

# The Last **HUNDRED** YARDS



ルールブック

シリーズルール v2.1

## Series Rules v2.1

### ゲームにおける略語

|       |                    |
|-------|--------------------|
| ABN   | アメリカ空挺部隊           |
| AEV   | 側面装甲値              |
| AFV   | 装甲戦闘車両             |
| AG    | 突撃砲                |
| ATDRM | 対戦車ダイスロール修正        |
| ATV   | 対戦車値               |
| AV    | 装甲値                |
| CDL   | 損害差限界              |
| DRM   | ダイスロール修正           |
| DYO   | 自作任務               |
| EBE   | 敵マップ端              |
| EXC   | 例外                 |
| FBE   | 味方マップ端             |
| FO    | 前線観測員              |
| FP    | 陣地                 |
| HE    | 榴弾                 |
| HT    | ハーフトラック            |
| IP    | 応急陣地               |
| LATW  | 軽対戦車火器             |
| LHY   | Last Hundred Yards |
| LOS   | 射線                 |
| MDRM  | 迫撃砲砲撃修正            |
| MFA   | 砲撃アクション            |
| MG    | 機関銃                |
| MOP   | 任務目標ポイント           |
| MP(s) | 移動力                |
| MSR   | 任務特別ルール            |
| MV    | 迫撃砲値               |
| PP    | 昇進ポイント             |
| SADRM | 小火器射撃ダイスロール修正      |
| SAV   | 小火器値               |
| SMK   | 煙幕                 |
| SPG   | 自走砲                |
| TD    | 駆逐戦車               |
| TEM   | 地形効果修正             |

### 序論

残念なことに、実際にそこにいた人々の記憶を除き、第二次大戦における数千もの小部隊の活動について、現在でも入手できるのはわずかな歴史的な物語のみだ。The Last Hundred Yards (LHY『最後の 100 マイル』) は、このような小規模の交戦を再構築するための試みである。ゲームには戦闘における小規模な部隊の行動をモデル化するための、革新的なシステムが導入されている。また LHY は小隊あるいは中隊の規模における戦闘部隊の指揮がどのようなものであったのかを、再現することを目的としている。そのため本ゲームは、第二次世界大戦における歩兵中隊の指揮官が、どのような決断を迫られることになるのかという、過酷ながらも爽快な経験を提供することを目的にデザインされている。

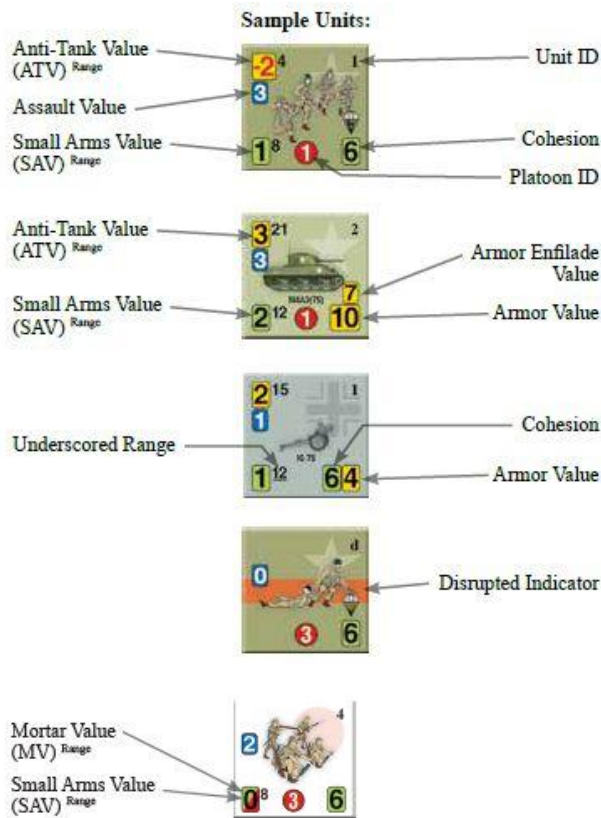
### ルールの適用

本ルールブックは、LHY シリーズとして提供されるゲームモジュールの各任務、ならびにプレイヤー自身が作成した自作 (DYO) 任務のプレイに必要なルールを提示するものだ。またリアリズムを向上させ、よりゲームへ没頭できるようにオプションルールが提供されている。ルールの具体例ならびにより広範囲にわたる例、ユニット能力表に関してはプレイブックに記載されている。ルールに記述されていないことを推測したり想像したりせず、疑問が生じた場合には厳密な解釈に努めること。

- ・ キーワードや固有の言い回し、例外や例に関しては斜体で記載されている (訳注: 原文の場合)。
- ・ 重要なルール、間違いやすいルール、忘れやすいルールは太字で記載している (訳注: 原文の場合)。
- ・ デザイナーノートとコメントは、ライトブルーのコラムに記載されている。
- ・ ゲームにおけるすべてのダイスロールは、降下時の分散ロール [16.1.3a] を除き 10 面体のダイスを 1 つ振ることで行う (出目のゼロは 10 と見なす)。
- ・ 任務特別ルール (MSR) は、関連する通常のルールに優先する。
- ・ 以前のシリーズルールからの変更点は青色で示す (訳注: 原文の場合)。

## Series Rules v2.1

**重要:** ユニットカウンター、情報カウンター、戦闘／地形表に記載されている赤色の数字は、マイナスのダイスロール修正（DRM）を表しており、黒色の数値はプラスの修正（DRM）を表している。



### Unit Types & Background Colors:



## 総則

プレイヤーは、六角形のグリッドが記載された地形マップ（セクター）上で任務を実施する。ヘクスのスケールは 50 ヤードであり、1 ゲームターンは 2～5 分の範囲を表す。ユニットには歩兵と機関銃班、軽対戦車班、車両や牽引砲などがある。

## コンポーネント

- ボックス 1 つ
- 両面印刷の地形マップ 6 枚
- フルカラーのルールブック 1 冊
- フルカラーのプレイブック 1 冊
- 任務カード 5 枚（10 任務分）
- フルサイズのカウンターシート 4 枚
- ハーフサイズのカウンターシート 1 枚
- 戦闘／地形表 2 枚
- プレイヤーリファレンスカード 1 枚
- ゲームターントラック 1 枚
- 10 面体ダイス 4 つ（黒、黄色、緑、白が各 1）
- 6 面体ダイス 2 つ（赤と白が各 1）

## マップとセクター

この LHY モジュールには、11×17 インチの地形セクター（他のボードゲームにおける「マップ」と同じものだ）が 1 つ以上含まれている。右下に白文字で記載された数字は、各セクターを区別するためのものだ。一部の任務や DYO においてはセクターを折り畳み、2 つのサブセクターに分割する場合がある。セクション番号がプレイヤーに対して右下となるように置かれている場合、右半分を「a」、左半分を「b」とする。それぞれの任務における交戦は、1 つまたは複数のセクターを含むマップ上で行われる。ボード端におけるハーフヘクスは、プレイ対象となる。

## 1.0 カウンターの詳細

### 1.1 結束力

ユニットの訓練度や戦闘効率などを表している。

### 1.2 装甲値（AV）

対戦車攻撃に対するユニット前方半円の防御力を表している。

### 1.3 側面装甲値（AEV）

対戦車攻撃に対するユニット後方半円の防御力を表している。

### 1.4 強襲値

強襲時におけるユニットの戦闘能力を表している。

### 1.5 小火器射撃値（SAV）

軟目標に対してユニットが投射する火力を表し、距離やそ

## Series Rules v2.1

他の DRM に応じて修正される前の、基準となる小火器射撃値となる。SAV は、結束力を持つ敵ユニットに対してのみ使用できる。

### 1.6 迫撃砲値 (MV)

迫撃砲班ならびに迫撃砲小隊の間接砲撃能力を表している。これは迫撃砲砲撃アクション表における第 1 着弾ヘクス、第 2 着弾ヘクスの砲撃基準火力となる。

### 1.7 対戦車値 (ATV)

ユニットが装甲目標 (硬目標) を攻撃する能力を表しており、距離やその他の DRM に応じて修正される前の、基準となる対戦車攻撃力となる。ATV は車両と牽引砲、あるいは FP を射撃する際にのみ適用される。

### 1.8 射程

戦闘において、その武器がどれだけの距離で制圧効果や殺傷力を及ぼすかを示す。これは SAV または ATV の右肩に、上付き文字で記載されている。カウンターに記載されている射程は、その兵器における最大有効射程となる。

**1.8.1 小火器と対戦車兵器における射程:** 通常、小火器と対戦車兵器は距離に応じて不利なダイスロール修正が適用される。延長射程における DRM に関しては、「小火器／対戦車 DRM 表」に記載された射程 DRM の項目を参照のこと。

**例外:** 自走砲 (SPG) と牽引砲には下線付きの SAV 射程が記載されており、これは射程による DRM が適用されないことを示す。

### 1.9 中隊 ID

小隊 ID [1.10] の背部に記載された色のついた円は、所属中隊を示す (各色は、以下のようなさまざまな中隊を示す)。

| ALLIED  |          |        |       |
|---------|----------|--------|-------|
| Company | Infantry | Armor  | SPG   |
| Able    | Red      | Red    | Black |
| Baker   | White    | White  | Green |
| Charlie | Blue     | Blue   |       |
| Easy    | Yellow   | Yellow |       |
| Fox     | Green    | Green  |       |

| AXIS |          |       |       |
|------|----------|-------|-------|
| Kp.  | Infantry | Armor | SPG   |
| 1    | Red      | Red   | White |
| 2    | Black    | Black |       |
| 3    | Blue     | Blue  |       |

### 1.10 小隊 ID

この数字は小隊番号を示す (第 1 小隊、第 2 小隊、第 3 小隊)。

### 1.11 部隊番号

多くのユニットの右上に記載されている黒色の小さい数字またはアルファベット (歩兵分隊の場合) は、ユニットを識別するためのものだ。

## 2.0 ゲームにおける用語と定義

本章では LHY をプレイするにあたっての用語と定義を記載する。また用語や定義、ゲームで用いる 4 つの要素 (ユニットの種類、ユニット、情報マーカー、スタック) について、実際のゲームカウンターを用いて説明する。

### 2.1 ユニットの種類を示す用語

**2.1.1 戦闘ユニット:** 歩兵分隊、歩兵班と MG 班、牽引砲、装甲戦闘車両 (AFV)、戦闘車両 (FV)、ハーフトラック (HT)、陣地 (FP) を示す。

**2.1.2 非戦闘ユニット:** 小隊指揮官、軽対戦車兵器 (LATW)、トラックを示す。

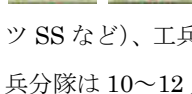
**2.1.3 非車両ユニット:** 歩兵や牽引砲、MG、分隊指揮官、LATW、FP などの非自動車化ユニットを示す。

**2.1.4 車両ユニット:** AFV や輸送車などの自動車化ユニットを示す。

### 2.2 ユニット



**2.2.1 歩兵:** 歩兵には一般歩兵、エリート歩兵 (空挺、レンジャー、ドイツ SS など)、工兵、偵察部隊などが含まれる。一般的な歩兵分隊は 10~12 人と軽機関銃 (LMG) から編成され、歩兵班は 5~6 人と場合により LMG がつく編成となっている。分隊は 2 ステップの戦闘ユニットであり、2 つの班に分割されることがある [10.3.2]。歩兵班は 1 ステップの戦闘ユニットである。



**2.2.2 機関銃 (MG) 班:** 一般的に三脚により保持された中機関銃または重機関銃を表しており、4~5 人で運用される。MG 班は 1 ステップの戦闘ユニットである。



**2.2.3 牽引砲:** 対戦車砲、対空砲、歩兵砲を表しており、8~12 人で運用される。牽引砲は 1



## Series Rules v2.1

ステップの戦闘ユニットである。



**2.2.4 陣地 (FP) :** 複数の防御拠点を備えた固

定陣地であり、相互に連絡した塹壕や MG、対戦車砲、支援部隊から構成されている。FP は強襲 [14.0] に対して 2 ステップの戦闘ユニットとして扱われるが、損害の適用 [13.3.3] と目標の密集 [11.3.3k] に関しては 1 ステップしか持たないと見なす。対戦車砲や MG を備えた FP は、ターンごとにそれぞれ 1 回ずつ、同時にまたは個別に射撃できる。セットアップにおいて、FP は赤色の矢印（陣地正面を示す）をいずれかのヘクスサイドまたは頂点に向けて配置し、180 度の射界と 360 度の視界を有する。いったん配置された陣地の向きが変更されることはない。

ユニットは、強襲ヘクスとして指定された味方 FP 内の敵ユニットに対して、他の味方非車両ユニットがいない場合に限り小火器射撃を実施できる（例外 [11.3a]）。

### 陣地の制限

- A) 陣地は正面に対してのみ射撃でき、正面からの射撃のみを受ける。
- B) 迫撃砲の砲撃、迫撃砲と小火器による制圧、オーバーラン、ショック、縦射、包囲、再編成の効果を受けない（ヘクス内のその他の非車両ユニットは小火器と迫撃砲による攻撃、縦射、制圧、再編成の対象となるが、オーバーラン [10.4.5.2a] と包囲 [14.2h] の効果は受けない）。
- C) 損害を被った場合や、退却を強制された場合は破壊され、IP [13.3.6] に置き換えられる。
- D) MDRM マーカーが陣地ヘクスに置かれていても射撃できる [11.4.7]。
- E) 強襲において車両破壊の試みを実施できる。
- F) 隠蔽の判定において [4.3]、遮蔽地形と見なす。また同じヘクスの非車両ユニットに IP（応急陣地）と同等の TEM を与える。



**2.2.5 小隊指揮官:** 小隊指揮官と 2~4 名のス

タッフ（伝令や通信兵など）を表す。小隊指揮官はリアクション、回復、迫撃砲砲撃、強襲を支援する。小隊指揮官はステップを持たない非戦闘ユニットである。



**2.2.6 軽対戦車火器 (LATW) :** 対戦車ライフルやバズーカやパンツァーシュレックなど短

射程の筒状ロケットランチャーを表し、通常は 2 名で運用される。LATW は車両、牽引砲と FP に対して使用される。

LATW はステップを持たない非戦闘ユニットである。



**2.2.7 火炎放射器 (FT) :** 特定の地形に対して

強襲を実施する部隊が混乱していない火炎放射器ユニットを含んでいる場合、強襲値修正

(AVM) にプラスの修正を得る（強襲値修正表を参照）。

FT による AVM が使用されるごとに、指揮官／火炎放射器喪失判定を実施しなければならない [14.3.5]。火炎放射器班はステップを持たない非戦闘ユニットである。



**2.2.8 装甲戦闘車両 (AFV) :** 主に戦車や自走

砲（駆逐戦車、突撃砲、自走榴弾砲など）、装甲車から成る車両群。それぞれの AFV は 1 ステップの戦闘ユニットである。



**2.2.9 戦闘車両 (FV) :** ATV がゼロ以上の主砲

を備えており、ユニット ID が白色の楕円内に記載されたトラックと HT は戦闘車両である。

FV は 1 ステップの戦闘ユニットである。



**2.2.10 輸送車:** 主に非車両ユニット

を輸送するためのトラックや HT、

ジープなど。装軌車両とハーフトラック (HT) は 1 ステップの戦闘ユニットであり、トラックやジープなどの装輪車両はステップを持たない非戦闘ユニットである。

## 2.3 ユニットのスタック

プレイヤーは最大 3 個分隊のユニットと MG 班 2 つ、車両 2 両、牽引砲 1 門、FP 1 つと非車両の非戦闘ユニット（小隊指揮官や LATW、FT）2 つを同じヘクスにスタックできる。輸送されているユニットはこの制限には含まれない。スタックの判定において、歩兵班 2 つは歩兵分隊 1 つと見なす。スタックは各分隊活性化サイクルの終了時に判定され、超過ユニットがあれば所有プレイヤーが取り除く。

## 3.0 部隊編成

小隊は、LHY において基準となる戦闘編成である。一般的に歩兵小隊は小隊指揮官と 3 個分隊、複数の支援ユニットから構成される。また一般的に、戦車小隊は 4~5 両の AFV から構成される。

## Series Rules v2.1

### 3.1 部隊

各任務の部隊や状況 [20.0: 任務のセットアップ] に応じて、プレイヤーが使用するユニットと、その編成（活性化におけるもの）が決定される。

### 3.2 支援ユニット

支援ユニットは小隊 ID を持たず、スタックする歩兵分隊または最も近い歩兵分隊の活性化において、その一部と見なして活性化される（単独での活性化はできない）。支援ユニットが複数の歩兵小隊と同距離にある場合、いずれか一方と共に活性化できる。なお任務の状況 [20.0] に応じて、双方のプレイヤーがどの種類の支援ユニットをいくつか使用できるのか指定されている。支援ユニットには以下の3つの種類がある。

- A) 牽引砲と FV
- B) 重火器（迫撃砲、MG、LATW、FT などの班）
- C) FV と輸送車（ハーフトラックやトラック）

## 4.0 地形

地形は、遮蔽を提供するかどうか、ユニットの移動や射撃、LOS に影響を及ぼすかどうかに応じて種類が分かれている。地形効果は地形効果表にまとめられている。

- A) **平地:** 森、建物、並木や湿地がないヘクス。平地は遮蔽を提供せず LOS を遮断しない。

平地ヘクス内における小規模な独立した植生は、重要ではない地形と見なされ、ゲームへの影響を与えない（単独の木や、薄色の線で示された低木／フェンス [畑の周囲や道路に沿った緑色の境界線など] のこと）。

- B) **遮蔽地形:** 地形修正を提供する地形、あるいは防御側にハルダウン効果を提供する地形。

**例外:** 森に配置された車両は防御時に地形効果もハルダウン修正も受けられない [11.5.4j] が、隠蔽や秘匿に関しては遮蔽地形にいと見なす。

- C) **障害地形:** 障害地形ヘクスと障害地形要素の 2 つがある。
  - i. 障害地形ヘクスには森、丘ヘクスが含まれ、地表より 1 レベル以上の高さがあり、視認を妨げる障害物により占められていると見なす。
  - ii. 障害地形要素には建物、壁、並木、傾斜地があ

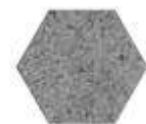
る。

- D) **レベル:** この用語は林や森、丘や建物の高さを表現するために用いられ、通常は「2」などの整数となる [4.1.4]。

### 4.1 地形の種類



- 4.1.1 **農村:** ライトグリーンの背景を持つヘクスは、草で覆われた地面を表している（牧草地や畑、ステップなど）。



- 4.1.2 **都市:** ダークグレイの道と住居が描かれたヘクスは舗装されているか、砂利で覆われていることを示す（広場や街区、路地や市場など）。



- 4.1.3 **森:** 障害地形ヘクスであり、林やジャングル（ライトグリーン）、密林、密生ジャングル（ダークグリーン）を含む。森は非車両ユニットが防御する際に、小火器と迫撃砲に対する防御を提供する（地形効果表を参照）。



- 4.1.4 **丘:** 太い等高線で書かれた障害地形ヘクス。なおヘクス中央のドットが太い等高線の内側の領域に入っている場合のみ、丘ヘクスと見なされる。それぞれの太い等高線には、レベル（高度）を示す数字が記載されており、各レベルはおおよそ 40 フィートとなっている。等高線の数値が大きくなるほど、レベルもより高くなる。丘は防御側が低いレベルから射撃を受けた場合に遮蔽を提供する。加えて、ユニットは丘に登るにあたり追加の MP コストを必要とするが、下る際には必要としない。LOS の判定において丘は、視認や射撃を行うユニットと防御側ユニットが異なるレベル [4.2.2] に存在する場合は障害地形 [4c.i] となり、同じレベル [4.2.1] に存在する場合は障害地形要素（傾斜地）となる。なお MSR により、特定のセクターにおける丘のレベルが増加または減少することがある（倍数が適用される）。

**例:** 任務によっては、すべてのレベル 1 の丘がレベル 2 となり、レベル 2 の丘がレベル 4 に増加する。

## Series Rules v2.1

**重要:** 丘ヘクスの上にある林、森、建物のレベルには、丘のレベルが加算される。地形の種類に応じたレベルは、地形効果表に記載されている。

**例:** レベル 2 の丘の上にある林ヘクスの合計レベルは 3 となる。またレベル 1 の丘の上にある石造建物ヘクスの合計レベルは 2 となる。

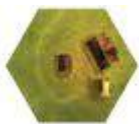
**4.1.5 傾斜地:** 傾斜地は等高線（太いか細いかに関わらず）の間にある土地である。観測／射撃側カウンターヘクスや目標ヘクス、ならびにその間のヘクスが傾斜地である場合、それぞれの高度は中央ドットの位置で判定される。傾斜地は数字が大きくなるにつれ高度が上がる。なお傾斜地は障害地形要素であり、互いが同じレベル [4.2.1] にあるユニット間の LOS にのみ影響を及ぼし、その他の場合はプレイに影響を与えない。

