

# ASL-SK Expansion Pack #1

## 和訳ルールについてのコメント

### はじめに

EP#1 のルールブックは、SK#3 のルールにとってかわる、いわば SK#3 第 2 版ルールと呼べるものです。大きく新規のルールが追加されているわけではありません。ゆえに、従来の“赤文字”“青文字”の訳者独自の追加事項に関してはコメントを省略します。なぜそのような独自の付け加えをしたかに関しては、SK#3 和訳ルールへのコメントを参照してください。ただ、今回の和訳作成にあたり、従来の SK#3 の和訳のエラーや、余計な付け加えであったことが明らかになった部分があります。その点については、以下のコメントを参照してください。

追加モジュールではないため、SK#1 から#2 へ、あるいは#2 から#3 に移行する時の変更点を明示する必要がなくなったので、その点はすっきりとしました。しかし、SK#1 だけをまず楽しみたい新規プレイヤーにとって、多くのルールは邪魔なだけです。そこで、ルール項目の前に色つきの○を付け、読み飛ばしてもよいルールを示しました。

SK#1 を楽しむには、●と●のルールは不要です。大きな項目に印が付いている場合には、その下に属するルールもすべて不要です (3.3.2 に付いていたなら、3.3.2.X はすべて不要、7.0 に付いていたなら、7.X はすべて不要です)。

SK#2 までを楽しむには、同様に●のルールは不要です。

ピンクの下線のあるルールは、ルールブックにもあるとおり、EP#1 で公式に追加されたルール、エラッタです。そのうちのいくつかは、すでに“赤文字”“青文字”で SK#3 の和訳ルールに入っていたものです。

赤の下線のルールは、SK#3 の和訳にあった“エラー”を是正したものです。今回精読すると、単純なつづりや変換間違い、あるいは“てにをは”の間違いがまだいくつかありました。そうした訂正や、編集の都合で微妙に表現を変えたところは特に赤線を引いていません。また、後ろにちゃんと書いてあるけれど、ここにも書いた方がいいかな、という程度の付け加えもあります。

### ルールの変更意義についてコメント

## 2P

### 1.1.1 地形タイプ 建物

CE 状態では建物から退出できません。

進入不可のルールはありましたが、退出不可のルールは忘れられていました。

## 3P

### 1.1.1 地形タイプ 林道

車両は常に (移動中か否かにかかわらず) 道路上にいるとみなされるので、どのヘクスサイドを通過しても、上記の特定の敵から見て開豁地にいると考えます。

スタンダードでは、車両は林道の林部分に存在することもできます。林のヘクスサイドを通過した場合や、道路沿いに入った後もボグ判定とともに林の部分に潜り込むことを宣言した場合です。こうした車両の上には、その時に付随してできる

通過跡(TB)カウンターを置いて示すことになっています。しかし、SK には TB のルールはありません。この点、今回の公式追加で、やや車両側に不満は残るでしょうが、処理としてははっきりしました。林のヘクスサイドから入っても、車両は林部分を抜けて、すぐに道路上に鎮座するのです。ただし、林の絵を LOS が通過する場合には、車両でも TEM が有効ですので、お間違えなく。

“歩兵”という言葉がいくつか追加になっているのは、上記のルールと整合性を持たせるためです。

※だれか空中炸裂に関して何も言わなかったのかな？赤字の追加部分には特に言及されていません。

## 4P

### 1.1.1 地形タイプ 丘

全域地形の場合、丘のイラストの部分だけが1レベル高くなり、レベル0の部分には通常と同じ高さの地形が存在します。

ここは英文ではあっさり追加されている部分です。英文ではもう少し後ろ、中心点と高度の関係部分に追加があるのです。引用します。

“Hexes, units **and terrain(including Inherent Terrain)** are always considered to be at the elevation level containing the hex center dot.

