



# G G. 太平洋戦域 (Pacific Theater)

## 目次 :

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1. 日本軍 (The Japanese) | 11. 洞窟 (Caves)   |
| 2. ジャングル (Jungle)     | 12. 上陸用舟艇 (Landing Craft)  |
| 3. 竹林 (Bamboo)        | 13. 海岸 (Beaches)   |
| 4. ヤシ林 (Palm Trees)   | 14. 強襲上陸 (Seaborne Assaults)                                       |
| 5. 小屋 (Huts)          | 15. ブルドーザー (Bulldozers)  |
| 6. クナイ (Kunai)        | 16. 熱帯の気象条件<br>(Tropical Climatic Condition)                       |
| 7. 湿地林 (Swamp)        | 17. アメリカ海兵隊と初期のアメリカ陸軍<br>(The U.S. Marine Corps & Early U.S. Army) |
| 8. 水田 (Rice Paddies)  | 18. 中国軍 (The Chinese)  |
| 9. パンジ (Panjis)       |  |
| 10. 駄載 (Animal-Pack)  |  |

**G.1 PTO 地形 (PTO Terrain) :** 別記なければ、"PTO Terrain" が影響する場合、常に以下の事項を適用する。

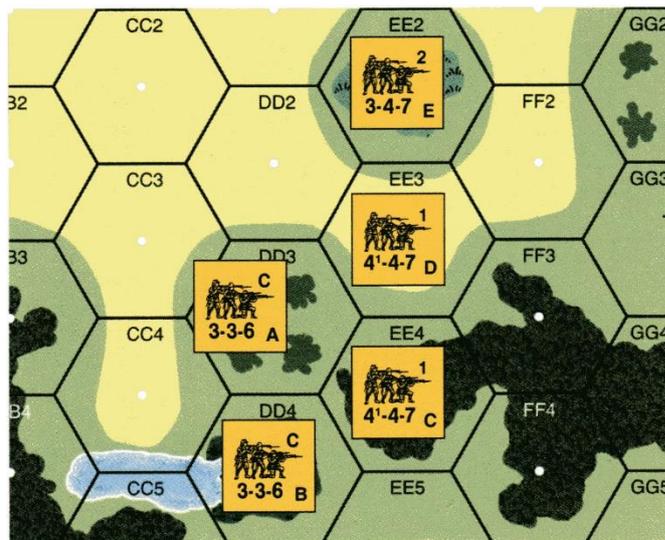
- 林は全てジャングルとなる。
- 繁みは全て竹林となる。
- 果樹園は全てヤシ林となる。
- 1階建て木造建物のうち、複数ヘクス建物の一部ではない、2つ以上に分割された建物のイラストが描かれたヘクスは、全て小屋となる。
- 麦畑は全てクナイとなる。
- ジャングルヘクスに隣接する沼沢地ヘクスは湿地林となる。
- 地下室(B23.41)は、複数ヘクスからなる石造建物内にだけ存在する。
- 道路は存在しない(林道と繁み-道路は全て小道となり、それらの道路部分は開豁地ではなく、切通し道路[B4.]と土手道[B5.]は有効であるが、道路は開豁地とみなされる)。
- 橋は全て浅瀬となる。
- 異なる地図盤にあって互いに隣接する小川の"終端ヘクス"(オーバーレイのヘクスであるかどうかに関わらず)では、小川はつながっているものとする。つまり、こうした2つのヘクスが共有するヘクスサイドは小川ヘクスサイドとみなす[例外: LOS/LOF については、これら2つの小川ヘクス/小川の底のいずれかから、もう一方の小川ヘクス/小川の底に LOS/LOF を引く場合に限り、小川ヘクスサイドとみなされる]。

**G.1A 道路/小道 (Road/Pass) :** G章で言及される『道路』とは、実際にプレイ上存在する道路のみを対象としている(つまり、地図盤に印刷された道路のうち、G.1によって小道に変化した、もしくは存在しないものとみなされる道路は対象外である)。G章で言及される『小道』には、道路が変化した小道も含まれる。

**G.2 野戦構築物 (Fortifications) :** ジャングル、クナイ、竹林に初期配置された野戦構築物[例外: 確認状態の地雷原(B28.45)]には、昼間シナリオであっても E1.16 が適用される[例外: 隠匿状態の占有者がいる壕のある区域に、ダミーでない敵ユニットが進入した場合(G.4参照)、壕内の占有者が1つでも確認状態となれば、その壕も確認状態となる; トーチカは、内部の占有者が射撃を行った場合にも確認状態となる]。トンネルの出入り口(B8.6)は、ジャングル、クナイ、竹林区域に作る事ができる。

**G.3 射撃グループ:** 密生ジャングル(2.2)、クナイ、竹林、湿地林にいるユニットは、別の密生ジャングル(2.2)、クナイ、竹林、湿地林にいるユニットと複数ヘクスからなる FG を組むことはできない。

## G.9A



例: PTO 地形が適用(ジャングルは密生されるのであれば、ヤシ林ヘクスの分隊Aは、湿地林ヘクスの分隊Bと、または密生ジャングルの分隊Cと、またはクナイヘクスの分隊Dと FG を組むことができる。これらのユニットは、仮に DD3 が開豁地であっても上記以外の FG は組めない。

**G.4 発見 (Detection) :** フェイズプレイヤーのユニットが自身の MPH に、非フェイズプレイヤーの(トーチカ/建物に入っておらず、隠匿状態の砲を所有していない)隠匿状態で静粛な歩兵だけが存在するジャングル、クナイ、竹林区域へ進入した場合、A12.15/A12.41 が必ずしも適用されるわけではない。非フェイズプレイヤーは(可能であれば)A12.15/A12.41 の適用を選択することもできるし、あるいは当該区域のこれら非フェイズ側ユニット全部を HIP 状態のまま維持することもできる(ただし索敵されれば確認状態になる; A12.152)。もしくは、移動してきた非フェイズプレイヤーのユニットを、任意のユニットが IFT で TPBF(対応射撃も可)により射撃することもできる。既に釘付け状態となっていない限り、この射撃を受けたフェイズプレイヤーの歩兵ユニットは、MF 消費に応じた攻撃を全て解決した後で自身の MPH を終了する。フェイズプレイヤーのユニットが、確認状態となった非フェイズプレイヤーの区域で自身の MPH を終了した場合、CC カウンターを乗せる。以上いずれの場合でも、A12.15 のフェイズプレイヤーのダミーの除去に関する規定は効力があり、CCPh 開始時には A11.19 がそのまま適用される。ただし、A11.19 に従い、隠匿ユニットが盤上に置かれれば、不意打ちが起きる可能性が生じる。

**G.5 回収 (Recovery) :** ジャングル、クナイ、竹林での回収の試み(A4.44)には、回収物が車両、塹壕、建物、トーチカの内部にある場合を除き、+2drm が適用される。

**G.6 不意打ち:** 林と同様に、ジャングル、クナイ、竹林でも不意打ち(A11.4)が起こる可能性がある。ただし、フェイズプレイヤーのユニット/スタックの不意打ち dr には+1drm を適用する<sup>1</sup>。

**G.7 無線機:** PTO 地形(G.1)が適用される場合、(野戦電話、観測機[E7.61]を除く)無線機は全て、接触と維持に+1DRM が適用される<sup>2</sup>。

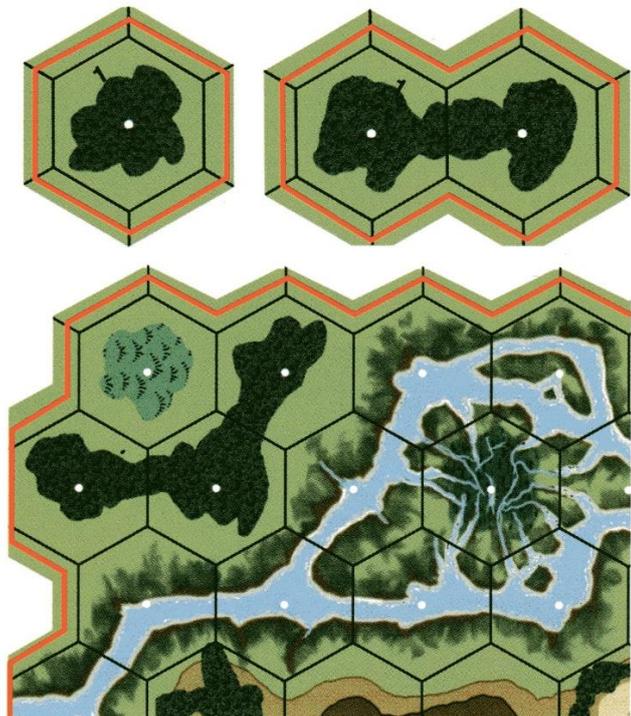
**G.8 仕掛け照明弾 (Trip Flares)<sup>3</sup> :** E1.95 参照。

**G.9 オーバーレイ:** RISING SUN には、多数のオーバーレイが含まれている。準備と使用は原則として A2.71-76 に従う。

**G.9A :** 以下の要領でオーバーレイを切り離す。アルファベットと数字の識別記号がついているものは、次ページの図の Wd1 と Wd2 のオーバーレイで赤い線で示されているように(ヘクスの足が一部残るよう)ヘクスサイドの外側を、約 3mm 幅のところで切り取る。数字の識別記号しかないオーバーレイ(図はオーバーレイ 2 の一部)についても同様に切り離すが、例外として色のついた絵がヘクスサイドをはみ出しておらず、ヘクスの中心点で色のついた絵が終わっているものについては、色のついた絵の端に沿って切り離す。



## G.9B



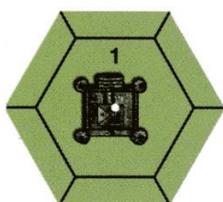
例：他の全てのオーバーレイも、上図で示された赤い線と同様の位置で切り離す。

**G.9B**：複数のオーバーレイが重なる場合(ヘクスサイドの外側の1つが重なるだけの場合も含む)、SSRで述べてある順番で配置する。

**G.9C**：盤上にオーバーレイを配置したら、(下の地図盤ではなく)オーバーレイ(複数のオーバーレイが重なってれば一番上のオーバーレイ)のヘクスサイドとヘクスの頂点のみがルール上意味をもつ。加えて、外側にはみ出した地形(例えば、オーバーレイに完全に隠されていない石垣/生垣/建物の一部や、別の地形タイプとなっている隣接ヘクスにはみ出ている繁み/水障害地形)は開豁地とみなす。

**G.9D**：地図盤の石垣/生垣ヘクスサイドが、オーバーレイヘクスのヘクスの足を形成している場合、そのヘクスサイド(とヘクスの頂点)のオーバーレイの部分も、石垣/生垣ヘクスサイド(B9.1)である。当然ながら、オーバーレイの下になっている石垣/生垣ヘクスサイドには適用しない。

**G.9E**：オーバーレイ 1-3 は、地図盤 34-37 で使用され、D2-D1、N8-N9、T2-T1、DD8-DD9 のいずれかに配置できる。オーバーレイ 4 は地図盤 34 でしか使用されず、A2.75 に従って配置する。オーバーレイ 5 は、34K2-K1 や 34O9-O10 に配置でき、また地図盤 35 や 37 では、K2-K1、O9-O10、S2-S1、W9-W10 のいずれかに配置できる。それ以外のオーバーレイは、実質的にあらゆる地図盤の任意の場所に配置することが可能である。

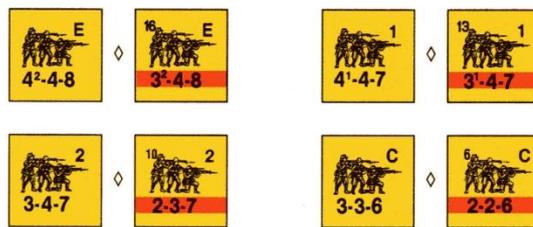


**G.9F**：オーバーレイ X6 は小さな寺院を表している。これは通常の1階建て建物とみなす[例外：迂回しているものを除いたスタック容量は1個分隊相当に減り(オーバースタックは生じうる)、車両は建物そのものには進入できない]。

**G.10 その他の章**：A-D章(および用いられているE章、F章)のルールは、本章で特に明記されていない限り、G章のルールと併用される。

## G

### 1. 日本軍 (The Japanese)



**1.1 分隊**：日本軍の分隊には混乱面がない<sup>4</sup>。その代わりに完全戦力面と減少戦力面があり、通常は両方とも統制状態である。減少戦力面は赤い帯線で区別される。

**1.11 ステップ減少 (Step Reduction)**：武装しており、狂暴化していない日本軍分隊は、IFT/付随攻撃/事前砲撃/PPFによるMCの失敗やdr1の狙撃を受けた場合、ステップ(戦力段階)が減少(1.121・1.22)する[例外：徴集兵の分隊がELRを超えてMCに失敗した場合(1.125)；損耗が生じた場合(1.14)]。混乱しない限り、ステップ減少しても釘付け/TL/CXの状態は維持され、火線/目標の捕捉も維持できる。日本軍の分隊と歩兵操作班(1.3)だけが、ステップ減少の対象となる。

**1.12 攻撃による混乱 (Attack Break)**：武装しており、狂暴化していない日本軍分隊がIFT/付随攻撃/事前砲撃/PPFで被ったMCに失敗する(が損耗はしていない)か、KIAの結果からの“混乱”を被る(A7.301)か、dr“1”の狙撃を受けた場合、以下のいずれかの結果(1.121・1.25)を適用する。

**1.121 完全戦力の分隊**は、ステップ減少を被る。ユニットは裏返されて減少戦力面となる。しかし、非混乱状態は維持される。

例：狂暴化していない日本軍分隊 4-4-8 が4FPの小火器射撃を受けIFTの結果からMCを被った。この分隊がMCに失敗した場合(修正前DRが12の場合、又はELR超過の場合を除く)、カウンターを裏返し 3-4-8の面を上に向ける。

**1.122 減少戦力の分隊**もステップ減少を被る。ユニットは1個の対応する非混乱状態のHSに取り換えられる。

例：乗車兵としてトラックに乗っている、狂暴化していない日本軍分隊 3-4-8(4-4-8の減少戦力面)が対人地雷による6FPの攻撃を受けた。判定DRは6であったため、トラックは走行不能となり、また付随攻撃により前述の3-4-8分隊は1MCを被った。この分隊が1MCに失敗した場合(オリジナルDRが12の場合、又はELR超過した場合を除く)、非混乱状態の2-3-8HSに取り換えられる。

**1.123 徴集兵ではない完全戦力の分隊**がELRを超えた場合、まず1クラス下の完全戦力の分隊に置き換え(ELRを超えたため)、その次に1.121に従いステップ減少(MCに失敗したため)を適用する。

例：1.121の例で、仮にその4-4-8分隊がELRを超過してMC失敗した場合(修正前DR12の場合を除く)、1線級の減少戦力分隊である3-4-7分隊に置き換えられる。

**1.124 徴集兵ではない減少戦力の分隊**がELRを越えた場合、まず1クラス下の減少戦力分隊と置き換え(ELRを超えたため)、その次に1.122に従いステップ減少(MCに失敗したため)を適用する。

例：1.222の例の続きとして、3-4-8分隊がELRを超過して1MCに失敗した場合(修正前DRが12であった場合を除く)には、非混乱の2-3-7HSと置き換えられる。

**1.125 徴集兵分隊**が(完全戦力か減少戦力かに関わらず)ELRを超えた場合、混乱した徴収兵HSになる。

例：非狂暴化状態の3-3-6又は2-2-6がPPFによるMCにELRを超過して失敗した(修正前DRが12であった場合を除く)。これらは混乱(DM)状態の1-2-6HSに取り換えられる。



# G

1.411

**1.13 その他の理由による混乱 (Other Break) :** 武装しており、狂暴化していない日本軍分隊が 1.12 以外の理由で混乱となった場合(例:緊急脱出、自発的混乱、オートバイの事故判定、空挺降下、WP による MC、対 OVR 射撃による MC、パンジ MC[9.31])、以下の結果を適用する(損耗の場合は適用しない[1.14])。

**1.131 完全戦力の分隊は 2 個の混乱した HS になる。**

**1.132 減少戦力の分隊は 1 個の混乱した HS になる。**

**1.133** 加えて、徴集兵ではない分隊が ELR を超えて(が修正前 DR は 12 ではない)MC に失敗した場合、その結果生じる混乱 HS は 1 クラス下のものに置き換えられる。

**1.14 損耗 (Casualty Reduction) :** 理由を問わず、損耗の結果は、全ての日本軍兵士に(A7.302 に従い)通常どおり適用される。狂暴化したものや非武装の日本軍分隊が混乱の結果を受けた場合、ステップ減少する代わりに損耗する。

例: どのような理由であれ損耗の結果を被った場合、完全戦力又は減少戦力の日本軍分隊(狂暴化、非武装状態であっても)は同クラスの非混乱状態 HS に取り換えられる。同様に HS、操作班は除去され、SMC は負傷チェックを被る。

例: 日本軍エリート分隊 4-4-8(3-4-8)による MC において、ELR を超過せず修正前 DR が 12 であった場合は、このエリート分隊は混乱(DM)状態の 2-3-8HS と取り換えられる。上記の損耗の原因となった DR が ELR を超過していた場合には、混乱(DM)状態の 1 線級の 2-3-7HS と置き換えられる(まず、ELR 超過で 1 線級の分隊に置き換えられ、次に損耗のために半個分隊になり、最後に混乱状態となる)。

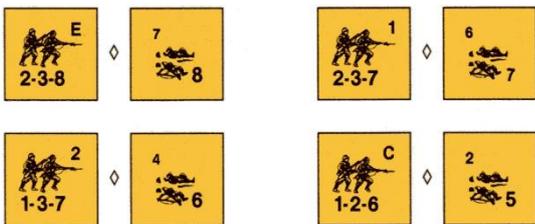
例: 日本軍徴集兵分隊 3-3-6(2-2-6)による MC において、ELR を超過せず修正前 DR が 12 であった場合は、この徴集兵分隊は混乱(DM)状態の 1-2-6HS と取り換えられる。上記の損耗の原因となった DR が ELR を超過していた場合には、除去される(混乱状態の半個分隊に取り換えられた後に損耗を被るため: A7.302)。



**1.15 非武装 (Unarmed) :** 完全戦力か減少戦力かに関わらず、日本軍分隊が非武装になった場合には、通常どおり非武装分隊カウンターと取りかえる。非武装の日本軍分隊が再武装(A20.551-552)した場合には**完全戦力**の徴集兵分隊と取りかえる。捕虜ではない非武装の日本軍ユニットは、1 個以上の確認状態の敵ユニットがいる区域にも武装状態と同様に進入でき、対兵士用の“(1)”FP(A20.5)を用いて白兵戦を行うことができる。捕虜ではない非武装の日本軍ユニットは、敵の移動を妨害する(A20.54 参照)。その他の非武装ユニットに関するルールはそのまま適用される。

**1.16 展開 :** 日本軍分隊は通常どおり展開できる[例外:減少戦力の分隊は、1 個の HS としか交換できない]。

**1.17 煙幕 :** 日本軍のエリート、および 1 線級の分隊は、A24.1 に従い煙幕手榴弾の展張を試みることができる。また、日本軍のエリート分隊は、A24.3 に従い WP の展張を試みることができる。



**1.2 HS :** 武装した全ての日本軍 HS は通常どおり混乱し、回復するが(A8.31、A10.3、A10.4、A10.6 等; 1.14 も参照)、戦意喪失(A19.12)はしない。2 個の統制状態の同一クラスの日本軍 HS は、同じクラスの完全戦力分隊 1 個に統合(A1.32)することができる。

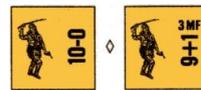


**1.3 操作班 :** 日本軍の歩兵操作班カウンターには、日本軍分隊カウンターと同様に、完全戦力面と減少戦力面がある(1.1)。完全戦力の歩兵操作班が、IFT/付随攻撃/事前砲撃/PPF による MC に失敗するか、KIA の結果からの“混乱”を被る(A7.301)か、dr “1” の狙撃を受けた場合、完全戦力の日本軍分隊と同様にステップ減少(1.11-121)する。減少戦力の歩兵操作班がステップ減少する場合には、混乱状態の車両操作班になる。完全戦力か減少戦力かにかかわらず、歩兵操作班が 1.13 のような混乱(自発的混乱も含む)の結果を受けた場合にも、混乱状態の車両操作班になる[上記全ての例外: 損耗; 1.14 参照]。歩兵操作班を車両操作班に展開することもできないし、車両操作班を統合して歩兵操作班にすることもできない。

日本軍の車両操作班は通常どおり混乱し、回復する(A8.31、A10.3、A10.4、A10.6 等; 1.14 も参照)。初期配置/進入時に**車両固有**の操作班ではなかった車両操作班は、A21.22 に関し歩兵操作班とみなす。ゆえに、車両固有の操作班が兵士カウンターとして盤上に置かれる場合には、その ID をメモしておき、A21.22 の影響が出た時に備えておく。日本軍の**車両固有**の操作班は通常どおり機能する(D5 等)。

例: 2-2-8 操作班が 6FP の小火器による射撃を受け、IFT 上で 1MC を被った。この操作班が MC に失敗した場合、カウンターは裏返しされ 1-2-8 の側を上向きにする。操作班がすでに 1-2-8 であった場合、混乱(DM)状態の 1-2-7 に取り換えられる(もしその後回復に成功しても、この 1-2-7 ユニットは歩兵操作班であり、車両操作班としては扱わない)[例外: 操作班が MC の結果、損耗を被った場合は除去される; 1.14]。2-2-8 操作班が dr 1 の狙撃を受けた場合は裏返しされ、1-2-8 の側を上に向ける。1-2-8 又は 1-2-7 の操作班が dr 1 の狙撃兵を受けた場合、混乱(DM)状態の 1-2-7 となる。

**1.4 SMC :** 日本軍の SMC には混乱面がなく、自発的混乱もできない。日本軍 SMC(負傷した指揮官も含む)が何らかの原因で混乱の結果を被る場合、混乱せずに負傷する[例外: すでに負傷しているヒーロー-SMC(負傷した T-H ヒーロー(1.421)も含む)は、損耗 MC(1.41)を被った指揮官と同様に除去(A15.2)される]<sup>5</sup>。負傷判定 dr で生き残った SMC は(すでに負傷していたのではない限り)負傷面に裏返し、士気値/移動力/指揮能力値への影響を示す。日本軍 SMC は PTC(LLTC も含む)を行わず、釘付けになることもない[例外: 全力移動(A4.134); 負傷(A17.2); 倒壊した小屋による PTC/釘付け(5.5); ブービートラップの起爆(B28.9) <sup>1</sup>]。ただし、隠蔽状態の日本軍 SMC に対する PTC/釘付けの結果は、その隠蔽状態を喪失させる。日本軍 SMC は単独でも歩兵 OVR を行える(A4.15; 1.62 も参照)。



**1.41 指揮官 :** 負傷していない日本軍指揮官の階級構造は、上位から順に次のようになる: 10-2、10-1、10-0、9-1、9-0、8-0、8+1。日本軍指揮官は ELR を超えて MC に失敗しても置き換えの対象にはならない。日本軍指揮官が損耗 MC(A10.31)を被れば、除去となる(戦車指揮官に関しては D5.341 を参照)。日本軍の歩兵/騎兵指揮官は、同一区域内の全ての狂暴化していない日本軍歩兵/騎兵ユニット[例外: 別の指揮官]の士気値を 1 上げる(A.18 を適用する)。日本軍指揮官[例外: 固有の戦車指揮官]は、回復と狂暴化に関してコミッサーと同様にみなされ、A25.222 - .223 の全ての利点とペナルティが適用される。1.62 も参照。

例: 統制状態の日本軍 10-0 指揮官は、スタックしている混乱状態のエリート HS の士気値を 8 から 9 に上げる。別な言い方をすると回復の試み時の DR に -1DRM の修正が付くとも言える(A25.222)。この 10-0 指揮官が狂暴化した時点で、スタック中の HS は自動的に、すなわち A15.41 に示されている狂暴化 NTC なしで、狂暴化する(A25.223)。

**1.411 戦車指揮官 :** 麻痺/帰還となっていない日本軍の車両操作班が、強制的に車両を離れることになった場合、その操作班に含まれている戦車指揮官[例外: “6+1 の戦車指揮官” (D3.45)]は直ちに(この瞬間以外)は不可)1 ラン



## 1.411

ク下の歩兵指揮官になることができる。歩兵指揮官になった戦車指揮官は、二度と戦車指揮官には戻れない<sup>6</sup>。

例：日本軍 9-1 戦車指揮官の乗った戦車が撃破されたが、操作班は生き残った。操作班を盤上に配置する時点で、他の攻撃地雷又は残留火力に対してもか加えられる前に、日本軍プレイヤーはこの操作班にスタックした状態で 9-0 歩兵指揮官を盤上に配置することができる。この時点で前記 9-1 戦車指揮官は存在しなくなる。

1.42 ヒーロー：日本軍のヒーローは戦渦(A15.1)によって生み出される。それに加えて、日本軍の分隊と HS は“決死的な”ヒーローを生み出せる。



1.421 対戦車(TH)ヒーロー：武装した統制状態の日本軍歩兵分隊/HS は、LOS 内の敵 AFV に対して以下の条件のいずれかを満たした場合、その時点で TH ヒーローの登場を一度試みることができる。その条件とは、自身の MPh に 8MF 以内にいるか、自身の APh の開始時に『隣接』しているか、敵の MPh の間に CC 対応射撃が可能な状態になるか、CCPh 開始時に非フェイズプレイヤーとして同じ区域にいる場合【例外：その MMC に準備/待機/臨機/最終射撃カウンターが置かれているか、釘付け/TI 状態の場合は不可】である<sup>7</sup>。登場の試みは dr によって行われ、修正後 dr(△)3 以下で TH ヒーローが登場する。drm(累積)は、HS で+1、徴集兵で+2、DC を所有してヒーローに受け渡す(1.424 参照)場合は -2 となる。修正前 dr が 6 であれば、バンザイ突撃の最中でない限り、その MMC は釘付けになる。

TH ヒーロー登場の試みは、隠蔽を失わせる行動(A12.141)である。自軍 MPh における TH ヒーロー登場の試みには MF を消費しない(よって、母体となる MMC も、登場した時点の TH ヒーローも臨機射撃の対象にはならない)。ただし、MF を消費した後であれば、その MF の分だけ臨機射撃を受け、全ての結果を適用してから TH ヒーローの登場を試みる。CCPh では、不意打ち判定と(もしあれば)フェイズプレイヤーの不意打ち攻撃を全て解決してから、TH ヒーロー登場の試みを行う。MMC のスタックは“同時に” TH ヒーロー登場の試みができるが、dr は個別に行う。もし自軍 MPh /APh の間にスタックとして“同時に”試みた場合、それらの MMC は、そのフェイズ中 1 つのスタックとしてのみ移動/突撃ができる。TH ヒーローが登場した時(あるいは HIP の TH ヒーローが自発的に HIP を失った時[1.422])、その登場の原因となった AFV(かユニット/野戦構築物[1.424])が『指定目標』となる。2 つ以上の目標が考えられる場合には、TH ヒーロー側のプレイヤーが、それらから 1 つ選択する。



各プレイヤーターンに、1 個の MMC は理論上 2 個の TH ヒーローを登場させることができる。つまり、フェイズプレイヤーの時は MPh と APh に、非フェイズプレイヤーの時は MPh と CCPh に登場させられる。しかし、1 シナリオに登場できる TH ヒーローの総数は、1942 年までは OB の全日本軍分隊(のみ)数の 10%(対ソ連軍なら 20%)、1943 年は 20%、1944 年は 33%、1945 年は 50%を上限とする(いずれも FRU)。TH ヒーローの登場数は、PF 使用数(C13.31)と同じように TH ヒーロー残数カウンターを用いて記録しておく。

1.422 HIP：1944 - 1945 年のシナリオにおいて、シナリオ開始時から日本軍ユニットが一部でも地図盤上にあり、かつ敵陣営の OB に 1 両以上の AFV がある場合、プレイ中に TH ヒーローを生み出す代りに、そのいくつかを(総許容数まで；1.421)HIP で初期配置できる。隠匿状態の TH ヒーローは通常の方法で HIP を失う【例外：索敵/掃討による損害(12.154)を生じさせない】が、自発的に HIP を失うことができるのは、TH ヒーロー登場の条件に当てはまる時だけである【例外：“登場を試みる”ための MMC は不要】。HIP を失った時点から、TH ヒーローの全てのルールが適用される【例外：即座に除去となる場合がある；1.425】。

1.423 使用法：TH ヒーローは、ヒーロー DRM(A15.24)を持たず、砲を所有できず、ATMM(1.4231)と 1.424 によって受け渡された DC 以外の SW も所有できない(よって、日本軍に MOL 能力が与えられていても使用できない)。回収の試み(や 1.424 による DC 受領以外の SW 受け渡し)もできない。PRC や視認兵(C9.3)、完全設置 DC の起爆兵にもなれない【例外：1.612】。TH ヒーローが登場するか、自発的に HIP を失った場合、以下のいずれかの行動を直ちに行う。

- 自軍 MPh では、指定目標の AFV にバンザイ突撃(L.5；下記も参照)を行う。
- 敵の MPh では、指定目標の AFV に CC 対応射撃を行う。
- 自軍 APh では、指定目標の AFV の区域に突撃する。
- CCPh では、指定目標の AFV がいる区域に留まる。

CCPh に同一区域に敵 AFV がいれば、TH ヒーローはその AFV に CC 攻撃を行わなければならない。母体となった MMC が警戒移動/危険な移動をしていても、登場した TH ヒーローには適用しない。また母体 MMC の CX 状態も、TH ヒーローには適用しない。自軍 MPh に、すでに MF を消費した MMC から登場した TH ヒーローは、母体の MMC が消費した 1MF につき 2MF(母体の MMC がバンザイ突撃中なら 1MF)を 8MF から差し引いた移動力を持ち、その母体 MMC が移動を続ける前に、バンザイ突撃を行わなければならない。このバンザイ突撃が行われているあいだ、母体の MMC や、一緒にスタック/インパルス移動していたユニットは、一時的に移動していないものとみなす【例外：TH ヒーローに対して新たに行われた散布射撃、火線、航空攻撃がこれらのユニットの区域にも及んだら、移動中であるとみなされ、FFM/FFNAMなどが適用される】。敵車両は、TH ヒーローの移動に応じて機動の試み(D2.401)を行うことはできない。

TH ヒーローのバンザイ突撃では、自身の士気値は増加しない。また、単独でバンザイ突撃を行う(つまり、スタックや複数ユニットのインパルスの一部ではない)。このバンザイ突撃の最中に敵のいるヘクスに入れるのは、そこに指定目標が含まれているか、指定目標に『隣接』している場合だけである。TH ヒーローが、MPh に指定目標の区域に進入し、消費した MF に応じた臨機射撃に生き残れば、直ちに指定目標に CC 攻撃を行い、CC カウンターを置く。TH ヒーローが、APh 開始時に指定目標に『隣接』していれば、可能であれば指定目標の区域に突撃しなければならない。



1.4231 CC と ATMM：TH ヒーローは、対兵士 CC にのみ使える 1FP(潰走[A10.5])と阻止に関しては、TH ヒーローは非武装で通常射程を有していないと、5 の CCV を持っている。加えて、釘付け状態でなければ、CC 攻撃に先立って ATMM 判定 dr を行うことができる<sup>8</sup>。これは修正後 dr が 3 以下で成功するが、修正前 dr が 6 でも釘付けにはならない(1.4)。唯一の drm は 1943 年以前の +1 である(1944 年から修正なし)。そのほかの日本軍ユニットは ATMM を使うことはない。TH ヒーローが MMC と一緒に攻撃/防御する場合には、その MMC の FP(A11.14)か CCV(A11.5)を 1 増やすことしかできない。しかし、車両に対する攻撃で TH ヒーローが ATMM を持っていれば、その DRM を共同攻撃に使用できる(C13.73)。



1.424 DC ヒーロー：自軍 MPh において、TH ヒーローを登場させられるユニットが DC を所有していれば、8MF の範囲内の LOS 内に敵 AFV がいなくとも、8MF の範囲内に何らかの敵ユニット/砲、もしくは敵が支配する確認状態の野戦構築物を含む敵の支配ヘクスを LOS 内に認めていることで、DC ヒーロー登場の試みが行える。TH ヒーローが登場したら(DC による -2drm を適用[1.421])、DC は自動的に TH ヒーローに受け渡されて DC ヒーローになる。DC ヒーローは以下の点を除いて TH ヒーローと同様に扱う。DC ヒーローは、通常の DC の配置や投げ込みはできず、CC 攻撃もできない。

DC ヒーローは登場の原因となった敵ユニット/砲/野戦構築物を『指定目標』とする(ゆえに、自軍 MPh の間にバンザイ突撃を行わなければならない)。DC ヒーロー自身の MPh の間もしくは終了時に、指定目標の区域(目標がトーチカならヘクス)に進入し、消費した MF に応じた臨機射撃に生き残れば(釘付けになったとしても)、直ちに DC を起爆(A23.61 の配置のための追加 MF は不要)させることができる。この DC 攻撃は配置されたものと同様に扱う【例外：DC ヒーローが、あぜ道かパンジカウンターの上にいる場合；8.212 と 9.211 をそれぞれ参照；鉄条網カウンターの上にいる場合、鉄条網撤去(B26.51)で配置されたものとみなし、その他の点では投げ込まれた DC として扱う】。1.612 も参照。

いかなる日本軍歩兵ユニットでも、混乱しておらずかつ DC を持っていれば、通常の配置(A23.3；1.612)を行う代りに、DC ヒーローと同様の方法で



# G

MPhの間が終了時に直ちにDCを起爆できる(そして1.425に従い除去となる)。

**1.4241 要塞化された建物:** DC ヒーローの指定目標が、進入できない要塞化された建物区域であった場合 (B23.922)、進入する代わりに『隣接』区域で2MF(階段でつながっている場合は1MF)を、進入の試みと同様に消費する。この DC ヒーローが、消費したMFに応じた臨機射撃に生き残れば、直ちにDCを起爆させ(1.424 適用)、B23.9221に従って突破口を開く試みができる。DCヒーローが、建物の要塞化を知らなかったとしても、そこへ進入しようとして消費したMFによって、同じようにDCを起爆できる。

**1.425 除去:** 隠匿状態ではないTHヒーローは、指定目標に対するCC/DCの攻撃を解決した後、生き残っていたとしても直ちに除去される(DCの効果DRがX#以上であっても)<sup>9</sup>。仮に、そのような攻撃が行われなかったとしても、登場した(もしくはHIPを喪失した)プレイヤーターンの終了時に除去されるが、混戦状態であれば、混戦でなくなった時点で除去される。THヒーローの指定目標が、攻撃前に何らかの理由で除去されれば、THヒーローも直ちに除去される。DCヒーローが除去となれば、所有するDCも除去される。

HIP状態を非自発的に失ったTHヒーロー(1.422 参照)は、その原因が以下の条件のいずれかに適合しない限り、直ちに除去される。その条件とは、敵のMPh中にHIPを喪失し直に対応射撃を行った場合(D7.2)、又は非フェイズプレイヤーとしてのCCPh中に、敵ユニットと同一区域にいてることによってHIPを喪失した場合(A11.19)である。敵のMPh中に、敵ユニットが隠匿状態のTHヒーローのみがいる地域に進入したことでTHヒーローのHIP状態が非自発的に失われ(A12.15; G.4も参照)、その結果直ちに除去された場合、上記敵ユニット又はスタックは直前の区域に戻される事はなく、また自身のMPhの終了を強制されない。そしてTHヒーローが除去された区域にそのまま進入し、可能であれば自身のMPhを継続できる。

**1.5 バンザイ突撃 (BANZAI Charge):** バンザイ突撃は日本軍による人海戦術(A25.23)であり、以下の点を除いて人海戦術のルールに従う。統制状態の日本軍歩兵ユニットであれば(単独のSMCでも)、敵ユニットに『隣接』していてもバンザイ突撃を行える。つまり、バンザイ突撃には、『隣接』する3ヘクスからなる複数のMMCを必要としない。しかし、異なったヘクスにいるユニットで同じバンザイ突撃を行うには、連鎖を構成するために各ユニットは少なくとも1個の他のバンザイ突撃ユニットに『隣接』してはならない。また、MMCを1個でも含むバンザイ突撃には、必ず指揮官が参加していなければならない[全ての例外: 自軍MPhにTHヒーローが登場(または自発的なHIPの喪失)したら、1.423に従いヒーロー自身のバンザイ突撃を行わねばならない]。



BANZAIとLAXが記されたマーカーが、プレイヤーの便宜のために用意されている。バンザイ突撃で敵のいる区域に入った(あるいはAPhに突撃できる)ユニット/スタックには、自身のMPh終了時にLAXマーカー(1.6参照)を置いておく。

**1.6 雑則:** 統制状態のエリートおよび1線級の日本軍歩兵(操作班も含む)は静粛であり、徴集兵は鈍兵である[例外: バンザイ突撃をした日本軍歩兵は、そのプレイヤーターンの残りの期間は鈍兵となる]。

**1.61 砲兵器とOBA:** 日本軍の砲兵器は、捕獲したものを除き黒のTHナンバーを用いる。日本軍のOBAは黒5枚/赤2枚のカード/チップを受け取り、修正後着弾判定dr(C1.3)が1以下で正確に着弾する。



**1.611 MMG/HMG/ATR:** 日本軍のATR/MMG/HMG(50-calも含む)SWを日本軍分隊/HSが使用する場合、B#とROFが1下がる(A.11 適用)。しかし、これらのSWを捕獲使用しても操作班を必要とする兵器(A21.13)とはみなされない。

例: アメリカ軍HSによって使用される日本軍ATRは、通常の捕獲ペナルティのみが課せられる。不正規使用によるペナルティの2倍化は適用しない。



**1.612 DC:** その他の条件が許せば、日本軍ユニット[例外: DCヒーロー; 1.424参照]は、自分のいる区域にDCを配置/投げ込むことができる(A23.61)。DCの配置は通常どおり(A23.3)に行われるが、それによって自身の区域で攻撃を受けるのは、敵ユニット/混戦ユニット(A7.4)/地形/野戦構築物のみである。同一区域のAFVに対するDC攻撃は(MPhの起爆を含む; 1.424)、目標の向き判定dr(D3.2)とDC位置DR(C7.346)が必要となる。1.424も参照。

**1.6121 A-T設置DC (A-T Set DC):** 1945年のシナリオで、対ソ連軍ではなく、日本軍が盤上に初期配置される場合は、OBにあるDCのうち25%(FRU)までを、誰も所有しない状態で舗装/非舗装道路区域に置くことができる[例外: 橋]。このDCをA-T設置DC<sup>10</sup>とよび、以下の例外を除き、完全設置されたDCと同様に扱う。A-T設置DCは、道路区域が隠蔽地形でなくとも、常にHIPを用いて配置する。A-T設置DCは、敵のLOS内にあるからといって発見されることはないが、A9.74に従ってOBAによって除去され、敵に索敵された場合にも除去される。A-T設置DCの起爆は、初期配置時にメモしておいた歩兵ユニット(隠匿THヒーローも可)だけが行える。A-T設置DCの起爆は、隠蔽を失う行動ではない。A-T設置DCは、道路を利用してその区域に進入した車両への臨機射撃としてのみ起爆させられる。起爆に成功したら、車両は炎上する残骸となる(残骸面がない車両であれば単に除去となり、PRCは生存しない)。AFVによる援護を受けていた歩兵に対しては、通常の完全設置DCとして攻撃する。初期配置をしたA-T設置DCは回収できない。

**1.613 連鎖地雷 (Daisy Chain):** 初期配置に先立ち、日本軍はA-T地雷を任意の戦力だけ連鎖地雷(B28.531)に変えることができる。

**1.62 士気:** 日本軍はPAATC(A12.41も含む)を行う必要がなく、歩兵OVRのためのNTC(A4.15)も必要ない。日本軍は戦意喪失とはならず、RtPhに降伏することもない。混乱していない日本軍はLLMCをLLTCとして扱い、包囲されても士気値が1下がることはない。戦禍の修正後DRが9以上は狂暴化(A15.5)する[例外: トーチカ内(い)れば、代りにクラス上昇する]。日本軍は昇進(A18)することはないが、通常のルールに従い自己回復を試みる(A18.11により修正前DR2で自動的に回復)ことはできる。SMCに関しては1.4-1.41を参照。



**1.621 無慈悲/捕虜:** 1942年6月以降のシナリオでは、日本軍とその敵の両方に常に無慈悲(A20.3)が適用され、掃討を行うことはできない。日本軍は虐殺(A20.4)を行えるが、捕虜となったときに脱走を試みることはできない。1944-45年のシナリオにおいて、ソ連軍以外による日本軍MMCへの尋問DRには、-1DRMが適用される。1.641も参照。

**1.622 戦闘継続能力\*:** 完全戦力から減少戦力へのステップ減少は損害記録値の計算に組み込まれない。完全戦力又は減少戦力の歩兵操作班が何らかの理由により車両操作班と取り換えられた場合、損害記録値の計算上では分隊がHSに損耗したのと同様に処理する(A16.11)。1.641に基づいて自ら除去されたユニットのBPVは日本軍損害記録値には組み込まれない。日本軍は常に戦闘継続能力チェックDRに-2DRMの修正を受ける。それ以外の戦闘継続能力に関するルールは通常と同様に適用する。

例: 日本軍の完全戦力4-4-7分隊が3-4-7にステップ減少してもMMCは損失しておらず、ゆえに日本軍の損害記録値は変化しない。しかし、4-4-7分隊が損耗を被ったり、3-4-7減少戦力分隊がさらにステップ減少を被るか損耗を被ったりした場合、HSを喪失したことになるので、日本軍の損害記録値は7(13[完全戦力分隊BPV]-6[HSBPV]=7)上昇する。戦力が完全であるか減少であるかにかかわらず、歩兵操作班もしくは2線級分隊が、CCによって捕獲されるか敵によって除去された場合、日本軍の損害記録値はそのBPVどおり10上昇する。車両操作班が捕獲されるか敵によって除去された場合、それが歩兵操作班から生じたものであるか否かにかかわらず、損害記録値は8上昇する。戦力が完全であるか否かにかかわらず、歩兵操作班が車両操作班に(混乱している)と取り換えられた場合、日本軍の損害記録値は2(10[歩兵操作班BPV]-8[車両操作班BPV]=2)上昇する。



1.63



1.63 隠蔽：日本軍の隠蔽獲得 dr(A12.122)には、-2drm が適用される。日本軍の敵側による索敵(A12.152)には、索敵対象の隠蔽地形が全て建物/瓦礫(林-建物/林-瓦礫の地形も含む)である時を除き、+2drm が適用される。

1.631 HIP：昼間シナリオでは、日本軍は常に、盤上に初期配置する分隊相当数(A5.5)の 10%以下(FRU)の MMC と、それにスタックする SMC/SW[例外：DC ヒーロー；1.424]を HIP で配置できる。また、夜間のシナリオでは常に(シナリオ防御側でなくても)、盤上に初期配置する分隊相当数の 25%以下の MMC を HIP で配置でき、さらにシナリオ防御側であれば、OB にある分隊相当数と同数のダミーカウンターを受け取る。E1.2 はそのまま適用する。上記の HIP の資格は、そのほかの理由で与えられる HIP[例外：E1.2]に加えて与えられるものである。

例：昼間シナリオにおいて日本軍の盤上配置 OB には分隊が 10、歩兵操作班が 2 含まれているとする。操作班 2 ユニットは 1 分隊に相当し(A5.5)、展開(A1.31)については勘定に入れないので、日本軍プレイヤーは 1 個分隊と 2 個操作班、又は 2 個分隊を HIP する事ができる。この場合の操作班は上記規定を使わないでも HIP 可能な、砲兵器を所有した操作班(A12.34)でもかまわない(砲兵器を操作中の操作班は、スタック制限適用に関しては 1 分隊と見なされるが、HIP を適用する分隊数の規定に関しては半個分隊と見なされる事に注意。また指揮官は日本軍 HIP を適用可能な分隊数の算出に考慮されない)。夜間シナリオの場合も同様に計算される。この場合には、3 個分隊、もしくは 2 個分隊と 2 個操作班が、日本軍プレイヤーがシナリオ防御側でない場合でも HIP の対象となり得る。DYO シナリオである場合、これらの HIP は購入されたものとはカウントされず、本来別の理由で得られた HIP 可能ユニット数(例えば A12.34/SSR/DYO での購入に追加される形となる。昼間の DYO シナリオであった場合、日本軍は総 MMC 分隊相当の 10%まで HIP を購入する事が出来るので、分隊相当数の総計の 20%までを隠匿状態で初期配置する事ができる(H1.6 の脚注 7 を参照)。同様に夜間シナリオの場合は、総 MMC 分隊相当の 75%までに対して HIP を購入し、隠匿状態で初期配置する事ができる。



1.632 トーチカ：日本軍が隠蔽地形にトーチカを配置する時は、常に HIP にでき、ジャングルへ配置したのと同じ条件で確認状態となる(G.2 参照)。通常の HIP 可能な分隊の比率に加えて、トーチカ内部のユニットも HIP で配置される。日本軍がトーチカを配置する時は、そのトーチカを出入口の 1 つとするトンネルを受け取る。しかし、その他の点でトンネル設置の要件が満たされない場合(トンネルに関する全てのルールが適用される；B8.6-62)、トンネルは設置できない。PTO 地形が影響している場合、ジャングル(林)、竹林(繁み)に加え、クナイにもトンネルの出入口を設けることができる。また、トンネルは存在させない旨を秘密裏に記録しておいてもよい。トーチカ内の日本軍ユニットは、トーチカヘクスに敵ユニットがいても、トンネルを通してそこから移動できる。複数のトンネルを同じ区域につなげてかまわない。1.62 も参照。



1.64 CC：混乱していない日本軍歩兵/騎兵ユニットが 1 個でもフェイズプレイヤーとして CC/混戦に参加するか、CC において不意打ちに成功した場合、その CC/混戦は自動的に格闘戦(J2.31)になる。逆に不意打ちを受けた場合や、離脱の試みを行う場合、もしくは釘付け状態では格闘戦にならない。車両/PRC/トーチカ内のユニットに対して格闘戦 CC を行うことはできず、逆にそれらのユニットが格闘戦を行うこともない。攻撃を行う全ての日本軍歩兵/騎兵が釘付け状態/非武装でない限り、日本軍による格闘戦 CC の攻撃には、追加で -1DRM を適用する<sup>1)</sup>。格闘戦 CC を任意で宣言できるのは、デラックス ASL か、SSR の指示がある場合に限られる。減少戦力の日本軍ユニットは、完全戦力と同じ CCV を維持する。1.62 も参照。

1.641 自決(Hara-Kiri)：日本軍の兵士ユニットに対して CC による捕獲(A20.22；A20.54)の試みが宣言された場合、目標となった日本軍ユニットがすでに CC 攻撃を宣言していたとしても(実際に攻撃済みであれば不可)、捕獲解決に先だって、目標となった日本軍ユニットは自身の除去を試みることができる。狂暴化/ヒーローユニットは自動的に自身を除去できる。そのほかのユニットは NTC(Δ)に成功せねばならず、これには以下の DRM が適用される：一緒に防御する SMC(A11.14)が自決したら -2；未熟兵は -1；非武装であれば+1。SMC と MMC が(あるいは 2 個の SMC が)一緒に防御

している場合、最も優秀な SMC が最初に自決しようとする。これに関してヒーローユニットは、全て同格とみなす(ヒーロー以外のユニットよりは優秀とみなす)。敵側は自決によって除去された各ユニットにつき、通常の CVP は獲得できる[例外：指揮官でないヒーロー]。自決の NTC に失敗したユニットは、この CCPh では攻撃を行えず、敵の捕獲の試みにはさらに -1DRM が加えられる(捕獲の試み 1 回につき、この DRM は 1 回だけ適用)。

1.65 VP：日本軍の敵側は、完全戦力の分隊/歩兵操作班が減少戦力になったり、減少戦力の歩兵操作班が車両操作班になったりすることで CVP を得ることはできない。除去された日本軍指揮官の CVP は、除去時点でのカウンターの面に基づいて与えられる。あらゆる種類の日本軍のヒーローは、除去による CVP を与えない[例外：ヒーロー指揮官]。1.641 も参照。

1.66 DYO：減少戦力の日本軍分隊/操作班は購入できない。日本軍の SAN を上げるための BPV コストは通常の半分となる。日本軍の指揮官生成係数(H1.8)は“5”である。指揮官の質(H1.81)について、日本軍 OB の標準的な指揮官は 9-0 を使い(8-0 に代わって)、通常分配される 7-0 は 8-0 を使用できる。H98 ページにある日本軍用の各種 DYO 表とチャートを参照のこと。特別に認められた HIP の使用(1.422；1.631-632)には購入ポイントはかからない。一般的にシナリオ OB にある日本軍の徴集兵は、非戦闘員(本部や土木作業)の日本軍兵士を表している。インド国民軍や中国の傀儡軍のような日本の同盟国は、枢軸中小国のユニット(そのほとんどが徴集兵だが)とルールで表され、日本軍とはみなされない。

1.661 AFV(H1.4)：1944 - 45 年のシナリオで、日本軍プレイヤーが購入する AFV を別に購入した塹壕カウンターの下に配置するなら(B27.51-52 参照)、その AFV の BPV(選択武装を加える前)は半分(FRU)となる。

1.662 OBA(H1.5)：移動弾幕(E12.7)の能力を備えた日本軍 OBA 砲兵中隊の最終コストのように、日本軍の事前砲撃の最終コスト(H1.53)もさらに 50%(FRU)増加される。

1.6621 航空支援(E.7)：1939 年よりも前(1938 年以前)の中国軍とのシナリオでは、日本軍の航空支援の使用可能性ナンバーは“54”である。日本軍の観測機(E7.6)は 100mm 以上の OBA でなければ使えず、使用可能な期間は 1937 年から 43 年までになる。

1.663 野戦構築物(H1.6)：日本軍の“?”、塹壕(対戦車壕を除く)、トーチカそしてトンネルの BPV は半分になる(FRU)。たとえ使用されなくても、半減したトーチカのコストにはトンネル(1.632)も含まれる。日本軍が購入する全ての鉄条網と地雷原戦力の BPV[例外：連鎖地雷として使用する対戦車地雷戦力]は 50%(FRU)増加される。

1.664 空挺降下兵(Paratroopers)：1942 年よりも前(1941 年以前)に日本軍の空挺降下兵を購入することはできない。日本軍の空挺降下兵は LMG と軽迫撃砲の所有(つまり 5/8 インチの固有のパラシュートカウンターとして降下中の時も)を維持する。日本軍の 1/2 インチパラシュートはスティックの 5/8 インチパラシュートの一部として降下できない；代わりに、各スティックが 1 つまたは 2 つの 1/2 インチパラシュートで構成される別のウイング(スティックは 5 個以下)から降下しなければならない。



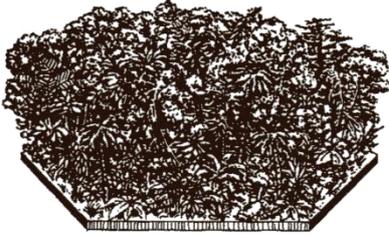
2. ジャングル (Jungle)

2.1 PTO 地形(G.1)が適用される場合、全ての林はジャングルになる。疎生ジャングル(Light Jungle)との明記がなければ、密生ジャングル(Dense Jungle；2.2)となる。“ジャングル”という用語は、両方のジャングルを指す。以下の事項を除いて、ジャングルは林と同様に扱う。全てのジャングルは 2 レベルの LOS 障害物である。DYO シナリオでジャングルが適用される場合、そのタイプが指定/取り決めされていなければ、初期配置の前に dr を行う。dr が 3 以下なら疎生ジャングル、そうでなければ密生とする。



# G

# 3.2



**2.2 密生ジャングル (Dence Jungle) :**密生ジャングルヘクスの TEM は+2 である【例外：空中炸裂に対しては -1TEM】。道路/建物を含まない密生ジャングルでは、歩兵/騎兵のスタック制限は 2 に下がる(オーバースタックは可)。密生ジャングルは全域地形(B.6)であり、ヘクスサイドも LOS の障害となる【例外：同一レベルの LOS は、完全に地上の地形が描かれていないヘクスサイド(例えば、地上の地形部分の絵がヘクスサイドに触れていない、ヘクスサイドをまたぐ池や河川ヘクスサイド)の LOS は通り、そのようなヘクスサイドは全域地形の一部とはみなされない】。『隣接』していない異なる基本高度レベルの地上ユニットが、道路を含む密生ジャングルヘクスの道路部分に対して/通過して LOS を引くためには、その LOS が連続した斜面に沿ったものでなければならぬ。空中ユニットは、密生ジャングルの非空中部分(道路も含む)には LOS を引けない。LOS の可逆性(A6.5)は適用される。

**2.21 進入 :**密生ジャングルへの進入コストは、(小道/TB によるものも含め)普通の林と同じである<sup>12</sup>。しかし、馬を“率いて”進入するには道路/小道/TB を使わねばならず、騎兵は道路か小道しか利用できない(2.4 も参照)。車両で、道路/TB を使わずに密生ジャングル区域に進入できるのは、完全装軌式 AFV【例外：豆戦車とキャリアーは不可】とドーザーのみである。これらの車両は B13.421 に従って密生ジャングルに TB を作る(2.211 も参照)。

**BOG DR ≥ 12**  
**2.211 ボグ :**車両が密生ジャングルに進入するか、VCA を変更して(B13.41 に従い)ボグ判定を要求された場合、そのボグ DR に+2DRM を加えなければならぬ【例外：この DRM は、啓開作業を宣言して、始動/停止/VCA 変更にかかる MP を除いた、カウンター記載の全 MP を消費して進入するドーザーには適用されない。また、啓開作業中のドーザーの VCA 変更にも適用されない】。

例：道路や TB を使わずに許容 MP の半分を消費して(B13.42)密生ジャングルに進入した M4 シャーマンは、ボグの判定に+6DRM を加える(+3[MP の半分を消費して進入+2[密生ジャングル]+1[中接地田]=+6)。全 MP を消費して進入した場合は+3DRM になる(+2[密生ジャングル]+1[中接地田]=+3)。仮にシャーマンがドーザータンクであったとしても同じように+3DRM を受けるが、啓開作業を宣言した後で全 MP を消費して密生ジャングルに進入すれば、密生ジャングルによる+2DRM の適用を受けない。密生ジャングルで VCA を変更する場合も、はじめに啓開作業を宣言しておけば+2DRM は適用されない。全ての状況において、戦車(ドーザー)が密生ジャングルに進入した時は横切ったヘクスサイドに部分 TB が置かれるが、その車両がボグ状態になった場合は、その TB は取り除かれる(B13.421-4211)。

**2.212 迂回 :**密生ジャングルは迂回できない【例外：水陸両用車両は、1 水陸両用 MP を消費して(2.2 で規定した)水のヘクスサイドを VBM できる】。

**2.213 航空 :**1/2 インチのパラシュートでも、密生ジャングルに着地する場合、士気値 7 として着地 MC(E9.42)を行わなければならない。いかなるパラシュートも、密生ジャングルで着地 MC に失敗したら、(内容物ともども)除去となる。

