



34.41

34.4 移動: 塔ヘクスの地上レベルに進入する際の歩兵移動コストは1MF+COTである。騎兵は迂回移動によってのみ塔ヘクスに進入できる。塔ヘクス/区域内に砲を初期配置したり、進入させることも、dm状態の76 - 82mm迫撃砲を組み立てることもできない。

34.41 車両が塔ヘクスに進入するためには VBMを用いなければならない。完全装軌でBU状態にあるCT状態のAFVは、23.41に従って塔障害物に進入することもできる [例外: 塔は地下室が無く、あたかも 1階建て建築物であるかのように、AFVのボグ判定の色付き drに -1 drmを追加する]。

34.42 歩兵は、塔の階段を用いるか、登攀する(23.424)ことで塔区域へから移動することができる。階段を通して移動する際のコストは1レベル変更する毎に1MFであり、雪の際には移動ペナルティを被る。ユニットは、途中の階段区域でMPHを終了することができない(すなわち、塔区域か、塔ヘクスにある地上レベル区域で、自身の MPHを終了しなければならない)。

34.43 塔の階段を通して塔区域へから移動する歩兵は、通常的手法で地上レベル(降りた場合)及び/または塔区域(上がった場合)で攻撃される可能性がある。ただし、塔区域がレベル2区域にある場合、歩兵は、そのヘクスの“途中区域”であるレベル1区域で、その途中区域にLOSを持つ敵ユニットによって攻撃される可能性がある。そのような途中区域は開豁地と見なされないが、そこに対する攻撃はなんのTEMも受けない。目標は1レベル変更する毎に1MFを消費するものと仮定する; もし途中区域で釘付け状態や混乱状態になった場合、離れようとしたレベルに戻される(さらに戻された区域に再進入したものととして、戻された区域に残留FPがあればそれによって攻撃される)。そのような途中区域に対する攻撃によって残された残留 FPは、そのレベルに残ったままとなる(適切なレベルカウンターの上に残留 FPカウンターを置く)。そして、同じMPHの間中、そのヘクス内のそのレベルに引き続き進入する各ユニットを攻撃する。

34.5 隠蔽: 塔ヘクスの地上レベル区域が隠蔽地形であるかどうかは、塔ヘクスにある別の地形によって決定される。HIP隠蔽に関してのみ、塔区域は建物の屋上(23.83)として扱われる。

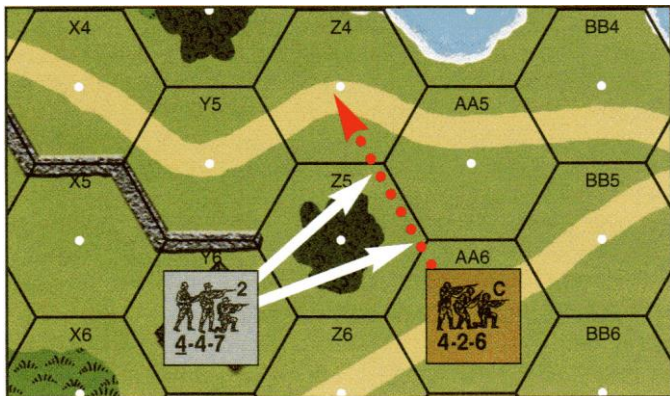
34.6 潰走: 潰走に関して、塔ヘクス区域は建物と見なされない。

34.7 勝利条件に関して、塔ヘクスの地上レベル区域は建物区域と見なされない。ただし、塔区域は建物区域と見なされる。

● 35. 疎林 (Light Woods)¹⁹

35.1 疎林はSSRIに指定されたときのみ登場し、以下の特記を除いて林(13.)として扱う。疎林に対する視認TC DRM(E3.7)は+2である。

35.2 LOS妨害: 疎林は同一レベルのLOSに対しては、障害物ではなくLOS妨害(A6.7)となる [例外: 1ヘクスの通過につき+2DRM]。この修整は火線にも適用(A9.222)される。このLOS妨害は、疎林ヘクスの頂点に対する/から引かれるLOSにも適用される。



