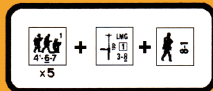


H章
DESIGN YOUR OWN



H. 自作 (DESIGN YOUR OWN)

1. OB を買う (Purchasing an OB)

1.1 ユニット購入 (Unit Purchases) : 自作 (DYO) シナリオのために部隊を購入する手順で、プレイヤーは最初に "現時点" の史実に関する年月日に合意しなければならない。それから、プレイヤーはさまざまな BPV 配分、地図盤の概要、そして、勝利条件について互いに合意する。さらに、プレイヤーはゲーム前 ASOP の流れ、そして、砂漠のシナリオについて F11.701 と F12.3-4 を調べるべきだ。これで決めると同時に、プレイヤーはコマの購入へと進む。プレイヤー次第で、購入を秘密裏に、又は大っぴらに行うかどうかを決める。¹ 購入は種々さまざまなコマの種類から、次に記述する順序でなければならない: 最初に歩兵、次に砲兵器、次に車両、次に OBA、そして、次に野戦構築物。野戦構築物を購入 (又はその購入を辞退) した後の残りのポイントは、さらなる歩兵を購入に、しかも、それらに関して該当する追加 SW/ 指揮官の購入に使用できる場合もある。DYO Purchase Roster (購入登録簿) の見本がこの章の一部として含まれている。アイテムが購入された / 供与された時、後々に対戦相手による参照、及び確認のため登録簿に記入した方がよい。さらに登録簿には必要な購入の流れを図示したフローチャートも含んで。プレイヤーは必要なときに繰り返し使用するためにこのこの登録簿をコピーをした方がよい。

1.11 カウンターの許容量 (Counter Limits) : コマが (オプションの武装がある車両も含み) ひとつのゲームで提供されているよりも多く購入できない — 言うまでもなく、プレイヤーが共に余分にコマを所有し、そうした購入に同意するならば別である。ひとつのゲームの各分隊タイプは 26 のコマがある (ID 文字 A ~ Z)。ひとつのゲームの各 SW タイプの総数は、SW 割当て表の " # " 行で定められている。ひとつのゲームの各 車両 / 砲兵器 タイプの総数が車両 / 砲兵器の一覧の " # " 欄で定められている。

1.12 オプションの車両武装 (Optional Vehicular Armament) : オプションの車両武装はひとつのゲームで提供されるよりも多く購入はできないし、ひとつのゲームのカウンターの組み合わせで提供されているよりも違ったアレンジもできない (車両に複数のオプション兵器があるあっても) — ただし、両プレイヤーが別途同意する場合を除く。プレイヤーが特定の全タイプを購入した場合 (その車両の " # " 欄の通りに — 又は代りにその # の倍数全部)、すべてのオプションの武装は自動的に車両によって装備される、もっとも、これらの兵器の BPV コストは 1.41 通りにやっぱり支払われなければならない。[例外: シナリオが関連する車両注釈で与えられている武装の利用できる最初の日付より前だったなら、車両はそのオプションの武装なしで購入される; その武装の機能しない状態を示すために該当する "Disabled" カウンターを使う。さらに、オプションの U.S. シャーマン車載 FT は、そのカウンターに決して表示できない例外である; 要するに、車載 FT は自動的に表示されない、いくらシャーマン戦車が購入されようとも関係ない]。

1.13 購入の仕組み (Purchase Mechanics) : ポイントがカテゴリ毎に支払われる必要はない; ゼロ・ポイントがひとつ以上のカテゴリで使われる可能性があるのは、プレイヤーがその様に思う時。プレイヤーが辞退して可能性 DR で指示されたアイテムを購入しなくてもよい。でも、プレイヤーそうした場合それのために別のアイテムを代わりする事はできない、そしてまた、その DR を振り直すこともできない。従って、ポイントは貯めて使用して他のアイテムをずっと先の購入の流れで購入できる。コマが登録簿にコマを記入する事で購入されればすぐに、そのコマが後について別のコマへ交換してはいけないし、又はプレイヤーの未使用ポイントを増やすため交換してもいけない。² 例えば、プレイヤーが利用できる OBA を購入するため十分なポイント残がない事に気づき、購入前に必要なポイントを得るために、そうした下取りをしてはいけない。

1.14 複数プレイヤーの側面 (Multi-Player Aspect) : 用語 "プレイヤー" は H 章で使用される時はいつも実際にシナリオでひとつの陣営をまとめて指している、対意語として、チームとしてプレイしている同じ陣営のプレイヤーグループのひとつを指す。例えば、1.5 が明記している事は、ある陣営が 600 ポイント以下を所有している場合、その陣営は OBA DR1 度の権利を与えられる; 4 人が組んで、それぞれ 150 ポイントを所有していて、それぞれが DR を 1 回行うなんて事は許されないだ。



1.2 歩兵 (Infantry) : 分隊と操作班は、プレイヤーのポイント割当てとカウンター組み合わせの限度内で、いくらでも購入可能である。ある DYO OB で同じ国籍の異なる分隊クラスの組み合わせで購入制限はない; 要するに、購入されたそれらの分隊はすべて同じクラス

(又はそのクラス範囲での分隊タイプ) である必要はない。ヒーローは (それはポイント数値がない) DYO シナリオ用に購入できない; ヒーローはプレイ過程内で別の歩兵タイプからランダムに誕生しなければならない (A15.21)。指揮は直接購入できない; 指揮官は 1.8-84 通りに割り当てられる。プレイヤーが購入を終える時、まだ使えるポイントがあることに気づく。プレイヤーはさらに歩兵を購入するためにこのポイントを使用してよい (1.7)。

1.201 特殊な国民性の事情 (Special Nationality Considerations) : シナリオが日本軍ユニットにかかわる場合、プレイヤーは日本軍 OB を購入する以前に G1.66-664 を調べたほうがよい。北アフリカのドイツ軍ユニットについて、F.6 を参照する。U.S.M.C ユニットの購入について、G17.15-152 を参照する; 中国軍ユニットの購入について、G18.8-81 を参照する。

1.202 スキー能力 (Ski Capability) : スキー能力 (及び冬期迷彩; E4.4) はエリート MMC 購入毎に 2 倍のポイントコストで DYO OB として購入可能である [例外: シッシ (A25.73) はその BPV の一部としてスキーを装備している]。スキー能力は特定の兵士を選んで割当てはけない; その陣営のエリート兵全てがスキー技能を与えられなければならない、そしてそれは MMC の (可能な場合、1.22-.24 に従って最初に調整される) BVP を 2 つ増やし "MPV ea" 欄に記入する、さらに、同じ行の "A/B" に "SK" を書き込む事で登録簿に指示される。スキー能力が陣営のエリート兵全てに購入された時に、さらに、その陣営の SMC 全てが追加コストなしでスキー技能があるとみなされる (同様に砲の購入に起因する直接、又は間接の操作班カウンターすべて、そして、同様に車両の購入に起因するエリート HS カウンターすべて)。

1.203 冬期迷彩 (Winter Camouflage) : 冬期迷彩 (E3.712) は購入した MMC 毎に 1 ポイントの追加コストで歩兵に対して購入可能である。冬期迷彩は特定の兵士を選んで割当てしてはけない; その陣営の兵士すべてが冬期迷彩能力を与えられなければならない [例外: スキー購入によって得られる可能性がある]; 登録簿 "A/B" 欄に "W" を使う。

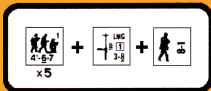
1.204 落下傘 (Parachutes) : 空中投下のために % 落下傘は購入されたエリート MMC 毎に 2 ポイントの追加コストで DYO OB 用として購入可能である。(可能な場合、1.22-.24 通りに最初に調整される) MMC の BPV に 2 増やして "MPV ea" 欄にそして、同じ行の "A/B" 欄に "P" を書き込む書き込み登録簿で示す。½ 落下傘は BPV が 0 であるがそれぞれの降下するアイテム毎に 1 度だけ使用可能。

1.21 書留める (Recording) : 登録簿の "歩兵" 部は 3 つの小項目に分けられている: "Elite (エリート兵)", "Line (正規兵)", そして "Conscript (徴集兵)"。分隊各タイプの戦力は該当する小項目の "Type" 欄に書留める、そして、購入された各タイプの数数がその " # " 欄の右へ書留める。エリートや徴集でない正規、新人、そして他の全ての分隊が小項目 "Line (正規兵)" に書留められる。特別な能力 (1.22-.25 を参照する) を持つ分隊がほかの同タイプでそうでない分隊とゴチャゴチャになるかもしれない場合は、"ID" 欄のその ID 文字に印をつける。

1.211 修正ポイント値 (Modified Point Value : MPV) : 登録簿の "歩兵" 部は見出しが "MPV ea"、及びその右の "MPV" と称する別の見出し欄が含まれる。"MPV ea" 欄は ("Type" 欄に) 記載された分隊 BPV の合計に (場合によって、1.22-.26 により増えて) 加え (可能なら; C13.3 と C13.32) 固有の PF/PFK 能力の最大射程を書き込む。それから、この合計は (" # " 欄に記入したように) 実際に購入したその分隊タイプの数量に掛ける、その結果はその行の "MPV" 欄に書留められている。1.26 例を参照する。



