



FB FB. FESTUNG BUDAPEST

目次：

1. FB シナリオ特別ルール (FB SSR)
2. FB 破片 (FB Debris)
3. FB 瓦礫 (FB Rubble)
4. 大通り (Wide City Boulevards)
5. FB 果樹園 (FB Orchards)
6. FB 線路&路面電車 (FB Railroad & Tram Lines)
7. FB 複数レベル建物 (FB Multi-Story Buildings)
8. FB 工場 (FB Factories)
9. FB 地下室 (FB Cellars)
10. テニスコート (Tennis Courts)
11. アンダーパス (Railroad Underpass)
12. 貯蔵タンク (Storage Tanks)
13. FB ハンガリー軍 (FB Hungarian Units)
14. ブダ義勇兵連隊 (Buda Volunteer Regiment Units)
15. FB ドイツ軍 (FB German Units)
16. 枢軸軍弾薬減少 (Axis Ammunition Shortage)
17. FB キャンペーンゲーム (FB Campaign Games)

1. FB シナリオ特別ルール¹ (FB SSR)

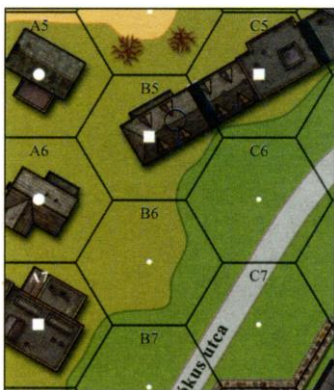
特記事項のない限り、以下の SSR が CG であるか否かを問わず、すべての FB シナリオに適用される。

FB1 盤上および盤外地形²：4つの独立した地図盤セクション(NE、NW、SE、およびSW)が存在し、連結によって全体として FB 地図を構成する。FB 地図は南北方向に 39ヘクス (1-39) の長さがあり、東西方向には 58ヘクス (A-FFF) の長さがある。

FB 地図盤セクションで異なる高度レベルを表すのに用いられている色は、他の ASL 地図盤とは異なっている。FB の地表レベルはレベル 0 (ヘクス G1) からレベル 7 (ヘクス W39) まで存在し、その高度レベルの数値は地図盤端のレベル変更部分に記載されている (例：地図 NE のヘクス S1 には、高度レベル 0 であることを表す“0”が印刷されている。隣接するヘクス T0 には、高度レベル 1 であることを表す“1”が印刷されている)。

FB 地図上でシナリオプレイに用いられない範囲のすべての地形 (シナリオで使用されないセクションの地図上地形も含む) は、移動と進入に関して盤外に存在するものとみなす。同様に、FB 地図上でシナリオプレイに用いられない範囲の地形は、ゲーム上のすべての事象に関して盤外に存在しているものとみなし、街路戦闘 (A11.8)、FB 地下室 (9)、FB 屋上 (SSR FB10)、塹壕 (SSR FB14) 等を制限しない。

FB 地図外の地形 (例：ヘクス列 A より北の、印刷されていない部分) は、開路地とみなす [例外：半ヘクス；A2.51]。地図盤外に延びる道路は、A2.51 に従って同じアルファベット、もしくは数字をもつ盤外ヘクスに通じている (どちらになるかはその地図盤端のヘクス列の構成による)。盤外の道路は常に舗装されている。



FB2 盤端にある建物³：地図盤端にある建物は、それが地図上にある複数ヘクス建物の一部 (例：FFF21) でない限り、1ヘクスの建物とみなす。盤端にある複数ヘクス建物に盤外から進入する場合、その建物の地上レベル区域にのみ進入可能である。FB 地図上のすべての木造建物は 1ヘクスの建物である。

例：A5 と A6 の建物は、大きな白丸の中心点によって示されるように、1ヘクスの 2階建て建物 (B31.3) である。A7 の建物は、“1ヘクスの”複数レベル建物 (B23.23) である。

FB13

なぜなら盤端に存在し、白い四角の中心点を持つからである。地上から 2 1/2 レベルの障害物であり、地上、第 1、第 2、そして屋上 (B23.8; SSR FB10) の区域を有するが、FB 地下室区域 (9.) は存在しない。



例：盤外から A26 (盤端にある複数ヘクス建物) に進入する場合、地雷原攻撃の対象となる。盤外の開路地 (SSR FB1) から、地上レベルの建物区域に進入しているためである。

FB3 狭路⁴：以下の変更点を除き、B31.1 のルールを適用する。

- ・ B31.121-122 の TCA 変更制限は適用しない。
- ・ B31.123 の VCA 変更制限は適用しない。代わりに、狭路上でのすべての車両は、固有の MP の 1/2 を消費することで VCA を 180° 変更できる。または、+1DRM を適用してのボグ判定に成功すれば、機動の試み (D2.401) に伴って VCA を 180° 変更できる。

FB4 枢軸軍の食料欠乏⁵：2月6日以降、枢軸軍歩兵は急速歩移動 (A4.5) が行えない。また、すべての枢軸軍 MMC の混乱状態の士気値が 1つ低下する。

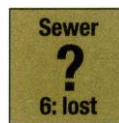


FB5 格闘戦⁶：両軍とも格闘戦 (J2.31) を宣言できる。加えて、非フェイズプレイヤーであっても、フェイズプレイヤーのユニットがすべて不意打ちを受けているか、釘づけであるか、もしくは混戦からの離脱を試みている場合には格闘戦を宣言できる。PRC および車両は格闘戦を行えず、逆に格闘戦の攻撃対象にもならない。

FB6 狙撃兵：完全建物区域も狙撃の目標になりえる。

FB7 無慈悲⁷：どちらの陣営にも無慈悲 (A20.3) が適用される。

FB8 人海戦術⁸：人海戦術 (A25.23) は行えない。



FB9 地下道⁹：地下道が存在する。枢軸軍ユニットは、2TC に成功した指揮官とともに移動する (B8.4) ときのみ、地下道を利用できる [例外：ハンガリー軍ヴァンナイ大隊 (13.8) ユニットの、1TC に成功したハンガリー人指揮官と共に移動することによって地下道を利用できる]。ソ連軍ユニットは 3TC に成功した指揮官が必要である (B8.4)。地下道区域でハンガリー人指揮官とスタックしていれば、いかなるユニットでも地下道出現判定に -1drm を受ける。マンホール区域 (SSR FB13 参照) で壕内にいるユニットは、地下道区域に進入できない。なぜなら、地下道への出入りはそのユニットの MP の最初の行動としてのみ可能 (B8.4) だからである。

FB10 屋上：屋上 (B23.8) が存在する。

FB11 トンネル、放火、照準区域：トンネル (B8.6)、放火 (B25.11)、照準区域 (C6.4) は不可である。



FB12 壕、鉄条網、道路障害：ソ連軍の航空偵察の優位性を反映し、枢軸軍の壕と鉄条網、道路障害は隠匿配置できない。

FB13 舗装道路¹⁰：地雷原と壕 (対戦車壕；B27.56 も含む) は、舗装道路/大通り (4) /線路 (RR；B32.1 および 6) ヘクスにも配置できる。地雷原であれば、完全に見えた状態で配置する (すなわち、地雷原カウンターを置いて存在を示さなければならず、その戦力値は A12.33 にしたがって明らかにされる) [例外：破片道路 (2.61)、破片大通り (2.62)、および RRI には地雷原を HIP できる；B3.5、2.62、B32.11 を参照]。B28.53 は適用しない [例外：橋]。



FB14

FB14 塹壕：塹壕（A-T壕も含む）はすべての『隣接』する建物／瓦礫【例外：シナリオプレイ中に生じた瓦礫は除く】区域と“連結（貫通ではない；B30.8参照）”している（9.21と9.6の最後も参照）。歩兵は連結している塹壕から建物／瓦礫へ移動する際、塹壕からの退出に要する追加のMFは消費せず、通常の建物／瓦礫のCOTを支払えばよい。逆に歩兵が建物／瓦礫区域から連結している塹壕に入る時にも、塹壕に入るための追加のMFは消費されない。塹壕に連結している建物区域で迂回している歩兵は、迂回中に塹壕の中に入れない。塹壕の中にいる歩兵は、連結している建物区域を迂回できない。また、塹壕から出ずに直接迂回することもできない。連結を利用して移動している歩兵は、即応射撃の対象にならない。車両が塹壕と連結している建物のヘクスサイドをVBMする場合、塹壕による追加のMPを消費するか、車両のタイプによってはVBMそのものできないことになる。歩兵は要塞化された建物に連結した塹壕からなら、普通の建物のようにその区域に進入できる。



FB15 ブービートラップ：枢軸軍は1月1日以降、常にレベルCのブービートラップ能力を持つ【例外：CGでは購入によってレベルBやAに上昇させることができる】。FBマップの全域で効果があり、ソ連軍のTCでのみ効力を発揮する。地雷源をブービートラップに転用することはできない。また、ソ連軍には一切ブービートラップの能力がない。



FB16 OBA¹¹：ソ連軍のOBAは弾薬豊富（C1.211）である。枢軸軍のOBAは1月14日までは通常の弾薬量であるが、1月15日以降は弾薬不足（C1.211）であるとみなす。

FB17 特殊弾薬¹¹：ソ連軍ユニット【例外：ブダ義勇兵連隊（14.）】は、C8.2に関してエリート部隊であるとみなす。しかし、枢軸軍はすべて（SSも含めて）エリート部隊とはみなさない。



FB18 帰還¹²：枢軸軍車両（鹵獲したソ連軍車両も含む）は、MA使用不能（D3.7）だけを理由に帰還（D5.341）することはないが、すべての車載兵器が使用不能になった場合には帰還を被る。A26.221と異なり、帰還車両は帰還した瞬間に、操作班も含めて除去されたものとしてCVPにカウントされる。

FB19 車両の放棄¹³：車両操作班は非走行不能車両の自発的放棄（D5.4）はできない【例外：SPW 251/sMG htおよびSPW 250/7 ht】。走行不能になれば可能である【例外：走行不能の理由がESB（D2.51）の場合】。



FB20 枢軸軍の燃料欠乏¹⁴：このSSRに関して、シナリオ開始時に枢軸軍OBにあった車両は、そのシナリオを通じて『枢軸軍車両』であるとみなす。すなわち、シナリオ開始時にソ連軍OBにある鹵獲された枢軸軍車両（たとえプレイ中に再度枢軸軍が鹵獲した場合でも）や、プレイ中に枢軸軍に鹵獲されたソ連軍車両は『枢軸軍車両ではない』のである。

2月6日以降、盤上の枢軸軍車両がMPに最初のMP消費を行う際、あるいはいかなるフェイズでもVCAの変更を試みる際には、最初に（失速判定DRより前に；枢軸軍車両ノートH参照）燃料切れ（Out of Gas）DRを行わなければならない【例外：そのMP消費が、“停止”車両の乗車／降車、射撃／sD／sNの使用、発煙手榴弾の使用（D13.35）の目的の場合】。修正後DR11以上でその車両は燃料切れとなり、“Out of Gas”カウンターが置かれ、走行不能となる。非停止状態で燃料が切れた場合、MP消費を伴わずに直ちに停止状態となる。車両がまだMPを消費していない（すなわち、現在のプレイヤーターンに乗車／降車、射撃／sD／sNの使用、発煙手榴弾の使用のいずれも行っていない）状態で、その車両のMPの最初に燃料切れを起こした場合、その車両のPRCは直ちに放棄（D5.4.411）もしくは降車を行える。枢軸軍が燃料切れDRを忘れていた場合、そのMPで該当車両が何らかのMP消費をした時点で、ソ連軍プレイヤーは燃料切れDRの実施を要求できる。

FB

燃料切れAFVのMAが“T”タイプ砲塔（D1.31）搭載の75L/85Lか、もしくは“ST”タイプ砲塔（D1.32）搭載の75LL/122Lである場合、TH事例AによるTCA変更に伴うDRMのうち、“最初のヘクスの足1本分の変更”のDRMが1増加する（C5.1を参照；“T”タイプ砲塔はヘクスの足1本のTCA変更で+2DRMとなり、“ST”タイプであれば+3DRMとなる）。



FB21 突撃工兵（Assault Engineer）と工兵（Sapper）¹⁵：以下のエリート（A1.25）MMCは、突撃工兵（H1.22）でかつ工兵（B28.8）である；ソ連軍62-28分隊およびその3-2-8HS、ドイツ軍85-3-8分隊およびその3-3-8HS、ハンガリー軍52-3-7分隊およびその2-2-7HS。これらのMMCは、識別しやすいうにカウンター上にDCのシンボルが描かれている。突撃工兵であることによる煙幕手榴弾配置指数の上昇はすでに印刷された数値に反映されており、その数値をさらに上昇させる必要はない。ソ連軍とドイツ軍の突撃工兵は、戦意喪失（A19.12）にならない。



FB22 航空支援¹⁶：ドイツ軍が航空支援を受けるときは、1944年型FB（爆装）である。ハンガリー軍であれば1944年型FB（爆弾なし）である。ソ連軍であれば1944年型FB（爆装）である。実際に登場する機数と登場ターンは、非CGシナリオであればSSRで特記されている。CGシナリオであれば機数は17.6201によって決定され、登場ターンはE7.2にしたがって決定する。

