



序文

Advanced Squad Leader のエキサイティングな戦場へようこそ。ASL は、第二次世界大戦の様々な戦場における中隊規模の地上戦をシミュレートする、詳細なウォーゲーム・システムです。プレイで用いるコマ（カウンター、もしくはユニット）は、第二次世界大戦に参加した戦闘部隊の分隊・半個分隊・指揮官を、主要なものから希少なまでのまで表しています。戦場は地形を模した汎用地形地図盤で表され、その上でカウンターを動かしてプレイします。スターターキットは、新規プレイヤーのために、初級レベルのシナリオ、カウンター（コマ）、地図盤およびルールを用いて、ASL システムの基本原則を知るために用意された簡単なツールです。

各分隊カウンターはおよそ 9~15 名の兵士を表しており、それは国籍や兵科によって異なります。個々の指揮官のカウンターは、歴史的に存在した戦場での前線指揮官たちの一部を表しています。また、彼らの存在にによって、その部隊の全体的な戦闘での自主性をも表現しています。分隊と指揮官カウンターには、それぞれ士気値が記されています。士気値が高いほどより粘り強く戦闘にもちこたえることができ、より迅速に受けた打撃から回復する事ができます。

支援火器カウンターは個別の火器を表しています。兵士が本来所有している小火器は、各分隊や半個分隊の固有の火力値にすでに含まれており、支援火器カウンターはそれ以外の物を表しています。射撃グループによって敵ユニットを攻撃する際は、共同して射撃する個々のユニットと火器の火力を合計します。攻撃の火力を合計したら、

6 面体サイコロを 2 個振って、その数値を（様々な要因による修正をした上で）歩兵射撃表（Infantry Fire Table : IFT）の適切な火力列と交差照合し、攻撃結果を決定します。攻撃結果には、「効果無し」から、敵が混乱する可能性がある士気チェックを引き起こすものや、敵ユニットの一部もしくはそれ以上を即座に除去するものがあります。また、ユニットは白兵戦でも自身の火力を用いることができます。白兵戦は通常、生きるか死ぬかの死に物狂いの戦闘になるでしょう。

各 ASL シナリオには、両軍に特定のユニットと火器を記した戦闘序列が用意されており、それらを指揮して指定された勝利条件の達成を目指すことにより、史実に基づいた戦闘をシミュレートします。地図盤は、ヨーロッパの様々な戦場を表現するために、多種多様に組み合わせて配列することができる汎用地形地図となっています。

ASL Starter Kit #1 は、これ 1 つでプレイ可能な単体ゲームです。このゲームはプレイヤーに ASL の基本ルールを導入するものであり、そのため分隊、半個分隊、指揮官、支援火器だけを含んだ単純化されたルールと地形を用います。ここで提供されている素材・ルール、カウンター、地図盤—はすべて既存の ASL 製品と互換性があります。Starter Kit #1 には、シナリオが 6 本と、平均的な状況でそれをプレイするのに必要なカウンターがすべてそろっています。ただし、ASL は起こり得る状況が大変幅広いゲームであり、特殊な状況においては特定のカウンターが足りなくなってしまうかもしれません。その際には、お手持ちの別なゲームのカウンターで代用するか自作し

てください。あなたが ASL の他の素材や商品を見つけないなら、MMP 社のサイトにアクセスしてください。（www.multimanpublishing.com）

目次

1.0 ゲームの内容物	2
1.1 地図盤	
1.1.1 地形タイプ	
1.2 カウンター	
1.2.1 単独兵カウンター (SMC)	
1.2.2 複数兵カウンター (MMC)	
1.2.3 混乱状態 (Broken)	
1.2.4 支援火器 (SW)	
1.2.4.1 複数射撃頻度 (ROF)	
1.3 シナリオカード	
1.4 サイコロ	
2.0 用語説明	4
3.0 プレイの手順	5
3.1 回復フェイズ (RPh)	
3.2 準備射撃フェイズ (PFPh) と射撃	
3.2.1 照準線 (LOS)	
3.2.2 火力による攻撃	
3.2.3 効果	
3.2.4 PFPh	
3.3 移動フェイズ (MPh)	
3.3.1 防衛臨機射撃	
3.4 防衛射撃フェイズ (DFPh)	
3.5 前進射撃フェイズ (AFPh)	
3.6 潰走フェイズ (RtPh)	
3.7 突撃フェイズ (APh)	
3.8 白兵戦フェイズ (CCPh)	
3.9 ターン記録表	
4.0 支援火器 (SW)	16
4.1 機関銃 (MG)	
4.2 火炎放射器 (FT)	
4.3 爆薬 (DC)	
5.0 ELR と部隊の特性	17
5.1 戦闘経験レベル (ELR)	
5.2 国籍による特徴	
5.3 昇進	
5.4 未熟兵 MMC	
5.5 捕獲装備の使用	

1.0 ゲームの内容物

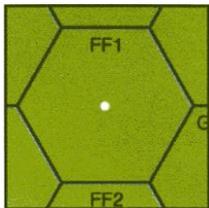
1.1 地図盤：

ASL SK#1 には、2 枚の汎用地形地図盤（地図盤 y および z）が付いています。これらの地図盤の長辺同士、または短辺同士を接続することで、戦場を模したさまざまなプレイエリアをいくつも作ることができます。地形図に印刷されている 6 角形のマス目は『ヘクス』といい、ユニットの位置を特定し、距離を測るのに用いられます。ヘクス A から B までの距離を測るときは、A のヘクスは数えませんが、B のヘクスは数えます。1 ヘクスの対辺間の距離は、実際の 40m に相当します。各ヘクスには特定の地形が描かれています。地形が異なれば、移動や戦闘への影響も異なります。また、各ヘクスにはそのヘクス座標も記されており（例：ヘクス K2）、これは地図盤での位置を明示するためのものです。座標の前に地図盤を示す記号を付けることで（例：yK2）、どのヘクス

についても、特定することができます。各ヘクスには、その中心を表す白色の点が付いています。この中心点は、照準線 (LOS) を判定するのに用いられます。地図盤端の半ヘクスは、ヘクス座標と白色の中心点が欠けているものもありますが、ヘクスと同等の物とみなされます。

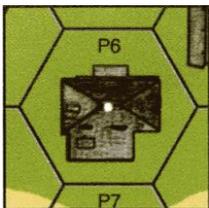
1.1.1 地形 :

以下に、このモジュールに含まれている地図盤上に存在する、様々な地形について説明します。美観のために、地形シンボルがヘクスからわずかにみ出で、隣接する他の地形のヘクス内に入りこんでいるものもあります。しかし、ヘクスはそのほとんどを1種類の特定の地形で占められていて、その地形に関するルールで規制されています。通常、ヘクスの中心点を含んだ地形シンボルがそのヘクスの地形を特定します。まれに、非開路地ヘクスのヘクスの中心点を開路地の色が占めている事もありますが、建物や林が描かれていれば、それは建物や林ヘクスです。地形の中には、他の地形よりも進入困難なものがあります。移動時の進入コストは、移動力 (MF) を単位として表されます。地形は LOS を完全に遮断する障害物や、LOS を見えにくくする妨害にもなりえます。また、地形には攻撃のサイコロの出目 (DR) を修正することによって、その地形を占めるユニットに防御効果を与えるものもあります。このような修正を地形効果修正 (Terrain Effects Modifier : TEM) といいます。



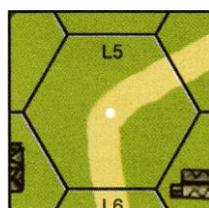
開路地 (Open Ground) :

開路地は、他の地形が印刷されていないヘクスであり、一般的には明るい緑色で覆われています。ヘクス yFF1 がその例です。開路地には LOS に対していかなる障害も妨害も存在しません。開路地の唯一の TEM は、そこを移動中のユニットに対する -1 FFMO (開路地移動への臨機射撃) 修正です。開路地に進入するコストは、1MF です。



建物 (Buildings) :

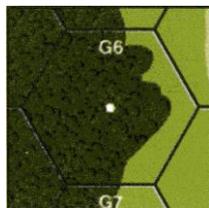
建物は、様々な大きさの人工の建造物を表しています。灰色または茶色の真上から見た建物の絵を含んでいるヘクスが、建物ヘクスです。ヘクス yP6 がその例です。建物のイラストは LOS に対する障害物です。建物に進入するコストは 2MF です。石造 (灰色) の建物は +3、木造 (茶色) の建物は +2 の TEM を持ちます。



道路 (Roads) :

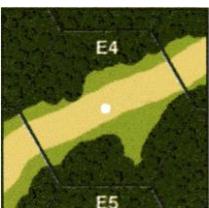
道路は、舗装道路または未舗装道路のいずれかを表しています。茶色の太線で表されている道路は未舗装道路です。ヘクス yL5 がその例です。一方、灰色の太線で表されている道路は舗装道路です。ヘクス zQ4

がその例です。歩兵は、ある MPh 中、最初から最後まで道路ヘクスサイドを通過して移動するなら追加 1MF (道路移動ボーナス) を受け取ります。ただし、林道において、道路ではなく林の部分を移動していると主張した場合には道路移動ボーナスを受け取ることはできません。また、煙幕が張られた道路に進入し、追加移動コストを支払った場合にも道路移動ボーナスは無効です。それ以外の点では、道路はすべてに関して開路地と見なされます。



林 (Woods) :

林は、下生えの濃い樹木に覆われたエリアを表現しています。ヘクス yG6 がその例です。林のイラストは LOS に対する障害物です。林に歩兵が進入する際のコストは 2MF です。林の TEM は +1 です。



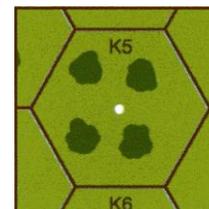
林道 (Woods-Road) :

ヘクス yE4 が林道ヘクスの例です。林道ヘクスに進入するユニットは、道路以外のヘクスサイドを通過するなら常に林の移動コスト (歩兵 2MF)

を消費し、臨機射撃に対して +1 の TEM を受けます。道路の描かれているヘクスサイドを通過して進入する場合には、2つの選択肢のうち1つを選ぶことになります。1つは林の移動コストを消費することで、この場合は常に林の +1TEM の恩恵を受ける事ができます。もう1つは道路の移動コスト (歩兵 1MF) を消費することで、この場合は、特定の敵からの防御臨機射撃に対して開路地を移動しているとみなされ、脆弱になります。その特定の敵とは、目標となる林道ヘクスの中心に対して、緑色の林のイラストを横切らずに LOS を引ける敵の事を指します。そのような敵からは、林道ヘクスの道路部分 (開路地) にいるところを射撃されるので、MPh の臨機射撃では FFMO が適用され、RtPh では『阻止』を被る可能性があります。LOS が林のイラストを横切って中心点に引かれる場合は、例えば道路を使用中でも通常の +1 林 TEM が有効です。また、移動中ではない林道内のユニットは常に +1 林 TEM が有効です。道路部分は LOS の障害物にはなりませんが、林のイラストは LOS 障害物です。その他の点 (回復・潰走) に関して、林道は林と同様とみなします。

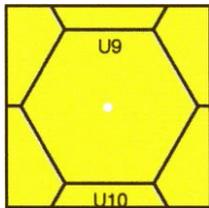
例 (6P LOS の例の図を参照) : F3 のソ連軍 4-4-7 分隊が移動していない場合、I2 にいるドイツ軍 4-6-7 分隊からの射撃には (LOS が林のイラストを通過していなくとも)、林部分の +1TEM の恩恵が受けられます。この 4-4-7 が G3 に進入する際には2つの選択肢のうちどちらかを選ばなければなりません。林の 2MF のコストで進入するなら、4-6-7 から臨機射撃を受けたとしても +1 林 TEM の恩恵が受けられます。道路の 1MF のコストで進入するなら、4-6-7 からの臨機射撃に対しては開路地にいるとみなされ (LOS が G3 の林のイラストを通過せずに中心点まで引けるため)、一

1FFMO DRM が適用されてしまいます。H3 にもドイツ軍 5-4-8 分隊がいたと仮定しましょう。この 5-4-8 から G3 への臨機射撃は、4-4-7 がどちらの MF 消費を選択したかにかかわらず、林の +1TEM が適用されます。



果樹園 (Orchards) :

果樹園は、下生えのない、まばらに木の生えたエリアを表しています。ヘクス yK5 がその例です。果樹園ヘクスは LOS 妨害地形であり、そのため、目標と射撃側の間で LOS が通過した果樹園ヘクス毎に +1 妨害 DRM を加えます。果樹園に歩兵が進入する際のコストは 1MF です。果樹園には TEM がありません。ただし、開路地ではないので、FFMO は適用されず、『阻止』もされません。果樹園は全域地形 (3.2.1) のため、果樹園ヘクスのヘクスサイド沿いの LOS に対しても影響を及ぼします。



麦畑 (Grain) :

特定の季節の間、麦畑は様々な農作物の立ち並ぶ耕作地を表しています。ヘクス yU9 がその例です。麦畑のイラストは LOS

妨害地形です。そのため、目標と射撃側の間で LOS が麦畑のイラストを横切ったヘクス毎に +1 妨害 DRM を加えます。麦畑の効果が影響する季節は、6月から9月まで (両月を含む) の間です。この季節以外では、麦畑ヘクスは代わりに開路地として扱われます。麦畑に歩兵が進入する際のコストは 1.5MF です。麦畑には TEM がありません。ただし、開路地ではないので、FFMO は適用されず、『阻止』もされません。

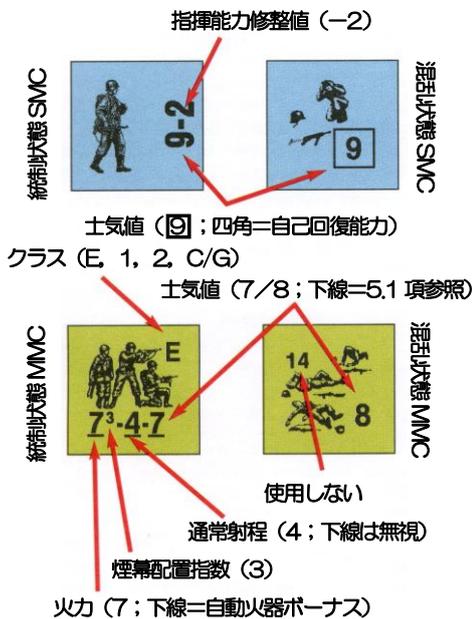
1.2 カウンター :

SK#1 で使用されるカウンターは 3種類あります。情報を明示するためのマーカー、兵士ユニット、支援火器 (SW) です。情報マーカーは両軍で使用されるもので、記憶補助のためのものです。情報マーカーには、準備射撃 (Prep Fire)、臨機射撃 (First Fire)、釘付け状態 (Pin)、土気動揺状態 (DM)、煙幕 (Smoke)、といったカウンターが含まれています。これらの事柄については、プレイ手順説明の中でより詳しく述べられることになります。兵士カウンターには、単独兵カウンターと複数兵カウンターという二つのタイプがあります。

1.2.1 単独兵カウンター (SMC) :

SMC はエリートのユニットであり、1人の兵士の絵が描かれていて、1人の人物を表しています。指揮官には能力値が二つあり、その指揮官の士気値 (指揮官の絵を基準に下の数字) と指揮能力修正 (指揮官の絵を基準に上の数字) から成っています。指揮能力修正はマイナスや『0』、まれに『+1』という数字で表されています。混乱状態ではなく、釘付け状態でもない指揮官は、指揮能力修正を用いて自分と同じヘクスにいる他の兵士の行動に影響を及ぼすことができます。複数の指揮官が存在しても指揮能力修正は累積しません。1個

の指揮官はフェイズ毎に一つの行動だけを試みることでできます。また、同一フェイズ中に指揮能力修正を2回以上用いることもできません。ただし、RPh に複数のユニットの回復を試みる場合や、ROF の攻撃、あるいは防衛機射撃を指揮する場合や、MC/PTC で複数のユニットを補助する場合には例外として複数回の使用が可能です。



1.2.2 複数兵カウンター (MMC) :

MMC は、複数の兵士の絵が描かれているユニットです。SK#1 で使用される MMC には 2 種類のタイプがあります。分隊と半個分隊 (HS) です。分隊は 3 人の兵士が描かれており、HS は 2 人の兵士が描かれています。分隊と HS には、カウンターの右上隅に、『E』(エリート)、『1』(一線級)、『2』(二線級)、『G』(新兵)、『C』(徴集兵) のいずれかのクラス (ユニットの質) が明示されています。HS が 2 個ある場合、それらは規模 (スタック制限: 3.3) において 1 個分隊に相当します。

能力値: 各 MMC には、このゲームにおける能力を数値化した三つの能力値が記されています。左端の能力値は火力 (FP) で、その MMC が攻撃に使用できる基本の FP を表しています。この能力値に下線が引かれている場合、その分隊は自動火器ボーナスの特典を有しています (3.5 前進射撃フェイズ参照)。真中の能力値は通常射程で、その MMC が全 FP を射撃可能な距離をヘクス数で表したものです。この能力値に引かれた下線は SK では無視します。右端の能力値は士気値であり、混乱状態に陥らずにそのユニットが攻撃に耐える能力を相対的に数値化したものです。この能力値に下線が引かれている場合、ELR 超過によるユニットの置き換え (5.1ELR 参照) を無視します。分隊の中には煙幕配置指数を持っているものもあります。FP 能力値の右隅に小さい数字が記されているものがそうです。そのような分隊は移動中に煙幕手榴弾の配置を試みることができます。

1.2.3 混乱状態 (Broken Side) :

SMC と MMC の裏側は、混乱状態を表します。右下隅にある大きな数字は混乱状態の士気値です。

混乱状態の士気値が四角く囲まれている場合、そのユニットは自己回復能力を持ちます。

1.2.4 支援火器 (SW) :

1/2 インチの兵器が描かれたカウンターは支援火器を表しており、それを使用するためには MMC や SMC によって所有される必要があります (4.0 支援火器参照)。SW には、機関銃 (MG)、火炎放射器 (FT)、爆薬 (DC) があります。これらの SW は、それらの真下に重ねられているユニットによって所有されているとみなします。SW で射撃を行なうためや、SW を移動させるためには、それを兵士ユニットが所有する必要があります。SW カウンターには運搬ポイント (PP) が記されています。SW には射程と FP があり、MMC のそれと同様の意味を持ちます。