**2.22 迷走(Straying) :**日中のシナリオにおいて、自軍 MPh に完全密生ジャングル(周囲 6 ヘクスを林/繁み/沼沢地ヘクスに囲まれた林ヘクスのこと)にあり、かつ新たなヘクスへの移動を試みようとする地下にいない歩兵ユニット/スタックは、移動 DR を行わなければならない(したがって迷走 DR も行うことになるかもしれない)。ただし現在の MPh にすでに移動 DR を済ませていたり、パンザイ突撃(1.5)を行っていたり、パルチザンであったり、これとスタック移動しているユニットには必要ない。E1.53-533【例外：照明は不可】と以下の事項が適用される。

- 迷走ユニットの次の進入先の『隣接』区域がジャングル/竹林以外の場合、代りに今の区域で TI になる。
- 恐慌射撃(E1.55)は適用しない。

**2.23 射撃グループ :**密生ジャングルにいるユニットは FG の形成に制限がある ; G.3 参照。

**2.24 迫撃砲 :**(道路があっても)密生ジャングルヘクスから迫撃砲を射撃することはできない<sup>13</sup>。

**NVR 6 cdr**  
**2.3 夜間 :**夜間では、照明/発射光がない限り、隣接した密生ジャングルヘクス同士で LOS は引けない。星弾も照明弾も、ジャングルの非空中地域を照明できない【例外：E1.941 が適用されていなければ、疎生ジャングルヘクスの迂回地域は照明できる】。E1.95 も参照。

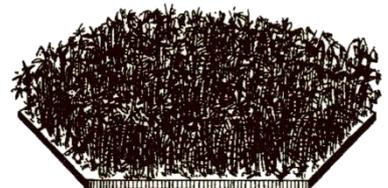
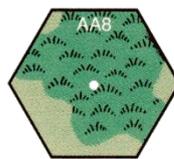
**2.4 騎兵 :**騎兵は、ジャングルヘクスでは道路伝いでしかギャロップ(A13.36)できない。また、ジャングルヘクスには騎兵突撃できない。

**2.5 火事 :**ジャングルへの放火ナンバーと延焼ナンバーは“12”である。

**2.6 弾痕 :**弾痕はジャングルヘクスにも生じることがあり、その場合(すでにあった炎/火災も含めて)ジャングルは存在しなくなったものとみなす。

**2.7 撤去(Clearance) :**ジャングル/竹林区域にいる武装した MMC は、MPh/DFPh の間に小道を啓開する(小道を造る)試みを宣言して TI 状態になれば(そのフェイズの行動は終わりになる)、直後の CCPh の終了時に撤去 DR(B24.7)を行うことができる。ただし、釘付け状態、壕の内部にいる、PRC、IPC を超える装備を所有、5/8 インチカウンターを所有、クレスト状態、同一ヘクスに捕虜ではない確認状態の敵ユニットがいる、鉄条網/建物/地雷原の区域にいる、パンジカウンター(9.71)の上にいる、非統制状態、小道の啓開を試みる以外の理由で TI 状態であれば、小道の啓開のための撤去 DR(もしくはその指揮)は行えない。また、現在のプレイヤーターンに射撃をしていたり、射撃を指揮したり、待機射撃に指定されていたり、MF を消費していてもこの試みは行えない。小道を啓開するため TI となっている間は鈍兵であり、危険な移動が適用される。小道啓開 DR に適用される DRM は、作業状態+x、指揮能力+y、CX+1、竹林+1、疎生ジャングル-1 だけである。DR に成功したら、MMC のいるヘクスの 2 つのヘクスサイドを結ぶように小道カウンターを置く。小道カウンターが除去されるのは、そのヘクスに弾痕/瓦礫が生じた場合か、地形火災を起こした時だけである。同一ヘクス内の複数の小道は全てつながっており、また道路/TB ともつながっているものとみなす。小道カウンターは、全ての点で地図盤に印刷された小道と同等のものである。

**2.8 雑則 :**ジャングル内における野戦構築物の HIP、発見、回収、不意打ちに関する特別ルールは、G.2、G.4、G.5、および G.6 を参照。



## 3. 竹林 (Bamboo)

**3.1 PTO 地形(G.1)が適用される場合、全ての繁みは竹林になる。以下の事項を除き、竹林は密生ジャングルと同様に扱う。**

**3.11 混乱ユニット :**竹林ヘクス内の混乱ユニットが回復時の -1DRM を受けられるのは、トーチカ内部にいるときのみである。混乱ユニットは一番近い竹林ヘクスへの潰走を要求されない。

**3.2 進入 :**歩兵は全力移動(A4.134)、匍匐後退(A10.52)、竹林内のトンネル出入口もしくはトーチカからの退出、進入困難な地形への突撃(A4.72)に



### 3.2

よってのみ竹林に進入できる【例外：小道/TB を使用した場合；ただし、その同じフェイズに小道/TB を使わずにそこから出ることにはできない】。歩兵が馬を率いて進入するには小道/TB を使わねばならず、騎兵は小道を使ってしか出入りできない。TB を利用しない限り、人力移動で砲を進入させることはできない(砲の初期配置は可能である)。防御臨機射撃に関して、竹林に全力移動で入ったユニットは、印刷された(もしくは固有の)許容 MF より1(夜間なら 2)多い MF を消費したものとみなす。

**3.21 迷走(Straying)：**完全(すなわち、周囲 6 ヘクス全部が林/繁み/沼沢地のヘクスに囲まれている)竹林ヘクスでは、2.22 に従い迷走が起こりうる。

**3.22 索敵：**突撃可能な竹林 1 ヘクスへの索敵は、2 ヘクス分の索敵に相当する。

例：修正後索敵 dr が 5 の場合、隣接した竹林ヘクスを索敵できない。4 であれば、隣接した竹林ヘクス 1 つか、それ以外の隣接ヘクス 2 つを索敵できる。3 であれば、隣接した竹林ヘクス 1 つとそれ以外の隣接ヘクス 1 つの組み合わせか、あるいは竹林以外の隣接ヘクス 3 つを索敵できる。

**3.3 LOS/TEM：**竹林は 1 レベルの障害物であり、通常は +1TEM を持つ。しかし、竹林内の非装甲目標に対する DC/事前砲撃/砲兵器/OBA による HE 攻撃には -1TEM となる【例外：HE 相当による攻撃、特別付随攻撃、部分装甲 AFV に対する攻撃】。-1TEM を適用する射撃では(空中炸裂 [A8.26] と同様)、残留火力が IFT で 1 列分増加する。

例：75mm 砲が地域目標タイプを用いて竹林ヘクスの歩兵を攻撃する場合、IFT 上で 6FP に -1DRM(竹林 TEM)で解決し、残留火力は 2FP ではなく 4FP となる。もし歩兵目標タイプで射撃した場合には事例 Q として竹林 TEM - 1 が命中判定に適用され、残留火力は 6FP ではなく 8FP となる。

**3.4 砲：**竹林に初期配置した砲は、決して設置されているとはみなされない。しかし、他の理由で禁止されていない限り、A12.34 に従って HIP で配置できる。竹林内の非車載砲による射撃と CA 変更には B9.531 の制約が課される。3.2 も参照。

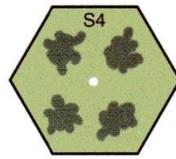
**3.5 野戦構築物：**鉄条網と壕、および掩蔽壕(B30.8)は竹林に置くことはできないが、トーチカ/地雷原/パンジ(9)は可能である。HIP については G.2 も参照。

**3.6 火事：**竹林の放火ナンバーと延焼ナンバーは“10”である。しかし、竹林への放火や、竹林への/内での延焼に関しては EC DRM を 2 倍<sup>14</sup>にする。

例：EC が多湿(Wet)の時に歩兵が竹林に放火を試みる場合、その放火 DR には -4EC DRM (-2[多湿 EC DRM]×2[竹林])が加えられる。EC が乾燥(Dry)の時に、竹林内の炎が火災に変化するかどうかを判定する DR(B25.151)には、+2EC DRM が適用される。

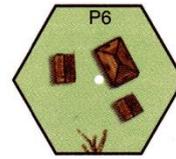
**3.7 パラシュート：**竹林にパラシュートが着地した場合には、林への着地と同様に扱う。つまり、E9.42 がそのまま適用される。

**3.8 雑則：**竹林における FG、発見、回収、不意打ち、仕掛け照明弾に関しては G.3、G.4、G.5、G.6、および G.8 を参照。



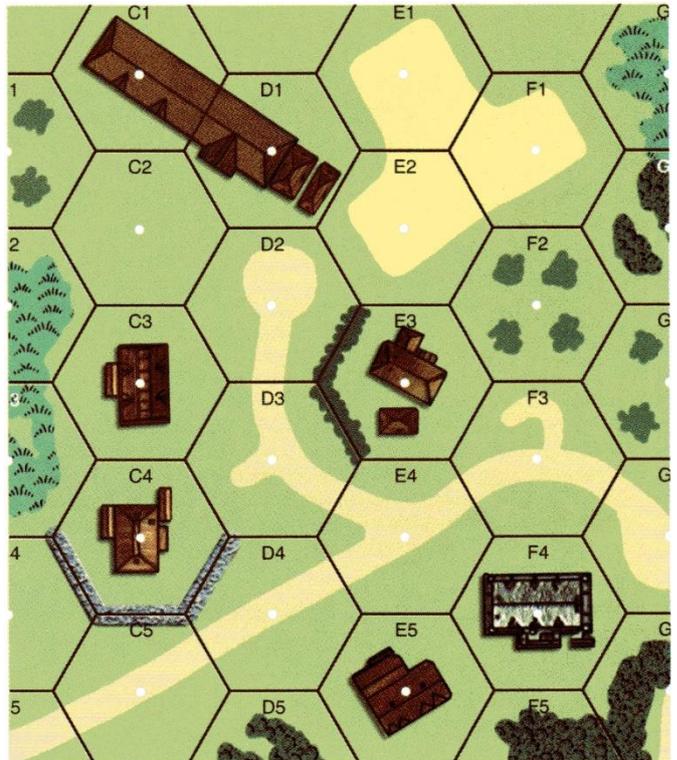
### 4. ヤシ林 (Palm Trees)

**4.1 PTO 地形(G.1)が適用される場合、全ての果樹園ヘクスはヤシ林ヘクスになる<sup>15</sup>。以下の事項を除き、ヤシ林は果樹園ヘクスと同様に扱う。ヤシ林は常に繁茂状態である。放火ナンバーと延焼ナンバーは“11”である。ヤシ林ヘクス内では AFV の跨乗兵が許される。**



### 5. 小屋 (Huts)

**5.1 PTO 地形(G.1)が適用される場合、1 ヘクス内に複数の別々の建物の絵を含む(が、他のヘクスへつながる部分的な建物の絵は含まれない)木造の 1 階建て建物(B23.21)は、小屋になる。以下の事項を除き、小屋は(倒壊していない限り；5.51)木造の 1 階建て建物とみなし、同一ヘクス内の全ての小屋をもって単一的小屋として扱われる。**



例：PTO 地形が適用される場合、32E3 は小屋になるが、それ以外の建物ヘクスは小屋にはならない。D1 の小さく分離した建物は小屋ではない。なぜなら、同じヘクスに C1 につながる建物の一部も含まれているからである。

**5.2 LOS：**倒壊していない小屋の絵を 1 つでも LOS が通過した場合、小屋は落葉期の果樹園(B14.2)と同様の 1 レベルの +1LOS 妨害となる。ただし、小屋区域を迂回するユニットへの LOS/LOF は、視認/射撃側が同一区域にいて迂回していない場合を除いて、その小屋(倒壊していても、いなくても)により妨害を受ける場合がある。倒壊した小屋に関しては 5.51 も参照。小屋は決して LOS 障害物にならない。



# G

# 5.51



例：操作班から oI6、oI7、および頂点 oI5-oI6-oH5 への LOS は、oI5 の小屋により妨害される。操作班から oF3(ヘクスサイド oF3-oF2 は除く)への LOS は、oH3 の小屋により妨害される。操作班から oI3 にいる他のユニット(ここで迂回中のもも含む)への LOS は、oI3 の小屋によっては妨害されないが、操作班から oH6 にいる迂回していないユニットへの LOS は、その LOS が oH6 の小屋のイラストを横切ったとしても妨害されない。しかしながら、頂点 oI3-oI2-oJ2 から頂点 oH6-oH7-oG7 への LOS は、oI3 および oH6 の小屋により+2 の妨害を受け、頂点 oI3-oI2-oJ2 から頂点 oI3-oI4-oH3 への(または、oI3-oH3-oH2 への)LOS は、oI3 の小屋により妨害される。これら全ての妨害の有無は、oI3 がレベル1 丘ヘクスであるとしても、同様に適用される。oI3 がレベル2 丘ヘクスであるとしたら、操作班から oI7 および oF3 への(頂点 oF3-oE4-oE3 へは除く)LOS は妨害されない(B14.2)が、それ以外の前述の LOS に対する妨害は全てそのまま適用される。

**5.21 火線：**小屋は火線に影響しない【例外：小屋による妨害が生じる LOF の場合、妨害 DRM は適用されないが FFM0 は無効となる】。

例：5.2 の図を参照。操作班が oI7 への火線を引いた場合、oI6 または oI7 に進入するユニット、およびヘクスサイド oI5-oI6 に沿った迂回によって oI5 に進入するユニットは、全て 2FP で攻撃され、その攻撃には小屋による妨害も FFM0 DRM も適用されない。

**5.3 TEM：**倒壊していない小屋の TEM は+1 である。B23.9 による小屋の要塞化はできない。

**5.31 HEAT：**小屋は HEAT 弾の攻撃(C8.31)に対しては建物とみなさない。しかし、倒壊していない小屋の中にある砲/車両に対して HEAT を射撃する場合、命中判定に対して TEM を適用する。

**5.32 事前砲撃：**小屋は事前砲撃(C1.822)に対して士気値7でMCを行い、失敗したら倒壊する。加えて、事前砲撃 MC の修正前 DR が 10 以上であれば、そのヘクスに炎カウンターを置く。

**5.4 AFV/ドーザーの進入：**VBM を行っておらず、跨乗兵のない、移動可能な AFV は、BU 状態であり帰還を被っていないならば、倒壊していない小屋に進入できる。このようにして進入した車両は(進入コストは G 章の PTO 地形表を参照)、建物の進入によるボグ判定を行わず、地下室に落ちる危険性もない(G.1)。そして、その移動に対する防衛機射撃を受ける前に、その小屋を自動的に倒壊させる。移動可能なドーザー(装甲の有無に関わらず)は、AFV と同様に小屋に進入でき【例外：ドーザーは BU である必要はない】、同様の影響/結果をもたらす【例外：5.5 による AFV の PTC は不要】。倒壊した小屋への進入については 5.51 を参照。

**5.41 初期配置：**AFV は小屋の中に初期配置できるが、その AFV がそこから退出するか、その中で CA を変更した時点で、小屋は直ちに倒壊する。

**5.42 VBM と OVR：**小屋は、倒壊しているかどうかに関わらず、建物と同じように迂回できるが、小屋自体や中の目標に OVR をしようとする車両は、VBM ではなく直接進入せねばならない。

**5.43 航空：**小屋に着地するグライダーの破壊 dr には+1drm が加わるが、5/8インチパラシュートは NMC を行う必要はない。グライダーが倒壊していない小屋区域に着地したら、その小屋は倒壊する。



**5.5 倒壊 (Collapse)：**小屋は瓦礫にはならない。しかし、倒壊していない小屋区域に対する(もしくはそこで迂回しているユニットに対する)DC か HE の攻撃【例外：付随攻撃/残留 FP 攻撃/車両目標タイプによる攻撃】で、KIA となった場合、その区域の目標全てに対する攻撃を完全に解決した後で、小屋は倒壊する。倒壊していない小屋は、AFV/グライダーの進入/CA 変更(5.4.43)、または火災によって(5.6)も倒壊する。倒壊した小屋には、倒壊(Collapsed)カウンターを置く。

小屋が倒壊した場合、その小屋にいる全ての歩兵ユニット(味方/ヒーロー/混乱/狂暴化/日本軍の SMC も含む)は、個別に PTC(Δ)を行う。また、AFV の進入/CA 変更により小屋が倒壊したら、その固有操作班のみも同様に PTC(Δ)を行う【例外：ドーザー(5.4)】。全てのユニット(固有操作班も含む)は、倒壊 PTC の際には士気値 8 とみなされ、CTAFV の操作班には -1DRM が適用される。倒壊 PTC は、倒壊を引き起こした攻撃(または OVR を含む AFV の進入)の全ての結果を完全に解決した後で行う。ただし、MPH であれば連続防衛機射撃の前に行う。倒壊 PTC に失敗した歩兵ユニットは、通常は釘付けにならないものであっても釘付けとなる(釘付けになった混乱ユニットは貫走できない)。車両の固有操作班が倒壊 PTC に失敗したら、その操作班と AFV 上の乗車兵は A7.82-.821 に従う【例外：それらは全て直ちに CE となり、MPH であれば、それらと AFV は直ちに停止して自身の MPH を終える(停止 MP は消費しない)】。AFV は CE 状態であることを示し、PIN カウンターをのせる 16。

**5.51** 以下に述べる事項を除き、倒壊した小屋は依然として小屋であるが、建物ではなくなる。倒壊した小屋は TEM を持たず、火災が生じていなければ、建物の絵を横切る LOS に対し通常の(1 レベルではない)+1 LOS 妨害(A6.7)になる；ゆえに、開路地ではない。しかし、そこを迂回するユニットに対して、より高い高度から連続斜面に沿わずに LOS/LOF を引く場合、その LOS/LOF を妨害しない。全てのタイプのユニット【例外：オートバイ 跨乗兵、ワゴン】は、火災になっていない倒壊した小屋に進入できる(ただし、非装軌車両はボグ判定を行わねばならない)。個々の移動コストは G 章 PTO 地形表を参照(迂回/OVR については 5.42 を参照)。倒壊した小屋を撤去(B24.7)することはできない。倒壊した小屋区域に配置できる野戦構築物は、鉄条網/地雷原/バンジ(9)だけである 17。倒壊した小屋は、歩兵(とその所有 SW)、ダミースタック、設置された砲(とつてのみ隠蔽地形)である。倒壊した小屋の支配は、小屋/建物の支配による勝利条件に数える【例外：小屋が燃えている場合は A26.16-.162 が適用される】。小屋が除去(5.7)されたとしても、そのヘクスは支配の対象になる。

例：5.2 の図で、操作班から oG5、oG6、および頂点 oH4-oH5-oG5 への LOS は、oH4 の倒壊した小屋により妨害される。しかし、oI3 がレベル 1 の(もしくはそれより高い)丘ヘクスだと仮定すると、前述の 2 ヘクス/頂点に対する LOS は妨害されない(A6.7)。oH4 はもはや建物ではないため、そこでは回復ボーナス(A10.61)は得られず、混乱ユニットはそこへの潰走を要求されず(A10.51)、そこからの間接射撃/AA 射撃が可能となる。泥濘が影響する場合、oH4 へ進入するための MF/MP コストが増加するのは、ユニットがその小屋を迂回する場合だけである。



5.6



**5.6 火事：**小屋の放火ナンバーは“6”、延焼ナンバーは“7”で、これは倒壊していても変わらない。小屋には、B25.11-14によるものと、以下に述べる状況により炎が生じる。小屋区域に対する(そこで迂回中のユニットに対するものも含む)小火器による PBF/TPBF、MOL、MG、IFE、DC、HE による攻撃[例外：AP 弾の HE 相当、付随攻撃/残留 FP 攻撃]は、その効果判定 DR における修正前色付き dr が 1 だった場合、その小屋に炎を発生させる。小火器/MOL/MG/IFE は、FG の一部だったとしても炎を生じうるが、小火器/MOL しか使用していない場合は、その FG の 1 個以上のユニットが PBF/TPBF を行っていないなければならない。同じ攻撃によって複数の小屋区域が炎の発生の対象となる場合(例：散布射撃、炎が発生する結果となったら、無作為選択で置かれる区域を決める。小屋区域に対する FT 攻撃)は、修正前効果判定 DR が X# 未満であれば、その小屋に自動的に炎を生じさせる。WP が小屋区域に置かれたときには常に、EC が乾燥または異常乾燥でなくても、続けて A24.32 に従って DR を行う(その項目にある DRM から該当するものを適用)。倒壊していない小屋の炎が火災になったときには、その小屋は直ちに倒壊する。火災になっている小屋は、倒壊カウンターの裏面を用いて表す。5.32 と 5.61-8 も参照。

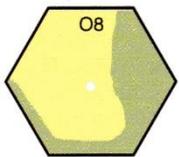
例：小屋区域への小火器攻撃で PBF/TPBF が(FG の一部であれば、その一部分でも)適用される場合、IFT DR の色付 dr が 1 であれば(小屋が倒壊していても)自動的に炎が発生する。小屋への MG、IFE 又は HE 攻撃では PBF/TPBF でなくても炎が発生する可能性がある点に注意。

**5.61 雨：**倒壊していない小屋は建物なので、そこでの炎の発生は EC DRM の影響を受けない。しかし、倒壊した小屋は、雨が降ったらそれ以降、5.6 による炎は生じなくなる。すなわち、A22.6111、A24.32、B25 による炎だけが発生しうる(雨が止んだ後に倒壊した小屋も同様)。



**5.62 後方噴射：**PF/PFk/BAZ/PSK/RCL に対する、(通常 C13.8 によって強制される)事例 C<sup>3</sup> TH DRM は、倒壊していない小屋の中からの射撃には適用されない。このような射撃はその小屋に自動的に炎を生じさせるが、C13.81 の 1FP 攻撃は発生しない。倒壊した小屋からこれらの射撃を行うと、炎も C13.81 による攻撃も発生しない。ただし、RCL を射撃する際にはどんな場合でも C12.3-4 が適用されることに注意。

**5.7 弾痕：**弾痕は小屋区域に生成しうる。弾痕が生成された場合には、その小屋は(既にあった炎/火災とともに)もはやまったく存在していないとみなされる。



6. クナイ (Kunai)

**6.1** PTO 地形(G.1)が適用される場合、全ての麦畑はクナイになる 18。クナイは以下の事項を除き、**繁みと同様に扱う**。クナイの放火ナンバーは“9”、延焼ナンバーは“8”である。野戦構築物の HIP、FG、発見、回収、不意打ちに関する特別ルールが適用される。これらについてはそれぞれ G.2、G.3、G.4、G.5、G.6 を参照。



7. 湿地林 (Swamp)

**7.1** PTO 地形(G.1)が適用される場合、1 ヘクスでもジャングルヘクスに隣接している沼沢地は湿地林になる。以下の事項を除き、**湿地林は“増水していない(B16.6)”沼沢地と同様に扱う**。湿地林区域の効果は、河川/小川の水深で変化しない。湿地林は、LOS 妨害地形や開豁地、河川、湿地とみなされることはない。

**7.2 LOS/TEM：**湿地林は常に 2 レベルの障害物であり、+1 の TEM を持つ[例外：空中炸裂(と事前砲撃)に対しては -1 TEM]。加えて、DC または砲兵器の HE 攻撃[例外：迫撃砲、HE 相当、車両目標タイプによる攻撃]が、湿地林区域にいる非装甲目標に対して行われた場合、IFT 上の火力は半減する。

**7.21 視認 TC：**湿地林への視認 TC(E7.3)には、林と同じ+3 の DRM が適用される。

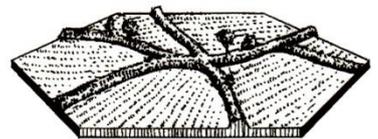
**7.3 進入：**水陸両用車両は B16.42 に従って湿地林へ進入できる。また、ボートは水障害と同様(E5.3)に湿地林へ進入できる。湿地林内でボートが沈没したら、**浅瀬**として E5.53 を適用する。すなわち、生き残った乗船兵がいればその乗船兵は歩兵となる (ただし**渡河中の歩兵 [E5.532]**にならない)。



**7.31 ボグ：**湿地林に突撃可能な位置にある、湿地林/沼沢地/水障害のいずれでもないヘクスの基本高度レベルが、その湿地林ヘクスの基本高度レベル以下の場合、そのヘクスは道路を利用していない車両にとって**ボグヘクス**になる。このため、湿地林に突撃可能な位置にある小川ヘクスは、乾燥しているときに限り湿地林の影響でボグヘクスになる。乾燥していない小川ヘクスのボグ判定は B20.46 に従う。

**7.32 航空：**湿地林にパラシュートが着地した場合は、密生ジャングルへの着地と同様に扱い、2.213 を適用する。湿地林に着地したグライダーは、+4 の不時着 drm を被る(すなわち、“沼沢地”への着地の+1 と、“林”への着地の+3 である [E8.23])。

**7.4 雑則：**湿地林での FG には特別ルールが適用される。G.3 を参照。



8. 水田 (Rice Paddies)

**8.1** 水田は、オーバーレイ 3 や RP で始まるオーバーレイに登場する地形である。水田は 2 つの部分からなる；1 つは**水田内**であり、オーバーレイでは緑褐色で描かれている。もう 1 つは**あぜ道(Bank)**であり、ヘクスサイド沿いの狭い開豁地色の部分である。ユニットが水田の内部にいるときは「水田内にいる」と表現され、あぜ道にいる(単に横切るのは異なる)ときは、そのヘクス内の BANK(8.21)カウンターの上にのせる。単に「水田にいる」と表現している時は、どちらか、もしくは両方の状態を指す。水田ヘクスにいるユニットは、(オーバーレイがレベル 0 に置かれていれば)レベル 0 にいるとみなす。水田は SSR によって、農閑期(Drained)、水耕期(Irrigated)、生育期(In - Season)のいずれかに指定される 19。



# G

8.2108

シナリオを自作する際に水田の状態について資料が見つからないときは、1回のdrでシナリオ中の全ての水田の状態を決定する。

水田状態決定表 (Rice Paddy State)

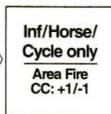
修正後 dr	状態	drm	EC
≤2	生育期 (In-Season)	- 2	乾燥(Dry)/異常乾燥(Very Dry)
3 - 4	農閑期 (Drained)	- 1	普通(Moderate)
≥5	水耕期 (Irrigated)	+ 2	多湿(Wet)/泥濘(Mud)/荒天(Overcast)

8.11 農閑期 (Drained)：農閑期の水田内は開豁地とみなすが、あぜ道による遮蔽は得られる；8.3参照。

8.12 水耕期 (Irrigated)：水耕期の水田内には、地雷原/鉄条網/パンジ(8.7)以外の野戦構築物は配置できない。また、牽引されていない非車載砲(dm/駄載中のもの [10.1] 以外)は配置できず、ギャロップ/騎兵突撃、オートバイの跨乗/人力移動、自転車の跨乗もできない。水耕期の水田内で所有されていない装備【例外：馬/ボート】は、車内にあるか駄載(10.1)されていない限り除去される。水耕期の水田内は泥濘(8.5参照)となり、ボグ地形となる。水耕期の水田内における車両へのボグ判定DRには、泥濘の+1に加え、水耕期の水田内にいることによる追加の+2DRM が適用される。水耕期の水田内で歩兵が操作する3PP以上のSW全てに、A9.21による射界制限が課せられる。水耕期の水田ヘクスに対するDC/砲兵器/OBAのHE攻撃【例外：HE相当/車両目標タイプによる攻撃、特別付随攻撃】は、IFT上の火力が半減される。水耕期の水田ヘクスに白い煙幕カウンターは置けない。水耕期の水田ヘクスでのボートの人力移動に、C10.3のMFコストの2倍は適用されない。

8.13 生育期 (In-Season)：生育期の水田内は麦畑とみなす；8.2、8.4、8.6を参照。ただし、歩兵(その所有するSWを含む)、ダミースタック、野戦構築物、設置された砲に限り、隠蔽地形とみなされる。生育期の水田内も泥濘となりうるが、E3.65で定義する泥濘時の開豁地とは異なる；8.5参照。

8.2 進入：水田ヘクスに入るユニットは、水田ヘクスのあぜ道の上(8.21)か水田内のいずれかに進入する。いくつかの例外(8.12、8.22、8.8参照)を除き、水田内に初期配置/進入できるのは、歩兵、騎兵、二輪車(側車無し)のオートバイ；D15.1)の跨乗兵、完全装軌車両のみである。水田内の歩兵は自転車に乗れないが、馬を引くことはできる。あぜ道ヘクスサイドを横切るときは、追加の移動コストを消費する。また、水田内のCOTは、水田内が農閑期、水耕期、生育期のいずれかによって変化する。農閑期であれば、通常の開豁地のMF/MPコストが適用される。水耕期であれば、泥濘であることにより、開豁地への進入コストの2倍を消費する。生育期であれば、麦畑のMF/MPコストを消費する。



8.21 あぜ道 (Banks)：あぜ道(BANK)カウンターが別の区域を形成したり、スタック制限を変更したりすることはない。あぜ道ヘクスサイドを横断できるのは、水田内に進入できるユニット(8.2)

だけである。【例外：自転車に乗ったユニットは、進入先があぜ道カウンター上か道路であれば横断できる】。水田内に入ることなくあぜ道カウンター上に初期配置/進入/停止できるユニットは、歩兵(自転車に乗ることや馬を引くことはできるが、砲/ボートの人力移動はできない)、騎兵、二輪車の跨乗兵のみである。特に禁止されない限り(8.2、8.211-2112参照)、これらのユニットは以下のどの方法(組み合わせ自由)でも移動(潰走/突撃/歩兵であればCCからの離脱)できる。

8.2101 水田以外のヘクスもしくは水田内にいるユニットは、隣接する水田ヘクスへの進入時に、あぜ道ヘクスサイドを横切ること、隣接ヘクスのあぜ道カウンター上に直接置くことができる。あぜ道ヘクスサイドを横切するための1MF(二輪車は3MP)に、あぜ道カウンター上に進入するための1MF(二輪車は3MP)を足したものが、通常の移動コストとなる。ECが泥濘であれば、泥濘時のMF/MPが適用される；8.5参照。

8.2102 水田以外のヘクスもしくは水田内にいるユニットは、隣接する水田ヘクス内へ直接進入できる。あぜ道ヘクスサイドを横切るなら、追加の1MF/MP【例外：二輪車は3MP】に、水田内のCOT(8.2)を足したものが、通常の移動コストである。泥濘時のMF/MPが適用されることがある；8.5参照。

8.2103 水田内のユニットは、隣接する水田以外のヘクスに直接進入できる。あぜ道ヘクスサイドを横切するための1MF/MP【例外：二輪車は3MP】に、進入先のヘクスのCOTを足したものが、通常の移動コストとなる。泥濘時のMF/MPはECが泥濘の時適用される。

8.2104 水田内のユニットは、同一ヘクスのあぜ道カウンター上に直接進入できる。通常の移動コストは1MF(二輪車は3MP)である。泥濘時のMF/MPは適用されない(E 3.64)。

8.2105 あぜ道カウンター上のユニットは、進入時にあぜ道ヘクスサイドを横切ること、隣接する水田ヘクスのあぜ道カウンターの上に直接進入できる。通常の移動コストは、1MF(二輪車は3MP)である。泥濘時のMF/MPはECが泥濘の時適用される；8.5参照。

8.2106 あぜ道カウンター上のユニットは、進入時にあぜ道ヘクスサイドを横切ること、隣接する水田ヘクスの内部へ直接進入できる。あぜ道ヘクスサイドを横切するための1MF/MP(二輪車は3MP)に水田内のCOT(8.2)を足したものが、通常の移動コストとなる。泥濘時のMF/MPが適用されることがある；8.5参照。

8.2107 あぜ道カウンター上のユニットは、隣接する水田以外のヘクスに直接進入できる。あぜ道ヘクスサイドを横切するための1MF/MP(二輪車は3MP)に進入先のヘクスのCOTを足したものが、通常の移動コストとなる。泥濘時のMF/MPはECが泥濘の時適用される。

8.2108 あぜ道カウンター上のユニットは、同一ヘクスの水田内へ直接進入できる。通常の移動コストは、水田内のCOT(8.2)である。泥濘時のMF/MPは適用されない(E 3.64)。



例：分隊AがoM4とoM3の内部へ順に進入すると仮定する。水田が農閑期なら、8.2102により、分隊Aはヘクス毎に2MF(+1[あぜ道ヘクスサイドを横切る]+1[農閑期の水田内へ進入する]=2)消費する。水田が水耕期なら、各ヘクスの進入コストは4MF(+1[あぜ道ヘクスサイドを横切る]+(1½[泥濘時の開豁地へ進入する]×2[水耕期の水田内へ進入する])=4)となる。水田が生育期なら、各ヘクスの進入コストは2½MF(+1[あぜ道ヘクスサイドを横切る]+1½[生育期の水田内(麦畑)へ進入する]=2½)となる。次に、分隊AがoM4とoM3のあぜ道に沿って移動/潰走すると仮定する。8.2101により、oM4のあぜ道カウンター上へ進入するコストは2MF(+1[あぜ道ヘクスサイドを横切る]+1[あぜ道カウンター上に進入する])となる。そして、そこからoM3のあぜ道カウンター上へ進入するコストは水田が農閑期、育成期、水耕期のいずれであっても1MF(8.2105)である。各ヘクスに進入する毎に、分隊Aはあぜ道カウンター上に置かれる。

例：水田は生育期とする。分隊Bは、以下の三通りの方法でoM3の水田内へ進入できる。oL3のあぜ道カウンター上から直接oM3の水田内へ進入する方法(8.2106)；この場合の移動コストは2½MF(+1[あぜ道ヘクスサイドを横切る]+1½[生育期の水田内へ進入する]=2½)である。oM3のあぜ道の上へ進入(8.2105)してから、oM3の水田内へ進入(8.2108)する方法；この場合の移動コストは2½MF(+1[あぜ道カウンター上に進入する]+1½[生育期の水田内へ進入する]=2½)である。oL3の水田内へ進入(8.2108)してから、oM3の水田内へ進入(8.2102)する方法；この場合の移動コストは



### 8.211

4MF(+1 1/2[生育期の水田内へ進入する] + 1 [あぜ道ヘクスサイドを横切る] + 1 1/2[生育期の水田内へ進入する] = 4)である。

例：分隊 C は oL3 のあぜ道カウンター上へ進入するために、最小でも 2MF 消費せねばならない。以下の三通りの方法がある。8.2101 による方法(+1 [あぜ道ヘクスサイドを横切る] + 1 [あぜ道カウンター上へ進入] = 2 MF)。8.2104 と 8.2105 による方法(+1 [ヘクス oL2 のあぜ道カウンター上へ進入] + 1 [ヘクス oL3 のあぜ道カウンター上へ進入] = 2MF)。8.2102 と 8.2104 による方法だと、3MF 以上の移動コスト(ヘクス oL3 のあぜ道ヘクスサイドを横切るための 1MF と、oL3 内部の COT と、あぜ道カウンター上へ進入するための 1MF の合計)がかかる。

例：oJ4 と oK5 の間にはあぜ道ヘクスサイドがないので、8.2102 により、分隊 D は水田が農閑期であれば 1MF の移動コスト、水耕期であれば 3MF の移動コスト、生育期なら 1 1/2MF の移動コストで oJ4 の水田内へ直接進入できる。分隊 D が oJ4 のあぜ道の上に進入するなら、まず oJ4 の水田内に進入してから(8.2102)、あぜ道カウンター上に乗るための 1MF をあらかじめ消費することになる(8.2104)。分隊 D が二輪車に跨乗して農閑期の oJ4 のあぜ道の上に進入するなら、まず、水田内に進入するための 3MP を消費して、さらにあぜ道カウンター上へ進入するための 3MP を消費する。

**8.211 制限事項：**あぜ道カウンターの上にいるユニットは、水田内から何一つ回収や武装の徴発を行えない。また、水田内での受け渡し/DC の設置/捕虜の監視に関与できず、自発的に TI 状態になる行動(築壕、撤去、索敵、荷の揚げ降ろし[10.3]など)が一切禁止される。CC からの離脱の際に、あぜ道カウンターの上へ離脱することはできない。

**8.2111 歩兵：**あぜ道カウンター上の歩兵は、カウンターの上にいる間は危険な移動のペナルティを受ける(よって隠蔽状態になれない)。別の行為(例：縦隊[E11.52])によって危険な移動の状態になっていても、そのペナルティは累積しない。あぜ道カウンター上の歩兵が同一ヘクスの水田内へ進入したとみなされるタイミングは、同一ヘクスの水田内へ進入するに足る COT を消費した(RtPh/Aph 中も含む)瞬間か、混乱、釘付け、混戦、縦隊解散となった瞬間に限られる。MPH 中に釘付けか混乱状態となって水田内への進入が強制されたユニットは、たとえそのユニットの残りの MF を超過していても、水田内への進入に必要な COT を消費したものとみなす(この場合に CX カウンターを置く必要はない)。このユニットにはもはや危険な移動のペナルティは適用されないが、釘付けにならない限り、そのユニットの MPH が終了するまで -1FFNAM DRM が適用される。あぜ道カウンターの上には匍匐後退できない。Aph での通常の制限事項に抵触しなければ、歩兵[例外：8.22 参照]は Aph 中に自由にあぜ道カウンターの出入りができる。

例：8.2108 の図を参照。水田は水耕期と想定する。分隊 B がすでに 2MF 消費していたとしても、現在の場所で臨機射撃を受けて釘付けまたは混乱状態となったならば、即座に oL3 の水田内へ進入し、その際の移動コストとして 3MF 消費する(たとえ警戒移動を用いていたとしても)ことになる。追加の臨機射撃の回数はこの MF 数で決まる。ただし CX 状態にはならない。

**8.2112 騎兵/二輪車：**騎兵は、騎兵突撃/ギャロップの状態では、あぜ道カウンターの出入りができない。あぜ道カウンター上の馬/二輪車に乗る兵士は、あぜ道カウンター上からのみ乗ることができ、降り際にはあぜ道カウンター上からのみ降りることができる[例外：緊急脱出では直ちに水田内に降りる。無事であった二輪車(馬については A13.51 参照)も水田内に置かれる(水耕期なら二輪車は除去される)]。同様に、兵士は、水田内の輸送機関に対して、同一ヘクスの水田内でのみ乗り降りできる。

例：緊急脱出の場合を除き、あぜ道カウンター上の騎兵が下馬できるのは、同じあぜ道カウンター上だけである。その際に通常であれば 1MF 消費する。水田の状態にかかわらず、水田内にいる歩兵が同一ヘクスのあぜ道カウンター上の馬または二輪車に乗るなら、まず 1MF 消費してあぜ道カウンター上へ進入し、その後通常であれば 1MF 消費して乗馬/跨乗することになる。あぜ道カウンター上の歩兵が生育期の水田内の輸送車両に乗車するなら 2 1/2MF(1 1/2 [生育期の水田内へ進入するため] + 1 [乗車のため] = 2 1/2)消費する必要がある。

**8.212 攻撃：**あぜ道カウンター上の歩兵は危険な移動のペナルティを受ける(8.2111)。また、固有の火力/SW、LMG、LATW[例外：20 mm ATR は不可]、FT の使用または DC の投げ込みのみ可能である。あぜ道カウンター上のユニットが行う CC 以外の攻撃は、地域射撃とみなされ[例外：投げ込まれた DC]、その他のペナルティも累積する。あぜ道カウンター上のユニットは、不意打ちの判定 dr(A11.4)に +2drm を受ける。また、CC 攻撃を行うと

ときには +1DRM (攻撃毎に最大 +1) が、CC 攻撃を受けるときには -1DRM が適用される。あぜ道カウンター上の混乱していない日本軍の歩兵は、所有する DC を 1.424 に従い起爆できる。その際、あぜ道カウンターの下に目標がいたなら、それに対する攻撃は投げ込まれた DC として解決する。

**8.2121 底面命中：**突破口のない(8.8)あぜ道ヘクスサイドを横切る AFV は、底面命中(D4.3)の対象になる。

**8.2122 地雷/残留火力：**水田の内部の地雷と残留火力による攻撃は、目標が水田内にいるか否かに関係なく通常どおり解決する。

**8.213 SW/砲：**あぜ道カウンター上で所持されなくなった SW は、駆載(10.1)されていない限り、水田内に置かれる(水耕期 8.12 であれば除去される)。あぜ道カウンター上の砲(あぜ道カウンターの上に砲が進入できるのは、駆載されているときだけであることに注意)は、所有されなくなったときには、そこに留まる。

**8.22 航空：**水田に(どのタイプでも)パラシュートやグライダーが着地した場合、水田内に着地したものとみなす。5/8 インチパラシュートが水耕期の水田内に着地したら、E9.42 に従って直ちに NMC を行う。E9.6 に従って盤上に登場した降下兵は、同じ Aph 中にあぜ道カウンター上へ進入できない。グライダーが水田内に着地した際に、あぜ道ヘクスサイドを横切ったなら、E8.231 に従って +1 の不時着 drm を受ける。

**8.3 TEM：**あぜ道ヘクスサイドは TEM に関して生垣とみなす[例外：間接射撃を受けるとき(B9.34)に加え、射撃側が目標より高い高度にいるとき、目標があぜ道カウンター上にいるとき、目標ユニットが歩兵以外のときは、あぜ道ヘクスサイドの +1TEM は減少して 0 となる(ただし、あぜ道ヘクスサイドを横切って“空”のヘクスを直接射撃しても、あぜ道ヘクスサイドの TEM は打ち消されない)]。あぜ道ヘクスサイドは、HD 状態をつくらず、石垣の確保の対象にもならない。あぜ道ヘクスサイドの TEM が 0 になれば、水田ヘクスの内部は開豁地とみなされ、FFMO/阻止が適用される[例外：生育期の水田内は麦畑とみなす；8.13]。あぜ道カウンター上は、たとえ水田が生育期でも開豁地となる；8.5 と 8.7 参照。

例：8.2108 の図を参照。水田は農閑期とする。間接射撃に対して、どの分隊もあぜ道ヘクスサイドの TEM を主張できない(B9.34)。分隊 A が敵として、分隊 B、C、D を迫撃砲/FT/完全設置爆薬以外の手段で攻撃したなら、分隊 C と D はあぜ道ヘクスサイドの +1TEM を主張できる(ゆえに FFMO/阻止の影響を受けない)。しかし分隊 B はプラスの TEM を何も主張できず、開豁地にいるとみなす。分隊 A がレベル 0 よりも高い高度にいるならば、分隊 C と D も分隊 A からの攻撃に対して開豁地にいるとみなす。水田が生育期であるなら、分隊 A の高度にかかわらず、その攻撃に対して分隊 C と D は麦畑にいるとみなす。しかし分隊 B は依然として開豁地にいるとみなす。分隊 D が固有の火力で分隊 A を攻撃した場合、分隊 A が建物外にいるなら分隊 A はあぜ道ヘクスサイドの TEM を主張できる。分隊 C は分隊 B からの小火器での攻撃に対してあぜ道ヘクスサイドの TEM を主張できる。しかし分隊 B は分隊 C からの攻撃に対してあぜ道ヘクスサイドの TEM を主張できない(そして開豁地にいるとみなされる)。ヘクス列 oL への戦闘爆撃機の掃射に対して、分隊 B と分隊 C はあぜ道ヘクスサイドの TEM を主張できない。

**8.31 AFV/残骸：**あぜ道カウンター上のユニットは、水田内の AFV/残骸の TEM を主張できない。

**8.4 LOS：**壕内にいる歩兵の LOS に関して、あぜ道ヘクスサイドは生垣(B9.21)と同様に扱われる[例外：石垣の確保のルールは適用されない；8.3]。LOS の可逆性は適用される。あぜ道カウンター上のユニットへ/からの LOS は、水田ヘクスの中心点へ/から引かれているものとする。あぜ道カウンターは、そのヘクスへ/から/通過する LOS に何も影響しない。水田内の AFV/残骸は、通常の LOS 妨害効果を持つ。生育期の水田は麦畑と異なり、ヘクス毎の +1 LOS 妨害(A6.7)が半減され(FRD)、全域地域(B.6)とみなされる[例外：あぜ道カウンター上は常に開豁地(8.3)である。生育期の水田の内部にいる車両/砲への視認 TC(E7.3)に“目標が麦畑にいる”の +1DRM は適用されない]。

例：8.2108 の図を参照。水田は生育期とする。分隊 A から分隊 C への LOS は、+1(+2 [ヘクス oM4 と oL3 の LOS 妨害] × 1/2 = +1) の LOS 妨害を受ける。分隊 A からヘクス oK2 への LOS も同様(+3 [ヘクスサイド oL4 + oM4 + ヘクスサイド oK3 + oL2 + ヘクス L3 の LOS 妨害] × 1/2 = +1 1/2 FRD = +) である。分隊 A から oJ1 への LOS は +2(+4 [ヘクス oL4, oL3, oK3, oK2 の LOS 妨害] × 1/2 = +2) の LOS 妨害を受ける。しかし分隊 A が



# G

ら分隊 B と D への LOS は妨害を受けない(+1 [ヘクスサイド oL4-oM4 の LOS 妨害もしくはヘクスサイド oL4-oL5 の LOS 妨害] × ½ = +½ FRD=0)。分隊 B から oJ1 への LOS は+1(+2 [ヘクス oK2 と oK3 の LOS 妨害] × ½ = +1) の LOS 妨害を受ける(その逆も同様)。分隊 D が壕の中にいるならば、他の分隊に LOS を持たない。

**8.5 泥濘：**水耕期(8.12)もしくは EC が泥濘のとき、水田ヘクスの全体またはその内部は泥濘となる。EC が泥濘でなければ、水耕期の水田はその内部のみが泥濘となる。EC が泥濘のときは、生育期であっても、水田内だけでなく水田ヘクス全体に泥濘のルール(E3.6-.65)が全て適用される(8.2 で示した水耕期の水田内の COT には、泥濘による追加の MF/MP コストがあらかじめ含まれていることに注意)。あぜ道カウンターへの進入の際に、泥濘による追加の移動コストが影響するのは、EC が泥濘で、しかも異なるヘクスから進入する時のみである。泥濘が適用されるときは常に、水田ヘクス全体に泥濘による追加の+1TEM(E3.62)が適用される。これは、他の全ての TEM と累積する。

例：8.2108 の図参照。水田は農閑期で EC は泥濘とする。分隊 B はその MPh の初めに急速歩移動を宣言して 1MF(泥濘による追加の ½MF は適用されない(8.2108))を消費して oL3 の内部へ移動した。次に 2½MF(1 [あぜ道ヘクスサイドを横切る]+½[EC が泥濘]+1 [農閑期の水田内へ進入]=2½)を消費して oM3 の内部に移動した。さらに 1MF(ここでも泥濘による追加の ½MF は適用されない)を消費して oM3 のあぜ道カウンター上に進入した。最後に 1½MF(1 [あぜ道カウンターへの進入]+½[EC が泥濘]=1½)を消費して oM2 のあぜ道カウンター上に移動した。分隊 B が MPh にあぜ道カウンター上から直接 oM3 の内部に進入し、そこから直接 oM2 のあぜ道カウンター上に移動したとすると、ヘクス毎に 2½ MF 消費することになる。oM3 に進入するため(1 [あぜ道ヘクスサイドを横切る]+½[EC が泥濘]+1 [農閑期の水田内への進入]=2½)、oM2 に進入するため(1 [あぜ道ヘクスサイドを横切る]+½[EC が泥濘]+1 [あぜ道カウンター上へ進入]=2½)。分隊 B があぜ道カウンター上を伝って oM3 と oM2 へ移動したとすると、ヘクス毎に 1½MF(1 [あぜ道カウンター上への進入]+½[EC が泥濘]=1½)を消費することになる。

例：8.2108 の図参照。EC が泥濘もしくは水耕期であり、水田ヘクス全体もしくは水田内が泥濘であるとする。分隊 B と C が間接射撃による HE 攻撃を受けたとすると、両分隊とも泥濘による+1TEM を受けられる(ただし、両者ともあぜ道ヘクスサイドによる TEM は受けられない；8.3)。分隊 A が敵として、分隊 B と C を直接射撃で HE 攻撃したとすると、分隊 B には泥濘による+1TEM しか適用されないが、分隊 C には+2TEM(+1 泥濘による TEM と+1 あぜ道ヘクスサイドによる TEM)が適用される。水耕期ならば、上記の HE 攻撃は両方とも IFT 上の火力が半減される点に注意(8.12)。

**8.6 火事：**農閑期と水耕期の水田には、地形火災が生じない。生育期の水田は、火災に関して、麦畑として扱う。ただし、生育期の水田の延焼に関して、水田が他の水田とあぜ道ヘクスサイドで繋がっていたとしても、「直接繋がっていない」ことによる -2DRM(B25.62)は適用しない。水田内にも通常どおり炎上している残骸が生じる。

**8.7 野戦構築物：**他の理由で禁止されない限り、どのタイプの野戦構築物も農閑期と生育期であれば水田内に配置できる。あぜ道カウンター上に野戦構築物は一切配置できない。地雷原/鉄条網またはパンジ(9.)以外の野戦構築物は、水耕期の水田内に配置できない。地雷原は水田ヘクスの内部とあぜ道の両方に埋設されているものとみなす(8.2122 参照)。鉄条網もしくはパンジカウンターのある水田ヘクスで、あぜ道カウンターは使用できない。鉄条網またはパンジカウンター上のユニット/SW/砲は水田内にとみなされる。ただし、鉄条網またはパンジカウンター上の歩兵は、あぜ道ヘクスサイドの TEM を主張できず、開闢地にいるものとみなされるだけでなく、まるであぜ道カウンター上にいるかの如く、8.212 の適用を受ける[例外：DC の投げ込みは不可]。8.212 は、鉄条網またはパンジカウンター上のいることに関する制限と併せて/累積して適用される。

**8.71 塹壕：**塹壕から塹壕へ直接移動する歩兵は、あぜ道ヘクスサイドを横切るための移動コストを必要としない。B27.4-41 の規定は、水田内にそのまま適用される；8.4 も参照。

**8.72 弾痕：**弾痕は、農閑期または生育期の水田ヘクスでのみ生じる。弾痕が生じた場合、水田内の地形の特徴が変化(あぜ道は弾痕による影響を受けない)。

# 9.13

例：歩兵は、あぜ道を横切るためのコストに 2MF を追加すれば、生育期の水田内へ進入すると同時にその内部にある弾痕の中へ進入できる。また、弾痕のある水田内には、あらゆる点で麦畑が存在しないものとみなされる。

**8.73 地下：**水耕期の水田ヘクスに、地下に通じる出入り口を設けることはできない。



**8.8 突破口 (Breach)：**移動可能なドーザーは、ボカージュヘクスサイド(B9.541)と同様にして、農閑期/生育期の水田のあぜ道ヘクスサイドに突破口を開けることができる[例外：全許容 MP でなく、その ¼(FRU)しか消費しない]。これ以後のヘクスサイドの横断については、あぜ道カウンター上に登り/降りしない限り、B9.541 に従う。突破口もしくはあぜ道でないヘクスサイドを経由するなら、あらゆる種類のユニットが農閑期/生育期の水田内へ進入できる。

例：8.2108 の図を参照。水田は農閑期で、ヘクスサイド oL2-oL3 に突破口があるとすると、分隊 C は、ヘクス oL3 の水田内へ、水田内の COT のみの 1MF の消費で進入できる。すなわち、あぜ道ヘクスサイドを横切るための 1MF は不要となる。しかし、oL2 の水田内から oL3 のあぜ道カウンター上に直接進入するつもりなら、通常どおり 2MF 消費する必要がある(8.2101)。分隊 B はあぜ道カウンター上から必ず昇り/降りするので、oL2 のあぜ道/水田内へ進入するときに突破口の恩恵を受けられない。ヘクスサイド oL4-oM5 に突破口があるなら、分隊 A は 1MF の消費で直接 oL4 の水田内へ進入できる。ヘクスサイド oL4-oM5 および oL4-oK5 に突破口があるならば、頂点 oM5-oL4-oM4 を経由して oM5 を迂回移動したトラックは、ヘクス毎に開闢地へ移動するトラックの通常の移動コスト 4MP を消費して、直接、oL4 の水田内、oK5 の水田内、oJ4 の水田内へ進入できる(8.2)。

## 9. パンジ (Panjis)



**9.1 パンジ** <sup>20</sup> は野戦構築物カウンターであり、PTO 地形(G.1)が適用されるシナリオの開始に先立ってのみ、1 ヘクスにつき 1 個まで配置することができる。パンジはシナリオ OB において、**防御ヘクスサイド(Covered Hexsides ; 9.3)**の配置可能数の合計が示されている。プレイヤーは、その防御ヘクスサイドの合計数が OB による上限を超えない限り、望むだけの数のパンジを配置できる。パンジは、建物、瓦礫、沼沢地、沼地、舗装道路/滑走路、岩場、水障害を除く、地下でない地形に配置できる。ただし、鉄条網/地雷、道路障害(それらが盤上にあると隠匿されていようと)を含むヘクスには配置できない。パンジは橋の区域にも**配置**できるが、パンジの防御ヘクスサイドとなり得るのはその区域の道路ヘクスサイドだけであり、そのパンジの上のユニットは橋の TEM を使用できない。パンジは峡谷地のクレストレベルには配置できない；即ち、クレスト状態のユニットは、実際にパンジの上に置かれていたとしても、『パンジの上にいる』とはみなされない。パンジは移動させることはできず、スタック制限には影響を及ぼさない。パンジはそのヘクスに新たな区域を**生成**しない。“パンジ区域”という単語は、単にパンジを含む区域を指すのに用いられる。

**9.11 HIP：**パンジを HIP で配置するときには、その識別記号と、そのカウンターの“上辺”に対応するヘクスサイド(カウンターが配置されるヘクスの番号を最初に記す)を記録する。パンジが HIP 状態を失ったときには、その全ての防御ヘクスサイドが明らかになる。9.4 も参照。

例：9.3 項の図にある各パンジを HIP する場合は、「パンジ A：37EE7-EE8」および「パンジ C：37DD7-DD8」と記録しておく。

**9.12 ユニットの配置：**車載でない砲と、パンジの上から下に移動することが禁じられているユニット(9.5)は、パンジの上に初期配置できない。

**9.121 仕掛け照明弾 (Trip Flares)：**ジャングル/竹林を**含まない**パンジ区域内の仕掛け照明弾(E1.95)は、そのパンジの防御ヘクスサイドを横切つての進入/索敵の実施、および、ユニット/スタックがそのパンジの上へ進入/留まる際に必要な MF/MP を消費することによってのみ、作動する。

**9.13 DYO：**パンジカウンターの BPV は、そのカウンターの防御ヘクスサイド 1 本につき 2 ポイントである。



## 9.2

**9.2 LOS と TEM：**パンジは、LOS に対して障害にも妨害にもならない。パンジに TEM は無く、そのヘクスの他の地形の TEM が用いられる【例外：パンジの上の AFV/残骸は TEM をもたず、したがって、開路地がそれにより非開路地になることはない】。

