

# MBT



**ADVANCED GAME RULES**



日本語版

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

## 上級ゲーム目次

上級ゲーム(AG)の導入.....	6	6.1.4.1.3 自動的部分ハルダウン.....	12
5.0 上級ゲーム全般の手続きとルール.....	6	6.1.4.2 フルカバー.....	12
5.1 歩兵ユニット.....	6	6.1.4.3 地形の特徴.....	12
5.1.1 分隊と半個分隊.....	6	6.1.4.3.1 建物(Building)ヘクス.....	13
5.1.2 班(Section).....	6	6.1.4.3.2 壁(Wall)ヘクスサイド.....	13
5.1.3 歩兵用付属火器の配備(Attached Crew-Served Weapon).....	6	6.1.4.3.3 石造障害物(Block).....	13
5.1.3.1 迫撃砲(Mortars).....	6	6.1.4.3.4 溝(Ditch).....	13
5.1.3.2 HMGs.....	6	6.1.4.3.5 火災(On Fire).....	13
5.1.3.3 対戦車誘導ミサイル(ATGM).....	6	6.1.4.3.6 急造塹壕(Hasty Entrenchment).....	13
5.1.3.3.1 ATGM の能力.....	6	6.1.4.3.7 陣地(Improved Position).....	14
5.1.3.3.2 ATGM AP 距離区分.....	7	6.1.4.3.8 地雷(Mines).....	14
5.1.3.3.3 ATGM 小停止(Short Halt).....	7	6.1.4.3.9 瓦礫(Rubble).....	14
5.1.3.3.4 ATGM 回避.....	7	6.1.4.3.10 煙幕(Smoke)と弾幕射撃(Barrages).....	14
5.1.3.3.5 臨機射撃の ATGM に対する反応.....	7	6.1.4.3.11 鉄条網(Wire).....	14
5.1.3.3.6 射撃下の ATGM(ATGM Under Fire).....	8	6.1.4.3.12 橋(Bridge)、AVLB.....	14
5.1.3.4 携行型対戦車兵器(Hand-Held Anti-Tank Weapon).....	8	6.1.4.3.13 線路(Railroad Track)ヘクス.....	14
5.1.3.5 グレネードランチャー(Grenade Launcher) (GrnLnchr).....	8	6.2 上級ゲーム命令(Command)フェイズ.....	14
5.1.3.6 歩兵携行型防空システム(MANPADS).....	8	6.2.1 利用可能命令数決定ステップ.....	14
5.1.3.7 火炎放射器(Flamethrowers).....	8	6.2.1.1 利用可能命令数決定.....	15
5.2 牽引ユニット.....	8	6.2.1.1.1 使用可能な命令数決定の手順.....	15
5.3 砲兵ユニット.....	8	6.2.1.1.2 指揮範囲(Command Range).....	15
5.4 航空ユニットとSAM.....	8	6.2.1.1.3 利用可能な命令の共有.....	15
5.4.1 固定翼航空機とSAM.....	8	6.2.1.1.4 共有命令の実行.....	16
5.4.2 ヘリコプター.....	8	6.3 上級ゲーム主導権フェイズ(Advanced Game Initiative Phase).....	16
5.4.3 SAM.....	9	6.3.1 主導権の決定.....	16
5.5 上級ゲームにおけるユニットの方向.....	9	6.3.2 部隊グレードによる主導権修正.....	16
5.6 最小射程距離.....	9	6.4 上級ゲームの第1航空フェイズ(Advanced Game 1st Air Phase).....	16
5.7 小型火器(Small Arms).....	9	6.5 上級ゲーム戦闘フェイズ(Advanced Game Combat Phase).....	16
5.8 グレード(Grade).....	9	6.5.1 間接射撃ステップ(Indirect Fire Step).....	16
5.8.1 部隊グレード(Force Grade).....	9	6.5.1.1 間接射撃の宣言.....	17
5.8.2 フォーメーショングレード(Formation Grade).....	9	6.5.1.1.1 FO - 前進観測者(FOs - Forward Observers).....	17
5.8.3 ユニットグレード(Unit Grade).....	9	6.5.1.1.2 指揮観測者(Command Observers).....	17
5.9 指揮(Command)、偵察(Recon)、工兵(Engineer)及び FO ユニット.....	9	6.5.1.1.3 偵察観測者(Recon Observer).....	17
5.9.1 指揮ユニット(Command Unit).....	9	6.5.1.1.4 地図上ユニット.....	17
5.9.2 偵察ユニット(Recon Unit).....	9	6.5.1.2 間接射撃ユニットの種類.....	17
5.9.3 工兵ユニット.....	9	6.5.1.3 付属レベル(Level of Attachment).....	17
5.9.4 FO ユニット.....	10	6.5.1.3.1 付属する(Attached).....	17
5.10 制圧(Suppression).....	10	6.5.1.3.2 関係する(Organic).....	17
5.11 火災(Fire)、煙(Smoke)及び弾幕(Barrage)の複合.....	10	6.5.1.3.3 関係しない(Unattached).....	18
5.12 修正値(Modifiers)と調整(Adjustments).....	10	6.5.1.3.4 ソ連軍付属砲兵(Soviet Attached Artillery).....	18
5.13 スタッキング.....	10	6.5.1.4 事前照準点(Pre-Registered Points).....	18
5.14 複合射撃(Dual Fire).....	10	6.5.1.5 間接射撃の SHEAF(束).....	18
5.15 脱出(Bailing Out).....	10	6.5.1.6 間接射撃のタイプ.....	19
5.16 弾薬の制限(Ammo Limits).....	10	6.5.1.6.1 GP と煙幕(GP and Smoke Types)タイプ.....	19
5.16.1 特殊弾薬(Special Ammo)の可用性.....	11	6.5.1.6.2 照明弾(Illumination)と FASCAM タイプ.....	19
5.16.2 弾薬制限の決定.....	11	6.5.1.6.3 CLGP タイプ.....	19
5.16.2.1 AP と GP の弾薬制限.....	11	6.5.1.6.4 ICM タイプ.....	19
5.16.2.2 煙幕と照明弾の弾薬制限.....	11	6.5.1.7 間接射撃の要請.....	19
5.16.2.3 歩兵及び牽引火器の弾薬制限.....	11	6.5.1.8 連続又は調整間接射撃(Continuous or Adjusted Indirect Fire).....	19
5.16.2.4 地図外砲兵の弾薬制限.....	11	6.5.1.8.1 要請間接射撃の継続(Continuous Called Indirect Fire).....	19
5.16.2.5 航空機の弾薬制限.....	11	6.5.1.8.2 要請間接射撃の調整(Adjusting Called Indirect Fire).....	19
5.16.2.6 ATGM の弾薬制限.....	11	6.5.1.9 間接射撃の終了(Checking Indirect Fire).....	19
5.16.2.7 SAM の弾薬制限.....	11	6.5.1.10 友軍誤射(Danger Close Indirect Fire).....	19
6.0 上級ゲームにおけるプレイの手順.....	12	6.5.1.11 計画間接射撃(Planned Indirect Fire).....	19
6.1 上級ゲーム発見フェイズ.....	12	6.5.1.11.1 計画間接射撃の事前計画(Plotting Planned Indirect Fire).....	20
6.1.1 誰が発見できるのか?.....	12	6.5.1.11.2 射撃がいつ実施されるか(When Planned Fire Arrives).....	20
6.1.2 発見できる方向.....	12	6.5.1.11.3 計画間接射撃の調整(Adjusting Planned Indirect Fire).....	20
6.1.3 発見距離の決定.....	12	6.5.1.11.4 弾薬不足(Limited Ammo).....	20
6.1.3.1 制圧状態のユニット.....	12	6.5.1.12 間接射撃応答の決定(Determining Indirect	20
6.1.3.2 フルカバー(Full Cover)ユニット.....	12		
6.1.3.3 偵察(Recon)ユニット.....	12		
6.1.4 視認線(Line-of-Sight).....	12		
6.1.4.1 完全ハルダウン(Hull Down)及び部分的完全ハ ルダウン(Partial Hull Down).....	12		
6.1.4.1.1 完全ハルダウン.....	12		
6.1.4.1.2 部分ハルダウン.....	12		

Fire Response).....	20	6.6.1.1.2 白兵戦修正(Hand-to-Hand Combat Modifiers).....	34
6.5.1.12.1 要請射撃応答修正値(Called Indirect Fire Response Modifiers).....	20	6.6.1.2.3 白兵戦の結果(Hand-to-Hand Combat Results).....	34
6.5.1.13 間接射撃の解決.....	21	6.6.2 制圧の効果-移動(Suppression Effects - Movement).....	35
6.5.1.13.1 ICM 射撃の解決.....	21	6.6.3 車両による建物への移動(Vehicle Building Movement).....	35
6.5.1.13.2 FASCAM 射撃の解決.....	21	6.6.4 徒歩移動(Leg Movement).....	35
6.5.1.13.3 CLGP 射撃の解決.....	21	6.6.4.1 徒歩移動力(Leg Movement Factors).....	35
6.5.2 直接射撃ステップ - AP 射撃(Direct Fire Step - AP Fire).....	21	6.6.4.2 急進撃(Quickmarch).....	36
6.5.2.1 AP 射撃の命中数(AP Number of Hits).....	22	6.6.4.3 匍匐前進(Crawling).....	36
6.5.2.2 AP 命中方位.....	22	6.6.4.4 オートバイ(Motorcycles).....	36
6.5.2.2.1 履帯命中(Track Hits).....	23	6.6.5 人力による牽引火器の移動(Towed Movement - Manhandling).....	36
6.5.2.2.2 上面命中(Deck Hits).....	23	6.6.6 弾幕射撃への移動(Barrage Movement).....	36
6.5.2.2.3 ハルダウン状態の車両への命中(Hull Down Hits).....	23	6.6.7 輸送(Transporting).....	36
6.5.2.2.4 損傷の結果(Damaged Result).....	23	6.6.7.1 輸送及び乗車容量(Transport & Passenger Capacity).....	36
6.5.2.2.5 照準装置(Weapon Sights).....	23	6.6.7.1.1 乗車と下車(Mounting & Dismounting).....	37
6.5.2.3 装甲値決定(Armor Determination).....	23	6.6.7.1.2 緊急脱出(Emergency Bail Out).....	37
6.5.2.3.1 水平射撃、上方/下方への射撃(Level, Rising & Falling Shots).....	23	6.6.7.2 乗車射撃(Transported Fire).....	37
6.5.2.3.2 前面または後面への命中方位(Front or Rear Hit Angles).....	24	6.6.8 急造塹壕(Hasty Entrenchments).....	37
6.5.2.3.3 前側面または後側面への命中方位(Front or Rear Hit Angles).....	24	6.6.9 ハルダウン実行可能な場所を探す(Searching for Hull Down).....	37
6.5.2.4 AP 弾薬の種類と特殊装甲(AP Ammo Types & Special Armor).....	24	6.6.10 オーバーラン戦闘(Overrun Combat).....	38
6.5.2.4.1 CE タイプ装甲(CE-Type Armor).....	24	6.6.10.1 オーバーラン戦闘の解決(Overrun Combat Resolution).....	38
6.5.2.4.2 爆発反応装甲(Explosive Reactive Armor)(ERA).....	24	6.6.10.2 オーバーラン戦闘の結果(Overrun Combat Results).....	38
6.5.2.4.3 CE タイプ弾薬(CE Ammo).....	25	6.6.11 近接戦闘、白兵戦及びオーバーラン戦闘における指 揮統制(Command Control with Close Assault, Hand-to-Hand and Overrun).....	39
6.5.2.5 AP 命中修正(AP Hit Modifiers).....	25	6.7 上級ゲーム第2 航空フェイズ(Advanced Game 2nd Air Phase).....	39
6.5.2.6 AP による損傷の影響(AP Damage & Effect).....	26	6.7.1 固定翼航空機の兵装搭載(Fixed-Wing Aircraft Weapon Loads).....	39
6.5.2.7 AP 射撃による脱出(Bail Out - AP Fire).....	26	6.7.2 固定翼航空機の移動 - 飛行(Fixed-Wing Aircraft Movement - Flying).....	39
6.5.2.7.1 乗員(Crew).....	26	6.7.2.1 固定翼航空機の出現と上空待機(Fixed-Wing Aircraft Appearance & Loitering).....	39
6.5.2.7.2 被輸送者(Passengers).....	26	6.7.2.2 固定翼航空機の速度と高度(Fixed-Wing Aircraft Speed & Altitude).....	39
6.5.3 臨機射撃 - GP 射撃(Overwatch Fire - GP Fire).....	27	6.7.2.3 固定翼航空機の移動手順(Fixed-Wing Aircraft Movement Procedure).....	40
6.5.4 直接射撃ステップ - GP 射撃(Direct Fire Step - GP Fire).....	27	6.7.2.3.1 固定翼航空機の旋回(Turning Fixed-Wing Aircraft).....	40
6.5.4.1 GP 攻撃値(The GP Factor).....	27	6.7.2.4 固定翼航空機の飛行条件(Fixed-Wing Aircraft Flight Conditions).....	40
6.5.4.2 GP 防御値(The GP Defense Factor).....	27	6.7.3 固定翼航空機の戦闘(Fixed-Wing Aircraft Combat).....	40
6.5.4.2.1 車両の GP 防御値(Vehicle GP Defense Factors).....	27	6.7.3.1 固定翼航空機の発見(Fixed-Wing Aircraft Spotting).....	40
6.5.4.2.2 歩兵と牽引火器の GP 防御値(Leg and Towed GP Defense Factors).....	27	6.7.3.1.1 固定翼航空機による照準(Fixed-Wing Aircraft Acquiring Targets).....	40
6.5.4.2.3 輸送中の GP 防御値(Transported GP Defense Factors).....	27	6.7.3.1.2 固定翼航空機のために観測者による観測 (Observers Spotting for Fixed-Wing Aircraft).....	40
6.5.4.2.4 固定翼航空機及びヘリコプターGP 防御値 (Fixed-Wing Aircraft & Helicopter GP Defense).....	27	6.7.3.1.3 固定翼航空機に対する妨害地形(Blocking Terrain for Fixed-Wing Aircraft).....	40
6.5.4.2.5 地形の GP 防御値(Terrain GP Defense Factor).....	28	6.7.3.1.4 制限された視界における目標の発見(Target Acquisition with Limited Spotting).....	40
6.5.4.3 GP 射撃修正.....	28	6.7.3.2 機銃掃射(Strafing).....	40
6.5.4.4 GP 射撃の決定.....	29	6.7.3.3 爆弾(Bombs).....	41
6.5.4.4.1 効果なし - 全ユニット(No Effect Result - All Units).....	30	6.7.3.3.1 通常爆弾(Iron Bombs).....	41
6.5.4.4.2 車両に対する制圧又は有効な結果(Vehicle Suppression & Effective Result).....	30	6.7.3.3.2 高抵抗爆弾(High-Drag Bombs).....	41
6.5.4.4.3 歩兵、牽引火器及び地形に対する制圧及び 有効な結果(Leg, Towed & Terrain Suppression & Effective Results).....	30	6.7.3.3.3 焼夷弾(Incendiary Bombs).....	41
6.5.4.5 脱出 - GP 射撃(Bail Out - GP Fire).....	31	6.7.3.3.4 クラスタ爆弾(Cluster Bombs).....	42
6.6 上級ゲーム移動フェイズ(Advanced Game Movement Phase).....	31	6.7.3.4 ロケット弾(Rockets).....	42
6.6.1 近接突撃/白兵戦ステップ(Close Assault/Hand-to-Hand Combat Step).....	32	6.7.3.5 対電波源ミサイル(Anti-Radiation Missile)(ARM).....	42
6.6.1.1 近接突撃(Close Assault Combat).....	32	6.7.3.6 FASCAM(散布地雷).....	42
6.6.1.1.1 近接突撃の解決(Close Assault Combat Resolution).....	32	6.7.3.7 精密誘導兵器(Precision Guided Munition)(PGM).....	42
6.6.1.1.2 近接突撃修正(Close Assault Combat Modifiers).....	32	6.7.3.8 航空機戦闘修正値(Aircraft Combat	
6.6.1.1.3 近接突撃結果(Close Assault Combat Results).....	33		
6.6.1.2 白兵戦(Hand-to-Hand Combat).....	33		
6.6.1.2.1 白兵戦の解決(Hand-to-Hand Combat Resolution).....	34		

Modifiers).....	43	6.8.5.2 混乱状態からの回復(Break Recovery).....	49
6.7.4 ヘリコプターの兵装(Helicopter Weapons).....	43	6.8.6 カウンターの調整/除去ステップ(Adjust/Remove	
6.7.5 ヘリコプターの移動(Helicopter Movement).....	43	Counters Step).....	49
6.7.5.1 ヘリコプターの高度と移動力(Helicopter		7.0 選択ルール(Optional Rules).....	50
Altitude and Speed Factor).....	43	7.1 士気(Morale).....	50
6.7.5.1.1 ホバリング(Hovering).....	43	7.1.1 団結ポイント(Cohesion Point).....	50
6.7.5.1.2 ポップアップ攻撃(Pop-Up Attacks).....	43	7.1.1.1 団結ポイントの決定(Determining the	
6.7.5.2 ヘリコプターの移動手順(Helicopter Movement		Cohesion Point).....	50
Procedures).....	43	7.1.1.2 団結ポイントの追跡(Tracking the Cohesion	
6.7.5.2.1 旋回(Turning).....	43	Point).....	51
6.7.5.2.2 後進(Reverse Moves).....	43	7.1.2 通常の士気チェック(Normal Morale Check).....	51
6.7.5.2.3 サイドスリップ(Side Slipping).....	43	7.1.3 強制士気チェック(Forced Morale Check).....	51
6.7.5.2.4 パイロンターン・ファンネルターン(Pylon and		7.1.4 士気チェックの手順(Morale Check Procedure).....	51
Funnel Turns).....	44	7.1.5 士気チェックの結果(Morale Check Results).....	51
6.7.5.3 着陸、離陸及び輸送(Landings, Take Offs and		7.1.5.1 畏縮状態(Hesitating).....	52
Transport).....	44	7.1.5.2 混乱状態(Broken).....	52
6.7.5.3.1 着陸(Landing).....	44	7.2 隠匿ユニット(Hidden Units).....	52
6.7.5.3.2 離陸(Take Off).....	44	7.2.1 隠匿ユニットカウンター(Hidden Unit Counters).....	52
6.7.5.3.3 輸送(Transport).....	44	7.2.2 隠匿ユニットカウンターの配置(Placing Hidden Unit	
6.7.5.3.4 懸垂下降(Rappelling).....	44	Counters).....	52
6.7.5.3.5 ヘリコプターの脱出(Helicopter Bail Out)		7.2.2.1 隠匿ユニットの発見(Spotting Hidden Units).....	52
.....	44	7.2.2.2 隠匿ユニットカウンターの移動(Moving Hidden	
6.7.5.4 ヘリコプターの飛行条件(Helicopter Flight		Unit Counters).....	53
Conditions).....	45	7.2.2.3 隠匿ユニットカウンターの公開(Revealing	
6.7.6 ヘリコプターの戦闘(Helicopter Combat).....	45	Hidden Unit Counters).....	53
6.7.6.1 ヘリコプターによる発見(Helicopter Spotting).....	45	7.2.3 隠匿ユニットカウンターの追加(Adding Hidden Unit	
6.7.6.1.1 NOE 飛行時の発見(NOE Altitude		Counters).....	53
Spotting).....	45	7.3 小隊及び班の指揮統制(Platoon & Section Command	
6.7.6.1.2 低高度飛行時の発見(Low Altitude		Control).....	53
Spotting).....	45	7.4 発見カウンターの除去(Removing Spot Counters).....	53
6.7.6.1.3 隠れて発見(Masked Spotting).....	45	7.5 交互主導権(Staggered Initiative).....	53
6.7.6.1.4 制限された視界(Limited Spotting).....	45	7.5.1 主導権決定 - 第1プレイヤーから(Determining	
6.7.6.1.5 ポップアップ攻撃時の発見(Pop-Up Attack		Initiative - Initial First Player).....	53
Spotting).....	45	7.5.1.1 引続くフォーメーション(Subsequent	
6.7.6.2 砲(Guns).....	45	Formations).....	53
6.7.6.3 ロケット弾(Rockets).....	45	7.5.1.2 合同射撃(Combining Fire).....	54
6.7.6.4 ATGM.....	46	7.5.1.3 臨機射撃(Overwatch Fire).....	54
6.7.6.5 Hellfire ATGM.....	46	7.5.2 移動フェイズ(Movement Phase).....	54
6.7.7 ヘリコプターによる観測(Helicopter Observers).....	46	7.5.3 合理化された移動フェイズ(Streamlined Movement	
6.7.8 対空戦闘(Anti-Aircraft Combat).....	46	Phase).....	54
6.7.8.1 対空発見(Anti-Aircraft Spotting).....	46	7.6 戦車の恐怖(Tank Fright).....	54
6.7.8.1.1 対空射撃目標追跡(Anti-Aircraft Tracking		7.7 視界の制限(Limited Spotting).....	54
Targets).....	46	7.7.1 発見距離(Spotting Ranges).....	54
6.7.8.1.2 対空ユニットの射界(AA Fields-of-Fire).....	47	7.7.2 最大発見(Maximum Spots).....	54
6.7.8.2 対空戦闘の手順(AA Procedure).....	47	7.8 砲塔(Turrets).....	54
6.7.8.2.1 対空射撃の欺瞞(Spoofing AA Fire).....	47	7.8.1 砲塔の調整(Adjust Turrets).....	55
6.7.8.2.2 対空射撃の結果(AA Fire Results).....	47	7.8.2 旋回砲塔車両の命中個所(Turreted Vehicle Hit	
6.7.9 ヘリコプターに対する特殊な戦闘(Special Combats		Locations).....	55
vs. Helicopters).....	48	7.8.3 砲塔の開放又は閉鎖状態(Open & Buttoned Up	
6.7.9.1 間接射撃及び固定翼航空機(Indirect Fire and		Turrets).....	55
Fixed-Wing Aircraft).....	48	7.8.4 臨機射撃(Overwatch Fire).....	55
6.7.9.2 着陸ヘリコプターに対する直接射撃(Direct Fire		7.9 発煙弾発射機(Smoke Dischargers).....	55
and Landed Helicopters).....	48	7.10 生垣と発見(Hedgerow Spotting).....	55
6.7.9.3 着陸状態のヘリコプターに対する地雷(Mines		7.11 炎上修正(BU Modifier).....	55
and Landed Helicopters).....	48	7.12 AP 貫通力の変動(Variable AP Penetration).....	56
6.8 上級ゲーム調整フェイズ(Advanced Game Adjustment		7.13 車体下部への命中(Lower Hull Hits).....	56
Phase).....	48	7.13.1 高度変更時(Changing Elevation).....	56
6.8.1 方向転換ステップ(Pivot Step).....	48	7.13.2 高度が異なる場合(Height Difference).....	56
6.8.2 砲塔及び視察調整ステップ(Adjust Turret &		7.14 射撃優先度(Fire Priority).....	56
Visualization Step).....	48	7.15 防御射撃(Defensive Fire).....	56
6.8.3 フルカバー調整ステップ(Adjust Full Cover Step).....	48	7.16 プラットフォーム・ガンマウント(Platform Gun Mounts)	
6.8.4 制圧状態の調整/除去ステップ(Adjust/Remove		.....	56
Suppressions Step).....	48	7.17 付属火器の損失(Attached Weapon Loss).....	56
6.8.4.1 制圧状態の調整/除去に関する修正値		7.18 足止め射撃(Pinning Fire).....	56
(Adjust/Remove Suppression Modifiers).....	48	7.19 工兵による地形への攻撃(Engineer vs. Terrain	
6.8.4.1.1 N/C(無命令)以外の命令(Command other		Combat).....	57
than N/C).....	48	7.20 長い砲(Long Guns).....	57
6.8.4.1.2 直接又は間接射撃下(Under Direct or		7.21 変動する履帯命中(Variable Track Damage).....	57
Indirect Fire).....	48	7.22 歩兵用煙幕(Infantry Smoke).....	57
6.8.4.2 制圧状態の調整/除去の結果(Adjust/Remove		7.22.1 直接射撃煙幕(Direct Fire Smoke).....	57
Suppression Results).....	48	7.22.2 煙幕弾薬制限の修正(Smoke Ammo Limit	
6.8.5 士気カウンター調整/除去ステップ(Adjust/Remove		Modifiers).....	57
Morale Counters Step).....	49	7.23 車両の付随損害(Vehicle Collateral Damage).....	57
6.8.5.1 畏縮状態からの回復(Hesitation Recovery).....	49	7.23.1 TF - Turret Front(砲塔正面).....	57

7.23.2 TS/TR - Turret Side or Turret Rear(砲塔側面又は砲塔後面).....	57	原(Mine Plows (Plough (BAOR)) vs. Minefields)....	61
7.23.3 HF - Hull Front(車体正面).....	57	7.32 重量制限(Weight Limitations).....	61
7.23.4 HS/HR - Hull Side or Hull Rear(車体側面及び車体後面).....	57	7.33 複合操縦装置(Dual Driving Controls)("FRG"に登場).....	61
7.23.5 無線機の損傷(Damaged Radio Set).....	57	7.34 水上移動(Amphibious Movement).....	61
7.23.5.1 発見への制約(Spotting Limitation).....	57	7.35 火災(Fires).....	61
7.23.5.2 命令への制約(Command Limitation).....	58	7.35.1 火災の発生(Start Fires).....	61
7.23.5.3 観測の制約(Observer Limitation).....	58	7.35.2 火災発生ヘクスにおける地上ユニット(Ground Units in Fires).....	61
7.23.5.4 士気の制約(Morale Limitation).....	58	7.35.3 携行式対戦車ロケット(Hand-Held Anti-Tank Rockets).....	61
7.24 カモフラージュ(Camouflage).....	58	7.35.4 他の地形での火災(Fire in other Terrain).....	61
7.25 火器故障(Weapon Malfunction).....	58	7.36 地形、時刻及び天候状況(Terrain, Time of Day & Weather Conditions).....	61
7.26 間接射撃と固定翼航空機の偏差(Indirect Fire & Fixed-Wing Aircraft Scatter).....	58	7.36.1 異なる発見条件(Alternate Spotting Conditions).....	62
7.26.1 間接射撃の偏差(Indirect Fire Scatter).....	58	7.36.2 注意深い移動(Cautious Movement).....	62
7.26.2 固定翼航空機の偏差(Fixed-Wing Aircraft Scatter).....	58	7.36.3 天候による地上への影響(Ground Weather Conditions).....	62
7.27 照明弾による間接射撃任務(Illumination Indirect Fire Missions).....	58	7.36.4 夜間戦闘(Night Fighting).....	62
7.28 対砲兵射撃(Counter Battery Fire).....	58	7.36.4.1 サーチライト(Searchlights).....	62
7.28.1 対砲兵射撃の使用(Utilizing Counter Battery Fire).....	58	7.36.4.1.1 IR サーチライト IR Searchlights).....	62
7.28.2 対砲兵射撃の解決(Resolving Counter Battery).....	59	7.36.4.1.2 WL サーチライト(WL Searchlights).....	62
7.28.3 対対砲兵射撃(Counter-Counter Battery Fire).....	59	7.36.4.2 映像増強管(Image Intensifiers).....	62
7.29 ボグ(Bogging Down).....	59	7.36.4.3 サーマルイメージャー(Thermal Imagers).....	62
7.30 狭い道路と小道(Narrow Roads & Paths).....	59	7.37 偵察砲兵射撃(Artillery Reconnaissance by Fire).....	62
7.31 地雷及び地雷原(Mines & Minefields).....	59	7.38 空中炸裂弾(Air Bursts).....	63
7.31.1 地雷の配置(Minefield Placement).....	60	7.39 下車した FO (Dismounted FOs).....	63
7.31.1.1 地雷原の隠匿配置(Hidden Minefields).....	60	7.40 対応の遅れ(Delayed Reaction).....	63
7.31.1.2 FASCAM 地雷原(FASCAM Minefields).....	60	7.41 車両による突撃援護(Vehicle Assault Cover).....	63
7.31.2 地雷原の戦闘(Minefield Combat).....	60	7.42 通信混乱(Disrupted Communications).....	63
7.31.2.1 対車両地雷原の戦闘(Anti-Vehicular Minefield Combat).....	60	7.43 指揮半径(Command Span).....	63
7.31.2.2 対人地雷原の戦闘(Anti-Personnel Minefield Combat).....	60	7.44 早撃ち(Quickdraw).....	64
7.31.2.3 着陸したヘリコプターと地雷原との戦闘(Landed Helicopter Minefield Combat).....	60	7.45 小型砲塔(Small Turrets).....	64
7.31.3 地雷原の除去(Eliminating Minefields).....	60	7.46 地上設置型レーダー(Ground-Based Radar).....	64
7.31.3.1 間接射撃 vs 地雷原(Indirect Fire vs. Minefields).....	60	7.47 レーダー、SAM 及び ATGM の損傷(Radar, SAM or ATGM Damage).....	64
7.31.3.2 爆弾・ロケット弾 vs 地雷原(Bombs & Rockets vs. Minefields).....	60	7.48 車長用独立視察装置 - CIS(Commander Independent Sight - CIS)("FRG"に登場).....	65
7.31.3.3 工兵ユニット vs 地雷原(Engineer Units vs. Minefields).....	61	7.49 橋梁展開用装甲車両(Armored Vehicle Launched Bridge)(AVLB).....	65
7.31.3.4 地雷除去装置(プラフ("BAOR"に登場) vs 地雷		7.50 NATO 目標照準ボーナス(NATO Target Acquisition Bonus).....	65

## 上級ゲーム(AG)の導入

上級ゲームでは多くの新しい概念を追加し、基本ゲームの手順を拡張します。いくつかのケースでは、上級ゲームは基本ゲームに単に深みを追加します。しかし、その他の例では、完全に新しい概念が追加されます。上級ゲームを読む場合には、すべての基本ゲームのルールがまだ適用されていることに注意してください。

多くの場合、上級ゲームは追加モジュールルールセットのように利用することができます。これらは、必要に応じて呼び出して使うことができますが、多くの場合それらはプレイのために必要としません。

## 5.0 上級ゲーム全般の手続きとルール

### 5.1 歩兵ユニット

分隊(Squads)は最も大きいサイズの歩兵ユニットであり、続いて大きい順番に半個分隊(Half-squads)、班(section)となります。歩兵ユニットは、一般的に AP 火器と GP 火器、または AP 火器のみ、または GP 火器のみで武装しています。彼らの戦闘解決方法は、他の AP 火器又は GP 火器と同じです。すべての歩兵ユニットは、制圧(suppressed)されない限り、360 度全周射界を持っています。歩兵ユニットは、さらにオートバイユニット("FRG"で登場予定)として分類することができます。他の輸送モード以外の場合、徒歩部隊として本質的には同じように機能します。

#### 5.1.1 分隊と半個分隊

分隊と半個分隊は、歩兵部隊における主要な歩兵ユニットです。実際には、分隊は、実際には 2 つの半個分隊により構成されています。戦闘の結果は、分隊は完全に壊滅するのではなく、半個分隊に縮小させられる場合があります。半個分隊はそれよりも小さくなることはなく、ゲームから排除されます。分隊は自主的に半個分隊に分割しないことは可能です。それらは戦闘結果によって単一の半個分隊になるだけです。同様に 2 つの半個分隊は分隊をフォーメーションするために結合しないことが許されます。

分隊と半個分隊は、常にシナリオの部隊リストで示された一定のタイプのユニットを利用します。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の歩兵を参照して下さい。ソ連軍の歩兵分隊と半個分隊のデータカードは、全てのシナリオで登場する重自動車化ライフル歩兵(Heavy Motor Rifle Infantry)又は自動車化ライフル歩兵(Motor Rifle Infantry)ユニットで使用します。

分隊と半個分隊は、それらの固有 GP 火器で武装しています。加えて歩兵用付属火器(Crew-Served Weapon)を持っている場合があります。非制圧状態の歩兵分隊は、基本となる GP 火器に加えて全ての歩兵用付属火器を使用できます。制圧状態の分隊と半個分隊は、固有の GP 火器かまたは歩兵用付属火器を 1 つだけ使用できます。

#### 5.1.2 班(Section)

班には指揮班や前進観測(FO)班のように歩兵用付属火器を持たない場合と、HMG、ATGM(対戦車誘導ミサイル)又は MANPADS(携帯式地对空ミサイルシステム)のような歩兵用付属火器を持つ場合があります。

班は 2 つの移動能力を持っています。最初の"2L3 は歩兵用付属火器を持たない班のもので、2 つ目の"1L0"は歩兵用付属火器を持つ班のもので、

全ての班は固有の GP 火器を持っています。またいくつかの班は加えて歩兵用付属火器を持っています。班は戦闘の際に、固有の GP 火器か、又は歩兵用付属火器のいずれかを使用できます。

#### 5.1.3 歩兵用付属火器の配備(Attached Crew-Served Weapon)

多くの歩兵ユニットは、歩兵用付属火器による AP 又は GP 射撃能力を持っています。これらには、重機関銃、ATGM、対戦車ロケット発射機、グレネードランチャー、MANPADS、又は迫撃砲("FRG"又は"BAOR"で登場予定です)が含まれます。

歩兵用付属火器は、単独では存在しません。それらは分隊、半個分隊または班単位に付属することで存在します。歩兵ユニットに付属する歩兵用付属火器の数に特別な制限はありませんが、論理的にその配備を決定する必要があります。

シナリオにはどの歩兵ユニットが歩兵用付属火器を持っているかを指定しています。どのユニットが装備しているかを示すために、必要に応じて"Formation Summary"を使用して下さい。データカードの注記欄には、種類とそのほかの特殊な項目によって歩兵用付属火器が分類されています。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の歩兵用付属火器(Crew-Served Weapons)を参照して下さい。米軍の場合、6 種類の歩兵用付属火器があります。1 種類の HMG、1 種類の ATGM("Dragon")、2 種類の携行型対戦車兵器("AT4"と"LAW")、そして 2 種類の携行式対空システム("Stinger-A"と"Stinger-C")があります。

#### 5.1.3.1 迫撃砲(Mortars)

迫撃砲は高い弧を描いて、その爆発型の砲弾を撃ちあげます。迫撃砲にはデータカード上に 2 つの GP 射撃欄(GP Gunnery Section)があります。1 つは GP 直接射撃(Direct Fire,DF)、もう 1 つは GP 間接射撃(GP Indirect Fire,IF)です。射撃方法に従って適切な射撃表を選択します。迫撃砲には AP 直接射撃能力はありません。歩兵用付属火器としての迫撃砲は、輸送中又は建物の上層階からは発射できません。迫撃砲は、発見の際には小型火器(5.7 項参照)として扱います。いくつかの迫撃砲には最小射程距離(minimum firing range)(5.6 項参照)を持っています。フルカバー状態(6.1.4.2 項参照)の迫撃砲は、最大射程距離を超えて間接射撃を実施できる場合があります。いくつかの車両は迫撃砲をその主要火器としています。それらは建物の内部からは射撃できません。

UM-6A のデータカードを参照して下さい。107mm M30 迫撃砲が装備されています。

#### 5.1.3.2 HMGs

重機関銃は三脚や発射台がマウントされた自動火器です。HMG は GP 直接射撃火器であり、AP 直接射撃能力は持っていません。歩兵用付属火器としての HMG は、輸送中に射撃できません。HMG は、発見の際には小型火器(5.7 項参照)として扱います。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の歩兵用付属火器(Crew-Served Weapons)を参照して下さい。米軍の HMG は歩兵用付属火器です。

#### 5.1.3.3 対戦車誘導ミサイル(ATGM)

ATGM は、主に戦車の他の戦闘車両の破壊に焦点を当てた、現代的な AP 火器の特殊なものです。それらは GP の機能を有していますが、その主な目的は敵車両の破壊です。それらは独立式又はタンデム弾頭を搭載した HEAT 型(CE)弾薬を使用します。それらは比較的、射程距離の短い火器(1000 メートル)から目視距離外の目標と交戦可能な火器までを含みます。それらは操作員によって目標まで誘導されます。操作員は、ジョイスティックのような入力機材を用いて手でコースを制御する場合と、半自動の誘導機材で誘導する場合とがあります。コース修正信号は、無線、赤外線、レーザー又は細いワイヤーを介して ATGM に伝達されます。歩兵用付属火器としての ATGM は、他に特別な指示がない限り、輸送中又は建物の上層階からは発射できません(データカードを見てください)。

いくつかの車両は、主要火器又は副次的火器として ATGM を搭載しています。それらは建物の内部からは発射できません。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の歩兵用付属火器(Crew-Served Weapons)を参照して下さい。米軍の"Dragon"は歩兵用付属火器の ATGM です。

ATGM は追加の要素とゲームのメカニズムを含み、通常の AP 戦闘とは僅かに異なる方法で AP 戦闘を解決します。

T-80U(データカード SM-1A)の"Sniper"(Refleks)のようなレーザー誘導 ATGM は、視線が煙幕(炎上煙と DS を含みます)や火災ヘクスを通過する場合には使用できません。(6.5.2.2.5 項参照)

命名規則: 殆どの場合、ソ連/ロシア製 ATGM の正式名称が最初の配備時に知られることはありません。これは航空機、ヘリコプター、SAM 及び MANPADS も同様です。この問題に対しては、識別と発音を容易にするために NATO の識別名がこれらのシステムに割り当てられます。例えば AT-5 Spandrel は、9M113 Konkurs の NATO 識別名です。そこで可能な限り両方の名称を記載するようにしています。例えば Spandrel(Konkurs) というように。

#### 5.1.3.3.1 ATGM の能力

ATGM は、通常の貫通力と GP 能力以外に 2 つの追加能力が含まれています。車両の場合は、すべての 4 つの要素が距離情報の直下に記載されています。歩兵用付属火器としての ATGM の場合、GP 値は AMMO TYPE 列に記載されています。

- P(貫通力):CE 型弾頭なので貫通力は距離に依存しません。例えば、ソ連の T-80U(データカード:SM-1A)が搭載する Sniper の貫通力は"180"です。それはまた"TW"の記号によりタンDEM型弾頭の装備を示しています。
- GP:距離に依存しない固定の GP 値を持っています。例えば、米国の Dragon(データカード:UM-8B)の GP 値は"12"です。その射程距離は AP 射撃の場合と同じです。GP 直接射撃は、歩兵又は牽引ユニットに対して射撃する場合のみ実施します。車両輸送中の歩兵又は牽引ユニットに対して射撃を実施する場合、AP 射撃を輸送中の車両に実施するのに加えて、GP 射撃を被輸送者(passengers)に適用しても良いです。
- CL(クラス):クラス 1、2、3 または 4 の ATGM が含まれています。これは、誘導方式を示しています。例えばソ連の Saxhorn(データカード:SM-8B)のクラスは CL:2 です。クラス 1 及び 2 は半自動指令照準線一致(Semi-Automatic Command to Line of Sight,SACLOS)の ATGM です。またクラス 3 及び 4 は手動指令照準線一致(manual command to the line-of-sight,MCLOS)の ATGM です。
- SP(スピード):ATGM の飛行速度は一般的な戦車砲弾と比べると遅いです。SP 値はヘクス数で示されています。例えばソ連の BMP-1(データカード SM-5A)搭載の Spigot は、SP 値が 12 ヘクスです。

### 5.1.3.3.2 ATGM AP 距離区分

ATGM AP 距離区分は、最初は直感に反するように見えるかもしれませんが、最初は超遠距離(Extreme Range)から始まり、R(Range)列に沿って右から左に移動します。記載されている数値が実際のヘクス数と同じか又はより大きな値を見つけた時、そこが使用する欄になります。いくつかの距離区分には"-"と書かれており、判定を飛ばします。

ATGM はより遠い目標に対してより高い命中率を発揮します。操作員は最初に目標へ誘導するために ATGM を照準器内に捉える必要があります。特に MCLOS 方式の初期型モデルはより長い間 ATGM を捕捉する必要があります。それに対して SACLOS 型の後期型モデルではより短い時間の捕捉で良いです。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)のソ連" T-80BV"戦車に搭載されている Songster ATGM のデータを見てください。距離 1 で AP 距離区分が"E"になります。距離 2 で AP 距離区分が"M"です("L"-長距離は飛ばします)。距離が 3~4 で AP 距離区分が"S"、距離 5~40 で AP 距離区分が"P"になります。

### 5.1.3.3.3 ATGM 小停止(Short Halt)

クラス 1 又は 2 の ATGM は、小停止命令を利用できます。それは AP/GP 射撃における小停止命令時の射撃と同様に解決します。全てのクラス 1,2 の ATGM は、他の兵器のスタビライザーの種類に関わらず、スタビライザーなし(SB:0)として扱います。それには -4/-15 の修正が適用されます。またその車両は最大移動力の 1/2(端数切捨て)までの移動力を消費できます。クラス 3 又は 4 の ATGM 及びクラスに関わらず付随兵器の ATGM 全ては、小停止(Short Halt)命令を実行できません。

### 5.1.3.3.4 ATGM 回避

その飛行速度の遅さを考慮すると、移動中の車両は時には遮蔽地形の中又は背後に移動することで迫り来る ATGM を回避できることがあります。回避は、車載型又は歩兵用付随兵器による ATGM 直接射撃又は移動フェイズにおける臨機射撃に対して実施可能です。

回避は、第 1 航空フェイズ(1st Air Phase)におけるヘリコプター搭載 ATGM 射撃に対しても実施可能です。もし ATGM がポップアップ攻撃(Pop-Up Attack)(6.7.5.1.2 項参照)で発射された場合、回避は不可能です。また第 2 航空フェイズ(2nd Air Phase)にも回避は不可能です。

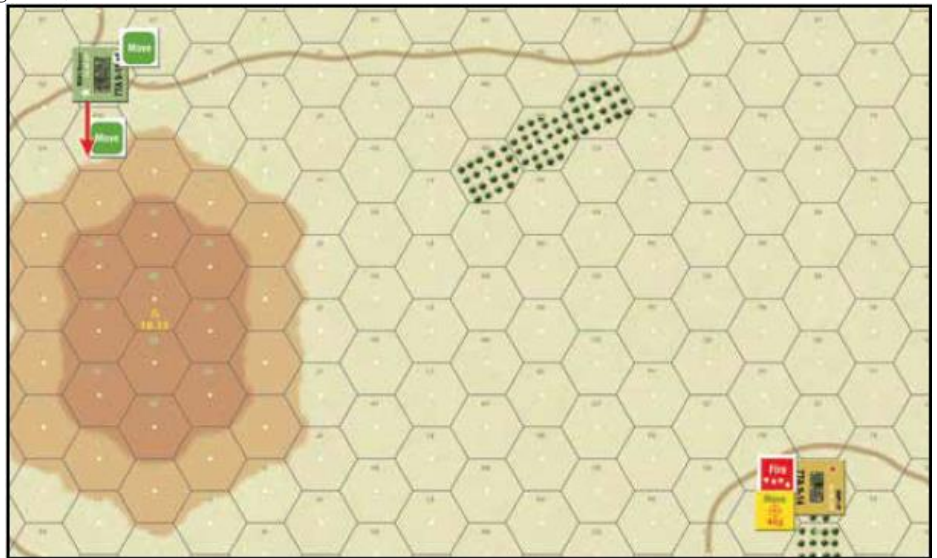
例えば米 Dragon(データカード UM-8B)のように SP 値が最大射程距離よりも大きい ATGM によって攻撃された場合、回避は不可能です。

飛来する ATGM に対して回避するためには、

- 移動(Move)命令を受けている必要があります(小停止命令では駄目です)
- 当該ターンの発見フェイズに射撃側のユニットを発見している

必要があります。

- ATGM の SP 値と射撃距離を比較します。射撃距離が ATGM の SP 値以下の場合、回避はできません。もし ATGM の SP 値よりも距離が大きい場合
  - ◆移動力が 6 以下の車両は、ATGM が SP 値に相当する距離を飛行する毎に 1 移動力を消費できます。
  - ◆移動力が 7 以上の車両は、ATGM が SP 値に相当する距離を飛行する毎に 2 移動力を消費できます。
  - ◆ATGM 直接射撃の場合、車両は実際に移動はしません。未使用の移動(Move)命令カウンターを新しいヘクスへ配置します。もし複数のヘクスを移動する場合、新たに入力したヘクスで臨機射撃を受ける可能性があるため、十分に注意して下さい。複数ヘクスを移動する場合は必要に応じて追加の移動命令カウンターを配置します。
- 射撃ユニットからの視認線を遮断するヘクスか、射撃ユニットから発見できない距離になるヘクス(このとき SPOT/MOVE カウンターの修正を考慮します)へ移動する必要があります。
- もし上記の条件全てに合致したら、ATGM は自動的に外れます。
- 回避できるヘクスに一度進入したら、その後移動を継続できません。



状況(上図参照)

軽森林ヘクス(Light Woods)ヘクスにいるソ連軍の"BMP-1"(データカード SM-5A)は、距離 13 ヘクスで平地にいる米"M2A1 Bradley"に対して"Spigot" ATGM を発射します。BMP-1 は射撃(Fire)命令を受けていて、既に以前のターンから SPOT/MOVE カウンターを持っていました。"M2A1 Bradley"は移動(Move)命令を受けています。ソ連プレイヤーが第 1 プレイヤーです。射撃命令が公開されました。

"M2A1 Bradley"は、距離 13 ヘクスであり、カバーを持たない車両に対する最大発見距離 20 ヘクス以内にあり、ソ連軍プレイヤーが"Spigot"の発射を宣言すると、米軍プレイヤーは"M2A1 Bradley"による回避を宣言します。プレイヤーは"M2A1 Bradley"が ATGM 回避実施条件を満足しているかどうかを確認します。

"M2A1 Bradley"は移動命令を与えられている。移動命令が公開された。BMP-1 は距離 13 ヘクスであり、それは軽カバー下で移動中の車両に対する最大発見距離 30 ヘクス以下です。

Spigot の SP 値は 12 であり、距離 13 ヘクス未満です。

"M2A1 Bradley"の移動力は"7"であり、2 移動力を消費して ATGM 回避を試みるすることができます。

米軍プレイヤーは"M2A1 Bradley"を 10.15 高地の背後に移動させることを決断します。そのことを示すために未使用の移動命令カウンターを配置します。

"BMP-1"は"M2A1 Bradley"への視認線を維持できないので、Spigot は自動的に外れます。

続く移動フェイズで、"M2A1 Bradley"は約束したヘクスへ移動する必要があります。その後は望む所へ移動できます。

### 5.1.3.3.5 臨機射撃の ATGM に対する反応

臨機射撃を実施した ATGM は、第 1 プレイヤー、第 2 プレイヤーに関係なく、自らの臨機射撃を解決するまえに自身が臨機射撃の目標になることがあります。

未公開の監視(Overwatch)命令を持つユニットは、以下の条件を全て満足する場合、臨機射撃を行う ATGM ユニットに対して ATGM ユニットによる攻撃を解決する前に臨機射撃を実施できます。

- ATGM の目標になっているか否かはどちらでも構いません。
- ATGM 以外の火器で射撃する必要があります。
- 4.4.3.2.2 で示した射界外への臨機射撃を実施してはいけません。(注:車長用独立視察装置(Commander Independent Sight)("FRG"で登場予定)を搭載していても、この制限を除去しません)

もし、その射撃が GP 射撃で行われ、ATGM ユニットが制圧(Suppressed)されていない場合、その ATGM は射撃下(Under Fire)(5.1.3.3.6 項参照)として扱います。ATGM ユニットはその射撃を解決する前に全ての戦闘結果を適用されます。

### 5.1.3.3.6 射撃下の ATGM(ATGM Under Fire)

ATGM が目標へ誘導する間、GP 射撃は ATGM 誘導をより困難になるように妨害できます。

もし ATGM 射撃を実施可能な非制圧状態のユニットが GP 直接射撃又は間接射撃の目標となり、戦闘結果が効果なし(No Effect)の場合、Under Fire カウンターを置きます。もしその射撃によって制圧状態の場合、Under Fire カウンターを新たに置くことはしません。

もしその GP 射撃が制圧の結果を得る可能性がない場合、Under Fire カウンターを配置しません。

もしそのユニットが引き続き ATGM 以外の射撃を実施した場合、射撃下(Under Fire)の修正を無視し、Under Fire カウンターを取り除きます。

もし ATGM 射撃を実施する場合、以下の AP/GP 修正を適用します。

- CL:1 の場合、修正は-1/-5
- CL:2 又は CL:3 の場合、修正は-2/-5
- CL:4 の場合、修正は-3/-10
- ATGM 射撃を終了した後に Under Fire カウンターを取り除きます。

### 5.1.3.4 携行型対戦車兵器(Hand-Held Anti-Tank Weapon)

携行型対戦車兵器(HHATW)は装甲車両を撃破するために HEAT(CE)弾頭を発射します。それらはロケット推進方式の砲弾です。それらは、他に指示がない限り輸送中や建物の上層階からは発射できません。(データカードの注記欄(Note Section)を参照して下さい)。例えば米軍の AT4 等。

それらは AP 直接射撃火器です。しかしそれらは距離に依存しない固定した GP 直接射撃能力を持っています。その射程距離は AP 射撃と同じです。固定の GP 直接射撃値は、Ammo Type 列に記載されています。GP 直接射撃は、これらの火器で歩兵又は牽引ユニットを射撃する場合に使用します。

もし車両輸送中に歩兵又は牽引ユニットに対して射撃する場合、AP 射撃を輸送中の車両に実施するのに加えて、GP 射撃を被輸送者(passengers)に適用しても良いです。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の歩兵用付属火器(Crew-Served Weapons)を参照してください。米軍の"AT4"と"Law"は携行型対戦車兵器です。GP 直接射撃値はそれぞれ"7"と"6"です。

### 5.1.3.5 グレネードランチャー(Grenade Launcher)

#### (GrnLnchr)

グレネードランチャーは、30mm または 40mm のベルト給弾式小型榴弾を急速発射します。それらの GP 射撃は非装甲又は軽装甲目標に対して破壊的な威力を発揮する場合があります。歩兵用のランチャーは、輸送中には射撃できません。しかし建物上層階からは発射できます。彼らに小停止(Short Halt)命令を与えることはできません。

いくつかの車両は、その主火器又は副火器としてグレネードランチャーを装備しています。

データカード SM-8B を見てください。ソ連製"AGS-17"は 30mm 歩兵用グレネードランチャーです。データカード UM-12B を見てください。米"m998"は Mk.19 40mm グレネードランチャーを装備しています。

### 5.1.3.6 歩兵携行型防空システム(MANPADS)

1960 年代半ばには、まず最初の軽量地对空ミサイルが導入され始めました。これらの歩兵携行型システムは、いつでも歩兵が戦術地上攻撃機やヘリコプターと交戦することを可能としました。

その大半は IR(赤外線)誘導方式です。例えば"Grouse"(ソ連軍)、"Redeye"(西ドイツ軍)、"Stinger"(米軍)。それらは航空機の放つ

赤外線放射を追います。一般的には航空機のエンジン排気部分が最も高温で、赤外線放射も顕著です。例えば Redeye のような初期型のシステムでは、航空機の後方からのみ発射できます(MT,tail chase)。より新しいシステムは、あらゆる方向から航空機を攻撃できます(MA,all aspect)。

英国製の Javelin("BAOR"で登場予定)は、SACLOS と非常によく似たシステムで、操作員が誘導し、全角度からの攻撃が可能です。

赤外線誘導 MANPADS は、デコイや目標航空機が発射するフレアのような欺瞞、あるいはそれ以外の様々な欺瞞の影響を受けやすいです。殆どの MANPADS は、CM(countermeasures 対妨害)値を持っています。

MANPADS は、他に指示がない限り(データカードの注記欄を見てください)輸送中や建物上層階から射撃できません。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の歩兵用付属火器(Crew-Served Weapons)を参照してください。米軍の"Stinger-A"と"Stinger-C"は MANPADS です。その CM 値はそれぞれ"5"と"4"です。

### 5.1.3.7 火炎放射器(Flamethrowers)

火炎放射器は短射程の破壊的な火器です。それらは単に近接突撃(Close Assault)や白兵戦(Hand-to-Hand combat)におけるダイス修正としてのみ使用します。火炎放射器は、必ず分隊、半個分隊または班に付属します。

## 5.2 牽引ユニット

牽引ユニットは、主要な移動手段として何らかの形の運搬手段を必要とする火砲です。それらの操作員はユニットに組み込まれており、独立したユニットとしてカウンター化されていません。全ての牽引ユニットは、その輸送能力の一環として、徒歩による移動能力を有します。牽引式火砲の操作員は、決して火砲から離れません。全ての戦闘結果は、火砲とその操作員に対して適用されます。彼らは等しくその影響を被ります。

殆どの牽引ユニットは、輸送車両の助けなしに人力で 1 ヘクス移動できます。

牽引ユニットは一般的に AP/GP 両用、AP 専用、あるいは GP 専用の火器で武装しています。戦闘解決方法は、他の AP、GP 火器と同じです。全ての牽引ユニットは、60 度の射界を持っています。火砲据付用台座(Platform Gun Mounts)(OR7.16 項参照)はこの制限を拡張します。

いくつかの牽引ユニットは、建物内部又は陣地(Improved Positions)内部から発射できません(データカードの注記欄を見てください)。

## 5.3 砲兵ユニット



砲兵中隊(Artillery batteries)は地図の外に配置されます。ソ連軍と米軍の砲兵着弾(Artillery Impact)カウンターは着弾したヘクスを示すために使われます。それらの戦闘解決方法は、他の GP 火器による間接射撃と同じです。

## 5.4 航空ユニットと SAM

### 5.4.1 固定翼航空機と SAM

固定翼航空機は、大重量でかつ様々な兵器を、迅速かつ外科手術的に目標へ送り届けることができます。それらは専用の戦術攻撃機か、又は対地攻撃任務を実施している他のタイプの航空機です。例えば米軍の F-111F Asrdvark やソ連軍の Su-24M Fencer-D のような阻止攻撃機は、潜在的に戦術攻撃能力を有していますが、モデル化していません。

固定翼航空機は、機銃掃射に分類される GP 火器、高抵抗爆弾を含む基本的な落下式爆弾、例えば米軍の"AGM-65 Maverick"のような精密誘導兵器(precision guided munitions, PGM)、米軍の Rockeye のようなクラスター爆弾(cluster bombs)、焼夷弾(incendiary bombs)、ロケット弾(rockets)、米軍の"AGM-88 HARM"のような対電波源ミサイル(anti-radiation missile ARM)、そして FASCAM 地雷等で武装しています。

これらの兵器の組み合わせ可用性は、様々な形に変化します。それらの戦闘解決方法は、他の GP 火器と同じです。航空機は、2 つの航空機フェイズのいずれかで移動と戦闘の解決を行います。

### 5.4.2 ヘリコプター

ヘリコプターは、現代の軍隊が使用できる非常に汎用性の高い戦



闘オプションです。それらは大重量の兵器を運搬し、速やかに兵員を戦場に輸送できます。その速度と運動性は、ヘリコプターをして即応性の高い兵器としました。ヘリコプターは車両と同じ武装、例えばMMG、HMG、火砲、ロケット、そしてATGMを装備しています。

これらの兵器の組み合わせ可用性は、個々のヘリコプターで変化します。

高度に依存して、すなわち低高度飛行(Low)あるいは地形追従飛行(Nap-of-the-Earth NOE)によって、ヘリコプターは固定翼航空機または車両として機能します。

殆どの場合、ヘリコプターは車両と類似の方法で発見、移動、戦闘を行います。彼らは戦闘と移動を2つの航空機フェイズに解決します。

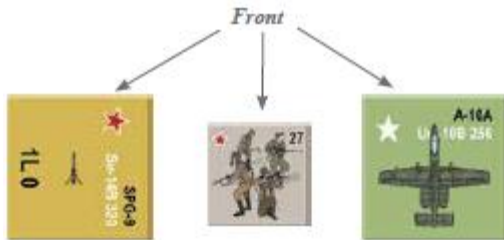
### 5.4.3 SAM

米軍の"Nike Ajax"は、1954年初頭に作戦可能となった最初の地对空ミサイル(SAM)システムでした。すぐにソ連初のシステムである"SA-1 Guild"("S-25 Berkut")が続きます。これら初期のSAMシステムは、超高高度を飛行する大型爆撃機と交戦する能力を持っています。そしてより近代的な高性能航空機と比較すると比較的低速です。

新しいSAMシステムは、妨害に満ちた環境で低高度を飛行する地上攻撃機と交戦するように設計されています。それらは、デコイや目標航空機が発射するフレアのような欺瞞、あるいはそれ以外の様々な欺瞞の影響を受けますが、一般的にはMANPADSよりも受けにくいです。殆どのSAMはCM(countermeasures 対妨害)値を持っています。

それらは例えば"Chaparral"(米)、"Gaskin"(ソ連)及び"Gopher"(ソ連)のようなIR(赤外線)誘導方式、"Grisom"(ソ連)、"Roland 2"("FRG"で登場予定)のようなレーダー誘導方式、そして"Rapier"("BAOR"で登場予定)のようなSACLOS方式のものがあります。

その大きさや重量に従って、それらは車載されたり牽引型として展開します。



## 5.5 上級ゲームにおけるユニットの方向

歩兵、牽引式及び航空機ユニットは、方向を持っています。丁度車両と同じように、それらは全てヘクスサイドに向ける必要があります。ヘクス角に向けてはいけません。

歩兵、牽引式及びヘリコプターユニットは、任意の方向へ移動できます。固定翼航空機は正面のヘクスにのみ移動できます。

## 5.6 最小射程距離

いくつかの火器は、最小射程距離(弾丸が目標に命中する前に飛翔しなければならない最低限の距離)を持っています。火器は記載された最小射程距離よりも近い目標と交戦できません。もし最小射程距離が記載されていない場合、最小射程距離は1ヘクスとして扱います。

データカードUM-6Aを見てください。107mm M30 迫撃砲は、最小射程距離が5ヘクスです。

## 5.7 小型火器(Small Arms)

特定のタイプの火器タイプ、小型火器として分類されています。その射撃の影響はあまり小さくなく、射撃の閃光は戦車砲のようなより大型の火器に比べて小さいので、射撃を行ってもより近い距離からしか識別されません。

小型火器に類別される火器は、データカードのOffensive Information section(攻撃情報欄)のGP又はGP/A Effectiveness 列又はNotes section(注記欄)にその旨記載されています。

データカードUM-64AとSM-10B1を見てください。米軍のHMGとソ連軍のMT-LBは両方共も小型火器として類別されています。

## 5.8 グレード(Grade)

グレードは、部隊の質を示し、上から順番に部隊(Force)、フォーメーション(Formation)、ユニットの3つの異なるレベルで、上から順番にエリート(Elite)、ベテラン(Veteran)、古参兵(Seasoned)、常備兵(Regular)、新兵(Green)、未熟兵(Raw)の6段階の質で評価されます。

シナリオでは、部隊、フォーメーション及びユニットのグレードについて概要を記載します。グレードは固有の性質であり、シナリオ中に決して変更しません。

### 5.8.1 部隊グレード(Force Grade)

部隊グレードは、部隊全体の集約的な効率性に関する単一の評価です。フォーメーション又はフォーメーションに含まれる単一のユニットは、部隊グレードよりも大きい、同じか、又はそれよりも小さいグレードを持っています。

また部隊グレードは、例えばベテランの兵と常備兵の部隊グレードのように高品質の部隊と弱いリーダーシップとかあるいは新兵の兵とベテランの部隊グレードのように低品質の部隊と強力なリーダーシップといったアンバランスな状況を表現するために使われます。

部隊グレードは、各ターンでの主導権決定時のダイス修正に使用します。

### 5.8.2 フォーメーショングレード(Formation Grade)

一方の陣営は、1つ以上のフォーメーションから構成されています。これらのフォーメーションは、部隊を構成する個々のユニットを、指揮統制及び士気的面から個別の要素、一般的には中隊レベルに整理します。

シナリオを通じて個々のユニットは特定のフォーメーションから違うフォーメーションへ移送することはできません。それらはシナリオを通じて特定フォーメーションの一部として留まります。

### 5.8.3 ユニットグレード(Unit Grade)

フォーメーションは、それぞれにユニットグレードを持つ1つ1つのユニットから構成されています。ユニットグレードは、シナリオの部隊一覧に特別な記載がない限り、フォーメーショングレードと同じです。ユニットグレードは、全てのタイプの戦闘解決、制圧状態からの回復、急進撃(Quickmarch)、脱出(Bail Out)、間接射撃への対応(Indirect Fire Response)、士気状態(moral status)そして回復(recovery)を含む多くの状況で使用します。

独立した地図外砲兵ユニットは、ユニットグレードを持っていません。全ての砲兵戦闘では、観測者(observer)のユニットグレードを使用します。

## 5.9 指揮(Command)、偵察(Recon)、工兵(Engineer)及びFOユニット

特殊な種類のユニットは、指揮(Command)、偵察(Recon)、工兵(Engineer)およびまたはFOのラベルを持っています。これらの識別子は、当該ユニットに固有の能力を与えています。これらの表記は組み合わせられている場合もあり、その場合ユニットは複数の能力を有しています。

