



# F 北アフリカ (North Africa)

## 目次 :

- |                      |  |
|----------------------|--|
| 1. 開豁地 (Open Ground) | 8. 土塁 (Sangars)                          |
| 2. 低草地 (Scrub)       | 9. 轍 (Tracks)                            |
| 3. ハマダ (Hammada)     | 10. 丘陵斜面の石垣と生垣 (Hillside Walls&Hedges)   |
| 4. 窪地 (Deirs)        | 11. 乾燥地帯の気象条件 (Arid Climatic Conditions) |
| 5. ワジ (涸れ谷 : Wadis)  | 12. 砂漠のオーバーレイ (Desert Overlays)          |
| 6. 小丘 (Hillocks)     | 13. 地形の変化 (Alternate Terrain Types)      |
| 7. 砂地 (Sand)         |  |

**F.1 砂漠地図盤:** 25-31の地図盤を砂漠地図盤と呼ぶ。将来において、砂色の開豁地の地図盤が出てきたら、それも砂漠地図盤である。地図盤25/25eの建物は全て石造建物である。

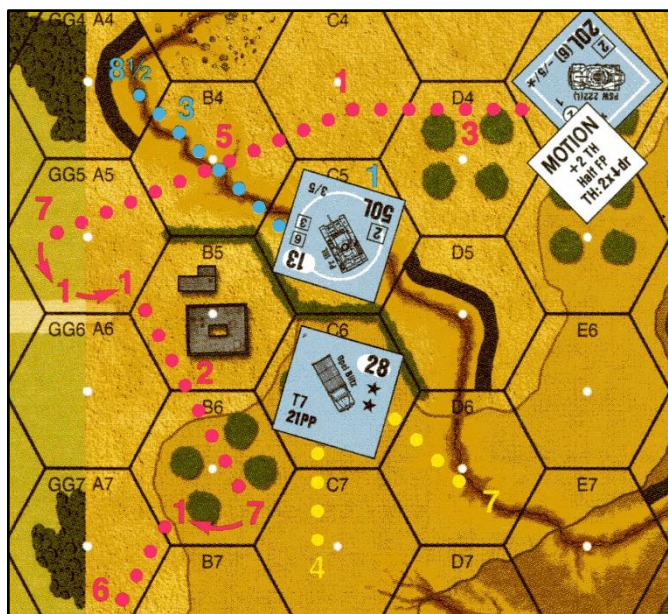
**F.1A 砲の設置:** C11.2の条件を満たした車載型ではない砲は、砂漠地図盤に初期配置する場合、以下の条件でのみ設置が可能である。すなわち、隠蔽地形内に隠匿/隠蔽して配置した；砂地(7.41)に配置した；塹壕内に配置した。砂地もしくは低草地に配置すること(のみ)で設置の権利を得た砲は、LOSを確保するために設置状態で配置しないことを選択してもよい。その旨記録しておくこと。F.1Aは崩壊地/草原地形(13.1-2)では適用されない。

**F.1B 築壕:** 砂漠地図盤では全ての築壕の試みに+2 DRMがある【例外：砂地(7.421)および草原地形(13.2)】。<sup>1</sup>

**F.1C 潰走:** 砂漠地図盤のみを用いた昼間のシナリオで、しかも崩壊地や草原地形ではない場合、潰走不能として除去されるのは、その潰走を強制した敵ユニットが6ヘクス以内にいるときのみである。

**F.1D 砂漠オーバーレイ:** 砂漠地図盤に関する全ての特別ルールは、特記のない限り砂漠オーバーレイにも適用される。

**F.2 砂漠地形表:** 砂漠地図盤上にあるヘクスの移動コストについては、砂漠地形表を参照する【例外：F.2A；13項も参照】。繁み、岩場、建物、果樹園、道路などについては、B章の地形表が今まで通り用いられる。砂漠地形と通常地形のハーフヘクスによって作られたヘクスは、ワジ(5.)が含まれているか、ハマダ(3.)か砂地(7.)に『突撃可能(Accessible)』<sup>1</sup>状態の場合のみ、砂漠地形と見なされる。



例：機動状態にあるPSW222(L)は自身のMPHを開始し、D4に3MP(B章の果樹園コスト)を消費して進入した。続いてC4で1MP(砂漠[すなわちF章]の開豁地コスト)を消費し、B4では5MP(ワジ4MP+砂漠開豁地1MP)を消費した。A4には進入できない。なぜなら、A4はワジであると同時に林でもあり(F5.12、B19.21、A2.4)、ACが林に進入するためには全MP消費(B章の林コスト)が必要だからである。ワジを出てA5に進入するには

## F.5

7MP(高度レベル上昇4MP+B章の開豁地3MP)を消費し、そこで2MPを追加消費して反時計回りに2ヘクス頂点分のVCA変更を行った。続いてVBMを用いてB5-A6のヘクスサイドで2MP(砂漠の開豁地×2)を消費し、B6に7MP(高度レベル上昇4MP+果樹園3MP)で進入した。そこで1MPを消費して1ヘクス頂点分VCAを時計回りに変更し、A7-B7のヘクスサイドでVBMを行い、6MP(B章の開豁地×2)を消費した。そこでこの車両は機動状態でMPHを終えた。3号L型は自身のMPHを開始し、1MPを消費して始動し、B4に3MP(ワジ2MP+砂漠開豁地1MP)の消費で進入した。続いてA4で8.5MP(ワジ2MP+林；許容移動力の半分6.5MP)を消費した。0.5MPしか残っていないため、ESBの危険を冒さないのであれば、ここで機動状態となってMPHを終えねばならない。単純化のために、この例ではボグ、および走行不能DRについては無視している。

**F.2A ボード25の丘:** ボード25の丘は、低草地・ハマダ・ワジを含まない限り、MF/MP消費に関して通常地形(B章)の移動コストを用いる【例外：ハマダ走行不能(3.31)と砂地ボグ(7.31)は適用される。地形の変化(13)は適用されうる】。地図盤25eについては12.51を参照。

例：F.2のイラストを見よ。始動/停止のMPを除き、25C6にあるトラックは、C7に入るなら4MP(B章の開豁地)を消費し、D6の底に入るなら7MP(ワジ6MP+砂漠の開豁地1MP)を消費する。

**F.3 砂漠VP:** 砂漠戦では車両と砲が特に重要であった。これを反映し、砂漠VP(DVP)を指定されたシナリオでは、砲や車両がA26.2-22に従って除去/捕獲/退出したとき、以下の方法を用いてVPを計算する。

- 砲：砲のDVPは、その砲のBPVの10%(FRU)に等しい(砲が分解・故障状態でもDVPは減少しない)。
- 車両：車両のDVPは、その車両のBPVの10%(FRU)に等しい(車両のMAが故障/使用不能になっていてもDVPは減少しない)【例外：F.3Aを参照】。

利便性のため、DVPはシナリオカードの砲・車両イラストの左上に赤い数字で記入されているが、これには車両に最初から含まれているPRCのVPは含まれていない。DVPが用いられている時でも、車両と砲以外のユニット/装備の価値に変更はない。

例：操作班と戦車指揮官を考慮しなかった場合、A26.21に従ったVP価値は以下になる。ドイツの37L対戦車砲と88L対空砲が同じ2VP。4号F戦車が4、SdKfz7HTが1、SdKfz7/1HTが2VPである。しかし、DVPだとこれらの兵器が破壊/退出した時の価値は以下になる。37L対戦車砲：3VP、88L対空砲：6VP、4号F戦車：8VP、SdKfz7HT：2VP、SdKfz7/1HT：6VPである。車両の固有操作班(固有HS)が除去/退出した場合には別に2VP(1VP)の価値を持つ。

**F.3A DVPの変動:** アメリカやドイツの迫撃砲搭載ハーフトラック [SPW250/7、SPW251/2、M4、M4A1、M21] や、イギリスのIP3インチモーターキャリアー/2ポンド砲ポータは、その固有のMAを取り外したり、降車させたりできる。取り外してしまったり、降車させたりしたら、その車両のDVPはAFVなら2、そうでないなら1に変化する。MAがそのままの時のDVPの計算はF.3にしたがう。

例：SPW250/7の、迫撃砲を取り外した後のDVPは“2”である。そうでないなら5DVPの価値を持つ。2ポンド砲ポータは40L対戦車砲を降車させた後のDVPは“1”である。そうでないなら4DVPの価値を持つ。F.3Aに列挙されていない車両のDVP(例えば、2インチ/3インチ迫撃砲搭載型キャリアーや、イギリス軍砲兵器特記Bによる3トントラックの57L砲ポータ車両)は、現在その兵器が搭載されているか否かにかかわらず変化しない。



**F.4 枢軸軍の車両:** 1941年9月までの北アフリカ戦域(11.2で定義される)のシナリオでは、全ての枢軸軍車両【例外：オートバイ】は、許容MPが赤色で印刷されている(D2.5-51)ものとみなされる<sup>2</sup>。そのため、装輪車両も含め、枢軸軍車両はその期間中、機械的信頼性DR(D2.51)の対象になる。この制限は10月以降解除される。

**F.5 降伏:** 北アフリカ戦域(11.2で定義される)のシナリオでは、降伏を拒否されない。すなわち、降伏したユニットは無慈悲(A20.3)によって除去されない。



## F.6

**F.6 ドイツ軍:** ロンメルへの敬愛と配置転換率の低さを反映して、1942-43年のDYOシナリオにおける第15、21装甲師団、第90軽師団の歩兵は、エリートクラスユニットの比率を高くするべきである。

**F.7 地雷原:** B28.45参照

**F.7A** B28.46参照

**F.7B ダミー地雷原:** B28.47参照

**F.7C 隠匿地雷原:** B28.48参照

**F.8 自由フランス軍:** A25.53参照

**F.8A 1943年11月以前の装備:** A25.54参照

**F.8B 1943年12月-45年5月の装備:** A25.55参照

**F.8C フランス製の装備:** A25.56参照

**F.8D DYO:** A25.57参照

**F.8E ヴィシーフランス軍:** A25.58参照

**F.9 アメリカ製イギリス軍国籍色SW:** A25.35参照

**F.10 車載発煙手榴弾:** D13.35参照

**F.11 後進機動状態:** D2.24参照

**F.12 A - E章:** A - D章(および用いられているE章)のルールは、本章で特に明記されていない限り、F章のルールと併用される。



### 1. 開豁地 (Open Ground)

**1.1 砂漠の開豁地<sup>3</sup>** (例: ヘクス26B1、あるいはヘクス25V2の開豁地部分)は、通常の開豁地(B.1およびB1.1)と以下の点で異なっている。色が黄褐色であること。砲の配置(F.1A)と築壕(F.1B)に関する制限。そしていくつかの車両のMPコストである。F.2-2Aと13.1も参照。低草地、ハマダ、そして砂地は開豁地とみなされる場合もある; 2.2、3.2、7.2を参照。



### 2. 低草地 (Scrub)

**2.1 低草地<sup>4</sup>**は緑褐色の不定形の斑点と黒の短線や点が多数描かれて表されている。このようなイラストの描かれたヘクスは低草地ヘクスとみなす(例: 26E9)。

**2.2 低草地**はLOS障害にも妨害にもならない。以下を除いて、開豁地(1.1)と同様に扱う。砲の設置(F.1A)、移動コスト(2.21)、ハマダ走行不能(3.31)、および崩壊地(13.1)に『突撃可能』な場合。低草地ではFFMOが適用され、阻止も行われる。

**2.21 MF/MP:** 低草地を含んだ砂地以外の区域への移動コストは以下のとおり: 歩兵=1MF; 騎兵/ワゴン=2MF; 完全装軌式車両=2MP; ハーフトラック=3MP; 装甲車およびオートバイ=4MP; トラック=6MP 低草地を含んだ砂地についてはF7.3を参照。

## F



**2.3 隠蔽:** 低草地は、歩兵(その所有するSW)、ダミースタック、壕(土塁; 8も含む)、設置された砲に関してのみ隠蔽地形とみなす。低草地に隠匿/隠蔽されて初期配置された砲は、設置されていると考えてよい(F.1A)。



### 3. ハマダ (Hammada)

**3.1 ハマダ<sup>5</sup>**は多数の黒点と淡褐色の不規則な多角形によって表わされている。このようなヘクスは全てハマダヘクスとみなす(例: 26D4)。

**3.2 ハマダ**はLOS障害にも妨害にもならない。以下の点を除いて、開豁地(1.1)と同じに扱う。移動コスト(3.3)、ハマダ走行不能(3.31)、特定の攻撃解決(3.4)、砂地ボグ(7.31)、および崩壊地に『突撃可能』な場合(13.1)。ハマダではFFMOが適用され、阻止も行われる。

**3.3 MF/MP:** ハマダを含んだ区域への移動コストは以下のとおり: 歩兵=1MF; 騎兵/ワゴン=3MF; 完全装軌式車両=2MP; ハーフトラック=3MP; 装甲車/オートバイ=4MP; トラック=6MP



**3.31 ハマダ走行不能:** 完全装軌式以外の車両【例外: ワゴン】は、ハマダヘクスあるいはハマダに『突撃可能』な開豁地ヘクスに入った(もしくはそれらのヘクスでVCAを変更した)場合、ハマダ走行不能DRを行わねばならない【例外: 轍(9.1)もしくは道路を利用している場合】。修正後のDRが12以上でその車両は走行不能になる【例外: オートバイ; 3.32】。以下のDRMが累積して適用される。

#### DRM 事例

+1	英国製 * <sup>6</sup> ではない、車重4t以上のトラック
+1	オートバイとしてMPを消費する車両
+1	そのヘクスへの進入(もしくはVCA変更)に通常の移動コストを消費; 総コスト【例外: 牽引/天候/コンボイ】の2倍を支払うことにより無効となる†
-1	ハマダヘクスに『突撃可能』な開豁地ヘクス

\* 英国製とは、イギリス軍国籍色で、かつカウンターの名称に米国製を示す“(a)”が記載されていないものを指す。

† 2倍のMPコストは一度に消費されたとみなす。

該当ヘクスが複数のハマダヘクスに隣接しているという理由で、複数回の走行不能DRを要求されることはない。VCAの変更については、1ヘクスサイドの変更につき1回の走行不能DRを行わねばならない。以下は、プレイヤーの利便性のために上記のDRMを車種ごとに計算した表である。

#### ハマダ走行不能 DR<sup>a</sup>

MPタイプ	修正前DR <sup>b</sup> ≥ # = 走行不能		ハマダに『突撃可能』な開豁地 <sup>b</sup>	
	ハマダ	ハマダ	ハマダ	ハマダ
	COT	2×COT	COT	2×COT
トラック < 4t	11	12	12	NA
トラック ≥ 4t 英国製	11	12	12	NA
トラック ≥ 4t その他	10	11	11	12
装甲車	11	12	12	NA
ハーフトラック	11	12	12	NA
完全装軌式	NA	NA	NA	NA
オートバイ <sup>c</sup>	10	11	11	12

a 轍もしくは道路を利用している場合には必要としない。

b この場合の開豁地には、低草地、ハマダ、砂地は含まれない。

c 修正前DR ≥ # : D15.46にしたがって跨乗兵は混乱し降車する。

修正前DR > # : オートバイは除去される; 3.32参照





# F

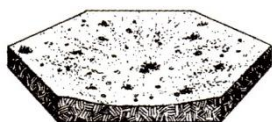
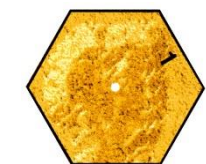
例：ドイツ軍のオベルブリットトラック(車重6.5t)がハマダに『突撃可能』な開豁地ヘクスに進入し、一度に2MP(進入に必要な1MPに、DRMを軽減するための追加1MP)を消費した。ハマダ走行不能DRに適用されるDRMは4以上のトラックであることによる+1と、開豁地による-1なので、このトラックは修正前DR12の場合にのみ走行不能になる。進入の際に1MPしか消費していなかったら、追加+1DRMが加算されるため、修正前DR11以上で走行不能となる。ハマダヘクスに6MPの消費(必要最小限)で進入した場合、修正前DR10以上で走行不能となる。地図盤25の丘ヘクス上でもハマダ走行不能は適用されるが、消費移動力は異なる(F.2A)。低草地、ハマダ、砂地は、ハマダ走行不能に関しては開豁地とみなさない。



**3.32 オートバイ：**オートバイがハマダ走行不能チェックに失敗しても、走行不能にはならない。修正後DRが12ちょうどなときはD15.46の事故判定に失敗したように、跨乗兵は混乱して降車する；修正後DRが13以上の時は上記に加え、オートバイが除去される。

**3.4 TEM：**ハマダ内の非装甲目標に対する爆薬、事前砲撃(C1.82-821)、砲兵器/OBAのHE弾による攻撃には、他の修正に累積して-1 TEMが適用される【例外：HE相当、特別付随攻撃、部分装甲AFVへの攻撃には適用しない】。この-1のTEMによって、これらの攻撃の残留火力は(空中炸裂と同じ；A8.26)IFTで1コラム上昇する。ハマダのTEMは上記の場合を除き0である。

例：75mm砲が、ATTによってハマダ内の歩兵を攻撃した場合、IFT上では6FPに-1DRM(ハマダTEM)を適用して解決される。残留火力は通常の2ではなく、4FPが残る。ITTでの攻撃ならば、TH DRに対して事例Qとして-1DRMが適用され、残留火力は通常の6ではなく8FPが残る。もしこの歩兵が単独壕に入っていたなら、単独壕のTEMと上記のDRMが累積し、+1DRMが適用される。ハマダにある土塁にいる歩兵が事前砲撃を受けた場合、-2DRM(+3土塁TEM；8.4 -1ハマダTEM)+2TEM=-2事前砲撃DRMを適用する。



## 4. 窪地 (Deirs)

**4.1 窪地<sup>7</sup>**は“D”の識別記号を持つオーバーレイ(12.)に登場する地形である。窪地は明るい黄色のグラデーションのかかった縁取りで囲まれた、黄色がかかった領域として描かれている。この縁取りのことを、以下“外縁(Lip)”と呼ぶ。

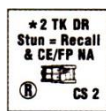
**4.2 窪地**は、外縁ヘクス(オーバーレイ上で外縁を含んだヘクスのこと)も含め、周りよりも若干くぼんだ地形である。窪地内にいるユニットはレベル0にいる(オーバーレイがレベル0にあるとして)と見なされるが、特定の状況では外縁による防御効果を得ることができる。外縁を含むヘクスで、外縁の“外側”にあるヘクスサイドを『外縁ヘクスサイド』と呼ぶ。全ての窪地は、低草地(2.2)や砂地(7.2)で述べられている相違点を除いては、基本的に開豁地(1.1)である【例外：窪地のTEM；4.5】。

# 5.1

**4.3 MF/MP：**全てのユニットは、窪地区域からの出入りの際にそのヘクスのCOT(ほとんどの場合、開豁地)以外の追加の移動コストを支払うことはない【例外：車両が外縁ヘクスサイドを通過して窪地の外に出る場合、+1MPを消費する。この1MPは、臨機射撃に関して“進入先のヘクス”で支払ったと考える】。

