

(WE)FIRE TEAM

現代戦/分隊級「ファイア・チーム」日本語訳ルール

【訳者註】今回の翻訳にあたっては、回りくどい原文を噛み砕いて簡潔明快を志したつもりですが、それゆえ文字通りの逐語訳ではない事を断っておきます。もしも和訳ルールに不審な点、明らかな誤訳等を発見した際は、速やかに訳者(山内)にお知らせ下さい。直ちに確認の上、訂正を行いません。

1. 概説

「ファイア・チーム」のプレイヤーは(1990年代に仮想された米ソ地上戦において)、中隊または大隊を率いて戦う事が求められる。プレイヤーが率いるのは高度に組織化された諸兵連合部隊で、それが発揮する火力には恐るべきものがある。プレイヤーはこれらの戦車、ミサイル、砲兵、そしてより扱いの難しい歩兵を率いて、混沌の巷と化した戦場で勝利を掴み取らなければならないのだ。

今日の戦場では、火器性能の飛躍的發展により二次大戦とは比べ物にならないほど個々の兵士の可能性が増している。その為、10人前後の分隊や操作班でさえ、敵の攻勢を頓挫させたり、逆に敵の戦線を突破して崩壊に導くことすら可能となっている。現代戦においては、これらの些末な部隊をいかに効率よく運用できるかで勝敗が決まる。プレイヤーは戦闘狂乱の下で萎縮する兵たちを前進させ続けることができるか？そして隷属の地を解放して勝利の赤旗をはためかすことができるだろうか？または赤のドン百姓どもの奇襲を堪えしのぎ、逆撃してその暴虐に終止符を打つ事ができるだろうか？

ソ連軍と米軍とでは戦場における部隊運用が全くと言っていいほど異なる。プレイヤーはソ連軍なら大隊、米軍なら中隊を率い盤上で戦わせる事でその違いを知る事ができるだろう。そして対戦相手より先にその両方に通じる事で、どちらを担当しても負けない自分を見出すことができるのだ！

[1.1] プレイのおおよそ

本作で扱う個々のユニットには、分隊、操作班、野戦指揮官、戦闘車輛1両(ヘリコプターなら1機)、携行兵器(supplemental weapons)がある。歩兵ユニットは主に「対歩兵火力(敵歩兵に浴びせる火力)」と重火器を駆使し、戦闘車輛は「対車輛火力(Gun/missile Fire:敵車輛に浴びせる火力)」と「対歩兵火力」とを駆使する。歩兵にしる車輛にしる、その移動や射撃には必ず指揮ポイント(CP)の消費が必要とされる。各軍の指揮ポイントはシナリオによってCPチケットとして分割され、各ターンの冒頭に1つのカップにまとめて入れられ、そこから無作為に引いた結果、引かれたチケットに対応する軍がそのチケットに書かれた分だけの指揮ポイントを使って行動できる。便宜上1つのチケットで行動する事を指して「インパルス」と呼ぶ。個々のユニットは指揮ポイントを消費して行動する事で活性化され、「移動」、「射撃」、移動中に移動力を消費して行う「行進間射撃(Moving Fire)」、後のインパルスでの大きな行動の為に個々のユニットにCPを貯めておく「貯めCP(save CPs)」の、いずれかが行える。なおこの際、非手番側は移動するユニットに対して「臨機射撃」を行うことができる。

本作では「対歩兵」「対車輛」という2つの射撃戦闘結果表を使用する。対歩兵射撃表(IFT)の結果にはステップロスと萎縮(fear)とがあり、萎縮の場合は回復するまで活性化に必要なCPが増加する。回復するには指揮官が萎縮しているユニットとスタックして、その指揮官の回復値以下を10面体サイコロを振って出さなければならない。

対車輛射撃表(Gun/missile FT)の場合はもっと単純で、撃破か効果無しとのどちらかしかないが、それは対車輛火力から目標の向きによる防禦値を引いた数値と目標までの射程を交差させ

て基本命中値を求め、それに各種シフトを適用した結果の数値以下を10面体サイコロを振って出せば撃破、上回れば効果無しとなる。

[1.2] まずはプレイ

歩兵と機関銃操作班しか登場しないシナリオ1であればルール2,3,4,5,1,5,2,5,5,6,1,6,2,6,3,6,6,7,8,そして11.1さえ読めばプレイ可能なので、まずはプレイしてみることをお奨めしたい。その後のシナリオでは車輛や煙幕、盤外砲撃などが導入されるが、基本をマスターしていれば理解は容易である。またルール自体は決して難しいものではないので、慣れればチャートだけでプレイできるようになるだろう。なおルール[1~11]まで読めばプレイに不自由はしないが、それ以降の上級(選択)ルールを採り入れると、同じシナリオでも違った感じで楽しめると思う。上級ルールは全て採り入れても良いし、好みによって一部だけ採り入れることも可能である。

[2.1] ゲームの内容物

* 英文ルール 2p 右上参照

[2.2] 地図盤

識別番号として片隅にA~Bと入った、それぞれが異なる地図が4枚ある。これらの地図は、シナリオカードに従って組み合わせさせて使う。地図はヘクスで区切られ、移動や射撃の基準となる。なおヘクスを特定する場合、地図番号に続けてそのヘクスに振られたヘクス番号を示す。例えば A2720 とあれば、地図Aの2720ヘクスを指している。

[2.21] 地形タイプ

ヘクス地形には基本的に、平地(OPEN)、藪(COVER)、林、建物の4種がある。そのヘクスの地形を決めるのはヘクスの中心に打たれた黒点(ヘクスドット)で、黒点が特定の地形シンボルに掛かっているか、そうでなければ黒点の回りを密に囲んでいる地形シンボルに従う。例えば B1508 は建物ヘクスであり、B1408 は平地ヘクスとなる。

[2.22] 高度レベル

地上レベルであるレベル0から、高地の頂上にあたるレベル4までの高度レベルがある。

- ・高度レベルの変更は、灰色で縁取りされた等高線とその内側の色で見分ける。
- ・そのヘクスの高度レベルはヘクスドットがどの高度にあるかで決まる。例えば C5021 は0レベル、C4720 は1レベルである。

[2.23] 尾根(Crests)

丘の上のヘクスサイドに黒い菱形が連なっているのが尾根である。尾根は視線の妨害と、射撃を受けた際の遮蔽効果を持つ(移動には影響を与えない)。

[2.24] 木造/石造建物

建物には茶色の木造建物と灰色の石造建物がある。その違いは射撃を受けた際の防御効果にある。一部のヘクスには少しだけ建物シンボルを含むものもあるが、あくまでヘクスドットの位置と、そのごく周辺が地形の判断基準であり、そういったヘクスは建物ヘクスとは見なさない。例えば B3009 は建物ではなく平地ヘクスである。

・B3006 のような黒い建物シンボルは、石造の二階建て建物 (Multi-story Buildings) を表しており、そのヘクス本来の高度レベルに+1した高さの視線妨害物[6.1]となる。なおそのヘクスを占める歩兵にとっては、地表より1レベル高いところから撃ち下ろせるという有利さが生まれる[6.19]。

[2.25] 地図短辺側の道路

地図の組み合わせによっては、地図端の短い方の辺に向かって途切れた道路が生起することになる。

[2.26] 半ヘクスの扱い

つなぎ合わせの結果、地図端にできる半分しかないヘクスは、ゲームでは使用できないものとする。

[2.3] ユニット

ゲームで使う駒の事をユニットと呼称する。ユニットの多くは緑色の米軍と赤色のソ連軍とに分かれる。そのどちらでもない黄色い駒は両軍が共用する状態表示マーカーである。

[2.31] 歩兵

歩兵ユニットには、歩兵分隊、砲兵観測班、火器操作班がある。なお火器操作班は、歩兵分隊や砲兵観測班と異なり特殊性が強いので別項目[2.33]で説明する。

[2.32] 歩兵分隊

個々の歩兵分隊は、敵の歩兵を攻撃する「対歩兵火力」を右肩に有している[6.2]。

・射程距離: 対歩兵火力の下に小さく記載された数字はヘクス数で、その距離内の対歩兵に射撃を加える場合は火力をフルに発揮できる。また望むならそれを越えて射程の2倍までのヘクス数にいる敵歩兵に対して、半減火力で遠距離射撃を行うことも可能である。

・移動力: ユニットの右下に記載された数字は「移動」活性化[5.1]によって得られる許容移動力である。移動に際してこの移動力を消費しながら、ヘクスからヘクスへと移動する。

所属小隊: 全ての歩兵分隊はいずれかの小隊(3個歩兵分隊で構成される)に属している。ユニットの左下にある黄色い数字が小隊の番号である。所属は同一小隊に属する火器操作班や車両輸送に重要である。

・表と裏面: それぞれの歩兵分隊は、完全戦力面(表)と半減戦力面(裏)の2ステップを有する。射撃を受けて1ステップロス[6.37]を被ると、完全戦力面(表)から裏返されて半減戦力面となり、半減戦力面で1ステップロスを被ると除去される。

砲兵観測班は1ステップしか持たず、1ステップロスを被ると直ちに除去される。

・除去時の CP 喪失: 重要なユニットが除去されると CP 総量が減じる[4.12]。それらのユニット裏面には、その左肩に「#CP」として記載されている。

[2.33] 火器操作班(Weapon Teams)

火器操作班は、一人又は二人の特技兵が操作する支援火器を表すもので、対歩兵火力または砲/ミサイル火力を有している(例外的にソ連軍の AGS-17 半自動擲弾発射器操作班のみ、両方の

火力を有す)。移動に関して操作班は、歩兵分隊と同様、その移動力を使って原則的に徒歩で動く。

・ソ連軍 120 ㎜ 重迫撃砲は「重火器操作班」である。それを明示する為に移動力の所に「H」と記載されている。そのため重火器(重迫)操作班は、専用車両に輸送されてのみ、その場から動くことができる。

・所属小隊: 殆ど全ての操作班は小隊に属しているが、一部には小隊所属印(ユニット左下にある黄色の数字)を持たない独立した操作班も存在する。

・火力: 機関銃やソ連軍の重迫、擲弾発射器といった対人兵器はユニットの右上に対歩兵火力を有し、その下に小さく射程距離が記載されている。その他の多くは対戦車用兵器[6.5]の操作班で、ユニットの左上に砲/ミサイル火力を有している(それらの射程は兵器一覧表に記載されている為、ユニットに射程距離は書いていない)。

なお対車輻射撃表(Gun/missile FT)の基本命中値を算出する為に、その弾種が高速徹甲弾(HV)であるか、成型炸薬弾(HT)であるかの記載が火力の右肩に小さく入っている。

・対戦車ミサイル: 固有の兵器名に従って、それがミサイルであるなら兵器一覧表に MSL と太字で表記されている。

・対戦車ロケット: 固有の兵器名に従って、それがロケットであれば兵器一覧表に RKT と太字で表記されている。

・間接砲撃表記: ソ連軍の重迫撃砲の様に目視できない敵に対しても曲射弾道で砲撃できる「間接砲撃(indirect fire)」[9.0]兵器には、火力の右肩に小さく「I」の文字が入っている。

・最短～最大射程: 幾つかの兵器は最大射程の他に最低射程距離が決まっており、それに満たない距離の敵に対する射撃ができない事を表している[6.22 及び 9.33 参照]。

・弾切れ発生値: 弾薬欠乏の可能性としてユニット火力の下に小さく「Ammo」とあり、その下に弾切れ発生値が記載されている[6.56]。

[2.34] 指揮官

指揮官ユニットは、最前線の兵士に強い影響を与える1～2人の前線指揮官を表している。

・回復値: 指揮官が「回復」活性化[8.0]により、歩兵を萎縮[6.35]から回復させる際の成功値。

・指揮修正値: その指揮官とスタックしている歩兵が行う射撃に与える有利な修正[4.4 と 6.31]。

・名前: 特に意味は無いが、有ると無いとでは思い入れが違う。

指揮官自身は固有の対歩兵火力を持たないが、携行兵器[2.36]を持ち運び、それを操作して射撃を行う事ができる。指揮官が除去されても CP 減少の罰則はないが、スタックしている歩兵が萎縮する可能性はある。

なお指揮官ユニットの裏面と表面は能力の異なる全くの別人を表しており、ステップロスなどではないので勘違いしないこと。

[2.35] 車輛

それぞれの車輛ユニットは、戦車、装甲兵員輸送車、歩兵戦闘車、砲兵器牽引車、偵察車輛のいずれか1輛を表しており、上面

図(線画)が描かれている。

・所属小隊:殆ど全ての車輛は小隊所属印(ユニット左下にある黄色の数字)を持ち、いずれかの小隊に属している。装甲兵員輸送車は大抵の場合、いずれかの歩兵小隊に属している。

戦車小隊は歩兵分隊を有さず、歩兵と共同して活性化することはできない。

・主砲:ユニットの左肩にスラッシュを挟んで記載された数値は、戦車砲による対車輛(Gun/missile)火力で、スラッシュの左側は成型炸薬弾(HT)、右側は高速徹甲弾(HV)による火力である[6.0と6.5参照]。

なお M1 エイブラムス戦車等にはこの火力の横にアスタリスク(*)が付いており、これは上級ルール[18.1]で導入される「火器管制システム」を有して命中率の極めて高い戦車砲である事を表している。

・副武装:戦車以外の車輛の多くは、ユニットの左上に対車輛火力を有している(大抵は対戦車ミサイルで、それらの射程は兵器一覧表に記載されており、ユニットに射程距離は書いていない)。なお対車輛表(Gun/missile FT)の基本命中値を算出する為に、その弾種が高速徹甲弾(HV)であるか、成型炸薬弾(HT)であるかの記載が火力の右肩に小さく入っている。

・対歩兵火力と射程、移動力:殆ど全ての車輛は、ユニットの右肩に対歩兵火力とその射程、また右下には許容移動力が記載されている。

・歩兵輸送の可否:車輛ユニットのうち移動力の脇にTと書かれたものは、歩兵をその車内に乗せて輸送することができる[5.4]。

・型番:識別の為に、その車輛の名前または型式番号が記載されている。

・装甲防御値(裏面):ユニットの裏面には、その車輛が前面またはそれ以外から成型炸薬弾(HT)によって撃たれた場合の防御値と、同じく高速徹甲弾(HV)によって撃たれた場合の防御値とが記載されている。

・装輪車輛:移動力が白抜きになっている車輛(BTR-70 装甲兵員輸送車)は、履帯(キャタピラ)ではなく車輪で動く装輪車両であり、地形コスト表にある通り、森では装軌3に比べて4と鈍足で、逆に路上では装軌1/2に比べて1/3と快速になる。

[2.36]携行兵器(supplemental weapons)

携行兵器ユニットには種別を表す戦術記号と火力だけが記載され、固有の移動力は記載されていない(ただし牽引を必要とする120mm重迫等には「H」と記載されている)。携行兵器はその名が示す様に通常、歩兵や指揮官が携行し、特に必要とされる場面で使用される。従って単独で存在する(無人の)携行兵器ユニットは、そこに置き捨てられていると見なされる。このように携行兵器の移動と射撃には歩兵ユニットの存在が不可欠である。なおユニットの表記は固有の移動力を持たない事を除き、火器操作班ユニット[2.33]と同様に(それが対人用兵器なら)ユニットの右上に対歩兵火力を有し、その下に小さく射程距離が記載されている。その他の多くは対戦車用兵器で、ユニットの左上に砲/ミサイル火力を有している(それらの射程は兵器一覧表に記載されている為、ユニットに射程距離は書いていない)。なお対車輛射撃表(Gun/missile FT)の基本命中値を算出する為に、その弾種が高速徹甲弾(HV)であるか、成型炸薬弾(HT)であるかの記載が火力の右肩に小さく入っている。そしてその下に小さく「Ammo」とあり、弾切れ発生値が記載されている[6.56]。

[2.37]チットとマーカ

本作で使用する可能性のある全てのマーカは以下の通り。なお括弧内の数値はそのマーカを必要とするルール項目を表している。

*マーカ図例は、英文ルール4p参照

[2.38]ユニット略号

本ゲームでは利便上、略号を多用しており、その略号が何を表しているか興味のある方は以下のリストを参照願いたい。なお原則として英字略号だが、ソ連軍の固有名詞に関してはロシア語の発音に沿った略号を使用している(例えば BMP 等)。

*略号リストは、英文ルール4p参照

[2.4]各種チャートと表示欄

米軍、ソ連軍とも個別のCPディスプレイと砲/ミサイル兵器一覧表を与えられて、それぞれそれを使用する。ただし対歩兵射撃表(IFT)は両軍とも共通の物となっている。

・各軍用にディスプレイとチャートが1枚ずつ用意されており、それぞれそれを使用する。

[2.5]サイコロ(=ダイス)

本作の諸解決、判定では10面体サイコロ1つを振る。

・出目「0」は「10」と見なす。

[2.6]チット引きの容器

本作ではCPチットを無作為に抽出するので、駒を指で摘み出すのに適した容器を1つ用意しておく。

[2.7]ゲームスケール

1ヘクス80メートル、1ターン10分、歩兵分隊は5~10人の兵隊で構成され、火器操作班は1~2人の特技兵が扱う同数の兵器、指揮官や砲兵観測班は1~2人で、車輛/ヘリコプター1ユニットは1輛/機を表す。また携行兵器は1~2門(丁)の兵器を表している。

訳註:このゲームにおける端数処理は(特記されていない限り)切り上げが原則である。

また訳文中では、漢数字の一や発音記号と紛らわしくないよう、マイナス記号(-)の代わりに、△を使用している。

[3.0]プレイの手順

「ファイア・チーム」の各ターンは以下の3つのフェイズで構成される。それら各フェイズは更に幾つかのステップに細分化されている。各ターンの中心は活動フェイズであり、活動フェイズにおいてプレイヤーは、チット引きによって得た自分のインパルスの度に移動や射撃を行わせることができる。

註:下記の手順表はあくまで概略であり、活動フェイズにおける詳しい手順は次の[4.0]指揮ポイントと活性化を読みたい。

★準備フェイズ

①各自まず自身のCP総量[4.11]を確認する。この際、それまでの部隊壊滅等によるCP総量の減少[4.12]と、このターンに受ける増援に伴うCP追加[11.23]を加算した結果を求める。

・CP総量に沿ったCPチットをカップに入れ、CP現在量マーカを表示欄で示す[4.13]。

②マップ上に残る貯め CP マーカを任意で取り除き、その分の CP を戻し入れする。または、そのまま残してその分の CP を今次ターンの CP 現有量から差し引く[4.54]。

③間接砲撃[9.1]の計画記入(プロット)を行い、盤外砲兵チット[9.42]があれば CP チットと同じカップに入れる。

④前のターンから持ち越された警戒移動マーカを茶色の裏面へと裏返す[5.24]。

★活動フェイズ

プレイヤーは各インパルスにおいてユニットに各種行動を行わせる事ができる。ここで言うインパルスとは、引かれた一枚の CP チットによって手番を与えられた陣営の活性化を指す。

①どちらか一人のプレイヤーは、無作為に CP チットを引く[4.1]

②引かれた CP チットの色に対応する陣営は直ちにその CP チットに記載された CP 分、自軍の今次ターン CP 残量から差し引く。それが済んだらそのプレイヤーがインパルスを実行する。インパルスを実行しているプレイヤーは活性化側と呼ばれる。
・もし引かれたのが盤外砲撃チット[9.42]であれば、それに対応する砲撃を実施し、終われば手順①へ戻ってまたチットを引く。

③インパルスを得た活性化側は、望むユニットに CP を費やして活性化[4.2]させ、移動、射撃、回復[8]等の活動を行わせる。また貯め CP[4.5]としてユニットにマーカを配置し、後のインパルスでの活性化の助けとする事もできる。

対して相手(非活性化側)は、移動して新たなヘクスに入る活性化側のユニットに対して臨機射撃[7]を行うことが許される。

・臨機射撃[7]を唯一の例外として、敵のインパルス中に非活性化側が主体的に行えるアクションは無い。

・以上①～③の手順(インパルス)が終わったら、再び①へ戻ってチットを引く。これを活動フェイズ終了[4.15]まで繰り返す。

★終了フェイズ

①盤上の煙幕が消失したかどうか、「煙幕持続表(Smoke Dispersal Table)」に従って判定する[10.31]

②茶色の裏面を向けている警戒移動マーカを全て除去する[5.24]

③自動的回復と車輛の回復が可能ならそれを行う[8.2 と 8.3]

④ターンマーカを次のターンへ移す。

各プレイヤーは以上の手順をシナリオで定められた最終ターンまで繰り返す。

[4. 0] 指揮ポイントと活性化

各陣営はシナリオで定められた指揮ポイント(CP)を受け取ってゲームを開始する。これらの CP はまた決められた種類(1から5ポイント)と枚数の CP チットに細分化され、シナリオ毎に指定されている。原則としてこれら CP は、「ユニットの活性化[4.2]」「臨機射撃[7]」「回復[8]」のいずれかの活動の為に消費される。

活動フェイズにおいて一枚ずつ無作為に引かれた CP チットに対応する陣営がインパルスを実施でき、引かれた CP チットに記載された数量だけ、その陣営の今次ターン CP 残量を減らす。

[4. 1] CP チットとその管理

準備フェイズに両陣営は、自己の使用可能 CP チットをまとめて1つのカップに入れる(両軍の CP チットを1つのカップの中に混在させる)。活動フェイズにおいて無作為に引かれた CP チットによってインパルスが実施される。一旦引かれた CP チットは、そのターンの残りの間、再びカップに戻す事なく、対応する陣営色のディスプレイカード中段右にある「CP 使用済(CP Drawn)」ボックスに置いておく。

無作為に引かれたチットの色に合致する陣営がその CP チットに記載された CP を使用してインパルスを実施する[例外:4.14 と 4.15]

原則として、そのインパルスに新たに受け取れる CP の上限は、CP チットに記載された数値、もしくは今次ターン CP 残量[4.13]のどちらか少ない方までとなる。

[4.11] CP 総量 CP Allowance:

各陣営は CP 総量表示欄に CP 総量マーカを使って、その現在量を明示する。ゲーム開始時に各陣営は受け取った CP 総量を表示欄に「×10」と「×1」のマーカを使って表示する。

例えば開始時 CP が 20 であれば、×10 マーカを2に、×1 マーカをゼロの欄に置く。

[4.12] CP 総量の減少と、それに伴う CP チットの削減

各ターン冒頭の準備フェイズにおいて、直前のターン中に除去された自軍ユニットの裏面に書かれた分だけの CP 喪失量を、自己の CP 総量と CP チットから減少させなければならない。

・原則として各ユニットの裏面にはそれが除去された時[2.32]に、CP 総量を減少させなければならない CP 喪失量が記載されている。ただし除去されたユニットの裏面に CP 喪失量が記載されていなければ、CP 総量を減らす事はない。

・CP 総量を減少させると同時に、減少分相当の CP チットを削らなければならない。この場合、その準備フェイズの段階で最も大きな CP 値を持つ CP チットを優先して削らなければならない。

例示:もし CP 喪失量が3だとすると、(もしあれば)5の CP チットを取り除き、2の CP チットに取り替える。もし5のチットがなければ4のチットを除去して、1のチットに取り替える。4のチットがなければ3のチットを除去する。もし3のチットもなければ、2のチットを2枚除去し、おつりとして1のチットを1枚加えるといった要領。

[4.13] 今次ターン CP 残量 CP Remaining:

今次ターン CP 残量は、そのターンの残りにどれだけの CP が使用可能か、目安とする為に表示する。活動フェイズ開始時における今次ターン CP 残量は、準備フェイズを経た CP 残量に合致する。

・その陣営の CP チットが引かれる度に、その陣営の今次ターン CP 残量を直ちにその CP チットに記載された数値分だけ減らさなければならない。加えて臨機射撃[7.11]を行う度に、その分だけ今次ターン CP 残量を減らさなければならない。

・CP チットを引いた際、そこに書かれた CP 値より、今次ターン CP 残量の方が少なければ、少ない方の数値分だけしか新たに受け取れない。例えば今次ターン CP 残量が2しかない時に、4の CP チットを引いたとしても、そのインパルスには4ではなく2しか新たに受け取れない。

例示:ソ連軍が25、米軍が30の今次ターン CP 残量を有している。

チットを引いたらソ連軍の3CP チットであった。直ちにソ連軍の今次ターン CP 残量マーカを 22 に揃え、そのインパルスに3CP を使用する為に受け取る。そしてそのソ連軍インパルスを終えて、次に引かれたチットは米軍の2であった。米軍は今次ターン CP 残量を 28 に揃え、そのインパルスの為に2CP を受け取る。

[4.14]連続インパルス上限 Consecutive Impulse:

チット引きの偏りによっては、一方の陣営が連続してインパルスを行う可能性がある。それを規制する為に CP 総量に応じた連続インパルスの上限が決まっている。各ターンの準備フェイズにおいて各陣営の CP 総量を調整したなら、その総量をカラーディスプレイ中段右にある「連続インパルス上限表」に当てはめて、そのターンにおける連続上限を確認する。

一方のインパルスが連続して上限数に達した場合、次のインパルスは必ず相手側でなければならない。言い換えるなら次に引いた CP チットが連続上限に達した側の物であったなら、それを引きカップに戻して、相手側の CP チットが引かれるまで引き直しする。

なお、あくまでこの連続上限はターン毎の CP 総量に準じるものであり、シナリオ開始時の CP 総量や今次ターン CP 残量に準じる物ではないので勘違いしないように。

例示:あるターンのソ連軍が 25CP 総量を有していたとする。活動フェイズに3回連続してソ連軍のチットが引かれ、3連続インパルスを実行した。次(4回目)に引かれたチットもソ連軍の物であったが、25CP 総量に伴う連続上限は3であり、4連続インパルスは許されない。従ってその CP チットは引きカップに戻し、米軍チットを引くまで無作為引きを続ける。米軍インパルスを1回挟む事で、再びソ連軍は3回までインパルスを連続して行う可能性が生まれる。

[4.15]活動フェイズの終わり

一方の陣営の今次ターン CP 残量がゼロとなったなら、相手側も CP がゼロになるか、連続インパルス上限までのインパルスを行った後でその活動フェイズが終了する。

・今次ターン CP 残量がゼロになった陣営は、まだ引かれていない CP チットが引きカップの中に残っていたとしても、もはやインパルスを行えない(引かれても無視される)。まだ今次ターン CP 残量を有する側は、その活動フェイズの残りの間、CP 残量がゼロになるか、連続上限[4.14]に達するまでチット引きを続け、インパルスを連続して行う。

製作者からの提案:引かれた CP チットを、各陣営の使用済みボックスに置く代わりに、陣営に分けず引かれた順番に並べて置く事で連続インパルスのカウントが簡単にできる。またそのターン中に除去されたユニットの CP 喪失量の合計を記録しておく事で、次のターンの CP 総量調整に時間をとられる事もないだろう。

[4.2]活性化

自軍チットを引き当てた側は、引いたチットに書かれた CP と、個々のユニットに貯めておいた CP とを使ってユニットを活性化できる。活性化されたユニットが移動や射撃するのに必要な CP は陣営によって異なり、それは各陣営固有の活性化チャートに規定されている。

[4.21]活性化の手順と CP コスト

ユニットが移動又は射撃を行うには必ず活性化されていなければならない。あるユニットを活性化させるには、行わせたい行動

に必要とされる CP を支払わなければならない。

・緑と赤といった国籍色の付いた米軍(US)、ソ連軍(SOVIET)ディスプレイの下段に、各ユニットが移動や射撃に必要な基本 CP 数が規定されている。これら基本 CP 数には、萎縮や臨機射撃を行う距離などによって増減する可能性がある。

[4.22]活性化の制限と選択肢

・1つのユニットは、同一インパルスにおいて1回しか活性化できない。ただし同一ターン中にインパルスは何度も行われるので、別のインパルスであれば再び活性化して構わない。

