されるのは、着陸ヘクスへ進入するときにグライダーがそのヘクスサイドを横切る場合だけである。

8.232 火災か、凍結しておらず浅瀬でもない水障害に着陸するグライダーは中身を含めて除去される【例外: その水障害に橋(歩兵用浮き橋を除く)があり、橋の向きと平行に進入経路がある場合には着陸可能である】。地雷原に着陸したグライダーは、トラックの進入と同様に地雷の攻撃を受ける。グライダーの着陸はそのヘクスにある他のユニット/地形/野戦構築物に影響を及ぼさない。

8.24 不時着の影響: 修正後不時着 dr が7で不時着したグライダーは損傷する(8.41)。修正後不時着 dr が8以上でグライダーとその中身は除去となり、非武装トラックの残骸に取り替える。

8.3 最終射撃と遮蔽物としてのグライダー: DFPh において、非フェイズプレイヤーは、着陸したグライダーに LOS を引け、最終射撃ができる自軍のユニットで射撃を行える。グライダーは目標サイズが“0”で cs#7 の停止しているトラックとみなされ、解決には★車両欄(A7.308)が使われる【例外: グライダーは炎上せず、走行不能の結果は損傷と見なす】。★空中 DRM は適用しないが、事例 J は適用される。着陸したグライダーは TEM を持たないが、損傷を受けてい



E

たとしても LOS 妨害にはなる。除去されれば非武装トラックの残骸と交換する (TEM と LOS 妨害の両方が生じる)。

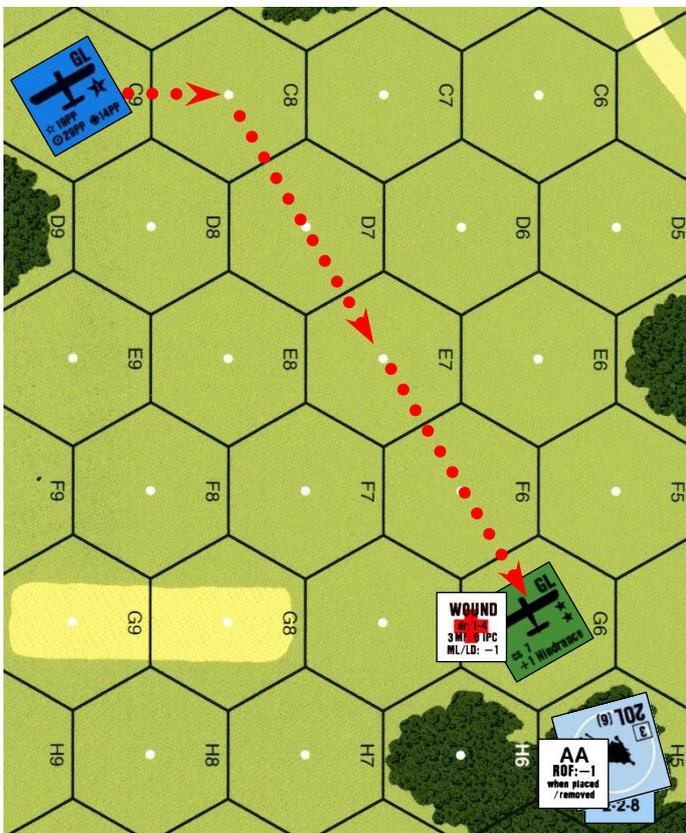
8.4 AFPh/CCPh: フェイズプレイヤーの AFPh に、全ての損傷の結果を解決した後で(8.41)、グライダーのあるヘクスにグライダーの中身を配置する【例外: 車両/砲(とその PRC/操作歩兵)】。ここで搭乗兵は、初めて自身の士気、FP、指揮能力の特性を持つことができ、もはやグライダーの損傷/除去に伴う損害は生じず、このヘクスから突撃することもできる。それらのユニットはこの AFPh に射撃できる(待機射撃ではない)。積載されている車両/砲(とその PRC/操作歩兵)は、次以降の MPh にのみグライダーから(同じヘクスへ)離れることができる。グライダーは CC において、移動不能な非武装トラックとして扱う(8.3)。

車両⁴: 車両がグライダーを離れるには、始動 1MP に加え、許容 MP の 1/4 と、その区域の COT を支払う。グライダーの存在による追加 MP(D2.14)は不要だが、オーバースタックは適用される。グライダーのランプは前方にあるので、車両の VCA を規定するヘクス頂点を、グライダーの前方ヘクスサイドのどちらかの頂点に一致させる(イギリス軍; ホルサ II の場合、左の頂点と一致させる)。

砲: 牽引されていない砲は、車両との連結/切り離しの要領(C10.11-12)でグライダーから下ろすことができる。砲とそれを牽引可能な車両が同じグライダー内で共に積載物になっている場合、グライダー内で連結/切り離しが可能である。

8.41 損傷: 既に損傷している空中のグライダーが再度損傷したら積載物もろとも除去される(着陸の途中であったとしても残骸は配置されない)。損傷しているグライダーに搭乗している全ての SW/砲は故障したと見なされ、通常の修理をする必要がある(修理ができないなら除去)。損傷したグライダーに積載されている車両はボグとなり、その後グライダーから退出しようとしている間は立ち往生/走行不能となる可能性がある。損傷したグライダーでは、(無作為選択 dr により)最低 1 個の搭乗兵が損耗し、それ以外の搭乗兵は NMC を課せられる【両方の例外: AFV の固有操作班】。

8.5 再進入: 盤外に着陸したグライダーの積載物は、9.41 に従って盤上に再進入することができる。盤外のグライダーの積載物は、着陸時に除去された場合のみ、損害による勝利条件(A26.211-212)にカウントする。



例: グライダーが 7-4-7、8-1、dm 状態の MMG を乗せている。ILH は 4C9 であり、進入経路が D8-H6 となっている。対空射撃モードの対空砲が H5 にあって、防衛臨機射撃で修正前の DR は 6 であったため(色付き dr は 1 で ROF を保持)、最終的に IFT の 6FP 欄(★6)で修正後 DR7(グライダーの+1 空中 DRM)となった。結果、そのグライダーは回避行動(8.21)をとらねばならず、無作為区域選択 DR で 2(1-1)を出した。

9.12

グライダーの新たな ILH は C8 となった。グライダーが新たな ILH にいるので、保持している ROF を使って対空砲が再度射撃し、今度は修正前 DR5 となり修正後 DR6 となった。グライダーは損傷し、その ILH に対するこれ以外の防衛臨機射撃を全て解決した後には再び回避行動を強要される。今回の無作為区域選択 DR は 4(2-2)となって新しい ILH は E7 となった。そのグライダーは E7 で追加の防衛臨機射撃を受けなかったためそこに着陸を試みる。修正前着陸 DR(8.22)は 6(4-2)であった。色付き dr は -1 の修正を受けて(-2[E7 と H5 の間にある障害物のない連続 2 ヘクス]と+1[進入経路の途中にある最も高い障害物のレベル=-1])、修正後色付き dr は 3 となった。白い dr は 2 のためグライダーは G6 に着陸する。これは最終 ILH(E7)から 2 ヘクス手前である。不時着 dr は+5 の修正(損傷による+1、予定していた ILH に着陸できなかったことによる+1、死角ヘクス内に着陸したことによる+3)を受けるため、修正前の着陸 dr が 2 以上だと不時着することになる。グライダーは修正前 dr で 1 を出して修正後の不時着 dr は 6 となり、無事着陸することができた。着陸したグライダーは最終射撃を受けなかった。AFPh において(無作為選択によって決まった)7-4-7 は損耗する。3-3-7HS と指揮官は NMC をする。AFPh にカウンターとなって盤上に実際に配置されるまで指揮能力を持たないため、指揮官が致命傷を負ったとしても生き残った HS が LLMC をすることはできない。MMG⁵ は dm 状態のまま故障する。

9. 空挺降下 (Paratroop Landings)



9.1 降下 (Air Drop): シナリオの現在の天候が晴天、泥濘、霞、突風性、雪(降雪を除く)であれば降下兵は降下できる。風がなくても風向は反決めておく(B25.64)。空中からの降下によってプレイに参加する降下兵は、降下中から降下直後にかけて実質的に無力であり²³、降下中のプレイヤーターンは通常の能力を失う【例外: CCPh】。降下兵が Aph に自分のパラシュートを外す(9.6)まで射撃、移動、突撃はできず、他のユニットを指揮/支援/影響を与えることはできない。パラシュートを外すときまで、秘匿ボックスの記号と同じ ID を持つパラシュートカウンターで各降下兵ユニットを代用し、ユニット自体は盤外の該当する秘匿ボックスに置かれる。1/2 インチと 5/8 インチのパラシュートを DYO で購入するときは H1.204 を参照すること。



9.11 ウィングとスティック (Wing & Sticks): 現在のプレイヤーターンに降下する全ての降下兵部隊は、ウィング(航空団)と呼ばれる 5 個のスティック(輸送機)からなるグループに分けられている。各スティックは、5/8 インチのパラシュートカウンター 1 個と、状況に応じ追加の 1/2 インチのパラシュートカウンター 1 個から構成される。1 プレイヤーターンに空挺降下を行うウィングのうち 1 個だけは、5 個未満のスティックで構成してもよい。各スティックは、最大で 1 個分隊あるいは分隊相当、1 個 SMC、SW1 個から成る。1 個のスティックに含まれる全ての兵士はパラシュートに固有のものとして表され、降下する。そして、パラシュートの構成要素としてその内容は秘密裏に記録しておく。E 章ディバイダーの秘匿ボックスを使えば、紙を使用せずに記録することができる。空中から降下した兵士と武器は、それらのパラシュートがプレイから除去されるまで実際のカウンターとして現れない。したがって Aph(9.6)に現れるまで指揮官は指揮能力を持たない。全ての SW(と dm 状態の 76-82mm 迫撃砲)は、空挺降下させることができるが、可能な限り dm 状態でなければならない。SW はスティックの一部であるが、1/2 インチのパラシュートで表され、漂流が解決されるまで、同じスティックの 5/8 インチパラシュートの上に乗せて盤上に配置される。各 SW は回収されるまでは、一致するパラシュート ID の秘匿ボックスに留まる。パラシュートは正体を隠すことだけに使用され、“占有者”は共通の士気値を使う。パラシュートで隠蔽状態は得られない。空挺降下したものは、盤外に着地した場合を除いて(9.41)、隠蔽/秘匿してプレイに参加することはできない(A12.12 に対する例外)。

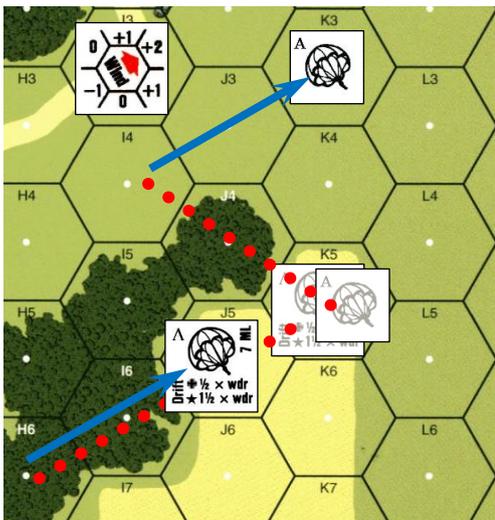
9.12 降下地点: シナリオの初期配置の前に、プレイで使用する完全ヘクスのどこかに各ウィングの降下地点と、そこを中心に展開するヘクス列の方向(全ウィング共通)とを秘密裏に事前指定する。各降下地点は、事前に指定された他の全ての降下地点から少なくとも 5 ヘクスは離れていなければならない。初期配置の後に続けて、フェイズプレイヤーはそのウィングが進入するプレイヤーターンの RPh にウィングごとに dr(△)を行う。dr が 1-3 で事前に予定された降下地点が使われる。dr が 4-6 で、最終の降下地点は無作為選択によって盤を選択し(元々選択されていた盤を含め、複数の盤で同じ dr が出たら再度ダイスを振る)、盤上の降下地点を定めるために吹き溜まりの配置手順(3.75)を流用する。全てのウィングの降下地点をこのように確定したら、各ウィングは降下地点に 1 個のスティックを配置する。次に降下地点ヘクスを挟むように、展開するヘクス列上の両側にそ