**4.4 LOS：**他の障害物がない場合、窪地がLOSに影響するのは以下の場合だけである。外縁のない窪地の中にある、壕の下/設置状態のユニットは、外縁ヘクスサイドを通過して窪地の外にLOSを引く場合、より高い高度レベルのヘクスか、同一の高度レベルでその外縁ヘクスサイドに隣接したヘクスのみ見ることができる。4.51参照。

**4.5 TEM：**窪地にいる非PRC目標は、被った攻撃が自身と同一高度レベルからの直接射撃で、かつLOFが外縁ヘクスサイドを通過しており、しかも射撃側がその外縁ヘクスサイドを共有するヘクスにいない場合、+1 TEM(あるいはHD状態)を主張できる【例外：射撃側と目標が別々の窪地にいるのなら、外縁ヘクスサイドを共有して『隣接』していても前述の窪地による防御効果を得られる】。その他の場合、平坦な地面と同様に窪地に防御効果はない【例外：火線；4.52】。



**4.51 AFV/残骸のTEMとLOS妨害：**窪地内のAFV/残骸は、通常の+1 TEMを持つ。同様に窪地内のLOS妨害も通常どおりの妨害効果を持つ【例外：窪地内の“½レベル”妨害は、見ると見られる側の両方が同一レベルにあり、かつ少なくともそのどちらか一方、あるいは両方が窪地内にいる場合のみ影響する。このルールにおける“½レベル”妨害とは、繁み、橋、麦畑、沼沢地、岩場、AFV/残骸(D9.4のようにLOS内にある場合)のことである】。



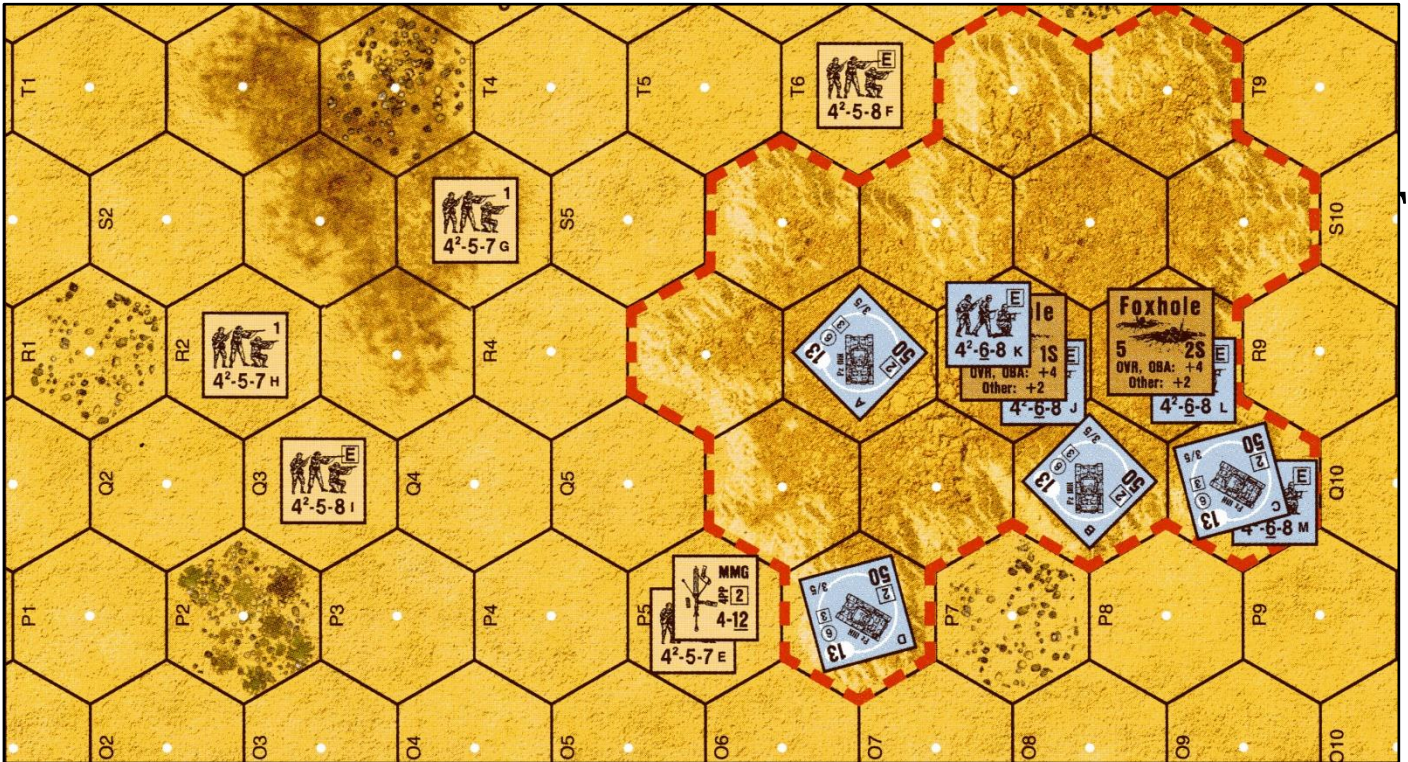
**4.52 火線：**窪地ヘクス内を移動する歩兵/馬が火線に進入したとしても、その窪地を形成する外縁の外側から引かれた火線であり、かつ進入した窪地ヘクスそのものに火線カウンターが置かれていないなら、その火線の影響を受けない。窪地ヘクス内を移動中の車両または露出したPRC【例外：騎乗中の兵士】が火線に進入したとしても、そのヘクスに残骸があったと仮定したときに火線LOFに妨害が生じず(4.51参照)、かつ進入した窪地ヘクスそのものに火線カウンターが置かれていないなら、その火線の影響を受けない。



## 5. ワジ (涸れ谷<sup>2</sup>：Wadis)

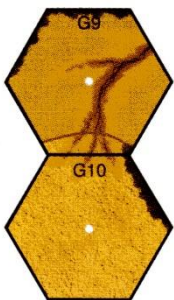
**5.1 ワジ<sup>8</sup>**は“W”の識別記号を持つオーバーレイ(12.)に登場する地形であり、茶、黒、黄色で小峡谷と似た意匠で描かれている。加えて、同様のイラストが地図盤25(および25e)にも見られ、これらもワジヘクスである；25D7、E8、E9、E10、およびF10はワジヘクスの例である。同様に、地図盤25eのI5とJ5もワジヘクスである。A2.76も参照。





例：イラスト内には、窪地(外縁ヘクスサイドが赤い破線で示されている)と小丘(6)が表示されている。以下に、表示されているユニットのLOSと防御効果を列挙する。イラスト内のユニットは、特記されていない限り相互にLOSを持つ。同様に、+1TEM/HDの防御効果(迫撃砲/OBAの攻撃には適用されない)を得ているのは、そう特記されたもののみである；言及されていないユニットは防御効果を得ていない。AFVのLOS妨害はその全てを列挙していないが、代表的な例をあげている。

- ・戦車Aは、分隊HとIに対してのみ、HD状態となる。戦車Aは、分隊Hから分隊K、Lに対するLOSを妨害するが、分隊GのいかなるLOSに対しても妨害を及ぼすことはない。戦車Aは分隊Fから戦車Dに対するLOSを妨害するが、分隊Eに対するLOSは妨害しない。
- ・戦車Bは、戦車Dと分隊HおよびIに対してのみ、HD状態となる。戦車Bは、戦車Cから図中の全ユニット(分隊F、G、Lを除く)に対するLOSに妨害を及ぼす。
- ・戦車Cは、戦車Dと分隊E、H、Iに対してのみ、HD状態となる。戦車Cは、戦車AとBからヘクスP9に対するLOSを妨害するが、分隊FからP9へのLOSは妨害しない。同様に、戦車BとDからヘクスR9に対するLOSを妨害するが、分隊EからR9へのLOSは妨害しない。・戦車Dは、戦車BとCおよび分隊H、I、Mに対してのみ、HD状態となる。戦車Dは、分隊Eから戦車B、Cおよび分隊L、Mに対するLOSを妨害するが、ヘクスP7-P9およびR9、S10に対するLOSは妨害しない。
- ・単独壕内の分隊Jは、分隊HとIにLOSを持たない。
- ・分隊Kは分隊HもしくはIから射撃を受けたときのみ(直接射撃ならば)+1窪地TEM(4.5)が適用され、戦車Aによる妨害が生じる。
- ・分隊Mは(全てイギリス軍ユニットと仮定すれば)図中のあらゆるユニットからの射撃に対し、戦車Cによる+1TEMを主張できる(4.51；ただし、このTEMは窪地TEMと累積しない)。戦車Cが存在しなかった場合、分隊Mが直接射撃に対して+1窪地TEMを主張できるのは分隊H、I、E、もしくはイギリス軍と仮定するなら戦車Dからの射撃に対してのみである。
- ・分隊EがS10に火線カウンターを置くことによって生成された火線は、移動中の分隊K、J、Lおよび戦車BとDの露出したPRCに対して影響しない。しかし、分隊EがR8に火線カウンターを置いた場合、移動中の分隊Lと戦車B、Dの露出したPRCは火線による攻撃を被る。加えて、この火線は戦車BとDにより妨害される可能性がある。



5.11 わずかにワジのイラストがヘクスサイドから入り込んでいるヘクス(例；25C7、G10、Z10)は、ワジヘクスではない。ただし、そのヘクスサイドはワジヘクスサイドである。

5.12 ワジは峡谷地タイプの地形であり、以下に述べるいくつかの修正を除いて小峡谷と同様に扱われる。地図盤25(および25e)に印刷されているワジ

の多くは、高度が途中で変わっていたり、ワジが横切っていない丘の稜線を含んでいたりする。こうした丘峡谷地(B19.5)の移動には複数高度変更(B10.5-51)や二重稜線(B10.52)のルールが用いられ、LOSに関してはB19.5-52の考え方が用いられる。

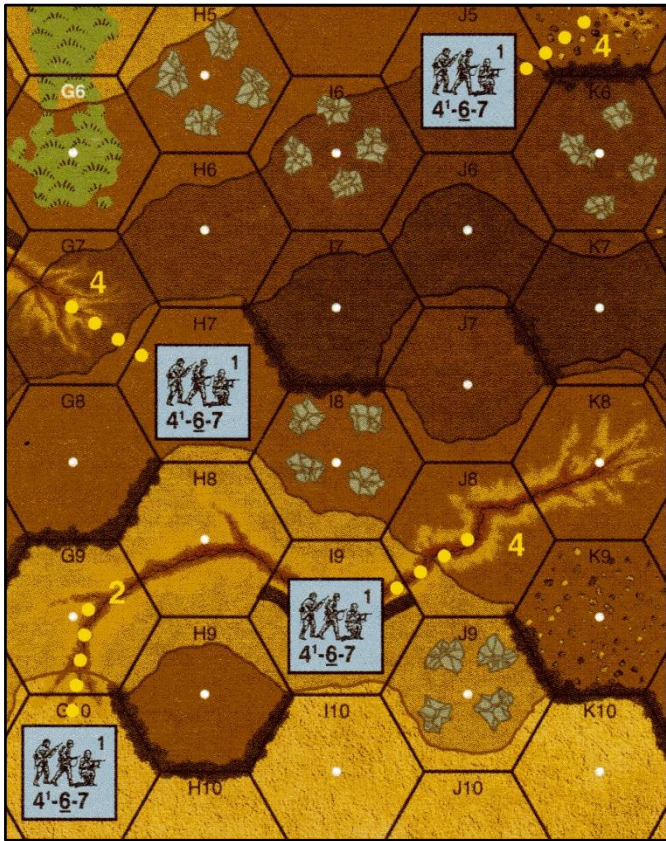
5.2 MF/MP: 通常の小峡谷の移動に関するルールがワジにも適用される【例外：5.21】。加えて、丘峡谷地の移動に関するルールも適用される。より高い基本高度の丘峡谷地ヘクスに、稜線-峡谷地ヘクスサイド(B19.5)を通して進入する場合、実際にユニットの高度レベルが上昇したときのみ、“より高い地形”に進入した移動コストを支払う。より高い基本高度の丘峡谷地ヘクスに、峡谷地ヘクスサイドを通らなくて進入した場合、常に“より高い地形”に進入に必要な追加の移動コストを支払う(複数高度変更をとまなうため)。





# F

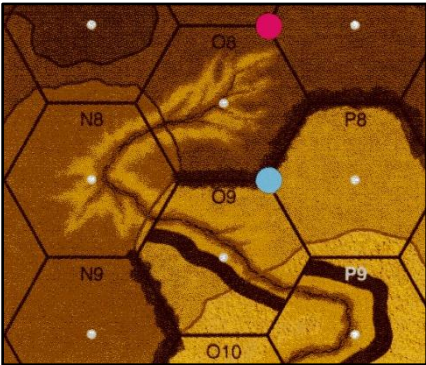
## 5.42



例：25G10からG9の底へ移動する歩兵は2MFを支払い、依然としてレベル0にいる。戦車ならば3MPを消費する。I9の底からJ8の底へ移動する歩兵は4MF2 [ワジ] ×2 [高い高度] =4MFを支払い、レベル0から1へと移動する<sup>3</sup>。戦車ならば7MP2 [ワジ] + 1 [COT] + 4 [高い高度] =7MPを消費する。H7からG7の底へ移動する歩兵は4MF2 [複数高度変更；昇り] + 2 [ワジ] =4MFを支払い、戦車なら7MP4 [複数高度変更；昇り] + 2 [ワジ] + 1 [COT] =7MPを消費する。J5からK5の底へ移動する歩兵は4MF1 [複数高度変更；降り] + 2 [ワジ] + 1 [ハマダCOT] =4MFを支払い、J5からK5のクレストレベル；J5-K5のヘクスサイド(B20.91)へ移動する歩兵は3MFを支払う。J5からK5の底へ移動する戦車は6MP2 [複数高度変更；降り] + 2 [ワジ] + 2 [ハマダCOT] =6MPを消費する。

**5.21 ボグ：**ワジヘクスからワジヘクスサイドを通らずに外に出る場合、B章地形表の小峡谷にBBの特記が記載されているトラックMP消費率の車両であっても、ボグDRを行う必要はない。

**5.3 ワジ崖：**ワジの側面を形成している崖(例；25F6)は、通常の峡谷地の崖(B11.1-21)と同様に扱う。峡谷地の崖が通常の崖と同じヘクスサイドにあるとき、その崖は峡谷地の底から、崖の上まで続いていると見なす。

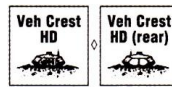


例：25O9の底にいる歩兵が直接N9に進入するためには、2回の登攀に成功しなければならない。1回目はレベル1に、2回目はレベル2に登ることになる。

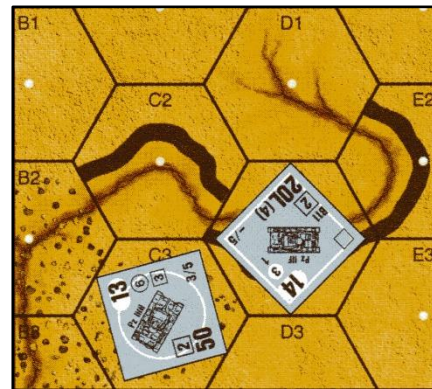
**5.4 クレスト状態：**小峡谷とは異なり、ワジでは全ての歩兵、SW、車両、砲が、ある程度の制限内でクレスト状態を獲得できる。峡谷地崖は全てのユニットのクレスト状態の獲得を妨げる(B20.9)が、ワジヘクスを形成する通常の崖や複数高度変更ヘクスサイドは、それ自体がクレスト状態の獲得を妨げることはない。

例：5.3のイラストを参照。ヘクス25O8のクレスト状態の歩兵は、防御ヘクスサイドの中央ヘクスサイドを、O8-N8以外の5つのヘクスサイドのいずれにも設定可能である。ヘクスO9のクレスト状態の歩兵は、防御ヘクスサイドの中央ヘクスサイドを、O9-O8かO9-P8のどちらかにしか設定できない。O9-O10とO9-N9は、ヘクスO9のワジ崖ヘクスサイドによって設定不可能となっている。

**5.41 SW：**歩兵が所有している全てのSW(乗車兵/跨乗兵の場合、使用が認められているSW)は、ワジでのクレスト状態から射撃できる；しかし、歩兵が操作するSWのうち、小峡谷のクレスト状態から射撃できないもの(B20.95)がワジのクレスト状態から射撃する時は、クレスト防御正面(B20.94)にのみ射撃できる。その他の歩兵が操作するSWがクレスト防御正面以外の方向へ射撃した場合、小峡谷と同様に地域射撃ペナルティが適用される。歩兵がクレスト状態の車両に対して爆薬を設置する場合、自分がそのクレスト状態を獲得するのに必要なMFを消費した後、設置位置決定DR(C7.346)を行う。いかなるユニットもクレスト状態の車両に爆薬を投げ込むことはできない。



**5.42 車両：**全てのタイプの車両は、橋のないワジヘクスでクレスト状態を獲得できる。ワジの底にいた車両も、隣接するヘクスからワジに進入してきた車両も、停止の1MPを消費した時点でクレスト状態を獲得したとみなす。ワジの底からクレスト状態を獲得するには、5MP(高度レベル上昇のみの4MPと、停止のための1MP)を消費する必要がある。また、後進によって獲得する場合には、高度レベル上昇の4MPに後進の倍数を掛け合わせ、停止のための1MPを消費する。ワジヘクスの外から、ワジヘクスサイド、もしくはワジ崖ヘクスサイドを通らずにワジに入ってきた車両は、前進・後進のどちらであっても、ワジの底に降りずに直接クレスト状態を獲得できる。必要な移動コストは、ワジヘクスのワジ以外のCOT(通常は開路地の1MP；後進を利用しているなら、このコストに後進 [D2.21] の倍数を掛ける)に加え、ワジヘクス内の『煙幕』や砂塵(11.7)等のコストである。クレスト状態になった車両には車両クレストカウンターが置かれる。ワジの底から後進でクレスト状態を獲得したか、もしくはワジの外から前進で直接クレスト状態を獲得した車両には“HD(rear)”の面を向けて置く。クレスト状態の車両は決してVCAを変更できないが、TCAの変更は通常と同じく可能である。車両は全力移動によっても(後進を利用していても；すなわち後進全力移動でも)クレスト状態を獲得できるが、ワジの底からのみ可能である。また、この全力移動には停止のための1MPが含まれる。クレスト状態への機動方向をわかりやすくするために、その車両のクレスト状態への機動方向側の頂点に、車両カウンターが触れるように置く。この点をクレスト射界基準点(クレストCAFP)と呼ぶ。LOSに関して(5.424)考える時、車両はクレストCAFPにいたとはみなされない。5.421参照。