FB23 吹き溜まり：雪による吹き溜まり（E3.75）は生じない。



2. FB破片¹⁷ (FB Debris)

2.1 破片（Debris）：破片は5/8インチのカウンターで表わされる。破片は全域地形（B.6）であり、隠蔽地形（A12.12）である。

2.2 TEM：破片のTEMは+1であり、カウンターではなくヘクス全体が1/2レベルのLOS妨害である（ヘクスサイドも含むが、石垣／生け垣を無効にするものではない）。

2.3 MF/MP：破片に進入する歩兵は、2MFを消費する。破片に進入できる車両は、完全装軌式車両のAFVのみであり、その許容MPの1/4（切り上げ）を消費し、+1DRMを加えてのボグ判定を行わなければならない。

2.4 野戦構築物：ヘクス内の他の地形／野戦構築物が問題とならないのであれば、破片自体は野戦構築物の存在に何も影響しない。

2.5 生成：破片はSSRによって指定されるか、もしくはプレイ中の瓦礫の落下（B24.12：3.4）の手順によって生成される。建物ヘクスの上階が何らかの理由で瓦礫化した場合、瓦礫の落下判定DRの結果の一部として破片が生成され得る。修正後の色付きdrが5か6の場合、隣接する開豁地（B1.）、弾痕（B2.）、切り通し道路（B4.）、大通り（4.）、繁み（B12.）、果樹園（B14.）、密生果樹園（5.12）、RR（B32.）ヘクスのすべてに破片が生成される。屋上を除く、地上レベルよりも上の建物区域が瓦礫化した場合、その区域ごとに瓦礫落下判定DRの色付きdrに+1の修正を加える。

2.51 瓦礫：破片区域に瓦礫が落下してきた場合、その区域は破片ではなく瓦礫区域となる。

2.6 地形：他に特別な理由のない限り、破片が落下した地形には破片カウンター、もしくは破片WCB（2.62）カウンターを置き、既存の地形から破片区域に変化する。

2.61 破片—道路（Debris-Road）ヘクス：破片に覆われた道路は、存在しないものとして扱う（B3.43）【例外：街路戦闘（A11.8）に関して；固有のマンホール区域（B8.1）は存在する；撤去された場合（B24.71：2.7）】。そのため、ダッシュ（A4.63）、道路ボーナス（B3.4）、1/2MPの道路移



動率は、TBを通らない限り破片一道路ヘクスには適用されない。通常の舗装道路とは異なり、破片一道路ヘクスには、地雷原のHIP配置 (B3.5)、および砲の設置 (C11.2) が可能である。



2.62 破片一道路 (Debris-Wide City Boulevard) ヘクス: 破片に覆われた大通りは、5/8インチの“Debris-Wide City Boulevard” カウンターを地上レベルに置くことで表わされ、大通りはもはや存在しなくなる [例外: 撤去された場合 (B24.71; 2.7)]。そのため、道路ボーナス (B3.4)、1/2MPの道路移動率は、TBを通らない限り破片一道路ヘクスには適用されない。破片一道路ヘクスには、地雷原のHIP配置 (B3.5)、および砲の設置 (C11.2) が可能である。

2.63 破片一橋 (Debris-Bridge) ヘクス: 破片が適正な地形 (2.5) にかかる橋 (B6.) / RR鉄道橋 (B32.14) に落下した場合、橋 / RR鉄道橋の上に破片が生成される。橋 / RR鉄道橋はあらゆる点において存在するが、破片カウンターが上に置かれる。橋 / RR鉄道橋のイラストの内部を通るLOSにのみ、破片の影響がある。破片の+1TEM / 妨害の効果は、橋そのものの+1TEM / 妨害とは加算されない。

2.64 破片の落下の解決: 歩兵ユニット、もしくはCE状態のPRCが、破片が落下してきたヘクスに存在していた場合、ただちにIMCを行う。自身のMPH中である / 機動状態の完全装軌式車両が存在していたなら、ただちにボグ判定 (D8.2) を行う; 完全装軌式車両でない車両であれば、ただちに走行不能 (D8.1) となる。すべての所有されていないSW / 砲は自動的に故障 (X#のSWであれば除去) する。落下した破片は、野戦構築物に影響しない。複数ヘクスへの攻撃 (例えばOBA) によって複数の破片が生じた場合、その順番は攻撃を行った陣営が決める。

2.641 複数の破片の落下:すでに破片が存在するヘクスにさらに破片が落下してきた場合、そこにユニット / SW / 砲が存在するなら、2.64の対象となる。しかし、破片そのものの影響は加算されない。

2.7 撤去: 破片は落下した瓦礫と同様 (B24.71) に、撤去の試み (B24.7) の対象となる。撤去到成功したプレイヤーは、破片区域の任意の2ヘクスサイドをつなぐようにTBカウンターを置く。TBヘクスサイドを通してその区域に進入する場合、破片が無い状態でのCOTが適用される。TBはLOSおよびTEMには影響しない [例外: 4.2]。破片区域のすべてのヘクスサイドにTBが生じたら、破片カウンターとTBカウンターをすべて取り除き、破片が生じる前の地形が再び存在するようになる。

2.8 火災 / 炎: 破片は可燃地形 (B25.1) ではない。破片区域には決して火災 / 炎が生じることはなく、延焼 (B25.6) することもない。火災 / 炎に破片が落下した場合、それは消火される。

2.9 航空機: 破片内のユニットに対する視認TCには+1DRMが適用される。



3. FB瓦礫¹⁸ (FB Rubble)

3.1 瓦礫 (Rubble): FBの瓦礫は、SSRもしくは3.4項に従ってゲームプレイの結果として生じる。他に記載のない限り、通常の瓦礫ルール (B24.) がすべて適用される。

3.2 瓦礫区域: 瓦礫区域は以下の点に関して建物と同様に考える; 潰走 (A10.5)、回復 (A10.61)、不意打ち (A11.4)、街路戦闘 (A11.8)。

3.3 勝利条件: B24.1とは異なり、元の建物のイラストを含んだ瓦礫区域は、勝利条件上ははまだ建物区域であるとみなす。

3.4 瓦礫の生成: シナリオで瓦礫の生成を指定された建物がある場合、その建物の各ヘクスについて瓦礫生成判定DRを行い、以下の表に当てはめる。修正後DR9以上でそのヘクスは瓦礫化 (B24.1) する。この判定によって瓦礫化した建物ヘクスは、地下室 (9.) 区域以上のレベルがすべて瓦

礫となる。加えて、いかなる理由 (B24.12 / 瓦礫の生成 / 17.6095、17.6242) であっても建物の上階が瓦礫化した場合、瓦礫の落下 (B24.12) および破片の落下 (2.5) が生じる可能性がある。続けて瓦礫落下判定DRを行い、修正後の色付きdrが7以上で瓦礫の落下が発生し、5か6で破片の落下 (2.5) が発生する。

3.4 瓦礫の生成

修正後瓦礫DR	結果
≤8	影響なし
≥9	瓦礫化

DRM:

-1	ブダペスト南鉄道駅舎 (PP13の建物)
-1	旧郵政局庁舎 (T13の建物)
+1	木造建物

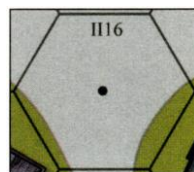
3.4 瓦礫 / 破片の落下

瓦礫 / 破片の落下判定 修正後色付きdr	結果
≤4	影響なし
5-6	破片の落下
≤7	瓦礫の落下

色付きdrへのdrm:

+1	地上レベルよりも上にある建物区域 (屋上は含まない) 1つにつき
----	----------------------------------

3.5 瓦礫一道路 (Rubble-Wide City Boulevard) ヘクス: 瓦礫に覆われた大通り (4.) は、もはや存在しなくなる [例外: 撤去された場合 (B24.71)]。そのため、道路ボーナス (B3.4)、1/2MPの道路移動率は、TBを通らない限り瓦礫一道路ヘクスには適用されない。瓦礫に配置可能な砲は、設置 (C11.2) とHIP (A12.34) による初期配置が可能である。ダッシュ (A4.63) と街路戦闘 (A11.8) は不可能なままである。地雷原は瓦礫一道路区域には配置できない [例外: 撤去された場合 (B24.71)]。



4. 大通り¹⁹ (Wide City Boulevard)

4.1 黒の中心点を持つすべての舗装道路 (例: II16) は大通り (B7.) である。これらのヘクスにはすべての大通りのルールが適用される [例外: 破片 (2.62) もしくは瓦礫 (B24.1:3.5) で覆われた場合]。

4.2 TEM: 大通り内にいるすべての非装甲ユニットは、どの射撃フェイズにおいてもIFT射撃に対する-1TEMが適用される。 [例外: この-1TEMは、破片 (2.62) もしくは瓦礫 (B24.1:3.5) が存在する場合、目標がTBを移動中でない限り適用されない]。

5. FB果樹園²⁰ (FB Orchards)

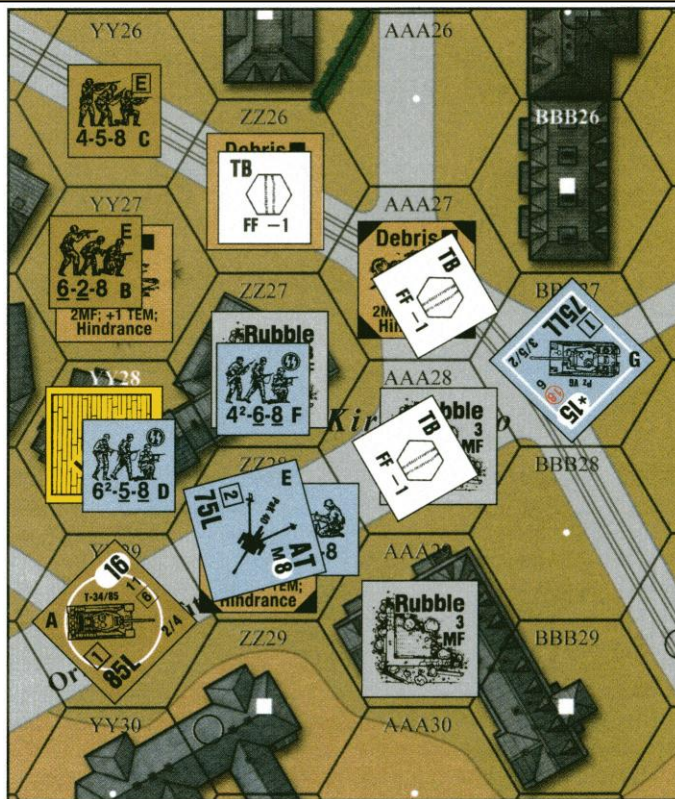
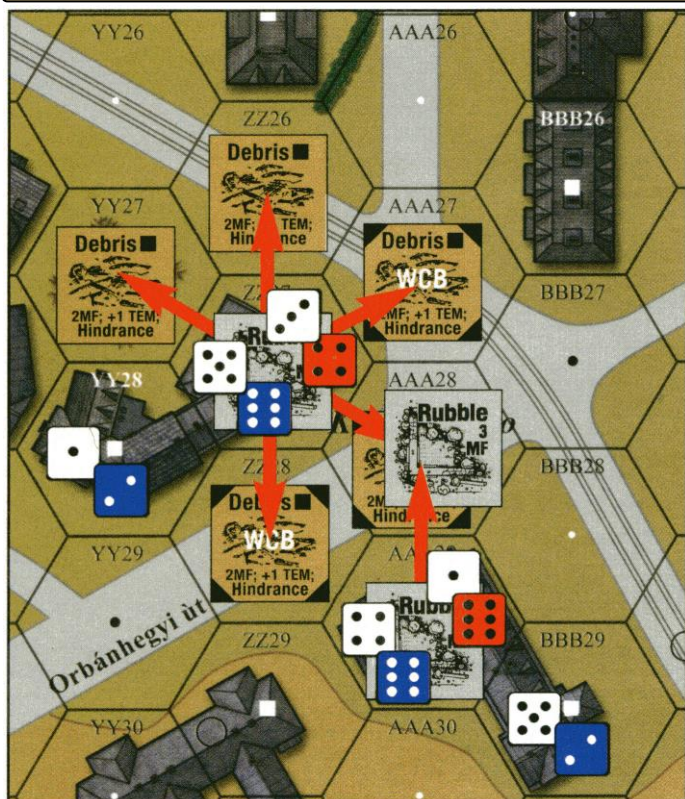
5.1 FBの地図には2種類の果樹園 (B14.) ヘクスがある。落葉果樹園 (例: OO26) と密生果樹園 (例: EE37) である。



5.11 落葉果樹園: 茶色の葉のない樹木のシンボルが4つ描かれたヘクスが落葉果樹園である。葉が茂っていない季節の果樹園のルール (B14.2) がすべて適用される。



3.4 の例 瓦礫、瓦礫の落下、破片の落下



例: シナリオ FB12 “The Black Ravens Are Flying” の初期配置前に、枢軸軍プレイヤーは YY28 と AAA29 の建物を含む 5 つの建物に対し、瓦礫生成判定 (3.4) を実施せねばならない。DR は 5 つの建物の各ヘクスに対して行う。修正後 DR9 以上で、そのヘクスは地下室およびその上のすべてのレベルが瓦礫化 (B24.1) する。瓦礫化した場合、枢軸軍プレイヤーは直ちに 3.4 項にしたがって瓦礫／破片の落下の可能性に関して判定 DR を実施する。

YY28 に対する修正後 DR は 3 (白 1・青 2) で、瓦礫化しなかった。ZZ27 は修正後 DR11 (白 5・青 6) で瓦礫化した。ZZ27 の建物ヘクスには上階が存在するので、直ちに瓦礫落下判定 DR (B24.12:3.4) が要求される。その結果は白 3・赤 4 であり、修正後の色付き dr は 6 となった [4+2 (2 上階レベル)]。これにより破片の落下が生じ、2.5 項にしたがって隣接するすべての開路地と果樹園ヘクスに (白の dr にかかわらず) 破片カウンターが置かれる。破片および破片・大通路 (2.62) カウンターを適切なヘクスに配置し終えた後、枢軸軍プレイヤーはヘクス AAA29 に対して瓦礫生成 DR を行った。修正後 DR は 10 (白 4・青 6) であり、瓦礫化した。続く落下判定 DR は白 1・赤 6 であり、修正後の色付き DR は 8 となった [6+2 (2 上階レベル)]。これにより瓦礫の落下が生じ、ヘクス AAA28 (白の dr1 によって方向が決定される) に瓦礫が生成される。すでに置かれていた破片・大通路カウンターと石造瓦礫カウンターを取り替える。BBB29 の瓦礫判定 DR は 7 (白 5・青 2) で瓦礫化しなかった。

