



F 章
North Africa
北アフリカ



F . 北アフリカ (North Africa)

目次 :

- 1. 開豁地 (Open Ground)
- 2. 灌木地 (Scrub)
- 3. ハマダ: 岩石砂漠 (Hammada)
- 4. デイル: 窪地 (Deirs)
- 5. ワジ: 涸れ川 (Wadis)
- 6. 小丘 (Hillocks)
- 7. 砂地 (Sand)
- 8. サンガー: 胸壁 (Sangars) (Hillside walls & Hedges)
- 9. 痕跡 (Tracks)
- 10. 丘陵斜面の石垣と生け垣 (Hillside walls & Hedges)
- 11. 乾燥地帯の気象条件 (Arid Climatic Conditions)
- 12. 砂漠オーバーレイ (Desert Overlays)
- 13. 代替地形タイプ (Alternate Terrain Types)

F.1 砂漠の地図盤 (Desert Boards) : 砂漠の地図盤とは地図盤No.25 ~ 31 のものだと考える、しかも、砂漠色の開豁地がある地図盤、ゆくゆく使用できるかもしれない地図盤もそうだと考える。地図盤No.25 で全ての建物は石造の建物である。

F.1A 設置した砲 (Emplaced Guns) : 要件である C11.2 を満たしているとしても、車両化でない砲が、砂漠の地図盤で初期配置すると、設置したとみなされる。ただし、砲が隠蔽地形で 隠蔽 / 隠匿 で初期配置された場合、又は砂地 (7.41) が塹壕カウンター下で初期配置された場合に限られる。初期配置する砲は、低草地 / 砂地にある利点 (だけ) で設置状態の条件を満たしているのではあるが、それでも設置でない初期配置をしてもよい、ただし、この事が陣営の記録に書き留められる条件がある。F.1A が適用されないのは、不整形地形 (凸凹地形) / 草原地形 (13.1.-2) が導入されている場合である。

F.1B 築壕 (Entrenching) : 築壕の試みすべてが砂漠の地図盤で、+2DRM を受ける [例外 : 砂地 (7.421) ; 草原地形 (13.2)]。

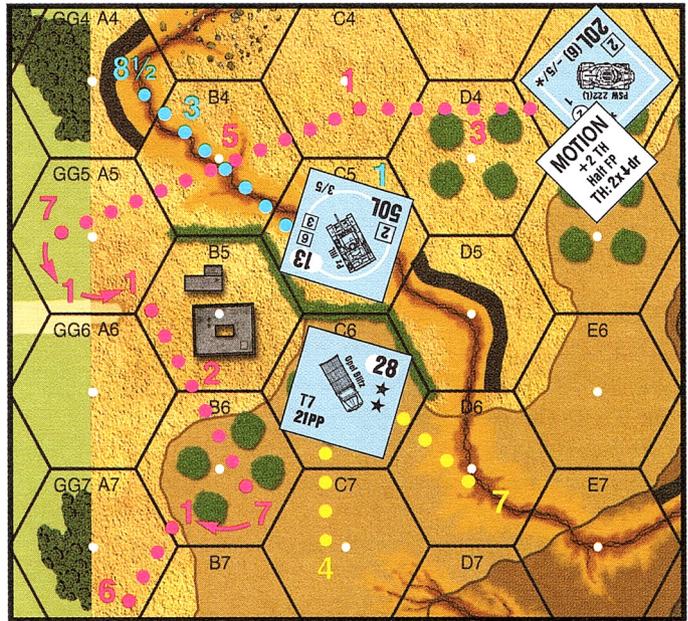
F.1C 潰走 (Routing) : 夜間でないシナリオで、そしてそれは不整形地形 / 草原地形 (13.1.-2) でない砂漠の地図盤のみ使用していると、ユニットは潰走失敗 (A10.5) のため除去される可能性がある、潰走を強いている敵ユニットがそのユニットの6ヘクス以内にある場合に限られる。

F.1D 砂漠のオーバーレイ (Desert Overlays) : 砂漠の地図盤に適用できる時に特に明記したルールすべてが砂漠のオーバーレイへ適用される、ただし特に記述がある場合を除く。

F.2 砂漠の地形チャート (Desert Terrain Chart) : ヘクスの進入は砂漠の地図盤上で、"砂漠の地形チャート" で定めた MF/MP コストを使用する [例外 : F.24 : 13 節も参照する]、もちろん、B 章地形チャートの中から (繁み、岩場、建物、果樹園、道路など) 引続き適用できるコストも使用する。ヘクスが砂漠の半ヘクスと砂漠でない半ヘクスが組み合わさっていると、砂漠地形とみなされる、ただしさらに、そのヘクスがワジ (5) ヘクスか、ハマダ (3) / 砂地 (7) へ突撃可能であるかの両方、又はどちらか一方の場合に限られる。

例 : PSW 222 (L) は自身の MPH を開始して、3MP を使う事で D4 へ進入した (チャート B 果樹園 MP コスト)、それから、C4 へ 1MP のコストで進入して (砂漠 [すなわち F 章] の開豁地)、B4 へ 5MP のコストで進入して (4 [ワジ進入] + 1 [砂漠の開豁地] = 5)、PSW は林ヘクスでもありワジ・ヘクスでもある (F5.12、B19.21、A2.4) A4 へ進入できない、なぜなら、装甲車は許容 MP のすべてを使用して林へ進入しなければならないから。だから、ワジを出て A5 へ 7MP のコスト (4 [レベル上昇] + 3 [果樹園進入] = 7) で進入しつつ、その後で 2MP を使って VCA を左回りで 2ヘクス足まで変えた。次にヘクスサイド B5-A6 沿いに VBM (車両迂回移動) を 2MP のコストで使用してから (砂漠の開豁地 × 2)、B6 へ 7MP のコストで進入する (4 [レベル上昇] + 3 [果樹園進入] = 7)。その後で、1MP を使用して VCA を右回りで 1ヘクス足まで変えてから、VBM をヘクスサイド A7-B7 沿いに 6MP のコストで使用した (B 章地形チャート × 2)。この時点で PSW は自身の MPH をさらに機動中で終えねばならない。その時、Pzkpfw III L が自身の MPH を開始して 1MP を使って起動した、そして、B4 へ 3MP のコストで進入した (2 [ワジ進入] + 1 [砂漠の開豁地] = 3)。次に A4 へ 8½MP のコストで進入した (2 [ワジ進入] + 6½ [砂漠 COT、この場合では林進入のため許容 MP の半分になる] = 8½)。たったの ½MP しか残っていないので、戦車は、ESB のリスクを選択しない限り、その時、自身の MPH を機動中で終えねばならない。簡素化のため、すべてのボグ / 走行不能 DR はこの例では無視されている。

F.2A 地図盤No.25 の丘 (Board 25 Hill) : 地図盤No.25 にある、灌木地も、ハマダも、そしてまたワジも含まない丘ヘクスへの進入する時、B 章地形チャートが使用され、適用できる MF/MP を決める [例外 : ハマダ走行不能 (3.31)、及び砂地ボグは今まで通り適用できる ; 代替地形タイプ (13) が優先される]。地図盤 25e を使用している場合、12.51 を参照する。



例 : F.2 のさし絵を参照する。起動 / 停止 MP を別として、トラックは 25C6 で 4MP を使って (B 章開豁地) C7 へ進入する、又は 7MP を使って (6 [ワジ進入] + 1 [砂漠の開豁地] = 7) D6 の底へ移動する。

F.3 砂漠の VP (Desert VP) : 砂漠戦における車両に関する重要性の高まりを反映して、砂漠の VP (DVP) を明記したシナリオいずれもが下記の、砲と車両の A26.2-.22 による除去 / 捕獲 / 退出に対する VP 計算方式を使用する :

- 砲 : 砲の DVP 値は砲の印刷した BPV の 10% (切上げ) に等しい (たとえ dm / 故障であっても)
- 車両 : 車両の DVP 値は車両の印刷された BPV の 10% (切上げ) に等しい (たとえ車両の MA が故障 / 使用不能であっても) [例外 : F.3A を参照する]

使いやすさのため、砲 / 車両それぞれの DVP 値がシナリオカードの描写の上左側の隅に赤字で印刷されている。この数値はシナリオ開始時に車両が含むいかなる PRC ポイントも含まない。ポイントに関し、砲と車両以外のユニット / 装備は DVP の使用で変わらない。

例 : A26.21 に従って、でも、(いれば) その操作班 / 戦車指揮官へのポイントは除いて、ドイツ軍 37L AT は除去の場合に 2 ポイント相当になる、88L AA は現状のまま。同様に、Pzkpfw IV F2 は最大 4 に相当し、SdKfz 7 は最大 1 に相当し、SdKfz 7/1 は最大 2 に相当する。とはいえ、DVP が指定される場合、ポイント値についてそれらのものが除去された場合、つぎの通りになる : 37L AT、3 ; 88L AA、6 ; Pzkpfw IV F2、8 ; SdKfz 7、2 ; SdKfz 7/1、6。固有の操作班 (又は固有の HS) は車両と共に除去される / 退出すると別に 2 ポイント相当する。

F.3A 変化する DVP 値 (Variable DVP Value) : とある車両は固有の MA として 取外してよい / 降ろしてよい 砲を与えられている (たとえば、U.S. とドイツ軍の迫撃砲ハーフトラック [M4 MC、M4A1 MC、M2 ; SPW 250/7、SPW 251/2]、イギリス軍 IP キャリア、3 インチ迫撃砲、そして、ギリス軍 2 Pdr ポーティ。それら車両のひとつについて固有の MA が現時点で 取外される / 降ろされている場合、車両の DVP は "2" であるのは、車両が AFV の場合、そうでない場合、"1" ; そうでなければ、DVP 値は F.3 に従って計算される。

例 : SPW 250/7 の DVP 値は "2" になるのは、車両の迫撃砲がその時、取外されている場合、また "5" はそうでない場合。2Pdr ポーティの DVP 値は "1" になる。それは 40L AT がその時に降ろされている場合、また、"4" はそうでない場合。車両の DVP 値は F.3A に記載されていない — たとえば、キャリア 2-in. か 3-in. 迫撃砲、57L AT をポーティ^{訳注}している 3-ton lorry (トラック) (イギリス軍砲兵器特記 B) — 3-ton lorry はその兵器を現時点で "運搬中" かどうかは関係しない。
訳注、ポーティ (Portee (Portée)) : トラックで砲の部分を実際に運搬し、そして砲は車上でも、素早く降ろして地上でも射撃ができる。関連項目 C10.5

F.4 軸輻車の車両 (Axis Vehicles) : D2.52 を参照する。²

F.5 降伏 (Surrender) : (11.2 で定められた通りに) 北アフリカで設定したシナリオ全てで、降伏は拒否されてはいけない — 要するに、降伏しているユニットが除去され、それにより無慈悲を実施してはいけない (A20.3)。



F.6

F.6 ドイツ軍 (Germans) : かれらのロンメルへの献身的愛情としまつた部隊の補給率の結果、歩兵の比率が高い第 15 と第 21 装甲師団、そして、第 90 軽師団は 1942 ~ 43 年 DYO シナリオの時に、エリートにした方がよい。

F.7 地雷原 (Minefields) : B28.45 を参照する。

F.7AB28.46 を参照する。

F.7BB28.47 を参照する。

F.7C 隠匿地雷 (Hidden Mines) : B28.48 を参照する。

F.8 自由フランス軍 (Free French) : A25.53 を参照する。

F.8A 43 年 12 月より前の装備 (Pre-12/43 Equipment) : A25.54 を参照する。

F.8B 43 年 12 月 ~ 45 年 5 月の装備 (12/43-5/45 Equipment) : A25.55 を参照する。

F.8C フランス製の装備 (French-Built Equipment) : A25.56 を参照する。

F.8D DYO (DYO) : A25.57 を参照する。

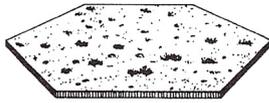
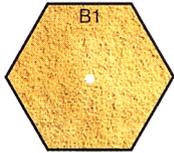
F.8E ビッシーフランス軍 (Vichy French) : A25.58 を参照する。

F.9 U.S. 製, イギリス軍色の SW (U.S.-Built, British-Color SW) : A25.35 を参照する。

F.10 車両用の煙幕手りゅう弾 (Vehicular Smoke Grenades) : D13.35 を参照する。

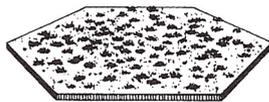
F.11 後進機動状態 (Reverse Motion) : D2.24 を参照する。

F.12 A ~ E 章 (Chapters A-E) : A ~ D 章の様々なルール (及び E 章より使用されるルール) は F 章のルールと関連して適用される、ただし、この中で別途記述される場合を除く。



1. 開豁地 (Open Ground)

1.1 砂漠の開豁³ (たとえば、ヘクス 26B1、又は部分的開豁地である 25V2) は通常の開豁地 (B.1 ; B1.1) といっさい変わらない、ただし次の事を除く、黄色味がかった黄褐色で色付けされている、特定の設置状態 (F.1A) と築壕 (F.1B) の制限が与えられている、そして異なる MP コストが、いくつかの車両へ与えられている。関連項目 F.2-.2A と 13.1。灌木地、ハマダ、そして、砂地は特定の目的に対して開豁地とみなされる ; 2.2、3.2 と 7.2 をそれぞれ参照する。



2. 灌木地 (Scrub)

2.1 灌木地⁴ は多数の不規則な 薄緑色 / 茶色のかたまり (木立ち)、及び黒線 / 黒点により表わされている。そうしたさし絵を含むいかなるヘクスも灌木地ヘクスである ; 例、26E9。

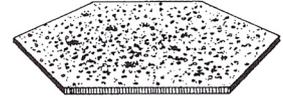
2.2 灌木地は LOS に対して妨害でも障害でもない、しかも、実質的に開豁地 (1.1) として扱われる、ただし下記を除く、砲の設置 (F.1A)、移動コスト (2.21)、ハマダ走行不能 (3.31)、そして、不整地形 (13.1) へ突撃可能な時。灌木地は FFMO や阻止を打ち消さない。

2.21 MF/MP (MF/MP) : 次に述べる移動コストは灌木地がある砂地でない区域の進入時に適用される : 歩兵、1MF ; 騎兵やワゴン、2MF ; 完全装軌化車両、2MP ; ハーフトラック、3MP ; 装甲車やオートバイ、4MP ; トラック、6MP。灌木地と砂地の両方を含む区域への進入について 7.3 を参照する。

F



2.3 隠蔽 (Concealment) : 灌木地は隠蔽地形である、でも、歩兵 (及び所有する SW)、ダミー・スタック、壕 (サンガーも含む : 8.)、そして、設置した砲に限られる。砲が HIP / 隠蔽した灌木地で初期配置されると、設置されているとみなされる (F.1A)。

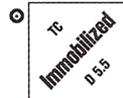


3. ハマダ : 岩石砂漠 (Hammada)

3.1 ハマダ⁵ は多数の黒点、及び内側が黄褐色で角ばった不揃いなモノで表わしている。そうしたヘクスがハマダヘクスである ; 例、26D4。

3.2 ハマダは LOS に対して妨害でも障害でもない、しかも、実質的に開豁地 (1.1) として扱われる、ただし次の事を除く、移動コスト (2.21)、ハマダ走行不能 (3.31)、特定の攻撃判定 (3.4)、砂地ボグ (7.31) そして、不整地形 (13.1) へ突撃可能な時。ハマダは FFMO や阻止を打ち消さない。

3.3 MF/MP (MF/MP) : 次に述べる移動コストはハマダを含む区域の進入時に適用される : 歩兵、1MF ; 騎兵やワゴン、3MP ; 完全装軌化車両、2MP ; ハーフトラック、3MP ; 装甲車やオートバイ、4MP ; トラック、6MP。



3.31 走行不能 (Immobilization) : 完全装軌でない車両それぞれが [例外 : ワゴン] 走行不能 DR を行うのは、車両が (又は中で VCA の変更を) ハマダヘクスか、又はハマダヘクスへ突撃可能である開豁地のどちらかに進入した時である [両方への例外 : 下で述べるトラック (9.1)、又は道路の場合]。走行不能の修正後 DR が 12 以上である場合に車両は走行不能になる [例外 : オートバイ ; 3.32]。下記の累積 DRM が適用される可能性がある :

DRM 事例

DRM	事例
+1	車両が MP を使う場合に、トラックで車重 4t 以上、しかも、イギリス製 * 6 でない時 ;
+1	車両が MP を使う場合に、オートバイである時 ;
+1	車両がそのヘクス進入に (又は中の VCA 変更) [例外 : 牽引 / 天候 / コンボイ] 必要な MP 計の 2 倍を使わない場合 ;
-1	車両は、ハマダへ突撃可能な開豁地にいる場合

* イギリス製はイギリス軍色カウンターで、駒の名前に [U.S. 製を意味する] "(a)" の付かないカウンターと考える。

† 2 倍の MP コストは同一の消費として行われる。

したがって、複数のハマダヘクスへ突撃可能である事は、1 度の走行不能 DR だけ求められる。VCA 変更の場合、1 度の走行不能 DR がヘクスサイド変更毎に求められる。上記 DRM を計算する代りに、プレイヤーは次の表を使用するのが楽だと感ずるだろう :



F

5.1

ハマダの走行不能 DR^a 修正前 DR ≥ # = 走行不能

MP タイプ	ハマダヘクス内		ハマダへ突撃可能な 開豁地 ^b ヘクス	
	COT	COT × 2	COT	COT × 2
トラック < 4 ^ト	11	12	12	NA
トラック ≥ 4 ^ト ; イギリス製	11	12	12	NA
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
完全装軌化	NA	NA	NA	NA
オートバイ ^c	10 ^c	11 ^c	11 ^c	12 ^c

- a 痕跡、又は道路をたどる場合に適用されない。
- b [例外: 灌木地、ハマダ、砂地]
- c 跨乗兵は混乱して D15.46 通りに降車する。修整前 DR > この # はオートバイを除去する; F3.32。

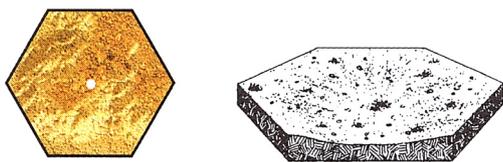
例: ドイツ軍のオベル・ブリットトラック (車重: 6½^ト) が突撃可能な開豁地ヘクスである、ハマダヘクスへ進入した、同時に 2MP を使いながらそうした (進入へ 1MP それから、そのヘクスで別の 1MP を使うのではない)。続けて起こるハマダ走行不能 DR へ適用できる DRM は +1 と -1 である、だからそれは修整前 DR12 でのみ走行不能にされる。(代りに、それがそのヘクスへ進入するのに必要な 1MP だけを使った場合、別の +1 DRM を受けるので修整前 DR11 以上で走行不能にされる。) さらにハマダヘクスへ同時に (最小の要求で) 6MP の使用量で進入する場合、修整前 DR10 以上で走行不能にされる。注意する事は上述のようにトラックは地図盤 25 の丘ヘクスへ移動した場合、手順は変わらず適用される、しかし、MP 使用量は違う (F.2A)。注意する事は灌木地、ハマダ、そして、砂地はハマダ走行不能では開豁地をみなされない。



3.32 オートバイ (Motorcycle): オートバイはハマダ走行不能 DR 失敗による走行不能にならない; むしろ、その修整後 DR が 12 である場合、跨乗兵は混乱し自動的に降車される、ちょうど事故判定 dr (D15.46) に失敗した時と同じである; 修整後 DR が 13 以上の場合、同じ結果が起こるが、その後でオートバイ・カウンターは除去される。

3.4 TEM (TEM): 累積する -1 TEM が DC の、事前砲撃の (C1.82-821)、又は砲兵器/OBA HE の、ハマダにいる非装甲目標に対する攻撃へ適用される [例外: HE 相当、又は特定の付随攻撃のタイプいずれでもない、部分的装甲 AFV に対してでもない]。攻撃がハマダ -1 TEM を受けて残留火力を残す場合、その残留火力は 1IFT 列を上げる (空中炸裂のようにする; A8.26)。そうでなければ、ハマダは 0TEM を与えられる。

例: 75mm 砲が地域目標を用いて、ハマダの歩兵に射撃し、IFT に対して 6FP、及び -1 DRM (ハマダ TEM) で攻撃する、それから通常の残留火力 2 の代りに残留火力 4 を残す。そうでなく、その歩兵へ歩兵目標タイプを用いた場合、TH 事例 Q としてハマダ -1 TEM を適用して残留火力 6 の代りに残留火力 8 を残す。さらに歩兵が単独壕にいる場合、正味の TEM は +1 である。歩兵がハマダのサンガー (8.) の中で正味 -2 DRM を対事前砲撃攻撃で受ける (+3[サンガー TEM; 8.4] -1[ハマダ TEM] = +2TEM = -2 事前砲撃 DRM[C1.82])。



