

# PANZER



2016 Edition



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

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

© 2012, 2015 GMT Games, LLC

# 目次

序章	6	4.4.3.1.2 無砲塔全周射界車両(Turretless 360°Vehicles)	15
1.0 コンポーネント(Components)	6	4.4.3.1.3 無砲塔車両(Non-turreted vehicles)	15
1.1 ルールブック(Rulebook)	6	4.4.3.1.4 前方射界	15
1.2 地図(Mapboard)	6	4.4.3.1.5 後方射界	15
1.3 地形地図(Geomorphic Mapboards)	6	4.4.3.2 AP 射撃の解決	15
1.4 ゲームカード(Game Card)	7	4.4.3.2.1 AP 距離区分(AP Range Factor)	15
1.5 データカードの凡例	7	4.4.3.2.2 AP 命中修正(AP Hit Modifiers)	15
1.6 データカード	7	4.4.3.2.3 AP 命中値	16
1.7 ゲームカウンター	7	4.4.3.2.4 基本ゲームにおける命中角度決定	16
1.7.1 ユニット	7	4.4.3.2.5 装甲貫通判定	16
1.7.2 命令カウンター(ユニットへの命令)	7	4.4.3.2.6 基本ゲームにおける AP による損傷の影響	16
1.7.3 情報カウンター	7	4.5 基本ゲームの移動フェイズ	17
1.7.4 地形カウンタ	8	4.5.1 一般的な移動ルール	17
1.8 ターン記録・輸送(要約・隠匿ユニット、カード)	8	4.5.1.1 移動の手順	17
1.9 フォーメーション概要(プレイブック)	8	4.5.1.1.1 移動力(Movement Factor)	17
1.10 百分位ダイス	8	4.5.1.1.2 移動コスト	18
1.11 その他のアイテム(ゲームには含まれていません)	8	4.5.1.1.3 移動コストの超過	18
2.0 プレイ準備	8	4.5.1.1.4 旋回(Turning)	18
3.0 一般的な手順とルール	8	4.5.1.1.5 小道(Path)と道路(Road)移動	18
3.1 手番プレイヤーの定義	8	4.5.1.1.6 橋梁(Bridge)を超えた移動	18
3.2 ダイスの読み方	8	4.5.1.1.7 後進移動	19
3.3 車両の向き	8	4.5.1.1.8 移動しない移動	19
3.4 車両の向きとカウンター使用	8	4.5.1.1.9 地図外への移動	19
3.5 距離	9	4.5.1.1.10 車両の共存	19
3.5.1 ヘクス距離	9	4.6 調整(Adjustment) フェイズ	19
3.5.2 最大距離	9	4.6.1 カウンターの調整・除去ステップ	19
3.6 目標の支配	9	4.6.2 ターン終了ステップ	19
3.7 修正と調整	9	上級ゲーム(AG)の導入	20
3.8 スタッキング	9	5.0 上級ゲーム全般の手続きとルール	20
4.0 プレイの手順	9	5.1 歩兵ユニット	20
4.1 基本ゲーム用発見フェイズ	9	5.1.1 分隊と半個分隊	20
4.1.1 誰が発見するのか?	9	5.1.2 班(Section)	20
4.1.2 発見の適用	10	5.1.3 歩兵用付属火器の配備(Attached Crew-Served Weapon)	20
4.1.3 発見可能距離の決定	10	5.1.3.1 迫撃砲(Mortars)	20
4.1.3.1 車両のサイズ	10	5.1.3.2 HMGs	20
4.1.3.2 スタック超過ヘクス	10	5.1.3.3 対戦車ライフル(Anti-Tank Rifles)	20
4.1.4 視認線(Line-of-Sight)	11	5.1.3.4 携行型対戦車兵器(Hand-Held Anti-Tank Weapon)	20
4.1.4.1 地形の特長	11	5.1.3.5 火炎放射器(Flamethrowers)	20
4.1.4.1.1 非妨害地形	11	5.2 牽引ユニット	21
4.1.4.1.2 妨害地形	11	5.3 砲兵ユニット	21
4.1.4.1.3 建物ヘクス	11	5.4 航空機ユニット	21
4.1.4.1.4 丘ヘクス	11	5.5 上級ゲームにおけるユニットの方向	21
4.1.4.1.5 斜面(Slope)と稜線(Crest)ヘクスサイド	11	5.6 最小射程距離	21
4.1.4.1.6 小峡谷(Gully)、浅瀬(Ford)及び小川(Stream)	11	5.7 小型火器(Small Arms)	21
4.1.4.1.7 森(Woods)ヘクス	12	5.8 グレード(Grade)	21
4.1.4.1.8 残骸(Wrecks)	12	5.8.1 部隊グレード(Force Grade)	21
4.1.4.1.9 煙(Smoke)、炎上(Brew-Up)	12	5.8.2 フォーメーショングレード(Formation Grade)	21
4.1.4.1.10 生け垣(Hedgerow)ヘクスサイド	12	5.8.3 ユニットグレード(Unit Grade)	21
4.1.4.2 視認線の決定	12	5.9 指揮(Command)、偵察(Recon)、工兵(Engineer)及び FO ユニット	21
4.1.4.2.1 障害物が両方よりも高い場合	12	5.9.1 指揮ユニット(Command Unit)	21
4.1.4.2.2 障害物が一方と等しく、他よりも高い場合	12	5.9.2 偵察ユニット(Recon Unit)	22
4.1.4.2.2 障害物が同じか低い場合	12	5.9.3 工兵ユニット	22
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	12	5.9.4 FO ユニット	22
4.1.4.2.5 障害物へからの発見	13	5.10 制圧(Suppression)	22
4.1.4.2.6 妨害ヘクスサイド	13	5.11 火災(Fire)、煙(Smoke)及び弾幕(Barrage)の複合	22
4.1.5 発見カウンタの除去	13	5.12 修正値(Modifiers)と調整(Adjustments)	22
4.2 基本ゲームの命令フェイズ	13	5.13 スタッキング	22
4.2.1 命令配置ステップ	14	5.14 複合射撃(Dual Fire)	22
4.3 基本ゲームの主導権フェイズ	14	5.15 脱出(Bailing Out)	22
4.3.1 主導権決定	14	5.16 弾薬の制限(Ammo Limits)	22
4.3.2 主導権の活用	14	5.16.1 特殊弾薬(Special Ammo)の可用性	23
4.4 基本ゲームの戦闘フェイズ	14	5.16.2 弾薬制限の決定	23
4.4.1 直接射撃ステップ	14	5.16.2.1 基本弾薬の弾薬制限	23
4.4.2 臨機射撃(Overwatch Fire)	14	5.16.2.2 特殊弾薬の弾薬制限	23
4.4.3 AP 射撃の手順とルール	15	5.16.2.3 煙幕と照明弾の弾薬制限	23
4.4.3.1 射界(Filed-of-Fire)	15		
4.4.3.1.1 旋回砲塔車両(Turreted Vehicles)	15		

5.16.2.4 歩兵及び牽引火器の弾薬制限	23	Planned Indirect Fire)	32
5.16.2.5 地図外砲兵の弾薬制限	23	6.5.1.11.2 射撃がいつ実施されるか(When Planned Fire Arrives)	32
5.16.2.6 航空機の弾薬制限	23	6.5.1.11.3 計画間接射撃の調整(Adjusting Planned Indirect Fire)	32
5.16.2.7 ドイツのタンクステン不足	23	6.5.1.11.4 煙幕及び照明弾の弾薬不足(Smoke & Illumination Limited Ammo)	32
6.0 上級ゲームにおけるプレイの手順	24	6.5.1.12 間接射撃応答の決定(Determining Indirect Fire Response)	32
6.1 上級ゲーム発見フェイズ	24	6.5.1.12.1 要請射撃応答修正値(Called Indirect Fire Response Modifiers)	32
6.1.1 誰が発見できるのか?	24	6.5.1.13 間接射撃の解決	33
6.1.2 発見できる方向	24	6.5.2 直接射撃ステップ - AP 射撃(Direct Fire Step - AP Fire)	33
6.1.3 発見距離の決定	24	6.5.2.1 AP 射撃の命中数(AP Number of Hits)	33
6.1.3.1 制圧状態のユニット	24	6.5.2.2 AP 命中方位	34
6.1.3.2 フルカバー(Full Cover)ユニット	24	6.5.2.2.1 履帯命中(Track Hits)	34
6.1.4 視認線(Line-of-Sight)	24	6.5.2.2.2 上面命中(Deck Hits)	35
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)	24	6.5.2.2.3 ハルダウン状態の車両への命中(Hull Down Hits)	35
6.1.4.1.1 完全ハルダウン	24	6.5.2.3 装甲値決定(Armor Determination)	35
6.1.4.1.2 部分ハルダウン	24	6.5.2.3.1 水平射撃、上方/下方への射撃(Level, Rising & Falling Shots)	35
6.1.4.1.3 自動的部分ハルダウン	24	6.5.2.3.2 前面または後面への命中方位(Front or Rear Hit Angles)	35
6.1.4.2 フルカバー	24	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)	35
6.1.4.3 地形の特徴	25	6.5.2.3.3 KE 対 CE 型弾薬(KE & CE Ammo Types)	35
6.1.4.3.1 建物(Building)ヘクス	25	6.5.2.4 AP 命中修正(AP Hit Modifiers)	35
6.1.4.3.2 壁(Wall)ヘクスサイド	25	6.5.2.5 AP による損傷の影響(AP Damage & Effect)	36
6.1.4.3.3 障害物(Block)	25	6.5.2.6 AP 射撃による脱出(Bail Out - AP Fire)	36
6.1.4.3.4 溝(Ditch)	25	6.5.2.6.1 乗員(Crew)	36
6.1.4.3.5 火災(On Fire)	25	6.5.2.6.2 被輸送者(Passengers)	36
6.1.4.3.6 急造塹壕(Hasty Entrenchment)	25	6.5.3 臨機射撃 - GP 射撃(Overwatch Fire - GP Fire)	37
6.1.4.3.7 陣地(Improved Position)	26	6.5.4 直接射撃ステップ - GP 射撃(Direct Fire Step - GP Fire)	37
6.1.4.3.8 地雷(Mines)	26	6.5.4.1 GP 攻撃値(The GP Factor)	37
6.1.4.3.9 瓦礫(Rubble)	26	6.5.4.2 GP 防御値(The GP Defense Factors)	37
6.1.4.3.10 煙幕(Smoke)と弾幕射撃(Barrages)	26	6.5.4.2.1 車両の GP 防御値(Vehicle GP Defense Factor)	37
6.1.4.3.11 鉄条網(Wire)	26	6.5.4.2.2 歩兵と牽引火器の GP 防御値(Leg and Towed GP Defense Factors)	37
6.2 上級ゲーム命令(Command)フェイズ	26	6.5.4.2.3 輸送中の GP 防御値(Transported GP Defense Factors)	37
6.2.1 利用可能命令数決定ステップ	26	6.5.4.2.4 航空機の GP 防御値(Aircraft GP Defense)	37
6.2.1.1 利用可能命令数決定	26	6.5.4.2.5 地形の GP 防御値(Terrain GP Defense Factor)	38
6.2.1.1.1 使用可能な命令数決定の手順	27	6.5.4.3 GP 射撃修正	38
6.2.1.1.2 指揮範囲(Command Range)	27	6.5.4.4 GP 射撃の決定	39
6.2.1.1.3 利用可能な命令の共有	27	6.5.4.4.1 効果なし - 全ユニット(No Effect Result - All Units)	39
6.2.1.1.4 共有命令の実行	28	6.5.4.4.2 車両に対する制圧又は有効な結果(Vehicle Suppression & Effective Result)	39
6.3 上級ゲーム主導権フェイズ(Advanced Game Initiative Phase)	28	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)	40
6.3.1 主導権の決定	28	6.5.4.5 脱出 - GP 射撃(Bail Out - GP Fire)	41
6.3.2 部隊グレードによる主導権修正	28	6.6 上級ゲーム移動フェイズ(Advanced Game Movement Phase)	41
6.4 上級ゲームの第 1 航空フェイズ(Advanced Game 1st Air Phase)	28	6.6.1 近接突撃/白兵戦ステップ(Close Assault/Hand-to-Hand Combat Step)	41
6.5 上級ゲーム戦闘フェイズ(Advanced Game Combat Phase)	28	6.6.1.1 近接突撃(Close Assault Combat)	41
6.5.1 間接射撃ステップ(Indirect Fire Step)	28	6.6.1.1.1 近接突撃の解決(Close Assault Combat Resolution)	42
6.5.1.1 間接射撃の宣言	29	6.6.1.1.2 近接突撃修正(Close Assault Combat Modifiers)	42
6.5.1.1.1 FO - 前進観測者(FOs - Forward Observers)	29	6.6.1.1.3 近接突撃結果(Close Assault Combat Results)	43
6.5.1.1.2 指揮観測者(Command Observers)	29	6.6.1.2 白兵戦(Hand-to-Hand Combat)	43
6.5.1.1.3 偵察観測者(Recon Observer)	29	6.6.1.2.1 白兵戦の解決(Hand-to-Hand Combat Resolution)	43
6.5.1.1.4 地図上ユニット	29		
6.5.1.2 間接射撃ユニットの種類	29		
6.5.1.3 付属レベル(Level of Attachment)	29		
6.5.1.3.1 付属する(Attached)	29		
6.5.1.3.2 関係する(Organic)	30		
6.5.1.3.3 関係しない(Unattached)	30		
6.5.1.4 事前照準点(Pre-Registered Points)	30		
6.5.1.5 間接射撃の SHEAF(束)	30		
6.5.1.6 間接射撃のタイプ	31		
6.5.1.6.1 GP と煙幕(GP and Smoke Types)タイプ	31		
6.5.1.6.2 照明弾(Illumination)	31		
6.5.1.7 間接射撃の要請	31		
6.5.1.8 連続又は調整間接射撃(Continuous or Adjusted Indirect Fire)	31		
6.5.1.8.1 要請間接射撃の継続(Continuous Called Indirect Fire)	31		
6.5.1.8.2 要請間接射撃の調整(Adjusting Called Indirect Fire)	31		
6.5.1.9 間接射撃の終了(Checking Indirect Fire)	31		
6.5.1.10 友軍誤射(Danger Close Indirect Fire)	31		
6.5.1.11 計画間接射撃(Planned Indirect Fire)	31		
6.5.1.11.1 計画間接射撃の事前計画(Plotting			