**9.21 攻撃：**パンジの上の歩兵は、固有 FP/SW、LMG、LATW【例外：20mm ATR】、および FT のみを使用することができ、阻止は行えない。パンジの上の歩兵/騎兵ユニットは、それが行う/参加する各攻撃(CC も含む)に、+1 DRM(1 回の攻撃につき +1 を上限とする)を加えなければならない、また不意打ちに +1 drm(A11.4)、自身に対する各 CC 攻撃に -1 DRM を受ける。9.52 も参照。



**9.211 DC：**パンジの上の歩兵は、DC を配置、投げ込み、完全設置できない。また、パンジの下歩兵は、そのパンジの防御ヘクスサイドを横切って DC を配置できない。パンジの上の混乱状態でない日本軍歩兵ユニットは、1.424 に従って自分の DC を起爆できる。ただし、そのパンジの下目標に対しては、攻撃は投げ込まれた DC として解決される。パンジの防御ヘクスサイドを横切ってそのパンジ区域に配置された DC は、そのパンジの下目標に対しては、投げ込まれた DC であるかのように攻撃する。9.72 も参照。

**9.3 防御ヘクスサイド (Covered Hexside)：**各パンジは、そのヘクスに 1 から 6 本の防御ヘクスサイドを形成する。パンジカウンターの防御ヘクスサイドは、HD カウンターが HD ヘクスサイドを指示するのと同様に指示される。防御ヘクスサイドは、歩兵にパンジ MC(9.31)を引き起こし、他のタイプのユニットには除去/走行不能を引き起こす。



例：ヘクスサイド 37DD7-CC8、DD7-DD8、DD7-EE8 は全て、パンジカウンター C の防御ヘクスサイドである。ヘクスサイド EE7-EE8 だけが、パンジカウンター A の防御ヘクスサイドである。

**9.31 パンジ MC：**パンジ MC は NMC(△)である。ただし、戦禍は適用されない。しかしながら、パンジ MC の修正前 DR が 12 未満でゼロ目だった場合、たとえ混乱しなかったとしても、歩兵ユニットは通常の結果に加え損耗を被る。修正前 DR12 は、損耗 MC(A10.31)を発生させる。いずれの場合も、歩兵ユニットがパンジ MC に失敗したら、置き換えがあればまずそれを行い、次に損耗(または損耗 MC)があればそれを適用し、最後に裏返して混乱状態とする。修正後 DR がそのユニットの現在の士気と等しい場合、釘付けを免除されるユニットを除き、そのユニットは釘付け状態となる。

**9.4 進入：**パンジの存在は、その区域の進入コスト(MF/MP)を変化させない。ただし、その区域での迂回(詳細; 9.46)とあぜ道カウンターの使用(8.7)は禁止される。ダミーでない(と A12.11 に従って確定された)地上ユニット/スタックは、パンジ区域に進入する際に横切ったヘクスサイド(即ち、進入先のヘクスと退出するヘクスの共有ヘクスサイド)がそのパンジの防御ヘクスサイドであれば、そのパンジの上に配置される【例外：塹壕または地下の

通路を通して進入した場合; 9.45]。非防御ヘクスサイドを横切って進入する場合は 9.45-46 を参照。パンジ上に進入するユニットは隠蔽を失い(9.53)、道路ボーナスを使用できない(9.54)。隠匿されたパンジの区域に、そのパンジの所有プレイヤー側のユニットが、その防御ヘクスサイドの一つを横切って進入した場合、9.41-44 が変更されることなく適用される。その際、統制状態の敵地上ユニットからその区域に適切な LOS が引けるならば、そのパンジは隠匿状態を失う。

例：9.3 項の図を参照。A 分隊が EE7 に進入するためには 2MF を支払わなければならない(または、ヘクスサイド EE8-EE7 に石垣か生垣があったとしたら 3MF を支払う)、フェイズに関わらずパンジカウンター A の上に配置される。

**9.41 歩兵：**パンジの防御ヘクスサイドを横切ってそのパンジ区域に進入する各歩兵ユニットは、直ちに(それに対する防御臨機射撃/阻止が実施される前)に、パンジ MC を行わなければならない。ただし、警戒移動、AFV による援護(D9.31)、匍匐後退のいずれかを行っているか、通常の突撃を行っている(即ち、困難な地形への突撃ではない)か、A12.15 に従ってその区域の外に強制的にもどされる場合か、9.43 に従って PTC を要求されるか、塹壕か地下の通路を通して進入する場合(9.45)は除く。パンジ MC があればそれを全て解決した後で、そのユニット/スタックに対する防御臨機射撃/阻止が通常の手順で実施される。その後に、まだ可能であり他の条件も許せば、そのユニットは追加の MF を消費することでパンジの下に置くことができる【例外：Aph 中は不可】; 9.5 を参照。混乱状態のユニットは、防御ヘクスサイドを横切って潰走することでパンジの上に置かれる場合、ルールに則った別の潰走経路があるなら、防御ヘクスサイドを横切って潰走する必要はない。

**9.411 人力移動：**パンジ区域の中へ、そのパンジの防御ヘクスサイドを横切って、砲/オートバイ/ボートを人力移動する歩兵ユニットにも、9.41 が適用される。しかしながら、人力移動されている対象は、ユニットが A12.15 に従ってその区域の外に強制的に戻される場合を除いて、進入時に直ちに(9.41 に従って)除去される。

**9.42 車両：**パンジの防御ヘクスサイドを横切ってそのパンジ区域に進入する車両(ワゴンを含む)は、完全装軌式 AFV/ドーザーでない限り、直ちに(9.41 に従って)走行不能になる【例外：そのように進入する跨乗されたオートバイは、直ちに除去され、その跨乗兵は緊急脱出しなければならない; その場合 9.423 が適用される】。完全装軌式 AFV/ドーザーが、それに対する全ての防御臨機射撃が解決された後で、まだ移動可能であれば、通常の手順によって、パンジの下へ移動するために追加の MP を消費するか(9.5)、停止/射撃、その他を行うことができる【例外：VCA の変更はできない; 9.52】。

**9.421 牽引：**牽引されている砲(トレーラーではない)は、それを牽引している車両がパンジにより走行不能になったときには、除去される。

**9.422 馬/自転車：**パンジの防御ヘクスサイドを横切ってそのパンジ区域に進入する、跨乗された馬/自転車は、直ちに(9.41 に従って)除去される【例外：そのような馬のうち、進入のために 11MF(その区域の COT を含めて)を支払ったものは、ギャロップ/騎兵突撃を行っていない限り、除去されない】。それが除去されたら、その跨乗兵は緊急脱出しなければならない、その後 9.423 が適用される。“牽引されている”馬(A13.7)と運搬されている自転車(D15.82)は、直接影響を受けない。騎兵は、隠匿されていないパンジの上から、あるいは上に対して、ギャロップ/騎兵突撃を行うことはできない。

**9.423 PRC：**パンジの上に置かれている輸送機関から降りる(どのような方法でも)PRC は、パンジの上に降りる。その脱出 NMC(もしあれば)を解決したあとで、それらは進入した歩兵(9.41)として扱われる(それらがスタックとして降りたとしても)。

**9.43 スタック：**非空中のスタックが、道路/小道/峡谷地/TB ヘクスサイドを横切って移動/突撃し、そこでパンジ MC を要求された場合、フェイズプレイヤーは、そのスタックから捕虜でないユニットを無作為に 1 個選び、パンジ MC の対象とする。パンジ MC の全ての結果を完全に解決した後(そして、MPH であり防御臨機射撃の前)に、そのスタックの残り全てのユニットのうち、PTC を免除されないものは、通常の PTC を行わなければならない。この PTC には指揮能力修正を使用できる【例外：スタックが狂暴化している、または人海戦術/パンザイ突撃を指揮されている場合は、9.43 ではなく 9.41 が適用される】。潰走中のスタックには 9.41 も適用される。



## G

**9.44 縦隊 (Column) :** ダミーでない(と A12.11 に従って確定された) 縦隊ユニットが、隠匿されたパンジ区域に進入し、そこでパンジ MC を要求された場合、そのインパルスに発生した全ての防御臨機射撃を解決した後で、その縦隊は自動的に解隊する。パンジが隠匿されていなかった場合でも同様に適用されるが、この場合の縦隊は E11.53 に従って解隊することを選択することができる(A12.15 に従って直前の区域に強制的に戻される場合は除く。その場合は E11.53 に従って自動的に解隊する)。

**9.45 非防御ヘクスサイド (Non-covered Hexside) :** 地上ユニットがパンジの非防御ヘクスサイドの 1 つを横切って、迂回を用いずに進入した場合、または、防御ヘクスサイドの 1 つを横切る際に、塹壕またはトンネル等の地下通路を用いて進入した場合には、そのパンジの影響を受けない。そのようにして進入した各ユニットは、直接パンジの下に置かれる。

例: 9.3 項の図を参照。分隊 D が EE7 に進入するか、迂回を行わずに DD7 に進入すると、どちらの場合も非防御ヘクスサイドを横切るので、そのヘクスのパンジの下に置かれる。同様に、DD7 から EE7 に(またはその逆も)進入するユニットは全て、進入先のヘクス内のパンジの下に置かれる。分隊 A と B がどちらも塹壕の下にあり、それらの塹壕内を通過して互いのヘクス間を移動したと仮定すると、パンジ MC/ペナルティは発生しない(そして、分隊 A は EE7 のパンジカウンター-A の下に直接进入する)。

**9.46 迂回 :** パンジ区域内での迂回移動は、そのパンジの防御ヘクスサイド/それに接するヘクスサイドに沿って行うことはできない。パンジが隠匿されており、そのヘクスにパンジカウンターが置かれていない時にユニットがそのような進入を試みた場合、そのユニットは迂回のために消費するはずだった MF/MP を、現在の場所で消費せねばならない(迂回のための間隙が不足している車両の場合と同様; D2.3)。そのユニットが車両の場合、その後、D2.3 に従って停止のための MP も支払わねばならない。このように迂回が妨げられた場合、それによってユニット自身の MPh が終了させられることはない。迂回移動を妨げた隠匿されたパンジは、直ちに盤上に現れる。他で禁じられていない限り、パンジ区域での迂回は、そのパンジの防御ヘクスサイドやそれに接するヘクスサイドに沿わない限り、許される。そして、そのようにして進入するユニットは、パンジの下に直接置かれる。

例: 9.3 項の図を参照。ジャングルは疎性とする。ヘクス DD7 では、ヘクスサイド DD7-DD6 のみ迂回できる。ヘクスサイド DD7-CC8、DD7-DD8、DD7-EE8 は、防御ヘクスサイドであるため迂回できない。またヘクスサイド DD7-EE7 は、非防御ヘクスサイドではあるが、パンジカウンター C の防御ヘクスサイド(DD7-EE8)に接触しているため迂回できない。パンジカウンター C が隠匿されているとして、分隊 B がヘクスサイド DD7-EE8 に沿って迂回を試みたなら、そのパンジカウンターの存在は明らかにされるが、DD7 への実際の進入は妨げられ(したがって DD7 からの TPBF/即応射撃は免れる)、パンジカウンター A の下に留まったまま、その迂回の試みのための IMF を消費しなければならぬ。分隊 C がヘクスサイド DD6-EE7 に沿って迂回することによって EE6 から退出し、さらにヘクスサイド DD7-EE7 に沿って迂回の継続を試みた場合も、同様である。ただし分隊 C は、頂点 DD6-EE7-DD7 を迂回中に、迂回の試みが妨げられたことによる追加 MF を支払わねばならない。分隊 B はヘクスサイド DD7-DD6 に沿って DD7 を迂回でき、DD7 に進入したらパンジカウンター C の下に置かれる。あるいはその代わりに、分隊 B はヘクスサイド FF7-EE8 に沿って迂回できる。なぜならそのヘクスサイドは EE7 のパンジ区域の防御ヘクスサイドに接してはいるが、パンジ区域内のヘクスサイドではないからである。

**9.47 航空 :** 5/8 インチのパラシュートがパンジ区域に着地したときは、着地 MC/TC(E9.42)があればそれを解決した後で、dr(Δ)を 1 回(または、“着地時に展開した兵士; E9.42”のいるパンジ区域毎に 1 回)行う。混乱状態の着地ユニットには +1 drm が適用される。また、着地先のパンジカウンターが持つ防御ヘクスサイドの数の半分(FRU)が drm として加算される。(隠匿されている場合、パンジはこの時点で隠匿状態を失う)。着地時に展開した各兵士ユニットは、それぞれ個別に drm を適用される。修正後 dr が 6 以下であれば、パラシュート(または、修正後 dr が 6 以下となる各兵士ユニット)はパンジの下に置かれる。7 以上の場合はパンジの上に置かれ、士気値 7 として直ちにパンジ MC を行わなければならない(パンジの上のユニットは全部まとめて一回の MC で判定する)。パンジ区域内に着地した 1/2 インチのパラシュートも同様の手順に従ってその位置を決定するが、上記の +drm が自動的に両方とも適用される。

パンジ区域内に着陸したグライダーは、そのパンジの防御ヘクスサイドを横切って着陸したのなら(その進入経路によって判定される)、その不時着

dr(E8.23)に +1 drm を適用される。生き延びたグライダーはパンジの下に置かれ、搭乗兵と搭載物は 9.51 に従ってパンジの下で降ろされる。

**9.48 索敵 :** 隣接するパンジ区域に対する索敵は、その区域と索敵側の区域との間に防御ヘクスサイドが共有されている場合、A12.154 に従って損害を被る可能性がある。隠匿されたパンジは、その区域が索敵されたときに発見される。パンジの上のユニットは索敵を行えない。

例: 9.3 項の図を参照。分隊 A が EE7/DD7 を索敵したとすると、索敵が防御ヘクスサイドを「横切って」実施されたことにより、分隊 A は A12.154 に従って損害を受ける可能性がある。このことは、分隊 B が EE8 を索敵した場合にも、分隊 E が CC8/DD8/EE8 を索敵した場合にも、同様に当てはまる。

**9.5 上/下 (Above/Beneath) :** 移動可能な完全装軌式 AFV/ドーザー、歩兵[例外: 人力移動中の場合]、“率いられている”馬(A13.7)、そして騎兵だけが、パンジカウンターの下から上へ、またはその逆へ、位置を変えることができる。これを行うコストは 1MF/MP(後進移動を行うとしても)で、他の MF/MP 消費とは別個に消費される<sup>21</sup>。この行動は、ユニットの直前の MF/MP 消費に対して行われる全ての防御臨機射撃/阻止を解決した後で行われる。また、この行動からはパンジ MC やその他のパンジがもたらすペナルティは発生しない。歩兵は、突撃/CC からの撤収によってパンジの上から離れることはできない。何らかの OVR を実行しながらパンジ区域に進入するフェイスプレイヤーのユニットは、そのヘクス内での位置変更の前または後で、その OVR 攻撃を実施できる。9.6 の例も参照。

**9.51 PRC :** パンジ区域内の歩兵ユニットは、自身とその輸送機関の両方がそのパンジの上または下の同じ側にいる場合に限り、PRC になれる。それ以外には、パンジはこの行動に対して影響を及ぼさない。パンジの下にいる輸送機関上の PRC は、そのパンジの下に降りる。9.423 も参照。

**9.52 SW/砲/車両 :** パンジの上で非所有状態となった装備は、そのままカウンターの上に留まる。パンジの上の歩兵は、SW/砲を回収、受け渡し、分解/組み立て、修理、自発的故障/破壊することはできない。パンジの下にいる歩兵は、パンジの上にある SW を回収することができる。パンジの上の車両は、自身の VCA を変更することはできず、そこから装備を徴発することもできない。パンジ上の非非車載砲を、射撃、人力移動、連結/切り離し、着架/脱架、乗車/降車(分解済みでない限り)、動物への積み下ろし(10.3)することはできず、それが車両上に無い限りは分解/組み立て、修理、自発的故障/破壊することはできない。

**9.53 隠蔽 :** パンジの上にいるユニットは、A12.141 における隠蔽喪失行動を継続的に行っているものとみなされ、混乱状態でない敵地上ユニットの LOS 内に置かれたときには、隠蔽獲得 dr(A12.122)を行えない。

**9.54 道路ボーナス :** 歩兵ユニット/スタックは、MPh 中に防御ヘクスサイドを一つでも横断したら、道路ボーナス(B3.4)を主張できない。道路ボーナスは、ユニット/スタックが MPh の最後に使用する MF とみなす。

**9.55 野戦構築物 :** パンジ区域内の他の全ての野戦構築物(およびトンネルの入り口/出口)は、そのパンジの下にあるとみなし、そのパンジの下からのみ進入(および、下へのみ退出)することができる[例外: 塹壕を通過しての進入/退出、地下の通路を通過しての進入]。パンジの上の歩兵は築壕の試みを行う/指揮することはできない。9.45 と 9.71 も参照。

例: 9.3 項の図を参照。EE7 パンジカウンターの下に単独壕カウンターが置かれているとする。そのパンジの上のユニットは、その単独壕に進入するための MF を消費する前に、まずそのパンジの下に移動するための MF を消費しなければならない。続いてそのユニットが単独壕から退出したら、そのパンジの下に置かれる。

**9.56 捕虜 :** パンジの上の歩兵は、パンジの下に置かれた非武装ユニットを監視できない(その逆も不可)。

**9.6 退出 :** パンジの上のユニットは、そのヘクスから直接退出できない。退出するためにはまず、9.5 に従ってそのパンジの下に移動/潰走し、その後、そこにパンジが存在しないかのように退出できる[例外: パンジの下から退出する際に、塹壕や地下通路を用いずにそのパンジの防御ヘクスサイドを横切って退出できるのは、移動可能な完全装軌式 AFV/ドーザー、人力移動していない歩兵、“率いられている”馬(A13.7)、および騎兵だけである。また、その際には追加の 1MF/MP を消費せねばならない]。9.54 も参照。



## 9.7

例：9.3 項の図を参照。分隊 B が直接 EE8 への進入を望む場合、EE8 の COT に加えて、防御ヘクスサイド EE7-EE8 を横切するための 1MF を消費せねばならない。パンジカウンターAの上の戦車は、そのヘクスを退出するのに先立ち、パンジカウンターの下に移るための 1MF を消費せねばならない。また、パンジカウンター上にいる間は VCA を変更できない(9.52)。パンジカウンターAの下トラックは、EE8 へ直接進入できない。なぜなら、そのためにはまず防御ヘクスサイド EE7-EE8 を横切らねばならないが、トラックなのでそれを行えないからである。以上のユニットはいずれも、ヘクスサイド DD7-EE8 に沿った迂回によって EE7 を退出できないが、ヘクスサイド FF7-EE8 に沿って迂回することはできる(9.46)という点にも注意。

例：9.3 項の図を参照。DD8 に地形の火災があるとす。分隊 A は、1 回の MPH 中に CC8 へ移動しようとする。ヘクスサイド DD7-DD8 に沿った迂回はできないので(9.46)、MPH の開始時にまず急速歩移動を宣言し、DD7 に進入(2MF)し、そのパンジカウンターの上に置かれてパンジ MC を行う。MC が効果なしだったとすると、今度はパンジカウンターの下に移動し(1MF)、防御ヘクスサイド DD7-CC8 を横切って(1MF)CC8 に進入する(2MF)。消費 MF の合計は 6MF になる。

**9.7 除去 (Removal)：**パンジの除去それ自体は、そのパンジ上のユニットに悪影響を及ぼさない。パンジが完全に除去されたら、それらのユニットは単に「パンジの上」状態ではなくなる。瓦礫の落下/地形の火災に加え、パンジは以下の方法によってのみ除去される：

**9.71 撤去(Clearance)：**B24.7 と B24.73 で記された鉄条網の撤去に関するルールと手順に従って撤去 DR に成功すれば、あらかじめ指定した防御ヘクスサイドを非防御ヘクスサイドに変えられる。パンジの上のユニットは撤去を試みたり、指揮または支援したりできない(小道の形成も含む；2.7)。

**9.72 HE/DC：**パンジ区域に弾痕ができれば、そのパンジは除去される。この他にも、パンジを含む区域に対して、OBA/砲兵器の HE 攻撃[例外：HE 相当/車両目標タイプを使用する場合]または DC 攻撃[例外：A-T 設置 DC；1.6122]した場合には、修正前(完全設置/投げ込まれた DC の場合は修正後)IFT DR が KIA の結果であれば、その攻撃を全て解決した後で、そのパンジの防御ヘクスサイドを幾つか非防御ヘクスサイドに変える。変化するヘクスサイドの数は、その KIA# に等しい。間接射撃が KIA の結果になったら、どの防御ヘクスサイドが変化したかを無作為選択する。その他の場合は、攻撃側が任意にヘクスサイドを選択する[例外：そのパンジの防御ヘクスサイドの 1 つを横切ってパンジ区域内に配置された DC は、最初にその防御ヘクスサイドを変化させる]。

**9.73 AFV/ドーザー：**パンジの下に完全装軌式 AFV/ドーザーは、MPH に VCA 内にあるそのパンジの防御ヘクスサイドを、非防御ヘクスサイドに変えることができる。ただし撤去中に停止したり、後進や VBM で撤去したりはできない。その所有プレイヤーはまず、どのヘクスサイドを「撤去」するかを宣言し、次にそれを行うためにカウンター上に記された全 MP の 1/4 (FRU)を消費し、そしてボグヘクスであれば要求される全てのボグ判定を行う。自身に向けられた全ての防御臨機射撃とボグ DR の解決の後、まだ移動可能であれば、宣言されていたヘクスサイドは非防御ヘクスサイドに変わる。その後、可能であればこの手順を繰り返すことができる。



**9.731 突破口：**ドーザーにより突破口を作られたあぜ道ヘクスサイドは、非防御ヘクスサイドになる；8.8 を参照。

**9.74 事前砲撃：**事前砲撃に関しては、パンジは士気値 8 を持つ。NMC に失敗した場合、士気値との差 1 ごとに、カウンターの無作為選択した 1 本の防御ヘクスサイドが非防御ヘクスサイドになる。その他の点については鉄条網と同様に扱う(C1.822)。

## 10. 駄載 (Animal-Pack)

[注記：この項で「砲」という場合、dm 状態の 76-82mm MTR も含まれる。]

**10.1 駄載のルールによって、ある種の砲(種類は 10.2 と 10.61 で詳述)と SW(10.7)を、その能力を特別に指定された馬カウンターに積んで運搬(牽引ではない)することが可能になる。このような運搬が可能なる砲を『駄載砲(Pack Gun)』と呼ぶ。シナリオで(または DY0 の購入で；10.6)駄載砲を運搬する能力を与えられた馬カウンターのこと『駄馬(Mule)』と呼ぶ。駄馬により運搬されている駄載砲(すなわち、そのような馬カウンター上に置か**

れている砲)は『駄載されている』砲とみなされ、逆の見方をすれば、駄載砲を運搬している駄馬は(その砲を)『駄載している』とみなされる。駄馬から駄載砲を降ろし、地上に設置する一連の過程を『卸下(しゃか；Unpacking)』と呼び、その逆は『駄載(Packing)』と呼ぶ。駄載砲は、その M# とその操作班の状態次第で、ゲーム中に駄載/卸下を何回でも行える。駄馬は、他に述べられている点を除いて、全てにおいて馬カウンターとして扱われる。駄馬は兵士ユニット(駄載される砲の操作班であっても)を乗せて(騎兵もしくはは跨乗兵として)運搬することはできず、自発的に 2 個の“HS”駄馬に“展開”できず、いかなる種類の馬/SMC 駄馬も生成できない。



**10.11 駄載 TI (Pack-TI)：**他に述べられていない限り、駄載 (Animal-Pack)カウンター(Rising Sun に同梱)を乗せられることは TI 状態(A4.8)と同じであり、これを『駄載 TI(Packing-TI)』と呼ぶ。駄載カウンターは、CCPh の終了時には取り除かない。駄載 TI になれる兵士ユニットは、それが所有する駄載砲と同じ国籍の、PRC でない統制状態の操作班カウンターだけである。そのような操作班は、ゲームターン開始時の RPh の手順 1.13B においてのみ、駄載 TI 状態になることができる。駄載 TI 状態の操作班は、TI 状態で通常は禁止される行動を全て行うことができるが、そのような行動を行ったり、あるいは釘付け状態になったり、統制状態でなくなった場合には、他に述べられている場合を除き(10.31-33 参照)、ただちに駄載 TI 状態を失う。操作班は、駄載 TI 状態の間、フェイズにかかわらず、危険な移動のペナルティの対象となる。駄載 TI 状態の操作班が行う攻撃は全て、地域射撃として修正される[例外：CC では TI DRM が適用される]。駄載 TI 状態の駄載砲/駄馬は、射撃できず、人力移動も移動も突撃もできない。いったん駄載 TI 状態になったら、駄載砲も駄馬も、駄載(卸下)期間を完了するまで(10.3)、その状態を解除できない。

**10.2 駄載(Animal-Packing)：**全ての 76-82mm MTR と、砲兵器ノードで許可されているその他の砲は(10.61 も参照)、駄載できる。ただし砲は、可能であれば、dm/着架しなければならぬ。“分隊(A13.32)”駄馬カウンターだけが、砲を駄載することができ、一度に 1 個の砲だけを駄載できる。駄載されている砲は駄馬の上に置かれる。駄馬の上に置かれている間は射撃できず、人力移動も、車両への連結も、脱架も、分解もできず、その駄馬を“率いている(A13.7)”操作班に所有されるとみなされる[例外：パンジ区域では、操作班と駄馬の両方ともパンジカウンターの上か下の同じ側にいる場合のみ、“率いている”とみなされる]。駄載されている砲は、MF に関しては運搬されている SW とはみなされないが、それを駄載している“率いられていない”駄馬が、所有されていない装備が除去されるような地形にいるとしても、除去されない[例外：そこで卸下された場合；10.31]。駄馬でない馬は、いかなる種類の砲も駄載できず、駄馬は非駄載砲を駄載できない。

**10.21 スタッキング (Stacking)：**駄載されている砲を所有している操作班 1 個は、スタッキングに関しては 1 個分隊とみなされる(A5.5)。

**10.3 駄載/卸下((Un)Packing)：**砲兵器を駄馬に駄載/駄馬から卸下するには、それらの砲、駄馬、操作班は全て、同じ区域の同じ地形を占めていなければならない(すなわち、それら全ては、その区域のパンジカウンターの下 [9.52] にいなくてはならない；駄馬は塹壕内に入れないので、塹壕内にいる操作班は砲を駄載/卸下できない)。ゲームターンの最初の RPh の手順 1.13B において、砲、駄馬、操作班の上に駄載カウンターが置かれる。以後、「駄載(卸下)期間」と同数の完全ゲームターンの間、それら全ては駄載 TI 状態に留まる。「駄載(卸下)期間」は“12 - (砲の M#) + (MTR でなければ 1)”である[例外：駄載(卸下)期間は最低でも 1 ゲームターン以上となる]。駄載に関して、全ゲームターンとは、そのゲームターンの最初の RPh の開始時から、そのゲームターンの二番目の CCPh の終了時までである。駄載(卸下)期間が終了する前に、操作班が何らかの理由で駄載 TI 状態を失った場合は、それが失われたターンは、その駄載(卸下)期間を完了するのに必要なターン数には数えない。砲、駄馬、操作班の全てが必要な数のゲームターンの間駄載 TI 状態を維持したら、駄載(卸下)期間は完了する；続く RPh の手順 1.13B において駄載カウンターを取り除き、それらの通常的能力が取り戻される。夜間シナリオにおいては常に、駄載(卸下)期間に通常の長さの 2 倍になる。



# G

# 10.7

例：昼間のシナリオにおいて、第1ターンの後攻プレイヤーターンの開始時に、イギリス軍歩兵操作班と、「分隊」駄馬上の94mm INF 砲各1個が同じ開路地域を占めている。それらの所有プレイヤーは砲の卸下を始めた望んだが、ゲームターンの最初のRPhではないため、現時点ではそれを行えない。そして第2ターンの開始時、RPhの手順1.13Bにおいて、砲、駄馬、操作班の上に駄載カウンターを置く。この砲のM#は10なので、その卸下期間は3ゲームターンとなる(12 - 10[M#] + 1[非MTR] = 3)；従って、(少なくとも)第4ターン終了まで続く。

第2ターンを通して全てが駄載TI状態を維持したが、第3ターンの先攻プレイヤーターンにおいて、操作班は固有のFPを用いて敵ユニットを防御臨機射撃と連続臨機射撃で攻撃した。その最初の攻撃は地域射撃となり、第3ターンの残りの間、その駄載TI状態を無効にする(10.11)。次の攻撃の際にはもう駄載TI状態ではないので地域射撃とはならない。操作班が駄載TI状態ではなくなったので、第3ターンは卸下期間の一部には数えない。従って、操作班がすぐにつまり第4ターン開始時のRPhの手順1.13Bにおいて再び駄載TI状態となったとしたら、第5ターン終了時まで駄載TI状態を維持しなければならない。

**10.31 駄載(卸下)期間の半分が完了した後の最初のプレイヤーターンのRPh開始時に、操作班が駄載TI状態なら、操作班は、RPhの手順1.13Bの一部として、その時点で砲を駄馬から降ろす(駄馬に積む)。この行動では駄載TI状態は失われない。砲が降ろされたのなら砲の所有プレイヤーはそのCAを任意の方向に設定できる。しかし、渡り可能な水障害、乾燥していない小川、水耕期の水田、沼沢地、湿地林、またはあぜ道カウンターの上に降ろされた駄載砲は、除去される。**

例：先の例を続ける。操作班が早計に射撃せずに駄載TI状態を失わなかったとすると、第3ターンの後攻プレイヤーターンのRPhの手順1.13Bにおいて、操作班は砲を降ろして駄馬カウンターの下に置くことになる。なぜなら、卸下期間の半分は第3ターンの先攻プレイヤーターン終了まで完了するからである(3[卸下期間のゲームターン数] ÷ 2 = 1 ½ゲームターン)。しかし射撃を行ったため、第4ターンの後攻プレイヤーターンのRPhになるまで砲を駄馬から降ろすことはできない。操作班が砲を降ろしても、卸下期間が終了するまで駄載TI状態であるので、砲はまだ射撃したり移動させたりすることはできない(10.11)。

**10.32 dm/着架状態(dm/Limbered)：**他の条件を満たしていれば、駄載TI状態の砲は通常の手順で修理/分解(組立て)/着架(脱架)することができる。ただし、それを行えるのは駄載TI状態の操作班のみであり、砲が駄馬に積まれていない場合に限られる。そのような行動では駄載TI状態は失われない。また、その後にそのTI状態が失われたとしても、これらの行動が打ち消されることはない。

**10.33 砲を卸下しているプレイヤーが、砲、駄馬、操作班が全て駄載TI状態にあるうちに、その砲を駄馬の背に載せ直そうと思えば(またはその逆の場合も)、ゲームターンの最初のRPhの手順1.13Bにおいて、その旨を宣言する。そしてその時点から新たに駄載(卸下)期間が開始され、すでにその砲の駄載(卸下)に費やしたのに等しい完全ゲームターン数(10.3で定義される)の間続く。ただしそれ以外は通常の手順が継続し、駄載TI状態は失われない。【例外：砲が強制的に駄馬から下ろされた場合(即ち、10.4のdrによって)、新たな駄載期間は10.3に従って決定される。】**

**10.4 脆弱性(Vulnerability)：**駄馬が、砲を駄載中および/または駄載TI中に、除去/損耗を受けたときには、攻撃側は直ちに下の表でdr(Δ)を行い、砲に対する影響を判定する：

**駄載砲脆弱性表 (Animal-Pac Gun Vulnerability)**

修正後 dr 結果 (砲が駄馬に積まれていない場合、弾薬欠乏だけが適用される)	
≤2	砲は除去される(すでに降ろされているなら、弾薬欠乏カウンターが置かれる)
3	砲は故障した状態で降ろされ、弾薬欠乏カウンターが置かれる*
4	砲は降ろされ、弾薬欠乏カウンターが置かれる*
5	砲は故障した状態で降ろされる*
6	砲は降ろされる*

\*砲のCAは無作為に決定する。砲と駄馬(操作班は含まず)はまた駄載TI状態となる(または、操作班とともに駄載TI状態に留まる)【例外：砲が禁止地形(10.31を参照)に降ろされる場合、その砲は除去され、駄載TI状態は失われる。】

**drm：**  
- 1 攻撃により駄馬が除去された場合

**10.41 dr**の結果は直ちに発生し、それ以外のペナルティはない。弾薬欠乏が発生した場合は、砲に弾薬欠乏(Low Ammo)カウンターを乗せてこれを示す(これにより、その砲の現在のB#はX#となり、このX#より1小さい数が新たなB#となる)。駄載TI状態の砲が降ろされた後で駄載TI状態の駄馬が除去/損耗した場合でも、drは行われるが、弾薬欠乏の発生以外の全てのdrの結果は無視される。同じ駄載された/駄載TI状態の砲に対する複数回の弾薬欠乏の発生(SSRで弾薬減少が指示されている場合も含む)は累積する(弾薬欠乏が発生するたびにさらに弾薬欠乏カウンターを乗せていく)。この表でのdrに生き残った砲は、10.3による完全な駄載(卸下)期間を過ぎさねばならず(駄馬が除去された場合、駄馬は必要ない)、その後駄載TI状態を失うことができる。

例：前述の例を続ける。現在は第5ターンであると仮定し、砲は第4ターンの後攻RPh中に10.31に従って開路地に降ろされており、その砲と駄馬、操作班は駄載TI状態を維持している。このターン中、射撃攻撃により駄馬に損耗が発生したが、砲は除去されなかった。続くdr(10.4)は修正前が(そして修正後も)3だったが、砲はすでに降ろされているため、除去/故障の結果は免除され、結果は弾薬欠乏カウンターがのせられるだけである(これにより、その本来のB11はB10とX11となる)。砲と(現在は“HS”)の駄馬は駄載TI状態を維持し、操作班も射撃により混乱せず釘付けにもならず生き延びれば駄載TI状態を維持する。操作班が第5ターン終了まで駄載TI状態を維持すれば、第6ターンの最初のRPh開始時に、操作班と砲と駄馬の全てから駄載カウンターが取り除かれる(したがって、砲は射撃したり人力移動したり連結したりできる—弾薬欠乏カウンターは依然のせたままである)。

例：dm 81mm MTR(人力移動#は11、故障#は12)を駄載している「分隊」駄馬が、開路地を移動中に、防御臨機射撃により損耗の結果を被り、続くdrの修正前(修正後)drは3だった。dm 迫撃砲カウンターは直ちに駄馬(現在は“HS”)の下に降ろされ、その上には砲故障(Gun Malfunction)および弾薬欠乏カウンターが置かれる。加えて、砲と駄馬(操作班は除く)の上には駄載カウンターも置かれる。砲と駄馬は両方とも、10.3に従って求められた全1ゲームターンの卸下期間が過ぎるまで、駄載TI状態に留まる【例外：迫撃砲は、駄載移動するために10.3の駄載期間を過ぎて他の「分隊」駄馬の背に乗せれば、再び移動させることができる】。

“HS”駄馬がまた駄載TI状態である間に(それが駄載TI状態を失う唯一の方法は卸下期間を満了することである点に注意；10.11)再び損耗を被ったら、駄馬は除去され、続くdrには-1dmが適用される。これにより砲に再び弾薬欠乏の結果が発生したら、2回目の弾薬欠乏カウンターが置かれ、その故障ナンバーは10に、使用不能ナンバーは11になる。今や駄馬は完全に失われたにもかかわらず、迫撃砲は、砲と操作班が1ゲームターンの卸下期間を満了できた時点で卸下することができる。

**10.42 駄載されている砲に対しては、目標としての砲(C11)は適用されない。しかし、ひとたび砲が降ろされたら適用される。駄載砲の防盾は、砲が駄載TI/駄載されているときには、存在しないものとして扱われる。**

**10.5 縦隊(Column)：**駄馬は縦隊(E11.5)の一部となることができる。

**10.6 DYO：**駄載用として購入する馬/砲は、通常のBPVのままである。この馬については、購入記録用紙には“駄馬”と記載し、かつそのIDを記録しておく。

**10.61 砲(Guns)：**10.2で述べられている砲に加えて、ドイツ軍の105\* MTRと75\* INF、ソ連軍の107\* MTRと76\* INF、アメリカ軍の75\* ARTも、それぞれの国籍において駄載砲として使用できる。

**10.7 SW：**全てのMMG、HMG、軽迫撃砲、37mm INFタイプのSWは駄載できるが、可能なものはdm状態にしなければならない。駄載のルールに関してのみ、それらのSWはそれぞれ“12”のM#の砲と同等とみなされる。駄載のルールは以下の違いを除いて変更なく適用される。SWは、それらを捕獲ペナルティや不正規使用ペナルティ(A21.11-13)なしに使用できるMMCによって、駄載(卸下)することができる。禁止地形(10.31)に自発的に降ろされたSWは、その他の理由で存在が許されているのなら、除去されない；そのような地形に(10.4に従って)強制的に降ろされた場合は、それが所有されていないのなら除去される【例外：あぜ道カウンターの上の場合；10.31】。



11.

11. 洞窟 (Caves)

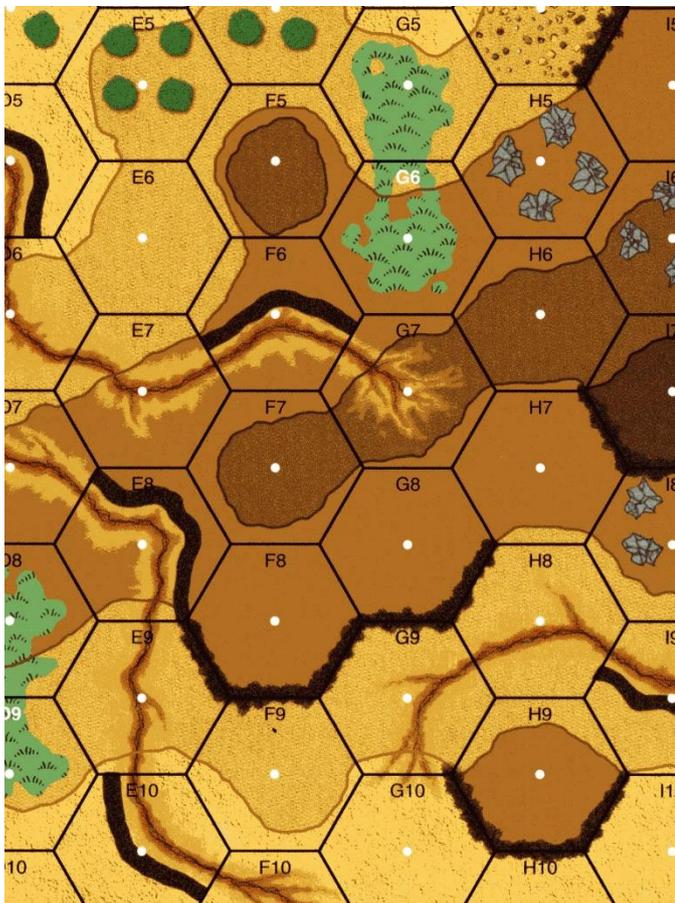


**11.1 洞窟カウンター**は、日本軍だけ<sup>22</sup>が使用可能な野戦構築物である。それらは初期配置時においてのみ、理論上は1ヘクスにつき最大6個(ヘクスサイドにつき1個で、これによりCAが決定される; 11.12)まで置くことができる。ヘクス内/の底に置かれた各洞窟カウンターは、独立した地下区域(以後、単に洞窟と呼称する)であると同時に、その地上への出入口をも現している。洞窟は回復ボーナス(A10.61)を有する隠蔽地形(A12.12)である【例外: 11.33】。洞窟の配置に関しては11.91を参照せよ。

洞窟カウンターは、峡谷地(切り通し道路; B4.2や丘峡谷; B19.5を含む)の底に配置できる。また、自身よりも低い(<)基本高度レベルのヘクスと、稜線/崖ヘクスサイドを共有している非峡谷地ヘクス(土手道; B5.21を含む)内にも配置できる。ただし、洞窟カウンターは建物、瓦礫、沼沢地、湿地林、水障害ヘクスには配置できず、乾燥していない小川の底にも配置できない。非峡谷地ヘクスに配置する各洞窟カウンターは、カウンターの矢印をそのヘクスの稜線/崖ヘクスサイドに向け、より低い基本高度レベルの隣接ヘ

クスの中心点を指すように配置する。ただし、その隣接ヘクスに、『洞窟のレベル(11.11)』以上(≧)の高度レベルの水耕期の水田/砂地/沼沢地/湿地林/水(ヘクスサイド上の池も含む)が含まれてはならない。峡谷地ヘクスの底に配置する各洞窟カウンターは、その矢印が小峡谷ヘクスサイド(稜線小峡谷ヘクスサイド; B19.5を含む)を通過して、隣接する小峡谷ヘクスを向くように配置する。加えて、矢印が向いている小峡谷ヘクスサイドと逆側のヘクスサイドは非小峡谷ヘクスサイドである必要があり、そのヘクスサイドを共有する隣接ヘクスの基本高度レベル(もしくはクレストレベル—どちらか高い方)は『洞窟のレベル(11.11)』よりも高く(>)なければならない。全ての場合において、洞窟カウンターの矢印が示すヘクスサイドは、CAヘクスサイドと呼ばれる。同じヘクス内の複数の洞窟が、同じCAヘクスサイドを共有することはできない。非峡谷地に配置された洞窟の場合、そのCAヘクスサイドを共有する隣接ヘクスを出入口(Entrance)ヘクスと呼ぶ。峡谷地に配置された洞窟の場合、その峡谷地ヘクス自体が出入口ヘクスとなる。

歩兵(ダミーを含む)/SW/非車載砲のみが洞窟内に配置できる。非隠匿状態の洞窟の内容物は、それが存在する洞窟カウンターの下に置かれる。洞窟

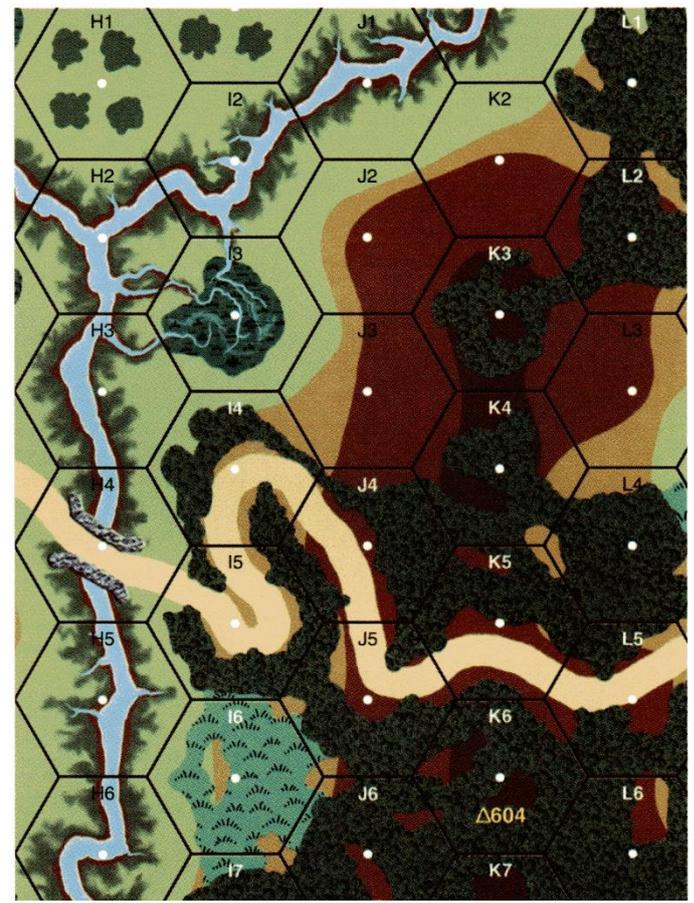


11.113の例: 25F7には、それぞれ異なったCAヘクスサイドを持つ5つの洞窟を配置できる。F7-G7のヘクスサイドは稜線/崖ヘクスサイドではないため、CAヘクスサイドにはできない。F7に配置される洞窟のレベルは、全てレベル2(11.112)である。

F6の底には、F6-E7をCAヘクスサイドとする洞窟を1つしか配置できない。この洞窟のレベルはレベル1(11.111)であり、F6はこの洞窟の出入口ヘクス(11.1)でもある。F6の底に、F6-G7をCAヘクスサイドとするような洞窟は配置できない。なぜならE6の基本高度レベルが1であり、洞窟のレベルとなるレベル1よりも高くない(11.1)からである。同じ理由から、G7の底には一切洞窟を配置できない。

E8の底には2つの洞窟が配置できる。1つはE8-D7をCAヘクスサイドとするもので、もう1つはE8-E9をCAヘクスサイドとするものである。どちらも、その洞窟のレベルは1である。

E9の底には一切洞窟を配置できない。なぜなら、ヘクスサイドE9-D8やE9-F8の逆側に矢印を向けること、ヘクスサイドE9-E8やE9-E10をCAヘクスサイドにすることが同時にできないからである(11.1)。I7-H7がCAヘクスサイドになるようにI7に洞窟を置く(その場合H7が出入口ヘクスとなる場合、その洞窟のレベルをレベル2にするかレベル3にするかは所有者側のプレイヤーが選択できる(11.113)。レベル3に配置した場合、それは『崖上洞窟』になる。



11.113の例: 36I4には、2つの洞窟(1つはI4-H3、もう1つはI4-H4をCAヘクスサイドとする)を配置できる。ただし、小川が増水していない場合のみである。小川が増水していたら、ヘクスH3とH4の水の高度レベルは0となり、I4に配置される洞窟のレベルと同じになるため、そのような洞窟の配置は一切禁止される。同様に、I4にI4-I3をCAヘクスサイドとする洞窟は配置できない。なぜなら、I3がレベル0の沼沢地だからである。

K4にK4-L4をCAヘクスサイドとする洞窟を配置した場合、その洞窟のレベルは1である。ほかのヘクスサイドをCAヘクスサイドとしてK4に洞窟を配置した場合【例外: K4-K3はCAヘクスサイドにできない】、それらの洞窟のレベルは全て2である。

K2にK2-J1(もしくはK2-K1)をCAヘクスサイドとして配置される洞窟のレベルは、たとえ複数高度変更があったとしてもレベル0でなければならない(11.112)。

J4に洞窟をおく場合、J4-I4が道路ヘクスサイドであっても、J4-I4をCAヘクスサイドにすることは可能である。



# G

カウンターのあるヘクスで地上に存在する全てのものは、そのヘクス内の全洞窟カウンターの上に置かれ、洞窟の外にあるものとみなされる。

**11.11 洞窟のレベル:** 洞窟の高度レベルは、以下に示す配置状況によって決定される。洞窟カウンターが:

**11.111** 峡谷地の底に配置された場合、洞窟のレベルはその出入口ヘクスの基本高度レベルに等しい。

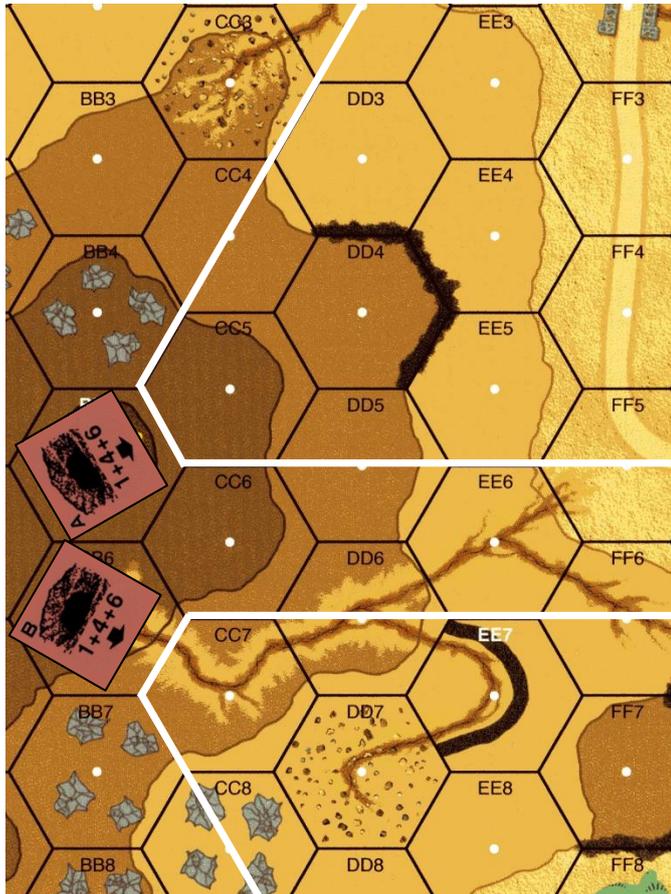
**11.112** 非峡谷地ヘクスに配置され、かつその CA ヘクスサイドが崖ではないか、もしくは1レベルの崖である場合、洞窟のレベルはその出入口ヘクスの基本高度レベル(あるいはクレストレベル—どちらか高い方)に等しい。



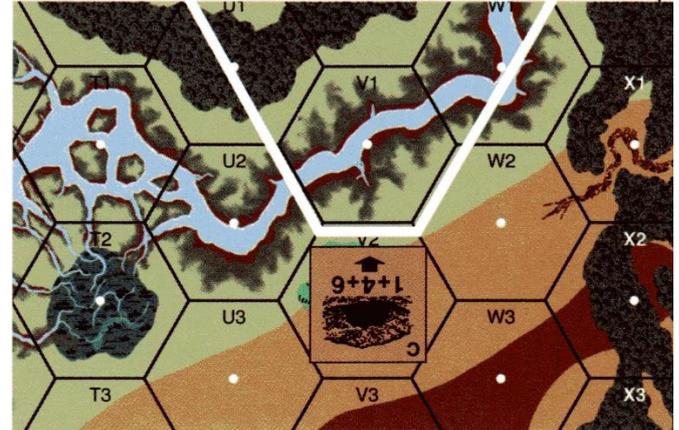
**11.113** 非峡谷地ヘクスに配置され、かつその CA ヘクスサイドが2レベル以上の崖ヘクスサイドであった場合、その高度レベルは洞窟を配置する側のプレイヤーが選択する。そのような洞窟の高度レベルは、出入口ヘクスの基本高度レベル

(あるいはクレストレベル—どちらか高い方)以上で、洞窟が配置されているヘクスの基本高度レベル未満の高さまでのいずれかとなる。このような洞窟は、洞窟カウンターの隅に“L0”、“L1”、“L2”、もしくは“L3”が書かれている面を上にすることによって、その洞窟の実際の高度を表す(11.6の図を参照)。洞窟のレベルが、出入口ヘクスの基本高度レベル(あるいはクレストレベル—どちらか高い方)よりも高い(>)場合、そのような洞窟を『崖上洞窟(Upper-Cliff cave)』と呼ぶ。

**11.12 射界 (CA: Covered Arc):** 各洞窟カウンターの矢印は、その CA の方向を示しており、それが形成する CA は通常の CA(C3.2)とは異なっている。洞窟の CA は、出入口ヘクスに加え、洞窟が置かれたヘクスのヘクスの足のうち、CA ヘクスサイドの両端から伸びる2本の足の延長線(延長線そのものも含む)の間に挟まれたエリアとなる。洞窟が配置されたヘクス内の区域のうち、洞窟自体の区域を除く、あらゆる区域(空中も含む)は、その洞窟の CA に含まれない【例外: 峡谷地の底に置かれた洞窟の場合、そのヘクスの底の区域もその洞窟の CA に含まれる】。半分が洞窟の CA 内で、半分が CA 外になるヘクスは、たとえその一部が実際には CA 外であったとしても、C.5B に関してだけは完全に CA の内側にあるとみなす。洞窟カウンターはプレイ中にその CA を変更することはできず、HIP で配置される際には CA を記録しておく必要がある。洞窟内の砲の CA に関しては 11.92 を参照。



例: 洞窟 A(洞窟レベル3; レベル4のヘクスに配置)と洞窟 B(洞窟レベル2; 峡谷地の底に配置)の CA を白線で示す。25BB5のレベル4以上の高さにあるユニットは、洞窟 A の CA 外にある。DD2 でクレスト状態になっている歩兵は、クレストカウンターの“Crest”の文字がヘクスサイド DD2-DD3 もしくは DD2-EE3 を向いている時のみ、洞窟 A の CA 内にある。DD2 でクレスト状態になっている車両(F5.42)は、その CAFP がヘクスサイド DD2-CC2 のどちらかの頂点に向いている場合、洞窟 A の CA 外にある。BB6 の底で地上にいる歩兵は洞窟 B の CA 内にあるが、クレスト状態になった場合には CA 外になる。



例: U1 は洞窟 C の CA 内であるが、ヘクスサイド U1-T1、U1-T0、および U1-U2 は CA 外である【例外: 頂点 U1-V1-U2 および U1-T0-U0 は CA に含まれる】。

**11.2 複合洞窟 (Cave Complexes):** 複合洞窟は日本軍だけが使用可能な野戦構築物である。日本軍は OB で与えられた数(11.9.1 参照)の 25% (FRD)までの洞窟を基点洞窟(Primary Cave)カウンターにすることができる。基点洞窟カウンターは、複数の洞窟を連結する地下通路を抽象的に表す『複合洞窟(Cave Complexes)』の基点となる。これにより、日本軍歩兵はある地点から別の地点へと、敵に見られることなく移動することが可能となる。各複合洞窟は、基点洞窟カウンターのあるヘクスと、そこから2ヘクス以内の全てのいくつかのヘクスの地下に存在させることができる【例外: 水耕期の水田/砂地/沼沢地/湿地林/水障害(池ヘクスサイドも含む)/乾燥していない小川を含むヘクスの地下には、決して複合洞窟は存在できない。また、ある複合洞窟の範囲のヘクスが上記の制限ヘクス(あるいは切り通し/土手道ヘクス)によって分断されている場合、分断された先のヘクスに複合洞窟を伸ばすことはできない。複数の複合洞窟を重ねることはできない。すなわち、2つ以上の複合洞窟の範囲にあるヘクスは、CCSS(11.32)上で必ずどれか1つの複合洞窟に属するように明記されなければならない】。基点洞窟カウンターは、土手道ヘクスに配置できない。複合洞窟は回復ボーナスを得られる隠蔽地形であり、1つの複数ヘクスであり、他の全ての区域(複合洞窟の範囲内のトーチカ/洞窟を含む)から独立した地下区域である。複合洞窟の中には、歩兵(ダミーを含む)/SW/非車載砲のみが配置できる。

**11.3 HIP:** 洞窟カウンターとその内容物は、配置されるヘクスの他の地形にかかわらず常に隠蔽地形内に配置されるものとみなし、常に隠匿状態で初期配置する。複合洞窟とその内容物も常に HIP で配置される。洞窟、複合洞窟、およびそれらの内容物の HIP は、日本軍に許された他の全ての HIP に追加されるものである。他で述べられている事項(11.31 と 11.75 参照)を除き、HIP とその喪失に関する通常のルール(A12.33/E1.16/G.2)が洞窟とその内容物に適用される。崖ヘクスサイドを CA ヘクスサイドにしている場合を除き、ジャングル/クナイ/竹林ヘクスに配置された洞窟カウンターは、G.2 に関して、それらの地形内にあるものとみなされる。洞窟カウンターが発見され、地図盤上に置かれたとしても、その中の隠匿された内容物は、それ自身が“?”を喪失する行動を取ったのではない限り、地図盤上には置かれられない【例外: 素敵: 11.33】。