故障と修理: SW の中には (例: MG) 故障する物もあります。故障した場合、そのカウンターを裏返して故障している側を表にします。修理ナンバー (R#) は、左上隅に記されています。右下隅に記されている "X#" は、修理を試みる dr でそれ以上の数を出した場合に、その SW が永久に修理不能となって除去される事を意味しています。

1.2.4.1 複数射撃頻度 (ROF) :

複数射撃頻度 (ROF) を有する SW には、カウンター上に四角で囲まれた数値が記載されています。射撃の際の DR のうち、色付き dr の値がその火器の ROF 値以下だった場合、その SW は、そのフェイズに再度射撃を行えます (釘付け状態・AFPh では ROF は機能しません)。このような複数の射撃は、色付き dr が ROF 値を越えるまで何度でも可能です。ROF 値を越えた場合には、適切な射撃カウンター (PFPh : 『Prep Fire』、MPH : 『First Fire』、DFPh : 『Final Fire』) を置いて ROF を喪失したこと示します。火器の所有者が SFF を行った場合や『畏縮』した場合にも ROF は失われ、適切な射撃カウンター (MPH でも 『Final Fire』) が置かれます。

1.3 シナリオカード :

各ゲームを始めるにあたり、プレイに必要な情報が明示されているシナリオカードを選択します。そこには使用する地図盤、ユニットと SW の数 (各カウンターの下の数値で表記)、その配置または登場場所、ゲームの長さ、勝利条件、史実設定、シナリオ特別ルール (Scenario Special Rules: SSR) といった、プレイするに必要とされる情報が記されています。勝利条件や初期配置制限において、特定の地図盤が指定されている場合があります。もしその地図盤に属する盤端の半ヘクスが他の地図盤の半ヘクスと接続されているなら、勝利条件と初期配置に関して、そのヘクスは指定された地図盤のヘクスとはみなされません。

史実設定と結末 (Aftermath) は、ゲームに歴史的興味を加えるものです。日付の部分は、麦畑が影響する季節かどうかの確認に用いられます。

地図盤配置 (Board Configuration) は、シナリオで使用される地図と方角を指定したものです。地図の一部を使用する場合は、その部分が赤く塗られています。地図盤端の半ヘクスもプレイに使用されます。

勝利条件 (Victory Conditions) は、ゲームの目的そのものです。一方の陣営にのみ条件が課せられている場合、他方はそれを阻止することで勝利します。支配 (Control) は、しばしば勝利条件に登場する条件なので、2.0 項の用語解説を参照してください。

バランス (Balance) は、普通のプレイでは使用しません。どちらかの陣営が特に不利であると感じた場合、両プレイヤーの合意に基づいて、不利と思われる陣営のバランス項目に記されている内容を適用します。また、どちらの陣営を受け持つかを定める際にも使用できます。両方のプレイヤーが同じ陣営を受け持つことを希望した場合、じゃんけんやサイコロなどにより受け持ちを決めます。そして、その結果不本意な陣営を受け持つプレイヤーには、特典としてバランス項目の適用を認めるわけです。

ターン記録表 (Turn Record Chart) には、先に初期配置する (Set Up First) 陣営と、先にフェイズプレイヤーとしてプレイヤーターンを行う側 (Moves First: 先攻) の陣営が明記されています。また、シナリオの長さも規定されています。詳しくは 3.9 項を参照してください。

戦闘序列: 各陣営の枠内には、シナリオに登場する兵士ユニット、SW の種類と数がイラストで示されています。歴史的な所属部隊は、SK ではゲームに影響しません。ELR の数値は忘れずに確認しましょう。

配置: 初期配置制限にしたがってユニットを配置し、両陣営共に配置が終わったらゲームを始めます。特定の盤上に配置するように指定されたユニットは、指定以外の盤と接続された半ヘクス内には配置できません。盤上に配置 (Set Up) するのではなく、盤外から進入する (Enter) ように指定されているユニットは、盤外の架空のヘクスに配置します。可能であれば、未使用の地図を盤外配置のためだけに一時的に接続しておくとうわかりやすいでしょう。盤外の架空ヘクスはすべて開路地とみなしますが、道路に隣接している盤外ヘクス (および、そこからのびるヘクス列すべて) にはそのまま道路が延長して存在するものと考えます。盤外の架空ヘクス内を移動することは可能ですが、盤外ヘクスから盤上へ射撃したり、逆に盤上から盤外へと射撃したりすることは絶対にできません。また、指示された進入ヘクス制限は遵守しなければなりません。一度盤上に進入したユニットは、盤外に出ることはできません (例外: 3.3MPH 参照)。進入に指定されたターンであれば、移動フェイズ (MPH) ではなく、突撃フェイズ (APh) に盤上に進入する事にしても構いません。指定されたターンよりも後に進入させることはできず、進入しなかった部隊は除去されます。

SSR は、そのシナリオをプレイする時のみ使用されるルールです。通常ルールに優先して適用します。

1.4 サイコロ :

白色の六面体サイコロ 1 個と、色付の六面体サイコロ 1 個を使用します。ルール中、DR (Dice Roll) で判定すると規定されている場合、両方のサイコロを振り、出た目を合計します。まれに、

dr (die roll) によって判定すると規定されている場合があります。その際には1個のサイコロのみを振って、その出目を使用します。射撃を解決する際の DR のうち、色付サイコロ dr の出目は ROF の維持を判定するために使用されます。

2.0 用語説明

AFPh : 前進射撃フェイズ (Advancing Fire Phase : 3.5)

Aph : 突撃フェイズ (Advance Phase : 3.7)

Area Fire (地域射撃) : 地域射撃に該当する条件で射撃する際、そのユニットの火力は半減されます。複数の地域射撃の条件に該当する場合、火力の半減は累積して適用されます。

Assault Fire (自動火器ボーナス) : 火力に下線が引かれている分隊が、AFPh における射撃時に得られる火力ボーナスのこと (3.5)。

Assault Movement (警戒移動) : 歩兵の移動方法のひとつ (3.3)。

ATTACKER (フェイズプレイヤー) : プレイヤーターンを現在プレイしているプレイヤー。

B# : 火器の故障ナンバー (故障した火器は修理可能 : 4.0)。

Casualty Reduction (損耗) : HS を除去、SMC を負傷させる戦闘結果。分隊は HS に戦力が減少します (3.2.3)。

CC : 白兵戦 (Close Combat : 3.8)

CCPh : 白兵戦フェイズ (Close Combat Phase : 3.8)

Center Hex Dot (ヘクス中心点) : ヘクスの中央にある白色の点のことで、LOS を判定するのに使います (1.1)。

COT : 地形コスト (Cost of Terrain) ; ヘクスに進入する際に、そのヘクスの地形タイプによって決定される MF コスト。実際に消費する MF が COT よりも高い場合もあり得ます。

Cowering (畏縮) : 指揮官の指揮 (3.2.2) を受けていない MMC が、IFT を用いて攻撃する際にゾロ目の DR を出した場合に被るペナルティの事。

Control (支配) : 統制状態の MMC が、敵ユニット (統制状態であるか否か、SMC であるか MMC であるかは一切問わない) の存在していないヘクスや建物にいる場合、その歩兵 MMC はその瞬間にそれらを支配します。ヘクスや建物の『支配』は勝利条件でたびたび要求されます。

一度得た支配は、そのヘクス/建物から味方の統制状態の MMC がいなくなっても維持されます。敵の陣営が支配を奪い返すには、上記のように統制状態 MMC によって空のヘクス/建物に進入する必要があります。初期配置の指定範囲内のヘクス/建物は、実際に MMC を配置しなくとも、ゲーム開始時にはその陣営にすべて支配されているものとみなしてゲームが開始されます。

また、ヘクスの支配と建物の支配は別の概念です。『建物』を支配するために、その建物を構成するすべてのヘクスに進入する必要がありますはありません。その建物ががどれだけ大き

くても、敵ユニットがいなければ、その建物を構成するヘクスのうち1つに味方の MMC が進入すれば、その瞬間に支配を獲得できます。しかし、それによって支配した建物の全ての構成『ヘクス』を支配したわけではありません。ヘクスの支配が要求されている場合、実際に MMC が進入したヘクスのみが『支配したヘクス』となります。勝利条件で要求されているのが、『建物』の支配なのか『ヘクス』の支配なのかを良く確認し、混同しないようにしてください。

CX : 疲労 (Counter Exhaustion) 状態。急速歩移動 (3.3) や、進入困難な地形への突撃 (3.7) を行った兵士ユニットは疲労します。疲労したユニットの行うあらゆる攻撃には +1DRM、白兵戦攻撃に対する防御時には -1DRM がペナルティとして適用されます。その他にも、IPC や SW の回収等に不利益が生じます。

DC : 爆薬 (Demolition Charges : 4.3)

DEFENDER (非フェイズプレイヤー) : プレイヤーターンを現在プレイしていないプレイヤー。

DFPh : 防御射撃フェイズ (Defensive Fire Phase)。

Defensive First Fire (防御臨機射撃) : MPh 中に移動中のユニットに対して行なわれる、非フェイズプレイヤーによる射撃 (3.3.1)。

DM : 士気動揺状態 (Desperation Morale)。回復の試みに +4 DRM が適用されます (3.1、3.2.3& 3.6)。

dr : ダイロール (die roll)。サイコロを1個振ること (1.4)。

DR : ダイスロール (Dice Roll)。サイコロを2個振ること (1.4)。

drm/DRM : ダイスロール修正 (Die roll modifier)。本来のサイコロの出目を調節する、プラスないしマイナスの数値。drm は dr を修正し、DRM は DR を修正します。

Double Time (急速歩移動) : 歩兵ユニットは、CX 状態になることでその MPh 中に 2MF 追加して使用する事ができます (3.3)。

FFMO : 開路地移動に対する臨機射撃 (First Fire Movement in Open) のこと。開路地内を移動中の歩兵に対する臨機射撃には -1DRM が適用されます。LOS 妨害が存在している場合には適用されません (3.3.1)。

FFNAM : 非警戒移動に対する臨機射撃 (First Fire Non-Assault movement) のこと。警戒移動を用いずに移動中の歩兵に対しての臨機射撃には、-1 DRM が適用されます (3.3.1)。

FG : 射撃グループ (Firegroup)。ひとつの共同射撃を行なうために、2 個以上のユニットまたは MG を組み合わせたもの (3.2)。

FP : 火力 (Firepower)。ユニット (または FG) が射撃に用いる能力値 (1.2.2)。

FPF : 緊急防御射撃 (Final Protective Fire : 3.3.1)

FT : 火炎放射器 (Flamethrower : 4.2)。

Good Order (統制状態) : 混乱状態ではなく、混戦カウンターも乗せられていない状態。

Hindrance (妨害) : いくつかの地形タイプ (果樹園・麦畑) と煙幕は、LOS を完全に遮断するには不十分な密度を持っています。これらは LOS 妨害と呼ばれ、LOS はそこを通過する事が可能ですが、射撃に悪影響を及ぼします。LOS 妨害を (LOS 妨害ヘクスに対して、ではなく) 通過する射撃は、通過した妨害/妨害ヘクス毎に IFT DR、もしくは TH DR に +1DRM を被ります。妨害ヘクスをいくつか通過したか数える時には、実際に LOS が通過したヘクスの数を数えます。ただし、射撃側から等距離にある 2 つの妨害ヘクスを LOS が通過する場合、そのうちの 1 つしか数えません。例えば、地図盤 y で、Y6 から Z2 に LOS を引くと Z3・Z4・Y4・Y5 の 4 ヘクスの麦畑を通過します。しかし、Y4 と Z4 は Y6 から等距離にあるため、どちらか一つしか数えません。よって、この LOS は +3 の妨害を受けることとなります。妨害地形 (麦畑・果樹園) に煙幕が張られた場合、妨害修正は累積されます。同一のヘクスに複数の煙幕がおかれた場合、煙幕だけでは +3DRM まで効果が累積します。

HS : 半個分隊 (Half-squad)。

Inexperienced (未熟兵) : 徴集兵 (C クラス) MMC と、新兵 (G クラス) MMC は、以下のような未熟兵ペナルティを被ります。すなわち : 3MF しか持たない。使用する SW の B#/X# が 1 低下する。畏縮した際に火力が 2 列分低下する。不意打ち判定に +1drm が科せられる。ただし、新兵 MMC は、統制状態の指揮官とスタックしているなら未熟兵ペナルティを無視できます (5.4)。

IFT : 歩兵射撃表 (Infantry Fire Table)

Infantry (歩兵) : すべての SMC と MMC。

Inherent terrain (全域地形) : 一部の地形 (果樹園) とヘクスに置かれるカウンター (煙幕) は、ヘクス全体 (ヘクスサイドを含む) にその地形タイプの特性が及びます。そのようなヘクスを通過する LOS は (たとえそのヘクスのヘクスサイドに沿った LOS であっても、頂点に触れるだけでも)、全域地形によって影響されます。

IPC : 歩兵運搬能力 (Infantry Portage Capacity : 4.0)

Interdiction (阻止) : 匍匐後退を用いずに開路地を潰走する場合、その開路地ヘクスに対して LOS を持つ敵ユニットがおり、通常射程内にかつ FFMO の修正を適用でき、その他の不利な修正 (PIN、CX など) も受けずに射撃できる状況であるなら、その潰走ユニットは自動的に NMC を強制されます (3.6)。

Known Enemy Unit (確認されている敵ユニット) : 現在問題とされている自軍のユニットとの間に LOS を引ける敵ユニット。

LLMC : 指揮官喪失士気チェック (Leader Lost Morale Check)。自身よりも士気値の高い指揮官とスタックしていて、その指揮官が失われた場合に生じる追加 NMC (3.2.3)。

LLTC : 指揮官喪失判定チェック (Leader Lost

Task Check)。自身より士気値の高い指揮官とスタックして、その指揮官が混乱状態になった場合に生じる追加 PTC (3.2.3)。

LOS : 照準線 (Line of Sight : 3.2)。

Low Crawl (匍匐後退) : RtPh において、開路地での『阻止』を避けるために行う、1 ヘクスだけの潰走 (3.6)。

Mandatory Fire Group (強制的射撃グループ) : 同じヘクスにいるユニット/MG が同じ目標ヘクス (あるいは移動中のスタック) を射撃する場合、それらは分割せずに一つの FG として射撃せねばなりません (3.2.2)。

Melee (混戦) : 白兵戦が行なわれたあとで、そのヘクス内に敵味方双方のユニットがまだ存在している状況 (3.8)。

MF : 移動力 (Movement factor)。兵士ユニットに関する移動能力の単位 (3.3)。

MG : 機関銃 (Machine Gun)。支援火器の一種で、通常 LMG (軽機関銃)、MMG (中機関銃)、HMG (重機関銃) に分類されます (4.1)。

MMC : 複数兵カウンター (Multi-Man Counter)。分隊、半個分隊 (HS)、のこと (1.2.2)。

MPh : 移動フェイズ (Movement Phase : 3.3)。

NMC : 通常士気チェック (Normal Morale Check)。成功するためには、DR でユニットの現在の士気値以下の目を出す必要で、失敗すると混乱 (すでに混乱なら損耗) します。指揮能力修正が適用されます (3.2.3)。

PBF : 近接射撃 (Point Blank fire)。隣接するヘクスにいる目標への IFT 射撃。火力が、通常火力の2倍となります (3.2)。

PFPPh : 準備射撃フェイズ (Prep Fire Phase : 3.2)。

Player Turn (プレイヤーターン) : 8 個の順序だったフェイズから成り、ひとつのゲームターンの半分に相当します。プレイヤーターンの間は、フェイズプレイヤーが自軍部隊を動かすことができます。

PP : 運搬ポイント (Portage Point) は、その火器の運搬難易度を表しています。ユニットの IPC にかかる負担の単位となります (4.0)。

PTC : 釘付け状態判定チェック (Pin Task Check : 3.2.1)。

Randomly Determined : 無作為による決定。もしくは無作為による選択 (Random Selection:RS)。複数のユニットから無作為に指定の数だけ選び出すように指示された場合、該当するユニットにつき 1 度ずつ dr を行い、最大の目を出したユニットを選び出すという方法が推奨されています。

Residual FP (残留火力) : 臨機射撃によってヘクス内に残される火力のこと (3.3.1)。

ROF : 複数射撃頻度 (Rate of Fire)。MG は、四角く囲まれている ROF ナンバーによって、同一ターン中に複数回の射撃を行える可能性があります (1.2.4.1)。

RPh : 回復フェイズ (Rally Phase : 3.1)。

RtPh : 潰走フェイズ (Rout Phase : 3.6)。

Self Rally (自己回復) : 統制状態の指揮官の存在

なしで、混乱状態のユニットが回復を試みる。混乱状態の士気値が四角く囲まれているユニットは、自己回復能力を有しています (3.1)。

SMC : 単独兵カウンター (Single Man Counter : 1.2.1)。

Smoke (煙幕) : 歩兵分隊によって配置される煙幕手榴弾 (1/2 インチカウンター ; 3.3) 妨害 DRM によって、射撃に対する遮蔽効果を生み出します (1.2.5)。

Squad Equivalent (分隊相当) : 2 個の HS は、1 個分隊規模に相当します (1.2.2)。

SSR : シナリオ特別ルール (Scenario Special Rule : 1.3)。

Stack (スタック) : ひとつのヘクス内に複数のユニットや SW を重ねて置くこと、あるいはその重ねられたまとまりをスタックと呼びます。

Stacking Limits (スタック制限) : 各陣営は、ひとつのヘクスにつき 3 個分隊相当と、加えて 4 個指揮官まで存在させることができます。

Subsequent First Fire (連続臨機射撃 : SFF) : すでに一度臨機射撃を行ったユニットが行う、その MPH における 2 回目の防御臨機射撃。地域射撃とみなされます (3.3.1)。

SW : 支援火器 (Support Weapon : 1.2.4、4.0)。

TEM : 地形効果修正 (Terrain Effects Modifier)。射撃目標の地形により生じる DRM (3.2) で、IFT DR を修正します。

X# : SW (通常は、FT、DC) の破壊ナンバー (破壊された火器は修理不可能で除去される : 4.0)。

3.0 プレイの手順

ゲームは、ゲームターンを繰り返してプレイすることによって進行します。1 ゲームターンは実際の 2 分に相当します。1 ゲームターンは 2 つのプレイヤーターンから成ります。一方の陣営がフェイズプレイヤーとして 1 プレイヤーターンをプレイし、それが終了したらもう一方の陣営がフェイズプレイヤーとして 1 プレイヤーターンをプレイします。両陣営がプレイヤーターンを終えたら、1 ゲームターンが終了します。シナリオカードに指定された回数のゲームターンをプレイしたら、ゲームを終了し勝者を決定します。1 つのプレイヤーターン毎に、8 個の異なるフェイズがあります。