4. デイル: 窪地 (Deirs)

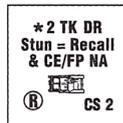
4.1 デイル⁷ は、“D” を前に付けた ID のオーバーレイ地形で、黄色味がかったエリアを山吹色の濃淡により囲み表わされている (この濃淡は縁として識別される)。

4.2 デイルは、その縁ヘクスを含んで (要するに、縁を含んでいるオーバーレイのヘクスは)、わずかな凹がある。デイルでユニットはレベル 0 になる (オーバーレイはレベル 0 地形とする)、けれども、デイルの縁により、特定の防御の恩恵を受ける事ができる。ヘクスサイドそれぞれが、縁ヘクス部を形づくり、完全に縁の“外側”に置かれているとも言え、縁ヘクスサイドと扱われている。すべてのデイル・ヘクスは開豁地 (1.1) である [例外: デイル TEM が適用される場合: 4.5] ただし、灌木地 (2.2)、又は砂地 (7.2) の存在による変更を除く。

4.3 MF/MP (MF/MP): ユニットの (タイプに関係なく) 追加 MF/MP コストをデイル区域を進入/通過のためそのヘクスの COT を除きいっさい使わない (そしてそれは通常、開豁地である)。[例外: 車両が、縁ヘクスサイドを経由してデイル・ヘクスを出ると追加 MP1 を使いそのヘクスサイドを横切らねばならない。防御射撃では、この MP は進入するヘクスで使われているとする]。

4.4 LOS (LOS): LOS についてデイルの唯一の影響は、他の LOS 障害を除き、縁でないデイル・ヘクスの壕内/設置されたユニットは、縁ヘクス・サイドを通り抜けてその縁ヘクスサイドで形づくると同レベルのヘクスへ、そして、その壕内/設置したユニットよりも高い高度のいずれかのヘクスに限り LOS が与えられる。関連項 4.51。

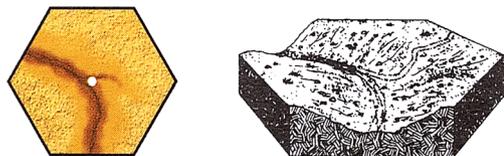
4.5 TEM (TEM): PRC でない目標がデイルで直接射撃に対し、+1 TEM を受ける (又は HD 状態を獲得してもよい)、それは射撃側が同高度で、その時、目標とその射撃側の LOS が射撃側のヘクス部を形づくらない縁ヘクスサイドを横切する場合である [例外: 射撃側と目標側が別々のデイルにいて、しかも、射撃側が目標と隣接して縁ヘクスサイドを横切る場合、それでもなお目標側はデイルの防御の恩恵を受ける]。そうでなければ、デイルは防御の恩恵をいっさい与えず、だから平らなレベルの地面として扱われる [例外: 火線: 4.52]。



4.51 AFV/残がい TEM と妨害 (AFV/Wreck TEM & Hindrance): AFV/残がいはデイルで通常通りに +1 TEM を与える。同様に LOS 妨害はデイルで通常通りに LOS へ影響をおよぼす可能性がある [例外: “半レベル” 妨害がデイル内で LOS へ影響を及ぼすのは、見る側と見られる側双方のユニットが同じレベルで少なくともそれらのユニットのひとつがデイルにいる場合に限られる; デイルの LOS では、繁み、橋、麦畑、沼沢地、岩場、そして (D9.4 による LOS の) AFV/残がいが “半レベル” の妨害として定められている]。

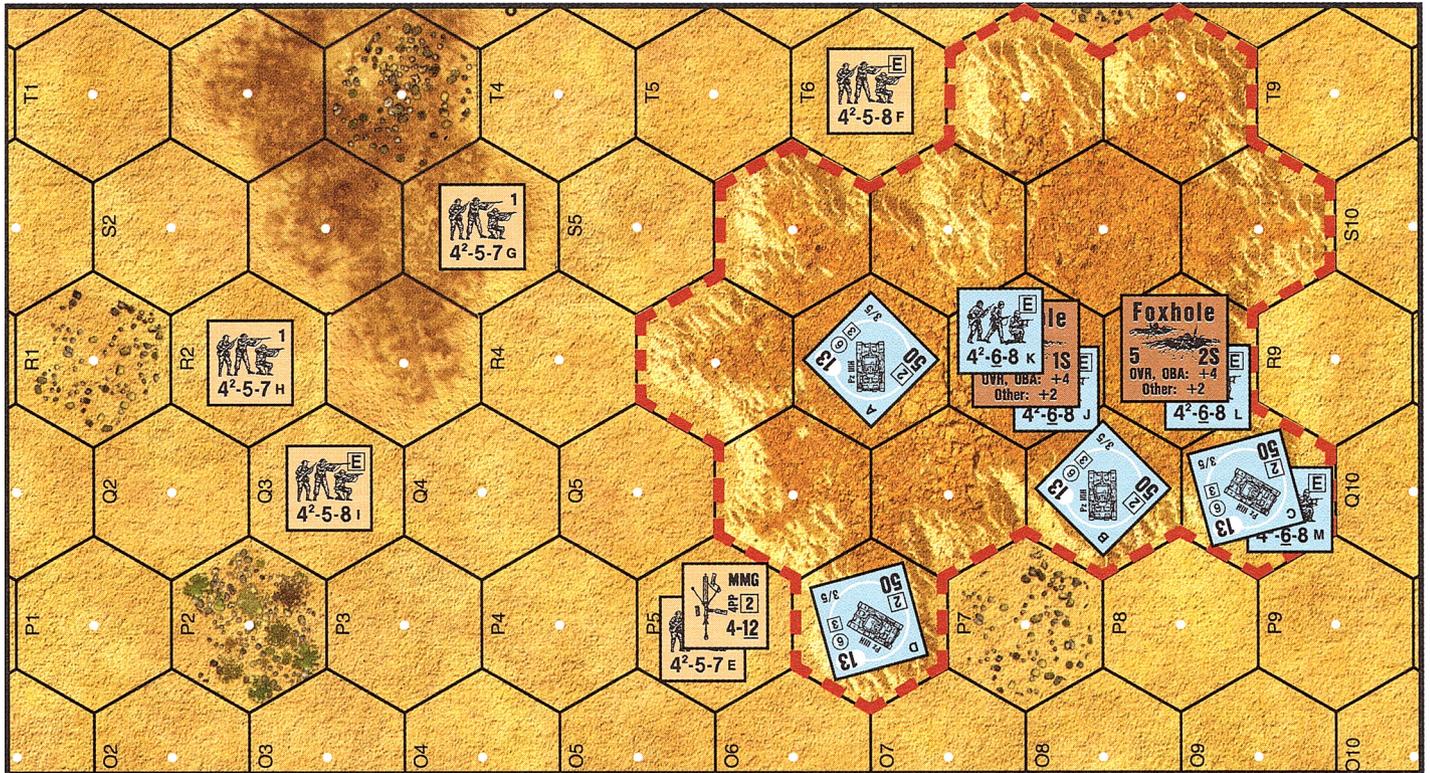


4.52 火線 (Fire Lane): 歩兵/馬はデイル・ヘクスで移動しているとそのヘクスで火線攻撃の影響を受けない、それはその火線がそのヘクスに進入する時に/前に縁ヘクスサイドを横切り、しかも、そのヘクスが火線カウンターを含まない場合である。車両/露出した PRC が [例外: 騎兵] デイルで移動するとそのヘクスで火線攻撃の影響を受けない、それはそのヘクスの残がいがその LOF の妨害でなく、しかも、そのヘクスは火線カウンターを含まない場合である。



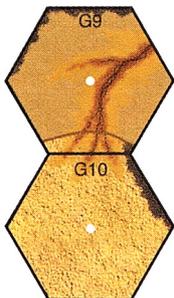
5. ワジ: 涸れ川 (Wadis)

5.1 ワジ⁸ は “W” を前に付けた ID のオーバーレイ地形で、茶、黒、そして黄色の深谷状のさし絵で表わされている。さらに、地図盤 25/25e では、このタイプのさし絵を含んだ連続したヘクス・グループそれぞれがワジである; たとえば、25D7、E8、E9、E10、そして、F10 がワジ・ヘクスで一緒にワジを構成する - さらに、同じ事が地図盤 25e の I5 と J5 ヘクスにも当てはまる。関連項目 A2.76。



例: 図で示すのはデイル (その縁ヘクスサイドを破線で示している) 及び小丘 (6) である。以下は、示されたさまざまなユニットの LOS と防御の恩恵を記載している。注意する事は図のユニットすべては、特に別途記述しない限り、相互に LOS がある。同時に、+1 TEM / HD 状態が (そしてそれは迫撃砲 / OBA 射撃を適用できない) 該当するところだけに与えられる; 記述のないユニットはそうした状況に当てはまらない。AFV LOS 妨害すべてが記載されているのではなく代表例が示されている。

- 戦車 A は分隊 H と I にだけ HD である。戦車 A は分隊 H の分隊 K と L への LOS を妨害する、でも、分隊 G の LOS を少しも妨害しない。戦車 A は分隊 F の戦車 D への LOS を妨害するが分隊 E へ妨害しない。
- 戦車 B は戦車 D、及び分隊 H と I にだけ HD である。戦車 B は戦車 C の LOS を、分隊 F、G、そして、L を除く、示された全ての他ユニットへの LOS を妨害する。
- 戦車 C は戦車 D、及び分隊 E、H、そして、I にだけ HD である。戦車 C は戦車 A と戦車 B の (でも分隊 F のでない) ヘクス P への LOS を妨害する、そしてまた、戦車 B と戦車 D の (でも分隊 E のでない) ヘクス R9 への LOS も妨害する。
- 戦車 D は戦車 B と C、及び分隊 H、I、そして、M にだけ HD である。戦車 D は分隊 E の戦車 B と C、及び分隊 L と M への LOS を妨害する、でもヘクス P7 ~ P9、又は R9 ~ S10 へではない。
- 壕内の分隊 J だけが分隊 H と I への LOS がない。
- 分隊 K は +1 のデイル TEM (対直接射撃) を分隊 H/I より射撃 (4.5) された場合に限り、しかも、それらの射撃に対して +1 妨害 DRM を戦車 A のせいで受ける。
- 分隊 M は戦車 C のせいで +1 のデイル TEM (対直接射撃) を受けるのは、戦車 C を除くいずれかのユニット (今のところユニットをイギリス軍と考える) より射撃された場合である (4.51; でもこの TEM はデイル TEM と累積されない)。戦車 C がそのヘクスにいない場合、分隊 M はそれでも +1 デイル TEM の対直接射撃を分隊 H/I、又は E から、同様に (イギリス軍とした) 戦車 D から受ける。
- 火線カウンターの FP が分隊 E により S10 に置かれている、移動する分隊 K、J、又は L へ影響を及ぼさない、そしてまた、移動する戦車 B が D の露出した PRC にも影響を及ぼさない。とは言え、分隊 E が R8 に火線カウンターを置いた場合、移動する分隊 L はそれで攻撃される、移動する戦車 B と D の露出した PRC も同じ。後者の火線カウンター配置だけ、戦車 B と D が火線を妨害する可能性がある。



そうした丘峡谷地 (B19.5) の移動はヘクスは複数高度変更 (B10.5-51) と 2 重稜線 (B10.52) に関するルールを再三にわたり使用する必要がある、だから特定の LOS の配慮が B19.5-52 で定められているのだ。

5.2 MF/MP (MF/MP): 通常通りに小峡谷の移動ルールがワジへ適用される [例外: 5.21]。くわえて、次のルールが丘峡谷地ヘクスの移動へ適用される。ユニットが進入を丘峡谷地ヘクスへより高い稜線峡谷地 (稜線と凹みのある) ヘクスサイドを横切っている時、ユニットがより高い高度への移動コストを使うのは実際にそのレベルへ登る場合に限られる。ユニットが進入を丘峡谷地ヘクスをより高い稜線をでも凹みのないヘクスサイドを横切っている時、ユニットは常に (複数高度変更を使用する事により) 適切なより高い高度へ移動するコストを使う。

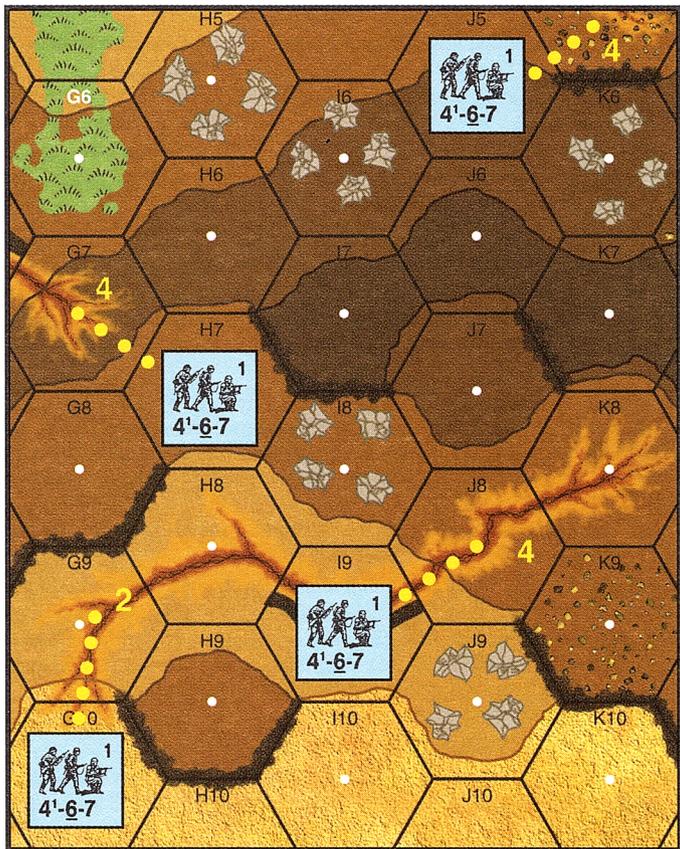
5.11 ヘクスがヘクスサイド (例、25C7、G10、又は Z10) のひとつを通るワジ部をわずかに含んでいたとしてもワジ・ヘクスでない、でも、そのヘクスサイドがワジ・ヘクスサイドである。

5.12 ワジは凹みで、しかも、下記の修正を除き実質的に小峡谷と同等である。注意する事は地図盤 25/25e のワジ印刷の多くは長さ沿いに高度を変更する、しかも、さらにあるワジ・ヘクスはワジが横切らない丘稜線を含んでいる。



F

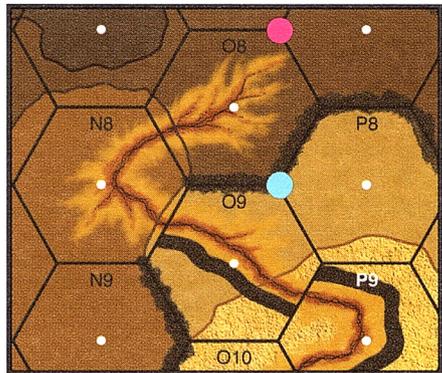
5.42



例：歩兵が 25G10 から G9 の底へ移動して、レベル 0 に残るので 2MF を使った。戦車も上記のように移動して 3MP 使う。歩兵は I9 の底から J8 の底へ移動して 4MF を使う (2 [ワジ進入] × 2 [より高い高度] = 4)、歩兵はレベル 1 からレベル 2 へ動くため。戦車はその様に移動して 7MP を使う (2 [ワジ進入] + 1 [COT] + 4 [より高い高度] = 7)。歩兵が H7 から G7 の底へ移動して 4MF を使う (2 [複合高度中間のレベル] + 2 [ワジ進入] = 4)、一方で戦車はその様に移動して 7MP を使う (4 [複合高度中間レベル] + 2 [ワジ進入] + 1 [COT] + 4 [より高い高度] = 7)。歩兵は J5 から K5 の底へ移動し 4MF を使う (1 [複合高度中間レベル] + 2 [ワジ進入] + 1 [ハマダ COT] = 4)、又は 3MF を使う、それは J5 から K で K5-J5 ヘクスサイド沿いにクレスト状態へ動いた場合である (B20.91)。戦車は J5 から K5 の底へ移動して 6MP を使う (2 [複合高度中間レベル] + 2 [ワジ進入] + 2 [ハマダ COT] = 6)。

5.21 ボグ (BOG)：ワジをワジでないヘクスサイドを経由して出る時、車両がトラックとして MP を使うと、B 章地形チャートの特記 BB で要求するボグ DR を受ける必要はない。

5.3 ワジの崖 (Wadi Cliff)：ワジのわきで形成する崖は (例、25F6) 通常の峡谷地の崖 (B11.1.-21) である。峡谷地の崖が通常の崖ヘクスサイドとしてワジのわきにあると、峡谷地の底から崖の頂上までつながった崖を表わしている。

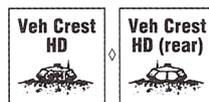


例：25O9 の底で N9 に直接進入したい歩兵は、2ターンのあいだ登攀を成功させねばならない — 最初にレベル 1 へ、それからレベル 2 へ。

5.4 クレスト状態 (Crest Status)：小峡谷とは違い、ワジのクレスト状態はどんなタイプの歩兵、SW、車両、そして、砲により使用されてよい。どんなタイプのユニットもクレスト状態を峡谷地の崖 (B20.9) 沿いに獲得してはいけない、だけど、通常の崖の存在、又はワジヘクスのヘクスサイドとしての複合高度変更はそのものがそのヘクスサイド沿いのクレスト状態をさまたげない。

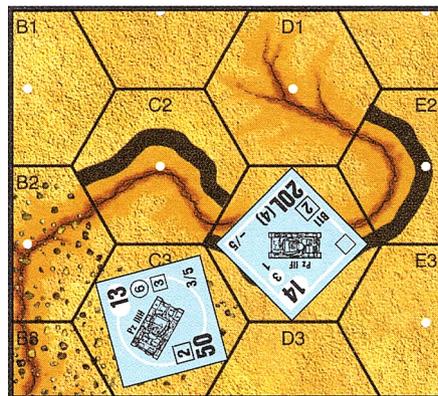
例：5.3 の図を参照する。クレスト状態の歩兵は 25O8 で、クレスト・カウンタにある防御ヘクスサイド正面を、O8-N8 を除くそのヘクスのヘクスサイドのどこかに沿って置いてよい。O9 でクレスト状態の歩兵は、正面の防御ヘクスサイドをヘクスサイド O9-O8 か O9-P8 沿いにだけ置いてよい。ヘクスサイド O9-N10 か O9-N9 に置くことは O9 のワジ崖により禁止されている。

5.41 SW (SW)：歩兵が所有する SW タイプすべてが (同様に、乗車兵 / 跨乗兵である間に使用される SW も) ワジ・クラスト位置から使用可能である；とはいえ、歩兵を人員配置した SW が、それが小峡谷のクラスト位置からの射撃を許されていない SW であると (B20.95 を参照する)、ワジのクラストからの射撃を人員配置しているユニットの防御クラスト正面 (B20.94) の範囲内に限りしてよい、だから、地域射撃は、今まで通り、人員配置しているユニットの防御クレスト正面以外で、歩兵を人員配置した別の SW への射撃に適用される。歩兵はクラスト状態の車両に対する DC 配置を、そのクラスト位置へ進入するため求められる MF を使い、位置 DR (C7.346) を行う事でよい、でも、ユニットはそうした車両へ DC の投げ込みをいっさいしてはいけない。



5.42 車両 (Vehicle)：車両はどのタイプも橋でないワジヘクスでクレスト状態を獲得してよい、だから、そのワジヘクスの底で、又は隣接ヘクスからのいずれかによって、そうしてよい、でも、いったんクレスト

状態をやり終えると、直ちに停止 MP を使わねばならない。クレスト状態をワジの底から得るのに車両は 5MP を使わねばならない (実際はより高い高度へ前進するため 4+0 MP、他のヘクスへ進入しているワジでない 1MP を加えて停止する) — 又は代替で、車両はクレスト状態へ後進乗数の 4 倍で後進できて、1MP を加えて停止する。さらに、車両はワジヘクスへ、ワジでなく、ワジの崖でもないヘクスサイドを経由して進入し、ワジの底へ立ち入ることなくクレスト状態を直接獲得してよい、そうするに前進移動か後進移動かどちらかを使用してよい。この方法で使用している MP コストはワジの COT (普通は開路地への 1MP — 後進移動を使用している場合、その車両の後進乗数 [D2.21] である) ワジヘクス内の煙霧、砂煙 (11.7)、などのコストを加える。クレスト状態の車両は車両クレスト・カウンターを上に乗せる、符号 "HD (rear)" を上面にして置くには、車両が直接クレスト状態を前進移動を使用しながらワジでないヘクスサイドを横切りそのワジヘクスの底に立ち入ることなく獲得する、又は車両がそのヘクスの底からクレスト状態へ後進した、どちらかの場合である。車両はクレスト状態での VCA を決めて変更してはいけない、でも、その TCA を通常の方法で変更してよい。車両はクレスト状態を全力移動する事で獲得してよい (後進移動を使用しているも — 要するに、後進の全力移動する事で)、でも、その移動はワジ・ヘクスの底で始める場合に限る、その場合にクレスト状態が獲得され、クレスト状態のたびに車両は直ちに停止 MP を使ったとする。クレスト状態への / からの操作がいちばんたやすく思い浮かべられるそれは、カウンターのクレスト側 "先端" と接する頂点にあるクレスト車両を想像する事だ (今後 "クレスト CAFP (射界基準点)" として述べられる)。とはいえ、注意する事は LOS では (5.424)、車両はクレスト CAFP にあるとはみなされない。関連項目 5.421。