9.12

それぞれ2個のスティックを配置する。このように中央が各ウィングの降下地点となるように、連続する5ヘクスのパラシュートからなる列を形成する。

9.2 漂流(Drift) : 全ての地上ユニットが MPH を終えた後で、各スティックは無風であっても漂流する可能性がある。パラシュートごとに無作為区域選択 DR(漂流 DR と呼ぶ)を行う【例外:風の調整の前に白いdr をドイツ軍は半減(FRU)させ、ロシア軍は50% 増加(FRD)させる】²⁴。同じスティックの全ての兵士は同じパラシュートとして共に漂流する。空中の各 SW はそれ自身で漂流 DR を行い、独自に漂流する【例外 : イギリス軍の降下兵は LMG、軽迫撃砲、無線機カウンターを所有し(つまり一緒に降下する)、一方アメリカ軍降下兵は軽迫撃砲カウンターを所有する。したがって SW とそれらを所有している兵士は、秘匿ボックス内で一緒に配置される】。各パラシュートの漂流は風の向きと(あれば)強さによってさらに影響され、弱風なら2ヘクス、突風なら3ヘクス、強風なら4ヘクス分そのまま風下に移動する。



例 : アメリカ軍のスティック“A”の降下地点は4K5である。図に示すように弱風が北東に吹いている。スティック“A”の兵士の漂流 DR は $8(5-3)$ だったので、 $\frac{5}{8}$ インチのパラシュートは H6 に漂流した。スティック“A”の SW の漂流 DR は $8(6-3)$ だったので $\frac{1}{2}$ インチのパラシュートは I4 に漂流した。弱風によって両方とも更に2ヘクス北東に漂流し、結果としてそれぞれ J5 と K3 に動かされる。



9.3 防御臨機射撃 : 全てのパラシュートの漂流を解決した後で、非フェイズプレイヤーはそれらに対して防御臨機射撃および連続臨機射撃をすることができる。盤外に漂流しても射撃は可能である(9.41)。空中の降下兵には危険な移動 DRM を適用し、高度による優位性、TEM、隠蔽(9.11)のいずれも使用できず、LV/『煙幕』(E.6)以外の妨害も適用できない。空中の SW に対する攻撃は通常は無作為選択によって非意図的に引き起こされるが、破壊/故障を試みる攻撃(A9.74)にも(目標が SW だけだったとしても)危険な移動 DRM は適用される。全ての空中の降下兵は同時に移動していると考えられるため、それらに対する臨機射撃/連続臨機射撃は、1ヘクスに複数のパラシュートが存在する場合、無作為で選択された(無作為選択で同値の dr が出た場合を除き)1個のパラシュートの中身のみ影響を及ぼす。空中目標は同じ射撃者から同一ヘクスで再度攻撃を受けることはなく(7.51)、空中目標に対する射撃は残留 FP を残さない。パラシュートカウンターによって表されている間、降下兵は PTC を無視し、釘付け/戦渦にもならない。

例 : スティック“A”には、操作班、3-4 7HS、9-1 がいる。2ヘクス離れたところにいる4-6-7の1個が降下しているパラシュートを4FPで射撃し、修正前DRで4が出て、K/2の結果となった。無作為選択によって(同値のdrにより)操作班と指揮官(負傷の程度drに失敗が除去された。HSは2MCをパスした。指揮官と操作班は秘匿ボックスAから除去され、4勝利ポイントをシナリオ補助カードの損害記録表に記録する。パラシュートをAphに除去する際に、統制状態の3-4 7HSと交換されることになる。HSは、指揮官の除去による影響は受けない。

9.31 LOS : 地上ユニットは、以下の例外を除き、空中の降下兵に LOS が通じる(7.25)。すなわち、パラシュートとの間に存在するフルレベル障害物に隣接することでできる死角ヘクスにいる、トーチカ内にいる、NVR外にいる、『煙幕』/LV/LOS妨害の合計が6以上である。

E

9.32 射撃側の制限と狙撃兵 (Eligible Firers & Snipers) : 小火器と軽対空兵器(7.51)のみが、空中のパラシュートに対して防御臨機射撃/連続臨機射撃を実行できる。命中DRの必要な攻撃、狙撃、火線は空中の目標に対して使用できない。降下兵/グライダー陣営の狙撃兵は、自陣営の歩兵が盤上(空中にいる状態ではない)存在した状態で始まるゲームターンまで狙撃できない。

9.33 解決 : スティックのMC/TCは、その中の全ての兵士に適用され、構成ユニット数や個別の士気に関係なく1回のMC DRでスティック全体が成功するか否かを判定する。スティック全体の士気値は、既に混乱しているかどうかに関係なく7で判定する。混乱となったら、該当する秘匿ボックス内の兵士を混乱面に裏返し、秘匿ボックスにDMカウンターを配置する。スティックが損耗/ELRによる置き換えとなれば、固有の操作班/HS/SMCのいずれが除去/負傷/交換するのかを定めるために無作為選択を用いること。そのスティック内の残りは、パラシュートの士気値7を使ってMCの判定を行う。

9.4 着地 (Landing) : 空中の降下兵に対する防御臨機射撃/連続臨機射撃の全てが終わった後で、(分離している SW ではなく)混乱していない降下兵は任意の方向へ1ヘクス移動できる【例外 : ドイツ軍²⁴】。全てのパラシュートは現在のヘクスの基本高度レベルに着地し、その時点で $\frac{5}{8}$ インチのパラシュートは『確認状態の敵ユニット』となる【例外 : そのヘクスに橋(歩兵用浮き橋ではない)があれば、drを行って1か2で橋の上に着地する(1車線橋ではdr1のみ)。それ以外の結果であれば、そのヘクスの底部に着陸する。ユニットが混乱していなければ-1drmを適用する。完全建物ヘクスについては9.42を参照】。火災、凍結していない水障害、深淵(deep)/増水(Flooded)している小川に着地したユニット/SWは除去される。全ての $\frac{1}{2}$ インチパラシュートは着地後に裏返し。以降回収されるまで、いずれのプレイヤーもそのパラシュートの中身を確認することはできない。

9.41 盤外への着地 : 盤外に着地したユニット/武器は、除去とならない限り(9.42)、プレイから除かれることはない。盤外着地の際に混乱/除去されるかどうかを判定するため、8.221の地形を逆順に設定する手順を使用し、これで除去されれば損害による勝利条件にカウントする。漂流したユニットがプレイしている地域から(ヘクス数で)どのくらい外れて着地したかを測定するために未使用の盤を一時的に繋ぎてもよい。混乱していないユニットは、自軍 MPH ごとに盤外で(地形に関係なく)1ヘクスだけ移動することができる。“プレイに使用している”盤の端手前にとどり着けば、次のMPH/Aphに通常通り進入しなければならない。盤外にあるユニットは“プレイに使用している”盤に進入するためだけに自身のAphに突撃できる。混乱している盤外のユニットは通常通り回復することができるが、回復するまで移動/潰走はできない。盤外のSW/砲は通常どおり回収できるが、盤外に着地したユニットだけがそれを回収できる。

9.42 着地による損害 (Injuries) : 林、森林内の道、岩場、建物、渇水の小川、ブドウ園、サボテン群生地、オリーブ畑、密生したジャングル(G 2.213)、竹林、林湿地(G 7.32)、灌漑期の水田、沼沢地ヘクスに着地した $\frac{5}{8}$ インチパラシュートは、パラシュートの士気値7で(9.33)NMC(Δ)を行わなければならない²⁵。密生したジャングル(G 2.213)や林湿地(G 7.32)に着地する $\frac{1}{2}$ インチパラシュートは、同様に7の士気値を使って即座にNMCを行わなければならない。パンジについてはG 9.47を参照すること。完全建物ヘクスに着地した場合もNMCを行い、風下にそのまま1ヘクス移動してそこが別の建物ヘクスゆえに再度NMCを行う。そのパラシュート内のユニットが除去されるか、非完全建物ヘクスにとどり着いて基本高度レベルに着地するまで、これを続けて行う。それ以外の全ての $\frac{5}{8}$ インチのパラシュートは、着地したら、既に混乱していたとしても直ちに士気値7でNTC(Δ)を行わなければならない。NTCに失敗したスティックは自動的にHSに展開する【例外 : スティックがSMC/操作班を含んでいけば、この時点で明らかにし、HSとともに盤上に配置する】。そして1個のHS(と共に存在するSMC。必要に応じて無作為選択で決定)をそのまま風下に1ヘクス移動させるが、そこで新たに着地によるMC/TCを行う必要はない。ただし、火災、凍結していない水障害、深淵/増水している小川であれば除去される。弱風時に着陸したユニットなら+1、強風/突風時に着陸したなら+2を着地MC/TCに加える(1MC/1TCないしは2MC/2TCとなる)。

9.43 最終射撃 : 全ての着地DRを解決した後で、降下兵は地上目標に対する通常のLOS/射撃ルールを用いた最終射撃を受けうる。降下兵がすでに混乱/戦意喪失していたとしても、敵の歩兵と同じ区域にいる降下兵はTPBF(A 8.312)による射撃を敵ユニットから強制的に受け、それ





E

に生き残れば CC カウンターを置く。混乱した非フェイズプレイヤー(のみ)のユニットは、まだ CC に拘束されていないので RtPh にヘクスから潰走することができる。

9.5 AFPh/RtPh: 着地したプレイヤーターンの降下兵は攻撃も潰走もできず、パラシュートで表されている間は潰走ルール(降伏と潰走失敗も含めて)に従うこともない。

9.6 APH: 降下兵は APH に突撃できない。その代り、降下したばかりの全ての 5/8 インチのパラシュート[例外: 既に展開したもの; 9.42]は除去され、それらを構成するユニットは通常の能力を回復させて盤上に配置する。この時点より前に、除去/混乱となったスティック固有の指揮官は LLMC/LLTC を引き起こさない。LOS を確認する目的において、そのスティックの全ユニットは「混乱」していると見なす。

9.7 1942 年より前のドイツ軍降下兵 26: 1942 年より前のドイツ軍降下兵は、不完全な装備の 5-4-8/2-3-8/2-2-8 の分隊/HS/操作班を含むスティックからなっている。この不完全な装備の状態は MMC の上に何らかの未使用のカウンター(捕捉カウンターなどを置くことによって示す。このカウンターが置かれている間は、分隊なら 2-2-8(8)(自動火器ボーナス/散布射撃、発煙手榴弾の能力はない)、HS なら 1-2-8(7)、操作班なら 1-2-8(8)の能力値となる(括弧内は混乱時の士気値)。不完全な装備の統制状態のドイツ軍 MMC が別のヘクスに移動した自軍 MPh の終了時に、dr(Δ)を行い 1 以下であれば兵器コンテナの位置を確保したもとする。その MPh の間に進入した異なるヘクス毎に -1drm、CX なら +1drm が適用される。MMC がこれに成功したら自身のシステムカウンターを除去し、以降正常な MMC として扱われる。戦闘継続能力に関して、この方法で降下したドイツ軍降下兵の BPV は、完全武装のものと同等の BPV を保持しているものと見なす。

