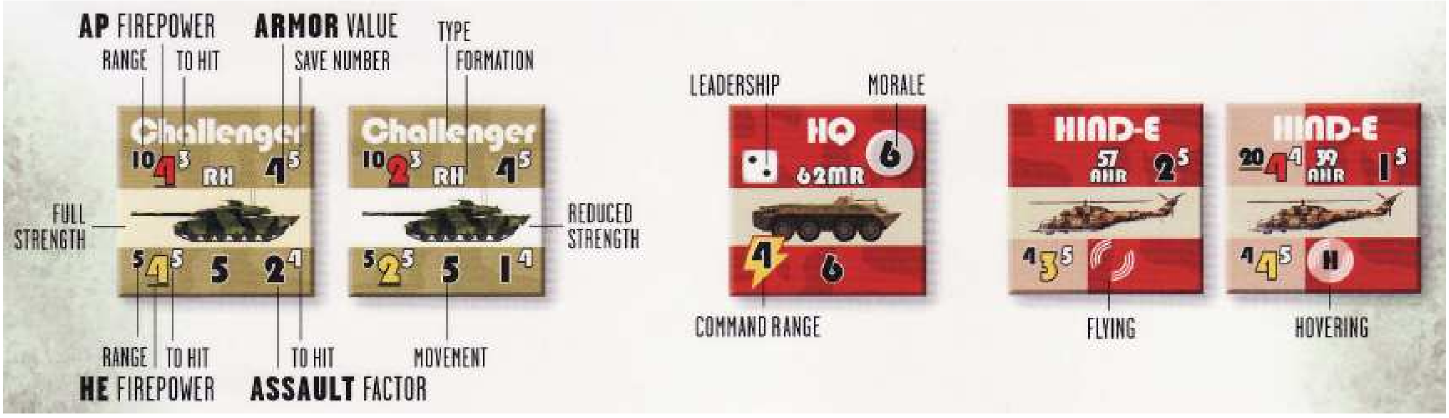
WORLD AT WAR

プレイヤー補助表
PLAYER AID CHARTS & TABLE



ヘリコプター視認線表(Hellcopter Line of Sight Table)

場所	ヘリの高度	視認性への影響
地表レベルの平地上空	レベル1	目標が丘にいて、攻撃者と目標との間のLOSが(a)森林丘陵ヘクスを通過するか、(b)2つ以上の丘陵上の残骸を通過する場合、LOSは遮断される。 目標が地表にいて、目標が森林のすぐ後ろのヘクス(隣接ヘクス)か、都市の1～2ヘクス背後にいる場合、LOSは遮断される。 目標が地表にいて、攻撃者と目標との間に丘ヘクスが存在する場合、LOSは遮断される。
丘ヘクス上空 地表レベルの森林又は都市上空	レベル2	目標が地表にいて、目標が森林のすぐ後ろのヘクス(隣接ヘクス)か、都市の1～2ヘクス背後にいる場合、LOSは遮断される。 目標が地表にいて、目標が丘のすぐ後ろのヘクス(隣接ヘクス)にいる場合、ヘリコプターが同じ丘の上空にいなければ、LOSは遮断される。 目標が地表又は丘にいて、攻撃者と目標との間に森林丘陵ヘクスが存在する場合、LOSは遮断され
森林丘陵ヘクス上空	レベル3	目標が地表にいて、目標が森林のすぐ後ろのヘクス(隣接ヘクス)か、都市の1～2ヘクス背後にいる場合、LOSは遮断される。 目標が地表にいて、目標が丘のすぐ後ろのヘクス(隣接ヘクス)にいる場合、ヘリコプターが同じ丘の上空にいなければ、LOSは遮断される。 目標が地表又は丘にいて、攻撃者と目標との間に森林丘陵ヘクスが存在する場合、LOSは遮断され 目標が丘ヘクスにいて、目標が森林丘陵のすぐ後ろのヘクス(隣接ヘクス)にいる場合、LOSは遮断される。

注:都市は都市廃墟含む
注:平地上空は、丘、森林丘陵、都市、都市廃墟以外の地形も含む

移動射撃表(Moving Fire Table)