**4.1.6 建物:** 建物は障害地形要素である。ヘクス内に複数の種類の建物が含まれる場合、防御側にもっとも有利となる建物の TEM を適用すること。LHY における建物には以下の 2 種類がある。

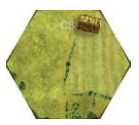
A) **農村建物:** 農村部における独立した建物。これには以下のような種類がある。



i. **石造建築 (灰色):** 石造りのコテージ、邸宅、シャトー、教会など。



ii. **木造建築 (さまざまな茶色):** 農家、コテージ、納屋など。



iii. **小屋 (黄色):** 小屋は障害地形要素であり、木材や草といった天然の素材で作られている。他の建物と異なり、小屋は死角ヘクスを形成しない。小屋を含むヘクスで防御するユニットは小火器に対する遮蔽を得るが、迫撃砲や強襲に対する遮蔽は得られない。



B) **都市建物:** 都市または街路ヘクスにおける独立した、あるいは集合した木造または石造の建物（アパート、商店、役所など）。

- i. 非車両ユニットは、移動元ヘクスの中央ドットから隣接する移動先ヘクスの中央ドットに対して障害のない LOS を確保できる場合に限り、道路または建物の間にある空間（路地や小道などを表す）を経由して、都市建築物ヘクスから都市建築物ヘクスへと移動できる。なおこの空間は、進入のための移動ポイントを判定するにあたり、平地と見なす。
- ii. 車両は街路が含まれていない限り都市建物に進入できず、セットアップもできない [4.1.9.2]。

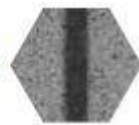


**4.1.7 壁ヘクスサイド:** 壁は障害地形要素であり、その背後で防御するユニットに対して、射撃側ユニットの高度に関わらず小火器 [11.3] と対戦車攻撃 [11.5] への遮蔽を提供する。敵味方のユニットが壁ヘクスサイドを間にはさんだヘクスを占めている場合、先にヘクスに到達したユニットが TEM の効果を得る。

**例外:** 建物ヘクス内のユニットが壁による TEM を得ることはできない。



**4.1.8 並木ヘクスサイド:** 並木（細い樹木線）は 1 レベルの高さの障害地形要素であり、射撃側ユニットの高度に関わらず並木を経由する小火器射撃と迫撃砲に対する遮蔽を提供する。非車両ユニットは並木の通過に追加の MP コストを必要としない。敵味方のユニットが並木ヘクスサイドを間にはさんだヘクスを占めている場合、先にヘクスに到達したユニットが TEM の効果を得る（**例外** [4.1.9.1b]）。



**4.1.9 道路:** 農村部あるいは都市ヘクスに限らず、すべての通路は「道路」となる（**例外:** 小規模で暫定的な小道や轍はゲームに反映させるほどの地形ではないため、プレイに影響を及ぼさない）。道路ヘクスに配置された牽引砲を除く非車両ユニットは、道路のいずれかの側に建物や森、並木がある場合、「道路上」ではなくそれら「地形内」とあると見なす。ただし移動は「道路に沿って」行う。道路ヘクスに配置された車両と牽引砲ユニットは、常に道路上にあると見なす。

A) 道路に沿って移動するユニットは、ヘクス内に存在す

## Series Rules v2.1

るその他の地形における MP コストではなく、道路の MP コストを消費する。道路がないヘクスから道路ヘクスに移動した場合は、道路ではなくその他の地形のコストを消費する。

- B) 道路があるヘクスの TEM は、その他の地形に依存する。

### 道路とその他地形が組み合わさった場合



#### 4.1.9.1 森林道路／並木道:

森ヘクス内を通る道路、または左右に並木がある道路ヘクスは森林道路／並木道となる。

- A) 車両に関しては、AFV のみが「道路が接続していない」ヘクスから森林道路／並木道へと出入りできる。
- B) 並木道におけるユニットは、迫撃砲と小火器に対して有利な TEM を獲得する。



#### 4.1.9.2 街路:

都市建物と道路の双方を含む都市ヘクスは街路と見なされる。車両は接続する街路を経由してのみ街路ヘクスに進入／離脱できる。またこのとき、移動元ヘクスから隣接する移動先ヘクスに LOS を確保できなければならない。



#### 4.1.9.3 農村道路:

**4.1.9.4 内部道路:** 同じヘクスに都市建物／農村建物、森を含むか、または両側に並木が存在する道路は内部道路となる（例外 [24.1.3、24.1.4]）。これらの道路上における射撃と観測は一部制限され、また上記の地形要素いずれかに LOS が接触してはならない [4.2.1d]。

- A) 内部道路を経由して敵を視認した場合、6 ヘクス以内の車両と牽引砲に対して、または 4 ヘクス以内のその他ユニットに対してリアクションを実施できる。
- B) 内部道路に沿って実施される射撃は小火器であれば射撃ユニットから 2 ヘクス以内に、対戦車攻撃であれば 6 ヘクス以内に制限される。
- C) MFA 要請のための観測が内部道路を経由する場合、FO から 4 ヘクス以内に制限される。

**4.1.9.5 道路ボーナス:** ユニットが道路ヘクスで移動アクションを開始し、移動中に進入／退出するすべてのヘクス

が連続した道路ヘクスである場合、MP に 1 を加算する。道路ボーナスは、敵戦闘ユニットから 2 ヘクス以内の道路ヘクスに進入した場合には適用されない。



#### 4.1.9.6 小道:

狭い曲がりくねった轍、または獣道。小道に沿って移動するユニットは、ヘクス内に存在するその他の地形における MP コストではなく、小道の MP コストを消費する。小道がないヘクスから小道ヘクスに移動した場合は、道路ではなくその他の地形のコストを消費する。



#### 4.1.10 川:

川ヘクスは、森を含んでいない限り平地と見なす。森を含む川ヘクスは、LOS と遮蔽に関して森ヘクスと見なす。浅瀬 [4.1.12] を横断するか英雄化している場合を除き、川ヘクスに進入した非車両ユニットは移動を終了しなければならない。川の対岸へと離脱（渡河）する場合、浅瀬や橋がある場合を除き、離脱する非車両ユニットはそれぞれ移動に先駆けて離脱ダイスロールを実施しなければならない。離脱を実施するプレイヤーは離脱ユニットと離脱を行うヘクスを示し、ダイスを 1 つ振る。小隊指揮官により支援されているいずれか 1 つのユニットは、このダイスロールより 1 を引くことができる。修正後のダイスロール値が 6 以下であれば、ユニットは離脱し移動を継続する（支援した小隊指揮官はユニットと共に離脱しても良い）。その他の場合ユニットは活性化済となり、近接射撃 SADRM の対象となる [11.3.3c]。

MSR により川が渡河不可能と記載されていない限り [10.3.1.1b.iii]、離脱判定ロールは撤退や退却、英雄化ユニットの渡河には実施の必要がない。

車両は橋または浅瀬がある場合のみ川ヘクスに進入できる。



#### 4.1.11 橋:

橋を含むヘクスは平地と見なされ、MSR に特記されていない限り橋のいずれかのヘクス端と同じレベルとなる。橋ヘクスは隣接する道路ヘクスからのみ進入できる。適切なユニットは橋の下を移動でき、この場合は川ヘクスに進入したと見なす。



#### 4.1.12 浅瀬:

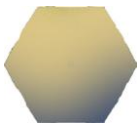


## Series Rules v2.1

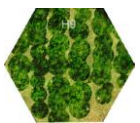
る。すべてのユニットが川の横断に浅瀬を利用できる。



**4.1.13 湿地:** 湿地ヘクスは平地と見なす。車両ユニットは道路に沿って移動していない場合は湿地ヘクスに進入できず、セトアップも行えない。湿地ヘクスへの進入にあたり、非車両ユニットは全移動力を消費する。



**4.1.14 海岸:** 平地地形ヘクスとなる。



**4.1.15 果樹園／ヤシ林:** これらは死角の形成において障害地形ヘクスと見なす（つまりヘクスの全体を覆っている）。射撃ユニットと防御側ユニットが同じレベルにある場合、間にある果樹園／ヤシ林は妨害要素 [4.2.4e] となる。2 ヘクス以上の果樹園／ヤシ林を経由して射撃を行うことはできない。果樹園／ヤシ林ヘクスは隠蔽 [4.3] において遮蔽地形と見なされる。



**4.1.16 応急陣地 (IP):** タコツボや浅い塹壕など急造の防御拠点を表している。非車両ユニットが IP を含むヘクスで防御する場合は有利な TEM を獲得し、牽引砲は ATDRM を獲得する。

- A) IP は LOS を遮断せず、進入や離脱にあたり MP を必要としない。
- B) IP が放棄または占領されてもプレイから除去されず、占領された場合は敵プレイヤーに同じ防御修正を提供する。
- C) 車両は IP の効果を受けられない。
- D) IP は隠蔽において遮蔽地形と見なす [4.3]。

### 4.2 射線 (LOS)

LOS は間にある地形に応じて障害 [4.0c] を受け、あるいは妨害 [4.2.4] される。LOS は射撃ヘクスまたは観測ヘクスの中央ドットから、目標ヘクスの中央ドットまで引く。射撃ヘクスと目標ヘクスの地形は LOS に影響を及ぼさない (例外 [4.2.1f])。なお隣接ヘクスに対する射撃は、ヘクスやヘクスサイドの地形に関わらず常に実施できる (例外 [4.2.1f])。

妨害の効果は、射撃と LOS に関わるすべてのヘクスに適用される [4.2.4]。

**4.2.1 同じ高度レベルに存在するユニット:** 射撃／観測ユニットと防御側ユニットが同じレベルに存在する場合、以下の条件を満たすと LOS は遮断される (例 [24.1.1])。

- A) LOS が障害地形ヘクスを一部でも経由しており、かつ地形レベルが射撃／観測ユニットと防御側ユニットよりも高い。ただし、これらヘクスの頂点や辺を通過する場合は除く (例外 [4.2.1d、4.1.15])。
- B) LOS がヘクスサイドを通過する場合、LOS における両側面に森がある (同一のヘクスサイドである必要はない。プレイブックの例 [24.1.1] を参照のこと、C から D の LOS は遮断される)。
- C) 以下の双方の条件を満たす傾斜地ヘクスが LOS と交わる場合。
  - i. 傾斜地が (より高い位置にある) ユニットと同じ高さか、それよりも高い位置にある。
  - ii. なおかつ、傾斜地が LOS の経由するヘクスの中央ドットを取り囲んでいるか、経由するヘクスサイドを完全に取り囲んでいる。
- D) LOS が障害地形要素 [4.0c.ii] のイラストの一部を横切っている。あるいは LOS が内部道路 [4.1.9.4] や川に沿って引かれており、経由するヘクスにおいて建物、森、並木のイラストの一部を横切っている。
- E) LOS が壁／並木ヘクスサイドを経由するか、あるいは壁ヘクスサイドに沿って引かれている場合。ただし射撃ユニット／防御側ユニットがヘクスサイドまた頂点において壁と隣接している場合を除く。
- F) LOS が街路ヘクスの車両／牽引砲に対して引かれる場合、あるいはこれらから引かれる場合において、LOS が車両／牽引砲の占める街路の建物と交差している (例 [24.1.3])。
- G) LOS が 2 ヘクス以上の果樹園／ヤシ林 [4.1.15] を経由して引かれている。

**4.2.2 異なる高度レベルに存在するユニット:** 低いレベルと高いレベルの間に引かれた LOS は、「経由するヘクスの高度レベル [4.1.4]」 $\geq$ 「より高いユニットの高度レベル」である場合に遮断される ([24.1.2] の例を参照)。その他の状況においては、異なる高度における射撃／観測ユニットと防御ユニット間の LOS の判定にあたり、死角ヘクス

## Series Rules v2.1

の確認を行う。ただし以下の例外を除く。

- A) LOS が森林道路／並木道に沿って引かれる場合、射撃側ユニットと防御側ユニットが異なるレベルにいるならば、LOS は遮断される。
- B) LOS が街路ヘクスに配置された車両／牽引砲に対して、あるいはこれらより引かれる場合、車両／牽引砲が配置されたヘクスの建物は LOS を遮断する。

**4.2.3 死角ヘクス:** 経由する地形の影響で、LOS を引くことができないヘクスのこと。LOS が森、並木、果樹園／ヤシ林、丘（高度による）ならびに建物を経由している場合のみ、その背後に死角ヘクスが形成される。なお壁と生垣は、死角ヘクスを形成しない。なお死角ヘクスは、相互に作用する（自分が相手を見えないときは、相手からも自分が見えない）。

### 死角ヘクスの判定

1. 経由する地形と、2 つのうちより高い位置にいるユニット（観測／射撃、または防御ユニット）との高度差（行）を求める。
2. より高い位置のユニットと判定を行う地形の間のヘクス数を求める（列）。
3. 判定を行う地形とのヘクス数と高度差に応じて、死角ヘクス表の適切な項目を参照する。
4. 結果が経由ヘクスの背後に形成される死角ヘクス数となる。これらのヘクスより、またはこれらのヘクスに対して LOS を引くことはできない。

**4.2.4 妨害:** すべての MDRM と煙幕マーカー [11.4.11]、ならびに果樹園／ヤシ林 [4.1.15]、特定の状況における車両 [4.2.4d] が、これに含まれる。すべての妨害要素は累積する。妨害要素が射撃または LOS を遮断することはないが、適切な射撃 DRM の形でこれらを妨害する。射撃と LOS は以下の状況において妨害される。

- A) MDRM や煙幕マーカーが置かれたヘクスに対して、あるいはこれらのヘクスより LOS を引くか、これらのヘクスを LOS が経由する場合。ただしこれらの上を通過する場合は除く [4.2.3]。
- B) LOS がヘクスサイドに沿って引かれる場合、いずれかの側に MDRM または煙幕マーカーが置かれ、反対側に森／丘ヘクスがある場合。なおこれらのヘクスが

同じヘクスサイドで隣接している必要はない。

- C) LOS がヘクスサイドを経由して引かれており、その両側に MDRM または煙幕マーカーが置かれている場合。このときの DRM は、もっとも修正が多いヘクスのものを使用する。
- D) 車両が配置された内部道路ヘクス [4.1.9.4] を経由して LOS が引かれる場合（ただしヘクスの上を通過する場合は除く [4.2.3]）
- E) 1 ヘクスの果樹園／ヤシ林を経由して LOS が引かれる [4.1.15]。

## 4.3 隠蔽



隠蔽とは、ユニットのおよその位置と種類は分かっているが、具体的な位置が特定されていない状況を表している。1 ヘクスには、1 つの隠蔽マーカーのみ配置できる。隠蔽されているユニットはマーカーの下に置き、そうでないユニットはマーカーの上に置くこと。プレイヤーは、他のプレイヤーが置いた隠蔽マーカーの下を見ることはできない。ただし射撃を実施するプレイヤーは攻撃を行う前に質問することができ、敵プレイヤーは隠蔽されたヘクスにおける AFV、FP、FV、輸送車、牽引砲、またその他の非車両ユニットの有無を答えなければならない。この敵プレイヤーはユニットの兵装まで明らかにする必要はない。なお質問に対して回答が行われた場合、可能であれば少なくとも 1 回の射撃を実施しなければならない。

**例:** ドイツプレイヤーは 2 両の Pz IV と 1 個分隊を有しており、敵ユニットが隠蔽する林ヘクスに LOS を確保している。射撃アクションの実施に先駆け、ドイツプレイヤーは小火器射撃を行うか対戦車攻撃を行うかを決定するため、林ヘクスにおけるユニットの種類を質問する。アメリカ側プレイヤーはヘクスに AFV2 両と牽引砲、非車両ユニットが 1 つあることを示す。ドイツプレイヤーは対戦車攻撃を実施することとし、いちばん上の敵 AFV を 1 両の Pz IV で対戦車攻撃し、牽引砲を他の Pz IV で攻撃、そして分隊による小火器射撃をヘクスに対して行うこととした。

**4.3.1 隠蔽の喪失:** ユニットが混乱するかショック状態となった場合、あるいは移動により敵が占めるヘクスに進入するか隣接した場合は隠蔽を失う。プレイヤーは自身のユ

## Series Rules v2.1

ニットより、いつでも隠蔽マーカーを任意に取り除くことができる。加えて、ユニットは以下の状況で隠蔽を失う（**例外**：夜間と薄暮ターンにおける隠蔽の喪失 [17.2] は、[4.3.1] に優先する）。

**4.3.1.1 非車両ユニット**：以下の場合は直ちに隠蔽を失う。

- A) 敵ユニットより 8 ヘクス以内の LOS が通る平地ヘクスに進入するか、それらのヘクスから射撃を実施した。
- B) 敵ユニットより 3 ヘクス以内（LATW は 1 ヘクス）の LOS が通る遮蔽地形ヘクスに進入した。
- C) 敵ユニットより 2 ヘクス以内の LOS が通る遮蔽地形から小火器射撃を実施した（対戦車攻撃であれば 4 ヘクス以内 [**例外**：20.9.2b]）。
- D) 最終射撃解決ダイスロールの結果がユニットの結束力以上となった。
- E) 強襲解決後に強襲ヘクスに留まっている。

**4.3.1.2 車両ユニット**：以下の場合は直ちに隠蔽を失う。

- A) 敵ユニットより 10 ヘクス以内の LOS が通る平地ヘクスに進入するか、距離に関わらず敵ユニットの LOS 内で行動中となった。
- B) 敵ユニットより 8 ヘクス以内の LOS が通る遮蔽地形ヘクスに進入するか、それらのヘクスから射撃を実施した。
- C) 最終射撃解決ダイスロールの結果がユニットの AV と同値となった。
- D) 敵ユニットに隣接した。

**4.3.2 隠蔽の獲得**：クリーンアップフェイズの隠蔽獲得セグメントにおいて敵ユニットの LOS に入っていないユニットは、混乱しておらず再編成中でなく、英雄化もしていなければ隠蔽マーカーが置かれる（プレイヤーは秘匿ユニットの LOS 内にある敵ユニットが隠蔽を獲得することを防ぐため、自発的に秘匿ユニットを明らかにしても良い）。

LHY は多くの戦術級ゲームにはない革新的なコンセプトを備えているため、プレイヤーはシステムに慣れるまで、すべてのプレイ手順に厳密に従うことを勧める。

## 5.0 プレイの手順

**I. イニシアティブフェイズ**：双方のプレイヤーはダイスを振る。このとき前のゲームターンにイニシアティブを獲

得していたプレイヤーは、可能であればダイスロール修正を得る（各任務には、プレイヤーごとのイニシアティブダイスロール修正値が記載されている）。より高い出目を出したプレイヤーが勝利してイニシアティブを獲得し、アクティブプレイヤーとなる。敗北したプレイヤーは非アクティブプレイヤーとなる。同値の場合、修正後のダイスロールが奇数であれば枢軸側プレイヤーが勝利し、偶数であれば連合側プレイヤーが勝利する。イニシアティブに勝利したプレイヤーを表示するため、「ゲームトラックプレイヤー補助カード」に置かれたイニシアティブマーカーを適切な状態にすること。イニシアティブフェイズの終了時に（もしランダムイベントが発生したならば、その処理後に）小隊指揮官と AFV のいずれも持たないプレイヤーは、自動的に相手プレイヤーにイニシアティブを渡す。どちらのプレイヤーも小隊指揮官と AFV を有していなければ手順 III に進み、攻撃解決を行う。いずれの場合においても、修正前の出目が 1 または 10 であれば、そのプレイヤーはゲームトラックプレイヤー補助カードにあるランダムイベント表の手順を実施する [18.0]。

**II. 活性化フェイズ**：アクティブプレイヤーは、味方の活性化した小隊のユニットによるアクションを実施し [7.0]、これに双方のプレイヤーによるリアクション [8.0] が続く。活性化した小隊の小隊指揮官がプレイに登場していない場合、ユニットはアクションに制限を受ける [13.3.4.2]。小隊の活性化とリアクションが完了したら、攻撃解決フェイズへと移行する。

**III. 攻撃解決フェイズ**：射撃は任意の順番で解決できる。盤上に置かれている DRM マーカーは、それぞれ 1 回の射撃を表している（射撃におけるダイスロールは、攻撃解決フェイズの開始時にヘクスに置かれていた DRM マーカーを基準とする、これは DRM マーカーの配置時にミスがあることが分かった場合でも変わらない）。

**IV. 強襲解決フェイズ**：アクティブプレイヤーは強襲を解決する順番を決定する [14.0]。

**V. 迫撃砲射撃修正フェイズ**

1. MDRM と煙幕マーカー、照明弾マーカーを取り除く。
2. 迫撃砲回復判定 [11.4.8]。
3. 前線観測員（FO）がこの時点において砲撃の延長を

## Series Rules v2.1

実施しないか、「最終」面となっているか、味方ユニットのいないヘクスに配置されている場合、第 1 着弾マーカーと合わせてこれを除去し、ゲームトラックプレイヤー補助カードの迫撃砲支援中断ボックスに置く。

4. 迫撃砲砲撃延長の実施 [11.4.9]。

**VI. 時間経過の判定:** アクティブプレイヤーは時間経過表でダイスロールを行い、時間経過の判定と時間経過トラックにおける結果の反映を行う。

### VII. クリーンアップフェイズ

1. このターンにおいてアクションを実施しなかったすべての車両から、監視マーカーと行動マーカーを取り除く。
2. 復帰した小隊指揮官を配置する [13.3.4.1]。
3. 分隊の合流 [10.3.3]。
4. 敵ユニットの LOS 内にいないユニットの隠蔽。
5. カウンターの向きのリセット [22.2]。
6. 任務の目標、または勝利条件が達成されたかどうかを確認する。