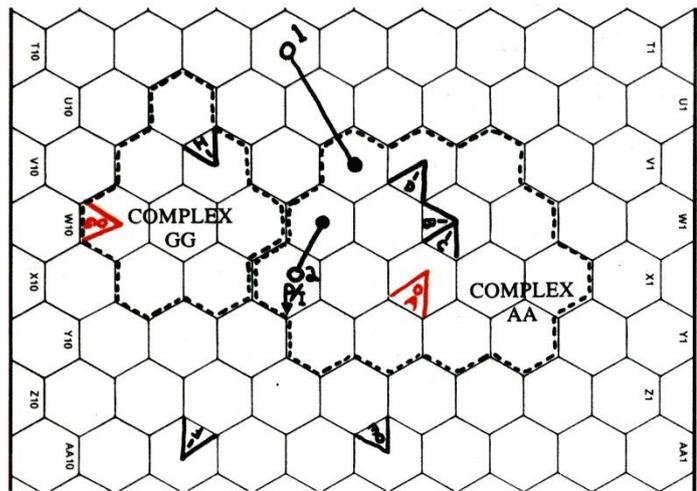
**11.31 隠匿行動:** 現在隠匿状態の歩兵(およびそれが所有する SW/砲/捕虜)は、洞窟/複合洞窟の中にいるか、もしくはそこに進入する際に“?”を喪失する行動を取ったとしても、『16ヘクス以内の統制状態の敵地上ユニット』の LOS 内でなければ、隠匿状態を維持できる。これはその歩兵が HIP



### 11.31

で配置されたものでない場合や、統制状態でなくとも同様である。隠匿状態が維持される場合、それらの行動は秘匿(Cloaking)ボックス(11.32 参照)内で規定どおりに示されるが、それを対戦相手に告げる必要はない<sup>23</sup>。

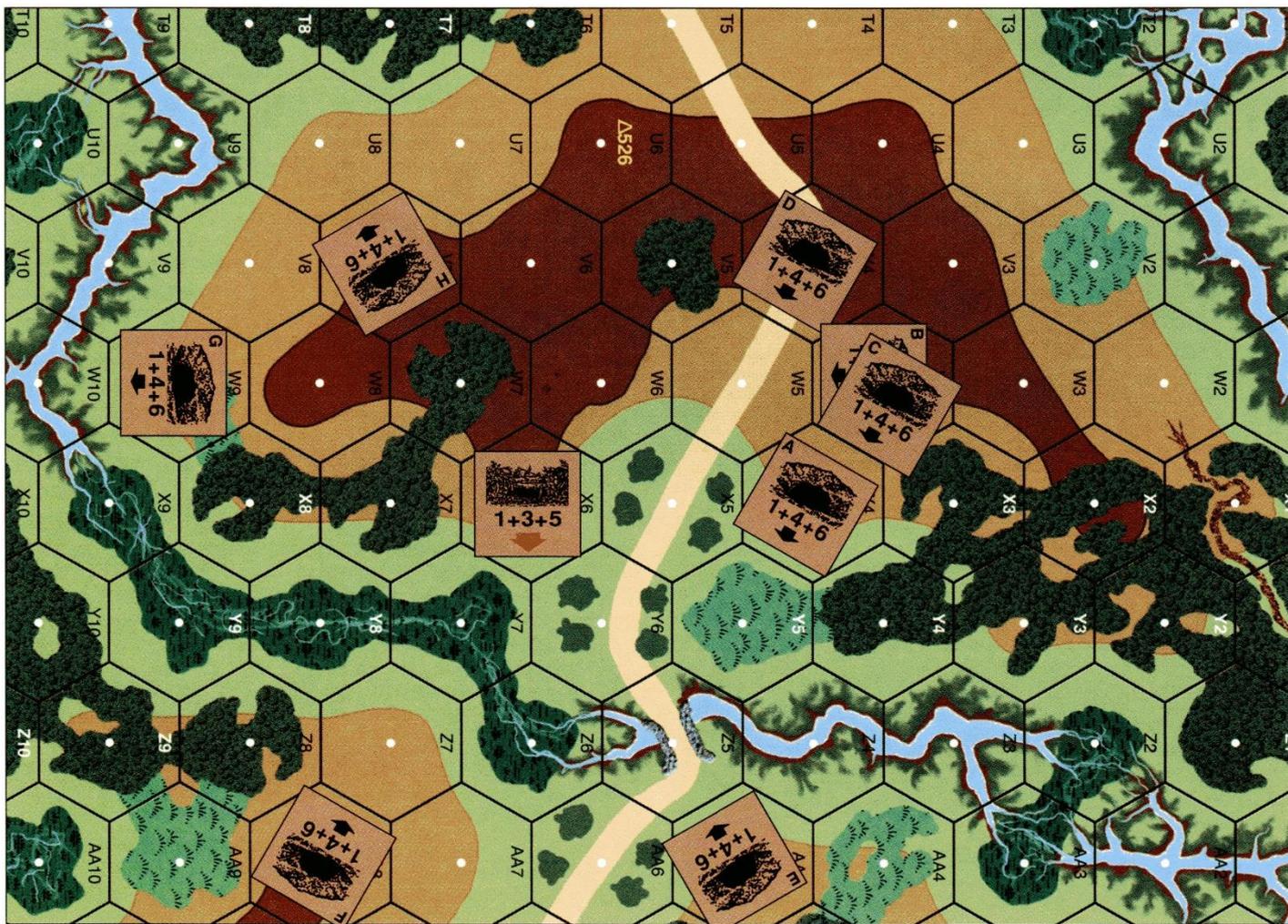
**11.32 複合洞窟配置シート (Cave-Complex Setup Sheet : CCSS) :** 洞窟、複合洞窟、およびその内容物の隠匿配置は、洞窟側のプレイヤーが G18 ページの記号を用いて CCSS に記録する。隠匿される洞窟カウンターとその内容物は、当該洞窟カウンターの ID と同じ秘匿ボックスに配置される。複合洞窟は 2 文字の ID で表され、その文字の 1 つは基点洞窟の ID と同じものとなる。複合洞窟の内容物も、その ID と同じ秘匿ボックスに配置される。各洞窟の ID は、地図盤上の隠匿位置がわかるように、CCSS 上での対応するヘクスに記録される。



例 : この CCSS の例にある記号は、地図盤 36 上の日本軍隠匿配置を表している。小川は浅水(Shallow)である。三角形は洞窟 A-H を表し、これらのカウンターをその内容物の秘匿ボックスに配置される。洞窟 A と G は基点洞窟であり、これらから伸びる 2 つの複合洞窟(それぞれ AA と GG で表される)が示されている。複合洞窟 AA の内容物は秘匿ボックス AA に、複合洞窟 GG の内容物は秘匿ボックス GG に配置される。これには隠匿トーチカも記入されており、その CA が Y6-Y7 であることと、トーチカカウンターとその内容物が秘匿ボックス I に置かれることが示されている。トーチカ固有のトンネル(1.632)は、複合洞窟 AA につながっている。2 つ目のトンネル(この例のために SSR で許可されているとするが、11.933 にしたがって、複合洞窟 AA からヘクス T6 の地上にまで掘られている。洞窟 E と F は、どちらの複合洞窟にもつながっていない。洞窟 G が W8 に配置されるなら、複合洞窟 GG は W6-X6 を含めることができ(可能なだけで、必須ではない)、それに伴ってトーチカとトンネルにつながる。だが、そうすることによってそれらのヘクスは複合洞窟 AA の一部ではなくなる。複合洞窟には沼沢地/湿地林/小川ヘクスを含めてはならないことに注意。V10、X10、Y10 が複合洞窟 GG に含まれないのは、それらの制限ヘクスにより複合洞窟から分断(11.2)されているためである。

**1.321** 他の隠匿野戦構築物も、通常の HIP を用いるユニットや兵器と同様に、CCSS 上に記録しておく。それに伴う記号は G21 ページを参照。

**11.33 索敵と偵察 (Search & Recon) :** 隠匿洞窟カウンターがあるヘクスに対する索敵が成功した場合、それが洞窟の CA 外から行われたものであっても、そのヘクス内の全ての洞窟カウンターと内容物が A12.152 に従って露見する。偵察(E1.23)が隠匿洞窟カウンターのあるヘクスに対して行われた場合、そのヘクス内の全ての洞窟カウンターが露見するが、その内容物は露見しない(11.3)。複合洞窟とその内容物が、索敵/偵察の対象となることはない。



例 : この図は、CCSS の例で示された地図盤 36 の主要部分であり、隠匿されたトーチカと洞窟が全て露見した場合の状況を示している。





## 11.4

**11.4 スタック：**洞窟のスタック制限は、通常のスタック制限とは別に（つまり追加して）1 個分隊相当（オーバースタック可）である。このことは洞窟カウンター（の 3 つの数値の一番左の数値によって示されている。砲に関しては 11.92 も参照。複合洞窟のスタック制限は、複合洞窟につながっている洞窟カウンター数の 2 倍に等しい。複合洞窟内部でもオーバースタックは可能である【例外：初期配置時には不可：A5.1】が、すでにオーバースタックとなっている複合洞窟に混乱状態のユニット/スタックが進入することで分隊相当数が上昇する場合、そのような進入は不可となる。複合洞窟内の全てのユニットと装備はスタックしているものとする。複合洞窟の範囲内にある洞窟/トンネル/トーチカは複合洞窟の一部ではなく、ゆえにそれらの中にある歩兵は複合洞窟のスタック制限に数えないことに注意せよ。

例：11.321 の図を参照。複合洞窟 AA のスタック制限は 8 個分隊相当であり、複合洞窟 GG のスタック制限は 4 個である。もしすでに複合洞窟 AA 内に 8 ½ 個分隊相当が存在するならば、いかなるフェイズにおいてもそこに混乱状態の歩兵は進入できない【例外：A55 に従って、分隊相当数が上昇しないのなら、4 個 SMC までは混乱状態であっても進入できる】。

**11.5 LOS：**洞窟の LOS は、洞窟のあるヘクスの中心を用い、洞窟のレベルから/に対して判定される。ただし、完全にその洞窟の CA 内を通る LOS のみを引くことができる（峡谷地の底に配置された洞窟の場合、CA ヘクスサイドの頂点は CA に含まれない：B19.51 参照）。同一ヘクス内にある異なる洞窟間に LOS は無い。洞窟区域と、同じヘクスの空中との間にも LOS は無い。非峡谷地ヘクスに配置された洞窟と、そのヘクスの基本高度レベル以上の地上区域との間にも LOS は無い。非峡谷地ヘクスに配置された洞窟の CA を通して、その洞窟のレベルよりも低い高度レベルとの間に LOS を引くには、他に LOS 障害物が無ければ、その洞窟の出入口ヘクスに洞窟のレベルよりも高い (>) LOS 障害物地形（稜線も含む）が存在しない（あるいは存在しても実際に LOS に引っかかっていない）ことが条件となる。複合洞窟は他の区域との間に一切 LOS を持たないが、同じ複合洞窟の中にあるユニットは常に相互に LOS を持つ。崖ヘクスサイドを CA ヘクスサイドとする洞窟と、そのヘクスサイドの頂点を登攀中のユニットとの間には、互いのレベルが異なっているのであれば LOS は無い。

例：11.12 の図を参照。25BB5 のレベル 4 以上に存在するユニットと、洞窟 A もしくは B の内容物との間に LOS は無い。また、BB5 に複数の洞窟があったとして、その内容物は互いに LOS を持たない（BB6 の底に複数の洞窟が存在できると仮定した場合でも、その内容物は互いに LOS を持たない）。洞窟 A のレベルがレベル 3 であるにもかかわらず、その内容物は CC5 の稜線を通して、CC4、DD4、DD5 等に LOS を持つ【例外：EE4 と FF3 は死角ヘクス（A6.4；A6.43；B11.21）である：DD2、EE2、もしくは FF2 の底との間に LOS は無い（A6.3）；ヘクス DD2 の峡谷地で、DD1/DD2 の方向でクレスト状態になっている歩兵との間にも LOS は無い（11.12）。洞窟 B の内容物が LOS を持つのは、BB6 の底、CC7 とその底、EE7、および FF7-FF8（FF7-GG7）の崖を FF7-EE8-FF8（FF7-FF6-GG7）の頂点を用いてレベル 2 を登攀中のユニットのみである。洞窟 B 内のユニットと、DD6 のクレストレベルの間に LOS は無い（B19.51）。CC6、もしくは AA6 内のユニットは、A/B どちらの洞窟との間にも LOS を持たない。洞窟 C 内のユニットは、ヘクスサイド 36U1 - T1 および 36U1 - U2 に LOS を持たない【例外：頂点 U1-V1-U2 には LOS がある】。

例：11.6 の図を参照。洞窟 G 内のユニットは、頂点 T4-S5-S4（もしくは T4-T5-S5）を用いて登攀中のユニットに対しては、現在レベル 1 にいるもの以外に LOS を持たない。頂点 T4-S5-S4 を登攀中で高度レベル 0 のユニットは、洞窟 A 内のユニットに LOS を持つ。同様に、頂点 T4-T5-S5 を登攀中で高度レベル 2 のユニットは、洞窟 M 内のユニットに LOS を持つ。

**11.51 連続斜面：**丘（のみ）の稜線ヘクスサイドを CA ヘクスサイドとする洞窟から引かれた LOS が、洞窟カウンターが置かれたヘクスを無視すれば連続斜面となる場合、その LOS は連続斜面を通過しているものとみなす。

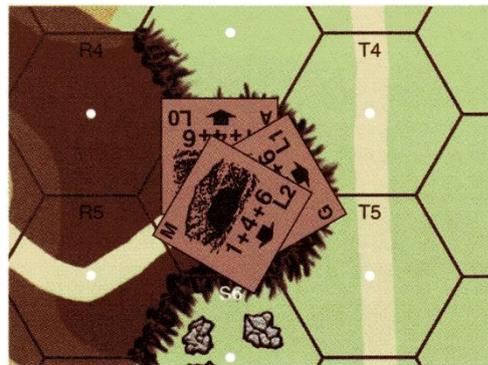
例：11.12 の 1 つ目の図を参照。洞窟 A はレベル 3 にあるが、FF5 への LOS は連続斜面を通過しているものとみなす。

**11.52 視察の権利：**洞窟/複合洞窟の内容物は、対戦相手から視察されることは無い。しかし、洞窟（複合洞窟ではない）内のユニットが行った行動は相手に確認できる。

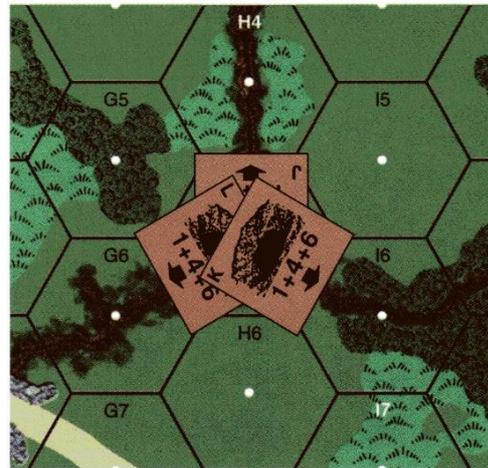
**11.6 『隣接』/突撃可能 (ADJACENT/Accessible)：**同じヘクス内/の底に配置され、加えて互いの高度レベル差が 1 以下である各洞窟は、

相互に『突撃可能(Accessible)』である。（存在していれば）複合洞窟の範囲内に存在する各洞窟は、その複合洞窟に突撃可能である。各複合洞窟は、自身の範囲内に配置された各洞窟と、境界線を接している（言い換えれば 1 つ以上の共有ヘクスサイドを持つ）他の複合洞窟、およびトンネルで接続された（11.933）他の区域に対して突撃可能である【例外：『突撃可能』の定義にもかかわらず、複合洞窟から、境界線を接した他の複合洞窟へは Aph に進入できない：11.73】。あるユニットが日本軍歩兵だと仮定した場合に、洞窟に対して LOS を持ち、かつ直接突撃によって進入可能な位置にいるなら、そのユニットはその洞窟に『隣接』している。

例：11.321 の図を参照。洞窟 B と C は互いに突撃可能である。複合洞窟 AA は、洞窟 A、B、C、D、2 つのトンネル（それに繋がるトーチカとヘクス T6：11.933）、そして複合洞窟 GG と相互に突撃可能である。洞窟 A、D、E、F、G、そして H は互いに突撃可能ではなく、洞窟 B または C に対しても突撃可能ではない。ただし、洞窟 G と H は、複合洞窟 GG に対して相互に突撃可能である。洞窟 E と F は、どちらの複合洞窟にも突撃可能ではない。W5 にいる連合軍ユニットは、実際に突撃で洞窟に進入することはできない（11.7）が、洞窟 B および D に『隣接』しているものとみなされる。



例：洞窟 A はレベル 0、G はレベル 1、M はレベル 2 である。洞窟 A-G、および G-M は相互に突撃可能である。しかし、A と M はそうではない。



例：洞窟 J、K、L は全て相互に突撃可能である。H5 の底にいるユニットのみが、これらの洞窟に『隣接』している。

**11.7 洞窟への進入：**地上から洞窟への進入は、出入口ヘクスからのみ可能である。地下からは、突撃可能（11.6）な他の洞窟/複合洞窟からのみ可能である。日本軍歩兵（および、所有する SW/人力移動中の砲/監視中の捕虜/ダミー）のみが、通常 2MF の消費【例外：11.751】で洞窟に進入できる【例外：砲が洞窟に進入（初期配置は可能：11.92）できるのは、突撃可能な複合洞窟からだけである：11.76】。崖上洞窟（11.113）に地上から進入するには、登攀（B11.4）を必要とする。

例：11.321 の図を参照。隠匿移動（11.751）は用いていないと仮定する。洞窟 C に進入できるのは、ヘクス X4 から、洞窟 B から、そして複合洞窟 AA からのみであり、その消費コストは全て 2MF である。洞窟 A には Y5 から、D には W5 から進入可能であり、加えて、複合洞窟 AA からも両方の洞窟に進入できる。洞窟 G には W10、もしくは複合洞窟 GG からのみ進入できる。洞窟 F には Z7 からのみ進入できる。洞窟 E には Z5【例外：橋の区域からは不可：B6.4】からのみ進入できる。11.71 の例も参照

**11.71 同一ヘクスからの進入：**ある洞窟に対し、同一の非峡谷地ヘクスに配置された突撃可能な洞窟から進入する場合、高度レベルの変更を伴うのなら追加の 1MF を消費する【例外：11.751 参照】。峡谷地ヘクスの底にある洞窟内にいる歩兵が、同一ヘクスの底にある他の洞窟へ進入する場合、ま



# G

ず1度そのヘクスの底の地上に出て(11.72 参照)、別途 MF を消費して他の洞窟に進入する【例外：11.751 参照】。この進入は、Aph に同様に進行することができる。

例：11.6の図を参照。隠匿移動(11.751)は用いていないと仮定する。洞窟 A に進入できるのは、S4 から(2MF 消費)と洞窟 G から(3MF 消費)のみである。洞窟 G には、洞窟 A、もしくは M から進入できる。または、歩兵が T4 から T4-S5 の崖を登攀し、レベル 1 まで登るか、S5 から同じ崖を登攀してレベル 1 まで降りることでも進入できる。洞窟 M には洞窟 G から進入できる。または、歩兵が T5 から T5-S5 の崖を登攀し、レベル 2 まで登るか、S5 から同じ崖を登攀してレベル 2 まで降りることでも進入できる。洞窟 J、K、L にいる歩兵は、そのヘクスの底にある他の洞窟に、3MF の消費で進入できる：11.72 参照。

**11.72 洞窟からの退出：**非峡谷地ヘクス内の洞窟内にいる歩兵は、その洞窟の CA ヘクスサイドを通過して出入口ヘクスに入ること、直接洞窟を出て地上に出られる。この際、ヘクスに進入する際の通常の制限と MF コストが適用される【例外：崖上洞窟からの退出には登攀を必要とする】。峡谷地ヘクス底の洞窟内にいる歩兵が直接地上に出る場合、同じヘクス(すなわち、その洞窟の出入口ヘクス)の底に出る。この際、地上区域に出るための MF コストは、トーチカからの退出同様 1MF である。洞窟から複合洞窟への退出は 11.73 を参照。

例：11.6の図を参照。洞窟 A 内の歩兵は、ヘクス S4 に進入するのに 1MF を消費する。洞窟 G と M は、そこから直接地上に出るには、登攀を必要とする。洞窟 J、K、L 内の歩兵は、H5 の底の地上に出るために 1MF(隠匿移動を用いていないとして：11.751)を消費する。このコストはたとえ H5 が小峡谷・林(もしくは小峡谷・繁み)ヘクスであっても変わらない。

**11.73 複合洞窟：**複合洞窟への進入は、突撃可能(11.6)な洞窟/複合洞窟/トンネル(11.933)からのみ可能であり、その際 MF は消費しない(11.751)。歩兵は複合洞窟から潰走で出ることはできず、他の複合洞窟から Aph に進入することもできない。

**11.74 制限：**全ての歩兵ユニット(負傷/狂暴化/徴収兵/SMC であっても)は、洞窟、もしくは複合洞窟に進入する MPh や Aph の間、その固有 MF が一律 4 になり、急速歩移動や指揮官の MF ボーナスが利用できない。さらに、たとえ隠匿移動(11.751)を用いるなどして実際に MF の消費を必要としなかったとしても、洞窟、もしくは複合洞窟に進入する歩兵は(SMC の PP ボーナス[A4.42]と SW の PP を加算した上で)2MF 以上を有していなければならない。全力移動や困難な地形への突撃を、これらの進入に利用することはできない。(地上からでも)洞窟や複合洞窟に進入した歩兵は、同じフェイズ中に他の洞窟/複合洞窟/トンネルに進入できない。

例：6PP を選搬している日本軍分隊は、洞窟から、それに突撃可能な位置にある複合洞窟へと移動/突撃することが(その逆も)できない。なぜなら、分隊の MF は現在 1MF しかなく、急速歩移動も利用できないからである。指揮官とスタックしていても、MF ボーナスは使えない。しかし、指揮官自身が 2MF 以上を有しており、かつ自分の IPC を分隊に加えることができる(A4.42)ので、分隊の MF は 2 に増加する。ゆえに、指揮官とスタックして移動/突撃すれば、洞窟/複合洞窟への進入が可能となる。11.751 の例も参照。

**11.75 隠匿移動 (Hidden Movement)：**最初から HIP で配置されたものでなくとも、現在隠匿状態の歩兵(とその所有する SW/砲)は、洞窟/複合洞窟から突撃可能な洞窟に進入する際、もしくは複合洞窟から(トンネルを通過して：11.932-933)トーチカに進入する際、進入先の新たな区域が、『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットからの LOS 内』でなければ、その隠匿状態を維持できる。LOS があった場合には、それらのユニットは隠蔽状態で盤上に置かれ、それ以降通常の“?”の喪失ルールに従う【例外：開露地の峡谷地底にある洞窟から、同じ底にある他の洞窟に進入する場合、地上に出た開露地部分で上記の LOS 内に入ったなら、それらのユニットは完全に露見する】。隠匿ユニット/スタックが洞窟から地上に出る場合、隠蔽状態で盤上に置かれるが、その“?”は通常の“?”の喪失ルール(A12.32)に従い、(直ちに)喪失する可能性がある【例外：峡谷地の底にある洞窟から同じ底にある他の洞窟に進入する隠匿ユニットは、一時的に地上に出るが、そのヘクスの底が『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS 内』でなければ、隠匿状態を維持できる】。隠匿された洞窟から地上に出る/地上から隠匿された洞窟に進入する歩兵は、(もしあれば)その際に“通過した”ヘクスサイドを明かす必要はない。

隠匿状態ではない歩兵(非統制状態も含む)が洞窟に進入する際、その洞窟が『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットからの LOS 内』でない

# 11.8

なら、その歩兵ユニット(とその所有する SW/砲/捕虜)は直ちに隠匿状態になる。すなわち、それらのユニットは盤上から取り除かれ(洞窟/複合洞窟に実際に動かすかわりに)適切な秘匿ボックスに置かれる。洞窟内の歩兵は、自軍 CCPh の終わりに隠匿状態を獲得するようなことは無い。

全ての歩兵は、非統制状態であったり、もしくは最初から HIP で配置されたものでなかったりしても、複合洞窟に進入することで自動的に隠匿状態になる(あるいは隠匿状態を維持できる)。

**11.751 MF コスト：**隠匿状態の歩兵がそれを維持しつつ(11.75)非隠匿の洞窟に進入する際、その消費 MF コストは 0MF である。歩兵が隠匿された洞窟に進入する際、消費 MF コストは同様に 0MF である(A12.33)。複合洞窟への進入コストは常に 0MF である。

例：11.321 の図を参照。洞窟 A 内の隠匿された日本軍歩兵は、複合洞窟 AA に隠匿状態を維持したまま進入できる。これは単に秘匿ボックス A から AA に移すことで行われる。洞窟 A 内の非隠匿の日本軍歩兵は、複合洞窟 AA に進入することで隠匿状態になる。これはそのユニットを盤上から取り除き、秘匿ボックス AA に置くことで行われる。どちらの移動についても MF は必要ではないが、どちらの移動に関してもそのユニットは 2MF 以上を有している必要がある：11.74。

複合洞窟 AA 内の非混乱歩兵は、MPh にのみ(11.73)直接複合洞窟 GG に進入でき、隠匿を維持できる(すなわち、秘匿ボックス AA から直接秘匿ボックス GG に置かれる)。そのユニットがそのまま洞窟 G に進入するには、Aph まで待たねばならない(11.4)。Aph に突撃する際に、W9 に対し、ヘクスサイド W9-W10 を通る『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS』が無ければ、隠匿状態を維持したまま洞窟 G に進入できる(すなわち、秘匿ボックス GG から秘匿ボックス G に移される)。しかし、上記の LOS が W9 にあった場合、それらのユニットは隠蔽状態で盤上の洞窟 G カウンターの下に置かれる(そして、洞窟への進入のために 2MF を消費する)。

洞窟 B(もしくは D)内の隠匿状態の歩兵が、自身の MPh/Aph にヘクス W5 に進入した場合、W5 が『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS 内』になれば、その歩兵は隠蔽状態で盤上に置かれ、通常の“?”喪失ルールが適用される。

AA8 から『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS』が洞窟 F に対してなければ、Z7 からこの洞窟に進入する歩兵は(混乱状態で)直ちに秘匿ボックス F に移され、隠匿状態となる。

例：11.6の図参照。洞窟 G 内の 2MF 以上を有する隠匿状態の歩兵は、S5 から『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS』が進入先の洞窟に対してなければ、移動もしくは突撃により、洞窟 A(または M)に隠匿を維持したまま進入できる。洞窟 J、K、もしくは L 内の隠匿状態の歩兵は、H5 から『16 ヘクス以内にいる統制状態の敵地上ユニットの LOS』が H5 の底に対してなければ、移動もしくは突撃により、同一ヘクスの底にある他の洞窟に、隠匿を維持したまま進入できる。

**11.76 人力移動：**砲【例外：目標のサイズが大：C2.271】は洞窟から突撃可能な複合洞窟(あるいはその逆)へ、MPh 中に MMC(あるいは同等する SMC)によって 11.75-751 に従って押し動かすことができる。人力移動 DR は不要である。上記以外の洞窟/複合洞窟/トンネルから/への人力移動は不可能である。

例：11.321 の図を参照。洞窟 A、B、C、もしくは D の中にある 47LAT は地上に押し動かすことはできないが、複合洞窟 AA には押し動かせる。そして複合洞窟 AA からには、上記の 4 つの洞窟のいずれかにも押し動かせる。洞窟 B から C(あるいはその逆)に、直接押し動かすことはできない。

**11.77 潰走：**混乱状態の日本軍歩兵ユニットは、最も近い建物/林と(MF で)比較して、等距離かより近い洞窟があるのなら、建物/林への潰走をする必要がない。洞窟、もしくは複合洞窟内の混乱ユニットは、最も近い建物/林への潰走を要求されない。洞窟内の、DM 状態ではない混乱ユニットは、通常と同じく(A10.61)敵ユニットの『隣接』(11.6)によって DM 状態となる。複合洞窟内の混乱ユニットは、自発的に DM 状態を維持できず、その複合洞窟から潰走によって出ることもできない(11.75)。

**11.8 TEM と攻撃への影響：**洞窟の TEM は +4【例外：0BA/地域目標タイプの攻撃に対しては +6】である。このことはカウンター上で“+4+6”の数値で表されている。洞窟の TEM は他の +/- の TEM と累積しないが、『煙幕』の DRM は加算される。洞窟は全ての天候/環境条件の影響(のみ)に関して、完全建物区域と同様とみなされる。すなわち、風、雨、雪、砂塵、霧、泥濘等が影響することはなく、洞窟内には存在し得ない。オーバースタックしている洞窟内から射撃するあらゆるユニット/兵器は、(通常のオーバースタックペナルティに加え)地域射撃のペナルティを被る。洞窟内のユニットは石垣の確保を主張できない。非隠匿の、捕虜でない歩兵は、洞



11.8

窟内でも狙撃目標になりえる。いかなるタイプの攻撃も、複合洞窟とその内容物に影響を及ぼすことはできない【例外：11.88 参照】。

11.81 (非)隠匿洞窟：1 個以上の(射撃側にとって)確認状態の洞窟があるヘクスに対して攻撃する場合、洞窟/その内容物に影響を与えることを望むなら、射撃側は射撃に先立って、目標となる洞窟を 1 つ指定しなければならぬ【例外：地域目標タイプ；OBA；航空爆撃；残留 FP；事前砲撃】。目標洞窟が 1 つ指定されたなら、その攻撃が同じヘクス内の他の区域に“命中”することはない【例外：散布射撃(11.811)；FT(11.834)；散弾(11.836)】。隠匿状態の洞窟とその内容物は、上記の目標に選ばれることも、いかなる無作為選択の対象となることもなく、事前砲撃(11.841)以外のどんな攻撃も命中することはない【例外：FT は全ての突撃可能な洞窟の内容物を全て攻撃する(11.834)；WP は全ての突撃可能な洞窟を露見させる(11.851)】。

例：11.321 の図を参照。X5 にいる分隊が、W4 に対して洞窟 B/C のいずれも目標として指定せずに射撃をした。この攻撃はどちらの洞窟の内容物にも影響を与えない(すなわち、W4 のレベル 2 区域のみが攻撃の対象となる)。この分隊が洞窟 B を目標に指定して射撃したとすると、洞窟 C および W4 のレベル 2 区域はどちらも影響を受けない(散布射撃した場合は除く：11.811)。洞窟 G が隠匿されており、W10 にいる連合軍ユニットが W9 を射撃した。この攻撃は洞窟 G の内容物に影響することも、洞窟 G を露見させることもない。

11.811 散布射撃：事前に両方を散布射撃の目標として指定(11.81)することによって、互いに 1 レベル以内であって、共通の CA ヘクスサイド頂点を有する 2 つ(までの)洞窟区域を同時に攻撃できる。しかし、散布射撃の目標区域の 1 つを非洞窟区域にしたなら、それと同時に攻撃できる洞窟区域は 1 つだけであり、2 つの非洞窟区域を目標にしたなら、いかなる洞窟区域も同時に攻撃できない。

例：11.321 の図を参照。X5 にいる分隊が、洞窟 B/C/D に対して散布射撃を行う場合、以下に示す方法のうち、いずれか 1 つのみが可能である。洞窟 B+W4 のレベル 2 区域；洞窟 C+W4 のレベル 2 区域；洞窟 B+洞窟 C；洞窟 B+W5 のレベル 1 区域；洞窟 C+X4 のレベル 1 区域；洞窟 B+洞窟 D；洞窟 D+W5 のレベル 1 区域；洞窟 D+V4 のレベル 2 区域。

例：11.6 の図を参照。U5 にいる砲が IFE を用いて S5 に散布射撃を行う場合、以下に示す方法のうち、いずれか 1 つのみが可能である。洞窟 G+洞窟 M；洞窟 G+T4 を登攀中のレベル 0/1/2 のいずれかのユニット；洞窟 M+S5 のレベル 3 区域；洞窟 M+T5 を登攀中のレベル 1/2/3 のいずれかのユニット；洞窟 G+T4(この場合 T4 を登攀中のユニットは含まれなくなる)。H5 内/の底のユニット/兵器は、自身のヘクスのどの目標も、散布射撃によって同時に攻撃できない(A9.5)。

11.812 隠蔽：洞窟内の隠匿/隠蔽は、攻撃に対して火力を半減させたり、TH DRM を増加させたりする効果はない。しかし、その他の隠匿/隠蔽の効果は全て変更なく適用される(例えば、視認 TC の -2DRM を無効にする：E7.3)。

11.82 残留火力：残留火力が洞窟内に置かれるのは、射撃側がその洞窟を事前に目標指定(11.81)した場合のみである【例外：ある洞窟の出入口ヘクスに行われた航空爆撃/地域目標タイプの攻撃が PTC 以上の結果を出して残留火力を残す場合、その洞窟内にも残留火力を残す】。非峡谷地ヘクス内の洞窟内に残留火力が置かれている場合、地上から地上へとその洞窟の CA ヘクスサイド(迂回を用いず)に通過するユニット(あるいは、CA ヘクスサイドを登攀中にその洞窟のレベルに進入したユニット)は、その残留火力から即応射撃を受ける。

峡谷地の底の洞窟内に残留火力が存在する場合、その洞窟の CA ヘクスサイドの逆側のヘクスサイドを(迂回を用いず)に通過する地上ユニットは、その残留火力から即応射撃を受ける。同様に、逆側のヘクスサイドを含むクレスト状態からその峡谷地の底にある(もしくはその逆に)移動するユニットも、その残留火力から即応射撃を受ける。しかし、クレスト/登攀カウンター上のユニットが洞窟のレベルと異なるレベルでこれらの攻撃を受けることはありえない。他の即応射撃と同様、上記の残留火力による即応射撃は、地域射撃として火力が半減される。

例：11.321 の図を参照。洞窟 G の中に残留火力 4FP がある場合、W9 の地上から W10 へもしくはその逆に移動するユニットは、2FP の即応射撃を受ける。W9 に繁みではなく林があったとして、頂点 W9-W10-V9 や W9-X9-W10 を通る迂回は、洞窟 G 内の残留火力による即応射撃の対象にならない。

例：11.6 の図を参照。洞窟 G の中に残留火力 2FP がある場合、ヘクスサイド S5-T4 を登攀してレベル 1 に進入したユニットは、1 FP の即応射撃を受ける。洞窟 K の中に残

留火力 6FP がある場合、H5 底から G5 へ(もしくはその逆)、あるいは H5 の底からヘクスサイド H5-G5 にそったクレストレベルへ(あるいはその逆に)移動するユニットは 2FP の即応射撃を受ける。しかし、G5 を頂点 G5-H5-G6 もしくは G5-H4-G5 を迂回して通過中のユニットは即応射撃を受けない。

11.821 火線：洞窟から火線を引くことはできるが、火線が洞窟内に入り込むことはない。

11.83 SW/砲：迫撃砲および AA 射撃(E7.5)は洞窟の中から不可能である【例外：日本軍の軽迫撃砲は、洞窟の出入口ヘクスに、障害物としての正味の高さが洞窟のレベルを超えるような、密生ジャングル/竹林が無ければ、洞窟内からも射撃できる<sup>24</sup>；ただし、視認兵(C9.3)は使用できない】。洞窟内にある各砲の目標としての大きさは、通常(すなわち、「大」でも「小」でもない；C2.271)とみなす。洞窟内の歩兵は、通常と同じく迫撃砲の視認兵(C9.3)になれる。

11.831 地域目標タイプ：非隠匿の洞窟があるヘクスに対し、地域目標タイプの攻撃が行われた場合、その LOS/LOF が CA ヘクスサイドを通過していないのなら、その洞窟と内容物は攻撃の対象とならない。洞窟に対する爆撃に関しては 11.86 を参照。

11.832 捕捉：歩兵目標タイプで洞窟を射撃する場合、(射撃側にとって)洞窟が確認状態であるなら、内容物に確認状態の敵ユニットがいなくても、捕捉をつけたり、それを維持したりできる(11.85 に従い、煙幕弾の射撃でも可能である)。

11.833 DC：洞窟に DC を配置(Place)できるのは、以下の 2 つの方法のみである。1 つは、釘付けではない統制状態の登攀していない歩兵が、洞窟に『隣接』(11.6)した状態から、2MF(洞窟への進入コスト)+(あれば)『煙幕』の MF コストを消費することによって。もう 1 つは 11.8331 の登攀を用いた方法によってである。DC は、洞窟内に投げ込む(Thrown)こともできる。DC を投げ込むのは、洞窟に隣接して釘付けではない、統制状態の登攀していない歩兵で、洞窟よりも 1 レベルを超えて低い位置におらず、洞窟に LOS を持つもののみである。洞窟内への DC の投げ込みは、宣言後に行われる DC 投げ込み(Thrown-DC)dr で修正後 dr3 以下(△)を出したときに成功する。この dr には以下の drm を(可能なもののみ)適用する。：+1=DC 投擲手よりも洞窟のレベルが高い；+1=DC 投擲手が非停止/機動中の車両上にいる；-1=DC 投擲手が洞窟に『隣接』している；-1=DC 投擲手がヒーロー/戦意高揚である。

爆破可能な状態で配置された/投げ込み成功した DC が爆発する場合、目標の洞窟とその内容物のみが攻撃を受け、その際いかなる DRM も適用されない【例外：DC を配置する際に、その洞窟内に非隠蔽の統制状態日本軍 MMC がいなかった場合、その DC 攻撃には -4DRM を適用する】。DC 投げ込み dr に失敗した DC は、所有されていない状態で目標洞窟の出入口ヘクスの基本高度レベルに落下し、(故障しなければ)そこで爆発する。攻撃の対象となるのは、目標洞窟とその内容物、およびその出入口ヘクス(出入口ヘクスに DC 投擲手がいなければ)そこである。その場合、通常適用される全ての DRM(洞窟の+4DRM も含む)が適用される【例外：爆発したレベルと洞窟のレベルが異なる場合、洞窟とその内容物は攻撃の対象にならない；出入口ヘクスにある当初の目標以外の洞窟とその内容物も攻撃対象にならない】。

DC投げ込みdr (THROWN-DC dr)△

修正後dr	結果	drm	
≤2	投げ込み成功 <sup>a</sup>	+1	洞窟のレベルが投擲手よりも (>) 高い
3	投げ込み失敗 <sup>b</sup>	+1	投擲手が非停止/機動中の車両上にいる
		-1	投擲手が洞窟に『隣接』(11.6)している
		-1	投擲手がヒーロー/戦意高揚である

- a DC は洞窟とその内容物を、一切の DRM 無しで攻撃する。
- b DC は、所有されていない状態で目標洞窟の出入口ヘクスの基本高度レベルに落下し、(故障しなければ)そこで爆発する。攻撃の対象となるのは、目標洞窟とその内容物、およびその出入口ヘクス(出入口ヘクスに DC 投擲手がいなければ)そこである。その場合、通常適用される全ての DRM(洞窟の+4DRM も含む)が適用される【例外：爆発したレベルと洞窟のレベルが異なる場合、洞窟(とその内容物)は攻撃の対象にならない；出入口ヘクスにある当初の目標以外の洞窟とその内容物も攻撃対象にならない】。

例：11.32 の図を参照。洞窟 A に対して、DC の配置、もしくは投げ込みが可能なのは Y5 からだけである。洞窟 E に対しては Z5 の底から(あるいは Z5 で洞窟 E 側のクレスト状態からのみ)が可能である【両方の例外：11.8331 参照】。

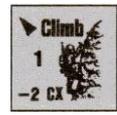


# G

# 11.85

例：11.6の図を参照。洞窟 A に DC の配置、または投げ込みが可能なのは、ヘクス S4 のレベル 0(もしくは S4 のレベル 1)を登攀中のユニットによる配置；11.833D)からのみである。洞窟 G に DC を配置できるのは、T4 のレベル 2 を登攀中(11.833D)のユニットのみであり、投げ込みるのは T4 のレベル 4 からのみである。洞窟 G への投げ込みに失敗した場合、T4 は DC による攻撃を受ける(+3/+4DRM；A23.6)が、洞窟 G は攻撃されない。洞窟 M に DC を配置できるのは、T5 のレベル 3 を登攀中(11.833D)のユニットのみであり、投げ込みは一切できない。H5 の底からは、洞窟 J、K、L の全てに対して DC の配置も投げ込みも可能である。洞窟 J に対しては H4 内/の底から、洞窟 K に対しては I6 内/の底から、洞窟 L に対しては G6 内/の底からも可能である。

H5 の底にいる、戦意高揚ではない歩兵分隊が洞窟 K に対して DC 投げ込み dr を行う際、11.6 にある『隣接』状態なので -1drm を受けられる。DC の投げ込みに成功した場合、洞窟 K は 30FP+ODRM で攻撃されるが、投擲者の区域は攻撃されない。投げ込みに失敗した(そして故障しなかった)なら、洞窟 K は +6DRM(+4洞窟 TEM)+2DC 投げ込みの目標側 DRM；A23.6(+6)で攻撃され、投げ込んだ分隊の区域は +3DRM(A23.6)で攻撃される。洞窟 K への投げ込みが I6 内/の底から行われたら、DC 投げ込み dr に適用される drm は無い。投げ込みに失敗したら、I6 も +4DRM(+1洞窟 TEM)+3DC 投げ込みの投擲者側；A23.6(+4)で DC の攻撃を受ける。



**11.8331 登攀による配置：**釘付けではない統制状態の歩兵ユニットは、洞窟の CA 外にある、洞窟よりも高い高度レベルから、登攀によって DC の配置を試みることができる。その行動は、DC の配置目的であることを宣言した後、登攀(Climb)カウンターの矢印が目標となる洞窟の CA ヘクスサイド(峡谷地内の洞窟が目標の場合、CA ヘクスサイドの逆側のヘクスサイド)のどちらかの頂点を示すように置き、その上にユニットを動かすことによって行われる。この DC 配置のための登攀は、崖ではないヘクスサイドでも可能であり、その場合の登攀カウンターは目標洞窟のあるヘクスに置かれる<sup>25</sup>。登攀中のユニットは、登攀カウンターが置かれたヘクス内の、登攀カウンターに示されたレベルの区域にいるとみなされる。全ての登攀に関するルールが適用される(例えば、実際に崖ヘクスサイドを登攀して、かつレベルを変更したユニットで無い限り、落下 DR は不要である)。登攀中のユニットは、洞窟のレベルよりも 1 レベル上のレベルからのみ DC の配置を試みられる。この試みは、ユニットと洞窟の間に LOS が無いにもかかわらず可能である。配置のための追加 MF の消費は不要である。この DC 配置の試みには、フェイズプレイヤーによる 11.833 にある追加 dr を必要とする(すなわち、DC 投げ込み dr と同様の dr を行う)。その結果が失敗に終わったら、その DC は爆発することなく除去される。

例：11.32 の図を参照：V4 のレベル 2 に DC を所有した連合軍分隊がいる場合、次のように洞窟 D に DC の配置を試みられる。まず自身の MPh 開始時に登攀には全許容 MF を消費するため；B11.43) 登攀による DC 配置を宣言し、V4 のレベル 2 登攀カウンターの上に置く。この時、登攀カウンターの矢印は、ヘクスサイド V4-W5(洞窟 D の CA ヘクスサイド)のどちらかの頂点(登攀ユニットが選択を示すように置く。続いて DC の配置を宣言し、11.833 による追加 dr を行う。次に、この行動に対する臨機射撃が、DC 配置分隊のいる頂点に対して行われる。この分隊が APh まで生き残っていたら、突撃によって登攀カウンターを離れ、V4 のレベル 2 に移ることができる。

例：11.6 の図を参照。S5 のレベル 3 に DC を所有した連合軍分隊がいる場合、上記の例にある手順で洞窟 M に DC の配置を試みられる。ただし、崖を登攀するため、レベル 3 登攀カウンターは T5 に置かれる(しかし、この分隊は配置の試みに際して高度レベルの昇降を必要としないので、落下 DR は不要である)。ヘクス I5 の歩兵が洞窟 L に DC 配置を試みる際、その歩兵はヘクスサイド H5-I5 沿いのクレスト状態になる必要は無い。単に自身の MPh 開始時に、H5 のレベル -1 登攀カウンター上に置くだけでよい。この時、登攀カウンターの矢印は、頂点 H5-H4-I5 か H5-I5-I6 のどちらかを示すように置く。H5-I5 のヘクスサイドが峡谷地の崖(B11.1)であったり、もしくは MPh の開始時にすでに H5-I5 沿いのクレスト状態にいる歩兵が DC 配置を試みるのであったりしても、その手順はまったく同じである[例外：後者の場合、登攀カウンターをクレストカウンターの上に置く(ユニットが登攀中であることに変化は無い)]。

**11.8332 完全設置(SET)DC：**連合軍ユニットは洞窟の中に進入できないが、洞窟に DC を完全設置(SET)することはできる。以下の変更を除き、通常の完全設置 DC のルールがそのまま適用される。DC を完全設置しようとするユニットは、対象となる洞窟に『隣接』(11.6)した状態で、自身の MPh を完全に過ぎさなくてはならない。また、その洞窟の CA ヘクスサイドが丘の稜線/崖ヘクスサイドであった場合、完全設置するユニットはその CA ヘクスサイドのどちらかの頂点上で、かつ洞窟と同じレベルに存在することを明確に宣言せねばならない。ゆえに、状況によっては、完全設置しようとするユニットはクレスト/登攀カウンター上にいることが要求されるだろう；

しかし、DC を完全設置中のユニットは、クレストカウンター上にいたとしても壕の TEM を受けられない。登攀カウンター上のユニットが DC を完全設置できるのは、洞窟/その内容物に対してのみである。完全設置が完了した DC は洞窟区域内に置かれる。完全設置 dr が行われる際に、目標洞窟内に非隠蔽の統制状態日本軍 MMC がいなかったら、その DC の爆発には IFT 上で(故障しなれば)追加の -4DRM を適用される。

例：11.321 の図を参照：洞窟 G に対して DC を完全設置しようとする歩兵ユニットは、自身の MPh 開始時に、ヘクス W10 においてヘクスサイド W9-W10 を中心とするクレストカウンター上にいなければならず、加えて、DC の完全設置を行う際に、頂点 W9-X9-W10 か、W9-W10-V9 のどちらに在るかを明言しなければならない。これに対する臨機射撃に関して、このユニットは W10 におり(LOS は宣言した頂点に対して引かれる)、かつ占めている頂点の地形により(LOS 妨害や W10 に置かれた煙幕で打ち消されない限り)閉鎖地にて、危険な移動中であるとみなされる。DC を完全設置したときに、その洞窟内に確認された統制状態の日本軍 MMC がなければ、DC 爆発時の故障しなれば IFT DRM の合計は -7 となる。

例：11.6 の図を参照。洞窟 G に DC を完全設置しようとする歩兵は、最初の MPh を T4 でレベル 1 に登攀することに費やし、次の自身の MPh 開始時に DC の完全設置の試みを宣言せねばならない(登攀カウンターの矢印が示す頂点が、DC 完全設置中の頂点にもなる)。



**11.834 FT：**洞窟に対する FT 攻撃は、目標となった洞窟区域の内容物(このみ影響を与える[例外：その洞窟が非峡谷地洞窟であれば、FT はその洞窟に突撃可能(11.6)な他の全ての(隠匿状態のものも含む)洞窟の内容物も攻撃する。それらを攻撃するときの火力は、 $\frac{1}{4}$  となり、全て同じ修正前 IFT DR を用いる]。



**11.835 SCW と HEAT：**SCW[例外：PIAT]を洞窟から射撃する場合、待機射撃が事例 C3 の TH DRM を適用しない限り、緊急事態のペナルティ(C13.81)を被る[例外：崖上洞窟から PIAT 以外の SCW を射撃する場合、常に緊急事態のペナルティを被る]。HEAT は、洞窟内の歩兵/砲に対して射撃可能である。

**11.836 散弾：**洞窟に対する散弾の火力は、(他のあらゆる修正の前)に半減される。しかし、散弾は LOS 内にある洞窟のうち、射撃側が事前に指定したものと、その目標となった洞窟の 1 レベル以内(で同一ヘクス内)にある地上区域の全てに影響を与えることができる。



**11.837 無線機/野戦電話：**洞窟内で使用できる無線機は、初期配置時からその洞窟内に置かれ続けているものに限る。野戦電話は洞窟内で使用できる。さらに、その保全エリア(C1.23)はその連続したヘクスの一部に、突撃可能な洞窟/複合洞窟を含んでもかまわないし、それらのヘクスは同じアルファベットや数字である必要も無い。保全エリアの地下部分は、電話線切断の DR 結果の影響を被らない[例外：保全エリアの一部である洞窟区域が HE FFE の攻撃で修正前に KIA を被るか、洞窟自体が除去された場合]。



**11.84 OBA：**隠匿されていない洞窟とその内容物は、洞窟の CA ヘクスサイドを通過せずに着弾する OBA からは影響を受けない。この点に関して、OBA は海ヘクスを越えてくるか(艦砲の場合；14.62)、自軍盤端の中心を基点としていると考える[例外：航空観測員ではない盤外観測員に誘導される OBA 砲兵隊の基点は、その観測員がいるヘクスと同じである]。

**11.841 事前砲撃：**事前砲撃に関して、洞窟は士気値 11 を有している。事前砲撃を受けたヘクス内の各洞窟は、それぞれ NMC を行わねばならない。成功したら何の影響もなく、その内容物は事前砲撃による MC を被らず、全ての HIP は維持される。この NMC に失敗したら、その洞窟と内容物は全て除去される。もしそれらが隠匿されていたら、洞窟側プレイヤーは、相手プレイヤーに除去が生じたことも、何が除去されたのかも知らせる必要はない(11.88 に従い、VP/ELR に関係のある場合は除く)。



**11.85 『煙幕』：**『煙幕』は、通常の方法で洞窟のあるヘクス内/の底に置ける。この場合、『煙幕』カウンターは全ての洞窟カウンターの上に置かれ、地上にあるとみなされる。洞窟の内部に『煙幕』手榴弾の配置や、砲兵器の直接射撃で『煙幕』弾を撃ち込もうとする場合、事前に目標の洞窟を指定せねばならない。こうした配置は、たとえ強風であっても可能である。間接射撃による『煙幕』は基本的に洞窟内に配置されることはないが、WP の CH が隠匿されてい



11.85

い洞窟に生じた場合、その洞窟内に WP カウンターが配置される。WP が (何らかの方法で)洞窟内の配置された場合、自動的に CH が生じたとみなし、内容物は正負を逆転した TEM を用いて攻撃を受ける。煙幕展張器(D13.)では、洞窟内に煙幕を配置することはできない。

洞窟内に『煙幕』手榴弾の配置を試みられるのは、その洞窟の中にいるか、もしくはその洞窟に DC の投げ込みが可能な位置にいるユニットのみである。地上から洞窟内に『煙幕』手榴弾を置くには、(あたかも DC を投げ込むかのように)11.833 に従って DC 投げ込み dr を行い、修正後 dr3 以下を出さねばならない。洞窟内に配置された、各 1/2 インチの『煙幕』は、それが配置されたプレイヤーターンの最後まで地図上(の洞窟カウンターの下)に留まり続け、効果を発揮する。

洞窟内に砲兵器の直接射撃によって『煙幕』弾を撃ち込むには、射撃側は目標の洞窟に LOS を持ち、かつ歩兵目標タイプか SW の固有 TH 表を用いねばならない。その際、12 ヘクス以下の『煙幕』弾射撃に適用される、+2 基本 TH#修正(C4.4)が適用されず、洞窟の+4TEM(TH 事例 Q)が適用される。修正後 TH DR が命中をもたらした(そして修正前 TH DR が『煙幕』弾欠乏ナンバー以下だった)場合、適切な『煙幕』カウンターを目標洞窟カウンターの下に置く。この射撃では捕捉をつけることが可能であり(11.832)、ROF の維持も可能である。

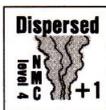
洞窟内に配置することを事前に宣言した『煙幕』の配置が、投げ込み dr/TH DR が大きすぎたことによって失敗した場合、(発生していれば)その『煙幕』は目標洞窟の出入口ヘクスの基本高度レベルに置かれる。これによって配置された WP では、NMC は発生しない。

洞窟内に配置された『煙幕』は、そのヘクスの他の部分に存在しておらず、逆にあるヘクスの全ての洞窟の上に置かれた『煙幕』は、どの洞窟の中にも存在していない。A24.8 とは異なり、洞窟内の『煙幕』から“外に向けて”の LOS に対する妨害 DRM は、(追加+1 ではなく)現在の『煙幕』が持つ最大 DRM の 2 倍となる。

例: 11.32 の図を参照。ヘクス W4 の洞窟 B/C の外側に置かれた『煙幕』はレベル 2 から立ち上り、洞窟へからの LOS に影響しない。

Z8 に、動いておらず、迂回中でもない BU 状態のシャーマン戦車があり、非隠匿の洞窟 B、もしくは C の内部に『煙幕』弾を撃つとする。この場合、目標とする洞窟を事前に 1 つ指定(11.81)しておかねばならず、歩兵目標タイプを用いて射撃する。修正前 TH DR が 2 か 3 なら命中し、目標洞窟の下に『煙幕』カウンターが置かれる(基本(そして修正後)TH#は 8 であり、合計の TH DRM は +5+4(洞窟 TEM)+1(BU)であるため)。修正前 TH DR が 4 以上で、かつ『煙幕』弾欠乏ナンバー以下であれば、その『煙幕』は代わりに W5(目標が洞窟 B の場合)か、X4(目標が洞窟 C の場合)に置かれる。

洞窟の中に、DRM+3 の『煙幕』がある場合、その洞窟内の歩兵の LOS は遮断(B.10)される。なぜなら、“中から外へ”の『煙幕』DRM が+6 になるためである。



11.851 『煙幕』が洞窟の中に漂流したり、洞窟内から外へ漂流したりすることはない。しかし、5/8 インチの WP カウンターが拡散面に裏返される時、および何らかの(サイズにかかわらず)洞窟内の WP カウンターがプレイから取り除かれる時(その洞窟自体の除去も含む)、その WP が置かれた洞窟のレベルより高い (>)レベルにある、突撃可能な他の全ての隠匿洞窟と、(あればだが)その洞窟と同じ複合洞窟につながって配置されている他の全ての隠匿洞窟、およびそのような複合洞窟につながる全てのトンネルの地上の出入口が、(LOS にかかわらず)全て露見する。複合洞窟内には、決して『煙幕』は存在し得ない。隠匿トーチカ自体は、それにつながるトンネルの露見によって姿を現す必要はない。トンネルの所有者側のプレイヤーは、トンネルの開口部がそのヘクスにあることを伝えるだけでよい<sup>26</sup>。

例: 11.321 の図を参照。通常の 5/8 インチ WP が洞窟 C 内に置かれており、それが拡散面になったとする。露見するのは X6 のトーチカにあるトンネルの開口部のみである(なぜなら、複合洞窟 AA につながっている、他の全ての洞窟/トンネルの開口部のレベルは、洞窟 C のレベル以下だからである; トンネルのレベルについては 11.933 を参照)。しかし、洞窟 A 内の WP に同じことが起きた場合、複合洞窟 AA につながる全ての洞窟と、両方のトンネルの地上の開口部(T6 と X6)が全て露見する。