・同一インパルスにおいて、使える CP の許す限りのユニットを活性化させることができる。

・ユニットは原則として個々に活性化されるが、所属が同じでお互いに視認できるある一定の範囲内にある事を条件に、同じ CP 消費によって同時に活性化(Group Activation)することができる[4.3 参照]

[4.23]操作班の活性化

火器操作班はそれが所属する小隊の歩兵分隊または車輛とスタックしているか、隣接しているなら、移動に際して必要な CP が3ではなく、2で済む。

例示:ある操作班が移動(によって活性化)する際、それが所属する歩兵分隊(または米軍なら同一小隊の M2、ソ連軍なら BMP など)とスタックまたは隣接しているなら、2CP 消費するだけでよい。そうではなく例えば砲兵観測班、または M1 戦車とスタック、隣接しているだけなら(または誰もスタック/隣接していないなら)、その移動には3CP を必要とする。

[4.24]CP コストに与える影響

活性化チャートの右上欄には活性化に必要な基本 CP 数を増減させる各種要項が記載されている。それらには以下がある。

- ・(Δ#)指揮官の修正値[4.4]
- ・(+0.5)萎縮[6.35]
- ・(+1)敵味方が混在するヘクスで「移動」活性化[上級ルール 14.20]
- ・(+1)化学戦状況下[上級ルール 17]

[4.3]グループ活性化(Group Activation)

近接しているユニット同士は、単一の活性化(とそれに伴う CP 消費)によって、まとめて活性化を行える場合がある。グループ活性化には次の2種類がある。

・小隊活性化:同一小隊に属するユニットは、小隊全体でまとめて活性化する事ができる[4.32]。

・分隊/操作班活性化:分隊とスタックまたは隣接している2つまでの操作班は、まとめて活性化する事ができる。

[4.31]分隊/操作班グループ活性化

1つの歩兵分隊が活性化する際、その分隊とスタックしているか、または隣接している2ユニットまでの火器操作班は、追加の CP 消費無しでその分隊と共に活性化できる。ただし国籍により若干の相違があるのに注意。

☆米軍の場合:いずれか1ユニットの歩兵分隊(砲兵観測班を除く)と、いずれか2ユニットの軽火器操作班(どの小隊に所属するかに関係なく)。

★ソ連軍の場合:いずれか1ユニットの歩兵分隊(砲兵観測班を除く)と、いずれか1ユニットの機関銃操作班と非機関銃軽火器操作班(どの小隊に所属するかに関係なく)。

・重火器操作班(ソ連軍 120 ㎜ 重迫[2.33])は、この分隊/操作班グループ活性化を行えない。

例示:米軍は、とあるヘクスに2個歩兵分隊と2個機銃班、1個ドラゴン ATM 操作班と 9-1 指揮官とをスタックさせていたとする。1 CP の消費によって 9-1 指揮官と、いずれか1個分隊+いずれか2個操作班を同時に活性化できる。米軍の分隊活性化には本来 1.5CP の消費が必要だが、指揮修正△1により最低消費の1CPで済む事に注意[4.4]。

[4.32]小隊活性化

同じ小隊に所属する車輛や歩兵は、小隊全体として活性化できる事ができる。ただし歩兵と車輛が同時に活性化するのは、その車輛に乗車している歩兵がいる場合のみである[4.36]。

また小隊活性化は、国籍や兵科によって次のように細則が異なる。

☆米軍「車輛」小隊の場合:同一小隊に所属する車輛であり、それぞれの車輛が、最低でも1つの同一小隊車輛の4ヘクス以内(間3ヘクス)におり、またそれに視線(LOS:6.1)を引く事ができれば、小隊活性化の一員となれる。

★ソ連軍「車輛」小隊の場合:同一小隊に所属する車輛であり、それぞれの車輛が、最低でも1つの同一小隊車輛の3ヘクス以内(間2ヘクス)におり、またそれに視線(LOS)を引く事ができれば、小隊活性化の一員となれる。

■(国籍に関わらず)歩兵小隊の場合:同一小隊に所属する乗車していない(Dismounted)歩兵分隊であり、それぞれの分隊が、最低でも1つの同一小隊分隊の2ヘクス以内(間1ヘクス)におり、またそれに視線(LOS)を引く事ができれば、小隊活性化の一員となれる。

・小隊活性化だからといって要件を満たすユニットを全て活性化させる必要はない。どのユニットを小隊活性化の一員に選ぶかは全くの任意である。また逆に前述した小隊活性化の要件を満たすユニットがどれだけ少なくても小隊活性化を選ぶ事ができる。

[4.33]小隊活性化と操作班

小隊活性化によって活性化した、歩兵分隊1ユニットにつき、それとスタックまたは隣接しているいずれか2ユニットの操作班(同じ小隊所属でなくても良い)も、まとめて一緒に活性化できる[4.31]。

・小隊所属印を持たない、完全に独立した操作班(ソ連軍 AGS-17 班やスピゴット班など)は、小隊活性化の一員になれない。これらの活性化には、あくまでこれら操作班の為に CP 消費が必要とされる。

例示:米軍が C4121、C4020、C3918にそれぞれ同一小隊に属する歩兵分隊を1つずつ、C4122、C4020、C3917 にそれぞれ2個操作班(所属小隊はバラバラ)を置いていたとする。この場合、1

つの小隊活性化でこれら全てをまとめて一緒に活性化できる(4 CP コストで)。ただしもし 3917 にいる操作班が、3916 だとすると、その操作班は活性化要件を満たせず、小隊活性化の一員には選べなくなる。

[4.34]グループ活性化の要件はいつまでか

グループ活性化の要件(距離や視線)は、活性化の瞬間にのみ求められ、活性化したインパルスの間中、要件を満たす距離内にいなければならないのではない。

[4.35]グループ活性化で行える事

☆米軍の場合:個々のユニット毎に移動か射撃を自由に選べる。例えばある分隊は「移動」活性化を行い、ある分隊は「射撃」活性化を行うなど。ただしもしその活性化により大きい CP コストが必要な場合は、大きい方の CP コストを支払う必要がある。

★ソ連軍の場合:

1)。「移動」活性化を選んだ場合、グループ活性化した全てのユニットは移動活性化によって行える事しかできない。例えば射撃したければ行進間射撃[6.6]でなければならない。

2)。「射撃」活性化を選んだ場合、グループ活性化した全てのユニットは射撃活性化によって行える事しかできない。移動は一切できない。

例示:ソ連軍は、ある戦車小隊を3CP 払って活性化させた。最初の戦車に通常射撃(射撃活性化)を行わせた所、見事に目標を撃破した。しかし残りの小隊所属戦車の視界内にはもはや射撃可能な敵ユニットが存在しなくなった。だからといって一緒に活性化した他の戦車は、もはや移動を行う事はできない。その可能性に気が付いていたなら、最初の戦車に行進間射撃させていけばよかったのである。

[4.36]歩兵と車輛のグループ活性化

たとえ同一小隊に所属するものであっても、乗車していない歩兵ユニットと車輛とは、決してグループ活性化できない。また同様に乗車していない歩兵ユニットと乗車している歩兵とも、決してグループ活性化できない。

・同一小隊に所属する乗車していない全て歩兵ユニットは、要件を満たす限りにおいて1つの小隊活性化に加われる(1つの Dismounted Platoon コストによって)。

・同一小隊に所属する車輛とそれらに乗車している全て歩兵ユニットは、要件を満たす限りにおいて1つの小隊車輛活性化に加われる(1つの Vehicle Platoon コストによって)。

[4.37]歩兵のグループ活性化と CP 消費

グループ活性化に際しても、状況により消費 CP の増減が適用される(各陣営の活性化チャート右上欄参照)。ただしこれらの修正は同じ状況が複数あっても重複しない。

・グループ活性化する個々のユニットの状況が異なる場合、同じ項目においては、それらの内最も効果の大きい物が1つが適用される。例えばグループ活性化した4ユニットの内、それぞれ萎縮3と2と1の状態にあるユニットがあったとしても、「萎縮」項目に関しては萎縮3(の半分/切り上げで追加+2CP)1つだけが適用される。

[4.38]グループ活性化と貯め CP

グループ活性化するユニットの内いずれかが貯め CP を持つなら、そこからグループ活性化の CP 消費に流用する事ができる。グループ活性化の一員とするなら、貯め CP を持つユニットが操作班であっても良い[4.5 全文参照]。

・小隊活性化の場合、活性化に加わらない小隊所属ユニットが持つ貯め CP を使用する事はできない。

例示:ある分隊とスタックしている操作班が貯め CP を持っていた。その分隊を小隊活性化の一員とした際、スタックする操作班も小隊活性化に含める事とした。従って操作班の持つ貯め CP を、小隊活性化に必要な CP の一部として使用する事ができる。

[4.39]グループ活性化と増援

増援ユニット[11.2]として地図上のヘクスに進入する際、望むならそれらは小隊活性化[4.32]として登場する事ができる。

[4.4]指揮官と活性化

優秀な指揮官は、スタックしている歩兵ユニットの活性化に必要な CP を指揮修正分だけ軽減させる能力を持つ。またグループ活性化に際しても、活性化するのうち1つにスタックしている指揮官の指揮修正によって、同時／小隊活性化に必要な CP を軽減する事ができる(臨機射撃に必要な CP 消費でさえ[7.11])。

・どんなに優秀な指揮修正によっても、活性化には最低1CP の支払いが義務づけられる。

例えば米軍歩兵分隊の活性化には 1.5CP が必要とされ、そこに1の指揮修正値を持つ指揮官がスタックしていたとしても、修正後 0.5CP ではなく、修正後1CP の支払いが求められる。

[4.41]適用制限と選択肢

・指揮修正を適用する指揮官とは、そのインパルス開始時にスタックした状態でなければならない。

・指揮官の指揮修正による CP コスト軽減は、乗車していない歩兵ユニットにのみ適用できる。車輛および乗車している歩兵ユニットには決して適用できない。

・同一インパルスにおいて指揮官の指揮修正は、スタックする1ユニット、または1個小隊にのみ適用される。

・1ユニットまたは1個小隊の1つの活性化につき、一人の指揮官の指揮修正のみが利用できる。

・指揮官は特定の小隊には所属せず、所属に関わらず、要件を満たすいかなる歩兵ユニットまたは歩兵小隊にも指揮修正を適用できる。

[4.42]指揮官の単独活性化と移動

指揮官は、それがスタックするユニットが「移動」活性化した際、スタックしたまま一緒に移動する事ができる(追加 CP を必要とせずに)。

・もし望むなら指揮官だけを活性化させて、単独で移動させたり、携行兵器を撃たせたりできる。指揮官の単独活性化に必要な CP は「1」である。

・単独で活性化した指揮官は、単独で移動したり、指揮官が持つ携行兵器を使って単独で射撃したりできる。

[4.5]貯め CP Saving CPs:

各インパルスにおいて活性化プレイヤーは、望むならその CP チットで得られた CP の一部または全部を、そのインパルスに消費せず、後々の為に特定のユニットに貯めておく事ができる。

貯める事にしたなら、それに割り振る数値(0.5CP でも可)に応じた「貯め CP」マーカを、指揮官を除く、1ユニットの上に配置する(スタック全体に対して置くのではなく、あくまで1ユニットに置く事に注意)。

・全て貯め CP にするとしても、引かれた CP チットに記載された数値だけ、今次ターン CP 残量を減らす事には変わりはない。

[4.51]適用制限と選択肢

1つのユニットに置ける貯め CP マーカの上限は無い。あるインパルスに受け取った CP の範囲内で、それぞれ異なるユニットに任意の量(0.5CP でも可)の貯め CP マーカを配置する事ができる。貯め CP は、以後のインパルスまたはターンにおいて CP チット引きによって得られた CP に加えて使用できる。

・貯め CP マーカは盤上のユニットに置くだけでなく、まだ登場していない盤外の増援ユニット[11.22]の上にさえ置ける。

・貯め CP は、それが置かれたユニットを含む活性化や回復[8]、臨機射撃の為に消費する事ができる。

・もしも貯め CP が置かれたユニットが除去されたら、そのユニットに貯めていた CP も使われる事なく盤上から取り去られる。

・貯め CP が置かれたユニットが、萎縮[6.35]したりステップロス[6.37]したとしても、貯め CP には影響しない(これらによって目減りしたりしない)。

・一旦置いた貯め CP は、他のユニットに移し替えたりはできない。

・指揮官ユニットに貯め CP を置くことはできない。

[4.52]貯め CP の消費

貯め CP は、それが置かれたユニット、またはそれを含むグループの活性化や回復[8]、臨機射撃[7]の為に消費する事ができる。

[4.53]指揮官と貯め CP

貯め CP を消費する際にも、以下の様に指揮官がスタックしていればその指揮修正による CP コスト軽減を行える。

・貯め CP が置かれた歩兵ユニットと、指揮官がスタックしている。

・貯め CP が置かれたユニットを含むグループのいずれかに指揮官がスタックしている。

・貯め CP が置かれた車輛ユニットに、指揮官が搭乗している。

[4.54]ターン繰り越しの貯め CP

各ターンの準備フェイズにおいてプレイヤーは、前ターンに使わなかった盤上の任意の貯め CP を取り去るか、そのままユニットに置き続ける事ができる。

・そのままユニットに置き続ける場合：盤上に置いている貯め CP の合計分、今次ターン CP 残量を減少させ、引きカップに投じる使用可能 CP チットもそれに合わせて調整する。

・貯め CP を取り去る場合：単純にそれが置かれたユニットの上から、貯め CP マーカを取り去る。

準備フェイズ終了時に、貯め CP の分だけ今次ターン CP 残量を減らす場合、端数(0.5)は切り上げる。

例示：盤上に貯め CP マーカが2CP 相当置かれている。今次ターン CP 残量から2減らす。もし貯め CP が1.5 だったとしても、端数は切り上げて2減らす事になる。

CP に関する包括的な例示：

あるシナリオの第2ターン開始時、米軍は20のCP総量、ソ連軍は25のCP総量を有していた。

ソ連軍は先の第1ターンに1ユニットを失い、その裏面を見るとCP喪失量2であった。ソ連軍は使用可能CPチットの中で最大値であった4のチットを取り除き、2のチットと取り替えた。そしてCP総量と今次ターンCP残量とを25から23へ減少させた。ソ連軍は使用可能CPチットを引きカップの中へ投じた(ちなみにその数値を合計すると23になるはず)。

米軍は第1ターンに2CP相当の貯めCPマーカを置いたまま使わずに繰り越した。米軍はそのまま貯めCPを置いておく事を選んだので、今次ターンCP残量20から2を引いて18にした。米軍は使用可能CPチットを、まとめて引きカップの中へ投じた(ちなみにその数値を合計すると18にならねばならない)。

続いて活動フェイズを開始。引きカップからソ連軍プレイヤーが無作為にチットを引いたところ、米軍色の1CPチットであった。米軍は今次ターンCP残量を1減少させた上で、1CPを受け取って自己のインパルスを行う。米軍は1の貯めCPマーカを置いた1個分隊を移動活性化させる事にした。米軍歩兵分隊の移動活性化には1.5CPを必要とするので、今回受け取ったCPから1、貯めCPマーカから0.5消費して分隊を移動させた。分隊は取り替えられた0.5の貯めCPマーカを載せたまま移動した。

こうして自己のインパルスを終えた米軍が、引きカップから引いたチットはソ連軍色の3CPチットであった。ソ連軍は今次ターンCP残量を3減少させた上で、3CPを受け取って自己のインパルスを行う。ソ連軍は歩兵一個小隊のグループ活性化(3CP必要)を選択した。かくしてゲームは続いてゆく...

[5.0]移動

ユニットは活性化[4.1]されてのみ移動できる。車輛の向き[5.3]に関する制限を除き、原則的に全てのユニットが移動可能である。

[5.1]移動の手順

全てのユニットは、個々の許容移動力を消費して、今いるヘクスから隣のヘクスへと移動できる。移動力消費はそれが進入するヘクス地形によって異なるので、地形効果表を参照の事。移動目的で活性化された個々のユニットは、許容移動力を使い切るまで移動できる。当然だが固有の移動力を他のユニットに分け与えたり、使わなかった移動力を次のインパルスの移動に加えたりは許されない。

[5.11]指揮官と共に動く歩兵の移動力増加

移動開始時から終了まで、指揮官とスタックしたまま移動する歩兵(分隊または操作班)は、許容移動力が2増加する。この歩

兵移動力特典は、その歩兵が同一インパルスに輸送車輛に乗っていたか、乗っていなかったかに関わらず与えられる[5.44と5.45参照]。

[5.12]移動原則

複数のユニットがスタック[5.5]したまま移動できるのは、グループ活性化された場合に限る。それ以外ユニットは1つずつ移動し、1つのユニットの移動が完全に終わってから、次のユニットが移動できる。

・スタックして移動を開始するユニットは、スタック移動の途中でその構成ユニットを置き去りにする事もできる。ただし移動中にスタックに加わる事はできない(例外：車輛輸送)。

[5.13]道路移動

道路沿い(言い換えるなら道路ヘクスサイド沿いに)に移動するユニットは、そのヘクス本来の地形コストの代わりに、道路移動コストで移動できる。

・他の友軍ユニットの存在は、道路移動の妨げにならない。

[5.14]斜面の上へ登る(Climb)移動

低い高度レベルから高い高度レベルへと移動する場合、追加移動力を必要とする。詳しくは地形効果表参照のこと。

・1ヘクスの移動で一気に2レベル上の高度(急坂)へ駆け上がる場合、高度変更による移動コストが2倍になる。例えば歩兵がA2823からA2723へ移動した場合、平地による1移動コストに加え、2高度変更に伴う2移動コストで計3移動力の消費を強いられる。

・道路移動によって坂を上る場合、1高度につき通常の1(車輛なら2)追加消費でなく、歩兵も車輛も一律0.5移動コストの追加で済む。

・高い所から低い所へ高度変更する(坂を下る)場合は、追加移動力の消費を必要としない。

[5.15]携行兵器の運搬

携行兵器ユニットは、歩兵ユニットに運搬されてのみ移動できる。携行兵器を運搬する事によって、特別な移動力消費を強いられる事はない。車輛に乗っていない歩兵は、移動中いつでも携行兵器を拾い上げたり、置き捨てたりできる。逆に乗車中の歩兵は携行兵器を拾い上げたり、置き捨てたりできない。

・1個分隊は、最大4つまでの携行兵器を同時に運搬できる。

・1個操作班は、最大2つまでの携行兵器を同時に運搬できる。

・1人の指揮官は、1つしか携行兵器を運搬できない。

[5.16]重火器固有の牽引車輛

移動力の代わりにHが書かれている重火器操作班(本作の場合唯一ソ連軍の120mm重迫撃砲班がそれに当たる)は、それ専用の車輛(ソ連軍MT-LB汎用装甲輸送/牽引車)によって輸送される場合に限り、その場から動ける。

[5.17]装輪車両

移動力の所が白抜きになっている車輛(BTR-70 装甲兵員輸送車)は、装軌式(キャタピラ)ではなく車輪で動く装輪車両であり、地形効果表にある通り、森では装軌3に比べて4と鈍足であり、逆に路上では装軌 1/2 に比べて 1/3 と快速になる。

[5. 2]警戒移動 (Cautious Movement)

個々のユニットは新たなヘクスに移動する直前に「警戒移動」を宣言することができる。警戒移動には追加1移動力の消費が必要だが、それを宣言して警戒移動マーカを乗せておくと、臨機射撃を含め、敵からの射撃に対して有利な修正が得られる(ただし警戒移動マーカを乗せた自分が射撃する場合、対歩兵火力が半減したり、対車輛命中率が低下したりする)。

なお車輛が「後進(reverse movement:5.33 参照)」する際には警戒移動できない。

[5.21]追加移動力

移動して入るヘクス毎に警戒移動で入ると宣言して、そのヘクスに進入するのに必要な移動コストに加えて1移動力を追加で消費する。

・警戒移動は各ヘクス単位で宣言でき、他では警戒移動することなく素早く動き、危険だと思ふヘクスでのみ警戒移動するなど使い分けできる。

[5.22]警戒移動マーカ

移動終了時(最後に進入したヘクス)に警戒移動していれば警戒移動マーカを乗せたままにしておく。一旦置かれた警戒移動マーカは次のターンの終わりまで置いたままにしておく[5.24、5.25 参照]。

[5.23]特殊な事例

あくまで警戒移動はヘクスごとに取り外したり置いたりする。原則として警戒移動マーカを乗せたユニットが新たなヘクスへ移動する前に、まず最初に警戒移動マーカを取り外さなければならない。ただし以下の3つの特殊な事例がある。

・ユニットは他のヘクスに移動することなく、ただ警戒移動マーカを乗せるために追加1移動力だけ消費することができる。

・警戒移動を宣言して新たなヘクスに進入した際に受けた臨機射撃で萎縮した場合は、例外的にそこで1移動力消費して警戒移動マーカを置いた上で、移動を終了できる。

・車輛輸送されて来た歩兵が下車する際、下車するヘクス[5.46]で追加1移動力支払う事で、警戒移動マーカを置いた形で下車できる(下車行動は臨機射撃の対象とされる為)。

[5.24]次のターンまで持ち越される警戒移動マーカ

警戒移動マーカは最初に置かれる際、黄色の表面を向けて置かれる。そして次のターンの活性化フェイズの直前にある準備フェイズにおいて茶色の裏面へ裏返され、その活動フェイズの終わりに茶色の裏面を向けている警戒移動マーカは全て取り外される。なお既に茶色の裏面を乗せているユニットは、活性化フェイズにおいて新たに1移動力支払う事で、黄色の表面へと戻すことができる。

例示:第2ターンにユニットAとBがそれぞれ警戒移動マーカ(黄色の表面側)を新たに乗せた。第3ターンの準備フェイズにそれらは茶色の裏面側にひっくり返された。ユニットAとBはこの第3タ

ーンには一切移動力を使わなかったので、第3ターンの終わりにそれらの警戒移動マーカは取り除かれる。もしもユニットBが第3ターンに移動して新たに警戒移動マーカを置かず、警戒移動状態の持続のために追加1移動力支払って黄色の表面側にひっくり返したなら、第4ターンの準備フェイズにユニットBの警戒移動マーカは茶色の裏面側にひっくり返される。

[5.25]警戒移動マーカの取り除き

以下の場合に警戒移動マーカは自動的に取り除かれる。

・射撃を行った(警戒移動を乗せている事による不利な修正を適用した後に警戒移動マーカを取り除くこと)。

・新たなヘクスに移動した(他のヘクスへ行く際、まず最初に警戒移動マーカを取り外す)。

・ターンの終わりに警戒移動マーカが茶色の裏面側を向けている。

一旦置かれた警戒移動マーカは、上記の規定に触れる場合を除き、任意で取り外す事はできない。

[5.26]制限と選択枝

・路上を道路移動率を使って移動している場合には、警戒移動を宣言できない。またそのヘクス本来の地形コストを支払った上で、更に追加1移動力を消費できないのであれば警戒移動を宣言する事はできない。

・シナリオ開始時に警戒移動マーカを乗せているユニットは決してない。増援として盤上に進入してくるユニットは、制限に抵触しない範囲において進入時に警戒移動を宣言できる。

[5. 3] 車輛の向き

それぞれの車輛と火器ユニットは常にいずれかの方向へその前面を向けている(車輛なら▲、火器なら矢印の向いている方向がユニットの前面と見なす)。それらはその前面をヘクスサイドに向いているか、ヘクスグリッドに向いていなければならない(それによる側面や背面、射撃可能範囲、射入角は英文ルール 9p の図例参照)。

・向きの変更は、活性化して移動の一環として行うか、射撃や臨機射撃[7.16]によって緊急的に行われる。

・前面をヘクスサイドかグリッドに向いているかによってその車輛の背面、射撃可能範囲、射入角が決まるが(英文ルールの図例参照)、車輛の後進[5.33]は背面(R)ヘクスにしか行えないので注意すること。

[5.31]移動と向き

車輛が新たなヘクスへ進入する度に、その向きは自由に変更できる。向きの変更はその為の移動力消費は必要ない(例外:道路移動中[5.32])。後進する場合を除き、車輛はその前面(F)ヘクスの1つにのみ進入できる。

・臨機射撃[7.0]は、そのヘクスに進入したユニットが向きを変える前に行ってよい(任意。向きを変えてから臨機射撃してもよい)。ちなみにユニットがあるヘクスに進入してからの解決順序は以下の通り。

1. 新たなヘクスに進入(向きは進入直前のまま)。
2. 臨機射撃を行える。

- 3). 向きの変更。
- 4). 臨機射撃を行える。

[5.32]道路移動と向き

道路移動率を使って道路沿いに新たなヘクスへ進入した場合には、向きの変更は許されない。向きの変更がしたいなら道路移動率を使わずに道路外のヘクス本来の地形コストを支払う必要がある。

[5.33]車輛の後進移動

移動コストの3倍を支払えば、車輛は向きを変更することなく、その背面(R)ヘクスへ後進移動できる。

・前面をヘクスサイドかグリッドのどちらに向けているかによって背面ヘクスが決まる(英文ルールの図例参照)。後進する場合は前面を変更する事なくそのまま後ろへ下がる。

・後進では警戒移動が許されない[5.2]。

・後進でも行進間射撃[6.6]を行える。

[5.34]スタックと向き

複数の車輛や火器が同一ヘクスにスタックしている場合、それぞれが別々の方向を向いてスタックしていても構わない(向きを合わせる義務はない)。

[5.4]歩兵の車輛輸送

車輛ユニットのうち移動力の脇にTと書かれたものは歩兵を乗せて移動することができる。それら輸送車両が乗せて運べるのは歩兵(及び軽/重火器操作班)、指揮官、携行兵器である。便宜上、輸送中のそれらは「乗車(mounted)」と呼ばれ、輸送されていない徒歩の者は「下車(dismounted)」と呼んで区別する。

訳者注: 原文では乗車していない歩兵である事を明記する為、常に「下車歩兵」と書かれているが、簡潔を期するため本文では「歩兵」とだけ書かれていれば、それは全て下車している徒歩の歩兵(乗車していない操作班や指揮官をも指す)を指していると留意されたい。

[5.41]輸送容量

あらゆる輸送車両は、1輛につき無制限の指揮官+2個軽火器操作班+1個分隊+それらが持つ携行兵器まで、または1個重火器操作班のみを乗せて運ぶことができる。

[5.42]所属による専従性

全ての輸送車両はいずれかの歩兵小隊に所属しており、歩兵分隊や操作班を輸送する際は、同一の小隊に属する歩兵分隊(または操作班)と輸送車輛でなければならない(言い換えるなら他小隊の歩兵分隊や操作班は乗車拒否される)。

・砲兵観測班および指揮官に関しては所属に関係なく輸送できる。

[5.43]輸送車両と運搬物との一体性

いったん輸送車両に乗ったなら、下車するまでその輸送車両と運搬物とは単一の車輛ユニットと見なされる[臨機射撃に関しても:4.36]。

・輸送中の歩兵(その他運搬物)を狙い撃ちにはできない。

輸送中は輸送車両が目標とされ、もし撃破(除去)されると、それが輸送中の全てのユニットも共に除去される。

[5.44]歩兵の乗車

乗車/積載するには、乗車する歩兵と、それらを乗せる輸送車両の両方ともが活性化していなければならない(例外: 砲兵観測班:5.48)。乗車に際しては元から輸送車両と歩兵がスタックしているか、または輸送車両が歩兵のいるヘクスへ迎えに行くか、歩兵が輸送車両のいるヘクスへ行かなければならない。輸送車両は歩兵を乗車させる為に、2移動力を支払う必要がある。乗車に必要な移動力を支払った後、輸送車両は残った移動力で移動を続ける事ができる。

・乗車する歩兵にしろ、それを乗せる車輛にしろ、乗車前に移動していても構わない。ただし、もし歩兵が乗車前に少しでも移動力を消費していると、それを乗車させた後の輸送車両の残り移動力は更に半減する(端数切上)。