## 6.0 活性化フェイズ

活性化フェイズは、アクティブプレイヤー（イニシアティブに勝利したプレイヤー）による自軍小隊の連続的な活性化から構成される。活性化プレイヤーのみが、そのターンにおいて小隊を活性化できる。また各小隊が活性化すると、双方のプレイヤーは交互にリアクションの実施を宣言する。活性化フェイズにおけるすべての活性化とリアクションは、同時に実施されると見なす。そのため射撃の結果は、活性化フェイズが終了するまで確定しない（例 [24.2]）。

### 小隊の活性化手順

**I. 中隊の選択:** アクティブプレイヤーはいずれかの中隊を選択する（英雄化ユニットを含む中隊を、優先して選択しなければならない）。

### II. 小隊活性化サイクル

1. **小隊活性化セグメント:** アクティブプレイヤーは選択された中隊よりいずれかの小隊を選択する（そのラウンドにおいて「連携」[7.1] に成功しているならば

複数の小隊を選択できる）。アクティブプレイヤーが活性化した小隊によるアクションの実施を終了したら、非アクティブプレイヤーがリアクションを実施するかどうかの確認を行う。活性化した小隊は、以下のようにアクションを実施する。

- A) 英雄化しているものは、それ以外のものより先に活性化しなければならない。
- B) 必要な場合は、強制アクション [9.1.1] を実施しなければならない。
- C) ユニットの移動、回復、あるいは LOS 内の敵ユニットに対する射撃を実施できる。小隊活性化セグメントでアクションを実施しなかったユニットは、そのゲームターンにおいてリアクションしか実施できない。

### 2. 非アクティブプレイヤーのリアクションセグメント:

非アクティブプレイヤーはリアクション [8.0] を実施できる（特定の状況においては実施が強制される）。英雄化したユニットは、MFA の要請や他のリアクション実施ユニットに先駆けてリアクションを行わなければならない。リアクションの実施を終了したら、アクティブプレイヤーがリアクションを実施するかどうかの確認を行う。

### 3. アクティブプレイヤーのリアクションセグメント:

アクティブプレイヤーはリアクション [8.0] を実施できる。リアクションの実施を終了したら（あるいは単にパスしたら）、再び非アクティブプレイヤーがリアクションを実施するかどうかの確認を行う。以降は双方のプレイヤーが連続してパスするまで、交互にリアクションの実施を確認する。これにより、小隊活性化サイクルにおけるすべてのリアクションの確認が終了する。

### 4. マーカー調整セグメント

- A) 赤色の行動マーカーと移動／射撃マーカーを取り除く。
- B) 強襲ヘクスに強襲矢印マーカーが載せられたユニットが配置されている場合、陽動 [10.5.2.4] が宣言されたのであれば、強襲ヘクスのユニットの上に強襲国籍マーカー（強襲を実施する



## Series Rules v2.1

部隊のもの)を置く [10.5.2.2]。

C) スタック制限の確認 [2.3]。

5. **繰り返す:** ステップ 1~4 までを、選択された中隊の最後の小隊が活性化するまで繰り返す(アクティブプレイヤーが選択されていない中隊を残している場合、新たな中隊を選択してステップ 1 に戻る)。

アクティブプレイヤーはすべての味方小隊を活性化しなければならないが、強制アクション [9.1.1] を除き、活性化された小隊(指揮官のいない小隊を含む [13.3.4.2])のユニットでアクションを実施する必要はない。ただし小隊がアクションを実施したかどうかに関わらず、プレイヤーはリアクションの有無を確認しなければならない。

アクティブプレイヤーのすべての中隊が選択され、すべての小隊の活性化が終了したら活性化フェイズは終了する。攻撃解決フェイズに移行すること。

小隊の活性化サイクルは LHY の核となるものだ。ユニットは臨時編成ユニットを含む小隊単位で活性化され、活性化された小隊は任意の適切なアクションを実施できるということを理解しておくことが重要となる。活性化された小隊以外のユニットは、リアクションのみ実施できる。

## 7.0 活性化

アクティブプレイヤーが選択した中隊に所属する小隊のみが、活性化の対象となる。活性化された小隊のすべてのユニット(同じ小隊 ID を持つユニットに加え、任意の支援ユニット [3.2]、ならびに臨時編成ユニット [7.2] を含む)は移動や射撃、回復などの適切なアクションを実施できる。

### 7.1 連携

中隊の選択において(小隊を選択するより前)、アクティブプレイヤーは「活性化の連携」を試みられる。連携を行うにはダイスロールを行い、もしあれば DRM を適用して、ゲームトラックプレイヤー補助カードの連携表を確認する。結果が失敗であれば、アクティブプレイヤーは 1 個小隊ずつを任意の順番で活性化できる。成功であれば、アクティブプレイヤーは小隊活性化セグメントの任意のタイミングにおいて、以下のいずれかの組み合わせで、いちどに 2 つの小隊を同時に活性化できる。

- A) 選択された中隊に所属する 2 個小隊を活性化させるか、選択された中隊の 1 個小隊と任意の 1 個 AFV 小隊/SPG 小隊を活性化させる。
- B) 選択された AFV/SPG 中隊に所属する 2 個小隊を活性化させるか、選択された中隊の 1 個小隊と任意の 1 個歩兵小隊を活性化させる。

### 7.2 臨時編成ユニットの活性化

歩兵小隊は、活性化において一時的に他のユニットを加える増強を行える。これは任務のセットアップ時、あるいは歩兵小隊の活性化中に行われる。臨時編成ユニットの活性化は、以下の条件で認められる。

- A) 同じ中隊に所属する活性化していない小隊の歩兵戦闘ユニット 1 つが、活性化した歩兵小隊のユニットとスタックしている場合、その小隊と共に活性化を行える(ただしそのヘクスに、活性化していないユニットの小隊指揮官が配置されている場合は除く)。特定のゲームターンにおいて、中隊ごとに 1 つの歩兵分隊/班のみをこの方法により活性化できる。
- B) 任意の小隊活性化セグメントにおいて、活性化した歩兵小隊と共に、いずれかの 1 つの AFV 小隊に所属するユニット(複数可)を活性化できる。ただしこれらのユニットは活性化の開始時点において活性化した歩兵小隊と同じヘクスに配置されていなければならない。なお、この逆は実施できないことに注意。活性化した AFV 小隊と同じヘクスに配置された歩兵小隊のユニットを活性化させることはできない。つまり歩兵を跨乗させている AFV は、跨乗する歩兵小隊が活性化した場合に活性化できる。

### 7.3 活性化の機会を失ったユニット

小隊活性化サイクルのステップ 1 において、活性化した小隊と同じ小隊 ID を持つユニットやそれらの支援ユニットがアクションを実施しなかった場合、ゲームターンの残り期間において活性化を行うことはできない。ただし、リアクションの実施は常に可能である。

## 8.0 リアクション

リアクションは、いずれかのプレイヤーによるリアクションの確認時に行われる。リアクションにおいて、リアクシ

## Series Rules v2.1

ョンプレイヤーのユニットはアクションを実施できる [9.0] (場合によってはアクションの実施が強制される [9.1.2])。

**例:** アメリカ軍プレイヤーがイニシアティブに勝利し、第 1 小隊を活性化させる。第 1 分隊による移動と第 2 分隊による射撃を実施した後、ドイツ軍プレイヤーにリアクションの有無を確認する (第 1 小隊の第 3 分隊はアクションセグメントでアクションを実施しなかったため、ゲームターンの残り期間においてリアクションセグメントにおけるリアクションの実施のみ可能となる)。ドイツ軍プレイヤーはリアクションを実施できるが、これはアメリカ第 1 分隊が進出したか、第 2 分隊が射撃を実施したヘクスに対して、LOS を確保できるユニットに限られる。複数のユニットが LOS を確保できたが、ドイツ軍プレイヤーは第 3MG 班によるリアクションのみ行い、アメリカ第 1 分隊に対する射撃アクションを実施することとした。ドイツ軍プレイヤーは他のユニットでアメリカ第 1 分隊の移動アクションに対応することもできたが、リアクションの確認が完了した時点で、そのゲームターンにおいてアメリカ第 1 分隊にリアクションする機会は失われる。

### 8.1 制限

- A) リアクションを実施するユニットは、敵プレイヤーによるリアクションの最終確認の直前に実施された敵アクションに対してのみリアクションできる (例外 [8.3])。現在の活性化より前にアクションを実施したユニットに対するリアクションは、認められない。
- B) リアクションユニットは、アクションを実施していないユニットに対する小火器射撃または対戦車攻撃を実施できない。
- C) 迫撃砲砲撃アクション (MFA) あるいはランダムイベントに対するリアクションは実施できない。
- D) 内部道路に対するリアクションは制限される [4.1.9.4]。

### 8.2 敵アクションへのリアクション

ヘクス内で敵ユニットが移動または回復を実施するのを視認するか、ヘクスに対して移動するのを視認するか (ヘクスからの移動ではなく)、ヘクスから射撃するのを視認した場合はリアクションを実施できる [8.0]。

### 8.3 限定リアクション

敵アクションを視認していないユニットは、相手によるリアクションの確認手順において、以下のように限定的なリアクションのみ実施できる。

- A) 小隊指揮官はそのゲームターンにおける唯一のアクションとして移動または回復を実施でき、加えてリアクションの開始時においてユニットが以下のいずれかの条件を満たすならば、同じ小隊のユニット (臨時編成ユニットを含む) に移動または回復を実施させられる。
  - i. 地形に関わらず自身の小隊指揮官とスタックしている。
  - ii. 自身の小隊指揮官とスタックするか隣接しており、なおかつ小隊指揮官を含むすべてのユニットが平地、果樹園／ヤシ林、互いに接続した道路／小道ヘクスのいずれかに配置されている。
- B) 適切なユニットは MFA [11.4.4.1] と照明弾 [17.4] を要請できる。
- C) 牽引砲と FP を除く非車両ユニットは、撤退 [10.3] を試みられる。撤退を行う場合、プレイヤーは撤退ユニットを指定してダイスを 1 つ振り、撤退ユニットの結束力と比較する (着弾ヘクスからの撤退にダイスロールは必要ない)。ダイスロール結果を撤退ユニットのうち最良の結束力を持つユニットと比較すること (エリートユニット [15.1] と小隊指揮官の支援を受けているユニット [12.1.2] はダイスロールより 1 する)。ダイスロールがユニットの結束力以下であれば、すべてのユニットが撤退できる。その他の場合、これらは現在のヘクスに留まり、活性化済みとなる。
- D) 行動中の車両は適切な移動アクションを実施できる [10.4]。
- E) 停止中の車両は、ショック状態であれば回復を実施できる [12.7]。あるいは、現在のヘクスにおいて行動状態となることができる。
- F) LATW 班は射撃、移動、あるいは移動と射撃の両方を実施できる [11.5.2]。
- G) 非車両ユニットは乗車または下車を行える。
- H) ユニットの強襲を受けている隣接ヘクスを増援でき

## Series Rules v2.1

る。

- D) 敵ユニットの LOS 内にいないエリートユニットは回復の試みを行える。

### 9.0 アクション

小隊の活性化あるいはリアクションによりユニットはアクションを実施できる。アクションには移動、射撃、回復がある。アクションが活性化によるものかリアクションによるものかに関わらず、ユニットが実行できるアクションはゲームターンごとに1つとなる。



義務ではないが、活性化やリアクションにおいて、プレイヤーのどのユニット

がどの種類のアクションを実施したかを示すため、アクションマーカーを使用すると良いだろう。マーカーを使用する場合、プレイヤーは射撃や回復を実施したヘクス、移動先のヘクスに（射撃や移動、回復などのアクションに応じた）アクションマーカーを1つ配置する。相手プレイヤーがリアクションを終了するか、小隊活性化サイクルの終了時にアクションマーカーを取り除くこと。加えて、射撃アクションマーカーは、ユニットが射撃を実施したヘクスサイドあるいは頂点を示す目的でも用いられる（**提案:** アクションを完了したユニットを 90 度回転させることにしても良いだろう）。

#### 9.1 強制アクション

**9.1.1 アクティブプレイヤー:** アクティブプレイヤーはユニットが以下の条件を満たす場合、小隊活性化サイクルのステップ1において、アクションを実施しなければならない。

- A) 英雄化[12.6]しているか、またはショック状態[12.7]にある。
- B) 敵ユニットの LOS 内で混乱[13.3.2]しているか、再編成[14.3.6]状態となった。
- C) 行動中の車両[10.4.1b]。
- D) 対戦車攻撃能力を持ち、隠蔽されていない敵ユニットの LOS 内にある車両ユニット。

**9.1.2 非活性化プレイヤー:** 非アクティブプレイヤーはユニットが以下の条件を満たす場合、リアクションを実施しなければならない。

- A) 活性化プレイヤーが直前に活性化した小隊の LOS 内で混乱[13.3.2]しているか、再編成[14.3.6]状態となった。
- B) 英雄化[12.6]またはショック状態[12.7]であれば、そのゲームターンにおける非アクティブプレイヤーの最初のリアクションセグメントで、アクションを実施しなければならない。

### 10.0 移動アクション

ユニットは移動アクションの実施にあたり、ヘクスへ進入するごとに、移動力（MP）という形で表現された移動能力[10.1]の一部、またはすべてを消費する（**例外**[10.3.1、12.6]）。加えて LHY では強襲、分割、撤退、包囲、オーバーラン、停止射撃、射撃移動など、プレイヤーにさまざまな戦術的選択肢をもたらす移動アクションが提供されている（地形に応じた MP コストは地形効果表を参照のこと）。

- A) 必要な MP がない場合、ユニットがヘクスに進入することはできない（**例外**[10.1.1a、10.1.2.a]）
- B) 敵が占めるヘクスに進入した非車両ユニットは、移動を終了しなければならない[10.5.1]。
- C) 牽引砲は、輸送車ユニットにより輸送されない限り移動できない。

#### 10.1 移動能力

ユニットの移動能力はユニットの種類、昼夜[17.1]、ならびにアクションが活性化とリアクションのどちらにより実施されたかに応じて異なる。小隊活性化セグメントにおいて活性化した小隊のユニットには活性化による移動能力が適用され、リアクションセグメントにおいてリアクションを実施したユニットにはリアクションによる移動能力が適用される。

##### 10.1.1 活性化による移動能力

- A) 非車両ユニットは 3MP の移動能力を有している。活性化したユニットは、移動ポイントのコストに関わらず、最低でも 2 ヘクス移動できる（**例外**[4.1.6bi]）。
- B) AFV とハーフトラックは 5MP であり、FV とトラックは 6MP となる。すべての車両は、後退時には 3MP となる[10.4.4]。

## Series Rules v2.1

### 10.1.2 リアクションによる移動能力

- A) 非車両ユニットは 2MP の移動能力を有している。リアクションしたユニットは、移動ポイントのコストに関わらず、最低でも 1 ヘクス移動できる (例外: [8.3a] を満たしている日本軍のユニットは常に 2 ヘクス移動できる)。
- B) 車両は 4MP だが、後退時には 3MP となる [10.4.4]。

### 10.2 マップからの退出

味方盤端 (FBE) ならびに敵盤端 (EBE) は、通常はそれぞれの任務マップに記載されているか、あるいは任務により規定されている。ユニットは任務目標や MSR に規定がない限り、移動 (撤退を含む) または退却により EBE を除く盤端のヘクスよりマップを退出できる。いったん退出したユニットは、プレイに復帰できない。

- A) 戦闘ユニットが FBE 以外のヘクスからマップを退出した場合は、直ちにダイスロールを実施する。結果が 8 以上であれば、ユニットは損害を被る。損害トラックにおける損害マーカーを調整してこれを示すこと。FBE から退出したならばダイスロールは必要ない。
- B) 射撃 DRM マーカーが置かれた戦闘ユニットは、マップの退出時において直ちにこれらの射撃を受け、それに伴う結束力と損害の判定を行う。退出ユニットが損害を受けたら、損害トラックにおける損害マーカーを調整してこれを示す (上記の「a」における損害に追加して適用される)。

### 10.3 非車両ユニットの移動アクション

**10.3.1 撤退:** 非車両ユニットが、整然と交戦から離脱することを可能にする移動アクションのこと。ユニットは活性化において、あるいはリアクションとして撤退を実施できる。ユニットは撤退に MP を消費することなく、再編成マーカーを取り除いたうえで、1~4 ヘクスの範囲で撤退できる (例外 [10.3.1d])。同じヘクスのユニットは個別に撤退しても良いし、スタックとして撤退しても良い。なお撤退には以下の制限がある。

- A) 敵が占めるヘクスまたは第 1 着弾ヘクスに撤退してはならない。ただし第 2 着弾ヘクスには撤退できる [11.4.7]。
- B) 第 1 着弾ヘクスまたは第 2 着弾ヘクスより退出でき

るが、退出にあたり迫撃砲砲撃を受ける [11.4.7]。

- C) 強襲ヘクス [10.5.3.1] からは撤退できないが、強襲が進行中であれば撤退の試みを行える [10.5.3.2]。
- D) 夜間での撤退、あるいは川、湿地、都市建物ヘクスを 1 つでも経由して撤退する場合、撤退距離が 3 ヘクスに制限される。

**10.3.1.1 撤退優先度:** 一般的に撤退を実施するユニットは、任務目標または MSR (例外 [16.1.7]) に記載されていない限り自身の FBE に向かって撤退する。そのため FBE へと向かうそれぞれの地点において、ユニットにはヘクスの向きに応じて、以下の 2 つのうちいずれかの撤退オプションを選択することとなる。撤退において、ユニットは進入するヘクスごとに下記の優先度に従う (例 [24.3])。

- A) ヘクスサイドと FBE が並行である場合 (例 [24.3.1])。
- FBE に向かい、なおかつ敵戦闘ユニットに隣接していないヘクス。
  - FBE に向かい、敵戦闘ユニットに隣接するヘクス [10.3.1.2]。
  - マップ端または進入不可の地形に隣接している場合、元のヘクスから離れることを条件に、FBE や進入不可地形に沿って撤退できる [10.2]。
  - 渡河不可の川に沿って撤退する場合、可能であれば浅瀬か橋まで移動し、これを渡らなければならない。
- B) ヘクスサイドと FBE が並行ではない場合 (例 [24.3.2])。
- FBE に向かう、あるいは FBE に対して並行する位置にある、敵戦闘ユニットと隣接していないヘクス (連続して FBE と並行するヘクスに進入することはできない)。
  - FBE に向かう、あるいは FBE に対して並行する敵戦闘ユニットに隣接するヘクス (連続して FBE と並行するヘクスに進入することはできない) [10.3.1.2]。
  - FBE または進入不可の地形に隣接している場合、元のヘクスから離れることを条件に、FBE や進入不可地形に沿って撤退できる [10.2]。
  - 渡河不可の川に沿って撤退する場合、可能であ



## Series Rules v2.1

れば浅瀬か橋まで移動し、これを渡らなければならない。

上記の撤退条件を満たすことができないユニットは、撤退を行えない。

**10.3.1.2 敵戦闘ユニットに隣接する撤退:** 撤退において混乱していない非車両ユニットが、混乱しておらずショック状態でもない敵の占めるヘクスに隣接した場合、以下の場合を除いて撤退の終了時に撤退ユニットに再編成マーカーを置く [14.3.6]。

- A) 撤退ユニットが混乱している。
- B) 敵が占めるヘクスが第 1 着弾ヘクスであるか、ヘクスに強襲矢印または強襲国籍マーカーが置かれている。
- C) 進入したヘクスに、混乱していない味方戦闘ユニットが配置されている。



**10.3.2 分隊の分割:** 小隊の活性化またはリアクションセグメントの任意のタイミングにおいて、プレイヤーは歩兵分隊を 2 つの班に分割する特別な移動アクションを実施できる。分割された班はそれぞれ移動、射撃 [10.3.2c] を行えるが、何もしなくても良い。分割に MP は必要ない。

### 分割の制限

- A) 混乱したユニットは分割できない。
- B) 小隊ごとに分割できる分隊は 1 つのみ。
- C) 分割された時点において、射撃アクションを実施できるのは 2 つある班のうち 1 つのみ。
- D) 分割時にアクションを実施しなかった班は、ターンの残り期間においてリアクションのみ実施できる [7.3]。

**分割の実施:** 分割する分隊のカウンターをプレイより取り除き、現在使用されていない同じ小隊の班 2 つをランダムに選択して置き換える（国家の戦術ドクトリンによっては、班の SAV が異なっていることがある。この場合、プレイヤーは SAV 値ごとに 1 つの班をランダムに選択する）。