例: 1.6 の図を参照。洞窟 A 内に置かれた 1/2 インチ WP カウンターが、“?”の獲得後、そのプレイヤーターンの最後に除去された。その時点でまだ隠匿状態を維持しているなら、洞窟 G と M は露見して盤上に置かれる<sup>1</sup>。洞窟 G 内に WP が置かれていた場合、同じようにして洞窟 M だけが露見する。洞窟 M 内に WP が置かれても他の洞窟は露見しない。洞窟 J、K、L 内のどれに WP が置かれても、他の洞窟は露見しない。ヘク

ス H5 の底に置かれた『煙幕』は、洞窟 J-L の全てに関わる LOS に影響するが、そのことでいずれの洞窟も露見しない。



11.86 航空: 非隠匿の洞窟は、視認 TC(E7.3)に関して建物として扱う。FB/DB が洞窟に対する視認 TC を成功させ、その洞窟を指定目標とした場合、その航空機の LOS 内にある目標洞窟の出入口ヘクスの占有物も、同時に視認されたとみなす。崖上洞窟/その内容物に対する航空攻撃には、目標の洞窟のレベルとその出入口ヘクスの基本高度レベル(あるいはクレストレベル—どちらか高いほう)の差を、追加の DRM として(爆撃なら) TH DR に、(MG 射撃なら)IFT DR に加算する。洞窟/その内容物への航空攻撃は、同時にその洞窟の出入口ヘクス内の全ての視認されたユニット/目標に対しても、出入口ヘクスを攻撃しているかのように行われる。全て同じ修正前 TH/IFT DR が用いられるが、修正は各目標について個別に行われる。爆撃の際にナパーム(17.4)が使われたら、結果生じる火災と煙カウンターは、他の理由で禁じられていなければ出入口ヘクスに置かれる。



11.87 CC: 洞窟の中と外の間では、いかなる CC 攻撃も生じ得ない。

11.88 除去 (Elimination): 洞窟は、洞窟内で解決された、DC 攻撃もしくは 100mm 以上の HE 攻撃[例外: HE 相当ではない]の結果でのみ除去される可能性がある[例外: 事前砲撃(11.841); ドーザー(15.22)]。DC 攻撃の修正前(完全設置 DC、もしくは非隠蔽の統制状態日本軍 MMC がいない時に洞窟内に配置された DC ならば修正後; 11.833)IFT DR が KIA の結果であるか、もしくは HE が CH であった場合、洞窟カウンターとその内容物は全て除去される。

ある複合洞窟が、ルール上可能な洞窟/地上への退出ルート(距離は無関係)を全て失った場合、その複合洞窟内のユニット/SW/砲は直ちに除去される。この際、対戦相手に除去の発生を知らせる必要はない。ただし、シナリオの勝利条件に CVP が関係する場合、対戦相手が得た CVP 数だけを知らせる。また、戦闘機統制力に影響した場合も、変化した日本軍 ELR のみを知らせる。

例 11.32 の図を参照。複合洞窟 AA 内に、歩兵と砲があるものとする。歩兵は洞窟 A-D、G、H の全てと、トンネルの地上への開口部の全てが破壊されたら、その時点で除去される。砲は、洞窟 A-D の全てが破壊された時点で除去される。なぜなら、砲は複合洞窟 GG へ押し動かすことも、トンネルを通して地上に出ることもできないからである。連合軍がトンネルの開口部や洞窟区域を支配しただけでは、歩兵も砲も除去されないことに注意せよ。

11.9 雑則: 洞窟、および複合洞窟は、プレイ中に作り出すこと/動かすことはできない。

11.91 OB: 日本軍が使用できる洞窟の数は、OB に記載されている。しかし、崖上洞窟(11.113)を 1 つ配置するごとに、OB から 3 つの洞窟が減らされる。複合洞窟(11.2)は日本軍 OB に記載されていない。日本軍が採用可能な複合洞窟の数は、崖上洞窟を配置した数によって減少することはない。

例: 日本軍 OB に 4 つの洞窟が与えられている。4 つの洞窟全てを、登攀を必要としない通常の場所に配置することもできるし、1 つを通常の場所におき、1 つを崖上洞窟にすることもできる。どちらにしても、どれか 1 つ(日本軍が選択の洞窟を複合洞窟の基洞窟にすることができ。OB で 1-3 個の洞窟が与えられている場合、崖上洞窟を 1 つ配置できるが、その場合他の洞窟を配置できない。実際に配置された洞窟の数が 1、2、あるいは 3 のいずれであったとしても、複合洞窟は利用できない(なぜなら、1-3 の 25%[FRD])は 0 だからである)。

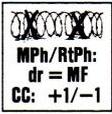


11.92 砲: 各洞窟内には、1 門の非車載砲を、そのタイプ、口径、目標としての大きさにかかわらず初期配置できる[例外: 駄載状態では配置できない]。すでに 1 門の砲がある洞窟には、いかなる砲もその区域に配置したり、進入(あるいは dm 状態 SW の組み立てを)したりできない。洞窟内の砲の CA は、常にその洞窟の CA と同じである。しかしこのことは、砲を突撃可能な複合洞窟に押し動かすこと(あるいはその逆)を妨げるものではない。



# G

**11.93 野戦構築物:**洞窟/複合洞窟内には、一切の野戦構築物を置けない。しかし、複合洞窟には、11.933にしたがって、トンネルを接続できる。洞窟カウンターのあるヘクスにある全ての野戦構築物は、通常的能力と効果を持つが、それが影響するのは洞窟の外側の通常の配置可能なレベルに限られる。



**11.931 鉄条網:**歩兵が洞窟を出て、直接鉄条網のある区域に入った場合、鉄条網カウンターの上におかれる。



**11.932 トーチカ:**トーチカ内の歩兵は、一度そのヘクスの地上区域に出るからでなければ、洞窟/複合洞窟に進入できない[例外:接続されたトンネルを用いずば(歩兵であればトーチカから)複合洞窟へ、あるいはその逆に進入できる;11.933]。

11.75も参照。

**11.933 トンネル:**以下で述べる点を除き、複合洞窟に連結されたトンネルにも、通常のトンネルルールが適用される。ルール G11.項に関して、トンネルはそれが連結している2つの区域に突撃可能な1つの地下区域とみなす。加えて、トンネルでつながれた2つの区域は、互いに突撃可能であるとみなす[両方の例外:トンネルに入ることができるのは、MPH/RtPhのみである]。トンネルは複合洞窟と地上、あるいは2つの複合洞窟をつなぐことができる。ただし、水耕期の水田/砂地/沼沢地/湿地林/水障害(ヘクスサイド上の池も含む)/乾燥していない小川に進入したり、そこから出ていたりしてはならない。それ以外は、3ヘクス以内の長さという制限内であれば、複合洞窟のどのヘクスの地下にでも出入口を設けることができる。複合洞窟につながったトンネルは高度を変えることができるが、1ヘクスにつき1レベル以内の変更しか許されず、ヘクスの基本高度レベル(あるいは、完全建物レベルであればその地上レベル)よりも1レベル以上低いレベルに存在しなければならない[例外:トンネルの出入口を複合洞窟以外の場所に設けるのなら、そのレベルはヘクスの基本高度レベル(あるいは、完全建物レベルであればその地上レベル)に設ける]。WPによって露見した(11.851)トンネルの出入口は、日本軍ユニットが実際に連合軍ユニットのLOS内でその出入口を使用していなかったとしても、回収と破壊の対象となりえる(B8.61)。

例:11.32の図を参照。トーチカのトンネルは、X5やY6に直接つなげられない。なぜならX6はレベル2であり、X5/Y6はレベル0だからである。T6から複合洞窟AAへの進入を望む日本軍歩兵は、そのMPHに地雷盤から取り除かれ、秘匿ボックスAAにSewerカウンターを上に乗せた状態で置かれる。続くAPHにSewerカウンターが取り除かれる。次のMPHには、このユニットを盤上から取り除き、秘匿ボックスIにSewerカウンターを乗せた状態で置くことにより、トーチカにつながるトンネルに進入できる。続くAPHには盤上に配置されるか、隠匿のままトーチカに進入できるのなら(11.75)単に秘匿ボックスからSewerカウンターを取り除く。複合洞窟AAから、V5-T6のトンネルを通して地上に出る歩兵は、そのMPHにSewerカウンターを上に乗せた状態で地雷盤上に配置される。しかし、そのユニットははまだ地下にいるとみなされ、あらゆる敵ユニットのLOS外にある。続くAPHに、Sewerカウンターを“?”に交換する。

**11.934 地下道:**地下道は、他のいかなるタイプの地下区域とも接続できない。

**11.94 支配:**統制状態の日本軍MMCが存在していない、非隠匿の洞窟は、統制状態の連合軍MMCが『隣接』(11.6)することによって、連合軍側に支配されたとみなす。この支配の影響は—その連合軍ユニットがその後いかなる状態になろうか、存在しなくなろうか—洞窟内に統制状態の(隠匿状態でも可)日本軍MMCが進入するまで維持される。地下にいるユニットは、現在自分がいる区域のみを支配できる。



**11.95 火災:**洞窟/複合洞窟のあるヘクス内で、地下区域の外側で発生している火災は、その洞窟/複合洞窟の内容物に対して、そのヘクスからの退出を強制しない(また、それらのレベルよりも高いレベルから立ち上る『煙幕』も、それらに影響しない)。洞窟および複合洞窟は非可燃地形である。

**11.96 夜間:**洞窟が照明されるのは、洞窟のあるヘクスと、その出入口ヘクスの両方が照明されている場合だけである。複合洞窟は決して照明されない。洞窟や複合洞窟に移動するユニットは、地上を移動するまで迷走の対象にならない。隠蔽地形ではあるが、洞窟/複合洞窟への進入に必要なMFコストは夜間によって増加(E1.3)しない。



**11.97 狂暴兵:**洞窟内の歩兵が、修正後の戦渦DRで9以上を出した場合、クラス上昇する。洞窟内の内容物は、狂暴兵の発生/襲撃に関して、確認状態の敵ユニットとはみなさない。



**11.98 捕虜:**複合洞窟内の連合軍捕虜には必ず監視兵をつけ続けなければならないが、捕虜が監視兵をCC攻撃することはできない。何らかの理由(例えば不運)でその監視兵が除去された際に、他に監視兵になれるユニットが存在していなかったとしても、捕虜は何も行動できない。洞窟内で再武装した/脱走した連合軍捕虜は、直ちにその洞窟の出入口ヘクスに動かされる。たとえその区域がオーバースタックであったり、敵ユニットが存在していたり、地雷原攻撃を受けねばならなかったり(あるいは登攀の必要があったとしても)しても、同様である。

**11.981 尋問:**尋問(E2.)によって、洞窟内のユニットが露見した場合、その洞窟も同様に露見する。尋問で基点洞窟が露見した場合、捕虜側のプレイヤーはその洞窟が基点洞窟であることも告げねばならない。複合洞窟の内容物は、尋問によって暴露されることはない。

**11.99 DYO:**日本軍のみが洞窟を購入できる。各洞窟カウンターのBPVは、1943年以前なら20であり、1944-45年ならば10である。

## 12. 上陸用舟艇 (Landing Craft)

[注意:このルールは、水陸両用車両(D16)には適用しない]



**12.1 Rising Sun**には、8種類の上陸用舟艇(LC)が用意されている。大発と小発は日本軍のものであり、その他の形式はアメリカ軍とイギリス軍(A25.4)のものである。LCは、以下に述べられる相違点を除き、ボート(E5.)として扱われるが、突撃艇やラフトの特性に関するルール(E5.11-.22)は適用しない。LCは車両ともみなされるが、特記のある場合を除き、AFVとはみなされない。

**12.11 固有操作班:**各LCは、その国籍/種類にかかわらず、士気値8の固有操作班を有する。他に記載のない限り、通常のCE状態、および付随攻撃のルールが適用される。LCの固有操作班は決してBU状態になれず、BU状態の恩恵を得ることもない。戦車指揮官がLCの固有操作班の一部となることはなく、LCによって戦車指揮官が誕生(H1.43)することもない。



**12.111 麻痺/帰還:**LCはMAの使用不能による帰還は被らない。LCの固有操作班は麻痺になりえるが、BU状態にはならず(12.11)、混乱もせず、LCが除去されたときのみ除去される

(12.691参照)。LCの固有操作班が被った攻撃の影響で帰還が生じた場合(D5.341-.342)、麻痺の結果のみが生じる。すなわち、帰還はしない。しかし、LCの固有操作班に対する麻痺の結果による+1DRMは全て累積される。麻痺については12.13を、帰還については14.232を参照。LCは、操作班が麻痺の結果を受けても停止しない。しかし、そのLCが接岸(Beached)もしくは航行不能(immobilized)状態であれば、攻撃側は直ちに無作為方向drを行う。LCは、現在のヘクスで無作為に決定されたヘクスサイドが、自身のVCA内に入るように、その向きを変える<sup>27</sup>。麻痺がLCのMPH中に起きたものなら、残りのMPは(あれば)全てその新しい向きで消費したものとみなされる。麻痺の結果そのものは、LCを航行不能(12.2)にさせない。



**12.112 操作班カウンター:**LCの固有操作班は、LCを自発的に放棄できず、移動(航行)不能TCの対象にもならない。LCの固有操作班が生存した(12.691参照)場合、現在プレイに使われていない国籍(たとえば、中国、イタリア、枢軸中小国)の、1-2-6車両操作班カウンターを用いて表す。この操作班カウンターはLCと同じ国籍で、全ての通常の車両操作班の能力を有しているみなされるが、未熟兵である[例外:SW MGおよび車載AAMGの操作に関しては、未熟兵によるB#低下のペナルティ(A19.32)は適用されない]。

**12.113 未熟操作班 (Inexperienced):**LCの固有操作班が未熟操作班と明記されている場合、そのLCの許容MPは1減少する。LCの未熟な固有操作班に関する影響は、他には無い[例外:高波(Heavy Surf)時の接岸/離岸;13.422]。

**12.114 VP:**LCの操作班のCVPは、固有状態であるか否かにかかわらず、“1”である。



### 12.12

**12.12 積載物 (Passengers):** LC に関して“積載物(Passenger)”という用語を用いる場合(LC の“PRC”について言及する場合、その P には積載物が含まれる)、それは LC で輸送されている、もしくは LC に乗船/LC から下船する、兵士/SW/車両/残骸/砲/馬/ボート(および積載された車両の PRC)を包括的に表している。全ての LC は兵士/SW を輸送できる。しかし、車両/砲/馬/ボート[例外: LC は他の LC の積載物になれない]を輸送できるのは、傾斜路(Ramp; 12.41)を有する LC だけである。この制限内であれば、LC は自身の PP 許容量内に納まるように、G 章デバイダーに記載された『LC 積載物 PP コスト表(LC Passenger PP Cost Chart)』上にある積載物を、どのような組み合わせでも輸送できる。LC 内で所有されていない装備(および残骸)は、全て LC 内に維持される。

**12.121 車両/砲/SW:** LC 積載物となっている車両は、他で許可されていない、自身の能力の範囲内で、兵士/SW/砲を輸送/牽引できる。LC 積載物となっている駄馬は、10.1 に従い、砲を駄載できる。LC に積載されている車両の VCA と砲の CA は、その LC の VCA(もしくは“後方” VCA)と一致する; 14.23 を参照。積載物となっている車両は、LC 内で機動状態になったり、機動状態を維持したりすることはできない。

**12.122 士気値:** LC に積載されている全ての兵士と固有操作班の士気値は、“8”とみなす。

**12.123 BU/CE:** LC 積載物[例外: 特定の大きさの車両/砲; 12.65 と 12.671]は、その積載物自身の/その LC の『目標の向き』が装甲されているなら、常に BU 状態とみなす。LC 積載物は、決して CE になれず、CE 状態の恩恵を受けることも無い—これは通常 BU 状態になれないもの(例えば、キャリアーの HS/操作班)でも同様である[例外: 12.674 を参照]。

**12.124 行動:** 乗船/下船(12.4.421; あるいは乗車/下車 12.45)以外で LC 積載物に許されている行動は、MC/TC の解決(Δ; 12.13)、砲の切り離し(12.42)、残骸の排除(12.43)、そして SW の受け渡し/回収だけである。

**12.13 MC/TC:** LC に乗っている間、全ての固有操作班と積載された兵士(および積載車両の PRC)は、走行(航行)不能 TC、PTC、LLMC、LLTC、ブービートラップの攻撃を無視し、PIN/戦渦の対象にもならない。LC の操作班は、固有操作班である間は決して混乱せず、除去されることもない。すなわち、CE DRM が減少したり適用されなくなったりした状態(12.6; D5.311)の時に、混乱の結果を被ったとしても、代わりに麻痺の結果となる(12.111 も参照)。LC に乗っている間、全ての兵士積載物は、理由にかかわらず混乱/戦力減少の結果を被らず、代わりに損耗する。指揮能力とヒーロー修正は、LC に乗っているユニットに適用できず、LC に乗っている指揮官とヒーローはその指揮能力とヒーロー修正を使用できない。

例: LCP(L)の非装甲の『目標の向き』に対して(あるいは装甲された向きに対して、CE DRM が+2 より小さくなるような高度優位性を持った区域から)小火器/MG 射撃が行われた場合でも、それによって生じた MC に失敗した操作班は、混乱ではなく麻痺となる。LCM(3)に乗っている SMC/MMC(LC 積載物である車両の乗車兵であっても同様)が、何らかの MC に失敗した場合、損耗を被る。

**12.14 跨乗兵:** LC 自体にかなる種類の跨乗兵が乗ることもないし、LC に乗っているどの種類の乗り物にも跨乗兵が乗ることはない。

**12.15 スタック:** LC の積載物(積載車両の乗車兵も含む)は、区域のスタック制限(A5.3)には数えない。また、積載物をオーバースタックさせることはできない。しかし、LC のある区域に、LC に積載されていない他の車両がある場合、その LC 自体はオーバースタックとなる。

**12.151 車両と歩兵のスタック:** 同一の LC に積載中の、全ての 5/8 インチの車両[例外: オートバイ]、その PRC と牽引された砲、そして残骸はスタックしなければならず、一括して『LC 車両スタック』と呼ばれる。このスタックの上から下への順番は、乗船/下船に関して(12.42-43)、LC 上での前から後ろの順番と一致する。同一の LC に積載中の、全ての兵士カウンター[例外: LC 積載車両の乗車兵]、オートバイ、ボート、非牽引状態の砲は、一括して『LC 歩兵スタック』と呼ばれる。LC 歩兵スタック内の各兵士カウンターは、『歩兵積載物』と呼ばれる(歩兵になるわけではない—あくまで積載物である)。LC 車両スタックの上下順の変更はできないが、LC 歩兵スタックの順番は、陸上の開路地にいるかのように変更できる(12.45 も参照)。各 LC スタックに含まれるカウンターの数は、その積載物の乗船/下船/牽引解除(12.4.421; あるいは乗車/下車 12.45)によって変化しうる。

**12.2 移動:** LC は MP のみを消費し、陸上(沼沢地/湿地林を含む)および凍結した水障害上を輸送/移動できない。ボートと異なり、LC はオールで漕ぐことはできず、MP 消費のための乗船兵も不要である。LC の通常の MP 消費率は、水障害区域への進入につき 1MP である(夜間でも同様)。LC は MPh にのみ VCA を変更でき、その際 1 本のヘクスの足の変更につき、1MP を消費する[例外: 麻痺に伴う VCA 変更; 12.111]。LC が、水障害内に残骸/自軍ユニット[例外: SMC]が存在する区域に進入する場合、それぞれにつき追加の 1MP を、その区域の COT の一部であるかのように消費する。LC は停止 MP を消費しない[例外: 後進の使用 (12.22)/棧橋に隣接する場合(13.731)]が、離岸する際には始動 MP を消費せねばならない。LC は接岸/航行不能状態(あるいは 13.731/D2.23 に従って停止 MP を消費した時; 13.4421 も参照)でなければ非停止状態とみなされ、航行不能/座礁していない限り(たとえ麻痺状態でも)移動可能(Mobile)であるとみなす。LC は、無線機搭載 AFV と同様に、その MPh に自発的に小隊移動を行える。



**12.21 座礁 (Aground):** LC が、自身の MPh/APh 中に浅い海ヘクス(13.4)に進入し、同時にそれがそのヘクスから 3ヘクス以内にある海岸(13.1)ヘクスに(ヘクス数で)近づくような移動だった場合、その LC の所有プレイヤーは、直ちに(すなわち、接岸/停止の宣言/試みや、防御機射撃を行う前)にボグ DR(Δ)を行わねばならない[例外: そのヘクスに高波(Heavy Surf; 13.441-447)の影響がある場合、上記のボグ DR は行われぬ]。適用される DRM は、LC 固有のボグ DRM(カウンターの MP の左に、+#の形で印刷されている)と、そのヘクスに鉄条網がある場合の+1(LC の目標サイズが -3 もしくは -4 の場合は適用されない; 14.52)だけである。修正後 DR が 12 以上の場合、その LC は座礁する; すなわち、そのヘクスでボグとなり、かつ接岸状態になる。ただし、この接岸は 12.3 にあるようなヘクスサイドをまたいでのものではなく、そのヘクス内での接岸となる。座礁した LC には座礁(Aground)カウンターを置く。LC は自発的に座礁することも、漂流(Drift)することもできない。小隊移動を行っている場合、D14.21 に従って、1 回のボグ DR を行う。



**12.211 完全座礁 (Fast Aground):** 座礁している LC は、他の点で航行可能でかつ PFPPh に射撃していないのであれば、自身の MPh の開始時に座礁状態の(ボグ状態)の解消を試みられる。座礁解消の試みは dr を行い、その修正前の値と同じ MP を(通常の 1MP の代わりに)始動 MP として消費することで行われる。その dr の修正後(Δ)の値が 4 以下なら、(修正前 dr が許容 MP より大きくても)LC の座礁は解消されるが、LC はいまだにボグヘクス内にいて、かつ後進移動中(12.2)とみなされる; さらにその LC は、残った MP があれば、通常と同じく停止/CA 変更/移動に用いてかまわない。修正後 dr が 5 なら、その LC は立ち往生(Mired; 12.211)する。修正後 dr が 6 以上なら、その LC は完全座礁となる; すなわち、そのヘクスでの座礁(および接岸)状態は変化せず、航行不能(D8.1)状態となる。座礁カウンターを完全座礁(Fast Aground)の面に裏返し、(もし置かれていなければ)立ち往生カウンターを取り除く。適用可能な drm は、立ち往生状態の+1のみである。LC(もしくは LC の残骸)は、他に 12.69、13.441、13.4421、および 13.4422 によっても完全座礁になりえる。



**12.2111 立ち往生 (Mired):** LC が立ち往生したら、+1 立ち往生(Mired)カウンターを置き、それ以降のボグ解消の試みに+1drm が適用されることを示す。さらに立ち往生の結果が出て、立ち往生 drm は累積しない。

**12.22 後進:** LC は D2.2-24 に従って後進移動が可能であり、その際の消費 MP は、前進時のコストの 2 倍となる。LC は自身の MPh を後進機動(D2.24)で終えることができるが、自発的に自身の MPh を(棧橋への隣接以外で; 13.731)停止状態で終えることはできない。

**12.23 漂流:** 河における LC の漂流は、B21.121 に従って生じる。その他の漂流は、高波(Heavy Surf)状態の海においてのみ生じる。13.12、13.44、および 13.444 を参照。

**12.3 接岸/離岸 (Un/Beaching):** LC は、E5.23 に従って、崖ではない水-陸上ヘクスサイド(海岸-海[13.2]と海-後背地ヘクスサイド[13.41]を含む)にまたがって接岸できる[例外: LC がその APh 中に接岸可能なのは、LC が存在するヘクスに高波の影響があり(13.44)、かつ接岸/離岸 DR(13.442)の結果によってのみである; LC は橋に対して接岸できない]。接岸した LC は、その VCA を変更せずに、接岸したヘクスサイドをまたぐよ



# G

# 12.6

うにして置く。接岸状態の LC は、あらゆる点でいまだ水障害区域にいるとみなす。離岸する LC は、その旨を宣言し、始動 MP を消費する(座礁しているなら、座礁解消の dr による ; 12.21)。その移動は後進であるとみなされ、前進に変更するには、D2.23 に従って一度停止しなければならない(12.22 に注意せよ)。LC は、座礁した場合(12.21-211)および残骸化した場合(12.69)にも接岸状態となる。

**12.4 乗船/下船 (Un/Loading) :**特に記載されている場合を除き、通常の車両の—ボートではない—乗車/降車ルール(D6.4.5; D8.5)が、LC とその積載物にも適用される。LC 積載物は、敵のいるヘクスにも下船できる。LC が座礁している(もしくは VCA 内に接岸したヘクスサイドを**含んでいない**)場合、ユニットは LC のいるヘクス内のみ下船でき、その際にユニットは許容 MF/MP の 25%(FRU)を(車両であれば、その区域の COT も合わせて)消費する。この下船の際、LC の存在は D2.14 のペナルティを生じさせないが、LC と同じヘクスにその LC の積載物となっていない**車両【例外 : オートバイ】**があった場合、オーバースタックを生じる。座礁している LC に乗船を望むユニットは、その LC と同じ区域にいなければならない(もしくは同じ区域に、その区域の COT—車両であれば LC が存在することによる追加 1MP を加えて ; D2.14—を支払って進入せねばならない)。同じ区域からの乗船には、そのユニットの許容 MF/MP の 25%(FRU)を(車両であれば、LC に進入するための 1MP と、停止 1MP を合わせて)消費する。

**12.401 接岸ヘクスサイドが、LC の VCA に含まれている場合、その LC から接岸ヘクスサイドを通過して下船できる(LC のいるヘクス自体への下船はできない)。**下船するユニットは、その許容 MF/MP の 25%(FRU)を(車両であれば進入する区域の COT も合わせて)消費する。より高い区域へ下船することになるユニットは、MF を消費するなら消費%コストが 2 倍になり、MP を消費するなら追加の 4MP を消費する。乗船を望むユニットはこの逆の手順をたどるが、車両の乗船の場合、その許容 MP の 25%を消費したあと、LC に進入するための 1MP と、停止 1MP を合わせて消費する。

**12.402 浅い水ヘクス内で航行不能になったが、接岸状態ではない LC は、**兵士ユニットとその所有 SW のみが、その LC のいるヘクスから乗船、もしくはそのヘクスへの下船が可能である。このような乗船/下船をするユニットは、その許容 MF の 50%(FRU)を消費する。

**12.403 LC 上の車両は、**下船しないのであれば始動 MP を消費してはならない(下船するなら始動 MP を消費せねばならない)。LC に乗船/下船する積載物は、その MPh の間、AFV による援護、小隊移動、警戒移動、および ESB の試みは行えない。無線機非装備の AFV は、LC に乗船/下船する MPh においては、自動的に自由な移動のための NTC (D14.23) に成功したものとみなされる。牽引可能な車両は、乗船/下船の際に砲を牽引していてもかまわない(後進移動は許されない ; C10.1)が、牽引による追加の MF/MP は消費せねばならない。車両は橋区域から LC に乗船することも、LC から橋区域に下船することもできない。12.121 も参照。

**12.404 LC の許容 MP が、**未熟操作班(12.113)もしくは火災(12.68)の影響により、印刷された MP よりも減少していたとしても、積載物の乗船/下船の際には、(防衛臨機射撃に関して)印刷された許容移動力から算出した%MP を消費したとみなす。LC への乗船/からの下船に際し、必要とされるコストの合計が、固有の/印刷された MF/MP の 100%を超過しているユニットは、全力移動によるのみ乗船/下船できる【例外 : 乗船時に車両が全力移動した場合、停止状態でその MPh を終える】。

**RAMP DOWN** **12.41 傾斜路 (Ramp) :**カウンター上の“PP”の文字に下線が引かれている LC は、その船首に傾斜路を装備しており、12.121 にしたがって、どの種類の積載物でも輸送できる。“PP”の文字に下線のない LC は、兵士/SW しか輸送できない。LC の傾斜路は、通常は“閉鎖”されている(すなわち上がった状態)とみなされる【例外 : 以下の期間中は、傾斜路が“開放”されている(すなわち下がった状態)とみなされる ; 接岸状態の LC から(に)最初の積載物が下船(乗船)した時から、その LC が離岸のための始動 MP を消費する(あるいは 12.211 の座礁状態解消 dr を行った ; どちらか早いほう)まで ; 12.43】。傾斜路の昇降に際し、LC が消費する MP コストはない。傾斜路を持たない LC(もしくは浅い水ヘクス内で航行不能になったが、接岸状態でない LC ; 12.402)からの下船/への乗船にかかるコストは、通常の 25%ではなく 50%が増加する。LC の傾斜路は、故障したり、損害を受けたり破壊されたりすることはない。

**12.42 積載物の車両/砲 :**車両は、LC 車両スタックの上下順に従ってのみ、LC から下船できる。ゆえに、一番上の 5/8 インチの車両が下船できない/しない場合、その下にスタックしている 5/8 インチのカウンターは一切下船できない。LC に乗船した車両は、その LC 車両スタックの一番上に置かれる。LC 積載物の状態では、車両に砲を連結することはできないが、切り離しは LC 内が陸上の開豁地区域であるかのように実行できる【例外 : 切り離しによって、積載物の PP が LC の許容 PP を超過する場合は不可である】。切り離された砲は、それを所有することになる歩兵積載物ユニットの下に置かれる。LC に乗っている間、SW/砲は解体(組み立て)できない。

**12.421 人力移動 :**砲、ボート、オートバイを人力移動によって LC から下船/に乗船させるには、その LC が接岸している必要がある。その他の点に関して、乗船/下船における人力移動は、砲の連結/切り離しの手順(C10.11-C10.12)の手順に従う【例外 : 接岸ヘクスサイドが LC の VCA に含まれている場合、人力移動の開始と終了は、12.401 に従い、そのヘクスサイドをはさんだ隣接ヘクス間で行われることになる ; LC にオートバイ以外の車両が載っているのなら、人力移動による下船は不可能である】。人力移動による乗船/下船にかかる MF/MP コストは、C10.11 もしくは C10.12 に従う(高波が影響するなら、13.443 に従って修正される可能性がある)。人力移動に伴う TI は、LC および LC 内のその他の PRC には適用しない。

**12.43 積載物の残骸 :**LC 車両スタックに、炎上していない残骸が生じた場合、その車両スタック内で残骸の下にある 5/8 インチカウンターと、その LC の LC 歩兵スタック内にある 5/8 インチカウンターは、D10.42 に従って残骸が排除されるまで下船できない【例外 : 接岸中の LC でのみ排除が可能であり、排除される残骸の上に 5/8 インチカウンター(排除を行う AFV は除く)がスタックしてはならず、排除を行う AFV と残骸の間に他の 5/8 インチカウンターがあってはならない】。この排除が行われた場合、あたかも積載物の下船が行われたかのように、その LC の傾斜路は開放状態となる。LC 上の積載物車両/残骸は、その LC 内への進入コスト、もしくはその区域への進入コストを増加させない。LC 上の残骸は、LC の許容 PP に関して、残骸になる前の PP を依然として有しているとみなす。走行不能の車両は、上記の事柄に関して、あらゆる点で炎上していない残骸と同等のものとみなす。破壊された車両から PRC が生き残り、それによって LC の PP を超過したとしても、その PRC は何のペナルティも無しに LC にとどまる。



**12.44 火災 :**何らかの火災を含む LC には、いかなるユニットも乗りこむことはできない。LC 自体の火災(12.68)は、その積載物下船能力に影響を与えない。LC 上の炎上する残骸は排除できない。そこから下船できる積載物は、LC 車両スタック内で、炎上する残骸の上にスタックしている車両(およびその PRC/牽引している砲)と、兵士積載物(およびそれが所有する SW)のみである。

**12.45 積載物車両の PRC :**他の理由(例えば、LC の PP 許容量 ; 12.12)で禁止されていなければ、LC の PRC【例外 : LC の固有操作班は、LC 内が陸上の開豁地ヘクスであるかのように【例外 : FFMO/FFNAM/オーバースタックは適用されない】、その LC の MPh 中に、LC 積載物の車両に乗車【例外 : 跨乗兵は不可(12.14)】/から下車できる。この際に PRC が消費する MF は、LC 自体の MP 消費に影響を与えることも、逆に影響されることもない【例外 : 乗車/下車に伴うこれらの MF/MP 消費の全ては、その積載物/操作班が LC から下船する MPh(あるいは積載物/車両の操作班が乗船し、船内で乗車/下車を行う MPh)においては、“同時に消費される”MF と MP になる(12.4)】。

**12.5 LC による/からの非 CC 攻撃 :**LC 固有の兵器で準備射撃を行えるのは、その LC が完全座礁していて、固有の操作班に操作されている場合だけである。移動中/機動/非停止/AFPh 射撃に関するペナルティは、全て通常と同じく適用される。麻痺の DRM(もしあれば ; 12.111)は累積して適用される。LC は OVR を行うことができず、LC の PRC は『煙幕』の配置/『煙幕』弾の射撃を行えない。LC の積載物は、一切の攻撃を行えない。

**12.6 LC に対する非 CC 攻撃 :**攻撃の種類、装甲された『目標の向き』に射撃を受けたかどうか、射撃側に高度の優位性(D5.311)があるかどうかにより、LC は AFV(すなわち装甲)車両目標か非装甲車両目標かのどちらかとして扱われる。決してボートとはみなされない。OT に関するルールは、OT の LC が、装甲された『目標の向き』から攻撃を受けた場合に、あたかも OT AFV であるかのように適用される。水陸両用車両(D16.3)とは異なり、水障



12.6

害内の LC は、HD にも、小さな目標にもならない。LC が傾斜路をおろしても、その LC の正面の『目標の向き』は非装甲にならない。



12.601 損害 (Damage) : 全ての LC は、その残骸面に損害ポイント(DP)許容量が記載されている。LC に対する攻撃の効果は(後述のルールに従い)DP によって与えられ、それまでに被った DP の合計数と等しくなるように、DP カウンターを 1 個以上置くことで表される。合計の DP 数が、LC の許容 DP と等しくなった場合、その LC は航行不能となる。許容 DP を超過した場合、その LC は破壊(12.69)される。DP は LC 上の火災によっても与えられる(12.68)。

12.602 衝撃/走行不能: 衝撃、衝撃の可能性、走行不能の結果は、LC にもその固有操作班にも適用されない[例外: DP による航行不能; 12.601]。しかし、LC の積載物車両(およびその PRC)に対しては、12.65 に従って通常と同様に適用される。



12.603 狙撃兵: LC に対する、狙撃 dr1 もしくは 2 の攻撃は、その固有操作班のみが被り、その結果は麻痺である[例外: その LC のヘクスに高波が影響している場合、狙撃 dr2 の操作班に対する攻撃は効果なしとなる; 13.445]。LC の積載物は、狙撃の対象とならない。

12.61 非砲兵器の直接射撃: 非装甲目標扱いの LC に、非砲兵器による直接射撃が行われた場合、IFT 上で★車両の欄を用いて解決する。その際の火力は、LC が接岸していない(他のあらゆる修正を適用した上で)半減される。修正後 IFT DR が★車両破壊#未満(<)だった場合、両方の数値の差と同数の DP が LC に与えられ、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。修正後 IFT DR と★車両破壊#が等しかった(=)場合、LC に影響はなく、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。修正後 IFT DR が★車両破壊#より大きかった(>)場合、LC にも PRC にも何の影響もない。

LC 破壊表(LC Destruction Table)<sup>1</sup>

Table with 9 columns: 攻撃の種類, 非砲兵器直接射撃, AP (VTT; LATW), HE (VTT), HE (ATT; OBA), 残留火力, A-B 地雷, CC, 火災. Rows include LC 装甲, LC 非装甲, and various damage levels.

LC に対する効果:

- : DP を被らない
A : DP 数=★車両破壊#-修正後 IFT DR ; 12.61 \*
B : 1DP を被る[例外: 不発]; 12.62 \*
C : DP 数=修正後 TK#-修正後 TK DR[例外: 不発]; 12.62 \*
D : DP 数=KIA# ; 12.63 \*
E : DP 数=13(★車両破壊#)-修正前効果 DR ; 14.53
F : 1度の攻撃で 2DP 以上が生じ、かつ効果判定 DR の修正前色付き dr が "1" の場合、火災が生じる[例外: すでに火災を起こしているか、沈没した LC] ; 12.68 LC 上に火災および PIN カウンターを置く
\* : CH の場合、被る DP 数が(元が 0 であっても)1 増加する[例外: 不発]; 12.64

LC の PRC に対する効果:

- : LC の PRC は露出していない§
a : 以下のものが露出している : LC 固有操作班、積載物の砲[例外: 駄載された砲] / 非 AFV の残骸非装甲車両(とその PRC) のうち目標のサイズが 0 / -1 / -2 のもの(12.671 ; 12.6712) †§
b : 全ての PRC が露出している(12.671 ; 12.6712) [例外: この攻撃に関して非装甲であるとみなされない AFV(とその BU PRC)/AFV の残骸は、航空機の MG 攻撃に対してのみ露出しているとみなされる-この場合、航空 MG 攻撃の修正前 IFT DR に -1(OT AFV なら -2)を加え、AFV に対する修正後 TK DR として適用する ; 12.6711] †§
c : 船体命中の場合、以下のものが露出している : 全ての積載物(付随攻撃時の FP と最終 TK#は半減[FRU]する) ; 12.672 †§
d : 上部構造物命中の場合、以下のものが露出している : LC の固有操作班 もしくは、積載物の車両/残骸砲のうち目標のサイズが 0 / -1 / -2 のもののうち 1 つに、LC の代わりに命中が生じる(12.65 ; 12.673)
e : 船体命中の場合、以下のものが露出している : 全ての積載物(12.672) †§
f : [例外: 航空爆撃の至近弾は付随攻撃を生じない ; 12.672]
g : 全ての PRC は露出しており、16FP の付随攻撃を受ける(14.53)[例外: 積載物 AFV は、その車体 AF で一番低いものが "0" の場合のみ露出しており、この場合非装甲車両として解決する] 車両と砲に対しては、16FP の★車両欄を用いて解決する †
§ : 傾斜路を下ろしている LC 内の LC 車両歩兵スタックは、以下の攻撃に対して LC が非装甲であるかのように露出している : LC の VCA 内から行われた航空攻撃以外の非砲兵器射撃 ; 航空攻撃以外の VTT(LATW)を用いた砲兵器射撃による船体命中[例外: AFV の BU PRC ; 最も先頭にある AFV(もしくは AFV の残骸)よりも後ろにある全ての 5/8 インチカウンター] †
† : LC の PP 許容量が 40 以上ならば、露出した積載物について、12.678 に従って『無作為選択』を行う
‡ : LC の歩兵積載物は、同じ LC 上の AFV/炎上していない残骸から、+ITEM を受けられる ; ただし、その AFV/残骸が同じ付随攻撃の対象になっていなければならない(12.677)

特記:

- 1 : DP の総計が許容 DP と等しくなった LC は航行不能になる ; 12.601 深淵で破壊(12.69)された LC は沈没し、何も生存しない ; 浅瀬で破壊された場合は残骸となり、(破壊されたときに接岸、もしくは座礁していなかった場合には)完全座礁状態になる
2 : 接岸していない LC に対しては火力が半減する(12.61) ; FT/DC/MOL/OVR は LC に効果がなく(12.61) ; 航空 MG 攻撃は全ての LC を非装甲とみなす(12.66)
3 : APCR/APDS、航空機以外の砲兵器 MG、12.7mm、15mm、HEAT(LATW のもの)を含む ; 12.62
4 : 航空爆撃は全ての LC を完全装甲目標とみなし、上面 AF0 としてあつかう ; TK 修正事例 A(+1 : 後面命中)と B(+1 : 空中からの有利高度差、OT の場合は +2)が適用される(12.66) 至近弾は船体に命中し、爆弾の最終 TK#が半減される。
5 : LC が完全装甲でなければ、非装甲目標とみなす(12.63)[例外: 航空爆撃は、全ての LC を完全装甲目標とみなす ; 12.66]
6 : LC が完全装甲でなければ、非装甲目標とみなす(12.613)
7 : 装甲されていたとしても、全ての LC を 36FP の★車両欄で攻撃する ; 14.53
8 : LC/その PRC は CC の攻撃対象にならないし、CC 攻撃も行えない ; 12.7
9 : 釘付けではない各火災は、1 つにつきその LC の許容 MP を 1 減少させ、AFPh 毎に 1DP を与える ; 12.68
10 : 射撃側が、射程よりも大きな高度差の優位高度にある場合、その目標の向きは非装甲とみなされる ; 12.6
11 : A-B 地雷は、全ての LC を非装甲目標として攻撃する ; 14.53



# G

12.671

装甲目標扱いの LC に非砲兵器による直接射撃が行われた場合、LC には何の影響もなく、露出した PRC に対する付随攻撃(LC が接岸していたとしても FP は半減される)が行われる可能性がある。

例：12 火力の小火器/MG 攻撃が、接岸していない LCP(L)の非装甲の『目標の向き』に対して行われた場合、IFT 上で 6 火力の★車両欄を用いて解決する。修正後 IFT DR が 5 なら LC が被る DP は 1 となる(6★車両破壊力 - 5[DR]=1DP)。修正後 IFT DR が 4 なら 2DP であり、以下同様に計算される(そして、LC の露出した PRC に対し、付随攻撃が行われる可能性がある;12.62)。同じ攻撃が LCP(L)の装甲された『目標の向き』に対して行われた場合、LC には何の影響もない。ただし、CE 状態である固有操作班は 12.671 に従って付随攻撃を受ける。LCP(L)の装甲された『目標の向き』に対して行われた攻撃が、その CE DRM を+2 未満にするような高度から行われた場合、その攻撃はあたかも LC が非装甲目標であるかのように、IFT 上の★車両欄を用いて解決する(そして、12.671 に従って付随攻撃が行われる)。

**12.611 FT/DC/MOL:** LC、およびその PRC に対して、FT/DC/MOL を用いることはできない。LC の存在する区域内の他の目標にこれらの兵器が使用されたとしても、LC とその PRC には一切影響がない。

**12.612 OVR:** LC に対して OVR を行うことはできない。LC の存在する区域内の他のユニットに対して/他のユニットによって行われた OVR は、LC とその PRC には一切影響がない。

**12.613 残留火力:** 残留火力は、完全装甲 LC に対しては装甲目標扱いで解決する。完全装甲ではない LC に対しては、非装甲目標として、12.61 に従い、非砲兵器による直接射撃が行われたかのように解決する[例外：残留火力は LC に対して半減されない]。

**12.614 地雷:** LC に対して効果がある地雷は、A-B 地雷のみであり、14.51/14.53 に従う。

**12.62 砲兵器の直接射撃:** LC に対する砲兵器の直接射撃は、VTT(あるいは ATT ; 12.63)か LATW 固有の TH 表を用いて行われる。VTT(あるいは LATW)を用いて命中が生じた場合、TKDR を行って解決する。HE の場合は、修正後 TK DR によって以下の結果が生じる；・最終 HE TK#未満(<)…両方の数値の差と同数の DP が LC に与えられ、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。・最終 HE TK#と等しい(=)…LC に影響はなく、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。・最終 HE TK#より大きい(>)か不発(C7.35)が生じた…LC にも PRC にも何の影響もない。

AP タイプの弾薬(AP/APCR/APDS、および航空機ではない MG、12.7/15mm 口径、HEAT を含む)の場合は、修正後 TK DR によって以下の結果が生じる；・最終 TK#の半分以下(≤)…LC は 1DP を被り、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。・最終 TK#の半分より大きい(>)が、最終 TK#以下(≤)だった…LC に影響はなく、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。・最終 TK#より大きい(>)か不発(C7.35)が生じた…LC にも PRC にも何の影響もない。砲兵器は LC と独立して積載物を目標にすることはできない(D.6)。航空機の MG 攻撃/爆撃については 12.66 を参照。

例：75\*砲が、LCP(L)の装甲された目標の向きに対して、VTT の射撃を行い、HE 弾を命中させた。修正後 TK DR が 6 なら、LC が被る DP は 1 となる。修正後 TK DR が 5 なら 2DP であり、以下同様に計算される(そして、最終 TK DR が 7 以下なら、LC の露出した PRC に対し、付随攻撃が行われる可能性がある；12.672-673)。同じ射撃が、LCP(L)の非装甲の目標の向きに命中した場合、修正後 TK DR が 11 なら、LC が被る DP は 1 となり、修正後 TK DR が 10 なら 2DP である。以下同様に計算される。

75\*砲が、LCP(L)の装甲された目標の向きに対して、車両目標タイプの射撃を行い、12 ヘクスの距離で AP 弾を命中させた。修正後 TK DR が 5 以下なら、LC は 1DP を被る。同じ射撃が LCP(L)の非装甲の目標の向きに命中した場合、修正後 TK DR が 4 以下なら、LC は 1DP を被る。

**12.621 MG:** 装甲目標扱いの LC に、砲兵器としての MG 射撃が命中し、その修正後 TK DR が最終 TK#と等しかった(=)場合、12.62 に従って付随攻撃のみが生じる。LC に対しては、自動的な麻痺(D5.34)は生じない。

**12.63 OBA/地域目標タイプ:** OBA の HE 攻撃/ATT の HE 命中が完全装甲 LC に対して生じた場合、その LC は装甲目標とみなし、C1.55 の DRM を適用して IFT 上で解決する。LC に対する修正後 IFT DR の結果が；・KIA…その KIA#と同数の DP が LC に与えられ、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。・K/#…LC に影響はなく、露出した PRC が付随攻撃を受ける可能性がある。・結果が K/#より大きかった(>)…LC にも PRC にも何の影響もない。

OBA の HE 攻撃/ATT の HE 命中が完全装甲ではない LC に対して生じた場合、射撃側の LOS/LOF の方向や実際にどの目標の向きに命中したかにかかわらず、その LC は非装甲目標とみなし、12.61 に従って IFT 上で★の欄を用いて解決する[例外：12.61 の火力半減は適用しない；航空爆撃は全ての LC を装甲目標として扱う(12.66)]。LC/その PRC に対して『煙幕』を用いることはできない(13.47)。

例：75\*砲が、完全装甲の LCVP に対して、HE で地域目標タイプの射撃を行い命中させた。この攻撃は、LC に対しては、IFT 上の 6FP の欄で -2DRM(-1:OT)である、-1:全ての AF が 4 以下である；C1.55)を適用して解決する。この場合、修正前の IFT DR が 4 なら、LC が被る DP は 1 となる。同じ命中が部分装甲の LCP(L)に生じた場合、IFT 上で 6FP を用いるのは変わらないが、★車両の欄を用いて解決し、修正前 IFT DR が 5 なら、LC が被る DP は 1 となる。

**12.64 CH:** 事例 C の基本 TK#修正(C7.23)は、LC 自体への攻撃には決して適用されない。LC 自体に生じた CH は、その攻撃火力を 2 倍にせず、その被る DP 数を 1 増加させるだけであり(被る DP が 0 の結果も 1DP に増加する)、その他の影響は一切ない[例外：不発(C7.35)が生じた場合、DP は増加しない]。12.65 による積載物車両/残骸/砲への命中を除き、LC の積載物に対して CH が生じることはありえない。12.679 も参照。

**12.65 積載物車両/砲への命中:** 以下のルールは、目標のサイズが 0/-1/-2 の車両/残骸/砲[例外：駄載されている砲]を輸送中の LC にのみ適用する。砲兵器/OBA の命中がその LC の上部構造物に命中した場合[例外：航空爆撃の至近弾；12.66]、LC の所有者は、LC 自体、LC 上の該当車両、残骸、あるいは砲(車両に連結された状態のものも含む)のどれに実際に命中したかを 1 つ無作為に決定する。LC に対する砲兵器射撃の修正後 TH DR が必要とされる数よりも 1 だけ大きく、かつ修正前色付き dr が修正前白色 dr 未満であった場合、LC 上の該当車両、残骸、あるいは砲のどれか 1 つに実際に命中が生じる(LC の所有者が無作為に決定する)。ただし、その射撃が、LC のいるヘクスでオーバースタックによる他の車両への命中(A5.132)を生じさせていない場合に限る。積載物車両に対する直接射撃命中は、砲塔/上部構造物に生じたものとみなす。積載物の車両、残骸、もしくは砲に命中が生じた場合、あたかも陸上の開路地ヘクスで車両や砲に命中したかのように解決する(砲への命中は、非装甲車両への命中と同様に解決する[例外：走行不能の結果は、砲を故障させる]；防盾は一切無視する)。

例：LCT(4)が米軍 M5A1 軽戦車(目標サイズ+1)、2 ½ トントラック(目標サイズ 0)、および M1918 155mm 榴弾砲(目標サイズ -1)を輸送している。砲兵器の命中(あるいは OBA 攻撃)が、LC の上部構造物に生じた。LCT 側のプレイヤーは、“1-2”ならトラック、“3-4”なら砲、“5-6”なら LC 自体と指定し、追加の dr を行った。戦車は、その目標サイズが 0/-1/-2 ではないので、命中が生じ得ない。LCT への砲兵器射撃 DR が、砲塔/上部構造物への命中を生じさせるような dr であったが、修正後 DR が 1 だけ大きかったため LC には命中しなかった。この射撃はトラックか砲のどちらかに命中する(LC 自体がそのヘクスでオーバースタックしていないと仮定する)。LC 側のプレイヤーは、“1-3”ならトラック、“4-6”なら砲と指定し、追加の dr を行った。



**12.66 航空機の MG 攻撃/爆撃:** いかなる LC に対しても、航空機の MG 攻撃は常にその LC を非装甲目標とみなし(目標の向き/AFにかかわらず)、12.61 に従って解決する。いかなる LC に対しても、航空機の爆撃は常にその LC を完全装甲目標とみなし、その攻撃に使用した目標タイプによって、12.62 あるいは 12.63 に従って解決する。車両目標タイプを用いた場合、LC の上面 AF は“0”であり(目標の向きにかかわらず)、基本 TK#修正の事例 A(C7.21)と事例 B(C7.22)を適用する。LC に対する車両目標タイプを用いた爆撃に至近弾(E7.421)が生じた場合、その命中は(実際の TH DRにかかわらず)船体(hull)に生じたこととみなし、爆弾の最終 TK#は半減される。ナパーム(17.4)を LC/その PRC に対して用いることはできない。

**12.67 付随攻撃:** LC への攻撃によって生じる付随攻撃(D.8)のルールは、以下の事項を除き、通常と同様に適用される。12.111、12.123 および 12.13 も参照。

**12.671 非砲兵器の直接射撃:** 装甲目標扱いの LC に非砲兵器による直接射撃が行われた場合(12.61)、LC 上の PRC の中で付随攻撃に関して露出しているとみなされるのは、LC の固有操作班(+2 CE DRM を受ける)と、目標のサイズが 0/-1/-2 の砲/非装甲車両の残骸/非装甲車両(とその PRC)である[例外：駄載されている砲]。



1.671

非装甲目標扱いの LC に、非砲兵器による直接射撃が行われ、その LC に対する修正後 IFT DR が★車両破壊#以下(≦)だった場合、LC 上の全ての PRC が付随攻撃に関して露出している(固有操作班は CE DRM を主張できない)とみなされる【例外：この攻撃に関して非装甲であるとみなされない AFV(とその BU PRC)/AFV の残骸は、航空機の MG 攻撃(12.671)に対してのみ露出しているとみなされる；12.678 も参照】。

**12.6711 AFV に対する航空機の MG 攻撃：**AFV を輸送中の LC が航空機の MG 攻撃を受けた(12.66)場合、その AFV(その AFV が OT であればその PRC も；12.676)は付随的に命中を受けうる。MG の修正前 IFT DR に、-1(その AFV が OT であれば -2)の修正を加算し、AFV に対する修正後 TK DR として適用する。

**12.6712 残留火力と地雷：**LC に対する残留火力攻撃で生じる付随攻撃は、非砲兵器の直接射撃攻撃と同様に、12.671 に従って解決する。LC の PRC に対する A-B 地雷攻撃については、14.53 を参照

**12.672 砲兵器/OBA の船体への命中：**砲兵器/OBA が LC の船体に命中(12.62-63)した場合、影響を受けるのはその LC/その露出した積載物のみである。すなわち、固有操作班は、BU ではないにもかかわらず、この命中による付随攻撃に対して露出状態ではない【例外：航空爆撃の至近弾(E7.421)は、積載物に付随攻撃を生じさせない】。

砲兵器/OB 攻撃による LC への船体命中【例外：航空爆撃の至近弾】を解決する修正後効果判定 DR が、最終 TK#(12.62)、もしくは K/#★車両破壊#(12.63)以下(≦)で、かつ不発でないならば、全ての LC 車両/歩兵スタックが付随攻撃に関して露出しているとみなされる【例外：12.678】。この付随攻撃は、各付随目標に対して LC 攻撃に用いたのと同じ非 CH の IFT FP(12.679)か、もしくは同じ砲弾による適切な TK#と、修正前の効果判定 DR を用い、IFT/該当する TK 表に当てはめて解決する【例外：この船体命中に対して LC が装甲目標であった場合、付随攻撃の FP と最終 TK#は半減(FRU)する】。

このような付随攻撃が、OBA/地域目標タイプの HE 攻撃によって AFV に生じた場合、その車体に命中したとみなして、C1.55 の DRM を適用して解決する。

例：2 両のジープと歩兵 HS を輸送中の LCVP に、75\*砲から 12 ヘクスの距離で HE が射撃され、その側面の船体に命中した。LC に対する修正後 TK DR が 7 以下だった(以下の例全てに関し、LC 自体は沈没しなかったと仮定する；12.69)場合、付随攻撃が生じる。HS は 6FP(12[75mmHE FP]× ½[装甲 LC の船体付随攻撃への影響；12.672]=6FP)で IFT 上で攻撃され、両方のジープは最終 TK#6(12[非装甲目標に対する 75mmHE 基本 TK#]× ½[装甲 LC の船体付随攻撃への影響；12.672]=6)で攻撃される。

この砲が HE ではなく AP を用いていたとすると、修正後 TK DR が 10 以下の場合、付随攻撃が生じる。HS は 1FP(2[75mmAP の HE 相当 FP]× ½[装甲 LC の船体付随攻撃への影響；12.672]=1FP)で IFT 上で攻撃され、両方のジープは最終 TK#5 (9[非装甲目標に対する 75mmAP 基本 TK#]× ½[装甲 LC の船体付随攻撃への影響；12.672]=4× ½FRU=5)で攻撃される。

この砲が地域目標タイプを用いていたとすると、LC への修正後効果判定 DR が K/#(DR3)以下の場合、付随攻撃が生じる。HS は 2(3)FP(6[75mmHE の地域目標タイプ FP]× ½[装甲 LC の船体付随攻撃への影響；12.672]=3FP)で IFT 上で攻撃され、両方のジープは 2FP の★車両欄で攻撃される。

