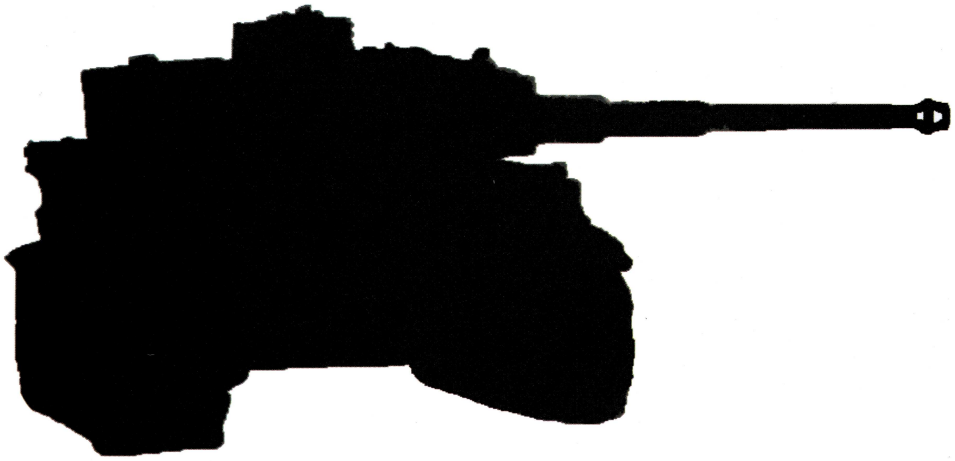
Advanced Squad Leader



Starter Kit #3 Rulebook

序文

Advanced Squad Leader スターターキット（ASL SK）シリーズの第３の戦場へようこそ。『ASL SK#3－Tanks』は，あなたの ASL SK の体験に，車両という要素を付け加えてくれます。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・操作班・砲・車両を，主要なものだけでなく希少なも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，少ないカウンター（コマ），地形の少ない地図盤および簡易なルールを用いて， ASL システムの基本原理を簡単に知るためのゲームとして開発されました。

国籍や兵科によって異なりますが，各分隊カウンターはおよそ9～15名の兵士を表しています。個々の指揮官のカウンターは，戦場での実際の前線指揮官たちを表しているだけではなく，その存在により部隊全体の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。

目　次

序文
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）
1.2.5 煙幕
1.2.6 砲
1.2.7 車両
1.3 シナリオカード
1.4 サイコロ
2.0 用語説明・・・・・・・・・・・・5
3.0 プレイの手順・・・・・・・・・・8
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
3.2.2.1 3倍近接射撃(TPBF)
3.2.3 効果
3.2.4 砲兵器の命中判定
3.2.5 PFPh
3.3 移動フェイズ（MPh）
3.3.1 歩兵の移動
3.3.2 車両の移動
3.3.2.1 機動の試み
3.3.2.2 移動中射撃
3.3.3 防御臨機射撃
3.3.4 対応射撃
3.3.5 残留火力
3.4 防御射撃フェイズ（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 火器と支援火器（SW)・・・21
4.1 機関銃（MG）
4.2 火炎放射器（FT）
4.3 爆薬（DC）
4.4 軽対戦車火器（LATW）
4.4.1 バズーカ(BAZ)と パンツァーシュレッケ(PSK)
4.4.2 パンツァーファウスト(PF)
4.4.3 後方噴射
4.4.4 対戦車ライフル(ATR)
4.4.5 PIAT
4.5 軽迫撃砲
5.0 ELR と部隊の特性・・・・・・23
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
6.0 砲兵器・・・・・・・・・・・・23
6.1 致命的命中(CH)
6.2 特殊弾薬と欠乏ナンバー
6.3 設置状態
6.4 初期隠匿配置(HIP)
6.5 砲の移動
6.6 防盾
6.7 目標としての砲
6.8 歩兵火力相当(IFE)
6.9 迫撃砲
6.10 目標の捕捉
6.11 地域目標の捕捉
6.12 砲兵器の故障
7.0 車両・・・・・・・・・・・・・33
7.1 装甲値(AF)
7.2 主兵装と砲塔の種別
7.2.1 弾薬欠乏
7.3 車両目標のサイズ
7.4 AFV の遮蔽効果と残骸
7.4.1 AFV と残骸の LOS 妨害
7.5 車載煙幕展張器
7.6 ボグと接地圧
7.7 CE 状態と BU 状態
7.8 車載機関銃と IFE 射撃
7.9 破壊確認の手順
7.10 AFV への攻撃結果
7.11 地域目標タイプ射撃による AFV への攻撃
7.12 付随攻撃

支援火器と砲カウンターは個別の火器を表しています。兵士が個別に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兵器を表しています。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。射撃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，攻撃結果を判定します。砲兵器は最初に命中を得る必要があり，その後に結果を判定します。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」，敵ユニットの一部もしくはユニットそのものを即座に除去する「損耗」や「KIA」などがあります。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　SK #3－Tanks』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 の車両ルールを導入するものであり，そのための分隊，半個分隊，指揮官，支援火器，操作班と操作班が扱う砲，そして車両だけを含んだ単純化されたルールと地形を用います。この素材はあなたの ASL SK の世界を広げるでしょうし，すばらしく詳細な戦術戦闘ゲームである ASL への挑戦へとあなたを誘うでしょう。そのどちらの場合でも，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 SK および ASL 製品と互換性があります。あなたはこのゲームをプレイするのに，これらの既存商品を購入する必要はありません。このゲームは内容物だけでプレイできるようになっています。

あなたが ASL の他の素材や商品を見つけたいなら www.multimanpublishing.com にアクセスしてください。ASL SK の追加シナリオは『OPERATION』誌で発表されています。

いくつかのルールは，SK#1，2 からの変更点が一目でわかるように色が付けられています。ピンクの下線や囲みのあるルールや用語は，SK#2 で，灰色の場合は SK#3 で追加されたルールか，ASL　SK#1/#2 に対する公式のエラッタです。このルールブックは，ASL SK#1/#2 のルールに優先します。最後に。『ASL SK#3－Tanks』には，シナリオが 8 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。

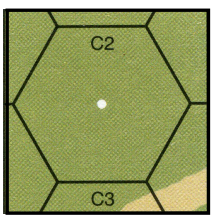
1.0 ゲームの内容物

1.1 地図盤：

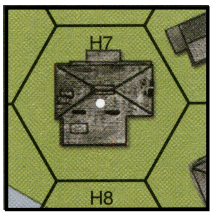
ASL SK#3 には，3 枚の汎用地形地図盤（地図盤 t，u および v ）が付いています。これらは戦場を表していて，地図盤の長辺同士，または短辺同士を接続することで，さまざまなプレイエリアをいくつも作ることができます。地形図の上に重ね合わされている 6 角形のマス目は『ヘクス』といい，ユニットの位置を特定し，距離を測るのに用いられます。ヘクス A から B までの距離を測るときは，A のヘクスは数えませんが，B のヘクスは数えます。1 ヘクスの対辺間の距離は，実際の 40m に相当します。各ヘクスには特定の地形タイプが描かれています。地形タイプが異なれば，移動や戦闘への影響も異なります。また，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：tK2 ），本システムにおけるどのヘクスについても，より特定しやすくなっています。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 地形タイプ：

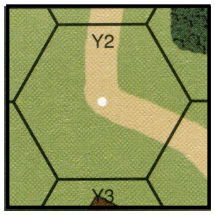
以下に，このモジュールに含まれている地図盤上に存在する，様々な地形タイプについて説明します。美観のために，地形シンボルがヘクスからわずかにはみ出て，隣接する他の地形タイプのヘクス内に入りこんでいるものもあります。しかし，ヘクスはそのほとんどを 1 種類の特定の地形タイプで占められていて，その特定の地形に関するルールで規制されています。通常，特定の地形タイプはヘクスの中心点を含んでいます。まれに，非開豁地ヘクスの中心点を開豁地の色が占めている事もありますが，建物や林が描かれていれば，それは建物や林ヘクスです。地形の中には，他の地形よりも移動して進入するのが困難なものがいくつかあります。移動時の進入コストは，歩兵であれば移動力（MF），車両であれば移動ポイント（MP）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。



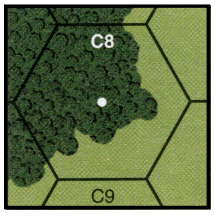
開豁地（Open Ground）：開豁地は，他の地形が印刷されていないヘクスであり，一般的には明るい緑色で覆われています。ヘクス tC2 がその例です。開豁地には LOS に対していかなる障害も妨害も存在しません。開豁地の唯一の TEM は，そこを移動中のユニットに対する－1 FFMO（開豁地移動への臨機射撃）DRM です。開豁地に歩兵が進入する際のコストは，1MF です。車両の開豁地への進入コストは，完全装軌式車両は 1MP，装甲車は 3MP です。



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 uH7 がその例です。建物と同じレベルに存在する 2 つのユニットにとって，建物の**イラスト**は LOS に対する**障害物**です。同様に，互いに異なるレベルに存在する 2 つのユニットにとっても，建物の**イラスト**は LOS に対する**障害物**です。建物に歩兵が進入する際のコストは 2MF です。迫撃砲は，建物の中から射撃することはできません。装甲車は，建物内に初期配置することも，プレイ中に進入することもできません。完全装軌式の AFV はハッチ閉鎖状態(BU ：7.7)ならば，自身の許容 MP の半分を消費し，ボグ判定(7.6)を行うことで建物に進入できます。進入後はハッチを開けて CE（操作班露出）状態になってもかまいませんし，CE 状態で建物に初期配置することもできます。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 uY2 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 uL6 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，林道や並木道において，道路ではなく非開豁地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豁地と見なされます(例外：舗装道路に『砲』を『設置』することはできません)。装甲車，完全装軌式車両ともに，道路ヘクスサイドを通過するときの移動コストは操作班露出状態(CE　7.7)なら 0.5MP，ハッチ閉鎖状態(BU)なら 1MP です。

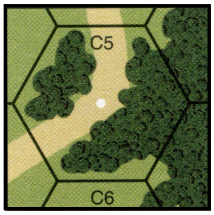


林（Woods）：林は，下生えの濃い樹木に覆われたエリアを表現しています。ヘクス vC8 がその例です。林と同じレベルに存

在する 2 つのユニットにとって，林の**イラスト**は LOS に対する**障害物**です。同様に，互いに異なるレベルに存在する 2 つのユニットにとっても，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。

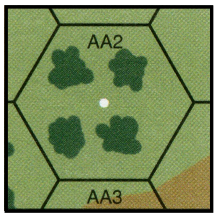
装甲車が林に進入する場合には，全許容 MP を消費し，ボグ判定(7.6)を行います。完全装軌式車両が林に進入する場合，全許容 MP を消費するか，許容 MP の半分を消費するか選択し，ボグ判定(7.6)を行います。林への進入のために，車両が“全許容 MP を消費する”際にも，その車両は始動と停止のための 1MP は消費することができます。ボグ判定の成功率は，林に進入する際に車両が消費した MP によって異なります。

林の TEM は+1 です。林内の歩兵，もしくは CE 状態の車両に対する迫撃砲射撃には，空中炸裂の影響により+1 ではなく－1TEM が適用されます。



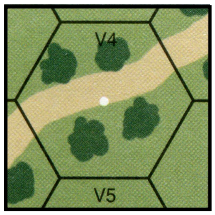
林道（Woods-Road）：ヘクス tC5 が林道ヘクスの例です。林道ヘクスに進入するユニットは，道路以外のヘクスサイドを通過するなら常に林の移動コスト（歩兵 2MF・車両であれば全許容 MP か許容 MP の半分，およびボグ判定）を消費し，臨機射撃に対して+1 の TEM を受けます。道路の描かれているヘクスサイドを通過して進入する場合には，2 つの選択肢のうち 1 つを選ぶことになります。1 つは林の移動コストを消費することで，この場合は常に林の＋1TEM の恩恵を受ける事ができます。もう 1 つは道路の移動コスト(歩兵 1MF・車両であれば CE 0.5MP，BU 1MP)を消費することで，この場合は，特定の敵からの防御臨機射撃に対して開豁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（開豁地）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・空中炸裂など）に関して，林道は林と同様とみなします。空中炸裂の効果は道路上を移動中か否か（臨機射撃時に開豁地にいるとみなされるか否か）にかかわらず適用されます。

例（11P　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 の恩恵を受けられます。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豁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），－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。

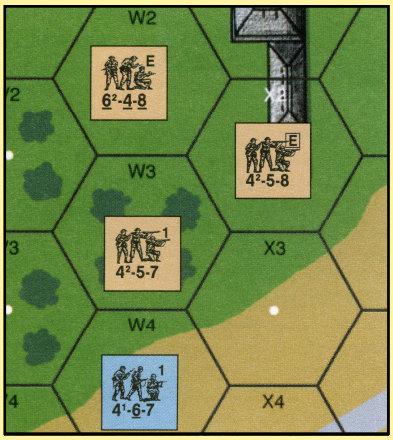


果樹園（Orchards）：果樹園は，下生えのない，まばらに木の生えたエリアを表しています。ヘクス vAA2 がその例です。果樹園**ヘクス**は同一高度レベル間の LOS に対しては常に**妨害地形**であり，そのため，目標と射撃側の間で LOS が通過した果樹園ヘクス毎に+1 妨害 DRM を加えます。果樹園に歩兵が進入する際のコストは 1MF です。車両の果樹園への進入コストは，完全装軌式車両は 1MP，装甲車は 3MP です。果樹園には TEM がありません。ただし，開豁地ではないので，FFMO は適用されず，『阻止』もされません。

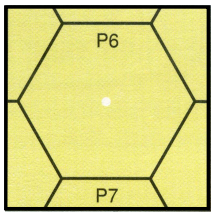
果樹園の葉が茂っている季節は 4 月～10 月と規定します。この季節の果樹園は，異なった高度レベルのユニットの間に引かれる LOS をすべて遮断します。季節外の（葉の無い：11 月～3 月の）果樹園は，異なった高度レベルのユニット間に引かれる LOS に対して，通過した果樹園ヘクス毎に+1 妨害 DRM を及ぼします。果樹園は全域地形（3.2.1）のため，果樹園ヘクスのヘクスサイド沿いの LOS に対しても影響を及ぼします。



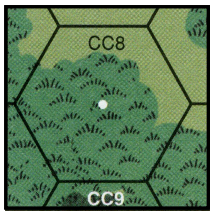
並木道（Orchard-Road）：vV4 のように果樹園と道路の両方が描かれたヘクスは並木道を現しています。このヘクスに道路ヘクスサイドを通過して進入する場合，道路を利用した移動が可能です。消費コストが道路と果樹園部分とで異ならない場合（特に歩兵の移動時），フェイズプレイヤーは道路を利用しているのか否かを明確に宣言する必要があるでしょう。並木道ヘクスを通過する LOS が，道路のイラストからはみ出していなかった場合，高度の違いにかかわらず果樹園による妨害／遮断は生じません。並木道の道路を利用して移動中の歩兵が，上記のような道路上のみの LOS による射撃を受けた場合，－1FFMO が適用されます。その他の点に関して，並木道は果樹園と同様に扱います。



果樹園の例：
果樹園は葉が茂っている季節です。ドイツの 4-6-7 はレベル 1 の丘の上におり，イギリス軍ユニットはすべてレベル 0 にいます。W3 の果樹園は，高度レベル 1 の 4-6-7 と高度レベル 0 の 6-4-8（4-5-8）の間の LOS を遮断します。もし果樹園が葉の無い季節であれば，この LOS は遮断されず，+1 妨害 DRM が加わることになります。4-6-7 と，W3 の 4-5-7 の間の LOS は，季節にかかわらず遮断も妨害もされません。



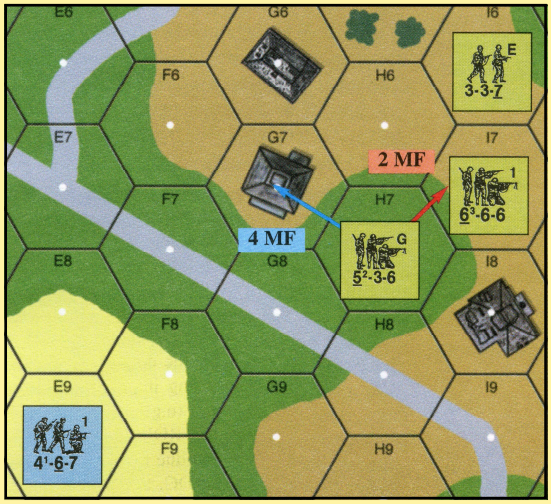
麦畑（Grain）：特定の季節の間，麦畑は様々な農作物の立ち並ぶ耕作地を表しています。ヘクス tP6 がその例です。麦畑の**イラスト**は麦畑と同一高度レベルに存在する 2 ユニット間の LOS に対する**妨害地形**です。そのため，目標と射撃側の間で LOS が麦畑の**イラスト**を横切ったヘクス毎に+1 妨害 DRM を加えます。麦畑の効果が影響する季節は，6 月から 9 月まで（両月を含む）の間です。この季節以外では，麦畑ヘクスは代わりに開豁地として扱われます。麦畑に歩兵が進入する際のコストは 1.5MF です。車両の果樹園への進入コストは，完全装軌式車両は 1MP，装甲車は 4MP です。麦畑には TEM がありません。ただし，開豁地ではないので，FFMO は適用されず，『阻止』もされません（季節外では開豁地なので FFMO や阻止の可能性があります）。

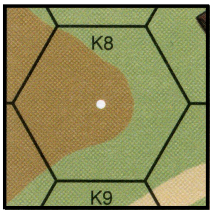


繁み(Brush)：繁みは濃い下生えと，小さい木立の繁茂した地形です。ヘクス uCC8 がその例です。繁みの**イラスト**は繁みと同一高度レベルに存在する 2 ユニット間の LOS に対する**妨害地形**です。そのため，目標と射撃側の間で LOS が繁みの**イラスト**を横切ったヘクス毎に+1 妨害 DRM を加えます。繁みには TEM がありません。ただし，開豁地ではないので，FFMO は適用されず，『阻止』もされません。繁みに歩兵が進入する際のコストは 2MF です。車両の繁みへの進入コストは，完全装軌式車両は 2MP，装甲車は 4MP です。

高度優位性と丘の LOS の例

E9 にいるドイツ軍 4-6-7 は，I7 にいるアメリカ軍 6-6-6 を F8 の麦畑の妨害を受けずに見ることができます。6-6-6 に対する 4-6-7 からの攻撃には，+1 高度優位性 TEM が適用されます。H7 にいる 5-3-6 は，I7 に進入するために 2MF（開豁地の 1 MF コストが，陵線を 越えて丘に登るために 2 倍となる）を消費します。この 5-3-6 が MPh 中に I7 に進入した時点で 4-6-7 に臨機射撃された場合，高度優位性は適用されません。なぜなら，5-3-6 がいま通過したばかりの稜線ヘクスサイドを LOS が通るからです。4-6-7 は I6 にいる 3-3-7 に LOS を引けません（逆も同様です）。もしも 3-3-7 が I6 から I7 に移動したならば，その時点で 4-6-7 から見られることになりますが，4-6-7 から射撃を受けた場合には高度優位性が適用されます。5-3-6 が G7 に入るには 4MF（建物の COT である 2MF が陵線を越えて丘に登るために 2 倍となる）が必要であり，ゆえに 3MF しかもたない新兵の 5-3-6 は，移動する前に急速歩移動を宣言する必要があります。G7 に進入した 5-3-6 は，4-6-7 からの射撃に対し，高度優位性より有利な建物の+3TEM が適用されます。





丘（Hill）：丘は地上から 1 高度レベル高くせり上がった地形です。よってその上に存在する他の地形は，その新たな地表のレベルから存在するため，通常よりも 1 レベル相当高くなります。すべての丘のイラストは，丘の上にいないユニットから／への LOS を遮断します。他の地形を含まない丘ヘクスは，通常は開豁地とみなされます。ただし，FFMO と『阻止』は，高度優位性（下記を参照）を得られるユニットには適用されません。1 レベルの高さを持つ障害物（建物，林，状況により果樹園）が丘の上にあるなら，それは 2 高度レベルの障害物となります。丘は vK8 にあるような，茶色で塗られたイラストそのものの部分です；美観の目的から，いくつかのヘクスは丘を表わす色と，地上レベルの色とが混在しています。ヘクス（およびそこに存在するユニット）の高度は，通常はヘクス中心点が含まれる高度レベルであるとみなします。

丘の上にいる 2 ユニット間の LOS は，地上レベルに存在するいかなる地形によっても遮断されることはありません。丘の上にいるユニットと，地上レベルにいるユニット間の LOS を，地上レベルの麦畑や繁み，そして車両や残骸が妨害することはありません（地上レベルに張られた煙幕には妨害を受けることがありえます）。

稜線：稜線は，vAA8 のような 2 つの完全に異なる高度レベルが接している各ヘクスに形成されます。稜線は，移動コストと LOS 判定のために重要です。歩兵が稜線ヘクスサイドを通過してより高い高度の地形に進入する場合，その地形コスト（COT：煙幕の追加 1MF も含む）の 2 倍の MF を消費せねばなりません。車両が稜線ヘクスサイドを通過してより高い高度の地形に進入する場合，その地形コストに加え，4MP を消費します。ただし，道路を利用している場合は 4 ではなく 2MP を消費します。

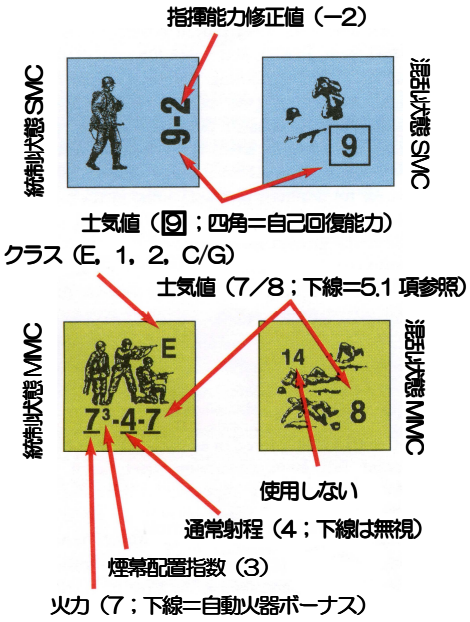
高度優位性：より低い高度から**迫撃砲以外**の射撃を受けるユニットには，他にプラスの TEM を受けていないのであれば，+1 の『高度優位性 TEM』が適用されます。加えて，高度優位性が適用される状況であれば，その+1TEM によって『阻止』と FFMO は無効になります。例外として，MPh あるいは RPh にユニットが陵線を越えて丘ヘクスに進入した時点で，そのユニットを射撃（阻止）しようとする側の LOS が，たった今目標ユニットが通過した稜線ヘクスサイドを通して引かれた場合，高度優位性は適用されません。

1.2 カウンター：

この SK#3 で使用されるカウンターは 5 種類あります。情報を明示するためのマーカー類，兵士ユニット類，支援火器（SW），砲そして車両です。情報マーカーは両軍で使用されるもので，たいていは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），士気動揺状態（DM），煙幕（Smoke），操作班露出（CE）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主要なタイプがあります。

1.2.1 単独兵カウンター（SMC）：

SMC （SK では指揮官と同義）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。指揮官には二つの数字で示されている能力値があり，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，あるいは防御臨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。SMC には人物名が記載されていますが，これは記録用の ID であり，ゲームには影響しません。



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。この SK#3 で使用される MMC には 3 種類のタイプがあります。分隊と半個分隊（HS），それに歩兵操作班です。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。歩兵操作班も 2 名の兵士が描かれていますが，膝をついていることで区別できます。歩兵操作班は常に**エリート**です。それぞれの分隊と HS には，クラス（ユニットの質）として，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）のいずれかが明示されています。HS，あるいは操作班が 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 MPh 中に煙幕手榴弾の配置を試みることができます。分隊と HS に書かれているアルファベット，および歩

兵操作班のイラスト上部中央に書かれている数字は記録用の ID であり，ゲームには影響しません。

1.2.3 混乱状態（Broken Side）：

各 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。基本的に，混乱状態のユニットはプレイヤーの指揮から離れ，回復に成功するまで敵から逃げ回るだけの存在となります。MMC の混乱面左上の小さな数字は，自作シナリオ用のポイント価であり，SK では使用しません。

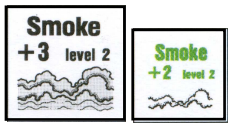
1.2.4 支援火器（SW）：

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），軽迫撃砲，軽対戦車火器（LATW）があります。これらの SW は，それらの真下に重ね置か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。SW に記されているアルファベットは記録用の ID であり，ゲームには影響しません。

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。故障している SW は RPh に修理されるまで使用できません。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）を有する火器には，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（砲兵器であれば命中判定 DR，そうでなければ IFT-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 あるいは砲，車両の主兵装（MA）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。カウンターに表示されている通常の ROF 値は，早見表（QRDC）にリストアップされている様々な状況によって減少します。地域目標タイプを使用した場合の ROF については 3.2.4 項を参照してください。



1.2.5 煙幕：

1/2 インチの煙幕カウンターは，MPh の最中に移動中の歩兵によって配置され，MPh そのものの終了時に取り除かれます。5/8 インチの煙幕カウンターは，砲兵器によって PFPh か DFPh の始めに地域目標タイプ（ATT）の命中を得ることで配置され，より長く維持されます。また，車両の中には MPh の最中に煙幕を配置することができるものもあります（7.5）。PFPh に配置した場合は，+3（WP：白燐弾の場合は+2）の完全煙幕カウンターが，DFPh もしくは MPh に配置した場合には+2（WP の場合+1）の拡散煙幕カウンターが置かれます。配置された煙幕カウンターは，それを配置したプレイヤー側の次の PFPh の最初に影響が弱まります：完全煙幕カウンターは裏返されて拡散煙幕となり，拡散煙幕カウンターは除去されます。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以下の妨害 DRM をこうむります（+3：完全 5/8 インチ煙幕　+2：拡散 5/8 インチ煙幕／1/2 インチ煙幕手榴弾／完全 5/8 インチ WP　+1：拡散 5/8 インチ WP　これらは累積しますが，ヘクスごとの最大妨害 DRM は+3 までです）。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 MPh／RtPh に進入（からの退出ではない）する際は，追加の 1MF／MP を消費します。

1.2.6 砲（Guns）：

5/8 インチサイズの，『砲兵器』能力を有した車載されていない火器を砲と呼びます（6.0）。砲は『歩兵操作班』によって操作されねばならず，さもなければ『不正規使用』ペナルティ(3.2.4)を被ります。砲は SW（4.0）と同様に，所有・受け渡し・回収・破壊されますが，運搬はできません（人力移動が可能なものがあります）。

カウンター：ゲーム上では砲は 5 種類に分類され，カウンターの右上に略号で明記されています。略号の意味は以下のとおりです。**MTR：迫撃砲　AT：対戦車砲　INF：歩兵砲　ART：野砲　AA：対空砲**　これらは砲の種別を表すものであり，使用方法を制限するものではありません。例えば，対戦車砲で歩兵を射撃してもまったくかまいません。砲カウンターには，口径（mm）と目標としてのサイズ（6.7），そして人力移動値（6.5）が記載されています。また，その砲の能力によって，ROF（1.2.4.1），歩兵火力相当：IFE（6.8），360° 旋回能力（3.2.4）が記載されています。

移動と配置制限：いくつかの砲には，カウンター裏面に QSU と記載されており，『迅速配置（QSU）』が可能であることを示しています。そのような砲は人力で移動させることが可能です。その他の砲は，ASL SK のシナリオ内では移動できないとみなします。それらの砲は移動する前に台車に着架する必要があるのです（カウンター裏面が着架状態を表わします）。サイズが小型であれば，いかなるタイプの砲でも建物に配置可能です。中型であれば，AT／INF タイプの砲のみ可能で，大型であれば，あらゆるタイプの砲が建物への配置を禁止されます。

1.2.7 車両(Vehicles)：

すべての車両(7.0)は 5/8 インチサイズのカウンターであらわされます。ASL SK#3 には，2 種類の装甲戦闘車両（AFV)が登場します。1 つは『装甲車(車輪による走行方式)』で，カウンター右上の許容 MP が白い円内に記載されていることで区別されます。もう 1 つは『完全装軌式車両(無限軌道による走行方式：戦車，突撃砲など)』で，許容 MP が白い楕円内に記載されています。車両カウンターの表面には，以下の情報が記載されています。主兵装(MA)の種類と(もしあれば）その ROF，接地圧，目標としてのサイズ，装甲値(AF)，砲塔の種類，車載機関銃の火力です。

1.3 シナリオカード：

各ゲームは，ゲームをプレイするの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て始めます。そこには使用する地図盤，ユニットと火器の数(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，シナリオをプレイするの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。ゲームに直接影響するのは日付の部分で，麦畑と果樹園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，シナリオで使用す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決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 Ftrst）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，砲，および車両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わかりやすいでしょう。盤外の架空ヘクスはすべて開豁地とみなしますが，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失われます。

SSR は，そのシナリオをプレイする時に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）によって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，その出た目を使用します。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 の維持や後方噴射，車両の命中位置，ボグの解消などを判定するために使用されます。

2.0 用語説明

A#：APCR(硬芯徹甲弾 Armor Piercing Composite Rigid)欠乏ナンバー

AAMG：対空機銃(Anti Aircraft Machine Gun)。使用するためには CE 状態でなければならない。射程８ヘクス。

AC：装甲車(Armored Car)。MP が白い円内に記載されている車両。

Acquired Target（捕捉目標）：砲(砲兵器の車両 MA)，および軽迫撃砲が以前と同じ目標を射撃する際，状況に応じて−1，あるいは−2 の TH DRM が適用されます。歩兵目標，および車両目標タイプの射撃には 1/2 インチの捕捉カウンターが，地域目標タイプの射撃には 5/8 インチの捕捉カウンターが用いられます（6.10&6.11）。

AF：装甲値(Armor Factor：7.1)

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

AFV：装甲戦闘車両(Armored Fighting Vehicle)。装甲値を有する車両のこと。

Air Burst（空中炸裂）：林にいる歩兵，および CE 状態の車両に対する迫撃砲の射撃には，＋1 ではなく，−1TEM が適用されます（1.1.1）。

AP：装甲貫徹弾（Armor Piercing：6.2）。AP は VTT，もしくは(限定的な効果しかありませんが) ITT でのみ使用可能です。ATT で用いることはできません。

APh：突撃フェイズ（Advance Phase：3.7）

Area Fire（地域射撃）：砲兵器以外で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（3.2.2, 3.2.3, 3.3.3, 3.5 および 4.1）。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。

Area Target Type（地域目標タイプ）：砲兵器射撃を行う際に選択可能な，３つの目標タイプのうちのひとつ。迫撃砲による射撃では常に地域目標タイプを用いますが，その他の砲は状況に応じて使い分けることができます。砲兵器が煙幕弾を射撃する際は，常に地域目標タイプを選択せねばなりません。AP 弾，あるいは LATW では地域目標タイプでの射撃は不可能です（3.2.4）。

Aspect（命中位置）：車両目標に対する命中は，その砲塔（砲塔の無い車両の場合は上部構造物）あるいは車体のいずれかに生じ，同様に前面，側面，後面のいずれかに生じたのかも特定されます(3.2.4，7.1)。

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）。

ATR：対戦車ライフル（Anti-Tank Rifle：4.4.4）。多くの国籍で用いられる LATW。

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，および車載兵器の故障ナンバー（故障した火器，および車載兵器は修理可能：4.0&6.12）。