例：25D2の底で非停止状態にある戦車が、C2においてVCAをD2-C3に向けてクレスト状態を獲得しようとしている。要するMPの総計は10MP3 [ワジへの進入] + 2 [D2-C3へのVCA変更] + 4 [クレスト状態への高度上昇] + 1 [停止] = 10となる。クレスト状態の戦車は、そのクレストCAFPである、頂点C2-D2-C3に存在しているように見えるかもしれない。同じクレストCAFPでクレスト状態を得るもう一つの

選択肢として、C2内で後進するという方法があるが、これには23MP3 [ワジへの進入] + 1 [B1-C2へのVCA変更] + 2 [停止と後進始動] + 16 [4 [クレスト状態への高度上昇] × 4 [後進] + 1 [停止] = 23]が必要となる。ゆえに、この移動を完了させるには2回のMPが必要となるだろう。ワジの底から後進によってクレスト状態を獲得した車両には、車両クレストカウンターを“HD(rear)”の面を向けて乗せる。





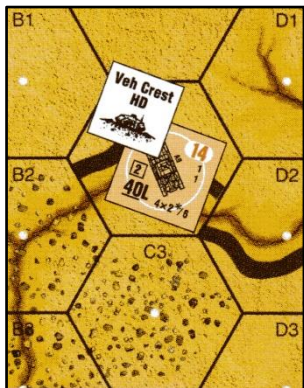
5.421

例：25C3に非停止状態にある戦車が、このMPに、C2においてクレストCAFPをC2-D2-C3とするクレスト状態を獲得したいと考えている。3つの選択肢がある。C2のワジの底まで進入し(3MP)、VCAをD2-C3に変更し(2MP)、クレストレベルまで昇り(4MP)、停止する(1MP)方法。これだと総計で10MPが必要である。もう1つは、C3でVCAをD3-C4に変更し(2MP)、停止して後進で再始動し(2MP)、後進でC2のクレストレベルまで進入し(開路地の1MPを後進で4倍し、4MP)、停止する(1MP)方法。この場合は9MPかかる。もう1つは、C3でVCAをB2-C2に変更し(1MP)、C2のクレストレベルに進入し(1MP)、停止する(1MP)方法。この場合は3MPかかる。また、最後の方法では、車両クレストカウンターは“HD(rear)”の面を向けて乗せることになる。なぜなら、ワジヘクスサイドを通らずに、ワジの底まで降りることなく前進で直接クレスト状態を獲得したからである。

**5.421 ワジ崖/ワジヘクスサイド:**車両がワジでクレスト状態を得る場合、同じヘクスにあるワジ崖側にクレストCAFPを設定することはできない(すなわち、クレストCAFPとワジヘクスサイドの間に、ワジ崖が存在してはならない)。また、2つのワジヘクスサイドから構成される頂点は、車両がクレスト状態を得る際のクレストCAFPには設定できない。

例：先の2つの例の図を参照。C2でクレストCAFPに設定可能なのは、他にはC2-C3-B2のみである。C2の他の4つの頂点は、全てこのワジのワジ崖側に存在しているからである。E2では車両はクレスト状態を得られない。頂点E2-D2-D1は2つのワジヘクスサイド(E2-D1とE2-D1)によって構成されているし、他の5つの頂点は全てこのワジのワジ崖側に存在しているからである。

**5.422 クレスト状態からの離脱:**クレスト状態の車両はVCAを変更できない(5.42)。クレスト状態からの離脱には、以下の2つの方法がある。1つは、クレストCAFPを構成するヘクスサイドのいずれかを横切って、隣接するヘクスへ進入する [例外：ただし、その隣接ヘクスがワジ崖を含むワジヘクスで、クレストCAFPがそのワジ崖側にある場合、そのワジヘクスに進入することはできない] 方法。この方法で離脱する場合、底面命中(D4.3)の可能性はある。ワジを離れるときの特別なコストは不要<sup>9</sup>で、進入するヘクスのコストのみ消費すればよい。もう1つは、現在のワジの底へ降りる方法。この場合、ワジに進入するためのだけのコスト(すなわち、ワジのCOTに加え、煙幕や砂塵等のコスト)を消費する<sup>10</sup>。クレスト状態の離脱のための移動を用いて、直接他のヘクスでクレスト状態を得ることはできない。後進全力移動を用いてクレスト状態から離脱することは可能だが、その車両は後進機動状態(F.11)で直ちに自身のMPを終える。



例：C2のクレスト状態戦車は、C3に進入するか、C2の底に降りる以外の移動はできない。C3への進入コストは、通常の始動1MPと戦車のハマダCOT2MPによる3MPである。後進によってC2の底に降りるには、始動1MPにワジCOT2MPの4倍(後進)を加えた9MPを消費する。後進による全力移動を行った場合、VCAの変更や停止MPを消費することはできない。C2-D2-C3がクレストCAFPであるため、この戦車は直接D2には入れない。なぜなら、クレストCAFPの頂点がD2のワジ崖側に存在するからである。もしこの戦車のクレストCAFPがC2-C3-B2であるなら、B2の底に直接5MP(始動1MP+ワジ2MP+ハマダ2MP)で移動できる。

しかしながら、直接B2のクレストレベルには移動できない。まずB2の底に移動し、しかる後にVCA変更とクレストレベルへの移動を行う必要がある。



例：U4でU4-U3-V3をクレストCAFPとしているクレスト状態戦車は、U4の底に降りるか、後進でU3もしくはV3に進入する以外の移動はできない。U4の底への移動には3MPかかり(始動1MP+ワジ2MP)、U3もしくはV3への進入には9MP(始動1MP+開路地1MP+生垣1MP)×後進4倍かかる。

**5.423 TEM:**クレスト状態の車両は、クレストレベルに存在しており、あらゆる方向からHD(D4.2)であると見なされる [例外：間接射撃、OVR、航空攻撃、ワジヘクスの底にLOSを有する直接射撃]。クレスト状態のAFV(もしくは炎上していない残骸)は、同じヘクス内のクレスト状態歩兵に対して+1TEMを与える。ただし、歩兵のクレストヘクスサイド(B20.92)のうち少なくとも1つは、クレストCAFPから伸びていなければならない。さらに、直接射撃の場合、射撃側のLOFがそのクレストCAFP-クレストヘクスサイドを通過している必要がある。この+1のTEMはその他のプラスのTEM(クレスト状態の+2も含めて)と加算できない。残骸も同様だが、炎上している残骸は他のいかなるユニットにもTEMを与えない。

**5.424 LOS/妨害:**クレスト状態の車両/残骸に対するLOSは、普通にそのワジヘクスの中心点に向けて引かれる。クレスト状態の車両/残骸はLOS妨害にならない。炎上したクレスト状態の残骸は、通常の煙幕妨害DRMを形成するが、クレストレベルの高度から煙を上げているとみなす。

例：5.3の図を参照。2508で停止中のクレスト状態AFV(青い点がクレストCAFP)は、08-09もしくは08-P8をクレストヘクスサイドとするクレスト状態歩兵に対して、+1TEMを与える。ただし、その攻撃にクレストによる壕の効果TEM(B20.92)が適用されず、LOSが先のクレストヘクスサイドのいずれかを通過している場合に限る。このAFVが炎上する残骸になったら、ヘクス全体を通常と同様に煙が覆うが、高度レベル3から上にたなびくことになる。



**5.425 移動とスタック:**車両が、車両や残骸のあるワジ区域に進入するとき、ワジの底に車両/残骸があり、そのワジの底に進入する場合には追加の移動コスト(D2.14)が必要である。また、クレスト状態の車両/残骸のあるヘクスのクレストCAFPにつながるヘクスサイドを横切る場合にも、追加の移動コストを必要とする。すでに別の車両や残骸、砲によって使用されているクレストCAFPを、他の車両が自分のクレストCAFPにすることはできない。

例：5.3の図を参照。2508にクレスト状態AFV(赤い点がクレストCAFP)がいると仮定する。他の車両が08に進入、もしくは08から退出する際、08-07もしくは08-P7のヘクスサイドを通過するならD2.14にある追加の移動コストを消費する。

**5.4251 ボグと走行不能:**ワジヘクスへの進入もしくはワジヘクス内での移動に対し、ボグ/走行不能判定DRを引き起こす地形(例えば、ハマダ [3.31] や砂地 [7.31])が影響している場合、車両のクレスト状態への移行や離脱に対しては、ワジヘクスの移動コストを支払ったときのみDRを行う。

**5.4252 兵士(Personnel):**兵士はクレスト状態の車両から通常と同様に放棄、もしくは降車できる。こうして兵士は、直ちにその車両とワジの同じ側でクレスト状態になる。<sup>5</sup>/<sub>8</sub>インチのクレストカウンターを普通に用いること。クレスト状態の車両に乗車するためには、その兵士もクレスト状態でなければならない [例外：5.426のCCによる捕獲]。

**5.426 射撃/白兵戦:**クレスト状態の車両は、クレスト防御ヘクスサイドを持つ代りにHDになっている。したがって、クレスト車両、およびその乗車兵/跨乗兵(許可されたSWも含む; D6.1、D6.22)の射撃には、B20.94のような地域射撃ペナルティはない。ただし、クレスト状態の砲と車載兵器は、自身のいるワジヘクスのクレストレベルより1レベル以上低い位置は射撃できない。加えて、もともと(H章の車両/砲兵器ノートにより)低いレベルへの射撃に制限のある砲は、自身のクレストレベルより上しか射撃できない [両方の例外：AAMGと迫撃砲には、これらの制限はない。自身のいるワジの底への射撃と、ワジヘクスサイドのみを通しての射撃にも制限はない。ただし、射撃に際してVCA変更を伴うものであってはならない]。クレスト状態の車両も他の車両(他の条件でもOVR可能なもの)からOVRされる。クレスト状態の車両/PRCも、クレスト状態ではないのと同様に白兵戦の攻撃/防御を行う(すなわち、クレスト状態はその車両/PRCに関するCC/捕獲に関して、何の影響もない)。5.4.41も参照。

例：5.3の図を参照。2508でクレスト状態のAFV(クレストCAFPは青い点)は、AAMGか迫撃砲を用いるのでない限り、レベル2以下の高度に対して射撃できない。08の底、もしくはN8(の底)に対しては射撃可能である。ただし、VCA変更(5.42)が伴ってはならない。敵歩兵が08(の底)におり、AFVに対してCC/捕獲の試みを行う場合、AFVがクレスト状態であることによるペナルティはない。逆に、AFVが歩兵に対して行うCC攻撃にも、なんらペナルティはない。





## F

## 6.5

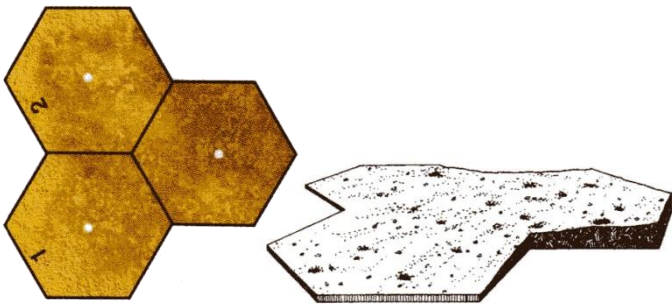


**5.427 ソ連軍**：SSRによって、他のワジ外の峡谷地へクスでもクレスト状態が許可される場合がある。ソ連軍の密閉型AFVの峡谷地によるクレスト状態は、射撃に対して通常と同じくHDの防御効果を主張できるが、(B9.33と同様に)命中位置の判定に関してのみ、命中確認の色付きdrに-1drmが適用される。



**5.43 砲と操作班**：非車載砲は、橋のないワジへクスにおいてクレスト状態になることができ、牽引を外す際に、操作する歩兵がクレスト状態を獲得する(5.4252)なら、砲も自動的にクレスト状態となる。

ただし、歩兵がその後クレスト状態を失っても、砲のクレスト状態は維持される。砲および操作する歩兵のクレスト状態を示すには、歩兵で規定されたとおりに5/8インチクレストカウンターを用いること。両者に対して、クレスト状態による歩兵への+2TEMが、ワジの底にLOSを引けない直接射撃に対してのみ、通常と同様に適用される。操作班は通常と同じく防盾の効果を得られる。砲はクレスト状態であってもなくても牽引できる。また、押し動かすことによって、直接クレスト状態になったり、クレスト状態から離脱(すなわち、ワジの底へ、もしくは隣接へクスへの移動)したりすることが可能であり、これには歩兵のクレストと人力移動のルールが使われる。砲はクレスト状態で設置初期配置できない(F.1A)。砲はクレスト状態であってもCAを変更でき【例外：NTの砲は、そのCAの中に少なくとも一つはクレストへクスサイドを含んでいなければならない】、クレスト防御へクスサイド外への地域射撃ペナルティ(B20.94)も適用されない。5.426の射撃に関する高度レベル制限を参照。



## 6. 小丘 (Hillocks)

**6.1 小丘<sup>11</sup>**は“H”の識別記号を持つオーバーレイ(12.)に登場する地形であり、茶色もしくは赤茶色へのグラデーションで表現されている。以下に述べるルールで忘れてはならないのは、小丘という用語が、色合いにかかわらずオーバーレイ上の全ての小丘へクスを指しているということである。

**6.2** 小丘はやや特殊な1/2レベルの障害物である。頂点(6.6)以外の小丘上にいるユニットは、(オーバーレイがレベル0にあるとして)高度レベル1/2にいく。小丘は全域地形(B.6)であり、稜線はない。



**6.21 煙幕手榴弾**：歩兵の『煙幕』手榴弾(のみ)は、低いところから『隣接』する小丘に設置することができ、A24.1の追加 dr制限もない。

**6.3 MF/MP**：小丘の上に低い高度から進入する際に適用されるコストは以下の通りである：歩兵/騎兵/ワゴンは、COT(普通は開路地)を支払えばよい。ワゴン以外の車両は、COT+1MPである。小丘に上ることに関して、E3.54/E3.723の雨による影響は適用されない。

**6.4 LOS**：小丘がLOSに与える影響<sup>12</sup>は、見る側と見られる側の高度およびユニットが壕内/設置の状態にあるかどうか、そして小丘の頂点(6.6)の存在によって決定される。同じ小丘の上にいるユニット同士のLOSは、頂点以外の小丘に遮断されることはない。LOSに関して、ユニットが小丘

に“隣接”していると見なされるのは次の場合である。LOSが、ユニットのいるへクスと小丘へクスの両方に共通するへクスサイド(へクス頂点)を通過/接触しており、**加えて**その小丘へクスの高度がユニットの高度よりも正確に1/2レベル高い場合である。

**6.41 小丘の上(On)**：小丘の上にいるユニット(壕内/設置状態であるか否かにかかわらず)は、自分のいる小丘、さらにはLOSが出合った次の小丘をも『越えた(over:B.4)』LOSを引ける。さらにその次の小丘を『通した(past)』LOSは、その小丘の背後に“隣接(6.4)”した区域にしか引けない。その向こうにある区域にLOSを引く場合には、その区域の高度レベルが見る側のユニットの高度レベル以上(≧)でなければならない【例外：6.43】。例6.6の分隊EとFを見よ。

**6.411** 小丘の上にいるユニット(壕内/設置状態であるか否かにかかわらず)は、見るユニットの高度未満(<)の石垣/生け垣を全て『通して』LOSを引ける。あるいは見るユニットの高度に等しい(=)高さの石垣/生け垣のうち、LOSが出合った最初と2番目のものだけを『通す』ことができる。ただし、2番目の石垣/生け垣については、その背後にある区域にしかLOSを引けない。その向こうにある区域にLOSを引く場合には、その区域の高度レベルが見る側の高度レベル以上(≧)でなければならない。砂丘の1/2稜線障害物に関しては7.512を参照。

**6.412** 小丘の上にいるユニット(壕内/設置状態であるか否かにかかわらず)は、見るユニットの高度未満(<)の瓦礫を『越えて(B.4)』LOSを引ける。見るユニットの高度と同じ(=)高さの瓦礫を通過するLOSは、LOSがその瓦礫へクスを通る2番目のへクスサイドに生け垣があるものとして、6.411にしたがって判定する。LOSに関して、“生け垣の背後”にいるとみなされたユニットは、小丘の上からの攻撃に対し、通常の高さによるTEMを要求できる。

**6.42 上方(Above)**：ユニット(小丘の上にいるかいないか、および壕内/設置状態であるか否かにかかわらず)がある小丘の高度より高い(>)高度レベルにいるなら、その小丘を『越えて(B.4)』LOSを引ける。例6.6の分隊DDとEEを見よ。

**6.43** ある小丘の高度より1フルレベル以上低い区域に対して、その小丘を『通して』LOSを引こうとするなら、見る側のユニットはその小丘より高い(>)高度レベルにいないなければならない。ある小丘の背後に“隣接”している壕内/設置されたユニットに対して、その小丘を『通して』LOSを引こうとするなら、見る側のユニットはその小丘以上(≧)の高度レベルにいないなければならない。

**6.44 背後(Behind)**：LOSの可逆性(A6.5)は、6.4-6.43にもあてはまる。壕内におらず、設置状態にもないユニット[で、小丘に“隣接”しているユニットは、その小丘を『通して』LOSを引ける。また、そのLOSは次に出合った2番目の小丘をも『通す』ことができるが、その2番目の小丘の背後に“隣接”した区域のみ見ることができ【例外：6.43】。小丘へクスは、その小丘へクスの最上部以上(≧)を通過するのではない全ての火線を遮断する(例6.6の分隊Aを見よ)。小丘の背後にいて、壕内/設置状態のユニットのLOSに関しては、6.4-6.43の可逆性を適用する。例として、次ページの分隊Bを見よ。小丘の上にも、背後にも、小丘より高いところにもいないユニット(壕内/設置状態であるか否かにかかわらず)は、6.41-6.44の可逆性を適用する。例6.6の分隊CとDを見よ。

**6.5 TEM**：PRCではないユニットは、次の射撃に対して+1のTEM(あるいはHD状態)を主張できる。直接射撃であり、小丘へクスサイドを横切って/に沿ってそのへクスにLOFが引かれており、その小丘の高度が目標の高度より1/2レベル上回っており、しかもLOSが小丘を『越えて(B.4)』引かれたものではない場合である。この小丘による直接射撃に対する+1TEMは、その他のへクス内の、あるいはへクスサイドのTEMと累積しない。小丘は、間接射撃に対するTEMやHDを与えることはない。小丘へクスの上にいること自体には、FFMOや阻止を妨げる効果はない。例6.6の\*印のついた分隊を見よ。





### 6.51

**6.51 高度優位性:** 小丘の上にいるユニットは、射撃側より少なくとも1フルレベル以上高い高度レベルにいる場合のみ、直接射撃に対して高度優位性(B10.31 ; D4.22)を主張できる。しかし、HD状態を得ることはできない。



**6.52 AFV/残骸:** 小丘の上のAFV/残骸は、通常と同じ+1のTEMを持つ。“1/2レベル”のLOS妨害(4.51に明記)は、それが小丘のうえにあろうとなかろうと、小丘ヘクスに關係するLOSに影響するのは、射撃側と目標の高度差が1/2レベル以内で、そのうち少なくとも一方のユニットが、妨害の存在するヘクスの基本高度レベル以下(≦)の高度にいる場合である【例外:窪地内の“1/2レベル”妨害; 4.51】。例6.6の分隊EとF、分隊H、分隊K、分隊DDとEEを見よ。