70+mmOBA がこの LCVP の車体に命中したとすると、LC への修正後効果判定 DR が K/#(DR3)以下の場合、付随攻撃が生じる。HS は 6FP(12[70+mmHE の通常 OBA FP]× ½[装甲 LC の船体付随攻撃への影響；12.672]=6FP)で IFT 上で攻撃され、両方のジープは 6FP の★車両欄で攻撃される。

例：上記の例の LCVP が、2 両のジープではなくキャリアーを輸送していたとすると、付随攻撃の解決に以下のような相違が生じる。車両目標タイプの HE 攻撃では、キャリアーへの最終 TK#が 4 (7[装甲目標に対する 75mmHE 基本 TK#]+0[TK 修正 A-D に該当せず；C7.2]+0[キャリアーの側面 AF]× ½[装甲 LC の船体付随攻撃への影響；12.672]=3 ½FRU=4)となる。AP 攻撃では、キャリアーへの最終 TK が 5 (10[装甲目標に対する 75\*AP 基本 TK#]+0[TK 修正 A-D に該当せず；C7.2]+0[キャリアーの側面 AF]× ½[装甲 LC の船体付随攻撃への影響；12.672]=3× ½FRU=5)となる。HE による地域目標タイプの攻撃では、キャリアーも 2FP を用いて IFT 上で解決するが、-2DRM(-1[全ての AF が 4 以下]-1[OT AFV])=-2)が適用される。OBA 攻撃では、キャリアーも 6FP を用いて IFT 上で解決するが、-2DRM が適用される。

**12.673 砲兵器/OBA の上部構造物への命中：**砲兵器/OBA が LC 自体の上部構造物に命中した(すなわち、12.65 にあるような積載物車両/残骸/砲への命中が生じなかった場合、LC の固有操作班にのみ付随攻撃が生じる。積載物はこのような攻撃に対して露出状態ではない。この操作班に対する付随攻撃は、LC 攻撃に用いたのと同じ非 CH の IFT - FP(12.679)と、修正前の効果判定 DR を用い、(可能なら)操作班の CE DRM を適用して解決する。12.65 にあるような積載物車両/砲への命中によって生じる付随攻撃に関しては、12.675-676 を参照。



**12.674 傾斜路：**傾斜路を下ろした状態の LC に対して、その VCA 内から 12.61/12.62 で説明された攻撃(航空攻撃を除く)が行われ、付随攻撃が生じた場合、その LC に積載された LC 車両/歩兵スタックは、あたかもその LC の正面が非装甲であるかのように、露出しているとみなされる【例外：積載 AFV の BU PRC、車両スタック内で一番上に置かれている AFV(AFV の残骸)よりも下にある、全ての 5/8 インチカウンター】。それらの露出した目標には、CE 状態の防御効果は適用されない【例外：通常 BU 状態になれない AFV の PRC(たとえば、キャリアー固有の HS もしくは操作班)は、この付随攻撃に対し CE 防御効果を主張してよい】。しかし、傾斜路が降りていたとしても、LC 自体の固有操作班は CE 防御効果を得られることに注意せよ。砲兵器攻撃で、傾斜路が降りていることによる付随攻撃を発生させるためには、車両目標タイプ(あるいは LATW 固有 TH)を用い、さらに船体命中の結果が必要である。

例：(上から順に)戦車、キャリアー、トラック(砲を牽引し、自身の乗車兵を乗せている)の車両スタックと、3 個分隊+砲を所有中の操作班で構成された歩兵スタックが、LCT(4)に積載されている。LCT は接岸し、戦車を下ろした状態で自身の MPh を終えた。傾斜路は降りたまま(12.4)である。DFPh において、LCT の VCA 内のレベル 0 にいる敵が MG を射撃して来た。LC 自体は装甲目標のまま(12.6)なので効果はなく、LC の固有操作班は+2CE DRM を適用して付随攻撃を受ける。傾斜路が降りているため、キャリアーと歩兵スタックも付随攻撃に対して露出している。しかし、キャリアー固有の HS は、この付随攻撃に対して+2CE DRM を主張でき、積載物歩兵(所有されている砲を除く)はキャリアーから+1TEM を受けられる(12.677)。トラックおよびその乗車兵と牽引している砲は、この付随攻撃に対して露出していないため、一切影響を受けない。

**12.675 砲への付随攻撃：**積載物の砲【例外：車両に連結されているもの；C10.1】に対する付随攻撃は、その砲をあたかも非装甲車両であるかのように解決する【例外：走行不能の結果は砲を故障させる、駄載中に、駄馬が除去、もしくは損耗したなら、その砲は除去される】。12.65 の命中が積載物の砲に生じた場合、砲を所有している歩兵積載物に対してのみ付随攻撃が生じる。あるいは、その砲が車両に連結されているなら、その車両(もしあれば)その車両の露出した PRC も含む；12.676)が付随攻撃の対象となる。連結されている砲が 12.65 の命中を受け、かつ除去の結果となった場合、それを連結していた車両に対する付随攻撃の結果は(破壊が生じない限り)自動的に走行不能となる。LC 上では防盾には何の効果もない。

**12.676 積載物車両の PRC に対する付随攻撃：**LC 上の車両に乗っている PRC は、その車両が付随攻撃を受けており、かつその車両が AFV ではなく【例外：OT AFV の PRC は、その AFV に対する航空 MG 攻撃に対して露出している；12.674】、車両に対する付随攻撃がその車両を破壊しなかった場合のみ、付随攻撃に対して露出しているとみなされる。12.65 の命中が LC 上の車両に生じた場合、その車両の露出した PRC にのみ、付随攻撃が生じえる。LC 上の車両の PRC は、決して CE 防御効果を得ることはない【例外：航空 MG 攻撃を受けた OT AFV PRC；12.674 も参照】。

**12.677 AFV/残骸の TEM：**LC 上の歩兵積載物(のみ)は、付随攻撃を受けた際、同じ LC に積載されていて、同じ付随攻撃の対象になっている AFV /炎上していない残骸があれば、その TEM を主張できる。

**12.678 40 以上の PP 許容量：**40PP 以上の PP 許容量を持つ LC が攻撃【例外：12.65 に従い、上部構造物へ行われた攻撃、あるいは 12.674 に従い、傾斜路が降りた状態に行われた攻撃】を受け、付随攻撃が生じた場合、(あれば)その積載物のうち、『無作為選択』で選ばれたもののみが実際に露出状態とみなされる。『無作為選択』は(LC 側プレイヤーによって)2 回行われる。1 回は LC 歩兵スタックに対してであり、もう 1 回は LC 車両スタックに対してである。ただし、元の攻撃が車両タイプ(あるいは LATW 固有の TH)を



# G

用いた砲兵器攻撃だった場合、車両スタックから選ばれた AFV(または AFV の残骸)は 1 つ以下 (加えて、非 AFV/非 AFV の残骸はいくつ選ばれても構わない) でなければならない。無作為選択により 2 つ以上の AFV/AFV の残骸が選ばれたら、LC 側プレイヤーはそのうちの 1 つを無作為に決定しなければならない。元の攻撃に対して露出状態ではない全ての積載物(たとえば、小火器に対する積載物 AFV)は、無作為選択の対象にならない。

例: 3 両の AFV と 2 両のトラックの車両スタックと、3 個分隊からなる歩兵スタックを輸送している LCT(4)があり、現在接岸していない。砲による車両タイプ目標の攻撃が船体に命中し、付随攻撃が生じたとする。LC 側プレイヤーは、分隊について無作為選択を 1 回行い、AFV とトラックについても 1 回無作為選択を行って、どれが実際にこの付随攻撃に対して露出しているのかを見る。無作為選択によって 2 両の AFV が選ばれたら、LC 側プレイヤーは再度の dr でそのうちの 1 つだけを確定する。選ばれなかった 2 両の AFV(その PRC も; 12.676)は、この付随攻撃に対して露出しているとみなされなくなる。

元の攻撃が地域目標タイプの攻撃(あるいは OBA)だった場合、同じ手順が行われるが、無作為選択で選ばれた全ての車両が露出状態となりえる。

どちらにしても、分隊は AFV から TEM を受けることができる; 12.677 参照。

元の攻撃が小火器/IFE/非砲兵器としての MG 射撃であった場合、車両スタック中で無作為選択の対象となるのは 1 両のトラックのみとなる。

**12.679 CH:** LC に対して生じた CH による付随攻撃は、CH として扱わない。すなわち、通常適用される、非 CH の IFT 火力/TK#が用いられる。



**12.68 火災:** LC が 1 回の攻撃で 2DP 以上の損害を被り、かつその効果判定 DR の修正前色付き dr が “1” であった場合、LC は火災をおこす[例外: すでに火災を起こしている LC、沈没した LC には火災カウンターを置かない]。LC はほかの理由で火災を起こすことはない。LC 上の車両は、その車両に対して行われた攻撃の種類にかかわらず、通常と同じく炎上する残骸となる可能性がある。

LC 上の車両/残骸が炎上した場合、BLAZE カウンターは LC カウンターの上におかれる(秘匿ボックス内の積載物車両/残骸が炎上した場合、秘匿ボックス内の炎上残骸にも “重複した” BLAZE カウンターを置く)。LC に BLAZE カウンターが置かれる際、同時に PIN カウンターもその上に置く(これはそのターンの CCPh の終わりに取り除かれる)。秘匿ボックス内の炎上残骸が、盤上の LC 上に姿を現す際、“重複した” BLAZE カウンターを LC から取り除くが、PIN カウンターが乗っていれば、それは残骸上の BLAZE カウンターに残される。そのほかの理由で PIN カウンターが置かれることはない。PIN カウンターが乗っていない LC 上の火災は、1 つの火災につき LC の許容 MP を 1 低下させ、各プレイヤーターンの AFPh の終わりに、その LC に 1DP を与える。その他の火災の影響は、12.43.44 と 12.84 を参照。

航行不能でもなく、接岸もしていない LC 上の火災は、いかなる煙幕効果も持たない。すなわち、固有の、もしくは漂流する煙幕は存在しない。何らかの火災を載せた LC が接岸した/航行不能になったか、もしくは接岸した/航行不能の LC に火災が生じた場合、その火災の固有の煙幕効果が直ちに発揮される(そして、続く AFPh から漂流が起こりえる)。LC 上の複数の火災から漂流する煙幕であっても、1 ヘクスにつき 1 個の灰色煙幕カウンターが置かれる。

例: PIN ではない、2 つの炎上残骸を輸送中の LCM(3)は、その許容 MP が 2 低下し、各プレイヤーターンの AFPh の終わりに 2DP を被る。LC 自身が火災を起こしていて、さらに 1 つの炎上残骸を積んでいる場合も同じである。どちらの場合でも、LC が接岸しておらず、航行不能でもないなら、その火災は、LOS に(そこへの移動についても)一切影響しないし、漂流する煙幕を生み出さない。

**12.69 除去 (Elimination):** LC は、自身の許容 DP を超過する DP を被った時点で破壊される。それが深い水ヘクスで起こったら、その LC は沈没する。その際、LC とその積載物は全て直ちに除去される。破壊が浅い水ヘクスで起こったら、その LC を残骸面に裏返す。接岸していないか、座礁状態であったなら、直ちに完全座礁状態(かつ接岸状態)となり、ヘクスサイドにまたがって接岸していたなら、その接岸状態のまま残骸となる。

# 12.9

**12.691 PRC の生存:** LC が浅い水ヘクス内で破壊された場合のみ、LC の PRC が生き残る可能性がある。LC の固有操作班は通常の生存ルール(D5.6)に従う[例外: 麻痺 DRM の総計(あれば; 12.111)が生存 DR に適用される]。

浅い水ヘクス内で破壊された LC の積載物は、生存 DR を行わない。代わりに、残っている積載物に対して、(あれば)LC を破壊することになった攻撃による付随攻撃を(12.67.678 を適用し)通常と同様に解決する。その付随攻撃で除去されなかったものは LC の残骸上に置かれ、その後その LC が破壊されずに接岸しているかのように扱う[例外: 生き残った全ての車両(オートバイ以外)は、LC の残骸内でボク状態になっているとみなす; 全ての所有されていない SW のうち、何らかの積載物車両に積まれていないものは、除去される]。

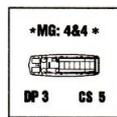


**12.7 CC:** LC/その PRC が CC 攻撃を行うことも、CC 攻撃を受けることもありえない。

# 12.8 雑則

**12.81 LOS 妨害/TEM:** 接岸中の LC だけが、あたかも AFV であるかのように D9.3-4 による +1TEM/LOS 妨害を生じえる。LC 上の積載物車両は、一切 LOS 妨害/TEM とはならない[例外: 12.677 による TEM]。

**12.82 撤去 (Removal):** LC の武装は取り外す(Removed; D6.631)ことができない。



**12.83 残骸相当 (Wreck Equivalence):** LC の残骸は、あらゆる点で破壊されていない LC に相当する[例外: 固有操作班は LC の残骸を操作できない(ゆえに、LC は射撃不能で、航行不能である)、さらなる VP を求めて追加の破壊を生じさせることもできない; LC 残骸は常に接岸状態である(13.442 も参照); 炎上していない LC 残骸からは、AFV 残骸と同じ方法で武装の徴発(Scrounge; D10.5)ができる]。

例: 傾斜路を下げた状態で破壊された(そして沈没しなかった)LC は、傾斜路を下げたままである。傾斜路を上げた状態で破壊された(そして沈没しなかった)LC は、傾斜路を上げたままであるが、積載物を下船させる際には 12.41 に従って、通常と同じく傾斜路を下げることができる。LC 残骸がある区域に、敵ユニットは進入できない。火災を起こしていた LC が残骸化した際、その BLAZE カウンターは釘付けか、非釘付け状態で; 12.68)LC 残骸上に残される。強襲上陸中であれば、LC 残骸中の全ての積載物は、可能な限りはやく下船を試みねばならない(14.231)。これらは、LC 残骸相当の例のほんの一部である。



**12.84 VP:** 各 LC の除去は基本的に 1VP に値し、以下の各状況により追加の 1VP となる: 機能する MA 1 つにつき; 完全装甲である; 固有操作班が生存できなかった; PP 許容量 50PP (FRU)ごとに、火災カウンターを載せた状態で盤外に出た LC(およびその PRC)は、いかなる CVP/EVP の対象にもならない。

例: LCP(L)の最大 CVP は 4 である。LCVP は 5 であり、LCT(4)なら 15 である。

**12.9 DYO:** H1.4 の車両の使用可能性 DR は、LC の使用可能な種類を決定するために用いられる。強襲上陸(14.1)を行う側は、その OB に LC を望みだけいくつでも(使用可能なタイプのものであり、それぞれ 1 個の固有操作班を含む)加えることができ、それらに購入ポイントを支払う必要はない; 14.21 を参照。LC は DYO 購入記録表の、車両欄に記録される。H1.4 の DR が修正前に 12 であった場合、その陣営の全ての LC は未熟操作班(12.113)であるとみなされる。



13.

13. 海岸 (Beaches)

13.1 オーバーレイ(Overlay): "Be" の ID が記されているば、それは全て海岸オーバーレイであり、全て海岸ヘクスで構成される。"OC" の ID が記されているば、それは全て大水域オーバーレイであり、全て海、湖、あるいは河川ヘクス(13.12 参照)で構成される。以下の相違点を除き、切り離しと配置は G.9:9D に従う。海岸と大水域オーバーレイは、独特のヘクス番号を用いる: 各海岸オーバーレイには 3 桁の、各大水域オーバーレイには 4 桁のヘクス番号が用いられる。これらのヘクスの特定には、オーバーレイが覆っているヘクスの番号ではなく、常にオーバーレイに印刷された番号を用いる。各海岸オーバーレイは、通常その一部のみが地図盤上に置かれ、残りは地図盤の外に飛び出ている。その後で、大水域オーバーレイの一部を、海岸オーバーレイの一部を覆うようにかぶせる。結果として、海岸オーバーレイは地図盤の一部を覆いつつ、自身の一部が大水域オーバーレイに覆われた形となる<sup>28</sup>。他で述べられている事項を除き、全ての海岸/大水域オーバーレイは、地図盤から飛び出している部分もプレイ可能な範囲である。

13.11 Be7: オーバーレイ Be7 は、大水域オーバーレイとともに地図盤 7 もしくは 8 で用いられ、河口を表す。Be7 上の水障害は全て河川(B21.12; 以下の 13.12 も参照)である。Be7 がプレイで用いられている場合、河川は増水(Flooded; B21.122)状態にはなりえない(ゆえに、このオーバーレイの河川は常に高度レベル - 1 である)。

13.12 大水域/湖/河川 (OCEAN/Lake/River): 大水域オーバーレイは、海の代わりに、湖の一部や幅の広い河川を表すこともできる。ルール上、「海(Ocean)」という用語は特に海としての特徴を持つ水障害に用いられ、「大水域(OCEAN)」という用語は「海/湖/河川(シナリオで用いられているもの)」を包括的に現している。地図盤(および Be7)上の河川ヘクスに大水域ルールが適用されるのは、その地図盤上の河川ヘクスの少なくとも 1 本のヘクスサイドが大水域ヘクスサイドに覆われているときだけである。大水域河川(すなわち、大水域オーバーレイが河川の一部として用いられており、かつ全ての地図上/Be7 上の大水域であるとみなされている河川ヘクス)には、B21.121 の河川の流れるルールが依然として適用される。

例: 地図盤 7 が使われている。仮に大水域オーバーレイも用いられていたとしても、(例えば、Be7 が間に挟まることで大水域オーバーレイのヘクスサイドが地図盤 7 の河川ヘクスサイドを 1 つも覆っていないなら、地図盤 7(および Be7)の河川には通常の B 章の河川ルールが適用される。したがって、河川の水深が渡河可能(Fordable)/湯水(shallow)と規定されているなら、それらの河川ヘクスでは渡渉(Wading; 13.42)ではなく、渡河(Fording; B21.41)のルールが用いられる。(同様に、LC は 12.21 のような座礁を起こさない)。しかし、大水域オーバーレイのヘクスサイドが 1 本でも地図盤 7 の河川ヘクスサイドを覆っていたら(例えば、大水域オーバーレイが一方の川岸を覆い、もう一方の岸を不揃いな海岸線にするような場合)、それらの河川ヘクスは大水域ヘクスとなり、渡渉や座礁のルールが全ての浅い大水域ヘクスに適用される。

13.13 全域地形: 地図上(カウンターではない)に描かれている全域地形 (B.6) が、一部でも海岸/大水域オーバーレイに覆われたなら、そこは全域地形ではなく[例外: 迂回は不可; 13.81]。

例: 海岸ヘクスとヘクスサイドを共有する密生ジャングル(2.2)があった場合、そのヘクスサイド沿いの LOS をジャングルが遮断することはない。密生ジャングルヘクスの、海岸オーバーレイで覆われた部分は、もはや全域地形とみなされないからである。しかし、そのジャングルヘクスに『煙幕』/残骸/AFV/瓦礫などがあった場合、それらは先に述べた LOS にも影響しえる[例外: D9.4]。また、海岸に覆われたヘクスサイドを迂回することはできない。

13.14 流水(Effluent): "Ef" の ID は全て流水オーバーレイを表し、青い小川に似たイラストが描かれたヘクスは流水ヘクスである。流水オーバーレイは、F12.1 に示されているように、ヘクスサイド沿いに切り離す。流水オーバーレイは、小川から海岸を通して流れ出している水を表している。流水ヘクスは固い砂地海岸(13.3)ヘクスとみなされ、壕を置くことはできない<sup>29</sup>。流水ヘクスは、小川の水深による変化は何も生じない。LOS/LOF に関して、小川ヘクスと流水ヘクスの共通のヘクスサイドは G.1 の最後にあるように(つまり、流水の「終端」が小川ヘクスであるかのように)小川ヘクスサイドとみなされる。水の結氷(Frigid)は流水ヘクスに何も影響しない。凍結(Frozen)した流水ヘクスは氷(Ice)にはなるが、崩壊することはない。

13.15 島: 島オーバーレイというものは存在しないが、シナリオによっては地上オーバーレイ(例えば林、果樹園等)を島として用いる場合がある。島は、13.2、13.41、13.431、13.442、13.444 および 14.261 でも言及される。

13.2 海岸の高度と斜面 (Elevation & Slope): 1 つ以上の海岸/大水域オーバーレイが用いられている場合、島の一部分ではない、海岸以外の地上ヘクスを後背地(Hinterland)ヘクスと呼ぶ。海岸ヘクスと後背地ヘクスの共有ヘクスサイドを海岸 - 後背地ヘクスサイドと呼ぶ。大水域ヘクスと海岸ヘクスの共有ヘクスサイドを海岸 - 大水域ヘクスサイドと呼ぶ。SSR によって、海岸の斜面は「緩(Slight)斜面」、「中(Moderate)斜面」、「急(Steep)斜面」のいずれかに指定される。これは海岸-後背地もしくは大水域 - 海岸ヘクスサイドに沿った/通過する LOS、MF/MP コスト、そして TEM に影響する。また、この斜面は浅い大水域ヘクス(13.4)の数も決定する。



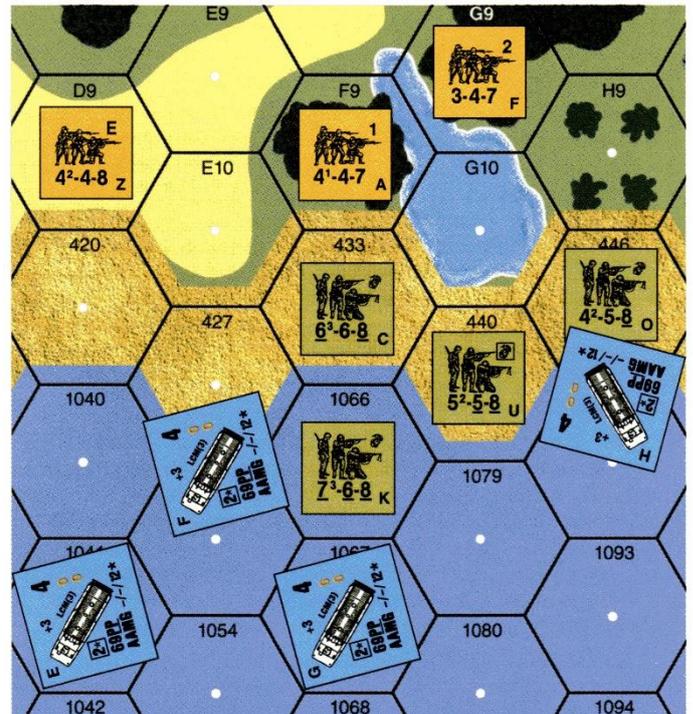
13.21 緩斜面 (Slight): 緩斜面の海岸ヘクスはレベル - 1 の地形である。しかし、海岸 - 後背地ヘクスサイドは稜線を形成しない。ゆえに、その海岸 - 後背地ヘクスサイドに沿った、あるいは 1 つ以上通過する LOS や、海岸 - 後背地ヘクスサイドを通過するあらゆるタイプの移動に関し、全ての海岸(および大水域; 13.4)ヘクスはレベル 0 とみなす。これは他の高度に関する影響/制限のある全ての行動(例えば、A9.22、C2.6、C7.22、C13.61、D9.4 等)についても同様である。



13.22 中斜面 (Moderate): 中斜面の海岸ヘクスは、13.21 と同様とみなす[例外: 海岸 - 後背地ヘクスサイドに沿った、あるいは 1 つ以上通過する LOS や、海岸-後背地ヘクスサイドを通過するあらゆるタイプの移動に関し、全ての海岸および大水域ヘクスは、レベル 0 の窪地(Deir; F4.)とみなす; 海岸 - 後背地ヘクスサイドは窪地の外縁(Lip)として機能する]。



13.23 急斜面 (Steep): 急斜面の海岸ヘクスは、レベル - 1 の地形であり、その海岸 - 後背地ヘクスサイドは、レベル 0 と - 1 の間にある稜線を形成する。1 つ以上の海岸 - 後背地ヘクスサイドを含む急斜面の海岸ヘクスにいる歩兵は、あたかも小峡谷の底にいるかのように、その海岸 - 後背地ヘクスサイドに沿って(のみ)、クレスト状態になることができる。このことについては、各海岸 - 後背地ヘクスサイドを小峡谷ヘクスの非峡谷地ヘクスサイドであるかのようにみなし、全ての通常のクレスト状態に関するルール(B20.9-.98)を適用する[例外: このクレスト状態の歩兵は、どのタイプの SW も使用できる]。



例: PTO 地形は適用されていないと仮定する。海岸が緩斜面であれば、全ての日本軍ユニットは、全ての米軍ユニットに LOS がある(逆も同様)。全ての米軍ユニットは、相互に全て LOS がある。4-47 と 4-48 は、全ての海岸と大水域ヘクスに LOS がある。4-47 が米軍分隊/LC に対して攻撃を行う際、その全ての目標に対して、適用される LOS 妨害および地形修正はない(逆も同様とは限らない)。4-5-8 は、H9 に進入する際、IMF を消費する。



# G

13.4222

海岸が中斜面であれば、LOSに関しては上記と同様である。しかし、3-4-7もしくは4-4-8がどの米軍分隊を射撃しても、また4-4-7が5-5-8と4-5-8を射撃する場合には、+1TEMが適用される。4-5-8が混戦中であつたとして、6-6-8がそこに射撃した場合も+1窪地TEMが適用される。D8に隠匿された砲があり、LCに対して射撃する場合、その全てがHDとみなされる。F9に隠匿された砲が射撃するのであれば、“E”と“H”のLCのみがHDとみなされる。4-5-8は、H9に進入する際、やはり1MFを消費する。

海岸が急斜面であれば、4-4-8の米軍に対するLOSは、“E”、“F”、そして“G”のLCに限定される。4-4-7であれば、4-5-8と“H”のLC以外の全米軍ユニットにLOSがある。3-4-7およびD8に隠匿されたユニットは、あらゆる米軍ユニットにLOSがない。6-6-8、5-5-8、および4-5-8は、現在いるヘクスにおいて、海岸後背地ヘクスサイドに沿ったクレスト状態を獲得することができ、そうした場合、日本軍分隊に対して壕内にいるかのようになる【例外：6-6-8は4-4-7に対して壕内にいるとみなされない<sup>2</sup>；B20.92】。6-6-8と4-5-8は、どちらかが、あるいは両方がクレスト状態にあるかどうかにかかわらず、互いにLOSを持つ。4-5-8はH9に進入する際、稜線を越えてより高い高度に入るため、2MFを消費する。

**13.24 崖：**海岸 - 後背地ヘクスサイドが崖であると規定された場合、そのヘクスサイドを有する海岸ヘクスはあらゆる点で - 1 レベルとみなし、通常の崖の効果が適用される（ヘクスサイドの通過に関しても同様）。

**13.3 砂地 (Sand)：**各海岸ヘクスは、『固い (Hard)』または『柔い (Soft)』砂地 (Sand ; F7) である。急斜面ではなく、海岸 - 大水域ヘクスサイドを含んでいる海岸は固い砂地とみなす。加えて、ECが多湿 (Wet)、泥濘 (Mud) もしくは雪 (Snow) であれば、全ての海岸ヘクスは固い砂地となる。固い砂地とは、ルール F7 項における、ECが多湿か泥濘のときの砂地に等しい。固い砂地でなければ、全ての砂地は柔い砂地である。柔い砂地とは、ルール F7 項における、ECが多湿か泥濘のときの例外を無視した（つまり通常の）砂地に等しい。13.32も参照。

例：歩兵が柔い砂地に入るときには2MFを消費し、固い砂地であれば1MFを消費する。完全装軌式車両であれば、それぞれ3MPと2MPとなる(F7.3)。固い砂地は、砂地ボグDRに-1DRMが適用される(F7.31)。砲兵器もしくはOBAの、砂地の非装甲目標に対する火力半減は、固い砂地には適用されない(F7.4)。砂地での設置TEMや単独壕TEMの半減は、固い砂地には適用されない(F7.41およびF7.42)。

**13.31 砂州 (Sandbars)：**砂地/砂丘 (Sand/Dune ; SD) オーバーレイが、1以上の大水域ヘクスに一部、もしくは全体が囲まれている（つまりは隣接している）場合、それは海岸オーバーレイとみなされる（砂丘の稜線は存在しており、高さは低い）。DYOシナリオにおいて、潮汐 (Tide ; 13.97) の状況によってこれらのヘクスの数が変化することはない。

**13.32 砂地ボグ：**砂地のボグに関する F7.31-311 のルールが適用される【例外：海岸ヘクスに突撃可能な位置にある砂地ではない開露地は、砂地ボグDRの対象にならない】。13.4223も参照。

**13.4 浅い/深い水ヘクス (Shallow/Deep Water)：**大水域ヘクスは - 1 レベルの開露地であり (13.21-.22 も参照)、海岸の傾斜と距離によって浅い水ヘクスか深い水ヘクスとなる。大水域ヘクスが浅いとみなされるのは、緩斜面の海岸の3ヘクス以内か、中斜面の海岸の2ヘクス以内か、急斜面の海岸に隣接している場合だけである【例外：13.43参照】。浅い大水域ヘクスは陸上ヘクスではないが、以下のものに対しては水障害とはみなされない；歩兵、騎兵、馬、車両【例外：ボート/LC】、瓦礫、およびA-T地雷(14.53)。深い大水域ヘクスは水障害である。

**13.401 舟艇と水陸両用車両 (Watercraft & Amphibians)：**舟艇とは、LC、ボート、水陸両用車両を包括的に意味する。水陸両用車両とは、カウンターに水陸両用MPが印刷されている車両を意味する【例外：DD戦車は、スクリーンを上げているときに限り、水陸両用車両である；D16.1】。

**13.41 海岸ではない海岸線：**大水域ヘクスと海岸ではない陸上ヘクスとが共有しているヘクスサイドは、B21.2に従って稜線となり、その陸上ヘクスに応じて大水域 - 後背地ヘクスサイドか、もしくは大水域 - 島ヘクスサイドとみなされる。

**13.42 渡渉 (Wading)：**水の中を移動することが許されているユニットに関するルールは、以下の事項を除いて変更なく適用される。浅い大水域(海面下の岩礁も含む；13.431)区域に進入する/存在するユニット【例外：LC；ボート；乗船/下船行動中ではないPRC；13.492も参照】は渡渉中(Wading)であるという。浅い大水域では、渡河(Fording)ではなく、渡渉のルールが適用

される<sup>30</sup>。渡渉中のユニットは、以下を除き、基本的に浅水(Shallow)の小川にいる(峡谷地内/底ではない)ものとみなされる。渡河と異なり、危険な移動ではない。

**13.421 歩兵/騎兵：**渡渉中の歩兵、騎兵、馬に対するHE(DC)攻撃は、他の修正に加えて火力が半減する【例外：CH】。渡渉中の歩兵/騎兵は、複数ヘクスFGを作ることができず、使用する小火器/LMGの火力は地域射撃として半減する(また、CC攻撃は行えない；13.495)。渡渉中のSMCは、いかなるタイプの攻撃も指揮、もしくは修正することができない。渡渉中の歩兵/騎兵は、PTC、LLMC、LLTC、ブービートラップの攻撃を無視し、釘付け/戦渦の結果を被らない。渡渉中の歩兵/騎兵が混乱/戦力減少の結果を受けたら、その理由にかかわらず、代わりに損耗する。混乱状態の歩兵は、潰走不能による除去を逃れるためか、もしくは海上撤収(Seaborne Evacuation；14.41)時にLC/水陸両用車両に乗船する目的のみ、浅い大水域区域に潰走できる。河川の急流(heavy current；B21.121)が大水域ヘクスに影響している場合、歩兵/騎兵は、その河川の上流に向かって渡渉できない。高波が影響している場合については13.443、13.445、および13.447を参照せよ。強襲上陸/海上撤収については、14.32も参照。

**13.4211 SW/砲：**浅い大水域区域にいる歩兵は、SW/非車載砲を射撃したり、分解/組み立てしたり、駄載/卸下(10.3)したり、着架/脱架することはできない【例外：LMGだけは地域射撃として射撃できる；13.421】。何らかの輸送状態にある場合を除き、浅い大水域区域内で所有者のいないSW/非車載砲は除去される。

**13.4212 隠蔽の獲得：**屋間のシナリオにおいて、浅い大水域区域の歩兵は、隠蔽獲得drを行えない<sup>6</sup>/8インチカウンターも、大水域が隠蔽地形ではないので隠蔽獲得drを行えない。しかし、夜間においてはE1.32に従って“?”を獲得できる。

**13.422 車両：**車両が浅い大水域区域に進入する際のCOTは、防水処理(13.4221)されているなら1陸上MP(水陸両用MPではない)であり、防水処理されていないなら2MPである。オートバイは、跨乗した状態では浅い大水域区域に進入できない。舟艇は、海岸 - 大水域ヘクスサイド(もしくは大水域-後背地ヘクスサイド)を通過するとき、たとえそれが完全水ヘクスサイド(B21.13)だとしても、追加のMPを消費しない。渡渉中の車両に対するあらゆる砲兵器のTHDRには、『目標側の』DRMとして+2DRMが追加される。

例：13.23の図を参照。ヘクス1080で渡渉中の戦車が、1079に進入する際、防水処理されている戦車ならば3MP(完全装軌式車両の浅水小川COT)+1防水処理戦車の渡渉追加コスト)を消費し、防水処理されていないならば4MPを消費する。トラックタイプの車両ならば、7MP(防水処理されていないならば8MP)を消費する。

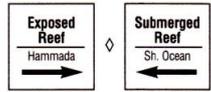
**13.4221 防水処理 (Waterproofing)：**水陸両用車両は常に防水処理されているとみなす【例外：スクリーンを下ろしたDD戦車(D16.1)は、プレイに登場した時に(LCで輸送されていたとしても)深淵大水域区域を経て進入しており、かつその際スクリーンをあげていた場合のみ防水処理されているとみなす】。その他の車両は、SSRの指定かDYOでの購入(13.94)でのみ、防水処理されているとみなす。ボート(E5)とLCは、渡渉中の車両になり得ないので、防水処理が不要であることに注意せよ。防水処理された車両は浸水を逃れ【例外：高波；13.441】、深淵小川からの退出時にボグになりにくい(D8.2)。水陸両用ではないが防水処理されているAFVは、そのTCAを“後方”VCAに向けることも、通過して砲塔旋回させることもできない。また、AAMGを“後方”VCA方向の、自身と同じかより低い高度の目標へ射撃することもできない。

**13.4222 浸水 (Swamping)：**防水処理されていない渡渉中の車両が、浅い大水域区域に進入(下船時も含む)した場合、相手プレイヤーは浸水DR(Δ)を行わねばならない。このDRには、次の数値が+のDRMとして加算される。海岸が緩斜面であれば、車両から一番近い陸上ヘクスまでの距離の2倍、中斜面なら3倍、急斜面なら6倍の値である。修正後DRが12以上であれば、その車両は直ちに走行不能になるが、それ以外の影響はない。たとえ小隊移動を行っていても、浸水DRは車両ごとに行われる。



13.4223

**BOG DR ≥ 12** 13.4223 **ボグ**: 渡渉中の車両は、大水域 - 後背地ヘクスサイドを通過して渇水大水域区域から離脱する場合にのみ、B20.46(およびB章デバイダーの地形効果表)に従ってボグ判定を行う。D16.23は渡渉中の車両には適用されない。13.32も参照。



**13.43 岩礁 (Reefs)**: 岩礁は SSR か DYODr(13.91)によつて、海ヘクスにのみ存在しえる。岩礁が露出(13.431)しているか否かにかかわらず、岩礁と海岸までの間にある全ての海ヘクスは渇水とみなされ、13.441-447の高波の影響はこれらのヘクスには適用されない。ヘクス頂点方向の岩礁ヘクス列は、弾幕砲火の着弾地域(E12.11)と同様に形成される。

**13.431 露出/海面下 (Exposed/Submerged)**: SSRによつて、岩礁は露出か海面下に指定される。露出した岩礁ヘクスは、レベル-1の陸上の荒地(Hammada; F3)ヘクスとみなし、全域地形であり、荒地ルールが変更なく適用される[例外: 泥濘の効果はない; 露出岩礁に隣接する海ヘクス上の舟艇には、荒地走行不能DR(F3.31)は生じない; 13.5も参照]。露出岩礁ヘクスは、漂流に関しては島の一部とみなし(13.444)、決して後背地ヘクスとはみなさない。海面下の岩礁ヘクスは、浅い海ヘクスとみなし、そのルールが変更なく適用される[例外: LCは海面下岩礁ヘクスに配置することも進入することもできない; しかし、そのヘクスサイドには接岸することができる]。

**13.44 高波 (Heavy Surf)**: 以下の(13.441-447)ルールは、SSRで高波であると指定されたときに、海ヘクスにのみ適用される[例外: 13.441-447は岩礁と海岸の間のヘクスには適用されない(13.43)。これらのルールのルール#の前には、“”のシンボルを表示してある]。波は以下の13.441-449以外、ゲームに影響しない。

**13.441 浸水 (Swamping)**: 海区域に進入した各舟艇と、浅い海区域に進入(下船時も含む)した渡渉中の防水処理された車両は、浸水の危険性がある。そうした車両のMPHが始まる時、相手側プレイヤーは泥濘時の移動(D8.23)と同様に、秘密裏に(D.5)浸水DRを行い、追加の秘密裏drも行っておく[例外: 目標のサイズが-3/-4のLCと、そのヘクスで離岸するLC/ボートには、これらのDR/drは行われない]。小隊移動している場合には、小隊全体で1度のDR/drを行う。

修正前DRが12であれば、その車両(小隊移動の場合は無作為選択で決定)が、drで示された数のヘクスに入った時点で、以下のいずれかの事態が生じる。深い海ヘクスであれば沈没し、全てのものが生存し得ない。浅い海ヘクスであれば、走行不能となる[例外: LCであれば完全座礁(12.211)する; ボート(E5.)であれば沈没し、乗船兵は渡渉中の歩兵となるが、ボート上にあった全てのSWと砲は除去される]。

浸水DR/drは、Aph中に漂流によって海区域に進入した各舟艇(すなわち、Aphの漂流では小隊移動が行われない; 13.444)にも、同様に行われる。

防水処理されていない渡渉中車両が浅い海区域に進入(下船時も含む)したら、直ちに走行不能になる(すなわち、13.4222のDRは行われない)。

**13.442 接岸/離岸 ((Un)Beaching)**: 座礁していないLCが、自身のMPH/APHを接岸可能なヘクスサイドを1つ以上有する海区域で開始するか、あるいはMPH/APH中にそのような海区域に進入した場合、LC側プレイヤーは(LCがそのフェイズ中に何の行動もとらない/取れないとしても)必ず接岸/離岸DR(Δ)を行わなければならない。小隊移動を行っているLCに関しても、その各々に別個にDRを行う。LC固有操作班が未熟であれば(12.113)+1、LCが1つ以上の後背地/急斜面海岸/海岸ではない島ヘクスに隣接していたら+1、その海区域に他のLC(および各水陸両用車両/積載物ではない残骸)ごとに+1の各種修正を適用する。修正後DRが8以下なら、そのLCには何の影響もない。9か10であれば、そのLCは直ちにTI状態(PRCが無くとも)になり、現在接岸中なら、離岸状態になる(逆に、離岸状態なら接岸する)。11以上であれば、そのLCは直ちに操舵不能(Broach; 13.4421)になる。



**13.4421 影響**: TI状態のLC(およびそのPRC)は、そのプレイヤーターンの残りの期間、一切の行動が取れない[例外: TI状態のLCが残骸になった場合、直ちにTI状態ではなくなり、12.69-691(あるいは操舵不能の影響)が適用される]。

接岸/離岸DRによって離岸してしまったLCは、前進方向で非停止状態(12.2; 始動MPを消費したとはみなさない)であるとみなされる[例外: 傾斜路を下ろした状態(12.41)で離岸したLCは、その代わりに浅い海区域なら完全座礁し、深い海区域なら沈没(12.69)する]。加えて、阻止杭/A-B地雷(14.51/14.53)があれば、直ちにそれらによる攻撃/損害の対象となる。そのLCが航行不能状態で、かつ傾斜路を下ろしていないのなら、TIカウンターが除去された時点で停止状態になる。

接岸/離岸DRによって接岸してしまったLCは、そのヘクス内の阻止杭/A-B地雷の影響を解決した後、接岸可能なヘクスサイドから1つを無作為に決定し、そこに接岸する。



操舵不能になったLCは、離岸状態なら先の段落にあるような無作為の接岸状態となり、接岸状態であればそれを維持する。加えて、そのLCは残骸面に裏返され、固有操作班は生存判定を行わねばならない。LC車両/歩兵スタック(12.151)は、あたかも陸上開路地で事前砲撃(C1.82-.821)を受けたかのように(全て同じ結果を受ける)MCを行う[例外: このMCに一切のDRMは適用されないが、12.13は適用される]。生存した全ての積載物は操舵不能になったLCの残骸上に依然として乗船状態で残る(そして、強襲上陸中であれば、14.231に従って下船が要求される)。

臨機射撃に関して、接岸/離岸DRで修正後に9以上を出したLCは、その許容MPの全て(あるいは、その時点で使用可能だった残りのMP—どちらか少ないほう)を現在のヘクスで消費したものとみなす。

**13.4422 LC 残骸**: LCの残骸は、操舵不能になっておらず、かつヘクスサイドにまたがって接岸状態にあるときのみ、接岸/離岸DRの対象となり、特別に+2のDRMを受ける。LCの残骸は、修正後の離岸DRが9か10で、浅い海ヘクスなら完全座礁状態(すなわち、ヘクスサイドにまたがった状態ではなくなる)になり、深い海ヘクスなら12.69に従って沈没する。その他の点で、LCの残骸は、接岸/離岸DRとその影響に関してLCと同様とみなす。

**13.4423 ボート**: 全てのボート(E5.)は、LCであるかのように接岸/離岸DR(とその影響)の対象になる[例外: ボートの乗船兵が未習熟(Untrained; E5.34)の場合、未熟操作班の+1DRMを被る; 兵士の乗船兵がいないボートは、LC残骸の+2DRMを被る; 操舵不能の結果は、ボートとその内容を全て除去するが、浅い海であれば、兵士乗船兵(のみ)は、渡渉中の歩兵となる]。

**13.443 乗船/下船**: 海ヘクスに/から(あるいは海岸海ヘクスサイド、もしくは海-後背地ヘクスサイドを通過して)下船/乗船する積載物(車両/砲も含む)が消費するMF/MPは2倍となる(2倍した後、FRU)。

**13.444 潮流と漂流 (Current & Drift)**: フェイズプレイヤーのAPH(のみ)において、深い海ヘクスにいる各水陸両用車両/泳者(swimmer)と、深度にかかわらず海ヘクスにいるボート/LCは、(ヘクス数で最も近い島の一部ではない陸上ヘクスに向けて、1ヘクス漂流する(VCAの向きは維持される)[例外: 以下の場合、舟艇/泳者は漂流しない; 現在座礁中であるか、陸上/岩礁ヘクスに隣接している場合; 現在のプレイヤーターン中に陸上ヘクスを離れたばかりであるか、接岸/離岸した場合]。近づくべき陸上ヘクスが2つ以上あった場合、無作為にどれか1つに決定する。漂流は各ユニットで個別に行われる; すなわち、小隊移動にはならない。溺死(Drowning; E6.21)の判定に際しては、泳者は急流内にいるとみなされる。潮流は他の点で海ヘクスに影響を及ぼさない[例外: 溺死の判定に際し、深い湖ヘクスにいる泳者と、高波が影響していないときの深い海にいる泳者は、静水内にいるとみなす]。

**13.445 攻撃**: 海区域から/に対してなされるIFT上で解決する全ての攻撃[例外: OBA; 航空攻撃; A-B地雷(14.53); 付随攻撃; 海岸障害物の除去に関して(14.56)]は、砲兵器であればTHに、非砲兵器であればIFTにおいて、追加+1DRMが加算される。火線は、最初に入った海区域までしか引けない。海区域にいるユニットに対する、dr2の狙撃は効果なしとなる。LCに対する、各阻止杭(14.51)drには-1drmが、各A-B地雷攻撃drには+1drmが適用される。



# G

**13.446 座礁**：LCは座礁しない(すなわち、12.21のDRは行われぬ)。い。



**13.447 渡渉中の歩兵/騎兵**：浅い海にいる、全ての騎兵、馬、混乱していない歩兵は、舟艇上にない限りCX状態とみなされる。それらは、浅い海に進入した(もしくはそこで回復した時点で、直ちにCX状態となるが、陸地か舟艇(あるいはLC残骸)に上がるまではCX状態が維持される。陸地か舟艇に上がったそれらのユニットは、通常と同様に(A4.51に従って)CX状態ではなくなる。

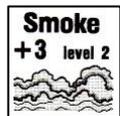
[再度の注意:13.441-447は、そのユニットの区域が高波の影響を受けている場合にのみ適用される:13.44]

**13.448 風力**：高波が影響している場合、シナリオを通じて強風が維持される。すなわち、DYOでの風力決定DRは行われず、風の変化drの5以上の結果は無視される。B25.63も参照。

**13.449 艦砲 (Naval)OBA**：高波は、艦砲OBA(14.6)のIFT DRに修正を与えず、その着弾dr(14.64)に+1drmを与える。

**13.45 照準区域**：大水域ヘクスには、そこが浅い大水域である場合に限り、照準区域を設定できる。

**13.46 オーバーレイへの進入**：舟艇[例外：水陸両用MPを消費しているDD戦車]が艦外から大水域ヘクスに進入する際、(LOSとTH判定のためにのみ)進入した最初のヘクスで4MPを消費したとみなし、ゆえにTH事例C<sup>1</sup>、C<sup>2</sup>、J<sup>1</sup>およびJ<sup>2</sup>はほとんど適用されない。加えて、陸上の砲が舟艇[例外：水陸両用MPを消費しているDD戦車]を車両目標タイプ(VTT)で射撃する際、以下の条件に当てはまるなら-1の1/2捕捉カウンターを付けていたものとみなされる。すなわち、その砲のゲーム中最初の射撃であり、目標舟艇のゲーム中最初のMP(もしくはその直後のDFPh)であり、目標が大水域ヘクスにおり、加えて、砲がその射撃のために自発的に(あれば)HIPと“?”を放棄する場合である<sup>31</sup>。



**13.47 『煙幕』**：大水域区域には、『煙幕』手榴弾/砲兵器/煙幕展開器によって『煙幕』を置くことはできないし、OBAの『煙幕』も効果がない[例外：漂流した『煙幕』]。

**13.48 沈没したボート**：E5.531-532は、浅い大水域には適用されない。浅い大水域ヘクスサイドをまたいで接岸中にあるいは、浅い大水域内で離岸中に沈んだボート(LCではない)の乗船兵は、その浅い大水域ヘクスで渡渉中の歩兵となる。浅い大水域で沈んだボート(LCではない)上にあった全てのSWと砲は除去される。

## 13.49 大水域に関する雑則



**13.491 狂暴兵**：大水域ヘクスにいるユニットは、狂暴兵の誕生/襲撃に関して、確認状態とは考えない。加えて、陸地のユニットが狂暴化の結果を被った際、最も近い確認状態の敵陸上ユニットよりも、大水域にいる敵ユニットの方が近かった場合、狂暴化の代わりにクラス上昇する。

**13.492 降下兵とグライダー**：浅い大水域に着陸した5/8インチのパラシュートカウンターは、渡渉中の歩兵とみなされ、E9.42のNMCを行わねばならず、その際(あたかも渡渉中の車両のように)13.4222の追加のDRMを被り、さらに高波の影響があるなら+1のDRMを受ける；このNMC DRの結果には、13.421が適用される。浅い大水域に着陸した1/2インチのパラシュートカウンターは、全て除去される。浅い大水域に着陸したグライダーは、E8.23-232に関して、渡河可能な河川に着陸したものとみなし[例外：そのヘクスが高波の影響を受けているなら、不時着drに追加の+1drmを加算する]、その搭乗兵には渡渉に関する事項が全て影響する。

**13.493 瓦礫**：浅い大水域区域に瓦礫カウンターがある場合、そこは陸上の——大水域ではない——瓦礫区域となる。

**13.494 凍結(Frozen)**：凍結した大水域には、B21.6が適用される。



**13.495 CC**：凍結していない大水域区域では、CC攻撃は行えない。

**13.5 野戦構築物**：大水域/岩礁ヘクスに配置可能な野戦構築物は、海岸障害物(Beach Obstacles ; 14.5)のみである。F7.42が海岸ヘクスに適用される。トンネルは海岸/大水域/岩礁ヘクスには作れない。

**13.6 防波堤 (Seawalls)**：SSRによって防波堤<sup>32</sup>が存在しているとされた場合、SSRが指定する全ての海岸-後背地ヘクスサイドは同時に防波堤ヘクスサイドとなる。加えて、防波堤は「高い」か「低い」かが明示されている。防波堤は、決して急斜面の海岸に沿って存在せず、大水域-後背地ヘクスサイドに沿っても存在しない。

**13.61 高い(High)防波堤**：高い防波堤は、-1レベルの海岸から立ち上がっている1レベルの高さの崖に相当する；石垣のルールは使用しない。ただし、高い防波堤ヘクスサイドをCAヘクスサイドにするような洞窟(11.1)は置けない。高い防波堤は、コマンドウのみ登攀可能である。13.24も参照。

**13.62 低い(Low)防波堤**：低い防波堤は、以下の事項を除き、通常の高石垣(B9)と同様に扱う。

**13.621 移動**：歩兵/騎兵は、後背地から海岸に向けて低い防波堤を越える際には、石垣を越えるための追加の1MF消費を必要としない。車両が低い防波堤を越えることができるのは、13.624/13.625に従う場合のみである。

**13.622 LOS**：海岸の壕内にいるユニットは、レベル0の後背地区域に対し、低い防波堤ヘクスサイド/ヘクスの足を通過した/沿ったLOSを持たない。ただし、そのヘクスサイド/ヘクスの足を共有する後背地ヘクスは除く。その他の場合、海岸の傾斜にかかわらず、低い防波堤はLOSを遮断しない。しかし、レベル0の後背地ヘクスからそれ以外のヘクスに引かれる(もしくはその逆の)LOSが、低い防波堤ヘクスサイドを通過(沿って、ではない)して引かれており、かつそのLOSの始点/終点のヘクスがともにその防波堤ヘクスサイドを含まなければ、そのLOSには+1LOS妨害が適用される。そのLOSがいくつかの低い防波堤ヘクスサイドに触れていようと、低い防波堤による妨害は最大+1である。

例:13.23の図を参照。全ての海岸後背地ヘクスサイドは低い防波堤であり、かつPTO地形ではないと見なす。海岸の斜面が、緩斜面か中斜面にかかわらず、全ての日本軍ユニットは、全ての米軍ユニットにLOSを持つ。しかし、4-4-8からの、LC<sup>H</sup>、7-6-8、5-5-8、そして4-5-8に対するLOS(および攻撃)には+1LOS妨害が適用される。6-6-8に対する日本軍ユニットの小兵器攻撃に対しては、LOS妨害は主張できない。6-6-8が、壕内にない4-4-7に隣接してきたところだとすると、4-4-7は直接射撃に対する石垣の確保を主張できる(しかし、石垣TEMは受けられない;13.623)。もし海岸にいる3個の米軍分隊が壕内にいたら、日本軍ユニットが壕内にいるかどうかにかかわらず、敵対する分隊間のLOSは4-4-7と6-6-8の間、および4-4-7と5-5-8の間にしか存在しない(そして、それらのLOSには妨害は適用されない)。ヘクスE10とG10の間、およびヘクス433(もしくは420)と446の間のLOSは、そこにいるユニットが壕内にいるかどうかにかかわらず、妨害を受けない。

**13.623 TEM**：低い防波堤ヘクスサイドを含む後背地ヘクスにおいて、壕内にいないユニットは、通常の方法で石垣の確保を主張できる。しかし、TEMやHDの効果は得られない[例外：B9.34に従った間接射撃に対しては、通常の石垣と同じく+1TEMを主張できる]。低い防波堤は、HEATの射撃に関して(C8.31)石垣とはみなさない。

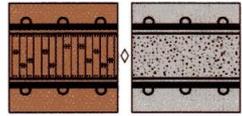


**13.624 突破口**：移動可能なドーザーは、道路障害の撤去と同様の方法で、低い防波堤ヘクスサイドに突破口を開けることができる。低い防波堤は、100mm以上のOBAHE通常弾幕射撃や、防波堤に突破口を生成する目的であると宣言されて海岸ヘクスで完全設置されたDCによっても、突破口が作られる場合がある。FFEでの修正前DRがKIAの結果であれば、防波堤ヘクスサイドを共有するどちらかのヘクスで生じた場合、どれか1つのヘクスサイドに突破口が作られる(そのようなヘクスサイドが2本以上あるなら、『無作為選択』を用いる)。完全設置DCの修正後DRがKIAの結果であれば、指定されていた低い防波堤ヘクスサイドに突破口が作られる。低い防波堤は、海岸ヘクスにいる英軍のAVREによって、13.625および英軍車両ノート37に従って突破口が作られる場合がある。突破口が開いた防波堤は、移動と人力移動に関して開路地と同様とみなされる[例外：それは依然として海岸ヘクスのFFMOを打ち消す]が、その他の点では低い防波堤の特徴は維持される。



### 13.625

**13.625 粗朶束 (Fascine):** 海岸ヘクス内の AVRE(英軍車両ノート 37)は、移動可能かつ停止状態なら、その VCA 内の(そのヘクスにある)1 本の低い防波堤ヘクスサイドに“対して”、粗朶束を配置できる。そのような配置は、AVRE の遅延 IMP コストの消費によって行われる。それ以降、移動可能な完全装軌式車両は、自身の印刷された許容移動力の 25%に加え、進入するヘクスの COT を消費すれば、そのヘクスサイドの通過が可能になる。



**13.7 棧橋 (Piers):** 以下に述べる事項を除き、全ての橋(浮き橋ではない)に関するルールが棧橋に適用される。棧橋は“木造”か“石造”であり、棧橋カウンターの色が茶色か灰色かでそれを明示する。各棧橋カウンターは、水域かもしくは海岸ヘクスに配置される。棧橋上にあるユニットは棧橋カウンターの上に置かれ、レベル 0 にある独立した棧橋区域に存在する。棧橋区域は、初期配置の制限に関して、舗装道路と同等とみなす(13.73 も参照)。

**13.71 LOS:** 始点と終点が、たがいに隣接していない水域/海岸区域である LOS に対して、その間にある石造棧橋ヘクスは全域地形(B.6)の LOS 障害物であり、間にある木造棧橋ヘクスは全域地形(B.6)の+1LOS 妨害である。レベル 0 以上の区域を始点として、水域/海岸区域に対して引かれた LOS(あるいはその逆)に対して、棧橋ヘクスは LOS 妨害にも障害物にもならない【例外: その水域/海岸区域が LOS を通過/接触する棧橋ヘクスに隣接している場合、始点と終点が互いに隣接していない水域/海岸区域に対する LOS と同様に、その LOS を遮断もしくは妨害する】。棧橋ヘクスは、始点も終点もどちらも水域/海岸区域ではない LOS に対し、一切影響しない。