### 5.9.1 指揮ユニット(Command Unit)

指揮ユニットのラベルは、CHQ(中隊(company)、砲兵中隊(Battery)、トループ(troop)、スコードロン(squadron)("BAOR"で登場予定)の司令部)、BHQ(大隊(battalion)又はスコードロンの司令部)、又はRHQ(連隊(regiment)又は旅団(brigade)司令部)です。指揮ユニットのラベルを持つ歩兵(乗車中か否かは問わない)と車両は、その司令部フォーメーション(headquarters formation)の中で唯一の指揮ユニットです。殆どの司令部フォーメーションは、指揮ユニット、治安部隊(security force)、偵察ユニット、輸送ユニット、そして前進観測者(FOs)を含むユニットで構成されています。指揮ユニットのラベルを持つユニットのみが下位ユニットに対して命令を実行させる権限を持っています。

### 5.9.2 偵察ユニット(Recon Unit)

偵察(Recon)ラベルを持つ歩兵(乗車中か否かは問わない)と車両のみが、偵察能力を持っています。それは彼らの独立した役割と高い訓練レベルを表しています。

### 5.9.3 工兵ユニット

工兵(Engineer)のラベルを持つ歩兵ユニットは、下車状態の場合に戦闘工兵の特別な能力を有しています。それは彼らのフォーメー

ションにおける独自の役割を表しています。

### 5.9.4 FO ユニット

FO ラベルを持つ(乗車中か否かは問わない)と車両のみが、特別な前進観測(forward observer)能力を持っています。これらのユニットは、間接射撃可能なユニットや航空機を統制制御できます。

## 5.10 制圧(Suppression)



上級ゲームでは、ユニットは GP 戦闘又はその他の活動、例えば脱出等によって制圧状態になることがあります。制圧状態のユニットは、様々な能力、例えば観測(6.1.3.1 項参照)、戦闘(6.5.2.5 項及び 6.5.4.3 項参照)、そして移動(6.6.2 項参照)が低下します。制圧状態のユニットは、カウンターの面によって表される SUPPRESSION/ON 又は SUPPRESSION/OFF のいずれかの状態を持っています。制圧状態の影響は、SUPPRESSION/ON の場合と SUPPRESSION/OFF の場合で同じです。制圧の結果が複数適用される場合でも、影響が追加されることはありません。しかし新しい制圧の結果は、新たな SUPPRESSION/ON カウンターを配置するか、又は既に存在する SUPPRESSION/OFF カウンターを裏返して SUPPRESSION/ON 側に向けます。

### 5.11 火災(Fire)、煙(Smoke)及び弾幕(Barrage)の複合

火、煙および/または弾幕は同じヘクスに存在することが可能です。そして視線線がこのようなヘクスを通過する場合があります。この場合、防御側が一番有利になるような効果を 1 つだけ適用します。もし火災カウンターと Closed SHEAF 弾幕カウンターが同一ヘクス存在した場合、火災による AP 射撃修正-5 と GP 射撃修正-20 のみが適用されます。Close SHEAF 弾幕による AP 射撃修正-3 と GP 射撃修正-10 は無視します。

### 5.12 修正値(Modifiers)と調整(Adjustments)

GP 戦闘では、戦闘時のダイスに加算又は減算する修正値があります。全ての場合において、修正値は全て累積します。GP 戦闘で+10 の修正値と-20 の修正値が適用される場合、最終的な修正値は-10 になります。

いくつかの GP 戦闘では、射撃側の GP 値を 1/2 にする必要があります。この場合、元々の GP 値が"1"の場合を除いて端数は切り捨てます。GP 値が"1"で 1/2 が適用される場合は、その GP 値は"1"のままです。小停止(Short Halt)命令、制圧(Suppression)及び車体損傷(Hull Damage)はそれぞれユニットの移動力を 3/4 又は 1/2 に減少します。端数は常時切捨てますが、最低でも"1"移動力は残ります。

### 5.13 スタッキング

特定のヘクスに、5 ユニットの超える車両、車両に牽引されていない牽引火器、着陸したヘリコプターが存在する場合、そのヘクスはスタック超過(overstacked)とみなし、スタック超過の影響を適用します。残骸、歩兵及び航空機はスタック制限の適用外です。これらの影響は観測(4.1.3.2 項参照)、戦闘(4.4.3.2.2 項参照)及び移動(4.5.1.1.5 項参照)の各フェイズに概要が示されています。

### 5.14 複合射撃(Dual Fire)

いくつかの車両は 2 種類の火器を搭載しています。また分隊と半個分隊は複数の火器を持っています。これらのユニットは、その中からいくつか又は全ての火器を同時に使用する能力を有しています。その一方、班(Section)は複数の火器を運搬できる場合がありますが、同時に使用できる火器は 1 つだけです。

複合射撃は複数の火器を同一又は異なる目標に向けて使用するという課題をシミュレートしています。

射撃を実施するプレイヤーは通常通り射撃を宣言しますが、その際 1 つの火器を使用するのか又は複数の火器を使用するのか、そしてそれらを同一目標に向けるのか異なる目標に向けるのかを宣言します。もし 1 つの火器のみを使用する場合、複合射撃の修正は無視します。弾薬制限(5.16 項参照)は 1 つ又は全ての火器に適用されることが

あります。制圧状態のユニットは複合射撃を実施できず、選択した 1 つの火器のみ使用できます。もし他のユニットと命令を共有しているユニットが異なる目標に対して射撃を実施する場合、戦闘指揮統制(Combat Command Control)によって制約されます。固有の命令を受けたユニットは、正当な目標に対して自由に射撃を実施できます(6.2.1.1.3 項参照)。AP/GP 射撃時の複合射撃に関する修正は、車両のデータカード上で反転表示されている火器か、あるいは歩兵用付随火器だけです。その他の火器は通常通り射撃できます。複合射撃は、オーバーランの際には適用されません。(6.6.10 項参照)

データカード UM-6A を見てください。M106A2 は、その搭載する 107mm M30 迫撃砲と MMG を両方射撃できます。もし両方の火器で射撃した場合、MMG のみが複合射撃の修正を適用されます。

たとえ車載型 ATGM がデータカード上で別の行として取り上げられたとしても、それは AP 弾薬タイプとして扱います。個別の火器としては扱いません。

データカード SM-4B を見てください。BMP-2 は APDS か又は Konkurs のいずれかを射撃できます。両方で射撃することはできません。データカード UM-5B を見てください。M901A1 は TOW2 及び/または MMG を射撃できます。MMG は別の火器として扱います。

### 5.15 脱出(Bailing Out)

車両が戦闘の結果、撃破又は炎上しなかった場合にも、乗員(crew)と/または被輸送者(passenger)はその射撃が十分に近距離から行われて危険であると判断し、車両の放棄を選択する場合があります。加えて 1 つ以上の歩兵又は牽引火器ユニットを輸送中の車両ユニットが除去された場合、これらの被輸送者は無事脱出できたのかあるいは車両と運命を共にしたのかを決定しなければなりません。車両が、AP 射撃(6.5.2.6 項参照)によって損傷なし(No Damage)、損傷(Damage)、撃破(Knock Out)、炎上(Brew Up)又は履帯命中(Track hit)の結果を受けたか、または GP 射撃(6.5.4.4.2 項参照)によって撃破(Knock Out)又は炎上(Brew Up)の結果を受けた場合、車両の乗員と同乗している歩兵ユニット又は牽引火器ユニットは脱出する可能性があります。歩兵ユニット又は牽引火器ユニットが GP 射撃(直接又は間接)によって制圧状態(Suppressed)の場合、これらのユニットは車両から脱出する機会を得ます。

車両から脱出した乗員は、カウンターとして表現されていません。それらは戦場に紛れ込みます。ある車両が放棄され、シナリオの残りの期間どちらかの陣営によって再支配されなかった場合、その車両は行動不能となります。そのことを示すために放棄された車両には"BAIL"カウンターを配置します。

もし脱出の可能性がある場合、その試みはその車両に対する戦闘結果が全て適用された直後に実施しなければなりません。また同乗している歩兵ユニットや牽引火器ユニットは、ゲームカード A の Bail Out Table(脱出表)を参照して下さい(6.5.2.7 項参照)。もし複数の脱出条件が適用される場合、輸送中の車両に対する影響を最初に適用します。同乗ユニットに対する脱出条件は引き続き適用されるか、車両の脱出の結果によって条件が変更される場合があります。

輸送中の車両が GP 直接射撃によって撃破(Knock Out)された場合、輸送中の歩兵ユニットは同じ GP 射撃で制圧状態になります。輸送されている歩兵ユニットは、脱出したか否かを"Suppressed - DF"行(20-)を用いてチェックしません。その代わりに"Knock Out Leg"行(21+)を使って無事脱出できたか否かを判定しなければなりません。

輸送中の車両が間接射撃によって損傷(Damaged)した場合、輸送中の牽引火器ユニットは同じ GP 射撃で制圧状態になります。車両の乗員が脱出しました。その場合、牽引火器ユニットは脱出のために Bail Out Table をチェックする必要はありません。牽引火器ユニットは、乗員脱出の場合は自動的に脱出が成功します。

### 5.16 弾薬の制限(Ammo Limits)

いくつかの弾薬タイプは、限られた数しか入手できない場合があります。一部の戦闘ユニットは、基本的な AP 及び GP 弾薬について限られた数しか運搬できません。しかし殆どのユニットは、十分な量の基本的な AP/GP 弾薬を運搬できます。従って典型的なシナリオでの時間枠においては、弾薬制限は考慮する必要はありません。

ん。  
以下の全ての状況とユニットが弾薬制限ルールの対象となっています。弾薬制限ルールは、プレイヤーが弾薬の使用状況や射撃回数を追跡する必要がないように構築されています。記録をとる必要はありません。ただし航空機といくつかの砲兵と ATGM は例外です。

### 5.16.1 特殊弾薬(Special Ammo)の可用性

特殊弾薬とは、HEAT、砲発射型誘導弾(Cannon Launched Guided Projectiles, CLGP)、発展型通常弾薬(Improved Conventional Munitions, ICM)、散布地雷(Family of Scatterable Mines, FASCAM)、煙幕(Smoke)、照明弾(Illumination)、そして ATGM を含みます。

### 5.16.2 弾薬制限の決定

弾薬の制限の対象となっている戦闘ユニットは、データカードの兵器データ欄(Weapon Data Section)に"A:"の文字と同じ行でそれに続く文字と数字の組み合わせを持っています。複数の兵器を持つユニットで、もし複数の兵器について弾薬制限が適用される場合は、それぞれの兵器について記載されています。弾薬制限が適用されない兵器については、"A:"に続く情報が記載されていません。接頭字には以下のものが含まれています

- ・ A:AP、APDS、APFSDS
- ・ G:GP
- ・ H:HEAT、HESH
- ・ P:CLGP
- ・ C:ICM
- ・ M:FASCAM
- ・ S:煙幕(Smoke)
- ・ I:照明弾(Illumination)
- ・ D:発煙弾発射機(Smoke Dischargers)(OR7.9 項参照)

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。その AP 及び GP 弾薬は弾薬制限値"9"となります。また発煙弾発射機は弾薬制限値"5"となります。  
Command "K" tank(データカードの備考欄を見てください)の場合、AP/GP 弾薬制限値"8"となります。発煙弾発射機は変更なしです。

弾薬制限の影響を受けるか否かを決定するためには、実際の AP/GP 戦闘を実施する前にダイス(10)を振ります。そしてその目と弾薬制限値を比較し、その結果ダイスが弾薬制限値を上回った場合には、その戦闘も含めて弾薬制限の効果が適用されます。

#### 5.16.2.1 AP と GP の弾薬制限

射撃を解決しますが、もしそのユニットの射撃速度(rate-of-fire)が"N"以外の場合、射撃速度を"N"とします。AP 射撃の場合、射撃解決時に"-3"の修正値が適用されます。対空射撃を含めて GP 射撃の場合、戦闘の際、GP 命中修正に"-10"を適用します。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。ソ連軍プレイヤーはこの車両で APFSDS を発射することを決定します。AP 戦闘を解決する前にソ連軍プレイヤーはダイス(10)を振ります。結果は"10"でした。"10"は T-80BV の弾薬制限値である"9"よりも大きいので、その AP 戦闘では弾薬制限の修正値"-3"が適用されます。発射速度は元々"N"なので変化はありません。

#### 5.16.2.2 煙幕と照明弾の弾薬制限

煙幕(接頭字"S")と照明弾(接頭字"I")の場合、射撃は実施されず、SMOKE や ILLUMINATION カウンターを配置しません。ただし射撃を実施しようとしたユニットには SPOT/FIRE カウンターが置かれます。

#### 5.16.2.3 歩兵及び牽引兵器の弾薬制限

いくつかの歩兵付属兵器と全ての牽引兵器ユニットは弾薬制限の対象となります。しかしこれらのユニットにはそれぞれ固有の制限が適用されます。

これらのユニットは、輸送車両から 1 ヘクス以内に位置している場合、無限の弾薬を持っています。またシナリオ開始時に地図上に配置されている牽引兵器ユニット又は歩兵付属兵器は、そのヘクスに弾薬集積所(ammo dump)があります。

輸送車両が 2 ヘクス以上の距離を離れて立ち去った場合、あるいは撃破/炎上された場合、あるいは牽引兵器ユニット又は歩兵付属兵器が移動によって輸送車両又は弾薬集積所から離れた場合、弾薬制限が即座に適用されます。

輸送車両が 1 ヘクス以内に戻って来るか、あるいは牽引兵器ユニット又は歩兵付属兵器が弾薬集積所のある開始ヘクスに戻ってきた場合、弾薬の補給は再び無制限になります。元来(オリジナル)の輸送車両だけがそのユニットの弾薬補給源として使用できます。オリジナルの輸送車両を追跡するためには、記録の必要があるかもしれません。

もし牽引兵器ユニット又は歩兵付属兵器が地図上に置かれた状態でシナリオを開始し、さらにそれらのユニットが固有の輸送ユニットを持っている場合、そのユニットは弾薬補給を輸送ユニット及び弾薬集積所のどちらからも弾薬供給を受けられます。

AP 又は GP(AA)弾薬の弾薬制限は、5.16.2.1 項に記載された内容を適用します。

#### 5.16.2.4 地図外砲兵の弾薬制限

地図外砲兵中隊は、無制限な GP 弾薬補給を受けます。ただし、CLGP(接頭字"P")、ICM(接頭字"C")、FASCAM(接頭字"M")、煙幕(接頭字"S")そして照明弾(接頭字"I")の射撃任務には、弾薬制限の影響を受けず。

全ての特殊弾薬による射撃任務では、射撃は実施されず、ARTILLETY IMPACT カウンターを地図上に配置しません。シナリオによっては、特殊射撃任務について回数制限を設けている場合があります。(この場合も弾薬制限のダイスチェックは実施する必要があり、失敗した場合は使用可能な特殊射撃任務を消費しません。)この場合プレイヤーはそれぞれの特殊射撃任務について実施回数を記録する必要があります。

#### 5.16.2.5 航空機の弾薬制限

固定翼航空機やヘリコプターでは、記載された弾薬制限は、航空機やヘリコプターがそれぞれの兵器を使用できる正確な回数を示しています。航空機については弾薬制限のダイスは振りません。この場合、プレイヤーは個々の兵器について使用した回数を記録する必要があります。

#### 5.16.2.6 ATGM の弾薬制限

車両やヘリコプターについては、記載された ATGM の弾薬制限は、正確な搭載数です。弾薬制限のための"9"又はそれ以下のダイスチェックは実施して下さい。歩兵付属兵器の ATGM については 5.16.2.3 を参照して下さい。

5.16.2.1 に記載された AP 又は GP(AA)の弾薬制限を適用します。記録を必要としますが、より現実的な再現のため、プレイヤーは弾薬制限のダイスを振る代わりに個々のユニットについて実際に射撃した回数を記録することができます。

#### 5.16.2.7 SAM の弾薬制限

車両やヘリコプターについては、記載された SAM の弾薬制限は、正確な搭載数です。SAM のための弾薬制限ダイスチェックは実施しません。この場合、プレイヤーは個々の兵器について使用した回数を記録する必要があります。



## 6.0 上級ゲームにおけるプレイの手順

### 6.1 上級ゲーム発見フェイズ

#### 6.1.1 誰が発見できるのか？

すべての歩兵、牽引火器、ヘリコプター及び固定翼航空機ユニットは、敵ユニットを発見できます。ヘリコプター観測者(Helicopter observers)(6.7.7 項参照)を例外として、ヘリコプターユニットだけが発見した目標を他のヘリコプターユニットに引き渡したり、他のヘリコプターユニットが発見した目標を受け取ることができます。固定翼航空機は、他の固定翼航空機、車両、歩兵、牽引火器又はヘリコプターと発見を相互に受け渡しできません。基本ゲームでは、戦闘ユニットだけが発見できました。上級ゲームでは、例えばトラック("FRG"で登場予定)のような非武装車両によって輸送されている歩兵ユニットは通常通り発見できます。

#### 6.1.2 発見できる方向

非制圧状態に限り、適正なユニットは全方位(360度)に対して発見できます。

#### 6.1.3 発見距離の決定

歩兵ユニットまたは牽引火器ユニットを発見しようとする場合、基準となる"0"行と目標の大きさ(Size)を示す"L"又は"S"列を交差照合します。"S"列は一般的には歩兵ユニットが使用する分類になります。歩兵及び牽引火器ユニットの大きさは、データカード上の防御情報欄(Defensive Information Section)に記載されています。

牽引火器データカード凡例(Towed Data Card Key)を参照して下さい。ソ連"SPG-9"の大きさ(size)は"S"です。

基本となる発見距離は、大きさ"L"のユニットについては"15"ヘクス、大きさ"S"のユニットについては"10"ヘクスになります。



もし目標ユニットが小型火器(Small Arms)(5.7 項参照)に分類される火器で射撃を実施した場合、そのユニットに SPOT/FIRE カウンターを配置し、SPOTTING RANGE TABLE(発見距離表)で"+1"の修正が適用されて 1 列上になります。もし目標が

小型火器と小型火器以外の火器の両方で射撃を行った場合(たとえ小型火器を引き続くターンで使用したとしても)、発見距離表で非小型火器修正(SPOT/FIRE +3)が適用されます。もしどのユニットが小型火器を使用したのか覚えておくのが難しい場合、SPOT カウンターを脇に置きます。車両に輸送されている歩兵ユニット及び牽引火器ユニットは、単独で発見されません。それらは輸送車両の一部として扱われ、それゆえ輸送車両が発見されたら被輸送者も発見されます。輸送されている歩兵ユニット又は牽引火器ユニットが降車した場合、それは移動とみなされ、SPOT/MOVE カウンターが置かれます。固定翼航空機とヘリコプターは例外です。それらは大きさを持ちません。すべての AA(対空)能力を持つ地上ユニットは、これらの航空機を発見できます。

#### 6.1.3.1 制圧状態のユニット

すべての制圧状態のユニットは、彼らの前方 60 度の射界内(又は後方 60 度の射界内)の目標のみ発見できます。またその際 SPOTTING RANGE TABLE(発見距離表)で"-2"の修正が適用されて 2 列下に移動します。旋回砲塔(Turreted)、無砲塔全周射界(Turretless 360°)及び無砲塔(Non-Turreted)車両は、彼らの前方 60 度の射界内(又は後方 60 度の射界内)の目標のみ発見できます。またその際発見距離表で"-2"の修正が適用されて 2 列下に移動します。ヘリコプターは、彼らの前方 60 度の射界内の目標のみ発見できます。ただし側方へ射撃可能な火器を有する場合、側方 120 度の範囲内の目標を発見できます。その際、発見距離表で"-2"の修正が適用されて 2 列下に移動します。

#### 6.1.3.2 フルカバー(Full Cover)ユニット

フルカバー(6.1.4.2 項参照)の歩兵ユニット及び牽引火器ユニットに対する発見では、発見距離表で"-2"の修正が適用されて 2 列下に移動します。フルカバー状態の歩兵ユニット及び牽引火器ユニットによる発見では、発見距離表で"-4"の修正が適用されて 4 列下に移動します。

#### 6.1.3.3 偵察(Recon)ユニット

偵察車両、歩兵及び牽引火器による発見では、発見距離表で"+1"

の修正が適用されて 1 列上へ移動します。

### 6.1.4 視認線(Line-of-Sight)

#### 6.1.4.1 完全ハルダウン(Hull Down)及び部分的完全ハルダウン(Partial Hull Down)



完全ハルダウン及び部分的完全ハルダウン状態の車両は、AP 直接射撃から車両の一部を隠しています。それは発見や目標車両への命中には影響を与えません。しかし履帯命中(Track Hit)の結果を無効にし、さらに一部又は殆どの車体への命中を無効にします。

完全ハルダウン状態の車両を区別するためには、当該車両に Location カウンターを配置し、"HD"の方向を前方に向けます。その効果は 6.5.2.2.3 項を参照してください。

##### 6.1.4.1.1 完全ハルダウン

車両は移動中(6.6.9 項参照)または特定の地形タイプを占めている時、完全ハルダウン可能な場所を見つけることができます。

##### 6.1.4.1.2 部分ハルダウン

車両は移動中(6.6.9 項参照)または特定の地形タイプ(例えば線路(Railroad Track)ヘクス)を占めている時、さらには視認線決定時の高度差を利用して、部分ハルダウン可能な場所を見つけることができます。部分ハルダウン状態を示すために、"HD Location"カウンターを 2 枚配置します。

##### 6.1.4.1.3 自動的部分ハルダウン

車両は、自分よりも低い位置から AP 射撃を受けた場合、もし高度差が距離と同じかそれ以上の場合、自動的に部分ハルダウン状態になります。

目標車両の高度が 3 レベルで、射撃側の高度が 0 レベルの場合、距離 3 ヘクス以下で実施された射撃では目標車両は部分ハルダウン状態になりません。

#### 6.1.4.2 フルカバー



(オートバイを含む)降車した歩兵ユニットと牽引火器ユニットは、彼らが占めている地形が与える自然の遮蔽効果を最大限活用するため、フルカバーを利用できます。彼らは橋梁(Bridge)、浅瀬(Ford)又は小川(Stream)ヘクスを占めている時、フルカバーになれません。車両、ヘリコプター及び固定翼航空機はフルカバーになれません。

歩兵ユニットと牽引火器ユニットは、与えられた命令に関係なく、調整フェイズ(Adjustment Phase)のフルカバー調整ステップ(Adjust Full Cover Step)(6.8.3 項参照)において、自由にフルカバーになったり、それを解除したりできます。これは移動力の消費を必要とせず、発見において移動とはみなしません。フルカバー調整状態に決定したフルカバー状態は、そのユニットの次のターンにおけるユニットのフルカバー状態を決定します。フルカバー状態の歩兵ユニットは、それを区別するためにユニットに Location カウンターを配置し、"FC"の方向を前方に向けます。フルカバーは、自身に対する発見と自身が行う発見、さらには GP 防御値(GP Defense Factor)に影響を与えます。フルカバー状態の牽引火器ユニットに対しては移動命令を与えられません。フルカバー状態の歩兵ユニットに対しては小停止(Short Halt)命令を与えられません。また歩兵用付属火器を持つフルカバー状態の班(section)に対しては移動命令を与えられません。フルカバー状態の歩兵ユニットは、隣接するユニットに対して近接突撃(Close Assault)又は白兵戦(Hand-to-Hand Combat)を実施できます。フルカバー状態の歩兵ユニットは、白兵戦に対して通常通り防御できます。その際、何らかの有利や不利はありません。

#### 6.1.4.3 地形の特徴

上級ゲームでは、基本ゲームで概要が示された地形に対して新たな機能を追加します。また Block(石造障害物)、Ditch(溝)、Fire(火災)、Hasty Entrenchment(急造塹壕)、Improved Position(陣地)、Mines(地雷)、Rubble(瓦礫)、Smoke(煙幕)、Wire(鉄条網)といった地形カウンターを追加します。これらは、小川(Stream)、浅瀬(Ford)、水上(Water)及び建物(Building)ヘクスを除いて、地図上に配置し、その地形の代用として使用できます。それらはシナリオのセットアップ又は特別条件の指示に従って配置します。加えていくつかの地形は、戦闘又はその他の手段(6.5.4.4.3 項参照)による破壊の結果としてその瞬間に配置されます。

### 6.1.4.3.1 建物(Building)ヘクス

上面が保護された(overhead protection)装軌車両(Tracked Vehicle)は、建物ヘクスに位置する実際の建物(6.6.3 項参照)への進入又はそこからの離脱を試みることができます。しかしその移動の結果として、損傷又は履帯命中を被る可能性があります。オープントップ型(Open-topped)の装軌車両や対空用(AA)装軌車両は、建物へ進入できません。その他の車両は建物へ進入できません。

データカード UM-5A を見てください。米軍の "M150" はオープントップ型の装軌車両です。データカード SM-12A を見てください。ソ連軍の "ZSU-23-4 Shilka" は対空用装軌車両です。どちらの建物に入ることができません。データカード

UM-1A を見てください。米軍の "M1 Abrams" はオープントップ型の装軌車両ではありません。それは建物に進入できます。



建物内部の車両を区別するためには、当該車両に Location カウンターを配置し、"INB" の方向を前方に向けます。それらは建物の地形タイプが提供するカバーを受けます。加えて煉瓦(Brick)又は石造り(Stone)の建物内部にいる車両は、全ての方向から

の射撃に対して完全ハルダウン状態となります。この場合、"HD" カウンターを配置する必要はありません。

牽引火器ユニットは、車両と同様に建物ヘクスへ進入できます。しかし実際には建物自体に入るのではなく、建物と建物の間の路地のような場所にいます。

殆どの牽引火器ユニットは、建物内部に進入したり建物内部に進入した車両から降車することはできません。時にはシナリオのセットアップまたは特別条件の指示により建物内部に牽引火器を初期配置できる場合があります。建物内部に初期配置された牽引火器ユニットは、移動できません。しかし方向転換はできます。

いくつかの牽引火器ユニットは、十分に小さく軽いので、人力で運搬して建物内部に運び入れることができます。詳しくはデータカードの注記欄(Note Section)を参照してください。これらのユニットは、シナリオの最中にも建物内部に運び入れることができます。

建物内部のユニットを区別するためには、当該ユニットに Location カウンターを配置し、"INB" の方向を前方に向けます。それらは建物の地形タイプが提供するカバーを受けます。

建物ヘクスにいる歩兵ユニットは、自動的に建物内部にいます。それらは建物内部に示すカウンターは不要です。それらは建物の地形タイプが提供するカバーを受けます。

オートバイユニットは、歩兵ユニットと同様に建物内部に位置することができます。彼らの愛車は常に十分近くにあるとみなすので、別カウンターとはなっていません。



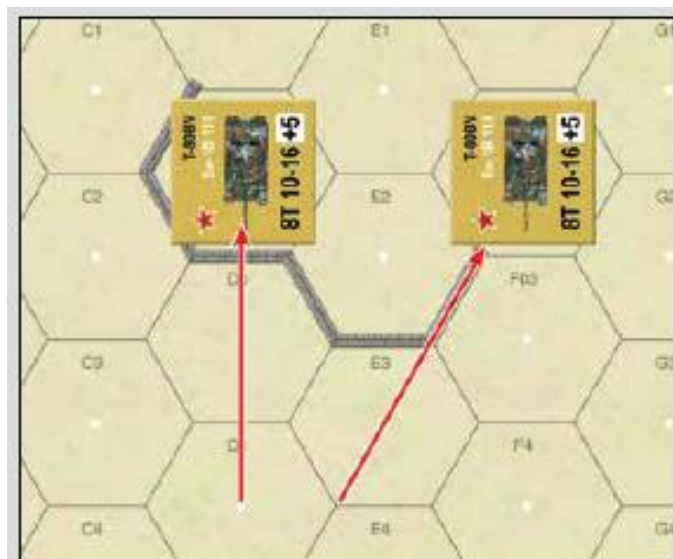
歩兵ユニットは、多層階の建物(例えば高さがレベル 2 又はそれ以上)の最上階まで移動できます。発見の際には、彼らの実際の高度レベルは、建物ヘクスの実際の高さから "1" を引いた値とします。建物の最上階に位置する歩兵ユニットを区別するために、当該ユニットに Location カウンターを配置し、"UP" の方向を前方に向け

ます。

ある分隊が 3 階建ての建物の最上階にいました。発見の際には、その高度レベルは "2" とします。

### 6.1.4.3.2 壁(Wall)ヘクスサイド

AP 直接射撃が壁ヘクスサイドを横切るか、または正確に壁ヘクスサイドに沿って実施される場合、目標は完全ハルダウン状態と見なします。



Both vehicles are Hull Down.

### 6.1.4.3.3 石造障害物(Block)

石造障害物(Block)は、車両や牽引火器ユニットの移動を妨げるように構築される人工の障害物です。車両及び牽引火器ユニットは、石造障害物ヘクスに進入できません。石造障害物ヘクスに位置する歩兵ユニットは、軽カバー効果を得ます。



### 6.1.4.3.4 溝(Ditch)



溝(Ditch)は、車両や牽引火器ユニットの移動を妨げることを主目的として構築される人工の障害物です。車両及び牽引火器ユニットは、溝ヘクスに進入できません。溝ヘクスに位置する歩兵ユニットは、軽カバー効果を得ます。

溝ヘクスは、-1 の高さを持っていて、小川(Streams)や小峡谷(Gullies)と同じ照準ルールが適用されます。

### 6.1.4.3.5 火災(On Fire)



火災(OR 7.35 項参照)は、GP 戦闘の結果として建物又は瓦礫ヘクスの中から発生する場合があります。いくつかの場合、火災はシナリオの特別ルールに従って他の地形から発生する場合があります。火災ヘクスには、"ON Fire" カウンターが置かれます。火災

は地表から 5 レベルの高さを持ちます。固定翼航空機とヘリコプターを除く全てのユニットは火災ヘクスに進入できません。車両、歩兵及び牽引火器ユニットは、1 度火災が起こったヘクスに留まることはできません。火災が起こった次のターンの終了時点までに火災発生ヘクスから離れる事が出来なかったユニットは、即座に除去されてプレイから取り除かれます。

炎上煙(Brew-Up Smoke)と同じく火災は視認線を妨害しません。それは戦闘の障害になります。もし視認線が火災ヘクスを通過する場合、戦闘結果を決定する際に修正が適用されます。

### 6.1.4.3.6 急造塹壕(Hasty Entrenchment)



急造塹壕は、歩兵及び牽引火器ユニットによって構築され、GP 射撃に対する -10 の戦闘修正が適用されます。

それらはシナリオの特別ルールやセットアップによって指定されない限り単一のユニットのためだけに十分な大きさです。ヘクス内のどのユニットが急造塹壕を占有しているかを示すために、"HASTY" カウンターを当該ユニットの直上に配置します。

もしそのユニットが急造塹壕を放棄すると、他の友軍又は敵の歩兵又は牽引火器ユニットがその急造塹壕を再占有できます。それらは歩兵又は牽引火器ユニット同士で交換可能です。例えば牽引火器ユニットが急造塹壕を構築した場合、他の牽引火器ユニットや歩兵ユニットが占有できます。いくつかの場合、シナリオ開始時点

で歩兵及び牽引火器ユニットは急造塹壕内から開始できる場合があります。

### 6.1.4.3.7 陣地(Improved Position)



陣地は、戦場に横たわる要塞(fortifications)、市街地(built-up areas)、バンカー(bunkers)、又は防壁(revetments)の総称です。車両、歩兵及び牽引火器ユニットは、陣地を占有できます。陣地は、戦闘及び発見に対して重カバーを提供します。車両は陣地

に対してオーバーランできません。それらはシナリオの特別ルールやセットアップによって指定されない限り単一のユニットのためだけに十分な大きさです。ヘクス内のどのユニットが陣地を占有しているかを示すために、"IMP POS"カウンターを当該ユニットの直上に配置します。もしそのユニットが陣地を放棄すると、他の友軍又は敵のユニットがその陣地を再占有できます。いくつかの場合、シナリオ開始時点でユニットは陣地内から開始できる場合があります。陣地内にある車両は、その初期配置に従って後方範囲(Rear Angle)(又は逆方向で陣地内にいる場合は前方範囲(Front Angle))以外の全ての方位からの射撃に対してハルダウン状態になります。"HD Location"カウンターは不要です。陣地内の車両がその位置で旋回した場合、ハルダウンが得られない方位は元々の配置に従います。

### 6.1.4.3.8 地雷(Mines)



地雷(OR7.31 項参照)は、敵の移動を拒否又は制限するために使用します。それらは、急造(Hasty)、計画的な(Deliberate)、又は FASCAM 地雷原のいずれかに分類されます。

また地雷は、対人地雷、対車両地雷又は両者の組み合わせのいずれが地雷原ヘクスに散布されています。地雷原は一般的には連続するヘクスに配置され、隠匿されるか又は既知の(可視)地雷原としてマークされます。地雷は、車両、牽引火器、又は歩兵ユニットを攻撃しても消費しません。それらはヘクス全体に緻密に十分分布され、除去されない限り完全な効力を維持します。

### 6.1.4.3.9 瓦礫(Rubble)

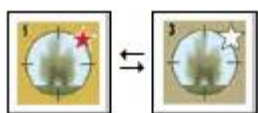


瓦礫は、一般的には建物や橋ヘクスの破壊の結果です。半装軌型(Half-tracked)又は車輪型(Wheeled)車両及び牽引火器ユニットは瓦礫ヘクスに進入できません。瓦礫ヘクスは装軌型(Tracked)車両及び歩兵ユニットに対して、元々の地形に相当

するカバーを提供します。建物ヘクスの場合、瓦礫ヘクス内のユニットに対する発見は、元々の地形に応じて決定します。すなわち木造(Wood)建造物や煉瓦(Brick)建造物の場合、発見についてそれぞれ軽カバー、中カバーを提供します。

### 6.1.4.3.10 煙幕(Smoke)と弾幕射撃(Barrages)

地図上のユニットだけでなく、地図外砲兵は間接射撃で煙幕を发射できます。いくつかの車両、牽引火器及び迫撃砲は、通常の AP/GP 射撃の代わりに煙幕弾を直接射撃で发射できます。データカードには、どの車両、牽引火器、迫撃砲が煙幕弾を发射できるかを記載されています。工兵型の歩兵ユニットは、隣接ヘクスに対して煙幕弾を发射できます。



煙幕弾を直接射撃で发射するためには、そのユニットには射撃(Fire)命令又は小停止(Short Halt)命令が与えられている必要があります。そして他の友軍ユニットが存在せず、

射撃ユニットから視認線が得られ、射程距離内にあり、射界内にあるヘクスが目標ヘクスとして指定できます。Closed SHEAF 煙幕を目標ヘクスに配置します。煙幕射撃を実施する際、特定の敵ユニットを発見する必要はありません。

データカード UM-6B を見て下さい。米軍の M125A2 は、煙幕弾を发射できます。データカードの兵器データ欄に記載されている"SMK"の文字がそれを示しています。

データカード SM-7A を見て下さい。ソ連軍の軽(Light)、中(Medium)、重(Heavy)及び超重(Super Heavy)砲兵部隊は、それぞれ間接射撃で煙幕弾を发射できます。それはデータカードの Type of Unit 欄に記載されている"SMK"の文字により示されています。

あるユニットが間接射撃任務を実施した場合、SHEAF パターンで

識別される弾幕射撃エリアが形成されます。SHEAF パターンは、また煙幕弾を发射した場合の煙幕の広がり方も定義します。もし地図上のユニット又は迫撃砲が煙幕を形成する場合、それは単一ヘクスに広がります。煙幕及び弾幕射撃は両方とも地表から4レベルの高さを持っています。

煙幕は、その状態を示す Smoke/On 又は Smoke/Off カウンターいずれかを持ちます。新しい煙幕は Smoke/On カウンターを置くこと、又は既存の Smoke/Off カウンターを Smoke/On カウンター面にひっくり返すことで示されます。



炎上煙(Brew-Up Smoke)と同様、煙幕及び弾幕射撃は視認線そのものを妨害しません。しかし戦闘には影響を与えます。もし視認線が煙幕又は弾幕射撃を通過した場合、戦闘に対する修正が適用されます。

ある特定のステップに形成された煙幕及び弾幕射撃に伴う戦闘修正は、そのステップが終了するまでは効果がありません。間接射撃ステップに生成された煙幕は、続く直接射撃ステップに影響を与えます。直接射撃ステップに生成された煙幕は、続く近接突撃/白兵戦ステップに影響を与えます。

多くの場合、SMOKE カウンターは単独で地図上に配置され、米軍やソ連軍のユニット上には配置されません。それらの ON/OFF 面を適切に適用するため、それらは一貫性のあるヘクスサイドに向けなければなりません。リファレンスとして方向ヘクス(Directional Hex)を利用して下さい。一般的には"1"の方向をカウンターの向きとして使用することになるでしょう。

### 6.1.4.3.11 鉄条網(Wire)



鉄条網は、歩兵、牽引火器及びいくつかの車両の移動を妨げるために配置された人工の障害物です。半装軌型(Half-tracked)又は車輪型(Wheeled)車両、牽引火器ユニット及び歩兵ユニットは、鉄条網ヘクスに進入できません。

鉄条網は、完全装軌型(fully tracked)車両(T)がそのヘクスに進入した時点で破壊されます。破壊された鉄条網は地図から取り除かれます。

### 6.1.4.3.12 橋(Bridge)、AVLB



AVLB 車(OR7.49 項参照)は、一般的に小峡谷(Gully)、小川(Stream)及び溝(Ditch)を越えて橋桁を渡します。

### 6.1.4.3.13 線路(Railroad Track)ヘクス

線路上に配置された車両は、全ての方向に対して部分ハルダウン状態となります。また線路ヘクスは、歩兵及び牽引火器ユニットに対して、GP 射撃で修正-5 のカバーを提供します。

## 6.2 上級ゲーム命令(Command)フェイズ

基本ゲームでは、各車両は、それぞれ個別の命令を受けていました。指揮統制(Command Control)ルールを採用する場合、命令フェイズの最初のステップとして利用可能コマンド数決定(Determine Number of Available Command)ステップが追加されます。部隊に含まれる個別のフォーメーションは、有限個の命令を様々な組み合わせで受け取り、それを麾下のユニットに振り分けます。

多くの異なった仕事を行う多数のユニットに命令を与える能力は、そのフォーメーションのグレードによって表現されています。当然の事ながら、エリート(Elite)フォーメーションは、同じサイズの未熟兵(Raw)フォーメーションよりも、変化する戦闘環境に速やかに反応し、より多くの仕事をより広い範囲に渡って実施できます。未熟兵フォーメーションは、訓練、経験、あるいはエリートフォーメーションが有する様々なものを持っていません。

ユニットは、他のユニットが活動することによる使用可能な命令数の不足によって無為に居座ることを強制されません。その代わりにフォーメーションのユニットは、利用可能な命令を共有できます。Formation Summary は、個々のフォーメーションの特有の情報、例えばグレード、命令、工兵及び偵察ユニット、そしてそのフォーメーションに含まれる他のメンバーを記録するために使います。

### 6.2.1 利用可能命令数決定ステップ

命令フェイズの開始時に、プレイヤーは部隊に含まれるフォーメーション毎に利用可能な命令数を決定しなければなりません。フォーメーションの典型的なサイズは中隊です。シナリオには中隊レベル

を基準とするフォーメーション情報が記載されています。

### 6.2.1.1 利用可能命令数決定

フォーメーションのグレードは、活性化ユニット(Active Units)数と共に利用可能な命令数を決定します。これら 2 つの要素は、ゲームカード B の Available Commands Table(利用可能命令表)で交差照合されます。

命令の観点からは、除去されず、脱出せず、撃破されず、炎上していないユニット、あるいは未だに地図上に登場していないユニットが活性化ユニットになります。

損傷ユニットや履帯命中ユニットも含めて全ての戦闘ユニットは活性化ユニットとして計上します。制圧状態の(Suppressed)ユニットや畏縮状態(Hesitating)のユニット(OR)(7.1.5 項参照)もまた活性化ユニットとして計上します。

例えば M60AVLB のような非武装ユニットは、同一フォーメーションの戦闘ユニットの指揮範囲(Command Range)内にいる場合は活性化ユニットとして計上します。それ以外の場合、たとえそのユニットが地図上に存在していても活性化ユニットとして計上しません。

加えて戦闘ユニット 1 ユニットあたり 1 ユニットの非武装ユニットを活性化させることはできません。

これは、フォーメーションの全てのトラックが発見されないように僅か 1 つの戦闘ユニットと共に集まり、余分な命令の恩恵を享受することを防ぎます。

戦闘ユニットは、お互いに他の戦闘ユニットの指揮範囲内に存在している必要はありません。

現時点で輸送されている(6.6.7 項参照)ユニットは、活性化ユニットではありません。しかし、もし輸送ユニットが非武装ユニットの場合、それは今まさに輸送している戦闘ユニットの指揮範囲内に存在することになるので、活性化ユニットとして計上します。たとえ非武装ユニットが複数の戦闘ユニットを輸送していたとしても、輸送ユニットは活性化ユニット 1 個として計上します。もし輸送ユニットが戦闘ユニットの場合、どのようなユニットを輸送しているかに関わらず、活性化ユニット 1 個として計上します。

偵察ユニット(5.9.2 項参照)は、たとえそれがフォーメーションの一部だったとしても、活性化ユニットとしては計上しません。これは命令に関するルールの特殊な事例です。指揮(Command)、工兵(Engineer)及び FO ユニットは、通常通りユニット数に計上します。参照し易くするため、シナリオではフォーメーションに含まれる戦闘ユニットの総数をまとめています。もし偵察ユニットが含まれる場合、まとめ欄には例えば"26(24)"のように 2 つの数値が記載されています。この場合、左の数値が偵察車両も含めた全てのユニット数で、右側(カッコ内)の数値は偵察車両を除いたユニット数です。

#### 6.2.1.1.1 使用可能な命令数決定の手順

最初に Available Commands Table(利用可能命令表)の構成を見ると、少し異なっているように見えるかもしれませんが。しかし実際には非常に簡単です。

表の上部には"1"から"10"の値が記載されています。"10"の列は乗数として扱います。一方"1"から"9"までの列は個々の数値として扱います。たとえ表中に"0"と記載されていた場合でも、フォーメーションは最低 1 命令を受け取ります。

フォーメーションのグレードが Regulars(常備兵)で、活性化ユニット数が"7"の場合、利用可能な命令数は"3"になります。"3"は、Regulars 行の"7"列に記載されています。

フォーメーションのグレードが Veteran(ベテラン)で、活性化ユニット数が"12"の場合、利用可能な命令数は"8"になります。これは、Veteran 行の"10"列に記載されている"7"と"2"列に記載されている"1"を加算した値です。

もしフォーメーションのグレードが Seasoned(古参兵)で、活性化ユニット数が"27"の場合、利用可能な命令数は"16"です。これは、Seasoned 行の"10"列に記載されている"6"の 2 倍(活性化ユニット数が"27"の場合、"10"列の値が 2 倍になります)に"7"列に記載されている"4"を加えた値になります。

#### 6.2.1.1.2 指揮範囲(Command Range)

指揮範囲は、フォーメーションのグレードに基づいており、ゲームカード B の Available Commands Table に記載されています。

指揮範囲:

- Elite(エリート): 2 ヘクス
- Veteran(ベテラン): 1 ヘクス
- Seasoned(古参兵): 1 ヘクス
- Regulars(常備兵): 0(同じヘクス)

- Green(新兵): 0(同じヘクス)
- Raw(未熟兵): 0(同じヘクス)

注意すべき重要な点は、指揮範囲はフォーメーションに含まれるいずれかの戦闘ユニットから他の戦闘ユニットへの距離で計測され、指揮ユニットから計測する訳ではないという点です。選択ルールの指揮半径(7.4.3 項参照)を使用すると、指揮範囲を拡張できます。

#### 6.2.1.1.3 利用可能な命令の共有

Fire(射撃)、Move(移動)、Short Halt(小停止)、及び OW(監視)はユニーク命令(unique command)です。N/C(無命令)はユニーク命令ではありません。

お互いに指揮範囲内にある戦闘ユニット及び活性化した非武装ユニットは、同じユニーク命令を利用できます。単一のユニーク命令カウンターを、その命令を共有するユニットの近くに配置します。もし共有する命令が重複する可能性がある場合、プレイヤーはどのユニットがどの命令を共有しているかを明確にする必要があります。

個々のユニットがそれぞれ個別にユニーク命令を受け取る場合を除いて、ユニーク命令を個々のユニットには置かないでください。そして地図上に置かれたそれぞれのユニーク命令は、利用可能な命令総数の 1 つとして計上します。



4 両の米軍車両は、全て同一の中隊に所属しており、それはフォーメーショングレードが Seasoned(古参兵)です。A1, A2, A3 はいずれもお互いに 1 ヘクスの指揮範囲内にいます。非武装ユニット A4 は、A2 ユニットの指揮範囲である 1 ヘクス以内にいるため、活性化ユニットとして計上します。しかし、A4 は A1 及び A3 の指揮範囲内にはいません。A1, A2 及び A3 は同一のユニーク命令を共有できます。A4 はそれ自身だけの固有のユニーク命令を受け取るか、または A2 とユニーク命令を共有できます。しかし他の 2 ユニットのユニーク命令を共有できません。

#### 道路(Roads)及び小道(Path)上の車両に対する命令

道路移動力(Road Rate)又は小道移動力(Path Rate)で移動する全ての車両は、それがスタックしているか先頭車両を除いて先行車が自分の正面に隣接している場合に限り(指揮範囲に関係なく)、全てのユニットは 1 つの移動(Move)命令を共有できます。車両群は、最初の位置関係を維持しなければならず、スタック制限を超過できません。

#### 非活性化非武装車両ユニットに対する命令

非活性化非武装ユニットは命令を受けることができます。それらは道路又は小道上にいる場合を除いて他のユニットと命令を共有できません。それは 1 対 1 の関係になります。それぞれの非活性化非武装ユニットは、それぞれ固有のユニーク命令を受け取る必要があります。

#### 偵察ユニットに対する命令

それらの独立した役割と一般的に優れた練度によって、それぞれの偵察戦闘ユニット及び非武装偵察ユニットは、自動的に 1 つのユニーク命令を受け取ります。このユニーク命令は、所属フォーメーションにおける利用可能な命令総数の 1 つとしては計上しません。偵察ユニットは、活性化ユニット数としても計上しないことを忘れないで下さい。

非偵察ユニットは、偵察ユニットと命令を共有できません。これらの

命令は、個々の偵察ユニットに与えられ、使用します。

### フォーメーション命令の制限事項

フォーメーションは、ユニットで使用可能な命令を、他のフォーメーションと共有したり、交換することはできません。フォーメーションは、未使用の命令をターンからターンへ持ち越すことはできません。利用可能な命令の総数は、新しいターン毎に再計算されます。

### N/C(無命令)命令

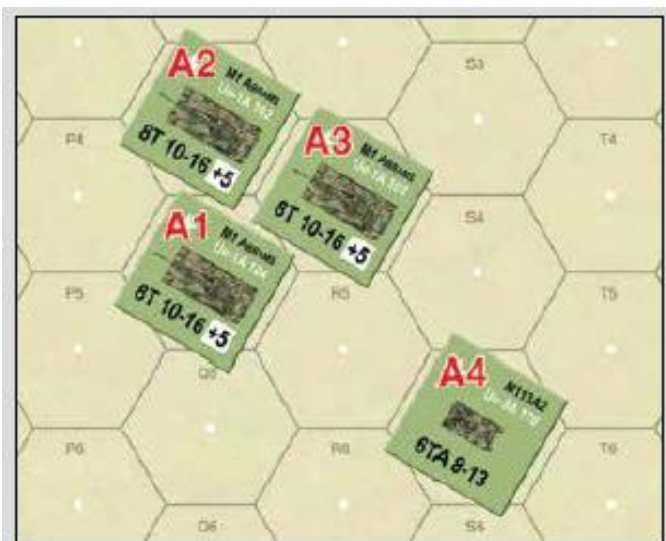
N/C 命令は、ユニーク命令ではないので、フォーメーションで利用可能な命令数として計上されることなく、いくつでも使用できます。N/C 命令は非常に重要な目的を持っています。制圧状態のユニット(6.8.4 項参照)及び混乱状態(Broken Morale status)(OR)した部隊に含まれるユニットは、もし N/C 命令を受け取っているのであれば、回復できる可能性がより高くなります。初期状態では、命令カウンターが置かれていないユニットは、N/C 命令を受け取ったものとして扱います。戦術的な見地から言えば、いくつかの場合、実際に N/C 命令を置くことによって意図を偽装するのは良い方法です。

#### 6.2.1.1.4 共有命令の実行

2つ以上のユニットが同じ射撃(Fire)命令、移動(Move)命令、小停止(Short Halt)命令又は監視(OW)命令を共有する場合、これらのユニットは、射撃と移動を統制する必要があります。

### 射撃 - 射撃(Fire)又は小停止(Short Halt)

射撃目標は、それらが正当な目標となるためには、お互いが射撃側ユニットの指揮範囲内に存在しなければなりません。この指揮範囲判定は、目標ユニットがそれぞれ他の目標ユニットまでの距離で実施します。また目標は射撃ユニットの射程距離内に存在していなければなりません。



グレードが Seasoned(古参兵)のフォーメーションに所属する 3 両のソ連軍ユニットが 1 つの射撃命令を共有しました。彼らは 3 つの米軍ユニットそれぞれに対して射撃を実施することを選択しました。これら 3 つのユニットは、お互いに 1 ヘクス以内になければなりません。A1、A2、A3 は正当な目標です。A4 はそうではありません。これが、Regulars(常備兵)、Green(新兵)又は Raw(未熟兵)のグレードを持つフォーメーションであった場合、彼らは 4 つの潜在的な目標の中から 1 目標のみを選択しなければなりません。たとえフォーメーションのグレードが Elite(エリート)であったとしても、4 つの潜在的な目標全てを包含することはできません。何故なら A4 ユニットは A2 ユニットから 3 ヘクスの距離にあるからです。ただし、A1、A3 及び A4 を目標として選択することは可能です。

命令を共有しているユニット数が、正当な射撃目標足り得るユニット数よりも多い場合、1 つ以上のユニットを同一目標に対する射撃に振り向けて良いです。もし同一目標に対する全ての射撃を解決する前に目標が除去されてしまった場合、まだ射撃を解決していないユニットが他の目標に射撃目標を変更することはできません。

### 移動 - 小停止(Short Halt)又は移動(Move)

全てのユニットは、移動完了時点でお互いに指揮範囲内にいなければなりません。もしユニットが異なる移動力を持っていた場合、そ

の移動は指揮範囲の制約を満たすように調整されます。

フォーメーションのグレードが Regulars(常備兵)の 3 ユニットが 1 つの移動命令を共有して移動します。これら 3 つのユニットは移動完了時に全て同一ヘクスにスタックしている必要があります。

### 監視(Overwatch)

それらのユニットは同じ時に臨機射撃を宣言し、同じ目標に対して射撃を実施する必要があります。もしいくつかの理由、例えば 1 つまたはそれ以上のユニットが視認線を妨害されている場合、あるいは弾薬の種類が不適切な場合等、それらのユニットは他の目標に対して射撃を実施できません。この場合も彼らの監視活動は完了します。

## 6.3 上級ゲーム主導権フェイズ(Advanced Game Initiative Phase)

当該ターンにおける主導権をどちらのプレイヤーが獲得するかを決定する際、それぞれの部隊グレード(Force Grade)がダイス修正として適用されます。

### 6.3.1 主導権の決定



主導権フェイズにそれぞれのプレイヤーはダイス(100)を振って、部隊グレードによる修正をダイス目に適用します。最終結果は 100 を超える場合、あるいは 0 を下回る場合があります。

結果が同じ場合、シナリオ特別ルールで指定されていない限りお互いにダイスを振り直します。より大きな目を出した側が、当該ターンにおける第 1 プレイヤーを決定できます。ターンカウンターの向きを第 1 プレイヤーを示す方向に向け直します。交互主導権(Staggered Initiative)(OR7.5 項参照)は主導権決定の手順をフォーメーション基準に拡張します。

### 6.3.2 部隊グレードによる主導権修正

- Elite(エリート): +40
- Veteran(ベテラン): +20
- Seasoned(古参兵): 0
- Regulars(常備兵): -20
- Green(新兵): -40
- Raw(未熟兵): -60

## 6.4 上級ゲームの第 1 航空フェイズ(Advanced Game 1st Air Phase)

全ての航空機戦闘及び対空戦闘は 6.7 項上級ゲーム第 2 航空フェイズ(Advanced Game 2nd Air Phase)を参照して下さい。まずは 6.5 項上級ゲーム戦闘フェイズから見てみましょう。

## 6.5 上級ゲーム戦闘フェイズ(Advanced Game Combat Phase)

上級ゲームでの戦闘では、間接射撃ステップ(Indirect Fire Step)、AP 命中位置、AP 命中値、AP 特殊弾薬、煙幕弾、照明弾、弾薬制限、ユニットグレード、脱出、そして車両、歩兵、牽引火器及び航空機に対する GP 戦闘が追加されます。新しい間接射撃ステップでは、間接射撃能力を持つ地図上のユニットが、地図外砲兵ユニットと同様に射撃を解決します。

### 6.5.1 間接射撃ステップ(Indirect Fire Step)

間接射撃は、妨害地形、発見距離、又は自らが地図外に位置することによって直接発見できない射撃目標と交戦する方法です。間接射撃には、要請射撃(Called)(6.5.1.7 項参照)及び計画射撃(Planned)(6.5.1.11 項参照)の 2 種類があります。

要請間接射撃(Called Indirect Fire)では、目標ユニットを発見し、射撃を要請し、間接射撃の着弾観測を実施するための前進観測者(Forward Observer - FO)、指揮ユニット、又は偵察ユニットが必要です。間接射撃を観測するユニットを観測者(observers)と総称します。

計画間接射撃(Planned Indirect Fire)は、特定のターンに地図上の特定の地点に対して実施し、観測者や発見された目標を必要としません。

データカードの GP 射撃欄(GP Gunnery Section)に GP-IF 行を持つユニットだけが間接射撃を実施できます。もしユニットが同じ火器で GP-DF 行と GP-IF 行の両方を持つ場合、GP-IF 行のみを間



接撃で使用します。

データカード UM-6B を参照して下さい。米 "M125A2" は GP 射撃欄に GP-DF 行と GP-IF 行の両方を持ちます。それは直接又は間接の GP 射撃を実施できます。

ユニットは臨機射撃の際に間接射撃を実施できません。臨機射撃は常に直接射撃で実施する必要があります。またユニットは自身が直接発見した目標に対して間接射撃を実施できません。それは直接射撃を実施する必要があります。

ユニットは、プレイの手順に記載された手順に従って射撃を実施します。第 1 プレイヤーは、第 2 プレイヤーが射撃を開始する前に自らの射撃を開始します。第 2 プレイヤーは、自らの間接射撃を実施する前に、第 1 プレイヤーの実施した間接射撃による結果を適用します。

間接射撃を実施する地図上のユニットは、射撃(Fire)命令を受領する必要があります。小停止(Short Halt)命令ではダメです。観測者は観測射撃を要請する際には、監視(OW)命令を受領する必要があります。彼らは観測以外の監視命令に関連する活動を実施できません。

間接射撃は、射撃を実施する時点における射撃側の位置と向きに従って解決します。射撃側の占める地形や SPOT/FIRE、SPOT/MOVE カウンターの存在は影響を与えません。

以下に示す制限の範囲内で、それぞれのプレイヤーは望む順番に間接射撃を解決します。

- それぞれの間接射撃の要請と解決は個別に実施します。
- 各ユニットは 1 ターンに 1 度しか射撃できません。
- SHEAF パターン内に位置する個々の地上ユニット(敵味方問わない)及び地形(6.5.4.4.3 項参照)は個別に攻撃されます。
- 射撃を実施したユニットは、射撃終了直後に SPOT/FIRE カウンターを配置します。
- 観測者ユニットは発見されません。間接射撃の観測は射撃や移動を含まない受動的な行動です。

#### 6.5.1.1 間接射撃の宣言

第 1 プレイヤーは、計画間接射撃の宣言又は間接射撃の要請を実施します。射撃側プレイヤーは、望む順番に射撃を解決します。全ての要請間接射撃は射撃ユニットではなく観測者ユニットによって制御されます。目標を発見する能力や発見距離を計測する場合は、観測者から決定します。1 つの観測者は単一の目標ヘクスに対する間接射撃のみ要請できます。

1 つの要請観測射撃には、複数の射撃源を含む場合があります。それらは全て同じヘクスに対して実施されます。間接射撃を実施する個別の射撃源は、地図外砲兵又は間接射撃能力を持つ地図上のユニットを含めることができます。計画間接射撃は要請されません。それはシナリオ中の特定ターンに着弾するように計画されます。

##### 6.5.1.1.1 FO - 前進観測者(FOs - Forward Observers)

一般的に FO は、中隊、大隊又はそれ以上の編制の司令部の中にしばしばみられる班サイズの歩兵部隊です。それらは車両の場合もあります。彼らは、ゲームカード A の Called Indirect Fire Response Table(要請間接射撃応答表)で FO 行を使います。彼らの任務は、地図外及び地図上からの間接射撃を管理し制御することです。これらの高度に訓練された兵員達は、フォーメーションに所属する間接射撃部隊と通信を保持しています。それ故、彼らは間接射撃資源(asset)を管理するにあたって最も能力と信頼性が高いユニットです。

加えてそのユニットグレードに基づいて、FO は地図外又は地図上にある複数の射撃源からの間接射撃を要請できる唯一のユニットです。

ユニットグレードが Elite(エリート)、Veteran(ベテラン)及び Seasoned(古参兵)の FO は、4 つまでの個別の間接射撃源から間接射撃を要請できます。

ユニットグレードが Regulars(常備兵)及び Green(新人)の FO は、2 つまでの個別の間接射撃源から間接射撃を要請できます。ユニットグレードが Raw(未熟兵)の FO は、1 つの間接射撃源から間接射撃を要請できます。

##### 6.5.1.1.2 指揮観測者(Command Observers)

指揮ユニットは、1 つの間接射撃源からの間接射撃を要請できます。彼らは、ゲームカード A の Called Indirect Fire Response

Table(要請間接射撃応答表)でその指揮レベルに従って適切な行を使用します。

指揮観測ユニットは、偵察ユニットにも分類される場合があります。この場合、それらは指揮偵察観測者(Command Recon Observers)となります。

#### 指揮 FO(Command FO)

いくつかの指揮ユニットは、FO 能力を持っています。この場合、Called Indirect Fire Response Table(要請間接射撃応答表)で指揮行(Command row)ではなく FO 行(FO row)を使います。

##### 6.5.1.1.3 偵察観測者(Recon Observer)

偵察ユニットは、1 つの間接射撃源からの間接射撃を要請できます。偵察ユニットは、FO ユニットでも指揮ユニットでもないユニットの中で、間接射撃を要請できる唯一のユニットです。彼らは、ゲームカード A の Called Indirect Fire Response Table(要請間接射撃応答表)で偵察行(Recon row)を使用します。

#### 指揮偵察観測者(Command Recon Observers)

指揮観測者は、偵察ユニットにも分類されている場合があります。この場合、彼らは指揮偵察観測者(Command Recon Observers)となります。彼らは、ゲームカード A の Called Indirect Fire Response Table(要請間接射撃応答表)でその指揮レベルに従って適切な行を使用します。

##### 6.5.1.1.4 地図上ユニット

地図上のユニットには特別なケースが存在します。2 つの地図上のユニットは、もしお互いに指揮範囲内(6.2.1.1.2 項参照)に存在する場合、1 つの間接射撃源として扱うことができます。観測者とお互いに指揮範囲内にいる必要はありません。これらのユニットは、間接射撃応答及び戦闘においては依然として個別のユニットとして実施します。

#### 6.5.1.2 間接射撃ユニットの種類

地図外の間接射撃ユニットは、まとめて砲兵ユニット(artillery units)と呼ばれ、やや抽象的な方法で表現されています。それらは、軽(Light)、中(Medium)、重(Heavy)又は超重(Super Heavy)砲兵中隊に分類されます。

地図外の間接射撃ユニットとしてデータカード UM-7A と SM-7A を参照して下さい。

地図外の間接射撃ユニットに対して、地図上の間接射撃ユニットは、全て特定の戦闘ユニットです。その典型的なものは迫撃砲です。

地図上の間接射撃可能なユニットとして、データカード UM-6A と UM-6B を参照して下さい。

##### 6.5.1.3 付属レベル(Level of Attachment)

付属レベルとは、個々の間接射撃ユニットが特定のフォーメーションに対してどの程度密着しているかを示す程度のことであり、その結果として応答の機会を予想します。

付属レベルには、最良から最悪まで、計 3 段階があり、Attached(付属する)、Organic(関係する)、Unattached(付属しない)です。

付属レベルを扱う場合、頭の中でフォーメーションの階層構造を保持することが重要です。TO&E(Table of Organization and Equipment 編制/装備表)では、フォーメーションは上から下へ構成され読まれます。すなわち最高レベルのフォーメーションと戦闘ユニットが最初に記載され、引続いて下位に位置するフォーメーションと戦闘ユニットが続きます。

##### 6.5.1.3.1 付属する(Attached)

地図外の間接射撃ユニットは、Attached(付属する)に分類される場合があります。一方で特別にその名称の一部として記載されない限り、地図上の全ての間接射撃ユニットは、直属のフォーメーションにとつて Attached(付属する)として扱います。それらは他の全てのフォーメーションにとつて Unattached(非付属)として扱います。