Backblast（後方噴射）：建物内部から特定の LATW を射撃するときに生じる状況（4.4.3）

BAZ：バズーカ。アメリカ軍の LATW（4.4.1）。

Blind Hex（死角ヘクス）：LOS 障害物によって見ることができないヘクス。

BMG：車体機銃（Bow Machine Gun）。射程８ヘクス。

Bog（ボグ）：車両が，環境や地形の要因によって生じるボグ判定に失敗した場合に被る，一時的な走行不能状態のこと（7.6）。

Bounding Fire（移動後射撃）：車両が MPh に新たなヘクスに移動した後，AFPh において行う射撃のこと（3.3.2.2）。

Bounding First Fire（移動中射撃）：車両が MPh 中に行う射撃のこと(3.3.2.2)。

BU：ハッチ閉鎖状態（Buttoned Up：7.7）

Casualty Reduction（損耗）：HS／操作班を除去，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）。

CA：射界（Covered Arc）。砲身によって示される砲の向き（3.2.4）。

CC：白兵戦（Close Combat：3.8）

CCPh：白兵戦フェイズ（Close Combat Phase：3.8）

CCT：白兵戦表（Close Combat Table）

CCV：白兵戦値（Close Combat Value）

CE：操作班露出状態（Crew Exposed：7.7）

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）。

CH：致命的命中（Critical Hit：6.1）

Close Combat Reaction Fire（白兵戦対応射撃）：CC 対応射撃とも表現されます。歩兵と同じヘクスに敵の AFV が進入してきた際に，その歩兵が AFV に対して行う防御臨機射撃の形態の一つです（3.3.4）。

CMG：同軸機銃（Coaxial Machine Gun）。射程 12 ヘクス。

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／MP 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（例；丘の陵線を越えてより高い高度に登る場合）。

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。砲兵器，および IFE を用いる射撃，車両によるあらゆる射撃には適用されません。

Control（支配）：統制状態の歩兵 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）が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『建物ヘクス』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。

AFV は敵ユニット（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）が存在していないヘクスを占めている場合，そのヘクスの支配を獲得します。ただし，その支配権は歩兵 MMC が獲得したものとは異なり，AFV がそのヘクスから離れた瞬間に以前の状態（敵に支配されているか，どちらの陣営も支配していないか）に戻ってしまいます。AFV が獲得できるのはヘクスの支配だけであり，建物を支配することはできません。ある建物を構成するヘクスのすべてを AFV が占有していたとしても，その建物の支配は獲得できません。

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。

D#： APDS（離脱装弾筒付き徹甲弾：Armor Piercing Discarding Sabot）欠乏ナンバー

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）。

Direct Hit（直撃）： 砲に対する砲兵器射撃の命中を IFT 上で結果判定した際，修正後 DR（防盾による修正前）の結果が KIA/K だった場合，その命中は『直撃』と見なされます。

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。

Depletion Number（欠乏ナンバー）： 砲兵器，もしくは車両カウンターの裏面に記載された，特殊弾薬（6.2）の供給状況を表わす数値。

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）。

Emplacement（設置状態）： 初期配置されたヘクスから移動していない砲には＋2TEM が適用されます(6.3)。舗装道路ヘクスに初期配置しても設置状態とはみなされません。

FFMO： 開豁地移動に対する臨機射撃（First Fire Movement in Open）のこと。開豁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（FirstFire 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，ATR を組み合わせたもの（3.2）。砲兵器を FG に組み入れることはできません。また，車載 MG，および IFE の火力も，他のユニットの火力と組み合わせることはできません。

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

Fully Tracked（完全装軌式）： MP が白い楕円内に記載されている車両。

Good Order（統制状態）： 歩兵ユニットの場合，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のこと。車両の場合，衝撃（Shock／UK）でも麻痺（stun／STUN）でもない状態のこと。

Ground Pressure（接地圧）： ボグ判定に対する DRM として機能します（7.6）。

Gun（砲）： 5/8 インチサイズカウンターの砲兵器能力を持った車両以外の火器のこと（1.2.6&6.0）。

Gunshield（防盾）： AT，および INF タイプの砲に装着されており，それらを操作している**操作班**を状況によって防御（通常 IFT 上の＋2DRM）します（6.6）。

H： カウンター上で HEAT を表わすのに使われる略号。

HEAT： 成型炸薬弾（High Explosive Anti-Tank）。BAZ，PSK，PF および砲の特殊弾薬として使用されます（4.4&6.2）。

HE： 榴弾（High Explosive：6.2）。砲兵器で ITT，および ATT の際に用いられる一般的な弾薬。VTT で用いた場合，独自の破壊確認（TK）表を用いる。

Hazardous Movement（危険な移動）： 移動形態のひとつ。SK では，砲の人力移動が該当します（6.5）。

Height Advantage（高度優位性）： より高い高度レベルにいるユニットに対して与えられる，＋1TEM（1.1.1）。

HIP（Hidden Iinitial Placement）： 初期隠匿配置。SK では，砲の初期配置に適用されます(6.4)。

Hindrance（妨害）： いくつかの地形タイプ（果樹園・麦畑・繁み）と『移動目標』ではない車両や残骸，そして煙幕は，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，15P の図で，O4 から K5 に LOS を引くと N4・M4・M5・L4 の 4 ヘクスの麦畑を通過します。しかし，M4 と M5 は O4 から等距離にあるため，どちらか一つ分しか数えません。よって，

このLOSは+3の妨害を受けることになります。妨害地形（麦畑・果樹園・繁み）に煙幕が張られた場合や車両／残骸が存在する場合，そのヘクスの妨害DRMは地形と煙幕／車両／残骸の全てが累積されます。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。

Hit（命中）：砲兵器は，IFT上，もしくは破壊確認表で結果判定をする前に，必ず（命中判定の手順に従って；3.2.4）『命中』を得ておく必要があります。

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）。

IFE：歩兵火力相当（Infantry Firepower Equivalent）

IFT：歩兵射撃表（Infantry Fire Table）

Immobilized（走行不能）：車両が，戦闘の影響（衝撃；Shockや麻痺；stun／STUNを含む）やボグ判定，機械的な故障によって動けなくなった状態のこと。別のヘクスに進入することはもちろん，VCAを変更することや始動そのものも不可能となります。衝撃や麻痺，ボグは解消可能ですが，破壊判定による結果や機械的な故障による走行不能は恒久的なものです。

Infantry（歩兵）：すべてのSMCとMMC。車両内部の固有操作班は歩兵ではありません。

Infantry Target Type（歩兵目標タイプ；ITT）：砲兵器射撃を行う際に選択可能な，3つの目標タイプのうちのひとつ。LATWと迫撃砲による射撃では歩兵目標タイプを使用できません。煙幕（WPを含む）以外のすべての弾種で歩兵目標タイプを使用できます（3.2.4）。

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，AFV／残骸）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）

Intensive Fire（追加射撃）：ROFの維持を失った砲は，そのプレイヤーターンにもう一度だけ射撃できます(3.2.4)。しかしながらその射撃は『追加射撃』と見なされ，TH DRMには+2DRMが適用され，B#は2低下します（6.12）。

Interdiction（阻止）：匍匐後退を用いずに開豁地を潰走する場合，その開豁地ヘクスに対してLOSを持つ敵ユニットがおり，通常射程内でかつ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。

LATW：軽対戦車火器（Light Anti-Tank Weapon）。砲兵器タイプのSWであり，ATRとPF以外のLATWは，カウンター裏面の固有の命中確認表を用います（4.4）。

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いて，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，開豁地での『阻止』を避けるために行う，1ヘクスだけの潰走（3.6）。

M#：砲の人力移動ナンバー（Manhandling number）。砲の人力移動には，この数値にもとづいたDRが必要です（6.5）。

MA：車両の主兵装（Main Armament）のこと（7.2）。多くは車載砲ですが，他の火器を主兵装とする車両も存在します。また，IFEを用いる場合は砲兵器の使用方法とは異なり，直接IFTを用いるので注意が必要です。

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）。砲兵器をFGに組み入れることはできません。また，車載MG，およびIFEの火力も，他のユニットの火力と組み合わせることはできません。

Melee（混戦）：白兵戦による攻撃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存在している状況（3.8）。車両は混戦状態になることはありません。

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）。支援火器以外にも，車両に搭載された機関銃が存在します。

MMC：複数兵カウンター（Multi-Man Counter）。分隊，半個分隊（HS），歩兵操作班のこと（1.2.2）。

Mobile（移動可能）：ボグ状態にも，恒久的な走行不能にも陥っていない，統制状態の車両のこと。

Mortars（迫撃砲）：間接弾道で射撃するタイプの砲兵器であり，常に地域目標タイプを使用します。軽迫撃砲（口径60mm以下）はSWであり，いかなる歩兵でも使用できます。それよりも口径が大きい迫撃砲は『砲』として扱われ，歩兵操作班のみがペナルティなしで使用できます（4.5&6.9）。

Motion Fire（機動射撃）：停止していない車両による射撃のこと。MG／IFEの火力は半減し，砲兵器の命中判定にはいくつかのペナルティが適用されます（3.3.2.2）。

Motion Status（機動状態）：自身のMPhを終了するとき，もしくは自身のMPh以外のフェイズにおいて，車両が『非停止状態』にあることを表す用語。『Motionカウンター』によって表示されます。

Motion Status Attempt（機動状態の試み）：敵のMPhにおいて，車両が機動状態になることやVCAの変更を試みること（3.3.2.1）。

Moving Target（移動目標）：現在のプレイヤーターン中に新たなヘクスに進入した，あるいは現在『機動状態』である，もしくは自身のMPhを『機動状態』で開始した車両は，そのプレイヤーターン中『移動目標』であるとみなされます。また，そのような車両が撃破されて生じた残骸は，そのプレイヤーターン中は『移動目標扱いの残骸』とみなされます。

MP：移動ポイント（Movement Point）。車両の移動能力の単位（3.3.2）。

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事が必要で，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）。

NT：360°旋回能力を持たない全ての砲は，その CA 変更能力において非旋回（Non-Turreted：NT）火器とみなさ

れます（3.3.4）。砲塔に装備されていない車載兵器も同様に，NT に分類されます。

Near-Miss（至近弾）：砲に対する砲兵器射撃の命中を IFT 上で結果判定した際，修正後 DR（防盾による修正前）の結果が KIA/K 以外だった場合，その命中は『至近弾』と見なされます。その後，もし適用可能なら防盾の修正を加え，最終的な結果を出します。

Non-Qualified Use（不正規使用）：操作班以外による『砲』の使用（1.2.6）；TH DRM には+2DRM が適用され，B# は 2 低下します（6.12）。

Non-Stopped（非停止状態）：MPh において，始動 MP を消費した瞬間から，停止 MP を消費するまでの間の（もしくはフェイズにかかわらず『機動状態』である）車両の状態。停止 MP を消費した瞬間（もしくは何らかの原因で『走行不能状態』になった瞬間）に，車両は『停止状態』になります（すなわち『非停止状態』ではなくなります）。『非停止状態』と『移動目標』は異なりますので注意してください。

Ordnance（砲兵器）：歩兵に対する IFT 上の効果判定（6.0）の前，もしくは車両に対する破壊判定（7.9）の前に，命中判定手順に従って『命中』を得なければならない，砲および SW（軽迫撃砲と LATW）と車載兵器の総称。

PAATC：対 AFV 攻撃前判定チェック（Pre-AFV Advance/Attsck Task Check：3.7）

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）。

PF：パンツァーファウスト（Panzerfaust：4.4.2）。ドイツ軍の固有 LATW。

PFPh：準備射撃フェイズ（Prep Fire Phase：3.2.）。

PIAT：ピアット（歩兵用対戦車投射器；Projector Infantry Anti Tank）。イギリス軍の LATW（4.4.5）。

PSK：パンツァーシュレッケ（Panzer schreck）。ドイツ軍の LATW（4.4）。

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：3.2.3）。

QSU：迅速配置（Quick Set Up）が可能な砲。この砲は，人力移動によってプレイ中に動かすことができます（6.5）。

Recall（帰還）：AFV が，自軍盤端から可能な限り早く退出しなければならない状態（7.10）。STUN の結果，もしくは 2 回目の stun（1MT の場合は 1 回目の stun）の結果，あるいは MA の恒久的な使用不能によって生じます。

Randomly Determin：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，推奨される方法に，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あります。最大の目を出したユニットが指定された数を越えて出た場合，それらのユニットの中で再び同様の dr を行って決定すると良いでしょう。

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（3.3.5）。

ROF：複数射撃頻度（Rate of Fire）。 MG，砲，迫撃砲，車両の MA 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こと。混戦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）。

Shock（衝撃）：破壊確認によって生じる可能性のある結果のひとつ（7.10）。

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），砲兵器，および車両の煙幕展張器によって配置される煙幕弾（5/8 インチカウンター；6.2）の総称。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）。

Smoke Exponent（煙幕配置指数）：ユニットの FP 能力値の右上にある小さな数字で，煙幕手榴弾の配置を試みる能力です（3.3）。

Squad Equivalent（分隊相当）：2 個の HS あるいは操作班は，1 個分隊規模に相当します（1.2.2）。砲を操作している操作班あるいは HS は，1 個分隊規模に相当します。

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，ひとつのヘクスに付き 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。車両は各陣営につき，1 ヘクスに 1 両まで存在しえます（3.3）。

stun（麻痺）：車両の固有操作班が MC に失敗した場合，もしくは MG による射撃を受け，破壊確認の結果が最終 TK ナンバーと同じであった場合に生じる射撃結果（7.10）。

STUN（『麻痺』）：車両の固有操作班が KIA，K の結果を受けた場合，もしくは MC に修正前 DR12 で失敗した場合，あるいは 2 回目の stun をこうむった場合に生じる射撃結果（7.10）。『帰還』状態となります。

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 か TH DR のどちらかを修正します。

Target Size（目標サイズ）：砲，もしくは車両が射撃を受ける時の，目標としての大きさのこと。カウンター上では，砲は M#の色（6.7）で，車両は AF の色（7.3）で示されます。

TH：命中判定（To Hit）。砲兵器は，IFT 上の効果判定や破壊判定の前に，命中判定手順に従って『命中』を得なければなりません（3.2.4）。

TK：破壊判定（To Kill）。VTT，あるいは LATW からの命中を受けた車両に対し，破壊確認表の破壊ナンバーを使用してその影響を判定すること（3.2.4）。ATT による命中を受けた場合，その破壊ナンバーは IFT 上から求められます（7.11）。

TPBF：3 倍近接射撃（Triple Point Blank Fire）。射撃側が目標と同じヘクスにいる場合，その火力は通常の 3 倍となります（3.2.2.1）。

Turret Covered Arc（TCA：砲塔射界）：車両の『前面』方向と同じです。ただし，砲塔が向きを変えている場合，砲塔カウンターによってその向きが決定されます。

Vehicle（車両）：機械化された動力によって動くユニットで，MP を消費します。5/8 インチサイズのカウンターで現されます。

Vehicle Covered Arc（VCA：車体射界）：車体の『前面』方向で決定されます。

Vhicle Target Type（車両目標タイプ：VTT）：砲兵器射撃を行う際に選択可能な，3 つの目標タイプのうちのひとつ。ATR 以外の LATW と迫撃砲による射撃では車両目標タイプを使用できません。煙幕（WP を含む）以外のすべての弾種で車両目標タイプを使用できます（3.2.4）。

Weapon：火器。SW（1.2.4）と砲（1.2.6），および AFV の MA（7.2）と車載 MG（7.8）の総称。

WP：白燐弾（White Phosphorous）。煙幕の一種で，遮蔽効果はやや劣る（1.2.6）ものの，命中したヘクス内の目標に NMC を強要します（6.2）。限定された国籍と火器だけが WP を使用できます。

Wreck（残骸）：破壊された車両は，カウンターを裏返して残骸になったことを表示します。

X#：SW（通常は，FT，DC，BAZ，PSK）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（PFPh）**：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歩兵ユニットを 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）火器の回収：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，同一ヘクス内にあって所有されていない火器（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 6 未満（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火器を所有します。適用される drm は，CX 状態による＋1drm だけです。

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）の故障中の火器の修理を 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#：ほとんどの火器は 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。統制状態の車両は，自身の車載火器で故障したものがあれば修理を試みることができます。dr1 で修理は成功し，dr6 で恒久的に使用不可能となります。

d） 火器の受け渡し：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いる統制状態のユニットの間で，火器を受け渡すことで，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：指揮官と操作班）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＋1 DRM を被ります。

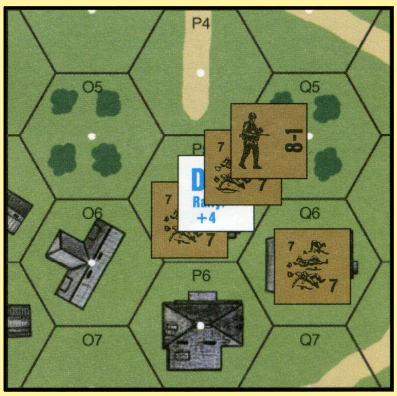
f） 混乱ユニットの回復：フェイズプレイヤーから先に行ないます。両軍は，統制状態の指揮官とスタックしている混乱状態のユニットの回復を試みられます。

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，＋4 DRM が付きます。そのユニットが林か建物にいる場合，－1 DRM 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＋1 であっても）を，DRM として**適用しなければなりません。**修正前の回復 DR

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が，建物ヘクスでの試みなので－1DRM を加えて相殺されます。修正前の DR は『7』で，修正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』カウンターの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正－1 DRM が適用されるのと同時に，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 は修正前 DR が『6』であり，＋2 DRM を加えた修正後 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 は修正前 DR が『9』であり，－2 DRM を加えた修正後 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

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。

g）　衝撃車両：衝撃（Shock）あるいは UK（Unconfirmed Kill：未確認の破壊）状態にある車両に対して，それぞれ dr を行います。その結果により，回復してカウンターが取り除かれたり，裏返されて別の状況に変化したり，破壊が確認されて車両が残骸になったりします。

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より遠くに逃げるために 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

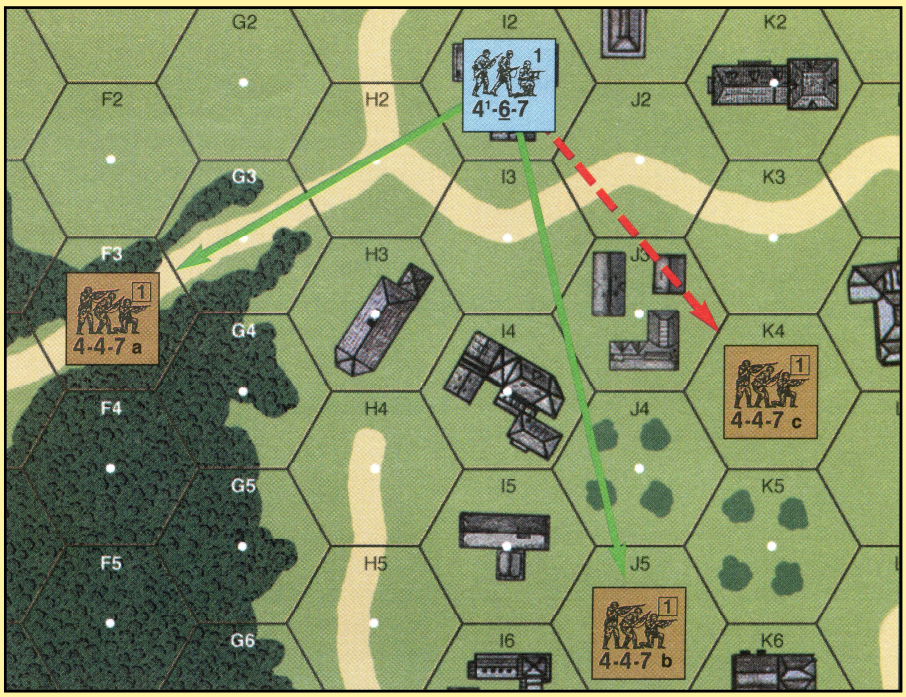
概要：射撃は，ユニットが敵ユニットを攻撃するための主な手段です。ユニットは，各プレイヤーターンにつき 1 度しか全火力での射撃を行なえません。ただし，ROF を維持し続けている火器は，ROF を失うまで全火力で射撃し続ける事ができます。プレイヤーは，自軍が射撃可能なフェイズであれば，そのフェイズにすべての，あるいはいくつかのユニットで射撃することができます。また，まったく射撃しないでおくこともできます。目標となるユニットは，複数の敵から射撃を受ける場合がありえます。射撃は，普通は目標ヘクス内のすべての歩兵に効果を及ぼします。ただし，MPh 中に行なわれる防御臨機射撃だけは，**現在移動中の**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。同一高度レベルにいるユニットは，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っ張る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，丘）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 が通っていることになります。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。

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”を通っている）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。



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，繁み），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，AFV／残骸）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，射撃を実際に行うと宣言するまで，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だけに宣言した射撃の 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。

異なる高度のユニット間にも LOS を引く事ができます。しかし，それは高い高度にいる側のユニットが稜線ヘクスにいて，他のヘクスの稜線を通過することなく LOS を引く事ができる場合に限られます。高い高度のユニットは，低い位置にある LOS 障害物の中のユニットを見ることはできますが，それを越えて向こう側を見ることはできません。また，高い高度にいるユニットは，低い高度にある麦畑・繁み・AFV／残骸による妨害の影響を全く受けずに LOS を引く事ができます。

SK に登場する地形で，丘(1 高度レベル)よりも高い地形は煙幕だけです。よって，丘の上にいるユニット同士の LOS は，地上レベルに存在している建物や林，果樹園などを全く無視して引く事ができます。もちろん，丘の上に存在している LOS 障害／妨害地形は影響を及ぼします。また，地上レベルに置かれた煙幕は，通常の煙幕も WP 煙幕も（煙幕手榴弾も含め）丘よりも高く立ち上るため，丘の上にいるユニット同士の LOS にも影響を及ぼします。

例：wO5 と wI5 の間には LOS があります。M5 や K5 の建物には遮断されません。O5 と E5 の間にも LOS がありますが，これらは途中の果樹園（G5 と H4/H5）により妨害を受けます。

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／ATR／MG あるいは IFE（車載 MG あるいは IFE を含む）の FP は 2 倍にされます。これを近接射撃（PBF）と呼びます。また，上記のユニット，および火器が同じヘクスにいる敵を射撃する場合には火力が 3 倍となり，これを 3 倍近接射撃（TPBF）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。IFE も遠距離射撃が可能ですが，この場合は通常射程が 16 ヘクスであるものとみなします。ATR は通常射程を越えて射撃することはできません。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えます。

MMC 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火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／ATR）の射撃において，その IFT 解決 DR が修正前にゾロ目であった場合，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，その所有している火器もろとも『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）が乗せられることになります。したがって，そのようなユニットは未使用の／ROF を維持している火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になります。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。砲兵器，CC，DC，残留 FP，車両，IFE 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／SW 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／SW 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／SW 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／SW が，同じ FG に参加する他のユニット／SW 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 SW を所有していて，SW 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。砲兵器，FT，IFE は FG を組む事ができません。車載火器の MG／IFE は，同じ一両の車両に搭載されている MG／IFE とだけ火力を合算し，FG として射撃することができます。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，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になります。同じヘクス内のユニット／SW 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，IFE，砲兵器，車載火器など，他のユニットと FG を構成することが不可能な火器については，強制的 FG の対象外となります。ただし，ある車両の車載 MG/IFE が同一の目標を射撃する場合には，強制的 FG を組む必要があります。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。

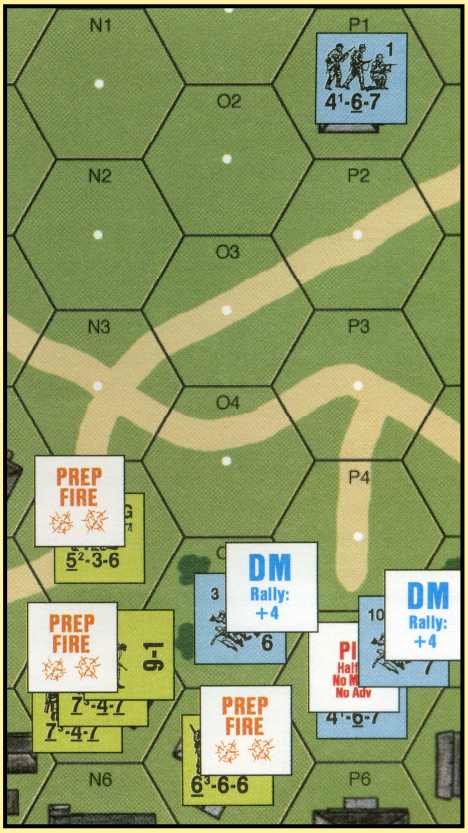
準備射撃の例（ドイツ軍の ELR は『3』と仮定します）：

アメリカ軍の PFPh 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 に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 と指揮能力修正の−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，　1MC（+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いて，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，1MC（+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，この 2-4-7HS は 2-3-7HS に能力が低下してしまい，かくしてユニットの置き換え（クラス低下）が生じます。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



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 IFT DR 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。

3.2.2.1　3 倍近接射撃（TPBF）：MG／ATR／IFE および MMC の固有火力は，射撃目標が自身と同一ヘクスにいる場合，3 倍になります。そのような状況は，AFV が MPh に敵の占めるヘクスに進入してきた場合や，逆に歩兵が敵 AFV のいるヘクスに APh に進入し，混戦状態に拘束されなかった場合（敵の AFV が『機動状態』であったか，その後に『機動状態』となった；AFV は走行不能か否かにかかわらず，混戦状態に拘束されることは絶対にありません）に生じます。TPBF は，BU 状態の AFV に何の効果もありませんが，CE 状態の AFV には，+2 の CE DRM を通常どおりに適用して結果を出します。敵ユニットと同一のヘクスにいるユニットは，自身と同じヘクスにいる敵以外を射撃目標とすることができません。この射撃制限により，AFV を敵歩兵のいるヘクスに MPh に突入させ，他のヘクスへの臨機射撃を不可能にさせてしまうことができます。

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）。

AFV への効果：CE　AFV の固有操作班が KIA の結果を被った場合，その AFV は『麻痺（STUN：7.10）』となります。

K/#：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 MC DR 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，あるいは 1 個操作班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。その修正後の結果が『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。

AFV への効果：CE　AFV の固有操作班が K の結果を被った場合，その AFV は『麻痺（STUN：7.10）』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て混乱状態にされ，『DM』カウンターを乗せます。CX と PIN カウンターは除去されます。MC の DR で修正前に『12』を出したユニットは混乱状態となり，さらに損耗を被ります。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，かつ 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 MC DR 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えます。

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」内にいる歩兵ユニットは，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，LLMC DR 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歩兵ユニットは，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，LLTC DR 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 MC DR 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なったと見なされ，『Pin』カウンターが乗せられます。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えませんが，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）。

AFV への効果：CE　AFV の固有操作班が MC に失敗した場合，その AFV は麻痺（stun：7.10）となります。修正前の DR12 で MC に失敗した場合には『麻痺（STUN：7.10）』となります。修正後の MC DR が固有操作班の士気値とぴったり同じだった場合，その AFV は強制的に BU 状態になります。AFV は釘付け状態にはならず，移動や射撃に制限が加わることもありません。

#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 MC DR 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歩兵目標ユニットは，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 PTC DR 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 と使用する火器の FP は共に半減され（火炎放射器は使用不能），使用する火器の ROF を維持することも砲の追加射撃もできません。砲兵器の射撃時には TH DR に+2 のペナルティが生じます。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。AFV は，たとえ CE 状態であっても PTC を被ることはありません。NE として扱います。

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（および WP による MC を強制された）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。

3.2.4　砲兵器の命中判定（TH）：

概要：砲兵器（砲，軽迫撃砲，LATW，砲兵器としての使用を選択した MG，および車載砲；6.0）は，まず目標に命中を与える必要があります。命中判定は，地域目標タイプ（ATT），歩兵目標タイプ（ITT），もしくは車両目標タイプ（VTT）のいずれかを指定して行われます（BAZ／PSK／PIAT／PF の場合は固有の命中判定表を用います；砲兵器としての MG については 4.1 項を参照してください）。命中が与えられたなら，次にその効果を判定します。歩兵や砲，もしくは ATT による命中を受けた AFV や，CE 状態の AFV の固有操作班に対する効果は IFT 上で判定します。VTT（もしくは LATW）による命中を受けた AFV に対する効果は，破壊判定（TK）表上で判定します。命中を受けたヘクスに存在するもの全てに，常に『命中』が与えられるわけではありません。例えば，移動していないユニットは，同じヘクス内を移動中のユニットに対して行われた臨機射撃による命中は被りません。また，同じヘクス内でも，適用される DRM の違いや，射撃側が選択した目標タイプにより，命中を受けたり逃れたりするユニットがあります。

歩兵目標タイプ（ITT）：歩兵目標タイプの射撃は，通常 HE（榴弾）弾によって行われますが，HEAT 弾や AP 弾（APCR，および APDS 弾を含む）でも代用できます。目標ヘクス内の全ての敵(混戦中のヘクスの場合は味方にも)は，命中を受ける可能性があります。ITT による命中は BU 状態の AFV には何の効果も及ぼすことができません。CE 状態の AFV に ITT で命中を与えた場合，車両そのものには効果がありませんが，固有操作班に被害を与える可能性があります（7.7&7.12）。TEM は IFT　DR には適用されず，TH DR に加えられます。

地域目標タイプ（ATT）：迫撃砲による射撃と，煙幕弾の射撃は常に地域目標タイプが使用されます。HE 弾による射撃は ATT を使用できますが，AP 弾や HEAT 弾ではできません。迫撃砲以外の砲が地域目標タイプで射撃するとそのターンの ROF を失ったと見なし，よってその後の射撃はできなくなります。TEM は TH DR には適用されず，IFT DR に加えられます。ATT による命中は，目標ヘクスに存在するすべてのユニットに影響を与える可能性があります。

車両目標タイプ（VTT）：車両目標タイプの射撃は，特定の車両のみに対して行われます。VTT による命中が，目標車両と同一ヘクスにいる他のユニットに影響を与えることは決してありません。

命中判定手順：砲兵器は，準備射撃，臨機射撃，最終射撃，前進射撃として射撃可能ですが，かならず MMC に操作されていなければなりません(例外：SW の砲兵器には SMC の操作で射撃可能なものがあります)。車載砲兵器はその固有操作班によって操作されているので，MMC は不要です。また，AFV の車載砲兵器は自身の MPh 中に『移動中射撃』として射撃することができます（3.3.2.2）。射撃をするプレイヤーは，目標と，使用する弾種，そして ITT と ATT，もしくは VTT のいずれを使用するかを宣言します(例外：LATW)。その次に命中判定表（To Hit Chart）を参照し，砲のタイプ（Gun Type）と目標タイプ（ITT か ATT か VTT か），そして射程距離を交差照合させ，命中ナンバー（To Hit number）を導き出します。この数値は『命中』を与えるために DR で出さねばならない数の上限を示しています。各 TH＃の項目には，黒＃，赤＃，あるいはその両方が記載されています。ATT で射撃する際には必ず赤＃を用います。ITT，および VTT で射撃する際には基本的に黒＃を用いますが，以下の国籍の砲は照準器の光学機器等に問題があったため，ITT／VTT であっても（その射程に赤＃が記載されていれば）赤＃を用います。その国とは，ソ連，イタリア，連合国側中小国，そして 1944 年より前（1943 年以前）のアメリカです。また，不正規使用，鹵獲使用，未熟兵による使用では ITT／VTT であっても，ペナルティとして赤＃を用いなければなりません。TH DR には 2 つのタイプの修正が加えられます。ひとつは『射撃側による DRM』であり，これには『CX 状態』『CA の変更』『不正規使用』などが該当します。もうひとつは『目標側による DRM』で，これには『FFMO』『FFNAM』『捕捉目標』『LOS 妨害』『TEM（ATT では適用しない）』などが該当します。チャートを参照し，ITT，ATT，LATW に適用されるものとされないものをきちんと区別して適用してください。**修正後の** DR が必要な TH#以下であれば，目標に命中が与えられます。MPh 中の臨機射撃では，現在移動中の目標にしか命中は与えられません。