ユニット	射撃力	命中値
M1Abrams、Challenger	変化なし	+1
T-80、M60、Chieftain	−1	+1

カオス表(BattleField Chaos Table)

2d6	効果	支援任務
2	混乱:次に引いたフォーメーションは活動機会を失い、フォーメーションマーカーを地図上に置く。	MLRS(NATO-HE23) MLSR(ソ連-HE34)
3	シェルショック:次に引いたフォーメーションは、このターンに限って攻撃と防御のダイスが1個ずつ減少する。	NATO-DPICM(23) ソ連-化学兵器
4	シナリオ特別イベント。次に引いたフォーメーションに適用する。もしシナリオ特別イベントがない場合は効果なしとなる。いずれの場合でもこのカオスマーカーをゲームより取り除く。	航空攻撃 (適切な国籍の航空ユニットを使用する)
5	上級司令部が支援を横取りする。次に引いたフォーメーションの陣営が支援任務を1つ失う。もし複数の支援が使用可能な場合、失うイベント1つをランダムに決定する。これには既に配置されているジャミングマーカーも含む	HE(34)
6	悪天候。出目が奇数の場合、土砂降りの影響で、全てのユニットは泥濘によって移動力1を失う(道路上のユニット含む)。出目が偶数の場合、濃い霧の影響で最大射程距離が5ヘクス減少する(最小でも1ヘクス)。いずれの結果もゲーム終了まで継続する。またゲーム中1度しか起こらない。	煙幕
7	シナリオ特別イベント	HE(34)
8	カオスマーカーを取り除く。	煙幕
9	司令部は貴方に骨を投げた。次に引いたフォーメーションが追加で支援を受け取る。2d6を振り、支援任務欄を参照して受け取る支援の種類を決定する。	HE(34)
10	シナリオ特別イベント。次に引いたフォーメーションに適用する。もしシナリオ特別イベントがない場合は効果なしとなる。いずれの場合でもこのカオスマーカーをゲームより取り除く。	航空攻撃 (適切な国籍の航空ユニットを使用する)
11	ツボにはまった。次に引いたフォーメーションは、ゲーム終了まで攻撃及び防御のダイスが1個ずつ増える。	ジャミング
12	充実した戦闘計画。次に引いたフォーメーションの活動が終了した後、そのフォーメーションマーカーをカップに戻す。	NATO-FASCAM ソ連-化学兵器

WORLD AT WAR

地形効果表
TERRAIN EFFECTS CHARTS

地形 TERRAIN	地形防御ボーナス DEFFENSIVE BONUS	移動コスト MOVEMENT COST	隠匿 CONCEALMENT	視線妨害	例
橋梁 Bridge	なし	1	−	−	R9
焼畑 Burned Crops	なし	1=歩兵 2=車両	−	−	S18
都市 City	2=歩兵 1=車両	1=歩兵 2=車両	あり	あり	E4
都市廃墟 City Runis	2	2=歩兵 3=車両	あり	あり	R15
平地 Clear	なし	1	−	−	H16
クレーター Craters	1=歩兵 0=車両	1=歩兵 2=車両	あり(歩兵のみ)	−	K15
果樹園 Cultivated	1=歩兵 0=車両	1=歩兵 2=車両	あり(歩兵のみ)	−	M17
丘 Hill	1(攻撃が地表レベルから実施された場合のみ)	+1(地表レベルから進入する場合)、それ以外は1	−	あり	J22
河川/湖沼 River/Lake	なし	進入禁止	−	−	G15/P10
道路 Roads	そのヘクスの他の地形による	他の道路ヘクスから進入する場合は他の地形を無視して1。ただし都市廃墟は移動コスト−1	−	−	S14
荒地 Rough	1	1=歩兵 2=車両	あり	2ヘクスであり	S13
叢林 Shattered Forrest	1	2=歩兵 3=車両	あり	2ヘクスであり	S11
森林 Woods	1	1=歩兵 2=車両	あり	あり	J14
森林高地 Woods Hill	1,2(攻撃が地表レベルから実施された場合のみ)	1=歩兵 2=車両(地表レベルから進入する場合は+1)	あり	あり	R9
残骸 Wreck	1	1=歩兵 +1=車両	あり	2ヘクスであり	−