**13.711 大型車両:** 目標のサイズが -2 ~ -4 である車両へ/から引かれた LOS が、間にある石造棧橋に遮断されている場合、その大型車両/目標がたかもちの背後にいてるかのようになり LOS を引くことができ、たとえ棧橋に隣接していなくても TEM/HD 状態を得られる。この TEM は、他の+の TEM に累積しない【例外: 泥濘/深雪の TEM】。13.72 も参照。

**13.72 TEM:** 棧橋区域は 0 TEM の開路区域である。棧橋上のユニットは、隣接する水域/海岸区域からの LOS を有するユニットに対してのみ、高度優位性(B10.31)を主張できる【例外: その隣接ユニットが、目標サイズ -2 ~ -4 の車両】。13.711 も参照。

**13.73 進入:** 歩兵が棧橋区域に進入/から退出する際に、高度レベルの変更を伴う場合、丘の稜線を越えるのと同様の MF を消費する【例外: 深い水域に対する飛び込み/ジャンプ; E6.1】。砲、車両、馬カウンターは、棧橋区域から、水域、もしくは海岸ヘクスへ直接移動できない(逆も同様)。歩兵/ボート(E5.)のみが木造棧橋の下に配置/進入できる【例外: 歩兵は深い水域に配置/進入できない】。石造棧橋の下には、どのユニットも配置/進入できない。

**13.731 LC/水陸両用車両の乗船/下船(乗車/下車):** 移動可能な LC は、前進している時であっても、棧橋に隣接している水区域で停止 MP を消費することができる。同様に、移動可能な水陸両用車両は、棧橋に隣接している水域/海岸区域で停止 MP を消費することができる。どちらの事例に関しても、停止した車両は、兵士(のみ)を、棧橋へ/から直接乗降させることができ、その際には各々の MF/MP の 50%を消費する【例外: その水区域に高波が影響している場合、MF/MP を 100%消費する; 13.443】。この乗降が異なる高度レベルへ/から行われたとしても、追加の COT は適用されず、このような乗降では LC の傾斜路は降りていない。この方法による乗降は、水陸両用車両が自身のいる浅い水ヘクスに/から乗車兵を下車/乗車させることを妨げない。しかし、LC の場合は、移動可能であっても接岸状態ではないので、自身のいるヘクスでの乗船/下船は不可能となる。

**13.732 ボートの乗船/下船:** 棧橋ヘクスのヘクスサイドにまたがって接岸しているボート(E5.)は、兵士のみを、直接その棧橋区域へ/から下船/乗船させられる。ボートは、通常の(すなわち E5.に記載された)方法で、棧橋ヘクスのヘクスサイドにまたがって接岸できる。しかし、棧橋カウンターの下から接岸することはできない(同様に、棧橋カウンターからその棧橋の下へ直接離岸することもできない)。

**13.733 SW:** 他に禁止されていない限り、歩兵/兵士は、棧橋ヘクスに進入/退出する際に、所有している SW を運搬できる。

**13.734 漂流 (Drift):** LC/水陸両用車両は、棧橋ヘクスに入るようになるような漂流になった場合、漂流しない。ボート(E5.)/泳者(E6.)は、石造棧橋ヘクスに入るようになるような漂流になった場合、漂流しない。

### 13.8 雑則

**13.81 迂回:** 海岸/大水域オーバーレイのヘクスサイド沿いの迂回は不可能である。

**13.82 珊瑚土壌 (Coral Soil):** SSR によって珊瑚土壌が影響している場合、全ての築壕の試みに+2DRM が適用され、泥濘の効果は無くなる。

**13.83 迷走 (Straying):** 夜間シナリオにおいて、自身の MPh を海岸/大水域区域に LOS を有した状態で開始したユニットは、その MPh の間は迷走の対象とならない。昼間/夜間シナリオにおいて、迷走中のユニットが海岸/大水域区域に LOS を得た場合、直ちに TI 状態となる。



**13.84 VP:** 浸水(13.4222; 13.441)、もしくは操舵不能(13.442)によって残骸化した/除去されたユニット/装備は、CVP の対象となる。

**13.9 DYO:** いずれかの海岸/大水域オーバーレイを用いた DYO シナリオの準備は、以下の手順で行う:

**13.91 岩礁 (Reef):** そのシナリオが 1943-44 年の連合軍 vs 日本軍シナリオであり、かつ大水域オーバーレイが海を表している場合、全ての地図盤と海岸オーバーレイを配置した後、大水域オーバーレイと購入ユニットを配置する前に、dr を行う。修正後 dr が 5 以上の場合、岩礁が存在する。水陸両用陣営が完全に米軍以外であった場合、-1drm が適用される。プレイヤーがその他の形で同意している場合を除き、岩礁は水陸両用陣営の進入/退出エリアを形成するヘクス(頂点方向)列に隣接する海ヘクス(頂点方向)列に存在する。

例: オーバーレイ OC1 に岩礁が存在する場合、ヘクス列 1001-1013 が水陸両用陣営の進入/退出エリアならば、岩礁はヘクス(つまり、ヘクス列)1014-1026 に存在する。

**13.92 海岸の斜面:** 海岸の斜面を決めるために dr を行う。岩礁が存在する場合、-1drm が適用される。修正後 dr が 2 以下なら緩斜面、3 か 4 なら中斜面、5 以上なら急斜面となる。

**13.93 海岸の幅:** 満潮時と干潮時の海岸の幅(すなわち、大水域と後背地の間にある海岸ヘクスの、最小数と最大数)を決定する。海岸が緩斜面、あるいは中斜面であるなら、DR を行う: 色付き dr を 2(緩斜面)もしくは 3(中斜面)で割った数(FRU)が満潮時の幅である: 白い dr を同様に計算し(すなわち、2 ないし 3 で割る; FRU)、それに満潮時の幅を加算した値が、干潮時の海岸の幅となる。海岸が急斜面の場合、満潮時の海岸の幅は常に 1 ヘクス、干潮時の海岸の幅は常に 2 ヘクスとなる。

**13.94 購入:** 両陣営は全ての DYO 購入を行う。1 両の車両に防水処理を施す BVP は“2”である。

**13.95 防側配置:** 全ての大水域オーバーレイを配置する。それが海を表している場合、海岸の幅が干潮時になるように配置する。その他の場合は、海岸の幅が満潮時になるように配置する。海岸を守備する側になったプレイヤーから配置する; 13.5 と 14.2-21 を参照。照準区域が C6.4-44 によって許可されているなら、湯水/湯水と認定された(13.97)大水域ヘクスに対して、照準区域を設定できる。

**13.96 水中爆破班 (UDT):** 全ての偵察 dr(あれば; E1.23)が解決された後、水中爆破班(Underwater Demolition Team; 14.561)dr を行い、解決する。

**13.97 潮汐:** 水陸両用陣営(もしくは、海岸を守っていない陣営)は、このシナリオの潮汐が満潮か干潮かを宣言する【例外: 大水域が川や湖を表しているなら、その“潮汐”は満潮とみなす】。13.93 に関連させ、ここではこのシナリオの実際の海岸の幅が決定される。これにより、海岸障害物のいくつか/全ての配置地形に変化が生じる(そして除去される可能性がある; 14.56)ことに注意すること。加えて、岩礁が存在するなら、満潮時には海面下となり、干潮時には露出状態となる。現時点で深淵大水域ヘクスになった照準区域は、全て失われる。現時点で浅い大水域ヘクスになった A-T 地雷は、全て A-B 地雷になる。

**13.98 波:** 大水域オーバーレイが海を表している場合、dr を行って高波の影響の有無を決定する。修正前 dr6 で高波の影響があり、それ以外では影響が無い。

**13.99 攻撃側の配置:** もう一方のプレイヤーが酒置し、全ての事前砲撃(あれば)を実行(14.56/14.7 も参照)し、プレイ開始準備が完了する。



# G

## 14. 強襲上陸 (Seaborne Assaults)

**14.1 SSR** で強襲上陸、または海上撤収と指定されたシナリオには特別ルールが適用される。

**14.2 強襲上陸 (Assault) :** 以下のルール(14.21-262)は強襲上陸シナリオでのみ適用される。(14.3 も参照)

**14.21 初期配置の制限 :** 防御側は海岸/大水域区域に戦闘序列上の物を一切初期配置できない【例外 : 海岸障害物 ; 14.5】。積載物 PP 輸送能力を持つ舟艇がプレイに参加できるのは、その積載物 PP 輸送能力の 2/3【例外 : 車両や分解していない砲を輸送している場合は 1/2】以上のユニット/装備を輸送しているときに限る。

例 : 3PP の輸送能力をもつ LC 又は LVT は、積載物ユニット/装備の PP を引いた輸送能力が 13PP 以下ならプレイに参加できる。

**14.22 水中爆破チーム (Underwater Demolition Teams) :** アメリカ軍は海岸障害物の除去を試みるために UDT(水中爆破チーム)を使用することができる ; 14.561 参照。

**14.23 舟艇の PRC :** LC の積載物は、LC が着岸するまで E5.123 に従って LC 毎に秘匿移動ボックスに保存してよい。LC が着岸した時、その LC の積載物を全て盤上の LC カウンターの上に置く。水陸両用車の積載物(12.12 で定義)にも同じ原則が適用されるが、積載物の内容が明かされるのは水陸両用車が岩礁でも海岸でもない陸上ヘクスに入ったときである。車両/砲が LC/水陸両用車に輸送されて秘匿移動ボックスに配置されている際、(V)CA を示すため(12.121)、ボックスの上側を LC/水陸両用車の正面として扱う。支援火器/砲は強襲上陸の際、舟艇に輸送されている間は(可能ならば)dm 状態でなければならない。舟艇上で秘匿されている積載物が除去された場合、シナリオ勝利条件で CVP 獲得の条件がある場合のみ、敵プレイヤーは除去されたユニットの CVP だけを知ることができる。

**14.231 下船 (Unloading) :** (自発的であっても)LC が着岸したときには、その全ての積載物は『できるだけ早く (as soon as possible ; ASAP 14.234)』下船を試みなければならない。LC/水陸両用車が移動不能で、積載物のいずれかが下船可能な区域にあるとき、そのヘクスへ降りたユニットが後背地ヘクスまで移動可能なヘクス列を設定できない場合を除いて、下船可能なユニットは、全て『できるだけ早く』下船を試みなければならない。

**14.232 帰還 (Recall) :** 輸送能力をもつ LC/水陸両用車は、自ら下船できる積載物がない場合、直ちに帰還となる。MPh 開始時に後背地ヘクスにいる攻撃側水陸両用車の全ての積載物は、その MPh のいずれかの時点で(所有プレイヤーが選択)【例外 : 後背地ヘクスにいる間に行わなければならない】、1 回にまとめた TC を行わなければならない。この積載物 TC は水陸両用車が TI/衝撃/麻痺などであっても実施され、同じ水陸両用車の積載物全ての中で最高の士気値を用いて 1 回の NTC(Δ)で(まとめて)解決される (積載物ユニットが全て混乱状態である場合を除いて、統制状態の面の士気値を使用する)。NTC に失敗した場合、水陸両用車は即座に帰還する。既に航行/走行不能になっている LC/水陸両用車に対する帰還は効果がない【例外 : 装甲された水陸両用車の固有操作班は車両を放棄せねばならない(そして再乗車はできない) : D5.341】。帰還後に航行不能になっても、固有操作班は LC を放棄しない。14.232 による帰還は、積載物を 1 ユニット以上輸送している水陸両用車ならば、たとえ非装甲でも(つまり AFV でなくとも) : D1.2)、BU の場合でも、又は/かつ固有運転手をもつ場合にも適用される。

**14.233 水陸両用車の放棄 :** 水陸両用車の固有操作班は自発的に車両を放棄できない。輸送能力をもつ水陸両用車が ESB(D2.5)や機械的信頼性(D2.51)DR で移動不能になった場合、その操作班は『できるだけ早く』車両を放棄しなければならない(そして積載物には 14.231 が適用される) ; RPC が全て下船したあと、放棄された水陸両用車は裏返して残骸面にする(VP 計算では除去とみなさない)。

**14.234 『できるだけ早く(ASAP)』 :** その他適用される全ての制約(例、帰還/TI/麻痺カウンターが置かれることによる制約)の中で、『できるだけ早く』(D.5341 による場合も含む)放棄/下船を強いられた RPC は、現在の MPh もしくは続く自軍 MPh(いずれか早いほう)の期間中、その MPh が終

# 14.32

わるまでのいずれかの時点でそれを行えばよい【例外 : RtPh 開始時に混乱していた RPC は、RtPh に放棄/下船しなけねばならない】。ユニットは『できるだけ早く』の要求に沿う為に 1 スタックにまとめて下船する必要はないが、車両に載っている間は、積載ユニットとその車両は求められた期間に下船することを遅延/阻害しうる活動を(試みることをさへも)禁じられる【例外 : 人力移動】。

**14.24 部隊の戦闘継続能力 :** 部隊の戦闘継続能力(A16.)は強襲上陸側には適用されない。

**14.25 火力グループ :** 海岸ヘクスにいる強襲上陸側のユニットは、複数ヘクスからなる火力グループを形成(その一部として)参加することはできない。13.421 も参照。

**14.26 DY0 :** 強襲上陸側には LC が自由に与えられる ; 12.9 参照。



**14.261 SAN: DY0** 昼間シナリオで強襲側が購入した SAN は、以下の表で該当する数だけ増加する(最大で 7 まで)。しかし、最初の友軍ユニットが島でも環岩礁でもない陸地に進入した瞬間に同じ数だけ減少する<sup>33</sup>。SAN が増加している間、強襲側の狙撃兵カウンターは敵の狙撃兵の攻撃対象にはならない。

OB	SAN 増加
アメリカ/イギリス	3
日本	1
その他	2



**14.262 航空支援 :** 強襲上陸側が購入した航空支援の BPV は半分(端数切り上げ)にされ、第 1 ターンに爆装した戦闘爆撃機(FB) 3 機が飛来する。しかし、全ての FB は最初の友軍の舟艇が島でない陸地ヘクスに進入(またはその隣接ヘクスに着岸)したとき、即座に帰還する。

**14.3 強襲上陸(Assault)/海上撤収(Evacuation) :** 以下のルール(14.31-34)は、強襲上陸又は海上撤収と指定されたシナリオにのみ適用する(14.4 も参照) :

**14.31 水陸両用車の BU/CE 状態 :** 輸送能力をもつ装甲水陸両用車に BU や CE カウンターが置かれていない場合、装甲面に対して固有操作班は CE 状態、積載ユニットは BU 状態とみなす。輸送能力をもつ装甲水陸両用車に CE カウンターが置かれていた場合、装甲面に対して固有操作班と全ての積載物は CE 状態とみなす。水陸両用車の積載物は固有操作班が BU の間は CE 状態になれず、CE の特典を享受することもできない。

**14.311 展開 (Deploying) :** 盤外初期配置の際、舟艇にて盤内に進入する強襲上陸側の分隊は全て自由に展開してよい(つまり、指揮官/TC の必要がなく、通常の展開制限にも制約されない)。海上撤収側の統制状態の分隊は舟艇に乗る際に自由に展開してよい。



**14.32 歩兵/騎兵 :** 強襲上陸/海上撤収側の捕虜でない歩兵/騎兵ユニットは海岸/棧橋区域にいるか、浅瀬を渡渉している間、戦意高揚状態とみなす。後背地ヘクスから海岸区域へ入るか、車両から海岸/浅瀬区域へ下船する際、ユニットは防衛臨機射撃を受ける前に即座に戦意高揚状態になる。海岸/棧橋区域から後背地ヘクスへ AFV との CC を目的に突撃する際、戦意高揚状態であるため、通常求められる PAATC を必要としない。既に戦意高揚しているユニットには追加の利点はない。海岸/棧橋区域で戦渦による戦意高揚の結果を得たユニットは、戦意高揚カウンターをのせ、A15.3 に従って戦意高揚状態を保つ。

海岸/棧橋区域にいる間、強襲上陸/海上撤収側の歩兵/騎兵は LLMC の代わりに LLTC を行い、戦渦の狂暴化と降伏の結果はクラス上昇とみなし、混乱/ステップロスの結果【例外 : 事故判定(D15.46)、パラシュート着地、OVR 阻止 MC、又はパンジ MC によるもの】は代わりに損耗する。



14.3



14.33 帰還 (Recall) : 強襲上陸/海上撤収側の車両は MA の使用不能による帰還を被らない。強襲上陸/海上撤収側の AFV の固有操作班が被った攻撃の効果による(すなわち、14.232 によらない)帰還は、代わりに麻痺だけが生じる(つまり、そのような攻撃では帰還が発生しない);しかし、麻痺の効果である+1DRM は、強襲上陸/海上撤収側の AFV 固有操作班が被った麻痺の数だけ加算される。



14.34 航空支援 : 強襲上陸/海上撤収側の航空機による視認 TC と誤認攻撃の判定の際には、海岸/大水域区域にいる全ての友軍ユニットは隠匿されているとみなす。そのような航空機による誤認 FFE 攻撃は、着弾 dr に先立って行われる敵プレイヤーによる FFE カウンターの配置の際、その着弾地域に、強襲上陸/海上撤収側のユニットが1つでも存在するような海岸/大水域区域が含まれてはならない。強襲上陸/海上撤収側の全てのユニットが海岸/大水域区域にいる場合、誤認攻撃は発生しない。

14.4 撤収 (Evacuation) : 以下のルール(14.41-42)は海上撤収シナリオ(14.3 も参照)にのみ適用される :

14.41 LC/水陸両用車への潰走 : 撤収側の歩兵は LC/水陸両用車を、移動不能/炎上/PP 輸送能力の不足に関わらず、建物であるかのようにそこへ潰走してよい。そのような歩兵ユニットは RtPh に乗車するなら、4MP のみをもち、MP と同様に適切な乗車コストを消費しなければならない。



14.42 VP : 混乱/帰還ユニットとヒーローは、海上撤収シナリオの退出 VP としてカウントすることができる(ヒーローは 1VP とカウント)。12.84 も参照。

14.5 海岸障害物 (Beach Obstacles) : 地雷、阻止杭、鉄条網、パンジを海岸障害物と総称する。

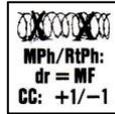
14.501 HIP : 通常の初期隠匿配置と HIP 喪失プロセスが、海岸障害物にも適用される。



14.51 阻止杭 (Tetrahedrons) : 阻止杭カウンター<sup>34</sup> は海岸/大水域/岩礁ヘクスにのみ、1ヘクスあたり 1 個だけ配置することができる(14.56 も参照)。阻止杭は LOS 妨害でも LOS 障害でもないが、その区域は開路地とはみなされない。阻止杭カウンターが配置された区域の車両 COT は 1 増加する【例外 : この増加はボート(LC ではない)、オートバイ、ワゴンには適用されない】。歩兵には阻止杭の区域へ進入するための移動力(MF)の追加はない。阻止杭の裏面は鉄条網付き阻止杭と呼ばれ、同じ区域に両者が存在することを示す ; 14.52 を参照。

阻止杭は LC のみに損害を与える。阻止杭のある大水域ヘクスに LC が進入したとき、そこで VCA を変更したとき、または 13.442 に従って着岸(離岸)したときには、阻止杭の所有側プレイヤーは (VCA 変更ではヘクスの足 1 つごとに) dr を 1 回行う ; そのヘクスで高波の影響(同時に強風も影響する ; 13.448)を受ける場合(13.445)は - 1drm が適用される。修正後 dr が 2 の場合、LC は破壊されるが、残骸は炎上せず、付随攻撃も発生しない。もし修正後 dr が 1 以下ならば、LC は阻止杭に組み込まれた A-B 地雷(14.53)を起爆させたときのみ(B28.51 の dr は行わない)、LC とその PRC は 14.53 に従って損害を決定する。修正後 dr が 3 以上の場合は影響がない。もし LC が阻止杭と(杭に組み込まれたものと別の)A-B 地雷の両方があるヘクスへ進入した場合、地雷を設置したプレイヤーが、どちらの攻撃を先に解決するか決めてよい ; もし鉄条網(14.52)も設置されていた場合、他の攻撃を全て解決した後で鉄条網は効果を発揮する。

阻止杭の区域に着陸した 5/8 インチパラシュートは E9.42 に従って、阻止杭による+1DRM を適用して NMC を行わなければならない。阻止杭の区域に着陸したグライダーは破壊 dr に+1drm を追加適用しなければならない。



14.52 鉄条網 : 鉄条網はパンジが配置されていない海岸ヘクスと、阻止杭が配置された大水域/岩礁ヘクスに配置することができる。鉄条網が配置された浅瀬区域では、LC のサイズが - 3 か - 4 でない場合、LC の座礁 DR(12.21)に+1DRM を適用する。LC が座礁しなかった場合(サイズが - 3 か - 4 の場合も含む)、座礁 DR の色つき dr が “1” だった場合、鉄条網カウンターは除去される。水陸両用車は大水域ヘクスの鉄条網を陸上の鉄条網と同じに扱う。鉄条網の設置された大水域ヘクスへ進入したボート(E5)は沈没する ; 輸送されていた全ての支援火器と砲は除去され、歩兵ユニットは全て鉄条網カウンター上で渡渉状態となる【例外 : 大水域区域の鉄条網は、その区域に高波(同時に強風も影響する ; 13.448)の影響がある場合には、ボートに影響を与えない】。大水域区域での鉄条網退出 dr(B26.4)には+1drm が追加適用される。



14.53 A-T/A-B 地雷 : A-T 地雷は海岸/大水域/岩礁ヘクスに配置することができる。浅瀬に配置された A-T 地雷は A-B(対舟艇)地雷と呼ばれる。A-B 地雷は以下のルールを除き、A-T 地雷と同様に扱う(B28.51 参照)。そのヘクスに高波(同時に強風も影響する ; 13.448)の影響がある場合(13.445)、LC に対する攻撃 dr に+1drm を適用する。修正後 dr が A-B 地雷値以下であれば A-B 地雷原に入る/から出る LC は A-B 地雷の攻撃を受ける(LC は全て A-B 地雷攻撃に対して非装甲とみなす)。A-B 地雷攻撃は LC に対して、IFT 上で 36FP 列の★車両攻撃欄で解決される ; “13” から修正前 DR を引いた値が LC に与える DP となる。12.68 は炎上判定に適用する。

A-B 地雷に攻撃された LC の全ての PRC(もし可能なら、12.678 に従って選択)は 16FP の付随攻撃を受ける【例外 : 輸送中の AFV(とその積載物)は最も低い車体 AF が 0 の場合のみ被害を受ける。この場合、非装甲車両として扱う】。輸送中の車両/砲が攻撃される場合は 16FP 列の★車両攻撃欄を使用する。

泥濘/深雪は A-B 地雷攻撃に影響を与えない。A-B 地雷は渡渉(Wading ; 13.42)している車両も攻撃するが、この場合、通常の A-T 地雷として解決する。



14.54 A-P 地雷 : A-P 地雷は柔らかい砂地海岸ヘクスと、1 つ以上の後背地ヘクスに隣接した固い砂地海岸ヘクスに配置できる。その場合、これらのヘクスにパンジが設置されていない限り、A-P 地雷の初期配置で海岸ヘクスが固い砂地か軟らかい砂地かを決定する際、EC は無視する。



14.55 パンジ : パンジは軟らかい砂地海岸ヘクスと、1 つ以上の後背地ヘクスに隣接した固い砂地海岸ヘクスに配置できる。これらのヘクスには鉄条網も地雷も配置されていない。パンジの初期配置で海岸ヘクスが固い砂地か軟らかい砂地かを決定する際、EC は無視する。

14.56 除去 (Elimination) : 深い大水域や、ルール上許されていない区域に初期配置された海岸障害物は、即座に除去される ; 14.58 参照【例外 : 海岸ヘクスに配置された A-B 地雷は A-T 地雷となり、浅瀬に配置された A-T 地雷は A-B 地雷となる】。プレイ中、阻止杭(または、阻止杭と鉄条網)カウンターは B26.51 に従って DC により、もしくは B26.52 に従って爆撃/HE 通常射撃の FFE によってのみ除去される。他の海岸障害物はそれぞれの種類に応じた通常ルールに従って除去される。車両の進入によって鉄条網は除去される可能性がある(14.52 ; 15.23 ; B26.53)が、同じ区域の阻止杭は除去されない ; この場合、阻止杭-鉄条網カウンターを裏返し、阻止杭だけの面を表にする。大水域ヘクスに対する HE 攻撃【例外 : B26.51 に従って配置/設置された DC】の FP は、海岸障害物の除去に関しては(他の全ての修正に加えて)半減される。事前砲撃(C1.8 ; 14.7)に対して、全ての海岸障害物はそれぞれの種別に応じて通常通りに処理される(阻止杭は鉄条網と同様の処理となる)。

14.561 水中爆破チーム (UDT) : UDT の使用は SSR もしくは DYO 購入によってのみ、かつ 1944 年以降の日本軍に強襲上陸するアメリカ軍側のみに許可される。UDT 能力は dr の数として与えられ、全ての初期配置(と、もしあるなら偵察 dr : E1.23)の後(もしあれば両軍の事前砲撃の前)、プレイの開始前に解決される。許可された UDT dr の各々に対して、アメリカ軍ブ

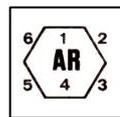


# G

レイヤーは dr を行い、その修正前 dr と同じ数の海岸/大水域ヘクスを敵プレイヤーに示す。そのヘクスに配置された海岸障害物は全て除去される；アメリカ軍プレイヤーは除去された海岸障害物の種類は知ることができるが、その強さ、数、実際の区域は知ることができない。

**14.57 接岸 (Beaching) :** LC/ボートが進入した(あるいは VCA を変更した)大水域ヘクスで、海岸障害物によって要求される全ての DR/dr は(もしあれば)LC/ボートの接岸宣言より前に行わなければならない。

**14.58 DYO :** 阻止杭カウンターは1個につき 3BPV である。他の海岸障害物の BPV は変更ない。(したがって、阻止杭 - 鉄条網カウンターの BPV は“8”である)。アメリカ軍プレイヤー(のみ)は UDT dr を望むだけ、1dr あたり 5BPV で購入することができる。【例外：1944年より前や、日本軍以外に対する場合は購入できない；14.561】。UDT 購入費は DYO 購入簿では野戦構築物として記録される。DYO シナリオでは、海岸障害物ヘクスの地形は大水域から海岸、もしくはその逆に変更してよいことに注意(強襲上陸/海上撤収側プレイヤーの満潮または干潮の宣言：13.97)；14.56 参照。



**14.6 艦砲射撃 (NOBA) :** NOBA は特殊な OBA で、100mm - 400mm の様々な口径の砲から行われる<sup>35</sup>。以下に記すルールを除き、OBA と無線と砲撃観測員の全てのルールが NOBA にも適用される。艦砲射撃はアメリカ軍、イギリス軍(A25.4)、ソ連軍、および日本軍によってのみ使用され、SSR もしくは DYO 購入によってのみ許可される。ただし、日本軍/ソ連軍側は観測機(E7.6)または艦上の砲撃観測員(14.68)によってのみ管制される。NOBA では緑色の OBA カウンターを使用する。弾薬の豊富/不足のルールは NOBA に適用されず、計画砲撃も使用できない。



**14.61 SFPC :** NOBA 砲兵と接触できる唯一の盤上砲撃観測員は、艦砲射撃統制班(SFPC)である。ただし、SFPC はアメリカ軍/イギリス軍の NOBA 砲兵にのみ使用でき<sup>36</sup>、中国軍、イタリア軍もしくは中小枢軸国軍(所有者の選択による)の 2-2-77 歩兵操作班カウンターで表す。この操作班は NOBA 砲兵と同じ国籍とみなし、以下のルール以外は全て通常の歩兵操作班と砲撃観測員の両方の資質を有する。SFPC は SW や砲を所有できず【例外：固有無線機；14.611】、車両の固有操作班にもなれない。SFPC は未熟兵の兵士とみなされる【例外：固有無線機の B#は低下しない】。盤上に配置された SFPC は野戦電話を使用しているかのごとく初期隠匿配置できる。SFPC の CVP は“2”である。

**14.611 無線 :** SFPC は 3PP の固有無線機を所有しているとみなされ(つまり、積載物 PP 換算では 8PP に等しい)、この無線機は受け渡しや放棄、共有はできない；もし SFPC が捕虜となるか除去された場合、固有無線機は即座に除去される。SFPC の固有無線機(以後 SFPC 無線機と称す)は接触ナンバー“8”で、故障ナンバーは“X12”(G.7 の適用対象)である。もし SFPC 無線機の接触/維持の修正前 DR が 12 の場合、SFPC 自体が除去される(ただし VP は計上されない)。SFPC が乗車/跨乗している間、SFPC 無線機は使用できない。非武装ユニットは再武装した際 SFPC になることはできない。通常の無線機/野戦電話は NOBA 砲兵と接触できず【例外：NOBA に割り当てられた観測機の無線機】、SFPC 無線機は通常の OBA や割り当て以外の NOBA 砲兵には接触できない<sup>37</sup>。

**14.62 NOBA LOF :** NOBA 砲兵は事前設定した大水域ヘクスの中心点から NOBA の AR/SR/FFE カウンターの置かれたヘクス(または、後述のケースでは、FFE の着弾地域のいずれかのヘクス)の中心点を通る NOBA LOF を使用する。事前設定の大水域ヘクスは全ての初期配置が完了した後プレイ開始前に秘密裏に記録する。このヘクスは 2 辺以上がプレイ盤端に接し、全ての後背地から 12 ヘクス以上離れていなければならない。SSR で NOBA に対して特別なヘクスが割り当てられていない場合には NOBA 所有側が事前設定大水域ヘクスを選択してよいが、個々の NOBA に対しては別の大水域ヘクスを使用しなければならない。

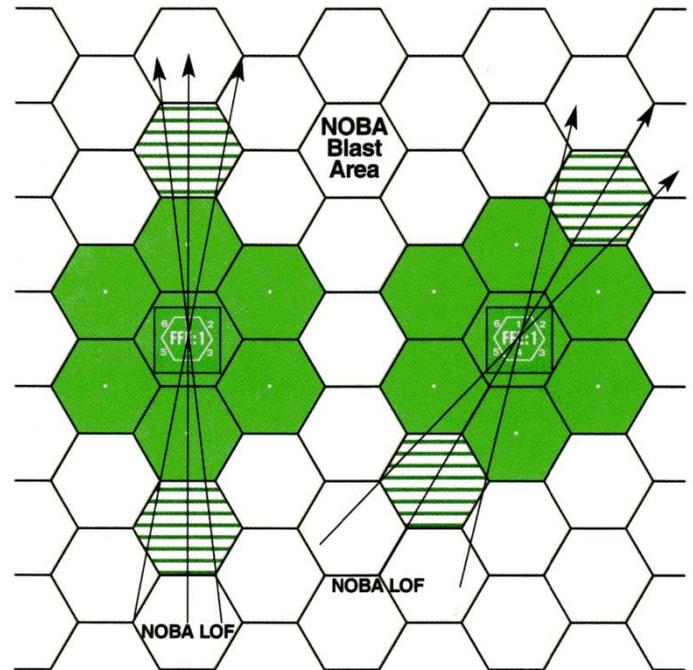
# 14.661

**14.63 砲撃権 :** 国籍にかかわらず NOBA 砲兵では黒 5 枚、赤 2 枚のチップを使用する。NOBA 砲兵ではチップは永久的に除去(C1.211)されずにチップの山に戻される；つまり、NOBA 砲兵のチップの山からはチップが永久的に除去されることはない。2 枚目以上の赤チップを引いても、NOBA の砲撃権が永久的に失われることはない<sup>38</sup>。

**14.64 精度 :** 国籍を問わず NOBA では修正後 dr が 2 以下で正確に着弾する【例外：盤外観測員(14.68;E7.6)】。高波が適用されている場合(13.449)、着弾 dr に+1drm を適用する。



**14.65 着弾地域 (Blast Area) :** NOBA 通常砲撃の着弾地域は通常の場合の 7 ヘクスではなく、9 ヘクス<sup>39</sup>で構成される。追加の 2 ヘクスは FFE カウンターの置かれたヘクスの中心点を通る NOBA LOF によって決定され、LOF が通常の 7 ヘクスからなる着弾地域に入る直前のヘクスと、LOF が通常の 7 ヘクスからなる着弾地域から出た直後のヘクスになる。追加の 2 ヘクスに対しては、HE の場合、CH を除き、FFE は 1/2 の FP で解決される(250mm 以上の場合、重弾頭 DRM を半分[FRD]にし、16FP 列で解決する)。WP の場合、追加の 2 ヘクスにも通常と同じ WP 煙幕カウンターが置かれる。



**14.66 反斜面 (Reverse Slopes) :** FFE 着弾地域のいずれかのヘクスへ引いた NOBA LOF がそのヘクスの直前で丘と交差し、かつその丘の基本/クレスト高度レベル(どちらか高いほう)が、NOBA LOF を引いた FFE 着弾地域ヘクスよりも高い(>)場合、その FFE 着弾地域ヘクスはその砲兵に対して反斜面ヘクスとみなす。反斜面ヘクスは NOBA LOF を用いる NOBA 砲兵による攻撃(WP 配置を含む)を免れる<sup>40</sup>【例外：反斜面にある建物の上階は、それが建物ヘクスを反斜面と成しているヘクスの高度レベルより低い高度レベルにある場合のみ攻撃を免れる】。丘地形のみ——林や建物【例外：14.661 参照】、果樹園その他ではなく——が反斜面を形成する。砲撃観測員の LOS にかかわらず、NOBA 砲撃の AR/SR が(全ての修正後に)、AR/SR が FFE であれば反斜面ヘクスとみなされる場所に着弾した場合、または全ての FFE 着弾地域が反斜面ヘクスとなった場合には、AR/SR/FFE カウンターは即座に取り除かれ、その砲撃任務(もしあれば)はキャンセルされ、そのフェイズにおけるその砲兵と砲撃観測員の活動は終了する【例外：AR/SR の着弾ヘクス(または FFE 着弾地域)内に NOBA FFE から免除されない高度レベルの上階を有し、かつ、NOBA 砲撃観測員の LOS 内にある建物が存在する場合、またはその砲兵が照明弾(IR)を射撃する場合、前述のパナルティは適用されない】。

**14.661 建物 :** 2 階以上 (B23.23)で複数ヘクスからなる建物は、その建物の最高フルレベルと同じ高度の丘と同様に、反斜面ヘクスを形成する。



## 14.67

**14.67 砲撃任務：**その国籍や口径にかかわらず、NOBA 砲兵が使用できる砲撃任務は HE 通常砲撃と照明弾(IR)(後者は 14.672 も参照)である。WP 通常砲撃は、アメリカ軍(のみ)の 120mm-150mm NOBA 砲兵だけが使用できる。NOBA では他の砲撃任務(ロケットを含む)は使用できない。

**14.671 砲撃継続不可：**NOBA FFE : C は、C1.341 による SR への交換も、C1.342 による新たな砲撃任務の FFE : 1 への交換も許されない。もし砲撃所有者が新たな砲撃任務を開始しようとするなら、(たとえ目標ヘクスがおなじであろうとも)C1.343 に従って新たに AR の配置等を行わなければならない。

**14.672 照明弾 (IR)：**無線接触と砲撃権が確立している 150mm 以上の NOBA 砲兵はその PFPh/DFPh に、HE/WP 砲撃任務の間でも開始時でも、照明弾(IR)を発射することができる。最初に IR を E1.932 に従って配置し[例外：E1.922 の手段 3 のみを使用する]、しかる後にその HE/WP 砲撃任務を通常どおりに進める<sup>41</sup>。

**14.68 艦上砲撃観測員 (Shipboard Observer)：**NOBA 砲兵で使用される非空中の盤外砲撃観測員は、艦上砲撃観測員と呼ばれる。艦上砲撃観測員はその大水域ヘクスの高度レベル 1 にあるとみなされ、着弾 dr に -1drm を与え、着弾誤差 dr を半減[FRU]させる。艦上砲撃観測員は AR を(彼にとって)確認済みの敵地上ユニットのいるヘクスかその隣のヘクスにのみ配置でき、(彼にとって)既知の味方地上ユニットが AR の 6 ヘクス以内にあるときには、追加のチットを引かなければならない<sup>42</sup>。新たな砲撃任務において AR を配置することができた艦上砲撃観測員は、SR を省略して即座に FFE : 1 を配置することができる(その後、着弾判定/着弾誤差判定等が実施される)。その他の点について、艦上砲撃観測員は通常の非空中の盤外の砲撃観測員として扱われる。

**14.69 DYO：**OBA 使用可能表で DR を行うと、NOBA 使用可能表では DR できない(その逆も同様)。アメリカ軍側は 1942 年 8 月以降のシナリオでのみ NOBA を購入できる。イギリス軍は 1940-1945 年、日本軍は 1937-1942 年、ソ連軍は 1939-1945 年に購入できる。アメリカ軍/イギリス軍は、NOBA に割り当てる観測機や艦上砲撃観測員を購入しなかった NOBA 毎に、1 つの SFCP を(指揮官と無線機の代わりに、追加の BPV コストなしで)得る。しかし、1940 年のシナリオのイギリス軍、1942 年 11 月より前のシナリオのアメリカ軍、日本軍/ソ連軍はシナリオの時期にかかわらず、NOBA を購入する際には観測機または艦上砲撃観測員を購入しなければならない。艦上砲撃観測員の BPV は“20”である。E7.6 と異なり、NOBA の観測機の購入において航空支援購入 DR は要求されず、アメリカ軍/イギリス軍/ソ連軍側はシナリオ時期にかかわらず NOBA 観測機を購入できる(日本軍には 1.6621 が適用される)。

**14.7 事前艦砲射撃 (Naval Bombardment)：**事前艦砲射撃は以下のルールを除き、通常の事前砲撃(C1.8-823)として扱う。事前艦砲射撃は毎届 10 ヘクス、長さ 33 ヘクスの長方形エリアに効果を与える。事前艦砲射撃を解決する直前に、(事前艦砲射撃を行う)プレイヤーは具体的にその領域を宣言する(敵プレイヤーの初期配置前に秘密裏に記録する必要はない)。

**14.71 対象外エリア (Immune Areas)：**対象外となるエリアを決定するための C1.81 の dr は行われぬ。代わりに、事前艦砲射撃を行うプレイヤーは、宣言した事前艦砲射撃のエリアで、33 ヘクスの長さの、3 つの並行した(頂点方向)ヘクス列を指定する。事前艦砲射撃エリアの長さ一杯まで、それら 3 つの(頂点方向)ヘクス列には事前艦砲射撃の対象とならない。頂点方向ヘクス列の場合、9 ヘクスより長いという点を除いて、常に弾幕砲火(E12.11 の図を参照)と同様に決定される。

**14.711 対象外とならないヘクス (Non-Immune Hexs)：**通常の対象外ヘクスでも、隠匿されていない野戦構築物を含む場合は、事前艦砲射撃の対象となる(つまり、対象外とはみなされない)[例外：14.712 参照]。

**14.712 反斜面 (Reverse Slope)：**プレイ範囲内の全ての(盤端)大水域ヘクスそれぞれに別の敵 NOBA 砲兵の艦上砲撃観測員が配置されたときとみなして、全ての敵 NOBA 砲兵から反斜面(14.66)と判定されるような陸上区域は事前艦砲射撃の対象とならない。もしその区域が洞窟入り口ヘクスの基本高度レベルであれば、その洞窟も事前艦砲射撃の対象外となる。

## G

**14.72 解決：**事前艦砲射撃の MC DR には+2DRM を適用する。初期隠匿配置された野戦構築物カウンター[例外：地雷と洞窟]が事前艦砲射撃の MC 対象となった場合には、除去されなければ(LOS に係わらず)隠匿状態を喪失する。

**14.73 二次攻撃：**あるヘクスに対して事前艦砲射撃の効果を全て解決した後に、そのヘクスに隠匿されていない野戦構築物カウンターが存在した場合、そのヘクスで対象外とならない区域(14.711-712 参照)は(同じ MC レベルで 14.72 の+2DRM を用いて)即座に事前艦砲射撃の二次攻撃を受ける。

**14.74 DYO：**事前艦砲射撃は、大水域として扱われるオーバーレイが 1 つ以上あり、そのプレイヤーが通常の事前砲撃を購入していない場合にかぎり購入できる。事前艦砲射撃 1 個の BPV は“250”である。

NOBA 使用可能表 (Availability Chart)				
国籍：	日本	ソ連	イギリス	アメリカ
期間：	1937-42	1939-45	1940-45	1942(8月)-45
DR:	2	400+	350+	400+
BPV:	358 <sup>†</sup>	316 <sup>†</sup>	358 <sup>†</sup>	358 <sup>†</sup>
	3	350+	100+	350+
	316 <sup>†</sup>	105 <sup>*</sup>	316 <sup>†</sup>	316 <sup>†</sup>
	4	200+	150+	100+
	190 <sup>†</sup>	158 <sup>†</sup>	105 <sup>*</sup>	190 <sup>†</sup>
	5	150+	120+	200+
	158 <sup>†</sup>	126 <sup>*</sup>	190 <sup>†</sup>	130 <sup>*</sup> W
	6	120+	120+	100+
	126 <sup>†</sup> *	126 <sup>*</sup>	105 <sup>*</sup>	162 <sup>†</sup> W
	7	120+	150+	120+
	126 <sup>†</sup> *	158 <sup>†</sup>	126 <sup>*</sup>	130 <sup>*</sup> W
	8	150+	120+	120+
	158 <sup>†</sup>	126 <sup>*</sup>	126 <sup>*</sup>	162 <sup>†</sup> W
	9	150+	100+	100+
	158 <sup>†</sup>	105 <sup>*</sup>	105 <sup>*</sup>	130 <sup>*</sup> W
	10	120+	100+	150+
	126 <sup>†</sup> *	105 <sup>*</sup>	158 <sup>†</sup>	190 <sup>†</sup>
	11	200+	100+	150+
	190 <sup>†</sup>	105 <sup>*</sup>	158 <sup>†</sup>	274 <sup>†</sup>
	12	400+	100+	400+
	358 <sup>†</sup>	105 <sup>*</sup>	358 <sup>†</sup>	358 <sup>†</sup>
最大 BPV :	358	316	358	358

1: 観測機(E7.6)もしくは艦上砲撃観測員(14.68)も同時に購入しなければならない。

2: もしシナリオが 1943 年以後であれば、“150+”(BPV:158)とみなす。

3: SFCP(14.61)が付随 [例外:シナリオ年月が 1940 年(イギリス軍 NOBA)か、1942 年 11 月より前(アメリカ軍 NOBA)の場合、観測機(E7.6)もしくは艦上砲撃観測員(14.68)を購入しなければならない]

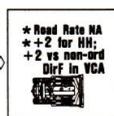
W: WP を射撃できるが、煙霧は射撃できない。

\*: 照明弾(IR E1.93)を射撃できる。

†: 14.672 に従って照明弾(IR)を射撃できる。

## 15. ブルドーザー (Bulldozers)

**15.1 種別：**ASL システムではブルドーザーを非装甲、装甲、ドーザー付戦車の 3 つの種別(ドーザーと総称する)に分けて扱う。以下は、ドーザーに対するルール追加と、ドーザーの使用に関するルールの総括である。



**15.11 非装甲ブルドーザー：**非装甲ブルドーザーは完全装軌の非武装車両で、固有運転手をもつ(すなわち CS#を持たない)。重量は“9.5”である。MP は“8”で、低接地圧である(かつ“軟弱、泥濘、積雪”[D8.21]に指定された地面での bog DRM は適用されない)。道路での最低移動コストは 1 である(つまり、1/2MP の道路移動率は使用できず、カウンターには“道路移動率使用不可”(“Road Rate NA”)と



# G

記載されている) ; 加えて、ESBを試みることはできない。乗車兵 PP 輸送能力はないが、1名の SMC(と所有する 2PP)を跨乗兵として運ぶことができる。目標サイズは“0”である ; カウンターには“+2 for HH”と記されており、射撃者が最低でも 1 レベル以上高い高度にいない限り、直接射撃の車体正面への命中に対して +2 TH DRM を適用する(15.13 も参照)。さらに、カウンターには“+2vs non-ord DirF in VCA”と記されており、VCA 内の他のヘクスから行われた非砲兵器射撃の直接射撃[例外 : FT ; DC ; MOL]に対して +2 IFT DRM を適用する[例外 : この DRM は射撃者がドーザーより最低でも 1 レベル以上高い高度レベルにある場合は適用されない]。非装甲ブルドーザーの CVP は“2”である。

**15.111 攻撃に対して :** 非装甲で放棄されていないブルドーザーに対する小火器/機関銃の攻撃[例外 : MOL による/併用した攻撃]が、IFT 上の DR でドーザー除去の結果となった場合、その DR の色つき dr が 3 以下の場合には、代わりに固有運転手が除去されたとみなす(ドーザーは放棄状態となる)。非装甲ブルドーザーへの“1”の狙撃は走行不能の代わりに固有運転手の除去となる[例外 : ドーザーが既に放棄されている場合、走行不能となる(そしてその結果残骸になる ; D8.1)]。15.27 も参照。



**15.12 装甲ブルドーザー :** 装甲のある、戦車でないブルドーザーは、重量“10”かつ CVP が“4”の OTAFV である。それ以外は 15.11 に従う。OT であるにもかかわらず、装甲ブルドーザーは CE 状態になれず、CE による恩恵は受けられない。このことを示すために、カウンターには“BU”と記載されている 3。



**15.13 ドーザー付戦車 :** ドーザー付戦車は、アメリカ軍の M4 ドーザー付戦車とイギリス軍のシャーマンドーザー(a)の 2 種類のみである ; アメリカ軍車両ノート 18 とイギリス軍車両ノート 23 を参照。ドーザー付戦車はドーザーを使用するプレイヤーターンには射撃できず[例外 : 白兵戦]、ドーザーを使用するプレイヤーターン中は、ドーザー付戦車とその操作班は煙幕展開を試みてはならない。ドーザー付戦車の CVP はドーザー付でない値(つまり、A26.2.3 で計算される値)より 1 増加する。

**15.2 能力 :** 走行可能なドーザーは次の行動が可能である : 炎、道路障害、瓦礫を撤去に、作業状態 DRM(- 5DRM ; B24.7)を積算する(B24.8) ; ポカージュの突破口を形成する(B9.541) ; ジャングルまたは竹林へ道路/TB 以外で進入し、それにより TB を生成する(2.211 ; 3.1) ; ドーザー使用時にはジャングルまたは竹林における追加 +2DRM なしでボグ DR を行う(2.211:3.1) ; 倒壊 PTC(5.4)を行わずに小屋に進入する(そして小屋を倒壊させる) ; 農閑期/生育期の水田のあぜ道ヘクスサイドに突破口を形成する(8.8) ; 走行不能にならずにパンジヘクスサイドを越えてパンジ区域に進入する(9.42) ; パンジカウンターの下から上に位置を変える、またはその逆(9.5) ; パンジカウンターの下から、パンジヘクスサイドを越えてパンジ区域を出る(9.6) ; パンジヘクスサイドを通常のヘクスサイドへと変更する(9.73:731) ; 低い防波堤に突破口を形成する。

撤去作業に携わっている(作業状態カウンターが置かれた期間全てを含む)ドーザーは、ドーザー使用中とみなされる。ドーザーの作業状態は、宣言された撤去の試みが成功するまで、または、ドーザーが現在位置から離れるまで、または、他の種類の撤去/ドーザーの使用を試みるまで継続する。ドーザーの使用は 15.26 による場合のみ複数の活動を主張でき、後進移動中には決して宣言/実行できない。

**15.21 対トーチカ/壕/トンネル :** 走行可能なドーザーは撤去作業(B24.7)を使って、トーチカ/壕カウンターまたは建物区域にない自軍の(または奪取した敵の ; B8.61)トンネル入口/出口を除去することができる。撤去を試みるドーザーの所有者は、まずそのドーザーの MP へ、“目標”と同じヘクスにドーザーがいる間に、除去を試みる“目標”を 1 つ宣言しなければならない。その後、(もし非停止状態なら)ドーザーはそのヘクスで停止 MP を消費しなければならない。そして移動可能であるにもかかわらず以後のプレイヤーターン中は他の活動ができないことを示すために、“TI カウン

# 15.27

ターを置く。そのプレイヤーターンの CCPh の終了時、ドーザーが走行可能であり、そのヘクスで混戦がなければ、ドーザー所有者は撤去 DR を行う。適用される DRM は次のとおり : 作業状態による +x ; 指揮修正 +y ; ドーザー修正 - 5 ; そのヘクスの +TEM に等しい +DRM(例 ; 密生ジャングルでは +2 ; 開拓地やクナイでは +0)で、弾痕、橋、野戦構築物、そして/または人工地形(B.9)を除くもの ; そして、そのドーザーが TI となることで MP へに費やした遅延 MP がユニットに印字された許容 MP の 25%(FRD)になるごとに - 1。撤去 DR が成功すれば、“目標”を除去する。壕/トーチカが除去されたら、その中にいたユニット全てに加えて、その区域にあるトンネルの入口/出口も全て同様に除去される[例外 : そのトーチカに別の脱出口をもつトンネルがつながっていて、トーチカ内のユニットがそのトンネルを使用可能な場合、(砲を除いて)それらは盤外(もし可能なら適切な秘匿移動ボックス)で、地下移動カウンターの下におかれる ; 次の Aph にそれらは B8.61 に従ってトンネルを退出しなければならない]。

**15.22 対洞窟 :** ドーザーは、15.21 に以下の手順変更を加えて洞窟を除去できる[例外 : 崖上洞窟(11.113)は適用外]。峡谷地でないヘクスにある洞窟に対して、ドーザーが洞窟の出入口ヘクスで、洞窟と『隣接』(11.6)し、VCA 内に捉えているときのみ撤去の試みを宣言(そして実行)することができる。もし洞窟と『隣接』するドーザーが同一高度にいないならば、撤去の試みを宣言した際に一実行するときと同様にドーザーはクレスト状態(F5.42)にならなければならない ; 峡谷地がワジでない場合でも、洞窟の撤去を目的とした車両のクレスト状態は認められる。除去された洞窟の内部にあったものは全て、トンネルの入口/出口がそのヘクス(またはドーザーのヘクス)になければ、除去される[例外 : 除去された洞窟内の歩兵(と所有する支援火器/砲)は、突撃可能な洞窟/複合洞窟へ即座に移動可能(そして移動する)ならば生存できる(砲は洞窟から直接他の洞窟へ移動できない点に注意 ; 11.76)]。

**15.23 対鉄条網 :** ドーザーは B26.53 に従って鉄条網を除去できる。ただし、ボグ DR に先立ってドーザー所有者がドーザーの使用を宣言した場合には、たとえボグになったとしても自動的に鉄条網を除去できる。

**15.24 轍 (TB) :** TI でない移動可能なドーザーはどれも(非装甲であっても)、B13.421 または B28.61 に従って TB をつくることができる。このとき、ドーザーの使用を宣言する必要はない。

**15.25 対 1 階建て建物 :** TI でない走行可能なドーザーはどれも、(他の)味方ユニットがいない 1 階建て建物(B23.21)の瓦礫化を試みるができる。瓦礫化を実施するには、その試みを宣言し、全力移動を用いてその 1 階建て建物へ進入(もしくはそこで VCA の変更)する。進入/VCA 変更に対するボグは、修正前ボグ DR が 12 の場合のみ発生する。修正前ボグ DR は修正前除去 DR としても使用し、ドーザー使用による - 5 と、作業状態の積算と、1 階建て建物が石造の場合の +3 のみが DRM として適用される。修正後撤去 DR が 2 以下で、かつ全ての防衛機銃射撃後にドーザーが走行可能であれば、1 階建て建物は瓦礫となる。この瓦礫化では 1 階建て建物にいたものに何の影響も与えない。ドーザーは 1 階建て建物の瓦礫化を試みる間は、地下室へ転落しない。

**15.26 OVR :** 走行可能な戦車でないブルドーザーは、TI でなければ、通常の手順でトータル 2 FP で OVR を仕掛けることができ、このとき、ドーザーを使用しているとみなされる。ドーザー付戦車は、兵装を 1 つも使用しない場合のみ、同じタイプの OVR を仕掛けることができる。ドーザーの使用は、この種の OVR を行う場合だけ、複数の活動を宣言/実行できる ; そしてそれぞれの活動毎に、別々の効果 DR で判定しなければならない。

**15.261 対土塁 :** 戦車でないブルドーザーは、あたかも AFV であるかのように F8.41 に従って土塁に対して OVR できる。15.26 もまた適用される。

**15.27 捕獲 :** 戦車でないブルドーザーは全て、捕獲と捕獲使用の上では、非装甲で非武装の車両として扱われ、A21.21 に従って再操作される。もし敵の兵士が戦車でないブルドーザーの区域にいない場合、CCPh 終了時に同じ区域にいる歩兵ユニットならばどれでも自動的にドーザーを捕獲できる。ドーザーの能力は捕獲使用によって影響を被らない[例外 : 1 名の SMC に操作されるドーザー付戦車はドーザーの使用を宣言できない]。



15.3

15.3 DYO：適切な使用可能 DR(H1.4)を得た側であればどちらでも非装甲のブルドーザーを1台購入でき、そのBPVは“20”である。非装甲ブルドーザーのRFは；1940年より前は1.6、1940年は1.5、1941 - 45年は1.4【例外：パルチザン、中国軍、連合/枢軸中小国は1.5】である。ただし、アメリカ軍/イギリス軍側は1943年のシナリオでは0.1、1944 - 45年では0.2を差し引いてよい【例外：ビルマでのシナリオでは差し引けない】。

アメリカ軍/イギリス軍側だけは、装甲ブルドーザーを何両でも、1両“30”BVPで購入できる。イギリス軍は1944年6月以降、日本軍とその同盟軍以外に対する場合のみ購入することが可能である(RF:1.3)。アメリカ軍は1944年7月以降のシナリオでのみ購入することが可能である；対日本軍の場合RFは1.4、その他の場合は1.5である。

16. 熱帯の気象条件 (Tropical Climatic Conditions)

16.1 熱帯シナリオ：熱帯シナリオとは、PTO地形(G.1)が影響しているものを指す。

16.2 天候：以下の表は、熱帯の DYO シナリオの天候を決定する際に、E3.の温帯天候確認表の代わりに用いる。

熱帯天候表 (Tropical Weather Chart)

Table with 3 columns: 修正後 DR, 天候, DRM. Rows include weather types like '強い雨', '泥濘', '曇天', '突風性の晴天' and corresponding DRM values.

- a: シナリオ開始時から強い雨(E3.5)が降っており、この雨はシナリオを通じて降り続ける。
b: 全ての小川、池、および河川は増水(Flooded)状態【例外：オーバーレイ Be7 が使用されている場合、河川は増水していない；13.11】であり、全ての河川の流は急流である。
c: 全ての小川が深淵(Deep)状態であり、全ての河川の流は普通である。
d: 雨が降り始めた場合、その雨は強い雨であり、シナリオを通じて降り続ける。

16.3 EC：以下の表は、熱帯の DYO シナリオの EC を決定する際に、B25.5EC表の代わりに用いる。

熱帯 EC 表 (Tropical EC Chart)

Table with 4 columns: 修正後 dr, EC, DRM/drm, drm. Rows include moisture levels like '泥濘 (Mud)', '多湿 (Wet)', '湿润 (Moist)', '普通 (Moderate)', '乾燥 (Dry)' and corresponding values.