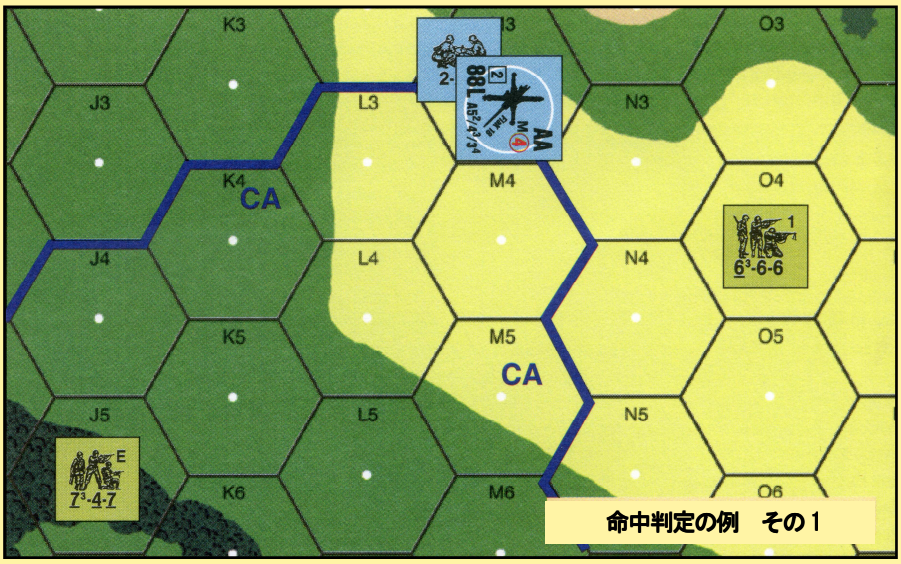
砲によっては，四角で囲まれた数値によって ROF（1.2.4.1）が示されています。ROF は MG 同様に機能しますが，砲の状況によってその射撃の際の ROF が低下する場合があります。すなわち，『歩兵火力相当（IFE）による射撃』『鹵獲／不正規使用』『CA 変更直後の射撃(例外：82mm 以下の迫撃砲・車載砲)』です。これらの射撃では，その砲の ROF は該当する条件ごとに 1 低下したものとみなされます。多くの砲／車載砲には射程制限はありません（ASL で戦われる狭い戦場ではボード上のすべてが射程内だからです）。しかしながら，一部の射程の短い砲兵器には[　　]内に最大射程数値が記載されています。射程に 2 つの数値がある場合，左が最小射程，右が最大射程です。最小射程よりも近い目標や，最大射程よりも遠い目標を射撃することはできません。LATW の場合，2 つの数値のうち左が命中した場合の（例外：ATR）IFT 上の火力，右が最大射程を表しています。

砲の射界（CA）：砲の向きは射界（CA）という用語で表されます。射界は砲カウンターの砲身のイラストをヘクスの頂点に向け，そこにつながる 2 つの隣接ヘクスの共有ヘクスサイド（これを『ヘクスの足』と呼びます）に正確に向くようにして示します。CA はこの 2 つの隣接ヘクスにより決まります。砲のいるヘクスと砲身が向いている隣接ヘクスとを結び，その延長線上にあるすべてのヘクス列を考えます。この 2 本のヘクス列を作るヘクス，およびその間にあるすべてのヘクスが CA を構成するヘクスです（命中判定の例の図を参照）。砲は CA 内のヘクスにしか射撃できません。したがって，現在の CA の外に射撃するときには，射撃に先立って CA の変更を行い，目標を CA 内に収める必要があります（その結果，TH DR に『射撃側による DRM：CA の変更』が適用されます。IFE を用いる場合には，IFT DR に CA 変更による DRM が適用されます。）。射撃能力（追加射撃は除く）を今だ保持している砲は，自身の射撃フェイズ（MPh ではない）の終わりに，

射撃を行わずに CA 変更を行うことができます。ただし，その砲はその射撃フェイズに固有の火力を使用していない歩兵によって操作されていなければなりません。カウンターに白い大きな円が描かれている砲は，360° 旋回能力を持つ砲です。これらの砲は CA 変更後の射撃ペナルティが軽減されています（チャート参照）。その他の砲はすべて非旋回（Non-Turreted：NT）タイプの火器とみなします。

車両の射界（VCA）：各車両には，車両の前方を基準とした車体射界（Vehiclar Covered Arc：VCA）があります。MP を消費してヘクスや VCA を変更する際には，現在のヘクスの 6 本の足のうち，どの方向を向いているのか常に明確にしなければなりません。砲塔を有している車両（カウンターの車両イラスト周囲に，白い円か正方形が描かれているもの）には，砲塔射界（Turret Covered Arc：TCA）もあり，VCA と異なった方向に向けることが可能です。その場合には砲塔カウンターを車両カウンターの上に，適切な方向を向けて置くことで示します。VCA も TCA も，基本的には砲の CA と同様に扱います。車体に搭載された火器（例：BMG）は常に VCA の方向に射撃します。砲塔に搭載された火器（例：CMG）は，常に TCA の方向に射撃します。砲塔に後方機銃（RMG）が搭載されている場合，後面を基準にした TCA の方向に射撃します。

同一ヘクスと射界：ユニットが存在するヘクスそのものも，射撃に関してはそのユニットの CA（TCA, VCA も含む）の一部とみなします。ただし，敵の MPh において自身のヘクスに進入してきた敵を射撃する際には，進入時に敵が通過したヘクスサイドが射撃しようとする火器の CA 方向のものであった（あるいは CA を変更して CA 方向にした）場合のみ，同一ヘクス内での射撃が可能になります。このような臨機射撃を除いては，走行不能の車両のいるヘクスはその車両の VCA とはみなされず，ゆえに車体搭載火器で同一ヘクスを射撃することはできません。



現在ドイツ軍の PFPh であり，88mmAA 砲が（現時点での CA 内である）xJ5 の 7-4-7 を ITT で射撃します。射程距離は 4 ヘクス，麦畑は存在する季節です。目標タイプと射程，そして砲を命中判定表で交差照合すると，TH#が 8 と導き出されます。ここには黒＃しかなく，赤＃が使用されることはありません。ITT で射程 6 ヘクス以内の目標であれば，国籍に関わらず黒＃のみが用いられるのです。TH DR への修正は林の TEM+1 と L3 の麦畑の妨害+1（L4 も LOS に影響するように見えますが，原文のまま）で，TH DR は合計+2 となります。ドイツ軍プレイヤーが振った DR は 7（色付き dr が 1）で，+2 の DRM を加えると修正後 DR は 9 になります。TH#の 8 よりも大きいために目標には命中せず，−1AQ（捕捉）カウンター（ITT ゆえ，1/2 インチサイズ）が xJ5 の目標ユニットにおかれることになります。

ドイツ軍は 88mm 砲の ROF を維持した（色付き dr が 2 以下だった）ので，もう一度同じ目標を射撃することにしました。今度は−1 の捕捉 DRM があるため，合計の TH DR は+1 です。ドイツ軍プレイヤーが振った DR は 3（色付き dr は 1）で，+1 の DRM を加えると修正後 DR は 4。これは TH#の 8 以下ですので命中を得ることができました。ドイツ軍は IFT で 88mm の火力欄を参照します；80mm 以上で 100mm 未満ですので，使用される火力欄は 16FP/80 になります。IFT DR には適用される DRM はありません（TEM はすでに TH DR に適用されています）。ドイツ軍プレイヤーが振った IFT DR は 7 で，これはそのまま修正後 DR として使用され，その結果は 2MC となります。7-4-7 は 2MC に失敗し，混乱しました；−1AQ カウンターは裏返され，−2 の面が表に向けられます。

ドイツ軍はいまだ ROF を維持しているため，今度は O4 の 6-6-6 を射撃することにしました。しかしながら，O4 は射界（CA）の外にあるため，射撃の最初に CA を変更し，目標を CA 内に収めなければなりません。ドイツ軍は CA の向きを M4/M3 の向きに『ヘクスの足』1 本分変更しました。射程は 2 ヘクスですので，TH#は 9 です。TH DRM は N3 の麦畑の+1 妨害 DRM，『ヘクスの足』1 本分の CA 変更で+1（360° 旋回能力ゆえ）で，合計+2 です。TH DR は 8（色付き dr は 5）で，+2 の DRM を加えると修正後 DR は 10 で外れとなります。88mm 砲は ROF を失ったため，PrepFire カウンターが置かれます。−2AQ カウンターが J5 から取り除かれ，O4 に−1AQ カウンターとして置かれます。

さらにこの 88mm 砲は，同じ 6-6-6 に対して，追加射撃を行うことにしました。CA 変更 DRM は，『CA 変更直後の射撃』ではないためにもはや適用されません。追加射撃による+2，捕捉による−1，麦畑の妨害による+1 で，合計の TH DRM は+2 となります。ドイツ軍プレイヤーが振った DR は 8（色付き dr は 2）で，+2 の DRM を加えると修正後 DR は 10 でまたも外れてしまいました。色付き dr が 2 であっても，すでに ROF は失われています。この砲には追加射撃（Intensive Fire）カウンターが置かれ，このプレイヤーターンでの射撃機会をすべて失ったことを示します。AQ カウンターは−2 の面に向けられます。

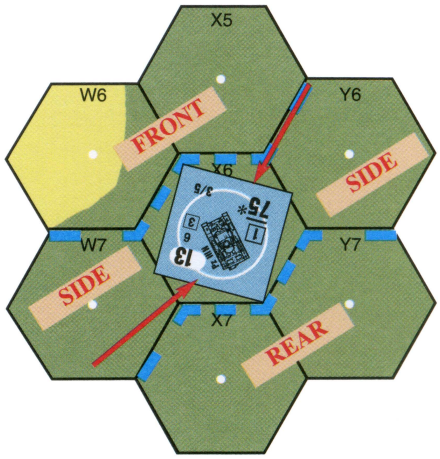
この 88mm 砲が，最初の 7-4-7 を射撃する際に，ITT（歩兵目標タイプ）ではなく ATT（地域目標タイプ）で射撃することができました。7-4-7 が石造建物にいると仮定した場合，射程距離 4 ヘクスでの ATT の基本 TH#が ITT よりも低いにもかかわらず，ATT を選択したかもしれません。なぜなら，ATT の場合は目標の TEM が TH DR を修正しないために，命中を得るのが ITT に比べて容易だからです。しかし，火力が半減し，TEM が IFT DR を修正するので，命中後の効果は低いものとなるでしょう。

追加射撃：砲，あるいは車載砲（SW では不可）はその ROF を維持できなかったとしても，追加射撃を宣言することでもう一度だけその射撃フェイズに射撃が可能です。追加射撃を行った砲／車両には追加射撃（Intensive Fire）カウンターが置かれ，そのプレイヤーターンには二度と射撃不可能であることを示します。追加射撃には+2 の TH DRM が適用され，その射撃時のみ砲（車載砲）の B#が 2 低下します。追加射撃の TH DR が修正前にもとの B#以上だった場合，その砲は除去されます。車両の MA だった場合には，恒久的な故障となるため，『帰還』を被ります。もともと ROF を有していない非車載砲が CA 変更後に射撃した場合，そのプレイヤーターンには追加射撃も不可能になるため，追加射撃カウンターを置くことで示します。AFPh には追加射撃は不可能ですし，釘付け状態の歩兵によって操作されている砲も同様です。追加射撃は PFPh と，MPh にのみ（臨機射撃あるいは移動中射撃として）可能です。DFPh では基本的に不可能です。しかし，直前に臨機射撃を行い，『First Fire』カウンターが置かれている砲／車載砲で敵に隣接している（あるいは同一ヘクスにいる）ものは，その隣接した（あるいは同一ヘクスにいる）敵に対してのみ DFPh に追加射撃が可能です。カウンターに No IF の表示があるものは，いかなる場合でも追加射撃を行えません。

不正規使用：砲（SW ではない）を操作班以外の MMC（分隊／HS）が操作している場合，その射撃には常に+2 の TH DRM が適用され，その砲の B#が 2 低下します。TH DR（IFE を使用しているなら IFT DR）が修正前にもとの B#以上だった場合，その砲は除去されます。

効果：『命中』が得られたなら（すなわち修正後の TH DR が TH#以下だったなら），効果を判定するため，新たに DR を行います。歩兵への命中，AFV への付随攻撃，車両に対する ATT の命中は，IFT を用いてその効果を判定します。HE 弾で ITT 射撃した際に使用する火力欄は，砲の口径によって決定されます。IFT の火力の右に書かれている数値が，その火力に該当する HE 弾の最小の口径を表しています（75mm なら，12FP/70 の欄を用います）。ATT で射撃した場合，ITT の火力を半減させて使用します（AP，HEAT，WP 弾を命中させた場合

は 6.2 項を参照)。ITT で射撃した場合，目標の TEM は TH DR を修正し，IFT DR を修正しません。ATT で射撃した場合，目標の TEM は TH DR を修正せず，IFT DR を修正せねばなりません。砲兵器の火力は PBF によって 2 倍にはなりません（しかしながら，ITT では CH の可能性が高まります)。射程距離を越えての遠距離射撃は不可能です。AFPh に射撃しても火力は半減しません（TH DRM により，命中率は低下しますし，ROF も維持できません)。



車両に対して VTT か LATW による命中が得られた場合，AFV の装甲を貫通できるかどうかの判定のために，命中位置と向き，装甲値（AF），使用するべき破壊確認（To Kill：TK）表を確認します。車両の向きは，左の図を参照してください。LOS がちょうど『向きの境目に当たるヘクスの足』に沿って通過していた場合，命中した向きは攻撃側に不利な方とみなします。同一ヘクスから射撃が行われた場合，TH DR の色付き dr が 1−2 なら後面（Rear），3−4 なら側面（Side），5−6 なら前面（Front）に命中したものとみなします。同一ヘクスからの FT 射撃は，常に後面に命中します。

命中位置の決定は TH DR の色付き dr と白色 dr を比較して行われます。色付き dr が白色 dr 未満だった場合は砲塔（上部構造）に命中し，白色 dr 以上だった場合には車体に命中します（ゆえに，1 のゾロ目による VTT の致命的命中は常に車体に生じます)。砲塔を有した AFV に関しては，命中の向きは命中の位置によって決定されます。砲塔に命中した場合には TCA を，車体に命中した場合には VCA を基準として命中の向きを判定してください。

続いて，使用した火器と弾種別の TK 表を参照し，TK#を求めます。TK 表には使用した砲兵器の口径や砲身長，射程別の TK#がリストアップされています。『最終 TK#』は，基本 TK# に，AF をはじめとしたいくつかの修正を加えて算出します。その後で効果判定のために TK DR を行います。TK DR の値が最終 TK#未満だった場合，車両は破壊され，カウンターを裏返して残骸に変化したことを示します。TK DR が最終 TK#以上だった場合の効果については，7.10 項を参照してください。

車両目標タイプの
命中判定と破壊判定のまとめ

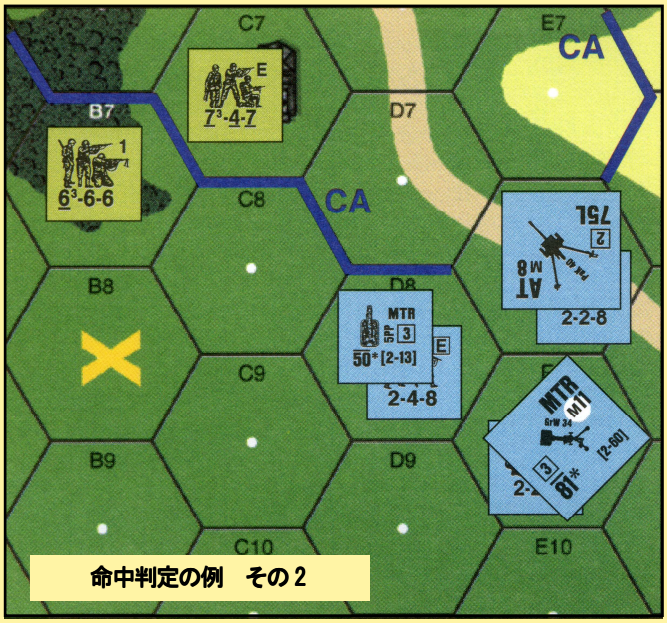
1) 射撃する弾種と，VTT の使用を宣言する。
2) 目標を明確にし，射程距離を算定する。
3) TH 表を参照し，射撃する火器と目標タイプ，射程から TH#を導き出す。
4) DR を行い，適切な TH DRM を適用する。
5) 命中が得られた場合，dr を比較して命中した位置と向きを判定する。
6) 使用した火器・弾種と射程から TK#を導き出す。AF をはじめとした修正を加え，『最終 TK#』を算出する。
7) DR を行い『最終 TK#』と比較し，AFV 破壊効果表の適切な項目（AP・HE・MG）と照らし合わせる。

3.2.5 準備射撃フェイズ（PFPh）：

フェイズプレイヤーが PFPh に射撃を行ないます。PFPh 中に攻撃を解決するたびに，射撃を終了したユニット（および火器）には『Prep Fire』マーカーが乗せられます。機動状態の車両は PFPh には射撃できません。MPh まで待って移動中射撃を行うか，AFPh まで待って移動後射撃を行うことになります。

E8 の 75mmAT 砲は，7-4-7 を CA 内に捕らえていますが，6-6-6 は CA の外です。ドイツ軍の PFPh に，この 75mm 砲は 7-4-7 に対して ITT を選択し，射程 2 ヘクスで射撃しました。目標のタイプと射程距離，そして砲の種類を交差照合し，命中判定表から黒の TH#9 を導き出します（射程距離 2 の場合，赤の TH#を使う国籍や状況であっても黒の TH# を用います)。TH DRM は，C7 の石造建物の TEM+3 です。ドイツ軍の DR は 7（色付き d r は 1）で，修正後は 10 となり，TH#の 9 よりも大きいためにこの射撃は外れとなります。C7 に 1/2 インチの−1AQ カウンターを置きます。AT 砲は ROF を維持しているため，もう一度射撃することにしました。+3 の TEM に加え，今度は−1 捕捉修正も加わるため，TH DRM の合計は+2 となります。今度のドイツ軍の DR は 7（色付き d r は 2）で，修正後は 9 となり，命中に加えて ROF を維持したという結果になります。続いて IFT を用いての効果判定です；75mm 砲は 70mm 以上 80mm 未満なので，12FP の欄を用いて解決します。この IFT DR には修正はありません（TEM はすでに TH DR を修正しています)。IFT DR は 7 で，1MC の結果を得ます。7-4-7 はこの 1MC に失敗し，混乱しました。−1AQ カウンターは，−2 の面に向けられます。

この AT 砲が ITT ではなく，ATT を選択して 7-4-7 を射撃した場合を考えて見ましょう。TH#は ATT ゆえ，赤の 7 となります。TEM は TH DR を修正しませんので，ITT よりも命中は容易になります（ITT では初弾の命中に 6 以下の DR が必要でしたが，ATT では 7 でも命中するのです)。ただし，ROF を維持する可能性はありません。なぜなら，迫撃砲以外の砲兵器が ATT で射撃した場合，ROF は自動的に失われるからです（3.2.4)。命中後の効果も ITT よりは低いものになります。火力は半減され（6FP の欄を使用)，+3TEM が IFT DR に加算されるからです。ITT で射撃した後，維持した ROF による射撃で ATT を選択することはできません。先ほどの射撃の続きです。ROF を再び維持したため，AT 砲は次に B7 の 6-6-6 を ITT で射撃することにしました。そのためには CA を D7-D8 の方向にヘクスの足 1 本分変更しなければなりません。射程は 3 ヘクスであり，基本の TH#は 8 です。これにヘクスの足 1 本分の CA 変更 DRM+3 と，B7 の林の TEM+1 を加え，合計の TH　DRM は+4 となります（捕捉は C7 に対するものであり，ここには加えません)。CA を変更したため，この射撃に関しては ROF#が 1 低下した状態です。ドイツ軍の DR は 4（色付き dr は 2）で，これに TH DRM+4 を加えた修正後の DR は 8 となり，命中を得ました。この攻撃は 12FP の欄で DRM なしで解決されます。IFT DR は 7 で，1MC の結果でしたが，6-6-6 はこれに成功しました。−1AQ カウンターが，C7 から B7 に移されます。この射撃で AT 砲は ROF を失いましたが，ここで追加射撃を宣言することが可能です。しかし，今回は追加射撃の機会を見送ることにしました。



次に E9 の 81mmMTR が C7 の 7-4-7 を射撃します。そのためには，CA を D8/E8 の方向にヘクスの足 2 本分変更しなければなりません。迫撃砲なので目標タイプは必ず ATT を用いますし，CA を変更しても ROF は減少しません。射程 3 のときの TH#は 7 です。TH DRM は合計+4（CA 変更ヘクスの足 1 本分+3，追加変更ヘクスの足 1 本分+1）です。ドイツ軍の DR は 4 で，修正後は 8 となり，射撃は外れました。5/8 インチサイズの−1AQ カウンターを C7 に置きます。ROF を維持したので（DR4 は必ず色付き dr が 3 以下)，81mmMTR はもう一度 7-4-7 を撃ちます。今度の合計 DRM は−1 です。DR は 8（色付き dr3）で，修正後は 7 となり，命中と ROF 維持の結果を得ました。IFT での判定は 8FP の欄（16FP の半分）で行われ，+3 の石造建物 TEM が加えられます。ドイツ軍の DR は 7 で，修正後は 10 となり，効果なしとなりました。81mmMTR は今度は目標を変えて B7 の 6-6-6 を撃ちます。TH#は 7 で修正はありません。ドイツの DR は 6（色付き dr4）で，命中しましたが，ROF は維持できませんでした。この攻撃は 8FP の欄で，空中炸裂の−1DRM を適用して解決します。ドイツの DR は 8 で，修正後 7 となり，1MC の結果を受けますが，6-6-6 はこれに成功しました。ROF を失ったため，81mmMTR は追加射撃を宣言できます。B7 に 5/8 インチサイズの−1AQ カウンターを置きます。

今度は 50mmMTR が B7 の 6-6-6 を射撃します。SW ゆえ，CA 変更を行う必要がありません。射程 2 のときの ATT の TH#は 7 です（もし米軍の 60mmMTR だったとすると，最小射程制限に抵触するので，射程 2 では撃てません)。TH DRM はありません。ドイツの DR は 6（色付き dr4）で，命中しましたが ROF は維持できませんでした。5/8 インチサイズの−1AQ カウンターを B7 に置きます（先ほどの 81mmMTR の AQ カウンターとはアルファベットの ID で区別するようにします)。この攻撃は 2FP の欄（6FP の半分）で，空中炸裂の−1DRM を適用して解決します。DR は 2 で，修正後は 1 となり，1KIA を受けて 6-6-6 は除去されました。50mmMTR は砲（GUN）ではなく SW（支援火器）ゆえ，追加射撃は行えません。

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・走行不能の車両は MPh に移動できません。歩兵は移動力；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。車両は移動ポイント；MP を使用し，VCA の前方にのみ移動でき，VCA 変更にも MP を消費します。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すが，車両以外のユニットは，敵ユニットのいるヘクスへ進入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の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に基づいて MF を消費します。ユニットは残りの 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：以下の原則は，歩兵にも車両にも適用されます。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（車両は MP）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部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えるまでを『そのユニット自身の MPh』と表現する事があります。

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。スタック制限に関しては，砲を所有している HS，あるいは操作班は 1 個分隊相当に換算します。SW と所有されていない砲の数に制限はありません。

スタックによる移動：ユニットは通常は 1 度に 1 個ずつ移動させますが，MMC は指揮官と共にスタックで移動する事で追加 2MF を使用できます。その他にもユニットは，（臨機射撃でまとめて撃たれるというリスクを背負いつつ）スタックとして移動することが**選択可能**です。スタックで移動している間，その中の一部のユニットが MF を消費する行動（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事ができます。『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)を消費する行動もできません。『警戒移動』中のユニットへの防御臨機射撃には，『非警戒移動への臨機射撃（FirstFire Non-Assault Movement）』，すなわち FFNAM 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，命中判定，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 に参加していようとも DRM／drm は最大＋1 です。また，命中判定の DRM に適用された場合，命中後の IFT DR を修正することはありません）。**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』カウンターは準備射撃を終えた時か、次のそのユニット自身の MPh の開始時、もしくは次の MPh そのものの終了時、あるいはそのユニットが混乱したときに取り除かれ，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，ユニット自身のいるヘクスか，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』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。煙幕の効果は 1.2.5 を参照してください。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。

火器の回収：ユニットは，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

ユニット移動力（MF）チャート

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・2MMC	4	6	6	8
G（C）未熟兵 MMC	3	6(5)	5	8(7)
SMC	6	6	8	8

のいない火器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火器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。

3.3.2 車両の移動：

車両は，MPh において敵ユニットのいるヘクスに複数回に渡って入ることができます。また，一度でも新たなヘクスに入った（あるいは機動状態で MPh を開始した）車両は，その後停止しても，そのプレイヤーターンの間『移動目標』とみなされます。

移動ポイント（MP）の消費：車両が MPh に行動する場合には，その許容 MP をすべてその MPh の間に消費しなければなりません。ヘクスに進入するために必要な地形ごとのコスト（COT）は決まっていますが，新しいヘクスに入るにあたって，より多くの MP の消費を宣言することが可能です。ユニット間での MP の受け渡しや，ターンからターンへの MP の繰り越しはできません。車両が MP を残した状態で自身の MPh を終える宣言をした場合，残りの MP はすべてその最後のヘクスで消費されたとみなされます。CE 状態の AFV は，道路に沿ってならば，ヘクスごとに 0.5MP の消費で移動することができます。走行不能の車両も，『麻痺（STUN/stun）』『衝撃（Shock）』でなければ，MPh 中に MP を消費することができます。VBM の変更や新たなヘクスへの移動はできませんが，TCA の変更や『移動中射撃』の実施，もしくは煙幕展張器の使用，ボグの解消の試みなどが実施できます。

CA の変更：VCA の変更には 1MP 消費します。そのヘクスが林か建物であれば，2MP が必要です。車両が新たなヘクスに入るには，VCA 方向に隣接する 2 ヘクスのうちのどちらかに移動しなければなりません。現在の VCA 方向ではないヘクスへの移動を望むなら，移動に先立って VCA を変更しなければなりません。VCA は，射撃にともなう CA 変更の結果として，射撃フェイズ（敵の MPh は含むが，自身の MPh は含まれない）に MP の消費なしに向きが変わることがあります。また，自身の射撃フェイズの終了時（MPh は含まれない）において，射撃能力（追加射撃は除く）を今だ保持している火器を有する車両は，射撃を行わずに VCA 変更を行うことができます。同様に，砲塔装備の火器が射撃能力を維持しているなら，自身の射撃フェイズの終わりに TCA のみを変更できます。TCA は移動中，1MP を消費するごとに自由に変更できます。この 1MP は TCA のために特別に消費するものではなく，他の目的で使用した MP です。MP 消費宣言時に，TCA の変更をともなうものであることも宣言する必要があります。車両が林，あるいは建物ヘクスにいる場合，TCA の変更は 2MP を消費するごとに行えます。

始動と停止：MPh に移動を望む車両は，VCA の変更や新たなヘクスへの移動に MP を消費するに先立って，始動のための 1MP を消費しなくてはなりません。MPh 開始時に機動状態である車両は，この始動 1MP を支払う必要がありません。始動 MP は，現在のヘクスで消費したものとみなされ，防御臨機射撃の対象となりますが，始動 MP を消費しただけでは『移動目標』とはみなされません。移動中の車両が停止状態になるには，現在のヘクスで停止のための追加 1MP を消費しなければなりません。この停止 MP を消費せずに MPh を終えた車両には『MOTION』カウンターが置かれ，『機動状態』にあることを示します。一度停止した車両も，MP が残っていれば再度始動 MP を消費し，移動を再開することができます。ただし，別のユニットを動かした後では移動を再開することはできません（別のユニットを動かす前に，移動終了宣言の必要があり，その宣言の瞬間に残りの MP は現在のヘクスですべて消費されます）。停止を宣言した後でも，そのプレイヤーターンに新たなヘクスに入ったか，MPh を機動状態で始めた車両は，『移動目標』とみなされます。林や建物ヘクスに『全許容 MP』を消費して進入する車両も，始動と停止のための 1MP は別に消費することができます。

例：許容 MP33 の PSW234/2 が林ヘクスに VCA を向けて停止状態で MPh を開始しました。林ヘクスに入るためには『全許容 MP』が必要ですが，始動と停止の 1MP は別に考えることができます。最初のヘクスで始動 1MP を消費し，林に進入するために 31MP，停止で 1MP の合計 33MP で移動を終えることができます。『機動状態』での MPh 終了を望むなら，林に入るために 32MP を消費することになります。

『機動状態』で MPh を開始した場合，32MP を使用して林に入り，残り 1MP で停止という選択もできますし，33MP で林に入り，『機動状態』で移動を終えることもできます。どちらにしても，林に入った時点でボグ判定が必要です。また，VCA 変更のための MP 消費は『全許容 MP』消費の移動では認められていないので，MPh 開始時に VCA 方向にない林ヘクスには（たとえ車両が『機動状態』で MPh を開始しても）進入することはできません。

他の車両の影響：他の車両（敵か味方かは問わない），もしくは残骸のあるヘクスへの進入には，残骸／車両ごとに追加 1MP の消費が必要になります。この追加 MP は，道路を利用して移動する際に道路ヘクス上にある残骸／車両ごとに 2MP に増加します。残骸／車両が林にある場合，そこに進入する車両が『全許容 MP』を消費するのであれば影響しませんが，『許容 MP の半分』を消費する場合には残骸／車両ごとに 2MP の追加消費が必要になります。MPh 中に他の車両のいるヘクスに進入するのは MP の許す限り自由ですが，MPh の終わりに 1 ヘクスに存在できる車両の数は，陣営ごとに 1 両に限られます。残骸の数に制限はありません。MPh の終了時に，友軍の AFV が 2 両以上同じヘクスを占めていたら，所有プレイヤーはそのうちの 1 両を選び，残りの車両を裏返して残骸にせねばなりません。車両は MPh に敵の占めるヘクスに進入することができます。ただし，その敵が AFV である場合，そのヘクスで自発的に停止したり，あるいは『機動状態』で MPh を終えるには，その敵 AFV への十分な攻撃能力を有していなければなりません。十分な攻撃能力とは，進入直前のヘクスから問題となっている敵 AFV への攻撃が命中した場合に（実際の命中の可能性は計算しなくてよい），修正前 TK DR もしくは IFT DR が 5 と仮定して，破壊か衝撃：Shock（麻痺：stun／STUN ではないので注意）の効果を与えられるものをいいます。この仮定の攻撃には特殊弾薬の使用は考慮できません。

遅延（Delay）：停止状態の車両は，移動的な行動を行わずに MP を消費することができます。これを『遅延（Delay）MP』と呼びます。また，新たなヘクスに入る車両は，要求されている最低限必要な消費 MP コストに加え，好きなだけの追加 MP（許容 MP による制限はあります）を同時に消費してかまいません。上記の相違は，『移動中射撃』と『臨機射撃』との兼ね合いで重要になってきます。停止中の車両は，現在のヘクスで 1MP ずつ，敵の臨機射撃の動向を見ながら消費していくことができます。停止していない車両は，新たなヘクスに入った時に，その消費コストとして同時に余分な MP を消費できるだけです。ゆえに，1MP ずつ小刻みに消費したり，敵の臨機射撃の動向に応じて現在のヘクスで何もしないで MP 消費を行うことができないのです。

機動状態（Motion）：MPh 中に既定の MP をすべて消費したにもかかわらず，停止 MP を消費していない（『非停止状態』）でその MPh を終えた車両には『MOTION』カウンターが置かれ，『機動状態』であることを示します。すべての MP を消費していない車両が『機動状態』で MPh を終えることができるのは，次のヘクスに進入するのに十分な MP が残っていない場合に限られます。『機動状態』でプレイヤーターンを開始した車両は準備射撃を行うことができません。遅延 MP を消費するためには先立って停止せねばなりませんし，停止には停止 1MP を消費せねばなりません。盤外配置されるすべての車両は『機動状態』にあるとみなされます。盤上に配置する車両は，『機動状態』で初期配置できません。『機動状態』の車両は，どの射撃フェイズにおいても常に『移動目標』とみなされ，DC，もしくは CC 攻撃において『非停止目標』とみなされます。『機動状態』の車両は LOS 妨害にもなりえませんし，TEM も持ちません。