6.6.1.1.2 白兵戦修正(Hand-to-Hand Combat Modifiers).....	44	6.8.3 制圧状態の調整/除去ステップ(Adjust/Remove Suppressions Step).....	52
6.6.1.2.3 白兵戦の結果(Hand-to-Hand Combat Results).....	44	6.8.3.1 制圧状態の調整/除去に関する修正値(Adjust/Remove Suppression Modifiers).....	52
6.6.2 制圧の効果・移動(Suppression Effects - Movement).....	45	6.8.3.1.1 N/C(無命令)以外の命令(Command other than N/C).....	52
6.6.3 車両による建物への移動(Vehicle Building Movement).....	45	6.8.3.1.2 直接又は間接射撃下(Under Direct or Indirect Fire).....	53
6.6.4 徒歩移動(Leg Movement).....	45	6.8.3.2 制圧状態の調整/除去の結果(Adjust/Remove Suppression Results).....	53
6.6.4.1 徒歩移動力(Leg Movement Factors).....	45	6.8.4 カウンターの調整/除去ステップ(Adjust/Remove Counters Step).....	53
6.6.4.2 急進撃(Quickmarch).....	46	7.0 選択ルール(Optional Rules).....	54
6.6.4.3 匍匐前進(Crawling).....	46	7.1 士気(Morale).....	54
6.6.4.4 オートバイ及び自転車(Motorcycles & Bicycles).....	46	7.1.1 団結ポイント(Cohesion Point).....	54
6.6.4.5 騎兵(Cavalry).....	46	7.1.1.1 団結ポイントの決定(Determining the Cohesion Point).....	54
6.6.5 人力による牽引火器の移動(Towed Movement - Manhandling).....	46	7.1.1.2 団結ポイントの追跡(Tracking the Cohesion Point).....	54
6.6.6 弾幕射撃への移動(Barrage Movement).....	46	7.1.2 通常の士気チェック(Normal Morale Check).....	54
6.6.7 輸送(Transporting).....	46	7.1.3 強制士気チェック(Forced Morale Check).....	55
6.6.7.1 輸送及び乗車容量(Transport & Passenger Capacity).....	46	7.1.4 士気チェックの手順(Morale Check Procedure).....	55
6.6.7.1.1 乗車と下車(Mounting & Dismounting).....	47	7.1.5 士気チェックの結果(Morale Check Results).....	55
6.6.7.1.2 緊急脱出(Emergency Bail Out).....	47	7.1.5.1 畏縮状態(Hesitating).....	55
6.6.7.2 乗車射撃(Transported Fire).....	47	7.1.5.2 混乱状態(Broken).....	55
6.6.8 急造塹壕(Hasty Entrenchments).....	47	7.2 隠匿ユニット(Hidden Units).....	56
6.6.9 ハルダウン実行可能な場所を探す(Searching for Hull Down).....	47	7.2.1 隠匿ユニットカウンター(Hidden Unit Counters).....	56
6.6.10 オーバーラン戦闘(Overrun Combat).....	48	7.2.2 隠匿ユニットカウンターの配置(Placing Hidden Unit Counters).....	56
6.6.10.1 オーバーラン戦闘の解決(Overrun Combat Resolution).....	48	7.2.2.1 隠匿ユニットの発見(Spotting Hidden Units).....	56
6.6.10.2 オーバーラン戦闘の結果(Overrun Combat Results).....	48	7.2.2.2 隠匿ユニットカウンターの移動(Moving Hidden Unit Counters).....	56
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).....	49	7.2.2.3 隠匿ユニットカウンターの公開(Revealing Hidden Unit Counters).....	56
6.7 上級ゲーム第2航空フェイズ(Advanced Game 2nd Air Phase).....	49	7.2.3 隠匿ユニットカウンターの追加(Adding Hidden Unit Counters).....	56
6.7.1 航空機の兵装搭載(Aircraft Weapon Loads).....	49	7.3 小隊及び班の指揮統制(Platoon & Section Command Control).....	56
6.7.2 航空機の移動・飛行(Aircraft Movement - Flying).....	49	7.4 無線機の欠如(Without Radio Sets).....	57
6.7.2.1 航空機の出現と上空待機(Aircraft Appearance & Loitering).....	49	7.4.1 発見に対する制約(Spotting Limitation).....	57
6.7.2.2 航空機の速度と高度(Aircraft Speed & Altitude).....	50	7.4.2 命令に対する制約(Command Limitation).....	57
6.7.2.3 航空機の移動手順(Aircraft Movement Procedure).....	50	7.4.3 観測に対する制約(Observer Limitation).....	57
6.7.2.3.1 航空機の旋回(Turning Aircraft).....	50	7.4.4 士気に対する制約(Morale Limitation).....	57
6.7.2.3.2 急降下爆撃機の移動(Dive Bomber Movement).....	50	7.5 戦争初期におけるソ連軍の通信(Soviet Early War Communications).....	57
6.7.3 航空機の戦闘(Aircraft Combat).....	50	7.6 戦車の恐怖(Tank Fright).....	57
6.7.3.1 航空機の発見(Aircraft Spotting).....	50	7.7 視界の制限(Limited Spotting).....	57
6.7.3.1.1 航空機による照準(Aircraft Acquiring Targets).....	50	7.7.1 発見距離(Spotting Ranges).....	57
6.7.3.1.2 航空機のための観測者による観測(Observers Spotting for Aircraft).....	50	7.7.2 最大発見(Maximum Spots).....	57
6.7.3.1.3 航空機に対する妨害地形(Blocking Terrain for Aircraft).....	50	7.8 砲塔(Turrets).....	57
6.7.3.2 機銃掃射(Strafing).....	50	7.8.1 砲塔の調整(Adjust Turrets).....	58
6.7.3.3 爆弾(Bombs).....	51	7.8.2 旋回砲塔車両の命中個所(Turreted Vehicle Hit Locations).....	58
6.7.3.4 ロケット弾(Rockets).....	51	7.8.3 砲塔の開放又は閉鎖状態(Open & Buttoned Up Turrets).....	58
6.7.3.5 航空機戦闘修正値(Aircraft Combat Modifiers).....	51	7.8.4 臨機射撃(Overwatch Fire).....	58
6.7.4 対空戦闘(Anti-Aircraft Combat).....	51	7.9 発煙弾発射機(Smoke Dischargers).....	58
6.7.4.1 対空発見(Anti-Aircraft Spotting).....	51	7.10 CE 型弾薬(CE Ammo Type).....	58
6.7.4.1.1 対空射撃目標追跡(Anti-Aircraft Tracking Targets).....	51	7.10.1 CE 型装甲(CE-Type Armor).....	58
6.7.4.1.2 対空ユニットの射界(AA Fields-of-Fire).....	52	7.10.2 CE Ammo & S 型の車両(CE Ammo & S-Type Vehicles).....	59
6.7.4.2 対空戦闘の手順(AA Procedure).....	52	7.11 炎上修正(BU Modifier).....	59
6.7.4.2.1 対空射撃の結果(AA Fire Results).....	52	7.12 AP 貫通力の変動(Variable AP Penetration).....	59
6.8 上級ゲーム調整フェイズ(Advanced Game Adjustment Phase).....	52	7.13 車体下部への命中(Lower Hull Hits).....	59
6.8.1 方向転換ステップ(Pivot Step).....	52	7.13.1 高度変更時(Changing Elevation).....	59
6.8.2 フルカバー調整ステップ(Adjust Full Cover Step).....	52	7.13.2 高度が異なる場合(Height Difference).....	59
		7.14 射撃優先度(Fire Priority).....	59
		7.15 CE 弾薬による GP 直接射撃(CE Ammo GP Direct Fire).....	59
		7.16 牽引火器ユニット・プラットフォーム・ガンマウント(Towed Unit Platform Gun Mounts).....	59
		7.17 付属火器の損失(Attached Weapon Loss).....	59

7.18 足止め射撃(Pinning Fire).....	60
7.19 工兵による地形への攻撃(Engineer vs. Terrain Combat).....	60
7.20 長い砲(Long Guns).....	60
7.21 変動する履帯命中(Variable Track Damage) .....	60
7.22 歩兵用煙幕(Infantry Smoke).....	60
7.22.1 直接射撃煙幕(Direct Fire Smoke).....	60
7.22.2 煙幕弾薬制限(Smoke Ammo Limit) .....	60
7.23 車両の付随損害(Vehicle Collateral Damage).....	60
7.23.1 TF - Turret Front(砲塔正面).....	60
7.23.2 TS/TR - Turret Side or Turret Rear(砲塔側面又 は砲塔後面) .....	60
7.23.3 HF - Hull Front(車体正面).....	60
7.23.4 HS/HR - Hull Side or Hull Rear(車体側面及び車 体後面).....	60
7.24 カモフラージュ(Camouflage) .....	61
7.25 火器故障(Weapon Malfunction) .....	61
7.26 間接射撃の偏差(Indirect Fire Scatter).....	61
7.27 照明弾による間接射撃任務(Illumination Indirect Fire Missions) .....	61
7.28 対砲兵射撃(Counter Battery Fire).....	61
7.28.1 対砲兵射撃の使用(Utilizing Counter Battery Fire) .....	61
7.28.2 対砲兵射撃の解決(Resolving Counter Battery) .....	61
7.28.3 対対砲兵射撃(Counter-Counter Battery Fire).....	62
7.29 ボグ(Bogging Down).....	62
7.30 狭い道路と小道(Narrow Roads & Paths).....	62
7.31 地雷及び地雷原(Mines & Minefields).....	62
7.31.1 地雷の配置(Minefield Placement) .....	62
7.31.2 地雷原の戦闘(Minefield Combat) .....	63
7.31.2.1 対車両地雷原の戦闘(Anti-Vehicular Minefield Combat).....	63
7.31.2.2 対人地雷原の戦闘(Anti-Personnel Minefield Combat).....	63
7.31.3 地雷原の除去(Eliminating Minefields).....	63
7.31.3.1 間接射撃 vs 地雷原(Indirect Fire vs. Minefields) .....	63
7.31.3.2 爆弾・ロケット弾 vs 地雷原(Bombs & Rockets vs. Minefields).....	63
7.31.3.3 工兵ユニット va 地雷原(Engineer Units vs. Minefields) .....	63
7.32 重量制限(Weight Limitations).....	63
7.33 複合操縦装置(Dual Driving Controls)("FRG"に登場) .....	63
7.34 水上移動(Amphibious Movement) .....	63
7.35 火災(Fires) .....	64
7.35.1 火災の発生(Start Fires) .....	64
7.35.2 火災発生ヘクスにおける地上ユニット(Ground Units in Fires).....	64
7.35.3 携行式対戦車ロケット(Hand-Held Anti-Tank Rockets) .....	64
7.35.4 森での火災(Fire in Woods).....	64
7.36 地形、時刻及び天候状況(Terrain, Time of Day & Weather Conditions) .....	64
7.36.1 異なる発見条件(Alternate Spotting Conditions) .....	64
7.36.2 注意深い移動(Cautious Movement).....	64
7.36.3 天候による地上への影響(Ground Weather Conditions) .....	64
7.37 偵察砲兵射撃(Artillery Reconnaissance by Fire) .	64
7.42 交互主導権(Staggered Initiative).....	64
7.42.1 主導権決定 - 第1プレイヤーから(Determining Initiative - Initial First Player) .....	65
7.42.1.1 引続くフォーメーション(Subsequent Formations).....	65
7.42.1.2 合同射撃(Combining Fire).....	65
7.42.1.3 臨機射撃(Overwatch Fire).....	65
7.42.2 移動フェイズ(Movement Phase).....	65
7.42.3 合理化された移動フェイズ(Streamlined Movement Phase).....	65
7.52 指揮半径(Command Span) .....	65



## 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

Panzer は第 2 次世界大戦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。Panzer 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。そのため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す。ソ連軍は 1941 年に多くの小規模戦闘で勝利していました。同じくドイツ軍は 1945 年に多くの小規模戦闘で勝利していました。これが戦略級ゲームに対する戦術級ゲームの大きな利点です。時期によるバイアスの影響は遥かに小さくなっています。

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。

訳注：赤字で記載されている箇所は、「MBT」とは異なる箇所です。

## 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、ATR 等でグループ化されています。地図外砲兵は 2~6 門の砲兵中隊(battery)を示します。

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(Components)

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(Rulebook)

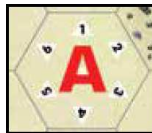
2 つのルールブックゲームには、プレイするために必要な情報のすべてが中に含まれています。使いやすさのために、図、イラスト、そして素早く学習できるようにプレイの例を含んでいます。

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。

### 1.2 地図(Mapboard)

22×33 インチの地図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。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。

- ・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。
- ・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。
- ・それぞれのヘクスは、固有の識別番号を含んでいます。これらは、セットアップ、勝利判定及びその他の注目すべきリファレンスの為の使用します。
- ・それぞれの地図には方向ヘクス(directional hex)があります。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。
- ・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。
- ・方向ヘクス(directional hex)は、特別なセットアップ状況やその他のランダムイベントのために使用します。

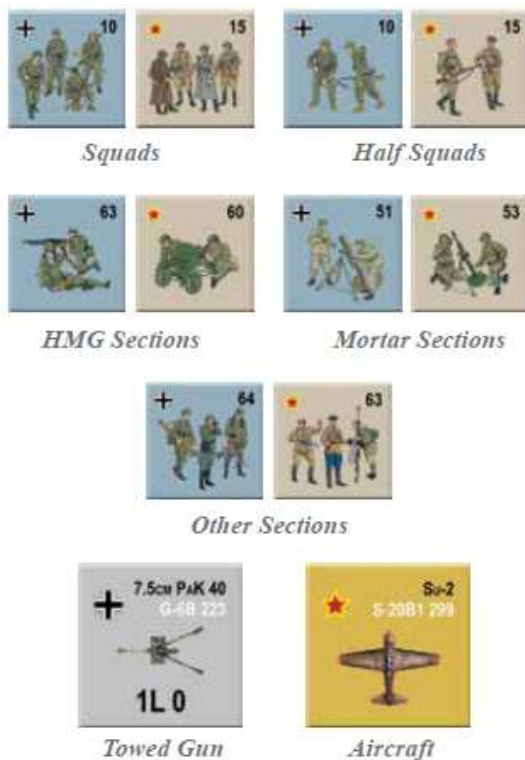


### 1.3 地形地図(Geomorphic Mapboards)

拡張セット(Expansion Set)には、それぞれ 1 枚以上の両面印刷された地形地図(単に「地図」と呼びます。これらは 22×33 インチの地図とは少しだけ異なっています。

- ・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)がありません。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。
- ・それぞれのヘクスは、例えば「C10」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「C0」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"2C10"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。



### 1.4 ゲームカード(Game Card)

ゲームには、プレイに必要な A,B,C 及び D と命名された 4 つのゲームカードがそれぞれ 2 セット用意されています。このゲームカードが含まれています。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 4 つの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。

### 1.5 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。

### 1.6 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。

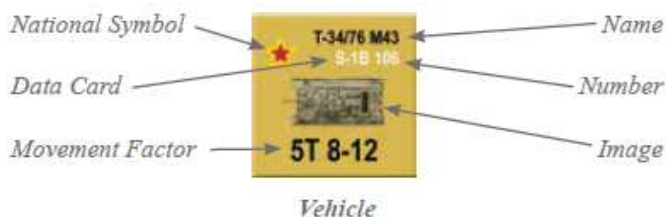
### 1.7 ゲームカウンター

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。

#### 1.7.1 ユニット

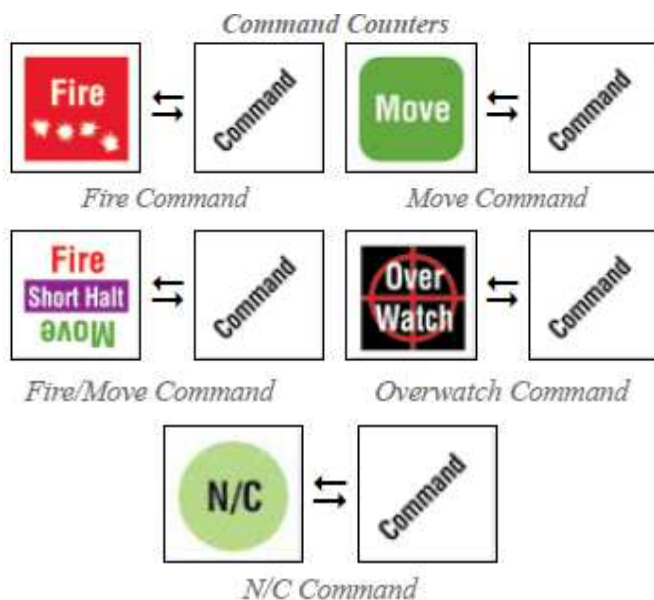
これらのカウンターは、第 2 次世界大戦で戦闘に参加したソ連軍(黄褐色)及びドイツ軍(灰色)の部隊の集まりを示しています。

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す。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。

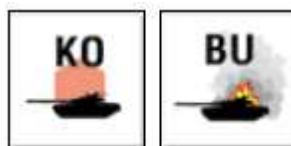


#### 1.7.2 命令カウンター(ユニットへの命令)

5 種類の命令カウンターは、続く 1 ターンの間それぞれ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。



#### 1.7.3 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地図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。

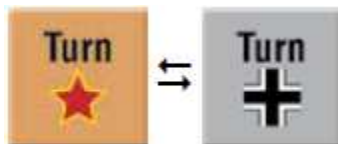
### 1.7.4 地形カウンタ



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)

### 1.8 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地図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ー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の上に配置します。それから六角マスの番号と一致する要約カウンター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ー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ーを該当する地図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、地図上でのそれらの方向を維持するように注意して下さい。



隠匿ユニットや地図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、カードを地図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。

隠匿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ーを地図上の特定ヘクスに配置します。

### 1.9 フォーマーション概要(プレイブック)

フォーマーション概要(formation summary)は、それぞれのプレイヤーが持つフォーマ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が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。

### 1.10 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。**

### 1.11 その他のアイテム(ゲームには含まれていません)

曖昧な視認線を決定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・地図・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マ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。シナリオの情報と地図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。

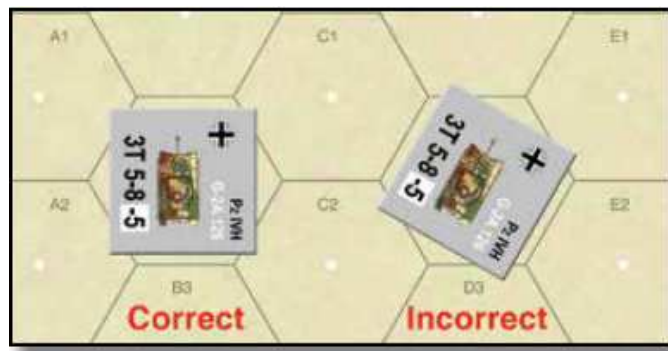
**色付きダイスと白ダイス組み合わせで、もし色付きダイスが"2"で白ダイスが"7"の場合、結果は"27"となります。もし色付きダイスが"0"で白ダイスが"1"の場合、結果は"1"となります。もし色付きダイスが"0"で白ダイスが"0"の場合、結果は"100"となります。**

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

カウンターは、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。一部のカウンターは、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、その後に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

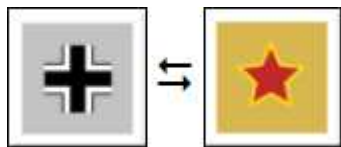
ヘクス距離は、ある車両から別の車両までの最短経路を通るヘクス数を数えることにより決まります。この場合、目標車両が占めるヘクスはカウントされますが、射撃や発見を行う車両の占めるヘクスはカウントしません。

#### 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)を参照すると、"SU-76M M43"の 76.2mm 砲 AP 弾の最大射程距離が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、あるいは地図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。

地図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)、戦闘(4.4.3.2.2 項)、移動(4.5.1.1.5 項)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、ターンの繰り返しで進みます。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 C 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地図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？

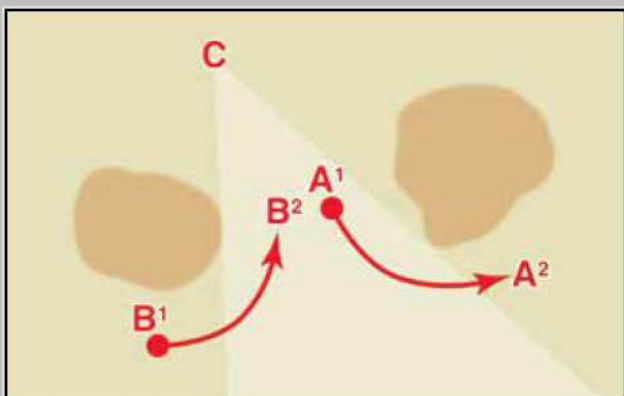
任意の"戦闘"車両は、敵車両を発見できます。発見の観点からは、"戦闘"車両とは攻撃的火力や火力支援のための視察能力を有しているものと定義されます。