16.4 風：以下の表は、熱帯の DYO シナリオの最初の風力を決定する際に、B25.63の風力表の代わりに用いる。

熱帯風力表 (Tropical Wind Force Table) a

Table with 3 columns: 修正後 dr, 風力, 影響. Rows include wind types like '弱風 (Mild Breeze)', '強風 (Heavy Wind)', '無風 (No Wind)' and their effects on DRM.

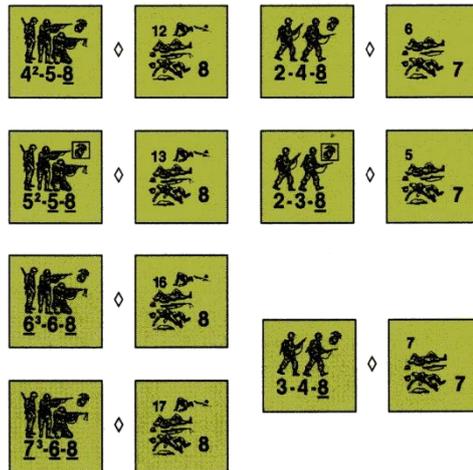
drm

- 1 大水域オーバーレイを海として使用している場合

a: 高波が影響する場合は使用しない(13.448)

16.41 風向：海を表す大水域オーバーレイを用いた DYO シナリオを作るプレイヤーは、一般に(風があれば)日中は沖から陸へ、夜間は陸から沖の方向へと風が吹くことに注意せよ。

17. アメリカ海兵隊と初期のアメリカ陸軍 (The U.S. Marine Corps & Early U.S. Army)



17.1 アメリカ海兵隊 (U.S. Marine Corps)：アメリカ海兵隊(U.S.M.C.)のMMCはエリートであり、通常はELR5で、戦意喪失しない。戦禍でもELRによる置き換えでも、U.S.M.C.のMMCがアメリカ陸軍MMCに変わることはなく、その逆も決して起らない(ELRが4以下のU.S.M.C.分隊は、そのELRを超えてMCに失敗した場合、2個の混乱状態のHSに置き換えられる)。

17.11 分隊 (Squads)：4-5-8と5-5-8はそれぞれ、戦争初期のU.S.M.C.小銃分隊とBAR分隊をあらわしている。4-5-8はまた、海兵隊守備大隊の兵士もあらわす。6-6-8は戦争中期の、7-6-8は後期のU.S.M.C.小銃分隊をあらわす。統制状態の7-6-8は、初期配置時に自由に展開でき(即ち、通常の10%制限は適用されない)、またRPhにおいても、NTCに成功すれば展開できる(A1.31)；どちらの場合も指揮官が存在していなくても可能である43。統合には指揮官が必要である。A25.3に反して、U.S.M.C.分隊の混乱時の面の士気値は、その統制状態の面の値より大きくない。



17.111 U.S.M.C.襲撃(レイダー)分隊/HS(5-5-8/2-3-8)カウンターには、円で囲まれた海兵隊シンボルが表示されている。レイダーMMCは静粛である。U.S.M.C.空挺(パラマリーン)分隊/HS(5-5-8/2-3-8)には、円で囲まれた海兵隊シンボルとパラシュートシンボルの両方が表示されている。



17.12 HS：3-4-8は、6-6-8および7-6-8分隊のどちらのHSとしても用いる(両者の使用時期の違いのため、これらの分隊は同じシナリオ中に一緒に登場することはない；17.15)。



17.13 操作班と SMC (Crew & SMC)：2-2-8はU.S.M.C.歩兵操作班である。U.S.M.C.の車両操作班【例外：LC操作班；12.112】とSMCは、アメリカ陸軍の該当するカウンターであらわされ、すべてにおいて同等に扱われる。

17.14 再武装 (Re-Armed)：シナリオの時期にかかわらず、非武装のU.S.M.C.分隊/HSが再武装(A20.551-552)したときには、それぞれU.S.M.C.4-5-8分隊または2-4-8HSに交換される。



# G

## U.S.M.C. DYO 表

**17.15 DYO** : U.S.M.C.の兵士は、日本軍と対戦するシナリオにおいてのみ登場し、下記の使用可能時期に限定される【例外 : 17.14】 :



兵士タイプ (Personnel Type)	使用可能時期
2-2-8 歩兵操作班	41年12月 - 45年
4-5-8 守備大隊 (Defense Battalion) 分隊	41年12月 - 43年
4-5-8 小銃 (Rifle) 分隊	42年5月 - 11月
5-5-8 BAR 分隊	42年5月 - 11月
5-5-8 海兵空挺/襲撃隊 (Paramarine/Raider) 分隊	42年8月 - 43年
6-6-8 小銃 (Rifle) 分隊	42年12月 - 44年3月
7-6-8 小銃 (Rifle) 分隊	44年4月 - 45年

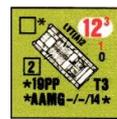
**17.151 DYO** の購入の際には、U.S.M.C.側には以下が適用される。購入の時点での、U.S.M.C. 4-5-8 小銃分隊と 5-5-8 BAR 分隊との全体における比率は、3 : 1 以上でなくてはならない。4-5-8 分隊は 13BPV で購入でき、その場合は守備大隊分隊とみなされる。5-5-8 分隊は 14 BPV で購入でき、その場合は海兵空挺分隊とみなされる。または 15 BPV で購入した場合は襲撃分隊とみなされる (守備大隊、海兵空挺、強襲の各 HS の BPV は変更なし)。SW の割り当てに関しては、守備大隊分隊と海兵空挺/強襲分隊の相当数は、アメリカ軍 OB の他のすべての分隊タイプとは別に、それぞれ計算しなければならぬ。これらにはそれぞれ独自の SW 割り当て表が用意されている。U.S.M.C.小銃/BAR 分隊の SW 割り当て表では、7-6-8 分隊に対し、それらが突撃工兵であるかどうかに関わらず、FT と DC を割り当てる。U.S.M.C.の指揮官生成係数(H1.8)は“4.5”である。

	LMG	MMG	HMG	.50cal HMG	M2 Lt. MTR	ATR	BAZ	FT	DC
42年12月 - 43年	—	—	5	7	—	—	—	—	—

1 : SW は、U.S.M.C.守備大隊の分隊の数に応じて割り当てられる ; 17.11 参照。

	LMG	MMG	HMG	.50cal HMG	M2 Lt. MTR	ATR	BAZ	FT	DC
42年8月 - 43年	5 <sup>2</sup>	6 <sup>3</sup>	—	—	6 <sup>4</sup>	12 <sup>3</sup>	8 <sup>5</sup>	—	1 <sup>6</sup>

1 : SW は、U.S.M.C.襲撃/空挺分隊の数に応じて割り当てられる ; 17.11 参照。  
 2 : 1PP の LMG は、U.S.M.C.空挺分隊の数に応じて割り当てられる ; 17.11 参照。  
 3 : U.S.M.C.襲撃分隊の数に応じて割り当てられる ; 17.11 参照。  
 4 : 受領した 3 門毎に、アメリカ砲兵器ノート 1、および 17.5 に従って OBA と交換できる。  
 5 : 1943 年 11 月より前には受領不可。  
 6 : U.S.M.C.襲撃/空挺突撃工兵分隊の数に応じて割り当てられる ; 17.11 参照。



**17.152 LVT** : アメリカ側が強襲上陸(14.1)を行っており、その OB の主要分隊タイプ(E.4)が U.S.M.C.であるなら、望むだけの数の LVT2/LVT(A)2/LVT4 を自軍 OB に加えることができ(シナリオの日時と H1.4 使用可能性 DR によって、それらが使用できたとすれば)、それらのためには購入ポイントを一切支払わなくてよい。ただし、14.21 も参照。

	LMG	MMG	HMG	.50cal HMG	M2 Lt. MTR <sup>2</sup>	ATR	BAZ	FT	DC <sup>3</sup>
42年5月	—	12	20	24	—	—	—	—	2
42年6 - 11月	—	9	6	26	12	—	—	—	2
42年12月 - 43年10月	—	5	8	18	9	—	—	4 <sup>4</sup>	1
43年11月 - 44年3月	—	5	8	18	9	—	10	2	1
44年4月 - 45年	—	5	5	20	7	—	8	4 <sup>4</sup>	2 <sup>5</sup>
ゲーム同梱数	5/5 <sup>6</sup>	15 <sup>7</sup>	12 <sup>8</sup>	10 <sup>8</sup>	14 <sup>7</sup>	3 <sup>6</sup>	10/19/9 <sup>9</sup>	11 <sup>8</sup>	13 <sup>7</sup>

- 1 : SW は、U.S.M.C.小銃/BAR 分隊の数に応じて割り当てられる ; 17.11 参照。
- 2 : 受領した 3 門毎に、アメリカ砲兵器ノート 1、および 17.5 に従って OBA と交換できる。
- 3 : U.S.M.C.戦闘工兵分隊の数に応じて割り当てられる ; H1.22 参照。
- 4 : 1943 年より前には受領不可。
- 5 : 全ての U.S.M.C.7-6-8 分隊の数に応じて割り当てられる ; 17.151 参照。
- 6 : Rising Sun に含まれる 1PP-LMG/2PP-LMG の総数。
- 7 : Rising Sun 、Yanks/Paratrooper に含まれる総数。
- 8 : Rising Sun 、Yanks に含まれる総数。
- 9 : Rising Sun 、Yanks/Paratrooper に含まれる BAZ43/44/45 の総数。

年次	42年8 - 10月	42年11月 - 43年10月	43年11月 - 44年6月	44年7月 - 12月	1945年
DR 2	100+	150+	150+	150+	100+ R
BPV :	158 S	236 W	236 W	236 W	53
3	100+ 158 S	100+ 158 S	100+ 158 S	150+ 236 W	150+ 236 W
4	70+ 95 W	100+ 158 S	100+ 158 S	100+ 158 S	150+ 236 S
5	70+ 95 W	70+ 95 W	100+ 158 S	100+ 158 S	100+ 158 S
6	80+ M 131 W	80+ M 131 W	80+ M 131 W	80+ M 131 W	80+ M 131 W
7	80+ M 131 W	80+ M 131 W	80+ M 131 W	80+ M 131 W	80+ M 131 W
8	80+ M 131 W	80+ M 131 W	80+ M 131 W	80+ M 131 W	80+ M 131 W
9	70+ 95 W	70+ 95 W	70+ 95 W	150+ 158 S	100+ 158 S
10	70+ 95 W	70+ 95 W	70+ 95 W	70+ 95 W	100+ 158 S
11	70+ 95 W	70+ 95 W	70+ 95 W	70+ 95 W	100+ 158 S
12	70+ 95 W	70+ 95 W	70+ 95 W	70+ 95 W	70+ 95 W
MAX :	158	236	236	236	236

- 1 : 全ての BPV は、弾薬豊富のものである。弾薬が通常であれば 10%(FRD)、弾薬不足であれば 25%(FRD)減少させる。  
 M : 大隊迫撃砲 OBA (C1.22)  
 R : ロケット OBA (C1.9)  
 S : 『煙幕』の射撃可能  
 W : WP の射撃可能 (煙幕は不可)



17.2



17.2 初期のアメリカ陸軍 (Early U.S. Army) : 1942年6月より前に設定されたアメリカ軍対日本軍のシナリオにおいては、アメリカ陸軍6-6-7 エリート分隊とその

HS が、一般のアメリカ陸軍部隊(フィリピン斥候兵も含む)として使用され、アメリカ軍 4-4-7/3-3-6 分隊とその HS が、フィリピン陸軍部隊(P.A.)として使用される。ルール上、フィリピン陸軍の兵士はアメリカ陸軍部隊とみなされるが、戦禍においても ELR による置き換えにおいても、フィリピン陸軍の MMC はフィリピン陸軍でないアメリカ軍 MMC に変わることはなく、その逆も起こり得ない(フィリピン陸軍の 4-4-7 またはその HS がクラス上昇した場合は、戦意高揚状態となる)。この制限は、戦争初期のシナリオにおいて、アメリカ陸軍の後方部隊/組織統制が劣悪な部隊をフィリピン陸軍兵士カウンターによって表す場合にも適用される。

17.3 固有操作班 (Inherent Crews) : 対日本軍のシナリオでは、アメリカ軍 AFV の固有操作班は 8 の士気値を、アメリカ軍非 AFV の固有操作班は 7 の士気値を持つ。他の全てのシナリオでは、アメリカ軍固有操作班の士気値はそれぞれ 7 と 6 である【以上全てについての例外 : LC の固有操作班 ; 12.11】。

17.4 ナパーム (Napalm) : アメリカ軍の FB は、HE 爆弾の代わりにナパーム 44 を使用できる。その際には以下の条件を満たす必要がある。

- 1944年7月以降の対日本軍、あるいは1944年8月以降の対ドイツ軍のシナリオである。
- E7.21 か SSR に従い FB に爆弾が積まれることを確認した後、アメリカ軍プレイヤーは秘密裏 dr を行い、修正後 1 以下ならナパームを使用できる。対日本軍なら -2drm が適用される。この dr の結果は全ての FB の爆弾の種類を決定する【例外 : SSR で FB の爆弾が HE であると明確に指示されている場合、ナパームのための dr は行わない】。

17.41 効果 : ナパーム弾は、TH の手順については HE 爆弾と同様に扱う(トーチカの NCATEM も TH DR に加算される)【例外 : ナパームには常に追加の -1 TH DRM が適用され、目標のサイズによる TH DRM (C6.7) は適用されない。ナパームでは CH は発生しない。】。他に述べられている点を除き、ナパームによる 1 回の命中は 24FP FT による攻撃 1 回として扱われる。ナパームの FP は、HIP/隠蔽や遠距離射撃によっては半減しないが、地域目標タイプを使用する攻撃では半減する。洞窟に対するナパーム攻撃は、そこに突撃可能な他の洞窟(11.6)も 11.834 に従って攻撃する ; 11.86 も参照。ナパームは空中炸裂を起こさず、残留 FP も残さない。1 回のナパームの命中は、ヘクス内にある LOS が通る全ての目標(友軍も敵軍もどちらも)に対する 1 回の攻撃として、1 回の効果 DR で解決される【例外 : ナパームは、小川以外の浅水(浅い)/深淵(深い)の水域、および増水中の小川にいるユニット/SW/砲に対しては効果がない】。ナパームは通常は煙幕を発生するにもかかわらず(後述)、同じフェイズに他の兵器が非「煙幕」砲弾を射撃した後でも使用することができる。



ナパーム攻撃の修正前 K/KIA の結果は、B25.12 によって炎を生じない。しかし、ナパームによる命中【例外 : 小川以外の浅水/深淵(浅い/深い)の水域、および増水状態の小川で発生した命中】の結果が生じたら、直ちに目標ヘクスの地上レベル(または、洞窟ヘクスに対しては出入口ヘクス ; 11.86 参照)に火災カウンターを置く。これはたとえそのヘクスが比可燃地形であっても適用され、同時に、その火災カウンターのすぐ下に白い +3 煙幕カウンターも配置する(これはその火災から発生した煙を表す)。これはたとえ突風/強風/雨/泥濘/大雪の時でも適用される。以下に述べる点を除き、全ての火災/煙幕のルールが通常通り適用される。これらの煙幕カウンターが盤上から取り除かれるとき(このような除去は A24.4 によってのみ可能)、そこが非可燃地形なら、そのナパーム火災カウンターも同様に除去される。そこが可燃地形なら、それを配置したプレイヤーはその時点で B25.13 に従って放火 DR を

行い、その修正後 DR がその地形の放火ナンバー以上であれば、そのナパーム火災は直ちに地形の火災となる。強風/雨が発生しているなら、ナパーム火災に付随した煙幕カウンターは、その火災がいつ除去または地形火災に移行するかを決定するためにのみ存在しているとみなされる。しかし、突風/泥濘/大雪はナパームの煙幕には影響を及ぼさない。ナパーム煙幕カウンターが盤上から除去される時、ナパーム火災のあるヘクスの地下にない SW/砲それぞれについて、IFT の 12FP の欄で無作為 SW 破壊 dr が行われる。トーチカ内の SW/砲には +1 drm が適用される。ナパーム火災それ自体は、いかなる野戦構築物にも影響を与えず、車輛/残骸をゲームから取り除くことも、延焼(B25.6)することもなく、B25.4 は適用される。

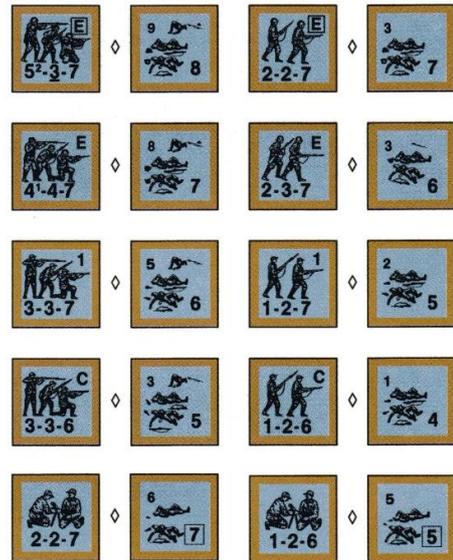
17.42 イギリス軍/中国軍 : イギリス軍(A25.4)の FB は、アメリカ軍と同様にナパームを使用できるが、その使用可能性は、日本軍に対しては 1945 年に限られ、ドイツ軍に対しては 45 年 4 月 - 5 月のイタリア戦線に限られる。アメリカ軍、イギリス軍、中国国府軍(18.831)の FB だけがナパームを使用できる。



17.5 60mm 迫撃砲 OBA (60mm MTR OBA) : アメリカ軍プレイヤーが陸軍か海兵隊のどちらの部隊を使用しているかにかかわらず、自軍地図盤端に沿ったヘクスが全て大水域(13.12)ヘクスである場合は、60mm 迫撃砲を OBA に交換(アメリカ軍砲兵器ノート 1)できない。あるいはそれらの迫撃砲が全て増援としてゲームに登場する場合も OBA に交換できない【例外 : 3 門の迫撃砲が全て同じターンに、プレイエリアの非大水域盤端から登場する場合は、そのプレイヤーターンの開始時に交換してもよい】。

18. 中国軍 (The Chinese)

18.1 中国の軍隊には、国民党(“国府軍”)と共産党(“中共軍”)の 2 つの勢力が存在する。中国軍カウンター【例外 : 中共軍兵士 ; 18.3】は、青灰色と茶の 2 色で表されている 45。“中国軍”という語は、“国府軍”または“中共軍”と区別されていない限り、これら両者を指す。



18.2 国府軍 (G.M.D.) : 上に示したのは、国府軍の MMC である。3-3-7 分隊は、現在プレイに使用されている国府軍 OB の主要分隊タイプ(E.4)が 5-3-7 エリート分隊である場合のみ、クラス上昇の際に 5-3-7 と置き換えられる(または、1-2-7 HS が 2-2-7 エリート HS と置き換えられる)。国府軍の兵士は展開できず【例外 : A20.5 ; A21.22】、夜間には常に鈍兵とみなされ、戦渦の国籍 DRM は 0 であり、指揮官登場の際には追加の +1drm を受ける。エリートでない(未熟兵だけでなく)国府軍は、通常の PAATC の代わりに 1 PAATC を行わなければならない。

18.21 煙幕 : 5-3-7 エリート分隊は、A24.3 に従って WP の展張を試みることができる。



## G



**18.3 中共軍 (Red) :** 中共軍の分隊、HS、SMC はパルチザンのカウンターを使用し、操作班はソ連軍のカウンターを使用する。全ての中共軍は、全てのルールにおいてパルチザンとみなされる。ただし、萎縮の影響は受けない。



**18.31 コミッサール (Commissars) :** 中共軍(のみ)は、1942年10月以前のソ連軍と同様に(A25.22-223)、コミッサールを使用することができる。ただし、中共軍のコミッサールが中共軍ユニットの回復に失敗した場合、回復に失敗したユニットは交換/除去はされず、単に混乱状態が維持される【例外：不運；A10.64】。

**18.4 装備 :** 全ての中国軍は中国軍色の(つまり2色の)SW、砲、車両を使用する。中共軍も国府軍もどちらも、たとえプレイ中に一方が他方から捕獲したとしても、中国軍色のSW/砲の使用に関しては捕獲兵器とみなさない。中国軍車両から取り外し/残骸から回収されたSWは、適切な中国軍SWで表される。

**18.41 砲兵器 :** 中国軍砲兵器【例外：捕獲兵器でないATRとMG】は、赤いTH#を使用する。

**18.42 OBA :** 中国軍のOBAのカード/チットは、通常で黒5枚と赤2枚を受け取る。ただし、中国軍の全OBの本来の主要分隊タイプ(E.4)が5-3-7である場合は、そのOBAは弾薬豊富であるとみなされる。同じく主要分隊タイプが3-3-7または3-3-6である場合は、そのOBAは弾薬不足とみなされる【例外：DYOに関しては18.82を参照】。

**18.421 無線機 :** 中国軍の無線機の接触ナンバーは、中国軍の全OBの本来の主要分隊タイプが5-3-7の場合は“8”、4-4-7の場合は“7”、これら以外の場合は“6”である。

**18.43 臨時操作班 :** 中国軍HS、または歩兵操作班は、臨時操作班として使用される場合、A21.22のAFV始動drに+2drmを加える。

**18.44 VP :** 相手側に捕獲された中国軍の砲、dm76-82mmMTR、車両は、ゲーム終了時、通常のVPの4倍(2倍ではない)の価値を持つ<sup>46</sup>。

例：シナリオ終了時に、日本軍が機能する中国軍の砲を捕獲して保有していたなら、8VP(通常の4ではなく)の価値を持つ。

**18.5 人海戦術 (Human Wave) :** 中国軍はソ連軍と同様に人海戦術(A25.23-231)を行うことができる。



**18.6 決死隊<sup>47</sup> (Dare-Death Squad) :** 初期配置の際に、中国軍プレイヤーは、自軍のシナリオOBの分隊(のみ)数の≤10%(FRU)を、“決死隊”に指定することができる。その際、指定されたユニットのIDを秘密裏に紙に記録しておくこと【例外：5-3-7エリート分隊を決死隊に指定することはできない】。武装状態で統制状態の歩兵決死隊分隊(およびそれから生じたHS)は、自分のMPH開始時に、釘付け状態でない統制状態の友軍兵士指揮官のいる区域にいるか『隣接』しており、敵地上ユニットまで8MF以内におり、その敵地上ユニットに対し決死隊とその指揮官のどちらもLOSを引ける場合、その時点で自発的に狂暴化することができる【例外：決死隊かその指揮官にPrep/Bounding/Pin/TIカウンターがのっている場合、このような自発的狂暴化をすることはできない。また、沼沢地/湿地林/崖/橋の架かっている氷障害により、このMPH中にその敵ユニットのヘクスに到達することができない場合、あるいはその敵ユニットが大水域区域にいる場合も、このような自発的狂暴化をすることはできない】。自発的に狂暴化したMMCは、その敵ユニット(以後は指定された目標とみなされる)に向けて襲撃し、その区域への進入を試みなければならない。自発的狂暴化を指示した指揮官(および/または、その狂暴化MMCにスタックしている他の統制状態の友軍指揮官)は、望むならそのMMCと同時に狂暴化できる；A15.41は適用されない。ただし、そのような指揮官はいずれも前述の例外の条件に抵触しない歩兵でなければならない。そのように狂暴化した各ユニットは、同じ敵ユニットに向かって襲撃しなければならない。自発的に狂暴化した歩兵は、そのプレイヤーターンの終了時に自動的に非狂暴状態にもどる【例外：その時点で混戦状態にある場合は、混戦が続く限り狂暴状態を維持する】。自発的に狂暴化しているユニットを示すには、白地に赤文字の狂暴化カウンターを用いる。

指揮官は、たとえ決死隊MMCから登場したものであっても、上記の条件以外では自発的に狂暴化することはできない。しかしながら、決死隊MMCが自発的に狂暴化したときには、それとスタックしている(そして移動可能な)ヒーローはどれでも、そのMPHにその狂暴化MMCとともに移動することができ、その場合そのMPH中はそれらのヒーローは8MFを持つものとみなされ【例外：負傷しているヒーローは3MF】、指定目標の区域にいっしょに進入することができる。ただし、その場合は続くAPHには移動できない。

**18.61 人海戦術 :** 自発的に狂暴化したユニット(または18.6に従ってそれと行動を共にしているユニット)は、そのプレイヤーターンには人海戦術の構成員になることはできない。その逆も不可。

**18.62 CC :** 決死隊MMCは、日本軍と同様に格闘戦CCに参加し解決できる。加えて、兵士に対する格闘戦では無いCC攻撃に1個以上の決死隊MMCが参加していれば、追加の-1DRMが適用される。これらの能力は、自発的に狂暴化していても狂暴化していなくても無関係に、混乱状態でない決死隊MMCに適用される。

**18.7 無慈悲/捕虜 :** 1938年かそれ以降に設定された中国軍対日本軍のシナリオにおいては、無慈悲(A20.3)が常時両軍に適用され、掃討は行えない。

**18.71 尋問 :** 尋問に関しては、国府軍兵士は常に“中立国”にいるとみなし、中共軍は常に“友好国”にいるとみなす。

**18.8 DYO :** 日本軍と対戦するシナリオにおいては、中共軍と国府軍の両方を購入することはできない。中国軍OBに1個以上の5-3-7分隊が存在する場合は、そのシナリオにおいては他の中国軍分隊タイプを購入することはできない。その逆も不可である。5-3-7分隊は、1943年11月から45年3月のビルマに設定されたシナリオにおいてのみ購入できる(18.81も参照)<sup>48</sup>。中共軍は、ビルマに設定されたシナリオでは購入できない。中共軍の分隊とHSのBPVは、パルチザンの場合のBPVより1点高い。また中共軍の操作班のBPVはソ連軍の場合のBPVより1点高い。国府軍の指揮官生成係数(H1.8)は“8”【例外：国府軍の主要分隊タイプ(E.4)が5-3-7の場合は“6”】。中国軍プレイヤーは、機械化ユニットOB(H1.4)、落下傘部隊、グライダーを購入できない。

**18.81 ビルマ (Burma) :** 1942年3-5月または1943年11月-45年3月に設定された日本軍と対戦するシナリオでは、国府軍の購入に先立ってdrを行う。修正前drが3以下なら、シナリオはビルマで行われるとみなされる。それ以外では中国に設定される。

**18.82 OBA :** 中国軍プレイヤーは事前砲撃も弾幕砲火も購入できない(中共軍はOBAをまったく使用できない；H1.27)。国府軍OBAの弾薬不足または豊富の状態(18.42)は、その砲兵中隊の購入の時点におけるOBの主要分隊タイプを基準に決定される。

**18.83 航空支援 :** 国府軍プレイヤーは、100mm OBA用にだけ観測機(E7.6)を購入でき、それは1944-45に設定されたシナリオに限られる。中共軍プレイヤーは、航空支援を購入できない。

**18.831 ナパーム :** 国府軍のFBは、アメリカ軍と同様に(17.4)ナパームを使用することができる【例外：使用可能性は、1944年7月-45年のビルマおよび1945年4-8月の中国に限られる(18.81を参照)】。

## G章 訳注

**1. 11.851の例 :** 煙幕の置かれたAと、その上のGは突撃可能な位置関係ですが、AとMは違います。ルールの文言通りだと、Mは露見しないようにも読み取れます。しかし、この例(及びルールの主旨)から考えると、『煙幕のあった洞窟と突撃可能な位置にある洞窟』だけでなく、そこから『突撃可能な位置関係の連鎖』をしている全ての洞窟が(煙が流れていく経路があるので)露見すると考えてよいでしょう。

**2. 13.2の例 :** 日本軍4-4-7は米軍5-5-8のいるヘクス440の底にLOSが引けるので、5-5-8も4-4-7に対して壕内にいるとはみなされなければならず。

**3. 15.12 :** 図版から“+2 vs non-ord DirF In VCA”を削除しています(MMP公式エラッタ)。訂正版カウンターは、ヒストリカルモジュール；Sword & Fire；Manilaに収められています。



## 脚注1

## G章脚注 (Chapter G Footnotes)

**1. G.6 不意打ち:**音を立てずにこれらの地形を移動することは、ほぼ不可能である。それゆえ、防衛側の兵士が、近づいてくる敵兵に対して無警戒となることはなかった。

**2. G.7 無線機:**多湿な熱帯性気候は、音声無線機に対して悪影響を及ぼした。湿度と錆の浸食が回路と金属の接合部に影響して無線機を頻りに故障させ、時に完全に破壊した。さらに加えて、深く生い茂ったジャングルそのものが、出力の低い無線機の電波を遮ることもあった。

**3. G.8 仕掛け照明弾:**星弾や IR の照明はジャングルの生い茂った天蓋を通過できなかったため、敵の移動を探知するためにしばしば仕掛け照明弾が使用された。これらの照明弾は、実際には焼夷手榴弾や訓練用焼夷弾に、仕掛け用のワイヤーを取り付けたものであった。

**4. 1.1 日本軍:**日本軍に関するルールの大半は、その背景にある合理的根拠が明白である。また、第2次世界大戦における日本人戦闘員の“狂信的な”特徴は、すでに大量に記述されている。ゆえに、ここでは一つ一つの詳細を取り上げる必要はなく、次のことを述べるだけで十分だろう。彼らがほとんど確実な死に直面した時に見せる信じがたい勇気や、生き残ることよりも死を渴望することの根底には、3つの要素があった。個人への尊重がほとんどない、高度に統制された社会。軍による“鉄の規律”。そして『サムライ』の規範である『ブシドー』である。『ブシドー』は、絶対的な勇気と忠誠、個人の非重要性、戦闘中の失敗を死で償うこと、そして「生きて虜囚の辱めを受けず」との考えを強制していた。これら全ての要素が組み合わせられ、幾人かが呼ぶ『歴史上最高の歩兵』を作り出したのである。

興味深いことに、戦前の日本は主要な仮想敵国をソ連とみなしており、その編成と戦術は満州国境線沿いの戦いを想定したものであった(連合軍のプロパガンダによって一般に広く信じられているのは異なり、1930年代の日本軍は、ジャングル戦闘の訓練など行っていなかった)。ソ連軍の兵力が自軍を圧倒的に上回っていたため、日本軍は少数の軍隊で最大限の優位性を得るための戦術を編み出した。すなわち、損害を少なくするために、可能な限り夜間攻撃を実施すること。敵に混乱を生じさせるため、欺瞞、速度、奇襲、浸透を最大限利用すること。自軍の数倍の敵を一人で釘づけにすることが可能な、狙撃を重視すること(通常、日本軍分隊には2-3名の狙撃兵がおり、ときに軽機関銃すら狙撃に利用された。そのうちのいくつかは、専用のスコープが装備されていた)である。その一方で、戦力温存の原則に反して、常に攻勢に出ていることが(周到な防衛体制ができていた時でも)優勢を生むという強迫観念と、攻撃の最終的な目標は肉薄攻撃で敵を打ち負かすことにあるという信念があった。こうした考えは恐ろしい数の不必要な損害を日本軍にもたらし、戦争が終わる時期になってようやく、彼らは連合軍の火力がこうした戦術を打ち砕いたという事実を受け入れたのである。

**5. 1.4 SMC:**日本軍指揮官が、混乱ではなく負傷を被ることの合理的根拠は2つある。1つには、大変明白なこととして、『サムライ』の伝統を受け継ぐものが敵から逃げる(潰走する)というのは、その特質に反する(そして非歴史的である)ということである。そのような体面を失う事態を甘受する大日本帝国の士官というのは、想像しがたいものがある。2つ目は、日本軍士官がその指揮に用いる特徴的な刀剣が、彼自身を明確な目標に仕立てあげてしまったことである。実際、連合軍部隊、特に狙撃兵は、可能な限り指揮官を射撃するように訓練されていた。ゆえに、日本軍の指揮官は他の国籍の指揮官よりもプレイから除去されやすくするべきである。

**6. 1.411 戦車指揮官:**ほとんどの軍隊では、AFVの乗員は高度な訓練を受けた専門兵であり、歩兵として消耗するには価値が高すぎると考えられていた。そのため、彼らの車両が緒戦で失われた場合には、後方へ退くようにとの命令をしばしば受けていた。しかし、日本軍では歩兵戦闘が絶対的なものであり、降車した乗員は徒歩で戦闘を継続することが求められた。ゆえに、“鞍を降りた”日本軍戦車士官は、歩兵指揮官として戦闘を継続することはいとわなかったであろう。

**7. 1.421 TH ヒーロー:**日本軍は、自軍歩兵部隊の貧弱な対戦車能力を強化するため、特別に訓練を受けた対戦車用の兵員を擁していた。彼らは時に『肉弾』と呼ばれ、主に小銃中隊や工兵連隊内で編成され、広範囲にわたっ

て運用された。彼らの役目は、火炎瓶、地雷、爆薬、その他戦争の進行に伴って使用できるようになった諸々の兵器を用い、敵AFVに対して奇襲をかけたり、肉薄戦闘を行ったりすることであった。こうした兵器を欠いていたとしても、彼らはAFVの視察能力を奪うためにスリットに泥を塗ったり、履帯を損傷させるために機動輪に丈夫な棒をねじ込んだりと、可能な限りのあらゆる手段でAFVを走行不能にしようと試みたのであった。

**8. 1.4231 ATMM:**ドイツ軍のATMMは、より確実な破壊をもたらすべく成型炸薬(HEAT)理論が用いられていたが、日本軍の磁気吸着地雷[99式破甲爆薬]は比較的少量の炸薬しか備えておらず、HEAT型の兵器でもなかった。それは地雷というよりは小型の爆薬であり、軽量の(すなわち装甲の薄い)AFV以外にはほとんど効果がなかった。ゲームにおけるATMM drの成功は、対戦車兵員が実際にATMMを使用したことを表しているとは限らない。それよりはむしろ、目標となっている形式のAFVに対し、より破壊の可能性を高める何らかの兵器を彼が所有していたことを抽象的に表現しているのである。その兵器とは、目標AFVの形式によるが、火炎瓶、対戦車地雷、刺突爆雷(長い木の棒の先端に、強力な成型炸薬弾頭を取り付けたもの)、手投げ式成型炸薬弾[夕弾]、もしくは日本軍の肉弾対戦車攻撃のために開発されたカバン型/箱型爆薬のいずれかである。このdrは単純化のためにATMM drとして表現されており、それに成功した対戦車兵員が、実際にどのような兵器を得たのかを厳密に区別するようなルールは必要ではない。

**9. 1.425 TH ヒーローの除去:**言うまでもなく、肉弾攻撃班の損害率は非常に高かった。多くの場合、彼らは自分たちの任務を達成した結果として死ぬのではなく、彼らの使用兵器が自分自身に死をもたらしたのである。加えて、THヒーローは単純化のために素早くプレイから除外される。もし彼らが盤上にとどまるなら、多くの特別ルールが際限なく必要とされるであろうし、彼らの特別な任務と“使い捨て”兵器として運用された歴史的事実を考慮したためである。

**10. 1.6121 A-T 設置 DC:**これは、対戦後期に次第に追い詰められた日本軍が、連合軍機甲部隊の猛攻撃を何とか食い止めようとして道路に埋設した様々な爆発物、例えば大口徑の野砲弾、航空機用爆弾、海軍の機雷や魚雷、あるいはガソリン入りのドラム缶といったものを表現している。これらは通常、遠隔操作により爆破された。時に爆弾と志願者がともにタコ壺内に配置され、敵のAFVが頭上を通過する際に石やハンマーで信管を叩くという方法がとられることもあったが、この方法はわずかな成功しか納めなかったためにゲームでは表現されていない。A-T設置DCはソ連軍が電撃的な戦闘を行うという前提のもと、対ソ連戦では許可されていない。戦車部隊が1日に60マイル(約100Km)前進するという速度は、日本軍が周到な防衛を準備するにはあまりにも素早い機動であった。

**11. 1.64 格闘戦:**日本軍の兵士は、自身の“正義の銃剣”を『サムライ』の刀と見なし、全ての戦闘の究極の目的は肉薄戦闘によって敵と交戦することだと教えられていた。一般的に日本軍の兵士は、肉体と心(彼らが呼ぶところの“精神”)をともに鍛える肉薄戦闘訓練を偏重して受けていた。加えて、通常の白兵戦システムでは、実際に日本軍プレイヤーが積極的に白兵戦を行うおうとする機会を奪い、逆にしり込みさせてしまう(特に米軍を相手にするときは、米軍が持つ高い火力故その傾向は顕著となる)。この2つの事実を鑑み、日本軍は格闘戦を行い、さらに-1DRMを適用することにした。これらのことは、歴史的戦術を行う機会を増す、ゲーム上の刺激となるだろう。

**12. 2.21 密生ジャングルへの進入:**密生ジャングルを通過する困難を“リアルに”表すなら、各密生ジャングルヘクスへの進入には全力移動(小道の移動には2MF)が必要とすべきだろう。しかし、控え目に言っても、このMFコストを使用したシナリオは酷くつまらないものになるであろうし、このことは密生ジャングルのMFコストを3や4にしても僅かしか改善しないだろう。そんなわけで、単にプレイのしやすさのためだけに、林のMFコストがそのままになっているのである。

**13. 2.24 密生ジャングルの迫撃砲:**密生ジャングルの隙間なく生い茂った枝葉による天蓋は、数枚の葉に砲弾が接触しただけでも爆発を誘発したため、その下にある砲の間接射撃能力を阻害した。



## G

- 14. 3.6 EC と竹林：**竹は、雨季の間は中空の幹に大量の水を蓄えているが、乾期にその水を失った時には非常に燃えやすい植物となった。
- 15. 4.1 ヤシ林：**ヤシの木は、果樹園で通常見られる果樹よりも遥かに背が高かったが、その葉は大変に少なかった。加えてその葉はほとんどが樹木の上部に集中して生えており、ゆえにわずかしき視界を妨げる効果がなかった。これらの理由と単純化のために、果樹園と同じ1レベルの高度をそのままにしてある。
- 16. 5.5 倒壊 PTC：**倒壊 PTC は、落下物によって一時的に注意が散逸したり、視界が遮られたり、あるいは物理的に拘束されたりするなどの事態が小屋の占有者に生じる可能性を表している。これらの状況では、倒壊に巻き込まれた部隊が、その影響を自身でどうにかすることはできないという前提のもと、通常の士気値や指揮修正を使用できないとしている。固有操作班が倒壊 PTC に失敗するという事は、落下物が運転手の視界を妨げたことを表している（上部開放型の AFV であれば、落下物が内部に散乱するであろう）。ゆえに、そうした車両は直ちに停止し、落下物を除去する試みのために、その防御効果がある程度減少させることになる。
- 17. 5.51 小屋と野戦構築物：**鉄条網とバンジはプレイ中に作り出したり、動かしたりすることはできない。よって、これらが倒壊した小屋区域に存在し得るのは、プレイ開始時に（SSR によって）すでに小屋が倒壊していた場合に限られるのは明らかだろう。
- 18. 6.1 クナイ：**これは東南アジア、およびそれに類した地域で見られる、背の高い（150~200cm）雑草のことである。概して、世界のその地域では極めて一般的であり、しばしばジャングル内の“開拓地”で見受けられ、その他の平坦な地形を広く覆っている時もある。その葉は大変鋭く、切り傷の原因ともなった。ゲーム上のクナイは、エレファントグラスのような同様の草本類も包括的に表している。
- 19. 8.1 水田の状態：**『農閑期』の水田とは、その時点でまだ灌漑作業に取り掛かっていない状態の水田のことである。そこにはまだ水は蓄えられておらず、稲も生育していない。『乾燥状態』の水田という用語の方がより良いのではないかと考えられるだろうが、実際のこの時期の水田は乾燥しておらず、『水はないがぬかるんでいる』といった方がまだ多少は事実在即している。『水耕期』の水田には数十センチの水が蓄えられており、稲も生育しているが、LOS に影響を与えるほどの高さではない。『生育期』の水田では、稲は十分に成長している。水田のイラストとルールは、極めて抽象化されたものであることに注意すること。例えば、オーバーレイ上に描かれたあぜ道は、LOS と移動ルールのためだけのものである。実際のあぜ道は、水田ヘクス内のほかの部分にも存在しているのである（『あぜ道』カウンター上のユニットが、特定のあぜ道ヘクスサイドに存在しているとみなされないのはこのためである）。一般に、各水田ヘクスはその中に複数の分割された水田があり、それに応じた数の異なるあぜ道を含んでいる。
- 20. 9.1 パンジ：**パンジとは、竹を割って作った長さ約 5~60cm ほどの先の鋭い杭を、45度の角度で同じ方向に地面に打ち込んだものである[旧日本軍の工兵用語では鹿砦(ろくさい)と呼ばれた]。それらは通常、150cm 程度の幅にずらりと密集した帯の状態被打ち込まれていた。パンジの効果は、鉄条網のそれと類似している。すなわち、移動経路の限定、もしくは妨害である。鉄条網の方がより効果的な障害物であったが、しばしば使用不可能であった。加えて、下生えに隠匿されたパンジを横切るのは、より危険が伴った。
- 21. 9.5 パンジの上/下：**パンジカウンターの上に置かれたユニットは、正にパンジの列の中にあることを表している。パンジカウンターの下ユニットは、パンジの列の背後にいるか、通過しており、その影響から脱していることを表している。パンジの上から下（あるいはその逆）に移行する際の IMF/MP は、パンジの列を通過する際にかかる時間と困難さを表している。
- 22. 11.1 日本軍の洞窟：**他の国籍の軍隊も時に洞窟を利用したという事実はあるが、日本軍は他のどの国よりも広く洞窟を利用した。DYO シナリオにおいて両軍に洞窟の購入を認めた場合、その防御陣地としての手ごわさから、洞窟利用の乱用を招くことになるだろう。もちろん、歴史的事実がそれを必要としているなら、SSR によって他の国籍に洞窟が与えられることもあり得る。

## 脚注34

- 23. 11.31 隠匿行動：**洞窟と複合洞窟に関して、ゲームでは日本軍プレイヤーが地下のユニットをどのように行動させたかを、対戦相手が検証できないシステムとなっている。これは不心得なプレイヤーが不正をはたらくことを可能としている点で残念であるが、フェアプレイのために『紳士の信頼 (Honor System)』が誠実に定着することを強く望むものである。連合軍プレイヤーが、日本軍の隠匿行動を検証したいと望むなら、以下のオプションをお勧めする。日本軍ユニットが隠匿を維持したまま何らかの行動をとる時や、区域の変更に伴って隠匿状態となる時、日本軍プレイヤーは紙片にそのユニットと行動を記録する（プレイヤーターンごとに別の紙片を用いる）。プレイヤーターン終了時に、プレイヤーターン数を記入したシールで紙片を封じ、対戦相手に手渡す。ゲーム終了時に封を開け、行動を検証する。
- 24. 11.83 洞窟からの迫撃砲射撃：**ほとんどの迫撃砲は、最大射程での射撃には仰角 45° を用い、より短い射程での射撃には仰角を大きく（あるいは発射薬の量を少なく）する必要があった。しかし、日本軍の軽迫撃砲ほどの射程での射撃でも仰角 45° を用いたので、洞窟内で少し位置を変えるだけで、通常と同じく全射程での射撃が可能であった。
- 25. 11.8331 崖ではないヘクスサイドの登攀：**このルールは、丘の斜面側から洞窟に近づき、ロープで洞窟の開口部に爆薬を下ろす戦術を再現しようとしたものである。
- 26. 11.851 白燐弾(WP)による洞窟の露見：**アメリカ軍は、洞窟内で炸裂した WP 手榴弾/砲弾が、より高い位置にある他の開口部を発見するのに便利であることに気がついた。WP の熱い煙は、自然に上にたなびくからである。
- 27. 12.111 麻痺による VCA の変更：**麻痺の結果は LC の操舵手が被ったものとみなされ、VCA の変更は、彼が持ち場に戻るまで LC が無為に円を描くような動きをしていることを表している。
- 28. 13.1 オーバーレイの配置：**海岸(Beach)および大水域(OCEAN)オーバーレイの配置に先立ち、使用していない地区盤をいくつか（おそらくは裏返して）プレイエリアにつなげ、その上にオーバーレイを配置するとよいだろう。
- 29. 13.14 流水：**流水内の水は、ゲーム上で「水」としての効果を発揮するには浅すぎるものと考えられる。
- 30. 13.42 渡渉：**渡河(Fording)のルールが存在するため、渡渉(Wading)のルールの必要性に疑問を持たれる向きもあるだろう。渡河のパナルティと制限（特にゲームターンに1ヘクスの移動しか許可されていないことと、危険な移動の対象となること）の適用は厳しすぎ、タラワのような上陸作戦を再現するのが不可能に思えたとだけ述べておこう。渡渉状態のユニットは一用語自体が示唆しているが—実際にその足、車輪、無限軌道が浅い水の底に接している状態をいう。
- 31. 13.46 大水域の LOS と捕捉：**これらのルールは、揚陸用の舟艇が突然盤外から(どこからともなく)現れるわけではなく、ほとんどの場合大水域オーバーレイが表示しているよりも遠くから観測され、射撃下にあったことを反映したものである。DD 戦車は、水深が深い所ではスクリーンを上げていたため無害なものに見え、ゆえに敵からの射撃を受けにくかったことから、このルールの例外となる。
- 32. 13.6 防波堤：**防波堤は海岸線の侵食を防ぐために造られた。一般に陸地側の地上レベルよりも高くつくられることはなかったため、移動と LOS、TEM に関する特別なルールが必要となった。
- 33. 14.261 SAN：**強襲上陸側の SAN の増加は、LCF、LCG、LCI(G)、LCS といった上陸用舟艇からの射撃を表現している。これらの舟艇は、通常 20~40mm の自動火器（場合によっては 76mm 以上の砲や、ロケット）を搭載していた。これらの舟艇は、LC/LVT による上陸第一波が海岸に到達するまでの間、沖合から直接火力支援を行っていた。この沖合は、大水域オーバーレイで表されるよりも一般的に遠かったため、これら舟艇の上陸に対する寄与は抽象化されることとなった。
- 34. 14.51 阻止杭：**阻止杭(テトラヘドロン：別名、『ヘッジホッグ；ハリネズミ])は、数本の丸太もしくは鋼材をワイヤーで束ねたり、ボルトを用いたり、溶接するなどして互いに異なる角度で固定したものであり、LC の



## 脚注34

船体に穴をあけるべく(少なくとも上陸の障害となるべく)水深の浅い地点に配置された。時に、より効果的にするために先端に地雷が取り付けられた。ゲームのカウンターは、同様の効果を持った他の海岸障害物(例えば、丸太とワイヤーで作られた巨大な箱に岩石とセメントを流し込んで作られた『クリブ(Crib)』)も包括的に表している。

**35. 14.6 艦砲射撃:** 艦砲射撃は、WW2におけるいくつかの水陸両用作戦の成功に決定的な役割を果たした。歩兵の支援に戦艦や重巡洋艦すら投入することを可能とする艦砲射撃統制班の開発により、アメリカ海軍とイギリス海軍が最大の効果を発揮した。海上からの間接射撃を行う艦船は、CIC(戦闘情報管制センター)に自身の位置を逐一方角することが求められ、それは軍事用グリッド上の位置に置き換えられた。また、陸上(もしくは観測機)からの砲撃要請に艦砲を対応させるため、弾道及び射撃統制データの計算(手計算であった)も必要とされた。

**36. 14.61 艦砲射撃統制班:** アメリカ海軍とイギリス海軍だけが、海軍の間接射撃のための特別な陸上前線観測部隊を開発し、訓練し、配備することが可能であった。

**37. 14.611 SFCPの無線機:** SFCPが使用したHF(High Frequency-UHFやVHFと相対するもの)無線機は、(バッテリーではなく)発電機を必要とした。また、地上にアースする必要もあったため、機動性は損なわれた。

**38. 14.63 NOBAの砲撃権:** 砲撃支援の任に就いた艦船は、一般的にただ一つのSFCP、もしくは観測機に対応し、ゆえにその観測者からは“利用可能”な状態が維持された。しかし、艦船が自身の位置を変えたり、砲塔を旋回したり、その他海軍の事情により、砲撃要求に対して(ゲーム上)重大な遅延が生じることがしばしばありえる。

**39. 14.65 NOBA 着弾地域:** 比較的平坦な艦砲の弾道に加え、艦船自体の横揺れが(ジャイロスタビライズが導入された後でも)残ることによって、NOBAの着弾地域は野砲のものに比べて伸張した。しかし、その伸張した部分に着弾する砲弾数はわずかであったため、その末端での効果は減少した。(これを専門用語で射程偏差: Range Biasと呼ぶ)

**40. 14.66 反射面:** 艦砲の砲弾は、その高初速と低く制限された仰角により、野戦砲兵部隊の用いる榴弾砲(曲射砲)に比べて低く平坦な弾道を描いた。榴弾砲が丘の反対側の斜面に対しても砲弾を着弾させることができたのに対し(榴弾砲はこれが可能なように設計されていた)、艦砲には不可能であった。

**41. 14.672 NOBA IR:** 150mm以上の砲を持つ艦船の大半は、照明弾を射撃可能な他の兵装を有しているのが普通であった。そのため、そのような艦船は、他の射撃任務を実行中にもIRを射撃することができた。

**42. 14.68 艦上砲撃観測員:** 非常に強力な光学レンジファインダーを装備した火力管制官が目標を視認することができた場合、艦船は陸上や観測機の観測員を用いずに火力支援を行うことができた。艦船の火力統制“コンピュータ”は、観測員から目標の位置と射程、および艦船の速度と進行方向の情報を与えられることで、即座に艦船の主砲群を目標と交戦させるための方向と仰角を導き出すことができた。しかし、艦船の船長は観測員に干渉しなかったものの、交戦しているのが友軍では無く敵であることが確実になるまで、実際の射撃をひどく嫌がった。

**43. 17.11 U.S.M.C 分隊:** 戦争初期の海兵小銃分隊とBAR分隊の半数以上は、正式にM1ガーランドライフルの所持を許可されていたが、実際には彼らの大半は、スプリングフィールド03ボルトアクションライフルを装備していた。加えて、1個分隊の人数が8-9名であったことから、ゲーム上の火力は比較的low設定されている。中期の小銃分隊は12名で、全員にM1ライフルの所持が許可されていた。後期的小銃分隊は、分隊長以下、4名からなる3つの射撃チームに分割できるように構成されていた。しかし、7-6-8分隊に3個のHSへの分割を認めた場合、その効果のゲーム上の価値に比して、多すぎる特別ルールと例外事項が必要になるだろう。そんなわけで、その分隊の戦術上の柔軟性を表す、直接的だが単純な方法として、指揮官なしで展開可能とするアイデアが採用されたのだった。

**44. 17.4 ナパーム:** オリジナルのナパームは、ガソリンをセリー状にするために増粘剤を混合した航空機用燃料であった。それと通常、増加燃料タン

クに入れられて航空機によって運ばれ、タンクに取り付けられた焼夷手榴弾か、小型焼夷弾によって着火された。アメリカ陸軍航空隊WW2で使用したナパームの実に3分の2が太平洋戦域に投下された。当初は、敵兵に対して破壊的な(肉体的にも精神的にも)効果を発揮する兵器であると信じられていたが、後のテストで、考えられていたほどの効果が無いことが半明した。戦後、より高い効果を上げるべくナパームBが配備されたが、効果のほどは同じ程度であった。

**45. 18.1 中国国民党(G.M.D):** “G.M.D”とは、英語でGuomindongのことで、ゴウミンドンと発音する。KMT(Kuomintang)と同様、英語圏における蒋介石(英語ではGeneralissimo Jiang Kai-shek 呼ばれている)の国民党を示す言葉である。5-3-7分隊は、X部隊およびY部隊と呼ばれた米式装備-訓練を受けた兵員を表しており、戦争後期にビルマと中国国内で戦闘を行った。4-4-7分隊は、通常中国軍エリート部隊を表している。ここでいう“エリート”とは、普通より多少良好な訓練と装備、指揮を得ていた部隊を意味する。これらの優良部隊のうち、蒋介石に個人的な忠誠を誓った“蒋介石の私兵”として知られる部隊の多くが(彼のドイツ軍事顧問の良き忠告とは裏腹に)、1937年の上海、および南京周辺の戦闘で無為に損耗した。他の優良師団は共産党勢力の監視のために後方に予備として置かれ、抗日戦には時折参加するのみであった。3-3-7、および3-3-6MMCは、300以上に達した中国軍師団(各々は6000名の兵員しか有しておらず、多くの苦力—奴隷的単純肉体労働者—が含まれていた)の大半の兵員を表している。これらの、地方軍閥に支配された、強制徴用された小作農民からなる部隊が、日本との戦争の矢面に立ったのである。その大半(中国国府軍師団の90%以上)が、貧弱な訓練と標準以下の装備しか有しておらず、良好な指揮とも無縁であったし、ほぼ常に医療設備を欠き、栄養失調の率も高かった。にもかかわらず、“兵(Bing)”達は家と国を守るために戦い、過信と硬直化した思考の、そして常に数で劣る日本軍に対し、時に驚くべき敗北を与えたのだった。

中国軍カウンターが2色であることに、ルール上の意味はない。国府軍と中共軍(すなわち、パルチザンユニット)が同じSWを使ってスタックを組んだ場合でも、その色によってSWが露見しないようにするためのものである。

**46. 18.44 車両と砲のVP:** 砲兵器と装備が著しく不足していたため、もしそれらが適切に捕獲された場合には、責任を負うべき人物の面目が失われることとなった。加えて、優良師団と軍のみが大量の野砲を有していた(大量の野砲を有しているから優良ともいえる)ため、それが失われた場合、いかなる理由であろうとも指揮官である将軍(彼の指揮下にあるものは、事実上全て“彼の所有物”であった)の政治的な立場と権力を相対的に失墜させることになったのだった。

**47. 18.6 決死隊:** 一般に言われるように、中国軍では攻勢への嫌悪が、どのレベルでもはっきりと表れていた。しかし、このことを補う試みとして、多くの大隊では“決死隊”と呼ばれる分隊、あるいは班から成る特別な小隊を編成していた。決死隊(gan si dui)は、英語ではdare-to-dieやdo-or-die、もしくはagainst-all-oddsなど、様々に翻訳された。これらの部隊は、より上級の指揮系統から正式に許可されていなかったにもかかわらず広範囲に認められ、愛国心に富んだ反日志願兵によって構成された。彼らは、得意とする肉薄攻撃によって突撃兵として用いられた。中共軍でも、国府軍と同様に決死隊が用いられたが、米式訓練を受けた部隊で用いられなかったのは明白である。

**48. 18.8 5-3-7分隊とビルマ:** 米式装備-訓練を受けた部隊(ゆえに、ゲーム上は5-3-7で表わされている)の一部である“Y部隊”は、ビルマ北東部に進入していた9ヶ月間、実際には中国の雲南省で戦っていた。しかし、DYOに関しては、Y部隊とそれに対峙している日本軍の両方が『ビルマにいるもの』とみなされる。

1991 第1版(G1.-G9.) 出版(Code of Bushido)

1992 第1版(G10.-G18.) 出版(Gung Ho!)

2013 第2版出版(Rising Sun)