ソ連軍 TO&E の中に記載されているソ連軍戦車連隊(Soviet Tank Regiment)(SFM1)を見てください。それに含まれる BMP 自動車化狙撃兵大隊(Motor Rifle Battalion BMP)は、2 つの Attached 状態の軽砲兵中隊(Light Battery)を持ちます。これらの砲兵中隊は、BMP 自動車化狙撃兵大隊に含まれる 5 つの観測者にとつて、Attached 状態の砲兵資源として利用できます。

##### 6.5.1.3.2 関係する(Organic)

地図外砲兵のみが Organic(関係する)に分類されます。これらの砲兵中隊は、フォーメーションの最上位レベルでのみ発見できます。それらは自身の司令部と、その下位に位置する全てのフォーメーションにとって Organic として利用できます。

米軍 TO&E の中に記載されている米重旅団(US Heavy Brigade)(UFM1)を見てください。そこには 4 つの Organic 状態の自走式重砲兵中隊(SP Heavy Battery)と同じく 2 つの自走式超重砲兵中隊(SP Super Heavy Battery)が含まれます。これらの 6 つの砲兵中隊は、旅団に所属する全ての観測者にとって、Organic 状態の砲兵資源として利用できます。

### 6.5.1.3.3 関係しない(Unattached)

間接射撃ユニットは、具体的に Unattached(関係しない)に分類されることはありません。Attached 状態又は Organic 状態に分類される間接射撃ユニットは、その直属するフォーメーションに含まれないユニットにとっては Unattached に分類されます。

ソ連軍 TO&E の中に記載されているソ連軍戦車連隊(Soviet Tank Regiment)(SFM1)を見てください。それに含まれる BMP 自動車化狙撃兵大隊(Motor Rifle Battalion BMP)に所属する 2 つの Attached 状態の軽砲兵中隊(Light Battery)は、その大隊には含まれないが、戦車連隊 HQ に所属する観測者にとって Unattached 状態として扱います。

### 6.5.1.3.4 ソ連軍付属砲兵(Soviet Attached Artillery)

ソ連軍フォーメーションは、一般的に前進する際、野戦用の Organic 砲兵資源は、attached 射撃支援ユニットとしてフォーメーションと一緒に直接支援の為に移動します。"MBT"の中では、これらの砲兵資源は個別の"2S1"又は"2S3"車両として表現されます。このような形で戦場に展開したユニットは、CLGP、FASCAM 又は ICM 弾薬を使用できません。

シナリオ 3 を見てください。ソ連軍戦車中隊(Soviet Tank Company)(+)は 3 両の"2S1"車両を OB(Order of Battle 戦闘序列)の中に有しています。

### 6.5.1.4 事前照準点(Pre-Registered Points)

特定の状況下、特に防御側の砲兵射撃では、地図外砲兵中隊は、戦場の特定地点に対して迅速に対応できます。このような地図上の特定のヘクスを事前照準点(Pre-Registered Points)と呼びます。事前照準点に対して間接射撃を要請する場合、より高い確率で応答できます。シナリオでは、事前照準点の使用可能か否かと、その程度が記載されています。

地図上のユニット及び事前照準点にアサインされていない地図外の砲兵中隊は、事前照準点に対する射撃要請を受けることができますが、それに伴う応答上の利益を得ることはありません。それは特定の事前照準点に対してアサインされている地図外砲兵のみに適用されます。複数の砲兵中隊が同一の事前照準点にアサインされることはありません。

事前照準点は、シナリオが開始する前に、全ての地形カウンターが地図上に配置された後、部隊が地図上に配置される前に決定し書き留めます。フォーメーション概要(formation summary)の裏面や筆記帳などを利用して下さい。記載内容には、事前照準点ヘクスとアサインされる砲兵中隊を含んでいる必要があります。

### 6.5.1.5 間接射撃の SHEAF(束)

間接射撃に覆われ又は影響を受けるヘクスの領域を SHEAF パターンと呼びます。

SHEAF とは何か? その言葉は「結合したあるいは一緒に保持されるアイテムの塊」という定義にその起源を見出すことができます。砲兵射撃においては、複数の火砲から発射された砲弾の炸裂によって生成される所望のパターンを示します。

間接射撃 SHEAF には、4 つの可能性があります。最小の SHEAF は、地図上のユニットと地図外から実施する CLGP の間接射撃に使用します。それは目標点(Target Point)のヘクスのみに影響を与えます。地図上のユニットは、GP 間接射撃時にこの On-Map/CLGP SHEAF パターン(訳注:原文では Closed パターンとなっていますが、文意から On-Map/CLGP SHEAF パターンと理解しました)を使用します。

その他の 3 つの SHEAF パターンは、地図外砲兵による間接射撃時のみに使用します。最も大きいのは Open SHEAF で、それは目標点と目標点から 2 ヘクス以内のヘクスに影響を及ぼします。次は Closed SHEAF パターンで、目標点とそこから 1 ヘクス以内のヘクスに影響を及ぼします。最後が Closed Linear SHEAF パターン、それは目標点と目標点からある方向に向かって 6 ヘクスの長さのヘクス列に影響を与えます。

Indirect Fire SHEAFs



On-Map/CLGP Closed SHEAF



Off-Map Open SHEAF

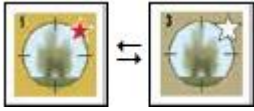


Off-Map Closed SHEAF



Off-Map Closed Linear SHEAF

間接射撃が着弾した時、プレイヤーは適切な陣営の Artillery Impact(砲撃着弾)カウンターを着弾ヘクスに配置します。



Artillery Impact カウンターには異なる間接射撃任務を追跡するために番号が振られています。カウンターは、その射撃が終了(6.5.1.9 項参照)するか、又はこれ以上応答しなくなる

までそのヘクスに置かれます。必要に応じて様々な間接射撃任務を識別するために注意書きを行います。

### 6.5.1.6 間接射撃のタイプ

間接射撃には、GP、CLGP、ICM、地雷(Mines)、煙幕(Smoke)、照明弾(OR7.27 項参照)の6種類のタイプがあります。データカードには、様々なユニットはどの種類の弾薬を使用できるかを示しています。

シナリオによっては、特殊射撃任務(special fire mission)の回数が指定されています(弾薬欠乏や応答に失敗した場合は特殊射撃任務数を消費しません)。この場合、プレイヤーはそれぞれの特殊射撃任務について、射撃任務の実施回数を記録する必要があります。

#### 6.5.1.6.1 GP と煙幕(GP and Smoke Types)タイプ

GP 及び煙幕の射撃任務は、Closed、Open 又は Closed Linear SHEAF のいずれかを着弾パターンを選択します。煙幕射撃任務を示すために SMOKE/ON カウンターを Artillery Impact カウンターの上に置きます。

#### 6.5.1.6.2 照明弾(Illumination)と FASCAM タイプ

照明弾と FASCAM 射撃任務は、Closed SHEAF でのみ実施できます。Closed Linear SHEAF は含みません。

#### 6.5.1.6.3 CLGP タイプ

CLGP 射撃任務は、On-Map/CLGP SHEAF のみ使用できます。

#### 6.5.1.6.4 ICM タイプ

ICM 射撃任務は、Open SHEAF のみ使用できます。

### 6.5.1.7 間接射撃の要請

間接射撃を要求する行動は、火力支援要請(Calling for fire support)と呼ばれます。観測者(observers)のみが間接射撃を要請できます。間接射撃を要請するためには、観測者は目標を発見する必要があります。間接射撃を何も無い場所や発見していない目標に対して実施することはできません。なお、これらの射撃はしばしば偵察射撃(reconnaissance by fire)と呼ばれます。選択ルールの砲兵偵察射撃(Artillery Reconnaissance by Fire)(7.37 項参照)はこの制限を緩和します。要請間接射撃(Called Indirect Fire)では、全ての間接射撃タイプと全ての間接射撃 SHEAF を利用できます。観測者が地形以外の少なくとも1ユニットの目標を発見しない限り観測射撃を実施できません。要請間接射撃における実際の照準点は、発見した目標の存在するヘクスとします。照準点は、全ての射撃ユニットの射程距離内に位置する必要があります。間接射撃 SHEAF の大きさの性質により、敵味方を含むいくつかのユニットが発見されている/いないに限らず地形も含めて要請間接射撃による影響を受けます。

#### 要請間接射撃への応答(Called Indirect Fire Response)

要請間接射撃は、射撃応答(Fire Response)(6.5.1.12 項参照)の対象となります。これは、ユニットが射撃要請に応答しない可能性を表しています。射撃ユニットの付属レベル(Attachment Level)と観測ユニットの種類とグレードによって射撃応答の有無を決定します。地図上の射撃ユニットのグレードは、射撃応答に影響しません。

複合ユニットを含めて射撃要請された射撃ユニットは、個別に射撃応答を決定しなければなりません。1つのユニットに関する応答の成否は、同じ射撃要請に対する他のユニットの応答成否に影響を与えません。もしある射撃ユニットが射撃応答に失敗した場合、当該ユニットのそのターンにおける射撃命令が完了したとみなします。そのユニットを他の間接射撃応答に使用できません。

なぜ要請に答えないのか。地図外のユニットは他の観測者や上位の編制からの他の射撃要請に応答しているのかもしれないし、地図外又は地図上のユニットが射撃要請を受け取れなかったかもしれない。あるいは射撃要請が文字化けしたのかもしれないし、応答すべき時間に正確な位置調整が出来なかったの可能性もあります。

### 6.5.1.8 連続又は調整間接射撃(Continuous or Adjusted Indirect Fire)

連続及び調整間接射撃は、既存の要請間接射撃任務をターンからターンに跨って維持するために使用します。観測ユニットは、監視(OV)命令を受け取る必要があります。また地図上の射撃ユニットは、射撃(Fire)命令を受け取る必要があります。プレイヤーは、連続又は調整間接射撃の間、観測ユニットを変えてはいけません。

#### 6.5.1.8.1 要請間接射撃の継続(Continuous Called Indirect Fire)

間接射撃任務の場合、既存の SHEAF が存在する目標点ヘクスに対しては、間接射撃応答のダイスを振ることなく継続できます。間接射撃の種類は、GP と煙幕任務の間で自由に変更できます。ICM、CLGP、FASCAM 又は照明弾射撃任務の切り替えには、射撃の調整(adjusted)が必要です。射撃の継続は、元々の観測ユニットが目標点を視認し続け、目標点又はその隣接ヘクスに発見された目標ユニットが存在する場合に発生します。もし条件のいずれか又は両方を満足しない場合、間接射撃は調整されるか、終了する必要があります。

#### 6.5.1.8.2 要請間接射撃の調整(Adjusting Called Indirect Fire)

要請間接射撃は、現在の目標点から3ヘクスまで移動させることで、かつあるいは、現在の射撃 SHEAF を変更できます。間接射撃のタイプは自由に変更できます。間接射撃を調整する際、プレイヤーは全ての射撃ユニットについて間接射撃応答(Indirect Fire Response)のダイスを振る必要があります。しかしその際これらのユニットの射撃応答修正に+1の修正が適用されます。調整射撃は、初期の間接射撃要請の非常に似ています。調整によって目標点を3ヘクス移動する際、目標点は発見した目標ユニットのヘクスとしなければなりません。

もし観測者側に許容量がある場合、現在の要請間接射撃には参加していない射撃ユニットを新たに射撃要請の対象に加えることができます。プレイヤーは新たに参加する射撃ユニットについて間接射撃応答のダイスを振らなければなりません。この際、間接射撃応答修正の+1は適用しません。

#### 6.5.1.9 間接射撃の終了(Checking Indirect Fire)

プレイヤーの間接射撃ステップに、既に存在し観測者が未だに目標点を視認している要請間接射撃(Calling Indirect Fire)が存在している場合、プレイヤーが望めば、それを終了(Checked)できます。終了した間接射撃は、当該ターンに実施されません。もし間接射撃が終了した場合、射撃ユニットと観測ユニットは、間接射撃を終了したターンに、計画間接射撃も含めて他の間接射撃任務に加わることはできません。地図上のユニットは、直接射撃も含めて間接射撃以外の任務を実施できます。要請間接射撃について通信上の障害によって観測者が存在しなくなった場合(例えば友軍誤射(6.5.1.10 項参照)により、あるいは観測者の視認線を維持できなくなった場合、あるいは観測ユニットが監視(Overwatch)命令以外の命令を受けた場合、あるいは観測者が除去された場合)、その射撃は自動的に終了します。射撃任務は他の観測者に受け渡すことはできません。要請間接射撃の終了は、観測者が新しい間接射撃任務を要請する前に、そして射撃ユニットが新しい間接射撃任務に対する応答を試みる前に実施する必要があります。計画間接射撃(Planned Indirect Fire)任務は終了できません。それらは計画通りに実施されます。

#### 6.5.1.10 友軍誤射(Danger Close Indirect Fire)

間接射撃を目標点に対して要請するか調整する(adjusted)(連続射撃(continuous fire)ではない)場合で目標点の5ヘクス以内に発見された友軍ユニットが存在する場合、観測者又は射撃側の不正確さに起因する目標点の誤誘導と友軍誤射の可能性がります。友軍ユニットに近接した場所に間接射撃を要請するか調整する場合は必ず細心の注意を払います。次のターン、全ての友軍誤射は自動的にチェックします。

#### 6.5.1.11 計画間接射撃(Planned Indirect Fire)

計画間接射撃任務は、シナリオ開始前に計画し、将来のある時間に到着するようにスケジュールされます。計画間接射撃の利点は、観測者を必要とせず、観測された目標を必要とせず、射撃応答(Fire Response)を必要としない点です。シナリオには計画射撃の使用可否とその程度が記載されていま

す。

#### 6.5.1.11.1 計画間接射撃の事前計画(Plotting Planned Indirect Fire)

計画間接射撃は、地図外の砲兵中隊にのみ実施できます。シナリオが開始する前に、全ての地形カウンターが地図上に配置された後、部隊が地図上に配置される前に事前計画します。フォーメーション概要(formation summary)の裏面や筆記帳などを利用して下さい。計画射撃の目標点(Target Point)は、事前照準点(Pre-Registered Points)と同様の方法で設定します。しかし、計画間接射撃はいくつかの追加情報があります。照準点ヘクスに加えて、プレイヤーは当該射撃任務について、実際に射撃を実施するターン、射撃任務のタイプ(CLGPを除く全てのタイプ)、SHEAFパターン、及び射撃の継続する期間(ターン数)を計画する必要があります。射撃を継続できる最大の期間は5ターンで、それ以下でも構いません。複数のターンに渡って実施する射撃任務では、射撃のタイプとSHEAFパターン(Open, Closed, Closed Linear SHEAF)を事前の計画内容に従って自由に変更できます。計画間接射撃終了時点で、その砲兵中隊は次ターンにおいて射撃任務を実施できません。計画間接射撃は、事前に計画された期間を超えて実施できません。計画間接射撃を実施中の砲兵中隊は、その次のターンも含めて他の射撃任務のために利用できません。

以下に5ターンの期間に渡る計画間接射撃の例です。

第6ターン(射撃開始)、

GP(射撃タイプ)、Closed(SHEAFパターン)、1L6(目標点ヘクス)、2ターン(継続期間)

煙幕(新しい射撃タイプ)、Open(新しいSHEAFパターン)、1ターン(継続期間)

GP(新しい射撃タイプ)、Open、2ターン(継続期間)、これで合計5ターンになります。

#### 6.5.1.11.2 射撃がいつ実施されるか(When Planned Fire Arrives)

ゲームのタイムスケールを考慮し、プレイヤーは計画間接射撃任務を計画されたターンよりも1ターン早く開始したり、1ターン遅れて開始したりはできません。一旦射撃が開始されれば、記載された内容に従って射撃が順次実施されます。

#### 6.5.1.11.3 計画間接射撃の調整(Adjusting Planned Indirect Fire)

射撃任務の各ターンに、計画間接射撃は当初の目標点ヘクスから5ヘクス以内の場所に計画できます。これは友軍誤射(6.5.1.10項参照)の対象にはなりません。

#### 6.5.1.11.4 弾薬不足(Limited Ammo)

ICM、FASCAM、煙幕(Smoke)又は照明弾(Illumination)射撃で弾薬不足が適用された場合、Artillery Impactカウンター又はSmoke/Onカウンターは地図上に置かれませんが、しかしその射撃はキャンセルされず、間接射撃任務は先延ばしになります。もし次ターンの任務がGP射撃の場合、計画通り実施します。もし射撃任務が再びICM、FASCAM、煙幕又は照明弾の場合、プレイヤーは再び弾薬不足チェックを行う必要があります。

#### 6.5.1.12 間接射撃応答の決定(Determining Indirect Fire Response)

タイプとSHEAFパターンを含めて間接射撃を宣言した後、照準点(Target Point)ヘクスにArtillery Impactカウンターを配置します。もし計画間接射撃(Planned Indirect Fire)の場合、自動的に応答は成功します。要請間接射撃(Called Indirect Fire)(調整要請間接射撃(adjusted Called Indirect Fire)を含む)の場合、射撃応答(Fire Response)を決定する必要があります。それぞれの射撃ユニットは個別に射撃応答を決定する必要があります。ゲームカードAのCalled Indirect Fire Response Table(要請間接射撃応答表)を参照して下さい。観測者の種類と砲兵中隊又は地図上の間接射撃ユニット付属レベル(Attachment Level)を交差照合します。その数値が射撃応答値(Fire Response Factor)になります。射撃側プレイヤーはダイス(10)を振ります。要請射撃応答修正値(Called Indirect Fire Response modifiers)を確認してください。これらの修正値は、ゲームカードAのCalled Indirect Fire Response Modifiers Table(要請射撃応答修正値表)に記載されています。修正後のダイス目が射撃応答値以上の場合、射撃応答は成功し目標点に着弾します。(OR7.26項参照)はこれを拡張します。もし

修正後のダイス目が射撃応答値未満の場合、射撃応答に失敗します。もし全ての射撃応答に失敗した場合、Artillery Impactカウンターを除去します。

もし修正前のダイス目が"1"の場合、友軍誤射の危険(Danger Close friendly fire)(6.5.1.10項参照)が発生する可能性があります。もし1つ以上の発見された友軍ユニットが宣言された照準点の5ヘクス以内に存在した場合、敵側プレイヤー(元々攻撃された側)は、あたかもそのプレイヤーが間接射撃を要請したかのようにArtillery Impactカウンターを発見された友軍ユニットの1つに配置します。もし発見された友軍ユニットが照準点の5ヘクス以内に存在しない場合、修正値に関係なく射撃応答は失敗します。もし複数のユニットが射撃を実施している場合、追加のArtillery Impactカウンターを配置する必要があるかもしれません。

#### 6.5.1.12.1 要請射撃応答修正値(Called Indirect Fire Response Modifiers)

間接射撃応答のダイスは1つ又はそれ以上の修正値を適用する場合があります。全ての要請射撃応答修正値は加算します。注;もし修正前のダイス目が"1"の場合、間接射撃は誤射の危険(Danger Close)又は応答の失敗が発生します。

#### 事前照準点(Pre-Registered Points)

もし照準点が地図外砲兵中隊の事前照準点となっていた場合、修正値は+2になります。

#### 指揮偵察観測者(Command Recon Observer)

観測者が偵察(Recon)ユニットで、中隊、大隊、連隊又は旅団レベルの指揮ユニットの場合、修正値は+1になります。

#### 調整射撃(Adjusted Fire)

調整要請間接射撃(adjusted Called Indirect Fire)の場合、修正値は+1になります。なお、調整計画間接射撃(adjusted Planned Indirect Fire)では射撃応答の判定対象ではありません。

#### 制圧状態の観測者(Observer Suppressed)

もし観測ユニットが制圧状態の場合、修正値は-2になります。

#### 損傷した観測者(Observer Damaged)

観測ユニットの砲塔(Turret)が損傷している場合、修正値は-2になります。車体(Hull)損傷の場合、修正値はありません。

#### 観測者が妨害されている(Observer Hindered)

もし炎上煙(Brew-Up)、煙幕(Smoke)、弾幕射撃(Barrage)(自身の弾幕射撃を含む)及び/または火災が、観測者ヘクス、視認線上、又は目標点ヘクスに存在している場合、修正値は-1になります。SHEAFパターンがOpenかCloseかに関わらず修正値は-1になります。

この修正は、視認線上の個別の妨害源及び妨害の種類によって適用されます。ヘクス毎ではありません。この修正は累積的です。

#### ヒートヘイズ(Observer Heat Haze)

ヒートヘイズは砂漠や同様の乾燥した高温環境下で発生する視覚的な異常です。地表熱の上昇から発生する動的な大気の乱れによって引き起こされるきらめく効果と、それを通過する光の歪みによって、目標に対する明確な捕捉を妨害します。ヒートヘイズの適用は、シナリオのセットアップ又は特別ルールによって指定されています。

ヒートヘイズの修正値は-1です。修正値が適用される発見距離は、目標のサイズに依存します。

- ・Sサイズの目標:3ヘクス以上
- ・Lサイズの目標:5ヘクス以上
- ・Vサイズの目標:8ヘクス以上

#### 観測者が畏縮状態(Observer Hesitating)

観測ユニットが畏縮状態(7.1項参照)の場合、修正値は-1です。

#### 観測者の混乱(Observer Broen)

観測ユニットが混乱状態(7.1項参照)の場合、修正値は-2です。

#### 観測者のグレード(Observer Grade)

観測者のユニットグレードだけが間接射撃に影響を及ぼし、それはただ要請間接射撃任務が応答するかしないかに関わります。射撃ユニットのグレードは、間接射撃に影響を与えません。実際、地図外の砲兵ユニットはグレードを持っていません。

ゲームカード A の Unit Grade Modifiers Table(ユニットグレード修正表)を参照して下さい。もしあれば、IF RSP 列に記載されている以下の修正値が適用されます。

- Elite(エリート):+2
- Veteran(ベテラン):+1
- Seasoned(古参兵):0
- Regulars(常備兵):-1
- Green(新兵):-2
- Raw(未熟兵):-3

### 6.5.1.13 間接射撃の解決

地図上のユニットが実施する要請間接射撃の場合、射撃距離は観測者からの目標点までの距離と射撃側から目標点までの距離のいずれか大きい方を適用します。その時、SHEAF パターン内のユニットは実際の距離に関わらずその距離が適用されます。地図外砲兵中隊による要請間接射撃の場合、射撃距離は観測者から目標点までの距離で計測します。いずれの場合も、射撃距離は射撃ユニットの最小射程距離以上、最大射程距離以下の範囲に含まれていなければなりません。

計画間接射撃の場合、射撃距離は常に"M-Medium"として扱います。

GP 射撃の場合、6.5.4 項に記載されている方法で射撃の結果を決定します。

煙幕射撃の場合、煙幕射撃任務であることを示すために Smoke/On カウンターを Artillery Impact カウンターの上に配置します。

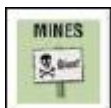
照明弾射撃の場合、照明弾射撃任務であることを示すために Illumination/On カウンターを Artillery Impact カウンターの上に配置します。

#### 6.5.1.13.1 ICM 射撃の解決

ICM は+20 の GP 射撃修正を適用します。

ICM は、建物か陣地(Improved Position)の目標に対しては効果がありません。ICM は、石造障害物(Block)、建物、橋梁(Bridge)、地雷(Mine)又は鉄条網(Wire)地形タイプに対しては効果がありません。

#### 6.5.1.13.2 FASCAM 射撃の解決



FASCAM 射撃任務は、SHEAFに含まれる個々のヘクスに対車両及び対地雷源(OR)(7.31 項参照)を組み合わせた地雷原を配置します。FASCAM 射撃任務の影響を受けるヘクス内にいる移動していないユニットは、即座には攻撃を受けません。

地雷原ヘクスに進入したユニットや着陸したヘリコプターは、地雷によって攻撃を受けます。

Minefield カウンターを着弾ヘクスに配置し、もし必要ならば、地雷原の場所とタイプ(FASCAM)をフォーメーション概要(formation summary)の裏面や筆記帳などに記載します。

#### 6.5.1.13.3 CLGP 射撃の解決

CLGP 射撃任務は、米軍の"M712 Copperhead"とソ連軍の"30F39 Krasnopol"兵器システムを表しています。それはレーザーエネルギーの反射に向けて誘導される砲弾です。CLGP 射撃を実施するためには、射撃を要請する観測者(CLGP 射撃については計画射撃を実施できません)は、レーザーデジグネーター(D)照準器(Laser Designator Sight)を装備している必要があります。例えば米軍の M981FISTV[UM-5B]、ソ連軍の ACRV[SM-10B2]又はレーザーデジグネーターを装備した FO 歩兵が相当します。

- 目標ヘクスには少なくとも1両の発見された車両又は着陸したヘリコプターが存在する必要があります。
- 目標となる車両は、建物内又は陣地(Improved position)内に存在してはいけません。
- 歩兵や牽引火器を目標にはできません。
- 着弾ヘクス内にいる全ての発見された車両及び着陸したヘリコプターは全て個別に攻撃されます。
- 個別の目標についてダイス(100)を振り、出目が 01-50 の場合は目標を撃破、51-85 で目標は炎上します。

#### 状況

ユニットグレードが Seasoned(古参兵)のソ連軍 FO 班が、地図外の Organic 状態の重砲兵中隊と Attached 状態の軽砲兵中隊による要請間接射撃を試みます。

FO 班は、距離 12 ヘクス(訳注:原文では 14 ヘクスとなっていますが、この後の記述と矛盾するので 12 ヘクスとしました)で森(Woods)ヘクスに位置している米機械化歩兵分隊(US Mech Infantry squad)(データカード UM-8A)を発見しています。この米軍分隊には、直前のターンに"Dragon" ATGM を発射したので、SPOT/FIRE カウンターが置かれています。さらに隣接する森林ヘクス内に未発見状態の米"M2A1 Bradley"(データカード UM-4A)が位置しています。

発見状態のソ連軍ユニットが目標点の 5 ヘクス以内に存在しないので、友軍誤射の可能性はありません。

米軍プレイヤーが第 1 プレイヤーです。ソ連軍 FO ユニットには、監視(OW)命令が付けられています。米機械化歩兵分隊には射撃(Fire)命令が付けられ、"M2A1 Bradley"には移動(Move)命令が付けられています。

ソ連軍プレイヤーが第 2 プレイヤーですが、間接射撃は戦闘フェイズの間接射撃ステップに解決します。間接射撃ステップは、直接射撃に先立って実施します。それゆえ、ソ連軍による間接射撃が先に実施されます。ソ連軍 FO 班は、2 つの地図外砲兵中隊からの要請間接射撃を試みます。

Seasoned(古参兵)の FO 班なので、最大で 4 つの異なる射撃源からの間接射撃を要請できます。

まとめると、監視(OW)命令を持ち、妨害地形はなく、米機械化歩兵分隊は実距離 12 ヘクスで中カバー下にあり SPOT/FIRE カウンターの置かれた小型目標に対する発見距離の 15 ヘクス以下なので発見されています。

ソ連軍プレイヤーは、GP タイプの Close SHEAF パターンによる間接射撃を宣言し、米分隊の存在するヘクス上に Artillery Impact カウンターを配置します。この場合、SHEAF パターンの領域は、隣接する"M2A1 Bradley"の存在するヘクスを含んでいます。

2 つのソ連軍砲兵中隊は異なる付属レベルを持っているので、その射撃応答値は異なります。軽砲兵中隊のためには FO 行の Attached 列に記載されている"2"を使用し、重砲兵中隊については Organic 列に記載されている"4"を使用します。宣言された目標点ヘクスは、重砲兵中隊の事前照準点と一致しています。

ソ連軍プレイヤーは最初に軽砲兵中隊のためにダイス(10)を振ります(射撃の順番はソ連軍の自由です)。出目は"5"でした。修正値は適用されません。"5"は軽砲兵中隊の射撃応答値である"2"以上なので、軽砲兵中隊の応答は成功です。

次にソ連軍プレイヤーは重砲兵中隊のためにダイス(10)を振ります。出目は"1"でした。修正前の"1"は友軍誤射を引き起こします。しかし友軍誤射の可能性はありません。いずれにしても、重砲兵中隊による応答は自動的に失敗します。

ソ連軍プレイヤーは最初に機械化歩兵分隊を攻撃します。射撃距離は 12 ヘクス(FO 班からの距離で計測します)で、GP 弾薬タイプの場合、GP 距離区分は"M"なので GP 値(GP Factor)は"6"(データカード SM-7A)になります。機械化歩兵分隊の GP 防御値(GP Defence Factor)は、中カバー下の場合は"6S"です。GP 射撃の修正値をチェックします。最終修正値は"0"です。

GP Combat Table(GP 戦闘表)の"6"GP Factor 列と GP Defense が"6"の行を交差照合します。2 つの数値、N-Effect の"53"と S-Effect の"83"が得られます。

ソ連軍プレイヤーがダイス(100)を振ります。出目は"59"でした。最終的な出目は"59"です。"59"は"53"よりも大きく、"83"以下です。戦闘結果は制圧(Suppressed)です。米分隊に Suppression/On カウンターを置きます。

次にソ連軍プレイヤーは、"M2A1 Bradley"を攻撃します。"Bradley"は異なるヘクスに位置していますが、距離は目標点ヘクスまでで計測します。その GP 防御値は"3A"です。

GP 射撃修正値をチェックします。最終修正値は以下の修正により"-40"になります。

- 間接射撃に対して目標車両移動(Target Vehicle Moving IF):-20
- 目標が A タイプの車両(Target A-Type Vehicle):-20

森の地形によるカバー効果は、間接射撃に対しては適用されないことに注意して下さい。

GP Combat Table(GP 戦闘表)の"6"GP Factor 列と GP Defense が"3"の行を交差照合します。2 つの数値、N-Effect の"39"と S-Effect の"69"が得られます。"-40"の修正が適用されるので、Effective の結果は得られないことに注意して下さい。

ソ連軍プレイヤーはダイス(100)を振ります。出目は"92"でした。最終的なダイス目は"52"(92-40)になります。"52"は"39"よりも大きく、"69"以下です。"M2 Bradley"は制圧状態になり、Suppression/On カウンターが置かれます。

### 6.5.2 直接射撃ステップ - AP 射撃(Direct Fire Step - AP Fire)

上級ゲームは、基本ゲームにいくつかの新しい概念を追加します。今では、車両に加えて他のユニットも AP 直接射撃を実施できます。

AP 射撃は今でも車両のみに向けられます。しかし様々な選択肢のために特別なカウンターは必要としません。それらは射撃実施時に宣言されます。

### 6.5.2.1 AP 射撃の命中数(AP Number of Hits)

AP 火器は必ずしも同一の射撃頻度(Rates-of-Fire)ではありません。ゲームでは、4つの明確な射撃頻度がモデル化されています。それらは単一の文字によって識別されます。

- ・N:Normal
- ・Q:Quick
- ・R:Rapid
- ・F:Fast

特定の火器の射撃頻度は、火器の名称と同じ行に"ROF"の文字に続いて記載されています。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。125mmL48 砲の射撃頻度は、N-Normal です。データカード SM-4B を見て下さい。ソ連軍 BMP-2 の搭載する 30mm 機関砲の射撃頻度は、R-Rapid です。

命中数を決定するために、追加のダイスロールは必要ありません。AP 命中判定時のダイス(100)目を使用し、ゲームカード A の AP Number of Hits Table(AP 命中値表)を参照します。複数の命中は、GP 射撃の際には考慮しません。射撃頻度の影響は、GP 射撃の火力に既に組み込まれています。

#### 射撃頻度"N"

射撃頻度"N"の場合、AP 命中値表を使いません。ダイス目が AP 命中値(AP Hit Number)以下の場合、1 発が命中します。ダイス目が AP 命中値を超えている場合、射撃は外れです。

#### 射撃頻度"Q","R","F"

上記 3 種類の射撃頻度の場合、目標に対して複数命中の可能性があり。全ての追加命中は個別に解決します。AP Number of Hits Table(AP 命中値表)の左端又は右端に AP 命中値を当てはめます。

AP 命中値に該当する行と射撃頻度の書かれた列を交差照合します。もし命中判定のダイス目が命中値を超過していた場合、全弾外れです。もしダイス目が命中値以下の場合、1 発又は複数の命中が発生します。命中した弾数は、ダイス目が適合する列の一番上に記載されている数値になります。

ある射撃の AP 命中値が"56"で、射撃頻度が"F"の場合、AP Number of Hits Table(AP 命中値表)に記載されている数値は、F:3 の列には"01-11"、F:2 の列には"12-22"、そして最後に F:1 の列には"23+"と記載されています。そのため、もしダイス目が 01-11 の場合は命中数が"3"、12-22 の場合は命中数が"2"、23-56 の場合は命中数が 1、そして 57 以上の場合は命中数が"0"になります。

追加の特典として、射撃頻度が"Q"、"R"又は"F"の場合、追加の命中を他の車両に分散させることができます。追加の命中を他の車両に分散させる場合、新たな目標車両は当初の射撃目標の指揮範囲内に存在する必要があります。この場合、指揮範囲は射撃側ユニットのユニットグレードを基準とし(命令を共有する場合は異なりフォーメーショングレードは使用しません)、当初の目標から新たな目標までの距離で計測します。追加の目標は、正当な目標であり、当初の目標と同一の AP 距離区分(AP Range Factor)(あるいはより近い距離区分)である必要があります。追加命中の他車両への分散は、命中による損傷を判定する前に実施しなければなりません。

ベテラン(Veteran)のユニットグレードを持ち、射撃頻度が"R"のユニットが、A3 の目標を射撃しました。この場合、追加命中を A1 及び/または A2 に分散させることができます。何故なら A1 及び A2 は A3 から 1 ヘクス以内に存在しているからです。A4 に対しては追加命中を分散させることはできません。射撃側のユニットグレードが Regulars(常備兵)、Green(新兵)又は Raw(未熟兵)の場合、追加命中を他のユニットに分散させることはできません。逆に射撃側のユニットグレードが Elite(エリート)の場合、A4 に対して追加命中を分散させることができます。



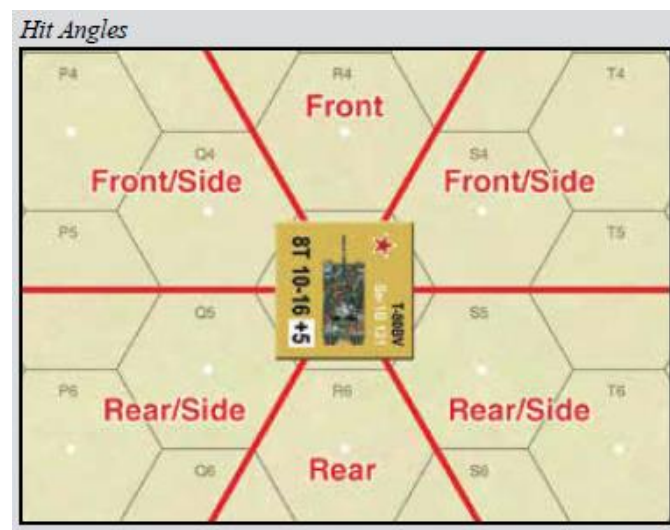
### 6.5.2.2 AP 命中方位

基本ゲームでは、射撃ユニットに対する目標車両の方位として前面(Front)と後面(Rear)の 2 種類がありました。上級ゲームでは、6つの命中方位 - 前面(Front)、前側面(Front/Side)(右及び左)、後側面(Rear/Side)(右及び左)及び後面(Rear)があります。これらの命中方位と連動して、今では 8 つの異なる命中箇所が存在します。

- ・TF:砲塔前面(Turret Front)
- ・TS:砲塔側面(Turret Side)
- ・TR:砲塔後面(Turret Rear)
- ・HF:車体前面(Hull Front)
- ・HS:車体側面(Hull Side)
- ・HR:車体後面(Hull Rear)
- ・TK:履帯(Track)
- ・DK:上面(Deck)

全ての車両は、たとえ無砲塔(Non-Turreted)や無砲塔全周射界(Turretless 360)に分類される車両であっても、砲塔命中の箇所が存在することに注意して下さい。その理由は、このような車両でも一般的に砲塔のような上部構造物や砲の防盾を有するからです。それはまたデータ表示の均一性を可能としています。

6つの命中方位(前面、前側面、後側面、後面)は、左右対称に車両の周辺に設定されます。目標車両の射撃側車両の視認線に対する方位は、目標車両のどこに射撃が命中するかを決定します。



もし射撃線(line-of-fire)が正確に 2 つの方位を分割しているライン上を通過する場合、目標車両を指揮するプレイヤーがどちらの方位を使用するかを決定します。命中方位(Hit Angle)を決定した後、ダイス(100)を振ります。ダイ

ス目の 10 の位と、ゲームカード A の Hit Locations Table(命中個所判定表)で該当する Hit Angle 行に記載されている数値を比較します。この時の 1 の位は損傷判定(damage determination)(6.5.2.6 項参照)に使用する、失くさないように注意して下さい。小型砲塔(Small Turrets)(OR7.45 項参照)は、砲塔への命中を車体命中に変更します。

前側面(Front/Side)命中でダイス目が"76"の場合、"7"で命中個所が"HS:車体側面"になります。"6"は損傷を決定する際に使用します。

**6.5.2.2.1 履帯命中(Track Hits)**

命中個所のダイス目が"10"の場合、命中個所は"TK:履帯"になります。車両に対しては損傷の効果を直ちに適用し、その後の損傷判定の手順を全て飛ばします。この後の履帯命中は、いかなる追加損傷も与えず、その結果を無視します。



履帯命中は車両の走行装置に対する命中を示す一般的な用語です。それは装軌型、半装軌型及び車輪型車両の全てに等しく適用されます。選択ルールの変動する履帯損傷(7.21 項参照)は、自動的な損傷にバラエティを追加します。Track カウンターを目標車両の上又は横に置きます。車両は、履帯命中(Track Hit)と損傷命中(Damage Hit)の両方を適用される場合があります。

小停止(Short Halt)命令を受けた車両が第 1 プレイヤーからの射撃によって履帯命中を受けました。第 2 プレイヤーとしてその車両の射撃を解決するとき、その車両は移動中とみなします。

移動(Move)命令を受けた車両が間接射撃によって履帯命中を受けました。その車両は後に続く直接射撃ステップで移動中とみなします。

移動(Move)又は小停止(Short Halt)命令を共有する複数のユニットは、移動終了時点でお互いに指揮範囲内にいなければなりません。しかしながら、もしこれらのユニットのうち 1 両またはそれ以上が履帯命中を受けて移動できなくなった場合、履帯命中を受けたユニットを後方に残したまま、他のユニットは通常通り以上できます。その場合、残ったユニットは移動終了時点でお互いに指揮範囲内に存在しなければなりません。

**6.5.2.2.2 上面命中(Deck Hits)**

もし下方への射撃(falling shot)、すなわち射撃側ユニットの高さが目標よりも高い場合、目標車両の上面装甲に命中する可能性があります。

下方への射撃で出目が"1"の場合、命中個所が"DK:上面"になります。貫通判定の際、Deck Armor(上面装甲)を使用します。この場合、Hit Locations Table(命中個所判定表)に記載されている他の命中個所は無視します。

後側面(Rear/Side)からの下方への射撃で、出目が"14"でした。"1"の目は通常の場合は"TS:砲塔側面"への命中になります。しかし、この場合は下方への射撃なので、DK(上面)への命中扱いに変更となります。"4"の目は損傷を決定する際に使用します。

**6.5.2.2.3 ハルダウン状態の車両への命中(Hull Down Hits)**

ハルダウン(Hull Down)状態や部分ハルダウン状態の場合、車両の一部が AP 射撃から保護されていて、それらの命中を無効化に置き換えます。

ハルダウン状態の場合、全ての"Hull"、"Hull\*"及び"TK"への命中を外れに変更します。

前側面(Front/Side)から射撃で、ハルダウン状態の場合、命中個所が"5"から"10"までの場合、全て外れになります。

もし部分ハルダウン状態(Partial Hull Down)状態の場合、全ての"Hull\*"及び"TK"への命中個所は外れとみなします。

前側面(Front/Side)から射撃で、部分ハルダウン状態の場合、命中個所が"6"及び"8"、"9"、"10"の場合、全て外れになります。

**6.5.2.2.4 損傷の結果(Damaged Result)**

基本ゲームでの損傷結果は、対象車両の移動と戦闘の両方に影響を与えます。上級ゲームでは、損傷の結果は、目標車両の移動又は戦闘のいずれか一方に影響を与えます。両方ではありません。もし車両に Turret DMGD(砲塔損傷)カウンター(6.5.2.6 項参照)が置かれた場合、その車両は射撃側の損傷修正(Shooter Damaged modifiers)を適用しなければなりません。その車両の移動については影響がありません。もし車両に Hull DMGD(車体損傷)カウンター(6.5.2.6 項参照)が置かれた場合、その車両の移動力は 1/2(端数切捨て)になります。その車両の戦闘については影響がありません。もし損傷車両が 2 回目の損傷を受けた場合、損傷の内容に関係な

くその車両は KO(撃破)扱いになります。

**6.5.2.2.5 照準装置(Weapon Sights)**

すべての火器は、単純な光学照準器から現代的なレーザー照準器まで様々な形の主照準装置(Primary Sight)を持っています。データカードの火器の行を見てください。照準装置のタイプが"ST"の後に記載されています。

- O:Optical(光学)
- M:Ranging Machinegun(測距用機関銃)
- S:Stereo(ステレオ)(表示一致型)
- L:Laser(レーザー)
- D:Laser(レーザーデジグネーター)(6.5.1.13.3 項参照)
- R:AA Radar(対空レーダー)(6.7.8.1.1 項参照)
- GR:Ground-Based Radar(地上設置型レーダー)(7.46 項参照)

ATGM を除いて、火器は一定の制限に起因して副照準装置(Secondary Sights)を持っています。副照準装置は、主照準装置が使用できない場合のみ使用できます。

- レーザー照準装置は、煙幕(炎上煙や DS を含む)又は火災ヘクスから、あるいはそれらを通して、あるいはそれらの中へは効果がありません。
- レーザーデジグネーターは、煙幕(炎上煙や DS を含む)又は火災ヘクスから、あるいはそれらを通して、あるいはそれらの中へは効果がありません。
- 測距型機関銃は、その効果が 20 ヘクスまでです。
- 対空レーダーは、オフ状態にすることができます。

"M"、"S"及び"L"照準装置は、AP 及び GP 戦闘に修正を適用しませんが(6.5.4.3 項参照)。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。ソ連軍 T-80BV の 125mm L/48 砲は、LO 照準装置を持っています。それは主照準装置としてレーダー照準装置と、副照準装置として光学照準装置を持っています。"Songster"(コブラ)ATGM は、光学照準装置を持っています。

レーザー照準装置を持つ ATGM は、煙幕(炎上煙や DS を含む)又は火災ヘクスから、あるいはそれらを通して、あるいはそれらの中へは射撃できません。

データカード SM-2A を見てください。ソ連軍 T-72BA の "Sniper"(Svir)ATGM は、唯一レーザー主照準装置を持っています。

**6.5.2.3 装甲値決定(Armor Determination)**

車両データカードの防御情報欄(Defensive Information Section)に記載されている数値は、各目標方位における各命中個所の装甲値(Armor Factor)(装甲の素材と命中角度によって調整された装甲厚)を表しています。

防御の観点からは、車両は A タイプ(装甲)、P タイプ(防護)及び S タイプ(ソフト)の 3 種類に区分されます。A タイプと P タイプは共に装甲を有していますが、P タイプ車両は一般的にオープントップ型で、あまり一般的ではありません。S タイプ車両は装甲化されていません。A タイプと P タイプの車両は、特定の命中個所が記載されています。その一方で S タイプの車両は全ての命中個所について装甲値が"0"です。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。GP 防御値(Defense Factor)は"8A"です。ここで"A"の接尾子はこの車両が A タイプの車両であることを示します。データカード UM-5A を見てください。米軍 M150 の GP 防御値は"1P"です。"P"の接尾子はこの車両が P タイプの車両であることを示します。データカード UM-12B を見てください。米軍 M998"HNNWV"の GP 防御値は"1S"です。"S"の接尾子はこの車両が S タイプの車両であることを示します。

**6.5.2.3.1 水平射撃、上方/下方への射撃(Level, Rising & Falling Shots)**

基本ゲームでは、すべての AP 直接射撃は、水平射撃として扱われていました。現実には、上方又は下方に射撃時の傾斜角を変更すると、目標の装甲基礎の形状に影響を与えます。殆どの場合、下方への射撃は装甲の効果を減少させ、上方への射撃は装甲の効果を増やします。水平射撃の場合(射撃側と目標側の高度が等しい)、Level(水平射撃)欄を使用します。下方への射撃(Falling Shot)(射撃側の高度

が目標の高度よりも大きい)、Falling 行を使用します。上方への射撃(Rising Shot)(射撃側の高度が目標高度より低い)、Rising 行を使用します。選択ルール車体下部への命中(7.13 項参照)を採用すると、上方への射撃が拡張されます。

### 6.5.2.3.2 前面または後面への命中方位(Front or Rear Hit Angles)

命中個所として"TF"、"TR"、"HF"および"HR"が記載されています。この命中方位で"TS"又は"HS"に命中するのは不可能です

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。前面(Front Angle)から上方への射撃(Rising Shot)を受けて"HF"に命中した場合、その装甲値(Armor Factor)は"119"です。

### 6.5.2.3.3 前側面または後側面への命中方位(Front or Rear Hit Angles)

命中個所として"TF"、"TS"、"TR"、"HF"、"HS"および"HR"が記載されています。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。前側面(Front/Side Angle)から水平射撃射撃(Level Shot)を受けて"HF"に命中した場合、その装甲値(Armor Factor)は"100"です。

### 6.5.2.4 AP 弾薬の種類と特殊装甲(AP Ammo Types & Special Armor)

AP 弾薬の種類は、KE-Kinetic Energy(運動エネルギー)又は CE-Chemical Energy(化学エネルギー)に分類されます。それはデータカードの Ammo Type 欄又は Types of Unit 欄に記載されています。この情報は、車両データカードの防御情報欄(Defensive Infomation Section)と適合します。

データカード UM-1A を見てください。"M1 Abrams"は、運動エネルギー弾(KE)としての APFSDS と、化学エネルギー弾(CE)としての HEAT を搭載しています。

最も一般的な KE 弾は、フィン又は自転によって安定化された固体の飛翔体を含む子砲弾を含んでいます。タングステンやいくつかの鋼材は、選択上最も好ましい材料です。一方、最も一般的な CE 弾は HEAT であり、それよりも遥かに少ない程度で HESH があります。

第 2 次世界大戦中における砲又は手持ちの対戦車火器から発射される HEAT 型の対戦車弾の出現により、さらには ATGM の戦場への投入に伴い、全ての国家はその威力を低下させたり無力化するための代替案を開発し続けました。

これらの代替案は、一般的には、特殊複合装甲(special composite)又は空間装甲(Spaced Armor)及び爆発反応装甲(explosive reactive armor)(ERA)といった形をとります。戦車は典型的な火器搭載プラットフォームであり、そのために最大限効果を発揮するために戦車自体を重装甲化する必要があります。

#### 6.5.2.4.1 CE タイプ装甲(CE-Type Armor)

最も典型的なものは、1960 年代に英国で開発されたチョバム複合装甲です。その実際の構成は機密ですが、推測によれば弾性バッキングを有する金属マトリクス内に包まれたセラミックタイルで構成されています。その重量のため、複合装甲は一般的に戦車の前半球にのみ装着されています。

米軍の"M1 Abrams"と英軍の"Challenger 1"("BAOR"で登場予定)はチョバム装甲を装備されていることが公開されています。西独軍の"Leopard 2"シリーズ("FRG"で登場予定)と一部の"Leopard 1"戦車("FRG"で登場予定)及び大半のソ連製戦車は複合装甲又は空間装甲あるいは両者の組み合わせを装備しています。

それらを装備する戦車は、車両データカードの防御情報欄(Defensive Infomation Section)に特別な表記があります。それは特別な色で示されていて、"CEx2"、"CEx1.5"又は"CEx1.25"と書かれています。CE 特別装甲に覆われている命中個所には該当する色が示されています。

データカード UM-1A を見てください。米軍の"M1 Abrams"は、CEx2 の特殊装甲を TF、TS、HF 及び HS に持っています。

データカード SM-1A を見てください。ソ連軍の"T-80U"は、CEx2 の特殊装甲を TF、TS、及び HF に持っています。

車両が特殊装甲を持つ場所に CE タイプの命中を受けた場合、追加の装甲が適用されます。もし CE タイプ以外の(訳注:英文では if CE-Type となっていました、文意から if not CE-Type と解しました)命中又は特殊装甲で保護されていない場所に命中した場合、追加の装甲は適用されません。

"CEx#"の接尾子は、特殊装甲によって追加される装甲防御量を示します。追加装甲の計算をする際には、ゲームカード A の

Special Armor Table(特殊装甲表)を参照して下さい。表には実際の装甲値の近似値のみを示していることに注意して下さい。殆どの場合、射撃が貫通するかどうかを判定する必要があります。もちろん、表を使用する代わりに実際の計算値を使用しても構いません。その場合、端数は常に切捨てです。

データカード SM-3A を見てください。ソ連軍の"T-64BV"が、米軍 "M150"(データカード UM-5A)の発射した"ITOW"を前面装甲(Front)に対する水平射撃(Level)で TF に受けました。"T-64BV"の TF は CEx2 の特殊装甲を持っています。また"ITOW"は CE タイプの AP 弾薬です。基本となる TF の装甲値は"90"です。Special Armor Table(特殊装甲表)で"90"の行と"2.0"の列を交差照合すると"180"を見つけます。調整済みの装甲値は"180"で、"ITOW"の貫通力"126"を超過します。従ってその射撃は貫通できません。

命中個所が 2 色に分割されている所は、CE タイプの特殊装甲だけではなく爆発反応装甲(explosive reactive armor)(ERA)を装備しています。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。ソ連軍の"T-80BV"は、"CEx1.5"の特殊装甲と、加えて"L-ERA"が命中個所"TF"、TS 及び HF を覆っています。

#### 6.5.2.4.2 爆発反応装甲(Explosive Reactive Armor)(ERA)

ERA は、金属板に挟まれた高性能爆薬のブロックで構成されています。十分な質量を持つ貫通弾の命中を受けると、強力な爆発が発生し、金属板が飛散することで貫通力を軽減します。

ERA のブロックは、車両の中で最も被弾し易い場所、一般的には前面に固定された追加の装甲です。それらを使用するためには、車両自体が車両と乗員を、ERA の外部爆発から保護するために十分に防御されている必要があります。

CE タイプ弾薬に対しては、金属板が貫通に必要な十分な距離を提供することで、形成された貫通用メタルジェットを崩壊させます。KE タイプ弾薬に対しては、金属板が貫通力を偏向し、破壊するために働きます。

ERA は、Light(L-ERA)と Heavy(H-ERA)のいずれかになります。

H-ERA だけが、KE タイプと CE タイプの両方の弾薬に対して有効です。

L-ERA が CE タイプの弾薬に対してのみ有効です。"MBT"がカバーしている年代では、L-ERA が遥かに一般的に配備されたタイプです。ソ連製の"Kontakt-5"が配備された最初の H-ERA です。

ERA を装備する戦車は、車両データカードの防御情報欄(Defensive Infomation Section)に特別な表記があります。それは特殊な色と"L-ERA"又は"H-ERA"の表記で示されます。ERA で保護されている命中個所には、該当する色で表示されています。

データカード SM-3B を見てください。ソ連軍の"T-62MV"が、米軍 "M150"(データカード UM-5A)の発射した"ITOW"を前面装甲(Front)に対する水平射撃(Level)で TF に受けました。"T-64BV"の TF は CEx2 の特殊装甲を持っています。また"ITOW"は CE タイプの AP 弾薬です。

基本となる"TF"の装甲値は"90"です。Special Armor Table(特殊装甲表)で"90"の行と"2.0"の列を交差照合すると"180"を見つけます。調整済みの装甲値は"180"で、"ITOW"の貫通力"126"を超過します。従ってその射撃は貫通できません。

もし部分的に ERA に保護されている個所に命中した場合、ERA は効果を発揮するかもしれませんが、ERA に保護されていない個所に命中した場合、ERA は考慮されません。CE タイプの装甲とは異なり、ERA は自動的に効果を発揮する訳ではありません。一般的には損傷、枯渇あるいは無力化等によって命中個所を 100%保護していないという事実により、ERA がプレイに登場しない可能性があります。

目標車両を支配しているプレイヤーはダイス(10)を振ります。"7"以下の目が出た場合、ERA が有効です。それ以外の目が出た場合は ERA は効果を発揮しません。ゲームカード A の Special Armor Table(特殊装甲表)を参照し、装甲値の増加分を計算して下さい。KE タイプの弾薬に対しては"ERAK"列を参照して下さい。装甲値が 1.6 倍になります。CE タイプの弾薬に対しては"ERAC"列を参照して下さい。装甲値が+80 になります。

表には実際の装甲値の近似値のみを示していることに注意して下さい。殆どの場合、射撃が貫通するかどうかを判定する必要があります。

もちろん、表を使用する代わりに実際の計算値を使用しても構いません。その場合、端数は常に切捨てです。

データカード SM-3B を見てください。ソ連軍の"T-62MV"が、米軍 "M150"(データカード UM-5A)の発射した"ITOW"を前面装甲(Front)に



する水平射撃(Level)で HF に受けました。"T-62MV"の HF は L-ERA で保護されています。ソ連軍プレイヤーはダイス(10)を振り、結果が"5"でした。ERA は有効です。  
基本となる HF の装甲値は"53"です。Special Armor Table(特殊装甲表)で"50"の行と"ERAC"の列を交差照合すると"130"を見つけます。調整済みの装甲値は"130"で、"ITOW"の貫通力"126"を超過します。従ってその射撃は貫通できません。

CE タイプ装甲と ERA の両方の色で示された命中個所は、CE タイプの装甲と ERA の両方を備えています。CE タイプ装甲と ERA による装甲値の調整を計算する場合は、CE タイプ装甲の効果で調整した後、ERA の効果で調整します。

データカード SM-3A を見てください。ソ連軍の"T-64BV"は、TF、TS 及び HF が CEEx2 特殊装甲と L-ERA の両方に保護されています。ソ連製戦車に米軍"M901A1 ITV"(データカード UM-5B)の発射した"TOW2"を前面装甲(Front)に対する水平射撃(Level)で TF に受けました。  
基本となる TF の装甲値は"90"です。Special Armor Table(特殊装甲表)で"90"の行と"2.0"の列を交差照合すると"180"を見つけます。  
ソ連軍プレイヤーはダイス(10)を振り、"2"の結果を得ました。ERA は効果があります。今や"180"の行と"ERAC"の列を交差照合すると、"260"を見つけます。調整後の装甲値が"260"で、"TOW2"の貫通力"180"を超過します。従ってその射撃は貫通できません。

命中個所のうち ERA 特別色で半分だけ色がついている個所は、前面のみ ERA を備えていることを示しています。前面(Front)又は前側面(Front/Side)を通過した射撃の場合のみ、ERA が適用されます。

データカード SM-3A を見てください。ソ連軍の"T-64BV"は、HS 及び DK が部分的に ERA で保護されています。  
もし前側面(Front/Side)を通過した射撃が HS に命中した場合、ERA を適用します。一方、もし後側面(Rear/Side)を通過して HS に命中した場合、ERA を適用しません。  
もし"T-64BV"に対して前面(Front)又は前側面(Front/Side)を通過した射撃が DK に命中した場合、ERA は適用されます。一方、もし後面(Rear)又は後側面(Rear/Side)を通過した射撃が DK に命中した場合、ERA は適用されません。

タンデム型弾頭(Tandem Warhead)ATGM(5.1.3.3.1 項参照)は、ERA の効果を減殺します。L-ERA はタンデム型弾頭 ATGM に対しては効果がありません。H-ERA はダイス(10)を振って 5 以下の場合のみ効果があります。  
ERA の爆発は非常に強力です。ERA を搭載した車両は歩兵ユニットを輸送できません。それらのユニットは、輸送容量値(Transport Capacity Factor)が TR:0-0 です。

#### 6.5.2.4.3 CE タイプ弾薬(CE Ammo)

CE 弾で S タイプ車両を攻撃する場合、-2 の損害修正を適用しません。  
CE タイプの弾薬は、かなりの爆発力を有しており、GP 直接射撃に使用できます。しかし弾丸の構造により開けた場所では幾分効果が減殺されます。  
ATGM や携行型対戦車ロケット兵器(hand-held anti-tank rocket weapons)で降車した歩兵や牽引火器を射撃する場合、目標が建物内や陣地(Improved Positions)内にいない場合、-10 の修正が適用されます。

#### 6.5.2.5 AP 命中修正(AP Hit Modifiers)

上級ゲームでは、いくつかの新しい AP 直接射撃修正が追加されます。

##### 移動中の目標(Target Moving)

目標が移動(Move)又は Short Halt(小停止)命令を受けていた場合、ATGM の射撃については-1 の修正値が適用されます。

##### 射撃側の損傷(Shooter Damaged)

もし射撃側車両の砲塔が、以前のターン又は当該ターンにおけるこれまでの活動の中で損傷していた場合、修正値は-3 です。

##### 射撃側の制圧(Shooter Suppressed)

射撃側ユニットが、以前のターン又は当該ターンにおけるこれまでの活動の中で制圧状態となった場合、修正値は-5 です。

##### 煙幕 - Open/Closed SHEAF(Smoke - Open/Closed SHEAF)

射撃ユニットのヘクス、視認線上、又は目標ユニットのヘクスに煙幕が存在していた場合、修正値は-3 又は-5 です。-3 と-5 の違いは、

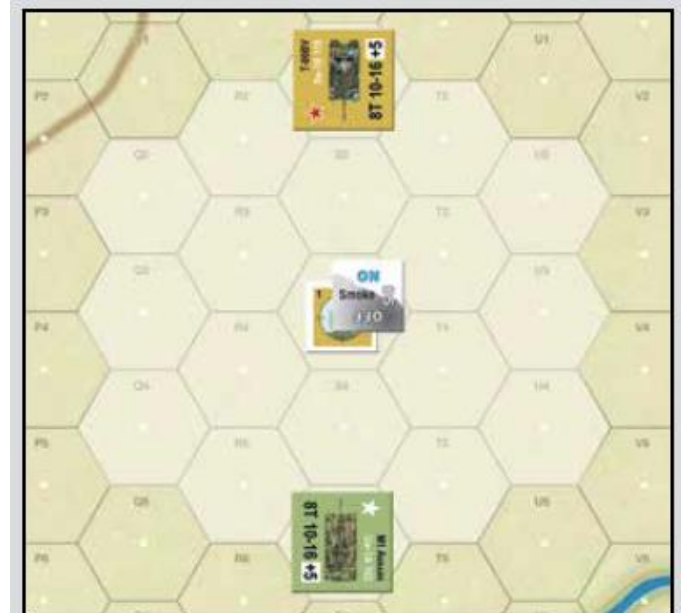
その SHEAF が Open か Close かの違いに依存します(Open の場合が-3)。地図上のユニットによるものは、全て Close 扱いになります。  
この修正は、視認線上に存在する個別の煙幕発生源毎に計算します。SHEAF のヘクス数だけ累積する訳ではありません。  
SHEAF による修正値は累積します。

##### サーマルイメージャ煙(Thermal Imager Smoke)(7.36.4.3)

たとえ射撃による SHAFE であっても、もし煙が、射撃ユニット、視認線上、又は目標ユニットのヘクスに発生していた場合、修正値は -1/-2 です。  
"/"の左側の数値は、最初に出会う煙に関するものです。"/"の右側は追加の煙の発生源について加算されます。この修正は、視認線上に存在する個別の煙発生源毎に計算します。ヘクス数だけ累積する訳ではありません。修正値は累積します。

##### 弾幕 - Open/Closed SHEAF(Barrage Open/Closed SHEAF)

弾幕(Barrage)が、射撃ユニット、視認線上又は目標ユニットのヘクスに発生していた場合、修正値は-1 又は-3 です。-1 と-3 の違いは、その SHEAF が Open か Close かの違いに依存します(Open の場合が-1)。地図上のユニットによるものは、全て Close 扱いになります。  
この修正は、視認線上に存在する個別の弾幕発生源毎に計算します。SHEAF のヘクス数だけ累積する訳ではありません。  
SHEAF による修正値は累積します。



米軍"M1 Abrams"とソ連軍"T-80BV"は同じ煙幕 Open SHEAF に収まります。修正値は-3 です。煙幕発生源は 1 つだけがゲームに登場しています。そして煙幕の修正値が弾幕射撃のそれに優越します(5.11 項参照)。

##### 火災(On Fire)

視認線が火災ヘクスを通過する場合、修正値は-5 です。この修正は、個別の火災発生源に対して適用され、累積されます。  
稀なケースとして、射撃側又は目標側ユニットが火災ヘクスに存在した場合、修正値はそれぞれのケースに対しても適用されます。