10. 弾薬運搬車 (Ammo Vehicles)

10.1 弾薬運搬車: B(⊕)の武装(D 3.71)を有する車両は、SSR で弾薬運搬車の受け取りを指定されることがある。その場合は以下のルールを適用する。

10.11 選定: 弾薬運搬車として使われる特定の車両(タイプ)を SSR や H 章の車両ノートが指定していなければ、15PP 以上(B(⊕)の口径が 100mm 以上であれば 20PP 以上の乗車兵輸送能力があるものを使う。DYO コストについては H1.49 を参照する。

10.12 弾薬の運搬: 弾薬運搬車は、その上に弾薬補給カウンターを配置することで示される。弾薬補給カウンターはその車両が使用できる乗車兵輸送能力を OPP に減少させ、車両が走行不能(10.4)となるか、または弾薬欠乏の再補給(10.3)を行うまでそれを除去できない。

10.2 特典: 適切な CE 状態の武装車両が、適切な弾薬運搬車両を『突撃可能(Accessible)』区域(もしくは同一区域)に置いたまま射撃するならば、その B(⊕)は通常の B12 として扱われる。1 両の弾薬運搬車は、2 両以上の武装車両へ同時に弾薬を供給することはできない。たとえその武装が同型(砲口径および砲身長の点で)で、弾薬運搬車が 2 両の武装車両の両方に対して突撃可能/同一区域にあったとしても不可能である。

10.21 制限: いったん弾薬運搬車の B(⊕)に関する特典が準備射撃で使われたら、その弾薬運搬車は続く MPh に MP を消費することはできない(その状態を示すために準備射撃カウンターを置く)。弾薬運搬車の B(⊕)の特典は移動中射撃に使うことはできないが、10.2 を守るなら AFPh に使うことができる。

10.3 再補給 (Replenishment): 弾薬欠乏(D3.71)になった B(⊕)を持つ武装車両に対し、弾薬運搬車は弾薬を再補給することができる。それには、車両と弾薬運搬車が突撃可能、又は同一区域で弾薬再補給表に示された完全ゲームターン(すなわち RPh から CCPh までを含めた 2 プレイヤーターンの間 TI 状態で停止していなければならない。弾薬再補給表の内容は、弾薬カウンターの裏にも記載されている。武装車両は、再補給中は CE 状態でなければならない。再補給に要する時間を無事終了したら、TI カウンターを除去する(そして武装車両は正常に機能できる)。ただし、車両の操作班が理由を問わず CE 状態でなくなったり、一方で車両が MP を消費したり、何らかの武器で射

11.2

B(⊕) 再補給に必要な完全ゲームターン数

9 以下	1
10	2
11	3

撃したり、CC で攻撃されたりしたときにも TI カウンターを除去する[例外: 再補給完了前に TI カウンターが除去されたら、それまでのゲームターンは再補給としてカウントされず、武装車両がその武器で射撃したら B(⊕)を使わなければならない]。1 両の弾薬運搬車は、同型の武装車両(10.2)を同時に 2 両まで再補給することができる。車両の再補給時間が無事終了したら、弾薬運搬車は弾薬消費 DR を行わなければならない。その修正前 DR が 12 であれば、弾薬運搬車は弾薬を使い果たし、弾薬補給カウンターが除去され、その弾薬運搬車は通常の運搬能力を回復する。

10.31 特殊弾薬: 通常の欠乏ナンバー(C 8.9)によって使い果たした特殊弾種は全て、弾薬運搬車による再補給によって通常の使用可能性まで回復する。ただし、再補給の対象は弾薬欠乏状態になっている車両に限られる。

10.4 走行不能/喪失: 走行不能となった弾薬運搬車は、たとえ非装甲であっても残骸面に裏返さない。代りに走行不能カウンターが置かれ、弾薬補給の役割は機能し続ける。弾薬運搬車は、再補給手順(10.3)を 4 ゲームターン続けることで、同一区域に弾薬を降ろして弾薬集積所をつくることができる。また、走行不能となった弾薬運搬車は、突撃可能/同一区域にある別の運搬車両(10.11 によってその資格があること)に同じ方法で弾薬を移すことができる。TI カウンターを当該 CCPh 終了時に除去した時に、弾薬補給カウンターはもう一方の車両または区域に配置され(新しい弾薬運搬車もしくは弾薬集積所になる。10.6)、元の車両は走行不能なら残骸面に裏返す。車両は、弾薬運搬車になる(あるいは弾薬をおろすことで弾薬運搬車でなくなる)ターンに MP を消費することはできない。

10.5 炎上する残骸 6: 弾薬運搬車が炎上する残骸となった(もしくは、既に残骸になっていて、炎上の結果となれば)即座に爆発し、残骸は残らない。爆発した場合、配置された爆薬であるかのよう[例外: X#は存在しない]、同一ヘクス内および隣接ヘクス内の非装甲目標を徹味方問わず 36FP(隣接ヘクスは 16FP)で攻撃する。同一ヘクスの AFV に対しては、最も脆弱な後面の「成功した位置」に配置されたときのみなし、隣接ヘクスであれば「悪い位置」に配置されたときのみなし(攻撃される面は、弾薬運搬車との位置関係から判定する)。同一ヘクス内の野戦構築物カウンター(および地雷原; B28.62)にも影響するが、これらには +2 の効果判定 DRM が適用される。全ての目標に対する攻撃は、1 回の DR で判定される。

10.6 弾薬集積所 (Ammo Dump): DYO で購入(H 1.6)ないしは、SSR により弾薬補給カウンターを使って移動できない弾薬集積所をつくれる。弾薬運搬車に関連する全てのルールを弾薬カウンターに適用する。ただし、区域は固定されている。

11. コンボイ (Convoys)

11.1 構成: コンボイとは、複数のエンジン搭載車両カウンターを切れ目なく 1 ヘクスずつ置いたもので、“先頭”車両と“最後尾”車両の間に間隙のない連続した“列”を形成している。しかし、シナリオのプレイ中に車両が偶然そのような位置関係になったとしてもコンボイのルールは適用されず、シナリオ中にコンボイを任意に生成させることもできない。11.8 も参照。

11.2 移動: コンボイは“複数ヘクスからなるスタック”と考える。そして AFV の小隊移動(D14.2:22)の原理を用いたインパルス移動により構成ユニットを動かす。コンボイ構成車両は、進入したヘクス毎(VBM ならヘクスサイド毎)に追加で 1MP を(砲を牽引しているかのように)払わなければならない。さらにコンボイ構成車両にとって最小の道路移動コストは 1/2 MP ではなく 1MP となる。これによってコンボイ構成車両の最小道路移動コストは 1 ヘクス当たり 2MP となる。コンボイ構成車両が実際に砲を牽引していたとしても、ヘクス毎に消費する追加移動コストは(2MP でなく)1MP である。いったんコンボイが停止 MP を消費したら、構成車両はいずれもその MPh に始動 MP を消費することはできない。11.6-7 も参照。コンボイ構成車両は蹶躓をすることができない。



11.21

11.21 間隙: コンボイの車列に(構成車両の除去/走行不能/コンボイから離れることにより [11.25-25.4] 間隙が発生した場合、元のコンボイは 2 つのコンボイに分かれ [例外: “新しいコンボイ” が 1 両の車両からなる場合; 11.1]、それぞれもう片方とは無関係に移動(MP を消費する)することになる。ただし、その MP にコンボイがすでに 1 インパルスでも移動してから間隙が生じたのであれば、新しく作られた「後方」のコンボイがその MP を続ける前に、「前方」のコンボイの MP を先に終了しなければならぬ。コンボイがいったん自身の MP を始めたら、元のコンボイを構成する全てのユニットが MP を終えるまで、フェイスプレイヤーの他のユニットの MP を行うことはできない。

例: 先頭に 3 台のトラック、その後に 5 台のハーフトラックから構成されたコンボイが、路上で 2MP を消費して 1 インパルスを終了した。防衛機銃射撃が 3 台目のトラックを除去した。その結果生じた間隙によって 2 台のトラックからなる新しい「前方」のコンボイと、その後に 5 台のハーフトラックからなる「後方」のコンボイを形成した。これら全ての車両は現在の MP に 1 インパルスを既に終了しているので、フェイスプレイヤーは、自分の他のユニットを移動させる前に「前方」のコンボイ車両の移動を終了させなければならない。前方のコンボイ車両の MP を終了させた後で、フェイスプレイヤーは「後方」のコンボイと同じ行動をさせてコンボイの MP を終了させた。後方のコンボイが真中のハーフトラックを喪失したならば、次のインパルスに 2 台のハーフトラックからなる新しい前方と後方のコンボイが生成され、この新しい前方のコンボイも新しい後方のコンボイを行動させる前に MP を終了させなければならない。

11.22 後進: コンボイ構成車両が後進移動することはできない。さらにコンボイ構成車両は、同じ MP において、直前にいたヘクスに直接再進入することもできない。

例: インパルス時にコンボイの車両が 5Y6 を退出して Z6 に移動した。現在の MP に Z6 を退出して直接 Y6 に再進入することはできない。再度 Y6 に進入する最も良い方法は Z5 または Y7 経由で進入することである (Z5 か Y7 にいったん進入したら、その MP に “直接” Z6 に再進入することはできない)。

11.23 車両/残骸区域への進入: 1 両でも車両/残骸がある区域に進入するコンボイの車両は、D2.14 に従って計算された追加 MP コストの 2 倍を追加消費する。さらに、コンボイの車両がある区域に進入する車両も D2.14 により計算された追加コストを 2 倍にする。よって別のコンボイの車両を含む区域に進入するコンボイの車両は、D2.14 により計算された追加コストを 4 倍にする。

例: コンボイのトラックが道路にそって残骸のある別の開墾地帯に進入するためには 6MP を消費しなければならない $[2 \times \{\text{コンボイが道路に進入する MP}\} + \{2 \times \{\text{残骸区域に進入}\}; \text{D2.14}\} \times 2 \times \{\text{コンボイのペナルティ}\}] = 6$ 。その区域に道路がなければ、トラックはそこへ進入するのに 7MP を支払わなければならない $(5 + \{1 \times 2\}) = 7$ 。その区域に道路がなく、さらに残骸の代わりに別のコンボイの車両があれば、トラックはそこへ進入するのに 9MP を支払わなければならない $(5 + \{1 \times 4\}) = 9$ 。

11.24 機動状態: コンボイは全体で 1 つのユニットのように機動状態を利用できる。ただしコンボイ構成車両(もしくはコンボイ全体)は、非フェイスプレイヤーによる機動の試み(D2.401)を実行できない。

11.25 非コンボイ移動: 非コンボイ移動を望むコンボイの車両は、現在のコンボイから自発的に(制限はあるが)離脱することができる。非コンボイ移動を実行するには、インパルスが始まる前(で、その直前の防衛機銃射撃が解決された後)にフェイスプレイヤーがそのことを宣言し、そして当該車両は(もしできるなら; 11.251-252 を参照)直ちに移動/移動中射撃等の MP を消費し(防衛機銃射撃の対象となる、自身の MP を終了させる。コンボイからの離脱を望んだ全ての車両がこの手順を経た後で、そのコンボイ自身のインパルスを始める。