例：停止していない戦車が 25D2 の底で、クレスト状態を C2 に D2-C3 の VCA で獲得したい。そうするための総 MP コストは 10MP になる (3 [ワジ進入] + 2 [D2-C3 へ VCA 変更] + 4 [クレスト状態に入る] + 1 [停止] = 10)。クレスト状態の戦車はクラスト CAFP である頂点 C2-D2-C3 で "始めた" と思い描くもよし。代わりに、この同じクレスト CAFP へ C2

の底から後進して運ぶ事ができる、でも、これは 23MP を必要とする (3 [ワジ進入] + 1 [B1-C1 へ VCA 変更] + 2 [停止と起動] + 16 [4 [クレスト状態に入る] × 4 [後進]] + 1 [停止] = 23)、従って 2 回の MPH を求められ完了する。それから、戦車は車両クレストカウンターの "HD (rear)" 面が表示される、車両がクレスト状態へそのワジヘクスの底から後進したからだ。



5.421

例：停止していない戦車が 25C3 でクレスト状態の獲得を、この MPH で、C2 内の C2-D2-C3 のクレスト CAFF ですつもりだ。戦車は選択肢が 3 つある：C2 ワジの底へ (3MP)、VCA を D2-C3 へ変え (2MP)、クレスト状態に入る (4MP)、そして、停止 (1MP)、使用合計 10MP で移動できる；又は、まだ C3 にいる間に戦車は VCA を D3-C4 へ変更 (2MP)、停止して再起動 (2MP)、それから C2 のクレスト位置へ後進して (4MP；1[開路地 COT] × 4[後進] = 4) 停止 (1MP)、使用合計 9MP で移動できる；若しくは、まだ C3 にいる間に戦車は VCA を B2-C2 へ変える (1MP)、C2 のクレスト状態へ直に移る (1MP)、そして、停止 (1MP)、使用合計 3MP で移動できる。この最後の事例で戦車はその後、車両クレストカウンター“HD(rear)”で表示される、戦車がクレスト状態を前進移動を使用してワジでないヘクスサイドを横切りそのワジヘクスの底へ行かず直接獲得したからだ。

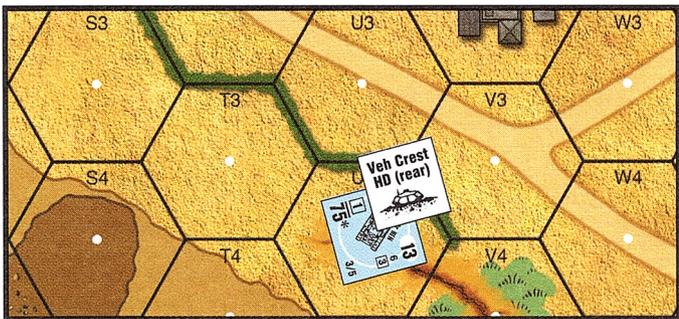
5.421 ワジ 崖 / ヘクスサイド (Wadi Cliff/Hexside)：車両はクレスト CAFF が同ヘクスのワジ崖と同じワジの側に存在するようなクレスト状態を獲得してはいけない (要するに、ワジ崖はワジと車両のクラスト CAFF の “あいだ” に存在してはいけない)。そしてまた、車両はそのクラスト CAFF を形づくる 2 つのヘクスサイドが共にワジのヘクスサイドであるそんなクレスト状態を獲得してはいけない。

例：以前の 2 例を使用して、どちらかの戦車が C2 で獲得できる唯一の別クラスト CAFF は C2-C3-B2 頂点にある。C2 のほかの頂点 4 つはすべてワジのワジ崖上にある。車両は E2 の全てでクレスト状態を獲得できない、頂点 E2-D2-D1 は 2 つのワジヘクスサイド (E2-D1 と E2-D2) で形づくられているから、そのヘクスにある他の頂点 5 つはすべてワジのワジ崖側にあるからだ。

5.422 出る (Exiting)：クレストの車両は VCA を変更してはいけないので (5.42)、クレスト状態から出ることができる方法は 2 つしかない：車両は異なるヘクスへ、クレスト崖を形づくるヘクスサイドを横切って移動できる [例外：車両は車両のクラスト CAFF と同じワジ側にあるワジ崖を含むワジヘクスへ進入してはいけない]、しかも、車両がそうする時、底面命中 (D4.3) を受けやすくなる；又は車両は現在占有するヘクスの底へ移動できる。新たなヘクスへ移動していると、ワジヘクスを出て行くためのコストをいっさい被らない⁹、それから、現在のヘクスの底へ移動してワジ進入のコストを受ける (要するに、車両はワジの COT、及び煙幕、砂煙などのコストを考慮しない)¹⁰。車両はクレスト状態を後進の全力移動で出てよい、でもその後、直ちに後進の起動状態 (F.11) で自身の MPH を終えねばならない。



例：C2 でクレスト状態の戦車が C3 か C2 の底に限り移動できる。そのコストは C3 の進入で戦車へ起動しハマダへ進入する通常の 3MP である。C2 の底に後進した場合、9MP(1[起動] + 8 [ワジ進入] × 4 [後進]) = 9) を使わねばならない、そして、後進の全力移動しながら、こうする場合、VCA 変更も停止 MP の使用もできない。戦車は D2 へ直接 C2-D2-C3 クレスト CAFF から進入できない、なぜなら、D2 のワジ崖はその CAFF と同じワジの同じ側にあるからだ。戦車のクラスト CAFF が C2-C3-B2 であった場合 B2 の底へ 5MP のコストで直に移動できる (1 [起動] + 2 [ワジ進入] + 2 [ハマダの COT] = 5)。とはいえ、クラスト CAFF C2-C3-B2 から直にクラスト CAFF B2-C3-B3 へ移動できない；最初に B2 の底への移動をして、それから VCA を変えてクレスト状態へ移動する。



例：クレストの戦車は U4 で、そのクラスト CAFF が U4-U3-V3 である、U4 の底にだけ、又は後進移動を使用して U3 か V3 にだけ移動できる。U4 へ立ち入るコストは 3MP(1[起動] + 2 [ワジ進入] = 3)。U3 か V3 いずれかへ進入するコストは 9MP(1 [起動] + 8 [2[生け垣横断と開路地] × 4 [後進] = 9)。

5.423 TEM (TEM)：クレストの車両はワジのクレストレベルで、どの方向からの射撃に対しても HD (D4.2) である [例外：間接射撃 OVR や地域射撃に対してでなく、そして、そのワジヘクスの底への LOS がある直接射撃に対してでない]。クレストの AFV (又はクレストの燃え上がっていない残がい) は +1 TEM を同じヘクスのクレストの歩兵にだけ与えることができる、その兵士はとにかく、その車両のクレスト CAFF から発する防御クレスト・サイド (B20.92) のひとつに置かれているクレストの兵士である — しかも、対直接射撃で、攻撃側の LOF がその防御クレスト CAFF ヘクスサイドを横切った場合に限られる。この TEM は歩兵のクレスト (又は他のプラスの) TEM と累積しない。クレストの燃え上がる残がはいはいかなるユニットへ TEM をまったく与えない。

5.424 LOS/妨害 (LOS/Hindrance)：LOS はクレスト状態の 車両 / 残がい から / へ、そのワジ・ヘクスの中心ドット へ / から 引かれる。AFV / 燃え上がっていない残がはいはクレスト状態で決して LOS 妨害を引き起こさない。燃え上がるクレストの残がはいは煙幕 妨害 / DRM を通常通りに引き起こす、でも、ヘクスのクレストレベル以上でのみ引き起こす。

例：5.3 さし絵を参照する。静止したクレストの AFV は (青い点で示したそのクラスト CAFF のある) 25O8 で +1 TEM をクレスト歩兵へ、ヘクスサイド O8-O9/O8-P8 沿いの防御クレスト・サイドにある歩兵だけへ与える、しかも、次に述べる攻撃に対してだけ、それは (B20.92 による) クレストの壕 TEM や他のプラスの TEM を発生しない、かつ、攻撃の LOF がその防御クレスト CAFF ヘクスサイドを横切っている攻撃である。AFV が燃え上がる残がいであった場合、結果として生じている煙幕はそのヘクスを通して通常の影響があるがレベル 3 以上に限られる。

5.425 移動とスタック (Movement & Stacking)：発生した追加 MP は、車両が車両 / 残がい (D2.14) を含む区域に進入した時にワジヘクスで適用されるのは、移動している車両とヘクス内の車両 / 残がいワジの底にいる時、又は車両 / 残がいクレスト状態で、かつ、そのクラスト CAFF とつながるいずれかのヘクスサイドが移動する車両により横切られている時に限られる。車両はすでに別の車両、残がい、又は砲が占有するクラスト CAFF を “占有” してはいけない。

例：5.3 のさし絵を参照する。クレスト AFV が (赤い点により示されたクラスト CAFF で) 25O8 にいると仮定して。別の車両が O8 へ進入しようと / を去ろうとしていると追加 MP を D2.14 に従って使わねばならない、ただし、ヘクスサイド O8-O7 か O8-P7 を横切る場合に限られる。

BOG
DR ≥ 12

TC
Immobilized
D5.5

5.4251 ボグと走行不能 (BOG & Immobilization)：車両がクレスト状態に入ると、又はクレスト状態を離れると地形にかかわる ボグ / 走行不能 DR をそのワジヘクス 内へ / 底へ / 範囲内へ移動に対して求められ、行わねばならない (例、ハマダ [3.31] か砂地 [7.31] へ突撃可能であるため)、ただし、やはりそのワジ・ヘクスの COT を使っている場合に限られる。

5.4252 兵士 (Personnel)：兵士はクレスト車両の放棄 / からの降車を通常の方法でしてよい。これらの兵士はその後で、直ちにクレスト状態へ車両と同じワジの同じ側へ置かれる。% ival のクレスト・カウンタをそれらについて通常通り使用する。兵士は車両へ乗込のにクレスト状態であらねばならない [例外：CC で 5.426 により捕獲された場合]。

5.426 射撃 / CC (Fire/CC)：クレスト車両は防御クレスト・サイドを持たないで HD があるので、その車両の / 乗車兵の / 跨乗兵の攻撃は (許されている SW の使用も含む) D6.1、D6.22) B20.94 による地域射撃のようなペナルティーを決して適用されない。砲、又は車載兵器はワジのクレスト状態で、ワジ・ヘクスのクレストレベルよりも完全レベル 1 以上低い目標へいっさい射撃してはいけない；さらに、普段は (車両 / 砲兵器特記により) より低い高度に射撃を許されないタイプの砲はクレスト状態である限りより高い高度にしか射撃してはいけない [両方への例外：AAMG と迫撃砲は上記の様に制限されない、そしてまた、射撃は射撃側自身のヘクス底に対してでもなく、ワジ・ヘクスサイドだけを通るのでもない、ただし、VCA 変更はそれを行うのにいっさい必要としない条件がある]。クレスト車両はそのヘクスに進入する車両により OVR されるかもしれない (後者は OVR を他のやり方で可能と仮定する)。クレスト状態の 車両 / PRC による / に対する CC 攻撃は実質的に、いつでもその車両がクレスト状態でないかの様にして扱う (要するに、車両のクレスト状態は車両に対する捕獲の試みも、車両 / 車両の PRC による / 対する CC 攻撃も影響を及ぼさない)。関連項目 5.4.41。

例：5.3 のさし絵を参照する。クレスト AFV は 25O8 で (青い点で示したクラスト CAFF で) レベル 2 以下へ射撃してよい、ただし、迫撃砲か AAMG を射撃する場合に限られる、又は O8 の底か N8 の中 / の底を射撃する場合である — もっとも、どんな場合でも AFV が VCA (5.42) を変更してはいけないのはあるのだが。敵歩兵が O8 の中 / の底 で CC 攻撃 / 捕獲の試みを、AFV に対しそのクレスト状態へ、ペナルティーなしで行うことができる。そしてまた、AFV の CC 攻撃対歩兵へのそうしたペナルティーもない。



F

6.5

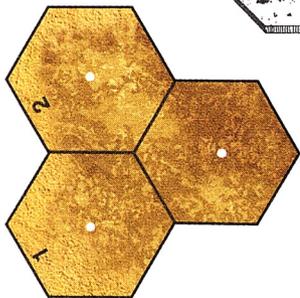
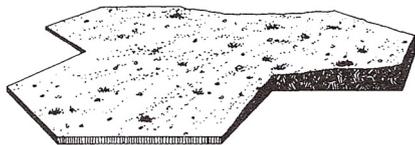


5.427 ソ連軍 (Russian) : SSR が車両のクレスト状態が特定のワジでない峡谷地ヘクスで許されると指示するなら、それを獲得するソ連軍 CT AFV は射撃する時にいつもの通り HD であるのだが、(B9.33 で定めたのと同じに) 命中区域では、TH DR の色付き dr に -1 drm を適用される。



5.43 砲と操作班 (Gun & Crew) : 車載でない砲はクレスト状態を橋でないワジ・ヘクスで利用してよいので、砲が切り離されている状態で、砲の人員配置された歩兵が行う時に、そうした状態を自動的に獲得する (5.4252)。とはいえ、

それらの歩兵がその後でクレスト状態を喪失した場合、それでも砲はそのものに対するクレスト状態を維持している。クレスト状態の砲と人員配置された歩兵は % インチクレスト・カウンターを定められた方法で歩兵へ使用する；共に通常のクレスト歩兵の壕 DRM を受ける、でも、ワジの底への LOS がなく、しかも、通常通り防御クレスト・サイドを横切る直接射撃攻撃に対してだけだ。そうした操作班は砲盾 DRM を規定通り獲得してよい。砲はクレスト位置の中へ / 外に牽引してよい；さらに砲はクレスト状態に、又は状態外に人員移動を (要するにワジの底へ、又は隣接するヘクスへのどちらかを) 通常の歩兵クレスト移動と人員移動ルールを用いてしてよい。砲はクレスト状態で設置する初期配置をしてはいけない (F.1A)。砲は CA をクレスト状態である限り変更してよい [例外:NT (無砲塔) 砲は少なくともひとつの防御クレスト・サイドを CA 内に保持しなければならない]、そして、防御クレスト・サイドの外側への射撃に対する地域射撃によるペナルティを適用されない (B20.94)。砲が射撃するレベルへの制限について 5.426 を参照する。



6. 小丘 (Hillocks)

6.1 小丘 ¹¹ は ID 文字が "H" のオートバイ地形で、茶色から赤茶色へ陰影を付けたヘクスからなる。以下のルールのために、忘れてはならない大切な事は、用語 **小丘 (hillock)** がオーバーレイのすべての小丘ヘクスを総称し、同時に、小丘ヘクスは該当する地形の絵が付いたすべてである事だ。

6.2 小丘 はいくぶん変わったタイプの半レベル障害物である。頂上でない (6.6) 小丘ヘクスはレベル ½ である (オーバーレイはレベル 0 の地形としている)。小丘ヘクスはタイプについて全域地形である (B.6)、しかも、稜線 (クレストライン) を含まない。



6.21 煙幕手りゅう弾 (Smoke Grenades) : 歩兵の煙幕手りゅう弾 (だけ) が小丘ヘクスへ隣接するより低いレベル区域から配置してよい、しかも、A24.1 で明記された続いて起る dr を適用しない。

6.3 MF/MP (MF/MP) : 次に述べる移動コストは小丘ヘクスまでの、より低いレベルからの進入へ適用される；歩兵 / 騎兵 / ワゴン は COT (普通は開豁地) を適用；ワゴンでない車両は 1MP+COT を適用。小丘へ同レベル以上から進入する場合、進入コストについていかなるタイプのユニットでも COT だけ。E3.51/E3.723 は小丘を経由する高度変更へ適用されない。

6.4 LOS (LOS) : 小丘 までの / からの / 通りすぎる / 上空を越える (B.4) LOS は、その高度と見ているユニットと見られたユニットについて 壕内の / 設置の 状態によって、介在している小丘頂上 (6.6) の存在によって見極める。¹² 頂上でない小丘ヘクスは同じ別の小丘ヘクスに対する LOS を妨げない。LOS では、ユニットが小丘に "隣接" しているとみなされるには、当該の LOS が そのユニット まで / から 小丘ヘクスとユニットのヘクスの両方に共有された ヘクスサイド / ヘクスの足 を横切り / に接しする場合だけ、だから、その LOS を通す小丘ヘクスが一番上の高さはユニットの高度よりもちょうど半レベル高くなる。

6.41 上で (On) : ユニットの小丘の上で (壕内 / 設置されていようといまいと関係なく) その小丘の上空を越えて (B.4)、そして、さらにその LOS が行き当たる次の小丘の上空を越えて LOS がある。さらに、見ているユニットも、別の小丘をさらに先と同じ LOS を通して見る事ができる — でも、背後にあるが、この別の小丘に "隣接" している区域だけである、でしかも、そうした区域を越えた、見ているユニットの高度以上を見る事ができる。[全てへの例外:6.43。] 6.6 例で登場する "分隊 E と F" を参照する。

6.411 ユニットの小丘の上で (壕内に / 設置されていようといまいと関係なく)、 石壁 / 生け垣の先にあるすべての所に LOS がある、その石壁 / 生け垣は、その LOS に沿った一番上の高さが見ているユニットの高度より下のものである。さらにこの様に見ているユニットは、その LOS に沿った一番上の高さが、見ているユニットの高さと同じ 1 番目の石垣 / 生け垣の先に LOS がある — しかも、その同じ LOS に沿った 2 番目のそうした石垣 / 生け垣の先にも、でも、2 番目の石垣 / 生け垣の背後にある隣接した所しか見る事ができない、でしかも、そうした区域を越えて見ているユニットの高さ以上を見る事ができる。砂丘クレスト半レベル障害物について 7.512 を参照する。

6.412 ユニットの小丘の上で (壕内に / 設置されていようといまいと関係なく)、 瓦礫すべての上空を越えて (B.4) LOS がある、その瓦礫はその LOS に沿った一番上の高さが、見ているユニットの高度より下にあるものである。とはいえ、この様に見ているユニットの LOS は瓦礫による影響を受ける、その瓦礫はその LOS に沿った一番上の高さが見ているユニットの高度と同じのものである、ちょうど瓦礫は、引かれた LOS が通り抜ける瓦礫ヘクスの 2 つ目のヘクスサイドの代わりに生け垣を通る感じになる；従って 6.411 がその LOS へ適用される、しかも、当然のことながら、ユニットがそうした "生け垣" ヘクスサイドの背後に配置されると、その小丘の上で見ているユニットに対して、生け垣 TEM をいつもの方法で獲得できる。

6.42 より上へ (Above) : ユニットの (壕内に / 設置されていようといまいと、そして、小丘にいようといまいと関係なく) 小丘の一番上の高さよりも高い高度にあると、その小丘ヘクスの上空を越えて (B.4) LOS がある。6.6 例で登場する "分隊 DD と EE" を参照する。

6.43 ユニットの、 介在する小丘ヘクスの一番上の高さよりも上にあらねばならないのは、その小丘ヘクスの先に、その小丘の一番上の高さよりも 1 完全レベル以上低い高度まで LOS を置くためだ。とにかくユニットが、介在する小丘ヘクスの一番上の高さと同じ高さであらねばならないのは、その小丘ヘクスの向こうの、その小丘ヘクスの背後であるが隣接している 壕内の / 設置した ユニットのまで LOS を置くためだ。

● **6.44 背後で (Behind) :** 6.4-43 で定めた LOS に対する可逆性 (A6.5) の応用のほかに、壕内でない、設置でないユニットが、小丘に "隣接" しているとその小丘の向こうに LOS がある — しかもさらに、その同じ LOS を通してもうひとつ向こうの小丘にも、背後にあるが、この向こうの小丘に隣接した区域まで見る事ができる。[全てへの例外 : 6.43] 小丘ヘクスはその小丘ヘクスの一番上の高さ以上でない、そこを通る火線すべてを妨げる。(6.6 例に登場する "分隊 A" を参照する。) "隣接した" 壕内の / 設置された 見ているユニットについて、6.41-43 で定めた LOS に対する可逆性を適用して 6.6 例で登場する "分隊 B" を参照する。ユニットが (壕内に / 設置されていようといまいと関係なく)、上でなく、より上でもなく、そしてまた、小丘に "隣接" もしていないのであると、6.41-44 で定めた LOS に対する可逆性を適用して 6.6 例で登場する "分隊 C と D" を参照する。