注意: 歩兵と車輛のグループ活性化[4.36]にある通り、乗車中の歩兵は1つの小隊車輛活性化によって同時に活性化できる。ただし下車している歩兵と車輛とは、別々に CP を消費して活性化させる必要がある。

例示: 米軍は乗車していない歩兵1個分隊を車輛に載せて輸送する事に決めた。米軍はこの1個分隊(5移動力)と、それを選ばせるM2 ブラッドリー歩兵戦闘車(10移動力)とをそれぞれ活性化させた(歩兵 1.5、車輛1の CP 消費で計 2.5CP 必要)。歩兵分隊は2MP 消費して道路ヘクスまで移動し、そこでブラッドレーを待った。ブラッドリーも2MP 消費して歩兵分隊のいるヘクスまで行った上、歩兵を乗車させる為の追加2MP を消費した。これによりブラッドリーの残存 MP は6になったが、載せた歩兵が同一インパルスに移動力を消費していた事で車輛の MP は半減され、修正後3MP になった。もしこの歩兵が移動していなければ、ブラッドリーは6MP をフルに使える事になる。

[5.45]歩兵の下車

輸送車両は歩兵を下車させる為に、2移動力を支払う必要がある。下車に必要な移動力を支払った後、輸送車両は残った移動力で移動を続ける事ができる。下車した歩兵ユニットは車輛ユニットの上に置かれて、その車輛には乗っていない事を明示する。

・下車した歩兵は許容移動力の半分で移動できる(指揮官と共にある移動特典も含めて半減する)。ただし下車して移動する歩兵は、車輛の活性化によって自動的に活性化されているので、この歩兵の移動活性化の為に CP を消費する必要はない。

・下車する歩兵自身は、下車の為に追加の移動力を消費しない。下車させる為に追加の移動力消費が強いられるのは、輸送車輛側だけである。

注意: 歩兵を乗車させる場合も、下車させる場合も、その輸送車両自身が活性化している必要がある。なお歩兵が既に乗車している場合のみ、その車輛を活性化させる事で乗っている歩兵も活性化させられる。

例示: あるM2 ブラッドリー歩兵戦闘車が、その腹に1個歩兵分隊と 8-1 指揮官を乗せている。米軍は1CP 消費してそのブラッドリーを移動活性化させた。ブラッドリーは3MP 消費して移動し、そこで追加2MP 払って歩兵と指揮官とを下車させた。歩兵を降ろし終えたブラッドリーは残りの5MP で走り去った。一方下車した歩兵は、指揮官と共に移動する事による追加2MP を得た上での移

動力の半分(端数切り上げ)にあたる4MPで移動を行える。

[5.46]下車に対する臨機射撃

下車している歩兵と、歩兵を下車させている車輛は、新たなヘクスに進入している訳ではないが、下車作業によって即座に臨機射撃の対象となる。

・もしその車輛が下車ヘクスに進入した際に警戒移動のコストを払っていた場合:車輛、歩兵ともに警戒移動扱いで臨機射撃を受ける。この際、歩兵自身は警戒移動の移動コストを必要としない。もしその下車ヘクスで移動を終えるのであれば、それらの上に警戒移動マーカを配置する事ができる。

・もしその車輛が下車ヘクスに進入した際に警戒移動のコストを払っていなかった場合:下車した直後の歩兵は臨機射撃に対して警戒移動の恩恵を受けない。ただし下車により臨機射撃を受けた後であれば、下車後の移動力を消費して警戒移動マーカを載せる事ができる。

[5.47]携行兵器の輸送

携行兵器は、乗車している歩兵が運搬している限りにおいて、車輛が輸送する事ができる。言い換えるなら、携行兵器単体で車輛輸送される事は無い。

[5.48]砲兵観測班と車輛

例外的に、砲兵観測班(Obs)は活性化していなくても車輛に乗車/下車できる。言い換えるなら活性化した車輛は、活性化していない砲兵観測班を拾い上げるように乗車させたり、置き捨てるように下車させたりできる。もちろん乗車/下車に伴う追加2MPの消費は必須。

[5.5]スタック制限

同一ヘクスにどれだけの数のユニットが存在できるかを規定するのがスタック制限である。

同一ヘクスには指揮官を除く最大6ユニットの歩兵(その内歩兵分隊は3つまで)に加え、車輛4ユニットまでと、無制限の数の指揮官と携行兵器がスタックできる。

・スタック制限は移動中の通過も含め常時適用であり、オーバースタックは決して許されない。

・敵の非指揮官ユニットが存在するヘクスには進入できない。

・非指揮官ユニットであればどれも、敵の指揮官だけがいるヘクスに自由に踏み込む事ができる。この場合踏まれた敵指揮官は直ちに除去される(死傷したか捕虜になったと見なされる)。

・指揮官ユニットだけでは、決して敵ユニットが存在するヘクスに進入できない(敵指揮官しかいないヘクスであっても)。

[6.0]直接射撃

直接目視射撃は、このゲームにおける射撃戦闘の大部分を占める。直接目視射撃はその名の通り、妨害されない視線[6.1]を一直線に迎える目標に対する射撃である。直接射撃は大きく分けて2つあり、それは活性化側が行う攻勢射撃と、移動する敵に対する臨機射撃である。またこの射撃は、歩兵に対する物と車輛に対する物とで解決法が異なる。

[6.1]視線(LOS)

対歩兵・対車輛射撃共に、目標まで遮られない真っ直ぐな視線が引けなければならない。この視線判定の為に各ヘクスの中心部に黒点が打たれており、視線が通るか通らないか一目で分からない場合、射撃ヘクスの中心点から目標ヘクス中心点まで輪ゴムや糸を当てる事で確認できる。

この Fire Team では、視線に妨害地形の絵が触れたか触れないかといった即物的な物ではなく、ヘクス全体の地形で判断される。

・射撃を行う、または目標となるユニットのいるヘクス自体の地形は、視線に関して一切影響を及ぼさない。

・敵味方のユニットの存在は、視線に関して一切影響を及ぼさない。視線を確認する際に邪魔なら、一時的にユニットを脇にどけて視線を確認できる。勿論それが済んだらユニットは、元の位置にちゃんと戻す。

[6.11]視線妨害

以下の地形が視線を遮断する。

- ・林
- ・建物
- ・丘陵
- ・尾根ヘクスサイド
- ・藪(Cover)ヘクス[一定の条件下において:6.15 参照]
- ・煙幕

上記を除き、視線に影響を与えるヘクス地形や状況はない。

[6.12]尾根

丘の上に縦横に走る尾根ヘクスサイドは視線を遮断するが、尾根ヘクスサイドに直接隣接している射撃ユニット、または目標ユニットに対しては視線を遮断しない。

・尾根の存在するヘクスサイドより高い高度レベルにいるユニットに関して、その尾根は視線を遮断しない。

・尾根ヘクスサイドの端は視線を遮断しない。

・尾根ヘクスサイドにぴったり沿った視線は遮断しない。

例示:Bマップの2003ヘクスから1703に対する視線は途中にある尾根によって遮断される。ただし2003から尾根に直接隣接した1803に対する視線は通る。2005と2104の間にある尾根ヘクスサイドは2105から2004に対する視線を遮断しない(ぴったり尾根ヘクスサイド沿いだから)。1807と1806の間にある尾根ヘクスサイドは1707から1806に対する視線を遮断しない(尾根ヘクスサイドの端に過ぎないから)。

[6.13]煙幕

煙幕マーカ[10]は、それが置かれたヘクスを通過する視線を遮断する。ただし煙幕があるヘクスのヘクスサイドにぴったり沿った視線は遮断しない。しかしそのヘクスサイドを構成する隣り合う二つのヘクスに煙幕マーカが置かれているなら、ヘクスサイド沿いの視線も遮断される。

・林と建物:これらの地形の場合、視線が直接これらの図柄に触れていなければ視線を遮断しない。例えば建物が点在するヘクスを幾つも潜り抜ける視線であっても、その視線が一切マップ上に印刷された建物シンボルに触れていなければ、視線が通ることになる。

[6.14]丘陵

より高度レベルの高いヘクスにいるユニットは、視線に関して有利な立場にある。より高い高度レベルにあるユニットは、自身のいる高度より低い高度ヘクスにある視線妨害地形を無視してその先へ視線を引ける。また自身がいる同じ丘陵であれば、同高度の丘ヘクスを越えてその先にあるより低い高度のヘクスへ視線を引くことができる。

訳註:この部分、英文ルールでは細かく文章で説明しようとしているが、かえって分かり辛く、英文ルール11ページ上段の図例を参照されたし。

[6.15]撃つ側と撃たれる側とが同一高度の場合

撃つ側と撃たれる側とが同一高度の場合、視線上に存在する以下の地形はその視線を遮り、その地形を越えてその先への射撃を許さない。ただしどちらかの高度が高いか、どちら共がその妨害地形より高い高度にいるなら視線が通る可能性がある。

- ・林
- ・建物
- ・煙幕、または
- ・尾根

藪(Cover)地形:歩兵が敵の歩兵を射撃する場合、その視線の途中に存在する藪ヘクスは視線を妨害する。言い換えるなら藪ヘクスを通過してその先へ対歩兵射撃はできない(ただし対車輛射撃では視線上の藪ヘクスは視線を妨害しない。車輛は藪(麦畑や荒廃地など)の影に隠れるには背が高すぎるのだ)。

・視線を引く両者の間に存在する、より高度レベルの低いヘクスの林、建物、煙幕、尾根、藪は、高所同士の視線を遮断しない。

[6.16]撃つ側と撃たれる側とが異なる高度にいる場合

両者の間に視線妨害地形がある場合、それが視線を遮断するかどうか、その地形が存在する高度レベルに以下の地形高度を足して判断する。

	地形高度
・林/建物	0.5
・二階建て建物/煙幕	1

・尾根 両者の高度が異なる場合、その途中にある尾根は視線に影響を与えない。

以上の地形があったとしてもヘクス自体の高度レベルが変化する事はない。ユニットはあくまでそのヘクス本来の高度レベルにあるものとする。例外:二階建て建物[6.19]

例示:高度レベル1のヘクスにある林は、視線がそこを通過する際、1.5レベルの高度レベルと見なされる。だからといってそのヘクスにいる歩兵が林の木に登って、そのヘクスより0.5レベル上にいるなどという事は無い。同じ例で煙幕があるならその視線的な妨害高度は2となる。

[6.17]視線確認チャート

両者が異なる高度にいる場合の視線早見表が用意してある。表の見方は、上の段に両者の高度レベル。例えば2/0だと高度2から高度0に対して、3/2だと高度3から高度2に対して。下段左の欄はそれぞれ両者の視線の間に割り込む高度レベル、またそこにある地形となる。また間にある「累積高度 (Effective

height)」の数値は、視線的に高度レベルがどの高さにあるかの単なる表示である。

※訳註:一応チャートの視認結果も以下に訳出しておく。

C = 原則的に視線は遮断。しかしそこが同じ丘の一部であれば視線は通る。ただしその途中に尾根があれば視線は遮断される。

・ = 高度レベルの低い方のユニットに対して、その確認対象ヘクスがより近い同じ距離に位置するなら視線は遮断される。

N = 問題なし。視線は遮断されない。

BZ = 死角発生。その確認対象ヘクスの真後ろに1ヘクスの死角ヘクスが発生する。

X = 視線は遮断される。

[6.18]死角(Blind Zones:BZ)

建物と林ヘクスは、角度的にその直後の1ヘクスに死角ヘクスを産み出す可能性がある。高い所から低い所へ、またはその逆へと視線を引いた際、死角に指定されたヘクスにいるユニットは、その高い所にいる敵から目視されないし、逆にその敵を目視する事もできない。

[6.19]二階建て建物(Multi-story Buildings)

黒色の建物シンボルを持つ「二階建て建物」は、高層階建築物を表しており、そこを占める歩兵にとり視線上の有利を与える。それ以外では二階建物は視線上の大きな障害物となる。

訳者注:正確にはもちろん二階建てなどといった背の低い建物ではないが、上級ルール[19.1]では地上と二階とで厳密に分けて戦闘を行うので、語感として混乱を招かないよう「二階建て建物」に用語を統一した。

・二階建物ヘクスにいる歩兵は、そのヘクス本来の高度より1レベル高いものとして視線を引くことができる(上の階から敵を観測し射撃できるのである)。ただしこの方法でミサイルやロケット兵器は原則的に使用できない(これら無反動砲特有の後方噴流が危険で、逃げ場のない上層階では使用しない)。

・二階建物は、それがああるヘクス自体の高度[6.16、6.17 参照]より1レベル高い視線妨害物となる。

[6.2]歩兵による射撃戦闘

歩兵ユニットは自身固有の火力、または携行兵器を駆使して直接射撃を行える。なお歩兵は他の歩兵、または車輛と共同して[6.24]対歩兵火力を合計して使用する事もできる。

・歩兵が射撃する為には必ずCPの消費を必要とする。

[6.21]歩兵の火力

歩兵ユニット及び携行兵器は、その固有火力を複数の目標に振り分けて射撃することはできない。

同一インパルスにおいて一個の歩兵分隊は、自身の固有火力に加えて携行兵器2つまでを使用できる。また望むなら携行兵器3つを使用する代わりに、分隊自身の固有火力を使用しない選択肢もある。携行兵器を使用する場合、分隊火力で撃つ敵と、それぞれの携行兵器の目標とが異なっても構わない。

・一個操作班: 同一インパルスにおいて自身の対歩兵火力、もしくは対車輛用の砲/ミサイル火力を使用するか、または携行兵器1つを使用する代わりに自身の固有火力を使用しない。

一人の指揮官: 同一インパルスにおいて携行兵器1つを使用できる。ただし兵器を使用した場合、その指揮官の射撃に関する指揮修正〔6.31〕は適用できない。

〔6.22〕歩兵火力の射程

ユニットに印刷された射程距離以内に対しては額面通りの火力で射撃を行える。

訳註: 隣接ヘクスの敵に対する対歩兵火力は2倍となる(対歩兵射撃修正表参照)。

・その射程距離を越えた先、射程の2倍の距離までは半分の火力で射撃を行える。

・記載された射程距離の2倍より先へは、その火力で射撃する事はできない。

・最短射程距離を持つユニット(米軍の M106 自走迫撃砲やソ連軍 120 ㎜重迫撃砲など)は、その最短射程を下回る距離の敵に対しては、射撃を行えない。

・射撃距離をカウントする際、目標のいるヘクスは数えるが、射撃ユニットのいるヘクスは数えない。

〔6.23〕警戒移動中の射撃

警戒移動マーカを持つユニットが行う射撃は、それが対歩兵火力なら火力が半減したり、対車輛射撃なら不利な3~4コラムシフトが適用される。各種射撃修正表参照。

〔6.24〕共同射撃

以下のいずれかの条件を満たすなら個々のユニットは、その対歩兵火力を合計して同一の目標を射撃することができる。これを共同射撃と呼ぶ。

・それらが一緒にグループ活性化している。

・車輛とそれに乗車している歩兵が活性化〔6.41〕

共同射撃によって合計できるのは対歩兵火力のみ。対車輛(Gun/missile)射撃は決して合計できない。また下車歩兵と車輛とは別個に活性化するので、乗車していない歩兵と車輛とが共同射撃を行うことも有り得ない。

〔6.25〕遺棄された携行兵器

携行兵器を持つ歩兵が除去された場合、携行兵器だけはそのヘクスに遺棄され、友軍によって拾い上げられるか、敵によって破壊されるまで残留する。

・自軍ユニットが、あるヘクスに存在する時、瞬間的にでもそのヘクスに敵の携行兵器しかないなら、その携行兵器は破壊されて除去される。この破壊に特別な移動力消費は必要ない。敵の携行兵器自体は戦闘ユニットではないので、敵の携行兵器しかないヘクスには自由に進入できる。

・味方の携行兵器が遺棄されているヘクスに進入した歩兵ユニットは、特別な移動力消費なしでその携行兵器を拾い上げて運搬することができる。言い換えるなら単に通り返るだけで持っている。

ける。

〔6.3〕歩兵による射撃

敵の乗車していない歩兵分隊、操作班、指揮官に対する射撃は、対歩兵火力をもってする。この射撃の解決は対歩兵射撃表に依る。なお乗車している敵歩兵には対歩兵射撃ではなく、あくまで対車輛(Gun/missile)射撃でその輸送車両を破壊する必要がある。

・1つのユニットは同一インパルスに何度も射撃を被る可能性がある。

▼ 対歩兵射撃の手順

①射撃するユニット毎に、目標に対する歩兵火力を計算する。距離や行進間射撃心などにより火力が修正される事があるので、対歩兵射撃修正表をよく確認する。

・対歩兵射撃修正表による修正は全て累積する。例えば警戒移動中の射撃(火力半減)で、なおかつ延長射程での射撃(火力半減)なら、最終修正は火力4分の1となる。

②最終的な火力を対歩兵射撃表に当てはめる。なおその数値が、規定の火力欄以上、次の火力欄未満であれば、低い火力に集約される。

例示: 2つのユニットが同一の目標に対して共同射撃を行う。1つのユニットは火力3分の1の修正後6、もう1つは火力半減の修正後5で合わせて 11 火力だった。しかし火力欄は 10 の次が 12 なので、10 火力の欄で射撃を解決する。

③射撃解決のダイスを振る前に、射撃側・目標側双方の状況により各種ダイス修正が適用されるかどうか、対歩兵射撃修正表をよく確認する。

・対歩兵射撃修正表によるダイス修正は全て累積する。その結果、最終的な出目が1を下回ったり、14 を上回ったりするかも知れないが、それぞれ1または 14 として処理する。

④対歩兵射撃表を見ながらダイスを1つ振り、出目に(あれば)修正を加え、最終的な射撃結果を求める。射撃結果は目標ヘクスの歩兵全てに影響を与える。また車輛も歩兵火力を浴びて萎縮する可能性があるので注意〔6.34〕

〔6.31〕指揮官修正

射撃ユニットとスタックした指揮官は、その射撃に有利なダイス修正を与える。指揮官は任意の1ユニットとスタックし、そのユニットが加わる射撃に、その指揮官の指揮修正と等しい有利なダイス修正を与える。ただし指揮修正を得るには、そのユニットが指揮官とそのインパルス中ずっとスタックしている事が条件となる。

・共同射撃の場合、その射撃グループを構成するいずれかのユニットと共にある指揮官一人の指揮修正を適用できる。

・指揮官とスタックしたユニットが行う射撃は、複数あってもそれぞれに一律、その指揮修正が適用できる。例えば分隊火力と携行兵器2つがそれぞれ別の目標を射撃したとしても、全て修正が得られる。ただしあくまで一人の指揮官は、スタックした特定のユニットにしか修正を与えない事に注意(指揮官がいるヘクスに歩兵2個がいても、2個共が有利な修正を得られるわけではない)。

・乗車している歩兵または車輛が行う射撃に、指揮修正は適用さ

れない。

・指揮官は、その指揮官自身が射撃を行う場合には指揮修正を発揮できない。ただし他の指揮官が射撃を行う際、自身は射撃を行わない指揮官は、その射撃に指揮修正を与える事はできる。

[6.32] 遮蔽効果(Defilade)

直接射撃してくる敵に対し尾根ヘクスサイドの背後に位置するユニットは、尾根による「遮蔽効果」が得られる。遮蔽効果はダイス修正(対歩兵射撃)、またはコラムシフト(対車輛射撃)として撃たれる側に恩恵を与える。

・遮蔽効果は、射撃側の視線(射線)が全て尾根ヘクスサイド越しに引かれている場合にのみ、防禦側に与えられる。

・視線が、尾根ヘクスサイドとそうでないヘクスサイドとが接するヘクスグリッドを通る場合、遮蔽効果は得られない。英文ルール p.12 の図例 E における4から1に対する射撃がその例となる。

[6.33] 対歩兵射撃の戦闘結果

(+1)(+2):そのヘクスにいる指揮官以外の歩兵には全て結果に準じた「萎縮」マーカが置かれる。なお指揮官は決して萎縮の影響を被らない(言い換えるなら指揮官には萎縮マーカが置かれない)。

・萎縮の累積:萎縮の効果は累積する。例えば既に萎縮1を持つユニットが新たに+1の萎縮を被れば、萎縮2となる。ただし最大でも萎縮は4までで、それを越える萎縮を被っても萎縮4マーカより上はない。ただし萎縮3を越えると常にパニックの危険性がある[6.36]。

1:そのヘクスにいる指揮官以外の歩兵は、それぞれ1ステップロス[6.37]した上で、全て+1萎縮を被る。そのヘクスにいる全ての指揮官は、死傷判定[6.38]を強いられる。

E:そのヘクスにいる全ての歩兵(指揮官を含む)は、除去される。

註:臨機射撃の結果「効果無し」以外の結果を受けた歩兵は、そのヘクスで必ず移動を終えねばならない。ただし移動力に余裕があれば、そのヘクスで行進間射撃や警戒移動、煙幕展張などを行う事は許される[7.33]。

[6.34] 車輛に対する歩兵射撃

対歩兵射撃を浴びたヘクスにいる車輛も、限定的ながらその影響を被る。車輛は、そのヘクスに対する対歩兵射撃の出目に+2した結果が「効果無し」以外であれば、本来の結果に関わらず「車輛萎縮(Vehicle Fear)」マーカが置かれる(小火器の銃弾でも装甲板を叩く事で、車内の乗員を怯えさせる事が可能)。

※訳註:萎縮した車輛は移動力が半減するなど、その影響は決して小さくはなく、意図的に敵の車輛に対歩兵射撃を行うのも有りだろう。

・車輛は決して1を越える「車輛萎縮」マーカが置かれる事はない。

[6.35] 萎縮の影響

● 歩兵

・萎縮マーカの数値分だけ対歩兵射撃に不利なダイス修正が適用される。共同射撃を行う場合は、その射撃グループの中で最も大きな萎縮値が不利なダイス修正として適用される。

同様に對車輛射撃には萎縮マーカの数値分だけ不利なコラムシフトが適用される[6.54]。

・萎縮マーカを載せたユニットの活性化または臨機射撃には、その萎縮値の半分(端数切上)に等しい追加 CP を必要とする。具体的には、萎縮1か2なら+1CP、3か4なら+2CP である。例えば分隊に萎縮3マーカが乗っていると、その活性化には通常の2に加えて2、計4CP が必要とされる。

同様にグループ活性化を行う場合は、そのグループの中で最も大きな萎縮値を元に追加 CP を求める。例えば小隊の中で4と2の萎縮を持つ分隊がいるなら、萎縮4による追加2CP が適用される。

・指揮官に萎縮マーカが置かれる事はない。

■ 車輛

・活性化の際、追加1CP 必要。

・対歩兵射撃を行う際、不利なダイス修正1。

・對車輛射撃を行う際、不利な1コラムシフト。

・移動力半減。

・敵ミサイルの目視回避不可[6.52]。

・車長機銃で敵ヘリを撃てない[上級ルールのみ]

[6.36] パニック

既に萎縮+2状態にあるユニットが更に+2萎縮を受けるか、萎縮+3又は+4状態にあるユニットが更に萎縮を受けた場合、パニック判定を強いられる。パニック判定は10面体サイを振り、出目に以下の修正を適用して「7」以上であればパニックに陥る。

・パニック判定を行うヘクスに存在するいずれか一人の指揮官の指揮修正を出目から引く。

・パニック判定を引き起こした射撃結果が「+2」であった場合は出目に+1する。

修正後の出目が「7」以上であればパニックが発生する。パニックを起こしたユニットはそれにより直ちに1ステップロスしなければならない。なおパニック判定は個々のユニット毎に行われる。ただし指揮官は決してパニックに陥らないし、巻き込まれる事もない。

[6.37] ステップ

それぞれの歩兵分隊や操作班は、完全戦力面(表)と半減戦力面(裏)の2ステップを有する。従って完全戦力面(表)で1ステップロスされると裏返されて半減戦力面となり、半減戦力面で1ステップロスされると除去される。

砲兵観測班は1ステップしか持たず、1ステップロスされると直ちに除去される。

[6.38] 指揮官死傷に伴う動揺

指揮官が存在するヘクスに対する対歩兵射撃でステップロスが発生すると、指揮官死傷判定を求められる。指揮官死傷判定は10面体サイを振って行われ、出目が1か2であれば指揮官は死傷したとして直ちに除去される。

・除去された指揮官1人につき、そのヘクスにいる全ての歩兵に「萎縮+1」が追加される。

[6.4] 車輻による射撃

殆どの車輻は、主砲、副武装、対歩兵火力[2.35]を有している。車輻は射撃(隨機射撃[7.0])を行う同一インパルスにおいては、その内のいずれか1つを使って射撃を行う事ができる。

なお主砲および副武装は、対車輻射撃[6.5]にのみ使用でき、対歩兵火力は対歩兵射撃[6.3]にのみ使用できる。

・車輻が「射撃」活性化に必要な CP 消費コストは「活性化チャート: Activation Chart」に記載されている。なお陣営によって CP コストが異なる事に注意。

[6.41] 車輻とそれに乗車している歩兵との共同射撃

車輻が対歩兵射撃を行う際、もしその車輻に歩兵が乗車しているなら、同時にその歩兵も車内から対歩兵射撃を行える場合がある。なおこの共同射撃では車輻を活性化するために CP を支払えば、乗車している歩兵の射撃に別途 CP を支払う必要はない[4.36と5.43参照]。

・乗車中の歩兵分隊は、その3分の1の火力で対歩兵射撃を行うことができる。またこれは乗車している車輻の向きに関わらず、どの方向に対しても射撃可能である。

・ソ連軍の BMP 歩兵戦闘車(BTR では駄目)に乗車している機銃班は、その BMP の前方射界(のみ)に対して3分の1の火力で対歩兵射撃を行える。

・BMP の機銃班を唯一の例外として、その他の両軍の操作班や携行兵器は、輸送中の車内から一切射撃する事ができない。

[6.42] 車輻同士の共同射撃

同一小隊としてグループ活性化した車輻同士で、なおかつそれぞれが2ヘクス以内に位置してお互いを視認できるならば、同一の目標に対し、その歩兵火力を合計して対歩兵射撃を行える。

例示: B2706、2704、2603 に位置する同一小隊の車輻は共同射撃可能(横一列6ヘクスに及ぶのに注意)。ただし B2705、2703、2502 だと丘に遮られて僚車が視認できず共同射撃不可。B 2706、2704、2502 だと視認要件は満たしているが、3ヘクス離れているので共同射撃不可。

[6.43] 射撃可能範囲(前方射界)

便宜上、車輻はその前方にしか射撃を行えない(前方射界は英文ルール 9p の図例参照)。前方射界外へ射撃を行う場合は、向きの変更を行う事によってそれが許される(隨機射撃も含む。7.16 参照)。ただし射撃時の向き変更は、不利な2シフト(対車輻)または+2ダイス修正(対歩兵)の罰則が課せられる。

・射撃時の向き変更は「移動」とは見なさない。言い換えるなら移動による活性化でなくとも、射撃活性化で向きの変更ができるのである。

[6.44] 射程距離

車輻も歩兵同様[6.22]、その対歩兵射撃は記載された射程の2倍まで行える(もちろん通常射程を越えてその2倍までは火力が半減する)。

・対車輻射撃の射程は、各陣営固有の対車輻射撃表/兵器一覧表に、その基本命中数値と共に記載されている。

[6.5] 対車輻射撃(Gun/missile Fire)

戦車砲、ミサイル、ロケット、携行兵器は対車輻射撃を行える。対車輻射撃は車輻目標に対してのみ行われ、その結果は単純に「撃破」か「影響なし」のいずれかである。

・対車輻射撃は、原則としてユニットの左肩に對車輻射撃力を持つ物だけが行え、對車輻射撃表(Gun/missile FT)に依ってその結果を求める。

・對車輻射撃表では、射撃を行うその兵器の射撃修正を求める為に、種別としての MSL(ミサイル)、SAM(地对空ミサイル/上級ルールのみ)、RTK(ロケット)という略号が併載されている。この略号が無いものは、砲兵器(Gun)と見なされる。