**例:** ドイツの小隊は、2 つの班が SAV1 であり、2 つの班が SAV0 となっている。この場合、プレイヤーはそれぞれ 1 つずつランダムに選択する。

**10.3.3 分隊の統合:** 同じ小隊の班 2 つが、クリーンアップフェイズのステップ 3 において同じヘクスに配置されてい

る場合、これを分隊に統合できる。現在使用されていない同じ小隊の分隊ユニットより、ランダムに選択すること。2 つの班が混乱している場合は、混乱している小隊として統合される。2 つの班のうち 1 つが混乱しているならば、回復ダイスロールを実施し混乱していない班の結束力と比較する。結果がその班の結束力以下であれば、2 つの班を混乱していない分隊と置き換える。その他の場合は、混乱している分隊と置き換えること。隠蔽は、双方の班が統合の前に隠蔽されている場合に限り引き継がれる。日本軍は同じ小隊に所属する減少戦力の分隊 2 つ、あるいは減少戦力の分隊と班を統合できる。

## 10.4 車両の移動アクション

車両は他のユニットと連携して移動アクションを実施できる。どのような組み合わせが可能なのか、LHY シリーズルールの車両移動マトリックスを参照のこと。



**10.4.1 車両の行動:** 多くの場合において、車両は他のユニットと同じように移動する。ただしその高速性ゆえに、車両は「(継続的に) 行動中」であるか、「停止中」であるかのいずれかと見なされる。その時点において車両が停止中であるか行動中であるかは、行動マーカーを用いて示すこと。車両が行動中となるためには 1MP が必要となるが、停止に MP は必要ない。車両を行動状態としてから、同じゲームターンに停止させることはできない。車両が行動マーカーを置かれている間は、射撃移動 [10.4.2] または停止射撃 [10.4.3] アクションを除き射撃を行えない。

### 車両の行動オプションの一覧

- A) 停止している車両が、活性化またはリアクションとして移動アクションを実施する場合、移動の開始にあたり、直ちに緑色の行動マーカーを置く。
- B) 移動を「行動中」の状態を開始した車両は、以下のアクションのいずれかを実施できる。
  - i. 異なるヘクスへと移動する（緑色の行動マーカーは置かれたままとなる）。
  - ii. 現在のヘクスで停止するか、異なるヘクスへと移動して停止する（いずれの場合においても、緑色の行動マーカーを赤色のものと置き換える）。

## Series Rules v2.1

iii. **停止射撃** [10.4.3] (緑色の行動マーカーを赤色のマーカーと置き換える)。

iv. **監視**: アクティブプレイヤーが行動中の車両を有しており、小隊活性化の結果として強制アクションを実施しなければならない場合における、特別な事例。「監視」により車両を現在のヘクスまたは隣接するヘクスに停止させ、リアクションにおける射撃能力を維持できる。車両が監視中となった場合、直ちに行動マーカーを取り除き、監視マーカーを置く。監視マーカーは車両がリアクション射撃を実施した場合、あるいはクリーンアップフェイズのステップ 1 において除去される。



**10.4.2 射撃移動**: 停止している車両が射撃し、そのヘクスに留まったまま行動中となるか、あるいは射撃後に行動中となって隣接ヘクスに移動する特別な移動アクション (例 [24.5])。

- A) 強襲において車両が射撃移動アクションを実施する場合、対戦車攻撃に限られる。
- B) 射撃移動アクションを実施した車両は、射撃にあたり不利な DRM を受ける [11.5.4d~f]。

**10.4.3 停止射撃**: 現在のヘクスで停止して射撃を行うか、あるいは隣接するヘクスに移動しそののち停止して射撃を行う特別なアクション (移動先ヘクスが目標への LOS を有している場合に限られる)。停止射撃アクションを実施した車両は、射撃にあたり不利な DRM を受けることに注意 [24.5]。

- A) 強襲において車両が停止射撃アクションを実施する場合、対戦車攻撃に限られる。
- B) 停止射撃アクションを実施した車両は、射撃にあたり不利な DRM を受ける [11.5.4d~f]。

**10.4.4 後退**: 車両を後退させる移動アクション。これは、それぞれのヘクスにバックで進入すると見なされる (この移動アクションは、一般的に AFV が縦射を防ぐために実施するものだ)。プレイヤーは車両の活性化／リアクションの開始時に、後退移動の実施を宣言しなければならない。また同じ移動アクションにおいて、前進と後退を組み合わせることはできず、迂回とオーバーランも実施できない。

**10.4.5 敵が示すヘクスを経由しての移動**: 車両は特定の状況において敵が占めるヘクスを迂回、またはオーバーランにより通過できる。なお迂回とオーバーランは、強襲国籍マーカーが置かれたヘクスに対して実施できない。

**10.4.5.1 迂回**: 車両は戦闘を避ける試みを行いつつ、敵が占めるヘクスを通過できる。AFV は常に迂回を実施できる。その他の車両は、ほかに進入できる適切なヘクスがない場合に限り、最後の希望として迂回を実施できる。迂回にあたり追加の MP コストは必要ない。

### 迂回の手順

1. プレイヤーは迂回を実施するユニットと対象ヘクスを宣言する。
2. 迂回を実施する車両 (または車両のスタック) を迂回ヘクスに移動させ、一時的に停止させる。
3. 迂回ヘクスにおいて混乱状態でもショック状態でもない敵ユニットは、迂回を行う車両のいずれか 1 両に対して直ちに対戦車攻撃を行うか、跨乗ユニットに対してリアクション小火器射撃を実施する (分割射撃は行えない)。
4. 迂回リアクション射撃が完了したら、迂回ユニットはヘクスより離脱しなければならない。また、ユニットの移動を完了させる。

**10.4.5.2 オーバーラン**: SAV または ATV を持つ車両は敵が占める平地ヘクスに対してオーバーランを実施できる (例外: AFV が内部道路ヘクスの敵ユニットに対してオーバーランを行う場合、道路に沿って進入と離脱を行う必要がある)。車両はゲームターンごとに 1 回のオーバーランしか実施できず、同じヘクスを複数回オーバーランすることもできない。また特定のゲームターンにおいて、ヘクスが複数回のオーバーランを受けることはない (例 [24.4])。

### 制限

- A) FP または AFV を含むヘクスをオーバーランできない。
- B) FV と HT は牽引砲と FV、または HT を含むヘクスをオーバーランできない。
- C) 跨乗されている AFV と牽引砲を輸送している HT はオーバーランできない。

## Series Rules v2.1

### 10.4.5.3 オーバーランの手順

1. プレーヤーはオーバーランを実施するユニットと対象ヘクスを宣言する。2 両のユニットが共同でオーバーランを実施する場合、これらはアクションの開始時に同じヘクスを占めていなければならない。
2. オーバーランを実施するユニットは(あるいは車両のスタックは)対象ヘクスに移動して一時的に移動を停止し、2MP を消費する(1MP をヘクスの進入に、1MP をオーバーランの実施に使用する)。
3. オーバーランを受けたヘクスに配置されている敵車両は、オーバーランを回避するため直ちに移動を実施できる。ただし射撃移動、停止射撃、オーバーラン、搭載と下車、監視の実施は行えない。
4. **オーバーラン攻撃:** それぞれのオーバーラン実施車両は以下のいずれかの射撃アクションを行える。
  - A) **小火器射撃:** TEM の分を減じた SAV に等しい SADRM マーカーをオーバーランヘクスに置く。  
**例外:** オーバーラン実施ユニットが歩兵ユニットを輸送するハーフトラックであり、SADRM が 1 以上であれば 2SADRM マーカーをオーバーランヘクスに置く(より少ない SADRM しか適用されない場合)。(訳注: 「SAV が 1 以下の HT が、1 以上の SAV を持つ歩兵を輸送している場合、2SADRM を置く」という意味のようです)
  - B) **対戦車攻撃:** オーバーランを実施している車両が ATV ゼロ以上の AFV である場合、対象ヘクスのいずれかの牽引砲または車両に、修正値を適用せずに 2ATDRM を置く。
5. **オーバーランへのリアクション攻撃:** オーバーランを実施する車両に応じて、オーバーラン対象のユニットは直ちにリアクション攻撃を実施できる。
  - A) **AFV によるオーバーラン:** オーバーラン対象ヘクスにおいて、ATV がゼロ以上でありアクションを実施していない各ユニットは、いずれか 1 両の AFV に対して対戦車攻撃を実施しなければならない(分割射撃は不可)。なお、オーバーラン対象ヘクスにおいて AFV がゼロ以上のユ

ニットがない場合でも、分隊が配置されているならば、いずれか 1 つの分隊がそのゲームターンにおけるアクションとして、1 両の AFV にショック状態を与える試みを実施できる。防御側プレーヤーはダイスロールを行い、修正を加えない状態の出目が 10 であれば、AFV はショック状態となる(1943 年 9 月以降のドイツ軍分隊であれば、破壊される)。

- B) **FV または HT によるオーバーラン:** オーバーラン対象ヘクスにおいて ATV を持つ非車両ユニットは、いずれか 1 両の FB または HT に対して対戦車攻撃を行える。

6. すべてのオーバーランリアクション攻撃が完了したら、オーバーラン実施車両はオーバーランヘクスを離脱し、移動を完了させなければならない。

**10.4.5.4 迂回またはオーバーランにおいてショック状態となるか破壊された AFV:** ショック状態の AFV と強制的に降車させられた跨乗ユニット [10.4.6c] は強襲中と見なされる。ヘクスに迂回/オーバーランを実施したユニットの強襲国籍マーカーを置くこと。

**10.4.6 輸送:** AFV と輸送車ユニットは非車両ユニットを輸送できる。輸送車ユニットは人員または牽引砲を輸送でき、AFV は戦車跨乗のみ実施できる。小隊活性化セグメントにおける跨乗/輸送対象ユニットの積載と輸送、下車には歩兵小隊の活性化を必要とする。リアクションセグメントにおける積載と輸送、下車に制限はない。輸送車両が破壊された場合、輸送されていたユニットは巻き添えダメージを受ける [13.3.7]。

**10.4.6.1 輸送制限:** AFV と HT は最大 2 ステップまでの非車両戦闘ユニット、LATW1 つ、そして小隊指揮官 1 人を輸送できる。トラックは最大 3 ステップまでの非車両戦闘ユニット、小隊指揮官 1 人、そして LATW または FT1 つを輸送できる。ジープは最大 1 ステップまでの非車両戦闘ユニットに加えて、小隊指揮官 1 人または LATW1 つを輸送できる。

**10.4.6.2 跨乗/乗車ユニットの搭載と下車:** 車両は自身の移動の一部として、追加 MP コストなしに跨乗/乗車ユニットの搭載と下車を実施できるが、跨乗/乗車ユニットは

## Series Rules v2.1

搭載と下車にあたりすべての移動力を消費する（リアクション射撃の解決において、跨乗／乗車ユニットと牽引砲は、搭載と下車が宣言された瞬間にこれが完了したと見なす。搭載されたならば直ちにユニットを輸送車両の上に置き、下車したならば車両の下に置くこと）。

- A) 跨乗／乗車ユニットは同じゲームターンにおいて搭載と下車の両方を実施できない。
- B) 混乱したユニットは乗車できない。
- C) すべての跨乗ユニットは AFV が攻撃を受けるかショック状態となるか、跨乗ユニットのいずれかが混乱するか損害を受けた場合は、現在のヘクスで下車しなければならない。
- D) 輸送されているユニットは敵ユニットが占めるヘクス、ならびにその隣接ヘクスにおいて、自主的に搭載と下車を実施できない。敵が占めるヘクスならびにその隣接ヘクスへ下車を強制された場合、ユニットは混乱する（ただし、すでに混乱している場合は除く [10.4.6.2c、13.3.7a]）。（例外：日本軍の場合は、下車したすべてのユニットに再編成マーカーを置く）

**10.4.6.2.1 跨乗／乗車ユニットの搭載：**跨乗／乗車ユニットは輸送車両と同じヘクス（あるいは隣接する森、都市建物ヘクス）を占めている必要がある。輸送車両は乗車の時点において停止中（行動マーカーが置かれていない）でなければならない。車両は搭載と同時に射撃または移動のいずれかを実施できる（例外 [10.4.6.2d]）。

**例：**停止中の AFV は射撃、搭載を行い、またそのヘクスにおいて行動中となり隣接ヘクスへ移動することもできる。

**10.4.6.2.2 跨乗／乗車ユニットの下車：**輸送車両は下車にあたり停止中（行動マーカーが置かれていない）であるか、行動中であれば停止しなければならない。また移動アクションと下車を組み合わせる実施させても良い（例外 [10.4.6.2d]）。

**例：**行動中の AFV は停止し、下車を行い、そのうち射撃できる。

**10.4.6.3 牽引砲の輸送：**射撃を行っていない牽引砲は、牽引砲と輸送車両の両方による単独のアクションとして、搭載、輸送車両による移動、下車を行える。搭載された牽引

砲は輸送車両の上に置き、輸送車両と同じヘクスで下車した場合はその下に置く。プレイを単純にするため、牽引砲は固有のトラックは搭載される時点でボード上に配置され、下車した時点で除去される。牽引砲固有のトラックを人員の輸送に使うことはできない。

- A) 牽引砲が輸送車両と同じヘクスに配置されているか、あるいは隣接する森、並木道、都市建物ヘクスに配置されている場合に搭載を行える。
- B) 牽引砲を搭載した輸送車両は移動を行える。
- C) 輸送車両は牽引砲と同じヘクス、または隣接する森、並木道、都市道路ヘクスに下車させられる。

### 10.5 強襲

強襲は移動アクションであり、敵ユニットが占めるヘクスへ進入した際に発生する。これは敵をその場所から追い出すための最終手段を表しており、これこそが「最後の 100 ヤード」の本質といえる。

**10.5.1 強襲の実施：**強襲は適切な味方ユニット（強襲実施ユニット）が敵の占めるヘクス（強襲対象ヘクス）に進入することで発生する。強襲は小隊活性化セグメントまたはリアクションセグメントで発生する（例： [24.9]）。

混乱しておらず、再編成中でなく、ショック状態でもない以下のユニットは、敵が占めるヘクスに対する強襲または増援を実施できる。

- A) 歩兵
- B) 跨乗されていない AFV
- C) 小隊指揮官、LATW、FT は味方歩兵ユニットと共に進入するか、または進入の時点においてすでに同じ小隊の味方戦闘ユニットが強襲ヘクスに配置されている場合。
- D) FV と HT は味方歩兵ユニットまたは AFV と共に強襲ヘクスへと進入するか（徒歩であるか乗車しているかに関わらず）、あるいは味方戦闘ユニットがすでに強襲ヘクスに進入している場合。（例外：FV と HT は敵 AFV や牽引砲を含むヘクスに進入して強襲を行えない）

**10.5.2 強襲の手順：**強襲を実施する手順は、ユニットの種類と強襲の開始時点で占めているヘクスに応じて異なる。



## Series Rules v2.1



### 10.5.2.1 隣接ヘクスからの強襲: アクションの

開始時点において敵が占めるヘクスに隣接する適切なユニット [10.5.1] の場合は、以下の手順に従う。

1. 強襲を実施するプレイヤーは強襲に参加するユニットと対象ヘクスを宣言し、直ちにユニットを敵ユニットと同じヘクスに配置する。
2. 強襲国籍マーカーを強襲実施ユニットの上に置き、強襲ヘクスと強襲部隊の国籍を示す(ヘクスに敵味方のユニットが置かれることとなるため)。



### 10.5.2.2 非隣接ヘクスからの強襲: 以下の手順

を、非隣接ヘクスから強襲／増援を実施する適切なすべてのユニットに適用する [10.5.1]。なおユニットには、強襲ヘクスへの到達に必要な移動力が求められる [10.1]。このとき移動にあたり進入するヘクスは、強襲／増援を実施するヘクスへの距離を詰めるものでなければならない(強襲部隊の国籍と強襲を開始するヘクス、強襲が予定される敵のヘクスを一時的に示すため、強襲矢印マーカーを使用する)。非車両ユニットは目標ヘクスより 2 ヘクス以内で移動を開始しなければならない(例外[12.6.2、20.9.2b])、車両ユニットは 3 ヘクス以内で移動を開始しなければならない。

1. 強襲を実施するプレイヤーは強襲に参加するユニットと対象ヘクスを宣言する。
2. 強襲予定ヘクス(強襲の対象となるヘクス)に隣接するヘクスまで、強襲部隊を移動させる。またそのヘクスに、強襲部隊の国籍に対応した強襲矢印マーカーを置き、一時的に移動を中断させる。これにより、敵プレイヤーは強襲へのリアクションが可能となる。
3. 「陽動」[10.5.2.3]を実施しない限り、現在の小隊活性化サイクルにおけるマーカー調整ステップで強襲矢印マーカーを取り除き、強襲ユニットを目標ヘクスに移動させる。また強襲部隊の上に強襲国籍マーカーを置く(例外: 配置の時点において強襲目標ヘクスに敵ユニットが存在しない場合は、強襲国籍マーカーを置かない)。

**10.5.2.3 陽動:** 小隊活性化サイクルにおけるマーカー調整セグメントのステップ b)において、プレイヤーは「陽動」による強襲の中止を宣言できる。この時点において、強襲

矢印の下にあるユニットのうち、どれを陽動の対象とするのか明示すること(強襲対象ヘクスが第 1 着弾ヘクスの場合は、すべてのユニットが陽動を実施しなければならない)。陽動を実施しなかったユニットは、直ちに強襲対象ヘクスに配置する。陽動を実施したユニットは強襲対象ヘクスに置かず、以下のように処理する。

A) 非車両ユニットは撤退 [10.3.1] を行うか、現在のヘクスに留まる試みを行うか選択できる。現在のヘクスに留まる場合、ダイスロールを行うこと。ダイスロールの結果が、ヘクス内における最良の結束力を持つユニットの結束力以下であれば、任意のユニットが現在のヘクスに留まることができる。その他の場合、すべてのユニットは撤退しなければならない。

B) 車両ユニットは現在のヘクスに留まるか、後退移動アクションを行う。

現在の小隊活性化サイクル、あるいは同じゲームターンにおける以降の小隊活性化サイクルにおいて、1 つのヘクスに対して異なる隣接ヘクス、非隣接ヘクスより複数回の強襲が行われることがある。これらはすべて、強襲解決フェイズにおいてまとめて解決される。

**10.5.3 強襲へのリアクション:** ユニッツが強襲ヘクスまたは強襲予定ヘクスに配置されている場合、そのリアクションは制限を受ける。強襲中あるいは強襲が予定されているユニットでなければ、通常通りリアクションを実施できる。(例外: リアクションユニットは敵の強襲矢印マーカーが置かれたヘクスに対して、強襲とオーバーランを実施できない。ただし強襲予定ヘクスの味方ユニットを増援できる)。

**10.5.3.1 強襲目標ヘクスにおけるユニット:** 強襲ヘクスにおけるユニットのリアクションは、以下のように制限される。

- A) 強襲部隊が歩兵を含む場合、非車両ユニット(牽引砲を除く)は強襲目標ヘクスの外に LOS を確保できない。
- B) まだアクションを実施していない非車両ユニットは、強襲部隊に歩兵が含まれていない場合、隣接ヘクスに対する小火器射撃を実施できる。この場合、近接射撃 DRM は適用されない。

## Series Rules v2.1

- C) 小隊指揮官は自身が占めるヘクスに対する MFA を要請できる [11.4.4.2]。
- D) 車両は移動を実施できるが、停止射撃と射撃移動は対戦車攻撃に限定される。
- E) 車両と牽引砲は強襲部隊の AFV に対する対戦車攻撃しか行えない。強襲部隊に ADV が含まれない場合、その他の適切なユニットに対戦車攻撃を実施できる。
- F) その時点において、直ちに強襲に対するリアクションを実施しなかった車両は、活性化済となる。
- G) 回復の試みは行えない。

**10.5.3.2 強襲予定ヘクスにおけるユニット:** 強襲予定ヘクスにおけるユニットのリアクションは、以下のように制限される。

- A) 小火器射撃は隣接ヘクスに対してのみ実施できる。
- B) 非車両ユニット (牽引砲と FP を除く) は撤退 [8.3c] を試みられる。
- C) MFA [11.4.4] の要請と照明弾 [17.4] の要請を行える。
- D) 非車両ユニットは回復を試みられる [12.1]。
- E) 車両は移動を実施できるが、停止射撃と射撃移動は対戦車攻撃に限定される。
- F) 車両と牽引砲は強襲部隊の AFV に対する対戦車攻撃しか行えない。強襲部隊に ADV が含まれない場合、その他の適切なユニットに対戦車攻撃を実施できる。
- G) その時点において、直ちに強襲に対するリアクションを実施しなかった車両は、活性化済となる。

## 11.0 射撃アクション

射撃アクションには小火器、対戦車、迫撃砲砲撃の 3 種類がある。小火器射撃は非車両ユニットに対してのみ効果があり、対戦車攻撃は車両と牽引砲、FP に対してのみ効果がある。また迫撃砲砲撃は車両と車両以外のユニットの双方に効果がある。すべての小火器射撃と対戦車攻撃は目標が射程内で、なおかつ射撃の時点で目標に LOS が確保できなければならない。

- A) 小火器射撃と対戦車攻撃の両方の能力を有するユニットは、FP [2.2.4] を除き、いずれか 1 回の射撃アクションしか実施できない。

- B) 敵ユニットの存在が確認されていないヘクスに対して、小火器射撃と対戦車攻撃を実施できない。
- C) 内部道路 [4.1.9.4] に沿って行われる射撃は制限を受ける。