● **6.5 TEM (TEM) :** PRC でないユニットは直接射撃に対する +1TEM (又は HD 状態) を獲得してよい、直積射撃はユニットのヘクスに進入時に小丘のヘクスサイドを横切って / 沿って 引かれている、ただし、LOF に沿ったその小丘ヘクスの一番上の高さがその小丘の上空を越えて (B.4) 行かない条件がある。小丘により与えられる直接射撃に対する +1TEM は他の適用できるヘクス内、又はヘクスサイド TEM と累積しない。小丘 (ヘクス) は間接射撃に対していっさい TEM も HD 状態も与えない。小丘の上にある事はそれ自体で FFMO、又は阻止を打ち消さない。6.6 例の登場する * 印が付いて分隊を参照する。



6.51

6.51 高度優位性 (Height Advantage) : ユニットの小丘の上で、高度優位性を対直接射撃で獲得できるのは (B10.31;D4.22)、少なくとも攻撃側より完全に1レベル高い場合である、でも、その攻撃へHDになる事ができない。



6.52 AFV/残がいのTEMと妨害 (AFV/Wreck TEM & Hindrances) : 小丘上のAFV/残がいは通常通り+1TEMを提供できる。"半レベル"妨害は (4.51 で定めている様に)、小丘の上にいようとまいと関係なく、LOS/LOFへ小丘ヘクスまで/から/横切って影響を与える可能性がある、ただし、射撃側高度と目標側高度の両方が、妨害の基準レベルより半レベルの範囲にある、及びそれらユニットの少なくともひとつの高度が妨害の基準レベル以下である場合に限られる [例外: デイルにある "半レベル" 妨害; 4.51]。6.6 例の "分隊 E と F"、"分隊 H"、"分隊 K"、そして、"分隊 DD と EE" の登場分隊を参照する。



6.53 火線 (Fire Lane) : 火線が (露出した PRC と馬も含む — でも騎兵を除く) ユニットのヘクスで少なくとも半レベル、火線よりも低いといささい影響を与えない、そしてまた、"半レベル" 妨害がヘクス内の火線よりも少なくとも半レベル低い基準レベルで、その火線に影響を与えない。6.6 例で登場する "分隊 E と F" を参照する。



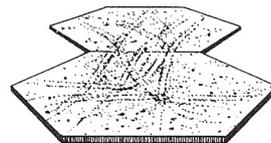
6.6 小丘頂上 (Hillock Summit) : オーバーレイ H1 と H4 それぞれにレベル1の丘地形色のヘクスを含む。そうしたヘクスは小丘頂上ヘクスと扱われている、小丘を重ね合わせ、ひとつにして、合計1レベル高さ障害で表わしている。小丘頂上は通常の小丘それがレベル0からの増える代わりにレベル1/2から増えているとし

例: [このページ下において、見開きページの反対側までつづくさし絵を検討する。注意する事はそれらは2つの地図盤をつき合わせて表わしている。]

分隊Aは分隊Fのヘクスへ移動する場合、1MF (開路地 COT) だけ使う。分隊Aがワジにいる場合、2MF を使い分隊Fのヘクスへ進入する。分隊Aの代わりに戦車だった場合、2MP を使い分隊Fのヘクスに進入する (1 [開路地 COT] + 1 [より低い高度から小丘へ進入] = 2)。この戦車がワジにいる場合、6MP を使い分隊Fのヘクスに進入する (1 [開路地 COT] + 4 [レベルを上げる] + 1 [小丘へより低い高度から進入] = 6)。この戦車がデイルにいる場合、3MP を使って分隊Fのヘクスに進入する (1 [開路地 COT] + 1 [exit デイルヘクスを縁のヘクスサイドを経由して出る] + 1 [小丘へより低い高度から進入] = 3)。

下記は LOS、及び防衛の恩恵について示されたユニットの一部を記載する。そうした決定に対し特に記載されないユニットについて、可逆性 (A6.5) が適用される、又は、記載された相当する位置にいるユニットを代用する。

F
て扱われる。それによって、小丘頂上の上の、より上のユニット、又は背後のユニットは、6.4-44 を使用して、小丘頂上まで/から/通りすぎて見て、頂上をより高いレベルの小丘として処置する事ができる。6.6 例で "分隊 CC と FF"、及び "分隊 DD と EE" の登場分隊を参照する。所丘頂上カウンターを使用し SSR の指定する小丘を表示する。



7. 砂地 (Sand)

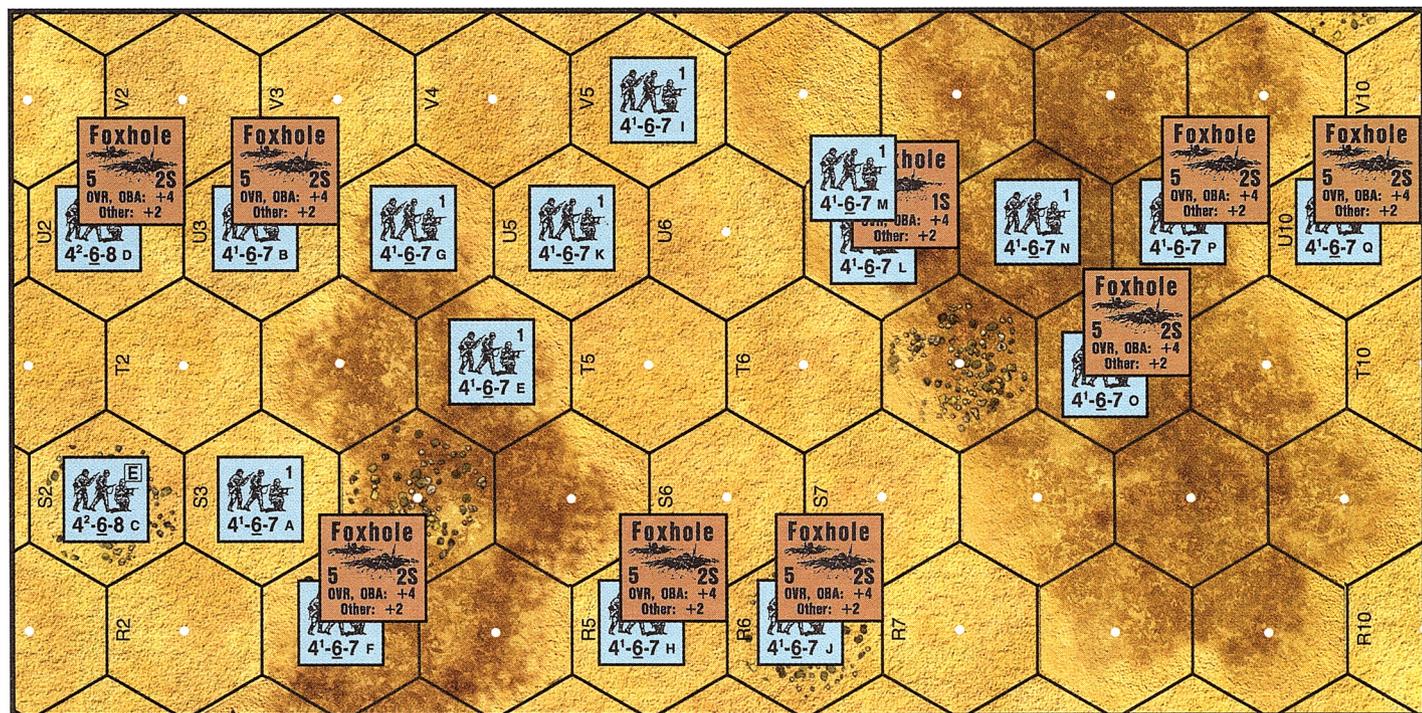
7.1 砂地¹³はID文字が"S"のオートバイ地形で、山吹色の地形で表わされている。

7.2 砂地は LOS への妨害物でも障害物 [例外: 砂丘; 7.5] でもないので、灌木地 (2.2)、又は砂丘クレスト (7.51) などの他地形の存在による影響を除いて、実質的に開路地 (1.1) として扱われる、ただし次の事項を除く: ハマダ走行不能 (3.31)、移動コスト (7.3)、砂地ボグ (7.31)、とある攻撃の判定 (7.4)、砲の設置 (7.41)、野戦構築物 (7.42-4.21)、そして、不整地へ突撃可能な時 (13.1)。

●分隊Aは分隊C、D、E、F、G、I、J、K*、L、M、N、O、P、R*、U、V、W、X、DD、そして、EEに限りLOSがある。注意する事は分隊Aは分隊Iへ、ヘクスoT4が小丘ヘクスでない場合であってもLOSがある。分隊Aが火線で影響を及ぼす可能性のある、うってつけの占有された区域は分隊C、D、そして、Fのそこである。

分隊Bは分隊C、D、E、F、G、L、M、N、O、P、DD、そして、EEだけにLOSがある。分隊CとDは互いに、しかも、分隊A、B、E、F、G、K*、L、M、N、O、P、DD、そして、EEへLOSがある。

分隊EとFは互いに、しかも、Z、AA、そして、BBを除く、他の全ての分隊へLOSがある。分隊Yだけが小丘TEMを分隊EかFによる直接射撃攻撃に対する獲得できる。分隊Oへの分隊EのLOSはヘクスoT7の妨害により影響を受ける、でも、T5/T6の"半レベル"妨害 (4.51) によってではない。火線カウンターがヘクスoR9に分隊Fにより置かれると、oR4、oR8、そして、oR9で移動するユニットを攻撃する、だからその妨害により影響を受けかもしれない — でもヘクスR5-R7で、移動する (馬でなく) 騎兵だけ影響を及ぼす事ができる、





F

7.31

目標ヘクスの砂地は FFMO、又は阻止を打ち消さない、ただし、砂丘クレスト TEM が適用される場合を除く。

7.3 MF/MP (MF/MP) : 次に述べる移動コストが砂地ヘクスの進入へ適用される: 歩兵、1MF + COT (概して開豁地になる); 騎兵やワゴン、2MF + COT; 完全装軌化車両、2MP + COT; ハーフトラック、3MP + COT; 装甲車、又はオートバイ、4MP + COT; トラック、6MP + COT。[例外: これらの COT でない MF/MP のすべてが 1 引かれるのは、EC が多湿 (Wet) か泥濘 (Mud) である場合である。]

例: いつも通りに歩兵は 2MF を使って砂地ヘクスに進入する (1 [砂地] + 1 [開豁地] = 2); とはいえ、EC が多湿 (Wet) か泥濘 (Mud) である場合、1MF しか使わない (0 [多湿 / 泥濘の砂地] + 1 [開豁地] = 1)。同じように、戦車は通常 3MP を使い砂地ヘクスに進入する、でも EC が多湿か泥濘である場合、2MP を使う (1 [多湿 / 泥濘の砂地] + 1 [開豁地] = 2)。さらに砂地ヘクスが灌木地に入っている場合、EC に関係なく、歩兵 MF が変わらずそのまま消費される (歩兵は同じ MF を灌木地進入にも同じく開豁地進入にも使うからだ)、でも戦車は追加 1MP を使わねばならない (1 [開豁地] の代わりに 2 [灌木地])。

BOG DR ≥ 12

7.31 ボグ (BOG) : 砂地ヘクスはボグタイプのヘクスでもある。車両は (ワゴンを含むがオートバイを除いて) 砂地ボグ DR を砂地ヘクス (たとえそのヘクスはさらに灌木地も含まれていたとしても)、又は砂地ヘクスへ突撃可能である開豁地ヘクスへ進入 (又は中で VCA を変える) どちらかの時に行わねばならない。[両方への例外: 痕跡 (9.1)、又は道路をたどる場合]。

それらのヘクスで "半レベル" 妨害により影響を及ぼされる可能性はない。分隊 F は火線カウンターを隣接でないレベル 0 ヘクスに置く事ができない、その火線は連続した斜面沿いに置かれていないからだ。

分隊 H は分隊 E、F、G、J、L、M、N、O、P、R*、U、V、W、X、DD、そして、EE に限り LOS がある。分隊 H の分隊 N への LOS はヘクス S6/S7/T6/oT7 の妨害によって影響を及ぼされる。

分隊 I は分隊 A*、E、F、G、J、K、L、M、N、O、P、R*、U、V、W、X、DD、そして、EE に限り LOS がある。

分隊 J は分隊 I と同じ LOS がある、でもさらに分隊 H も確認できる。

分隊 K は分隊 A*、C、D、E、F、G、I、J、L、M、N、O、P、R*、U、V、W、X、DD、そして、EE に限り LOS がある。AFV/ 残がいは U3 の塹壕カウンター下の分隊 K の LOS 外である、しかも上記は分隊 D への LOS を妨害しない。

修整後 DR が 12 以上で車両はボグする。最適な以下の累積する DRM が適用できる:

DRM	事例
+2	車両が高設置圧である場合;
+1	車両が中設置圧である場合;
+1	車両が完全装軌化でない場合;
+1	車両が、重量 4 トン以上、しかも、イギリス製ではないトラックと同じ MP を使用した場合 *14
+1	車両が砂丘クレスト (7.51) ヘクスサイド経由で今のヘクスに進入した場合;
-1	車両が開豁地において、砂地ヘクスへ突撃可能である場合;
-1	EC が多湿 (Wet) か泥濘 (Mud) である場合

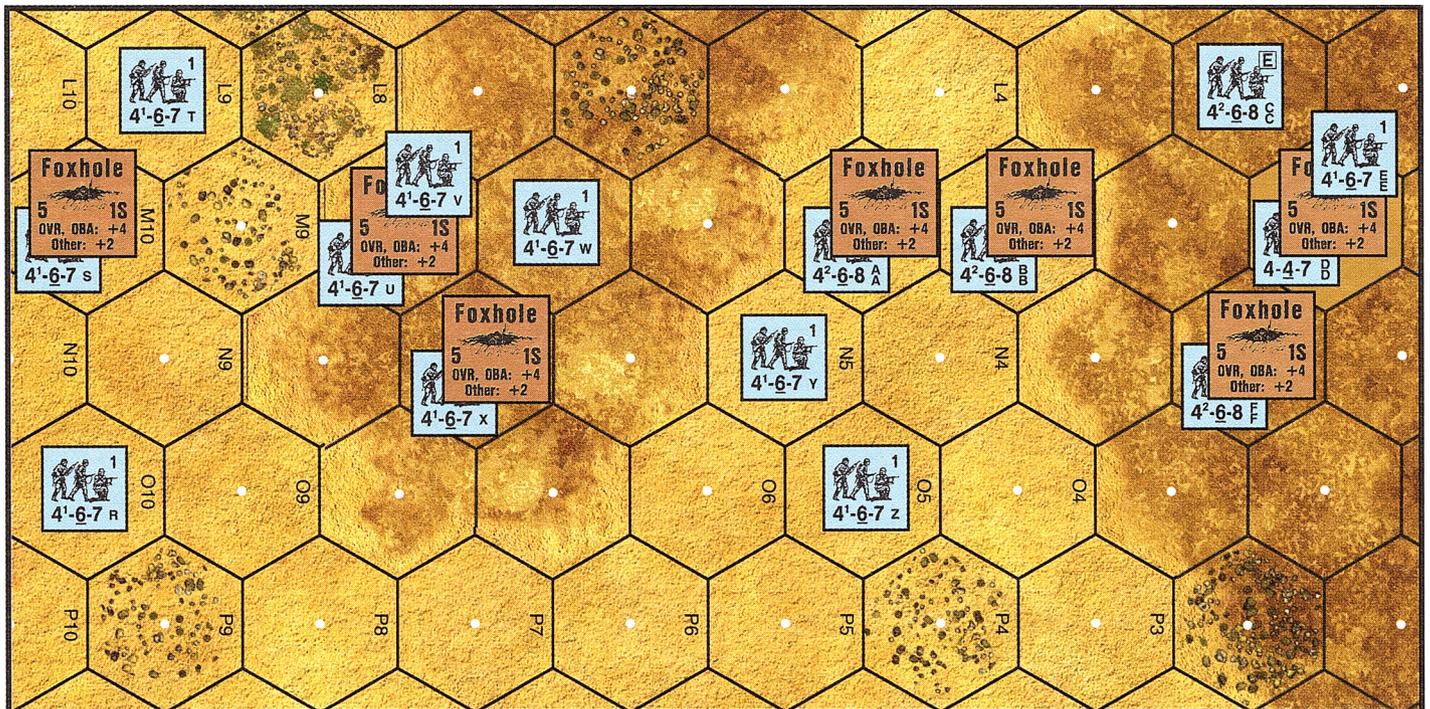
* 英国製は名前の所に [U.S. 製を意味する] "(a)" が付いていないイギリス軍色のカウンターとして定められる。

上述したように、複数の砂地ヘクスへ突撃可能であるという事は、1 度だけ砂地ボグ DR を必要とする。VCA 変更の場合、砂地ボグ DR を 1 度、ヘクスサイド変更ごとに求められる。砂地ボグチェックはハマダ走行不能チェック (3.31) に成功して始めて行われる。累積する上記の DRM の代わりに、プレイヤーは下記表を使用する方が楽だと感じるだろう:

分隊 CC と FF は互いに LOS がない、分隊 FF が壕にいるからだ。

分隊 DD と EE は小丘頂上で他の全ての分隊へ LOS がある — それらのいずれも分隊 DD/EE による攻撃に対する小丘 TEM を受けない。分隊 EE がさし絵の中で高度優位性を唯一獲得できる (もっとも小丘にいる分隊に対して獲得できないけれど)。oL6 の "半レベル" 妨害が分隊 DD/EE と分隊 T 間で LOS に影響を及ぼすだろう、でも L8 のそれは及ぼさない、分隊 DD と EE は L8 の基準レベルよりも半レベル高いからだ。ヘクス oM7 と oU8 が共に小丘頂上である場合、分隊 DD と EE は分隊 B、D、G、K、又は L へいっさい LOS がない (6.41)、また分隊 A、C、I、Q、そして、S にも LOS がない (6.43); とはいえ、分隊 DD と EE はそれでもなお、LOS 内に他の全ての分隊がある、しかも、分隊 M だけが小丘 TEM を直接射撃に対して受取る。

* が示す事は、この分隊小丘 TEM を直接射撃 (要するに、迫撃砲/OBA でない) 攻撃で見ている側の分隊 (射撃側がイギリス軍とする) に対して獲得できる。





7.31

砂地ボグ DR^a
修整前 DR ≥ #^b = ボグ

設置圧	非イギリス製トラック ^c		イギリス製トラック; 装甲車; ハーフトラック		完全装軌化	
	砂地	開豁地 ^d	砂地	開豁地 ^d	砂地	開豁地 ^d
低	10 ^e	11	11 ^e	12	12 ^e	NA
中	9 ^e	10	10 ^e	11	11 ^e	12
高	8 ^e	9	9 ^e	10	10 ^e	11

^a 適用しないのは、痕跡か道路をたどっている場合
^b #が1増加するのは EC が多湿か泥濘の場合
^c (しかも、重量4トン以上)
^d [例外: ハマダ; 砂地]
^e ひとつ下の#なのは今のヘクスが砂丘クレスト (7.51) ヘクスサイド経由で進入されている。

7.311 ボグ解消 (BOG Removal): 通常のボグ解消の手順 (D8.3) が砂地の結果によりボグになった車両へ適用される。

7.4 TEM (TEM): 砂地は OTEM を与えられている、でも砲兵器 [例外: 車両目標タイプを使用; 砲に対する直接命中 (C11.4); 特定の付随攻撃]、又は OBA の対非装甲目標攻撃は砂地ヘクスで、その FP を IFT 上で半減 (切上げ) する、それは他の全ての修整の後にする [例外: CH は 2 倍で半減ではない; C3.71]。事前砲撃による命中の場合、ユニット / 兵器は砂地ヘクスでそれら MC へ 2 DRM を受ける。[すべてへ例外: EC が多湿 (Wet) か泥濘 (Mud) の場合に、これらのペナルティーは適用されない。]

例: EC は泥濘でも多湿でもないとする。105mm 砲は歩兵目標タイプの直接射撃 HE を砂地の設置した砲へ使用して CH でない命中を得た。結果として続く IFT DR は、20FP 欄を使用して確認するのは直撃 (C11.4) を獲得した場合である。そうでない場合、至近弾が起こり 8FP 欄で解決される (適切な砲盾 DRM を使用して)。代わりに、地域目標タイプを用いる 105mm が当たった場合、CH 直撃でない出来事は 8FP 欄で判定される、得られない場合、その時、至近弾は 4FP 欄で解決される。