1.212 操作班 / HS (Crews/HS) : 操作班がこの時点で購入可能ではあるけれども、プレイヤーが心しておくべき事は、その後の購入で車両、及び砲はそれらに配置するのに必要な操作班が含まれている事だ。購入された操作班は、この時点で SW に配置されるだけでしか使用できない。タイプごとに 1 つまでの HS がシナリオ毎に購入可能である [例外: 購入車両の部分として受取る HS; 例えば、キャリア、又はドイツ軍 SMG ハーフトラック]。操作班 / HS は SW/ 指揮官の割当てを決定 (1.8) しようとしている陣営の分隊等価数へ数えない; 従って、" # " 欄の登録は購入した操作班 / HS へ、それを ○ で囲んで、後で " # " 欄が集計される場合、間違っただけで加えられないようにした方がよい。



1.22



1.22 突撃工兵 (Assault Engineers) : 突撃工兵がたいてい FT/DC を受取るのに購入され、しかも、その陣営の煙幕手榴弾能力を高める。その陣営の国籍の中でエリート分隊だけが突撃工兵として購入可能である

[例外 : SS 分隊が突撃工兵を購入可能なのが、エリート以外の SS 分隊が陣営の分隊 OB の過半数を構成する場合に限られる]。そのタイプとその分隊それぞれの ID 文字を登録簿に書留める事で、しかも、それぞれの通常の BPV コスト (のみ) の 2 倍を使う事で完了する。その上、"A" が突撃工兵分隊を示すために登録簿の "A/B" 欄に書留められる。突撃工兵だけが FT/DC (1.83 参照) の割振に考慮される。ほかに、突撃工兵の煙幕指数が (0 であっても) 2 増える。

1.23 (建設) 工兵 (Sappers) : (建設) 工兵分隊はどのクラスであっても成りうる、通常の BPV (だけ) コストの 1.5 倍 (切り捨て) を使い購入される。登録簿の "A/B" 欄に "S" を入れる事で登録簿に (建設) 工兵を示す。(建設) 工兵相当 (1.74) は、エリート、又は徴集でない限り、購入値と同じである。HS/ 操作班は工兵として購入できない。



1.24 コマンド (Commandos) : その陣営の国籍のエリート分隊だけコマンドとして購入可能である。コマンドとして指示した分隊は通常の BPV (のみ) の 1.5 倍 (切り捨て) を使う。登録簿に分隊の増加ポイント値を "MPV ea" 欄に書き込み、同じ行の "A/B" 欄に "C" と書き込む事で示す。コマンドは常に静粛 (A11.17)、登攀能力があり (B23.424)、そして、ELR 5 である ; しかし、そのモラル値は、実際にカウンターに下線付である場合だけ (A1.23)、ELR 失敗に対して下線付と考える。ブルカ兵 (A25.43) は常にコマンドとして購入される。

1.25 MOL (MOL) : MOL 能力は DYO OB 向けに購入した MMC 毎に追加 1 ポイントのコストで購入可能である ; とは言え、MOL はより分けて特定の兵士にだけ割当ててはいけない ; その陣営の全兵士が MOL 能力を定められなければならない、そしてそれは記録簿へ "MPV ea" 欄に MMC の BPV を記入する事により (できれば、1.22-24 通りに調整され)、同じ行の "A/B" に "M" を記入する事により指示される。陣営の全 MMC へ MOL が購入された時、やはり、その陣営の全 SMC (当然、砲 / 車両の購入に起因する直接、又は間接の全操作班 / HS) もまた追加コストなしで MOL 能力があるとみなされる。

1.26 複合能力 (Multiple Capabilities) : プレイヤーが上記能力の 1 つ、又は複数を所有する分隊を購入したい場合、その様な各分隊の MPV は (1.22-24 によって適用されたとして) 最初に元の BPV をかけ算で計算して、その後、MOL/PF/PFK へ追加ポイントを足し算で計算する。全てのかけ算は足し算をする前に、分隊へ行わなければならない ; そうしなければ、その MPV は必要以上に高くなる。

例 : 分隊タイプとして 8-3-8 (BPV 16) を使用しながら、突撃工兵 - (建設) 工兵は MPV 48 (16 x 2 x 1.5) となる。コマンド - (建設) 工兵の MPV は 36 (16 x 1.5 x 1.5) となる。特殊分隊で究極のぜいたくは、突撃工兵 - (建設) 工兵 - コマンドで MOL 能力付では MPV 73 (16 x 2 x 1.5 x 1.5 + 1) となる。これらの合計がもっと高くなる (+1、+2、又は +3) のが、さらに分隊が固有の PF/PFK 能力 (1.211) を与えられる場合だ。

例 : ドイツ軍プレイヤーは 1,000 ポイントがあると想定して、それに対しソ連シナリオ 1944 年 9 月の DYO シナリオ向けの OB を購入する。プレイヤーは決心して 7 つの 4-6-8 分隊の (その内 4 つが工兵となる)、12 の 4-6-7 分隊、10 の 4-3-6 分隊、そして、3 つの 8-3-8 突撃工兵を購入する。購入記録の "Infantry" 部にこれらの分隊タイプそれぞれが次の様に書留める :

4-6-8 : プレイヤーは記入する、"Type" 下の "Elite" 小項目に "4-6-8" を、" # " 欄の "4-6-8" の隣に "3"、"MPV ea" 欄に "15" (13[BPV]+2[PF 射程]) を、そして、"MPV" 欄に "45" (15[MPV] x 3 [#])。"ID" と "A/B" 欄は空白のまま。

4-6-8 (建設) 工兵 : 次の行にプレイヤーは左から右の欄それぞれに記入する : "4-6-8"、"4"、"22" (13[BPV] x 1.5 [工兵:切り捨て] + 2 [PF])、"88"、"A ~ D" (これら分隊の ID 文字)、そして "S" (分隊が (建設) 工兵であることを表す為)。

8-3-8 突撃工兵 : 次の行には "8-3-8"、"3"、"34" (16[BPV] x 2 [突撃工兵] + 2 [PF])、"102"、そして、"A/B" 欄に "A" を書き込んだ。さらに通常の 8-3-8 分隊が購入された場合、突撃工兵の ID 文字は書き留められなければならない。

4-6-7 : 下の小項目 "Line" に移って、次の記述が左から右に登録されている : "4-6-7"、"12"、"12" (10[BPV] + 2 [PF])、そして "144"。"ID" と "A/B" 欄は空白のまま。

4-3-6 : 小項目 "Conscript" に "4-3-6"、"10"、"7" (5[BPV] + 2 [PF])、そして、"70" を書留められている。"ID" と "A/B" 欄は空白のまま。

H

それから、"MPV" 欄が集計され一番目の歩兵購入で使う MPV 計を知る。この事例で集計は 449 : この数字は "MPV" 欄の最下部に書留められる、さらに登録簿の "Point Available (使用可能ポイント)" の "Infantry" 行の初回配分ポイント (1,000) から引かれる。



1.27 パルチザン (Partisans) : パルチザンは突撃工兵、又は工兵として指定できないが、コマンド / MOL 能力付で購入可能である。パルチザンはプレイ中は ELR 5 であるものの、自身の示す ELR (1.71) を決定するための ELR 2 とみなされる。次に述べる砲のタイプだけがパルチザンへ購入可能である : MTR ≤ 82mm、AT ≤ 57mm、INF ≤ 76mm ; さらに、そうした砲の希少値は 0.4 増やされる (要するに、0.9 迫撃砲はパルチザンに対して 1.3RF である)。車両も [例外 : トラックと馬引の荷車] OBA もパルチザン向けに購入できない ; そしてまた、パルチザン向けに製作される自動車化ユニット (1.4) のため 10% のポイント消費もできない。

1.28 ELR の生成 (ELR Generation) : DYO シナリオで、適用する ELR について不確かな場合、ELR チャートを使って国籍とシナリオの時間枠を元に ELR を決める。³

ELR チャート (ELR CHART)												
時間 / 国籍	1938迄	1/39 ~ 8/39	9/39 ~ 12/40	1/41 ~ 12/40	7/41 ~ 12/41	1/42 ~ 6/42	7/42 ~ 12/42	1/43 ~ 6/43	7/43 ~ 12/43	1/44 ~ 6/44	7/44 ~ 12/44	45
ドイツ	-	-	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2
ソ連	-	-	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
アメリカ	-	-	-	2	2	2	3	3	4	3	4	4
イギリス*	-	-	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3
イタリア	-	-	1	1	2	2	2	1	0	1	1	1
日本	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4 ¹	4 ¹	4 ²
G.M.D.**	2 ³	1 ³	1 ³	1 ³	1 ³	1 ³	1 ³	1 ³	1 ³	2	2 ⁴	2 ⁴
フランス***	-	-	2 ⁵	3	3	2	2	3	3	3	3	3

* イギリス連邦軍、自由フランス軍、そして、他のイギリス支援下で戦う被征服国のすべて。
** Red Chinese 使用は適用されない。
*** 自由フランス軍はイギリス # を使用。
1 中国に対して "3"。
2 イギリス / 中国に対して "3" ; ソ連に対して "2"。
3 この # を 1 増やすのが G.M.D. 過半数の分隊タイプ (E.4) がエリートの場合。
4 この # を 1 増やすのが G.M.D. 過半数の分隊タイプ (E.4) がエリートの場合かシナリオがビルマの設定の場合の両方又はどちらか。
5 この # を 2 増やすのが、シナリオがノルウェーの設定の場合。

枢軸中小国は常にドイツ軍より 2 低い [例外 : フィンランドの ELR は常にドイツ軍と同じ] イタリア軍以外の連合中小国は常に 3。

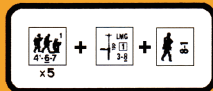


1.29 SAN (SAN) : DYO シナリオで各陣営は、SAN 数を上げるために追加ポイントを払わない限り、SAN2 であると想定されている。SAN を 1 増やす毎に 10 ポイントを払う。SAN を増やすために使うポイントは未使用ポイントのその時点の小計を調べて "Point Available" 項目で引かれる。DYO 購入 SAN の BPV は夜間シナリオについて 2 倍である。強襲上陸について G14.261 を参照する。