### 11.1 縦射

LHY においては FP を除きユニットの「向き」の概念がない。ユニットは縦射を被る場合があるが、これは射撃がどのヘクスサイドや頂点を經由したかにより判定され、防御側の位置関係や向き、あるいは防御側のカウンターが示す方向とは関係ない。

防御ユニットのヘクスに対して射撃が背面から行われた場合は、縦射となる。なおユニットの前面と背面は、ユニットが射撃を行うか射撃された場合、あるいは AFV が移動した場合に最後に通過したヘクスサイドにより決定される (これらの概要は後述する)。前面と背面が決定されたら、リアクションセグメントにおいて防御側ユニットの背面から実施されたすべてのリアクション射撃は、縦射となる。射撃プレイヤーは、縦射とそれを実施するユニットを宣言しなければならない。縦射を受けたユニットにはペナルティが適用される。**重要:** 前面と背面を分割する線は前面に含まれると見なす。

- A) 3 ステップ以上の混乱していない戦闘ユニットを含むヘクスは小火器射撃による縦射を受けない。
- B) 対戦車攻撃による縦射は、ヘクス内に配置された車両や牽引砲の数に関わらず、いずれか 1 つの車両または牽引砲にのみ適用される。それぞれの車両と牽引砲は、個別に前面と背面を有している。

**11.1.1 射撃を実施したユニット:** ユニットがヘクスの頂点またはヘクスサイドを經由して射撃した場合、それを基準として前面が決定される。続く敵のリアクションセグメントにおいて、背面からリアクション射撃を受けたならば、縦射が成立する。射撃がどのヘクスサイドや頂点を經由して実施されたかを示すため、一時的に射撃アクションマーカーを配置しておくといい (例 [24.7.1])。

**11.1.2 十字砲火によるもの:** プレイヤーが異なる位置に少なくとも 2 つのユニットを有しており、リアクションであるか活性化であるかに関わらず同じ目標に対して射撃を行い (文字通りの十字砲火だ)、なおかつそのうちの 1

## Series Rules v2.1

つが防御側ユニットの背面からの射撃である場合に成立する。縦射が宣言され、射撃プレイヤーが目標と射撃ユニットを指定したら、それらすべてが指定された目標に射撃しなければならない。防御側プレイヤーは直ちに、自身のヘクスに対して敵射撃が経由した、いずれかのヘクスサイドまたは頂点を前面として指定する（例 [24.7.2]）。射撃がどのヘクスサイドや頂点を經由して実施されたかを示すため、一時的に射撃アクションマーカーを配置しておくが良い。（付記：これ以降に防御側ユニットの実施する射撃が、いずれかのヘクスサイドに制限されることはない）縦射が小隊活性化セグメントで実施される場合、少なくとも1つの射撃ユニットが活性化した小隊のもでなければならない。その他の射撃ユニットは、現在活性化している小隊かどうかに関係なく、同じ中隊の任意の小隊に所属するもので良い。縦射がリアクションセグメントに実施される場合、射撃を行うユニットに制限はない。

**11.1.3 AFV の移動に対する縦射：**AFV が移動を行い、続く敵リアクションセグメントにおいて背面から対戦車リアクション攻撃を受けた場合に発生する。移動で最後に経由したヘクスサイドを基準として前面と背面が決定され、最後に経由したヘクスサイドとそれに隣接する2つのヘクスサイドが背面側となる。ただし AFV が後退アクションを実施している場合、これは逆となる。AFV が射撃移動または停止射撃アクションを実施したならば、正面と背面は車両が射撃したヘクスサイド／頂点により決定される。ただし車両が射撃移動で隣接ヘクスに移動した場合は、最後に通過したヘクスサイドを基準に正面と背面を決定する。AFV の行動マーカーを車両が最後に越えたヘクスサイドを示す位置に置くか、あるいは一時的に移動アクションマーカーを射撃が経由したヘクスサイド／頂点に向けて置き、正面を示すと良いだろう（例 [24.7.3]）。

### 11.2 射撃 DRM マーカー

射撃 DRM マーカーは敵が占めるヘクスまたは特定のユニットに対して、そのゲームターンにおける射撃ユニットの攻撃効果の合計を示すものだ。射撃 DRM マーカーには小火器を示す緑色 (SADRM)、迫撃砲を示す赤色 (MDRM)、対戦車を示す黄色がある (ATDRM)。射撃の種類に応じて、適切な射撃 DRM マーカーを配置すること。このとき、対

戦車攻撃マーカーは目標ユニットの上に置き、小火器射撃マーカーと迫撃砲射撃マーカーは目標ヘクスに置く。

- A) **無効な射撃：**−4 を下回る射撃は実施できない。
- B) **射撃の最大値：**小火器射撃と迫撃砲射撃は+3 までとなり、対戦車攻撃は+8 までとなる。

### 11.3 小火器射撃

攻撃解決フェイズ [13.1] において、小火器射撃表を用いて解決する。

#### 制限

- A) 非車両の味方ユニットを含むヘクスに小火器射撃を実施できない（例外 [2.2.4]）。
- B) 非車両ユニットは、輸送されている間に射撃できない。
- C) 乗車している人員と牽引砲は小火器射撃の効果を受けないが、輸送車が破壊された場合は巻き添えダメージ [13.3.7] を受ける。
- D) 戦車跨乗ユニット（もつとも脆弱なユニットである）が配置されたヘクスに小火器射撃を受けた場合、TEM は適用されない。

**例：**SAV1 の MG 班が、すでに配置についている歩兵分隊とユニットが跨乗する AFV の両方が配置された農村部建物ヘクスを、近距離から射撃する。分隊は建物による−2 の TEM を受けられるが、跨乗ユニットは受けられない。この場合において TEM は跨乗ユニットを基準に決められるため TEM は適用されず、1SADRM マーカーがヘクスに置かれる。



#### 11.3.1 小火器ダイスロール修正 (SADRM) マーカー：

緑色の DRM マーカーは、特定のユニットによる小火器射撃の合計ダイスロール修正を表している。これは、射撃解決において（例外 [11.3d]）、ヘクスに配置されたすべての敵非車両ユニットに影響を及ぼす（SADRM マーカーはヘクスの敵非車両ユニットの上に置く）。

- A) SADRM の配置されたヘクスに単独で存在するユニットがヘクスを離脱する場合、ユニットはすべての SADRM マーカーと共に移動する。
- B) SADRM マーカーの配置されたヘクスに複数のユニットが存在しているか、これらのヘクスを經由してユニットが移動する場合、移動にリアクションするプレ

## Series Rules v2.1

ーヤーが、ヘクスを離脱するどのユニットにどの SADRM を割り当てるのか（複数可）を決定する。

### 11.3.2 小火器射撃の手順

1. 射撃ユニットと目標ヘクス（分割射撃を行う場合は複数ヘクス）を宣言する。
2. 射撃ユニットの SAV を確認する [1.5]。
3. 小火器射撃 DRM 表を参照し、SAV に適用されるすべての適切なダイスロール修正を実施して合計 DRM を求め、同じ数値の SADRM マーカーを目標ヘクスに配置する。

**例：**林ヘクスに配置された防御側敵歩兵ユニットに対して、歩兵分隊が距離 8 ヘクスでの小火器射撃を実施した。カウンターに記載により、射撃分隊の SAV は 1 で射程 8 であるため、-3 の SADRM が目標ヘクスに置かれる（SAV による 1 が長距離による -3 と林に対する -1 の修正を受ける）。

**11.3.3 小火器ダイスロール修正：**小火器射撃 DRM 表を参照すること。すべての SADRM は累積する。

- A) **射程：**小火器射撃 DRM 表の射程 DRM の項目を参照し、射撃ユニットの射程に対応した列と、射撃ユニットから防御側ユニットまでのヘクス数に対応した行を確認する。項目のもっとも左側の部分が射程 DRM となる。
- B) **制圧下射撃：**射撃ユニットが制圧されている（DRM マーカーが置かれている）状況を指す。非車両ユニットと FV、輸送車に関しては（例外 [2.2.4]）、第 2 着弾ヘクスに置かれている MDRM マーカー [11.4.7.2] と、SADRM マーカーがこの対象となり影響を及ぼす。ATDRM マーカーは、車両ユニットと牽引砲を対象とし影響を及ぼす。制圧されているユニットの射撃は、DRM マーカーが 2 つ置かれるごとに（端数切り上げ）、記載されている DRM が 1 回適用される。
- C) **近接射撃：**リアクション側ユニットの LOS 内で、なおかつ 2 ヘクス以内に敵ユニット（跨乗ユニットを含める）が移動を終了した場合、歩兵ユニットと、MG 班、FP のみが実施できるリアクション射撃を指す。（例外：近接射撃 DRM は、強襲ヘクスからの小火器射撃や、強襲部隊が AFV のみの場合には適用さ

れない [10.5.3.1b]）。

- D) **分割射撃：**SAV が 1 以上の歩兵ユニット、MG 班または FP がリアクション射撃を行う場合にのみ実施でき、移動を実施した敵ユニットを含む異なる 2 つのヘクスに射撃できる。すべての射撃は、射撃ユニットが占めるヘクスのいずれか 1 つのヘクスサイドを経由するか、隣り合った 2 つのヘクスサイド（3 箇所の頂点を含む）を経由して実施しなければならない。

**例：**リアクションを実施した SAV1 の歩兵分隊が、射程 2 でそれぞれ森と平地を占める敵ユニットに射撃を行う。このとき森には -1 のマーカーを置き（ユニットの SAV1 に分割射撃 DRM の -2 と森ヘクスの -1、近接射撃の +1 を適用する）、平地にはゼロの SADRM マーカーを置く（ユニットの SAV1 に分割射撃 DRM の -2 と近接射撃の +1 を適用する）。

- E) **縦射：**射撃が防御側ユニットの背面から行われた際に適用される（例外 [11.1a]）。
- F) **再編成中の射撃：**射撃ユニットに再編成マーカーが置かれている場合に適用される [14.3.6]。
- G) **行進間射撃：**射撃移動と停止射撃アクション [10.4.2、10.4.3] においてのみ適用される。なお左側の DRM は、車両が射撃を行い元のヘクスに留まっている場合に使用される。右側の DRM は、車両が射撃後に隣接ヘクスへと移動するか、隣接ヘクスより移動してきて射撃した場合に使用される。
- H) **不明目標：**車両が停止射撃を開始する時点で目標を LOS に入れていなかった場合に適用される。
- I) **隠蔽目標：**射撃時に、ヘクスのすべての防御側戦闘ユニットが隠蔽されている場合に適用される。
- J) **妨害：**それぞれの妨害要素ごとに、記載されている DRM が適用される [4.2.4]。
- K) **目標の密集：**目標ヘクスに 4 ステップを上回る非車両ユニット（跨乗ユニットと乗車ユニットを含む）が配置されている場合に適用される。ここで記載されている DRM は、非車両ユニットのステップ数が、2 ステップ超過するごとに追加適用される（端数切り上げ）。
- L) **ヘクス内に味方車両が存在：**下車している非車両ユ



## Series Rules v2.1

ニット（牽引砲を除く）が、平地ヘクスにおいて味方車両と共に防御している場合に適用される。ただし敵の射撃が壁や並木を通過している場合を除く。

- M) **地面に伏せる:** 目標ヘクスにおけるすべての非車両ユニットが混乱している場合、小火器射撃に対して有利な DRM を獲得する（「地面に伏せる」は、敵の射撃を避けるため、ユニットが手近な遮蔽を最大限に活用しようとする様子を表している）。
- N) **夜間射撃:** 夜間における射撃は効果が減少する。
- O) **建物や IP に対する榴弾:** SAV が 1 以下で射程に下線が引かれている車両と牽引砲は、建物や IP を含むヘクスに対する射撃時に SAV が増加する。
- P) **地形効果修正:** 地形効果表を参照のこと。

### 11.4 迫撃砲砲撃



迫撃砲砲撃アクション（MFA）は、盤外からの迫撃砲班または小隊によるものだ。迫撃砲班は 2～3 門の迫撃砲から編成され、迫撃砲小隊は 6～8 門から編成される。迫撃砲支援は利用可能な部隊の一覧、または各任務の MSR に記載されている。それぞれの迫撃砲班と小隊は、ゲームターンごとに 1 回の MFA を実施できる。なおすべての迫撃砲砲撃は攻撃解決フェイズにおいて解決される [13.1]。

**11.4.1 前線観測員（FO）:** 迫撃砲による砲撃の指示を担っている。本ゲームにおいて迫撃砲班と小隊を表すカウンターは付属していないが、代わりに FO マーカーとそれに対応した第 1 着弾マーカーを用いる。

**11.4.2 迫撃砲班:** 各歩兵中隊は、それぞれに対応した FO マーカーで表される、固有の迫撃砲班を有している。この FO は、所属する中隊の迫撃砲班のみ支援できる。

**11.4.3 迫撃砲小隊:** アメリカとドイツの大隊は固有の迫撃砲小隊を有している。この迫撃砲小隊は対応する FO／第 1 着弾マーカーで表される。同じ大隊の適切なユニット（たとえば指揮下にある中隊）は、それぞれに割り当てられた迫撃砲小隊の支援を要請できる。

**11.4.4 迫撃砲砲撃要請:** 砲撃を要請するユニット [11.4.4.1] は MFA の要請にあたり、活性化されるリアクションを実施しなければならず、いずれかのアクションに先駆けてこれを実施しなければならない。また、第 1 着

弾ヘクスに対して、遮られない LOS を確保しなければならない。MFA の要請は、要請ユニットのアクションとは見なされない。そのため、活性化やリアクションの制限に従ったアクションを実施できる。迫撃砲砲撃要請は味方の非車両ユニットを含むヘクスには実施できない（例外 [11.4.4.2]）。

**11.4.4.1 誰が MFA を要請できるか:** 小隊活性化やリアクションにおいて、小隊指揮官または非車両戦闘ユニット（非車両支援ユニットを含む）が MFA を要請できる。要請を行うユニットと迫撃砲班は同じ中隊（迫撃砲小隊であれば同じ大隊）に所属していなければならない。

MFA 要請には以下の制限がある。

- A) 小隊指揮官は混乱、再編成中であってはならず第 1 着弾ヘクスに配置されてはならない。また車両が停止している場合を除き、乗車してはならない。
- B) 非車両戦闘ユニットは混乱、再編成中、英雄化してはならず第 1 着弾ヘクスまたは強襲ヘクスにいてはならない。また所属する小隊指揮官がプレイに登場しており、これが混乱、再編成中であってはならず第 1 着弾ヘクスに配置されてはならない。車両が停止している場合を除き、小隊指揮官が乗車してはならない。

**11.4.4.2 自身の位置への砲撃:** 小隊指揮官 [11.4.4.1] は混乱しておらず再編成中でなく、かつ第 1 着弾ヘクスに配置されていない場合は、自身の占めるヘクスに MFA を要請できる。これを実施するには、まずダイスロールを行わなければならない。ダイスロール結果が小隊指揮官の結束力以下の場合、MFA の要請は認められる。

#### 11.4.5 迫撃砲砲撃の手順

1. MFA を要請するユニット、迫撃砲ユニットの種類（班または小隊）、第 1 着弾ヘクスを宣言する。FO マーカーをイニシャル面で要請ユニットが占めるヘクスに配置し、対応する第 1 着弾マーカーを第 1 着弾ヘクスに置く（例外: 要請ユニットが秘匿されている場合、ユニットが明らかになるまで FO マーカーは要請ユニットのヘクスに置かず、代わりに双方のプレイヤーから見える適切なヘクスに配置しておくこと。ユニットが明らかにされた時点で、マーカーをその場所に

## Series Rules v2.1

置く)。

2. MFA が高性能爆薬 (HE) または煙幕 (SMK) のいずれであるかを宣言する。
3. 迫撃砲砲撃表における第 1 着弾ヘクスの項目より、迫撃砲値 (MV) と砲弾の種類に応じた部分を参照し、また MV に適用されるすべてのダイスロール修正を求めて、合計 DRM を算出する。DRM に等しい数値の MDRM マーカー、または煙幕マーカー (煙幕であれば) を第 1 着弾ヘクスに配置すること。(例外: 第 1 着弾ヘクスに対する LOS が妨害地形に対して引かれるか、これらを経由するか、あるいはこれらより引かれる場合、MDRM マーカーや煙幕マーカーを第 1 着弾ヘクスへ置かず、代わりに下記の手順 4 におけるダイスロール回数が 1 増加する)。
4. 迫撃砲砲撃表を再度参照し、砲弾の種類 (HE または SMK) に応じた項目より精度判定ロールの回数を求める。
5. 手順 4 で求めた回数と等しい数のダイスを振り、第 1 着弾ヘクス、または第 2 着弾ヘクスへさらなる着弾が発生するかどうかを判定する。
6. ダイスの出目が 7 以上となるごとに、迫撃砲砲撃表における第 1 着弾ヘクスの項目より、迫撃砲値 (MV) と砲弾の種類に応じた部分を参照し、また MV に適用されるすべてのダイスロール修正を求めて、合計 DRM を算出する。DRM に等しい数値の MDRM マーカー、または煙幕マーカー (SMK であれば) を第 1 着弾ヘクスに追加配置する。
7. ダイスの出目が 6 以下となるごとに、第 1 着弾ヘクスを含むセクターマップに記載された迫撃砲着弾ダイアグラムを参照し、どこが第 2 着弾ヘクスとなるかそれぞれ判定を行う。迫撃砲砲撃表における第 2 着弾ヘクスの項目より、迫撃砲値 (MV) と砲弾の種類に応じた部分を参照し、また MV に適用されるすべてのダイスロール修正を求めて、合計 DRM を算出する。DRM に等しい数値の MDRM マーカー、または煙幕マーカー (SMK であれば) を、指定された第 2 着弾ヘクスに配置する。第 1 着弾ヘクスが 2 つのセクターマップにまたがっている場合、ダイスロールの

実施前に砲撃プレイヤーがどちらの誤差ダイアグラムを用いるか指定すること。

8. HE 砲弾を使用した場合、MDRM マーカーが置かれた第 1 着弾ヘクスより、強襲矢印マーカーを取り除く。



### 11.4.6 迫撃砲ダイスロール (MDRM) マーカ

ー: 赤色の DRM マーカーは高性能爆薬 (HE) による迫撃砲砲撃アクションの合計ダイスロール修正を表している。迫撃砲砲撃 DRM 表を参照のこと。すべての MDRM は累積する。

#### 迫撃砲のダイスロール修正

- A) **空中炸裂:** 着弾ヘクスが林、森または並木、並木道の場合に発生する。これは非車両ユニットと停止している FV、輸送車にのみ影響を及ぼす。
- B) **密集:** 着弾ヘクスに 4 を上回るステップの非車両ユニットが配置されている場合に発生する (跨乗ユニットと乗車ユニットは含まれない)。ここで記載されている DRM は、非車両ユニットのステップ数が、2 ステップ超過するごとに適用される (端数切り上げ)。
- C) **地形効果修正:** 地形効果修正表を参照のこと (付記: FP を含むヘクスへ MDRM を配置する際は、ヘクス内の他の地形を基準とする)。



### 11.4.7 ユニットに対する HE の効果: 第 1 着弾

マーカーは MFA における第 1 着弾ヘクスを示すものだ。ユニットが占める着弾ヘクスに MDRM マーカーが置かれていない場合、ユニットは影響を受けない。

- A) 第 1 または第 2 着弾ヘクスにおいて強襲中のユニットは、TEM の効果を受けられない。
- B) 第 2 着弾ヘクスに進入したユニットは、TEM の効果を受けられない。
- C) AFV と FP は着弾ヘクスから LOS を引くことができ、また射撃できる。
- D) 跨乗/乗車中のものを含む行動中 (緑色、赤色のいずれも) の車両は、迫撃砲による効果を受けない。

#### 11.4.7.1 MDRM マーカーを含む、第 1 着弾ヘクスのユニットに対する効果

- A) 非車両ユニット (FP を除く) と FV、輸送車ユニットは、第 1 着弾ヘクスから射撃を実施できず、そこ

## Series Rules v2.1

から LOS を引くこともできない。

- B) 非車両ユニットは釘付けになり、撤退を除くアクションを実施できない。ユニットは活性化時、ならびに MFA の直後に実施される最初のリアクションセグメントにおいて撤退を行える [11.4.7b]。撤退を行うユニットはヘクスからの離脱にあたり迫撃砲砲撃の効果を受ける [13.1]。
- C) 非車両ユニットと FV、輸送車は第 1 着弾ヘクスに進入できない。AFV は跨乗されていない限り進入できる。

### 11.4.7.2 MDRM マーカーを含む、第 2 着弾ヘクスのユニットに対する効果

- A) すべてのユニットは、第 2 着弾ヘクスから LOS を引き、射撃や回復の試みを実施できる。ただし射撃と回復において、制圧下にあると見なす [11.3.3b]。
- B) どのユニットも第 2 着弾ヘクスに進入できる。
- C) 第 2 着弾ヘクスを離脱する非車両ユニット（FP を除く）は、離脱前に迫撃砲砲撃の効果を受ける [11.4.7.3]。迫撃砲による攻撃の結果が効果なしとなった場合、離脱ユニットは通常通り移動を継続できる。第 2 着弾ヘクスを離脱する非車両ユニットが混乱した場合、ユニットは撤退しなければならないが、追加の迫撃砲砲撃が適用されることはない。