非武装の車両、例えば Truck や Prime Mover は発見できない場合があります。

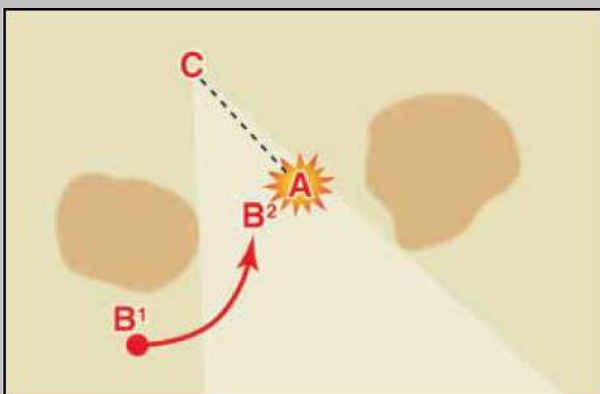
発見状態は、ターン全体やターンから別のターンへ継続します。ゲームの流れとプレイを用意するため、ターン中に実施される異なる活動は、フェイズとステップに分解されます。実世界ではこれらの活動は同時に行われますが、ゲームの中ではプレイを容易にするためにこれらは順次行われます。

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、通常の見た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)と呼ばれる)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A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A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。この補正值は、Spotting Range Table(発見距離表)で下に動かす行の数を示します。

**ドイツ軍のPzkw III M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。

**ドイツ軍のPzkw III M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。**

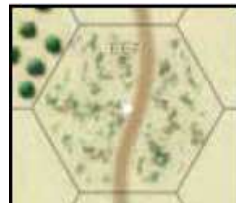


もし目標車両が射撃を実施した場合、その車両にSPOT/FIREカウンターが置かれます。それによって+3の修正が適用され、Spotting Range Table(発見距離表)で3行上に移動します。もし修正値が+2を超えた場合、+2の行を使用します。

**ドイツ軍のPzkw III M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。地図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A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)、荒地(Rough)、低木林(Scrub)、弾痕(Shellhole)又は小川(Stream)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 3116 の車両は、ヘクス 3415 に対して視認線を引けます。ただしヘクス 3514 に対しては視認線を引けません。**

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。



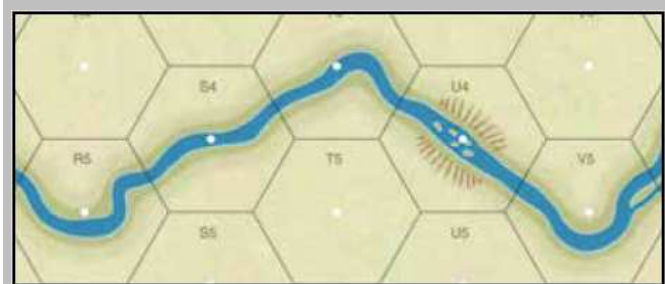
上の稜線ヘクスサイドは「1.7高地」を均等に分割します。ヘクス V2 と W1 内のすべての車両は、お互いに視認できません、なぜなら彼らはいずれもレベル1の高さにいて、稜線ヘクスサイドはレベル2の高さがあるからです。

##### 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ので、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

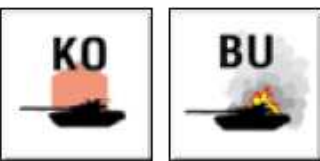
浅い森(Light Woods)と森(Woods)ヘクスは、車両へのカバーを提供する立木を表します。車両は、道路や小道を使わない限り、深い森(Heavy Woods)には進入できません。

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。戦闘結果によって BU カウンターが発生した場合は、KO カウンターと置き換えます。ただしその逆 (BU カウンターから KO カウンターへの置き換え) はありません。

#### 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があります(-2)。

#### 4.1.4.1.10 生け垣(Hedgerow)ヘクスサイド

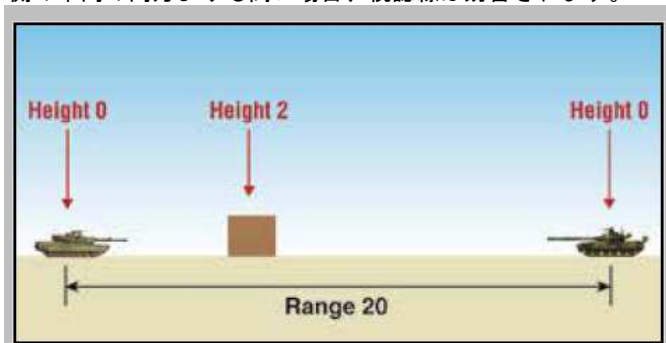
生け垣ヘクスサイドはレベル1の高さを持っていて、射撃側と目標側の高度と位置関係に応じて視認線を妨害する場合があります。

#### 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

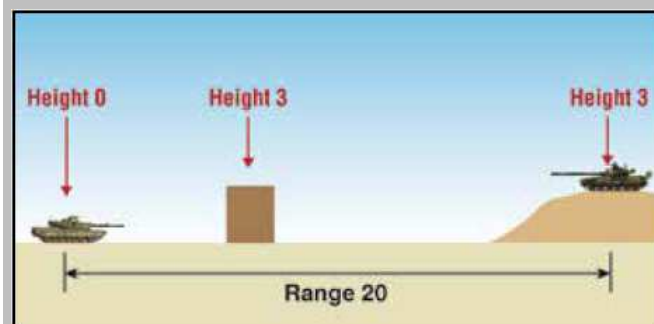
視認線の間に障害物が存在し、その高さが視認側の車両と目標側の車両の両方よりも高い場合、視認線は妨害されます。



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(障害物ヘクスはカウントしますが、視認する側のヘクスはカウントしません)。ただし死角ヘクスは1ヘ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。

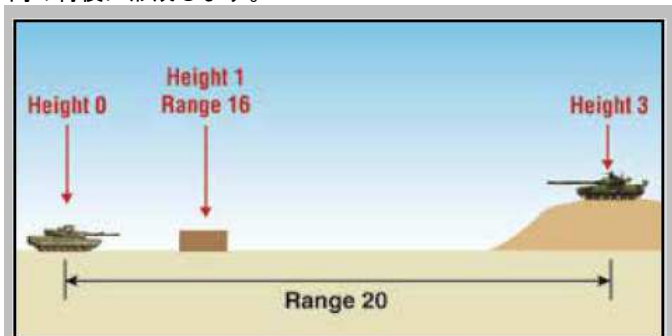
障害物が1レベル低い場合：障害物は、高い側の車両と障害物の距離の1/2(端数切捨て)に相当する死角ヘクス(視認線が妨害されるヘクス)を高い側の車両の背後に形成します。



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

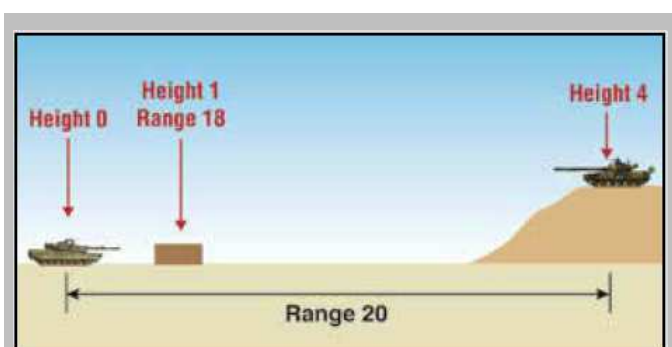
障害物が2レベル低い場合：障害物は、高い側の車両と障害物の距離の1/4(端数切捨て)に相当する死角ヘクスを高い側の車

両の背後に形成します。



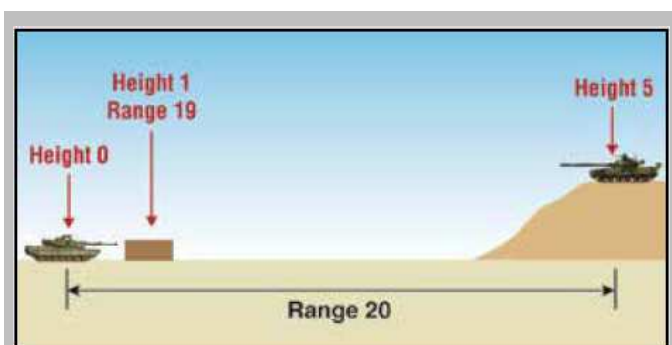
障害物は4ヘクス(16÷4)の死角ヘクスを背後に形成します。高い側の車両から17~20ヘクスの距離にある車両までの視認線は妨害されません。

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)に相当する死角ヘクスを高い側の車両の背後に形成します。



障害物は2ヘクス(18÷2)の死角ヘクスを背後に形成します。高い側の車両から19~20ヘ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ヘクスの死角ヘクスを高い側の車両の背後に形成します。

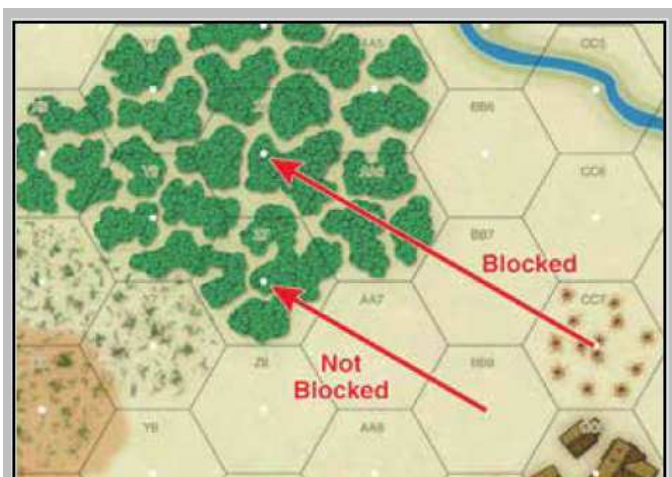


障害物は1ヘクスの死角ヘクスを背後に形成します。高い側の車両から20ヘクスの距離にある車両までの視認線は妨害されません。

#### 4.1.4.2.5 障害物へからの発見

車両は、障害ヘ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ヘクスまでは発見できます。例えば、目標車両が複数の森ヘクスからなるグループ内に位置している場合、1ヘクスの発見可能な領域が森ヘクスグループの外縁部に存在します。

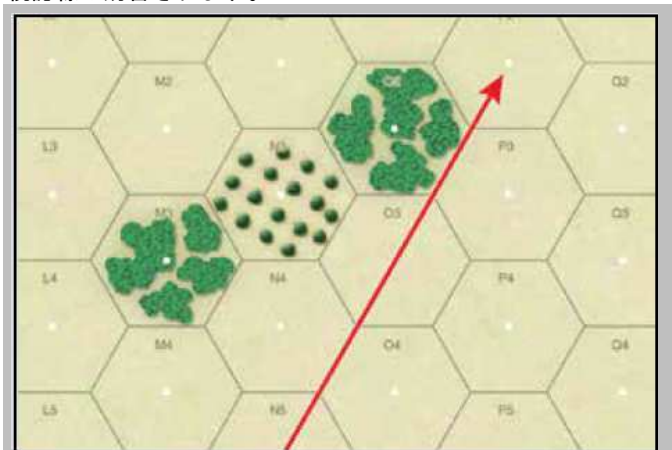
この1ヘクス発見距離は、通常は視認線を妨害する地形の中にいる車両にも適用されます。例えば、2つの敵対する車両が森ヘクスグループを通過して移動する場合、お互いに1ヘクス以内の場合に発見できます。



妨害地形への視認線

#### 4.1.4.2.6 妨害ヘクスサイド

妨害地形を含むヘクスは、そのヘクスのごく一部を通過した視認線も妨害します。ヘクス又はヘクスサイドが視認線を妨害するもので、視認線がそのヘ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。



視認線は中間の森ヘクスによって妨害されます

#### 4.1.5 発見カウンタの除去

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。このことで地図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)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)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)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)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らずして命令を決定する必要があるのです。戦場の霧へようこそ！。**

#### 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にするためです。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

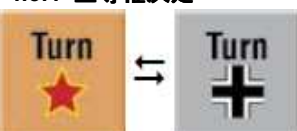
「戦争中はボールが常にフィールドの真ん中で緩やかに蹴られていて、意思のある人はそれを拾い上げて走ることができる。」

S.L.A. マーシャル 准将

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。これによって戦闘の流れを制御できますが、しかし人生(及び戦争)における他の事柄と同様、それは保障されてはいません。**

#### 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

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」(7.42 項)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。

**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。

#### 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、プレイの順序(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。

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 APCR、APDS、HEAT、あるいは HVAP 等です。これらは AP タイプの射撃に類別されますが、これらは基本ゲームでは利用できず上級ゲーム(AG)で追加されます。

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

##### 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、火器データ欄(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)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。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、限定射界の火器を持ちます。彼らの TT 値は 0 です。いくつかの車両は後方に向けた火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火器を持っています。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

制限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。



車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)を見て下さい。ソ連軍

**の"SU-76M M43"は前方射界を持っています。**

#### 4.4.3.1.5 後方射界

制限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"SU-76M M43"を参照して下さい。距離 9 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)で射撃側が小停止(Short Halt)命令(-4)の場合、最終修正値は-5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"SU-76M M43"を参照して下さい。目標としての大きさは-1 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た場合、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。(訳注:"Panzer"に登場する全ての車両はSB:0ですが、続編の"MBT"にはSB:1~3の車両が登場します)

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になることを示しています。第2次世界大戦の時期にも基本的な砲安定システムは存在しましたが、ゲーム上での利点となるような安定化性能は有していませんでした。

#### 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

前方60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。

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

前方(又は後方)60度の射界の外側にあ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。

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)と最終修正値(Net Modifier)(4.4.3.2.2項)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。

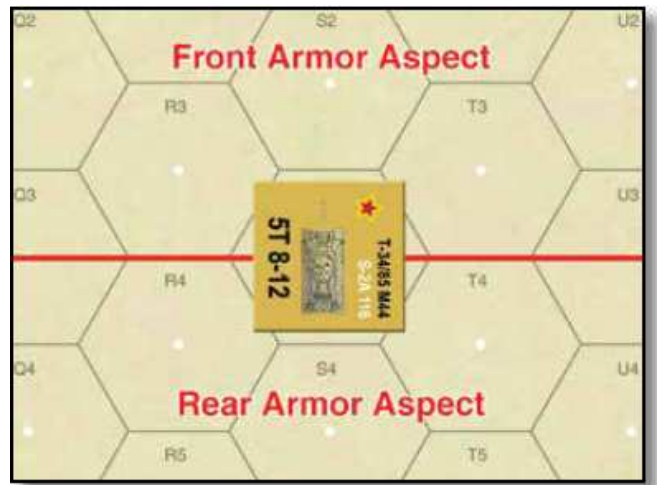
もし最終修正値が-6でAP距離区分が"P"の場合、AP命中値は"36"になります。

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したかを決定します。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(AG)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"SU-76M M43"を参照して下さい。その前面装甲値は11。後面装甲値は3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けます。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けます。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"SU-76M M43"を参照して下さい。距離9ヘクスを想定すると、APFSDS弾のAP貫通値は15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。

大きい事が必ずしも良い事とは限りません。ソ連が大戦中に製造した最良の対戦車砲は100mm L/56です。その対戦車火力は、122mm L/46や152mm L/29を凌駕していました。何故多くの部隊がその砲を戦場に投入しなかったのか。ソ連軍はより多くの122mm砲や152mm砲を保有しており、彼らは最終的に戦場を支配する「柔らかい目標」に対する爆発力の優位性を好みました。

#### 4.4.3.2.6 基本ゲームにおけるAPによる損傷の影響

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。

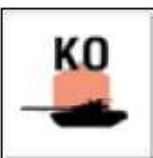
もし損傷車両が2度目の損傷の結果を被った場合、その車両は撃破(KO)されたと見なされ、その結果を適用します。

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、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。



## 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"T-34/76 M43"(データカード S-1B) が平地ヘクスに位置し、森に位置するドイツ軍の"Pzkw IV"(データカード G-2A)と3ヘクスの距離で視線線を妨害



され、状況で交戦していません。"T-34/76 M43"は小停止(Short Halt)命令を受けており、"Pzkw IV"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。ここで"T-34/76 M43"の射撃を先に解決します。"T-34/76 M43"の命令カウンターを公開し、Fire 側を車両の前方方向に向けて配置します。"Pzkw IV"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AP 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7になります。

- ・ 目標が中カバー -3
- ・ 射撃側が Short Halt -4

AP Hit Table で AP 距離区分"P"と最終修正値 "-7"の交差する場所を見ます。AP 命中値は"27"です。

ソ連プレイヤーは D100 を振ります。出目は"12"でした。"Pzkw IV"に命中しました。T-34/76 M43"には SPOT/FIRE カウンターが置かれます。

"Pzkw IV"前面装甲を使用します。装甲値は"18"です。"T-34/76 M43"の AP 弾薬の距離3における貫通値は"19"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1大きいので、"Pzkw IV"は撃破されます。"Pzkw IV"に DMGD カウンターを配置します。次に"Pzkw IV"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 "T-34/76 M43"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。

"T-34/76 M43"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-5になります。

- ・ 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"-5"の交差する場所を見ます。AP 命中値は"45"です。

ドイツ軍プレイヤーは D100 を振ります。出目は"45"でした。

"T-34/76 M43"に命中しました。"Pzkw IV"に SPOT/FIRE カウンターが置かれます。

"T-34/76 M43"は前面装甲を使用します。装甲値は"18"です。"Pzkw IV"の AP 弾薬の距離3における貫通値は"25"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、ソ連は撃破されます。"T-34/76 M43"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プレイヤーは監視(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プレイヤーは監視(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、監視(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す。

## 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"SU-76M M43"を参照して下さい。その移動力は"5T 6-10"です。5Tの周りの"U"は、上級ゲームで取り扱います。**

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"5T"とあるのは、野外の移動力が"5"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6、道路では10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。