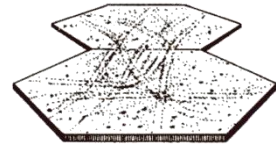


**6.53 火線 (Fire Lane):** 火線は、そのあるレベルよりも少なくとも1/2レベル低いところにいるユニット(露出したPRCと馬も含むが、騎乗中の兵士は含まない)には影響しない。また、火線より1/2レベル以上低い基本レベルに存在する“1/2レベル”妨害(4.51に明記)は、その火線に何の影響もない。例6.6の分隊EとFを見よ。



**6.6 小丘の頂点 (Hillock Summit):** H1とH4のオーバーレイには、それぞれレベル1の丘と同じ色のヘクスがある。これを小丘の頂点と呼び、このヘクスは小丘の上にある小丘なので、合計で1レベルの障害物になっている。このヘクスは『レベル1/2にある小丘』と見なす。したがって、ユニットが小丘の頂点上にいる/より

上にいる/の背後におり、小丘の頂点に關係したLOSを引く時は6.4 - 6.44に従う。小丘の頂点は小丘より高い(>)高度レベルである。例6.6の分隊CCとFF、および分隊DDとEEを見よ。SSRによって特別に小丘の頂点が指定された場合には、小丘の頂点カウンターを用いてこれを示すこと。



### 7. 砂地 (Sand)

**7.1 砂地<sup>13</sup>**は“S”の識別記号を持つオーバーレイ(12.)に登場する地形であり、明るい黄色で表現されている地形である。

**7.2 砂地**はLOS妨害にも障害物にもならない【例外:砂丘(Sand Dune); 7.5】。低草地在砂丘のような他の地形が描かれていないかぎり、基本的に開豁地と同様に見なす。ただし、以下の例外がある。ハマダ走行不能(3.31)、移動コ

例: [このページと次のページの上部にある図はつながっている。2つのボードが互いに正面からぶつかるように接続されていることに注意せよ]

分隊Aが分隊Fのいるヘクスに入るには、1MF(開豁地COT)を支払えばよい。分隊Aがワジの底にいた場合、分隊Fのいるヘクスへの進入には2MFが必要となる。分隊Aではなく、戦車であるなら、分隊Fのいるヘクスに入るには2MP [1(開豁地COT)+1(低い位置からの小丘への進入)=2]が必要である。戦車がワジの底から分隊Fのいるヘクスに入るには、6MP [1(開豁地COT)+4(高度の上昇)+1(低い位置からの小丘への進入)=6]が必要である。この戦車が窪地から分隊Fのいるヘクスに入るには、3MP [1(開豁地COT)+1(外縁ヘクスサイドを通過しての窪地からの離脱)+1(低い位置からの小丘への進入)=3]が必要である。

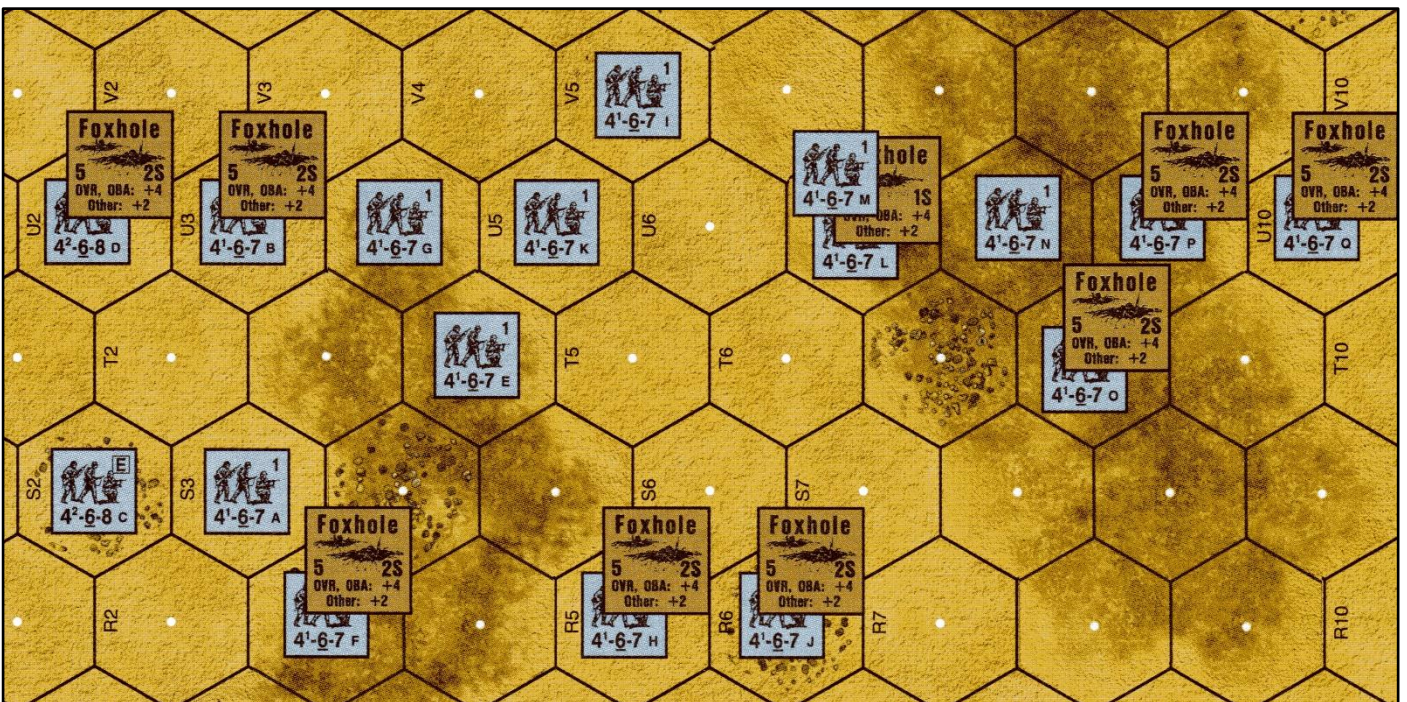
以下のLOSに関するリストは、図中にあるユニットのうちの一部しか網羅していない。リスト中に特記されていないユニットのLOSに関しては、可逆性(A6.5)で判断するか、あるいはリスト中にあるユニットで同等の位置にあるものを見つけて判断すること。

分隊A: 以下のユニットにLOSがある。C、D、E、F、G、I、J、K\*、L、M、N、O、P、R\*、U、V、W、X、DD、EE。ヘクスoT4が小丘でなくとも、分隊Aは分隊IにLOSを引けることに注意。分隊が占有している区域の中で、分隊Aが火線で影響を与えうるのはC、DおよびFの区域のみである。

分隊B: 以下のユニットにLOSがある。C、D、E、F、G、L、M、N、O、P、DD、EE。

分隊CとD: 互いにLOSがある。また、以下のユニットにもLOSがある。A、B、E、F、G、K\*、L、M、N、O、P、DD、EE。

分隊EとF: 互いにLOSがある。また、Z、AA、BBを除く全ユニットにLOSがある。分隊EもしくはFからの直接射撃攻撃に対して、小丘のTEMを主張できるのは分隊Yのみである。ヘクスoT7にLOS妨害があれば、どのような種類の妨害でも分隊Eから分隊OへのLOSに影響する。しかし、ヘクスT5/T6にある“1/2レベル”妨害は影響しない。分隊FがoR9に火線カウンターを置いた場合、その火線はoR4、oR8、oR9を移動するユニットを攻撃する。ヘクスR5-R7を移動して攻撃を被るのは、







# F

# 7.31

スト(7.3)、砂地ボグ (7.31)、HE攻撃(7.4)、砲の設置(7.41)、野戦構築物(7.42-421)、崩壊地に『突撃可能』である(13.1)。ヘクスに砂地があることは、砂丘のTEMが適用される場合を除き、FFMOや阻止を打ち消さない。

**7.3 MF/MP:** 砂地ヘクスに進入するための移動コストは以下のとおりである：歩兵=1MF+COT(通常は開豁地)；騎兵/ワゴン=2MF+COT；完全装軌式車両=2MP+COT；ハーフトラック=3MP+COT；装甲車もしくはオートバイ=4MP+COT；トラック=6MP+COT [例外：環境状態(EC)が多湿(Wet)、泥濘(Mud)の場合には、これらの追加(COT以外の)移動コストは1減少する]。

例：歩兵が砂地に入る時の通常のコストは、2MF(1[砂地]+1[開豁地]=2)だが、ECが多湿か泥濘の場合は、1MFのみでよい(砂地の追加1MFが0になるため)。同様に、戦車が砂地に入る時の通常のコストは3MPであるが、ECが多湿か泥濘の場合は、2MPのみでよい(砂地の追加2MPが1MPになるため)。砂地に低草が含まれている場合、歩兵の消費MFは通常の砂地と変わらない(歩兵の低草地COTは開豁地と同じ1MFであるため)。しかし、戦車の場合は通常の砂地よりも1MPが余分に必要となる(戦車の低草地COTは2MPであり、開豁地よりも1MP多いため)。



**7.31 ボグ (Bog) :** 砂地はボグヘクスの一種である。車両(ワゴンを含むが、オートバイは含まない)が砂地(低草を含んだ砂地も含む)や砂地に『接続』する開豁地に進入したり、そのようなヘクスの中でVCAを変更したりしたら、砂地ボグDRを行わなければならない

[両方の例外：轍(9.1)、もしくは道路に沿って移動している]。修正後DR12以上であれば、その車両はボグになる。以下のDRMのみが累積して加算される。

DRM	事例
+2	高設置圧である
+1	中設置圧である
+1	完全装軌式ではない
+1	英国製 * <sup>14</sup> ではない、車重4t以上のトラック
+1	砂丘の稜線(7.51)ヘクスサイドを越えて進入してきた場合
-1	砂地に隣接した開豁地での判定
-1	環境状態(EC)が多湿(Wet)か泥濘(Mud)である

\* 英国製とは、イギリス軍国籍色で、かつカウンターの名称に米国製を示す“(a)”が記載されていないものを指す。

複数の砂地ヘクスに隣接する開豁地であっても、砂地ボグの判定は1度でよい。砂地ボグヘクスでVCAの変更を行う場合、1ヘクスサイドの変更につき1度の砂地ボグ判定を行う。砂地ボグの判定は、ハマダ走行不能の判定(3.31)に成功した後で行う。次ページの表は、プレイヤーの利便性のために上記のDRMを車種ごとに計算したものである。

騎乗中の兵士のみであり、それらのヘクス中の“1/2レベル”妨害は火線に影響しない。分隊Fは、隣接していないレベル0のヘクスに火線を置けない。なぜなら、連続斜面とならないからである。

分隊H：以下のユニットにLOSがある。E、F、G、J、L、M、N、O、P、R\*、U、V、W、X、DD、EE。分隊Hから分隊NへのLOSには、ヘクスS6/S7/T6/T7に存在するあらゆるLOS妨害が影響する。

分隊I：以下のユニットにLOSがある。A\*、E、F、G、J、K、L、M、N、O、P、R、U、V、W、X、DD、EE。

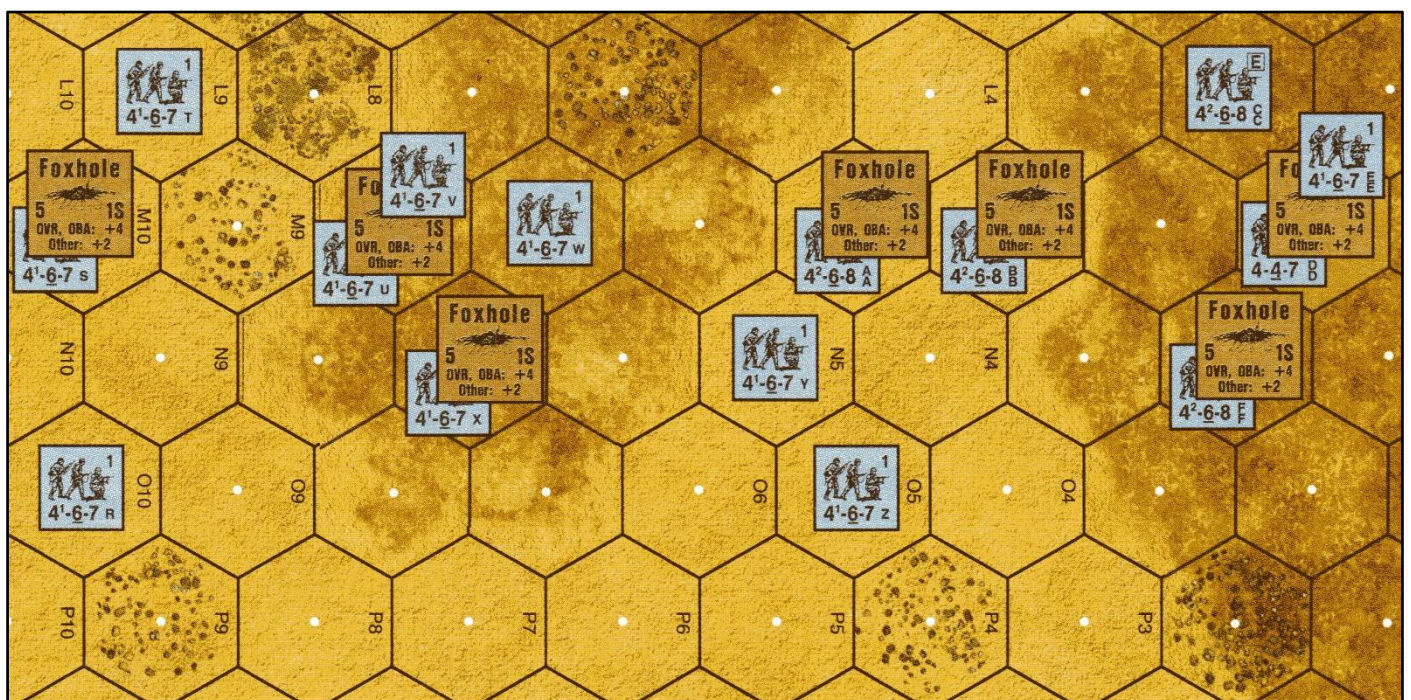
分隊J：分隊Iと同様のLOSに加え、分隊HにもLOSがある。

分隊K：以下のユニットにLOSがある。A\*、C、D、E、F、G、I、J、L、M、N、O、P、R\*、U、V、W、X、DD、EE。ヘクスU3に、塹壕下のAFV/残骸があったとしても分隊KのLOS外であり、ゆえに分隊DへのLOSに影響しない。

分隊CCとFF：分隊FFが壕内にいるため、互いにLOSが通じない。

分隊DDとEE：小丘の頂点にいるため、図中のあらゆる分隊にLOSがある。また、これら2個分隊からの攻撃に対し、小丘のTEMを主張できる分隊はいない。分隊EEは、図中で唯一「高度優位性」を主張できる分隊である(ただし、小丘の上にいる分隊からの攻撃には主張できない)。ヘクスoL6にある“1/2レベル”妨害は、分隊DD/EEと分隊T間のLOSに影響を与える。しかし、“1/2レベル”妨害がヘクスL8にある場合には、分隊DD/EEがL8の基本レベルよりも1/2レベル以上高い高度にいるがゆえに、LOSに影響しない。ヘクスoM7とoU8が小丘の頂点であったなら、分隊DD/EEは分隊B、D、G、K、L(6.41)、およびA、C、I、Q、S(6.43)に対するLOSがなくなる。しかし、他の全ての分隊へのLOSは依然として通り、分隊Mだけはこれら2個分隊からの直接射撃攻撃に対して、小丘のTEMを主張できる。

\*このマークがついている分隊は、見ている側の分隊からの(イギリス軍と考える)直接射撃攻撃すなわち、迫撃砲とOBA以外：6.5)に対し、小丘のTEMを主張できる。







### 砂地ボグ DR<sup>a</sup>

修正前DR ≥ #<sup>b</sup> = ボグ

設置圧	非英国製トラック <sup>c</sup>		英国製トラック; AC; ht		完全装軌式車両	
	砂地	開豁地 <sup>d</sup>	砂地	開豁地 <sup>d</sup>	砂地	開豁地 <sup>d</sup>
低	10 <sup>e</sup>	11	11 <sup>e</sup>	12	12 <sup>e</sup>	NA
中	9 <sup>e</sup>	10	10 <sup>e</sup>	11	11 <sup>e</sup>	12
高	8 <sup>e</sup>	9	9 <sup>e</sup>	10	10 <sup>e</sup>	11

a 轍か道路を利用すれば適用されない b ECが多湿か泥濘の場合、#が1増加する  
 c 加えて、重量4トン以上のもの d この開豁地には、ハマダと砂地は含まれない  
 e 砂丘ヘクスサイドを越えて進入した場合には、この#が1減少する

**7.311 ボグの解消:** 砂地ボグの解消は、通常のボグ解消のルール(D8.3)に従って行われる。

**7.4 TEM:** 砂地のTEMは0である。しかし、いかなる砲兵器攻撃【例外：車両目標を用いた場合；砲を直撃(C11.4)した場合；特別付随攻撃の場合】かOBA攻撃が砂地にいる非装甲目標に対して行われた場合、他の修正後、さらに火力を半分(FRU)にする【例外：致命的命中の場合には火力は半分にならず、2倍にされる】。事前砲撃の場合、砂地内のユニット/兵器には、土気チェックに対して-2DRMが適用される【全てに対する例外：これらのペナルティは環境状態(EC)が多湿(Wet)、あるいは泥濘(Mud)の場合には用いられない】。

例：ECは多湿でも泥濘でもないと仮定する。105mm砲が、砂地に設置された砲に対してHEを用いたITT射撃を行い、通常命中を与えた。直撃(C11.4)が生じるかどうかの判定のために、最初のIFT DRは20FPの欄を見る。直撃が生じなかった場合、至近弾の効果判定のためには8FPの欄を用い、可能であれば防盾のDRMを加える。105mm砲がATTを用いて通常命中を与えた場合、直撃判定には8FPの欄を用い、至近弾の効果判定には4FPの欄を用いる。

例：ECは多湿でも泥濘でもなく、CHも生じないと仮定する。80mmOBAのHE通常FFEは、砂地ヘクスをIFT上の8FPで攻撃する。弾幕砲火(E12.1)ならば、6FPの欄を用いる(弾幕砲火で16FPが12FPに低下し、その後半減されるため)。100mmOBAの場合、HE通常FFEは砂地ヘクスをIFT上の8FPで攻撃し、弾幕砲火でも同様に8FPの欄が用いられる(弾幕砲火で20FPが16FPに低下し、その後半減されるため)。

**7.41 設置(Emplacement):** 砂地には砲を設置(F.1A)することができる。ただし、そのTEMは半分の+1【例外：環境状態(EC)が多湿(Wet)、あるいは泥濘(Mud)の場合には通常の+2】になり、これは致命的命中や、狙撃目標の決定の際にもそのように見なされる。