製作註: 英文ルール 13 ページ左側にある對車輻射撃表(Gun/missile FT)の図解で、AからGのアルファベットを振ってあるものは、以下の射撃解決手順のアルファベットと対応しているので参考にしてもらいたい。

▼ 對車輻射撃の手順

A. 對車輻射撃表の基本命中値を算出する為に、その弾種が高速徹甲弾(HV)であるか、成型炸薬弾(HT)であるかを確認する。

戦車砲の様に任意でどちらの弾種も選べる様にスラッシュで分けられている場合(HV/HT)は、まずここで弾種を決定しておく。

副武装を持つユニットは、その左上に對車輻火力を有しており(大抵は對戦車ミサイルで、それらの射程は兵器一覧表に記載され、ユニットに射程距離は書いていない)、その弾種が高速徹甲弾(HV)であるか、成型炸薬弾(HT)であるかが火力の右肩に小さく記載されている。

B. 火力と目標の装甲防御値(撃たれた弾種による)を確認する。各車輻ユニットの裏面には、その車輻が前面またはそれ以外から成型炸薬弾(HT)によって撃たれた場合の防御値と、同じく高速徹甲弾(HV)によって撃たれた場合の防御値とが記載されている。

C. 装甲防御値から火力を引いて、その結果を求める。

D. その数値を、射撃表下段左側の差額欄に弾種に合わせて特定する。 $\Delta 1$ を下回るものは $\Delta 1$ として、+8を上回るものは+8と見なす。なお例え $\Delta 1$ でも近距離射撃なら、1割の確率で撃破できる事に注意。

E. 射撃表上段左側の兵器一覧から射撃している兵器を選定し、目標までの距離を当てはめる。なおこの射撃距離カウントに関して、目標ヘクスは含めるが射撃ユニットのいるヘクスは距離に含めない事に注意。

F. 使用兵器による射撃距離を縦列にとり、火力差を横列にとり、それが交差した数値が修正前撃破値となる。

G. その射撃に適用されるコラムシフトがないか、チャート下部の對車輻射撃修正表で確認する。

・ミサイルと、それ以外の砲兵器/ロケットとではシフト数が異なる事に注意。

・コラムシフトは全て累積する。不利な右コラムシフトの結果、右の欄外へ振り切ったなら、その射撃は自動的に効果無しと見なす。逆に有利な左シフトで左の欄外へ振り切った場合は、いちば

ん左側の列を使用する。

H. 先に求めた修正前撃破値にコラムシフトを適用して、修正後撃破値(Kill number)を特定する。もしその結果が数値ではなく「-」なら自動的に効果無しと見なす。

I. ダイスを1つ振って、その出目が修正後撃破値以下なら目標は除去。上回れば効果無し。なお対車輻射撃にダイス修正はない。

例示:米軍の M2 ブラッドリー歩兵戦闘車が、その副武装である TOW 対戦車ミサイルで、17 ヘクス先の T-80 戦車を射撃する事に決めた。ブラッドリーは、この T-80 を背側から射撃できる有利な位置にいるが、その T-80 戦車は尾根による遮蔽効果と警戒移動マーカを持っている。米軍は射撃の為に CP を費やしてブラッドリーを活性化させ、T-80 に対する射撃を実施した。TOW 対戦車ミサイルの火力をチャート下部右側の「副武装火力表」に求め、成型炸薬弾(HT)で 15 火力と分かった。T-80 の成型炸薬弾(HT)に対する正面以外からの装甲防御値は4であり、15 から4を引いた結果の 11 を、成型炸薬弾(HT)の差額値欄に当てはめると8+となった。次に TOW 対戦車ミサイルの横列で射撃距離 17 を探すと最適射程である一番左の縦列 7-40 となり、縦と横とを交差させると修正前撃破値は9となった。ただし T-80 側の尾根による遮蔽効果(右1シフト)と警戒移動マーカ(右1シフト)により右2シフトして修正後撃破値は7となった。それでも撃破確率は7割であり、楽勝とばかりに振った出目は9であった…。T-80 は危ない所で命拾いした。かくしてゲームは続いてゆく。

[6.51]対車輻射撃は各個に射撃

対車輻射撃では共同射撃は有り得ない。ユニットまたは兵器はそれぞれ各個に対車輻射撃を行う。

・目標ヘクスに複数の車輻が存在したとしても、1つの射撃ユニットが目標にできるのは、その内の一輻だけである。どのユニットに対して射撃を行うか、まず宣言してから射撃解決に取りかかる。

[6.52]飛び来るミサイルを目視回避

林にいる、尾根を楯にしている、警戒移動マーカを置いている車輻は、敵ミサイルの目標となった際、そのミサイルを射撃したユニットを正面射界に捉えているなら、飛び来るミサイルを目視発見して回避行動を取るものとして、有利な防御シフトが得られる。

・飛び来るミサイルを目視回避できるのは、そのミサイルを射撃したユニットを正面射界に捉える(視線が引ける)：

a. 目標となっている車輻自身、または

b. 目標となっている車輻と同一小隊に属し、なおかつ目標車輻の3ヘクス以内に位置する他の車輻がいる事が条件となる。これは僚車が無線で危険を知らせてくれる状況を表す。

aかbの条件のどちらかを満たすなら、そのミサイルに狙われた車輻は、有利な目視回避シフトを得られる。目視回避できなかった車輻は、少ない防御シフトに甘んじる。

・萎縮している車輻[6.35]は、目視回避不可。

[6.53]対車輻射撃における指揮官修正

対車輻(Gun/missile)射撃を行う際、射撃修正値を持つ優秀な

指揮官とスタックしていると、その修正値分、有利な左シフトの恩恵に与れる。ただし車輻は決して指揮官の射撃修正を得られない。指揮官修正の恩恵に与れるのは、携行兵器(を使用する場合)と操作班だけである。

またその指揮官自身が携行兵器を使用して射撃する場合、射撃修正の特典を失う。ただし射撃を行う指揮官とは別の指揮官とスタックしているなら、射撃しない方の指揮官修正をその射撃に適用できる。

[6.54]萎縮の影響

対車輻(Gun/missile)射撃を行う際、1~4の萎縮マーカを乗せているなら、その値に等しい分だけの不利な右シフトが適用される。

[6.55]射程距離の影響

大きな弾頭を持つ長射程のミサイルやロケット兵器の場合、近距離の敵に対して対車輻(Gun/missile)射撃を行うと、かえって命中率が低くなる物がある(中には5ヘクス以内の敵には射撃不能といった物もある)。詳しくは兵器一覧表を参照されたい。

・最大射程の他に最短射程を持つ兵器がある。例えばソ連軍のザガー対戦車ミサイルの場合、最大射程は 37 ヘクスだが、最低でも4ヘクス(間3ヘクス)離れた敵からしか射撃を行えない。近過ぎると誘導できないからである。

[6.56]弾切れ

その可能性のあるユニットは、ミサイル・ロケットによる対車輻射撃を行ったなら常に射撃後、弾切れに陥る可能性がある。

・車輻が装備するミサイルの場合、射撃解決の際に振った出目が「1」または「10」であれば即座に弾切れに陥る。弾切れに陥ったなら「弾切れ(Ammo Depl)マーカ」を置き、もはやそのミサイルの射撃はゲーム終了まで不可能となる。ただしその車輻が装備するミサイル以外の兵装は、(それ自身が弾切れになったのであれば)通常通り使用できる。

・火器操作班または携行兵器の場合、弾薬欠乏の可能性はユニット火力の下に小さく「Ammo」とあり、その下に弾切れ発生値が記載されている。もしそれが射撃した際の出目がそこにある数値のいずれかに該当するなら、直ちにその操作班または携行兵器ユニットは除去される。

・弾切れはあくまで射撃解決後に適用される。従って弾切れになったとしても、その射撃によって目標に与えた結果に変化はない。

[6.57]遮蔽効果

車輻であっても歩兵同様に尾根ヘクスサイドによって遮蔽効果を得ることができる[6.32 参照]。

※訳註:車輻は、尾根以外にも上級ルールで導入される「戦車壕(Fire Ramp)」によっても、遮蔽効果を得られる。

[6.58]暗黙の了解ルール

プレイ中、いつでも相手側の持つ対車輻射撃表(Gun/missile FT)を自由に拝見できる。

[6. 6]行進間射撃(Moving Fire)

ユニットは同一インパルスにおいて移動中に射撃を1回だけ行うことができる。これを行進間射撃と言う。行進間射撃は移動力を消費することで行われ、そのコストは車輛は+3、下車している歩兵(要は車輛以外)は+2移動力である。当然ながら必要な移動力を支払えなければ行進間射撃は行えない。

・ユニットは同一インパルスに1回を越えて行進間射撃を行えない。

・ミサイル(MSL)は行進間射撃不可。ロケット(RKT)、砲、対歩兵火力のみ行進間射撃が許される。

[6.61] 罰則

行進間射撃は追加移動力を必要とする他に、それが対歩兵射撃なら火力が3分の2に減少したり、ロケット(RKT)、砲なら不利な3コラムシフトが適用されたりする。

・向きの変更(2シフト不利)と、行進間射撃(3シフト不利)が同時に行われた場合は、行進間射撃の罰則の方が適用される(累積されて5シフトになったりしない)。

[6.62] 警戒移動しながらの行進間射撃

望むならユニットは、警戒移動しながら行進間射撃を行える。この場合、敵から受ける臨機射撃には有利な修正が貰えるものの、警戒移動と行進間射撃による追加移動力の累積(警戒移動による+1と行進間射撃による+2又は+3の合計)と、命中率の低下が累積(不利な6シフトまたは対歩兵火力半減後さらに 2/3)する事となる。

また射撃を行うと自動的に警戒移動マーカが取り外される規定により、この場合は警戒移動マーカを置くことはできない(そのヘクスに入った際に受ける臨機射撃にのみ警戒移動が有効となる。警戒移動マーカとしての継続はできない)。

例示: 友軍歩兵が敵歩兵に隣接するヘクスに移動して入る際、警戒移動と行進間射撃を宣言した。この場合、隣接射撃によってまず対歩兵火力が2倍され、次に警戒移動によりその火力が半減された後、さらに行進間射撃によって3分の2に減少する。

[6.63] 共同行進間射撃

ユニット(歩兵または車輛)は、もしもスタックしたまま移動しているなら、対歩兵火力を合計して行進間射撃を行える。

・望むなら乗車歩兵は、それを乗せている車輛と対歩兵火力を合計して行進間射撃を行える。

[6.64] 行進間射撃と臨機射撃の順番

正確な順番で言えば行進間射撃は新たなヘクスに入った後で、そのヘクスに対する全ての臨機射撃が終わった後に宣言される。

・歩兵を輸送できる車輛の場合、そのヘクスで歩兵を乗せる前に、または後に行進間射撃を行うかは任意に選べる。ただしそれはあくまで臨機射撃を受け終わった後でなければならない。

[6.65] 他のヘクスに入ることなく行進間射撃

望むならそのヘクスから他のヘクスへ移ることなく、追加移動力だけ支払って行進間射撃を行うこともできる。

・こうすることで臨機射撃を受けることなく、射撃を行う事ができる。なぜなら臨機射撃は新たなヘクスに進入した際のみ受けるも

のだからである。また射撃より移動の方が CP 消費が少なくて済む場合もあるので、たとえ命中率は低くとも移動によって活性化することで、射撃の機会(行進間でも)を逃さないやり方などが考えられる。

例示: ある米軍分隊が 1.5CP 支払って「移動」活性化した。またその分隊は1つの機関銃操作班と隣接(スタックでも可)していたので、ついでにそれも一緒に「移動」活性化させた[4.31 参照]。機関銃操作班は既に藪を占めていたので、新たなヘクスに移動する事なく(ヘクスを移動していないので臨機射撃を受ける事はない)、そのヘクスで2移動力を消費して、ソ連軍歩兵分隊に対する行進間射撃を行った(しかし結果は効果無しだった)。続いて米軍歩兵分隊は隣接する林ヘクスに 1.5 移動力払って移動した。新たなヘクスに入ったのでソ連軍歩兵分隊はこれに対して臨機射撃を行った(その結果は効果無しだった)。引き続き米軍歩兵分隊は次の林ヘクスに 1.5 移動力払って移動した。また別のヘクスに入ったので、ソ連軍はさっき臨機射撃したのとは別の歩兵分隊で臨機射撃を行った(しかしまたしても効果無し)。臨機射撃解決後そこで米軍歩兵分隊は残った2移動力を消費してソ連軍歩兵に対する行進間射撃を宣言した。

[7.0] 臨機射撃

臨機射撃は非手番側が、条件に適合するなら相手の移動中に何ユニットでも行える例外的な射撃である。臨機射撃を行える条件は次の通り:

- ・敵ユニットが移動して新しいヘクスに入った。
- ・敵の車輛または歩兵が、下車行動[5.45]を行った。

[7.1] 臨機射撃の宣言

視線が通る射程内で敵が新たなヘクスに進入した際、または輸送車両から下車が行われた際、直ちに臨機射撃を行うと宣言できる。臨機射撃の可否の後、移動側は行進間射撃を行える。

なお臨機射撃の結果は直ちに適用される。

例示: ソ連軍車輛が A1426 から A1325 へ警戒移動を宣言して進入した(2MP 消費。地形コスト1+警戒移動コスト1)。これに対して米軍は臨機射撃を行ったが効果はなかった。それを見届けた後ソ連軍車輛は3MP 支払って(1325 で)行進間射撃を行った。

[7.11] 臨機射撃に必要な CP コスト

4ヘクス以上離れた敵に対する臨機射撃には1CP の消費を義務付けられる。

3ヘクス以内の敵に対する臨機射撃では CP コストは不要(0 CP)である。

・向きを変更して臨機射撃する場合は、距離に関わらず必ず1CP の支払いが義務付けられる。

・臨機射撃に必要な CP コストは、原則として「残存 CP」から消費するが、臨機射撃を行うそのユニットが「貯め CP」を持つならそれを消費する事でも行える。

・萎縮しているユニットが臨機射撃を行う場合、距離に関わらず萎縮による追加 CP コストの支払いが義務付けられる。累積して複数の CP 消費が求められる場合、「残存 CP」や「貯め CP」を組み合わせて消費することができる。

・臨機射撃を実施するヘクスに指揮官がいるなら、その内一人の指揮修正分だけ臨機射撃に必要な CP コストを軽減させる事がで

きる。ただしゼロにする事はできない(元からゼロでない限り、最低でも1CPの消費が必要とされる)。

例示:ある米軍分隊が5ヘクス先を移動する敵を臨機射撃すると宣言し、直ちに臨機射撃の為に1CPを支払った。もしその臨機射撃を行う米軍ユニットが萎縮1マーカを乗せているなら、支払うCPは1追加されて2CPとなる。またもしその分隊ユニットが貯めCPを1持っていたとしたら、2CPの内1は貯めCPから支払う事ができる。またもし指揮修正1を持つ指揮官とその分隊がスタックしていたなら、支払うべき2CPからその指揮官の指揮修正△1が引かれて1CPの消費で済む。ただしもしこの分隊が萎縮していないとしても、臨機射撃に必要な1CPを指揮修正△1によってゼロにする事はできない。なぜなら指揮官の指揮修正によっても消費をゼロにする事はできないからである(指揮官がいても最低1CP消費は必須)。

[7.12]共同臨機射撃

近接しているユニット同士は、単一の臨機射撃(とそれに伴うCP消費)でまとめて臨機射撃を行える場合がある。

1つの歩兵分隊が臨機射撃を行う際、その分隊とスタックしているか、または隣接している2ユニットまでの火器操作班は、追加のCP消費無しでその分隊と共に臨機射撃を行える[4.31]。

[7.13]臨機射撃できない要件

臨機射撃は、敵がその臨機射撃のきっかけとなる動きを行った時に間髪おかず宣言しなければならない。臨機射撃の対象となる敵ユニットが、臨機射撃しようとしていたヘクスを出た、または違うユニットが移動を始めた、またはインパルスが終了したなら、臨機射撃の為に待ったをかける事はできない。

・機会均等法:原則としてユニットを行動させる際、相手側に臨機射撃の可否を尋ねるなどして、臨機射撃のチャンスを公正に与えること。

例示:もし敵のAというユニットが移動を終えて、ユニットBの移動を始めてしまったら、もはやユニットAの移動に対する臨機射撃の機会は失われた。

[7.14]車輻から下車する歩兵に対する臨機射撃

輸送車輻から歩兵が下車する行動も、臨機射撃の対象とされる。これは原則的に移動して新たなヘクスに入った敵しか臨機射撃できないというルールの特例である。従ってその輸送車輻が歩兵を降ろすヘクスに入った瞬間と、追加MPを支払って歩兵を降ろした瞬間の2度、臨機射撃の機会を与える事になる(敵の火制下で歩兵を降ろすなんて無茶だ!)

[7.15]警戒移動と臨機射撃

警戒移動は、ユニットが移動して新たなヘクスに入る直前に宣言されるので、慎重にも警戒移動を宣言していた敵に対する臨機射撃には不利な修正が適用される事となる。

・常に警戒移動を宣言して追加移動力を支払う限りにおいて、終始警戒移動マーカによる防御効果を得る事ができる。

[7.16]車輻の前方射界と臨機射撃

車輻は敵歩兵に対する臨機射撃の為に、その向きを変更する事はできない。車輻が臨機射撃によって敵歩兵を射撃できるのは、その車輻の前方射界内で動いた敵歩兵に対してだけである。

・敵車輻に対する臨機射撃は、向きを変更して行える(その代わり不利な修正が適用される:6.43)。言い換えるなら、自分の車輻の前方射界の外で動く敵車輻に対し、即座に向きを変えてその敵を前方射界に収める事で臨機射撃を行える。

製作註:戦闘車輻の限られた展視孔から、その背側で蠢動する散開した歩兵を、臨機で捉えるのは無理である。

[7.2]臨機射撃の諸制限

[7.21]歩兵の臨機射撃回数

ヘリコプター以外の敵に対して歩兵分隊または操作班は、同一インパルスにおいて固有の対歩兵火力に加え、携行兵器も使って臨機射撃できる。ただし使える携行兵器の数は上限[5.15と6.21]まで、また消費CPコストはそれぞれの射撃毎に必要なとされる[7.11]。

・1つの歩兵分隊または操作班は、同一インパルスにおいて1回しか臨機射撃できない。ただし(上級ルール)ヘリコプターが導入されている場合、敵ヘリコプター毎に1回ずつ臨機射撃できる[上級ルール20.67]。

その場合でもヘリ以外の敵に対して、同一インパルスに1つのユニットは、1回しか臨機射撃できない事に変わりはない。

訳者注:ヘリはヘリ専用インパルスにしか移動しないので、ヘリ以外の陸上ユニットに対して臨機射撃する機会があるとすれば、輸送ヘリから歩兵や車輻が下ろされた場合(例外的にヘリから降りた歩兵は半分の移動力で動ける)のみである。

[7.22]車輻の臨機射撃回数

歩兵とは異なり、同一インパルスにおいて、1つの車輻が行える臨機射撃の回数は、例えそれが複数の兵装(主砲、副武装、対歩兵火力)を有していたとしても、1回だけである。例えば同一インパルスにおいて既に対歩兵火力で臨機射撃を行った戦車は、目前に敵戦車が現れても主砲を撃つ事ができない。

[7.23]指揮官修正の適用回数

臨機射撃でも指揮官修正は得られる。しかし同一インパルスにおいて1人の指揮官は1回(1つの射撃解決)しか指揮修正を与えられない。もちろん別のインパルスになれば、また指揮修正を使える。

註:同一インパルスにおいて何度も臨機射撃しないよう、臨機射撃を行った車輻、歩兵、携行兵器には臨機射撃マーカを置いて示す。そしてそのインパルスが終わったら、臨機射撃マーカは全て取り去られる。

製作註:3、4人しか乗員のいない現用車輻と異なり、複数の敵に対して歩兵は、固有の火力や携行兵器を臨機射撃で使い分けられる事ができる。

[7.24]ミサイルの臨機射撃制限

ミサイルは照準誘導に時間を有するので、その視界内で最低2ヘクス連続して動いた敵に対してしか臨機射撃できない。最低2ヘクス連続して動いた敵に対しては、その2ヘクス目から臨機射撃を行えるようになる。

・視界内で最低2ヘクス連続の原則は絶対であり、1ヘクス視認して視界外へ去り、また現れたから合わせて2ヘクスとは数えない。詳しくは英文15ページの図例G参照。

・車輛が歩兵を下車させる行動に対する臨機射撃では、連続2ヘクスの制限は適用されず、直ちにミサイルでその車輛に対する臨機射撃を行える。

英文 15 ページの図例G: T-80 戦車が 5417 ヘクスに移動してきた。ドラゴン対戦車ミサイル班は目視1ヘクスなので、これに対し臨機射撃できない。もしそのまま 5316 へ進んできたなら連続2ヘクス視認の最低条件を満たすので、5316 において T-80 を臨機射撃できる。もし T-80 が 5417 から視界外の 5516 へ移動したなら先の視認1ヘクスはチャラとなり、5515 に進んで再び視認できても目視1ヘクスと見なされる。そのまま 5415 と進んで来れば、そこで視認2ヘクス連続となり、臨機射撃できる。

[7.3] 臨機射撃の影響

[7.31] 臨機射撃による残留火力

対歩兵火力によって臨機射撃を受けたヘクスは、そのインパルスの残りの間中、同じ火力(残留火力)が影響を及ぼす(あくまでそのインパルス限りである事に注意)。そのインパルス中に臨機射撃を受けたヘクスに新たに侵入したユニットは、そこに撃ち込まれた残留火力で改めてサイを振って結果を判定する[地形や警戒移動による修正も改めて適用する。例外 7.32]。またそのヘクスに対して複数回の臨機射撃が行われていたなら、それぞれの残留火力毎に結果を判定される。

なお判定の対象となったユニットがそのヘクスに侵入した時点で、既にそのヘクスに存在していたユニットには残留火力による判定結果の影響は及ばない。ただしその侵入によって新たに行われた臨機射撃では、既にそこにいたユニットも等しく影響を受ける。

製作者註: 残留火力マーカといったものは設けていない。なぜなら大抵のインパルスは短く、覚えていられないほど複数回の臨機射撃が行われることも希だからである。ただもし不便を感じるようなら自由に自作/流用してもらいたい。

例示: 1つのソ連軍歩兵分隊が新たなヘクスへ進入したのに対して米軍が 8 火力で臨機射撃を加えた。しかしその結果は効果無しで、撃たれたソ連軍歩兵分隊は何事もなく他のヘクスへと移動して去った。

続けて新たなソ連軍分隊が、その臨機射撃を受けたヘクスに進入した。そこで8残留火力による結果を改めて判定した所、+1萎縮となった。その為この分隊はこのヘクスから動けなくなった。またこの残留火力による結果は既に移動して去った先の分隊には何も影響を与えない。

ソ連軍は懲りずにまた別の分隊をそのヘクスに進入させた。そこで再び8残留火力による判定を行ったが、効果無しだった。なおもし何か悪い結果だったとしても、既にそこにいた(さっき萎縮して移動終了した)分隊はその影響を被ることはない。

これを見た米軍は、そのヘクスに対して新たに6火力で臨機射撃を行った。その結果+1萎縮が発生し、臨機射撃を引き起こした分隊と、既にそこにいた分隊とに+1萎縮が適用された。既にそこにいた分隊はこれによって+2萎縮となった。

[7.32] 単独指揮官に対する臨機射撃

指揮官だけが単独で移動するのに対して行われた臨機射撃は、残留火力を残さない。

(ごそごそ動く一人二人に対する射撃と、分隊規模で行動する敵に対する射撃とは、撃ち込まれた弾数に大きな差がある)

[7.33] 臨機射撃によって萎縮を被った場合

臨機射撃によって萎縮(+1または+2)の結果を受けたユニットは、そのヘクスで移動を終了しなければならない。

・萎縮しても必要な移動力がまだ残っているなら、そのヘクスで行進間射撃[6.6]を行える。また行進間射撃しないのであれば[5.23]、追加移動力を消費して(例外的に)警戒移動マーカを置くこともできる。

またそのヘクスで追加 0.5CP を消費すれば、煙幕[10.1]を展開できる(歩兵なら、そのインパルスに他で展開していなければ)。

[8.0] 萎縮の回復

萎縮マーカを取り除く事を回復と呼ぶ。プレイヤーは自己のインパルスに、1CP を支払って指揮官による回復または車輛回復を試みる事ができる。更にそれらはそのターン中に敵から射撃を受けていなければ、ターン終了時に自動回復(萎縮1軽減)できる。

[8.1] 指揮官による回復

萎縮している歩兵に指揮官がスタックしているなら、1CP を支払う事で回復を試みる事ができる。回復を試みる指揮官は、そのインパルスの開始から終了まで終始その萎縮歩兵とスタックしている事が条件とされる。指揮官は、1CP の消費でそれとスタックした(萎縮している)歩兵全てに対して回復の試みを行える。なお回復の試みに必要な CP は常に1である(指揮官は萎縮しないので追加 CP が課せられる事はない)。この CP は、もしその回復を試みるユニット/スタックが貯め CP していれば、そこから消費しても良い。なお回復に必要な CP と、活性化に必要な CP は、全くの別物であり、移動や射撃の為に指揮官やユニットが活性化しても、それによって回復の試みはできない(言い換えるなら回復のために別途1CP を必要とする)。

・回復の試みに必要な1CP は、指揮官修正によって減らされたりせず、また萎縮によって追加 CP が課せられたりもしない。1スタックの回復には1CP の消費が絶対数とされる。この1CP は現在量からでも、(回復を試みるスタックが有しているなら)貯め CP からでも支払える。

[8.11] 回復の試み

回復の判定は、萎縮しているユニット毎にサイ振りする。出目にはそのユニットの萎縮の度合いが加算される。その最終的な出目を、回復を試みる指揮官の回復値と比較する。

・指揮官の回復値以下であれば、その度合いに関わらず萎縮マーカを取り除く

・指揮官の回復値を上回っていれば回復は失敗で、萎縮マーカは取り除けない。

例示: 萎縮1の米軍歩兵分隊が回復値8、指揮修正1の指揮官とスタックしている。米軍側は1CP 支払って回復を試みた。サイ振りした結果、出目は8で、これに萎縮による+1したら9になったので回復は失敗である。もし出目が7なら+1しても8で萎縮マーカは取り除けたのであるが。

[8.12] 回復の制限と選択肢

・1つのユニットは同一インパルスに1回までしか回復の試みを行えない。ただし同一ターンであっても、インパルスさえ異なるなら、何度回復の試みを行ってもよい。

・乗車している指揮官は、同じヘクスで下車している歩兵の回復を試みる事はできない。ただし下車している指揮官は、同じヘク

スで乗車している歩兵の回復を試みる事ができる。

・同一インパルスにおいてユニットは、回復の試みとは別に他の活性化を行える。

[8. 2]自動的回復

各ターンの終了時、まだ萎縮マーカが置かれている歩兵の内、そのターンの間を通して、敵から対歩兵射撃を受けていないものは、自動的にその萎縮を1軽減する事ができる。ただし萎縮1は指揮官による回復によってしか取り除けない。言い換えるなら自動回復では萎縮1にまで落とすのが限界である。

・そのターン中に、結果に関わらず対歩兵射撃を被った歩兵は、自動回復の恩恵にあずかれない。ただし対車輻射撃は歩兵の自動回復に影響を与える事は無い。これは例えば萎縮した乗車歩兵が乗っている車輻射撃を受けたとしても、その乗車歩兵は自動的回復できるという事である。

