

MBT



BASIC GAME RULES 日本語版



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

www.GMTGames.com

基本ゲーム目次

序章	3	4.4.3.1.2 無砲塔全周射界車両(Turretless 360°Vehicles)	12
ゲームのスケール	3	4.4.3.1.3 無砲塔車両(Non-turreted vehicles)	12
1.0 コンポーネント	3	4.4.3.1.4 前方射界	12
1.1 ルールブック	3	4.4.3.1.5 後方射界	13
1.2 地形マップ	3	4.4.3.2 AP 射撃の解決	13
1.3 ゲームカード	4	4.4.3.2.1 AP 距離区分(AP Range Factor)	13
1.4 データカードの凡例	4	4.4.3.2.2 AP 命中修正(AP Hit Modifiers)	13
1.5 データカード	4	4.4.3.2.3 AP 命中値	14
1.6 ゲームカウンター	4	4.4.3.2.4 基本ゲームにおける命中角度決定	14
1.6.1 ユニット	4	4.4.3.2.5 装甲貫通判定	14
1.6.2 命令カウンター(ユニットへの命令)	4	4.4.3.2.6 基本ゲームにおける AP による損傷効果	14
1.6.3 情報カウンター	5	4.5 基本ゲームの移動フェイズ	15
1.6.4 地形カウンタ	5	4.5.1 一般的な移動ルール	15
1.7 ターン記録・輸送/要約・隠匿ユニット、カード	5	4.5.1.1 移動の手順	15
1.8 フォーメーション概要 (プレイブック)	5	4.5.1.1.1 移動力(Movement Factor)	15
1.9 百分位ダイス	5	4.5.1.1.2 移動コスト	15
1.10 その他のアイテム (ゲームには含まれていません)	5	4.5.1.1.3 移動コストの超過	16
2.0 プレイ準備	5	4.5.1.1.4 旋回(Turning)	16
3.0 一般的な手順とルール	5	4.5.1.1.5 小道(Path)と道路(Road)移動	16
3.1 手番プレイヤーの定義	5	4.5.1.1.6 橋梁(Bridge)を超えた移動	16
3.2 ダイスの読み方	5	4.5.1.1.7 後進移動	16
3.3 車両の向き	5	4.5.1.1.8 移動しない移動	16
3.4 車両の向きとカウンター使用	6	4.5.1.1.9 マップ外への移動	16
3.5 距離	6	4.5.1.1.10 車両の共存	16
3.5.1 ヘクス距離	6	4.6 調整(Adjustment) フェイズ	17
3.5.2 最大距離	6	4.6.1 カウンターの調整・除去ステップ	17
3.6 目標の支配	6	4.6.2 ターン終了ステップ	17
3.7 修正と調整	6		
3.8 スタッキング	6		
4.0 プレイの手順	6		
4.1 基本ゲーム用発見フェイズ	6		
4.1.1 誰が発見するのか?	7		
4.1.2 発見の適用	7		
4.1.3 発見可能距離の決定	7		
4.1.3.1 車両のサイズ	8		
4.1.3.2 スタック超過ヘクス	8		
4.1.4 視認線(Line-of-Sight)	8		
4.1.4.1 地形の特長	8		
4.1.4.1.1 非妨害地形	8		
4.1.4.1.2 妨害地形	8		
4.1.4.1.3 建物ヘクス	8		
4.1.4.1.4 丘ヘクス	8		
4.1.4.1.5 斜面(Slope)と稜線(Crest)ヘクスサイド	8		
4.1.4.1.6 小峡谷(Gully)、浅瀬(Ford)及び小川(Stream)	9		
4.1.4.1.7 森(Woods)ヘクス	9		
4.1.4.1.8 残骸(Wrecks)	9		
4.1.4.1.9 煙(Smoke)、炎上(Brew-Up)	9		
4.1.4.1.10 生け垣(Hedgerow)ヘクスサイド	9		
4.1.4.2 視認線の決定	9		
4.1.4.2.1 障害物が両方よりも高い場合	9		
4.1.4.2.2 障害物が一方と等しく、他よりも高い場合	9		
4.1.4.2.3 障害物が同じか低い場合	9		
4.1.4.2.4 障害物が一方よりも高く、もう一方より低い場合	9		
4.1.4.2.5 障害物へ/からの発見	10		
4.1.4.2.6 妨害ヘクスサイド	10		
4.1.5 発見カウンターの除去	11		
4.2 基本ゲームの命令フェイズ	11		
4.2.1 命令配置ステップ	11		
4.3 基本ゲームの主導権フェイズ	11		
4.3.1 主導権決定	11		
4.3.2 主導権の活用	11		
4.4 基本ゲームの戦闘フェイズ	11		
4.4.1 直接射撃ステップ	11		
4.4.2 臨機射撃(Overwatch Fire)	12		
4.4.3 AP 射撃の手順とルール	12		
4.4.3.1 射界(Filed-of-Fire)	12		
4.4.3.1.1 旋回砲塔車両(Turreted Vehicles)	12		



序章

「はじめは幸運の一杯詰まった靴と経験の全く入っていない靴とで開始することになる。コツは幸運の靴が空になる前に経験の靴を満たすことだ。」

匿名

MBT は 1987 年における通常兵器による地上戦闘を想定したゲームです。MBT は想定時期における東西ドイツ、チェコスロバキア及びその周辺地域における NATO とソ連軍の仮想戦を扱っています。MBT は 2 人乃至それ以上のプレイヤーの戦術的技量を試すためにデザインされました。

戦術レベルのゲームなので、個々の戦闘(シナリオ)は小部隊戦闘を描写します。理論的には任意の戦力で他の戦力を打ち負かすことが可能であり、そのことは戦略的なゲームに対する戦術級ゲームの利点でもあります。

ルールは長いように見えますが、実際の所、ゲームのメカニズムを 1 度理解すれば、システムは直観的で単純明快です。素早く参照できるようにルールは番号コードで整理されており、それによって理解を助けます。もっとも頻繁に利用する情報は、プレイ中に容易に参照できるように様々なゲームカード、データカード、そしてリファレンスカードに記載されています。従ってこのルールブックを開いて隅から隅まで読み全ての項目を暗記する利用はありません。基本ゲームルールから初めて、車両対車両の戦いを数回プレイし、そして上級ゲームルールに進んで下さい。

しかし段階的に取り入れて下さい。基本ゲームルールから全てのの上級ゲームルールまでは多くの段階があることに注意して下さい。だからといって上級ゲームの全ての要素が個別のシナリオで必要になる訳ではありません。

選択ルールはさらなる深さを与えます。しかしプレイヤーが基本ゲームルールと上級ゲームルールに十分慣れてから取り入れて下さい。選択ルールを最大限活用するためには、それを完全に理解することが重要です。全てのケースにおいて、上級ゲームと選択ルールを深みと興味を追加するものとして考慮して下さい。

この形式のテキストはプレイの例や、ルールの拡張や、その概念について書かれています。

この形式のテキストはデザインノートで、何故そのようなルールになっているのか、一般的なコメント、あるいは背景に関する情報が書かれています。

ゲームのスケール

ゲームのスケールは、その特徴を表現するように 1 つ 1 つ構成されています。このような考え方に基づいて、ゲームのスケールは 3 つの異なる要素により構成されています。部隊規模、地図のスケール、そして時間のスケールです。

部隊規模は、1 つ 1 つの車両、牽引火砲、航空機を示します。主な歩兵部隊の規模は分隊、半個分隊、班です。歩兵が運用する火器は、2~3 機の HMG、迫撃砲、ATGM 等でグループ化されています。

水平方向の地形スケールは、1 ヘクス 100m です。垂直方向のスケールは、1 レベルが 3~8m です。

時間スケールは流動的であり、個々のターンは約 15 秒から 15 分間を表します。

1.0 コンポーネント

プレイヤーは、プレイを開始する前すべてのゲームのコンポーネントを熟知する必要があります。一部のコンポーネントは、基本ゲームでは使用しません。(AG)とか(OR)とか記載されているものは、それぞれ上級ゲーム、選択ルールで使用します。

1.1 ルールブック

2 つのルールブックゲームには、プレイするために必要な情報のすべてが中に含まれています。使いやすさのために、図、イラスト、そして素早く学習できるようにプレイの例を含んでいます。

ルールブックは、基本ゲーム、上級ゲーム(AG)、そして選択ルール(OR)の 3 つに分けられます。

いくつかのルールでは、FRG 及び BAOR 拡張キット、あるいは将来可能性のある拡張キットに含まれるユニットや機能を参照しています。これらの特別な参照については、(FRG)又は(BAOR)と注記しています。

1.2 地形マップ

両面印刷された 5 枚の地形マップ(以後、「マップ」とする)がそれぞれのシナリオを最後まで戦い抜くために使用されます。これらはシナリオを準備する場合や新たなシナリオをデザインする場合に様々な状況設定を可能にします。これらは、米国第 5 軍団及び第 7 軍団が守備する西ドイツ領域の代表的な地形を示しています。

重畳表示された六角格子は、移動と戦闘結果判定を規定します。

- これらのマップは様々な異なる状況を表すため、裏返ししたり、長辺方向や短辺方向に沿って並べることができます。
- 個々のヘクスは明らかに優勢な地形タイプによって特定されています。それは移動と戦闘に影響を与えます。
- 完全ではないヘクスもプレイ可能です。2 つのマップを接続した際に結合されるヘクスも含めてそれらはマップの一部です。
- それぞれのマップには方向ヘクス(directional hex)があります。その中心部に記載されている数値はプレイの際にマップを識別します。これらのヘクスは特別なセットアップ状況やその他ランダムイベントに使用します。
- それぞれのヘクスには、視認線を決定するための白い点が描かれています。
- 丘や村の典型的な識別子は、一般的にセットアップや勝利決定のために使われます。それぞれの村には、コミュニケーションの便宜を図るため、コードネーム(NATO 読みアルファベットとマップ番号による)が与えられています。
- それぞれのヘクスは、例えば"E9"のようにアルファベットと数値による固有の識別番号を含んでいます。特定の部分ヘクスには、例えば"E0"のように 0 番の数値が与えられています。ヘクスを参照する場合は、例えば"2E9"のように、最初の文字がマップ番号を示し、続く文字がヘクス番号を示します。



注: "Panzer"シリーズのマップは、"MBT"と完全互換していません。

1.3 ゲームカード

ゲームには両面印刷された同じ内容の2つのゲームカードが含まれています。これらのカードには、全ての戦闘及び支援表が含まれ、さらにプレイに必要な全ての図表が含まれています。プレイブックの背表紙にある戦闘効果サマリーカード

(Combat Effects Summary Card)を見て下さい。このカードには戦闘効果がまとめられています。

戦闘結果、指揮統制、士気、戦闘効果サマリー、あるいはプレイの手順については、全ての情報がゲームカードに含まれています。

ゲームカード上で同じ機能の図表は全て同じ色のタイトルバーが付与されています。これによってプレイヤーは同じ用途の図表類を容易に把握できます。様々な図表については、このルールブックで解説しています。

1.4 データカードの凡例

データカードの凡例は、数多くのデータカードに記載されている情報の要約を示しています。地上と航空ユニットは多くの部分で一般的な情報を共有していますが、それぞれの固有の情報も持っています。データの様々な様式と表記方法に慣れるのは良い方法です。

1.5 データカード

特定のユニットに関する全ての情報は様々なデータカードで提供されます。いくつかのカードには複数種類のユニットに関する情報を含む場合があります。それぞれの状況に関連して様々なデータカードを確認して下さい。このルールブック全体を通して様々な場面で説明されています。

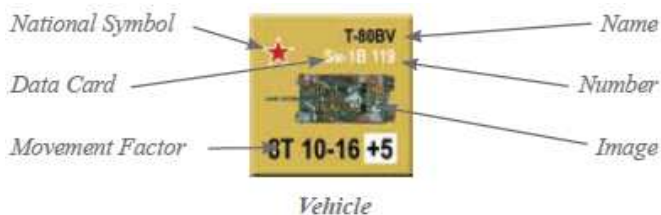
1.6 ゲームカウンター

様々な打ち抜きの駒がプレイで使用するために用意されています。それらはカウンター又はカウンターと呼ばれます。これらは情報を示したり状況を追跡するために使います。命令カウンター(Command Counter)を除く全てのカウンターが両面印刷されていることに注意して下さい。状況に応じて表示する面を使い分けて下さい。それらの使い方はこのルールブックに記載されています。

1.6.1 ユニット

これらのカウンターは、ソ連軍(黄褐色)及び米国(緑色)の部隊の集まりです。

大型のカウンターは、車両、牽引砲、及び航空機を表します。それらは名称、国籍シンボル、ユニットのイメージ画像、データカードへの参照、固有の識別番号、そして移動力を含みます。小型のカウンターは歩兵部隊を表します。それらは国籍シンボル、ユニットのイメージ画像、そして固有の識別番号を含みません。使用の便を図るため、分隊ユニットの裏側には同一の半個分隊ユニットとなっています。同様の理由でヘリコプターは異なる2種類の高度選択が表裏に記載されています。



Squads

Half Squads



HMG Section



GruLnchr Section



ATGM Sections



MANPADS Sections



Other Sections



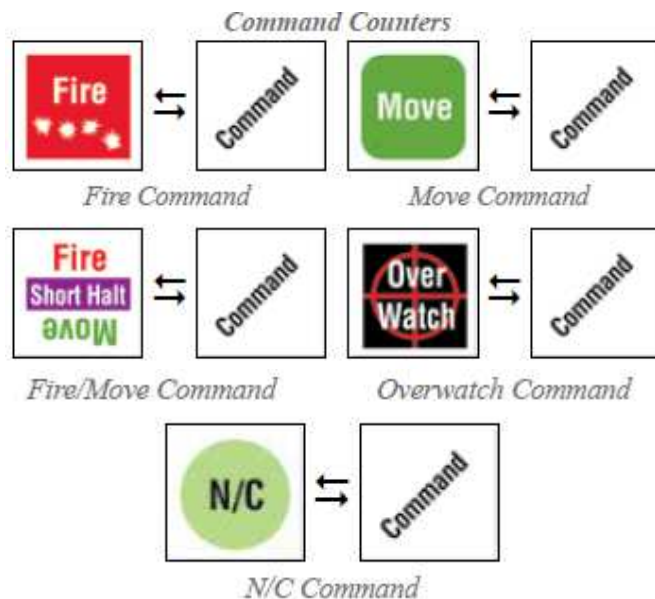
Helicopter



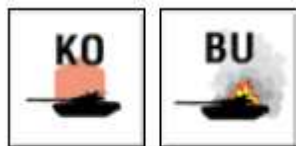
Towed Gun

1.6.2 命令カウンター(ユニットへの命令)

5種類の命令カウンターは、続く1ターンの間にそれぞれのユニットが実施する活動を決定します。基本ゲームでは、それぞれの車両は個別に与えられた命令カウンターを受け取ります。上級ゲームの指揮統制ルールでは、一般的に1乃至複数のユニットが同一の命令カウンターを共有し、その結果これらのユニットは同一の行動を実行します。

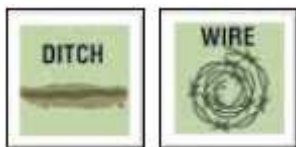


1.6.3 情報カウンター



これらはゲーム上の情報やユニットの状態を記録するためにマップ上又はユニットに直接置かれる。例：KO 及び BU は撃破又は炎上した車両を示します。

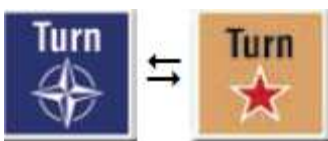
1.6.4 地形カウンタ



これらはヘクスの地形を変更するために配置されます。例：DITCH(塹壕)、WIRE(鉄条網)

1.7 ターン記録・輸送/要約・隠匿ユニット、カード

2つの"Turn Track, Transport & Summary & Hidden Unit"カードには、ターン記録欄と輸送/要約欄、そして隠匿ユニットのための場所があります。



それぞれのカードにターン記録欄が含まれていますが、いずれか一方のみが現在のターンを示すために使われます。そしてその陣営が第1プレイヤーになります。もし

いずれかの陣営が隠匿ユニットルール(選択ルール)(7.2参照)を使用する場合、もう一方のカードのターン記録欄を使用するのが簡単です。

輸送及び要約欄は、被輸送中のユニット、シナリオルールの指示や特別な制約によってマップ外に留め置かれているユニット、あるいは特定のヘクスに多数のユニットやカウンタが含まれており整理が必要なユニットを整理するのに役立ちます。輸送目的で使用する場合、乗車側のユニットを10個の番号付けされた六角マスに1つに配置します。それから六角マスの番号と一致する要約カウンタを輸送側のユニットに配置します。



ヘクス上のユニットとカウンタを整理する目的で使用する場合も同様に10個の番号付けられた六角マスを使用します。そして六角マス番号と一致する要約カウンタを該当するマップ上のヘクスに配置します。車両や牽引砲を六角マスに配置する際には、マップ上でのそれらの方向を維持するように注意して下さい。



隠匿ユニットやマップ外のユニットを整理する場合、カード上のユニットを隠すために、カードをマップから少し離れた場所に配置するか又はカードをシートで覆うことをお勧めします。隠されるユニットを番号付けられた四角マスの1つに配置します。そして四角マスの番号と一致する隠匿ユニットカウンタをマップ上の特定ヘクスに配置します。

1.8 フォーメーション概要 (プレイブック)

フォーメーション概要(formation summary)は、それぞれのプレイヤーが持つフォーメーションの情報を記録するために使用します。基本ゲームや上級ゲームの殆どの要素で必要とはしませんが、指揮統制ルール(AG)と士気ルール(OR)を使用する場合は必須となります。それはまたプレイヤーが部隊を編制したり、他の様々な情報を追跡・記録するのを助けます。必要に応じてこれらのページを自由に複製、印刷して使用して下さい。

1.9 百分位ダイス

百分位ダイスが2セット含まれています。3人以上のプレイヤーでより大きなゲームをスムーズにプレイするために、それぞれのプレイヤーがそれぞれ個別に百分位ダイスを使用して下さい。

百分位ダイスとは何か。それは1-10又は0-9で番号付けられた10面体の色違いダイス2個からなるセットのことです。それらは一般的に"d10s"と呼ばれます。

1.10 その他のアイテム (ゲームには含まれていません)

曖昧な視認線を決断する際に直定規は非常に便利です。いくつかの選択ルール、シナリオルールではランダム・マップ・イベントを必要とし、その解決のために6面体ダイス(一般的に"d6"と呼ばれます)を使用します。上級ゲームや選択ルールでは、プレイヤーはフォーメーション概要やその他関連情報を記載するために鉛筆を必要とする場合があります。

2.0 プレイ準備

利用可能なシナリオのいずれかを選択するか、自由な発想で独自のシナリオをデザインして下さい。シナリオの情報とマップの並びを確認して下さい。

シナリオのセットアップセクションには、いくつかの特別かつ独自の要求を提示します。加えて特別条件セクションにはプレイの準備のための注意事項を提示します。

必要なユニットと対応するデータカードを選択して下さい。両陣営にダイス1式、ゲームカードを用意し、さらに現在のターン追跡を容易にするために「ターン記録・輸送・要約・隠匿ユニットカード」を用意します。以上で準備完了。今や射撃を開始する時です。

3.0 一般的な手順とルール

以下のルールは、ゲームの手順における複数のフェイズまたはステップに影響を与えます。そのため、この時点で、それらについて確認することをお奨めします。

3.1 手番プレイヤーの定義

プレイヤーは、彼らが命令する車両についてのすべての活動とダイス振りを行います。そのため、プレイヤーは彼ら自身の車両に関する手番プレイヤーと定義されます。この意味で主導権を決定することでどちらのプレイヤーがそのターンにおける第1プレイヤー、第2プレイヤーになるのかが決定します。