ヘクス、ユニット、地形 (全域地形も含む) は、常にそのヘクスの中心点の高度に存在すると考える。

丘の上の全域地形の処理に関しては、今までの SK で触れられていなかった部分の追加です。しかし、いまいはっきりしません。

全域地形じゃない地形と、そうでない地形とが同じ扱いとなる、という意味なのでしょう？であれば、丘の上の全域地形は、丘のイラストではない部分まですべて丘の上の高度から出現していることになります。言葉が足りないのでもまいり判然としませんが、これを SK 準拠と呼びます(処理 A)。この SK 準拠の処理は、これはこれでアリカとも思います。青文字による追加は、スタンダード準拠です(処理 B)。処理 B のほうが一見妥当なようですが、実はどちらもむずがゆさの残る処理なのです。ではなぜ和訳が処理 B を取ったか、以下で説明します。

和訳 4P(英文 3P)の図を見てみましょう。ここで G7 の丘に焦点を当てます。丘の上の建物は全域地形ではないので、これには全く問題はありません。では...

#### ①G7 に建物ではなく果樹園を示す緑のドットがあった場合は？

**処理 A** 果樹園は中心点の高度であるレベル1から“生えている”。よって、F7とH7の地上レベル間のLOSには影響しない。しかし！F6とH9間のLOSには影響することになってしまう。空中に生えているのか？

**処理 B** レベル0の部分(黄緑の部分)では、通常と同じように果樹園が生えているのだから、F7とH7の地上レベル間のLOSには影響する。しかし、F6とH9間のLOSには影響しない。丘のイラスト部分はレベル1から果樹園が生えているので、F6とH6間のLOSには影響する。

この状況だと、圧倒的に処理 B が支持を集めそうです。では...

#### ②G7 に煙幕が置かれた場合は？

**処理 A** 煙幕は中心点の高度であるレベル1から上に2レベル発生するのだから、F7とH7の地上レベル間のLOSには影響しない。そして、F6とH9またはF6とH6間のLOSには影響する。

**処理 B** レベル0の部分(黄緑の部分)では、レベル0から煙幕が発生しているのだから、F7とH7の地上レベル間のLOSにも、そしてF6とH9またはF6とH6間のLOSのすべてに影響する。

この状況だと、ほぼ互角ですね。ただ、煙幕は基本的に“ヘクス全体に煙幕弾(煙幕手榴弾)がばらまかれている”のです。その意味ではやや処理 B に傾くか？では...

### ③G7に残骸がある場合は？

**処理 A** 煙幕は中心点の高度であるレベル 1 に存在しているのだから、F7 と H7 の地上レベル間の LOS には影響しない。そして、F6 と H9 または F6 と H6 間の LOS には影響する。

**処理 B** レベル 0 の部分(黄緑の部分)では、レベル 0 の部分に残骸が存在しているのだから、F7 と H7 の地上レベル間の LOS には影響する。しかし、F6 と H9 間の LOS には影響しない。丘のイラスト部分にはレベル 1 に残骸が存在するので、F6 と H6 間の LOS には影響する。

これはまた釈然としない。どちらの処理もいまいち感を感じながら互角でしょう。これはもともと、残骸が全域地形だということにも無理があるのです。建物の中にある残骸が、ヘクス全体を妨害するのですから。

処理 A で強く納得がいくのは F7-H7 間の LOS に影響しないことです。F6-H9 に影響してしまうのはむしろゆく感じが、...。処理 B ではこのむしろがゆさが完全に真逆です。

よって、3 本勝負、1 勝 2 引き分け&スタンダード準拠で、処理 B をとりました。処理 A が B に比べて簡単であるなら、SK 的処理としてもよかったです。

## 6P

**Backblast (後方噴射)** : 建物内部から BAZ, PF, PSK  
後方噴射がある LATW を具体的に示しました。

## 7P

特に訂正はないのですが、**Good Order (統制状態)** のところをご覧ください。“車両の場合、衝撃(Shock/UK)でも麻痺(stun/STUN)でもない状態”...この表現、この後の車両に関するルールで嫌というほど繰り返されます。ということは、...この表現、すべて“統制状態の車両は”で置き換えられるということです。置き換えたところに関しては、特にコメントしません。