例: EC は泥濘でも多湿でもなく、CH でもないとする。80+mm OBA HE 砲火は砂地ヘクスを IFT の 8FP 欄を用いて攻撃する — でも、OBA が弾幕砲火 (E12.1) である場合 6FP が使用される (16FP が 12 へ下げられ [E12.5 による]、それから半減する)。100+mm OBA HE 砲火は砂地ヘクスを 8FP 欄を使用して攻撃する、— でも、OBA が弾幕砲火である場合 8FP が使用される (20FP が 16 へ下げられ、それから半減する)。

7.4 設置 (Emplacement): 車両化でない砲は砂地に設置状態で初期配置してよい (F.1A); とはいえ、設置 TEM は +1 まで半減される [例外: EC が多湿 (Wet) か泥濘 (Mud) である場合通常の TEM のままである] それどころか対 CH、及び狙撃兵目標決定に関してもそうである。

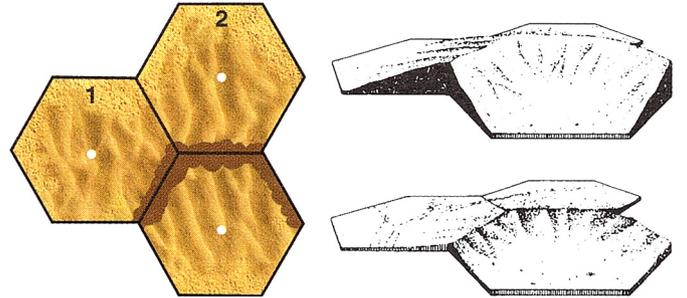
Foxhole
5 OVR, OBA: +4
Other: +2

7.42 野戦構築物 (Fortifications): トーチカ、塹壕、又はサンガ (8.2) は砂地にいっさい初期配置してはいけない。砂地の壕は壕の通常 TEM を半減する (要するに、OVR と OBA に対する +2; それ以外のタイプの攻撃に対する +1) [例外: EC が多湿 (Wet) か泥濘 (Mud) の場合、通常の TEM のまま]。さらに、たとえば、分隊 (又は分隊相当) が砂地の壕内で HE [例外: AP HE 相当] 修整後 KIA の結果 (又は、無作為選択 dr における複数の K) によって、70mm 以上の直接、又は間接射撃、DC、又は爆弾攻撃よってもたされたその結果によって除去された場合、その壕カウンターの収容量は除去された分隊 / 分隊相当の合計数と等しい量を引かれる、その壕カウンターは影響を受けない。壕カウンターの完全な除去は残存する駒に壕の恩恵をまったく残さない。狙撃兵攻撃が MC 失敗の結果による除去は壕収容量へ影響をいっさい与えない。

例: 分隊 × 1、HS × 1、そして、SMC × 1 が 2S の壕にいる。壕 TEM について正しい適用に従って、上で述べた攻撃のひとつが分隊 (又は分隊に HS/SMC を足す) を除去する場合、壕は 1S の収容量まで減らされる。代わりに HS/SMC だけが除去される場合、壕は影響を受けない。攻撃が K の結果を与えたが無作為選択が分隊と HS を選んだ場合、壕は 1S の収容量まで減らされる。壕が代りに分隊 × 2 を含んでいて、両方が除去される場合、壕カウンターは完全に除去される (SMC がカウンターの下のいないは関係ない)。

LABOR
-2

7.421 築壕 (Entrenching): +2 DRM は築壕の試み (F.1B) に対し砂地領域で適用されない。



High Dune
Level ½-1

7.5 砂漠の砂丘 (Sand Dunes): 砂地オーバーレイ、それが暗い黄色のヘクスサイドが示されて、“SD” を前に付けた ID で、砂漠の砂丘を含んでいる (以降は砂丘として呼ぶ)。砂丘は 2 タイプのひとつを SSR か DYO で指定される可能性がある: 低いが高い。低い砂丘は普通の砂地ヘクスと砂丘クレストのヘクスサイドを含む (7.51)。高い砂丘は砂丘の稜線ヘクスサイドを含むが、その砂地ヘクスは小丘 (6.) ヘクスとして扱われて、もちろん砂地ヘクスとしても扱われる。砂丘ヘクスは砂漠の砂丘オーバーレイにある砂地ヘクスである。高い砂丘は “High Dune” カウンターをオーバーレイに置くことで示される。

7.51 砂丘クレスト (Dune Crest): 暗い黄色い各砂丘オーバーレイの特定のヘクスサイド沿いの図柄が砂丘の稜線ヘクスサイドを示している。

7.511 MF/MP (MF/MP): いかなるタイプのユニットも砂丘の稜線ヘクスサイドを横切ると 1MF、又は 1MP をそうするのに使い、さらに進入するヘクスのコストを使わねばならない。

例: 次のページの上から 7.513 のさし絵を参照する、そして、乾燥 (Dry) した EC とする。分隊 C は 5MF を使って K2-J2-I2 に移動する (2 [開豁の地砂地ヘクスに進入] + 1 [砂丘クレストを横切る] + 2 [開豁の地砂地ヘクスに進入] = 5)、砂丘が高い低いは関係ない、K2/I2 に灌木地を含んでいるいもない関係ない。戦車 D の 7MP を使って同じヘクスへ進入するのは、砂丘が低い場合である (3 [開豁地の砂地ヘクスに進入] + 1 [砂丘クレストを横切る] + 3 [開豁の地砂地ヘクスに進入] = 7)、又は 8MP になるのは、砂丘が高い場合である (1 [小丘を上げる] + 7 = 8)。J2 が灌木地を含む場合、戦車の K3-J2 移動コストは低い丘へ 4MP (2 [砂地ヘクスに進入] + 2 [灌木地 COT] = 4)、又は高い砂丘へ 5MP。いずれの場合も、戦車は J2 で砂地ボグ DR を受けねばならず、それがボグでない場合、I2 でもう一度受けねばならない (今回はボグの可能性が高い、砂丘の稜線ヘクスサイドを横切ってしまった為だ)。さらに、砂地ボグ DR を K3 へ進入した時に受けねばならない、開豁地にて、しかも、砂地ヘクスに突撃可能である為だ; これが K3 が灌木地を含む場合でも当てはまる、でもハマダを含む場合、戦車はそのヘクスで砂地ボグの対象とならない、ここで、ハマダは開豁地として扱われないからだ (3.2)。

7.512 LOS (LOS): 砂丘の稜線ヘクスサイド / の足 (その絵も含み) 半レベル障害物で砂丘上にある、従って、高い砂丘に対し総妨害高さ 1 レベルを生じている (要するに、1 レベル障害物になっている)、又は低い砂丘に対して総妨害高さ半レベルを生じている。砂丘クレストヘクスサイド / の足は LOS へ影響を及ぼす、まさにそれは一番上の高さからそびえ立っている石壁みたいだ。[例外: 壕内の / 設置した ユニットの (ユニットのヘクスにあるヘクスサイド、又はヘクスの足の部分となる) 砂丘クレストを通して隣接していないヘクスまで確認できる。]

7.513 TEM (TEM): 7.4 に従って IFT FP を半減する事に加えて、PRC でないユニットは直接射撃に対する +1 TEM (又は HD 状態) を獲得してよい、そしてその直接射撃は砂丘稜線のヘクスサイド / ヘクスの足 / 絵を横切り / 沿ってたどると同時にユニットのヘクスへ入っている、ただし、ユニットの高度は射撃側の高度以上である条件がある。砂丘クレストは TEM (又は HD 状態) を対間接射撃にいっさい与えない。

7.514 石壁の確保 (Wall Advantage): 石壁の確保 (B9.31-321) は砂丘稜線へ適用しない。

7.515 底面命中 (Underberrly Hits): 底面命中 (D4.3) は砂丘稜線ヘクスサイドを横切っている間に可能性がある。

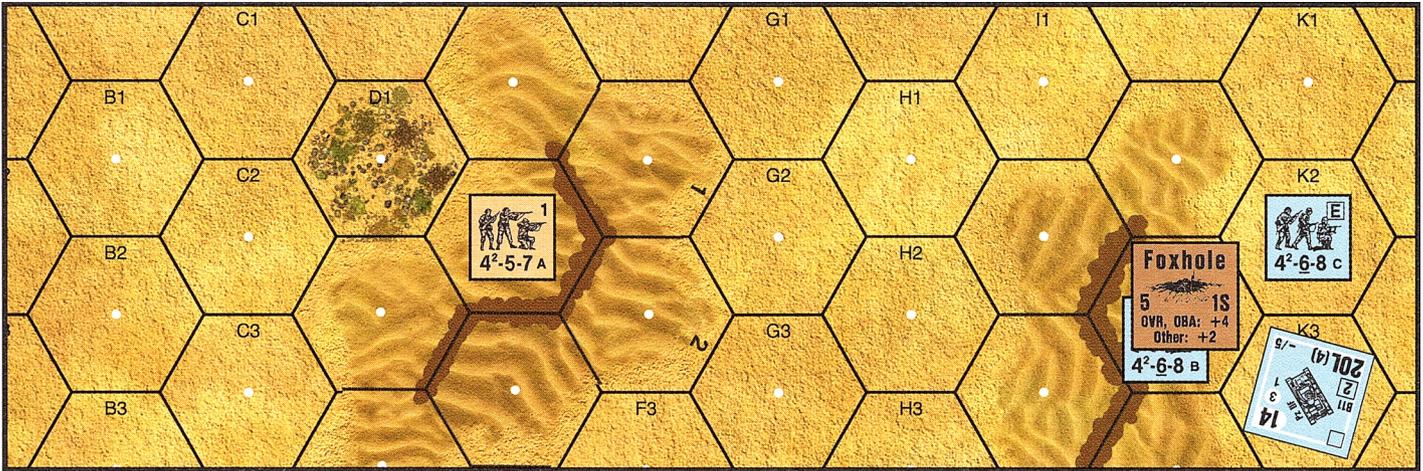
Sangar
1S or Gun
OBA: +3*
Other: +1*

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

8. サンガー (Sangars)

8.1 サンガー¹⁵ は壕と同じに扱われる、ただし、サンガ内の修整を除く。

8.2 配置 (Placement): サンガーはプレイ中に作り出すことができない、そしてまた砂地 (7.42) に初期配置してもいけない。ひとつしかサンガーはヘクス毎に配置してはいけない。サンガーは ½BPV を与えられる。



7.513の例：両方の砂丘は低いECは乾燥(Dry)とする。分隊Aは全てのヘクスへさし絵の中でK2とK3を除いてLOSがある、なぜなら、分隊Bが占有する砂丘の砂丘稜線ヘクスサイドは石壁のようにLOSへ影響を及ぼすからだ(でも、隣接して壕内のユニットへ/からのLOSは許される;7.512)。従って、分隊AのLOSが分隊Bの砂丘の稜線ヘクスサイドを横切る所、そこも、それらのヘクスサイドを通り確認できる、でも、レベル1/2以上にある区域に限られる(可逆性のあるLOSが適用される所;6.41)。分隊Bはさし絵でB1、B2、C1、C2、C3、そして、D1を除く全てのヘクスを確認できる。分隊Cはさし絵でヘクス列I~K、ヘクス列E~HでヘクスNo.1以下に限り、しかも、ヘクスD0、C1、そして、B0の全てのヘクスを確認できる。分隊AとBは互いに直接射撃を使用した場合、共に+1TEMを受ける—分隊Aは砂丘クレストのすぐ後ろで、その時にクレストの一番上の高さにみえない高さから射撃するため、しかも、分隊Bは砂地で壕にいるためだ(7.42)。分隊が互いに間接射撃を用いた場合、分隊Bだけが+1TEMを受ける;分隊AのTEMは0である、だから、ことによるとFFMO/阻止の対象になる。

8.3 収容能力(Capacity):サンガーは1Sの壕と同じ収容能力を与えられる。[例外:どのサイズ/どのタイプでも、車両化でない砲1門はサンガーに配置してよい、サンガーのなから外へ射撃してよい。さらに、サンガーが砲を入れていると、分隊、ひとつのHS、又は操作班よりも多いMMCを絶対に入れてはいけない。サンガーの収容能力はその下で許されるユニット/砲の総数である、B27.44で定められたような“陣営ごと”ではないんだ。](どのタイプ/どの国籍に属する)サンガーの砲へ(要するに、サンガーカウンターの下への砲へ)人員配置をしたいと思う統制状態の歩兵分隊は、サンガー区域の中で/に隣接して展開を行わねばならない(自動的に許される、指揮官/国籍の要件に関係しない)、けれども、同じフェイスのサンガーの下に進入する(又はとにかく進入しようとする)直前にだけ行わねばならない。サンガーの収容能力は増やされない。

8.4 TEM (TEM):サンガーのユニットは+3 TEMを対OBA(及び対事前砲撃)で受ける、そして、+1 TEMをそれ以外の対攻撃で受ける[例外:CC、FT]。操作班はサンガーの設置された砲へ配置されている事にだけ、+2設置TEMを+1サンガーTEMの代わりに獲得してよい。

8.41 (砲盾 DRMの適用に先んじる)修整後KIAはサンガー/その占有者に対してサンガーカウンターの除去という結果となるのは、DCにより、OVRにより、70mm以上のHEの砲兵器/OBA攻撃により、又はHE CHにより起こした場合である。[全てへの例外:AP HE相当はそうした除去を起こす事ができない。]完全装甲化AFVによるサンガーのOVRはサンガーの除去を自動的に起こす、しかも、サンガーの砲も、ただし、そのOVRが解決された時にまだ走行可能である条件が付く。全ての残存する駒はその後、サンガーの恩恵のないままになる。

例:分隊と指揮官がサンガーの中でOBAにより攻撃された。KIAが+3サンガーTEMを適用してから起る場合、サンガーはどのユニットがKIAされたのかに関係なく除去される。OBAがCHに成功した場合、結果として影響を受けるユニットは-3TEM、及び他は+3TEMを受ける、でも、サンガーは今まで通り除去される。

8.5 移動(Movement):車両は進入を/通過をサンガーのあるヘクスでサンガーの存在によるヘクスの追加移動コストなしでしてよい[例外:塹壕が8.6によりそのサンガーへ突撃可能である場合、サンガーのヘクスCOTは倍になる。]

例:今度は、両砂丘は高いとする。こうして、分隊AとBは共にレベル1/2にいる(7.5)。小丘LOSの仕組みと7.512を用いて、前例の全ての記述がまだ、分隊Cを除いて、そのまま当てはめると、もはやB0とC1を確認できない、そしてまた、D0、H1、I1、又はJ0の壕内の/設置されたユニットも確認できない(6.44)。

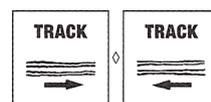
例:今、分隊Aが低い砂丘にいて、さらに、分隊Bが占有する砂丘は高いとする。いま、分隊Aはレベル0で、さし絵内の全てのヘクスをK2とK3へを除きLOSがある(もっとも、K1で壕内の/設置されたユニットを確認できないのではあるが;6.44)。分隊Bはレベル1/2で、いま、さし絵内の全てのヘクスを確認できる(6.41)。分隊Cも今では、そのLOS内にあるかの様にして最初の7.513例で記載されたヘクス全てを確認できる、ただし、H1、I1、又はJ0の壕内の/設置されたユニットを除く(6.44)。分隊AとBは互いに直接射撃を用いた場合、分隊Bだけが+1TEMを受ける—そして、それが壕にいない場合であっても+1砂丘クレストTEMを受ける(7.513)

8.51 底面命中(Underbelly Hits):完全装甲化AFVがサンガーをOVRしていると、D4.3により底面命中を受けやすい(そのサンガー内からのOVRでも)。[例外:AFVはサンガーの区域内にいるとみなされる、でも、底面命中に試みに向けたLOSはAFVが横切っているヘクスサイドの頂点へ引かれる;そのAFVが走行不能、又は破壊された場合、それはサンガーの区域に残されている。]底面命中の受けやすさはOVRを解決した後、もう適用できない。

8.52 砲(Gun):サンガーのスタック能力を超えない条件で(8.3)、砲はプレイ中にサンガーへ進入してよい—でも、サンガーへサンガーの区域から人力移動(C10.3)の成功した事により、+1TEMと1MF(人力移動のため2倍にする)の進入コストを使用しつつ進入してよい。このような訳で、砲はサンガーの外へ、車両へ載せる/と砲を連結する前に人力移動せねばならない。砲の人力移動を助力したいMMCは、サンガーの中になくてもそうしてよい。

8.6 塹壕(Trench):B27.6を参照する。¹⁶

9. 痕跡(Tracks)



9.1 痕跡¹⁷は地盤で描かれていない;代わりにSSRにより、そして、“TRACK”カウンターを痕跡の両端に(通常盤端ヘクスに)置く事で示される。痕跡はヘクスへ進入のMF/MPを下記を除くすべての修正をしてから

1下げる、最小値は1まで:

- 煙幕(A24.7);
- 歩兵、騎兵、又はワゴンがより高い高度区域へ進入している(B10.4);
- AFV/残がい(D2.14)の存在;
- 天候(E3.);
- 砲を牽引している(コンボイ移動を含む;E11.2);
- 車両/激しい(あるいは、濃い)砂塵(11.73-74)

○9.2 痕跡は道路でない、でも、痕跡も(道路も)砂地(7.31)、又はハマダ(3.31)によるボグ/走行不能DRを不用にできる[例外:ボグは、それでもなお、泥濘で適用される;11.8]。道路とは違い、痕跡はハマダ(3.4)、又は砂地(7.4)



9.2

に関する IFT の影響を打ち消さない。夜間で、ユニットは E1.531 に従って痕跡を“たどって”よい。

例：兵士が灌木地でない砂地ヘクスに、痕跡ヘクスサイドを横切って進入していると、2MF でなく 1MF を使う。歩兵は痕跡ヘクスサイド横切ってハマダヘクスに進入していると、今まで通り 1MF を使う。歩兵が痕跡ヘクスサイドを横切り、同時にレベル 0 からレベル 1 へ開豁地ヘクスを移動していると、今まで通り 2MF を使う (もともと、そのレベル 1 区域に煙幕がある場合 2MF を使わねばならないのだけ)。トラックがハマダヘクスへ痕跡ヘクスサイドを横切って進入していると、6MP でなく 5MP を使う；トラックが砲を牽引するかコンボイ移動するかの両方、又はどちらかをしている場合、7 でなく 6MP を使う。どちらにしてもそのトラックはそのヘクスにいる限り (又は、ハマダへ突撃可能な開豁地にある痕跡である限り) ハマダ走行不能の対象でない。操作班が砲を痕跡ヘクスサイドを横切って灌木地でない砂地ヘクスへ人力移動していると、4MF でなく 3MF を使う (しかも、3MF が人力移動 DR のために用いられる)。戦車が痕跡ヘクスサイドを横切り開豁地の小丘ヘクスを登っていると 2MP でなく 1MP を使う。



9.3 道路 (Roads) : SSR を除いて、地図盤 25 ~ 31 の唯一の道路が地図盤 25/25e で印刷されている。SSR 指定の道路が (舗装) 道路カウンターを 9.1 に従って配置し示してよい。

10. 丘陵斜面の石垣と生へ垣 (Hillside walls & Hedges) :

B9.6 を参照する。

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

11.1 この項のルールは所定のシナリオへ適用できるとは限らない、(シナリオの EC、及びシナリオが DYO かどうかなどの) 様々な状況次第である。下記の表はこれらルールが 適用する可能性がある / 適用される シナリオのタイプである。いつ、どの様にしてそれが実際に実施されるかの詳細について個々のルールそれぞれを参照する。

乾燥地帯の気象条件まとめ (Arid Climatic Summary)

ルール	適用してよい / 実施してよいのは次の時だけ
乾燥地帯天候チャート (11.2) 乾燥地帯 EC チャート (11.4) 乾燥地帯風力チャート (11.5)	DYO シナリオは乾燥地帯 (北アフリカ、中東、地中海の島、又は東アフリカ; 11.2 参照する) に設定されている。
時間帯の表 (11.3)	DYO シナリオが砂漠の地図盤 (F.1) を 1 つでも使用する。
日光の視覚障害 (11.61-.612)	昼間シナリオが砂漠地図盤を 1 つでも使用し、しかも、天候が曇天 (又は泥濘と曇天) でない。
(強烈な) 陽炎 (11.62-.624)	昼間シナリオが北アフリカ (11.2) に設定され、砂漠地図盤を 1 つでも使用し、しかも、天候が曇天 (又は泥濘と曇天) でない。
濃い、とても濃い、極めて濃い砂塵 (11.73-.732) 砂塵が及ぼす風 / 突風 (11.76-.761)	シナリオは砂漠地図盤だけを使用し、EC は乾燥 (Dry) が異常乾燥 (Very Dry) で、しかも、ステップ地形 (13.2) が導入されていない。
DYO 砂塵表 (11.701) 薄い・並の砂塵 (11.71-.72) 車両の砂塵 (11.74) FFE の砂塵 (11.75)	シナリオが 1 つでも砂漠地図盤を使用し、EC は乾燥 (Dry) が異常乾燥 (Very Dry) である [例外: 異常乾燥はステップ地形が導入される場合だけ]。
砂漠の泥濘 (11.8)	シナリオは乾燥地帯 (11.2 参照) で設定され、地図盤だけを使用し、しかも、泥濘 (11.2; 11.4) が導入されている。