プレイヤーターン手順概要

1. **回復フェイズ (RPh)** : 両プレイヤーは、混乱状態のユニットの回復や故障した火器の修理等を試みる事ができます。

2. **準備射撃フェイズ (PFPPh)** : フェイズプレイヤーが射撃を行えます。射撃したユニットには Prep Fire マーカーが乗せられます。射撃したユニットは続く MPH に移動できません。

3. **移動フェイズ (MPh)** : フェイズプレイヤーは、準備射撃しなかったユニットを移動させる事ができます。非フェイズプレイヤーは、移動中のユニットに対して防御臨機射撃を行う事ができま

す。移動フェイズには敵のいるヘクスに進入することはできません。

4. **防御射撃フェイズ (DFPh)** : 非フェイズプレイヤーが射撃を行えます。

5. **前進射撃フェイズ (AFPh)** : フェイズプレイヤーは、準備射撃をしなかったユニットで射撃を行えます。ただし、このフェイズでの射撃は地域射撃 (2.0 参照) とみなされ、火力が半減します。

6. **潰走フェイズ (RtPh)** : 両プレイヤーは、混乱状態のユニットのうち、潰走を強制されているもの、または潰走可能なものを、敵から遠ざかるように建物や林に向かって潰走させます。

7. **突撃フェイズ (Aph)** : フェイズプレイヤーは、混乱しておらず、釘付け状態でもないユニットを 1 ヘクスだけ (たとえそこに敵がいても) 動かす事ができます。

8. **白兵戦フェイズ (CCPh)** : 両陣営のユニットが存在するヘクスにおいて、白兵戦を解決します。

各フェイズ終了時、フェイズの略称と同じ色のマーカーカウンターを取り除きます。

手順詳細

3.1 回復フェイズ (RPh)

RPh 中、両軍のプレイヤーは、混乱状態のユニットの回復の試み、故障中の火器の修理、同一ヘクス内にいる他のユニットへの火器の受け渡しを試みます。指揮官が (自分自身および他者に対して) 回復を行なう以外、各ユニットは RPh 毎に b~f の一つの行動しか実施できません。各種の行動は以下の順序で行なわなければなりません :

a) **増援の配置** : フェイズプレイヤーは (SSR に規定がある場合) 条件付の増援に関して登場の可否を決定し、このプレイヤーターンに登場する部隊をすべて盤外に配置 (1.3&3.3 参照) します。

b) **SW の回収** : フェイズプレイヤーから先に行ないます。統制状態のユニットは、同一ヘクス内にある所有されていない SW (敵陣営の国籍のものでも可) の回収を何個でも試みられます。その場合、dr を 1 回行なって 5 以下の結果を出せば回収は成功で、試みたユニットがその SW を所有します。適用される dr は、CX 状態による +1dr です。

c) **故障中の火器の修理** : フェイズプレイヤーから先に行ないます。統制状態のユニットは、所有している自軍国籍 (すなわち自分と同色) の故障中の SW の修理を 1 つ (分隊なら 2 つ) 試みられます。dr を 1 回行なって、その結果がその故障中の火器の裏面に記されている修理ナンバー (R#) 以下であれば、修理成功です。この dr はまったく修正を受けません。この dr の結果が裏面の破壊ナンバー (X# : ほとんどは 6) 以上の場合、その火器は永久に修理不可能となり、除去されます。

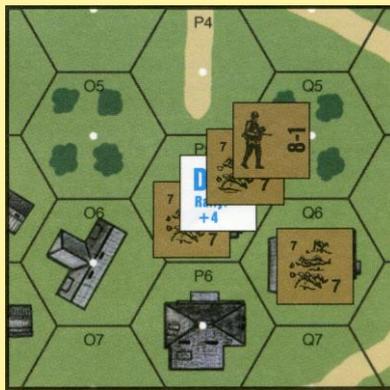
d) **SW の受け渡し** : フェイズプレイヤーから先に行ないます。同一ヘクス内にスタックして

ソ連軍の回復フェイズの例：

Q6にいる混乱状態の5-2-7は、MMCの自己回復を試みます。5-2-7は自己回復能力を有していませんが、フェイズプレイヤーだけは1個MMCの自己回復を試みられるからです。この回復の試みのDRには自己回復であるため+1DRMを加えなければなりません、建物ヘクスでの試みなので-1DRMを加えて相殺されます。修整前のDRは『7』で、修整は互いに打ち消し合うので、結果としてこの5-2-7は回復し、混乱状態ではない側へと裏返されます。

次に、8-1指揮官が2個の混乱状態の分隊の回復を試みます。『DM』カウンターに乗っている混乱状態の5-2-7は、DRに+4DRMを加えなければなりません。指揮官の指揮能力修整-1DRMが適用されると同時に、建物にいることによる-1DRMも加えられます。混乱状態の4-4-7はDM状態ではないので、DM状態による追加の+4DRMを適用されません。合計DRMは、5-2-7が+2となり、4-4-7が-2となります。5-2-7は修整前DRが『6』であり、+2DRMを加えた修整後DRは『8』となります。これは5-2-7の混乱状態時の士気値よりも大きいので、回復は失敗となり、混乱状態のままです。ただし、確認状態の敵に隣接していないのでDMマーカーは除去されます（建物にいるので、残しておくことはできません）。4-4-7は修整前DRが『9』であり、-2DRMを加えた修整後DR

は『7』となります。これは4-4-7の混乱状態時の士気値以下なので、4-4-7は回復して、混乱状態ではない側へと裏返されます。



全ての結果を適用する前の図

ーターンにつき1度しか全火力での射撃を行なえません。ただし、ROFを維持し続けているSWは、ROFを失うまで全火力で射撃し続ける事ができます。プレイヤーは、自軍が射撃可能なフェイズであれば、そのフェイズにすべての、あるいはいくつかのユニットで射撃することができます。また、まったく射撃しないでおくこともできます。目標となるユニットは、複数の敵から射撃を受ける場合があります。射撃は、普通は目標ヘクス内のすべての歩兵に効果を及ぼします。ただし、MPH中に行なわれる防御機射撃だけは、現在移動中のユニット/スタックに対してのみ効果を及ぼします。

3.2.1 照準線 (LOS)：

ユニットは、照準線 (LOS) が通る敵ユニットに対してのみ、射撃を行なえます。ユニットは、LOSがLOS障害物に遮断されない限り、互いにLOSを引く事ができます。LOSは、射撃側ヘクスの中心点と目標側ヘクスの中心点との間に糸を真っすぐに引くことで判定されます。盤外にいるユニットはLOS判定の対象になり得ません。この糸がLOS障害物（建物や林）のイラストを通過していなければ、これら2つのヘクスの間にLOSが通っていることとなります。ここでの「通過する」とは、糸の両側に障害物の絵が見えている状態を指します。射撃側や目標の存在するヘクス内の地形はLOSを遮断しません。

LOS判定は、その射撃がLOS妨害を被るかどうかの判定にも用いられます。糸がLOS妨害のイラストを「通過する」か（麦畑、LOS妨害ヘクスに触れている（全域地形の場合；果樹園と煙幕）場合、その射撃はLOS妨害による+のDRMを被ります。射撃側や目標の存在するヘクス内の

いる統制状態のユニットの間で、SWを受け渡すことで、自由に所有者を変更することができます。

e) 自己回復：フェイズプレイヤーから先に行ないます。両軍は、自己回復能力のある混乱ユニット（混乱状態の側の士気値が四角く囲まれているユニット：指揮官）の自己回復を試みられます。統制状態の指揮官とスタックしている場合、自己回復を試みることはできません。フェイズプレイヤーのみが、自己回復能力を持たない混乱MMCのうち1個だけを選び、特別に自己回復を試みられます。指揮官が自己回復を試みる場合、自身の指揮能力修正を自身に対して適用することはできません。自己回復の手順は以下の『ユニットの回復』と同様ですが、自己回復を試みるユニットは、回復DRに+1DRMを被ります。

f) 混乱ユニットの回復：フェイズプレイヤーから先に行ないます。両軍は、統制状態の指揮官とスタックしている混乱状態のユニットの回復を試みられます。

混乱ユニットを回復させる為には、ユニット毎にDRを1回行なって、その結果が混乱状態の側の士気値以下である必要があります。そのユニットが士気動揺 (DM) 状態にある場合、+4DRMが付きます。そのユニットが林か建物にいる場合、-1DRMが付きます。混乱状態のユニットの回復を試みる指揮官の指揮能力修正（例えば+1であっても）を、DRMとして適用しなければなりません。修整前の回復DRが『2』の場合、どんなにプラスのDRMがあっても自動的に回復します。自己回復DRで修正前に『2』を出したMMCは自動的に回復するだけでなく、指揮官誕生の可能性もあります（5.3項参照）。

混乱状態のユニットとスタックしている唯一の指揮官が混乱状態である場合、この指揮官が先に手順eの自己回復を行なって成功したならば、手順fにおいて他のユニットの回復を試みられます。回復の試みに失敗してもペナルティはありませんが、修正前の回復DRの値が『12』であるならば、どんなにマイナスのDRMがあっても回復できず、なおかつそのユニットは損耗を被ります。各混乱ユニットは、プレイヤーターン毎に1

度しか回復を試みられません。ただし、統制状態の指揮官は共にスタックしている混乱ユニット全部に対して回復を試みられます。

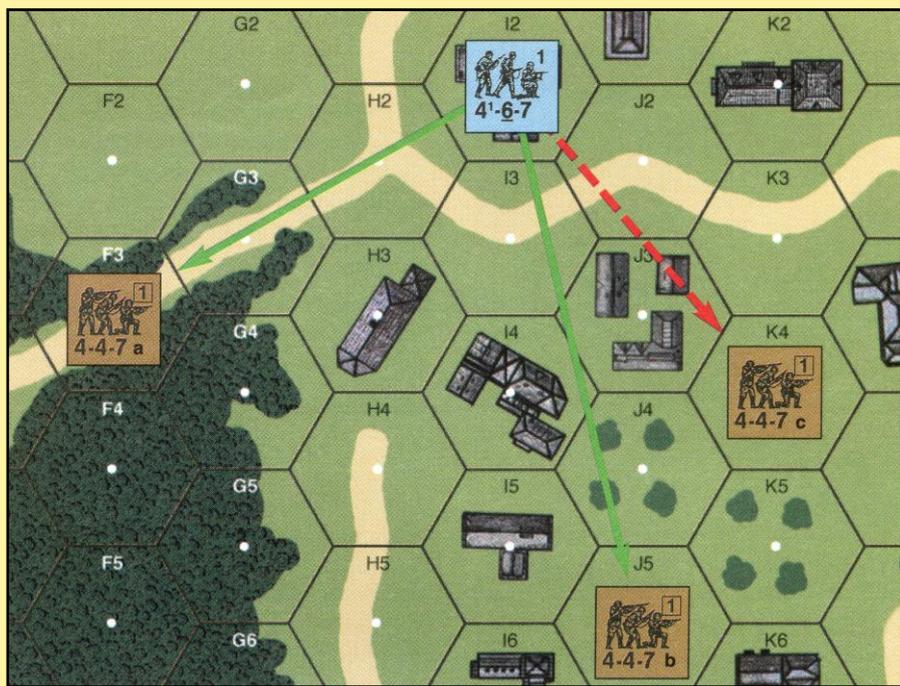
h) DMマーカーの撤去：すべての『DM』カウンターはRPh終了時に撤去されます。ただし、DM状態のユニットが確認されている統制状態の敵ユニットと隣接している場合には、DM状態のままです。混乱状態のユニットはDM状態を維持することも選択できます。ただし、林か建物にいる場合にはこの選択を行なえません。

3.2 準備射撃フェイズ (PFPh) と射撃

概要：射撃は、ユニットが敵ユニットを攻撃するための主な手段です。ユニットは、各プレイヤ

照準線の例：

4-6-7はF3にいる4-4-7aを視認できます。なぜならば、I2の中心点からF3の中心点まで糸を引くと、いずれの林の絵にも引っかからない（“道路上”を通過している）からです。また4-6-7はJ5にいる4-4-7bも視認でき、その際にJ4にある果樹園のために+1のLOS妨害を受けます。4-6-7はJ3にある建物のため、K4にいる4-4-7cを視認できません。



地形は LOS 妨害になりません (例外: 煙幕だけは射撃側や目標の存在するヘクス内にあっても妨害 DRM を及ぼします)。

射撃は、射撃側と目標ヘクスの間にあるヘクスには全く影響を及ぼさずに通過します。プレイヤーは、射撃を実際に行くと宣言するまで、その射撃についての LOS の判定を行えません。言い換えれば、判定の結果がどうあれ、LOS 判定の後で宣言した射撃を取りやめることはできないのです。LOS 判定で LOS 障害物が射撃を遮断していることが判明した場合、その射撃は自動的に効果なしとなりますが、射撃を宣言したユニットは、あらゆる事柄に関して射撃を行なったものと見なされます。また、故障や畏縮の確認のために宣言した射撃の DR が行なわれます。煙幕や地形の LOS 妨害を組み合わせた結果が『+6』以上であった場合、その LOS は完全に遮断されます。

3.2.2 火力による攻撃:

火力による攻撃は、ユニット、もしくは FG の火力 (FP) によって行われます。カウンターに印刷された基本の FP は、さまざまな要因によって修正を受けます。

火力修正: 隣接するヘクスを射撃する歩兵ユニット/MG の FP は 2 倍にされます。これを近接射撃 (PBF) と呼びます。MMC/MG/FT は通常射程を越えて、その 2 倍の距離まで射撃を行なえますが、その場合は FP が半減されます。これを遠距離射撃と呼びます。他にも、釘付け状態のユニットの射撃や、連続臨機射撃など、FP が半減される条件があります。これらの FP 半減の条件を総称して『地域射撃』とよびます。地域射撃の条件が複数当てはまる場合、それらはすべて累

積します。半減された FP の端数は切り捨てられません。この端数は保存されて、さらに修正されたり、同じ射撃に参加している他のユニットの FP に加えられたりします。FP の修正は累積します。攻撃側の FP は、2 倍にされると同時に半減される (結局、もとの FP に戻る) こともありえますし、何度も半減されることがあります。

ユニットは異なる目標を射撃するために固有の FP を分割することはできませんが、分隊はある目標を固有の FP で射撃して、別の目標を所有している兵器で射撃する事ができます。

畏縮: 指揮官の指揮能力修正 (+1 や-0 も含む) を受けていない MMC (または MMC を含む FG、あるいは MMC に操作されている MG/FT) の射撃において、その IFT 解決 DR が修正前にゼロ目であった場合、その攻撃は『畏縮』となります。畏縮した射撃は、IFT 上で 1 列低下した火力列で解決されます。畏縮した射撃に参加したユニットには、その所有している兵器もとも『Prep Fire』または『Final Fire』カウンター (どちらか現在のフェイズに適切な方) が乗せられることとなります。したがって、そのようなユニットは未使用の/ROF を維持している兵器を所有していても、そのフェイズにはもはや使えないこととなります。逆に、MG/FT のみを用いた射撃で畏縮した場合、固有の火力が使えなくなります。また、臨機射撃で畏縮すると『Final Fire』マーカーが置かれるために、連続臨機射撃や DFPh での最終射撃が不可能になります。複数ユニットからなる FG が畏縮した場合、その中のどのユニットに Prep/Final Fire カウンターが乗せられるのかを無作為で決めます。未熟兵 MMC が畏縮した

射撃に参加していた場合、その射撃解決の火力列は 1 列ではなく 2 列分低下させられます。したがって、未熟兵 MMC を FG に含めない方が有利な場合がしばしばあります。1FP よりも火力列が低下させられた場合、その結果は自動的に「効果なし」となります。CC、DC、残留 FP の攻撃時には畏縮は発生しません。

射撃グループ (FG): 複数のユニット/MG は、共同で射撃を行なうために火力を合計することができます。これを射撃グループ (FG) と呼びます。同じヘクスにいるユニット/MG は FG を組むことができます。FG は複数のヘクスにいるユニット/MG で構成することもできますが、それには FG に参加する各ユニット/MG が、同じ FG に参加する他のユニット/MG のどれかに隣接していなければなりません。理論的には、細長いヘクスの連鎖による巨大な FG を組むことも可能です。指揮官が単独では、FP を持たないので FG を繋げることはできません。その指揮官が MG を所有していて、MG を用いて FG に参加するのであれば FG を繋ぐことが可能です。FT は FG を組む事ができません。FG の構成メンバー全員が目標に LOS を引けなければなりません。複数ヘクスから成る FG において、FG の一部が目標に LOS を引けなかったことが判った場合、そのユニットの参加は無効となります。LOS が無かったユニットについて、故障や畏縮の確認のために DR を行います。有効な LOS を持つ FG の残りは予定通りの攻撃を行いますが、射撃側の状況によって、より小さい FG での射撃 (残りの部隊が隣接しあっていた場合) か、または分割された複数の射撃となるでしょう。分割された射撃を行う場合、

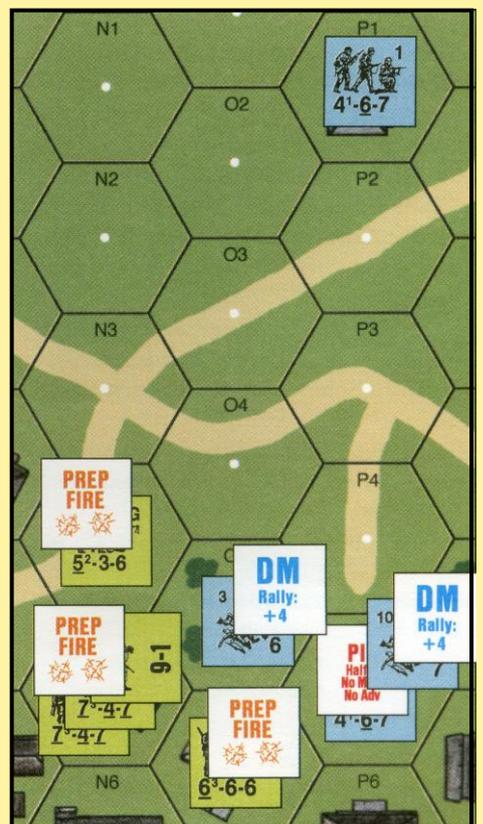
準備射撃の例 (ドイツ軍の ELR は『3』と仮定します):