##### 弾薬不足(Ammo Limit)

もし射撃ユニットに弾薬不足(Ammo Limits)が適用された場合(5.16 項参照)、修正値は-3 です。

##### ヒートヘイズ(Heat Haze)

ヒートヘイズは AP 直接射撃の際に-3 の修正が適用されます。どの目標がヒートヘイズの影響を受けるかは、目標のサイズと距離に依存します。

・V サイズ目標の場合、距離 8 以上で適用

全ての車両は、目標サイズ修正(Target Size Modifier)に関係なく V サイズとして扱います。

##### 防御射撃(Defensive Fire)(7.18)

もし射撃ユニットが防御射撃を実施した場合、修正値は-2です。

### 複合射撃(Dual Fire)

複合射撃を実施する火器(5.14 項参照)が主要火器(primary weapon)と同一の目標を射撃する場合、複合射撃の修正値は-1です。もし複合射撃で異なる目標を射撃する場合、修正値は-3です。注:複合射撃修正は、車両データカード上で反転イメージで描かれている複合火器又は歩兵に付属した火器のみです。

米軍の機械化歩兵分隊(Mech Infantry squad)が GP 小型火器と付属している LAW を使って射撃しました。もし LAW が GP 小型火器と同じ目標を射撃する場合、LAW はその射撃時に複合射撃の修正値-1 が適用されず。もし LAW が GP 小型火器とは異なる目標を射撃する場合、修正値は-3 になります。

### 射撃側が畏縮状態(Shooter Hesitating)(7.1)

もし射撃ユニットが、以前のターン又は当該ターンでの前の行動における士気チェックの結果、畏縮状態(Hesitating)(7.1.5.1 項参照)となっていた場合、修正値は-3です。

### 射撃側が混乱状態(Shooter Broken)(7.1)

もし射撃ユニットが、以前のターン又は当該ターンでの前の行動における士気チェックの結果、混乱状態(Broken)(7.1.5.1 項参照)となっていた場合、修正値は-5です。

### 射撃下の ATGM

もし ATGM の CL 値が 1:修正値は-1です。

もし ATGM の CL 値が 2 又は 3:修正値は-2です。

もし ATGM の CL 値が 4:修正値は-3です。

### AP ユニットグレード(AP Unit Grade)

AP 直接射撃におけるユニットグレードの修正値は、ゲームカード A の Unit Grade Modifiers Table(ユニットグレード修正表)に記載されています。これは射撃側ユニットのユニットグレードに依存しています。射撃側のフォーメーショングレードや部隊グレード、あるいは目標側のグレードは影響ありません。

AP 及び GP 射撃におけるユニットグレード修正値は、表の中で同じスペースを共有しています。AP 修正値は、スラッシュ"/"の左の数値です。

AP 距離区分(AP Range Factor)は、もしあれば、適用される修正値を決定する際に使われます。Seasoned(古参兵)グレードは基準線とみなされます。それゆえ、いかなる修正も適用されません。

Regulars(常備兵)のユニットグレードで AP 距離区分が "M" の場合、AP ユニットグレードの修正値は-2です。

### AP 射撃照準器(AP Weapon Sight)

AP 直接射撃における射撃照準器修正値は、ゲームカード A の Weapon Modifiers Table(火器修正表)を参照して下さい。AP 及び GP 射撃における射撃照準器修正値は、表で同じスペースを共有しています。AP 修正値は、スラッシュ"/"の左の数値です。

ATGM については、射撃照準器修正は適用されません。

AP 距離区分(AP Range Factor)は、もしあれば、適用される修正値を決定する際に使われます。

レーザー照準器(Laser)を有する場合で AP 距離区分が "M" の場合、射撃照準器修正値は+2です。

### 6.5.2.6 AP による損傷の影響(AP Damage & Effect)

もし射撃が貫通した場合、貫通によって引き起こされた損傷の影響を決定するために、射撃側ユニットのデータカードの攻撃情報欄(Offensive Information section)の AP Damage 欄を参照してください。選択ルールの可変 AP 貫通値(可変 AP 貫通値)(7.12)を適用すると、AP 貫通値(AP Penetration Factor)が変動します。命中方位判定(Hit Angle Roll)の際のダイス目(6.5.2.2 項参照)の一位を確認して下さい。4つの可能性があります。"ND"=損害なし(No Damage)、"DM"=損傷(Damage)、"KO"=撃破(Knocked Out)、"BU"=炎上(Brew-Up)です。

もし目標が S タイプの車両の場合、一位の目目に-2の修正を適用します。最終結果は"1"未満にはなりません。これは AP 射撃の非装甲車両に対する効果の減衰を示しています。選択ルールは、炎上の結果を拡張します。(7.11 項参照)。

### ND - No Damage(損傷なし)

射撃が貫通しましたが、射撃は効果がありませんでした。不発弾で

す。車両はこの射撃の結果、何ら不利な影響は受けません。ただし、脱出(Bailing Out)を引き起こす可能性はあります。

### DM - Damaged(損傷)

命中箇所が TF、TS、TR 又は DK の場合、目標車両に "DMGD" カウンターを "TURRET" 側に向けた状態で置きます。

命中箇所が HF、HS 又は HR の場合、目標車両に "DMGS" カウンターを "HULL" 側に向けた状態で置きます。

### KO - Knock Out(撃破)

基本ゲームで記載した結果に加えて、乗車しているユニットは脱出の対象になります。

### BU - Brew Up(炎上)

基本ゲームで記載した結果に加えて、乗車しているユニットは脱出の対象になります。

車両が炎上の結果を被ると、同一ヘクスにいる全てのユニットが制圧(Suppressed)状態になります。ただし装甲保護(Under Armor)又は断片保護(Under Cover)にいる被輸送者(Passengers)は、対象外となります。(6.5.4.2.3 項参照)

### 6.5.2.7 AP 射撃による脱出(Bail Out - AP Fire)

#### 6.5.2.7.1 乗員(Crew)

もし車両が、損傷なし(No Damage)、損傷(Damaged)また履帯命中(Track Hit)の結果を受けた場合、車両を放棄する可能性があります。ゲームカード A の Bail Out Table(脱出表)の該当の欄を使って結果を判定します。例えば、車両が履帯命中(Track Hit)の結果を受けた場合、"TK - Crew"欄に記載されている数値"30"/("30"又はそれ以下)を使います。

ダイス(100)を振ります。もし当該車両のユニットグレードが Elite(エリート)の場合、+5の修正が適用されます。もし Green(新兵)又は Raw(未熟兵)の場合、-5の修正が適用されます。もし車両が混乱(Broken)(OR7.1 項参照)していた場合、修正値は-20です。もし車両が畏縮状態(Hesitating)(OR)(7.1 項参照)の場合、修正値は-10です。修正後のダイス目が示された数値以下の場合、乗員は脱出します。

もし車両が歩兵又は/及び牽引火器ユニットを輸送していた場合、乗員が脱出すると、ダイスを振ることなく被輸送者は自動的に脱出します。彼らは輸送していた車両と同じヘクスに置かれます。彼らはどちらの方向に向けてもかまいません。そして

"Suppression/On"カウンターを置きます。

もし車両が複数回の損傷なし(No Damage)の結果を受けた場合、乗員はそれぞれの命中に対して脱出チェックを行う必要があります。ただし追加で発生する履帯命中(Track Hit)の結果は無視します。

#### 6.5.2.7.2 被輸送者(Passengers)

##### 損傷なし(No Damage)、損傷(Damaged)又は履帯命中(Track Hit)

歩兵又は/及び牽引火器ユニットを輸送中のユニットが、損傷なし(No Damage)、損傷(Damaged)又は履帯命中(Track Hit)のいずれかを被り、乗員が脱出できなかった場合、被輸送者だけが脱出する可能性があります。脱出表の該当する行を見つけてください。例えば車両が損傷なし(No Damage)の結果を被った場合、AP 損傷なしのダイス目である "Pass is 50" (被輸送者は 50 以下)が適用されます。もし被輸送者が装甲保護(Under Armor)又は断片保護(Under Cover)と見なされる場合、脱出のためのダイスは振りません(6.4.4.2.3 項参照)。

それぞれの被輸送者毎にダイス(100)を振ります。もし被輸送者のユニットグレードが Elite(エリート)の場合、+5の修正が適用されます。もし Green(新兵)又は Raw(未熟兵)の場合、-5の修正が適用されます。修正後のダイス目が示された数値以下の場合、被輸送者は脱出します。彼らは輸送していた車両と同じヘクスに置かれます。彼らはどちらの方向に向けてもかまいません。そして

"Suppression/On"カウンターを置きます。

もし車両が複数回の損傷なし(No Damage)又は履帯命中(Track Hit)を受けた場合、被輸送者はそれぞれの命中に対して脱出チェックを行う必要があります。

##### 撃破(Knock Out)又は炎上(Brew Up)

歩兵又は/及び牽引火器ユニットを輸送中のユニットが、撃破(Knock Out)又は炎上(Brew Up)の結果を被った場合、被輸送者は無事脱出に成功したか、又は車両と運命を共にしたのかを決定する必要があります。脱出表の該当する行を見つけてください。例

えば車両が撃破(Knock Out)されて同乗している牽引火器ユニットの脱出判定を行う場合、該当するダイス目は"Towed is 61+"(牽引火器は 61 以上)になります。それぞれの被輸送者毎にダイス(100)を振ります。もし被輸送者のユニットグレードが Elite(エリート)の場合、+5 の修正が適用されます。もし Green(新兵)又は Raw(未熟兵)の場合、-5 の修正が適用されます。修正後のダイス目が示された数値以上の場合、被輸送者は脱出に成功します。それ以外の場合、彼らは除去されます。脱出に成功した場合は、輸送していた車両と同じヘクスに置かれます。彼らはどちらの方向に向けてもかまいません。そして "Suppression/On"カウンターを置きます。

**状況**  
基本ゲームでの AP 直接射撃の続きです。命中方位(Hit Angle)、命中箇所(Hit Location)及び損害判定(Damage determinations)を除いて全てが同じように残っています。  
"M2A1 Bradley"への射撃は、後側面(Rear/Side)の命中方位を適用します。ソ連軍プレイヤーはダイス(100)を振り、"24"に結果を得ました。"2"の目は命中箇所が"TS"であることを示します。貫通値(Penetration Factor)の"12"と装甲値(Armor Factor)の"11"を比較して、装甲の貫通が決定しました。"4"の結果は、"Bradley"が損傷したことを示します("BMP-2"のデータカードより)。"M2A1 Bradley"には、Turret DMGD カウンターが置かれます。  
"M2A1 Bradley"は脱出判定を行う必要があります。それは Seasoned(古参兵)ユニットグレードです。米軍プレイヤーはダイス(100)を振り、"57"を出しました。修正値はありません。"57"は"30"よりも大きいので、乗員は脱出せずに留まります。  
"BMP-2"への射撃は、前面(Front)の命中方位を適用します。米軍プレイヤーはダイス(100)を振り、出目は"57"でした。"5"の結果は、命中箇所が"HF"であることを示します。貫通値の"12"と装甲値の"4"を比較すると、射撃は貫通します。"7"の結果は、"BMP-2"が撃破されたことを示します("M2A1 Bradley"のデータカードより)。"BMP-2"のカウンター(及びその他のカウンター)はゲームから取り除かれ、KO カウンターを置きます。

### 6.5.3 臨機射撃 - GP 射撃(Overwatch Fire - GP Fire)

GP 臨機射撃のルールは、GP 射撃修正値を使用する点を除き、AP 臨機射撃について概説したルール(4.4.2 項参照)と同じです。

### 6.5.4 直接射撃ステップ - GP 射撃(Direct Fire Step - GP Fire)

ゲームでは、GP(General Purpose)は、爆発力に依存するタイプの兵器(直射火器、間接射撃兵器、迫撃砲等から発射される HE 弾)又は弾薬に依存する兵器(突撃銃、機関銃等)の総称です。GP 射撃は 2 つの方法で行われます。直接射撃と間接射撃です。GP 直接射撃の手順は、単一目標に対して実施する AP 直接射撃と同様です。それに対して GP 間接射撃は、SHEAF パターン内に存在する全てのユニット及び地形に対して影響を与えます。大半のユニットは、GP 直接射撃又は GP 間接射撃のいずれか一方しか実施できません。しかしいくつかのユニットは、両方のタイプを実施する能力を有しています。データカードの攻撃情報欄(Offensive Information Section)に "GP"行を有するユニットだけが GP 直接射撃又は GP 間接射撃を実施できます。直接射撃を実施するに当たっては、直接射撃に関する全てのルールが GP 直接射撃に適用されます。

#### 6.5.4.1 GP 攻撃値(The GP Factor)

射撃ユニットから目標までの距離を決定します。GP 行の "R"(Range)サブ行で距離のヘクス数以上の数値の場所を見つけます。該当する距離のすぐ下の数値の F-Factor が GP 攻撃値です。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の "T-80BV"を参照して下さい。距離 10 ヘクスの場合、GP 攻撃値は"7"です。  
歩兵データカード凡例(Leg Data Card Key)を参照して下さい。ソ連軍自動車化ライフル分隊(Motor Rifle Squad)の距離 4 ヘクスにおける GP 攻撃値は"4"です。

#### 6.5.4.2 GP 防御値(The GP Defense Factor)

全てのユニットは GP 防御値を持っています。この数値は、GP 射撃を解決する際に、ゲームカード A の GP Combat Result Table(GP 戦闘結果表)で GP 攻撃値と交差照合します。

##### 6.5.4.2.1 車両の GP 防御値(Vehicle GP Defense Factors)

車両の GP 防御値は、データカードに記載されています。それはアルファベットと数値の組み合わせで、GP 防御値と目標タイプを示します。車両の目標タイプには "A"、"P"及び "S"があります。車両の GP 防御値は固定値です。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の "T-80BV"を参照して下さい。GP 防御値は"8"で、目標タイプは "A"です。

##### 6.5.4.2.2 歩兵と牽引火器の GP 防御値(Leg and Towed GP Defense Factors)

歩兵と牽引火器ユニットの GP 防御値は、データカードに記載されています。これは数値とアルファベットの組み合わせで、GP 防御値と目標タイプを記載しています。全ての歩兵及び牽引火器の防御タイプは "S"です。

これらのユニットの GP 防御値は、占めている地形、フルカバー下にあるかないか、移動しているか否かによって決定します。GP 防御値は(GPD)は、そのカバータイプ(Cover Type)がカバーなし(No Cover)に分類される地形について記載されています。それ以外の GP 防御値は、地形のカバータイプについて、軽カバー(Light Cover)、中カバー(Medium Cover)及び重カバー(Heavy Cover)に分類される地形についてそれぞれ記載されています。もしフルカバー(6.1.4.2 項参照)状態の場合、記載された GP 防御値に 1 又は 2 を加えます。もし移動中(移動(Move)命令又は小停止(Short Halt)命令が与えられている)の場合、防御値から 2 を引き取ります。修正後の防御値が 1 未満又は 10 を超えることはありません。

もし目標ヘクス内に複数の地形が存在する場合、例えば陣地(Improved Position)が荒地(Rough)に存在していた場合、最も GP 防御値の高くなる地形を使います。もし地形のカバータイプが "Other"(その他)となっている場合、同じヘクスに存在している他の地形のカバータイプを使用します。

注意: 雑草地(Brush)に位置する車両は、発見を判定する際、軽カバー、畑(Crops)の場合は中カバー、森(Wood)及び煉瓦の建物(Brick Building)は重カバーと扱います。一方、GP 防御値については、それぞれカバーなし、軽カバー、重カバーとして扱います。

歩兵データカード凡例(Leg Data Card Key)のソ連軍歩兵参照して下さい。カバーなし地形に位置し、フルカバーなし、移動なしの場合、GP 防御値は"2S"になります。

森(Wood)ヘクスに位置し、フルカバーなし、移動中の場合、GP 防御値は"4S"になります(中カバー地形の"6S"から移動中の-2 を適用する)。

もし陣地(Improved Position)内でフルカバーしており、移動していない歩兵の場合、GP 防御値は"10S"になります(重カバー地形の"8S"にフルカバーの+2 を適用)。

##### 6.5.4.2.3 輸送中の GP 防御値(Transported GP Defense Factors)

もし GP 射撃が歩兵及び／又は牽引火器ユニットを輸送中の車両に向けられた場合、輸送中の車両と被輸送者は同じ GP 射撃によって攻撃を受ける可能性があります。

被輸送者は、輸送中の車両とは別に個別の攻撃を受けることはありません。彼らは輸送車両に向けられた GP 射撃の一部として攻撃を受けます。

射撃側の GP 攻撃値は、最初に輸送車両の GP 防御値と比較します。その後、個々の被輸送者の GP 防御値と比較します。それぞれのユニットは、戦闘結果を決定するために個別に GP 戦闘のダイス(100)を振ります。もし何らかの戦闘結果を適用された場合、それを適用します。

もし脱出の機会が発生した場合、輸送車両及び被輸送者に対する全ての射撃が解決した後で脱出の判定をします。

装甲保護(Under Armor)にいる輸送中の歩兵及び牽引火器ユニットは、攻撃を受けません。断片保護(Under Cover)にいる輸送中の歩兵及び牽引火器ユニットは、GP 防御値を"3S"とします。それら以外の輸送中の歩兵及び牽引火器ユニットは、GP 防御値を"1S"とします。

"MBT"には被輸送者を断片保護(Under Cover)する能力を有する車両は含まれていません。それらの典型例はオープントップの装甲車両で、例えば第 2 次大戦期におけるハーフトラック等です。輸送車両の位置する地形や移動状態は、被輸送者の GP 防御値に影響を与えません。

データカード UM-4A 及び UM-4B を参照して下さい。"Bradley"の両方のバージョンは、被輸送者を装甲保護(Under Armor)とする能力を有しています。

データカード SM-2A 及を参照して下さい。"T-72BA"は被輸送者に対して装甲保護/断片保護とする能力を有しません。

##### 6.5.4.2.4 固定翼航空機及びヘリコプター GP 防御値(Fixed-Wing Aircraft & Helicopter GP Defense)

GP 防御値はデータカードに記載されています。それは数字とアルファベットの組み合わせで示されており、GP 防御値と目標タイプを

示します。それらの目標タイプは"S"です。

#### 6.5.4.2.5 地形の GP 防御値(Terrain GP Defense Factor)

石造障害物(Block)、橋梁(Bridge)、建物(Building)、陣地(Improved Position)、地雷原(Mines)及び鉄条網(Wire)は、小型兵器以外の GP 射撃によって破壊される可能性があります。それらは GP 防御値を持っています。ゲームカード B の Terrain Effects Table(地形効果表)で地形防御値が GP Def 列に記載されています。それらは全て S タイプの目標になり、GP 直接射撃又は GP 間接射撃の目標になります。AP 射撃は地形に対して影響を与えません。その他の地形タイプも GP 防御値を持ちません。地形タイプは制圧状態(Suppressed)にはなりません。地形に対する戦闘結果は、効果なしか除去のいずれかのみです。シナリオには様々な防御地形、例えば石造障害物(Block)、橋梁(Bridge)又は鉄条網(Wire)の GP 防御地が指定される場合があります。もしそのような記載がない場合、それらは攻撃を受けません。GP 防御値を持たない地形タイプは、シナリオセットアップやシナリオ特別ルールで指定されない限り、GP 射撃による破壊の対象とはなりません。地形は、攻撃された時の目標ユニットが脆弱な地形タイプを占めていた場合のみ GP 直接射撃による攻撃を受けます。工兵(OR)(7.19 項参照)は地形を直接攻撃できる唯一のユニットです。彼らは目標ユニットを必要としません。彼らは、地形そのものの破壊を試みる特殊能力を有しています。路地型地形(Alley Type terrain)に位置する車両は実際には建物内にいるわけではないので、GP 直接射撃による攻撃を受けません。地形はまた、GP 間接射撃や固定翼機による爆撃(クラスター爆弾(clusters)及び焼夷弾(incendiaries)による攻撃を含む)やロケット弾攻撃、ヘリコプターによるロケット攻撃による偶発的な攻撃を受けます。もし脆弱な地形が間接射撃の SHEAF 内や爆撃やロケット弾攻撃の影響パターン(impact pattern)内に存在していた場合、それらは目標が存在する／しないに関わらず攻撃の対象となります。

#### 6.5.4.3 GP 射撃修正

GP 射撃修正は、もしあれば、その効果を決定するためにチェックされます。これらの修正値は、ゲームカード A の GP Modifiers Table(GP 修正表)に記載されています。特記事項のない限り、修正値は GP 直接射撃(DF)と GP 間接射撃(IF)の両方に適用します。GP 射撃修正値は、GP 戦闘ダイス目(100)に適用します。全て GP 射撃修正値は加算され、最終修正値として適用します。

もし目標が A タイプの車両(A-Type Vehicle)(-20)で射撃ユニットが砲塔損傷(Turret Damage)(-10)の場合、最終修正値は-30 になります。

#### 移動している車両目標に対する DF/IF(Target Vehicle Moving DF/IF)

目標車両が移動(Move)又は小停止(Short Halt)命令を受けていた場合、直接射撃(DF)の修正値は-10、間接射撃(IF)の修正値は-20 です。

もし目標車両の命令がまだ表示されていない場合、所有プレイヤーは修正を得るためには命令を開示しなければなりません。(その後、その命令がまだ実行されていないことを示すため、命令カウンターは再び伏せられます)

所有プレイヤーが命令による影響がないことを答えた場合は、命令カウンターを開示する必要がないことに注意して下さい。もし所有プレイヤーが命令を開示しないことを選択した場合、修正値は"0"になります。

計画間接射撃(Planned Indirect Fire)又は目標点ヘクスに存在しない目標又は車両が自主的に弾幕内に進入した場合、IF 修正値は適用されません。

#### 目標が P タイプ又は A タイプの車両(Target P-Type or A-Type Vehicle)

目標が P タイプ又は A タイプの車両の場合、修正値はそれぞれ-10、-20 になります。

ICM による間接射撃、固定翼航空機による焼夷弾、クラスター爆弾及び／又は PGM 及び ARM の攻撃では、適用しません。

#### 目標車両が中カバー又は重カバー下にいる(Target vehicle in Medium or Heavy Cover)

もし目標車両が中カバー又は重カバーに類別される地形内にいた場合、修正値はそれぞれ-10、-20 になります。もし目標がスタック

超過ヘクスにいた場合、すべてのカバーはなしとみなします。

間接射撃、固定翼航空機及び低高度飛行中のヘリコプターに対しては、目標車両の頭上を保護している(overhead protection)場合のみ修正値が適用されます。具体的には煉瓦建造物の内部にいる場合の中カバーと石造建造物又は陣地内部にいる場合の重カバー修正のみが適用されます。他の地形は無視します。

#### 匍匐前進(Leg Crawling)

もし目標が匍匐前進中(6.5.4.3 項参照)の歩兵の場合、修正値は+10 になります。

#### 壁ヘクスサイドを越えて歩兵／牽引火器に対する直接射撃(Target Leg/Towed DF over Wall Hexside)

もし歩兵又は牽引火器ユニットが GP 直接射撃の目標となっていて、その際の視認線が壁ヘクスサイドを超えるか、壁ヘクスサイドを正確に通過している場合、修正値は-10 です。

#### 線路ヘクス上の歩兵／牽引火器ユニットに対する直接射撃(Target Leg/Towed DF Railroad Track Hex)

もし歩兵又は牽引火器ユニットが GP 直接射撃の目標となっていて、線路(Railroad Track)ヘクス(6.1.4.3.13 項参照)に位置していた場合、修正値は-5 です。

#### 小停止:SB:0,その他(Short Halt:SB:0, Other)

もし射撃ユニットが小停止(Short Halt)命令を受けていて、その車両の SB 値が"0"又は車両以外のユニットが射撃する場合、修正値は-15 です。

#### 小停止:SB:1/2/3(Short Halt:SB:1/2/3)

もし射撃ユニットが小停止(Short Halt)命令を受けていて、その車両の SB 値が"1""2"又は"3"の場合、その修正値はそれぞれ-5、-5、-10 になります。全ての車両は SB 値を持っています。

#### 射撃側損傷(Shooter Damaged)

もし射撃ユニットが、以前のターン又は当該ターンでの前の行動で損傷していた場合、修正値は-10 です。

#### 射撃側が制圧状態(Shooter Suppressed)

もし射撃ユニットが、以前のターン又は当該ターンでの前の行動で制圧状態になっていた場合、修正値は-20 です。

#### 射撃側が畏縮状態(Shooter Hesitating)(7.1)

もし射撃ユニットが、以前のターン又は当該ターンでの前の行動における士気チェックの結果、畏縮(Hesitating)(7.1.5.1 項参照)状態になっていた場合、修正値は-10 です。

#### 射撃側が混乱状態(Shooter Broken)(7.1)

もし射撃ユニットが、以前のターン又は当該ターンでの前の行動における士気チェックの結果、混乱状態(Broken)(7.1.5.1 項参照)となった場合、修正値は-20 です。

#### 火災(On Fire)

もし視認線が火災ヘクスを通過する場合、修正値は-20 です。この修正は、発生源の異なる全ての火災に対して累積的に適用されます。この修正は、間接射撃、固定翼航空機、低高度飛行中のヘリコプターによる攻撃に対しては適用しません。稀なケースとして、射撃側ユニット又は目標側ユニットが火災ヘクス内にいる場合がありますが、この場合もそれぞれに対して修正値を適用します。

#### 炎上煙(Brew-Up Smoke)

もし炎上煙(Brew-Up)が、射撃側ヘクス、視認線上、又は目標ヘクスに存在している場合、修正値は-10 です。この修正は、間接射撃、固定翼航空機、低高度飛行中のヘリコプターによる攻撃に対しては適用しません。この修正は、視認線上に存在している炎上煙のそれぞれの発生源毎に累積的に適用されます。

#### 下車状態の FO(Dismounted FO)(7.39)

射撃側が下車状態の FO の場合、修正値は-10 です。

#### 煙幕 - Open/Closed SHEAF(Smoke - Open/Closed SHEAF)

射撃ユニットのヘクス、視認線上、又は目標ユニットのヘクスに煙

幕が存在していた場合、修正値は-10又は-20です。-10と-20の違いは、そのSHEAFがOpenかCloseかの違いに依存します(Openの場合が-10)。この修正は、間接射撃、固定翼航空機、低高度飛行中のヘリコプターによる攻撃に対しては適用しません。この修正は、視認線上に存在する個別の煙幕発生源毎に計算します。SHEAFのヘクス数分だけ累積する訳ではありません。SHEAFによる修正値は累積します。

**サーマルイメージャ煙(Thermal Imager Smoke)(7.36.4.3)**  
たとえ射撃によるSHAFEであっても、もし煙が、射撃ユニット、視認線上、又は目標ユニットのヘクスに発生していた場合、修正値は-10/-20です。  
"/"の左側の数値は、最初に出会う煙に関するものです。"/"の右側は追加の煙の発生源について加算されます。この修正は、視認線上に存在する個別の煙発生源毎に計算します。ヘクス数分だけ累積する訳ではありません。修正値は累積します。

**弾幕 - Open/Closed SHEAF(Barrage Open/Closed SHEAF)**  
弾幕(Barrage)が、射撃ユニット、視認線上又は目標ユニットのヘクスに発生していた場合、修正値は-5又は-10です。-5と-10の違いは、そのSHEAFがOpenかCloseかの違いに依存します(Openの場合が-5)。この修正は、間接射撃、固定翼航空機、低高度飛行中のヘリコプターによる攻撃に対しては適用しません。この修正は、視認線上に存在する個別の弾幕発生源毎に計算します。SHEAFのヘクス数分だけ累積する訳ではありません。SHEAFによる修正値は累積します。

**Open SHEAF 間接射撃(IF Open SHEAF)**  
もし地図外砲兵中隊がOpen SHEAFパターンを使った場合、修正値は-20です。地図上のユニットによる間接射撃の場合は、この修正を適用しません。

**臨機射撃/CIS(Overwatch/CIS)**  
もし射撃側の車両が前面(又は後面)60度、120度又は180度の射界内に存在している目標に対して臨機射撃(Overwatch Fire)を実施する場合、修正値は-5です。この修正は、旋回砲塔(Turreted)、無砲塔全周射界(Turretless 360°)又は無砲塔(Non-Turreted)の車両に適用します。  
その車両が車長用独立視察装置(Commander Independent Sight, CIS)(7.48項)を装備している場合、修正値は0になります。後方射界は、無砲塔車両の後方に向けて装備されている火器に適用します。  
もし臨機射撃が目標の移動によって引き起こされた場合、目標の移動による修正も適用されることを忘れないで下さい。

**射界外に対する臨機射撃/CIS(Overwatch Adjust/CIS)**  
前方(又は後方)60度、120度、又は180度の射界の外側にいる目標に対して臨機射撃を実施する場合、修正値は-10です。旋回砲塔車両又は無砲塔全周射界車両のみが、前方又は後方射界外の目標に対して臨機射撃を実施できます。  
その車両がCIS(7.48項)を装備している場合、修正値は-5になります。  
しつこいようですが、もし臨機射撃が目標の移動によって引き起こされた場合、目標の移動による修正も適用されることを忘れないで下さい。

**弾薬不足(Ammo Limit)**  
もし射撃ユニットに弾薬不足(Ammo Limits)が適用された場合(5.16項参照)、修正値は-10です。

**ヒートヘイズ(Heat Haze)**  
ヒートヘイズは間接射撃に対しては適用しません。  
ヒートヘイズの修正値は-10です。どの目標がヒートヘイズの影響を受けるかは、目標のサイズと距離に依存します。

- ・Sサイズ目標の場合、距離3以上で適用
- ・Lサイズ目標の場合、距離5以上で適用
- ・Vサイズ目標の場合、距離8以上で適用

**輸送中のユニットによる射撃(Transported Fire)**  
輸送中の歩兵による射撃には、修正値-10を適用します。

**防衛射撃(Defensive Fire)(7.18)**  
防衛射撃を実行する場合は、修正値-10を適用します。

**ICM**  
ICMを使った間接射撃の場合、修正値+20を適用します。

**オーバーラン攻撃(Overrun Attack)**  
車両が歩兵又は牽引火器に対してオーバーラン攻撃を仕掛ける場合、修正値+20を適用します。

**複合射撃(Dual Fire)**  
複合射撃を実施する火器(5.14項参照)が主要火器(primary weapon)と同一の目標を射撃する場合、複合射撃の修正値は-5です。もし複合射撃で異なる目標を射撃する場合、修正値は-10です。  
注:複合射撃修正は、車両データカード上で反転イメージで描かれている複合火器又は歩兵に付属した火器のみです。

**足止め射撃(Pinning Fire)(7.18)**  
もしユニットが足止め射撃(Pinning Fire)を実施した場合、修正値+20を適用します。足止め射撃は、小型火器によるGP直接射撃の場合のみ実施できます。

**急造塹壕(Hasty Entrenchment)**  
もし歩兵又は牽引火器ユニットが急造塹壕内にいた場合、修正値-10を適用します。

**CE 弾薬(CE Ammo)**  
もしCEタイプ弾薬の目標(6.5.2.4項参照)の場合、修正値-10を適用します。

**同軸機銃(至近距離距離) vs P 又は S(Coax MG(P-Range) vs. P or S)**  
同軸機銃を装備している車両が至近距離(Pointblank Range(P))でPタイプ又はSタイプの車両又は歩兵又は牽引火器ユニットに対して射撃を実施した場合、修正値+10を適用します。

*車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)のCoax MG表示を参照して下さい。*

**空中炸裂(Air Burst)(7.38)**  
空中炸裂の目標に対しては修正値+10を適用します。

**GP ユニットグレード(GP Unit Grade)**  
GP直接射撃におけるユニットグレードの修正値は、ゲームカードAのUnit Grade Modifiers Table(ユニットグレード修正表)に記載されています。これは射撃側ユニットのユニットグレードに依存しています。射撃側のフォーメーショングレードや部隊グレード、あるいは目標側のグレードは影響ありません。  
AP及びGP射撃におけるユニットグレード修正値は、表の中で同じスペースを共有しています。GP修正値は、スラッシュ"/"の右の数値です。  
GP距離区分(GP Range Factor)は、もしあれば、適用される修正値を決定する際に使われます。Seasoned(古参兵)グレードは基準線とみなされます。それゆえ、いかなる修正も適用されません。  
*Veteran(ベテラン)のユニットグレードでAP距離区分が"L"の場合、GPユニットグレードの修正値は+5です。*

**GP 射撃照準器(GP Weapon Sight)**  
GP直接射撃における射撃照準器修正値は、ゲームカードAのWeapon Modifiers Table(火器修正表)を参照して下さい。AP及びGP射撃における射撃照準器修正値は、表で同じスペースを共有しています。GP修正値は、スラッシュ"/"の右の数値です。  
ATGMについては、射撃照準器修正値は適用されません。  
GP距離区分(AP Range Factor)は、もしあれば、適用される修正値を決定する際に使われます。  
*レーザー照準器(Laser)を有する場合でGP距離区分が"M"の場合、射撃照準器修正値は+5です。*

**6.5.4.4 GP 射撃の決定**  
GP直接射撃及びGP間接射撃の解決に際しては、ゲームカードAのGP Combat Result Table(GP戦闘結果表)を参照します。GP攻撃値(GP-Factor)(6.5.4.1項参照)の列とGP防衛値(GP Deffence Factor)(6.5.4.2項参照)の行を交差照合します。2つの数値が記載されています。最初の数値がN-Effect(効果なし)、2つ目の数値が1つがS-Effect(制圧)です。  
*GP攻撃値が"5"で、GP防衛値が"3"の場合、N-Effectが"43"、S-Effectが"72"です。*

ダイス(100)を振り、もしあれば、GP 修正値(GP modifier)(6.5.4.3 項参照)を適用します。この場合、修正後の結果は 100 を超える場合(表の左下で赤い背景色の部分)や 0 を下回る場合(表の右上で緑の背景色の部分)があります。

もし最終的なダイス目が N-Effect 以下の場合、その射撃は効果なしです。

もし出目が S-Effect 以下で、N-Effect よりも大きい場合、目標は制圧状態になります。

もし出目が S-Effect を越えている場合、目標は有効な結果(Effective result)を被ります。

もし GP 攻撃値が"7"で、GP 防御値が"5"の場合に最終的な出目が"60"の場合は、目標は制圧状態になります。

GP 攻撃値が"2"、GP 防御値が"9"、修正後のダイス目が"109"の場合、目標は有効な結果を被ります。

GP 攻撃値が"15"、GP 防御値が"2"、修正後のダイス目が"-1"の場合、効果なしです。

もし車両が装甲保護(Under Armor)にない歩兵又は牽引火器を輸送している場合、輸送中のユニットそれぞれに対してダイス(100)を振って GP 射撃の結果を判定します。その場合、GP 攻撃値は同じですが、GP 防御値と修正値は異なっている場合があります。

もし GP 射撃が GP 射撃の影響を受ける地形上の目標に対して向けられた場合、個別にダイス(100)を振って影響を決定します。GP 射撃が地形とユニットの両方に影響を与える場合は、ユニットに対する戦闘結果を適用した後、地形に対する結果を適用します

GP 射撃の影響は、Combat Effect Summary カードに要約されています。

#### 6.5.4.4.1 効果なし - 全ユニット(No Effect Result - All Units)

GP 射撃が有効なダメージを与えていません。効果なしです。

#### 6.5.4.4.2 車両に対する制圧又は有効な結果(Vehicle Suppression & Effective Result)

車両ユニットに対する GP 射撃の影響を決定する場合には、考慮しなければならない 3 つの要素があります。

- ・ GP 射撃が小型火器(S-Small Arms)によるものか、そうではないか。
- ・ 車両のタイプ。A、P、S のいずれか
- ・ 5s/10s ルールの適用有無

#### 小型火器か否か(Small Arms & Non-Small Arms)

データカードには、特定の火器が小型火器(Small Arms)(5.7 項参照)であることを示しています。そうでない場合、その火器は小型火器ではありません。

#### 車両目標タイプ(Vehicle Target Type)

データカードには、車両の目標タイプが記載されています。

#### 5s/10s ルール(The Rule of 5s and 10s)

最終修正後のダイス目が 5 又は 10 で終わる場合(例えば 75 や 95、40 や 100 等)、履帯命中(Track Hit)や損傷(Damaged)の結果を適用する場合があります。

これらは車両が GP 射撃によって履帯命中又は損傷の結果を被る唯一のケースです。

#### 非小型火器による A、P、S タイプ車両に対する制圧の結果(Suppressed Result, Non-Small Arms vs A,P or S-Type)

車両は制圧状態になります。Suppressions/On マーカーを車両に置いて下さい。

#### 非小型火器による A 又は P タイプ車両に対する有効な効果(Effective Result, Non-Small Arms vs A or P-Type)

射撃側の最大 GP 有効値(GP Effectiveness Factor)が目標の GP 防御値以上であった場合のみ、有効な結果を適用します。それ以外の場合、有効な結果は制圧と同じです。GP 有効値は、データカードの攻撃情報欄(Offensive Information section)に記載されています。

選択ルールの砲塔(Turrets)(7.8 項参照)は GP 有効値を拡大します。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。GP 有効値(GP Effectiveness Factor)は"1-5"です。

もし有効な結果を得て、最終的なダイス目が"5"で終わる場合、目

標車両は損傷します。射撃側プレイヤーはダイス(10)を振ります。出目が 4 以下の場合、Turret DMGD マーカーを車両の上又は隣に置きます。それ以外の場合は Hull DMGD マーカーを置きます。非武装車両が損傷した場合、自動的に車体損傷になります。車両の乗員は脱出チェックの対象となります。

もし有効な結果を得て、最終的なダイス目が"10"で終わる場合、目標車両は履帯命中の結果を受けます。TK カウンターをユニットの上又は隣に置きます。車両の乗員は脱出チェックの対象となります。もしハルダウン又は部分的ハルダウンの車両が GP 直接射撃によって履帯命中を被った場合、それは効果なしとして扱います。

もし有効な結果を得て、最終的なダイス目が"5"及び"10"以外の場合、その車両は撃破されるか、又は炎上します。射撃側プレイヤーはダイス(10)を振ります。ダイス目が最大 GP 有効値以下の場合、車両(Brew-Up)(6.5.2.6 項参照)は炎上します。それ以外の場合は撃破(Knocked Out)(6.5.2.6 項参照)です。いずれの場合でも被輸送者は脱出を試みなければなりません(6.5.4.2.3 項参照)。もし車両が炎上(Brew-Up)の結果を被った場合、同一ヘクスにいる全ての友軍地上ユニットは即座に制圧状態になります。ただし装甲保護にいる同乗ユニットは、対象外です。

#### 非小型火器による S タイプ車両に対する有効な効果(Effective Result, Non-Small Arms vs S-Type)

有効な結果を得て、ダイス目の最終値が"5"又は"10"で終わる場合、先に書いた場合と同様に損傷又は履帯命中を被ります。損傷は常に車体損傷となります。ダイス目の最終値が"5"及び"10"以外で終わる場合、上記の同じ手順で撃破又は炎上を判定します。

#### 小型火器による A タイプ車両に対する有効な効果(Effective Result, Small Arms vs. A-Type)

もし GP 距離区分(GP Range Factor)が至近距離(Point Blank(P))又は近距離(Short(S))の場合、車両は即座に制圧状態になります。Suppressed/On カウンターを車両の上又は隣に配置して下さい。それ以外の距離の場合、効果なしとして扱います。上記のルールは、小型火器が A タイプ車両に対して有効な結果を得られないことを意味しています。選択ルールの砲塔(7.8 項参照)は、小型火器の有効性を拡張します。

#### 小型火器による P タイプ車両に対する有効な効果(Effective Result, Small Arms vs. P-Type)

もし GP 距離区分(GP Range Factor)が至近距離(Point Blank(P))の場合、車両は先に述べた手順に従って損傷の結果を被ります。車両の乗員は脱出チェックの対象となります。もし GP 距離区分(GP Range Factor)が近距離(Short(S))の場合、車両は即座に制圧状態になります。Suppressed/On カウンターを車両の上又は隣に配置して下さい。それ以外の距離の場合、効果なしとして扱います。

#### 小型火器による S タイプ車両に対する有効な効果(Effective Result, Small Arms vs. S-Type)

有効な結果を得て、ダイス目の最終値が"5"又は"10"で終わる場合、先に書いた場合と同様に損傷又は履帯命中を被ります。ダイス目の最終値が"5"及び"10"以外で終わる場合、車両は撃破又は炎上します。攻撃側はダイス(10)を振ります。出目が射撃ユニットの GP 攻撃値の半分(端数切り捨て)以下の場合、目標の車両は炎上します。それ以外の場合、目標車両は撃破されます。被輸送者は脱出を試みなければなりません(6.5.4.5 項参照)。もし車両が炎上の結果を被った場合、同一ヘクスにいる全ての友軍地上ユニットは即座に制圧状態になります。ただし装甲保護/断片保護(6.5.4.2.3 項参照)にいる同乗ユニットは、対象外です。

#### 6.5.4.4.3 歩兵、牽引火器及び地形に対する制圧及び有効な結果(Leg, Towed & Terrain Suppression & Effective Results)

#### 小型火器又は非小型火器による制圧の結果(Suppressed Result Non-Small Arms or Small Arms)

ユニットは制圧状態になります。Suppressed/On カウンターをユニットの上又は隣に置いて下さい。被輸送者は脱出する可能性があります(6.5.4.5 項参照)。

#### 小型火器又は非小型火器による有効な結果(Effective Result, Non-Small Arms or Small Arms)

射撃によってユニットが除去されるか、サイズが小さくなります。目標ユニットが分隊(Squad)以外の場合、それは除去されてプレイ

から取り除きます。分隊の場合、それは半個分隊(half squad)になり、制圧状態になります。分隊カウンターを裏返して半個分隊面に向けた後、Suppressed On カウンターをユニットの上又は隣に配置します。付属火器はこの兵力減少による影響を受けません。選択ルールである付属火器の損失(Attached Weapon Loss)(7.17 項参照)は、付属火器を失う可能性を付与します。

### 非小型火器による地形に対する有効な結果(Effective Result, Non-Small Arms vs. Terrain)

2 回目のダイス(100)を振ります(地雷原除く)。2 回目の結果が有効な結果であった場合、目標地形は破壊されます。その他の結果は無視します。

2 回の有効結果?。地形は 100 メートルヘクスの全体を覆っています。これが単一の目標ではありません。ヘクス全体の地形を破壊するのは大変なことなのです。

### 建物(Building)



破壊されます。RUBBLE(廃墟)カウンターをヘクスに置きます。火災が発生する可能性があります(OR)(7.35 項参照)。破壊された建物ヘクス内の全ユニットは即座に除去されます。全てのユニットはプレイから除去されます。残骸(Wreck)カウンターは置

きません。

### 橋梁(Bridge)



破壊されます。RUBBLE(廃墟)カウンターをヘクスに置きます。この地形は、以後全てのユニットにとって進入禁止地形になります。破壊された橋梁ヘクス内の全ユニットは即座に除去されます。全てのユニットはプレイから除去されます。残骸(Wreck)カウン

ターは置きません。

### 陣地(Improved Position)

破壊されて地図上から取り除きます。廃墟カウンターをヘクス内に置きます。破壊された陣地ヘクスを占めている全てのユニットは即座に除去されます。全てのユニットはプレイから除去されます。残骸(Wreck)カウンターは置きません。

### 石造障害物(Blocks)、地雷原(Mines)又は鉄条網(Wire)

それらは破壊され地図上から取り除きます。破壊された石造障害物、地雷原又は鉄条網と同じヘクスを占めるユニットは影響を受けません。彼らは追加の戦闘結果を被りません。

### 6.5.4.5 脱出 - GP 射撃(Bail Out - GP Fire)

GP 直接射撃又は GP 間接射撃で制圧(Suppression)、履帯命中(Track Hit)、損傷(Damage)、撃破(Knock Out 又は炎上(Brew-Up)の結果を得た場合、脱出(Bail Out)が発生する可能性があります。GP 射撃による脱出の手順は、AP 射撃による脱出の場合とまったく同じです(6.5.2.7 項参照)。制圧の結果を受けた場合は被輸送者のみが脱出の可能性があります、車両の乗員は制圧状態になっても脱出しません。複数の被輸送者がいた場合、制圧状態のユニットだけが脱出チェックの必要があります。仮に被輸送者が脱出したとしても、他の被輸送者や輸送中の車両は影響を受けません。

もし既に Suppression/ON カウンターが置かれている被輸送者ユニットが追加の制圧の結果を被ったとしても脱出チェックは不要です。しかし、もし Suppression/OFF カウンターの置かれているユニットが、Suppression/ON カウンターに置きかえられた場合、脱出チェックの必要があります。



状況  
ユニットグレードが Seasoned(古参兵)の米軍 "M150"(データカード

UM-5A)が平地ヘクスにいて、ユニットグレード Veteran(ベテラン)のソ連軍重自動車化ライフル分隊(Heavy Motor Rifle squad)(データカード SM-8A)が低木林(Scrub)にいます。両者は 3 ヘクスの距離で視認線が通る形で対峙しています。

両方のユニットは同じ高さにて、射撃(Fire)命令を受けています。ソ連軍プレイヤーが第 1 プレイヤーです。そのため自動車化ライフル分隊が先に射撃を解決します。その射撃命令が開示されます。

"M150"は発見距離内にいます。何故なら実距離 3 ヘクスは、カバーのない車両に対する最大発見距離である 20 ヘクス以下だからです。

GP 直接射撃における 3 ヘクスは、GP 距離区分が S(Short(近距離))になります。そして GP 攻撃値(GP Factor)は"8"、"M150"の GP 防御値は"1P"です。

GP 射撃修正をチェックします。以下の修正を適用した結果、最終修正値は -10 です。

- ・目標が P タイプの車両である -10

GP Combat Result Table(GP 戦闘結果表)で GP Factor が"8"の列と GP Defense Factor が"1"の行を交差照合します。N-Effect は"22"、S-Effect は"54"になります。

ソ連軍プレイヤーがダイス(100)を振ります。ダイス目は"81"でした。修正後の最終値は"71"になります。"71"は"54"よりも大きいので、戦闘結果は有効な結果(Effective Result)になります。自動車化ライフル分隊に "SPOT/FIRE"カウンターを命令カウンターの下の端に横向に配置します。これは小型火器による射撃を示します。

GP 距離区分が"S"で"M150"が P タイプの車両なので、実際の結果は制圧になります。"M150"に Suppression/ON カウンターを置きます。

次に"M150"が射撃を解決します。射撃命令カウンターを公開します。

"ITOW"と"MMG"の両方を射撃に使います。直前に被った射撃側制圧

(Shooter Suppressed)の修正は適用されます。重自動車化ライフル歩兵は発見距離内にいます。何故なら実距離 3 ヘクスは、軽カバー下の S サイズユニットに対して発見を試みる場合の最大発見距離である 5 ヘクス以下であるからです。

"ITOW"の GP 直接射撃において、距離 3 ヘクスは GP 距離区分 S(近距離)になります。GP 攻撃値は"13"です。重自動車化ライフル分隊の GP 防御値は"4S"になります。

GP 射撃修正をチェックします。以下の修正を適用した結果、最終修正値は -20 です。

- ・射撃側が制圧(Shooter Suppressed)-20

GP Combat Result Table(GP 戦闘結果表)で GP Factor が"13"の列と GP Defense Factor が"4"の行を交差照合します。N-Effect は"16"、S-Effect は"53"になります。

米軍プレイヤーがダイス(100)を振ります。ダイス目は"35"でした。修正後の結果は"15"です(35-20)。「15」は「16」以下なので、戦闘結果は効果なしです。

次に"MMG"の射撃を解決します。距離 3 ヘクスなので GP 距離区分は "S"(近距離)になり、GP 攻撃値は"2"です。

以下の修正を適用した結果、最終修正値は -25 です。

- ・射撃側が制圧状態(Shooter Suppressed)-20

- ・同一目標に対する複合射撃(Dual Fire Same Target)-5

GP Combat Result Table(GP 戦闘結果表)で GP Factor が"2"の列と GP Defense Factor が"4"の行を交差照合します。N-Effect は"60"、S-Effect は"86"になります。これでは有効な結果を得る可能性はありません。

米軍プレイヤーはダイス(100)を振ります。ダイス目は"92"でした。その結果、最終ダイス目は"67"(92-25)です。"67"は"86"以下ですが、「60」よりは大きいので、重自動車化ライフル分隊は制圧状態になります。Suppressed/On カウンターを置きます。

"M150"には SPOT/FIRE カウンターを命令カウンターの下端に置きます。

## 6.6 上級ゲーム移動フェイズ(Advanced Game Movement Phase)

ここでは、近接突撃(Close Assault)と白兵戦(Hand-to-Hand Combat)とオーバーラン戦闘(Overrun Combat)が移動フェイズに加わります。それに加えていくつかの特別な移動状況と歩兵及び牽引火器ユニットの移動が加わります。

近接突撃は、歩兵ユニットが極端な至近距離で車両ユニットを攻撃すること再現する GP 射撃の形態です。それは歩兵ユニットが車両を攻撃する際に効果的な意味を持っています。それは戦闘フェイズ(Combat Phase)ではなく、移動フェイズの白兵戦/近接突撃ステップ(Hand-to-Hand Combat/Close Assault Step)に解決する点で、GP 直接射撃とは違っています。

白兵戦は、歩兵ユニットが極端な至近距離で他の歩兵ユニットや牽引火器ユニットを攻撃することを再現する特殊な攻撃です。ここでは両陣営の個々の歩兵が活躍する場面です。

通常の移動の一部として、車両はその場所でオーバーランを行うことで、歩兵や牽引火器を攻撃できます。

### 6.6.1 近接突撃/白兵戦ステップ(Close Assault/Hand-to-Hand Combat Step)

特定の歩兵ユニットは車両(近接突撃)又は他の歩兵又は牽引火器ユニット(白兵戦)と近接突撃で攻撃できます。

どうして固有のステップになっているのか。それは第2プレイヤーのユニットが攻撃される前に逃げてしまうのを防ぐためです。

#### 6.6.1.1 近接突撃(Close Assault Combat)

制圧状態ではなく、混乱状態(OR)(7.1.5.2 項参照)ではなく、畏縮状態(OR)(7.1.5.1 項参照)でもない、分隊(Squad)、半個分隊(Half-squad)及び班(section)が近接突撃を実施できます。牽引火器ユニットは近接突撃を実施できません。彼らはどの方向に対しても攻撃できます。もし歩兵ユニットが近接突撃実施前に制圧状態の場合、攻撃できません。

近接突撃を実施するためには、下車している歩兵が移動(Move)命令を受けていなければなりません。特別な形の近接突撃では、乗車中の歩兵が近接突撃を実施する場合があります。

近接突撃は、工兵(Engineer)が近接突撃にて地形そのものを攻撃する(OR)(7.19 項参照)唯一の方法です。

発見された車両(及び工兵による地形に対する攻撃)のみが近接突撃による攻撃目標となります。攻撃するユニットは、目標に隣接していなければなりません。分隊、半個分隊及び班(付属火器は含まない)は、1 移動力を消費して目標の隣接ヘクスへ移動できます。これを前進攻撃(Advancing Attack)と呼びます。目標は移動する前に発見されていなければなりません。攻撃ユニットの目標ユニットの高度差が 2 レベル以上の場合、攻撃を実施できません。

それぞれの歩兵ユニットは、単一の車両のみ攻撃できます。もし目標ヘクスに 2 両以上の車両が存在していた場合、他の車両は無視します。もし同一ヘクスにある複数のユニットが同じ車両を攻撃する場合、その攻撃は統合して実施しなければなりません。攻撃するユニットのうち 1 つを主攻撃者(primary attacker)とし、それと同一ヘクスに存在するユニットを何個でも追加攻撃者(additional attacker)とできます。もし別々のヘクスにいるユニットが同一の車両に対して攻撃を実施する場合、攻撃は望む順番にしたがって個別に解決します。

同一車両に対する全ての近接突撃は、最初の攻撃が実施される前に宣言される必要があります。このような場合に共通の目標が全ての近接突撃を解決する前に撃破された場合、残ったユニットは通常通り移動を継続できます。ただしこれらのユニットは、他の近接突撃や白兵戦に加わることはできません。攻撃ユニットは技術的には射撃を実施していますが、SPOT/MOVE カウンターを置きます。

移動フェイズ中に近接突撃を実施している間、攻撃ユニットが前進攻撃を宣言しない限り、臨機射撃の原因にはなりません。この場合、臨機射撃は近接突撃を実施する前に解決します。

被輸送者の歩兵ユニットは、下車(Dismount)(6.6.7.1.1 項参照)して即座に隣接ユニットに対して近接突撃を実施できます。これを下車攻撃(Dismount Attack)と呼びます。下車攻撃を行うユニットは、同一ヘクスにいる他のユニットと共同で攻撃できません。目標ユニットは全ての移動開始前に発見されていなければなりません。また攻撃ユニットは下車します。

この近接突撃の特別な形式は、実際には近接突撃/白兵戦ステップではなく、移動フェイズ中の移動ステップに通常の移動と平行して実施します。輸送車両の移動は臨機射撃の原因となり得ます。しかし一度歩兵ユニットが下車すると、臨機射撃の対象とはなりません。

#### 6.6.1.1.1 近接突撃の解決(Close Assault Combat Resolution)

第 1 プレイヤーは任意の順番で近接突撃と白兵戦を解決します。続いて第 2 プレイヤーが続きます。近接突撃は GP 直接射撃の形をとりますが、固有の GP 射撃修正値を適用します。全ての歩兵ユニットは、主攻撃ユニット(primary unit)のサイズに従って共通の GP 攻撃値を持っています。

- ・分隊(Squad):8
- ・半個分隊(Half-squad):4
- ・班(Section):2

ゲームカード A の GP Combat Result Table(GP 戦闘結果表)を参照して下さい。上記の共通の GP 攻撃値は表の中でハイライト表示されています。攻撃側の GP 攻撃値と防御側の GP 防御値を交差照合して下さい。もし車両の GP 防御値が"5"を越えている場合、"5"とします。

ダイス(100)を振って、もしあれば、近接突撃修正(Close Assault modifier)(6.6.1.1.2 項参照)を加えます。この場合、修正後のダイス目が"100"を越えたり、"0"を下回ることもあります。

#### 6.6.1.1.2 近接突撃修正(Close Assault Combat Modifiers)

近接突撃の修正値は排他的に適用されます。全ての修正は加算されます。両方の位置する地形は近接突撃に影響を与えません。

#### 前進攻撃(Advanced Attack)

もし攻撃側ユニットが目標に隣接するために移動力を消費した場合、修正値-10 が適用されます。

#### 丘上への攻撃(Uphill attack)

もし目標が攻撃側よりも 1 レベル高い位置にいる場合、修正値-10 が適用されます。

#### 下車戦闘(Dismount Attack)

もし攻撃側ユニットが下車戦闘を実施する場合、修正値-10 が適用されます。

#### 移動中の車両への攻撃(Vs. Moving Vehicle)

もし目標の車両が移動中の場合、修正値-10 が適用されます。もし目標車両の命令がまだ表示されていない場合、所有プレイヤーは修正を得るためには命令を開示しなければなりません。(その後、その命令がまだ実行されていないことを示すため、命令カウンターは再び伏せられます)

所有プレイヤーが命令による影響がないことを答えた場合は、命令カウンターを開示する必要がないことに注意して下さい。もし所有プレイヤーが命令を開示しないことを選択した場合、修正値は"0"になります。

#### 制圧状態の車両への攻撃(Vs. Suppressed Vehicle)

もし目標車両が制圧状態の場合、修正値+10 が適用されます。

#### C 修正を持つ車両に対する攻撃(Vs. Vehicle with C Modifier)

もし目標車両がデータカード上に C 近接突撃修正(C Close Assault indicator)を持っている場合、修正値+20 が適用されます。

米軍の"M981 FISTV"(データカード UM-5B)の注記欄(Note section)に"C"表記が記載されているのを参照して下さい。この修正は、その車両が極めて限定的な、あるいは近接防衛兵器を全く持っていないことを示しています。

#### 支援されていないヘクスの車両(Vehicle in Unsupported Hex)

閉ざされた地形で攻撃を実施する歩兵ユニットは、車両に対して優位に立ちます。ゲームカード B の Terrain Effects Table(地形効果表)に歩兵の支援を必要とする地形、例えば建物(building)や森(woods)、が記載されています。

混乱していない(OR)(7.1 項参照)分隊及び半個分隊のみが車両を支援できます。歩兵ユニットは、車両と同一ヘクスにいる必要があります。下車している分隊サイズの歩兵ユニットは、2 両以下の車両を支援できます。また半個分隊サイズの歩兵ユニットは、1 両以下の車両を支援できます。

乗車している歩兵は、1 対 1 の形で支援を与えることができます。乗車している分隊は、自らを輸送中の車両のみを支援できます。支援されていない車両に対する攻撃は、修正値+30 が適用されます。

最も明らかな事例は、市街地で車両が支援されていない状態です。これは良いアイデアではありません。

#### +攻撃者(+Attacker)

追加の攻撃者は、ユニットに応じた共通の修正値を適用します。

- ・班(Section):追加ユニット毎に+5 の修正値を得ます。
- ・半個分隊(Half-squad):追加ユニット毎に+10 の修正値を得ます。
- ・分隊(Squad):追加ユニット毎に+20 の修正値を得ます。

#### P タイプ車両に対する攻撃(Vs P-Type Vehicle)

もし目標が P タイプの車両の場合、修正値+20 が適用されます。

#### S タイプ車両に対する攻撃(Vs S-Type Vehicle)

もし目標が S タイプの車両の場合、修正値+30 が適用されます。

#### 開放状態の A タイプ車両に対する攻撃(Vs Open A-Type)



**Vehicle)(7.8)**

もし目標が開放状態の A タイプ車両の場合、修正値+10 が適用されます。

**攻撃側が火炎放射器を持っている(Attacker has a Flamethrower)**

もしいずれかの攻撃側ユニットが火炎放射器(Flamethrower)を持っている場合、修正値+20 が適用されます。

**畏縮状態のユニットに対する攻撃(Vs. Hesitating)(7.1)**

もし目標車両が畏縮状態の場合、修正値+10 が適用されます。

**混乱状態のユニットに対する攻撃(Vs. Broken)(7.1)**

もし目標車両が混乱状態の場合、修正値+20 が適用されます。

**下車状態の FO(Dismount FO)(7.39)**

下車状態の FO による攻撃の場合、修正値-10 が適用されます。

**攻撃側ユニットのグレード(Attacker Unit Grade)**

近接突撃におけるユニットグレードの修正は、ゲームカード A の Unit Grade Modifiers Table(ユニットグレード修正表)の HTH CA 列に記載されています。この修正は、主攻撃者(primary attacker)のみ適用し、そのユニットグレードを基準とします。もし追加の攻撃ユニットがいた場合、それらのユニットグレードは修正に適用しません。

もし攻撃側ユニットのユニットグレードが Regulars(常備兵)の場合、近接突撃のユニットグレード修正は-10 になります。

**6.6.1.1.3 近接突撃結果(Close Assault Combat Results)**

もし車両が、例えば移動(Move)命令や監視(OW)命令等、開示されていない命令を保持していた時、続くステップ又はフェイズでこれらの命令を実行できます。

**制圧の結果(Suppressed Result)**

目標の車両は制圧状態になります。Suppressed/On カウンターをユニットの上又は横に置きます。もし当該車両が既に Suppressed/OFF カウンターを置かれていた場合、カウンターを Suppressed/ON カウンターに置き換えます。

**有効な結果(Effective Result)**

近接突撃においては、目標の種類に関わらず損傷(Damaged)、履帯命中(Track Hit)、撃破(Knock Out)又は炎上(Brew-Up)の結果を適用します。損傷又は履帯命中の結果を適用する際には、車両に対する GP 射撃における 5s/10s ルール(6.5.4.4.2 項参照)を見て下さい。

もし最終的なダイス目が"5"及び"10"以外の場合、車両は撃破又は炎上します。もし近接突撃に火炎放射器が含まれている場合、目標車両は自動的に炎上します。それ以外の場合、攻撃側はダイス(10)を振ります。ダイス目が主攻撃ユニットの GP 攻撃値(6.5.4.5 項参照)の 1/2(端数切り捨て)以下の場合、目標車両は炎上します。それ以外の場合、目標車両は撃破されます(6.5.4.5 項参照)。

もし目標車両が炎上した場合、同一ヘクスにいる全ての友軍地上ユニットは即座に制圧状態になります。ただし装甲保護/断片保護(6.5.4.2.3 項参照)にいる同乗ユニットは、対象外です。

もし目標が撃破されて、そのヘクスに他の敵ユニットが存在していない場合、攻撃ユニットの一部又は全部は、目標ユニットが占めていたヘクスに前進できます。もちろん前進せずに現在のヘクスに留まってもかまいません。この前進は臨機射撃の原因にはなりません。

**状況**

ユニットグレードが Regulars(常備兵)で森(Woods)ヘクスに位置しているソ連軍自動車化ライフル分隊(Motor Rifle squad)(データカード SM-8A 項参照)が、距離 1 ヘクスで低木林(Scrub)ヘクスに位置している制圧状態の "M1 Abrams"(データカード UM-1A)に対して近接突撃を仕掛けました。両方のユニットは同一高度にいて、かつ移動(Move)命令を受けています。ソ連軍プレイヤーは第 2 プレイヤーでしたが、近接突撃は移動フェイズにおいて移動ステップに先立つ近接突撃/白兵戦ステップに解決されます。既に米軍ユニットは隣接状態にいたので、臨機射撃は起こりません。自動車化ライフル分隊の GP 攻撃値は、データカードに示された"7"ではなく、"8"になります。また、"M1 Abrams"の GP 防御値は、データカードに示された"8A"ではなく"5A"になります。