11.2 次のチャートは E3 "Temperate Weather Chart (温帯天候表)" の代わりに使用して (北アフリカ [エジプト、リビア、チュニジア、モロッコ、又は、アルジェリア]、中東 [シリア、レバノン、パレスチナ、イラク、又は、ペルシャ]、地中海の諸島、又は東アフリカとして定める) 乾燥地帯で、設定する DYO シナリオの天候を決定する — たとえ 砂漠でない地図盤をいくらかを / 全てを 使用している場合であっても決定する。

乾燥地帯天候チャート (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	晴天と突風
3	晴天と突風	晴天と突風	晴天と突風	晴天と突風
4	晴天と突風	晴天	晴天	晴天
5	晴天	晴天と突風	晴天	晴天
6	晴天	晴天	晴天	晴天と突風
7	晴天と突風	晴天	晴天	曇天
8	晴天	晴天	晴天と突風	曇天
9	晴天	晴天と突風	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) : DYO シナリオで (のみ)、1 つでも砂漠の地図盤を使用すると、時間帯 ¹⁸ dr が初期配置に先立ち (天候へサイ振りをしてから、でも、EC の DR の前) に行われて、下記表により適切なルールを採り入れる。天候が曇天、又は泥濘と曇天である場合、"Night (夜間)" を除くいずれの結果も "None (ない)" として扱われる。相互のプレイヤーで同意するなら、"Night (夜間)" の結果は代わりに "None (ない)" として扱われてもよい。

時間帯 (TIME OF DAY TABLE)

dr 結果	影響
1 朝方 (Early Morning)	* 日光の視覚障害 (11.611) が導入される。シナリオが 11 月 ~ 4 月の設定である場合、さらに Mist (霞 :E3.32) が導入される。EC は自動的に Moist (湿潤) (又はよりより湿った) になる; 11.6111。
2 午前中 (Mid Morning)	* ↑ 強烈な陽炎 (11.621) が導入されるのは、シナリオが 5 月 ~ 9 月の設定である場合。そうでなければ、陽炎 (11.62) が導入される。
3 正午 (Midday)	* ↑ 強烈な陽炎 (11.621) が導入される。
4 午後の中ごろ (Mid Afternoon)	* ↑ 陽炎 (11.62) が導入される。
5 夕方 (Late Afternoon)	* 日光の視覚障害 (11.611) が導入される。
6 夜間 (その他) (Night[other])	E1 項 (又は "None" は、両プレイヤーの同意がある場合) が導入される。

* 導入 "None (しない)" ののは、天候が曇天 (又は泥濘と曇天) の場合。
† 導入 "None (しない)" ののは、シナリオが北アフリカ (11.2) で設定されない場合。

11.4 環境条件 (Environmental Conditions) : 次のチャートは B25.5 の "EC Chart (EC チャート)" の代わりに使用して乾燥地帯 (11.2) に設定した DYO シナリオの EC を決める — たとえ 砂漠でない地図盤をいくらかを / 全てを 使用している場合であっても決定する。

乾燥地帯 EC チャート (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		



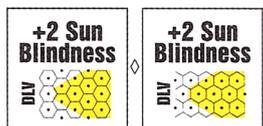
11.5 風力 (Wind Force) : 次の表は B25.63 の "Wind Force Table (風力表)" の代わりに使用して乾燥帯 (11.2) に設定したシナリオ開始時の風力を決める — シナリオが少しでも / すべて 砂漠でない地図盤を使用していたとしても

乾燥帯の風力表 (ARID WIND FORCE TABLE)

dr	風力	結果
1	無風 (No Wind)	風向 DRM なし
2-5	弱風 (Mild Breeze)	風向 DRM と煙幕の拡散
6	強風 (Heavy Wind)	自動的に風下へ延焼; 風上でない

11.6 砂漠の視界不良 (Desert Low Visibility) (DLV) : DVL は用語であり、日光の視覚障害 (Sun Blindness) (11.61)、陽炎 (Heat Haze) (11.62-621)、そして、薄い砂塵と並の砂塵 (Dust) (11.71-72) を分類するために使用している。DLV 妨害は、特に指示がない限り、LV 妨害 (E3.1) とまったく同じ様に扱われる。DVL 妨害は、LOS が B.10 により遮断されているかどうかを判定する時、適用されない (要するに、含めない)。

11.601 HIP/ 隠蔽 (HIP/Concealment) : いずれかの DVL のタイプが導入される時、隠蔽地形で HIP を使用している壕は、(A12.33 に従って) もっぱら LOS をきっかけとして明らかにされる、ただし、見ている側の敵ユニットが壕の 6 ヘクス以内にいる場合に限られる、そして、隠蔽地形は 17 ヘクス以上、混乱でない敵地上ユニットすべてから離れると、歩兵 / 設置した砲が "?" を獲得する (だけ) の目的にに対して、LOS 外にあるとして扱われる。[例外 : 導入された唯一の DVL が日光の視覚障害 (11.61) である場合、このルール (11.601) が適用される、ただし、HIP の塹壕 "?" を手に入れようとしているユニットはそうした敵ユニットすべてについて日光の視覚障害区域内にいる場合に限られる。]



11.61 日光の視覚障害 (Sun Blindness) : 日光の視覚障害はひとつでも砂漠の地図盤を使用するシナリオでのみ、しかも、シナリオの天候が今の時点で曇天 (又は泥濘と曇天) でないと生じる可能性がある。これらの状態が満たされ、

しかも、SSR が時間帯 dr (11.3) が日光の視覚障害を指定した時に必ず、次に述べるルールが導入される。

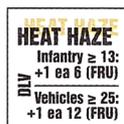
11.611 朝方 (Early Morning) : 朝方の場合、各 TH (及び砲兵器でない IFT) DR は [例外 : OBA ; DC ; FT ; 火線 ; 特定の付随攻撃] + 2 日光の視覚障害 DVL 妨害 DRM を受ける、ただし、すべてが次に述べる状態が満たされる条件がある :

- 射撃側も目標もどちらも航空ユニットでない ;
- LOS は目標のほうへ東寄りの方向にあり、そして、添付するさし絵の 1 つにある日陰エリアの範囲内 (又はエリアの拡張部分) に全体が置かれる ;
- その LOS が (目標を通りすぎて対戦エリアの端まで延ばした時に) 目標よりも 2 レベル以上の高さの障害物により遮断されない ; かつ、
- 射撃側 / 視認兵 / (盤外の) 観測員は目標より 2 レベル以上高くなく、目標と同じヘクスにもいない

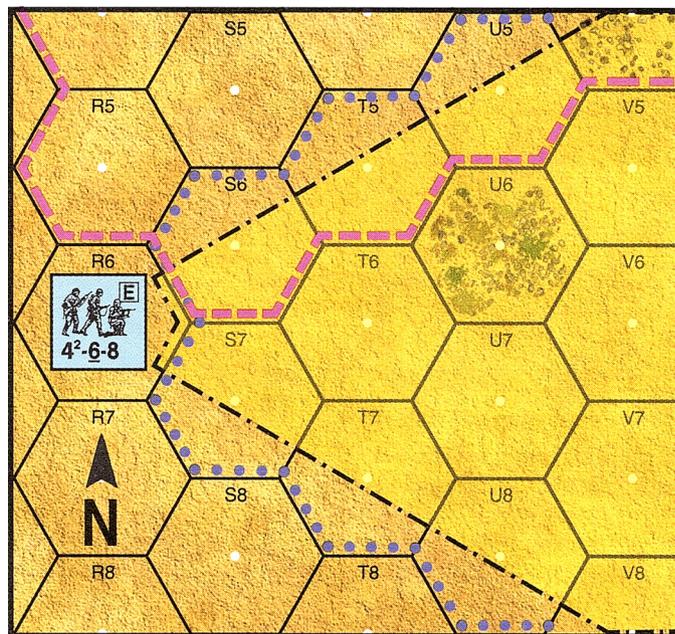
フェイズ側が非フェイズ側の区域への進入を、MPH 間に、非フェイズ側の日光の視覚障害区域内に位置するヘクスサイドを横切って (又は頂点から) する場合、その日光の視覚障害 DVL 妨害はその MPH 間に非フェイズ側による対フェイズ側攻撃それぞれへ適用する。

11.6111 EC (EC) : 朝方で日光の視覚障害が導入された時、EC は自動的に湿潤 (Moist) である [例外 : 雨降りの場合、又は泥濘が存在する場合、EC はそれぞれ多湿 (Wet) 又は泥濘 (Mud) である]。¹⁹

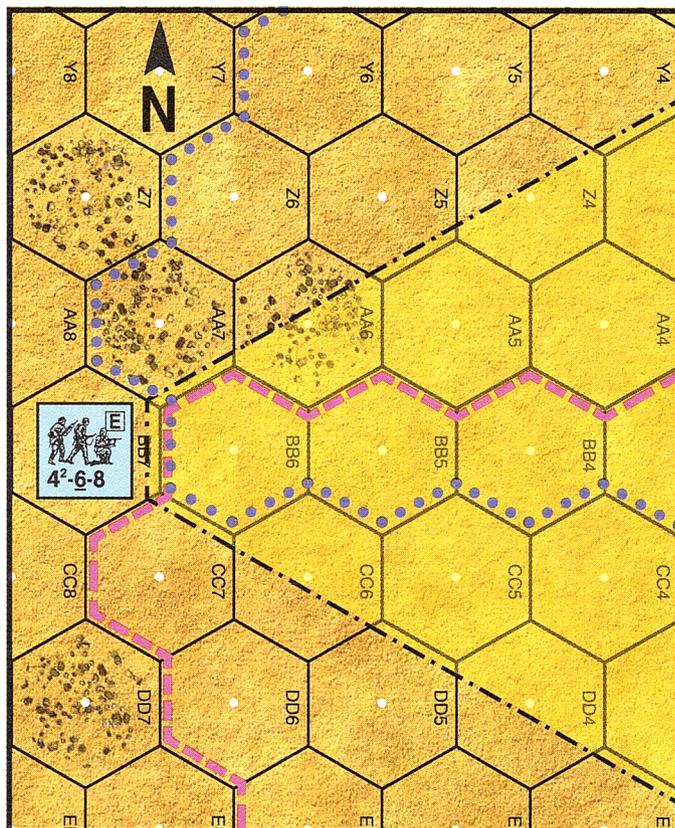
- 11.612 夕方 (Late Afternoon) : 夕方の場合、日光の視覚障害は 11.611 に従って適用される、でも、西の方向で [例外 : 11.6111 が適用されない]。



11.62 陽炎 (Heat Haze) : 陽炎は北アフリカ (11.2) に設定したシナリオでのみ、それが 1 つでも砂漠の地図盤を使用し、しかも、天候が曇天 (又は泥濘と曇天) でないと起こる可能性がある。SSR、又は時間帯 dr (11.3) が陽炎が導入されると指示する時、必ず、DVL 妨害 DRM が特定の射程で TH (及び砲兵器でない IFT) の DR へ適用される [例外 : OBA ; 火線 ; 特定の付随攻撃 ; 地域目標に対する攻撃]。対歩兵でこの DRM は初めの 12 ヘクス射程を超えたヘクス毎 (切上げ) に +1 である ; 対車両 / PRC 目標のそれは初めの 24 ヘクス射程を超えた



例 : ひとつ目のさし絵が表わすのは、黄色い日光の視覚障害区域について分隊が朝方の間に東にある、文字ヘクス列が北-南へ広がる日光の視覚障害を向いているところである。さらに、分隊が東を向く砲に人員配置される場合、その CA は青い点で示す通りである。CA が北東へ向いた (ピンクの破線で示す通りの) 場合、日光の視覚障害の一部がそれでもなお、その CA の範囲内に示されたとおりある。分隊の / 砲の LOS は地上目標へ示された日光の視覚障害区域を出た場合、その区域の +2 DRM は適用しない。



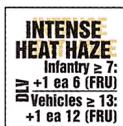
例 : 2 つ目のさし絵が表わすのは黄色い日光の視覚障害区域について分隊が朝方に東にある、文字ヘクス列が東-西へ広がる日光の視覚障害を向いているところである。さらに、分隊が北東か南東を向く砲に人員配置される場合、砲が設定できる 2 つの CA はそれぞれが青い点とピンクの破線で表わされる。分隊の / 砲の LOS は地上目標へ示された日光の視覚障害区域をでる場合、その区域の +2 DRM は適用されない。注意する事は、2 つの例で日光の視覚障害の "外側の" ヘクスは、それらのヘクスの中心ドットが区域内にあっても、その区域内でない複数の頂点がある。



11.62

12ヘクス毎(切上げ)に+1である。[例外:航空の攻撃側;11.622。]

例:陽炎が+1DVL妨害DRMを対歩兵の13~18ヘクスの射程で生じる、+2を19~24ヘクスで、等。対車両/PRCのそれは+1DRMを25~36ヘクスで生じる、+2を37~38ヘクスで、等。



11.62 強烈な陽炎 (Intense Heat Haze): 強烈な陽炎は通常の陽炎として同じ方法で起こる、そして、11.62 で定めた通りの同じ影響を与えられる、次のことを除いて、対歩兵で初めの6ヘクス射程を超えたそうした射撃へ、及び対車両/PRCで初めの12ヘクス射程をこえたそうした射撃へ適用される。[例外:

航空の攻撃側;11.622。]

例:強烈な陽炎が+1DVL妨害DRMを対歩兵の7~12ヘクスの射程で生じる、+2を13~18ヘクスで、等。対車両/PRCのそれは+1DRMを13~24ヘクスで生じる、+2を25~36ヘクスで、等。

11.622 航空 (Aerial): 陽炎は+1DVL妨害DRMを航空ユニットの地上支援(E7.4) 攻撃へ、射程に関係なく加える。強烈な陽炎はこのDRMを+2まで増やす。両タイプの陽炎は+1DRMを航空機の視認TC(E7.3)へ、射程に関係なく加える。

11.623 目標タイプ (Target Types): 地域目標タイプ(又は盤上の観測員へのOBA着弾dr)を歩兵(騎兵)、及び車両の敵目標を含むヘクスに対して用いる場合、適用できる(強烈な)陽炎DRM/drmの小さい方だけを適用する。HE弾か煙幕弾を敵車両も敵の確認済み歩兵/騎兵も含まないヘクスに撃っている場合、DRM/drmは、歩兵がそのヘクスにいた場合に適用されるのが使用される。

11.624 盤外観測員 (Target Types): 陽炎の両タイプ共に+2drmを盤外観測員(C1.63)のOBA着弾drへ加える。

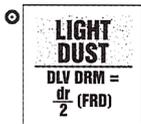
11.7 砂塵 (Dust): 砂塵²⁰はいくつかの方法で生じる可能性がある:SSRにより、DYOのdr(11.701)、又はプレイの成り行きでの特定の出来事により(11.74-.761)。砂塵は[例外:車両/FFEの砂塵;11.74-.75]5レベルの濃さいずれかで、薄いから、極めて濃いまでの範囲で存在する。薄いと並の砂塵はDVLのタイプである。影響について様々なタイプの砂塵は同時に生じる場合、累積される[例外:LOSに対するDLV砂塵(11.6);視認TC(11.793)]。

11.701DYO(DYO):最初のRPhの開始前に、薄い/濃い砂塵が(11.71か11.73それぞれで定めた状況により)存在する可能性があるDYOシナリオは、DYO"Dust Table"(砂塵表)で、両陣営が初期配置した後、しかも、風力を決められた後からdrをする。(ある場合)結果として生ずる砂塵濃度はすぐに導入される、けれども、風の変化DR(11.76)により変更できる。ステップ地形(13.2)が導入された場合、"濃い"砂塵の結果は代りに"並"として扱われる。

DYO 砂塵表 (DYO DUST TABLE)

修正後 dr 濃さ	drm
≤ 5 なし	+1 微風が導入された場合
6~7 薄い(11.71)	+2 強風が導入された場合
8~9 並の(11.72)	+3 このシナリオで利用できる事前砲撃(C1.8)ごと
≥ 10 濃い*(11.73)	

*[例外:並であるのはステップ地形(13.2)が導入される場合]

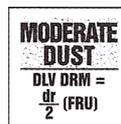


11.71 薄い砂塵 (Light Dust): 薄い砂塵は、1つでも砂漠の地図盤を使用するシナリオでのみ、しかも、その時のECが乾燥か異常乾燥である場合に限られる[例外:異常乾燥は、ステップ地形(13.2)が導入される場合に限られる]。薄い砂塵が導入される間ずっと、TH(そして、砲兵器でないIFT)DRそれぞれが[例外:OBA;DC;FT;火線;特定の付随攻撃]後に続くdr²¹を行い、そのdrが½(切下げ)されたのと同じ砂塵DVL妨害DRMを受ける。関連項目11.79-.794。

11.711 阻止 (Interdiction): LV妨害のタイプであるので、薄い砂塵も並の砂塵もどちらもFFMOを打消さない。とはいえ、どちらかが導入される時、その後続くdrが阻止DRごとに行われる;このdrは砂塵DRMを11.71か11.72により起こる(適用できる場合に)、でも、その符号(プラスマイナス)を逆にして、そしてそのdrが修整前の阻止DRを修整する。潰走するユニットは損耗を被るのは修正後DRによるNMC失敗の場合に限られる[例外:修整前12は今まで通りユニットを除去する;A10.31]とても濃い、及び極めて濃い砂塵、そして、車両の/FFEの砂塵はLOS妨害でありそれは阻止をさせない。

F

例:潰走するユニットは薄い砂塵(だけ)のあいだ、阻止される。続いて起るdrが6の場合-3DRMを受ける;4か5の場合、-2DRM;2か3の場合、-1DRM、そして、1の場合、DRMを受けない。従って阻止されるユニットが7の士気を与えられている場合、そして、サイの目がNMCへ修整前8であるのだが、続いて起るdrは4以上の修整前drである場合、影響をうけないでいる。



11.72 並の砂塵 (Moderate Dust): 並の砂塵はまさに薄い砂塵の時と同じに扱われる、ただし、続いて起るdrが½(切上げ)される事はない。



11.73 濃い砂塵 (Heavy Dust): 濃い砂塵が生じる可能性は、砂漠の地図盤しか使用しないシナリオで、しかも、ECが乾燥か異常乾燥である、それでいて、ステップ地形(13.2)が導入されない場合に限られる。濃い砂塵が導入される間ずっと、LOS妨害DRMは、薄い砂塵DRMを被る各攻撃タイプへ適用される射程の½(切上げ)と同じになる。その上で、薄い砂塵が導入される、だから車両/騎兵の各ユニットが追加1MP/MFを使って新たなヘクスへ進入しなければならない。LOS妨害がある事で、濃い砂塵はFFMOを打消す。

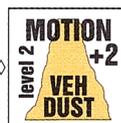
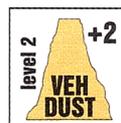


11.731 とても濃い砂塵 (Very Heavy Dust): とても濃い砂塵は濃い砂塵の時とまったく同じに扱われる - ただし、そのLOS妨害DRMは攻撃の射程と同じになり、BUのAFVは追加1MPを使って(11.73により求められる追加MPも加えて)新たなヘクスに進入しなければならない、急速歩/ギャロップの使用は禁止される、航空ユニットによる攻撃/に対する攻撃は認められない、そして、全ての回収drは+1drmを受ける。



11.732 極めて濃い砂塵 (Extremely Heavy Dust): 極めて濃い砂塵は、とても濃い砂塵の時とまったく同じに扱われる、ただし、並の砂塵(11.72)が薄い砂塵のときの代りに適用される、そして、航空でないユニットへのB/Xナンバーが1下がる。

例:分隊が4FPで濃い砂塵の3ヘクス射程を射撃すると、+2LOS妨害DRMへ薄い砂塵DRM妨害DRMである0,+1,+2、又は+3を加える。とても濃い砂塵で射撃した場合、薄い砂塵DRMが同じ方法で適用可能であるがLOS妨害DRMは+3である。極めて濃い砂塵で射撃する場合、LOS妨害DRMはまだ+3であるが、とにかく並の砂塵DRMが+1,+2、又は+3かかる。攻撃が0射程(TPBf)の場合、軽い砂塵DRMだけが濃い砂塵で、又は極めて濃い砂塵で適用される、しかも、並の砂塵DRMだけが極めて濃い砂塵で適用される。分隊の攻撃が2残留火力を残したとして、別のユニットがあとで残留火力により攻撃された場合、DLVDRMはいっさい適用されない、でも、FFMO/FFNAMは適用してよい。DLVDRMが適用されずに判定されるのは、LOSが妨げられた場合である(11.6)



