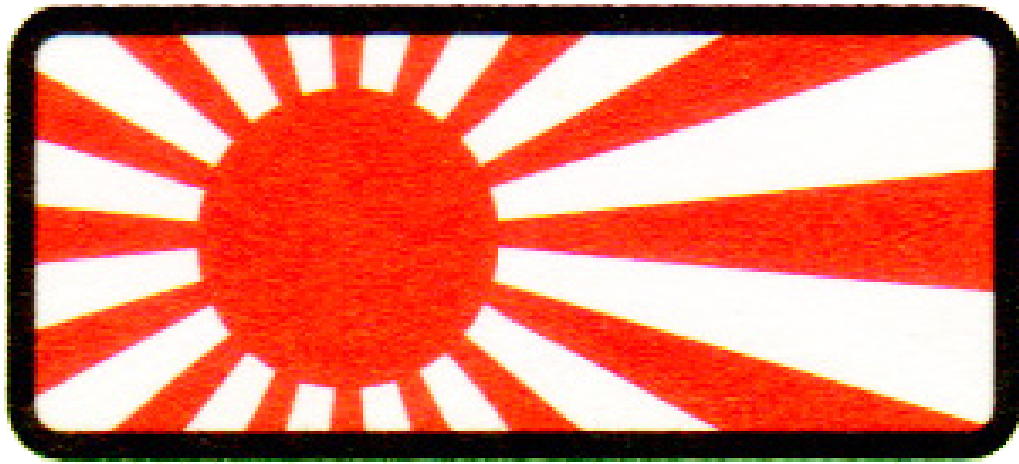
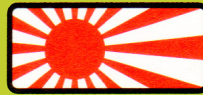




G章
Pacific Theater
太平洋戦域

(Rising Sun Version)



G

G.9A

G . 太平洋戦域 (Pacific Theater)

目次：

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

G.1 PTO 地形 (PTO Terrain): 特に記述がない限り、下記の事項が "PTO 地形" が明示され、導入される時に必ず適用される：

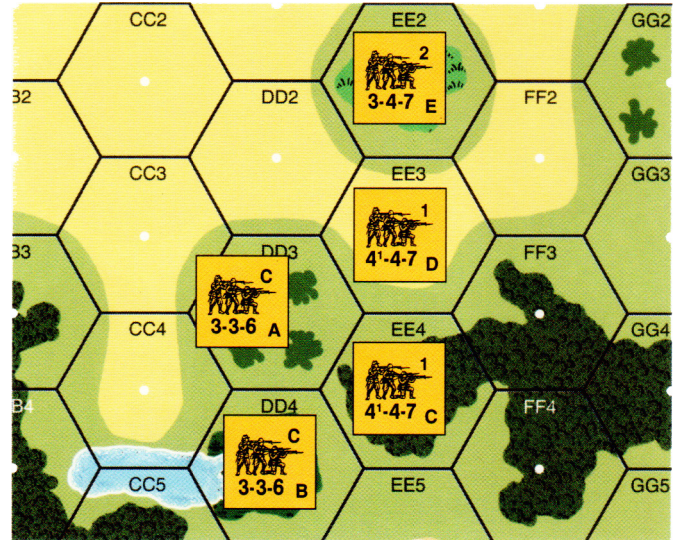
- ・林は全てジャングルである；
- ・繁みは全て竹林である；
- ・果樹園は全てヤシ林である；
- ・木造の1階建て建物が、ヘクス内で2つ以上の異なる建物を含んでいて、でも、複数ヘクス建物の描写でないものは全て小屋である；
- ・麦畑は全てクナイである；
- ・各沼沢地がジャングルヘクスに1ヘクスでも隣接すると湿地林である；
- ・地下室 (B23.41) は複数ヘクスの石造建物内に限り存在できる；
- ・道路はひとつも存在しない (繁み・道路と林・道路の全てが小道で、繁み・道路 / 林・道路の部分についてそれらのヘクスにおける開豁地ではない；切通し道路 [B4.] と土手道 [B5.] は今まで通り導入される、ただし道路は開豁地としての取り扱いを受ける)；
- ・橋は全て浅瀬である (B20.8)。
- ・小川の " 終端ヘクス " が (オーバーレイであったとしても) 互いに隣接していて、でも、異なる地図盤であると、切れ目のない小川を表わしていると想定する；すなわち、個々のクサイドがこの2つのヘクスに共有されて、ひとつの小川ヘクス・サイドとして扱われる [例外：LOS/LOF では、そのヘクス・サイドがひとつの小川ヘクス・サイドとみなされる、もっとも、LOS/LOF がそれら2つの小川ヘクスの方のヘクスの中 / の底 ではじまり、かつ、もう一方のヘクスの中 / の底 で終わる場合に限られている]。

G.1A 道路 / 小道 (Road/Path)：G 章の道路に関わるすべてが、使用できる道路に限り適用される (要するに、印刷している道路でない、あの小道として、又は存在しないとして扱われている道路の事ではない；G.1)。さらに、G 章の小道に関わるすべてが、小道として扱われている道路へ適用される。

G.2 野戦構築物 (Fortifications)：屋間シナリオで、E1.16 が野戦構築物 [例外：確認済みの地雷源；B28.45] へ適用され、ジャングル、クナイ、又は竹林に初期配置される [例外：占有者が隠匿した壕が明らかにされるのは、ダミーでない敵ユニットがその区域に入った時に、占有者が1個でも確認 (G.4 参照) された場合だけである；さらに、トーチカも明らかにされるのは、トーチカの占有者いづれかが射撃した場合である] トンネルの出入口 (B8.6) はジャングル、クナイ、又は竹林の区域内で存在してもよい。

G.3 射撃グループ (Fire Groups)：ユニットは密集ジャングル (2.2)、クナイ、竹林、又は湿地林で、複数ヘクス FG に参加してはいけない、それは、その FG グループの別ユニットが他の密集ジャングル、クナイ、竹林、又は湿地林ヘクスを占有している場合である。

G.4 発見 (Detection)：A12.15/A12.41 が必ず適用されるとは限らないその時、自身のMPHで、フェイズ側ユニットが進入する、ジャングル、クナイ、又は竹林区域が、隠匿状態で、静粛の、非フェイズ側歩兵だけで成り立つユニット (ユニットの集まり) で占有されていて、それらのいづれもがトーチカ内 / 建物内でなく、又は人員配置され隠匿された砲でもない。非フェイズ側のプレイヤーは (適用できるなら) A12.15/A12.41 を実施する選択肢がある、上記の区域でそうした非フェイズ側ユニットすべてが自身のHIP状態を自動的に保持したままの (もっとも、それでもなお、探索によって確認されるかもしれない；A12.152)、又は非フェイズ側ユニットの中で1つ以上が移動中のフェイズ側 IFT で (可能な対応射



G.3 例：(密集ジャングルを含む) PTO地形が導入されている場合、(ヤシ林ヘクス内の) 分隊Aは (湿地林ヘクス内の) 分隊Bと、又は (密集ジャングルヘクス内の) 分隊Cと、若しくは (クナイヘクス内の) 分隊DとFGを形成できる。図に示すように、他のFG形成はこれらのユニットについて考えられない — 考えうるいかなる事であったとしても出来ない、例えばDD3が開豁地であっても出来ない。

射撃を用いてTPBFを使用して攻撃する選択肢がある。釘付け状態にならない限り、フェイズ側歩兵ユニットのMPHそれぞれがそうして攻撃されると、進入MFの消費でうながされた事に対する攻撃すべてが解決された後で終了する。フェイズ側ユニットが今しがた確認された非フェイズ側の区域内で自身のMPHを終えた場合、CCカウンターがそこに置かれる。いずれの場合も、A12.15規定はフェイズ側のダミーを除去について導入されたままである、しかも、A11.19はCCPhの開始時に変わらず適用される；とは言え、隠匿状態のユニットはA11.19により地図盤上に置かれた時にはつねに不意打ちが起こる可能性がある。

G.5 回収 (Recovery)：回収の試みは (A4.44)、ジャングル、クナイ、又は竹林で、+2drmを受ける、ただし、回収されている品目が車両内、塹壕内、建物内、又はトーチカ内の場合を除く。

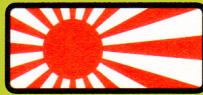
G.6 不意打ち (Ambush)：不意打ち (A11.4) はジャングル、クナイ、又は竹林で起こしてよい、その地形タイプが林の場合と全く同じである。とは言え、フェイズ側のユニット / スタックはそのヘクス内で、+1drmを不意打ちdr¹に加える必要はない。

G.7 無線機 (Radio)：PTO地形 (G.1) が導入されている時、全ての無線機 (でも野戦電話や観測飛行機 [E7.61] では無い) の接触と維持DRは+1DRM²を受ける。

G.8 仕掛け照明弾 (Trip Flares)：³E1.95 参照

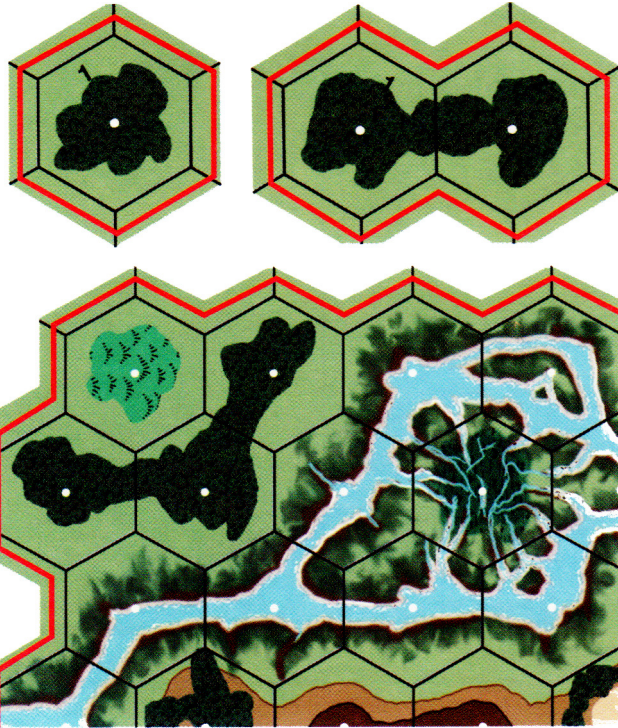
G.9 オーバーレイ (OverLays)：多数のオーバーレイがRISING SUNに含まれている。オーバーレイの準備と使用はA2.71-76で定めるルールに従う。

G.9A オーバーレイの切り離しは次のとおりである。英数字IDのある各1片について、ヘクス・サイドの外周の約1/8インチ (約3mm) 外側を切る (ようするに、ヘクス・サイド断片の先端に対しておおざっぱに切る)、そんな訳で、同封しているオーバーレイ Wd1 と Wd2 のイラストにおいて赤線で示している。数字IDに限った各オーバーレイについて (オーバーレイ2について一区画の中のイラストを参照する)、同じ方法で切る、ただしこの箇所は除く、色つきのさし絵がヘクス・サイドを越えて広がっていない、色つきのさし絵がヘクス中心ドットのそばで終わる；こういった場合では、色つきのさし絵の端に沿って切る。



G.9B

G



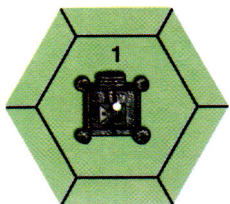
例:これらオーバーレイの切り離しは、他の全ても同様に、赤線で示した方式です。

G.9B 複数のオーバーレイが重なり合う場合 — 外側のヘクス・サイドの中の一つの1辺にだけに沿った場合でも — それぞれが、関連するSSRに記述された順番通りに地図盤に配置したほうがよい。

G.9C 一旦、地図盤に配置した、オーバーレイの(あるいは、複数のオーバーレイである時は、一番上のオーバーレイの)ヘクス・サイドと頂点だけが — オーバーレイで隠されていない所が — ルールでは考慮すべき事である。加えて、関係しない地形は(例えば、石壁/生け垣/建物の断片がオーバーレイにより完全に隠されてない; 繁み/水障害地形の一部が別地形タイプの隣接ヘクスへ出っばっている)開豁地としてみなす。

G.9D 地図盤の石壁/生け垣ヘクス・サイドがオーバーレイのヘクスの足を構成する場合、そのヘクス・サイドの(頂点を含めた)オーバーレイの部分は今まで通り石壁/生け垣ヘクス・サイドである(B9.1)。この事は、当然、オーバーレイで隠れる石壁/生け垣ヘクス・サイドへ適用されない。

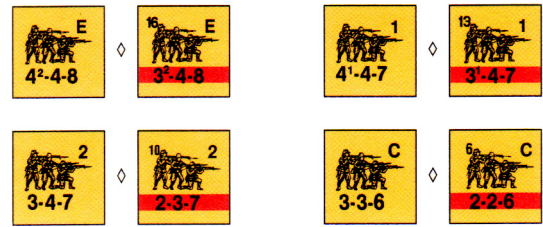
G.9E オーバーレイ1~3は地図盤34~37で使用され、しかも、D2-D1, N8-N9, T2-T1, 又はDD8-DD9に置くことができる。オーバーレイ4は地図盤34だけに使用され、そして、A2.75の通り置かれる。オーバーレイ5は34K2-K1か34O9-O10、及び地図盤35と37のK2-K1、O9-O10、S2-S1、又はW9-W10に配置できる。残りのオーバーレイはほとんど全ての地図盤上のいかなる所にも使用できる。



G.9F オーバーレイX6は小さな教会を表わしている。それは普通の1階建て石造建物とみなされる[例外:迂回以外のスタック容量は1分隊相当へ減らされる(それでも、オーバースタックが生じる場合がある)、しかも車両そのものが建物へ決して進入してはいけない]。

G.10 他の章 (Other Chapters) : 様々なルールがA~D章において(及びE章とF章から用いられたルールで)、G章でのルールと連動して適用される、ただし特に別途指示ある場合を除く。

1. 日本軍 (Japanese)



1.1 分隊 (Squads) : 日本軍の分隊は混乱面が与えられない。⁴ 代わりに完全戦力面と減少戦力面がある、そして、その両面は通常の統制状態である。減少戦力面は赤のストライプで識別されている。

1.11 ステップ減少 (Step Reduction) : 武装した、狂暴化でない日本軍分隊はIFE/付随攻撃/事前砲撃/FPF MC^註を失敗した時はいつも、又はdr"1"の狙撃兵攻撃を受けた時はいつも、ステップ減少を受ける(1.121-1.122)[例外:徴集兵でELR(1.125)を超した場合; 損耗を被った場合(1.14)]。混乱しない限り、ユニットがステップ減少を受ける事はユニットが与えられた釘付け/TI/CX状態のままで、しかも、ユニットがその時点で獲得できている火線/目標の補足も継続している。日本軍の分隊(と歩兵(砲)操作班; 1.3)だけがステップ減少を受ける可能性がある。

^註FPF MC : 欲に言う「根性撃ち」のペナルティ MC

1.12 攻撃の混乱 (Attack Break) : 武装し、狂暴化でない日本軍分隊が、IFE/付随攻撃/事前砲撃/FPF MCを失敗した(でも、損耗を被らない)、又はKIAの結果のため"混乱"して(A7.301)、若しくはdr"1"の狙撃兵攻撃を受けたら、次に述べる方法のひとつにいつでも影響される(1.121-1.125)。

1.121 完全戦力の場合、ステップ減少される — すなわち、減少面へ裏返し、そしてそれは、今までどおり混乱状態でない分隊とみなされている。

例: 狂暴化でない4-4-8日本軍分隊は4FP小火器攻撃を受け、それはIFEでMCをもたらした。このMCに失敗した場合(でも、修正前サイの目が12でなく、あるいは、ELRも超えていない)分隊は3-4-8面へひっくり返される。

1.122 減少戦力の場合、ステップ減少される — すなわち、混乱状態でないHSのひとつへ取り替えられる。

例: 狂暴化でない3-4-8日本軍分隊はトラックの乗車兵である、その分隊が6FPのA-P地雷源攻撃を受けた、結果DRは6で、そしてそれはトラックの走行不能と付随的に分隊に対し1MCをもたらした。分隊がこのMCを失敗した場合(でも、修正前サイの目が12でなく、あるいは、ELRも超えていない)分隊は混乱状態でない2-3-8HSへ取り替えられる。

1.123 徴集兵でない完全戦力で、しかも、ELRを超えた場合、1クラス下の完全戦力の分隊で(ELR失敗の結果)置き換える、それがその後1.121とおりに(MC失敗の結果)ステップ減少される。

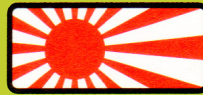
例: 1.121例の続きで、4-4-8がMCをELRを超えた状態に達して失敗した場合(でも、修正前12のサイの目でない)、1線級4-4-7分隊で置換え、それから1線級3-4-7分隊へステップ減少する。

1.124 徴集兵以外の減少戦力で、しかも、ELRを超えた場合、1クラス下の減少戦力の分隊で(ELR失敗のため)置き換える、その後でそれは、1.122によって(MC失敗のため)ステップ減少される。

例: 1.122例の続きで、3-4-8が1MCをELRを超えた状態に達して失敗した場合(でも、修正前12のサイの目でない)、1線級3-4-7分隊で置換え、それから混乱状態でない1線級2-3-7HSへステップ減少する。

1.125 徴集兵の場合(完全戦力が減少戦力かどうかに関係なく)、しかも、ELRを超えた時、その混乱状態のHSのひとつへ置換える。

例: 3-3-6、又は2-2-6の、狂暴化でない日本軍分隊がFPFMCをELRを超えた状態に達して失敗すると(でも、修正前12のサイの目でない)、混乱した(かつ、DMの)1-2-6HSへ取り替えられる。



G

1.411

1.13 (攻撃以外) 他の混乱 (Other Break): 武装した、狂暴化でない日本軍の分隊、それがただちに混乱結果を 1.12 で記載した以外的事例 (例えば、緊急脱出 [D6.24]、自発的混乱 [A10.41]、事故判定 [D15.5, D12.4, G1.13]、空挺降下 [E9.42]、WP MC [A24.31]、対 OVR 射撃 MC [C5.64]、パンジー MC [9.31]) により受ける事は、いつでも次に記述する方法のひとつ以上で影響を受ける (損耗を被る事を除く; 1.14)。

1.131 完全戦力の場合 2 つの混乱した HS へ取り替える。

1.132 減少戦力の場合 1 つの混乱した HS へ取り替える。

1.132 加えて、(修正前 12 のサイの目でなく) ELR を超えた状態に達して混乱した場合、1 個、又は 2 個の混乱状態の HS がそのため取り替えられ、1 クラス下の HS にされる、ただし、分隊が徴集兵の場合を除く。

1.14 損耗 (Casualty Reduction): 損耗の結果すべては、損耗をもたらした方法に関係なく、日本軍兵士のあらゆるタイプへ通常の方法で適用される (ようするに、A7.302 通り)。狂暴化、又は非武装の日本軍分隊、それが混乱結果のいかなるタイプをも受けると、損耗をステップ減少の代わりに受ける。

例: 損耗は、それが起きた状況に関係なく、完全戦力、又は減少戦力の日本軍分隊に (狂暴化 / 非武装であるとならうと) 同じクラス、混乱状態でない 1 個の HS へ取り替えられる。損耗は、原因に関係なく、HS、又は操作班カウンター、しかも、負傷 SMC も除去する。

例: 4-4-8、又は 3-4-8 のエリート日本軍分隊は、MC DR が修正前 12 (損耗 MC; A10.31) であった、分隊は混乱した (しかも DM の) 2-3-8HS の 1 個へ取り替えられる、それは、MC を失敗して ELR を超えた状態にいたらなかった場合である。さらに、その損耗 MC DR が ELR を超えた場合、代わりに混乱した (DM の) 1 線級 2-3-7HS の 1 個へ取り替えられる — 実際には、最初にそれぞれの 1 線級分隊に置換えられて、それから、それが損耗して 1 線級 HS へ、そしてそれが、その時に混乱する。

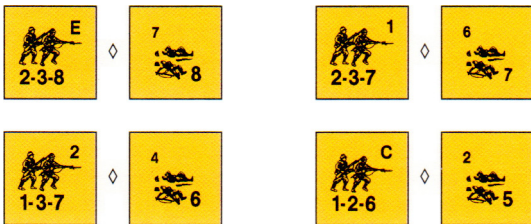
例: 3-3-6、又は 2-2-6 の徴集兵日本軍分隊は、MC DR が修正前 12 (損耗 MC; A10.31) であった、分隊は混乱して (しかも DM の) 1-2-6HS の 1 個へ取り替えられる、それは、MC を失敗して ELR を超えた状態に達しなかった場合である。さらに、その損耗 MC DR が ELR を超えたなら、それは代わりに除去される — 混乱した HS (1.125)1 つで最初の置換えが実施されて、そしてその後、損耗される (ようするに、除去; A7.302)。



1.15 非武装 (Unarmed): 完全戦力、又は減少戦力の日本軍分隊が非武装になる事は、通常通り非武装分隊へ取り替えられる。非武装の日本軍分隊が再武装 (A20.551-.552) すると、完全戦力の徴集兵分隊へ取り替えられる。非武装の、捕虜でない日本軍部隊は 1 つ以上の確認済み敵部隊を含む区域に進入してよい、しかも、対兵士 CC で "(1)"FP 力 (A20.5) を使用して交戦できる、武装されている場合と全く同じにする。非武装で、捕虜でない日本軍部隊は敵移動にとって障害物になる (A20.54 参照)。その他すべてのルールが非武装部隊へ変わりなく適用される。

1.16 展開 (Deploying): 日本軍部隊は通常通りの方法で展開する [例外: 減少戦力なら、その分隊の HS 1 個のみの交換になる]。

1.17 煙幕 (Smoke): 日本軍のエリートと 1 線級分隊は A24.1 により煙幕手りゅう弾を配置する試みをしてよい。日本軍のエリート分隊は A24.3 により、さらに WP も配置する試みをしてよい。



1.2HS (HS): 武装した日本軍の HS すべては、通常の方法で混乱と回復をする (A8.31、A10.3、A10.4、A10.6、等; 関連項目 1.14)、でも、戦意喪失状態にならない (A19.12)。2 つの統制状態で、同じクラスの日本軍 HS が、そのクラスの完全戦力の分隊へ統合する (A1.32)。



1.3 操作班 (Crews): 日本軍の歩兵 (砲) 操作班カウンターには、完全戦力と減少戦力面を日本軍分隊カウンター (1.1) と同様に与えられている。完全戦力の日本軍歩兵 (砲) 操作班カウンターが、IFT / 付随攻撃 / 事前砲撃 / FPF MC を失敗すると、又は KIA の結果によって "混乱" (A7.301) すると、若しくは dr" 1" の狙撃兵攻撃を受けると、ステップ減少を完全戦力の日本軍部隊のように同じ方法で行う (1.11-.121)。減少戦力の歩兵 (砲) 操作班が、上記の様な結果を受けると、さらにステップ減少される、— ただし、混乱した車両操作班になる。完全戦力、又は減少戦力の歩兵 (砲) 操作班は、1.13 による混乱の結果を受けると (自発的混乱も含んで)、混乱した車両操作班へ取り替えられる。[全てへの例外: 損耗を被った場合; 1.14 参照] 歩兵 (砲) 操作班はいっさい展開してはいけない、そしてまた、車両操作班への統合もいっさいしてはいけない。

日本軍の車両操作班は通常とおりに混乱し回復する (A8.31、A10.3、A10.4、A10.6、等; 関連項目 1.14)。日本軍車両操作班カウンターが固有の操作班として 初期配置 / 進入 しなかったら、A21.22 では歩兵 (砲) 操作班とみなされる; 従って、固有の日本軍車両操作班が盤上の歩兵ユニットになると、その ID を書き留めていた方がよい、もしかしたら、A21.22 がシナリオで実施されるかもしれない。日本軍の固有の操作班は標準の方法で機能する (D5 など)。

例: 2-2-8 操作班は 6FP の小火器攻撃を受け、それが IFT で 1MC をもたらした; 操作班が MC を失敗した場合、1-2-8 面へ返される。そうでなく、操作班がすでに 1-2-8 である場合に、その MC に失敗すると混乱した (DM の) 1-2-7 操作班へ取り替えがもたらされるだろう (そして、続いて、回復したなら、この 1-2-7 は車両操作班ではなく、今まで通り歩兵 (砲) 操作班とみなされる)。[全てに例外: 操作班が損耗 MC のサイの目なら、除去される; 1.14。] dr" 1" の狙撃兵攻撃を受ける 2-2-8 操作班は 1-2-8 面へひっくり返す。dr" 1" の狙撃兵攻撃を受ける 1-2-8、又は 1-2-7 操作班は混乱した (DM の) 1-2-7 操作班になる。

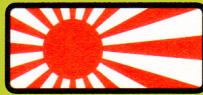
1.4 SMC (SMC): 日本軍の SMC は混乱面をいっさい与えられていないので自発的に混乱できない。(負傷指揮官も含む) 日本軍 SMC が、どの様な理由であっても混乱の結果を受けると、その代わりに負傷する [例外: 既に負傷したヒーロー SMC は (負傷した T-H ヒーローも含んで; 1.421)、損耗 MC を被った指揮官と同じく、除去される (A15.2)]。SMC が負傷判定 dr に成功した場合、SMC の士気、移動力、そして、指揮修正値の影響を示す為に (SMC が既に負傷している場合を除いて) 負傷面へひっくり返す。日本軍の SMC は (LLTC を含み) PTC を行わないし、しかも、釘付けにならない [例外: 全力移動 (A4.134); 負傷 (A17.2); 小屋の倒壊の PTC / 釘付け (5.5)]; とは言え、隠蔽状態の SMC に対する PTC / 釘付け結果は SMC の隠蔽状態の喪失を起こす事ができる。さらに、単独の日本軍 SMC すべてが歩兵 OVR を行ってよい (A1.45; 関連項目 1.62)。



1.41 指揮官 (Leaders): 階級構成について負傷していない日本軍指揮官は次の通りである (降順): 10-2、10-1、10-0、9-1、9-0、8-0、8+1。日本軍指揮官が、ELR を超えて MC を失敗すると、置換えの対象にならない。日本軍指揮官が、損耗 MC (A10.31) を受けると除去される (戦車指揮官について D5.341 を参照する)。日本軍の 歩兵 / 騎兵 指揮官は区域内にいる他の全ての狂暴化でない日本軍の 歩兵 / 騎兵 部隊の士気レベルを 1 上げる (A.18 適用する) [例外: 他の指揮官]。日本軍指揮官 [例外: 固有の戦車指揮官] は全ての回復と狂暴化ではコミッサーに相当する; 要するに、指揮官は、A25.222-.223 で提供される同じ修整と同じペナルティーのすべてを全てに与える。関連項目 1.62。

例: 統制状態の日本軍 10-0 指揮官が混乱状態のエリート HS とスタックしていると、HS の士気を 8 から 9 へ上げる、だから実質的に、-1DRM を A25.222 による回復を試みる DR へ加えている。HS とスタックする間で何かの拍子に 10-0 は狂暴化した場合、スタックの HS も狂暴化へ自動的に変わる、A15.41 — 強制狂暴化 NTC (A25.223) をする必要はない。

1.411 戦車指揮官 (Armor Leaders): 日本軍固有の操作班が、シナリオで 麻痺 / 帰還 を被っていないくて、やむなく車両を放棄した時、その操作班の一部である戦車指揮官は [例外: "6+1 戦車指揮官"; D3.45] は直ちに (その場で) 1 つ低い特性値の歩兵指揮官カウンターにしてよい。歩兵指揮官になった戦車指揮官は戦車指揮官に戻る事はできない。⁶



1.411

例:日本軍の9-1 戦車指揮官がいる戦車が撃破されたがその操作班は生き残った。その時、操作班カウンターが盤上に置かれる、しかも、どのような種類のいかなる攻撃が(地雷源、又は残留FPであっても)その操作班に対して実施されるよりも前に、日本軍プレイヤーはその操作班と共にスタックした9-0歩兵指揮官も置いてよい。そうした場合、その戦車指揮官は恒久的に存在しなくなる。

1.42 ヒーロー (Heroes): 日本軍のヒーローは戦禍によって生み出す事ができる(A15.1)。加えて、日本軍の分隊とHSは“自滅”ヒーローを生み出してよい。



1.421 対戦車 (T-H) ヒーロー

(Tank-Hunter[T-H] Heroes): 武装した、統制状態の日本軍歩兵分隊/HSは、

- 自身のMPhで8MFの範囲内のLOSがある敵AFVがあると、又は
- 自身のAphの開始時に隣接しているLOSがある敵AFVがあるを、又は
- 敵のMPhでCC対応射撃が行なえる、LOSがある敵AFVに対して、又は
- CCPhの開始時に敵AFVと同じ区域内にいて非フェイズ側であると、

その時点でひとつのT-Hヒーローを生み出す試みを1度行なう[例外: 試みが許されないのは、MMCが準備/待機/臨機/最終射撃カウンター、又は釘付け/ATIカウンターで表示される場合]。生み出すには修整後dr(△)3以下を出して行う;累積drmはHSなら+1、微集兵なら+2、そして、DCを所有して、DCがそのヒーローに与えられるなら-2となる(1.424を参照)。修正前dr6は釘付けになる、ただし、パンザイ突撃を実施している場合を除く。

T-Hヒーローを生み出す試みは“?”を喪失する行動になる(A12.141)。試みはMMCのMPhで行われてもMFを使わない(だから、MMCも結果生まれたヒーローも臨機射撃の目標として該当しない)、でも、MMCがMFを使った後で生み出された場合、それはMMCの上記MF消費によって、すぐに実行された臨機射撃の解決のすべてを待たねばならない。試みがCCPhで行われると、不意打ちの可能性判定を待たねばならないし、その区域の(あるならば)全てのフェイズ側の不意打ち攻撃解決も待たねばならない。スタックのMMCは試みを行い”同時に”T-Hヒーローを生み出してよい、でも、個別にdrを行わねばならない;これが自軍のMPh/Aphの間で行われた場合、”同時に”サイ振りをしたMMCはその後、そのフェイズで移動/突撃できるが、ただし、ひとつのスタックとしてでしかできない。T-Hヒーローが生み出された時(又は自発的にHIPを失った時)、ヒーローの登場を許したAFV(又は部隊/野戦構築物:1.424)がヒーローの指定目標となる。複数のこうした目標が該当する場合、T-Hヒーローの所有者がその中のひとつを指定目標として選択せねばならない。



各プレイヤーターンで、可能なMMCが理論的に2個のT-Hヒーローを生み出す事ができる:MPhとAphで各1回、それはフェイズ側の時、又はMPhとCCPhで各1回、それは非フェイズ側の時、。とは言え、シナリオで許されるT-Hヒーローの総数は1943年より前で日本軍分隊数(限定)の10%(対ロシア軍で20%)、1943年でその数の20%、1944年でその数の33%、そして、1945年でその数の50%を超えてはいけない(いずれの場合も切上げ)。盤上にまだ登場していないT-Hヒーローの許容総数はPF発射のように同じやり方で把握される(C13.31)、“T-H Heroes Remaining: T-Hヒーロー残”マーカーを使用する。

1.422HIP (HIP): 1944~45年のシナリオで、そしてシナリオは少なくともいくつかの日本軍ユニットが盤上に初期配置されていて、敵のOBにAFVが1両でも存在すると、(許容総数までの;1.421)T-HヒーローのいくつかはHIPを使用した初期配置をプレイ中に生み出す代わりにしてよい。隠匿T-Hヒーローは通常の方法でいや応もなくHIPを喪失する可能性がある[例外: 素敵/掃射による損害に影響を及ぼさない(A12.154)]、でも、自発的に喪失もできる、ただし、T-Hヒーローがプレイ中に生み出されてよい、その時期、及びその状況に限られる[例外: “生み出される”MMCの存在は必須でない]。HIPを喪失した時、T-Hヒーローに関する全ルールが隠匿T-Hヒーローへ実行される。[例外: T-Hヒーローは直ちに除去されるかもしれない;1.425]。

1.423使用(Use): T-HヒーローはヒーローDRM(A15.24)がまったくない、砲の所有も、又はSWも、ATMM(1.4231)、又は1.424に従うDCの受け渡し以外で、所有してはいけない(従って、T-HヒーローはMOLを使用してはいけない、たとえ自陣営が他の状況でそれを許されていたとしてもしてはいけない)、回収を試みる事も(1.424に従ったDCを受け渡し以外の受け渡し)してはいけない、視認兵(C9.3)もしてはいけない、設置したDCを爆発させてはいけない[例外: 1.6121]、そして、PRCになつてはいけない。T-Hヒーローが生み出された時、又は自発的にHIPを喪失した時、直ちにしなければならないのは:

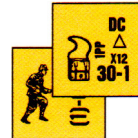
- パンザイ突撃(1.5;下記も参照する)指定した目標AFVに行う、それが日本軍MPhの時;又は
- CC対応射撃を指定した目標AFVに対して行う、それが敵MPhの時;又は
- 突撃を指定した目標AFVの区域へ行う、それが日本軍Aphの時;又は
- 指定した目標AFVの区域に残る、それが日本軍CCPhの時。

さらに、CCPhでT-Hヒーローは指定した目標AFVへ攻撃を試みねばならない、それがその区域内にいる場合である。生み出すMMCにより使用される警戒移動/危険な移動は、T-Hヒーローへ適用されない、そしてまた、(あれば)そのMMCのCX状態にならない。T-Hヒーローが自軍のMPhの間でMMCにより生み出され、そのMMCがすでにMFを使っていると、生み出されたT-Hヒーローは、その許容8MFから2MFを(もしそのMMCがパンザイ突撃を行っていたなら、1MFを)、そのMMCがすでに使ったMF毎に引く、でも、先にヒーローのパンザイ突撃MPhを処理してから、そのMMCが自身のMPhを続ける。T-Hヒーローが行う間は、そのMMC、及びスタック/インパルス(小隊移動)として一緒に移動する他のユニットすべてが未移動と仮にみなされる[例外: それでも今まで通り、それらのユニットは影響を受ける可能性がある、自身の区域に命中するだけでなくT-Hヒーローへ向けた、新たな散布射撃、火線、そして、航空攻撃、しかも、まだその時の移動状態(FMO/FFNAM、等)が適用される]。車両がT-HヒーローのMF使用を前提に起動の試み(D2.401)をしてはいけない。

T-Hヒーローがパンザイ突撃を行うと、自身の士気レベルを1増すことはない、しかも、別個に移動しなければならない(要するに、スタックの一部としてでも無く、複数部隊インパルスの一部としてでもない)。突撃間に敵の占有するヘックスに進入してよい、それはT-Hヒーローの指定した目標、又はその目標に隣接している場合に限られている。T-Hヒーローが指定した目標区域でMPh間にいると、その時点で目標に対してCC攻撃を行ってよい、ただし、MF使用までのT-Hヒーローに対する全ての臨機射撃を残在を条件とする;その後、その区域はCCカウンターで表示される。T-HヒーローがAphの開始までに指定した目標に隣接して突撃を行う事ができる、それは、そう行なうことができる場合である。

CC

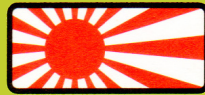
1.4231 CCとATMM (CC & ATMM): T-Hヒーローは1FPを与えられている、そしてそれは対歩兵CCでのみ使用できる(ゆえに、潰走[A10.5]と阻止のためT-Hヒーローは非武装で通常射程を与えられていない)、しかも、CCVについて5を与えられている。加えて、CC攻撃を行う前に、T-Hヒーローは釘付けでないのであれば、ATMMについてサイ振りをしてよい;⁸修整後dr3以下は成功:とは言え、修整前dr6はT-Hヒーローを釘付けにしない(1.4)。考えられるdrmは+1だけ、そしてそれが適用されるのはシナリオが1944年以前の場合。それ以外の日本軍部隊すべてがATMMへのサイ振りができない。T-HヒーローがMMCと一緒に攻撃する事/防御する事はそのMMCのFP(A11.14)かCCV(A11.5)へたど1を加えるだけにすぎない;とは言え、対車両で、(あれば)T-HヒーローのATMM DRMは共同攻撃(C13.73)へ適用できる。



1.424 DCヒーロー (DC Hero): ユニットのT-Hヒーローを生み出す事が可能で、DCを所有している場合に、そんな試みを自身のMPhで行ってもよい、ただし、それは8MF以内にLOSがある敵ユニット/砲や敵の支配する確認済みの野戦構築物カウンターを含むヘックスの両方、又はどちらかが存在する事を条件とする:8MF内にLOSがある敵AFVの存在はこの事例で必須でない。T-Hヒーローが生み出された場合(DCはこの試みへ-2drmを加える;1.421)、そのDCはT-Hヒーローへ自動的に移し替えられて、T-HヒーローがDCヒーローと名付けられる。DCヒーローはT-Hヒーローとして同じに扱われる、別途記述がある場合を除く。DCヒーローは通常の方法でDCを設置/投げ込みをしてはいけない、しかも、CC攻撃もしてはいけない。

DCヒーローは、指定した目標として(そして、今から自身のMPhでパンザイ突撃しなければならない)ヒーローの登場を許した敵ユニット/砲/野戦構築物を告知しなければならない。その目標区域で(又はトーチ力についてヘックスで、)ヒーローのMPhで、又はMPhの終了時に、その時に(釘付けであっても)DCを爆発させてよい(しかも、DC配置のA23.61に従うMFを使わない)。そうでなければ、DC攻撃は配置されたかのようにして解決される[例外: あげ道、又はパンジャー・カウンターの上にいるなら、8.212、又は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)では配置されたDCとして、そして、それ以外の意図について、あたかも投げ込んだかのように扱う]。

混乱状態でない日本軍歩兵ユニットがDCを所有していると、通常の方法で(A23.3;1.612)配置する代わりに、DCヒーローとして同じ方法で、自身のMPhで、又は終了時に即座に爆発させてよい(そして、その結果として1.425通り除去される)。



G

1.421 要塞化建物 (Fortified Building) : DC ヒーローの指定目標が要塞化建物区域内にある場合、進入できない (B23.922)、一方で、その区域に隣接している DC ヒーローは自身の MPH で 2MF を使ってよい、例えるならば、要塞化区域に進入を試みているように、(又は 1MF を、それは進入が吹き抜け階段を経由している場合である)。その使用した MF で許される臨機射撃すべてに残した場合、その後で、DC ヒーローは DC をすぐに爆発させて (1.424 を適用)、B23.9221 の通りに突破口を作ろうとしてよい。建物の要塞化状態が DC ヒーローに対して未確認である場合でそれに入ろうとした時に、それでも、建物進入の MF 使用が能力があることを示し同じ方法で DC を爆発させる。

1.425 喪失 (Loss) : 事前に除去されない場合、隠匿でない T-H ヒーローは指定目標に対する CC/DC 攻撃を行った際に直ちにプレイから取り去る (DC 効果 DR が X# 以上であったとしても)。⁹ そうした攻撃を行われない場合、T-H ヒーローは次のいずれかで取り去られる、自身が生み出されたプレイヤーターンの終了時に、又は終了時に混戦の場合、混戦でなくなったその瞬間に。T-H ヒーローの指定目標が T-H ヒーローがそれに 到着 / 攻撃 できる前に除去された場合に T-H ヒーローは直ちに除去される。さらに、DC ヒーローの除去は DC も除去する。T-H ヒーローは意図せず HIP 状態を喪失すると (1.422 を参照) 直ちに除去される、ただし、HIP 喪失が次のいずれかで生じた場合を除く、敵 MPH でヒーローがただちに対応射撃 (D7.2) を行う、又は CCPh で、その時にヒーローは非フェイズ側で敵の AFV と一緒に同区域内にいる (A11.19)。隠匿の T-H ヒーローは、区域内で唯一の非フェイズ側ユニットであると、敵 MPH で区域の進入による意図しない露見によって除去される (A12.15; でも、G.4) さらに注意する事は、その敵 ユニット / スタック は直前の区域に戻されないし、自身の MPH を終わらされない; (今しがた死んだ) ヒーローの区域に残り、何かしら出来るのであるなら、自身の MPH を続けてよい。



1.5 バンザイ突撃 (BANZAI CHARGE) : バンザイ突撃は人海戦術 (A25.23) の日本軍バージョンであるので、人海戦術へ適用されるルールの全てを使用する、別のやり方、異なる対応を記述された場合を除く。統制状態の日本軍歩兵ユニットは (SMC1 つでも) バンザイ突撃を宣言してよい、敵ユニットに隣接していたとしてもしてよい; それゆえ、バンザイ突撃は 3 つ以上の隣接ヘックスにいる複数 MMC を必要としない。とは言い、異なるヘックスのユニットが同じバンザイ突撃に加わろうとすると、今まで通り、1 つ以上の隣接した、他のそうしたユニットがつながりの部分であるために存在しなければならない。ひとつの指揮官が 1 つ以上の MMC を含むバンザイ突撃毎に参加しなければならない。[全てに対し例外: T-H ヒーローは、日本軍 MPH で生み出された (又は自発的に HIP を喪失した) ら、1.423 に従って自身のバンザイ突撃を行わなければならない]。

"Banzai (バンザイ)"、及び "Lax (鈍兵)" マーカーはプレイヤーの利便のため提供されている。バンザイ突撃を実行する各 ユニット / スタックは "Lax (鈍兵)" (1.6 を参照) として表示されるほうがよい、自身の MPH の終了時に、敵占有区域内に存在している場合 (あるいは、敵占有区域に突撃できる場合)。

1.6 雑則 (Miscellaneous) : 統制状態のエリートと 1 線級の (操作班を含む) 日本軍歩兵は静粛である、でもその一方、徴集兵は鈍兵である [例外: バンザイ突撃を行う日本軍歩兵のすべてはそれ以降のプレイヤーターン間ずっと鈍兵である]。

1.61 砲兵器と OBA (Ordnance & OBA) : 日本軍の砲兵器は、捕獲兵器でなければ、黒の TH ナンバーを使用する。日本軍の OBA は黒 5 と赤 2 でカード / チットを受取り、修整後 dr 1 以下で正確に着弾する (C1.3)。



1.611 MMG/HMG/ATR (MMG/HMG/ATR) : 日本軍の ATR/MMG/HMG (50-cal を含む) SW が日本軍の分隊 / HS によって射撃されると、B# と複数 ROF を 1 つ下げる (A.11 適用)。だからといって、これらの SW は捕獲での使用では (A21.13) 操作班が操る兵器と考えない。

例: 日本軍の ATR がアメリカ軍 HS によって射撃されると、通常の ー 2 倍にならない ー 捕獲兵器使用ペナルティを適用される。

1.622



1.612 DC (DC) : 別の方法で出来て、しかも、許されている場合、日本軍は [例外: DC ヒーロー: 1.424 を参照] 自身の区域へ DC を配置 / 投げ込みをしてよい (A23.61)。DC が通常の方法 (A23.3) で、でも、所有者自身の区域への配置は、敵ユニット / 混戦状態の ユニット (A7.4)、及び地形 / 野戦構築物に限り攻撃できる。どんな DC 攻撃も (MPH 起爆も含む: 1.424) 対 AFV を、同区域内でユニットが DC を所有したまま行くと、目標の向き dr (D3.2) と位置 DR (C7.346) を求められる。関連項目 1.424。

1.6121 A-T 設置 DC (A-T Set DC) : 盤上初期配置で対ソ戦を除く 1945 年用シナリオについて、日本軍プレイヤーは OB の DC の 25% 以下 (切上げ) を、所有でなく 舗装 / 未舗装 道路 [例外: 橋] 区域に初期配置してよい。こうした DC が A-T 設置 DC¹⁰ と呼ばれ通常の設定 DC として扱う、別途記述される場合を除く。A-T 設置 DC はいつでも HIP で使用する、たとえ道路区域が隠蔽地形を全く含まない場合でも使用する。A-T 設置 DC は敵の LOS で明らかに決してされない、でも、A9.74 により OBA で、又は区域が敵に索敵された時に除去される。A-T 設置 DC はただ爆発させるため 1 つの歩兵ユニットが (それどころか隠匿 T-H ヒーローでも) してよい、その歩兵ユニットはそれを行う事ができるとして初期配置で紙に事前指定している; 爆発、それは " ? " を失う活動でない。A-T 設置 DC は、防御臨機射撃でのみ車両が道路を使用してその区域に進入する時だけ爆発させてよい。DC が問題なく爆発した場合、車両は炎上する残骸になる (又は車両が残骸面を持たなければ、PRC は残在できず、ただ除去されるだけ); 歩兵が "AFV による援護" を使い車両と共にいるなら、その歩兵は通常の設定 DC による攻撃をされたときとみなす。いったん初期配置した A-T 設置 DC は回収できない。

1.613 連鎖地雷 (Daisy Chain) : 初期配置前に、日本軍プレイヤーは常に入手できる A-T 地雷火力を いくつでも / 全てでも 連鎖地雷 (B28.531) へ変えてよい。

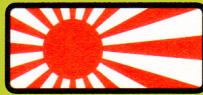
1.62 士気 (Morale) : 日本軍は (A12.41 を含んだ) PAATC の対象でない、そして、歩兵 OVR (A4.15) で NTC の対象でない。日本軍は戦意喪失しないし RtPh で降伏もしない。混乱状態でない日本軍は LLMC を LLTC として扱う、そして、包囲の場合に、日本軍の士気レベルを 1 下げない。戦禍の修整後 DR 9 以上で、日本軍は狂暴化 (A15.4) になる [例外: トーチカ内なら、日本軍はクラス上昇する]。日本軍は昇進 (A18.) できないが、今まで通り自己回復を試みてよい (A18.11 によって修整前 DR 2 で自動的な回復を含む)。SMC に関する関連項 1.4-41。



1.621 無慈悲 / 捕虜 (No-Quarter/Prisoners) : シナリが 1942 年 6 月以降の設定では、無慈悲 (A20.3) がいつでも導入されているので掃射は使用できない; これらは日本軍とその対戦相手の双方に適用される。日本軍は虐殺 (A20.4) を行ってよい、だが、捕らえられたら、捕虜は脱出を試みない (A20.55)。1944 ~ 1945 年のシナリオでソ連軍以外が日本軍 MMC を尋問する事は尋問 DR へ -1DRM を加えてよい。関連項目 1.641。

1.622 戦闘継続能力 (Battlefield Integrity) : 完全戦力から減少戦力へのステップ減少はその時点で日本軍損害集計へ決して影響を与えない。完全戦力、又は半減戦力の砲兵操作班は、いかなる理由にせよ、車両操作班へ交換されたなら、分隊が HS へ減少 (A16.11) される様にして損害集計の対象として扱われる。ユニットの BPV は、ユニットが 1.641 により自身を除去すると、日本軍の損害集計に加えない。日本軍陣営は常に戦闘能力維持判定 DR へ -2DRM を加える。その他の点で戦闘継続能力は、実施時、変わらず適用される。

例: 日本軍損害集計は、完全戦力 4-4-7 分隊が 3-4-7 分隊へステップ減少した場合変動しない、MMC が失われていないからだ。そうであっても、4-4-7 が損耗を被った、又は 1 線級の減少戦力 3-4-7 分隊がステップ減少が損耗を被った場合、日本軍損害集計は 7 増える (13[完全戦力 BPV] - 6[HS BPV] = 7)、というのも HS が失われているからだ。完全戦力、又は半減戦力の砲兵操作班は、若しくは 2 線級分隊が CC で捕虜になった、あるいは、敵に除去されたと通常の BPV 10 を日本軍損害集計に入れる; 捕虜にされたとしても除去されたとしても車両操作班は損害集計に 8 を加える、車両操作班が混乱状態だったり、本来は砲兵操作班であった、どちらか、又は両方であるかどうかに関係しない。(混乱した、あるいは、しなかった) 1-2-7 車両操作班へ取り替えられた完全戦力、又は半減戦力の砲兵操作班は日本軍損害得点に 2 を加える (10[砲兵操作班 BPV] - 8[車両操作班 BPV] = 2)。



1.63



1.63 隠蔽 (Concealment) : 日本軍歩兵は隠蔽 dr(A12.122) へ -2drm を受ける。索敵 dr(A12.152) が日本軍の対戦相手により +2drm を受けて行われる、ただし、索敵しようとしている隠蔽地形が建物 / 瓦礫 (林 - 建物 / 林 - 瓦礫を含む) 地形の場合を除く。

1.631 HIP (HIP) : 日本軍プレイヤーは昼間シナリオで、常に OB の初期配置内で MMC 分隊相当 (A5.5) の 10% 以下 (切上げ) の HIP、及び一緒にスタックして配置する SMC/SW[例外 : DC ヒーロー ; 1.424] に HIP を使用してよい。夜間シナリオで日本軍プレイヤーは、常に盤上配置される MMC 分隊相当の 25% 以下 (切上げ) の HIP を使用してよい、たとえ日本軍がシナリオ防御側でも同じである — しかも、日本軍がシナリオ防御側である場合、さらに、日本軍は日本軍 OB 内の MMC 分隊相当数と同数のダメージ・カウンターを受取る ; その他の点で、E1.2 が変わらず適用される。これらの HIP 能力は他の理由 [例外 : E1.2] で与えられた HIP に付加される。

例 : 日本軍の昼間シナリオへの初期配置 OB は 10 個分隊と 2 個歩兵 (砲) 操作班を含んでいる。2 個操作班は 1 個分隊相当 (A5.5)、しかも、展開 (A1.31) を無視して、プレイヤーは 1 個分隊と 2 個操作班へ HIP を使用してよい — 又は 2 個分隊へ使用してもよい、たとえ操作班が砲カウンターに人員配置され、やはり HIP を使用して (A12.34) 初期配置された場合でも変わらない。(注意する事は、操作班はスタックでは分隊として砲に人員配置する事で初期配置されている — HIP の分隊相当 — のためでない ; しかも、その指揮官は日本軍の HIP のため分隊相当合計に数えない) 夜間シナリオである場合、同じ方法で HIP を使用できる、3 個分隊、又は 2 個分隊と両方の操作班に対してでなく、しかも、たとえプレイヤーがシナリオ防御側でなくても変わらない。いかなる場合でも、シナリオが DYO なら、プレイヤーはこの隠匿を購入しない — タダなんだ (1.66) ; 例えば、A12.34/SSR/DYO 獲得による隠匿はプレイヤーが初期配置で隠匿できる部隊の合計を実際に増やす。従って、昼間 DYO シナリオで日本軍プレイヤーは 10% 分の隠匿した日本軍 MMC 分隊相当を獲得する事ができる、そうすれば必ず、隠匿に関して 20% の初期配置ができる事になる (H1.6 の脚注 7 を参照) ; 夜間で日本軍プレイヤーは日本軍 75% 分の隠匿した MMC 分隊相当を獲得する事で日本軍 MMC 分隊相当の隠匿全てを初期配置ができる。



1.632 トーチカ (Pillbox) : トーチカの初期配置は隠蔽地形で、日本軍プレイヤーの手でたとえ、常に HIP を使用してよい、しかも、トーチカはジャングルに初期配置されているかの様に示して明らかにされる (G2. を参照)。HIP 使用はトーチカの占有者も含み、他の方法で HIP 使用を許されたユニットのパーセントに加えられる。日本軍プレイヤーはトーチカを初期配置する時は常に、さらに、そのトーチカにその入口のひとつとして置かれたトンネルの使用も受け取る。日本軍プレイヤーがトンネルを使用できない (要するに、存在しない) のは、トンネルが他の状況で標準の "初期配置" 必要条件 (全てのトンネル・ルール [B8.6-.63] が通常の方法での適用) を満たさない場合である、そして、プレイヤーは常にトンネルが存在しない事を秘密裏に記録しておく選択の自由があたえられる。日本軍ユニットがトーチカ内で、そのトンネル内を移動してよい、たとえ敵ユニットがトーチカヘクス内にいる場合でもしてよい。複数のトンネルが同じ区域へつないでもよい。関連項目 1.62。



1.64 CC (CC) : 1 つ以上の混乱状態でない日本軍の歩兵 / 騎兵ユニットが CC / 混戦 のフェイズ側である時に、又は CC で敵を不意打ちした時に、必ずその CC / 混戦は自動的に格闘戦 (J2.31) となる、ただし、その CC / 混戦に参加する日本軍ユニットすべてが、そのフェイズで不意打ちされた、又は 離脱している / 釘付けである、両方、又はどちらかである場合を除く。とは言え、格闘戦 CC は、いかなる車両 / PRC / トーチカ占有者に対し決して使用できない。日本軍の格闘戦 CC それぞれは、追加の -1 DRM を受ける。ただし、全てのその攻撃に参加する日本軍歩兵 / 騎兵ユニットが 釘付け / 非武装の場合を除く。¹⁾ 格闘戦 CC は Deluxe ASL で、又は SSR でのみ自由意志で通告してよい。減少戦力の日本軍ユニットは完全戦力の CCV を残している。関連項目 1.62。

1.641 自決 (腹切り) (HARA-KIRI) : 日本軍兵士ユニットに対する CC 捕獲の試みを解決する直前、その日本軍ユニットは — たとえ日本軍ユニットが CC 攻撃を通告していたとしても (でも、すでにその攻撃が行われた場合でない) — 自身を除去する試みができる。狂暴化 / ヒーローの場合、自身を自動的に除去する。それ以外ユニットは NTC (Δ) に成功しなければならない、そしてそれに次に記述する DRM が適用できる ; -2、非フェイズ側で、ちょうど一緒に除去される別の SMC (A11.14) と一緒の場合 ; -1、未熟兵の場合 ; +1、非武装の場合。

G

SMC と MMC (又は 2 個の SMC) は共に非フェイズ側の場合、最良の SMC が最初に自決を試みなければならない (又は全力を傾けなければならない) ; ここでは、全てのヒーロータイプは同等とみなされる (しかも、ヒーローでないどのタイプのユニットよりも良い)。対戦相手は自決で除去された各ユニットについて損害 VP を受取る [例外 : 指揮官でないヒーロー ; 1.65]。自決を試みるユニットが NTC を失敗する場合、そのフェイズで CC 攻撃してはいけない、しかも、そのユニットに対する捕虜の試みは追加の -1 DRM を受取る (捕虜の試み毎に、この様な DRM が最大で 1 つ)

1.65 VP (VP) : 対戦相手が損害 VP を得られないのが、日本軍の完全戦力分隊、又は歩兵 (砲) 操作班が戦力減少面へ裏返しされた時、減少戦力面の歩兵 (砲) 操作班が混乱した車両操作班へ置き換えられた時に得られない。除去された日本軍指揮官はその時点で上面による損害 VP を与える。除去されたいかなるヒーロータイプ [例外 : ヒーロー指揮官] も損害 VP を与えない。関連項目 1.641。

1.66 DYO (DYO) : 減少戦力面の日本軍分隊 / 操作班はいっさい購入してはいけない。日本軍 SAN を上げる BPV コスト (H1.29) は通常コストの半分になる。日本軍指揮官生成の等級 (H1.8) は "5" になる。指揮官の特性 (H1.81) ついて、(8-0 でなく) 9-0 指揮官を、日本軍 OB の基準として使う、しかも、通常割り当てた 7-0 毎に 1 個の 8-0 を使う。日本軍バージョンのそれぞれの DYO 表、及びチャートについて H 章を参照する。特別に許される HIP の使用は (1.422 ; 1.631-632) 購入ポイントがかからない。一般的に、シナリオ OB で姿を見せる日本軍の徴集兵は、たんなる普通の非戦闘員の (例、基地と架設) 日本軍部隊で示した方がよい。日本の同盟国、例えばインド国民軍、そして、中国 "傀儡" 部隊が "Axis Minor" のユニット (大部分が徴集兵であるべき) とルールで示すべきで、それでいて、実質的には日本軍とみなさない方がよい。

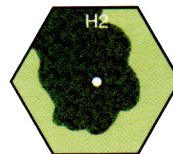
1.661 AFV (H1.4) (AFV) : (オプションの武装用に何かを追加する前の) BPV について各 AFV を 1944 ~ 45 年シナリオ間に日本軍で購入すると半減する (切上げ)、それは、その AFV が個別に購入した塹壕カウンターの下で (B27.51-52 を参照) 初期配置される場合である。

1.662 OBA (H1.5) (OBA) : 日本軍事前砲撃の最終コスト (H1.53) は、さらに 50% (切上げ) 増される、そのまま各日本軍 OBA 砲兵の最終コストになりそれは移動弾幕能力 (E12.7) が与えられている。

1.6621 航空支援 (E7.) (Air Support) : 1939 年以前の対中国シナリオの期間、日本軍航空支援可能性数は "5⁴ⁿ" になる。日本軍の空中観測機 (E7.6) は 100mm 以上の OBA に限り使用してよい、しかも、それらの使用可能性は 1937 ~ 43 年も含んでいる。

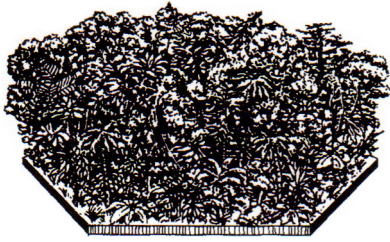
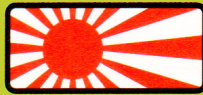
1.663 野戦構築物 (H1.6) (Fortification) : BPV について、" ? ", 塹壕 (A-T 壕を含む)、トーチカ、そして、トンネルは、日本陣営で購入すると、半減する (切上げ)。半減したトーチカは固有のトンネル (1.632) も含んでいる、たとえトンネルを使用しなかったとしても。BPV について鉄条網と地雷火力すべては日本陣営で購入すると 50% 増える (切上げ)。

1.663 落下傘部隊 (Paratroopers) : 日本軍落下傘部隊は 1942 年より前に購入してはいけない。日本軍落下傘部隊は LMG と軽迫撃砲を所持したままである (要するに % イチ落下傘の固有の内容物と共に降下する)。日本軍 1/2 イチ落下傘は % イチ落下傘スティックの一部として降下してはいけない ; その代わりに、各スティックは 1 つ又は 2 つの 1/2 イチ落下傘から構成されているので、それらは個別の (5 以下のスティック毎の) ウィングで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) が導入される時はいつも、林のすべてがジャングルになる。疎生 (light) と定義されれない場合、そのジャングルは密生 (Dense) (2.2) と考える。用語 "ジャングル" それだけで両タイプをまとめて指す。ジャングルは林として扱われる、特に明記されてる場合を除く。ジャングルは 2 レベル障害物になる。ジャングルが、DYO シナリオへ導入されているがそのタイプが明記 / 同意されていない場合、dr を初期配置前に行う。dr が 3 以下の場合疎生ジャングルを用いる ; そうでない場合、密生ジャングルを用いる。



2.2 密生ジャングル (Dense Jungle) : 密生ジャングル・ヘクスは +2TEM [例外 : -1 TEM 対空中炸裂] を与えられる。歩兵 / 騎兵のスタック制限は密生ジャングル・ヘクスで道路 / 建物を含めないと 2 まで下がる (今まで通り、オーバースタックは起きる可能性がある)。密生ジャングル・ヘクスは全域地形 (B.6) になる、従ってそのヘクス・サイドに沿った LOS を妨げている [例外 : 同レベルの LOS が、陸地形から完全に離れている様なヘクス・サイドに沿って、引く事ができる (要するに、池のヘクス・サイド、又は川のヘクス・サイド、それはヘクス・サイドと接する陸の地形がない) ; その様なヘクス・サイドは密生ジャングル全域地形の部分でない]。隣接していない地上ユニットは密生ジャングル道路ヘクスの基本レベルと異なるレベルにおいて、そのヘクス まで / 通過して LOS を道路部分を経由して引く事ができる、ただし、その LOS は連続した斜面沿いである場合に限り可能である。航空ユニットは密生ジャングル・ヘクスの空中でない部分に (ヘクス内道路も含み) LOS を引けない。可逆性 (A6.5) が適用される。

2.21 進入 (Entry) : 通常的林進入コストが (適用できる場合小道 / TB も含み) 密生ジャングルの進入に適用される。¹² **とは言え、**馬は、道路、又は小道を使用する場合に限り、密生ジャングル区域へ “運搬” をしてよい (関連項目 2.4)。車両が密生ジャングルへ道路 / TB を使用しないで進入できるのは、完全装軌化の AFV とドーザーのほかにない [例外 : 豆戦車とキャリアは適用されない]。さらに、これらの車両は B13.421 により密生ジャングルに TB を作り出す事ができる。