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、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ったりする際に消費する移動力は、ゲームカードA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(Clear)に進入する際の移動コストは"1"です。荒地(Rough)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。例えば、車輪型("W")野車両は、深い森(Heavy Woods)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、旋回の高さ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。旋回のための移動コストは、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A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"SU-76M M43"を参照して下さい。"SU-76M M43"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、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"SU-76M M43"を参照して下さい。道路ヘクスを6ヘクス、小道ヘクスを4ヘクス使って移動した場合、道路移動力である"10"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、たとえそれらが小道又は道路から移動を開始していなくても、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の+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へク

スに進入したり、橋梁ヘクスから退出したりはできません。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 地図外への移動

地図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。

地図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、地図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、地図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地図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地図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、スタック制限はそ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行うことができるので、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。具体的には地図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。未使用の監視(OW)命令と無命令(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地図から除きます。

### 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。

## 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、自転車、又は騎兵ユニット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)の歩兵を見てください。ドイツ軍の歩兵分隊/半個分隊のデータカードは、全てのシナリオで登場するライフル歩兵又はSMG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、迫撃砲又は ATR 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、迫撃砲、重機関銃、対戦車ライフル、対戦車ロケット発射機、又は火炎放射器が含まれます。

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。

**データカード G-8B と S-8B を参照して下さい。ドイツ軍の場合、6種類の歩兵用付属火器があります。ソ連軍の場合は5種類です。**

データカードの備考欄(Note Section)は、歩兵用付属火器(crew-served weapon)の種類とその他の要素が記載されています。

#### 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。

**G-8B のデータカードを参照して下さい。ドイツ軍の "8cmGrW34" と "5cmGrW36" は歩兵用付属火器としての迫撃砲です。**

#### 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。いくつかの車両は、HMG をその主要火器としています。

**データカード S-8B を見てください。ソ連軍の HMG は歩兵用付属火器です。**

#### 5.1.3.3 対戦車ライフル(Anti-Tank Rifles)

対戦車ライフルは、装甲車両を倒すために高速の弾丸を発射する初期の対戦車兵器です。それらは AP 直接射撃用の火器として扱われ、GP 射撃能力はありません。それらは輸送中でも射撃できます。

対戦車ライフルは、発見の際には小型火器(5.7 項参照)として扱います。いくつかの車両では、それらを主要な火器としています。

**データカード S-8B を見てください。ソ連軍の "PTRD-41 ATR" は歩兵用付属火器の対戦車ライフルです。**

#### 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又はコック式の砲弾です。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)。

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。

いくつかの携行型対戦車兵器は、発見の際には小型火器(5.7 項参照)に分類されています。例えば英国の"PIAT"のように。詳しくはデータカードの備考欄(Note Section)を参照して下さい。

**データカード G-8B を見てください。ドイツ軍の "Panzerfaust" と "RP z B43/54" は携行型対戦車兵器です。GP 直接射撃値はそれぞれ"14"と"8"です。**

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。

#### 5.1.3.5 火炎放射器(Flamethrowers)

火炎放射器は短射程の破壊的な火器です。火炎放射器を装備す

る歩兵ユニットが近接突撃(Close Assault)や白兵戦(Hand-to-Hand combat)を実施する場合、単なるダイス修正としてのみ使用します。携行式の火炎放射器は、輸送中には使用できません。火炎放射器は、必ず分隊、半分隊または班に付属します。車両に設置された火炎放射器は、GP 直接射撃兵器として扱います。

## 5.2 牽引ユニット

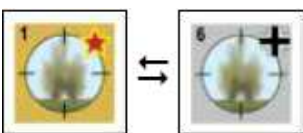
牽引ユニットは、主要な移動手段として何らかの形の運搬手段を必要とする対戦車用及び対空用の火炮です。それらの操作員はユニットに組み込まれており、独立したユニットとしてカウンター化されていません。全ての牽引ユニットは、その輸送能力の一環として、徒歩による移動能力を有します。牽引式火炮の操作員は、決して火炮から離れません。全ての戦闘結果は、火炮とその操作員に対して適用されます。彼らは等しくその影響を被ります。

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 専用の兵器で武装しています。戦闘解決方法は、他のAP、GP 兵器と同じです。全ての牽引ユニットは、前方射界を持っています。火炮据付用台座(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、2種類のGP Gunnery Section を持っています。1つはGP 直接射撃、もう1つはGP 間接射撃です。実施する射撃の種類に従って適切な欄を選択して下さい。

## 5.3 砲兵ユニット



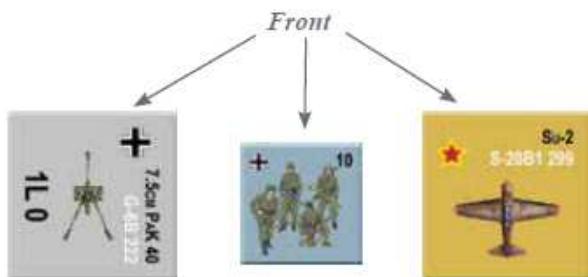
砲兵中隊(Artillery batteries)はマップの外に配置されます。ソ連軍(橙色)とドイツ軍(灰色)の砲兵着弾(Artillery Impact)カウンターは着弾したヘクスを示すために使われます。それらの戦闘解決方法は、他のGP 兵器による間接射撃と同じです。

## 5.4 航空機ユニット

航空機ユニットは、航空機です。それらは、機銃掃射に分類されるGP 兵器、爆弾、又はロケット弾で武装しています。これらの兵器の組み合わせ可用性は、航空機の種類に応じて様々な形に変化します。それらの戦闘解決方法は、他のGP 兵器と同じです。

## 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。



歩兵及び牽引ユニットは、任意の方向へ移動できます。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

いくつかの兵器は、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。兵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 G-8B を見てください。ドイツ軍 "8cm GrW34 迫撃砲" は、最小射程距離が2ヘクスです。**

## 5.7 小型兵器(Small Arms)

特定のタイプの兵器タイプ、小型兵器として分類されています。その射撃の影響はあまり大きくなく、射撃の閃光は戦車砲のようなより大型の兵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。小型兵器に類別される兵器は、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 S-8B と G-5A を見てください。ソ連軍の "HMG" とドイツ軍の "SPW 251/1" は、両方とも小型兵器に分類されています。**

## 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(Seansoned)、常備兵(Regular)、新兵(Green)の5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、部隊全体の集成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、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、指揮統制及び士気の面から個別の要素、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)(米軍)、スコードロン(squadron)(英軍又は1940年のフランス軍)の司令部)、BHQ(大隊(battalion)又はスコードロン(米軍)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。そして視認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 1/2 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 ユニットを越える車両、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。

## 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。**

**なお、基本セットには、複合射撃可能な車両は含まれていません。**

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、あるいは歩兵用付属火器だけです。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 G-21B を見てください。"SPW 251/2"は、その搭載する"8cm 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。**

## 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(6.5.2.5 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 B の Bail Out Table(脱出表)を参照して下さい。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)

全ての AP 特殊弾薬と煙幕弾、照明弾は限られた数量しか利用できず、またいくつかは戦争における特定の期日後でしか利用できません。いくつかの戦闘ユニットは、基本的な AP/GP 弾



薬についても、限られた数量しか利用できません。しかし大半のユニットは、一般的な AP/GP 弾薬については十分な数を保有しており、そのため一般的なシナリオの期間では弾薬不足が問題になることはありません。これらの状況やユニットは、弾薬制限ルールの対象になります。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。ただし航空機は例外です。

### 5.16.1 特殊弾薬(Special Ammo)の可用性

特殊弾薬とは、APDS、APCR、HVAP、HEAT、煙幕(Smoke)及び照明弾(Illumination)です。データカードの備考欄(Note Section)にいつからこれら特殊弾薬が使えるようになるかが記載されています。記載された期日以前では、特殊弾薬は使用できません。期日(Date)が記載されていない場合は、その特殊弾薬はいつでも使用可能です。

**車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"SU-76M M43"を参照して下さい。その HVAP 弾薬は、1943 年後半から終戦まで使用可能です。**

### 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。複数の火器を持つユニットで、もし複数の火器について弾薬制限が適用される場合は、それぞれの火器について記載されています。弾薬制限が適用されない火器については、"A:"に続く情報が記載されていません。弾薬制限の後に特定の接頭子が含まれていない場合(数字のみが表示されている場合)、基本的な AP 及び GP 弾薬について弾薬制限が適用されることを意味しています。もし弾薬制限の後に何らかの接頭子が記載されている場合、それは 1 種類以上の特殊弾薬について弾薬制限が適用されることを意味しています。

接頭子の意味は以下の通りです。

- ・ A:APDS、APCR 及び HVAP
- ・ H:HEAT
- ・ 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"SU-76M M43"を参照して下さい。その AP 及び GP 弾薬には弾薬制限が適用されません。ただし HVAP は弾薬制限値"3"の弾薬制限が適用されます。ソ連軍 "SU-152 M43"(データカード S-5A)を見て下さい。それは AP 及び GP 弾薬について弾薬制限値"5"の弾薬制限が適用されます。ドイツ軍 "7.5cmPak40ATG"(データカード G-6B)を見て下さい。それは AP 及び GP 弾薬について弾薬制限値"6"、煙幕弾について弾薬制限値"4"、APCR について弾薬制限値"4"がそれぞれ適用されます。**

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、その結果ダイス目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 基本弾薬の弾薬制限

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。
- ・ GP 射撃の場合、戦闘の際、GP 命中修正に"-10"を適用します。
- ・ もしそのユニットの AP 射撃用弾薬が HEAT 弾のみの場合(そのユニットのデータカードに"AP"行が存在しない場合)、そのユニットは、AP 及び GP 射撃の手順に従います。

#### 5.16.2.2 特殊弾薬の弾薬制限

APDS、APCD 及び HVAP(接頭子"A")、又は HEAT(接頭子"H")、ただし上記の例外を参照して下さい)の場合、基本的な AP タイプの弾薬を使って射撃を解決します。その場合は、基本弾薬の弾薬制限に従わなければなりません。

もしそのユニットの基本弾薬もまた弾薬制限の対象であった場合、射撃を実施する前に弾薬制限が適用されるか否かを決定する必要があります。もし基本弾薬についても弾薬制限が適用される場合、"-6"(-3 + -3)の AP 修正値が適用されます。

**車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"SU-76M M43"を参照して下さい。ソ連軍プレイヤーは、この車両を使って HVAP による射撃を決意しました。AP 射撃に先だってソ連軍プレイヤーはダイス(10)を振ります。ダイス目は"7"でした。"7"は HVAP の弾薬制限値"3"よりも大きいので、その射撃は通常の AP 射撃に置き換えられます。"SU-76M M43"の通常弾薬は弾薬制限の適用外です。また"SU-76M M43"の射撃頻度(Rate-of-Fire)は既に"N"なので、単に"-3"の AP 射撃修正が適用されるだけです。**

#### 5.16.2.3 煙幕と照明弾の弾薬制限

煙幕(接頭子"S")と照明弾(接頭子"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。

#### 5.16.2.4 歩兵及び牽引火器の弾薬制限

いくつかの歩兵付属火器と全ての牽引火器ユニットは基本弾薬も含めて全てが弾薬制限の対象となります。基本弾薬については独特の弾薬制限が適用されますが、特殊弾薬については常に弾薬制限の対象になります。

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、無限の通常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火器ユニット又は歩兵付属火器は、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、あるいは牽引火器ユニット又は歩兵付属火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、通常火器について弾薬制限が即座に適用されます。輸送車両が 1 ヘクス以内に帰って来るか、あるいは牽引火器ユニット又は歩兵付属火器が弾薬集積所のある開始ヘクスに戻ってきた場合、通常火器について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。もし牽引火器ユニット又は歩兵付属火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。

#### 5.16.2.5 地図外砲兵の弾薬制限

煙幕(Smoke)及び照明弾(Illumination)だけが弾薬制限の対象になります。これらの射撃任務毎に弾薬制限の判定のためにダイス(10)を振る必要があります。地図外砲兵は無限の GP 弾薬を持っています。

#### 5.16.2.6 航空機の弾薬制限

戦闘における航空機の戦力倍加要素のため、記載された弾薬制限は、航空機が機銃掃射を実施できる回数、爆弾を投下できる回数、ロケット攻撃を実施できる回数のそれぞれ正確な値を示しています。航空機は弾薬制限のためのダイスチェックはしません。この場合、プレイヤーは航空機が実施したそれぞれの火器による攻撃回数を記録する必要があります。

#### 5.16.2.7 ドイツのタングステン不足

戦争が進むにつれて、APCR 弾薬製造に利用するタングステンの供給量が徐々に減少してきました。利用可能なものは、航空機部品の製造用に転用されていないものが大半です。

ドイツ軍のデータカードには、戦争を通じて APCR 弾薬が完全に供給された状態の数値が示されています。しかしプレイヤーが望めば、この数値にいくつかの制約を課すことができます。1943 年後半から終戦まで APCR の利用を完全に禁止するか、あるいはドイツ軍プレイヤーの弾薬制限値に"+1"又は"+2"の修正を適用することは、不合理ではありません。

## 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、及び航空機ユニットは、敵ユニットを発見できます。航空機は、他の航空機、車両、歩兵、牽引火器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、非武装車両によって輸送されている歩兵ユニット又は牽引火器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。航空機は、前方の射界内の目標のみ発見できます。

#### 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"列は他に何らかの指定がない限り一般的には歩兵ユニットが使用する分類になります。牽引火器ユニットは、"L"又は"S"のいずれかの列を使用します。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。

**車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の牽引火器を参照して下さい。ドイツ軍の"8.8cmFlak36 ATG/AG"の大きさsizeは"L"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。

航空機は例外です。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、彼らの前方射界内(又は後方射界内)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、彼らの前方射界内(又は後方射界内)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。

#### 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。

#### 6.1.4 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は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。

車体に装着された火器の状態によって、いくつかの車両はハルダウン状態になれないか、または火器の使用が制限されます。

この影響を受ける車両は、データカードの備考欄(Note Section)に"limited weapon"という特別な注意書きがあります。これらの車両はハルダウン状態になれますが、"limited weapon"と注記されている火器はハルダウン状態では射撃できません。基本セットにはそのような車両は含まれていません。

その代わりに、部分的ハルダウン状態の車両は、"limited weapon"を通常通り使用できます。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。陣地(Improved Position)に位置している車両は、"HD Location"カウンターを1枚置くだけで部分的ハルダウン状態とみなします。

煉瓦(Brick)又は石造(Stone)の建物(Building)内の車両は、"limited weapon"を使用できません。なぜならそのような車両はハルダウン状態とみなすからです。limited weaponを持たない車両も含めて全ての車両は、部分的ハルダウン状態になることが可能です。

##### 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す。**

##### 6.1.4.2 フルカバー

(オートバイ、自転車及び騎兵を含む)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。車両及び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(Move)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(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、マップ上に配置し、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。それ以外の車両は、建物へ進入できません。

**車両データカード凡例(Vehicle Data Card Key)の"SU-76M M43"を参照して下さい。この車両はオープントップ型の装軌車両です。この車両は建物に入ることができます。**

**データカード G-1A を見てください。ドイツ軍の"Pzkwpfw III M"は、非オープントップ型の装軌車両であり、建物に進入できません。**



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。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いることを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、自転車及び騎兵ユニットは、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/愛馬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。



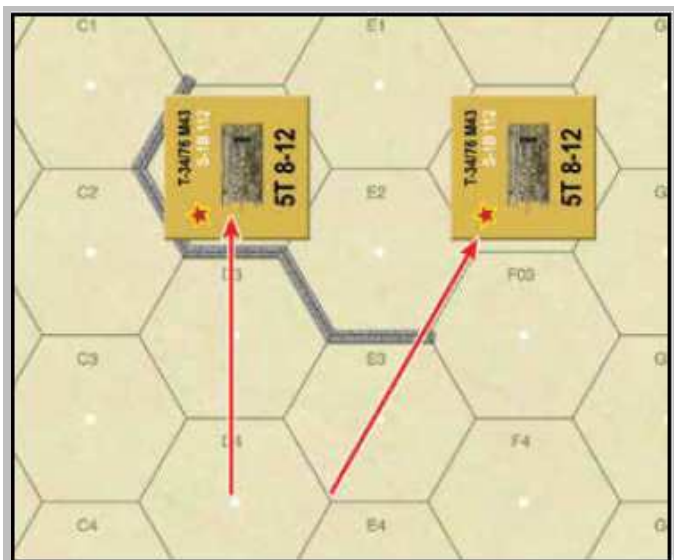
歩兵ユニットは、多層階の建物(例えば高さがレベル 2 又はそれ以上)の最上階まで移動できます。発見の際には、彼らの実際の高度レベルは、建物ヘクスの実際の高さから"1"を引いた値とします。建物の最上階に位置する歩兵ユニットを区別する

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。



両方ともハルダウン状態とみなします

#### 6.1.4.3.3 障害物(Block)

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、障害物ヘクスに進入できません。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。航空機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をすると、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。陣地内にいる車両は、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(OR)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)

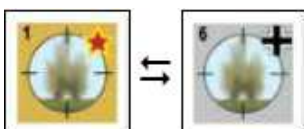
地図上のユニットだけでなく、地図外砲兵は間接射撃で煙幕を発射できます。

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発射できます。データカードには、どの車両、牽引火器、迫撃砲が煙幕弾を発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発射できます。

煙幕弾を直接射撃で発射するためには、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(GP 射撃と同じ)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 G-2A を見てください。ドイツ軍の "PzKpfw IVH" は、煙幕弾を発射できます。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 S-8B を見てください。ソ連軍の "82mm BM41 迫撃砲" は、煙幕弾を発射できます。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、また煙幕弾を発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、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)を利用してください。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。

## 6.2 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、同じサイズの新兵(Green)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。新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 C 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。例えばトラックや"prime move"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ユニットを超える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、もし輸送ユニットは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係なく、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 C 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)

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(7.52 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 両のドイツ軍車両は、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、A3 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 A2 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ユニットと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、交換したり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。