**11.4.7.3 着弾ヘクスからの撤退／離脱：**着弾ヘクスより撤退／離脱する非車両ユニットは、迫撃砲砲撃の解決 [13.1] を行う前に指定しなければならない。この手順における迫撃砲砲撃攻撃の効果は、撤退／離脱するユニットにのみ適用される。またこの場合において、撤退／離脱するユニットは TEM の効果を受けられない。ヘクス内に残るユニットは、射撃解決フェイズにおいて迫撃砲砲撃の効果を受ける。

**11.4.8 迫撃砲の回復：**迫撃砲砲撃修正フェイズの迫撃砲回復手順において、双方のプレイヤーはゲームトラックプレイヤー補助カードの迫撃砲支援中断ボックスに置かれた自身の迫撃砲班と迫撃砲小隊について、それぞれ回復ダイスロールを実施する。MSR に特記されていない限り、ロールの結果が 4 以下となった迫撃砲班と、3 以下となった迫撃砲小隊は回復する。回復した迫撃砲は、FO と対応

する第 1 着弾マーカーを迫撃砲支援可能ボックスに移す。これらは続くゲームターンの開始時点において使用可能となる。

**オプション：**双方のプレイヤーが同意するならば、すべての迫撃砲回復ダイスロールを秘密裏に実行しても良い。これにより、敵の迫撃砲支援が利用可能かどうか不明となる。この場合、FO と対応する第 1 着弾マーカーの配置や除去は通常通り実施するが、回復しても迫撃砲支援可能ボックスには移動させない。

**11.4.9 迫撃砲砲撃の継続：**プレイヤーは実施中の MFA に関して、FO のイニシャル面が上でありすべての観測要件を満たしているならば [11.4.4]、迫撃砲砲撃調整フェイズの砲撃延長ステップにおいて 1 回限りの延長を要請できる。プレイヤーが MFA の延長を行わないことにした場合、直ちに FO と対応する第 1 着弾マーカーを取り除き、ゲームトラックプレイヤー補助カードの迫撃砲支援中断ボックスに置く。双方のプレイヤーが延長を要請したならば、ダイスロールを実施し、より高い出目を出した側より先に、延長の試みを 1 回行う。続いて相手プレイヤーが行い、以降は交互に延長の試みを行う。MSR に特記されていない限り、迫撃砲班はダイスロールが 4 以下の場合に延長され、迫撃砲小隊は 3 以下で延長される [11.4.8]。

### 延長の手順

1. 延長を試みる FO を「最終」面に裏返す。
2. 延長を試みるプレイヤーは、延長 MFA を元の第 1 着弾ヘクスに対して実施するか、あるいは第 1 着弾マーカーを元のヘクスより 2 ヘクス以内に移動させて実施しても良い。ただし移動先は FO の LOS 内になければならない。
3. 延長の試みが成功したならば、直ちに迫撃砲砲撃手順の 2 から 8 までを実施し、MDRM マーカーを配置する。延長 MFA は、続くゲームターンの砲撃解決手順において解決される。
4. 延長の試みが失敗した場合、直ちに第 1 着弾マーカーを取り除き、迫撃砲支援中断ボックスに置く。対応する FO はそのまま残しておき、続くゲームターンの迫撃砲砲撃調整フェイズにおける、手順 3 まで取り除かない。

## Series Rules v2.1



**11.4.10 ニーモーター:** 日本軍の迫撃砲歩兵分隊は小火器による射撃能力に加えて、3〜4 門の Type 90 Grenade Launchers (ニーモーター)

(訳注: 八九式重擲弾筒の誤り?) を装備しており、迫撃砲による攻撃も行える。ニーモーターのカウンターに記載されている攻撃力は1つのみであり、射程はいずれの攻撃にも適用される。このユニットのニーモーターと小火器はいずれも直接照準であり(自ら着弾観測する)、攻撃のためには目標ヘクスに対する LOS を必要とする。ニーモーターの第1着弾ヘクスは、ユニットに対する効果の適用において第2着弾ヘクスと見なされる [11.4.7.2]。

**11.4.10.1 砲撃アクション:** ニーモーターユニットは迫撃砲値 (MV) または小火器値 (SAV) のいずれも使用できるが、同じゲームターンに両方を使用することはできない。ニーモーターユニットの小火器射撃は他のユニットと同様に行う。ニーモーターを使用する場合は、HE または煙幕を使用でき、目標ヘクスに MDRM または煙幕マーカーを置く。

**11.4.10.2 ニーモーターのリアクション砲撃:** ニーモーターを使用したリアクション砲撃は、敵ユニットが占めるヘクスを、アクションを実施するニーモーターユニットが視認できる場合に実施できる(例外: ニーモーターユニットが小隊指揮官とスタックしている場合は、LOS 内の任意のヘクスに砲撃できる)。

### 11.4.10.3 ニーモーターの砲撃手順

1. 砲撃ユニットを示し、対応する第1着弾ヘクスマーカーを目標ヘクスに置く。
2. MFA が高性能爆薬 (HE) なのか、煙幕 (SMK) なのか宣言する。
3. HE を撃つ場合、分隊の MV はゼロとなり、減少戦力の分隊は迫撃砲 DRM 表に従い-1 となる [11.4.6]。これに適切なダイスロール修正を適用して最終的な MDRM を求め、同じ数値の MDRM マーカー1枚を置く(付記: MDRM 合計は、砲撃ユニットが制圧されている場合や [11.3.3b]、目標に対する LOS が MDRM や煙幕マーカーを含むヘクスを経由、出入りする場合においてさらに減少する)。
4. ニーモーターの第1着弾マーカーは迫撃砲砲撃調整

フェイズのステップ3において除去される(ニーモーターは砲撃延長を行えない)。除去されたマーカーは迫撃砲支援中断ボックスに置く。

**11.4.10.4 回復:** 迫撃砲砲撃調整フェイズのステップ2において、日本軍プレイヤーは迫撃砲支援中断ボックスに置かれたニーモーター第1着弾マーカーごとに回復ダイスロールを行う。ダイスロール結果が5以下であれば、第1着弾マーカーを迫撃砲支援可能ボックスに置く。



**11.4.10 高性能爆薬 (HE) と煙幕 (SMK):** HE (MDRM) と煙幕のマーカーは射線を妨害する

[4.2.4a]。HE と煙幕は着弾ヘクスより2レベル高い位置にまで及ぶ。水面ヘクスに着弾した HE と煙幕は、ヘクスに岸辺(海岸線や河岸、湖岸など)が含まれない限り直ちに除去される。煙幕マーカーは、迫撃砲により煙幕が展開された位置とその妨害効果を示すために使用される。迫撃砲砲撃調整フェイズにおいて、それぞれのヘクスに置かれた煙幕マーカーを1つずつ取り除く。

## 11.5 対戦車攻撃

装甲値 (AV) を持つユニット(牽引砲、FP や車両など)を攻撃する際に実施される。小火器射撃と異なり、対戦車攻撃は射撃ユニットが目標に対する LOS を確保しているならば、味方ユニットを含むヘクスの車両や牽引砲に対しても実施できる。

制限は以下の通り。

- A) ATV がマイナスのユニットによる対戦車攻撃は、輸送車と FV にのみ行える。
- B) FP または牽引砲に対する攻撃において、射撃ユニットの ATV は1減少する。



**11.5.1 対戦車ダイスロール修正 (ATDRM) マーカー:** 黄色の DRM

マーカーは、ユニットによる対戦車攻撃の合計ダイスロール修正を表している。「E」の下付き文字がついた ATDRM マーカーは対戦車縦射 [11.1] を表している。ATDRM マーカーは特定の敵ユニットに対して置かれ、またそのユニットに固有のものであり、同じヘクス内の他のユニットに影響を及ぼすことはない(例外 [11.5.1d])。

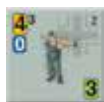
- A) ATDRM が置かれた車両と牽引砲は、通常のアクションを実施できる。



## Series Rules v2.1

- B) 1 つ以上の ATDRM が置かれた車両が、以降の移動において異なるヘクスに移動する場合、それらの ATDRM を保持したまま移動する。
- C) 縦射された車両には、通常の ATDRM マーカーではなく E の下付き文字がついた ATDRM マーカーを置く。
- D) 同じヘクス内の 2 つの敵 AFV に対して対戦車攻撃を行う場合、可能な限り対戦車攻撃アクションを 2 つの AFV へ均等に割り当てなければならない。

**例:** 2 両の敵 AFV を含むヘクスに 2 回の対戦車攻撃を実施したならば、それぞれの敵 AFV に 1 回の攻撃アクションが割り当てられる。3 回の対戦車攻撃を実施したならば、攻撃側プレイヤーの選択により 1 つの敵 AFV に 1 回を割り当て、もう 1 つに 2 回を割り当てる。



**11.5.2 軽対戦車兵器:** これらは対戦車攻撃のみに使用できる [11.5]。LATW 班は現在のヘクスから攻撃するか、あるいは移動先のヘクスから目標までの LOS を確保でき、移動先のヘクスが遮蔽地形ヘクスであるか（あるいは遮蔽ヘクスサイドに隣接しているか）、IP または味方戦闘ユニットが配置されているならば、1 ヘクス移動してから攻撃できる。LATW 対戦車攻撃は、攻撃解決フェイズに対戦車攻撃解決表を用いて判定する。強襲ヘクスの LATW 班は対戦車攻撃アクションを実施できないが、車両破壊の試みに参加できる [14.3.2]。

### 11.5.3 対戦車攻撃の手順

1. 攻撃ユニットと目標ユニット（分割射撃を行う場合は複数ユニット）を宣言する（**例外:** [11.5a]）。
2. 攻撃ユニットの ATV を確認する [1.7]（**例外:** [11.5b]）。
3. 対戦車攻撃 DRM 表を参照し、ATV に適用されるすべての適切なダイスロール修正を実施して合計 DRM を求め、同じ数値の ATDRM マーカーを目標ヘクスの対象ユニットに配置する（対戦車縦射 [11.5.1c] の場合は E の下付き文字がついた ATDRM マーカーを用いる）。

**例:** アメリカプレイヤーは停止しているシャーマン戦車（射程 21 ヘクス ATV3）により、距離 10 ヘクスで移動中

のドイツ Pz IV (AV8) を砲撃する。この場合においては、黄色の 1 ATDRM マーカーが Pz IV に置かれる（ATV3 に中射程の -1 と、移動目標の -1 を適用する）。

**11.5.4 対戦車ダイスロール修正:** 対戦車攻撃 DRM 表を参照すること。すべての ATDRM は累積する。

- A) **射程:** 対戦車攻撃 DRM 表の射程 DRM の項目を参照し、射撃ユニットの ATV 射程に対応した列と、射撃ユニットから防御側ユニットまでのヘクス数に対応した行を確認する。項目のもっとも左側の部分が射程 DRM となる。
- B) **制圧下射撃:** 射撃ユニットが制圧されている（DRM マーカーが置かれている）状況を指す。非車両ユニット（**例外** [2.2.4]）と FV、輸送車に関しては、第 2 着弾ヘクスに置かれている MDRM マーカー [11.4.7.2] と、SADRM マーカーもこの対象となり影響を及ぼす。ATDRM マーカーは、車両ユニットと牽引砲、FP を対象とし影響を及ぼす。制圧されているユニットの射撃は、DRM マーカーが 2 つ置かれるごとに（端数切り上げ）、記載されている DRM が 1 回適用される。
- C) **分割射撃:** AFV、FP または牽引砲が活性化するか、またはリアクション射撃を行う場合にのみ実施でき、2 つの異なる敵ユニットに対して対戦車攻撃を実施できる。すべての射撃は、射撃ユニットが占めるヘクスのいずれか 1 つのヘクスサイドを経由して（2 箇所の頂点を含む）実施しなければならない。
- D) **行進間射撃:** 射撃移動と停止射撃アクション [10.4.2、10.4.3] においてのみ適用される。なお左側の DRM は、車両が射撃を行い元のヘクスに留まっている場合に使用される。右側の DRM は、車両が射撃後に隣接ヘクスへと移動するか、隣接ヘクスより移動してきて射撃した場合に使用される。
- E) **移動中の目標:** 移動中の車両に対する攻撃において適用される。
- F) **不明目標:** 停止射撃アクションにより、あるいはそれに対するリアクションにより引き起こされ、攻撃を開始する時点で目標を LOS に入れていなかった場合に適用される（**例外:** LATW には適用されない）。この

## Series Rules v2.1

DRM は停止射撃アクションを実施するユニットと、それらに対してリアクション攻撃を実施するユニットの双方に適用される。

**例:** ドイツの戦車 A は、敵戦車 B に対する LOS を確保しているが、敵戦車 C に対する LOS は有していない。ドイツの戦車 A は、アクションの開始時において敵戦車 C に対する停止射撃アクションを実施。敵戦車は、2 両ともドイツ戦車 A に対するリアクション攻撃を実施する。この例においてドイツ戦車 A と敵戦車 C は、停止射撃アクションの開始時に互いを LOS 内に捉えていないことから、不明目標 DRM の対象となる。

- G) **臨機射撃:** 移動中の敵車両に対して射撃を行い、敵車両が最後に進入したヘクスが射撃ユニットの LOS 内にある場合に発生する。ただしこれは、敵車両が射撃ユニットの LOS 内にある、少なくとも 3 つの連続した平地ヘクスに進入した場合に限られる。このとき AFV に置かれる ATDRM マーカーの値は、監視下にある 3 つの平地ヘクスのいずれか 1 つに基づいて求めること。ATDRM マーカーを、最後のヘクスに進入した敵 AFV に置く。
- H) **隠蔽目標:** 隠蔽された防御側ユニットに対して攻撃した際に発生する。
- I) **妨害:** 妨害 [4.2.4] が発生するごとに、記載されている DRM を適用する。
- J) **ハルダウン:** 防御側車両が壁の背後に位置しているか、より高い高度レベルにいるか、あるいは建物ヘクスに位置している場合に適用される。ただし防御側 AFV が建物を含む道路ヘクスに配置されており、その道路に沿って射撃を受けた場合、AFV がより高い位置にいない限りは適用されない（プレイの例 [24.1.4.2a] 参照）。
- K) **目標が牽引砲:** 牽引砲が IP または建物ヘクスで防御している場合に適用される。

## 12.0 回復アクション

### 12.1 回復

混乱、再編成、ショック状態にあるユニットは、小隊の活性化またはリアクションセグメントにおいて回復の機会

を得る。回復の試みは、場合によっては強制される [9.1]。乗車しているユニットは、輸送するユニットが停止していない限り回復の試みを実施できない。なおいずれのユニットも、第 1 着弾ヘクスまたは強襲ヘクスで回復の試みを行うことはできない。



**12.1.2 回復における小隊指揮官の効果:** ゲームターンにおける唯一のアクションとして（例外 [12.5]）、小隊指揮官は、現在のヘクス

において同じ小隊 ID を持つユニット、支援ユニット [3.2] または臨時ユニット [7.2a] の回復を支援できる（ターンごとに 1 度）。なお小隊指揮官は上記の代わりに異なるヘクスへと移動し、従属するユニットの回復を支援しても良い。小隊指揮官が混乱している場合や、強襲ヘクスや第 1 着弾ヘクスに位置している場合、同じターンにおいて混乱より回復した場合は、他のユニットの回復を支援することはできない。小隊指揮官は、以下のいずれかを支援できる。

- A) 混乱したユニット 1 つ [12.3]。  
B) 再編成中のユニット 1 グループ [12.4]。

### 12.2 混乱／再編成の回復ダイスロール修正

すべてのダイスロール修正は累積する（混乱／再編成回復表を参照）。

#### 回復ダイスロール

- A) DRM マーカーの数に関わらず、回復ユニットが制圧されている場合は 1 増加する [11.3.3b]。  
B) 適切な小隊指揮官に支援されている場合は 1 減少する [12.1.2]。

### 12.3 混乱の回復

プレイヤーは回復を試みるユニットを指定し、適切なダイスロール修正を適用した上で、混乱／再編成回復表を参照して回復ダイスロールを行う。

- A) **修正後のダイスロールがユニットの結束力以下:** ユニットの回復し活性化済とされる。その他の場合、ユニットは混乱したままとなる。  
B) **修正後のダイスロールが 1 以下:** ユニットの集結する [12.5]。  
C) ユニットの歩兵戦闘ユニットであり、修正前のダイスロールが 10 であり、なおかつユニットが敵ユニットの 5 ヘクス以内にいる場合、ユニットは英雄化する

## Series Rules v2.1

[12.6]。

### 12.4 再編成の回復

再編成を実施するプレイヤーは再編成を試みるヘクスとユニットを明示し、適切なダイスロール修正を適用した上で、混乱／再編成回復表を参照して再編成ダイスロールを行う。修正後のダイスロールをそのヘクスにおいて再編成を試みるユニットの中で、最良の結束力を持つ戦闘ユニットと比較する。

- A) 修正後のダイスロールが、最良の結束力以下である場合、再編成を実施しているすべてのユニットは自動的に「集結」する [12.5]。その他の場合、ユニットは活性化済みとなり、再編成中のままとする。
- B) 最良の結束力を持つユニットが歩兵戦闘ユニットであり、修正前のダイスロールが 10 であり、なおかつユニットが敵ユニットの 5 ヘクス以内にいる場合、ユニットは英雄化する [12.6]。
- C) ヘクス内に戦闘ユニットがいない場合、ダイスロールを最良の結束力を持つ非車両ユニットと比較すること。修正後のダイスロールが、そのユニットの結束力以下である場合、再編成を実施しているすべてのユニットは自動的に「集結」する [12.5]。その他の場合、ユニットは活性化済みとなり、再編成中のままとする。

### 12.5 集結

集結は混乱 [12.3b] または再編成 [12.4a]、ショック状態 [12.7] からの、回復の結果として発生する。集結したユニットが回復により活性化済みとなることはなく、直ちに、あるいは続くリアクションセグメントにおいてアクションを実施できる（回復ユニットを支援した小隊指揮官も、回復の試みを実施するために移動した場合を除き、アクションを実施する能力を維持する [例外: 12.1.2]）。

### 12.6 英雄化



英雄化は、戦闘において一時的に類まれな勇気を示す（おそらく無謀な行為ではあるが）歩兵戦闘ユニットを象徴するものだ。英雄化は回復の試み [12.3c、12.4b] の結果として、回復ユニットが回復の試みを行った時点で敵ユニットから 5 ヘクス以内に位置している場合に発生することがある。この条件を満たしていな

いならば、ユニットは混乱または再編成の状態に留まることとなる。ユニットが英雄化した場合、ユニットは自動的に回復し、英雄化マーカーによりこれを示す。また、直ちに移動アクションを実施しなければならない [12.6.2]。同じヘクスの他の再編成中のユニットは集結 [12.5] し、同じヘクスの他の混乱ユニットもまた回復する [12.3]（ただし活性化済みとなる）。同じヘクス内で再編成中のユニットとその回復を支援した小隊指揮官は「集結」[12.5] する。再編成からの回復の試みでユニットが英雄化し、英雄化する資格のあるユニットがヘクス内に複数存在する場合は、ランダムに英雄化するユニットを 1 つ選択する。

**12.6.1** 英雄化ユニットは一時的に結束力 8 となり、3 ヘクス分の移動力を獲得する。英雄化ユニットは英雄化状態が維持されている限り混乱しないが、代わりに損害を被る。英雄化の状態は、除去されない限り維持される。

**12.6.2** 英雄化ユニットは、もっとも近い位置にある敵が占めるヘクス（ただし MDRM マーカーが置かれたヘクスや MSR により進入が禁止されたヘクス、進入によりオーバースタック [2.3] を引き起こすヘクスを除く）を、自身の目標ヘクスとして選択しなければならない。適切な目標ヘクスがないならば、ユニットは英雄化せず混乱したままとする。等距離に複数の目標ヘクスが存在する場合は、英雄化したユニットの LOS 内にある敵ユニットを優先して選択しなければならない。その他の場合においては、英雄化したプレイヤーが自由に選択できる。いったん目標ヘクスが選択されたら、これが変更されることはない（例外: 以下の制限を参照）。英雄化したユニットはヘクスに向かって移動しなければならず、またこの移動においてヘクスに進入するごとに、可能な限り目標ヘクスに接近しなければならない。また、ユニットが除去されるか（キルされるか）英雄化マーカーが取り除かれるまで、これを継続しなければならない [12.6.3]。英雄化ユニットは他のユニットと異なり、目標ヘクスより 3 ヘクス以内で移動を開始したならば、強襲を実施しなければならない。なお、隣接ヘクス以外より強襲を実施する英雄化ユニットは、[10.5.2.2] に記載されている手順に従うこと。

#### 制限

- A) 強襲予定ヘクス内の英雄化ユニットは目標ヘクスを

## Series Rules v2.1

選択せず、移動も実施しない代わりに現在のヘクスに留まる（例外 [12.6.2]）。ユニットは、強襲ユニットに対するリアクション射撃を実施できる [10.5.3.2a]。