**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  
SK#3 和訳 ver1.2 で青文字追加済み。

## 8P

**Known Enemy Unit (確認されている敵ユニット)** :

- ... 自軍のユニットとの間に LOS を引ける HIP ではない  
SK#2 以降では必要な追加でした。

**LATW** : 軽対戦車火器 (Light Anti-Tank Weapon)。SW の 1 種。BAZ, PF, PSK, PIAT, ATR のこと。

これも具体名に変わりました。“MG ではない SW”という追加もあったのですが、自明ゆえ省略しました。

**Motion Fire (機動射撃)** : 非停止状態の車両

英文のピンクの追加では、“非停止状態および機動状態の”となっていますが、これは“非停止状態”の定義が不足しているからです。“非停止状態”の和文にあるとおり、“非停止状態”には機動状態も含まれるのです。したがって、“機動状態”に“非停止状態”を追加するのではなく、“非停止状態”一言にするだけで OK という次第。SK#3 の和訳では“停止していない”という、用語を使わない表現になっていたため厳密性を高めました。

**Moving Target (移動目標)** :

- ... 上記の車両が停止した/残骸になった場合、そのプレイヤーターンの AFPh が終わるまで

SK#3 和訳制作時の追記漏れです。この場所の英文にはないのですが、後のルールには英文でも明記があります。

## 9P

**OB** : 戦闘順序 (Order of Battle)

**QRDC** : 早見表 (Quick Reference Data Card)

**RMG** : 後部機銃 (Rear Machine Gun)

これらの追加に解説は不要でしょう。本当に追加する必要があったのは RMG だけの様な気がします。

**SCW** : 成型炸薬弾発射兵器 (Shaped Charge Weapons : 6.2)。  
固有の命中判定表を使い、HEAT を発射する LATW。

あと便利な定義だったので、付け加えました。ATR 以外の LATW...という表現が何度も出てきたからです。スタンダードだと ATMM や MOL プロジェクターがあったりして面倒なのですが、SK なのでこの定義で OK です。この後にもいくつか SCW という表現に変更したところがありますが、それらについてはコメントを省略します。

## 10P

**Vehicle 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 (SCW)

早速出てきました。ですが、英文の表現・追加はちょっと違っていたのです。“ほとんどの LATW は VTT を使用しない”ほかの項目では具体名を挙げる方向で変更しているのに、なぜこだけ？ VTT を使う LATW は ATR だけであり、その他はすべて SCW です。

### 3.1 回復フェイズ

b) 火器の回収 ... 1 つの火器

完全な SK 和訳作成時のエラーです。“an”をスルーしたのが失敗でした。

c) 故障中の火器の修理 ... 故障中の火器の修理を 1 つ 試みられます。

こも同じです。“a”が有りました。

※よく見ると、ここでは英文も“統制状態の車両”という言葉を使っていますね。何で後半使わなくなったのかな。

## 13P

**3.2.2.1 3 倍近接射撃**

非停止状態となった

こも“機動状態”は不要です。

**3.2.3 効果**

**NMC**

CX と PIN カウンターは除去されます。

SK#3 和訳 ver1.2 に、青文字で入っていた項目です。

**指揮官の除去**

CC 中ではない

これはスタンダードの和訳にあるエラーが、そのままコピーされてしまった部分です。SK#3 の和訳では“CC 以外の攻撃”になっていましたが、スタンダードでも SK でも英文には“攻撃”という言葉は入っていません。回復時の損耗 DR でも指揮官が失われることがあるのです。同様に、LLTC の項目にも“CC 中ではない”が追加されています。

## 14P

**3.2.4 砲兵器の命中判定**

**概要**

兵器により、使用できるタイプが異なります

英文での追加は、“可能ならば”という表現の追加でしたが、いまいちわかりづらいうので上記のようにしました。

## 地域目標タイプ

自分のヘクス（射程 0）への射撃、移動中射撃（車両の MPh 中の射撃）、機動射撃（非停止状態の車両の射撃）では ATT を選択できません。

必要な追加規定です。スタンダード準拠。SK#3 和訳制作時には気がつきませんでした！

## 命中判定手順

### ／車載砲

砲だけでは足りません。英文では相変わらず“MA”という表現になっていて分かりません。MA が機関銃であれば、命中判定は黒の#が使われるのですから。

### 中小国、

英文では具体的な国籍を挙げていますが、EP#1 に登場するものだけです。SK#2 ~#3 にも対応できるように中小国という表現にしました。中小国が何を意味するのは、国籍別チャートをご覧ください。