アメリカ軍の PFP 中、ヘクス N5 にいる 1 個 7-4-7 は、ヘクス O6 にいる 6-6-6 と射撃グループを組んで、ヘクス P5 にいるドイツ軍ユニットを射撃します。合計火力は『19』(O6 にいる 6-6-6 の 6FP は近接射撃で 2 倍になり、それに N5 の 7-4-7 の 7FP を加えるからです) であり、この攻撃は IFT の『16FP』の列で実施されます。DRM は、石造建物の TEM である +3 と、果樹園の妨害による +1 で、合計 +4 DRM となります。修正前の DR は『6』でした。+4 を加えた修正後の DR は『10』となります。IFT 上で『16FP』の列と修正後 DR『10』の列を照合すると、NMC (通常士気チェック) の結果となります。それにより、ヘクス P5 にいる各ユニットは NMC を行ないます。1 個の 4-6-7 は修正前 DR が『9』で、もう 1 個の 4-6-7 は修正前 DR が『7』でした。どちらの DR も修正はありません。『9』を出した 4-6-7 は混乱状態の側へと裏返され、『DM』カウンターが上に乗せられます。『7』を出した 4-6-7 は、士気チェックで自身の士気値と同値の修正後 DR だったので、『Pin』カウンターが上に乗せられます。最後に、この射撃をしたアメリカ軍ユニットの上には『Prep Fire』カウンターが乗せられます。

次に、N5 にいる、残りのアメリカ軍の 7-4-7 と 9-1 が、P1 にいる 4-6-7 に対して 2FP で攻撃を行ない (遠距離射撃で 7FP が 3.5FP となり、『2FP』の列を使用するため)、その際に +2 DRM (石造建物の +3 と指揮官の修正 -1) を受けます。修正前 DR は『2』で (ピンゾロの“スネーク・アイズ!”ですが、指揮官の指揮を受けているので『畏縮』は起こりません)、修正後 DR は『4』となります。IFT 上で『2FP』の列と修正後 DR『4』の列を照合すると、IMC (+1 士気チェック) の結果となります。4-6-7 は修正前 DR で『5』を出し、修正されて『6』になるので、この 4-6-7 には何の効果もありません。射撃したアメリカ軍ユニットの上には『Prep Fire』カウンターが乗せられます。

アメリカ軍プレイヤーは引き続き、ヘクス N4 にいる 5-3-6 でヘクス O5 に対して射撃を行ないます。合計火力は『10』であり、攻撃は『8FP』の列で実施されます。果樹園は +1 の LOS 妨害ですが地形効果修正は +0 なので、DRM は +0 となります。修正前 DR は『4』で (『2』のゾロ目だったので、このユニットは『畏縮』し、未熟兵のため『8FP』の列から左に 2 列分シフトします)、修正後 DR は『4』のままです。IFT 上で『4FP』の列 (『8FP』を 2 列左へずらした結果) と修正後 DR『4』の列を照合すると、IMC (+1 士気チェック) の結果となります。4-6-7 は修正前 DR で『12』(『6』のゾロ目) を出してしまい、修正後 DR は『13』となります。この 4-6-7 は修正前の DR が『12』なので損耗させられ、2-4-7HS になります。さらに、修正後 DR が、このユニットの士気値に ELR を加えた値よりも大きかったためユニットの置き換え (クラス低下) が生じ、この 2-4-7HS は 2-3-7HS に能力が低下してしまいます。この 2-3-7HS は混乱状態の側へと裏返されて、『DM』カウンターが上に乗せられます。射撃した 5-3-6 の上には『Prep Fire』カウンターが乗せられます。

全ての結果を適用した後の図



先に解決した射撃によって目標が除去されてしまう場合があります。その場合、FGの残りは単に射撃を中止し、DRなしに適切な射撃カウンターをのせられることとなります。同じヘクス内のユニット/MGが同じ目標を射撃しようとする場合、『強制的FG』として実施しなければならず、個別に射撃を行なう事はできません。FTのように、FGを構成することが不可能な兵器については、強制的FGの対象外となります。FGを構成するユニットのLOSの違いにより、妨害DRMが異なる場合、最も大きなDRMのみが適用されます。FGを構成する1ユニットのみがCX状態であっても+1の修正が適用されますが、複数のCX状態ユニットがFGに含まれていてもその修正値は累積せず、最大で+1のDRMとなります。

指揮能力の修正：指揮官は、射撃を行なう歩兵ユニット(FTは除く)/FGのいずれか一つに対して、そのIFTDRを修正するため(あるいは畏縮を防ぐため)に自身の指揮能力修正を使用できます。ただし、そのためには、そのFGの全ユニットと同じヘクスにいる必要があります。指揮能力修正は複数ヘクスから成るFGにも適用できますが、それはその射撃を指揮する指揮官がFGを構成する各ヘクスに存在している場合に限られます。また、そのような状況で適用される指揮能力修正は、参加している指揮官の中でもっとも能力値の劣ったものが適用されます。射撃を指揮する指揮官は、彼自身も射撃を行なったものとして扱われます。指揮官が射撃を指揮したユニット/SW/FGが、まだ射撃能力を保持している場合(ROFの維持や、連続臨機射撃など)、続く2回目以降の射撃においても指揮能力修正を使うことができます。ただし、最初の射撃に参加していなかったユニット/SWを追加してFGに加えた場合、指揮能力を適用することはできません。

3.2.3 効果：

射撃は、射撃を実施するユニット/SWのFPを修正/合計した値と、修正後DRの数値を、歩兵射撃表(IFT)で交差照合することによって解決されます。攻撃側がIFT上で使う火力列は、その射撃の修正後合計FP以下の火力列中で、いちばん右側にあるものとなります(例えば、射撃火力の合計が9FPならば8FPの列で、23.5FPならば20FPの列で解決されます。畏縮はここで決定した火力列を基準に引き下げを行います)。余剰となったFPは効果を持ちません。IFT解決DRは、指揮能力や地形効果修正(TEM)、および射撃側ヘクスと目標側ヘクスとの間にあるLOS妨害などによる適切なDRMを加える事で修正されます。照合した結果は以下の通りに目標に適用されます：

#KIA：最低でも明示されている数字(#)と同じ個数の兵士ユニットが除去されます(どれが除去されるのかは無作為に決定されます)。残りのすべての目標ユニットは自動的に混乱状態かつDM状態になり、すでに混乱状態のものは損耗を被ります(損耗は以下で説明します)。KIAによって除去されたユニットがSWを所有していた場合、そのSWも破壊される可能性があります(4.0項参照)。

#：1個の兵士ユニットが損耗を被り、他のすべての目標ユニット(分隊が損耗を受けたとして、それによって生じた生き残りのHSも含めるが、損耗を受けて負傷し生き残ったSMCは含めない)は士気チェック(MC)を行なわなければならず、その際に、明示されている数字(#)をMCDRにDRMとして加えます。複数の目標が存在する場合、どれが損耗を被るのか無作為に決定されます。損耗は1個HSならば除去となります。1個分隊ならば適切な1個HSに戦力が減少します。SMCならば負傷となります。負傷したSMCは直ちに負傷の程度を決めるためdrを1回行ないます。その修整後の結果が『1~4』ならば軽傷となり『Wound』カウンターを乗せてゲームに残ります。『5以上』ならば重症と判断され、そのSMCは除去されます。

SMCの負傷：負傷SMCは移動力が3MFになり、IPCが『0』となり、急速歩移動を行なえません。負傷SMCがふたたび負傷を被った場合、負傷程度を決定するdrに+1drmを加えなければなりません。しかし、何回負傷しても、ペナルティは累積しません。負傷SMCは士気値と指揮能力修正が『1』悪化します。例えば、負傷した8-0指揮官は、士気値が『7』で、指揮能力修正は『+1』となります。

NMC：各目標ユニットは、DRを行なって『通常士気チェック(NMC)』を行わなければなりません。ユニットがMCに成功するには、修正後のDRが自身の士気値以下である必要があります。MCは、その「目標スタック」内の最優秀な指揮官から最初に行なわなければなりません。ここで言う「目標スタック」とは、臨機射撃に関しては「同じスタックで移動中」と同義です。指揮官のMCがすべて終了したら、次にMMCのMCを行います。MMCが行うMCの順番に制限はありません。MCに失敗したユニットは裏返しにして混乱状態にされ、『DM』カウンターを乗せます。MCのDRで修正前に『12(6のゾロ目)』を出したユニットは混乱状態にされた上に、損耗を被ります。すでに混乱状態のユニットがMCに失敗した場合、損耗を被ります。すでに混乱状態のユニットがMCのDRで修正前に『12』を出した場合、除去されます。混乱していないユニットがMCに失敗した上に、ELR(5.1項参照)も超過していた場合、より質の低いユニットに置き換えられなければなりません。

士気値と指揮能力修正：混乱状態のユニットは、すべてのMCならびに回復の試みの際には混乱状態の側に印刷されている士気値を使用します。混乱状態のユニットは回復した時点で、通常の側へと戻されます。混乱状態のユニットは潰走と回復の試みのみ行なえます。釘付け状態ではない、統制状態の指揮官は、同じ『目標スタック』内にいる他のユニット(自分より士気値の低い指揮官を含む)のMCDRに対して、自身の指揮能力修正を適用しなければなりません。複数の統制状態の指揮官がいるのであれば、どの指揮官の指揮能力修正を使用するか選択できます。指揮能力修正は累積しません。また、自分の行うMCに対して自身の指揮能力修正を適用することはできません。指揮官から先にMCを行うため、結果によっ

ては他のユニットのMCを助けられない場合もあります。

指揮官の除去：CC以外の攻撃で指揮官が除去された場合、「同じ目標スタック」内にいるユニットは、その攻撃を解決した後で追加のNMCを行なわなければなりません。これを指揮官喪失士気チェック(LLMC)と呼びます。除去された指揮官の士気値以上の士気を有しているユニットは、LLMCを行いません。除去された指揮官にマイナスの指揮能力修正があった場合、LLMCDRには、それを逆転してプラスDRMとして加えなければなりません。

指揮官の混乱：攻撃により指揮官が混乱した場合、「同じ目標スタック」内にいる統制状態のユニットは、その攻撃を解決した後で追加のPTCを行わなければなりません。これを指揮官喪失判定チェック(LLTC)と呼びます。混乱した指揮官の士気値以上の士気を有しているユニットは、LLTCを行いません。混乱した指揮官にマイナスの指揮能力修正があった場合、LLTCDRには、それを逆転してプラスDRMとして加えなければなりません。

上限でのMC成功：混乱していないユニットのMCにおいて、修正後のMCDRがそのユニットの士気値とぴったり同じだった場合、MCには成功し混乱状態にはなりません。しかし、そのユニットは上限ぎりぎりでのMC成功であるために釘付け状態におちいったと見なされ、『Pin』カウンターがそのユニットに乗せられます。釘付け状態による影響は以下のPTCの項目を参照してください。混乱しているユニットは基本的に釘付け状態にはなりません。潰走中の阻止MCを上限で成功した場合には、釘付けになったのと同様にそれ以上の移動(潰走)が行えなくなります(3.6項参照)。

#MC：MCの前に記されている数字(#)は、MCに対するプラスDRMであり、そのMCDRに適用しなければなりません。その他はNMCと同様です。

PTC：混乱しておらず、釘付け状態でもない各目標ユニットは、DRを行なって『釘付け状態判定チェック(PTC)』を行わなければなりません。ユニットがPTCに成功するには、修正後のDRが自身の士気値以下である必要があります。PTCは、その目標スタック内の最優秀な指揮官から最初に行なわなければなりません。指揮官のPTCがすべて終了したら、次にMMCのPTCを行います。MMCが行うPTCの順番に制限はありません。指揮官がPTCに成功したならば、その指揮能力修正を他のユニット(自分より士気値の低い指揮官を含む)のPTCDRに適用しなければなりません。ただし自分の行うPTCに対して自身の指揮能力修正を適用することはできません。PTCに失敗したユニットは釘付け状態となり、『Pin』カウンターが乗せられます。そのプレイヤーターン中、このユニットは移動も突撃も行なえず(現在移動中であったなら、そこで移動は終了)、固有のFPと使用する兵器のFPは共に半減され(火炎放射器は使用不能)、使用する兵器のROFを維持することもできません。また、釘付け

状態の指揮官は自身の指揮能力修正を使用できません。ユニットは、プレイヤーターンに複数回釘付け状態になることはありません。言い換えれば、釘付けの効果は累積しませんし、すでに釘付け状態のユニットが PTC DR を行うこともありえません。釘付け状態は、そのプレイヤーターンの CCPH の最後に自動的に回復します。

DM 状態の誘発：DM 状態ではない混乱状態のユニットは、確認されている敵ユニットと隣接した瞬間に（その後その敵ユニットが離れていっても）DM 状態になります。また、『畏縮』の可能性を考慮に入れた上で NMC を与える可能性がある FP で攻撃された場合には、実際の結果がどうあれ DM 状態にされます。

例：2-3-7HS が石造建物 (+3TEM) にいる混乱ユニットを射撃したとしましょう。2FP で NMC を与えるには DR で 2 を出す必要がありますが、DR2 だと自動的に畏縮になるので（1 のゾロ目ゆえ）、この射撃には NMC を与える可能性がありません。したがって目標の混乱ユニットに DM カウンターを置く事はできないのです。2-3-7 とともに 7-0 指揮官が射撃したとすると、畏縮の可能性がないため、実際の DR の結果がどうあれ混乱ユニットに DM カウンターをつける事ができます。

3.2.5 準備射撃フェイズ (PFPh)：



フェイズプレイヤーが PFPh に射撃を行いません。PFPh 中に攻撃を解決するたびに、射撃を終了したユニット（および SW）には『Prep Fire』マーカーが乗せられます。

3.3 移動フェイズ (MPh)：

移動の概要：移動フェイズ (MPh) の間、フェイズプレイヤーは、任意の数の自軍ユニットを移動させることができますし、また、まったく移動させないでおくこともできます。ただし、PFPh に射撃を行なったユニット・混乱/釘付け状態にあるユニット・混戦状態にあるユニットは MPh に移動できません。ユニットは移動力 (MF) の範囲内で、どの方向にでも移動でき、また方向転換も自由です。移動はヘクスからヘクスへと行われ、ヘクスを飛び越えるような移動はできません。ユニットは MPh 中に、他の自軍ユニットを乗り越えることや、その上にスタックすることはできません。スタック制限はいかなる瞬間も超過してはなりません。ユニットは自発的に盤外に出ることはできません。ただし、盤外離脱の勝利条件が設定されているシナリオでは、統制状態にあるユニットは勝利条件で離脱するように指示された盤端からのみ盤外に出ることができます。この場合、Aph にも離脱可能です。離脱する先のヘ

クス地形は開豁地とみなします。盤外に出ることを強制されたユニットは除去されます。

盤外からの進入：盤外からシナリオを開始したり、増援として特定のターンに盤外から進入するようシナリオカードで指示されているユニットがあります。それらのユニットは、指定されたターンの自軍 RPh 開始時に、特定の盤の盤端外の仮想ヘクスに配置します（使用していない地図をつなげて、盤外のヘクスを示すとわかりやすいでしょう）。盤外にいるユニットは、MPh に移動する（あるいは Aph に突撃する）以外のいかなる行動も行えません。盤外ヘクス間を移動する際には、開豁地を移動しているものとみなします。盤外ユニットは指定されたターンの MPh か Aph に盤内に進入せねばならず、さもなければ除去されます。道路は盤外にもつながっているとみなし、道路ボーナスを利用できます。

3.3.1 歩兵の移動：

移動力 (MF) の消費：SMC は 6MF（負傷した場合には 3MF）を持っており、MMC は 4MF（未熟兵は 3MF）を持っています。自身の MPh の開始時から最後まで道路に沿って移動するユニットは、MF ボーナスとして追加 1MF を獲得できます。自身の MPh の開始時から最後まで指揮官とスタックした状態で移動する MMC は、その MPh 中に 2MF をボーナスとして受け取ります。ユニット間での MF の受け渡しや、ターンからターンへの MF の繰り越しはできません。ユニットは、自身の IPC（歩兵運搬能力）を超過する SW を運搬する場合、MF が減少します（4.0 項参照）。ユニットは進入する地形コストの MF を消費します。ユニットは MF が 0 になるか、それ以上移動しないことを選択するまでは、移動を継続できます。

移動の宣言：プレイヤーがユニットを移動させる場合、必ずそのプレイヤーは、ユニットがヘクスに進入する際（もしくはヘクス内で他の何らかの行動を実施する際）に消費される MF を明確に宣言しなければなりません。ユニットが自身の MPh を終了する場合、プレイヤーは他のユニットを動かす前にそのユニットの移動の終了を明確に宣言してください。プレイヤーは、ユニットを前にいたヘクスに戻して移動のやり直しをすることはできません。ただし、そのユニットが移動の一環として元いたヘクスに戻ることは可能です。移動し終えたユニットは、別のユニットが動いてしまったら、MPh 中に再び動かすことはできません。あるユニット（あるいはスタック）が、移動を始めてから終わるまでを『そのユニット自身の MPh』と表現する事がしばしばあります。

スタック制限：各軍につき、同時に一つのヘクス内に、3 個分隊相当の MMC と 4 個 SMC まで存在させることができます。SW の数に制限はありません。

消費する行動（回収や煙幕手榴弾の使用）を行った場合、最も MF を消費したユニットに合わせて、他のユニットも MF を消費します。別個に移動を続けるために途中でスタックを解消することもできます。ただしその場合には、その移動中のスタックの全構成メンバーは、スタック内ではないユニットが移動を開始する前に、自身の移動を終了しなければなりません。