**BOG
DR ≥ 12**

2.211 ボグ (Bog) : 車両はボグ判定を必要とする密生ジャングルで進入の際、又は VCA 変更する際 (B13.41 により)、+2 DRM がボグ DR へ追加されなければならない [例外 : この DRM は次のドーザーへ適用しない、それはドーザーがドーザー作業を表明し、その後、印刷された許容 MP で始動 / 停止 / VCA 変更以外すべてを使って密生ジャングル進入する ; そして、密生ジャングルでドーザー作業中に VCA 変更するドーザーにも適用されない]。

例 : M4 シャーマン戦車が密生ジャングルに進入する、その事は印刷された許容 (B13.42) の半分を使い、それに加えて、道路、又は TB を使用しないと、+6 ボグ DRM を受ける (+3 [戦車の許容 MP の半分を使用して進入した] +2 [密生ジャングル] +1 [中接地圧] = +6)。そうでなく、戦車が許容 MP (B13.41) をすべて使って進入した場合、戦車は +3 ボグ DRM を受ける (+2 [密生ジャングル] +1 [中接地圧] = +3)。シャーマンがタンク・ドーザーである場合、進入で許容 MP (B13.41) すべてを使うと、同じ合計 +3 DRM を受ける、ただし、所有者が最初にそれがドーザー作業すると通告するならば別で、その場合、+2 密生ジャングル DRM は適用されない。同様に、その +2 DRM が適用されないのは、ドーザーが密生ジャングルで VCA を変更する場合で、重ねてその所有者がそれがドーザー作業であると最初に通告する事を条件とする。あらゆる場合に、部分的な TB が密生ジャングルヘクスに置かれるのは、戦車 (ドーザー) が進入した時、(そして、戦車 (ドーザー) が進入して横切ったヘクス・サイドから)、でも、その TB は、車両がその後ボグになった場合 (B13.421-4211)、取り除かれる。

2.212 迂回 (Bypass) : 迂回は密生ジャングル・ヘクスに適用されない [例外 : 水陸両用車両は (2.2 の定義と同じ) 水域ヘクス・サイド沿いに水陸両用 1MP で VBM を使用できる]。

2.213 航空 (Aerial) : ½ インチ落下傘であっても、密生ジャングルに着地した時はつねに、着地 MC (E9.42) を 7 の士気値を用いて行わねばならない。密生ジャングルで着地 MC を失敗した降下は除去される (その内容物も共に)。

2.22 迷走 (Straying) : 昼間シナリオで、地下以外の歩兵ユニット / スタックが自身の Mph で密生ジャングル・ヘクスの奥にいて (要するに、周囲 6 ヘクス、林 / 繁み / 沼沢地ヘクスと隣接している林ヘクス) 新たなヘクスに移動したいと思うと移動 DR を (しかも、後で事によると、さらに迷走 DR を) 行わねばならない、ただし、すでに移動 DR をその時の自身の Mph で行っていた場合、パンザイ突撃 (1.5) が行われている場合、又はパルチザンとして定義されたユニットである / を含む 場合は除く。それでもなお、E1.53-533 が適用される [例外 : 照明は適用されない]、同時に次の事を行う :

- 迷走の代わりに TI になる、それはユニットが次に進入したい隣接した区域がジャングル / 竹林ヘクスでない時。
- 恐慌射撃 (E1.55) は適用されない。

2.23 射撃グループ (Fire Group) : ユニットの密生ジャングルで FG 能力を制限されている ; G.3 を参照。

2.24 迫撃砲 (Mortar) : 迫撃砲は密生ジャングル・ヘクス (密生ジャングルのジャングル - 道路も含む) からいっさい射撃をしてはいけない。¹³

**NVR
6 cdr**

2.3 夜間 (Night) : LOS は隣接する密生ジャングルヘクス間に、照明 / 発射光の結果を除き、いっさい存在しない。星弾も IR もジャングルの空中以外の部分を照らす事ができない [例外 : 星弾や IR は E1.941 が適用されない場合の疎生ジャングル・ヘクスの迂回エリアを照らす事ができる]。関連項目 E1.95。

2.4 騎兵 (Cavalry) : 騎兵はギャロップ (A13.36) をジャングルで道路沿いに限りしてよいのだがジャングル・ヘクスで突撃をしてはいけない。

2.5 火災 (Fire) : ジャングルの放火と延焼ナンバーは “12” になる。

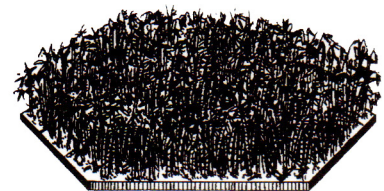
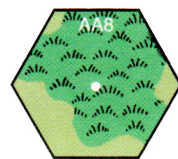
2.6 弾痕 (Shellholes) : 弾痕はジャングルで生じる可能性がある、その場合にジャングル地形 (及びすでにそこにある火災 (Flame) / 炎 (Blaze)) はもはや全く存在していないとみなされる。



2.7 撤去 (Clearance) : CCPH の終了時で、武装した 1 個の MMC はジャングル / 竹林区域で撤去 (B24.7) DR をして小道を切り開こうと (要は、

作り出そうと) してよい、ただし、直前の MPh/DFPh 間 (いずれか遅い方) でそのユニットが撤去を告知して TI になる事を条件とする。とは言え、ユニットは小道の撤去 DR を (又は修正を) していけない、その期間は、釘付け、塹壕にいる、PRC、IPC を超えて所有している、5/8 インチカウンターを所有している、クレスト状態、捕虜でない確認済みの敵ユニットと一緒にヘクスにいる、鉄条網 / 建物 / 地雷原区域内で、パンジー・カウンターの上で (9.71)、統制状態でない、そして、小道を切り開く目的で TI でない、いずれか、又はそれぞれの組合わせた期間である ; そしてまた、そうする事をしてはいけないのが、今のプレイヤーターンで射撃する、射撃の指揮をする、待機射撃として表示されている、又は MF を使った場合である。ユニットは、小道を切り開くために TI である間、鈍兵になり、しかも、危険な移動の対象となる。小道の撤去 DR へ適切な DRM は、作業中として + x、指揮値として + y、CX の場合 + 1、ヘクスが竹林の場合 + 1、そして、ヘクスが疎生ジャングルの場合 - 1 になる。撤去 DR が成功した場合、小道カウンターが MMC のヘクスに置かれそのヘクスのヘクス・サイド 2 ヶ所をつないでいる。小道カウンターは、その区域が弾痕 / 瓦礫カウンター、又は地形火災がある時はつねに取り除かれる。同じヘクスの小道すべてが互いに、しかも、道路 / TB のすべてとつながっていると想定する。小道カウンターはあらゆる点で印刷された小道と同じである。

2.8 雑則 (Miscellaneous) : 野戦構築物用の特別ルール HIP、発見、回収、そして、不意打ちがジャングルに適用される ; G.2、G.4、G.5、そして、G.6 をそれぞれ参照する。

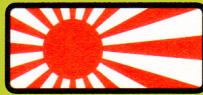


3. 竹林 (Bamboo)

3.1 PTO 地形 (G.1) が導入される時は必ず、繁みのすべてが竹林になる。竹林は密生ジャングルとして扱われる、別途記述された場合を除く。

3.11 混乱したユニット (Broken Units) : 混乱したユニットは竹林でトーチカに内にいる場合のみ 1 の回復 DRM を獲得できる。混乱したユニットは一番近い竹林ヘクスへの潰走を求められない。

3.2 進入 (Entry) : 歩兵は竹林に進入を全力移動 (A4.134)、匍匐後退 (A10.52)、トンネルかトーチカを出る、又は進入困難な地形に対する突撃 (A4.72) でしてよい [例外 : 歩兵は小道 / TB を使用してよいが、歩兵がそうする場合、その後、



3.2

竹林ヘクスから小道でない /TB でないヘクス・サイドを経由して同じフェイズ間ではいけない。歩兵は馬を竹林の中へ / 外へ 小道 /TB 沿いに限り "牽" いてよい、そして、騎兵は小道沿いに限り竹林を出入りしてよい。竹林へ人力移動は TB 沿いでない限り適用されない (竹林に砲を設置できないと言う事ではない)。防御臨機射撃では、MF 数は竹林への全力移動の間でユニットの印刷された (又は固有の) 許容 MF に +1 (又は夜間で +2) が使われたとみなす。

3.21 迷走 (Straying) : 迷走は、2.22 により内側の竹林ヘクス (要は、周り 6 ヘクス、林 / 繁み / 沼沢地ヘクスと隣接している林ヘクス) で起こる可能性がある。

3.22 索敵 (Searching) : 突撃可能な竹林の 1 ヘクスを索敵する事は 2 ヘクスを索敵しているとかぞえる。

例: ユニットの修正後索敵 dr が "5" 以上の場合に、突撃可能な竹林ヘクスを索敵できない。その dr が "4" の場合に、ユニットは突撃可能な竹林ヘクス 1 つ索敵できる、又は突撃可能な竹林以外のヘクス 2 つを索敵できる。その dr が "3" の場合、ユニットは突撃可能な竹林ヘクス 1 つ、及び突撃可能な竹林以外のヘクス 1 つを索敵できる、又は突撃可能な竹林以外のヘクス 3 つを索敵できる。

3.3 LOS/TEM (LOS/TEM) : 竹林は 1 レベル障害物であり通常 +1TEM が与えられている。とは言え、その TEM は、竹林ヘクスでの DC、事前砲撃、又は砲兵器 / OBA HE の対非装甲目標攻撃の場合に -1 になる [例外: HE 相当、又は特別付随攻撃のどのタイプの場合でもならない、そしてまた、対部分装甲 AFV もならない]。攻撃の残留火力が竹林の -1 TEM を受けると IFT 縦列が 1 列上がる (例えば空中炸裂と同じ; A8.26)。

列: 75mm 砲が地域射撃目標タイプを用いて竹林の兵士に射撃をする IFT で 6FP と -1 DRM で攻撃する、すると、命中は 2 残留火力の代わりに 4 残留火力を残すことができる。そうでなく、歩兵目標タイプを用いた場合 TH 事例 Q の様に竹林 -1 TEM を適用する、すると、命中は 6 残留火力の代りに 8 残留火力を残すことができる。

3.4 砲 (Gun) : 砲の初期配置は竹林において決して設置とみなされない、それでも今まで通り A12.34 により HIP を使用する、ただし別途、禁止される場合を除く。

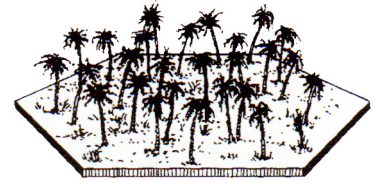
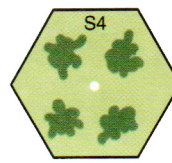
3.5 野戦構築物 (Fortifications) : 鉄条網も壕も竹林に配置してはいけない、でも、トーチカ / 地雷、又はパンジー (9.) は配置してもよい。掩蔽壕 (B30.8) は適用されない。HIP について関連項目 G.2。

3.6 火災 (Fire) : 放火と延焼ナンバーは竹林に関し "10" になる。とは言え、使用できる EC DRM は、竹林の放火判定時に、竹林への / 竹林内の 火災延焼の場合に倍になる¹⁴。

例: 多湿 EC で歩兵が竹林の放火を試みる、-4 EC DRM をその放火 DR に加えねばならない (-2[多湿 EC DRM] × 2[竹林] = -4)。火災の発生 DR (B25.151) が乾燥 EC 間の竹林の Flame (炎) へ行くと +2 EC DRM を受ける。

3.7 落下傘 (Parachutes) : すべての落下傘は竹林に着地すると、林に着陸した場合と同じに扱われる; 要するに、E9.42 が通常の方法で適用される。

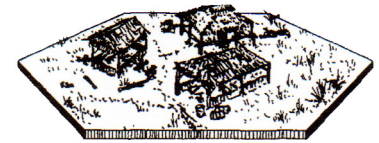
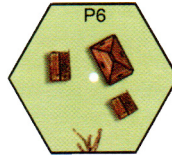
3.8 雑則 (Miscellaneous) : 特別なルールは FG、発見、回収、不意打ち、仕掛け照明弾について竹林へ適用される; G.3、G.4、G.5、G.6、そして、E1.95 をそれぞれ参照する。



4. ヤシ林 (Palm Trees)

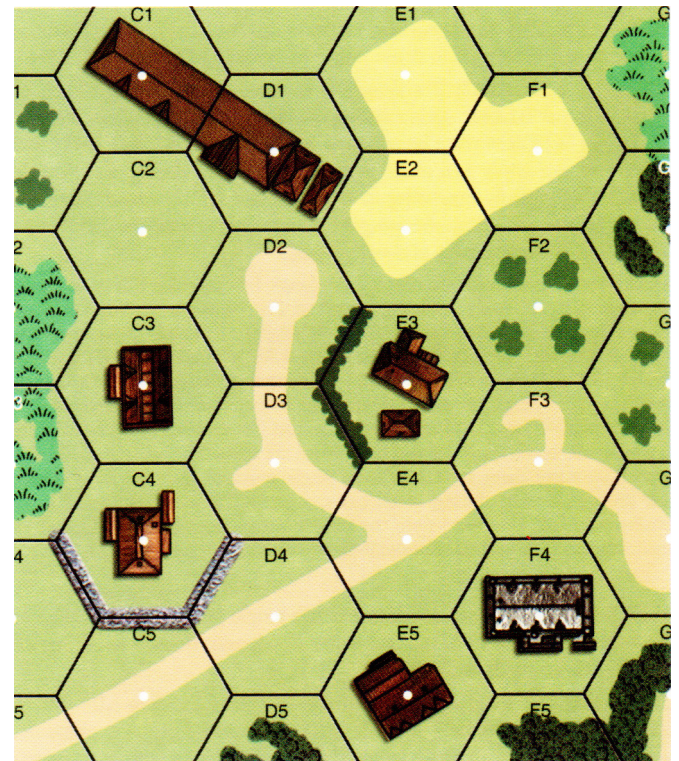
4.1 PTO 地形 (G.1) が導入される時は必ず、果実園ヘクスすべてがヤシ林になる。

¹⁵ ヤシ林ヘクスそれぞれが通常の果実園ヘクスと同じに扱われる、別途記述される時を除く。ヤシ林は常に季節: 収穫期 (Season) である、しかも、ヤシ林の放火、及び延焼ナンバーは "11" になる。AFV 跨乗兵は許されている。



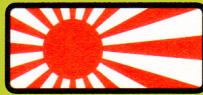
5. 小屋 (Huts)

5.1 PTO 地形 (G.1) が導入される時は必ず、木造の 1 階建て建物で (B23.21)、しかも、複数で別個の建物を含んでいる、でも、建物描写の一部分でないその建物ヘクスは小屋になる。別途記述された時を除き、小屋は木造の 1 階建て建物として扱われる (倒壊した小屋を除く; 5.51)、しかも、同じヘクス内の小屋はルールでは 1 つの小屋とみなされる。



例: PTO 地形が導入されている場合、32E3 は小屋ヘクスになるがそれ以外の建物はそうならない。D1 の離れた建物は決して小屋であるはずは無く、その理由はそのヘクスはさらに別の建物について描写全体の部位を含んでいるからだ。

5.2 LOS (LOS) : 小屋は 1 レベルの +1LOS 妨害で、季節外れの果樹園 (B14.2) みたいであるが、LOS がそのヘクス描写された建物を 1 つでも横切り、かつ、小屋が倒壊していない場合に限られている。とは言え、小屋は (倒壊していても) 結果として、その小屋区域で迂回しているユニットへであっても LOS/LOF を妨害できる、ただし、視認する / 射撃する ユニットの同じ区域内に居て迂回の状態でない場合を除く。倒壊した小屋への関連項目 5.51。小屋は決して LOS 障害物でない。



G



例：操作班のLOSはol6、ol7、そして、頂点ol5-ol6-oH5に対しol5小屋により妨害される。操作班のLOSはoF3に対し（ヘクス・サイドoF3-oF2を除き）oH3の小屋によって妨害される。例えば、操作班LOSはol3にいる別ユニットに対し（その中で迂回するユニットへ対しても）ol3の小屋で妨害されない、そしてまた、例えば、操作班のLOSはoH6で迂回していないユニットに対しLOSが横切るoH6の小屋で妨害されない。とは言え、LOSは頂点ol3-ol2-oJ2から頂点oH6-oH7-oG7へ、+2妨害をol3とol6の小屋へ受ける、さらに、LOSは頂点ol3-ol2-oJ2から頂点ol3-ol4-oH3（又はol3-oH3-oE3）へ、ol3の小屋で妨害される。これら同じ妨害、（又はそれが無い事）のすべてがさらにol3がレベル1の丘ヘクスにあったとしても適用される。その上、ol3がレベル2の丘ヘクスにあった場合、操作班のLOSはol7とoF3に対し（頂点oF3-oE4-oE3を除き）すでに通っている（B14.2）でも、他の上記のLOSすべてが依然として変わらずそのまま存在する。

5.21 火線（Fire Lane）：小屋は火線に影響を与えない〔例外：目標それぞれのFFMO DRMを小屋により妨げられ取消す〕。

例：5.2のさし絵を参照する、操作班がol7に至るまで火線を置いた、いずれのユニットもol6かol7に進入すると、又はol5の進入をヘクス・サイドol5-ol6を通り迂回していると2FPで攻撃される、でも、小屋妨害もFFMO DRMもどちらも適用されない。

5.3 TEM（TEM）：小屋は、倒壊しない限り、+1TEMがある。小屋はB23.9通りに要塞化をしてはいけない。

5.31 HEAT（HEAT）：小屋は建物vsHEAT弾とみなされない（C8.31）。とは言え、HERTが倒壊していない小屋の車両/砲に射撃された場合、今まで通り、小屋TEMがTHの対象として適用される。

5.32 事前砲撃（Bombardment）：小屋はvs事前砲撃（C1.822）に士気値7を与えられている、そして、小屋がそのMCに失敗した場合倒壊する。加えて、修整事前砲撃MC DRが10以上の場合常にFlame（炎）がそのヘクスに置かれる。

5.51

5.4 AFV/ドーザーの進入（AFV/Doze Entry）：いかなる走行可能なAFVはVBMの使用も、跨乗兵を乗せる事も、いずれもしてはいけない、倒壊していない小屋に進入してよい、でも、BUで帰還を被っていない場合に限られる。こうした進入は（適用されるコストについてG章のデバィダを参照する）建物進入のボグ判定を起こさない、地下室への落下（G.1）のリスクを受けない、しかも、自動的にその小屋の倒壊が防衛機射撃の前に続けて起こる。走行可能なドーザーは（武装しようとしまいと関係なく）AFVとして同じ方法で進入してよい〔例外：ドーザーはBUになる必要はない〕、しかも、その後続いて起こる同じ影響/結果も一緒である。〔例外：ドーザーはAFVについて5.5ですべきPTCをする事は決していない〕。倒壊した小屋の進入について5.51を参照する。

5.41 初期配置（Setup）：いずれのAFVも小屋に初期配置してよい。でもその小屋は、AFVが小屋を出る、又は小屋内にいる間でCA変更をするとすぐに倒壊する。

5.42 VBMとOVR（VBM & OVR）：小屋は、倒壊しようとしまいと関係なく、建物として同じ方法で迂回してよい、でも、VBM方式でない状態で、小屋/小屋の占有者に対しOVRをしようとする車両により進入されねばならない。

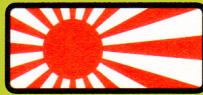
5.43 航空（Aerial）：小屋はその区域の着地でグライダーに対し破壊drm+1を与える、でも、%インチ落下傘に対するNMCでは与えない。グライダーが倒壊していない小屋区域に着陸するとその小屋の倒壊を起こす。



5.5 倒壊（Collapse）：小屋は瓦礫にできない。とは言え、KIAはDC、又はHE攻撃により〔例外：付随的/残留火力攻撃；攻撃が車両目標タイプを使用している〕倒壊していない小屋区域に対して起きると（そこで迂回するユニットに対するものであっても）小屋を倒壊させる、その前に区域内の占有者すべてに対する攻撃を完全に解決する。さらに、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）、又は小屋が火災になった（5.6）結果でも倒壊する。こうした小屋にCollapsed（倒壊）カウンターを乗せる。すべての歩兵ユニットが（自軍/ヒーロー/狂暴化/日本軍SMCでも）小屋を占有していて、小屋が倒壊した時はいつも、個々にPTC（Δ）を行わねばならない、同じ事が小屋に進入して、又は中でCA変更をして、それにより小屋の倒壊が起きたAFV〔例外：ドーザー：5.4〕の操作班（だけ）に行わねばならない。すべてのユニットは（固有ユニットでも）倒壊PTCを行う時に8の士気値があると考える；CT AFVの操作班は-1DRMを受ける。倒壊PTCが行われる、その前に攻撃の（又はAFV進入の、OVRを含み）その他すべての影響を解決するが、MPHである場合、続いて起きる防衛機射撃より前に行う。失敗した歩兵ユニット倒壊PTCがそのユニットを釘付けにする、たとえそれが通常、釘付けの結果を起こさない場合でも（釘付けした混乱ユニットは潰走できないだろう）。失敗した固有操作班の倒壊PTCはその操作班、及びそのAFVのすべての乗車兵へA7.82-.821を実行する〔例外：かれら皆がすぐにCEになり、しかも、MPHである時に彼らとAFVは直ちに停止して自身のMPHを終える（停止MPは使われない）〕；CE状態を表示してPin（釘付け）カウンターをAFVに乗せる。¹⁶

5.51 特に明記されない限り、倒壊した小屋はそれでも小屋とみなされるが建物とはみなされない。倒壊した小屋はTEMがない、でも、建物を横切る通常の（すなわち、1レベルでない）+1LOS妨害（A6.7）を与えられている、ただし、それが燃え上がっている場合を除く；それゆえ、開路地でない。とは言え、倒壊した小屋はその小屋区域で迂回するユニットへのLOS/LOFを妨害しない、それは、視認する/射撃するユニットの高さが迂回するユニットより高く、しかも、連続した斜面沿いでない場合である。いかなるタイプのユニットも〔例外：オートバイ・ライダー；ワゴン〕燃え上がっていない倒壊した小屋へ進入してよい（でも、完全装軌化でない車両がそれを行うとボグ判定しなければならない）；特定のコストについてTPO地形チャートの“小屋（Hut）”に関する括弧内のMF/MP記載内容を参照する（迂回/OVRについて5.42を参照する）。倒壊した小屋は撤去できない（B24.7）。倒壊した小屋区域内に許される野戦構築物は鉄条網/地雷原、又はパンジー（9.）に限られる。¹⁷倒壊した小屋は歩兵（及び所有するSW）、ダミー・スタック、そして、設置された砲に限り隠蔽地形になる。倒壊した小屋の支配は小屋/建物支配勝利条件へ加える〔例外：A26.16が小屋が燃え上がる場合に適用される〕、倒壊力カウンターが除去（5.7）されている場合にそのヘクスの支配を同じ様加える。

例：5.2のさし絵を参照する。操作班のLOSはoG5、oG6、そして、頂点oH4-oH5-oG5へ、oH4の倒壊した小屋で妨害される。とは言え、ol3もレベル1（以上）の丘ヘクスであった場合、そのLOSはそれらの両方のヘクスとその頂点へ通る。oH4がもはや建物でない時点からoH4は回復ボーナス（A10.61）を与えない、混乱状態のユニットはoH4へ潰走（A10.51）を求められない、そして、間接/AA射撃がoH4から与えられる。泥濘（E3.6）が導入されている場合、oH4を進入するのにMF/MPコストが増えるのは、その小屋を迂回する場合だけ。



5.6

G



5.6 火事 (Fire) : 小屋の放火と延焼ナンバーはそれぞれ "6" と "7" になる、倒壊していたとしても同じ。Flame (炎) は小屋で B25.11-14 により撤去可能である、同様に次に記述する方法によってでもできる。小火器 PBF/TPBF、MOL、MG、IFE、DC、又は HE 攻撃 [例外 : AP HE 弾相当 : 付属 / 残留 FP 攻撃] 対小屋区域 (対そこで迂回するユニット) はその小屋で炎 (Flame) をもたらす、それは、効果 DR の修整前色付 dr が 1 になる場合である。小火器 /MOL/MG/IFE はこうして炎 (Flame) を起こす事ができる、FG の一部であったとしても同じ ; とは言え、小火器 /MOL だけを使用する場合、その FG の中で 1 ユニット以上がさらに PBF/TPBF の対象であらねばならない。複数の小屋区域が同じ攻撃で (すなわち、延焼により) 燃え上がる場合、無作為選択を炎 (Flame) 結果が生じた時に使用する。小屋区域に対する FT 攻撃はその小屋に炎 (Flame) が修整前効果 DR が X# 未満である場合、自動的に起こる。WP が小屋区域に置かれる時はつねに、その後で A24.32 により DR を行う (A24.32 に記載されている使用できる DRM を使用して)、EC が乾燥 (DRY)、又は異常乾燥 (Very Dry) である場合も変わらぬで行う。倒壊していない小屋の炎 (Flame) が火災 (Blazing) になった時つねに、その小屋はただちに倒壊する。火災 (Blazing) の小屋は Collapsed Hut (倒壊した小屋) カウンターの裏面に表示して示される。関連項目 5.32 と 5.61-7。

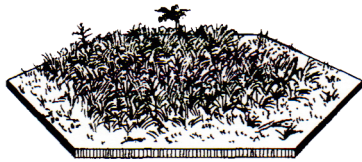
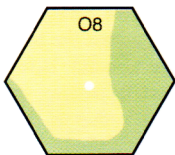
例 : 小火器の対小屋区域攻撃が、IFT DR で色付 dr "1" の結果を出すと、小屋に炎 (Flame) を自動的にもたらす (小屋が倒壊していても同じ)、ただし、PBF/TPBF の適用を条件とする。注意する事は、MG、IFT、又は HE の対小屋攻撃は、PBF/TPBF を用いなくても炎 (Flame) をもたらす事できる。

5.61 雨 (Rain) : 倒壊していない小屋は建物であるので、小屋での炎 (Flame) の生成は EC DRM に影響されない。とは言え、雨が降った時すぐに、5.6 により生成する炎 (Flame) はもはや倒壊した小屋に適用されない ; すなわち、A22.6111、A24.32、そして、B25 節で定めた方法だけ。その時にそれらに適用する (雨が止んだ後に倒壊したとしても同じ)。



5.62 後方噴射 (Backblast) : PF/PFK/BAZ/PSK/RCL は射撃を倒壊していない小屋の中から、事例 C³ の THDRM を使用しないでよい (その時、別の状況なら、C13.8 で許されている)。記述した通り射撃すると小屋に炎 (Flame) が自動的に起きる、だが、C13.81 の 1FP 攻撃を起こさない。上記で述べたように、倒壊した小屋からの射撃は炎 (Flame) も C13.81 攻撃も起こさない。注意、とは言え、それでもなお C12.3-4 が RCL を射撃する時、いずれの場合でも適用される。

5.7 弾痕 (Shellholes) : 弾痕が小屋区域で生ずる可能性がある、その場合、小屋 (及び、すでに小屋にある炎 / 火災) は、もはやすべて存在しないとみなす。



6. クナイ (Kunai)

6.1 PTO 地形 (G.1) が導入される時は必ず、麦畑のすべてがクナイになる。¹⁸ クナイは繁みとして扱われる、特に記述された場合を除く。放火と延焼についてクナイはそれぞれ "9" と "8" になる。特別ルールとして野戦構築物 HIP、FG、発見、回収、そして、不意打ちはクナイに適用される ; G.2、G.3、G.4、G.5、そして G.6 それぞれを参照する。



7. 湿地林 (Swamp)

7.1 PTO 地形 (G.1) が導入される時は必ず、それぞれの沼沢地ヘクスが 1 つでもジャングルヘクスと隣接していると湿地林ヘクスになる。湿地林は "増水でない (B16.6) " 沼沢地として扱われる、特に記述された場合を除く。湿地林区域の影響は小川 / 川の水深によって変わらない。湿地林は決して妨害地形や開豁地、又は川や干潟地形とみなされない。

7.2 LOS/TEM (LOS/TEM) : 湿地林は常に 2 レベル妨害で +1TEM になる [例外 : 空中炸裂 (及び事前砲撃) に対する TEM は -1 になる]。加えて、DC、又は砲兵器 HE 攻撃の [例外 : 迫撃砲 ; HE 相当 ; 車両目標タイプを用いた攻撃] 湿地林区域内の対非装甲目標はその IFT を半減する。

7.21 視認 TC (Sighting TC) : 林みたいに、湿地林は視認 TC (E7.3) に対して +3DRM を与える。

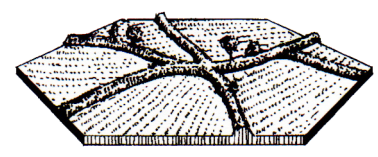
7.3 進入 (Entry) : 湿地林は B16.42 により水陸両用車両で進入してよい、しかも、ボートでも、あたかも湿地林が水障害 (E5.3) であるかのようにして進入してよい。ボートが湿地林で沈んだ時、E5.53 があたかも湿地林が浅瀬であるかのように成立する ; 生存する乗車兵は (もしあれば) 歩兵になる (渡渉する砲兵ではない ; E5.532)。



7.31 ボグ (BOG) : 湿地林でない / 沼沢地 / 水障害のヘクスそれぞれが湿地林へ突撃可能である、しかも、それらの基本高度レベルが湿地林基本高度レベル以下であると、そのヘクスは道路上にない車両に対しボグ・ヘクスとなる。このように例えば、突撃可能な小川ヘクスは湿地林によりボグ・ヘクスになる事があるのは、小川が乾燥している時だけ ; 乾燥していない時に、B20.46 がボグ判定で適用される。

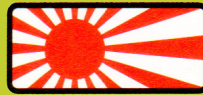
7.32 航空 (Aerial) : 着地する落下傘すべてが湿地林で、2.213 の通りに扱われる、密生ジャングルへ着地した場合と同じである。湿地林に着陸するグライダーは破損 drm+4 を受ける (すなわち、"沼沢地" の着陸へ +1、"林" の着陸へ +3 ; E8.23)。

7.4 雑則 (Miscellaneous) : FG について特別ルールが湿地林に適用される ; G.3 を参照する。



8. 稲田 (水田) (Rice Paddies)

8.1 稲田 (以降、水田と記述する) はオーバーレイ 3、そして、ID"RP" が前に付く各オーバーレイの地形特性である。水田は 2 つの部位で構成されている : その内部は、オーバーレイのうぐいす色である ; その土手は、そのヘクスのヘクス・サイド沿いにある狭い開豁地色のエリアである。水田の内部にいるユニットは水田の底にいる事を指す、その一方で (本当に横断しているのと違って) その "土手" の上にいるユニットは Bank (あぜ道) カウンター (8.21) の上に置かれる。水田ヘクスの "中" に存在することは、どちらか一方 / 両方の位置に存在することを指す。ユニットは水田ヘクスでレベル 0 になる (割振られたオーバーレイがレベル 0 地形上である)。水田は常に SSR によって、農閑期、水耕期、又は育成期である事を定められる。¹⁹



G

DYO の状態に関し、水田の内容がわからない場合、dr を行いそのシナリオの水田すべての状態を決める：

(稲) 水田の状態			
修整後 dr	状態	drm	
≤ 2	育成期 (In-Season)	- 2	EC は乾燥、又は異常乾燥
3 ~ 4	農閑期 (Drained)	- 1	EC は普通
≥ 5	水耕期 (Irrigated)	+ 2	EC は多湿 / 曇 / 泥濘

8.11 農閑期 (Drained)：農閑期水田の内部は、水田の土手による遮蔽は別として開豁地である；8.3 を参照する。

8.12 水耕期 (Irrigated)：野戦構築物 [例外：地雷 / 鉄条網、又はバンジー；8.7、(dm/ 駄載状態 [10.1] を除く) 牽引式でなく車両化していない砲、ギャロップしている / 突撃している騎兵、人力移動して / 跨乗したオートバイ、又は跨乗した自転車は水耕期水田の底に入る事をいっさい許されていない。所有されていない装備は水耕期水田の底で [例外：馬；ポート] 除去される、ただし、車両内、又は駄載 (10.1) している場合を除く。水耕期水田の底は泥濘であり (8.5 を参照する) さらにボグ地形でもある；泥濘のため +1 DRM を追加して、ボグ DR について水耕期水田の底にいる車両は余分に +2 DRM をそうした地形にいる事のため受ける。3PP 以上の SW すべてが水耕期水田の底にいる歩兵により受け持つと、A9.21 により射界制限がある。DC、及び砲兵器 / OBA HE 攻撃 [例外：HE 相当 / 車両目標タイプを使用する攻撃；特別付随攻撃] すべての FP の対水耕期水田ヘクスは IFT で半減される。白い煙幕カウンターは水耕期水田ヘクスに配置してはいけない。ポートの人力移動 MF コストは水耕期水田で C10.3 により 2 倍ではない。

8.13 育成期 (In-Season)：育成期水田の内部は麦畑である；8.2、8.4、そして 8.6 を参照する。とは言え、それは隠蔽地形であるが、歩兵 (及び所有する SW)、ダミー・スタック、野戦構築物、そして、設置した砲に限られる。泥濘が育成期水田の底に存在している、もっともその内部は E3.65 で定めた開豁地ではないではあるけれども；8.5 を参照する。

8.2 進入 (Entry)：ユニットは水田ヘクスのいずれかに、あぜ道の上 (8.21) に、又は底に進入する、別途記述されている場合を除く (8.12、8.22、そして、8.8 を参照)、ユニットで水田の底に 初期配置 / 進入 できるのは、歩兵、騎兵、自転車の乗り手、そして、完全装軌化車両である。この時の歩兵は自転車に乗っているわけではない、でも、馬を “牽く” 事ができる。土手ヘクス・サイドを横切るため起こりうるコストを追加する、ヘクスのコストについて水田の底は農閑期、水耕期、又は育成期のいずれかによって決まる：農閑期の場合、通常の開豁地 MF/MP コストが適用される；育成期の場合、進入するユニットは泥濘の開豁地に進入するコストの 2 倍を使わねばならない。育成期の場合、ユニットは麦畑の MF/MP を使わねばならない。



8.21 あぜ道 (Banks)：BANK (あぜ道) カウンターは新たな区域やスタック制限を新たに設定しない。土手ヘクス・サイドを横断してよいユニットだけが、水田の底へ進入を許されるユニットである (8.2) [例外：自転車の乗り手は土手ヘクス・サイドを横切る事ができるのは、乗り手があぜ道カウンター上、又は道路上のいずれかで進入している場合]。あぜ道カウンターの上に初期配置をして / 進入をして / 残って よい最適なユニットは、歩兵 (自転車に乗る / 馬を “牽く” 場合も同じ、でも人員移動の砲 / ポートの場合を除く)、騎兵、そして、自転車の乗り手である。別途禁止されている場合を除く (8.2 と 8.211-2112 を参照する)、こうしたユニットは次に記述する方法のいずれかを (組み合わせで) 移動 / 潰走 / 突撃 / 歩兵の場合、CC からの撤退) してよい：

手ヘクス・サイドを横切る事ができるのは、乗り手があぜ道カウンター上、又は道路上のいずれかで進入している場合]。あぜ道カウンターの上に初期配置をして / 進入をして / 残って よい最適なユニットは、歩兵 (自転車に乗る / 馬を “牽く” 場合も同じ、でも人員移動の砲 / ポートの場合を除く)、騎兵、そして、自転車の乗り手である。別途禁止されている場合を除く (8.2 と 8.211-2112 を参照する)、こうしたユニットは次に記述する方法のいずれかを (組み合わせで) 移動 / 潰走 / 突撃 / 歩兵の場合、CC からの撤退) してよい：

8.2101 ユニットが現時点で水田の底にいる、又は水田でないヘクスにいる場合、ユニットは隣接する水田ヘクスのあぜ道カウンター上に直接入ってよい、ただし、ユニットが土手ヘクス・サイドを横切り、そのヘクスに進入する場合に限る。このための通常のコストは 1MF (又は自転車について 3MP) になり、その土手ヘクス・サイド横切るのに 1MF (又は 3MP) を加えて、あぜ道カウンターへ乗せられる；8.5 を参照する。

8.2102 ユニットが現時点で水田の底にいる、又は水田でないヘクスにいる場合、ユニットは隣接する水田の底へ直接入ってよい。このための通常のコストは 1MF [例外：自転車について 3MP] になり、その土手ヘクス・サイド横切の場合そのヘクスのヘクスの底 COT (8.2) を加える。泥濘 MF/MP が適用される場合がある；8.5 を参照する。

8.2103 ユニットが現時点で水田の底にいる場合、隣接する水田でないヘクスへ直接進入してよい。このための通常のコストは 1MF/MP [例外：自転車について 3MP] になり、その土手ヘクス・サイドを横切るのに水田でないヘクスの COT を加える。さらに泥濘 MF/MP が適用されるのが EC が泥濘の時である。

8.2108

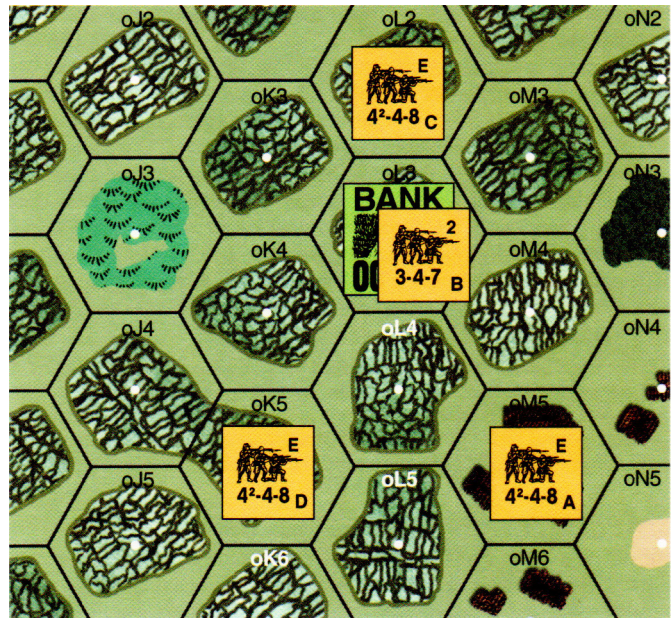
8.2104 ユニットが現時点で水田の底にいる場合、同じヘクスのあぜ道カウンターへ直接乗せてよい。このための通常のコストは 1MF/MP (又は自転車について 3MP) になる。泥濘 MF/MP は決して適用されない (E3.64)。

8.2105 ユニットが現時点であぜ道カウンター上にいる場合、ユニットは隣接する水田ヘクスのあぜ道カウンターへ直接乗せてよい、ただし、ユニットがヘクス・サイドを横切り、そのヘクスへ進入する場合だけ。このための通常のコストは 1MF/MP (又は自転車について 3MP) になる。さらに泥濘 MF/MP も適用されるのが、EC が泥濘の時である；8.5 を参照する。

8.2106 ユニットが現時点であぜ道カウンター上にいる場合、ユニットは隣接する水田ヘクスへじかに進入してよい、ただし、ユニットがヘクス・サイドを横切り、そのヘクスへ進入する場合だけ。このための通常のコストは 1MF/MP (又は自転車について 3MP) になり、その土手ヘクス・サイド横切るのにそのヘクスの底 COT (8.2) を加える。泥濘 MF/MP が適用される可能性がある；8.5 を参照する。

8.2107 ユニットが現時点であぜ道カウンター上にいる場合、ユニットは隣接する水田でないヘクスへじかに進入してよい、ただし、ユニットがヘクス・サイドを横切り、そのヘクスへ進入する場合に限られる。このための通常のコストは 1MF/MP (又は自転車について 3MP) になり、その土手ヘクス・サイド横切るのにそのヘクスのヘクス内 COT を加える。さらに泥濘 MF/MP が適用されるのは EC が泥濘の場合である；8.5 を参照する。

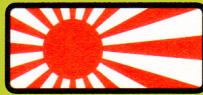
8.2108 ユニットが現時点であぜ道カウンター上にいる場合、ユニットは同じヘクスの底へ直接進入してよい。このため通常のコストがそのヘクスのヘクス底 COT になる。泥濘 MF/MP は決して適用されない (E3.64)



例：分隊 A は oM4 と oM3 の底へ進入したいと思った。水田が農閑期である場合、8.2102 により、ユニットは 2MF を使い (1[土手ヘクス・サイドを横切る]+1[農閑期水田の底に入る] = 2) そのヘクスに入る。水田が水耕期である場合、各ヘクスは 4MF かかる (1[土手ヘクス・サイドを横切る]+1½[開豁地・泥濘] × 2[水耕期水田の底へ入る] = 4)。水田が育成期である場合、各ヘクスは 2½MF かかる (1[土手ヘクス・サイドを横切る]+1½[育成期水田 { 麦畑 } の底に入る] = 2½)。

その代り、分隊 A が oM4 と oM3 の土手沿いに 移動 / 潰走 したいと思った場合、8.2101 通り、そのコストは oM4 のあぜ道カウンターに進入する事で常に 2MF になる (1[土手ヘクス・サイドを横切る]+1[あぜ道カウンターへ進入] = 2)、それから、そのコストは oM3 のあぜ道カウンターに進入する事で常に 1MF になる (8.2105) 水田が農閑期、水耕期、又は育成期であるかどうかは関係しない。ユニットが各ヘクスへ進入する時、常にあぜ道カウンターに乗せる。

例：水田が育成期に分隊 B が oM3 の底に進入したと思う場合、ユニットは 3つの方法のいずれかで、その様にすることができ：oL3 あぜ道カウンター上から直接 oM3 の底へ進入する事で (8.2106)、2½MF のコストで (1[土手ヘクス・サイドを横断]+1½[育成期水田の底に入る] = 2½)；oM3 の土手に進入 (8.2105) してからそのヘクスの底に行く (8.2108)、2½MF のコストで (1[あぜ道ヘクス・サイドを横断]+1½[育成期水田の底に入る] = 2½)；最初に oL3 の底に入って (8.2108) から oM3 の底に入る (8.2108)、4MF のコストで (1½[育成期水田



8.211

の底に入る)+1[あぜ道ヘクス・サイドを横断]+1½[育成期水田の底に入る]=4)。

例:分隊Cは少なくとも2MFを使いoL3あぜ道カウンターへ乗せねばならない、でも、3つの方法いずれかでそうする事ができる:8.201によって(1[土手ヘクス・サイドを横断]+1[あぜ道カウンターに進入]=2MF);8.2104と8.2105通りに(1[oL2のあぜ道カウンターへ進入]+1[oL3のあぜ道カウンターに進入]=2MF);又は8.2102と8.2104通りに、そしてそれは3MF以上が常にかか(1MF土手ヘクス・サイドを横断しoL3の底へ、oL3の適切なヘクスの底COTを加える、1を加えてあぜ道カウンターへ進入)。

例:ヘクス・サイドoJ4-oK5は土手ヘクス・サイドでないから、8.2102通りに分隊Dは直接oJ4の底に1½MFのコストで進入してよいが、水田が農閑期の時、3MFなら水耕期の時、又は1½MFなら育成期の時。その代り分隊DがoJ4の土手に進入したいと思った場合、分隊は最初にそのヘクスの底へ進入しなければならない(8.2102)その後、別コストで、1MFを使ってあぜ道カウンターへ進む(8.2104)。分隊Dは自転車に乗って農閑期水田のOJ4ヘクスの土手へ進入したいと思う、分隊は最初に3MPを使ってそのヘクスの底に進入しなければならない、それから別に追加の3MPをつかってあぜ道カウンターへ進む。

8.211 制限事項 (Restrictions): あぜ道カウンター上のユニットは水田の底で回収/徴集を試みてはいけなく、受け渡し、DCの設置、水田底の捕虜を監視する事も、任意でTIになる事も(従ってTI状態を求められる活動を行う事を禁止する;例えば、築壕、撤去、索敵、荷上げ[降ろし][10.3])してはいけなく。あぜ道カウンター上への撤退は適用されない。

8.2111 歩兵 (Infantry): 各歩兵ユニットがあぜ道カウンター上で、危険移動ペナルティをそのカウンター上にいる限り適用される(だから、"? "を得る事ができない);さらに、ユニットが別の危険移動活動(要するに、縦隊になる事;E11.52)をしている場合、それらのペナルティは互いに累積しない。歩兵ユニットがあぜ道カウンター上で、そのヘクス底へ進入するとみなされるのは(しかも、直ぐにそうするには、適切なヘクス底のCOTを使ってそうした場合である(RtPh/Aph間を含む)、又はユニットが混乱状態が釘付けになった、混戦状態に入る、又は縦隊の解散した場合に限られる。従って、自身のMPH間で釘付けや混乱状態になってそのヘクス底へ追いやられる場合、ユニットはそうした進入へCOTを使つたと想定される、たとえユニットのMF残を超過していても同じ(これはCXカウンターの配置を起こさない)、ユニットはもはや危険移動を受けない、それでいて、釘付けでない限り、ユニットは自身のMPHが終わるまで-1FFNAM DRMを受ける。あぜ道カウンターへの匍匐後退は適用されない。通常のAph制限は別として、歩兵[例外:8.22を参照]はAphで自由に入出力してよい。

例:8.2108のさし絵を参照する、しかも、水田は育成期と想定する。分隊Bはすでに2MFを使って(警戒移動を使用した場合でも同じ)、それから、ユニットがいた位置で防御臨機射撃により釘付け混乱状態になっていた、常にユニットは、3コストを超えるMFでoL3の底へただちに進入する(従って、あと何回かユニットは防御臨機射撃をされるかもしれない)でも、CXにはならない。

8.2112 騎兵/自転車 (Cavalry/Cycles): 騎兵はあぜ道カウンターへも、あぜ道カウンターからもギャロップ/突撃してはいけなく。兵士はあぜ道カウンター上にいる馬へ/自転車へ、そのあぜ道カウンター上からに限って乗ってよい、しかも、その馬/自転車から、馬/自転車があるあぜ道カウンター上に限り降りてよい[例外:直接そのヘクスの底に緊急脱出する、しかも残在した自転車は(馬についてA13.51を参照)同じくその底に置かれる(もしその水田が水耕期である場合、代りに、その自転車はつねに除去される)]。同様に、輸送機関に乗る(又は、から降りる)歩兵は水田の底でそうするのと同じヘクスの底からでしか行てはいけなく(又は底に降りなければならない)。

例:緊急脱出でない限り、あぜ道カウンターの騎兵はそのあぜ道カウンター上へただ降りる事だけできる、しかも正規の1MFを使いその様に行なえる。歩兵はいずれの水田タイプの底でも、そのヘクスのあぜ道カウンター上の馬、又は自転車に乗る事ができる、まず1MFを使う事でそのあぜ道カウンターに進入してから正規の1MFを使って乗る。歩兵があぜ道カウンター上で育成期水田の底で輸送機関に乗ろうと思った場合、歩兵は1½MFを使ってそれをしなければなら(1½[育成期水田底に進入]+1[積む]=2½)。

8.212 攻撃 (Attacks): 歩兵はあぜ道カウンター上で、危険移動の対象になる(8.2111)、しかも、固有のFP/SW、LMG、LATW[例外:20mm ATR]、FT、や投げ込むDCのいずれか、又は組み合わせにかぎり使用してよい。あぜ道カウンター上のユニットに行われるCCでない攻撃それぞれが地域射撃として扱われ[例外:投げ込むDC]、他のそうしたペナルティと一緒に累積する。ユニットは

G

あぜ道カウンター上で+2drmを不意打ちdr(A11.4)へ、+1DRMをそのCC攻撃へ(攻撃毎に+1の制限)、そして、-1DRMをユニットへ行われる各CC攻撃へ受ける。混乱状態でない日本軍歩兵ユニットが、あぜ道カウンター上で、1.424によるDCを爆発させてもよい、でもその目標に対する(もしあるなら)そのあぜ道カウンター下への攻撃は投げ込むDCとして解決される。

8.2121 底面命中 (Underbelly Hits): AFVは底面命中の対象になる、それは突破口のない(8.8)土手ヘクス・サイドを横切った時である。

8.2122 地雷/残留火力 (Mines/Residual-FP):地雷/残留FPは水田ヘクスで、通常の方法により攻撃する、目標が水田の底にいないは関係ない。

8.213 SW/砲 (SW/Gun): 所有されていないSWがあぜ道カウンター上にあると、その水田の底に置かれる(水田が水耕期であるなら除去されている;8.12)ただし、駄載されている場合を除く(10.1)。砲があぜ道カウンター上にあると(注意する事はこれが起こり得るのは、砲が駄載である場合だけ)所有されない場合にその場に残る。

8.214 航空 (Aerial): 落下傘、及びグライダーすべてが水田ヘクスに着地すると直接水田ヘクスの底に降りる。%インチ落下傘が水耕期の水田の底へ降りる事は直ちにE9.42通りにNMCを行わねばならない。E9.6により盤上に現れた落下傘部隊はそのAph間にあぜ道カウンターへ進入してはいけなく。グライダーが水田の底に着陸する事は+1"生け垣"破壊drmを受ける、その着陸がE8.231により土手ヘクス・サイドを横切った場合である。

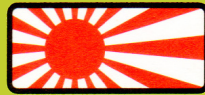
8.3 TEM (TEM): 土手ヘクス・サイドはTEMでは生け垣として扱われる[例外:間接射撃の影響に追加する(B9.34)、その+1TEMは0へ下がるのは、射撃側が目標より高くにいる、目標があぜ道カウンター上にいる、又は目標ユニットが歩兵でない、そのいずれか、又は組合わせの場合である(もともと、直接射撃対"空"ヘクスで土手ヘクス・サイドを横切ったならその射撃自体のマイナス土手ヘクス・サイドTEMでないのはあるが)]。土手ヘクス・サイドはHD/石壁の確保の状態にする事ができない。水田ヘクスの内部が開路地になるのは(従ってFFMO/阻止が許されている)、土手ヘクス・サイドTEMが0である場合[例外:育成期の場合、その中は麦畑である;8.13]。あぜ道カウンターは、たとえ水田が育成期であったとしても開路地である。関連項目8.5と8.7。

例:8.2108のさし絵を参照し、水田は農閑期と想定する。示された分隊のどれもが対間接射撃(B9.34)の土手ヘクス・サイドTEMを獲得できない。とは言え、分隊Aが敵ユニットであり分隊B、C、そして、Dを迫撃砲/FT/設置したDC以外で攻撃した場合、分隊CとDは土手ヘクス・サイド+1TEMを獲得できる(だから、FFMO/阻止の対象になり得ない)、でも、分隊BはプラスのTEMを獲得できない開路地内であるとみなされる。もし分隊Aがレベル0より上にいた場合、その時、分隊CとDであっても、その攻撃に対し開路地にいるとみなされる。もし水田が育成期の場合、分隊Aの高度に関係なく、その攻撃は分隊CとDを麦畑にいる様にしてみよう、でも、それでもなお分隊Bは開路地にいる様にしてみよう。もし分隊Dが固有のFPを分隊Aに対して使用した場合、後者(分隊A)は土手ヘクス・サイドTEMを獲得できるのは建物内に居ない場合である。分隊Cは土手ヘクス・サイドTEMを分隊Bの小火力攻撃で獲得できる、でも、分隊Bはそれを分隊Cでそうした攻撃に対して獲得できない(しかも、開路地にいるとみなされる)。oLヘクス列を機銃掃射するFBに対して、分隊Bも分隊Cも土手ヘクス・サイドTEMを獲得できない。

8.31 AFV/残骸 (AFV/Wreck): ユニットのあぜ道カウンター上で、そのヘクスの底にあるAFV/残骸がTEMを獲得できない。

8.4 LOS (LOS): 塹壕の歩兵はすべての土手ヘクス・サイドをLOSでは生け垣として扱う(B9.21)[例外:石壁の確保ルールは適用されない;8.3]。LOSの可逆性が適用される。あぜ道カウンター上のユニットから/へのLOSは、その水田ヘクスの中心点へ/から引かれる。水田の底にあるAFV/残骸は通常の妨害効果が残る。育成期水田の妨害効果は麦畑のそれとは違い、通常+1のヘクス毎の妨害(A6.7)が半減され(切捨て)しかも、その麦畑が全域地形(B.6)とみなされる[例外:そのヘクス内のあぜ道カウンターは開路地(8.3)で残る;育成期水田の車両/砲に対する視認TC(E7.3)は決して麦畑の目標への+1DRMを受けない]。

例:8.2108のさし絵を参照して水田は育成期と想定する。分隊AのLOSは分隊Cに+1妨害を受ける(+2[ヘクスoM4と3の妨害効果]÷2=+1)、同じ事がoK2へのそのLOSに起こる(+3[ヘクス・サイドのoL4-oM4とoK3-oL2の、しかも、ヘクスoL3の妨害効果]÷2=+1½切捨て=+1)。分隊AのoJ1へのLOSは+2妨害を受ける(+4[ヘクスoL4,oL3,oK3,そしてoK2の妨害効果]÷2=+2)、でも、分隊BとDへのそのLOSは(+1[ヘクス・サイドの妨害効果oL4-oM4とoL4-oL5それぞれが]÷2=+½切捨て=0)。



G

分隊 B から oJ1 までの LOS が (そして、その逆も) +1 妨害を受ける (+2 [ヘクス oK2 と oK3 の妨害効果] ÷ 2 = +1)。分隊 D が塹壕に入っていた場合、分隊 D は他の分隊へ全く LOS が引けない。

8.5 泥濘 (Mud) : 泥濘は水田ヘクスの 中 / 底 の 2 点で存在する可能性がある : それは水耕期 (8.12)、あるいは、EC が泥濘のその両方、又はいずれかで存在してよい。EC が泥濘である時は必ず、すべての泥濘ルール (E3.6-.65) がすべての水田ヘクスに (もちろん底にも) 適用される、たとえ育成期であっても (注意する事は泥濘の追加 MF/MP は、8.2 で与えられている通り、すでに育成期水田のヘクス底の COT に含まれている)。泥濘の追加 MF/MP コストが (E3.64) 適用され、あぜ道カウンターへ進入する、ただし、EC が泥濘で、ユニットがヘクスを変更している場合に限られる。泥濘が水田の 中に / 底 に導入されている理由がどうであれ、その追加 +1TEM は通常の方法で (E3.62) それらのヘクス内とその底に適用され、共に他の適用できる TEM すべてと累積して用いられる。

例 : 8.2108 のさし絵を参照して水田は農閑期で EC は泥濘であると想定する。分隊 B は自身の MP を急速歩の表明により始め、そして、oL3 の底に 1MF のコストで移動している (EC 泥濘の追加 ½MF は適用されない ; 8.2108)。それから部隊は oM3 の底に 2½MF で移動する (1[土手ヘクス・サイドを横断]+½[EC 泥濘]+1[農閑期水田の底へ進入] = 2½)。その後、分隊は oM3 のあぜ道カウンターへ 1MF で進入する (重ねて、EC 泥濘の追加 ½MF は適用されない)、終わりに分隊は oM2 のあぜ道カウンターへ 1½MF で移動する (1[土手ヘクス・サイドを横断]+½[EC 泥濘] = 1½)。

その代りに、分隊 B はあぜ道カウンターから直接 oM3 の底へ出て行く事で自身の MP を始めていた、そこから oM2 のあぜ道カウンター上へ直接移動した場合、分隊は 2½MF を使い各ヘクスを進入する : oM3 について (1[土手ヘクス・サイドを横断]+½[EC 泥濘]+1[農閑期水田の底へ進入] = 2½) ; oM2 について (1[土手ヘクス・サイドを横断]+½[EC 泥濘]+1[あぜ道カウンターへ進入] = 2½)。

分隊 B が一度も土手を離れないで oM3 と oM2 へと移動した場合、分隊は 1½MF を使い各ヘクスを進入する (1[土手ヘクス・サイドを横断]+½[EC 泥濘] = 1½)。

例 : 8.2108 のさし絵を参照し泥濘が水田の 中に / 底 に 導入されっていると想定する、何故ならば、水田が 水耕期で / EC が泥濘であるからだ。分隊 B と C が間接射撃 HE で攻撃された場合、両方共に泥濘の +1TEM を受取る事ができる (でも、どちらも土手ヘクス・サイド TEM を受取らない ; 8.3)。とは言え、分隊 A が敵ユニットであり直接射撃の砲兵器 HE で分隊 B と C を攻撃する場合、分隊 B は +1 泥濘 TEM しか要求できない、一方で分隊 C の TEM は +2 にする事ができる (泥濘の +1、及び土手ヘクス・サイド TEM の +1)。注意する事は水田が育成期である場合、それらの HE 攻撃も IFT で半減する (8.12)。

8.6 火災 (Fires) : 地形 炎 (Flame) / 火災 (Blaze) が 農閑期 / 水耕期 水田ヘクスでいっさい起こりえない。育成期水田は火災では麦畑として扱われる ; とは言え、ある育成期水田から他の水田へ延焼する火災は -2 直接加える "DRM (B25.62) として認められない、共有するヘクス・サイドが土手ヘクス・サイドであるからだ。燃え上がる残がいは水田ヘクスの底でも通常の方法で生じる。

8.7 野戦構築物 (Fortifications) : 他で禁止された時を除き、野戦構築物の全タイプが農閑期 / 育成期水田ヘクス底に初期配置をしてよい。野戦構築物はあぜ道カウンター上にいっさい初期配置をしてはいけない、それでいて他ならぬ地雷原 / 鉄条網、又はパンジー (9.) が育成期水田ヘクスに初期配置してよい。地雷は水田ヘクスの底と土手の両方を占有しているとみなされる (関連項目 8.2122)。あぜ道カウンターの使用が鉄条網、又はパンジーカウンターを含む水田ヘクスで適用されない。ユニット / SW / 砲それぞれが水田ヘクスで、そのヘクスの底にあるとみなされる ; とは言え、歩兵が、鉄条網、又はパンジーカウンター上にあると、土手ヘクス・サイド TEM も、水田の開墾地でない状態も、いずれも獲得できない、しかも、8.212 項すべてを適用される、それらがあぜ道カウンターの上にある場合と同じ (ただ) それだけ [例外 : 投げ込み DC の使用は適用されない] ; これらの条項はその鉄条網、又はパンジーカウンター上に存在するそれらと一緒に / 累積して適用される。

8.71 塹壕 (Trenches) : 歩兵が土手ヘクス・サイドを横切るコストを無視する、それが、もう一方の塹壕カウンターから直接もう一方の塹壕カウンターに進入している時である。B27.4-.41 項は変わらず水田の底に適用される。関連項目 8.4。

8.72 弾痕 (Shellholes) : 弾痕は 農閑期 / 育成期 水田ヘクス底に (限り)、起きる可能性がある、その場合、それらヘクスの地形特徴はそれに応じて変化する (それらヘクスの土手は影響を受けない)。

9.13

例 : 育成期水田の底にある弾痕は歩兵にそのヘクスの内部と弾痕の両方、同時の進入を許している、コストについて土手を横切るコストを加えた 2MF で。その上、水田ヘクス内の穀物は事実上、存在していないとみなされる。

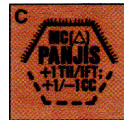
8.73 地下にあるもの (Subterranean) : 地下にある通路のようなタイプは水耕期水田ヘクスにいっさい存在してはいけない。



8.8 突破口 (Breach) : 走行可能なドーザーは 農閑期 / 育成期 水田に (限り) 土手ヘクス・サイドに突破口を作ってよい、ボカージュヘクス・サイドに突破口 (B9.541) を作る場合とまったく同じようにする [例外: 記載 MP の一全てでなく 1/4 だけ (切上げ) を使ってドーザーはその様に行うため割り当てられる]。その後、そのヘクス・サイドを横切る事は B9.541 の様にして扱う、ただし、あぜ道カウンターを出入りする場合を除く。全てのユニットタイプが突破口、又は土手でないヘクス・サイドを経由して 農閑期 / 育成期 水田の底に入るとよい。

例 : 8.2108 のさし絵を参照する、水田は農閑期でヘクス・サイド oL2-oL3 は突破口があると想定する。分隊 C は oL3 の底へ、そのヘクス底の COT として 1MF だけで進入してよい ; 要するに、分隊はその土手ヘクス・サイドを横切る MF を使わない。とは言え、その代りに分隊は oL2 の底から oL3 のあぜ道カウンターへ直接進入したいと思っていたのなら、今まで通り、分隊はそうするのに通常の 2MF を使わねばならない (8.2101)。突破口は分隊の oL2 の 中へ / 底へ の進入に影響を及ぼさない、いずれの場合にも、分隊 B はあぜ道カウンターを常に出入りするからだ。ヘクス・サイド oL4-oM5 が突破口があったのなら、分隊 A は 1MF を使ってじかに oL4 の底へ進入するだろう。ヘクス・サイド oL4-oM5 と oL4-oK5 が突破口であったのなら、oM5 を迂回するトラックは頂点 oM5-oL4-oM4 で、oL4 の底に、それから oK5 の底へ、その後 oJ4 の底に、直接進入できる、トラックが持つ通常の開墾地コストであるヘクス毎に 4MP で進入できる (8.2)。