### NT 砲の

必要な規定です。スタンダード準拠。

### これらの射撃

兵器そのものではなく、該当する射撃にのみ課せられるペナルティであることの強調です。

## 砲の射界

### 車載兵器（例外：AAMG）

なぜか英文では BMG/CMG になっていました。... 意図がわかりません。RMG や MA はどこへ？

### CA 変更直後の射撃にのみ

ROFの維持や追加射撃など、CA 変更直後の射撃の“さらにその後”での射撃には CA 変更ペナルティは課せられないのです。

『事例 8：CA 変更』が適用されます。事例 8 は移動中射撃には適用されません。

この規定は移動中射撃のルールにだけ書けばいいような気もしますが、妥当な追加です。

### （追加射撃／過度の射撃は除く）

SK#3 和訳 ver1.2 に、青文字で入っていた項目です。

### ／車載兵器

これもなぜか英文では BMG/CMG になっていました。なぜだ？

## 15P

PFPh にこのような CA 変更を行った場合、そのプレイヤーターンの MPh には歩兵も砲も車両も移動できなくなります。しかし、AFPh には射撃できます。AFPh のペナルティは適用されますが、CA 変更のペナルティはありません。

これはずいぶん中途半端な追加です。SK ですから、射撃を伴わずに CA 変更した砲も、射撃カウンターを置いて示せばいいのではないかと思います（それによって PFPh に CA 変更した砲には Prep Fire が置かれ、MPh に移動できなくなります）。ところがそうはなっていない。スタンダードの文言がそのままなのです。スタンダードで“Prep Fire を乗せろ”となっていないのは、上記青文字の通り、AFPh に射撃機会が残るから（あとは夜間に照明効果が無いから）。なのでスタンダード準拠のルールを入れてみましたが...。う～ん、「Prep を置く」でいい気もするんですが...

## 16P

### 命中判定の例その 2

赤い下線の変更は、SK#3 の和訳で変更し損ねていたところでした。砲兵器の近接射撃（射程 1~2 ヘクスの射撃）に関して、SK#3 の和訳では SK ルールではなく、スタンダード準拠に改めたのです。この部分は SK#2 ではうまく機能していましたが、AFV が登場した SK#3 では破綻してきています。和訳の TH チャートを用いることをお勧めします。国籍別、砲種別に TH チャートを作るという手法も、登場する砲が少ない SK#2 では有効でしたが、どんどん拡張していくならアウトでしょう。ASL のルールが膨大なのは、汎用性のためです。SK でルールを削ぐなら、汎用性を犠牲にするべきなのです。SK で汎用性を求めると、ゆがみ（スタンダードのほうでルールがすっきりしているという矛盾）が生じてきます。国籍、登場兵器、地形を絞って、多くのシナリオを出す方向性の方が良いのではと思っています。今の SK の拡張は、SL>CoI>CoD>“GI: 破綻への礎”に近いものを感じます。

## 17P

### 3.3 移動フェイズ

#### 移動の概要

##### 歩兵ユニットの

SK#3 和訳で見逃していたエラーです。車両は、移動の途中でならスタックオーバーが許されていますね。

#### 3.3.1 歩兵の移動：

どちらのボーナスも、そのユニットの MPh の最後に消費されるものとします。

レアケースですが、スタンダード準拠のこの規定がないと、SK でも臨機射撃時にもめる原因になりそうです。

#### 急速歩移動

結果として増加の 2MF を使用せずに MPh を終えても、CX のままです。

不要かと思いましたが、上記のボーナスとの違いを明確にしました。

## 18P

### 3.3.2 CA の変更

#### ボグ判定に加えて

妥当な追加です。

CA は移動中、1MP を消費するごとに自由に変更できます。TCA 変更によって VCA と TCA が異なる場合には、砲塔カウンターを（適切な BU/CE の面を向けて）TCA の方向に向けて置きます。TCA と VCA が同じ場合には、CE 状態を表示する場合以外、砲塔カウンターは不要です。この 1MP は特別に消費するものではなく、他の目的（始動、停止、遅延など）で使用した MP です。MP 消費宣言時に、TCA の変更をとま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 を消費することに行えます。