例 : SAN 3 を得るために、プレイヤーは 10 ポイントを使わなければならない。SAN 7 について 50 ポイントを使わなければならない。



1.3 砲兵器 (Ordnance) : プレイヤーが 1/3 の砲を 1 つ、又は複数を購入したい場合に、最初に使用可能 DR を使用可能表で行わなければならない。その使用可能 DR によって与えられる RF はプレイヤーが購入できる "現在の RF の最高値 (すなわち、希少価値のある砲) である。現在の "RF を越える値の砲兵器は購入できない、その一方、現在の RF が DR による指定値以下である砲兵器は可能である。砲の BPV 砲の操作班の購入コストを含んでいる ; この操作班は登録簿の "Infantry" 項目に書き込まれない。



1.3 使用可能表

現時点の RF	使用可能 DR	使用可能戦車指揮官
1.6	≤ 2	10 - 2
1.5	3	9 - 2
1.4	4	9 - 1
1.3	5	8 - 1
1.2	6	-
1.1	7	-
1.0	8, 11	-
0.9	9, 10, ≥ 12	-



1.4 車両 (Vehicles) : 車両は砲と同じ方法で購入される、使用可能表を使用する；要するに使用可能 DR は行われ、プレイヤーは "現在の" RF がその RF 以下である車両を購入してよい。BPV について車両がその操作班 / HS のコストも含むのは、いづれにしても必要とされる場合である；この操作班 / HS は登録簿の "Infantry" 項目に書き込まれない。車両使用可能 DR を行う前に、プレイヤーは [例外 : パルチザン] 車その元の割当てポイントの 10% (切上げ) を使い、車両利用可能 DR が使用を認めたいかなる RF へ 0.2 を加えてよい。(例、最大 RF 1.2 が 1.4 になる)。さらに、(自動車化ユニット OB で表わされている) この 10% の費用は常に牽引砲用の自動車化車両の購入を許す、たとえ車両使用可能 DR がプレイヤーに車両購入不可であったとしても許す (1.441 参照)。さらに、この 10% の費用は OP 戦車 (1.46) の利用可能性を与える。LC について、G12.9 参照する。ドーザーについて G15.3 参照する。

1.41 オプションの武装 (Optional Armament) : 購入した車両が " その時点の " オプション武装があると記載されている場合、しかも、プレイヤーがそれと一緒にこの車両を配備したい場合、プレイヤーもう一度、使用可能 DR を行わなければならない [例外 : ゲーム中にこれらの車両全数を購入する場合 ; 1.12]。関連する Vehicle Note(s) (車両注記) はオプション兵器の RF にお使用可能な日付を定める、そして、DR が成功した場合、車両はオプションの武装を搭載していると当然考えられる。追加ポイントはこの武装のため使わねばならない、とは言え；オプション兵器それぞれの BPV はその兵器がもつ通常の IFT FP と同等である。1.12 を除き、1 度の使用可能 DR が車両ごとに希望するオプション武装へ行わねばならない；とは言え、この 1 度の DR がその車両への記載オプション武装すべての使用可能性を決定する。冬期迷彩 (E3.712) に関する車両ごとの BPV は追加の 1 ポイントで登録簿の "Opt BPV" 欄に "for" 欄に追加する "W" と共に書留める；しかしながら、プレイヤーが車両冬期迷彩を使用したい場合、プレイヤーは自身の OB にすべての許される車両に冬期迷彩を購入しなければならない。

1.42 シュルツェンとジャイロスタビライザー (Schuerzen & Gyrostabilizers) : これらの特徴は、残がい面に "Sz"、又は "G" の記号 (D11 を参照) が入った、該当する AFV だけに使用可能である。プレイヤーはこれらの特徴のひとつを所有できる AFV に願うならば、この AFV へ dr が、下記表を使用して、購入後に行わなければならない。

シュルツェンとジャイロスタビライザー								
dr/ 日付	42	1-6/43	7-9/43	10-12/43	1-3/44	4-6/44	7-12/44	45
≤ 1	G	G	Sz G	Sz G	Sz G	Sz G	Sz G	Sz G
2	-	G	G	Sz G	Sz G	Sz G	Sz G	Sz G
3	-	-	-	-	Sz G	Sz	Sz G	Sz G
4	-	-	-	-	-	-	Sz	Sz G
5	-	-	-	-	-	-	Sz	Sz
≥ 6	-	-	-	-	-	-	-	-

Sz = シュルツェン装備 G = ジャイロスタビライザー装備
ジャイロスタビライザー dr が +1drm をうけるのはその AFV が U.S. 以外の操作班が使用する武器貸与である場合。これらの特徴を受取る場合、ポイントは Sz、又は G を装備する AFV に対して使用しなければならない。Sz は AFV ごとに 3 ポイントを使い；G は AFV ごとに 5 ポイントを使う。



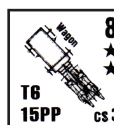
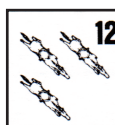
1.43 戦車指揮官 (Armor Leaders) : プレイヤーは購入する AFV まるまる 3 両ごとに 1.3 使用可能表で戦車指揮官 DR を 1 度行っ てよい、— これら 3 両の AFV の可能性があるオプションの武装 / 装備すべてが決められた後に行う。この使用可能性 DR についてキャリア、又は完全装軌でない AFV は、ただし 1/2 AFV とみなし、その一方、OP 戦車 (1.46) は非 AFV とみなす。次に記述した DRM が、国籍、及び日付に従って適用される：戦車指揮官の使用可能修正後 DR がひとつの戦車指揮官の使用を修整後 DR の右のタイプについて 1.3 表で与えている。戦車指揮官が受取られ、でも、3AFV すべての最も低い固有の操作班よりも低い士気である場合、

戦車指揮官 DRM チャート (Armor Leader DRM Chart)								
時間 / 国籍	38 迄	39	40	41	42	43	44	45
ドイツ	-	+2	+1	0	-1	-1	-1	0
ソ連	-	+3	+3	+2	+1	0	0	-1
イギリス	-	-	+2	+1	0	-1	-1	-1
U.S.	-	-	-	+3	+3	+1	-1	-1
イタリア	-	+3	+3	+2	+1	+1	0	0
フランス / ビシー ¹	-	-	+2	+2	+2	-	-	-
連合中小国 ¹	-	+3	+3	+3	-	-	-	-
枢軸中小国	-	-	-	+2	+1	+1	0	0
日本	+2	+2	+2	+2	+1	+1	0	0
G.M.D. ²	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+2 ³	+1

¹ 41 年後の連合中小国と自由フランスはイギリス DRM を使用。
² 共産中国軍の使用は適用されない。
³ シナリオがビルマの設定の場合この # を 1 減らす。

戦車指揮官は、それら 3AFV の中で一番低い固有操作班士気値と同じ士気と取替え可能、さらに、指揮値 DRM は向上しない条件がある。受取った戦車指揮官は、戦車指揮官使用可能 DR を可能にした AFV のひとつへ使用せねばならない。

例：砲兵器を購入してから、次に、ドイツ軍プレイヤーは車両を購入を希望するかどうかを決めねばならない。プレイヤーがした方がよいと感じる、従って、プレイヤーが可能性 DR を振って、そしてそれが不運にも 10 目の結果が出た — その結果より、44 年 9 月の RF 0.9 の付いた車両からでしか選択できない [プレイヤーが自動車化ユニットのために追加の 10% の支出を行わなければならない、用いられる RF は代りに 1.1 となる (0.9 + 0.2)]。プレイヤーは、3 両の PzKpfw IV H (ID A, B, そして C) を、それぞれ 73 BPV で選択した (ひとつは戦車指揮官を受取り、いくつかは Sz/AAMG を乗せてもよい)。それぞれが次の様に書き込まれた；"Name" 欄に "PzKpfw IV H", "BPV each" 欄に "73", "# " 欄に " 1", そして、" ID " 欄にそれぞれの ID 文字。その後で、プレイヤーは別の可能性 DR を行う、この時、戦車 "A" のオプション AAMG のために行う、そしてそれは、ドイツ軍車両注釈 B 通り 1.3RF が与えられる。DR は 5、だから、PzKpfw IV H の行にプレイヤーは "Opt BPV" と "for" にそれぞれ " 2 " と "AAMG" を記入した。次にプレイヤーは dr を行い戦車 A がシュルツェン装備であるかどうかを調べた；2 がもたらされそれが決まる、だから、プレイヤーは "Opt BPV" に登録をして "for" 欄が " 2 + 3 "、及び "AAMG+Sz" と変える。プレイヤーはこの手順を繰り返す、残りの 2 両の戦車が AAMG/Sz を装備であるかどうかを調べた、でもどちらもダメだった。それから、プレイヤーは戦車指揮官の使用可能性 DR で修正前 5 の目を出した、そしてそれは 4 へ修正された (1944 のドイツ軍へ - 1)、プレイヤーに 9 - 1 指揮官を与えられる；プレイヤーは戦車 A に関する戦車指揮官の欄に "9-1" を記入する。その時、戦車それぞれの BVP 計が "BPV" 欄に記入される (戦車 A へ 78、残りの 2 つそれぞれに 73)、しかも、欄は車両の BPV 計を調べて集計される。この数字 ("224") が欄の下部に記入され、さらに登録簿の "Point Available" 項目の現時点の小計から引かれる。