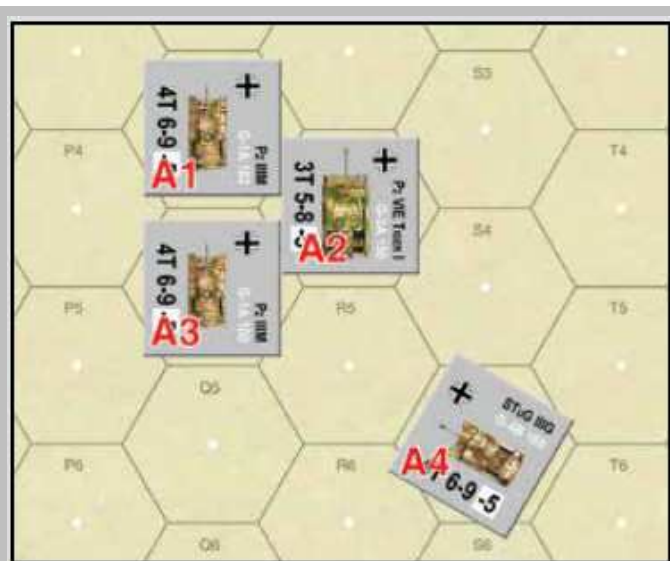
初期状態では、命令カウンターが置かれていないユニットは、N/C 命令を受け取ったものとして扱います。戦術的な見地から言えば、いくつかの場合、実際に N/C 命令を置くことによって意図を偽装するのは良い方法です。

**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つのドイツ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ヘクス以内にし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)又は *Green*(新兵)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。**

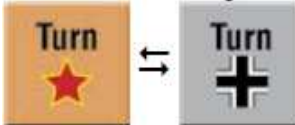
**監視(Overwatch)**

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)(OR7.42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

**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命中数、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 行のみを間接射撃で使用します。

**データカード S-6B を参照して下さい。ソ連軍"76.2mm M39 ATG"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。
- 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。
- 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。
- 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 B 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、彼らは間接射撃資産(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。

##### 米軍の FO

多数のネットワークと接続した通信システムのため、米軍の FO は最も多くの射撃源からの間接射撃を管制できます。彼らは最大 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。

##### その他の国の FO

米軍以外の FO は、最大 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。

#### 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 B 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。

##### ソ連軍の指揮観測者(Soviet Command Observers)

**限定的な通信インフラと固定的な砲兵ドクトリンのため、ソ連軍の指揮ユニットは付属する(Attached)(6.5.1.3.1 項参照)の地図外砲兵中隊と付属するの地図上砲兵に対してのみ砲撃を要請できます。関係する(Organic)(6.5.1.3.3 項参照)地図外砲兵中隊又は関係しない地図上砲兵に対して砲撃要請を行うことはできません。**

#### 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 B 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。

##### ソ連軍偵察観測者(Soviet Command Recon Observers)

ソ連軍の偵察ユニットは、ソ連軍指揮観測者と同じ制約を受けます。

#### 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。

**地図外の砲兵中隊としてデータカード G-7A と S-7A を参照して下さい。**

地図外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 G-8B、S-6B 及び S-8B 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す。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

ョンにとっては 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って Unattached(非付属)として扱います。

**ドイツ軍 TO&E の中に記載されている 43 年後半型ドイツ軍装甲カンフグループ(German Panzer Kampfgruppe late-43)を見てください。それに含まれる装甲擲弾兵大隊(Panzer Grenadier Battalion)は、1つの Attached 状態の中砲兵中隊(Medium Battery)を持ちます。この砲兵中隊は、装甲擲弾兵大隊に含まれる 8 つの観測者にとって、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。

**ドイツ軍 TO&E の中に記載されている 43 年後半型ドイツ軍装甲カンフグループ(German Panzer Kampfgruppe late-43)を見てください。そこには 1 つの Organic 状態の重砲兵中隊(Heavy Battery)と同じく 2 つの中砲兵中隊(Medium Battery)が含まれます。これらの 3 つの砲兵中隊は、カンフグループ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。

**ドイツ軍 TO&E の中に記載されている 43 年後半型ドイツ軍装甲カンフグループ(German Panzer Kampfgruppe late-43)を見てください。装甲擲弾兵大隊(Panzer Grenadier Battalion)に付属する中砲兵中隊(Medium Battery)は、その大隊には含まれないが、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。**

#### 6.5.1.4 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、事前照準点が使用可能かどうかと、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)

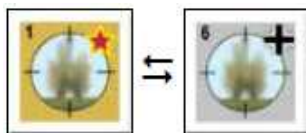
間接射撃に覆われ又は影響を受けるヘクスの領域を SHEAF パターンと呼びます。

**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束」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、複数の火炮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、地図上ユニット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 SHEAF パターンを使用します。

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。





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、煙幕(Smoke)及び照明弾(OR7.27 項参照)の3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。

#### 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)

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

### 6.5.1.7 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に限りな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。複数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(OW)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でき、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あります。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。

**実際問題、ソ連軍では、その限定された FO 教と通信ネットワークの構成と構造に起因して、特に攻勢作戦において計画間接射撃が現実的に実施可能なです。そう、その柔軟性のなさ。ソ連軍は貴方を歓迎します。**

### 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す。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調整できます。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 煙幕及び照明弾の弾薬不足(Smoke & Illumination Limited Ammo)

煙幕又は照明弾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B 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B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)

観測ユニットが損傷している場合、修正値は-2になります。

### 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せん。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

### 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。

#### 状況

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

FO 班は、距離 12 ヘクスで森(Woods)ヘクスに位置しているソ連軍 "57mm M43 ATG"(データカード S-6B)を発見しています。この対戦車両には 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ソ連軍 "T-34/76 M43"(データカード S-6B)が位置しています。

発見状態のドイツ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。

ソ連軍プレイヤーが第 1 プレイヤーです。ドイツ軍 FO ユニットには、監視(OW)命令が付けられています。ソ連 "57mm M43 ATG"(には射撃(Fire)命令が付けられ、"T-34/76 M43"には移動(Move)命令が付けられています。

ドイツ軍プレイヤーが第 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、ドイツ軍による間接射撃が先に実施されます。ドイツ軍 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。FO 班なので、最大で 2 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、"57mm M43 ATG"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。

ドイツ軍プレイヤーは、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 "T-34/76 M43"の存在するヘクスを含んでいます。

2 つのドイツ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。中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。

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

次にドイツ軍プレイヤーは重砲兵中隊のためにダイス(10)を振りま(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。

ドイツ軍プレイヤーは最初に "57mm M43 ATG"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 "8"(データカード G-7A)になります。"57mm M43 ATG"の GP 防衛値(GP Defence Factor)は、"5S"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 "5"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 "40"と S-Effect の "72"が得られます。

ドイツ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 "40"よりも大きく、"72"以下です。戦闘結果は制圧(Suppressed)です。ソ連対戦車両に Suppression/On カウンターを置きます。

次にドイツ軍プレイヤーは、"T34/76 M43"を攻撃します。"T34/76 M43"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 防衛値は "4A"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 "8"GP Factor 列と GP Defense が "4"の行を交差照合します。2 つの数値、N-Effect の "36"と S-Effect の "68"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。

ドイツ軍プレイヤーはダイス(100)を振ります。出目は "88"でした。最終的なダイス目は "48"(88-40)になります。"48"は "36"よりも大きく、"68"以下です。"T-34/76 M43"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 "SU-76M M43"を参照して下さい。76.2mm L43 砲の射撃頻度は、N-Normal です。牽引火器データカード凡例(Towed Data Card Key)の "8.8cm Flak 36"を参照して下さい。88mm L/56 の射撃頻度は、Q-Quick です。

なぜ同じ火砲でも車載型よりも牽引型の方が一般的に高い射撃頻度なのか。大半の牽引火器は、より多くの弾薬装填手がいる、さらに車両のような閉じた狭い環境に囲まれている訳でもありません。

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 命中数表)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 命中数表を使いません。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ります。全ての追加命中は個別に解決します。AP Number of Hits Table(AP 命中数表)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 命中数表)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)、又は Green(新兵)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

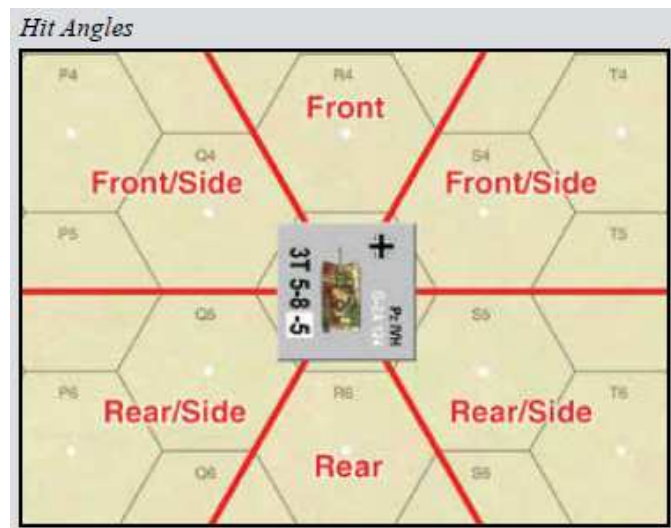
基本ゲームでは、射撃ユニットに対する目標車両の方位として前面(Front)と後面(Rear)の 2 種類がありました。上級ゲームでは、6 つの命中方位 - 前面(Front)、前側面(Front/Side)(右及び左)、後側面(Rear/Side)(右及び左)及び後面(Rear)があります。これらの命中方位と連動して、今では 8 つの異なる命中個所が存在します。

- 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)や無砲塔全周射撃(Turretless 360°)に分類される車両であっても、砲塔命中の個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)に使用するので、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。

履帯命中を受けた車両は、シナリオの残り期間、移動及び方向転換(Pivot)を実施できません。またたとえ実行しなくても移動を含んだ命令(訳注:移動と小停止)を受け取ることはできません。もし移動中の車両が履帯命中を受けた場合、その車両はその場で停止し、方向転換できません。その車両はまた脱出判定の対称になります。

未だに解決していない戦闘については、いずれもその車両は移動中と見なします。

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。**

### 6.5.2.3 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砲塔後部(TR)等が装甲化されず、オープントップ型です。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"SU-76M M43"を参照して下さい。GP 防御値(Defense Factor)は"2P"です。ここで"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。**

### 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"SU-76M M43"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"18"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"SU-76M M43"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"17"です。**

### 6.5.2.3.3 KE 対 CE 型弾薬(KE & CE Ammo Types)

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 Information Section)と適合します。

弾薬の種類に関わらず、車両の装甲値(Armor Factor)は記載されている通りです。選択ルール(7.10 項参照)は、CE 弾薬を拡張します。

### 6.5.2.4 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。

#### 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。

#### 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。



**ドイツ軍"PzKpfw IVH"ソ連軍"T-34/76 M43"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。

**乗車射撃(Transported Fire)**

被輸送中(passenger)の歩兵ユニットが付属火器で AP 直接射撃を実施した場合、修正値は"-2"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。

**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。

**ドイツ軍のライフル歩兵分隊(Rifle squad)が GP 小型火器と付属している Panzerfaust を使って射撃しました。もし Panzerfaust が GP 小型火器と同じ目標を射撃する場合、Panzerfaust はその射撃時に複合射撃の修正値"-1"が適用されます。もし Panzerfaust 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)(OR)**

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)(OR)**

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)(7.1.5.2 項参照)となっていた場合、修正値は"-5"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 B 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。**

**6.5.2.5 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 項参照)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1の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、一の位の出目に"-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)**

**基本ゲームで記載した結果に加えて、脱出の対象になります。**

**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)

**6.5.2.6 AP 射撃による脱出(Bail Out - AP Fire)****6.5.2.6.1 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 B 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)の場合、"-5"の修正が適用されます。

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。

**6.5.2.6.2 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、乗員が脱出しなかった場合、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)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、"-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。

"PzkwfwIVH"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、"63"の結果を得ました。"6"の目は命中箇所が"HF"であることを示します。貫通値(Penetration Factor)の"19"と装甲値(Armor Factor)の"19"を比較して、装甲の貫通が決定しました。"3"の結果は、ドイツ軍戦車が"損傷したことを示します("T-34/76 M43"のデータカードより)。"PzkwfwIVH"には、DMGDカウンターが置かれます。

"PzkwfwIVH"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。ドイツ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。

"T-34/76 M43"への射撃は、前面(Front)の命中方位を適用します。ドイツ軍プレイヤーはダイス(100)を振り、出目は"47"でした。"4"の結果は、命中箇所が"TF"であることを示します。貫通値の"25"と装甲値の"18"を比較すると、射撃は貫通します。"7"の結果は、"T-34/76 M43"が撃破されたことを示します("PzkwfwIVH"のデータカードより)。"T-34/76 M43"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)又は弾量に依存する兵器(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 "SU-76M M43"を参照して下さい。距離 7 ヘクスの場合、GP 攻撃値は"4"です。歩兵データカード凡例(Leg Data Card Key)を参照して下さい。ライフル分隊(Rifle Squad)の距離 5 ヘクスにおける GP 攻撃値は"5"です。

**6.5.4.2 GP 防御値(The GP Defense Factors)**

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 B 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 Factor)**

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 "SU-76M M43"を参照して下さい。GP 防御値は"2"で、目標タイプは"P"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(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。

データカード凡例の歩兵を参照して下さい。ドイツ軍歩兵が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。

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。

車両データカード凡例を見て断片保護(Under Cover)の記載を確認して下さい。

**6.5.4.2.4 航空機の GP 防御値(Aircraft 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)

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、小型火器以外の 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 A 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、効果なしが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。

地形はまた、GP 間接射撃や航空機による爆撃やロケット弾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 B 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)で射撃ユニットが損傷(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。

#### 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。

間接射撃及び航空機に対しては、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。

#### 目標が騎兵(Target Cavalry)

**もし目標が騎兵ユニットの場合、修正値は+10 になります。**

#### 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,その他(Shooter Short Halt, Other)

もし射撃ユニットが小停止(Short Halt)命令を受けている場合、修正値は-15 です。

#### 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、間接射撃及び航空機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、間接射撃及び航空機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。

#### 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、間接射撃及び航空機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。

#### 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、間接射撃及び航空機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(Overwatch)

もし射撃側の車両が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。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)

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。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

#### 乗車射撃(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。

#### 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)(OR)

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 Entrenchement)

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(7.15 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の Coax MG 表示を参照して下さい。**

#### 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。**

#### 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 B 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 防御値(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 防御値が"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 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。**

**もし GP 攻撃値が"2"で、GP 防御値が"9"の場合に最終的な出目が"109"の場合は、目標は有効な結果(Effective result)を被ります。**

**もし GP 攻撃値が"15"で、GP 防御値が"2"の場合に最終的な出目が"-1"の場合は、効果なしになります。**

もし車両が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、ゲームカード D の 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(下記参照)

#### 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(6.5.2.3 項参照)。

### 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 "SU-76M M43" を参照して下さい。GP 有効値(GP Effectiveness Factor)は "1-3" 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。DMGD マーカーを車両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)(6.5.2.5 項参照)は炎上します。それ以外の場合には撃破(Knocked Out)(6.5.2.5 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(6.5.4.5 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。ただし断片保護(Under Cover)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。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制圧結果(Suppressed Result, Small Arms vs A-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 P タイプ車両に対する制圧結果(Suppressed Result, Small Arms vs P-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制圧結果(Suppressed

### Result, Small Arms vs P-Type)

距離区分に関係なく車両は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。

### 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。ただし断片保護(Under Cover)(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、それは除去されてブ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で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。

**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 *Regulars*(一般兵)のソ連軍 "SU-76M M43"(データカード S-3B)が平地ヘクスにいて、ユニットグレード *Veteran*(ベテラン)のドイツ軍ライフル分隊(Rifle squad)(データカード G-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。ドイツ軍プレイヤーが第 1 プレイヤーです。そのため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。



"SU-76M M43"は発見距離内にいます。何故なら突距離 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 "7"、"SU-76M M43"の GP 防御値は "2P" 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 "7"の列と GP Defense Factor が "2"の行を交差照合します。N-Effect は "31"、S-Effect は "62"になります。

ドイツ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 "62"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。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きに配置します。これは小型兵器による射撃を示します。

GP 距離区分が "S"で "SU-76M M43"が P タイプの車両なので、実際の結果は制圧になります。"SU-76M M43"に Suppression/ON カウンターを置きます。

次に "SU-76M M43"が射撃を解決します。射撃命令カウンターを開示します。直前に被った射撃制圧(Shooter Suppressed)の修正は適用されます。ライフル歩兵は発見距離内にいます。何故なら突距離 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。

GP 直接射撃において、距離 3 ヘクスは GP 距離区分 P(至近距離)になります。GP 攻撃値は "5"です。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。

**・射撃制が制圧(Shooter Suppressed)-20**

GP Combat Result Table(GP 戦闘結果表)で GP Factor が "5"の列と GP Defense Factor が "4"の行を交差照合します。N-Effect は "48"、S-Effect は "77"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 "64"でした。修正後の結果は "44"です(64-20)。"44"は "48"以下なので、戦闘結果は効果なしです。

"SU-76M M43"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兵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きます。

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兵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、車両はその場所でもオーバーランを行うことで、歩兵や牽引兵器を攻撃できます。

**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兵器ユニット(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。牽引兵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の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得ます。

#### 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。

**ソ連軍"SU-76M M43"(データカードS-4A)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、あるいは例えば同軸機銃や旋回機銃のような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 SMG 分隊(SMG squad)(データカード S-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ドイツ軍 "StuG III G"(データカード G-4B)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。ドイツ軍プレイヤーが第 1 プレイヤーです。



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。既にドイツ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。

SMG 分隊の GP 攻撃値は、データカードに示された"10"ではなく、"8"になります。また、"StuG III G"の GP 防御値は、データカードに示された"3AC"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"+20"になります。