警戒移動：MPh 中に一つのヘクスにのみ移動する歩兵ユニットは、そのユニットの MPh 開始時に『警戒移動 (Assault Movement)』を宣言することで、臨機射撃を受ける際の危険度を下げることができます。『警戒移動』するユニットは 1 ヘクスしか移動できません。また、ユニットの全 MF (指揮官/道路ボーナスを含む) を消費するヘクスには『警戒移動』で進入できません。『警戒移動』中のユニットへの防衛臨機射撃には、『非警戒移動への臨機射撃 (FirstFire Non-Assault Movement)』、すなわち FFFAM の -1DRM が適用されません。警戒移動中のユニットが混乱した場合、それ以降そのユニットは警戒移動中と見なされず、FFNAM が適用されます。

急速歩移動：MPh 開始時に CX 状態でなかった歩兵ユニットは、そのユニットの MPh 開始時に『急速歩移動 (Double Time)』を宣言することで、MF を 2 増加させることができます（例外：負傷 SMC は急速歩移動できません）。ただし、『急速歩移動』を宣言したユニットは疲労状態 (CX) になるため、ただちに『CX』カウンターを乗せられます。CX 状態のユニットは、IFT や CC での攻撃、回収、不意打ち、煙幕手榴弾の配置チェックを含めた何らかの DR や dr に最大で +1DRM /drm が適用されます（効果は累積しないので、CX 状態のユニットがいくつ射撃や CC に参加しようとも DRM /drm は最大 +1 です）。MC や PTC への DRM はありません。CX 状態のユニットはその IPC が『1』減ります。CX 状態のユニットに対して CC 攻撃を行なうユニットは、その CC DR に -1DRM を適用できます。『CX』カウンターは次の自軍 MPh の開始時に取り除かれ、その MPh 以降そのユニットに何ら影響はありません。ただし、『CX』カウンターが取り除かれたばかりの MPh には急速歩移動を使用できません。また、急速歩移動と警戒移動は併用できません。

煙幕手榴弾：煙幕配置指数 (1.2.2) を持っているユニットは、そのユニット自身の MPh 中のいつでも、MF を消費することで煙幕手榴弾の配置を試みられます。煙幕手榴弾は、ユニット自身のヘクスか、隣接するヘクスのいずれか 1 つに配置できます。はじめに、煙幕手榴弾をどのヘクスに配置するかを宣言します。自身のヘクスの場合は 1MF を消費し、隣接するヘクスに配置する場合には 2MF を消費します（この MF の消費は臨機射撃の対象になりますが、射撃が行われるのは煙幕配置 dr の後になります）。次に dr を行い、それが煙幕配置指数以下ならば、配置は成功です。煙幕手榴弾（緑の Smoke）カウンターを、宣言したヘクスに配置します。CX 状態のユニットは煙幕配置 dr に +1drm を加えなければなりません。ユニットは MPh 毎に煙幕手榴弾の配置を 1 度しか試みられません。煙幕配置 dr で修正前に『6』

ユニット	基本	指揮官との移動	急速歩移動	急速歩移動 + 指揮官
E・1・2 MMC	4	6	6	8
G/C MMC	3	6/5	5	8/7
SMC	6	6	8	8

を出した場合、そのユニットは現在のヘクスで直ちに移動を終了しなければなりません。煙幕はヘクス全体にわたる LOS 妨害となります。煙幕ヘクスを通過した、あるいは煙幕ヘクスへからのあらゆる射撃は、煙幕カウンター毎に+2 妨害 DRM をこうむります。煙幕ヘクスから外への射撃には、煙幕 DRM に加え、さらに追加の+1DRM が加えられます。煙幕のあるヘクスに進入 (からの退出ではない) する際は、追加の 1MF を消費します。煙幕は、射撃側のいるヘクスや目標のいるヘクスに存在していても影響する、唯一の LOS 妨害です。煙幕内に移動する場合、追加 1MF がコストとしてかかります。煙幕手榴弾カウンターは、それが配置された MPh 終了時に取り除かれます。

SW の回収 : ユニットの、自分の MPh 中に火器 (敵陣営の国籍のものでも可) の回収を試みられます。その場合、回収対象となる所有者のいない SW と同じヘクスで回収を宣言し、追加 1MF を消費します (この MF の消費は臨機射撃の対象になりますが、射撃が行われるのは回収 dr の後になります)。次に dr を行ない、『6』より小さい値 (5 以下) を出せば回収成功です。そのユニットの上に SW カウンターを乗せます。CX 状態のユニットによる回収には、+1drm が適用されます。1 つのユニットは、同じ SW に関して、MPh につき 1 度しか回収を試みられません。

3.3.3 防御臨機射撃 (Defensive First Fire) :

防御臨機射撃の基本 : 防御射撃は、MPh と DFPh に、非フェイズプレイヤーが行います。MPh 中に行う射撃は防御臨機射撃 (DFP) と呼ばれ、移動中のユニットに対してのみ行うことができます。たとえその攻撃の瞬間に目標と同一ヘクスに他のユニットがいるとしても、防御臨機射撃は移動中のユニットにしか影響を及ぼしません。ユニット/スタックが非フェイズプレイヤーの統制状態のユニットの LOS 内で MF を消費した場合にいつでも、非フェイズプレイヤーは一時的に移動を中断させて、望む数だけそのヘクスに射撃を行なえます。LOS 判定は射撃宣言後に行われることに注意してください。非フェイズプレイヤーはこの射撃を行なったユニットや火器の上に、『First Fire』カウンターを乗せなければなりません。ただし、ROF を維持している火器には乗せません。ある MF 消費に対する防御臨機射撃は、移動中のユニット/スタックが攻撃目標ヘクスを離れるか、他の MF を消費する前に解決しなければなりません。非フェイズプレイヤーが攻撃を行なうために、移動中のユニットを直前の位置に戻すことはできません。ただし、フェイズプレイヤーは、移動を続行する前や他のユニットを移動させる前に、非フェイズプレイヤーに対して射撃の宣言に十分な時間を与えなければいけません。また、フェイズプレイヤーは、ほかのユニットを移動させる前に、そのユニットの移動の終了を宣言しなければなりません。そのタイミングで臨機射撃を宣言することも可能です。ひとたび他のユニットが移動を始めるか、もしくは MPh 自体が終了を宣言されたならば、その直前まで移



動していたユニットは、もはや防御臨機射撃の対象になりません。あるユニットがヘクス内で MF の消費を必要とする行動を行った場合、ヘクスへの進入ではありませんが、その MF 消費は防御臨機射撃の対象となります。煙幕手榴弾配置の試み、SW の回収、DC の配置などがそのような MF 消費の例です。

防御臨機射撃の解決 : 防御臨機射撃は、他の射撃と同様の方法で解決されます。臨機射撃には、『警戒移動』を用いずに移動している歩兵に対して、非警戒移動への臨機射撃 (FFNAM) による -1 DRM が適用されます。また、歩兵ユニットが開路地を移動中に目標となった場合には、開路地移動への臨機射撃 (FFMO) による -1 DRM も適用されます。したがって、開路地を警戒移動中であれば FFMO の -1DRM だけが、開路地を非警戒移動で移動していれば FFNAM と FFMO を合計して -2DRM が適用されます。FFMO DRM は、たとえ移動中のユニットが開路地内にいるとしても、LOS 妨害が影響する射撃に対しては適用されないのに注意してください。

連続臨機射撃 (SFF) : 非フェイズプレイヤーの歩兵のうち、すでに『First Fire』カウンターを乗せているものは、自身の FP/所有している MG を用いて 2 回目の防御臨機射撃を行なうことが可能です。ただし、目標は射撃側の通常射程内にいて、なおかつ射撃側の LOS 内の敵ユニット/スタックの中で最も近いもの (あるいは最も近いものと等距離) でなければなりません。そのような射撃を連続臨機射撃 (Subsequent First Fire) とよびます。SFF は地域射撃の一種で、ユニット/MG は FP が半減します。その攻撃を解決した後、参加したユニットとそのユニットが所有しているすべての SW (その SW が射撃したかどうかに関わらず) の上に『Final Fire』カウンターを乗せます。たとえ MG に『First Fire』カウンターが乗せられていなくとも、SFF を行う歩兵ユニットに使用されるのであれば、その火器は過度の射撃のペナルティ (4.0 項参照) を被ります。『First Fire』が置かれていない歩兵が、『First Fire』済みの MG を用いて SFF する場合、MG は過度の射撃のペナルティを被りますが、歩兵の火力は半減されません。ただし、SFF の後、MG と歩兵の両方に『Final Fire』が乗せられる点は上記のとおりです。



緊急防御射撃 (FPF) : 非フェイズプレイヤーの歩兵のうち、すでに『Final Fire』カウンターを乗せているものは、リスクと引き換えに、さらに防御臨機射撃を行うことが可能です。ただし、目標は自身に隣接する移動中の敵ユニット/スタックである必要があります。FPF は連続臨機射撃と同様に解決されます (隣接ヘクスへの射撃なので、PBF の効果も適用されます)。ただし、追加のペナルティがあります。攻撃を通常どおり解決した後で直ちに、その修正前の IFT DR を PPF 実施ユニット (その攻撃を指揮した指揮官も含む) に対する NMC DR として適用するので (その際、指揮能力修正による修正だけは受けません)。複数ユニットからなる FG の PPF DR で 12 が出た場合、すべてのユニットが混乱しますが、

『損耗』するユニットは無作為に決定します。混乱状態にならない限り、ユニットが実施可能な PPF の射撃回数に制限はありません (例外 : 同じ目標に同じヘクスで射撃する際には、その目標が消費した MF により射撃回数に制限が生じます。次項参照)。FPF を使用するユニットは、自身の FP と使用可能な MG をすべて使用しなければなりません。また、FPF を使用するユニットは、FPF を使用しないユニットと FG を組むことも出ます。その場合、FPF を使用するユニットだけが NMC のペナルティを受けます。

同一目標ヘクスへの複数回の射撃 : 防御臨機射撃で除去されなかったユニット/スタックは、さらなる MF 消費の前に、その同じヘクス内で再び防御臨機射撃を受ける可能性があります。その場合、別の射撃ユニット/FG による臨機射撃ならば、そのヘクスで被る臨機射撃の回数に制限はありません。ただし、その目標ユニット/スタックをすでに一度防御臨機射撃したのと同じ射撃ユニット/FG がさらなる臨機射撃 (ROF の維持、SFF、FPF の使用等) によって同一の目標を同じヘクスで射撃する場合、その回数はその目標ユニット/スタックがそのヘクスで消費した MF 数以内に制限されます。非フェイズプレイヤーのユニット/SW が、あるヘクスを移動中のユニット/スタックを防御臨機射撃や SFF/FPF、ROF で攻撃できる回数は、その MPh 中に目標ユニット/スタックがそのヘクスで消費した MF 数を絶対に超過してはなりません。

混乱/釘付け状態の目標 : 防御臨機射撃で混乱状態や釘付け状態になったユニットを、さらなる防御臨機射撃 (SFF、FPF、ROF) によって複数回射撃する事は可能です。FFNAM や FFMO を受けている移動中のユニットが混乱状態になった場合、そのユニットの MPh の終了時まで、引き続き行なわれる攻撃に対して今まで通りそれらの DRM を適用されます。ユニットが釘付け状態にされた場合、釘付け状態にある間はそれ以降の臨機射撃に対して FFNAM や FFMO を適用されません。ただし、連続臨機射撃や別の防御臨機射撃で、この釘付け状態のユニットが混乱状態になった場合、このユニットは釘付け状態を失うことになり、そのユニットの MPh 中に引き続き行なわれる防御臨機射撃に対して再び FFNAM や FFMO の DRM を適用されることとなります (目標ユニット自身の MPh は、他のユニットを動かした時点で直ちに終了するということ覚えておいてください)。

3.3.5 残留 FP : 防御臨機射撃や SFF や PPF が行われると、その射撃が解決されたヘクスに、その射撃に使用された IFT FP 列の火力を半分にした火力に相当する残留 FP (Residual FP) カウンターが置かれます (最大『12』で端数は切り捨てます)。ただし、故障したり ROF を維持した火器は残留 FP を残しません (残留 FP を残すために ROF を放棄することも選択できます)。また、残留 FP を残す元になった射撃に、『目標ヘクスの外側の状況による』プラスの DRM があれば、その +1DRM ごとに残留 FP が 1 段階低下します。『目標ヘクスの外側の状況による』プラスの

DRM とは、プラスの指揮修正、CX 状態、LOS 妨害が該当します。例えば、果樹園の+1 妨害 DRM が影響している 4FP の射撃は、(2FP の 1 段階下の) 1FP の残留 FP しか残せません。もしその射撃をしたユニットが CX 状態であれば、残留 FP は全く残りません。この低下に関しては、指揮官のマイナスの指揮修正、FFNAM、FFMO などのマイナス修正はまったく考慮しません。

その後、同じ MPh 中に残留 FP が残されているヘクスに進入する(またはそのヘクスで MF を消費することでより脆弱となった) ユニット/スタックは、残留 FP カウンターに表示されている FP を用いて、IFT 上で臨機射撃と同様に攻撃されることとなります。その際には、新たに IFT DR を行ない、その目標ヘクスの TEM (及び煙幕 DRM) が適用され、可能ならば FFFNAM や FFFMO も適用されることとなります。ヘクスを離れる際には、そのヘクスに残されている残留 FP による攻撃を受けません。

残留 FP の配置制限: 残留 FP は FG を組みません。常に単独で攻撃を実施しなければなりません。残留 FP が置かれた MPh 中にその残留 FP があるヘクス内で移動中のユニットに対して、残留 FP は常に最初に防御臨機射撃を行ないます。言い換えれば、非フェイズプレイヤーが何らかの攻撃を宣言する前に、残留 FP による攻撃を解決するのです。残留 FP カウンターはひとつのヘクスに 2 個以上残しておくことができません。ただし、残留 FP の残されているヘクスに、より大きな残留 FP を残し得る IFT 攻撃が行われた場合には、最初にあった小さな残留 FP カウンターを取り除き、より大きな残留 FP カウンターを置くことができます。残留 FP カウンターの火力が合計されて大きくなることはありません。

残留 FP の攻撃制限: ユニットはヘクス毎に 1 回だけ、残留 FP に攻撃される可能性があります。同時に消費された MF (例えば建物へ進入時の 2MF) が、残留 FP による攻撃を複数回ひきおこすことはありません。ユニットが残留 FP のあるヘクスで追加の MF 消費を行なうとなおかつそれによってより大きいマイナス DRM やより小さいプラス DRM を受けることになるならば(言い換えれば攻撃に対して脆弱になるならば)、そのユニットは同じヘクスにおいて再び残留 FP により攻撃されます。SK#1 では、FT の回収が上記の状況に当てはまります。

マーカークの撤去: MPh の終了時に、残留 FP カウンターと煙幕手榴弾カウンターはすべて取り除かれます。

3.4 防御射撃フェイズ (DFPh) :



最終射撃 (Final Fire) : DFPh 中に行なわれる防御射撃を最終射撃 (Final Fire) と呼びます。最終射撃は、非フェイズプレイヤーのユニット/SW の内で『First/Final Fire』カウンターを乗せられていないもの (MPh 中に ROF を保持した SW を含む) によって行うことができます。非フェイズプレイヤーの歩兵ユニット/MG で『First Fire』カウンターを乗せているものも最終射撃を行なえますが、この射撃は隣接ヘクスに

る敵ユニットに対してだけしか行なえません。『First Fire』カウンターが乗っている MG を最終射撃に使用する場合、過度の射撃のペナルティ (4.0 項参照) を受けます。『First Fire』カウンターを乗せているユニット/MG による最終射撃は、地域射撃の一種であり FP が半分になります(そして PBF の効果により 2 倍にされます)。すでに『Final Fire』カウンターを乗せているユニットは、DFPh 中の最終射撃は行えません。最終射撃は、移動したものでなく、目標ヘクス内のすべてのユニットに影響を及ぼします。ただし、FFNAM や FFFMO は適用されません。最終射撃を終えたユニット/MG には『Final Fire』カウンターを乗せなければなりません。

指揮能力: 防御臨機射撃中に使用された指揮官の指揮能力修正は、SFF や FPF や最終射撃においても再び使用できます。ただし、射撃を行なう 1 個ユニット/SW または 1 個 FG に対してのみ使用可能であり、そのユニット/SW または FG には、その指揮官が臨機射撃中に指揮したものを除外を含める事はできません。そのプレイヤーターン中に新たなユニット/SW を加えて FG を組む場合、その指揮官はその射撃を指揮できません(たとえ FPF 中であっても不可能です)。

マーカークの撤去: DFPh の終了時に『First Fire』と『Final Fire』のカウンターをすべて取り除きます。

防御射撃のまとめ

防御臨機射撃 : First Fire

- ・敵の MPh に行われる
- ・移動中の敵ユニットのみが目標となる
- ・残留 FP を残す
- ・『First Fire』カウンターが置かれる

1a 連続臨機射撃 : SFF

- ・敵の MPh に行われる
- ・移動中の、通常射程内の敵のみを目標にできる
- ・残留 FP を残す
- ・すでに『First Fire』が置かれているユニットが自分に最も近い敵ユニットにのみ行うことができる
- ・MG は過度の射撃のペナルティを受ける (MG の使用は選択可能)
- ・『Final Fire』カウンターが置かれる

1b 緊急防御射撃 : FPF

- ・敵の MPh に行われる
- ・移動中の隣接した敵ユニットにのみ効果がある
- ・残留 FP を残す
- ・すでに『Final Fire』が置かれているユニットが行うことができる。
- ・MG は過度の射撃のペナルティを受ける(MG の使用は必須)
- ・IFT DR を射撃ユニットの NMC DR として適用する

最終射撃 : Final Fire

- ・DFPh に行われる
- ・FFNAM および FFFMO は決して適用されない
- ・目標ヘクス内の全てのユニットが目標となる
- ・すでに『First Fire』が置かれているならば、隣接した敵ユニットのみが目標となる。その場合 MG の使用は選択可能: 使用した場合には過度の射撃(砲兵器であれば追加射撃)のペナルティを受ける
- ・『Final Fire』カウンターが置かれる

3.5 前進射撃フェイズ (AFPh) :

前進射撃の制限: フェイズプレイヤーのユニット/SW の内で PFPh に射撃を行なわなかったもの (MPh に移動しようといまいど) は、地域射撃として半分の FP で射撃を行なえます。固有 FP の数値に下線の引かれている分隊は『自動火器ボーナス (Assault Fire)』を使用できます。『自動火器ボーナス』は、AFPh 中に自身の FP を用いる分隊に許されるもので、その分隊自身の FP に対してすべての修正を行なった後で、端数があれば切り上げて、さらに 1FP を加えます。『自動火器ボーナス』は通常射程を超える射撃には適用できません。現在の MPh に移動を行なった中機関銃 (MMG) や重機関銃 (HMG) は、AFPh には射撃できません。AFPh ではあらゆる火器は一度しか射撃できません(すなわち、ROF の維持は不可能ということです)。