9. パンジー (Panjis)



9.1 パンジー ²⁰ は野戦構築物カウンターであり、それは、PTO 地形 (G.1) を用いたシナリオを始める前にだけ初期配置 (1 ヘクス毎に 1 個まで) できる。パンジーはシナリオ OB に割当てた防御ヘクス・サイド (9.3) の総数で記載されている。プレイヤーはプレイヤーが望む数のパンジーカウンターを初期配置してよい、ただし、防御ヘクス・サイド総数は OB の制限を超えないと規定する。パンジーが初期配置をしてよい、それは、地下にない地形で、建物、瓦礫、沼沢地、沼地、舗装された道路 / 滑走路、岩場、水障害を除く地形である、そしてまた、鉄条網 / 地雷、又は道路障害カウンターを含むヘクスに (盤上であれ隠蔽であれいずれにしても) 初期配置してはいけない。パンジーは橋区域に初期配置してもよい、でも、その区域の道路ヘクス・サイドだけそのパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドにしてよい、それでいて、ユニットはそのパンジーカウンター上で橋 TEM を獲得できない。パンジーは峡谷地の稜線レベルに初期配置できない ; 要するに、稜線のユニットはパンジーカウンター上にいるとみなされない、実際は、ユニットが物理的にカウンターのその上に置かれてよいのであるのであるのだが。パンジーは動かす事ができない、スタック制限にも影響を及ぼさない。パンジーカウンターはそのヘクスで新たな区域を作らない ; ここで使用する用語 "パンジー区域" はパンジーカウンターを含んでいる区域をさす。

9.11 HIP (HIP) : パンジーカウンターに HIP を用いて初期配置する時、ID 文字、及びそのカウンターの "上部" と合致するヘクス・サイド、初期配置ヘクスであることを記載された最初のヘクス番号と一緒に書留める。パンジーカウンターが HIP 状態を喪失した時、防御ヘクス・サイドの全てが明らかにされる。関連項目 9.4。

例 : パンジーカウンターは 9.3 のさし絵で、本当なら隠蔽されている、所有者はその初期配置を常に書留める、例えば "パンジー A: 37EE7-EE8" と "パンジー C: 37DD7-DD8" のように。

9.12 ユニットの初期配置 (Unit Setup) : 車両化でない砲も、上から下へパンジーカウンター (9.5) の移動を許されていない、いかなるユニットも、パンジーカウンター上に初期配置してはいけない。

9.121 仕掛け照明弾 (Trip Flares) : 仕掛け照明弾 (E1.95) はジャンブル / 竹林をいっさい含まないパンジー区域で始動できる、それはパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドを横切る限定された 進入 / 索敵により、又は ユニット / スタック が、そのパンジーカウンター上に入る / 残る間に行われた限定的な MF/MP 消費に限られる。

9.13 自作 (DYO) : BPV について各パンジーカウンターはそのカウンターの防御ヘクス・サイド 1 つにつき 2 ポイントの算計値と相当する。



9.2

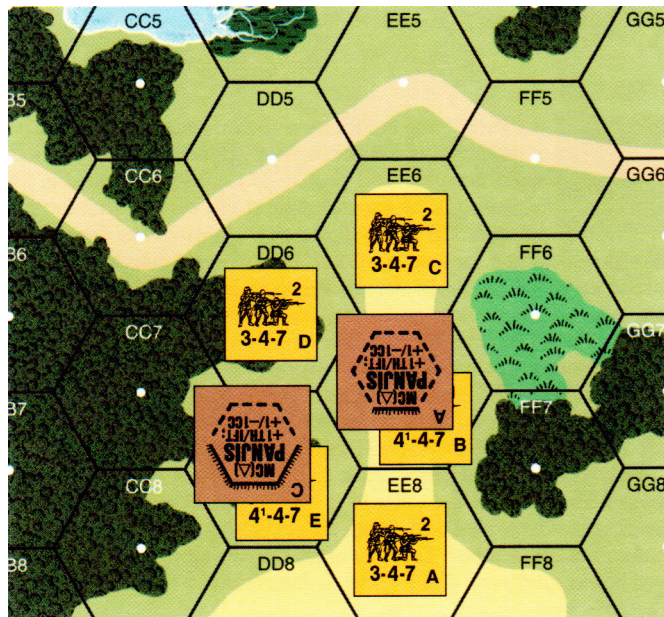
9.2 LOS と TEM (LOS&TEM) : パンジー・カウンターは LOS の障害でも妨害でもない。パンジーカウンターは TEM がなくそのヘクスの他地形の TEM を変更しない [例外 : AFV/ 残骸がパンジーカウンター上にあると TEM をいっさい獲得しない、だから、開路地ではそのヘクスを“開路地でない”へ変更しない]。

9.21 攻撃 (Attacks) : 歩兵はパンジーカウンター上で、固有の FP/SW、LMG、LATW [例外 : 20mm ATM]、か FT のいずれか、又は組み合わせに限り使用してよいが、それでいて阻止はしてはいけない。歩兵 / 騎兵はパンジーカウンター上で、+1DRM を加えて各攻撃について行動を、又は参加を (CC を含み) せねばならない (攻撃毎に +1 の制限)、+1 不意打ち drm (A11.4) を受ねばならない、そして、歩兵 / 騎兵に対する CC 攻撃毎に -1 DRM を受けねばならない。関連項目 9.52。



9.211 DC (DC) : 歩兵がパンジーカウンター上で DC を配置、投げ込み、又は設置してはいけない、そしてまた、兵士がパンジーカウンター下で防御ヘクス・サイドを横切って DC を配置してもいけない。混乱状態でない日本軍兵士ユニットがパンジーカウンター上で DC を 1.424 により爆発させてよいが、(あれば) パンジーカウンター下の目標に対する攻撃は投げ込む DC として解決される。DC がパンジー区域へ、パンジーカウンターの防御ヘクス・サイドの 1 つを横切って配置されると (あれば) パンジーカウンター下の目標に、DC を投げ込んだように攻撃する。関連項目 9.72。

9.3 防御ヘクス・サイド (Covered Hexside) : パンジーカウンターそれぞれがそのヘクスにカウンター 1 つから 6 つまでの防御ヘクス・サイドを新たに作り出す。防御ヘクス・サイドについてパンジーカウンターは、HD カウンターが HD ヘクス・サイドを示すのと同じ方法で示している。防御ヘクス・サイドは歩兵にパンジー MC (9.31) を起こす可能性がある、しかも、同様に他のタイプのユニットも除去 / 走行不能にされる可能性がある。



例 : ヘクス・サイド 37DD7-CC8、DD7-DD8、そして、DD7-EE8 はパンジーカウンター C の防御ヘクス・サイドすべてになる。ヘクス・サイド EE7-EE8 だけがパンジーカウンター A の防御ヘクス・サイドになる。

9.31 パンジー MC (Panji MC) : パンジー MC は NMC (Δ) である ; とは言え、戦禍は適用されない。その上、パンジー MC DR が修整前に 12 未満のゾロ目である場合、さらに、歩兵ユニットは損耗を被る、たとえ、ユニットが混乱していても被る ; 修整前 12DR も損耗 DR (A10.31) を起こす。

いずれの場合も、歩兵ユニットがパンジー MC を失敗した場合、最初に歩兵ユニットは (該当するなら) 置換えを受ける、その後、損耗 (又は損耗 MC) を受けるそれは 該当する時 / 該当していた場合である、それからパンジー MC 混乱状態の結果を受ける。ユニットの現行士気と同じ修整後 DR は釘付けにする、ただし、ユニットが釘付けの結果を受けるおそれがない場合を除く。

9.4 進入 (Entry) : パンジーカウンターはその区域の MF/MP 進入コストを変更しない、それは (特定の事例での ; 9.46) 迂回とあざ道カウンター (8.7) 使用の両方を禁止する場合を除く。ダミーでない (A12.11 より決めた) 地上のユニット / スタックがパンジー区域に進入すると、パンジーカウンター上に進入

G

すると、パンジーカウンターの上に置かれる、それは、横切って進入するヘクス・サイドが (すなわち、入りつつもその一方で出ようとしている 2 つのヘクスに共有されるヘクス・サイドが) そのカウンターの防御ヘクス・サイドである場合 [例外 : 塹壕内に、又は地下道内に進入している ; 9.45]。防御ヘクス・サイドでないヘクス・サイドを横切った進入について 9.45-46 を参照する。ユニットがパンジーカウンターへ進入していると、隠蔽を喪失 (9.53) し道路ボーナス (9.54) が使用できなくなる。隠蔽したパンジーカウンターの区域は防御ヘクス・サイドの 1 つを、パンジーカウンターを所有する陣営のユニットにより、横切り進入されてしまった場合、9.41-44 が変わらずに適用される、でも、パンジーカウンターは明らかにされるのは、統制状態の敵地上ユニットが適切に必要な LOS をそれへ引ける場合に限られる。

例 : 9.3 のさし絵を参照する。分隊 A は 2MF を使い EE7 に進入しなければならない (又は、3MF を使ったのであれば、ヘクス・サイド EE8-EE7 が石壁、又は生け垣を含んだ場合だ)、それから、パンジーカウンター上に置かれる、フェイズは関係ない。

9.41 歩兵 (Infantry) : 歩兵ユニットそれぞれがパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドのひとつを横切りパンジー区域に進入すると、(防御臨機射撃 / 阻止攻撃がそれに対し行われる前に) 直ちにパンジー MC を行わねばならない、ただし下記の場合を除く。警戒移動、AFV による護衛 (D9.31)、又は匍匐後退を使用している場合、通常の実撃を行っている場合 (要するに異なる地形に対してでない)、A12.15 によりその区域外へ押し戻された場合、9.43 により PTC を行う必要がある場合、又は塹壕内かトンネル (9.45) 内にいながら進入する場合。(あれば) パンジー MC の結果生じた全てを解決した後で、防御臨機射撃 / 阻止がそのユニット / スタックに対し通常の方法で行われる。それから、それでもできる場合やそうでなければ許されている場合、[例外 : Aph 間] 追加 MF を使って、それによってパンジーカウンターの下に置かれる ; 9.5 を参照する。混乱状態のユニットが防御ヘクス・サイドを横切って潰走をする必要がないのが、そうする事がそのパンジーカウンター上に乗せる場合で、ただし、ルールにそった代替の潰走経路を与えられている事を条件とする。

9.411 人力移動 (Manhandling) : 9.41 が適用される歩兵ユニット、それは砲 / オートバイ / ボートをパンジー区域内へ人力で動かし、パンジーカウンターの防御ヘクス・サイドのひとつを横切る歩兵ユニットである。とは言え、人力で動かされているアイテムは進入する際、ただちに (9.41 に従って) 除去される、ただし、A12.15 によりその区域外へ押し戻される場合を除く。

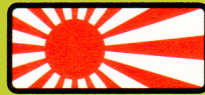
9.42 車両 (Vehicle) : 車両が (ワゴンを含み) パンジー区域に進入してパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドのひとつを横切るとただちに (9.41 により) 走行不能になる、ただし、完全装軌化 AFV / ドーザーを除く [例外 : オートバイに乗って進入する事、そのため、ただちに除去される、しかも、その乗り手は緊急脱出しなければならない ; その時 9.423 が適用される]。完全装軌化 AFV / ドーザーが走行可能である場合、それに対する防御臨機射撃すべてが解決されてから、追加の MP を使ってパンジーカウンターの下に移動してもよい (9.5)、又は停止 / 射撃、等々を通常の事をしてよい [例外 : VCA 変更は適用されない ; 9.52]。

9.421 牽引 (Towing) : 牽引されている砲 (被牽引車でない) が除去される、それは牽引する車両がパンジーにより走行不能になった時である。

9.422 馬 / 自転車 (Horse/Bicycle) : 乗馬 / 乗車した 馬 / 自転車 が、パンジー区域内に進められパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドのひとつを横切るとただちに (9.41 に従って) 除去される [例外 : 11MF (その区域の COT を含めて) を使って進入する、その様な馬は除去されない、ただし、ギャロブしながら / 突撃しながらである場合を除く]。もし除去された場合、その乗り手は緊急脱出しなければならない、しかも、その時 9.423 が適用される。“牽”かれている馬 (A13.7)、及び運搬されている自転車 (D15.82) は直接影響を受けない。騎兵はギャロップ / 突撃を隠蔽したパンジーカウンターへも、カウンターからも、いずれからもしてはいけない。

9.423 乗車兵 (PCR) : パンジーカウンター上にある輸送機関から (どんな風にでも) 降りている PCR は、パンジーカウンターの上へそうする。(もしあれば) 緊急脱出 NMC を解決した後、その時 PCR は進入している歩兵として扱われる (9.41)、たとえ、スタックで降りたとしても同じである。

9.43 スタック (Stack) : 空中以外のスタックが 移動し / 突撃し、道路 / 小道 / 小谷地 / TB ヘクス・サイドを横切り、その中でパンジー MC を求められた場合、フェイズ側がスタックの中で捕虜ユニット以外のひとつを無作為に選んでパンジー MC を行う。パンジー MC の結果生じた全てを完全に解決してから (でも、MPH である時の防御臨機射撃前に)、そのスタックで PTC を免除されていない他の全ユニットが通常の PTC をしなければならない、それは指揮値で修整できる [全てへの例外 : スタックが狂暴化、又は人海戦術 / パンザイ突撃をしている場合、9.41 が適用される - 9.43 でない。] さらに 9.41 が潰走するスタックにも適用される。



G

9.44 縦隊 (Column) : ダミーでない (A12.11 により決められた) 縦隊ユニットが隠匿されたパンジー区域に進入しそこでパンジー MC を求められる場合、その縦隊は自動的に解隊する、そのインパルスで起こすすべての防御臨機射撃が解決してから解隊する。パンジーが隠匿でなかったとしても、同一の事が適用されるのが、この事例での例外、縦隊が E11.53 により解隊する選択する場合である (ただし、A12.15 によりその区域外へ押し戻された場合を除く、そしてその場合に E11.53 により自動的に解隊される)。

9.45 防御でないヘクス・サイド (Non-Covered Hexside) : 地上ユニットの迂回でないパンジー区域への進入はそのパンジーカウンターによる影響を受けない、それは、そのユニットがそのパンジーカウンターの防御でないヘクス・サイドのひとつを横切っている場合、又はその防御ヘクス・サイドを塹壕が地下道を使用しながら横切っている場合である。各ユニットがその方法で進入するとパンジーカウンターの下へ直接置かれる。

例 : 9.3 のさし絵を参照する。分隊 D が EE7、又は DD7 へ迂回を試みないで進入する場合、分隊はこのヘクスのパンジーカウンターの下に置かれる、いずれも横切るヘクス・サイドは防御ではないからだ。同様に、いかなるユニットも DD7 から EE7 へ (又はその逆で) 進入すると新たなヘクスのパンジーカウンターの下に置かれる。分隊 A と B が双方の塹壕カウンター下で、しかも、たがいのヘクスへ塹壕内移動した、パンジー MC/ ペナルティはその結果生じない (その後、分隊 A は EE7 へパンジーカウンター A の下へ直接進入する)。

9.46 迂回 (Bypass) : 迂回はパンジー区域内で、そのパンジーカウンターの防御ヘクス・サイド である / 接する ヘクス・サイド沿いに適用されない。ユニットは迂回して進入しようとした時 (例えば、パンジーが隠匿されている場合)、それはいかなる MF/MP でも今まで通り、そうした迂回がそのヘクスにパンジーカウンターがなく、その時点の位置で本当にそうする場合に費やすであろう MF/MP を費やさねばならない (たとえば車両が迂回で十分なすき間がないのと同じように ; D2.3)。そのユニットが車両である場合、その時さらに車両は D2.3 による停止 MP を使わねばならない。この方法で妨害された迂回はその事でそのユニットの MPh を終わらせない。隠匿パンジーカウンターが迂回移動を妨害するとただちに明らかにされる。特に禁止されない限り、パンジー区域の迂回は、パンジーカウンターの防御ヘクス・サイドでない、接していない、どちらでもないヘクス・サイドに沿ってできる ; しかも、各ユニットは結果として進入すると直接パンジーカウンターの下に置かれる。

例 : 9.3 さし絵を参照して疎生ジャングルが導入されている想定する。ユニットは DD7 でヘクス・サイド DD7-DD6 沿いでのみ迂回してよい。ヘクス・サイド DD7-CC8、DD7-DD8、そして、DD7-EE8 は迂回できない、それらは防御ヘクス・サイドであるからだ ; しかも、ヘクス・サイド DD7-EE7 は、防御ヘクス・サイドでないのにも関わらず迂回できない、パンジーカウンター C の防御ヘクス・サイド (DD7-EE8) に接しているからだ。パンジーカウンター C が隠匿されて分隊 B がヘクス・サイド DD7-EE8 にそって迂回しようとしていた場合、分隊がパンジーカウンターを明らかにするが、でも、実際に進入している DD7 から戻される (従って、DD7 より TPBF/ 即応射撃を受ける心配をしない)、それから、迂回しようとした事へ 1MF コストを (まだパンジーカウンター A の下にいるとは言え) 使わねばならない。同じ事が言えるのが、分隊 C がヘクス・サイド DD6-EE7 に沿って迂回しながら EE6 を出てからヘクス・サイド DD7-EE7 に沿って迂回を続けようとした場合である ; とは言え、分隊 C は妨害された迂回の試みのため、同時に、頂点 DD6-EE7-DD7 での迂回で追加の MF を使わねばならない。分隊 B はヘクス DD7-DD6 に沿って DD7 を迂回してよい、しかも、DD7 に進入する際にパンジーカウンター C の下に置かれる。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、そのヘクス・サイドは、EE7 パンジー区域の防御ヘクス・サイドに接しているもののそのパンジー区域内でないからだ。

9.47 航空 (Serial) : % イチ落下傘がパンジー区域に着地してその着地 MC/TC (あるならば ; E9.42) が解決された後で、所有者は 1dr (Δ) を落下傘へ (又は " 降下の四散 [展開された] " ; E9.42 で明らかになった兵士を含むパンジー区域毎のひとつへ) 行わねばならない。+1drm があるのは、着地したユニットが混乱した時である、しかも、+drm はパンジーカウンターの防御ヘクス・サイド数の半分 (切上げ) の数字に相当する。(隠匿の場合、パンジーカウンターはその時に明らかにされねばならない。) それらの drm は " 降下の四散 (展開された) " で明らかにになった各兵士ユニットそれぞれに適用される。修整後 dr が 6 ≤ の場合、その落下傘 (又はその修整後の結果を適用される各兵士ユニット) はパンジーカウンターの下に置かれる ; そうでなければ、パンジーカウンター上に置かれてただちにパンジー MC を土気レベル 7 を使って行わねばならない (その明らかにになったユニット全てに対してそうした MC を 1 度だけ)。% イチ落下傘がパンジー区域に着地すると同じ手順に従いその中の配置を決める、でも、両方の +drm を受ける。

9.6

グライダーがパンジー区域に着陸すると +1drm を破損 dr (E8.23) を受ける、それは、グライダーがパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドを (進入経路により決定されて) 横切って着陸した場合である。それが残した場合にパンジーカウンターの下に置かれてグライダーの占有者が 9.51 通りにパンジーカウンターの下へ降ろされる。

9.48 索敵 (Serching) : パンジー区域に隣接した索敵は A12.154 通りに損害を起こす可能性がある、防御ヘクス・サイドがその区域と索敵の区域とに共有されている場合である。隠匿されたパンジーカウンターはその区域が索敵された時に明らかにされる。ユニットはパンジーカウンター上で索敵してはいけい。

例 : 9.3 のさし絵を参照する。分隊 A が EE7/DD7 を索敵した場合、分隊は A12.154 により損耗を受ける可能性がある、その索敵により防御ヘクス・サイドを " 越えて " 行われている。さらに、分隊 B が EE8 を索敵する事も、分隊 E が CC8/DD8/EE8 を索敵する事も、これが当てはまる。

9.5 上 / 下に (Above/Beneath) : 走行可能な完全装軌化 AFV/ ドーザー、歩兵 [例外 : 人カ移動中]、馬が " 牽 " かれて (A13.7)、そして、騎兵に限りパンジーカウンターの下の位置から上に、又はその逆へ変更してよい。それを行うコストは (後進移動を使用したとしても) 1MF/MP である、他の MF/MP コストとは別個に用いる。²¹ パンジー MC、又はパンジーが起こすペナルティはこの行動から起きない、この行動はそれまでのユニットの MF/MP コストで実行され、防御臨機射撃 / 阻止の全てが解決してから入る事を許される。歩兵は 突撃して / CC からの退却で パンジーカウンターより離れてはいけい。フェイズ側のユニットが、いかなるタイプの OVR でも実行のためパンジー区域に進入すると、そのヘクスでこうした方法で位置変更する前か後でその攻撃をしてよい。9.6 例を参照する。

9.51 乗車兵 (PCR) : 歩兵ユニットがパンジー区域で PCR になる可能性がある、それは、ユニットとユニットの輸送機関の両方がパンジーカウンターの上、又は下のいずれかにいる時に限られる、でも、パンジーはその行動へ他の影響を及ぼさない。輸送機関上の PRC でパンジーカウンターの下にいとカウンターの下に降りる。関連項目 9.423。

9.52 SW/ 砲 / 車両 (SW/Gun/Vehicle) : 所有者のいないアイテムはパンジーカウンター上にある間はカウンター上に残されている。歩兵はパンジーカウンター上で、SW/ 砲を 回収 / 受渡し / 分解 / 組立て / 修理 / 自発的故障 / 破壊 してはいけい。車両はパンジーカウンター上で、VCA を変更してはいけい武装の取外しもできない。車両化していない砲はパンジーカウンター上で、射撃、人カ移動、(連結) 切り離し、(脱) 着架、(降) 乗車 (その時、分解されている場合を除く)、又は駄載の積み下ろしできない (10.3) — そしてまた、それを分解、組立て、修理、又は自発的故障 / 破壊もできない、ただし、車両内の場合を除く。

9.53 隠蔽 (Concealment) : 各ユニットはパンジーカウンター上で、A12.141 による隠蔽喪失行動に終始かかわっているとみなされている、そして、隠蔽獲得 dr (A12.122) を行ってはいけい、それが、混乱状態にない敵地上ユニットの LOS 内にある場合である。

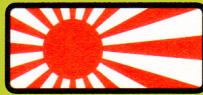
9.54 道路ボーナス (Road Bonus) : 歩兵ユニット / スタックが防御ヘクス・サイドを横切る MPh 間で道路ボーナス (B3.4) を獲得できない。このために、道路ボーナスを最後の MF であるとして、ユニット / スタックが自身の MPh で使用できる。

9.55 野戦構築物 (Fortifications) : 他の全ての野戦構築物 (及びトンネルの出入り口) がパンジー区域内で、そのパンジーカウンターの下にあるとみなされる、しかも、そのパンジーカウンターの下からでしか (出) 入りできない [例外 : 塹壕によるヘクスへの出入り ; 地下道によるヘクスへの進入]。歩兵がパンジーカウンター上で、塹壕構築の 試み / 試みの指揮を してはいけい。関連項目 9.45 と 9.71。

例 : 9.3 のさし絵を参照する。例えば、EE7 の単独壕はパンジーカウンターの下のおかれていて、ユニットがそのパンジーカウンター上で MF を使い、カウンターの下へ進む、それから、別に MF を使い単独壕へ入らねばならない。その後、ユニットが単独壕を出たとするならば、ユニットはそのパンジーカウンターの下でそうする。

9.56 捕虜 (Prisoners) : 歩兵はパンジーカウンター上でそのパンジーカウンターの下に存在する非武装ユニットを監視してはいけい (逆も同じ)。

9.6 出る (Exit) : ユニットのパンジーカウンター上でそのヘクスを直接出てはいけい。最初に 9.5 によりパンジーカウンターの下へ 移動 / 潰走 しなければならい、それから、あたかもその中にパンジーカウンターが存在しないかの様にして出てよい [例外 : 走行可能な完全装軌化 AFV/ ドーザー、歩兵で人カ移動していない " 牽 " かれて (A13.7)、そして騎兵に限り、その方法でパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドのひとつを横切り出てよい、横切のため 1MF/MP を使う、ただし、塹壕、又は地下道を使用する場合を除く]。関連項目 9.54。



9.7

例：9.3 のさし絵を参照する。分隊 B は直接 EE8 に進入したい場合、防御ヘクス・サイド EE7-EE8 を横切るのに 1MF に加えて EE8 の COT を使う。戦車はパンジーカウンター A 上で、そのヘクスを出る前に MP を使い下へ向かわねばならない（しかも、カウンター上では VCA を変更できない；9.52）。トラックはパンジーカウンター A の下で直接 EE8 へ進入できない、それをするには、最初に防御ヘクス・サイド EE7-EE8 を横切らねばならないからだ。トラックだからそれは想定する、部隊はすぐにパンジーカウンターの下へ移動しなければならない（1MF）、それから防御ヘクス・サイド DD7-CC8 を横切り（1MF）CC8 へ進入（2MF）しなければならない。通算 6MF の消費。

例：9.3 のさし絵を参照し DD8 に地形火災と想定する。分隊 A は 1 回の MPH で CC8 へ移動したい。分隊はヘクス・サイド DD7-EE8 に沿って迂回できる（9.46）。だから、自身の MPH を急速歩の告知で始めて、DD7 に入る（2MF）、そこで分隊はパンジーカウンター上に置かれパンジー MC を行う。MC は影響がなかったと想定する、部隊はすぐにパンジーカウンターの下へ移動しなければならない（1MF）、それから防御ヘクス・サイド DD7-CC8 を横切り（1MF）CC8 へ進入（2MF）しなければならない。通算 6MF の消費。

9.7 除去（Removal）：パンジーの除去はその事でパンジーカウンター上のユニットへ悪影響を及ぼさない。パンジーカウンターが完全に除去された場合、そのユニットは単にもうパンジーカウンター上にないだけである、燃え上がる瓦礫 / 地形火災は別としてパンジーは次の記述する方法にかぎり取り除かれる可能性がある：

9.71 撤去（Clearance）：（前もって指定した）防御ヘクス・サイドは防御でないヘクス・サイドへ撤去 DR を成功した際に変更される、鉄条網撤去に関する B24.7 と B24.73 で定めた同じ仕組みと手順を用いる。ユニットはパンジーカウンター上で撤去を試みる、指揮する、又は手伝いをしてはいけない（小道の生成も含む；2.7）。

9.72 HE/DC（HE/DC）：弾痕がパンジー区域に作られた場合、パンジーカウンターは除去される。他に FFE 着弾 / 砲兵器 の HE 攻撃 [例外：HE 相当 / 車両目標タイプを使用する攻撃]、又は DC 攻撃 [例外 A-T 設置 DC：1.6121] を完全に解決した後で、パンジーカウンターを含む区域に対し、そのカウンターのひとつ以上の防御ヘクス・サイドが防御でないヘクス・サイドになる、それは、修整前（又は設置した / 投げ込んだ DC について修正後の）IFT DR が KIA になった場合である。ヘクス・サイドの変更数はその KIA # に相当する。間接射撃で KIA が起きた場合、どの防御ヘクス・サイドがそうした影響を受けるのかを無作為で決める；そうでなければ攻撃側がヘクス・サイドを選ぶ [例外：DC がパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドのひとつを横切ってパンジー区域内に配置されたら、その防御ヘクス・サイドを変更してから他を変更する]。

9.73 AFV/ ドーザー（AFV/Dozer）：自身の MP 間、完全装軌化 AFV/ ドーザーがパンジーカウンターの下で（そのパンジーカウンターの）防御ヘクス・サイドを VCA の範囲内で非防御ヘクス・サイドへ変更をしてよい、ただし、停止しないで、また、後進移動も VBM も使用されない事を条件とする。所有者が最初に“撤去”するのはどのヘクス・サイドかを告知する；それから印刷された許容 MP の ¼（切上げ）を使い、そうしてから、ボグ・ヘクスである場合、求められたボグ判定をする。もし全ての防御臨機射撃と対ボグ DR の後、走行可能のままである場合、そのヘクス・サイドは示された方法で変更される。その後、ほかもできる場合にこの手順をくりかす。



9.731 突破口（Breach）：ドーザーにより突破口を作った水田の防御ヘクス・サイドは防御でないヘクス・サイドになる；8.8 を参照する。

9.74 事前砲撃（Bombardment）：パンジーカウンターは、事前砲撃では土気レベル 8 を与えられている。カウンターの中で無作為に決定したある防御ヘクス・サイドがその NMC を失敗するたびに、防御でないヘクス・サイドになる。それ以外では、鉄条網と同様に扱われる（C1.822）。

10. 駄載（Animal-Pack）

[特記：この内容を使用する時、用語の“砲（Gun）”は dm の 76-82mm MTR を含む。]

10.1 駄載ルールは、砲の特定タイプ（10.2 と 10.61 で記載している）及び SW（10.7）の（牽引でなく）運搬を、その能力を与えられていると特に指定された馬カウンターにより許している。砲がその方法で運搬できると携帯砲（Pack Gun）と称する。シナリオで（又は DYO 購入で；10.6）携帯砲を運搬できると指定された馬カウンターがラバ（Mule）と呼ばれる。ラバにより運搬されている携帯砲（要するに、その様な馬カウンター上の砲）が駄載の砲、又は駄載されていると呼ぶ；逆に、ラバが携帯砲を運び事が砲を駄載していると表わす。

G

携帯砲をそのラバから外してから地上への設置に関する全過程が荷ほどきとよばれる；及びこの過程の逆が荷作りと称する。携帯砲は駄載 / 荷作り（荷解き）をプレイ中にいくらでもしてよい、M# と操作班の状況しだいである。ラバは実質的に馬カウンターとして扱われる、別途記述する時を除く。ラバは決して乗り手を運搬してはいけない（その砲の操作班でさえも）、ラバは随意に“展開”し 2 つの“HS”ラバにしてよい、そしてまた馬 / SNC ラバの類を生みださない。

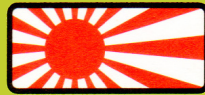


10.11 荷作り TI（Pack-TI）：特に記述された時を除き、（RISING SUN で提供する）駄載（Animal-Pack）カウンターは TI（A4.8）に相当する荷作り TI である時を指す。駄載カウンターは CCPh の終了時に取り除かれぬ。荷作り TI になる事ができる最良の兵士ユニットは、PRC でなく、同じ国籍の統制状態の操作班カウンターで、同時に、携帯砲をその操作班が所有している。そうした操作班がゲームターン開始時の RPh 手順 1.13B でのみ荷作り TI になってよい。荷作り - TI 操作班は TI 状態で通常禁止されている行動をしてもよい、でも、そうすると一釘付け、又は統制状態でなくなる場合一荷作り TI 状態をただちに喪失する、別途記述された時を除く（例、10.31-33 を参照する）。操作班は荷作り TI での限り危険移動ペナルティの対象になる、フェイズは関係ない。荷作り TI 操作班による各攻撃は地域射撃として修正される [例外：TI DRM は CC で適用される]。荷作り TI の携帯砲 / ラバは射撃、人力移動、移動、又は突撃、をしてはいけない。いったん、荷作り TI にすると、荷作り（ほどき）期間（10.3）が完了するまで、携帯砲もラバもその状況を喪失できない。

10.12 駄載する（Animal-Packing）：76 ~ 85mm MTR も、当然、他の砲兵器も砲兵器注釈（関連項目 10.61）で許されていると駄載してよい；とは言え、砲はできるなら dm / 着架状態でなければならない。“分隊”（A13.32）ラバカウンターだけが砲を駄載してよい、そして、1 度にひとつだけそうした砲を駄載してよい。砲は駄載されているとラバの上に寄せられる；砲がラバ上に置かれる限り、決して射撃、人力移動、連結、脱架、あるいは、組立て、をしてはいけない、しかも、ラバを“牽いている”（A13.7）操作班により所有されているとみなされる [例外：パンジー区域にいる操作班がラバを“牽いている”のは、それらの両方のユニットがそのパンジーカウンターの上、又は下にいる場合に限られる]。砲は駄載であると MF では運搬 SW とみなされない、そしてまた除去もされない、それは、“牽かれていない”ラバがある地形いて、その地形が所有されない装備について除去を必要とする場合である [例外：地形に降ろされた場合：10.31]。ラバでない馬はどのタイプの砲も駄載してはいけない、そしてまた携帯でない砲をラバ駄載してはいけない。

10.21 スタック（Stacking）：操作班が駄載した砲を所有していると、スタックでは分隊とみなされる（A5.5）。

10.3 荷作り（荷ほどき）（Un）Packing）：ラバに / から 砲を荷作り（荷ほどき）をするには、それらと操作班が同区域の同地形で完全に占有しなければならない（例えば、その全てがその区域のパンジーカウンターの下にあらねばならない [9.52]；塹壕にいる操作班は砲の荷作り（荷解き）ができない、ラバは塹壕を占有できないからだ）。駄載カウンターが、砲、ラバ、そして、操作班へゲームターンの中で最初の RPh 手順 1.13B において寄せられる。その時、全てが荷作り TI のままであらねばならない、荷作り（荷解き）期間と称する完全なゲームターンの数の間ずっと、そしてその期間は“12 からその砲の M# を引き、MTR でない場合に 1 を加えた事”に相当する [例外：マイナスの荷作り（荷解き）期間は 1 完了ゲームターン未満に決してならない]。駄載では、1 ゲームターン完了がそのゲームターンの 1 番目の RPh の開始からそのゲームターンの 2 番目 CCPh の終了まで及び。操作班が荷作り TI 状態を荷作り（荷解き）期間を終える前に喪失した場合、これが起こったゲームターンは集計へはもう加えないでその期間を終える。砲、ラバ、そして、操作班が求められたゲームターンの期間を荷作り TI を保ち続けた場合、その荷作り（降ろし）は完了している；駄載カウンターは次の RPh で手順 1.13B の一部として取除かれてから通常的能力が参加した全てへ戻る。夜間シナリオの荷作り（降ろし）期間は常に通常の長さの 2 倍になる。



G

例：イギリス軍の操作班と 94mm ART 砲が "分隊" ラバの上で、同じ開豁地区域を昼間シナリオで第 1 ターン、第 2 プレイヤーターンの開始時に占有していた。それらの所有者は砲を荷ほどきをしたかったがこの時できなかった、ゲームターンの最初の RPh でなかったからだ。だから、第 2 ターンの開始時に RPh 手順 1.13B で駄載カウンターを砲、ラバ、そして、操作班に乗せた。砲の M# は 10 なので、その荷解き期間は完全な 3 ゲームターンからなる ($12 - 10[M\#] + 1[MRT \text{ でない}] = 3$)；従って（とにかく）第 4 ターンの終わりまで待つ。

すべてが第 2 ターンまで、正常に荷造り・TI で残っているが、第 3 ターンの第 1 プレイヤーターンの始めに操作班が固有の FP を敵ユニットへ使用した、防衛臨機射撃を用い、それから続けて連続臨機射撃を用いた。最初の攻撃は地域射撃として扱われてその荷造り TI 状態は、あとの第 3 ターン間ずっと、取除かれている (10.11)、一方の第 2 攻撃は地域射撃でない、もう荷造り TI 状態でないからだ。操作班はもう荷造り TI でないで、第 3 ゲームターンは荷ほどき期間の一部として加えられる。今後、操作班が荷造り TI になりたい場合、再度すぐに操作班はそれができる（それが第 4 ターンの開始時、RPh 手順 1.13B で出来る）、操作班は第 5 ターンの終わりまで荷造り TI のままでなければならない。

10.31 操作班が荷造り TI でありプレイヤーターンの RPh の開始時で、荷造り（荷ほどき）期間の半分を完了した後だった場合、操作班は RPh 手順 1.13B の時点でラバへ / から 荷造り（荷ほどき）する。この行動は荷造り TI 状態の喪失を起こさない、しかも、砲の所有者は砲が降ろされた時の砲の CA を思いのまま設置してよい。とは言え、携帯砲が、歩いて渡れる水障害へ、乾燥でない小川へ、水耕期水田へ、沼沢地へ、湿地林へ、又はあぜ道カウンターの上へ 荷ほどきされると除去される。

例：上記の例を続ける、操作班は事前に射撃しないで、その結果、荷造り TI 状態を喪失しない場合、操作班はラバの下に砲の荷降しを、第 3 ターンの 2 番目の RPh の RPh 手順 1.13B で行うだろう、荷ほどき期間の半分が第 3 ターンの 1 番目のプレイヤーターンの終了時で終わっているからだ ($3[\text{荷ほどき期間のゲームターン}] \div 2 = 1\frac{1}{2} \text{ ゲームターン}$)。でも、操作班は射撃したので、ラバから砲の荷ほどきを第 4 ターンの 2 番目の RPh までできない。操作班が荷ほどきたらすぐに、それでもまだ、砲は射撃も移動も、その他のことも、何もできない、砲は、荷ほどき期間は終わるまで、まだ荷造り TI のままであるからだ (10.11)。

10.32 dm/ 着架 (dm/Limbered)：ほかに許されている場合、荷造り TI の砲は通常の方法で 修理 / 組立 / 分解 / (脱) 着架、をしてよい、でも、荷造り TI の操作班によってのみ、しかも、現時点で、その砲がラバに乗せられていない場合に限られる。そうした行動は荷造り TI 状態の喪失を生じない、そしてまた、その後の荷造り TI 状態の喪失がそれらの行動をなかった事にしない。

10.33 砲を荷ほどきしているプレイヤーがラバへ荷造りし直すと決めた場合（又はその逆も）参加した全てが荷造り TI である限り、プレイヤーはこの目的の表明をゲームターンで最初の RPh における RPh 手順 1.13B でする。その新たな荷造り（荷ほどき）期間はその時から始まり、砲の荷造り（荷ほどき）に費やされた正味のターン数と等しい (10.3 で定めた) 全ゲームターン数つづく、でも、他は同じ手順が続いて荷造り TI 状態の喪失を生じない。[例外：砲がラバから意図せず (要するに 10.4dr によって) 降ろされたのであったら、新たな荷造り期間が 10.3 により決められる。]

10.4 脆弱性 (Vulnerability)：ラバが 除去 / 損耗 され、砲を駄載しているか荷造り TI の両方、又はどちらかである限り必ず、攻撃側は続く dr (Δ) を次に記載した表で行い砲への影響を調べる。

駄載の砲の脆弱性表

修整後 dr (弾薬欠乏が適用できるのは、砲がラバに乗せられている場合だけ)

≤ 2	砲は除去される (又は、すでに降ろされている場合、Low Ammo[弾薬欠乏] カウンターで表示される)。
3	故障状態で砲を降ろして Low Ammo[弾薬欠乏] カウンターで表示する。*
4	砲を降ろして Low Ammo[弾薬欠乏] カウンターで表示する。*
5	故障状態で砲を降ろす。*
6	砲を降ろす。*

* 砲の CA を無作為に決める。さらに (操作班でなく) 砲とラバが荷造り TI になる (又は TI のまま、操作班も一緒に) [例外：砲が禁止地形内に降ろされる場合 (10.31 SW について 10.7 参照する)、砲は除去され荷造り TI 状態は適用されない]。

drm：

— 1 攻撃がラバを除去した場合

10.7

10.41 全ての当てはまる dr 結果はただちに生ずる、他のペナルティーはいっさい含まない。弾薬欠乏が生じた場合、砲を "Low Ammo" (弾薬欠乏) カウンターで表示する (そしてそれが現在の B# を X# へ変え、新たな X# より 1 つ下の新たな B# を生ずる)。荷造り TI のラバが、荷造り TI の砲が降ろされた後で、除去 / 損耗された場合、dr はそれでも行われる；とは言え、すべての dr の結果で弾薬欠乏の発生を除き無視される。同じ駄載 / 荷造り TI の砲に対する各弾薬欠乏発生 (の SSR の指示する弾薬減少も含み) 影響は累積される (追加の Low Ammo カウンターを求められた通りに乗せる)。砲がこの表の dr で残在すると、10.3 荷造り (荷ほどき) 期間全体を (ラバがまったく必要とされないのは、ラバが除去された場合である) それでもまだ続けねば荷造り TI 状態は喪失できない。

例：上記例の続き、今は第 5 ターンと想定する、砲は 10.31 により開豁地に第 4 ターンの 2 番目の RPh で降ろされた、しかも、砲、ラバ、そして、操作班は荷造り TI のままである。このターンの間で射撃攻撃がラバへ損耗を招いたが砲は除去されない。つづく dr (10.4) は修整前 (そして、修整後) 3 になる、でも、砲は降ろされているから、除去 / 故障の結果に影響されない、しかも、dr は Low Ammo カウンター表示だけ生じる (それは、本来の B11 から B10 と X11 へ変えられる)。砲と (すでに "HS" の) ラバは荷造り TI で残す、同じく操作班をそうするのが、射撃攻撃に混乱も釘付けもなく残在した場合である。操作班が第 5 ターンの終わりまで残っていた場合、第 6 ターンで最初の RPh 開始時に、砲、及びラバは全てに乗せている駄載カウンターを取除く (従って、砲に射撃を、人力移動を、又は連結をできるようにしている — "Low Ammo" カウンターを乗せたままであるけれど)。

例：移動している "分隊" ラバが (人力移動 # 11 と故障 # 12 の) dm81mm MTR を駄載して開豁地で防衛臨機射撃で損耗した、その後に続く dr は修整前 (そして修整後) 3 である。dm 迫撃砲カウンターはただちに (今は "HS" の) ラバの下に降ろされ Gun Mkfunction (砲故障) と Low Ammo (弾薬欠乏) カウンターで表示される。その上、(操作班でなく) 砲とラバは Animal-Pack (駄載) カウンターでも表示される。砲とラバの両方は荷造り TI で残らねばならない (従って射撃、移動、又は突撃できない) それらが 10.3 によって行う完全な 1 ゲームターンの荷ほどき期間を続けるまでずっと残る [例外：迫撃砲は 10.3 により、行う荷造り期間を耐えて、駄載移動を使用するために別の "分隊" ラバに戻して、再び走行可能である]。

"HS" ラバがまだ荷造り TI である間に再び損耗を被った場合 (注意する事は荷造り TI を無くす事ができる唯一の方法が荷ほどき期間を完了する事である；10.11)、ラバは除去されて、続く dr は -1drm を受ける。これが砲へ別の弾薬欠乏結果を生ずる原因となった場合、砲は 2 つ目の Low Ammo カウンターで表示されて故障ナンバと使用不能ナンバはそれぞれ 10 と 11 になる。ラバのその時点での完全な喪失にもかかわらず、それでも迫撃砲が荷解きできるのは、砲と操作班が 1 ゲームターンの荷ほどき期間を完結できた場合である。

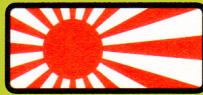
10.42 目標 (C11.) としての砲は駄載している砲へ適用されない、でも、砲が降ろされるとすぐに適用される。携帯砲の砲盾は砲が荷造り TI / 駄載されている間は存在していないとみなされる。

10.5 縦隊 (Column)：ラバは縦隊の一部であってよい (E11.5)

10.6 自作 (DYO)：駄載では馬 / 砲は通常の BPV のままである。購入登録簿に馬と登録して "ラバ" と書留めて ID 文字を記録する。

10.61 砲 (Guns)：10.2 で述べた砲への追加して、ドイツ軍 105*MTR と 75*IFT、ソ連軍 107*MTR と 76*INF、そして、U.S. 75*ART がそれぞれの国籍で携帯砲として使用してよい。

10.7 SW (SW)：SW について全ての MMG、HMG、軽迫撃砲、そして 37mm INF タイプは駄載してよい、でも、できる場合 dm であらねばならない。駄載でのみ、そうした各 SW を M が #12 の砲相当とみなす。駄載ルールは通常の方法で適用され、次に記述する違いがある。SW は、捕獲でもなく不正使用のペナルティー (A21.11-13) のない、操作できる MMC によって荷造り (荷ほどき) してよい。任意に禁止地形 (10.31) に降ろされた SW は、その存在を別途そこで許されている場合、除去されない；意図せず (10.4 により) その様な地形への荷ほどきされた場合、所持されていなかったかの様にして除去される [例外：あぜ道カウンター上の場合；10.31]。



11.

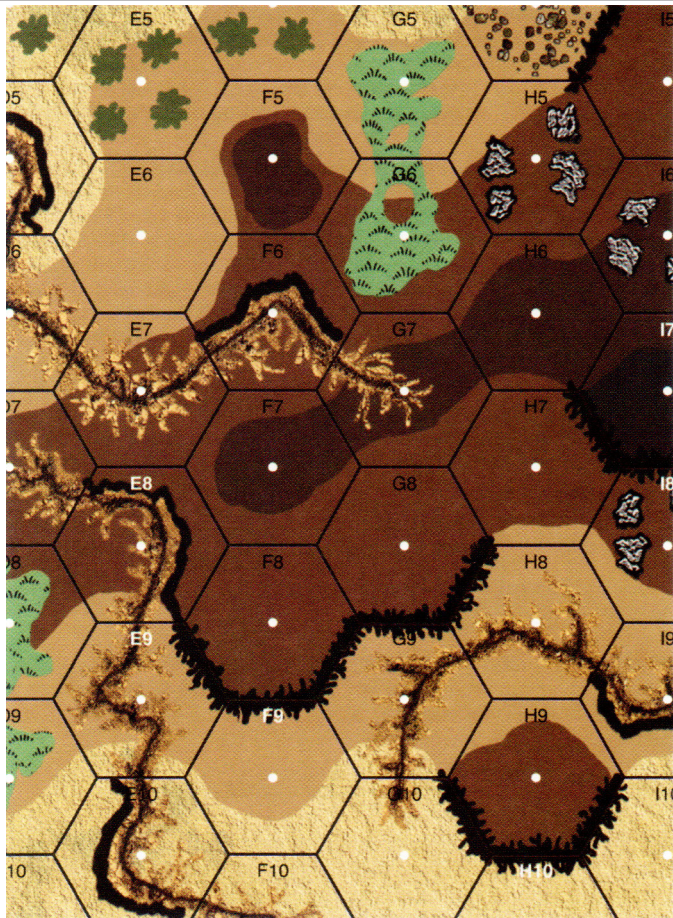
11. 洞窟 (Caves)



11.1 洞窟カウンターは野戦構築物で日本軍のみ利用できる。²² 洞窟はシナリオの開始前にのみ初期配置してよい、理論上ヘクス毎に最大6つまで（要するに、ヘクス・サイド毎に1つ、ヘクス・サイドのCAに従って決める；11.12）。洞窟カウンターそれぞれが異なる地下区域（以降洞窟と記述する）を、地上の入口と、そのヘクスの内/底と共に表わしている。洞窟は回復ボーナス（A10.61）と隠蔽地形（A12.12）の両方がある〔例外：11.33を参照する〕。洞窟の初期配置では11.9も参照する。

洞窟カウンターは次のいずれかに配置してよい、峡谷地の底（切り通し道路や丘峡谷地；B4.2とB19.5を含む）、又は峡谷地でないヘクス内で（土手道を含む；B5.21）丘/崖の稜線ヘクス・サイドを、基本レベルが洞窟カウンターのヘクス基本レベルより低くなっている別ヘクスと共有している；とは言え、洞窟カウンターは建物、瓦礫、沼沢地、湿地林、水障害ヘクス内に、又は乾燥でない小川の底にいったい初期配置してはいけない。洞窟カウンターそれぞれが峡谷地でないヘクスに

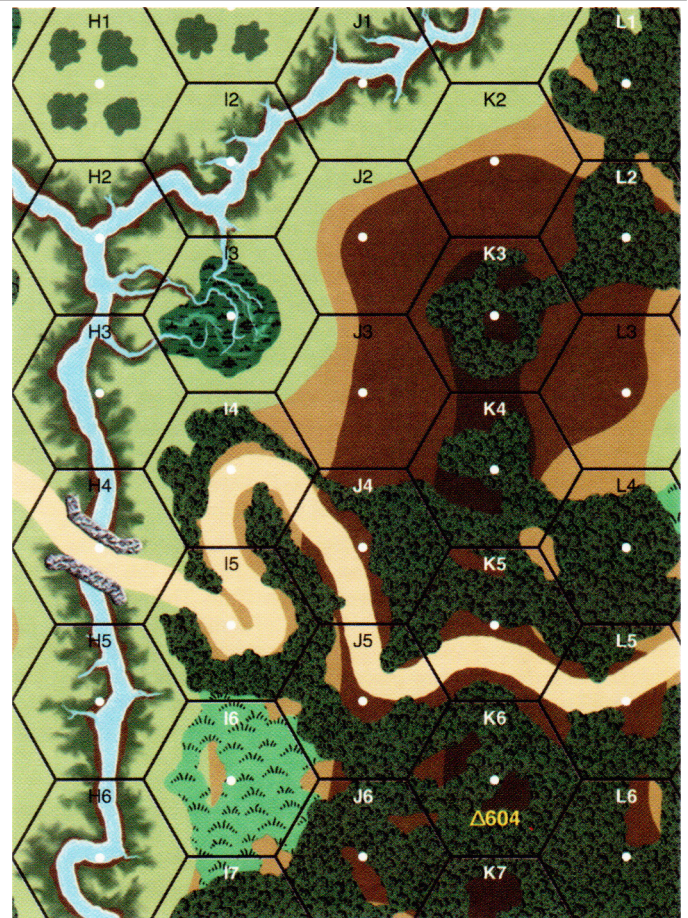
初期配置されると、その矢印は（そのヘクスの）丘/崖稜線ヘクス・サイドを横切った向こう側へ、隣接する低い基本レベルヘクスの中心点へ向けねばならない、その隣接ヘクスは、洞窟のレベル（11.11）以上の、水耕期水田/砂地/沼沢地/湿地林/水面を（ヘクス・サイドの池であっても）いっさい含まない。洞窟カウンターそれぞれが峡谷地の底に初期配置されると、その矢印は（そのヘクスの）峡谷地でないヘクス・サイドから向こうへまっすぐに向けねばならない、そのヘクス・サイドは別の共有ヘクスがその洞窟レベルより高い基本レベル（又は稜線レベル — より高いどちらか）にあるヘクス・サイドである、それから、その矢印もまた峡谷ヘクスに隣接した峡谷地ヘクス・サイド（稜線・峡谷を含む；B19.5）を横切った向こう側へ向けねばならない。いずれの場合も、洞窟カウンターの矢印を向けるヘクス・サイドはCAヘクス・サイドと称される。2つの洞窟が同じヘクスで同じCAヘクス・サイドを与えられてはいけない。洞窟が峡谷地でないヘクスに初期配置された場合、そのCAヘクス・サイドと共有する別のヘクスが入口ヘクスと呼ばれている。洞窟が峡谷地の底に初期配置された場合、そのヘクスそのものが入口ヘクスである。



11.113 例：5つまでの洞窟が25F7に初期配置してよい；それぞれがそのヘクスの異なるヘクス・サイドをCAヘクス・サイドとして使用している；とは言え、ヘクス・サイドF7-G7はCAヘクス・サイドとして使用できない、丘/崖稜線ヘクス・サイドでないからだ。各洞窟がF7でレベル2になる（11.112）。

1つの洞窟だけがF6の底に初期配置してよい、しかも、F6-E7がCAヘクス・サイドである場合に限られる；この洞窟はレベル1という事になる（11.111）、しかもF6が入口ヘクスになる（11.1）。洞窟はF6-G6をCAヘクス・サイドとしてF6の底に初期配置してはいけない、ヘクスE6の基本レベル（レベル1）がそのレベル1洞窟より高くないからだ（11.1）。同じ理由のため、洞窟はG7の底でいっさい初期配置してはいけない。2つの洞窟がE8の底に初期配置してよい；ひとつはCAヘクス・サイドとしてE8-D7で、もうひとつはCAヘクス・サイドへE8-E9を使用する；共にレベル1である。

洞窟はE9の底にいったい初期配置してはいけない、なぜなら、そうした洞窟は矢印をヘクス・サイドE9-D8、又はE9-F8の向こう側を指す事ができない、同時にE9-E8もE9-E10もCAヘクス・サイドとして与えられていないからだ（11.1）。CAヘクス・サイドとしてI7-H7でI7の洞窟が（従って、H7を出入口ヘクスにする）所有者の選択（11.113）でレベル2、又は3に初期配置してさしつかえない；レベル3に初期配置した場合、崖上洞窟になる。

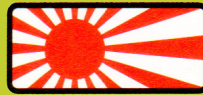


11.113 例：2つの洞窟が36I4に初期配置してよい（CAヘクス・サイドとして、ひとつがI4-H3で、もうひとつがI4-H4で）— でも、小川が増水でない場合に限られる。小川が増水していた場合H3とH4の水レベルはレベル0になる、従ってI4の洞窟のレベルと同じである、それにより、そのヘクスでの初期配置が禁止される。同様に、洞窟はCAヘクス・サイドとしてI4-I3でIに初期配置してはいけない、Iはレベル3の沼沢地だからだ。

洞窟がK4でK4-L4をCAヘクス・サイドとして初期配置すると、レベル1になる；CAヘクス・サイドがK4とは別のヘクス・サイドであった場合〔例外：ヘクス・サイドK4-K3、それはCAヘクス・サイドとして適用されない〕、洞窟はレベル2になる。

洞窟がK2でK2-J1（又はK2-K1）をCAヘクス・サイドとすると、そのCAヘクス・サイドに沿って2レベル高度変更があるにもかかわらずレベル0にならねばならない（11.112）。

洞窟はJ4にJ4-I4をCAヘクス・サイドとして初期配置してさしつかえない、もっともJA-I4が道路ヘクス・サイドであるのだが。



G

歩兵・(ダミーも含む) /SW/ 車両化でない砲だけが洞窟に初期配置してよい。洞窟の隠匿でない内容物は洞窟カウンターの下の盤上に置かれる、一方で、そのヘクスの地上にある内容物はそのヘクスの全洞窟カウンター上に置かれる（しかも、洞窟より上にいるとみなされる）。

11.11 レベル (Level)：洞窟の高度レベルは下記の通り決められる。洞窟カウンターが初期配置されたのが ...：

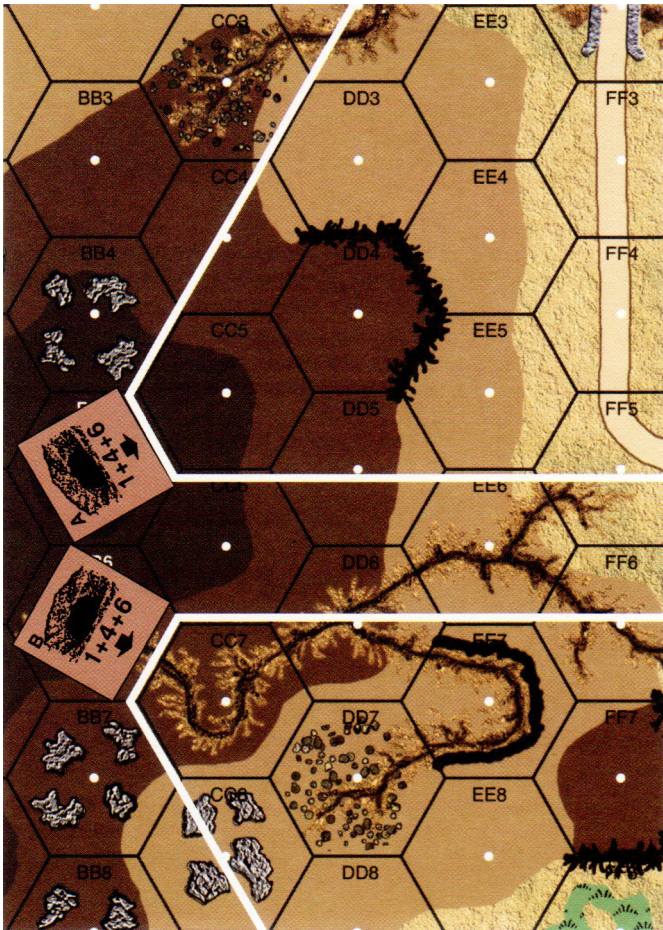
11.111 峡谷地の底の場合、洞窟のレベルはその入口ヘクスの基本レベルと同じ；

11.112 峡谷地でないヘクスで、しかも、その CA ヘクス・サイドが崖でないヘクス・サイド、又は 1 レベルの崖の場合、崖のレベルはその入口ヘクスの基本レベル (又は稜線レベル - 高い方のどちらか) と同じ；



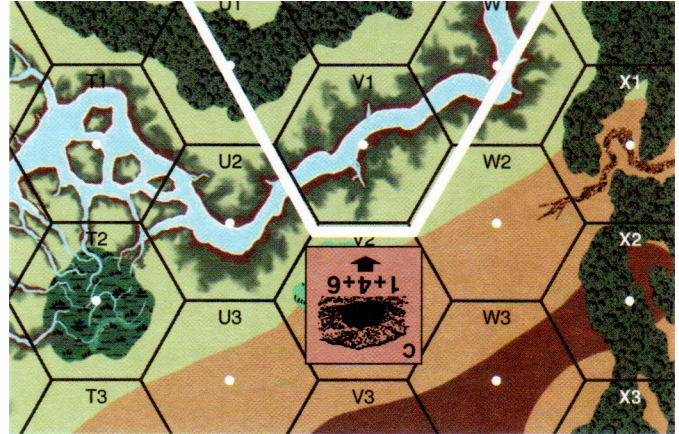
11.113 峡谷地でないヘクスで CA ヘクス・サイドが 2 レベル以上高い崖ヘクス・サイドの場合、洞窟のレベルは洞窟カウンターの所有者により選択される、それは、入口ヘクスの基本レベル (又は稜線レベル - 高い方のどちらか) 以上で、かつ、洞窟カウンターヘクスの基本レベル未満であらねばならない。この方法で初期配置される洞窟はカウンターに "L0"、"L1"、"L2"、又は "L3" が付いた洞窟カウンター面を使用して洞窟の実レベルを示した方がよい (11.6 のさし絵を参照する)。洞窟のレベルが入口ヘクスの基本レベル (又は稜線レベル、要するに高い方のどちらか) を超える場合、その洞窟は崖上洞窟と呼ばれる

11.12 射界 (CA：Covered ARC)：各洞窟カウンターの矢印がその CA の方向を示す、そしてそれは通常の (C3.2) CA の形とは際だって違っている、それは洞窟の入口ヘクスに加えて CA ヘクス・サイドの頂点に接する洞窟カウンターの 2 ヘクスの足 (Spines) の拡張部分 (と足を含む) エリア間で構成する。洞窟カウンターの CA は、洞窟そのものを除いた洞窟カウンターのヘクス内の区域すべてを (空中であっても) 含めない [例外：洞窟カウンターの CA は峡谷地の底でそのヘクスの底エリアを含む]。洞窟 CA 内の半分ヘクスと CA 外の半分ヘクスは C.5B でのみ、完全にその CA の範囲内にあるとみなされる、もっとも、そのヘクス部分は実際その CA 外ではあるのだが。洞窟カウンターはプレイ中に CA 変更は絶対に出来ない、しかも、HIP を使用して初期配置する時は記録をしておかねばならない。洞窟で砲の CA について、11.92 を参照する。



11.31

例：CA について (レベル 4 のヘクスの中のレベル 3 で) 洞窟 A と (そのヘクスの中のレベル 2 で) 洞窟 B は白線で表わされている。ユニットはヘクス 25BB5 のレベル 4 以上で洞窟 A の CA の範囲内でない。歩兵がクレスト状態で DD2 において、洞窟 A の CA 範囲内にある、それはカウンター上の単語 "Crest" がヘクス・サイド DD2-DD3 に置かれた場合に限られる。車両がクレスト状態 (F5.42) で DD2 において、洞窟 A の CA の範囲でない、それは車両のクレスト CAFP が両方共ヘクス・サイド DD2-CC2 の頂点でない場合。地上の歩兵が BB6 で洞窟 B の CA の範囲内である、でも、そうでないのが、クレスト状態であった場合だ。

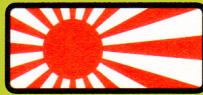


例：CA について洞窟 C は、ヘクス・サイド U1-T1、U1-T0、そして、U1-U2 を除いたヘクス U1 を含む [例外：その CA は頂点 U1-V1-U2 と U1-T0-U0 が含まれる]。