3.2 ダイスの読み方

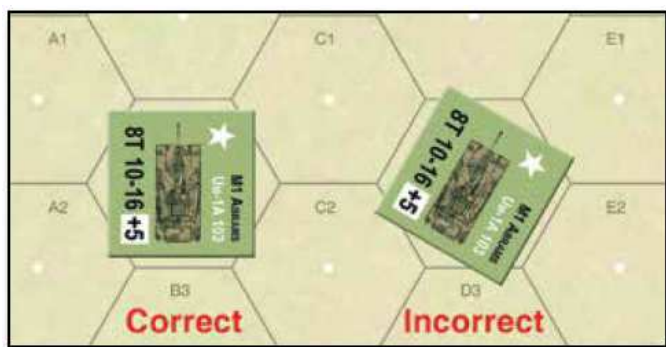
2つの色違いダイス(1つは色付き、もう1つは白)で01から100までの結果を生成します。また1個のd10は1~10の結果を生成します("0"の目は"10"と読みます)。2つのダイスを同時に振る場合、プレイヤーはどちらの色が10の位で、もう一方が1の位であるかを明らかにします。その規則性は一貫性を維持して下さい。

色付きダイスと白ダイス組み合わせで、もし色付きダイスが"2"で白ダイスが"7"の場合、結果は"27"となります。もし色付きダイスが"0"で白ダイスが"1"の場合、結果は"1"となります。もし色付きダイスが"0"で白ダイスが"0"の場合、結果は"100"となります。

活動を解決するために1~100の結果を必要とする場合、roll(100)と書きます。また1~10の結果を必要とする場合はroll(10)と書きます。

3.3 車両の向き

全ての車両は、正面、側面そして後面を持っています。車両の正面方向は、データカード上の車両の絵で上方向として示されています。車両正面は常にヘクスサイドの方向とし、ヘクス角方向としてはいけません。後進時を除いて車両は常に正面方向に移動しなければなりません。後進時には正面方向と真逆の方向へ移動します。



3.4 車両の向きとカウンター使用

カウンタは、車両に関する情報や該当ターンにおける命令を表示するために、車両又はその近くに配置されます。一部のカウンタは、それぞれの面に異なる情報を持っています。それらはルールブックに記載されています。適用する情報は、車両の上面方向と一致する方向のものが使われます。例えば下図のような形で M1Abrams 戦車上に置かれた「発見」(Spot)カウンターは、射撃によって発見されたことを示します。発見カウンターを 180 度回して配置すると、移動によって発見されたことを示します。カウンターの裏表と置かれた方向は、与えられた状況下で適用される情報を示します。命令カウンターの中の SHORT HALT カウンターは、射撃と移動という 2 つの異なる命令を含んでいます。この命令では、実行中の命令を車両の正面方向に合わせて配置します。最初に射撃命令が実行され、その後移動命令が実行されます。プレイヤーは、小停止(Short Halt)命令を受けた車両のうち未移動の車両上について、命令カウンターを射撃方向に向けて置くことで識別できます。



カウンターの活動部分はこのルールの中で「名称/活動」と言う形で識別されています。例えば、Shot/Fire(発見/射撃)等。

3.5 距離

距離とは、ある車両から別の車両までの間隔のことで、常にヘクス数で表現されます。

3.5.1 ヘクス距離

ヘクス距離は、ある車両から別の車両までの最短経路を通るヘクス数を数えることにより決まります。この場合、目標車両が占めるヘクスはカウントされますが、射撃や発見を行う車両の占めるヘクスはカウントしません。

3.5.2 最大距離

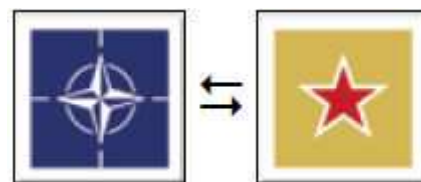
すべての火器には、射撃可能な範囲を示す最大射程距離が設定されています。殆どの車両は複数の弾薬タイプを有し、いくつかの車両は複数の火器を持つことに注意して下さい。ある弾薬タイプの最大射程距離は、車両データカードの E 列(Extreme Range)の R 行(Range)に示されています。車両は最大射程距離を超えた目標と交戦できません。

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。125mm 砲 APFSDS 弾の最大射程距離が 33 ヘクスであることがわかります。

3.6 目標の支配

シナリオでは通常、敵車両の破壊と共にその背後にある特定の目標の支配を要求します。一般的にこれらの目標は地理的な対

象物、例えば橋梁、浅瀬、建物ヘクス、丘等や、あるいはマップ



端からの離脱になります。これらはシナリオにおける勝者を決定するための勝利得点が設定されています。マップ上の目標をどちらの陣営が支配

しているかを追跡するために、支配カウンターを利用します。シナリオの勝利条件欄には、勝利するために支配すべき目標一欄が示されています。殆どの場合、車両が目標を支配するために完全な 1 ターンまたはそれ以上を必要とします。目標を支配するための車両は、ターン開始時に目標ヘクスにいたものと同一である必要はありません。同一陣営の車両がターン終了時まで目標を占めていればよいです。一度支配が得られると、その後同一陣営の車両が目標に存在し続ける必要はありません。非武装の車両は目標を支配できない場合があります。支配が対立する場合、例えば火災中の建物ヘクスに両陣営の車両が隣接している場合、いずれの陣営も目標を支配できません。

支配における完全 1 ターンの要求は、最終ターンに目標ヘクスへのゲーム的で非常識な突進を阻害します。

3.7 修正と調整

特定の戦闘条件では、発見距離が基本となる数値よりも大きく又は小さくなります。徹甲弾(AP)戦闘では、発見距離と戦闘力に対する修正が発生します。一般的にこれらの修正は、発見距離や AP Hit Table の修正値又は修正値に対する加算又は減算として示されます。小停止(Short Halt)命令又は損傷の結果は、車両の移動力を 1/4 又は 1/2(端数は常に切捨てます)に減少させます。損傷した車両が小停止(Short Halt)命令を受けた時、利用可能な移動力は 1/4 になります。ただし移動力は 1 未満にはなりません。

もし元々の移動力が 5 の場合、1/2 の場合は 2、1/4 の場合は 1 が移動力になります。

3.8 スタッキング

100 メートルのヘクスは実際には非常に大きな面積(約 6500 平方メートル)です。しかし明らかな過密状態が発生する以前に合理的に占有可能な物理的制限があります。ゲーム的な意味においては、任意の数の車両を同一ヘクスにスタックできます。しかし如何なる場合でもあるヘクスに 6 両以上の車両が占めていた場合(スタックの観点からは残骸については車両としては数えませんが)、オーバースタッキング状態と見なされ、発見、戦闘、移動において不利な影響が発生します。これらの効果については、発見(4.1.3.2 項参照)、戦闘(4.4.3.2.2 項参照)、移動(4.5.1.1.5 項参照)の項目を参照して下さい。

4.0 プレイの手順

すべてのセットアップと準備が完了した後シナリオが開始されます。シナリオの間、両陣営はシナリオの目的を達成するために各々の部隊を使用します。シナリオは、ターンの繰り返して進みます。各ターンは、複数のフェイズに分割され、さらにフェイズは 1 つまたは複数のステップに分割できます。これらのフェイズとステップの手順(ゲームカード B の Sequence of Play を参照して下さい)は、記載された正確な順序で実行します。

基本ゲームにおいては、上級ゲーム用に赤で示されたステップや、選択ルール用に青で示されたステップは使用しません。

4.1 基本ゲーム用発見フェイズ

「もし、敵が射程距離内にいる時、お前もそうなんだよ。」

作者不明

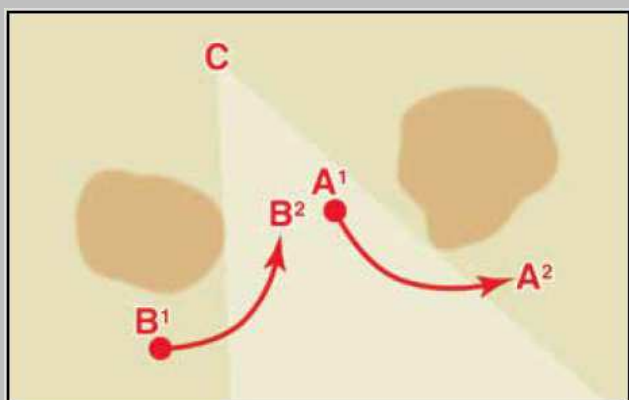
ゲーム上の文脈においては、たとえプレイヤーがマップ上に相手の車両を見ることができたとしても、それぞれの車両がお互いを見ることができるという意味ではありません。射撃を実施する前に、その車両は対象となる車両を発見ルールに従って発見する必要があります。つまり敵車両を発見していない車両に対して射撃命令を与えることは意味のないことであることは

明らかです。

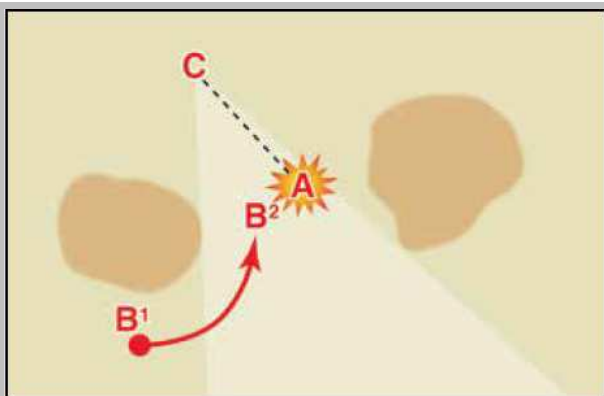
発見フェイズにおいて誰が何を発見しているかを決定することは、続く命令フェイズで射撃(Fire)命令又は小停止(Short Halt)命令を与えることが可能か否かを決定します。発見の手順は、いつ監視(Overwatch)命令が引き起こされるかを決定する際にも適用します。プレイヤーはいつでも発見チェックを実施できます。しかしこのことで相手にキーとなる射撃や自らの戦略を明らかにする可能性があることに注意して下さい。言い換えれば、行動計画を欺瞞するために敵を誤解に導く可能性もあります。

4.1.1 誰が発見するのか？

任意の"戦闘"車両は、敵車両を発見できます。発見の観点からは、"戦闘"車両とは攻撃的火力や火力支援のための視察能力(例えば US M981 FISTV 等)を有しているものと定義されます。非武装の車両、例えば M60 AVLB、MT-55A AVLB、Biber AVLB(FRG)、Chieftain AVLB(BAOR)、そしてトラック類(FRG)は発見できない場合があります。発見状態は、ターン全体やターンから別のターンへ継続します。ゲームの流れとプレイを用意するため、ターン中に実施される異なる活動は、フェイズとステップに分解されます。実世界ではこれらの活動は同時に行われますが、ゲームの中ではプレイを容易にするためにこれらは順次行われます。一度敵車両が発見されると、少なくとも友軍車両 1 両以上が視認線と距離の条件を満足し続ける限り、発見状態が継続します。車両は自らが発見した目標についてお互いに他の友軍車両に引き渡すことができます。そして自身が移動したり破壊された場合も、その情報を他の車両へ受け渡します。発見の条件を満足している限り、目標車両は発見され続けます。目標車両を射撃するためには、発見ルールに従って目標車両を個別に発見する必要があります。発見情報の受け渡しは、友軍車両が目標を発見しているという意味ではありません。被発見車両が移動し去ったり、全ての友軍車両が視認線の外に出たり、撃破された場合においても、その車両は発見されているとみなします。



- (1) C が「SPOT/FIRE」カウンターを有しているので、A は C を発見しています。B は妨害地形の為に視認線が妨害されているので C を発見していません。
- (2) 続く移動フェイズに C は移動せず、A は妨害地形の背後に移動し、B は妨害地形から出て C へ視認線が通る地形に移動します。
- (3) C は「SPOT/FIRE」カウンターを有しているので、B によって発見されます。



- (1) C は A を発見しています。B は妨害地形によって C を発見できません。戦闘フェイズに C は A を撃破し、C には「SPOT/FIRE」カウンターが置かれます。
- (2) 続く移動フェイズに、B は妨害地形から出て C へ視認線を確立しました。B の移動は C が射撃した後ですが、同じターンなので C は B を発見します。

発見状態が失われた場合、通常の見発見と視認線ルールによって再発見する必要があります。元々発見していた車両の状態が変化したとしても、その車両が自動的に再発見されることはありません。

一度車両が発見された場合、ターン終了時に視界から消えることはありません。発見状態に留まります。ターン終了時に発見された車両が視界から消えるのは非現実的です。

4.1.2 発見の適用

戦闘車両は正面だけではなく全方向(360度)に対して発見できます。彼らは現在のヘクスから発見できる全ての車両を発見できます。

4.1.3 発見可能距離の決定

発見可能距離は、目標車両が占める地形に依存します。地形はそのヘクスにいる車両に対して援護(cover)と隠匿(concealment)(それらは総称してカバー(Cover)と呼称されます)を適用します。カバーは、なし(none)、軽(Light)、中(Medium)、重(Heavy)に分類されます。カバーの種類は、ゲームカード B の Terrain Effects Table(地形効果表)の第 4 列目に示されています。発見を実施する車両の地形は発見に影響しません。対応する発見距離は、ゲームカード B の Spotting Range Table(発見距離表)に示されています。車両の発見を試みる場合、V 列の 0 行目を基準とします。車両を発見する場合には一般的に V 列を使用します。全ての車両にとって基準となる発見距離は 20 ヘクスです。基本ゲームにおいては、目標のカバー状態と目標が移動している/していない、射撃している/していないによって増減します。発見距離に対する全ての修正値は累計されます。+2 を超える修正は+2 として扱い、-5 を下回る修正は-5 として扱います。基準距離(20 ヘクス)が発見距離になるのは、SPOT カウンターが置かれていない場合のみであることに注意して下さい。いつでも車両は SPOT/FIRE カウンター又は SPOT/MOVE カウンターのいずれかが置かれるかもしれませんが、しかしその両方が同時に置かれることはありません。カバーの状態によって基本発見距離は修正されます。軽カバーの場合は+1、中カバーの場合は+2、重カバーの場合は+3 の補正が適用されます。この補正値は、Spotting Range Table(発見距離表)で下に動かす行の数を示します。

ソ連の BMP-2 が森(Wood)ヘクスに位置している場合、発見距離は 7 ヘクスになります。



もし目標車両が移動した場合、その車両に SPOT/MOVE カウンターが置かれます。それによって+2 の修正が適用され、Spotting Range Table(発見距離表)で 2 行上に移動します。

ソ連の BMP-2 が森(Wood)ヘクスに進入し、SPOT/MOVE カウンターが置かれた場合、発見距離は 20 ヘクスになります。

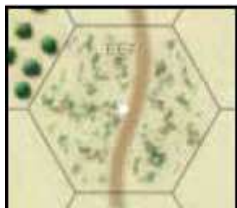


もし目標車両が射撃を実施した場合、その車両に SPOT/FIRE カウンターが置かれます。それによって+3 の修正が適用され、Spotting Range Table(発見距離表)で 3 行上に移動します。もし修正値が+2 を超えた場合、+2 の行を使用します。

ソ連の BMP-2 が森(Wood)ヘクスから射撃を実施し、SPOT/FIRE カウンターが置かれた場合、発見距離は 30 ヘクスになります。

もし複数の地形が適用される場合、例えば陣地(Improved Position)(AG)が森ヘクスに置かれた場合等、目標車両にとって

一番有利な地形、この場合は陣地の重カバー、のみを適用します。
もし Terrain Effects Table(地形効果表)のカバー欄に "Other"(その他)と書かれている場合、同一ヘクスでカバーを持つ地形のカバーを利用します。



もし車両が低木林(Scrub)を通る小道(Path)上に位置していた場合、低木林の軽カバーが適用されます。

4.1.3.1 車両のサイズ

目標車両のサイズ修正(Size Modifier)は発見距離に影響しません。

4.1.3.2 スタック超過ヘクス

車両がスタック制限を超過しているヘクスについては、そのヘクスではカバーがないものとみなします。

4.1.4 視認線(Line-of-Sight)

発見に関する2つ目の側面が視認線(line-of-sight、以下 LOS)です。これは非常に基本的な概念であり、発見距離と協調して動作します。それは2つの車両を結んだ直線として定義されます。2つの車両の間(2つの車両そのものと、その他の車両は含みません)に何らかの妨害地形が存在する場合、たとえお互いが発見距離内にいたとしても両者はそれぞれ相手を発見できません。

視認線は2つの車両それぞれのヘクスの中心にある点を結んだ直線で判定されます。視認線上にある妨害地形ヘクスは視認線を妨害します。また視認線が妨害地形ヘクスに沿って通過した場合も視認線を妨害します。

4.1.4.1 地形の特長

ゲーム上の様々な地形の種類を表すために幅広いカテゴリーが使用されています。地形には2つの種類があり、それはヘクス全体とヘクスサイドを覆っています。マップ上に印刷されている地形に加えて地形カウンターを配置することで地形を表します。地形の影響は、ゲームカードBのTerrain Effects Table(地形効果表)に示されています。また地形のキーはこのルールブックの巻末に示されています。

地形の種類によっては、その高度に従って潜在的に視認線を妨害する可能性があります。地形の高度は、Terrain Effects Table(地形効果表)の第2列目に示されています。高度は地上レベルの高さをレベル0とし、そこを開始点として定義します。いくつかの地形は固有の高さを持っています。その他の地形はそれが占める地形の高度を加えます。車両は、敵味方に関係なく、高さを持たず、視認線を妨害しません。

4.1.4.1.1 非妨害地形

0 または -1 の高さの地形、例えば、平地(Clear)、雑草地(Brush)、畑(Crops)、荒地(Rough)、線路(Railroad Track)、低木林(Scrub)、弾痕(Shellhole)、小川(Stream)、又は壁(Wall)は視認線を妨害しません。

4.1.4.1.2 妨害地形

レベル1以上の高さの地形は、視認する側とされる側の高さ、そして妨害地形の両者の位置関係に応じて視認線を妨害する可能性があります。

4.1.4.1.3 建物ヘクス

各ヘクスは100メートルに等しいので、建物ヘクスは単一の建物ではなく、レンガ(Brick)、石(Stone)又は木造(Wood)といった特定構造の建物の集合を示します。それは通常、道路や小道に沿って配置されています。



車両は自由に建物ヘクスに進入できます。実際には車両が建物内に入ることはなく、建物と建物の間に位置しています。従って建物ヘクスに位置している車両は、実際には路地のような場所にいることとなります。

建物ヘクスは、地上階1階が地上から1レベルの高さに相当します。従って2階建ての建物は2レベル

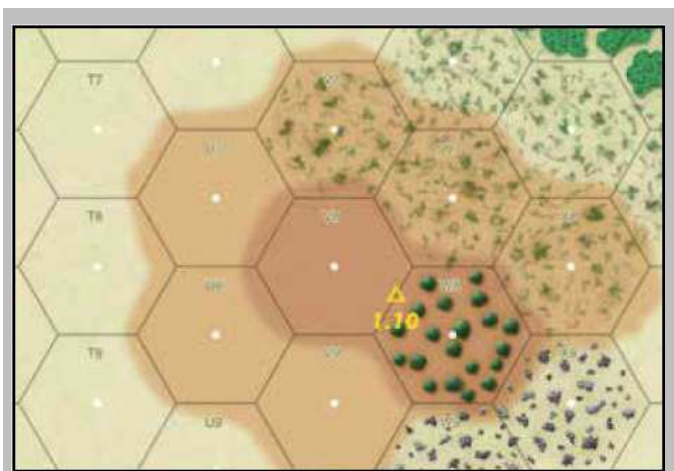
の高さを持っています。全ての建物ヘクスは視認線を妨害する可能性があります。建物ヘクス内の道路や小道に沿って直線に引かれる視認線は妨害されません。