自動火器ボーナスの例: AFPh のドイツ軍 5-4-8 分隊は、2~4 ヘクスの目標に 4FP の固有火力を使用できます。AFPh なので基本の 5FP が半減され 2.5FP。自動火器ボーナスにより切り上げて 3FP。さらに 1FP の追加で 4FP になるのです。隣接ヘクスに対しては、AFPh の半減と、PBF が相殺して 5FP。切り上げはなく、追加の 1FP を加えて 6FP で射撃できます。5~8 ヘクスの目標には 1.25 火力しか及ぼせません。AFPh の半減と遠距離射撃が累積して 4分の 1 になり、遠距離射撃では自動火器ボーナスは適用されないからです。

マーカークの撤去: AFPh の終了時に、『Prep Fire』カウンターはすべて取り除かれます。

3.6 潰走フェイズ (RtPh) :



潰走の概要: RtPh には、両軍の混乱ユニットが、敵から逃げるように移動します。これを『潰走』と呼びます。混乱ユニットには、『潰走が強制される』もの、『潰走可能』なもの、『潰走しない』ものの 3 種類があります。フェイズプレイヤーが先に『潰走が強制される』ものと、『潰走可能な混乱ユニットのうち、潰走させることを選択したもの』を、以下で説明される手順にしたがって潰走させます。その後、非フェイズプレイヤーが同様に潰走をおこないます。

潰走の強制: 混戦状態ではない混乱状態のユニットは、確認されている混乱状態ではない敵ユニットと同じヘクス内や隣接するヘクス内で RtPh を終えることができません。したがって、RtPh 開始時にそのような状況にある混乱ユニットは潰走を強制されます。また、混戦状態ではない混乱状態のユニットは、RtPh 開始時に開路地ヘクスにいる場合、潰走が強制される場合があります。そのヘクスに対して+の修正 (LOS 妨害、CX 状態等) を適用せずに、非地域射撃で射撃可能な確認された敵ユニットの LOS 内であるならば、その開路地ヘクスから潰走しなければなりません。また、そのようなユニットには RtPh 開始時に DM カウンターを乗せます。潰走が強制された混乱ユニットは、RtPh 中に潰走してそのヘクスから離れなければならず、さもなければ潰走不能として除去されます。

DM (土気動揺) 状態: 混乱状態ユニットのみが DM 状態になりえます。DM 状態の混乱ユニットは、潰走を強制されていなかったとしても『潰走可能』です。プレイヤーの任意で潰走させても構いません。DM 状態ではない混乱ユニットは、潰走させることができません。混乱ユニットは様々な状況で DM 状態に陥ります。新たに混乱した時・敵ユニットに隣接された時・NMC の可能性のある FP 攻撃を受けた時・RtPh 開始時に敵から無修正の射撃を受ける開路地にいる場合です。DM 状態は MC には何の影響も与えませんが、回復の試みにだけ、+4DRM を加えなければなりません。DM カウンターは、基本的に RPh 終了時に両軍ともすべて撤去されます。ただし、潰走を継続するために撤去を望まない場合と(林や建物にいる場合は不可: 3.1 項の g を参照)、統制状態の敵ユニットに隣接されている場合は例外です。

潰走先: 潰走するユニットの RtPh 開始時に、そのユニットの潰走先を選定します。潰走先は 6MF 以内に存在する、(MF で数えて)『最も近い建物または林ヘクス』でなければなりません。その際、潰走するユニットは、確認されている敵ユニット(たとえそれが混乱状態であっても)が LOS 内にある場合、その敵ユニットとの距離を減少させるような潰走は行なえません(同じ距離を保つのは構いません)。また、そのような敵ユニットの LOS 内から離れたあと、その RtPh にはその敵ユニットに近づくような潰走を行なえません。確認されている敵ユニットに『隣接』している場合には、同じ敵ユニットの別な『隣接』ヘクスには潰走できません。ただし、確認された敵ユニットと同一ヘクスにいて、そこから潰走で外に出る際には、同じ敵ユニットと『隣接』しても構いません。LOS 外にある敵ユニットに近づくことは可能ですが、LOS に入った瞬間から、それ以上近づくような潰走はできなくなります。『確認された敵に近づかない(隣接しない)』『最も近い建物か林ヘクス』がどこかを定める際、スタック制限のために進入できない林や建物ヘクスは無視しなければなりません。また、確認されている敵ユニットからさらに離れることにならない(言い換えれば距離が変化しない)建物や林ヘクスは無視することができます。また、建物内で RtPh を開始する場合、自分が今いる建物内の別のヘクスは無視することができます。潰走先を選定する時には、確認されていない(LOS 外の)敵ユニットの存在は無視して考えます。

潰走不能: その RtPh 中に到達可能な林や建物が存在しない場合、混乱状態のユニットは、上記の『確認された敵に近づかない(隣接しない)』という制限の範囲内であれば、いずれの地形のヘクスへも潰走可能です。それすらも不可能な場合(すなわち、どこへ行こうとも敵に隣接してしまうか敵に近づいてしまうか、盤外に出てしまう場合)は、潰走できません。潰走が強制されているのであれば、その混乱ユニットは潰走不能として除去されます。

潰走手順: 混乱状態のユニットはすべて、RtPh では 6MF を使用できます(例外: 負傷した指揮官)。この MF は絶対に増加しません。自身の IPC を超える SW を所有している混乱ユニットは、潰

走に先立ってその SW を可能な限り IPC に収まるように放棄します。SW を同じヘクスの一番下に置き、誰も所有していない状態にします。自身の IPC 以内の SW を所有しているなら、SW を所有したまま潰走します(放棄できません)。フェイズプレイヤーから先に、選定した潰走先へ 1 度に 1 ユニットずつ(例外: 指揮官の自発的潰走; 以下の項目参照)動かします。このとき、『匍匐後退(Low Crawl)』を宣言しても構いません。『匍匐後退』とは 1 ヘクスだけの潰走のことで、ユニットはその潰走に全 MF を費やすことになります。結果、選定した潰走先へ到達しなくとも構いません。『匍匐後退』を用いて潰走するユニットは、開路地へ潰走しても『阻止』を受けません。ただし、その場合でも、RtPh 終了時には、今まで通りに、混乱状態ではない確認されている敵ユニットと隣接していることはできず、さもなければ潰走不能として除去されます。他のすべての潰走の条件は、『匍匐後退』に対しても変わることなく適用されます(例えば、確認された敵に近づいてはいけません)。開路地以外へ匍匐後退することも可能です。

阻止: 潰走するユニットが『匍匐後退』を使用せずに開路地ヘクスに進入する場合、『阻止』を受けられる場合があります。その開路地ヘクスが統制状態の敵ユニット(もしくは操作されている SW)の通常射程の LOS 内であって、なおかつその敵ユニット/SW が少なくとも 1FP でそのヘクスを射撃可能ならば、その潰走するユニットは『阻止』を受けます。ただし、そのユニット/SW の火力が半減する状況であったり、あるいは射撃したと仮定してプラスの DRM を適用される場合(例: 釘付け、CX 状態のユニット、単独の指揮官に操作された MG)は、『阻止』を実施できません。その開路地に対しての LOS に何らかの LOS 妨害があっても『阻止』は生じません。いかにいえば、阻止を受ける開路地とは、臨機射撃を受けたと仮定した場合に -1FFM O を被るヘクスと言えます。『阻止』を受けた潰走ユニットは NMC を強制され、その結果をすべて受けることになります。潰走するユニットが『阻止』の NMC に失敗した場合、損耗を被ります。ただし、損耗で HS や負傷指揮官が残った場合、その HS や負傷指揮官は引き続き潰走を行なえます。『阻止』はそれが行われるヘクス内の他のユニットにはいかなる影響も及ぼしません。また、『阻止』は射撃ではないため、そのプレイヤーターンに他のあらゆる射撃をやり尽くしていたユニットでも『阻止』を実施できます。また、同じ RtPh に何度でも『阻止』ができます。『阻止』を受ける潰走ユニットは、その NMC に上限の DR で成功して釘付け状態の結果となった場合、そのターン中はそれ以上潰走できません(混乱ユニットゆえ、『Pin』カウンターは置かれません)。さらにその結果、確認している敵ユニットといまだ隣接しているならば、潰走不能として除去されます。混乱状態のユニットは、『阻止』を実施可能な敵ユニットの数に関係なく、開路地ヘクス毎に 1 回しか『阻止』を受けません。

自発的潰走: RtPh 開始時に混乱状態のユニットとあらかじめスタックしている統制状態の釘付けではない指揮官は、その混乱状態のユニットと共に潰走することができます。これを自発的潰走

と呼びます。指揮官と共にスタックして潰走中の混乱ユニットが『阻止』を受け、NMC に失敗した場合、その指揮官は除去されます。ただし、指揮官は混乱状態ではないので自分自身は NMC を行う必要はなく、潰走ユニットの『阻止』NMC に自身の指揮能力修正を(例え +1 でも)加えます。潰走するユニットとスタックしている指揮官は、RtPh の間ずっとそのユニットと共にいなければなりません。

潰走の終了と継続: 潰走するユニットは、選定した最も近い潰走先(建物か林)に到達した時点で敵に隣接していなければ、潰走を停止して、そのヘクスで自身の RtPh を終了しなければなりません。ただし、そのユニットが他の林または建物ヘクスに直接進入可能(イラストがつながっている必要はありません)で、MF がまだ残っている場合には、敵に近づかず、隣接しないという条件内で潰走を継続できます。潰走先に到達した時点で(今まで LOS 外だった)敵に隣接した場合、MF がまだ残っている場合には、敵に近づかない、隣接しないという条件内で潰走を継続しなければなりません。それが不可能であれば、潰走不能として除去されます。

潰走のまとめ

『MF』: 潰走ユニットは 6MF を持つ。

『潰走の強制 1』: 混乱していない敵ユニットに隣接している混乱ユニットは、潰走しなければならない。

『潰走の強制 2』: RtPh 開始時に、阻止を受け得る開路地ヘクスにいる混乱ユニットは潰走しなければならない。

『潰走可能』: DM 状態の混乱ユニットは潰走してもよい。

『自発的潰走』: 潰走する混乱ユニットと RtPh 開始時からスタックしている釘付け状態ではない統制状態の指揮官は、その混乱ユニットと共に統制状態のまま潰走してもよい。阻止を受けた場合、指揮官自身の MC は不要だが、混乱ユニットが MC に失敗すると指揮官も除去される。

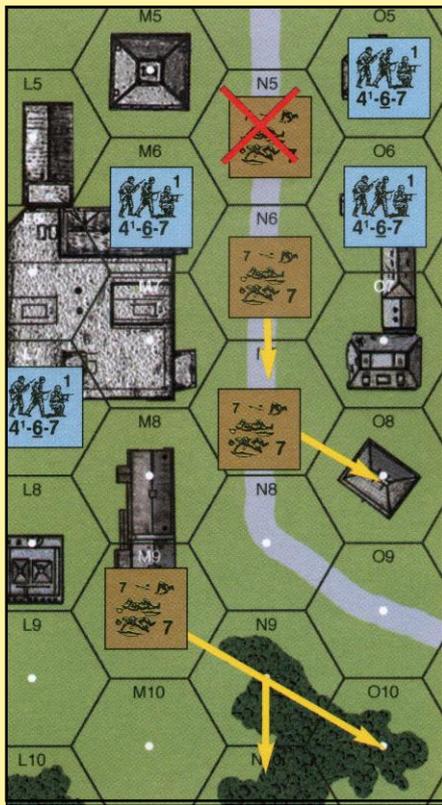
『潰走先』: 潰走する場合、目標ヘクスを指定する。目標ヘクスは、LOS 内の敵(非統制状態や SMC であっても)に近づくことのない、最も近い(MF で数えて)林か建物なければならない。潰走するユニットは、現在自分がいる建物の別のヘクスを『最も近い建物』と判断する必要はない。現在の RtPh に到達可能な林/建物ヘクスがない場合、他の条件を満たすのであればどの地形に潰走してもよい。

『阻止』: 阻止は通常射程内で、プラスの修整を一切受けず、火力半減のペナルティも被っていない敵が、開路地を潰走しようとする混乱ユニットに対して行える。ただし匍匐後退している場合、阻止は生じない。阻止された混乱ユニットは NMC を行う。

『匍匐後退』: 1 ヘクスだけの潰走。阻止を受けることがない。

『潰走不能』: 潰走が強制されているにもかかわらず、潰走できなかったユニットは除去される。

『所有 SW』: 潰走するユニットは自身の IPC 以内の SW を所有したまま潰走する。IPC を超える SW を所有している場合、可能な限り IPC 以内の SW を所有したまま潰走し、超過分は潰走前に最初のヘクスに放棄する。



潰走フェイズの例：

今は RtPh で、混乱状態のユニットはそれぞれ DM 状態であるとして (DM カウンターは省略します)。M9 にいるユニットは DM 状態ゆえ『潰走可能』なので、潰走するかしないかのいずれかを選択できます。L8 や M8 には潰走できません。なぜならば、確認されている敵ユニットに近づく (隣接する) ことになってしまうからです。N9 の林は『最も近い』ですが無視でき (O6 から見て、M9 と同じ距離にあるからです)、代わりに N10 か L10 へと潰走できます。また、N9 にある林に潰走することを選択したなら、O10 か N10 まで潰走を継続できます。

N7 にいるユニットは潰走しなければなりません。そこがドイツ軍ユニットから無修正射撃を受ける開路地なので、留まっていられないからです (それゆえに、もし DM 状態でなくても、RtPh の開始時には自動的に DM 状態になるでしょう)。このユニットは O8 に潰走できますし、(O6 から見て N7 と同じ距離にあるために) O8 を無視して、N9 (または M9) に潰走することもできます。しかしその場合、N8 で阻止を受ける可能性があるため、N8 に匍匐後退するという選択もありえます。

N6 にいるユニットも潰走しなければなりません。潰走先は O8 か M8 が『最も近くて』『確認された敵に近づくない』林か建物ですが、M8 は結果として敵に隣接しますから、O8 を選ぶでしょう。この場合必ず N7 を通って潰走しなければなりません。O7 は O6 に隣接するからです。N7 で阻止を受けた上で O8 まで潰走を続けることもできますが、安全に N7 に匍匐後退することも選択できます。もし 4-6-7 が M6 ではなく L5 にいた場合、N6 にいるユニットは M7 を潰走先に選定しなければいけません。なぜなら、『最も近くて』『確認された敵 (この場合 O5 と O6 の 4-6-7) に近づくない』建物だからです。M6 は O5 の敵からの距離が変わらないため、無視する事ができますが、M7 は O5 からも O6 からも『遠ざかる』ので無視する事ができません。M7 に潰走した場合、そこで初めて L7 の敵を確認し、そこに留まれないことを知ります。次に行けるのは N7 だけですが、ここでは阻止を受けず、2 ヘクス目の潰走なので、匍匐後退はできません。ここでの阻止 NMC DR で 6 以下を出せば、この分隊は最終的には O8 に潰走して RtPh を終えることになります。DR7 であれば釘付けになり、N7 で RtPh を終えます (最初に潰走を強制されたヘクスにいるわけではないので、潰走不能にはなりません)。DR が 8~11 であれば損耗し、生き残りの HS のみが O8 に潰走することになります。DR12 であれば、この分隊は除去されます。

N5 にいるユニットは潰走不能で除去されます。もし 4-6-7 が M6 ではなく M5 (L5) にいたとしても、除去されることに変わりはありません。

が発生した場合には同時攻撃とはなりません。CC では、両軍が相手に対して攻撃を行なうことになるので、片方だけでなく両軍のユニットが除去されることもありえます。

白兵戦攻撃の指定：複数のヘクスで CC が発生した場合、フェイズプレイヤーが解決の順番を決めます。各ヘクスの CC は、他のヘクスでの CC を解決する前に、完全に解決されなければなりません。両陣営は、攻撃の解決 DR を振る前に、そのヘクスの攻撃をすべて事前に指定する必要があります。フェイズプレイヤーから先に、どのユニットがどの敵を攻撃するのかをすべて指定します。次に非フェイズプレイヤーが自軍の攻撃を同様に指定します。その後、フェイズプレイヤーが先に指定していた攻撃をすべて解決します。結果の適用は非フェイズプレイヤーの攻撃解決後になります。その次に、非フェイズプレイヤーが指定していた攻撃をすべて解決します。たとえ自軍ユニットが先ほどの攻撃で除去や損耗の結果を受けていても、それらのユニットで攻撃を実行できます。両軍の攻撃結果が出た後、それを実際に適用します。ユニットは同一ヘクス内にいるどの敵ユニットでも攻撃でき、また、複数のユニットをまとめて攻撃することもできます。ただし、どのユニットも 1 回の CCPh に 2 回以上、攻撃を行なう、または攻撃を受けることはありません。そのヘクスにいる全ユニットが攻撃を行なう必要はありませんし、また全ての敵ユニットに対して攻撃を行なう必要もありません。混乱状態ではないユニットだけが攻撃を実施できます。混乱ユニットも攻撃を受ける可能性があり、その場合、混乱ユニットに対して CC 攻撃を実施する側は、その CC 攻撃に -2DRM を適用できます。