11.2 洞窟複合体 (Cave Complexes)：洞窟複合体は野戦構築物であり日本軍だけが利用できる。日本軍 OB の本来の洞窟カウンター数の (11.91 を参照) 25% (切捨て) までは基点洞窟カウンターとみなしてよい。基点洞窟カウンターそれぞれが連携する洞窟の複合体を与えられている、複合体は洞窟の区域から延びる地下通路のつながりをおおまかに表現している、だから、日本軍歩兵を気づかれないようにある地点から別の地点へ移動できるようにしている。洞窟複合体それぞれがそのヘクスから成り、それは基点洞窟カウンターに加えて基点カウンターより 2 ヘクスの範囲内のいずれか / すべて の他ヘクスを含める [例外：水耕期水田 / 砂地 / 沼沢地 / 湿地林 / 水面 (ヘクス・サイドの池であっても) / 乾燥でない小川を含むヘクスが決して洞窟複合体ヘクスであり得ない、そしてまた、洞窟複合体はそうしたヘクス (又は 切り通し / 土手 道ヘクス) を越えて延長してもいけない、だから、その複合体より分離しているヘクスまで、複合体のどこか他から先へ延ばしてはいけない；洞窟複合体は重複してはいけない (要するに、ヘクスそれぞれは、複数の洞窟複合体の境界内にあると、その中のひとつだけへ割当てねばならない [CCSS 上；11.32])]。基点洞窟カウンターは土手道路ヘクスに初期配置をいっさいしてはいけない。各洞窟複合体には回復ボーナスと隠蔽地形のふたつがある、しかも、ひとつの複数ヘクス、他の全ての区域とは別の地下区域とみなされる (もっと言えば、トーチカ / 洞窟 区域がその境界内で初期配置される)。(ダミーを含む) 歩兵 /SW/ 車両化でない砲が洞窟複合体に初期配置してよい。

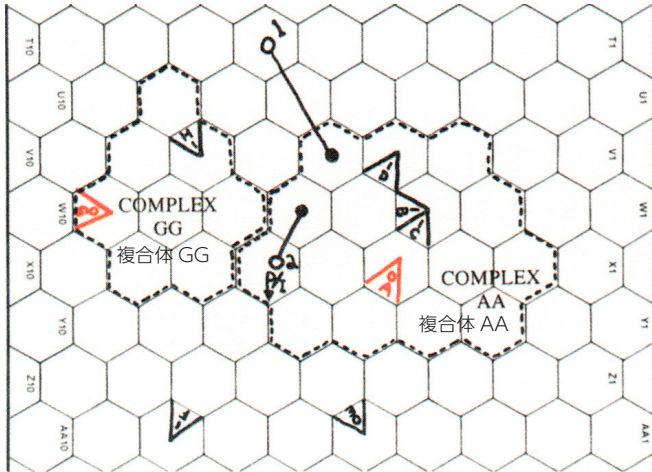
11.3 隠匿 (HIP)：洞窟カウンターはもちろん、その内容物もつねに隠蔽地形にいとみなされそのヘクスの別地形に関係がない、しかも、常に隠蔽で初期配置される。洞窟複合体とその内容物も常に隠蔽で初期配置される。洞窟、洞窟複合体、そして、その内容物に関する HIP は日本軍陣営へ許されている他の全ての HIP と別のものである。HIP と HIP 喪失について通常のルールが洞窟カウンター (A12.33/E1.16/G.2)、及びそれらの内容物に適用される、別途記述された時を除く (11.31 と 11.75 を参照する)。洞窟カウンターがジャングル、クナイ、又は竹林に初期配置されると、G.2 のためにその地形タイプを占有しているとみなされる、ただし、その CA ヘクス・サイドもやはり崖ヘクス・サイドでない事を条件とする。洞窟カウンターが明らかにされ盤上に置かれるその時、隠匿された内容物は明らかにされない、ただし、内容物の " ? " を喪失する行動が洞窟カウンターを明らかにする場合を除く [例外：索敵；11.33]。

11.31 隠匿行動 (Hidden Action)：その時点で隠匿されている歩兵 (及び歩兵の SW/ 砲 / 捕虜) は、当初から HIP で初期配置されなくても、しかも、統制状態であっても、それが " ? " 喪失行動を洞窟、又は洞窟複合体 へ入るため / の中にある間に 行っても隠匿のままである、それは、統制状態の敵地上ユニットは 16 ヘクス範囲内でその時に LOS がいっさい与えられない場合である。それらが隠匿のままである場合、その行動は適当な方法でそれらの秘匿枠内で示される (11.32 を参照する) でも、対戦相手へ告げる必要はない。²³



11.32

11.32 洞窟複合体の初期配置シート (CCSS)：隠匿初期配置の中で洞窟、洞窟複合体、そして、その内容物は CCSS へその所有者により、次ページのシンボルを用いて書込まれる。隠匿した洞窟カウンター（及びその内容物）それぞれが秘匿枠へ初期配置される、秘匿枠の ID 文字は洞窟カウンターの ID 文字と対応している。洞窟複合体の内容物それぞれが秘匿枠に初期配置される、秘匿枠の 2 文字 ID がその複合体基点洞窟カウンターの単一文字 ID に準じている。洞窟 ID 文字それぞれが CCSS の該当ヘクスに記録され、その隠匿した盤上の位置を示している。

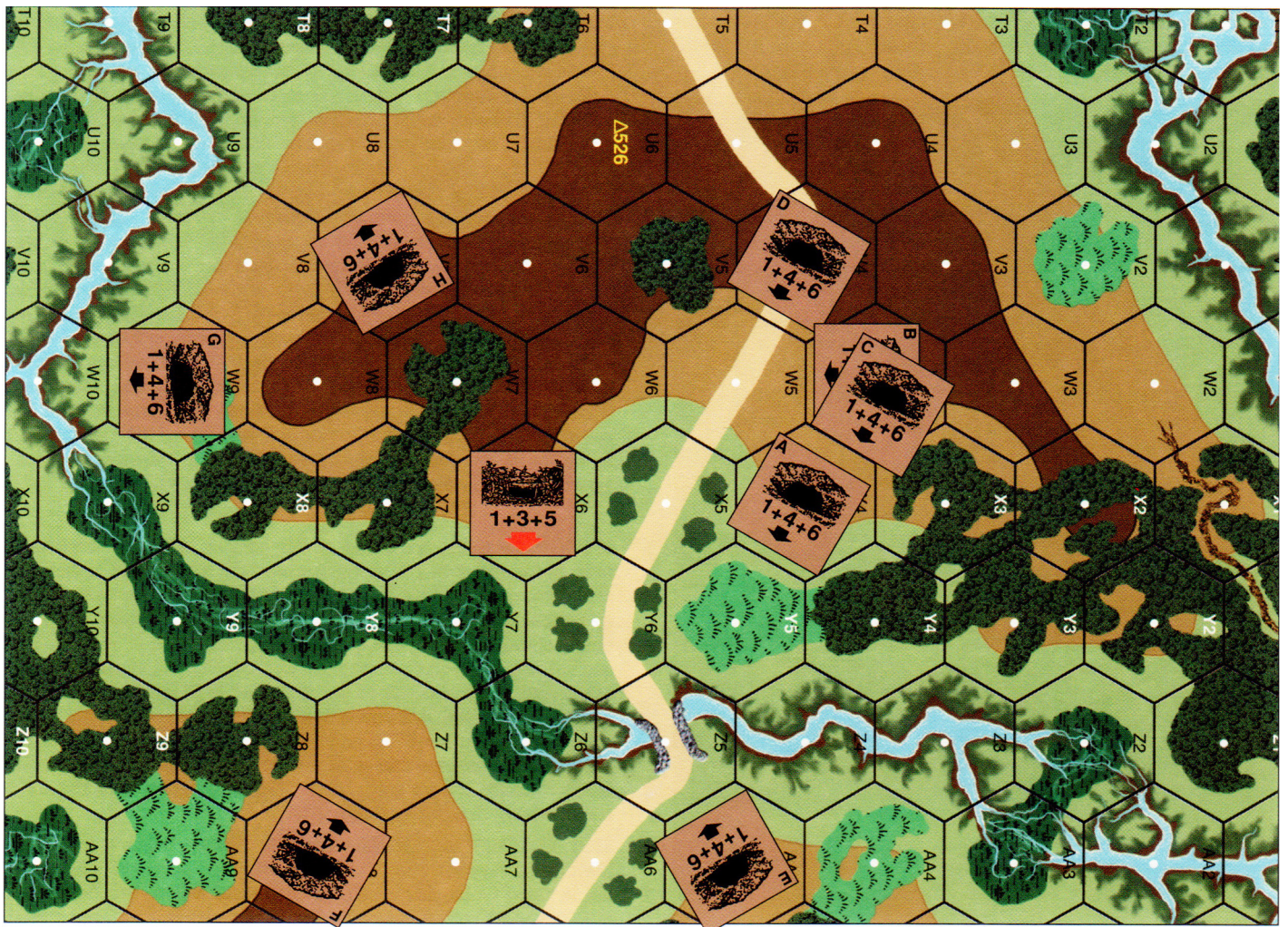


G

11.321 例：CCSS 例の図解は盤 No. 36 の日本軍陣営の隠匿初期配置を示している。小川は渾水 (Shallow) と想定する。三角が隠匿洞窟 A-H に対応し、そのカウンター、及び占有者は秘匿枠 A-H それぞれに初期配置される。洞窟 A と洞窟 G は基点洞窟である、そして、それら 2 つの洞窟複合体が示されている (AA と GG としてそれぞれを呼ぶ)。秘匿枠 AA は洞窟複合体 AA の占有物を入れておくのに使用する、そして秘匿枠 GG は複合体 GG の占有物を入れておく。さらに、隠匿トーチカが描かれ、その CA をヘクスの足 Y6-Y7 を中心にして、しかも、秘匿枠 I にカウンターと内容物がある事も含め描かれている。そのトーチカは固有のトンネル (1.632) を複合体 AA へ引いている。(例では、SSR 指示の) A 第 2 トンネルが複合体 AA からヘクス 6 の地上まで通じている (11.933 通り)。洞窟 E と F は複合体の境界線の範囲内にはない。洞窟 G が W8 に初期配置されている場合、例えば、複合体 GG の境界線はヘクス W6/X6、及び上で述べたようにトーチカ / トーチカのトンネルも含くんで描かれる可能性もある (でも、する必要はないけど)、ただし、やはり複合体 AA の部分でない事を条件とする。注意する事は、洞窟複合体もまた沼沢地 / 湿地林 / 小川 ヘクスに含まない；そしてまた、ヘクス V10、X10、そして、Y10 は洞窟複合体 GG でない、それらはその複合体の他の部分から分離されているからだ (11.2)。

11.321 他の隠匿野戦構築物が CCSS に書込こまれてもよい、通常の HIP を用いるユニットや兵器もよい。追加のそれらシンボルが洞窟複合体初期配置シートページで説明されている。

11.33 索敵と偵察 (Serch & Recon)：索敵が隠匿洞窟カウンターヘクスに対し成功すると — 洞窟の CA 内でないユニットによるものであっても — そのヘクスの全洞窟カウンターと内容物を A12.152 により明らかにする。秘匿洞窟カウンターヘクスに対する偵察 (E1.23) はそのヘクスの全洞窟カウンターを明らかにするがその内容物を明らかにしない (11.3)。索敵 / 偵察は洞窟複合体 / その内容物に対して使用できない。洞窟は 1.63 で定めた +2 索敵 drm を起こさない；要するに、それは索敵に対する隠蔽地形とみなされていない。



例：このさし絵は例示 CCSS で描かれた主な盤 No. 36 エリアを示している、CCSS がどの様に見えるか、隠匿のトーチカと洞窟が全て明にされた状況である。

CAVE – COMPLEX SETUP SHEET (CCSS)

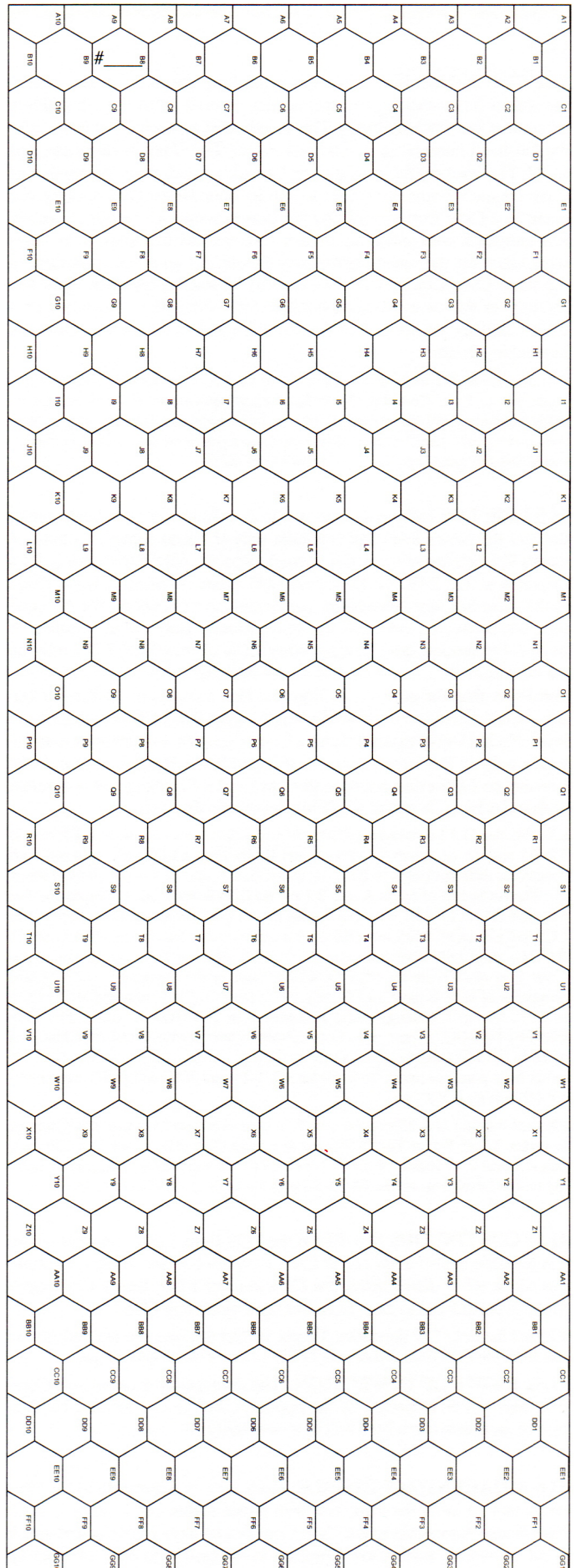
洞窟複合体初期配置シート

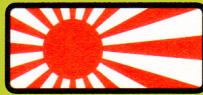
A、B、等々。	隠匿ユニット / スタックの秘匿枠 ID
#A-B、#A-P、#A-T	A-B (G14.53)、A-P、又は A-T 地雷原 (" # " 火力表示)
ATD/A	対戦車壕 ("A" はカウンターとその占有者の秘匿枠 ID を表示、もしあった場合)
BS/A	砲腔照準区域 ("A" は兵器の秘匿枠 ID を表示)
↑	兵器の CA を表示 (ヘクスの足に向ける)
	洞窟 ("△" ヘクスの中心へ CA ヘクス・サイドの頂点から向ける; " # " レベルを表示; "A" 洞窟カウンターとカウンター、及び占有者の秘匿枠 ID を表示) — 基準点洞窟用に、赤でこの全てを書込む
-----	洞窟複合体境界線 (ヘクス・サイドに沿って描く)
C/A	Crest (クレスト) カウンター (矢印は単語 "Crest: クレスト" と平行なヘクス・サイドに向ける、"A" はカウンターとその占有者の秘匿枠 ID を表示)
DC/A	設置 DC を表示する ("A-TDC/A" を日本軍 A-T 設置 DC 用に用いる) — "A" 起爆するユニットの ID を表示する
F/A	単独壕 ("A" はカウンターとその占有者の秘匿枠 ID を表示)
FL #	要塞化建物区域 (" # " は要塞化レベルを表示する; "0" は地上レベル、等々)
	パンジー防御ヘクス・サイド
↓ /A	トーチカ (矢印は CA を示す; "A" はカウンターとその占有者の秘匿枠 ID を表示)
P-R/A	事前指定ヘクス ("A" は OBA 砲兵隊の ID を表示する)
↓	道路障害物 (矢印は道路障害ヘクス・サイドを指す)
S/A	サンガ ("A" はカウンターとその占有者の秘匿枠 ID を表示)
X	阻止杭 (G14.51)
T/A	塹壕 ("A" はカウンターとその占有者の秘匿枠 ID を表示)
—	トンネル (中心点から中心点まで引く)
○ #	地上のトンネル出入口 (" # " はレベルを表示する)
●	地下のトンネル出入口
X X X	鉄条網
X	除去された野戦構築物を示す

特記:

砲兵隊 A: ____mm 砲兵隊 B: ____mm 砲兵隊 C: ____mm 砲兵隊 D: ____mm

Multi-Man Publishing はこのシートのコピーを個人使用に関して承諾する。





11.4

11.4 スタック (Stacking) : 洞窟それぞれが 1 個分隊相当のスタック収容能力を与えられている (それでもオーバースタックは起きる可能性がある)、通常のスタック制限と区別する (要するに、追加する)。これはカウンターそれぞれの能力値で左側の数字により示されている。洞窟内の砲についてもまた 11.92 を参照する。洞窟複合体のスタック制限は境界線内に元々初期配置された洞窟カウンター数の 2 倍となる。オーバースタックは洞窟複合体で起きる可能性がある [例外 : 初期配置で適用されない; A5.1]、しかし混乱状態でないユニット / スタックが、すでにオーバースタックした複合体に進入してはいけない、それは進入がその中の分隊相当を増加させる場合である。ユニットと装備の全てが同じ洞窟複体内で一緒にスタックされていると想定される。注意する事は、洞窟複合体の境界範囲内で歩兵は洞窟 / トーチカの中でその複合体の一部分ではないのでスタック制限に加えられない。

例 : 11.321 のさし絵を参照する。洞窟複合体 AA は 8 分隊相当のスタック制限を与えられている、一方で、洞窟複合体 GG のそれは 4 分隊相当である。複合体 AA がすでに 8½ 分隊相当以上入っている場合、それ以外の混乱状態でない歩兵はどのフェイズでも進入してはいけない [例外 : 4 個以下の SMC だったら進入できる、ただし、どれもがその中の分隊相当を A5.5 によりさらに増やさない事を条件とする]。

11.5 LOS (LOS) : 洞窟 まで / から の LOS は洞窟ヘクスの中心点、及び洞窟のレベル まで / から 引かれる、でも、LOS が存在できるのは、完全に洞窟 CA の範囲内で引ける場合に限られる (洞窟が峡谷地の底にある場合だけ、その CA ヘクス・サイド頂点を除く ; B19.51 を参照する)。故に、LOS は同ヘクスの異なる洞窟間で存在しない、そしてまた同ヘクスの空中と洞窟区域のあいだでも、洞窟と峡谷地ヘクスでない地上の基本レベル以上の間でも存在しない。他の LOS 障害を別として、LOS は、洞窟 CA の範囲内にある峡谷地でないヘクス まで / から 洞窟より低い高度に引いてもよい、それは入口ヘクスが含む地形 (稜線を含む) をその LOS にそった障害物高度が洞窟レベルを超えない場合である。LOS は洞窟複合体 まで / から いっさい存在しない、でも、いつでも同じ複体内のユニット間で存在する。さらに、洞窟の CA ヘクス・サイドが崖ヘクス・サイドである場合、LOS はその洞窟と登攀ユニットの間でその CA ヘクス・サイド頂点にいっさい存在しないしその洞窟と異なるレベルでもいっさい存在しない。

例 : 11.12 のさし絵を参照する。ユニットは 25BB5 のレベル 4 以上で洞窟 A と B の占有者間の LOS がない、そしてまた、BB5 (又は BB6 の底、複数の洞窟がその中に含まれる事ができる場合) の異なる洞窟を占有するユニット間の LOS も存在しない。洞窟 A と B の占有者は互いに LOS がない。実際洞窟 A がレベル 3 であるにもかかわらず、洞窟 A の占有者はヘクス CC5 から CC4、DD4、DD5、等々までの稜線を横切り向こう側へ LOS を持っている。[例外 : EE4 と FF3 は死角ヘクスである (A6.4 ; A6.43 ; B11.21) ; それらの LOS は DD2、FF2、又は FF2 の底へ存在しない (A6.3)、そしてまた峡谷地の "ヘクス CC2/DD1" 側の DD2 のクレスト高度まで存在しない (11.12)]。洞窟 B の占有者は所有ヘクスの底に、CC7 とその底に、FF7 に、そして、FF7-FF8-EE8/FF7-FF6-GG7 の頂点における FF8/GG7 のレベル 2 で登攀するユニットに限り LOS がある。洞窟 B と DD6 のクレスト高度の間に LOS がない (B19.51)、そしてまた CC6 (又は AA6) 及びいづれの洞窟内のユニット間にもない。LOS は洞窟 C のユニットからヘクス・サイド 36U1-T1 と 36U1-U2 まで存在しない [例外 : 頂点 U1-V1-U2 がその LOS 内にある]。

例 : 最初のさし絵 11.6 を参照する。洞窟 G のユニットは頂点 T4-S5-S4 (又は T4-T5-S5) で登攀するユニットまで、及びレベル 1 以外のレベルへ LOS がない。登攀するユニットは頂点 T4-S5-S4 のレベル 0 で洞窟 A のユニットの LOS 内にある ; しかも、登攀するユニットは頂点 T4-T5-S5 のレベル 2 で洞窟 M のユニットの LOS 内にある。

11.51 連続斜面 (Continuous Slope) : LOS が洞窟内のユニットから洞窟の CA ヘクス・サイド内で、さらに丘陵線ヘクス・サイド (だけ) にあり、それが連続斜面にそって位置する場合、洞窟カウンターのヘクスを無視する時、その時に連続斜面はその洞窟からその LOS に沿って存在するとみなされる。

例 : 最初の 11.12 のさし絵を参照する。洞窟 A がレベル 3 のヘクス BB5 にあるのにもかかわらず、LOS はその洞窟から FF5 まで連続斜面に沿って置かれる。

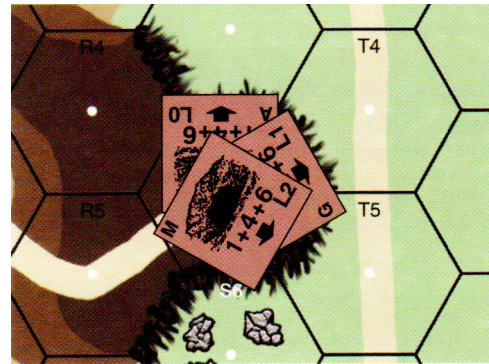
11.52 視察の権利 (Right of Inspection) : 内容物について洞窟 / 洞窟複合体は対戦相手による視察を許さない、でも、対戦相手は洞窟内のユニットにより行われた行動の確認を求める事ができる (だけ)。

11.6 隣接した / 突撃可能な (Adjacent/Accessible) : 各洞窟は同じヘクスの中 / 底 に置かれ、しかも、1 レベルの範囲内にある他の全ての洞窟へ突撃可能。さらに各洞窟もその初期配置された (あれば) 境界線内の洞窟複合体へ突撃可能。各洞窟複合体はその境界内に初期配置した洞窟それぞれへ突撃可能、境を接する

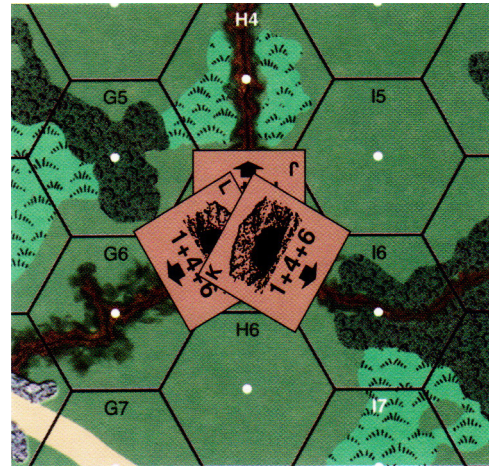
G

複合体それぞれへ突撃可能 (要するに、1 つでもヘクス・サイドを共有している複合体)、そして、トンネル (11.933) で連絡している他の区域それぞれへ突撃可能 [例外 : 突撃できると定めたにもかかわらず、洞窟複合体は Aph 間で接している別の洞窟複合体から進入できない]。ユニットが洞窟と隣接している、それは、日本軍歩兵がその区域の中 / 底 にいて、その洞窟へ LOS があり、しかも、その洞窟へ直に前進できる場合である。

例 : 11.321 のさし絵を参照する。洞窟 B と C は互いに突撃可能。洞窟複合体 AA は洞窟 A、B、C、と D へ、両方のトンネルへ (及び従ってトーチカも、ヘクス T6 も; 11.933)、そして、洞窟複合体 GG へ突撃可能 一 逆も同様。洞窟 A、D、E、F、G、そして、H は互いに突撃可能でない、そしてまた、洞窟 B も C も突撃可能でない ; とは言え、洞窟 G と複合体 GG は互いに突撃可能で、同時に、複合体 GG と洞窟 H にも突撃可能である。洞窟 E と F はどちらの複合体へも突撃可能でない。W5 の連合軍ユニットは洞窟 B と D に隣接しているをみなされる、もっともユニットはそれらの洞窟へ前進できないのではあるが (11.7 を参照する)



例 : 洞窟 A はレベル 0 にある ; 洞窟 G はレベル 1 にある ; 洞窟 M はレベル 2 にある。洞窟 A と G は互いに突撃可能である、洞窟 G と M は互いに突撃可能である、でも、洞窟 A と M とは可能でない。

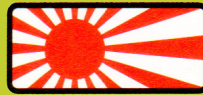


例 : 洞窟 J、K、そして L はすべて互いに突撃可能である。地上のユニットだけが H5 の底でそれらの洞窟と隣接している。

11.7 洞窟の進入 (Cave Entry) : 洞窟は地上の入口ヘクスからに限り、そして、地下の突撃可能な (11.6) 洞窟 / 洞窟複合体からに限り進入してよい。日本軍の歩兵だけ (及び日本軍の SW / 人力移動中の砲 / 監視中の捕虜 / ダミー) が洞窟に進入してよい [例外 : 砲が洞窟に進入してよいのは突撃できる洞窟複合体からの場合だけ ; 11.76]、しかも、それを行う通常のコストは 2MF である [例外 : 11.751 を参照]。地上より崖上洞窟 (11.113) への進入は登攀を必要とする (B11.4)。

例 : 11.321 のさし絵を参照する、しかも、隠匿移動 (11.751) でないと想定する。洞窟 C はヘクス X4 から (2MF のコストで)、洞窟 B から (2MF のコストで)、又は洞窟複合体 AA (2MF のコストで) に限り進入できる。洞窟 A と D は Y5 か W5 のそれぞれから、又は洞窟複合体 AA から進入できる。洞窟 G は W10、又は洞窟複合体 GG からに限り進入できる。洞窟 F は Z7 からに限り進入できる。洞窟 E は Z5 からのみ進入できる。[例外 : 橋区域からでない ; B6.4]。関連項目 11.71 例示。

11.71 同ヘクスの進入 (Same-Hex Entry) : 突撃可能な (11.6) 洞窟から洞窟への進入は同じ峡谷地でないヘクスでレベル変更毎に 1 追加 MF を使う [例外 : 11.751 を参照する]。峡谷地の底にある洞窟の進入は地上からその洞窟カウンターヘクスの底でのみ可能である。歩兵が峡谷地の底にある洞窟で、同じヘクスの底にある別の洞窟に進入したいと思うと、最初にそのヘクスの底の地上へ出て (11.72 を参照)、それから別に MF 費用を使いその別の洞窟へ入る [例外 : 11.751 を参照する]。兵士は、特に許されたなら Aph でこれを行ってよい。



G

例：11.6 のさし絵を参照する、しかも、隠匿移動（11.751）でないと想定する。洞窟 A は S4 から（2MF のコストで）、又は洞窟 G から（3MF のコストで）に限り進入できる。洞窟 G は洞窟 A から洞窟 M から、又は T4 から歩兵によりレベル 1 をヘクス・サイド T4-S5 沿いに登って進入できる、若しくは S5 から歩兵によってレベル 1 へ同じヘクス・サイド沿いに降りて進入できる。洞窟 M は洞窟 G から進入できる、又は T5 から歩兵によりレベル 2 をヘクス・サイド T5-S5 沿いに登り進入できる、若しくは S5 から歩兵によりレベル 2 を同じヘクス・サイド沿いに降りて進入できる。歩兵は洞窟 J、K、又は L でそのヘクスの底にある他の洞窟へ 3MF のコストで進入してよい；11.72 を参照する。

11.72 洞窟を出る（Cave Exit）：歩兵は峡谷地でないヘクスの洞窟で、その洞窟の入口ヘクスに対して CA ヘクス・サイドを横切り地上へ直に出る；通常のヘクス進入の仕組みと MF コストが適用される〔例外：崖上の洞窟はそれ故に登攀でしかできない〕。直に地上まで峡谷地の底にある洞窟から出る事は兵士をその同じヘクスの底に（要するに、底にあるその洞窟の入口に）置いておく；その地上の底へ進入する通常のコストは（トーチカを出るように）1MF である。洞窟から洞窟複合体へ出て行くのは 11.73 を参照する。

例：11.6 のさし絵を参照する。歩兵は洞窟 A で 1MF を使い、ヘクス S4 に進入しなければならない。洞窟 G と M は登攀経路に限り直に地上へ出してよい。歩兵が洞窟 J、K、又は L で 1MF を使用して（隠匿移動の使用に限らず；11.751）地上へ出て H5 の底に進入する — たとえ H5 が小峡谷・林（又は小峡谷・繁み）ヘクスであったとしても進入する。

11.73 洞窟複合体（Cave Complex）：洞窟複合体は突撃可能な（11.6）洞窟 / 洞窟複合体 / トンネル - （11.933）からに限り進入してよい、でも、こうした進入は MF を全く使わない（11.751）。歩兵は洞窟複合体からの潰走も、ある複合体から別の複合体への突撃もしてはいけない。

11.74 制限（Restrictions）：固有の許容 MF について（負傷 / 狂暴化 / 徴集兵 / SMC であっても）全ての歩兵ユニットは 4MF であるものの、急速歩 / 指揮官 MF ボーナスは、歩兵が洞窟、又は洞窟複合体へ進入する場合の MPh 間か Aph 間でいっさい適用できない。とは言え、フェイズに関係なく、歩兵ユニットは洞窟、又は洞窟複合体まで突撃可能な洞窟 / 洞窟複合体から進入できる、それは歩兵ユニットが使用できる 2MF 以上がある場合だけ（あれば、その SMC PP ボーナス [A4.42]、及び所有 SW PP を考慮する）、たとえユニットの移動が MF の消費を求めないとしても（11.751）；全力移動でも、そしてまた困難な地形への突撃であってもそうした進入へ使用できない。歩兵は洞窟、又は洞窟複合体に進入すると、その同じフェイズで、他の洞窟、洞窟複合体、又はトンネルへ進入できない。

例：日本軍の分隊が 6PP を運搬中に、洞窟から突撃できる洞窟複合体へ（逆も同様）移動も突撃もしてはいけない、分隊は使えるのはたったの 1MF しかないし急速歩も使用できないからだ。指揮官が分隊とスタックしていると指揮官 MF ボーナスを適用できない、でも、使用できる 2MF 以上ある場合、IPC を分隊へ適用し（A4.42）その使用できる MF を 2 へ増やす事ができる、それにより、突撃できる洞窟、又は洞窟複合体へ（スタックとして）進入を分隊に可能としている。関連項目 11.751 例示。

11.75 隠匿移動（Hidden Movement）：その時点で隠匿の歩兵は（と SW / 砲）、たとえ初めから HIP を使用して初期配置していなくても、洞窟へ突撃可能な洞窟 / 洞窟複合体から進入する、又はトーチカへ洞窟複合体から（連絡するトンネルを通じて；11.932-933）進入すると隠匿のまま残る事ができる、それは 16 ヘクス以内で統制状態の敵地上ユニットが歩兵の新たな区域に対し歩兵がその区域へ進入した時に LOS がない場合である。そうした LOS が存在する場合、歩兵は盤上に隠蔽で置かれる、それ以降は通常の " ? " 喪失ルールの対象になる〔例外：例えば峡谷地の底にある開豁地内で、兵士がある洞窟からその底にある別の洞窟へ出た時、兵士は、その様な LOS が存在する場合、完全に明らかにされる（隠蔽でない）〕。隠匿ユニット / スタックは洞窟から地上へ出るとただちに盤上に隠蔽で置かれるがその " ? " は通常の " ? " 喪失ルール（A12.32）により（すぐにでも）喪失する可能性がある〔例外：隠匿のままではよいのは、洞窟から出て同じヘクスの底にある別の洞窟へ進入する場合、ただし、敵地上ユニットが 16 ヘクス以内でその時点で、そのヘクスの底へ LOS を持っていない事を条件とする〕。歩兵が隠匿の洞窟へ / から地上から進入する / へ出る事は（あれば）兵士が " 横切った " ばかりのヘクス・サイドを明らかにする必要はない。

隠匿でない歩兵（統制状態であっても）洞窟に進入し、その時統制状態の敵地上ユニットの 16 ヘクス内で LOS がいっさい引けない時、兵士は（そして、SW / 砲 / 捕虜は）ただちに隠匿になる；要するに、それらは盤上から取除かれる（その洞窟 / 洞窟複合体へ移動させる代わりに）該当する秘匿枠へ置く。歩兵は洞窟で

自身の CCPh 終了時に隠匿にならない。

全ての歩兵は、たとえ初めから HIP を使用して初期配置されない場合でも、統制状態であっても、歩兵が洞窟複合体への進入で、自動的に隠匿になる / のままである。

11.751MF コスト（MF Cost）：歩兵が隠匿でない洞窟へ進入する、そうするのには歩兵は隠匿（11.75）のままとしても洞窟へ進入する時ひとつも MF を使わない。隠蔽の洞窟へ進入する歩兵がそうするのにはひとつも MF を使わない（A12.33）。洞窟複合体の進入はひとつも MF を使わない。

例：11.321 のさし絵を参照する。隠匿の日本軍歩兵が洞窟 A 内で洞窟複合体 AA へ隠匿状態を喪失せずに進入してよい、しかも、これは単に歩兵を秘匿枠 A から直接秘匿枠 AA へ移す事で成される。歩兵が洞窟 A 内で隠匿でない場合、複合体 AA に進入と同時に隠匿になる；要するに、日本軍歩兵は盤から取除かれて秘匿枠 AA に置かれる。いずれの場合でも兵士は、示された方法で移動に MF を少しも使わない（それでもなお歩兵は、とにかく、その移動を行うために 2MF 以上がある必要があるのだが；11.74）。

混乱状態でない歩兵が複合体 AA で自身の MPh 間でのみ直接複合体 GG へ進入してよい（11.73）、でも、隠匿のままである（要するに、秘匿枠 AA から秘匿枠 GG へ直に移される）。歩兵が続けて洞窟 G へ進みたい場合、歩兵は Aph まで待たねばならない（11.74）、その時点で、統制状態の敵地上ユニットが W9 の 16 ヘクス内でそのヘクスまで LOS をヘクス・サイド W9-W10 を横切って引けないのであれば、兵士はその洞窟へ突撃してよい（秘匿枠 G に置かれる事で）、しかも、隠匿のまま。とは言え、そうした W9 までの LOS が存在する場合、歩兵は洞窟へ突撃した時、盤上に、隠蔽で、洞窟 G カウンターの下に置かれる（そして、2MF を使って洞窟へ進入する）。

隠匿の歩兵が洞窟 B（又は D）で自身の MPh か Aph でヘクス W5 に進入すると、隠蔽して盤上に置かれている、ただし、統制状態の敵ユニットが W5 の 16 ヘクス以内で歩兵が洞窟へ進入した時そのヘクスへ LOS が引ける場合を除く、その場合、通常の " ? " 喪失ルールが適用される。

統制状態の敵地上ユニットは AA8 の 16 ヘクス内で洞窟 F へ LOS がいっさい引けない場合、歩兵は（混乱状態であっても）その洞窟へ Z7 から進入している、ただちに秘匿枠 F に置かれる。

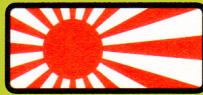
例：11.6 のさし絵を参照する。隠匿の歩兵は洞窟 G で使用できる 2MF 以上があり、洞窟 A へ（又は洞窟 M）へ隠匿状態を喪失せずに移動が突撃してよい、それは統制状態の敵地上ユニットが S5 の 16 ヘクス内で歩兵が進入しようとする洞窟までの LOS が引けない場合である。隠匿の歩兵が洞窟 J、K、又は L で移動する、又は H5 の底にある他の洞窟のひとつへ突撃は、隠匿のままでもよい、それは制状態の敵地上ユニットが H5 の 16 ヘクス内でその時、そのヘクスまでに LOS が引けない場合である。

11.76 人力移動（Manhandling）：砲は〔例外：目標サイズ大の砲；C2.271〕MPh の間に MMC（又はその SMC 相当）によって洞窟から突撃できる洞窟複合体へ（逆も同様）11.75-751 により進んでよい。人力移動 DR はいっさい必要としない。洞窟 / 洞窟複合体 / トンネルの中へ / 外に人力移動する事はそれ以外では適用されない。

例：11.321 のさし絵を参照する。47L AT は洞窟 A、B、C、又は D で地上へ進める事ができない、でも、洞窟複合体 AA へ進める事ができる。とは言え、その複合体から砲はその 4 つの中のひとつへ戻る事ができない。砲は洞窟 B から直接、洞窟 C 進む事ができる、又は逆も同様。

11.77 潰走（Routing）：混乱した日本軍ユニットは最も近い林 / 建物へ潰走する必要がない、それはユニットが少なくとも（MF で）近づけるような洞窟へ潰走できる場合である。混乱したユニットは洞窟から洞窟複体内で、最も近い林 / 建物への潰走を求められない。混乱し、でも、DM でないユニットが洞窟で隣接した敵ユニット（11.6）の存在により通常通り（A10.62）DM にされる。混乱するユニットは洞窟複合体で自発的に DM のままにできない、そして、その複体の外へ潰走もできない（11.73）。

11.8 TEM と攻撃効果（TEM & Attack Effects）：洞窟は +4TEM が与えられている〔例外：その TEM は OBA / 地域目標タイプ攻撃に対して +6 である〕。これはカウンター上に能力値で "+4+6" で示されている。洞窟 TEM は他の + / - TEM と累積しない、でも、煙幕 DRM と累積される。洞窟は全ての天候、及び環境関連の効果について（限り）隠れた内部の建物区域とみなされる；要するに、風、雨、雪、砂塵、霧、泥濘、等は洞窟内に一切存在しない。ユニット / 兵器が、オーバースタックして洞窟の外へ射撃すると、地域射撃ペナルティの対象である（もちろん通常のオーバースタックでも）。ユニットは洞窟で石壁の確保を宣言できない。隠匿でない、捕虜でない歩兵が洞窟で狙撃兵の目標になり得る。攻撃のタイプは洞窟複合体やその内容物に常に影響を及ぼさない〔例外：11.88 を参照〕。



11.81

11.81 隠匿(でない)洞窟((Non-)Hidden Caves): ヘクスに対する各攻撃は[例外: 地域目標タイプ: OBA; 航空爆撃; 残留 FP; 事前砲撃]、そのヘクスが(射撃側へ)ひとつ以上の確認済み洞窟を含むと、そうした洞窟ひとつをそのヘクスの目標としてあらかじめ指定しなければならない、それは攻撃が洞窟/内容物へできる限り影響を与えたい場合である; ある洞窟があらかじめ指定されるとただちに、そのヘクスにある他の区域はその攻撃による“命中”がいったい起こらない[例外: 散布射撃(11.811); FT(11.834); 散弾(11.836)]。隠匿の洞窟もその内容物も目標として予め指定してはいけなく、無作為選択 DR の一部として含んでもいけない、又は事前砲撃(11.841)以外のいずれかの攻撃で命中/影響を受けない。[例外: さらに FT が突撃可能な洞窟すべての占有者へ攻撃できる(11.834); WP は突撃可能な洞窟すべてを明らかにできる(11.851)。]

例: 11.321 のさし絵を参照する。分隊がヘクス X5 で W4 への射撃で洞窟 B も洞窟 C も目標として予め指定しない場合、いずれの洞窟の占有者へ影響を及ぼす事がない(要するに、それは W4 のレベル 2 だけを攻撃していると想定される)。分隊が洞窟 B に射撃すると指定した場合、その攻撃は洞窟 C も W4 のレベル 2 区域にも影響を及ぼす事がない(散布射撃を使用する場合を除く; 11.811)。洞窟 G が隠匿で連合軍ユニットが W10 の中で / の底で W9 へ射撃した場合、その攻撃は洞窟の占有者へ影響を及ぼさない、だから洞窟は明らかにできない。

11.811 散布射撃 (Spraying Fire): もしも目標を事前指定していたとすれば(11.81)、散布射撃は 2 つの洞窟区域で(のみ)影響を及ぼす可能性がある、その洞窟区域とは区域が互いに 1 レベル内で CA ヘクス・サイド頂点を共有している区域である。とは言え、散布射撃攻撃は複数の洞窟区域を含む事ができない、それは洞窟でない区域を含む時である、そしてまた、2 つの洞窟でない区域を含む区域は洞窟区域を含めない。

例: 11.321 のさし絵を参照する。分隊が X5 で、散布射撃を使用すると洞窟 B/C/D に対し次に記述する方法でのみ使用できる: 対洞窟 B と W4 のレベル 2 区域; 対洞窟 C と W4 のレベル 2 区域; 対洞窟 B と洞窟 C; 対洞窟 B と W5 のレベル 1 区域; 対洞窟 C と X4 のレベル 1 区域; 対洞窟 C と洞窟 D; 対洞窟 D と W5 のレベル 1 区域; 又は対洞窟 D と V4 のレベル 2 区域。

例: 11.6 のさし絵を参照する。砲が U5 で IFE を S5 に対して使用すると次に記述する方法でのみ散布射撃を活用できる: 対洞窟 G と洞窟 M; 対洞窟 C とユニットが T4 のレベル 0、1、又は 2 で登攀している; 対洞窟 M と S5 のレベル 3 区域; 対洞窟 M とユニットが T5 のレベル 0、1、又は 2 で登攀している; 又は対 G と (T4 の登攀者を除く) T4。ユニット/兵器が H5 で / の底で 散布射撃をその所有ヘクスに対して全く使用できない。



11.812 隠蔽 (Concealment): 隠匿/隠蔽状態は洞窟で FP を半減することも、TH DRM を加えることも、その占有者に対し攻撃することもいづれもできない。とは言え、他のすべての HIP/”?” は変わらず修整が適用される(例えば、そうした状態は視認 TC-2 を打ち消す事ができる; E7.3)。



11.82 残留火力 (Residual FP): 残留 FP は洞窟内に置いてよいがその洞窟が攻撃側にあらかじめ指定された目標の場合に限られている(11.81)[例外: 航空爆撃/地域射撃タイプ攻撃は残留 FP を洞窟の入口ヘクスへ残した場合に、さらにその洞窟に残留 FP を残すにはそこで PTC 以上の結果が起きる場合である]。洞窟で存在する残留 FP は即応射撃(Snap Shot)として作用する、峡谷地でないヘクスでその洞窟の CA ヘクス・サイドを(迂回でないやり方で)横切る(又は洞窟レベルでは登攀する)ユニットそれぞれに対して、でも、地上には残っている; 峡谷地の底にある洞窟について、残留 FP が即応射撃として作用する、それが(迂回でないやり方で)横切る各地上ユニットに対し、又はクレスト状態へ/からそのヘクスの底からへ、その洞窟矢印の向こう側にあるヘクス・サイド沿いに移動する各地上ユニットに対して作用する。とは言え、例えば、クレスト/登攀カウンターのユニットをその洞窟と異なるレベルでは決して攻撃できない、他のどのようなタイプの即応攻撃のような、こうした残留 FP は地域射撃として最初に半減される。

例: 11.321 のさし絵を参照する。4 残留 FP が洞窟 G で 2FP 即応射撃を W9 の地上から W10 へ移動する(逆も同様)ユニットに対して起こしたとする。W9 は繁みの代りに林を含む、ユニットがその林の頂点 W9-W10-V9 か W9-X9-W10 を迂回すると洞窟 G の残留 FP からの即応攻撃を適用できない。

例: 11.6 のさし絵を参照する。2 残留 FP が洞窟 G で 1FP 即応射撃をヘクス・サイド S5-T4 を通り登攀してレベル 1 に進入するユニットに対して起こしたとする。6 残留 FP が洞窟 K で 2FP 即応射撃として作用する、H5 の底から G5 へ(逆も同様)に移動する、又は H5 の底からクレストレベルまで(逆も同様)ヘクス・サイド H5-G5 を通って移動するユニットに対してできる — でも、G5 の頂点 G5-H5-G6 か G5-H4-H5 へ迂回するユニットを攻撃できない。

11.821 火線 (Fire Lane): 火線は洞窟から発する事ができる、でも、洞窟へは入らない。



11.83 SW/砲 (SW/Guns): 迫撃砲も AA もいづれも射撃は (E7.5) 洞窟から許されない[例外: 日本軍軽迫撃砲²⁴は洞窟から射撃してよい(でも視認射撃を使用してはいけなく)、ただし、入口ヘクスが密生ジャングル/竹林ヘクスでそれらが洞窟のレベルを超える障害物高さ計である場合を除く]。砲それぞれが洞窟で TH では通常の目標サイズとみなされる(要するに、小さくも大きくもない; C2.271)。歩兵は洞窟の中で迫撃砲への視認を通常の方法(C9.3)でしてよい。



11.832 捕捉 (Acquisition): 歩兵目標タイプを用いた時、目標捕捉は(射撃側については)確認済み洞窟に対して得てよい/維持をしてよい、たとえその洞窟が確認されない敵ユニットが含まれていても(11.85 により煙幕が発射されていても)。



11.833 DC (DC): DC は洞窟内に配置してよい、釘付けでない、統制状態で、登攀していいない歩兵ユニットだけにより、2MF (洞窟の進入コスト)に加えて要求された煙幕 MF コストで、その配置のためその洞窟に隣接(11.6)する事 — 又は 11.8331 により DC は洞窟へ投げ込まれてよい、ただし、隣接し、釘付けでなく、統制状態で、登攀していいない、せいぜい 1 レベル下まで、しかも、その洞窟へ LOS が引ける投込み側だけ — そして投込み側の所有者が後に続けて修正後 dr (Δ) 3 ≤ を(適用できるなら)次の drm を用いて行う場合にだけ: +1 洞窟のレベルが投げ込み側のレベルを超えている場合; +1 投込み側が停止しない/機動中の車両の場合; -1 投込み側がその洞窟に隣接している場合(11.6); そして、-1 投込み側がヒーロー/戦意高揚である場合。

爆発させる時、DC は洞窟への実施可能な配置/成功した投込みはその洞窟とその内容物だけを攻撃する、しかも、いかなる種類の DRM も受けけない[例外: 配置した DC が -4DRM を受けるのは、隠蔽でない統制状態の日本軍 MMC が洞窟内でその時、配置されていない場合]。投込み DC の dr が不成功の場合、その DC は所有者無しでその洞窟の入口ヘクスの基本レベルに落ちて(故障でない限り)その洞窟を攻撃する、その内容物、そして、その入口ヘクス(投込み側の区域の場合はそれが入口ヘクスでない時)、一緒に全 DRM が(洞窟の +4TEM を含む)通常の方法で適用される[例外: DC が洞窟(とその内容物)を攻撃しないのは、DC と洞窟がその時、異なるレベルにあった場合; DC はその他すべての洞窟もその入口ヘクス内の洞窟の内容物を攻撃しない]。

投込み DC dr (Δ)

修整後 dr 結果

≤ 3	投込みできた ^a
≥ 4	うまく行かない ^b

drm

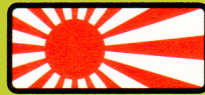
+1	洞窟のレベルが投込み側のレベルを超えている
+1	投込み側が停止していない/機動中の車両
-1	投込み側が洞窟に隣接している(11.6)
-1	投込み側がヒーロー/戦意高揚である

^a: DC は洞窟とその内容物を、いかなる種類の DRM なしで攻撃

^b: DC は所有者なしで入口ヘクスの基本レベルに落ちる(故障でない限り)その洞窟、洞窟の内容物、そして、入口(投込み側の区域の場合はそれが入口ヘクスでない時)、あわせて、全ての DRM が(洞窟の +4TEM を含む)通常の方法で適用される[例外: 洞窟(とその内容物)に対する攻撃を適用しないのは、DC と洞窟はその時、異なるレベルにあった時; その他全ての洞窟もその入口ヘクス内の洞窟の内容物を攻撃を適用しない]。

例: 11.321 のさし絵を参照する。DC は洞窟 A へ、ヘクス Y5 からでのみ配置、又は投込みしてよい、そして、洞窟 E へ Z5 の底からでのみ(又は洞窟 E 側の Z5 のクレスト状態から)配置、又は投込みしてよい[両方へ例外: 11.8331 を参照する]。

例: 11.6 のさし絵を参照する。DC は洞窟 A へ、ヘクス S4 のレベル 0 からでのみ配置、又は投込みしてよい(又は登攀するユニットにより S4 のレベル 1 で配置してよい; 11.8331)。DC は洞窟 G へ T4 のレベル 2 で登攀するユニットでのみ配置してよい(11.8331)、又は洞窟 G へ T4 のレベル 0 から投込みしてよい; もし投げ込み DC の dr が不成功だった場合、DC は T4 を攻撃する(+3/+4DRM で; A23.6)でも、洞窟 G は攻撃されない。DC は洞窟 M へ登攀するユニットでのみ T5 のレベル 3 で配置してよい(11.8331)、でも、洞窟 M へ投込みできない。



G

DC は洞窟 J、K、又は L へ H5 の底から配置してよい — 又は洞窟 J へ H4 から / の底から、洞窟 K へ I6 から / の底から、又は洞窟 L へ G6 から / の底から配置してよい。

投込み DC dr が洞窟 K に対し H5 の底から戦意高揚でない分隊により行われると 11.6 通りに隣接しているため -1 dr を受ける。DC が投込みに成功した場合、洞窟 K を攻撃する、そして、その内容は 30FP と 0DRM を用いる、でも、投げ込み側の区域を攻撃しない。けれども、投込みの試みが失敗した場合 (しかも、DC は機能不全 (故障) でなかったら)、その攻撃の対洞窟 K、及び構成物は +6DRM (+4[洞窟 TEM]+2[投込み DC 目標の DRM; A23.6] = +6) しかも、投込み分隊の区域に対するその攻撃は +3DRM (A23.6) を受ける。代わりに分隊が I6 に / 底にいた場合、洞窟 K に DC を投げ込んだ時、投込み DC dr は dr を受けない; そして、投込みの試みが失敗した場合、I6 も又 DC により、+4DRM である (+1[林 TEM]+3[投込み DC 投込み側の DRM; A23.6] = +4)。



11.8331 登攀 (Climbing): 釘付けでなく、統制状態の歩兵ユニットは、洞窟よりも高い高度で、でも、洞窟の CA 外で、DC の配置を、その事を告知してから Climb (登攀) カウンター上に移動して試みてよい、そしてその Climb (登攀) カウンターは Climb (登攀) カウンター CA ヘクスサイドの頂点に接している (又は、小峡谷の底にある洞窟に関して、Cave (洞窟) カウンターの矢印が向こう側を指しているヘクス・サイドの頂点に接している)。この登攀タイプは崖でないヘクス・サイドにも許されている — この場合に Climb (登攀) カウンターは洞窟のヘクスに置かれる; ²⁵ こうした登攀ユニットは Climb (登攀) カウンターがあるヘクス内に、しかも、そのカウンターのレベルにより示された区域内にいとみなされる。すべての登攀ルールが特に記述されない限り適用される (例えば、落下 DR は行われぬ、ただし、ユニットが実際に崖ヘクス・サイドに登攀している場合、及びレベルを変える場合を除く)。登攀するユニットは DC 配置を試みを洞窟の 1 レベル上にいる場合にのみしてよい。試みはそのユニットとその洞窟間でいっさい LOS が無くても許される。追加の MF 消費は配置のためにいっさい求められない。配置の試みが行われた時、フェイス側は 11.833 通りに続けて dr を行わねばならない (要するに、DC の投げ込みに対して); dr が不成功の場合、DC は爆発せずに除去される。

例: 11.321 のさし絵を参照する。DC を運搬する連合軍分隊はヘクス V4 のレベル 2 で洞窟 D に DC 配置の試みを MPH の開始時に表明してよい (その後ユニットの許容 MF すべてを使い登攀する; B11.43) そして、V4 のレベル 2 "Climb" カウンター上にカウンターの矢印が指すヘクス・サイド V4-W5 (洞窟 D の CA ヘクス・サイド) いずれかの頂点に (配置するユニットの選択で) 置かれる。それから所有者が、その DC を配置する事を告知してから続いて 11.833 の dr を行う。それから防御機射撃が続く、配置するユニットの頂点を照準点に用いる。配置するユニットが Aph まで生残ると V4 のレベル 2 へ Climb カウンターから進んでよい。

例: 11.6 のさし絵を参照する。連合軍分隊が S5 のレベル 3 で、洞窟 M に DC を配置しようとしている、前述の例の通りに同じ手順に従う、相違点は、レベル 3 の Climb (登攀) カウンターがヘクス T に置かれていて、その後ユニットは実際に崖に登攀している事である (それでも、落下 DR は求められない、分隊は登って / 降りて 配置の試みを行う必要がないからだ)。DC 配置の試みは洞窟 L に対して I5 の歩兵により行われると、ヘクス・サイド H5-I5 に沿ったクレスト状態の獲得を求められない; 自身の MPH 開始時に分隊は単に試みを告知してからレベル H5 のレベル 1 "Climb" カウンターに乗せる、そのカウンターの矢印は頂点 H5-H4-I5 か H5-I5-I6 を指している。ヘクス・サイド H5-I5 が小谷地の崖 (B11.1) である場合、又は歩兵ユニットがヘクス・サイド H5-I5 に沿ってクレスト状態で MPH を始めた場合、手順は全く同じである [例外: 後述の事例での Climb カウンターは Crest カウンター上に置かれる (でも、ユニットはそれでも登攀していると扱われる)]。

11.8332 設置 DC (Set DC): DC は連合軍ユニットによって洞窟へ設置してよい、だからと言って、そのユニットは洞窟に進入できない。通常の設置 DC ルールが適用される、特に記述された場合を除く。ユニットは MPH 全期間を使い洞窟に隣接しながら (11.6) DC を設置しなければならない。さらに、洞窟の CA ヘクス・サイドが 丘 / 崖 稜線ヘクス・サイドである場合、設置しているユニットも洞窟と同じレベルで洞窟の CA ヘクス・サイドの指定頂点を占有していると表明しなければならない。これは設置しているユニットへ クレスト / 登攀 カウンター上にいる事がある特定の状況で命じてよい; とは言え、ユニットが DC を設置しながらクレストカウンター上にいる限り塹壕 TEM を獲得できない。ユニットは登攀カウンター上で DC の設置を 洞窟 / 洞窟の内容物 へのみしてよい。設置時に、DC は洞窟区域に置かれる。隠蔽でない統制状態の MMC が

11.85

洞窟にいない場合、設置 DC dr が行われた時、その DC は追加 -4 DRM を (故障ではない) IFT へ受ける。

例: 11.321 のさし絵を参照する。歩兵ユニットは洞窟 G で DC の設置をしてよい、それは自身の MPH にヘクス W10 でヘクス・サイド W9-W10 の中央部を占めるクレストカウンター上にいる場合、しかも、その時に W9-X9-W10 か W9-W10-V9 頂点で DC を設置する事を表明している場合に限られる。防御機射撃では、ユニットが (その頂点照準点ではあるが) W10 内に、開路地で (ただし、妨害により、又は W10 の煙幕により無効にされる場合を除く)、その頂点を占有し、しかも、危険移動を使用しているとみなされる。DC が設置され、一方で、確認済みの統制状態の日本軍 MMC がその洞窟内にいない場合、(故障しないと想定して) 全部で -7 の IFT DRM を受ける。

例: 11.6 のさし絵を参照する。歩兵ユニットが洞窟 G で DC の設置を試みている、最初に 1MPH を使い T4 でレベル 1 に登攀しなければならない。次の MPH 開始時にのみ DC を設置する試みをしてよい (登攀カウンターの矢印が指す頂点を使用して、その時に、DC を設置する頂点位置を告知する)。



11.834 FT (FT): 洞窟に対する FT 攻撃はその洞窟区域の占有者にだけ影響を与える事ができる [例外: 洞窟が峡谷地ヘクスでない場合、さらに FT はその洞窟に対し突撃可能な洞窟すべての (隠匿であっても) 占有者を攻撃する、同じ FP の 1/4 で同じ修整前 IFT DR を使用する]。



11.835 SCW と HEAT (SCW & HEAT): 洞窟から発射した SCW [例外: PIAT] は緊急事態のペナルティ (C13.81) を起こす、ただし、砲兵器射撃、又は事例 C³ TH DRM の場合を除く [例外: PIAT 以外の SCW を崖上洞窟から射撃する事は緊急事態のペナルティが常に起きる]。HEAT は洞窟内の歩兵 / 砲で射撃してよい。

11.836 散弾 (Canister): 散弾 FP は洞窟に対し (他のすべての修整に先だち) 半減する。とは言え、散弾は射撃側が予め指定した LOS 内の洞窟すべての占有者は当然として、その散弾により攻撃された洞窟の 1 レベル以内の (及び同じヘクス内の) 地上区域以上のそれぞれにも影響を与える事ができる。

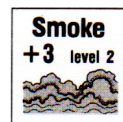


11.837 無線機 / 野戦電話 (Radio/Field -Phone): 無線は洞窟内で使用してよい、それは、シナリオ冒頭の初期配置からそこに残っている場合に限られる。野戦電話は洞窟で使用してよい; 加えて、保全エリア (C1.23) は、連続した電話線、突撃可能な 洞窟 / 洞窟複合体 を部分的に含んでよい、たとえそれらのヘクスが同じヘクス番号でなかったとしてもよい。地下部分の保全エリアは、野戦電話線が切断が生じるかもしれない DR 結果の影響を受けない [例外: 保全エリアの部分である洞窟区域、に対する HE FFE 修整前 KIA DR、又はの除去]。

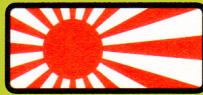


11.84 OBA (OBA): 隠匿でない洞窟とその内容物は OBA 影響を受けない、ただし、そのヘクスに対する攻撃がその洞窟の CA ヘクス・サイドを横切った場合を除く。この例外について、当てはまる時、OBA は海ヘクス (14.62) から、又は自軍盤端 (FBE) の中央から引かれていとみなされる [例外: 航空以外の盤外観測兵のヘクスは常にその砲兵隊 (battery) のためそのヘクスの代わりになる]。

11.841 事前砲撃 (Bombardment): 洞窟は事前砲撃に対し 11 の士気値レベルを与えられている。事前砲撃ヘクスの洞窟それぞれが NMC を行わねばならない、その HIP すべてがそのままである。洞窟が NMC に失敗した場合、洞窟とその内容物は除去される; それらが隠匿である場合、この事は対戦相手にどこで除去が起きたのか、なにが除去されたのかを告げることなく行われる (11.88 通りに VP/ELR では除く)。



11.85 煙幕 (Smoke): 煙幕は洞窟カウンターのヘクスに / ヘクスの底に 通常のやり方で配置してよい、その場合に煙幕カウンターがそのヘクスの洞窟カウンターすべての上に置かれる、(しかも洞窟カウンター上にあるとみなされる)。煙幕 手りゅう弾 / 直接射撃砲兵器それぞれが洞窟そのものの煙幕配置の試みは、その目標としてその洞窟をあらかじめ指定しなければならない; そうした試みは突風でもしてよい。間接砲撃は洞窟に煙幕を配置できない、しかし、洞窟に WP を配置できるの、それが、その隠匿でない洞窟区域に対して WP CH を成し遂げた場合である。洞窟に (どうにか) 成功して配置された WP はそこで自動的に CH になる、しかも、その攻撃タイプに該当する TEM を正負を逆転して用いる。煙幕展張器 (D13.) は洞窟に煙幕を配置できない。