機械的信頼性：許容 MP が赤で印刷されている車両は，機械的な信頼性が低いものとみなされます。このような車両が始動 MP を消費した場合（もしくは『機動の試み』に成功した場合），ただちに車両の所有プレイヤーは DR を行わねばなりません。DR12 の場合，その車両は機械的な故障を起こし，恒久的な走行不能（7.10）に陥ります。ドイツの Pz V G や，ロシアのいくつかの AFV には，始動の際に『失速』が生じるものもあります。H 章の各車両の特性を確認しておいてください。

全力移動：移動可能な車両は，MPh に最低でも 1 ヘクスは移動することができます。そのヘクスが許容 MP を超える MP コストを必要とする場合，『全許容 MP』を消費しての進入となります。したがって VCA 変更など，他の MP 消費をともなう行動はとれません。林や建物への移動とは異なり，始動 MP の消費は認められますが，停止 MP の消費は認められません。ゆえに，なんらかの影響で走行不能に陥らない限り，このような移動をした車両はかならず『機動状態』でその MPh を終えることになります。ただし，SK#3 に登場する車両は比較的良好な MP を有しており，地形も複雑ではないため，全力移動が必要な状況は極めて稀と言えます。

3.3.2.1　機動の試み（Motion Status Attenpt）：『機動の試み』は，敵ユニットの MPh 中に，敵ユニットの移動に反応する形で移動可能な車両が行えます。『機動の試み』を行う AFV は敵ユニットの移動を観察し，臨機射撃と同じタイミングで『機動の試み』を行うことを宣言し，dr を行います。その値が，現在移動中の敵ユニットが AFV の LOS 内で消費した MF／MP 以下の値であれば，『機動の試み』は成功します。ただし，その敵はそのプレイヤーターンの MPh 開始時には，機動を試みる AFV の LOS 外にいたものでなければなりません。この条件を満たすかどうかの LOS 判定は任意で行われ，もし LOS 内であったことが判明した場合には機動の試みは自動的に失敗します。AFV は，敵の MPh を通じて 1 度しか『機動の試み』を行えません。また，すでに臨機射撃を行った（どの武装であっても；ROF を維持していたとしても）AFV は『機動の試み』を行えません。この試みに失敗しても，何のペナルティもありません。成功した AFV には（必要ならば機械的信頼性の DR を行った後）『MOTION』カウンターが置かれ，加えて，自由に TCA／VCA を変更してかまいません。ただし，地形によっては VCA 変更に先立ってボグ判定（7.6）に成功する必要があります。機械的信頼性の DR で 12 を出したり，『失速』が生じた場合，『機動の試み』は失敗したとみなされます。すでに『機動状態』にある車両も，VCA／TCA の変更のために『機動の試み』を行うことができます。

3.3.2.2　移動中射撃（Bounding First Fire）：AFV は，その MPh 中に，移動だけでなく射撃も行うことができます。自身の MPh 中に行う射撃を『移動中射撃（Bounding First Fire）』と呼びます。『移動中射撃』の目標は，AFV 自身のいるヘクスを占める敵ユニットであってもかまいません。『移動中射撃』で砲兵器を使用する場合，射撃を行う AFV が目標との LOS 内でいくつ MP を消費していたかによって，TH DRM は様々に変化します。ここでの消費 MP は，目標を LOS 内にとらえた時点から実際に射撃するまでの間に連続して使用されたものでなければなりません。MPh の開始時から目標を LOS 内にとらえていた AFV は，MPh 開始時には（まだそのプレイヤーターンで MP を消費していなくても）十分な照準時間（すなわち 3.5MP 以上の消費）を経過させたものとみなします。AFV が停止中であれば目標との LOS 内のヘクスで遅延 MP を消費し，それによって TH DRM を軽減することができます。ただし，その遅延 MP の消費は 1MP ずつ行われ，宣言のたびに敵の臨機射撃の要因になります。消費 MP の宣言は臨機射撃を誘発しますが，『移動中射撃』の宣言は臨機射撃の対象外です。すなわち，フェイズプレイヤーが消費 MP を宣言した後，非フェイズプレイヤーがそれに対する臨機射撃の有無を宣言し，その後『移動中射撃』が宣言されるのです。『移動中射撃』の宣言を聞いた後で，非フェイズプレイヤーが臨機射撃を宣言することはできません。例外として，AFV が MPh の開始時に MP を全く消費せずに『移動中射撃』を宣言した場合，非フェイズプレイヤーはそれに対して臨機射撃を宣言し，先んじて射撃することができます。AFV は『移動中射撃』の後，MP が残っていれば移動を再開することができます。複数の車載火器を有する AFV が『移動中射撃』をする場合，すべての火器は同じヘクスから射撃せねばなりません。『移動中射撃』で MA の ROF を維持した AFV は，さらに MP を消費することで再びその MA を用いて『移動中射撃』をすることができます。この ROF の使用は，最初の射撃と別のヘクスから行ってもかまいません。この場合，他の車載火器は MA が最初に射撃したヘクスでのみ使用可能になります。『移動中射撃』が CA 外に行われることはありません。目標が CA の外にいる場合には，移動の一環として CA を変更して目標を収めた後，射撃しなければなりません。車載 MG／IFE は『移動中射撃』時には火力が半減され，射撃時に AFV が非停止状態であればさらに半減され 4 分の 1 となります。車載 FT は『移動中射撃』時に火力が半減されません。ただし，射撃時に AFV が非停止状態であれば半減されます。『移動中射撃』を行った AFV には『Bounding Fire』カウンターが置かれ，AFPh での射撃（実際に『移動中射撃』に使用しなかった火器も含めて，あらゆる武装の射撃）が禁止されることを示します。ただし，『移動中射撃』で MA の ROF を維持したまま MPh を終えた車両だけは，AFPh に 1 度だけ，その MA で射撃できます。AFPh では『追加射撃』は不可能ですが，『移動中射撃』時には，適切な MP を消費しさえすれば『追加射撃』が可能です。走行不能の車両も，自身の MPh に『移動中射撃』の目的で MP を消費することができます（臨機射撃の対象になります）。

3.3.3 防御臨機射撃（Difensive 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（DFF）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／MP を消費した場合にはいつでも，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／MP 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／MP 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／MP 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／MP 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，火器の回収，DC の配置，始動および停止 MP，VCA の変更，遅延 MP，煙幕展張器の使用などがそのような MF／MP 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，歩兵ユニットが開豁地を移動中に目標となった場合には，開豁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，開豁地を警戒移動中であれば FFMO の−1DRM だけが，開豁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豁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で注意してください。

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（もしくは IFE）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／火器は 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火器（その火器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。たとえ火器に『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』済みの火器を用いて SFF する場合，火器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，火器と歩兵の両方に『Final Fire』が乗せられる点は上記のとおりです。

『FirstFire』カウンターを置かれている非フェイズプレイヤーの砲／車載砲兵器が更なる臨機射撃を行う場合，その射撃は『追加射撃（3.2.4）』となります。これは SFF ではないため，最も近い敵ユニットに射撃せねばならないという制限はありません。『追加射撃』後は，『FirstFire』カウンターを裏返し，Final の面を向けます。この『FinalFire』カウンターは，その砲を操作しているユニットと，そのユニットが所有しているすべての火器に置かれます。加えて，『Intensive Fire』カウンターも配置します。IFE の使用に関しては 6.8 項を見てください。

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，大きな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 FPF を行ったユニット（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す（その際，指揮能力修正による修正だけは受けます）。複数ユニットからなる FG の FPF 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 FPF 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 を行うユニットは，自身の FP と使用可能な MG（あるいは IFE）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ることになります。

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／MP 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／火器が，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／MP 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 を適用されることになります（このユニットの 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を覚えておいてください）。

3.3.4 対応射撃（Reaction Fire）：

統制状態の釘付けではない歩兵ユニットは，敵 MPh 中に自身と同一ヘクスに進入してきた／自身と同一ヘクスで MP を消費して行動中の敵 AFV に対し，通常の防御臨機射撃（DFF）／連続臨機射撃（SFF）／緊急防御射撃（FPF）の代わりに，『対応射撃』を行うことができます。実際に対応射撃を行った歩兵と，それが所有する火器には適切な『First Fire／Final Fire』カウンターが置かれます。対応射撃を宣言した MMC は，実際の攻撃に先んじて対 AFV 攻撃前判定（PAATC：Pre-AFV Attack Task Check 3.7）を行わねばなりません（SMC は不要）。この TC に失敗した場合，その MMC は釘付けとなり，ゆえに対応射撃が行えなくなります。また，PAATC に失敗したことを受けて，その AFV に対する攻撃を通常の射撃に変更することはできません（その AFV がさらなる MP 消費を同一ヘクスで行った場合には，それに対して臨機射撃が可能です）。対応射撃は，その AFV の消費 MP に応じて，DFF／SFF／FPF が許されている限りの回数を行うことができます。その場合，一度ある AFV に対する PAATC を成功させた MMC は，同じ AFV を複数回攻撃するのに再度 PAATC を行う必要はありません。対応射撃は，『AFV に対する白兵戦（3.8）』のルールを用いて行われます。ただし，AFV から歩兵への白兵戦攻撃は行われません（歩兵が白兵戦攻撃で DR12 を出したときの損耗はそのまま適用されます）。対応射撃を行う歩兵ユニット，もしくはその所有する火器になんらかの射撃カウンターが置かれていた場合，そのユニットの CCV は 1 低下します。

3.3.5 残留 FP：防御臨機射撃や SFF や FPF が行われると，その射撃が解決されたヘクスに，その射撃（砲兵器の命中によるものも含む）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）。AFV を TK 表上で攻撃した射撃も残留 FP を残します。ただし，AP，APCR，APDS，ATR，PF，追加射撃は（ITT を使用した場合や IFT 上で使用した場合にも）残留 FP を残しません。MG が砲兵器として AFV に射撃した場合も，その通常の火力をもとにして残留 FP を残します。また，残留 FP を残す元になった射撃（砲兵器であれば TH DRM，それ以外なら IFT DRM）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，CA 変更等が該当します。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，高度優位性や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。ただし，空中炸裂の－1DRM は逆に残留 FP を 1 段階上昇させます。

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／MP を消費することでより脆弱となった）ユニット（歩兵および CE AFV）／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になります。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 FFNAM や FFMO も適用されることになります。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 を組めません。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。言いかえれば，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えません。

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／MP（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／MP 消費を行なって**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 では，FT の回収や人力移動の失敗、BU 状態から CE 状態への変更が上記の状況に当てはまります。また，あるユニットが残留 FP 攻撃を受けたあと，他の臨機射撃を受け，そのヘクスの残留 FP が増加することがあります。その後に同じユニットが同じヘクスで MF／MP を追加消費した場合にも，新たな残留 FP による攻撃が生じます。

マーカーの撤去：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／火器の内で『First/Final Fire』カウンターを乗せられていないもの（MPh 中に ROF を保持した火器を含む）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／SW／MA の MG（もしくは砲／車載砲の IFE）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（もしくは同一）ヘクスにいる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（IFE）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（IFE）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／TPBF の効果により 2 倍／3 倍にされます）。すでに『First Fire』カウンターを乗せられている『砲』／車載砲も『砲兵器』として最終射撃を行えます。しかし，それは追加射撃となり，やはり隣接（もしくは同一）ヘクスにしか射撃できません（敵 MPh 中の臨機射撃との違いに注意してください）。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，移動したものだけでなく，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 FFMO は適用されません。最終射撃を終えたユニット／火器には『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以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
- 火器は過度の射撃のペナルティを受ける(火器の使用は選択可能)
- 『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。
- 火器は過度の射撃のペナルティを受ける(火器の使用は必須)
- 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 FFMO 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。その場合火器の使用は選択可能：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／火器の内で PFPh に射撃を行なわなかったもの（MPh に移動していようといまいと）は，地域射撃として半分の FP で射撃を行なえます。砲兵器の場合は，＋2TH DRM が適用されます。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して，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），非車載砲，軽迫撃砲（SW の迫撃砲のこと）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，追加射撃も ROF の維持も不可能ということです）。

自動火器ボーナスの例：AFPh における射撃です。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 になりますが，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。

マーカーの撤去：AFPh の終了時に，『Prep Fire』および『Bounding 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，より安全な場所を求めて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。潰走が強制されているにもかかわらず，適切に潰走できなかった混乱ユニットは除去されます。

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 開始時に開豁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，設置 TEM 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，その開豁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（士気動揺）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・確認された敵ユニットに隣接された時・NMC の可能性のある FP 攻撃（WP 弾によるものも含む）を受けた時・RtPh 開始時に敵から無修正の射撃を受ける開豁地にいる場合です。DM 状態は MC には何の影響も

MPh の例（図 1）：

ソ連軍の MPh 中，I5 にいる 4-4-7 は 2MF を費やして J5 に進入します。これは，この 4-4-7 の使用可能な全 MF 消費を必要としない 1 ヘクスのみの移動なので，『警戒移動』とすることが可能です。H3 にいる 4-4-7 は 2MF を費やして I3 に進入し，さらに 2MF を消費して J2 に進入します。この 4-4-7 が所有している LMG の PP（1）は，分隊の IPC（3）を超過していないので，LMG は移動に影響しません。F3 にいる 5-2-7 は『急速歩移動』を宣言し，2MF を増加させ合計 6MF で移動します。まず 1MF を費やして G3 に進入し，1MF を費やして H2 に進入し，2MF を費やして I3 に進入してから，さらに 2MF を費やして J3 に進入して，CX 状態での移動を終了します。F4 にいる 9-1 と 4-4-7 は一緒に移動を行ない，指揮官ボーナスを用いるので合計 6MF で，2MF を費やして G4 に進入し，次に 2MF を費やして H4 に進入してから，さらに 2MF を費やして I4 に進入します。E3 にいる 8-1 と 4-4-7 は『急速歩移動』を宣言するので，合計 8MF で，2MF を費やして E4 に進入し，次いで 2MF を費やして E5 に進入し，次いで 2MF を費やして F5 に進入し，さらに 2MF を費やして G5 に進入して，CX 状態での移動を終了します。例では I5 の 4-4-7 以外，全 MF を消費しつくして移動していますが，MF の消費量はプレイヤーの任意です。

MPh と臨機射撃の例（図 2）：

I4 にいて MMG を所有する 4-4-7 は，2MF を費やして J3 に進入します。この 5PP の MMG は分隊の MF を 2MF 減らしてしまうので，（3IPC－5PP＝－2MF）この分隊は，J3 へは『警戒移動』できません。この 4-4-7 が移動開始時に『急速歩移動』を宣言すれば，2MF 増えるものの，IPC が『1』減るので，差し引きして 1MF の増加となり，J3 への移動に続いて K3 に進入することが可能でしょう。このようにソ連軍プレイヤーが移動を実施したとします。K5 にいるドイツ軍の 4-6-7＋MMG は，4-6-7 だけを用いて，J3 を移動中の 4-4-7＋MMG を防御臨機射撃しました。この射撃は『4FP』の列で合計＋2 DRM（石造建物の＋3，FFNAM の－1）を適用して解決されます。その結果『畏縮』が起こらなかった（すなわちゾロ目ではなかった）とすると，ヘクス J3 に 2FP の残留 FP（4FP の半分）を残し，4-6-7 分隊（だけ）が『First Fire』カウンターを乗せられます。このときの IFT DR がゾロ目で『畏縮』が生じたとすると，J3 の残留 FP は 1FP（4FP が 1 列低下して 2FP で解決され，そのさらに半分）となり，4-6-7 分隊と MMG（使用していないにもかかわらず）の両方に『Final Fire』カウンターが乗せられます。畏縮が生じず，4-4-7 にも損害がなかったとして話を進めます。ドイツ軍は未使用の MMG を用いて，J3 を射撃することはできません。なぜなら，同じヘクス内のユニット／SW が同じ目標ヘクスを射撃しようとする場合，FG として実施しなければならず，個別に射撃を行なう事ができないからです。4-4-7 が引き続き K3 へ移動を行いました。ドイツ軍プレイヤーは MMG の 4FP で K5 に対して『4FP』の列で－2 DRM（FFMO の－1，FFNAM の－1）を適用して射撃を行ないます。この MMG が故障や『畏縮』を起こさず，ROF も維持していない場合（すなわち『12』やゾロ目が出ず，IFT DR 中の色付き dr が『3』以上である場合），この MMG は『First Fire』カウンターを乗せられ（4-6-7 の上に乗っているのと同じマーカーを使用して，ドイツ軍スタック全体の上に乗せる），ヘクス K3 には 2FP の残留 FP が残ります。この MMG 射撃で畏縮が生じた場合，残留 FP は 1 となり，4-6-7 もろとも『Final Fire』カウンターが置かれます。IFT DR が 12 で故障したとすると，残留 FP は残りません（故障した SW は残留 FP を残さないからです。また，IFT DR が 12 ということは，6 のゾロ目なので，同時に畏縮の影響を受けるでしょう）。畏縮が生じなかった場合，連続臨機射撃（SFF）か，維持されていれば MMG の ROF で，もう一度－2DRM を適用して K3 を撃ちたいと思うかもしれません。しかし，ここではその射撃は不可能です。同じ射撃ユニット／SW が，同じ目標を，同じヘクスで射撃できる回数は，そこで目標が消費した MF 数以内に制限されるからです。この場合，4-4-7 は K3 で 1MF しか消費していないので，同じ射撃ユニット／SW からは 1 回しか射撃されることはないのです。ドイツ軍 4-6-7 と MMG に『First Fire』が置かれている状態から話を続けます。

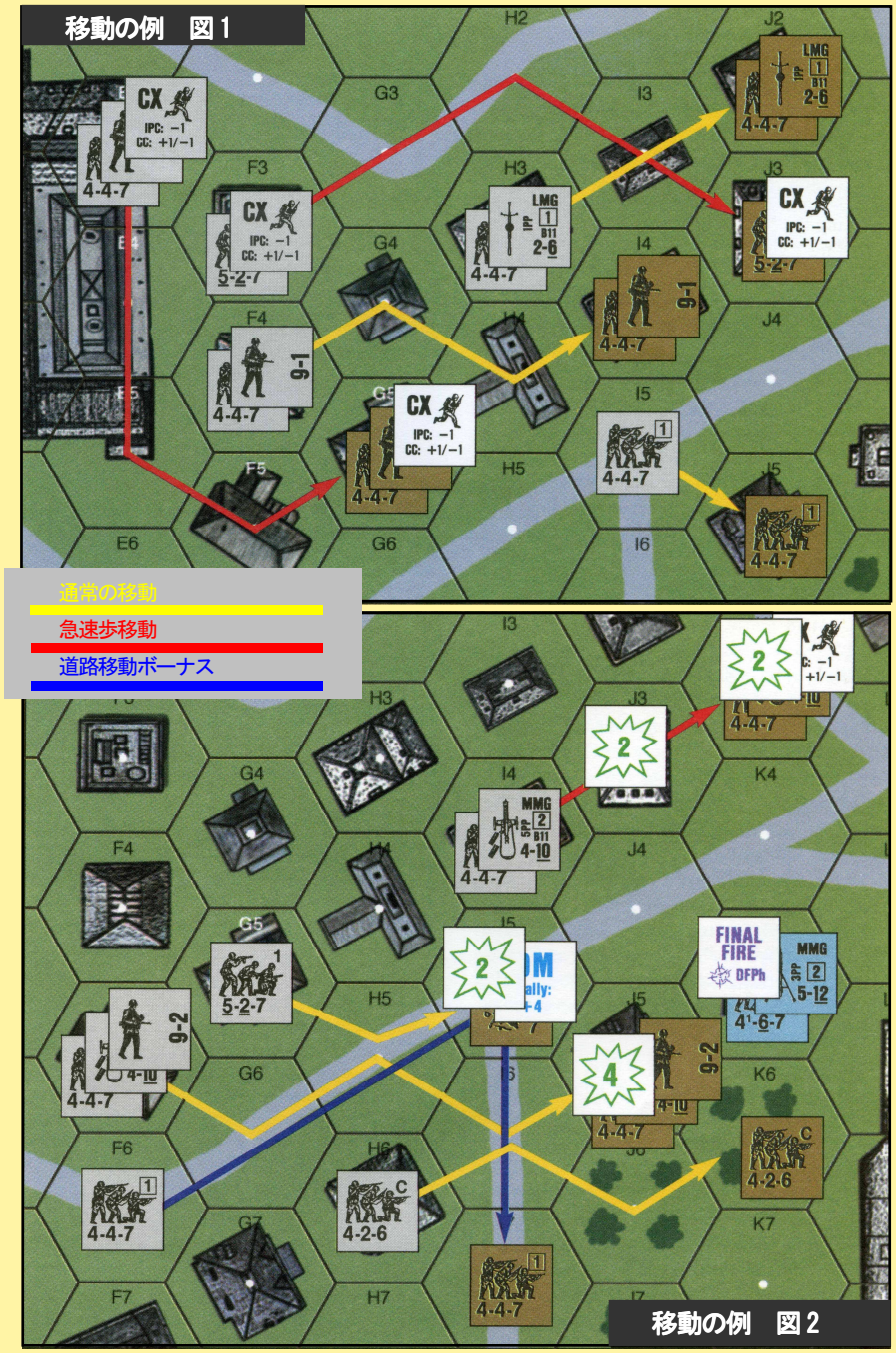
ソ連軍プレイヤーは次のユニットを動かすことにしました。ヘクス G5 にいる 5-2-7 を，4MF を使用して K4 まで行かせようとします。H5～K4 まではすべて道路ヘクスですが，最初の G5>H5 の移動が道路に沿った移動ではないので，道路移動ボーナスは適用されません。この 5-2-7 は H5，I5 と進入して行きます。I5 に進入した時点で，ドイツ軍プレイヤーは，4-6-7（すでに『First Fire』カウンターが乗っている）による連続臨機射撃（SFF）の実施を宣言します。この SFF が可能なのは，この 4-6-7 にとって，5-2-7 が自身の通常射程内であってなおかつ確認された最も近い（K3 と等距離）敵ユニットだからです。このドイツ軍分隊は MMG も使用することにします（ただしその B#は『2』低下します）。なぜなら，この MMG は，射撃を実施するかしないかに関わらず，『Final Fire』カウンターを乗せられることになるからです。もちろん，火力と故障のリスクを天秤にかけて，MMG を使用しないという選択もできます。4-6-7 と MMG の 9FP は半分にされて，4.5FP になります。したがってこの射撃は『4FP』の列で－2 DRM（FFNAM の－1，FFMO の－1）を適用して解決されます。この射撃は 2FP の残留 FP を残すことになりますが，射撃側の『畏縮』または MMG の故障が起こった場合の残留 FP は 1FP となり，IFT DR が 12 で『畏縮』**及び**MMG の故障が起こった場合の残留 FP は 0FP となります。この 5-2-7 が混乱状態になり，ヘクス内には 2FP の残留 FP が残されたと仮定します。このドイツ軍のスタックの上には『Final Fire』カウンターを乗せる必要があるので，今乗っている『First Fire』カウンターを『Final Fire』の側へと裏返します。

ソ連軍プレイヤーは引き続き，ヘクス F6 にいる 4-4-7 を動かすことにします。G6，H5，I5 と順に移動して行き，I5 に進入した時点で，2FP の残留 FP で－2 DRM（FFMO の－1，FFNAM の－1）を適用して攻撃されます。この攻撃に効果がなかったと仮定します。ドイツ軍プレイヤーは K5 にいるユニットで再び射撃を実施したいところですが，『Final Fire』マーカーが乗っているので，隣接するユニットしか攻撃できません。この 4-4-7 は 4MF を費やして I6 へと移動を続け，道路移動ボーナスを用いて I7 へと移動します。

ヘクス F5 にいるソ連軍の 9-2 と MMG を所有する 4-4-7 が 5MF で移動します。指揮官の 1IPC は MMC の 3IPC に加えられて合計で 4IPC となっており，MMG の 5PP との差は 1 となります。その差が，＋2MF の指揮官移動ボーナスによる 6MF から差し引かれて，合計 5MF で移動できるのです。このスタックは G6，H5，I6，J5 と移動します。J5 に進入すると同時に，ドイツ軍プレイヤーは，緊急防御射撃（FPF）を宣言しました。この FG の FP（MMG は 4-6-7 と共に攻撃を**実施しなければなりません。FPF では MG は必ず使用します。**）は半分にされ（SFF と同様），近接射撃により 2 倍にされて，9FP となります。したがってこの射撃は『8FP』の列で＋2 DRM（石造建物の＋3，FFNAM の－1）を適用して解決されます。修正前 DR は『7』でした。4-6-7 はその FPF NMC に上限の DR で成功したことになるので釘付け状態になります。ソ連軍スタックへの効果は PTC です（『8FP』列の修正後 DR『9』の結果）。また，4FP の残留 FP が残されます。

最後に，H6 にいるソ連軍 4-2-6 が I6，J6，K6 と移動し，K6 に進入した時点で，ドイツ軍プレイヤーは再び FPF を宣言します。この FG の FP は半分にされ（SFF と同様），さらに半分にされ（釘付け状態のため），その上で近接射撃により 2 倍にされて，4.5FP となります。したがってこの射撃は『4FP』の列で－1 DRM（FFNAM の－1 のみ。果樹園の TEM は 0）を適用して解決されます。ここでドイツ軍の運は尽き，修正前 DR でゾロ目ではない『10』を出してしまいました。この結果，4-6-7 は FPF NMC に『3』大きい数で失敗してしまい（ドイツ軍の ELR が『2』以下ならば，二線級ユニットである 4-4-7 に置き換えられるでしょう），混乱状態の側へと裏返された上に，『DM』カウンターを乗せられてしまいます。その上，MMG は故障して（B#が 2 低下していることに注意），故障の側へと裏返されてしまいます。射撃は通常どおり解決されますが，結果は『4FP』の列で修正後 DR『9』のために「効果なし」です。1FP の残留 FP が置かれます（MMG が故障したため，MMG の残留 FP は残らないからです）。

図 2 は K6 の 426 に対する FPF 攻撃を解決する直前の状況です：K5 には PIN カウンターが乗せられているべきです

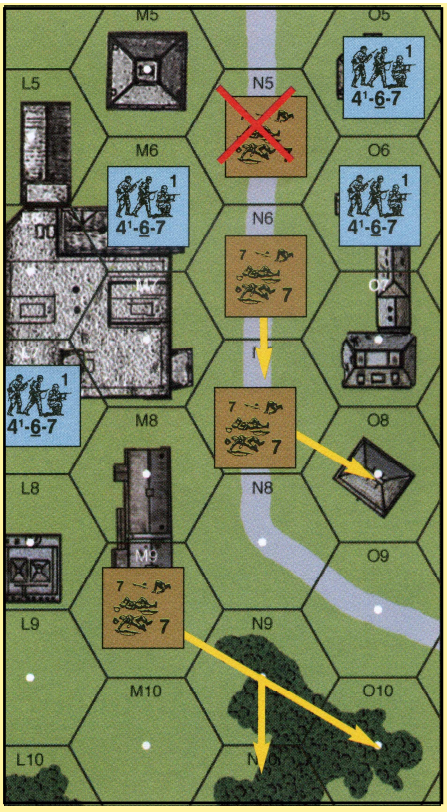


与えませんが，回復の試みにだけ，+4DRM を加えなければなりません。DM カウンターは，基本的に RPh 終了時に両軍ともすべて撤去されます。ただし，より遠くに逃がすために撤去を望まなかったり（林や建物にいる場合は不可：3.1 項の h を参照），統制状態の敵ユニットに隣接されている場合は撤去されません。

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 内から離れたあとも，その RtPh にはその敵ユニットに近づくような移動を行なえません。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』がどこかを決める際，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



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 状態であるとします（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，**潰走せずにいるか，潰走するか，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豁地なので，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ので，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かない』林か建物ですが，M8 は結果として敵に隣接しますから，O8 が潰走先に選ばれます。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）に近づかない』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 M7 だけですが，ここでは『阻止』を受けます。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りはありません。

ヘクスのみの潰走のことで，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，開豁地へ潰走しても『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)。開豁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』を使用せずに開豁地ヘクスに進入する場合，『阻止』を受ける場合があります。その開豁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火器）の通常射程の LOS 内であって，なおかつその敵ユニット／火器が少なくとも 1FP でそのヘクスを射撃可能ならば（砲兵器なら 16 ヘクス以下の射程で射撃可能なら)，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／火器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，単独も指揮官に操作された MG，阻止のために CA 変更が必要な砲／車載火器，BU 状態の車載砲兵器，機動状態の車両）は，『阻止』を実施できません。その開豁地に対しての LOS に何らかの LOS 妨害があっても『阻止』は生じません。いいかえれば，阻止を受ける開豁地とは，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，開豁地ヘクス毎に 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，阻止を受け得る開豁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 RPh 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（混乱／混戦状態であっても，火力を持たない SMC であっても）に近づくことのない，最も近い（LOS 外であっても，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，プラスの修正を一切受けず，火力半減のペナルティも被っていない敵が，開豁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。

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（敵ユニットが存在するヘクスであっても移動可能です）。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，建物，繁みや，丘を上るなど）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 状態でのために自身の IPC が『2』であるため：2IPC－4PP＝－2MF），それにより移動力が 2MF しかないので，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。

MMC が敵 AFV の存在するヘクスに突撃する場合，先に PAATC に成功する必要があります。以下の PAATC に関する事項は，対応射撃の PAATC にも同様に適用されます。PAATC は MMC の士気値以下の修正後 DR で成功します。士気値を超過して失敗した場合には，釘付け状態となります。PAATC を行う MMC とスタックしている指揮官は，自身が突撃に参加するか否かにかかわらず，DR を指揮能力で修正できます。また，自身の突撃／攻撃に際して，PAATC を行う必要はありません。すべての未熟兵とイタリア軍 1 戦級 MMC は，PAATC に＋1 の修正を受けます。PAATC に成功したユニットはただちに突撃します。他のユニットの結果を見てから取りやめるようなことはできません。ただし，どのユニットに PAATC を行わせるのか，事前にすべて指定しておく必要はありません。

AFV の行動：AFV は APh において，ハッチの状態を変更（CE から BU へ。もしくは BU から CE へ）することができます。同一のフェイズに開け閉めの両方を行うことはできませんし，『麻痺』・『衝撃』状態の AFV もハッチを開けることはできません。

盤外への突撃：勝利条件で要求されている場合にのみ可能です（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，歩兵はいかなる火器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）』が発生した場合には同時攻撃とはなりませんし，どちらか（あるいは両方）の陣営に車両が存在するヘクスでの白兵戦も同時には解決されません。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 が発生している場合，フェイズプレイヤーが解決する順番を決めます。そのターンの各ヘクスの 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。各軍は攻撃の解決 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て行きます。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て行きます―たとえ自軍ユニットが先ほどの攻撃で除去されたり損耗させられていたりしたとしても，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，それを実際にユニットに適用します。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（例外；車両）。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。混乱状態のユニットも攻撃を受ける可能性があります。その場合，混乱状態のユニットに対して 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，効果はなしです。MMC を含んだ CC 攻撃の CC DR で修正前に『2』が出た場合，『昇進』の可能性が生じます（5.3 項参照）。

白兵戦における指揮官： CC において SMC は 1FP を持っており，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らなくなります。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』を成功させたことになります。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－1 DRM を適用し，相手側の CC 攻撃に＋1 DRM 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，攻撃をし返すことができるのです。『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 状態のものがいる場合，釘付け状態のものがいる場合，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，他の自軍歩兵ユニットがいない場合には適用されません）。