1.44 馬とワゴン (Horse & Wagons) : BPV コストについてワゴン / ソリは 5 ポイント。馬は、分隊サイズのカウンターで、5 ポイントの BPV コストでのみそれぞれを購入できる。車両使用可能 DR はそれらのユニット購入に必要としない。

1.441 プレイヤーの車両使用可能 DR が既に購入した (dm 不可である) 砲を牽引するための自動車化車両を購入できない場合、それでもプレイヤーは砲のためのそうした車両を購入できる。その砲が U.S. かイギリス / イギリス連邦軍の部隊である、又はドイツ AT 砲である、あるいは北アフリカシナリオ向けである、若しくはプレイヤーが自動車化ユニットのため 10% コストを使う場合、その時にプレイヤーはその砲向けの、最も高い T# であるその砲を牽引をゆるされている非武装で非装甲の自動車化車両を購入してよい；とは言え、これらの条件に合わないのであれば、その時には、プレイヤーはその砲のために動物牽引による輸送のみ購入してよい。



1.45 オートバイと自転車 (Motorcycles & Bicycles) : 使用可能 DR はオートバイ / 自転車について行われぬ；それらは直接のポイント支出で購入される。BPV についてオートバイは分隊、HS、そして、SMC サイズのカウンターそれぞれに 8、4、そして、2 である。サイドカーのための BPV はそれぞれ 10、5、そして、3；自転車に対し 4、2、そして、1 である。

1.46 着弾観測 (OP) 戦車 (Observation Post (OP) Tanks) : 多数の国が、師団の着弾観測具を収容するために専用に改造した戦車によって機甲師団に配備していた。OP 戦車はできるだけ目立たないようなデザインだった、だから、OP 戦車のため

H DY0 PURCHASE ROSTER

シナリオ日付: SCENARIO DATE :

NATIONALITY :

SAN :

1.2 INFANTRY ELR (1.28) : _____ PF 射程 : _____

A/B/C/M

タイプ	#	MPV † ea	MPV	ID	R/S/2*
Elite: #×4÷3 = (Equiv #; FRD)					
	×	=			
	×	=			
	×	=			
	×	=			
	×	=			
小計 subtotal :	Equiv# ()				
正規兵 LINE : # (Equiv#)					
	×	=			
	×	=			
	×	=			
	×	=			
	×	=			
小計 subtotal :	Equiv# ()				
CONSCRIPT : #×2÷3 = (Equiv#; FRD)					
	×	=			
	×	=			
	×	=			
	×	=			
	×	=			
小計 subtotal :	Equiv# ()				
TOTAL :	1度目の購入 1st Pur :	等価 Equiv# ()			

† MPV = BPV (あれば、特殊能力で増える) +PF か Pfk 射程 (あれば)。
 * =突撃工兵 (BPV × 2) ; B =ボーナス ; C =コマンド (BPV × 1.5) ;
 M = MOL ; R =増援部隊 ; S = (建設) 工兵 (BPV × 1.5) ; 2 = 2 度目の購入

1.8 LEADERS 指揮官 指揮生成 LG : _____

(使用する分隊の等価#)

タイプ	#	(FINN)
10-3		
10-2		(10-1)
10-0 ^c		
9-2		(10-0)
9-1		(9-1)
9-0 ^c		
8-1		(9-0)
8-0		(8-0)
7-0		
6+1		

^c = コミッサー

使用できるポイント
POINTS AVAILABLE

開始 INITIAL : _____

1度目 歩兵 1st INF : _____

小計 subtotal : _____

SAN : _____

小計 subtotal : _____

砲兵 砲 ORDN : _____

小計 subtotal : _____

車両 VEH : _____

小計 subtotal : _____

OBA : _____

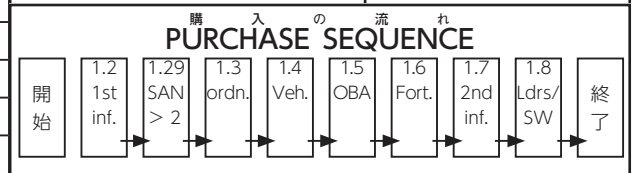
小計 subtotal : _____

野戦構築物 FORT : _____

小計 subtotal : _____

2度目 歩兵 2nd INF : _____

最終 FINAL : _____



1.3 ORDNANCE RF : _____

タイプ	BPV ea	#	BPV
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
TOTAL :			

1.6 FORTIFICATION

タイプ	BPV ea	#	BPV
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
TOTAL :			

1.4 VEHICLES RF : _____

NAME	MPV ea	OPT BPV	向け	#	BPV	戦車指揮官 Arm.Ldr	ID
	+		=	×	=		
	+		=	×	=		
	+		=	×	=		
	+		=	×	=		
	+		=	×	=		
	+		=	×	=		
	+		=	×	=		
	+		=	×	=		
	+		=	×	=		
	+		=	×	=		
Motorized Unit 10% (FRU) :	+ _____						
TOTAL :							

1.5 OFFBOARD ARTILLER

BTRY	SIZE	R/P* : ID	P/S †	BPV
A				
B				
C				
D				

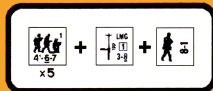
計画砲撃 Pre Reg : + _____

*R = 無線機 ; P = 野戦電話 Bombardment : + _____

† P = Plentiful ; S = Scarce TOTAL : _____

1.8 SUPPORT WEAPONS
 (使用する分隊の等価# [例外: 無線/野戦電話])

LMG	PSK/BAZ/PIAT
MMG	DC
HMG/.50 cal	/ FT
ATR	無線 / 野戦電話 /
LT MTR	(その他)



個別にカウンターは供与されていない。その代り、通常の戦車カウンターが(たいてい、ちがう武装で)使用され、本来の任務に対して登録する欄 "Arm. Ldr." に "OP" と記入して登録簿に書き留められる。OP 戦車が使用可能となるのは、プレイヤーが自動車化ユニット (1.4) について 10%消費をして (その戦車へ; 1.462-1.465 を参照する) 適切なタイプ OBA を購入できた場合に限られる。プレイヤーは使用可能な OP 戦車の使用を決めた場合、プレイヤーは自身の "Vehicles" 部のポイント計をその戦車の BPV を加える事で調整しなければならない、しかも、"Point Available" 小計も変更しなければならない。

1.461 使用法 (Usage) : OP 戦車それぞれが OBA 観測員を乗せ、観測員はその戦車の無線機をあたかも無線 SW カウンターかのように使用する、もっとも、OP 戦車から取外す事はできないのではあるが。固有の観測員はその戦車から離れる場合があるとは言え; そうする時観測員は x - 0 指揮官の様な形のカウンターを用いる、その国籍の固有の AFV 操作班の士気レベル (D5.1) と同じ x を用いる。観測員がいかなる理由であっても OP 戦車を離れる場合、その戦車は同じ観測員が戦車に戻るまで観測目的に使用されない。OP 戦車が CE である時、つねにその CE は露出した観測員である (観測員が戦車内にいると想定する); 観測員が CE である間に麻痺 (Stun) した場合、後に続いて OBA 精度 / 誤差 dr として Stun+1 を加えなさい。一でも、観測員が OP 戦車を離れた時、(下がった士気値込みで) 負傷指揮官として扱われる。OBA/ 観測員へ対処する他のルールすべてが変わらずに採用されたままである、ただし、OP 戦車のタイプの使用で特に指示がある場合を除く。戦車の兵器が使用不能になる場合 (D3.7)、OP 戦車は帰還しない、でも、シナリオの残りの帰還、観測員が理論的にさらなる射撃任務を呼び出せない場合、すぐに帰還する (例えば、無線機使用不能、砲撃権喪失、等)。OP 戦車はいかなるオプション武装も決して与えられない。購入する OP 戦車は通常の SW 無線機、又は野戦電話の受取りを取り消す。

1.462 ドイツ軍 (German) : ドイツ軍は OP 戦車について 2 つの主タイプを使用した。それらは BU 間で観測へのペナルティを課さない、しかも、通常の特性と能力のすべてが残る、下記で特に指定される場合を除く。

- *Pzkpfw III OP :* Pzkpfw III J、又は III L カウンターを使用する。その MA (で唯一の兵器) は 2FP BMG (1ROF 付) で戦車が HD でも射撃できる。砲タイプは NT (無砲塔)。Pzkpfw III OP はドイツ軍 "100+OBA 砲" だけ観測できる。6/43 ~ 45 に使用可能、BPV36 (III J) か BPV37 (III L) を用いる。
- *Pzkpfw IV OP :* Pzkpfw IV J カウンターを使用する。ドイツ軍 " (ロケット砲でない) 150+OBA 砲" だけ観測できる。9/44-45 に使用可能、BPV 88 を用いる。

1.463 シャーマン (U.S.) OP (Sherman (U.S.) OP) : M4、又は M4A1 カウンターを使用。+1drm がこの OP 戦車の BU 状態である観測員の砲列に関する OBA 精度へ加えられる、しかも、U.S. "100+" か "150+" OBA 砲のための着弾観測しかできない。44-45 に使用可能、BPV 74 (M4)、又は BPV 75 (M4A1) を用いる。