- B) もっとも近い敵ユニットが、強襲実施中である場合（強襲矢印マーカーが置かれている）、英雄化ユニットの目標ヘクスは強襲の対象となる味方ユニットが占めるヘクスになる。

**12.6.3 強襲中の味方ユニットに対する英雄化の効果:** 攻撃解決フェイズにおいて強襲ヘクスの英雄化ユニットが除去された場合、他の味方非車両戦闘ユニットが強襲ヘクスに残っている場合に限り、英雄化マーカーは強襲ヘクスに留まり、続く強襲においても有効となる（残されたユニットが、除去された英雄化ユニットの英雄的行為に啓発されるわけだ）。

**12.6.4 英雄化マーカーの除去:** ユニットのいずれかの場合においてユニットは英雄化状態でなくなり、英雄化マーカーは除去される。

- A) 英雄化ユニットのアクションの開始時点、あるいは目標ヘクスへの進入時において、目標ヘクスに敵ユニットが存在していない。
- B) 強襲の対象となっていたが、強襲実施ユニットが陽動を選択した [10.5.2.4]。
- C) 強襲解決ダイスロール後、いずれかの結束力判定を行う前において。

## 12.7 ショック状態の回復

ショック状態の AFV [13.3.5] に適用される。所有プレイヤーは、回復の試みを行う AFV を指定し、適切なダイスロール修正を適用してロールを行い、ショック回復表を参照のこと。ノックアウトされ放棄された AFV は撃破されたものとみなす。

## 13.0 射撃解決

すべての小隊活性化サイクルが完了したら、射撃の解決を任意の順番を実施する。

**射撃解決の結果:** 射撃解決手順には対戦車攻撃と、小火器射撃ならびに迫撃砲砲撃の 2 種類があり、これらは同時に実施される。一部の場合において、特定のユニットが複数回の射撃解決の対象となることがある。このとき、ヘクス

内の各ユニットに適用されたすべての結果を比較し、もっとも悪い結果（巻き添えダメージを含む）のみ適用し、残りは無視すること。1 回の攻撃解決フェイズにおいて、特定のユニットが複数の射撃解決結果を被ることはない。

### 13.1 小火器射撃と迫撃砲砲撃の解決手順

秘匿ユニット [20.9] を含む非車両ユニットは、攻撃解決フェイズの開始時点で、同じヘクスにあるすべての SADRM と MDRM マーカーの対象となる。車両ユニットは SADRM マーカーの影響を受けないが、一部の状況においては MDRM マーカーの対象となる。双方のプレイヤーのユニットが同じヘクス（強襲ヘクス）に配置されている状況では、各プレイヤーのユニットには自身に対する SADRM マーカーのみが適用されるが、MDRM マーカーに関しては双方のプレイヤーのユニットに適用される（例 [24.8.1~24.8.3]）。

- ヘクス内の SADRM と MDRM マーカーごとにダイスロールを行うこと。これらのダイスロールに、対応する SADRM または MDRM マーカーの数値を加算し、最終攻撃結果を求める。なお SADRM か MDRM かどうかに関わらず、すべての結果の中でもっとも高い値となった最終攻撃結果のみが適用され、残りは無視される。
- もっとも高い最終攻撃結果が MDRM によるものであり、ヘクス内に双方のプレイヤーのユニットが存在する場合、それぞれのプレイヤーは個別に自身のユニットに対して手順 3~5 を実施する。このとき強襲ヘクスにおいて強襲を実施しているユニットは、TEM を受けられない [11.4.7a]。

**例:** 防御側ユニットと強襲実施ユニットが混在する建物ヘクスが、81mm 迫撃砲による砲撃を受けており、「ゼロ」の MDMR マーカーが置かれている (MV2 に TEM による -2 を適用されている)。攻撃解決フェイズで MDRM マーカーに適用されるダイスロール修正は、防御側ユニットは「ゼロ」だが、TEM を受けられない強襲実施側ユニットは屋外の平地にいると見なされるため「2」となる。

- 以下の優先度に基づき、最終攻撃結果をヘクス内の対象の非車両ユニットのうち最良の結束力を持つものと比較する（ただし MDRM マーカーの場合、跨乗／



## Series Rules v2.1

乗車ユニットは除外する)。

- a. 隠蔽されておらず、混乱もしていない戦闘ユニット。
- b. 隠蔽されており、混乱していない戦闘ユニット。
- c. 混乱している戦闘ユニット。
- d. 非戦闘ユニット。

ヘクス内に最良の結束力値を持つユニットが複数存在する場合、最良の強襲値を持つユニットを選択し、これも同一であれば最良の SAV を持つユニットを選択する。その他の場合、ランダムにユニットを選択する。

- 4. **小隊指揮官の効果:** ヘクス内に混乱していない味方小隊指揮官が存在しており、指揮官の結束力が手順 3 で選択された最良の結束力を持つユニットの結束力を上回り、なおかつ指揮官が同じ小隊に所属している場合、最終攻撃結果より 1 を引く。
- 5. 最終攻撃結果が選択されたユニットの結束力を上回る場合、ユニットは混乱する。あるいは、すでに混乱している場合は損害を受ける。最終攻撃結果が 10 以上ならば、選択されたユニットは損害を受ける (例外: 英雄化 [12.6.1]、日本軍 [15.2.1])。
- 6. 最良の結束力を持つ選択されたユニットが損害または混乱を被った場合、対象となるプレイヤーのヘクス内における他のすべての非車両ユニットは、結束力判定を実施しなければならない (日本軍ユニットは行わない [15.2.1])。混乱または損害を受けた跨乗ユニットは下車する [10.4.6.2c]。
- 7. 上記に加えて MFA において迫撃砲の MV が 2 以上であり、修正前の迫撃砲最終攻撃結果が 10 である場合、いずれか 1 つの停止中の車両 (ランダムに選択される) を選択する。これが FV または輸送車であれば破壊され、AFV であればそのヘクスにおいてショック状態となる。車両が破壊された場合 [13.3.6]、そのヘクスにおける乗車ユニットと、非乗車ユニットは巻き添えダメージを受ける [13.3.7]。
- 8. 射撃が終了したら、SADRM マーカーをヘクスから取り除く。

### 13.2 対戦車攻撃の手順

車両、牽引砲と FP は攻撃解決フェイズの開始時に、自身に置かれている ATDRM マーカーの対象となる。

- 1. ATDRM マーカーごとにダイスロールを行う。これらのダイスロールに、対応する ATDRM マーカーの数値を加算し、マーカーごとに最終攻撃結果を求める。対戦車攻撃が車両に対して実施され、修正前のダイスロールが 2 以下となった場合、その攻撃は効果なしとなる。
- 2. 縦射ではない ATDRM マーカーに関しては、最終攻撃結果を目標ユニットの AV と比較し、縦射 ATDRM マーカーに関しては最終攻撃結果を目標ユニットの AEV と比較する。縦射かどうかに関わらず、もっとも悪い最終攻撃結果のみが適用された、その他すべての結果は無視される。
- 3. いずれかの最終攻撃結果が対応する目標ユニットの AV または AEV を上回ったならば、目標ユニットは破壊される。目標ユニットが AFV であり、最終攻撃結果が AV または AEV と同値であれば目標はショック状態となり、その他の場合は効果なしとなる。すでにショック状態のユニットにこの効果が適用された場合、ショック状態のまま留まる。

### 13.3 攻撃解決結果

**13.3.1 結束力判定:** 対象プレイヤーは結束力判定を求められた非車両ユニットそれぞれに対して、修正なしのダイスロールを行い、各ユニットの結束力と比較する。修正なしのダイスロール結果がユニットの結束力を上回った場合、ユニットは混乱する。またすでに混乱している場合は損害を被る。(例外: ユニットが日本軍の場合 [15.2.1]) その他の場合は効果なしとなる。小隊指揮官がこの結束力判定を支援することはできない。

**13.3.2 混乱:** 混乱の結果は、非車両ユニットが砲火により動揺し地面に伏せている状態を表しており、強襲の結果としてもたらされる場合もある。非車両ユニットのみが混乱し、混乱した場合は混乱面に裏返される。このとき再編成マーカーは取り除かれる [14.3.6]。混乱したユニットは回復 [12.3] または撤退 [10.3.1] アクションしか実施できない (例外: 混乱したユニットは敵ユニットに隣接しない

## Series Rules v2.1

限り、隣接する遮蔽地形ヘクスまたは遮蔽ヘクスサイドの背後に対して移動できる)。



### 13.3.3 損害: 損害を受けた 1 ステップユニット

は除去され、歩兵分隊であれば混乱した歩兵班となる (**例外:** ユニットの日本軍の場合 [15.2.1])。戦力が減少した分隊はプレイより取り除かれ、その時点においてプレイに登場していない同じ小隊に所属する歩兵班の中から、ランダムに選択された混乱状態の歩兵班と置き換えられる。いったんプレイから除去された分隊は、ユニットの統合 [10.3.3] におけるランダムな選択の対象となる。班が除去された場合も予備カウンターに戻され、(衛生兵イベントや分隊の分割時において) 再びランダムな選択の対象となる。戦闘ユニットが被った損害に応じて、損害トラック上の損害マーカーを移動させること。損害マーカーが非戦闘ユニットの損害により動くことはない。

**13.3.4 小隊指揮官の喪失:** 小隊指揮官は、以下の場合において一時的にプレイより取り除かれる。

- A) 狙撃兵の攻撃を受けた [18.0]。
- B) 損害を受けた。
- C) 強襲における指揮官喪失判定に失敗した [14.3.5]。

**13.3.4.1 小隊指揮官喪失の手順:** 小隊指揮官をプレイより取り除き、タイムトラック上の現在の時刻より 7 分先の位置に置く。時間経過マーカーが小隊指揮官の置かれたボックスに到達するか通過した場合、クリーンアップフェイズの手順 2 においてプレイに復帰する。復帰した小隊指揮官は、支援ユニットを含めた、自身の小隊に所属するいずれかのユニットの位置に配置すること。ただし指揮下の歩兵ユニットがゲームに残っていない限り、小隊指揮官は復帰できない。

**13.3.4.2 小隊指揮官喪失の効果:** 小隊指揮官を喪失した小隊のユニットは、支援ユニットを含めて適切なアクション [8.0] か、あるいはアクティブプレーヤーであれば強制アクションしか実施できない [9.1.1]。

**13.3.5 ショック状態:** 敵の射撃による故障が原因で (履帯が外れる、タレットが作動しなくなる、乗員が失われるなど)、AFV はショック状態となる。ショック状態の AFV は、ショック面に裏返すこと。移動中であれば停止しなければならない、移動マーカーは除去される。跨乗ユニットは

下車しなければならない、結束力判定を行う。ショック状態の AFV は回復アクションのみ実施できる [12.7]。

**13.3.6 破壊:** FP が破壊された場合、プレイより除去され同じ陣営の IP に置き換えられる。車両が破壊された場合、車両カウンターをプレイより取り除き、同じヘクスのユニットは (乗車していたかどうかに関わらず) 巻き添えダメージを受ける [13.3.7]。双方の陣営の車両または牽引砲が「一対一で」互いに対戦車攻撃を実施し、両方とも破壊の結果を得た場合、2 つのユニットのうちランダムに選択された 1 つのみが破壊される。

**13.3.7 巻き添えダメージ:** 巻き添えダメージは、射撃解決フェイズまたは車両破壊の試み [14.3.2] において破壊された車両の跨乗ユニット、乗車ユニットだけでなく、同じヘクス内の非車両ユニットにも適用される場合がある (**例外:** ATV がゼロ以下のユニットは、巻き添えダメージが発生しない)。

- A) 跨乗/乗車ユニットは下車し、混乱する。また結束力判定を行い、失敗した場合は損害を受ける (**例外:** 日本軍はランダムに選択された 1 ユニットののみが損害を受け、その他のユニットは再編成中となる)。いずれか 1 つの跨乗/乗車ユニット (ランダムに選択) が損害を被る。対戦車攻撃が MG によるものでなければ、輸送されている牽引砲は破壊される。ATDRM マーカーが置かれた車両に乗り降りした跨乗/乗車ユニットは、車両が破壊された場合、遡って巻き添えダメージの適用を受ける。上記の場合、いずれかの方法で乗車していたことを記録しておくといいだろう。
- B) 平地ヘクスにおける味方の非車両ユニットに関しては、すでにすべてのユニットが混乱している場合を除き、跨乗/乗車ユニットと牽引砲以外より混乱していないユニットをランダムに 1 つ選択し、混乱の効果を与える (日本軍のユニットであれば再編成中となる)。(例外: 平地ヘクスに IP が配置されているか、車両破壊の試みが実施された場合には適用しない)。

## 14.0 強襲の解決

陣営ごとに最大 4 ステップまでの非車両戦闘ユニットと小隊指揮官 1 つ、LATW または FT1 つ、車両 1 台が強襲部

## Series Rules v2.1

隊に参加できる。同じヘクスにおいて強襲に参加しない味方ユニットが、強襲の解決に影響を及ぼすことはない。ただし、強襲の最終的な結果の影響を受ける場合がある。強襲の解決を行う前に、それぞれの強襲ヘクスにおける英雄化マークが、陣営ごとに1つになるよう取り除く。

### 14.1 強襲解決手順

1. 強襲が以下の状況となった場合は、直ちに終了する（その他の場合は手順2に進む）。
  - A) 強襲ヘクスに車両しか配置されていない場合、より脆弱な（より小さいATVを有する）陣営は退却しなければならない。ATVが同値の場合、退却する陣営はランダムに選択される。
  - B) 強襲ヘクスにおける防御側が、下車している牽引砲ならびにショック状態のAFVだけで構成されており、敵にショック状態ではないAFVが存在する場合、防御側は直ちに破壊される。
  - C) 強襲ヘクスにおける防御ユニットがLATW班のみであり、敵に混乱しておらずショック状態でもない戦闘ユニットが存在している場合、LATW班はすべて破壊される。
  - D) 強襲ヘクスが非戦闘ユニットのみで防御されている場合、もっとも低い結束力を持つ部隊は退却しなければならない。同値の場合はランダムに決定する。
2. 各プレイヤーは強襲に参加するユニットの強襲値を合計する。
3. 各プレイヤーは強襲値修正表を参照し、すべての修正を適用して、自身の部隊の最終強襲値を求める。
4. 攻撃側の最終強襲値より防御側の最終強襲値を引き、最終強襲DRMを求める。なお最終強襲DRMの範囲は+/-4の範囲に制限される。
5. 攻撃側プレイヤーはダイスを振り、最終強襲DRMを適用して強襲結果表を参照する。
6. プレイヤーは最終強襲結果表の結果を、記載されている順序で適用する。

### 14.2 強襲値修正 (AVM)

**重要:** すべての強襲値修正は累積する（強襲値修正表を参照のこと）。

- A) **結束力の差:** 双方の部隊が、少なくとも1つの結束力を持つ戦闘ユニットを含んでいる場合、最良の結束力を持つユニットを比較する。このとき差がなければ「結束力の差」によるAVMは適用されない。もし差があるならば、より優れた結束力を持つ部隊に対して、差分を正のAVMとして適用する（最大3まで）。（付記: 車両とFPは戦闘ユニットだが結束力を持たない。また小隊指揮官とLATW班は結束力を持つが戦闘ユニットではない。そのため、いずれかの陣営がこれらのユニットのみで構成されている場合、「結束力の差」によるAVMは適用されない）
- B) **再編成中の部隊による強襲:** 攻撃側部隊は強襲ヘクスに再編成マークが置かれている場合、有利な修正を得る。
- C) **防御側が農村建物、IP、壁の背後のいずれかに配置されている:** 農村建物またはIPが配置されたヘクスで非車両ユニットを含む部隊が防御しているか、攻撃側部隊が壁ヘクスサイドを超えて防御側ヘクスに進入した場合、防御側は有利な修正を得る。
- D) **防御側の隠蔽:** 少なくとも1つの隠蔽された戦闘ユニットがヘクスに含まれている場合、防御側は修正を得る。
- E) **FP、牽引砲、都市建物と街路を含むヘクスに対するLATWとFTの優位:** 強襲部隊が混乱していないLATWを含み、FPや牽引砲、都市建物、街路を含むヘクスに対して強襲を実施する場合、有利なAVMを得る。
- F) **FPに対する英雄化:** 強襲部隊が英雄化ユニットを含む場合、FPに対する強襲で優位を得る。
- G) **丘ヘクスでの防御:** いずれかの強襲部隊が防御側ヘクスに対してより低い高度レベルから進入した場合、防御側部隊は優位を得る。
- H) **包囲:** 強襲部隊が敵の占めるヘクスに対して、同じ小隊活性化サイクルにおいて隣接していない2つのヘクスサイドから進入した場合に優位を得る。強襲ヘクスに包囲マークを置き、強襲部隊が戦術的な優位を得ていることを示すこと（例外 [2.2.4]）。



## Series Rules v2.1

- I) **都市建物または街路ヘクスにおける防御側:** 防御側部隊が非車両の戦闘ユニットまたは小隊指揮官を含む場合、都市建物または街路ヘクスで防御しているならば優位を得る。
- J) **分散強襲:** 強襲部隊に参加するユニットが、異なる歩兵中隊に所属している。
- K) **移動中の車両の参加:** 強襲に移動中の車両が参加した場合、その強襲値は減少する。

### 14.3 強襲の結果

以下の結果は、強襲結果表において記載があった場合にのみ適用される。

**14.3.1 都市強襲:** 都市強襲は、強襲ヘクスが都市建物または街路ヘクスである場合に発生する。

- A) 強襲の結果が 6 から 9 であり、修正前の出目が 6 または 7 であった場合、双方の部隊で最良の結束力を持つ戦闘ユニットに、それぞれ損害が適用される（ただし混乱はしない）。すべてのユニットの結束力が同値であれば、対象のユニットはランダムに選択される。
- B) 強襲の結果が 2 から 5 であり、修正前の出目が 4 または 5 であった場合、攻撃側部隊で最良の結束力を持つ戦闘ユニットに損害が適用される（ただし混乱はしない）。すべてのユニットの結束力が同値であれば、対象のユニットはランダムに選択される。

**14.3.2 車両破壊の試み:** 白兵戦における歩兵や LATW に対する車両の脆弱性を表したものであり、強襲ヘクスにおける敵車両に対して車両破壊 DRM 表を用いて解決される。混乱していない味方戦闘ユニットまたは LATW 班が強襲ヘクスに有している場合、車両破壊の試みを実施する（例 [24.9.2]）。

ドイツのパンツァーファウストは、車両破壊 DRM 表においてドイツ軍歩兵や MG のダイスロール修正として反映されている。

**14.3.2.1 車両破壊ダイスロール修正:** これらは累積するが、DRM の最大値は 8 となる（車両破壊 DRM を参照のこと）。

**例:** ドイツ軍の分隊（43 年 9 月以降）がアメリカ歩兵に支援された移動中のアメリカ軍 AFV の破壊を試みる。この場合、DRM は 3 となる（どの国家の分隊も基本は 2 であ

り、43 年 9 月以降のドイツ軍分隊のため 2 を加算し、車両が移動中のため 1 を引く）。強襲値 3 のアメリカ軍分隊が、隣接する林ヘクスで停止しており、支援を受けていないドイツ軍の AFV の破壊を試みる。この場合、DRM は 6 になる（国籍に関わらず分隊の基本値は 2、これに強襲値 3 であることから 1 を加算し、ドイツの AFV が停止しており、支援されておらず単独であり、林ヘクスに隣接していることから 3 を加算する）。

**14.3.2.2 車両破壊の解決:** それぞれの強襲において、双方のプレイヤーは敵車両 1 両を対象とした車両破壊の試みを 1 回だけ実施できる。

1. 破壊を試みるプレイヤーは、強襲の対象となる敵車両を指定し、車両破壊 DRM 表に記載されたすべての適切な修正を適用してダイスロールを行う。
2. 修正後のダイスロールが 10 以上の場合、選択された敵車両は破壊され、プレイから取り除かれる。その他の場合は効果なしとなる。
3. 破壊された車両が跨乗／乗車されているか、牽引砲を搭載している場合は巻き添えダメージを判定する [13.3.7a]。

**14.3.3 退却:** 強襲の結果として退却が発生する。退却はユニットを所有するプレイヤーが実施すること。

#### 制限

- A) 強襲においてすべての敵ユニットが除去された場合、退却を行う必要はない。
- B) 退却により敵のリアクションが引き起こされることはない。
- C) 搭載されていない牽引砲とショック状態の車両、FP は退却できず、代わりに除去される。
- D) 進入禁止ヘクスやヘクスサイドを経由して退却を強制されたユニットは、除去される。
- E) 夜間の退却において、進入できる、あるいは経由できる川／沼地ヘクスは 3 ヘクスに限られる。

**14.3.3.1 非車両ユニットの退却:** 非車両ユニットは 2～4 ヘクス退却しなければならない（例外 [14.3.3e]）。（例外: 非車両ユニットが遮蔽地形ヘクスか、車両を含むヘクスに対して、あるいは壁ヘクスサイドを経由して退却する場合は、1 ヘクスのみの退却で良い）