11.251 以下の条件が 1 つでも適用できれば、車両は自身のコンボイから(非コンボイ移動で [11.25]、もしくは新しいコンボイを形成して [11.254]) 離脱できる。

1) 現在、車両/その PRC が、確認された地上の敵ユニットに LOS が引ける。もしくは前のインパルス終了時(1 つ前の MP の最後のインパルスを含める)に攻撃(残留 FP によるものも含めるが、除去/走行不能にできなかった地雷原の攻撃は除く)を受けた自軍の同一コンボイの車両(自身も含む)に LOS が引ける。または、現在の MP に除去/走行不能になった自軍の同一コンボイの車両に LOS が引ける;

2) それが無線機を装備した AFV で、なおかつ無線機を装備し、衝撃や麻痺の状態にない別の自軍 AFV(コンボイである必要はない)の固有の操作班が条件 #1 に記載された LOS を引ける;

3) 帰還となった(11.253)。

11.252 無線機非装備 AFV: 無線機非装備の AFV 小隊(D14.2)が非コンボイ移動をするには、小隊の状態を維持してコンボイを離脱し、小隊移動を使って小隊内の全 AFV の MP を終了する。1 両の無線機非装備 AFV が非コンボイ移動を望み、無線機非装備の AFV 小隊からの離脱も望む場合、自身の MP 開始時に D14.23 の NTC に成功する必要がある。コンボイの中にいたとしても、無線機非装備 AFV は、MP を開始した後では小隊から離脱することはできない(D14.23)。

11.253 帰還: コンボイの車両の帰還は、11.25 にしたがって次のインパルス開始時にコンボイからの離脱を強制される。

11.254 新しいコンボイ: コンボイの構成車両のうち、11.251 の条件に適合する車両は、あるインパルスにおいて間隙をあけるような移動(もしくは停止 MP の消費)をすることで、元のコンボイから離脱することもできる。これにより、自身を“先頭”車両とする新しい“後方”のコンボイがつくられる。いったん自発的に間隙をあければ、11.21 の移動方法と移動順番が、新たにできた両方のコンボイに適用される。

11.255 コンボイを離脱するために消費された MP は元のコンボイの MP 消費には関係なく、元のコンボイに対する防衛機銃射撃を引き起こす要因にもならない。間隙によってそのコンボイから分離した 1 両のみの車両は、もはやコンボイの状態にはない(11.1)。

11.26 統合: 2 つ以上のコンボイを統合して 1 つにすることができるが、その中で現在最も多い MP 消費が、新しいコンボイの全車両に即座に適用される。

11.3 PP 能力: コンボイの構成車両の運搬能力は 0PP であり、コンボイを離脱したとしても 0PP のままである [例外: その車両が砲を実際に牽引した状態で初期配置されたのなら、その砲の操作班と弾薬の運搬が認められる]。

11.4 コンボイの LOS 妨害: 砲兵器に射撃されたとき TH 事例 J が適用されるのであれば、コンボイ車両(縦隊ではない)は LOS 妨害を形成する。

11.5 縦隊 (Column): 縦隊は、1 ヘクスの幅で、連続した複数のヘクスに配置された歩兵/騎兵/ワゴンカウンターの列で構成される。それらのヘクスには通常のスタック制限が適用される。縦隊に含まれる全てのユニットは、現在隣接しているユニットと隣接した状態を保ち、縦隊内の各ユニット/スタックが移動/突撃するときには、前方にいるユニット/スタックの退出したヘクスにのみ進入することができる [例外: “先頭”のユニット/スタック]。縦隊は、移動/突撃を除く行動(やその試み)はできない(禁止される行動には、展開、SW 回収、索敵、発煙手榴弾の配置、SMC への歩兵 OVR などを含む)が、攻撃を受けたり、“?” の獲得/喪失(縦隊そのものは確認状態の敵ユニットとみなされる)や解除(11.53)による影響は受ける。シナリオの間に、ユニットが偶然に縦隊の状態になったとしても、縦隊のルールが適用されることはなく、また自発的に縦隊をつくることもできない。

11.51 SW: ワゴンで輸送しない限り、縦隊が運んでいる全ての SW は可能な限り dm 状態でなければならない。

11.52 移動: 縦隊は、“複数ヘクスからなるスタック”として移動/突撃の際にインパルス移動を用い、縦隊内にある“最も遅い”ユニットの MF を消費する。縦隊ユニットは危険な移動(A4.62)を連続的に実施しているとみなされる。道路ボーナス(B3.4)は通常どおり縦隊の移動に適用され、縦隊内の 1 人の指揮官によって MF のボーナスも適用できる(縦隊が 1 つの“複数ヘクスからなるスタック”とみなされるため)。ギャロップ/急速歩移動は縦隊に適用できるが、全力移動/警戒移動/迂回移動/ダッシュ/人海戦術はできない。

11.521 地形: 縦隊のユニットは林/建物区域に進入できず [例外: 小道/道路ヘクスサイドの通過、もしくは工場]、野戦構築物カウンターの下に移動するための MF を消費することもできない。縦隊のユニットに弾痕の TEM を適用することはできない。

11.522 発見: 縦隊のユニットが隠蔽ユニットを発見(A12.15)することになる区域に進入したときは、その縦隊が今のインパルスを終了するまでは、非フェイスプレイヤーはそのユニットを明らかにしない。それを明らかにするときは、非フェイスプレイヤーの区域にいるフェイスプレイヤーのユニットのみ(縦隊の他の



E

ユニットはインパルス終了時の位置にとどまる)が直前に退出したヘクスに戻され、オーバースタックも適用しうる。

11.523 統合：釘付け状態でなく統制状態にある歩兵/騎兵/ワゴン(複数も可能)は、MPH 開始に先立って既存の縦隊の一部となれる位置にいるならば、その縦隊に統合することができる。統合の宣言はフェイズプレイヤーによってなされ、総合された各ユニットは縦隊の一部となり、危険な移動を始める。

11.53 解隊：縦隊内のユニットは縦隊を離脱することができず、縦隊に間隙を発生させることもできない。縦隊は 11.531-532 のタイミングで解隊が可能かどうかを判定する。その時に縦隊ユニットが攻撃された(狙撃も含むが、地雷原については 11.534 を参照)、もしくは確認状態の敵地上ユニットに LOS が引けるのならば、その縦隊は即座に解隊する。縦隊が解隊したら、それらのユニットは即座に危険な移動 DRM から解放される[例外：縦隊の自発的な解隊は、そのために 1MF を消費する(そして解隊を宣言する)ことで“開始”できるが、その時の MF 消費に伴う全ての防衛機射撃が終わってから、実際の解隊を行う]。11.535-536 も参照すること。盤上でのみ(少なくとも部分的に；11.7)縦隊の解隊ができる。

11.531 MPH：MF/MP を消費したばかりの何らかのユニットに対する全ての防衛機射撃(もしあれば)を解決した時点で、全てのフェイズプレイヤー/非フェイズプレイヤーの縦隊は 11.53 にしたがって解隊を判定する。フェイズプレイヤーの縦隊が MPH に解隊したときは、その構成ユニットの MPH は(移動していない場合でも)即座に終了する。

11.532 他のフェイズ：MPH 以外では、各潰走ユニットが MF を消費したり、各ユニットが突撃したり、各種の攻撃(CC を含める)が解決された後で、縦隊の解隊を判定する。

11.533 OBA/航空攻撃：航空機によって攻撃された区域から 6 ヘクス内、あるいは HE OBA の着弾地域の区域から 6 ヘクス内に構成ユニットがいる縦隊は、直ちに解隊する。縦隊構成ユニットから 6 ヘクス内の区域に OBA で射撃された WP が配置されたら、縦隊は直ちに解隊する。どちらの場合でも、縦隊構成ユニットから着弾区域へ LOS が引けるかどうかは関係ない。

11.534 地雷と鉄条網：地雷原は、解隊の判断において縦隊のユニットを釘付け/混乱/損耗/除去/走行不能にさせた場合に限り、縦隊のユニットを攻撃したとみなされる。縦隊のユニットが、ある区域に進入してそこに隠匿されていた鉄条網を明らかにしたら、その縦隊は解隊する。

11.535 ワゴン：縦隊が解体するとき、全てのワゴンがその時点で機動状態となる(あるいは機動状態を維持する)。これが自軍の MPH に発生したのであれば、これらのワゴンは即座に機動状態となってその MPH を終える(11.531)。

11.536 釘付け：非フェイズプレイヤーの縦隊が解隊したときは、それらのユニットは全てが釘付けとなる[例外：ワゴン(11.535)や釘付けの結果を無視するユニット]。

11.54 隠蔽：縦隊のユニットは、通常のルールにしたがって隠蔽状態で初期配置することができる。ただし、“?” を失った縦隊のユニットは隠蔽状態に戻れない。さらに敵ユニットの存在やその LOS の有無や距離に関係なく、解隊したときに縦隊の全てのユニットは“?” を喪失する。

11.6 迷走：夜間にコンボイ/縦隊がその MPH を開始するとき、“先頭”のユニットのみが迷走する可能性がある(たとえそのコンボイに間隙が非自発的に現れたとしても)。“先頭”ユニットが迷走すれば、その後続くコンボイ/縦隊のユニットは単にその後を追う。ただしユニットがコンボイを(非コンボイ移動をするためや、新しいコンボイの“先頭”車両となるために)自発的に離脱するときは、たとえ既に MPH を始めていたとしても、通常のルールにしたがって迷走する可能性がある。

11.7 部分的な進入：MPH/APh の終了時に、コンボイや縦隊のユニットの一部が盤外に残っていたとしても、それらのユニットはコンボイ/縦隊の状態を維持しており、次の MPH/APh に盤内へ進入することができる[例外：一部が盤外に残っている縦隊が解隊したら、その盤外ユニットは再度初期配置でき、縦隊の状態にならずに進入可能な以降のフェイズに進入できる。この状況では、続くターンでの進入に対する一般的な禁止条項は無効となる]。

12.31

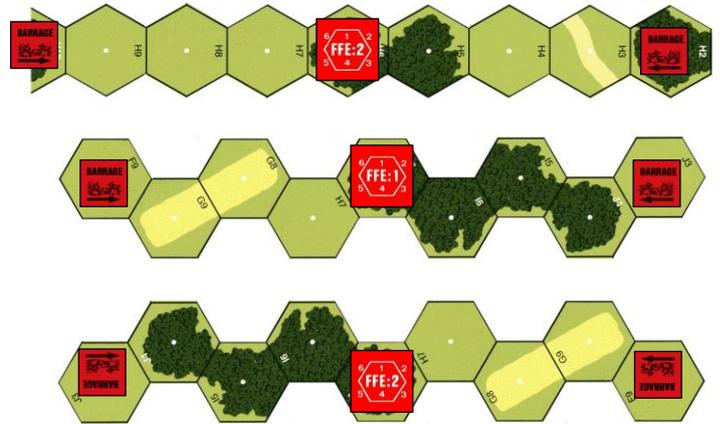
11.8 適用：コンボイ/縦隊はシナリオの初期配置/進入/勝利条件に関してのみ使用される。コンボイ/縦隊のユニットに特別な利点はない。また、上述された内容/適用項目以外の特別なペナルティもない。

12. 弾幕砲火 (Barrage)

12.1 弾幕砲火は、OBA 砲撃任務(C1.7)の一種であり、1 つでも事前計画ヘクスがあれば利用可能である²⁷。弾幕砲火は以下の修正を除いて通常の OBA のルール全てを使う。ロケット OBA 砲兵中隊は弾幕砲火に使うことができない。