1.464 シャーマン (U.K.) OP (Sherman (U.K.) OP) : イギリス軍シャーマン I、又はシャーマン III カウンターを使用。その MA は CMG FP が印刷されている、(75mm 砲がない) T 砲タイプ、及び ROF 1 を用いる; BNG はそのまま、さらに、4FP AAMG もある。+1drm がこの OP 戦車の BU 状態である観測員の砲列に関する OBA 精度へ加えられる。さらに、この OP 戦車は追加の無線機を運び、それはカウンターの形で得る事ができるのは (要するに、使用可能なのは) その固有の観測員がそれを持って戦車を離れた場合に限られる; その上、その観測員だけがその追加無線機を使用できる。この OP 戦車は固有の野戦電話を使用していると指定可能である、ただし、観測員がそれを使用していて、かつ、その戦車が初期配置ヘクスを離れない条件がある (そのヘクスを離れた場合、野戦電話は使用不能となるが戦車自体の無線機、又は戦車の SW 無線機カウンターは、その時、砲列との接触を獲得してよい)。この OP 戦車はイギリス軍 / イギリス連邦軍 "80+" (又はそれ以上) の OBA 砲だけ使用できる、そして、44-45 に使用可能で BPV 42 (シャーマン I)、又は BPV 43 (シャーマン III) を用いる。

1.4641 クロムウェル OP (Cromwell OP) : クロムウェル OP は、クロムウェル IV カウンターが使用される事を除き、実質はシャーマン (U.K.) OP と同様に扱われる。BPV 43 を与え、しかも、北西ヨーロッパのイギリス第 7 機甲師団によって使用されていた。

1.465 RAM OP (RAM OP) : Ram はシャーマンと同じでカナダ製だった、カナダ機甲師団と北西ヨーロッパのイギリス第 7 機甲師団によって OP 戦車として使用されていた。イギリス軍シャーマン II のカウンターを使用。その MA は (ROF 1 の) 印刷された BMG FP、さらに (唯一の他の兵器として) 2FP AAMG がある。Ram は NT (無砲塔) で D# の代りに M9 がある。+1drm がこの OP 戦車で BU の観測員の

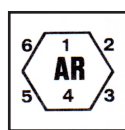
砲列の OBA 精度 d r へ加えられるのは、観測員の LOS が戦車の VCA 外に置いた場合である。Ram OP は 44-45 に使用可能、BPV 37 を用いる。

1.47 ボート (Boats) : ボートは DYO 購入の流れの中の "Vehicles (車両)" 区分の間で購入される、購入登録簿の "Vehicles" 項目に書き留める。DYO BPV は、大型ラフト: 5; 突撃艇: 3 (エンジン搭載なら: 4); 3 艇描写の小型ラフト: 3 (2 艇描写: 2、1 艇描写: 1) である。

1.48 グライダー (Gliders) : ドイツ軍、U.S.、そしてイギリス軍グライダーの BPV はそれぞれ 3.4、そして、6 である。そうした購入は DYO 購入の流れ "Vehicles (車両)" 区分間で購入され、購入一覧の "Vehicles" 項目に書留める。さらに U.S. プレイヤーはイギリス軍のグライダーも購入してよい、しかも、イギリス軍プレイヤーも同様に U.S. グライダーを購入してよい、でも、プレイヤーはグライダーが OB の国籍でない事について陣営の記録にとどめる方がよい。ドイツ軍グライダーは 5/40 から使用可能、U.S. とイギリス軍グライダーは 7/43 から使用可能。

1.49 弾薬車両 (Ammo Vehicles) : 弾薬車両の DYO コストは車両の通常 BPV の 2 倍である。

1.5 OBA (OBA) : 各プレイヤーの OBA は陣営の OBA 使用可能表で 1 回、又は複数回 DR を行う事で決定される。この表への DR 数は (要するに、陣営に入手できる砲部隊の数) 初回ポイントの割当てを元にしている; 600 ポイント毎に (又はその端数毎に) OBA DR を 1 回、プレイヤーに権利を与える (例、 ≤ 600 は DR を 1 回; 601 ~ 1200 は DR を 2 回、等)。その DR で使用可能となった砲部隊は、行われるであろう次の購入、又は可能な OBA DR の前に、購入する (だから、書き込まれる)、又やめるか、いずれかであらねばならない。OBA 砲部隊の DYO コストが 50% 増加するのは、移動弾薬能力を与える場合 (又は 100% 増加するのは、さらに変換可能; E12.711 である場合); 登録簿にこの能力を "OBA" 項目の "P/S" 欄に "CB" か "CBc" を書とどめて指定する。移動弾薬の事前指定ヘクス (E12.71) への DYO コストはすでに織り込み済み (1.53)。NOBA について、G14.69 と G14.74 を参照する。中国軍 OBA について G18.82 を参照する。



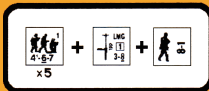
1.51 各 OBA DR は DYO シナリオの年代で相互参照し OBA 砲部隊の IFT サイズ、タイプ、そして、BPV を含んだ集まりを知る。サイズの後にある "M" は中迫撃砲 OBA を示す (C1.22); 同様に "R" はロケット砲 OBA を示す (C1.9)。(購入者が野戦電話へ自由に交換できる) 無線機一台が各 OBA 砲部隊の購入に含まれている [例外: OP 戦車とその砲列で使用される場合: 1.461]。OBA 使用可能 DR により指示された砲兵隊を購入するため十分なポイントが残っていない場合、その砲兵隊は購入してはいけない; 1.13 を参照する。最初に使用可能となるかもしれない、いかなる OBA へ使用するのに十分なポイントを取り置きする事をプレイヤーにお奨めする; これに加えて、各 OBA 使用可能表の最後の行は年代ごとに直面するかもしれない最大の BPV コストを記載している。

1.52 弾薬の豊富 / 不足 (Plentiful/Scarce AMMO) : OBA は弾薬の豊富、又は不足状態 (C1.211) により最初にそれぞれへ、その砲列の記載された BPV へ 20% 加える、又は BPV から 20% 減らす (切上げ)、事で購入可能である。

1.53 他の OBA ポイントコストは :

- 計画砲撃 (C1.73) : ヘクス毎に 20 ;
- 事前砲撃 (C1.8) : 盤毎に 150。1 事前砲撃だけが 1 つの "盤" に指示可能。
- 航空支援 (1.531)。

例: ドイツ軍プレイヤーは最初 1000 ポイントの内 220 ポイントが残っていると想定。1000 ポイントは 2 つ OBA DR の権利を与える、その最初の DR が 10 である。1944 年の 10 は 70+mm OBA で 36BPV を指示する。これはドイツ軍にちょっとしたジレンマを与えた、というのは、ドイツ軍の次の DR が 6 なら、ドイツ軍はこの DR により提供される 150+mm OBA を購入するために十分なポイントが無い。それでもドイツ軍は 70+mm OBA 購入を決めて登録簿に A 砲兵隊として書留めた。さらに、ドイツ軍は砲兵隊 A で使用するための無線機 A を選ば A 用の "R/P: ID" 欄に "R: A" と書留めこれを示した。ドイツ軍 2 回目 DR は 2、そしてそれは 80+mm 迫撃砲 OBA (BPV 92) を示す。プレイヤーはこれも購入した、それも弾薬豊富で、従って、その BPV を $111(92[BPV]+19[92 \times 0.2] \text{ (切捨て)}) = 119$ まで上げた。この購入は B 砲兵隊として書留められ、野戦電話 B が B 砲兵隊に使用されると選択された。これは OBA 項目の B 行に、"Size" に "80+M" と、"R/P: ID" 欄に "P: B"、"P/S" 欄に "P"、そして、"BPV" 欄に "111" と書留めて記録された。購入 OBA の BPV 計は 174、そしてそれはこの項目に書留め "Point Available" 項で減ずる、野戦構築物、又はその後の歩兵購入に使える 46 ポイントを示す。



1.531

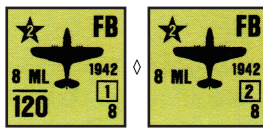
H

年代	39 - 40	41	42	43	44 - 45
DR:	2 80+M	80+M	120+	200+R	80+M
BPV:	92*	92*	126	95	92*
DR:	3 80+M	80+M	80+M	120+	80+M
BPV:	92*	92*	92*	126	92*
DR:	4 150+	150+	150+	150+	200+R
BPV:	158	158	158	† 158	† 95*
DR:	5 150+	150+	150+	150+	120+
BPV:	158	158	158	† 158	126
DR:	6 100+	100+	100+	100+	150+
BPV:	106*	106*	106*	† 106*	† 158
DR:	7 80+M	80+M	80+M	80+M	100+
BPV:	92*	92*	92*	92*	† 106*
DR:	8 80+M	80+M	80+M	80+M	80+M
BPV:	92*	92*	92*	92*	92*
DR:	9 100+	100+	100+	100+	150+R
BPV:	106*	106*	106*	† 106*	79
DR:	10 70+	70+	70+	150+R	70+
BPV:	63	63	63	79	63
DR:	11 70+	70+	150+R	70+	80+M
BPV:	63	63	79	63	92*
DR:	12 70+	150+R	70+	70+	70+
BPV:	63	79	63	63	63
最大 BPV:	158	158	158	158	158

M: 大隊迫撃砲 OBA(C1.22).
 R: ロケット砲 OBA(C1.9).
 *: IR 発射可能 (E1.93)
 †: OP 戦車が使用できるかもしれない (1.46)
 SSR が否定しない限り、全モジュールは煙幕能力が (WP のみ SSR で) ある。