ここで近接突撃修正をチェックします。最終的な修正値は、以下の値を合計

して"0"になります。

- ・移動中の車両(Moving Vehicle):-10
- ・制圧状態の車両(Vehicle Suppressed):+20
- ・自動車化ライフル分隊のユニットグレードが Regular:-10

GP Combat Result Table(GP 戦闘結果表)で GP 攻撃値"8"と GP 防御値"5"を交差照合すると 2 つの数値が得られます。N-Effect が"40"、S-Effect が"72"です。

ソ連軍プレイヤーがダイス(10)を振りました。ダイス目は"85"でした。従って最終的なダイス目は"85"になります(修正="0")。"85"は"72"よりも大きいので、戦闘結果は有効な結果になります。自動車化ライフル分隊には "SPOT/MOVE"カウンターが置かれます。最終結果が"5"で終わるので、"M1 Abrams"は損傷状態になります。ソ連軍プレイヤーは再びダイス(10)を振ります。ダイス目は"3"でした。"M1 Abrams"に"Turret DMGD"カウンターを置きます。



**6.6.1.2 白兵戦(Hand-to-Hand Combat)**

それは、お互いにダイスを振り合って最後の決着をつける戦いです。これはこのゲームにおいて防御側がダイスを振る唯一の事例です。

制圧状態ではなく、混乱(OR)(7.1.5.2 項参照)していなくて、畏縮(OR)(7.1.5.1 項参照)していない、分隊(Squad)、半個分隊(Half-squad)及び班(section)が白兵戦を自主的に実施できます。牽引兵器ユニットは白兵戦を自主的に実施できません。彼らはどの方向に対しても攻撃できます。もし歩兵ユニットが白兵戦実施前に制圧状態の場合、攻撃できません。

白兵戦を実施するためには、下車している歩兵が移動(Move)命令を受けていなければなりません。特別な形の白兵戦では、乗車中の歩兵が白兵戦を実施する場合があります。

発見された下車中の歩兵及び牽引兵器ユニットのみが白兵戦による攻撃目標となります。攻撃するユニットは、目標に隣接していなければなりません。分隊、半個分隊及び班(付属兵器は含まない)は、1 移動力を消費して目標の隣接ヘクスへ移動できます。これを前進攻撃(Advancing Attack)と呼びます。目標は移動する前に発見されていなければなりません。攻撃ユニットの目標ユニットの高度差が 2 レベル以上の場合、攻撃を実施できません。

それぞれの歩兵ユニットは、単一の目標のみ攻撃できます。もし目標ヘクスに複数の目標が存在していた場合、他の目標は無視します。もし同一ヘクスにある複数のユニットが同じ目標を攻撃する場合、その攻撃は統合して実施しなければなりません。攻撃するユニットのうち 1 つを主攻撃者(primary attacker)とし、それと同一ヘクスに存在するユニットを何個でも追加攻撃者(additional attacker)とできます。もし別々のヘクスにいるユニットが同一の目標に対して攻撃を実施する場合、攻撃は望む順番にしたがって個別に解決します。

同一目標に対する全ての白兵戦は、最初の攻撃が実施される前に宣言される必要があります。このような場合に共通の目標が全てのを解決する前に撃破された場合、残ったユニットは通常通り移動を継続できます。ただしこれらのユニットは、他の近接突撃や白兵戦に加わることはできません。攻撃ユニットは技術的には射撃を実施していますが、SPOT/MOVE カウンターを置きます。

移動フェイズ中に白兵戦を実施している間、攻撃ユニットが前進攻撃を宣言しない限り、臨機射撃の原因にはなりません。この場合、臨機射撃は白兵戦を実施する前に解決します。

被輸送者の歩兵ユニットは、下車(Dismount)(6.6.7.1.1 項参照)して即座に隣接ユニットに対して白兵戦を実施できます。これを下車攻撃(Dismount Attack)と呼びます。下車攻撃を行うユニットは、同一ヘクスにいる他のユニットと共同で攻撃できません。目標ユニットは全ての移動開始前に発見されていなければなりません。また

攻撃ユニットは下車します。

この白兵戦の特別な形式は、実際には近接突撃/白兵戦ステップではなく、移動フェイズ中の移動ステップに通常の移動と平行して実施します。輸送車両の移動は臨機射撃の原因となり得ます。しかし一度歩兵ユニットが下車すると、臨機射撃の対象とはなりません。

#### 6.6.1.1.1 白兵戦の解決(Hand-to-Hand Combat Resolution)

第1プレイヤーは任意の順番で近接突撃と白兵戦を解決します。続いて第2プレイヤーが続きます。白兵戦はダイスを振り合せて大きい側が勝利します。同値の場合は振り直します。両サイドはダイス(100)を振り、もしあれば、それぞれ最終白兵戦修正(net Hand-to-Hand modifier)(6.2.1.2.2)で修正します。この場合、修正後のダイス目が"100"を越えたり、"0"を下回ることもあります。

#### 6.6.1.1.2 白兵戦修正(Hand-to-Hand Combat Modifiers)

白兵戦の修正値は排他的に適用されます。全ての修正は加算され、それぞれの陣営に適用されます。それぞれが位置している地形は、白兵戦に影響を与えません。

#### 分隊(Squad)

もし主攻撃ユニット及び/又は防御ユニットが分隊の場合、修正値は0です。

#### 半個分隊(Half-squad)

もし主攻撃ユニット及び/又は防御ユニットが半個分隊の場合、修正値-25が適用されます。

#### 班(section)

もし主攻撃ユニット及び/又は防御ユニットが班の場合、修正値-30が適用されます。

#### 牽引火器(Towed)

もし防御側ユニットが牽引火器の場合、修正値-40が適用されます。

#### 防御側が制圧状態(Defender Suppressed)

もし防御ユニットが制圧状態の場合、修正値-20が適用されます。

#### 前進攻撃(Advanced Attack)

もし攻撃側ユニットが目標に隣接するために移動力を消費した場合、修正値-10が適用されます。

#### 丘上への攻撃(Uphill attack)

もし目標が攻撃側よりも1レベル高い位置にいる場合、修正値-10が適用されます。

#### 下車戦闘(Dismount Attack)

もし攻撃側ユニットが下車戦闘を実施する場合、修正値-10が適用されます。

#### +攻撃者(+Attacker)

追加の攻撃者は、ユニットに応じた共通の修正値を適用します。

班(Section):追加ユニット毎に+5の修正値を得ます。

半個分隊(Half-squad):追加ユニット毎に+10の修正値を得ます。

分隊(Squad):追加ユニット毎に+20の修正値を得ます。

#### 火炎放射器(Has Flamethrower)

いずれかの攻撃ユニット及び/又は防御ユニットが火炎放射器を持っていた場合、修正値+20を適用します。

#### 下車状態のFO(Dismount FO)(7.39)

下車状態のFOによる攻撃の場合、修正値-10が適用されます。

#### 畏縮状態のユニットに対する攻撃(Vs. Hesitating)(7.1)

もし防御ユニットが畏縮状態の場合、修正値-10が適用されます。

#### 混乱状態のユニットに対する攻撃(Vs. Broken)(7.1)

もし防御ユニットが混乱状態の場合、修正値-20が適用されます。

#### ユニットのグレード(Unit Grade)

白兵戦におけるユニットグレードの修正は、ゲームカードAのUnit

Grade Modifiers Table(ユニットグレード修正表)のHTH CA列に記載されています。この修正は、主攻撃者(primary attacker)及び防御側に適用し、そのユニットグレードを基準とします。もし追加の攻撃ユニットがいた場合、それらのユニットグレードは修正に適用しません。

#### 6.6.1.2.3 白兵戦の結果(Hand-to-Hand Combat Results)

白兵戦では両陣営がダイス(100)を振る必要があります。両者の最終的なダイス目を比較し、大きい目を出した側がその戦闘に勝利します。同値の場合は振り直します。白兵戦は、たとえ何度振り直したとしても、最終結果は敗者のみが除去されるという極端な結果になります。そして勝利した陣営のみが生き残ります。もし目標がまだ命令(例えば移動(Move)命令や監視(OW)命令等)を開示していない場合、続くステップ又はフェイズに命令を実行できません。

#### 攻撃側が大きい目を出した場合(Attacker Higher Result)

もし目標が分隊(Squad)の場合、それは半個分隊(half-squad)まで減少します(ただし制圧状態にはなりません)。分隊カウンターを裏返して半個分隊面に向けます。この減少によって付属兵器(attached weapons)は影響を受けません。選択ルール(7.17 項参照)を適用すると、付属兵器の損失を拡張します。防御側プレイヤーは、半個分隊サイズのユニットを基準として修正値を再計算しなければなりません。その上で両プレイヤーは再びダイスを振って勝敗を決めます。

もし目標が分隊以外の場合、それは除去されてゲームから取り除かれます。

もし目標が除去されて、そのヘクスに他の敵ユニットが存在していない場合、攻撃ユニットの一部又は全部は、目標ユニットが占めていたヘクスに前進できます。もちろん前進せずに現在のヘクスに留まってもかまいません。この前進は臨機射撃の原因にはなりません。

#### 防御側が大きい目を出した場合(Defender Higher Result)

もし主攻撃ユニットが分隊(Squad)の場合、それは半個分隊(half-squad)まで減少します(ただし制圧状態にはなりません)。分隊カウンターを裏返して半個分隊面に向けます。この減少によって付属兵器(attached weapons)は影響を受けません。選択ルール(7.17 項参照)を適用すると、付属兵器の損失を拡張します。攻撃側は、半個分隊を基準として修正値を再計算します。もし主攻撃ユニット以外の攻撃側に分隊規模のユニットが含まれていた場合、攻撃側はこれらのユニットを新たな主攻撃ユニットとして選択し、この分隊を基準に修正値の再計算を実施しても良いです(強制ではありません)。いずれの場合も、再び両プレイヤーはダイスを振り合勝敗を決定します。

もし主攻撃ユニットが半個分隊又は班の場合、それは除去されゲームから除かれます。もしそのユニットが唯一の攻撃ユニットの場合、防御側の勝利で戦闘は終了します。もし他の攻撃側ユニットが存在している場合、その中の1つを主攻撃ユニットとした上で、修正値をそのユニットを基準にして再計算し、再び両プレイヤーはダイスを振り勝敗を決定します。

一連の戦闘により攻撃側ユニットが全滅した場合、防御側ユニットは元のヘクスに留まります。



状況

森(Wood)ヘクスにいてユニットグレードが共に Veteran(ベテラン)の米軍機械化歩兵分隊(Mech Infantry squad)と同半個分隊(Mech Infantry half-squad)が、隣接した森ヘクスにいるユニットグレードが Regular(常備兵)のソ連軍自動車化ライフル分隊(Motor Rifle squad)を攻撃します。両軍のユニットは同じ高度にいて、米軍ユニットはいずれも移動(Move)命令を持っていて、ソ連軍ユニットは監視(OW)命令を持っています。米軍プレ

イヤーが第1プレイヤーです。  
米軍側は攻撃を解決します。米軍プレイヤーは分隊ユニットを主攻撃ユニットと指定します。米軍プレイヤーが既に隣接ヘクスに存在していることから、臨機射撃は発生しません。  
米軍プレイヤーは以下の修正を合計し、最終修正値+20を得ます。

- ・追加の半個分隊(Additional half-squad sized attacker) +10
- ・ユニットグレードが Veteran(Veteran Unit Grade) +10

ソ連軍プレイヤーは以下の修正を合計し、最終修正値-10を得ます。

- ・ユニットグレードが Regulars(Regulars Unit Grade) -10

米軍プレイヤーがダイス(100)を振り、出目が"13"でした。修正後の結果は"33"(13+20)になります。ソ連軍プレイヤーがダイス(100)を振り、出目は"65"でした。修正後の結果は"55"(65-10)になります。  
ソ連軍プレイヤーの"55"が米軍プレイヤーの"33"を上回っているため、米軍の分隊は半個分隊に減少します。白兵戦はなお続きます。  
米軍プレイヤーは最終修正値を再計算しなければなりません。今や-5になりました。

- ・主攻撃ユニットが半個分隊(Half-squad (the primary attacking unit is now a half-squad)) -25
- ・追加の半個分隊(Additional half-squad sized attacker) +10
- ・ユニットグレードが Veteran(Veteran Unit Grade) +10

米軍プレイヤーがダイス(100)を振り、出目が"72"でした。修正後の結果は"67"(72-5)になります。ソ連軍プレイヤーがダイス(100)を振り、出目は"51"でした。修正後の結果は"41"(51-10)になります。  
米軍プレイヤーの"67"がソ連軍プレイヤーの"41"を上回っているため、ソ連軍の分隊は半個分隊に減少します。白兵戦はなお続きます。  
米軍プレイヤーの最終修正値は-5のままです。  
ソ連軍プレイヤーは、最終修正値を再計算しなければなりません。以下の通り-35になります。

- ・半個分隊(Half-squad) -25
- ・ユニットグレードが Regulars(Regulars Unit Grade) -10

米軍プレイヤーがダイス(100)を振り、出目が"48"でした。修正後の結果は"43"(48-5)になります。ソ連軍プレイヤーがダイス(100)を振り、出目は"62"でした。修正後の結果は"27"(62-35)になります。  
米軍プレイヤーの"43"がソ連軍プレイヤーの"27"を上回っているため、ソ連軍の半分隊は除去されます。米軍プレイヤーが白兵戦に勝利しました。  
米軍プレイヤーはソ連軍が占めていたヘクスを半個分隊で占領することに決定します。  
両方の米軍半個分隊には、SPOT/MOVE カウンターを置きます。

### 6.6.2 制圧の効果-移動(Suppression Effects - Movement)

制圧状態のユニットは、野外移動時及び道路/小道移動時のいずれの場合でも、移動力が通常の半分になります(端数切り捨て)。制圧状態のユニットが小停止(Short Halt)命令を受けていた場合、その移動力は通常の1/4(半分の半分)になります(端数切り捨て)。制圧状態でかつ車体損傷したユニットが小停止(Short Halt)命令を受けていた場合、その移動力は通常の1/8(半分の半分の半分)になります(端数切り捨て)。ただし移動力が"1"を下回ることは決してありません。  
制圧状態の車両は、全ての条件を満足する場合にオーバーラン攻撃を実施できます。  
制圧状態の歩兵ユニットは、近接戦闘及び白兵戦を自主的に実施できません。

### 6.6.3 車両による建物への移動(Vehicle Building Movement)

装軌型車両(tracked vehicle)が道路/小道を経由せずに建物ヘクスに進入した場合、あるいは建物ヘクス内の装軌型車両が道路/小道を経由せずに移動した場合、実際の移動を行う前に車体の損傷チェックを行う必要があります。オープントップ型((Open-topped)、対空車両(AA vehicles)及び装甲保護にない被輸送者を輸送中の車両は、建物ヘクスに進入できません。車両は建物ヘクス内へ後進で進入できません。

米軍の"MI50"(データカード UM-5A)は、オープントップ型の装軌型車両です。

ゲームカード B の Building Effects Table(建物効果表)にある VEHICLE INTO 欄を参照して下さい。車両が損傷又は履帯命中の結果を受けたか否かを決定する際には、2段階の手順を踏みま

す。  
まず建物の種類、木造(Wood)、煉瓦(Brick)又は石造(Stone)を決定します。次に車両の GP 防御値(GP Defense Factor)を決定します。ダイス(100)を振り、ダイス目に GP 防御値の5倍の値を加えます。

ソ連軍の"BMP-2"(データカード SM-4BA)が建物ヘクスへの進入又は離脱を試みた場合、ダイス(100)に+5(1A×5)の修正を適用します。

修正後のダイス目が"HIT#"欄に記載された数値の範囲内であった場合、当該車両は損傷又は履帯命中の結果を被ります。それ以外の場合、当該車両は必要な移動コストを消費した上で、通常通り移動を継続できます。  
もし修正後のダイス目が"HIT#"欄に記載された数値の範囲内であった場合、ダイス(100)を再び振り、"TK and DMGD"欄に記載された数値と比較します。もし損傷(Damage)の結果が出た場合は、さらにダイス(10)を振り、"4"以下の場合は砲塔損傷、それ以外は"車体損傷"となります。

ソ連軍の"BMP-2"が煉瓦作り(Brick)建物ヘクスへの進入を試みました。ソ連軍プレイヤーはダイス(100)を振ります。出目は"22"だったので、修正後の結果は"27"(22+5)になります。"27"は Brick Building で指定されている"01-65"の範囲内なので、"BMP-2"は損傷又は履帯命中の結果を受けます。

ソ連軍プレイヤーは再びダイス(100)を振ります。ダイス目は"77"でした。それは"66-00"の範囲内なので、"BMP-2"は損傷します。ソ連軍プレイヤーはさらにダイス(10)を振り、ダイス目は"9"でした。その車両は車体損傷となり"HULL DMGD"カウンターを置きます。

もし建物ヘクスに進入しようとしている車両が履帯命中の結果を受けた場合、その車両は建物進入前のヘクスで停止し、その場に留まります。

もし建物ヘクスから離脱する際に車両が履帯命中の結果を受けた場合、その車両は建物ヘクスを出る前に停止し、建物ヘクスに留まります。

もし車両が建物ヘクスに進入する際に損傷した場合、もし十分な移動力が残っている場合は建物に進入できますが、そうでない場合はその場に留まります。もし車両が建物ヘクスから離脱する際に損傷した場合、もし十分な移動力が残っている場合は建物から離脱できますが、そうでない場合は建物ヘクスに留まります。車両はもし旋回の為に移動力を消費していない場合は、最低でも1ヘクスは移動できます。

### 6.6.4 徒歩移動(Leg Movement)

移動において、徒歩タイプ(leg-type)に分類されるものは、分隊(squads)、半個分隊(half-squads)、班(sections)及び牽引火器ユニット(towed units)です。

#### 6.6.4.1 徒歩移動力(Leg Movement Factors)

個々の徒歩ユニットは、1ターンに移動できる距離を決定する移動力を持っています。徒歩ユニットの移動力は、データカードの一般情報欄(General Information section)の"M"の文字に続く形で記載されています。

歩兵データカード凡例(Leg Data Card Key)を参照して下さい。分隊又は半個分隊の移動力は"2L3"です。

徒歩タイプユニットの移動力は3つの要素から成ります。最初の2つは野外(Cross-Country)における移動力と移動タイプです。Lは徒歩(Leg)です。

3つ目の要素は急進撃(Quickmarch)時の移動力です。徒歩ユニットは小道や道路の移動力がありません。

下車している牽引火器ユニットとオートバイ徒歩ユニットが小道(Path)又は道路(Road)に位置していた場合、移動は妨害されません。しかし車両が小道又は道路移動力を利用するのを妨げます。分隊、半個分隊及び班(オートバイユニット以外)が小道又は道路に位置していた場合、車両が小道又は道路移動力を使用するのを妨害しません。

徒歩ユニットは、基本ルールで示した車両の移動と類似の方法で移動します。彼らは地形の種類によって決定される様々な移動力を消費していきます。彼らは旋回の為の移動力を必要とせず、どの方向へも自由に移動できます。彼らは車両に乗っている時には進入できなかった地形にも進入できます。彼らは車両と同様の移動能力も利用できます。

車両と同様、彼らは常に最低でも1ヘクスは移動できます。それ以外の場合、彼らは決して移動力を超過できません。

徒歩ユニットは1移動力を消費することで建物を上下方向に移動できます。

分隊、半個分隊及び(付属兵器を持たない)班は、1ヘクスの移動で2レベル以上の高度変更はできません。

注: オートバイ及び自転車徒歩ユニット(6.6.4.4 項参照)は、移動の際には車輪型車両(wheeled vehicles)として扱います。小停止(Short Halt)命令を受けた分隊、半個分隊及び(付属兵器を持たない)班は、利用可能な移動力の半分の移動力を消費できません(端数切捨て)。(付属兵器を持つ)班は小停止命令を実行できません。制圧状態のユニットが小停止命令を受けた場合、利用可能な移動力の1/4(半分の半分の)移動力を消費できます(端数切捨て)。

#### 6.6.4.2 急進撃(Quickmarch)

制圧状態ではなく、混乱状態 OR(7.1.5.2 項参照)ではなく、畏縮状態(OR)(7.1.5.1 項参照)でもない、下車している分隊、半個分隊及び(付属兵器を持たない)班は、通常よりも速く移動するために急進撃(Quickmarch)又は倍速急進撃(double-quick)を実施できます。一方、急進撃は欠点を持っていて、ユニットは移動の結果として制圧状態になる可能性があります。装備重量の関係上、付属兵器を持つ班(section)は、急進撃を実施できません。分隊及び半個分隊は、付属兵器の有無に関わらず急進撃を実施できます。

ユニットは如何なる地形からでも急進撃を開始できます。しかし移動途中及び移動終了時点では、雑草地(Brush)、平地(Clear)、畑(Crop)、小道(Path)又は道路(Road)ヘクスのみ通過/停止できません。移動の途中で1レベルの高度変更が可能です。急進撃中のユニットは、近接突撃又は白兵戦を自主的に実施できません。

急進撃を行うユニットは、移動(Move)命令を受け取る必要があります。それは急進撃時の移動力を使って通常通り移動します。移動終了時点で、制圧状態になるのか否かを決定します。急進撃に伴う制圧判定は、ユニットグレードを基準として決定します。ゲームカード A の Unit Grade Modifiers Table(ユニットグレード修正表)の Quickmarch 欄を参照して下さい。移動を実施しているプレイヤーは、ダイス(100)を振ります。その結果が表に示されている数値の範囲内ならそのユニットは制圧状態となり Suppress/On カウンターを置きます。

*Veteran(ベテラン)ユニットが急進撃を行った場合、ダイス目が"01-40"の範囲内なら制圧状態になります。*

#### 6.6.4.3 匍匐前進(Crawling)

フルカバー状態(6.1.4.2)にある制圧状態ではない分隊、半個分隊及び(付属兵器を持たない)班は、フルカバー状態を保ったまま1ヘクス移動できます。匍匐前進中のユニットは以下を実施できません。

- ・小停止(Short Halt)命令の受領
- ・高度の変更
- ・他の友軍ユニットが既に発見している敵ユニットに隣接するヘクスへの移動
- ・建物内の上下移動

匍匐前進は、戦闘及び発見の際に移動とは見なしません。匍匐前進中のユニットに SPOT/MOVE カウンターを置くことはありません。しかし全ての GP 直接/間接射撃については+10の修正を適用します。

#### 6.6.4.4 オートバイ(Motorcycles)

分隊、半個分隊及び班は、オートバイ(Motorcycles M/C)ユニットとして類別される場合があります。この場合、その徒歩ユニットは、通常の徒歩移動力の代わりにデータカードに記載された車輪型車両(W=Wheeled)の移動力を使用します。彼らは車輪型車両と同様に移動力を消費します。彼らは発見に際しては歩兵と同様に扱います。

ゲーム上は、彼らは決してオートバイとは分離されません。彼らは輸送時には常に近接を保持します。しかし個別のカウンターは存在しません。彼らは生垣(Hedgerow)又は壁(Wall)ヘクスサイドを通過できません。彼らはオーバーラン攻撃を実施できません。彼らはルールに記載された通常の方法に従って近接戦闘及び白兵戦を実施できます。しかし、前進攻撃(Advancing Attacks)を実施する場合は、移動力の1/2を消費します。

#### 6.6.5 人力による牽引兵器の移動(Towed Movement - Manhandling)

牽引兵器ユニットは、対戦車砲(anti-tank guns)、歩兵砲

(infantry guns)及び対空砲(anti-aircraft guns)です。彼らの全ては、データカードの Movement Row(移動行)に"L"(=Leg 徒歩)の記載があります。彼らを移動するための最も有効な方法は特定の車両又は砲車(limber)によって輸送することですが、にもかかわらず巨大な一部の砲を除いてすべての牽引兵器ユニットは、固有の、しかし限定された移動能力を持っています。輸送車両による助けを借りずに実施する牽引兵器のユニット移動は、人力移動(Manhandling)と呼びます。

徒歩ユニットと同様に、牽引兵器ユニットの移動力は3つの要素より成ります。最初の2つは野外(Cross-Country)における移動力と移動タイプです。

3つ目の要素は、常時"0"ですが、これは急進撃(Quickmarch)時の移動力です。牽引兵器ユニットは小道や道路の移動力がありません。

牽引兵器ユニットは1ターンに1ヘクスしか移動できません。彼らは旋回のための移動コストを必要としません。彼らはどの方向にも自由に移動できます。彼らは1レベルのみ高度変更できます。彼らは生垣(Hedgerow)又は壁(Wall)ヘクスサイドを通過できません。彼らは小停止(Short Halt)命令を実行できません。彼らは車両によって輸送されている場合のみ進入禁止地形に進入できます。車両と同様、彼らは常に1ヘクス移動できます。それ以外の場合、彼らは決して移動力を超過できません。

#### 6.6.6 弾幕射撃への移動(Barrage Movement)

間接射撃は1ターンを通じて実施されることから、間接射撃の SHEAF パターン内のヘクスに移動したユニットは、SHEAF パターンを形成している間接射撃ユニットによって即座に攻撃を受けます。

移動中のユニットは、SHEAF パターン内で実際に移動したヘクス数に関わらず、個々の間接射撃ユニットから1度だけ攻撃を受けます。もし複数の SHEAF パターンが重なっていた場合、それぞれの SHEAF パターンから攻撃を受けます。

移動(Move)命令又は小停止(Short Halt)命令を受けたユニットは必ずしも新たなヘクスに移動しなくても良いことから、弾幕射撃内で移動を開始するユニットは実際に移動する必要はありません。この場合、新たな攻撃を回避できます。

弾幕射撃内へ移動するユニットに対しては、目標車両移動中(Target Vehicle Moving)の修正値-20が適用されません。ユニットは新たな攻撃を引き起こすことなく同一ヘクス内で方向転換できます。

#### 6.6.7 輸送(Transporting)

歩兵及び牽引兵器ユニットは、車両によって輸送(搭載又は牽引)され得ます。輸送されているユニットは車両に乗車している被輸送者(passenger)と分類されます。それに対して輸送されていないユニットは、下車している(dismounted)と分類されます。被輸送者に対しては固有の命令を与えることができません。被輸送者の下に輸送車両を置くか、あるいは Summary Card を使用して下さい。

#### 6.6.7.1 輸送及び乗車容量(Transport & Passenger Capacity)

全ての車両は、データカードの移動行(Movement Row)には輸送容量値(Transport Capacity Factor)を持っています。それは"TR: #/#"という形で記載されています。最初の数値は牽引兵器の容量です。2つ目の数値は歩兵の輸送容量です。いくつかの車両は、輸送中の歩兵又は牽引兵器に対して装甲保護(Under Armor)又は断片保護(Under Cover)を与える能力を持っています(車両のデータカード凡例(Vehicle Data Card Key)を見てください)。

牽引兵器に対する輸送能力と歩兵に対する輸送能力の両方を有する車両は、いずれかのタイプを輸送できます。歩兵に対する輸送能力のみを有する車両は、歩兵のみを輸送できます。両方のタイプの輸送能力が"0"の車両は、いずれのタイプも輸送できません。

*ソ連軍の"MT-LB"(データカード SM-10B)を参照して下さい。その輸送容量値は"2-2"です。つまり牽引兵器に対する輸送容量値は"2"で歩兵に対する輸送容量値も"2"です。*

歩兵及び牽引兵器には乗車容量(Passenger Capacity)を持っています。そのデータは、被輸送者(passenger)ユニットであることを示すために、反転イメージで記載されています。その容量値は、彼ら自身、彼らの装備、そして弾薬類が輸送のために必要とするスペースを示しています。

*歩兵データカード凡例(Leg Data Card Key)を参照して下さい。米軍の班(US section)は乗車容量が"0-1"(被輸送者であることを示すために反転イメージで表示されています)となっています。その牽引ユニットとしての容量は"0"で、歩兵としての容量は"1"です。*

牽引火器の乗車容量は、歩兵としての容量と牽引火器としての容量の両方を持っています。これは、この種の火器は火器自身だけではなく、操作員、装備、そして弾薬類も同時に輸送する必要がありますことを示しています。牽引火器を輸送中の車両は、後進できません。

注："MBT"には牽引火器が含まれていません。牽引ユニットとして分類されてはいませんが、ソ連軍の"NSV HMG"(SM-14A)と"SPG-9"(SM-14B)は牽引火器としての乗車容量を持っています。そのため彼らは歩兵ユニットのように輸送されます。

牽引火器データカード凡例(Towed Data Card Key)のソ連軍"SPG-9"は乗車容量が"0-1"(被輸送者であることを示すために反転イメージで表示されています)となっています。その牽引ユニットとしての容量は"0"で、歩兵としての容量は"1"です。

歩兵又は牽引火器を輸送するためには、車両の輸送容量値が同乗する側の乗車容量以上である必要があります。車両は輸送容量値の範囲内であれば複数の歩兵ユニットをいくつ同乗させても構いません。しかし牽引火器については1車両につき1個までしか牽引できません。

#### 6.6.7.1.1 乗車と下車(Mounting & Dismounting)

被輸送者から見た場合、乗車は移動の一種です。彼らは移動(Move)命令を与えられている必要があります。一方で車両側から見た場合、移動中でも停止中でも乗車又は下車を実施できます。畏縮状態(OR)(7.1 項参照)又は混乱状態(OR)(7.2 項参照)は、輸送ユニットの移動に影響を与える以外は輸送そのものに影響を与えません。

#### 被輸送者の乗車(Passenger Mounting)

非制圧状態の分隊、半個分隊及び班(付属火器は除く)は、輸送車両と同一ヘクス又は隣接ヘクスで移動(Move)命令を与えられる必要があります。制圧状態の分隊、半個分隊、付属火器を持つ全ての班及び牽引火器は、輸送車両と同一ヘクスで移動(Move)命令を与える必要があります。乗車時には全ての移動力を消費します。

#### 被輸送者の下車(Passenger Dismounting)

非制圧状態の分隊、半個分隊及び班(付属火器は除く)は、輸送車両と同一ヘクス又は隣接ヘクスに置きます。地図の外側には下車できません。制圧状態の分隊、半個分隊、付属火器を持つ全ての班及び牽引火器は、輸送車両と同一ヘクスに置きます。下車するユニットは、全ての移動力を消費して下車します。彼らには、SPOT/MOVE カウンターは置かれます。彼らはどの方向へも向けることができます。

#### 上下車と車両(Vehicle Mounting & Dismounting)

全ての車両は、制圧状態か否かに関わらず、被輸送者を乗車/下車させることができます。彼らはどのような命令が与えられていても構いません。

もし移動(Move)命令又は小停止(Short Halt)命令を与えられている場合、車両は利用可能な移動力の半分(端数切捨て)を消費して任意の数の被輸送者を乗車/下車させることができます。彼らは1つのヘクスでいくつの被輸送者を乗車又は下車させても構いません。また1つのヘクスで同時に乗車と下車を実施しても構いません。

車両は移動力が許す限り移動中にいつでも被輸送者を乗車又は下車させることができます。車両は被輸送者を乗車又は下車させた後に移動を実施することができます。あるいは移動した後に被輸送者を乗車又は下車させることができます。あるいは移動した後乗車下車させて、さらに移動することもできます。

#### 6.6.7.1.2 緊急脱出(Emergency Bail Out)

非制圧状態の被輸送者は、自身の移動フェイズ(第1及び第2プレイヤー)の最中に、移動(Move)命令又は小停止(Short Halt)命令を受けた車両から移動の途中にいつでもコストなしで緊急脱出できます。

緊急脱出を実施した被輸送者は、緊急脱出したヘクスに置かれ、Suppression/On カウンターが置かれます。彼らはどの方向に向いても構いません。

被輸送者は、緊急脱出を実施することで宣言された臨機射撃を回避することはできません。彼らは宣言された臨機射撃が実施された直後に緊急脱出を実施できます。

畏縮状態(Hesitating)(OR)(7.1 項参照)又は混乱状態(Broken)(OR)(7.1 項)は緊急脱出に影響を与えません。

#### 6.6.7.2 乗車射撃(Transported Fire)

分隊、半個分隊及び班は、ヘリコプターで輸送されている場合を除いて、車両で輸送されている時に直接 GP 射撃を実施できます。被輸送者は、彼らを輸送している車両が移動(Move)命令以外の命令を受けている時、射撃を実施でき、あるいは間接射撃の観測できます。

被輸送者は、彼ら自身の発見の試みを実施できます。被輸送者は、輸送車両が射撃する場合に輸送車両と同一目標に対して射撃を実施できます。あるいは別の発見した目標に対して射撃を実施できます。被輸送者は、輸送中の GP 戦闘(Transported Combat GP)による修正値-10 が全ての射撃に適用されます。被輸送者の射撃には、小停止射撃(Short Halt)による修正値は適用されません。

装甲保護されている被輸送者による射撃は、最大距離 2 ヘクスに制限されます。

被輸送者は輸送者とは別に個別の発見されることはないので、輸送車両は小型火器射撃(Small-Arms fire)がマークされます。もし輸送車両に SPOT/FIRE カウンターが既に置かれている場合、それは維持されます。

#### 6.6.8 急造塹壕(Hasty Entrenchments)

オートバイユニットを含む非制圧状態で下車している歩兵ユニット及び非制圧状態で下車している牽引火器ユニットは、浅いカバー、つまり急造塹壕を構築するために土を掘り起こすことができます。急造塹壕を構築するためには、ユニットはフルカバー(Full Cover)状態にあり、無命令(N/C)命令を受けている必要があります。一度配置された急造塹壕は除去されません。

急造塹壕を構築するためには 4 ターンを必要とします。その 4 ターンは連続している必要はありません。急造塹壕カウンターには 4 つのサイドがあります。それぞれ 1~3 の数値が記載され、もう一つは "Hasty" と記載されています。急造塹壕を構築する最初のターンが終了したら、カウンターを"1"の面を前方に向けて配置します。構築が完了したターン毎に、カウンターを次の面に回転させます。構築状態は、フルカバー調整(Adjust Full Cover)ステップに行われず。

ユニットは、他のユニットに構築を完了させることを目的として構築を開始することができます。構築が完了する前に放棄された場合は、現在向けられている方向を基準とします。急造塹壕を完成させるまでに必要なターン数は、ユニットの種類や大きさに関係なく一定です。ただし工兵(Engineer)だけは例外で、急造塹壕を完成させるまでに必要なターン数が 2 ターンになります。塹壕を構築する最初のターンが終了すると、カウンターを"2"の面を前方に向けて配置します。第 2 ターン目に塹壕の構築が完了します。工兵は、1~3 の状態で放棄された急造塹壕を完成させるために 1 ターンが必要です。

#### 6.6.9 ハルダウン実行可能な場所を探す(Searching for Hull Down)

起伏を含んだ多くの地形タイプで車両はハルダウン又は部分的ハルダウン状態になることができます。ゲームカード B の Terrain Effects Table(地形効果表)の Hull Dn 列を見て下さい。セットアップ又はシナリオ特別条件によって指定されない限り、数値の範囲が記載された地形のみがハルダウンポジションを提供します。全ての車両がハルダウンポジションの発見を試みることができます。その車両には移動(Move)命令が与えられている必要があり、当該ヘクスで全移動力を消費しなければなりません。

車両の所有プレイヤーはダイス(100)を振ります。ダイス目が地形効果表に記載された数値の範囲内ならハルダウンポジションの発見に成功し、Location/HD カウンターを置きます。

車両はハルダウン又は部分的ハルダウンポジションを探索できます。ダイスを振る前にどちらのタイプを探すのか宣言します。部分的ハルダウンポジションを探索する場合、-20 の修正を適用します。

小型の車両はより大型の車両に比べるとハルダウンポジションを発見できる幸運に恵まれる可能性が高いことは自明です。従って車両のサイズ(Size)に応じて以下の修正値が適用されます。

- Size+2:修正値+10
- Size+1:修正値+5
- Size0:修正なし
- Size-1:修正値-5
- Size-2:修正値-10

さらにはユニットグレードが影響を与えることも自明です。従って車

両のユニットグレードに応じて以下の修正が適用されます。

- ・Elite(エリート):修正値-10
- ・Veteran(ベテラン):修正値-5
- ・Seasoned(古参兵):修正なし
- ・Regulars(一般兵):修正値+5
- ・Green(新兵)又は Raw(未熟兵):修正値+10

車両はそのヘクス内で任意の方向へ旋回できます。ハルダウンポジションに進入する際、車両は前進又は後退のいずれかの移動を行います。ハルダウン又は部分ハルダウン状態の車両は、後方(Rear)又は後側方(Rear/Side)以外の方向に対してハルダウン状態とみなします。ただし後進状態で進入した場合は、前方(Front)又は前側方(Front/Side)を除く方向からハルダウン状態になります。もし車両に移動(Move)又は小停止(Short Halt)命令が与えられた場合、たとえその車両が同一ヘクスに留まっていたとしても、ハルダウン状態は失われます。Location/HD カウンターを取り除いて下さい。再びハルダウン状態を得るためには、再度ハルダウンポジションを見つける必要があります。一度車両がハルダウンポジションを放棄した場合、他の車両が発見行為を行わずにその場所を再利用することはできません。車両はハルダウンポジションの搜索に全移動力を消費することから、非輸送者は、緊急脱出を除いて車両からへの乗下車を実施できません。もしボグダウン(Bogging Down)(OR)(7.29 項参照)の可能性が存在する場合、プレイヤーは最初にボグダウンの有無を判定する必要があります。もし車両がボグダウンした場合、ハルダウンポジションを搜索できません。

#### 6.6.10 オーバーラン戦闘(Overrun Combat)

オーバーラン戦闘とは、車両が文字通り歩兵や牽引火器ユニットが位置するヘクスに乗り込み、その移動経路上のユニットを破壊する可能性を秘めた衝撃的な GP 戦闘の形態です。それは通常の GP 戦闘とは異なり、戦闘フェイズではなく、移動フェイズの移動ステップ中に解決します。畏縮状態(OR)(7.1 項参照)や混乱状態(OR)(7.1 項参照)にはない戦闘車両ユニットのみがオーバーランを実施できます。制圧状態又は及び損傷状態の車両もオーバーランを実施できます。しかしそれらの車両は、GP 射撃修正が適用され、移動が制約されます。オーバーランを実施するためには、車両は移動(Move)命令が与えられていなければなりません。小停止(Short halt)命令の車両はオーバーランを実施できません。また単一の下車している歩兵ユニット又は牽引火器ユニットのみがオーバーランの目標になります。目標はターン開始時時点で下車していなければなりません。もし複数の車両が同一目標に対してオーバーランを実施した場合は、その攻撃は個別に解決します。目標は、車両が移動を開始する前に発見されていなければなりません。共通の目標に対する全てのオーバーランは、最初の戦闘が解決される前に宣言しておく必要があります。共通の目標が全てのオーバーランを解決する前に除去された場合、残った車両は通常通り移動できます。しかし他の目標に対してオーバーランを実施できません。オーバーランを実施する車両は、目標ヘクスに進入するのに十分な移動力を持っていなければなりません。目標ヘクスは車両が進入できるヘクスである必要があります。言い換えれば、深い森(Heavy Woods)ヘクスにいる目標に対してオーバーランを実施できません。もし車両ユニットが建物内にある目標に対してオーバーランを実施する場合、その車両はオーバーランを実施する前に建物への進入を試みなければなりません。もし車両が履帯命中(TK Hit)を被った場合、その車両は攻撃を実施する前に建物の外で停止しなければなりません。もし車体損傷(Hull Damage)を被った場合、残りの移動力が半減され、GP 射撃修正が適用されます。オーバーランを行っている車両は事実上射撃を実施しているのですが、その車両には SPOT/MOVE カウンターを置きます。オーバーランは移動フェイズに実施されるので、臨機射撃(Overwatch Fire)の引き金になります。臨機射撃の実施は、車両が目標ヘクスに進入する前か、あるいは車両が目標ヘクスから退出した後に実施できます。ただし、オーバーラン実施中に臨機射撃を行うことはできません。

#### 6.6.10.1 オーバーラン戦闘の解決(Overrun Combat Resolution)

オーバーランを実施する車両が搭載する対空火器(AA)を除く全ての火器の距離 1 ヘクスにおける GP 値(GP Factor)(最小射程距離と弾薬制限を考慮して下さい)に加えて同乗している歩兵分隊、半個分隊及び班の GP 値を合計します。付属火器はオーバーラン時には使用できません。もし GP 値の合計が"15"を超える場合、"15"の列を使用して下さい。目標の位置している地形によって GP 防御値(GP Defense)を決定します。ダイス(100)を振り、全ての GP 直接射撃修正を適用します。オーバーランは小停止(Short Halt)命令では実施できないことから、小停止命令による修正は適用しません。もし目標が除去された場合、そして同一ヘクスに他の敵ユニットが存在しない場合、車両は目標ヘクスに留まってもかまいません。もし車両が移動を継続できるのであれば、そのようにしてもかまいません。もし移動のための移動力が残っておらず、さらに目標ヘクスに目標ユニット又は何らかの敵ユニットが残っている場合、車両はオーバーランを実施する 1 つ前のヘクスに戻されます。

#### 6.6.10.2 オーバーラン戦闘の結果(Overrun Combat Results)

もし目標ユニットに Suppressed/OFF カウンターが置かれている場合は、オーバーラン戦闘の結果に関わらずカウンターを Suppressed/ON カウンターに置き換えます。もしそこに未公開の命令カウンター(例えば移動(Move)や監視(OW)等)があった場合、適切なフェイズ又はステップにそれを実行することができます。

#### 制圧の結果(Suppressed Result)

目標は制圧状態になります。Suppressed/ON カウンターをユニットの上又は横に置きます。

#### 有効な結果(Effective Result)

もし目標が分隊の場合、半個分隊になり、制圧状態になります。分隊カウンターをひっくり返して半個分隊面を向けます。そして Suppressed/ON カウンターを歩兵の上又は横に置きます。付属火器はこの時影響を受けません。選択ルール(7.17 項参照)は、付属火器の損失を拡張します。もし目標が分隊以外の場合、それは除去されてプレイから除かれます。

#### 状況

ユニットグレードが Veteran(ベテラン)のソ連軍"T-62MV"データカード SM-3B)が平地(Clear)にいて、距離 3 ヘクスで発見状態にあり低木林(Scrub)ヘクスに位置する米軍機械化歩兵班半個分隊(US Heavy Mech



Infantry half-squad)(データカード UM-8A)に対してオーバーラン攻撃を実施します。両方のユニットは同じ高度にいます。"T-62MV"は移動(Move)命令を受けています。米半個分隊は監視(OW)命令を受けています。米軍プレイヤーが第 1 プレイヤーです。移動ステップに第 2 プレイヤーが最初に移動します。戦車は 4 移動力を消費して米半個分隊のヘクスに進入します(2 移動力を平地で消費し、2 移動力を低木林で消費します)。戦車は望めば残り 1 移動力を使って米軍のヘクスから出ることができます。戦車は意図した目標から 3 ヘクスの距離にあるので、臨機射撃が実施できます。米半個分隊は、戦車が隣接ヘクス(P7)に進入した時点で臨機射撃を実施します。半個分隊は歩兵用付属火器を持っていません。距離 1 ヘクスで GP 距離区分が至近距離(P-Point Blank)なので、米半個分隊は GP 値"6"です。戦車の GP 防御値は"7A"です。GP 射撃修正値をチェックします。最終修正値は以下の修正の合計なので"-35"です。

- ・移動目標に対する直接射撃(Target Vehicle Moving DF) -10
- ・目標が A タイプの車両(Target A-Type Vehicle) -20
- ・臨機射撃(Overwatch) -5

GP Combat Table(GP 戦闘表)の"6"GP Factor 列と GP Defense が"7"の行を交差照合します。2 つの数値が得られ、"57"が N-Effect、"87"が S-Effect です。

米軍プレイヤーはダイス(100)を振ります。ダイス目は"83"でした。ダイス目の最終値は"48"(83-35)。「48」は「57」以下なので、効果なしです。

一見するとこの射撃は無駄なように見えますが、実際には違います。仮に戦車が制圧状態になると、半個分隊のヘクスに進入するために必要な移動力を残せなくなります(5-2=3、3 の半分は 1(端数切り捨て))。戦車は移動を継続し、米軍のヘクスに進入します。

距離 1 ヘクスでは GP 距離区分が至近距離(P-Point Blank)なので、戦車の GP 値は"7"です。HMG は対空火器なので GP 値には加えません。半個分隊の GP 防御値は"4S"です。

GP 射撃修正値を計算します。最終修正値は以下の修正の合計なので "+30"です。

- ・同軸機銃(Coax MG) +10
- ・オーバーラン戦闘(Overrun Combat) +20

GP Combat Table(GP 戦闘表)の"7"GP Factor 列と GP Defense が"4"の行を交差照合します。2 つの数値が得られ、「40」が N-Effect、「71」が S-Effect です。

ソ連軍プレイヤーがダイス(100)を振ります。ダイス目は"42"でした。修正後のダイス目は"72"(42+30)です。「72」は「71」よりも大きいので、有効な結果を得ます。

半個分隊は除去され、地図から取り除きます。

米軍ユニットが除去されたので、T-62MV はそのヘクスに留まることができません。しかしそれはヘクスからの離脱を決定します。その車両には"SPOT/MOVE"カウンターを置きます。

### 6.6.11 近接戦闘、白兵戦及びオーバーラン戦闘における指揮統制(Command Control with Close Assault, Hand-to-Hand and Overrun)

移動中に実施する戦闘を実行する際、もしそのユニットが移動(Move)命令を共有している場合、彼らは同一目標のみを攻撃できます。ユニットは戦闘を実施できない他のユニットと移動命令を共有できません。例えば近接戦闘を実施する歩兵分隊が車両と移動命令を共有する。あるいは 3 つの歩兵分隊が移動命令を共有し、そのうち 2 つの分隊が白兵戦に参加する等。

いずれの場合でも、残ったユニットは、たとえ戦闘には参加しなくても、移動フェイズ終了時点で指揮範囲(Command Range)の条件を満足していなければなりません。

## 6.7 上級ゲーム第 2 航空フェイズ(Advanced Game 2nd Air Phase)

君たちはソ連軍の MiG 戦闘機を全て撃ち落とすことができる。けどもし君たちが基地に帰って来た時、ソ連軍前衛戦車部隊の指揮官が君たちのスナックで朝食を食べていたら、ジャック、戦争は負けなんだぜ。

匿名の A-10 パイロット

航空機(固定翼航空機(fixed-wing aircraft)及び/又はヘリコプター(helicopters)が登場するシナリオでは、それらを有する陣営が局地的航空優勢を得ているものとみなします。そのため、2 つの航空フェイズ(Air Phase)は、第 1 プレイヤーステップ、第 2 プレイヤーステップに分割されていません。航空機を有する側のみが 2 つの航空フェイズで飛行及び戦闘を実施できます。空対空戦闘はこのゲームでは取り扱わず、モデル化もされていません。地上ユニットとは異なり、航空機には命令カウンターを置けません。ヘリコプターについても、それは退出するまで地図上に留まりますが、命令カウンターを置かない点では固定翼航空機同様です。

なぜ航空フェイズが 2 つあるのか? それは固定翼航空機が敵の戦闘及び移動に適応したり反応したりできるようにするためです。それはまたヘリコプターが両方の航空フェイズに活動させることで、その能力を最大限に発揮できるようにもしています。

### 6.7.1 固定翼航空機の兵装搭載(Fixed-Wing Aircraft Weapon Loads)

固定翼航空機は、機銃掃射から様々な種類の爆弾、ミサイル類、

地雷等、様々な重量の兵器を発射できます。固定翼航空機のデータカードには、搭載可能な兵装が一覧表示されています。全ての固定翼航空機は、固有の機関砲を搭載しています。

固定翼航空機は、基準価値ポイント(base point value)を持っていますが、これは"クリーンな状態"、つまり固有の機関砲を除いて兵装を一切搭載していない状態でのポイントを示しています。

航空機データカード凡例(Aircraft Data Card Key)の"A-10A"を参照して下さい。基準価値ポイントは"174"です。

Gun Data Section(火砲データ欄)に記載されている"LD#"の表記は、搭載可能な最大兵装数を示しています。最大値を超えない任意の数の兵装を搭載できます。それぞれの兵装の搭載コスト(Load Cost)が価値ポイントに加算されます。加えて、いくつかの兵装の搭載コストは、記載された追加ポイントによって変化する場合があります。シナリオの指示によって登場する航空機は、地図上に登場する前に、所有側プレイヤーの選択によって(シナリオによって制限されていない限り)任意の兵装の組み合わせを搭載できます。Load Notationに記載された特定の兵装の重量情報と固定翼航空機の Note sectionに記載された内容をチェックして下さい。

航空機データカード凡例(Aircraft Data Card Key)の"A-10A"を参照して下さい。「A-10A」の最大兵装数は"6"です。従って"A-10A"は 0~6 個の兵装を搭載できます。

固有の"30mm GAU-8/A Gatling Cannon"に加えて、搭載コスト 30 ポイントの爆弾 1 個、搭載コスト 40 ポイント(30+10)の高抵抗爆弾(High Drag Bomb)2 個、搭載コスト 50 ポイント(30+20)の PGM(精密誘導)爆弾 1 個、搭載コスト 20 ポイントのドロップタンク 1 個、そして最後に搭載コスト 50 ポイントの ECM ポッドを搭載しました。この時のトータルの価値ポイントは 404 ポイント(174+230)になります。

一度搭載状況を決定したら、シナリオの最中に兵装の搭載状況を変更できません。Formation Summary の裏面か、何らかのメモに搭載状況を記録して下さい。搭載状況を秘密にしておくのが最善の策です。例えば ARM と活性化しているレーダーのように、相手はその知識を利用して戦術を変更することができなくなるからです。航空機の搭載弾薬制限ルールを利用することを強く推奨します(5.16.2.5 項参照)。そうでなければ、固定翼航空機は無制限な回数攻撃できるようになります。これは彼らの実際の能力を大きく誇張するものです。

### 6.7.2 固定翼航空機の移動 - 飛行(Fixed-Wing Aircraft Movement - Flying)

固定翼航空機は、シナリオを通じて地図上に留まることはできません。彼らは個別に現れて、地図端の 1 つから地図上に進入し、地図を横切り、攻撃を実施し、攻撃を受け、そしてもし生き残ったら、地図の他の端から地図外へ離脱します。

#### 6.7.2.1 固定翼航空機の出現と上空待機(Fixed-Wing Aircraft Appearance & Loitering)

シナリオのセットアップ又は特別条件に記載されていない限り、固定翼航空機はシナリオの任意のターンの第 1 又は第 2 航空フェイズに出現します。

しかし、一度出現したら、その航空機は、最初に出現したターンを含めて最大連続 5 ターンの間上空待機(使用可能な状態)できます。ドロップタンクを搭載した航空機は、ドロップタンク 1 個につき上空待機可能な時間を 3 ターン追加できます。

最初に出現した後、航空機はそれぞれの第 1 又は第 2 航空フェイズ(両方ではない)、再び出現できます。そのユニットは再び出現する場合も 5 ターンの制約は依然として有効です。

最初に航空機が出現するとき、それは地図の任意の地図端に出現します。その後には再出現する際には、直前のターンに退出した地図端から再登場しなければなりません。しかし、もし一度退出した後、1 ターン以上の期間を空けて再登場する場合は、任意の地図端から再登場できます。この空白のターンも上空待機した時間として計上します。

#### 6.7.2.2 固定翼航空機の速度と高度(Fixed-Wing Aircraft Speed & Altitude)

固定翼航空機は、低速(Slow)又は高速(Fast)のいずれか速度と、低高度(Low)、中高度(Medium)、高高度(High)のいずれかの高度をとります。航空機の速度と高度はそれが地図上に置かれた時に宣言します。

速度と高度は、運動能力、いくつかの種類の攻撃及び対空砲火からの生残性に影響を与えます。その速度と高度は、その航空機が損傷しない限り当該ターンの間継続します。ただし次ターン以降は自由に変更できます。

### 6.7.2.3 固定翼航空機の移動手順(Fixed-Wing Aircraft Movement Procedure)

固定翼航空機は、その機首方向に直進します(後進できません)。航空機は移動力を持っていません。また移動力を消費することはありません。航空機は地図上の全ての地形の上空を飛行していると見なします。

低高度を飛行中の固定翼航空機は、低高度を飛行中のヘリコプターが存在するヘクスに進入できません。

#### 6.7.2.3.1 固定翼航空機の旋回(Turning Fixed-Wing Aircraft)

固定翼航空機の旋回能力は、その速度によって決まります。高度の影響は受けません。

低速で飛行中の固定翼航空機は、地図上を移動中にいつでも右又は左へ1ヘクスサイド分旋回できます。旋回した後、その航空機は地図外に出るまで直進飛行を行わなければなりません。この旋回は選択可能であり、実施しなくても構いません。

高速で飛行中の航空機は旋回できません。それは地図外に出るまで直進飛行を継続します。

### 6.7.2.4 固定翼航空機の飛行条件(Fixed-Wing Aircraft Flight Conditions)

固定翼航空機は、一般的には昼までかつ晴天時しか飛行しません。"MBT"に登場する固定翼航空機は、限定的な全天候能力を持っています。シナリオをデザインする際は、そのことを念頭においてください。

### 6.7.3 固定翼航空機の戦闘(Fixed-Wing Aircraft Combat)

固定翼航空機は機銃掃射や搭載する様々な兵装を使って地上ユニットを攻撃できます。これらのユニットは、地上ユニットとは異なり、1回地図を横切るコースの際に、望む数の攻撃、または照準目標1つにつき1回の攻撃、あるいは可能な数の攻撃を実施できます。彼らは移動中にこれらの攻撃を合法的な地点から実施できます。

#### 6.7.3.1 固定翼航空機の発見(Fixed-Wing Aircraft Spotting)

地上ユニットに比べて相対的に高速である故、固定翼航空機は目標を発見する能力に制約を受けます。他の全ての戦闘と同じように、彼らは目標を攻撃する際には当該目標を発見する必要があります。

固定翼航空機は、前方60°の射界(Field-of-Fire)内で視認線が妨害されていない目標のみを発見できます。

乗員2名の固定翼航空機("FRG"及び"BAOR"に登場します)は、視野角120°の射界内にいる目標を発見できます。

#### 6.7.3.1.1 固定翼航空機による照準(Fixed-Wing Aircraft Acquiring Targets)

固定翼航空機は、目標を照準(発見)するために、一定の移動量が必要です。彼らは、その移動中に自らの射界内で目標まで妨害されない視認線を維持する必要があります。

彼らは目標を射界内に捉え続ける限り、旋回を実施しても照準を継続できます。

照準距離は速度と高度に依存し、ゲームカードBのAA/Aircraft Spotting Table(対空/航空機発見表)のAcquire列を参照して下さい。

乗員2名の固定翼航空機("FRG"及び"BAOR"に登場します)は、必要な照準距離が半分(端数切捨て)になります。

固定翼航空機が低高度(Low)を高速(Fast)で飛行しています。目標を照準するためには、妨害されない視認線を10ヘクス以上維持する必要があります。もし乗員2名の航空機の場合、必要な距離が5ヘクスに減少します。

もし制圧状態の場合、新たな照準を行う際に照準距離が2倍になります。もし目標への照準が完了する前に制圧状態になった場合、既に照準を実施したヘクス数を必要な照準距離から減算した後、残りの数値を2倍します。

地図端からの距離が照準に必要な距離よりも小さい地上ユニットに対しても照準は可能です。固定翼航空機は、地図端までの飛行中に必要な照準ヘクス数を移動しているとみなされます。一度、その航空機が地図上に登場すると、次の目標に対しては必要な照準距離を飛行しなければなりません。

攻撃終了後、その航空機はその時点から次の目標に対する照準を開始できます。航空機は一度に1つの目標にしか照準できません。

固定翼航空機は、FOユニットの支援がない限り、建物内部、陣地(Improved Position)内部、浅い森(Light Woods)、森(Woods)、深い森(Heavy Woods)ヘクスにいる目標を照準できません。

#### 6.7.3.1.2 固定翼航空機のために観測者による観測(Observers Spotting for Fixed-Wing Aircraft)

建物内部、陣地(Improved Position)内部、浅い森(Light Woods)、森(Woods)、深い森(Heavy Woods)ヘクスにいる地上ユニットは、FOユニット(地上又はヘリコプター)によって発見されない限り、固定翼航空機の照準対象にはなりません。

FO以外の観測者は、固定翼航空機の為に目標観測できません。もしFOユニットが存在しない場合、上記の地形内にいる地上ユニットに対して固定翼航空機は照準できません。

FOユニットは、目標ユニットまで妨害されない視認線を引けて、かつ目標ユニットがFOユニットからの発見距離内に位置している必要があります。FOユニットは、複数の固定翼航空機の為に、1つの地上ユニットを発見できます。

地上のFOユニットは、固定翼航空機の為に目標を発見する際には、監視(OW)命令を受けていなければなりません。さらにその際監視(OW)命令に関連する行動や間接射撃の為に観測を実施することはできません。ヘリコプター観測者(6.7.7項参照)も固定翼航空機の為に目標発見を行うことができます。

たとえFOユニットが目標を発見していたとしても、固定翼航空機は依然として照準飛行を必要とします(6.7.3.1.1項参照)。

#### 6.7.3.1.3 固定翼航空機に対する妨害地形(Blocking Terrain for Fixed-Wing Aircraft)

照準飛行距離に関しては、加えて固定翼航空機はその照準飛行の際に目標に対して妨害されていない視認線を必要とします。固定翼航空機から地上目標への視認線は、その高い飛行高度のために単純です。もし目標が特定の高さの障害物から特定のヘクス以内に位置している場合、その視認線は妨害される可能性があります。その時の障害物の高度は航空機の飛行高度に依存します。航空機の速度は関係ありません。

潜在的な障害物の高さは、その地形の最高点に依存します。すなわち、それは森や建物の最高点です。固定翼航空機の高度に依存した高さの障害物に地上ユニットが障害が隣接している場合、視認線は妨害されます。さらに障害物の高さが基準となる高さよりも1レベル高くなる毎に、死角となるヘクスが1ヘクスずつ増加します。航空機の高度に依存した死角となる距離は、ゲームカードBのAircraft Line-of-Sight Table(航空機視認線表)に記載されています。

固定翼航空機が低高度を飛行しています。もし目標が森(Woods)ヘクスの1~2ヘクスの距離にいる場合、視認線は妨害されます。目標が深い森(Heavy Woods)から3ヘクス以内にいる場合、視認線は妨害されます。もし高度が中高度の場合、目標が深い森に隣接している場合、視認線は妨害されます。

#### 6.7.3.1.4 制限された視界における目標の発見(Target Acquisition with Limited Spotting)

制限された視界状況では、目標照準に必要な距離は、発見距離の修正値に応じて増大します。

距離の増加は、現在の速度と高度によって決定される照準距離が、発見距離修正の絶対値によって積算されます。

発見距離修正"-1"の場合、照準距離に変化はありません。また乗員2名の修正、制圧状態による修正は依然として有効です。

中高度を低速飛行中の固定翼航空機が、発見距離修正"-3"の状況下にあります。この場合、目標を照準するために必要な照準距離は、30ヘクス(10x3)になります。

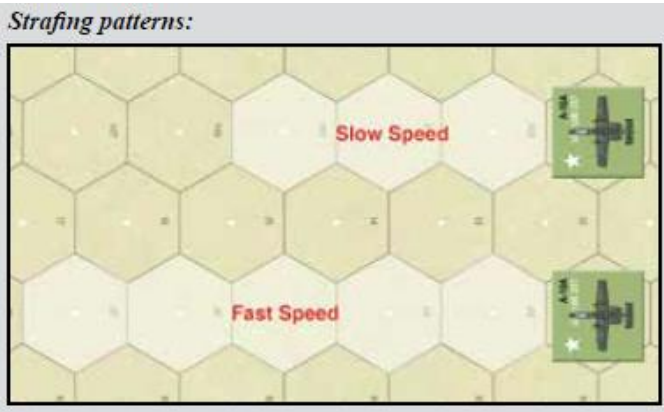


#### 6.7.3.2 機銃掃射(Strafing)

全ての固定翼航空機は、何基かの内臓機関砲を装備しています。それらはGP火器であり、飛行速度に依存した掃射パターン



(Strafe Pattern)を形成します。機銃掃射は低高度飛行中の固定翼航空機のみ実施できます。データカードの"A"列には、実行可能な機銃掃射の回数に記載されています。