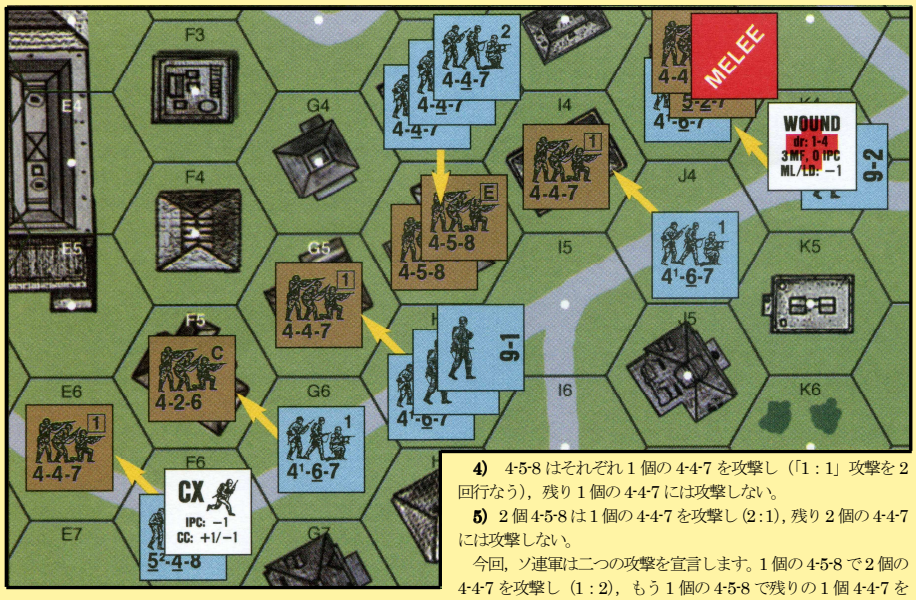
車両を含む白兵戦の順序： 車両が存在するヘクスにおける CC 攻撃は，車両が攻撃するか否か，もしくは目標になるか否かにかかわらず，以下に説明される順番で解決されなければなりません。まず，車両を有していない陣営が 1 回攻撃を行います（そしてただちに結果を適用します）。次に車両を有している陣営が 1 回攻撃を行います（同じく，ただちに結果を適用します）。このように，自軍ユニットの全てが攻撃を行うか，除去されるか（まだ攻撃していないユニットが先んじて除去されたなら，そのユニットに攻撃のチャンスはありません），攻撃を見送るかするまで，互いに 1 回ずつの攻撃を繰り返していきます。白兵戦ヘクスに両陣営の車両が存在していたなら，最初の攻撃は『フェイズプレイヤー』によって行われ，2 回目が『非フェイズプレイヤー』によって行われます。その後互いに攻撃を繰り返すのは同じです。車両が存在する白兵戦ヘクスで『不意打ち』が生じたなら，不意打ちを成功させた側がすべての攻撃を先に行い，結果を適用します。車両は CCPh において，敵の車両を攻撃することはできません。例外として，CE 状態の敵車両と同一ヘクスにいるドイツ軍 AFV が敵の歩兵から CC 攻撃を受け，その反撃として使用した近接防御兵器が敵車両の操作班に影響を与える場合があり得ます。

歩兵による対車両攻撃： 歩兵が CC において車両を攻撃するには，自身の『白兵戦値』（Close Combat Value；CCV）を用います。分隊の CCV は 5，操作班の CCV は 4，HS の CCV は 3，SMC の CCV は 2 です。SMC は自身の CCV を使用する代わりに，他のユニットと共同攻撃することで，そのユニットの CCV を 1 増加させることができます。ユニットが地域射撃を用いねばならない状態（釘付けなど）になっている場合，その条件ごとに CCV は 1 低下します。修正後の CC DR が CCV 未満だった場合，目標となった車両は撃破されます。CCV と同じ値だった場合，その車両は走行不能になります。同じフェイズに，1 両の目標車両が複数のユニットから個別に複数回の攻撃を受けることはあり得ます。しかし，複数のユニットが共同で車両を攻撃する場合には，2 ユニットで行わねばならず，そのうちの 1 つは必ず SMC でなければなりません。一度の CC 攻撃で，車両と歩兵の両方を攻撃することはできません。CC DRM が大きかったり，CCV が小さくて撃破の見込みのない攻撃でも，修正前の CC DR が 2 であれば，撃破のチャンスがあります。もしすべての CC DRM を考慮しても，撃破には 2 未満の DR が必要な攻撃で修正前に 2 を出した場合，攻撃側は追加の dr を行います。その結果が 1 - 2 なら目標は撃破されます。3 なら走行不能になります。4 - 6 では効果がありません。指揮官誕生の可能性にも留意してください。衝撃，あるいは麻痺状態ではない車両に対する CC DR で修正前に 12 が出た場合，その攻撃を行ったユニットは敵 AFV の操作班からの反撃を受けたとみなし，損耗します。

車両による対歩兵攻撃： 車両は CC において，以下の車載火器を用いて歩兵を攻撃できます。AAMG（車両が CE 状態の時のみ），CMG（その CMG が VCA にのみ射撃可能な場合を除く），RMG，砲塔搭載の口径 15mm 以下の MA による IFE，近接防御兵器です。車両は MG／IFE の FP を合計して一度の CC 攻撃に用いることもできますし，それぞれ別個の攻撃に用いることもできます。そのような FP で歩兵を攻撃する際には，その FP を目標の CCV との比率に換算し，白兵戦表（CCT）上にて解決します。これらの FP は決して増加せず，機動状態であるなら半減され，『麻痺』もしくは『衝撃』状態であるなら使用できません。

近接防御兵器： 1944 年の 7 月から，いくつかのドイツ軍 AFV は近接防御兵器（Nahverteidigungswaffe）を装備しています。そのような車両のカウンター裏面には，sN#の記載があり，#の数字はその兵器の使用可能ナンバーを表しています。この兵器は，その AFV が BU 状態であり，CCPh において（その AFV 自身，もしくは味方の歩兵が）CC 攻撃を受けた後にのみ IFT 上の HE 攻撃として使用できます。例外として，AFV がその CCPh で『不意打ち』を取った側である場合には，敵の攻撃に先んじて近接防御兵器を使用できます。この兵器を射撃した場合，そのヘクスにいる歩兵，および CE 状態の操作班は敵味方にかかわらず，IFT 上の 16FP で攻撃を受けます。この兵器は他の火器と統合して攻撃を行うことはできません。命中判定は不要で，直接 IFT-DR によって解決しますが，その修正前 DR が使用可能ナンバーよりも大きかったならば，一切の効果はありません（BU 状態による＋1DRM は適用されませんし，今後一切使用できなくなるわけでもありません）。DR が使用ナンバー以下ならば，IFT に当てはめて結果を判定します。この攻撃には，TEM や LOS 妨害による修正は一切適用されません。

混戦（Melee）： CC 攻撃がすべて解決された後で，CCPh 終了時に両軍の歩兵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乱状態であれば，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すが，混戦に巻き込まれ，CC で戦わなければならなくなります。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くなります。すべてのユニットが混乱状態になった



白兵戦フェイズの例：

すべての突撃が完了しました（突撃経路は黄色い矢印で示してあります）。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 にいるドイツ軍の 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 が建物ヘクスであるため，『不意打ち』が起こる可能性があります。『不意打ち』の drm は，4-2-6 が+1（徴集兵）で，ドイツ軍は drm がありません。ソ連軍の dr は『3』で，ドイツ軍の 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。ドイツ軍の DR は『5』で，除去ナンバーと同値のため損耗が起こりますが，続くソ連軍の攻撃戦闘比に変化はありません。ソ連軍の 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。両軍の歩兵がまだ生き残っているので，そのスタックには『Melee』カウンターが置かれます。

H5 にいるドイツ軍の 8-1 と 9-1 と 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−1 drm（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。ドイツ軍の dr は『6』（修正後『5』）で，ソ連軍の 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 に加え，それぞれの指揮官が 1FP を有するので，合計 6FP を CC に使用できます。ドイツ軍の攻撃戦闘比は「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。ドイツ軍の DR は『6』で，指揮能力で修正されて『5』になるので，ソ連軍の 4-4-7 は除去されます。ソ連軍の DR は『3』で，同様にドイツ軍も全部除去されてしまいます。このヘクスは現時点で空になったので，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。

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。

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。攻撃にはすべて DRM がつきません。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能力の−1 DRM がつきます（負傷しているため指揮能力は通常よりも『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 CC DR 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。

ドイツ軍の 4-6-7 は，ソ連軍の 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 に取り替えられます。今度はドイツ軍が生き残った 2-3-7HS 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 状態のドイツ軍の 5-4-8 が，ソ連軍の 4-4-7 がいる E6 に突撃しました。建物でも林でもないので，『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+1 DRM で「1：1」攻撃を行ない，ソ連軍は−1 DRM 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−1 drm（戦闘比が「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 の戦闘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−1 DRM に変わります。けれども，CC DR が『2』なので，「1：1」でも「1：2」でも，除去であることに変りはありません。

より低い戦闘比で『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，使用する戦闘比は<1-8 です。ここでの CC DR 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。すると戦闘比は 3：18（1：6）になり，除去#は 2 です。今出た CC DR『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。

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。

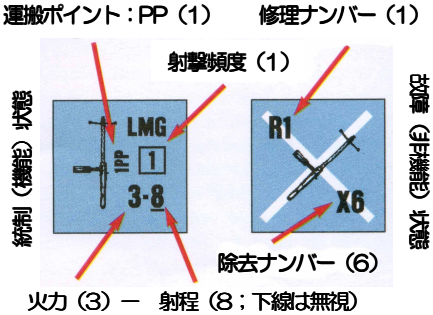
車両による混戦：車両が混戦状態に拘束されることは決してありません。移動可能な車両は，混戦中のヘクスからでも，次の自軍 MPh に移動して離脱することができます。車両が移動不能である場合や，自ら望んだ場合には敵ユニットと同一のヘクスにとどまることができますが，その場合，その車両は同一ヘクスの敵に対してしか射撃を行うことができません（3.2.2.1）。機動状態／非停止状態でない車両は，同一ヘクス内の敵歩兵を CCPh 後に混戦状態に拘束します。したがって，CCPh でない射撃フェイズでは，同一ヘクス内で車両が一方的に（混戦中の歩兵は射撃できないため）歩兵を射撃できるわけです。しかしながら，敵歩兵を混戦状態に拘束中の車両が，自身の MPh に移動すべく始動 1MP を消費した場合，非停止状態になるがゆえにただちに敵歩兵の『Melee』カウンターは取り除かれ，その歩兵から臨機射撃や対応射撃を受ける可能性があります。『機動の試み』によって機動状態になった車両も，敵歩兵を混戦状態に拘束することはできなくなります。

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，『STUN／stun』カウンターを裏返します。

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れ替わり，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。

4.0 火器と支援火器（SW）



火器の所有：ユニットは火器（SW と砲）を複数所有することができます。所有できる火器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）。砲は『人力移動(6.5)』によって動かします。混乱状態ではないユニットは十分な MF さえあれば，移動中にいつでも火器を拾い上げたり放棄したりできます。ただし，MPh 毎に同じ火器が 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 コストなしに火器を放棄できます。ユニットが実施可能なフェイズの開始時で 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かった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，あるいは砲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**。ユニットが火器を放棄する場合や，火器を所有するユニットが除去された場合，その火器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火器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）に対して負担をかけます。火器は 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 に負担をかけ続けます。同じ火器は 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（したがって，急速歩移動で重い SW を運搬すると，結果として MF が 1 しか増加しない場合があります）。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 4IPC（自身の 3IPC＋指揮官の 1IPC）と 6MF（指揮官ボーナス）を有しています。開豁地に進入し（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 IPC 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。すでにこの 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。

火器の破壊：火器は 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，火器の使用とみなされます。また，火器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（砲兵器の命中については 6.7 を参照），その火器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火器について，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，その火器は破壊され，『K』だった場合には，その火器は故障します。すでに故障していた場合，その火器は破壊されます。捕獲使用の火器は ROF が『1』低下する上に B#や X#が『2』低下します。未熟兵 MMC に使用される火器は 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）。

火器の使用制限：分隊は自身の FP を失うことなく 1 個の火器を使用できます。分隊は 2 個までの火器を使用できますが（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 と操作班は 1 個の火器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。しかしその他の火器（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。

火器の初期配置制限：火器は，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りません。

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 を組まなければなりません。また，その MG が ROF を保持しているのでない限り（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 SW の 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（IFE）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，B#が低下している射撃における修正前 IFT DR が，もともとの火器の B#以上であったなら，その火器は除去されます。

MG の砲兵器としての射撃：SW の MG，もしくは車両の MA である MG は，AFV に対して砲兵器としての射撃（3.2.4）を行うことができます。VTT による命中を与えた場合には，AP TK 表にて効果を判定します。火力が半減するような状態にある MG は，砲兵器としての射撃を行えません。砲兵器として射撃した MG も ROF を維持できますし，臨機射撃として射撃した場合には残留火力を残すこともできます。

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

を半分にして 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』の影響は受けます。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）とも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』（その 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）。

FT による車両攻撃：FT で AFV を攻撃する際には，射撃の前に AFV を主目標とすることを宣言しなくてはなりません。その場合，同一ヘクスにいる他のユニットには FT 攻撃の影響はありません。この攻撃には命中判定は必要なく，直接 HE&FT　TK 表上にて解決されます。FT による攻撃には，AFV の FT は一切影響しません。FT が遠距離射撃で AFV を攻撃する際には，その TK ナンバーは半減します。目標の AFV が CE 状態であるなら，FT の TK ナンバーは 1 増加します。

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 の配置を試みることができます。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なっていた場合には 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 FPF 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。

DC による車両攻撃：敵 AFV が存在するヘクスに DC を配置する際には，例え AFV を目標にするのでなくとも，DC を使用するユニットは PAATC を行う必要があります。DC で AFV を攻撃する際には，配置の時点で AFV を主目標とすることを宣言する必要があります。AFV に DC が配置された場合，HE TK 表上にて AFV への攻撃が解決されます（TK#16）。ただし，効果判定の前に（配置宣言の時点で），DC 位置 DR を行う必要があります。この DC 位置 DR は，あたかも TH DR であるかのように色付 dr と白の dr を比較し，車両のどの個所（車体／砲塔）を攻撃するかの決定にも用いられます。目標の向きは，DC を配置した時点で，どのヘクスサイドを通過しての配置であるかによって決定されます。AFPh までの間に目標 AFV が CA を変更したとしても，一度決定された目標の向きに変化はありません。

4.4 軽対戦車火器（LATW）：

LATW は砲兵器の SW で，SK#3 にはバズーカ（BAZ）とパンツァーシュレッケ（PSK），パンツァーファウスト（PF），PIAT，対戦車ライフル（ATR）が含まれています。これらの SW のうち，ATR 以外の兵器はカウンターの裏面（PF の場合はチャート）に独自の命中判定表があります。それらの火器は目標が車両でも歩兵でもその命中判定表を用います。ATR を砲兵器として用いる場合には，VTT しか選択できません。命中した後は，目標が歩兵，もしくは砲ならば IFT で結果を解決します。BAZ と PSK，PF，PIAT は成形炸薬弾兵器（SCW）であり，HEAT 弾を発射します。これらの兵器が歩兵を撃つ場合，その目標が建物内にいなければ効果がありません。砲を目標にする場合には，その砲がどのヘクスにいても射撃可能です。SCW が AFV を目標にした場合，効果判定は HEAT　TK 表上にて行われます。カウンターの表面には，火力一射程，B／X#, PP が記載されています。全ての LATW の TH DR には，TEM 等の通常の DRM が適用されます。よって，その後の IFT 上の解決時には，ITT における射撃と同様，IFT DR に TEM は適用されません。

4.4.1 バズーカ（BAZ）とパンツァーシュレッケ（PSK）：

バズーカは 1942 年の 11 月から使用可能となります（BAZ43 のカウンターを用います）。1944（BAZ44）と 1945（BAZ45）年には改良型が使用可能となります。いかなる歩兵 MMC も SW として BAZ を使用できます。2 人の SMC は BAZ を MMC と同様に使用できますが，1 人では射撃できません。BAZ は修正前の TH DR が X#以上だった場合，除去されます（修理不可能です）。指揮官は TH DR を指揮して修正することが可能です。ただし，自分が撃つ BAZ の TH DR を修正することはできません。BAZ が建物内の歩兵目標に命中した場合，IFT の 8FP の欄で結果を判定します。車両目標に命中した場合，HEAT TK 表上にて効果を判定します（BAZ43 の TK#は 13；BAZ44・45 の TK#は 16）。

PSK には以下の例外を除き，BAZ のルールが全て適用されます。命中判定表は独自のものを用い，建物内の歩兵目標への命中時の火力は 12FP であり，車両目標に命中したときの TK#は 26 であり，1943 年の 9 月から使用可能となります。

4.4.2　パンツァーファウスト（PF）：

固有 SW：PF は，すべてのドイツ軍歩兵ユニットが固有の SW として使用できる可能性があります。ただし，それは 1943 年 10 月以降の敵陣営に AFV が存在するシナリオか，もしくは SSR で特別に許可されたシナリオに限ります。車両目標に命中したときの TK#は 31 です。1943 年の 10 月から，現在の射撃フェイズでいまだ射撃可能なすべてのドイツ軍歩兵ユニットは，その射撃フェイズにおいて PF を撃てる可能性があります。ここでの『射撃可能な歩兵ユニット』とは，次のものを指します。すなわち，まだ何も射撃していない指揮官，操作班，半個分隊，もしくは SW を全火力で射撃できる状態の分隊のことです。

PF 判定 dr:ユニットが PF を射撃するには，PF 判定 dr に成功しなければなりません。修正後 PF-dr が 1・3 の結果の場合，そのユニットは PF を所持し，実際に射撃ポジションにつけたことを意味します。そしてただちに PF を AFV，もしくは建物内の歩兵に対して射撃しなければなりません。修正後 PF-dr が 4 以上であれば，そのユニットは PF を射撃できません（所持していたかもしれませんが，有効な射撃位置に付けなかったということです）。修正前の PF-dr が 6 だった場合，そのユニットは PF を射撃できないばかりでなく，釘付け状態になります。すでに釘付け状態だった場合には，代わ

りに混乱します。この PF 判定 dr は，以下の修正を受けます。AFV ではない目標への使用＋1drm，CX 状態の歩兵による使用＋1drm，操作班／HS による使用＋1，指揮官による使用＋2drm，そして 1945 年のシナリオー1drm です。

射撃制限：臨機射撃の際に PF 判定をしたか否かにかかわらず，ユニットは SFF や FPF において PF 判定を行うことはできません。固有の火力を射撃していない分隊は一度の射撃フェイズに 2 つの SW を使用できることから，1 回目の判定に成功したか否かにかかわらず，同じフェイズで 2 回目の PF 判定を行うことができます。ただし，PF 判定は成功したかどうかにかかわらず SW の使用とみなされるので，2 回判定を行った分隊は固有の火力を用いることができなくなります。PF は残留火力を残しません。また，一度の命中で影響を受けるのは 1 ユニットだけです。

命中判定：PF の最大射程は，シナリオの時期によって決まります。1944 年の 5 月までは，PF の射程は 1 ヘクスです。1944 年 6 月から 12 月までは 2 ヘクスで，1945 年からは 3 ヘクスになります。射程 0 ヘクスでの基本 TH ナンバーは 10 ですが，射程距離 1 ヘクスごとにその数値は 2 低下します。指揮官がそのフェイズにおいて射撃を指揮する能力をいまだ使用していない場合，PF の TH DR に 1 度だけ自分の指揮能力修正を適用できます。

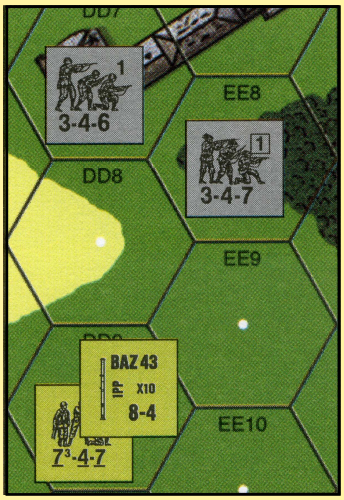
危険性：PF は単発の兵器であり，故障のルールは適用されません。しかし，PF を射撃した際の修正前 TH DR が 12（未熟兵であれば 11 - 12）の場合，その射撃は外れ，なおかつ射撃を行ったユニットは損耗します。また，TK DR か IFT DR による効果判定の修正前 DR が 12 の場合，効果無しとなります。

効果判定：PF が建物内の歩兵目標に命中した場合，IFT 上で 16 火力の欄を用いて効果を判定します。PF は残留火力を残しません。また，複数の目標に命中したとしても，その中から無作為に選んだ 1 つのユニットにしか効果を及ぼせません。ただし，射撃側のプレイヤーは，無作為に選択する代わりに，『砲』もしくは SW を操作しているユニットを優先して目標に選ぶことができます。

射撃回数制限：シナリオの中で PF を実際に射撃できる回数には制限があります。1943 年では OB に与えられたドイツ軍分隊と同数，1944 年では 1.5 倍（端数切り下げ），1945 年では 2 倍の数だけ，射撃することができます。

4.4.3 後方噴射：

BAZ と PSK，もしくは PF を建物内部から射撃する場合には，2 つの選択肢があります。1 つはこの兵器から出される後方噴射を避けるために，TH DR に＋2 のペナルティを課すこと。もう 1 つは TH DR にペナルティを課さない代わりに，後方噴射の火炎を浴びることです。後方噴射の火炎を浴びることにした場合，射撃側の建物ヘクスを占める全てのユニットは IFT 上で 1FP の攻撃を受けます。TH DR の色付き dr を IFT に当てはめ，結果を判定します；この dr には TEM を含め一切の修正がありません。



LATW の命中判定の例：

7-4-7 は BAZ43 を EE8 の 3-4-7 に対して射撃する事ができません。なぜなら，3-4-7 は建物にいないからです。代わりに，7-4-7 は DD7 の石造建物にいる 3-4-6 を射撃する事にしました。BAZ43 のカウンター裏面にある命中判定表を参照すると，射程距離 2 ヘクスでは修正後の TH DR で 8 以下が必要な事がわかります。適用される TH DRM は，＋3TEM と＋1LOS 妨害 DRM（麦畑は茂っている季節です）の計＋4 です。修正前の TH DR は 4 だったので，3-4-6 に命中しました。IFT 上の 8FP の欄で，DRM 無しで効果を判定します。修正前の TH DR が 2 の場合は自動的に CH となり，16FP の欄で，－3DRM を適用して判定します。SW を 1 つしか使用していないので，7-4-7 は固有の火力を 3-4-7 か 3-4-6 のどちらかに射撃できます。砲兵器は FG を組めませんから，強制的な FG にも制限されません。DD9 が建物だとすると，7-4-7 は射撃前に後方噴射の炎を浴びるかどうか選択します。後方噴射を避けるのであれば TH DR に＋2 が加えられ，浴びるのであれば，TH DR の色付き dr を用いて 1FP の攻撃を IFT 上で受ける事になります。

4.4.4 対戦車ライフル（ATR）：

対戦車ライフルは，VTT によって命中を判定し，AP TK 表上で車両を攻撃する SW です。混乱していなければいかなる歩兵でも ATR を使用することができます。単独の SMC でも何らのペナルティ無しに射撃できますが，他の射撃と同様，指揮官は自身の射撃を指揮することはできません。ATR の最大射程は 12 ヘクスであり，遠距離射撃は不可能です。ATR は歩兵に対して 1FP の SW として IFT 上で使用することができ，FG を組むことも可能です。ただし，SFF や FPF で使用することはできませんし，残留火力も残しません。ATR には通常の故障と修理のルールが適用されます。ATR の使用には（砲兵器の TH DR，または IFT DR）指揮能力修正を適用できます。

4.4.5 PIAT：

PIAT は 1943 年の 4 月から使用可能となる SW で，カウンターの裏面に独自の命中判定表を持ち，車両に命中した場合には HEAT TK 表上の PIAT の欄（TK#15）で効果判定します。PIAT は，自身よりも 1 レベル低い位置にある隣接ヘクスの目標には射撃できません。PIAT は単独の SMC でも何らのペナルティ無しに射撃できますが，他の射撃と同様，指揮官は自身の射撃を指揮することはできません。PIAT が建物内の歩兵に命中した場合，IFT 上で 8 火力の欄を用いて効果を判定します。PIAT は X#ではなく故障ナンバーB10 を持っており，修理の際には 1 - 2 の dr で成功し，6 で除去されます。

4.5 軽迫撃砲：

迫撃砲は，そのサイズにより『砲』か『SW』にクラス分けされます。口径 60mm 以下の迫撃砲は軽迫撃砲に分類され，1/2 インチカウンターの SW で表されます。SW ゆえ CA の制限がなく，分隊/HS でもペナルティなしに使用でき，TH DR に指揮官の修正を加えることもできます。1 人の SMC は，軽迫撃砲を撃てますが，ROF を維持できません。2 人の SMC ならば，ペナルティ無しに軽迫撃砲を使用できます（他の射撃と同様に，自身の射撃に指揮修正値を適用することはできません）。軽迫撃砲は SW であるにもかかわらず，『砲』と同様に捕捉（AQ）カウンターを目標ヘクスに置くことができます。6.9 項の，迫撃砲全般に関するルールも参照してください。

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，歩兵として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（例外：操作班）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。ELR は，戦闘経験の低い部隊が，実戦のさなかで急激にもろさを露呈する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 が明記されているでしょう。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 の数値で反映されています。主要な国家（ドイツ，アメリカ，イギリス，ソ連，イタリア）のユニットと火器は独自の色なので，他の国と区別できるようになっています。中小国の場合（ギリシヤなど）は，同じ色のカウンターで，複数の国家を表しています。

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（言いかえれば，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。

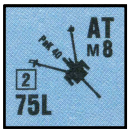
5.4 未熟兵 MMC：

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）。砲兵器を用いるときは赤い TH#を用います。　火器の 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，砲兵器であれば赤い TH#を使用し，さらに TH DR に 2 を足さねばなりません。砲兵器であれば TH DR（IFE を使用しているなら IFT DR）が修正前にもとの B#以上であれば，その捕獲兵器は除去されます。すなわち，不正規使用と同じペナルティが課せられるわけです。このペナルティは不正規使用のペナルティや，未熟兵の使用によるペナルティと累積します

例： ドイツ軍の 4-3-6 分隊が，米軍の 57mm 砲を捕獲使用しました。捕獲使用と，不正規使用（操作班ではない）と，未熟兵の使用が全て累積します。ROF は 1 に低下し，赤い TH#を使用し，TH DR には+4 が加算され，B#は 5 低下して DR7 で故障します（DR12 で砲は除去）。



6.0 砲兵器

命中判定の手順（3.2.4）を踏んだあとで，射撃効果を判定する火器を総称して『砲兵器』と呼びます（砲／車載砲，LATW，軽迫撃砲は『砲兵器』です。ただし，IFE を使用している『砲』は『砲兵器』ではありません。SW／MA の MG は『砲兵器』として使用可能です）。砲は 5/8 インチサイズのカウンターで表わされ，通常は砲兵器として射撃します。砲，もしくは SW の迫撃砲には，mm単位の口径が記載されています。この口径の数値の上に直線が引かれている場合，その火器は AP 弾を撃つ事ができません。逆に下線が引かれているなら，その火器は HE 弾を撃てません。もしそのような直線に星のシンボル（★）がついているなら，特定の時期にその弾薬を限定的に使用（6.2）できることを示しています。

6.1 致命的命中（CH）：

砲／車載砲の地域目標タイプ（ATT）／車両目標タイプ（VTT）の射撃か，LATW の射撃で，修正前 TH DR が 2 で修正後に命中となる場合，致命的命中が生じます。歩兵目標タイプ（ITT）の場合，それぞれの砲／車載砲の TH#の横にカッコでくくられた CH TH#が記載されています（赤い TH#に対応しているのは赤い CH TH#です）。**修正後の** TH DR がこの数値以下であれば，致命的命中が生じます。

CH の効果： 歩兵に対して致命的命中が生じた場合，その火器の IFT 上での通常火力を 2 倍（ATT の致命的命中では，**半減する前の火力を** 2 倍）にします。加えて，通常 TH DR（LATW もしくは ITT）か IFT DR（ATT）に加えられる，目標ヘクスのプラスの TEM DRM を**逆転させ**，マイナスの DRM として，効果判定の IFT DR に加えます。空中炸裂，FFMO，FFNAM といったマイナスの DRM は，それが適用される射撃であるなら，そのまま CH の効果判定の IFT DR に加えます。CH が砲に対して生じたら，砲と，それを操作している歩兵を共に自動的に除去します。

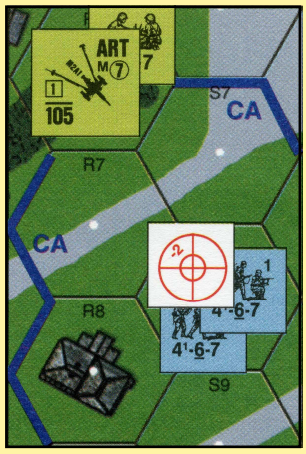
車両目標に対して CH が生じた場合，それが VTT によるものであるなら，CH が生じた火器の TK#を 2 倍にして効果判定します。それが ATT によるものなら火力を 2 倍にして効果判定します。どちらの場合も TEM の効果は加算されません。

複数の目標が車両目標以外の CH の生じたヘクスに存在するなら，そのうちどの目標に CH が生じたのかを無作為に決定します。その場合，同じヘクスにある目標で，受ける火力と修正に違いがありますが，全て同じ IFT DR で解決します。

6.2 特殊弾薬と欠乏ナンバー：

砲／車載砲は，カウンターの裏面に特記されていない限り，AP 弾と HE 弾については制限なしに使用できるものとみなします（迫撃砲は AP 弾を使用できません）。弾薬制限が無い状態では，事前に使用弾薬を宣言しない限り，ITT では HE 弾を，VTT では AP 弾を使用したものとみなされます。ATT は HE 弾でなければ射撃できません。

いくつかの火器は特殊弾薬を撃つ能力を持っています。そのような火器のカウンター裏面（火器によっては表面）には，特殊弾薬の記号とその欠乏ナンバーが記載されています。欠乏ナンバーが年号と地域の略号と共に記載されていた場合，その弾薬の使用はその年号と地域に限定されます（例：4+=1944 年以降　J=June；6 月　E=Europe；欧州戦域　ゆえに・・・J4+E=1944 年以降欧州戦域で使用可能の意）。特殊弾薬を使用する場合は，TH DR の前にその旨を宣言する必要があります。もし修正前の TH DR が欠乏ナンバー未満であれば，特殊弾薬を発射できたことになり，その TH DR を使用してその後の解決を続行します。また，次の射撃機会において再び特殊弾薬の使用宣言をしてかまいません。修正前 TH DR が欠乏ナンバーと等しかったときは，その射撃では特殊弾薬を発射できたとみなして解決を続行しますが，



致命的命中の例：

wR6 にある米軍の 105mm 砲が，wS8 にいる 2 つのドイツ軍分隊を歩兵目標タイプで射撃します。1943 年だと米軍は赤い TH#を使用しなければなりませんが，射程が 2 ヘクスであるため黒の TH#9 を用います。S8 は石造建物ゆえ，TH DR に+3 の TEM が加えられます。また，既に捕捉を得ていたため，−2 捕捉 DRM を適用します。米軍の DR は 3 で，これに上記の修正を加えると，最終的な DR は 4 になります。黒の TH#9 の横にある致命的命中ナンバー以下ですので，致命的命中が生じます。4-6-7 分隊ひとつが無作為に選ばれ，残るひとつは通常の命中を受けたものと考えます。米軍は一度の IFT DR で，両方の分隊への攻撃を解決します。通常命中は 20FP で DRM は 0。致命的命中は 36FP で（20FP の倍だが，IFT の上限は 36）DRM は−3（TEM のプラスマイナスを逆転）となります。射程距離が 7 ヘクスで，米軍が赤の TH#を使用しているとすると，通常命中に必要な最終 DR は 6 で，致命的命中に必要な最終 DR は 2 になります。