例: シナリオ FB12 “The Black Ravens Are Flying” の開始時、ドイツ軍の PAK40 とその操作班は、2.62 項にしたがって ZZ28 に設置状態で初期配置できる。このシナリオで何らかの地雷原 (B28.) が使用可能なら、そこに破片があるために (2.61-62)、舗装道路／大通路であるにもかかわらず ZZ26、ZZ28、AAA27 に HIP で配置できる。

例: ドイツ軍 PFPPh である。YY28 のドイツ軍 D 分隊は、YY27 のソ連軍分隊に 12FP+1TEM の射撃が可能である。同じ 6-5-8 分隊は、YY26 のソ連軍 C 分隊に対して 6FP+0 の射撃を行える。YY27 は初期配置前に置かれた破片によって、すでに果樹園ではないからである。

例: ドイツ軍 MPPh である。ZZ27 のドイツ軍 F 分隊は、TB に沿って ZZ26 を通り、ZZ25 へ移動できる。この時、2MF ではなく 1MF (2.7) で ZZ26 に進入でき、またダッシュ (A4.63) を選択することもできる。YY27 のソ連軍 B 分隊は、ZZ26 でのダッシュに対し、6FP-1 (-1 [FFNAM]-1 [TB の使用; B13.4212]+1 [破片 TEM]) の DFF が可能である。分隊 F は、TB を用いずに 2MF で ZZ26 に進入することもできる (ダッシュは不可能)、TB を用いて 1MF で進入することもできる。どちらも警戒移動でないとすると、前者の DFF に対する修正は 0 (-1 [FFNAM]+1 [破片 TEM]) であり、後者は -1 (-1 [FFNAM]-1 [TB の使用; B13.4212]+1 [破片 TEM]) である。

例: ドイツ軍 MPPh である。ZZ27 のドイツ軍 F 分隊は、BBB26 に移動するために AAA27 に非警戒移動で進入する際、TB があってもダッシュを選択できない。なぜなら、AAA27 は破片・大通路区域 (2.62) だからである。YY26 のソ連軍 C 分隊が、AAA27 を移動中の F 分隊に DFF を実施する。F 分隊が TB を用いて 1MF で進入しているなら、DRM は -1 (-1 [FFNAM]-1 [TB の使用; B13.4212]+1 [破片 TEM]-1 [大通路 TEM; 4.2]+1 [破片の LOS 妨害]) となり、TB を用いずに 2MF で進入しているなら +1 (-1 [FFNAM]+1 [破片 TEM]+1 [破片の LOS 妨害]) となる。

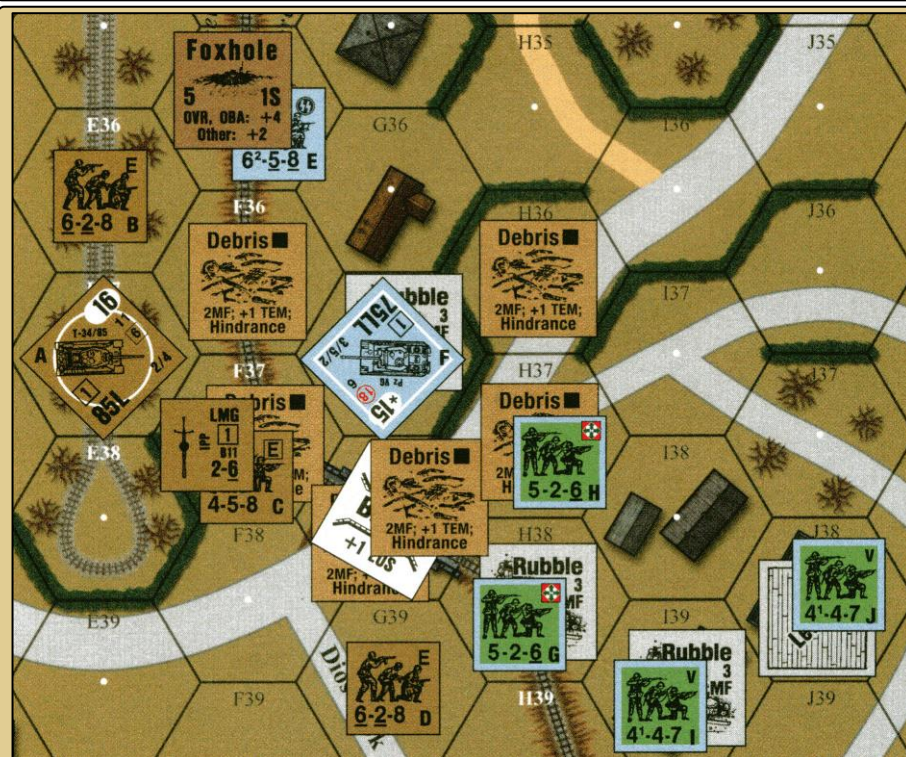
例: ZZ28 の印刷されたマンホール (B8.1) と、交差点である AAA27 にある固有のマンホールは、そこが破片に覆われていても地下道移動 (B8.4) に使用できる。



5.12 密生果樹園: 濃い緑の果樹園シンボルが4つ描かれたヘクスが密生果樹園である。+1TEMを有し、通常の果樹園の2倍のMF/MPコストが適用される。季節にかかわらず落葉することなく、密生果樹園内の車両は+1TEMがある地形であるにもかかわらず、WA (B9.32) を獲得可能である。その他の点では、すべて通常の果樹園と同様に扱う。



6.1242 の例：人工地形と EmRR



例：瓦礫や破片を含む、EmRR 周辺の様々な LOS の状況をイラストを用いて例示する。

ソ連軍 T-34/85 A (E37)：すべてのソ連軍分隊、2つのドイツ軍分隊、ハンガリー軍分隊 G に LOS がある。ソ連軍分隊 D への LOS には F37 の破片妨害+1 がかかる。ドイツ軍ユニットに対してはどちらにも+1 破片妨害がかかる。ハンガリー軍分隊 G には F37 と G38 の橋の上の破片 (6.12) がかかり、+2 の妨害となる。ドイツ軍のパンターは、T-34/85 から直接射撃を受けた場合、EmRR による車体遮蔽 (D4.2; 6.124) を主張するか、あるいは+3 石造瓦礫 TEM (事例 Q) を適用するかを選択できる。どちらにせよ、その射撃には破片妨害+1 が適用される。

ソ連軍分隊 B (E36)：T-34/85 と同じ LOS をもつが、破片妨害 DRM が異なる。

ソ連軍分隊 C (F37)：ハンガリー軍分隊 I と J 以外のすべてのユニットに LOS がある。ソ連軍分隊 B とドイツ軍分隊 E に対しては、F36 の破片妨害+1 が適用される。ソ連軍分隊 D に対しては、LOS 妨害が適用されない。G38 の切り通し道路内の破片も、橋の上の破片も影響を与えないからである。ハンガリー軍分隊 G に対しては、LOS が G38 の橋を通過するために、破片による+1 の妨害が適用される。H37 のハンガリー軍分隊 H に対しては、G37 のパンターによる+1 妨害がかかる。この妨害は、分隊 C と分隊 D の双方が、AFV との高度差が 1/2 以内であり、かつ分隊 H の高度がパンターの地上レベル高度以下であるために生じている。

ソ連軍分隊 D (G39)：すべてのソ連軍ユニット、パンター、ハンガリー軍分隊 G に LOS がある。H38 の EmRR 上の瓦礫が、他の 3 つのハンガリー軍ユニットへの LOS を遮断している。パンターへの LOS には、G38 の地上レベルにある橋の LOS 妨害が適用される。

ドイツ軍分隊 E (F35)：ハンガリー軍分隊 H、I、J 以外のすべてのユニットに LOS がある。ソ連軍分隊 D への LOS には、F36、F37 の破片と G38 の橋の、合計+3 妨害 DRM が適用される。橋の上にある破片は、2.63 により影響しない。

ドイツ軍パンター (G37)：ハンガリー軍分隊 I と J 以外のすべてのユニットに LOS がある。T-34/85 は、パンターからの直接射撃に対して自動的に HD 状態を獲得する (D4.2; 6.124)。EmRR の背後にいることによる+1ITEM (事例 Q) を選択することはできない。また、この LOS には F36/F37 の破片妨害が+1 適用される。

ハンガリー軍分隊 G (H38)：すべてのユニットに LOS がある。

ハンガリー軍分隊 H (H37)：ソ連軍分隊 C とハンガリー軍分隊 G とパンターに LOS がある。

ハンガリー軍分隊 I (I39)：ハンガリー軍分隊 G と J に LOS がある。

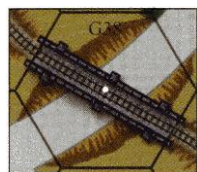
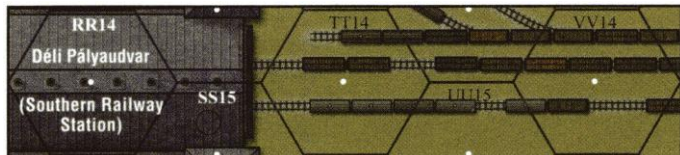
ハンガリー軍分隊 J (J38)：ハンガリー軍分隊 G と I に LOS がある。

例：ヘクス I36 に複数レベルの建物があり、そのレベル 2 にハンガリー軍分隊 Z がいると仮定する。分隊 Z からソ連軍分隊 B、C、D への LOS には破片妨害 DRM は適用されない。F36、G38 は EmRR-破片ヘクスであるが、射撃側と目標の高度差が 1/2 レベルよりも大きいからである (6.12422)。ソ連軍分隊 B と D は、EmRR の背後にいることによる+1 のヘクスサイド TEM を受けることもできない。なぜなら、レベル 2 からの LOS は EmRR を『越えて (B.4)』引かれたものだからである。

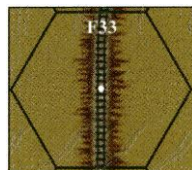
6. FB線路&路面電車²¹ (FB Railroad & Tram Lines)

6.1 鉄道車両 (6.2) と路面電車の軌道 (6.3) に関する以下の修正を除き、すべてのRRのルール (B32.) を適用する。

6.11 南鉄道駅舎 (Deli Palyaudvar)：南鉄道駅舎 (RR14 の建物) につながるすべてのレベル1に存在する線路は、地上レベルRR (GLRR) ヘクス (B32.1) である。



6.12 ラック鉄道 (Cogwheel Railway)：ヘクス F32 から F37、H38 および H39 はラック鉄道の築堤上RR (EmRR) ヘクス (B32.1) である。ヘクス G38 は、切り通し道路 (B.4.) の上にある鉄道橋 (B32.14) である [例外：この鉄道橋は、接続されている EmRR ヘクス F37 および F38 と同じ、レベル 2/1/2 に存在する]。ヘクス G32、H30、および H31 は地上レベルRR (GLRR) ヘクスである。



6.121 ラック鉄道の EmRR は、やや特殊な 1/2 レベルの障害物である。ラック鉄道の EmRR 上にいるユニットは、EmRR のルール (B32.1) に従う [訳注：B 章ルールには、EmRR は小丘 (F6.) と同様に扱う旨の記載がある。以下の 6.12XX のルールには F 章を所有していないプレイヤーのための再録内容が含まれており、ゆえに以下のルールがあれば F 章が無くとも問題ない]。EmRR ヘクスは全域地形 (B.6) であり、丘の稜線を有していない。

6.1211 煙幕手榴弾：『煙幕』手榴弾は、『隣接』する低いレベルから EmRR に置くことができ、A24.1 の追加 dr の必要もない。

6.1212 移動と天候：雨 (E3.54) と積雪 (E3.723) の移動に関するペナルティは、EmRR ヘクスへの進入には影響しない [例外：G38 の切り通し道路と F37 もしくは H38 の間での移動]。