・移動中の車両(Moving Vehicle):-10

- ・車両が"C"修正値を持つ(Vehicle with C Modifire):+20
- ・制圧状態の車両(Vehicle Suppressed):+20
- ・SMG 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"3"を交差照合すると 2 つの数値が得られます。N-Effect が"31"、S-Effect が"63"です。

ソ連軍プレイヤーがダイス(100)を振りました。ダイス目は"45"でした。従って最終的なダイス目は"65"になります(45+20)。「65」は「63」よりも大きいので、戦闘結果は有効な結果になります。SMG 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、「StuG III G」は損傷状態になります。「StuG III G」に"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。牽引火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火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い限りはなりません。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の 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っ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 modifire)(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 are used exclusively。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す。

#### 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きます。

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湯煮と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合勝敗を決定します。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)のドイツ軍ライフル分隊(Rifle squad)と歩兵半個分隊(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 SMG 分隊(SMG squad)を攻撃します。



両軍のユニットは同じ高度にいて、ドイツ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。ドイツ軍プレイヤーが第1プレイヤーです。ドイツ軍は攻撃を解決します。ドイツ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。ドイツ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。ドイツ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

ドイツ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"がドイツ軍プレイヤーの"33"を上回っているため、ドイツ軍の分隊は半個分隊に減少します。白兵戦はなおも続きます。ドイツ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

ソ連軍プレイヤーの最終修正値は-10です。

ドイツ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。白兵戦はなおも続きます。ドイツ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

ドイツ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。ドイツ軍プレイヤーの"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。ドイツ軍プレイヤーが白兵戦に勝利しました。ドイツ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めます。両方のドイツ軍半個分隊には、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 **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。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"SU076M M43"(データカード S-4A)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+20(4AC×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。

ソ連軍の"SU-76M M43"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"42"(22+20)になります。"42"は Brick Building で指定されている"01-65"の範囲内なので、"SU-76M M43"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、"SU-76M M43"は損傷します。その戦車には"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)を参照してください。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騎兵、自転車、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(騎兵、自転車、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(付属火器を持たない)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(付属火器を持たない)班は、利用可能な移動力の半分の移動力を消費でき

ます(端数切捨て)。(付属火器を持つ)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(付属火器を持たない)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。騎兵ユニットも急進撃を実施できます。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、付属火器を持つ班(section)は、急進撃を実施できません。分隊及び半個分隊は、付属火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/停止できます。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 B 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 Suppression/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(付属火器を持たない)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 オートバイ及び自転車(Motorcycles & Bicycles)

分隊、半個分隊及び班は、オートバイ(Motorcycles M/C)又は自転車(B/C)ユニットとして分類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/自転車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。

#### 6.6.4.5 騎兵(Cavalry)

他の国家と同様、独り両軍共に馬に乗った歩兵を戦場に展開しました。  
分隊、半個分隊及び班は、騎兵(Cavalry)として分類されることがあります。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騎兵移動力(Cavalry Movement Factors)を使用します。彼らは歩兵ユニットと同様に

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、彼らは決して乗馬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。

付属火器の有無に関係なく騎兵ユニットは 1 ヘクスの移動で 2 レベルを超える高度変更を実施できません。

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。

騎兵ユニットは急進撃を実施できます。しかし制圧決定の際に +20 の修正を適用します。

#### 6.6.5 人力による牽引火器の移動(Towed Movement - Manhandling)

牽引火器ユニットは、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、にもかわらず巨大な一部の砲を除いてすべての牽引火器ユニットは、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火器のユニット移動は、人力移動(Manhandling)と呼ばれます。  
徒歩ユニットと同様に、牽引火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。牽引火器ユニットは小道や道路の移動力がありません。

牽引火器ユニットは 1 ターンに 1 ヘクスしか移動できません。彼らは旋回の為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)

歩兵及び牽引火器ユニットは、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。最初の数値は牽引火器の容量です。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火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を見てください)。

牽引火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。

**ドイツ軍の"Prime Movers"(データカード G-5B1)を参照して下さい。"SdKfz 10"の輸送容量値は"1-2"です。つまり牽引火器に対する輸送容量値は"1"で歩兵に対する輸送容量値は"2"です。**

歩兵及び牽引火器には乗車容量(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。ドイツ軍の班(German 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る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。

**牽引火器データカード凡例(Towed Data Card Key)を参照して下さい。ドイツ軍の"8.8cm Flak 36"は、乗車容量が"3-3"(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"3"で、歩兵としての容量は"3"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なければならない場合があります。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ず、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た場合、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ず、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。

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、乗車射撃を実施した場合、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、自転車及び騎兵**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へ回転させます。構築状態は、フルカバー調整(Adjust Full Cover)ステップに行われます。

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の状態では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列を見てください。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ます。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):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する必要があります。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探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探索できません。

### 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。制圧状態又はノ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い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。もし損傷(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"IS-2m M44"(データカード SM-3A)が平地(Clear)において、距離 2 ヘクスで発見状態にあり低木林(Scrub)ヘクスに位置するドイツ軍ライフル歩兵班半個分隊(German Rifle Infantry half-squad)(データカード G-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。"IS-2m M44"は移動(Move)命令を受けています。ドイツ半個分隊は監視(OW)命令を受けています。ドイツ軍プレイヤーが第 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 3 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 移動力を使ってドイツ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 2 ヘクスの距離にあるので、隨機射撃が実施できます。ドイツ半個分隊は、戦車が隣接ヘクス(P7)に進入した時点で隨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、半個分隊は GP 値"6"です。戦車の GP 防御値は"8A"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
- ・隨機射撃(Overwatch) -5

GP Combat Table(GP 戦闘表)の"6"GP Factor 列と GP Defense が"8"の行を交差照合します。2 つの数値が得られ、"62"が N-Effect、"92"が S-Effect です。

ドイツ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"62"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(4-1=3、3の半分は1(端数切り捨て))。戦車は移動を継続し、ドイツ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"8"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"8"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、「36」が N-Effect、「68」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"68"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。

ドイツ軍ユニットが除去されたので、「IS-2m M44」はそのヘクスに留まることができます。しかしそれはヘクスからの離脱を決断します。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す。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)

迅速かつ完全な勝利は、空軍力を展開すべき場所に展開した者に与えられる。

英空軍元帥 サー・アーサー・ハリス

Panzer に登場する全ての航空機は、専用の地上攻撃型又は地上攻撃任務を担う他のタイプからの派生型です。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。航空機は昼間の晴天時のみ飛行します。シナリオ作成時にはそのことを念頭に置いて下さい。それゆえ、与えられたシナリオでは一方の陣営のみが航空機を使用可能です。その陣営は、シナリオの期間中、局地的な制空権を掌握したとみなします。つまり 2 つの航空フェイズは第 1、第 2 プレイヤーステップには分割されません。局地的な制空権を掌握した側が 2 つの航空フェイズで移動及び攻撃が実施できるのです。

**なぜ航空フェイズが 2 つあるのか？。それは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。**

航空機のある所、対空射撃が存在します。航空機は地図上を移動中に、対空能力を持つ地上ユニットはその対空火器を用いて航空機を攻撃できます。

**地上配備型の対空火器は、1 機の航空機を撃墜するために平均して数千発以上を消費する必要があり、命中率の悪さが課題でした。実際問題、戦闘機が地上攻撃機の大半を破壊していたのです。車両や歩兵の持つ限定された能力の対空火器が地上攻撃機に実際に命中したり正垣を与える可能性は極めて低く、ゲームに対する影響は殆どありません。そのため、専用の対空ユニットといくつかの車両が装備する火器のみが対空能力を有しています。**

### 6.7.1 航空機の兵装搭載(Aircraft Weapon Loads)

航空機は、機銃掃射から様々な種類の爆弾やロケット弾等、様々な重量の兵器を発射できます。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。全ての航空機は、掃射用の機関砲を搭載しています。

**航空機データカードに爆弾(Bombs)とロケット弾(Rockets)の両方が記載されているものがあります。保有しているプレイヤーは、シナリオ開始前にいずれかを選択し、それを記録しておく必要があります。**

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(5.16.2.6 項参照)。そうでなければ、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 航空機の移動 - 飛行(Aircraft Movement - Flying)

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 航空機の出現と上空待機(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、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。

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。その後再び出現する際には、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、任意のマップ端から再登場できます。この空白のターンも 5 ターンの制約の一部として計上します。

### 6.7.2.2 航空機の速度と高度(Aircraft Speed & Altitude)

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。

**急降下爆撃(Dive Bombing Attack)(6.7.2.3.2 項参照)を実施しない限り**、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 航空機の移動手順(Aircraft Movement Procedure)

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。

#### 6.7.2.3.1 航空機の旋回(Turning Aircraft)

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。

#### 6.7.2.3.2 急降下爆撃機の移動(Dive Bomber Movement)

**急降下爆撃を実施する航空機(航空機データカードの備考欄(Note Section)にその能力が記載されています)は、特別な移動を実施します。**

**それは地図端から進入する際は高高度を飛行し(急降下爆撃機は常に低速飛行します)、一度攻撃を実施した後は地図端から退出するまで低高度を飛行します。**

### 6.7.3 航空機の戦闘(Aircraft Combat)

航空機は、機銃掃射及び爆弾やロケット弾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 航空機の発見(Aircraft Spotting)

地上ユニットに比べて相対的に高速である故、航空機は目標を発見する能力に制約を受けません。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。

航空機は、前方射界(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。

##### 6.7.3.1.1 航空機による照準(Aircraft Acquiring Targets)

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CのAA/Aircraft Spotting Table(対空/航空機発見表)のAcquire列を参照して下さい。

**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。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。

**急降下爆撃を実施した後は、その航空機は低空飛行状態で新しい目標を照準できます。**

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 航空機のための観測者による観測(Observers Spotting for 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ユニットによって発見されない限り、航空機の照準対象にはなりません。

FO以外の観測者は、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、航空機の為に目標を発見する際には、監視(OV)命令を受けていなければなりません。さらにその際監視(OV)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。

たとえFOユニットが目標を発見していたとしても、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 航空機に対する妨害地形(Blocking Terrain for Aircraft)

照準飛行距離に関しては、加えて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。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。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CのAircraft Line-of-Sight Table(航空機視認線表)に記載されています。

**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、視認線は妨害されず、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。**

#### 6.7.3.2 機銃掃射(Strafing)

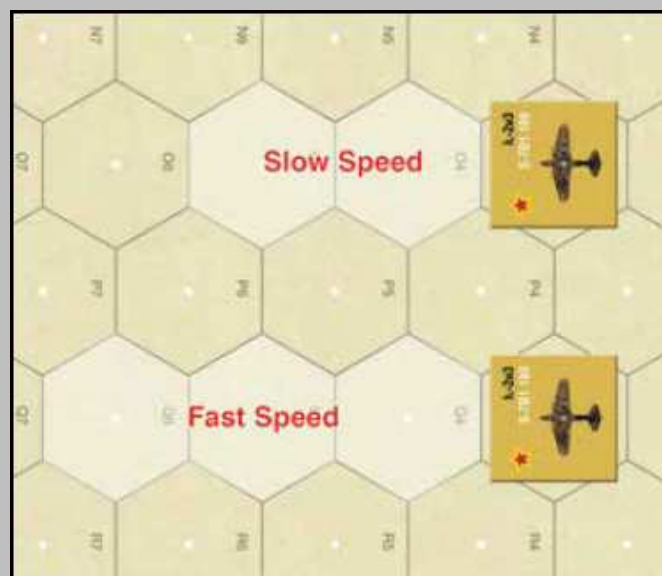
全ての航空機は、何基かの内臓機関砲を装備しています。それらはGP兵器であり、飛行速度に依存した掃射パターン(Strafe Pattern)を形成します。機銃掃射は低高度飛行中の航空機のみ実施できます。全ての小型兵器による機銃掃射は、至近距離(Point Blank Range)として扱われます。

低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1~2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1~3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(5.16.2.6 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(6.7.3.5 項参照)。これらの修正値は、ゲームカードCのAA/Aircraft Modifiers Table(対空/航空機修正表)に記載されています。

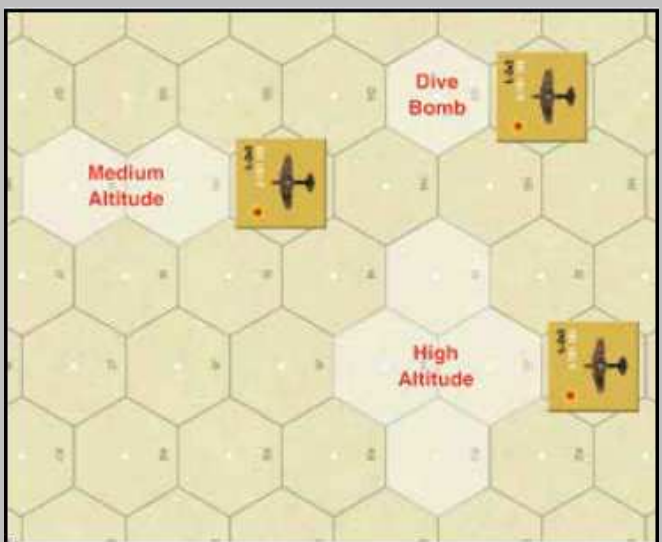
## 爆射パターン



## 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、航空機の正面にある目標ユニットのヘクスに即座に着弾します。**急降下爆撃機は低高度から爆弾を投下します。**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。**急降下爆撃は目標ヘクスだけに影響を及ぼします。**中高度から投下された爆弾は、目標ヘクスとその1つ向こうのヘクスに影響を及ぼします。高高度から投下された爆弾は、目標ヘクスと1つ向こうのヘクス、そしてそれらに隣接するヘクスに影響を及ぼします。

## 爆風パターン



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(5.16.2.6 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(6.7.3.5 項参照)。これらの修正値は、ゲームカード C の AA/Aircraft Modifiers Table(対空/航空機修正表)に記載されています。

## 6.7.3.4 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。**地上ユニットの GP 兵器同様、ロケット弾は GP 距離区分(GP Range Factor)と GP 攻撃値(GP Factor)を持っています。それらの射程距離は、"2-10"ヘクスです。**

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(5.16.2.6 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 C の AA/Aircraft Modifiers Table(対空/航空機修正表)に記載されています。

## ロケット弾の射程距離



## 6.7.3.5 航空機戦闘修正値(Aircraft Combat Modifiers)

航空機の戦闘修正は、航空機に適用される他の修正値(損傷又は制圧状態)、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、ロケット弾攻撃及び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。

## 低高度飛行中の航空機

もし航空機が低高度飛行中に攻撃(機銃掃射、急降下爆撃及びロケット弾攻撃)を実施する場合、修正値+20を適用します。

## 中高度飛行中の航空機

もし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。

## 高速飛行中の航空機

もし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 対空戦闘(Anti-Aircraft Combat)

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。

## 6.7.4.1 対空発見(Anti-Aircraft Spotting)

高速で飛行する航空機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。彼らは妨害されない視認線の通る航空機のみ追跡しています。

## 6.7.4.1.1 対空射撃目標追跡(Anti-Aircraft Tracking Targets)

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。目標航空機の旋回は目標追跡に影響を与えません。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。追跡に必要な距離は、ゲームカード C 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。

**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。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、目標を追尾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(6.7.3.1.3項参照)。

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。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。建物や陣地内にある対空ユニットは、航空機に対する追跡や対空射撃を実施できません。

#### 6.7.4.1.2 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。

#### 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。

#### 6.7.4.2 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)。対空戦闘の修正値は、ゲームカードCの"AA/Aircraft Modifiers Table"(対空/航空機修正表)に記載されています。

**ドイツ軍の"PzKpfw III M"(データカードG-1A)を参照して下さい。それはHMGに-20の修正値を適用します。**

#### 高速又は高高度に対する対空射撃(AA vs. Fast Speed or High Altitude)

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)

航空機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。

#### 6.7.4.2.1 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(6.5.4.3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。"DMGD"マーカーを航空機に置いて下さい。損傷状態の航空機は戦闘に制約を受けます(6.5.4.3項参照)。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。

加えて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。

#### 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の場合、ダイス目を半分(端数切り捨て)します。

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。この攻撃は非小型火器による攻撃で、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)。

## 6.8 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)、フルカバー(Full Cover)及び制圧状態(Suppression)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。

### 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 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(騎兵、自転車及び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。

### 6.8.3 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B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。

#### 6.8.3.1 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。これらの修正値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。

#### 6.8.3.1.1 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。

## 6.8.3.1.2 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一々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の問題ではなく、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。

## 6.8.3.2 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ライフル分隊(*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、ライフル分隊の *Suppression/OFF* カウンターは残ります。

## 6.8.4 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"、"Hesitation/ON"(OR)及び "Break/ON"(OR)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 (OR) 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いますが、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、すべてまたは何も無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. "The Crossing: Ukraine, late 1943" を見て下さい。ドイツ軍の戦車中隊(German Panzer Company)(C)は団結ポイントが Excellent で、団結限界値(CP)が7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)。

1942 年前半(early-42)の時期、フォーメーショングレードが Veteran (ベテラン)で 17 ユニットからなるソ連軍フォーメーションが展開しています。ソ連軍プレイヤーはダイス(100)を振り、結果は"63"でした。

ソ連の国籍修正は-20、Veteran のグレード修正が+10 なので、修正値の合計は-10 となります。最終結果は"53"(63-10)となりました。

団結限界値表で"53"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。

独、米、仏(1944年以降)及び英国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。

ソ連、仏(1949年)、伊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ます。

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"から始めて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場合に。

### 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。

#### 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)のドイツライフル分隊(German Rifle Squad)が低木林(Scrub)ヘクスに位置しており、ソ連軍"T-34/76 M43"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-34/76 M43"はドイツ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いなくても、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いる(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。なぜならライフル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-34/76 M43"は彼らの背後にいます。**

**ドイツ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 のドイツ軍(US)行で Hesitation Range(51-70)に相当します。従ってドイツ軍ライフル歩兵分隊には 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、何もな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。