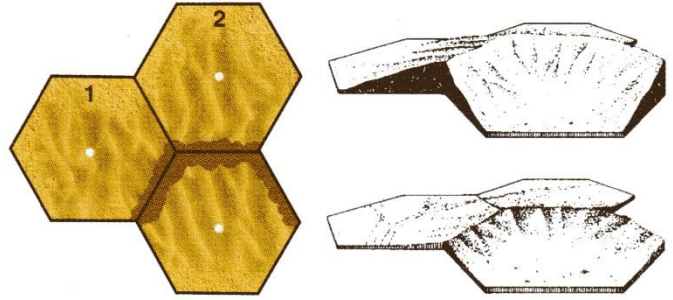


**7.42 野戦構築物:** 砂地にはトーチカ、塹壕、土塁(8.2)を置くことができない。単独壕は砂地に置くことができるが、そのTEMは半減され+1(OVRやOBAには+2)になる【例外：環境状態(EC)が多湿(Wet)、あるいは泥濘(Mud)の場合には通常のTEMとなる】。砂地の単独壕にいる分隊(あるいは分隊相当)が、70mm以上のHE【例外：APのHE相当】の直接/間接射撃、爆薬の攻撃、あるいは爆撃を受けて修正後にKIAの(もしくはKの無作為選択で複数ユニット選択された)結果によって除去された場合、単独壕の収容能力は除去された分隊相当の数だけ減少する。分隊より小規模のユニットが除去されても、単独壕には影響しない。単独壕が完全に除去されたとする、生き残ったユニットはもはや単独壕の防御効果を得られない。狙撃やなんらかのMCの失敗によるユニットの除去は、単独壕の収容能力に何の影響もない。

例：2Sの単独壕に、分隊、HS、SMCが収容されている。適切な単独壕TEMを適用した後、分隊(あるいは分隊とHS/SMC)を除去するような攻撃が行われたなら、単独壕の収容能力は1Sに減少する。HS/SMCが除去されたのなら、単独壕に影響しない。Kの結果が出て、無作為選択の結果分隊とHSの両方が消耗したとすると、単独壕の収容能力は1Sに減少する。2個分隊が収容されていて、その両方が除去されたなら(SMCの有無にかかわらず)単独壕は完全に除去される。



**7.421 築壕:** 築壕に関する+2のDRM(F.1B)は、砂地領域には適用されない。



**7.5 砂丘 (Sand Dune):** “SD”のオーバーレイには、暗い黄色のヘクスサイドが描かれた砂地が登場し、これを砂丘と呼ぶ。砂丘はSSRによって低い(Low) 砂丘か高い(High)砂丘の2つのタイプのうち、どちらかに指定される：低い砂丘は、通常の砂

地の上に砂丘の稜線(Dune Crest)ヘクスサイド(7.51)が形成される。高い砂丘も、砂地のうゑに砂丘の稜線が形成されるが、基本になる砂地は小丘(6.)と同じ高度と特徴を持つ。高い砂丘はHigh Duneカウンターを置いて特別に示される。

**7.51 砂丘の稜線 (Dune Crest):** 砂丘に描かれている暗い黄色のヘクスサイドを砂丘の稜線ヘクスサイドと呼ぶ。

**7.511 MF/MP:** 砂丘の稜線を越える場合には、いかなるユニットも1移動コストを余分に支払う。

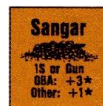
例：7.513の図を参照。ECは乾燥(Dry)と仮定する。分隊Cは、K2-J2-I2と移動するのに、5MP(2開豁地の砂地ヘクスへの進入+1[砂丘の稜線を越える]+2開豁地の砂地ヘクスへの進入)のコストがかかる。これは稜線の高低や、J2/I2に低草地が含まれるかどうかには影響されない。戦車Dが同じルートで移動すると、7MP(3開豁地の砂地ヘクスへの進入+1[砂丘の稜線を越える]+3開豁地の砂地ヘクスへの進入)のコストがかかり、稜線が高ければ、小丘に上るための1MPが追加されて8MPが必要となる。また、J2に低草地が含まれているなら、K3-J2の移動には4MP(2低草地のCOT)+2砂地の追加コスト)がかかり、高い稜線ならば5MPが必要となる。どの場合でも、戦車はJ2に進入した際にボグDRの対象となり、ボグにならずにI2に進入したら、さらに別のボグDRを要求される(この場合、砂丘の稜線を越えているため、よりボグになる率が高い)。また、戦車がK3に進入した場合も、砂地に隣接する開豁地であるがゆゑに砂地ボグの対象となる。これはK3が低草地であっても同様である。しかし、K3がハマダの場合、進入した戦車は砂地ボグの対象にならない。なぜなら、砂地ボグに関して、ハマダは開豁地ではない(3.2)からである。

**7.512 LOS:** 砂丘の稜線ヘクスサイド/頂点(イラストそのものを含む)は、砂丘ヘクスの上にある1/2レベルのLOS障害物である。したがって高い砂丘の稜線の高さは、全体として1レベル(つまり、1レベルのLOS障害物)となり、低い砂丘の稜線は1/2レベルの障害物になる。砂丘の稜線は、LOSに関して、砂丘に存在する石垣と同じように扱う【例外：壕内/設置されたユニットは、自分のいるヘクスの砂丘の稜線ヘクスサイド/頂点を通して、隣接していないヘクスに対してもLOSを引ける】。

**7.513 TEM:** 7.4の火力修正に加え、砂丘の稜線の背後にいるPRCではないユニットは、砂丘の稜線ヘクスサイド/頂点/イラストを通過、もしくはヘクスサイドに沿って、行われた直接射撃に対して+1のTEM(あるいはHD)を主張できる。ただし、この射撃は目標ユニットの高度レベル以下(≧)から行われたものでなければならない。砂丘の稜線は、間接射撃に対してはTEMもHD状態も生み出さない。

**7.514 石垣の確保:** 砂丘の稜線には、石垣の確保(B9.32-32I)を適用しない。

**7.515 底面命中:** 砂丘の稜線ヘクスサイドを越える場合には、車両の底面命中の可能性(D4.3)が生じる。



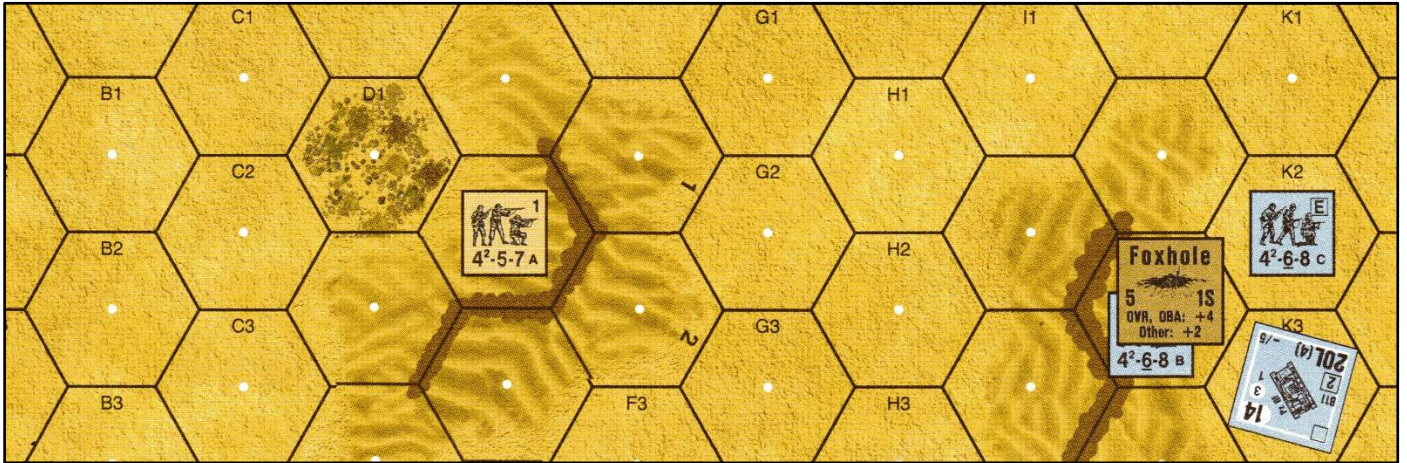
\* Sangar Elim:  
• Final KIA;  
• still-Mobile fully-tracked AFV OVR

### 8. 土塁 (Sangars)

**8.1 土塁<sup>15</sup>:** 以下の修正事項を除き、単独壕と同様に扱う。

**8.2 配置:** 土塁はプレイ中に作り出せない。また、砂地には設置できない(7.42)。土塁は1ヘクスに1つまでしか置けない。土塁のBPVは1/2である。





例1：両方とも低い砂丘で、ECは乾燥(Dry)とする。分隊Aは、K2とK3以外のあらゆるヘクスにLOSを引ける。K2とK3に引けないのは、分隊Bのいるヘクスにある砂丘の稜線が、LOSに対して石塚と同様に影響するからである(しかし、その稜線に隣接する壕内のユニットに/からのLOSを妨げない；7.512)。ゆえに、分隊AからのLOSが分隊Bの砂丘の稜線ヘクスサイドを通過する場合、そのLOSは高度レベルが1/2以上の区域に対してのみ引くことができる(LOSの可逆性が適用される；6.41)。分隊Bは、B1、B2、C1、C2、C3、D1以外のヘクスを見ることができる。分隊Cは、B0、C1、D0、E1、F0、F1、G1、H0、H1と、ヘクス列I~Kの全てのヘクスを見ることができる。分隊Aと分隊Bが互いに直接射撃をした場合、両者ともに+1TEMを受けられる。分隊Aは、砂丘の稜線の高さよりも低い位置にいる敵からの射撃であるため、砂丘の稜線によるTEMを受ける。分隊Bは、砂地の単独壕によるTEM(7.42)を受ける。もしこれらの分隊が互いに間接射撃を行ったなら、分隊Bだけが+のTEMを受けられる。分隊AのTEMは間接射撃に対しては0となり、ゆえにFFMO/阻止の対象となる。

例2：両方の砂丘の稜線が高いものとする。その場合、分隊AとBは両方とも高度レベル1/2にいる(7.5)。小丘のLOSに関する制限と7.512が適用され、例1で述べたことは以下の例外を除き有効である。分隊Cは、ヘクスB0とC1を見ることができなくなる。また、D0、H1、I1、J0にある壕内/設置されたユニットを見ることができない(6.44)。

例3：分隊Aの砂丘は低く、分隊Bの砂丘は高いものとする。分隊Aはレベル0におり、K2とK3以外のヘクスを見ることができるが、K1にある壕内/設置されたユニットを見ることができない(6.44)。分隊Bはレベル1/2におり、あらゆるヘクスを見ることができる(6.41)。分隊Cは、例1で見ることができた全てのヘクスを見ることができるが、H1、I1、J0にある壕内/設置されたユニットを見ることができない(6.44)。分隊Aと分隊Bが互いに直接射撃をした場合、分隊Bだけが+1のTEMを受けられる—分隊Bが壕内にいなかったとしても、分隊Bだけが砂丘の稜線の+1TEMを受けられる(7.513)。

**8.3 収容能力：**土塁の収容能力は1Sの単独壕と同じである【例外：非車載型の砲を、その種類と大きさにかかわらず1門配置でき、土塁の外へ射撃することが可能である。砲を収容している土塁には、決して分隊を収容できず、1個Hs、あるいは操作班よりも多くのMMCを収容することはできない。土塁の収容能力は、B27.44のように敵味方双方に与えられるものではなく、カウンターの下にあるユニットの合計で考える】。統制状態の歩兵分隊(国籍・種類にかかわらず)が土塁内の(すなわち、土塁カウンター下の)砲を操作しようと望むなら、土塁内に進入する(あるいは進入を試みる)のと同じフェイスにおいて、その土塁のある区域、あるいは「隣接」する区域において展開しなければならない。この展開は国籍や指揮官の有無にかかわらず、自動的に行われる。土塁の収容能力は決して増加しない。

**8.4 TEM：**土塁内のユニットは、OBA(事前砲撃)に対しては+3、その他の攻撃に対しては+1のTEMを持つ【例外：CC、FT】。土塁内に設置された砲を操作している操作班は、+1の土塁TEMの代わりに+2の設置TEMを主張できる。

**8.41** 土塁そのもの、あるいは土塁内のユニットに対する70mm以上のHE砲兵器/OBA攻撃、もしくは全てのHEのCH、爆薬、OVRによる攻撃結果が最終的に(防盾の修正前に)KIAだった場合、土塁は除去される【全てに対する例外：APのHE相当はこれらの除去を引き起こさない】。完全装軌式のAFVによるOVRが土塁に対して行われた場合、そのAFVがOVR解決後にもいまだ移動可能(D.7)な状態ならば、土塁とその中の砲は自動的に除去される。生き残ったユニットは、もはや土塁の防御効果を得られない。

例：土塁内の分隊と指揮官がOBA攻撃を受けた。土塁の+3TEMを適用後の結果がKIAだった場合、どちらのユニットがKIAになろうとも土塁は除去される。このOBA攻撃がCHとなった場合、CHを受けたユニットには-3TEM、そうでないユニットには+3TEMが適用されるが、その後やはり土塁は除去される。

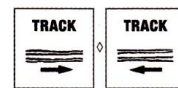
**8.5 移動：**車両が土塁のあるヘクスに進入したり、VCAを変更したりする場合、土塁の存在による特別な移動コストはない【例外：B27.6のように、塹壕に連結している土塁の場合、その土塁ヘクスのCOTは2倍になる】。

**8.51 底面命中：**完全装軌式のAFVが土塁をOVRする場合、D4.3に従い、底面命中の可能性(その射撃が土塁内からであっても)がある【例外：そのAFVは土塁のある区域にいると見なすが、底面命中を試みるためのLOSはAFVが横切ったヘクスサイドの頂点の1つに対して引かれる。そしてAFVが走行不能になったり、破壊されたりしたら、土塁の区域内にいると見なされる】。OVRの結果を出した後は底面命中の可能性はない。

**8.52 砲：**土塁の収容能力(8.3)が許すのであれば、砲をプレイ中に土塁内に押し入れることができる。そのためには、土塁のある区域から2MF(進入のための1MFが人力移動により倍化を消費し+1のTEMを適用して人力移動に成功すればよい。土塁内の砲を車両に連結したり、積み込んだりする前には、土塁の外に人力移動で押し出さねばならない。土塁内にいないMMCであっても、この人力移動を補助することができる。

**8.6 塹壕<sup>16</sup>：**B27.6参照。

## 9. 轍 (Tracks)



**9.1 轍<sup>17</sup>**は地図盤には描かれておらず、SSRで指定されたときのみ、轍カウンターを両端(通常は盤端に設定される)に置いて表示する。轍は、それにそって移動する場合のMF/MPコストを1だけ減少(最低でも1移動コストは残る)させる。以下を除く修正を全て終えた後に1を引くこと。言い換えれば、以下の修正は1を引いた後に行う。

- 煙幕 (A24.7)
- 歩兵・騎兵・ワゴンのより高いレベルへの移動 (B10.4)
- AFV・残骸の存在 (D2.14)
- 天候 (E3)
- 砲の牽引 (コンボイ移動も含む；E11.2)
- 車両による砂塵・重(およびそれ以上の)砂塵 (11.73-74)

**9.2** 轍(お道路ではないが、(道路と同じように)砂地ボグ(7.31)/ハマダ走行不能(3.31)の判定DRを無視することができる【例外：泥率によるボグは適用；





### 9.2

11.8]。道路とは対照的に(9.3)、轍はハマダ(3.4)や砂地(7.4)のIFTへの影響を打ち消すことはできない。夜間において、轍はE1.531に従って移動の“補助”となる。

例：歩兵が低草地ではない砂地に、轍ヘクスサイドを通過して進入する場合、2ではなく1MPを消費する。歩兵がハマダヘクスに、轍ヘクスサイドを通過して進入する場合、依然として1MPの消費が必要である。歩兵が轍ヘクスサイドを通過して、レベル0からレベル1の開路地に進入する場合、依然として2MPの消費が必要である(レベル1の区域に『煙幕』が存在するなら、4MPの消費が必要となる)<sup>4</sup>。トラックが轍ヘクスサイドを通過してハマダヘクスに進入する場合、6ではなく5MPを消費する。トラックが砲を牽引しているか、あるいはコンボイの一部であるなら、7ではなく6MPを消費する。どちらの場合も、このトラックはハマダ走行不能の対象にはならない(ハマダに『突撃可能』な開路地に轍を利用して進入した場合も同様。操作班が轍ヘクスサイドを通過して、低草地ではない砂地に砲を人力移動させた場合、4ではなく3MPを消費する(人力移動DRの修正にも“3MPの消費”を用いる)。戦車も轍ヘクスサイドを通過して、地上レベルから開路地の小丘に進入した場合、2ではなく1MPを消費する。



9.3 道路：SSRの指定がないかぎり、25〜31の地図盤にはボード25/25eに描かれている道路しか存在しない。SSRによって指示された場合には道路(Road)/舗装道路

路：Paved Road)カウンターを轍カウンターと同様に(9.1)用いてこれを表示すること。

### 10. 丘斜面の石垣と生け垣 (Hillside Walls & Hedges) B9.6参照。

### 11. 乾燥地帯の気象条件 (Arid Climatic Conditions)

11.1 この項のルールがシナリオに適用されるか否かは、諸条件(そのシナリオのECや天候、DTOであるか否かなど)によって決まる。以下の表は、シナリオの種類によって、適用可能な/適用すべきルールの一覧である。どのような場合にそのような影響を及ぼすかの詳細は、各項目のルールを参照すること。

#### 乾燥地帯の気象条件一覧 (Arid Climatic Summary)

ルール	適用される条件
乾燥地帯天候表 (11.2)	乾燥地帯(北アフリカ、中東、地中海の島、東アフリカ；11.2参照)におけるDYOシナリオ。
乾燥地帯EC表 (11.4)	
乾燥地帯風力表 (11.5)	
時刻表 (11.3)	1つ以上の砂漠地図盤(F.1)を用いたDYOシナリオ。
日射 (11.61-612)	1つ以上の砂漠地図盤を用いた昼間シナリオで、かつ天候が曇天(もしくは曇天と泥濘)ではないもの。
(強い) 陽炎 (11.62-624)	北アフリカ(11.2)における昼間シナリオで、1つ以上の砂漠地図盤を用いており、かつ天候が曇天(もしくは泥濘と曇天)ではないもの。
重・特重・超特重砂塵 (11.73-732)	砂漠地図盤のみが用いられたシナリオで、ECが乾燥(Dry)か異常乾燥(Very Dry)であり、かつ草原地形(13.2)が適用されていないもの。
風/突風による砂塵 (11.76-761)	
DYO砂塵表 (11.701)	
軽・中砂塵 (11.71-72)	1つ以上の砂漠地図盤を用いたシナリオで、ECが乾燥(Dry)か異常乾燥(Very Dry)である【例外：草原地形が影響する場合には異常乾燥のみ】もの。
車両の砂塵 (11.74)	
FFEIによる砂塵 (11.75)	
砂漠の泥濘 (11.8)	乾燥地帯(11.2参照)におけるシナリオで、砂漠地図盤のみが用いられており、かつ泥濘(11.2；11.4)が影響しているもの。