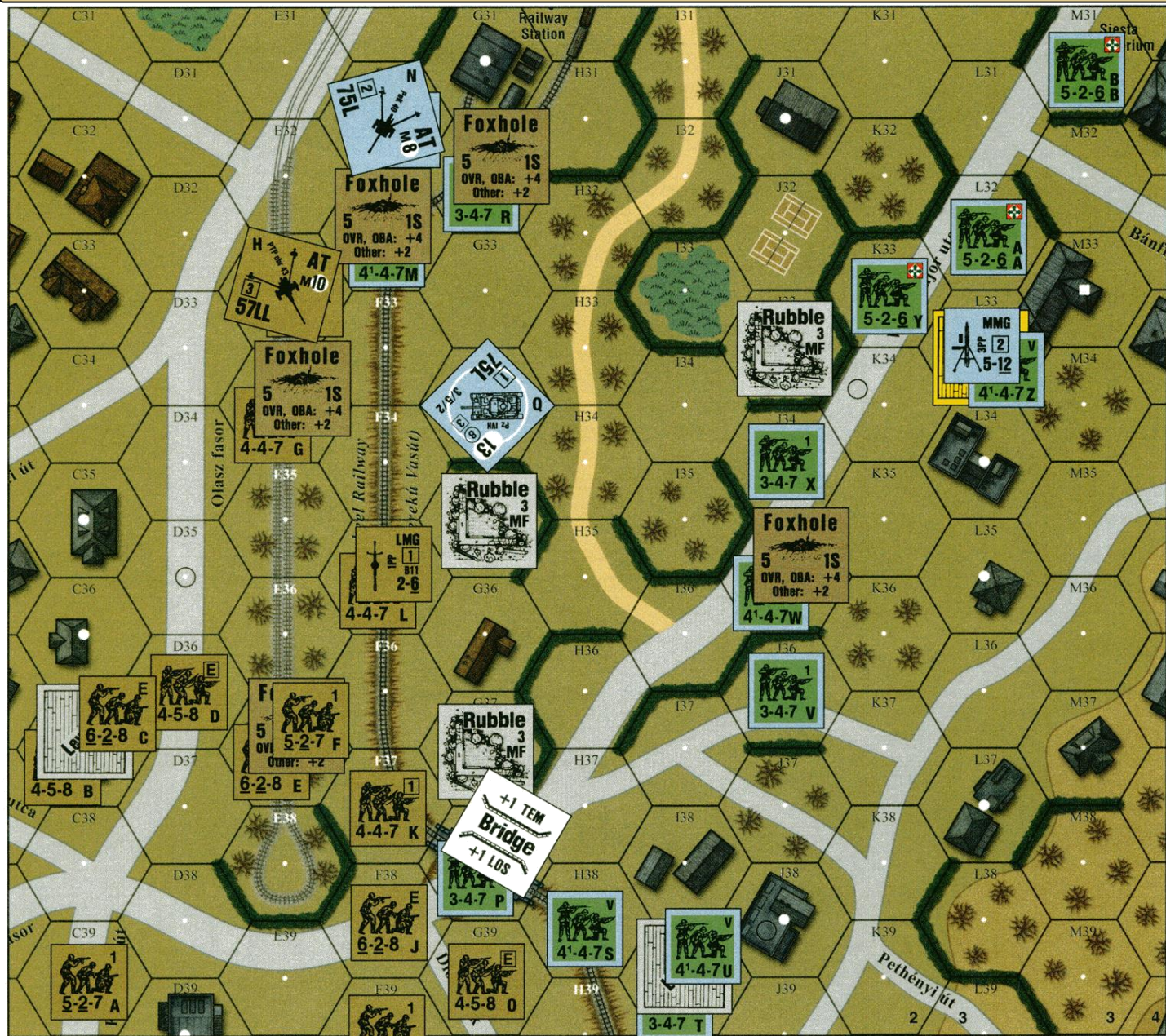
6.123 LOS：EmRR が LOS に与える影響は、見る側と見られる側の高度およびユニットが壕内/設置の状態にあるかどうかによって決定される。同じ EmRR 上にいるユニット同士の LOS は EmRR ヘクスに遮断されることはない。LOS に関して、ユニットが EmRR に『接して』していると見なされるのは次の場合である。LOS が、ユニットのいるヘクスと EmRR ヘクスの両方に共通するヘクスサイド (ヘクス頂点) を通過/接触しており、



6.123 例

FB

6.123 の例: EmRR の LOS



分隊 A: 以下のユニットに LOS がある。B, C, D, E, F, G, H, J, L, M, N*, O, Q*, S, T*, U, Z

分隊 B: 以下のユニットに LOS がある。A, C, D, E, F, G, H, J, K, L, M, N*, Q*, S, U, Z

分隊 C: 以下のユニットに LOS がある。A, B, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, Q, R, S, T, U, V, X, Y, Z, AA, BB

分隊 D: 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, E, F, G, H, J, K, L, M, N*, Q*, S, U, Z

分隊 E: 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, D, F, G, H, K, L, M, N*, S, U

分隊 F: 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, D, E, G, H, J*, K, L, M, N*, O, S, T*, U

分隊 G: 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, D, E, F, H, J*, K, L, M, N*, Z

57LL (設置状態): 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, D, E, F, G, J*, K, L, M, Z

57LL (非接地状態): 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, D, E, F, G, J*, K, L, M, N*, Q*, X, Z

分隊 L: 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, M, N, O, Q, R, S, V, W, X, Y, Z

分隊 M: 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, N, Q, R, V, W, X, Y, Z

75L (設置状態): 以下のユニットに LOS がある。C, K, L, M, R, Z

75L (非接地状態): 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, D, E, F, G, H††, I, J*, K, L, M, Q, R, Z

分隊 O: 以下のユニットに LOS がある。A, C, F*, I, J, K, L, P, S, T*, U, V, Z

分隊 P: 以下のユニットに LOS がある。J, K, O, S, U

分隊 Z: 以下のユニットに LOS がある。A, B, C, D, G, H, I, J, K, L, M, N, O, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, AA, BB

特記:

† F31 のドイツ軍 75L 砲/操作班に対して、非設置状態 (C11.2) であれば LOS があり、設置状態であれば 6.1233 により LOS が無い。

†† E33 のソ連軍 55LL 砲/操作班に対して、非設置状態 (C11.2) であれば LOS があり、設置状態であれば 6.1233 により LOS が無い。

* 見られているユニットは、見ているユニットからの直接射撃に対して +1TEM (もしくは HD) を主張できる。



加えてそのEmRRヘ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。

6.1231 EmRRの上 (On) : EmRR上のユニット (壕内/設置状態の如何を問わず) は、自分のいるEmRR、さらにはLOSが出合った次のEmRRをも『越えた (over : B.4) 』LOSを引ける。さらにその次のEmRRを『通した (past) 』LOSは、そのEmRRの背後に “接した (6.123) ” 区域にのみ引ける。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 [すべてに関する例外 : 6.1233] 。例6.123の分隊LとMを見よ。

6.12311 EmRR上のユニット (壕内/設置状態の如何を問わず) は、見るユニットの高度未満 (<) の石垣/生け垣をすべて『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。例6.123の分隊VとZを見よ。

6.12312 EmRR上のユニット (壕内/設置状態の如何を問わず) 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がその瓦礫ヘクスを通る2番目のヘクスサイドに生け垣があるものとして、6.12311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、EmRRの上からの攻撃に対し、通常の生け垣によるTEMを要求できる。例6.123の分隊Lを見よ。この例の分隊YとLは相互にLOSがあるが、分隊LからYへ射撃が行われた場合、K33/J33の生け垣が無かったとしても、分隊Yには+1TEMが適用される。

6.1232 上方 (Above) : ユニット (EmRRの上にいるか否か、および壕内/設置状態であるか否かにかかわらず) があるEmRRの高度より高い (>) 高度レベルにいるなら、そのEmRRを『越えて (B.4) 』LOSを引ける。例6.123の分隊Cを見よ。

6.1233 あるEmRRの高度より1フルレベル以上低い区域に対して、そのEmRR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EmRRより高い (>) 高度レベルにいないなければならない。あるEmRRの背後に “接して” いる壕内/設置されたユニットに対して、そのEmRR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EmRR以上 (≧) の高度レベルにいないなければならない。

6.1234 背後 (Behind) : LOSの可逆性 (A6.5) は、6.123-6.1233にもあてはまる。壕内/設置状態ではないユニットで、EmRRに “接して” いるユニットは、そのEmRRを『通して』LOSを引ける。また、そのLOSは次に合出た2番目のEmRRをも『通す』ことができるが、その2番目のEmRRの背後に “接した” 区域のみ見ることができる [すべてに関する例外 : 6.43] (例6.6の分隊Fを見よ)。EmRRの背後にいて、壕内/設置状態のユニットはのLOSに関しては、6.1231-6.1233の可逆性を適用する。例6.123の分隊Eを見よ。EmRRの上にも、背後にも、EmRR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、6.1231-6.1234の可逆性を適用する。例6.123の分隊BとDを見よ。

6.124 TEM : PRCではないユニットは、次の射撃に対して+1のTEM (またはHD状態) を主張できる。EmRRヘクスサイドを横切って/に沿ってそのヘクスにLOFが引かれており、そのEmRR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EmRRを『越えて (B.4) 』引かれたものではない直接射撃である。EmRRによる+1TEMは、そのヘクス/ヘクスサイドの他のTEMとは加算されない。EmRRは、間接射撃に対してTEMやHDを与えることはない。EmRR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6.123の*印のついた分隊を見よ。

6.1241 高度優位性 : EmRR上のユニットは、射撃側より最低でも1フルレベル以上高い高度レベルにいる場合にのみ、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状態は得られない。

6.1242 人工地形 : FBのEmRRヘクスには、以下の3タイプの人工地形が存在する ; AFV/残骸 (D9.4) ・破片 (2.1) ・石造瓦礫 (B24.1 ; 3.1)。

6.12421 AFV/残骸 : EmRR上のAFV/残骸は、通常の+1TEM (D9.4) を持つ。EmRR上であるか否かにかかわらず、AFV/残骸 (LOS内にあるもの ; D9.4) がEmRRヘクスに関係するLOS/LOF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が、AFV/残骸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6.123の分隊C、L、M、およびR、AFV Qを見よ。

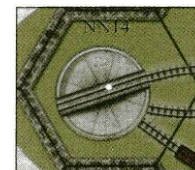
6.12422 EmRR-破片ヘクス : EmRR上の破片は、+1TEM (2.2) を与える。EmRR上の破片が、そのEmRRヘクスを通過した (もしくは触れた) LOS/LOFに+1の妨害を与えるのは以下の場合だけである。射撃側と目標の高度差が1/2レベル以内であり、少なくともどちらか一方は破片の存在するヘクスの (ヘクスの色の高度+EmRRの1/2レベル) 高度以下の時である。破片は、EmRRヘクスのヘクスサイドTEM (6.124) に何の影響もない。EmRR-破片ヘクスには砲の設置 (C11.2) が可能であり、地雷原をB32.11にしたがってHIP配置することもできる。

6.12423 EmRR-石造瓦礫ヘクス : EmRR上の石造瓦礫 (B24.1 ; 3.1) のTEMは+3である。EmRR上の瓦礫は、そのEmRRヘクスを通過した (もしくは触れた) LOS/LOFを以下の場合にのみ遮断する。射撃側と目標の高度差が1/2レベル以内であり、少なくともどちらか一方は瓦礫の存在するヘクスの (ヘクスの色の高度+EmRRの1/2レベル) 高度以下の時である。EmRR-石造瓦礫ヘクスには瓦礫に配置可能な砲 (B23.423 ; C2.7) であらば設置 (C11.2) が可能である。瓦礫が撤去 (B24.71) されていればB32.11により地雷原をHIP可能であるが、そうでなければ配置できない。

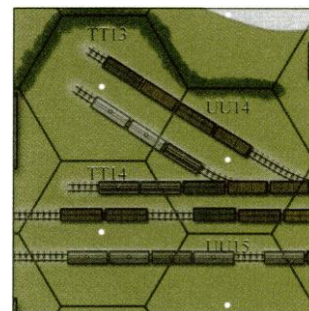
6.1243 火線 (Fire Lane) : 火線は、そのあるレベルよりも少なくとも1/2レベル低いところにいるユニット (露出したPRCを含む) には影響しない。また、火線より1/2レベル以上低い基本レベルに存在する “1/2レベル” 妨害 (AFV/残骸、破片) は、その火線に何の影響もない。



6.13 RR 機関車庫進入路 (Roundhouse Entrance) : ヘクスXX14に進入する車両は、どのヘクスサイドを通過しても非RRヘクスサイドを通過したとみなす。



6.14 RR ターンテーブル : ヘクスNN14にはRRターンテーブル (RR-TT) が存在する。RR-TTは、あらゆる点で対戦車壕 (A-T Ditch ; B27.56) とみなす [例外 : 『隣接』する建物/瓦礫と “接続” (SSR FB14) しない] 。RR-TT『内』にいるユニットは、RR-TTカウンターの下においてこれを示す。

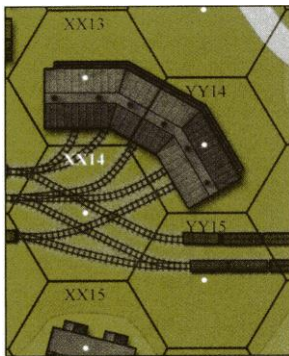


6.2 鉄道 (Rail) と路面電車 (Tram) の車両 : 列車 (例 : TT14) と路面電車の車両 (例 : Q9) はルール上同一であり、“列車 (Rail Car) ” と総称する。1つでも列車が描かれたヘクスは列車ヘクスである。

6.21 地形 : 各列車のイラストは高さ1レベルのLOS障害物である [例外 : 残骸化 (6.29)]。列車ヘクスは+2TEM

を持つ隠蔽地形 (A12.12) である。列車ヘクスは延焼ナンバー9の可燃地形である。1つの列車が2つのヘクスにまたがって描かれている場合、その2ヘクスは延焼に関して直接つながっている (B25.62) とみなす。

6.22 移動 : 列車ヘクスに歩兵が進入する際の移動コストは、2MFである。歩兵は建物と同様に列車ヘクスを迂回 (A4.3) できる。車両は、建物の迂回と同様のVBM (D2.3) でのみ、列車ヘクスに進入できる [上記すべての例外 : 残骸化]。VBMがRRのイラストが通過しているヘクスサイド沿いに行われるなら、合算されたMPコストを支払わなければならない。



例: ヘクスYY15において、ヘクスサイドXX14-YY15沿いにVBMを行う完全装軌式車両は、4MP(2×[1+COT])を支払う。同じ列車ヘクスであっても、YY14-YY15沿いであれば2MPの支払いで良い。