ヘクス5Q5の車両は、ヘクス5N4に対して視認線を引けます。ただしヘクス5N3に対しては視認線を引けません(建物ヘクスによって視認線が妨害されます)。

全ての建物はシナリオの特別条件によって指定されない限り、1階建てと見なします。

4.1.4.1.4 丘ヘクス

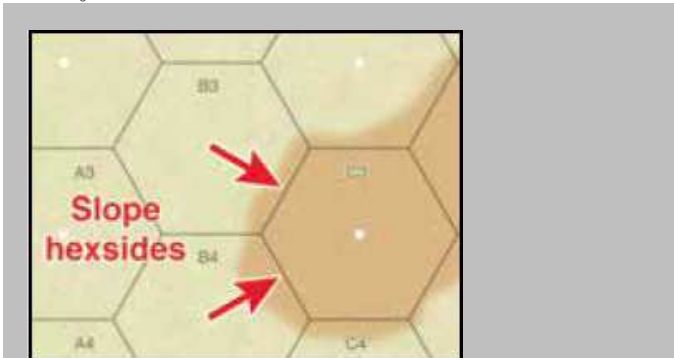
本来の高さを持っている他の地形とは異なり、丘ヘクスは地図の標高を追加します。しかし丘は何らかの地形を表すものではなく、他の地形によって覆われています。もし荒地が丘ヘクスを覆っていた場合、荒地の高度は0なので丘ヘクス自体の高度は変わりません。しかし丘ヘクスは荒地として扱います。丘の各レベルは高度を1レベルずつ追加します。丘は任意の高さまで、様々な色の個々のレベルに積層されています。高度4~5が一般的な制限になります。



この丘ヘクスは、高度2レベルが最高です。

4.1.4.1.5 斜面(Slope)と稜線(Crest)ヘクスサイド

斜面ヘクスサイドは、上または下に、ある高さから別の高さの遷移点です。これらは、丘に関連して見出されます。もし丘の特定斜面で斜面が描かれていなかった場合、それは切り立ったエッジや崖を表しており、そのヘクスサイドを車両は通行できません。



斜面ヘクスサイド

稜線ヘクスサイドは稜線や小さな隆起を示します。それは地図上のあらゆる場所で見つけることができますが、一般的には丘に沿って切れ目を形成しています。

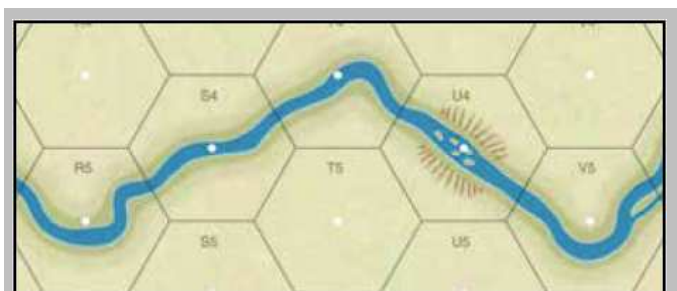
斜面及び稜線ヘクスサイドは+1の高さを持っています。しかし、稜線ヘクスサイドだけが個別に視認線を妨害する可能性があります。斜面ヘクスサイドは丘を形成する一部であり、視認線に関するチェックは丘ヘクスサイドから行われます。



上図の稜線ヘクスサイドは「1.7高地」を均等に分割します。ヘクス V2 と W1 内のすべての車両は、お互いに視認できません、なぜなら彼らはいずれもレベル1の高さにいて、稜線ヘクスサイドはレベル2の高さがあるからです。

4.1.4.1.6 小峡谷(Gully)、浅瀬(Ford)及び小川(Stream)

小峡谷(Gully)、浅瀬(Ford)及び小川(Stream)ヘクスは高度レベル1です。それらは周囲の地形よりも実際に1レベル低いです。これらの地形は視認線を妨害しません。小川を横切る橋梁(Bridge)ヘクスは、橋梁自体が小川の上のより高い位置で横切っているため、レベル0の高さと扱います。小峡谷、浅瀬及び小川は、発見に関して特別なルールが適用されます。1レベル高い位置からの発見では、隣接ヘクスからのみ発見できます。小峡谷や小川に沿って視認する場合、あたかも道路や小道のように、小峡谷や小川に沿って直線に引かれた視認線のみ妨害されません。



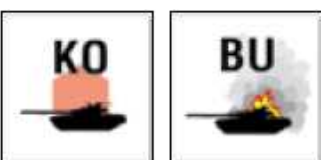
これらの小川ヘクスは高度レベル1です。小川ヘクス近傍の平地ヘクスは全て高度レベル0です。平地ヘクスと小川ヘクスの間は、お互いに隣接している場合のみ発見できます。

4.1.4.1.7 森(Woods)ヘクス

浅い森(Light Woods)と森(Woods)ヘクスは、車両へのカバーを提供する立木を表します。車両は、道路や小道を使わない限り、深い森(Heavy Woods)には進入できません。浅い森と森は3レベルの高さを持っています。深い森は4レベルの高さを持っています。これらは視認線を妨害することがあります。

森ヘクス内の道路や小道に沿って直線に引かれる視認線は妨害されません。浅い森や森ヘクスにいる車両は、実際にはそれらの地形の地表レベルに位置しており、決して木々の上の高さにいるのではないことに注意して下さい。

4.1.4.1.8 残骸(Wrecks)



残骸は、ある車両が AP 戦闘 (AP Combat) によって撃破 (Knock-Out) 又は炎上 (Brew-Up) の結果を被った時に生成されます。残骸は火災煙 (Brew-Up Smoke) の発生減になる場合があります。残骸は高度レベル0で視認線を妨害しません。

あるヘクスに複数の残骸が置かれることはありません。夜間や限定された視認状況下では、照明弾 (Illumination rounds) と同様に炎上残骸 (Brew-Up Wrecks) は視認距離を増大させます。(選択ルール 7.27 項参照)

4.1.4.1.9 煙(Smoke)、炎上(Brew-Up)

AP 戦闘の結果、車両が炎上した場合、BU カウンターによって表現される炎上煙 (Brew-Up Smoke) が発生します。炎上煙の高さは2レベルで、視認線は妨害しませんが、命中値に対する

修正効果はあります(-2)。

4.1.4.1.10 生け垣(Hedgerow)ヘクスサイド

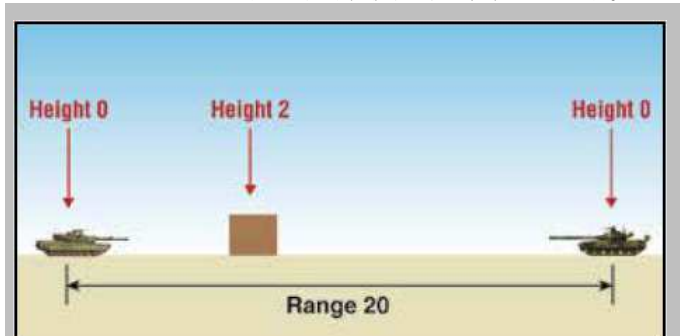
生け垣ヘクスサイドはレベル1の高さを持っていて、射撃側と目標側の高度と位置関係に応じて視認線を妨害する場合があります。選択ルール「生垣と発見」(7.10 項参照)を採用すると、制限を拡張します。

4.1.4.2 視認線の決定

AP 戦闘のための視認線は、視認する側の車両から目標車両の高さで判定されます。視認線の途中に存在する障害物・最も高い地形の影響は、以下の通り判定します。

4.1.4.2.1 障害物が両方よりも高い場合

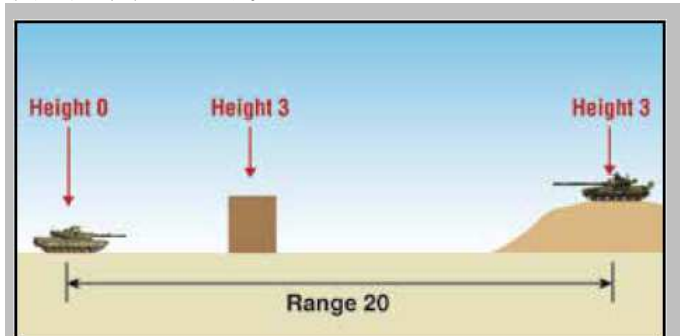
視認線の間に障害物が存在し、その高さが視認側の車両と目標側の車両の両方よりも高い場合、視認線は妨害されます。



障害物はいかなる距離の視認線も妨害します。

4.1.4.2.2 障害物が一方と等しく、他よりも高い場合

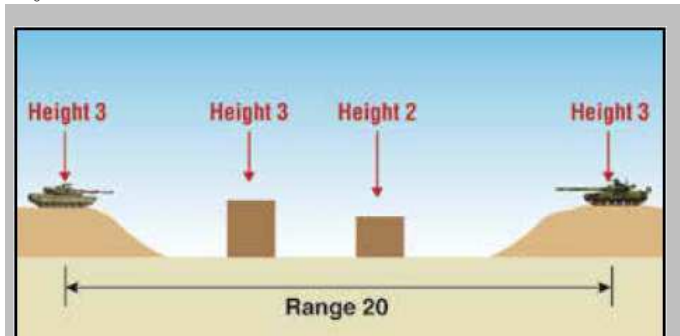
視認線の間に障害物が存在し、その高さが視認側の車両と目標側の車両のいずれかと同じ高さで、もう一方よりも高い場合、視認線は妨害されます。



障害物の背後にある場合、いかなる距離の視認線も妨害します。

4.1.4.2.2 障害物が同じか低い場合

視認線の間に障害物が存在し、その高さが視認側の車両と目標側の車両のいずれかと同じか低い場合、視認線は妨害されません。



障害物は視認線を妨害しません。

4.1.4.2.4 障害物が一方よりも高く、もう一方より低い場合

視認線の間に障害物が存在し、その高さが視認側の車両と目標側の車両のいずれかよりも高く、もう一方よりも低い場合、視認線は以下の手順に従ってチェックしなければなりません。潜在的な障害物ヘクスから視認する側のヘクスまでのヘクス数

を数えます(障害物へクスはカウントしますが、視認する側のへクスはカウントしません)。ただし死角へクスは1へクスを下回ることはありません。

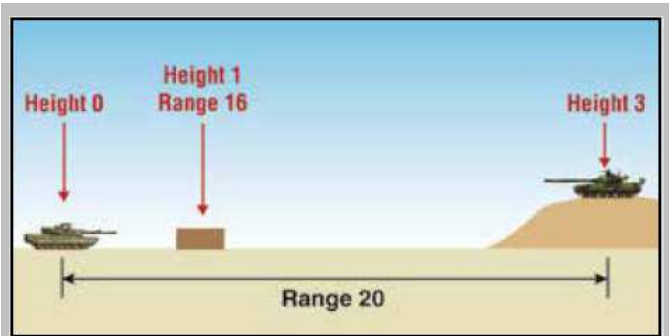
注：全ての状況において、視認する側の車両がより高い場合と低い場合の両方について同様に適用されます。

障害物が1レベル低い場合：障害物は、高い側の車両と障害物の距離の1/2(端数切捨て)に相当する死角へクス(視認線が妨害されるへクス)を高い側の車両の背後に形成します。



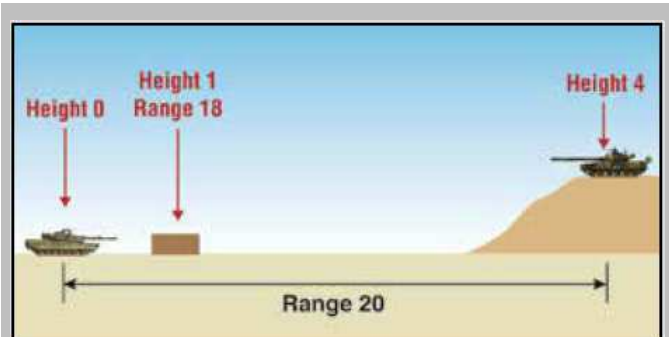
障害物は7へクス(14÷2)の死角へクスを背後に形成します。高い側の車両から15~21へクスの距離にある車両までの視認線は妨害されません。

障害物が2レベル低い場合：障害物は、高い側の車両と障害物の距離の1/4(端数切捨て)に相当する死角へクスを高い側の車両の背後に形成します。



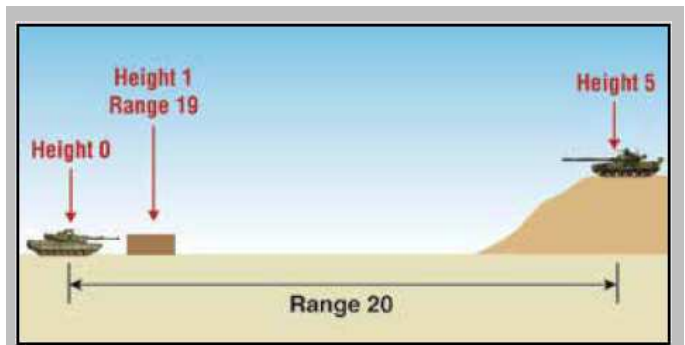
障害物は4へクス(16÷4)の死角へクスを背後に形成します。高い側の車両から17~20へクスの距離にある車両までの視認線は妨害されません。

障害物が3レベル低い場合：障害物は、高い側の車両と障害物の距離の1/8(端数切捨て)に相当する死角へクスを高い側の車両の背後に形成します。



障害物は2へクス(18÷2)の死角へクスを背後に形成します。高い側の車両から19~20へクスの距離にある車両までの視認線は妨害されません。

障害物が4レベル以上低い場合：障害物は、1へクスの死角へクスを高い側の車両の背後に形成します。

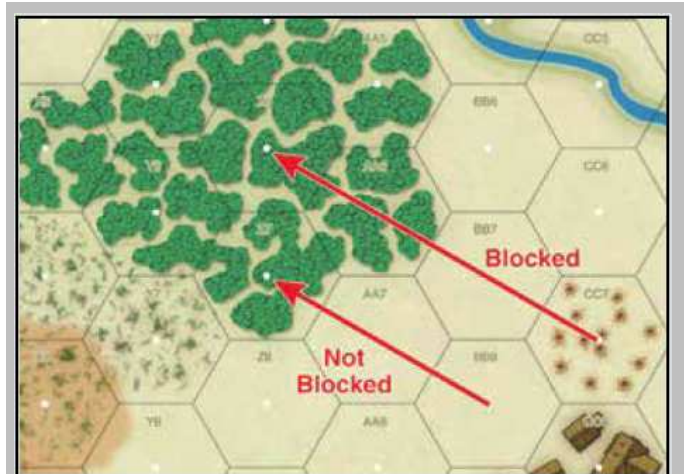


障害物は1へクスの死角へクスを背後に形成します。高い側の車両から20へクスの距離にある車両までの視認線は妨害されません。

4.1.4.2.5 障害物へ／からの発見

車両は、障害へクスサイドによって妨害されない限り、通常は視認線を妨害する地形の中へ1へクスまでは発見できます。例えば、目標車両が複数の森へクスからなるグループ内に位置している場合、1へクスの発見可能な領域が森へクスグループの外縁部に存在します。

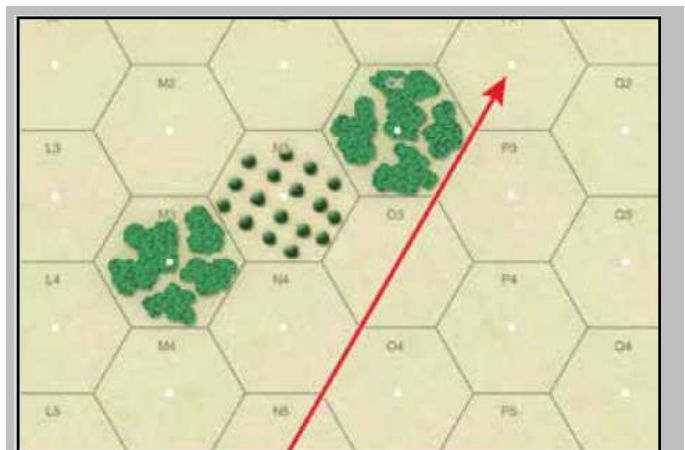
この1へクス発見距離は、通常は視認線を妨害する地形の中にいる車両にも適用されます。例えば、2つの敵対する車両が森へクスグループを通過して移動する場合、お互いに1へクス以内の場合に発見できます。



妨害地形への視認線

4.1.4.2.6 妨害へクスサイド

妨害地形を含むへクスは、そのへクスのごく一部を通過した視認線も妨害します。へクス又はへクスサイドが視認線を妨害するもので、視認線がそのへクスサイドに沿って通過する場合、視認線は妨害されます。



視認線は中間の森へクスによって妨害されます

4.1.5 発見カウンターの除去

車両が発見されていないと決定された場合、もし残っているのなら SPOT/FIRE 及び SPOT/MOVE カウンターを取り除きます。多くの場合、例えば車両が平地に位置している場合等は発見距離が明白なので、射撃を行った車両や移動した車両すべてに SPOT カウンターを配置する必要はないかもしれません。このことでマップが雑然とするのを避けることができます。



4.2 基本ゲームの命令フェイズ

「悪い連隊はない。悪い大佐がいるだけだ。」

ナポレオン・ボナパルト

ゲームの中心は、命令システムです。ちょうど5つの命令の中からプレイヤーは選択し、麾下の車両を管理します。それぞれの命令カウンターには、その目的によって区別された固有の特徴を持っています。命令には以下のものが含まれます。

- ・ **射撃(Fire)**：任意の戦闘車両が直接射撃ステップ(4.4 項参照)において敵車両に対して射撃を可能とします。
- ・ **移動(Move)**：任意の車両が移動ステップ(4.5 項参照)に移動を可能とします。
- ・ **小停止(Short Halt)**：任意の車両が直接射撃ステップ(4.4 項参照)において敵車両に対して射撃を実施した後、移動ステップ(4.5 項参照)に移動を可能とします。
- ・ **監視(Overwatch,OW)**：以前のステップにおいて射撃を行ったユニットや移動フェイズにおいて移動したユニットに対して任意の戦闘ユニットが自主的な射撃を可能とします。目標車両が、射撃や移動といった行動によって発見されることがあることに注意して下さい。そのため必ずしも直前の発見フェイズに目標車両が発見されている必要はありません。
- ・ **無命令(No Command,NC)**：車両がじっとして活動していないことを示します。これは命令カウンターが置かれていない全ての車両のデフォルトの状態です。

命令(Command)フェイズが主導権(Initiative)フェイズの前にあることに注意して下さい。プレイヤーは、どちらが先に実行するかを知ることなしに命令を決定する必要があるのです。戦場の勢へようこそ！。