例示:第2ターンに敵から撃たれて「萎縮+2」マーカが置かれた歩兵分隊が、第3ターンの間を通して対歩兵射撃を受けなかった。従ってこの歩兵は第3ターンの終了時に萎縮が1軽減され、「萎縮+1」マーカに置き換えられた。この歩兵は続く第4ターンにも敵から一切対歩兵射撃を受けなかったが、萎縮+1マーカは自動回復では取り除けないので、次のターンには指揮官とスタックさせて回復の試みを行う事にした。

[8. 3]車輻の回復

車輻が被った萎縮は、1CPを消費して回復を試みる事ができる。車輻回復の試みは単純にサイの一振りだけで判定する。

・もしその出目が1~7であれば、その車輻から萎縮を取り除く。

・もしその出目が8~10であれば、回復失敗。

各ターンの終了時、まだ萎縮マーカが置かれている車輻の内、そのターンの間、敵から対車輻射撃または対歩兵射撃を受けていないものは、自動的にその萎縮を取り除く事ができる。

・車輻の回復に指揮官は影響を与えない。

・原則として車輻の回復には、いかなるダイス修正も適用されない。

[9. 0]間接砲撃(Indirect Fire)

間接砲撃とは、射撃するユニット(盤外砲兵含む)と、その目標となる敵ユニットの間に明確な視線が引けなくても行える射撃の事である。間接砲撃には、対歩兵火力を持つユニット化された「盤上の砲兵」と、抽象的な「盤外砲兵」によるものがある。

どちらの砲兵も間接砲撃する為には、ターン冒頭(準備フェイズ)に砲撃目標ヘクスを決定し、それを相手に分からないよう、紙片に記録しておく必要がある(間接砲撃自体は続く活性化フェイズの間に解決される)。なお各砲兵は1ターンに2回砲撃を行えるので、目標ヘクスは同じヘクスに対して2回でも、それぞれ異なるヘクスに対して1回ずつでもよい(そのように記載しておく)。

全ての間接砲撃は、対歩兵射撃として解決されるが、もしそのヘクスに車輻があれば、間接砲撃によって車輻萎縮に陥る可能性がある[9.22]。

[9. 1]間接砲撃の計画記入(プロット)

間接砲撃にはプロットが必須である。そのターンに間接砲撃を

行うには、準備フェイズの段階で自軍砲兵観測班がその目標ヘクスに明確な視線が引ける事を条件[9.12]として、その砲撃目標ヘクスを紙片にプロットしておかなければならない。また、もしその間接砲撃が、煙幕展開[10.2]の為なら「煙幕」と明記しておく。

[9.11]砲兵観測班

盤上砲兵は同じ小隊に属する「砲兵観測班(△、Obs)」を有している。盤外砲兵の為には小隊所属印を持たない独立した砲兵観測班が登場する。

・砲兵観測班と砲兵観測車輻

砲兵観測班には、それを載せて移動する為に、砲兵観測車輻がセットになっている。活性化した砲兵観測車輻は砲兵観測班が活性化していなくても、移動中にそれを拾い上げる事ができる[5.48]。

ソ連軍の砲兵観測車輻は、盤上砲兵なら MT-LB 汎用装甲輸送/牽引車が、盤外砲兵には ACRV 偵察・指揮装甲車が用意されている。米軍の砲兵観測車輻としては盤上砲兵に M577 軽装甲指揮所車が、盤外砲兵には M981 火力支援戦闘車が用意されている。

砲兵観測車輻単独では砲兵観測を行えない。ただし砲兵観測班が乗車しているなら、その砲兵観測車輻は砲兵観測を行える(正確には乗車している砲兵観測班が視線を引いている)。

・米軍指揮官ユニット:米軍の指揮官ユニットは、いかなる盤上/盤外砲兵の為にも砲兵観測を行える(ユニット化される程の米軍指揮官には、着弾観測を行える副官が常に付いている)。

なおこれは米軍だけの特典であり、ソ連軍の指揮官には許されない。

註:上級ルールで登場する偵察ヘリでは砲兵観測は行えない。偵察ヘリは他のヘリのミサイルを誘導する為にのみ利用できる[20.57]。

[9.12]砲兵観測の制限

間接砲撃を行う為には、そのターンの準備フェイズにおいて、砲兵観測班がその目標ヘクスに明確な視線を引ける事が必須条件となる。なお砲兵観測班には次の制限がある。

★ソ連軍:盤上砲兵の為に、目標ヘクスに視線を引けるのは、その砲兵と同じ小隊の砲兵観測班だけである。盤外砲兵の為に、目標ヘクスに視線を引けるのは、どの小隊にも属さない独立した砲兵観測班だけである。

☆米軍:全ての米軍指揮官ユニットを含め、全ての米軍砲兵観測班は、いかなる米軍砲兵による間接砲撃の為に、目標ヘクスに視線を引く事ができる。

砲兵観測の為に視線をその目標に引けなくてはならないのは、あくまで準備フェイズの間である。活性化フェイズにおいては必ずしも目標ヘクスに視線を引いている必要は無いが、その目標ヘクスに対する間接砲撃を解決する際に、着弾観測できない(砲撃ヘクスに視線が引けない)場合、そのヘクスに対する間接砲撃の火力は半減する[9.21]。

[9.13]砲兵観測班と萎縮

萎縮は砲兵観測に関して一切影響を与えない。言い換えるなら萎縮した砲兵観測班は、通常通り砲兵観測の為に視線を引く事ができる。

[9. 2]間接砲撃の解決

盤上砲兵による間接砲撃は、活性化フェイズにおける通常の「射撃」活性化として行われる。盤外砲兵のそれは、専用の砲撃チットが引かれた時にのみ実施できる(いずれにせよ、その目標は準備フェイズにプロットしておいたヘクスでなければならない)。

・間接砲撃を受けたヘクス内の全てのユニットは、砲撃による効果を判定される。

[9.21]間接砲撃の手順

A. もしその目標ヘクスに対する間接砲撃を解決する際に、着弾観測できない(砲兵観測可能なユニットが砲撃ヘクスに視線が引けない)場合、そのヘクスに対する間接砲撃の火力は半減される。

B.間接砲撃の解決は、そのヘクスに対する間接砲兵の修正済み対歩兵火力を合計して、対歩兵射撃表で判定される。なお林や野戦陣地に対する間接砲撃(vs.indirect fire)の防禦地形(ダイス)修正は、直接射撃(vs.direct fire)の場合とは異なる事に注意。

訳者注:特に林に対する間接砲撃では、樹枝炸裂による破片効果により、防禦側に不利なダイス修正△1が適用される。

・間接砲撃に対し、遮蔽効果[6.32]は適用されない。

[9.22]間接砲撃に巻き込まれた車輛

間接砲撃を受けたヘクス内の車輛は、対歩兵射撃を浴びた車輛[6.34]と同じく「車輛萎縮」に陥ったかどうか確認される。もし歩兵と車輛の両方がいるヘクスであれば、歩兵に対して振られた出目をそのまま使用して(その出目に+2して)、車輛萎縮が発生したか判定される。

[9. 3]盤上砲兵

「間接砲撃(indirect fire)」ユニットには、火力の右肩に小さく「i」の文字が入っている。間接砲撃ユニットはターン冒頭の準備フェイズにおいて、そのターンの砲撃目標ヘクスを紙片にプロットしておかないといけない。

・同一小隊に属する間接砲撃ユニットは、同一ヘクスまたはそれぞれが隣接する連続したヘクスに対してしか砲撃できない。

・間接砲撃ユニットは、行進間射撃および臨機射撃ができない。

例示:米軍のM106自走迫撃砲(M113装甲輸送車を改造して車体内部から砲撃可能な迫撃砲を搭載)小隊に属する3ユニットは、それぞれヘクス 1511、1512、1513 を砲撃目標に選んだ。または1511を2ユニット、1512を1ユニットが砲撃目標に、または1511を3ユニット共が砲撃目標に選ぶという選択肢もある。ただし1511を2ユニット、1513を1ユニットが砲撃目標に選ぶことはできない。なぜなら隣接する連続したヘクスになっていないからである。

[9.31]射撃回数

各砲兵は1ターンに2回まで間接砲撃を行える。その目標は同じヘクスに対して2回でも、それぞれ異なるヘクスに対して1回ずつでもよい。もちろんそれぞれの目標ヘクスは、準備フェイズにおいてそのように明確に、プロットされていなければならない(目標ヘクス番号に①、②と付記するなどして)。

・可能なら砲兵は間接砲撃を行った後でも直接射撃を行う事ができる。ただし砲兵が移動を行うと、そのターンの残りの間中、間接砲撃を行う事はできなくなる(砲撃プロットは取り消される)。

[9.32]共同間接砲撃

同じグループ(盤上砲兵なら同一小隊等)に属する砲兵で、同じ目標ヘクスを砲撃するものは、同時に活性化しているならその砲撃火力を合計して解決する事ができる(あくまで任意。それぞれの火力で別個に解決してもよい)。1つのヘクスは同一インパルスにおいて、砲兵小隊や個々の砲兵ユニットによって何度も間接砲撃を受ける事がある。その場合は、砲撃を受ける度に解決する。

[9.33]射程距離

砲兵ユニットに書かれた対歩兵火力は、その下に小さく記載された射程距離内において使用できる。記載された射程距離を越えて2倍の距離までは、半減した対歩兵火力を使用できる。

・最短射程距離を持つ砲兵は、その最短射程を下回る距離の敵に対しては、射撃を行えない。

[9. 4]盤外砲兵

シナリオによっては幾つかの盤外砲兵が得られる。盤外砲兵には、その火力と、抽象的なユニット(チューブ tubes:砲身)数が規定されている。またそのシナリオにおいて毎ターン使用できるのか、それとも特定のターンだけなのかも規定されている。

[9.41]射撃回数

盤外砲兵も1ターンに2回まで間接砲撃を行える。ただし盤外砲兵の場合、1つの盤外砲撃チットで、1つの盤外砲兵中隊(battery)に属する全ての砲兵(tubes)が、砲撃を行わなければならない(あたかも小隊活性化のように)。それを踏まえた上で準備フェイズには、盤上砲兵同様、2回の砲撃計画をプロットしておく。もし砲兵が異なるヘクスを砲撃する場合は、次の制限に従う。

・目標ヘクスは互いに連続していなければならない、そして、
・各ヘクスに対する砲兵火力は均等でなければならない。

例示:3つの砲兵(tubes)を有する砲兵中隊(battery)が D4009、D4109、D4010 をその砲撃目標としてプロットした。なお D4009、D4109、D411 といった様に、それぞれが連続していないヘクスは選べない。また一度に3ヘクスを越えるヘクスを砲撃する事もできない。なお各砲兵は10火力(計30火力)を有するので、3ヘクスを砲撃する場合、各ヘクスは10火力で砲撃を受ける事になる。

訳者注:上記の例で、もし2ヘクスに対して砲兵中隊(3×tubes)が砲撃を行ったなら、各ヘクスに対する砲兵火力は15火力ずつになると思われる。

[9.42]盤外砲兵チット

1つの盤外砲兵中隊(battery)につき1つの盤外砲撃チットが与えられる。本作では最大3個中隊が投入されるシナリオもあるので、それぞれのチットには便宜的に砲兵中隊の番号が振られている(どの盤外砲兵中隊が第1、第2中隊と決まっている訳ではないのでプロットの際に決めておく)。準備フェイズに砲撃計画をプロットしたら、通常のCPチットと一緒に混ぜて1つのカップに入れられる。

砲撃は2回行えるので、最初に該当する砲撃チットが引かれて

砲撃を解決したなら、その砲撃テットは再びテット引き容器の中に戻される。2度目にその砲撃テットが引かれたなら、2度目の砲撃を解決後、その砲撃テットは次のターンの準備フェイズまで脇に避けて置かれる。

・該当する盤外砲撃テットが引かれたなら、プロットした目標ヘクスに対して必ず砲撃を実施しなければならない。誤ってそのヘクスに味方を入れてしまっていたとしても、決められた砲撃は取り止めにできない。戦争とは非情なものだ...

[9.43]砲撃遅延

CP 現在量が皆無になる等の理由により、盤外砲撃テットが引かれないままターンが終了する事もある。その場合、解決されなかった砲撃は、実施されなかったと見なされる(砲撃回数に制限がある場合にはノーカウントとされるという意味)。

・CP 現在量が皆無になった等の理由により、盤外砲撃テットが引かれないまま自軍のターンが終了する事もある。その場合でも相手側がテットを引き続ける限り、テット引き容器の中に残った自軍の砲撃テットが引き当てられる可能性がある。相手側のテットが全て引き終わる(または CP を使い尽くして引けなくなる)前に自軍の砲撃テットが引かれたなら、その砲撃を実施する事ができる。

・盤外砲撃テットが引かれないままターンが終了した場合、それに伴う砲撃計画は次のターン以降に持ち越してもよいし、キャンセルして新しくプロットし直してもよい。

[10. 0]煙幕

以下の2つの方法により、敵からの視線を妨害する為の「煙幕」を展開できる。

- ・全ての歩兵分隊または車輛は移動の一環として。
- ・間接砲撃によって。

[10. 1]煙幕の展開

移動によって活性化した歩兵分隊は、移動を開始したヘクスまたは新たなヘクスに進入した際、追加で 0.5CP を消費する事で「煙幕」を展開できる。ただし1つの歩兵分隊につき、同一インパルスに1ヘクスのみ煙幕展開が行える。

車輛による煙幕展開もほぼ歩兵と同じだが、連続する3ヘクスまで煙幕展開が行え、歩兵の様に煙幕弾の弾切れが発生しないのが異なる。また煙幕展開を行った歩兵分隊は行進間射撃を行えないが、車輛は煙幕展開しても行進間射撃が可能である。

なお操作班、砲兵観測班、指揮官は煙幕展開できない。

[10.11]煙幕展開の為の CP コスト

歩兵分隊または車輛は、煙幕展開には 0.5CP コストの消費が必要である(消費は煙幕展開の行為に必要とされ、煙幕展開するヘクス毎ではない事に注意)。消費する CP はそのユニットが持つ貯め CP から消費しても良い。

なお萎縮は、煙幕展開の CP コストを増加させない。

[10.12]煙幕手投弾の欠乏

歩兵分隊が煙幕展開を行う度にサイを振り、出目が1~5であれば煙幕手投弾を使い切ったものとして「弾薬切れ(Ammo Depl)マーカ」を置き、もはやその分隊による煙幕展開はゲーム終了まで不可能となる。

註:煙幕に関してしか歩兵分隊に弾切れマーカが置かれることはないので、対歩兵火力が弾切れしたと勘違いしないように注意。

・車輛は、煙幕の欠乏が発生しない。
(車輛は排気ガスを利用して煙幕が発生させる為、その車輛が動ける限り煙幕が不足する事はない)

[10.13]煙幕展開の手順

煙幕展開は新たなヘクスに進入したユニットが行える。ただし移動に伴う敵からの臨機射撃を全て解決した後でなければならない。ちなみにユニットがあるヘクスに進入してからの行動順序は以下の通り。

- 1). 新たなヘクスに進入。
- 2). 臨機射撃を受ける。
- 3). 煙幕展開(そのヘクスに煙幕マーカを置く)。

[10.2]砲兵による煙幕展開

砲兵は直接射撃でも、間接砲撃でも煙幕展開を行える。

・盤上砲兵が射撃により煙幕展開する場合、単にその目標ヘクスと「煙幕弾」の消費を宣言するだけでよい(大抵の場合、煙幕弾の消費上限[10.24]がシナリオで規定されている)。「射撃」活性化の為の CP コストが煙幕弾という理由によって増加する事はない。

なお煙幕弾を撃てる(盤上)砲兵ユニットは次の物に限られる。

★ソ連軍:SAU-122 自走榴弾砲、120 ㎜重迫撃砲

☆米軍:M106 自走迫撃砲

盤上砲兵が煙幕展開する場合、プロット段階で煙幕弾の使用を明記しておく必要はない。実際に盤外砲撃を行う時に、煙幕弾の使用を宣言すればよい(煙幕弾の使用を宣言して煙幕弾の残量を減らす)。言い換えるなら、プロットした目標ヘクスは変更できないが、通常弾と煙幕弾の切り替えは自由に行える。

[10.21]煙幕展開可能なヘクス

●ソ連軍 120 ㎜重迫撃砲、または米軍 M106 自走迫撃砲は、1ユニットの砲撃によって、それぞれが隣接する連続した3ヘクスに煙幕展開を行える。

・煙幕弾を撃つ砲兵ユニット自身が、煙幕展開を行う3ヘクスのうち1つのヘクスに直接視線(LOS)を引くことができれば、直接射撃によって煙幕展開を行える(直接射撃には準備フェイズのプロットが必要ない事に注意)。

・間接砲撃によって煙幕展開を行う場合は、そのターンの準備フェイズにおいて、煙幕展開を行う3ヘクスのうち1つが砲兵観測下にあり、なおかつ煙幕展開を行う3ヘクスをプロットしておかなければならない。

●盤上砲兵、またはソ連軍 SAU-122 自走榴弾砲は、1ユニットの砲撃によって、着弾点を中心として隣接する6ヘクス(いわゆるメガヘクス)に煙幕展開を行える。

・煙幕弾を撃つ SAU-122 ユニット自身が、煙幕展開を行う着弾点(メガヘクスの中心)に直接視線(LOS)を引くことができれば、直接射撃によって煙幕展開を行える。

・間接砲撃によって煙幕展開を行う場合は、そのターンの準備フェイズにおいて、煙幕展開を行う着弾点ヘクスが砲兵観測下にあり、なおかつ着弾点ヘクスをプロットしておかなければならない

(プロットは着弾点1ヘクスだけでよい。メガヘクス全体をプロットする必要はない)。

・煙幕マーカは、煙幕展張されたヘクス全てに1つずつ置く。

[10.22] 盤外砲兵による煙幕展張

通常、盤外砲兵は一斉に砲撃[9.41]を行わなければならないが、煙幕展張に関しては他と連続する必要なく、全く別のヘクスに対して煙幕弾射撃を行える。この場合、煙幕弾の使用と目標ヘクスをプロットしておく必要がある。

・煙幕は着弾すると即座に煙幕効果を発揮する為、直後を含むそれ以降(煙幕が消失するまで)、煙幕ヘクスにからむ対歩兵火力を半減させたり、対車輻射撃に不利なシフト修正を与えたり、砲兵観測(または着弾観測)も含めて視線を遮断したりする。

・もしも複数の盤外砲兵が煙幕弾による砲撃(煙幕展張)を行った場合、大規模な煙幕の壁が出現する事になるだろう。

[10.23] 煙幕展張に着弾観測は不要

通常、間接砲撃にはその着弾時に、目標ヘクスに対して着弾観測を行えるユニットがないと砲撃火力が半減するが、間接砲撃による煙幕展張では、そのような罰則はない。言い換えるなら、そのターンの準備フェイズに砲兵観測ができていれば(そしてプロットできていれば)、着弾時には観測の必要はない。

[10.24] 煙幕弾の消費上限

車輻や歩兵とは異なり、砲兵が煙幕展張する為には、そのシナリオに煙幕弾の消費上限が規定されていなければならない(逆に言うと、煙幕弾に関する規定がないシナリオでは、砲兵は煙幕弾を撃てない)。

・各陣営は煙幕消費上限マーカを使い、CP 総量欄を利用して管理する。

・盤上砲兵1ユニット、または盤外砲兵1チューブが煙幕展張を行う毎に、煙幕量が1つ減少する。

・煙幕量がゼロになって以降、シナリオの残りの間中、砲兵による煙幕展張は不可となる。ただし車輻や歩兵が移動中に行う煙幕展張[10.1]は、砲兵の煙幕弾制限には関わりなく別途行える。

[10.25] 諸制限

盤上砲兵が煙幕展張を行えるのは通常射程内のみである(通常の砲撃とは異なり、煙幕では対歩兵火力の下に記載された射程を超えて2倍までは撃てない)。

・行進間射撃で煙幕展張は行えない。

・自走砲(砲兵車輻)は、通常の射撃と同様、その前面射界に対してしか煙幕弾を撃てない。しかし射撃時には向きの変更を自由に行える。ただし煙幕弾射撃に関しては、向きの変更を行った直後の煙幕射撃でも何ら罰則は課せられない。

[10.3] 煙幕の効果

[10.31] 煙幕効果の持続時間

活動フェイズ終了時、地図上にある煙幕マーカが風に吹き散らされて、煙幕効果を消失したかどうかを判定する。煙幕の消失判定は単純にサイを1つ振り、出目を「煙幕持続表(Smoke

Dispersion Table)」に当てはめて、個々の煙幕が置かれたヘクスのヘクス番号の末尾1ケタが、そこにある数字と合致すれば、その煙幕マーカを取り除くだけである。

例えば出目が1だったとすると、ヘクス番号の末尾1ケタが1、3、5、7、9、0のいずれかに合致するヘクスに置かれた煙幕は消失する。この数字以外のヘクスに置かれた煙幕マーカは、次のターン末(の判定結果による)までその効果が持続する。

[10.32] 煙幕効果

・射撃修正: 煙幕ヘクスに対する、または煙幕ヘクスから射撃を行う対歩兵火力は半減する。同じく対車輻射撃の場合は不利なコラムシフトが課せられる(両射撃表の修正一覧参照)。

もしも煙幕ヘクスから煙幕ヘクスに対する射撃だと、煙幕効果は累積して適用される。

・視線障害: 煙幕は、視線を遮断する妨害地形となり得る[6.1]。

・移動妨害: 煙幕ヘクスに進入するには、+1追加移動力を必要とする[移動コスト表参照]。

・煙幕マーカが重複して置かれるような状況になっても、その効果が増加したりはしない。

[11. 0] シナリオ・カード

現代戦における様々な状況を再現する為、シナリオ内容は全て異なる。以下にシナリオカードの書式を説明する。

なおシナリオ1は車輻が登場せず、歩兵戦闘に特化させてあるので、基本ゲームの練習/導入用として最適である。

[11. 1] セットアップ

[11.11] 地図盤配置: 各シナリオカードの右肩に、そのシナリオで使用する地図と、その繋ぎ合わせ方が図になって記載されている。

[11.12] 使用ユニット: そのシナリオで使用する全ユニットが、陣営毎に分けられて図として記載されている。そのユニット図の横に×数字とあれば、その数だけ選び出す。例えば×3とあれば、3ユニット出す。なお乗車可能であれば、初期配置時に既に乗車させておく事も自由である。

[11.13] 小隊: 登場ユニットは大抵、いずれかの小隊に所属しているため、小隊番号を間違わないよう気を付ける。

[11.14] コマンド・ポイント(CP): 陣営毎に枠囲みして、開始時のCP 総量と、使用するCP チットの種類と枚数が指定されている。

・シナリオによっては、増援が駆け付けて戦闘が激化するのを表して、先の枠の下に更に枠囲みして、あるターンに追加されるCP 総量とCP チットの種類と枚数が指定されている。

例示: シナリオ1なら、ソ連軍のCP 総量は24であり、開始時に用意するCP マーカの種と数は、2CP が1枚、3CP が3枚、4CP が2枚、5CP が1枚となる。

[11.15] シナリオターン数: 便利のように、シナリオカード毎にターントラックを付けている。ここでターンマーカを進め、最後の数字の欄を終えたらシナリオ終了である。

・登場させ忘れが無いように、増援が登場するターンの欄には、その増援の陣営マークを記載してある。

[11.16] 勝利条件ヘクスの支配: 勝利条件に指定されたヘクスの

支配は、最後にそのヘクスを占めていたのが自軍の指揮官以外のユニットであれば満たされる。必ずしもそのヘクスにユニットを留めておく必要はなく、単に通過しただけでも良い。なお指揮官ユニット自体の存在は、ヘクスの支配に関して一切影響を与えない。

・街(Town)の名前を指定して、その町全体の支配が条件とされる事がある。街の支配とは、その町を構成する全ての建物ヘクスを自軍が支配している事に加え、その町を構成する全ての建物ヘクスとそれに隣接する全てのヘクスに、敵の指揮官以外のユニットが一切存在しない事を指す。

なおシナリオ開始時から、敵に一度も侵入されていない街は、防御側が支配している。必ずしも全ての建物ヘクスを踏んでまわる必要はない。常識的に判断する事。

[11.17]盤外移動:勝利条件として、特定の盤端からの盤外突破/脱出が指示される事がある。ちなみにゲーム中、盤外に移動できるのは、この目的に限られる。また一旦盤外に出たユニットは、二度と再び盤内に戻れない。

・盤外へ移動して出る際の移動コストは、そのユニットが最後に占めているヘクスの地形に準じる。また盤外へ道路が延びているなら、道路沿いに道路移動のコストで出る事も可能。

[11.18]シナリオ・ヴァリエーション:シナリオカード上部に、シナリオ状況変更(Variations)が記載されている物がある。これはプレイする両者の合意が得られれば導入できる、主に上級ルールを用いる諸設定(初期配置、兵力、勝利条件)や追加ユニット(ヘリコプター等)である。これらを任意選択して導入するとシナリオの様相は一変するので、見慣れたシナリオでも全く違ったゲーム展開が楽しめるだろう。

[11.19]望むならシナリオ設定の変更も自由:プレイする両者の合意が得られるなら、シナリオの内容を変更しても構わない。状況設定はそのまま登場兵力だけ変更したり(旧式装備にする代わりに登場ユニット数を増やすとか)、使用する地図を変更したりしても構わない。

[11. 2]増援

大きなシナリオでは初期配置に加えて、増援の登場が指示されている場合がある。増援は新たな登場ユニットと共に、必ず CP 総量の追加と CP チット追加を伴うので、わざと遅延させるのでなければ、増援登場ターンの準備フェイズに、現在の CP 総量をその分だけ増加させ、追加指定された CP チットを引きカップに投入しなければならない。

・増援を盤内へ登場させる場合も、その移動活性化の為に通常通りの CP 消費が必要とされる(その分の CP は追加してある)。増援として登場する際も、移動して入るヘクス地形に準じた移動コストを通常通り消費する。

・増援は任意で、その登場を遅延させる事ができる。例えば CP 増加だけ受け入れて、増援ユニット自体はいつまでも登場させないなどもあり(追加された CP 分だけ現有戦力を活発に動かすなど、仔細はプレイヤーの決心次第)。

[11.21]グループ活性化と盤内への進入:増援もグループ活性化を利用できる。グループ活性化したユニットは全て同一インパルスにおいて盤内へ進入しなければならない、また活性化要件[4.31と4.32]を満たせる範囲内から進入しなければならない。

[11.22]増援と貯め CP:増援ユニットであっても、盤外にいながら

貯め CP しておく。ただし増援ターン以前には不可。

例示:ソ連軍の小隊が第3ターンの増援に指定されている。この小隊に属するユニットは、第3ターンを含めて以降、たとえまだ盤内へ進入していなくても、貯め CP マーカを配置できるようになる。この小隊をグループ活性化させて盤内へ進入させる際、もし貯め CP があればそれも足しにできる。

[11.23]増援に伴う CP 総量の増加:増援ターンには必ず、それまでの CP 総量に追加する CP 量と CP チットがある。それぞれ間違いない CP 総量を増加させ、CP チットも追加で投入する事。

[11.24]スタック制限の原則と盤内への進入:スタック制限は常時適用であり、同一インパルスに盤内へユニットを進入させる際もその原則は守られなければならない。従ってあるインパルスに盤端の1ヘクスから、スタック制限を越える数のユニットが同じ移動力消費で進入することなどは許されず、盤外にもヘクスがあるかの如く、スタック制限を破らない移動力消費が求められる。例えば、盤端のある道路ヘクスから車輛ユニットを道路移動で進入させる場合、スタック上限の4輛までは追加コストなしで進入できるが、5輛目は1ヘクス後ろに並んでいたものとして追加1ヘクス分の移動コストが加算される。もちろんこれは歩兵の場合も同様である。