年代	39 - 40	40 - 41	42 - 44
DR:	2 150+	150+	150+
BPV:	105	105	105
DR:	3 150+	150+	150+
BPV:	105	105	105
DR:	4 100+	120+	120+
BPV:	70	84	84
DR:	5 80+M	100+	100+
BPV:	62*	70	70
DR:	6 80+M	80+M	80+M
BPV:	62*	62*	62*
DR:	7 80+M	80+M	80+M
BPV:	62*	62*	62*
DR:	8 80+M	80+M	70+
BPV:	62*	62*	42
DR:	9 70+	70+	70+
BPV:	42	42	42
DR:	10 70+	70+	80+M
BPV:	42	42	62*
DR:	11 70+	70+	120+
BPV:	42	42	84
DR:	12 70+	150+	150+
BPV:	42	105	105
最大 BPV:	105	105	105

M: 大隊迫撃砲 OBA(C1.22).
 *: IR 発射可能 (E1.93)
 SSR が否定しない限り、全モジュールは煙幕能力が (WP のみ SSR で) ある。



1.531 航空支援 (Air Support): 航空支援はシナリオごとに購入を1度、シナリオ天候条件を決定してから、1939~41年に100ポイント分、1942~42年に125ポイント分、又は1944~45年に100ポイント分、可能である [例外: 強襲上陸: G14.262]。航空支援は購入をDYO購入の流れで "OBA" 区分とする、購入登録簿の "OBA" 項に書留める。とは、プレイヤーが航空支援を購入する前に下記の表より航空支援使用可能 DR を行わなければならない。使用可能 DR がその年代でその国籍の航空支援ナンバー以下の場合、そのシナリオ用の航空支援を購入してよい。

G14.262]。航空支援は購入をDYO購入の流れで "OBA" 区分とする、購入登録簿の "OBA" 項に書留める。とは、プレイヤーが航空支援を購入する前に下記の表より航空支援使用可能 DR を行わなければならない。使用可能 DR がその年代でその国籍の航空支援ナンバー以下の場合、そのシナリオ用の航空支援を購入してよい。

	1937	1938	1939-40	1941	1942	1943	1944	1945
ドイツ軍 †	-	-	7 ⁵	6 ⁵	5 ⁴	4 ³	3 ³	2 ³
ソ連軍	-	-	4 ³	3 ³	4 ³	5 ⁴	6 ⁵	7 ⁵
U.S	-	-	-	2 ¹	4 ²	5 ³	6 ⁴	7 ⁵
イギリス軍 @	-	-	4 ¹	4 ¹	5 ²	5 ³	6 ⁴	7 ⁵
イタリア軍 ††	-	-	4 ¹	4 ²	4 ²	3 ²	-	-
日本軍	5 ⁴	5 ⁴	5 ⁴	5 ⁴	5 ⁴	4 ⁴	3 ³	2 ³
フランス軍 **	-	-	4 ¹	4	4	-	-	-
G.M.D. ^	5 ²	4 ²	3 ¹	2 ¹	3 ¹	3 ¹	4 ²	5 ³

指数は、その航空機プレイヤーが航空機を爆装するためそれ以下のサイの目を出さなければならない dr である (E7.21 を参照する)。

† 1944 年以前のシナリオでドイツ軍プレイヤーが指数未満のサイの目なら、プレイヤーはひとつ以上のストウカ急降下爆撃機を受け取る; 指数と同じサイの目である場合、ひとつ以上の戦闘爆撃機を受取る (E7.21)。枢軸中小国航空機使用可能ナンバーは常にドイツ軍より 2 つ下がる。††

* ソ連軍に対する航空支援使用可能ナンバーは 1 つ上がる。
 @ イギリス連邦軍、自由フランス軍、そして、イギリス軍の支援下で戦う他の被征服国すべてを含む

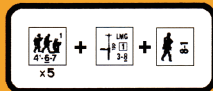
** 1940 年 6 月までのフランス軍、他の連合軍中小国、そして、ビシーフランス軍を含む

†† イタリア軍、又は枢軸中小国爆撃機使用可能 dr1 は 1942 ~ 43 年のシナリオでストウカ航空機を受取る結果になる — 戦闘爆撃機ではない。

^ G.M.D は 100mm 以上の OBA への観測機 (1.532) だけ購入してよい、そうでなければ、通常の航空支援を使用する [例外: ナーム G18.831]。共産党中国軍は航空支援を購入してはいけない。

年代	39 - 40	41	42	43	44 - 45
DR:	2 120+	100+	150+	100+	150+
BPV:	59	49	82	65	105
DR:	3 100+	150+	80+M	150+	150+
BPV:	49	74	48*	98	105
DR:	4 150+	70+	200+R	200+R	200+R
BPV:	74	29	74	88	95
DR:	5 70+	70+	80+M	80+M	80+M
BPV:	29	29	48*	57*	62*
DR:	6 120+	120+	120+	120+	120+
BPV:	59	59	66	78	84
DR:	7 80+M	80+M	80+M	80+M	80+M
BPV:	43*	43*	48*	57*	62*
DR:	8 80+M	80+M	70+	70+	70+
BPV:	43*	43*	33	39	42
DR:	9 80+M	80+M	120+R	120+R	120+R
BPV:	43*	43*	49	59	63
DR:	10 70+	80+R	80+R	80+R	80+R
BPV:	29	29	33	39	42
DR:	11 70+	120+R	70+	80+M	80+M
BPV:	29	44	33	57*	62*
DR:	12 100+	70+	100+	70+	70+
BPV:	49	29	55	39	42
最大 BPV:	74	74	82	98	105

M: 大隊迫撃砲 OBA(C1.22).
 R: ロケット砲 OBA(C1.9).
 *: IR 発射可能 (E1.93)
 SSR が否定しない限り、全モジュールは煙幕能力が (WP のみ SSR で) ある。



H

1.73

1.532 観測機 (Observation Plane):DYO コストについて観測機は 25 ポイント、そしてそれは DYO 購入登録の "OBA" 項目に書留める。観測機は 43 ~ 45 年で、U.S.、ドイツ軍、又はイギリス軍 / イギリス連邦軍プレイヤーだけ、及び 37 ~ 43 年に (100mm 以上だけで) 日本軍プレイヤーが、並びに、44 ~ 45 年に (100mm 以上だけで) G.M.D. プレイヤーが — しかも SSR によってのみ、又は下記の手順を順序通りに完了する事で使用できる:

- 1) 1.52 に従ってロケット砲以外の 100+mm (又は 80+mm は、イギリス軍 / イギリス連邦軍の場合) OBA 砲列を購入する;
- 2) 観測機自体のために航空支援使用可能 DR(1.531) を個々に成功させる:そして
- 3) 観測機のために 25 ポイントを使う。

1.6 野戦構築物 (Fortifications): 野戦構築物が下記表記で定める通りの野戦構築物 BPV コストを使う事で購入され登録簿にそうした事を書留める。

野戦構築物 BPV :

タイプ :	BPV :
壕 (Foxhole)	3/2/1 ¹
塹壕 (Trench)	7(AT 壕なら 21)
地雷原 (Minfield)	IFT 戦力毎に 1 ²
A-T 地雷原 (A-T Mine)	戦力毎に 3 ³
道路障害 (Roadblock)	12 ⁴
鉄条網 (Wire)	5
トーチカ (Pillbox)	(a+b+c) × 3 ⁵
要塞化建物、又はトンネル (Fortified Building or Tunnel)	25 ⁶
隠匿 (HIP)	4/3/2 ⁷
" ? "	2
ブービートラップ (Booby Traps)	10/20/30 ⁸
サンガ (Sanger)	½ ⁹
仕掛け照明弾 (Trip Flares)	1
パンジー (Panji)	ヘクスサイド毎 2 ¹⁰
洞窟 (Caves)	20/10 ¹¹
阻止杭 (Tetrahedron)	3 ¹²
水中爆破チーム (UDT)	3 ¹³
偵察 (Recon)	10 ¹⁴
弾薬集積所 (Ammo Dump)	25 ¹⁵

- 1: それぞれ 3 個分隊、2 個分隊、そして 1 個分隊向けの容量。
- 2: DYO では、ひとつの盤の全ヘクスで許される最大数が 120 戦力。確認済み地雷原について、B28.45-46 を参照する; ダミー地雷原について、B28.47 を参照する。
- 3: 連鎖地雷を含む。
- 4: DYO では、ひとつの盤の全ヘクスで許される最大数は 3。
- 5: 容量、CA DRM、そして NCA DRM を加えて、その計を 3 倍する。
- 6: 建物区域ごとに
- 7: 各分隊、HS、そして、SMC 毎に。DYO では、陣営の歩兵分隊 (に加えて共にスタックした全 SW/ 指揮官) の 10% まで (切捨て) が日中シナリオで HIP を使用して初期配置してよい。砲の HIP について A12.34 を参照する。
- 8: それぞれがレベル C/ レベル B/ レベル A(B28.9)。
- 9: ヘクス毎にしか許されない
- 10: パンジーカウンターごとの BPV はそのカウンターは洞窟ヘクスサイドごとに 2 ポイント
- 11: 日本軍陣営だけが洞窟を購入してよい。洞窟カウンター毎に 1944 以前 BPV 20、1944 ~ 45 で PBV 10 である。
- 12: 他の海岸障害物の BPV は変わらないまま (従って阻止杭と鉄条網カウンターの BPV は "8")
- 13: U.S. プレイヤーだけが思い通りに UDT dr 数を購入してよい [例外: 購入は 1944 年より前、及び日本軍以外に対しての両方で適用されない; G14.561]。UTD 費は DYO 購入登録簿で野戦構築物として書留める。DYO シナリオで注意する事は、海岸障害物ヘクスの地形は大水域から海岸まで、又はその逆の場合でも変化する (上陸作戦側のプレイヤーは潮の満ち引き (満潮・干潮) を宣言してよい; G13.97); G14.56 参照
- 14: E1.23 を参照する
- 15: E10.6 を参照する