12.11 構成：弾幕砲火 FFE の着弾地域は、長さ 9 ヘクス、幅 1 ヘクスで、ヘクス列または頂点方向ヘクス列に沿って広がっていかねばならない。このため、事前計画ヘクスによって弾幕砲火の形状は 6 種類ある。弾幕砲火カウンターは、FFE カウンターから 4 ヘクス離れた着弾地域の両端ヘクスに配置し、各弾幕砲火カウンターの矢印を FFE カウンターに向けて着弾地域を“貫き通す”ようにする。



12.2 初期配置：初期配置をする前に、全ての事前計画ヘクスを、通常と同様に紙などに記録する。ただし弾幕砲火も使用可能な事前計画ヘクスを望むなら、事前計画ヘクスを挟むように隣接する 2 つの弾幕砲火着弾地域ヘクスも秘密裏に記録しておく。これら 2 つの着弾地域ヘクスは、その OBA 砲兵中隊からの全ての弾幕砲火ヘクス列を設定し、事前計画ヘクスを“弾幕砲火可能”にする。同じ OBA 砲兵中隊から弾幕砲火に指定された全ての事前計画ヘクスで規定された弾幕砲火の方向は、それぞれ平行な(頂点方向)ヘクス列でなければならぬ。

例：4H6 が事前計画ヘクスである。それを使用するプレイヤーはヘクス H2 と H10 とその間を弾幕砲火に使用することに決め、「4H6」と記録したところに「弾幕砲火：H5-H7」と併記する。そのプレイヤーが、2 つ目の事前計画ヘクスを許され、C6 を選択すると考える。同様に C6 も弾幕砲火可能にするためには、記録できる唯一のヘクス列は C5-C7 となる(すでに決定した弾幕砲火可能な事前計画ヘクスと平行しているヘクス列)。もし、H5-H7 ヘクス列の代りに J3、J4、I5、I6、H6(事前計画ヘクス)、H7、G8、G9、F9 からなる頂点方向ヘクスの列を最初の弾幕砲火に指定していたら、「弾幕砲火：I6-H7」と併記し、2 つ目の事前計画ヘクス C6 には「(弾幕砲火：D5-C7)」と併記することになる。

12.3 配置：弾幕砲火に使う FFE：1 カウンターは、弾幕砲火可能な事前計画ヘクスにのみそのまま直接配置する(C1.731；SR を裏返して弾幕砲火 FFE がつくられることはあり得ない)。弾幕砲火の砲撃任務を行うのであれば、FFE：1 と同時に 2 個の弾幕砲火カウンターを盤上に置かなければならない。

12.31 弾幕砲火ヘクス列の設定：弾幕砲火は、実際の着弾位置がどこになっても、事前計画したヘクス列と常に平行なヘクス列でなければならぬ。

例：12.2 の前半の例に続けて説明する。弾幕砲火 FFE：1 カウンターが H6 に配置されたときに、弾幕砲火カウンターは H2 と H10 に、それぞれ H3 と H9 に矢印を付けて配置する。このように弾幕砲火の着弾地域は H2 と H10 を含めた 9 個のヘクスからなる。しかし、H6 に直接配置した FFE：1 カウンターが着弾に失敗して D4 に置かれたとする⁷。弾幕砲火は D4 が中心となり、H6(そして C6)で規定したヘクス列と平行に



12.4

なるようなヘクス列にのみ弾幕砲火を設定できる。結果として弾幕砲火カウンターは D0 と D8 に置かれ、矢印はそれぞれ D1 と D7 に向かせておく。

代りに J3、J4、I5、I6、H6(事前計画ヘクス)、H7、G8、G9、F9 を含む頂点方向ヘクス列に弾幕砲火を用いたとして、FFE:1 カウンターが正確に H6 に配置されたときは、弾幕砲火カウンターの 1 個は J4 に矢印を向けて J3 に、もう 1 個は G9 に矢印を向けて F9 に配置することになる。

12.4 修正 (Correcting) : 盤上の弾幕砲火(すなわち FFE:1 または FFE:2 カウンター、およびそれと関係している弾幕砲火カウンター)は、弾幕砲火可能な事前計画ヘクスまたはそれに隣接するヘクスへ(すなわち、事前計画ヘクスかそれに隣接するヘクスに C1.4 にしたがって AR を置くことで)修正することができる【例外:FFE カウンターが事前計画ヘクス上にあるか、または隣接しているときは、同じ事前計画ヘクスに隣接する別のヘクスに修正することはできない】。12.31 は修正弾幕砲撃にも適用される。

例: 12.31 の前半の例に続けて説明する。D4 に FFE カウンター、D0 と D8 に弾幕砲火カウンターがある。次のフェイズにそのプレイヤーが盤上の弾幕砲火 FFE を修正したいと考えた。弾幕砲撃可能な事前計画ヘクス、またはその隣接ヘクスにのみ D4 の FFE カウンターを修正することができ、3 ヘクスまで修正することができる(C1.4)。したがって C6 またはそこに隣接するヘクス、あるいは G6 に AR を配置できる。FFE カウンターを修正するには遠過ぎる弾幕砲火可能な事前計画ヘクスをもう 1 つプレイヤーが持っていたなら、新しい砲撃任務を宣言しなければ弾幕砲火としてそのヘクスを使用することはできない。

12.5 解決: 弾幕砲火 FFE は、砲兵中隊が HE の通常の FFE に使う欄から 1 つ左の欄にある IFT FP を用いて解決する。

例: 80+mm の OBA は弾幕砲火では 12 FP を使用し、100+mm は 16 FP を使い、150+mm は 24 FP を使う。

12.51 『煙幕』: 弾幕砲火 FFE は『煙幕』を配置するために使うことができる【例外: 移動弾幕は不可】。

12.52 FFE の LOS 妨害: 弾幕砲火 FFE は C1.57 にしたがって LOS 妨害を引き起こす【例外: 移動弾幕】。

12.6 変換: 弾幕砲火可能な事前計画ヘクスは、通常の/攪乱砲撃任務のために使うこともできる【例外: 移動弾幕の使用を指定したもの; 12.7】。ただし、あるタイプの任務から別のタイプの任務への変換は任務の“間”にしかできない(C1.7)。

12.7 移動弾幕 (Creeping Barrage) : 移動弾幕²⁸は、観測員や無線機を使用することなく、各シナリオ攻撃側の PFPh(可能なら DFPh)に自動的に修正される弾幕砲火のタイプの 1 つである。移動弾幕は、シナリオ攻撃側のみが使うことができる。特記ない限り、弾幕砲火の全てのルールが移動弾幕にも適用される。DYO のコストは H 1.5 を参照。

12.71 初期配置: シナリオ攻撃側が移動弾幕を使えるシナリオにおいて、初期配置の前に、1 個の弾幕砲火可能な事前計画ヘクス(12.2)とそれに伴う弾幕砲火ヘクス列(または頂点方向ヘクス列)をプレイヤーは秘密裏に記録する。そのヘクス列は、シナリオ攻撃側のユニットの大多数が 1 ターン目に進入する盤端と平行に設定しなければならない。移動弾幕は、そのプレイヤーの 1 ターン目に直接配置される(C1.731)。また、事前計画ヘクスから上述した自軍盤端の反対側の盤端の方向に、(頂点方向)ヘクス列を 1 本設定し、そのヘクス列の任意のヘクスを最終目標ヘクスとして、それも秘密裏に記録する。ここで設定された(頂点方向)ヘクス列は、事前計画ヘクスから最終目標ヘクス(を含めて)までの“移動弾幕ヘクス列”と呼ばれ、最終目標ヘクスの方向へ定期的に修正される移動弾幕 FFE カウンターが通る道となる。また同時に、各ゲームターンで移動弾幕を自軍 PFPh のみに修正するのか、自軍の PFPh と DFPh の両方で修正するのかも秘密裏に併記しておく²⁹。同じく移動弾幕を解除するゲームターン(すなわち終了するゲームターン; 12.76)も秘密裏に併記する。移動弾幕は(砲撃時機がずれていない限り; 12.72)1 ターン目に始まり、1 回の修正につき 2 ヘクス前進させることに注意する。最後に、事前計画ヘクスのために黒いカード/チットを 1 枚追加して、砲撃権のチットの山を用意すること。

例: シナリオ攻撃側は盤 4 のヘクス列 A から進入し、100+mm 移動弾幕の支援の下 6 ターン内にヘクス列 O と P の建物を確保しなければならない。ヘクス列 Q-GG は事前に使用されない。盤を検討して G5 を事前計画ヘクス、P5 を最終目標ヘクスに決定した。これによって G5 と P5 を含むその間の“5”が付くヘクスを移動弾幕ヘクス列として設定したことになる。また自軍の PFPh と DFPh に移動弾幕を修正することにした。「修正: FFE:1-2」と記録することでこれを示す。(自軍 PFPh にのみ修正するときには「修正: FFE:1」と記すことになる)。最終的に、3 ゲームターン目の終了後に移動弾幕を終えることにし、「解除: GT:4」と記した。

12.72 砲撃時機 (Timing) : 両軍が初期配置した後で、最初の RPh の開始前にシナリオ攻撃側は特別な砲撃権獲得チットを引く。それが黒であればシナリオ攻撃側の地上攻撃と協調して移動弾幕が開始されることとなり、そのまま最初の RPh を始める。赤を引いたらシナリオ攻撃側の地上攻撃に先だって移動弾幕が開始されることとなり、その“事前ゲームターン”数を確認するため砲撃時機 dr(2 で割る; FRU)を行う³⁰。それから“事前ゲームターン 1”を始める。各“事前ゲームターン”はシナリオ攻撃側の自軍 PFPh と DFPh のみで構成され、12.73-731 にしたがって移動弾幕を修正/解決するだけである。“事前ゲーム”DFPh での移動弾幕 FFE:C カウンターの出現は 1 “事前ゲームターン”の終了を意味し、終了させる回数は修正後砲撃時機 dr と同数である。全ての“事前ゲームターン”が終了した後に、最初に引いた赤いカード/チットをカード/チットの山の中の黒のカード/チットと交換し、赤いカード/チットは山に戻して混ぜておく。これらが終了した後、最初の RPh が開始される。FFE:C カウンターは現在あるヘクスから開始し、フェイズプレイヤーの PFPh に修正および解決がなされる。先ほど取り出した黒のカード/チットは露呈させておく。

12.73 PFPh での手順: シナリオ攻撃側が使用可能な移動弾幕を持つ自軍 PFPh の開始時に(“事前ゲームターン”であっても)、無線連絡を試みる代わりに下記の手順 1 か手順 2 を行い、その後で手順 3 を行う。

- 1) ゲームターン 1 の PFPh であり、引かれた特別な砲撃権が黒だったら(もしくは赤を引いてしまったために生じた“事前ゲームターン 1”の PFPh であれば)、事前計画ヘクスに移動弾幕の AR カウンターを配置し、C1.731-732 にしたがって FFE:1 カウンターを“(SR を介さずに)直接置く”;あるいは、
- 2) 移動弾幕の FFE:C カウンターが盤上にあれば、FFE:1 に交換してから 12.74 にしたがって FFE:1 を修正しなければならない【例外: 解除するとき; 12.76】。
- 3) FFE:1 カウンターがその PFPh の最終的な配置ヘクスにあるときは、弾幕砲火の攻撃を解決し、FFE:1 カウンターを FFE:2 と交換する。