[11.25]輸送車両の盤内への進入:歩兵を輸送車両に乗せておくか[5.41と5.42]、そうしないかは全くの任意である。

[11.26]増援登場できないヘクス:もし登場可能な盤端ヘクスの全てが、敵ユニットによって占められている等により増援の進入に使えない場合、シナリオに特記されていない限り、登場可能盤端ヘクスに最も近い盤端ヘクスから増援を登場させる事ができる。

[11.27]高速増援《選択ルール》:プレイする両者の合意が得られるなら、増援として道路移動を使って盤内へ進入するユニットは、敵の視認外である限り、道路移動コストを1ヘクスにつき0.25として移動できる。その為の要件は以下の二つである。

- 終始、道路ヘクスにいる。これに加えて
- 敵ユニットによって視認されない(いかなる敵からも LOS が通らない)。

これさえ満たしていれば、自ら路外へ出るか、または敵に視認されるまで、高速道路移動(道路1ヘクスにつき0.25MP)の権利を行使できる。敵に視認されるヘクスに入る際は通常の移動コストが必要とされる。敵に視認された、または道路から外れるかしたユニットは、ゲームの残りの間中、この高速道路移動の権利を失う。

・夜戦(上級ルール15)では、目視発見チャートに従って視認距離が限定されるので、要件(b)は容易に満たせる。その代わりに敵の発砲焰[15.5]マーカを視認したユニットは、ゲームの残りの間中、この高速道路移動の権利を失うという要件が追加される。

[11. 3]秘匿配置

もしシナリオに特記されているなら、その範囲内において任意で秘匿配置できる。秘匿配置とは、どのヘクスに何をどれだけ(ユニットによってはその向きも)配置したか紙片に書き留めておき、露呈したらその場所にユニットを登場させる事である。秘匿配置を使用する場合、必然的に「目視発見チャート(Sighting Chart)」の使用が義務付けられる。

[11.31] 秘匿の喪失要因と目視発見チャート: 秘匿配置されたユニットは以下の要因により、その秘匿状態を失って盤上に現れる。

a. 移動、射撃、煙幕展張のいずれかを実施した。

b. 目視発見チャートに従い、秘匿ユニットがいるヘクス地形と、視線が通る敵ユニットとの距離とで目視発見された。

・目視発見距離は、秘匿ユニットがいるヘクスの地形と、その秘匿ユニットが歩兵か車輻かによっても異なる。なおその距離は、昼間/夜間とでスラッシュにより分けられている。また目視発見を行うユニットの陣営によっても距離が異なる。

・米軍だけ、この目視発見の目的に限り(射撃の目的では不可)視線上の煙幕を無視してその先へ視線を引く事ができる。

[11.32] 車輻は前面射界内の敵だけ目視発見可能: 車輻ユニットは、自己の前面射界内にある敵ユニットしか目視発見できない。

・乗車していない歩兵には、車輻のような方向の制限はない。

[11.33] 露呈と秘匿の混在も有: 同一ヘクスに車輻と下車歩兵の両方がいる場合、より発見されやすい車輻ユニットが先に露呈してしまい、下車歩兵はそのまま秘匿状態を維持しているといった状態も有り得る。もちろんその車輻に歩兵が乗車しているなら、車輻と共にその歩兵も露呈する。

[11.34] ゲーマーの矜持: 秘匿状態の露呈は、その秘匿をプロットしたプレイヤーの胸先三寸でもあるが、目視発見されたのであれば、相手側の立場に立って厳正な処置を心がける事。

[12. 0] 自作シナリオ製作の奨め: 英文ルール参照

■■■■ 上級 (選択) ルール ■■■■

プレイヤーが部隊運用以外に頭を使わなくて済むよう、基本ルールには現代戦の様相を描き出すのにこれだけは削れないという重要なルールしか含めていない。これから述べる上級ルールでは、現代戦における様々な局面や用兵、より詳細なディテールを再現できるようにしてある。ただし上級ルールと言っても全てを使用する必要はなく、選択ルールの的に好みの物を採用すれば良い。

・傾注!: 上級ルールの使用により基本ルールとの齟齬が生起する場合、上級ルールの記述が優先される。例えば敵味方混在ヘクスでの回復禁止[14.24]は、基本ルールにおける回復[8]の原則に対する例外となる。

[13. 0] ゲーム・ヴァリエント GAME VARIATION

近未来戦では、何が起こるか全く分からない。用意したシナリオは競技性を考えて状況設定を固定してあるが、プレイする両者が望むなら、陣営毎にゲーム・ヴァリエント決定表で無作為判定を行って、そのシナリオの様相を変化させるのも一興である。

・初期配置を行う前に、米軍・ソ連軍とも『ゲーム・ヴァリエント決定表』を参照しつつ、自軍に対する設定変更の為にそれぞれ1回ずつダイスを振る。

・ゲーム・ヴァリエント決定表の多くは、2度のダイス判定を必要とする。例えば米軍が最初に振った出目が4)。だったとすると、その影響を決める為に2度目のサイ振りを行う。その結果出目は2だったので、米軍はラミネート(積層)装甲板の効果により、その

シナリオに登場する全てのエイブラムス戦車の対成型炸薬弾(HT)防御値が、額面值より2増強される。

・結果によっては、特定の上級ルールの使用が必要になる事もあるだろう。

* 巻末に『ゲーム・ヴァリエント決定表』を訳出。

[14. 0] 白兵戦

敵ユニットの存在するヘクスに移動して入った直後に生起する特別な同一ヘクス内射撃[14.2]を「白兵戦」と総称する。

また指揮官だけでも、相手が同じく指揮官だけであるなら敵指揮官のいるヘクスに突入して個人戦闘[14.18]を行うことができる。もちろん指揮官以外のユニットとスタックしているなら、指揮官はそれら友軍と共に敵のいるヘクスに自由に突入できる。

[14. 1] 白兵戦の手順

白兵戦は敵ユニットが既に存在するヘクスに突入した直後に発生する。白兵戦は同時解決(便宜上、射撃は防禦側から解決する)で、その結果はお互いの射撃解決が終わった後に同時適用される。

・同一ヘクス内での射撃なので、敵に対する射撃結果はそのヘクス内の敵ユニット/スタックにのみ影響を与える。

・敵のいるヘクスに突入するユニットは、あくまでそのヘクスで「行進間射撃」を行える事が必須条件とされる(行進間射撃に必要とされる追加移動力を消費でき、かつ行進間射撃に伴う諸制限が適用される)。

・敵に踏み込まれる方(便宜的に防禦側と呼ぶ)は、臨機射撃とは異なり CP コストの消費などの罰則は一切無い。

[14.11] 対歩兵射撃

同一ヘクス内射撃において、対歩兵火力は3倍となる。

・ただし移動により敵ヘクスに突入した側は、行進間射撃によって火力が半減した後で3倍にする(1/2 × 3)。防禦側は単純に3倍すればよい。

[14.12] 対車輻射撃

同一ヘクス内の敵車輻に対車輻(Gun/missile)射撃を行う場合、その砲/射出兵器がゼロ距離射程で撃てるかどうかが問われる。例えばソ連軍のサガー対戦車ミサイルなどは射程ゼロの命中値を有さないの、必然的に白兵戦には使用できないと分かる。

[14.13] 地形効果

そのヘクスの地形効果(建物、林、藪、煙幕によるシフト/ダイス修正)は攻撃側、防禦側を問わず、両方もが共通してその恩恵にあずかれる。

・野戦陣地は、そこに籠もるユニットにだけ恩恵を与える。

・遮蔽効果は白兵戦には適用されない。

[14.14] 敵車輻に対する歩兵分隊による肉薄攻撃

歩兵分隊だけは(操作班や砲兵観測班、指揮官は不可)、敵車輻に対して射撃の代わりに特別な対戦車肉薄攻撃を行える。た

だしこの肉薄攻撃を行った分隊は、同一インパルスにおいて対歩兵射撃を行うことができない。

対戦車肉攻は、それを試みるヘクスの地形(＋煙幕)と国籍により撃破成功率が異なる。詳しくは対歩兵射撃表の右下にある「対戦車肉薄攻撃表(Close Combat vs. Vehicles)」を参照のこと。

なお対戦車肉攻には、指揮官修正と無装甲による修正が適用される。

・もちろんゼロ距離での対車輛(Gun/missile)射撃が可能ならば、対戦車肉攻ではなく、零距离での対車輛射撃を行える。またこの零距离射撃では以下の2つの特例が適用される。

・零距离で撃たれる車輛は、常に側面防御値を使用(前面とは見なされない)。

・零距离で撃たれる車輛は、警戒移動の恩恵にあずかれない。

[14.15] 白兵戦における車輛の向き

防禦側車輛の前面以外から敵ユニットが突入してきた場合、その車輛が白兵戦(防禦射撃)を行う為には、敵が侵入してきた方向に前面が向くように、向きを変えなければならない。

このように方向転換を強いられる防禦射撃では、向きを変えた事による罰則(不利なシフトやダイス修正)が課せられる。

[14.16] 白兵戦後の移動継続

歩兵は白兵戦を解決した同一インパルスには、たとえ移動力が残っていてもはやそのヘクスから離脱する事はできない。

・歩兵と異なり、車輛(それに乗車している歩兵も含)は、白兵戦を解決した同一インパルスに、移動力が残っていれば、そのヘクスから離脱して移動を継続する事ができる。ただし同一インパルス中に再びそのヘクスへ舞い戻って白兵戦を解決する事は許されない(同一車輛による波状攻撃不可)。

[14.17] 臨機射撃と白兵戦

同一ヘクス内において臨機射撃は発生しない(白兵戦による射撃は臨機射撃ではない)。

・同一インパルスにおいて既に臨機射撃を行ったユニットでも、敵が突入してくる度に白兵戦(防禦射撃)を解決できる。

[14.18] 指揮官同士の肉弾戦

純粋に敵味方の指揮官ユニットしか存在しないヘクスでは、射撃戦の代わりに特別な肉弾戦が解決される。

お互いに10面体サイを1回ずつ振り、自分の出目にそのヘクスに存在する自軍指揮官の中から肉弾戦に参加させる人数を加え(全く参加させないという事はできない。最低1人は肉弾戦を行う)、更にその中から一人の指揮修正を加えた最終的な数値を相手と比べて、小さい方が(肉弾戦に参加させた中から)指揮官1人を除去しなければならない(複数の指揮官がいる場合、誰にするかは任意)。もし最終的な数値が等しいなら、どちらも指揮官も除去されない。

・白兵戦の結果として指揮官以外のユニットが除去されて指揮官だけが残り、相手側に指揮官以外の戦闘ユニットが存在する場合、取り残された指揮官は直ちに除去される[14.26]。

[14.2] 同一ヘクスで敵味方が混在

白兵戦の解決後、敵味方のユニットが同一ヘクス内で混在(スタック)するという状況が発生しうる。

[14.21] 敵味方混在ヘクスでの活性化

混在ヘクスでも移動や射撃による活性化ができる。移動活性化によりそのヘクスから出ていたり、行進間射撃によって白兵戦を解決したりできる(もちろん行進間射撃による諸制限付きで)。

・混在ヘクスでの移動活性化には、追加1CPの消費が必要である(共同「移動」活性化でも追加+1CPの消費が必要とされる)。

・混在ヘクスで「射撃」活性化を行ったユニットは全て、同一ヘクスの敵に対して白兵戦(火力3倍射撃など)を行わなければならない。この場合、行進間射撃ではないので、行進間射撃の罰則は適用されない。

なお移動とは異なり、混在ヘクスでの射撃活性化に追加CPなどは特にない。

・攻撃側は活性化したユニットだけが白兵戦に参加できるが、防禦側はそのヘクスにいる全てのユニットが白兵戦(防禦射撃)を行える。

・敵味方の指揮官だけが混在する場合、肉弾戦を仕掛けようと思うなら指揮官を1人活性化させなければならない。肉弾戦を仕掛けられた側は必ずこれを受けて立たなくてはならない。かくして肉弾戦が生じたら、混在ヘクスにいるその他の指揮官は全て参加する事(追加人数として出目に加える)ができる。その解決は指揮官同士の肉弾戦[14.18]ルールに従う。

[14.22] 敵味方混在ヘクスへからの射撃制限

原則として、混在ヘクスからその外へ射撃する事はできない。また逆に混在ヘクスに射撃を加える事もできない(友軍もろとも敵を撃つ事は禁止される)。ただし兵料が異なるなら可能。例えば味方の歩兵と敵の車輛(だけ)が混在しているなら、そのヘクスに対車輛射撃を加える事が可能で、逆に味方の車輛と敵の歩兵(だけ)なら対歩兵射撃を加える事ができる。

・敵ユニットが味方ユニットのいるヘクスに進入した場合、それに対して臨機射撃はできない。

例示:ソ連軍歩兵分隊が米軍分隊のいるヘクスに突入して白兵戦を解決した結果、米軍分隊が除去されてソ連軍分隊だけがそこに残った。米軍は友軍がいなくなったからといって臨機射撃を行う事はできない。

[14.23] 敵味方混在ヘクスへの更なる兵力投入

既に敵味方が混在しているヘクスへ、更に新たなユニットを突入させることができる。この場合、突入してきたユニットとそのヘクスの防禦側ユニット(全て)で白兵戦を解決する。

なお既にそのヘクスにいた活性化していない手番側のユニットは、この白兵戦には一切参加できない(その白兵戦による影響も被らない)。

[14.24] 敵味方混在ヘクスでの回復禁止

敵味方混在ヘクスでは一切の回復が禁止される(指揮官による回復もターン終了時の自動的回復も含めて不可)。

[14.25] 敵味方混在ヘクスでの下車

車輛によって輸送されている歩兵は、敵味方混在ヘクスにおいて下車してもよい。これに対し防禦側は即座に白兵戦(防禦射撃)を行う事ができる。その結果を適用した後で、下車した歩兵

は行進間射撃として撃ち返す事ができる(たとえその輸送車輛が1ヘクスも移動しておらず、単に下車しただけであっても行進間射撃とされる)。

念を押しておくが、敵ユニットのいるヘクスで下車した歩兵は、(同時適用ではなく)防御射撃を浴びてその結果を適用された後で、行進間射撃の罰則込みで撃ち返す事ができる。

[14.26]取り残された指揮官の死

理由はどうあれ、指揮官以外の敵ユニット(歩兵分隊、操作班、車輛)と一緒にヘクスにいる指揮官(こちらには友軍の歩兵分隊、操作班、車輛などが一切おらず、指揮官だけ)は、即座に除去される。

[14.27]敵味方混在ヘクスのスタック制限

敵味方混在ヘクスでは、それぞれの陣営毎にスタック制限が適用される。

言い換えるなら両軍合わせて歩兵6ユニットではなく、米軍6、ソ連軍6の計12歩兵ユニットの存在が有り得るということ。

[14.3]火器操作班の白兵戦火力付与

通常は対歩兵火力を持たない操作班でも、白兵戦に限り、特別に(白兵戦専用)対歩兵火力を付与される。

- ・重火器操作班なら、3火力。
- ・(対歩兵火力を持たない)軽火器操作班は、1火力。
- ・対歩兵火力を持つ操作班は、その火力に従う。

[15.0]夜間戦闘

プレイする両者の合意が得られるなら、そのシナリオを夜戦とする事ができる。またゲーム・ヴァリアント表の結果、野戦であると判定される場合がある。いずれにしても夜戦であれば以下のルールが必ず適用される。

[15.1]夜間は許容移動力半減

全ユニットの許容移動力は半減する。ただし唯一、低空飛行(Low Level)のヘリコプターだけは、移動力を減らされない。

[15.2]夜間の回復困難

全ての回復判定には、不利な+1ダイス修正が適用される。

[15.3]夜間の視認は目視発見チャート必須

夜戦では「目視発見チャート(Sighting Chart)」が許す距離内でしか、敵を視認する事ができない。視線が通る相手ユニットを実際に視認できるかどうか、このチャートで視認距離を割り出す。もし許された視認距離内であれば、晴れて視認できる。

・チャートの見方としては、上の欄に視認したい相手ユニットの種類(車輛か歩兵)と、それが存在するヘクス地形を当てはめ、次に下の横列に、視認する自分の陣営を当てはめる。この両者が交差した所にある数値が、視認可能ヘクス(視認距離)である。

・もし視認したい相手がこの視認距離内にあれば、実際に視認できた事になる(例外:発砲焔 15.5)。

・視認は必ずそれを行うユニット自身が、その相手に視線が引けて、なおかつ視認距離内でなければならない。他の友軍ユニットが代行して視認する事は許されない。

[15.4]夜間射撃修正

夜戦では、全ての対歩兵射撃に不利な+2ダイス修正が、対車輛射撃には不利な2コラムシフトが適用される。

[15.5]発砲焔 Gun Flashes

夜戦では、射撃を行ったユニットには原則として発砲焔マーカが置かれる。そして発砲焔マーカは、そのユニットが新たなヘクスに移動するまで置かれ続ける。

・行進間射撃の場合、射撃を行ったヘクスで移動を終了したら、発砲焔マーカが置かれる。

・行進間射撃により撃ったヘクスから走り去った場合は、発砲焔マーカは置かれない。

[15.6]発砲焔を頼りにしての射撃

発砲焔マーカは、視認距離に関係なく、そこへ視線を引ける全てのユニットが視認できる。そして通常の視認距離外から、この発砲焔だけを頼りに、射撃を浴びせる事ができる。ただしこの場合、対車輛射撃であれば夜間修正に加えて更に不利な3コラムシフトが、対歩兵射撃であれば夜間修正に累積する不利な+2ダイス修正が適用される。

例示:夜間、発砲焔マーカが置かれた藪ヘクスの米軍戦車に対し、ソ連軍戦車が25ヘクスの距離で射撃を行う(通常なら視認距離は12ヘクス限定なのだ)。ただし発砲焔を頼りにして(vs.Flashes only)の対車輛射撃なので、夜間修正2シフトに加えて更に不利な3シフトが適用される。

[15.7]夜戦における砲兵観測

ソ連軍に限り、砲兵観測を行った砲兵観測班ユニットには発砲焔マーカを置かなければならない。これは射撃を行っている訳ではないが、ソ連軍が使用する赤外線(照明型)暗視装置によって観測班の存在が露呈する事を表している。

[15.8]戦場の闇

視認距離外の敵スタックの内容を確認する事はできない。視認距離内であれば自由に確認してよい。

・ただしソ連軍に限り、米軍スタックの内容を確認した場合、そのスタックを視認できるいずれか1つのソ連軍ユニットに発砲焔マーカを置かなければならない。これは射撃を行っている訳ではないが、ソ連軍が赤外線(照明型)暗視装置を使用した事で、その位地が露呈した事を表している。

製作註:米軍が使用する受動式(非照明型)暗視装置は、これらの罰則を被らない。

・夜戦シナリオでは、ゲーム開始時に盤上に初期配置される全てのユニットが、秘匿配置[11.3]される。

[16.0]野戦陣地と地雷雷

[16.1]野戦陣地 Prepared Positions

本作における野戦陣地には、歩兵の「散兵壕(entrenchments)」, 車輛の「戦車壕(Firing Ramp)」の2種類ある。野戦陣地が与えられているシナリオでは、受け取ったプレイヤーが初期範囲の範囲内で任意の場所に、これらを初期配置する事ができる。

[16.11]配置制限と選択肢

・望むなら同一ヘクスに複数の野戦陣地を配置可能(1つの散兵壕マーカには1個分隊しか入れないので複数置くとか、散兵壕と戦車壕を同一ヘクスに配置するとか)。

・一旦配置された野戦陣地は動かせない。

・野戦陣地はあくまで初期配置であり、ゲーム中に新たに作られる野戦陣地は無い。

・野戦陣地には必ずしもユニットが籠もっていなくてよい。友軍が誰も入っていない野戦陣地でも盤上に存在できる。

[16.12]野戦陣地の撤去

野戦陣地マーカが盤上から撤去されるのは、以下の場合である。

・踏み潰し:指揮官以外の敵ユニットが、その野戦陣地マーカの間置かれたヘクスを一時的にでも占めた場合。

・埋め草:その野戦陣地に籠もっていたユニットが、敵の射撃によって全て除去された場合。

[16.13]望むならシナリオに野戦陣地を追加するのも自由:プレイする両者の合意が得られるなら、シナリオの内容に追加して野戦陣地を与えても構わない。野戦陣地は原則的に防御側に与えられる物だが、状況設定によっては両軍に野戦陣地が与えられて一定の範囲内に初期配置というのも面白いだろう。バランス調整として野戦陣地に対し、盤外砲兵を追加するという手もある。

・ゲームに用意されている野戦陣地マーカの数は絶対数ではない。望むなら他のゲームから流用するなり、自作するなりして増やしても構わない。

[16.2]散兵壕 Entrenchments

[16.21]配置制限

散兵壕は建物ヘクスには配置できない。

[16.22]収容力

1つの散兵壕マーカにつき、歩兵1個分隊、または2個操作班、これらに加えて指揮官なら何人でも収容できる(散兵壕の防御効果を得られる)。

・車輛は決して散兵壕マーカによる防御効果を得られない。ただし散兵壕マーカがあるからといって、車輛がそのヘクスに進入できないと言う事はない(穴にハマったりしない)。

[16.23]散兵壕の籠もり方

歩兵ユニットは移動中に追加移動コストなしで、そのヘクスにある散兵壕に籠もることができる。散兵壕のあるヘクスで下車した歩兵も、直ちに散兵壕に籠もってよい。なお散兵壕に籠もったユニットは、その散兵壕マーカの下に置いて示すといいたいだろう。

・散兵壕マーカによる防御効果は、警戒移動マーカと両立しない。逆に言うと、散兵壕に籠もるユニットには警戒移動マーカを置けない。

[16.24]散兵壕に入る前に臨機射撃

移動して散兵壕マーカのあるヘクスに入ったユニットは、散兵壕に籠もる前に臨機射撃を受ける。臨機射撃の結果を適用した後でなら、散兵壕に入ることができる。

[16.25]散兵壕の防御効果

散兵壕のあるヘクスに対して行われた対歩兵射撃では、解決に際して振られた同じ出目に基づいて、散兵壕に籠もっている歩兵と籠もっていない歩兵とで、それぞれ結果を求める。

※訳註:散兵壕に籠もる歩兵は、それぞれ対歩兵射撃に対して+2ダイス修正、間接砲撃に対して+3ダイス修正が得られる。

[16.3]戦車壕 Firing Ramp

[16.31]配置制限

戦車壕は車輛と同じくその向きが重要となる。初期配置時に決めた戦車壕の向きは、ゲーム中に変更できない。

・歩兵の散兵壕とは異なり、戦車壕は建物ヘクスであっても配置できる。

[16.32]収容力

1つの戦車壕マーカにつき、車輛1ユニットを収容できる(戦車壕の恩恵に与れる)。

歩兵やヘリコプターは決して、戦車壕マーカによる防御効果を得られない。

[16.33]戦車壕の籠もり方

車輛ユニットは移動中に追加移動コストなしで、そのヘクスにある戦車壕に籠もる事ができる。なお戦車壕に籠もったユニットは、その戦車壕マーカの下に置いて示すといいたいだろう。

・戦車壕に籠もった車輛は、自動的に戦車壕マーカと同じ向きに合わされる。戦車壕から出たなら車輛の向きは自由にできる。

・敵の戦車壕には決して籠もれない。

[16.34]戦車壕の恩恵

戦車壕に籠もっている車輛は、自らが対車輛射撃を行う際、有利な左1シフトを得られる。

・逆に敵による対車輛射撃を受けた際、それが戦車壕の前面射界からの射撃であれば、尾根と同じ戦車壕防御効果を得られる。なお尾根ヘクスサイドに戦車壕を掘っても、尾根と戦車壕の防御効果は累積しない。

[16.4]地雷原

地雷原マーカの表面は歩兵が逐一埋伏させた「地雷原」を、裏面は例外的な「砲兵散布地雷原」を表す。各地雷原に記載された数値は、その地雷原の炸裂効果[16.44 と 16.45]を表す。なお地雷原はそのヘクスに侵入したユニットに、陣営の区別無く、等しくその威力を発揮する。

[16.41]野戦陣地との交換

野戦陣地が与えられるシナリオでは、その野戦陣地を地雷原と交換する事ができる(逆に地雷原を野戦陣地に置き替えてもよい)。交換率としては、野戦陣地2個を除去する代わりに地雷原3個を得る。

[16.42]配置制限

地雷原は秘匿配置が原則であり、プレイヤーは地雷原マーカの配置ヘクスを逐一プロットしておく。地雷原は建物ヘクスを除き、初期配置可能な範囲内ならどこにでも配置でき、1つのヘクスに複数配置してもよい。ただし一旦配置した地雷原は、ゲーム中動かすことはできない。

・シナリオ特記がない限り、地雷原は建物ヘクスには配置できない。建物の隣接ヘクスには配置できる。

・敵味方に関係なく何らかのユニットが地雷原ヘクスに始めて侵入したなら、直ちに地雷原である事を宣言して地雷原マーカをそのヘクスに置く。

[16.43]地雷を踏んだらサヨウナラ

地雷原ヘクスに、敵味方に関係なくユニットが侵入したら直ちにその影響を判定する。

[16.44]踏んだのが歩兵なら

各地雷原マーカにつき、対歩兵射撃表の6火力欄で結果を判定する。もし歩兵スタックが地雷原に侵入したのなら、1つのダイス振りで一括判定する(スタックのユニット毎にダイス振りする訳ではない)。

林、藪ヘクスの恐怖: 林や藪ヘクスに配置された地雷原は、その発見の困難さから、始めて踏み込む者に致命的な打撃を与える。

・これらの地形に仕掛けられた地雷原に始めてユニットが侵入した場合に限り、その解決時に $\Delta 2$ のダイス修正が適用される。

※訳註: この修正だけ対歩兵射撃修正表から抜けているので、書き込みしておくといいたろう。

[16.45]踏んだのが車輛なら

車輛1ユニットにつき1つダイスを振り、出目が1か2であればその車輛は除去される。もしその車輛が何か輸送していたら一緒に除去される。

[16.46]移動障害

盤上に現れた地雷原マーカは、そのヘクスに侵入するユニットに一律+1MPの追加移動コストを強いる。なお追加コストを払ったからといって地雷の炸裂判定を免れる事はできない。追加コストを払って侵入した後、直ちに通常通り地雷の炸裂効果を判定する。

[16.5]砲兵散布地雷 Artillery-Delivered Mines

米軍に限り、盤外砲兵によってゲーム中に砲兵散布地雷原(ADM)を作り出す事ができる。

[16.51]散布上限

各シナリオの間を通じて、米軍の1つの盤外砲兵中隊(battery)につき、砲兵散布地雷原マーカ1つまでを置く事が許される。

[16.52]散布方法

準備フェイズにおける砲撃計画プロットで「ADM(砲兵散布地雷原)」と書いて、撃ち込むヘクスを明記しておく。そして通常の砲撃の代わりに、そのヘクスに砲兵散布地雷原マーカを配置する。

[16.53]その効果

砲兵散布地雷原の場合、その地雷原マーカが置かれたヘクスを中心とする、隣接する全てのヘクス(要はメガヘクス)に、等しく地雷原効果を及ぼす。ただし建物ヘクスには地雷原の効果は及ばない(通常地雷原が建物ヘクスに配置できないのと同じ理由により)。

砲兵散布地雷原の炸裂効果については、その火力や破壊率の低さを除き、通常地雷原と同じ解決方法[16.4]を採用する。

・砲兵散布地雷原の対歩兵火力は4、車輛は1の出目でみ除去される。

・砲兵散布地雷原は決して秘匿されない。砲兵散布されたら直ちにそのヘクスに砲兵散布地雷原マーカを配置する。

[17. 0]化学戦

[17.1]化学戦状況下での行動制限

・全てのCP消費に関して、+1追加CPを必要とする。
・全ての対車輛射撃に不利な右1シフトが適用される。
・全ての対歩兵射撃に不利な+1ダイス修正が適用される(例外: 化学弾砲撃 17.2)。