4.2.1 命令配置ステップ

命令カウンターを"Command"面を上に向けて当該車両の上又は横に配置します。これは与えられた命令の種類を相手側に知らせないようするためです。それぞれの命令は、当該車両にとって特定のフェイズ又はステップにおいて特定の行動のみを可能とします。それぞれの活動を実施する時間が来ると、プレイヤーはそれらを実施します。監視(OW)又は無命令(N/C)のみが車両に特別な活動を実施しないことを認めます。もし射撃、移動又は小停止命令が与えられていた時、その車両はこれらの命令を実施しなければなりません。これは選択ではないのです。そのために命令を与える際には注意深く実施する必要があります。場合によっては、車両が撃破又は炎上してしまい、命令の実行が不可能になる場合があります。いくつかの命令、例えば射撃や移動は、プレイヤーがその命令

を実行するまで"Command"面を上に向けたままの状態を維持します。これは、その車両がまだ命令を実行していないことを記録する助けにもなります。車両に対して実行できない命令を与えることはできません。敵を発見していない車両に対して射撃(Fire)又は小停止(Short Halt)命令を与えることはできません。意図せずに車両に対して不正な命令が与えられた場合、それは自動的に無命令(N/C)に変更されます。

4.3 基本ゲームの主導権フェイズ

「あらゆるレベルでの指揮官は、それゆえ大胆に、迅速に、また決然と行動し、主導権を保持することで、相手の意思を自分自身の思うままにしなければならない。」

ミハイル・トハチェフスキー元帥

主導権(Initiative)はゲームの重要な側面です。その慎重な使用により、プレイヤーはゲームの流れを制御します。指揮フェイズが主導権フェイズの前に位置していることにより、プレイヤーは実行順序に関する水晶玉を覗くという利点なしで命令を決定する必要があります。

優勢な部隊はしばしば劣勢な部隊よりも頻繁に主導権を獲得します。上級ゲームでは、優勢な部隊が有利なダイス修正を得ることで劣勢な部隊よりも頻繁に主導権を獲得することでゲーム上に再現されます。

4.3.1 主導権決定

主導権フェイズに、それぞれの部隊は D100 を振ります。同じ目が出た時にはシナリオ特別ルールで指定がない限り振り直します。より大きい目を出した部隊がこのターンにどちらのプレイヤーが第1プレイヤー(First Player)を決定します。ターンカウンターを第1プレイヤーの側に向けます。

選択ルールの「相互主導権」(7.5 項参照)を採用した場合、主導権判定はフォーメーション単位に拡張されます。

4.3.2 主導権の活用

第1プレイヤーは、ゲームの手順上「第1プレイヤー」とされている活動を実行します。第2プレイヤーは、続いてゲームの手順上「第2プレイヤー」とされている活動を実行します。戦闘と移動に関する行動が順次実行されることを覚えておくのは、非常に重要です。選択ルールの早撃ち(QuickDraw)(7.4 項参照)を採用すると、同時射撃の可能性を与えます。

もし第2プレイヤーがある車両に射撃命令を与えていて、その車両が第1プレイヤーの直接射撃ステップに撃破された場合、その車両は第2プレイヤーの射撃命令を実行する前に撃破されてゲームから除かれます。

第1プレイヤー又は第2プレイヤーのフェイズやステップでは同時解決される行動はありません。これらの行動は合意された順序で解決されます。

4.4 基本ゲームの戦闘フェイズ

「戦闘は火力の優越によって勝利する。」

フリードリヒ大王

プレイヤーは、直前の主導権フェイズに決定された順序に従って射撃戦闘を順番に解決します。基本ゲームにおいては、全ての射撃は直接射撃(Direct Fire)に分類されます。基本ゲームにおける戦闘フェイズは、ただ1つのステップ・直接射撃ステップのみを持ちます。徹甲弾(AP)による直接射撃と臨機射撃(Overwatch Fire)のみがここでは扱われます。このセクションでは、車両対車両の AP 戦闘を包含します。

核、生物、化学兵器(NBC兵器)は？。“MBT”ではそれらの使用を認めていません。一人で戦場に壊滅的な影響を与えてみましょう。そのような兵器の道徳性は、他の場で議論すべき課題であり、現代戦闘のシミュレーションモデルには適しません。

4.4.1 直接射撃ステップ

第1プレイヤーは、射撃(Fire)命令又は小停止(Short Halt)命令を与えられた全ての車両を明らかにし、宣言する順番に従って直接射撃を解決します。

第2プレイヤーは、その後、射撃(Fire)命令又は小停止(Short Halt)命令を与えられた全ての車両を明らかにし、同様の手順で直接射撃を解決します。

直接射撃は、以下のルールと制約に従って解決します。

- ・ 射撃(Fire)又は小停止(Short Halt)命令を与えるためには、直前の発見フェイズに目標を正当に発見する必要があります。プレイヤーは、目標の発見を予測して射撃(Fire)や小停止(Short Halt)命令を発行することはできません。
- ・ 車両は、プレイの手順(Sequence of Play)で示された順序に従って射撃を実施します。第1プレイヤーの車両がその射撃ステップにまず射撃を解決し、その後第2プレイヤーの車両がその射撃ステップに射撃を解決します・射撃は個別に解決します。
- ・ 全ての車両は1ターンに1度までしか射撃できません。
- ・ 各ステップでの射撃は、射撃を実施する際の位置と向きによって解決されます。射撃側の車両の位置する地形やSPOT カウンターの存在による影響はありません。
- ・ 特定の敵車両に対する全ての射撃は、いずれかの射撃を解決する前に宣言しておく必要があります。もし目標車両が宣言された全ての射撃を解決する前に除去された場合、射撃を宣言した車両は全て射撃を実施したものとみなされます。それらの車両が新たな目標に射撃目標を変更することは許されません。
- ・ 全ての戦闘結果は即座に適用されます。
- ・ 射撃を行った車両がSPOT/FIRE カウンターを持たないか、SPOT/MOVE カウンターを持っている場合、新しい状態を示すために、SPOT/FIRE カウンターを命令カウンターの下に配置します。このようにすることで、直前の発見フェイズにおける状態と混合することはありません。
- ・ 射撃(Fire)又は小停止(Short Halt)命令が宣言された全ての車両は、間違った配置、例えば発見した敵車両がない場合についても射撃を宣言しなければなりません。

4.4.2 臨機射撃(Overwatch Fire)

臨機射撃は、戦闘フェイズに実施された敵側の射撃、又は移動フェイズに実施された敵側の移動に対応して引き起こされたイベントです。それは任意の目標に対して実施されます。

直接射撃が解決された後、監視(OW)命令を与えられた車両は、間接射撃ステップ又は直接射撃ステップの間に射撃を行った敵車両に対して、望む臨機射撃を宣言し解決します。

臨機射撃は任意です。監視命令を与えられた車両は、射撃を強制されません。臨機射撃は不利な点があるので、既に発見している目標との交戦する方法を意図していません。それは敵側の射撃や移動に対する抑止力として機能します。

臨機射撃は、直接射撃と同様のルールと制限が適用されますが、以下の追加事項があります。

- ・ 第1、第2プレイヤーの全ての直接射撃は、臨機射撃が宣言される前に解決します。
- ・ 臨機射撃の結果、新たな臨機射撃を引き起こすことがあります。1つの臨機射撃が一連の射撃を引き起こすカスケード効果に注意して下さい。ここでも直接射撃が優先されます。
- ・ 発見状態は、臨機射撃が宣言された時点で判定します。事前の目標発見は必要ありません。

4.4.3 AP 射撃の手順とルール

データカードの攻撃情報欄(Offensive Information section)にAP 列を持つ車両のみが射撃できます。AP タイプの射撃は車両に対してのみ実施できます。他のタイプの目標に対しては実施できません。

AP 弾薬には他の種類のものもあり、例えば APFSDS、APDS、HEAT、HEAT-MP、あるいは HESH 等です。これらは AP タイプの射撃に類別されます。

ATGM も AP タイプの兵器ですが、基本ゲームでは利用できません。それらは上級ゲームで使用されます。

目標に対して射撃を実施するためには、目標を発見し、射撃を実施する兵器の射程距離内で、目標が射撃側の射界内(Filed-of-Fire)にいなければなりません。

4.4.3.1 射界(Filed-of-Fire)

すべての戦闘車両ユニットは、定義された射界を持っています。いくつかの車両は限定射界(limited filed-of-fire)を持っています。これらは固定砲を持つ無砲塔車両を含みます。

4.4.3.1.1 旋回砲塔車両(Turreted Vehicles)

旋回砲塔車両は全周射界を持っています。旋回砲塔車両は、兵器データ欄(Weapon Data Section)のTT 値が 1,2 又は 3 になっています。選択ルールの砲塔(7.8 項参照)は旋回砲塔の射界と使用方法を拡張します。

4.4.3.1.2 無砲塔全周射界車両(Turretless 360° Vehicles)

旋回砲塔車両と同様に TT 値が 360 の車両は、無砲塔全周射界車両となり、全周射界を有します(訳注:データカード UM-12B の M998 HMMWV は無砲塔全周射界車両です)。ピポット式の銃砲、砲盾の背後に配置された銃砲、あるいは開放型の銃砲は全ての方位の敵と交戦できます。

基本ゲームでは、それらは本質的に旋回砲塔車両と同じです。

4.4.3.1.3 無砲塔車両(Non-turreted vehicles)

無砲塔車両は、限定射界の兵器を持ちます。彼らの TT 値は 60、120 又は 180 です。いくつかの車両は後方に向けた兵器を持っていますが、事実上、全ての無砲塔車両は前方に向けた兵器を持っています。無砲塔車両は、前方又は後方の射界内に存在する敵とのみ交戦できます。



4.4.3.1.4 前方射界

前方射界を持つ車両は、そのデータカードに下線弾薬表記で示されています。

この場合、前方射界は、そのカウンターの前方 60 度、120 度又は 180 度の領域に収まる範囲と定義します。

円弧によって二分されている全てのヘクスは、射界内として扱います。

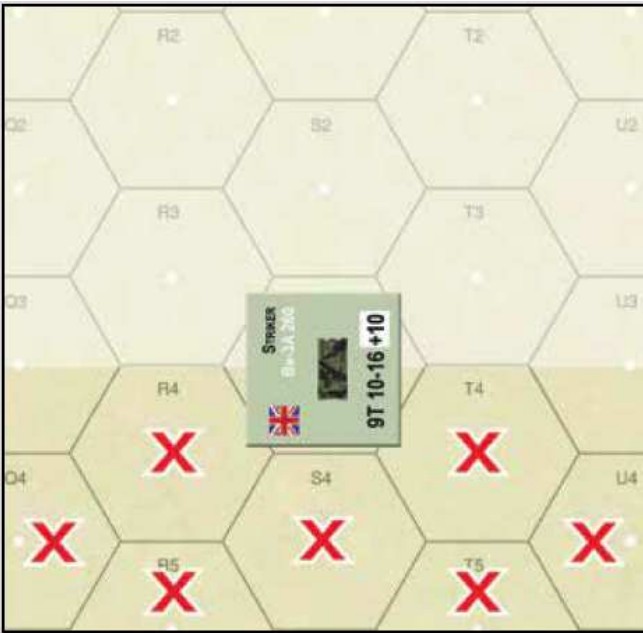
前方射界内に存在しない目標に対しては射撃を向けることはできません。



Front 60° Field of Fire



Front 120° Field of Fire



Front 180° Field of Fire

4.4.3.1.5 後方射界

後方射界を持つ車両は、そのデータカードに上線弾薬表記で示されています。

この場合、後方射界は、そのカウンターの後方 60 度、120 度又は 180 度の領域に収まる範囲と定義します。

円弧によって二分されている全てのヘクスは、射界内として扱います。これは丁度前方射界の真逆になります。

後方射界内に存在しない目標に対しては射撃を向けることはできません。

4.4.3.2 AP 射撃の解決

射撃を行うプレイヤーは、正しい命令が与えられていることを示すために命令カウンターを裏返して命令面を向けた後、目標を宣言します。

小停止(Short Halt)命令は 2 種類の命令から成っているため、命令カウンターの Fire 側半分を車両の前方に向けて配置します。こうすることで同じ車両を移動させる段階になった時、どの車両がまだ移動していないかを容易に識別できます。

4.4.3.2.1 AP 距離区分(AP Range Factor)

攻撃情報欄の弾薬タイプ列から射撃を行う火器の名前が記載された場所を見つけます。前述したように、一部の車両は複数

の AP 弾薬を持っています。車両によっては、複数の AP 火器を持っています。火器とその AP 弾薬は、適切な組み合わせ選ぶ助けになるように明確に識別されています。基本ゲームでは、唯一の AP タイプの弾薬を使用します。

複数の火器を持つ車両は、それぞれの火器について異なる射界を有している場合があります。全ての場合、射撃は個別に解決されます。

射撃側車両から目標処理までの距離を決定します。使用する AP 弾薬の R 列に沿って右側に移動し、射撃距離と同じかより大きい数値が記載されている場所を見つけます。見つけた数値から以下のいずれかの結果が得られます。

- ・ P・Pointblank(至近距離)
- ・ S・Short(近距離)
- ・ M・Medium(中距離)
- ・ L・Long(遠距離)
- ・ E・Extreme(超遠距離)

上記で見つけた距離が AP 距離区分です。

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 15 ヘクスとすると、AP 距離区分は M(中距離)になります。

4.4.3.2.2 AP 命中修正(AP Hit Modifiers)

必要に応じて AP 命中修正は、その効果を決定するためにチェックされます。これらの修正は、ゲームカード A の AP Hit Modifiers Table に記載されています。提示された多くの AP 命中修正は、基本ゲームでは使用しません。

全ての AP 命中修正は累積され、最終修正値として 1 つになります。

もし、目標車両が軽カバー状態(-1)で移動中(-2)の場合、最終修正値は -3 になります。

目標の大きさ(Size)

対象車両の大きさ(Size)は、防御情報欄(Defensive Information Section)に記載されています。その値の範囲は+2 から-2 の間です。

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。目標としての大きさは 0 です。

目標の移動

目標に移動(Move)又は小停止(Short Halt)命令が与えられている場合、修正値は-2 になります。もし目標車両の命令が未だ明らかになっていない場合、所有プレイヤーは修正値を得るためには命令内容を開示しなければなりません。(開示した後、その命令を未だ実行し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)

この場合、所有プレイヤーは命令を開示せず、修正効果はないと宣言することもできます。もし所有プレイヤーが命令を開示しないことを選んだ場合、修正値は 0 になります。これは、単に命令の内容を明らかにするためだけに行われる実効性の低い偵察射撃の実施を抑制します。

目標がカバー下にある

目標が軽、中、重カバーに類別される地形に位置する場合、修正値はそれぞれ-1、-3、-5 です。もし車両がスタック制限を超えたヘクスに配置されている場合、カバーはないものとみなします。

小停止(Short Halt): SB:0, その他

SB:0 の車両が小停止命令で射撃を実施した場合、修正値は-4 になります。

全ての車両は、スタビライザー能力(Stabilization Rating)を持っています。

これは、小停止命令によって射撃後移動する場合に目標に対して命中弾を得るのがより困難なることを示しています。SB:1 は最良の能力であり、SB:0 はスタビライザーを持っていません。

小停止(Short Halt): SB:1/2/3, その他

SB:1,2 又は 3 の車両が小停止命令で射撃を実施した場合、修正値はそれぞれ-1,-2,-3 になります。

全ての車両は、スタビライザー能力(Stabilization Rating)を持っています。

射撃側の損傷

もし射撃側の車両が以前のターン又は同一ターンにおける以前の行動で損傷していた場合、修正値は-3 になります。

炎上煙

炎上煙が射撃側のヘクス、目標ヘクス、又は視認線上に存在する場合、修正値は-2 です。この修正値は視認線上に複数の炎上煙が存在する場合は累積されます。同じステップで発生した炎上煙は、そのステップが終了するまで他の射撃に影響を与えません。

臨機射撃/CIS

前方(又は後方)60度、120度、又は180度の射界内にある目標に対して臨機射撃を実施する場合、修正値は-1です。この修正は、その車両が旋回砲塔車両、無砲塔全周射界車両、無砲塔車両のいずれの場合も適用されます。

その車両が車長用独立視察装置(Commander Independent Sight, CIS)(7.48項参照)を装備している場合、修正値は0になります。

後方射撃は、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

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-3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項参照)を装備している場合、修正値は-2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。

一般的に言って車両はその主要な火器の有効な領域に注意を集中するので、この修正値はその側方や後方の目標を発見し交戦するために必要な時間を表しています。

4.4.3.2.3 AP 命中値

ゲームカードAのAP Hit Tableを参照して下さい。AP距離区分(AP Range Factor)(4.4.3.2.1項参照)と最終修正値(Net Modifier)(4.4.3.2.2項参照)の交差した所を参照します。その数値がAP命中値(AP Hit Number)です。

もし最終修正値が+5を上回る場合、+5の行を使用します。また最終修正値が-10未満の場合、-10の行を使用します。最終修正値が-10でAP距離区分が"E"の場合、目標に対する命中が不可能であることに注意して下さい。

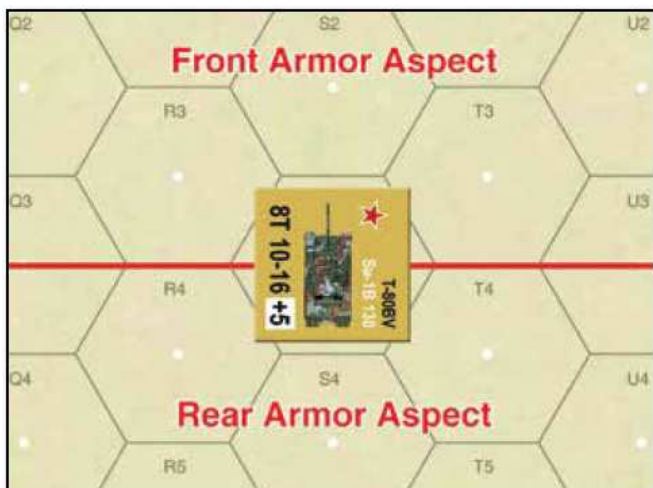
もし最終修正値が-2でAP距離区分が"S"の場合、AP命中値は"56"になります。

もし最終修正値が-6でAP距離区分が"P"の場合、AP命中値は"36"になります。

ダイス(D100)を振ります。その結果がAP命中値を上回っていた場合、その射撃は外れです。もしダイス目がAP命中値以下の場合、その射撃は命中です。

4.4.3.2.4 基本ゲームにおける命中角度決定

射撃側車両に対する目標車両の向きが車両のどの部分に命中するかを決定します。基本ゲームでは、前面装甲(Front Armor Aspect)又は後面装甲(Rear Armor Aspect)のいずれかになります。



もし、視認線が前面装甲と後面装甲の境界線上を真っ直ぐ通過した場合、目標車両を指揮する側がどちらの面を使用するか決定します。

4.4.3.2.5 装甲貫通判定

基本ゲームでは、装甲の貫通を判定するために単純化された方法を使用します。防御情報欄(Defensive Information section)に記載された装甲情報(Armor Information)は、上級ゲームでのみ使用します。

基本ゲームにおける装甲情報は、目標車両の注記欄(Note

Section)に記載されたArmor欄の前面/後面値を使用します。

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。その前面装甲値は90。後面装甲値は34です。

装甲の貫通を確認するのは、射撃側車両のデータカード上で攻撃情報欄(Offensive Information section)で射撃を実施した火器の記載場所を見つめます。射撃を実施した火器のP(Penetration・貫通)列の中から、距離区分に合致する場所に記載されている数値を見つめます。この数値がAP貫通値(AP Penetration Factor)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15ヘクスを想定すると、APFSDS弾のAP貫通値は86です。