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

6.24 CA変更: 列車ヘクス内での砲のCA変更によるTH-DRM事例A (C5.11) は、2倍化される。

6.25 野戦構築物: 列車ヘクスに配置可能な野戦構築物は、GLRR (B32.11) と同じである。

6.26 瓦礫: 石造瓦礫が列車ヘクスに落下 (B24.12) してきたら、そのヘクスは列車ヘクスではなく石造瓦礫ヘクスとなる。

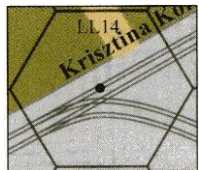
6.27 不意打ち: 列車ヘクスは、建物と同様に不意打ち (A11.4) と街路戦闘 (A11.8) の対象となる。

6.28 航空機: 列車ヘクス [例外: 残骸化] 内にいるユニットに対する視認TCには、+2DRMが適用される。ただし、迂回中には適用されない。

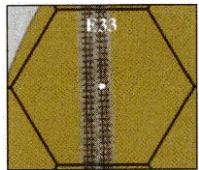
6.29 残骸化した列車(Wrecked Rail Car): 70mm以上のHE攻撃が列車ヘクスに対して行われ、その修正前IFT DRがKIAの結果の場合、列車ヘクスは残骸化する可能性がある。HE攻撃の結果を目標に適用する前にdrを行う。その結果が先のKIA#以下であれば列車ヘクスは残骸化し、そのヘクスを占めていた歩兵、砲、SW、非装甲車両はすべて除去される。また、現在自身のMPhを実施中/機動状態のAFVは直ちにボグ判定 (D8.2) を行う。列車ヘクスは事前砲撃 (C1.822) によっても残骸化 (および占有物の除去) しうる。事前砲撃に関して、列車ヘクスは9の士気値を持つ。

6.291 地形: 残骸化した列車ヘクスは、木造瓦礫カウンターを置いてこれを示す。残骸化した列車ヘクスは、あらゆる点で木造瓦礫 (B24) とみなす [例外: CGのRePhにおいて、炎上している瓦礫化列車ヘクスは17.6093によって破片に変化する]。

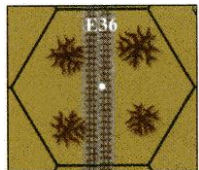
6.3 路面電車の軌道(Tram Line): FBにはいくつか異なったタイプの路面電車の軌道が登場する。



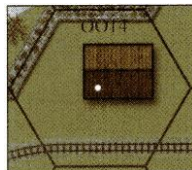
6.31 道路上の軌道(Road Tram Line): 舗装道路のシンボル内に描かれた軌道 (例: LL14) は、あらゆる点で道路/大通り (4) とみなす。RRのルール (B32.) はこのヘクスには適用されない。



6.32 開路地の軌道(Open Ground Tram Line): 開路地に描かれた軌道 (例: E33) は、あらゆる点で地上レベルRR (GLRR) ヘクス (B32.1) であるとみなす。すべてのRRのルール (B32.) がこのヘクスに適用される。



6.33 果樹園の軌道(Orchard Tram Line): 果樹園シンボルと同じヘクスに描かれた軌道 (例: E36) は、実際には軌道に沿った並木の存在を表している。軌道ヘクスサイドからの進入と、軌道に沿った移動は同義とみなす。射撃側と目標の相対的な高度にかかわらず、このヘクスを通過するLOSが軌道のイラストから出なければ、果樹園の妨害DRMは適用されない。また、軌道に沿って移動中の歩兵がそのようなLOSによって射撃を受けた場合、-1FFMOが適用される。軌道ヘクスサイド以外から進入した場合、軌道を横切って移動していると考えられる。その他の点では、果樹園の軌道はあらゆる点で果樹園と同様である。



OO14ヘクスサイド) とRRのイラスト沿いのヘクスサイド (例: OO14-OO15ヘクスサイド) 上のVBMには適切な追加MPコストが加算される。



として進入できる。また、車両はこのヘクスの6本のヘクスサイドのどの上でもVBMが可能である。



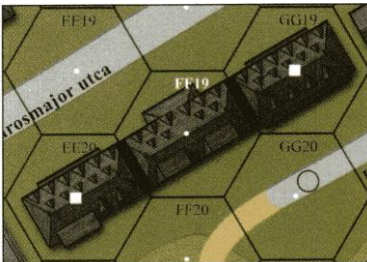
6.4 建物脇の線路(Building-Railroad): FB地図上には、ヘクスを通過する線路と建物が混在しているヘクスがいくつかある (例: OO14)。すべての点で、この建物は通常の1階建て建物 (B23.21) とみなす。唯一の例外は、VBMのコストであり、RRのイラストを横切るヘクスサイド (例: NN14-とRRのイラスト沿いのヘクスサイド (例: OO14-上のVBMには適切な追加MPコストが加算される。

6.5 建物脇の軌道(Building-Tram Line): ヘクスR10は、建物と軌道が混在している独特なヘクスである。すべての点で、この建物は通常の1階建て建物 (B23.21) とみなす。建物の大きさが道路の幅に比して非常に小さいため、歩兵も車両も、Q10もしくはS11から道路沿いに通常の道路移動 (B3.) として進入できる。また、車両はこのヘクスの6本のヘクスサイドのどの上でもVBMが可能である。

6.6 路面電車ターミナル(Tram Line Terminals): ヘクスR38、R11、QQ12はFB路面電車軌道のターミナルを表している。車両がこのヘクスに進入する際、どのヘクスサイドを通過しても非RRヘクスサイドを通過したとみなす。

7. FB複数レベル建物(FB Multi-Story Buildings)

7.1 高さの異なる連続住宅²²(Valuable Hight Rowhouses): 固有の階段 (B23.22: FF19) と印刷された階段 (B23.23: EE20, GG19) の2つが同じ連続住宅にある場合、その連続住宅はレベル1と2が複合したものである。



例: EE20のレベル2にいる歩兵は、FF19が瓦礫化しているか否かにかかわらず、FF19、およびGG19のいかなる区域にもLOSを持たない(黒い太線で遮断されるため)。EE20の屋上区域にいる歩兵は、FF19およびGG19の屋上区域にLOSがある。



7.2 中央郵便局庁舎²³(Postal Palace): FBの中央郵便局庁舎は複数ヘクスから成る第3レベル構築物 (B23.24) であり、ヘクス中央の赤い階段シンボル (例: T13) によって示されている。この建物はレベル3 1/2のLOS障害物であり、地上、第1、第2、第3レベル区域を有する。



7.21 戦意高揚: 郵便局庁舎にいる [例外: 地下道・迂回中] 捕虜ではないハンガリー軍歩兵ユニットは、戦意高揚状態 (A10.8) とみなす。郵便局庁舎の外から中に進入した瞬間、防御臨機射撃を受ける前に戦意高揚状態となる [例外: 建物に入る前に受けた即応射撃 (A8.15)]。AFVへCCを仕掛けるために郵便局庁舎の外へ突撃する場合でも、PAATCを要求される時点で戦意高揚状態であるため、TCの必要はない。既に戦意高揚状態である場合、それ以上の効果はない。もともと郵便局庁舎ヘクスであった所に瓦礫が生じた場合、そのヘクスはこのルールに関して郵便局庁舎の一部とみなす。



7.22 包囲: 枢軸 (ハンガリーおよびドイツ) 軍ユニットは、郵便局庁舎内では上の階にいることによる包囲 (A7.72) を受けることが無い。



7.3 ヴァーロシヨマヨル聖心教会²⁴ (Varosmajor Sacred Heart Church) : T17、T18、およびT19の建物は、ヴァーロシヨマヨル聖心ローマカトリック教会、礼拝堂、鐘楼を表している。教会の中心となるT18・U18の建物は、FB工場 (8.) とみなす。ヘクスT17は礼拝堂であり、レベル1の尖塔 (B31.2) を持つ1階建て建物 (B23.21) である。

7.31 鐘楼の尖塔 : U19の建物は、固有の階段で連結された3つの尖塔区域を持つ1階建て建物である。つまり、この建物には地上レベルの上に3つの (レベル1 - 3) 区域が存在している。このことは赤い尖塔のシンボルで表わされている。

7.32 屋上 : ヴァーロシヨマヨル聖心教会 (T18・U18) には、それぞれの建物ヘクスに工場屋上接続ポイントがある。

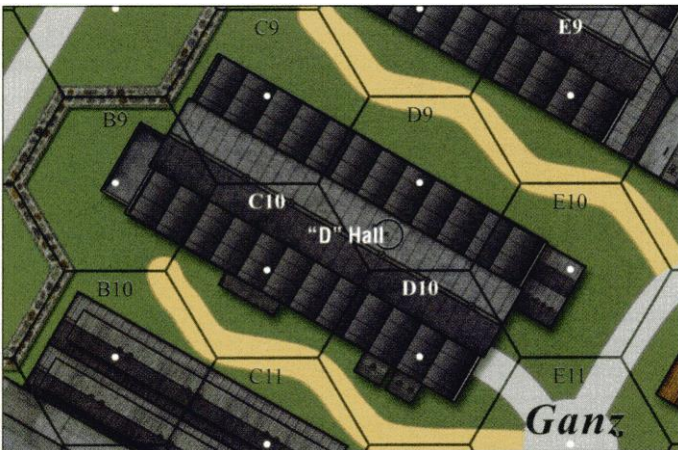


7.4 クリスティナヴァーロシヨ教区教会 (Krisztinaváros Parish Church) : ヘクスAAA5はクリスティナヴァーロシヨ教区教会である。この建物は、尖塔区域を持つ1ヘクスの2階建て建物 (B31.3) である。すなわち、レベル2の尖塔区域を持つ。



7.5 ヴァーロシヨマヨル野外劇場 (Varosmajor Open Air Theatre) : R19にある1階建て建物は、ヴァーロシヨマヨル野外劇場である。建物のイラスト部分のみがLOS障害物である。建物の脇に描かれたいくつかの平行線は劇場の座席であり、ゲームプレイ上一切の意味を持たない。

8. FB工場²⁵ (FB Factories)



8.1 1つ以上の舗装道路/RRが進入している複数ヘクス建物は、FB工場である [例外 : ヴァーロシヨマヨル聖心教会 (7.3)]。以下に特記される事項を除き、通常の工場 (B23.74) のルールが適用される。舗装道路/RRの進入口ヘクスが瓦礫化したとしても、その建物はFB工場のままである。

例: B9の建物は、ヘクスD10に舗装道路が進入しているのでFB工場である。PP13の建物は、ヘクスPP14、SS14、SS15にGLRR (B32.1; 6.) が進入しているのでFB工場である。

8.2 車両サイズの出入口 : 瓦礫化していないFB工場区域のうち、舗装道路/RRが進入している区域 (例 : PP14) は、車両サイズの出入口 (B23.742) である。

8.3 FB工場の瓦礫 : 通常の工場の瓦礫 (B23.743; E3.8) や屋上の瓦礫化 (B23.86) に関わるすべてのルールは、FB工場においても変わらず適用される [例外 : FBの地図上において、ヘクスB11 (もしくはRR14) が瓦礫化したとその隣接ヘクスの全てが瓦礫化していない場合、そのヘクスは完全瓦礫化工場ヘクスとみなされ、以下の8.31 - .33のルールが適用される] ; 次のページの8.3の例を参照。

8.31 ECと天候 : 完全瓦礫化工場はいまだ工場の一部である (B23.743) が、ECと天候のすべての影響が適用される。

8.32 風と煙幕 : 完全瓦礫化工場ヘクスの地上レベルから、工場の高さ (完全高度レベル) までは、“無風”である。訳注:FB地図上には1/2レベルの工場が存在しない。『煙幕』の源 (白い『煙幕』カウンターや炎上する残骸) が完全瓦礫化工場ヘクスにあり、かつ微風 (Mild Breeze) の場合は漂流の対象になる。漂流した『煙幕』カウンターは、レベル1のフロアカウンターの上に置く [例外 : 工場の屋上に漂流した煙幕は、屋上カウンターの上に置かれる]。漂流した煙幕は、それが置かれたレベル/屋上カウンターから、元の『煙幕』の高さまで存在する。

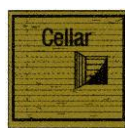
8.33 間接射撃 : 完全瓦礫化工場ヘクスから、間接射撃を行うことはできない。完全瓦礫化工場ヘクスにいるユニットは、間接射撃に対して石造瓦礫の+3TEMを受ける。

8.4 砲 : FB工場にはすべての分類の砲 (C2.2) を配置できる。FB工場への砲の出入りは、車両サイズの出入口を用いて (出入口の特典を利用して) 実施できる。車両サイズの出入口の無い、非完全建物のFB工場ヘクスへの出入りも可能 [例外 : B23.93] であるが、人力移動でかつ、通常の建物に対する歩兵のMFコストとTEMが人力移動DRMに適用される。これは、FB工場内から他のFB工場ヘクスへ通し動かし際も同様である。

8.5 南鉄道駅舎 (Deli Palyaudvar) : 南鉄道駅舎 (PP13の建物) は、1½レベルの工場 (B23.74) であり、以下の例外を除き通常の工場ルールが適用される。

8.51 車両の移動 : すべての車両は、南鉄道駅舎につながる地上レベル線路 (GLRR; B32.1) に沿って進入するのであれば、GLRRの移動コストを支払うだけでよい。ただし、その特典を生かすには、進入先の区域は瓦礫になっておらず、かつ友軍陣営の支配下でなければならない。