11.85

煙幕手りゅう弾を洞窟に配置する試みは、配置するユニットがいずれの場合も、その洞窟内、又は DC がその洞窟へ投げ込み可能な位置で (11.833) してよい。そうした試みが地上より上から行われて、11.833 通りに修整後の投込み DC dr3 以下が出た際にだけ成功する (要するに、ユニットが DC を投げ込む条件と同じ)。½ インチ煙幕カウンターそれぞれが洞窟に置かれると、配置されたプレイヤーターンの終わりまで (洞窟カウンターの下で) 盤上で残し影響する。

直接射撃砲兵器が煙幕を洞窟内に配置する試みは、射撃側に目標の洞窟までの LOS があり、しかも、歩兵タイプ目標を用いるか SW の TH 表を用いるかを求められる。煙幕射撃への +2 基準 TH # 修整は 12 ヘクス以下 (C4.4) で適用されない、でも、洞窟の +4 TEM (TH 事例 Q) が適用される。修整後 TH DR が命中をもたらした場合 (そして、修整前 TH DR が煙幕展開数以下の場合)、適切な煙幕が洞窟カウンターの下に配置される。捕捉は獲得してよい (11.832)、しかも、複数 ROF の維持も可能である。

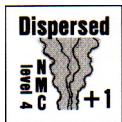
試みをあらかじめ指定して煙幕を洞窟に配置する、そしてそれが後に続く dr / TH-DR が大きすぎた失敗に限って (生成された場合に) 煙幕を引き起こして洞窟の入り口ヘクスの基準レベルに置かれる、でも、その試みの結果としての WP NMC はいっさい起こらない。

洞窟内の煙幕はそのヘクスの他の部分に存在しているとはみなされない、そしてまた、ヘクスで全ての洞窟カウンター上にある煙幕はそれらの洞窟内に存在しない。A24.8 とは裏腹に、煙幕の "外に向かう LOS" DRM は洞窟内でその煙幕のその時点で適用する最大 DRM の 2 倍に相当する (追加 +1 どころではない)。

例: 11.321 のさし絵を参照する。煙幕がヘクス W4 に置かれるが、洞窟 B と洞窟 C の外側だと、レベル 2 から立ち上りそれらの洞窟へ / から の LOS に影響を及ぼさないとみなされる。

移動中でない、BU のシャーマン戦車が Z8 で (迂回ではなく) 煙幕を隠匿でない洞窟 B、又は洞窟 C へ射撃を試みると、それら洞窟のひとつを目標 (11.81) としてあらかじめ指定しなければならない; しかも、歩兵目標タイプの使用して 2 か 3 の修整前 TH DR で煙幕カウンターを目標洞窟の下に置く (基本 (と修整) TH# は 8、合計 TH DRM は +5 = (+4[TEM] と +1[BU]) }。その修整前 TH DR は 4 以上で、でも煙幕展開数以下の場合、煙幕はむしろ W5 (洞窟 B が目標の場合)、又は X4 (洞窟 C が目標の場合) に配置される。

歩兵の LOS は洞窟内で、遮断されている (B.10)、それは、洞窟が適用可能な DRM+3 の煙幕が含まれている場合である、歩兵の "外に向かう" 煙幕 DRM は +6 になるからだ。



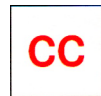
11.851 煙幕は決して洞窟内へ / の外に 漂流しない。とは言え、% インチ・カウンターが洞窟内では Dispersed (拡散) 面に返された場合に、そして、いずれかの (すなわち、½ インチか % インチ) WP カウンターが洞窟内でプレイから除かれる場合に (その洞窟の除去による事でも)、当該洞窟へ突撃可能な他の全ての隠匿された洞窟、さらに (あれば) 他のすべての隠匿された洞窟で当該洞窟が初期配置された同じ洞窟複合体の境界内に初期配置された洞窟、その上、その複合体に連絡するトンネルすべての地上の入口 / 出口が、ただちに明らかにされる (LOS は関係ない)、ただし、それらは当該の洞窟よりも高い高度にある事を条件とする。煙幕は洞窟複合体の中にいっさい存在できない。トンネルの入口 / 出口がトーチカの中に存在しているかと言って、隠匿されたトーチカは明らかにされない; トンネルの所有者は単にそのヘクスにトンネルの穴がある事を言葉にするだけ。

例: 11.321 のさし絵を参照する。最大数値の % インチ WP が洞窟 C の中に置かれる、WP が拡散した時、X6 トーチカのトンネルの穴だけが明らかにされる (他の全ての複合体 AA と連絡する洞窟 / トンネルの穴は洞窟 C のレベルよりも下にあるから; トンネルのレベルについて 11.933 を参照する)。とは言え、WP 洞窟 A に置かれた場合、その複合体内で他の全ての洞窟と地上のトンネル穴の両方が (T6 と X6 で) 明らかにされる。

例: 11.6 のさし絵を参照する。½ インチ WP カウンターが洞窟 A 内でそのプレイヤーターンの終了時に " ? " を置いてから除かれる、そしてその時に、洞窟カウンター G と M が盤上に置かれる、それは、これまで隠匿であった場合。WP が洞窟 G に置かれると同じ様に扱われ、でも、洞窟 M だけ明らかにされる。WP が洞窟 M、J、K、又は L に置かれるとそのヘクス内の / 底の他の洞窟は明らかにされない。煙幕が H5 の底に置かれていると洞窟 J ~ L まで / からのすべての LOS に影響を及ぼす、でも、それらの洞窟いずれも明らかにされない。



11.86 航空 (Aerial): 隠匿でない洞窟は視認 TC (E7.3) では建物とみなされる。FB/DB が洞窟に対する視認 TC を成功しその洞窟を目標に指定したと告知した場合に、すべての占有者 (自軍も含み) についてその洞窟の入口ヘクスで、そしてその飛行機の LOS 内で同じに視認されていると想定される。航空攻撃は崖上洞窟 / その内容物 それぞれが、(爆撃に対し) 追加 TH DRM を受け、あるいは、(MG に対し) IFT DRM を、それは崖上洞窟と入口ヘクスの基本レベル (又はクレストレベル — どちらか高い方で) 間のレベル差と同じ DRM を受ける。さらに、航空攻撃それぞれが洞窟 / その内容物に対してすべての視認したユニット / 目標に対し入口ヘクスで同時に解決される、まるで航空機がその入口ヘクスを攻撃しているかの様にして、同じ修整前の TH/IFT DR が洞窟に対し使用される、でも、各目標について個別に修整される。ナバーム弾 (17.4) が爆撃攻撃へ使用された場合、結果で生じた炎と煙幕カウンターは (17.41) 入口ヘクスに置かれる、特に禁止される場合を除く。



11.87 CC (CC): CC 攻撃のたぐいは洞窟内のユニットとその外側のユニット間でいっさい許されない。

11.88 除去 (Elimination): 洞窟は DC 攻撃、又は 100mm 以上の HE [例外: 事前砲撃 (11.841): ドーザー (15.22)]。修整前の (設置 DC、又は配置した DC については修整後の、その上隠蔽でない統制状態の日本軍が洞窟を占有していない事; 11.833) IFT DR が DC 攻撃について KIA である場合、又は HE 攻撃が CH である場合、その洞窟カウンターとその内容物すべてが除去される。

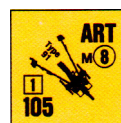
ユニット / SW / 砲が洞窟複合体でただちに除去されるのは、ルール上における通行できる洞窟への / 地上への経路 (長さに関係なく) が無くなった時である。これが起きた時、対戦相手は正確に何が除去されたか知らされない。対戦相手はそれにより集計された損害 VP を知らされる、それは、シナリオ勝利条件が損害 VP 獲得を対戦相手に求めていた場合である; そして、結果生じた戦闘継続能力の影響による日本軍 ELR の変化も知らされる。

例: 11.321 のさし絵を参照する、そして、歩兵と砲が洞窟複合体 AA を占有していると想定する。その複合体の歩兵が除去される、それは洞窟 A ~ D、G、そして、H はもちろん地上トンネル口の両方が破壊された場合に限られる。砲は洞窟 A ~ D の破壊で除去される、砲は洞窟複合体 GG に人力移動できないトンネルにもできない、だから洞窟ヘルートがない。注意する事は、トンネル穴と洞窟区域の連合軍支配は歩兵 / 砲の除去に影響を及ぼさない。

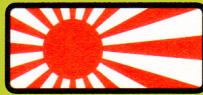
11.9 雑則 (Miscellaneous): 洞窟、又は洞窟複合体はプレイ中に 除去 / 移動をいっさいしてはいけない。

11.91 OB (OB): 日本軍へ入手できる洞窟の数量は、日本軍 OB で記載されている。とは言え、洞窟が崖上洞窟 (11.113) として初期配置するたびに入手できる初期配置用の洞窟数から 3 を引く。洞窟複合体 (11.2) は日本軍 OB に記載されない。使用できる日本軍陣営に対し洞窟複合体数は崖上洞窟の初期配置で減らされない。

例: 日本軍 OB が 4 つの洞窟カウンターを含んでいる場合、それらは 4 つを地上からの進入に登攀を必要としない洞窟として、又はそうした洞窟 1 つに崖上洞窟 1 つを加えて初期配置してよい。両方の事例で、さらに、それらの洞窟のひとつ (所有者の選択で) が洞窟複合体の基点洞窟になる。日本軍 OB が 1 つ、2 つ、又は 3 つしか洞窟を含まない場合、崖上洞窟ひとつは初期配してよいが残りの洞窟は (あるとしても) 没収される; しかも、1 つ、2 つ、又は 3 つの洞窟が初期配置されようとされまいと関係なく、それらは日本軍陣営に洞窟複合体を与えられない (1、2、又は 3 の 25% [切捨て] はゼロだから)。

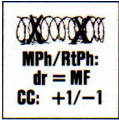


11.92 砲 (Guns): ひとつの車両化でない砲について、いかなるタイプでも、そして、いかなる口径 / 目標サイズでも、各洞窟へ初期配置をしてよい [例外: 砲が搭載である場合適用されない]。ひとつの砲が洞窟を占有する限り、他の砲がその区域に初期配置、又は進入を (若しくは中 dm SW からの組立てを) いっさいしてはいけない。砲の CA は洞窟内で洞窟カウンターの CA とあらゆる時点で常に一致する — しかし、これ自体がその洞窟から突撃可能な洞窟複合体へ人力移動をはばまない、逆も同様。



G

11.93 野戦構築物 (Fortifications): 野戦構築物は 洞窟 / 洞窟複合体 の中でいっさい存在できない；とは言え、トンネルは 11.933 に従って洞窟複合体をつなげてよい。洞窟カウンターヘクスの野戦構築物すべてが通常の収容量、及び効力を持ち続ける、でも、その洞窟の外側で通常の初期配置の程度に限られている。



11.931 鉄条網 (Wire): 歩兵が洞窟から直に鉄条網区域へ / の底へ 退出していると、その鉄条網カウンターの上に置かれる。



11.932 トーチカ (Pillbox): トーチカの歩兵は 洞窟 / 洞窟複合体へ、そのヘクスの地上区域へ最初に進入せずして進入できない [例外: 歩兵は、連結しているトンネル経由で洞窟複合体に進入してよい (しかも、歩兵は洞窟複合体からトーチカに進入してよい); 11.933]。関連項目 11.75。

11.933 トンネル (Tunnels): 標準のトンネル・ルールが洞窟複合体を連結したトンネルに適用される、特に記述される場合を除く。ルール G11. では、トンネルはひとつの地下区域で、突撃可能な 2 つの区域をつなげているとみなされている、しかも、2 つの区域がつながると互いに突撃可能であるとみなされている [両方への例外: トンネルは MPh/RtPh 間でのみ進入してよい]。トンネルは地上区域から洞窟複合体、又は連結した異なる 2 つの洞窟複合体へつなげてよい。でも、とあるヘクスへ決して出入りしてはいけない、それは水耕期水田 / 砂地 / 沼沢地 / 湿地林 / 水障害 (池ヘクス・サイドを含む) / 乾燥でない小川を含むヘクスである。その他の点で、3 ヘクスの長さ制限内でトンネルは地下の入口 / 出口を洞窟複合体のヘクスに置いてよい。洞窟複合体とつながるトンネルは高度変更をしてよい、でも、ヘクス毎にせいぜい 1 レベルまで、しかも、常にそのヘクスの基本レベルより 1 レベル低く (又は建物の内部ヘクスに関して地上レベルで) 置かれなければならない [例外: トンネル入口、又は出口は洞窟複合体内で、そのヘクスの基本レベルに (又は建物の内部ヘクスに関して地上レベルで) 置かれていると想定される]。トンネル入口 / 出口が WP で明らかにされると (11.851)、回収 [A4.44] の手順で発見をして) からその後で破壊 (B8.63) してよい、日本軍ユニットが連合軍 LOS 内で入口 / 出口を使用しなかった場合であってもよい。

例: 11.321 のさし絵を参照する。トーチカのトンネルは直接ヘクス X5 か X6 へ / を通って 初期配置できない、その理由は X6 でレベル 2 にあらねばならず、しかも、X5/Y6 でレベル 0 にあらねばならないからだ。日本軍歩兵は T6 で、MPh に洞窟複合体 AA へ進入すると告げると、盤上から自身の MPh の開始時に取り去り Sewer (地下道) カウンター下の秘匿枠 AA に置かれる。次の自身の MPh でトーチカまでのトンネルへ進入し再び地下道カウンター下に置かれて秘匿枠へ移動できる；それから APh で歩兵は、盤上に現れるか、又は秘匿のままトーチカに進入できる場合に (11.75)、枠に残ったまま、でも、地下道カウンターは取除かれている、いずれかになる。歩兵が洞窟複合体 AA を V5-V6 トンネル経由で出る事は盤上に自身の MPh 中に地下道カウンター下に置かれる、でも、まだ地下で敵の全 LOS 外にあるとみなされる；APh は地下道カウンターを " ? " への取り替えで成り立つ。

11.934 地下道 (Sewers): 地下道は他のいかなるタイプの地下区域へつなぐ事ができない。

11.94 支配 (Control): 隠匿でない洞窟が統制状態の日本軍 MMC によって占有されていないと統制状態の連合軍歩兵 MMC がそこに隣接で (11.6) その洞窟を支配しているとみなされる。そうした支配は引続き有効である — その連合軍ユニットの続いて起こる 状態 / 配置は関係ない — 洞窟が統制状態の日本軍 MMC により (隠匿であっても) 占有されるまで続く。地下のユニットは現時点で占有している区域しか支配できない。



11.95 火事 (Fire): 洞窟 / 洞窟複合体 ヘクス内にあるのだがその地下区域の外側にある Blaze (炎) は、その洞窟の / 洞窟複合体の占有者をそのヘクスから離れることを強要しない (それらのレベルより高く立ちのぼる煙幕がそれらに影響を及ぼす事もない)。洞窟と洞窟複合体は可燃地形ではない。

11.96 夜間 (Night): 洞窟が照されるのは、そのヘクス、に加え、その入口ヘクスが照された場合に限られる。洞窟複合体は決して照事ができない。ユニットが洞窟、又は洞窟複合体に移動する事は迷走の対象でなく地上で移動して初めて対象になる。隠蔽地形であるにもかかわらず、MF 進入コストについて洞窟 / 複合体は夜間に (E1.51 により) 増えない。



11.97 狂暴化 (Berserk): 歩兵が洞窟内では修整後の戦禍 DR 9 以上でクラス上昇する。洞窟占有者が狂暴化ユニット の生成 / 突撃目的として確認済みの敵ユニット にいっさいみなされない。



11.98 捕虜 (Prisoners): 連合軍捕虜は洞窟複合体の中で常に監視兵が所有しなければならない、しかも、その監視兵を CC で攻撃できない。その監視兵が何らかの方法 (例えば、不運により) で除去され、同時に他のユニットが いない / 新たな監視兵になる事ができない場合、捕虜はいっさい何も試みてはいけない。連合軍ユニットが洞窟の中とはいえ 再武装されたら / 脱走したら、代わりに洞窟の入口ヘクスへうつされる、その区域の オーバースタック / 敵ユニットを無視する、たとえ連合軍ユニットが地雷攻撃を受けても (又は登撃カウンターに置かれてでも) そこに進入せねばならない。

11.981 尋問 (Interrogation): 洞窟のユニットが尋問で明らかにされた場合 (E2.)、その洞窟もやはり明らかにされる。隠匿した基点洞窟が尋問で明らかにされた場合、捕虜プレイヤーはそれが実際、基点洞窟であることを告知しなければならない。尋問は洞窟複合体の内容物を明らかにできない。

11.99 DYO (DYO): 日本軍陣営だけが洞窟を購入してよい。各洞窟カウンターが 1944 年より前に BPV について "20"、1944 ~ 45 年で "10" を与えられている。

12. 上陸用舟艇 (Landing Craft)

[特記: このルール節は水陸両用車 (D16.) へ適用しない。]



12.1 上陸用舟艇 (LC) について 9 タイプが "RISING SUN" で提供されている。LCP(L)、LCA、LCVP、LCV、LCM(3)、LCI(S)、そして、LCT(4) が U.S. / イギリス軍 (A25.4) タイプである、一方、Daihatu (大発艇) と Shohatsu (小発艇) が日本軍である。LC はポート (E5.) として扱われる、特に記述される場合を除く、でも、突撃艇、及びいかだ (E5.11-122) へのルール詳細は適用されない。さらに LC は車両とみなされる；とは言え、それらは特定の指示を除き AFV として扱われない。

12.11 固有の操作班 (Inherent Crew): 各 LC は、その国籍 / タイプに関係なく、士気レベル 8 を与えられた固有の操作班がいる。CE 状態と付随攻撃に関する通常ルールが適用される、特に記述される場合を除く。LC 固有の操作班は BU になる事も BU の修整を獲得する事も絶対にできない。戦車指揮官は LC 固有の操作班の一部にできないし、LC により生成 (H1.43) されない。



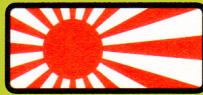
12.111 麻痺 / 帰還 (Stun/RECALL): LC は MA 使用不能の結果で帰還を被らない。LC 固有の操作班は麻痺 (Stun) になる可能性がある、しかし、BU しない (12.11)、混乱できない、そして唯一除去されるのは LC が除去された場合だけ (12.691 を参照する)。攻撃効果 (D5.341-642) の結果、被った帰還は LC 固有の操作班に関して常に麻痺 (Stun) の結果として扱われるだけ；要するに、あとに続く帰還はいっさい起きない。とは言え、LC 固有の操作班に対する麻痺 (Stun) の結果すべてについて +1 DRM 影響が加えられる。麻痺 (Stun) について 12.13 も参照する、加えて、帰還について 14.232 も参照する。麻痺 (Stun) の結果を受けた操作班の LC は停止しない；とは言え、LC が 接岸 / 走行不能 でない場合、所有者はただちに無作為方向 dr を LC へ行い、その時の LC がいるヘクス内で方向を変更する、だから、無作為決定のヘクス・サイドが LC の VCA²⁷ 内に置かれ、しかも、麻痺 (Stun) が LC の MPh で起きた場合、その時に残った (あるならば) MP のすべてを新たな方向へ使ってしまうまで処理を続ける。麻痺 (Stun) になったその事は LC を走行不能にしない (12.2)。



12.112 操作班カウンター (Crew Counter): LC 固有の操作班は LC を自発的に放棄できない、そしてまた、走行不能 TC を適用されない。とは言え、LC 固有の操作班が生存する時 (12.691) は必ず、プレイされないある国籍 (例えば、中国、イタリア、又は中小枢軸国) の 1-2-6⁵ 車両操作班で示される。そうした操作班カウンターは所属する LC と同じ国籍で、しかも、すべてが通常の車両操作班特性を持つと想定する、しかし、未熟兵とみなされる [例外: SW MG が車載 AAMG を射撃する場合、未熟兵 B# ペナルティ (A19.32) は適用されない]。

12.113 未熟 (Inexperienced): LC 固有の操作班が未熟と決定された場合、その LC は許容 MP を 1 下げる。未熟兵の LC 固有の操作班は他の影響はない [例外: 高波での (離) 接岸; 13.442]。

12.114 VP (VP): LC 操作班の損害 VP 値は "1" である、固有かどうかは関係ない。



12.12

12.12 積載物 (Passengers) : LC に関連して使用した時に、用語 “積載物” は (又は “ (複数の) 積載物 ” — “PRC” の様な略号で別記する場合でも) あらゆる 兵士 / SW / 車両 / 残がい / 砲 / 馬 / ポート (そして PRC である積載物の車両) が LC に運ばれつつある状態、又は LC から / へ (降) 乗船している状態を総称している。すべての LC は 兵士 / SW を運んでよい、でも、傾斜路 (ランプ) のある LC だけが車両 / 砲 / 馬 / ポートを運んでよい [例外 : LC は積載物にできない]。これらの制約内で、LC は G 章デバイダーの “LC Passenger PP Cost Chart” (LC 積載物 PP コストチャート) に記載された項目を組み合わせて運んでよい、その時、示した総 PP が LC の PP 収容量へ適用している。LC は所有されない装備 (及びすべての残がい) すべてをその船上にとどめている。

12.121 車両 / 砲 / SW (Vehicle/Gun/SW) : LC 積載物である車両そのもので積載物 / SW / 砲 を 運搬 / 牽引 してよい、それは違った風にできる場合で、かつ、許されている場合である。ラバが LC 積載物であると、10.1 の通りに砲を駄載してよい。各車両の VCA も、各砲の CA もまた、LC 積載物であるとその LC の VCA (又は “後方 VCA”) と一致しなければならない; 関連項目 14.23。積載物の車両はその LC とは無関係に機動中の状態を獲得することも機動中のままにもできない。

12.122 士気 (Morale) : あらゆる歩兵と固有 - 操作班の積載物が LC 上で士気レベル 8 を与えられているとみなされる。

12.123 BU/CE (BU/CE) : LC 積載物は [例外 : 12.65 と 12.671 による、ある程度の大きさの車両 / 砲] それらの / その LC の 装甲の目標向きを通して BU とみなされる。LC 積載物は CE になる事も CE 修整の獲得も決してできない — 通常は BU になる事を許されない場合であったとしても (例えば、キャリア H5 / 操作班 [例外 : 12.674 を参照する])。

12.124 行動 (Actions) : (降) 乗船 (12.4.421 ; 12.45) は別として、許されている行動は LC 積載物について MC/TC の解決 (Δ ; 12.13)、砲の脱架 (12.42)、残がい撤去 (12.73)、そして、SW の 受渡し / 回収しかない。

12.13 MC/TC (MC/TC) : LC 上にある限り、あらゆる固有の操作班、及び歩兵の積載物は (PCR である積載物の車両ですら) 走行不能 TC、PTC、LLMC、LLTC、そして、ブービートラップ攻撃の影響を受けない、しかも、釘付け / 戦禍の結果を適用されない。LC 操作班は固有である限り決して混乱しない; 要するに、混乱の結果を受けた操作班が、CE DRM をひとつも受けない、又は減らされている限り (12.6; D5.311)、代わりに麻痺 (Stun) の結果を常に受ける (関連項目 12.111)。LC 上である限り、歩兵の積載物が、何らかの理由のため混乱 / ステップ減少 (1.11) を受けると代わりに損耗の結果を常に受ける。指揮値 / ヒーロー修整は LC 上のユニット より / へ いっさい適用してはいけない。

例: 小火器 / MG による対 LCP(L) 攻撃が、非装甲側の目標向きを通して — 又は装甲した前面の目標向きを通して、CE DRM を 2 未満まで減らすのに十分な高度優位のある区域から — その LC の操作班を麻痺 (Stun) させるのは、攻撃により起きた MC を失敗した場合である。SMC/MMC が LCM(3) の船上で — たとえ車両の積載物でその LC により運ばれていたとしても — MC を失敗すると常に損耗を受ける。

12.14 跨乗兵 (Riders) : 跨乗兵のタイプは LC にもその LC 船上の輸送機関のタイプにもいっさい許されない。

12.15 スタック (Stacking) : LC PRC は (積載物の車両も含み) 区域のスタック制限 (A5.3) へ加えない; 従って、それらはオーバースタックできない。とは言え、LC がオーバースタックするのは同じ区域内に LC 上の積載物でない別の車両と共にある場合になる。

2.151 車両と歩兵のスタック (Vehicle & Infantry Stacks) : あらゆる % インチ車両 [例外 : オートバイ]、車両の PRC と連結した砲、そして、あらゆる残がいと同じ LC の積載物だと、一緒にスタックされ、しかも、LC の車両スタックとしてまとめて取りあつかわねばならない。それらのスタックの上から下までの組み合わせは (降) 乗船では、LC 上の前から後ろのその位置を表わす (12.42-43)。歩兵カウンター [例外 : (あるならば) その LC 積載物車両の積載物]、及びオートバイ、馬、ポート、そして、人力移動する砲のすべてが、同じ LC 上でその LC の歩兵スタックとしてまとめて適用する。各歩兵カウンターは LC の歩兵スタックの中で歩兵 - 積載物を示す (でも、なお — 歩兵でなく — 積載物ユニットとみなされる)。車両スタックの上から下までの組み合わせはプレイ中に再編成してはいけない、でも、歩兵スタックはその LC が開始地ヘクスであるかのように再編成してよい (関連項目 12.45)。各スタックに含まれるカウンター数は (降) 乗船 / 脱架の結果で変更してよい (12.4.421 ; 12.45)。

12.2 移動 (Movement) : LC は MP だけを使用して (沼沢地 / 湿地林を含む) 陸に、又は凍った水障害に 運搬 / 移動 できない。LC は糧をこがない、しかも、MP を消費するために最低限の積載物はいっさい必要でない。LC への通常の移動力は進入する水障害区域ごとに (夜間でも) 1MP である。LC はその VCA を自身の MPH でのみ変更してよい、それを行うヘクスの足毎に 1MP 使わねばならない [例外 : 麻痺 (Stun) の結果による VCA を変更する時 : 12.111]。LC が 残がい / 自軍ユニット [例外 : SMC] を含む水面の区域に進入すると、それぞれに追加の 1MP をその区域の COT として使わねばならない。LC は停止 MP を使わない [例外 : 後進移動を使用する時 (12.22) と 棧橋に隣接する時 (13.731) の両方、又はどちらか一方]、でも始動 MP を使って離岸しなければならない。LC は無停止であるとみなされる、ただし LC が接岸 / 走行不能 (又は 13.731//D2.23 通りに停止 MP を使用した ; 関連項目 13.4421) の場合を除く、だから、動き回っている (麻痺 [Stun] であったとしても) とみなされる、ただし、走行不能 / 座礁した場合を除く。LC は MPH 間で、無線のある AFV の様に小隊移動を使用してよい。

12.21 座礁 (Aground) : 自身の MPH/Aph で LC が浅い大水域ヘクス (13.4) に進入し、それと同時に、その浅い大水域ヘクスの 3 ヘクスの範囲内に位置している砂浜ヘクス (13.1) へ (寄ってしまう) 近づく間に、その LC の所有者は (すなわち、接岸を / 停止を 表明する / 試みる 前に、もちろん、防衛機射撃より前に) ただちにボグ判定 DR (Δ) を行わねばならない [例外 : そうしたボグ DR がいっさい行われないのは、高波の影響 (13.441-447) がそのヘクスに適用される場合である]。適切な DRM はその LC のボグ DRM (カウンターの記載された許容 MP のちょうど左にある “+”) と +1 である、+1 はヘクスに鉄条網を含み、しかも、LC の目標サイズが -3 でも -4 (14.52) でもない場合である。修整後 DR が 12 以上である場合、その LC はただちに座礁する; 要するに、それはボグしてそのヘクスに接岸する。とは言え、そのヘクス内に接岸する — 12.3 によるヘクス・サイドの向こうでない。その LC を “Aground (座礁)” カウンターで表示する。LC は自発的に進む事ができないし座礁している限り漂流もできない。1 度のボグ判定 DR が 14.21 通りに行われる、それは小隊移動を使用している場合である。

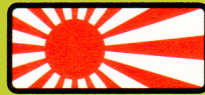
12.211 座礁して動けない (Fast Aground) : 小隊移動でない他の方で移動可能な LC はその座礁 (及びこうしたボグ) 状態解除の試みを自身の MPH の開始時にしてよい、ただし自身の PPh で射撃をしなかった事を条件とする。解除は始動 MP として修整前 dr に等しい数値を (始動のための通常の 1MP の代わりに) 使う事で試みられる。その修整後 dr (Δ) が 4 以下の場合、その LC は解放されている (たとえ LC の合計の許容 MP が修整前 dr 以下であっても) しかし、それでもなお、ボグヘクス内にいる、しかも、その時、後進移動を使用しているとみなされる (12.22); それから LC は残っている MP を使用して停止 / CA 変更 / 普通に移動する。修整後 dr が 5 の場合、LC は、立ち往生となる (12.2111)。修整後 dr が 6 以上の場合、LC は座礁して動けなくなる; 要するに、座礁のまま (従って接岸して)、でも、そのヘクスで走行不能になる (D8.1)。その “Aground (座礁)” カウンターは “Fast Aground” 側に返される、しかも (あるならば) “Mired (立ち往生)” カウンターは取除かれる。唯一の考えられる drm は +1 である、それは、LC がその時点で立ち往生している時である。さらに、LC (又は LC の残がい) は 12.69、13.441、13.4421、そして、13.4422 により座礁して動けない可能性がある。

12.2111 立ち往生 (Mired) : LC が立ち往生した場合、“Mired (立ち往生)” カウンターで表示されて以降の立ち往生する間、今後起きるボグ除去の試み +1drm を受ける。立ち往生 drm は複数回で立ち往生していても累積しない。

12.22 後進 (Reverse) : LC は D2.2-24 により後進移動を、ヘクスごとに適用できる前進移動進入コストの 2 倍で使用してよい。自身の MPH を後進機動中 (D2.24) で終えてよい、でも、自身の MPH を停止したまま自発的に終えてはいけない (棧橋に隣接する場合を除く ; 13.731)。

12.23 漂流 (Drift) : LC は B21.121 に従い川で漂流する; そうでなければ、高波の海でしか漂流しない。13.12、13.44、そして、13.444 を参照する。

12.3 (離) 接岸 ([Un]Beaching) : LC は E5.23 により崖でない、水面 - 陸 (砂浜 - 大水域 [13.2]、そして、大水域 - 後背地 [13.41] を含む) ヘクス・サイドを超えて接岸してよい [例外 : LC の接岸が Aph で起こる可能性がある、それは、高波が LC のヘクス (13.44) に影響を及ぼしている場合と適切な (離) 接岸 DR による場合である (13.442) ; LC は橋へいっさい接岸してはいけない]。LC カウンターとそのヘクス・サイドを跨ぐようにして置くが VCA の変更をしない。接岸した LC は



G

それでも、実際に水障害区域にいるとみなされる。LC は表明して、始動 MP を使って（座礁の場合、dr をもとにして；12.211）離岸する；その時 LC は後進移動を使用しているとみなされる、その後、D2.23 通りに停止してから前進移動を（でもさらに 12.22 に注意して）使用しなければならない。さらに LC は、座礁（12.21-211）又は残がい（12.69）である時も接岸されている。

12.4 (降りる) 乗る ([Un]Loading) : 特に記述しない限り、車両 — ボートではない — (降) 乗車ルール (D6.4-5; D8.5) が LC とその積載物に適用される。LC 積載物は、敵が占有するヘクスへ降りてよい。LC が座礁している（又は LC の VCA 内でないヘクス・サイドを超えて接岸された）場合、ユニットは LC から LC のヘクス内へ降りてよい、だから、それをするためユニットの許容 MF/MP の 25% (切上げ) (車両の場合、COT MP を加え) を使う。D2.14 のペナルティー・コストはその区域内における LC の存在に関していっさいない、だが、オーバースタックは適用される、それは、車両が [例外：オートバイ] LC と同一区域内にあり、でも、LC の積載物でない時である。ユニットが座礁した LC へ乗りたと思うと、LC の区域に内に居なければならない（又は進入して、その区域の COT 使ってそうせねばならない — それが車両である場合、追加の 1MP を LC の存在のため加える；D2.14）、それから許容 MF/MP の 25% (切上げ) を使う（車両の場合、LC の COT として 1MP と停止への 1MP を加える）。

12.401 LC が LC の VCA 内に位置するヘクス・サイドを超えて接岸された場合、ユニットは接岸されたヘクス・サイドを超えて LC から降りてよい。 ユニットが、こうして降りると、許容 MF/MP の 25% (切上げ) を（車両の場合は COT MP を加えて）使わねばならない；ユニットがより高い高度へ降りる場合、この%コストは（MF を使う場合）2 倍になる、又は 4MP 増やされる。乗ろうとするユニットはこの手順を逆からたどる — でも、車両の場合、乗るのに許容 MF/MP の 25% を使ってから、LC の COT として 1MP と停止への 1MP をさらに使わねばならない。

12.402 LC が移動不能になり、しかも、浅い水位に接岸していない場合、兵士と所有する SW は LC から / へ 降りて / 乗せて よい、しかも、LC のヘクスだけに / から その様に行ってよい。 そうして（降ろす事）乗せる事は 50% (切上げ) MF/MP の消費を必要とする。

12.403 LC 上で車両は、降り様と試みるまで、始動 MP を使ってはいけない、（その時にそうしなければならない）。積載物が LC から / に（降りている）乗っていると、その MPH で、AFV による援護、小隊移動、又は警戒移動を用いてはいけない、そしてまた ESB（超過速度）を試みてはいけない；とは言い、無線のない AFV は移動 NTC (D14.23) に自動的成功をしたとして MPH で LC から / へ（降りる）乗る。牽引できる車両が砲を牽引している間、牽引のため追加 MF/MP を使う事で（降りる）乗る（ただし、後進移動を用いる場合を除く；C10.1）。車両は LC から橋区域へ降りる事も、LC へ橋区域から乗る事もしてはいけない。関連項目 12.121。

12.404 LC の記載許容 MP が未熟兵操作班 (12.113) / 炎 (12.68) のため減少してしまった場合、LC はそれでもまだ（防衛機銃射撃の対象として）積載物を（降ろす）乗せる時、記載許容 MP の要求されたパーセントを使っていると想定する。 LC から / に（降りる）乗るユニットのため要求された合計コストがそのユニットの 固有の / 記載された 許容 MF/MP の 100% を超える場合、全力移動を用いる事に限り（降りる）乗る事ができる [例外：車両が全力移動して乗ると自身の MPH を停止で終える]。

RAMP DOWN

12.41 傾斜路 (Ramp) : LC カウンター上の "PP" が下線を引かれている場合、その LC は船首斜経路があるので 12.12 通り積載物のタイプを運んでよい。"PP" が下線を引かれていない場合、その LC は兵士 / SW のみ運んでよい。LC の傾斜路は常に "上っている" とみなされる（要するに、上昇している）[例外：傾斜路は最初の積載物を接岸した LC から / へ（降ろす）乗せた時から "下げた" とみなされる（要するに、降下している）、次に記述する様な時までずっと、その LC が離岸のため始動 MP を使う、又は座礁状態から解放される試みで 12.211 DR を行いいずれかの時まで（どちらかが起きるまで）；関連項目 12.43]。LC へ傾斜路を上昇させる、又は降下させるコストは無い。LC が傾斜路をいっさい与えられない（あるいは、走行不能で浅い水位で接岸していない）；12.402 両方、又はどちらか一方の場合、通常 25% の（降りる）乗るコストが 50% (切上げ) へ増やされる。LC の傾斜路が動かなくなる事、又は他の損害を受ける事、若しくは除去され事は起こり得ない。

12.6

12.42 積載物 車両 / 砲 (Passenger Vehicle/Gun) : 車両はたんにその車両スタックの上から下への順序で LC から降ろしてよい；だから、一番上の % インチ車両が 降りる事ができない / 降りない 場合、そのスタックでその下にある % インチカウンターも降りる事がいっさいできない。車両が LC へ乗るとその LC の（あれば）車両スタックの上に乗せられる。車両への砲の牽引は両方共に LC 積載物である限り適用されない、でも、脱架は、LC があたかも開路地の陸地ヘクスであるかのようにして容認されている [例外：脱架が適用されないのは LC の PP 収容量が超過を起こす場合]。脱架された後の砲は、所有していた歩兵積載物ユニットの下に置かれる。SW/ 砲は LC 上にいる限り（荷解き）荷造りをしてはいけない。

12.421 人力移動 (Manhandling) : 砲、ボート、又はオートバイが LC からの / への 人力移動を許されている、それは LC が接岸された場合に限られているが、それ以外では、牽引する車両 から / へ（脱）着架する場合と同じ手順に従う (C10.11 ; C10.2) [例外：LC が VCA 内に位置するヘクス・サイドを超えて接岸された場合、LC と人力移動されている扱ひ品はそのヘクス・サイドを挟んで互いに隣接する手順で 12.401 の通りに 開始する / 終える；LC から扱ひ品を人力移動する事が適用されないのはオートバイ以外の何らかの車両が現在その LC 上にある場合である]。（降ろす）乗せる MF/MP コストは C10.11 通り、又は適用できるなら C10.12 により判断する（あるいは、13.441 により修正されるのは、高波が影響を及ぼしている場合である）。結果として生じる TI 状態は LC、又はその他の PRC へ適用されない。

12.43 積載物の残がい (Passenger Wreck) : 燃え上がっていない残がい LC の車両スタックで発生した場合、スタックの残がいの下の % インチカウンター、その LC の歩兵スタックの % インチカウンターも、その残がい D10.42 により撤去されるまでいっさい降りてはいけない [例外：そうした撤去が起きる場合は LC が接岸されていて、% インチカウンターが（おそらく、撤去する AFV を除いて）その残がいの上にスタックされず、かつ、% カウンターがその残がいと撤去する AFV とのあいだにない場合に限られる]。こうした撤去が起きた場合、LC の斜経路は下げられているとみなされる、例えて言えば、積載物を降ろしている場合のように。積載物の車両 / 残がい LC 上で LC、又は区域の進入コストを増やす事はない。LC 上の各残がいは LC の PP 収容量へ残がいになる前の PP コストを適用する。走行不能の車両は上記では実際に燃え上がっていない残がいにあたるとみなされる。



12.44 火災 (Blaze) : ユニットは火炎を含む LC にいっさい乗込んではいけない。LC そのものが燃え上がっても（12.68）積載物の降りる能力へ全く影響しない。燃え上がる残がいは LC 上で撤去できない、だから唯一 LC から降りる事ができるかもしれない積載物は車両スタックの中で燃え上がる残がいの上にスタックした車両（とその PRC/ 牽引した砲）、及びその LC の歩兵積載物（と所有する SW）である。

12.45 積載物 - 車両 PRC (Passenger-vehicle PRC) : 特に禁止されない限り（例えば、LC の PP 収容量；12.12）、PRC は [例外：LC の固有の操作班；跨乗兵は適用されない (12.14)] LC の積載物車両 から / へ LC そのもの / から LC の MPH 間で（降り）乗りしてよい、例えて言えば、開路地ヘクスの様にする [例外：FFMO/FFNAM/ オーバースタックペナルティーは適用される]。それらの MF 消費は LC の MP 消費へ影響を及ぼさないし、LC の MP 消費によって影響をおよぼされない。[例外：全てのそうした MF/MP の消費は、やはりそうした積載物 / 操作班も LC 自体から降りる（又は LC 上に降りて、その後その LC 上の車両の乗車兵 / 操作班になる）MPH 間で、MF と MP (12.4) の "同時支出" により管理される]。

12.5 LC から / による CC でない攻撃 (Non-CC Attacks From/By LC) : LC 固有の兵器が準備射撃をしてよい、それは LC が座礁して動けない、かつ、固有の乗組員として働いた場合に限られる。すべてのペナルティーについて 移動しながらの射撃 / 機動中射撃 / 停止していない射撃 / AFPh 射撃 が通常通りに適用される。さらに累積の麻痺 (Stun) DRM (あるならば；12.111) も適用される。LC はオーバーランを行ってはいけない、そしてまた、LC の PRC は煙幕を 配置 / 発射 してもいけない。LC 積載物はいかなる方法でも攻撃してはいけない。

12.6 LC に対する CC でない攻撃 (Non-CC Attacks vs LC) : 攻撃のタイプに応じて、装甲の目標向きが攻撃を受けたとみなされるのかどうか、そして、射撃側の高度優位性（あるならば；D5.311）があるのかどうか、LC は AFV (要するに、装甲)、又は非装甲目標のどちらかで扱われる — けっしてボートとしてではない。OT ルールが OT LC へ装甲目標方向を通して、あたかも OT AFV の様に適用される。水陸両用車 (D16.3) と違い、水障害物にいても HD 状態、超小型目標にしない。LC の降ろした傾斜路は LC の前目標向きを非装甲にする。



12.601

G

DP
3

12.601 損害 (Damage): LC それぞれが損害ポイント (DP) レートをそのカウンターの残がい面に与えられている。攻撃が (次に述べる説明の様に) LC の DP を与えた時、これまでに貯められた DP 数の合計を示す 1DP カウンター以上で表示される。その合計が LC の DP レートと等しい時、走行不能になる; そのレートが超過した時、LC は破壊される (12.69)。さらに DP は LC の火災 (12.68) 毎にも課せられる。

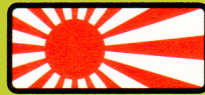
12.602 衝撃 / 走行不能 (Shock/Immobilization): 衝撃、衝撃の可能性、又は走行不能の結果は LC も LC 固有の操作班にも適用できない [例外: DP 走行不能: 12.601]、しかし、LC の積載物車両 (/ その PRC) に通常の方法で 12.65 により命中した場合に適用できる。



12.603 狙撃兵 (Sniper): dr1 か dr2 の狙撃兵攻撃は LC に対し、その固有操作班に対してのみ解決される、しかも、常に麻痺 (Stun) という結果になる [例外: 高波が LC のヘクスに存在している場合、dr2 攻撃はその操作班に影響を及ぼさない; 13.445]。LC の積載物は狙撃兵目標に該当しない。

12.61 砲兵器でない直接射撃 (Non-Ordnance Direct Fire): LC に対する砲兵器でない直接射撃攻撃のは非装甲目標として扱われ、LC が接岸されない限り半減 FP を (他の全ての適用できる FP 修整を加えて) 用いて、IFT の★車両行で解決される。修整後 IFT DR に対する LC がその★車両 Kill # 未満の場合、それらの 2 つの差と等しい DP が LC に課せられる; その DR が★車両 Kill # と同じ場合、LC に影響を及ぼさない、ただし露出した PRC に対する付随攻撃による可能性を除く; その DR が★車両 Kill # を超える場合、LC も PRC にも影響しない。

LC 破壊表 (LC DESTRUCTION TABLE) ¹								
攻撃タイプ: LC 目標向き: 装甲 ¹⁰	砲兵器でない 直接射撃 ²	AP (車両目標タイプ) ³	HE (車両目標タイプ) ⁴	HE (地域目標タイプ; OBA) ⁵	残留 FP ⁶	A-B 地雷原 ⁷	CC ⁸	火災 ⁹
≤ TH# 半分 / KIA	— a	B cd	C cdf	D cdf	— a	— ¹¹	—	F
< TK# / K	— a	— cd	C cdf	D cdf	— a	— ¹¹	—	F
= TK# / K	— a	— cd	— cdf	— cdf	— a	— ¹¹	—	—
> TK# / K	— a	—	—	—	— a	— ¹¹	—	—
非装甲								
≤ ★車両 # 半分 / TK#	A b	B de	C def	A def	A b	E g	—	F
< ★車両 # / TK#	A b	— de	C def	A def	A b	E g	—	F
= ★車両 # / TK#	— b	— de	— def	— def	— b	—	—	—
> ★車両 # / TK#	—	—	—	—	—	—	—	—
LC に対する影響								
—: 課する DP なし。*								
A: 課する DP = ★車両 Kill # — 修整後 IFT DR; 12.61。*								
B: 課する DP は 1 [例外: 不発の場合に無し]; 12.62*								
C: 課する DP = 修整後 TK# — 不発でない修整後 TH DR; 12.62。*								
D: 課する DP = KIA の #; 12.63。*								
E: 課する DP = 13 (★車両 #) — 修整前効果 DR; 14.53								
F: 火災が起きる、それは 2DP 以上が攻撃で効果 DR が色付 dr "1" が含まれた場合である [例外: 火災が適用されないのは、LC 自体が燃え上がる、又は深い水位に沈んでいる場合]; 12.68。Blaze (火災) と PIN (釘付け) カウンターを LC に乗せる。								
*: 課せられた DP # を (0 であっても)、CH の後ににつづく不発でない効果 DR で 1 つ増やす; 12.64								
LC PRC に対する影響								
—: LC の PRC は露出でない。§								
a: 露出: CE の LC 固有の操作班と積載物それぞれが砲 / AFV でない残がい / 非装甲車両と (その PRC) [例外: 駐載した砲] で目標サイズが 0、—1、又は—2 である (12.671; 12.6712)。† §								
b: LC PRC の全てが露出している (12.671; 12.6712) [例外: 積載物 AFV (とその PRC) / 残がいそれぞれが、その攻撃に対して非装甲として扱われる、それは露出になるその攻撃が航空 MG によって行われていた場合に限られる — 航空 MG の修整前 IFT DR が、—1 で (又は AFV が OT なら—2 で) 修整された場合、AFV に対する修整後 TK DR として適用される。] † § ‡								
c: 船体命中に対して露出: 全ての積載物 (積載物 AFV に対する命中 IFT FP と修整後 TH# は半減される [切上げ]); 12.672。† § ‡								
d: 上部構造物命中にたいして露出: LC 固有の操作班、又は 1 個の積載物 AFV / 残がい / 砲でその目標サイズが 0、—1、又は—2 (12.673)。								
e: 船体命中に対して露出: 全ての積載物 (12.672)。† § ‡								
f: 例外: 爆撃至近弾は付随攻撃が起きない; 12.672。								
g: 全ての PRC † は 16-FP 付随攻撃に対し露出である (14.53) [例外: 積載物 AFV (とその PRC) が露出になるのが、最も低い船体 AF が "0" である場合だけ、その場合に非装甲として扱われる。]。16-FP 欄の★車両行をこの様に攻撃された積載物の車両、又は砲へ使用する。								
§: 航空でない各攻撃は砲兵器でない直接射撃として行われる、しかも、航空でない砲兵器の船体命中で車両目標タイプを使用し斜経路が降ろされた LC の前面目標向きに対して、その LC の車両と歩兵スタックを、その目標向きが非装甲であるかの様にして露出として扱う、ただし、その攻撃が LC の VCA の範囲内から発せられる必要がある。[例外: 積載物 AFV の BU PRC; 車両スタックで一番上の AFV (又は AFV 残がい) の下にある全ての 5/8 インチカウンター。]								
†: LC の PP 収容量が 40 以上である場合、12.678 通りに無作為選択を使用して露出した積載物を決める。								
‡: LC の歩兵-積載物(だけ)が AFV、又は燃え上がっていない残がいの TEM を LC 上で獲得してよい、それは AFV / 残がいもその付随攻撃の対象である場合である (12.677)。								
特記:								
¹ : LC の合計 DP がその定格 DP と等しいか超過した時、LC はそれぞれ走行不能、又は破壊される; 12.601。破壊された (12.69) LC は生存者のない沈没になる、それは深い水位にいる場合である; 浅い水位にいる場合、残がいになる (そして、動かない座礁になるのは、破壊された時、接岸でない、又は座礁の場合である)。								
² : PF が半減するのは LC が接岸していない場合 (12.61)。FT/DC/MOL/OVR は LC に対して効果がない (12.611-612)。航空-MG 攻撃は全ての LC を非装甲として扱う (12.66)。								
³ : 含まれるのは APCR/APCD、全ての航空でない MG、12.7 と 15mm、及び HEAT (LATW TH 表を使用する場合でも); 12.62								
⁴ : LC に対する爆弾命中中、"0" 航空 AF のある、完全装甲としてあつかう; TK 事例 A (基本 TK# +1) と事例 B (基本 TK# +1 なら LC が CT の場合、基本 TK# +2 なら LC が OT の場合) が適用される; (12.66)。至近弾は、半減した爆弾修正後 TK# で、船体命中として解決される。								
⁵ : LC が完全装甲でない場合、非装甲として扱われる (12.63) [例外: 爆弾命中は全ての LC を完全装甲としてあつかう; 12.66]。								
⁶ : LC が完全装甲でない場合、非装甲として扱われる; 12.613								
⁷ : LC を★車両行の 36-FP 欄で攻撃する、その装甲に無関係に; 14.53。								
⁸ : CC により / LC に対して / その PRC は適用されない; 12.7。								
⁹ : LC 上の釘付けでない火災それぞれが許容 MP を 1 下げて、しかも、AFPh ごとに、1DP を課する; 12.68。								
¹⁰ : 目標向きは非装甲として扱われる、それは射撃側の高度優位性が範囲を超える場合である; 12.6。								
¹¹ : 全ての LC は A-B 地雷原に対して非装甲とみなされる; 14.53。								



G

LC に対する砲兵器でない直接射撃が装甲目標として扱われると、LC へいっさい影響しない、ただし露出した PRC に対する（接岸された LC でない限り半減 FP の）付随攻撃による可能性を除く。

例：12FP 攻撃が小火器 /MG で接岸していない LCP(L) に対し、非装甲面の目標向きを通して 6FP 欄の IFT ★車両行で解決されている、そして、LC に 1DP を課する、それは修整後 IFT DR が 5 の場合で（6[★車両 Kill #]-5[DR] = 1DP）、あるいは、2DP なら DR は 4 の場合、等。（しかも、付随攻撃も LC の露出した PRC に対して起こる可能性がある；12.671）。同じ攻撃が LCP(L) の装甲の前面目標向きを通ると、その LC に影響を与えない — でも、CE 操作班に対する付随を 12.671 通りに解決する。とは言え、その同じ攻撃が LCP(L) の装甲の前面目標向きを通して十分に高度優位性がある区域から操作班の CE DRM を +2 未満に下げて行くと LC は非装甲目標として扱われる、しかも、LC に対して IFT ★車両行で（そして、露出した PRC に対しても 12.671 により）解決されている。

12.611 火炎放射器 / 爆薬 / 火炎瓶 (FT/DC/MOL)：LC/PRC に対する FT/DC/MOL の使用は適用されない；LC の区域内で他目標に対する使用ならば、LC も LC の PCR へもいっさい影響しない。

12.612 オーバーラン (OVR)：LC を OVR できない；別ユニットによる / 対する OVR は LC の区域で、LC も LC の PCR にもいっさい影響しない。

12.612 残留 FP (Residual FP)：残留 FP は 完全装甲化の LC に対し、装甲としてその LC を扱う、その一方、完全装甲化でない LC に対し、非装甲として扱う。それ以外で、LC に対するそうした攻撃は 12.61 通りに、まるでその攻撃が砲兵器でない直接射撃であるかの様にして解決される [例外：残留 FP は LC に対し半減しない]。

12.613 地雷原 (Mines)：LC に影響を及ぼす事ができる唯一の地雷原が 14.51/14.53 による A-B 地雷原である。

12.62 砲兵器の直接射撃 (Ordnance Direct Fire)：直接射撃砲兵器の攻撃は LC に対し、車両（又は地域；12.63）目標タイプ、又は LATW TH 表を用いねばならない。命中が車両目標タイプ（又は LATW TH 表）を用いて成功を取めると TK DR により解決される。HE が射撃された場合、次の中のひとつが起こる：修整後 TK DR が LC に対して HE TK# 未満である場合、その 2 つの数字間の差に等しい DP が LC に課せられる；その DR とその TK# が同じ場合、LC にいっさい影響しない、ただし露出した PRC に対する付随攻撃の可能性を除く；その DR が不発 (C7.35) か TK# を超える両方、又はどちらかの場合、LC もその PRC にもいっさい影響がない。AP タイプ弾薬（要するに、AP/APCR/APDS、又は地域でない MG、12.7 か 15mm 兵器、若しくは HEAT）が射撃された時 1DP が課せられる、それは修整後 TK DR が該当する修整後 TK # の半分以下の場合である；その DR が該当する修整後 TK # の半分以上を超えて、でもまだその TK # 以下である場合、LC にいっさい影響がない、ただし露出した PRC に対する付随攻撃による可能性を除く；その DR が不発 (C7.35) かその TK# を超える両方、又はどちらかの場合 LC もその PRC もいっさい影響がない。砲兵器はその LC とは別に、どの積載物も目標にできない (D.6)。航空 MG/ 爆弾攻撃について 12.66 を参照する。

例：75* 砲が HE 弾を車両目標に射撃をし、LCP(L) の装甲前面目標向きの命中に成功した。修整後 TK DR が 6 の場合、1DP がその LC に課せられる；5 の場合、2DP が課せられる、等々。（修整後 TK DR について 7 以上も付随攻撃が 12.672 か 12.673 により起こる）その同じ攻撃がその LCP(L) の非装甲面の目標向きに命中した場合、修整後 TK DR について 11 は 1DP を課す、その一方、修整後 DR について 10 は 2DP を課す、等々。

75* 砲が AP 弾を車両目標に射撃をし、LCP(L) の装甲前面目標向きに 12 ヘクスの射程で命中に成功した。修整後 TK DR が 5 以下の場合、1DP をその LC に課せる。がその LCP(L) の非装甲面の目標向きに命中した場合、修整後 TK DR について 4 以下で 1DP を課す。

12.621 MG (MG)：MG の修整後 TK DR が装甲目標として扱われている LC に命中すると、修整後 TK# と等しい場合、付随攻撃が 12.62 通りに起こる — 付随攻撃が LC を自動的に麻痺 (Stun) (D5.34) しない。

12.63 OBA/ 航空目標タイプ：OBA HE 攻撃、又は航空目標タイプ HE が完全装甲 LC に対して命中すると、その LC は装甲として扱われて IFT で該当する C1.55 DRM を使用して解決される。修整後 IFT DR が LC に対し KIA である場合、その KIA # に等しい DP が LC に課せられる；DR が K/# である場合、LC にいっさい影響しない、ただし露出した PRC に対する付随攻撃による可能性は別である；DR が K/# を超える場合、LC もその PCR にもいっさい影響しない。

12.671

OBA HE 攻撃、又は航空目標タイプ HE が完全装甲でない LC に命中すると、その LC は非装甲として扱う、目標向きの向き、又は射撃側の LOS/LOF の方向は関係ない、しかも、IFT の★車両行で 12.61 通りに解決される [例外：その FP は 12.61 に従って半減しない；航空爆弾攻撃は全ての LC を装甲として扱う (12.66)]。煙幕の使用は LC/ その PRC に対して適用されない (13.47)。

例：75* 砲が HE を射撃を地域目標タイプを使用して完全装甲 LCVP の命中に成功した。その攻撃はその LC に対し IFT の 6FP 欄で -2 DRM (OT LC へ -1、そして、AF 全てが 4 以下の LC へ -1；C1.55) により解決されて、1DP がその LC に修整前 IFT DR 4 で課される。同じ攻撃が部分装甲の LCP(L) に命中したとすると、それでも 6FP 欄で解決される、でも、★車両行を使用するので、結果として 1DP を LCP(L) に修整前 IFT DR 5 で課せられる。

12.64 致命的命中 (CH)：事例 C (C7.23) 基本 TK# 修整は LC そのものに対して決して適用されない。CH は LC そのものに対し攻撃の FP を 2 倍にしない、しかも、課せられる DP 数を 1 増やした結果が生じるだけ（それが課せられる DP を 0 から 1 に上げた場合でも）、その攻撃について他の影響は関係ない [例外：DP 増加が起きない、それは不発 (C7.35) が後で起きた場合である]。CH は LC 積載物に対して適用されない、ただし車両 / 残がい / 砲へ 12.65 による命中は別である。関連項目 12.679。

12.65 積載物の車両 / 砲に対する命中 (Hit vs Passenger Vehicles/Gun)：下記の事は、LC が目標サイズ 0/-1/-2 の車両 / 残がい / 砲 [例外：搭載されている砲] を運搬している事にも適用される。砲兵器 / OBA が LC に対し、上部構造物命中の目を出した場合 [例外：航空爆撃の至近弾；12.66]、OBA の所有者は LC に対し、あるいは、代わりにその LC 上のそうした車両、残がい、又は（たとえ車両に着架したのでも）砲のひとつに対し実際に命中したかどうか無作為に決定する。砲兵器攻撃の修整後 TH DR が LC に対して命中へ必要な数字より 1 つ上で、でも、その DR の修整前の色付 dr がその修整前の白 dr より小さい場合、その LC のそうした車両、残がい、又は砲 (LC の所有者による無作為選択) のひとつに命中する — ただし、その射撃には LC のヘクスでオーバースタックする他の車両に命中しないと定める (A5.132)。いずれの積載物の車両に対する直接命中は 砲塔 / 上部構造物 命中とみなされる；しかも、命中した車両、残がい、又は砲に対し、あたかもその車両や砲が開路地ヘクスにいるかの様にして解決される（命中した砲は非装甲車両として扱われる [例外：走行不能の結果は代わりに砲の使用不能として扱われる]；砲盾は無視される）。

例：LCT(4) が U.S.M5A1 軽戦車（目標サイズ +1）、2½ トラック（目標サイズ 0）、そして、M1918 155mm 榴弾砲（目標サイズ -1）を運搬していて、砲兵器により（又は OBA により攻撃され）命中し、上部構造物命中の目が出た。それに続く dr は従って LCT の所有者によって行われる、所有者は “1 ~ 2” の数をトラックへ、“3 ~ 4” の数を砲へ、そして “5 ~ 6” の数を LC へ割り当てた。戦車は該当しない、なぜなら、目標サイズが 0/-1/-2 でないからだ。

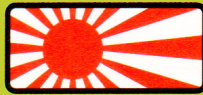
砲兵器 TH DR が LCT に対し 1 で失敗し、さらに、上部構造物 “命中” のサイ振りをする場合、トラック、又は砲にとにかく命中する（LC そのものはそのヘクスでオーバースタックしていないと想定する）。LC の所有者は続く dr を行い実際に命中したのはどれかを調べる、トラックへ “1 ~ 3”、砲へ “4 ~ 6” を割り当てる。



12.66 航空 MG/ 爆弾 (Aerial MG/Bombs)：航空 MG 攻撃はいかなる LC にも常にその LC を非装甲として扱う（目標向き / AF は関係ない）、しかも、それに対し 12.61 により解決される。航空機の爆弾攻撃はいずれの LC に対しても常にその LC を完全装甲としてあつかう、しかも、それに対し 12.62 か 12.63 により攻撃に使用した目標タイプに準じて解決される。車両タイプが使用された場合、LC の航空 AF を “0” であると想定する（目標向きを考えない）、しかも、TK 事例 A (C7.21) と事例 B (C7.22) が適用される。さらに、車両目標タイプ爆弾攻撃が LC に対し至近弾 (E7.421) に成功すると、それに対して (TH DR に関係なく) 船体命中として、爆弾の修整後 TK # の半分を使用して解決される。ナパーム (17.4) の使用は LC/ その PRC に対して適用されない。

12.67 付随攻撃 (Collateral Attacks)：付随攻撃 (D.8) は LC PRC に対して通常の方法で適用される、特に記述された場合を除く。関連項目 12.111、12.123、そして、12.13。

12.671 砲兵器でない直接射撃 (Non-Ordnance Direct Fire)：LC が装甲目標として砲兵器でない直接射撃攻撃 (12.61) により攻撃された時、付随攻撃の攻撃の結果、その LC 上の露出した PRC は (+2CE DRM を受ける) その固有操作班と全ての砲 (12.675) / AFV でない残がい / 非装甲車両（とその PRC）で [例外：搭載された砲]、そしてその目標サイズは 0/-1/-2 に限られる。



12.671

LC が非装甲目標として砲兵器でない直接射撃により攻撃され、修整後 IFT DR がその LC に対して該当する★車両 Kill# 以下である場合、LC 上の PRC すべてはいずれの付随攻撃の結果に対しても露出している（でも、LC 固有の操作班は CE 修整が獲得できない）[例外：その攻撃に対し非装甲として扱われない各 AFV（とその BU の PRC）/残がいの積載物が露出となるのは、航空 MG（12.6711）により行われる場合である：関連項目 12.678]。