射撃側のAP貫通値が目標車両の装甲値以上の場合、その射撃は装甲を貫通します。もしAP貫通値が装甲値未満の場合、その射撃は弾かれて効果なしです。

4.4.3.2.6 基本ゲームにおけるAPによる損傷効果

射撃が貫通した場合、以下の通り適用されます。

- もし貫通力が装甲値と同じか、または1~3だけ大きい場合、目標は損傷状態になります。
- もし貫通力が装甲値よりも4~9大きい場合、目標は撃破(KO)されます。
- もし貫通力が装甲値よりも10以上大きい場合、目標は炎上(BU)します。

損傷の効果もCombat Effects Summary(プレイブックの裏表紙)に要約されています

損傷(Damaged)



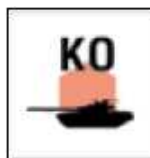
目標車両が命中によって損傷しました。目標車両の上又は横にDMGDカウンターを置いてください。

もし損傷車両が2度目の損傷の結果を被った場合、その車両は撃破(KO)されたと同見なされ、その結果を適用します。

損傷した車両には以下が適用されます。

- その後の全ての射撃に際し、損傷車両による修正値を適用します。
- 即座に残りの移動力が半減(端数切捨て)になります。その後のターン以降、移動力が半減(端数切捨て)になります。
- DMGDカウンターには、Turret(砲塔)、Hull(車体)、Radar(レーダー)及びATGM/SAMが記載されています。TurretとHullは損傷を受けた場所を指定し、上級ゲームで使用します。RadarとSAM/ATGMは選択ルールで使用します。

KO・撃破



車両は命中により撃破されました。それは最早使用不能で、完全に機能停止しました。それは除去されたものと見なされ、ゲーム上はただの残骸として扱われます。車両カウンターをゲームから取り除き、KOカウンターに置き換えます。既にそのヘクスにKOカウンター又はBUカウンターが置かれている場合、2個目のKOカウンターを置くことはありません。

BU・炎上



車両は命中によって炎上しました。それは致命的な命中を食らって爆発し、炎に包まれました。それは炎上煙の源になります。それは除去されたものと見なされ、ゲーム上はただの残骸として扱われます。車両カウンターをゲームから取り除き、BUカウンターに置き換えます。既にそのヘクスにKOカウンターが置かれている場合、BUカウンターに置き換えます。ただし2個目のBUカウンターを置くことはありません。

状況：

ソ連のBMP-2(データカードSM-4B)が平地ヘクスに位置し、森に位置する米国のM2A1ブラッドレー(データカードUM-4A)と3ヘクスの距離で視認線を妨害されない状況で交戦しています。BMP-2は小停止(Short Halt)命令を受けており、M2A1ブラッドレーは射撃(Fire)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。そこでBMP-2の射撃を先に解決します。BMP-2の命令カウンターを公開し、Fire側を車両の前方向に向けて配置します。M2A1ブラッドレーは距離3ヘクスで、それは中カバーの車両に対す

る最大発見距離 7 ヘクス以内なので発見しています。距離 3 ヘクスは APDS 弾薬にとって AP 距離区分が "P" (至近距離) に相当します。ここで AP 命中修正を確認します。最終修正値は以下の通り -6 になります。

- ・目標が中カバー -3
- ・射撃側が Short Halt で SB:3 -3

AP Hit Table で AP 距離区分 "P" と最終修正値 -6 の交差する場所を見ます。AP 命中値は "36" です。



ソ連プレイヤーは D100 を振ります。出目は "27" でした。M2A1 に命中しました。BMP-2 には SPOT/FIRE カウンターが置かれます。M2A1 ブラッドレーの後部装甲を使用します。装甲値は "9" です。BMP-2 の APDS 弾薬の距離 3 における貫通値は "12" なので、射撃は貫通します。貫通値と装甲値を比較すると、貫通値が 3 大きいので、M2A1 ブラッドレーは損傷します。M2A1 ブラッドレーに DMGD カウンターを配置します。次に M2A1 ブラッドレーの射撃を解決します。命令カウンターを公開します。もし第 1 プレイヤーの射撃ステップで BMP-2 の射撃によって撃破又は炎上してしまっていたら、射撃は実施できない所でした。しかし直前の射撃で被った損傷による -3 の修正は適用

されます。BMP-2 は距離 3 ヘクスにいて、それはカバーなしの車両に対する最大発見距離 20 ヘクス以内なので、発見されます。先の射撃で置かれた SPOT/FIRE カウンターはまだプレイに使用されていないことに注意して下さい。ここで AP 命中修正を確認します。最終修正値は以下の通り -6 になります。

- ・目標のサイズ -1
- ・目標が移動中 -2
- ・射撃側が損傷中 -3

AP Hit Table で AP 距離区分 "P" と最終修正値 -6 の交差する場所を見ます。AP 命中値は "36" です。

米軍プレイヤーは D100 を振ります。出目は "36" でした。BMP-2 に命中しました。M2A1 ブラッドレーに SPOT/FIRE カウンターが置かれます。

BMP-2 は前面装甲を使用します。装甲値は "5" です。M2A1 ブラッドレーの APDS 弾薬の距離 3 における貫通値は "12" なので、射撃は貫通します。貫通値と装甲値を比較すると、貫通値が 7 大きいので、BMP-2 は撃破されます。BMP-2 カウンター (及び関連する全てのカウンター) は取り除かれ、KO カウンターが置かれます。

4.5 基本ゲームの移動フェイズ

「戦争のための才能は、移動のための才能である。」

ナポレオン・ボナパルト

プレイヤーは、事前の主導権フェイズで決定された順番に従って順番に移動を実行します。

第 2 プレイヤーは、移動 (Move) 命令又は小停止 (Short Halt) を与えたそれぞれの車両について移動を宣言し、実行します。移動した車両には、SPOT/MOVE カウンターを置きます。

第 2 プレイヤーが移動中に第 1 プレイヤーは OW 命令を与えた車両の中で未だ命令を公開していない車両を使って移動中の車両に対して臨機射撃を宣言し、解決します。

次に第 1 プレイヤーが移動を宣言し、実行します。第 1 プレイヤーが移動中に第 2 プレイヤーは OW 命令を与えた車両の中で未だ命令を公開していない車両を使って移動中の車両に対して臨機射撃を実施します。

直接射撃の場合と同様に、移動フェイズに実施する臨機射撃は、一連の連続した臨機射撃のキッカケになる場合があります。移動中の車両に対して臨機射撃を実施した車両は、OW 命令を与えられており未だ命令を公開していない車両から臨機射撃を受ける可能性があります。そしてそれが連鎖するかもしれません。

移動 (Move) 又は小停止 (Short Halt) 命令を受けた車両は、現在のヘクスから移動することを強制されません。しかし必ず命令カウンターを公開しなければなりません。実際、上級ルールに含まれるいくつかの行動では、実際にヘクスから移動しないような移動を要求する場合があります。しかし、たとえその車両がヘクスから移動しなくても、それらは移動したとみなされ、SPOT/MOVE カウンターが置かれます。

4.5.1 一般的な移動ルール

プレイヤーは、麾下の全て又は一部の車両を移動力の範囲まで移動させることができます。

移動を行った全ての車両には、SPOT/MOVE カウンターが置かれます。小停止 (Short Halt) 命令を実行したために戦闘フェイズに SPOT/FIRE カウンターが置かれた車両からは、SPOT/FIRE カウンターの代わりに SPOT/MOVE カウンターが置かれます。

4.5.1.1 移動の手順

車両は、1 度に 1 両ずつ移動し、次の車両が移動する前にその移動を完了する必要があります。移動する際に消費する移動コストを読み上げる必要があります。

臨機射撃を引き起こす可能性のある移動については、相手プレイヤーが臨機射撃を行う十分な余裕があるようにゆっくりと移動するべきです。

プレイヤーが移動を辿るか又は移動の精度が問題を引き起こす場合に、命令カウンターを移動開始地点に配置してください。移動が完了した時点で命令カウンターを車両の位置に戻します。

車両が移動するときには必ず正面のヘクスに進入しなければなりません。ただし後進時は逆方向に移動し、車両の向きは正面を向いたままです。

車両の向きは AP 射撃を受けた時の方向を決定する際に重要で

4.5.1.1.1 移動力 (Movement Factor)

各車両は、移動力を持っていて、それによって 1 ターンに移動できる距離が決定されます。車両の移動力は、データカードの一般情報欄 (General Information section) の M の後に記載されています。

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。その移動力は "8T 10-16" です。

車両の移動力は、異なる 4 つの要素で構成されています。最初の 2 つは組み合わせとして使用し、野外における移動力と移動手段 (Mode of Traction) のタイプを示します。上の例で "8T" とあるのは、野外の移動力が "8" で移動手段が "T" = 装軌型 (Tracks) であることを示します。その他の車両では、移動手段として "H" = 半装軌型 (Half-track)、"W" = 車輪型 (Wheeled) 等を有しています。

3 番目の要素は小道 (Path) での移動力です。そして 4 番目の要素は道路 (Road) での移動力です。上の例では、小道では 10、道路では 16 の移動力を持ちます。

移動 (Move) 命令を受けた車両は、使用可能な許容移動力の一部又は全部を使って移動します。

小停止 (Short Halt) 命令を受けた車両は、許容移動力の半分 (端数切捨て) までの移動力を使って移動できます。ただし SB:1 のスタビライザーを持つ車両は、許容移動力の 3/4 (端数切捨て) までの移動力を使って移動できます。

損傷した車両は、許容移動力の半分 (端数切捨て) までの移動力を使って移動できます。ただし損傷した車両が小停止命令を受けた場合、スタビライザーの性能に関わらず許容移動力の 1/4 (端数切捨て) までの移動力を使って移動できます。

車両は移動力の範囲内で自由に移動力を消費できますが、未使用の移動力を次のターン以降のために取っておくことはできません。同様に特定車両から別の車両に移動力を受け渡すこともできません。

移動力は移動の中で地形の種類と車両の移動手段の種類によって決定される様々な移動コストを消費していきます。

4.5.1.1.2 移動コスト

車両がヘクスに進入したりヘクスサイドを横切る際に消費する移動力は、ゲームカード B の Terrain Effects Table に記載

されています。小道や道路に沿って移動する場合以外は、全ての移動が野外移動(Cross-Country)と見なします。移動コストは、新たに進入しようとするヘクス又は通過するヘクスサイドの地形の種類と車両の移動手段の種類によって異なります。

移動手段が"T"型の車両が平地に進入する際の移動コストは"1"です。荒地に進入する際の移動コストは"4"です。

移動手段が完全装軌型("T")又は半装軌型("H")の車両は同じ移動コストを消費します。一方で車輪型("W")の車両は固有の移動コストを消費します。移動手段に従って適切な欄を選択して下さい。移動不可("P")となっている地形には進入できません。表の中の"T,H"欄の注意書きに特に注意して下さい。いくつかの地形では装軌型("T")では移動可能で、半装軌型("H")車両では移動不可となっています。例えば壁(Wall)ヘクスサイドを通過する場合等です。

斜面(Slope)と稜線(Crest)ヘクスサイド

斜面又は稜線を通過して標高の異なるヘクス間を移動する場合、目的地のヘクスで追加の移動コスト(+1,+2)を消費します。移動中における高度変更の移動コストは、変更する高度量、上りか下りかによって異なります。

装軌型又は半装軌型車両は1ヘクスで2レベルを超える高度変更を実施できません。車輪型車両は1ヘクスにつき1レベルまでの高度変更しかできません。

装軌型("T")車両が地表レベル(高度レベル0)から斜面ヘクスサイドを通過して高度レベル1の低木林(Scrub)ヘクスに移動します。その車両は移動力の中から"3"移動コストを消費します。低木林ヘクスで"2"、1高度レベル変更するのに"+1"消費します。

壁(Wall)と生垣(Hedgerow)ヘクスサイド

これらのヘクスサイドを横切って移動する場合、高度の変化は引き起こしませんが、追加の移動力消費が発生します。装軌型車両が生垣を横切って移動する場合、その移動コストは全移動力になることに注意して下さい。(4.4.1.1.3 移動コストの超過を参照して下さい)

炎上煙(Brew-Up Smoke)

炎上煙の存在するヘクスに進入するか方向転換する場合、他の移動コストに加えて+1の移動コストを必要とします。

4.5.1.1.3 移動コストの超過

移動(Move)又は小停止(Short Halt)命令が与えられている車両は、たとえ移動力が足りなくても1ヘクスだけは移動できます。この例外事項は後進中の車両にも適用されます。この時、移動力の消費なしで旋回や高度変更制限を超過しない高度変更も認められます。それ以外の場合、車両は移動力を超えた移動コストの消費は認められません。

4.5.1.1.4 旋回(Turning)

旋回のための移動コストは車両にのみ適用されます。車両は同じヘクス内で方向転換し、次に新しい方向へ向けて移動します。車両は1ヘクスサイド(60度)を超える旋回を実施した場合のみ、移動コストが発生します。

車両は、移動開始時、移動中及び移動終了時に、現在いるヘクス及び新たに進入するヘクスで1ヘクスサイド分の自由旋回が認められます。

旋回のための移動コストは、旋回の大さきではなく地形の種類に依存します。もし車両が2又は3ヘクスサイド分の旋回を実施した場合、旋回のための移動力を消費します。旋回の為の移動コストは、前進時と後進時と同じです。

旋回時の移動コストは、ゲームカードBの"Terrain Effect Table"の"Turn"列に記載されています。車両は旋回によって移動力を超過した移動コストの消費は認められません。旋回は臨機射撃の引き金になります。

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。それが森(Wood)ヘクスに進入し、そこで3ヘクスサイド分旋回した場合、許容移動力"8"のうち移動力"5"を消費します。

4.5.1.1.5 小道(Path)と道路(Road)移動

車両は小道や道路に沿って移動することで素早く戦場を移動できます。車輪型の車両は特にその恩恵を強く受けますが、完全装軌型車両ではその利益は限定的です。

小道や道路の移動力で移動する車両は、その地形による移動コストを無視し、1ヘクス移動するにつき1移動力(後進時は2移動力)を消費します。

小道又は道路移動力を利用する車両は、移動開始時に小道又は道路上に位置し、移動中は小道又は道路上を移動し、移動終了時にも小道又は道路上に位置する必要があります。移動開始時点で車両はどの方向を向いても良いですが、移動中は小道又は道路の繋がっている方向に向いていなければなりません。

そのことによって移動中又は移動終了時により有利な方向に向けられない場合があります。言い換えれば、その車両は常に小道や道路が続いている方向に向いている必要があります。もし車両が小道又は道路移動とそうではない移動を組み合わせた場合、その車両は全移動を通じて野外移動力を使用します。もし車両が小道と道路の両方に沿って移動する場合、通過したヘクスの中でより多くの割合を占める側の移動力を使用します。もし両者が同じなら小道の移動力を使用します。

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。道路ヘクスを10ヘクス、小道ヘクスを6ヘクス使って移動した場合、道路移動力である"16"をその全移動で使用できます。

小道又は道路上に存在する残骸(KO又はBU)カウンター又は敵車両は、移動を妨害しません。しかし小道又は道路移動を止めます。もしその移動経路上に残骸又は敵車両が存在していた場合、その移動は全て野外移動力を使って行われます。

友軍車両が小道又は道路上に存在していた場合、それがスタック制限を超過していない限り小道又は道路移動を妨害しません。もし移動中にスタック制限を超過したヘクスに進入した場合(移動中の車両中にも含めます)、その移動は全て野外移動力を使用します。

車両は、例えば深い森(Heavy Woods)のように進入禁止ヘクスに対しても小道又は道路沿いに進入できます。しかし道路又は小道から離れて移動禁止ヘクスに進入することはできません。車両は小道又は道路に沿って移動する場合、たとえそれが小道又は道路から移動を開始していても、道路に沿って移動する限り(有利な道路/小道移動率を利用しない場合や高さ変更時の追加移動コストは支払っても)、1ヘクスあたり1移動力を消費します。その場合、移動中に方向を維持しなければなりません。

車両が小道や道路に沿って移動しながら高度を変更する場合、実際に変更した高度よりも1少ない高度変更を行ったものとみなします。車両は1ヘクスにつき2高度レベルを超えて高度を増やすことはできない点は変わりません。

車両が道路に沿って移動し高度レベルを2上げる場合、その移動コストは通常+2ではなく+1になります。

4.5.1.1.6 橋梁(Bridge)を超えた移動

小道又は道路沿いの橋梁は、それが接続している小道又は道路と同じ地形として扱います。もし橋梁が一方で小道につながり、もう一方で道路とつながっている場合、その橋梁は道路として扱います。

車両はその接続している道路又は小道を経由せずに橋梁ヘクスに進入したり、橋梁ヘクスから退出はできません。橋梁は接続している道路や小道に含まれ、その一部と見なします。

4.5.1.1.7 後進移動

車両は、その移動中に後進することができます。後進する場合、その車両は逆方向に移動します。後進時の移動コストは、通常移動時に当該地形に進入する際の移動コストの2倍です。後進時でも旋回時の移動コストは同じです。

4.5.1.1.8 移動しない移動

移動(Move)又は小停止(Short Halt)命令を受けている車両は、移動開始時点のヘクスに留まっても良いです。他のヘクスへの移動は強制されません。しかし、それらは依然として移動中とみなされ、SPOT/MOVEカウンターを置かれ、臨機射撃の目標になります。車両はそのヘクスで自由に旋回できます。

4.5.1.1.9 マップ外への移動

マップ外へ移動した車両は、シナリオから脱落したとみなされ、プレイに戻ることはありません。それは撃破されたとはみなされませんが、その後のプレイでシナリオに影響を与えることはありません。

マップ外へ移動するためには、盤外へ通じるヘクスへ進入する場合と同じ移動コストを支払います。

このルールの例外は、未だプレイに登場せず、マップ外に待機している車両です。一度プレイに投入された後は、マップ外に出た場合に再びプレイに戻ることはありません。

加えていくつかのシナリオでは、勝利条件を満たすためにマップ外への移動を要求される場合があります。これらの車両は一旦マップ外に出れば再びプレイに戻って来ることはありませんが、シナリオでの勝利条件の対象になります。

4.5.1.1.10 車両の共存

車両は地形に進入する場合の移動コスト以外の追加移動コストなしで自由に残骸や敵味方の車両を通過できます。しかし敵車両と同一ヘクスで移動を終了できません。敵又は味方の車両が存在するヘクスに進入する場合、スタック制限はこれらの車

両を考慮します。

移動は順番に実施されるので、特定のヘクスについて競合が発生することはありません。最初にそのヘクスを確保した側が常にそのヘクスを支配します。

第2プレイヤーが常に全ての移動を最初に実行できるので、主導権を握ったプレイヤーが第2プレイヤーを選択することがある1つのケースです。



4.6 調整(Adjustment) フェイズ

プレイヤーはターン最後の行動を解決し、次のターンに向けた準備を実施します。具体的にはマップ上に残ったカウンター類を除去し、ターンカウンターを次のターンに進めます。

4.6.1 カウンターの調整・除去ステップ

未公開の命令カウンターを同時に公開します。未使用の OW 命令と NC 命令は無視します。

未公開の射撃(Fire)、移動(Move)及び小停止(Short Halt)カウンターに注意して下さい。このような状況の発生は不正なプレイです。何故なら全ての射撃、小停止、移動命令は、それぞれ適切な第1又は第2ステップに公開されなければならないからです。プレイヤーはこのような状況が発生しないように注意深くする必要があります。もしこれらの車両が未実行の臨機射撃の目標となり得る場合、プレイヤーは臨機射撃を実施できます。未使用の射撃又は小停止命令の車両には SPOT/FIRE カウンターを乗せます。また未使用の移動命令の車両には SPOT/MOVE カウンターを乗せます。全ての命令カウンターをマップから除きます。