1.7 2番目の歩兵購入 (Second infantry Purchase): プレイヤーは 2 番目の歩兵購入を行うには、他の望む購入の全てを行った後、しかも、使用可能ポイントがまだある場合である、それを最初の歩兵購入のと同じ方法で行う (1.2-2.7)。とは言い、この時に購入された MMC は登録行の "A/B" 欄に "2" を記入して登録簿で特に示される。その上、2 度目の歩兵購入で使った MPV 計が最初の歩兵購入で使った MPV 計以上の場合、2 度目の購入で得た分隊の少なくとも半分が増援部隊として進入しなければならない (所有するプレイヤーはそれらの分隊のどれが増援部隊であるかを選び; 指揮官/SW の割振りについて 1.84 を参照)。こうした増援部隊は自軍側の艦端を通るだけ、かつ、(自軍 Rph の開始時に) 最初に DR を行い現時点のゲームターン数以下である場合だけ進入ができる。1 回の増援部隊 DR が増援部隊が進入に該当するまで自軍の Rph 毎に行われる。増援部隊はその登録行の "A/B" 欄に "R" を書き込んで登録簿に示される。DYO シナリオで、いつでも所有するプレイヤーが増援部隊として部隊を購入 / 割振りを、そう願うなら、指示してよい。

例: ドイツ軍プレイヤーが野戦構築物をひとつも購入せず、だからまだ 2 度目の歩兵購入のため使用する 46 ポイントを持っていると想定する。プレイヤーは 45 ポイント分で 4-6-8 を 3 個余分に購入すると決めた ((13[BPV]+2[PF]) × 3[#] = 45)。プレイヤーは "Elite" 歩兵項目の空行にこの購入を書留める、その行の "A/B" 欄に (2 度目の購入のため) "2" と入れた。最後に残ったポイントは使用できなかった、と言うのも、それでいずれの歩兵も購入する事ができないからだ。プレイヤーが野戦構築物購入時に戻り 2 度目の購入を計画したならば、この 1 ポイントは 1 分隊壕を購入できたら、でもそれを行うにはもう遅すぎる。

例: ソ連軍プレイヤーは最初の歩兵購入で 4-4-7 を 10 個分の 70 ポイントを使った。2 度目の購入で、6-2-87 個分の 84 ポイントを使った。それらの 6-2-8 の少なくとも 4 個が増援部隊として進入しなければならない。

1.71 ボーナス歩兵 (Bonus Infantry): 両プレイヤーが 2 度目の歩兵購入を完了する (又は、行のをやめた) 後で、それぞれが自身の分隊の最大数に適用する ELR を発表する (数でなく実数を基に、#; どの ELR も抜き出していない場合 1.72 を参照)。発表した ELR がより低いプレイヤーは、その時、ボーナス歩兵表に従って無償の分隊数を受取る。より低い ELR のプレイヤーは、自身の使ったシナリオ歩兵 MPV の合計を発表した ELR の差異によって相互参照してボーナス# で調べるだけ、そして、ボーナス# は受取る無償の分隊数と等しい; その分隊のタイプについて 1.73 を参照。両プレイヤーが同じ ELR を発表した場合、あるいは、一方 (又は、両方) のプレイヤーが歩兵へポイントを使っていない場合、その時はボーナスユニットは受取りは不可。

ボーナス歩兵表

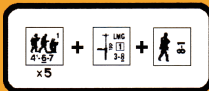
歩兵 MPV 合計	0	1	51	101	151	201	251	301	351	401	451
ELR の差異	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	½	1	1½	2	2½	3	3½	4	4½	5
2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	0	1½	3	4½	6	7½	9	10½	12	13½	15
4	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

歩兵 MPV 計が 500 を越える場合、正しいボーナス # を計算するためにそのボーナス # で指示されているパターンに従う。

1.72 プレイヤー所有する最大数の分隊へ適用される ELR が単一でない場合、少なくとも 2 つの異なる ELR が同数の分隊へ適用される事になる — このいした場合に、それらの同数グループの中で該当する一番高い ELR が発表される ELR である。ELR 発表で特殊なパルチザンについて 1.27 を参照。

1.73 ボーナスタイプ (Bonus Type): ボーナス MMC はポイントをひとつも使わない、所有するプレイヤーに選択される — でも、BPV は所有するプレイヤー OB の中の最も多い BPV 以下の (等価数でなく実際の # 計を使用する — しかも、そのタイプの ある分隊 / いずれかの分隊が所有する特殊能力に関係なく) 分隊タイプだけから選択される。こうした MMC が利用できない場合、プレイヤーは最も多いタイプより次に高い BPV を持つタイプから選んでもよい、でも、ボーナス# は最初に半減される (端数はそのまま)。使用できるそのタイプがない場合、次に高い BPV タイプが使用される (でもそれ以上のボーナス# 半減はない)、等。ボーナス# の端数は HS の選択をプレイヤーへ、ボーナス分隊を選択する同じ方法で可能である。ボーナス MMC はプレイヤーの OB の他の全ての MMC が既に所有する特殊能力だけ与えられる。

例: ドイツ軍プレイヤーの全歩兵 OB は 44 年 9 月のシナリオに対して ELR 3 である、そしてソ連軍の ELR は 4 になる。これらの ELR が発表された時ドイツ軍プレイヤーはボーナス歩兵の対象になる。



1.74

ドイツ軍プレイヤーは合計 494(449+45) ポイントを歩兵へ使っていた、しかも、ELR 差異は 1；従ってドイツ軍プレイヤーは 5 個のボーナス分隊の権利を与えられた。最も多い分隊タイプは (12 分隊の内の) 4-6-7 である、そうして ELR ボーナスとして 4-6-7 を 5 個多く選んだ、"MPV ea" と "MPV" 欄に "—" と、さらに、"A/B" 欄に (ボーナスに対する)"B" と "Line" 小項目へ個別に書留めた。

5 個の 4-6-7 の代りにドイツ軍プレイヤーは 4-6-7/4-4-7/4-3-6 を (5 個まで) 組合わせて選んでいた。4-6-7 が使用できなかったため、4-4-7/4-3-6 しか選択する事ができない；それらも使用できなかった場合、4-6-8/5-4-8 を選択する事ができるが、計 2 個分隊と 1 個の HS だけである (5[ボーナス] ÷ 2[BVP 半減] = 2.5)。

1.74 等価 (Equivalency)：ボーナス歩兵を割振り登録簿へ書留めた後で、全歩兵分隊の等価が計算されなければならない。等価分隊数は SW / 指揮官の割振りを決める (1.8-84)。等価数を調べて、最初 3 項目それぞれの "＃" 欄を集計する (操作班 / HS は加えられない事を忘れないように、と言うのも操作班 / HS は等価がない；1.212)、それから下記の通り小計の結果のそれぞれを修正する：

- Elite (エリート兵)：3 個エリート兵分隊毎に 4 としてかぞえる。"＃" 欄小計 × 4 ÷ 3 = 等価 # (切捨て)。
- Conscript (徴集兵)：3 個徴集兵分隊毎に 2 としてかぞえる。"＃" 欄小計 × 2 ÷ 3 = 等価 # (切上げ)。
- Line (正規兵)、Green (新兵)、そして、エリート兵でも徴集兵でもない他の分隊、はそれらの "＃" 欄小計と同じ等価 # である (要するに、実際の数値と同じ)。

結果それぞれは該当する項目の "Equiv # " 括弧内の結果になる、さらにそれらの "Equiv # " 小計を一緒に加えて、そして、この新たな集計を "TOTALS" 行の括弧内に記入する。この数値がプレイヤー OB の分隊等価値である。

例：ドイツ軍プレイヤーの "＃" 欄小計は次に記述した通りである；"13" エリート兵、"17" 正規兵、そして "10" 徴集兵。これらそれぞれの等価は "17"(13 × 4 ÷ 3 = 17.33；切捨て = 17)、"17"、そして、"7"(10 × 2 ÷ 3 = 6.67；切上げ = 7)。それらは合せて加えられてドイツ軍 OB 分隊等価 "41" 合計を生む。

1.8 指揮官 (Leaders)：⁴ 指揮官はなにひとつポイント値がない、だから、購入できない。シナリオそれぞれの開始時におけるプレイヤーへの使用可能な指揮官数はそのシナリオの指揮官自軍等価 (1.74) 分隊合計数を A25 分隊国籍別能力表のその国籍について記載した指揮官生成要因 (Leadership Generation [LG] Factor) で割ったモノである。端数の余りは (フィンランド軍用に 8-0) 7-0 タイプの追加指揮官 1 つを加えるのに使用される。コミッサールの割り振りについて A25.22 を参照 (DYO) でのそれは指揮官交換 DR 後に割り振られる；1.82)。

1.81 特性 (Quality)：指揮官の特性は OB の大きさ、特性、そして、国民性についてプレイヤーが使用する指揮官数のほどよいモノサシになる。プレイヤーが指揮官 OB への基準として 8-0 指揮官を使用しなければならず、しかも、8-1 指揮官 [例外：日本軍について 9-0 指揮官] よりも 8-0 指揮官を多く、9-1 指揮官よりも 8-1 指揮官を多く、9-2 指揮官よりも 9-1 指揮官を多く、等、使用しなければならない。この割振りを行った後で、各プレイヤーは 1 個の 8-0 指揮官をその時点で選択した OB の中に存在しない次ぎに高位の指揮官へ交換できる、ただし、プレイヤーが受取れる最良の指揮官をすでに得ている場合を除く。[例外：10-3 指揮官は指揮官交換 DR (1.82) によってだけ割り振り可能。7-0 は指揮官生成手順で許可される 10-3 へ置換え可能である]。