12.6711 AFV に対する航空 MG（Aerial MG vs AFV）：AFV を運搬する LC が航空 MG により攻撃された時、その AFV は（及びその露出した PRC は、それは AFV が OT である場合：12.676）付随的命中の可能性がある。MG の修整前 IFT DR が、-1（又は AFV が OT の場合 -2）により修整されその AFV に対し修整後 TK DR として適用される。

12.6712 残留 FP と地雷原（Residual FP & Mines）：付随の効果について LC に対する残留 FP 攻撃は 12.671 により解決される、言うなれば、攻撃が砲兵器でない直接射撃により行われた場合のようにする。LC PCR に対する A-B 地雷原について 14.53 を参照する。

12.672 砲兵器/OBA 船体命中（Ordnance/OBA Hull Hit）：LC の砲兵器/OBA 船体命中（12.62-63）は LC/ その露出した積載物にだけ直接影響を及ぼす可能性がある；要するに、LC 固有の操作班は BU でないにもかかわらず、その命中で起きた付随攻撃に対し露出しているとみなされない。[例外：LC に対する航空爆弾至近弾 [E7.421] はその積載物へ付随の効果を与えない。]

不発でない修整後効果 DR について LC への砲兵器/OBA の船体命中 [例外：航空爆弾至近弾] が修整後 TK#（12.62）以下、又は K/# 結果以下、若しくは★車両 Kill #（12.63）以下の場合、その車両スタックと歩兵スタックのすべてが結果として生ずる付随攻撃に対し露出となる [例外：12.678 を参照]。付随攻撃は IFT/ 関連する TK 表へ、本来の攻撃修整前の効果 DR、及び CH（12.679）でない同じ IFT-FP/ 修整後 TK# を用いて、付属目標それぞれへ適用できる時に解決される。[例外：LC がその船体命中で装甲目標として扱われている場合、IFT FP と修整後 TK# は付随攻撃対象として半減される（切上げ）]。

そうした付随攻撃は積載物 AFV に対し、それへの車体命中とみなされ、しかも、OBA/ 地域目標タイプ HE 攻撃の結果で生じた場合、さらに適用できる時には C1.55 DRM を使用する。

例：LCVP がジープ×2 と歩兵積載物 HS ×1 を運搬している、船体命中をその側面の目標向きに 75* 砲より受けた、それは HE 弾を 12 ヘクスの射程で車両目標タイプを用いて射撃した。砲の修整後 TK DR が 7 以下の場合（そして、以下の全ての事例で、その攻撃は深い水位で沈没しないと想定する；12.69）、HS は 6FP の付随攻撃を受ける（12 [75mm HE FP] ÷ 2 [装甲 LC の PRC に対する砲兵器船体命中効果] = 6）、及びジープは共に付随攻撃を HE 修整後（C7.342）TK# 6 を受ける（12 [非装甲に対する 75mm HE 修整後 TK#] ÷ 2 [装甲 LCPCR に対する砲兵器船体命中効果] = 6）。

砲が代わりに AP 弾を撃って修整後 TK DR が 10 以下の場合、付随攻撃は HS に対して 1FP を用いて解決される（2 [75mm AP HE 相当] ÷ 2 [砲兵器船体命中効果装甲 LC の PRC に対し；12.672] = 1）、及びジープに対し修整後 TK # 5（[975mm AP 基本 TK# 非装甲目標に対し]+0 [事例 A-D TK 修整；C7.2]）÷ 2 [砲兵器船体命中効果装甲 LC の PRC に対し；12.672] = 4½ 切上げ = 5）。

砲が代わりに地域目標タイプを使用してサイの目が LC に対し K/# 以下であった場合、付随攻撃は IFT の 2FP 欄で（6 [75mm 地域射撃タイプ HE FP] ÷ 2 [砲兵器船体命中効果、装甲 LC の PRC に対し；12.672] = 3FP）、ジープに対し★車両行を使用して解決されている。

LCPV の船体命中が代わりに 70+mm OBA HE 通常の効果射撃により成し遂げられ、それは修整後 IFT DR が K/# 以下の場合、HS とジープはすべて 6FP 付随攻撃の対象になり（12 [70+mm HE 通常の効果射撃 FP] ÷ 2 [OBA 船体命中効果、装甲 LC の PRC に対して；12.672] = 6FP）、またジープに対し★車両行を使用する。

例：上記例で LCPV がキャリア×1 をジープ×2 の代わりに運んでいる場合、下記の付随攻撃結果の違いが生じる。HE 命中は車両目標タイプを用いてキャリアに対し修整後 TK# 4 を用いて解決されている（[75mm HE 基本 TK# 装甲目標に対し]+0 [キャリアの車体側面 AF]+0 [事例 A-D TK 修整；C7.2]）÷ 2 [砲兵器車体命中効果、装甲 LC の PRC に対し；12.672] = 3½ 切上げ = 4）。AP 弾命中はキャリアに対して修整後 TK# 5 を用いて解決されている（[1075*AP 基本 TK# 装甲目標に対し]+0 [キャリアの車体側面 AF]+0 [事例 A-D TK 修整；C7.2]）÷ 2 [砲兵器船体命中効果、装甲 LC の PRC に対し；12.672] = 3½ 切上げ = 5）。HE 弾命中は地域目標タイプを用いてキャリアに対し IFT の 2FP 欄

G

で、-2 DRM により解決される（全ての AF が 4 以下であるキャリアへの -1、その上、OT AFV である事への -1）。HE 通常の効果射撃はキャリア対し IFT の 6FP 欄を同じ -2DRM を使用して解決される。

12.673 砲兵器/OBA 砲塔命中（Ordnance/OBA Turret Hit）：砲兵器/OBA 上部構造物命中は LC そのものの上で（積載物車両、残がい、又は砲の 12.65 による命中と対比的に）LC 固有の操作班にだけ付随的影響を及ぼす可能性がある；その積載物はこうした攻撃に対し露出しているとみなされない。この付随攻撃は操作班に対し修整前の CH でない攻撃（12.679）IFT FP、及び効果 DR を用いて（あるならば）操作班の CE DRM で修整して解決される。付随的影響について 12.65 通り積載物 車両/砲に達せられた命中に関し、12.675-676 を参照する。

RAMP DOWN

12.674 傾斜路（Ranp）：航空でない攻撃の付随的な影響に対して、傾斜路が降ろした LC の VCA 内から 12.61/12.62 通りに行われていると、その LC の車両スタックと歩兵スタックの全てが露出しているみなされる、例えれば、LC の前面目標向きが非装甲である場合 [例外：積載物 AFV の BU PRC；車両スタックの一番上の AFV（又は、AFV 残がい）の下にある % インチカウンター] の全て]。CE 修整はこうした露出した付随攻撃目標にいったい適用されない [例外：通常つねに BU でない AFV の PRC（例、キャリア固有の HS、又は操作班）はそうした付随攻撃に対する CE 修整を得てよい]。注記、とは言え、その降ろされた傾斜路は LC 固有の操作班の CE 修整をばばまない。砲兵器攻撃は、降ろされた傾斜路の付随的な修整を得るために、車両目標（又は LATW TH 表）を使用して船体命中しなければならない。

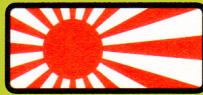
例：LCT(4) は、その車両スタックは（上から下に）戦車、キャリア、そして、（乗車兵×1 と牽引する砲を運ぶ）トラックから成る、しかも、その歩兵スタックは 3 個分隊、操作班、そして、人力移動する砲から成る、それは接岸し戦車を降ろして LCT の Mph を終えた。その傾斜路はすでに降ろされ（12.41）、しかも、敵の MG がレベル 0 で DFPh 間に LCT への VCA 内から射撃した。それでも、LC そのものは装甲目標として扱われる（12.6）、しかも、その固有操作班は +2CE DRM を続く付随攻撃に対し受ける -1 でも、降ろされた傾斜路はキャリアと歩兵スタックを露出したままにしている。とは言え、付随攻撃に対し、キャリアの固有操作班、又は HS（12.76）は +2 CE DRM を受ける、その一方で歩兵積載物（人力移動の砲でない）はキャリアの +1 TEM を受ける（12.677）。トラック（とその乗車兵、及び牽引の砲）に対し、付随攻撃は全てにいったい影響しない。

12.675 vs 砲（vs Gun）：積載物の砲 [例外：車両に着架した砲；C10.1] に対する付随攻撃はあたかも砲が非装甲車両であるかの様にして解決される [例外：走行不能の結果は代わりに砲使用不能として扱われる；駐載された砲はそのラバが除去または損耗した場合除去される]。12.65 により積載物の砲へ成功した命中は積載している歩兵積載物に対してのみ付随的に解決される -1 又は、砲が着架されている場合、牽引する車両（及びその露出した PRC、いる場合；12.676）に対して。着架した砲が 12.65 により成功した命中により除去された場合、その牽引する車両は付随攻撃により（破壊されない限り）自動的に走行不能になる、砲盾は LC でいったい影響しない。

12.676 vs 積載物-車両 PRC（vs Passenger-Vehicle PRC）：LC 上で車両の PRC は、車両へ適用する付随攻撃それぞれに対し露出している、ただし PRC が AFV 内にいない事を条件とする [例外：OT AFV の PRC はその AFV に対する航空 MG に露出になる；関連項目 12.674]、しかも、その付随攻撃は車両を破壊できない。12.65 により LC 上の車両へ成功した命中はその車両の露出した PRC にのみ付随的に解決できる。LC 上の車両の露出した PRC は CE 修整を決して受けない [例外：航空 MG により攻撃される OT AFV の PRC；関連項目 12.674]。

12.677 AFV/残がいの TEM（AFV/Wreck TEM）：付随攻撃を適用された時、LC の歩兵-積載物（だけ）はその LC 上の AFV、又は燃え上がっていない残がいの TEM を得てよい、でも、その AFV/残がいもまたその付随攻撃を適用される場合に限られている。

12.678 40 以上の PP 収容量（AFV/Wreck TEM）：40PP 以上ある PP 収容量の LC が攻撃された時必ず [例外：12.65 に従った上部構造物命中を為す攻撃、又は 12.674 に従った降りた斜経路の修整を獲得できる攻撃]、結果として起きた付随攻撃は（ある場合）無作為選択で露出した積載物に対して解決される。無作為選択が（LC の所有者により）2 度利用される：歩兵スタックへ 1 度、それから、車両スタックに対して。とは言え、後者から、AFV、又は AFV の残がいひとつだけが（AFV でない数 / AFV でない残がい数を加えて）示された方法で、車両目標タイプ（又は LATW TH 表）を用いた砲兵器攻撃に対し露出する事ができる；無作為選択で複数の AFV/AFV-残がいを選んだ場合、LC の所有者が無作為に



G

それらのひとつを選ばねばならない。露出でない積載物すべてが本来の攻撃に対し（例、積載物 AFV に対する小火器）無作為選択より除外される。

例：接岸していない LCT(4) が AFV × 3 とトラック × 2 の車両スタック、そして、3 個分隊の歩兵スタックを運搬していて、車両目標タイプを用いる砲から船体命中を受けた、そしてそれが付随攻撃を起こした。LC の所有者が無作為選択のサイ振りを分隊についてして、それからもう一度 AFV とトラックについてした。無化作為選択 DR は車両について 2 つ以上の AFV を選んだ、LC の所有者は別に dr を行いそれらから 1 つだけを無作為選択せねばならない；他の 2 つの AFV（もちろん、それらの PRC も；12.676）は付随攻撃に露出していない。

本来の攻撃が地域目標タイプを使用していた（又は OBA により起こされていた）場合、同じ手順が適用される。相違は、無作為選択 DR により選択された全ての車両が露出している事である。

両方の事例で、さらに、分隊は AFV の TEM を獲得できるかもしれない；12.677 を参照する。

本来の攻撃は初回 /IFE/ 砲兵器でない MG を使用して行われていた場合、車両スタックへの無作為選択はトラック × 2 し含まれない。

12.679 致命的命中 (CH)：LC それ自体への CH は、CH でない時の付随として解決される；要するに、CH 以外で適用できる場合の IFT-FP/TK # を使用する。



12.68 火災 (Blaze)：LC は攻撃が命中し、それが LC に 2DP 以上を課せ、しかも、その効果 DR が修整前色付 dr "1" を含む時に必ず、その LC は炎上する [例外：いっさい火災が起きない、それは LC がすでに炎上している場合、そしてまた、攻撃が深い水位で LC を沈めた場合]。

LC は別の方法で炎上できない。車両は LC 上で、車両を襲ういかなるタイプの攻撃について通常の方法で燃え上がる残がいへ変えられる可能性がある。

LC、又は LC 上の積載物 車両 / 残がい が炎上する時に必ず、Blaze (火災) カウンターがその LC へ乗せられる（しかも、秘匿枠の中にいる間ずっと炎上する積載物 車両 / 残がい に関し、“重複”する Blaze カウンターがその残がいに乗せられている）。LC に乗せられた時、さらにその Blaze "火災" は Pin (釘付け) カウンターで表示される（それは次の CCPh の終了時に取除かれる）。積載物の燃え上がる残がいとその秘匿枠から取除かれ盤上のその LC に乗せられる時、その“重複”する火災カウンターは LC から取除かれる；もし後者が釘付けである場合、その釘付けカウンターも LC から取除かれる — そうでなければ、釘付けカウンターで示されない。釘付けでない LC の火災ごとにその LC の許容 MP を 1 下げる、しかも、プレイヤーターン毎の AFPh に、LC へ 1DP を課せる。それ以外の Blaze "火災" の影響について 12.43-.44 と 12.84 を参照する。

Blaze "火災" は、走行不能でなく、接岸していない、LC 上で煙幕の効果はいっさいない；要するに、その発生源であっても、漂流していても、煙幕は存在しないとみなされる。Blaze "火災" を運ぶ LC が 接岸した / 走行不能になった時、又は最初の Blaze "火災" が 接岸した / 走行不能の LC に 発生した時、その時に Blaze "火災" からの発生源 - 煙幕効果がただちに現れる（そして、漂流煙幕が次の AFPh で適用される）。同じ LC 上の複数の Blaze "火災" から漂流する煙幕はヘクスごとに灰色の煙幕カウンターひとつを使用して盤上に示される。

例：LCM(3) が釘付けでない残がい Blaze "火災" をふたつ運んでいる、その許容 MP は 2 下がる、しかもプレイヤーターン毎の AFPh で 2DP 受ける。代わりに LC そのものが炎上し、さらに、ひとつの残がい Blaze "火災" を運んでいる場合、同じ影響が適用される。とは言え、いずれかの場合で LC が接岸も、走行不能でもない場合、そのヘクスへ / 通して / 内で / の外への LOS は（そしてそのヘクスへの移動は）そうした火災の生成する煙幕にも、漂流する煙幕にも影響を受けない。

12.69 撤去 (Elimination)：LC が破壊される、それは LC へ課せられた DP 総数が DP レートを超える時である。これが深い水位で起こる場合、その LC は沈む — 要するに LC と LC が運ぶ全てがただちに除去される。LC が浅い水位で破壊されると残がい面に裏返される；接岸でなく、又は座礁の場合 LC はその時点で座礁し動けない（そして、そのため接岸した）とみなされる、そして、ヘクス・サイドを超えて接岸した場合、それゆえに残がいは接岸したままである。

12.9

12.691 PRC の生存 (PRC Survival)：LC PRC が生存するのは LC が浅い水位で破壊された場合だけ、その場合に通常の生存ルール (D5.6) が LC 固有の操作班に適用される [例外：(ある場合；12.111) 麻痺 (Stun) DRM 総計がその生存 DR へ適用される]。

LC 積載物は、LC が浅い水位で破壊された時、生存に関するサイ振りをしない。代わりに、残った LC 積載物は LC を（ある場合に）破壊した攻撃のための通常付随攻撃（適用できる場合 12.67-.679）が適用される。付随により除去されなかったそれらが LC 残がいの上に置かれる、従って、まるで LC が接岸して、でも破壊されていない様に扱われる [例外：生存した全ての（オートバイ以外の）車両は LC 残がい上でボグしているとみなされる；残がい上の所有されない SW すべてが除去される、ただし、別の積載物車両により運ばれている場合を除く]。

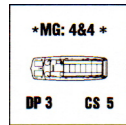


12.7 CC (CC)：LC/ その PRC による CC 攻撃は適用されない。

12.8 雑則 (Miscellaneous)

12.81 LOS 妨害 /TEM (HindrancelTEM)：接岸した LC だけが +1TEM/ LOS 妨害を D9.3-.4 により与える事ができ、LC をあたかも AFV であるかの様にして扱う。積載物車両は LC 上でそうした妨害 /TEM を与えられない [例外：12.677 により TEM]。

12.82 取外し (Removal)：LC の武装は取外しできない。



12.83 残がい相当 (Wreck Equivalence)：LC の残がいはあらゆる点で破壊されていない LC と同じとみなされる [例外：LC の残がいは固有の操作班を配置できない(だから、走行不能で射撃できない)、そしてまたさらに VP を増やすためさらなる破壊もできない；LC の残がいは常に接岸されている (関連項目 13.4422)；燃え上がっていない LC の残がいは AFV 残がいの様に徴発してよい]。

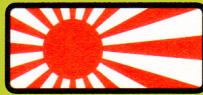
例：傾斜路が降ろされている破壊された（でも沈でない）LC は傾斜路を降ろした残がい LC になる。傾斜路が上げられている破壊された（でも沈でない）LC は傾斜路を上げた残がい LC になる、でも、それでも 12.41 により傾斜路は降ろされ、船上の積載物へ降船を許してよい。敵ユニットは残がいの LC で占有された区域に進入してはいけない。LC そのものが燃え上がり残がいになった時、その火災 (Blaze) カウンターが（釘付け、又は釘付けでない状態の；12.68）LC 上に残される。それでもなお、強襲上陸で、LC 残がい上の積載物すべてが、できるだけ早く降船する試みを行わなければならない (14.231)。これらは、LC 残がい相当のほんの数例にすぎない。



12.84 VP (VP)：除去した各 LC が 1VP に値する、さらに次のそれぞれについて 1VP ボーナスに値する：1 つ以上のまだ機能する MA 兵器；完全装甲である；LC 固有の操作班が生存しない；LC の積載物収容量の 50PP (切上げ) の倍数毎に。損害 / 退出 VP は火災 (Blaze) カウンターを運んでプレイを退出する LC/ その PRC について得てはいけない。

例：LCP(L) に関する最大の損害 VP 値は 4 で、LCVP については 5 で、そして、LCT(4) に関し 15 である。

12.9 DYO (DYO)：H1.4 車両の使用可能 DR が使用され、LC について使用可能タイプを決める。強襲上陸 (14.1) を行う陣営はその OB へ、陣営が望むだけの LC を（各使用可能タイプとそれぞれへ固有の LC 操作班ひとつを含み）加えてよい、しかも、そのための購入ポイントは使わない；とは言え 14.21 も参照する。LC は DYO Purchase Roster (DYO 購入登録) の Vehicle (車両) 欄に書留められる。H1.4DR が修整前 12 である場合、その陣営の LC 全てが未熟兵操作班であるとみなされる (12.113)。



13.

13. 砂浜 (Beaches)

13.1 オーバーレイ (Overlays) : オーバーレイの前に付く ID が "Be" である、砂浜オーバーレイである、しかも、そのヘクスそれぞれが砂浜ヘクスである。オーバーレイの ID が "OC" と前に付けられると大水域オーバーレイである、しかも、そのヘクスは海、湖、又は川ヘクスになる (13.12 を参照する)。切り取り配置されたそれらのオーバーレイは G.9-9D で定めたやり方に従う、ただしこの中で別途記述された場合を除く。砂浜と大水域オーバーレイは独特なヘクス番号システムを用いる：砂浜オーバーレイ・ヘクスそれぞれが 3 桁の番号を与えられる、しかも大水域オーバーレイ・ヘクスそれぞれが 4 桁の番号を与えられる；そうしたオーバーレイ・ヘクスがその記載した番号を参照する時、その記載番号が — ヘクス番号でなく (あるとしても) その代わりをつとめている — 常に指定される。砂浜オーバーレイそれぞれが、たいがい配置した地図盤の部分、及び地図盤から外れた部分に置かれる；初期配置後に、関連する大水域オーバーレイが砂浜オーバーレイの部分と砂浜オーバーレイから外れた場所に配置される。最終的な形について、その砂浜オーバーレイは地図盤と部分的に重なり合ひしかも大水域オーバーレイで重なり合う所がある。²⁸ 特に記述しない限り、砂浜と大水域オーバーレイ・ヘクスすべてが使用を許される、たとえそれらが地図盤端を越えて置かれていたとしても。

13.11 Be7 (Be7) : オーバーレイ Be7 は盤 7、8、及び組み合わせる他の盤と、大水域オーバーレイと一緒に用いて河口を描く。このオーバーレイの水障害ヘクスは常に川である (B21.12；関連項目、下記 13.12)。オーバーレイ Be7 が使用されている時、川は増水 (Flooded) (B21.122) にできない (従ってこのオーバーレイの川ヘクスは常にレベル 1 である)。

13.12 海 / 湖 / 川 (Ocean/Lake/River) : 大水域オーバーレイは海の代わりに湖や大河を表わすのに使用してよい。ルール上で用語 "海 (Ocean)" は水障害の一部のタイプしか言及していない、一方で "大水域 (OCEAN)" が "海、湖、又は川 (シナリオで適用可能な場合)" を示すため定義されている。大水域ルールは盤上 (及びオーバーレイ Be7) の川ヘクスへ適用される、ただしひとつ以上の大水域オーバーレイ・ヘクス・サイドがそれらの盤上の川ヘクス・サイドのひとつ以上にかぶさっている場合に限られる。大水域の河はそれでも、B21.121 により川の流れ (Current) が使用される (要するに、川として定義された大水域、さらに盤上 / オーバーレイ Be7 の川ヘクス全てが、それでもなお、大水域として扱われる)。

例：盤 7 が使用されている。さらに大水域オーバーレイが使用されていたとしても (オーバーレイ Be7 と連結して使用されている)、大水域オーバーレイのヘクス・サイドが盤 7 の川ヘクス・サイドにかぶせられない限り、通常の B 章川ルールがその盤 7 (及びオーバーレイ Be) の川へ導入される；従って、川が渡河可能 / 浅瀬、として定義された場合、渡河の — 渡渉 (13.42) でない — ルールがそれらの川ヘクスに導入される (しかも、LC は 12.21 に従って浅瀬に乗り上げることができない)。とは言え、大水域オーバーレイ・ヘクス・サイド盤 7 の川ヘクス・サイドにかぶせられた場合 (例えば、大水域オーバーレイ・ヘクス・サイドを使用している川のヘクス・サイドにかぶせる、そうやって実の別サイドが高低差のある水際線になる)、その時それらの川ヘクスは大水域ヘクスとみなされ、しかも、渡渉と座礁に関するルールがすべての浅い - 大水域ヘクスに適用される。

13.13 全域地形 (Inherent Terrain) : 地図盤に (カウンターでない) 描かれた全域地形 (B.6) は砂浜 / 大水域オーバーレイの一部により覆いかぶせられたヘクス部で打消されている [例外：迂回は適用されない；13.81]。

例：LOS が砂浜ヘクスと密生ジャングルヘクスが共有するヘクス・サイド沿いに引かれると (2.2) そのジャングルにより妨げられない、密生ジャングルヘクスの部分が砂浜オーバーレイによりおおわれる事はもはや全域地形でないからだ。とは言え、煙幕 / 残がい / AEV / 瓦礫カウンターがそのジャングルヘクスにあると、今まで通り、その LOS を妨害する [例外：D9.4 に従って]、しかも、そのヘクスに沿った迂回は適用されない。

13.14 流水 (Effluent) : オーバーレイのその ID の前に "Ef" が付くと流水オーバーレイである、しかも、青色の小川状のさし絵が付いたヘクスそれぞれが流水ヘクスである。流水オーバーレイが切り取られた時、ヘクス・サイド側のちょうど内側を切り取る (要するに F12.1 の通りに)。流水オーバーレイは砂浜を通り流れる小川の水を表わしている；従って、各流水ヘクスは硬い砂地 (13.3) の砂浜ヘクスとして扱われるのには適用されない。²⁹ 流水ヘクスは小川の水深による影響が及ばない。LOS/LOF では、小川ヘクスと流水ヘクスに共有されるそれぞれのヘクス・サイドが G.1 の最後の文書とおりに小川ヘクス・サイドとみなされる (要するに、その流水 "最後のヘクス" も小川ヘクスである)。結氷した水の影響は流水ヘクスに適用されない。凍結した流水ヘクスは崩壊しえない氷である。

13.15 島 (Island) : オーバーレイそのものに島はない、でも存在するシナリオで島として陸地 (例、林、果実園、等々) のオーバーレイを使用する。島は関連ルール 13.2、13.41、13.431、13.442、13.444、そして、14.261 を与えられている。

13.2 砂浜の高度と傾斜 (Beach Elevation & Slope) : それが島の部分でなく砂浜でない陸地ヘクスが、ひとつでも砂浜 / 大水域オーバーレイを使用している時、後背地ヘクスと呼ぶ。砂浜ヘクスと後背地ヘクス両方に共有されるヘクス・サイドそれぞれが砂浜 - 後背地ヘクス・サイドとして扱われる。大水域ヘクスと砂浜ヘクスの両方に共有されるヘクス・サイドそれぞれが砂浜 - 大水域ヘクス・サイドと呼ぶ。SSR が砂浜の傾斜を緩い (Slight)、中 (並) (Moderat)、又は急 (Steep) と定義する。そしてそれが LOS、MF/MP コスト、そして、砂浜 - 大水域 / 砂浜 - 後背地ヘクス・サイド に沿った / を通る TEM に影響を及ぼし、さらに、浅い - 大水域ヘクス数 (13.4) を決める。

**SLIGHT
SLOPE**
Shallow: 3

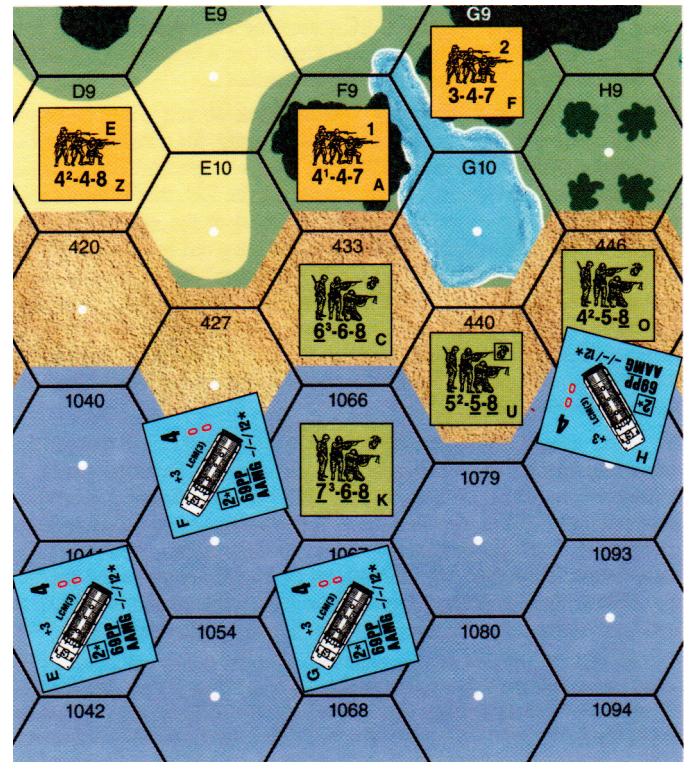
13.21 緩い (Slight) : 緩い斜面の砂浜ヘクスはレベル 1 地形である。その砂浜 - 後背地ヘクス・サイドは稜線の形態がない。従って、ひとつ以上のそうした砂浜 - 後背地ヘクス・サイド、に沿った / を横切る LOS のすべてを、同様に、横切る移動タイプのすべてを、砂浜 (と大水域；13.4) ヘクスをレベル 0 であるとして扱う — 関連する高度により 影響を及ぼす / 禁止される であろうすべて の行動を行う間において (例、A9.22、C2.6、C7.22、C13.61、D9.4、等)。

**MODERATE
SLOPE**
Shallow: 2

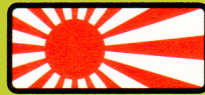
13.22 中 (Moderate) : 中斜面の砂浜ヘクスは 13.21 通りに扱われる [例外：ひとつ以上のそうした砂浜 - 後背地ヘクス・サイド、に沿った / を横切る LOS のすべて、もちろん横切る移動のタイプすべてが砂浜と大水域ヘクスをレベル 0 の窪地 (Deir) (F.4) として扱う、その時、全ての砂浜 - 後背地ヘクス・サイドが窪地の縁として代わりを務める]。

**STEEP
SLOPE**
Shallow: 1

13.23 急 (Steep) : 急斜面の砂浜ヘクスはレベル 1 地形である、砂浜 - 後背地ヘクス・サイドのそれぞれがレベル 0 とレベル -1 をつなぐ稜線として扱われる。歩兵がひとつでも砂浜 - 後背地ヘクス・サイドがある急斜面の砂浜ヘクス内で、クレスト状態を、まるで小峡谷の底に在るかの様にして獲得してよい、でも、それらのヘクスで砂浜 - 後背地ヘクス・サイド沿いに限り獲得できる；それらの砂浜 - 後背地ヘクス・サイドそれぞれが、まるで "小峡谷" ヘクスの中の小峡谷でないヘクス・サイドであるかの様に扱われる、しかも、一般的なクレスト状態ルール (B20.9-98) すべてが変わらず適用される [例外：そうしたクレストの歩兵は SW のタイプを使用してよい]。



例：PTO 地形は導入されていないと想定する。砂浜が緩い斜面である場合、全ての日本軍ユニットは全ての U.S. ユニットの LOS がある (そして、逆も同様)、しかも、全ての U.S. ユニットの互いに LOS がある。4-4-8 と 4-4-7 は全ての砂浜と大水域ヘクスへ LOS がある。U.S. 分隊 / LC に対する 4-4-7 による攻撃は (又は、逆も同様) 障害や地形修整をいっさい受けない。4-5-8 は IMF を使って H9 進入できる。



G

砂浜が中斜面の場合、全て同じ LOS が存在する。とは言え、4-4-8 か 3-4-7 が U.S. 分隊に射撃した場合、又は 4-4-7 が 5-5-8 か 4-5-8 に射撃した場合、その目標は +1 窪地 TEM を受ける。4-5-8 は混戦中で、しかも、6-6-8 がそのヘクスを撃った場合、それも窪地 TEM を受ける。隠匿砲兵器が D8 で LC のひとつを撃つと、HD 目標として扱う、しかし、隠匿砲兵器が F9 で、LC"E" と "F" だけを HD として扱う。4-5-8 は変わらず 1MF を使って H9 に進入する。

砂浜が急斜面である場合、4-4-8 の U.S. ユニットへの LOS は、LC "E"、"F"、そして "G" に限られている、しかも、4-4-7 は全ての U.S. ユニットに、4-5-8 と LC "H" を除いて LOS がある。3-4-7 も D8 の隠匿ユニットもいずれの U.S. ユニットにも LOS がない。とは言え、6-6-8、5-5-8、そして、4-5-8 はそれぞれ占有するヘクスの砂浜・後背地ヘクス・サイドに沿ってクレスト状態を獲得できる、その事例では、それらの分隊は日本軍分隊にとって塹壕にいる様に見える [例外: 6-6-8 は 4-4-7 に対して塹壕にはいない; B20.92]。6-6-8 と 4-5-8 は互いに LOS がある、片方がクレスト状態である、両方がクレスト状態である、両方共クレスト状態でない、いずれにも関係しない。4-5-8 は 2MF を使って H9 に進入する。稜線を横切りより高い高度へ登るからだ。

13.24 崖 (Cliffs): 砂浜・後背地ヘクス・サイドが崖ヘクス・サイドとして定義される場合、そのヘクス・サイドを共有する砂浜ヘクスではレベル 1 であるとして扱われている、しかも、規定どおり崖の影響が適用される (もちろん、そのヘクス・サイドの横断にも)。

13.3 砂地 (Sand): 砂浜ヘクスそれぞれが砂地 (F7.) で、固い (Hard) と柔らかい (Soft) のいずれかである。砂浜の 1 ヘクスが固い砂地であるには、砂浜・大水域ヘクス・サイドがあり、しかも、急斜面でない場合である。加えて、全ての砂浜ヘクスが固いのは、現在の EC が多湿 (Wet)、泥濘 (Mud)、そして、雪 (Snow) である場合である。固い砂地はルール F7. 項の通りに扱う、でも、EC は多湿、又は泥濘であるかの様に扱われる。固い砂地でない全てが柔らかいとみなされる。柔らかい砂地もまたルール F7. 項のルールを使用する、でも、そこで定めた多湿 (Wet)、又は泥濘 (Mud) に関する特例は無視する。関連項目 13.32。

例: 歩兵は 2MF を使い、柔らかい砂地に進入する、又は 1MF を使い、固い砂地に進入する、一方、完全装軌化車両は 3MP、又は 2MP をそれぞれに使用する (F7.3)。- 1 DRM がボグ判定 DR で固い砂地に適用される (F7.31)。砲兵器攻撃、又は OBA 攻撃は固い砂地の非装甲目標に対して、IFT で半減 FP を与えられない (F7.4)。壕と単独壕 TEM は固い砂地で半減されない (F7.41 と F7.42)。

13.31 砂州 (Sandbars): 砂地 / 砂丘オーバーレイが、部分的、又は全体を 1 つ以上の大水域ヘクスに囲まれていると (要するに、隣接していると)、砂浜オーバーレイに相当するものとみなされる (砂丘は低い (Low) とみなされ、それでも砂丘クレストは存在している)。とは言え、DYO (自作) シナリオで含んでいるヘクス数は潮の干満の結果により変わらない (13.97 を参照する)。

BOG DR ≥ 12

13.32 砂地ボグ (Sand BOG): F7.31-311 がボグのため砂地で用いられる [例外: 砂地ボグ判定 DR は砂浜ヘクスへと突撃可能な砂地でない開豁地ヘクスにいる間求められない]。関連項目 13.4223

13.4 浅い / 深い 水位 (Shallow/Deep Water): 大水域ヘクスはレベル 1 の開豁地ヘクスである (でも 13.21-22 も参照)、しかも、砂浜の斜面しだい深い水位、又は浅い水位のいずれかになり、砂浜斜面のすぐそばにある。大水域ヘクスが浅い水位なのは、3 ヘクス内の緩い斜面、又は 2 ヘクス内の中斜面の、砂浜ヘクスである場合に限られる [例外: 13.43 を参照する]。浅い - 大水域ヘクスは陸上ヘクスでない、でも歩兵、騎兵、馬、車両 [例外: ポートと LC]、瓦礫。そして、A-T 地雷原に対して水障害とみなされない。深い大水域の区域は水障害である。

13.401 船艇と水陸両用車 (Watercraft & Amphibians): 船艇は LC、ポート、又は水陸両用車と定義する。水陸両用車は記載した上付きの許容 MP がある車両と定義する [例外: DD 戦車はスクリーンが張られている間に限り水陸両用車である; D 16.1]。

13.41 砂浜でない海岸線 (Non-Beach Shoreline): 大水域ヘクスと砂浜でない陸地ヘクス両方で共有するヘクス・サイドそれぞれが B21.2 により稜線を構成している、しかも、その陸上ヘクスの定義状況しだい、大水域・後背地ヘクス・サイド、又は大水域・島ヘクス・サイドのいずれかとして触れられている。

13.42 渡渉 (Wandering): 水面で移動を許されるユニットへの関連ルールは特に記述しない限り変わらず適用される。ユニットは [例外: LC: ポート; (降りている) 乗っている形態でない PRC; 関連項目 13.492]、浅い - 大水域 (水中 - 岩礁を含む; 13.431) 区域を 進入 / 占有 していると渡渉と表わされている。

13.4222

渡渉の - 徒歩ではない - ルールは浅い - 大水域へ適用される。³⁰ 渡渉するユニットは浅い小川にいる (でも 峡谷地 の中 / の底 でない) として扱われる、下記で別途記述された場合を除く。

13.421 歩兵 / 騎兵 (Infantry/Cavalry): HE (及び DC) の FP は渡渉する歩兵、騎兵、そして、馬、に対してその FP 修整のすべてを加えて半減される [例外: CH]。渡渉する歩兵 / 騎兵は複数ヘクスの FG を作ってはいけなく、しかも、小火器 / LMG 攻撃は地域射撃と同じに半減される。(さらに CC を行う事もできない; 13.495)。渡渉する SMC は、いかなる攻撃のタイプへ指揮も修整もしてはいけなく。渡渉する歩兵 / 騎兵は PTC、LLMC、LLTC、そして、ブービートラップ攻撃を受けるおそれがない、しかも、釘付け / 戦禍 結果を適用されない。渡渉する歩兵 / 騎兵が 混乱 / ステップ損失 の結果を受けるといかなる理由であっても代わりに損耗結果を受ける。混乱した歩兵は浅い - 大水域の区域へ潰走をしてよい、潰走不能の除去回避のため、又は海上撤退で (14.41) LC / 水陸両用車に乗るために限りしてよい。急流 (B21.121) の川が大水域ヘクスに導入されている場合、歩兵 / 騎兵は流れに逆らって渡渉できない。高波が導入されている場合、13.443、13.445、そして、13.447 も参照する。強襲上陸 / 海上撤退について 14.32 も参照する。

13.4211 SW/ 砲 (SW/Guns): SW/ 車両化でない砲は射撃、組立て、分解、(荷運び) 荷造り、又は着架 / 脱架 を歩兵により浅い - 大水域区域でいっさいしてはいけなく [例外: そうした歩兵は LMG を (地域射撃として; 13.421) 射撃してよい]。所有されない SW/ 車両化でない砲 それぞれが浅い - 大水域の区域では、なんらかの輸送形態でない限り除去される。

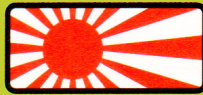
13.4212 隠蔽の獲得 (Concealment Gain): 歩兵が浅い大水域で日中のシナリオ間に隠蔽 dr をしてはいけなく (% インチカウンターもいけなく、大水域は隠蔽地形でないから)。とは言え、これが E1.32 による夜間の " ? " 獲得を妨げない。

13.422 車両 (Vehicles): COT について浅い - 大水域は (水陸両用でなく) (13.4221) 渡渉する防水された車両について 1 陸路 MP で、又は渡渉する防水されない車両について 2 陸路 MP である。オートバイは跨乗であると浅い - 大水域区域に進入できない。船舶は追加 MP を使用せずに砂浜・大水域 (又は大水域・後背地) ヘクス・サイドを越える、たとえそれが水ヘクス・サイド (B21.13) の全てであったとしても。すべての砲兵器 TH が渡渉する車両に対する試みで追加の目標基本 +2TH DRM を受ける。

例: 13.23 のさし絵を参照する。渡渉する戦車がヘクス 1080 でヘクス 1079 へ進入すると、追加 3MP を使ってそうする、それは防水である場合である (2[完全装軌化車両が浅い小川へ進入]+1[防水した車両の渡渉 COT] = 3MP)、又は 4MP なのは、車両が防水でない場合である。代わりにトラックである場合、追加の 7、又は 8MP それぞれを使いその移動を行う。

13.4221 防水処理 (Waterproofing): 水陸両用車は常に防水されているとみなされる [例外: スクリーンを降ろした DD 戦車 (D16.1) は防水とみなされるには、深い - 大水域区域を経由し、かつ、(LC の中であっても) スクリーンを張ってプレイに入っていた時に限られる]。他の車両は SSR、又は DYO の購入 (13.94) により防水にしてよい; 注記、しかし、防水にする事はポート (E5.) と LC に対して的外である、それらは決して渡渉する車両であるはずがないからだ。防水された車両は浸水を適用されない [例外: 高波で; 13.441]、しかも、深い小川 (D8.2) を退出する時、時々起こるボグになりにくい。TCA について砲塔を備えた水陸両用車でなく防水した AFV は、その AFV の "後面" VCA の範囲内も、その範囲を通してでも横切ってはいけなく、そしてまた、その範囲内の同レベル、又はレベル下の目標へ AAMG 射撃をしてもいけなく。

13.4222 浸水 (Swamping): 防水でない渡渉する車両は浅い - 大水域区域に進入する時 (それがそこへ降りる事も含み)、対戦相手が浸水 DR (Δ) を行わねばならない。この DR はその車両から最も近い陸地ヘクスまでの区域の 2 倍に相当する +DRM により修整される、それは、その砂浜が緩い斜面の場合、又はその区域の 3 倍になるのは砂浜が中斜面の場合である、若しくはその区域の 6 倍になるのはその砂浜が急斜面の場合である。浸水修整 DR が 12 以上ならば、その車両はただちに走行不能になる; そうでなければ影響はない。個別に浸水 DR が各車両ごとに行わねばならない、たとえば小隊移動を使用してる場合であったとしてもそうする。

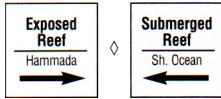


13.4223

G

BOG
DR ≥ 12

13.4223 ボグ (BOG) : 渡渉する車両は浅い - 大水域区域を退出する事は、B20.46 (及び B 章地形チャート) によるボグを適用される、それは大水域 - 後背地ヘクス・サイドを横切った場合に限られる。D16.23 は渡渉する車両へ適用されない。関連項目 13.32。



13.43 岩礁 (Reefs) : 岩礁は SSR、又は DYO dr (13.91) でのみ、しかも、海ヘクスにしか存在できない。岩礁が露出 (13.431) するしないにかかわらず、その岩礁とその海岸の間に置かれたオーバーレイの全ての海ヘクスが浅いとみなされる、しかも、13.441-447 で定めた高波の影響はそれらのヘクスに適用されない。頂点方向ヘクス列の岩礁は常に弾幕砲火の着弾地域 (E12.11) と類似した形をとる。

13.431 露出 / 海面下 (Exposed/Submerged) : SSR はその岩礁が露出か海面下かを記述している。露出岩礁ヘクスそれぞれがレベル 1 のハマダ (F3.) 陸上ヘクスで全域地形とみなされる、そこでハマダ向けのルールすべてがそのまま適用されている [例外 : 泥濘の影響は適用されない ; ハマダ走行不能 DR (F3.31) は露出岩礁ヘクスに隣接する海ヘクスの船舶へ求められない ; 関連項目 13.5]。露出した岩礁ヘクスは漂流 (13.444) について島の一部とみなされる、しかも、決して後背地ヘクスにならない。海面下岩礁ヘクスそれぞれが浅い - 海ヘクスとみなされ、それらに関するルールの全てがそこで、そのまま適用される [例外 : LC は海面下岩礁ヘクスに初期配置も、進入もしてはいけない、しかし、ヘクス・サイドの中のひとつの反対側に接岸してよい]。

13.44 高波 (Heavy Surf) : 下記の事は (13.441-447)、高波が SSR により指定されている場合に限り、海ヘクスでのみ適用できる [例外 : 13.441-447 は岩礁と海岸 (13.43) に適用されない、13.441-447 はルール # のそばに "S" 波シンボルで示されている]。波は 13.441-449 で記載された以外の影響をゲームに与えない。

13.441 浸水 (Swamping) : 各船舶が海区域に進入する事は、及び防水し渡渉する車両が浅い - 海区域に進入する事は (そしてそれがそこに降りる事も含み)、浸水してゆくリスクにさらされる。対戦相手はその車両の全 MPH 間で 1 度秘密裏に (D.5) 浸水 DR に秘密裏 dr を加え、泥濘 (D8.23) で移動する車両の場合と同じ方法で行う [例外 : DR も dr も LC でその目標サイズが -3 か -4 に対して行わない、そのヘクスで接岸されていない LC / ポートに対しても行わない]。小隊移動を使用している場合、1 度の DR と dr が小隊全体へ行われる。

修整前 DR が 12 の場合、下記の 1 つが、その車両へ dr で決めた該当するヘクスで (小隊移動を使用している場合無作為選択で選ぶ) 起こる ; 深い海の場合、生存者ナンで沈没する ; しかし、浅い海の場合、走行不能になる [例外 : LC の場合、座礁して動けなくなる (12.211) ; ポート (E5.) の場合沈没し乗車兵は渡渉する歩兵になるが船上の SW 砲と砲のすべてが失われる]。

浸水 DR と dr が同じ方法で海区域で漂流する船艇それぞれに Aph 間で行われる (要するに、小隊移動の仕組みは AP 漂流へ適用されない : 13.444)。

防水でない渡渉する車両が浅い - 海区域進入する事は (それがそこに降りる事も含み) ただちに走行不能になる (要するに 13.4222 DR はいっさい行わない)。

13.442 (離) 接岸 ([Un]Beaching) : 座礁していない LC が自身の MPH か Aph を接岸可能なヘクス・サイドを含む海区域で開始する時かならず、そして、LC がそうした区域に自身の MPH か Aph で進入した時かならず、所有者は (離) 接岸 DR (Δ) を LC へ行わねばならない (たとえ LC がそのフェイズで別の行動を行わない / 行う事ができないとしても)。個別に DR が LC ごとに、小隊移動であるうとも行われる。+ 1 DRM は、LC 固有の操作班が未熟兵 (12.113) である場合に適用される、その上 + 1 するのは、LC が 1 つ以上の後背地 / 急斜面砂浜 / 接岸できない島ヘクスに隣接した場合、しかも、その LC と共に同じ海区域内の他の LC ごとに (及び水陸両用車 / 積載物でない - 残がいごとに) + 1 する。修整後 (離) 接岸 DR 8 以下は LC へ不利な影響をあたえない ; その DR が 9 か 10 である場合 LC は (PRC がない場合を除き) すぐに TI になる、しかもそれが現在接岸してた場合、離岸になる (又は現在離岸した場合、接岸になる) ; その DR が 11 以上である場合 LC はただちにブローチング (Broaching) になる (13.4421)

訳注 ブローチング : 船尾が後方から受けた大波により持ち上がり、船首が傾いて操船不能になる状態、この状態になると、転覆の危険性が高まる



13.4421 影響 (Effects) : TI の LC (その PRC を含み) は残るプレイヤーターンで、なにも行動をしてはいけない [例外 : LC が TI で間に残がいになる場合、その TI 状態が失われ、さらに、12.69-691 (又は下記のブローチング影響) が適用される]。

LC が (離) 接岸 DR で離岸したとなると、停止でなく (12.2 ; 始動 MP は使われない) 前進移動を使用しているとみなされる [例外 : その傾斜路が現在降りている場合 (12.41)、代わりに LC は座礁して動けなくなるのは、浅い海にいる場合で、沈むのは (12.41) 深い海にいる場合である]、しかも、ただちに、そのヘクスに存在する 阻止杭 / A-B 地雷原 (14.51/14.53) による 攻撃 / 損害 の対象になる。LC が走行不能で傾斜路が降ろされていない場合、LC は、その TI カウンターが取り除かれた時に自動的に停止となる。

LC が (離) 接岸 DR で接岸したとなると、そのヘクスの無作為に決めた接岸可能なヘクス・サイドにまたがってそうする、その前にのヘクスに存在する 阻止杭 / A-B 地雷原 (14.51/14.53) の影響を解決する。



LC が (前節により) ブローチングになると、又はブローチングでいると接岸になる。その時、それは残がい面に裏返して、固有の操作班は生存のためサイ振りを行わなければならない、しかも、車両スタックと歩兵スタック (12.151) は MC の対象になる、まるで事前砲撃により開豁の陸地ヘクスで攻撃 (C1.82-821) されたかの様にして (そして、為された時すべてが同じ結果である) [例外 : いかなる種類の DRM もそうした MC に適用されない、しかし 12.13 は行う]。全ての残にしている積載物は接岸した LC 残がい上に残る (そして、強襲上陸のあいだ、それでもなお、14.231 により降りる事を求められる)。

防御臨機射撃では、LC が修整後 (離) 接岸 DR 9 以上を出すと記載許容 MP (又はまだ使用可能な MP の全て - どちらか少ない方) を完全に使い切ったとみなす。



13.4422 LC 残がい (LC Wreck) : LC 残がい (離) 接岸 DR の対象である、ただしそれがヘクス・サイドにまたがって接岸されて、でもブローチングでない場合に限られる、しかも、追加の +2 DRM を受ける。LC 残がい (離) 接岸 DR の 9 か 10 を出ると、その時点の浅い海ヘクスで座礁して動けなくなる (要するに、ヘクス・サイドを超えてない)、又はその時点の深い海ヘクスで 12.69 の通りに沈むか、いずれかになる。そうでなければ、LC 残がい (離) 接岸 DR で、そして、影響について LC と同じにみなされる。



13.4423 ボート (Boats) : 全てのボート (E5.) は全く LC の場合と同じく (離) 接岸 DR の (そして、それらの影響の) 対象である [例外 : +1 未熟兵操作班 DRM が適用されるのは、ボートの乗車兵が未習熟 (E5.34) である場合 ; + 2 残がいになった LC DRM が適用されるのは、ボートが兵士の積載物が含まれない場合 ; ブローチングの結果はボートと全ての内容物が除去される、ただし、浅い海でそしてそこで歩兵乗車兵 (だけ) が渡渉する歩兵になる場合を除く]。



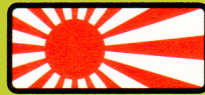
13.443 (降りる) 乗る ([Un]Loading) : 通常の適用できる MF / MP コストが、船舶 から / へ (降りる) 乗る 積載物に向けて (車両 / 砲を含み)、海ヘクスで (又は砂浜 - 海を超えて、海 - 後背地) で 2 倍になる (全てを 2 倍にしてから切上げる)。



13.444 流れと漂流 (Current & Drift) : フェイズ側の Aph (だけ) の間で、水陸両用車 / 泳者それぞれが深い海ヘクスで、そして、ボート / LC それぞれが海ヘクスで、(その VCA の方向を維持して) 1 ヘクスを (ヘクスの中で) 最も近い島の部分でない陸上ヘクスの方に漂流する [例外 : 船舶 / 泳者が示された方法で漂流しない、それは座礁か 陸上 / 岩礁 ヘクスに隣接する両方、又はどちらか一方の場合、又は現時点のプレイヤーターンで陸上ヘクスに退出していた、又は (離) 接岸していた場合である]。複数のそうした該当する陸地ヘクスが存在する場合、その内の 1 つが無作為に選ばれる。ユニットそれぞれが個々に漂流する ; すなわち、小隊の一部としてでない。溺死 (E6.21) でのみ、泳者が急流の中にいるとみなされている。流れは海ヘクスで他の影響を及ぼさない [例外 : 溺死でのみ、深い湖ヘクスの泳者も、もちろん深い海ヘクスでの泳者も、高波が採用されない場合、緩い流れにしているとみなされる]。



13.445 攻撃 (Attacks) : IFT で解決される全ての攻撃は [例外 : OBA ; FB / DB による攻撃 ; A-B 地雷原 (14.53)] 海区域 から / に対して (砲兵器なら) + 1 TH を、又は (砲兵器でないなら) IFT DRM を受けて行う。火線は最初海区域へ進入して終わる。dr 2 狙撃兵攻撃は海区域の目標に対して影響を及ぼさない。LC に対する攻撃 dr へ、- 1 dr が阻止杭 (14.51) に適用され、及び + 1 dr が A-B 地雷原それぞれに適用される。



G

13.624



13.446 座礁 (Aground) : LC は座礁できない (要するに 12.21DR はいっさい行わない)。



13.447 渡渉する歩兵 / 騎兵 (Wading infantry/Cavalry) : 騎兵、馬、そして、混乱でない歩兵のすべては、浅い海で CX とみなされている、ただし、船舶上の場合を除く。それらは浅い海へ進入 (又は回復) する際、ただちに CX になる、しかも、その状態は取除く事ができずユニットが陸上に、又は船舶上に、(若しくは LC 残がい) に乗ると始めて取り除く事ができる、その時において、通常の方法で (A4.51 により) CX 状態を喪失できる事になる。

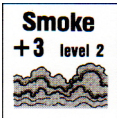
[特記、再び 13.441-447 が適用されるのは高波がユニットの区域に採用されている場合だけ : 13.43]

13.448 風力 (Wind Force) : 高波が導入される時、強風がシナリオの期間全体で存在している ; 要するに、DYO 風力 DR が行われない、しかも、風変化 dr 5 以上は影響を及ぼさない。関連項目 B25.63。

13.449 海軍の OBA (Naval OBA) : 高波は +1 IFT DRM を海軍の OBA (14.6) 攻撃へ加えない、でも、+1 drm を着弾 dr (14.64) に加える。

13.45 砲腔照準 (Bore Sighting) : 海ヘクスは浅い場合に限り砲腔照準してよい。

13.46 オーバーレイの進入 (Overlay Entry) : 船舶が [例外 : DD 戦車が消費する水陸両用 MP] 盤外から大水域ヘクスに進入すると、(LOS と TH のためだけに) 4MP が使用されてヘクスに進入するとみなされる、したがって多くの場合、TH 事例 C¹、C²、J¹、そして J² が無効になる。その上、陸上の砲はゲームで最初に射撃する時に ½ インチ - 1 目標捕捉を獲得してよい、ただし、砲は車両目標タイプを用いて大水域ヘクスの船舶に [例外 : 水陸両用 MP を使っている DD 戦車] ゲームのその船舶の初回 MPH 間で射撃し、しかも、その射撃をするために自発的に HIP と " ? " を (あれば) 放棄する事を条件とする。³¹



13.47 煙幕 (Smoke) : 手りゅう弾 / 砲兵器 / 展張器からの煙幕は 大水域区域 の中へ / に 射撃 / 配置 してはいけない、しかも、OBA は大水域で影響を及ぼさない [例外 : 漂流する煙幕]。

13.48 沈んだボート (Sunk Boats) : E5.531-532 は浅い大水域で適用されない。沈んだ (LC でなく) ボートの元乗車兵は浅い - 大水域ヘクス・サイドを超えて接岸している限り (又は浅い大水域ヘクスで離岸している限り) その浅い - 大水域ヘクスで渡渉する歩兵になる。ボート上の全ての SW と砲は、ボートが浅い大水域に沈むと除去される。

13.49 大水域の雑則



13.491 狂暴化 (Berserk) : 大水域ヘクスのユニットは狂暴化 生成 / 突撃では確認済みとみなされない、それはユニットが陸上で狂暴化の結果を受けて、でも、LOS 内で (その) 近くにいる確認済みの陸上の敵ユニットが (狂暴兵に) 最も近い大水域ヘクスの敵ユニットよりも遠くにいた場合である、その結果は代わりにクラス上昇へ変更される。

13.492 落下傘兵とグライダー (Paratroops & Gliders) : % インチ落下傘は浅い大水域に着地したら渡渉であるとみなされ E9.42 により NMC を行わねばならない、でも、13.4222 により +DRM が付く (それが渡渉する車両であるかの様に) しても、追加の +1 DRM が高波が導入されている場合に付く ; 13.421 が NMC DR 結果に適用される。½ インチ落下傘が浅い大水域に着地したら、除去される。E8.23-232 では、グライダーが浅い大水域に着陸したら歩いて渡る川に着陸した様にして扱われる [例外 : 追加の +1drm が不時着 dr に適用されるのが、そのヘクスに高波が採用されている場合]、しかも、全ての渡渉の影響がその積載物に適用される。

13.493 瓦礫 (Rubble) : 浅い - 大水域区域が瓦礫力カウンターを含んでいると瓦礫の陸上 - 大水域でない - 区域とみなされている。

13.494 凍結 (Frouzen) : B21.6 が大水域が凍結する場合に適用される。



13.495 CC (CC) : CC 攻撃は凍結でない大水域区域に適用されない。

13.5 野戦構築物 (Fortifications) : 大水域 / 岩礁ヘクスで初期配置してよい最適な野戦構築物は砂浜障害物 (14.5) である。F7.42 が砂浜ヘクスについて適用される。トンネルは砂浜 / 大水域 / 岩礁ヘクスに適用されない。

13.6 防波堤 (Seawalls) : SSR が防波堤³² が存在する事を記述した場合、砂浜 - 後背地ヘクス・サイドは SSR で指定され、壁と同じ防波堤ヘクス・サイドとなる。その上、防波堤は高いか低いいずれかを定められる。防波堤は急斜面の砂浜に沿っても、そしてまた、大水域 - 後背地ヘクス・サイド沿いにも存在しない。

13.61 高い (High) : 高い防波堤はレベル - 1 砂浜から上がった 1 レベルの崖と同等になる ; 石壁のルールは適用されない。とは言え、洞窟が高い - 防波堤ヘクス・サイドを洞窟の CA ヘクス・サイド (11.1) としていっさい配置してはいけない、しかも、コマンド隊 (H1.24) だけが低い防波堤を登攀してよい。関連項目 13.24。

13.62 低い (Low) : 低い防波堤は通常の石壁 (B9.) として扱われる、別途記述された場合を除く。

13.621 移動 (Movement) : 歩兵 / 騎兵がその後背地からその砂浜側へ低い防波堤を横切ると、石壁を横切るための追加 1MF を使わない。車両は 13.624/13.625 により低い防波堤を横切ってよい。

13.622 LOS (LOS) : 砂浜ヘクスで塹壕下のユニットは低い - 防波堤ヘクス・サイド / ヘクスの足を横切った / 沿った LOS を、そのヘクス・サイド / ヘクスの足を共有する後背地ヘクスを越えて位置するレベル 0 の後背地区域へいっさい与えられない。それ以外で、低い - 防波堤ヘクス・サイドは LOS を妨害しない、砂浜の斜面は関係ない ; とは言え、LOS は低い - 防波堤ヘクス・サイドを越えて (沿ってではなく) +1 LOS 障害の対象であるレベル 0 後背地の区域へ、あるいは、区域から (要するに "へ / から" ではなく) 引ける、ただし低い - 防波堤ヘクス・サイドが、LOS を始める、LOS の終わりとなる、いずれのヘクスでないヘクスに共有されている場合である。可能な限りの低い - 防波堤妨害は +1 である、LOS が届くヘクス・サイド数に関係ない。

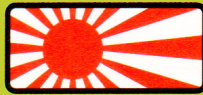
訳注: 原文では (i.e., not "to/from") の "/" について、"/" は and or を指している。訳すと、およびまたは (両方とも、またはいずれか一方)、もっとも "/" は or だけの意味の場合もあるが故に、"/" の表現をあえて避けて括弧内の注釈をつけたのだらうと考えられる。"/" は Merriam-Webster の定義より

例 : 13.23 のさし絵を参照する ; 低い防波堤が全ての砂浜 - 後背地ヘクス・サイドに沿っている、しかも、PTO 地形でない想定する。砂浜が緩い、又は中斜面であるかどうかに関係なく、全ての日本軍ユニットが全ての U.S. ユニットへ LOS がある。とは言え、4-4-8 の LOS は (及びこの後のそれに対する攻撃は) LC "H"、7-6-8、5-5-8、そして、4-5-8 に対し、+1 の LOS 妨害を受ける。日本軍分隊が小火器を 6-6-8 に対して使用する場合、後者は低い - 防波堤妨害が獲得できない。6-6-8 が塹壕下でない 4-4-7 に隣接して移動していた場合、後者は直接射撃に対して石壁の確保を獲得できる (でも、石壁の TEM でない ; 13.623)。U.S. 分隊 × 3 が砂浜ヘクスで塹壕下である場合、日本軍分隊が塹壕下にあるとなかろうと関係なく、それらの対峙する分隊間に存在する限られた LOS は、4-4-7 と 6-6-8、及び 4-4-7 と 5-5-8 の間にある (しかも、それらの LOS は妨害されない)。妨害されない LOS はヘクス E10 から G10 まで存在し同様にヘクス 433 (又は 420) から 446 まで存在する、たとえユニットがそこで塹壕下であったとしても存在する。

13.623 TEM (TEM) : 塹壕下でないユニットが低い - 防波堤ヘクス・サイドを含む後背地ヘクスで石壁の確保を通常の方法でヘクス・サイド越しに得てよい、でも、その TEM / HD の修整は獲得できない [例外 : 間接射撃に対して石壁 TEM を B9.34 により獲得してよい、例えて言えば、防波堤が通常の石壁であるかのようになる]。低い防波堤は HEAT (C8.31) の射撃では石壁とはみなされない。