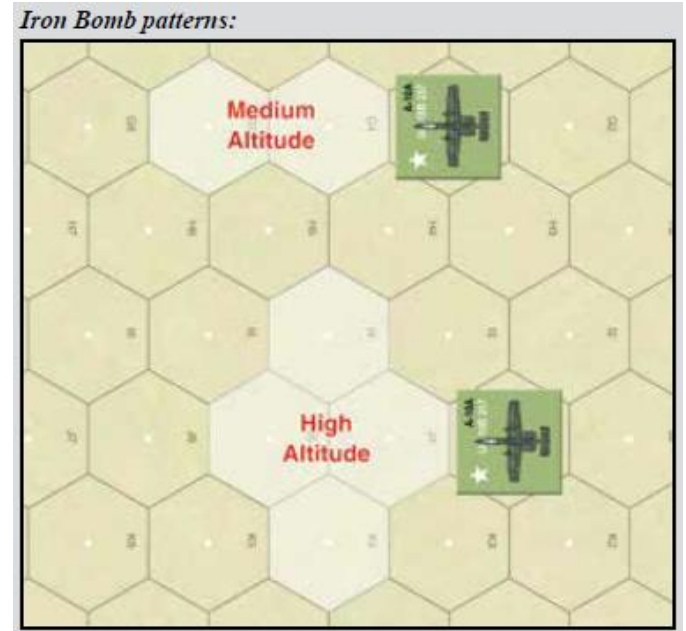
低速飛行中の固定翼航空機が機銃掃射を実施する場合、航空機の真正面に位置する1~3ヘクスに掃射パターンを形成します。もし高速飛行中の航空機が機銃掃射を実施する場合、航空機の真正面に位置する1~5ヘクスに掃射パターンを形成します。掃射パターンに位置する全ての地上ユニット(敵味方を問わない)と地形タイプ(6.5.4.4.3項参照)は個別に攻撃を受けます。それぞれの機銃掃射は、航空機の弾薬制限(5.16.2.5項参照)という観点からは、1回の攻撃として扱われます。実際に攻撃される地上ユニットの数や地形タイプは関係ありません。機銃掃射はGP攻撃手順に従います(6.5.4項参照)。もし存在するならば、航空機の戦闘修正が適用されるか否かを決定します(6.7.3.8項参照)。これらの修正値は、ゲームカードBのAA/Aircraft Modifiers Table(対空/航空機修正表)に記載されています。

### 6.7.3.3 爆弾(Bombs)

爆弾は、低高度、中高度又は高高度から投下されます。選択ルール7.26項を採用すると、爆弾は目標から外れる場合があります。爆弾はGP兵器であり、種類と航空機の飛行する高度によって決定される爆風パターン(blast pattern)を持っています。爆風パターンに位置する全ての地上ユニット(敵味方を問わない)と地形タイプ(6.5.4.4.3項参照)は個別に攻撃を受けます。それぞれの爆撃は、航空機の弾薬制限(5.16.2.5項参照)という観点からは、1回の攻撃として扱われます。実際に攻撃される地上ユニットの数や地形タイプは関係ありません。爆撃はGP攻撃手順に従います(6.5.4項参照)。もし存在するならば、航空機の戦闘修正が適用されるか否かを決定します(6.7.3.8項参照)。これらの修正値は、ゲームカードBのAA/Aircraft Modifiers Table(対空/航空機修正表)に記載されています。

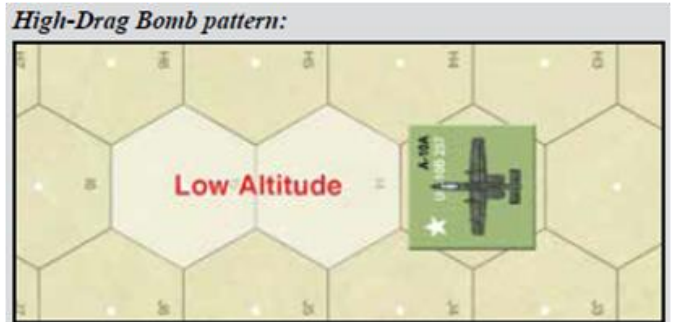
### 6.7.3.3.1 通常爆弾(Iron Bombs)

通常爆弾は、基本的な自由落下型の爆弾であり、中高度又は高高度から投下できます。爆弾は投下した航空機の真正面のヘクスに即座に着弾します。20ポイントの価値ポイントを余分に消費すると、PGMに変更できます。



### 6.7.3.3.2 高抵抗爆弾(High-Drag Bombs)

高抵抗爆弾は、通常爆弾を低高度で投下できるように改造したも



のです。それらは低高度からのみ投下可能であり、投下した航空機の真正面のヘクスに即座に着弾します。高抵抗爆弾は、価値ポイントを10ポイント余分に消費します。

### 6.7.3.3.3 焼夷弾(Incendiary Bombs)

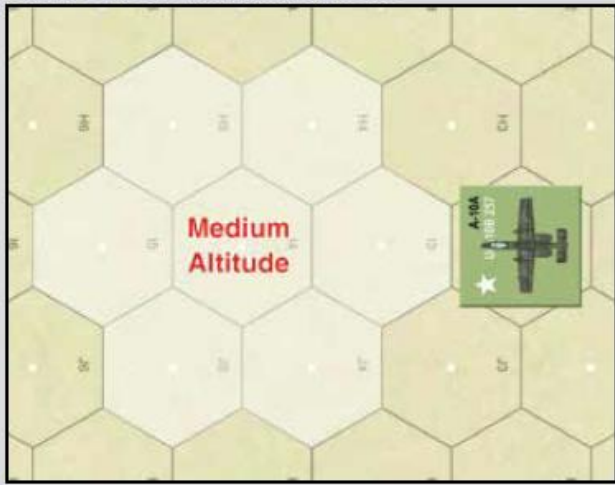
焼夷弾は、下車歩兵や牽引火器、開放状態の車両や非装甲車両に対して最大限効果を発揮できるように高い焼夷性を持つ爆弾です。それらは中高度又は高高度から投下され、爆弾を投下した航空機の真正面のヘクスに即座に着弾します。焼夷弾の爆風パターンは、通常爆弾の場合と同じです。

- ・撃破(Knock Out)された車両は炎上(Brew Up)とみなしません。
- ・装甲内に保護されている歩兵や牽引火器に対しては効果がありません。
- ・石造建築物(Block Building)、橋梁(Bridge)、陣地(Improved Position)、地雷(Mine)、又は鉄条網(Wire)に対しては効果がありません。
- ・効果のあるヘクスからは火災が発生します(OR)(7.35項参照)。

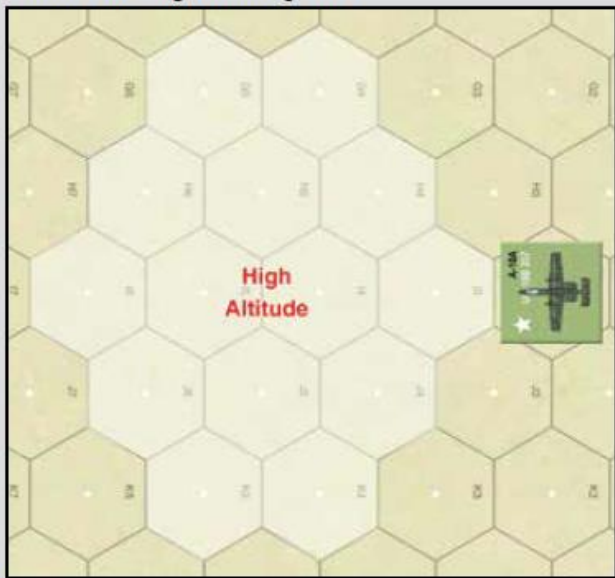
6.7.3.3.4 クラスター爆弾(Cluster Bombs)

クラスター爆弾は、広い範囲に多数の小型爆弾を散布します。それらは歩兵、牽引火器及び車両に対して効果的です。それらは中高度又は高高度から投下することができ、航空機の真正面のヘクスに即座に着弾します。20ポイントの価値ポイントを余分に消費すると、PGMに変更できます。

Cluster Bomb Medium Altitude pattern:



Cluster Bomb High Altitude pattern:



6.7.3.4 ロケット弾(Rockets)

ロケット弾は、実際には複数のロケット弾による一斉射撃を表します。それは航空機の真正面の目標に対して狙って発射されます。それは目標ヘクスそのものに効果があります。ロケット弾の発射は低高度からのみ実施可能です。ロケット弾の射程距離は、"6-30"又は"6-40"のいずれかです。

Rocket pattern:



目標ヘクスに位置する全ての地上ユニット(敵味方を問わない)と地形タイプ(6.5.4.4.3 項参照)は個別に攻撃を受けます。それぞれのロケット弾攻撃は、航空機の弾薬制限(5.16.2.5 項参照)という観点からは、1回の攻撃として扱われます。実際に攻撃される地上ユニットの数や地形タイプは関係ありません。ロケット弾攻撃は、GP 攻撃手順に従います(6.5.4 項参照)。もし存在するなら、航空機の戦闘修正が適用されるか否かを決定します(6.7.3.8 項参照)。これらの修正値は、ゲームカード B の AA/Aircraft Modifiers Table(対空/航空機修正表)に記載されています。

6.7.3.5 対電波源ミサイル(Anti-Radiation Missile)(ARM)

ARM はレーダー電波を放射する、言い換えればレーダーをオンにする個別の対空(AA)ユニットに対する攻撃に使用されます(6.7.8.1.1 項参照)。ARM は、いわゆる「撃ちっ放し」(fire-and-forget)兵器であり、稼働中の電波源にホーミングします。そのため目標に対しては、通常の方法で照準する必要はありません。目標に対する照準は、ARM の発射に対して何の影響も与えません。ARM は単一の対空ユニットのみを攻撃します。目標が複数存在する場合、固定翼航空機を操作するプレイヤーが目標ユニットを選択します。ゲームの世界では、ARM は無制限の射程距離を持ち、地図に進入する前に発射することができます。ARM は目標ヘクスに存在する他の地上ユニットや地形タイプを攻撃することはありません。

6.7.3.6 FASCAM(散布地雷)

航空機から投下される FASCAM による地雷原は、その効果において間接射撃によって発射される FASCAM の地雷原と同じです。それらは中高度又は高高度から投下され、固定翼航空機の真正面のヘクスに即座に着弾します。地雷原のパターンは、中高度から投下した場合と高高度から投下した場合とで同じです。

FASCAM pattern:



6.7.3.7 精密誘導兵器(Precision Guided Munition)(PGM)

PGM は、遠隔投下可能な通常又はクラスター爆弾です。それらは価値ポイント 20 ポイントを追加して消費することで使用可能になります。PGM は照準された目標に対して誘導され、その命中精度は極めて正確です。それらは中高度から投下した場合には 6-10 ヘクス、高高度から投下した場合は 11-20 ヘクスの射程距離を持っています。

PGM 兵器は、離れた距離から命中することを除けば、通常の爆弾と同様に照準した特定のヘクスに対して命中します。照準目標は、固定翼航空機の射界内の任意のヘクスになります。PGM を発射した時の固定翼航空機の飛行方向は、PGM の爆風パターンの形状と方向を決定します。もし複数の爆風パターンを選択可能な場合は、航空機を操作するプレイヤーが爆風パターンの形状と方向を選択します。

以下は中高度から投下された PGM 通常爆弾の爆風パターンを示しています。それは"A-10A"の射界内に存在しています。



### 6.7.3.8 航空機戦闘修正値(Aircraft Combat Modifiers)

固定翼航空機の戦闘修正は、固定翼航空機に適用される他の修正値(損傷又は制圧状態)、データカードに記載された搭載兵装の修正値、又は目標に関する修正値を集計して最終修正値(Net Modifier)と呼びます。  
ユニットグレードによる修正は、選択ルール 7.26 項をしない限り、機銃掃射のみに適用されます。機銃掃射の際のユニットグレード修正値は、距離が Extreme(超遠距離)の場合の値を適用します。全てのヘリコプター戦闘修正は、他の AP/GP 戦闘修正と加算されます。

#### 固定翼航空機/ヘリコプターによるロケット弾攻撃

もし固定翼航空機が低高度から攻撃を行う場合、又はヘリコプターが地形追従飛行(NoE)又は低高度から攻撃を行う場合、修正値+20を適用します。

#### 固定翼航空機による焼夷弾攻撃

もし目標が下車歩兵又は牽引火器又は装甲で保護されていない被輸送者の場合、修正値+20を適用します。  
もし目標が S タイプの車両又は開放状態の A 又は P タイプの車両の場合、修正値+20を適用します。

#### 低高度飛行中の固定翼航空機

もし固定翼航空機が低高度飛行中に攻撃(機銃掃射又は爆撃)を実施する場合、修正値+20を適用します。

#### 中高度飛行中の固定翼航空機

もし固定翼航空機が中高度飛行中に攻撃(爆撃)を実施する場合、修正値+10を適用します。

#### 高速飛行中の固定翼航空機

もし固定翼航空機が高速飛行中に攻撃を実施する場合(この時の高度は問わない)、修正値-20を適用します。

### 6.7.4 ヘリコプターの兵装(Helicopter Weapons)

固定翼航空機とは異なり、ヘリコプターはデータカードに記載された兵装を搭載しています。いくつかの場合、代替可能な兵装がデータカードの備考欄(Note section)に記載されています。データカードに記載された価値ポイントには、代替した場合を含めて記載された兵装を含んだ値です。

ヘリコプターデータカード凡例(Helicopter Data Card Key)のソ連軍 "Mi-24V Hind-E"を参照してください。"Mi-24V Hind-E"は、1基の "12.7mm HMG"、4発の "Rocket"、そして4発の "Spiral ATGM"を搭載しています。代替案として、1基の "12.7mm HMG"、2発の "Rocket"、そして8発の "Spiral ATGM"という搭載も可能です。いずれの場合も価値ポイントは "168"ポイントです。  
ソ連軍 "Mi-8T Hip-C"(データカード SM-15B1)を見てください。この状況では、サイドマウントの "MMG"を搭載しています。価値ポイントは "122"ポイントです。"Mi-8TB"の状況では、兵装としてサイドマウントの "MMG"と2発の "Rocket"、4発の "Swatter ATGM"を搭載しています。この時の価値ポイントは "173"ポイントです。

一度搭載状況を決したら、シナリオの最中に兵装の搭載状況を変更できません。Formation Summary の裏面か、何らかのメモに搭載状況を記録して下さい。搭載状況を秘密にしておくのが最善の策です。  
航空機の搭載弾薬制限ルールを利用することを強く推奨します(5.16.2.5 項参照)。そうでなければ、ヘリコプターは無制限な回数攻撃できるようになります。これは彼らの実際の能力を大きく誇張するものです。

### 6.7.5 ヘリコプターの移動(Helicopter Movement)

ヘリコプターは、地上ユニットと似たように扱います。彼らは1ターンに2回、第1航空フェイズと第2航空フェイズに活動できます。彼らは個別に移動し、地図外に離脱しない限りシナリオを通じて地図上に留まります。

#### 6.7.5.1 ヘリコプターの高度と移動力(Helicopter Altitude and Speed Factor)

ヘリコプターの高度はその許容移動力に影響を与えます。それぞれの航空フェイズ開始時、ヘリコプターはその高度を宣言します。ヘリコプターは NOE(Nap-of-the-Earth、地形追従飛行)又は低高度のいずれかを選択できます。ヘリコプターは、その高度に適した面を向けます。

- NOE 高度:ヘリコプターはそのヘクスの最高点よりも2レベル高い位置にあるとみなします。例えば低木林(Scrub)ヘクスに位置している場合は高度2レベル、森(Woods)ヘクスの場合は高度5レベルとみなします。
- 低高度飛行:ヘリコプターの高度は、低高度飛行中の固定翼航空機と同じです。

ヘリコプターの移動力は、2つの要素よりなります。低高度時の移動力と NOE 時の移動力です。当該航空フェイズにおけるヘリコプターの移動力は、その高度とデータカードの一般情報欄(General Information section)に記載された数値によって決まります。

ヘリコプターデータカード凡例(Helicopter Data Card Key)のソ連軍 "Mi-24V Hind-E"と "Mi-24P Hind-F"の移動力は、低高度時と NOE 時にそれぞれ "26"、"10"です。

#### 6.7.5.1.1 ホバリング(Hovering)

もしヘリコプターが移動力を全く消費しなかった場合、そうでないと言わない限り、そのヘリコプターはホバリング状態と見なします。

#### 6.7.5.1.2 ポップアップ攻撃(Pop-Up Attacks)

ヘリコプターは、NOE 飛行中に障害地形の背後に隠れていて、ポップアップした後急速発見(6.7.6.1.5 項参照)した目標に対して、攻撃を実施します。ポップアップ攻撃を実施する際には、ヘリコプターは NOE 飛行から低高度まで上昇したものとみなします。その後、あたかもヘリコプターが低高度を飛行しているかのようにして攻撃を解決します。  
ポップアップ攻撃に対して ATGM 回避を実施できません。攻撃が完了した後、ヘリコプターは NOE 高度に戻ります。

#### 6.7.5.2 ヘリコプターの移動手順(Helicopter Movement Procedures)

飛行中のヘリコプターは、ヘクスからヘクスへ、そして旋回しない限り現在の機首方位を維持したまま移動します。前進飛行時には、新しいヘクスに進入する毎に1移動力を消費します。ヘリコプターはそれぞれの移動フェイズに自身の移動力の一部又は全てを消費できます。  
ヘリコプターは移動の際に地形の上空を飛行していると見なします。NOE 飛行時には進入した地形の最高点から2レベル上の高さを維持するため、高度を変更する必要があります。ヘリコプターは、地図上の地形に突入して破壊されることはありません。

#### 6.7.5.2.1 旋回(Turning)

ヘリコプターは、新しいヘクスに進入する度に1ヘクスサイド分旋回できます。車両とは異なり、ヘリコプターは旋回する前に必ず新しいヘクスに進入しなければなりません。彼らは移動の最初に旋回することはできません。旋回そのものには移動力の消費を必要としません。彼らは移動中に右旋回と左旋回を自由に組み合わせることで実施できます。ホバリング状態のヘリコプターは望むだけのヘクスサイド数分旋回できます。

#### 6.7.5.2.2 後進(Reverse Moves)

ヘリコプターは、2移動力を消費することによって1ヘクス真後ろのヘクスへ後進できます。彼らは、旋回、サイドスリップ、ファンネルターンを自由に実行できます。ヘリコプターは、同じ移動フェイズに前進と後進を組み合わせることで実施できません。これにはサイドスリップ、パイロンターン、ファンネルターンも含まれます。

#### 6.7.5.2.3 サイドスリップ(Side Slipping)

前進飛行中のヘリコプターは、その機首方位を維持したまま斜め前方向に真っ直ぐ移動できます。これをサイドスリップと言い、新たなヘクスに入る度に1移動力を消費します。1度のサイドスリップでは、少なくとも2移動力以上を消費する必要があります。後進中のヘリコプターは、その機首方位を維持したまま、斜め後ろ方向に真っ直ぐ移動できます。1ヘクス移動する毎に2移動力を消費し、最低でも2ヘクス以上連続してサイドスリップを継続する必要があります。サイドスリップ終了時点で通常旋回を1度だけ宣言できます。  
ヘリコプターは同じ方向へは回数制限なしでサイドスリップできます(もちろん移動力の制限範囲内で)。ただし最低でも2ヘクス以上はサイドスリップを実施する必要があります。また反対方向へサイドスリップを実施するためには、その前に最低でも1ヘクスは通常の飛行を実施する必要があります。



#### 6.7.5.2.4 パイロンターン・ファンネルターン(Pylon and Funnel Turns)

パイロンターンは、ヘリコプターが特定のヘクスに機首を向けたまま、そのヘクスを中心に回転移動することです。ファンネルターンを実施する際、新しいヘクスに進入する度に 2 移動力が必要です。



ファンネルターンは、パイロンターンの後進バージョンで、ヘリコプターはそのテイル方向を特定のヘクスに向けたまま、そのヘクスを中心に回転移動することです。ファンネルターンを実施する際、新しいヘクスに進入する度に 3 移動力が必要です。



ヘリコプターは、同じ方向に対して回数制限なしにファンネルターン又はパイロンターンを実施できます(もちろん移動力の制限範囲内で)。ただし反対方向へパイロン/ファンネルターンを実施するために

は、その前に最低でも 1 ヘクスは通常の飛行を実施する必要があります。

#### 6.7.5.3 着陸、離陸及び輸送(Landings, Take Offs and Transport)

いくつかのヘリコプターは、車両と同じ方法で歩兵及び/又は牽引火器を輸送できます。ヘリコプターのデータカードには、車両と同じ様式で輸送容量値(Transport Capacity Factor)が記載されています。全てのヘリコプターは、輸送中の歩兵又は牽引火器に対して装甲保護(Under Armor)を与える能力を持っています。

米軍の"UH-60A Black Hawk"(データカード UN-11A1)は、輸送許容値が"1-3"です。

##### 6.7.5.3.1 着陸(Landing)

ヘリコプターは、雑草地(Brush)、平地(Clear)、畑(Crops)又は低木地(Scrub)ヘクスのみに着陸できます。ヘリコプターは着陸を行うためには、NOE 飛行を行い、利用可能な移動力の半分(端数切捨て)を消費する必要があります。

着陸したヘリコプターは、スタック制限において車両とみなします。ヘリコプターは、着陸を行った同じ航空フェイズに戦闘を実施できません。彼らは同じ航空フェイズに着陸と離陸の両方を実施することはできません。

##### 6.7.5.3.2 離陸(Take Off)

離陸を行うヘリコプターは、利用可能な NOE 飛行時の移動力の半分(端数切捨て)を消費します。離陸後彼らは NOE 飛行状態になります。

ヘリコプターは、離陸を行った同じ航空フェイズに戦闘を実施できません。彼らは同じ航空フェイズに着陸と離陸の両方を実施することはできません。

##### 6.7.5.3.3 輸送(Transport)

着陸したヘリコプターは、同乗者の乗車、下車を実行できます。ただし同じ航空フェイズに乗車と下車の両方を実施することはできません。上下車の際、ヘリコプターが移動力を消費することはありません。それ以外については車両の場合と同じルールが適用されます。同乗者は、乗車中にヘリコプターから射撃を実施できません。

ヘリコプターは、離陸又は着陸した航空フェイズに乗車又は下車を実施できます。

##### 6.7.5.3.4 懸垂下降(Rappelling)

懸垂下降は、歩兵ユニット(牽引火器は懸垂下降できない)が着陸していないヘリコプターから下車する方法です。ヘリコプターが NOE 飛行を行い、移動力の半分(端数切捨て)を消費することにより、任意の数の同乗者が懸垂下降を実施できます。同乗者はヘリコプターの移動の任意の地点で懸垂下降が実施できます。またホバリング状態のヘリコプターからも自由に懸垂下降を実施できます。

ヘリコプターは懸垂下降を実施した同じ航空フェイズに戦闘を実施できません。

火災中(Fire)、水面(Water)、鉄条網(Wire)、森(Woods)又は深い森(Heavy Woods)ヘクスに対して懸垂下降を実施できません。

懸垂下降を実施する歩兵ユニットは、ヘリコプターと同じヘクスに置かれ、急進撃(Quickmarch)チェック(6.6.4.2 項参照)を実施して制圧状態になったか否かをチェックします。

その際、以下の修正が適用されます。

- ・ +20: 懸垂下降時の修正
- ・ -10: 溝(Ditch)、小峡谷(Gully)、弾痕(Shellhole)、小川(Stream)(浅瀬)、そして浅い森(Light Woods)ヘクスに対して実施
- ・ -20: 荒地(Rough)及び瓦礫(Rubble)ヘクスに対して実施
- ・ -10: 煙幕(炎上煙及び DS 含む)プラスその他の適用する地形修正

Rappelling Table はゲームカード B に記載されています。

##### 6.7.5.3.5 ヘリコプターの脱出(Helicopter Bail Out)

ヘリコプターで輸送中のユニットは、いかなる形でも脱出できません。もし輸送中のヘリコプターが除去された場合、輸送中のユニットは全て除去されます。

#### 6.7.5.4 ヘリコプターの飛行条件(Helicopter Flight Conditions)

一般的にヘリコプターは昼まで晴天時のみ飛行します。"MBT"に登場する少数のヘリコプター(例えば米"AH-64A Apache")は全天候飛行能力を持っています。シナリオ自作時にはそのことに留意して下さい。

#### 6.7.6 ヘリコプターの戦闘(Helicopter Combat)

ヘリコプターは航空フェイズに1つの戦闘を実施できます。ヘリコプターは、搭載する一部又は全ての機関砲とそれ以外の兵装を1つ使用して、攻撃を実施できます。ヘリコプターによる攻撃は、移動中の特定のヘクスから、発見中の地上ユニットに対して実施します。ホバリング状態のヘリコプターは、同じく発見中の地上ユニットに対して攻撃を実施できます。

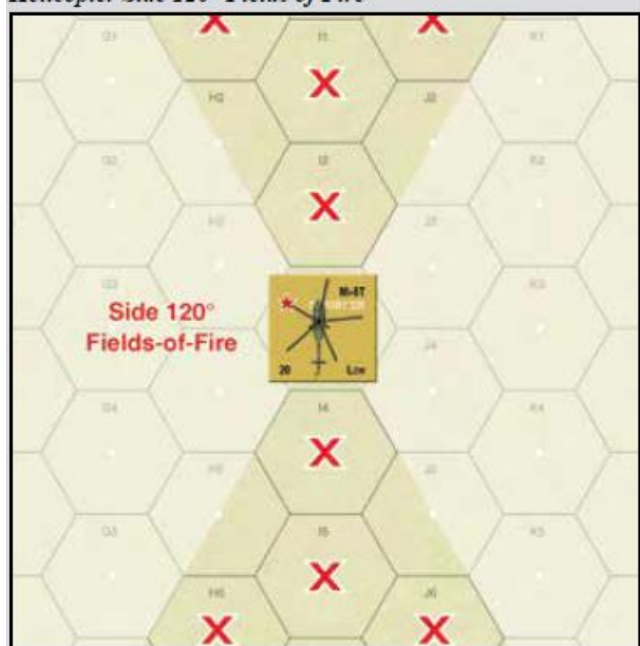
地上ユニットの場合と同様に、敵ユニットに対して射撃を実施する場合は、射撃を実施するヘリコプターは個別に目標を発見する必要があります。発見目標を受け渡すことは、友軍ヘリコプターがお互いに発見目標を共有することを意味しません(例外については6.7.6.5項を参照)。ヘリコプターは、攻撃実施時に移動力を消費しません。

#### 6.7.6.1 ヘリコプターによる発見(Helicopter Spotting)

個々の航空フェイズにヘリコプターは地上ユニットを発見できます。しかし固定翼航空機のようにその発見能力に制限されることはありません。

制圧状態はヘリコプターの発見能力に影響を与えません。ヘリコプターは、自身の120度の射界内において、視認線が妨害されない目標を発見できます。加えて、"S120"の射界を持つ火器を装備するヘリコプターは、側面120度射界(Side 120° Field-of-Fire)内で、視認線が妨害されない目標を発見できます。側面装備(Side mounted)の火器は、戦闘において2つの独立した火器とみなします。

Helicopter Side 120° Fields of Fire



#### 6.7.6.1.1 NOE 飛行時の発見(NOE Altitude Spotting)

ヘリコプターは、そのヘクスにおける地形の最高点から2レベル高い高度にいます。彼らは車両と同様の方法で発見できます。彼らは固定翼航空機のように目標を照準(acquire)する必要はありません。彼らは、発見可能な距離内において、妨害されていない視認線を確認できる目標を発見します。

地上ユニットは発見情報をヘリコプターに受け渡してできないので(6.1.1項参照)、これらのユニットのSPOT/FIREカウンターとSPOT/MOVEカウンターは特殊な場合に置かれます。

第1航空フェイズに活動するヘリコプターは、当該ターンの発見フェイズ(Spotting Phase)に攻撃目標となる目標ユニットを自分自身又は他のヘリコプターが発見している必要があります。

第2航空フェイズに活動するヘリコプターは、当該ターンの発見フェイズ(Spotting Phase)に攻撃目標となる目標ユニットを自分自身又は他のヘリコプターが発見している必要があります。もしこの条件が満たされなくても、目標ユニットにSPOT/FIRE又は

SPOT/MOVE マーカーが置かれている場合、当該ターンの戦闘フェイズ又は移動フェイズに自分自身か又は他のヘリコプターが目標ユニットを発見すれば、その目標ユニットを攻撃目標とすることができず。

移動や高度変更によって目標への視認線が得られなくなったヘリコプターは、他のヘリコプターがその目標に対する発見を維持しない限り、SPOT/FIRE又はSPOT/MOVE マーカーによる発見距離上の利点を喪失します。ヘリコプターが発見している目標を追跡することは複雑になりがちなので、混乱を避けるために必要に応じてメモを作成して下さい。

#### 6.7.6.1.2 低高度飛行時の発見(Low Altitude Spotting)

ヘリコプターは低高度飛行中の固定翼航空機と同様とみなします。彼らは地形障害を同様に判定します(6.7.3.1.3項参照)。彼らは、依然として発見距離制限の適用を行けます。またSPOT/FIRE、SPOT/MOVE カウンターについての取り扱いは、NOE 飛行中のヘリコプターと同じです。

#### 6.7.6.1.3 隠れて発見(Masked Spotting)

米"OH-58D"は、ローターシステムの上部に大きなビーチボールのようなマスト装着型照準器(mast-mounted sight MMS)を装備しています。この装備は、他のヘリコプターや間接射撃や固定翼航空機(6.7.7項参照)やHellfire ATGM(6.7.6.5項参照)を誘導するために、地形越しに目標を覗き見できます。また、MMSはサーマルイメージャー(thermal imager T)も装備しています。MMSは全周360度の視野角を持っています。MMSを使用するためには、ヘリコプターはNOE飛行でホバリング状態である必要があります。MMSを使用するヘリコプターは、他の目標を発見の際には低高度飛行中と見なしますが、自らに対する対空戦闘についてNOE飛行中と見なします。MMSを装備するヘリコプターは、同一の航空フェイズにMMSの使用と火器の使用を両方共実施することはできません。

#### 6.7.6.1.4 制限された視界(Limited Spotting)

低空飛行中なのかNOE飛行中なのかは問わず、ヘリコプターは制限された視界による発見距離への影響を受けず。彼らは夜間戦闘用のパッシブ装備による利益を得ます。

#### 6.7.6.1.5 ポップアップ攻撃時の発見(Pop-Up Attack Spotting)

ヘリコプターは、低高度に達するとすぐにターゲットユニットを発見します。彼らはNOEから低高度eにポップアップしているため、SPOT/FIREまたはSPOT/MOVEカウンターを利用するには、現在のターンの発見フェイズ、戦闘フェイズ又は移動フェイズ中に、目標ユニットを別のヘリコプターで発見する必要があります。

#### 6.7.6.2 砲(Guns)

RocketあるいはATGMと記載された火器以外でヘリコプター搭載の全ての火器は、砲タイプ(Gun-Type)の火器とみなします。そしてそれらは地上ユニットにおける類似兵器と同じ手順で戦闘を解決します。

砲による攻撃はAP射撃(4.4.3項、6.5.2項参照)及びGP射撃(6.5.4項)の手順を使用します。それぞれの砲は、1つの航空フェイズで1回の攻撃を実施できます。それらは低空飛行中でもNOE飛行中でも使用できます。

これらの火器は、射界(field-of-fire (FOF))、スタビライザー(stabilization (SB:#))、照準装置(ST:x)及び射撃頻度(rates-of-fire)といった特性を持っています。修正値及びその手順は、地上ユニットの場合と同じように適用します。

- ・スタビライザーについては、ヘリコプターがホバリング中に射撃する場合、スタビライザーによる修正は適用しません。
- ・射界については、S120(6.7.6.1項参照)とEOF:0(6.7.3.4項参照)は特殊なケースです。
- ・射界がS120の火器のみが着陸中のヘリコプターから使用できます。

#### 6.7.6.3 ロケット弾(Rockets)

航空フェイズ毎に1回のロケット弾攻撃を実施できます。ロケット弾による攻撃は、固定翼航空機の場合と同様に解決します(6.7.3.4項参照)。ただし、ヘリコプターによるロケット弾攻撃は、射程距離が"2/6-30"又は"2-6-40"ヘクスになります。

もしNOE飛行でロケット弾の発射を行う場合は、最小射程距離は"2"ヘクスになります。加えて、目標までの距離が10ヘクス毎に少

なくとも目標よりも2レベル以上高い高度にいる必要があります。この際、10ヘクスに満たない端数の距離は、切り上げて10ヘクスとして考えます。例えば、目標までの距離が"10"、"12"、"27"、"31"ヘクスの場合、ヘリコプターはそれぞれ目標よりも"2"レベル以上、"4"レベル以上、"6"レベル以上、"8"レベル以上高い位置にいない限りなりません。

低高度飛行中のヘリコプターは、高度の制約なしでロケット弾を発射できます。またその時の最小射程距離は"6"です。発射高度に関係なく、ロケット弾攻撃の際にはロケット弾戦闘修正(Rockets Combat Modifier)が適用されます(6.7.3.8項参照)。

#### 6.7.6.4 ATGM

ATGM 戦闘は、地上ユニットにおける類似兵器と同じ手順で解決します(5.1.3.3項参照)。航空フェイズ毎に1回のロケット弾攻撃を実施できます(例外、Hellfire ATGM)。彼らは、NOE 飛行中でも低高度飛行中でも発射できます。

- Class 1 又は Class 2 の ATGM は、ヘリコプターが移動中にも射撃できます。この場合、スタビライザーは"SB:0"とみなし、"-4/-15"の修正を適用します。加えてヘリコプターは利用可能な移動力の半分(端数切り捨て)までの移動力しか使用できません。
- ホバリング中のヘリコプターが ATGM を発射する場合は、スタビライザーの修正を適用しません。
- Class 3 又は Class 4 の ATGM は、ホバリング中のヘリコプターからのみ発射できます。

#### 6.7.6.5 Hellfire ATGM

上記の ATGM に関するルールに加えて、米"AGM-114 Hellfire" ATGM にはいくつかの考慮すべき追加事項があります。それらは、発射された Hellfire のためにコード化されたレーザーエネルギーの反射に向けて誘導されます。その点が"MBT"に登場する他のレーザー誘導 ATGM、例えばソ連の"Sniper"とは異なる所です。これらの ATGM はレーザービームに乗って飛行するだけですが、Hellfire はコード化されたレーザービームに乗って飛行します。Hellfire を発射する際、目標を発見するユニットは、レーザーデジグネーター(Laser Designator)を持っていない限りなりません。それは、Hellfire を発射する"AH-64A Apache"や"OH-58D Kiowa Warrior"自身でも、あるいは他の"AH-64A"や"OH-58D"でも、あるいは例えば米"M981 FISTV"のようなレーザーデジグネーターを装備した他の地上ユニットでも構いません。ヘリコプターは、同じヘクスから1~2発の Hellfire を同一又は異なる目標ユニットに向けて発射します。それぞれの目標ユニットは、たとえ同一ヘクスにいても、レーザーデジグネーターを装備した観測者によって個別に発見されなければなりません。もし観測者が地上ユニットの場合、そのユニットは OW(監視)命令を受けていない限りならず、さらに OW(監視)命令に関連する活動や間接射撃の要請・観測は実施できません。しかし、固定翼航空機のための観測は実行可能です。彼らは同じ目標を同一ターンにそれぞれの目的(Hellfire の誘導と固定翼航空機のための観測)のために観測しても構いません。目標までの距離は、観測者からではなく Hellfire を発射したヘリコプターから数えます。もし観測者と発射ヘリコプターが異なる場合、Hellfire を発射するヘリコプターと目標の間には妨害されない視認線が設定できなければなりません。ただし、観測者が目標を発見しているの、Hellfire を発射するヘリコプター自身が目標を発見する必要はありません。

#### 6.7.7 ヘリコプターによる観測(Helicopter Observers)

観測用ヘリコプター、例えば米軍の"OH-58C Kiowa"、"OH-58D Kiowa Warrior"、あるいはソ連軍の"Mi-2T Hoplite"などは、観測者としての能力を持っています。これらには、データカードの備考欄(Notes section)に"may observe"(観測可能)と記載されています。

NOE 飛行中又は低高度飛行中の観測用ヘリコプターは、間接射撃及び固定翼航空機の為に目標を発見できます。彼らは同じ目標ユニットを同一ターンにそれぞれの目的のために発見できます。観測用ヘリコプターは、NOE 飛行中及び低高度飛行中の発見ルールに従います。

#### 6.7.8 対空戦闘(Anti-Aircraft Combat)

航空機(固定翼航空機及びヘリコプター)が飛ぶところには対空射撃があります。対空射撃能力(AA capable)を持つ地上ユニットは、その対空火器を用いて地図上を飛行する航空機を攻撃できます。全ての地上ユニットが対空射撃能力を持っている訳ではありません。

データカードの射撃欄(Gunnery section)に AA 行を持つユニットだけが対空射撃を実施できます。AA 行を持たないユニットは、対空射撃を実施できません。対空射撃を実施するためには、OW(監視)命令を付与されていなければなりません。

#### 6.7.8.1 対空発見(Anti-Aircraft Spotting)

高速で飛行する航空機(固定翼航空機及びヘリコプター)に対して対空射撃を実施するためには、その前に目標を追跡(tracked)しなければなりません。全ての対空ユニットは、360度全方位に対して追跡可能です。

#### 6.7.8.1.1 対空射撃目標追跡(Anti-Aircraft Tracking Targets)

対空ユニットは、航空機を目標はレーダーによって追跡します。"R"型の照準装置(6.5.2.2.5項参照)を持つユニットだけがレーダーによる目標追跡が可能です。

#### 一般的な追跡要求(General Tracking Requirements)

対空ユニットは、目標を追跡するために航空機ユニットが一定ヘクス数移動する必要があります。対空ユニットは、航空機を追跡中の全期間、目標に対して妨害されない視認線を維持する必要があります。旋回は目標追跡に影響を与えません。ホバリング中のヘリコプター(ポップアップ攻撃を含む)は、妨害されない視認線を確保した時点で即座に追跡されます。固定翼航空機を追跡するのに必要な距離は、その速度と高度に依存します。ホバリングしていないヘリコプターは"NOE-Low"行を使用します。追跡に必要な距離は、ゲームカード B の AA/Aircraft Spotting Table(対空/航空機発見表)の Track 列に記載されています。もし対空ユニットが制圧状態の場合、新たな追跡を行う際に追跡に必要な距離が2倍になります。もし追跡が完了する前に制圧状態になった場合、既に追跡済みのヘクス数を必要な追跡距離から減算した後、残りの数値を2倍します。

固定翼航空機が中高度(Medium)を高速(Fast)で飛行しています。目視(Optically)によってその航空機を追跡する場合は、対空ユニットはその航空機が移動中に連続6ヘクス以上に渡って妨害されない視認線を確保する必要があります。もし活動中のレーダー(Active Radar)によってその目標を追跡する場合は、追跡に必要な距離が連続6ヘクスから連続3ヘクスに減少します。

地図外から進入し、視認線が妨害されていない航空機は、自動的に追跡されます。対空ユニットは、地図端に現れるユニットに対しては、その時点で追跡が完了していると見なします。追跡距離の制約に加えて、対空ユニットは、目標を追跡中の全ての期間に渡って妨害されない視認線を維持する必要があります。視認線の確認手順及びその方法は、航空機が地上目標を照準する場合と同じで、それを逆方向に適用します。すなわち、もし航空機が対空ユニットに対して視認線を確保できるのであれば、対空ユニットは航空機に対して視認線を確保できます(固定翼航空機については6.7.3.1.3項、ヘリコプターに対しては6.7.6.1項を参照して下さい)。

全ての対空火器は GP 火器として扱います。全ての対空ユニットは、追跡した目標数に関係なく、1ターンに1回の対空臨機射撃を実施できます。対空射撃は宣言されなければなりません。砲と SAM の両方を装備する対空ユニット(例えばソ連軍の"9K22 Tunguska")は、一度の射撃でどちらか一方を使用できますが、両方を使用できません。

もし対空射撃の宣言が航空機の攻撃宣言の後であった場合、対空射撃は航空攻撃が終了した後に実施します。ポップアップ攻撃を実施したヘリコプターに対する対空射撃では、対空射撃はポップアップ攻撃が終了した後に解決します。

建物や陣地内にいる対空ユニットは、航空機に対する追跡や対空射撃を実施できません。

#### レーダー追跡に対する制限(Radar Tracking Requirements)

レーダー照準装置は、活動状態と非活動状態の2つの状態があります。それは、砲塔調整/視認ステップ(Turret Adjustment & Visualization Step)(6.8.2項参照)に設定します。シナリオ開始時には、どちらの状態を選択しても構いません。活性化状態の場合は、VISUALIZATION カウンターの"RADAR"面をユニットの正面方向と合わせて置いて下さい。逆に非活性化状態の場合は、"OPTICAL"面をユニットの正面方向と合わせて置いて下さい。もし何も置かれていない場合は、



"OPTICAL"(非活性化状態)とみなします(こちらがデフォルトです)。

- 活動状態のレーダーは、追跡に必要な距離を半分(端数切り捨て、ただし最低 2 ヘクス)にします。この修正は、Limited Radar Tracking(制限レーダー追跡)のユニット(例えば米軍の"M163A1 PIVADS")には適用しません。それでもこのようなユニットはレーダー活性化状態においては、radar 行を使って対空射撃を解決します。
- 活動状態のレーダーは、妨害によって無力化される場合があります(6.7.8.2.1 項参照)。
- レーダーが活動中にも、それが無力化された場合に備えて目視追尾を同時並行で実施できます。その場合、もしレーダーが無力化された場合、対空射撃は optical 行を使って解決します。
- 活動状態のレーダーは、NOE 飛行中のヘリコプターを追跡できません。その場合は目視追尾を実施する必要があります。この場合、対空射撃は optical 行を使って解決します。
- 活動状態のレーダーは、ポップアップ攻撃を実施するヘリコプターに対して、もしそのヘリコプターが ATGM を発射した場合(ただし他のユニットによって誘導された Hellfire の発射は除く)、そのヘリコプターを追跡できます。
- 活動状態のレーダーは、ポップアップ攻撃を実施するヘリコプターに対して、もしそのヘリコプターが ATGM 以外の火器を使用した場合、あるいは他のユニットによって誘導された Hellfire を発射した場合、レーダーによる追跡を実施できません。この場合、対空射撃は optical 行を使って解決します。

ソ連軍の"9K22 Tunguska"(データカード SM-12B)を参照して下さい。それは、30mm 機関砲用にレーダーと目視用の照準装置を持っています。しかし"Grisom"ミサイル用にはレーダー照準装置しか持っていません。

### SAM/MANPADS 追跡制限(SAM/MANPADS Tracking Requirements)

SAM 及び MANPADS は、例えばソ連軍の"9K35"のように全方位型(All Round (MA))と、ソ連軍"9K31"型のように追尾型(Tail Chase (MT))の 2 種類に区分されます。例えばソ連軍"9K22"や西ドイツ軍の"Roland 2"("FRG"に登場)のような全てのレーダー追尾型誘導ミサイル、及び例えば英軍の Rapier("BAOR"に登場)のような SACLOS については、全て全方位型(MA)とみなします。MT 型の火器は、目標航空機の後方 120 度の範囲に存在している場合のみ追跡できます。言い換えると、MT 型の火器は、その全追跡期間において自分から離れていく航空機のみ追跡できます。MA 型の火器は、目標の方向に関係なく追跡を実施できます。

- SAM 及び MANPADS は、その追跡に必要な距離が通常の 2 倍になります。レーダー誘導の SAM は、追跡に必要な距離が半分(端数切り捨て)になります。もし両方が適用される場合には、最終的な追跡距離は修正前のものと同じになります。
- SAM 及び MANPADS は、ポップアップ攻撃を実施するヘリコプターに対して、もしそのヘリコプターが ATGM を発射した場合(ただし他のユニットによって誘導された Hellfire の発射は除く)、そのヘリコプターを追跡できます。
- SAM 及び MANPADS は、ポップアップ攻撃を実施するヘリコプターに対して、もしそのヘリコプターが ATGM 以外の火器を使用した場合、あるいは他のユニットによって誘導された Hellfire を発射した場合、追跡を実施できません。

#### 6.7.8.1.2 対空ユニットの射界(AA Fields-of-Fire)

目標を追跡する対空ユニットは、360 度全周方向に対して追跡を実施できます。しかし射撃を実施する場合には、目標の航空機が自らの射界内に存在しなければなりません。

#### 砲塔又は無砲塔全周射界車両に装備されたもの、あるいは車両に装備された SAM、対空重機関銃(HMG)又は対空中機関銃(MMG)

これらの車両及び火器は、対空射撃の場合に全方位に対して射界を有しています。いくつかの車両は、対空射撃の際に砲塔を開放する必要があります(OR)(7.8 項参照)。

#### MANPADS

これらの火器は全方位に対して射界を有しています。

#### 牽引火器ユニット(Towed Units)

牽引火器は前方射界を有しています。プラットフォーム・ガンマウント(OR)(7.16 項参照)は、この制限を拡張します。

#### 高高度制限(High Altitude Restriction)

いくつかの対空ユニットは高高度を飛行する固定翼機を射撃できません。このようなユニットは、データカードに"N/A vs. High Altitude"と記載されています。

#### SAM/MANPADS の最小射程距離(SAM/MANPADS Minimum Range)

全ての SAM と MANPADS は、最小射程距離があります。ミサイルが射撃を行う際の距離は、そのミサイルの最小射程距離以上で最大射程距離以下である必要があります(訳注:この所、原文では同じことを繰り返して述べており、何が言いたいのか意味不明)。追跡距離は最小射程距離の影響を受けません。

#### 6.7.8.2 対空戦闘の手順(AA Procedure)

全ての対空射撃は GP 射撃手順(6.5.4 項参照)を使います。ただし臨機射撃修正(Overwatch GP Fire modifiers)は適用しません。全ての対空射撃修正値は集計されます。さらに対空射撃ユニットがそれぞれ持っている個別の GP 射撃修正を加えます(データカード参照)。

ソ連軍の"9K22 Tunguska"(データカード SM-12B)を参照して下さい。それは 30mm 機関砲と"Grimson" SAM のそれぞれに"+10"の修正値を持っています。

対空戦闘の修正値は、ゲームカード B の"AA/Aircraft Modifiers Table"(対空/航空機修正表)に記載されています。

#### 高速又は高高度に対する対空射撃(AA vs. Fast Speed or High Altitude)

固定翼航空機が高高度を飛行するか又は高速飛行している場合、-10 の修正値を適用します。

#### 低高度に対する対空射撃(AA vs. Low Altitude)

固定翼航空機又はヘリコプターが低高度を飛行している場合(ポップアップ攻撃含む)、+10 の修正値を適用します。

#### ホバリング中のヘリコプターに対する対空射撃(AA vs. Hovering Helicopter)

ポップアップ攻撃を実施せずにホバリング中のヘリコプターの場合(ポップアップ攻撃を実施する前に目標を追跡していた場合)、+10 の修正値を適用します。

#### ポップアップ攻撃を実施するヘリコプターに対する対空射撃(AA vs. Helicopter Pop-Up Attack)

ポップアップ攻撃を実施するヘリコプターの場合、-30 の修正値を適用します。

#### 6.7.8.2.1 対空射撃の欺瞞(Spoofing AA Fire)

ECM Pod を搭載する固定翼航空機か、カウンターメジャー(Countermeasures)を搭載するヘリコプターは、ある種の対空射撃を欺瞞できます。これらの装備によって欺瞞できる可能性は様々です。

固定翼航空機は、彼らの外部搭載兵装の一部として ECM Pod を選択できます。カウンターメジャーを搭載するヘリコプターは、データカードのユニット名称欄に"CM"と記載されています。

ヘリコプターデータカード凡例(Helicopter Data Card Key)の Mi-24V Hind-E"と"Mi-24P Hind-F"は両方ともカウンターメジャーを装備していません。

欺瞞は対空ユニットの火力を逸らして自動的に目標から外します。CM 値を持つ SAM 及び MANPADS、そして全てのレーダー追跡による砲射撃によって有効な結果を得た場合、それは欺瞞される可能性があります。航空機を指揮するプレイヤーは、ダイス(10)を振ります。もしその結果が対空ユニットの CM 値以下の場合、その射撃の結果は効果なし(No Effect)として扱います。

航空機は自分自身に対する対空射撃に対してのみ欺瞞を試みることができます。他の航空機へ向けられた対空射撃を欺瞞することはできません。

#### 6.7.8.2.2 対空射撃の結果(AA Fire Results)

航空機は対空射撃の結果として、撃墜(有効な結果 - Effective Result)、損傷(有効な結果 - Effective Result)、制圧、又は外れ(no Effect Result)のいずれかの結果を被ります。

**効果なし(No Effect Result)**

その射撃は命中しなかったのか、または命中したけれどもも有効な結果が得られなかったかのいずれかです。

**制圧結果(Suppressed Result)**

航空機は制圧状態になりました。Suppression/ON カウンターを置いて下さい。制圧状態の航空機は、戦闘(6.5.2.5 項参照)及び目標照準(6.7.3.1.1 項)の両方に影響を与えます。

**有効な結果 - 損傷(Effective Result - Damaged)**

もしダイスの一の位が"5"又は"10"の場合、目標の航空機は損傷状態(Damaged)になります。航空機の場合、砲塔損傷と車体損傷の違いがないことに注意して下さい。"DMGD"マーカーを航空機に置いて下さい。もし再び損傷の結果を被った場合は、その航空機は除去されます。

損傷状態の航空機は戦闘に制約を受けます(4.4.3.2.2 項, 6.5.4.3 項参照)。固定翼航空機は当該ターン及びその後のターンで低速飛行をしなければなりません。もし現在高速飛行中の場合、即座に低速飛行状態になります。ヘリコプターの場合、当該ターン及びこの後のターンにおいて、低高度及び NOE における許容移動力が半減(端数切り捨て)になります。

**有効な結果 - 撃墜(Effective Result - Eliminated)**

もしダイスの一の位が"5"及び"10"以外の場合、目標は撃墜され、地表に激突します。ダイス(10)を振ります。その結果が航空機が撃墜されてから地面に激突するまで正面方向へ移動するヘクス数になります。もしその航空機が低高度又は NOE 飛行の場合、ダイスを半分(端数切り捨て)します。ホバリング中のヘリコプターは撃墜されたヘクスで地面に激突します。

その損失は士気に関しては影響ありません。航空機が激突したヘクスにいる地上ユニットと地形は、それぞれ個別に GP 攻撃値"15"で攻撃を受けます。この攻撃は非小型兵器による攻撃で、GP 防御値は関係ありません。火災が発生する可能性があります(OR)(7.35 項参照)。

**6.7.9 ヘリコプターに対する特殊な戦闘(Special Combats vs. Helicopters)**

**6.7.9.1 間接射撃及び固定翼航空機(Indirect Fire and Fixed-Wing Aircraft)**

NOE 中又は着陸状態のヘリコプターが、GP 又は ICM(着陸状態の場合のみ)による間接射撃の SHEAF パターン又は固定翼航空機による通常爆弾(iron)、高抵抗爆弾(High-drag)、クラスター爆弾(clustter)(着陸状態の場合のみ)または焼夷弾(incendiary)による爆風パターンに含まれるヘクスに位置する又は進入した場合、それらによる GP 射撃の影響を被ります。この時、全ての修正を適用します。

**6.7.9.2 着陸ヘリコプターに対する直接射撃(Direct Fire and Landed Helicopters)**

着陸状態のヘリコプターは、AP 又は GP 直接射撃によって S タイプの車両として発見され攻撃を受けます。それらは AP 直接射撃時に"+2"のサイズ修正を適用します。もし撃破又は炎上した場合、そのヘクスに該当する残骸マーカーを配置します。着陸状態のヘリコプターが第 1 航空フェイズに離陸した場合、目標ではなくなる点に注意して下さい。その場合、射撃(Fire)命令や小停止(Short Halt)命令が有効であったとしても、その地上ユニットはルール 4.6.1 に対する違反にはなりません。

**6.7.9.3 着陸状態のヘリコプターに対する地雷(Mines and Landed Helicopters)**

7.31.2.3 項を参照して下さい。

**6.8 上級ゲーム調整フェイズ(Advanced Game Adjustment Phase)**

上級ゲームにおける調整フェイズには、方向転換(Pivot)、砲塔及び視察(Turret & Visualization)、フルカバー(Full Cover)、制圧状態(Suppression)の調整/除去及び士気段階(Morale Step)の調整/除去が加わります。カウンター調整/除去ステップ(Adjust/Remove Counters step)は拡張されます。プレイヤーは指示された手順に従って調整ステップを同時に実行します。砲塔及び視察の調整と士気カウンターの調整除去ステップは、選択ルールです。

**6.8.1 方向転換ステップ(Pivot Step)**

与えられた命令に関係なく、全ての下車歩兵と牽引火器ユニットは、好きな方向へ向きを変更できます。これを方向転換(Pivot)と呼びます。方向転換は移動力を消費しません。また SPOT/MOVE カウンターの配置も不要です。

**6.8.2 砲塔及び視察調整ステップ(Adjust Turret & Visualization Step)**

車両は、任意の順番で砲塔を調整できます(OR)(7.8 項参照)。対空(AA)ユニット(6.7.8.1.1 項参照)及び地上設置型レーダー(OR)(7.46 項参照)のレーダーON/OFF の切り替えを実施します。さらに車両に搭載されている IR 又は WL サーチライトを点灯できます(OR)(7.36.4.1 項参照)

**6.8.3 フルカバー調整ステップ(Adjust Full Cover Step)**

下車している歩兵ユニット(オートバイ・ユニット含む)と下車している牽引火器ユニットは、与えられた命令に関係なく、任意の順番でフルカバー状態に入ったり、出たりできます。必要に応じて急造塹壕(HASTY ENTRENCHMENT)の調整を実施します。

**6.8.4 制圧状態の調整/除去ステップ(Adjust/Remove Suppressions Step)**

プレイヤーは最初に任意の順番で全ての Suppression/OFF カウンターの除去を試みます。制圧状態から回復できる可能性は、そのユニットのグレード及び当該ターンにそのユニットが攻撃を受けたか否か、及びそのターンに与えられた命令を基準にします。ゲームカード A の Unit Grade Modifiers Table(ユニットグレード修正表)及び Suppression Recovery Tables(制圧回復表)を参照して下さい。

基本となる回復可能なダイス目は、Unit Grade Modifiers Table の"Sup'd Recvy"欄を見てください。ユニットが占めている地形は回復のダイス目に影響を与えません。ダイス(100)を振り、そして Suppression Recovery Tables に記載されている修正を適用して下さい。

**6.8.4.1 制圧状態の調整/除去に関する修正値(Adjust/Remove Suppression Modifiers)**

これらは全て排他的にかつ累積的に適用します。これらの修正は航空機には適用しません。これらは常に回復のダイス目範囲に適用します。

**6.8.4.1.1 N/C(無命令)以外の命令(Command other than N/C)**

当該ターンに何の行動も行わなかったユニットは、制圧状態から回復できる可能性が高くなります。もし制圧状態のユニットが当該ターンに N/C(無命令)以外の命令が与えられていた場合、修正値 +20 が適用されます。もしユニットが防御射撃(Defensive Fire)(OR)(7.15 項参照)を実施した場合も修正値+20 が適用されます。

**6.8.4.1.2 直接又は間接射撃下(Under Direct or Indirect Fire)**

制圧状態のユニットが、当該ターンに AP 又は GP 直接射撃、あるいは GP 間接射撃を被った場合、修正値+10 が適用されます。どの制圧状態ユニットが攻撃を受けたかを覚えておく必要がないように、Under Fire カウンターを使ってマークして下さい。

射撃の効果は問題ではなく、射撃が発生したこと自体が問題です。またユニットが攻撃を受けた回数か問題ではなく、この種の射撃を受けたか否かが問題です。この修正値は累積しません。

**6.8.4.2 制圧状態の調整/除去の結果(Adjust/Remove Suppression Results)**

もしダイス目が記載された範囲内の場合、Suppression/OFF カウンターを取り除きます。もしダイス目が記載された範囲外の場合、Suppression/OFF カウンターはそのまま残りますが、Suppression/ON カウンターに置き換えることはしません。

状況:  
ユニットグレードが Regulars(常備兵)で Suppression/OFF カウンターが置かれているソ連軍自動車化ライフル分隊(Motor Rifle squad)が、回復の試みを実施します。それは当該ターンに射撃(Fire)命令を受けており、さらに GP 直接射撃を被っています。  
ユニットグレードが Regulars の"Sup'd Recvy"範囲は"01-50"です。最終修正値は以下の通り+30 になります。



- ・N/C(無命令)以外の命令(Command other than N/C) +20
- ・射撃を受けた(Under any Fire) +10

ソ連軍プレイヤーがダイス(100)を振りました。ダイス目は"29"でした。修正後の最終値は"59"(29+30)です。"59"は指定された範囲内ではないので、自動車化ライフル分隊の Suppression/OFF カウンターは残ります。

### 6.8.5 士気カウンター調整/除去ステップ(Adjust/Remove Morale Counters Step)

プレイヤーは任意の順番で全ての Hesitation/OFF カウンターを除去します。さらに Break/OFF カウンターの除去を試みます。

#### 6.8.5.1 畏縮状態からの回復(Hesitation Recovery)

Hesitation/OFF カウンターが置かれている全てのユニットは自動的に回復し、当該カウンターを除去します。

#### 6.8.5.2 混乱状態からの回復(Break Recovery)

Break/OFF カウンターが置かれている全てのユニットは、回復を試みることができます。それは制圧状態からの回復と似ていますが、この場合は全てのユニットはユニットグレードに関係なく回復できる範囲の基準値が"51-00"になります。もし回復に成功した場合、Break/OFF カウンターを取り除きます。もしダイス目が記載された範囲外の場合、Break/OFF カウンターはそのまま残りますが、Break/ON カウンターに置き換えることはしません。ダイス(100)を振り、必要な修正値を適用します(7.1.4 項参照)。

状況:

ユニットグレードが Veteran(ベテラン)で Break/OFF カウンターが置かれている米軍 "M3A1 Bradley" が、回復の試みを実施します。それは森(Woods)ヘクスに位置しており、当該ターンに無命令(N/C)命令を受けています。そのユニットの CHQ と隣接しており、CHQ は混乱していません。全てのユニットにとって混乱からの回復範囲は"51-00"です。最終修正値は以下の通り"+40"になります。

- ・ユニットグレードが Veteran(Veteran Unit Grade) +10
- ・中カバー(Medium Cover) +10
- ・混乱していない指揮ユニットが指揮範囲内にある(Unbroken Command unit in command range) +20

米軍プレイヤーはダイス(100)を振りました。ダイス目は"34"になりました。修正後のダイス目は"74"(34+40)になります。"74"は指定範囲内なので、Break/OFF カウンターを取り除きます。

### 6.8.6 カウンターの調整/除去ステップ(Adjust/Remove Counters Step)

全ての "Under Fire"、"Smoke/OFF" 及び "Illumination/OFF"(7.27)カウンター、そして車両の下に置かれている Smoke/DS(7.9)カウンターを取り除きます。全ての "Smoke/On"、"Suppression/ON"、"Illumination/ON"(7.27)、"Hesitation/ON"(7.1)及び"Break/OFF"(7.1)カウンターを対応する"OFF"カウンターに置き換えます。そして"Smoke/DS"カウンターを発射した車両の下に置きます。

## 7.0 選択ルール(Optional Rules)

選択ルールは、選択的に取り扱われるべきものです。一般的には、ゲームの特定の場面についてより深みと現実感を与えるものですが、それと共に複雑さと帳簿作業と、さらなるプレイ時間を必要とします。

選択ルールの一部又は全てを導入する必要はありません。これらは個別に特徴があり、相互依存する必要はありません。

### 7.1 士気(Morale)

"最悪の臆病者でも、一緒に縛られていれば、力を持っている"

ホームー、イリアッド

士気(Morale)は、戦闘の渦中にあるフォーメーションの能力に関する総括的な状態を説明するための記述的な言葉です。フォーメーションの士気は、そのグレードとは全く異なっています。部隊、フォーメーションあるいはユニットレベルにおけるグレードとは、技量や訓練の度合いを示す指標です。一方士気とは、敵と直面した状態における相対的な安定性のことです。

士気システムは2つの鍵となる要素からなります。団結限界値(Numeric Cohesion Point)及び混乱値(Break Point)です。団結限界値とは、混乱を引き起こす鍵となるポイントとお考え下さい。団結限界値に到達するまでは、フォーメーションは、特定の特殊なイベントによってユニットの士気チェック(Morale Check)を要求されることがありますが、全ての面で正常に機能します。団結限界値に到達した後は、フォーメーションに属するユニットはターンが経過するにつれてより混乱しやすくなります。

混乱値はユニットが混乱しつつある(Breaking)状態になる可能性を示すものです。混乱しつつある状態(Breaking)は、自動的に起こりません。いくつかのユニットは他のユニットよりも混乱する可能性が高くなっています。一度ユニットが混乱(Break)すると、それは機能を発揮する能力が著しく制限され、さらには通常に機能するためには回復する必要があります。

3つ目の要素がプレイに導入されます。それは畏縮(Hesitation)です。ユニットは混乱してはなけれど、その状況に冷静に対処できていない状態。それが畏縮です。この要素又は状況の追加は、すべてまたは何もない状況として混乱を取り除くものです。畏縮の影響は混乱ほど深刻ではありません。加えてユニットは自動的に畏縮から回復します。

フォーメーションに含まれるユニットは、同一フォーメーションの非指揮ユニットの指揮範囲内で行動することでより効果的に行動できますが、一度士気が崩れ始めると逆効果になります。恐怖、効果的に機能しないこと、あるいは実際に壊れているものがあれば、不幸にも同じことが起こります。一度崩壊が始まると、それはフォーメーション内部へ浸透していく傾向があります。他のユニットが崩壊するのを見たユニットは、戦闘への参加を拒否する場合があります。

士気に関する選択ルールを導入する場合、プレイヤーはFormation Summaryに個々のフォーメーションの士気状態を記録する必要があります。フォーメーション名のリストと、それぞれのフォーメーションの団結力を○マークで記載して下さい。

#### 7.1.1 団結ポイント(Cohesion Point)

団結ポイントは、フォーメーションの初期ユニットの団結力を表現したものです。それは、Superb(最高)からPoor(最低)までの9つのレベルの中の1つとして、説明的な用語で使われます。その情報は、フォーメーションの団結限界値(Numeric Cohesion Point)に変換され、"CP # "という形で表記されます。

戦闘ユニットのみがフォーメーションの団結限界値を決める際にカウントされます。非戦闘ユニットは、フォーメーションの団結限界値を決める際にはカウントしません。

しかし戦闘ユニット/非戦闘ユニットに関わらず、フォーメーションに属する全てのユニットは、士気チェックの対象となります。シナリオでは、個々のフォーメーションの団結ポイントと団結限界値が示されています。

シナリオ 1. "First Clash: Czech Western Border 27 September 1987" を見て下さい。米軍の戦車中隊(US Tank Company)は団結ポイントがExcellentで、団結限界値(CP)が"8"です。

団結ポイントを決定する手順(7.1.1.1 項参照)はシナリオに示された団結ポイントを変更する場合やシナリオを自作する場合に利用して下さい。

#### 7.1.1.1 団結ポイントの決定(Determining the Cohesion Point)

以下に示した"団結ポイント及び団結限界値決定表"を見て下さい。団結ポイントは、ダイス(100)を振り、団結ポイント表に示した国籍(Nationality)と展開状況(Deployment)によって決定される修正値を適用します。

展開状況は、その部隊が紛争開始時点から展開していたのか、あるいはその間隔が+1.+2.+3 又は+4 のいずれかかなのかを基準としています。

殆どの場合、フォーメーショングレードは新たな部隊の展開を拒むことが予想されます。

この時のダイス目は、団結限界値決定表で団結限界値を決定する際にも使用します。その方法は、Available Commands Table(利用可能命令表)を見る時と同じです(6.2.1.1.1 項参照)。

NUMERIC COHESION POINT											
Morale	Factor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Superb	≥ 91	1	2	2	3	4	5	6	6	7	8
Exceptional	86-90	1	1½	2	3	4	4½	5	6	7	7½
Outstanding	76-85	1	1	2	3	4	4	5	6	6	7
Superior	66-75	1	1	2	2½	3	4	4½	5	6	6½
Excellent	56-65	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6
Good	46-55	½	1	2	2	3	3	4	4½	5	5½
Adequate	36-45	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
Fair	26-35	½	1	1	2	2	3	3	3½	4	4½
Poor	≤ 25	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4

COHESION POINT		Deployment				
Nation	Int	+1	+2	+3	+4	
Soviet	—	-10	-20	-30	-40	
USA	+10	—	-10	-20	-30	
FRG	+10	—	-10	-20	-30	
UK	+10	-10	-20	-30	-40	
France	—	-10	-20	-30	-40	
Canada	+10	-10	-20	-30	-40	

Elite: +20; Veteran: +10; Regulars: -10, Green: -20, Raw: -30  
 For Soviet, no more than +1 level; may decrease to any level.  
 For USA, FRG, UK, France or Canada: no more than ± two levels.