例：ドイツ軍プレイヤーは LG 係数が 4 である。分隊等価計 41 を 4 で割ると 10.25 が出る；従ってプレイヤーは 10 個の指揮官に加え 1 個の 7-0 を得られる。指揮官の各タイプの数量はタイプの特性が上がると必ず減少するので、プレイヤーは 8-0 × 4、8-1 × 3、9-1 × 2、そして 9-2 × 1 を与えられる。次にプレイヤーは 8-0 × 1 を OB から取り除き、まだ OB に存在しない次ぎの高位の指揮官へ置換えた、この場合のそれが 10-2 である。最終の指揮官 OB の結果が 7-0 × 1、8-0 × 3、8-1 × 3、9-1 × 2、9-2 × 1、そして、10-2 × 1。

1.82 指揮官交換 DR (Leaeere Exchange DR)：プレイヤーの指揮官が割振られた後で、プレイヤーは、プレイヤーの最良の指揮官の特性を上げるための試みで 1 度 DR を行ってよい (OB に含まれる最良の特性の指揮官の数量にかかわらず DR を 1 度だけ)。指揮官交換 DR が今の時点の最良よりもっと良い指揮官という結果になる場合、その指揮官は DR によって示された指揮官へ交換される。とは言え、指揮官交換 DR が 12 ならば、OB の 8-0 (又は 8-0 が存在しない場合プレイヤー選択の別の指揮官) が 6+1 へ交換されなければならない [例外：DR 12 はフィンランド軍 OB に関して "効果なし" に相当する]。

H

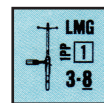
例：ドイツ軍プレイヤーの最良の指揮官は 10-2 なので、2 の指揮官交換 DR だけがより良い指揮官 (この場合 10-3) へ置換える結果となる。それ以外の DR は効果なしとなる、ただし、プレイヤーが 12 の目を出す場合を除く、それは 8-0 を失い 6+1 が増える。

指揮官交換表

DR	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
新たな指揮官	10-3	10-2	9-2	9-1	8-1	8-1	8-0	8-0	—	—	6+1*
フィンランド軍	10-1	10-0	9-1	9-0	8-0	8-0	—	—	—	—	—
日本軍	10-2	10-2	10-1	10-1	10-0	9-1	9-1	9-0	—	—	8+1**

* 8-0 (又は 8-0 が存在しない場合、別の指揮官) を置換え

** 9-0 (又は 9-0 が存在しない場合、別の指揮官) を置換え



1.83 SW (SW)：SW は SW タイプ、受取る分隊の等価数 (1.74)、そして DYO シナリオ年代の比率で陣営に割振られる。SW 割振り表はこの為に使用される。望む SW で目的の年代を相互参照により調べた数字はその SW のこのタイプを受取るため必要な分隊数である。このために使用される分隊数とは登録簿で与えられた通りの等価合計 (要するに括弧の) 数である。

ドイツ - フィンランド軍 SW 割り振り表 ¹								
	LMG	MMG	HMG	ATR	LT.MTR	PSK	FT ²	DC ²
39 ~ 42	6	10	15	6/6	6	—	2	1
43	5	9	13	6/6	9	12 ⁵	2	1
44 ~ 45	4	6	10	-/6	12	6	2	1
ゲーム中の #	18/8 ⁴	10/4 ⁴	9/4 ⁴	7/2 ⁴	5/4 ⁴	10/4 ⁴	9/2 ⁴	15/6 ⁴

ソ連軍 SW 割り振り表 ¹								
	LMG	MMG	HMG	ATR	LT.MTR	PSK	FT ²	DC ²
40 まで	8	14	18	23	—	6	4	3
41	9	15	22	25	13	9	3	2
42 ³	10	18	24	26	10	12	3	2
43	8	13	19	24	8	7	3	2
44	7	10	15	22	6	8	2	1
45	6	9	14	20	7	11	2	1
ゲーム中の #	17	12	8	6	10	5	4	10

1：SW 登録簿に記載された分隊の等価数に従って割り振られる。

2：突撃工兵等価数に従って割り振られる。

3：シナリオの日付に関係なく、バルチザンは 1942 行を使用する。

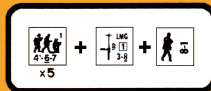
4：フィンランド軍

5：1943 年 9 月まで使用できない。

例：1944 年 9 月にドイツ軍プレイヤーの 41 等価分隊は LMG × 10、MMG × 6、HMG × 4、軽迫撃砲 × 3、そして、PSK × 6 の権利がもらえる。しかもドイツ軍突撃工兵等価 4 は FT × 2 と DC × 4 も権利がもらえる。

1.84 増援部隊の指揮官 / SW (Reinforcement Leaders / SW)：増援部隊が 1.7 通りに求められた場合、増援部隊はたまたまに指揮官 / SW を同行しなければならない。こうした指揮官 / SW はすでにプレイヤー OB の一部で在らねばならない、しかも、増援部隊に割振られなければならない。増援部隊の等価 # を国籍の LG 素数で割る；その結果 (切捨て) は増援部隊となる指揮官数 (指揮官のタイプは所有者の選択) となる。SW は増援部隊の等価 # を適用する事で SW 割り振り表の適切な行に再割り振りされ、増援部隊にならざるを得ない OB に属する SW がいくつでどれなのかを調べる。どの指揮官 / SW が増援なのかを登録簿に示すためにカギ括弧を使う。さらに、増援部隊は任意に指定可能 (1.7)。

例：ドイツ軍プレイヤーは 44 年 9 月のシナリオで増援部隊として 4-6-7 × 5 を持ってこなければならないと想定する。これらの分隊は所有者の選択の (5/4 = 1.25 切捨て = 1) OB 指揮官 × 1 と LMG × 1 を伴う必要がある。プレイヤーの OB 全体で LMG × 10 が在るので、それらは次の様に登録簿に書留める："9 + [1]"。4-6-7 × 3 しか増援部隊がいなかった場合、(3/4 = 0.75；切捨て = 0) 指揮官も SW も必要でない。増援部隊の分隊 × 5 が 4-6-8 である場合、それらは 6 の等価があり、だから OB から LMG × 1、MMG × 1、そして、PSK × 1 を与える必要がある；とは言え、それらはそれでもまだ、ちょうど 1 つ増援部隊の指揮官を求められる。



H

H 章脚注

1.1.1 ユニットの購入 (Unit Purchases) : プレイヤーは購入を秘密のままして "戦争の霧" をもっと生み出せる場合がある。これは対戦相手が何を所有しているか正確に知る中でより多くのあやふやさを与え、要塞化建物、トンネル、HIP 等の購入により可能になる驚きの要因をあらかじめ供給する。マイナス面について、それは対戦相手が計算間違いをして、許されたよりも 20% 多くの部隊でプレイする事に気づく前にシナリオ全部をプレイしたために憤慨する可能性がある！ 選択はプレイヤー自身の交友関係内で行なわれる事が一番だ。

2. 1.13 やり方 (Mechanics) : 意図、及びこのルールの文言が、登録簿に書留める前にメモ用紙で購入の全てを計算する事で技術的に切り抜ける事が可能であるとしても、その様に行わない事が "自己申告制度 (honor system)" の一部であると思う。これは (最後に残っているポイントを使用する為に駆け引きしてユニットを除去する事で) プレイへの準備をはかどらせるだけでなく、また、DYO プレイが行う思うままに装備 / ユニットの選ぶ経験など、一度もない戦場の司令官にとても近いポジションにプレイヤーを置くだらう。

3. 1.28 ELR (ELR) : ELR の意見は単にそれにすぎない； ELR は鉄則でないが自身のシナリオへの探究を望まぬ人々への一般的指標である。44 年初期の U.S. ユニットと 45 年のイギリス軍ユニットへの ELR の低い事に関して大騒ぎになるかもしれない。U.S.ELR の一般的に低い根拠はノルマンディー上陸前の経験ない多数の新兵の合流にある。44 年の末期までアメリカ陸軍は歩兵不足に苦しんでいたため、補充兵は基本訓練から直接前線へ供給された。それが期間を通して低い ELR を続ける事について、これらの根拠でうまく説明がつく。同様にイギリス軍はずっと前に人的資源の限界に達していたし、見えてきた終焉でイギリス軍の職業軍人の勇気は、戦争の最後の犠牲者になりたくない願いの拡散により、落ちていった。それでも、心に留め置くことは、それらが大きめに簡略化されて、しかも、一定の活動で現わされている部隊について実際の特性への考査にまったくなくなっていない。

4. 1.8 指揮官 (Leaders) : 所定の方式の制定が、使用可能な指揮官の特性と数量について DYO シナリオで間違いなく弊害をもたらす可能性が多数存在する、それが多くの人によって鉄則として遵守されている事で、そしてその事が、シナリオ作成者がまねな状況や動きを描く中で、その出来事の指揮値の影響に関する着想を加減するせいで、作成者の独創性を奪う。それでもなお、DYO シナリオでその様なモノを求める人達への一般的なガイドラインとして、有用なツールになる事だろう。シナリオ・デザイナーが所定の方法と異なり、有力な調査で理論的根拠を持つ場合を除き、プレイヤーは、相対的な使用可能性、及び指揮値の特性が ASL ゲーム・システムで気づく最有力な国民性の特徴のひとつである、それを遵守する方がよいだろう。