4.6.2 ターン終了ステップ

現在のターンが完了しました。もしそれがシナリオ最終ターンの場合、勝利条件を確認し、勝敗を決定します。もしシナリオ最終ターン以外の場合、次のターンに進みます。

用語集

略号	英語	意味
(-)	Under-Strength Formation	戦力減少フォーメーション
(+)	Over-Strength Formation	戦力増強フォーメーション
4 CMBG	4th Canadian Mechanized Brigade Group	カナダ第4機械化旅団グループ
AFNORTH	NATO Allied Forces Northern Europe	NATO 北部欧州連合部隊
ATG	Anti-Tank Gun	対戦車砲
A	Ammo limits	弾薬制限
A	Amphibious	水陸両用
AA	Anti-Aircraft	対空
Active Unit	Combat units still in action counted for Command Control.	活動中の戦闘ユニットで、指揮ルールでカウントする
ACR	Armored Cavalry Regiment	機甲騎兵連隊
AG	Advanced Game component or rule	上級ゲームルール
AP	Armor Piercing	徹甲弾
APC	Armored Personnel Carrier	装甲兵員輸送車
APDS	Armor Piercing Discarding Sabot	装弾筒付徹甲弾
APFSDS	Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot	装弾筒付翼安定徹甲弾
ARM	Anti-Radiation Missile	対電波源ミサイル
Arm Car	Armored Car	装甲車
ATG	Anti-Tank Gun	対戦車砲
A-Type	Armored Type Vehicle	A型(装甲型)車両
B	Bog modifier	ボグ修正
BAOR	British Army of the Rhine	英国ライン軍団
Bat	Battalion	大隊
Battle Group	A combined arms force	諸兵科連合部隊
Bgd	Brigade	旅団
BHQ	Battalion headquarters	大隊司令部
Block	Prevent line-of-sight	視認性妨害
BMP	Boevaya Mashina Pehoty (infantry combat vehicle)	歩兵戦闘車(ロシア語)
BRDM	Boevaya Razvedyvatelnaya Dozornaya Mashina (combat patrol vehicle)	戦闘警戒車両(ロシア語)
BRM	Boevaya Razvedyvatel' naya Mashina (combat reconnaissance vehicle)	戦闘偵察車両(ロシア語)
BTR	Bronyetransportyer (armored transporter)	装甲輸送車(ロシア語)
Broken	A Morale categorization for units	ユニットに関する士気分類の一種
Bty	Battery	砲兵中隊
BU	Subject to brew-up modifier	炎上修正への適用
BU	Brew-up Hit	炎上命中
Bunderswehr	FRG Army	西ドイツ軍
C	CLGP ammo limit	CLGP 弾薬制限
CE	Chemical energy ammo type or defense	化学エネルギー弾薬タイプ又は防御
CENTAG	NATO Central Army Group	NATO 中央軍集団
CFV	Cavalry Fighting Vehicle	騎兵戦闘車
CGF	Soviet Central Group of Forces	ソ連中央部隊集団
CHQ	Company headquarters	中隊司令部
CIS	Commander Independent Sight	車長用独立視察装置
CL	ATGM Class, from 1-4	ATGM クラス 1~4
CLGP	Cannon Launched Guided Projectile	砲発射型誘導弾
cm	Centimeter	センチメートル
CM	AA counter-measures	対空欺瞞
Coax MG	Coaxial machinegun.	同軸機関銃
Combat Unit	Any armed unit or fire support sighting capability.	何らかの武装部隊又は火力支援監視能力
Command	Special unit classification	指揮ユニット(ユニットの特殊な分類)

Cover	Terrain benefit	地形の恩恵
Coy	Company	中隊
CP	Cohesion Point	団結ポイント
D	Laser Designator	レーザー・デジグネーター
Danger Close	Indirect fire affecting friendly units	間接射撃が友軍に被害を与えること。
DF	Direct Fire	直接射撃
Div	Division	師団
DMGD	Damage Hit	損傷
DS	Discharger Smoke	発煙装置スモーク
E	Extreme range	超遠距離
Elements	Only a portion of a unit is present	ユニットの一部のみが存在している
Engineer	Special unit classification	指揮ユニット(ユニットの特殊な分類)
ERA	Explosive Reactive Armor	爆発反応装甲
F	GP Factor	GP 攻撃値
F	Fast rate-of-fire	射撃頻度・高(Fast)
FASCAM	Family of Scatterable Mines	散布地雷
FISTV	Fire Support Team Vehicle	火力支援チーム用車両
FlaK	Fliegerabwehrkanone (anti-aircraft gun)	対空火器(ドイツ語)
Flakpanzer	Armored anti-aircraft vehicle	装甲対空車両(ドイツ語)
FO	Forward Observer, special unit classification	前進観測者、特殊なユニット区分
FRG	Federal Republic of Germany - West Germany	ドイツ連邦共和国・西ドイツ
Fuchs	Fox	狐
Full Cover	Increased defense for Leg and Towed units	歩兵及び牽引火器の防御力を向上させる。
GDR	German Democratic Republic - East Germany	ドイツ民主共和国・東ドイツ
Gebirgsjager	Mountain Light Infantry	山岳軽歩兵(ドイツ語)
Gepard	Cheetah	チーター(ドイツ語)
GP Defense	Alphanumeric defensive classification	GP 防御値
GP Factor	Numerical weight of GP Firepower	GP 攻撃値
GP	General Purpose	汎用
GPD	General Purpose Defense	GP 防御値
GR	Ground-Based Radar	地上設置型レーダー
GSFG	Group of Soviet Forces Germany	在独ソ連軍グループ
Gun Tube	Individual artillery unit	個々の砲兵ユニット
H	Half-tracked mode of traction	半装軌型移動手段
Half-Track	Partially-tracked combat vehicle	部分的に装軌化された戦闘車両
HD	Hull-Down	ハルダウン
HE	High Explosive	高エネルギー
HEAT	High Explosive Anti-Tank	高エネルギー対戦車砲弾
HEAT-MP	High Explosive Anti-Tank Multi-Purpose	多目的高エネルギー対戦車砲弾
HESH	High Explosive Squash Head	粘着榴弾
Hesitation	A Morale categorization for units	ユニットに関する士気分類の一種
HHATW	Hand-held anti-tank weapon	携行型対戦車火器
Hinder	Modifies combat effects	戦闘への効果修正
HMG	Heavy Machinegun	重機関銃
HOW	Howitzer	榴弾砲
HQ	Headquarters	司令部
HT	Half-Track	ハーフトラック
I	Illumination ammo limit	照明弾弾薬制限
ICM	Improved Conventional Munition	発展型通常弾薬
IF	Indirect Fire	間接射撃
IFV	Infantry Fighting Vehicle	歩兵戦闘車
I2	Image Intensification night fighting	夜間戦闘用映像増強管
IL	Illumination	照明弾
Iltis	Polecat	ヨーロップケナガイタチ
IMP POS	Improved Position	陣地

IR	Infrared searchlight night fighting	夜間戦闘用赤外線サーチライト
Jagdpanzer	Hunting Tank	戦車狩り(ドイツ語)
Jager	Hunter (Light Infantry)	軽歩兵(ドイツ語)
KE	Kinetic energy ammo type or defense	運動エネルギー型弾薬又は防御
KO	Knock Out Hit	撃破命中
L	Leg mode of traction	徒歩型の移動手段
L	Laser sight	レーザー照準器
L	Long range	長距離
Leg	Collective term for units on foot	徒歩で移動するユニットの総称
Luchs	Lynx	オオヤマネコ(ドイツ語)
M/C	Motorcycle	自転車
M	Movement Factor	移動力
M	Medium range	中距離
M	Ranging Machinegun sight	測距用機関銃
M	FASCAM ammo limit	FASCAM 弾薬制限
MA	All Aspect MANPADS	全角度型 MANPADS
MANPADS	Man-Portable Air-Defense System	歩兵携行型防空システム
MCLOS	Manual command to line-of-sight	手動指令照準線一致
Mech	Mechanized	機械化
Mechanized	Collective term for transported forces	自動車で輸送される部隊の総称
mm	Millimeter	ミリメートル
MMG	Medium Machinegun	中機関銃
MMS	Mast-Mounted Sight	マスト装着型照準器
Mot	Motor	迫撃砲
Motor	Transported by wheeled units	車輪型ユニットによる輸送
MT	Tail-chase MANPADS	追尾型 MANPADS
N	Normal rate-of-fire	射撃頻度・通常(Normal)
N/A	Not Applicable	適用できない
NATO	North Atlantic Treaty Organization	北大西洋条約機構
NORTHAG	NATO Northern Army Group	NATO 北部軍集団
O	Optical sight	光学照準器
OB	Order of Battle	戦闘序列
Observer	A unit able to call indirect fire	観測射撃を要請するユニット
OR	Optional component or rule	選択ルール
P	Passive IR night fighting	夜間戦闘用パッシブ赤外線
P	Point Blank range	至近距離
P	Penetration Factor	貫通力
P	CLGP ammo limit	CLGP 弾薬制限
PAH	Panzerabwehrhubschrauber (Tank Defense Helicopter)	対戦車ヘリコプター(ドイツ語)
Panzer	Tank	戦車(ドイツ語)
Pz. Grenadier	Armored Infantry	機械化歩兵(ドイツ語)
Pionier	Combat Engineer	戦闘工兵
PGM	Precision Guided Munition	精密誘導弾薬
Plt	Platoon	小隊
PTS	Points	ポイント
P-Type	Protected Type Vehicle	P 型(防護型)車両
Q	Quick rate-of-fire	発射頻度 Q(Quick)
R	Dual Driving Controls	複合操縦装置
R	Range	距離
R	Rapid rate-of-fire	発射頻度 R(Rapid)
Range Factor	For AP or GP fire. P, S, M, L, or E	AP/GP 射撃における距離気分。P,S,M
Recce	Reconnaissance	偵察部隊
Recon	Reconnaissance, special unit classification	偵察部隊、特別な部隊区分
Reg	Regiment	連隊

RHQ	Regiment or brigade headquarters	連隊又は旅団司令部
ROF	Rate-of-fire	発射頻度
Roll (10)	Rolling a single 10-sided die	10 面体ダイス 1 個を振る
Roll (100)	Rolling two 10-sided dice	10 面体ダイス 2 個を振る
RakJPz	Rakete Jagdpanzer (Rocket Hunting Tank)	ロケット型対戦車(ドイツ語)
S	Short range	近距離
S	Stereo sight	ステレオ照準器
S	Smoke ammo limit	煙幕弾薬制限
SACLOS	Semi-automatic command to line-of-sight	半自動指令照準線一致
Sapper	Combat Engineer	戦闘工兵
SB	Stabilization rating	安定係数
Sec	Section	班
SHEAF	Indirect fire pattern	間接射撃パターン
Smk	Smoke	煙幕
SP	ATGM Speed	ATGM スピード
SP	Self-propelled	自走式
Spahpanzer	Scout Tank	偵察戦車(ドイツ語)
Sqd	Squad	分隊
Sqn	Squadron	スコードロン
ST	Sight type	照準器タイプ
S-Type	Soft Type Vehicle	S 型(非防護型)車両
	Thermal Imager night fighting	夜間戦闘用サーマルイメージャー
T	Tracked mode of traction	装軌型
Task Force	Battle Group	戦闘グループ(ドイツ語)
TF	Task Force	任務部隊
TK	Track Hit	履帯命中
TO&E	Table of Organization and Equipment	編成及び装備表
TR	Transport	輸送
Trp	Troop	トループ
TT	Turret Turn rating	砲塔旋回係数
TW	Tandem Warhead	タンデム型弾頭
Under Armor	Best defense for transported units	被輸送中のユニットに対する最良の防御
Under Cover	Increased defense for transported units	被輸送中のユニットに対する防護力強化
UNL	Unlimited	無制限
VP	Victory Point	勝利得点
W	Wheeled mode of traction	車輪型移動タイプ
WL	White Light searchlight night fighting	夜間戦闘用白色サーチライト
WT	Weight in metric tons	計測重量
ZSU	Zenitnaya Samokhodnaya Ustanovka (anti-aircraft self-propelled mount)	対空自走砲塔(ロシア語)



索引

注意：複数のエントリを持つ項目には、1つ以上の主要なセクションが**太字で強調表示**されている場合があります。

4.6、5.9.1、6.10 または 6.7.3.1 などの主要セクションの参照、および強調表示されている一部の主要セクションには、通常、エントリの直後のサブセクションの項目に関する追加の参照があります。

A

Adjusting Indirect(間接射撃の調整) Fire: Indirect Fire, Adjusting を見よ
 Adjustment Phase(調整フェイズ): **4.6**; 6.1.4.2; **6.8**; 7.8.1; 7.8.3; 7.35.1
 Aircraft, Fixed-Wing(航空機、固定翼): Fixed-Wing Aircraft を見よ
 Aircraft, Helicopters(航空機、ヘリコプター): Helicopters を見よ
 Alley(峡谷): Terrain, Alley を見よ
 Ammo Limits(弾薬制限): 5.14; **5.16**; 6.5.1.11.4; 6.5.2.5 (弾薬制限); 6.5.4.3 (Ammo Limit); 6.6.10.1; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 7.22.2
 Amphibious Movement(水上移動): 7.34
 Anti-Aircraft, Fire(対空、射撃): 6.7.8.2
 Anti-Aircraft Fire, Results(対空、射撃の結果): 6.7.8.2.2
 Anti-Aircraft SAMs(対空、SAM): 5.4.3
 Anti-Aircraft, Spoofing(対空、欺瞞): 6.7.8.2.1
 Anti-Aircraft, Spotting(対空、発見): 6.7.8.1
 Anti-Aircraft, Suppressed(対空、制圧): 6.7.8.1.1
 Anti-Tank Guided Missiles(対戦車ミサイル): **5.1.3.3**; 5.16.2.6; 6.5.2.4.2; 6.7.6.4; 6.7.6.5; 7.47
 AP Damage & Effects (Advanced Game)(AP の損傷による影響(上級ゲーム)): 6.5.2.6
 AP Damage & Effects (Basic Game)(AP の損傷による影響(基本ゲーム)): **4.4.3.2.6**
 AP Hit Angle(AP 命中方位): **4.4.3.2.4**; **6.5.2.2**; 6.5.2.6; 7.8.2
 AP Hit Modifiers(AP 命中修正): **4.4.3.2.2**; **6.5.2.5**
 AP Hit Number(AP 命中値): **4.4.3.2.3**; 6.5.2.1
 AP Fire(AP 射撃): **4.4.3**; 5.15; 5.16.2.1; **6.5.2**
 AP Fire, No Effect(AP 射撃、効果なし): 4.4.3.2.5; 6.5.2.6
 AP Number of Hits(AP 射撃の命中数): 6.5.2.1
 AP Range Factor(AP 距離区分): **4.4.3.2.1**; 4.4.3.2.3; 6.5.2.1; 6.5.2.5 (AP Unit Grade)
 AP Rate of Fire(AP 射撃頻度): 5.16.2.1; **6.5.2.1**
 Armor Penetration(装甲貫通): **4.4.3.2.5**; 7.12
 Armor Penetration, Variable(AP 貫通力の変動): **7.12**
 Armored Vehicle Launched Bridge(橋梁展開用装甲車両)(AVLB): 7.49
 ATGM: Anti-Tank Guided Missiles を見よ
 ATGM Damage(ATGM 損傷): 7.47
 Artillery Air Bursts(空中炸裂弾): 7.38
 Artillery Reconnaissance by Fire(偵察砲兵射撃): Indirect Fire, Reconnaissance by Fire を見よ
 Artillery Units(砲兵ユニット): **5.3**; 5.8.3; 6.5.1.2
 Attachment Level(付属レベル): **6.5.1.3**; 6.5.1.7; 6.5.1.12

Attached Indirect Fire Unit(付属している間接射撃ユニット): 6.5.1.1.2; **6.5.1.3.1**; 6.5.1.3.3; 7.28

Attached Weapon Loss(付属火器の損失): 7.17

B

Bail Out(脱出): **5.15**; 6.5.2.6; 6.5.2.7; 6.5.4.2.3; 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 6.6.9; 7.23.4; 7.31.2; 7.34
 Bail Out, Emergency(緊急脱出): 6.6.7.1.2
 Barrages(弹幕射撃): 5.11; **6.1.4.3.10**; **6.5.1.12.1** (隠匿部隊の発見); 6.5.2.5 (Open/Closed SHEAF による弹幕射撃); 6.5.4.3 (直接射撃/間接射撃における目標車両の移動); 6.5.4.3 (Open/Closed SHEAF に対する弹幕射撃)
 Barrages, Movement(弹幕射撃、移動): 6.6.6
 Block(障害物): Terrain, Block を見よ
 Bogging Down(ボグ): **6.6.9**; **7.29**; 7.36.3
 Break Point(混乱値): **7.1**; 7.1.4; 7.6
 Brew Up(炎上): Vehicle, Brew Up を見よ
 Brew Up +2 Modifier(炎上修正+2): 7.11
 Bridges(橋梁): Terrain, Bridges を見よ
 Broken(混乱): Morale, Broken を見よ
 Buildings(建造物): Terrain, Buildings を見よ

C

Called Indirect Fire(間接射撃要請): Indirect Fire, Called を見よ
 Camouflage(カモフラージュ): 7.24
 Card, Data(データカード): 1.5
 Card, Data Keys(データカード凡例): 1.4
 Card, Game(ゲームカード): 1.3
 Card, Turn Track, Summary & Hidden Unit: 1.7; 7.2
 CE (Chemical Energy) Shells (CE(化学エネルギー)砲弾): 5.1.3.4; **6.5.2.4**; 6.5.2.4.3; 6.5.4.3 (CE Ammo); 7.12
 CE-Type Armor(CE タイプ装甲): 6.5.2.4.1
 Checking Indirect Fire(間接射撃の終了): Indirect Fire, Checking を見よ
 CLGP: 5.16.2; 5.16.2.4; 6.5.1.6.3; 6.5.1.8.1; 6.5.1.13.3
 Close Assault Combat(近接戦闘): 5.1.3.5; **6.6.1.1**; **6.6.2**; 6.6.4.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.6; 7.19; 7.35
 Close Assault Combat, Modifiers(近接戦闘修正): 6.6.1.1.2
 Coexistence(車両の共存): 4.5.1.1.10
 Cohesion Point(団結ポイント): **7.1.1**; 7.1.2
 Command Control(指揮統制): 5.8.2; 5.14; **6.2.1**; 6.6.11; 7.3
 Command Range(指揮範囲): 6.2.1.1; **6.2.1.1.2**; 6.2.1.1.3; 6.2.1.1.4; 6.5.1.1.4; 6.5.2.1; 6.5.2.2.1; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.4 (指揮範囲内にある非混乱状態の指揮ユニット); 7.1.4 (指揮範囲内にあるフォーメーション内の混乱ユニット); 7.2.2.1; 7.3; 7.4.2
 Command Span(指揮半径): 7.42; **7.43**
 Command Units(指揮ユニット): **5.9.1**; 6.2.1.1.2; 6.5.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.12.1 (指揮偵察ユニット); 7.1.2; 7.1.3; 7.1.4 (指揮範囲内にある非混乱状態の指揮ユニット); 7.3; 7.4.4
 Commander Independent Sight(車長独立型視察装置) (CIS): 7.48
 Commands, Sharing(命令の共有): 5.14; **6.2.1.1.3**; 6.5.2.2.1; 6.6.11
 Continuous Indirect Fire: Indirect Fire, Continuous を見よ
 Counter Battery Fire: see Indirect Fire, Counter Battery を見よ
 Counters, Command(命令カウンター): **1.7.2**; 4.2.1; 4.4.1; 4.4.3.2; 4.5.1
 Counters, Information(情報カウンター): 1.7.3
 Counters, Terrain(地形カウンター): **1.7.4**; 4.1.4.1; 6.1.4.3
 Counters, Units(ユニット): 1.7.1
 Countermeasures(欺瞞): 5.1.3.6; 5.4.3; 6.7.8.1.1; **6.7.8.2.1**
 Crawling(匍匐前進): 6.6.4.3
 Crests(稜線): Terrain, Slopes & Crests を見よ
 Crew-Served Weapons(歩兵用付属火器): 5.1.1; 5.1.2; **5.1.3**; 5.14; 5.16.2.3; 6.1.4.2