SK#3 和訳ですでに青文字追加されている内容に加え、いくつかの事項が正式追加されました。スタンダード準拠。

#### 他の車両の影響

全許容 MP を使う地形への進入に、煙幕や残骸／車両、丘を登る等の追加 MP が必要な場合は、全力移動を用いねばなりません。

これはネット上のディスカッションから判明したエラーです。『全許容消費』の移動でヘクスへの進入以外で消費できるのは始動 MP と停止 MP だけ（牽引もありま

すが、SK では関係なし)です。となると、丘を登っての林への進入や、煙幕といった  $\pm \alpha$  の MP 消費が必要になった場合には『全力移動』が必要になるでしょう。しかし、全力移動であってもボグ判定では少ない DRM 適用ですみます(スタンダード準拠)。

## 19P

### 全力移動

(地形コストに加え、煙幕や残骸／他の車輛のペナルティを含む)

上記と同様の理由で付け加えました。SK#3 和訳で余計な追加だった最後の青文字部分は削除しました。

#### 3.3.2.1 機動の試み

(SFF/FPF, 追加射撃を含む)

SK#3 和訳 ver1.2 に、青文字で入っていた項目です。不必要といえは不必要ですが。

## 20P

### 3.3.5 残留 FP

砲兵器として使用したか否かにかかわらず、

MG の砲兵器使用も残留 FP を残せることを追加しました。

(またはそのヘクスで MF/MP を消費する)

SK#3 の和訳では“脆弱になった”を付け加えていましたが、その必要はありませんでした。あるヘクスで臨機射撃を受けたユニット(残留火力が残る)が、さらにそのヘクスで何らかの移動力を消費したら、1 回だけその残留火力で攻撃を受けるのです。残留火力の攻撃を 2 回以上受けるかどうかに関しては“脆弱になる”が必要となります。

林道や並木道の道路を利用して移動しているユニットの場合、FFMO は適用されません。林道であれば+1 の林 TEM を適用します。

SK では迂回がないので安心していましたが、林道、並木道という“見る人が見れば開路地”がありました。しかし残留火力は誰も見ていないので、常に地形修正が加わるのです。

## 21P

### 3.4 最終射撃

(もしくは同一)

SK#3 和訳 ver1.2 に、青文字で入っていた項目です。

## 23P

### DM 状態

確認状態

完全なエラーの是正です。

### 阻止

迫撃砲の ATT は阻止可能です。

ATT は半分の火力だから阻止不能、、、と判断する人がいるかもしれませんが。実際、スタンダードでもそう考えた人が Q をだし、「いや、できるよ」との A があったのでした。

混乱状態ではない

完全な和訳エラーです。

### 自発的潰走

釘付けではない

SK#3 和訳 ver1.2 に、すでに入っていた項目です。

## 24P

### 潰走の終了と継続

混乱状態ではない敵ユニット

これも和訳エラーです。

### 3.7 突撃フェイズ

次に、

手順表が出たこともあり、順序をはっきりさせました。まず受け渡しがあり、次に突撃です。

### 3.8 白兵戦フェイズ

#### 白兵戦攻撃の指定

混乱状態のユニットは、防御にのみ表面の固有 FP を用います。

明確化のために付け加えました。

## 25P

### 歩兵による対戦車攻撃

(複数の場合は無作為に選ばれたユニット)

SK#3 和訳 Ver1.1 では青文字で入っていた項目です。SK だからいらぬのかな、と考えて Ver1.2 で消したら、今回正式追加です。SK クオリティの迷走は続きます。。。

### 車両による対歩兵攻撃

15mm 以下の

しっかり定義されたのですが、最後の CC の例では相変わらず 2 号戦車の 20mm 機関砲で CC 攻撃をさせてしまっています。

(MA と同時には使用できない)

後半、RMG のところに書いてありますが、ここでも明確化です。

BMG は CC 攻撃に使用できませんが、BMG が機能していれば『機能する MG を搭載していない』ことによる不利な修正を受けずに済みます。

明確化で、妥当な追加です。後半の BMG のところには既にも書いてありますが。

### 近接防御兵器

(CE の修正は適用)