11.2 乾燥地帯天候表：以下の表は、乾燥地帯(北アフリカ [エジプト、リビア、チュニジア、モロッコ、アルジェリア]、中東 [シリア、レバノン、パレスチナ、イラク、ペルシャ]、地中海の島々、および東アフリカ)におけるDYOシナリオの天候決定時に、E3温帯天候確認表の代わりに用いるものである。この表は、シナリオに砂漠地図盤が使われているか否かにかかわらず用いられる。

#### 乾燥地帯天候表 (Arid Weather Chart)

DR	4月	5月-9月	10月、11月	12月-3月
2	泥濘	晴天	泥濘	突風性の晴天
3	突風性の晴天	突風性の晴天	突風性の晴天	突風性の晴天
4	突風性の晴天	晴天	晴天	晴天
5	晴天	突風性の晴天	晴天	晴天
6	晴天	晴天	晴天	突風性の晴天
7	突風性の晴天	晴天	晴天	曇天
8	晴天	晴天	突風性の晴天	曇天
9	晴天	突風性の晴天	曇天	泥濘
10	曇天	晴天	曇天	泥濘と曇天
11	曇天	晴天	晴天	泥濘と曇天
12	泥濘と曇天	曇天	泥濘と曇天	泥濘と曇天

11.3 時間帯 (Time of Day)：1つ以上の砂漠地図盤を用いるDYOシナリオの初期配置前(天候およびEC決定DRの後)に、時間帯<sup>18</sup>決定drを行い、以下の表にあてはめて適用されるルールを確認する。天候が曇天、もしくは泥濘と曇天の場合、“夜間”以外の結果は“無効”とする。両プレイヤーの相互の同意によって、“夜間”の結果を“無効”とみなしてよい。

#### 時間帯表 (Time of Day Table)

dr	結果	影響
1	早朝	日射(11.611)が影響する。シナリオが11月-4月の期間であれば、霞(Mist:E3.32)も同様に影響する。ECは自動的に湿潤 (Moist) もしくはより湿度の高い状態となる；11.6111。*
2	午前†	シナリオが5月-9月の期間であれば、強い陽炎(11.621)が影響する。その他の期間であれば、陽炎(11.62)が影響する。*†
3	正午	強い陽炎(11.621)が影響する。*†
4	午後	陽炎(11.62)が影響する。*†
5	夕方	日射(11.612)が影響する。*
6	夜間	E1.夜間ルールが影響する(両プレイヤーの合意で“無効”とみなしてもよい)。

\* 天候が曇天(泥濘と曇天)の場合は“無効”となる。

† 北アフリカ(11.2)ではない場合、“無効”となる。

11.4 乾燥地帯環境状態(EC)表：以下の表は、乾燥地帯(11.2)におけるDYOシナリオのEC決定時に、B25.5 EC確認表の代わりに用いるものである。この表は、シナリオに砂漠地図盤が使われているか否かにかかわらず用いられる。

#### 乾燥地帯EC表 (Arid EC Chart)

dr	EC	EC DRM/drm	月	drm
≤1	泥濘 (Mud)	- 3	12-3月	- 1
2	多湿 (Wet)	- 2	4-9月	+ 3
3	湿潤 (Moist)	- 1		
4	普通 (Moderate)	0		
5	乾燥 (Dry)	+ 1		
6 ≤	異常乾燥 (Very Dry)	+ 2		





# F

**11.5 乾燥地帯風力表:**以下の表は、乾燥地帯(11.2)におけるシナリオの風力決定時に、B25.63 風力表の代わりに用いるものである。この表は、シナリオに砂漠地図盤が使われているか否かにかかわらず用いられる。

乾燥地帯風力表 (Arid Wind Force Table)

dr	風力	結果
1	無風 (No Wind)	風向DRMはない
2-5	弱風 (Mild Breeze)	風向DRMおよび煙幕の拡散
6	強風 (Heavy Wind)	風下に自動的に延焼; 風上には延焼しない

**11.6 砂漠の低視界 (DLV):**DLVに属するのは、日射(11.61)、陽炎(11.62-621)、軽/中砂塵(11.71-72)である。DLVの妨害は、通常の低視界(LV)による妨害(E3.1)と同様に扱う。DLVの妨害によって、LOSが完全に遮断(B.10)されることはない。すなわち、遮断されるか否かのDRMには加算しない。

**11.601 隠匿/隠蔽:**何らかのDLVが影響している場合、隠蔽地形に隠匿された壕をLOSのみによって発見(A12.33)するには、視認側のユニットは6ヘクス以内にいる必要がある。また、全ての非混乱状態の敵ユニットから17ヘクス以上離れた隠蔽地形にいる歩兵/設置された砲は、あたかも敵のLOS外にいるかのように、“?”を獲得できる【例外:影響しているDLVが日射(11.61)のみの場合、このルール(11.601)が適用される隠匿された壕/“?”を求めるユニットは、全ての敵ユニットの日射地域にいるもののみとする】。



**11.61 日射 (Sun Blindness):**日射は、1枚以上砂漠地図盤が使われており、かつ天候が曇天(あるいは泥濘と曇天)でないシナリオでのみ影響しうる。これらの条件が満たされ、かつSSRが時刻drによって日射が指定された場合、以下のルールが影響する。

11.611 早朝 (Early Morning): 早朝の場合、全ての命中判定(あるいは砲兵器以外のIFT)のDRに+2のDLV妨害DRMを加える【例外: OBA; DC; FT; 火線; 特別付随攻撃】。このDRMは、以下の条件を全て満たした場合に適用される。

- 射撃側も、目標も地上ユニットである(航空ユニットではない)。
- LOSが射撃側から見て東の方角の目標に引かれており、かつLOSが完全に『日射地域(Sun Blindness Zone; 図を参照)』に入っている。
- 目標へのLOSを地図盤の端まで延長したときに、目標の高度より2レベル以上高い障害物に遮断されない。
- 射撃側/視認兵/(盤外)観測兵のユニットが、目標の高度よりも2レベル以上高い位置か、もしくは目標と同じヘクスにいない。

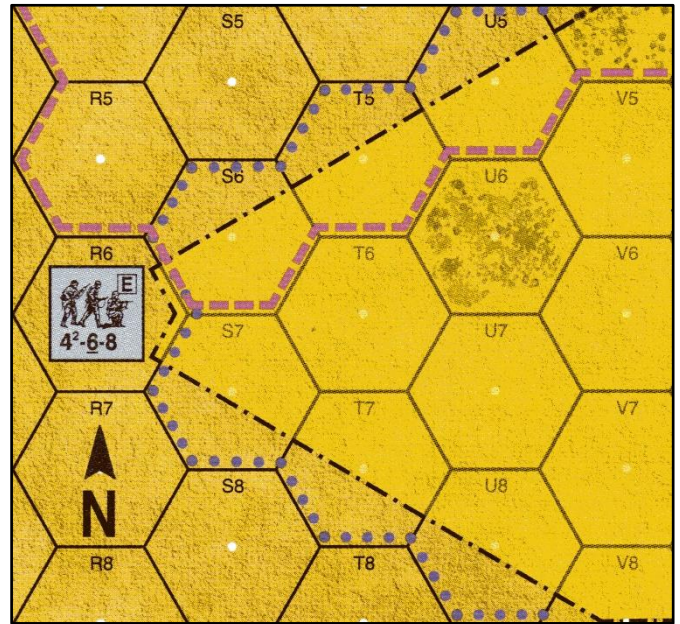
フェイズプレイヤー側のユニットが、MPH中に日射区域内のヘクスサイドを通過して(もしくは日射区域内のヘクス頂点から)、非フェイズプレイヤー側ユニットの存在する区域に進入してきた場合、進入してきたユニットに対して、そのMPHに該当区域内の非フェイズプレイヤーユニットから行われる各攻撃には日射DLV妨害DRMが課せられる。

**11.6111 環境状態 (EC):**早朝に日射が影響しているときは、環境状態(EC)は自動的に湿潤(Moist)になる【例外: 雨が降っているか、泥濘が影響している場合には、環境状態はそれぞれ多湿(Wet)と泥濘(Mud)になる】<sup>19</sup>。

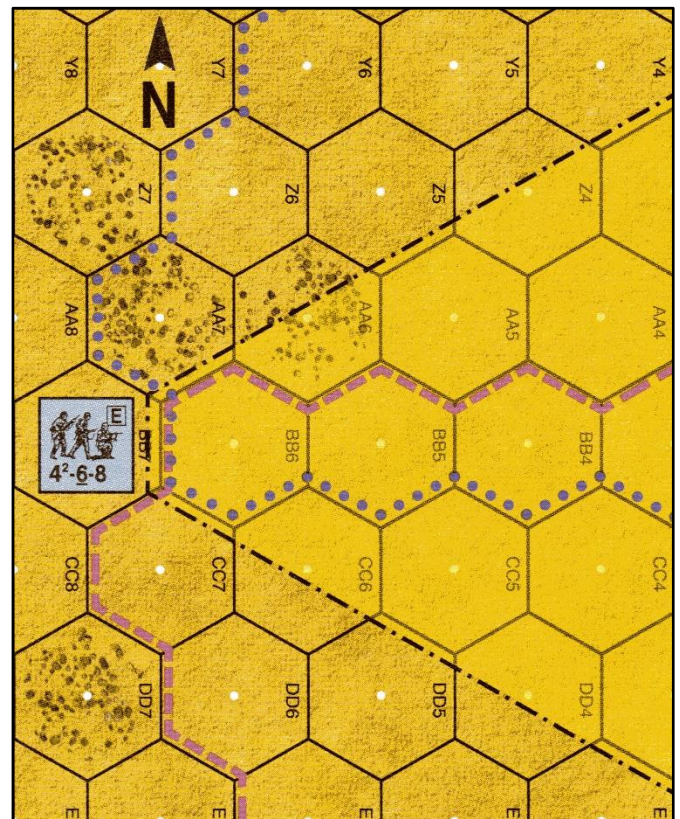
**11.612 夕方 (Late Afternoon):**夕方の日射も早朝(11.611)と同じであるが、その影響する方向は東ではなく西である【例外: 11.6111は適用されない】。



**11.62 陽炎 (Heat Haze):**陽炎は北アフリカ(11.2)のシナリオで、砂漠地図盤が1枚以上用いられており、かつ天候が曇天(あるいは泥濘と曇天)ではないときのみ影響しうる。SSRもしくは時刻dr(11.3)によって陽炎が影響する場合、射程に応じて命中判定(あるいは砲兵器以外のIFT)のDR【例外: OBA; 火線; 特別付随攻撃; 空中目標への攻撃】に対して、以下のDLV妨害DRMが加えられる。歩兵目標に対しては、13ヘクス以上の射程の場合+1で、それから6ヘクス射程が増えるごとに+1ずつ増えていく。車両目標/PRCの場合には、25ヘクス以上



例: この図は、アルファベットが同一の文字のヘクス列が南北に沿っていると仮定したときに、早朝の日射が影響している状態で東の方向を見ている分隊の『日射地域 (Sun Blindness Zone)』を、黄色の陰で表示したものである。この分隊が砲を操作しているとして、東の方向に向けた時のCAは青の点で示したようになる。北東に向けた場合、CAは赤の破線で示したようになり、この場合はCAの一部が日射地域ということになる。この分隊、もしくはそれが操作している砲の地上目標に対するLOSが日射地域を外れていた場合、日射DLVによる+2DRMは適用されない。



例: この図は、アルファベットが同一の文字のヘクス列が東西に沿っていると仮定したときに、早朝の日射が影響している状態で東の方向を見ている分隊の『日射地域 (Sun Blindness Zone)』を、黄色の陰で表示したものである。この分隊が砲を操作しているとして、北東に向けた時のCAは青い点で、南東に向けた時のCAは赤の破線でそれぞれ示されたようになる。この分隊、もしくはそれが操作している砲の地上目標に対するLOSが日射地域を外れていた場合、日射DLVによる+2DRMは適用されない。どちらの例でも、日射地域の“境界”のヘクスは、中心点に対するLOSは日射地域内であるが黄色の陰から外れている頂点に対するLOSは日射地域外となることに注意せよ。





## 11.62

の射程で+1で、それから12ヘクス射程が増えるごとに+1ずつ増えていく  
【例外：空中からの攻撃；11.622】。

例：歩兵目標に対する陽炎によるDLV妨害DRMは、13-18ヘクスで+1、19-24ヘクスで+2となる。車両およびPRCに対しては、25-36ヘクスで+1、37-48ヘクスで+2となる。



**11.621 強い陽炎 (Intense Heat Haze)：**強い陽炎は普通の陽炎(11.62)と同様の条件で同様の影響を及ぼすが、DRMが加えられ始めるのは、歩兵目標で7ヘクスから、車両目標/PRCで13ヘクスからとなる【例外：空中からの攻撃；11.622】。

例：歩兵目標に対する強い陽炎によるDLV妨害DRMは、7-12ヘクスで+1、13-18ヘクスで+2となる。車両およびPRCに対しては、13-24ヘクスで+1、25-36ヘクスで+2となる。

**11.622 航空攻撃：**航空機から地上への攻撃(E7.4)に対しては、射程にかかわらず通常の陽炎で+1、強い陽炎で+2のDRMが加えられる。視認TC(E7.3)に対しては、射程にかかわらず、どちらの陽炎も+1のDRMを与える。

**11.623 目標タイプ：**地域目標タイプを使用する場合(あるいは盤上観測員によるOBA着弾drを行う場合)、目標ヘクス内に歩兵(あるいは騎兵)と車両の両方が含まれていたら、車両と見なして(強い)陽炎のDRM/drmを決定する。車両も確認状態の歩兵/騎兵もないヘクスにHEか『煙幕』を撃ち込む場合には、そこに歩兵がいるものとしてDRM/drmを決定する。

**11.624 盤外観測員：**盤外観測員(C1.63)によるOBA着弾drには、どちらの陽炎も+2のdrmを加える。

**11.7 砂塵 (Dust)：**砂塵<sup>20</sup>はいくつかの状況によって生じる；SSRで指定された場合、DYO dr(11.701)、プレイ中の特別な状況(11.74 - .761)。砂塵【例外：車両/FFEによる砂塵；11.74 - .75】には、軽から超特重の5段階の濃度があり、軽砂塵と中砂塵はDLVに属する。複数のタイプの砂塵が同時に生じた場合、その影響は累積する【例外：DLV砂塵はLOS遮断に関して累積しない(11.6)；視認TC(11.793)】。

**11.701 DYO：**軽/重砂塵が生じる(11.71と11.73の条件参照)DYOシナリオの最初のRPhの前、両陣営の初期配置と風力決定後に、DYO砂塵表でdrを行う。決定された砂塵は(発生していれば)直ちに影響を及ぼすが、風の変化DR(11.76)によって変化が生じる可能性はある。草原地形(13.2)が影響している場合、“重”砂塵の結果は“中”砂塵とみなす。

DYO砂塵表 (DYO Dust Table)

修正後dr	濃度	drm
≤5	砂塵なし	+1 微風が影響している
6-7	軽砂塵(11.71)	+1 強風が影響している
8-9	中砂塵(11.72)	+3 このシナリオで実行された事前砲撃(C1.8)につき
10≤	重砂塵(11.73)*	

\*【例外：草原地形(13.2)が影響している場合、中砂塵となる】。

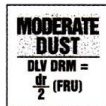


**11.71 軽砂塵 (Light Dust)：**軽砂塵は、砂漠地図盤が1枚以上使われているシナリオで、かつECが乾燥(Dry)か異常乾燥(Very Dry)の場合にのみ生じる【例外：草原地形(13.2)のときは、異常乾燥のときのみ生じる】。軽砂塵が影響しているときは、全ての命中判定(あるいは砲兵器以外のIFT)のDRにDLV妨害DRMを加える【例外：OBA；DC；FT；残留FP；火線；特別付随攻撃】。このDRMの大きさは追加のdr<sup>21</sup>を行い、それを半分(FRD)にしたものである。11.79-.794参照。

**11.711 阻止：**低視界(LV)の一種なので、軽砂塵と中砂塵はFFMOを打ち消さない。しかし、阻止には次のような影響を与える。11.71もしくは11.72に従って(適切な方)追加のdrによって決定された妨害DRMの符号を逆にし、阻止によるNMCのDRに加えること。阻止された潰走ユニットは、修正

後DRがNMC失敗の結果の時に損耗を被る【例外：修正前DRが12の場合は除去される；A10.31】。重/特重/超特重砂塵と、FFE/車両の砂塵は、通常のLOS妨害として阻止を妨げる。

例：潰走中のユニットが、軽砂塵の中で阻止を受ける。追加drが6の場合、NMCへのDRMは-3となる。4か5であれば-2、2か3であれば-1、1であればDRM無しとなる。阻止を受けたユニットの裏面士気値が7で、NMCの修正前DRが8の場合、追加dr4以上で影響なしとなる。



**11.72 中砂塵 (Moderate Dust)：**中砂塵は軽砂塵と全く同じに扱うが、追加drを半分にした後切り上げる (FRU)点のみ異なる。



**11.73 重砂塵 (Heavy Dust)：**重砂塵は、砂漠地図盤のみが使用されており、かつ環境状態が乾燥か異常乾燥で草原地形(13.2)が影響していない場合にのみ生じる。重砂塵の妨害DRMは、軽砂塵が影響する全ての攻撃に影響する。軽砂塵の妨害DRMに加えて、射程の半分(FRU)を加えたものが妨害DRMになる。また、車両/騎兵は、新しいヘクスに進入する場合、1MP/MPを追加消費する。重砂塵は通常のLOS妨害ゆえ、FFMOを打ち消す。

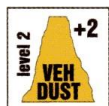


**11.731 特重砂塵 (Very Heavy Dust)：**特重砂塵は、重砂塵と同じ効果を持つ。ただし、その妨害DRMは射程の半分ではなく射程に等しい数を加える。BUのAFVは、新しいヘクスに進入する場合、(11.73の追加に加え)さらに1MPを追加消費する。急速歩移動とギャロップは禁止される。航空ユニットから、あるいは航空ユニットへは攻撃できない。全ての回収のdrに+1drmを加える。



**11.732 超特重砂塵 (Extremery Heavy Dust)：**超特重砂塵は、特重砂塵と同じ効果を持つ。ただしその妨害DRMは、軽砂塵ではなく、中砂塵のDRMに射程を加えたものになる。また、全てのB/X#は1減少する。

例：重砂塵が影響する状態で、分隊が射程3ヘクスで4FPの射撃を行う。この射撃には+2のLOS妨害DRMに加え、軽砂塵によるDLV妨害DRMが0~+3の範囲で適用される。特重砂塵の場合、軽砂塵のDRMは同様だが、射程によるLOS妨害DRMは+3になる。超特重砂塵の場合、射程によるLOS妨害は+3のままだが、DLV妨害が中砂塵になるため、範囲が+1~+3になる。射撃の射程が0(すなわちTPBF)の場合、重砂塵と特重砂塵では軽砂塵のDLV妨害しか適用されず、超特重砂塵では中砂塵のDLV妨害しか適用されない。この分隊が2FPの残留火力を残したと仮定する。別のユニットがその残留火力によって攻撃を受ける場合、DLVによるDRMは適用されない。しかし、FFMO/FFNAMは適用される。DLVのDRMはLOSの遮断に関しては加算されない(11.6)ことに注意せよ。