11.74 車両の砂塵 (Vehicle Dust): 薄い砂塵が(11.71で定めた状況により)存在できる時つねに、さらに車両の砂塵が起る可能性がある。そうしたシナリオで、車両のいずれのタイプも新たなヘクスに2MP以下のコストで進入する時、"Vehicle Dust"(車両の砂塵)カウンターが直ちに(要するに、防衛臨機/移動中射撃攻撃の前に)いま離れたばかりのヘクスの基準レベルに置かれる[例外:砂塵カウンターがいっさい置かれなければならないのは、車両がいま離れたばかりのヘクスで起動MPを使った場合、舗装道路ヘクスサイドを経てヘクスを出て行った場合、そのヘクスを出て行く中で、さらに、車両がプレイしているエリアも出て行った場合、現時点で自身のMPにAFVによる援護(D9.31)を使っている/使っていた、又は強風/突風が実行されている場合]。砂塵カウンターはそのヘクスから直ちに取去られる、次に述べる1つが生じた時である:

- 車両が現在のヘクスを離れる;²²
- 風の変化DRが強風/突風/雨をもたらす;
- 車両は機動中でなく次の自車PFPを始める;又は
- 車両はすでに機動中で次の自身のMPを始める、しかも、なんらかの理由のためMPを使った。



F

11.8

そうでないと、車両の砂塵は、あらゆる点で、通常の漂流する拡散煙霧として扱われる [例外：視認 TC; 11.793]、それ故に、DLV のタイプではなく 2 レベルの + 2 LOS 妨害である。車両はヘクスへ進入するのに最小限求められるよりも多くを使えないわけではないので (D2.18)、新たなヘクスに進入する時、車両の砂塵を起こさないために必要以上の MP 消費を意思表示してよい。車両により生じた車両の砂塵は、その後でその車両が破壊されると、所有者の次 PFFh の開始で取除かれる (又はもっと早く、上記で記載した状況の 1 つに)。車両の砂塵カウンターの裏面が裏へ返されて置かれるのは、車両が砂塵を起こし、そして、自身の MPH を機動中で終える、2 つの事を起こした場合である。

例：車両が自身の MPH を始める、起動 MP とそれから 1MP の使用により、砂漠の開路地ヘクスへ進入する。車両の砂塵はちょうど出たばかりのヘクスでいっさい起きない。そのあと煙霧を含む砂漠の開路地ヘクスに進入する、そうするのに 2MP を使っている。車両の砂塵カウンターがこの時、出たばかりのヘクスにすぐ置かれる。現在のヘクス内のその車両による、それより先の MP 消費は — たとえば、VCA 変更、OVR コスト、sD 使用、停止 MP、など — 砂塵カウンターが置かれるべきかどうかを決定する時に考慮されない。(車両がヘクスに進入するのに 3MP 以上使うことができたなら、そしてそれが出て行ったヘクスに車両の砂塵を起こす事を防いでいる。砲を牽引する場合は除いては、車両は煙霧ヘクスへの進入にとにかく 3MP を使用するしかなかった、こういうわけで、車両の砂塵を起こさなかった。) 車両が停止して次の自軍 PFFh を始めた場合 (又はその間で破壊された場合)、最後に置かれた車両の砂塵カウンターは次の自軍 PFFh の開始時に取り去られる (白の拡散煙霧と一緒に; A24.4); とはいえ、自身の MPH を機動中で終えた場合、砂塵カウンターは次の自身の MPH で車両の初めての MP 消費の際にただちに取り去られる (ただし、合間で車両が破壊された / 麻痺した / 衝撃を受けた / 走行不能になった場合をのぞく、その場合に砂塵カウンターは次の自軍 PFFh の開始時に取り去られる)。

11.741 小隊 / コンボイ 移動 (Platoon/Convoy Movement) : 小隊移動 / コンボイ移動を使用している時、車両の砂塵が、各インパルスの終了時にだけ、防衛臨機射撃 / 移動置中射撃の前に、置かれる / 移し替えられる。

11.75 FFE の砂塵 (FFE Dust) : (11.71 で定めた状況により) 薄い砂塵が存在する可能性がある時必ず、次に述べる変更が FFE LOS 妨害 (C1.57) に起こる:

- HE 効果弾の FFE LOS 妨害は爆煙のヘクス毎に + 1 になる;
- 攪乱砲撃 FFE の FFE LOS 妨害は通常の FFE 妨害 DRM を (要するに、C1.57 通りに) 爆煙のヘクス全てに起こす;
- 弾幕砲火 (E12.52) の FFE LOS 妨害は爆煙のヘクス毎に + 1 になる;
- 移動弾幕 (E12.75) の FFE LOS 妨害は爆煙のヘクス毎に + 2 になる。

風力 / 突風は FFE 砂塵へ影響をいっさい与えない

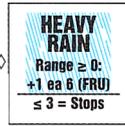
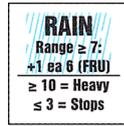


11.76 風と突風 (Wind & Gusts) : [注:これらのルールは(11.73 で定めた状況に従い) 濃い砂塵が起る可能性がある時だけ適用できる。] 風力 / 突風は砂塵を起す可能性がある、さらにその濃度を増減する可能性もある; そうした変化は風の変化 DR を行う際にただちに起こされる。各プレイヤーターンで、強風、かつ、突風が実行されると、砂塵の濃度は 1 レベル増える; これらの状況の両方が連続してプレイヤーターン間で実行される場合、この増加はプレイヤーターン毎に累積される。強風 / 突風が実施を止めるときは常に、砂塵の濃度は 1 レベル下がる。強風 / 突風以外の出来事が砂塵の濃度にいっさい影響を及ぼさない。²³

例：シナリオが砂漠の地図盤だけを使用して乾燥の EC、弱風、そして、砂塵なしで始めるとする。1 度目の風の変化 DR が突風を起こした — でも、今は砂塵が生じない。2 度目の風の変化 DR で、突風は止むが強風が起こる; それでも砂塵はない。とはいえ、3 度目の風の変化 DR が再び突風を起こした; この時薄い砂塵が実行される (強風と突風の存在による)。4 度目の風の変化 DR がまたもや突風を起こした場合、砂塵の濃度は並へ上げられる (突風が 2 連続プレイヤーターン間に実行された結果による)。5 度目の風の変化 DR は強風が突風を、又はその両方を終わらせる場合、並の砂塵は薄い砂塵になる — でも 6 度目の風の変化 DR により濃度をさらに下げられる事はない (降雨が起きた場合は別だけ)。

11.761 強風 (Heavy Wind) : 砂塵濃度のいかなるレベルであっても (11.71-732)、まともに強風を受ける攻撃は [例外：航空機の地上支援; E7.4] 別ヘクスの目標に対して (PBF が適用される場合でも)、追加の + 1 DVL 妨害 DRM を受ける。"まともに受ける"とは、射撃側 (又は視認兵 / 観測員) のヘクスを出る時、LOS/LOF が隣接するヘクスを横切る、あるいは隣接するヘクスのヘクスサイド

に沿って置かれる時に発生する事と定義される、その隣接ヘクスは、射撃側 (又は視認兵 / 観測員) のヘクスからちょうど風上に位置している隣接ヘクスの事である — 要するに、隣接ヘクス、それが風向きカウンターでの - 1 に該当している。



11.77 雨 (Rain) : 雨が降るとき必ず、全種類の砂塵はたちまち消滅する、しかも、どれもが以後のシナリオ間で再び起こる事はない。



11.78 夜間 (Night) : 今の砂塵濃度のレベルは (11.71-732) 星弾、IR、そして、火災の能力を下記のような照明区域 (E1.9) まで減らす:

- 薄い / 並 (に限り) : 星弾はそれ自体のヘクスと 2 ヘクス内の他の全てを照らす; IR はそれ自体のヘクスと 4 ヘクス以内の他の全てを照らす; 火災は影響をうけない。
- 濃い : 星弾はそれ自体のヘクスと隣接する他の全てを照らす; IR はそれ自体のヘクスと 2 ヘクス以内の他の全てを照らす; 火災の照明範囲はそのヘクスの燃えている屋上でないレベル数に等しい。
- とても濃い : 星弾はいっさいヘクスを照らさない; IR はそれ自体のヘクスしか照らさない; 火災は濃い砂塵に関するそれと同じに扱う。
- 極めて濃い : 星弾も IR もどちらもどこも照らす事はない、それでいて、火災はそれ自体の区域だけ照らす。

11.79 雑則 (Miscellaneous) : プレイに関する他の部分への砂塵の影響は (あれば) 下記で定められている。

11.791 OBA 精度 (OBA Accuracy) : 他の妨害タイプのように、全ての DLV DRM が drm として OBA 着弾判定 dr (C1.62) へ、(盤外) 観測員の LOS を基にして適用できる。[例外：日光の視覚障害 (11.61) も強風、及び突風 (11.761) もいづれも観測機 (E7.6) からの LOS に影響を及ぼさない。関連項目 11.623-624。]

11.792 建物内 (In Building) : DVL も、車両の /FFE の砂塵も、どちらも LOS がまるごと同じ建物内に置かれていと影響を及ぼさない。

11.793 航空 (Aerial) : 砂塵のどのタイプ / どのレベルも合わせて + 1 DRM し、かつ視認 TC へ (E7.3) 加えないが、特に記述された場合は別として、全てのタイプ / レベルが累積する DRM を空地射程 (E.5) を用いる通常の方法で航空ユニットによる / に対する 攻撃へ加える [例外：空中戦 (E7.22); 重 AA 射撃 (E7.52)]。

11.794 残留火力 / CC (Residual-FP/CC) : 砂塵は、タイプ / レベルに関係なく、CC 攻撃へ影響をいっさい与えない、そしてまた、火線により置かれた残留火力も下げないし、火線攻撃へも影響を及ぼさない [例外：重い (又は濃い) 砂塵は FFMO を打消さない; 11.73-732]。

11.8 泥濘 (MUD) : (乾燥天候チャートか SSR により) 泥濘が乾燥地帯 (11.2) で設定したシナリオで砂漠の地図盤だけを使用して存在する時、ボグ (D8.23) への影響を決める通常の方法が使用される、でも、ハマダへ突撃可能な開路地ヘクスだけ [例外：灌木地、ハマダ、又は砂地でない] 秘密裏 dr のために進入したヘクスとして数に入れる。そうした開路地ヘクスがハマダ走行不能の原因となり得ない (それでもまだ 3.32 がオートパイへ適用されるのだが)。この可能性についてボグは、ヘクスの舗装道路の使用でのみ打消される。不整 / ステップ地形 (13.1-2) が導入されるか砂漠でない地図盤が使用されているの両方、又はどちらか一方である場合、D8.23 が通常通り 11.8 の代りに適用される。

例：D8.23 の秘密裏ボグ判定 DR が車両がボグする指し示して、秘密裏 dr が 2 である場合、車両は 2 つ目の 灌木地 / ハマダ / 砂地 でない、そして自身の MPH で進入したハマダへ突撃可能な開路地でボグする、ただし、それは舗装道路ヘクスを経てそのヘクスに進入していない条件がある。



12.

12. 砂漠オーバーレイ (Desert Overlays)

(関連項目 A2.7-.76)

12.1 [特記：以下のルールの多くがオーバーレイ X1 と E1 へ適用されない。これら 2 つのオーバーレイを切り離す前に 12.43 と 12.501 を参照する。]

いくつかのオーバーレイが HOLLOW LEGIONS に入っている。それぞれが使用する前に切り離さねばならない。そうする時、オーバーレイの関わりのないヘクスサイドの端のすぐ内側を切りなさい。オーバーレイの関わりのない端に沿う事が重要なんだ、ルールでは、地図盤のヘクスサイドと頂点だけが重要だからだ。

12.2 SSR の配置 (SSR Placement) : A2.73 を参照する。

12.3 無作為配置 (Random Placement) : DYO 砂漠のシナリオを準備する時、オーバーレイは、両プレイヤーが同意する場合、無作為配置される可能性がある。でも地図盤 26 ~ 31 か 25e (12.5) のレベル 4 の部分の両方、又はどちらかに限られる。まずは、使用される地図盤を初期配置してからどこが北の方向かを決める。それから dr をしてオーバーレイ密集 drm を調べる、以下の表を使用する：

dr	オーバーレイ密集 drm
≤ 2	- 2
3 ~ 4	- 1
≥ 5	0

その後、dr をプレイする地図盤ひとつへ行う、以下の表とオーバーレイ密集 drm を用いる：

修正後 dr	結果
≤ 1	2 つのオーバーレイが地図盤の半面ごとに置かれる；
2	1 つのオーバーレイが地図盤の半面ごとに置かれる；
3	1 つのオーバーレイが北よりか東よりの地図盤の半面に置かれる；
4	1 つのオーバーレイが南よりか西よりの地図盤の半面に置かれる；
≥ 5	オーバーレイはその地図盤にいっさい置かれない。

次に、オーバーレイを収容する地図盤の半面ごとに、DR を行う (又は、2 度 DR するのは修整後 dr がちょうど "1" になっていた場合)、各 DR の色付き dr と白の dr それぞれを読み取り、以下の表を参考にして選択されたオーバーレイを調べる。そうしたオーバーレイを適切な地図盤の半面へ乱雑に置く、さらにまた、プレイするエリアでほかの関連する地図盤それぞれについて 12.3 の手順を繰り返す。

DYO 砂漠のオーバーレイ表
(DYO DESERT-OVERLAY TABLE)

色付き dr	白の dr	オーバーレイ	色付き dr	白の dr	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 を参照する

**12.42 を参照する

†12.44/.45/.46 を参照する

12.31 ヘクス列 (Hexrow) : 全てのオーバーレイが選択された後、それぞれが適当な位置に置かれねばならない。ひとつをおもて面にしてから DR を行う、それらの合計が、以下の表によりオーバーレイ "1" が置かれる所であるヘクス列をもたらす：

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 方向を合わせる (Orientation) : 無作為選択したオーバーレイの "1" を含むヘクス列を決定した後で、もう一度 DR を行いオーバーレイの正確な位置を決める。色付き dr に 2 を加えると、オーバーレイの "1" ヘクスを乗せるヘクスの座標ナンバーとなる。白の dr は無作為方向 dr (B.8) として扱われオーバーレイの "2" ヘクスをその "1" ヘクスと呼応する位置に置く。さらにまた、他のオーバーレイそれぞれについて 12.31-.32 手順を繰り返す。単ヘクスオーバーレイは両プレイヤーの合意より向きを決めてよい、広く開放的な地形である砂漠の地図盤でそれらの LOS への影響はそれほど重要じゃない。

12.33 困難な事態 (Problems) : 12.3 の DR がすでに選択しているオーバーレイを判定した場合、利用できるものへ再びサイを振る。あるオーバーレイが重なる、又は別のものと隣接する場合、最後に置かれたものがヘクス列 / 向きを決めるために再びサイを振られる (12.31/.32) [例外: 可能な場合、ワジオーバーレイの "末端ヘクス" は別のワジの中にある。なるべくなら "末端ヘクス" の一ワジヘクスに隣接したほうがよい；関連項目 12.41]。オーバーレイの部分でプレイするエリアを越えて広がった所は使用できない (又は、その位置は、両プレイヤーが合意する場合まで再びサイを振られる)。明らかに相容れない地形がオーバーレイ E1 へオーバーレイを無作為に配置した時に起こる可能性がある；これが起こる場合、常識に従ってプレイヤーが互いに承諾してそれを解決する。



F

12.4 特別な扱い (Special Considerations) : あるオーバーレイは配置 / 使用に関する更なるルールを必要とする。これらルールは出版された、そして、DYO シナリオの両方へ特に指定がない限り適用される。

12.41 ワジ (Wadis) : A2.76 を参照する。DYO では、ひとつ目のワジオーバーレイが置かれた時、もう一つがすぐに加えられ (12.3 の DR をする事でない) ワジをプレイ・エリア端のひとつから、どこかもう一方の端まで切れ目ない経路をつくる (とにかかできる範囲で) ; こまかい割付けはプレイヤーが互いに承諾した上で決定されねばならない。

12.42 砂丘 (Sand Dunes) : 砂丘オーバーレイが選択された時、追加の、修正後 dr1 以下が配置するために起こされねばならない。すでに選択された各砂丘オーバーレイそれぞれが -1 drm を、すでに選択された各砂丘オーバーレイに行く時に、その dr へ加える、[例外 : この drm が -2 になるのは、同じ地図盤半面にあるすでに選択された 砂地 / 砂丘 オーバーレイが同じ盤上にある場合、あるいは、地図盤半面で (斜交いでも [頂点で]) 隣接している場合、地図盤半面が配置へのサイ振り振りをされている途中]。修正後 dr が 2 以上の場合、オーバーレイはいっさい置かない。それが 1 以下の場合、オーバーレイを置いてから別途 dr をする : 修正後 dr1 以下はその砂丘を高い砂丘 (7.5) にする、一方で他の結果は低い砂丘をもたらす。すでに選択された砂丘それぞれが -1 drm を (又は、-2drm を上記で定めた様に) この dr へ加える。

12.421 D 6 (D 6) : オーバーレイ D 6 は縁のないヘクスが入っている、それはより濃いめの黄色で区別できる砂地ヘクス (7.) でもある。このヘクスは通常の開豁地として扱われるのは、不整 / ステップ地形 (13.1-.2) が導入されている場合である。



12.43 X 1 (X 1) : オーバーレイ X1²⁴ は、1階建て石造建物のぎっしりとした密集が崖ですっぽりと囲まれている状態を表わしている。TEM についてこれらの建物は +4 である。とはいえ、小火器すべてがこの区域から別ヘクスへ射撃すると、他のすべての修整をする前に地域射撃として半減される。X1 を切り離す時、崖イラストの外側にそって切りなさい。



12.44 X 2 (X 2) : オーバーレイ X2 は 1階建て石造建物の霊廟を表わしている。その TEM は +1 である ; とはいえ、その区域が包囲 (A7.7) される場合、この TEM は 0 まで下げられる。それは回復 / 潰走のための建物とみなさない、そして、炎 / 火災の影響をうけない。

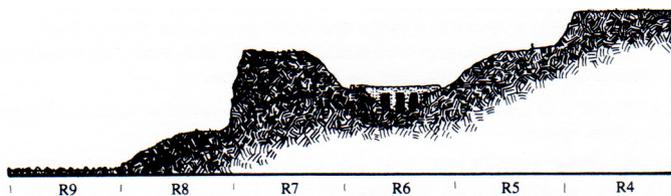


12.45 X 3 (X 3) : オーバレイ X3 はベドウィン族キャンプのテントを表わしている。それは寸分違わずシーズン中の麦畑の様に扱う、ただし、全域地形で全てのユニットへ 1MF/1MP の進入コストが与えられる事を除く。

12.46 X 4 と X 5 (X 4 & X 5) : オーバレイ X 4 と X 5 はそれぞれは一般的な集落、1階建て石造建物を表わしている。

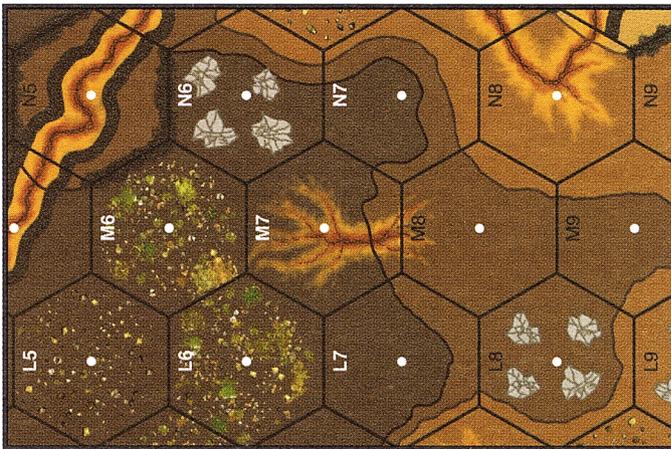
◎ 12.5 絶壁 (Escarpment) : 地図盤 25e は絶壁の部分を表わしている。²⁵ 地図盤 25e の地形は (ヘクス No. 10 の) レベル 0 から (より下位の数字ヘクスの) レベル 4 まで上がる — そして、他の地図盤がレベル 4 の長辺に対して突き合わされた場合、この追加された地図盤もレベル 4 である。

◎ 12.501 オーバーレイ E1 (Overlay E1) : 地図盤 25e はもとは WEST OF ALAMEIN の "E1" オーバーレイの代わりをしている。このオーバーレイは (このオーバーレイは HOLLOW LEGIONS の部分でない) 地図盤 25 にだけ使用され、しかも、A2.7 通りそれを置く。今まで通りオーバーレイ E1 を使用するひとへ、崖イラストの外側にそって、オーバーレイシートに記載した指示で定めた通りに切りなさい ; それ以外は、ヘクス・サイドでない内側を 12.1 で定めた通り切りなさい。配置した場合、地形は地図盤 25 のレベル 0 からオーバーレイのレベル 4 まで上がる — そして、他の地図盤がオーバーレイのレベル 4 の長辺に対して突き合わされた場合、これは追加された地図盤もレベル 4 である。E1 で印刷されたヘクス・サイドが地図盤のヘクス・サイドとまっすぐに揃わない場合、オーバーレイを重ねる線にそって、地図盤の折り目の凹んだ輪郭をたどれるまで折り目をつける。これでオーバーレイ長さを短くして地図盤に合わせられる。地図盤 25e の関連はオーバーレイ E1 にも同等に適用される。