[17.2]化学弾砲撃

両軍の盤外砲兵と、盤上にあるソ連軍の SAU-122 自走榴弾砲だけは、化学弾砲撃が行える。化学弾砲撃の解決は、以下の修正を除き、通常の間接砲撃と同じである。

・それがソ連軍による化学弾砲撃なら $\Delta 2$ 、米軍なら $\Delta 1$ の対歩兵射撃修正が適用される。この場合は、前述した化学戦状況下での行動制限[17.1]による+1修正は適用されない。

・散兵壕、警戒移動、建物を除く全ての地形は、化学弾砲撃に防御効果を発揮できない(これらによるダイス修正は適用できない)。

ただし建物だけは、化学弾砲撃に対しても通常通り、その防御修正(木造+3、石造+4)を適用できる。

[17.3]化学弾砲撃の回数上限

化学戦状況下にあるとしたシナリオでは、以下に述べるようにその陣営によって化学弾砲撃の回数に上限を設けてある。

・ソ連軍の SAU-122 自走榴弾砲ユニット毎に、ゲーム中1回だけ化学弾砲撃を行える。一度化学弾砲撃を行った SAU-122 はゲームの残りの間、二度と化学弾砲撃を行えない。忘れないよう、何かでマーキングしておくといいたろう。

・ソ連軍の盤外砲兵に、化学弾砲撃の回数制限は無い。ソ連軍の盤外砲兵は、砲撃の機会がある度にそれを化学弾砲撃としてよい。

・米軍はゲーム開始時にダイスを1つ振り、その出目に等しい化学弾ポイントを受け取る。1化学弾ポイントにつき化学弾砲撃を1回行える。化学弾ポイントは原則的に煙幕ポイントの消費と同じ要領[10.24]で記録管理する。

[18.0] さらに詳細な射撃／砲撃
 [18.1]コンピュータ制御火器管制システム

戦車砲による対車輛火力の横にアスタリスク(*)が付いている戦車は(本作では米軍 M1 エイブラムス戦車のみ)、コンピュータ制御火器管制システムにより以下の恩恵を得られる。

- ・行進間射撃による不利な右シフトが、3ではなく2で済む。
- ・臨機射撃による不利な右1シフトが付かない。ただしこれは警戒移動中の敵に対する臨機射撃のシフトまで打ち消すものではない。
- ・射撃を行っても警戒移動マーカを乗せたままにしておける。もちろんこれにより警戒移動マーカを取り去りたいなら、そうしてもよい。
- ・以上の恩恵は、あくまで戦車砲による対車輛射撃にのみ適用される。ミサイルの射撃や対歩兵射撃には適用されない。
- ・以上の恩恵は、成型炸薬弾(HT)、高速徹甲弾(HV)の弾種に関わりなく適用できる。

[18.2]遠距離射撃の不利 Advanced Range Modifiers

全てのミサイル兵器(ロケットではなく)は、その最大射程の半分を越えて先の目標を対車輛射撃する場合、不利な右1シフトが追加される。

- ・各ミサイルの最大射程は、対車輛射撃表に記載されている。

例示:TOWミサイルの最大射程は40ヘクス。従って20ヘクス以上40ヘクスまでの対車輛射撃には、不利な右1シフトが追加される。

[18.22]高速徹甲弾(HV)は、「銀の弾丸」と呼ばれるほど細身の徹甲弾体であり、距離が遠くなるほどその威力が低下する。

それは、対車輛射撃表左下の上級ルール遠距離射撃修正表(Advanced Range Modifiers)にある通り、11~17ヘクスなら不利な右1シフト、16~23ヘクスなら2シフト、24ヘクス以上なら3シフトが追加される。

これはあくまで高速徹甲弾(HV)にのみ適用され、決して成型炸薬弾(HT)には適用されない。

[18.3]高所による遮蔽効果の軽減

目標が尾根や戦車壕による遮蔽効果を得ていても、射撃側がより高度レベルの高い所から射撃するのであれば、高度差によって以下のように遮蔽効果を軽減できる。

- ・低空飛行(Low Level)のヘリコプターは、そのヘクス本来のレベルより2レベル高い[20.31]高度にあるのに留意されたい。

	対歩兵射撃	対車輛射撃
2レベル差	+1ダイス修正(+2ではなく)	1シフト分軽減
3レベル差	ダイス修正ゼロ(+2ではなく)	2シフト分軽減

例示:米軍戦車が高度レベル3の丘の上から、戦車壕により遮蔽効果を得ている地表レベル(高度ゼロ)のソ連軍戦車に対し、主砲で対車輛射撃を行う。通常だと遮蔽効果による右2シフトが適用されるが、高度差が3あるので2シフト軽減され、遮蔽効果を封殺した。

[18.4]砲兵用特殊砲弾

[18.41]精密誘導兵器(Precision-Guided Munition,PGM):米軍の盤外砲兵だけが、対車輛の精密誘導兵器(PGM)による間接砲撃を行える。PGM 砲撃の方法は以下の条件を満たす限り、通常の間接砲撃と同様で、間接砲撃の計画記入に際して、それが「PGM」または「ピンポイント」である事を明記しておく。

- ・砲兵観測班(指揮官は不可)は、準備フェイズからPGMの着弾まで一貫して、その目標ヘクスに視線を引けなければならない(その砲兵観測班は、目標にレーザー照準を合わせ続けているのである)。もしそれが満たせなくなった場合、そのヘクスに対するPGM 砲撃はキャンセルされる。

[18.42]各 PGM 砲撃は、敵の車輛1ユニットをピンポイントで攻撃する。着弾時に目標ヘクス、もしくはそれに隣接するヘクスで、その砲兵観測班が視認できる敵車輛を1つ選び、8火力の高速徹甲弾(HV)として対車輛射撃を解決する。

この際、敵車輛は背側(前面ではなく)のHV防御値を1減少させた値を使用しなければならない。

[18.43]各 PGM 砲撃は車輛1ユニットだけを攻撃する。そのヘクスの他のユニットに効果はない。

[18.44]多目的改良型弾薬(Improved Conventional Munition,ICM):

米軍の盤外砲兵だけが、多目的改良型弾薬(ICM:弾殻内に700発弱の対人/対物両用弾=クラスター爆弾を内蔵し、目標上空で爆散する事で威力範囲を拡大した特殊砲弾)による間接砲撃を行える。ICM 砲撃の方法は通常の間接砲撃と同様で、間接砲撃の計画記入に際して、それが「ICM」または「クラスター」である事を明記しておく。ICM 砲撃は以下の通り、壮絶な火力を発揮する。

- ・歩兵に対しては、対歩兵火力を3倍にして結果を求める。

・装甲防御値にゼロが1つでもある車輛に対しては、対歩兵射撃表において対歩兵火力を2倍にした値で結果を求め、「E」であればその車輛は除去される。

・装甲防御値がいずれも1以上の車輛に対しては、対歩兵射撃表においてそのままの対歩兵火力で結果を求め、「E」であればその車輛は除去される。

ある1ヘクスの ICM 砲撃を解決する際、ダイスは一回振ってその目に基づいて個々の結果を求める。また車輛に対しても、対歩兵射撃表で「E」であるかないかを判定する事に注意。

例示:12火力の米軍砲兵中隊が ICM 砲撃を行った。そのヘクスに存在する敵歩兵は36火力として、戦車は12火力として対歩兵射撃表で結果を求める。

[18.45]特殊砲撃の回数上限

ゲーム開始前に米軍は PGM 弾薬、ICM 弾薬それぞれについてダイスを1回振り、その出目を半分にした値(端数切上)だけ受け取る。

・受け取った特殊弾薬ポイントは、これら特殊砲撃を行った砲兵(tubes)1つにつき、1弾薬ポイントとして消費される。特殊砲弾の消費は煙幕と同様の要領で管理する。視線が途絶えてキャンセルされた PGM 砲撃などは、実際に着弾していないわけで、計画記入したからといって必ず消費されるわけではない。

なお米軍はソ連軍に対して、これら特殊砲弾の有無や残量に

関して一切情報を与えてはならない。

[19.0] 建物を巡る戦い

[19.1] 二階マーカ

二階建て建物ヘクスには、地上レベルと二階(+1レベル)とが存在する。二階建て建物ヘクスにいる歩兵は、地上か二階のどちらに存在するのかが明示しなければならず、その為に「二階マーカ」を利用する。マーカの上に置かれていれば、その歩兵は二階(+1レベル)にいると見なされ、マーカの下またはマーカが置かれていなければ地上レベルにいると見なされる。

[19.12] 階上/階下移動

二階建て建物ヘクスにいる歩兵は、「移動」活性化さえしていれば、追加移動コストなしで二階(+1レベル)へ、または地上へ移れる。

・臨機射撃のきっかけに関し、階上/階下移動は、新たなヘクスへの移動と同じように解釈される。従って階上/階下移動しただけの敵歩兵に対しても、臨機射撃を浴びせられる。

[19.13] 二階建て建物ヘクスに対する射撃の区別

地上レベルと二階の両方に敵歩兵が存在する、二階建て建物ヘクスに対歩兵射撃を行う場合、どちらのレベルに対して射撃を行うか宣言しなければならぬ。その射撃の結果は撃たれたレベルに存在する歩兵にのみ影響を与える。

[19.14] 視線に関する二階建て建物

二階建て建物は、そのヘクス本来の高度[6.16、6.17参照]より1レベル高い視線妨害物となる。そして二階にいる歩兵は、そのヘクス本来の高度より1レベル高いものとして視線を引くことができる(上の階から敵を観測し射撃できるのである)。

[19.15] 火器操作班の制限

二階(+1レベル)にいるミサイルやロケット兵器「操作班」は、これを使用することはできない。

注: 操作班が扱う専用大型の無反動砲は後方噴流が特に強烈で、逃げ場のない狭い上層階では使用できない。

ただし例外として、二階にいる「歩兵分隊」が有する携行兵器(ミサイルやロケット兵器であっても)は、地上レベルから視線を引ける目標に対してなら、それを射撃することができる。

注: これは分隊が揃って階下へ移るのではなく、数人の兵隊だけが階下へ駆け降りて、戸外から発射しているのを表している。

[19.16] 二階建て建物での白兵戦の区別

白兵戦(及び混在ヘクスに関する諸制限)に関しても、射撃同様、地上レベルと二階とは別ヘクスであるかのように区別される。例えば二階にのみ敵歩兵がいる建物ヘクスの地上レベルに進入したとしても、それとの間で白兵戦は発生しない。

[19.2] 建物や野戦陣地に対するミサイル、ロケット兵器の有効性

対戦車ミサイルやロケットの大きな成型炸薬弾(HT)は、建物や野戦陣地に籠もる歩兵に対しても大きな威力を発揮する。

[19.21] 建物や野戦陣地に対する攻撃

建物や野戦陣地に対して対戦車ミサイルやロケットを使用する場合、それらの対車輛火力の3分の2(端数切り上げ)の火力で対歩兵射撃を解決する。

例えばスパンドレル対戦車ミサイルの13火力なら、3分の2(端数切り上げ)して8火力となり、サガーの11火力なら7火力となる。

・これら対戦車ミサイルやロケットによる対歩兵射撃には、建物や野戦陣地によるダイス修正が適用されない。

注: 建物や野戦陣地に関する対歩兵射撃のダイス修正は、あくまで小火器の弾丸や小型の擲弾を想定してのもので、重砲弾並みの成型炸薬弾頭の炸裂には対応していない。

[19.22] 野戦陣地に対する射程上限

対戦車ミサイルやロケットで野戦陣地を射撃する場合、6ヘクスまでがその上限(最大射程)となる。

(地面に掘られた野戦陣地に対しては、それ以上遠くだと上手く着弾させられない)。

・兵器本来の最低射程との兼ね合いで、射撃可能なヘクスが限定される物もあるので注意する事。例えばソ連軍のスパイラル・ミサイルの最短射程は6であり、この場合6ヘクス先の野戦陣地のみ射撃可能となるわけだ。

[19.23] 個別に結果判定

これら対戦車ミサイルやロケットによる対歩兵射撃は、火力を合計する事ができない。あくまで一発ずつ個別に結果を判定する。

[20.0] ヘリコプター

ヘリは多くの点で車輛と共通するが、ヘリの活性化には別途用意された「ヘリCP」の消費が必要とされる。

[20.1] ヘリコプター・ユニット

・機関砲: 車輛の主砲と同じく、ヘリの多くはユニットの左上に機関砲による対車輛火力を有している。そして対車輛表(Gun/missile FT)での基本命中値を算出する為に、その弾種が高速徹甲弾(HV)である事を示す記号が火力の右肩に小さく入っている。

・対戦車ミサイル: 一部の攻撃ヘリは、機関砲とは別に対戦車ミサイルを装備している。スペース的な制限からミサイルの火力等を載せられなかったため、ミサイルの名前だけが機関砲の下に記載されている。それらの火力と弾種、弾切れ発生値は、各陣営の対車輛射撃コラムシフト表上段にある「副武装火力表(Secondary Weapon Fire Values)」に記載されている。

・対歩兵火力と射程、型番、移動力、墜落時CP喪失: これらは車輛ユニットの説明と同じ。

・所属: ヘリは編隊所属印(ユニット左下にある黄色の数字)を持ち、2機または4機で構成される編隊に属している[20.16]。

・用途: そのヘリの用途に合わせて「偵察(Sc)」 「輸送(Tr)」 「攻撃(Atk)」のいずれかの記号が記載されている[20.11]。

・対空防御値(裏面): ユニットの裏面には、そのヘリが対空射撃[20.6]を受けた場合の防御値が記載されている。

・輸送の可否:ヘリ・ユニットのうち移動力の右肩にTと書かれたものは、歩兵(ソ連軍 Mi-6 フックなら空挺車輛も)を輸送することができる[20.71]。

・弾切れ発生値(裏面):そのヘリが搭載するミサイルの弾切れ発生値。

・レーザー誘導(LD):目標を直接視認せずに、自分は隠れたままミサイルを撃ち放しにできるレーザー誘導装置[20.57]を装備している事を示す(裏面に記号がある)。

重要な註:ソ連軍 Mi-28 ハボック攻撃ヘリの移動力は 19 が正しい。印刷ミスで一部 10 になっている物があるが 19 と見なす。

[20.11]ヘリコプターの用途

全てのヘリは、それが主に従事する用途に合わせて「偵察(Sct)」「輸送(Tr)」「攻撃(Atk)」のいずれかの記号が記載されている。

・偵察(Sct)ヘリは、主に敵ユニットに照準を定めて他機のミサイルを誘導する任務に従事する(一応武装もしている)。本作においては米軍の OH-58 カイオワだけが偵察ヘリと見なされる。

・輸送(Tr)ヘリは、主に歩兵(ソ連軍 Mi-6 フック輸送ヘリのみ空挺車輛も)を輸送する任務に従事する(一応武装もしている)。

・攻撃(Atk)ヘリは、主に敵ユニット、特に敵戦車を撃破する任務に従事する。

[20.12]ヘリコプターのロケット弾兵装

ヘリは機関砲やミサイル(これらはヘリ・ユニット自体に記載されている)に加えて、あたかも歩兵の携行兵器のように別ユニットとして「ヘリ・ロケット弾(Heli Rkt)」を装備できる(装備させるかどうかは任意)。

・ヘリ・ロケットの見方は携行兵器ユニットの説明とほぼ同じだが、詳しくは[20.54]を参照されたい。

[20.13]対空ミサイル

ユニットの左肩に火力と共に「SAM」と書かれた携行兵器は、対空ミサイルである。これらは本作において敵ヘリコプターを射撃する目的にのみ使用できる[20.6]。

なお SAM 以外の全てのミサイル兵器は、原則として対戦車誘導ミサイル(ATGM)であり、ヘリを撃つ事はできない。

[20.14]対空砲

本作において、ユニットの右肩に火力と共に「AA」と書かれた車輛は、ヘリだけを射撃できる対空砲である。本作においてはソ連軍の ZSU-23-4 シルカ(23mm 対空四連装)戦車と米軍 M163 対空自走砲(20mm バルカン砲を M113 装甲兵員輸送車の車体に搭載)だけが、対空砲と見なされる。一見すると対歩兵火力のように見えるが、本作ではあくまで敵ヘリコプターを射撃する目的にのみ使用できる[20.6]。

[20.15]ヘリコプター・コマンド・ポイント

ヘリは歩兵や車輛とは異なり、独自の「ヘリ CP チット」と「ヘリ CP 総量/残量」を有する(ヘリを導入可能なシナリオにはヘリ CP に関する記載がある)。ただしヘリ CP チットは、通常の CP チ

ットと一緒に混ぜてその中から無作為に引かれる。もちろんヘリが全滅すれば自動的にヘリ CP チットも全て取り除かれる。

・ヘリ CP チットによる活性化の内容は、原則的に歩兵や車輛と同じく移動や射撃である。大きな違いはヘリ CP チットによって活性化できるのは、ヘリコプターだけということである(ヘリ CP チットによって歩兵や車輛を活性化することはできない)。

・ヘリ CP は通常の CP と同じように、ヘリ CP 総量と現在量とを専用のマーカで運用/表示する。

[20.16]ヘリコプター編隊(ペア)

ヘリは同型機で2機編隊を組んでいる。編隊所属印が1の2機と、同型機が4機登場するシナリオでは所属印が2の2機が、それぞれ2機編隊を組んでいる。なお1と2とで編隊を組むことは許されない。

[20.2]ヘリの活性化

ヘリ CP チットを引き当てたなら、そのチットに該当する陣営のヘリ・インパルスが開始される。ヘリ・インパルスではヘリコプターしか活性化できないのを除き、行えることは車輛の活性化と殆ど変わらない。

[20.21]ヘリコプター・インパルス

ヘリはヘリ・インパルスにおいてのみ活性化できる。

・ヘリ・インパルスには歩兵や車輛と言った陸上ユニットは一切活性化できない。ただし相手側は活性化した敵ヘリに対して臨機対空射撃を行える[20.67 参照]。

[20.22]貯め CP とヘリ活性化

ヘリ CP も貯め CP として、任意のヘリに置いておく事ができる。

・ヘリ・インパルスにおいて、可能なら貯め CP を活性化の足しにしたり、それを使って活性化させたりできる。

[20.23]「編隊(ペア)」活性化

ヘリは同じ編隊に所属する2機[2016]で共同活性化できる。

・共同活性化の要件:それぞれのヘリが6ヘクス以内に位置している事が必須条件。この際、お互いが視認(LOS)できているかどうかは関係ない。

註:陸上ユニットとは異なり、ヘリの編隊活性化で貯め CP を残す事は殆ど無いが(ヘリ CP チットには1と2しかない為)、移動にしても射撃にしても同数の CP で共同活性化できる(米ソ両軍ともヘリは二機一組(相互支援方式)で行動するのが原則となっている)。

[20.24]ヘリ・インパルスの連続

ヘリ・インパルスは、通常の「陸上」インパルスとは別物と見なし、たとえ陸上とヘリのインパルスとが連続したとしても、ヘリ・インパルスはインパルス連続制限[4.14]にはカウントしない。

・陸上インパルスとは別に、ヘリ・インパルスが連続したとしても何ら制限はない。ヘリ・インパルスにはインパルス連続制限が課せられないのである。

[20.3]ヘリの高度、向き、飛行、スタック制限

ヘリの移動も他のユニットと同じくヘクスからヘクスへと地形コストを支払いながら行われるが、それが匍匐飛行 (NOE=ナップ・オブ・ジ・アース)、または低空飛行(Low Level)という二つの飛行高度の内、どちらにあるかで移動力消費が異なる。またヘリの高度は移動距離、視線、脆弱性に密接に関係する。

[20.31]飛行高度

匍匐飛行(NOE)の場合、地上を走る車輛と大差ないほど地表に近い高度を飛行している為、その移動に関しては移動コスト表の「ヘリコプター(NOE)」の欄に従う。移動コスト表にある通り、道路を利用する事もでき、また丘陵を登る為に高度変更する際には、追加+0.5 移動力の消費が義務付けられる。なお米軍ヘリの方が移動コストが少なくて済む地形が多いのに注意。

低空飛行(Low Level) の場合は、地形に関わらず、いかなるヘクスも 0.5 移動力の消費で飛行できる。

・匍匐飛行のヘリは、視線に関して地上レベルに存在するものとみなされる。

・低空飛行のヘリは、視線に関してそのヘクス本来のレベルより2レベル上空に存在するものとみなされる。

・匍匐から低空へ、またその逆への高度変更には、4移動力の消費が必要とされる。

・低空飛行(Low Level)のヘリには「Low Level」マーカが置かれる。従ってそれが置かれていないヘリは必然的に匍匐移動(の高度)と見なされる。

[20.32]匍匐飛行と林ヘクス

匍匐飛行により林ヘクスに進入したヘリは、樹木の間を潜り抜けているのではなく、樹木の先端ギリギリの高度を飛んでいるとして、その林ヘクス本来のレベルより 0.5 レベル上の高度にあると見なされる。従ってヘリは林による防御効果を得ることはできない。

・林ヘクスを抜けて平地ヘクスへ、またはその逆へ進む際、理論的には 0.5 レベルの高度変更が行われているが、それによる追加移動力の消費などはない。

[20.33]飛行高度制限

・偵察ヘリは匍匐飛行を行えない。常に低空飛行で移動する。

・攻撃ヘリ及び輸送ヘリは、原則として常に匍匐飛行を行う(「垂直急上昇(pop-up:20.4)」を行なう以外は)。これらのヘリは「垂直急上昇」を行う事によって低空飛行の高度に上がる事はできるが、低空飛行によりそのヘクスを離れることはできない。あくまでそれは「空中静止(Hover:20.34)」によって低空飛行高度に留まっているだけで、他のヘクスへ移動する為には匍匐移動(高度に戻ってから)でなければならない。

[20.34]ヘリの飛行状態

ヘリは常に「飛翔中(moving)」または「空中静止(Hover)」のどちらかの状態にある。

○そのヘリが飛翔中と見なされるのは

・移動もしくは行進間射撃を行った、または

・「垂直急上昇(pop-up)」を終えて、匍匐飛行(高度)へ戻った時。

●そのヘリが空中静止(Hover)中と見なされるのは

・「射撃」活性化を行った、または

・輸送作業(搭載、卸下)を行った、または

・「垂直急上昇(pop-up)」を終えても匍匐飛行(高度)へ戻らなかった時。

個々のヘリ活性化の終わりに空中静止状態にあるヘリには、「空中静止(Hover)」マーカを置いてそれを明示する。ヘリに置かれた空中静止マーカは、移動または行進間射撃を行うまでそのまま置かれ続ける。必然的に空中静止マーカが置かれていないヘリは飛翔中と見なされる。言うまでもなく飛翔中のヘリは、高速で飛び回っている為、敵からの対空射撃も命中し難いが、反対に自分の射撃も敵に命中させ辛い事となる。

[20.35]ヘリの向き

ヘリも車輛と同じく向きの制限があり、常にその前面(ヘリの機首方向)をヘクスサイドまたはヘクスグリッドのどちらかにハッキリと向けていなければならない。なお車輛とは異なり、前面、側面の他に「背面(Rear Arc)」が追加されているのに注意(英文ルール p.27 の図 H 参照)。車輛と同じくヘリも、その前方にしか移動できない。なおヘリの射撃方向に関しては若干の特例がある[20.53 参照]。

[20.36]ヘリのスタック制限

ヘリはそれが存在する高度(匍匐・低空)毎に、それぞれ最大2機までというスタック制限が課せられる。林以外で匍匐飛行中(地上レベル)のヘリは、通常の陸上ユニットのスタック制限に加えてヘリ2機までスタックできる。

・オーバースタックになる場合を除き、敵ユニットの存在や他のヘリの存在は、ヘリの移動を妨げない。言い換えるならヘリは、敵のヘリを含め敵ユニットの存在するヘクスに自由に進入/通過/離脱してよい。

・ヘリは決して白兵戦を引き起こさず、また敵味方混在ヘクスでヘリが活性化するには追加 CP コストを必要としない。

[20.37]ヘリによる警戒移動

匍匐飛行(高度)のヘリは、車輛のように警戒移動を行える。低空飛行のヘリは警戒移動を行えない。

[20. 4]垂直急上昇(Pop-Up)

射撃可能なヘリ特有の機動として「垂直急上昇(Pop-Up)」がある。垂直急上昇は1回の射撃を伴う特殊な移動だが(移動と言ってもそのインパルスには高度変更と射撃しか行えない)、使いようによっては、それに見合うだけの効果が期待できる。

[20.41]垂直急上昇の手順

インパルス開始時に匍匐飛行(高度)にある射撃可能なヘリは、以下の手順で垂直急上昇を行える。

1). ヘリはそのヘクスで低空飛行(高度)となる。

垂直急上昇したヘリに「低空飛行(Low Level)」マーカを置いてそれを明示する。

2). それを視認できる敵が臨機対空射撃の宣言を行う。

垂直急上昇したヘリに対し、(もしあれば)どのユニットが臨機対空射撃を行うか宣言する。もし臨機対空射撃可能なユニットが複数有れば任意の数だけ宣言できる。しかしこの段階では臨機対空射撃は解決しない(解決は手順④)になってから)。

3). 手番側は、そのヘリが垂直急上昇する前の段階で明瞭な視線(LOS)を引けていた[20.42]いずれかの敵(目標)に対して、射撃方法(と飛行状態)を宣言する。

この事前視認は同じ編隊の僚機が行っても良い([20.42]と下記例示参照)。また垂直急上昇したヘリはこの射撃宣言にあたって飛翔(moving)または空中静止(Hover)のどちらかの状態を決定しなくてはならない。

4). 臨機対空射撃の解決

・もし垂直急上昇したヘリが空中静止(Hover)状態にあるなら、対空ミサイル(SAM)攻撃には有利な左1シフト、対空射撃(AA)には△2ダイス修正が適用される。ただし対空ミサイル(SAM)攻撃の場合、そのヘリが垂直急上昇する前の段階で視線(LOS)を引くことができなければ不利な右2シフトが適用される事に注意(その他の攻撃修正は「対空射撃表(Air Defense Fire)」参照)。なお修正は全て累積する。

5). 垂直急上昇したヘリの射撃解決

手順③で宣言した敵に対して、いずれかの兵装で1回攻撃を行う。ただしミサイル兵器は空中静止(Hover)でなければ撃てない事に注意(その他、飛翔(moving)または空中静止(Hover)によるミサイル、またはそれ以外の兵装による対車輻射撃の修正は「ヘリからの対車輻射撃早見表(Helicopter Fire Summary)」と[20.5]参照)。なお修正は全て累積する。

6). 手順③で飛翔(moving)を選んだ(Hover マーカが置かれていない)ヘリは、匍匐飛行(高度)へ戻る。

・手順③で空中静止(Hover)を選んだヘリは、そのまま低空飛行(高度)に留まる(Hover マーカが置かれ続ける)。

[20.42]垂直急上昇の必須条件

以下の条件を満たす事ができ、上昇後に必ず射撃を行う事を宣言できるヘリだけが、垂直急上昇を行える。

垂直急上昇を行う前には必ず攻撃予定の敵ユニットに対して明瞭な視線(LOS)が引けていなければならない。この事前視認は垂直急上昇を行うヘリ、またはその僚機でも行える。2機編隊で垂直急上昇する場合、最初のヘリが垂直急上昇した結果として空中静止(Hover)状態にあれば、続く僚機の為に事前視認を行う事もできる。