8.52 屋上 : 南鉄道駅舎の屋上への接続ポイントは、GLRRとつながった瓦礫ではない区域 (例 : PP14) に存在する。



9. FB地下室²⁶ (FB Cellars)

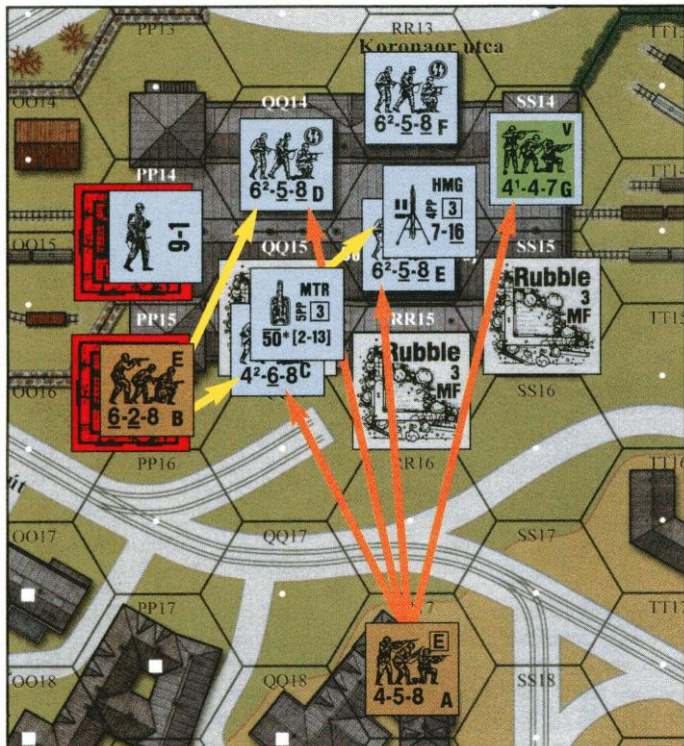
9.1 FB地図上にある、工場ではない複数ヘクスの建物 (連続住宅も含む) は、すべて地上レベルよりも下 (すなわちその建物の1レベル下) の区域をもち、これをFB地下室と呼ぶ。

FB地下室は、以下に述べる相違点を除き、そのヘクスの屋上以外の建物区域と同等 (瓦礫の落下 [B24.12] および勝利条件に関しても) のものと考えられる。建物の『基本レベル』という語句に関して、FB地下室は関係しない。

9.11 TEM : FB地下室のTEMは、石造なら+3、木造なら+2である。FB地下室区域は要塞化できる。FB地下室は、B23.912項の制限に関して無視できる (すなわち、地上レベルを要塞化するために地下室を要塞化する必要はない)。

9.12 スタック : FB地下室区域は、2個分隊相当 (A5.5) プラス4個SMCを通常のスタック制限 (A5.1) とする。オーバースタックによる制限は、通常と同じく適用される [例外 : 初期配置 (A5.5); 17.6243参照]。すでにオーバースタック状態のFB地下室区域には、武装した非混乱状態のMMCは進入できない。

9.2 進入 : 歩兵 (ダミーを含む) /SWのみがFB地下室に配置/進入でき、地下室区域にいることは『Cellarカウンター』の下に置くことで表わす。歩兵が地下室レベルに出入りするためには、階段、マンホール、もしくは“連結された”塹壕 (SSR FB14) を用いなければならない。すでに地下室区域にいる歩兵は、連続住宅の壁ではない [例外 : 突破口; B23.711] 共通の建物ヘクスサイドで隣接した隣の地下室区域へ直接移動できる。



8.3 の例：部分的に瓦礫化した工場

例：部分的に瓦礫化した工場の様々な LOS の状況をイラストを用いて例示する。

ソ連軍分隊 A：RR17の地上レベルから、ドイツ軍分隊 C、D、E およびハンガリー軍分隊 G に対して LOS がある。これらのユニットは、1 1/2 レベル工場である南工場駅舎 (PP13 の建物) の内部にいる。ドイツ軍分隊 C は石造瓦礫の +3TEM を受けるが、その他のユニットは、+1 工場内部 TEM しか受けられない。なぜなら、これらに対する LOS は瓦礫を『超えて (B.4)』かつ建物の絵を通過しているからである (B23.743)。

ソ連軍分隊 B：PP15 の屋上レベルから、ドイツ軍分隊 C、D、E に対して LOS がある。ドイツ軍分隊 C は石造瓦礫の +3TEM を受けるが、その他のユニットは、+1 工場内部 TEM しか受けられない。RR13 のドイツ軍分隊 F と、SS14 のハンガリー軍分隊 G はどちらも瓦礫に隣接していないので、B23.743 での瓦礫を越えた LOS を引くことができない。

ドイツ軍 9-1 指揮官：PP14 の屋上区域にあり、QQ15 のドイツ軍分隊 C が操作する迫撃砲に隣接しているため、高度差と LOS の有無にかかわらず視認兵 (C9.3) になれる。ドイツ軍 C 分隊は、ヘクス QQ15 がすでに建物ではない (B23.743) ために B23.423 の制限に抵触することなく迫撃砲を撃てる。

ドイツ軍分隊 D：NVR2 の夜間シナリオとする。ドイツ軍分隊 C、E、F とソ連軍分隊 B に LOS があるが、ハンガリー軍分隊 G を見ることはできない。なぜなら、LOS が完全に建物の絵の中を通過しているため、NVR が 1 に低下する (E1.17) からである。ドイツ軍分隊 E：RR14 はもはや完全建物ヘクスではないので、判定 dr に成功したならそこから星弾 (E1.921) を発射できる。

QQ15、RR15、SS15 には、通常的气候 (E3.1：霧、積雪など) が適用される。しかし、隣接する瓦礫化していない工場区域には影響しない (A24.6；E3.8)。もし 6 ヘクス以内の射程に +1 の霧による LV 妨害 DRM (E3.32) が影響するなら、これら 3 ヘクスの瓦礫を『超えて』工場内に行われる射撃には霧の DRM が加算される。SS14 と PP13 の工場区域間での LOS には +2 工場妨害が適用されるが、この LOS は同じ建物内のユニット間に引かれるものであるがゆえに、霧は影響せず、気候は「晴天」とみなされる (E3.8)。

PP13 の工場がヘクス RR14 のみ瓦礫化しているとする。航空機はドイツ軍分隊 E に LOS がない。なぜなら、周囲がすべて 1 レベル以上の障害物に囲まれているからである (E7.25)。分隊 E もそこが死角であるがゆえに、対空射撃を実施できない (E7.5)。

A6.5 にしたがって、すべての LOS には可逆性が適用される。

9.21 すべての塹壕の「接続」 (SSR FB14 参照) と、マンホールの「開口」は、そこに FB 地下室区域があるヘクスならば、FB 地下室区域にのみ存在している [例外：FB 地下室の上の地上レベル区域が瓦礫化している場合；9.6]；FB 地下室区域が無い場合、地下道 (B8.) と塹壕 (B27.5) のルールが変更なく適用される；次ページの 9.21 の例を参照。

9.3 LOS：FB 地下室内の歩兵が、自身のいる建物の絵の外で、かつ『隣接』していない区域に LOS を引く場合、地上レベルの単独壕にいるものとして判定する (B9.21)。『隣接』している区域には通常通り LOS を引く (B23.25；B8.2) が、突破口 (B23.711) のない連続住宅の壁を通して隣接する他の FB 地下室区域に LOS を通すことはできない。高度優位性 TEM (B10.31) と夜間 LV (E1.7) の適用に関して、FB 地下室区域は地上レベルにあるとみなす。FB 地下室にいるユニットは石垣の確保を主張できない。例：9.21 の例図を参照。NN23 の FB 地下室にいるドイツ分隊は、MM23 の『隣接』区域に LOS がある (MM23 は地下室以外が瓦礫化している)。E 分隊はまた、両者の高度が違いうえに (B9.21) MM25 にも LOS がある。しかしながら、PP23 には OO23-OO24 に石垣ヘクスサイドがあるがゆえに、LOS がない。自身の建物の外にある非『隣接』区域に対しての LOS に関して、地下室区域内のユニットは地上レベルの塹壕にいるとみなされるからである。NN23 の FB 地下室区域から MM24 に対する攻撃には、高度優位性は適用されない。

9.4 射撃への影響：FB 地下室内の歩兵が、建物の絵の外で、かつ『隣接』していない区域に固有の火力を用いて射撃をする場合、その固有の火力を用いるユニットの US# (FG の場合はその合計。射撃を指揮する指揮官は含まない) が 3 以上なら、その固有の火力は地域射撃として半分になる。それ以外の場合、SW/固有火力の使用に関して、FB 地下室は通常の建物区域と同じ制限しかない。FB 地下室内からは、DC の投げ込みの目標にできるのは『隣接』した区域だけである。

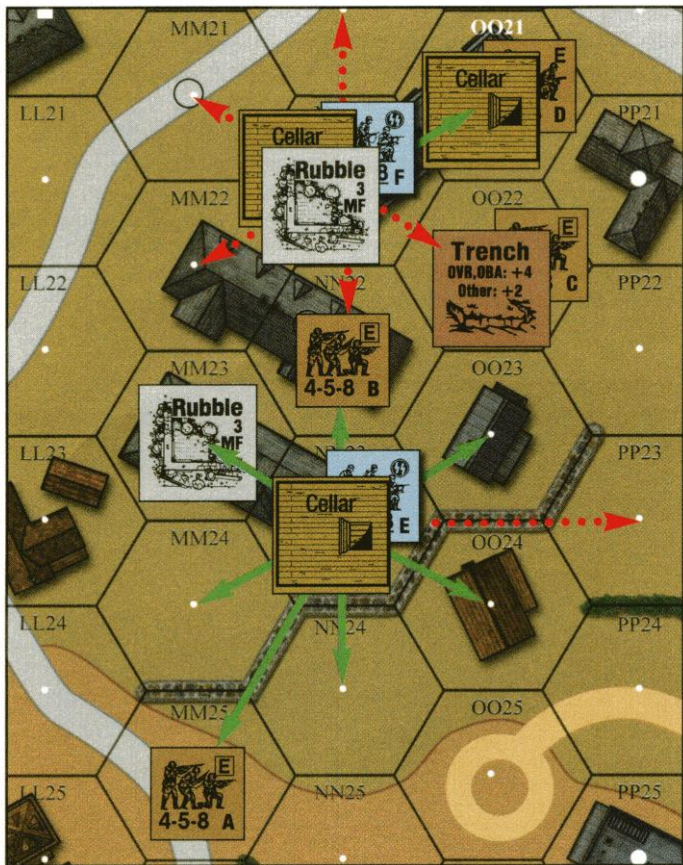
9.41 煙幕：FB 地下室区域のあるヘクスの地上レベルに『煙幕』がある場合、FB 地下室区域から／への異なるレベル間の射撃に通常と同じく影響を及ぼす。ただし、そのような煙幕の中から外への射撃に対する追加 +1 妨害修正 (A24.8) は適用されず、『隣接』する他の FB 地下室区域との間の射撃には影響しない。隣接している非地下室ヘクスから FB 地下室区域へ歩兵の『煙幕』手榴弾の配置が可能であるが、その場合 A24.1 の高いレベルに向けての投擲制限を適用する。

9.5 延焼：火災は FB 地下室に／から、『隣接』区域間で延焼する。

9.6 瓦礫：FB 地下室は他の建物区域と同じく、瓦礫に成り得る。もし FB 地下室が瓦礫になったら、そのヘクスの全ての建物区域が瓦礫になる。地上レベルに瓦礫カウンターを置いてこれを表す。FB 地下室を占有していたもの・兵器・マンホールは消滅し、要塞化の効果もなくなる。また、AFV はそのヘクスに進入しても床を踏み抜く (9.62；B24.4) ことはなくなる。地下室が無事で、その上の区域が瓦礫になったときは地下室カウンターの上に瓦礫を置いて表す。瓦礫の下に FB 地下室は存在し続けるが、その場合、FB 地下室から建物ヘクスサイドを通らないで引かれる LOS は全て遮断される。地上レベルが瓦礫化した場合、その下の FB 地下室と『接続』していた塹壕との接続は途切れるが、マンホールとトンネルの出入口には影響はない。

例：9.21 の例図を参照。NN21 では地下室カウンター上に瓦礫カウンターが置かれていることで、地上レベルとレベル 1 が瓦礫化していることを示している。NN21 から OO21 への (その逆も) 地下室区域間の LOS と移動は、この瓦礫には影響されず可能である。ドイツ分隊は NN21 の地上の瓦礫に 3MF で進入できる (B24.4；9.61)。しかし、MM23 の瓦礫カウンターは、地下室カウンター上ではなく直接そのヘクスに置かれていることから、そのヘクス内のすべての建物区域が瓦礫化し、地下室も焼失したことを表している。NN21 の FB 地下室区域から OO20 への (その逆も) LOS と移動は不可能であり、塹壕の「接続」は遮断されている。これは地上レベルより上の建物区域が瓦礫化した場合も同様である。

9.61 階段：地上の区域が瓦礫になった場合、地上レベルと FB 地下室とを結ぶ階段は、B24.4 と同様の影響を受ける。



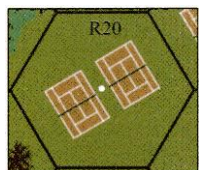
9.21 の例：FB 地下室区域

例：OO22の塹壕内にいるソ連軍分隊Cは、OO21(もしくはNN22)のFB地下室区域に2MFのコストで直接進入できる(SSR FB14)。OO21のFB地下室区域に進入可能な区域は、他に『隣接』する2区域(すなわち、NN21の地下室区域とOO21の地上レベル区域)のみである。

ソ連軍分隊Cは、ヘクスOO23とPP21の地上レベルにも直接進入できる。しかし、OO21とNN22の地上レベルには直接進入できない。塹壕と『隣接』している建物ヘクスに地下室区域がある場合、その地下室区域とのみ連結されているからである。