12.731 DFPh での手順: シナリオ攻撃側が非フェイズプレイヤーとなる各 DFPh(“事前ゲームターン”であったとしても)の開始時に移動弾幕 FFE:2 カウンターが盤上にあれば、無線接触 DR の代わりに下記の 1 つ、あるいは両方を実行しなければならない。

- 1) “FFE:1-2”と修正パターンを記録しているなら、最初に 12.74 にしたがって FFE:2 カウンターを修正しなければならない【例外: 解除する場合; 12.76】。かつ/または、
- 2) 修正パターンを“FFE:1”または“FFE:1-2”のどちらかで記録したかどうかに関係なく、弾幕砲火を手順 1 で解除しないのであれば、弾幕砲火の攻撃を解決してからその FFE:2 カウンターを FFE:C の側に裏返す。

12.732 調整: もし、シナリオ攻撃側の 1 ターン目(あるいは“事前ゲームターン 1”)の PFPh で、移動弾幕 FFE:1 カウンターの最終的な配置ヘクスがその事前計画ヘクスから外れてしまったならば、事前計画ヘクスの位置を取り消し、FFE:1 カウンターが現在置かれているヘクスを“調整後の”事前計画ヘクスにしなければならない。最終目標ヘクスとして記録した位置も同じく取り消して、新しい“調整後の”最終目標ヘクスに変更しなければならない。新たに記録したこれら 2 つのヘクスは、元の移動弾幕ヘクス列の正確なヘクス列設定と構成を保持したまま“スライド”させた、新しい移動弾幕ヘクス列を形成してなければならない。



E

12.74 修正 (Correcting) : 移動弾幕 FFE カウンターの修正距離は2ヘクスであり、FFE カウンターの現在のヘクスより最終目標ヘクスに近づく(ヘクス数で)移動弾幕ヘクス列のヘクスに試みなければならぬ(つまり C1.4 にしたがって、AR を2ヘクス「前進」したヘクスに置く)。これが行なえなければ、その時に移動弾幕を解除しなければならぬ(12.76)。各修正は通常の着弾判定 dr を課される。それがずれたら誤差 dr で方向のみを決め、その方向へ1ヘクスずらした所を最終的な FFE 配置ヘクスとする。

例: 12.71 の例から続ける。初期配置の後にシナリオ攻撃側が引いた特別な砲撃権獲得チットは赤であった。そのため砲撃時機 dr を行ったところ修正前で3となったが、これはターン1のRPhが始まる前に2「事前 ゲームターン」分の移動弾幕砲撃が行われることを意味する。「事前 ゲームターン1」のPFPh(12.73の手順1)に、C5(事前計画ヘクス)にARを配置して着弾判定を行い、着弾に成功したかどうかを確認した。G6にずれて着弾したためFFE:1カウンターをそこに置き⁵、G2とG10に弾幕砲火カウンター(12.11)を置いてから、「F4G5(弾幕砲火:G4-G6)」を消して「F4C6(弾幕砲火:G5-G7)」に書き直した。さらに「P5」から「P6」に最終目標ヘクスを変更した(FFE カウンターのヘクスであるG6と12.732の要件の両方を満足する、新しい最終目標ヘクスとなる唯一のヘクスがP6であることに注意する。結局、FFEの不正確さにより、「G5とP6およびその間にある“5”の付く全てのヘクス」から「G6とP6およびその間にある“6”の付く全てのヘクス」に移動弾幕ヘクス列を変更させたことになる。この後、ヘクスG2からG10までをそれぞれ16FPで攻撃し始め、FFE:1カウンターをFFE:2に交換する(12.73の手順3)。次に「事前 ゲームターン1」のDFPhを始めるにあたって、新しい移動弾幕ヘクス列にありながらかつ新しい最終目標ヘクスに近くなるようにFFE:2カウンターを2ヘクス修正しなければならぬ(12.731の手順1)。唯一の選択はI6となるため、ARをそこに置いた。しかし、着弾判定drは3であったため誤差drで方向を定め、ARの位置はH6に1ヘクスずれ(12.74)、FFE:2カウンターがそこに修正される。弾幕砲火カウンターを再配置した後で、H2-H10のヘクスに対する弾幕砲火の攻撃を解除し、FFE:2カウンターをFFE:C側に裏返し(12.731の手順2)、これで「事前 ゲームターン1」が終了する。

次は「事前 ゲームターン2」のPFPhとなり、FFE:CをFFE:1カウンターに交換した上で修正を行い(12.73の手順2)、今回はJ6に修正された。それから12.73の手順3、12.731の手順1、12.731の手順2を再度行う。この最後の手順にしたがってFFE:2カウンターをFFE:C側に裏返してから(これで1ゲームターンにおける移動弾幕(この場合2回目)で最後の「事前 ゲームターン」が終了)、ターン1のRPhが始まることになる。

(シナリオ攻撃側の修正に関する記述が「修正 FFE:1」であったら、各「事前 ゲームターン」のDFPhにFFE:2を修正しないことを除いて同じ手順を踏むことになる。すなわち12.731の手順1は使われないが、12.731の手順2は使われる。) いったん、そのシナリオが始まったら、シナリオ攻撃側は「事前 ゲームターン2」のPFPhと全く同じ方法で各自軍PFPhに移動弾幕砲火を行う。同様に、「事前 ゲームターン2」のDFPhで実施したことを自軍の各DFPhにおいて同じように行う。これらの手続きは移動弾幕の解除(12.76)まで続く。

(シナリオ攻撃側の修正に関する記述が「修正 FFE:1」となっていたら、自軍DFPhにFFE:2を修正しないことを除いて同じ手順を踏んでシナリオを始めることになる。)

12.75 『煙幕』/妨害: 『煙幕』を配置するために移動弾幕FFEを使うことはできない。しかしながら、移動弾幕のFFE妨害DRM(C1.57)は通常の+1の代わりに+2となる[例外:雨が降っているか、深雪のシナリオなら+1となる]³¹。

12.76 解除 (Lifting) : 移動弾幕は、特別な砲撃権チットを引いてから、その弾幕砲火が終わるまでが1つの砲撃任務である。移動弾幕は、12.74にしたがってもはや移動弾幕ヘクス列で修正できなくなった最初の自軍射撃フェイズの開始時、あるいは記録しておいた(12.71)ゲームターン数(「事前ゲームターン」を含む)の移動弾幕を終えた後の最初の自軍射撃フェイズの開始時(どちらか先に生じた方に終了する(すなわち解除する))。移動弾幕を解除するとき、そのFFEカウンターは単に盤からとり除き、その移動弾幕はもはやシナリオの間使用できない。

例: 12.74の例に続いて、今は、シナリオ攻撃側のゲームターン1のPFPh開始時であり、現在N5にあるFFE:Cカウンターを交換した移動弾幕のFFE:1カウンター(12.73の手順2)をP6へと修正するところである。このヘクスは新しい最終目標ヘクスであり、現在FFEが修正できる唯一のヘクス(12.74)である。FFEカウンターにとって可能性のある最終的配置ヘクスはP6あるいはP6に隣接するヘクスである。それがQ6かQ7に着弾したら全体のFFE着弾地域が盤外になってしまうので解決できなくなる。別のヘクスに着弾すれば解決される。しかし着弾ヘクスに関係なく、シナリオ攻撃側の次の自軍DFPhの開始時には、現在のヘクスよりP6に近いヘクスへの2ヘクスの修正ができないため、弾幕砲火を解除しなければならぬ。

脚注 4

(シナリオ攻撃側の修正に関する記述が「修正 FFE:1」であっても、同じことが生じるが、次のPFPhに修正または解除される前に、DFPhにFFE:2として同じ着弾地域ヘクスを2回攻撃することになる。)

(これがシナリオ攻撃側のPFPhの開始時ではなく、シナリオ攻撃側のターン1のDFPh終了時であれば、移動弾幕を使えるのは3ゲームターンのみであるため、不幸にも「事前 ゲームターン」に2ターン分使われたことで、ターン2のPFPh開始時には解除される。)

12.77 観測員/無線機/砲撃権: 移動弾幕に観測員を使用することはできない。無線機は、移動弾幕を行なっている砲兵中隊と連絡を試みることはできない。砲撃権チットを引くことは、シナリオ中の移動弾幕に行われない[全てに対する例外は変換; 12.771]³²。

12.771 変換: SSRが移動弾幕に使用するために無線機を割り当てていけば、移動弾幕を解除した後の統制状態の観測員は、通常の無線接触を行って砲撃権を得る試み(現在のチットの山から引く)を可能なフェイズに実行できる。成功したら、その砲兵中隊は通常の(通常/攪乱)砲撃任務が可能になる³³。しかし、移動弾幕の最初に置いた事前計画ヘクスはもはや事前計画ヘクスとして使用できない。

例: 12.76の例を続ける。今はシナリオ攻撃側の次の自軍DFPh開始時で、移動弾幕を解除したと仮定する。次の自軍PFPhまたは次のDFPh(ないしはそれ以降)に利用可能な統制状態の観測員がいれば、観測員は無線接触や砲撃権の獲得を試みることができ、それによって砲兵中隊を通常のOBA使用目的に変更できるわけである。

E章脚注 (Chapter E Footnotes)

1. 1.1 夜間: 史実では、夜間戦闘はその特殊性によって特に攻撃側に優位を与えるため、戦争の進展とともにより一般的に行われるようになっていった。夜間では、厳密な計画に基づいての限定的な目標に対しての攻撃であれば、昼間よりも土地を獲得しやすく、損害もより少なく済んだのである。夜間攻撃の際に攻撃側が直面するのは部隊の統制の難しさであり、ゆえに事前計画にかかる比重は大きかった。しかし、攻撃側が得られる主導権の優位性と奇襲効果は非常に高いものであった。これに対して防御側は、夜の闇の『向こう側』で何が起きているかわからないため、常に神経過敏な状況におかれた。さらに防御側は、主体的に物を見ることができず、ただ対応することしかできなかった。そして見えないところから突然敵が目の前に——それは通常、防御側の兵器の射程によって生じるはずの防衛ゾーンの内側に——現れるという衝撃を味わうことになった。それらは容易にパニックを引き起こし、夜間戦闘の経験の浅い(時)か(か)の点では優勢な部隊を潰走させることになった。そして常に、夜間では敵の銃火を横切らなければならぬ地帯が減少するため、致命的な防衛射撃にさらされる時間は短くなったのである。いざいせよ、我々の夜間ルールは、プレイアビリティのために、夜間戦闘の複雑さを控えるに足る見届けている。

2. 1.12 NVRの変化: 基準NVRの変化(dr)は、NVRを減少させる可能性を高めてある。なぜなら、戦闘の進展とともに生じる爆発と銃火の閃光が、夜間の視認能力に著しい混乱を引き起こすためである。脚注7を参照。

3. 1.21 防御側の移動制限: シナリオ防御側の配置は、一般的には夕刻に完了しており、夜間においては神経質になっている歩哨の射撃を誘発しないように、移動は最小限にとどめられた。敵の行動に気がついて、防御側の指揮官達は夜間の戦場で何が起きているのかをわずろろと見ることができず、ゆえに自身の置かれた状況をすぐに判断できなかった。この足かせにより、彼らは自分たちの部隊をいかに移動させればよいのか——再度体勢を立て直すのか、あるいは反撃を行うのか——を的確に判断することができず、防衛線の別の区域に敵が進出してきても、それを知ることができなかった。一言でいえば、防御側は素早い行動がとれず、ただ受け身であったため、攻撃側的主导権という優位が高められたのである。しかしながら、この防御側の柔軟性の欠如は、地図盤とカウンターの全てを見渡すことができる全知の神であるプレイヤーにとってもやすく忘れられてしまう。秘匿、もしくは隠蔽状態のユニットに対する射撃は、必ずしも防御側が敵を見たことや特定の敵を狙いをつけて射撃したことを表しているのではないことを覚えておくこと。それは敵を発見する過程をシミュレートした、単なるゲームシステムとみなすべきである。