どこかに、CE 修正は TEM ではない旨を書いておいた方が良かったかもしれません。

## 26P

### マーカーの撤去

『STUN/stun』カウンターを裏返します。

妥当な追加です。

### 27P

#### MG の砲兵器としての射撃

ただし、MG の砲兵器射撃では、致命的命中は起こりません。

どうやら抜けていたようです。和訳・英文にも見当たりませんでした。スタンダード準拠です。

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。

SK#3 和訳 ver1.2 に、青文字で入っていた項目です。今回の英文には(スタンダードにも)射程距離云々が書かれていますが、射程外は火力が半減するので、改めて書く必要はありません。

## 28P

### 火炎放射器

防衛臨機射撃で使用できますが、その残留 FP の解決には TEM が適用されます。FT はいかなる状況でも 1 プレイヤーターンに 1 度しか射撃できません。

最初の文は、実際に私が受けたことのある質問です。火炎放射機の残留 FP には TEM が適用されるのか？と。残留火力に兵器の種類は関係ありません。次の文は、スタンダード準拠の文言で、SFF や FPF などに使えないことを示しています。

### DC の配置と爆発

(混乱状態にも釘づけにもならなかった)

耐えた、の明確化で、妥当な追加です。

#### 4.4.1 バズーカ

BAZ45 が WP 弾を発射 (6.2) するときには、TH DR に TEM を加算しません。

どこにも規定が書いていませんでした。BAZ には ATT は無いのですが、煙幕ですの命中判定に TEM は無関係、かつ WP-NMC に TEM が有利にはたらくことで整合性があります。

## 29P

### 4.4.3 後方噴射

この兵器から出される

追加する必然性をあまり感じなかったですが、問題はありません。

#### 4.4.4 対戦車ライフル

ITT や ATT では射撃できません。

相変わらず砲兵器チャートには ITT の火力 1FP、CH の火力 2FP が記載されているので、齟齬が生じるかもしれません。ITT で射撃可能な ATR は 20mm 以上の口径のものだけです。

## 30P

### 5.3 昇進

RPh の手順 e で許された特別な

英文では、“最初の”自己回復の試みという表現でしたが、意味するところは和訳の通りです。和訳のようにしなければ、分隊や HS が混乱しておらず、混乱した操作班を最初に自己回復した時に間違いが起きてしまいます。

### 5.5 捕獲装備の使用 例

#### 2 に

完全なエラーです。

#### 6.1 致命的命中

CH の効果

／SCW

SCW が車両を撃っても、それは VTT ではないのです。細かいことですが。

#### 6.2 特殊弾薬と欠乏ナンバー

(口径の上に線があれば AP 弾を、下に線があれば HE 弾を使用できません)。

迫撃砲云々の記述を消し、スタンダード準拠の単純な表現にしました。

／煙幕弾

必要な追加です。

#### 致命的命中の例

16P の命中判定の例と同じ理由で、赤線を引いてあります。

## 31P

### HEAT

(シナリオの時期に応じて：ドイツ軍は 42 年 5 月、イタリア軍は 42 年 9 月、その他の国は 43 年 1 月から)

妥当な追加です。

### 6.4 HIP

#### HIP の喪失

(RtPh に潰走) 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 (潰走ユニットは MF が残っているなら、匍匐後退を宣言していたとしても潰走を続けます。不可能であれば除去されます)。HIP 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／SFF／FPF の (HIP を喪失した砲からのものも含めて) 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 砲のあるヘクスに APh に突撃してきた場合は押し戻されず、CCPh で HIP が喪失し、CC 状態となります。また、HIP 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。進入された砲は同一ヘクス射撃 (事例 10) によってその AFV を射撃できます。

HIP の喪失に関しては、SK では取り扱いが難しいところです。今までの和訳で青文字や赤文字だった所が MPh だけでなく、RtPh、APh についても言及されたいぶん明確化されてきました。APh に入ってきた場合に“CCPh に”HIP が喪失するというのはスタンダード準拠で、今回の英文では明記されていません。不意打ちに関する修正は“ナン”で良いようです (SSR では出てきていますが)。

#### 6.5 砲の移動

MMC による

妥当な追加です。

#### 人力移動の結果

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。

スタンダード準拠。

## 32P

### 迫撃砲

SW／小型

特に必要はないのですが、将来中型の迫撃砲が出てきたときのために。

#### 6.10 目標の捕捉

##### 捕捉の獲得

また、移動中射撃や起動状態の AFV による射撃も、捕捉を獲得できません。

SK#3 和訳 ver1.2 に、赤文字で入っていた項目です。

## 33P

### 捕捉の喪失

(煙幕弾の命中判定にはすでにある捕捉 DRM を使用できますが、その後捕捉は消えます)