D

Damaged(損傷): Aircraft, Results 又は Vehicle Damaged を見よ
 Damaged Radio Sets(無線機の損傷): 7.23.5

Danger Close(友軍誤射): Indirect Fire, Danger Close を見よ
 Defensive Fire(防御射撃): 7.15
 Delayed Reaction(対応の遅れ): 7.40
 Designator, Laser(デジグネーター、レーザー): 6.5.1.13.3;
 6.5.2.2.5; 6.7.6.5; 7.17; 7.25
 Dice, Percentile(パーセント・ダイス): 1.10; 3.2
 Direct Fire(直接射撃): 4.4.1; 4.4.2; 6.1.4.1; 6.1.4.3.2;
 6.1.4.3.10; 6.5.2; 6.5.4; 7.1.2; 7.1.3; 7.8; 7.13; 7.15; 7.22.1;
 7.23.1; 7.25
 Direct Fire Smoke(煙幕の直接射撃): Smoke, Direct Fire を見よ
 Dismounted FOs(下車した FO): 7.39
 Disrupted Communications(通信の混乱): 7.42
 Ditch(溝): see Terrain, Ditch を見よ
 Dual Driving Controls(複合操縦装置): 7.33
 Dual Fire(複合射撃): 5.14; 6.5.2.5 (複合射撃); 6.5.4.3 (複合射撃); 6.6.7.2

E

Engineer Units(工兵ユニット): 5.9.3; 6.6.1.1; 7.19; 7.31.3.3
 Engineer, Terrain Combat(工兵による地形への戦闘): 7.19;
 7.31.3.3
 Explosive Reactive Armor(爆発反応装甲)(ERA): 6.5.2.4.2

F

FASCAM: Terrain, Mines, FASCAM を見よ
 Fields-of-Fire(射界): 4.4.3.1; 5.1; 6.7.8.1.2; 7.16
 Fire(火災): Terrain, On Fire を見よ
 Fire Priority(射撃優先度): 7.14
 Fires(火災): 6.5.2.5 (火災発生); 6.5.4.3 (火災発生); 7.35
 Fixed-Wing Aircraft(固定翼航空機): 5.4.2; 5.5; 5.13; 6.1.4.2;
 6.5.4.2.4; 6.7
 Fixed-Wing Aircraft, Altitude(固定翼航空機、高度): 6.7.2.2;
 6.7.2.3.2; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.3; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 6.7.3.8;
 6.7.8.1.1; 6.7.8.1.2; 6.7.8.2; 6.7.8.2.2 (有効な結果による除去);
 7.26
 Fixed-Wing Aircraft, ARM(固定翼航空機、ARM): 6.5.4.3 (目標
 が P 型車両又は A 型車両); 6.7.3.5
 Fixed-Wing Aircraft, Bombs(固定翼航空機、爆弾): 6.7.3.3;
 6.7.3.8; 7.26; 7.31.3; 7.35
 Fixed-Wing Aircraft, Bomb Scatter(固定翼航空機、爆弾偏差):
 7.26
 Fixed-Wing Aircraft, Cluster Bombs(固定翼航空機、クラスター
 爆弾): 6.5.4.3 (目標が P 型車両又は A 型車両); 6.7.3.3.4
 Fixed-Wing Aircraft, Crew(固定翼航空機、乗員): 6.7.3.1
 Fixed-Wing Aircraft, Facing(固定翼航空機、方向): 5.5
 Fixed-Wing Aircraft, Flight Conditions(固定翼航空機、飛行条
 件): 6.7.2.4
 Fixed-Wing Aircraft, GP Defense Factor(固定翼航空機、GP
 防御値): 6.5.4.2.4
 Fixed-Wing Aircraft, High-Drag Bombs(固定翼航空機、高抵
 抗爆弾): 6.7.3.3.2
 Fixed-Wing Aircraft, Incendiary Bombs(固定翼航空機、焼夷
 弾): 6.5.4.3 (目標が P 型車両又は A 型車両); 6.7.3.3.3
 Fixed-Wing Aircraft, Iron Bombs(固定翼航空機、通常爆弾):
 6.7.3.3.1
 Fixed-Wing Aircraft, Movement(固定翼航空機、移動): 6.7.2
 Fixed-Wing Aircraft, Observers(固定翼航空機、観測者):
 6.7.3.1.2
 Fixed-Wing Aircraft, PGM(固定翼航空機、PGM): 6.5.4.3 (目
 標が P 型車両又は A 型車両); 6.7.3.7
 Fixed-Wing Aircraft, Rockets(固定翼航空機、ロケット弾):
 6.7.3.4; 6.7.3.8; 7.31.3; 7.35
 Fixed-Wing Aircraft, Size(固定翼航空機、サイズ): 6.1.3
 Fixed-Wing Aircraft, Speed(固定翼航空機、速度): 6.7.2.2;
 6.7.2.3.1; 6.7.2.3.2; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.3; 6.7.3.2; 6.7.3.8;
 6.7.8.1.1; 6.7.8.2; 6.7.8.2.2
 Fixed-Wing Aircraft, Spotting(固定翼航空機、発見): 6.7.3.1
 Fixed-Wing Aircraft, Strafing(固定翼航空機、機銃掃射):
 6.7.3.2; 6.7.3.8
 Fixed-Wing Aircraft, Suppressed(固定翼航空機、制圧): 6.5.4.3
 (射撃側制圧): 6.7.3.1.1; 6.7.3.8; 6.7.8.2.2; 6.8.4; 7.26
 Fixed-Wing Aircraft, Turning(固定翼航空機、旋回): 6.7.2.3.1
 Fixed-Wing Aircraft, Weapon Loads(固定翼航空機、兵装搭載):

5.16.2.5; 6.7.1
 Flamethrower(火炎放射器): 5.1.3.7; 6.6.1.1.2; 6.6.1.2.2;
 7.35.1
 FO Units(前進観測ユニット): 5.1.2; 5.9.4; 6.2.1.1; 6.5.1;
 6.5.1.1.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 7.37; 7.39
 Ford(浅瀬): Terrain, Gully, Ford & Stream を見よ
 Formation Summary(フォーメーション・サマリー): 1.8
 Forward Observer(前進観測者): FO Units を見よ
 Full Cover(フルカバー): 5.1.3.1; 6.1.3.2; 6.1.4.2; 6.5.4.2.2;
 6.6.4.3; 6.6.8; 6.8.2; 7.2.2.2

G

GP Fire/Factor(GP 射撃値): 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4;
 5.1.3.5; 5.2; 5.15; 5.16.2.1; 6.5.1; 6.5.3; 6.5.4; 6.6.1.1.1;
 6.6.1.1.3; 6.6.7.2; 6.6.10; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 6.7.8.2;
 6.8.4.1.2; 7.8.3; 7.15; 7.17; 7.18; 7.23.1; 7.25; 7.28.2; 7.35;
 7.37
 GP Fire, Effective(GP 射撃、有効な結果): 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3
 GP Fire, No Effect(GP 射撃、効果なし): 6.5.4.4; 6.5.4.4.1
 GP Fire, Suppressed(GP 射撃、制圧の結果): 6.5.4.4.2;
 6.5.4.4.3
 GP Hit Modifiers(GP 命中修正): 6.5.4.3
 Grade, Force(グレード、部隊): 5.8.1; 6.3
 Grade, Formation(グレード、フォーメーション): 5.8.2;
 6.2.1.1; 6.2.1.1.2; 7.1.1.1; 7.4.2
 Grade, Unit(グレード、ユニット): 5.8.3; 6.5.1.7 (間接射撃応
 答); 6.5.1.12 (観測者のグレード); 6.5.2.1 (発射頻度が Q, R 及
 び F); 6.5.2.5 (AP ユニット・グレード); 6.5.2.7.1; 6.5.2.7.2;
 6.5.4.3 (GP ユニット・グレード); 6.6.1.1.2 (攻撃側ユニット・
 グレード); 6.6.1.2.2 (ユニット・グレード); 6.6.4.2; 6.7.3.8;
 6.8.4; 7.1.4; 6.8.5.2; 7.6; 7.7.1; 7.7.2; 7.22; 7.26
 Grenade Launchers(グレネードランチャー): 5.1.3.5
 Ground-Based Radar(地上設置型レーダー): 7.46
 Gully(小峡谷): Terrain, Gully, Ford & Stream を見よ

H

Hand-Held Anti-Tank Weapons(携行型対戦車兵器): 5.1.3.4;
 7.10; 7.15; 7.35.3
 Hand-to-Hand Combat(白兵戦): 5.1.3.5; 6.1.4.2; 6.6.1.2;
 6.6.4.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2;
 7.17; 7.35.1
 Hand-to-Hand Combat, Modifiers(白兵戦修正): 6.6.1.2.2
 Hasty Entrenchment(急造塹壕): Terrain, Hasty
 Entrenchment を見よ
 Heat Haze(ヒート・ヘイズ): 6.5.1.12.1 (観測者にとってのヒー
 ト・ヘイズ); 6.5.2.5 (ヒート・ヘイズ); 6.5.4.3 (ヒート・ヘイズ)
 Hedgerow(生垣): Terrain, Hedgerow を見よ
 Hedgerow Spotting(生垣、発見): 7.10
 Helicopters(ヘリコプター): 5.1.3, 5.4.2; 5.16.2.5, 5.16.2.6, 6.1
 Helicopter, Combat(ヘリコプター、戦闘): 6.7.6
 Helicopter, Movement(ヘリコプター、移動): 6.7.5
 Helicopter, Rappelling(ヘリコプター、懸垂下降): 6.7.5.3.4
 Helicopter, Size(ヘリコプター、サイズ): 6.1.3
 Helicopter, Special Combats(ヘリコプター、特殊戦闘): 6.7.9
 Helicopter, Weapons(ヘリコプター、兵装): 6.7.4
 Hesitating(畏縮): Morale, Hesitating を見よ
 Hidden Units(隠匿ユニット): 1.7; 7.2; 7.37
 Hills: see Terrain, Hills を見よ
 Hit Angle, Advanced Game(命中方位、上級ゲーム): 6.5.2.2;
 6.5.2.6; 7.8.2
 Hit Angle, Basic Game(命中方位、基本ゲーム): 4.4.3.2.4
 HMGs: 5.1.3.2
 Hull Down(ハルダウン): 6.1.4.1; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.2;
 6.1.4.3.7; 6.5.2.2.3; 6.5.4.4.2; 6.6.9; 7.13.2; 7.29
 Hull Down, Partial(部分的ハルダウン): 6.1.4.1.2; 6.1.4.3.13;
 6.5.2.2.3; 6.5.4.4.2; 6.6.9; 7.13.2

I

ICM: 5.16.2; 5.16.2.4; 6.5.1.6.4; 6.5.1.8.1; 6.5.1.11.1;
 6.5.1.11.4; 6.5.1.13.1; 6.5.4.3 (目標が P 型車両又は A 型車両)
 Illumination(照明弾): 5.16.2; 5.16.2.2; 6.5.1.6.2; 6.5.1.8.1;
 6.5.1.11.1; 6.5.1.11.4; 6.5.1.13; 7.27; 7.31.3.1
 Image Intensifiers(映像増強管): 7.36.4.2
 Improved Position(陣地): Terrain, Improved Position を見よ

Indirect Fire: 4.4.2; 5.1.3.1; 5.2; 5.3; 5.16.2.3; 5.16.2.4;
6.1.4.3.10; **6.5.1**; 6.5.2.2.1; 6.5.4.2.5; 6.5.4.3 (移動中の車両に
対する直接射撃/間接射撃); 6.5.4.3 (中カバー又は重カバーの車
両目標); 6.6.6; 6.8.4.1.2; 7.1.2; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.2.2.3; 7.4.3;
7.5; 7.26; 7.27; 7.28; 7.31.3; 7.37
Indirect Fire, Adjusting(間接射撃、調整): **6.5.1.8.2**; 6.5.1.10;
6.5.1.11.3; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (調整射撃); 7.26; 7.37
Indirect Fire, Called(間接射撃、要請): 6.5.1.1; 6.5.1.1.1;
6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 6.5.1.4; **6.5.1.7**; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2;
6.5.1.9; 6.5.1.10; 6.5.1.12; 6.5.1.13; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.26;
7.28.1
Indirect Fire, Checking(間接射撃、終了): 6.5.1.9
Indirect Fire, Continuous(間接射撃、継続): **6.5.1.8.1**; 6.5.1.10;
7.1.5.1; 7.1.5.2
Indirect Fire, Counter Battery(間接射撃、対砲兵射撃): 7.28
Indirect Fire, Danger Close(間接射撃、友軍誤射): **6.5.1.10**;
6.5.1.11.3; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1
Indirect Fire, Illumination(間接射撃、照明弾): 7.27
Indirect Fire, Observer(間接射撃、観測者): **6.5.1**
Indirect Fire, Planned(間接射撃、計画された): 6.5.1.1; 6.5.1.9;
6.5.1.11; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (調整射撃); 6.5.1.13; 6.5.4.3 (移
動中の車両に対する直接射撃/間接射撃); 7.5; 7.28.1
Indirect Fire, Reconnaissance by Fire(間接射撃、偵察砲兵射
撃): 7.37
Indirect Fire, Response(間接射撃、応答): 5.8.3; 6.5.1.1;
6.5.1.3; 6.5.1.4; 6.5.1.7; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.11; **6.5.1.12**;
7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.26; 7.28.2; 7.37
Indirect Fire, Scatter(間接射撃、偏差): 7.26
Initiative(主導権): **4.3**; 4.4; 4.5; **5.8.1**; **6.3**
Initiative, Staggered(交互主導権): 7.5

K

KE (Kinetic Energy) Shells(KE(運動エネルギー)砲弾):
6.5.2.3.4; 7.12
Knocked Out(撃破): Vehicle Knocked Out を見よ

L

Laser Sight(レーザー照準器): Weapon Sights を見よ
Leg, Facing(歩兵、方向): 5.5
Leg, GP Defense Factor(歩兵、GP 防御値): **6.5.4.2.2**; 6.5.4.2.3
Leg, GP Effective Result(歩兵、GP 射撃の有効な結果):
6.5.4.4.3; 6.6.10.2; 7.18; 7.31.2.2
Leg, Movement(歩兵、移動): 6.1.4.3.1; **6.6.4**
Leg, Size(歩兵、サイズ): **6.1.3**; 6.5.1.12.1 (発見時のヒートヘイ
ズ); 6.5.2.5 (ヒートヘイズ); 6.5.4.3 (ヒートヘイズ)
Leg, Suppressed(歩兵、制圧): 5.1.1; 5.14; 6.1.3.1; 6.5.2.5 (射撃
側が制圧状態); 6.5.4.3 (射撃側が制圧状態); 6.5.4.4.3; 6.6.1.1;
6.6.1.1.2 (制圧状態の車両に対する); 6.6.1.2; 6.6.1.2.2 (防御側
が制圧状態); 6.6.1.2.3; 6.6.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.8.4;
7.1.4; 7.18; 7.31.2.2
Leg Units(歩兵ユニット): Squads & Half-Squads 及び
Sections を見よ
Limited Spotting(視界の制限): 7.7
Line-of-Sight(視線): 1.2; 4.1.4; 4.4.3.2.2 (炎上煙); 4.4.3.2.4;
6.1.4; 6.5.1.9; 6.5.1.12.1 (観測者が妨害されている); 6.5.2.2;
6.5.4.2 (煙幕、弾幕射撃、火災中); 6.5.4.3 (火災中、炎上煙、煙
幕、弾幕射撃); 6.7.3.1; 6.7.8.1; 7.8.3; 7.37
Long Guns(長い砲): 7.20
Lower Hull Hits(車体下部への命中): 7.13

M

Manhandling(人力移動): Towed, Movement を見よ
MANPADS: 5.1.2; **5.1.3.6**
Mapboard, Geomorphic(地形地図): **1.2**; 4.1.4.1
Mines & Minefields(地雷及び地雷原): Terrain, Mines を見よ
Modifiers & Adjustments(修正及び調整): **3.7**; **5.12**
Morale(士気): 5.8.2; 5.8.3; 6.2.1.1.3 (無命令命令); 6.5.2.5 (射
撃側畏縮及び射撃側混乱); 6.5.4.3 (射撃側畏縮及び射撃側混
乱); 7.1; 7.4.4; 7.6
Morale, Broken(士気、混乱): 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (観測者混乱);
6.5.2.5 (射撃側混乱); 6.5.4.3 (射撃側混乱); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2
(対混乱); 6.6.1.2.2 (防御側混乱); 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.6.7.1.2;
6.6.10; 7.1; 7.22
Morale, Check, Normal(士気チェック、通常): **7.1.2**; 7.1.5

Morale, Check, Forced(士気チェック、強制): **7.1.3**; 7.1.5
Morale, Hesitating(士気、畏縮): 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (観測者の
畏縮); 6.5.2.5 (射撃側畏縮); 6.5.4.3 (射撃側畏縮); 6.6.1.1;
6.6.1.1.2 (対畏縮); 6.6.1.2; 6.6.1.2.2 (防御側畏縮); 6.6.4.2;
6.6.7.1.1; 6.6.7.1.2; 6.6.10; 7.1; 7.22
Morale, Recovery(士気回復): 6.8.5
Mortars(迫撃砲): **5.1.3.1**; 6.5.1.2; 6.5.4
Motorcycles(自転車): 6.6.4.4
Movement Costs(移動コスト): 4.5.1.1.2
Movement Costs, Exceeding(移動コスト超過): 4.5.1.1.3
Movement Factor(移動力): 1.7.1; **4.5.1.1.1**; **6.6.2**; **6.6.4.1**;
6.6.5; 7.2.2.2
Movement, No Move Moves(移動、移動しない移動): 4.5.1.1.8
Movement, Off Mapboard(移動、地図外): 4.5.1.1.9
Movement, Path & Road(移動、道路と小道): 4.5.1.1.1;
4.5.1.1.2; **4.5.1.1.5**; 6.2.1.1.3; 7.20; 7.30; 7.36.2
Movement, Turning(移動、旋回): Vehicle, Turning を見よ

N

Narrow Roads & Paths(狭い道路と小道): 7.30
NATO Target Acquisition Bonus(NATO 目標照準ボーナス):
7.50
Night Fighting(夜間戦闘): 7.36.4