**11.74 車両の砂塵 (Vehicle Dust)：**軽砂塵が生じる環境(11.71)では、車両の砂塵が生じる場合がある。そのようなシナリオでは、どのタイプの車両でも2MP以下の移動コスト消費で新たなヘクスに進入した場合、直ちに(臨機射撃や移動中射撃が行われる前)にもいたヘクスの基本高度レベルに車両の砂塵カウンターを置く【例外：以下の場合には砂塵カウンターは置かれない；始動MPを消費したヘクスからの退出；舗装道路ヘクスサイドを通過しての退出；その退出が地図盤外への退出でもある；現在のMPでAFVによる援護(D9.31)を用いて移動している；強風/突風が影響している】。車両の砂塵カウンターは、次のいずれかの状況が起きたら直ちに取り除かれる。

- 車両が現在のヘクスから出る；<sup>22</sup>
- 風の変化DRで強風/突風/雨が降る；
- 車両の次の自軍PPh開始時に、機動状態ではない場合；
- 車両が次の自身のMPを機動状態で始め、何らかの理由でMPを消費した。





# F

# 11.8

車両の砂塵は、拡散した煙幕と同様に扱う【例外：視認TC；11.793】。したがって、他のDLVとは異なり、レベル2の高さを持つ+2のLOS妨害となる。車両は、ヘクスへ進入する際に最低限必要とされるMPより多くMPを消費することを禁止されておらず、そうした車両は、新たなヘクスへ進入すると同時に、必要とされるMP消費量より多く消費する旨を宣言できる(D2.18)。車両の砂塵を出さないために、そうした余分なMP消費を宣言してかまわない。車両の砂塵を作った車両が破壊された場合、その車両の所有者側の次のPPPhの開始時に砂塵が取り除かれる(それよりも先に前述の状況が起こった場合は、その時点で取り除かれる)。車両が砂塵を作って、しかも機動状態でMPを終えた場合、車両の砂塵カウンターを裏返してMOTION面を上にしておく。

例：ある車両が機動MPの消費から自身のMPPhを開始し、続いて1MPを消費して砂漠の開豁地ヘクスに進入した。退出したヘクスに車両の砂塵は置かれず、続いて、『煙幕』がある別の砂漠の開豁地ヘクスに2MPを消費して進入した。この場合、退出したヘクスにたぐちに車両の砂塵カウンターが置かれる。他の目的—例えばVCVA変更、OVRコストの消費、煙幕展開器の使用、停止MPの消費等—のためのMP消費は、車両の砂塵カウンターの生成に関しては考慮されない。しかし、この車両は新たなヘクスへの進入時に3MP以上の消費を宣言することができ、それによって車両の砂塵を生成しないことができる。また、この車両が砲を牽引している場合、『煙幕』があるヘクスへの進入に最低3MPを消費するため、車両の砂塵を生成することができない。車両が次の自軍PPPhを停止状態である(またはそれまでに破壊されて)迎えたなら、車両の砂塵はそのPPPhの開始時に(拡散煙幕と同様に；A24.4)取り除かれる。車両が機動状態でMPを終えていた場合、車両の砂塵はその車両の次のMPPhにおいて、なんらかのMPを消費した瞬間に取り除かれる(その車両が破壊/麻痺/衝撃/走行不能になることで強制的に停止させられていた場合、車両の砂塵は前述の通り自軍PPPhの開始時に取り除かれる)。

**11.741 小隊/コンボイ移動：**小隊/コンボイ移動を行っている場合、車両の砂塵の配置/車両の移動に伴うシフトは、各インパルスの終了時、臨機射撃や移動中射撃を行う前に実行される。

**11.75 FFEの砂塵：**軽砂塵が生じる環境(11.71)では、以下の状況にある場合、Cl.57にあるFFEのLOS妨害の影響が変更される。

- 通常のHE FFEは、各着弾ヘクス毎に+1のLOS妨害DRMが生じる；
- 攪乱砲撃のHE FFEは、通常のFFEによる妨害(Cl.57)と同様、着弾ヘクス全体が+1のLOS妨害となる；
- 弾幕砲火FFE(E12.52)は、各着弾ヘクス毎に+1のLOS妨害DRMが生じる；
- 移動弾幕FFEは、各着弾ヘクス毎に+2のLOS妨害DRMを生じる。風力/突風はFFEの砂塵には影響しない。



**11.76 風と突風：**【注意：これらのルールは重砂塵が生じる環境(11.73)でのみ適用される】風や突風は砂塵の原因となったり、あるいはその砂塵の濃度を増加させたり減少したりする。その影響は風の変化のDRによって直ちに变化する。強風と突風が同時に影響している場合、そのプレイヤーターンの砂塵の濃度は1レベル増加する。これらの風が両方とも連続したプレイヤーターンに吹いている場合、そのプレイヤーターン毎に効果が累積する。強風や突風がどちらか片方でもやんだ場合、砂塵の影響は1レベルだけ減少する。たとえその後風が吹かなくても、それ以上は減少しない。風/突風はその他の点で砂塵の濃度に影響しない<sup>23</sup>。

例：砂漠地図盤のみが用いられたシナリオで、ECは乾燥、弱風が吹いており、砂塵は生じていないものとする。最初の風の変化DRで突風が生じたとする。しかし、砂塵に影響はない。2回目の風の変化DRで強風が吹き始めたとする。しかしやはり、砂塵に影響はない。3回目の風の変化DRで再び突風が吹いたとする；その瞬間、軽砂塵が影響し始める(強風が吹き続けている中での突風だからである)。4回目の風の変化DRでも継続して突風が吹いた。今や砂塵の濃度は中砂塵に上昇している(連続したプレイヤーターンで突風が吹いたからである)。5回目の風の変化DRで強風、もしくは突風のどちらか(あるいは両方)が影響しなくなったとする。その場合、中砂塵はただちに軽砂塵となる。そしてこの軽砂塵は以降の風の変化DRの結果にかかわらず(雨が降り始めない限り)、それ以上濃度が低下することはない。

**11.761 強風：**何らかの濃度の砂塵(11.71-732)が影響している場合、強風の風上に向かっての別のヘクスへの攻撃【例外：航空攻撃；E7.4】には、たとえそれがPBFであっても追加の+1DLV妨害DRMがある。この時の“風上に向かって”とは、LOS/LOFが射撃(視認/観測)するヘクスから出るときに通った(あるいは接していた)隣接ヘクスが、風向き表示カウンターの-1の表示に対応するヘクスだった場合をいう。



**11.77 雨：**雨が降り始めたらあらゆる砂塵は効果を失い、そのシナリオの中で再び影響を及ぼすことはない。



**11.78 夜間：**現在の砂塵の濃度(11.71-732)によって、星弾、IR、火災による照明区域(E1.9)は以下のように減少する。

- 軽/中砂塵：星弾はそこから2ヘクスの範囲を照明する；IRはそこから4ヘクスの範囲を照明する；火災の照明効果に影響はない。
- 重砂塵：星弾はそこから1ヘクスの範囲を照明する；IRはそこから2ヘクスの範囲を照明する；火災は、それが生じている(屋上を除いた)レベルの数と同じ数のヘクスの範囲を照明する。
- 特重砂塵：星弾に照明効果はない；IRはそのヘクスのみを照明する；火災の照明効果は重砂塵の場合と同じである。
- 超特重砂塵：星弾にもIRにも照明効果はない；火災は、その区域のみを照明する。

**11.79 雑則：**その他に砂塵がプレイに及ぼす影響を以下に示す。

**11.791 OBAの着弾：**他のLOS妨害と同様に、全てのDLV妨害DRMは、OBAの着弾dr(C1.62)に対してもdrmとして用いられる。その場合、(盤外)観測者のLOSを元にdrmを考えること【例外：日射(11.61)と強風の風上(11.761)は、航空観測(E7.6)には影響しない。11.623-624も参照せよ】。

**11.792 建物内：**あらゆるDLVと車両/FFEの砂塵は、同じ建物の内部を通るLOSには影響しない。

**11.793 航空機：**あらゆるタイプ/濃度の砂塵は、視認TC(E7.3)に対しては最大で+1のDRMしか与えない。しかし攻撃【例外：空中戦(E7.22)と重AA攻撃(E7.52)】に対しては(航空機から、あるいは航空機に対して)砂塵のDRMは累積して影響する。その際の射程は空地射程(E.5)を用いること。

**11.794 残留火力と白兵戦：**あらゆるタイプ/濃度の砂塵は、白兵戦に影響しない。また、火線残留火力を減衰させることも、その解決にも影響しない【例外：重砂塵以上の濃度の砂塵はFFMOを打ち消す；11.73-732】。

**11.8 泥濘：**乾燥地帯(11.2)で、かつ砂漠地図盤のみを用いたシナリオにおいて泥濘が(乾燥地帯天候表もしくはSSRの指示により)影響しているとき、D8.23に従ってボグを判定するが、この場合秘密裏drに関して数えるのはハマダに『突撃可能』な開豁地【例外：低草地、ハマダ、砂地】のみである。泥濘が影響しているとき、この開豁地ではハマダ走行不能は起こらない(オートパイは3.32に従う)。舗装道路沿いに走っていれば、ボグの可能性は打ち消される。崩壊地形/草原地形(13.1-2)、あるいは砂漠地図盤以外の地図盤上で泥濘が影響している場合には、11.8の代わりに通常のD8.23に従う。

例：D8.23に従ったボグ判定の秘密裏DRの結果はボグであった。追加の秘密裏drは2であった。該当の車両が舗装道路を用いずに進入した低草地/ハマダ/砂地ではない開豁地を数え、2ヘクス目でその車両はボグとなる。





12.

12. 砂漠のオーバーレイ (Desert Overlays)

(A2.7-76も参照)

12.1 [注意: 以下の規則のほとんどは、オーバーレイ(X1およびE1)には適用されない。12.43と12.5を参照した後で、これら2つのオーバーレイを切り離すこと。]

Hollow Legions には、多数のオーバーレイが同梱されている。これらはそれぞれ切り離して使用する。切り離す際には、オーバーレイ外縁のヘクスサイドの内側に沿って切ること。その理由は、オーバーレイの外縁に関して、オーバーレイではなく地図上のヘクスサイドおよび頂点がルール上重要だからである。

12.2 SSRによる配置 : A2.73参照。

12.3 無作為の配置 : 砂漠のDYOシナリオを準備する際、両プレイヤーの合意により、オーバーレイの無作為配置を行ってもかまわない。ただし、使用する地図盤は26-31および25eのレベル4の部分(12.5)のみに限定される。最初に使用する地図盤を選んで配置し、北の方角を決める。続いてdrを行い、下の表に当てはめてオーバーレイ密度drmを確認する。

dr	オーバーレイ密度drm
≤2	-2
3-4	-1
5≤	0

次にプレイで使用する地図盤のいずれか1枚に対してdrを行い、オーバーレイ密度drmを適用した後、以下の表に当てはめる。

修正後dr	結果
≤1	地図盤の半面に、各2つのオーバーレイを置く；
2	地図盤の半面に、各1つのオーバーレイを置く；
3	北側、もしくは東側の地図盤の半面に、1つのオーバーレイを置く；
4	南側、もしくは西側の地図盤の半面に、1つのオーバーレイを置く；
5≤	その地図盤にオーバーレイは置かれない。

続いて、オーバーレイが置かれることになった地図盤の半面毎に、DRを行う(修正後drが1以下の場合には、2回ずつDRする)。DRの結果は色付きdrと白色drとを個別に以下の表に当てはめ、配置されるオーバーレイを決定する。決定されたオーバーレイは、該当の地図盤半面に裏返しの状態で置いておく。続けて、プレイで使用される他の地図盤について、12.3の手順を繰り返す。

DYO 砂漠オーバーレイ表

cdr	wdr	オーバーレイ	cdr	wdr	オーバーレイ
1	1	W1*	4	1	D1
1	2	W2*	4	2	D2
1	3	W3*	4	3	D3
1	4	W4*	4	4	D4
1	5	S1	4	5	D5
1	6	S2	4	6	D6
2	1	S3	5	1	SD1**
2	2	S4	5	2	SD2**
2	3	S5	5	3	SD3**
2	4	S6	5	4	SD4**
2	5	S7	5	5	SD5**
2	6	S8	5	6	SD6**
3	1	H1	6	1	SD7**
3	2	H2	6	2	SD8**
3	3	H3	6	3	X2†
3	4	H4	6	4	X3†
3	5	H5	6	5	X4†
3	6	H6	6	6	X5†

\*12.41参照

\*\*12.42参照

†12.44/.45/.46 参照

12.31 ヘクス列: 全てのオーバーレイが選ばれたら、それぞれの位置を決めなければならない。どれか一つを表にして、それに対してDRを行う。結果を下の表に当てはめると、そのオーバーレイの“1”のヘクスを置くヘクス列が得られる。

DR	ヘクス列	DR	ヘクス列
2	DかDD	8	JかX
3	EかCC	9	KかW
4	FかBB	10	LかV
5	GかAA	11	MかU
6	HかZ	12	NかT
7	IかY		

12.32 方向の決定: “1”のヘクスを置くヘクス列が決まったら、再びDRを行い、最終的な位置を決定する。色付きdrに2を加えた数値が、“1”のヘクスが置かれるヘクス番号である。白色drを無作為方向選択(B.8)のdrとして用い、“1”のヘクスから見てどの方向に“2”のヘクスが置かれるのかを決定する。続けて、他のオーバーレイに関しても12.31 - .32の手順を繰り返す。1ヘクスのオーバーレイの方向は、両プレイヤーの合意した方法によって決めること。砂漠は開けた地形なので、それによってLOSに致命的な影響が出ることはない。

12.33 問題が生じた場合: 12.3のDRが、すでに選ばれているオーバーレイを示した場合、使用可能なオーバーレイが選ばれるまでDRを行う。あるオーバーレイに別のオーバーレイが重なる場合、後から位置決定したオーバーレイに関して、ヘクス列と方向の決定手順(12.31 - .32)を繰り返す [例外: ワジオーバーレイの“末端ヘクス”は、他のワジの(できれば末端の)ワジヘクスと接続可能である; 12.41を参照]。オーバーレイの一部がプレイ範囲からはみ出た場合、その部分はプレイでは用いられない(あるいは、両プレイヤーの合意により完全にプレイ範囲に収まるまでDRを行うことにしてもよい)。地図盤25eの上に無作為に置かれたオーバーレイは、明らかに地形に矛盾が生じる場合がある。このような場合には、常識を働かせ、両プレイヤーの合意で解決すること。





## F

**12.4 特別な地形:**いくつかのオーバーレイは、その配置/使用に関してさらに特別なルールを必要とする。これらのルールは特殊な例外を除いて、DYOでも通常のシナリオでも適用される。

**12.41 ワジ:**A2.76を参照。DYOの場合、最初のワジオーバーレイが置かれたら、直ちに(12.3で示された各種のDRを無視して)他のワジオーバーレイを使ってワジを延長し、プレイ範囲の一方の端から別の端まで連続したワジを作ってかまわない。正確な配置については、両プレイヤーの合意に基づくこと。

**12.42 砂丘:**DYOにおいて砂丘オーバーレイが選ばれた場合、それが実際に配置されるには追加のdrを行い、修正後の数値が1以下でなければならない。すでに選択された砂地、および砂丘オーバーレイの各々につき、-1のdrmが加算される【例外:現在砂丘の配置判定中の同じ地図半面上に、もしくはそれに隣接する(地図盤の角でつながっていても)別の地図半面上にすでに配置されている砂地/砂丘オーバーレイは、各々-2drmを加算する】。修正後drが2以上であれば、オーバーレイそのものが配置されない。1以下であれば、砂丘の高さを決めるためにさらに追加のdrを行う。修正後drが1以下であれば高い砂丘(7.5)となり、それ以外の結果は低い砂丘となる。すでに高い砂丘が配置されている場合にはその各々につき-1drm(上記と同様の条件で-2drmとなる)を加算する。

**12.421 D6:**D6のオーバーレイにはその窪地の内部に暗めの黄色で砂地(7.)が描かれている。このヘクスは崩壊地形/草原地形(13.1.2)が影響している時は、普通の開豁地とみなされる。



**12.43 X1:**X1<sup>24</sup>は、完全に崖に囲まれた1階建て石造建物の密集地を表している。この建物のTEMは+4である。この区域から他のヘクスへの小火器射撃は、他の修正を加える前に地域射撃として半分の火力になる。X1を切り取る際には、崖のイラストの外側に沿って切りぬくこと。



**12.44 X2:**X2は1階建て石造建物の墓廟を表している。この建物のTEMは+1であるが、包囲(A7.7)された場合は0になる。回復と潰走に関しては建物とはみなされず、炎や火災が生じることもない。



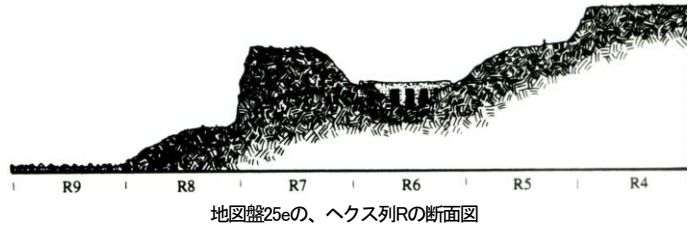
**12.45 X3:**X3は遊牧民キャンプのテントを表している。このヘクスは全域地形(B.6)の繁茂期の麦畑として考え、全てのユニットは進入時に1MF/MPを追加消費する。

**12.46 X4とX5:**X4とX5は通常の1階建て石造建物である。

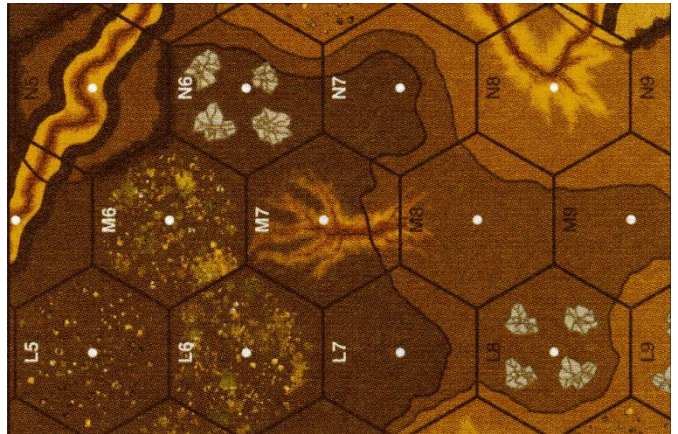
**12.5 絶壁 (Escarpment):**地図盤25eは絶壁<sup>25</sup>の一部を表している。地図盤25eの地形は、レベル0(#10のヘクス)から立ち上がり、レベル4までの高さ(低位の#のヘクス)が生じている—他の地図盤が地図盤25eのレベル4の長端と接続された場合、その地図盤の基本レベルはレベル4となる。