例:ヘクス42Y6にいる4-4-7が、移動中のソ連軍4-2-6分隊を射撃する。この4-2-6分隊は、AA6からZ4に向かって、Z5の疎林をZ5-AA5のヘクスサイド沿いに迂回して移動している。射撃は2つの頂点(Z5-AA-5-AA-6またはZ5-AA5-Z4)のどちらに対しても実施でき、最終的なDRMは+1(+2[LOS妨害]-1[FFNAM])。もし4-4-7がレベル1の屋根にいるなら、これら頂点に対するLOSは遮断される。

35.3 車両: 装軌式の車両は、その許容MPの3分の1を消費することで(迂回、轍、道路ソを用いずに)疎林ヘクスに進入できる。ただし、+1のDRMでボグ判定(D8.21)をしなければならない。装軌式の車両は、この方法で疎林道ヘクスの道路部分から疎林部分へ移動できる。

● 36. 射撃計画ゾーン (Prepared Fire Zone)²⁰



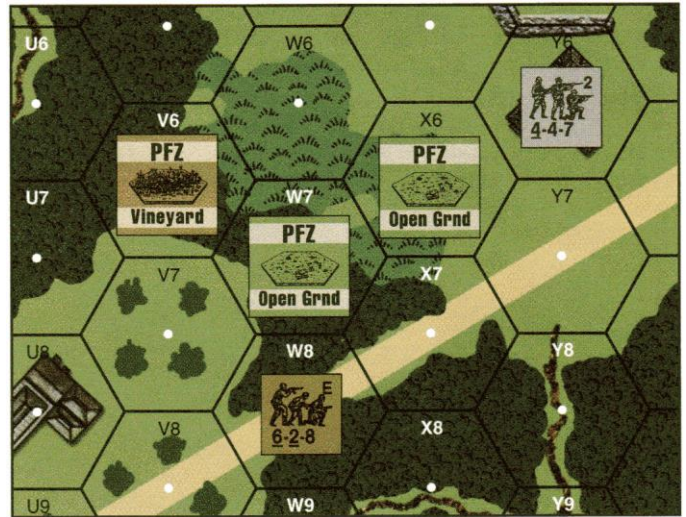
36.1 射撃計画ゾーン(PFZ)カウンターは、シナリオOBにPFZ値が記載されている陣営によって、初期配置の前に配置される²¹。

36.2 PFZの生成: PFZ値を“支払う”ことでPFZを生成できる。PFZカウンターは、PFZ値を持つ陣営の初期配置エリア内にある特定の地形をブドウ園(12.7)、もしくは開豁地(1.)に置き換える。置き換えられたヘクスは、特記を除き新しいタイプとなる。

36.21 林、森林、松林、疎林、ジャングル、竹林ヘクスは、1PFZ値を支払うことでブドウ園ヘクスに変更でき、そのヘクスにPFZブドウ園カウンターを置いて表す。深雪(E3.73)はPFZブドウ園を開豁地に変えることはなく、PFZブドウ園に変更されたジャングルヘクスは、G7.1に関してはいまだジャングルであるとみなす。

36.22 繁み、ブドウ園(36.21によって生成されたものも含む)、果樹園、サボテン、オリーブ林、麦畑、ヤシ林、クナイヘクスは、1PFZ値を支払うことで開豁地ヘクスに変更でき、そのヘクスにPFZ開豁地カウンターを置いて表す。

例:4PFZ値を与えられたプレイヤーは、4ヘクスの林をブドウ園にすることもできるし、3ヘクスの林を2ヘクスのブドウ園と1つの開豁地に、あるいは2つの林ヘクスを開豁地に変えることもできる。



例:ボード42が用いられており、4PFZ値を持つフィンランド軍プレイヤーは、X6(コスト1)とW7(コスト2)をPFZ開豁地に、V6(コスト1)をPFZブドウ園に変更した。ソ連軍6-2-8がV7-U7-V6と移動し、それに対してフィンランド軍4-4-7が射撃したとする。それに対するDRMは:V7=-1(-1[FFNAM])、U7=+2(-1[FFNAM]+1[TEM]+2[W6とV6のLOS妨害])、V6=0(-1[FFNAM]+1[W6のLOS妨害])となる。