O

(Playbook) OB, NATO: 10.3
(Playbook) OB, Soviet: 10.2
Objectives, Controlling(目標の支配): 3.6
Observer, Spotting for Aircraft(観測者、航空機の為の発見):
6.7.3.1.2
Observer, Indirect Fire(観測者、間接射撃): **6.5.1**; 7.5; 7.4.3;
7.26; 7.37
Observer, Suppressed(観測者、制圧状態): 6.5.1.12.1 (観測者が
制圧状態)
Off Mapboard Moves(地図外への移動): 4.5.1.1.9
Organic Indirect Fire Unit(関係する間接射撃ユニット):
6.5.1.1.2; **6.5.1.3.2**; 6.5.1.3.3; 7.28
Overrun Combat(オーバーラン戦闘): 5.14; 6.5.4.3 (オーバ
ーラン攻撃); 6.6.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; **6.6.10**; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3;
7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.23.1; 7.30
Overview, 27 September 1987(1987年9月27日の概要): 10.1
Overwatch Fire(臨機射撃): 4.4.2; 4.4.3.2.2 (監視及び臨機射撃
の調整); 4.5; 6.2.1.1.4; 6.5.1; 6.5.3; 6.5.4.3 (監視及び臨機射撃
の調整); 6.6.1.1; 6.6.1.2; 6.6.10; 6.7.8.1.1; 6.7.8.2; 7.6; 7.8.4;
7.16

P

Paths(小道): Movement, Path & Road を見よ
Phasing Player, Definition(手番プレイヤーの定義): 3.1
Platoon & Section Command Control(小隊及び班の指揮統
制): 7.3
Pinning Fire(足止め射撃): 7.18
Pivot(方向転換): 6.1.4.3.1; 6.6.6; **6.8.1**; 7.16
Pre-Registered Points(事前照準点): **6.5.1.4**; 6.5.1.12.1 (事前
照準点)

Q

Quickdraw(早撃ち): 4.3.2; 7.44
Quickmarch(急進撃): 6.6.4.2

R

Radar Damage(レーダーの損傷): 7.47
Range in Hexes(ヘクス距離): 3.5.1
Range, Maximum(距離、最大): 3.5.2
Range, Minimum(距離、最小): 5.1.3.1; **5.6**; 6.5.1.13; 6.6.10.1
Ranging Machinegun(測距用機関銃): See Weapon Sights
Rappelling(懸垂下降): 6.7.5.3.4
Rate of Fire(発射頻度): AP Rate of Fire を見よ
Recon Units(偵察ユニット): **5.9.2**; 6.1.3.3; 6.2.1.1; 6.2.1.1.3
(指揮偵察ユニット); 6.5.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 7.7; 7.24; 7.41
Removing Spot Counters(発見カウンターの除去): 7.4
Roads(道路): Movement, Path & Road を見よ
Rubble(瓦礫): Terrain, Rubble を見よ

Rule of 5s and 10s(5s/10s ルール): 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.3

S

(Playbook) Scenarios, Format(シナリオ、様式): 9.1
 (Playbook) Scenarios, Designing(シナリオ、デザイン): 9.2
 SAM Damage(SAMの損傷): 7.47
 Searchlights(サーチライト): 7.36.4.1
 Sections (Leg Units)(班(歩兵ユニット)): 1.7.1; 5.1; 5.1.2; 5.14; 6.1.4.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.6; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (壁ヘクスサイドを超えて又は急造塹壕の歩兵/牽引火器目標); 6.5.4.4; 6.6.1.1; 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.4.3; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.7.1.1; 6.6.7.2; 6.6.8; 6.6.10; 7.14; 7.15; 7.18; 7.19
 SHEAF: 6.1.4.3.10; 6.5.1.5; 6.5.1.6.1; 6.5.1.6.2; 6.5.1.7; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.11.1; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (観測者が妨害されている); 6.5.1.13; 6.5.2.5 (煙幕 - Open/Closed SHEAF); 6.5.2.5 (弾幕射撃 - Open/Closed SHEAF); 6.5.4; 6.5.4.3 (煙幕 - Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (弾幕射撃 - Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (間接射撃 Open SHEAF); 6.6.6; 7.9; 7.22.1; 7.27; 7.31.3.1; 7.35; 7.37
 Slopes(斜面): Terrain, Slopes & Crests を見よ
 Small Arms(小型火器): 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 5.7; 6.1.3; 6.5.4.3 (足止め射撃); 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3; 6.6.7.2; 6.7.3.2; 7.8.3; 7.18; 7.21; 7.22.1; 7.35.1
 Small Turrets(小型砲塔): 7.45
 Smoke(煙幕): 5.11; 5.16.2; 6.1.4.3.10; 6.5.1.12 (観測者が妨害されている); 6.5.2.5 (煙幕 - Open/Close SHEAF); 6.5.4.3 (煙幕 - Open/Close SHEAF); 6.8.6
 Smoke, Brew-up(煙幕、炎上): 4.1.4.1.8; 4.1.4.1.9; 4.4.3.2.2 (炎上煙); 4.4.3.2.6; 4.5.1.1.2; 6.5.1.12.1 (観測者が妨害されている); 6.5.4.3 (炎上煙)
 Smoke, Direct Fire(煙幕、直接射撃): 5.16.2.2; 6.1.4.3.10; 6.5.1.5; 6.5.2.5 (煙幕 - Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (煙幕 - Open/Closed SHEAF); 6.8.6
 Smoke, Dischargers(煙幕、発煙弾発射機): 6.5.2.5 (煙幕 - Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (煙幕 - Open/Closed SHEAF); 6.8.6; 7.9
 Smoke, Indirect Fire(煙幕、間接射撃): 6.1.4.3.10; 6.5.1.6.1; 6.5.1.8.1; 6.5.1.11.1; 6.5.1.11.4; 6.5.1.12.1 (観測者が妨害されている); 6.5.1.13; 6.5.2.5 (煙幕 - Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (煙幕 - Open/Closed SHEAF); 6.8.6; 7.31.3.1
 Smoke, Infantry(煙幕、歩兵): 6.8.6; 7.22
 Spotting(発見): 3.8; 4.1; 4.2 (監視); 4.4.1; 4.4.2; 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 6.1; 6.5.1; 6.5.4.2.2; 6.6.4.3; 6.6.7.2; 6.7.3.1; 6.7.8.1; 7.1.5.2; 7.2.2.1; 7.2.2.2; 7.4.1; 7.7; 7.8.3; 7.24; 7.27; 7.36.1
 Squads & Half Squads (Leg Units) (分隊及び半個分隊(歩兵ユニット)): 1.7.1; 5.1; 5.1.1; 5.14; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.6; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (壁ヘクスサイドを超えて又は急造塹壕の歩兵/牽引火器目標); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (非支援下ヘクスの車両); 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.4.3; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.7.1.1; 6.6.7.2; 6.6.8; 6.6.10; 7.14; 7.15; 7.18; 7.19; 7.22; 7.31.2.2; 7.36.2
 Stacking(スタッキング): 3.8; 4.1.3.2; 4.5.1.1.10; 5.13; 6.2.1.1.3 (道路及び小道上の指揮車両); 7.30
 Stream(小川): Terrain, Gully, Ford & Stream を見よ
 Suppression(制圧): 5.10; 5.15; 6.2.1.1; 6.5.4.4; 6.5.4.5; 6.8.3; Aircraft, Leg, Towed, and Vehicle Suppressed も見よ

T

Tandem Warhead(タンデム型弾頭): 5.1.3.3.1; 6.5.2.4.2
 Terrain, Alley(地形、路地): 4.1.4.1.3; 6.1.4.3.1; 6.6.3; 7.20; 7.31.1
 Terrain, Block(地形、障害物): 6.1.4.3.3; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (障害物、地雷又は鉄条網)
 Terrain, Bridges(地形、橋梁): 3.6; 4.1.4.1.6; 4.5.1.1.6; 6.1.4.2; 6.1.4.3.9; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (橋梁); 7.30; 7.31.1; 7.32
 Terrain, Bridge, AVLB(地形、橋梁、AVLB): 6.1.4.3.12
 Terrain, Brush(雑草地): 4.1.4.1.1; 6.5.4.2.2; 6.6.4.2; 6.7.5.3.1; 7.4; 7.35.4
 Terrain, Blocking(地形、妨害地形): 4.1.4.1.2; 4.1.4.1.3; 4.1.4.3.4; 4.1.4.1.5; 4.1.4.1.7; 4.1.4.2.5; 4.1.4.2.6; 6.7.3.1.3

Terrain, Buildings(地形、建造物): 3.6; 4.1.4.1.3; 6.1.4.1.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.9; 6.5.4.3 (目標車両が中カバー/重カバー下にいる); 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (建造物); 6.6.3; 6.6.4.3; 6.6.10; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 7.1.3; 7.19; 7.29; 7.30; 7.31.1; 7.35
 Terrain, Crops(地形、畑): 4.1.4.1.1; 6.5.4.2.2; 6.6.4.2; 6.7.5.3.1; 7.4; 7.35.4
 Terrain, Ditch(地形、溝): 6.1.4.3.4; 7.31.1
 Terrain, GP Defense Factor(地形、GP 防御値): 6.5.4.2.5
 Terrain, GP Effective Result(地形、GP 射撃による有効な結果): 6.5.4.4.3; 7.19
 Terrain, Gully, Ford & Stream(地形、小峡谷、浅瀬及び小川): 3.6; 4.1.4.1.1; 4.1.4.1.6; 6.1.4.2; 6.1.4.3; 7.13.1; 7.31.1; 7.32; 7.34
 Terrain, Hasty Entrenchment(地形、急造塹壕): 6.1.4.3.6; 6.5.4.3 (急造塹壕); 6.6.8; 6.8.2
 Terrain, Hedgerow(地形、生垣): 4.5.1.1.2 (壁及び生垣ヘクスサイド); 6.6.4.4; 6.6.4.5
 Terrain, Hills(地形、丘): 4.1.4.1.4; 4.1.4.1.5
 Terrain, Improved Position(地形、陣地): 6.1.4.1.2; 6.1.4.3.7; 6.5.4.3 (目標車両が中カバー/重カバー下にいる); 6.5.4.4.3 (陣地); 7.1.3; 7.31.1
 Terrain, Mines(地形、地雷原): 6.1.4.3.8; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (障害物、地雷又は鉄条網); 7.31
 Terrain, Mines, FASCAM(地形、地雷、FASCAM): 5.16.2; 5.16.2.4; 6.5.1.6.2; 7.31
 Terrain, On Fire(地形、火災中): 3.6; 5.11; 6.1.4.3.5; 6.5.2.5 (火災中); 6.5.4.3 (火災中); 6.5.4.4.3 (建物); 7.35
 Terrain, Railroad Tracks(地形、線路): 6.1.4.3.13; 6.5.4.3
 Terrain, Rubble(地形、瓦礫): 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.9; 6.5.4.4.3 (建物、橋梁及び陣地); 7.31.1; 7.35
 Terrain, Slope & Crests(地形、斜面及び稜線): 4.1.4.1.5; 4.5.1.1.2
 Terrain, Time of Day & Weather Conditions(地形、時刻及び天候状況): 7.36
 Terrain, Walls(地形、壁): 4.5.1.1.2 (壁及び生垣ヘクスサイド); 6.1.4.3.2; 6.5.4.3 (壁ヘクスサイドを超えて歩兵/牽引火器目標に対する直接射撃); 6.6.4.4; 7.13.1
 Terrain, Wire(地形、鉄条網): 6.1.4.3.11; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Blocks, Mines or Wire)
 Terrain, Woods(地形、森): 4.1.4.1.7; 4.1.4.2.5; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 6.7.3.1.3; 7.20; 7.30; 7.35.4
 Thermal Imagers(サーマルイメージャー): 6.5.2.5; 6.5.4.3; 7.24; 7.36.4.3
 (Playbook) TO&E, Military Formations: 8.1
 (Playbook) TO&E, Unit Summary Charts: 8.2
 Towed Units(牽引火器ユニット): 5.2; 5.5; 5.13; 5.15; 5.16.2.3; 6.1.3; 6.1.3.2; 6.1.4.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.7; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (壁ヘクスサイドを超えて又は急造塹壕の歩兵/牽引火器目標); 6.5.4.4; 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.5; 6.6.7.1; 6.6.7.1.1; 6.6.8; 6.6.10; 6.7.8.1.2; 6.8.1; 7.14; 7.15; 7.18; 7.22; 7.30; 7.31.2.2; 7.34
 Towed, Facing(牽引火器、方向): 5.5
 Towed, GP Defense Factor(牽引火器、GP 防御値): 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3
 Towed, GP Effective Result(牽引火器、GP 効果値): 6.5.4.4.3; 6.6.10.2; 7.18; 7.31.2.2; 7.31.3
 Towed, Movement (Manhandling)(牽引火器、移動(人力移動)): 6.1.4.3.1; 6.6.5
 Towed, Size(牽引火器、サイズ): 6.1.3
 Towed, Suppressed(牽引火器、制圧): 6.1.3.1; 6.5.2.5 (射撃側制圧); 6.5.4.3 (射撃側制圧); 6.5.4.4.3; 6.6.1.2.3; 6.6.2; 6.6.7.1.1; 7.18; 7.31.2.2
 Track Hit(履帯命中): Vehicle, Track Hit を見よ
 Transported Fire(乗車射撃): 6.5.2.5 (乗車射撃); 6.5.4.3 (乗車射撃); 6.6.7.2
 Transporting(輸送): 1.7; 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 5.1.3.5; 5.15; 5.16.2.3; 6.1.3; 6.2.1.1; 6.5.2.5 (乗車射撃); 6.5.2.7.1; 6.5.2.7.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (乗車射撃); 6.5.4.4; 6.5.4.5; 6.6.1.1.2 (非支援下ヘクスの車両); 6.6.4.1; 6.6.3; 6.6.7; 7.9; 7.31.2.1; 7.36.3
 Turrets(砲塔): 7.8

U

Unattached Indirect Fire Unit(関係しない間接射撃ユニット):
 6.5.1.1.2; 6.5.1.3.1; **6.5.1.3.3**; 7.28
 Under Armor Transport(装甲保護): 6.5.4.2.3; 6.6.7.1; 6.6.7.1
 Under Cover Transport(断片保護): 6.5.4.2.3; 6.6.7.1; 6.6.7.1

V

Variable Track Damage(変動する履帯命中): 7.21
 Vehicle, Armor(車両、装甲): **4.4.3.2.5**; **6.5.2.3**
 Vehicle, Assault Cover(車両、突撃カバー): 7.41
 Vehicle, Brewed-Up(車両、炎上): 4.1.4.1.8; 4.1.4.1.9; 4.2.1;
 4.4.3.2.2 (炎上煙); **4.4.3.2.6**; 4.5.1.1.2 (Brew-Up Smoke); 5.15;
 5.16.2.3; 6.2.1.1; **6.5.2.6**; 6.5.2.7; 6.5.4.3 (炎上煙); 6.5.4.4.2;
 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 7.1.1.2; 7.1.2; 7.11; 7.34
 Vehicle, Collateral Damage(車両、付随損害): 7.23
 Vehicle, Damaged(車両、損傷): 3.7; 4.4.3.2.2 (射撃側損傷);
4.4.3.2.6; 4.5.1.1.1; 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (観測者損傷); **6.5.2.2.4**;
6.5.2.6; 6.5.2.7; 6.5.4.3 (射撃側損傷); 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.3;
 6.6.2; 6.6.3; 6.6.10; 7.1.1.2; 7.1.4 (制圧又は損傷); 7.34
 Vehicle, Deck Hit(車両、上面命中): 6.5.2.2.2
 Vehicle, GP Defense Factor(車両、GP 防御値): 6.5.4.2.1
 Vehicle, GP Effective Result(車両、GP 射撃の有効な結果):
 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.3; 7.8.3; Vehicle, Knocked Out and Vehicle,
 Brewed Up も見よ
 Vehicle, Facing(車両、方向): **3.3**; 4.5.1.1; 4.5.1.1.5
 Vehicle, Knocked-Out(車両、撃破): 4.1.4.1.8; 4.2.1; **4.4.3.2.6**;
 5.15; 5.16.2.3; 6.2.1.1; **6.5.2.5**; 6.5.2.7.2; 6.5.4.4.2; 6.5.4.5;
 6.6.1.1.3; 7.1.1.2; 7.11; 7.34
 Vehicle, Movement Buildings(車両、建物への移動): **6.6.3**;
 6.6.10
 Vehicle, Movement(車両、移動): 1.7.1; **4.5.1**; 6.1.4.3.1;
 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.8; 6.1.4.3.11; 6.2.1.1.4;
 6.5.2.2.1; 6.6.2; 6.6.3; 6.6.9; 6.6.10; 7.1.5.2; 7.2.2.2; 7.20;
 7.23.4; 7.29; 7.30; 7.33; 7.34; 7.36
 Vehicle, No Damage(車両、損害なし): **4.4.3.2.5**; 5.15; **6.5.2.5**;
 6.5.2.6.1; 6.5.2.6.2; 7.23
 Vehicle, Suppressed(車両、制圧): 5.14; 6.1.3.1; 6.5.2.5 (射撃側
 制圧); 6.5.2.6 (BU - 炎上); 6.5.4.3 (射撃側制圧); 6.5.4.4.2;
 6.6.1.1.2 (対制圧状態の車両); 6.6.1.1.3; 6.6.2; 6.6.7.1.1;
 6.6.10; 6.6.10.2; 7.1.4 (制圧又は損傷)
 Vehicle, Reverse Moves(車両、後進移動): **4.5.1.1.7**; 7.33
 Vehicle, Searching for Hull Down(車両、ハルダウン実行可能
 な場所を探す): **6.6.9**; 7.29
 Vehicle, Size(車両、サイズ): 4.1.3.1; 4.4.3.2.2 (目標のサイズ);
 6.5.1.12.1 (観測者のヒートヘイズ); 6.5.2.5 (ヒートヘイズ);
 6.5.4.3 (ヒートヘイズ); **6.6.9**
 Vehicle, Track Hit(車両、履帯命中): 5.15; 6.1.4.3.1; **6.5.2.2.1**;
 6.5.2.7; 6.5.4.4.2; 6.6.3; 7.21; 7.34
 Vehicle, Turning(車両、旋回): 4.5.1.1.3; **4.5.1.1.4**

W

Wall(壁): Terrain, Walls を見よ
 Weapon Malfunction(火器故障): 7.25
 Weapon Sights(照準装置): 6.5.1.13.3; **6.5.2.2.5**; 6.5.2.5;
 6.5.4.3; 6.7.8.1.1
 Weight Limitations(重量制限): 7.32
 Wire(鉄条網): Terrain, Wire を見よ
 Without Radio Sets(無線機の欠如): 7.4; 7.23.2
 Woods(森): Terrain, Woods を見よ
 Wrecks(残骸): 4.1.4.1.8; 4.4.3.2.6; 4.5.1.1.5; 6.5.2.5; 7.30;
 7.35.2

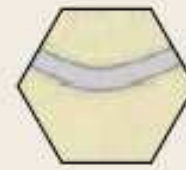
地形凡例



Wooden buildings
木造建造物



Clear
平地



Road
道路



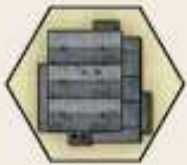
Brick building
煉瓦建造物



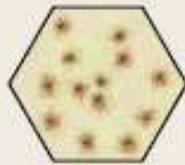
Rough
荒地



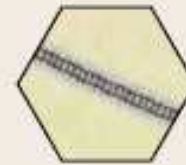
Path
小道



Stone building
石造建造物



Shellholes
弾痕



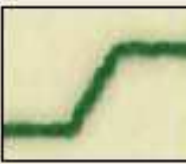
Railroad Tracks
線路



Heavy Woods
深い森



Water
水面



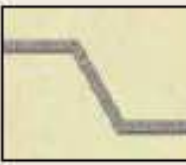
Hedgerow
生垣



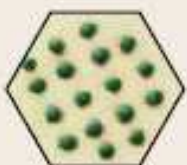
Woods
森



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