その射撃で特殊弾薬を使い果たしたとみなし，ゲーム中に二度とその弾薬の使用宣言はできません。修正前 TH DR が欠乏ナンバーよりも大きかった場合，その弾薬を保有していなかったみなし，その射撃自体も行わなかったとみなします（別の弾薬で射撃してもかまいませんし，目標を変えてもかまいませんし，射撃自体を取りやめることもできます。例外：故障）。ただし，TH DR が故障（もしくは弾薬欠乏：7.21）を引き起こすものであったなら，その火器は射撃したものとみなし，故障結果（もしくは弾薬欠乏：7.21）が適用され，さらにその特殊弾薬を保有していなかったとみなされます。特殊弾薬の欠乏状況は紙片にメモすることで記録してください。

AP（Armor Piercing；徹甲弾）：AP 弾は基本的に装甲車両に使用するものであり，歩兵に対しては限定的な効果しかありません。歩兵目標に命中後，IET 上でいくつの火力に相当するかは砲兵器の口径によって決まります。37mm 未満であれば 1FP。37mm 以上であれば 2FP です。AP 弾は残留火力を残しません。地域目標タイプによる射撃は不可能です。

APCR（Armor Piercing Compsite Rigid；硬芯徹甲弾）略号 A／APDS（Armor Piercing Discarding Sabot；離脱装弾筒付き徹甲弾）略号 D：カウンターの裏面に‘A’もしくは‘D’の表記がある場合（シナリオの時期に応じて）使用可能となります。歩兵目標に命中した場合の効果は，AP 弾に準じます。

HE（High Explosive；榴弾）：対人用弾薬として一般的な弾薬です。

HEAT（High Explosive Anti Tank；成型炸薬弾）略号 H：HEAT 弾は基本的に装甲車両に使用するものですが，AP 弾よりも炸薬量が多いため，歩兵に対してもある程度有効です。しかし信管の関係から，建物のような硬い遮護物下にある目標にしか使用できません。HEAT 弾は，『砲』か車両，もしくは建物内にいる歩兵のみを目標にできます。車両目標に命中した場合には，独自の TK 表にて効果を判定します。IFT 上の火力は，HE 弾よりも 1 列低い火力欄になります。ATR 以外の LATW は常に HEAT 弾を発射し，その火力はカウンターに記載されているもの（PF=16FP）となります。これらの HEAT 弾を発射する LATW（特に SCW：Shaped Charge Weapons－成形炸薬弾兵器と呼びます）以外の火器は，カウンターの裏面に‘H’の表記がある場合（シナリオの時期に応じて）使用可能となります。

Smoke（煙幕弾）略号 s：砲兵器による煙幕弾は 5/8 インチサイズのカウンターで表されます。煙幕弾は PFPh か DFPh の**最初に** ATT を用いて射撃します。命中したなら，そのヘクスに 5/8 インチの煙幕カウンターをおきますが，PFPh であれば+3 の面を上にしておき，DFPh であれば+2 の拡散（Dispersed）面を上にしておきます。PFPh または DFPh において，何らかのユニットが煙幕以外の射撃を行ったなら，もはやそのフェイズではいかなるユニットも煙幕弾を撃つことはできません。

WP（White Phosphorous；白燐弾）：WP 弾は煙幕と同様に，PFPh か DFPh の**最初に** ATT を用いて射撃します。また，敵の MPh に臨機射撃として射撃することも可能ですが，この場合も煙幕以外の射撃をまだ行っていないことが条件となります。WP 弾が**命中したヘクスにい**るユニットは NMC を行わねばなりません（例外：臨機射撃による WP 弾は，現在移動中のユニット／スタックにのみ NMC を引き起こします）。ただし，この NMC DR にはそのユニットに適用される TEM が逆転してマイナス修正として加算されます。空中炸裂が適用される場合には，+1 が加算されます。WP の CH が生じた場合，TEM はそのままプラスの修正として NMC DR に加算されます（空中炸裂も+1 のままです）。この NMC は WP がすでにあるヘクスに進入したユニットには適用されません。ただし，臨機射撃として発射された WP 弾の場合は，その MPh 中に新たに進入してきた敵ユニットに NMC を強制します。WP 弾は砲兵器による煙幕の一種ですが，妨害効果は+2 であり，拡散した WP の妨害効果は+1 となります。

6.3 設置状態：

舗装道路以外に初期配置された『砲』で，まだそのシナリオ中に移動していないものは，設置状態にあるとみなされます。設置されている『砲』は，それを操作している操作班に+2 の設置 TEM を与えます。この+2 設置 TEM は，他のプラスの TEM および防盾 DRM（6.6）と累積しません。複数の DRM が使用可能な場合，砲の所有者がどれを適用するか選択します。空中炸裂によるマイナスの DRM は，設置 TEM に加算されます。設置 TEM は，操作班以外のユニットが操作している場合には適用されません。また，その『砲』が移動した場合，設置状態は永久に失われます。

6.4 初期隠匿配置（HIP）：

設置状態で初期配置する『砲』（言い換えれば，舗装道路以外に初期配置する砲）とその操作班は，初期隠匿配置（Hidden Initial Placement；HIP）を用いることができます。砲の所有者は，初期配置時にその砲の初期配置ヘクスと CA の向きを紙片に記録しておきます。砲とその操作班は，盤上に配置せず，HIP を喪失するまで盤外に置いておきます。

HIP の喪失：開豁地か（林道でも並木道でもない）未舗装道路に HIP された砲は，16 ヘクス以内の統制状態の敵 LOS 内に入った時点で，直ちに HIP を喪失し，盤上に配置されます。また，砲（それを操作している操作班）が射撃したり，CA を変更したり，人力移動を試みたり，砲の操作班が移動した場合にも HIP は喪失します。また，敵の歩兵ユニットが HIP されている砲のあるヘクスに MPh に移動してきた場合，砲の HIP は失われ，移動してきた敵ユニットは直前のヘクスに戻されてそこで移動を終えます。HIP されていた砲のあるヘクスで消費するはずだった MF は，押し戻されたヘクス内で消費したとみなされ，臨機射撃の対象になります。また，押し戻されたヘクスに残留 FP が残っているのなら，その攻撃も受けます。敵歩兵ユニットが HIP されている砲のあるヘクスに APh に突撃してきた場合も，ただちに HIP が喪失します。また，HIP された砲のあるヘクスに敵 AFV が進入してきた場合にも，その砲の HIP は喪失します。AFV が「押し戻される」ことはありません。HIP を喪失した砲は紙片に記録したヘクスに，記録してあった CA で配置されます。

HIP への攻撃：HIP されている砲に対する IFT 上の攻撃は，地域射撃として火力が半減されます。砲兵器の場合は TH DRM に+2 の修正が適用され，命中した後の火力には影響しません。TEM や防盾の効果は通常と同じく適用されます。PTC 以上の攻撃結果を受けた（WP の命中も含む）場合，HIP を喪失し，その結果を適用します。効果なしの場合には，HIP の所有者は何らの情報も明かす必要がありません。

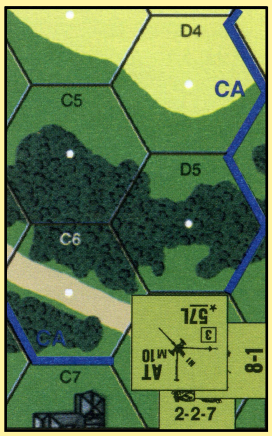
6.5 砲の移動：

QSU タイプの砲（1.2.6）だけが，ゲーム中に人力移動によって新しいヘクスへと移動できます。QSU ではない砲（すなわち，裏面に着荷状態のイラストが描かれている砲；1.2.6）は，ASL SK のシナリオのなかでは移動することはできません。それぞれの砲は，カウンターの右上に M から始まる人力移動ナンバーが記載されています。 MPh に人力移動を試みる場合，砲の所有者は DR を行い，プレイ補助カードに記載された各種の修正を適用した上で，この人力移動ナンバー以下の目を出さねばなりません。人力移動に必要な MF コストは，通常の地形コストの 2 倍となります。人力移動しているユニットは警戒移動を行えず，他のいかなる PP も運搬不可能です。急速歩移動は可能ですが，警戒移動と道路ボーナスの使用はできません。

人力移動の結果：修正後の人力移動 DR が人力移動ナンバー未満であれば，砲は人力移動に成功し，目的のヘクスへと移動できます。人力移動をしたユニットの MF にまだ余力があるなら，さらに人力移動を継続して次なるヘクスへの進入を試みてもかまいません（砲を放棄しての移動継続は不可能です）。修正後の人力移動 DR が人力移動ナンバーと等しければ，この移動には成功したとみなしますが，このターンにはそれ以上の移動継続は不可能となります。どちらの場合も，移動の成功に伴って CA を自由に変更して構いません。修正後の人力移動 DR が人力移動ナンバーよりも大きければ，移動の試みは失敗し，そのターンにはもはや移動ができません。人力移動を試みた砲とユニットは，そのターンの APh に突撃できません。

射撃への影響：人力移動を試みた砲とユニットは，続く AFPh に射撃できません。人力移動を試みたユニットは，そのプレイヤーターンの間『危険な移動』をしているものとみなされ，**あらゆる射撃フェイズにおける**敵の攻撃に，－2DRM が適用されます。この修正は人力移動を試みたユニットが PIN 状態になるまで適用され続けます。地形 TEM や妨害 DRM とは通常どおり累積しますが，『危険な移動』の修正と FFNAM と FFMO は累積しません。

設置状態と人力移動の例：



2-2-7 操作班によって操作されている 57mm 対戦車砲が，xD6 で設置状態および HIP 状態でシナリオを開始しました。操作班以外の歩兵が操作していると，設置状態も HIP も利用できません。開豁地（未舗装道路）での HIP だったので，敵の 16 ヘクス以内の LOS に捕らえられて HIP が露見しました。しかしながら，設置状態ですので，あらゆる攻撃に+2TEM が適用されます。砲兵器からの ITT による攻撃（もしくは LATW からの攻撃）には，設置状態の+2DRM は TH DR に適用することになります（それに加えて，小さい目標の+1DRM も適用されるでしょう。また，ATT の射撃では，+2 設置 TEM は TH DR ではなく命中後の IFT DR に加えられます）。砲兵器命中後の IFT 上での解決において，防盾による修正前の IFT DR の結果が KIA であれば，砲とその操作班はともに除去されます。K であれば砲は故障し，砲の操作班は損耗をこうむり，除去されます。これらの結果を『直撃』と呼びます。防盾による修正前の段階で KIA でも K でもなければ，防盾による+2DRM を IFT DR に加えます。防盾による修正は，AT（対戦車砲）もしくは INF（歩兵砲）が，自身の CA を通して敵の攻撃を受けている場合に適用可能です。

米軍プレイヤーは，2-2-7 と 8-1 指揮官によってこの砲を D5 に動かしたいと考えました。PFPh には射撃を行わず，MPh に人力移動を試みます（この試みは HIP を喪失させます）。この試みには 4MF（林の通常のコストの 2 倍）を消費します。カウンターには M#10 の記載があります。適用される DRM は早見表を参照してください。TEM=+1。MF コスト=+4。合計+5DRM です。8-1 指揮官の−1 指揮修正は人力移動の助けにはなりません（+2MF の指揮官ボーナスを加えることは可能です）。米軍の DR が 4 以下ならば，砲と指揮官，操作班の全ては D5 に進み，更なる人力移動を試みることができます。DR が 5 ならば（修正後 DR が 10 ちょうどになるために），D5 への進入は可能ですが，そこで移動を終えることになります。どちらの場合も，米軍プレイヤーは砲の CA を変更して構いません。DR が 6 以上なら，このターンには移動できず，CA も変更できません。米軍が DR4 以下を出し，D5 に進んだとしましょう。麦畑が茂っていない季節であれば，残りの 2MF を利用して D4 への人力移動を試みる事ができます。この試みも，先と同様に修正後の DR で 10 以下を出す必要がありますが，今回適用される DRM は MF コストの+2 のみになります。最初の移動の際に，D5 ではなく C6 への移動を（道路を利用して）試みたとしましょう。適用される DRM は消費する 2MF コストによる+2。TEM による+1。そして道路ヘクスサイドを通過することによる−2 の，合計+1DRM です。操作班でなく，分隊が人力移動を試みていたのなら，−1DRM が適用されます。操作班に加えて，分隊が手伝っていたのなら，−2DRM が適用されます。全ての場合において，人力移動しているスタックが攻撃を受けた場合，危険な移動による−2DRM を被り，しかも防盾の DRM を受ける事ができません。また，人力移動を試みたユニットは，そのプレイヤーターンの AFPh で射撃できず，APh に突撃することもできません。

プレイ中に一度でも移動したら，その砲は決して設置状態にはなれません。しかしながら，小火器，MG，DC の攻撃が対戦車砲（もしくは歩兵砲）の CA を通して行われた場合，+2 の防盾 DRM を適用できます。同様に，CA を通して命中した砲兵器攻撃の IFT DR にも+2 の防盾 DRM を適用できます。ただし，修正前の結果が K や KIA だった場合には『直撃』となるために適用不可能です(6.6 および 6.7 参照)

6.6 防盾：

全ての AT と INF タイプの砲は，操作班を防護するための防盾を装備しているものとみなします。この防護効果を得られるのは，統制状態の砲を操作している操作班（のみ）であり，その砲の CA を通して行われた射撃にのみ有効です。操作班以外の歩兵で操作されている場合，防盾の効果を得ることはできません。防盾の効果は IFT DR への+2DRM（迫撃砲からの射撃には+1；火炎放射器からの射撃には+0）です。防盾の効果は他の TEM（設置 TEM を含む）とは累積しません。しかしながら，この DRM は TH DRM を修正せず，IFT DR を修正するので，他の TEM（設置 TEM も含む）によって修正された砲兵器の命中のあと，効果判定の IFT DR を修正することができます。防盾 DRM は『直撃（Direct Hit；6.7）』の場合適用不可能です。

6.7 目標としての砲：

『砲』の M#（6.5）の色は，その砲の目標としての大きさを表しています。M#が白丸に印刷されている砲は小さい目標です。M#が赤で印刷されている砲は大きな目標です。砲兵器から射撃を受けた際には，このサイズにより TH DR が修正されます。

効果判定：CH を受けた場合，砲とそれを操作していた歩兵はもろとも除去されます。通常命中を受けた場合，命中判定に引き続き，IFT 上で砲とそれを操作している歩兵の両方に対する効果判定を行います。防盾 DRM 以外の適用される修正を全て終えた結果が『KIA』だった場合，CH 同様に砲とそれを操作していた歩兵はもろとも除去されます。『K』だった場合，砲は故障し，それを操作していた歩兵は損耗します。これらの結果を『直撃』とよび，防盾 DRM によって軽減することはできません。『直撃』ではなかった場合は『至近弾』とみなし，砲には影響はありません。先ほどの IFT DR に（適用可能なら）さらに防盾 DRM を加えて効果を判定します。（その結果，操作している操作班に対する効果を軽減することができるでしょう。）

6.8 歩兵火力相当（IFE）：

いくつかの砲／車載砲にはカウンターの口径横に，〔 〕でくくられた 1 つの数値が記載されています。この数値はその砲／車載砲の IFE であり，この数値を持たない砲／車載砲は IFE を用いた射撃を行うことはできません。IFE を用いると，あたかもその砲／車載砲が MG であるかのように，命中判定の手順を踏まずに直接 IFT を使っての攻撃が可能になります。CA 変更による DRM は IFT DR に適用されます。砲／車載砲が IFE を用いて射撃する場合，その ROF は 1 減少します。加えて，IFE は他のユニットと FG を組めず，捕捉を使用したり，新たに得たり，維持したりする事ができません。IFE の通常射程は 16 ヘクスで，32 ヘクスまで遠距離射撃ができます。MG と異なり，遠距離用の照準器を装備しているため，指揮官の指揮（双眼鏡効果）が無くとも 17 ヘクス以上の射撃にさらなるペナルティはありません。IFE を用いている時，その砲／車載砲は『砲兵器』とはみなされませんし，畏縮の対象にもなりません。MG と同様に，IFE を用いる砲は，敵の MPh に SFF（連続臨機射撃）や FPF（緊急防御射撃）を行うことができますが，車載砲は SFF も FPF も不可能です。また DFPh に『First Fire』カウンターが置かれた状態から隣接ヘクスに最終射撃を行うこともできます。これは砲でも車載砲でも可能です。いずれの場合も『過度の射撃』として B#が 2 低下し，修正前の IFT DR でもとの B#以上を出すと除去されます。

6.9 迫撃砲：

迫撃砲は『砲』（5/8 インチサイズ）と SW（1/2 インチサイズ：軽迫撃砲）の 2 つに分類されます。60mm 以下の口径の迫撃砲は SW であり，それよりも大きければ『砲』になります。迫撃砲は必ず ATT を用いて射撃しますが，それによって ROF を失うことはありません（したがって，同一フェイズに煙幕弾を複数発射できる可能性があります）。また，82mm 以下の口径であれば，CA 変更後の射撃においても ROF が低下しません。迫撃砲には[ ]でくくられた 2 つの数値が記載されており，左が最小射程，右が最大射程を表わしています。最小射程よりも近いヘクスや，最大射程よりも遠いヘクスを射撃することはできません。常に ATT を使用するため，迫撃砲は修正前の TH DR で 2 を出せば致命的命中（6.1）を得ることができます。迫撃砲は曲射弾道兵器ゆえ，林ヘクスに対しては空中炸裂（−1TEM）を引き起こします。また，高度優位性は適用されませんし，防盾による防護効果も低減（+2>+1）されます。

迫撃砲は建物内部に運び入れたり，配置することは可能ですが，そこから射撃することはできません。

6.10 目標の捕捉：

捕捉の獲得：砲／車載砲が ITT もしくは VTT の射撃で TH DR を行った場合，その命中如何に関わらず（故障した場合は不可），その目標に 1/2 インチサイズの−1 捕捉（AQ）カウンターが置かれます。1/2 サイズの捕捉は目標に対してつけられるため，ITT あるいは VTT で目標のいない（あるいは HIP で見えていない）ヘクスを撃っても，そこに捕捉をつけることはできません。すでに−1AQ カウンターが置かれている場合は，裏返して−2AQ カウンターになります。AQ カウンターのマイナスの数値は，次の射撃機会に同じ砲が同じ目標を射撃する際の TH DRM として適用されます。同じ目標が複数の砲／車載砲から捕捉を付けられることもありえます（その場合，ID や色の違いを利用して，1 つの砲／車載砲に 1 つの AQ カウンターが対応するように工夫してください）。しかし，同じ砲／車載砲から何度射撃されても，捕捉の TH DRM は−2 が上限となります。捕捉カウンターのあるヘクス（追尾の途中で空のヘクスに残

された捕捉も含む）に別の目標が入ってきた場合，その新たな目標に対しても捕捉 DRM を適用できます。1/2 インチの捕捉は，その砲が地域目標タイプの射撃をした場合にも DRM を適用できますが，射撃後に 5/8 インチサイズの捕捉に取り替えられます。1/2 インチの捕捉の利点は，追尾が可能という点です。

捕捉の喪失：以下の場合，捕捉は喪失します。すなわち；砲兵器，もしくはそれを操作している歩兵が現在のヘクスを離れた・射撃せずに CA だけを変更した・他の目標を射撃した・MA の車載砲に連動している CMG が異なる目標を射撃した・故障した・煙幕弾を撃った・IFE を使用した・操作している歩兵が除去された・統制状態ではなくなった・その砲兵器を放棄した・固有の火力を用いて射撃か阻止を行った・目標が新たなヘクスに移動することで LOS 外に出てしまった。

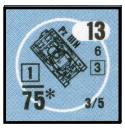
捕捉の追尾：1/2 サイズの捕捉をつけた目標が新たなヘクスに移動した場合，そこが砲／車載砲の LOS 内であるなら捕捉を追尾させて，一緒に移動させる事ができます。LOS 内かどうかは，射撃をともなわずに自由に LOS をチェックして判断して構いません。LOS 外に出たことが判明したら目標から捕捉が外れますが，その直前のヘクス（LOS 内に捕らえていた最後のヘクス）に捕捉カウンターを残しておきます。また，目標が LOS 内を移動していても，砲／車載砲の所有者はいつでも目標から捕捉をはずし，目標が去ったヘクスに残しておくことを選択できます。スタックしていた捕捉目標がばらけて移動する場合，砲／車載砲の所有者はそのうちの 1 つのユニット／スタックを選んで捕捉を追尾させることができます。

6.11 地域目標の捕捉：

砲／車載砲（もしくは軽迫撃砲）が地域目標タイプの射撃で TH DR を行った場合には，そのヘクスに 5/8 インチサイズの捕捉カウンターが置かれます。捕捉の効果は 1/2 サイズの捕捉と同様ですが，目標ユニットにではなく，ヘクスに対して捕捉がつけられているものとみなします。ゆえに，5/8 インチサイズの捕捉は目標を追尾できません。目標が新たなヘクスに移動してしまったら，5/8 インチサイズの捕捉カウンターは自動的に元のヘクスに置き去りにされます。しかしながら，地域目標タイプの射撃は目標ではなくヘクスを射撃しているため，何も目標がいないヘクスを撃って捕捉をつけることが可能です。迫撃砲は常に 5/8 インチサイズの捕捉カウンターを用います。捕捉は砲／車載砲にしか許されませんが，例外として軽迫撃砲だけは，SW であるにもかかわらず捕捉を利用することができます。煙幕弾を射撃する際は，すでにある 5/8 インチサイズの捕捉カウンターの利点を利用できます。しかしながら，煙幕弾の射撃で捕捉を得ることもできませんし，煙幕弾を撃つとそれまでの捕捉は消失します。5/8 インチの捕捉は，その砲／車載砲が歩兵目標タイプや車両目標タイプの射撃をした場合にも DRM を適用できますが，射撃後に 1/2 インチサイズの捕捉に取り替えられます。5/8 インチサイズの捕捉の利点は，何もいないヘクスを射撃して捕捉をつけられるということです。

6.12 砲兵器の故障：

砲／車載砲および軽迫撃砲カウンターに B# が記載されていない場合，すべて B#12 であるとみなします。修正前の TH DR が B#以上の場合，その砲／車載砲／SW は故障します。砲を不正規使用（操作班以外の使用）したり，捕獲使用したり，追加射撃（あるいは，IFE を用いての過度の射撃）を行ったりした場合，その B# は 2 低下します。また，未熟兵 MMC が使用した場合には B#が 1 低下します。これらはすべて累積します。以上のいずれの場合でも，修正前の TH DR がもともとの B#以上であれば，その砲は除去されます。MA の車載砲の場合は恒久的な使用不能となり，帰還の結果を被ります。QSU 砲と軽迫撃砲が故障した場合には，MG と同様に裏返してそれを示します。裏面に着架状態のイラストが描かれている砲の場合は，『Gun Malfunction』カウンターを置いて故障を示します。故障した砲／車載砲，あるいは軽迫撃砲は修理の dr1 で修理が成功し，6 で除去（車載砲は恒久的な使用不能）となります。



7.0 車両

車両は，車両の上面図が描かれた 5/8 インチのカウンターで表されます。装甲値（AF）を有する車両を『装甲戦闘車両（AFV）』と呼び，SK#3 には 2 つのタイプの AFV が含まれています。すなわち，完全装軌式車両と装甲車です。両者の区別は，カウンター右上隅に記載された許容移動ポイント（MP）の背後にあるマークによって行われ，それによって移動方式も特定されます。白い円に MP が記載されているものは装甲車（AC）で，白い楕円に記載されているものは完全装軌式車両です。赤いで記載された MP は，その車両が起動時に故障を引き起こしやすいことを示しています。黒の MP は標準的です。別冊になっている，『車両と砲兵器に関する覚書』も参照してください（図の 3 号 N 型は完全装軌式車両で 13MP を持ちます）。

7.1 装甲値（AF）：

装甲のランク：各 AFV には，許容 MP の下に 2 つ縦に並んだ装甲値（AF）が記載されています。上の数値はその車両の正面装甲値であり，下の数値は側面／後面装甲値です。0 も AF とみなします。非装甲を意味しているのではありません。各 AF は，通常その向きの車体と砲塔（無砲塔車両の場合は上部構造）の両方の AF を示しています。砲塔／上部構造の AF が車体と異なる場合，その向きの AF は○か□で囲まれています。○で囲まれている場合，その向きの砲塔／上部構造の AF は，車体よりも 1 ランク低い値になります。□で囲まれている場合，その向きの砲塔／上部構造の AF は，車体よりも 1 ランク高い値になります。AF には 11 のランクがあり，以下の値のいずれかをとります：

0，1，2，3，4，6，8，11，14，18，26

3 号 N 型の前面 AF は，車体も砲塔も 6 です。側面／後面 AF は，車体が 3 で砲塔が 4 です。

装甲による防御：BU 状態の AFV は，通常の IFT を用いる小火器射撃（歩兵の固有 FP，IFE，砲兵器として用いない MG や ATR）を受けてもなんらの被害も受けません。ただし，LOS を確認するためや，残留 FP を残すために，AFV を小火器射撃の目標にしてもかまいません。CE 状態の AFV は，小火器射撃を受けたことで固有操作班に被害が生じることがあります。

7.2 主兵装と砲塔の種別：

主兵装（MA）：各武装車両は，固有の兵器のうちの 1 つが主兵装（MA）として指定されています。MA はカウンターの左下に記載されています。MA が車載砲の場合は，大きな数字で車載砲の口径が示され，その横の記号の有無で砲身長が示されています。3 号 N 型の主兵装は 75mm 砲で，砲身長は短砲身（＊）です。車載砲以外の兵器が主兵装の場合は，その兵器の略号が記載されています。MA に特記事項がある場合，★がついていますが，短砲身を示す＊と混同しないように注意してください。

砲塔の種別：MA は砲塔か車体に搭載されています。車両のイラストが細い白円で囲まれている車両の MA は，高速回転砲塔（T）に搭載されています。車両のイラストが白い四角で囲まれている車両の MA は，低速回転砲塔（ST）に搭載されています。車両のイラストが太線の

『第 7 項　車両』では，6 - 10 ページで解説された略号が多数使用されています。
参照の利便性のために，第 7 項で多用される略号をこの場にまとめました。

AAMG：対空機関銃（Anti Aircraft Machine Gun）
AF：装甲値（Armor Factor）
AFV：装甲戦闘車両（Armored Fighting Vehicle）
B#：故障ナンバー（Breakdown Number）
BMG：車体機関銃（Bow Machine Gun）
BU：ハッチ閉鎖（Buttoned Up）
CE：操作班露出（Crew Exposed）
CMG：共軸機関銃（Co-axial Machine Gun）
DR：ダイス（2 個）ロール（Dice Roll）
DRM：ダイス修正値（Dice Roll Modifier）
FT：火炎放射器（Flamethrower）
HE：榴弾（High Explosive）
IFT：歩兵火力表（Infantry Fire Table）
ITT：歩兵タイプ目標（Infantry Target Type）
LATW：軽対戦車火器（Light Anti-Tank Weapon）
LOS：照準線（Line of Sight）
MA：主兵装（Main Armament）
MG：機関銃（Machine Gun）
MP：移動ポイント（Movement Point）
NT：無砲塔（Non-Turreted weapon）
Turret Type：
　T：高速旋回砲塔（Fast Turret）
　ST：低速旋回砲塔（Slow Turret）
　RST：制限付き低速旋回砲塔（Restricted ST）
TEM：地形効果修正（Terrain Effects Modifier）
TH：命中判定（To Hit）
TK：破壊判定（To Kill）
TCA：砲塔射界（Turret Covered Arc）
VCA：車体射界（Vehicle Covered Arc）
VTT：車両目標タイプ（Vehicle Target Type）

白い四角で囲まれている車両のMAは，制限付きの低速回転砲塔（RST）に搭載されています。RSTは，基本的にはSTと同じですが，CE状態ではMAもCMGも射撃不可能になるという点のみが異なっています。車両のイラストが上記の図形のいずれにも囲まれていない場合，その車両のMAは車体に搭載されていおり，無砲塔（NT）に分類されます。砲塔の種別は，CA変更後の射撃に対するDRMの違いとして影響します。

MAの故障と修理：B#が記載されていないMAは，B#12であるとみなします。MAの故障と修理は砲と同様（6.12）に扱います。MAが故障したAFVには『MA Malfanction』カウンターを置き，恒久的に使用不能になった場合には裏返して『MA Disabled』カウンターを置きます。MAの恒久的な使用不能は，修理dr6や，過度の／追加射撃の結果によっても生じ得ます。MAが恒久的に使用不能になったAFVは，たとえ他の兵器が使用可能であっても『帰還（Recall）』の結果を被ります。『衝撃（Shock）』もしくはUKの車両は，故障した車載火器の修理を試みることができません。

7.2.1　弾薬欠乏（Low Ammo）：

○で囲まれたB#を持つMAは，その搭載弾薬が極端に少ないために，以下のルールに従います。修正前TH DRがそのB#以上の場合『弾薬欠乏（Low Ammo）』状態になります。修正前のTH DRが12の場合は通常の故障となります。弾薬欠乏の結果は，そのMAが使用可能なすべての弾種に適用されます。弾薬欠乏状態となったAFVには『Low Ammo』カウンターを置きます。弾薬欠乏のMAは，次からの射撃の修正前TH DRで円内のB#以上を出した場合，恒久的な使用不能になります。円内のB#より1少ない値だった場合には通常の故障となります。

7.3　車両目標のサイズ：

すべての車両は，5段階に分かれた目標サイズのいずれかに分類されます。目標の大きさは，その車両への砲兵器射撃に対するTH DRMとして影響します。目標の大きさは，AFの色によって表示されています。超大型目標（TH DRM−2）は，両方のAFが赤で記載されています。大型目標（TH DRM−1）は，前面AFが赤で記載されています。平均的目標（TH DRM 0）は，両方のAFが黒で記載されています。小型目標（TH DRM+1）は，前面AFが白い点の上に記載されています。超小型目標（TH DRM+2）は，両方のAFが白い点の上に記載されています。

7.4　AFVの遮蔽効果と残骸：

遮蔽物としてのAFV：すべての歩兵は，同じヘクスにいる残骸もしくは友軍AFVから，＋1TEMを受けることができます。ただし，その残骸／AFVが現在のプレイヤーターンのMPhに移動したものであるなら，そのターンのAFPhを終えるまでTEMはありません。また，機動状態のAFVはTEMを持ちません。歩兵が何らかのプラスのTEMをヘクスの地形から受ける場合には，残骸／AFVの＋1TEMは加算されません。ただし，LOS妨害やヘクス内の煙幕によるプラスのDRMと残骸／AFVのTEMは加算されます。歩兵は，同じヘクスの友軍AFVが撃破されたとしても，何の影響も受けません。

残骸（Wreck）：残骸は車両が撃破された際に生じます。車両カウンターを裏にして，残骸を表示します。AFVと残骸は，それが存在するヘクスに進入しようとする他の車両の移動に影響を与えます。1つのAFV／残骸につき，追加1MP（道路を利用している場合には追加2MP）の消費が必要になります。そのヘクスの地形が林の場合には，このペナルティは2倍になります。残骸が何個あろうが，オーバースタックの制限には加算されません。

7.4.1　AFVと残骸のLOS妨害：

残骸／AFVが1個でも存在するヘクスを通過する（そこから出たり，そこに入るのではない）同一高度レベルのLOSは，+1の妨害DRMを受けます。LOSの通過に関して，残骸／AFVは全域地形の一種とみなします。このLOS妨害は，その残骸／AFVと同じヘクスの地形や煙幕のLOS妨害に加算されます。ただし，その残骸／AFVが現在のプレイヤーターンのMPhに移動したものか，MPhを機動状態で始めたものであるなら，そのターンのAFPhを終えるまでLOS妨害はありません。また，機動状態のAFVはLOS妨害を持ちません。このLOS妨害は，射撃側と目標の両方からLOSが通る残骸／AFVでなければ生じません。