36.23 小峡谷/小川: 該当する地形が混在する小峡谷/小川ヘクスは、その地形をPFZによって変更できる。PFZブドウ園が生じた場合、小峡谷は19.21項に、小川は33. 項のルールに従う。

36.3 小道/道路: 塔PFZカウンターは、そのヘクス内の小道(13.6およびG.1)を消滅させるが、すべてのプレイ上存在する道路は、ヘクス上に描かれた通りに残り続ける。



B

36.4 石垣/生け垣/ボカージュ：石垣、生け垣、ボカージュがPFZに変化したヘクスにあった場合、PFZカウンターから何の影響も受けずに存在し続ける。

36.5 水障害：PFZに変化したヘクスにあるすべての水障害(例えばヘクスサイド上の池)は、PFZカウンターから何の影響も受けずに存在し続ける。

36.6 DYO：PFZ値1はBPV “8”に相当する。

B章脚注(Chapter B Footnotes)

1. 6.1 橋：“石造”という用語は、木材以外のあらゆる重構造物を定義するために用いている。“石造”橋や“石造”建物、鉄筋コンクリート、レンガ、石、それ以外の石造材などの木材以外の強化された材料で造られている、と言った方が的を射ている。

2. 6.5 炎上：ゲーム上の戦術において、橋の炎上は、多くのシナリオの勝利条件に普通なら許されないような多大な影響を与えることになる。しかしながら、思っているほど非現実的な話でもないのである。戦場の指揮官は、プレイヤーのように戦場の全てを知りうる立場にいなかったし、また、後方に取り残された脱走者を無視せずに橋を炎上させるだけで簡単に得られる勝利条件さえなかったのである。さらには、突然表れた援軍が反撃のためにその橋を必要とするかもしれない。要するに、その決定は非常に重要なものであるが、特権を乱用しないように委ねられたプレイヤーにとっては、非常に簡単なことである。

3. 7. 滑走路：舗装された飛行場の滑走路が戦場になることは極めて稀だった。それでいて、敵による銃火の中を“哀れな血まみれの歩兵たち”が横切るには非常に危険な地形であった。爆風や破片を地面が防いでくれないため、舗装/コンクリートで覆われた地表を進むならば、射撃から身を守るものが何もない状態になる；さらに、硬い地表は、降り注ぐ射撃と砲弾の跳弾による危険性が増加する。

3A. 27.6 高度のより低い区域：これらのルールは、要塞線(通常ならば何かからの塹壕を表す)には個々の防御陣地同士を繋げる連絡壕が存在していた、という事実を反映させるために含まれている。これは、丘の頂上を要塞化することを常識として勧めている訳でもなく、その場所まで防御された連絡路を要求している訳でもない。土塁は、練り上げて計画された拠点に対して固有の特典をより強調するために含めている。

4. 28.411 A-P地雷攻撃：A-P地雷原による“攻撃”は地雷が爆発したことを示しているのではない。これは、地雷原を通して移動する際のユニットに対する危険性を表しているに過ぎない。MCに成功することで地雷原攻撃の中を生き残ったユニットは、地雷につまずかず済んだものと見なすことができる。釘付け状態になったユニットは、実際に地雷が爆発したのではなく、地雷を発見したために身を潜めたと見なせる。実際に地雷が爆発したのは、ユニットが混乱したり除去/損耗した場合だけである。