フォーメーショングレードがRegulars(常備兵)で17ユニットからなるソ連軍フォーメーションが、展開状況"+2"で展開しています。ソ連軍プレイヤーはダイス(100)を振り、結果は"77"でした。ソ連の国籍修正は-20、Regularsのグレード修正が-10なので、修正値の合計は-30となります。最終結果は"47"(77-30)となりました。

団結限界値表で"47"を見ると、"46-55"の行が適合します。ソ連軍のフォーメーションは、士気状態が"Good"となります。

フォーメーションに属するユニットは"17"個なので、"10"の列と"7"の列に記載された数値を加えます。それぞれ"5.5"と"4"なので、合計すると"9"(端数切り捨て)になり、それがフォーメーションの団結限界値になります。

このソ連軍フォーメーションに属するユニットは、フォーメーションの損害が"9"又はそれを超過すると混乱し易くなります。全ての条件が上と同じで、ただし所属するユニット数が"24"のフォーメーションについて考えると、"10"の列の列の数値の2倍(11)と、"4"の列の数値(2)を加えて、その結果"13"が団結限界値になります。

既存のシナリオについて団結ポイントを変更する場合は、以下の制約が適用されます。

ソ連軍のフォーメーションについては、記載された団結ポイントから1レベルを超えて上昇することはありません。ただし低下する場合は制約がありません。

もし記載された団結ポイントが *Excellent* の場合、*Superior* よりも上昇することはありません。ただし低下する場合は "Poor" までのどのレベルにもなり得ず。

アメリカ、西ドイツ、イギリス、フランス又はカナダのフォーメーションは、記載された団結ポイントから2レベルを超えて上昇することや、2レベルを超えて低下することはありません。

もし記載された団結ポイントが *Excellent* の場合、*Outstanding* よりも上に行く事や、*Adequate* よりも下に行くことはありません。

より複雑さを求めるのなら、フォーメーションが最初にユニットを失うまで団結ポイントの決定を遅らせることも可能です。この方法では、プレイヤーは実際に戦闘が始まるまで団結ポイントがわからなくなり、より現実的な状況になります。

#### 7.1.1.2 団結ポイントの追跡(Tracking the Cohesion Point)

フォーメーションがユニットを失う度に、"1" から始まって1つずつ数値を数えます。それは戦闘用の歩兵ユニットや牽引火器ユニットを失った場合や戦闘車両が脱出(Bailed Out)、撃破(Knocked Out)又は炎上(Brewed Up)した場合に記録します。ただし分隊が半個分隊に減少した場合や履帯命中乃至損傷の場合は記録しません。砲兵(Artillery)、ヘリコプター及び固定翼航空機の損失は記録しません。

あるフォーメーションの損失が団結限界値(Numeric Cohesion Point)と同じか超過した場合、同じフォーメーションの生き残りユニットは、混乱しつつある(Breaking)状態とみなします。

#### 7.1.2 通常の士気チェック(Normal Morale Check)

一度フォーメーションがその団結限界値以上の損失を被った場合、フォーメーションに属する全ての戦闘及び非戦闘ユニットは、以下のいずれかの状態になった場合、即座に士気チェックを実施する必要があります。

- ・現在のヘクスから移動する場合
- ・直接射撃、間接射撃又は航空攻撃を被った場合
- ・オーバーラン攻撃、近接突撃又は白兵戦を被った場合
- ・同一ヘクスで同一フォーメーションの車両が炎上した場合
- ・指揮範囲内(6.2.1.1.2 項参照)にいる同じ指揮チェーンに属するの指揮ユニットが除去された場合。この指揮ユニットは、士気チェックの対象となるユニットと命令系統で繋がっている指揮ユニットである必要があります。例えば、対象となるユニットが A 中隊に所属している場合、もし B 中隊所属の指揮ユニットが除去されても士気チェックは不要です。しかし、大隊又はそれよりも上位の指揮ユニットが除去されて場合は、士気チェックの対象となります。この要求は、より上位の指揮ユニットが除去された場合の指揮ユニットに対しても適用されます。
- ・歩兵又は牽引火器ユニットの場合、同一ヘクスで同一フォーメーションの歩兵又は牽引火器ユニットがオーバーラン攻撃又は白兵戦によって除去された場合

全ての士気チェックは、契機となったイベントが完了した後に実行します。例えば、移動が完了した時、あるいは白兵戦の勝者が決定した時という具合に。

#### 7.1.3 強制士気チェック(Forced Morale Check)

ユニットは、たとえフォーメーションの損失が団結限界値に到達していなくても、以下の状況になった戦闘/非戦闘ユニットは士気チェックを強制されます。

- ・指揮範囲内にいる同じ指揮チェーンに属する指揮ユニットが除去された場合(7.1.2 項参照)
- ・陣地又は建物以外でオーバーラン攻撃を受けた場合
- ・歩兵又は牽引火器ユニットの場合、同一ヘクスで同一フォーメーションの歩兵又は牽引火器ユニットがオーバーラン攻撃又は白兵戦によって除去された場合
- ・近接突撃又は白兵戦の際、火炎放射器による攻撃を受けた場合

一度フォーメーションの損失が団結限界値に到達した場合、フォーメーションに所属する全てのユニットは士気チェックの条件を適用します(7.1.2 項参照)。

#### 7.1.4 士気チェックの手順(Morale Check Procedure)

ユニットが士気チェックを実施する際には、ゲームカード B の

Break Point Table(混乱ポイント表)を使います。国籍に対応した行を使って、ユニットが混乱(Breaks)、畏縮(Hesitates)又は影響なしのいずれかになるかを決定します。

もしユニットが混乱した場合、"Break/ON"カウンターを置きます。もしユニットが畏縮の結果を受けた場合、"Hesitation/ON"カウンターを置きます。もし混乱状態のユニットが畏縮の結果を被った場合、その結果を無視して混乱状態(On 又は Off)を維持します。ダイス(100)を振り、以下の修正を適用します。

#### Elite(エリート)ユニットグレード

もし、ユニットグレードが Elite の場合、+20 の修正を適用します。

#### Veteran(ベテラン)ユニットグレード

もし、ユニットグレードが Veteran の場合、+10 の修正を適用します。

#### Regulars(一般兵)ユニットグレード

もし、ユニットグレードが Regulars の場合、-10 の修正を適用します。

#### Green(新兵)ユニットグレード

もし、ユニットグレードが Green の場合、-20 の修正を適用します。

#### Raw(未熟兵)ユニットグレード

もし、ユニットグレードが Raw の場合、-30 の修正を適用します。

#### 中カバー(In Medium Cover)

もし、ユニットが中カバーの場合、+10 の修正を適用します。

#### 重カバー(In Heavy Cover)

もし、ユニットが重カバーの場合、+20 の修正を適用します。

#### 混乱状態ではない指揮ユニットが指揮範囲内にいる(Unbroken Command Unit in Cmd Rng)

もし同じ指揮チェーンに属する(7.1.2 項参照)の混乱状態ではない(たとえ畏縮していても、制圧状態でも、損傷状態でも構わない)指揮ユニットが指揮範囲内にいる場合、+20 の修正を適用します。

#### 制圧状態(Suppressed)又は損傷状態(Damaged)

もしユニットが制圧状態又は損傷状態の場合、-20 の修正を適用します。

#### 強制士気チェック(Forced Morale Check)

もしユニットが強制士気チェックを実施する場合、+20 の修正を適用します。

#### 同一フォーメーションで混乱状態のユニットが指揮範囲内に存在する(Broken unit from Formation in Cmd Rng)

もし同一フォーメーションで混乱状態のユニットが指揮範囲内に存在する場合、-10 修正を適用します。

#### 発見状態の敵ユニットが2ヘクス以内にいる(Spotted Unit within 2 Hexes)

もし発見状態の敵ユニットが距離 1~2 ヘクスに存在している場合、-20 の修正を適用します。

#### 発見状態の敵ユニットが5ヘクス以内にいる(Spotted Unit within 5 Hexes)

もし発見状態の敵ユニットが距離 3、4 又は 5 ヘクスに存在している場合、-10 の修正を適用します。

制圧状態とフルカバー状態のユニットは敵を発見する可能性が小さくなります。知らぬが仏

#### 無命令(N/C)以外の命令が与えられている

もしユニットが当該ターンに無命令(N/C)以外の命令を与えられている場合、-20 の修正を適用します。

#### 7.1.5 士気チェックの結果(Morale Check Results)

もしユニットが混乱状態又は移植状態になった場合、回復するまでは以下に示す制約が適用されます。

### 7.1.5.1 畏縮状態(Hesitating)



Hesitation/ON 又は Hesitation/OFF カウンターが載せられている全てのユニットは、以下の制約が適用されます。

- ・直接又は間接射撃を実施する場合、以下の修正が適用されます。
  - ◆全ての AP 戦闘について-3
  - ◆全ての GP 戦闘について-10
- ・オーバーラン、近接突撃又は白兵戦を仕掛けられません。
- ・もし白兵戦を仕掛けられた場合、-10 の修正が適用されます。
- ・現在 Hesitation/OFF の状態では通常速度で移動できますが、その場合、Hesitation/ON 状態に変化します。
- ・間接射撃の要請及び継続の場合、修正が"1"になります。
- ・車両の乗員が脱出をチェックする場合、-10 の修正が適用されます。

### 7.1.5.2 混乱状態(Broken)



Break/ON 又は Break/OFF カウンターが置かれている全てのユニットは以下の制約が適用されます。

- ・指揮において活性化状態のユニットとしてカウントしません。また指揮範囲は"0"にまで減少します。
- ・発見表で"-2"の修正が適用され、発見表の列が 2 列下がります。
- ・直接又は間接射撃を実施する場合、以下の修正が適用されます。
  - ◆全ての AP 戦闘について-5
  - ◆全ての GP 戦闘について-20
- ・もし白兵戦を仕掛けられた場合、-20 の修正が適用されます。
- ・移動力が 1/2(端数切り捨て)になります。この修正は他の移動力修正と重複します。移動を実施した場合、Break/OFF カウンターは自動的に Break/ON カウンターになります。
- ・間接射撃の要請及び継続の場合、修正が"2"になります。
- ・車両の乗員が脱出をチェックする場合、-20 の修正が適用されます。

#### 状況

ユニットグレード Veteran(ベテラン)の米軍機械化歩兵分隊(US Mech Inf Squad)が低木林(Scrub)ヘクスに位置しており、ソ連軍 T-80BV によるオーバーラン攻撃を受けて制圧状態になりました。今や T-80BV は米機械化歩兵と隣接ヘクスで背後の位置に位置しています。そのフォーメーションは損失を被っていません。また非混乱状態の指揮ユニットが指揮範囲内にいます。

分隊がオーバーランを受けたという事実から、たとえその分隊が属するフォーメーションが団結限界値に達してなくても、その分隊は強制士気チェックを実施する必要があります。



最終修正値は以下を合計して"+30"になります。

- ・+10 ユニットグレードが Veteran(Veteran Unit Grade)
- ・-20 制圧状態である(Suppressed)
- ・+20 混乱していない指揮ユニットが指揮範囲内にある(Unbroken)

command unit within Cmd Rng)

・+20 強制士気チェック(Forced Morale Check)

発見状態のユニットが 2 ヘクス以内に存在するという修正は適用されません。なぜなら機械化歩兵分隊は制圧状態であり制圧状態のユニットは前方の目標しか発見できないからです。T-80BV は彼らの背後にいます。米軍プレイヤーはダイス(100)を振ります。出目は"36"でした。最終結果は"66"(36+30)です。"66"は、Berak Point Table の米軍(US)行で Hesitation Range(51-70)に相当します。従って米軍機械化歩兵分隊には Hesitation/ON カウンターが置かれます。

## 7.2 隠匿ユニット(Hidden Units)

ボード・ウォーゲームにおいて、奇襲の要素を維持して全てのユニットを地図上に見えるように配置した状態で隠匿することは、非常に困難です。また、シナリオの開始前またはシナリオ中に隠れた動きをプロットすることは、非常に困難で時間がかかるプロセスです。この選択ルールは、完全に公開されている状態と、隠匿状態でプロットするユニットの間に存在するギャップを埋める手助けをします。

### 7.2.1 隠匿ユニットカウンター(Hidden Unit Counters)



シナリオ特別条件の指示に従って、一方又は両方の地上ユニットは、隠匿ユニットカウンター(HIDDEN UNIT counter)に置き換えることで、隠匿状態でシナリオを開始できます。これらのカウンターは、赤とグレーの 2 種類が用意されています。1 つの色を一方の陣営に割り付け、もう一方の色を他の陣営に割り付けます。

隠匿ユニットカウンターは、敵陣営を欺瞞するために、何も無い偽の位置に配置できます。あるいは 1 つ又は同一フォーメーションに含まれる複数のユニットを表すためにも使用できます。ただし、隠匿ユニットカウンターを異なるフォーメーションに属する複数のユニットを表すためには使用できません。

### 7.2.2 隠匿ユニットカウンターの配置(Placing Hidden Unit Counters)

1 つ又は複数の実際のユニットを表している隠匿ユニットカウンターは、正しい位置に配置します。そのカウンターは、車両、牽引火器、歩兵及びヘリコプターの混成スタックか、又は特定の 1 種類を示します。地図上に配置できる隠匿ユニットカウンターは、シナリオで指定されている上限値を超過してはいけません。

隠匿されたユニットを、Turn Track, Transport & Summary and Hidden Unit Card 上の、隠匿ユニットカウンターの番号と対応付けられたボックスに配置します。そのカードを相手プレイヤーからは見えない場所に隠して配置します。隠匿配置カウンターが置かれているヘクスは、隠匿されているユニットの少なくとも 1 つが配置されているヘクスを示しています。

偽の隠匿ユニットカウンターは、地図上の任意のヘクスに配置します。この場合、Hidden Unit Card には何も置きません。

#### 7.2.2.1 隠匿ユニットの発見(Spotting Hidden Units)

プレイヤーは、隠匿ユニットカウンターを、他の地上ユニットと同様に発見できます。カウンターの周囲で実際のユニットが配置されている場所は、そのユニットが実際に地図上に置かれるまでは知られません。従ってカウンターそのものを発見を決定する際に使用します。もしカウンターが発見されたら、カウンターに含まれる全てのユニットは、それらのユニット全てが実際に発見されているか否かに関わらず地図上に配置します。

発見距離を決定する際、隠匿ユニットカウンターによって示されているユニットの種類は、最も発見距離が大きなものを使用して下さい。

もし隠匿ユニットカウンターが 1 両の車両と 10 個の歩兵ユニットで構成されている場合、車両に対する視認距離が適用されます。少なくとも発見されたタイプのユニットを 1 つを隠匿ユニットカウンターの占めているヘクスに配置しなければなりません。残りのユニットはそのヘクス又はそのヘクスの指揮範囲内の任意のヘクス(ただし通過禁止ヘクスやそのようなヘクスを横切って配置できません)に配置します。その時の方向は任意です。

プレイヤーは、偽のカウンターを、車両、牽引火器、歩兵又はヘリコプターのうちいずれか任意のユニットタイプとして扱うことができます。しかし、もし敵ユニットが歩兵ユニットを視認できる距離以内に進入してきた場合、カウンターを扱うプレイヤーはそのカウンターが偽であることを表明しなければなりません。

### 7.2.2.2 隠匿ユニットカウンターの移動(Moving Hidden Unit Counters)

プレイヤーは、隠匿ユニットカウンターをあたかも通常の地上ユニット及びヘリコプターのように移動できます。もしカウンターが1つまたは複数のユニットを表している場合、最も遅いユニットの移動力を超過する移動を実施できません。

隠匿ユニットは、通常のルールに従って乗車及び下車できます。移動中の隠匿ユニットカウンターは、車両ユニットと同じように移動中に敵からの視認距離が増大します。隠匿ユニットはフルカバー状態になれます。

偽のカウンターは、任意のユニットタイプのように移動できます。しかし偽のカウンターがそれが車両又はヘリコプターを示唆する速度で移動した場合は、そのユニットは発見ルールにおいて牽引火器又は歩兵として扱うことはできません。

### 7.2.2.3 隠匿ユニットカウンターの公開(Revealing Hidden Unit Counters)

間接射撃を除いて、隠匿ユニットが何らかの戦闘を実施した場合、隠匿ユニットは公開され、隠匿ユニットカウンターに含まれるすべての全てのユニットが地図上に置かれます(7.2.2.1 項参照)。間接射撃の為の観測や間接射撃そのものを実施した隠匿ユニットは、公開する必要はありません。

隠匿ユニットが間接射撃又は航空攻撃の目標になった場合、その隠匿ユニットカウンターに含まれるすべてのユニットは公開され、地図上に置かれます(7.2.2.1 項参照)。

### 7.2.3 隠匿ユニットカウンターの追加(Adding Hidden Unit Counters)

シナリオ開始時点では隠匿されていないユニットについて、プレイヤーはシナリオ実施中に発見されていないユニットを地図上から取り除き、その代わりに1つまたはそれ以上の隠匿ユニットカウンターに置き換えることができます。これらのユニットは同一フォーメーションに所属している必要があります。同じように偽のカウンターを追加することもできます。地図上に存在する隠匿ユニットカウンターの数は、指定された数を超過することはできません。

## 7.3 小隊及び班の指揮統制(Platoon & Section Command Control)

同一の小隊(Platoon)、班(Section)、又はトループ(Troop) ("BAOR"に登場)フォーメーションに所属し、お互いに指揮範囲内にいる戦闘ユニット及び活性化した非戦闘ユニットのみが同じ命令カウンターを共有できます。non-Command HQ を含めて他の小隊、班、トループに含まれるユニットとは、たとえ同一フォーメーションに所属していても、命令を共有できません。(例外、車両突撃カバー(Vehicle Assault Cover) (7.41 項参照))

様々なレベルで同じフォーメーションに属する指揮ユニットは、配下の小隊又は班と命令カウンターを共用できます。例えば、連隊司令部は同じ連隊に所属する小隊又は班と命令を共用できます。

他のユニットと命令を共有する指揮ユニットは、共有する対象ユニットのコマンドチェーン上に存在する必要があります。例えば、A 中隊に所属しているユニットは、B 中隊の指揮ユニットと命令を共有できません。

この選択ルールを使用する場合は、それぞれの小隊と班を構成するユニットの内容を文書化する必要があります。それぞれの小隊や班に属するユニットの番号を Formation Summary に記載して下さい。

## 7.4 発見カウンターの除去(Removing Spot Counters)

有効な SPOT/FIRE および SPOT/MOVE カウンターをチェックして、それらを除去するかどうかを確認します。この選択ルールを採用すると、シナリオのプレイ時間が伸びる可能性があります。ゲームカード B の "Spot Removal Table" を見てください。

各ターンにおける発見フェイズの間、SPOT/FIRE 又は SPOT/MOVE カウンターを持つ全てのユニットについて、以下のいずれかの場合はカウンターを除去しません。

- ・被発見ユニットがカバーのない地形に位置している。
- ・被発見ユニットが、非制圧状態、非フルカバー状態、非混乱状態の戦闘ユニットに隣接されている。

以下の場合には SPOT/FIRE 又は SPOT/MOVE カウンターを除去する死角があります。

- ・被発見ユニットが、いずれかのカバー状態にある。この時建物(Building)ヘクスは、歩兵及び建物内に位置する牽引火器と

車両に対して重カバーを提供するとみなします。また雑草地(Brush)及び畑(Crop)ヘクスは、それぞれ発見に際して軽カバー、中カバーとみなします。

対象のユニットを発見している非制圧状態、非フルカバー状態、非混乱状態の戦闘ユニット数を数えます。

上記の合計数を基準として、それぞれのカバーのタイプに応じて2種類の数値が与えられます。もし上記で数えたユニットのうちいずれか1つ以上が最大発見距離の半分以下(端数切捨て)の距離に位置している場合、左側の数値を使用します。それ以外の場合は右側の数値を利用します。

ダイス(100)を振り、ダイス目が数値以下の場合、発見カウンターを除去します。

この時、以下の修正を適用します。

- ・上記でカウントした戦闘ユニットの中で最も優秀なグレードのユニットグレード修正を適用します。
- ・もし上記でカウントした戦闘ユニットの中に1つまたはそれ以上の偵察ユニットが含まれていた場合、+10の修正を適用します。

*ソ連軍の"SPG-9"が SPOT/FIRE カウンターを置かれた状態で森(Wood)ヘクスにいます。米軍ユニットで"SPG-9"に隣接した車両はありません。2両の"M2A1 Bradley"(グレードは Seasoned)と1両の"M1 Abrams"(グレードは Veteran)が"SPG-9"を発見できる場所にあります。2両のIFVは距離10ヘクス、"M1"戦車は距離6ヘクスです。*

*Spot Removal table の Medium Cover 行、3-5 の列を交差照合します。"20/40"という数値が得られました。少なくとも1両の米軍車両が最大発見距離の半分以下(15/2, 端数切捨て)の距離にいますので、"20"を適用します。*

*ソ連軍プレイヤーはダイス(100)を振りました。その時米軍のユニットグレードが Veteran なので、+10の修正が適用されます。修正後の結果が"20"以下の場合、SPOT/FIRE カウンターは除去されます。*

## 7.5 交互主導権(Staggered Initiative)

これは、これまでの1回のダイス(100)によって主導権を決定する方法(4.3 項及び 6.3 項参照)を代替する主導権の決定方法です。採用する粒度に応じてプレイ時間が増大する可能性があります。この方法では、主導権はフォーメーションを基準として決定されます。管理のし易さを維持するためには、可能な限り大きなフォーメーションを基準として下さい。それぞれの陣営に1個中隊ずつが登場するような小規模シナリオの場合は、部隊の要約に示されている通り個々の小隊や班を使用するか、又は任意に決定したグループを使用して下さい。

プレイヤー同士は、主導権決定に関する組織について合意し、それについてシナリオを通じて維持する必要があります。

この選択ルールを採用する際には、プレイヤーは主導権が発動された順番を記録する必要があります。そして続く移動フェイズでは記録した順番とは逆の順番で実行します(例外、7.5.3 項参照)。

### 7.5.1 主導権決定 - 第1プレイヤーから(Determining Initiative - Initial First Player)

主導権フェイズにおいて、それぞれの陣営は特定のフォーメーションを選択し、ダイス(100)を振って部隊グレード(Force Grade)の修正値を適用します。最終結果は100を超えたり、0未満になる場合もあります。もし修正後のダイス目が同じの場合、シナリオ特別ルールで指定がない限り振り直します。フォーメーションの主導権発動はフォーメーション基準で行われますが、修正値はフォーメーショングレードやユニットグレードではなく部隊グレードに基づいて決定されることに注意して下さい。

大きいダイス目を出した側が間接射撃ステップにおける第1プレイヤーとなり、全ての間接射撃を解決します。引続いて第2プレイヤーが全ての間接射撃を解決します。ターンカウンターを第1プレイヤーを示す方向に向けます。

いずれかまたは両方の軍が前回ターンにイニシアチブに勝利したかどうかに基づいて主導権のダイス修正を適用するシナリオでは、最初の主導権判定の際に第1プレイヤーとして指定された陣営がその適用を受けます。

上記の手順によって第1プレイヤーとなった側は、引き続き直接射撃戦闘ステップにおいて、最初に射撃を行うフォーメーションを宣言します。

#### 7.5.1.1 引続くフォーメーション(Subsequent Formations)

最初のフォーメーションによる直接射撃を解決した後、それぞれのプレイヤーはフォーメーションを指定し、ダイス(100)を振って部隊

グレードによる修正を適用します。より大きい目を出した側が、次の直接射撃ステップで射撃を実施します。そのフォーメーションは、同じ陣営かもしれないし、他の陣営かもしれない。射撃を実施したフォーメーションを記録しておいてください。同じように全ての直接射撃が終了するまで次に射撃を行うフォーメーションを識別し続けます。一方の陣営が相手よりも多くのフォーメーションを持っていたり、一方が射撃を完了する前にもう一方が全ての射撃を完了してしまう場合があります。この場合、射撃を実施していないフォーメーションは、任意の順番で射撃を解決します。その実施手順については記録し続ける必要があります。

### 7.5.1.2 合同射撃(Combining Fire)

あるフォーメーションが実施する特定の敵ユニットに対する射撃は、そのフォーメーションによる射撃を解決する前に全て宣言しておく必要があります。引続いて実施するフォーメーションの射撃においては、同一ユニットに対して再び射撃を実施できますが、そのフォーメーションによる射撃を解決する前に全て宣言しておく必要があります。これは、特定の敵ユニットに対する全ての射撃は、その射撃を解決する前に宣言しておく必要があるというルール(4.4.1 項参照)の例外になることに注意して下さい。直接射撃によって士気チェックを必要とするユニットは、そのユニットに対する全ての敵フォーメーションからの射撃が終了した直後に士気チェックを 1 回実施します。士気チェックが必要なことを示すために、Under Fire カウンターを使用して下さい。しかし、たとえ全ての敵ユニットからの射撃が終了していても、自身が直接射撃を実施する場合には自身の射撃直前に士気チェックを実施する必要があります。その場合も士気チェックの実施回数は 1 回のみです。

### 7.5.1.3 臨機射撃(Overwatch Fire)

全てのフォーメーションによる直接射撃が実行された後、最初の第 1 プレイヤーによる実施を希望する全ての臨機射撃を解決します。次に最初の第 2 プレイヤーが実施を希望する全ての臨機射撃を解決します。

### 7.5.2 移動フェイズ(Movement Phase)

このステップにおいて、最初の第 1 プレイヤーが全ての近接突撃と白兵戦を宣言して解決します。次に最初の第 2 プレイヤーが同様に解決します。移動及びオーバーラン戦闘ステップにおいては、直接射撃の場合と逆の順番に移動を実施します。つまり一番最後に直接射撃を実施したフォーメーションが最初に移動を行い、それに続いて直接射撃の場合と逆の順番で移動を実施し、最後に一番最初に直接射撃を実施したフォーメーションが最後に移動を行います。臨機射撃は、これまで通りいずれかのフォーメーションが移動することによって発動されます。オーバーラン戦闘によって士気チェックが必要となったユニットは、そのユニットに対する全てのオーバーラン戦闘が終了した終了した時点で 1 度だけ士気チェックを行います。

### 7.5.3 合理化された移動フェイズ(Streamlined Movement Phase)

移動フェイズは、基本ゲーム及び上級ゲームで記載した方法に従って実施します。これにより、主導権が発動した順番を記録する必要がなくなります。最初の第 2 プレイヤーが全ユニットを移動します。次に最初の第 1 プレイヤーが同様に移動します(7.5.1 参照)。ターンカウンターを最初の第 1 プレイヤーを識別するために使用して下さい。

### 7.6 戦車の恐怖(Tank Fright)

近接戦闘を実行する前に、歩兵ユニットは最初に部隊士気チェック(Forced Morale Check)(7.1.3 項参照)をパスしなければなりません。この選択ルールは、ユニットグレードが Green(新兵)または Raw(未熟兵)の場合のみ適用します。この士気チェックでは、発見状態の敵ユニットが近くに存在する際の修正(Spotted Unit Morale Check modifiers)は適用しません。それ以外の修正は全て適用します。前進攻撃(Advancing Attack)(6.6.1.1 項参照)を実施するユニットがこの士気チェックを実施する場合、移動の開始前に実施します。戦車戦闘士気チェックは臨機射撃の発動条件にはなりません。臨機射撃を行う場合は、実際に目標が移動する必要があります。もし士気チェックの結果が「混乱」(Break)だった場合、ユニットには Suppressed/ON カウンターを配置します。また結果が「畏縮」(Hesitate)だった場合、ユニットには Suppressed/OFF カウンター

を配置します。もしユニットが士気チェックに成功した場合、通常通り近接突撃を実施します。

### 7.7 視界の制限(Limited Spotting)

目標ユニットを発見する絶対的な性質は、特に発見距離が増大すると、偶然に左右されることとなります。この選択ルールを使用すると、プレイヤーは発見距離が 1 より大きい場合に、発見の可否をチェックする必要があります。ただし距離 1 の場合は、依然として自動的に発見できます。この選択ルールを採用することで、シナリオの時間がかなり増大する可能性があります。

#### 7.7.1 発見距離(Spotting Ranges)

発見できる可能性は、発見を行うユニットのユニットグレードと目標までの距離を基準とします。ゲームカード B の Spotting Table(発見表)を参照して下さい。それぞれのユニットグレードに応じて、2 つの数値が記載されています。発見距離が最大発見距離の半分以下(端数切捨て)の場合、左側の数値を使用します。もし距離が最大発見距離の半分より大きく、最大発見距離以下の場合、右側の数値を使用します。もし複数の友軍ユニットが 1 つの敵ユニットに対して発見を試みる場合、最も発見できる可能性の高いユニットのみが発見を試みを行います。個々のユニットが個別に発見を試みを実施することはできません。しかし、同じ目標に対して発見を試みる場合は、追加 1 ユニット毎に+10 の修正値を適用します(訳注:この修正はダイス目ではなく成功率に対して実施されることに注意して下さい)。発見された目標は、目標ユニットが最大発見距離内に存在する限り、他のユニットに受け渡しできます。ダイス(100)を振り、ダイス目が修正後の成功値以下の場合、目標は発見されます。もし失敗した場合は臨機射撃がキャンセルされます。

ユニットグレードが Veteran の米軍 "M1 Abrams" 戦車 2 両が、距離 4 ヘクスで森(Woods)ヘクスに位置しているソ連軍の "T-72AV" に対して発見を試みます。発見距離 4 ヘクスは、最大発見距離である 7 ヘクスの 1/2 を超えています。米軍プレイヤーはダイス(100)を振り、その結果が "70"(60+10) 以下なら "T-72AV" を発見します。

#### 7.7.2 最大発見(Maximum Spots)

この選択ルールを採用すると、1 つのユニットが維持できる発見ユニット数に制約を与えます。その制約はユニットグレードに依存します。ゲームカード B の Spotting Table を参照して下さい。Max 列に記載されている数値が、特定のユニットグレードのユニットがハンドオフも含めて個別に維持できる発見の最大数を示しています。最大値を超過した発見については、無視するか、または取り除く必要があります。

### 7.8 砲塔(Turrets)

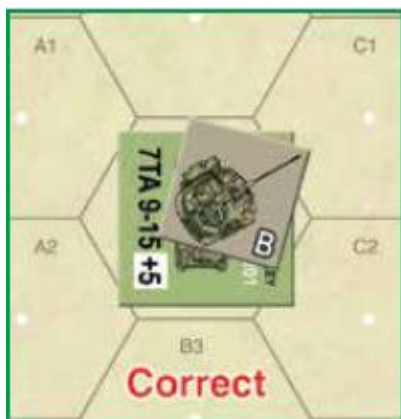
この選択ルールは、車両用の移動可能な砲塔カウンターを追加します。砲塔カウンターには、米軍又はソ連軍のいずれかの砲塔



イメージが描かれています。しかしどちらを利用した場合も機能面で違いはありません。カウンターの正面方向には開放状態の砲塔を示しており、反対の B 面は閉鎖状態の砲塔を示しています。

砲塔カウンターを使用すると、砲塔を車体正面とは異なるヘクスサイドに向けることが可能になります。これにより砲塔付き車両が射撃する火器に応じた砲塔射界内に存在する目標に対してのみ射撃できるようになり、よりリアルなゲームモデルを提供します。さらに砲塔を特定の方向に向けておくことによって、臨機射撃時に射界外の目標に射撃を行う修正値の影響を小さくすることが可能になります。砲塔が開放状態(Open)かあるいは閉鎖状態(Buttoned-Up)かは、GP 射撃によって A 型車両が被る潜在的な損害に影響を与えます。

### 7.8.1 砲塔の調整(Adjust Turrets)



載されている TT 値と同じです。TT 値の範囲は 1~3 です。無砲塔車両は TT 値が"0"です。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。TT 値は"2"です。この場合、砲塔は"1"乃至"2"ヘクスサイド変更できます。

車両カウンターと同様に砲塔も特定のヘクスサイドに向けておく必要があります。砲塔の向きは移動中又は／及び調整フェイズ(Adjustment Phase)の砲塔及び視認調整ステップ(Adjust Turret & Visualization Step)に変更できます。砲塔が一度に変更できる最大のヘクスサイド数は、データカードの

Weapon Data 行に記載

(Effective Result)を被った時、もし射撃側の最大 GP 有効値が車両の GP 防御値よりも小さかった場合、車両は砲塔損傷の結果を被ります。

- ・小型火器(small fire)による攻撃で有効な結果を被った時、その時の距離が至近距離(Point Blank Range)の場合は砲塔損傷の結果を被ります。

### 7.8.4 臨機射撃(Overwatch Fire)

もし車両が射界外の目標に対して臨機射撃を実施する場合、修正値は"-3"になります。その車両の TT 値を基準として砲塔の向きを変更した場合に、目標が射界内に入るように調整できなければなりません。それが新しい砲塔の向きになります。

車長用独立視察装置(Commander Independent Sight:CIS)は、追加の能力を提供します(7.48 項参照)。

繰り返しになりますが、もし目標に移動によって臨機射撃を発動する場合は、目標の移動による修正を適用します。

訳注:砲塔ルールを採用した場合の射界について、原文には明確な規定がありませんが、Panzerとの関係から考えると、砲塔の射界は60度と考えるのが妥当だと思います。

移動中の車両は、新たなヘクスに入る毎に、砲塔と車両との相対的な関係を維持したままにするか、又は TT 値に示された数までのヘクスサイド分だけ砲塔の向きを変更するかを実施できます。移動していない側のプレイヤーは、砲塔の向きを変えた車両に対して、一時的にその移動を中断して、監視命令(OW)を受けている特定の車両で臨機射撃を実施できます。その臨機射撃は砲塔の向きを変更する前、あるいは変更した後で解決します。

履帯命中(Tracked damaged)を被った車両は、その TT 値を保持します。砲塔損傷を被った車両は、元々の TT 値に関係なくその TT 値が"1"になります。

### 7.8.2 旋回砲塔車両の命中個所(Turreted Vehicle Hit Locations)

AP 直接射撃によって命中を被った車両は、砲塔と車体は同じ又は異なる命中方位(Hit Angle)になります。命中個所を判定する際には、もし命中個所が車体(Hull Hit)の場合、次の手順に進みます。もし命中個所が砲塔(Turret Hit)の場合、追加のチェックを行います。もし砲塔の命中方位が車体と同じの場合、次の手順に進みます。しかし、もし砲塔と車体の命中方位が異なっている場合は、砲塔の命中方位を使用して命中個所を判定します(ダイスを振り直すことはしません)。

ソ連軍の"T-64BV"(データカード SM-3A)が後面(Rear Side)から水平(Level)射撃を受けました。米軍プレイヤーはダイスを振り、"39"の結果を得ました。命中個所は"TR"になります。しかし、その時"T-64BV"の砲塔は米軍ユニットの方に向けて車体の真後ろ方向に向けられていました。従って砲塔の命中方位は正面(Front)になります。そのため命中個所は"TF"になります。その装甲値は"90"になり、貫通力"35"に対して殆ど3倍の厚さになりました。(訳注:この貫通力"35"がどこから出てきたのか不明なのでが...)

### 7.8.3 砲塔の開放又は閉鎖状態(Open & Buttoned Up Turrets)

A タイプ車両の砲塔は開放状態と閉鎖状態の2つの状態を持っています。無砲塔型の A タイプ車両は閉鎖状態になることはありません。砲塔の向きを変えることはありません。砲塔の状態は調整フェイズ(Adjustment Phase)の砲塔及び視認調整ステップ(Adjust Turret & Visualization Step)に選択し、次のターン全体に適用されます。砲塔の開放と閉鎖状態は、ターンの間に変更することはできません。

いくつかの A タイプ車両は、搭載火器のいくつか又は全てについて砲塔開放状態の場合しか射撃できません。データカードの備考欄(Note Section)にそのことを示しています。

砲塔の開放又は閉鎖状態は、車両の目標発見能力と直接又は間接の GP 射撃や航空攻撃を被った際の重大度に影響を与えます。砲塔開放状態の車両は、通常通り発見できます。しかし GP 射撃や航空攻撃によって被害を受けやすいです。砲塔閉鎖状態の車両は、発見能力に制限が適用されます。しかし GP 射撃は通常通り解決されます。砲塔閉鎖状態の車両は、-1 の視認修正が適用され、Spotting Table で使用する行が 1 行下がります。

砲塔開放状態の車両は、GP 射撃を受けた時に被害が増える可能性があります。AP 直接射撃を受けた場合には影響ありません。

- ・小型火器以外(non-small fire)の攻撃によって有効な結果

### 7.9 発煙弾発射機(Smoke Dischargers)

発煙弾発射機(5.16.2 項参照)を装備している車両は、煙幕の雲を形成し、その車両そのものとそこを通過する車両を保護します。煙幕の形成は、命令フェイズ(Command Phase)で命令カウンターを置く前に試みることができます。



この手順は当該ターンの主導権を決定する前に実施することから、直前のターンの第 1 プレイヤーがまず全ての DS 煙幕を配置します。続いて第 2 プレイヤーが実施します。

車両が煙幕の形成に成功したか否かを決定するために、ダイス(10)を振り、記載されている弾薬制限値(Ammo Limit)と比較します(5.16.2.3 項参照)。ダイス目が弾薬制限値と同じ又はそれ未満の場合、Smoke/DS カウンターを車両に置きます。もし弾薬制限値よりも大きなダイス目の場合、その試みは失敗します。

煙幕雲は Open/SHEAF 煙幕と同じように扱いますが、その影響は当該車両からの射撃、当該車両への射撃、及び同乗者からへの射撃のみに適用されます。同一ヘクスにいるその他のユニットには適用されません。それは間接射撃又は固定翼航空機の戦闘又は(低高度飛行時の)ヘリコプター戦闘には影響を与えません。Smoke/DS カウンターは、当該ターンのカウンターの調整/除去ステップ(Adjust/Remove Counter Step)(6.8.6 項参照)に取り除きます。あるいは車両が新しいヘクスに移動した場合又はヘクス内を移動した場合にも除去されます。カウンターを車両の下に置いてください。車両は連続したターンに発煙弾発射機から煙幕を発射することはできません。それは次のターンの調整/除去ステップ(Adjust/Remove Counter Step)に取り除きます。

### 7.10 生垣と発見(Hedgerow Spotting)

生垣(Hedgerow)ヘクスサイドは基本的に反対側のユニットに対する視認線を妨害します。この選択ルールを採用すると、歩兵ユニットは生垣ヘクスサイドを「掘りこむ」ことができ、生垣ヘクスサイドの反対側のユニットを発見できる能力を拡張できます。

生垣ヘクスサイドを掘りこむためには、移動(Move)命令を受けなければなりません。そのユニットは現在のヘクスに留まり、Location カウンターを INB の方向を正面に向けて配置します。これはフルカバー状態になることもできます。その場合は 2 つめの Location カウンターを FC の方向を正面に向けて配置します。

一度生垣を掘りこむことに成功すると、その歩兵ユニットはあたかも生垣ヘクスサイドがないように反対側の敵ユニットを発見でき、また反対側の敵から発見されます。生垣ヘクスサイドの両側は、煉瓦の建造物(Brick Building)と同様に発見の際は重カバーとして、また防御時は中カバーとして扱います。

掘りこんだ生垣ヘクスサイドから離脱する場合は、移動(Move)又は小停止(Short Halt)命令が必要です。移動フェイズ中に INB Location カウンターを取り除きます。それは今や生垣に隣接したヘクスに存在します。もし可能なら匍匐前進でそのヘクスを離れることができます。

### 7.11 炎上修正(BU Modifier)

砲塔の配置や搭載弾薬によって、いくつかの車両は戦闘の結果撃破されると、爆発的な被害を被りやすくなっています。これらの車両

には、データカードのユニット識別領域(Unit Identifier section)に"BU"の記号があります。

炎上修正は損害を被る可能性全体を向上させることはありません。それは単に撃破の結果を炎上の結果に変える可能性を増やすだけです。このルールは基本ゲームの損害には適用しないでください。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。そこには"BU"の記載があります。米軍の"M1 Abrams"(データカード UM-1A)が、"T-80BV"に対して AP 直接射撃を行い、貫通の結果を得ました。その時損害判定のダイス目が"6"でした。これは通常は撃破(Knock Out)の結果になります。しかし"+2 BU"の修正が適用されて、"6"の目が"8"になりました。そのため結果は撃破から炎上(Brew-Up)に変更になりました。

もし米軍の機械化歩兵分隊(Mech Inf Squad)が近接突撃で有効な結果(Effective Result)を得て、その時の損害のダイス目が"5"の場合、"-2 BU"修正が適用されて"5"は"3"になり、結果は炎上(Brewed-Up)になります。

修正後の AP 損害の結果が"11"又は"12"の場合は、たとえ損害の最大値が"10"の場合でも炎上の結果になります。例えば米軍の"M113A2(データカード UM-3A)又は"M2A1 Bradley"の25mm(データカード UM-4A)対 BMP-1(データカード SM-5A)の場合等です。

## 7.12 AP 貫通力の変動(Variable AP Penetration)

AP 射撃の貫通力(KE 又は CE タイプの砲弾)は、弾道データの長期に渡る研究に基づいて絶対的な値として示されています。しかし実際の貫通力は、命中個所におけるわずかな偏差や命中個所における車両装甲の品質によって変化します。

この選択ルールを使うと、AP 射撃が命中すると、命中個所-損害判定の前に射撃側プレイヤーはダイス(10x2)を振り、ゲームカード A の AP Penetration Table を参照します。表の中から AP 貫通力と合致する行を見つけます。

2 つのダイスは個別に読みます。2 つの記載された結果を合計し、最終的な変動量を求めます。変動量の絶対値は、記載された Max 値を超えることはありません。

ダイス目は 1~4 の場合、AP 貫通値からマイナスします。ダイス目が 7~10 の場合は、AP 貫通値にプラスします。5 又は 6 の場合は影響なしです。

AP 貫通値が"110"の場合で変動量決定のダイス目(2x10)が"10"と"4"の場合、変動量の合計は"+8"になります。ダイス目"10"の結果は変動量"+11"となり、ダイス目"4"の結果が変動量"-3"となるからです。

AP 貫通値が"12"の場合で変動量決定のダイス目(2x10)が"1"と"2"の場合、変動量の合計は"-3"になります。ダイス目"1"の結果は変動量"-2"となり、ダイス目"2"の結果が変動量"-2"となるので合計は"-4"ですが、Max 値が"3"なので、変動量の絶対値は"3"以下となり、変動量は"-3"になるという訳です。

## 7.13 車体下部への命中(Lower Hull Hits)

この選択ルールは、AP 直接射撃が車両の比較的装甲の薄い正面下部に命中する可能性をモデル化しています。これは移動中の車両が高度を変更したり、その車両が敵ユニットよりも 2 レベル又はそれ以上高い高度にいる場合のみ可能性があります。この場合、ERA は効果を発揮しません。

### 7.13.1 高度変更時(Changing Elevation)

車両が、小峡谷 Gully、浅瀬(Ford)又は小川(Stream)を出てきた時、あるいは壁(Wall)へクサイドを通過した場合(この場合、ハルダウンは適用されません)、目標の新しい高度と同じ高さに位置し、監視(OW)命令を与えられているユニットが HF に命中弾を与えた場合、その装甲値は Rising の HF 装甲値の半分(端数切捨て、ただし"1"未満にはならない)になります。この時、実際には Level 射撃にも関わらず、Rising 射撃として扱います。

### 7.13.2 高度が異なる場合(Height Difference)

目標車両がハルダウン状態ではなく、自動的部分ハルダウン状態でもない場合、もし射撃距離が高度差の 2 倍以下の場合、HF への命中弾については、その装甲値が Rising の HF 装甲値の半分(端数切捨て、ただし"1"未満にはならない)になります。

もし目標車両が高度レベル 3 にいて、射撃側の高度がレベル 0 の場合、距離が 4~6 の場合に車体下部への命中弾を得る可能性があります。もし距離が 3 以下の場合、部分的ハルダウンになります(6.1.4.1.3 項参照)。

## 7.14 射撃優先度(Fire Priority)

白熱した戦闘においては、車両は一般的に最も大きな脅威を感じる敵車両と交戦し、それは最も近い目標である傾向があります。射撃(Fire)又は小停止(Short Halt)命令を受けた車両は、最も近い戦闘車両(4.1.1 項参照)を攻撃しなければなりません。ただしその車両が同じフォーメーションに属する他の友軍車両によって既に狙われている場合、その車両を攻撃目標にする必要はありません。友軍歩兵と牽引火器ユニットがその車両を攻撃したとしても、上記の条件を相殺しません。

## 7.15 防御射撃(Defensive Fire)

指揮統制ルールによって 1 ターンにそれぞれの中隊が使用できる命令数が制限されることから、いくつかのユニットは無命令(N/C)命令を与えられる場合があります(6.2.1 項参照)。一般的に無命令(N.C)命令を受けたユニットは、何も活動できません。この選択ルールを採用する場合は、無命令(N/C)命令を受けたユニットは、自分自身を守ることができます。しかし自身が直接 AP 射撃又は直接 GP 射撃を受けた場合のみです。もし射撃を受けた場合は、そのユニットはあたかも臨機射撃で特定目標を射撃するような形で射撃を行います。この時、防御射撃を行うユニットは、目標を発見し、さらに射界内に捉えていなければなりません。もし選択ルール 7.8 の砲塔ルールを採用している場合は、7.8.4 項を参照して下さい。

この射撃には AP 射撃の場合は"-2"、GP 射撃の場合は"-10"の修正が適用されます。さらに臨機射撃も加えた他の修正も適用されます。

もしその後には制圧状態や混乱状態からの回復を試みる場合、防御射撃(Defensive Fire)の修正を適用します。

## 7.16 プラットフォーム・ガンマウント(Platform Gun Mounts)

いくつかの牽引火器は、発射台(プラットフォーム)又は旋回可能な砲台(ガンマウント)に乗せられて、あらゆる方向の目標と速やかに交戦できるようになっています。牽引火器データカードには、どのユニットがプラットフォーム・ガンマウントなのかを示しています。

牽引火器データカード凡例(Towed Data Card Key)に記載されているソ連軍の"NSV HMG"がプラットフォーム・ガンマウントです。

臨機射撃や対空射撃の場合は無砲塔全周射界車両(Turretless 360° Vehicles)と同様に常に射界内に目標が存在しているものと見なします。これらのユニットは、臨機射撃の際に「射界内の目標に対する臨機射撃」(Overwatch Front)の修正を適用します。もし、彼らが射界外の目標を射撃する場合は、牽引火器ユニットを方向転換させて目標を射界内に捉えるようにしてください。

## 7.17 付属火器の損失(Attached Weapon Loss)

完全戦力の分隊ユニットが GP 射撃や白兵戦の結果半分分隊になった時、その分隊が保有しているそれぞれの付属火器(レーザーデジグネーターを含む)についてダイス(10)を振ります。ダイス目が"1-5"の場合、付属火器は破壊されます。

もし分隊が 1 つを超える付属火器を保有している場合、最初のダイス目には"-2"の修正を適用します。どの付属火器について最初にふるかはランダムに決定して下さい。

## 7.18 足止め射撃(Pinning Fire)

小型火器(Small Arms)を装備する地上ユニットが歩兵又は牽引火器ユニットに対して GP 直接射撃を実施する場合、目標に対して足止め射撃を実施できます。足止め射撃は、目標の周囲に射撃をばら撒くことにより、目標を除去することよりも、目標ユニットを足止めし、頭を上げた状態を強要するような射撃をシミュレートしています。

足止め射撃は、射撃(Fire)、小停止(Short Halt)又は監視(OW)命令を受けたユニットが実施しています。足止め射撃を実施する際にはその旨宣言します。GP 射撃は通常通り実施しますが、その際+20 の修正が適用されます。

有効な結果(Effective Result)を得た場合、制圧結果(Suppressed Result)に変わります。足止め射撃で有効な結果を得ることはできません。



## 7.19 工兵による地形への攻撃(Engineer vs. Terrain Combat)

工兵(Engineer)分隊、半個分隊及び班は、特定の地形タイプに対して直接攻撃を実施できる唯一の地上ユニットです。建物のヘクスを除いて、GP 防御値を持つすべての地形は、通常の地上ユニットのように攻撃される可能性があります。

工兵ユニットは移動(Move)命令を受けている必要があります。それらの攻撃は近接突撃の方法で実施されます。有効な結果(Effective Result)を得たら、もう1度ダイス(100)を振ります。2回目のダイスで有効な結果を得たら、目標の地形は破壊されます。それ以外の場合は効果なしです。

## 7.20 長い砲(Long Guns)

もし砲塔の選択ルール(7.8 項参照)を使用する場合、いくつかの車両は長い砲(Long Gun)を持っており、それは車両が路地(Alley)、森(Wood)又は浅い森(Light Wood)に進入する際の障害になります。長い砲を装備する車両は、データカードの備考欄(Note section)に Long Gun と記載されています。

長い砲を搭載した車両が路地、森又は浅い森に進入あるいは既に位置していた場合、その砲塔は車両の正面又は真後ろ方向にのみ向けられます。ただし移動しなかった場合は自由に砲塔の向きを変更できます。

長い砲を搭載した車両が道路(Road)又は小道(Path)に沿って移動する場合(4.5.1.1.5 項参照)、砲塔の向きは自由に変更しても構いません。

## 7.21 変動する履帯命中(Variable Track Damage)

実際問題として、小口径砲がより大型の装甲車両に対して履帯命中を得るのは困難です。この選択ルールを採用すると、履帯命中が実際に発生したか否かについて追加の処理が発生します。この処理は、AP 射撃でも GP 射撃でも同じ方法が適用されます。射撃ユニットの最大 GP 有効値(GP Effective Factor)を3倍します。もしその結果が目標車両の GP 防御値(GP Defence Factor)以上の場合、履帯命中が発生します。それ以外の場合、履帯命中は効果なしとして扱います。もし履帯命中が効果なしになった場合、脱出の試みは要求されません。

もし射撃側が小型火器(small arms)又は GP 有効値を持たない場合、3倍化した結果を"1"として扱います。ATGM と携行型対戦車火器(Hand-Held anti-tank weapons)は、上記処理を必要としません(つまり常に履帯命中が発生します)。

ソ連軍の"BMP-2"(データカード SM-4B)が米軍の"M1Abrams"(データカード UM-1A)に履帯命中を得ました。"BMP-2 の GP 有効値は"1"です。この値を3倍し、"M1 Abrams"の GP 防御値"8A"と比較します。"3"は"8"よりも小さいので、履帯命中は効果なしとなります。

## 7.22 歩兵用煙幕(Infantry Smoke)

分隊及び半個分隊は煙幕の弾薬制限として"S5"を持っています。ユニットグレードや工兵ステータスによってこの値は変化します。非制圧状態、非畏縮状態かつ非混乱状態のユニットは、もし同じヘクスに他の下車している歩兵や牽引火器が存在しない場合に限り、同じヘクスに煙幕を形成できます。

### 7.22.1 直接射撃煙幕(Direct Fire Smoke)

射撃(Fire)又は小停止(Short Halt)命令を受けたユニットのみが、弾薬制限(5.16.2 項参照)の範囲内で小型火器射撃の代わりに煙幕を形成できます。そのユニットは依然として付属火器を使用できます。

Smoke/On カウンターをそのヘクスに置いて下さい。煙幕の影響はそのヘクスのみ適用し、その効果は Open SHEAF パターンと同じです。

### 7.22.2 煙幕弾薬制限の修正(Smoke Ammo Limit Modifiers)

以下に示す特別な弾薬制限に対する修正が適用されます。

- ・ユニットグレードが Elite 又は Veteran(Elite or Veteran Unit Grade): +1
- ・ユニットグレードが Green 又は Raw(Green or Raw Unit Grade): -1
- ・工兵(Engineer): +3

## 7.23 車両の付随損害(Vehicle Collateral Damage)

この選択ルールは、何らかの形で記録を必要とします。AP 射撃が A タイプ又は P タイプ車両に命中し、貫通したものの損害なし(No Damage)の結果に終わった場合、付随損害(Collateral Damage)を引き起こします。それぞれの付随損害は1度しか適用しません。車両の命中箇所を参照し、ダイス(10)を振ります。

### 7.23.1 TF - Turret Front(砲塔正面)

出目が"1"の場合、光学装置が損傷します。

- ・その車両の主要火器照準器(primary weapon sight)(L,S,M 及び又は D)がシナリオの残り期間使用不能になります。この後は副火器照準器(secondary weapon sight)を使用しなければなりません。もしその車両の火器が副火器照準器を装備していなかった場合、それはシナリオの残り期間、射撃できません。
- ・シナリオの残り期間、AP 射撃で-1の修正が適用されます。
- ・シナリオの残り期間、GP 射撃で-5の修正が適用されます。

出目が"2"の場合、夜間戦闘用装備が損傷します。

- ・その車両が装備する夜間戦闘用装備(T,I2,IR,WR 又は P)がシナリオの残り期間使用不能になります。

出目が"3"の場合、もし同軸機銃(Coax MG)を装備している場合は、それが損傷を受けます。それ以外の場合は Suppression/ON カウンターを置きます。

- ・その車両はシナリオの残り期間、GP 直接射撃時又はオーバーラン戦闘時に同軸機銃修正(Coax MG modifire)の+10修正を適用できません。

出目が"4-10"の場合、効果なしです。

### 7.23.2 TS/TR - Turret Side or Turret Rear(砲塔側面又は砲塔後面)

出目が"1"の場合、砲塔リングに命中します。

- ・砲塔は現在位置で固定されます。シナリオの残り期間、砲塔を回すことはできません。
- ・無砲塔全周射界車両(Turretless 360° vehicle)(4.4.3.1.2 項参照)及び無砲塔車両(Turretless vehicle)(4.4.3.1.1 項参照)の場合、Suppression/ON カウンターを置きます。

出目が"2"の場合、無線機に命中します。

- ・その車両は制限命令及び/又は制限偵察能力になります。
- ・その車両は無線機損傷状態(7.23.5 項参照)になります。

出目が"3-10"の場合、効果なしです。

### 7.23.3 HF - Hull Front(車体正面)

出目が"1"の場合、走行装置が損傷します。

その車両はシナリオの残り期間、移動力を"2"減じます(最低"1")。

出目が"2-10"の場合、効果なしです。

### 7.23.4 HS/HR - Hull Side or Hull Rear(車体側面及び車体後面)

出目が"1"の場合、燃料系統が損傷します。

- ・各移動フェイズ開始時にダイス(10)を振ります。
- ・出目が"1"の場合、その車両はシナリオの残り期間、燃料切れになります。履帯命中を示す TK Hit カウンターを置き、脱出の試みを行います。
- ・出目が"2"の場合、車両は火災になり、炎上の結果を被ります。この場合も脱出を試みます。

出目が"3-10"の場合は効果なしです。(訳注:"2-10"の間違い?)