スタンダード準拠の妥当な追加です。

#### 6.11 地域目標の捕捉

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、何も目標がないヘクスを撃って捕捉をつけることが可能です。

ついに空のヘクスへの射撃が公式に言及されました。

## 34P

### 砲塔の種別

角が欠けた白い四角で囲まれている車両は、1人乗り砲塔(1MT)です。その武装は RST と同様の制限を受け、麻痺(stun)の結果を被ると自動的に帰還となります。

1MT の AFV が登場したことによるルール追加です。

### 7.4 AFV の遮蔽効果と残骸：

#### 遮蔽物としての AFV

か、MPH を機動状態で始めたもの

LOS 妨害のところには既に青文字で追加していましたが、こちらには忘れていました。しかし、「移動目標」という言葉の定義があるのですから、こちらを使えば良いような…。

#### プラスの

SK#3 和訳 ver1.2 に、青文字で入っていた項目です。

#### や設置

設置は地形の DRM ではありませんが、TEM なので AFV とは累積できません。

### 7.6 ボグと設置圧

#### ボグ

あるいはそれらのヘクスで VCA を変更する場合に

SK#3 和訳 ver1.2 に、青文字で入っていた項目です。

## 35P

### 7.7 CE 状態と BU 状態

#### 操作班露出状態

#### ／退出

建物の項目に追加した通りです。

## 36P

### 車載機関銃と IFE 射撃

CMG の所に R# が記載されていたら、それは RMG の FP です。

今まで冷遇されていた RMG についての明確な記述です。

### MG/IFE 武装と CA 変更

#### 車載 MG

適当な変更です。MG の種類を限定する必要はありません。

#### RMG

忘れられた RMG の追加です。

#### もしくはその他の MP 消費

TCA の変更についての言及でしょう。

### MA の車載 MG

AFV を 含むヘクス を射撃し、その固有操作班に対して 付随攻撃を発生させることが可能です。

元の和訳では、「固有操作班を攻撃する」という表現を使っていたのですが、それは感覚的によくありません。固有操作班は独立した目標にはなりえないとイメージしたほうが正しいでしょう。

## 37P

### 7.9 破壊確認の手順：

#### TK 表の参照：

3つの

このとおりです。

#### (FT であれば以下)

なくても大丈夫ではありますが。

### 7.10 AFV への攻撃結果：

#### 固有操作班

#### 国籍別チャート参照：

国籍が増えましたからね。

## 38P

### 麻痺

#### 衝撃判定以外の

なるほどという追加です。

1MT の AFV が麻痺の結果を被った場合と、

1MT 登場による追加です。

## 39P

### 帰還

(MP 換算の) 最短距離で

青文字から黒文字へ昇格です。

※SK#3 の和訳にあった、不発の項目は削除しました。これを入れた理由は、その下の PF の射撃例に不発が登場していたからです。しかし、よく考えると「PF のルールにだけ」不発のルールが明記されているのです。SK で不発が起こるのは PF だけ！ということで納得です。

### 7.11 地域目標タイプの射撃による AFV への攻撃：

#### 8以上の

この通りです。

## 40P

車両に対する命中が CH だとしても、付随攻撃の火力は倍加されません。

記述漏れです。

目標となった AFV に対しては、その露出した固有操作班も含め一切影響がありません。この IFT DR には TEM が加算されます。

完全なエラーです。

人力移動の例と、車両の白兵戦の例のエラーが英文では是正されていなかったのが残念でした。同様に、付随攻撃に関する記述が問題にならなかったのも不思議なところ。うむ。SK クオリティは健在。

・国籍別チャートはオリジナルの体裁にし、SK#1～#3 まで対応できるようにしました。

・5/8 インチサイズカウンターの凡例が無かったので、付け加えました。

・生け垣のルールは tamagon さんから送られてきた PDF (長々と塩漬けにしていました。すみません) を元に、他と体裁が合うように整えました。3 ページの裏に入ると 1 冊にまとまります。その際、40P の裏は国籍別チャートにすると良いでしょう。