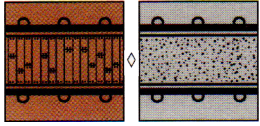


13.624 突破口 (Breach) : 走行可能なドーザーは低い - 防波堤ヘクス・サイドに、道路障害を撤去する様にして突破口を作ってよい。さらに低い防波堤ヘクス・サイドは 100mm 以上の OBA より HE 通常弾幕攻撃で突破口を作ってよい、又は砂浜ヘクスの設置 DC により、そのヘクスの指定した防波堤ヘクス・サイドに対し突破口を作る試みを表明した時に突破口を作ってよい。FFE が修整前 KIA DR をそのヘクス・サイドを共有するどちらかのヘクスで得た場合、そのヘクスの低い - 防波堤ヘクス・サイドのひとつが突破口になる (無作為を選択をする、それは、そのヘクスに複数存在する場合である)。DC が修整後 KIA DR を得た場合、指定された低い - 防波堤ヘクス・サイドが突破口になる。さらに、低い - 防波堤ヘクス・サイドがイギリス軍 AVRE により 13.62 と車両特記 37 により突破口を作ってよい、でも、AVRE が砂浜ヘクスにいる場合に限られる。突破口の開いた防波堤は 移動 / 人力移動のため、開豁地として扱われる [例外 : それでもなお、FFMO をその砂浜ヘクスで無効にする]、でも、それ以外の低い - 防波堤の特徴は残っている。



13.625

13.625 そだ束 (Fascine) : チャーチル AVRE (イギリス軍車両特記 37) は砂浜ヘクスでそだ束を (そのヘクスの) VCA 内にある低い・防波堤ヘクス・サイドに "よりかけて" 置いてよい、それは AVRE が機動し停止でない事を条件とする。そうした設置は AVRE の遅延 MP 1 を使う。それ以降、走行可能な完全装軌化車両はそのヘクス・サイドにその記載許容 MP の 25% を加え、その進入するヘクスの COT で越えてよい。



13.7 栈橋 (Piers) : 舟橋でない橋に関するルールすべてが栈橋に適用される、特に記述する場合を除く。栈橋は "木造" か "石造" にしてよい、その時、栈橋カウンターのそれぞれを茶色と灰色面で示す。栈橋カウンターそれぞれが水面か砂浜ヘクスに初期配置されねばならない。栈橋にいるユニットはその栈橋カウンターの上に置かれ、レベル 0 栈橋区域を、個々に占有する。栈橋区域は初期配置では舗装道路とみなされる (関連項目 13.73)。

13.71 LOS (LOS) : LOS に対する、それは 隣接でない 水面 / 砂浜 区域で始まり、そして、終わっていると、間にある石造・栈橋ヘクスそれぞれは全域地形 (B.6) 障害物で、同時に、間にある各木造・栈橋は全域地形 +1LOS 妨害である。栈橋ヘクスは LOS への妨害でも障害でもない、それはレベル 0 以上の区域で始まり、そして、水面 / 砂浜区域で終わる (逆も同じ) [例外 : 水面 / 砂浜 区域がその LOS で 横切った / 届いた 栈橋ヘクスと隣接する場合、その LOS は隣接しない水面 / 砂浜区域で始まり終わった場合と同様にふさがれ、又は妨害されない]。栈橋ヘクスはそれが 水面 / 砂浜 区域で初めても終えても LOS へ影響を及ぼさない。

13.711 大きい車両 (Large Vehicles) : 目標サイズが -2、-3、又は -4 の車両へ / からの LOS が介在する石造栈橋により妨げられている場合、LOS が引かれているユニット / 目標 は石壁のちょうど後ろにいてとして扱われ、TEM/VHD 状態を受ける、たとえその栈橋に隣接していなくても変わらない。そうした TEM は他の +TEM と累積しない [例外 : 泥濘 / 深雪 TEM]。関連項目 13.72。

13.72 TEM (TEM) : 栈橋区域は開豁地で 0 TEM である。ユニットは栈橋上で高度優位性 (B10.31) を隣接した、LOS 内で水面 / 砂浜区域にいるユニットに対してだけ獲得できる [例外 : その隣接ユニットが目標サイズが -2、-3、又は -4 の車両の場合そうでない]。関連項目 13.711。

13.73 進入 (Entry) : 歩兵が、栈橋区域を 進入しながら / 退出しながら 高度を変えていると、丘陵線を横切る場合であるかの様にして MF を使う [例外 : 深い水面へ飛び込む / 飛び : E6.1]。砲、車両、又は馬カウンターは栈橋区域へ / から 直接水、又は砂浜ヘクス から / に いっさい移動してはいけない。歩兵 / ボート (E5.) だけが木造栈橋の下に 初期配置 / 進入 してよい [例外 : 歩兵は深い水面で適用されない]。ユニットは石造の栈橋の下にいっさい 初期配置 / 進入 してはいけない。

13.731 LC / 水陸両用車に (降りる) 乗る ([Un]Loading LC/Amphibian) : 走行可能な LC は停止 MP を栈橋に隣接した水面区域で使用するよい、前進移動を使用している場合であってもよい。同様に、走行可能な水陸両用車も停止 MP を栈橋に隣接した水面区域で使ってよい。いずれの事例でも、停止した車両は兵士 (のみ) を直接栈橋へ / から (降ろして) 乗って よい、それぞれの許容 MF / MP の 50% (切り上げ) を使用する [例外 : 100%、それは高波の影響がその水面区域に適用される場合である : 13.443]。追加コストは COT へ、又は異なる高度へ / から (降りる) 乗る事へいっさい適用されない、そしてまた、LC の傾斜路を降ろして (降りる) 乗るような事もしない。このやり方で (降りる) 乗る能力そのものは水陸両用車から代わりに積載物が占有する浅い水面ヘクスへ / から (降ろす) 乗せる 妨げでない、でも、LC からそれをする妨げになる、その理由は LC が動き回れる砂浜でないからだ。

13.732 ボートを (降りる) 乗る ([Un]Loading Boat) : 兵士だけがボート (E5.) に 直接栈橋区域 から / へ (降りて) 乗ってよい、しかも、そのボートが栈橋ヘクスのヘクス・サイドにまたがって接岸されている場合に限られる。ボートは通常の方法で (すなわち、E5. で定めた様に) 栈橋ヘクスのヘクス・サイドにまたがって接岸してよい、しかし、栈橋カウンターの下にいる限りその様に行う事ができない (接岸せずに栈橋から直接栈橋カウンター下へもしてはいけない)。

13.733 SW (SW) : 栈橋ヘクスに 進入する / 退出する 歩兵 / 兵士 は所有する SW を運んでよい、他の理由で出来ない場合を除く。

13.734 漂流 (Drift) : LC / 水陸両用車が漂流しない、それは、栈橋ヘクス内で漂流する場合である。ボート (E5.) / 泳者 (E6.) が漂流しない、それは、石造の栈橋ヘクス内で漂流する場合である。

13.8 雑則 (Miscellaneous)

13.81 迂回 (Bypass) : 砂浜 / 大水域オーバーレイヘクス・サイド沿いの迂回は適用されない。

13.82 サンゴの地盤 (Coral Soil) : SSR がサンゴの地盤を導入されていると明記した場合、築壕の試みは +2 DRM をうけ泥濘の影響は適用されない。

13.83 迷走 (Straying) : 夜間シナリオで、自身の MP 始めるユニットが砂浜 / 大水域に LOS があると、その MP で迷走を許される。迷走するユニットが砂浜 / 大水域区域への LOS を 昼間 / 夜間 シナリオで獲得すると、ただちに TI になる。

AXIS VP

13.84 VP (VP) : 損害 VP は 浸水 (13.4222; 13.441) 又はブローチング (13.442) で残がいになった / 除去された ユニット / 装備 のため集められる。

13.9 DYO (DYO) : DYO シナリオを 砂浜 / 大水域 オーバーレイを用いての初期配置は、次に記述する手順を定めた順番で行う。

13.91 岩礁 (Reef) : シナリオが連合軍対日本軍、1943 ~ 44 年の設定、そして、大水域オーバーレイを使用して海を示す場合、dr は地図盤とオーバーレイの全てが初期配置された後で、でも、大水域オーバーレイと購入してユニットを置く前に行われる。この修整後 dr が 5 以上の場合に岩礁が存在する。-1 dr が適用されるのは、上陸側の全部が U.S. でない場合である。プレイヤーが別の方法で合意した場合を除き岩礁は (頂点方向) ヘクス列から構成される、それは上陸側が進入 / 退出 エリアを形づくる海ヘクスの (頂点方向) ヘクス列に隣接し置かれる。

例 : 岩礁がオーバーレイ OC1 に存在し、ヘクス列 1001 ~ 1013 が上陸側の進入 / 退出 エリアである場合に、その岩礁は 1014 ~ 1026 のヘクス (要するに、ヘクス列) に置かれる。

13.92 砂浜の斜面 (Beach Slope) : dr を行い砂浜の斜面を決める。-1 dr が適用されるのが岩礁が存在する場合。修整後 dr が 2 以下の場合、その斜面は緩い (Slight) ; 3 か 4 である場合、中 (Moderate) になる ; 5 以上の場合、急 (Steep) になる。

13.93 砂浜の広がり (Beach Width) : 満潮と干潮に関する砂浜の広がりを決める (要するに、後背地と大水域間の砂浜の最小と最大ができる広がり)。砂浜が緩い斜面か中斜面である場合、DR を行う : 色付 dr が 2 (緩い斜面の場合)、又は 3 (中斜面の場合) で割ると (切上げ) 満潮の広がりと同等になる ; 白 dr が同じ数で (要するに 2 か 3 で ; 切上げ) 割りそれから満潮の広がりに加えると砂浜の干潮の広がりと同等になる。砂浜が急斜面である場合、干潮と満潮はそれぞれ常に 1 と 2 になる。

13.94 購入 (Purchases) : 両陣営が全ての DYO 購入をする。防水車両への BPV 費用は "2" である。

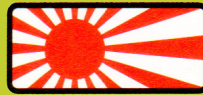
13.95 非フェイズ側の初期配置 (Defender Setup) : 全ての大水域オーバーレイを初期配置する。海を示す場合、オーバーレイを砂浜が干潮の広がりになる様に配置する ; そうでなければ、砂浜が満潮の広がりを示すためにオーバーレイを配置する。砂浜を防御すると宣告したプレイヤーがそれから初期配置する ; 関連項目 13.5 と 14.2-21。大水域ヘクスが、浅い / 浅くなる可能性 (13.97) があると砲腔照準してよい、ただし、砲腔照準は他に C6.4-44 により許されている条件が付く。

13.96 UDT (UDT) : 偵察 dr (あるならば E1.23) を解決した後で、水中爆破チーム (14.561) dr が行われて解決される。

13.97 潮の干満 (Tide) : 上陸作戦を実行する (又は砂浜を防御していないと判断した) プレイヤーは潮の干満のいずれかを告知する [例外 : 大水域オーバーレイが湖か川地形を表わしている場合、"潮の干満" を満潮に想定する]。これは、13.93 による関連で、シナリオ向けの砂浜の実際の広がりを決定する。注意する事は、これが いくつか / 全ての 砂浜障害物の初期配置地形を変更するかもしれない (従って除去されかもしれない ; 14.56)、岩礁が存在する場合、満潮が水面下を生み、一方で干潮が露出を生じる。その時深い大水域ヘクスの砲腔照準のすべてが失われる。その時の浅い大水域の A-T 地雷原の全てが A-B 地雷原になる。

13.98 波 (Surf) : 大水域オーバーレイが海を表わす場合、dr を行い高波が導入されるかどうかを決める。修整前 dr が 6 ならば、高波である ; そうでなければ高波でない。

13.99 フェイズ側の初期配置 (Attacker Setup) : 一方のプレイヤーが初期配置して、(あるなら) すべての事前砲撃が実行され (関連項目 14.56/14.7)、プレイはすでに始められている。



G

14.32

14. 強襲上陸 (Seborne Assaults)

14.1 シナリオが SSR により強襲上陸、又は海上撤退として定められている場合、特定の専用ルールが導入される。

14.2 強襲 (Assult) : 次の記述 (14.21-.262) が強襲上陸シナリオにだけ適用される (関連項目 14.3) :

14.3 初期配置の制限 (Setup Restrictions) : 砂浜を防御する側の OB で砂浜 / 大水域区域に初期配置していいものはない [例外 : 砂浜障害物 ; 14.5]。積載物 PP 収容量のある船舶はプレイへ参加してよいのが、その収容量の 3/4 以上が [例外 : 1/2 以上なのは船舶が車両 / 分解していない方を運んでいる場合] 積載物のユニット / 装備で占められている場合である。

例 : 39PP の積載物収容量の LC か LVT はプレイへ出てよいのは、まだ使える収容量が積載物のユニット / 装備で 13PP 以下まで減ぜられた場合である。

14.22 水中爆破チーム (Underwater Demokition Teams) : U.S. 陣営は砂浜障害物を除去する試みで UTD を使用できる可能性がある ; 14.561 を参照する。

14.23 船舶の PRC (Watercraft PRC) : 積載物について各 LC は初期配置されて E5.123 によりその LC が接岸するまで秘匿枠に保持され、接岸した時にその積載物の全てが盤上に置かれその LC カウンターの上にスタックしてよい。同じ仕組みが水陸両用車の (水陸両用車では 12.12 で定めた様な) 積載物へ適用される、ただし、それらが明らかにされるのは水陸両用車が岩礁でない、砂浜でない、陸上ヘクスへ進入した時である。LC / 水陸両用車上の車両 / 砲は秘匿枠内にある、その枠の上部を、CA では (12.121) LC / 水陸両用車の前面として扱う。SW / 砲は強襲上陸で LC / 水陸両用車の船上にいる限り (可能なら) 分解されたままでなければならない。船舶上で隠匿された積載物が除去された場合、対戦相手はそれにより集計された損害 VP だけを通知される、だからシナリオ勝利条件が損害 VP の集計を求める場合に限られる。

14.231 降りる (Unloading) : LC が接岸したらすぐに (撤退であっても)、積載物の全てができる限りに早く降りようとしなければならない。走行不能の LC / 水陸両用車が積載物が降りる事ができる区域内にいる時は必ずできる全てができる限りに早く降りようとしなければならない、ただし、それを行う事後後背地ヘクスへ進入できるヘクスの経路がいっさいない状態で積載物を出す場合を除く。



14.232 帰還 (Recall) : 積載物収容量が付いた LC / 水陸両用車それぞれがただちに帰還する、それは、自力で降りる事ができる積載物ユニットが船上にいっさいない時である。フェイズ側の各水陸両用車の船上積載物ユニットの全て、それが後背地ヘクスで MPH を開始すると、その MPH の (所有者プレイヤーの選択で) ある時点でひとつにまとめた TC を行わねばならない [例外 : 後背地ヘクスにいる間でそれを行わねばならない]。この積載物 TC は、たとえ水陸両用車が TI / 麻痺 (Shock) / 衝撃 (Stun) などであったとしても行われる ; この積載物 TC は、水陸両用車上の全ての積載物への単一の NTC (Δ) として解決される、積載物のなかで現時点の一番高い土気レベルを用いる (そして、それらの統制状態の土気レベルを基準に用いる、ただし、積載物のすべてが混乱している場合は別)。NTC が失敗した場合、その水陸両用車はただちに帰還する。すでに走行不能の LC / 水陸両用車は影響を受けない [例外 : そうした装甲化水陸両用車の固有の操作班は放棄しなければならない (しかも、戻れない) ; D5.341]。帰還は 14.232 により、ひとつでも積載物ユニットを運搬している水陸両用車へ適用される、たとえ積載物ユニットが非装甲 (従って AFV でない ; D1.2) であっても、あるいは、積載物ユニットが BU か固有の操縦者を与えられているかの両方、又はいずれかであったとしてもだ。

14.233 水陸両用車の放棄 (Abandoning Amphibian) : 水陸両用車固有の操作班は自発的にその車両の放棄をいっさいしてはいけない。積載物収容量がある水陸両用車は ESB (D2.5)、又は機械的信頼性 (D2.51) DR により走行不能になる時必ず、その操作班はできる限りに早く放棄しなければならない (しかも 14.231 がその積載物へ適用される) ; 全ての PRC がその車両を去った後、その放棄された水陸両用車は残がい面へ裏返される (しかし VP 対象として除去として加えない)。

14.234 "できる限りに早く" ("ASAP" : "as soon as possible") : 他の適用できる全ての制限内で (例、帰還 / TI / 麻痺カウンターが存在によるそれらの与えられている)、PRC が "できる限りに早く" (D5.431 により) 放棄 / 降りる事を強制されると、いつでも、そうしてよい、しかし、その時点で、又は後に続く自軍の MPH を終了する前に (最初にできるどちらかで) そうしなければならない。

[例外 : RtPh の開始時に混乱している場合、RtPh で 放棄 / 降り なければならない]。ユニットは "ASAP" の要求に従って単独のスタックとして降りる必要がない、でも、車両上にまだいる限り、ユニットと車両は (求められた時点で上陸する事を遅延 / 妨げる 又は可能性がある) いずれの行動の実行を (又は試みすら) 禁止されている [例外 : 人力移動]。

14.24 戦闘継続能力 (Battlefield Integrity) : 戦闘継続能力 (A16.) は決して強襲陣営へ適用されない。

14.25 射撃グループ (FG) : 強襲陣営のユニットは砂浜ヘクスにいる限り複数ヘクスの FG を形づくる / にいっさい参加 してはいけない。関連項目 13.421。

14.26 DYO (DYO) : 強襲を実行する陣営は思いどおりに LC を受取る ; 12.9 を参照する。



14.261 SAN (SAN) : 購入された SAN について DYO の屋間シナリオで強襲上陸する陣営は下記の適用できる数値により (最大7まで) 増やされる。でも、その SAN は、最初に自軍のユニットが、島でない、岩礁でない、陸上ヘクスに進入した瞬間に同じ数値で引かれる。³³ 従って、その SAN が増やされている、強襲上陸する陣営の狙撃兵カウンターは敵の狙撃兵への目標対象とならない。

OB	SAN 増加
U.S./イギリス軍	3
日本軍	1
その他	2

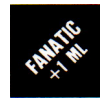


14.262 航空支援 (Air Support) : 航空支援は強襲陣営により購入されると、その BPV を半減する (切上げ)、しかも、第1ターンの開始時に爆装した FB × 3 の編成で到着する。とは言え、全ての FB が最初の自軍船舶が島でない陸上ヘクスに進入 (又は砂浜に隣接) した瞬間に帰還する。

14.3 強襲 / 撤退 (Assault/Evacuation) : 次の記述 (14.31-.34) が強襲上陸、又は海上撤退として定めたシナリオに限り適用される (関連項目 14.4) :

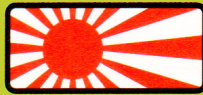
14.31 BU/CE の水陸両用車 (BU/CE Amphibian) : 積載物収容量がある装甲の水陸両用車が BU カウンターや CE カウンターでも示されない場合、その固有の操作班は水陸両用車の装甲した目標向きを通して CE であるとみなされる、しかも、船上の全ての積載物は BU とみなされる。積載物収容量のある装甲の水陸両用車が CE カウンターで表示された場合、固有の操作班と全ての積載物は それら / 水陸両用車 の装甲した目標向きを通して CE とみなされる。水陸両用車上の積載物は CE になる事を、又は CE 修整の獲得を、操作班が BU である限りいっさいしてはいけない。

14.311 展開 (Deploying) : 盤外の初期配置で、強襲陣営の分隊それぞれは船舶で進入するために自由に展開してよい (要するに、指揮官 / TC の必要がなく、しかも、通常の展開制限も関係ない)。撤退陣営の統制状態の分隊は船舶に乗船する分隊 (又は HS) として自由に展開してよい。



14.32 歩兵 / 騎兵 (Infantry/Cavalry) : 捕虜でない歩兵 / 騎兵ユニットそれぞれに関し強襲 / 撤退陣営で、砂浜 / 桟橋区域、又は浅い大水域を渡渉しているあいだ、戦意高揚状態であるとみなされる。砂浜 / 桟橋区域に後背地ヘクスから進入している場合、又は車両から砂浜 / 桟橋 / 浅い - 大水域区域へ降りる場合、その瞬間、戦意高揚状態になる、それに対する防御臨機射撃より前にそうなる。後背地ヘクスへ砂浜 / 桟橋区域から AFV への CC のため前進しようとする場合、PAATC をする必要はない、それをする時にはつねに戦意高揚状態であるからだ。ユニットがすでに戦意高揚状態であると、さらなる修整はない。ユニットが、戦意高揚の結果で起きた "戦意高揚" を受けている限り砂浜 / 桟橋区域において Fanatic (戦意高揚) カウンターで表示され、しかも、A15.3 通りの戦意高揚のままである。

砂浜 / 桟橋区域にいる限り、歩兵 / 騎兵について強襲する / 撤退する陣営では LLMC を LLTC として扱う、戦意高揚の結果起きた "狂暴化" と "降伏" を "クラス上昇" として扱う、しかも、混乱 / ステップ減少の結果 [例外 : 事故判定、落下傘降下、OVR 阻止 MC、又はバンジー MC、で起きた] を受けなければならない場合、代わりに損耗の結果を被る



14.33

**stun
+2**

14.33 帰還 (Recall) : 車両について強襲する / 撤退する陣営では MA 使用不能の結果により帰還を被る。強襲する / 撤退する陣営である AFV の固有操作班の (13.232 の結果でなく) 攻撃効果による帰還は常に麻痺 (Stun) の結果として扱われるだけ (要するに、帰還はその攻撃の結果として起きない)、とは言え、全ての麻痺の結果 +1 DRM の影響が強襲する / 撤退する陣営の AFV 操作班に対して加えられる。



14.34 航空支援 (Air Support) : 航空機について強襲する / 撤退する陣営はすべての自軍ユニットを砂浜 / 大水域区域内で、視認 TC と誤爆では隠匿として扱う。対戦相手は、着弾へのサイ振りをする前に、次の様にして、誤爆 FFE を置いてはいけなく、それは着弾地域が強襲する / 撤退する陣営のユニットで占有した砂浜 / 大水域区域をひとつでも含んではいけない。強襲する / 撤退する陣営のユニットすべてが砂浜 / 大水域区域にいる場合、その時誤爆は起きない。

14.4 撤退 (Evacuation) : 下記 (14.41-42) が海上撤退シナリオに限り適用される (関連項目 14.3) :

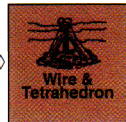
14.41 LC / 水陸両用車へ潰走 (Rout Onto LC/Amphibian) : 歩兵に関して撤退する陣営は LC / 水陸両用車へ、それが建物であるかの様に、潰走をしてよい、以下のことは無視する、走行不能である / 燃え上がっている、あるいは、必要な PP 収容量を潰走するユニットを乗せるために割当てられない両方、又はどちらか一方である。そうした歩兵ユニットは 4MF しかない、それはユニットがその RtPh で乗船する場合である、しかも、適用可能な乗船コストを MPh の時と同様に使わねばならない。

**AXIS
VP**

14.42 VP (VP) : 混乱の / 帰還のユニット、及びヒーローは海上退却シナリオの退出 VP 対象として加える事ができる (ヒーローは 1VP に相当する)。関連項目 12.84。

14.5 砂浜障害物 (Beach Obstacles) : 地雷原、阻止杭、鉄条網、そして、パンジーがまとめて砂浜障害物として称される。

14.501 HIP (HIP) : 通常の HIP と HIP 喪失の手順が砂浜障害物に適用される。



14.51 阻止杭 (Tetrahedrons) : 阻止杭は ³⁴ 砂浜 / 海 / 岩礁ヘクスに限り (でも、14.56 も参照する) ヘクス毎にそうしたカウンター 1 つだけを初期配置してよい。阻止杭は障害物でも妨害でもない、でも、その区域は開路地でないとみなされる。車両 COT について阻止杭カウンターをふくむ区域では 1 増やされる [例外: この増加はポート (LC 以外)、オートパイ、そして、クゴンに適用されない]。追加の MF コストはいっさい無しで阻止杭の区域に進入する。阻止杭カウンターの裏面が阻止杭 - 鉄条網カウンターと呼ばれ、しかも、2 つの野戦構築物の存在を同じ区域内で表わすのに使用される; 14.52 を参照する。

阻止杭は LC だけを攻撃してよい。LC が進入、又は VCA 変更、若しくは 13.442 により (離) 接岸する時必ず、阻止杭 - 海ヘクスで阻止杭の所有者が dr を行う (Δ; 変更する VCA ヘクス足毎に dr を 1 回); -1 drm が適用されるのが高波の影響が (強風だけでない; 13.448) そのヘクスに適用された場合である (13.445)。修整後 dr が 2 の場合、LC は破壊される、でも、残がいは燃え上がらないし続いて起こる付随攻撃もない。修整後 dr が 1 以下の場合、LC は阻止杭固有の A-B 地雷 (14.53) が起爆して (B28.51dr は行われない)、そして LC (とその PRC) は 14.53 による影響を受ける。修整後 dr が 3 以上は影響がない。LC が阻止杭と実際の (要するに固有でない) A-B 地雷原の両方を含むヘクスに進入する場合、それらの所有者はどちらでも最初の攻撃ヘサイ振りをしてよい; さらに鉄条網が存在する場合 (14.52)、その効果はそれら他の攻撃ヘサイ振りをした後でしか影響を及ぼさない。

% インチ落下傘が阻止杭の区域に着地すると、E9.42 により NMC を行わねばならない、しかも、追加の +1DRM を阻止杭のため受ける。グライダーが阻止杭の区域に着陸すると、追加の +1drn をその破壊 dr に加えねばならない。



14.52 鉄条網 (Wire) : 鉄条網はパンジーを含まない砂浜ヘクスに、しかも、阻止杭を含む大水域 / 岩礁ヘクスに初期配置してよい。鉄条網の存在は浅い - 大水域区域で +1 DRM を LC の座礁 (12.21) DR に加える、ただし、LC の目標サイズが -3 か -4 である場合を除く。LC が (たとえ目標サイズが -3 や -4 であっても) その DR の結果により座礁でない場合で、その結果が DR の色付き dr が "1" である時に鉄条網カウンターを取除く。水陸両用車は大水域ヘクスの鉄条網を陸上のワイヤと同じに扱う。ポート (E5.) が鉄条網 - 大水域ヘクスに進入すると沈む; その船上にある全ての SW と砲は除去され、しかも、その歩兵は渡渉する歩兵に鉄条網カウンター上でなる [例外: 大水域区域の鉄条網は、高波の (強風だけでない; 13.448) 影響がその区域に適用された場合、影響がない]。鉄条網退出 dr (B26.4) は大水域区域のユニットへ +1drn を受けて行われる。



14.53 A-T/A-B 地雷原 (A-T/A-B Mines) : A-T 地雷は砂浜 / 大水域 / 岩礁ヘクスに初期配置してよい。A-T 地雷がプレイの開始で浅い - 大水域にあると、A-B (anti-boat; 対ポート) 地雷と呼ばれている。A-B 地雷はまさに A-T 地雷の様に扱われる、特に記述された場合を除く。+1 drn が LC に対する B28.51 攻撃 dr へ適用される (強風だけでない; 13.448) それは、高波の影響がそのヘクス (13.445) へ適用される場合である。修整後の B28.51dr について A-B 地雷火力以下だと、A-B 地雷原に進入する / 退出する LC を攻撃する (全ての LC が A-B 地雷攻撃に対し非装甲とみなされる)。攻撃は LC に対し IFT の 36FP 欄の★車両行の効果 DR で解決する; 修整前 DR は "13" から LC に課せられた DP と同じ数を引く。12.68 が火災では適用される。

A-B 地雷に影響を受けている LC の全 PRC は (12.678 通りに選択して、出来るならば)、16FP 付随攻撃を適用される [例外: 積載物 AFV (とその PRC) は露出している場合があるのが、一番低い車体 AF が 0 である時で、その場合に非装甲車両として扱われる]。16FP 欄★車両の行を上で述べたように攻撃される各種積載物の車両 / 砲へ用いる。

泥濘 / 深雪は A-B 地雷攻撃に影響を及ぼさない。さらに A-B 地雷は渡渉する車両を攻撃できる、しかし、通常の A-T 地雷攻撃として解決される。



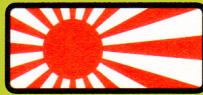
14.54 A-P 地雷 (A-P Mines) : A-P 地雷は柔らかい砂地の砂浜ヘクスと固い砂地の砂浜ヘクスで、ひとつでも後背地と隣接している砂浜ヘクスだと初期配置してよい、ただし (両方の事例で) パンジーが含まれていない条件が付く。EC は無視される、それは、A-P 地雷原初期配置のため砂浜ヘクスが柔らかいか固いかどうかを決定する時である。



14.55 パンジー (Panjis) : パンジーは柔らかい砂地の砂浜ヘクスと固い砂地の砂浜ヘクスで、ひとつでも後背地と隣接している砂浜ヘクスだと初期配置してよい、ただし (両方の事例で) そのヘクスに鉄条網も地雷も含まれない条件が付く。EC は無視される、それは、パンジー初期配置のため砂浜ヘクスが柔らかいか固いかどうかを決定する時である。

14.56 除去 (Elimination) : 砂浜障害物それぞれが、深い大水域で、又は初期配置を許されないヘクスタイプで使用されていると、ただちに除去される; 14.58 を参照する [例外: A-B 地雷が砂浜ヘクスで使用されていると A-T 地雷になる、A-T 地雷が浅い - 大水域で使用されていると A-B 地雷になる]。プレイで、阻止杭 (又は阻止杭 - 鉄条網) カウンターは、B26.51 により DC で、又は B26.52 により航空爆弾 / FFE- 効果射撃 HE 攻撃に限り除去される可能性がある、その一方、他の砂浜障害物はタイプそれぞれについて通常の方法で除去できる。鉄条網が車両の進入により除去されても (14.52; 15.23; B26.53) その区域の阻止杭を除去はしない; 阻止杭 - 鉄条網カウンターを裏返して阻止杭だけを示す。適用できる HE 攻撃の FP は大水域ヘクス [例外: B26.51 に従い配置した / 設置した DCJ に対して、砂浜 - 障害物除去について (他の全ての修整を加えて) 半減される。事前砲撃 (14.7; C1.8) に対する、全ての砂浜障害物は野戦構築物のタイプに対する通常の方法で影響を及ぼす可能性がある (阻止杭はそれが鉄条網であるかのように影響を受ける)。

14.561 水中爆破チーム (Underwater Demolition Teams[UDT]) : UDT の使用は SSR、又は DYO 購入、及び U.S. 陣営で強襲上陸で 1944 年以降の対日本軍にしか許されていない。UDT のできる事は dr 値により定められ、そしてそれは全てがゲーム前の初期配置 (と偵察 dr、ある場合; E1.23) の後、でも、両方の (あれば) 事前砲撃、及びプレイ開始前に解決される。許される UDT dr それぞれが、U.S. プレイヤーが dr を行い対戦相手にその修整前 dr と同じ砂浜 / 大水域ヘクス数を指示する。全ての砂浜障害物はそれらのヘクスでただちに除去される; U.S. プレイヤーはその時砂浜障害物についてどのタイプが除去されたかを告げられる、しかし、それらの強さ、数量、又は正確な区域を告げられない。



G

14.661

14.57 接岸 (Beaching) : 全ての DR/dr は、要求される大水域ヘクスの砂浜障害物の存在のため、それが LC/ ボートにより進入する事 (又はその中で LC が VCA を変更する事) に対し、その LC/ ボートへ (できる場合) 接岸を表明する前に行われなければならない。

14.58 DYO (DYO) : 阻止杭カウンターそれぞれが BPR "3" を与えられている、他の砂浜障害物の BPR は変わらずそのままである (従って、阻止杭 - と - 鉄条網カウンターの BPV は "8" である)。U.S. プレイヤー (だけ) が望む UDT dr と同数を BPV "5" でそれぞれを購入してよい [例外: 購入は 1944 より前と対日本軍以外のどちらにも適用されない; 14.561]。UDT 費用は野戦構築物として DYO Purchas Roster (DYO 購入記録) 上で減らされる。注意する事は DYO シナリオで砂浜障害物ヘクスの地形は大水域から砂浜へ、又はその逆に変更してよい (上陸プレイヤーの満潮か干潮かの決定の結果による; 13.97); 14.56 を参照する。



14.6 海軍の OBA (NOBA) : NOBA は OBA の特殊なタイプで、100mm から 400mm の口径サイズになる。³⁵ OBA、無線、そして、観測員に關係する全てのルールが NOBA へ適用される、特に記述された場合を除く。NOBA は U.S.、イギリス軍 (A25.4)、ソ連軍、そして、日本軍に限り、しかも、SSR で、又は DYO の購入で許され場合に限って使用してよい。とは言え、日本軍 / ソ連陣営が NOBA を使用できるのは観測機 (E7.6)、又は艦上観測員 (14.68) による指示の場合に限られる。NOBA は緑色の OBA カウンターを用いる。弾薬豊富ルールも弾薬不足ルールも全く NOBA へ適用されない、そしてまた、計画砲撃にも使用してはいけない。



14.61 海岸射撃管制隊 (SFCP: Shore Fire-Control Party) : NOBA 砲列に対し許される唯一の盤上観測員が海岸射撃管制隊 (SFCP) である。とは言え、SFCP は U.S./ イギリス軍 NOBA 砲列でのみ使用してよい、³⁶ それでいて、つねに中国軍、イタリア軍、又は枢軸中小国軍の (所有者の選択で) 2-2-7⁷ 砲兵 (歩兵) 操作班カウンターで表わされている。そうした操作班は NOBA 砲列に従い同じ国籍であると想定し、通常の砲兵操作班、及び観測員のすべての特性を与えられている、特に記述がある場合を除く。SFCP は SW/ 砲を所有してはいけない [例外: 固有の無線機: 14.611]、そしてまた固有の操作班になってもいけない。SFCP は未熟兵士とみなされる [例外: 兵士の固有の無線の B# は下がらない]。SFCP はそれが盤上に初期配置されると HIP を、あたかも野戦電話に配置されているようにして使用してよい。損害 VP 値について SFCP は "2" になる。

14.611 無線機 (Radio) : SFCP は 3PP 固有の無線機を所有していると想定されている (△) (従って、積載物 PP では 8PP 相当である)、しかも、受渡しも放棄 / 共有もその無線にはいけない; とは言え、SFCP が捕獲 / 除去された場合、その固有の無線機はただちに除去される。SFCP の所有する固有の無線機は (以降 SFCP 無線と呼ぶ) 接触値 "8" で故障数値 "X12" (G.7 が適用できる) を与えられている。SFCP 無線の無線 / 維持 の修整前 DR が 12 である場合、SFCP そのものが除去される (でも、VP が与えられない)。SFCP 無線は SFCP が乗車兵 / 跨乗兵である限り使用できない。非武装のユニットが SFCP として再武装をいっさいしてはいけない。通常の無線 / 野戦電話は NOBA 砲列に無線接触できない [例外: 観測機の無線はその砲列に割り当てる]、そしてまた、SFCP 無線は普通の OBA 砲列にもその所有以外の NOBA 砲列にも接触してはいけない。

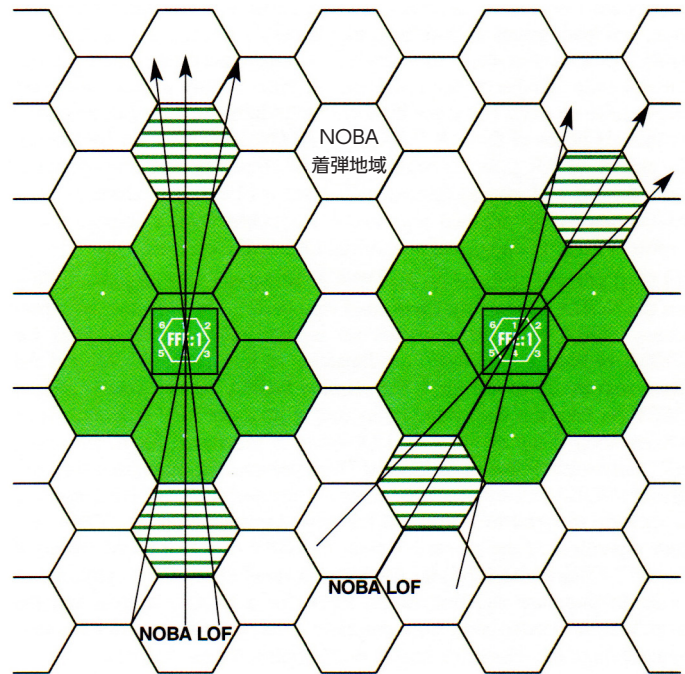
14.62 NOBA LOF (NOBA LOF) : SNOBA 砲列それぞれが NOBA LOF を使用する、そしてそれは事前指定した海ヘクスの中心点から 砲列の盤上 AR/SR/FFE カウンターを含むヘクスの中心点 を通り / を超えて 引かれている (又は、下記で言及する、とある状況で FFE の着弾地域の範囲内の定められたヘクスのいずれかに引かれている)。その海ヘクスは秘密裏に書留められ、それは全ての初期配置の後に、でもプレイの開始前に、しかも、プレイエリア端沿いのヘクス・サイドに複数を書かねばならず、しかも、全ての後背地ヘクスから 12 ヘクス以上離れていなければならない。そうでなくても、NOBA 砲列の所有者はそれの海ヘクスを選択してもよい、ただし、SSR が指定ヘクスをその砲列に対して記載がなく、しかも、NOBA 砲列それぞれが異なる海ヘクスを使用する条件が付く。

14.63 砲撃権 (Battery Access) : NOBA 砲列それぞれが、国籍に関係なく、チット山について黒チット×5 と赤チット×2 を使用する。チット山のチットについて NOBA 砲列は永久に取除かれる (C1.211) やり方と違いその時必ず、代わりに山へ戻し混ぜられる; だから、チットは NOBA チット山から恒久的に取除かれる事はない。2 回以上赤チットを引いても NOBA 砲撃権の恒久的な喪失を起こさない。³⁸

14.64 精度 (Accuracy) : NOBA は、国籍に関係なく、修整後 dr2 以下で命中する [例外: 盤上観測員 (14.68; E7.6)]。+1 drm が精度 dr に適用されるのは、高波が導入されている場合である (13.449)。

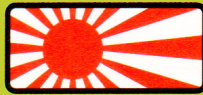


14.65 着弾地域 (Accuracy) : 着弾地域について NOBA 通常砲撃では通常の 7 ヘクスでなく 9 ヘクスを含んでいる。³⁹ 2 つの追加ヘクスが NOBA LOF が FFE カウンターヘクスの中心点を通して引いて決められていて、その LOF がその通常砲撃の "標準" の 7 ヘクス着弾地域を (基準にして) 進入時に横切る直前のヘクス、及び出る時に横切る最初のヘクスから成る。FFE が、HE の時、それらの 2 ヘクスに対して半減 FP で (又は、砲列が 250mm 以上の場合、重弾頭 DRM の半減 [切捨て] のある 16FP で; C.7) 解決される、例外は CH。



14.66 裏斜面 (Reverse Slopes) : NOBA LOF が FFE 着弾地域内を通る、いずれかのヘクスに引かれて、そのヘクスに隣接する直前のヘクス内にある丘の、その基本 / クレスト レベル (どちらか高い方) がその NOBA LOF が引かれているヘクスのレベルを超える場合、後者のヘクス (NOBA LOF が引かれているヘクス) がその砲列の裏斜面ヘクスとみなされる。裏斜面ヘクスはその NOBA LOF を用いた NOBA 砲列による攻撃の影響を受けない (WP 配置も含む) ⁴⁰ [例外: 裏斜面ヘクス内のより高い建物レベルがその砲列の攻撃の影響を受けない、それは、その建物ヘクスの裏斜面ヘクスを作るヘクスよりも低い場合に限られる]。丘の地形そのものだけで — 林、建物 [例外: 14.661 を参照]、果実園、等ではない。 — 裏斜面をもたす事ができる。その観測員の LOS に関係なく、NOBA 砲列の AR/SR がその砲列の裏斜面である所に置かれる場合 (又は、調整後、弾着する場合)、その AR/SR が FFE になった時、又はその FFE 着弾地域がその砲列の裏斜面ヘクス内に全体が位置している時、その AR/SR/FFE カウンターは直ぐに取除かれて、その射撃任務は (あれば) キャンセルされて砲列の (及び観測員の) OBA 行動はそのフェイズ間で終了している [例外: 手順のペナルティが適用されないのが、その AR/SR がより高い建物レベルのある (又はその FFE 着弾地域に含まれた) ヘクス内にある場合、その事でその砲列の NOBA FFE の影響を受けて、しかも、観測員の LOS の中にある、又はその砲列が IR を撃った時である]。

14.661 建物 (Buildings) : 複数階建物 (B23.23) が、やはり複数ヘクスにある事は、まるで、建物が同じ完全レベル高さの丘であるかの様にして裏斜面ヘクスを作る可能性がある。



14.67

14.67 射撃任務 (Fire Missions) : NOBA 砲列により使用できる最適な射撃任務は国籍 / 口径サイズに関係なく HE 通常射撃と IR (後者について関連項目 14.972)。さらに WP 通常射撃は U.S. (だけ) 120mm ~ 150mm の NOBA 砲列により射撃してよい。NOBA は射撃任務について (ロケットも含み) 他のタイプを使用してはいけな

14.671 継続でない (Non-Continuatin) : NOBA の FFE : C は C1.341 による SR への転換も C1.342 による新たな射撃任務の FFE : 1 による再配置もしてはいけな

14.672 IR (IR) : NOBA 砲列について 150mm 以上で、無線接触と砲撃権がある、その PFPh/DFPh で IR を射撃してよい、HE/WP 射撃任務中 / の開始時であつてもよい。最初に IR を E1.932 通りに置く [例外 : E1.922 の 3 のやり方だけを使用してよい]、それから、その HE/WP で射撃任務を通常の方法で進める。⁴¹

14.68 艦上観測員 (Shipboard Observer) : 航空でなく NOBA 砲列に使用する艦外観測員が艦上観測員と呼ばれている。艦上観測員はレベル 1 で砲列の海ヘクスにいと想定され、しかも、- 1 drmm を砲列の精度 dr と半減した着弾誤差 dr (切上げ) の双方を得ている。とはえ、艦上観測員は AR を (艦上観測員へ) 確認済みの敵地上ユニットに / の隣接に 限って配置してよい、しかも、追加チットを引かねばならないのが、(艦上観測員へ) 確認済みの自軍地上ユニットがその AR の 6 ヘクスの範囲内にいる場合である。⁴² 艦上観測員が、新たな射撃任務の開始に先だち AR の配置に成功すると SR を省略し、代わりにただちに FFE : 1 を置いてよい (その精度 / 着弾誤差はそれから決められる、等。)。その他の点で、艦上観測員は通常の航空でない艦外観測員として扱われる。

14.69 DYO (DYO) : DR が OBA Availability Chart (OBA 使用可能性チャート) で行う事は、NOBA Availability Chart (NOBA 使用可能性チャート) へのサイ振り禁止する (その逆も同様)。U.S. 陣営は NOBA を 42 年 8 月以降設定のシナリオに限り購入してよい。イギリス軍 NOBA への購入日付は 1940 ~ 45 年、日本軍 NOBA へ 1937 ~ 42 年、そして、ソ連軍へは 1939 ~ 45 年。U.S./イギリス軍 NOBA 砲列それぞれは (指揮官と無線機の代わりで、追加の BPV コストなしで) SFCP が付いてくる、ただし、観測機、又は艦上観測員はそれが購入される場合を除く。とはえ、観測機、又は艦上観測員は下記の通りに購入されねばならない、1940 年シナリオのイギリス軍の各 NOBA 砲列用に、42 年 11 月より前の設定シナリオの U.S. の各 NOBA 砲列用に、そして、シナリオの日付に関係なくすべての日本軍 / ソ連軍 NOBA 砲列用に。BPV について艦上観測員は "20" である。E7.6 に反して、航空支援可能性 DR は NOBA 砲列へ観測機購入するため求められない、しかも、U.S./イギリス軍 / ソ連軍 陣営はシナリオの日付に関係なく NOBA 観測機を購入してよい (1.6621 が日本軍へ適用される)。

14.7 海軍の事前砲撃 (Naval Bombardment) : 海軍の事前砲撃は通常の事前砲撃 (C1.8-823) として扱われる、特に記述がある場合を除く。海軍の事前砲撃それぞれが使用できるエリア、幅 10 ヘクス × 長さ 33 ヘクスに影響を及ぼす可能性がある。事前砲撃を解決する直前に、事前砲撃を行うプレイヤーが正確なエリアを公表する (要するに、対戦相手の初期配置前にその範囲を秘密裏に書留めたりしない)。

14.71 影響を受けないエリア (Immune Areas) : C1.81 の dr が行なわれて影響されないエリアを決定する事はいっさいない。代わりに、プレイヤーが海軍の事前砲撃を行う中でその正確なエリアを公表する時に、さらに、プレイヤーはエリア内に置かれ、かつ、そのエリアより長さ 33 ヘクスになる、3 つの平行 (頂点方向) ヘクス列を指定しなければならない。そのエリアの範囲全長に沿って、それらの 3 つの (頂点方向) ヘクス列はその効果に対し影響を受けない。そうした頂点方向ヘクス列はつねに弾幕砲火のそうした設定がなされている (E12.11 の図解を参照する)、9 ヘクスより長くなっているのは別にして。

14.711 影響を受けないヘクスでない (Non-Immune Hexes) : 通常の影響を受けないヘクスそれぞれが、隠匿でない野戦構築物を含むと、海軍の事前砲撃の対象になる (要するに影響を受けないとみなされない) [例外 : 14.712 を参照する]。

14.712 裏斜面 (Reverse Slopes) : 陸上区域が海軍の事前砲撃に影響を受けない、それは陸上の区域が全ての敵 NOBA 砲列の裏斜面区域 (14.66) とみなされていた場合でプレイ中のあらゆる海ヘクスに異なる敵の NOBA 砲列の艦上観測員を含んでいた場合である。さらに、そうした影響を受けない区域が洞窟の入口ヘクスの基本レベルである場合に、その洞窟も海軍の事前砲撃の影響を受けない。

14.72 解決 (Resolution) : 海軍の事前砲撃 MC DR 毎に + 2 DRM を受ける。隠匿野戦構築物カウンターは [例外 : 地雷と洞窟] 海軍の事前砲撃 MC を適用される (LOS に関係なく)、ただし、除去された場合を除く。

14.73 第 2 次攻撃 (Second Attack) : 隠匿でない野戦構築物カウンターがこの時ヘクスに存在した場合、そのヘクスに対する海軍の事前砲撃の全ての影響を解決した後、そのヘクスで影響を受ける区域でない全てが (14.711-712 を参照) 第 2 次海軍の事前砲撃攻撃をただちに適用される (同じ MC レベルで、しかも 14.72 + 2 DRM を使用している)。

14.74 DYO (DYO) : 海軍の事前砲撃は購入してよい、それは、ひとつ以上の大水域オーバーレイがプレイ中に海として扱われる場合、かつ、通常の事前砲撃がその陣営により購入されなかった場合に限られている。BPV について海軍の事前砲撃それぞれが "250" である。

NOBA AVAILABILITY CHAT (NOBA 使用可能チャート)				
国籍 :	日本軍	ソ連軍	イギリス軍	U.S.
日付 :	1937 ~ 42	1939 ~ 45	1940 ~ 45	42/8 ~ 45
DR :	400 +	350 +	400 +	400 +
BPV :	358 ¹ †	316 ^{1,2} †	358 ³ †	358 ³ †
DR :	350 +	100 +	350 +	350 +
BPV :	316 ¹ †	105 ¹ *	316 ³ †	316 ³ †
DR :	200 +	150 +	100 +	200 +
BPV :	190 ¹ †	158 ¹ †	105 ³ *	190 ³ †
DR :	150 +	120 +	200 +	120 +
BPV :	158 ¹ †	126 ¹ *	190 ³ †	130 ³ W*
DR :	120 +	120 +	100 +	150 +
BPV :	126 ¹ *	126 ¹ *	105 ³ *	162 ³ W †
DR :	120 +	150 +	120 +	120 +
BPV :	126 ¹ *	158 ¹ †	126 ³ *	130 ³ W*
DR :	150 +	120 +	120 +	150 +
BPV :	158 ¹ †	126 ¹ *	126 ³ *	162 ³ W †
DR :	150 +	100 +	100 +	120 +
BPV :	158 ¹ †	105 ¹ *	105 ³ *	130 ³ W*
DR :	120 +	100 +	150 +	200 +
BPV :	126 ¹ *	105 ¹ *	158 ³ †	190 ³ †
DR :	200 +	100 +	150 +	300 +
BPV :	190 ¹ †	105 ¹ *	158 ³ †	274 ³ †
DR :	400 +	100 +	400 +	400 +
BPV :	358 ¹ †	105 ¹ *	358 ³ †	358 ³ †
最大 BPV :	358	316	358	358

1 : さらに、観測機 (E7.6) が艦上観測員 (14.68) を購入せねばならない。
2 : シナリオが 1943 年以降の場合、"150+" (BPV : 158 †) として扱う。
3 : SFCP (14.61) 付きで入手 [例外 : 観測機 (E7.6) を購入せねばならない、又は艦上観測員 (14.68) を入手するのは、(イギリス軍 NOBA に関し) シナリオが 1940 年で設定されるか (U.S. NOBA に関し) 42/11 より前の場合]。
W : 煙幕でなく WP を撃つ事ができる。
* : IR (E1.93) を撃つ事ができる。
† : 14.672 により IR を撃つ事ができる。

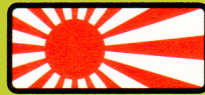
15. ブルドーザー (Bulldozers)

15.1 タイプ (Type) : ゲームシステムは 3 タイプのブルドーザーを含んでいる (そしてそれはドーザーとしてまとめて示されている) : 非装甲、装甲、そして、戦車ドーザー。次の記述が共に新たなドーザーのためのルールに加えてドーザー使用のための現行ルールを要約している。



15.11 非装甲 (Unarmored) : 非装甲ブルドーザーは完全装軌化、非装甲車両、固有の運転手を含んでいる (そういうわけで CS# がない)。その重量は "9.5"。許容 MP 8 が与えられ、しかも、低接地圧 (だから、ボグ判定 DRM は、"

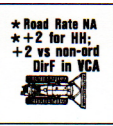
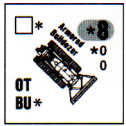
柔らかい、泥濘、又は積雪 "[D8.21] として指示された陸上に関しては適用されない)。最小の道路コストは 1MP になる (要するに、1/2MP 道路レートを使用してはいけな



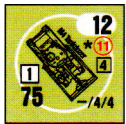
G

積載物 PP 収容量を与えられていない、でも、SMC をひとつ（及び 2PP までの所有物）跨乗兵として運搬してよい。目標サイズは "0" である；とは言い、"+2 for HH" でカウンター上に表わしている、だから指示した +2 TH DRM が非装甲ドーザーに対する直接射撃正面命中の計算に加えられる、ただし、射撃側がドーザーよりも少なくとも完全 1 レベル高い場合を除く（関連項目 5.13）。その上、"+2 vs non-ord Diff in VCA" でカウンター上に表わしている、だから +2 IFT DRM を非装甲ドーザーに対する砲兵器でない直接射撃攻撃 [例外 FT: DC/MOL] へ受ける、そしてその攻撃はドーザーの VCA の範囲内の別ヘクスから撃っている [例外: この DRM が適用されないのは射撃側がドーザーよりも少なくとも完全 1 レベル高い場合]。損害 VP 値について非装甲ブルドーザーは "2" になる。

15.111 攻撃 対 (Attacks vs): 小火器 /MG 攻撃 [例外: MOL も使用するもの] IFT DR に対する放棄されていない非装甲ブルドーザーは、それがそのドーザーの除去結果の代わりに、その DR の修整前色付 dr が 3 以下の場合、ドーザー固有の運転手を殺す（放棄されたドーザーで残される）。"1" 狙撃 dr 攻撃に対する非装甲ブルドーザーはドーザーを走行不能にする代わりにその固有の運転手を殺す [例外: ドーザーがすでに放棄されていた場合、走行不能になり（だから残がいになる；D8.1）]。関連項目 15.27。



15.12 装甲 (Armored): 装甲した戦車でないドーザーは OT AFV で重量について "10"、及び損害 VP 値について "4" を与えられる。その他の点で 15.11 通りに扱われる。OT であるにも関わらず、装甲した戦車でないドーザーは CE になる事も CE 修整を獲得する事もできない — だから "BU" でカウンター上に表わしている。



15.13 戦車ドーザー (Tankdozer): 戦車ドーザーは 2 つだけ、U.S. M4 戦車ドーザーとイギリス軍シャーマンドーザー (a) である；U.S. 車両特記 18 とイギリス軍車両特記 23 それぞれを参照する。戦車ドーザーはドーザー作業したいプレイヤーターンで射撃をしてはいけない [例外: CCI]、そしてまた、戦車ドーザーもその操作班もドーザー作業をする限りそのプレイヤーターンで煙幕を配置してはいけない。損害 VP 値について戦車ドーザーは (A26.2-.23 により) 他で適用される値より 1 つ大きい。

15.13 能力 (Capabilities): 走行可能ドーザーがしてよい事は：炎、道路障害、そして、残がい撤去（-5 DRM で；B24.7）と累積作業状態 DRM（B24.8）；ボカージュに突破口を作る（B9.541）；密生ジャングルと竹林へ道路 /TB を使用しないで進入、そうする事で TB を作る（2.21；3.1）；ボグ判定 DR を密生ジャングル、又は竹林について追加の +2DRM なしでドーザー作業の場合に行う（2.211；3.1）；小屋への進入（それにより倒壊しても）倒壊 PTC を行わない（5.4）；農閑期 / 育成期推断土ヘクス・サイドに突破口を作る（8.8）；パンジー区域へ、そのパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドのひとつを横切り進入して、走行不能になる事がない（9.42）；パンジーカウンター下から上に位置を変更、又はその逆も（9.5）；パンジー区域をそのパンジーカウンター下からパンジーカウンターの防御ヘクス・サイドのひとつを横切り出て行く（9.6）；パンジーカウンターの防御ヘクス・サイドから非防御ヘクス・サイドへ変える（9.73-731）；そして、低い - 防波堤に突破口を作る（13.624）。

撤去に携わっているドーザーは（作業状態カウンターで覆われている全期間をふくめ）ドーザー作業であるとみなされている。作業状態が有効のまま、ドーザーは撤去の試みが成功となるまで、ドーザーが存在する区域に残り、又はドーザーは撤去 / ドーザー作業の他のあるタイプを試みる。ドーザー作業は 15.26 に従う限り、1 度に複数の行動を表明してよい、しかも、ドーザー作業は後進移動を使用する限り表明 / 処理は決してしてはいけない。

15.21 対トーチカ / 壕 / トンネル (vs Pillbox/Entrenchment/Tunnel): 走行可能なドーザーは撤去（B24.7）を用いてトーチカ / 壕カウンターを除去してよい、又は自軍の（あるいは、敵から回収した；B8.61）建物区域内でないトンネルの入口 / 出口を除去してよい。その様にするのに、ドーザーの所有者は最初にそうした "目標" のひとつに対する試みをドーザーの MPH でドーザーがその "目標" と同じヘクスにいる間に表明しなければならない。それからドーザーはそのヘクスで（停止していい場合）停止 MP を使わねばならない、しかも、TI カウンターで表示され、そのプレイヤーターン間で走行できるとは言い、それ以外の行動を処理できない事を示す。

15.27

そのプレイヤーターンの CCPh の終了時にまだ走行でき、そのヘクスが混戦でない場合、ドーザーの所有者は撤去 DR を行う。起こり得る最適な DRM は：作業状態へ +x；指揮値へ +y；ドーザーへ -5；+DRM はそのヘクスの地形の +TEM に相当する（例、密生ジャングルへ +2；開豁地、又はクナイへ 0）、弾痕、橋、要塞化、と人工地形（B9.）のいずれか、又はその組み合わせの存在により生じる TEM を除外する；そして、記載の許容 MP の 25%（切捨て）毎に -1、そしてそれはドーザーがこうして TI である間 MPH 遅延で使われる。撤去 DR が成功すると、めでたくその "目標" を除去する。除去された 壕 / トーチカ カウンターの全て、加えてその区域内のトンネル 入口 / 出口 の全ても除去される [例外: 別に存在する出口があるトンネルとそのトーチカが連絡する、しかも、その占有者により使用できる場合、それらは（砲を除き）盤外に（該当する場合適切な秘匿枠に）Sewer（地下移動）カウンターの下に置かれている；次の APH でそれらは B8.61 によりトンネルを出なければならない]。

15.22 対洞窟 (vs Cave): ドーザーは 15.21 により、次に記述する手順の変更で、洞窟を除去してよい [例外: 崖上洞窟（11.113）の除去は適用されない]。対洞窟は峡谷地でないヘクスで、撤去の試みがそのドーザーがその入口ヘクスの洞窟に隣接（11.6）して、しかも、ドーザーの VCA の範囲に洞窟がある間に限りしてよい。その洞窟と隣接するドーザーが同じ高度でない場合、さらにドーザーは、その撤去を表明した時 — もちろん撤去を行う時も — クレスト状態（F5.42）であらねばならない；車両のクレスト状態は洞窟撤去では許される、たとえば峡谷地がワジ（かれ谷）でなくても。除去された洞窟の中のカウンターはすべてが除去される、でも、その（ドーザーの）ヘクスのトンネル 入口 / 出口 はいっさい除去されない [例外: 歩兵（と所有する SW/ 砲）は除去された洞窟で生存してよい、それは、それらの所有者がただちにそれらを突撃可能な洞窟 / 洞窟複合体へ移動できる（そして、させられる）場合である（注意する事は、砲は洞窟へ直接に別の洞窟から進入できない；11.76）]。

15.23 対鉄条網 (vs Wire): ドーザーは鉄条網を B26.53 通りに撤去してよい。とは言い、ボグ判定 DR を行う前に所有者がドーザー作業であることを表明した場合である、ドーザーはボグでない限り自動的に鉄条網を撤去する。

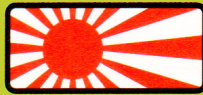
15.24 轍 (Trailbreaks): いずれの（非装甲でも）TI でない走行可能なドーザーは TB を B13.421 により作ってよい、しかも、それを行うのにドーザー作業を表明する必要はない。

15.25 対 1 階建て建物 (vs Single-Story House): いずれの TI でない走行可能なドーザーは（他の）自軍ユニットがいない 1 階建て建物（B23.21）を瓦礫にする試みをしてよい。それを行うのには試みを表明して全力移動を行い 1 階建て建物に進入（又は中で VCA の変更）する。ボグがその 進入 /VCA 変更の結果で生ずるのは修整前ボグ判定 DR12 でのみ起こる場合である。さらに修整前ボグ判定 DR は修整前撤去 DR としても役目を果たす、これへ適用可能な最適な DRM はドーザーへの -5、その時点の作業状態、そして、1 階建て建物が石造である場合に +3 である。修整後撤去 DR が 2 以下でドーザーが全ての防御臨機射撃後に、走行可能なままである場合、その 1 階建て建物は瓦礫になっている。そうした瓦礫は 1 階建て建物の占有者へ影響を及ぼさない。ドーザーは 1 階建て建物を瓦礫にする試みである限り、地下室への落下への影響を受けない。

15.26 OVR (OVR): 走行可能な戦車でないドーザーが TI でないと、OVR を通常の方法で、計 2FP を用いて行ってよい、しかも、OVR を行う場合ドーザー作業とみなされる。戦車ドーザーは同じタイプの OVR を行ってよい、それは OVR を行う場合で、その武装のどれも射撃していない時である。ドーザー作業は 1 度に複数の関し 表明 / 実行 してよいのは、それらの行動のひとつがこのタイプの OVR である場合；そして、そうした各行動がそれ自体の効果 DR を求め、個別に行われる。

15.261 対土壘 (vs Sanger): 戦車でないブルドーザーは土壘を F8.41 通りにあたかも AFV であるかのように OVR する。それでもなお 15.26 が適用される。

15.27 捕獲 (Capture): 戦車でないブルドーザー全てが、捕獲について、そして、捕獲後の使用では、非武装で非装甲車両として扱われる、しかも、A21.21 により再人員配置される。敵の兵士が戦車でないドーザーのある区域にいない場合、ドーザーは同じ区域の歩兵ユニットにより CCPh の終了時に自動的に捕獲してよい。ドーザー作業能力は捕獲使用による影響を受けない [例外: 戦車ドーザーが 1 つの SMC にのみ人員配置されたらドーザー作業を表明できない]。