隠匿ユニットカウンターは、敵陣営を欺瞞するために、何もな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、牽引火器及び歩兵の混成スタックか、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)(英軍)フォーメーションに所属し、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。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有できます。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有できます。



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。それぞれ的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 無線機の欠如(Without Radio Sets)

戦争の初期あるいは戦争の全期間を通じて、多くの車両が無線機を装備しなかった、あるいはモルルス無線機のような基本的な装備しか搭載していませんでした。この戦術的柔軟性の大いなる欠如は、戦闘や移動に際して車両間の距離を緊密に保つことを強要することになりました。無線機を装備していない車両は、データカードのユニット識別欄(Unit Identifier Section)に「R」の記載があります。

**データカード S-1A を参照して下さい。ソ連軍の「T-70 M42」は無線機を装備しません。**

これらの車両の多くは、後に無線機を装備したり、これらの車両の指揮タイプは無線機を装備しました。データカードの備考欄(Note Section)には、このような例外事項が記載されています。

##### 7.4.1 発見に対する制約(Spotting Limitation)

1つの小隊、班又はトループ(英軍)に所属する車両は、他の小隊、班又はトループ(英軍)のユニットに対して、発見情報を受け渡し(4.1.1項参照)たり、逆に他の小隊、班、トループ(英軍)のユニットからの発見情報受け取りができません。

##### 7.4.2 命令に対する制約(Command Limitation)

同じ小隊、班、トループ(英軍)に所属する車両は、使用可能な命令数に関係なく同じ命令を共有する必要があります。それらの指揮範囲は、フォーメーショングレードに関係なく「0」になります。

もし車両が履帯命中を被った場合、残った小隊の車両は、その車両を残して移動を継続できます(6.5.2.2.1項参照)。損傷した車両については、小隊から切り離すことはできません。もし小隊の車両が履帯命中を被った場合、以後のターンその車両は、中隊に与えられた命令数の範囲内で固有の命令を与えることができます。

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(下記参照)。

##### 7.4.3 観測に対する制約(Observer Limitation)

車両は、間接射撃を要請したり、航空機のための目標を観測したりはできません。

##### 7.4.4 士気に対する制約(Morale Limitation)

混乱していない指揮ユニットの存在による士気チェックの支援を得るためには、その指揮ユニットが無線機を装備しているか否かに関わらず、指揮ユニットが士気チェックを行う車両と同一ヘクスに存在する必要があります。

**戦争初期におけるドイツ軍が発見したいくつかの戦術的優越性は、彼らの車両に広範に渡って装備された無線機によってもたらされたものでした。**

#### 7.5 戦争初期におけるソ連軍の通信(Soviet Early War Communications)

1941年、ドイツ軍がソ連に侵攻した時、ソ連軍の通信ネットワークは極めて原始的なもので、無線機の数には十分ではなく、間接射撃の統合も貧弱なものでした。

この制約をモデル化するために、1941年を扱うシナリオでは、ソ連軍の間接射撃要請には「-2」の修正が適用されます。また1942年のシナリオでは、同じく「-1」の修正が適用されます。計画間接射撃については、この制約は適用されません。

いくつかのシナリオでは、プレイヤーは1941年又は1942年においてより良好な補給や十分に訓練されたソ連軍部隊が利用可能であると決定することができます。その場合、上記の制約を適用しなかったり、あるいは制限して適用することができます。

#### 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)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。

##### 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A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。

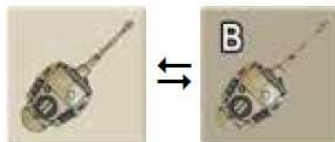
**ユニットグレードが Veteran のドイツ軍「Pzkwfw III M」戦車2両が、距離4ヘクスで森(Woods)ヘクスに位置しているソ連軍の「T-34/76 M42」に対して発見を試みます。発見距離4ヘクスは、最大発見距離である7ヘクスの1/2を超えています。ドイツ軍プレイヤーはダイス(100)を振り、その結果が「70」(60+10)以下なら「T-34/76 M42」を発見します。**

##### 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A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)

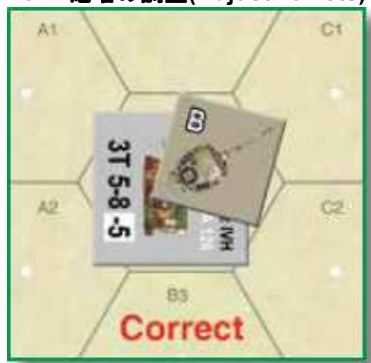


この選択ルールは、車両用の移動可能な砲塔カウンターを追加します。砲塔カウンターには、ドイツ軍又はソ連軍のいずれかの砲塔イメージが

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)



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。

**データカード G-1A を参照して下さい。"PzKpfw III M" のデータカードを見てください。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。**

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に解決します。

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-34/85 M44" (データカード S-2A) が後面(Rear Side)から水平(Level)射撃を受けました。ドイツ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-34/85 M44" の砲塔はドイツ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 "21" になり、貫通力 "14" に対して 150% の厚さになりました。**

### 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。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。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すが、砲塔の向きを変えることはありません。P タイプ車両の砲塔は

閉鎖状態にはなりません。

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、砲塔の射界内の目標のみ発見できます。**加えて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(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**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**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。

### 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でできます。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航空機の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)(6.8.4 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 CE 型弾薬(CE Ammo Type)

火砲や携帯型対戦車火器から発射された HEAT 型対戦車砲弾の出現に伴い、最初にその威力を減殺乃至は無効化するための対抗手段を開発したのはドイツ軍でした。これらは主装甲板と離隔距離を獲得するように装着された軽量のサイドスカートや装甲板の形を取ります。これは理論的には HEAT 弾を事前に発火させ、それによって装甲貫徹力を減殺させるようになっています。

#### 7.10.1 CE 型装甲(CE-Type Armor)

その装備を持つドイツ軍車両については、データカードの防御情報欄(Defensive Information section)に特別な注意書きが記載されています。これらによって保護されている命中個所は、強調表示されています。加えて、"CEx#" という注意書きは、

CE 型装甲が記載された装甲値(Armor Factor)をどれだけ増加させるかを示しています。

**データカード G-1A を参照して下さい。ドイツ軍の"PzKpfw III M"の"TS"、"TR"及び"HS"装甲は、CE 型装甲によって保護されています。そこには"CEx3"と記載されています。もし HEAT 型砲弾が水平射撃(Level Shot)で"HS"に命中した場合、装甲値は"24"となります。**

ドイツ軍の追加装甲は戦闘損傷の影響を非常に受けやすいです。サイドスカートを装備した車両は珍しくはありませんでしたが、その一部は砲塔部の装甲を欠いていました。戦場での車両が装甲を欠落している可能性については自由に想像して下さい。

### 7.10.2 CE Ammo & S 型の車両(CE Ammo & S-Type Vehicles)

CE 型弾薬が S 型車両に命中した場合、"-2"の損傷修正を適用しません。

### 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。修正後のダイス目は、"10"を超えることはありません。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を(Vehicle Data Card Key)参照して下さい。"SU-76M M43"には"BU"の記載があります。ドイツ軍の"STuG III G"(データカード G-4B)が、"SU-76M M43"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"7"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、"7"の目が"9"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。もし同じ"STuG III G"が GP 直接射撃で有効な結果(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。**

### 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(OR)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"27"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"+2"になります。ダイス目"10"の結果は変動量"+3"となり、ダイス目"4"の結果は変動量"-1"となるからです。AP 貫通値が"18"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"の結果は変動量"-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。**

この選択ルールの追加バリエーションとして、ソ連軍の AP 貫通力変動を決定するダイス(10)から"1"を引きます。これはソ連の低い冶金技術とその AP 弾に対する影響を再現しています。

### 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。

#### 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)ヘクス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において、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 CE 弾薬による GP 直接射撃(CE Ammo GP Direct Fire)

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。携行型対戦車兵器(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。

### 7.16 牽引火器ユニット・プラットフォーム・ガンマウント(Towed Unit Platform Gun Mounts)

いくつかの対戦車用及び対空用の牽引火器は、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)を見て下さい。ドイツ軍の"8.8cm ATG/AAG"はプラットフォーム・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下さい。

### 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個分隊になった時、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、頭を下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2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、2倍化した結果を"1"として扱います。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"T-70 M42"(データカード S-1A)がドイツ軍の"PzKpfw VI Tiger 1"(データカード G-3A)に履帯命中を得ました。"T-70 M42"の GP 有効値は"2"です。この値を2倍し、"PzKpfw VI Tiger 1"の GP 防御値"5A"と比較します。"4"は"5"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、**国籍、ユニットグレード及び工兵ステータスに応じた煙幕の弾薬制限値を持っています**。非制圧状態、非長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随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にのみ適用し、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(Smoke Ammo Limit)

国籍に応じた煙幕弾薬制限値は以下の通りです。

- ・ドイツ(German):S5
- ・ソ連(Soviet):S2
- ・米国(USA):S5
- ・英国(UK):S4
- ・フランス'41年以降(France'41+):S3
- ・フランス'44年(France'44):S5
- ・イタリア:S3

弾薬制限には以下に示す修正が適用されます。

- ・ユニットグレードが Elite(Elite Unit Grade): +2
- ・ユニットグレードが Veteran(Veteran Unit Grade): +1
- ・ユニットグレードが Green(Green 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。

- ・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、同軸機銃(Coax MG)を装備している場合はそれが損傷します。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、それ以降 GP 直接射撃又はオーバーラン戦闘の場合、+10の修正を得られません。

出目が"3-10"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。

- ・その車両は指揮能力(Command)及び偵察能力(Recon)を全て失います。リアリズムを極める場合は、選択ルール 7.4 項「無線機の欠如」を適用します。

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。

## 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。通常の発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。修正後のダイス目が、ゲームカード A 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発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線を確保できている場合、次ターン以降も通常通り観測射撃を継続及び調整できます。

この選択ルールを拡張して、航空機による爆撃に対する偏差を追加することができます。中高度又は高高度から爆弾を投下した場合、もし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。
- ・ 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

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)。専用カウンターを使わない場合、照明弾は発煙弾(Smoke)と同様に On/Off のステータスを持ちます。

訳注: "Panzer"には照明弾カウンターが含まれていませんので、Smoke カウンターを使え、という意味だと思います。ちなみに姉妹作品の"MBT"には照明弾カウンターが含まれています。

SHEAF パターンによって示される照明エリア内にあ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。

## 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。

### 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ができます。敵の地図外砲兵が要請射撃に回答した時、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"01-20"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特定のターン数継続実施した場合、例えば、ドイツ軍の対砲兵射撃の場合は 3 ターン又はそれ以上、"-10"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。

- ・ソ連軍の対砲兵部隊が 1941 年又は 1942 年に実施する場合、それぞれ"+10"、"+5"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 A 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。

**ドイツ軍"PzKpfw VI B Tiger II"(データカード G-3B)のデータカードを見てください。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し、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。

**ドイツ軍"PzKpfw VI B Tiger II"(データカード G-3B)が Rough(荒地)ヘクスからの離脱を試みます。ドイツ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("Tiger II"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の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甲型車両は、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ことと見なします。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。

**ドイツ軍"PzKpfw VI B Tiger II"(データカード G-3B)が移動不能になった"PzKpfw IV H"(データカード G-2A)を道路の脇に押し出そうとします。この場合、"+30"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。

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)及び計画散布(Deliberate)の 2 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。

#### 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もあります。

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。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。

**ヘクス 0807、0907、1008、1009 は地雷原を配置する正当な 4 ヘクスと見なされます。**

### 7.31.2 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。



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。

歩兵又は牽引火器ユニットが対人地雷原のヘクスへ下車した場合、即座に攻撃を受けます。歩兵又は牽引火器ユニットが対人地雷原のヘクスにいる車両に乗車した場合、その乗車に伴う対人地雷原による攻撃は受けません。

地雷原ヘクス内で移動した場合、再び地雷原による攻撃を受けます。

#### 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 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。

**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。**

被輸送中の歩兵又は牽引火器ユニットが脱出によって対人地雷原ヘクスに進入した場合、即座に攻撃を受けることに注意して下さい。

#### 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 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。

### 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3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、及び工兵タイプの歩兵ユニットです。

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"、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)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)

航空機の爆弾及びロケット弾は、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。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。

**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。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)が氷結してあり、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。

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。

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 直接射撃又はそのヘクスを、GP 間接射撃、航空機による爆弾及び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。

### 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 森での火災(Fire in Woods)

シナリオの指定によっては、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。

### 7.37 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。**

### 7.42 交互主導権(Staggered Initiative)

このルールは、Panzer Expansion 3 で公開されたルールです。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、7.42.3 項参照)。

#### 7.42.1 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。

##### 7.42.1.1 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。より大きな目を出した側が、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、他の陣営かもしれません。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。

##### 7.42.1.2 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。

##### 7.42.1.3 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。

#### 7.42.2 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。

#### 7.42.3 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(7.42.1 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。

(ここから)

#### 7.52 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)

CHQ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は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。その代わりに比べて、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)、防御的状态(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。
- ・無線機を持たないユニット(7.4 項参照)は、指揮半径は"0"になります。

シナリオ6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8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17ユニットを保有しています。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10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-34/85 M44"

から 8 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 10 個のうち、最大 5 個(=10/2)までに制限されます。

#### 大隊(Battalion)(BHQ)

BHQ 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"Green")。
- ・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 で無線機を持たない場合(7.4 項参照)、指揮半径は"0"になります。

#### 連隊(Regiment)(RHQ)

RHQ 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"Green")。
- ・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 で無線機を持たない場合(7.4 項参照)、指揮半径は"0"になります。



## 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
(r)	Russische - Russian	ロシア
(t)	Tschechologawakisch - Czechoslovakian	チェコスロバキア
A/ATG	Anti-Aircraft/Anti-Tank Gun	対空/対戦車砲
A	Ammo limits	弾薬制限
AAA	Anti-Aircraft Artillery	対空火器
AAG	Anti-Aircraft Gun	対空砲
AAMG	Anti-Aircraft Machinegun	対空機関銃
Abteilung	Detachment	分遣隊(ドイツ語)
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
AG	Advanced Game component or rule	上級ゲームルール
AMC	Automitrailleuse de Combat - Arm Car	装甲車
AMD	Automitrailleuse de Decouverte - Arm Car	装甲車
AP	Armor Piercing	徹甲弾
APC	Armored Personnel Carrier	装甲兵員輸送車
APC	Armored Piercing Capped	被帽付徹甲弾
APCR	Armor Piercing Composite Rigid	硬芯徹甲弾
APDS	Armor Piercing Discarding Sabot	装弾筒付徹甲弾
Arm Car	Armored Car	装甲車
ATG	Anti-Tank Gun	対戦車砲
ATR	Anti-Tank Rifle. Hand-held anti-tank weapon.	対戦車ライフル、携行式対戦車兵器
A-Type	Armored Type Vehicle	A型(装甲型)車両
Aufklarung	Reconnaissance Forces	偵察部隊(ドイツ語)
B/C	Bicycle	自転車
BA	Broneavtomobil - Armored Car	装甲車
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
Bis	Second version	第2版
Block	Prevent line-of-sight	視認性妨害
BM	Batalyonny Minomyot - battalion mortar	大隊迫撃砲
Broken	A Morale categorization for units	ユニットに関する士気分類の一種
BT	Bystrochnodny Tankovy - Fast Tank	高速戦車
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
CC	Combat Command - CCA,CCB,CCR	戦闘団 - CCA,CCB,CCR
CE	Chemical energy ammo type or defense	化学エネルギー弾薬タイプ又は防御
CGMC	Combination Gun Motor Carriage	自走砲
Char	Char d' Assaut - "Chariot" ~ tank	チャリオット戦車
CHQ	Company headquarters	中隊司令部
cm	Centimeter	センチメートル
Coax MG	Coaxial machinegun.	同軸機関銃
Combat Unit	Any armed unit. Unarmed units are not combat unit	武装しているユニットで、非武装のユニットを含まない
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