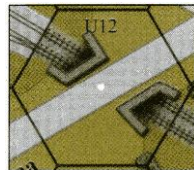
9.62 地下室への落下：B23.41のルールは、以下の相違点を除きFB地下室にも適用される。FB地下室ではボグチェックの色付きdrが4以上のときに落下が起こる。生き残った操作班は、可能であればAFVから武装の徴発(Scrounge：D10.5)を自動的に試み、その後に地上ではなくFB地下室のレベルにおく。どちらにしてもAFVは除去され、残骸は残らない。AFVが落下したFB地下室に歩兵がいたら、直ちにNMCを行う。NMCに失敗した歩兵がSWをもっていればdrを行い、6で除去、4-5で故障する。1ヘクス建物の床下には、B23.41のAFVの落下に関してのみ、地下室が存在するとみなす。

9.7 包囲：A7.72による包囲(地上より高位のレベルの包囲)は、FB地下室には適用されない。即ち、FB地下室にいるユニットは地上に出る方法が無くとも、包囲状態にはならないのである。



10. テニスコート²⁷ (Tennis Courts)

10.1 ヘクスJ32、R20、およびS20にはテニスコートのイラストが描かれている。これらのヘクスは、ゲーム上あらゆる点で開豁地(B1.)とみなす。



11. アンダーパス²⁸ (Railroad Underpass)

11.1 ヘクスU12には、レベル2の丘の下を貫通するレベル1のアンダーパスが存在する。レベル2の区域は、舗装道路(B3.1)の存在する開豁地(B1.1)である。つまり、これは“橋”ではない。ヘクスU21のアンダーパス区域は隠蔽地形ではない。ユニットがアンダーパス内(つまりレベル1の区域)に存在することを示すには、アンダーパスカウンターの下に置く。

11.11 破片と瓦礫：破片(2.5)もしくは瓦礫(B24.12; 3.4)の落下がU12に生じた場合、それはU12のレベル2に存在する。それらはレベル1のアンダーパス区域には何の影響も与えない。

11.2 稜線：U12の稜線(B10.11)は、2つの異なるフルレベル間に通常通り形成されており、アンダーパスのイラストの外縁も稜線とみなす。

11.3 アンダーパスのLOS：LOSがレベル1のアンダーパス内を通過するのは、以下の場合である。LOSを確認する両者がレベル1にあり、かつLOSが灰色の鉄道線路のイラスト内にある場合である。両者のどちらかがレベル1にいなかったり、LOSが灰色の鉄道線路のイラストから出ていた場合には、LOSに関してU12は通常の丘(B10.)として考える。

11.31 レベル1のアンダーパス区域に外からLOSを引くには、中心点へ向けて灰色の鉄道線路イラストからはみ出ることのないLOSでなければならない。

11.32 U12のレベル1アンダーパス区域とレベル2区域の間にLOSはない。

11.4 移動：路面電車の軌道沿いにレベル1のアンダーパスに入る場合でも、ユニットは通常のGLRR(B32.1)の移動コストを支払う。

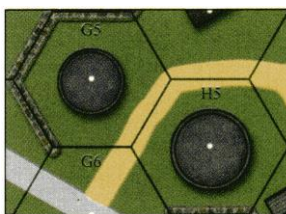
11.5 高度の変更：『隣接』するレベル1区域とU12のレベル2区域間の移動は、通常の高さ変更(B10.4)のコストを支払う。

11.6 攻撃への影響：レベル1のアンダーパス区域にいるユニットに対する間接射撃攻撃は+3DRMを被る。他の地形(例：残骸[D9.3]、壕[B27.]など)がなければ、レベル1アンダーパス区域は通常のGLRR区域とみなす。アンダーパス区域そのものが損害を受けたり破壊されることはない。

11.7 野戦構築物：レベル1アンダーパス内には(通常のGLRRの制限内で)野戦構築物を置ける。

11.8 『煙幕』：レベル1アンダーパス内から発生している煙幕は通常通りに立ち上り、アンダーパスからはいかなる影響も受けない。

11.9 街路戦闘：アンダーパス区域にいる歩兵ユニットは、同じ区域の車両に対して街路戦闘(A11.8; D7.21)を用いたCC対応射撃を実施できる。ただし、そのためには他のCC対応射撃と街路戦闘の必要条件を満たしていなければならない。



12. 貯蔵タンク(Storage Tanks)

12.1 G5とH5に描かれた円形の構造物は、貯蔵タンクを表している。これは高さ1 1/2レベルのLOS障害物で、+1TEMを持つ隠蔽地形である。しかし、この区域が包囲(A7.7)された場合にはTEMも隠蔽地形の特典もなくなる。この地形はあらゆる点で建物ではなく、屋根の上の区域もないし、火災も起こさない。

12.2 進入：歩兵は1MFの消費で進入できる。車両はVBMでのみ進入できる。砲はそこに初期配置することも進入することもできないし、dm状態の76-82mm迫撃砲を組み立てることもできない。いかなるユニットもこの構造物そのものの中には入れないし、(建物の)登攀もできない。



13.

13. FBハンガリー軍²⁹ (FB Hungarian Units)

13.1 以下のルールは、FBの全ハンガリー軍ユニット（例：RHA、ヴァンナイ大隊、矢十字党民兵、憲兵隊等）に適用される。また、これらのルールは首都防衛という特殊な状況下を反映してある。ハンガリー軍とドイツ軍は同盟国の関係にある。以下のルールはA25.8に代わるものである。



13.2 ドイツ軍装備の使用：『枢軸軍弾薬減少 (16.)』に記載されたものを除き、ハンガリー軍ユニットはペナルティを受けずにドイツ軍SWを使用でき、ハンガリー軍の操作班はペナルティを受けずにドイツ軍砲兵器を使用できる【例外：ドイツ軍AFVをハンガリー軍操作班が操作している場合、未熟操作班 (D3.45) とみなし、該当カウンターを置いて明示する】。

13.3 PAATC：FBでのエリート、および1線級のハンガリー軍ユニットは、通常のPAATC (A11.6) をパスすればよい。

13.4 脱走：FBのハンガリー軍は、脱走 (A20.55) が可能である。

13.5 砲兵器：FBでのハンガリー軍は、黒のTH# (C3.3) を用いる。



13.6 パンツァーファウスト (PF)：エリートと1線級のハンガリー軍ユニットは、C13.31にある固有のPFの使用可能性を有する。ハンガリー軍のPF判定drには、『枢軸軍弾薬減少 (16.)』に加え、+1drmが適用される。PFの総発射数は、そのシナリオの開始時のハンガリー軍OBのエリートと1線級分隊相当数を超えてはならない。

13.7 ATMM：エリートのハンガリー軍ユニットは、C13.7にある固有のATMMの使用可能性を有するが、その判定drには+2drmが適用される。



13.8 ヴァンナイ (Vannay) 大隊ユニット：カウンターの右上隅に“V”が記載された4-4-7分隊/2-4-7HSはヴァンナイ大隊所属のユニットであり、エリートのハンガリー軍ユニットとみなす。ヴァンナイ4-4-7分隊/2-4-7HSの裏面士気値はそれぞれ8と7である。ヴァンナイMMCは静粛である。一度ヴァンナイMMCがELRを超過すると通常の1線級ユニット (3-4-7分隊/1-3-7HS) に置き換えられ、ヴァンナイ大隊としての属性を取り戻すことはない。ヴァンナイ大隊のユニットは、地下道移動に関して特別な能力 (SSR FB9参照) を有する。



13.9 矢十字党民兵ユニット：右上に矢十字党のシンボルが記載されたカウンターは、矢十字党民兵MMCである。矢十字党民兵の5-2-6分隊/2-2-6HSは下線付き士気値を有している以外、すべての点に関して1線級のハンガリー軍ユニットであるとみなす【例外：戦意喪失にはならない】。これらのユニットはPAATCに-1DRMが適用される。矢十字党のユニットは、SSのように虐殺を行える。クラス上昇は、戦意高揚となる。



13.10 ハンガリー軍SMGユニット：ハンガリー軍の1線級MMCのうち、5-3-7分隊/2-2-7HSはブダペスト包囲戦に参加した部隊の中でより良い武装 (SMG) と訓練を受けた部隊であり、これには“王宮の丘”の最終防衛に当たったブダペスト警戒大隊も含まれる。5-3-7分隊/2-2-7HSはELR超過時には徴収兵に置き換えられ、クラス上昇は戦意高揚となる。

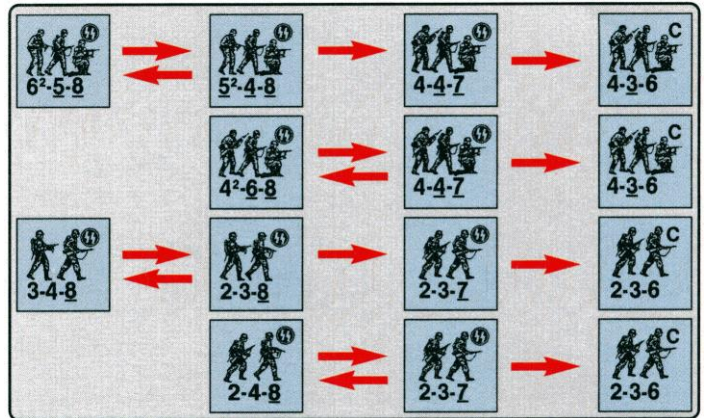
14. ブダ義勇兵連隊³⁰ (Buda Volunteer Regiment)

14.1 ブダ義勇兵連隊 (BVR)：BVRユニットは、ソ連軍の指揮下に入ったハンガリー人部隊を表している。BVRユニットは、他に特記ない限りあらゆる点でソ連軍 (A25.2) ユニットであるとみなす。

14.2 SW&装備：BVRユニットは、ソ連軍SWと枢軸国SWを捕獲使用のペナルティ (A21.11-12) を受けずに使用できる。BVRユニットが捕獲した枢軸軍SWを用いる場合、『枢軸軍弾薬減少 (16.)』のペナルティを被る。

14.3 同盟軍：BVRとソ連軍は同盟軍 (A10.7) である。

例：シナリオFB17『Stalingrad Redux』には、ソ連軍OBにBVRの7-0指揮官と3-3-6徴収兵分隊が含まれている。BVRユニットはソ連軍である；すなわち、『枢軸軍食糧不足 (SSR FB4)』も『枢軸軍弾薬減少 (16.)』も適用されない【例外：捕獲した枢軸軍の兵器の使用には14.2にあるペナルティがある】。BVRの7-0指揮官が混乱した (通常の) ソ連軍ユニットを回復させる際には、その指揮値は+1となる。加えて、3-3-6徴収兵分隊は展開できないが、ソ連軍のSWを捕獲使用のペナルティなしで使用できる。

15. FBドイツ軍³¹ (FB German Units)

15.1 SSユニットの置き換え：ブダペストでの包囲戦という性質と彼らの経験値を鑑み、操作班以外のSS MMCには特別な置き換え (A19.) ルールを適用する。置き換えの序列は上図を参照せよ。すべての操作班以外のSS MMCがクラス上昇した場合、置き換えの逆方向のユニットになる【例外：SS4-4-7/2-3-7HSは、クラス上昇した場合SS4-6-8/2-4-8HSになる】。加えて、SSの徽章が右上にあるMMCはすべてエリート (A1.25) であるが、その士気値には下線が無いものとする【例外：SS突撃工兵は下線付きの士気値をもつ】。SSのMMCの置き換えで生じた徴収兵は、あらゆる点で未熟兵 (A19.3) とみなし、SS (A25.11) とは考えない。

15.2 ドイツ軍の4-3-6分隊/2-3-6HSがクラス上昇した場合、非SSの4-4-7分隊/2-3-7HSになる。



15.3 第13装甲師団：カウンター左上に黄色の“日輪”シンボルが記載されているドイツ軍MMCは、国防軍第13装甲師団所属の擲弾兵である。これらはあらゆる点で通常のドイツ軍とみなす。



15.4 フェルトヘルンハレ装甲師団：カウンター左上に黄色の“人狼のルーン文字”シンボルが記載されているドイツ軍MMCは、国防軍フェルトヘルンハレ装甲師団所属の擲弾兵である。これらはあらゆる点で通常のドイツ軍とみなす。



15.5 エウロパ戦闘団：ID記号 (A1.24) が赤で印刷されているドイツ軍MMCは、国防軍エウロパ戦闘団の所属である。これらはあらゆる点で通常のドイツ軍とみなす。

15.6 ハンガリー軍装備の使用：『枢軸軍弾薬減少 (16.)』に記載されたものを除き、ドイツ軍ユニットはペナルティを受けずにハンガリー軍SWを使用でき、ドイツ軍操作班はペナルティを受けること無しにハンガリー軍砲兵器を使用できる【例外：ハンガリー軍AFVをドイツ軍操作班が操作している場合、未熟操作班 (D3.45) とみなし、該当カウンターを置いて明示する】。



16. 枢軸軍弾薬減少³² (Axis Ammunition Shortage)



16.1 枢軸軍弾薬減少レベル：枢軸軍はレベルごとに悪化する弾薬減少の影響を受ける。ゲーム開始時の弾薬減少レベルは、SSRに記載されている。各レベルのペナルティは後述の表を参照せよ。これらのペナルティは枢軸軍MMCと兵器にのみ適用される。弾薬減少がCCや狙撃兵攻撃に影響を与えることはありえない。