・特例として、偵察ヘリは所属編隊に関係なく、いかなる友軍ヘリの為に事前視認が行える。

・攻撃ヘリの場合、同じ編隊に属する僚機に対してしか事前視認を行えない。言い換えるなら、他の編隊に属する攻撃ヘリが垂直急上昇する際には役に立たない。

・事前視認を行うヘリは、垂直急上昇を行うヘリの 15 ヘクス以内に位置していなければならない。

・それが可能である限り、1つのヘリは同一インパルスに何度でも事前視認を行える。

例示: 米軍の AH-64 アパッチ攻撃ヘリが C/4923 ヘクスに、

OH-58 カイオワ偵察ヘリが C/4922 ヘクスにいる。そしてソ連軍の T-80 戦車が C/5318 ヘクスに、ZSU-23-4 シルカ対空四連装戦車が C/5320 ヘクスにいる。米軍のヘリ CP チットが引かれたので AH-64 攻撃ヘリをそのヘクスで垂直急上昇させて T-80 戦車を攻撃することにした(OH-58 偵察ヘリが T-80 戦車を事前視認可能)。かくして AH-64 攻撃ヘリに低空飛行マーカが置かれた。これに対しソ連軍はシルカ対空四連装で臨機対空射撃を宣言した。AH-64 攻撃ヘリは T-80 戦車への攻撃と、空中静止を宣言した(攻撃ヘリに Hover マーカを置く)。続いてシルカ対空四連装が対空射撃を解決したが、効果は無かった。攻撃ヘリは T-80 戦車にミサイル攻撃を行い、Hover マーカを置いたまま、そのヘリ・インパルスを終了した。

[2043]空中静止(Hover)による対空射撃修正

空中静止(Hover)マーカが置かれているヘリに対する対空射撃には、原則として全て、それが対空ミサイル(SAM)によるものならば有利な左1シフト、防空射撃(AA)ならば△2ダイス修正が適用される。

・空中静止マーカは、そのヘリが次に移動する際、または高度を変更した際に取り除かれる。

・垂直急上昇(pop-up)による射撃修正は、垂直急上昇を行ったインパルスに限って適用される。

[20. 5]ヘリコプターによる射撃

各陣営の対車輻射撃表(Gun/missile FT)に書かれたヘリコプター一名とその横列は、そのヘリが装備する機関砲の性能を表す(例えば米軍 AH-64 攻撃ヘリなら、ユニット左肩に記載された「4 HV」の明細となる)。そのヘリが別に対車輻射撃ミサイルを装備しているなら(ヘリの左肩下にミサイル名が記載されていれば、例えば AH-64 攻撃ヘリならヘルファイアとか)、そのミサイル名に従って射程と撃破値を求め。また別途ロケット弾兵装を持つ場合は、対車輻射撃表の一番上の弾にある「ヘリ・ロケット弾(Heli RKT)」から射程と撃破値を求め。

・殆どのヘリの右肩には、対歩兵火力(とそのすぐ下に小さく射程)が記載されている。ヘリがそれを使って対歩兵射撃を行う場合は、通常の陸上ユニットと同じように対歩兵射撃表を使い、諸修正に関しても修正一覧通りに適用する。

[20.51]ヘリが対車輻射撃を行う際のコラムシフト

ヘリが対車輻射撃を行う際のコラムシフトは、「ヘリからの対車輻射撃早見表(Helicopter Fire Summary)」にもある通り、次のいずれかにあたると適用される(複数該当すれば累積される)。

・歩兵または空挺車輻を搭載しているヘリが行う射撃は、不利な右2シフトが適用される(ミサイル/それ以外の兵装とも)。

・ヘリがレーザー誘導(LD)でミサイルを撃つ場合は、不利な右2シフトが適用される。

・垂直急上昇したヘリが空中静止(Hover)状態で行う射撃は、それがミサイルなら不利な右2シフト、ミサイル以外の兵装なら不利な右1シフトが適用される。

垂直急上昇したヘリが空中静止せずに飛翔(moving)状態で射撃を行う場合、それがミサイル以外の兵装であれば不利な右3シフトが適用される。ミサイルは撃つ事すらできない。

・早見表に「それ以外(Other)」とあるのは、通常の車輻が対車輻

射撃を行う際に適用されるコラムシフト(防禦地形や警戒移動等)が、ヘリによる対車輛射撃にも適用されるということを示している。

ただし低空飛行(高度+2レベル)のヘリ自身がいるヘクスの煙幕は、その低空飛行しているヘリには影響を与えない。自身がいるのとは異なるヘクスの煙幕と、匍匐飛行のヘリは煙幕の影響を受ける。

[20.52] (車輛の) 上面装甲の脆弱さ

低空飛行(高度+2レベル)のヘリが行う対車輛射撃は、車輛の弱点である薄い上面装甲を狙える為、その命中値算定に際して、車輛の背側防禦値から更に△1したものを使用できる。

これは匍匐飛行(高度)では得られない特典である。

[20.53] 射撃時のヘリの向き

ヘリが対車輛射撃を行えるのは、あくまでヘリの前方射界に目標を収めている場合だけである。もし前面にいない敵車輛を撃ちたいなら方向転換して前面に収める必要がある(射撃時の方向転換には不利な右2シフトが適用される事になる)。

・対歩兵射撃の目標は、ヘリの前面または側面射界にあればよい。ただし背面に対して対歩兵射撃はできない(背面に位置する敵歩兵を撃ちたければ方向転換の必要がある)。

[20.54] ヘリの追加兵装「ロケット弾ポット」

シナリオにヘリを登場させる場合、ゲーム開始前にヘリにロケット弾ポットを積みせるかどうか任意で決定できる。それは「ヘリ・ロケット弾(Heli Rkt)」[20.12]として、歩兵の携行兵器のように別ユニットとして運用される。なおロケット弾はヘリの腹の中に積み込む訳ではないので、ヘリの輸送容量[20.71]にはカウントしない。

・もしそのヘリがミサイルとロケットの両方を装備する場合、その両方の兵器にとって弾切れ発生率が6割となる。

ミサイルとロケットの両方を装備している場合、そのどちらにとっても弾切れ発生は1、2、3、8、9、10のいずれかの出目となる。

・もしそのヘリがミサイルかロケットのどちらかしか装備しない場合、弾切れ発生値はそれぞれ固有の数値に準ずる。

・ヘリ・ロケット弾(Heli Rkt)を装備しているヘリは、それが弾切れになるまで、通常の兵装と何ら変わりなく射撃を行える。

・ヘリ・ロケット弾を撃った同一インパルスにそのヘリは、その他の兵器で射撃を行うことはできない(原則として1ユニット1インパルス1射撃。ただしヘリ・ロケット弾には例外あり[20.56])。

・コラムシフトに関してヘリ・ロケット弾はミサイル以外の兵装に該当する。

・編隊共同活性化により、ヘリ・ロケット弾を共同射撃(combine rocket fire)することができる。

[20.55] ヘリ・ロケット弾の効果

ヘリ・ロケット弾の効果はその目標となったヘクス全体に影響を与える。

・もしそのヘクスに複数の車輛がいるなら、それぞれ別個に「ヘリ・ロケット弾(Heli Rkt)」の成型炸薬弾(HT)火力から、その車輛の成型炸薬弾(HT)防禦値を引いた差額に、諸修正を適用した撃破値で判定を行う。

・そのヘクスにいる歩兵は、ヘリ・ロケット弾の対歩兵火力によって、あたかも間接砲撃を喰らったかのように効果判定[9.21]が行われる。

[20.56] ヘリ・ロケット弾集中射撃(Rocket double salvos)

ヘリ・ロケット弾(Heli Rkt)を装備しているヘリは、ロケット弾集中射撃を行える。これは単純に、同じヘクスに対して2回ロケット弾攻撃を行うことである。ただしこれは別個の射撃として解決され、火力を合計したりはできない。また1回目の解決時に弾切れとなったなら、続く2回目の攻撃は不可となる。

・ロケット弾集中射撃では、全部で3回、弾切れ判定が行われる。これは通常通り射撃する度に1度ずつ弾切れ判定した後に(言い換えると2回目の射撃の後に行った2度目の弾切れ判定でも弾切れになっていなければ)、ダメ押しでもう1度弾切れ判定が行われる事を指す。

ロケット弾集中射撃は強力無比ではあるが、弾切れになる可能性は非常に高いと言える。

[20.57] レーザー誘導ミサイルの間接射撃

米軍のヘルファイアとソ連軍のスパイラル対戦車ミサイルは、目標に姿をさらすことなくミサイルを発射して、他のヘリが行うレーザー照準によって間接誘導されて敵を攻撃する事ができる(勿論そうせずに直接目視して撃つ事も自由。またその方が命中率は高い)。

1). レーザー誘導ミサイルの間接射撃には、ミサイルを撃つヘリとは別のヘリで、レーザー誘導(LD)を持つものが、その目標ユニットに対して明瞭な視線(LOS)が引けていなければならない。また偵察ヘリを例外として、この間接誘導を行うヘリはミサイルを発射するヘリと同じ編隊に属する僚機でなければならない。

この要件が満たされていれば、間接誘導を行うヘリとミサイルを発射するヘリとの距離や、お互いのヘリを視認できるかどうかなどは問われない。またそれが可能である限り、1つのヘリは同一インパルスに何度でも間接誘導を行える。

2). ミサイルを発射するヘリとその目標との間に、1つを越える視線妨害物があると間接誘導は行えない

・間接誘導されたミサイルには、不利な右2シフトが適用される。

[20. 6] 対空射撃(Air Defense Fire:ADF)

ヘリコプターに対する射撃は全て「対空射撃(Air Defense Fire:ADF)」と総称する。対空ミサイル(SAM)による対空射撃は対車輛射撃表で解決され、それ以外の兵器(高射機関砲や機関銃など)による防空射撃(AA)は、対歩兵射撃表で解決される。

次のユニットが対空射撃を行える。

◎防空(AA)射撃

・歩兵または携行兵器で対歩兵火力を有するもの。
・車輛の内、対空機関銃を装備しているもの[20.61]。
・対空(AA)砲兵(ユニットの右肩にAAと記載されたもの。本作ではソ連軍シルカ対空四連装戦車と米軍 M163 対空自走砲のみ)。

◎対空ミサイル(SAM)射撃

・対空ミサイル兵器(ユニットの左肩に火力とSAMの文字が記載されたもの)。

車輛ユニットに記載された対歩兵火力、車輛の主砲、対戦車ミサイル、各種ロケット(RKT)では対空射撃は行えない。

[20.61]車載対空機銃

全ての戦車と装甲兵員輸送車は、自衛用に(多くが上面車長ハッチの横に)対空用機関銃を装備している。車載対空機銃を持つ戦車と装甲兵員輸送車とは次の車輛を指す。

- ・戦車:M1、M60、T-80、T-62、ASU-85。
- ・装甲兵員輸送車:M2、M3、M113、BMP-1、BMP-2、BTR、ACRV、MT-LB。

これらが装備する車載対空機銃は一律、「通常射程7ヘクス」で「6対空(AA)火力」を持つと見なす。従って8~14ヘクス先まで3火力で防空射撃を行う事もできる(遠距離対空射撃)。

車載対空機銃には向きの制限はなく、その車輛の前面射界に関わらず、どの方向にいるヘリに対しても防空射撃を行う事ができる。

[20.62]防空(AA)射撃

対歩兵火力による対空射撃は「対歩兵射撃表」で解決される。対空射撃は目標ヘクスとその高度(匍匐か低空のいずれか)を対象として実施される。原則として陸上ユニットに対する対歩兵射撃と変わらないが、匍匐飛行しているヘリに対しては、煙幕や遮蔽効果を受け取る事がある。なお通常と異なり、対空射撃の目的では対歩兵火力を合計する事ができない。

■防空(AA)射撃の火力

・対空射撃の目的では、(火力の右肩にAAとある対空砲を除いて)ユニットに記載された対歩兵火力は半減する(端数切り捨て)。

・その他の修正は、通常の陸上ユニットに対するものと一緒である(対空砲も含め)。

■防空(AA)射撃のダイス修正

- ・そのヘリコプターの防禦値分、出目にプラスされる。
- ・そのヘリが空中静止(Hover)状態であれば出目に $\Delta 2$ される。
- ・そのヘリが匍匐飛行(高度)なら、通常の陸上ユニットと同じく尾根による遮蔽効果[6.32]が得られ、出目に $+2$ される。
- ・以上に加えて、対歩兵射撃表下にある「射撃側(For Firer)」修正が適用される。

・そのヘリが匍匐飛行(高度)なら煙幕の恩恵(対空火力さらに半減)にあずかる事ができる。

[20.63]防空(AA)射撃による対歩兵射撃表の結果

E、1:そのヘクスの同一高度にいる全てのヘリは撃墜(除去)される。またそのヘリが搭載していた歩兵や車輛も一緒に失われる。

萎縮(Fear):そのヘクスの同一高度にいる全てのヘリは、そのインパルス限定で萎縮の効果を被る(そのヘリが搭載していた歩兵や車輛も同じく)。この萎縮はそのインパルスの終わりに自動的に取り除かれる(従って回復の試みは必要ない)。ヘリの萎縮は同一インパルスのヘリ側の射撃にのみ不利に影響を与える事となる。

なお対空射撃はあくまで敵ヘリを対象としたものであり、たとえヘリのいるヘクスにヘリ以外のユニットがいたとしても一切影響を被らない(撃たれたヘリが搭載している歩兵や車輛には影響がある)。

[20.64]対空ミサイル(SAM)射撃

対空ミサイル(SAM)による対空射撃は「対車輛射撃表」で解決される。対空ミサイル(SAM)は、成型炸薬弾と同じ縦列(HT/SAM)を使用する。原則として陸上ユニットに対する対車輛射撃と変わらないが、匍匐飛行しているヘリに対しては、煙幕や遮蔽効果を受け取る事がある。

■対空ミサイル(SAM)射撃のコラムシフト

・ヘリの背面からSAM射撃した場合は有利な左1シフトが得られる。なおそのヘリ自身がいるヘクスも背面(下腹)と見なされるのに注意。

・歩兵または車輛を搭載しているヘリに対しては、有利な左1シフトが得られる。

・垂直急上昇したヘリに対するSAM射撃の場合、垂直急上昇する前の段階で視線(LOS)をそのヘリに引くことができなければ不利な右2シフトが適用される

・そのヘリが空中静止(Hover)状態であれば、有利な左1シフトが得られる。

・ヘリが警戒移動している場合、SAMが発射された時点で、撃たれたヘリまたは同一編隊の僚機のどちらかがその前方射界に、そのSAMユニットを収めていれば、SAM側に不利な右3シフトが適用される。そうでなければ不利な右1シフトが適用される。(これは警戒移動のお陰でSAMを目視でき、回避機動を行える事を表している)

・そのヘリが匍匐飛行(高度)なら、通常の陸上ユニットと同じく尾根等による遮蔽効果[6.32]が得られ、それがソ連軍SAMならSAM側に不利な右3シフト、米軍SAMなら不利な右2シフトが適用される。

・そのヘリが匍匐飛行(高度)なら、煙幕の恩恵(SAM側に不利な右3シフト)にあずかる事ができる。

・以上に加えて、対車輛射撃表下にある「射撃側(For Firer)」修正が適用される。

[20.65]匍匐飛行に対する対空ミサイル(SAM)の最大射程

匍匐飛行(高度)のヘリに対するSAM射撃には射程の制限がある。

- ・ソ連軍SAMなら最大でも8ヘクスまで。
- ・米軍SAMなら最大でも12ヘクスまで。

[20.66]対空ミサイル(SAM)の制限

対戦車ミサイルによる臨機射撃とは異なり、SAM射撃では連続する2ヘクス分の視認は必要とされない。その他の制限については以下を除き、原則として対戦車ミサイルと同じ。

・SAMは行進間射撃では射撃できない。

・SAM は二階建て建物の二階からは射撃できない。

[20.67] 臨機対空射撃

臨機対空射撃は、その距離に関わらず、臨機射撃の為の CP 消費を必要としない。陸上ユニットに対する臨機射撃とは異なり、臨機対空射撃の場合、同一インパルスに1つのユニットが何度も行える。ただし同一インパルスにおいて同じヘリに対して1つのユニットが再び臨機対空射撃することはできない。言い換えるなら1つのユニットは同一インパルスにおいて、敵ヘリに対し1回ずつ臨機対空射撃が可能ということである。

・臨機対空射撃と、その他の陸上ユニットに対する臨機射撃は別と見なす。臨機対空射撃を行ったユニットでも、同一インパルスにその他の陸上ユニットに対する臨機射撃を1回行える。

※訳者注:ただし同一ヘリ・インパルスに、ヘリ以外の陸上ユニットに対して臨機射撃する機会があるとすれば、輸送ヘリから歩兵や車輛が下ろされた場合(ヘリから降りた歩兵は例外的に半分の移動力で動ける)に限られるだろう。

・臨機対空射撃のきっかけには高度変更も含まれる。臨機対空射撃の目的において、ヘリの高度変更は、新たなヘクスへの移動と同義とみなされる。

[20.7] ヘリコプターによる輸送

ヘリ・ユニットのうち移動力の右肩にTと書かれたものは、歩兵(ソ連軍 Mi-6 フックなら空挺車輛も)を輸送することができる。次の項目を除き、通常の輸送車輛とほぼ同じ。

・ヘリへの歩兵の搭乗と下車には、そのヘリの許容移動力の半分(端数切り捨て)を必要とする。

・原則としてヘリ・インパルスにはヘリしか活性化できないので、ヘリに乗り込む歩兵はそのインパルスに動く事はできない。従ってヘリへの搭乗はあたかも拾い上げたかのように行われる。例えば匍匐飛行のヘリが友軍歩兵(Mi-6 に限り空挺車輛でも)のいるヘクスに進入後、空中静止(Hover)状態となって額面移動力の半分を消費してそれを搭載し、残った移動力で更に飛行を続けるといった感じである。

いずれにしても輸送される歩兵/車輛はヘリ・インパルスに移動する事は有り得ない。

・ヘリに搭乗した歩兵が降りる場合に限り、ヘリから降りた歩兵は許容移動力の半分(端数切り捨て)+もしあればスタックした指揮官による追加移動力を使って限定的な移動を行える(移動力的に可能なら行進間射撃も許される)。なお、この歩兵の着地移動に特別な CP 消費は必要ない。

※訳者注:明記されていないが、林ヘクスでの搭載/積み卸しは不可とすべきだろう。なぜなら林ヘクスのヘリは地表レベルに降りる事ができないから[20.32]。

[20.71] 輸送容量

原則として輸送可能なヘリには、そのユニットの裏面に簡単に輸送容量が略記されている(例えば「1S+1T」とあれば1個歩兵分隊と1個操作班/砲兵観測班が輸送可能など)。これに加えて指揮官なら何人でも、また携行兵器は搭載される歩兵が持っている分だけ搭載できる。

・なお輸送容量に関して1個歩兵分隊は、4個操作班に相当する。例えば米軍の UH-60 ブラックホーク輸送ヘリなら、最大9個操作

班を搭載して飛行できる。

・各ヘリの輸送容量

☆UH-60 ブラックホーク = 2個分隊+1個操作班

★Mi-8 ヒップ = 3個分隊

★Mi-24 ハインド = 1個分隊+2個操作班

★Mi-6 フック = 6個分隊、または BMD か ASU-85 のいずれか1輛

[20.72] 車輛のヘリ輸送

本作においてはソ連軍 Mi-6 フック超大型輸送ヘリだけが、車輛を輸送できる。ただしヘリ輸送できるのは(空挺部隊の為に開発された)BMD 戦闘車、または ASU-85 突撃砲だけである。

車輛を搭載したヘリは、歩兵を同乗させる事ができない。車輛か歩兵かどちらか1種しか輸送できないのである。なおヘリ輸送される車両の車内に歩兵が搭載されているとはならない。

・ヘリへの車輛の搭載や卸下に関しては、便宜上、歩兵と全く同じ手順と手間(ヘリ移動力の半分消費)に準ずる。

※訳者注:本作に BMD 戦闘車は登場しない。しかしシナリオ6のソ連軍初期配置特記には BMD の代わりに BMP-1 を使うとあるので、Mi-6 を登場させる自作シナリオでは BMP-1 の空輸を認めてもいいのではなからうか。

[20.73] Mi-8 ヒップ輸送ヘリの運用制限

ソ連軍の Mi-8 ヒップ輸送ヘリのユニットには、サガー対戦車ミサイルを装備している表記があるが、そのシナリオにおいて歩兵の輸送に使うつもりなら、その対戦車ミサイルは搭載していないものと見なされる(逆に言うとサガーを装備させた Mi-8 は歩兵を輸送できない)。ただし別途装備できるヘリ・ロケット弾にはこの制限は課せられず、歩兵を輸送する場合でもロケット弾射撃は行える。

[20.8] シナリオへのヘリコプター導入

両者の合意があれば、シナリオにヘリコプターとそれに対する防空ユニットを登場させる事ができる。ヘリを導入可能なシナリオは「ヴァリアント」特記にその登場機数に関する記載がある(シナリオ特記としてヘリの導入自体を禁ずるものもある)。

なおシナリオを自作する際にも以下のヘリ導入ルールを参考にされたい。

[20.81] 2機の攻撃ヘリ

もし「2機の攻撃ヘリが登場可能」とあれば、以下のヘリとヘリ CP チット、そして防空ユニットがそのシナリオに導入される。

☆米軍: AH-64 × 2、OH-58 × 1、M163 × 2、加えて各歩兵小隊ごとにステインガー(Stinger)携行 SAM × 1、が導入される。

・ヘリ CP チット: 10 × ①、2 × ②

・追加(陸上) CP チット: 1 × ①、1 × ②

★ソ連軍: Mi-24 または Mi-28* × 2、ZSU-23-4 × 2、加えて各歩兵小隊ごとに SA-14 グレムリン携行 SAM × 2、が導入される。

・ヘリ CP チット: 4 × ①、3 × ②

・追加(陸上) CP チット: 1 × ①、1 × ②

*ソ連軍はサイを振り出目が1~3であれば Mi-28 × 2 を受け取る。そうでなければ Mi-24 × 2 を受け取る。

[2082]4機の攻撃ヘリ

☆米軍: AH-64×4、OH-58×2、M163×2、加えて各歩兵小隊ごとにステインガー(Stinger)携行 SAM×2、が導入される。

・ヘリ CP チット: 14×①、5×②

・追加(陸上)CP チット: 2×①、1×②

★ソ連軍: Mi-24×2、Mi-28×2、ZSU-23-4×2、加えて各歩兵小隊ごとに SA-14 グレムリン携行 SAM×2、が導入される。

・ヘリ CP チット: 8×①、4×②

・追加(陸上)CP チット: 2×①、1×②

[20.83]ソ連攻撃ヘリの差し替え

望むならソ連軍側は任意のソ連軍攻撃ヘリ2機編隊の代わりに、Mi-8 ヒップ2機編隊を登場させる事にしよう。

[20.84]シナリオへのヘリコプター等の登場方法

シナリオに特記されていなければ、そのシナリオへのヘリコプター等の登場方法は次の通り。

A. どちらの陣営も、もしゲーム開始時に地図上に配置される初期配置ユニットがあれば、防空ユニット(対空車輛と携行 SAM)は、他のユニットと共に初期配置条件に従って、いずれかに配置できる。もし初期配置ではなく、増援として進入するタイプのシナリオなら、最初に現れる増援と共に登場する事ができる。

なお防空ユニットの追加に伴う(陸上)CP チットは、それが初期配置されるならシナリオ開始時に、増援として登場するなら増援ターンに他の CP チットと共に混ぜられる。

B. 両軍の全てのヘリコプターは、第3ターンになって初めて、地図上に登場する事ができる。

従ってヘリ CP チットも、第3ターンの開始時になって初めて、チット引き容器の中に投入される事となる。

『ゲーム・ヴァリエント決定表〔13.1〕』

1). 問われる将校団の質。

▼2度目のサイ振り結果

1: 自軍の CP 総量を1割増加させる(端数切上)。これに伴い CP 増加相当の CP チットを任意で選んで使用可能チットに加えて良い。

2~3: 登場しない指揮官の中から無作為に1人選び、自軍の兵力に加えて良い。

4~8: 登場する指揮官の中から無作為に1人選び、自軍の兵力から取り除く。

9~10: 自軍の CP 総量を1割減少させる(端数は結果として CP 総量が少なくなるように切捨)。これに伴い CP 減少相当の CP チットを使用可能チットから任意で選んで取り除く。

2). そのシナリオは、化学戦状況下にあるものとする。
上級ルール 17 を両軍に適用する。

3). 激しい電子戦が繰り広げられた結果として。

▼2度目のサイ振り結果

1~5: ゲーム開始前に、砲兵中隊毎に秘密裏にサイ振りし、出目が1~5であれば新たに砲兵中隊が1つ追加される。

またそのシナリオにおいて自軍に増援があるなら、増援登場ターンの冒頭に秘密裏にサイ振りし、出目が1~5であれば増援はそのターンには得られない。次のターンに同じくサイ振りして増援の遅延を判定する(登場するまで毎ターン判定する)。

6~10: 自軍の CP 総量が1割減少する(端数は結果として CP 総量が少なくなるように切捨)。これに伴い CP 減少相当の CP チットを使用可能チットから任意で選んで取り除く。

4). ラミネート(積層)装甲板の有効性

▼2度目のサイ振り結果

1~3: そのシナリオに登場する全ての M1 エイブラムス戦車(米軍であるなら)、もしくは全ての T-80 戦車(ソ連軍であるなら)の対成型炸薬弾(HT)防御値が、額面值より2増強される。

4~10: そのシナリオに登場する全ての M1 エイブラムス戦車(米軍であるなら)、もしくは全ての T-80 戦車(ソ連軍であるなら)の対成型炸薬弾(HT)防御値が、額面值より2減少する。

5). 弾薬欠乏

その陣営が行う全ての対歩兵射撃に不利な+1ダイス修正が、対車輛射撃には不利な右1シフトが加えられる。また「弾切れ〔6.56〕」の可能性のある兵器は、それが射撃を行ったなら、自動的に弾切れマーカが置かれて、射撃不能に陥る。

6). 問われる兵隊の質。

▼2度目のサイ振り結果

1~2: 自軍が行う、全ての回復判定に有利な△1ダイス修正、全ての対歩兵射撃に有利な△1ダイス修正、全ての対車輛射撃に有利な左1シフト修正が追加される。

3~4: 自軍が行う、全ての回復判定に有利な△1ダイス修正が追加される。

5~8: 自軍が行う、全ての回復判定に不利な+1ダイス修正が追加される。

9~10: 自軍が行う、全ての回復判定に不利な+1ダイス修正、全ての対歩兵射撃に不利な+1ダイス修正、全ての対車輛射撃に不利な右1シフト修正が追加される。

7). 問われる自軍車輛の火器管制システムの質。

▼2度目のサイ振り結果

1: 自軍車輛が行う臨機射撃には、臨機射撃特有の不利な右1シフトが適用されない。

2~3: 警戒移動マーカを乗せた敵に対し、自軍車輛が行う対車輛射撃には、不利な右1シフトが追加される。

4~8: 警戒移動マーカを乗せた敵に対し、自軍車輛が行う対車輛射撃には、不利な右3シフトが追加される。

9~10: 自軍車輛が行う臨機射撃には、臨機射撃特有の不利な右1シフトに代えて、右2シフトを適用しなければならない。

8). 問われる自軍ミサイルの誘導システムの質。

▼2度目のサイ振り結果

1: 自軍が行う全てのミサイル射撃には、有利な左1シフトが適用される。

2~3: 林にいる、または警戒移動マーカを乗せた敵車輛に対し、自軍が行うミサイル射撃では、不利な右シフトが1軽減される。

4~8: 林にいる、または警戒移動マーカを乗せた敵車輛に対し、自軍が行うミサイル射撃では、不利な右シフトが1追加される。

9~10: 自軍が行う全てのミサイル射撃には、不利な右1シフトが追加される。

9). ★ソ連軍の場合: 硬直した戦闘教則

ソ連軍が小隊活性化を行う際、さらに追加1CPを必要とする。

☆米軍の場合: 無線の不調

米軍が小隊活性化を行う際、さらに追加1CPを必要とする。

10). そのシナリオは夜間に行われる。

両軍とも夜戦〔上級ルール 15〕の状況下にある。ただしシナリオ番号8、9、12では夜戦は有り得ない。この場合は夜戦以外になるまで振り直す。