5. 28.51 A-T地雷攻撃：A-P地雷の攻撃と異なり、A-T地雷の攻撃は実際に爆発したことを示している。

6. 31. 集落地形：HASLモジュールであるRED BARRICADES、KAMPFGRUPPE PEIPER、PEGASUS BRIDGEで紹介してある通り、個々の歴史的戦場を表わしている新しい地形タイプがデザインされた。それらの地形タイプにあるいくつかは特別な戦術を表現しているためかなり特殊な地形(例えば、RBにある屋根のない工場ヘクス)だが、それ以外はヨーロッパにおいてよく見られる地形を表わしている。我々は、それらの地形タイプの幾つかが、オリジナルのHASL地図シートだけでなく、より一般的に用いるのが望ましいと考えた。一般の地図盤にそれらの地形を適用するためにはそれらをB章に組み込まなければならぬ。新たな線路という地形をルールに組み込むのにDOOMED BATTALIONS内でそれをB章に追加していたため、それら幾つかのHASL地形タイプを組み込むにはちょうど良い機会であった。

集落地形のルールは、HASLモジュールで特別な状況を扱うために独自に定義されたものである。1ヘクスの2階建て建物はRBで紹介され、狭路と尖塔はKGPで紹介された。そして、PBではそれら全てが用いられている。この2種類の新しい建築物のタ

脚注15

イブはDOOMED BATTALIONSのオーバーレイと盤45に、狭路はボード46にそれぞれ含まれている。

7. 31.1 狭路：ヨーロッパの多くの集落と小村落には大変狭い街路があり、それらは、“ヘクスサイド道路”という形で地図盤上に表わされている。そのような街路は、普通サイズの車両ですらその移動を制限されることで悪名が高かった。

8. 31.11 1車線：ここでいう“道路”とは、2個のヘクス頂点/ヘクスサイドの間にある1本以上の連続した狭路ヘクスサイドからなる1本の線の状態になったもの、という意味で述べられたのである。その一連の道路の繋ぎの終点であったり(例：PBのDD10-DD11-EE11のヘクス頂点)、異なる2本の狭路ヘクスサイドどうしを繋げたり(例：K12-K13-L12のヘクス頂点)、もしくは非ヘクスサイド道路となったり(例：J12-K12-K13のヘクス頂点)したものを指す。それにより、以下に挙げたもの、1車線道路について、個々の道路を構成する；ヘクスサイドK9-L9とK10-L9；ヘクスサイドK13-L12とL13-L12；及び単独ヘクスサイドB16-C16；P12P13；K12-K13；K12-L12；などである。

9. 31.11 ダッシュ潰走：ダッシュを行っているユニットに対する臨機射撃のルールと即応射撃のルールとの間に起こる矛盾点を解消するため、狭路に沿う/を横切るダッシュはできないものとしている。潰走するユニットは迂回できないため(A4.3)、狭路に沿った潰走は行えない。

10. 32. 線路：線路は、第二次世界大戦の戦術的地見地において重要な役割を果たしていた。多くの戦術が線路上やその周辺で行われ、また線路を使用した補給と人的支援を混乱させることが、度々パルチザン活動の中心となっていた。線路は世界中の至る所で見られる重要な特徴ある地形であり、とりわけヨーロッパ北部においては良く見かけるものであった。線路は、戦術レベルの戦術において時には独特な影響を与えたが、大抵の場合、線路の存在は目に見えるような影響がなかった。戦術の幾つかについては、線路上およびその周辺で行われるASLのシナリオとして今までにも作られているが、線路の存在自体が戦術に影響するという感じは受けなかった。大きな例外が、ヒストリカルASLモジュールのRED BARRICADESである。Barrikadyiにおける築堤上の線路は、初戦においてドイツ軍が工場内へ突入する際に重要な役割を果たした。RBでは、築堤上の線路としてヒストリカル地図シートに描かれていたため、築堤上の線路とそれに伴うルールは個別の状況に限定することができた。RBにおける築堤上の線路ヘクスサイドの特性は、その状況によく適合しているが、汎用地形の地図盤に使うには制限が多すぎた。

11. 32.1 線路の種類：線路は、多くの異なる種類の地形間を、いくつもの異なった方法で走り抜けている。この多様性を反映させるために、道路(切り通し道路や土手上道路を含む)と小丘という既存のルールを基本として用いることによって、いくつかの高度レベルにある線路を表現している。だが、そのような地形であっても、ルールにおけるプレイやすさと扱いやすさを保つために、ほどよく抽象化している。