地図盤 25 と共に置かれたオーバーレイ E1 のヘクス列 R 部分断面

12.51 MF/MP (MF/MP) : F.2A が地図盤 25e へ変わらず適用される [例外 : 砂漠の地形チャート MF/MP がレベル 4 ヘクスへ適用される — ようするに、これらはレベル 4 以上の基準レベル (又は稜線レベルなのは、それが存在する場合) があるもの — ただし、そうしたヘクスがより低い、ワジでないレベルから進入されていた場合を除く]。



例 : トラックは 25eM8 から L7 へ移動しながら 8MP を使う (4 [レベルを上げる] + 4 [B 章開豁地] = 8)。とはいえ、M7 から L7 へ移動している場合 5MP を使う (4 [レベルを上げる] + 1 [砂漠の開豁地] = 5) L7 から M7 へ移動している場合 — 又は M8 から M7 へ移動している場合 — 7MP を使う (6 [ワジに進入] + 1 [砂漠の開豁地] = 7)。L7 から M8 へ移動している場合 4MP を使う (B 章開豁地)。

12.52 灌木地 (Scrub) : 地図盤 25e の繁みの全てを灌木地として扱う、ただし、不整地形 (13.1) が導入されている場合を除く。

13. 代替地形タイプ (Alternate Terrain Types)

13.1 不整地形 (Broken Terrain) : SSR が指定して、不整地形が砂漠の地図盤に存在する場合、すべての灌木地は繁みとなり、しかも、全域地形とみなされる (B.6)、同時に、全てのハマダヘクスが岩場ヘクスとなり、さらに、それは半レベルの障害物でもある (従って瓦礫と同様に LOS に影響を及ぼしている ; 関連項目 6.412)。その上、渓谷地でない開豁地ヘクスそれぞれが [例外 : 灌木地でも、ハマダでも、又は砂地でもない] ハマダ (この時は岩場の) ヘクスに突撃可能であると、不整地ヘクスになる ; ようするに、+1 TEM がある隠蔽地形として扱われる (でも LOS 妨害でも、障害でもない)、2 倍の B 章開豁地 MF/MP コストを使い、しかも、すべての車両に対してボグヘクスとなる [例外 : 3.32 がそれでもなおオートパイについて適用される]。すべての点において、地図盤は今まで通り砂漠の地図盤とみなされる [例外 : F.1A, F.1C, そして 11.8 は適用されない]、そして、オーバーレイはそれに使用してよい。関連項目 12.421 と 12.52。

13.2 ステップ地形 (Steppe Terrain) : SSR が指定して、ステップ地形が砂漠の地図盤に存在する場合、全てのハマダが繁みとなり灌木地が林となる。その上、砂漠 LV (11.6) [例外 : (強烈な) 陽炎でなく ; 11.62-624]、車両の砂塵 (11.74)、そして、FFE の砂塵 (11.75) が適用される可能性がある、でも、EC が異常乾燥 (Very Dry) である場合に限られる。最後に、砂地オーバーレイを使用し麦畑を表わしてよい。これらのタイプである、繁み、林、そして、麦畑もまた全域地形 (B.6) として扱われる。前記以外、地図盤は今まで通り砂漠の地図盤とみなされる [例外 : F.1A-1C と 11.8 は適用されない]、そして、他のオーバーレイはそれに使用して良い (ワジと小峡谷がワジとみなされる)。関連項目 11.1 と 12.421。



13.3

13.3 サボテン垣根 (Cactus Hedge) : B9.7 を参照する。

13.4 サボテン群生地 (Cactus Patch) : B14.7 を参照する。

13.5 オリーブ園 (Olive Grove) : B14.8 を参照する。

13.6 ブドウ園 (Vineyard) : B12.7 を参照する。

- 13.7 ルリトウ [ユーフォルビア・コオベリ] (Candelabra Trees) : SSR が指定して、灌木地ヘクスは代わりにルリトウ・ヘクスにしてよい。ルリトウ・ヘクスは固有地形 (B.6) である、同じレベルの LOS を妨害し、+1TEM がある。ルリトウ・ヘクスは隠蔽地形である (A12.12)。次に述べる移動コストが使用されルリトウ・ヘクス進入する: 歩兵、1MF; ワゴン、2MF; 完全装軌化車両、2MP; 装甲車、又はオーバーレイ、3MP; トラック、4MP。ルリトウ・ヘクスの放火 No と延焼 No はそれぞれ "11" と "10" になる。

訳注、ルリトウ: 漢字名は珊瑚塔、別名、ユーフォルビア・コオベリ。アフリカの東南部、タンザニアから南アフリカにかけて分布している。高さは 3 ~ 6m ほどになる、トウダイグサ科の常緑多年草である。一目見ただけでは柱サボテンと見間違えような形状をしている。

Weblio 辞書より

脚注 (Footnotes)

1. F.1B 築壕 (Entrenching) : 砂漠のいろいろな地域において、石灰岩の堅い岩盤が表面下数インチに横たわっている。そうした地表で、兵は "各個掩体 (たごつば)" をさえ掘ることができて、浅く掘られたそこであつ伏せになれたら運がよかった。深い壕の設営にはたいいてい、ボーリングや発破の機材を必要としていた; このようなワケで、そうした野戦構築物は急ぎ編成された陣地であつたに言いだせなかった。

2. F.4 枢軸車の車両 (Axis Vehicles) : D 章の脚注 5A を参照する。

3. 1.1 開豁地 (Open Ground) : サハラ砂漠の北に位置する地域は、たいいてい、なだらかな起伏が続く砂丘の広大な地域ではなくて、どちらかと言えば、とても平べったく、不毛で荒廃した石ころだらけで、一度に何マイルも踏破できないと同時に、思いがけない僅かなうねりは別として、その道の専門家が見るほかは何も見い出せなかった。もちろん、地形について異なるタイプはそこに存在している — それらのいくつかは F 章で詳しく述べられている — でも、一般的な景観はランドマーカーがなく、そうした事で部隊はすぐに迷子になる可能性があった、だから太陽と星による航法に頼るところが大きかった。

4. 2.1 灌木地 (Scrub) : 灌木地は北アフリカの砂漠に生育するラクダ草のやぶを表わしている。めったに 2 フィート (60cm) の高さに達しないので、遮蔽としてはあまり役に立たなかった (そしてそれが FFMO を打消さない理由である)、でも陣地の偽装を助ける事があった。さらに車両の乗員へガタガタと揺れる乗り心地を伝え、車両速度を大いに落さざるをえなかった。

5. 3.1 ハマダ (Hamada) : ハマダは砂漠の地形タイプで、その見かけはもろい岩と石がまき散らかされていた。車両の速度を徐行まで落とし、しかも、車両のタイヤとサスペンションをととても酷使した、一方で、爆発する砲弾の破壊効果を増やした、だから、周辺の歩兵と装甲の薄い車両へ追加の損害を与えている。

6. 3.11 ハマダ走行不能 (Hamada Immobilization) : イギリス製のトラックは砂漠でいくつかの強みを持っていた、そのひとつが後輪軸の片側にシングル・タイヤを使用した事だ。ダブル・タイヤは (すなわち、後輪軸の片側に 2 つタイヤ) そのタイヤのあいだに岩をひんぱんに挟み込み、やがてパンクをもたらした。一般的な砂漠地形ですら、急激にタイヤをダメにした、石ころだらけの表層から受ける、切った、削った、が原因である。従って、走行不能を引き起こすハマダの機能はこの地形タイプを文字通りの完璧に表現していない; いくつかは意図されたゲームのメカニズムであり、突然の故障の可能性を用意する事で砂漠の悪影響のいくつかを無作為に表わす。

7. 4.1 デイル (Deirs) : この地形の特徴は周りの地形よりわずかに低い地表の地域である。ゲームにおけるデイルは、かなり控えめなギザギザを別にして、背景に凹みを目立たせていない — 敵があまり接近していない、又はより高い高度にいない時、防御に関して、「有り難い」程度のことを提供できるものではあるのだが、縁は地形特徴を正確に特定できると言うよりもゲームの手段である。

F

8. 5.1 ワジ (Wadis) : ワジは小峡谷のようであるけれども、冬季の土砂降りの水流により形づかれる中で、垂直の、崖のような斜面をもつ傾向にある。とはいえ、いくつかの地点で、地上レベルに対してガクンと傾斜する程でなく、優れたハル・ダウン (車体遮蔽) の位置を与えることができた。地図盤 25 のワジはジュベール (山) の山腹でえぐられ浸食した峡谷を表わしている。

9. 5.422 クレスト状態を出ようとする車両 (Vehicle Exiting CresteStatus) : 異なるヘクスへじかに出ることはワジ・ヘクスを去るためのコストがいっさい掛からない、その理由は、コストは車両がワジを登りクレスト状態を獲得した時にそれぞれで使われているから、又は (じかに別のヘクスからクレスト状態へ進入しないので) 車両のワジの底に絶対にいなかった結果のため適用されないから。

10. 5.422 クレスト状態を出ようとする車両 (Vehicle Exiting CresteStatus) : 今いる車両ヘクスの底で移動する事で出て行く COT 分の費用はいっさいかからない、その理由は、車両が最初にワジの底で移動した時 (要するに、クレスト状態とする前)、又はじかに別のヘクスからクレスト状態へ進入した時のいずれかで使っているからだ。

11. 6.1 小丘 (Hillocks) : 砂漠の小丘は普通に景観のなだらかさの中の盛り上がりでしかなかった、時々、イギリス軍によって "Pimple (吹き出物)" みたいと言っていた。それは重要な避難場所と観測の支配力を与える事ができた; 従って、その存在は戦術的な立場を優位にした。小丘は稜線がいっさい与えられない、しかも、移動コストは丘よりもかからない、小丘の斜面は並べて比べると僅かであるからだ。

12. 6.4 小丘 LOS (Hillocks LOS) : 小丘 LOS 用のルールは、ビビるかもしれない (怖じ気づくかもしれない)、あきらめないでね。もの "越し" に確認しようとする時、一般的な影響を思い浮かべるため簡単な方法が、それをとても厚い垣根だと想像する事である。したがって、壕にいない / 設置したユニットが小丘 "垣根" に隣接していると、垣根越しに次の小丘 "垣根" のすぐ後ろのヘクスを確認できる、でも、上で述べたように隣接していない場合、ユニットはそれ越しにその背後のヘクスまでしか確認できない。これへの例外は: ユニットの小丘を越える高さで、その高さからすべての小丘を平坦な地面として扱う (低い高さで有効な傾斜がないため); ユニットの小丘の上で、LOS に沿ってその小丘と次の小丘 (だけ) を平坦な地面として扱う; そして、壕内の / 設置したユニットは小丘のすぐ後ろで、その小丘越しに自身の高さ以下を確認できない。最後の事例は、壕内のユニットはなんだか、うつ伏せの人よりも低いとほのめかしているのではない; それは簡単で抽象的な方法で、ユニットに反斜面防御の採用を可能にする、そしてそれは通例、敵が接近するまで敵に見られないために行われていた。当然、部隊はより見通しのきく場所に壕を掘りたいなら、小丘のより高い所によくそうしているものだ。

13. 7.1 砂地 (Sand) : やっかい事を砂漠で増やす間違いのないやり方は、柔らかな砂地地域を突っ走る事である。貴重な燃料が割増しで消費されるだけでなく、またそこで動きがとれなくなる事は十分にあり得ることだ。砂地地域は — 平坦な時であっても — たいいてい経験豊かなドライバーにより識別された、でも、ときたま、砂地の表面が硬く焼き固められていた、それは 固い地面とほとんど見分けがつけられなかった; そうしたワナはベテランのドライバーですら惑わされる可能性があった。

14. 7.31 砂地で動きが取れない (Bogging in Sand) : イギリス製トラックは砂地で動きが取れなくなる事が少ない傾向にある、その理由は、多くの場合、砂漠専用のタイヤを付けていたからだ。そうしたタイヤは、北アフリカ作戦が終わってしまうまで、U.S. 陸軍部隊に利用されなかった。イタリアはいくつかの車両タイプを特別にサハラ砂漠仕様として作った (それはラクダと同じ接地圧をかける設計すらしていた)、でも、多くが砲兵の主な移動手段としてだけ使用されていた。イギリス軍トラックは砂地で優れた機動性があることを、実のところ、ロンメルによって証明されていた、ある時期にロンメルは指示をした、偵察任務で使用されるトラックすべてが捕獲したイギリス軍タイプにしたほうがよい、"そりゃあ、わが軍のほうがあまりにも頻りに砂地の中に止まって動かないからだよ。"

15. 8.1 サンガー (Sangers) : 砂漠で、適切な壕と塹壕の方法は実際に "掘る" ことはほとんど無かった; それらは、ドリルが爆破での両方又はどちらかで岩の石灰層を掘る (削る) 必要があった。特殊な器材、又は必要な時間がない時、にわか作の防御の多くは組立てられていた。サンガーと知られる (石造の胸壁を表わすパシュート語)、それらは岩から構成されていた、見つける事ができる所はどこからでも集められて、低い円形状の壁へ積み上げられた。理想の防御よりも劣るにもかかわらず、サンガーは開けた砂漠で "無防備" であるよりもまだマシだった。



F

脚注 25

16. 8.6 塹壕 - サンガーの移動 (Trench-Sangers Movement) : こ B 章の脚注 3B を参照する。

17. 9.1 痕跡 (Tracks) : 砂漠の痕跡はベドウィンにより使用された小道だった。それらはどんなに想像力をたくましくしても道路と同等とみなす事はできない。実際、頻繁に旅行者が移動する小道は全面的に、轍だらけになり粉末状のほこりが 1 フィート (約 30cm) 以上も積もっていた; 必然的にそれらは意図的に避けられ、代りに車両でそれらと平行に少し距離をおいて移動していた。

18. 11.3 時間帯 (Time of Day) : 砂漠の強襲はときどき "太陽を背にして" 起こすため、太陽がちょうど地平線上にある時に動きを調整された、そのまばゆい輝きを攻撃のための "隠れミノ" として使用していた。あるいは、太陽が昇ると、砂漠の表層から反射する熱が揺らめく陽炎を生み出し、ちょっとした距離でも目標の認識をほぼ不能にできた。陽炎は見た目のサイズを地上レベルで、又はすぐ上にあるどんなものでも縮める傾向にあった、その一方で背の高い物体は高さをもっと高くして姿を見せてほぼ空中でダンスしている様に見えていた。

19. 11.6111 朝方のもや (Early Morning Mist) : 冬の夜に、氷点下近くの気温が露を引き起こした。翌朝、濃いもやがよく生じた、太陽が露を再び蒸発させたからだ。これは夏季でさえ特定の環境条件下で起こり得た、でも、これはありがちな事ではなかったので無視されていた。

20. 11.7 砂塵 (Dust) : 移動する車両、砲兵隊の砲撃、爆撃、天候、そして、他の要因が、砂漠の戦闘でずっと至る所に砂塵のとばりを生みだして、確実にすっかり視界をそこなう可能性があった。実際、たぶん砂塵はその戦場で利用できる、ただ一つの最も効果的な "遮蔽物" の種類であった。敵から逃走している車両は、みずから起こした砂塵で、そしてそれが煙幕として有効な働きをして (だからルール 11.74 がある)、破滅の原因となる戦車からたびたび逃れた。移動する車両のかたまり、又は重砲兵隊の砲撃が、影響を及ぼす領域で 50 ヤード (約 46m) までの視界を変える可能性があった。

21. 11.71 続く後の dr (Subsequent dr) : たぶん、プレイヤーは 3 度目を追加する代りにより都合が良い事に気づくだろう、この TH/IFT DR のいろんな色付き dr を、それを使用して砂塵 DRM を決定する。なじみのある用語 "subsequent dr (続く後の dr)" がルールで使用されている、それは "新たな" 概念を説明する要求を不要にするからだ — ようするに、それは 3 度目のサイコロを同時に振っているのである。

22. 11.74 車両の砂塵 (Vehicle Dust) : 実際には、"Dust (砂塵)" カウンターは車両がヘクスからヘクスへ移動すると車両を "追っていく" (ただし、2MP 以下の MP をそれを行うたびに使う条件がある)。

23. 11.76 砂塵に対する風 (Wind vs Dust) : 北アフリカの環境にあるもう一つの風に関連する特質は砂漠の砂あらし、又はアラビアのハムシン^{脚注}である。F 章はそれに関する専用ルールがいない、その理由は、わずか 3 ヤード (約 3 m) までのあらしによる視界低下と共に、すべての作用が多くの人に、砂が吹き付けている風、及び息苦しくさせる砂塵から遮蔽を求める行動へ変えさせた。とは言え、ゲームはハムシンの起こる可能性を無視していない。DYO における天候、EC、そして、突風に関する本来の組み合わせがその効果を生み出す可能性がある、しかも、その発生の可能性が最も高い春か夏の設定シナリオにおいてだ — ハムシンが最も頻繁に発生した時期だ。

^{脚注} : ハムシンとは、北アフリカやアラビア半島で吹く、砂塵嵐を伴った乾燥した高温風のこと。ウィキペディアより

24. 12.43 オーバーレイ X1 (Overlay X1) : このオーバーレイはシナリオ 51 The Taking of Takrouna で使用される。

25. 12.5 絶壁 (Escarpment) : 有名な北アフリカ絶壁は崖同然ではあるけれども、ちょっと険しく (そして、とても浸食された) 斜面であった。いくつかは 600 フィート (約 183 m) の高さである、もっとも大抵は 100 フィート (30 m) から 200 フィート (60 m) の範囲の高さであるのだが。それらの重要性は砂漠の戦争において、主に次の事にある、高所で指揮をする事、歩兵にとってりっぱな防御陣地を与える事、そして、その向こう側への車両移動を大いに制限する事。従って、それらは激しい戦闘の舞台となった、特に道路が交差した所や、車が走りやすく近づきやすい通り跡がある所が。

(Toon(YN) 2022.1.25)

HOLLOW LEGIONS CREDITS

WEST OF ALAMEIN と HOLLOW LEGIONS のデザインと作成 : Bob McNamara

史実調査 : Bob McNamara (特に謝意を表して Charles Markuss、James Matchette、そして、Paolo Selva)

オリジナルシナリオ : Pat Jonke、Charlie Kibler、Brian Martuzas、Bob McNamara、Eugene Murrell、Rick Troha

それ以外のシナリオ : Roger Best、Mark Bretherton、Gary Fortenberry、Scott Holst、Tom Morin、Steve Peterson & Brian Youse、Mark Pitcavage、Curt Schilling、Pete Shelling、Martin svärd、Karl Wallace

オリジナル・ゲームアートと製作アシスタント : Charles Kibler

オリジナル・プレイテスグループまとめ役 : Mitchell D. Balicki、Darryl Burk、Frank Calcagno、Andrea Cantatore、Jeff Cebula、Jim Collier、Bruce Degi、Gerald Fahrenthold、Chris Gammon、Chaim Kaufmann、Brian Martuzas、Dan Murray、Eugene Murrell、Dave Sisler、Jim Stahler、Howard Sylvester (さらに特に謝意を表わして Guy Chaney、Perry Cocke、Bill Conner、Rex Martin、そして、Mark Nixon)

ニーガスの兵士 (エチオピア兵) のシナリオデザインと史実調査 : Rici Thomas

ニーガスの兵士 (エチオピア兵) の原図 : Tom Antczak、Jim Berthalter、Dave Mitchell

ニーガスの兵士 (エチオピア兵) のカウンター・アート : Charlie Kibler

ニーガスの兵士 (エチオピア兵) のプレイテスター : Russ Bunten、Brent Carter、Dave Ewing、Mark Hanna、Dirk Heinz、Bunker Hill、Peter McCarthy、B. Kyle Roth、Zach Waltz、Rob Wolkey

ルール編集 : Klas Malmström、Chas Argent、J.R. Tracy、そして、Perry Cocke

地図とオーバーレイのアート : Kurt Miller & Charlie Kibler

カバーアート : Ken Smith

レイアウト : Chas Argent

校正 : Alain Chabot、Robert Fabbro、Chris Hart、Andrew Hershey、Jeff Myers、Joe Pellam、Steve Petras、Dave Reinking、John Richards、Michael Rodgers、Hennin van der Salm、Jmes Thompson、Paul Ybarrondo (特に謝意を表わして FIW (Federazione Italiana Wargame:イタリア・ウォーゲーム協会) & ASL Italia)