7.5　車載煙幕展張器：

種別：煙幕投射器（Smoke Dischargers：sD），煙幕迫撃砲（Smoke Mortars：sM），煙幕ポット（Smoke Pots：sP），そして近接防御兵器（Nahverteidigungswaffe：sN）は車載煙幕展張器です。AFVがこれらを装備している場合には，カウンターの裏面に略号と使用可能ナンバーが記載されています。

使用方法：煙幕展張器を装備したAFVは，1プレイヤーターンにつき1度だけ，MPhにおいてその使用を試みることができます。ただし，そのAFVの操作班が『麻痺』もしくは『衝撃』状態であるか，そのプレイヤーターンに既に射撃を行っていた場合（移動中射撃や臨機射撃も含む）には不可能です。AFVは自身のMPhに1MPを消費して（他の目的のMP消費ではない）煙幕展張を試みることができますが，その試みに失敗した場合にはそのMPは消費されなかったものとみなします（臨機射撃のタイミングは，煙幕展張DRの後になります）。敵のMPhにおいては，LOS内での敵のMF／MP消費に対して，あたかも臨機射撃のように試みることができます。煙幕展張器の使用は，射撃ではありません。ゆえに，煙幕展張器の使用後に，通常の射撃を行うことが可能です。走行不能の車両も，煙幕の展張を試みることができます。

発射：煙幕の展張を試みる場合，プレイヤーはDRを行います。修正後DRが，使用可能ナンバー以下であれば成功し，煙幕展張器の種類に応じた場所に『拡散煙幕カウンター（5/8インチサイズで+2の修正値を持つ煙幕カウンター）』を置きます。使用ナンバーよりも大きければ試みは失敗し，そのプレイヤーターンには再度試みることはできなくなります。しかしながら，のちのプレイヤーターンには再び試みてかまいません。煙幕展張器は，故障したり，恒久的に使用不能になることはありません。AFVがBU状態の場合には，煙幕展張器の使用DRに，＋1DRMが適用されます。

sD：成功した場合，自身のヘクスに拡散煙幕カウンターを置きます。

sM：使用するAFVは，TCA内でかつ3ヘクス以内の目標ヘクスを選びます。sM発射時にTCAを変更した場合，適切なDRMが適用されます。移動中／非停止状態のAFVの使用には＋2DRMが適用されます。AFVと目標ヘクスのLOSに適用されるLOS妨害も，DRMとして適用されます。sMは建物内部からは使用できません。成功した場合，目標ヘクスに拡散煙幕カウンターを置きます。

sP：成功した場合，自身のヘクスに拡散煙幕カウンターを置きます。sPを使用するAFVは，CE状態である必要があります。

sN：成功した場合，自身のヘクスに拡散煙幕カウンターを置きます。sNを使用するAFVは，BU状態である必要があります（ゆえに，常に＋1DRMを被ります）。sNはCCPhに敵ユニットを攻撃できます（この攻撃にはBU状態の＋1DRMは適用されません）。しかし，CCPhに煙幕を撃つことはできません。1944年の7月から使用可能となることに注意してください。

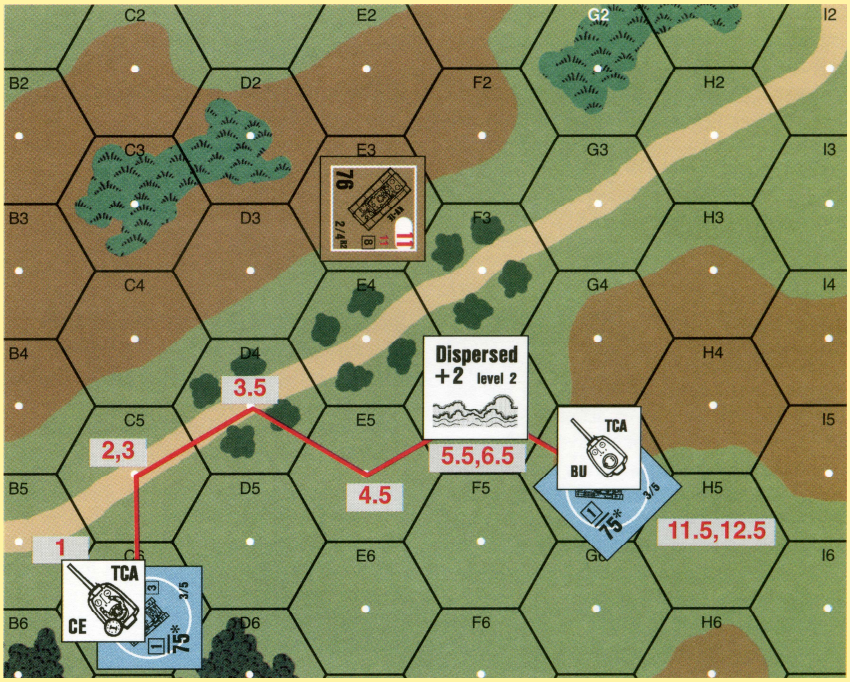
7.6　ボグと接地圧：

ボグ：ボグ判定DRに失敗した車両はボグ状態となります。ボグとは，走行装置に何かがからみつくなどして，一時的に走行不能状態になることです。車両は，林もしくは建物内部に進入する際，あるいはそれらのヘクスでVCAを変更する場合にボグ判定を行う必要があります。初期配置時には必要ありません。ボグの効果は，進入した先のヘクスで生じます。ボグ状態の車両はVCAの変更ができなくなりますが，TCAの変更は禁止されません。

ボグ判定：ボグ判定DRが修正後に12以上になった場合，車両はボグ状態になります。『ボグ（Bog）カウンター』を置いてそれを示します。ボグ状態になった車両はただちに停止し，自身のMPhを終えねばなりません（すなわち，残りのMPはすべてその場で消費され，そのプレイヤーターンのMPhでは移動中射撃や煙幕展張を試みることもできなくなります）。ボグ判定には，接地圧も含め様々なDRMが適用されます。早見表のボグ判定表（Bog Check）を参照してください。車両の設置圧は，カウンター左上の，車両識別用のアルファベットによって区別されます。アルファベットが□で囲まれて

車両の移動と煙幕展張器の例：

vC6 にいる PzKpfw III N が MPh を開始し，1MP を消費して始動しました。以下，（ ）は現在の MPh で消費した MP の累計を表します。C5 に入り 1(2)MP，C5 で VCA と TCA を両方 D4/D5 の方向に変更し 1(3)MP，D4 に入って 0.5(3.5)MP，E5 に入って 1(4.5)MP，F4 に入って 1(5.5)MP を消費し，この時点で煙幕投射器の発射を試みる宣言をします。この車両の sD#は 7 です。CE 状態ゆえ，DRM は無いので，DR7 以下を出せば成功します。実際の DR は 7（特殊弾薬の煙幕弾と異なり，使用#と DR が同値であっても，今後の使用に何ら影響を与えません）で煙幕は発射されました。1(6.5)MP が消費され，F4 には+2 の“Dispersed（拡散）”煙幕カウンターが置かれます。煙幕の発射に失敗した場合には，煙幕は置かれず，追加の 1MP も消費されません。BU 状態への変更を宣言し，CE TCA カウンターを裏返します（MP は消費しません）。G5 に入って 5(11.5)MP を消費します—開豁地への進入に 1MP，より高い高度のヘクスへ稜線を越えて入ったことによる追加 4MP です。それにともなって TCA を F4/G4 の方向へ向けることを宣言し，BU TCA カウンターで TCA を示します。最後に，停止のために 1(12.5)MP を消費して自身の MPh を終えました。この時点で，残りの 0.5MP も G5 で消費したものとみなされます。



いる場合，その車両は低接地圧です。〇で囲まれているなら高接地圧です。何も囲まれていないなら，中設置圧です。

ボグの解消：その他の理由で走行不能になっていないボグ状態の車両は，自身の MPh の最初に，ボグ状態の解消を試みることができます。MPh の行動ですので，PFPh に射撃を行った車両はボグ解消の試みを行えません。プレイヤーはボグ解消の試みを宣言し，DR を行います。この DR の色付 dr が修正後に 1 - 4 ならばボグは解消されます。修正前の色付 dr に修正前の白 dr をかけた数が，その車両がボグ解消に消費した『始動 MP』となります。この始動 MP は，装甲車の場合は 2 倍となります。この始動 MP が車両の許容 MP を上回っていた場合でもボグは解消されますが，すべての MP を消費してしまうため，そのプレイヤーターンにそのヘクスを離れることはできません（Motion カウンターが置かれることになるでしょう）。始動 MP を消費した後も MP が残っている場合には，通常の移動を継続できます。修正後の色付 dr が 5 の場合，車両はボグを解消できずに立往生（Mired）の状態となり，ボグカウンターを裏返してそれを示します（すべての MP はそのヘクスで消費したとみなされ，他の行動は行えません）。立往生した車両は，その後のボグ解消の試みの色付 dr に+1drm を被ります。立往生の結果は累積しません。修正後の色付 dr が 6 - 7 の場合，車両は恒久的な走行不能となり，ボグカウンターの代わりに恒久的な『走行不能（Immobilized）カウンター』を置いてそれを示します。

走行不能車両：走行不能もしくはボグ状態の車両も，『麻痺（STUN/stun）』『衝撃（Shock）』でなければ，MPh 中に MP を消費することができます。VBM の変更や新たなヘクスへの移動はできませんが，TCA の変更や『移動中射撃』の実施，もしくは煙幕展張器の使用，ボグの解消の試みなどが実施できます。VCA が変更できない点を除き，射撃能力にもペナルティはありません。ただし，その車両が走行不能／ボグ状態になった後のフェイズでは，自身と同一ヘクスの目標に車体搭載火器を使用することはできなくなります。例外として，その車両の VCA を通過して同一ヘクスに進入してきた，移動中の敵 AFV に対する臨機射撃は可能です。この条件下で ROF の維持や追加／過度の射撃を使用して複数回の臨機射撃を行う場合，その射撃回数は敵 AFV が自身のヘクスに進入するために消費した MP 数以下に制限されます。

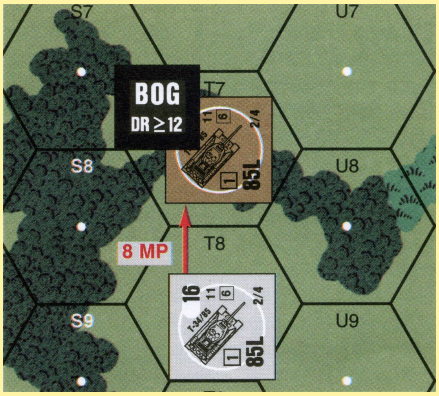
7.7　CE 状態と BU 状態：

固有操作班：車両の固有操作班は，ハッチ閉鎖（BU）状態か，操作班露出（CE）状態かのいずれかにあります。AFV は通常 BU 状態とみなされ，CE 状態にある場合には『CE カウンター』を置いてそれを示します。何らかの砲塔を持つ車両は，TCA カウンターでそれを示し（TCA の向きに注意して置いてください），無砲塔車両は乗員を真横から見た CE カウンターを用います。

ハッチ閉鎖（BU）状態：BU 状態の操作班は，AFV そのものに損害が出ない限りあらゆる射撃から守られています。BU 状態の AFV は，車載砲兵器の TH DR に+1 の DRM を被ります。この+1DRM は残留火力を減衰し，阻止を不可能にします。BU 状態の AFV は，道路移動率（1/2MP）が 2 倍（1MP）になります。

操作班露出（CE）状態：CE 状態の AFV のみが AAMG を使用できます。CE 状態の AFV は建物に進入することはできません。ただし，BU 状態で進入した後，CE 状態になることや，CE 状態で初期配置することは可能です。CE 状態の操作班は，射撃に対して+2 の TEM を車両本体から受けます。この TEM は，他のプラスの TEM と加算できません（どちらか有利な方を使用します。また，LOS 妨害とは加算されます）。露出操作班は歩兵ではないので，移動中に射撃を受けても FFMO／FFNAM を被りません。しかし，空中炸裂の−1DRM は CE TEM に加算されます。CE 状態の操作班が，AFV とは別個の目標として砲兵器によって射撃を受けることはありえません。

ボグ判定の例



MPh を機動状態で開始した T34/85 は，8MP（許容 MP の半分）を消費して vT7 に入りました。ただちに+4DRM を適用して，ボグ判定 DR を行う必要がありました。中設置圧+1DRM と，許容 MP の半分を消費しての林への進入+3DRM です。DR は 9 で修正後に 13 となり，T34/85 は T7 でボグ状態になりました。直ちに停止し，自身の MPh を終えねばなりません。“Bog”カウンターが置かれます。次のロシア軍 MPh に，ボグの解消を試みることにしました。DRM はありません。しかし，色付き dr が 5 であったため，この車両は立往生（Mired）となります。次の MPh にもボグ解消を試みますが，今度は色付 dr に立往生による+1drm が適用されます。DR の結果は色付が 3（修正後 4 でボグ解消）で白が 6 でした。両者の積である 18MP が『始動 MP』として消費されるので，この車両は全 MP を使い果たしたことになります。Mired カウンターを取り除き，Motion カウンターを乗せます。もし今回の白色 dr が 3 であったら，始動 MP は 9 となり，残りの 7MP を通常の移動に使用できました。また，V7 に入る際に 8MP ではなく全許容 MP を消費していたなら，ボグ判定 DRM は中設置圧の+1 だけになり，DR9 では修正後に 10 にしかならないので，ボグ状態になることはありませんでした。

CE／BU 状態の移行：AFV は CE 状態で初期配置することが可能です。戦闘結果ではなく，自発的に CE カウンターの配置／除去が行えるのは，自身の MPh か APh だけです。ただし，同一のフェイズに配置と除去の両方を行うことはできません。PFPh に射撃したり，MPh にすでに移動中射撃を行った AFV は，それに引き続いての MPh 中に CE／BU 状態の変更を行えません。MPh において，臨機射撃の対象となった移動／行動の一部として CE／BU 状態の変更を行うことはできません。ただし，その AFV が最後に消費した MP／行動に対する臨機射撃がすべて解決された後は，CE／BU 状態の変更を行うことができ，そのあとの臨機射撃では変更後の状態にもとづいて射撃を解決します。『麻痺』もしくは『衝撃』の結果を被った CE 状態の AFV はただちに BU 状態になり，少なくともそのプレイヤーターン中は CE 状態になることはできません。

7.8　車載機関銃と IFE 射撃：

多くの AFV はいくつかの MG を装備しています。MG を装備している場合，その FP はカウンターの右下隅に記載されており，順番は BMG/CMG/AAMG となっています。BMG もしくは CMG が装備されていない場合には，該当 FP の欄にハイフン（－）が記載されています。AAMG を装備している AFV は少ないので，AAMG 未装備の場合はハイフンも省略されています；2/4（BMG2FP，CMG4FP，AAMG 未装備），2/4/4（BMG2FP，CMG4FP，AAMG4FP），-/-/2（BMG および CMG 未装備，AAMG2FP）が記載例です。

射撃制限：AFV の MG／IFE 武装は，それが ROF を有する MA でない限り，1 プレイヤーターンに 1 回しか射撃できません（言い換えれば，過度の射撃を使用できません）。CCPh での使用を除き，AFV の武装の射撃は，他の車載火器と同じ射撃フェイズに使用しなければなりません。つまり，あるフェイズで何らかの火器を使用した車両は，残りの火器もそのフェイズで使用しなければならず，さもなければ CCPh 以外の『射撃フェイズ』において残りの火器は使用できなくなるのです。例えば，PFPh に MA の車載砲を射撃した AFV が，同じプレイヤーターンの AFPh に MG を射撃することはできません（その逆も同じ）。同様に，MPh に MA を移動中射撃に使用した AFV は，続く AFPh に MG を射撃することができません。ただし，敵 MPh 中の臨機射撃と，続く DFPh の防御射撃は一連の『同じ射撃フェイズ』とみなします。移動中の敵目標に対して MG で臨機射撃をした AFV が，続く DFPh で MA を防御射撃に使用してもかまわないのです。射撃フェイズで使用したかどうかは，CCPh での武装の使用の可否に影響しません。自身の MPh 中における移動中射撃では，すべての武装は同じヘクスから射撃しなければなりません。例外として，ROF を維持した MA は別のヘクスに移動した後からも使用可能です（続く AFPh に使用することも可能です）。ある車両に装備された個々の MG／IFE 武装は，目標が CA 内にあるのなら，その FP を合計して使用できます。また，各々が別々の目標に対して射撃することも可能です。単一の目標を射撃する場合には強制的 FG が適用され，使用する武装に CA 変更 DRM が適用される場合，各武装の中で最も大きな DRM が使用されます。MA とその他の武装のどちらを先に射撃するのかについては，なんらの制限もありません。ただし，MA の車載砲の補足は，CMG が別の目標を射撃すると消えてしまうことに注意してください。SK3 において，車載火器が他のユニットと FG を組むことは決してできません。

CA 変更制限：ある砲塔搭載火器（A とする）が CA を変更して射撃したあとに別の砲塔搭載火器（B とする）が射撃する場合，B には A と同じ CA 変更 DRM が適用されます。また，A の CA 変更射撃後にさらに CA を変更して B を射撃する場合，その CA 変更 DRM は，最初の CA からの変更ヘクスサイドを数えるのではなく，A を射撃した時点の CA からの変更のみを考慮します。ただし，最初の A の CA 変更射撃が何もいないヘクスに対する射撃（HIP に見当をつけた盲目射撃や，地域目標の捕捉をつける目的での射撃）であった場合には，さらなる CA 変更は認められません。これらのルールは，車体搭載火器が VCA を変更して射撃する際にも適用されます。砲塔を持つ AFV が VCA を変更した場合，自動的に TCA もその向きが変わります（そして砲塔搭載火器が射撃するならば，実際の砲塔の回転速度にかかわらず NT の CA 変更 DRM が適用されます）。VCA 変更後に，TCA を別個に変更することも可能です。ただし，射撃をともなう場合には，VCA 変更によって生じる NT の CA 変更 DRM に加えて，TCA 変更による DRM も適用しなければなりません。射撃能力（追加射撃および過度の射撃は除く）を今だ保持している車載火器は，自身の射撃フェイズ（敵の MPh ではない）の終わりに，射撃を行わずに CA 変更を行うことができます。車体装備火器であれば VCA を変更でき，砲塔搭載火器であれば TCA でも VCA でも変更することができます。

MG／IFE 武装と CA 変更：BMG／CMG／IFE が CA を変更した後に射撃する場合，TH DRM と同様の CA 変更 DRM が IFE DR に対して適用されます（MA の MG が砲兵器として射撃する場合には，TH DRM に適用されます）。BMG は VCA 変更が必要なので NT として，CMG は TCA を変更したならその砲塔の回転速度に応じて T，もしくは ST（一部車両では NT に装備された CMG もあります）として DRM を算出します。IFT 武装は，それが砲塔に搭載されているか，車体に搭載されているかを考慮します。砲塔に搭載された CMG／IFE であっても，VCA を変更して射撃した場合には NT として扱います。移動中射撃において MG／IFE を使用する場合，移動と CA 変更にともなう DRM は適用されず，代わりに FP を半減します（『移動』もしくはそれにともなう CA 変更によって，目標は必ず CA に収めなければなりません）。AFPh における MG／IFE 射撃も同様に，移動と CA 変更にともなう DRM ではなく，FP 半減のペナルティを適用します。両方の事例において，MA の MG が車両目標に対して砲として射撃する場合，FP 半減のペナルティは適用されず，移動と CA 変更にともなう DRM が TH DR に対して適用されることになります。

AAMG：AAMG は 8 ヘクスの通常射程を持ち，AFV の固有操作班が CE 状態のときのみ使用できます。AAMG には CA がなく，TCA もしくは VCA の外側にも，自身と同一ヘクスにも，ペナルティなしで射撃できます。ただし，車両が CA を変更した後に射撃する場合には，それに応じた DRM が適用されます。CA 制限のある AAMG を装備した車両もあります（例：ドイツ軍 III 号突撃砲）。この場合には目標を CA に収めなければ射撃できず，ゆえに CA 変更 DRM が適用される場合があります。AAMG は CC で使用できます。

CMG：CMG は 12 ヘクスの通常射程を持ちます。CMG は TCA 内（および自身と同一ヘクス）の目標にのみ射撃できます。CMG が遠距離射撃を行う場合，17 ヘクス以上の射程になりえますが，照準器を装備しているため目視困難のペナルティ（4.1 指揮官の双眼鏡効果を参照）を受けることはありません。制限つき低速回転砲塔（RST）に搭載されている CMG は，CE 状態では射撃できません。捕捉を維持している MA がある場合，CMG が他の目標を射撃するとその MA の捕捉は消えてしまいます。CMG は CC で使用することができますが，CA 制限のある CMG（カウンター裏面に“CMG：VCA only”と書かれている）は CC に使用できません。ただし，『機能している MG を装備している』とみなされます。

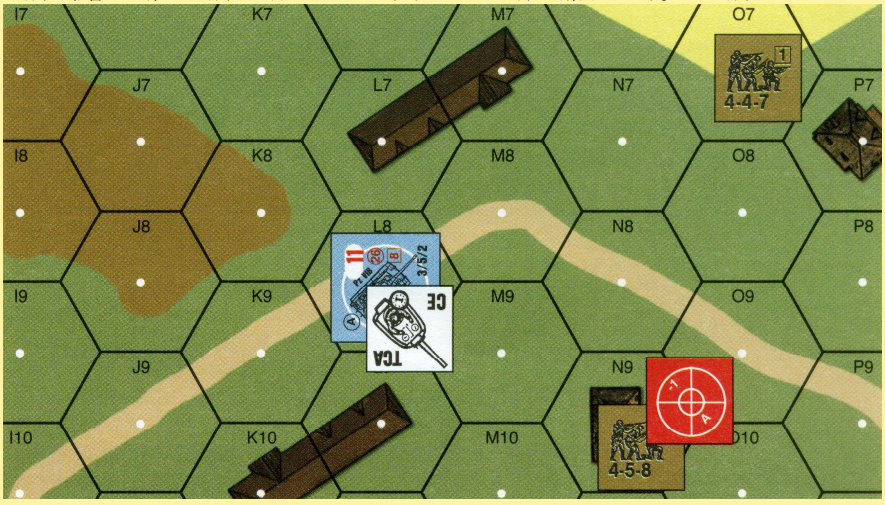
RMG：CMG の FP 欄に“R#”の形で数値が記載されている場合，その車両は砲塔後部機銃（RMG）を装備しています。RMG は砲塔搭載火器として，CA 変更その他のルールに従います。ただし，その CA は TCA の後面にあたる方向になります。他の車載兵器と同様，自身と同一ヘクスへの射撃も可能です。RMG は 8 ヘクスの通常射程を持ちます。MA を使用したのと同じフェイズに使用することはできません。RMG は CC で使用できます。

BMG：BMG は 8 ヘクスの通常射程を持ちます。BMG は VCA 内の目標にのみ射撃できます。他の車載兵器と同様，自身と同一ヘクスへの射撃も可能ですが，その車両が走行不能状態の場合には制限が課せられることに注意してください（7.6 項参照）。BMG は CC で使用できませんが，『機能している MG を装備している』とみなされます。白い点の上に FP が印刷された BMG は，前方固定 MG を表しています。この BMG が移動中の目標（『移動目標』とみなされる車両目標も含む）に対して射撃を行う場合，＋1DRM が常に適用されます。この＋1DRM は残留火力を減衰し，阻止を不可能にします。

MA の車載 MG：車載 MG は，CE 状態の AFV を射撃し，その固有操作班を攻撃することが可能です。しかし，砲として車両そのものを攻撃できる車載 MG は，MA に指定されたもの

車載 MG の例

ドイツ軍 PFPh です。PzKpfw VI b は，MG で 2 個分隊を射撃しようと考えました。まず AAMG2FP と BMG3FP とで O7 を射撃します。車両は自身の MG で FG を作って射撃できます（同じ目標を撃つ場合は強制的 FG です）。目標は車両の VCA 内ゆえ BMG の射撃に影響はなく，CE 状態ゆえ AAMG が使用可能（CA による制限は無し）です。したがってこの射撃は 5(4)FP+0DRM で解決されます。続いて CMG5FP で N9 を射撃します。TCA 内ゆえ，CMG の射撃に影響はなく，この射撃は 5(4)FP+2DRM（建物の TEM のみ）で解決されます。N9 の射撃に AAMG を加えたなら，7(6)FP+2 で解決されるでしょう（これは 4-5-8 を MG のみで攻撃する際の，最も効果的な選択です）。キングタイガーが CMG+BMG で O7 を射撃することにした場合，TCA を M8/M9 に向けなければなりません。ゆえにこの射撃は 8FP+2DRM（ST 砲塔の 1『ヘクスの足』の CA 変更ペナルティ：+2DRM　例の図中ではキングタイガーのカウンターに白い円が描かれていますが，白い四角が正しいイラストです。実際のカウンターを参照してください）で解決されます。さらに，TCA を変更したことで N9 にあった−1 捕捉カウンターが取り除かれます。この射撃の後で AAMG が射撃を行うと（TCA を変更した後なので），+2DRM が課せられるため，先に N9 を AAMG で撃つのが得策でしょう。VCA を M8-M9 に変更し，TCA は M9-L9 に固定して CMG+BMG で N9 を射撃するのは大変効率が悪くなります。BMG に VCA 変更による（NT 扱い）+3DRM が適用されるのはもちろんですが，CMG には+5DRM が課せられます。VCA を変更(+3DRM)した時点で，TCA は自動的に K9/L9 を向いてしまいます。そこから M9/L9 に戻すために，さらに追加して TCA を変更(+2DRM)したことになるためです。L9 にも目標がいたとしましょう。L9 を CMG で射撃すると 10(8)FP，AAMG だと 4FP になります。しかし，CMG で L9 を射撃すると，『CMG で他の目標を射撃した』ことにより，N9 の−1 捕捉カウンターは除去されます。



のみが可能です。MA に指定された車載 MG が故障した場合でも，他の車載 MG を MA に転用することはできません。MA の車載 MG もしくは IFE のみが『過度の射撃』を行うことができます。しかし，歩兵ではないので SFF や FPF に用いることはできず，砲兵器ではないので追加射撃もできません。言い換えれば，敵 MPh に臨機射撃した MA MG(IFE)が隣接する敵に対して DFPh で再度射撃する場合にのみ，『過度の射撃』を使用できるのです。

車載 MG の故障：車載 MG は修正前 DR12 で故障します。故障した MG に応じて，“故障（Malfunction）”カウンターを置いて示します。複数の車載火器が故障した車両は，RPh に各々修理を試みることができます。修理は，その火器を使用可能な固有操作班によって行われます。したがって『衝撃』状態や，BU 状態での AAMG の修理，CE 状態での RST 砲塔装備の MA／CMG の修理は不可能です。修理 dr1 で故障カウンターは取り除かれ，dr6 で恒久的な使用不能となり，故障カウンターを裏返して“使用不能（Disabled）”の面にします。

7.9　破壊確認の手順：

TK 表の参照：車両に LATW や VTT を使用した砲兵器射撃が命中した場合，適切な破壊確認（TK）表を参照します。使用された兵器や弾種により，3 つの異なる TK 表が存在します。すなわち，AP(APCR/APDS) - TK 表，HEAT - TK 表，HE&Flame - TK 表です。命中を与えた弾薬の種類によって，どの表を参照するかが特定されます。各 TK 表には，それぞれの兵器が使用可能な弾薬の種類に応じた TK ナンバーが一覧になっています。

最終 TK#の算出：車両に対して砲兵器の命中が与えられたなら，適切な TK 表を参照し，砲兵器の口径，砲身長，射程距離などを確認して使用される基本 TK#を読み取ります。続いて，『後面命中』か『致命的命中』が生じた場合に基本 TK#を修正します（FT の場合には特殊な修正が適用されます：Flame-TK 表参照）。修整後 TK#から，命中した車両の向きと位置に応じた AF を引いたものが最終 TK#となります（FT の場合には AF は無視します）。続く TK DR によって車両を破壊するためには，射撃側プレイヤーは最終 TK#未満の DR を出す必要があります。

7.10　AFV への攻撃結果：

砲兵器射撃によって生じた TK DR が，最終 TK#未満だった場合，その車両は破壊され，カウンターを裏返して残骸面にします。破壊されなかった車両も，さまざまな攻撃結果を被り得ます。修正後 TK DR と最終 TK#，および攻撃のタイプ別による結果の相違は，AFV 破壊表（AFV Destruction Table）にまとめられています。

固有操作班：すべての AFV は車内に固有の操作班がいますが，カウンターの形であらわされることはありません。射撃結果により固有操作班の MC が必要になった場合には，その国籍の最も優秀な E クラス MMC と同じ士気値を有しているものと考えます（すなわち，アメリカ軍・イタリア軍は 7，ドイツ軍，イギリス軍，ロシア軍は 8 です）。

衝撃（Shock）の発生：MG でも HE でもない直接射撃による TK DR が最終 TK#よりも 1 大きかった場合，『衝撃』の可能性が生じます。AFV の固有操作班は NMC を行わねばならず，失敗した場合には『衝撃』の結果を被り，AFV に“SHOCK”カウンターが置かれます。HE，もしくは DC による攻撃が砲塔に対して行われ，かつ TK DR が最終 TK#よりも 1 大きかった場合，自動的に『衝撃』の結果を被ります。MG 以外の直接射撃，および DC による攻撃が砲塔に対して行われ，かつ TK DR が最終 TK#と同じだった場合にも，自動的に『衝撃』の結果となります。また，迫撃砲による間接射撃や HE の ATT による攻撃が砲塔に対して行われ，かつ IFT DR が，K，もしくは K の結果よりも 1 大きかった場合にも，自動的に『衝撃』の結果となります。

衝撃（Shock）の影響：操作班が衝撃状態となった AFV は，何の行動も行うことができません。CE だった場合にはただちに BU 状態となり，移動中／Motion だった場合にはただちに停止します。いずれの場合も追加の消費 MP は不要です。TCA，VCA ともに変更できず，射撃も，CC 攻撃も，阻止も行えません。次の RPh の終わりに，衝撃状態の AFV は，回復 dr を行わねばなりません。dr1 - 2 で回復し，“SHOCK”カウンターが取り除かれます。dr3 - 6 ならばカウンターを裏返し，“未確認の破壊（Unconfirmed Kill：UK）”の面にします。UK 状態の AFV は衝撃と同様に何の行動も行えず，次の RPh にやはり回復 dr を行わねばなりません。dr1 - 3 で回復し，“UK”カウンターが取り除かれます。dr4 - 6 で内部，および操作班に損害が出ていたものとし，車両は裏返されて残骸となります。衝撃状態の AFV にさらに衝撃の結果が起きたとしても，追加のペナルティはありません。しかし，UK 状態であれば，ふたたび“SHOCK”状態に戻ります。