4. 1.4 秘匿移動: 夜間戦闘で最も重要な要素は、発見されることなく敵陣線に浸透し、「どこからともなく」敵が現れることによる奇襲効果であった。秘匿のルールは必然的に抽象的なものとなるが、加えてその点を再現する必要がある。プレイヤーは秘匿カウンターに与えられている移動の優位性が、夜間では移動速度が増すことを意味しているのではないことを理解すべきである。この移動能力の優位は、闇にまぎれることによって防御側の移動に対する発見と対応能力が低下し、相対的に攻撃側の浸透能力が



脚注4

増加していることを再現している。さらにこれによって、防御側の配置のすぐそばに突然攻撃側が出現するという奇襲効果も描き出している。全知のプレイヤーは、『発見』を目的とした『攻撃』を秘匿カウンターに行うことができるが、ユニットは自分が何を射撃しているのか具体的にはわかっていない。ただ『そこに何かある』と考えただけである。彼らの火力と射撃結果は、距離、地形、およびその他の射撃解決過程が内包している要素とともに、秘匿されたユニットの『正体を暴く』確率を表現しているにすぎない。秘匿移動は敵に見えられていない状態での重要な継続的な移動を表現しており、これによって防御側の千里眼的な状況把握を幾分緩和し、浸透の適切な機会を表現するのに必要となるより多くのゲームターンを削減することができている。K章のディバイダーに付属している秘匿ボックスは、A章脚注18の隠蔽や、PFの所持品に関する選択ルール(C13.311)、パラシュートやグライダーの内包物の表示など、様々な用途に用いることができる。

5. 1.5 夜間移動: このルールは戦闘状況下での移動を想定したものである(すなわち、灯火制限命令が影響している)。SSRがさらに敵戦線の後方への奇襲をシミュレートしようとするなら、車両の前照灯は灯り、街路には明かりがついているだろう。このような状況では移動に関するペナルティは一切影響しない(加えて、前照灯をともしている間、その車両には発射光カウンターが置かれ続けることになる)。

6. 1.53 迷走: 攻撃側の視点で見た場合、夜間攻撃の最大の問題点は部隊の統制であった。部隊が所定の経路を外れたり、目標を誤ったりすることは普通の出来事であり、夜間戦闘の経験豊富な兵士でなければ統制された攻撃は難しくかった。

7. 1.7 戦闘: 敵を見ることが相対的に困難なため、夜間戦闘は大変異質なものであった。人は網膜内のロドプシン(視紅としても知られる)によって暗闇の視界に慣れるが、銃の発射光(特に自分の扱う武器の発射光)、砲弾の炸裂、そして星弾の明かりによっても素早く相殺され、明かりは『眼の中の点』として残るために視認能力を大変悪化させた。実際の戦闘中であらば、敵は『音の輪郭』と『動く影』として見えることがほとんどだった。これに加え、距離の判断が難しくなること、通常型の光学照準器や長射程の装備がほとんど無力化すること、そしてびくつき意識が高まることが問題点であった。これらの要素全てが複合して、夜間では火器の効果が著しく減ぜられ、よって白兵戦への依存度が増すこととなった。

8. 1.7 戦闘: 脚注7で述べた視認能力の低下とは逆に、夜間では射撃の指向と目標を“見る”助けとして聴覚の利用が増大していた。よって、夜間移動はその立てる音によって射撃を誘引したのである。夜空の明度は、通常地平線の下よりもやや明るかった。それゆえ、地平線から上に伸びている何か(例えば建物や木立)は影として立ち上がり、大変に目立った。それらは大きさと距離を見積もることが可能であったため、射撃のための大体の見当を与えてくれた。この概念を理解するには、まず夜空に垂直に伸びる木立の影を思い浮かべるとよい。その木の高さを推測すれば、そこまでの距離を概算するのはそう難しくないのである。付近に目印となるような地形のない開路地の部隊は、木の根元に陣取る敵と銃火を交わす際、一つの優位性を持っていた。それは、敵が漆黒の海のいたるところから広がる発射光しか見えない、という点である。

9. 1.76 誤射: 夜間では友軍同士の誤射が頻繁に起こった。ゆえに、夜間で捕獲MGの使用はためらわれた。敵が射撃していると誤射した友軍から、誤射を誘引したからである。この状況に対して狙撃攻撃の可能性を増大させるという方法は、鹵獲使用を全面禁止にすることなくその危険性を表現する方法としては最も単純なものだろう。同様に、夜間行動中に部隊が誤射による平均的な損害を表現するためにも、狙撃攻撃が採用されている。このルールは敵狙撃兵の活発な活動を再現しているのでもなければ、特定の友軍ユニットの射撃を表現しているのでもない。誤射は地図上のどこでも起こりえることゆえ、誤射を狙撃DRIによって表現することはちょうどよいのである。

10. 1.8 発射光: 待機射撃以外のAFPhにおける射撃は発射光を残さない。なぜなら、それに対する反撃はPPPhに行われるものであり、その助けとするには前進射撃が時間短すぎるからである。

11. 1.9 照明: 星弾、炎、そして月は、一面では夜間の視認を助けていたが、もう一面では実際に視認性を下げていた。確かに、光源はその明るさに応じた一定の区域を照らしていた。しかしながら、光源がたとえ満月の明かりのように柔らかなものだったとしても、明暗の差が激しくなるために、影となった部分の視認は著しく困難になったのである。加えて、光源が目のロドプシンを相殺してしまうため、照明された区域以外を見るのが非常に困難となり、明かりが消えた後はあらゆる所を見るのが難しくなった。

夜間の照明区域に関するもう一つの問題点は、星弾や炎の明かりが『不自然』だったことである。いかにいえば、それらの明かりは昼間の風景を再現できなかったのだ。星弾は、見る者と地形、そして星弾の相互の位置関係によって、垂直に伸びる地形の一部、もしくは全体が照らされたり影になったりする不気味な情景を作り上げた。また、地形と星弾は、星弾の位置が高度の降下や風の影響により刻々と変化することで、形と位置を変化させ続ける際立った影をも作りだしていたのである。

E

炎による明かりは、その強さが不安定であるため、星弾と同様の変化する光と影を作りだした。炎は動かないために、星弾のように風景の位置が動いて見えるようなことはなかったが、炎による赤い色が『明滅して』見えたのである。

最終的に、戦闘員の感覚は戦闘の恐怖と興奮、それに発射光と爆発による閃光でできた“眼の中の点”によってもさらに狂うこととなった。こうした要素が複合して、照明されている区域内のものは、昼間に見えているそれとは大きくかけ離れて見えた。

12. 1.921 星弾の使用: 発射に必要な使用drとは、そのユニットの星弾射撃能力の有無と、射撃の必要性の認知力、および不発の可能性などを抽象的に表現したものである。

13. 1.933 IRの効果: 星弾に比べてIRの照明範囲が広いのは加えてROFを使い切ることほかの弾種の使用が禁じられるのは、IRがより明るかったこと、時間の許す限り大量に発射していたとみなしているからである。

13A. 1.95 仕掛け照明弾: 星弾やIRの明かりはジャングルの生い茂った葉の天蓋を通過できなかったため、敵の移動を探知するために仕掛け照明弾がしばしば使用された。これらの“照明弾”は、実際には焼夷手榴弾や訓練用焼夷弾に仕掛け用のワイヤーを取り付けたものであった。

14. 2.1 尋問: シナリオの勝利条件がCVP(A26.21)に絡むものでなかった場合、捕虜を取ろうという意識は大幅に減退する。おそらく、無慈悲(A20.3)の影響だけが、紙の戦場での広範囲な戦争犯罪を抑制している。捕虜からすぐに実質的に役に立つ情報を入手できることを可能にすることで、多くのシナリオで捕虜を得る動機を増すことができるだろう。尋問ルールは戦術レベルでの捕虜獲得の重要性を増強しているが、一方で捕虜に監視をつけねばならない点での不利益は生じる。

15. 5.1 ボートカウンター: 3タイプのボートカウンターは、ドイツ軍の突撃工兵が装備していた中でよく知られたものをシミュレートしている。他の国籍の装備はより種類が増えてしまうため、ゲームにおいて稀にしか使用されないボートについて、各国籍の異なった形式を用意しようとは試みなかった。ドイツ軍以外のOBIにこれらのボートカウンターが含まれている場合は、その国籍の装備の中で近似のものを表現している。ドイツ軍の突撃艇(Sturmboot)は、軽量、木造で竜骨がなく、長いスクリューシャフトを持ち、浅い喫水でも推進可能であったため、水際まで操縦することができた。小型ラフト(Kline Flossaacke)は4人までを運ぶことのできる、空気で膨らませたボートであり、櫂によって人力で推進した。分隊サイズのカウンターは、これらのボートがいくつか密集して運用されている状態を表している。大型ラフト(Grosse Flossaacke)も、推進には櫂による人力を用いた、大型の空気で膨らませたボートであった。膨らませていない状態のボートは、2PPの車両運搬コストによって、どの車両でも運搬することが可能である。とはいえ、そのようなボートを用いるには空気で膨らませねばならず、ほとんどのASLシナリオの時間枠内で取り扱うには不適当である。シナリオがそのような行動を要求していたら、ボートを膨らませるためには操作班もしくはHSがII状態となり、そのボートの運搬容量12PP(及び端数)につき完全4ゲームターンを要するものとする。分隊がII状態となって作業に従事した場合、ボート2個を同時に作業できるが、ボート1個の時間を短縮することはできない。大型“フェリー”の構造(工兵によって大型ラフト同士を縄によって結びつけたもの)は、敵前で用いるには脆弱すぎたため、ゲームでは扱われないことになった。

16. 5.52 砲兵器 vs ボート: これらのボートは水の上に低く浮かぶため、小さな敵影となった。また、ボートが完全に停止することはほとんどなかった。自身の推進に加え、漂流の効果も累積されるためである。ゆえに、砲兵器からの射撃に対しては、ボートは機動およびVHD状態にあるとみなされる。接岸しているボートと乗員は、文字通り川岸にあるわけではない。そうしたボートは浅瀬において乗船/下船の過程に拘束されている乗員とともに水際近くにあり、いまだ集団としてまとまっている状態を表している。

17. 6.3 水泳TEM: 泳者は浮き沈みを繰り返す小さな目標であった。しかしながら、水によって砲弾の破片生成が低減される効果は、水中の目標により強く伝わる衝撃波によって相殺された。

18. 7.1 航空支援: 戦術航空支援の真価は前線後方での輸送阻止にあり、そこでは敵味方の区別という問題はない。航空機による地上支援任務の重要性は否定できないが、実際の時間に換算して30分以下の射撃戦闘を扱うASLのような戦術級ゲームでは、そのような任務を取り扱うことはまったくもって問題である。その最たるものが、航空機の効果が与える、プレイバランスへの重大な影響である。航空支援の登場時期が単なるdrで判定される方法は議論の対象となるだろう。ゆえに、航空支援のルールは、地上支援が与える影響のシミュレートに興味を持つプレイヤーのために残しておき、よりバランスの取れたゲームプレイを望むプレイヤーは、それらのルールの使用を避けるべきである。加えて、戦場で用いられた航空機と武装の種類は非常に多岐にわたっており、ASLの範疇で取り扱うべきか疑問である。ゆえに、我々は航空機と武装の種類を少なく分類することにした。全ての戦闘型爆撃機の“爆撃”による攻撃は、ロケット弾やキャノン砲などの他の武装による攻撃を簡潔に描き出しているものである。航空支援ルールは、