<b>Danger Close</b>	Indirect fire affecting friendly units	間接射撃が友軍に被害を与えること。
<b>DCR</b>	Division Cuirassee de Reserve	機甲師団(フランス軍)
<b>DF</b>	Direct Fire	直接射撃
<b>DI</b>	Division d' Infanterie	歩兵師団(フランス軍)
<b>DIM</b>	Division d' Infanterie Motorisee	自動車化歩兵師団(フランス軍)
<b>Div</b>	Division	師団
<b>DLC</b>	Division Legere de Cavalerie	軽騎兵師団(フランス軍)
<b>DLM</b>	Division Legere Mechanique	軽機械化師団(フランス軍)
<b>DMGD</b>	Damage Hit	損傷
<b>E</b>	Extreme range	超遠距離
<b>Elements</b>	Only a portion of a unit is present	ユニットの一部のみが存在している
<b>Engineer</b>	Special unit classification	工兵ユニット(ユニットの特殊な分類)
<b>F</b>	GP Factor	GP 攻撃値
<b>F</b>	Fast rate-of-fire	射撃頻度・高(Fast)
<b>FlaK</b>	Fliegerabwehrkanone - anti-aircraft gun	対空砲(ドイツ語)
<b>Flakpanzer</b>	Armored anti-aircraft vehicle	装甲対空車両(ドイツ語)
<b>FO</b>	Forward Observer	前進観測者
<b>Full Cover</b>	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。
<b>Fusilier</b>	Infantry or reconnaissance	歩兵又は偵察
<b>Gepanzert</b>	Armored	装甲化
<b>GMC</b>	Gun Motor Carriage	自走砲
<b>GP Defense</b>	Alphanumeric defensive classification	GP 防御値
<b>GP Factor</b>	Numerical weight of GP Firepower	GP 攻撃値
<b>GP</b>	General Purpose	汎用
<b>GPD</b>	General Purpose Defense	GP 防御値
<b>Grenadier</b>	Infantry	歩兵(ドイツ語)
<b>GrW</b>	Granatenwerfer - mortar	迫撃砲(ドイツ語)
<b>Gun Tube</b>	Individual artillery unit	個々の砲兵ユニット
<b>H</b>	Half-tracked mode of traction	半装軌型移動手段
<b>Half-Track</b>	Partially-tracked combat vehicle	部分的に装軌化された戦闘車両
<b>HD</b>	Hull-Down	ハルダウン
<b>HE</b>	High Explosive	高エネルギー
<b>HEAT</b>	High Explosive Anti-Tank	高エネルギー対戦車砲弾
<b>Heer</b>	German Army	ドイツ陸軍
<b>Hesitation</b>	A Morale categorization for units	ユニットに関する士気分類の一種
<b>Hinder</b>	Modifies combat effects	戦闘への効果修正
<b>HMC</b>	Howitzer Motor Carriage	自走榴弾砲
<b>HMG</b>	Heavy Machinegun	重機関銃
<b>HOW</b>	Howitzer	榴弾砲
<b>HQ</b>	Headquarters	司令部
<b>HT</b>	Half-Track	ハーフトラック
<b>HVAP</b>	Hyper-Velocity Armor Piercing	高速徹甲弾
<b>HVSS</b>	Horizontal-Volute Spring Suspension	水平渦巻きスプリングサスペンション
<b>IF</b>	Indirect Fire	間接射撃
<b>IG</b>	Infantry Gun	歩兵砲
<b>IL</b>	Illumination	照明弾
<b>IMP POS</b>	Improved Position	陣地
<b>Jagdpanzer</b>	Tank Destroyer	駆逐戦車(ドイツ語)
<b>Jager</b>	Hunter - Light Infantry	軽歩兵(ドイツ語)
<b>Kampfgruppe</b>	Battle Group	戦闘グループ(ドイツ語)
<b>KE</b>	Kinetic energy ammo type or defense	運動エネルギー型弾薬又は防御
<b>KG</b>	Kampfgruppe - Battle Group	戦闘グループ
<b>KO</b>	Knock Out Hit	撃破命中
<b>KV</b>	Kliment Voroshilov - a series of tanks named after a Soviet politician	クリメント・ヴォロシーロフ・ソビエト政治家にちなんで命名された一連の戦車

KwK	Kampfwagenkanone - tank gun	戦車砲
L	Leg mode of traction	徒歩型の移動手段
L	Long range	長距離
le	Leichte - light	軽
Leg	Collective term for units on foot	徒歩で移動するユニットの総称
M/C	Motorcycle	自転車
M	Movement Factor	移動力
M	Medium range	中距離
Mechanized	Collective term for transported forces	自動車で輸送される部隊の総称
Mecz	Mechanized	機械化
MGMC	Multiple Gun Motor Carriage	多目的自走砲
mm	Millimeter	ミリメートル
MMC	Mortar Motor Carriage	自走迫撃砲
MMG	Medium Machinegun	中機関銃
Mot	Motorized	自動車化
Motorized	Transported by wheeled units	車輪型ユニットによる輸送
N	Normal rate-of-fire	射撃頻度・通常(Normal)
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
OML	Ordnance Muzzle-Loading	砲口から装填する装備
OQF	Ordnance Quick-Firing	俊敏に射撃できる装備
OR	Optional component or rule	選択ルール
P	Point Blank range	至近距離
P	Penetration Factor	貫通力
PaK	Panzerabwehrkanone - anti-tank gun	対戦車砲(ドイツ語)
Panzer	Armor	装甲/戦車(ドイツ語)
Panzerfaust	Armored Fist. Hand-held anti-tank weapon.	対装甲用携行型対戦車火器
Panzerjager	Tank Hunter	戦車猟兵
PIAT	Projector Infantry Anti-Tank. Hand-held anti-tank weapon	射出型歩兵用携行型対戦車火器
Pionier	Combat Engineer	戦闘工兵(ドイツ語)
Plt	Platoon	小隊
PSW	Panzerspahwagen - armored car	装甲車(ドイツ語)
PTRD	ProtivoTankovoye Ruzhyo Degtyaryova - antitank rifle. Hand-held anti-tank weapon.	対戦車ライフル、携行型対戦車火器(ドイツ語)
PTS	Points	ポイント
P-Type	Protected Type Vehicle	P型(防護型)車両
PzB	Panzerbuchse - anti-tank rifle. Hand-held antitank weapon	対戦車ライフル、携行型対戦車火器(ドイツ語)
PzKpfw	Panzerkampfwagen - tank	戦車(ドイツ語)
Q	Quick rate-of-fire	発射頻度 Q(Quick)
R	w/o a radio	無線機なし
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
RCT	Regimental Combat Team - Task Force	連隊戦闘チーム - 任務部隊
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
RM	Rotny Minomyot - company mortar	中隊迫撃砲
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
RPzB 43/54	Panzershreck - Armored Terror. Hand-held antitank weapon	パンツァーシュレック : 戦車が恐れた携行型対戦車兵器(ドイツ語)

<b>RPzB</b>	Rakete Panzerbuchse · Anti-Tank Rocket	対戦車ロケット(ドイツ語)
<b>s</b>	Schwere · heavy	重(ドイツ語)
<b>S</b>	Short range	近距離
<b>Sapper</b>	Combat Engineer	戦闘工兵
<b>Sb</b>	Stabilization rating	安定係数
<b>Schwere</b>	Heavy	重(ドイツ語)
<b>SdKfz</b>	Sonderkraftfahrzeug · special purpose	特殊目的(ドイツ語)
<b>Sec</b>	Section	班
<b>SHEAF</b>	Indirect fire pattern	間接射撃パターン
<b>SMG</b>	Submachinegun	突撃砲(ドイツ語)
<b>Smk</b>	Smoke	煙幕
<b>SP</b>	Self-propelled	自走式
<b>SPW</b>	Schutzenpanzerwagen · APC	装甲兵員輸送車(ドイツ語)
<b>sPzB</b>	Heavy anti-tank rifle	重対戦車ライフル(ドイツ語)
<b>Sqd</b>	Squad	分隊
<b>Sqn</b>	Squadron	スコードロン
<b>St</b>	Sight type	照準器タイプ
<b>StuG</b>	Sturmgeschutz · assault gun	突撃砲(ドイツ語)
<b>StuH</b>	Sturmhaubitze · assault howitzer	突撃榴弾砲(ドイツ語)
<b>S-Type</b>	Soft Type Vehicle	S型(非防護型)車両
<b>SU</b>	Samokhodnaya Ustanovka · Assault Gun	突撃砲(ロシア語)
<b>T</b>	Tracked mode of traction	装軌型
<b>Task Force</b>	Battle Group	任務部隊
<b>TF</b>	Task Force	任務部隊
<b>TK</b>	Track Hit	履帯命中
<b>TO&amp;E</b>	Table of Organization and Equipment	編成及び装備表
<b>TR</b>	Transport	輸送
<b>Trp</b>	Troop	トループ
<b>Tt</b>	Turret Turn rating	砲塔旋回係数
<b>Under Cover</b>	Increased defense for transported units	被輸送中のユニットに対する防護力強化
<b>Unl</b>	Unlimited	無制限
<b>Vierling</b>	Four-barreled	4砲身
<b>VP</b>	Victory Point	勝利得点
<b>W</b>	Wheeled mode of traction	車輪型移動タイプ
<b>Wt</b>	Weight in metric tons	計測重量
<b>Zgkw</b>	Zugkraftwagen · prime mover	ブタイムモーター

## 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**; 7.1.6; 7.8.1; 7.8.3; 7.35.1  
Aircraft, Altitude(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; 6.7.3.5; 6.7.4.1.1; 6.7.4.1.2; 6.7.4.2; 6.7.4.2.1 (有効な結果による除去); 7.26  
Aircraft, Bombs(航空機、爆弾): **6.7.3.3**; 6.7.3.5; 7.26; 7.31.3; 7.35  
Aircraft, Facing(航空機、方向): 5.5  
Aircraft, GP Defense Factor(航空機、GP 防御値): 6.5.4.2.4  
Aircraft, Movement(航空機、移動): 6.7.2  
Aircraft, Observers(航空機、観測者): 6.7.3.1.2  
Aircraft, Rockets(航空機、ロケット弾): **6.7.3.4**; 6.7.3.5; 7.31.3; 7.35  
Aircraft, Size(航空機、サイズ): 6.1.3  
Aircraft, Speed(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; 6.7.3.5; 6.7.4.1.1; 6.7.4.2; 6.7.4.2.1  
Aircraft, Spotting(航空機、発見): 6.7.3.1  
Aircraft, Strafing(航空機、機銃掃射): **6.7.3.2**; 6.7.3.5  
Aircraft, Suppressed(航空機、制圧): 6.5.4.3 (射撃側の制圧); 6.7.3.1.1; 6.7.3.5; 6.7.4.2.1; 6.8.3; 7.26  
Aircraft, Turning(航空機、旋回): 6.7.2.3.1  
Aircraft, Weapon Loads(航空機、兵装搭載): 6.7.1  
Aircraft Units(航空機ユニット): 5.4; 5.5; 5.13; 6.1.4.2; 6.5.4.2.4; 6.7  
Alley(峡谷): Terrain, Alley を見よ  
Ammo Limits(弾薬制限): 5.14; 5.16; 6.5.1.11.4; 6.5.2.4 (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): 6.7.4.2  
Anti-Aircraft Fire, Results(対空、射撃の結果): 6.7.4.2.1  
Anti-Aircraft, Spotting(対空、発見): 6.7.4.1  
Anti-Aircraft, Suppressed(対空、制圧): 6.7.4.1.1  
Anti-Tank Rifles(対戦車ライフル): 5.1.3.3; 6.6.7.2  
AP Damage & Effects (Advanced Game)(AP の損傷による影響(上級ゲーム)): 6.5.2.5  
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**; 6.5.2.5; 7.8.2  
AP Hit Modifiers(AP 命中修正): 4.4.3.2.2; **6.5.2.4**  
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; 6.5.2.5  
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; 6.5.2.4 (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  
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; 6.5.2.5; 6.5.2.6; 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(弾幕射撃): 5.11; **6.1.4.3.10**; 6.5.1.12.1 (隠匿部隊の発

見); 6.5.2.4 (Open/Closed SHEAF による弾幕射撃); 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 に対する弾幕射撃)  
Barrages, Movement(弾幕射撃、移動): 6.6.6  
Bicycles(自転車): 6.6.4.4  
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  
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): 1.6  
Card, Data Keys(データカード凡例): 1.5  
Card, Game(ゲームカード): 1.4  
Card, Turn Track, Summary & Hidden Unit: 1.8; 7.2  
Cavalry(騎兵): 6.6.4.5  
CE (Chemical Energy) Shells (CE(化学エネルギー)砲弾): 5.1.3.4; **6.5.2.3.4**; 6.5.4.3 (CE Ammo); 7.10; 7.12; 7.15  
Checking Indirect Fire(間接射撃の終了): Indirect Fire, Checking を見よ  
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): 7.52  
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 (指揮範囲内にある非混乱状態の指揮ユニット); 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  
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  
Crawling(匍匐前進): 6.6.4.3  
Crests(稜線): Terrain, Slopes & Crests を見よ  
Crew-Served Weapons(歩兵用付随火器): 5.1.1; 5.1.2; 5.1.3; 5.14; 5.16.2.4; 6.1.4.2

**D**  
Damaged(損傷): Aircraft, Results 又は Vehicle Damaged を見よ  
Danger Close(友軍誤射): Indirect Fire, Danger Close を見よ  
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  
 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; 6.5.2.4 (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

**F**

Flamethrowers(火炎放射器): 5.1.3.5; 6.6.1.1.2 (攻撃側が火炎放射器を持っている); 6.6.1.1.3 (有効な結果); 6.6.1.2.2 (火炎放射器を持っている); 7.35.1  
 Formation Summary(フォーメーション・サマリー): 1.9  
 Fields-of-Fire(射界): 4.4.3.1; 5.1; 6.7.4.1.2; 7.16  
 Fire(火災): Terrain, On Fire を見よ  
 Fire Priority(射撃優先度): 7.14  
 Fires(火災): 6.5.2.4 (火災発生); 6.5.4.3 (火災発生); 7.35  
 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  
 Ford(浅瀬): Terrain, Gully, Ford & Stream を見よ  
 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; 6.7.4.2; 6.8.3.1.2; 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); 6.5.2.4 (AP ユニット・グレード); 6.5.2.6.1; 6.5.2.6.2; 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; 6.7.3.5; 6.8.3; 7.1.4; 7.1.6.2; 7.6; 7.7.1; 7.7.2; 7.22; 7.26  
 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); 6.5.2.4 (ヒート・ヘイズ); 6.5.4.3 (ヒート・ヘイズ)  
 Hedgerow(生垣): Terrain, Hedgerow を見よ  
 Hidden Units(隠匿ユニット): 1.8; 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; 6.5.2.5; 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; 6.5.2.2.3; 6.5.4.4.2; 6.6.9; 7.13.2

**I**

Illumination(照明弾): 5.16; 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  
 Improved Position(陣地): Terrain, Improved Position を見よ  
 Indirect Fire(間接射撃): 4.4.2; 5.1.3.1; 5.2; 5.3; 5.16.2.3; 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 (中力カバー又は重力カバーの車両目標); 6.6.6; 6.8.3.1.2; 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): 7.42

**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**

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); 6.5.2.4 (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; 6.5.2.4 (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; 6.8.3; 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(視認線): 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; 6.7.4.1; 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  
 Mapboard(地図盤): 1.2; 4.1.4.1  
 Mapboard, Geomorphic(地形地図): 1.3; 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); 6.5.2.4 (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); 6.5.2.4 (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); 6.5.2.4 (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): 7.1.6  
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

## O

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  
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; 6.7.4.1.1; 6.7.4.2; 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

Quickmarch(急進撃): 6.6.4.2

## R

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  
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; 6.2.1.1; 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  
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

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; 6.5.2.4 (煙幕 - Open/Closed  
SHEAF); 6.5.2.4 (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  
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); 6.5.2.4 (煙幕 - Open/Close SHEAF); 6.5.4.3 (煙  
幕 - Open/Close SHEAF); 6.8.4  
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; 6.1.4.3.10;  
6.5.1.5; 6.5.2.4 (煙幕 - Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (煙幕 -  
Open/Closed SHEAF); 6.8.4  
Smoke, Dischargers(煙幕、発煙弾発射機): 6.5.2.4 (煙幕 -  
Open/Closed SHEAF); 6.5.4.3 (煙幕 - Open/Closed SHEAF);  
6.8.4; 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; 6.5.2.4 (煙幕 - Open/Closed SHEAF);  
6.5.4.3 (煙幕 - Open/Closed  
SHEAF); 6.8.4; 7.31.3.1  
Smoke, Infantry(煙幕、歩兵): 6.8.4; 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; 6.7.4.1; 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  
Soviet Early War Communications(戦争初期におけるソ連軍  
の通信): 7.5  
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

Tank Fright(戦車の恐怖): 7.6  
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, 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, 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, Non-Blocking(地形、非妨害地形): 4.1.4.1.1; 4.1.4.1.6;  
4.1.4.1.9; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.10  
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 (目標車両が中力パー  
ー重カパー下にいる); 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, 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、地雷及び鉄条網); 7.31  
Terrain, On Fire(地形、火災中): 3.6; 5.11; 6.1.4.3.5; 6.5.2.4 (火  
災中); 6.5.4.3 (火災中); 6.5.4.4.3 (建物); 7.35  
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  
Towed Units(牽引火器ユニット): 5.2; 5.5; 5.13; 5.15; 5.16.2.4;  
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; 6.5.2.6;  
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; 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.5;  
6.6.7.1; 6.6.7.1.1; 6.6.8; 6.6.10; 6.7.4.1.2; 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; 6.5.2.4 (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): 6.5.2.4 (乗車射撃); 6.5.4.3 (乗車  
射撃); 6.6.7.2  
Transporting(輸送): 1.8; 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4;  
5.1.3.5; 5.15; 5.16.2.4; 6.1.3; 6.2.1.1; 6.5.2.4 (Transported  
Fire); 6.5.2.6.1; 6.5.2.6.2; 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

## 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, 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;  
5.16.2.4; 6.2.1.1; 6.5.2.5; 6.5.2.6; 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); 6.5.2.5;  
6.5.2.6; 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

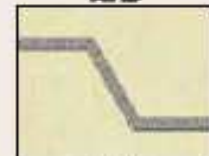
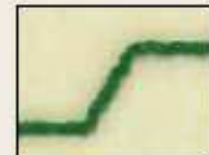
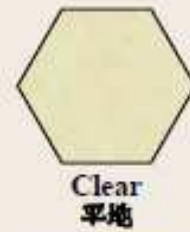
Vehicle, Facing(車両、方向): 3.3; 4.5.1.1; 4.5.1.1.5  
Vehicle, Knocked-Out(車両、撃破): 4.1.4.1.8; 4.2.1; 4.4.3.2.6;  
5.15; 5.16.2.4; 6.2.1.1; 6.5.2.5; 6.5.2.6.2; 6.5.4.4.2; 6.5.4.5;  
6.6.1.1.3; 7.1.1.2; 7.11; 7.34  
Vehicle, Movement Buildings(車両、建物への移動): 6.6.3;  
6.6.10  
Vehicle, Movement(車両、移動): 1.7.1; 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; 6.5.2.4 (射撃側  
制圧); 6.5.2.5 (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); 6.5.2.4 (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;  
6.5.2.6; 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  
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



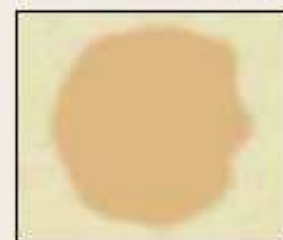
# 地形凡例



Slopes 斜面



Hill 丘



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com