白兵戦の解決：白兵戦は、歩兵ユニットの固有の FP を用いて行われます。釘付け状態のユニットが攻撃を行う場合、FP は半減されます。防御の時には影響ありません。攻撃ユニットの FP と攻撃を受けるユニットの FP を比べて、戦闘比と呼ばれる攻撃側 FP と防御側 FP の比率を求めます。白兵戦表 (Close Combat Table—CCT) にある比率に当てはまるように、攻撃 FP—防御 FP の形で単純な整数比に直します。端数がある場合には、防御側に有利なように切り上げ・切捨てを行います (例：7-4-7 が 4-4-7 に攻撃を行う場合は 7FP-4FP を 3-2 とします。逆に 4-4-7 が 7-4-7 を攻撃するなら 4FP-7FP を 1-2 とします)。ひとたび戦闘比が決まったら、それぞれの攻撃について DR を行ないます。CC DR には以下の修正があります。不意打ち (攻撃 -1DRM / 防御 +1DRM)、CX (攻撃 +1DRM / 防御 -1DRM)、混乱状態 (攻撃不可 / 防御 -2DRM)、指揮能力修正 (攻撃時のみ)。修正後の DR 結果が、CCT の適切な戦闘比の欄に記されている除去 (Kill) ナンバーより小さい場合、攻撃を受けたユニットは除去されます。修正後の DR 結果が CCT に記されている除去ナンバーと同値である場合、攻撃を受けたユニットの内の 1 個 (無作為に決定されます) が損耗を受けます。修正後の DR 結果がその除去ナンバーより大きい場合、効果なしです。MMC を含んだ CC 攻撃の修正前 CC DR が『2』の場合、『昇進』の可能性が生じます (5.0 項参照)。

3.7 突撃フェイズ (Aph)：

Aph の行動：フェイズプレイヤーは、同じヘクスにいる釘付け状態ではない統制状態のユニット間で SW を受け渡すことで、自由に所有者を変更できます。SW の放棄も行えますが、回収はできません。さらに、釘付け状態ではない統制状態のユニットは隣接ヘクスに移動することができます (敵兵士ユニットが存在するヘクスであっても可能です)。この 1 ヘクスの移動を突撃 (Advance) と呼びます。

進入困難な地形への突撃：隣接ヘクスへ突撃するのにユニットがすべての MF を必要とする場合、そのユニットはそのような突撃を行なった後で CX 状態になります。例えば、5PP の MMG を所有しているソ連軍の分隊は、2MF しか持っていない (3IPC—5PP—2MF) ので、MPh 中に進入する際に 2MF を必要とするヘクス (林や建物) に突撃する場合には、CX 状態になってしまいます。ただし、その際に、指揮官を伴っているならば、分隊に 2MF と 1IPC が加えられるので、5MF を有することになり、林や建物へも影響なく突撃できます。すでに CX 状態のユニットは、進入するのにすべての MF を消費することになるヘクス

には突撃できません。例えば、4PP の HMG を所有している CX 状態のドイツ軍分隊は (CX 状態のために自身の IPC が『2』であるため：2IPC—4PP—2MF)、それにより移動力が 2MF しかないため、指揮官を伴わない限り建物/林ヘクスには突撃できません。

敵の存在するヘクスへの突撃：敵の存在するヘクスに突撃したユニットには、『CC』カウンターが乗せられます。スタック制限は両軍に別個に適用されます。両軍が最大限のユニットをスタックした場合、6 個分隊相当 + 8 個 SMC が 1 つのヘクスに存在できます。

盤外への突撃：勝利条件で要求されている場合のみ可能です (3.3 参照)

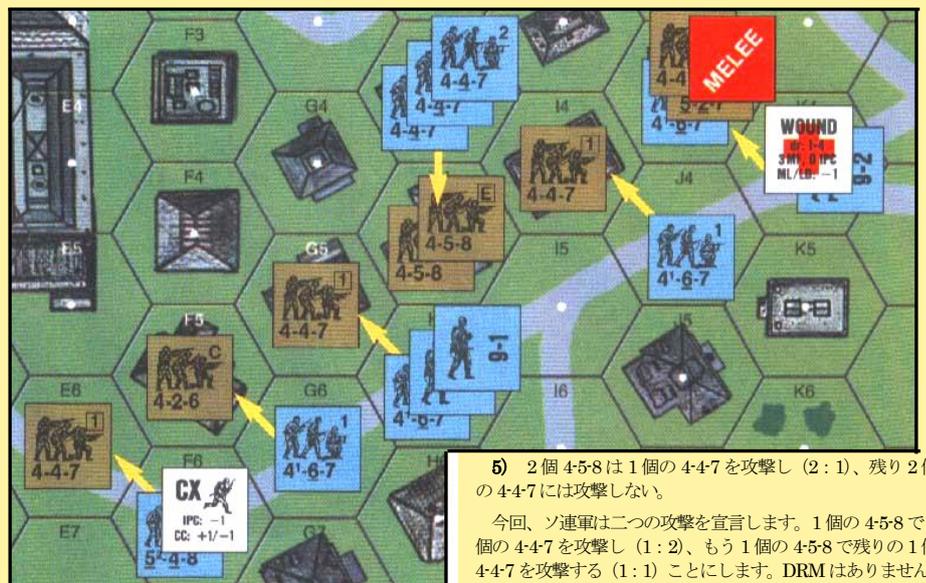
3.8 白兵戦フェイズ (CCPh)：

白兵戦の概要：白兵戦 (CC) は攻撃の一種で、CCPh 中に同一ヘクスにいる、敵対するユニット同士の間で起こります。CC による攻撃 DR には、TEM による修正は適用されません。また、歩兵はいかなる SW も使用できませんし、PBF も適用されません。射撃と違って、CC は同時攻撃と見なされます。ただし、『不意打ち (ambush)』

白兵戦における指揮官: SMCはCCにおいて1FPを持っているとみなし、それで攻撃と防御を行ないます。SMCは単独で攻撃を実施できますが、その場合には防御も単独で実施しなければなりません。SMCは、MMCや他のSMCと組むことで、自身の1FPをそれらに加えてCC攻撃を実施できます。SMCは、自分のすぐ下にスタックさせたユニットのFPに自身の1FPを加えることで、共に攻撃と防御を行なう事ができます(プレイヤーはCCPhの攻撃指定に先だって、自軍のスタックを自由に並べ替えることができます)。指揮官は攻撃と防御を共に行なうMMC(および共同でのCC攻撃において組むことになる他のユニット)のCC攻撃を指揮できます。その場合、そのCC攻撃DRを修正するためにその指揮能力修正を適用でき、それに加えて、攻撃の戦力に自身の1FPを加えることができます。指揮官が単独で攻撃を行なう場合には、その攻撃を修正するのに自身の指揮能力修正を使用できません。釘付け状態の指揮官は攻撃時0.5FP/防御時1FPをもち、MMCに火力を加えられますが、指揮能力修正は使用できません。

不意打ち(Ambush):歩兵が林または建物ヘクスに突撃してCCが生じた場合(混戦状態に増援として突撃するのでない限り)、『不意打ち』が起こる可能性があります。そのような場合、CC攻撃を指定する前に、各プレイヤーはdrを行ないます。修正後のdrが相手より少なくとも『3』小さかったプレイヤーは、相手への『不意打ち』を成功させたこととなります。差が0~2では通常通りの解決となります。CCで『不意打ち』を成功させた側は、そのCCPh終了時に混戦状態となるまでの間、自身のCC攻撃に-1DRMを適用し、相手側のCC攻撃に+1DRMを適用できます。また、『不意打ち』を成功させた側は、そのCCPhにすべての攻撃を先に指定して解決し、相手の攻撃指定の前に結果を適用できます。『不意打ち』された側は、生き残ったユニットだけが、攻撃を返すことができます。『不意打ち』を決めるdrには、以下に挙げるdrmを適用します。CXユニットがいる場合、釘付けユニットがいる場合、および未熟兵がいる場合、それぞれ『不意打ち』に+1drmを受けます。このdrmは、そのdrmの要因となるユニットがCC参加戦力の一部だけだとしても、適用されます。ただし、同じ要因のユニットが2つ以上いても、累積しません(CX状態と釘付けのユニットがいれば+2drmですが、CX状態のユニットが2ついても+1drmです)。また、最も優秀な指揮官の指揮能力修正をdrmとして適用しなければなりません(ただし指揮官が単独で他の自軍ユニットがいない場合には適用できません)。

混戦(Melee):CC攻撃がすべて解決された後で、両軍のユニットが同一ヘクスに残っている場合、それらは混戦状態に拘束されることになり、CC以外のいかなる行動も行なえなくなります。それゆえ混戦状態のユニットは、そのヘクスを離れることや、射撃を行なうことや、潰走するユニットを『阻止』することなどができなくなります。そのようなスタックには『Melee』カウンターが乗せられます。両軍の歩兵ユニットが全て混戦状



5) 2個4-5-8は1個の4-4-7を攻撃し(2:1)、残り2個の4-4-7には攻撃しない。

白兵戦フェイズの例:

すべての突撃が完了しました(黄色い矢印がその経路です)。白兵戦はフェイズプレイヤー(ドイツ軍)が選んだ順に解決して行きます。

G6のドイツ軍4-6-7がソ連軍の4-2-6のいるF5に突撃を行ない、CC状態になります。F5が建物であるため、不意打ちが起こる可能性があります。不意打ちdrmは、4-2-6が+1(徴集兵)で、ドイツ軍にはありません。ソ連軍drは3で、ドイツ軍drは2だったので、不意打ちは起こりません。ドイツ軍は「1:1」で攻撃を行ない、ソ連軍も同様に「1:1」で攻撃を行ないます。両軍とも攻撃に関するDRMは「0」です。ドイツ軍DRは5で損耗が起こりますが、続くソ連軍の攻撃戦力に変化はありません。ソ連軍DRは9で、効果はありませんでした。ここでソ連軍の4-2-6を2-2-6HSに取り替えます。このスタックには『Melee』カウンターが置かれます。

H5のドイツ軍8-1、9-1、4-6-7が、ソ連軍の4-4-7がいるG5に突撃しました。不意打ちが起こる可能性があり、ドイツ軍は-1drm(指揮官の修正は累積しません)で、ソ連軍のdrmはありません。ドイツ軍drは6(修正後5)で、ソ連軍drは3だったので、不意打ちは起こりません。ドイツ軍は4-6-7の4FPにそれぞれの指揮官の1FPを加え、合計6FPをCCに使用できます。ドイツ軍の攻撃戦力比は「6:4」となり、約分されて「3:2」になります。ソ連軍は4FP:6FPを約分し、「1:2」で攻撃を行なわねばなりません。なぜなら、ドイツ軍指揮官は分隊と共に攻撃を行なっているため、指揮官だけを狙って攻撃することができないからです。ドイツ軍DRは6で、修正後5になるので、ソ連軍4-4-7は除去されます。ソ連軍DRは3で、同様にドイツ軍も全部除去されてしまいました。このヘクスには、情報を明示するマーカーは全く置かれません。

ドイツ軍の3個の4-4-7が、ソ連軍の2個の4-5-8がいるH4の建物ヘクスに突撃しました。両軍とも不意打ちdrmはありません。両軍の不意打ちdrは、ドイツ軍が3で、ソ連軍が5だったので、不意打ちは起こりません。ドイツ軍は先に攻撃をすべて指定しなければなりません。ドイツ軍の各分隊は1回だけ攻撃を実施でき、ソ連軍の各分隊は1回だけ攻撃を受ける可能性があります。ドイツ軍には以下の選択があります:

- 1) まとめて「12:8(3:2)」で攻撃を行なう。
- 2) 2個分隊でソ連軍の1個分隊を「2:1」で攻撃し、残った1個分隊でもう1つのソ連軍分隊を「1:1」で攻撃する。
- 3) 3個分隊全部でソ連軍の1個分隊だけを「3:1」で攻撃し、残りのソ連軍の1個分隊には攻撃しない。

今回、ドイツ軍は「2:1」と「1:1」という、二つの攻撃を宣言します。ソ連軍はこの時点で(ドイツ軍が攻撃を解決する前)に自分の攻撃を指定しなければなりません。ソ連軍には以下の選択があります:

- 1) まとめて「8:12(1:2)」で攻撃を行なう。
- 2) 1個の4-5-8で2個の4-4-7を攻撃し(1:2)、もう1個の4-5-8で残りの1個4-4-7を攻撃する(1:1)。
- 3) 2個の4-5-8で2個の4-4-7を攻撃し(1:1)、残り1個の4-4-7には攻撃しない。
- 4) 4-5-8はそれぞれ1個の4-4-7を攻撃し(「1:1」攻撃を2回行なう)、残り1個の4-4-7には攻撃しない。

今回、ソ連軍は二つの攻撃を宣言します。1個の4-5-8で2個の4-4-7を攻撃し(1:2)、もう1個の4-5-8で残りの1個4-4-7を攻撃する(1:1)ことにします。DRMはありません。ドイツ軍は、「2:1」攻撃で6を出して1個分隊を除去し、「1:1」攻撃で9を出して効果なしでした。ソ連軍は、「1:2」攻撃で4を出して(損耗、「1:1」攻撃で7を出して効果なしでした。損耗を受けるドイツ軍4-4-7は無作為に決定されます。攻撃後、このヘクスには、2個のドイツ軍4-4-7分隊と1個のドイツ軍2-3-7HS、それと1個のソ連軍4-5-8が残り、そのスタックには『Melee』カウンターを乗せられます。

J3において、ドイツ軍4-6-7は前のターンから4-4-7および5-2-7と混戦状態にあり、K4にいる負傷状態のドイツ軍9-2指揮官が増援としてこの混戦ヘクスに突撃しました。すでに混戦状態であるため、不意打ちは起こりません。ドイツ軍は5-2-7を相手に「1:1」攻撃を宣言します(指揮官は負傷していてもCC用の1FPを持っています)。4-4-7には攻撃しないことにしました。ソ連軍は分隊と指揮官の両方を「9:5(3:2)」で攻撃します(指揮官だけを単独で狙えないからです)。ドイツ軍の攻撃には指揮官の-1DRMがつきます(負傷しているため指揮能力が1低下しています)。ソ連軍の攻撃にはDRMがありません。ドイツ軍のCCDRは7であり、ソ連軍も同じDRでした。両軍とも効果はなく、混戦状態が継続します。

ドイツ軍4-6-7は、ソ連軍4-4-7がいるI4の建物ヘクスに突撃しました。不意打ちが起こる可能性があります。両軍ともdrmはありません。ドイツ軍のdrは4で、ソ連軍のdrは1なので、結果としてソ連軍はドイツ軍を不意打ちします。このヘクスの白兵戦は、同時ではなく順番に行なわれます。ソ連軍が先に自軍の攻撃を宣言して解決することになります。ドイツ軍はその攻撃に生き残ったユニットだけで、攻撃を宣言して解決することになります。ソ連軍は「1:1」攻撃を宣言します。DRMは-1(不意打ち)です。このDRで6が出たので損耗の結果となり、4-6-7は2-4-7HSに取り替えます。今度はドイツ軍が生き残ったHSで「1:2」攻撃を宣言します。DRMは+1(不意打ちを受けた側)です。このDRで5が出たので「効果なし」となります。このヘクスには『Melee』カウンターが乗せられます。混戦状態は次のプレイヤーターンへと続くことになり、不意打ちの効果はもはやこれ以降適用されません。

CX状態のドイツ軍5-4-8が、ソ連軍4-4-7がいるE6に突撃しました。建物でも林でもないため、不意打ちが起こる可能性はありません。5-4-8がCX状態であることにより、ドイツ軍は+1DRMで「1:1」攻撃を行ない、ソ連軍は-1DRMで「1:2」攻撃を行ないます。ドイツ軍のDRは9でした。ソ連軍のDRは2だったので、昇進の可能性が生じます。ソ連軍は指揮官登場表でdrを行ない、その際に+1drm(ソ連軍)と-1drm(戦力比が「1:1」より1段階小さい)が付くので、相殺されてdrmは+0となります。drは1であり、8-1指揮官が誕生しました。このCCの戦力比は計算しなおされます。ドイツ軍の攻撃は「1:1(5:5)」のままなので、「効果なし」です。ソ連軍の攻撃は「1:1(5:5)」で-1DRMに変わります。けれども、CCDRが2なので、「1:1」でも「1:2」でも、除去であることに変わりはありません。

より低い戦力比で2が出た場合、劇的な展開が生じる可能性があるでしょう。例えば、ドイツ軍の2-4-7HSがアメリカ軍の3個6-6-6分隊を攻撃したとします。2:18なので、使用する戦力比は<1:8です。ここでこのCCDRに2が出たら、指揮官誕生drmが-6(ドイツ軍-1、「1:1」より5段階低い-5)あるので、自動的に8-1指揮官が登場します。すると戦力比は3:18(1:6)になり、除去数は2です。今出たCCDR『2』に8-1指揮官の指揮能力-1を加えると修正後DRは『1』となり、3個の6-6-6分隊をすべて除去することになります。

態であれば、混戦にはなりません。新たにユニットを混戦状態のヘクスに突撃させることはできませんが、**混戦に巻き込まれ**、CCで戦わなければならないなくなります。混戦スタックの外にいるユニットは、射撃フェイズ中に混戦状態のユニットを射撃できますが、その場合にはその混戦中の敵味方がすべて同じ攻撃結果を受けなければならないとなります。すべてのユニットが混乱状態になった場合、直ちに『Melee』カウンターを取り除きます。そして次のRtPhには通常の潰走ルールに従います。

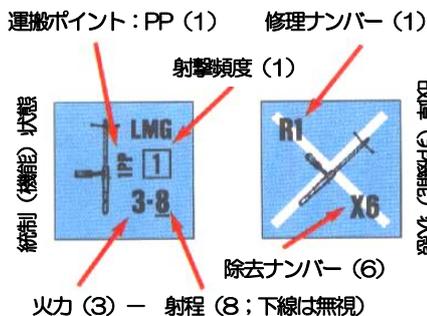
マーカーの撤去：CCPhの終了時に、すべてのPINカウンターを取り除きます。

3.9 ターン記録表：

CCPhを終えた段階で、フェイズプレイヤーと非フェイズプレイヤーが入り替わり、ターンを表示するカウンターを裏返します。両方のプレイヤーターンが終了したら、ターン記録表上でターンを表示するカウンターを1マス進めます。ターンを表示するカウンターが『END』と書かれたマスに置かれた時点で、そのシナリオは終了となります。ターンを示すマスが対角線で二分されていて赤色に染められている場合、最終ゲームターンは最初に移動をする側のプレイヤーターンだけを実施します。ターンを示すマス内に描かれている国籍のシンボルマークは、そのゲームターンにその国籍の増援が登場することを示す印です。

※SK#1にはターンマーカーが付属していません。プレイに用いていないMMCをターンマーカーとして用いるか、他のゲームから代用してください。

4.0 支援火器 (SW)