E

脚注33

スツーカーを除く全航空機を同様の武装と能力を持った戦闘爆撃機とみなし、その平均的な効果を描き出すことを目的にデザインされている。特定の航空機固有の特徴をより正確に描き出したいと欲するプレイヤーには、その好奇心を満足させるために、若干のリサーチと自身のデザインによるSSR製作を推奨する。既存ルールの枠組みは、簡単な武装のバリエーションの導入を可能としている。ハンス・ルーデルの37Lキャノン装備のスツーカー、様々なロケット/キャノン砲を装備したシュトルムビク、ハリケーン、P-47、それにタイフーンなどである。より一般的なSSRは、爆弾を装備していない戦闘機の導入である。航空支援用の航空機を包括的に処理するため、ドイツ軍には青、日本軍には黄色、アメリカ軍には緑のカウンターが用意されており、その他の連合軍はアメリカ軍のカウンターを使用する。

19. 7.31 帰還：視認TCによって生じる帰還は、燃料の減少や何らの目標も発見できなかった(敵であるかどうか、もしくは攻撃価値のある目標かどうか上空から明確に判断できなかった)ことなど、雑多な要因を表現している。航空機は死角以外の全てのヘクスに明確にLOSを引くことができるが、視認TCの概念は、パイロットがプレイヤーほどの千里眼を持っていないという事実—数千フィート上空で、航空機の操縦と索敵を一人でやっているという事実—に対する対価なのである。それはちょうど2倍の範囲(パスを出さねばならないクォーターバックに似ている。彼は広く散会したレシーバーを全て見渡すことができない。さらに、パイロットは一人で、自分が見ているものが敵か味方かの判断をせねばならないのである。

20. 7.51&7.52 対空射撃：攻撃を実行している航空機だけを目標にできるという、制限された対空射撃ルールによって表現されているものよりも、実際の対空射撃はずっと大きい。しかしながら、標準的なASLシナリオでの対空兵器は、通常地上目標に対して使用されるように設定されている。ゆえに、実際に攻撃を行っていない航空機に対して対空射撃をすることで、対峙している敵地上部隊に位置を露呈する(あるいは航空攻撃を誘引する)ことは本意ではないだろう。加えて、このルールは航空機が攻撃を実行していないときは、軽対空兵器の効果が及ぶよりも高空にあることを表現している。IFEを有していない対空砲は、主に高高度にある航空機に対して用いられた。これらの重々しい兵器は、発射頻度が低く、至近距離を高速で飛ぶ航空目標を追尾するのが困難だったためである。重対空砲は低高度の目標に対して用いられることはほとんどなかったため、そのような射撃は禁止されている。

21. 7.51 軽対空射撃：歩兵が操作するMGのほとんどは地上戦闘の支援兵器であり、特別な対空用装備なしでは航空機に有効な射撃は行えなかった。ASLシステムのHMGのいくつかはMMGと同じ兵器により多くの弾薬と備品を加えたものであり、ゆえにHMGは対空用装備を有しているときみなされ、MMGはそうではない。対空射撃をした兵器にAAカウンターの置いてAAモードに拘束することは、その射手が航空機に対して有効な射撃を行うために必要な準備の度合いを表現している。

22. 7.511 対空射撃の解決：戦闘爆撃機は戦争の進展とともに撃墜が困難となり、その地上支援任務を進展させた。コックピットは装甲化され、燃料タンクには自動消火装置が取り付けられ、さらに高速化することで損傷しづらくなった。軽対空兵器の絶え間ない進歩が、これらの改良を促し続けたのである。

23. 9.1 空挺降下：第2次世界大戦は、降下兵にとっての絶頂期であった。その後は、敵の支配地域で師団が丸ごと降下するのは犠牲が大きすぎると考えられるようになった。戦闘前の地上攻撃や、迅速な頭上からの火力支援を空挺部隊に与えるヘリコプターの登場は、少なからず空挺降下を日陰の位置へと押しやってしまった。第2次世界大戦においても、敵に発見されずに地上に降り立ち、敵と対峙する前に再編成が行えるよう、空挺降下のほとんどが夜間に試みられた。昼間の降下はその反対である。すなわち、警戒態勢の敵の眼前への降下は、甚大な被害が伴ったのである。

24. 9.2&9.4 漂流と着地：ドイツ軍のパラシュート兵は西側連合軍よりも低高度から降下したため、広く散開することはなかったが、着地時の損害は比較的に増加した。加えて、彼らのパラシュートには降下中の動きを制御するためのライザーコードが備わっていなかった。ソ連軍の降下は、パラシュートの開傘に時間がかかったために高高度から行われ、その結果より広く散開することとなった。

25. 9.42 着地時の損害：ノルマンディの降下において、多くの降下兵が装備過多のため深さ90cmにも満たない水たまりで溺死してしまった。降下兵は着地の瞬間に衝撃を和らげるために丸まるように訓練されていたが、装備過多のまま水をたたえた低地に降下した兵士の多くが、ひっくり返った亀のように再び起き上がることができずに溺れていったのである。全ての降下兵に展開を生じさせるNTCが課せられているのは、降下の際の散開の影響と、着地後間もない状態で脆弱性を表現している。

26. 9.7 1942年より前のドイツ軍空挺降下：戦争初期の数年間、ドイツ軍の降下兵は彼らの武器の大半を兵器収納筒に入れて別に降下させていた。クレタ島への降下においても、各降下兵は拳銃と2本の弾倉、数個の手榴弾、そしてナイフだけを携帯して降下した。分隊長/小隊長のみがサブマシンガンを持っていた。1個分隊の武器を着地させるためには、4本の兵器収納筒が必要であった。これは大半のドイツ軍降下兵が、武

器収納筒を発見し、中身を取り出して分配するまでの間、事実上非武装で行動していたことを意味する。これは1944年の西側連合軍降下兵が、助けなしではどうも伏せの状態から起き上がれないほどの追加武装、弾薬、雑多な装備を抱えて降下したのとは、極めて対照的であった。

27. 12.1 弾幕砲火：弾幕砲火は主に防御型の砲撃任務であり、広い範囲に効果を及ぼすため、集中砲撃よりも移動の阻止に適していた。弾幕砲火を行う砲は、特定の1点に集中するのではなく、むしろ事前に計画された軸にそって砲撃を散布するように照準された。集中砲撃は、しばしば要求されてから数分で効力を発揮したが、弾幕砲火の計画はそれよりも多少長い時間がかかった。それゆえ、弾幕砲火は事前指定軸が予想される敵の進入路と交差するように、あらかじめ計画されていた。

28. 12.7 移動弾幕：移動弾幕は第1次世界大戦で広範囲に用いられた。第2次世界大戦では、野砲により柔軟性と正確性が備わったために重要視されなくなったが、計画的な攻撃の際には時に用いられることがあった。移動弾幕の優位性の一つは、攻撃側の部隊が「砲撃のカーテン」の背後を前進することでそれが作り出す視界妨害の恩恵を受けられることであった。加えて、攻撃側が弾幕に「すりよって」いた場合(可能な限り弾幕に近づいて前進した場合)、防御側が砲撃から立ち直る前に接近が可能であった。移動弾幕の欠点の一つは、元々が散布射撃型の砲撃であるため、敵のいない地点に多数の砲弾が落ち、ゆえに火力の浪費が生じることであった。弾幕砲火には他にRolling Barrageと呼ばれるタイプのももあった[訳注：日本語ではCreeping Barrageと同様に移動弾幕と呼ばれる]。これはより多くの防御部隊をとらえ、攻撃側にさらに援護を与えることを期待して、交互に前進する2つの独立した移動弾幕のことである。

29. 12.71 PFPPh/DFPhにおける修正：移動弾幕の最たる欠点の一つが柔軟性の欠如であった。攻撃側が予期していなかった強力な抵抗に遭遇したり、攻撃開始が遅延したりした場合、部隊は弾幕から切り離されてしまい、その主要な恩恵(すなわち、援護効果と一時的な敵の無力化)は失われた。一方で、攻撃に際して予想よりも軽い抵抗しか受けなかった場合でも、攻撃側の部隊は当然のことながら弾幕を通過して移動することはなかったために、その前進速度は移動弾幕の速度によって制限された。ゲームで言う『シナリオ攻撃側』も同様の問題に直面する。攻撃側が素早い進撃速度を予想するならば、修正はPFPPhとDFPhの両方に行うべきである。ただし、強力な敵の抵抗にあたり、砲撃が早くに始まりすぎたりした場合、攻撃側部隊は弾幕から遠く後方に取り残されてしまうだろう。もしくは、攻撃側がゆっくりとした前進速度を考えているか、より敵の抵抗力を弱めることを望む場合には、修正はPFPPhのみに行うべきである。ただし、攻撃側は、弾幕が自軍部隊の進撃速度を制限してもなお勝利条件を達成する時間が残るのか否か、十分に考慮する必要がある。

30. 12.72 砲撃時期：移動弾幕が攻撃開始よりも早く始まってしまったことは、砲撃指揮官の時計の進み具合を表現しているものではない。それは、様々な要因によって攻撃開始が遅れてしまった地上部隊を表現しているのである。例えば、単に攻撃開始位置に到着するのが遅れた、敵の砲撃によって混乱が生じた、予期していなかった事態(前哨戦における防御側の頑強な抵抗や未発見の地雷原)による遅延などである。このような不運に見舞われた場合でも、普通は移動弾幕砲撃の融通の利かない前進速度を止めることはできなかった。複雑な砲兵隊のタイムテーブルを、一度動き始めた後に急に変更することなど、容易ではなかったのである。

31. 12.75 煙幕/妨害：通常の移動弾幕の規定では、あらかじめ決められた数のHE弾を射撃すること、1発か2発の煙幕弾射撃を差し控えることになっていた。防御側が砲撃の破壊力によって十分に弱められていなかった場合、これが両方側の視界を低下させ、攻撃を補助することになった。移動弾幕の妨害DRMの増加は、簡単に効果的にこのことを描き出している。

32. 12.77 無線機/砲撃権：移動弾幕には無線機は用いられない。なぜならこのタイプの砲撃は、多くの時間—ときには数日—をかけて事前に計画されるものだからである。この厳格な計画は放棄されることはなく、変更が行われるとしても軽微なものだった(これがなぜ移動弾幕には常に砲撃権が与えられるかの理由である)。加えて、そのような計画や砲兵部隊の行動指令は高位の指揮レベルで実行されており、単なる前線観測員の一言によって彼らの綿密な計算と計画を全て台無しにすることなど、到底納得できることではなかった。移動弾幕は、歩兵部隊が非常に遠くにとどまっていた場合には中止されることもあったが、それ以外ルールの取り扱う内容以上の、極めて異例な事態であった。いづれにせよ、観測員が時間をかけて指揮系統をさかのぼり、そのトップにたどり着いたとしても、通常のシナリオの時間の中では影響を与えるのは不可能であろう。

33. 12.711 変換：移動弾幕が規定のコースを進んだ後、特定の砲兵隊に集中砲撃を認めるように特別に指示されている場合があった。一般的には、その砲撃は事前に計画された目標に対して要請されたが、ゲームでは単純化のため通常のOBAに戻している。