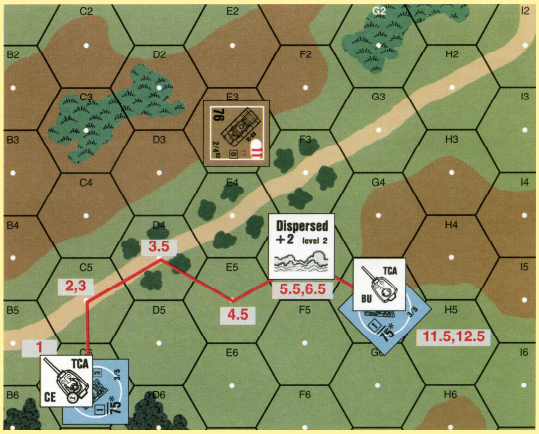
走行不能：AFV の車体に対して行われた攻撃による修正後 TK DR が，最終 TK#と同じ値であった場合，その AFV は恒久的な走行不能となります。HE もしくは DC による攻撃の場合，修正後 TK DR が最終 TK#より 1 大きい結果でも AFV は走行不能となります。また，迫撃砲による間接射撃や HE の ATT による攻撃が車体に対して行われ，かつ IFT DR が，K，もしくは K の結果よりも 1 大きかった場合にも，AFV は走行不能となります。FT，および砲兵器としての MG による攻撃で AFV が走行不能になることはありえません。恒久的な走行不能におちいった AFV には，“Immobilized”カウンターを置いて示します。機動中，もしくは移動中の AFV が走行不能になった場合，直ちに停止します。停止のための MP 消費は不要ですが、残りの MP はすべてそこで消費されます。走行不能の影響は 7.6 項を参照してください。すでに走行不能の車両が再び走行不能の攻撃結果を受けても，追加のペナルティはありません。

麻痺（stun）：CE 状態の AFV 操作班が IFT 上で MC の結果を被り，それに失敗した場合，『麻痺（stun）』状態になります。また，砲として射撃した MG による修正後 TK DR が，最終 TK#と同じ値だった場合にも『麻痺』状態になります。『麻痺』状態の AFV に“stun”カウンターを置いてそれを示します。CE だった場合にはただちに BU 状態となり，移動中／Motion だった場合にはただちに停止します。いずれの場合も追加の消費 MP は不要です。TCA，VCA ともに変更できず，射撃も，CC 攻撃も，阻止も行えません。そのプレイヤーターンの終わりに，麻痺は自動的に回復します。ただし，麻痺状態になったのと同じプレイヤーターンに再び CE 状態に戻ることはできません。

“stun”カウンターを裏返して+1 の面にします。+1 カウンターがのせられた AFV はもはや麻痺状態とはみなされませんが，以後そのシナリオが終了するまで，TH，MG／IFE の IFT，CC, MC の各 DR に+1DRM が適用されます。AFV が 2 回目の麻痺の結果を被った場合，“stun”ではなく“STUN”カウンターが置かれ，回復後に『帰還』することを示します。

麻痺（STUN）：CE 状態の AFV 操作班が IFT 上で K もしくは KIA の結果を被るか，MC の結果を受け，その MC DR で修正前に 12 を出した場合，『麻痺（STUN）』状態になります。また，2 度目の『麻痺（stun）』の結果を受けた AFV も『麻痺（STUN）』状態になります。“STUN”カウンターを置いてそれを示します。

命中確認と破壊確認の例



35 ページと同じ図を使って説明します。時期は 1943 年の 6 月です。vC6 で MPh を開始した PzKpfwIII N（以下 3 号 N）に対し，E3 の KV-1E（以下 KV）が試みる命中判定について検証します。この時期（4 月 - 10 月）には果樹園の葉が茂っているため，3 号 N が G5 に入るまで，KV からは見ることができません。なぜなら，C6 から F4 に至るまでの移動経路のすべてのヘクスが E3 よりも低い高度レベルにあるため，D4 もしくは E4 の果樹園ヘクスによって LOS を遮断されるからです。3 号 N が G5 に入った時，KV は TCA を E4/F3 に変更し，これを射撃することにしました。MA の CA 内に G5 を収めるには，VCA の変更でも（自動的に TCA も変更となるため）可能ですが，射撃に対するペナルティは TCA 変更のみの方が少ないからです。VCA 変更だと NT 扱いで+3，TCA だと RST（図中では細い四角に見えますが，実際のカウンターは太い四角です）ゆえ+2 の DRM が適用されます。KV は VTT での射撃を宣言します。To Hit Chart の Vehicle Target Type の欄と Russian 76L を交差させ，射程距離 3 ヘクスの部分を参照すると，TH#が 10 であることが読み取れます。TH DR に適用される修正は以下の通りです。+2=ST(RST)の CA 変更 1『ヘクスの足』分（事例 8）；+1=BU（事例 13　RST は CE では射撃は MA を射撃できないことに注意）；+2=煙幕による LOS 妨害（事例 18　果樹園は両方の車両よりも低いレベルにあり，LOS 妨害になりません）；+2=移動目標（事例 24　3 号 N は G5 に進入するために 5MP を使用しています）；合計で+7 の TH DRM が適用されます（これ以上状況に変化がなかった場合，DFPh に射撃したとしても同じ DRM が適用されます）。ロシア軍プレイヤーは TH DR で 3 を出し（色付 dr1，白色 dr2），3 号 N の砲塔に命中させました（色付 dr の値が白色 dr よりも小さかったため，砲塔に命中となります）。−1AQ カウンターを 3 号 N の上に乗せます。

AP 弾による命中が与えられたので（特に砲弾の種類を宣言していない VTT 射撃は，それが使用可能であるなら AP 弾の使用とみなされます），AP TK 表を参照します。ロシア 76L 砲と射程 3 ヘクスの欄を照合すると，TK#13 が読み取れます。砲塔正面の AF6 をここから差し引き，最終 TK#7 を算出します。ロシア軍プレイヤーは TK DR で 8 を出しました。最終 TK#よりも 1 大きいので，“『衝撃』の可能性”が生じます。しかし，3 号 N の固有操作班はこの MC（操作班の士気は 8 です）に成功し，『衝撃』状態には陥りませんでした。

KV は追加射撃を宣言しました（ここで追加射撃を宣言せずに，DFPh に宣言することはできません。MPh に臨機射撃した砲／車載砲兵器が DFPh に追加射撃できるのは，隣接した目標に対してだけだからです）。DRM は以下のように変化します。事例 8 の CA 変更 DRM は適用されません。事例 8 は CA 変更直後の射撃に 1 回だけ適用されるものだからです；+1=BU（事例 13）；+2=煙幕による LOS 妨害（事例 18）；+2=移動目標（事例 24）；以上に加え，今回は+2=追加射撃（事例 9）と−1=捕捉（事例 20）が適用されます。よって合計の TH DRM は+6 になります。ロシア軍プレイヤーは TH DR で 4 を出し（dr2 のぞろ目），3 号 N の車体後面に命中させました。AQ カウンターを−2 の面にします。TK#13 は，後面への命中なので修正され 14 になります。さらにここから車体後面の AF3 を差し引いて最終 TK#11 を算出します。ここでロシア軍プレイヤーは TK DR で 11 を出しました。最終 TK#と同じ値で，車体命中であるため，3 号 N は走行不能に陥ります。

AFPh に，3 号 N は KV に撃ち返しました（MPh 中に移動中射撃することもできましたが，捕捉を活用したいと考え，AFPh まで待ちました）。HEAT 弾（H9）の使用を宣言した後，基本 TH#10 を導き出します。適用される修正は以下のとおりです。+1=BU（事例 13）；+4=T 砲塔の移動後射撃（事例 14）；+2=煙幕による LOS 妨害（事例 18）；−1=大きい目標（事例 22）で，合計+6DRM となります。ドイツ軍プレイヤーは TH DR で 5 を出し，外しましたが，HEAT 弾はまだ使うことができます。−1AQ カウンターを KV に乗せます。3 号 N が停止しておらず，機動状態で同じ射撃を行ったなら，DRM はそのままで，さらに小さいほうの dr を 2 倍にするというペナルティ（事例 16）が課せられます。

次のロシアターンの PFPh において，KV の 3 号 N に対する射撃（基本 TH#10）には合計+1 の TH DRM が適用されます。内訳は+1=BU（事例 13）；+2=煙幕による LOS 妨害（事例 18）；−2 捕捉（事例 20）です。

幸運にも 3 号 N が DFPh まで生き残ったとします。その際の KV への射撃（基本 TH#10）には合計+1 の TH DRM が適用されます。内訳は+1=BU（事例 13）；+2=煙幕による LOS 妨害（事例 18）；−1 捕捉（事例 20）；−1=大きい目標（事例 22）です。射撃後，捕捉カウンターを−2 にします。もし HE 弾を選択したなら，基本 TK#は距離にかかわらず 7 であり，KV に効果を与えることは不可能です。HEAT 弾であれば TK#13 ですが，砲塔に命中した場合，KV の正面 AF は 11 ですので，最終 TK#は 2 になります。損害を与えるには大変難しい数値です。車体に命中した場合，その側面 AF は 8 であり（KV は TCA のみの変更でしたから，車体がいまだ 3 号 N に側面を向けていることに注意してください），最終 TK#は 5 になります。より現実味のある数値と言えるでしょう。ちなみに，側面 AF は□で囲まれているので，砲塔の側面 AF は 8 より 1 ランク上の 11 になります。

この DFPh で 3 号 N が VTT ではなく ATT を選択したとします（今までの射撃はすべて行ったものとします）。その際の基本 TH#は 7 であり，適用される DRM の合計は（VTT と同様）+1 となります。射撃後，捕捉カウンターを 5/8 インチサイズの−2 にとりかえます。これが KV に命中した場合，IFT 上の 6FP の欄（ITT での 70mm+に HE 弾=12FP の半分）で+1DRM を適用して（KV の AF はすべて 8 以上）判定します。したがって IFT DR が修正前に 2 か 3 であるなら，最終 IFT DR は 3 か 4 となり，K もしくは K より 1 大きい値となります。その結果，KV への命中が砲塔であれば『衝撃』に，車体であれば恒久的な走行不能に陥ります。

もし果樹園が葉の無い季節（11 月 - 3 月）だとすると，KV は 3 号 N を C6 から（すなわち MPh の開始時から）見ることができます。最初の場面に戻って検証しましょう。3 号 N が C6 で始動 1MP を消費した時点で，KV はこれに射撃することができます。基本 TH#は 10。DRM は+1=BU（事例 13）；+2=果樹園の妨害（事例 18）で合計+3 となります。果樹園の妨害はヘクス D4 と E4 のものです。果樹園は全域地形であるため，LOS が E4 のヘクスサイド沿いに痛快しているだけでも妨害の影響を受けるのです。3 号 N は『始動』したものの，まだ新たなヘクスに進入していないので，『移動目標』とはみなされません（非停止状態です）。ゆえに事例 24 は適用されません。KV のこの射撃が 3 号 N に命中したとします。砲塔か車体かにかかわらず，正面に命中したことになり，その AF は 6 です。LOS はちょうど砲塔の正面と側面の境目に当たるヘクスサイドに沿っていますが，その場合は目標に有利な側が選択できるのです。砲塔の正面 AF は 6，側面は 3 が□で囲まれているので，1 ランク上の AF4 ですから，有利なのは正面になります。ロシア軍が TH DR7（色付 dr4）で AP 弾を 3 号 N の車体に命中させたとします。基本 TK#は 13 で，AF を引いた最終 TK#は 7 となります。ロシア軍の TK DR は 8 で，“『衝撃』の可能性”ですが，3 号 N がこれに成功したとします。C6 での 3 号 N は CE 状態ですから，付随攻撃が生じます。しかしながら，76mm の AP 弾は IFT 上の火力が 2FP しかなく，TK DR8 に+2CE DRM が適用されるので効果はありません。この最終 TK#と AP 弾の 2FP では，車両に損害が出ずに操作班に損害が出る可能性はない状況です。

ロシア軍が HE 弾の射撃を選択したとしましょう。VTT を用いる限り，AP 弾の時と命中率は変わりません。命中を与えたとして，76mmHE 弾の TK#を HE&Flame TK 表にて確認すると 7 になります。AF6 ですので，最終 TK#は 1。TK DR2 でようやく『衝撃』（砲塔命中の場合）か走行不能（車体命中の場合）の結果が得られます。実際の TK DR は 7 で，車両には何の損害も与えられなかったとします。続いて付随攻撃の判定が行われます。IFT 上の火力は 70mm+ゆえ 12FP。TK DR7 に+2CE DRM を適用し，IFT DR として使用します。12FP の修正後 IFT DR9 は NMC の結果となり，3 号 N の固有操作班は NMC DR を行わねばなりません。この DR が 3 号 N の固有操作班の士気値と同じ 8 であった場合，強制的に BU 状態になります。そのほか，移動や射撃に影響はありません。PIN カウンターが置かれることもありません。このターンの APh に CE 状態に戻ることも可能です。9 - 11 であった場合，『麻痺（stun）』となり，強制的に BU 状態になり，ただちに停止し（追加の MP 消費は不要），自身の MPh はそこで終了します。“stun”カウンターを乗せます。このターンの終わりに裏返し，+1 の面にします。このターンには CE 状態になることはできません。12 であった場合，『麻痺（STUN）』となります。影響は stun と同じですが，“STUN”カウンターが乗せられ，ターンの終わりに“+1 : Recall（帰還）”の面にされます。

麻痺そのものの影響は前述の『麻痺（stun）』と変わりありませんが，そのプレイヤーターンの終わりに麻痺状態から回復した後は，“STUN”カウンターを裏返して“Recall（帰還）＋1”の面にします。＋1 の意味は前述の“stun”と変わりありませんが，その AFV は帰還せねばなりません。

帰還（Recall）：『麻痺（STUN）』から回復した AFV と，恒久的に MA が使用不能となった AFV は，『帰還』せねばなりません。帰還となった AFV は，（MP 換算の）最短距離で機動状態 (3.3.2) を維持しながら自軍盤端へと向かい，そこから盤外へできる限り早く離脱しようと試みなければなりません。自軍盤端とは，増援部隊が登場する盤端か，それがないのであれば，地図上に初期配置する自軍ユニットとの間に，敵ユニットが一切配置されないような盤端のことを指します。帰還によって盤外に出た AFV は，勝利条件上『撃破された』とはみなされません。

不発（Dud）：修正前 TK DR が 12 だった場合，最終 TK#や使用弾種類にかかわらず，その射撃は何の効果も及ぼしません。

7.11　地域目標タイプの射撃による AFV への攻撃：

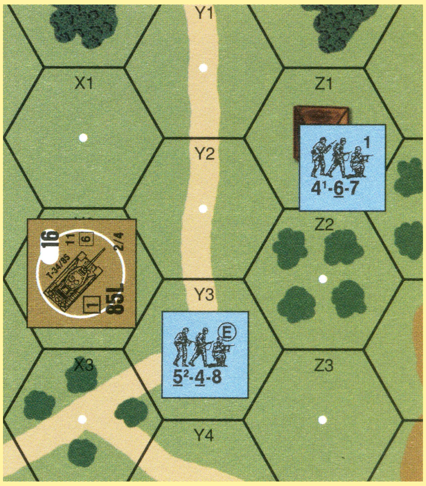
AFV に対して ATT による砲兵器射撃が命中した場合，他の目標と同様に IFT 上で攻撃結果を解決します。火力は ITT の場合の半分であり，IFT DR には TEM が加算されます。空中炸裂は，CE 状態の固有操作班への影響を判定する際（付随攻撃）には適用されますが，AFV そのものの破壊判定には適用されません。同じヘクスに他にも命中を受けた目標が存在する場合，同じ IFT DR ですべての攻撃結果を判定します。AFV の破壊判定に関しては，以下の DRM が IFT DR に加算されます。すべての AF が 4 以下の AFV には－1DRM。すべての AF が 8 以上の AFV には＋1DRM。それ以外の AFV には特別な DRM は加算されません。AFV そのものに対する修正後 IFT DR が KIA ならば，その AFV は破壊されます。K，もしくは K の結果より 1 大きかった場合，車体命中なら走行不能となり，砲塔命中なら衝撃となります。ATT の致命的命中が AFV に生じた場合，ITT の火力を半分にせず，倍にして IFT 上で解決します。この際，TEM は一切加算されません。

7.12　付随攻撃：

CE 状態の AFV そのもの，もしくは CE 状態の AFV の存在するヘクス全体に対して行われた攻撃によって，露出した固有操作班に対して生じる付随的な影響を付随攻撃と呼びます。以下の攻撃は，AFV が存在するヘクスに対して行われたとしても AFV そのものに効果を与えることは決してありません。すなわち；MMC の固有火力，砲兵器として射撃しない MG もしくは ATR，IFE，AFV を主目標としない FT もしくは DC，AFV を目標としない LATW の砲兵器射撃，ITT による砲兵器射撃です。これらの攻撃は CE 状態の固有操作班にのみ影響を与えます。同じヘクスにいる他の非装甲の目標に対するのと同じ IFT DR を用い，適切な DRM を適用して効果を判定します。命中判定に TEM が用いられているならば，CE DRM を加算します。命中判定の手順を踏まず，直接 IFT 上で攻撃しているなら，CE DRM か TEM の有利なほうを使用できます。ただし，FT による攻撃にはどちらの DRM も加算されません。

以下の攻撃は AFV そのものに効果を与えることが可能な攻撃です。すなわち；ATT もしく

PF と同一ヘクス射撃の例



T34/85 が，始動の 1MP を消費して MPh を開始しました。4-6-7 が臨機射撃として PF の試みを行います。修正後の dr で 3 以下を出す必要がありますが，1944 年なので drm はありません。ドイツ軍プレイヤーは dr4 をだし，今回の試みは失敗しました。この試みは 1 つの SW の使用とみなされます（したがって固有 FP や別の SW の使用も可能です）。分隊は固有の FP を使わなければ 2 個の SW を同時に使用できるので，もう一度 PF を試みることも可能ですが，このタイミングでは行いませんでした。次に 5-4-8 が PF の試みを行いますが，dr で 6 を出し，釘付けになってしまいました。T34 は次の MP を消費して Y2 に入ります。ここで 5-4-8 がもう一度 PF の試みを行いましたが，再び dr6 を出してしまい，混乱状態になりました。

T34 は次に自身の許容 MP の半分（8MP）を消費して，Z1 の建物内に進入することにしました。臨機射撃の前にボグ判定が行われます。DRM は中設置圧の＋1 と，木造建物へ進入したことによる＋3 です。ロシア軍の DR は 7 で，修正後 11 のためボグにはなりませんでした。ここで 4-6-7 が再び PF の試みを行い，今回は dr3 を出して PF を手にしました。射程距離は 0 なので，TH#は 10 です。適用される DRM は，＋2=TEM（事例 17）；＋2=移動目標（事例 24）ですが，後方噴射を避けるのであれば，これに加えて＋2=建物内の後方噴射回避（事例 12）を適用せねばなりません。

ドイツ軍は後方噴射のペナルティを受けることを選択し，合計の TH DRM を＋4 として射撃しました。ドイツ軍の TH DR は 6（色付 dr3）で，T34 の車体側面に命中しました。色付 dr3=白色 dr3 ゆえ（色付 dr≧白色 dr で）車体に，また色付 dr が 3 ゆえ（同一ヘクス内からの射撃の場合，色付 dr3 もしくは 4 で）側面に命中したと判定されたのです。色付 dr3 は後方噴射の被害判定にも用いられます。IFT の 1FP の欄と dr3 を交差照合し，結果 1MC が 4-6-7 に適用されます（他のユニットがいた場合，そのすべてに 1MC が課せられます）。4-6-7 はこの 1MC に成功しました。2 個の SW を使用したとみなされ，“First Fire”カウンターが置かれます。Final Fire ではありません。続いて T34 に対する破壊確認です。HEAT TK 表で PF の欄を参照すると，TK#31 が求められます。T34 の車体側面 AF6 を差し引いて，最終 TK#は 25 になります。修正前の TK DR12，すなわち『不発（Dud）』だけが T34 の生き残る可能性ですが，ドイツ軍はここで 12 を出してしまい，T34 は何の影響も受けずに生き延びました。

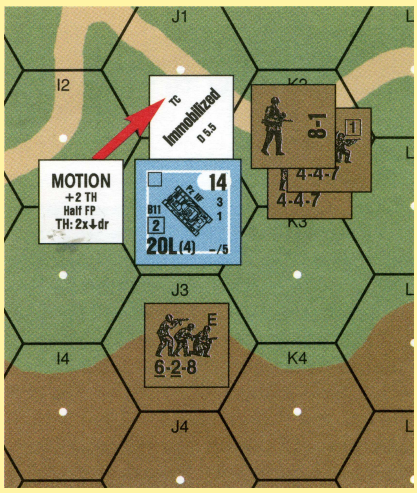
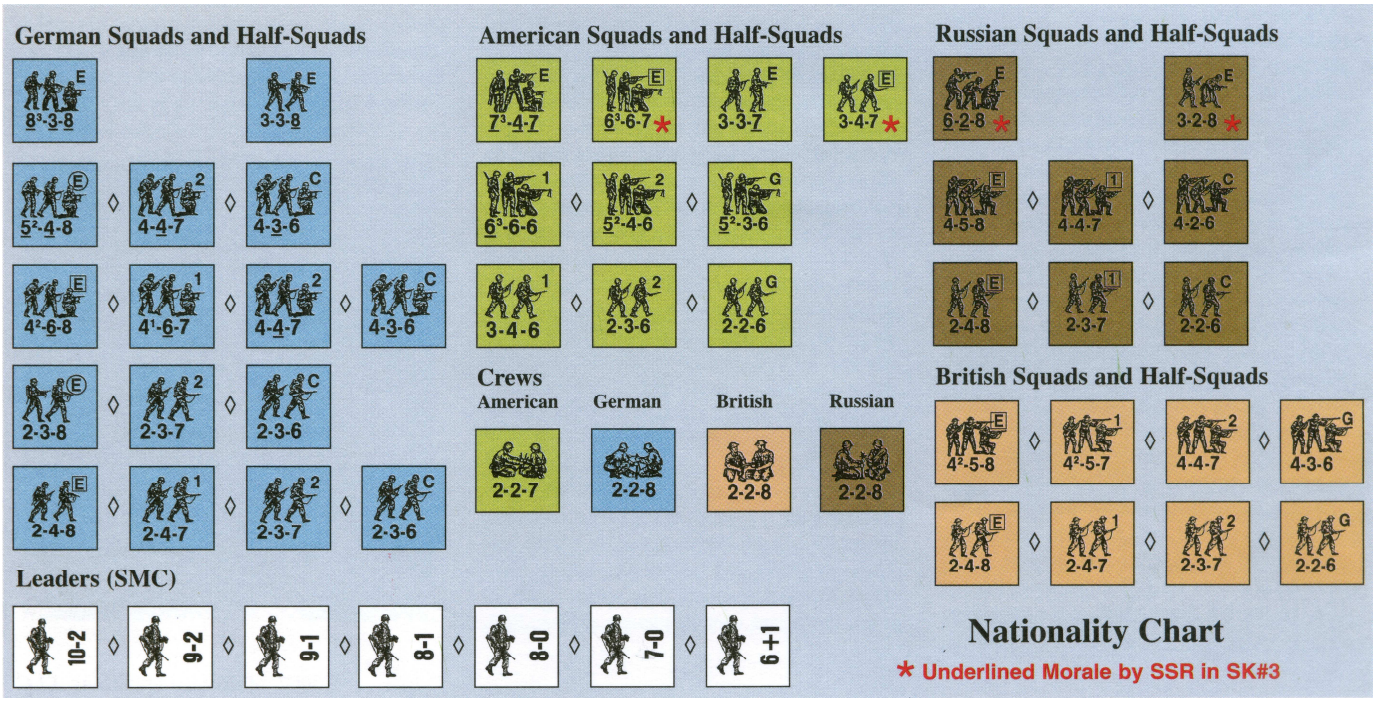
4-6-7 はもはや PF を射撃できませんが，ここで CC 対応射撃を試みることができます。すでに“First Fire”が置かれているため，この試みは『連続臨機射撃 (SFF)』の代わりに行われたとみなされます。T34 はこのヘクスへの進入に 8MP を使っているので，『同一目標ヘクスに対する複数回の射撃制限』に抵触することはありません。AFV に対する CC 対応射撃の前には，PAATC に成功する必要があります。7 以下の DR を出して，これに成功したとみなします。分隊の CCV は通常 5 ですが，すでに“First Fire”カウンターが乗せられているため，1 減少した 4 で攻撃を行います。DRM は『非停止状態』による＋2 が適用されます。したがって，修正前 CC DR2 のみが効果のある DR となります（もし DR2 を出すことができたら，4-6-7 は『指揮官誕生』の判定も行います）。ドイツ軍は 2 を出すことができず，T34 は生き残りました。4-6-7 の“First Fire”を裏返し，“Final Fire”の面にします。

T34/85 は，さらに 1MP を消費して Z1 で停止しました。ここで 4-6-7 はもう一度 CC 対応射撃を行うことに決めました。しかし，すでに“Final Fire”カウンターが乗っているため，次の CC 対応射撃は『緊急防御射撃（FPF）』とみなされます（T34 は Z1 への進入に 8MP を消費しているので，停止の前にも FPF による CC 対応射撃を宣言できました）。分隊はすでに PAATC に成功しています。T34 が停止したため，DRM は適用されなくなっていますが，CCV は 4 のままです。CC DR は 5 で，FPF による NMC には成功しましたが，T34 に効果を与えることはできませんでした。この FPF CC 対応射撃は停止に使った 1MP に対して行われたものなので，さらなる攻撃は不可能です。続いて T34 が移動中射撃によって 4-6-7 を攻撃します。MG による FP は 9（IFT 上では 8FP）となり，適用される DRM は TEM による＋2 です。BMG の 2FP と CMG の 4FP を合計して 6FP。これが TPBF により 3 倍の 18 となり，さらに移動中射撃のため半減して 9FP になるのです。もし T34 が停止していなかったとすれば，非停止状態の修正が加わるのでさらに半減され，4.5FP（IFT 上では 4FP）で攻撃することになるでしょう。T34 の IFT DR は 7 でした。修正後 DR9 を IFT 上の 8FP の欄と交差照合すると，PTC の結果が得られます。4-6-7 は PTC DR で 10 を出し，釘付けとなりました。PIN カウンターが置かれ，これ以上 T34 が Z1 で MP を消費したとしても，もはや 4-6-7 は FPF CC 対応射撃を行うことができません。

T34 はまだ 7MP を有しています。ロシア軍プレイヤーはこの T34 の移動をここで終えることを宣言し，残りの 7MP をすべてヘクス Z1 で消費することもできますし，再び始動して Z1 から離脱することも可能です。もし Z1 にとどまることを選択したとしたら，4-6-7 は CCPh にまたも T34 を CC 攻撃できます。同一ヘクスにいるので，CCPh に新たに PAATC を行う必要はありません。“Final Fire”カウンターは取り除かれていますが，釘付け状態であるため，CCV はやはり 4 に減衰しています。この CCPh を終えた後も，T34 と 4-6-7 の両方が生き残ったとしましょう。4-6-7 には“Melee（混戦）”カウンターが乗せられます。AFV は決して混戦状態とはなりませんが，Z1 に 4-6-7 がいる限り，Z1 以外のヘクスを射撃することは不可能です(3.2.2.1)。T34 は混戦状態ではないため，適切な射撃フェイズに 4-6-7 を射撃することが可能です。逆に 4-6-7 は混戦状態ゆえ，射撃フェイズに T34 を射撃することはできず，CCPh にのみ CC 攻撃が可能です。次のロシア軍 MPh まで 4-6-7 が生き残っていたとしましょう。T34 が始動した瞬間，非停止状態になったため，4-6-7 は混戦状態から脱します。そしてその始動 1MP に対して，臨機射撃（PF の射撃）や CC 対応射撃を行うことが可能となります。

はVTTによる砲兵器射撃（MGおよびATRを含む），AFVを目標としたLATWの砲兵器射撃，AFVを主目標としたFTもしくはDCによる攻撃です。これらの攻撃で車両が破壊されず，『衝撃』にも『麻痺』にもならなかった場合，CE状態の固有操作班に影響があったかどうかが判定されます。攻撃に用いられた兵器を，IFT上の火力に換算します。ATTはすでにIFT上の火力に換算されています。ATRは1FP，MGはそのMGのFP，AP/APDS/APCR/HEATはHE相当のFP，VTTで用いられたHEはITTで用いられるFP，FTは24FP（遠距離射撃なら12FP），DCなら30FPです。先に行われた破壊確認で用いたTK DRにCE DRM（TEMは不可）を加算してIFTに当てはめ，操作班に対する効果を判定します。ATTの場合，CE DRMとTEMのうち有利な方を用いることができますが，空中炸裂が影響する場合にはCE DRMに空中炸裂の効果を加算しなければなりません。FTの場合にはCE DRMもTEMも加算されません。車両を目標にしたDC攻撃の場合，付随攻撃の判定はDC位置DRの結果により異なります。DC位置DRが修正後に8以下の場合，付随攻撃の判定はTK DRによって上記のとおりに行われます。9 - 11の場合，AFVへのTK DRは行われず，CE状態の固有操作班への付随攻撃のみが解決されます。このときのIFT DRは新たに振ることになり，CE DRMのみが加算されます。12以上の場合，AFVへのTK DRは行われず，ヘクス全体が半減火力(12FP)で攻撃されます。IFT DRが新たに行われ，そのヘクス内の非装甲ユニットすべて（目標となったAFVのCE固有操作班も含む）に影響があります。このIFT DRにはTEMが加算されます（固有操作班は，CE DRMと比較して有利な方を適用できます）。

2009/07/01　和訳バージョン1.2

PAATCと白兵戦の例：

ロシア軍のAPhです。ロシア軍は図中のすべてのユニットをJ2で機動状態にあるドイツ軍のPzKpfwIIF（以下2号F）に突撃させ，白兵戦を仕掛けることにしました。MMCはAFVのいるヘクスへの突撃の前に，PAATCに成功する必要があります。2個の4-4-7は，両方ともスタックしている8-1指揮官の指揮修正を受けることができ，それぞれ8以下のTC DRでこれに成功しました。2個の4-4-7はただちにJ2に突撃します。6-2-8は9以上のTC DRでPAATCに失敗し，釘付け状態となりました。このAPhにはどこへも突撃できません。これらの結果の後，8-1指揮官はJ2へ突撃しました。続いてCCPhです。車両のいるヘクスでのCCは同時攻撃ではなく，順序に従って行われます。最初は車両を有しない側の攻撃が行われます。ロシア軍は8-1と1個の4-4-7を共同で攻撃させることにしました。2つのMMCが共同攻撃することはできませんが，指揮官は他のユニットと共同で攻撃を行うことが可能です。分隊のCCVは5ですが，指揮官が共同攻撃することで1増加し，CCV6で攻撃を行います。適用されるDRMは，指揮修正による−1と，機動状態による+2の計+1です。ロシア軍のCC DRは5で，修正後6になります。CCVと同じ値ですので，2号Fは走行不能の結果を被ります（ただちにMotionカウンターが裏返されます）。もしこの後除去されなかったとしても，これらのロシア軍ユニットはこのCCPhでさらなる攻撃を行うことはできません。次はドイツ軍の攻撃です。2号FはCCに際してCMGしか用いることができません。砲塔搭載のMAが4FPのIFEを有していますが，口径が20mmであるためCCでの使用はできないのです。ドイツ軍はCMGの5FPを用いて（機動状態ではなくなったため，FPは半減しません）2つの攻撃の選択ができます。1つはすでに攻撃を終えた8-1＋4-4-7を攻撃する（5FP：6CCV=1：2）か，まだ攻撃していない4-4-7を攻撃するか（5FP：5CCV=1：1）です。まだ攻撃していない4-4-7がそのまま放置された場合，CCV5に−1DRM（走行不能状態）を適用して2号Fを攻撃してきます。ゆえにドイツ軍は，いまだ攻撃していない4-4-7を目標に選びました。このCC攻撃は1：1の比率で，DRMなしで行われます。ドイツ軍はCC DRで5を出しました。これは1：1のKill#と同じ値ですので，4-4-7は損耗の結果を被り，2-3-7HSになりました。続いてはこの生き残りのHSによる攻撃です。HSのCCVは3。適用されるDRMは走行不能による−1です。ところがここでロシア軍はCC DR12を出してしまい，2-3-7HSは損耗の結果を受けて除去されてしまいました。8-1指揮官と4-4-7は，2号Fによって混戦状態に拘束されます。“Melee”カウンターを置いてそれを示します。2号Fは決して混戦状態に拘束されません。しかしながら，同じヘクスに敵ユニットがいるため，他のヘクスに対して射撃を行うことはできません。