12. 32.13 同一レベルでのLOS：一般に線路は、それに沿ったLOSに影響を及ぼさない程度の、かなり緩やかな勾配を持っている。それでもなお、特に周囲の地形との関係で線路の高度は変化する。線路に沿ったLOSを常に同一レベルとして扱っているのは、現実性とプレイアビリティとの間で最大限に妥協した結果である。

13. 32.2 他の地形：これらのルールは、開路地や橋や道路以外の地形を持つヘクスと線路が共存できることを可能にするため、かなりの自由度を与えたつもりである。この自由度は、ルールに複雑さを少し追加することによって成り立っている。そのことについて考えもしたが、ASLで扱われる線路のほとんどは開路地を通っているだろうし、この種のオーバーレイはDOOMED BATTALIONSについているものだけである。将来のシナリオデザインにおいて他の地形と組み合わせさせた線路ヘクスが必要になる時まで、ルール32.2-32.211および32.311はプレイに必要ないだろう。

14. 32.33 ボグ：土手が一般のルールで扱われる一方、土手上線路は実際の道路よりも一般的に狭く、“道路外”から進入するのはかなり困難であった。それにより、非道路ヘクスサイドを横切って土手へ進入する際にはボグ判定が要求されないのに対して、非線路ヘクスサイドを横切って土手上線路へ進入する際にはボグ判定が要求される。

15. 32.43 土手RR交差：一般に、土手鉄道橋の周辺地域は、小川や小峡谷に架けられた橋を通る道路の周辺地域よりも強固に作られており、通り抜けられる余地はかなり少なかった。車両は、道路上から橋の下にある小峡谷(または小川)内へ移動



脚注15

する(及びその逆)よりも、土手上線路の上から鉄橋の下へ移動する(及びその逆)ほうが、はるかに時間がかかる。

16. 32.44 切通しRR交差：車両は、非道路ヘクスサイドを横切って切通し道路へ進入することを禁じられているのと同様に、非線路ヘクスサイドを横切って切り通し線路へ進入することも禁じられている。

17. 33. 小川ヘクス地形：小川繁みと小川果樹園ヘクスはKGPの地図盤に限られているが、我々は、参照を簡便化するため小川林ヘクスと共にこれらの地形をここに含めた。

18. 34.1 塔：塔のルールは、フランスのあちこちで見られる給水塔や、タラワにあった砲兵観測塔といった、囲いの無い塔や監視台のような、様々な高くそびえ立つ建築物を表現するために用いられている。時計塔やその他の囲いの中にある建築物は、おそらく尖塔(31.2)を有しているもので、通常の建物(23)で表現する方がよいであろう。地図盤上の建物をSSRによって塔にする事も可能である。これらのルールにおける塔の定義には幾分余地が残されている；シナリオデザイナー達は特定の状況に適合させるために特性を組み込むことができる。塔は、もともとPEGASUS BRIDGEに含まれていたものであり、今後予定しているHASLモジュールBlood Reef Tarawaにも出てくるであろう。

●**19. 35. 疎林**：フィンランドでは、様々な密度での戦闘が頻繁に生じており、この戦いをより適切に描くためには果樹園と林の間を埋める新たな地形が必要となった。PTOにおけるジャングルと同様に、疎林も既存の地形イラストを利用し、多くの異なる戦闘地域でシナリオデザイナーが柔軟に用いることができるようになっていく。

●**20. 36 射撃計画ゾーン(PFZ)**：PFZは、木や繁みなどを切り倒し、LOSを改善し、敵が用いそうな遮蔽物をなくすという防御のための作業の成果を表している。特にフィンランドの森でこの戦術は効力を発揮したが、多くの異なる戦闘地域で、それを必要とするシナリオデザイナーが使用できるようになっている。

●**21. 36.1. 隠匿PFZ**：PFZを野戦構築物のように隠匿配置できるのは、SSRに指定されたときのみである。隠匿PFZはLOSに難しい課題を生じさせる。また、デザイナーは、非混乱状態のユニットのLOSに影響を与える時こはいつでもPFZが露呈することを望むだろう。