15.3

15.3 DYO (DYO) : いずれの陣営も該当する使用可能性 DR (H1.4) を行い非装甲ブルドーザーをひとつ以上購入してよい、BPV についてそれらは "20" を与えられる。PF について非装甲ブルドーザーは 1940 以前 1.6、1940 へ 1.5、そして、1941 ~ 45 へ 1.4 [例外 : パルチザン、中国、そして、連合軍 / 枢軸軍中小国へ 1.5]、とは言い、U.S. / イギリス軍陣営は 1943 で設定したシナリオについて .1 下げる、そして、1944 ~ 45 で設定したシナリオについて .2 差し引く [例外 : 差し引きはビルマで設定するシナリオで行わない]。

U.S. / イギリス軍陣営だけが装甲した戦車でないブルドーザーを購入してよい、BPV についてそれは "30" を与えられる。イギリス軍は 44/6 以降で 日本軍 / 日本軍の同盟対する設定でないシナリオで購入してよい (RF : 1.3)。U.S. は 44/7 以降に設定したシナリオに限り購入してよい ; RF は対日本軍へ 1.4、及びそれ以外へ 1.5。

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

16.1 熱帯シナリオ (Tropical Scenario) : 熱帯シナリオは PTO 地形 (G.1) が導入されている中のひとつとして特徴づけられている。

16.2 天候 (Weather) : 次のチャートが E3.Temperate Weather Chart (温帯天候チャート) の代わりに使用され熱帯 DYO シナリオの天候を決定する。

熱帯天候チャート	
修整後 DR 天候	DRM
≤ 2 豪雨 ^a と泥濘	-2 6月~9月。ビルマ/インドのシナリオ
3 豪雨 ^a	+2 11月~4月。ビルマ/インドのシナリオ
4 泥濘と曇り	+3 42年8~9月、又は44年2~8月
5 泥濘	U.S.M.C で使用するシナリオ
6 曇り ^d	
7 曇り	
8 晴れと突風	
≥ 9 晴れ	

^a: シナリオは豪雨で始まる (要するに、E3.51 通りの強烈で多量の雨) すでに降っている、しかも、そうした雨がシナリオ間全体で続く。

^b: すべての小川、池、そして、川が増水 [例外 : オーバーレイ Be7 なら川が増水していない] している、しかも、全ての川の流れは急流。

^c: 全ての小川は深淵で川の流れは普通である。

^d: 雨が降り始める場合、豪雨として降り始めシナリオ全体で続く。

16.3 EC (EC) : 次のチャートが B25.5 の EC チャートの代わりに使用されて熱帯 DYO シナリオの EC を決める。

熱帯 EC チャート			
修整後 dr	EC	EC DRM/drm	drm
≤ 1 泥濘 (Mud)	-3	-2	6月~9月。ビルマ/インドのシナリオ
2~3 多湿 (Wet)	-2	+2	11月~4月。ビルマ/インドのシナリオ
4~5 湿潤 (Moist)	-1	+3	42年8~9月、又は44年2~8月
6~7 普通 (Moderate)	0		U.S.M.C で使用するシナリオ
≥ 8 乾燥 (Dry)	+1		

16.4 風 (Wind) : 次の表が B25.63 Wind Force Table (風力表) の代わりに使用され熱帯 DYO シナリオの初期風力を決める。

熱帯風力表 ^a		
修整後 dr	風力	結果
≤ 3 弱風 (Mild Breeze)	風向き DRM と拡散煙幕	
4 強風 (Heavy Wind)	自動的に風下へ延焼 ; 風上へはない	
≥ 5 無風 (No Wind)	風向き DRM はいっさいない	

drm :

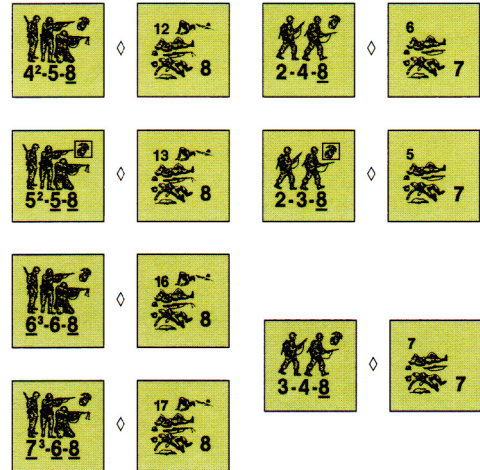
- 1 シナリオが大水域オーバーレイを使用し海として扱う場合。

^a: 高波が採用されている場合に適用されない (13.448)。

16.41 向き (Direction) : プレイヤーデザインの DYO シナリオが海として扱われる大水域オーバーレイを使用していると、風は概して昼間は沖合から吹いて、夜間は内陸から吹く傾向にある事に注意をした方がいい。

17 U.S. 海兵隊と初期の U.S. 陸軍

(The U.S. Marine Corps & Early U.S. Army)



17.1 U.S. 海兵隊 (U.S. Marine Corps) : U.S. 海兵 MMC はエリートで、標準的に ELR 5 を与えられる、しかも、戦意喪失しない。戦禍も ELR も置換えは U.S.M.C MMC から U.S. 陸軍 MMC へ置換えされない、また、逆も同じ (これ故に ELR4 以下の U.S.M.C 分隊が 2 つの混乱した HS になるのは、ELR を超える MC 失敗の場合である)。

17.11 分隊 (Squads) : 4-5-8 と 5-5-8 は戦争初期の U.S.M.C ライフル分隊と BAR 分隊をそれぞれ表わしている。さらに 4-5-8 は海兵守備大隊の兵士を表わしている。6-6-8 が戦争中期の、そして、7-6-8 が戦争後期の、U.S.M.C ライフル分隊である。統制状態の 7-6-8 は初期配置で思うままに展開してよい (要するに通常の 10% 制限が適用されない)、又は RPH で NTC (A1.31) を成功する事で展開してよい、(両事例共に) 指揮官の存在は関係しない。⁴³ A25.3 に反し、混乱面士気レベルについて U.S.M.C は統制状態面の士気レベルより 1 つ大きくならない。

17.111 U.S.M.C 襲撃 分隊 / HS (5-5-8/2-3-8) はカウンター上の海兵記章を丸で囲み示されている。襲撃 MMC は静粛である。落下傘海兵 分隊 / HS (5-5-8/2-3-8) はカウンター上の海兵記章を丸で囲み、さらに、落下傘のシンボルで示されている。



17.12 HS (HS) : 3-4-8 が 6-6-8 分隊と 7-6-8 分隊と両方の HS である (だから、それらの使用日付の結果で、それらの分隊はシナリオで一緒に登場しない ; 17.15)。



対しあらゆる点で同等である。

17.14 再武装 (Re-Armed) : シナリオの日付に関係なく、非武装の U.S.M.C. 分隊 / HS は再武装 (A20.551-.552) されるとそれぞれ U.S.M.C. 4-5-8 分隊が 2-4-8 HS へ置換えられる。



対しあらゆる点で同等である。



G

USMC DYO Charts

17.15 DYO (DYO) : U.S.M.C. 兵士は日本軍に対するシナリオでのみ登場してよい、しかも、次の使用日付に限られている [例外 : 17.14] :



兵士 タイプ	使用時期
2-2-8 歩兵 (砲兵) - 操作班	41 年 12 月 ~ 45 年
4-5-8 守備大隊分隊	41 年 12 月 ~ 43 年
4-5-8 ライフル分隊	42 年 5 月 ~ 11 月
5-5-8 BAR 分隊	42 年 5 月 ~ 11 月
5-5-8 落下傘海兵隊 / 襲撃 分隊	42 年 8 月 ~ 43 年
6-6-8 ライフル分隊	42 年 12 月 ~ 44/3 月
7-6-8 ライフル分隊	44 年 4 月 ~ 45 年

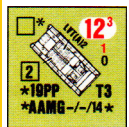
17.151 次の内容が DYO では U.S.M.C. の陣営へ適用される。それぞれ全体的な割合について U.S.M.C. 4-5-8 ライフル分隊と 5-5-8 BAR 分隊では、購入時点で 3 : 1 以上にしなければならない。4-5-8 は BPV "13" を使用して購入してよい、その場合それは守備大隊分隊とみなされる。5-5-8 は BPV "14" を使用して購入してよい、その場合それは落下傘海兵隊が襲撃分隊とみなされる。(BPV について守備大隊、落下傘海兵、そして、襲撃 H5 はそのまま。) SW 割り当てでは、守備大隊と落下傘海兵 / 襲撃、分隊の等価は U.S.OB 他の全分隊タイプとは別の算定をせねばならない — だから異なる SW 割振りチャートで示している。U.S.M.C. ライフル / BAR 分隊 SW 割振りチャートは FT と DC を 7-6-8 分隊へ突撃工兵であるかどうかに関係なく割振る。U.S.M.C. 指揮値生成要因 (H1.8) は "4.5" である。

U.S.M.C. 守備大隊 SW 割振りチャート ¹									
	LMG	MMG	HMG	.50cal HMG	M12LT. MTR	ATR	BAZ	FT	DC
41/12 ~ 43	—	—	5	7	—	—	—	—	—

¹: SW は U.S.M.C. 守備大隊分隊の等価数にだけ準じて割振る; 17.11 を参照する。

U.S.M.C. 落下傘海兵 / 襲撃分隊 SW 割振りチャート ¹									
	LMG	MMG	HMG	.50cal HMG	M12LT. MTR	ATR	BAZ	FT	DC
42/8 ~ 43	5 ²	6 ³	—	—	6 ⁴	12 ³	8 ⁵	—	1 ⁶

¹: SW は U.S.M.C. 落下傘海兵 / 襲撃分隊の等価数に準じて割振るだけ; 17.11 を参照する。
²: 1PP LMG は U.S.M.C. 落下傘海兵 / 襲撃分隊の等価数にだけ準じて割振る; 17.11 を参照する。
³: U.S.M.C. 落下傘海兵 / 襲撃分隊の等価数にだけ準じて割振る; 17.11 を参照する。
⁴: 3 つを受取る毎に OBA モジュールへ U.S. 砲兵器特記 1 と 17.5 通りに交換してよい。
⁵: 43/11 より前に適用されない。
⁶: U.S.M.C. 落下傘海兵 / 襲撃分隊の等価数にだけ準じて割振る; 17.151 と H1.22 を参照する。



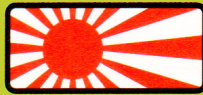
17.152 LVT (LVT) : U.S. 陣営は強襲上陸を行っていて (14.1) その OB の主要分隊タイプ (E.4) が U.S.M.C である場合に、U.S.M.C. はその OB へ LVT(A)2/LVT4 を思う通り追加してよい (こう想定している、シナリオ日付と H1.4 使用可能 DR に従い、使用可能である。)、しかも、LVT(A)2/LVT4 への購入ポイントは使わない、とは言え、14.21 も参照する。

U.S.M.C. ライフル / BAR 分隊 SW 割振りチャート ¹									
	LMG	MMG	HMG	.50cal HMG	M12LT. MTR ²	ATR	BAZ	FT ³	DC ³
42/5	—	12	20	24	—	—	—	—	2
42/6 ~ 11	—	9	6	26	12	—	—	—	2
42/12 ~ 43/10	—	5	8	18	9	—	—	4 ⁴	1
43/11 ~ 44/3	—	5	8	18	9	—	10	2	1
44/4 ~ 45	—	5	5	20	7	—	8	4 ⁵	2 ⁵
ゲームでの #	5/5 ⁶	15 ⁷	12 ⁸	10 ⁸	14 ⁷	3 ⁶	10/19/9 ⁹	11 ⁸	13 ⁷

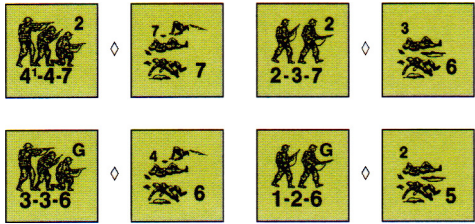
¹: SW は U.S.M.C. ライフル / BAR 分隊の等価数にだけ準じて割振る; 17.11 を参照する。
²: 3 つを受取る毎に OBA モジュールへ U.S. 砲兵器特記 1 と 17.5 により交換してよい。
³: U.S.M.C. 突撃工兵分隊の等価数にだけ準じて割振る; H1.22 を参照する。
⁴: 1943 年より前に適用されない。
⁵: U.S.M.C. 7-6-8 分隊すべての等価数に準じて割振る; 17.151 を参照する。
⁶: *RISING SUN* で提供する総計。それぞれ 1PP-LMG/2PP-LMG。
⁷: *RISING SUN*, *YANKS/PARATROOPER* で提供する総計。
⁸: *RISING SUN*, *YANKS* で提供する総計。
⁹: *RISING SUN*, *YANKS/PARATROOPER* で提供する総計。それぞれ 1943/44/45 型。

U.S.M.C. OBA AVAILABILITY CHAT ¹ (U.S.A.M.C. OBA 使用可能チャート)					
年代:	42/8 ~ 10	42/11 ~ 43/10	43/11 44/6	44/7 ~ 12	1945
DR:	2 100 +	150 +	150 +	150 +	100 +R
BPV:	158 S	236 W	236 W	236 W	53
3	100 +	100 +	100 +	150 +	150 +
	158 S	158 S	158 S	236 W	236 W
4	70 +	100 +	100 +	100 +	150 +
	95 W	158 S	158 S	158 S	236 W
5	70 +	70 +	100 +	100 +	100 +
	95 W	95 W	158 S	158 S	158 S
6	80 +M	80 +M	80 +M	80 +M	80 +M
	131 W	131 W	131 W	131 W	131 W
7	80 +M	80 +M	80 +M	80 +M	80 +M
	131 W	131 W	131 W	131 W	131 W
8	80 +M	80 +M	80 +M	80 +M	80 +M
	131 W	131 W	131 W	131 W	131 W
9	70 +	70 +	70 +	100 +	100 +
	95 W	95 W	95 W	158 S	158 S
10	70 +	70 +	70 +	70 +	100 +
	95 W	95 W	95 W	95 W	158 S
11	70 +	70 +	70 +	70 +	100 +
	95 W	95 W	95 W	95 W	158 S
12	70 +	70 +	70 +	70 +	70 +
	95 W	95 W	95 W	95 W	95 W
最大 .BPV:	158	236	236	236	236

¹: 記載した全 BPV は弾薬豊富である。BPV を通常の弾薬について 10% (切捨て) 減らす、又は弾薬不足について 25% (切捨て) を減らす。
M: 大隊迫撃砲 OBA (C1.22)。
R: ロケット弾 OBA (C 1.9)。
S: 煙幕を撃つ事ができる。
W: 煙幕でなく WP を撃つ事ができる。



17.2



17.2 初期の U.S. 陸軍 (Early U.S. Army) : U.S. 対日本軍の 42 年 6 月より前の設定シナリオで、エリート 6-6-7 陸軍分隊とその HS は正規の U.S. 陸軍部隊用に (フィリピン偵察兵も含み) 使用されている、しかも、U.S. 4-4-7/3-3-6 分隊とその HS はフィリピン陸軍 (P.A.) 部隊用に使用されている；ルールでは、P.A. 兵士が U.S. 陸軍ユニットとみなされる；とは言え、戦禍も ELR でも P.A. MMC から P.A. でない U.S. MMC へ置換えできない、逆も同じ (従って P.A. 4-4-7、又はその HS は、そのクラス上昇は戦意高揚になる)。この制限は戦争初期シナリオでも同じでその場合 P.A. 兵士カウンターは (P.A. とは対象的に) 後方支援の / とても無秩序な U.S. 陸軍部隊を表わすのに使用されている。

17.3 固有の操作班 (Inherent Crews) : 対日本軍シナリオで、U.S. AFV の固有操作班は士気レベル 8 を与えられている、しかも、U.S. AFV でない固有操作班は士気レベル 7 を与えられている。その他のシナリオ全てで、士気レベルについて U.S. 固有の操作班はそれぞれ 7 と 6 である [全てに例外: LC 固有の操作班: 12.11.]

17.4 ナパーム (Napalm) : ナパーム⁴⁴ (HE の代わりに) 爆弾は U.S. FB より使用してよい、それは次の 2 つの条件が満たされた場合である：

- シナリオが対日本軍で 44/7 以降の設定 (又は、対ドイツ軍で 44/8 以降の設定)；そして
- その FB が爆装されていると決定された後 (SSR か E7.21 による)、U.S. プレイヤーがナパーム使用可能性を秘密裏に修正後 dr1 以下で行う (-2drm が対日本軍シナリオの場合適用される)。1 度の dr が爆弾のタイプをその陣営の FB 全てについて決める [例外: SSR がその FB が HE 爆弾 (のみ) 載せていると指定した場合ナパーム使用可能 dr は適用されない]。

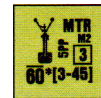
17.41 影響 (Effects) : ナパーム爆弾は TH では HE 爆弾と同じに扱われる (トーチカの NCA TEM を TH DR へ加える事も含む) [例外: ナパームは常に追加の -1 TEM DRM を受ける、しかも、目標サイズ (C6.7) TH DRM は適用されない；ナパームは CH を得る事ができない]。ナパームによる命中は 24-FP FT による攻撃として扱われる、特に記述がある場合を除く。ナパーム FP は HIP/ 隠蔽、又は遠距離射撃で半減されない、でも、半減されるのは、攻撃が地域目標タイプを使用した場合である。さらに、ナパーム攻撃は洞窟に対し、その洞窟に突撃可能な他の洞窟への攻撃も 11.834 通りにできる；関連項目 11.86。ナパームは爆風の発生も残留 FP を残す事もない。ナパーム命中は単独攻撃としてそのヘクスの全ての LOS 内の目標に対し、ひとつの効果を用いて解決される [例外: ナパームは、増水でない小川以外の、浅い / 深い水面にいるユニット / SW/ 砲へ影響を与えない]。実際、一般的にナパームは煙を生みだすのにもかわらず (下記を参照)、別の兵器がその同じフェイズで煙幕でない弾薬を撃った後に使用してよい。



修整前 K/KIA ナパーム攻撃結果は B25.12 による炎を起こさない。とは言え、ナパームによる命中は [例外: 増水でない小川以外の浅い / 深い水面で起きた命中] ただちに火災カウンターを目標ヘクスの基本レベルに (又は洞窟に対し入口ヘクス；11.86 参照する) 配置する結果を生む、たとえそのヘクスが可燃地形でなくても、しかも、同時に白の +3 煙幕カウンターをその火災の下に直接配置する — たとえ突風 / 強風 / 雨 / 泥濘 / 深雪が導入されている場合でも。全ての火災 / 煙幕ルールが通常通り適用される、他で記述された場合を除く。その煙幕カウンターが盤から取除かれる時 (そうした除去は A24.4 だけにより可能である)、そのナパーム火災カウンターも取除かれる、それが可燃地形でない場合である；可燃地形である場合、配置したプレイヤーがその時点で B25.13 により放火 DR を行わねばならない、しかも、修整後 DR がその地形の放火ナンバー以上の場合そのナパーム火災はただちに地形火災になる。強風 / 雨が導入される (又は、になる) 場合、ナパーム火災と同時に起こる煙幕カウンターは、その火災が取除かれる、又は地形火災へ置換えられる時に決定のためにだけ存在するとみなされる；とは言え、突風 / 泥濘 / 深雪はナパーム煙幕へ影響をいっさい与えない。

ナパーム煙幕カウンターが盤から取除かれる時、個別に無作為 SW 破壊 dr が IFT の 12FP 欄で、いまだにナパーム火災が含まれるヘクス内の地下でない所にある SW/ 砲それぞれに向けて行われる。+1drm がトーチカ内の SW/ 砲へ適用される。ナパーム火災それ自体は野戦構築物へ影響しない、また、プレイから取除かれる車両 / 残がいや延焼 (B25.6) をもたらしさない、でも、B25.4 がそれ以外のことに応用される。

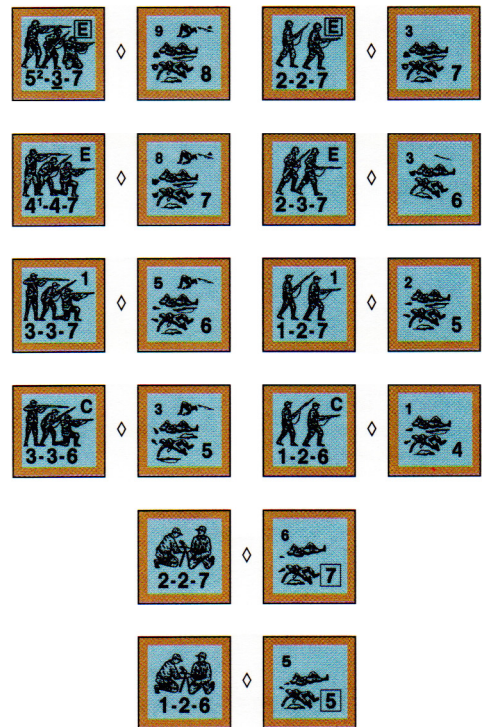
17.42 イギリス軍 / 中国軍 (British/Chinese) : イギリス軍 (A25.4) FB は U.S. であるかのようにナパームを使用してよい、しかし、使用可能な対日本軍は 1945 年に制限されている、しかも、対ドイツ軍はイタリアに限り、しかも、45/4 ~ 5 に制限されている。U.S.、イギリス軍、および、G.M.D 中国軍 (18.831) FB がナパームを使用してよい。



17.5 60mm MTR OBA (60mm MTR OBA) : U.S. プレイヤーが陸軍 / 海兵部隊を使用しているかどうかに関係なく、プレイヤーは 60mm 迫撃砲を OBA (U.S. 砲兵器特記 1) へ取替えてはいけない、それは自軍盤端だけに沿った全てのヘクスが大水域 (13.12) ヘクスである場合である、そしてまたそれらの迫撃砲のいずれかが増援部隊として進入する場合もない [例外: 迫撃砲 x 3 がすべて同じターンに、しかも、プレイ中エリアの大水域でない端に進入する場合、そのプレイヤーターン開始時に交換してよい]。

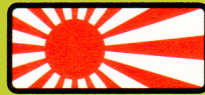
18 中国軍 (The Chinese)

18.1 中国軍部隊には全く異なるタイプ 2 つがある： 国民党軍 ("G.M.D") と共産党軍 ("Red")。中国軍力カウンター [例外: Red 中国軍兵士: 18.3] 特徴のあるツートンカラーをしている。⁴⁵ 用語中国軍は、"G.M.D." や "Red" で、その前置きがない時、両方のタイプをまとめて示している。



18.2 G.M.D (G.M.D) : 上記が G.M.D. MMC を表わす。3-3-7 は 5-3-7 へ (又は 1-2-7HS を 2-2-7HS へ) クラス上昇してよい、それは 5-3-7 が G.M.D. OB の主要分隊タイプ (E.4) を編成している場合に限られる。兵士は展開できない [例外: A20.5; A21.22]、常に夜間で鈍兵である、"O" の戦禍 DRM、しかも、指揮官誕生では追加の +1drm を受ける。エリートでない (未熟とは違う) G.M.D 中国軍は通常の PAATC でなく 1PAATC に成功しなければならない。

18.21 煙幕 (Smoke) : 5-3-7 分隊は WP 配置を A23.4 により試みてよい。



G

18.831



18.3 Red (Red) : Red 中国軍の分隊、HS、そして SMC はパルチザンカウンターを用い、一方で、操作班はソ連軍操作班カウンターを用いる。全ての Red 中国軍は実質的にパルチザン (A25.24) とみなされる、でも、やはり萎縮に影響されない。



18.31 コミッサール (Commissars) : Red 中国軍 (のみ) がコミッサールをまるで 42/10 ソ連軍であるかの様にして使用してよい (A25.22-223)。とは言え、コミッサールが Red 中国軍ユニットの回復に失敗した場合、後述のユニットは 置き換え / 除去 されない — たんに混乱のままである [例外 : 不運 : A10.64]。

18.4 装備 (Equipment) : 中国軍のすべてが中国 (要するにツートンカラー) の SW、砲、そして、車両を使用する。Red であると G.M.D. であると中国の SW/ 砲を捕獲として扱わない、たとえ一方の陣営がもう一方の陣営から SW/ 砲をプレイ中に捕獲した場合であっても。中国車両から 徴発 / 回収 した各 SW が適切な中国の SW で示される。

18.41 砲兵器 (Ordnance) : 中国の砲兵器は赤の TH ナンバーを使用する [例外 : 捕獲でない ATR と MG]。

18.42 OBA (OBA) : 中国の OBA は黒カード / チット×5 と赤カード / チット×2 を受取る。とは言え、中国軍 OB 全体の本来の主要分隊タイプ (E.4) が 5-3-7 である場合、その OBA は弾薬豊富であると想定される ; 主要分隊タイプが 3-3-7 か 3-3-6 である場合、弾薬不足であると想定する [例外 : DYO について 18.82 を参照する]。

18.421 無線機 (Radio) : 中国無線機の接触ナンバーが "8"、それは中国軍 OB 全体の本来の主要分隊タイプが 5-3-7 である場合、"7" は主要分隊タイプが 4-4-7 の場合である、それ以外では "6" である。

18.43 臨時車両操作班 (Temporary Crew) : 中国軍 HS、又は歩兵 (砲兵) 操作班が、臨時車両操作班として A21.22AFV 起動 dr に対し +2 drm を受けて使用される。

18.44 VP (VP) : 砲、dm 76-82mm MTR、又は車両について中国軍陣営では、そして、それが対戦相手に捕獲されていると、プレイの終了時に正規の VP 値を (2 倍の代わりに) 4 倍にして与えられる。⁴⁶

例 : 捕獲した、機能する中国軍の砲がシナリオ終了時に日本軍により所有されていた、それは (通常の 4VP の代わりに) 8VP の価値がある。

18.5 人海戦術 (Human Wave) : 中国軍は人海戦術攻撃を、あたかもソ連軍 (A25.23-234) であるかのように行き行てよい。



18.6 決死隊 (Dare-Death Squads) : ゲーム初期配置前で中国軍プレイヤーはシナリオ OB の分隊 (だけ) の 10% 以下を (切上げ) 決死隊⁴⁷ としてそれらの ID を秘密裏に紙で記録して指定してよい [例外 : 5-3-7 はその様にいっさい指定されない]。武装した、統制状態の歩兵決死隊 (その生残りの HS) は、自身の MPH の開始時に、区域内に / 隣接して 釘付けでない、統制状態の、自軍兵士指揮官を含んでいて、しかも、8MF の範囲内に敵地上ユニットがいて、かつ、それは決死隊とその指揮官の LOS があると、その時点で自発的に狂暴化してよい [例外 : 決死隊は示された方法で狂暴化しない、それは決死隊 / その指揮官が Prep (準備射撃) / Bounding (待機射撃) / Pin (釘付け / TI (一時的移動不能)) カウンターで示されている場合、そしてまた沼沢地 / 湿地林 / 崖 / 橋のない水障害がその MPH で敵ユニット・ヘクスへの到着を妨げる場合も、そしてまた、敵ユニットが大水区域域にいる場合もしてはいけない]。それから、狂暴化 MMC は (その時、指定された目標と考えた) 敵ユニットに突進して、その区域に進入を試みなければならない。その指揮官 (やその狂暴化 MMC と一緒にスタックした他の統制状態の指揮官の両方、又はどちらか一方) がその時点で狂暴化になる (でも、しなくてもよい)、ただし、そうした各指揮官は上記の例外で定めたとどれにも当てはまらない兵士である条件が付く ; そうした方法で狂暴化されたそれぞれが、同じ敵ユニットに突進しなければならない ; 指揮官の狂暴化 (A15.41) は適用されない。自発的に狂暴化した歩兵が通常の状態に戻るはそのプレイヤーターンの終了時 [例外 : その時混戦である場合、混戦しなくなるまで狂暴化のままである]。白地に赤の狂暴化カウンターを自発的に狂暴化になっているユニットを示すのに使用する。

指揮官は、決死隊 MMC から誕生しようとしまいと、自発的に狂暴化になる事ができない、ただし、上記記述の場合を除く。とは言え、決死隊 MMC が自発的に狂暴化になる時、ヒーローと一緒にスタックしていると (しかも、移動を許されていると) その MPH の間にその MMC と同行してよい ; その MPH で、

そうした各ヒーローは 8MF あると想定され [例外 : 負傷の場合 3MF]、しかも指定目標の区域に進入してよい — しかし、つづく後の APH で移動してはいけない。

18.61 人海戦術 (Human Wave) : ユニットの自発的に狂暴化すると (又は 18.6 により同行すると)、やはり、そのプレイヤーターンで人海戦術をいっさい使用できない、又はその逆も同じである。

18.62 CC (CC) : 決死隊 MMC は進入し格闘戦 CC を日本軍であるかの様にして解決する。その上、格闘戦 CC でない対歩兵攻撃それぞれが、その中でひとつでも武装した、釘付けでない決死隊 MMC が参加すると追加 -1 DRM を受ける。それらの特性は自発的に狂暴化している決死隊 MMC へも適用する — 又はたとえ狂暴化でなくとも適用する (でも、混乱を除く)。

18.7 無慈悲 / 捕虜 (No-Quarter/Prisoners) : 中国軍対日本軍シナリオで 1938 年以降、無慈悲 (A20.3) が常に両陣営へ導入され、しかも、掃射は使用できない。

18.71 尋問 (Interrogation) : 尋問に関して、G.M.D. 兵士は常に "中立" 国であるとみなされ、一方の Red 中国軍は常に "友好" 国とみなされる。

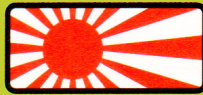
18.8 DYO (DYO) : Red 中国軍と G.M.D. 中国軍を両方に共に購入する事は、対日本軍シナリオで適用されない。中国軍 OB で 1 つでも 5-3-7 分隊の存在があるとそのシナリオへ他の中国軍分隊タイプの購入をできなくする、その逆も同様。5-3-7 分隊は 43/11 ~ 45/3 でビルマの設定シナリオでのみ購入してよい (関連項目 18.81)。⁴⁸ Red 中国軍はビルマ設定シナリオに対して購入できない。BPV について Red 中国軍分隊と HS はパルチザン BPV より 1 つ大きい ; 操作班はソ連軍 BPV より 1 つ大きい。G.M.D. 指揮値生成特性 (H1.8) が "8" になる [例外 : G.M.D. 主要分隊タイプ (E.4) が 5-3-7 である場合 "6"]。中国軍プレイヤーは車両化ユニット OB (H1.4)、落下傘部隊、又はグライダーを購入してはいけない。

18.81 ビルマ (Burma) : 42/3 ~ 5 か 43/11 ~ 45/3 設定の G.M.D. 対日本軍シナリオについて購入を行う前に、dr を行う。その修整前 dr が 3 以下の場合、そのシナリオはビルマでの設定とみなされる。そうでない場合は中国での設定である。

18.82 OBA (OBA) : 中国軍プレイヤーは事前砲撃も弾幕砲火も購入してはいけない (Red 中国軍はそもそも OBA を使用できない ; H1.27)。弾薬不足、又は弾薬豊富状態について G.M.D. OBA (18.42) は砲列の購入時、その時点の OBA の主要分隊タイプを基にする。

18.83 航空支援 (Air Support) : G.M.D. プレイヤーは観測機 (E7.6) を 100 mm 以上の OBA に限り、しかも、1944 ~ 1945 年での設定に限り購入してよい。Red 中国軍は航空支援を購入してはいけない。

18.831 ナパーム (Napalm) : G.M.D. FB は U.S. であるかの様にしてナパームを使用してよい (17.4) [例外 : 使用可能なのはビルマで 44/7 ~ 45 と中国で 45/4 ~ 8 に限られている (18.81 を参照する)]。



Footnote1

G 章の柱脚 (Chapter G Footnotes)

1. G.6 不意打ち (Ambush) : だいたいそうした地形の中で移動し、物音を立てないのは無理だった; 従って防御は敵の接近で不意を喰らう様な事は少なかった。

2. G.7 無線機 (Radios) : じめじめした熱帯性気候は音声無線機へ悪影響を与えた。湿気が、さらに腐食が、回路と金属接点に作用して、周波数を変え、しかも、ちよくちよく完全に不通にしていた。それに、深いジャングルそのものが、あまり強力でない一部の無線機による通信波を妨げる場合があった。

3. G.8 仕掛け照明弾 (Trip Flares) : E 章の脚注 13 を参照

4. 1.1 日本軍 (The Japanese) : 日本軍用ルールについて大部分の裏打ちされる理由づけは明白であるべきだ。加えて、多くが第二次世界大戦での日本軍戦闘員の "狂信的" な特徴について書かれている、だから、ここで詳細を論じる必要はない。あえて言うならば、死地ですら物ともしない抜群の度胸、そして、生きて捕らわれているよりも、死をもいとわない意志は 3 つの主要因を踏まえている: 高度な統制社会でその一個人をほとんど重んじられずに養われてきた; 鉄の規律が軍隊で実施された; そして、武士道、サムライの規範。武士道は絶対的な勇氣と忠誠、些細な事である集団の一員としての個人、それが戦闘での失敗には死を求められ、敵に捕らわれる事など想像もできない。それらの全てが一緒にになり生みだし、一部で史上最良 (悪) の歩兵と呼ばれていたまさにそれなんだ。

さらに、注目して興味深い事は戦前、日本陸軍はソビエト連邦を潜在敵として視野に入れていた、その組織と用兵は主にソビエト - 満州国境沿いに計画されていた。(連合国のプロパガンダにより主として、はぐくまれた一般的な信念に反して、1930 年代に日本軍はジャングル戦について、訓練に時間を費やしていない。) ソビエトのマンパワーが日本そのものよりも、はるかに数で勝っている事を知っていた、日本軍は戦術を考案し、それはより小さな軍隊へ最大の有利な点を与える戦術だった、次の様な: 損害を最小にするためできる限り夜戦を利用する; 敵の態勢を崩したままにしておくため欺瞞、迅速、奇襲、そして、浸透の最大使用; そして、狙撃をことのほか重要視し、そしてそれは、一兵卒が自分の数倍をも身動きできなくすることがある (理論上で日本軍分隊それぞれに 2 ~ 3 名の狙撃兵を含んでいた - しかも、LMG ですら狙撃に使用されていた、一部はそのためにスコープを装備していた) そのもう一方で、それなのに、戦力維持の原則とは逆効果の、固定観念、四六時中攻撃している事について、あると考えられている利点のため (防御の態勢が明らかに常識である場合だったとしても)、そして、強い信念のため、それこそが、攻撃に関し究極のころざしが、格闘戦闘において敵を圧倒する事だった。これらの観念が日本軍に、とてつもない数の無益な犠牲を生み出した、しかも、戦争の末期になってようやくその事実を受け入れた、それは連合軍の火力がそうした用兵を破綻させる事だった。

5. 1.4 SMC (SMC) : 日本軍指揮官が混乱でなく負傷している事を裏打ちする理由づけは 2 つの要素からなる。ひとつ目は、しかも一番わかりやすい、サムライの習わしを受継ぐ者が敵から逃げ出す (すなわち、潰走する)、それは特徴を示していないと (又は史実に無関心だと) 思っちゃうよね。帝国の士官がそうした衝撃的な動揺するような、面目を失う事に屈するなんて想像しがたい。ふたつ目が、日本軍士官の行動規範、及び独特な刀が士官をわかりやすい目標にしていた; 実際に、連合軍部隊は - とりわけ狙撃兵が - しきりにできる限り士官に発砲する指示をされていた。従って日本軍の指揮官はほかの国籍の指揮官よりも早く除去される傾向にするのが当然なんだ。

6. 1.411 戦車指揮官 (Armor Leaders) : 多くの陸軍で、AFV の操作班は高度な訓練を受けた専門家で、歩兵の様な分隊に対しあまりにも貴重であると考えられていた、しかも、よくあることだが、後方への移動に対し (暗黙に) 合意する実態があった、それは車両が非戦闘員 (Hors de Combat) にされた場合である。日本軍にとって、歩兵戦闘が絶大な支配権を握っていた、降車した操作班は徒歩で戦闘を継続するつもりだった。従って、"落馬した" 日本軍戦車士官は歩兵指揮官として続ける事にちゅうちょなかった。

7. 1.421 T-H ヒーロー (T-H Heroes) : 日本軍は特殊な訓練をした戦車 - ハンター部隊を使い歩兵のお粗末な対戦車能力を増補していた。これらの兵士は、"肉弾 (Human bullets)" とも呼ばれる事もあった、そして、たいてい小銃中隊と連隊付の工兵部隊とで設立したチームで編成される事が多かったし、すぐく広範囲に使用されるようになった。彼らの任務は敵の AFV を待ち伏せ、又は接近しての強襲であった、MOL、地雷、DC、そして、戦争が進むにつれて使用できるようになったさまざまな他の兵器を使用しながら。しかしながら、たとえ武器が無くとも、彼らはできる手段で AFV の走行不能を試みる攻撃をする事だった、

泥を用いて AFV の視覚装置を覆う事も、頑丈な棒を走行装置に押し込んでキャタピラを故障させる事も引くくめて。

8. 1.4231 ATMM (ATMM) : ドイツ軍の ATMM と違い、そしてそれは形成爆薬 (HEAT) の仕組みを利用してほとんど死を招くモノにしていた、日本軍版は比較的少量の爆薬を含んだ HEAT タイプでない兵器だった。むしろ小型 DC に似ていて、軽戦車 (要するに薄い装甲) を除く戦車に対してまったく効果がなかった。ゲームでは、成功した ATMM dr は T-H ヒーローが実際に ATMM を使用しているとは限らない; むしろ、それはヒーローが所有するいずれかの兵器を要約して表わしている、それは AFV について特定のタイプを破壊する、より良い可能性を生んでいる。戦車タイプに左右され、いずれかである可能性がある、ATMM、MOL、A-T 地雷、" 刺突爆雷 " (長い棒の先にある強力な装薬型)、手投げ装薬型手りゅう弾、又は、人間 A-T 任務のため日本軍により開発された 大きなランドセル / 箱 装薬の様々な何か。厳密に言えば、dr は単に ATMM dr として扱われ、ルールのため、ある時点で戦車ハンターへ使用できる兵器の様々なタイプの区別は特に必要でない。

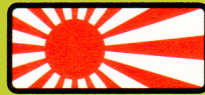
9. 1.425 T-H ヒーローの損失 (T-H Hero Loss) : 言うまでもなく、戦車ハンターの中で犠牲の割合は非常に高かった。多くの場合、彼らは与えられた任務実行の結果として死ぬつもりでは無かった、でも、一部のそれらの兵器はその本質から使用者に死をもたらした。その上、T-H ヒーローは、簡略のため、いきなりブレイから取除かれる、漠然と盤上に残っている事はさらなる専用ルールの一群を求めるものであるし、かれらの特殊任務とかれらが使用する "一発限りの" 兵器は定められるとすれば歴史とは関係のない事であろう。

10. 1.6121 A-T 設置 DC (A-T Set DC) : これは戦争後期にさまざまなアイテムの使用を表わしている、例えば、大口徑砲弾、投下爆弾、機雷、そして、魚雷、しかも、ガソリンドラム缶ですらも、そしてそれらは車道に埋め込められ、さらなる絶望的な試みの一部として、日本軍により連合軍機甲の猛攻を食い止めるために。それらは通常遠隔操作で爆発していた。時々、爆弾が単独壕に志願兵と一緒に配置されていた、志願兵は爆弾を敵の AFV が頭上を通る時に岩かハンマーでヒューズに打ちつけて起動させるためにいた、しかし、この方法はほとんど成功しなかった、だから、ゲームで表現されなかった。A-T 設置 DC の使用は対ソ連では、ソ連軍電撃戦を前提として認められなかった、戦車の隊列は場合によって 1 日 60 マイル (96km) 前進していたからだ。実際、防御を設定する点で、多くを編成する日本軍に時間を与えるにも、あまりにも速く移動していた。

11. 1.64 格闘戦 CC (Hand-to-Hand CC) : 日本軍の軍人はみづからサムライの刀と同様に "正義の銃剣" の信条を教わっていた、しかも、それはすべての戦闘について究極の目標が格闘戦で敵と戦う事だった。一般的に格闘戦闘の訓練をたっぷり受けていた - 肉体的にも精神的にも両方の訓練 (" 悟り "、一方で後者をそう称した)。この事を考慮した上で通常 CC 手順の実体は、実際に日本軍プレイヤーが積極的に CC の機会を追い求めようとする事を思いとどまらせる事がよくある (とりわけ、より高いに FP があるアメリカ軍分隊と比較して)、それが日本軍の CC 格闘戦をする事へ追加の - 1 DRM を与えると決めた。これらがゲームの刺激として日本軍の歴史的用兵の再現に効用がある。

12. 2.21 密生ジャングルの進入 (Dense-Jungle Entry) : 密生ジャングルを通る移動の難しさを "写实的" に描写する事はそうしたヘクス毎に進入するために全力移動の (又は小道を使用する場合 2MF の) 使用が必要である。ワクワクさせるレベルに関してこの MF コストを使用する事はつまらないだろうなあ、控えめに言っても、しかも、密生ジャングルのコストが 3MF か 4MF へ変わったとしても、あまり良くならないだろうね。従って、林の進入コストはゲーム性のためそのままである。

13. 2.24 密生ジャングル内の迫撃砲 (Mortars in Dense-Jungle) : 密生ジャングルの繁った枝葉の天蓋がその下にある砲による間接射撃の使用をたいがい妨げていた、なぜなら、発射体がわずかでも葉っぱでも命中した場合に爆発するかもしれないからだ。



G

14. 3.6 EC と竹林 (EC & Bamboo) : 竹は大量の水分をその中空の稈 (茎) へ雨期のあいだに蓄えている、でも、この水分が乾期で使い果たされる時、植物はたいへん燃えやすくなる。

15. 4.1 ヤシ林 (Palm Trees) : ヤシ林は、一方の果樹園で通常見かけるくだものの木よりもはるかに背が高く、ほんの僅かに葉っぱがついていた。それに加え、葉っぱは幹のてっぺんに集中していた、従って、視界をさえぎる程ではなかった。そういった事で、簡略化のため、1 レベル高さのままにされた。

16. 5.5 倒壊 PTC (Collapse PTC) : 倒壊 PTC が表わすのは、瓦礫が落ちることで一時的に気が散り、視界をさえぎる、あるいは、小屋の占有者を束縛してしまう両方又はいずれかの可能性がある。両方の事象で、通常の土気と指揮値修整は適用されない、巻き込まれたユニットが倒壊の影響を制御する事も変える事もできないと考えている。固有の操作班が倒壊 PTC を失敗した時、瓦礫がドライバの視野をふさいでいる (しかも、OT AFV の場合、その内部へまき散らかされてしまう) ; 従って、車両は停止しなければならないし操作班は急ぎ片付けるので、ある程度の遮蔽を諦めねばならない。

17. 5.51 小屋と野戦構築物 (Huts & Fortifications) : 鉄条網とパンジーは対戦中に撤去も移動もできない、当然、それらは倒壊した小屋に姿を現す事ができるのは、プレイ開始時に小屋がすでに倒壊している場合に限られる (要するに SSR による)。

18. 6.1 クナイ (Kunai) : これは背の高いタイプの (5 ~ 7 フィート : 約 152 ~ 213cm)、東南アジアとその周辺で見かける、ごまごわした草である。概して言えば、クナイは地球のその地域ではごく当たり前の、ジャングルの "あき地" で見かける、そして、たまに別の開けた地面の広い範囲を覆っている。その葉の縁は鋭くて裂傷を起こす場合がある。さらに、クナイは他のよく似たタイプの生長、例えばエレファントグラスとかをまとめて表わしている。

19. 8.1 水田のタイプ (Paddy Type) : 農閑期水田はその時点でまだ耕していない水田である ; 水で満たされていないそこにイネが生長していない。 "干上がった" が多分このタイプへのもっともふさわしい言葉遣いだろう、水田を "干上がったけどぬかるむ" と呼ぶ事がちょっと変だなと思われる事さえなければね。水耕期水田は数インチの水で水を張った水田である ; そこに生長しているイネはまだ LOS に影響を及ぼすまでの十分な高さでない。育成期水田はイネ植物が成熟した高さである場合の水田に当てはまる。それは稲田描写とルールが高度に要約されている事に注意をすべきだ。例えば、オーバーレイで示される土手は LOS と移動ルールへの単なるツールでしかない ; 実際、水田の土手 (あぜ道) は水田ヘクスにより示されたエリア内のどこにでもあると想定されている (そしてそれがあぜ道カウンター上のユニットがはっきり限定した土手 / ヘクス・サイドにあるとして明確化されない理由である)。ヘクスそれぞれが通常、個別の水田を複数含んでいて、例えば、異なる水田数に対応して視覚化されるべきだろう。

20. 9.1 パンジー (Panjis) : パンジーは竹の杭である長さ約 2 フィート (61cm) で、縦に裂いて、しかも、先を鋭くして地面に突き刺して 45 度の角度で同じ向にそろえている。それらは通常植え込まれ、杭をほぼ 5 フィート (152cm) 幅のぎっしりと詰めたベルト状の形になっていた。パンジー・ベルトの機能は鉄条網の機能と類似していた : 移動を導いたり、あるいは、邪魔をした。鉄条網がより効果的な障害物であるとは言え、たいへん入手できなかった。加えて、パンジーはすれ違うとちょっと危険だった、特に、やぶに隠された時だ。

21. 9.5 パンジーカウンターの上 / 下 (Above/Beneath Panjis Counter) : ユニットのパンジーカウンター上で、パンジー・ベルト内にいるとみなされ、一方でユニットは下で、ベルトの背後にいる、又は "通りこしている"、しかも、邪魔立てがない。従って、実際には、パンジーカウンターの上から下に行くのに (又はその逆で) 1 MF/MP コストは、余分な時間を、及びそのベルトを切抜けるのに必要とする難易度を表わしている。

22. 11.1 日本軍の洞窟 (Japanese Caves) : 他民族がときおり洞窟陣地を利用したのは事実としても、日本軍は他の誰よりも大規模に洞窟を使用した。DYO シナリオでどの陣営でも洞窟を購入を許すという事は防御の手ごわさを乱用しているにすぎない。もちろん、シナリオで記載された SSR は常に他民族による使用する洞窟を許す可能性がある、それは歴史的な正確さを必要とするからなんだ。

22. 11.31 隠匿の行動 (Hidden Action) : 洞窟と洞窟複合体がゲームの条項で必要とする扱われた、それは日本軍プレイヤーが地下のユニットで行う多くを対戦相手により検証されない事である。これは、良心的でないプレイヤーが不正をする事ができる可能性があるのが残念だ、しかし、切に願うのはフェア・プレイのために自己管理システムがしっかりと遵守される事だ。連合軍プレイヤーが隠匿した日本軍の行動記録を確かめたいと思う場合、次のオプションをお勧めする。

Footnote35

日本軍ユニットが隠匿の間で活動を行う時、又は区域を変えた場合に隠匿になる時いつも所有者がそのユニットと行動を (プレイヤーターン毎に別々の紙を使用して) 紙に記録する。プレイヤーターンの終了時に所有プレイヤーがその紙を、プレイヤーターン・ナンバーを表示した印で封印した封筒に入れて、対戦相手に手渡す。ゲーム終了時に封筒は開封され全ての行動が正しいかを確認した方がよい。

24. 11.83 洞窟からの迫撃砲の射撃 (Mortar Fire From Caves) : 多くの迫撃砲が 45° の仰角を使用したのは、最大射程を射撃する時、そして、仰角を増やし (増加装薬数を減らして) より短い射程で射撃した。とは言え、日本の軽迫撃砲は希望する射程に関係なく同じ 45° の設定を使用した、だから、洞窟内の短い距離で配置が可能になりあらゆる射程で射撃ができた。

25. 11.8331 崖でないヘクス・サイド沿いの登攀 (Cliving Along non-Clif Hexside) : このルールは洞窟へ丘陵の斜面の上から近づこうとする戦術を再現しようとしている、その時にロープを用いて爆薬を洞窟の開口まで降ろす。

26. 12.851 WP による洞窟の露見 (Revealing Caves With WP) : アメリカ軍が気づいた事は、WP 手榴弾 / 弾 を洞窟内部で爆発させると、WP の熱い煙が上へ上がる性質だから、他の高いレベルの開口を明らかにするのに有用である。

27. 12.111 麻痺の VCA 変更 (Stun VCA Change) : 麻痺 (Stun) の結果は LC の操縦者に対して起こると想定されている、しかも、VCA 変更が、操縦者の持ち場が再配置されるまで、漠然と旋回する LC を表わしている。

28. 13.1 オーバーレイの初期配置 (Overlay Setup) : 砂浜と大水域オーバーレイを初期配置する前に、プレイヤーは未使用の盤を使用できるエリアに対し (たぶん、ひっくり返して) 突き合わせたいと思うだろう、だからオーバーレイは盤のてっぺん (上側) に位置する。

29. 13.14 流れる水 (Effluent) : 流水ヘクスの水位は余りにも浅く、水面タイプのゲーム影響が起こるとは思えない。

30. 13.42 渡渉 (Wading) : すでに渡河のルールが存在していると思うと、多少は渡渉に関するルールの必要性を疑問視するだろう。あえて言うなら、渡河のペナルティと制限は (具体的には、ゲームターン毎に 1 ヘクスだけ移動を許されている、と同時に継続的に危険移動の対象となる) これを適用するにはいくら何でも厳しすぎと感ずる、タワラ・タイプの上陸再現が出来なくなっていただろう。渡渉するユニットは — その言葉から分かるように — 脚 / 車輪 / 軌道 ようなものが浅い水面の底に実際に触れていることだ。

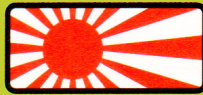
31. 13.46 大水域の LOS と捕捉 (OCEAN LOS & Acquisition) : これらのルールはその実際を反映している、それは現実には攻撃かける船艇は "盤外から" 登場しない (要するに、どこからともなく)、そして、きっと大水域オーバーレイで表わすそれを越えた遠方から観測され砲火を浴びせられる。DD 戦車は除かれる、なぜなら、深い水域ではそのスクリーンを上げて真の正体隠している、しかも、そうしたスクリーンが当たり障りのない外観にしたので敵の射撃をあまり引きつけなかった。

32. 13.6 防波堤 (Seawalls) : 防波堤は海岸線の浸食を防ぐために作られている。たいがい、それらは陸側の地上レベルより高くそびえていなかった、そしてそれが移動、LOS、そして、TEM に関する専用ルールが必要な理由である。

33. 14.261 SAN (SAN) : 増加する SAN について強襲上陸をしている陣営は他の上陸用舟艇、例えば、LCF、LCG、LCI(G)、そして、LCS からの砲火を表わしている、たいがい、それはいくつかの 20mm / 40mm 自動火器を積んでいた (ある場合に、76mm 以上の砲、又はロケット砲を加わる)。こうした船舶は沖合の近場からの直接射撃支援を提供するため、LC/LVT の初波が上陸するまで、使用された。多くの場合にそれらは大水域オーバーレイで表わされた距離より向こうの沖合に留まった、だから、それらの強襲への貢献が要約されている。

34. 14.51 阻止杭 (Tetrahedrons) : 阻止杭 (別名 "ヤマアラシ") は丸太、又は鋼の梁を 縛りつけ / ボルト締めして / 溶接して 互いに角度をつけて一緒にして、浅い水域に設置し LC の船体を破壊した (又は、少なくともそれらの上陸を邪魔した)。多くの場合、触発地雷が上部に取り付けられ、より致命的にした。さらに、ゲームの駒はよく似た機能の他の砂浜障害物を総称して表わしている。

35. 14.6 海軍の OBA (Naval OBA) : 第二次世界大戦で、海軍の砲火は多くの上陸作戦成功に不可欠だった。最大の成果は U.S. と英国海軍により、(戦艦と重巡洋艦でさえも連れてきて歩兵を支援できた) 海岸射撃管制隊の発達を通じて成し遂げられた。間接射撃を提供する艦艇は CIC (Combat Information Center : 戦闘情報指揮所) の求めで継続的に自身の位置をプロットした、その



Footnote35

位置を戦間座標グリッドに変換し、しかも、必要とする弾道と艦砲への射撃管制データで陸上からの（又は観測機からの）砲火支援要求に反応して（手）計算していた。

36. 14.61 海岸射撃管制隊 (Shore Fire-Control Parties) : U.S. と英国海軍だけが、海軍の間接射撃用の特別地上配備前線観測チームを持つ事が、育成が、そして、配備ができた。

37. 14.611 SFCP 無線機 (SFPC Radio) : SFCH に使用されてた、HF (短波 - UHF [極超短波], 又は VHF [超短波] の対話として) 無線機は、(バッテリーの代わりに) 発電機が必要だった。その上、アースのため接地が必要で、さらに機動性が落ちた。

38. 14.63 NOBA の砲撃権 (NOBA Battery Access) : 艦艇は砲撃支援にたいてい、たった 1 つの SFCP、又はたった一機の観測機しか割当てられなかった、だから、その観測員を " 利用できる " 状態が継続できる。とは言え、入り組んだ時間的間隔は、求められた射撃任務の対応する中で時折 (ゲームの条件で) 意味深くなる可能性がある、対応する艦艇それ自体が、巡回して砲塔を向ける場合に、又は他の厳格な海軍の配慮を処理した場合である。

39. 14.65 NOBA の着弾地域 (NOBA Blast Area) : 比較して言えば海軍砲の水平な弾道に加えて除去できない艦艇の横揺れの (ジャイロ安定化後であっても) 影響が組み合わされて、NOBA の着弾地域を野砲のそれと比べて見ると細長くなる、しかし、その地点に強い影響を及ぼす平均弾薬数の少なさが原因で、長くなった最先端部における致死率で影響の低下を受ける。

40. 14.66 裏斜面 (Reverse Slopes) : 高速で海軍砲の比較的低い仰角制限がその砲弾へ低く、野戦砲兵により使用される榴弾砲と比べると水平の弾道を定める。一方で野戦砲手による榴弾砲は多くの場合、丘の向こう側へ砲弾を山なりに落す事ができた (実際、それらはこの機能を持つのに特別に設計されていた)、海軍の砲はできない。

41. 14.672 NOBA IR (NOBA の IR) : 150mm 以上の砲がある艦艇はだいたいいつも IR を発射する能力がある別の武装を運んでいた。従って、そうした艦艇はある別の射撃任務の途中でも IR を発射できた。

42. 14.68 艦上の観測員 (Shipboard Observer) : 陸上観測員、又は航空機観測員の代わりに艦艇が射撃支援を提供できた、それは、射撃管制管理者がとても強力な光学距離測定装置を装備されていて、目標までの LOS があった場合だった。艦艇の射撃管制 " コンピューター " は、管理者からの指示と射程情報を取得するように設計され、弾道データと艦艇の針路と速度と一緒に組み合わせ、しかも、目標を撃つ艦艇の主砲を向けて仰角を取る、射撃管制の解答をすばやく出した。とは言え、観測員と連絡が取れない艦長は、それが実際に交戦している敵で味方部隊でないことを確信するまで射撃について消極的であった。

43. 17.11 U.S.M.C. の分隊タイプ (U.S.M.C Squad Type) : 戦争の初期で兵士の半数以上の海兵ライフル、及び海兵 BAR 分隊が M1 ガーランド・セミ・オートマチック・ライフルを認定されていたにもかかわらず、彼らは旧式のボルト・アクションのスプリングフィールド '03 を装備せざるを得なかった。これにたったの 8 ~ 9 名の海兵を含んだ分隊という事実を加えて、ゲームの中で相対的に低い FP である事が説明できる。戦争中期、ライフル分隊は 12 名と認定されたガーランドの全数を含んでいた。戦争後期のライフル分隊は 3、4 名の射撃チームと分隊指揮官に分割するように計画された；しかし、7-6-8 を 3 つの HS へ展開を可能にする事は、もっと特別なルールを必要とし、しかも、特性より例外がゲーム条項の中で意義のある事になるだろう、だから、指揮官なしで展開するアイデアが採用され、直接的に、でも、簡単な方法で分隊の戦術的柔軟性を反映している。

44. 17.4 ナパーム (Napalm) : 本来のナパームのタイプは航空燃料と増粘剤を混合してゼリー状のガソリン形状で提供されている。多くの場合、航空機により補助燃料タンクで運ばれ、しかも、戦車に装備した焼夷手りゅう弾、又は小型焼夷弾により発火した。3/4 以上のナパームが U.S. 陸軍航空部隊により使用され第二次世界大戦期間中に太平洋の戦場で投下された。当時ナパームは敵兵士に対して壊滅的 (肉体的と精神的の両方で) であると信じられていたとは言え、後のテストで思ったほど効果的ではなかったことが判明した。また、戦後のその代替え品、ナパーム-B の有効性にすら隔たりがあった。

G

45. 18.1 G.M.D. 中国軍 (G.M.D.Chinese) : "G.M.D." は国民党 (Guomindang) (別名、中国国民党 : Kuomintang [KMT]、しかも国 - 民 - 党 : "gwo-min-dong" と発音する)、蒋介石元帥の愛国主義党、の略語である。5-3-7 は X- 部隊、及び Y 部隊である U.S. で訓練し U.S. 装備の兵士で、戦争の後半でビルマと中国で戦っていた兵士を表わす。4-4-7 は 1937 年で上海、及び南京で、さらに、その周辺にいた、通常のエリート中国部隊を表わす - この " エリート " はかなりよく訓練され、装備され、指揮された事を意味する。" 元帥所有 " の、しかも、私的な元帥派と知られている、これらの部隊の多くが 1937 年に上海と南京、及びその周辺で - 江のドイツ人アドバイザーのより良い意見に背いて - むだ使われていた。このエリート部隊の中の別師団は共産主義者を監視する予備として保持された、しかも、日本軍に対してたまにしか行動を起こさなかった。3-3-7 と 3-3-6 MMC は最終的に 300 以上の中国師団の大半を表わす (そして師団毎に平均して約 6,000 名ほどで、苦力も含まれていた)。これらは、大半が強制的に徴集した農民を含み、地方の役人により管理され、日本軍との戦争の矢面に立った。大多数 (愛国主義師団の約 90%) がほとんど訓練されず装備不足であり、よい指導力不足に苦しみ、医療施設の完全なる欠如、そして、栄養失調を多く発症していた。それでも、Bing ("GI" にあたる中国語) は故郷と国の防衛で戦い続けていた、時折、驚くような敗北を自信過剰で頭の固い - しかも、常に数で勝った - 日本軍に負わせた。

ツートンカラーの中国軍カウンタはルール使用条件で特別意味は無い。それは単に G.M.D. ユニットと Red 中国軍 (要するにパルチザン) ユニットの両方で使用できるようにして、スタックの SW について同じセットを使用する、それら SW が存在することなく異なる色で分かり易くした。

46. 18.44 車両 / 砲 VP (Vehicle/Gun VP) : 砲兵器と装備がとても不足している、敵によるそれらの捕獲は担当者にとってとても顔をつぶされる結果を生んだ。その上、最良の師団と軍だけが多数の野砲を所有していたので (そしてそれが彼らが最良であったひとつの理由である)、そのいずれかを失う事は司令長官に (彼が、指揮下で何人も何事もすべてを実際には " 所有 " していた) それに比例する量の政治的威信と権力の失墜を起こした。

47. 18.6 決死隊 (Dare-Death Squads) : 大まかに言うと、攻撃的な行動へ著しい嫌悪が中国軍のすべての階層に存在した。とは言え、これを補おうとして、多くの大隊指揮官が " 死をもっともらしい : 決死の " 分隊、又はチームの (gai si dui : 敢死隊 - 様々に翻訳された "dare-to-di : 死をもっともらしい", "do-or-die : やるか死か", また、"against-all-odds : ほとんど勝ち目のない" の様に) 特殊な部隊を編成した。これらのユニットは、その存在は最高司令官からの公式の許可がないにもかかわらず普及していった、愛国心の強い反日の志願兵で構成されていた。彼らは突撃隊として、彼らの本領である接近戦により使用された。gai si dui : 敢死隊チームは Red 部隊はもちろん G.M.D. 部隊も利用していた、しかし、どうみても、アメリカ軍の訓練をした一団では使用されなかった。

48. 18.8 5-3-7 とビルマ (5-3-7 & Burma) : Y- 部隊、その部隊の一部が U.S. で訓練し U.S. 装備をしていた (だから、5-3-7 でゲームで表わされている)、実際、中国雲南省で戦いその 9 ヶ月間にビルマ北東部へ入り込んだ。しかし、DYO では、Y- 部隊と対抗する日本軍の両方がビルマにいるとみなされる。