SWの所有：ユニットはSWを複数所有することができます。所有できるSWの数に制限はありません（使用できる数と運搬できるPPには制限があります）。SWは、単独では移動できないので、ユニットが運搬する必要があります（1.2.4項参照）。混乱状態ではないユニットは十分なMFさえあれば、移動中にいつでもSWを拾い上げたり放棄したりできます。ただし、MPh毎に同じSWが2回以上運搬されることはありません（あるユニットが運搬したあと放棄されたSWを、別のユニットが回収して運搬することはできないのです）。混乱状態や釘付け状態ではないユニットはMPhとAph中にMFコストなしにSWを放棄できます。ユニットが実施可能なフェイズの開始時にMFを消費する前にSWを放棄する場合、そのSWはそのフェイズの開始時から運搬されていないものと見なされます（そしてそのSWは他

のユニットに回収・運搬されることが可能な状態となります）。混乱ユニットは、潰走する前に自身のIPCを超過するSWを放棄しなければなりません。逆に、混乱ユニット自身のIPC以内のSWは**放棄できません**。ユニットがSWを放棄する場合や、SWを所有するユニットが除去された場合、そのSWは同じヘクスに放置された状況になり、スタックの一番下に置かれます。それを再度何らかのユニットが所有するには、『回収』する必要があります。統制状態の歩兵は自身のRPh開始時に、自身のいるヘクスに存在する所有されていないSWの回収を試みられます。回収するためにはdrを1回行なって、その結果が『6』より小さければ（5以下であれば）回収成功です（CX状態である場合+1drmが付きます）。SWは回収したのと同じフェイズ中に受け渡すことはできません（RPhでは1つの行動しかできませんし、MPhでは受け渡しそのものが認められていないからです）。MPhで移動中の歩兵もまた、1MFのコストで回収を試みられます（3.3項参照）。

運搬：運搬されるSWのPP（運搬ポイント）はMPh毎にすべて加算され、MMCやSMCの歩兵運搬能力（IPC）に対して負荷をかけます。SWはMPh中にいつでも放棄できます。その歩兵ユニットのMPhの最初に放棄するのでない限り、放棄したSWのPPもそのMPhの間中、その歩兵のIPCに負荷をかけ続けます。同じSWはMPh毎に2回以上運搬されることはありません。MMCのIPCは3PPで、SMCのIPCは1PPです。CX状態のユニットのIPCは1減少します。兵士ユニットは自身のIPCを超過する1PP毎に1MFを失います。MMCが1回のMPhに運搬できるPPは、残りのMFとの兼ね合いにより決まります。SMCはMFに余裕があったとしても、MPhにつき2PPまでしか運搬できません。1個の統制状態の指揮官は、スタックする1個の統制状態のMMCに自身のIPCである1PPを加えて、そのMMCのIPCを増やすことができます（CX状態の指揮官はIPCが0になるので、MMCにIPCを加えることができません）。ただしそうするためには、スタックとしてMPhを開始して、スタックとして最後まで移動を行なう必要があります。結果として、指揮官の移動ボーナス+2MFも利用できます。この計算を複雑に感じられるプレイヤーは、MF/PPチャートを参照するとよいでしょう。

例：指揮官と1線級MMCがスタックで移動しています。今は何も運搬していませんが、このMMCは4ICP（自身の3ICP+指揮官の1ICP）と6MF（指揮官ボーナス）を有しています。開豁地に入し（1MF）、そこに放置されていたドイツ軍HMG（4PP）の回収を試みて（1MF）成功しました。4PPは現在のICP以内なので、MFに影響はありません。さらに2ヘクス開豁地を移動し（2MF）、そこでHMGを放棄し、放置されていたFT（1PP）を回収する（1MF）ことにしました。これに成功した場合、このMPhにおけるIPCへの負担は、HMGを放棄していても合計5PPになります。IPCを1超過したので、MFは1減らされます。元のMFは6でしたから、これで5MFしか使用できないことになります。す

にこのMPhで5MFを消費しているので、このスタックはそれ以上行動できません。

SWの破壊：SWはPFPhまたはDFPh中に、所有しているユニットによって自発的に破壊し除去することができます。ただし、そのような行為は、SWの使用とみなされます。また、SWを所有しているユニットがIFTによる攻撃を受け、修正後に『KIA』によって除去された場合、そのSWは破壊される可能性があります。この場合、そのユニットが所有しているSWについて、そのIFT攻撃と同じ火力列でdrを1回行ないます。このdr結果が『KIA』だった場合には、そのSWは破壊され、『K』だった場合には、そのSWは故障します。すでに故障していた場合、そのSWは破壊されます。捕獲使用のSWはROFが『1』低下する上にB#やX#が『2』低下します。未熟兵MMCに使用されるSWはB#やX#が『1』低下します（どちらの効果も他のペナルティと累積します）。

SWの使用制限：分隊は自身のFPを失うことなく1個のSWを使用できます。分隊は2個までのSWを使用できます（例外：FT・DC）。その場合、そのプレイヤーターンにおいて現在ならびに残りの射撃フェイズに関して自身のFPを失います。HSは1個のSWのみを使用できますが、その場合にはそのプレイヤーターンにおいて現在ならびに残りの射撃フェイズに関して自身のFPを失います。ただし、SWを限界まで使用したMMCも、以下の状況ではSWではなく固有の火力の使用を選択できます。MPhにおけるSFFと、DFPhにおける『First Fire』カウンターが置かれたユニットによる隣接目標への最終射撃です。FPFの状況になった場合、事前に使用していたSWがMGであれば、それを用いて射撃せねばなりません。しかしその他のSW（事前に使用したMGが故障した場合も含む）はFPFには使用できないため、その場合は固有の火力を用いてFPFを行ってかまいません。CCPhは射撃フェイズではありません。SMCは1個SWを使用できますが、その射撃フェイズ中は、通常ならば使えるはずの指揮能力修正を失ってしまいます。

SWの初期配置制限：SWは初期配置時には必ず何らかのユニットに所有されていなければならないと

4.1 機関銃 (MG)：



各MGには、ハイフンで結ばれた二つの能力値があります。左側の数字はFPであり、右側の数字はヘクス数を基準とする通常射程です。SMCは単独で1個MGを地域射撃として射撃できます。共にスタックする2個SMCは、1個のMGを全FPで射撃できます（SMCがSWを使用すると、指揮能力が使用できないことに注意してください）。MMCが同じフェイズ中に同じ目標（同じヘクスにいる同じユニット）に向かって自身のFPとMGで射撃を行なう場合、それらはFGを組まなければならないと。また、そのMGがROFを保持しているのではない限り（もしくは、このMMCがMGを使用せずに連続臨機射撃で攻撃するのでない限り）、それらは同じ目標に対して別個に射撃を行なえません。

指揮官の双眼鏡効果：指揮官が指揮していない MG 射撃は、射程が 16 ヘクスを超えた (17 ヘクス以上) 際にペナルティが生じます。そのような攻撃が混乱状態ではない歩兵に対して行われる場合、**目視困難のため地域射撃として FP を半分にさせられます (MG の射程によっては、遠距離射撃の影響も累積されます)**。指揮官の指揮能力が (+1 でも) 用いられているのなら、双眼鏡の効果によりこのペナルティは適用されません (MG の射程による遠距離射撃の影響は適用されます)。

故障と過度の射撃：B#がカウンターに書かれていない MG は、B12 であると考えます。修正前の IFT DR が B#以上であれば、その射撃はそのまま解決しますが、MG は故障して裏返されます (故障した火器による臨機射撃は残留 FP を残しません)。2 つ以上の MG が同じ IFT DR で同時に B#以上を出した場合、故障した MG は無作為に決定します。SFF、FPF、あるいは『First Fire』カウンターが置かれた状態での隣接目標への最終射撃における MG (IFP) の使用を『過度の射撃』と呼びます。過度の射撃の解決時には火力が半減し、B#が 2 減少します。そのような射撃における修正前 IFT DR が、もとの SW の B#以上であったなら、その SW は除去されます。

4.2 火炎放射器 (FT) :



FT は SW の 1 種です。通常射程は 1 ヘクス、FP は『24』です。釘付け状態のユニットは FT で射撃を行なえません。FT は遠距離射撃として FP を半分に 2 ヘクス先を射撃できます。FT の火力が PBF で増加することは絶対にありません。AFPh 中の射撃による FP 半減は、FT には適用されません (言い換えれば、AFPh においても全火力で射撃できます)。『畏縮』の影響は受けません。FT 攻撃は IFT で解決されますが、指揮能力と TEM に関して DRM を全く受けません。LOS 妨害 (煙幕を含む) に関する適用可能な DRM と CX 状態の +1 DRM は適用されます。1 個のユニットが 2 個の FT を使用することはできませんが、完全 1 個分隊は自身の FP と別々に攻撃を行なえます (FG を組むことができないので、同じ目標に対しても別個に射撃できます)。FT は他のいかなる攻撃 (他の FT も含む) と火力を合計することはできず、よって FG を組むこともできません。FT を所有するユニットが IFT による攻撃を受けた場合、それがどのような種類のものであっても、解決 DR から『1』を引かなければなりません (所有している FT 毎に適用されます)。FT によって行なわれた攻撃で修正前の IFT 解決 DR が『10』(X#) 以上だった場合、その攻撃解決後にその FT は燃料切れで除去されます。エリート以外の MMC が FT を使用する場合、X#が『2』低下します (他の X#低下ペナルティと累積します)。

4.3 爆薬 (DC) :



DC は SW ですが、射撃には使用できません。MPh に目標ヘクスに配置され、続く AFPh に爆発し、目標ヘクス内のユニットを IFT の 30FP 列で攻撃します。PBF や AFPh 使用、および畏縮による FP 修正は一切受けません。DC での攻撃の解決には、

防御側ヘクスの TEM が適用されますが、LOS 妨害は影響しませんし、指揮官の指揮能力も適用されません。また、DC の配置を行なったユニットが CX 状態の場合には、+1DRM が適用されます。1 個 DC を配置した分隊は、AFPh に自身の FP を使用できます。エリート以外の MMC が DC を使用する場合、X#が『2』低下します (他の X#低下ペナルティと累積します)。

DC の配置と爆発：DC を所有する兵士ユニットは、その MPh 中に隣接する目標ヘクスに DC の配置を試みるができます。ユニットは、MPh 毎に 1 個の DC しか使用できません。その際、DC 配置ユニットが目標のいるヘクスに進入すると仮定し、そのときに必要な MF と同じだけの追加 MF を消費することで配置が完了します (完了したら、DC カウンターを目標ヘクスに置きます)。DC を配置する行動は、DC が実際に配置されるヘクス内ではなく、配置を試みるユニットがいるヘクスでの行動と見なされます。ユニットが準備射撃を行っていた場合には MPh での行動はできませんから、DC は使用できません。また、DC 配置ユニットが配置の試みによる追加 MF 消費に対して防御臨機射撃・SFF・FPF を受け、釘付け状態や混乱状態にさせられた場合、DC の配置は失敗します。その場合、DC カウンターは目標ヘクスには置かれず、DC 配置ユニットが所有したままです。配置を行なうユニットが、防御臨機射撃や SFF や PPF を生き残ったならば、DC は使用可能な状態で配置されます。その後 DC 配置ユニットがどこへ移動しようと、その後の臨機射撃や最終射撃で損害を受けようと、配置が一度完了した DC は AFPh に 30FP で爆発します。配置を行なったユニットが配置した時点で CX 状態であった場合、DC 攻撃解決の IFT DR に CX 状態の +1 DRM を適用します。IFT DR がどのような結果であっても DC は除去されます。修正前の IFT DR が X#以上の場合には不発とみなし、目標に効果を及ぼすことなく DC は除去されます。

5.0 ELR と部隊の特性

5.1 戦闘経験レベル (ELR) :

シナリオに出てくる各軍には、特定の数の指揮官と SW、そして MMC が与えられています。MMC にはエリート・一線級・二線級・新兵・徴集兵の各クラスが明示されています。ただし、プレイの進行過程で、指揮官と MMC は、より質の低いユニットへと置き換えられる可能性があります。戦闘経験の低い部隊は、実戦のさなかで急激にもろさを露呈する場合があります。ELR は、このような状況をゲームに反映させるものです。各軍の戦闘序列には、そのグループに所属するユニットについての ELR が明記されています。この数値は、混乱状態ではないユニットが MC に (修正後に) 失敗した場合、修正後の MC DR が自身の士気値を超過できる最大限界値を表しています。これを超える修正後の MC DR によって MC に失敗した場合、その歩兵ユニットは混乱・DM 状態になるだけでなく、1 段階質の低いユニットに置き換えられることになります。それ以上質を落とすことが不可能なユニットが、ELR を超過して MC に失敗しても、追加のペナルティ

はありません。また、混乱状態のユニットの MC 失敗に ELR は適用されません。ELR とは関係なく、損耗が生じるでしょう。

クラス (質) の低下：混乱状態でないユニットが ELR を超過して MC に失敗した場合、ルール巻末の国籍別チャート (Nationality Chart) に従って、ただちに 1 段階質が低くて同規模の混乱状態のユニットと置き換えられます。士気値に下線が引かれている MMC、および操作班は、ELR の適用を受けません。

例：ELR3 のドイツ軍 4-6-7 分隊が MC を行ったとします。ELR3+士気値 7 なので、ELR の限界値は 10 です。修正後の MC DR が 6 以下：影響なし 7；釘付け 8~10：混乱し、DM 状態 11 以上：ELR の限界値を超え、クラス低下。直ちに 4-4-7 分隊に置き換えられ、混乱し、DM 状態になります。もし修正前の DR が 12 で、修正後でも 11 以上であったなら、4-4-7 に置き換えられた後損耗し、2-3-7HS に取り替えられ、さらに混乱して DM 状態になります。

5.2 国籍による特徴 :

ユニットの国籍が違えば、能力も異なります。このゲームでは、国籍による特徴は MMC の数値に反映されています。

5.3 昇進 (Field Promotions) :

MMC が自己回復の試み、もしくは CC 攻撃を行なって、修正前の DR が『2』であった場合、指揮官が誕生する可能性があります。登場する指揮官の能力は、『指揮官登場表 (Leader Creation Table)』で dr を行なって決定します。drm を決める際、そのユニットが DR で修正前に『2』を出した瞬間の (言い換えれば、混乱状態であったならその面の) 士気値を使用します。二種類以上の MMC が共同で CC 攻撃を行なっている場合、最良の士気値を基に drm を決定します。自己回復で誕生した指揮官は、その後の RPh 手順 f において、同じヘクスの混乱ユニットの回復を試みることができます。CC で誕生した指揮官は、そのユニットが参加していた CC の戦闘比と DRM を直ちに変化させます。攻防ともに計算をやり直し (DR は振りなおしません)、新たな結果を適用します。

5.4 未熟兵 MMC :

すべての徴集兵 (C) MMC と、統制状態の指揮官とスタックしていない新兵 (G) MMC は、未熟兵ペナルティを被ります。未熟兵 MMC は 3MF を持っています (4MF ではありません)。『畏縮』で IFT 火力列が 2 列低下します (1 列低下ではありません)。SW の B#や X#が『1』低下します。『不意打ち』決定時に +1 drm を受けます。新兵 MMC は指揮官 (たとえ 6+1 でも) とともに行動していれば、未熟兵ペナルティを受けないことに注意してください。

5.5 捕獲装備の使用 :

いかなる兵器も敵のユニットに回収され得ますし、以下のペナルティを被った上で新しい所有者によって使用可能です。ROF は 1 低下し、B# (あるいは X#) は 2 低下します。

Nationality Chart

German Squads



German Half-Squads



Russian Squads



Russian Half-Squads



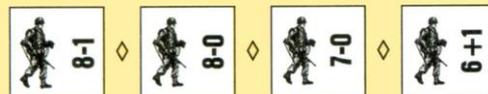
American Squads



American Half-Squads



Leaders (SMC)



連続臨機射撃 (SFF) 火力判定事例 MPh

通常射程内で、最も近い移動中の敵ユニットを目標とする。紫色は、First Fireカウンターが置かれているものを表す。

MG+分隊…分隊のみで臨機射撃可能 (SFF に該当せず)
両者に First Fire

MG+分隊…MG+分隊で SFF 可能。MG は過度の射撃+分隊
通常固有火力。両者に Final Fire

MG+分隊…MG のみで SFF 可能。MG は過度の射撃。
両者に Final Fire[メリットはない]

MG+分隊…MG のみで臨機射撃可能 (SFF に該当せず)
両者に First Fire

MG+分隊…分隊のみで SFF 可能。分隊固有火力半減。
両者に Final Fire

MG+分隊…MG+分隊で SFF 可能。MG は過度の射撃+分隊
固有火力半減。両者に Final Fire

MG+分隊…分隊のみで SFF 可能。分隊固有火力半減。
両者に Final Fire

MG+分隊…MG+分隊で SFF 可能。MG は過度の射撃+分隊
固有火力半減。両者に Final Fire

MG+分隊…MG のみで SFF 可能。MG は過度の射撃。
両者に Final Fire[メリットはない]

MG+HS…HS のみで SFF 可能。HS 固有火力半減。
両者に Final Fire

MG+HS…MG のみで SFF 可能。MG は過度の射撃。
両者に Final Fire

最終射撃火力判定事例 DFPh

隣接ハクス内の敵ユニットを目標とする。紫色は、First Fireカウンターが置かれているものを表す。

MG+分隊…分隊のみで防御射撃可能 (最終射撃に該当せず)
両者に Final Fire

MG+分隊…MG+分隊で最終射撃可能。MG は過度の射撃+分隊
通常固有火力。両者に Final Fire

MG+分隊…MG のみで最終射撃可能。MG は過度の射撃。
両者に Final Fire[メリットはない]

MG+分隊…MG のみで防御射撃可能 (最終射撃に該当せず)
両者に Final Fire

MG+分隊…分隊のみで最終射撃可能。分隊固有火力半減。
両者に Final Fire

MG+分隊…MG+分隊で最終射撃可能。MG は過度の射撃+
分隊固有火力半減。両者に Final Fire

MG+分隊…分隊のみで最終射撃可能。分隊固有火力半減。
両者に Final Fire

MG+分隊…MG+分隊で最終射撃可能。MG は過度の射撃+
分隊固有火力半減。両者に Final Fire

MG+分隊…MG のみで最終射撃可能。MG は過度の射撃。
両者に Final Fire[メリットはない]

MG+HS…HS のみで最終射撃可能。HS は固有火力半減。
両者に Final Fire

MG+HS…MG のみで最終射撃可能。MG は過度の射撃。
両者に Final Fire