16.11 免除される兵士：SMC、操作班、非武装兵、および混乱状態の兵士は弾薬減少の対象とならない。

16.12 免除される兵器：無線機、野戦電話、爆薬、PSK、およびFT（車載型とSW両方）はFB弾薬減少の対象とならない。

16.13 捕獲したソ連軍装備：枢軸軍ユニットは、捕獲したソ連軍の装備を『枢軸軍弾薬減少』のペナルティ無しで使用できる。

16.14 捕獲した枢軸軍装備：ソ連軍ユニットは、捕獲した枢軸軍の装備を使用する際、通常の捕獲ペナルティ（A21.）に加え『枢軸軍弾薬減少』のペナルティを適用する。すべてのシナリオとCGにおいて、捕獲された枢軸軍の装備は常にレベル3の弾薬減少状態（16.1）にあるとみなす。

16.2 MMCの置き換え：弾薬減少の影響を受ける枢軸軍MMCが、固有の火力を用いてIFT上で攻撃を実施した際、その修正前DRが弾薬減少レベルで示された値以上であったなら、その攻撃をすべて解決した後でユニットの置き換え（A19.13, 15.1）が生じる。弾薬減少の影響で置き換えとなったMMCがそれ以上質を落とすことができない場合、狂暴兵（A15.4）でなければその攻撃を解決した後で混乱状態になる。

16.2 MMC 弾薬減少表

弾薬減少レベル	置き換えが生じる修正前DR
1, 2	12
3, 4	≥ 11
5	≥ 10

16.21 射撃グループ：枢軸軍のFGを構成するすべてのユニットが実際の置き換えを行う必要はない；置き換えを行うMMCの決定には無作為選択（A.9）を用いる。

16.3 SW&車載MG武装：枢軸軍のSW【例外：16.12】と車載MG武装（D1.8）は、弾薬減少レベル2以上で故障率（A9.7）が増加する。これは車載MGがMA（D1.3）であった場合も同じである。SWも車載MGも、レベル1の弾薬減少では故障率は増加しない（16.31参照）。

16.3 支援火器と車載MG武装 弾薬減少表

レベル	修正前DR	影響*	修理への影響
1	≥ B#	故障	なし
2	≥ B#	除去	なし
	1 < B#	故障	
3	≥ B#	除去	修理dr5以上で除去
	1 < B#	故障	
4†	≥ B#	除去	修理dr5以上で除去
	1-2 < B#	故障	
5†	≥ B#	除去	修理dr4以上で除去
	1-2 < B#	故障	

* 除去＝除去（A9.72）または使用不能（D3.7）

† FPF以外の過度の射撃不可

16.31 修理不可能な故障：弾薬減少レベル2以上の枢軸軍のSWと車載MG武装は、IFT DRもしくはTH DRの修正前DRが本来のB#以上であった場合、修理不可能な故障（A.11）となる。弾薬減少レベル1の場合、

SWと車載MG武装の故障に関するルールは変化せず、修理不可能な故障（A.11）は影響しない。

16.32 故障率の増加：弾薬減少レベル2以上の枢軸軍のSWと車載MG武装は、故障率が増加する。弾薬減少レベル2もしくは3の場合、本来のB#よりも1小さい値がB#となる。弾薬減少レベル4もしくは5の場合、本来のB#よりも2小さい値がB#となる。

16.33 修理への影響：弾薬減少レベル3以上の枢軸軍のSWと車載MG武装は、修理の際に修理不可能（A.11）もしくは使用不能（D3.7）の結果になる率が増加する。弾薬減少レベル3もしくは4の場合、修理dr5以上でSWなら除去、車載MG武装なら使用不能となる。弾薬減少レベル5の場合、修理dr4以上で同様の結果となる。

16.34 射撃グループ：枢軸軍のFGを構成するすべてのSW、もしくは車載MG武装が故障するわけではない；故障する兵器の決定には無作為選択（A.9）を用いる。

16.4 砲：枢軸軍のすべての砲（車載砲も含む）は、弾薬減少レベル1以上で故障に関するペナルティを被る。以下の16.41-43のルールにおける“砲”には車載砲も含まれる。

16.4 砲・車載砲 弾薬減少表

レベル	弾薬欠乏なし		弾薬欠乏状態		修理への影響
	修正前DR	影響*	修正前DR	影響*	
1	≥ B#	故障および弾薬欠乏	1 ≤ B#	故障	なし
2	≥ B#	除去	≥ B#	除去	なし
	1 < B#	弾薬欠乏	1-2 < B#	故障	
3	≥ B#	除去	≥ B#	除去	修理dr5以上で除去
	1 < B#	弾薬欠乏	1-2 < B#	故障	
4†	≥ B#	除去	≥ B#	除去	修理dr5以上で除去
	1-2 < B#	弾薬欠乏	1-3 < B#	故障	
5†	≥ B#	除去	≥ B#	除去	修理dr4以上で除去
	1-2 < B#	弾薬欠乏	1-3 < B#	故障	

* 除去＝除去（A9.72）または使用不能（D3.7）

弾薬欠乏＝Low Ammoカウンターを乗せ弾薬欠乏状態を表す

† 対OVR射撃以外の追加射撃不可

16.41 修理不可能な故障：弾薬減少レベル2以上の枢軸軍の砲は、IFT DRもしくはTH DRの修正前DRが本来のB#以上であった場合、修理不可能な故障（A.11）となる。弾薬減少レベル1の場合、修理不可能な故障（A.11）は影響しない。

16.42 故障率の増加および弾薬欠乏：弾薬減少レベル1以上の枢軸軍の砲は、故障率が増加する。

・弾薬減少レベル1の場合、修正前IFT DRもしくはTH DRが本来のB#以上であったなら、故障し、さらに弾薬欠乏（Low Ammo；D3.71）カウンターが置かれる。修理した後は、修正前IFT DRもしくはTH DRが本来のB#よりも1小さな値以上だった場合に故障することを、弾薬欠乏カウンターで表す。

・弾薬減少レベル2か3の場合、修正前IFT DRもしくはTH DRが本来のB#よりも1小さい値だったなら、弾薬欠乏カウンターが置かれる。すでに弾薬欠乏カウンターが置かれているなら、修正前IFT DRもしくはTH DRが本来のB#よりも1もしくは2小さな値だった場合、故障する。

・弾薬減少レベル4か5の場合、修正前IFT DRもしくはTH DRが本来のB#よりも1もしくは2小さい値だったなら、弾薬欠乏カウンターが置かれる。すでに弾薬欠乏カウンターが置かれているなら、修正前IFT DRもしくはTH DRが本来のB#よりも1、2もしくは3小さな値だった場合、故障する。



16.43

16.43 修理への影響：弾薬減少レベル3以上の枢軸軍の砲は、修理の際に使用不能 (D3.7) の結果になる率が増加する。弾薬減少レベル3もしくは4の場合、修理dr5以上でその砲は使用不能となる。弾薬減少レベル5の場合、修理dr4以上で同様の結果となる。

16.5 射撃への影響：通常の弾薬減少の影響 (A7.55, A8.221, A9.22) に加え、枢軸軍のSW／車載兵器／砲は、レベルごとに悪化する弾薬減少の影響を受ける。

16.51 過度の射撃：弾薬減少レベル4からの枢軸軍SWは、過度の射撃 (A9.3) を実施できない [例外: PFP A8.11]。

16.52 追加射撃：弾薬減少レベル4からの枢軸軍の砲 (車載砲) は、追加射撃 (C5.6) を実施できない [例外: 対OVR射撃 C5.64]。

16.6 使用可能性：弾薬減少下にある枢軸軍ユニットは、以下に示すように様々な能力の可能性が減少する。

16.6 使用可能性 弾薬減少表

レベル	歩兵煙幕手榴弾 (A24.1)	特殊弾薬 (C8.9) *	PF (C13.31)	ATMM (C13.7)	星弾／照明弾 (E1.92/.93)
1	0	0	0	0	0
2	0	-1	0	0	0
3	0	-1	0	0	0
4	+1	-2	+1	+1	+1
5	+2	-2	+2	+2	+2

* 欠乏ナンバーはカウンター記載の数値から減少する

16.61 歩兵の煙幕手榴弾：枢軸軍の歩兵煙幕手榴弾配置のdrには、弾薬減少レベル4の場合は+1、レベル5では+2のdrmが適用される。枢軸軍AFVによる煙幕手榴弾の配置 (D13.35) には、弾薬減少は影響しない。

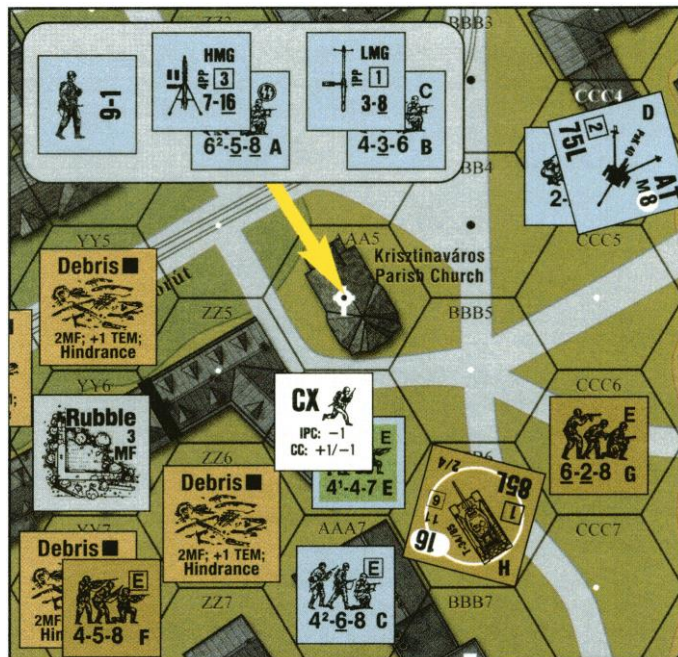
16.62 特殊弾薬：特殊弾薬 (C8.) を発射可能な枢軸軍の砲／車載砲／SWは、弾薬減少レベル2か3の場合その欠乏ナンバー (C8.9) が1減少する。レベル4からなら2減少する。

16.63 パンツァーファウスト：枢軸軍のPF判定dr (C13.31) には、弾薬減少レベル4の場合は+1、レベル5では+2のdrmが適用される。

16.64 ATMM：枢軸軍のATTN判定dr (C13.7) には、弾薬減少レベル4の場合は+1、レベル5では+2のdrmが適用される。

16.65 車載煙幕展張器：枢軸軍の車載煙幕展張器 (D13.) は、弾薬減少の影響を受けない。

16.66 星弾：枢軸軍の星弾 (E1.92) および照明弾 (E1.93) の判定drには、弾薬減少レベル4の場合は+1、レベル5では+2のdrmが適用される。



16.の例：枢軸軍弾薬減少

例:AAA5に、ドイツ軍9-1 指揮官と分隊A(HMG 所有)と分隊B(LMG 所有)がスタックしている。すべてのドイツ軍ユニットは、弾薬減少レベル 4 にあるとする。ドイツ軍のPFPに、両方の分隊は固有の火力とそれぞれが所有している SW をすべて使い、指揮官の指揮能力も用いてソ連軍 G 分隊のいる CCC6 を射撃した。修正前 DR が 11 以上であつたなら、次のことが生じる。MG は無作為選択 (A9) を行い、どちらが実際に故障するか決定する。MMC も同様に無作為選択を行う。6-5-8 分隊が選択されたなら、SS5-4-8 分隊に置き換えられる。4-3-6 分隊が選択されたら、混乱状態となる。9-1 指揮官は弾薬減少の影響を受けることは無く、無作為選択 dr の対象ともならない。修正前 DR が 10 であれば、MMC に影響は無く、MG のみが先と同様に故障が生じ、無作為選択を実施する。修正前 DR が 9 以下であれば、弾薬減少は何の影響も及ぼさない。故障した MG は、修理 dr5 以上で使用不能となる。

現在がソ連軍 MPH で、臨機射撃を行ったとすると、修正前 DR10 以上で故障した MG の火力は残留火力に加算されず (A8.221)、修正前 DR が 12 であるなら、小火器射撃は一切の残留火力を残さない。

例:弾薬減少レベルは 4 である。PFPに、AAA6 のハンガリー軍分隊 E が BBB6 のソ連軍 T-34/85 に PF を射撃しようと試みる。分隊 E はエリートなので、ハンガリー軍のルール (13.6) にしたがって、+1drm を被るものの PF 自体は使用可能である。分隊 E が PF を射撃するには、判定 dr で修正前に 1 を出さねばならない (+1 [ハンガリー軍 (13.6)] +1 [CX] +1 [弾薬減少レベル 4] -1 [1945 年])。

同じ PFPに、ドイツ軍 C 分隊は修正前 dr3 以下で PF を射撃できる (+1 [弾薬減少レベル 4] -1 [1945 年])。

上図が APH の状況であるとする。ハンガリー軍 E 分隊とドイツ軍 C 分隊は、どちらも BBB6 の T-34/85 に突撃を成功させた。E 分隊はエリートであるがゆえに (13.7) ATMM の使用能力を有するが、この場合可能性は無い (+2 [ハンガリー軍 (13.7)] +1 [CX] +1 [弾薬減少レベル 4])。ドイツ軍 C 分隊は修正前 dr2 以下で ATMM を使用できる (+1 [弾薬減少レベル 4])。

例:弾薬減少レベルは 4 である。ドイツ軍の PFPに、CCC4 のドイツ軍 75L PAK40 が、BBB6 のソ連軍 T-34/85 を射撃する。修正前 TH DR が 12 であれば、砲は使用不能となる (D3.7-71; 16.41)。修正前 TH DR が 10 か 11 であれば、砲は弾薬欠乏 (Low Ammo) カウンターが置かれる (D3.71)。一度弾薬欠乏カウンターが置かれたら、この後の TH DR12 では使用不能となり、9 から 11 で故障となる (16.42)。この砲が故障したならば、修理 dr1 で修理可能であるが、dr5 以上で使用不能となる。