**12.501 オーバーレイE1:**地図盤25eは、West of Alameinに付属していたオーバーレイE1に替わるものである。このオーバーレイ(Hollow Legionsには付属していない)は、A2.7にしたがい、地図盤25にのみ置かれる。E1を切り取る際には、崖のイラスト部分はその外側を切るようにし、オーバーレイシートに記載された指示に従う。その他の外縁は、12.1で指定されたように切り取る。E1に印刷されたヘクスサイドが地図盤のヘクスサイドと正確に適合しない場合、地図盤の折り目のくぼみに合わせて、E1にも折り目をつけるようにする。これは、地図盤の長さに合わせてE1の長さを縮めることでもある。オーバーレイE1が置かれた場合、地図盤25は地図盤25eと同様に扱われる。

13.2



**12.51 MF/MP:**地図盤25eにも、F.2Aは変更なく適用される【例外:レベル4ヘクス、すなわち基本高度レベル(もしくはクレストレベル)がレベル4以上のヘクスでは、砂漠地図盤の移動コストを用いる;ただし、ワジの底以外のより低い高度ヘクスからの進入は通常の(B章の)地形コストになる】。



例:トラックが25M8からL7へ移動する場合、8MPを消費する(4より高いレベル)+4(B章の開豁地)=8。しかし、M7からL7へは5MPしか消費しない(4より高いレベル)+1(砂漠の開豁地)=5。L7からM7、もしくはM8からM7への移動には7MPを消費する(6(ワジへの進入)+1(砂漠の開豁地)=7)。L7からM8への移動には4MP(B章の開豁地)が消費される。

**12.52 低草地:**崩壊地形(13.1)も影響していなければ、地図盤25eの繁みは全て低草地とみなす。

## 13. 地形の変化 (Alternate Terrain Types)

**13.1 崩壊地形 (Broken Terrain):**SSRで砂漠地図盤が崩壊地形に変更される場合、次の変化がある。全ての低草地は全域地形(B.6)の繁みになる。ハマダは岩場になり、さらに1/2の障害物になる(LOSに関しては瓦礫と同様に考える;6.421参照)。加えて、峡谷地ではない純粋な開豁地【例外:低草地、ハマダ、砂地を含まない】でハマダ(今は岩場)に『突撃可能』なものも崩壊地ヘクスと見なす。その地形は隠蔽地形であり、+1のTEMをもち(LOSを妨害も障害もしない)、B章の開豁地の2倍のMP/MFコストを有し、しかも全ての車両に対するボグヘクスとなる【例外:オートバイには3.32が適用される】。他の全ての点において、地図盤と使用されているオーバーレイは砂漠地図盤と見なす【例外:F.1A、F.1C、11.8は適用されない】。12.421と12.52を参照。

**13.2 草原地形 (Steppe Terrain):**SSRで砂漠地図盤が草原地形に変更される場合、次の変更がある。全てのハマダは繁みに、全ての低草地は林になる。加えて、DLV【例外:(強い)陽炎;11.62-624】、車両の砂塵(11.74)、FFEの砂塵(11.75)はECが異常乾燥(Very Dry)のときのみ生じる。砂地のオーバーレイは麦畑として使用される。これらの変更によって生じた繁み、林、麦畑は、全域地形(B.6)とみなされる。他の全ての点において、地図盤と使用されているオーバーレイは砂漠地図盤とみなす【例外:F.1A、F.1B、F.1C、11.8は適用されない】。ワジと小峡谷はどちらもワジとみなす。11.11と12.421を参照。





## 13.3

13.3 サボテン垣 (Cactus Hedge) : B9.7参照

13.4 サボテン群生地 (Cactus Patch) : B14.7参照

13.5 オリーブ畑 (Olive Grove) : B14.8参照

13.6 ブドウ園 (Vineyard) : B12.7 参照

13.7 カンデラブラの木 (Candelabura Trees)<sup>5</sup>: 低草地へクスをカンデラブラの木(以下カンデラブラ)へクスとみなすよう、SSRによって指示される場合がある。カンデラブラは全域地形(B.6)であり、同一レベルのLOS妨害を生じ、+1TEMを有する。カンデラブラは隠蔽地形(A12.12)である。カンデラブラへの移動コストは以下のとおり: 歩兵/騎兵=1MF; ワゴン=2MF; 装軌式車両=2MP; 装甲車およびオートバイ=3MP; トラック=4MP。カンデラブラの放火ナンバーは“11”であり、延焼ナンバーは“10”である。

## F 章 脚注

1. F.1B 築壕: 砂漠地帯の大半には、地表から数インチにわたって固い石灰岩質の岩盤が埋まっていた。このような地面では、横たわるだけしかできないくぼみを意味する“隙間塹壕”程度を掘ることができれば、まだ幸運な方だった。深い壕を掘るためには、常に専用の掘削機を必要とした。したがって、そうした構築物は緊急に作られた陣地では稀にしか見られなかった。

2. F.4 枢軸軍の車両: D 章脚注 5A を参照。

[訳注:D 章第 2 版に掲載されているため、原文では省略されている項目である。しかし、北アフリカ限定のルールということで、F 章和訳 2022 では、省略しないで載せることにした。]

3. 1.1 開豁地: サハラ砂漠の大半を占めるうねった広大な砂丘と異なり、北側に広がっているのは、極めて平坦な岩石質の不毛な荒地であった。そこには数マイルにわたって遮蔽物がなく、慣れた目で見なければ気がつかないほどのわずかな起伏が所々にあるだけだった。もちろん、他のタイプの地形(F 章で詳細が述べられている)も存在していたが、一般には部隊が簡単に自分の位置を見失ってしまうほど、何らの目印もない景観が広がっており、太陽と星による位置の把握に重きが置かれていたほどであった。

4. 2.1 低草地: 低草地は、北アフリカの砂漠に繁茂するラクダ草<sup>6</sup>の茂みを表している。この植物は60cmまで成長することも稀で、遮蔽物としては小さすぎた(そのためFFMOを無効にできないのである)が、カムフラージュの効果はあった。車両がこの植物の上を通過すると、著しく上下に振動したため、その速度を大きく減少させることになった。

5. 3.1 ハマダ: ハマダは、不定形の岩石が表面に散らばった砂漠地図盤の一種である。この地形は車両の速度を這うように遅くし、そのタイヤとサスペンションに大きなダメージを与えた。また、砲弾が炸裂した時の破片効果を増大させるため、付近の歩兵と非装甲車両の危険性を増大させた。

6. 3.31 ハマダ走行不能: イギリス軍のトラックの設計には、砂漠における利点がいくつかあった。その一つが、後輪の車軸の片側につき、1つのタイヤしか使われていないことである。ダブルタイヤの(すなわち、車軸の片側に2つのタイヤを用いている)車両は、しばしばそのタイヤ間の隙間に岩が挟み込まれ、最終的にはパンクに至ることが多かった。加えて、通常の砂漠地図盤はその岩石質の表面によって、タイヤに切れ目や溝を作り、これを急速に老朽化させていった。ハマダが走行不能を引き起こす可能性は、この地形に文字通りそうした影響があったことを示すものではない。砂漠の過酷な環境によって引き起こされる突然の故障の可能性を、無作為に引き起こすためのゲームシステムの一環なのである。

7. 4.1 窪地: この地形は、周囲の地面よりもうっすらと低くなっている地形を表現している。窪地はゲーム上はつきりと陥没した地形というよりは、目立たなくくぼみ程度とみなすべきである。しかしながらこの地形は、近距離、もしくはより高い場所に敵がいけない場合、あれば幸いといった程度の防御効果を与えてくれた。“外縁(Lip)”には、地形を明確にするゲーム上の処理以上の意味はない。

## F

8. 5.1 ワジ: ワジはほとんどの点で小峡谷と同じであるが、冬季の豪雨による急流で削り取られ、より垂直に切り立った崖に近い側壁を有している。しかし、所々に緩やかに地上につながる斜面と、車体遮蔽を得るのに好適な場所が清突に存在していた。ボード 25 上のワジは、“Djebel(山)”の斜面の刻み目が浸食によって深く削られたものを表現している。

9. 5.422 車両のクレスト状態からの離脱: 直接他のへクスに退出する車両に特別なコストが課せられていないのは、その車両がワジの底からクレスト状態を獲得する際に、すでにワジの側壁を登るコストを支払っているからである。もしくは、外のへクスから進入後直接クレスト状態を獲得したのであれば、その車両はワジの底に入っていないからである。

10. 5.422 車両のクレスト状態からの離脱: ワジの底へ退出する車両がワジそのものの以外のCOTを支払わずに済むのは、その車両がワジの底に最初進入した時(すなわち、クレスト状態を獲得する前)にすでに支払っているからである。もしくは、外のへクスから進入後直接クレスト状態を獲得したのであれば、その際に支払っているからである。

11. 6.1 小丘: 砂漠の小丘は、平坦な地形の隆起以上のものではなく、イギリス軍兵士はしばしばこれを“ニキビ”と呼んだ。この地形は垂直方向の遮蔽と、良好な視界をもたらすため、戦術的な優位性を与えてくれる。小丘は比較的なだらかな傾斜しか持たないため、稜線も生じなければ、丘を登るほどの高度変更コストも必要としない。

12. 6.4 小丘のLOS: 一見、小丘のLOSルールは気が狂いそうになるが、恐れるには当たらない。小丘を『通して』見ることにに関する一般的な影響を明瞭にするには、小丘を非常に分厚い石垣と考えよう。このように考えると、小丘“石垣”の背後に隣接している壕内/設置状態ではないユニットは、その小丘を『通して』LOSを引くことができるし、次にぶつかった小丘“石垣”を『通して』その背後までLOSを引くことができる。しかし、小丘“石垣”に隣接していないのであれば、最初にぶつかった小丘“石垣”を『通して』その“背後”のへクスまでしかLOSを引くことができない。例外をいくつか述べる: ユニットが小丘よりも高い(>)レベルにいる場合、全ての小丘は平坦な地面と同様に扱われる(高さが低く、しかもなだらかな傾斜だからである); ユニットが小丘の上にいる場合、自身のいる小丘と次にぶつかる小丘(のみ)は、平坦な地面と同様に扱われる; 小丘の背後に隣接している壕内/設置状態のユニットは、自分と同じかそれ以下の高さに向けて、その小丘を『通して』はLOSを引くことができない。一番最後の状況は、壕に入っているユニットがその外にいるユニットよりも低い位置にいることを表しているのではない。これは簡単かつ抽象的に、反斜面防御を選択したユニットに、それを可能にさせているだけである。この場合、敵ユニットが至近距離に来るまで互いに見ることができなくなる。明白なことだが、より良い視界を求めるなら、壕を小丘の上掘るべきである。

13. 7.1 砂地: 砂漠における弊害をさらに挙げるとすれば、確実に取り上げられるのが柔らかい砂地を運転することだろう。貴重な燃料をひどい燃費で消費するだけでなく、砂地にはまり込む(Bogging)ことが高い確率で起きたからである。砂地は、経験を積んだ運転手には一目でそれと分かるものであったが、時として砂地の表面が焼き上げられたパンの表面のように固まり、硬い地面と見分けがつかなくなる時もあった。そのような畏は、多くのベテラン運転手を陥れたのであった。

14. 7.31 砂地のボグ: イギリス製のトラックは、特別に砂漠用に設計されたタイヤを常に装備していたので、ほとんど砂地にはまり込むことがなかった。このタイヤは、北アフリカ戦役終了時までアメリカ軍にも装備されなかった。イタリア軍はサハラ砂漠用に特別の車両(それらの一つは、接地圧がラクダ並みのものまであった)をいくつか製造していたが、それらの大半は野砲部隊の重要な移動にのみ用いられた。イギリス製トラックが機動性に優越していたことは、ロンメルも証明している; 彼はある偵察任務に関して一点の指示を与えた。全てのトラックを回復したイギリス製のものを使うようにと。“我々のトラックは砂に埋まりすぎだからな”

15. 8.1 土塁: 砂漠では、一般的なタコつぼや塹壕は“掘る”ということの困難さから稀なものであった。固い石灰岩の地面をくり抜き、破碎しなければならなかったからである。特別な装備、もしくは必要な時間のどちらかが欠けていた場合、より間に合わせの手近な材料が用いられた。土塁(Sangar: 石で造られた胸





## F

壁を意味するパシュート語<sup>7)</sup>として知られるのは、手当たりしだいに見つけた石を、低く円形に積み上げた壁であった。理想的な遮蔽物とは言い難かったが、開けた砂漠で“裸で”いるよりは、何倍もましだったのである。

16. 8.6 塹壕—土塁間の移動：B 章脚注 3B を参照。

17. 9.1 轍：砂漠の轍とは、遊牧民の移動の跡である。これを無理に道路のように想像するのは間違っている。実際には、この轍は何度となく行き来を繰り返したことで刻み込まれた溝に、1 フィート(30cm)かそれ以上の細かい砂塵が積もったものなのである。そのため、轍は踏けられるのが普通で、車両は轍の上ではなくそれと平行に距離を置いて走行したのだった。

18. 11.3 時間帯：砂漠での攻勢は、日射による“遮蔽”を利用するため、攻撃部隊が“太陽の向こうから”やってくるように、ちょうど太陽が地平線にある時を見計らって計画された。一方、太陽が昇りきった後では、砂漠の表面が反射する熱によって、揺らめく陽炎が作り出された。これは目標までの距離を測ることをほとんど不可能にした。陽炎は地上の高さにあるものの大きさを縮めてしまい、大きな目標は逆に大きさを増し、空中で踊っているように見せたのである。

19. 11.611 早朝の霧：砂漠の冬の夜は、ほとんど氷点下近くまで気温が下がり、それによって霧が生じた。夜が明けると太陽によって霧が蒸発し、濃い霧を作り出した。これは気象条件によっては夏の期間でも起こりえたが、稀なことだったのでゲームでは無視されている。

20. 11.7 砂塵：移動する車両、野砲の砲撃、爆撃、天候、およびその他諸々の事象が普遍的に砂塵の幕を作り出し、それによって砂漠の戦場における視界は著しく損ねられていた。実際、砂塵はこの戦場における最も効果的な“遮蔽物”の一つであったろう。車両が敵から逃げる場合、撃破された戦車からの脱出は砂塵のスクリーン(11.74 による)によって守られていた。大量の車両の移動や、大規模な野砲の砲撃によって、視界が 50 ヤード(45m)を切ることもあった。

21. 11.71 追加 dr：プレイヤー諸氏もお気づきの通り、砂塵 DRM を決定するために、TH/IFT-DR の際に、違う色のサイコロを 1 つ追加すると便利である。ルールではおなじみの“追加の dr”という表現にしてある。これは“新しい”基本理念の説明を避けるためである——サイコロを 3 個同時に振るといことなのだが。

22. 11.74 車両の砂塵：結局のところ、車両の砂塵は、(車両が 2MP 以下の消費を続けると仮定して)移動する車両の後ろをヘクスからヘクスへと追隨して移動するのである。

23. 11.76 風と砂塵：北アフリカの気象条件における風の影響の一つが、砂漠特有の砂嵐(アラビア語で Khamsin と呼ばれる)である。F 章ではこれに関する特別なルールは用意されていない。なぜなら、これが発生した場合、視界は 3 ヤード(2.7m)にまで落ち、ほとんどの行動は、窒息するほどの砂塵と砂交じりの強風を避けるための覆いを探すことに費やされるからである。しかし、ゲームでは Khamsin の発生を完全に無視しているわけではない。天候、EC、風と突風を組み合わせることで、DYO シナリオによって同様の影響を作り出すことができる。また、春から夏(ほとんどの Khamsin はこの時期に生じている)にかがてのシナリオの大半では、砂嵐が発生する可能性がある。

24. 12.43 オーバーレイ X1：このオーバーレイは HOLLOW LEGIONS のシナリオ(ASL51 The Taking of Takrouna)で用いられる。

25. 12.5 絶壁：有名な北アフリカ特有の絶壁は、ほとんどが断崖といってよかったが、勾配の少ない(浸食された)斜面もあった。いくつかは 600 フィート(180m)に達していたが、ほとんどは 100 フィートから 200 フィート(30 から 60m)の間の高さだった。この地形の砂漠戦における特色は、有効な視界を得られる高さを持っていること、歩兵の防御に適していること、そして車両の通行が制限されていることであった。それゆえ、特にそこに車両が通行可能な道路や轍が存在する場合には、しばしば激戦の焦点となったのだった。

## 脚注 25

### F 章 訳注

1. F.2 『突撃可能(Accessible)』：ヘクス、もしくは区域の隣接度合いには 3 段階があります。

- 隣接(adjacent)：共有ヘクスサイドを持つ 2 つのヘクスは隣接している。
- 『突撃可能』(Accessible)：歩兵ユニットがいると仮定して、Aph に突撃可能な区域/ヘクス
- 『隣接』(ADJACENT)：LOS が通り、かつ歩兵ユニットがいると仮定して、Aph に突撃可能な区域

隣接と『隣接』はルールの最初 (A 章の A.8) で解説されているのでよく知られていますが、『突撃可能』はインデックスにしき説明がありませんので、二重かざりかっこで強調し、訳注で解説を入れました。

2. 5. ワジ(窪れ谷)：日本語版ルール制作開始時に Gully を小峡谷、Wadi を涸れ谷に訳語統一しましたが、今もって Gully を涸れ谷と呼ぶ日本人プレイヤーも多く、F 章和訳にあたって表題以外はワジの表記に統一しました。

3. 5.2 例：原文では「レベル 1 から 2 へ移動」と記載されていますが、ワジの底ですから、レベル 0 からレベル 1 に移動しています。

4. 9.2 例：原文では 3MF になっていますが、B 章 B.2 の例にあるとおり、4MF が正しい数値です。

5. 13.7 カンデラブラの木：この植物は東アフリカに広く分布しており、多数の多肉質の枝が生えるその外観から「燭台 (カンデラブラ)」と呼ばれています。多肉質の部分はサボテンによく似ており、かつ下生えないまばらに生える樹木ということで、オリーブ畑とサボテン群生地を混ぜたような特徴となっています。エチオピアでよくみられるため、そこを舞台にしたシナリオの SSR で指示される場合があります。

6. 脚注 4：ラクダ草は、棘のあるマメ科の灌木です。砂漠特有の植物で、ラクダは口を血まみれにしながらかこの植物を食べるといことす。

7. 脚注 15：パシュート語は、東イラクの方言で、アフガニスタンの公用語の一つです。また、Sangar には中世の城の胸壁の意味もあります。

1988 第1版出版 (West of Alamein)

1992 F1-F2 差し替え

2021 第2版出版 (Hollow Legions)