### 7.23.5 無線機の損傷(Damaged Radio Set)

無線機に損傷を受けた車両は、発見、指揮、観測及び士気に制限を受けます。

#### 7.23.5.1 発見への制約(Spotting Limitation)

他のユニットへの発見情報の受け渡し(4.1.1 項参照)や他のユニットからの発見情報の受け取りができません。自身が敵を発見する

必要があります。

### 7.23.5.2 命令への制約(Command Limitation)

フォーメーショングレードに関わらず指揮範囲は"0"になります。偵察車両は、発見、観測及び士気に関する制約を除いてその特殊能力を全て保持します

### 7.23.5.3 観測の制約(Observer Limitation)

間接射撃の要請や航空攻撃のための目標観測を実施できません。

### 7.23.5.4 士気の制約(Morale Limitation)

非混乱状態の指揮ユニットの存在による有利な修正を得るためには、その指揮ユニットが同一ヘクスに存在していなければなりません。

## 7.24 カモフラージュ(Camouflage)

シナリオの特殊条件によって指示されているように、一方又は両方の軍に所属する地上ユニットは、敵がカモフラージュを使用することによりその発見能力が制約を受けます。地図上でシナリオを開始するユニットのみがカモフラージュの可能性があります。

Formation Summary を使ってカモフラージュユニットをリストアップして下さい。

カモフラージュは隠匿ユニット(7.2 項参照)と同じようには機能しません。カモフラージュユニットは常時地図上に残っています。カモフラージュユニットを指揮するプレイヤーは、敵プレイヤーがそのユニットに対して発見を試みる際に宣言しなければなりません。カモフラージュユニットは距離 1 ヘクスで自動的に発見されます。

通常の見条件に合致していることを確認した後、発見を試みるプレイヤーはダイス(10)を振ります。偵察ユニットは"-1"の修正を適用します。またサーマルイメージャー(Thermal Imager)を装備しているユニットは"-2"の修正を適用します。修正後のダイス目が、ゲームカード B の Spotting Range Table で示されているそのユニットに対する発見距離以下なら、カモフラージュ目標を発見できます。カモフラージュ目標を発見したユニットは、目標までの距離が同じかより小さい友軍ユニットに対して、カモフラージュ目標に関する発見情報を渡すことができます。

森(Woods)にいるカモフラージュ車両に対して発見を試みる場合、発見を試みるプレイヤーは"7"又はそれよりも小さい値を出す必要があります。

カモフラージュユニットは、移動(Move)又は小停止(Short Halt)命令を実施した時点でカモフラージュ状態を永遠に失います。さらに彼らは一度でも敵ユニットが通常の見距離内にいるときに射撃(Fire)又は監視(OW)命令を実施した場合もカモフラージュ状態を永久に失います。この時、発見のダイスチェックは不要です。

## 7.25 火器故障(Weapon Malfunction)

この選択ルールは、何らかの形で記録を必要とします。AP 直接射撃でダイス目が"00"の場合、又は GP 直接射撃で修正前のダイスが"01"の場合、火器故障と見なします。それらの火器は修理が完了しない限り再度使用できません。火器故障を引き起こした射撃自体は通常通り解決します。火器修理は命令フェイズ(Command Phase)の最後に行います。ダイス(10)を振り、

- ・もし出目が"2"以下なら、その火器は修理が完了し、このターンから通常通り機能します。
- ・もし最終的な出目が"10"の場合、その火器は完全に故障し、その後は修理の試みができません。
- ・もし修理を試みるユニットが無命令(N/C)命令を受けていた場合、ダイス目に"-2"の修正が適用されます。

## 7.26 間接射撃と固定翼航空機の偏差(Indirect Fire & Fixed-Wing Aircraft Scatter)

### 7.26.1 間接射撃の偏差(Indirect Fire Scatter)

間接射撃の要請に対する応答のダイス目(修正後)がゲームカード B の Called Indirect Fire Response Table に記載された数値と丁度同じであった場合、その射撃は目標としたヘクスではなく 1~2 ヘクス離れたヘクスに着弾します。

ダイス(10)を振り、ダイス目が 1~6 の場合は 1 ヘクス、7~10 の場合は 2 ヘクス離れたヘクスに着弾します。より簡単にするために、

偏差が発生する可能性のある間接射撃では、ダイス 2 個(10x2)振っても構いません。さらにダイス(d6)を振り、地図上に印刷されている方向ヘクス(Directional Hex)を参照します。その方向に 1~2 ヘクス移動したヘクスが新しい着弾ヘクスになります。もし新しい着弾ヘクスが観測者との間で視認線を確保できている場合、次 Turn 以降も通常通り観測射撃を継続及び調整できます。

### 7.26.2 固定翼航空機の偏差(Fixed-Wing Aircraft Scatter)

偏差は、中高度又は高高度から投下された通常爆弾(iron bombs)、クラスター爆弾(cluster bombs)、焼夷弾(incendiary bombs)及び FASCAM に対してのみ適用します。高抵抗爆弾(High-drag bombs)、ロケット弾(rockets)、PGM 及び ARM には偏差を適用しません。もし固定翼航空機が爆弾を投下するヘクスから 5 ヘクス以内で対空火器の攻撃を受けた場合、偏差が発生する可能性があります。

- ・もし対空射撃の結果が効果なしの場合、ダイス(10)を振って "2"以下の場合に偏差が発生します。
- ・もし対空射撃の結果が制圧又は損傷の場合、ダイス(10)を振って"6"以下の場合に偏差が発生します。
- ・固定翼航空機のユニットグレードに基づいて、以下のダイス目修正を適用します。
  - ◆Elite(エリート): +2
  - ◆Veteran(ベテラン): +1
  - ◆Regulars(一般兵): +1
  - ◆Green(新兵): +2
  - ◆Raw(未熟兵): +3

ダイス(d6)を振り、地図上に印刷されている方向ヘクス(Directional Hex)を参照します。その方向に中高度から投下した場合は 1 ヘクス、高高度から投下した場合は 2 ヘクス移動したヘクスが新しい着弾ヘクスになります。

## 7.27 照明弾による間接射撃任務(Illumination Indirect Fire Missions)



照明弾による射撃任務(Illumination Fire Missions)は、夜間や制限された視界状況で発見距離を増大するために使用します。照明弾は non-linear Closed SHEAF パターンでのみ使用できます(訳注:着弾ヘクスとその周囲 6 ヘクスの計 7 ヘクス)。照明には、Illumination/OFF 状態と Illumination/ON 状態の 2 つの状態があり、Illumination カウンターの向きによってそれを示します。新しい照明弾は、Illumination/ON カウンターの配置又は既存の Illumination/OFF カウンターを ON 状態に変更することで記録します。SHEAF パターンによって示される照明エリア内にいるユニットに対しては、照明されている期間には発見修正"+2"が適用されます。照明による発見修正によって発見レベル(Spotting Level)が"0"を超えることはありません。Illumination カウンターは、地図上に個別に配置されます。それらは米軍又はソ連軍ユニットの上には配置しません。ON 又は OFF の状態を明確化するため、Illumination カウンターの向きを決めておかなければなりません。方向ヘクス(Directional hex)を参照し、例えば"1"の方向をカウンターの上面方向として決めて下さい。

## 7.28 対砲兵射撃(Counter Battery Fire)

対砲兵射撃は、敵地図外砲兵を発見し、それに対して妨害射撃を実施してその制圧及び撃破を試みることです。対砲兵射撃は、対砲兵射撃任務(counter battery fire missions)が与えられた地図外砲兵のみが実施できます。彼らは友軍部隊を支援するための地図外砲兵とは異なる存在であり、シナリオの中で特定の対砲兵アセットとして扱われます(訳注:シナリオ 5 の米ソ両軍は、それぞれ対砲兵射撃を行う砲兵アセットを保有しています)。

### 7.28.1 対砲兵射撃の使用(Utilizing Counter Battery Fire)

対砲兵射撃ユニットは常に使用可能と見なされ、何度も使用可能であり、1 ターンに 1 度敵地図外砲兵の発見を試みる事ができます。敵の地図外砲兵が要請射撃に応答した時、あるいは射撃任務を継続した時、あるいは計画射撃が着弾した時、対砲兵射撃を宣言できます。

全ての対砲兵射撃は、目標となる砲兵部隊による当該ターンの射撃任務が全て完了した後で実施します。

### 7.28.2 対砲兵射撃の解決(Resolving Counter Battery)

対砲兵射撃が宣言されると、実施するプレイヤーは最初に対砲兵ユニットが目標となる砲兵部隊の位置特定に成功したか否かを判定します。

砲兵データカード(Artillery Data Card)の Counter Battery Fire information を参照して下さい。ダイス目が"01-40"以下の場合、目標砲兵は位置特定されます。その他の場合は位置特定に失敗します。

ダイス目に以下の修正を適用して下さい。

- ・ 目標となる砲兵部隊が現在と同じ射撃任務を2~3ターン継続実施した場合、"-10"の修正を適用します。
- ・ 目標となる砲兵部隊が現在と同じ射撃任務を4ターン以上継続実施した場合、"-20"の修正を適用します。
- ・ もし目標となる砲兵部隊が自走砲(self-propelled SP)の場合、"+10"の修正を適用します。

もし目標砲兵が位置特定されると、再びダイス(100)を振ります。

- ・ ダイス目が"01-50"の場合、目標砲兵は制圧状態になります。
  - ◆ 制圧状態の砲兵は、未だに砲兵射撃を実施可能です。しかしその時制圧状態による射撃(Shooter Suppressed)の修正値"-20"が適用されます(6.5.4.3 項参照)。砲兵データカードの上に Suppressed/ON カウンターを置いて下さい。
  - ◆ 全ての砲兵は、制圧状態から回復する際に"01-50"のダイス目を出す必要があります。修正値はありません。
- ・ ダイス目が"51-80"の場合、目標砲兵は損傷状態になります。
  - ◆ 損傷状態の砲兵は、未だに砲兵射撃を実施可能です。しかしその時損傷状態による射撃(Shooter Damage)の修正値"-10"が適用されます(6.5.4.3 項参照)。砲兵データカードの上に DMGD カウンターを置いて下さい。
  - ◆ 損傷状態の砲兵は、射撃応答の際に"-2"の修正を適用します。
  - ◆ 2度目の損傷状態を適用された場合、その砲兵ユニットは除去されます。
- ・ ダイス目が"81-00"の場合、目標の砲兵は撃破されます。
  - ◆ シナリオの残り期間、その砲兵は射撃できません。
  - ◆ 敵プレイヤーは、ユニット撃破による勝利得点を得ます。
  - ◆ その損失は、士気の上では影響ありません。

### 7.28.3 対対砲兵射撃(Counter-Counter Battery Fire)

もし両軍が対砲兵射撃アセットを保有していた場合、彼らはまた対対砲兵射撃の目標となります。敵プレイヤーが対砲兵射撃の実施を宣言し、友軍砲兵に対する射撃を実施した場合、その対砲兵ユニットに対して位置特定と射撃を試みることができます。

この場合、制圧の結果は無視します。損傷又は撃破の結果が出た場合、目標となった対砲兵ユニットが除去されます。この場合、所定の勝利得点が撃破した側のプレイヤーに与えられます。



### 7.29 ボグ(Bogging Down)

隠匿状態ではない車両は、いくつかの地形でボグの対象となります。ゲームカード B の Terrain Effects Table(地形効果表)の Bog 列を参照して下さい。シナリオ特別ルールやセットアップ情報で指定されない限り、数値による範囲が記載されている地形のみがボグの対象となります。

いくつかの車両は、プラス又はマイナスのボグ修正値(Bog modifier)を持っています。ボグ修正は、データカードの移動力行(Movement row)又は備考欄(Notes section)に記載されています。

さらにカウンターにも記載されています。加えて他のユニットを牽引中の車両に対しては、"-5"のボグ修正を敵ようします。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。そこに記載された"B:+5"が、ボグ修正"+5"を示します。

もし、車両がボグの可能性のある地形内で移動(Move)又は小停止(Short Halt)命令を受けた場合、最初にボグチェックを行います。道路又は小道の移動ボーナスを使って移動中の車両は、ボグチェックの対象にはなりません。

ボグの可能性のある地形に進入したユニットは、ボグチェックの必要はありません。しかしそのような地形から離脱を試みる場合やそのヘクス内で移動した場合(例えばハルダウン位置を探す、建物内に進入する等)、そのような移動を実施する前にボグチェックを実施しなければなりません。

車両を指揮するプレイヤーはダイス(100)を振ります。最終結果(車両固有のボグ修正値を適用した後の結果)が地形固有のボグ値の範囲内の場合、その車両は直ちに移動を中止し、そのターンの残り期間、移動及び旋回を実施できません。

ソ連軍"BRDM-2"(データカード SM-9A)が Rough(荒地)ヘクスからの離脱を試みます。ソ連軍プレイヤーがダイス(100)を振り、もしその結果が"35以下"の場合("BRDM-2"には"-5"の修正を適用します)、それはボグ状態になります。

ボグ状態となった車両は、次のターンに何のペナルティもなしに移動できます。ボグ地形からの離脱やボグ地形ヘクスでの旋回を試みる場合、再びボグチェックをする必要があります。同乗者はボグ状態の車両へ／から、自由に乗車下車を実施できます。ボグ状態の車両には、SPOT/FIRE カウンターが置かれます。

### 7.30 狭い道路と小道(Narrow Roads & Paths)

シナリオ特別ルールの指定によっては、建物内や森(浅い森、深い森を含む)の中を通過する道路(Road)及び小道(Path)について、狭い道路/小道(Narrow Road/Path)と指定される場合があります。この選択ルールは、狭い橋梁(Narrow Bridge)にも適用できません。

この場合、車両及び牽引火器は、敵車両が占めているこれらのヘクスを進入及び通過できません。車両は、敵牽引火器又は歩兵が占めているこれらのヘクスに対してオーバーラン攻撃を実施する場合のみ通過できます。全てのユニットは友軍車両、友軍牽引火器又は残骸が占めているこれらのヘクスに対して自由に進入できます。しかしそのヘクスから離れることはできません。下車している歩兵は、移動に関する制約を受けません。

車両及び牽引火器ユニットは、スタック制限(5.13 項参照)を超過できません。そのヘクスに進入した順番については、残骸を除いて最初に進入したもから順番に上から置いていきます。

移動(Move)命令を受けている装軌型車両は、その全移動力を消費することによって残骸、移動不能な車両又は牽引火器の道路や小道の脇への「押し出し」を試みることができます。

- ・ 押し出す車両の重さは、押し出される車両の重さと同じかそれよりも大きくなければなりません。
- ・ ダイス(100)を振り、出目が"51"以上なら移動不能な車両は道路や小道の脇に押し出されたらと見なします。ただしその残骸は依然としてそのヘクスに残っています。ユニットは AVLB によって除去されますが、それ以外の場合は移動できません。
- ・ 押し出す車両の重量が、押し出される車両の重量を5トン上回る毎に"+5"の修正を適用します。
- ・ 道路や小道の脇に押し出された車両は、その道路や小道を道路/小道の移動率を使って移動する車両の移動を妨害しません。

ソ連軍の"T-80BV"(データカード SM-1B)が移動不能になった"BMP-2"(データカード SM-4B)を道路の脇に押し出そうとします。この場合、"+25"の修正が適用されます。

このルールは、窪んだ道路(Sunken Road)にも適用できます。プレイヤーは自身の選択又はシナリオ特別ルールの指定によってユニットを窪んだ道路の脇に車両を押し出すことが可能になります。一般的に窪んだ道路は"-1"の高度レベルを持っています。

### 7.31 地雷及び地雷原(Mines & Minefields)

地雷は特定の地域や方向に対する移動を拒否したり、あるいは移動を誘導することを目的として散布されます。いくつかの点で地雷

は有効な攻撃兵器であり、決して防御専用の兵器ではありません。

地雷には2つの種類があります。車両及び着陸したヘリコプターに対して有効な対車両(anti-vehicular)地雷と、下車歩兵/牽引火器に対して有効な対人(anti-personnel)地雷です。対車両地雷は、車両やヘリコプターを損傷させたり、履帯命中を与えたりする能力を有しています。対人地雷は、歩兵や牽引火器に対して有効な打撃を与える能力を有しています。他に指定がない限り、地雷原は上記のいずれか、または両方のタイプの地雷を含んでいます。

FASCAMによる地雷原は、デフォルトで対人及び対車両地雷の両方を含んでいます。

地雷は個別に散布されることはありません。それらは地雷原として複数のヘクスに散布又は埋め込まれます。地雷はその散布方式に応じて、急速散布(Hasty)、FASCAM及び計画散布(Deliberate)の3種類があります。

シナリオには地雷の種類と使用可能性が記載されています。

厳密に言えば、FASCAM(Family of Scatterable Mines)は米国における通称ですが、その言葉の起源に関係なくすべての砲兵または航空機が投下する地雷原を表わすために未だ利用されています。

### 7.31.1 地雷の配置(Minefield Placement)

一般的に地雷は地図上の複数のヘクス領域を占めています。プレイヤーは、シナリオのセットアップ中に全ての地形を配置した後で、しかしユニットを配置したり間接射撃や航空攻撃に対応するためそれらを分散させる前に地雷の配置を計画します。

多くの場合、地雷原の配置場所は敵側からは隠匿して計画します。シナリオの指定によっては発見された地雷原を配置する場合があります。

#### 7.31.1.1 地雷原の隠匿配置(Hidden Minefields)

地雷原の配置記録には、地雷原の配置場所、地雷原の種類(急速散布(Hasty)か計画散布(Deliberate)か)、及び地雷の種類(対車両、対人又は両方)を含んでいなければなりません。他に特別な指示がない限り、地雷原は連続していなければなりません。

地雷の場所と種類を記載するために、Formation Summary シートの裏側を使用して下さい。一度計画された地雷原は、場所や種類を変更できません。

地雷原は、橋梁(Bridge)(ただし道路(Road)や小道(Path)には地雷原を配置可能)、建物(building)、路地(alley)、溝(ditch)、浅瀬(ford)、小峡谷(gully)、陣地(improved position)、瓦礫(rubble)、弾痕(shellhole)、小川(stream)又は水面(water)ヘクスに配置できません。地雷原の配置ヘクスがこれらの地形に囲まれていても構いませんが、これらの地形を含んではいけません。

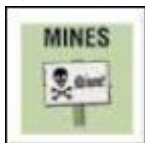
ヘクス 1BB8、1BB9、1CC8、1CC9 は地雷原を配置する正当な4ヘクスと見なされます。

#### 7.31.1.2 FASCAM 地雷原(FASCAM Minefields)

Since they actually lay on the terrain surface FASCAM 地雷原は、橋梁(Bridge)、路地(alley)、溝(ditch)、小峡谷(gully)、瓦礫(rubble)又は弾痕(shellhole)ヘクスに配置できます。FASCAM 地雷原は、建物内部、浅瀬(ford)、陣地(improved position)、小川(stream)又は水面(water)ヘクスには依然として配置できません。複数の FASCAM 地雷原を散布することで、特定のヘクスに複数のタイプの地雷原が重なることはありません。

### 7.31.2 地雷原の戦闘(Minefield Combat)

シナリオで他に指定がない限り、友軍ユニットは自軍の設置した隠匿地雷の正確な位置と通行可能な場所を知悉しているとして扱います。彼らは友軍が設置した地雷原のヘクスを自由に通過でき、地雷による攻撃を受けません。FASCAM 地雷はそのヘクスにランダムに散布されていると見なすので、それらは友軍も含めて攻撃の対象とします。



敵ユニットが友軍の隠匿地雷原ヘクスに進入した場合、地雷原を敷設したプレイヤーは地雷原の存在を宣言し、攻撃を実施しなければなりません。ユニットが地雷原ヘクスの中で再度移動を実施した場合、再び地雷の攻撃を受けます。もし対人地雷原のヘクスに車両が進入したりヘリコプターが着陸した場合、あるいは対車両地雷原の中に下車した牽引火器や歩兵ユニットが進入した場合は、地雷原を敷設したプレイヤーは地雷原の存在を宣言する必要はありません。一度地雷原が発見されると、敵プレイヤーはそのことを記録するために、Minefield カウンターをそのヘクスに配置しても構いません。

もし対人地雷原のヘクスに車両が進入したりヘリコプターが着陸した場合、あるいは対車両地雷原の中に下車した牽引火器や歩兵ユニットが進入した場合は、地雷原を敷設したプレイヤーは地雷原の存在を宣言する必要はありません。一度地雷原が発見されると、敵プレイヤーはそのことを記録するために、Minefield カウンターをそのヘクスに配置しても構いません。

#### 7.31.2.1 対車両地雷原の戦闘(Anti-Vehicular Minefield

### Combat)

ゲームカード B の Minefield Effects Table(地雷原効果表)を参照し、車両の GP 防御値を含んだ列を見つけます。車両のタイプ(A、P 又は S)は関係ありません。合わせて地雷のタイプ(Deliberate、FASCAM 又は Hasty)を示す行を見つけて交差照合させます。地雷攻撃を受ける側の相手プレイヤーはダイス(100)を振り、結果を参照します。何らかの結果が得られた場合、即座に適用します。もし損傷の結果を受けた場合、自動的に車体損傷(Hull Damage)になります。

GP 防御値が"5A"の車両が相手の急速敷設(Hasty)した対車両地雷原に入りました。ダイス目が"01-10"の場合は車体損傷、"11-50"の場合は履帯命中、"51 以上"の場合は効果なしとなります。

#### 7.31.2.2 対人地雷原の戦闘(Anti-Personnel Minefield Combat)

ゲームカード B の Minefield Effects Table(地雷原効果表)を参照し、"Leg & Towed"と書かれた列を見つけます。合わせて地雷のタイプ(Deliberate、FASCAM 又は Hasty)を示す行を見つけて交差照合させます。

地雷攻撃を受ける側の相手プレイヤーはダイス(100)を振り、結果を参照します。何らかの結果が得られた場合、即座に適用します。

歩兵ユニットが、計画敷設(Deliberate)された対人地雷原ヘクスに入りました。ダイス目が"01-70"の場合は有効な結果となり、"71 以上"の場合は効果なしとなります。

有効な結果を受けた場合、分隊ユニットは半個分隊に減少し、制圧状態になります。その他のユニット及び牽引火器は全て除去されます。

もし分隊、半個分隊又は班が急進撃(Quickmarch)(6.6.4.2 項参照)を実施して地雷原ヘクスに進入した場合、"-20"の修正を適用します。

輸送中の歩兵や牽引火器が対人地雷原のヘクスで下車又は脱出した場合、即座に地雷の攻撃を受けます。歩兵又は牽引火器が対人地雷原のヘクス内で車両に乗車した場合、対人地雷原からの攻撃は受けません。

#### 7.31.2.3 着陸したヘリコプターと地雷原との戦闘(Landed Helicopter Minefield Combat)

ゲームカード B の Minefield Effects Table(地雷原効果表)を参照し、着陸したヘリコプターの GP 防御値を含んだ列を見つけます。合わせて地雷のタイプ(Deliberate、FASCAM 又は Hasty)を示す行を見つけて交差照合させます。

地雷攻撃を受ける側の相手プレイヤーはダイス(100)を振り、結果を参照します。何らかの結果が得られた場合、即座に適用します。もし損傷の結果を受けた場合、ヘリコプターは損傷します。もし履帯命中の結果を受けたら、そのヘリコプターは2度と飛行できず、そのヘクスで着陸状態のまま留まります。

GP 防御値が"4S"のヘリコプター("3S"として扱われます)が敵の計画敷設(Deliberate)された対車両地雷原ヘクスに着陸しました。ダイス目が"01-40"の場合はヘリコプターが損傷状態になり、"41-70"の場合は履帯命中となり、"71 以上"の場合は効果なしとなります。

### 7.31.3 地雷原の除去(Eliminating Minefields)

地雷原は地上ユニットを攻撃することによって消費したり使いきったりはしません。それらはシナリオの期間中に進入すると予想されるユニットすべてを攻撃することが可能な十分な量の地雷が埋設されています。それらは4つの方法があります。それは間接射撃、ある種の航空爆弾とロケット弾、工兵ユニット及び車両が装備する地雷除去機材(mine plow)です。地雷原は GP 防御値を持ち、地形タイプとして扱われます。ただし地雷原の場合は、1回の有効な結果だけで除去されてしまいます。シナリオで特別な指定がない限り、急速敷設(Hasty)された地雷原の場合は GP 防御値が"3"、FASCAM 地雷原の場合は GP 防御値が"4"、計画敷設(Deliberate minefields)された地雷原の場合は GP 防御値が"6"になります。

#### 7.31.3.1 間接射撃 vs 地雷原(Indirect Fire vs. Minefields)

地図外及び地図上からの間接射撃は、SHEAF パターンのヘクス内の存在する発見された地雷原を攻撃します。煙幕(Smoke)、CLGP、FASCAM、ICM 及び照明弾射撃任務は、地雷原を攻撃しません。

#### 7.31.3.2 爆弾・ロケット弾 vs 地雷原(Bombs & Rockets vs. Minefields)

固定翼航空機の通常爆弾(iron bombs)、高抵抗爆弾(high-drag

bombs)及びロケット弾と、ヘリコプターのロケット弾は、爆弾又はロケット弾の影響範囲内にある発見された地雷原を攻撃します。固定翼航空機又はヘリコプターが発見された地雷原のヘクスに墜落した時、それは"15"GP 値で地雷原を攻撃します。

### 7.31.3.3 工兵ユニット va 地雷原(Engineer Units vs. Minefields)

工兵ユニット(Engineer leg units)は、他の地形を攻撃するのと同じ方法で発見された地雷原を攻撃できます。

### 7.31.3.4 地雷除去装置(プラフ("BAOR"に登場) vs 地雷原(Mine Plows (Plough (BAOR)) vs. Minefields)

地雷除去装置(mine plows)を装備可能な車両については、データカードの注意書き("notation")の欄を参照して下さい。地雷除去装置を装備した車両が発見された場合、そのことを申告しなければなりません。

地雷除去装置を装備した車両は、地雷原ヘクスに進入したりそのヘクス内を移動することで、発見した地雷原を1ターンに1箇所まで攻撃します。彼らは地雷原を"12"GP 攻撃力で攻撃します。修正はありません。仮に地雷にr 対する攻撃が失敗した場合でも、地雷除去車両が地雷によって攻撃を受けることはありません。地雷原ヘクスが除去される毎に、地雷除去装置が破壊される可能性が発生します。ダイス(100)を振り、ダイス目が"01-20"の場合に地雷除去装置は破壊されます。車両自体は何の影響もなく、他の能力についても通常通り発揮できます。AVLB 車両(7.49 項参照)もまた地雷除去装置を装備しています。彼らは地雷原に対する攻撃を実施する前に、橋梁の展開を実施しなければなりません。

なぜ発見されている地雷原だけが対象なのか。これは記録の為に膨大な作業や地雷除去決定の遅れや隠匿地雷の露見をプレイヤーに強制することなく地雷除去を処理できる最も「綺麗な」方法です。地雷を除去するためにただ一つの有効な結果だけが必要です。

### 7.32 重量制限(Weight Limitations)

シナリオによっては橋梁(Bridge)に重量制限を適用する場合があります。特別な指示がない限り、橋梁の重量制限は無制限であり、あらゆるユニットが橋梁を利用できます。AVLBは50トンから65トンの重量制限があります(7.49 項参照)。もしある車両が橋梁を渡るには重すぎる場合、その車両は橋梁には進入できず、代替ルートを利用する必要があります。

シナリオの中には、小川(Stream)が氷結しており、氷を渡るのに重量制限が適用される場合があります。氷上を利用可能な車両にとっては、氷は平地と同様に扱います。もし車両が氷上を渡るには重すぎる場合、そのような車両は浅瀬のみ渡河ができ、その際は地形相応の移動力を消費する必要があります。

### 7.33 複合操縦装置(Dual Driving Controls)("FRG"に登場)

複合操縦装置(dual-driving controls)を装備した装甲車は、後進時に通常の2倍の移動コストを消費する必要はありません。それらは後進の際にも前進の場合と同じ移動力消費が適用されます。複合操縦装置を装備する車両は、データカードの移動手段(Mode of Traction)の後に"R"の表記が記載されています。

### 7.34 水上移動(Amphibious Movement)

いくつかの車両は水上移動能力を持ち、通常は通過禁止である渡河不能な小川や水上ヘクスを移動できます。水上移動能力を有する車両は、データカードの移動手段(Mode of Traction)の後に"A"の表記が記載されています。

データカードUM-3Aの米"M113A2"は、水上移動能力を持っています。

水上移動中のユニットは、全移動力を使って渡河不能な小川又は水上ヘクスに進入します。彼らは他のユニットを牽引できません。ソ連軍の"NSV HMG"と"SPG-9"は、輸送時に牽引されずに搭載されていることに注意して下さい。

もし水上移動中のユニットが、渡河不能な小川や水上ヘクスに位置している時に履帯命中、車体損傷、撃破又は炎上の結果を受けた場合、それは即座に沈没し、ゲームから取り除かれます。その時、一切の脱出行為は全て失敗します。

### 7.35 火災(Fires)



建物(Buildings)又は瓦礫(Rubble)ヘクスは、そのヘクスに位置する地上部隊に対するGP 直接射撃(小型火器以外)又はそのヘクスを、GP 間接射撃、固定翼航空機による爆弾及びロケット弾及びヘリコプターによるロケット弾攻撃によって、火災になる可能性があります。近接戦闘、オーバーラン攻撃及び白兵戦では通常は火災にはなりません。全ての場合において、1つのヘクスに1つの火災しか発生しません。火災が発生している、発生していない、という2つの状態があるだけです。一度火災が発生したら、シナリオの残り期間火災が継続します。

#### 7.35.1 火災の発生(Start Fires)

現在火災が発生していない全ての建物又は瓦礫ヘクスについて、そのヘクス内のユニットに対してGP 直接射撃が行われた場合や、そのヘクスがGP 間接射撃や航空機によるGP 攻撃のSHEAFパターン、爆風パターン内に位置していた場合、火災が発生したか否かをチェックしなければなりません。火災発生のチェックは調整フェイズに実施します。小型火器による射撃では火災は発生しません。ゲームカードBのBuilding Effects Table(建物効果表)を参照し、そのターンにそのヘクスに着弾した最も大きいGP 攻撃値とヘクス内の建物/瓦礫のタイプを交差照合します。そのヘクスに対して実施された攻撃の回数に関係ありません。1回の火災発生チェックがあるだけです。

ダイス(100)を振り、ダイス目が記載された範囲内ならば火災が発生します。該当する建物/瓦礫ヘクスにOn Fireカウンターを置いて下さい。

もしそのチェックが瓦礫ヘクスに対して実施された場合、"-10"の修正を適用します。

GP 攻撃値"8"で煉瓦(Brick)建物ヘクスを攻撃した場合、ダイス(100)目が"10 以下"の場合、火災が発生します。

近接突撃、オーバーラン及び白兵戦の場合は通常火災は発生しません。しかし火災放射器を使った攻撃の場合、自動的に火災が発生します。また固定翼航空機による焼夷弾(incendiary bombs)による攻撃の場合も自動的に火災が発生します。

#### 7.35.2 火災発生ヘクスにおける地上ユニット(Ground Units in Fires)

地上ユニットは火災の発生したヘクスに留まることはできません。火災が発生したヘクスの次のターン終了時までには火災発生ヘクスから離れなかった地上ユニットは、除去されてゲームから除外されます。この場合、残骸マーカーは置きません。

#### 7.35.3 携行式対戦車ロケット(Hand-Held Anti-Tank Rockets)

選択ルールとして、もしATGM 又は携行式対戦車ロケットによる攻撃が建物又は瓦礫ヘクス内の車両に対して実施され、その射撃が命中しなかった場合、その射撃によって火災が発生したか否かをチェックします。この時、それらの兵器のAmmo Type 欄に記載されている固定GP 攻撃値を使用します。

#### 7.35.4 他の地形での火災(Fire in other Terrain)

シナリオの指定によっては、雑草地(Brush)、畑(Crops)、低木林(Scrub)、森(Woods)、浅い森(Light Woods)又は深い森(Heavy Woods)ヘクスで火災が発生する場合があります。これらの地形はゲームカードに記載されておらず、この選択ルールは特殊な状況のみ適用されます。

シナリオでは、これらの地形について、どのような建物として扱うのか(木造、煉瓦又は石造)、また火災発生を判定する際の修正値がいくつになるのかを明記しなければなりません。

シナリオの特別条件によって、森(Wood)、及び深い森(Heavy Wood)ヘクスから火災が発生する場合があります。例えばこの場合に両方も木造建築物として扱い、火災発生時の修正値"-5"が適用されます。等

### 7.36 地形、時刻及び天候状況(Terrain, Time of Day & Weather Conditions)

ゲームにおける基本的な条件は、昼間、晴天及び不利な地形がない状況です。しかし、多くの場合、それとは異なる条件が存在します。もしそのような条件が適用される場合はシナリオで指定されています。

### 7.36.1 異なる発見条件(Alternate Spotting Conditions)

シナリオが行われる時間帯によっては視界が制限される場合があります。制限された視界では、"-1"から"-5"の発見修正が適用され、それによって薄暮、黄昏、又は霧や月夜のような視界の悪い状況を表します。

### 7.36.2 注意深い移動(Cautious Movement)

制限された視界では、ユニットはその移動により注意深くなります。もしシナリオでそのような事が指定されていた場合は、車両と NOE 飛行中のヘリコプターの移動力が半分(端数切り捨て)になります。分隊及び半個分隊は急進撃(quickmarch)が出来なくなります。制限された視界では、車両の道路及び小道の移動力が半分(端数切り捨て)になります。さらに極端に制限された視界では、道路及び小道の移動ボーナスが使えなくなります(4.5.1.1.5 項参照)。

### 7.36.3 天候による地上への影響(Ground Weather Conditions)

戦闘部隊は冬の間も休みません。そのような状況下では、雪や泥のような望ましくない地表状態が戦場を支配します。加えて積雪状態では、小川が氷結するか、溢れていることがあり、春の解氷期や雨天の際には通行不能になります。これらの特別な地表状態は、地図盤の特定の部分のみに適用可能と指定することができます。積雪状態の場合、その影響下にある地形タイプにおける移動コストが全て"1"加算されます。泥濘状態の場合、その影響下にある地形タイプにおけるボグの可能性が2倍になります。積雪又は泥濘状態の場合、輸送中の車両は、ボグチェックの際、被輸送者の輸送キャパシティ(Towed Capacity)毎に"-5"の修正を適用します。

### 7.36.4 夜間戦闘(Night Fighting)

現在の戦闘部隊は、その多くが夜間や制限された視界でも作戦行動が実施できるようになっています。そのような部隊は、制限された視界で目標を発見できるアクティブ又はパッシブの探知用機材(Spotting Aid)を持っています。もしそのような探知用機材を持っている場合、データカードの兵器データ欄(Weapon Data Section)に"[]"に囲まれて記載されています。

車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"T-80BV"を参照して下さい。赤外線サーチライト(Infrared Searchlight){IR}を装備していることがわかります。

全ての探知機材は、その車両又は砲塔の正面 60 度の範囲をカバーします。いくつかの場合、例えば米軍 M150(データカード UM-5A)のように、兵器の射界よりも探知機材の射界の方が狭い場合がある事に注意して下さい。このような場合、前方 60 度の範囲内にいる目標だけが探知機材の恩恵を利用できることに注意して下さい。

#### 7.36.4.1 サーチライト(Searchlights)



サーチライトには、赤外線(infrared)(IR)と白色光(white light)(WL)の2種類があります。サーチライトには、点灯(active)と消灯(passive)の2つの状態があります。点灯か消灯かは、砲塔調整/視認ステップ(Turret Adjustment & Visualization Step)(6.8.2 項参照)に設定します。

点灯状態でシナリオを開始しても構いません。点灯状態のサーチライトには、VISUALIZATION カウンターを使って、"IR"又は"WL"を正面に向けて配置します。消灯状態の場合は何も配置しません。そして消灯状態がデフォルトの状態です。

注:"MBT"、"FRG"及び"BAOR"に登場するユニットで、WL サーチライトを搭載しているものはありません。

#### 7.36.4.1.1 IR サーチライト IR Searchlights)

点灯状態の IR サーチライトは、最大 10 ヘクスの有効距離を持っています。IR サーチライトを点灯した車両は、有効範囲内にいる目標に対しては、シナリオで指定された視界制限による修正を無視します。

加えてパッシブ IR[P]を装備している友軍車両又は IR サーチライトを消灯している友軍車両(このような車両はパッシブ IR を装備していると考えます)は、IR サーチライトの 60 度の射界内で 10 ヘクス以内にいる車両を全て発見できます。

IR サーチライトを点灯中のユニットは、それ自身が 10 ヘクス以内においてパッシブ IR[P]を装備している敵車両又は IR サーチライトを

消灯している敵車両(このような車両はパッシブ IR を装備していると考えます)によって発見されます。

パッシブ IR 又は消灯状態の IR サーチライトを装備している車両は、機能を発揮するためには、点灯状態の IR サーチライトが必要で

ず。IR サーチライトは通常の視認線妨害の適用を受けます。それらは煙幕(炎上及び"DS"含む)又は火災ヘクスの中までは見ることができませんが、それらを通過した先に影響力を行使できません。

#### 7.36.4.1.2 WL サーチライト(WL Searchlights)

点灯状態の WL サーチライトは、最大 15 ヘクスの有効距離を持っています。WL サーチライトを点灯した車両は、有効範囲内にいる目標に対しては、シナリオで指定された視界制限による修正を無視します。

加えて全ての友軍車両は、WL サーチライトの 60 度の射界内で 15 ヘクス以内にいる車両を全て発見できます。

WL サーチライトを点灯中のユニットは、それ自身が 15 ヘクス以内にいる全ての敵車両によって発見されます。

WL サーチライトは、通常の視認線妨害の適用を受けます。それらは煙幕(炎上及び"DS"含む)又は火災ヘクスの中までは見ることができませんが、それらを通過した先に影響力を行使できません。

#### 7.36.4.2 映像増強管(Image Intensifiers)

映像増強管(Image Intensifiers)[I2]は、限られた視界条件下で周辺光を拡大してユニットを発見します。

映像増強管はパッシブな探知装置なので、それは常時使用中とみなされ、点灯状態にする必要はありません。

映像増強管の最大有効距離は 15 ヘクスです。その範囲内では、これを装備している車両は、シナリオで指定された視界制限による修正を無視します。これは搭載車両のみがその恩恵を受けます。

映像増強管は、通常の視認線妨害の適用を受けます。それらは煙幕(炎上及び"DS"含む)又は火災ヘクスの中までは見ることができませんが、それらを通過した先に影響力を行使できません。

注:"MBT"に登場するユニットで映像増強管を装備しているユニットはありません。

#### 7.36.4.3 サーマルイメージャー(Thermal Imagers)

サーマルイメージャー(Thermal Imagers)[T]は、赤外線を使って通常及び制限された視界下で目標を発見するための装置です。一般的に言って、高温の物体はより大きな赤外線を放出し、背景温度と重ねることにより発見し易くなります。この装置のパッシブな探知装置なので、それは常時使用中とみなされ、点灯状態にする必要はありません。

サーマルイメージャーの最大有効距離は 20 ヘクスです。サーマルイメージャーを装備するユニットは、20 ヘクス以内の目標に対して、シナリオで指定された視界制限による修正を無視します。サーマルイメージャーの恩恵は、それを装備するユニットのみが得られます。

サーマルイメージャーは、通常の視認線妨害の適用を受けます。それらは火災ヘクスの中、及び火災ヘクスを通過した向こう側の目標に対して影響力を行使できません。ただしサーマルイメージャーは煙幕(炎上及び"DS"含む)の中、及びそれを通過した先に対して影響力を行使できます。

サーマルイメージャーを装備するユニットは、特別なサーマルイメージャー修正(special Thermal Imager Modifier)として、AP 射撃について"-1/-2"、GP 射撃について"-5/-10"の修正が適用されます。

この修正について、"/"(スラッシュ)の左側の数値は、最初に煙幕等の妨害が適用される場合の修正です。スラッシュの右側の数値は、煙幕等の妨害が追加された場合の修正値です。右側の修正は、煙幕等の妨害ヘクスが追加される度に加算されます。(訳注:煙幕ヘクスが間に 3 ヘクス挟まったら、AP 射撃は"-5"、GP 射撃は"-25"の修正を適用します)

サーマルイメージャーを装備するユニットは、煙幕の向こう側にいる目標を発見するため、晴天を含めたあらゆる状況下でサーマルイメージャーを使用できます。

### 7.37 偵察砲兵射撃(Artillery Reconnaissance by Fire)

通常の砲兵ルールは、発見していないヘクスに対する要請射撃を認めていませんでした。言い換えれば、目標ヘクスには少なくとも発見された 1 つの目標が存在している必要があったのです。実際には、空き地を目標とする能力は、砲兵の主要な火力倍加要素です。

この選択ルールを使用するのは、隠匿ユニットの選択ルール(7.2

項参照)を使用した場合のみに限定することを強く推奨します。偵察砲兵射撃を要請する場合は、観測者は目標ヘクスまでの視認線を確保し、かつ目標ヘクスが射撃ユニットの射程距離内にいる必要があります。FO(前進観測者)のみが偵察砲兵射撃を要請でき、それに対しては1つの地図外砲兵ユニットのみが応答できます。地図上の砲兵は応答できません。偵察砲兵射撃は、Closed SHEAF パターンの GP 射撃任務で実施します。他の射撃応答修正に加えて、"-2"の射撃応答修正を適用します。偵察砲兵射撃の継続及び調整は禁止です。次のターンに偵察砲兵射撃を要請する場合は、再度応答チェックを行う必要があります。

なぜ"-2"の射撃応答修正が適用されるのでしょうか。はい、実際の所、偵察砲兵射撃の要請が通常の間接射撃よりも難しいということはありません。しかし隠匿ユニットルールを採用しても、相手がどこにいる可能性が高いかを知ることは、現実の世界にはない大きな利点です。"-2"の修正はそのバランスを取るものなのです。

### 7.38 空中炸裂弾(Air Bursts)

森(Woods)、浅い森(Light Woods)及び深い森(Heavy Woods)に位置する目標に対して実施された GP 及び ICM による間接射撃、迫撃砲による直接射撃、及び航空機が投下・発射する通常爆弾、高抵抗爆弾、クラスター爆弾及びロケット弾は、木々の間で爆発する事によって発生する鋭い木々の破片によって追加の損害を引き起こす場合があります。

全ての"S"及び"P"タイプの目標と開放状態の"A"タイプの目標(OR)(7.8 項参照)に対しては、"+10"の修正を適用します。

### 7.39 下車した FO (Dismounted FOs)

車両固有のクルーとして扱われている FO は、クルーとは分離して運用でき、親車両から下車して独立して移動できます。FO は通常通り下車し、下車した FO を示すために班(section)ユニット 1 個を配置します。戦闘結果によって必要とされる場合、それは親車両から脱出できず、独立した歩兵として行動することはできません。米"M981FISTV"やソ連"ACRV"からレーザーデジグネータ(D)照準装置を取り外して運用することはできません。

下車した時、それは通常の歩兵 FO ユニットとして扱います。しかし GP 射撃、近接突撃及び白兵戦を行う際には、"-10"の修正が適用されます。親の車両は下車による影響を受けず、独立したユニットとして通常通り行動できます。

下車した FO 班は、親車両に通常通り再搭乗できます。その場合は班ユニットを除去します。また他の車両に対して通常の被輸送者として乗車することもできます。

### 7.40 対応の遅れ(Delayed Reaction)

シナリオ特別ルールによっては、いくつかのユニットは準備ができていなかったり、敵の出現によって奇襲を受けた場合を規定していることがあります。そのため、発見している敵ユニットに対する対応の遅れが発生します。これはそのユニットが通常通り活動できるまでの遅れとして表現され、その時が来るまで該当するユニットは N/C(無命令)命令のみ与えることができます。

### 7.41 車両による突撃援護(Vehicle Assault Cover)

これまでのルールで、車両は、同一ヘクスの歩兵ユニットに対して軽援護(Light Cover)を提供しています。この選択ルールを使うと、前進中においても、限定された数の歩兵ユニットが車両によるカバーを得られるようになります。

全ての車両タイプのユニットが歩兵のために突撃カバーを提供します。それぞれの車両は、1 個歩兵分隊、又は 2 個の半個分隊、又は 1 個の半個分隊と 1 個の班、又は 2 個の班サイズのユニットに対して軽カバーを提供します。カバーを受けた歩兵は、移動に伴う"-2"の GP 防御修正の適用を受けません。

カバーを受ける歩兵は、下車した状態でも、フルカバー(Full Cover)状態ではなく、ターン開始時にカバーを提供する車両と同じヘクスにいます。カバーを提供する車両とカバーを受ける歩兵は、同じ移動(Move)命令又は同じ小停止(Short Halt)命令を共有する必要があります。もし車両と歩兵が異なるフォーメーションに属していた場合、共有する命令はどちらのフォーメーションから発行します(6.2.1.1.3 項の例外)。

移動フェイズにおいて、車両と歩兵は、カバーを示すために同時に移動する必要があります。また同一ヘクスに存在していなければなりません。

カバーされている歩兵ユニットは、移動命令によって隣接する敵に対して白兵戦又は近接突撃を実行する際、あるいは移動命令によって敵ユニットのヘクスに前進攻撃により進入して白兵戦又は近接突撃を実行する際には、いずれも車両のカバーを利用できます。車両とカバーされている歩兵は、直接射撃や臨機射撃の際には、個別の目標として攻撃されます。

### 7.42 通信混乱(Disrupted Communications)

現在の戦場は、多くの通信ネットワークに対する挑戦です。数多くの部隊が、指揮官と麾下部隊との間の通信混乱を引き起こす潜在的な環境を生み出し、それが彼らの全体的な効率を低下させています。

通信混乱が起こる可能性についてはシナリオに示されています。一般的には、その影響は NATO とソ連軍の双方に影響を与えます。しかし場合によっては、一方の群だけが通信混乱の影響を受けるように規定されている場合もあります。

通信混乱の可能性を示すために 3 つの異なるレベルが定義されています。軽微(Slight)、標準(Moderate)及び重大(Intense)です。それらはゲームカード B の Disrupted Communications Table(通信混乱表)に記載されています。

命令フェイズ(Command Phase)の最初に両方の陣営はダイス(100)を振り、フォーメーション・グレードによる修正を適用します。このダイスは、この後の主導権フェイズのダイスとは別に振られることに注意して下さい。修正後のダイス目の差が現在の通信混乱レベルの"Dif"値よりも大きい場合、低い目を出した側に通信混乱の発生する可能性があります。低い目を出した側は、それぞれのフォーメーション毎にダイス(100)を振ります。ダイス目が表に記載された数値の範囲内だった場合、そのフォーメーションはそのターンに通信混乱となります。使用可能な命令数が半分(端数切り捨て、ただし最低"1"個)になります。

シナリオ特別ルールによって標準(Moderate)の通信混乱が適用されました。命令フェイズ開始時に、両軍はダイス(100)を振ります。その結果、Veteran(ベテラン)の NATO は"64"+20 で"84"となり、Seasoned(古参兵)のソ連軍は"29"+0 で"29"になりました。修正後の両者の差が"55"(=84-29)で、これは Moderate の Dif 値である"50"よりも大きいので、ソ連軍の個々のフォーメーションは通信混乱の対象となります。それぞれのソ連軍フォーメーション毎にダイス(100)を振り、"30 以下"の目を出した場合、そのフォーメーションは通信混乱状態となり、当該ターンに利用できる命令数が半分(切り捨て)になります。

もし指揮半径(Command Span)(OR)(7.43 項参照)ルールを適用している場合は、指揮半径外のユニットが存在しているフォーメーションは、通信混乱の判定時に"-20"の修正を適用します。このルールを採用する場合は、利用可能な命令数の減少に対応するために、防御射撃(Defensive Fire)(OR)(7.15 項参照)のルールを採用することを推奨します。

### 7.43 指揮半径(Command Span)

戦術が設定されている場合でも、指揮官ユニットは、単なる士気高揚は回復を越えた重要な役割を担っています。麾下部隊との通信が確保されている場合には、彼らは効果的に士気任務を遂行できます。

麾下部隊との通信を確保するためには、麾下部隊は指揮ユニットから一定の範囲内にいる必要があります。さらに指揮ユニットは、その上位の指揮ユニットから一定の範囲内に存在している必要があります。ゲーム上では、この可変の範囲を指揮半径(Command Span)と呼びます。

多くの指揮に対する要因が影響するため、ゲーム上の指揮半径は、麾下の部隊が戦闘を遂行したり戦場を機動したりできる能力に焦点を当てました。

戦闘は、機動よりもより基本的な要素です。射撃(Fire)命令又は監視(OW)命令を受けたユニットは、移動(Move)命令や小停止(Short Halt)命令を受けたユニットに比べて、指揮官ユニットの介入がない状況でもより上手く命令を遂行できます。無命令(N/C)命令は指揮半径の影響を受けません。

### 中隊(Company)(CHQ)

中隊(米軍の troop、英軍の squadron を含みます)は、最も小さく低レベルの指揮レベルです。いずれかの CHQ からフォーメーションに所属する麾下ユニットへの指揮半径は 10 ヘクスです。もし複数の CHQ が存在する場合は、麾下のユニットは当該フォーメーションのいずれかの CHQ の指揮半径内にいれば良いです。CHQ ば

そのフォーメーション以外に対して指揮権を行使できません。一般的に中隊レベルの指揮半径はフォーメーショングレードによって増減しません。その代わりに、その他の要素、例えば国籍、より多くのユニットが指揮下に存在する(指揮半径減少)、防御の状態(指揮半径増大)等によって増減します。

- ・偵察ユニットを除く中隊レベルの麾下ユニットが指揮半径外に存在する場合、そして偵察ユニットを除く麾下ユニットが移動(Move)命令又は小停止(Short Halt)命令によって移動しようとしている場合、そのユニットが指揮半径内なのか指揮半径外なのかは関係なく、移動(Move)命令及び小停止(Short Halt)命令の使用可能な数は、全ての使用可能な命令数の半分(端数切り捨て、ただし最低"1"個以上)までです。使用可能な命令数には影響がありません。
- ・全ての中隊 CHQ が失われた場合(除去、脱出、撃破又は炎上による)、使用可能な移動(Move)命令及び小停止(Short Halt)命令の数は、永久的に使用可能な全命令数の半分以下(端数切り捨て、ただし最低"1"個以上)になります。使用可能な全命令数に影響はありません。
- ・CHQ で無線機の損傷(7.23.5 項参照)が発生した場合、指揮半径は"0"になります。

シナリオ 3 "The Gap"を見て下さい。ソ連軍 CHQ の指揮半径は、その中隊サイズによって 6 ヘクスまで減らされています。完全戦力の場合で歩兵ユニットが乗車した場合を考えると、中隊は 27 ユニットの保有しています("BRM-1"は偵察ユニットなので含めない)。フォーメーショングレードは Seasoned(古参兵)なので、この中隊は 16 個の命令カウンターを利用できます。もし中隊に所属するユニットの 1 つが、CHQ の "T-80BV"から 6 ヘクスよりも離れた場合、その中隊が利用できる移動(Move)命令及び小停止(Short Halt)命令は、使用可能な全命令数 16 個のうち、最大 8 個(=16/2)までに制限されます。

### 大隊(Battalion)(BHQ)

大隊(米軍の squadron、英軍の regiment を含みます)は、中間段階の指揮レベルです。全ての CHQ は、1 つまたはそれ以上の BHQ の指揮下にあります。いずれかの BHQ から麾下の CHQ までの指揮半径は、20 ヘクスです。一般的に大隊レベルの指揮半径はフォーメーショングレードによって増減しません。その代わりに、中隊の指揮半径と同様に、その他の要素によって増減します。多くの場合、シナリオの登場部隊に含まれていないため、BHQ は地図外のどこかに存在しています。この場合、全ての CHQ は、それがたとえ地図端から 20 ヘクス以上離れている場合でも、BHQ による 20 ヘクスの指揮半径内にいると考えます。シナリオ特別ルールによって、この条件が修正又は調整される場合があります。

- ・ある CHQ が BHQ の指揮半径外に出た場合、その CHQ のフォーメーションは、使用可能な命令数を判定する際に 2 行下げて判定します(最低"Raw")。
- ・全ての大隊 BHQ が失われた場合(除去、脱出、撃破又は炎上による)、麾下の中隊は使用可能な命令数を判定する際、永久的に 2 行下げて判定しなければなりません。
- ・BHQ で無線機の損傷(7.23.5 項参照)が発生した場合、指揮半径は"0"になります。

### 旅団(Brigade)(RHQ)

旅団(米軍の regiment、ソ連軍の regiment を含みます)は、最高位の指揮レベルです。全ての BHQ は、1 つまたはそれ以上の RHQ の指揮下にあります。いずれかの RHQ から麾下の BHQ までの指揮半径は、20 ヘクスです。一般的に旅団レベルの指揮半径はフォーメーショングレードによって増減しません。その代わりに、大隊の指揮半径と同様に、その他の要素によって増減します。実際には、全てのシナリオで RHQ が登場部隊に含まれていないため、RHQ は地図外のどこかに存在しています。この場合、全ての BHQ は、それがたとえ地図端から 20 ヘクス以上離れている場合でも、RHQ による 20 ヘクスの指揮半径内にいると考えます。シナリオ特別ルールによって、この条件が修正又は調整される場合があります。

- ・ある BHQ が RHQ の指揮半径外に出た場合、その BHQ の麾下にある全ての中隊レベルのフォーメーションは、使用可能な命令数を判定する際に 2 行下げて判定します(最低"Raw")。
- ・全ての旅団 RHQ が失われた場合(除去、脱出、撃破又は炎

上による)、麾下の中隊は使用可能な命令数を判定する際、永久的に 2 行下げて判定しなければなりません。この修正は累積します。

- ・RHQ で無線機の損傷(7.23.5 項参照)が発生した場合、指揮半径は"0"になります。

### 7.44 早撃ち(Quickdraw)

早撃ちは、第 2 プレイヤーのユニット(SPU)が、自らに対して直接射撃を実施してきた第 1 プレイヤーのユニット(FPU)に対して、同時に射撃を実施することです。早撃ちを実施するためには、SPU は、

- ・非制圧状態、非混乱状態、非畏縮状態であること
- ・未公開の射撃(Fire)命令を持ち、ATGM 射撃を行わない。
- ・当該ターンの発見フェイズ(Spotting Phase)に FPU を発見しており、FPU が現在の射界内に存在している(車長用独立視察装置:Commander Independent Sight)の存在はこの制約を排除しません)
- ・SPU のユニットグレードが FPU を上回っている。
- ・早撃ちを行うユニットの ROF は、もしそれが"N"以外の場合でも"N"になる。

第 1 プレイヤーの"BMP-2"(ユニットグレードが Seasoned)が第 2 プレイヤーの"M3A1 Bradley"(ユニットグレードが Veteran)に対して直接射撃を宣言しました。"M3A1 Bradley"は未公開の射撃命令を持っています。この場合、"M3A1 Bradley"は、"25mm gun"を ROF="N"で射撃するという条件の元で、"BMP-2"と同時に射撃を解決できます。両者がどのような順番で射撃を行ったにせよ、その適用は両方の射撃が終了した後にあります。

### 7.45 小型砲塔(Small Turrets)

AP Hit Locations Table(AP 命中箇所表)における命中箇所は、車体に対する一般的な砲塔の大きさを基準にして決められています。いくつかの車両では、車体に対する砲塔の大きさが標準的なものよりも小さい場合があります。これらの車両のデータカードの備考欄("Note Section")には、"Small Turret"と記載されています。この選択ルールを使用した場合、車両がハルダウン状態や部分的ハルダウン状態以外の場合、いくつかの砲塔命中の結果は車体命中に置き換えられます。

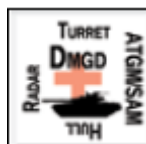
- ・命中箇所が"1"又は"3"の場合、通常通り適用します。
- ・命中箇所が"2"の場合、命中箇所を"6"とします。
- ・命中箇所が"4"の場合、命中箇所を"8"とします。

### 7.46 地上設置型レーダー(Ground-Based Radar)

能動型の地上設置型レーダー(active Ground-Based Radar)を装備した車両(例えばソ連軍の"BRM-1")は、妨害地形(言い換えれば、丘や建物)によってその視認線が妨害されない限り、隠匿状態又はカムフラージュしたユニットを発見できます。火災や煙幕は発見を妨害しません。

- ・歩兵や牽引火器ユニットに対しては最大 20 ヘクスまで
- ・車両に対しては最大 70 ヘクスまで

### 7.47 レーダー、SAM 及び ATGM の損傷(Radar, SAM or ATGM Damage)



ある種の車両は、外装式又は無防備のレーダー、SAM、又は ATGM 装備を持っています。これらの装備は GP 射撃に対して脆弱です。これらの車両のデータカードの備考欄(Note Section)には、"Radar"、"SAM"又は"ATGM damaged"と記載されています。ソ連軍の"BMP-2"、"9K31"、

"ZSU-23-4"及び米軍の"M150"、"M163A1 PIVADS"、"M48 Chaparral"が該当します。

これらの車両が小型火器以外の GP 射撃によって制圧の結果を受けた場合、もしその時のダイス目が"S-Effect"の値から"10"以内であった場合は、該当する装備が損傷を受け、そのことを示すために DMGD カウンターを配置します。その時の DMGD カウンターの向きは、Radar 又は ATGM/SAM のいずれか適切な方を車両正面に向けて配置します。一度損傷した Radar、SAM 及び ATGM は、シナリオの残り期間中機能を失います。

ソ連軍の"BMP-2"が非小型火器による GP 射撃の目標になりました。"N-Effect"、"S-Effect"はそれぞれ"34"と"64"です。もしダイス目が 54~63



の範囲内の場合、"BMP-2"の ATGM は損傷して機能を失います。

### 7.48 車長用独立視察装置 - CIS(Commander Independent Sight - CIS)("FRG"に登場)

CIS は、戦車長に対して、独立し安定化された昼夜兼用 360 度の視界を提供します。さらに CIS は自動でセクタースキャンを行い、砲手に目標を指示し、さらに射撃指揮装置のバックアップとなる機能を持っています。1987 年の段階では、西ドイツ軍の"Leopard 1A5"、"Leopard 2A3"及び"Leopard 2A4"戦車のみで CIS が装備されています。その使用可否は、データカードの照準器タイプに特殊な色で示されています。もし CIS を装備する車両が砲塔損傷を被った場合、CIS の機能は失われます。

CIS を装備した車両は、以下の機能を有しています。

- ・臨機射撃の修正が"0/0"になります。
- ・射界外への臨機射撃の修正が"-2/-5"になります。
- ・射撃(Fire)命令を与えられた場合、同じターンに第 2 の目標に対して素早く交戦できます。これは、小停止(Short Halt)命令や監視(Overwatch)命令、あるいは ATGM 射撃を行う場合には適用されません。
- ◆ 3 つ目の d10 を振ります(例えば他の色のダイスを振る等)。もしダイス目が"1"又は"2"の場合、最初の射撃の結果に関わらず、発見している 2 つ目の目標に対して、その目標が砲塔の旋回速度(Turn Rate)の範囲内に存在する場合、直接射撃を実施できます。
- ◆ もしその火器の ROF が"N"以外の場合、最初の射撃と 2 回目の射撃はいずれも ROF が"N"になります。
- ◆ 次のターン、どちらの目標を射撃する場合でも、NATO 目標照準ボーナス(NATO Target Acquisition Bonus)(7.50 項参照)は適用しません。



### 7.49 橋梁展開用装甲車両(Armored Vehicle Launched Bridge)(AVLB)

AVLB は、一般的に小峡谷(Gully)、小川(Stream)及び溝(Ditch)ヘクスに橋をかけます。一方で瓦礫(Rubble)ヘクスには橋をかけません。それらは一般的に米軍の"M60 AVLB"(UM-7B)、ソ連軍の"MT-55A AVLB"(SM-7B)、西ドイツ軍の"Biber AVLB(GM-7B)"及び英軍の"Chieftain AVLB"(BM-7B)等があります。

AVLB は地雷除去装置も装備していることに注意して下さい(7.31.3.4 項参照)。

シナリオ特別ルールによって何か指定されない限り、AVLB は全ての小峡谷(Gully)、小川(Stream)及び溝(Ditch)ヘクスに橋を架けることができます。

AVLB は、移動フェイズのオーバーラン戦闘ステップ(Overrun Combat Step)に橋を展開できます。橋を展開する場合、AVLB は、ターン開始時に橋を架けるヘクスに隣接し、橋を架ける方向に向き、移動(Move)命令を受けて、かつ完全 1 ターン橋を架けるヘクスに隣接している必要があります。移動フェイズ終了時のオーバーラン戦闘ステップに、AVLB カウンターを該当ヘクスに置きます。その橋は、次のターンになるまでは使用できません。全ての AVLB カウンターの GP 防御値は"6"です。



一度 AVLB を配置したら、AVLB 車両は、続くターンにその場所を離れても構いません。

それぞれの AVLB 車両は、1 個の AVLB を輸送しています。AVLB は、展開した場合と同じルールを逆方向に適用して収容できます。AVLB を収容する際には、AVLB 車両は橋のどちら側にも構いません。AVLB 上に何らかのユニット又は残骸が存在している場合、その AVLB を収容することはできません。一度収容した AVLB を再び展開することは可能です。

ユニットは、AVLB の正面又は真後ろのヘクス以外のヘクスから進入したり、そのようなヘクスへ退出することはできません。それらの重量制限は、60 トン("M60 AVLB"及び"Biber AVLB")、50 トン("MT-55A AVLB")、及び 65 トン("Chieftain AVLB")です(7.32 項参照)。

AVLB 上で車両が撃破されたり、炎上したり、履帯命中を受けた場合、その橋梁は渡れなくなり、また収容もできなくなります。

AVLB 上にある残骸、移動不能車両、又は牽引火器を押し出すことによって、それらをゲームから取り除くことができます(OR)(7.30 項参照)。合計した重要が AVLB の重量制限を超過してはいけません。

### 7.50 NATO 目標照準ボーナス(NATO Target Acquisition Bonus)

NATO の車両は、一般的にソ連側の車両に比べて優れた火器管制システムと弾薬装填機構を持っています。

ATGM と迫撃砲を除いて 25mm 以上の火器を装備する全ての NATO 軍(米軍、西ドイツ軍、及び英軍)の車両は、AP 又は GP 直接射撃を実施する際、目標照準ボーナスの適用を受けます。

目標照準ボーナスの適用を受ける場合には、当該車両は、直前のターンに射撃(Fire)命令を受けて直接射撃した目標と同じ目標に対して射撃(Fire)命令で射撃を実施する必要があります。小停止(Short Halt)命令又は臨機射撃の場合は適用されません。当該車両は、弾薬のタイプを AP と GP の間で自由に切り替えることができます。このボーナスは、引き続きの任意のターン数継続できます。必要ならば目標照準の内容を Formation Summary の裏側又はその他のメモ等を使って記録して下さい。

ボーナスを適用するユニットは、AP 射撃の場合は"+1"、GP 射撃の場合は"+5"の修正を適用します。

射撃頻度(Rates-of-Fire)が"Q"、"F"又は"R"のユニットは、照準ボーナスの適用を受けた場合、追加の AP 命中を他の目標に分散させることはできません。

大半のソ連軍戦車は、再装填する際に主砲を上下移動させる必要があり、そのことが目標に対する照準点を維持することを困難にしています。このことは例えば"T-80"シリーズ、"T-72"シリーズ、"T-64"シリーズのように自動装填装置を装備する車両では特に顕著です。



## 地形凡例



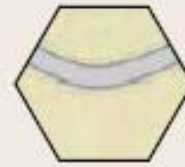
**Wooden buildings**

木造建造物



**Clear**

平地



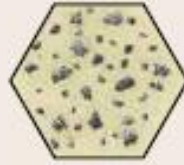
**Road**

道路



**Brick building**

煉瓦建造物



**Rough**

荒地



**Path**

小道



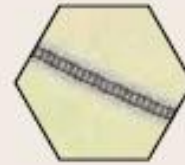
**Stone building**

石造建造物



**Shellholes**

弾痕



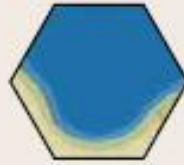
**Railroad Tracks**

線路



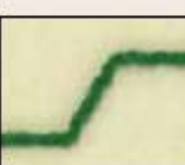
**Heavy Woods**

深い森



**Water**

水面



**Hedgerow**

生垣



**Woods**

森



**Gully**

溪谷



**Wall**

壁



**Light Woods**

浅い森



**Stream**

小川



**Crest**

稜線



**Brush**

雑草地



**Bridge**

橋梁



**Slopes**

斜面



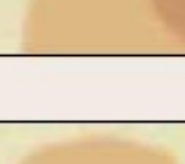
**Crops**

畑



**Ford**

浅瀬



**Hill**

丘



**Scrub**

低木林



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com