## Series Rules v2.1

14.3.3.1.1 日本軍戦闘ユニットの退却: 退却を行う日本軍の戦闘ユニットで、最良の結束力を持つものは結束力判定を行い、失敗した場合には損害を被る。その他のユニットが影響を受けることはない [15.2.1] (**例外:** 指揮官の喪失判定 [14.3.5])。

**14.3.3.1.2 非車両ユニットの退却ポリシー:** 一般的に退却するユニットは、任務目標や MSR に特記されている場合を除き (**例外** [16.1.7])、自身の FBE に向かって退却しなければならない。退却する非車両ユニットには、そのセクターの FBE に対するヘクスの向きに応じて、以下の 2 つのうちいずれかの退却オプションを選択することとなる。退却するユニットは退却優先度に従い、たとえ退却先のヘクスに地雷原や有刺鉄線が存在していても、退却を実施しなければならない。退却を実施するユニットは、退却により進入するヘクスごとに以下の優先度に従う。

A) ヘクスサイドが FBE と並行である場合 (例 [24.3.1])。

- i. FBE に向かい、かつ敵戦闘ユニットに隣接しないヘクス。
- ii. FBE に向かい、かつ敵戦闘ユニットに隣接するヘクス [14.3.3.4]。
- iii. FBE に隣接している場合、あるいは進入禁止地形に隣接している場合は、FBE またはその進入禁止地形に沿って退却する。ただし新たなヘクスへ進入するごとに、元のヘクスから遠ざかる必要がある [10.2]。
- iv. 渡河不可能な川に沿って退却する場合、可能な限り浅瀬か橋へと移動し、これによる渡河を試みなければならない。
- v. 敵ユニットが占めるヘクス [14.3.3.5]。

B) ヘクスサイドが FBE と並行ではない場合 (例 [24.3.2])。

- i. FBE に向かうヘクス、または FBE と並行するヘクス (連続して並行するヘクスに進入することはない) であり、なおかつ敵に隣接していないヘクス。
- ii. FBE に向かうヘクス、または FBE と並行するヘクス (連続して並行するヘクスに進入することはない) であり、敵に隣接するヘクス

[14.3.3.4]。

- iii. FBE に隣接している場合、あるいは進入禁止地形に隣接している場合は、FBE またはその進入禁止地形に沿って退却する。ただし新たなヘクスへ進入するごとに、元のヘクスから遠ざかる必要がある。
- iv. 渡河不可能な川に沿って退却する場合、可能な限り浅瀬か橋へと移動し、これによる渡河を試みなければならない。
- v. 敵ユニットが占めるヘクス [14.3.3.5]。

上記のいずれの条件も満たすことができないユニットは除去される。

**14.3.3.2 車両ユニットの退却:** 車両ユニットは移動力 5MP で退却を実施し (最低でも 1 ヘクスは退却しなければならない)、またいずれの方向にも退却できる。FV と輸送車は道路により接続されていない限り、森、並木道ヘクスに退却できず、もし退却を強制されたならば除去される。車両は敵ユニットに隣接する位置に退却しても、その影響を受けることはない。退却を実施する AFV とハーフトラックは、敵が占めるヘクスにも進入できるが、「迂回」を実施しなければならない [10.4.5.1]。退却するユニットが迫撃砲の着弾ヘクスで退却を終了することはできない。

**14.3.3.3 着弾ヘクスを経由しての退却:** その他の選択肢がない場合、ユニットは迫撃砲の着弾ヘクスを経由して退却できる。ただし、着弾ヘクスの離脱にあたり MFA の対象となる (**例外:** [11.4.7d])。退却ユニットが迫撃砲着弾ヘクスで退却を終了することはできない。

**14.3.3.4 敵ユニットに隣接する位置への退却:** 退却のいずれかの時点において、混乱しておらずショック状態でもない敵戦闘ユニットに隣接する位置に進入した、混乱状態にない非車両ユニットは退却の終了時に結束力判定を行う必要がある (**例外:** [14.3.3.1.1])。この結束力判定は、退却により求められた結束力判定に優先し、かつ追加で実施しなければならない。結束力判定に失敗したユニットは混乱状態となり、その他の場合は効果なしとなる。なお結束力判定は、以下の場合には求められない。

A) 退却を実施するユニットが、退却の開始時点においてすでに混乱している。

## Series Rules v2.1

- B) 隣接した敵の占めるヘクスが第 1 着弾ヘクスであるか、強襲矢印または強襲国籍マーカーが置かれている。
- C) 退却ユニットが進入した敵に隣接するヘクスを、すでに混乱していない味方ユニットが占めている場合。
- D) 進入したヘクスが都市ヘクスであった場合。

**14.3.3.5 包囲突破:** 包囲突破は退却の一形態であり、敵戦闘ユニットが占めるヘクス以外に適切な退却ヘクスがない場合に発生する。退却において包囲突破を実施する非車両ユニットはそれぞれ、退却の終了時に結束力判定を行う。この結束力判定は、強襲判定表で求められた退却による結束力判定に優先し、かつ追加で実施しなければならない。包囲突破を実施したユニットが、敵ユニットの占めるヘクスで退却を終了することはできない。なお退却する味方ユニットが通過した敵ユニットが、何らかの影響を受けることはない。

**14.3.4 戦闘後前進:** 強襲の結果により、強襲実施側または防御側のユニットが戦闘後前進できることがある。ただしそれぞれのユニットは、ゲームターンごとに 1 回の戦闘後前進しか実施できない。戦闘後前進において、任意の数のユニットが隣接ヘクスへと前進できる。敵ユニットが占めるヘクスに前進した場合、直ちに強襲を実施しこれを解決しなければならない。また、これから実施される強襲に参加することもできる。

**14.3.5 指揮官喪失判定:** 強襲に参加した小隊指揮官と FT はそれぞれ指揮官／FT 喪失判定を実施し、ダイスロール結果が 1 または 10 であれば損害を受ける [13.3.4]。



**14.3.6 再編成:** 強襲または撤退 [10.3.1.2] 直後の、一時的に脆弱であり混乱した状態を表している。強襲または撤退の終了時、ユニットは以下の状況において直ちに再編成マーカーを置かれる。

- A) 強襲解決が終了し、すべての強襲による結果が適用された後で、強襲結果表により指示された場合は、攻撃側か防御側かに関わらず、強襲に参加しており混乱していないすべての非車両ユニットに再編成マーカーを置く。
- B) 撤退において、敵ユニットに隣接するヘクスに進入したユニットに再編成マーカーを置く [10.3.1.2]。アクションの開始時において再編成マーカーが置かれて

いるユニットは、以下のいずれかのアクションしか実施できない。

- A) 隣接するヘクスに対して、1 少ない修正値で小火器射撃を行う。
- B) 回復アクションを実施する [12.4]。
- C) 撤退を実施する [10.3.1]。

ユニットが回復、混乱または撤退した場合、再編成マーカーは直ちに除外。

## 15.0 ユニットと国別の特徴

### 15.1 エリートユニット

エリートユニットは通常のユニットと同様の武器を装備しているが、一般的に砲火にさらされている状況でより優れたパフォーマンスを発揮する。通常のユニットとエリートのもっとも大きな違いは、イニシアティブや連携、チームワーク、リーダーシップなどの相対的なレベルにある。そのためエリートユニットは、より迅速に戦闘に復帰できる傾向がある。

- A) MSR に特記されている場合を除き、エリート中隊は連携ダイスロールに +3 の DRM を得る。
- B) 非車両エリートユニットはすべての混乱、再編成からの回復の試みに -1 DRM を得る。
- C) エリート AFV の装甲値 (AV) は 1 増加する。

### 15.2 日本軍ユニット

日本軍のライフル小隊は 3 個分隊のライフル部隊と 3~4 門のニューモーターを装備したニューモーター分隊で構成されている。

**15.5.1 日本軍と混乱:** 日本軍ユニットは混乱しない。射撃により混乱の結果を被った場合、または結束力判定に失敗した場合、ヘクス内でもっとも高い結束力を持つユニットが損害を被る。対象のユニットが複数存在する場合、もっとも高い強襲値を持つものを選び、これも同じであればもっとも SAV が高いものを選ぶ。その他の場合、ランダムに選択すること。戦闘ユニットが存在しないならば、もっとも高い結束力を持つ非戦闘ユニットを選択すること。

**15.2.2 日本軍の損害:** 日本軍の分隊が損害を被った場合、減少戦力の分隊を表す裏面にする。減少戦力の分隊は分割できない。

### 16.0 空挺降下

アクティブプレイヤーだけが空挺降下を実施できる (MSR に特記されていない限り)。ただし空挺中隊の降下を実施する前に、すべての地上のユニットを先に活性化しなければならない。空挺降下においては、個別の小隊活性化がないことに注意。その代わり、すべてのユニットが 1 回の活性化において同時に降下する。降下アクションは移動アクションと見なされ、降下した各ユニットには活性化済マークが置かれる。すべての降下ユニットにおける降下手順が完了したら、直ちに敵プレイヤーのリアクションを行うこと。降下がそのゲームターンにおけるアクションとなるため、降下したユニットがリアクションを行うことはできない。

#### 16.1 降下手順

降下プレイヤーは次の手順へと進む前に、それぞれの手順を実施し完了させなければならない。

**16.1.1 降下計画:** 空挺降下を実施する前に、降下実施プレイヤーは降下部隊を「スティック」(パラシュート降下) またはグライダーの単位に編成する必要がある。それぞれのスティックとグライダーは固有の降下地点 (LZ) と集合ヘクスを有している。スティックには以下の 3 つの種類がある。

- A) 歩兵分隊と小隊指揮官から編成される 1 個歩兵小隊 (班には分割できない)。
- B) 牽引砲 1 門と固有の輸送車 [10.4.6.3]、あるいは軽車両 (軽ジープやトラック)。
- C) MG 班や LATW 班と迫撃砲班/小隊 (迫撃砲に対応した FO マーカーを使用すること) を含む重火器。それぞれの重火器スティックは 5 つまでの支援ユニットから構成される。

グライダーは以下のいずれかとなる。

- A) 4 ステップの歩兵/MG に加えて非戦闘ユニット 1 つ。
- B) 牽引砲 1 門と固有の輸送車 [10.4.6.3]、あるいは迫撃砲班/小隊。
- C) 軽車両 1 つ (軽ジープやトラック)。

**16.1.2 降下ユニットの配置:** 降下プレイヤーはスティック/グライダーを LZ ヘクスに配置する。MSR に特記され

ていない限り、これはマップ上のどのヘクスでも良い。パラシュート降下による LZ ヘクスは、互いに 3 ヘクス以内に置くことができない。グライダーの LZ は、一直線に並んだ 3 ヘクスの平地の、いずれかの端でなければならない。グライダーは「滑走」のためのヘクスを共有できるが、LZ を共有することはできない。パラシュート小隊の集合マークはマップ上の任意のヘクスに配置できるが、任務目標まで 5~10 ヘクスの距離になければならない。グライダー小隊の集合マークはグライダー小隊指揮官の LZ に置く (小隊集合マークを集合ヘクスの表示に使用する)。

**16.1.3 降下の分散:** 各スティックを、降下計画に従いそれぞれの LZ ヘクスに配置する (付記: グライダーは分散しない)。すべてのスティックを配置したら、降下プレイヤーはそれぞれのスティックが最終的に降下した場所を判定するため、分散ダイアグラムを参照して降下分散ダイスロールを実施する (付記: 指定された LZ ヘクスが 2 つのセクターにまたがる場合、降下プレイヤーは降下分散ダイスロールを実施する前にどちらの分散ダイアグラムを使用するか指定すること)。降下プレイヤーはスティック内のユニットごとに D6 をロールし、降下場所を判定する。まずは D6 により方向を決め、さらに D6 を実施して距離を決めること。降下ユニットを最終的に決定された降下ヘクスへと再配置する。

**16.1.4 降下の解決:** すべての降下ユニットを分散させたら、降下プレイヤーは降下地点に応じた以下の順序で、降下ユニットごとに D10 (修正は加えない) で降下判定を行う。

#### 1. 平地または果樹園

- A) 歩兵と小隊指揮官はダイスロールがユニットの結束力を上回った場合に混乱し、ダイスロールが 10 であれば損害を被る。
- B) 非車両の支援ユニットは自動的に混乱し、ダイスロールが 10 であれば損害を被る。
- C) 車両と迫撃砲 (FO) はダイスロールが 10 であれば破壊される。

#### 2. 森、並木道、川、沼、建物ならびにマップ外

- A) 非車両ユニットは自動的に損害を被り、混乱する。マップ外に降下した場合、生き残った班は

## Series Rules v2.1

混乱した状態で、マップ外への離脱時に経由した最後の「完全な」ヘクスに配置される。

B) 車両と迫撃砲 (FO) は破壊される。

3. **敵が占めるヘクス:** 生き残った非車両ユニットが敵戦闘ユニットを含むヘクスに降下した場合、ヘクス内の敵ユニットに対応した国籍の強襲マーカーを配置する。強襲は通常通り強襲解決フェイズにおいて解決されるが、敵プレイヤーが攻撃側となる。強襲ヘクスに降下した車両、迫撃砲は、味方歩兵ユニットがいないうり限り除去される。また強襲においてこれらの存在は無視され、敵が強襲に勝利した場合は破壊される。
4. **リアクションの確認:** 降下プレイヤーが降下を完了したら、降下プレイヤーはリアクションの有無を確認する。

**16.1.5 グライダー降下の解決:** すべてのグライダーを LZ に配置したら、降下プレイヤーは以下の順序で降下判定を行う。

1. **マップ外への着陸:** 着陸プレイヤーは d10 のダイスロールを行い、グライダーが針路を外れてマップ外に着陸したかどうかを判定する。修正前のロール結果が 10 であれば、グライダーはマップ外に着陸する。MSR により、生き残ったユニットが任務に復帰できる場合がある。
2. **破壊判定:** 着陸プレイヤーは d10 のダイスロールを行い、グライダーが破壊されたかどうかを判定する。修正後のダイスロールが 9 以上であれば、グライダーは破壊される。滑走ヘクスのいずれかが遮蔽地形、遮蔽地形要素、水面、他のグライダー、マップ端に隣接している場合は破壊リスクが上昇し、ダイスロールに 1 が加算される。着陸が夜間であれば、ダイスロールにはさらに 1 が加えられる。
  - A) 破壊されなかったグライダー内の非車両ユニットは結束力判定を行い、失敗した場合は混乱する [13.3.1]。
  - B) 破壊されたグライダー内の非車両ユニットは結束力判定を行い、結果が結束力以下であれば混乱する。結束力より大きい場合は損害を被り混乱する。

C) 着陸プレイヤーは破壊されたグライダー内の車両と迫撃砲 (FO) ごとにロールを行い、8 以上であれば破壊される。

3. **敵が占めるヘクス:** 生き残った非車両ユニットが敵戦闘ユニットを含むヘクスに降下した場合、ヘクス内の敵ユニットに対応した国籍の強襲マーカーを配置する。強襲は通常通り強襲解決フェイズにおいて解決されるが、敵プレイヤーが攻撃側となる。強襲ヘクスに降下した車両、迫撃砲は、味方歩兵ユニットがいないうり限り除去される。また強襲においてこれらの存在は無視され、敵が強襲に勝利した場合は破壊される。
4. **リアクションの確認:** 降下プレイヤーが降下を完了したら、降下プレイヤーはリアクションの有無を確認する。

**16.1.6 降下時の損害:** 降下判定において損害を被った場合、CDL における損害には計上されず損害マーカーも動かさない。ただしこれらの損害が、ランダムイベントにおける「衛生兵」により回復することがある (空挺降下による損害は、最終的な CDL の判定や集計において分らないくならないよう、プレイ中における損害とは別に記録しておくべきだ)。迫撃砲が破壊された場合、迫撃砲小隊でない限りプレイより取り除く (迫撃砲小隊は決して破壊されず、通常の迫撃砲班と同様にゲームに留まる)。



- 16.1.7 集合:** 降下兵ユニットは、目標に向かって前進を開始する前に集合する必要がある (集合ヘクスに敵が配置されている場合を含む)。降下兵小隊は、その指揮官と混乱していない 2 個分隊相当 (4 ステップ) の部隊が集合ヘクスまたは集合ヘクスに隣接している場合に集合する。いったん集合したユニットは、各自の目標に向かって前進を実施できる。小隊においていまだ集合していないユニットは、目標へと前進する前に、まず集合ヘクスまたはそれと隣接するヘクスへ移動しなければならない。車両または重火器ユニットは、いずれの集合ヘクスにおいても集合でき、そののち小隊の支援が可能となる。ただし以下の状況において、ユニットは集合の必要がない。
- A) 敵ユニットより 2 ヘクス以内に降下するか、集合ヘクスより目標ヘクスに近い混乱していない歩兵 (同じヘクスの混乱していない支援ユニットを含む)。



## Series Rules v2.1

- B) 小隊に4ステップ未満の歩兵しか残っていない。
- C) 英雄化しているユニット。
- D) グライダーで着陸したユニット
- E) 迫撃砲 (FO) は迫撃砲支援中断ボックスに置く。

**16.1.8 撤退／退却:** 一般的に、MSR に特記されている場合を除き、非車両の空挺降下ユニットは自身の小隊集合ヘクスまたは味方支配下の目標ヘクスに向けて撤退／退却する。自身の小隊集合ヘクスを敵戦闘ユニットが占めている場合、味方支配下の目標ヘクスまたはもっとも近い他の小隊の集合ヘクスに向けて撤退／退却する。いずれの場合においても、撤退／退却を行うユニットは味方集合ヘクス／支配下の目標ヘクス、またはそれらに隣接するヘクスで移動を終了できる。

## 17.0 夜間と薄暮

### 17.1 制限

夜間／薄暮のルールは MSR に記載がある場合のみ適用される。夜間の長さはさまざまだが (分単位)、薄暮は特記されていない限り常に 10 分間となる。隠匿配置とダミールールは夜間／薄暮時の任務においては必要なく、また使用の推奨もしない。なお本ルールは、敵ユニットと前哨を探し出し特定するための、パトロールを奨励するものだ。以下の制限は夜間時にのみ適用される。

- A) 小火器射撃は効果が減少する [11.3.3n]。
- B) ランダムイベントにより「偵察」が発生した場合、その効果は3ヘクスに制限される。
- C) 小隊活性化セグメントにおける非車両ユニットの移動力は2ヘクスに制限される。またリアクションセグメントにおいては1ヘクスとなる (例外: 英雄化 [12.6] と日本軍 [10.1.2a])。
- D) 小隊活性化セグメントにおける車両ユニットの移動力は3MP となり、リアクションセグメントにおいては2MP となる。車両に対する道路ボーナスは適用されない。

### 17.2 隠蔽の喪失

本章は夜間／薄暮ゲームターンにおいて [4.3.1.1] を置き換えるものだ。隠蔽ユニットは以下において隠蔽を喪失する。

- A) 夜間ターンにおいて敵ユニットに隣接するヘクスに移動した場合。薄暮ターンにおいて、上記の範囲は LOS が通る敵非車両ユニットから2ヘクス以内となる。
- B) 最終射撃判定ダイスロールが、対象ユニットの結束力以上であった場合。
- C) 参加した強襲の判定が終了した場合。

### 17.3 射線

[4.2] 章におけるすべての射線 (LOS) ルールには、以下の制限がつく。

- A) 夜間ターンにおいて、すべてのユニットの LOS は2ヘクスに制限される。
- B) 薄暮ターンにおいて、非車両ユニットを視認する場合の LOS は4ヘクスまでに制限され、車両ユニットを視認する場合は8ヘクスまでに制限される。

### 17.4 照明弾



MSR により照明弾の使用が許可されることがある。許可された場合、夜間ゲームターンごとに1回、照明弾の発射を要請できる [17.0]。照明弾の要請は、小隊の活性化またはリアクションとして実施しなければならない。ただし照明弾の要請は、要請するユニットのアクションとは見なされない。照明弾を要請するには、要請ユニットが活性化するかリアクションの要件を満たしている必要がある目標ヘクスは要請ユニットから4ヘクス以内であり、敵が占めるヘクスかまたはこれに隣接してなければならない。また照明弾の要請は、そのユニットがいずれかのアクションを実施する前に行う。監視とリアクションの目的において、リアクションセグメントに配置された照明弾マーカーは、直前のセグメントにおいて実施された敵のアクションをその範囲内において照らし出す。ただし、照明弾の要請の直前のセグメントで実施された射撃は照明弾の効果を受けられないが、照明弾が要請されたセグメントのリアクション射撃は効果の対象となる。

#### 17.4.1 照明弾要請の手順

1. 要請を行うプレイヤーは、照明弾の目標ヘクスと要請ユニットを指定し、照明弾アクションダイスロールを行う。
2. ダイスロールが5以下である場合、照明弾の要請は

## Series Rules v2.1

認められる。その他の場合、照明弾の要請は認められない。

3. 要請が認められた場合、要請プレイヤーは誤差ロールを実施する。ロール結果が 7 以上であれば、目標ヘクスに照明弾マーカーを置く。ロール結果が 6 以下の場合、目標ヘクスが含まれるマップ上の迫撃砲着弾ダイアグラムを参照し、誤差の方向を判定して、目標ヘクスよりその方向へ 2 ヘクス離れた位置に照明弾マーカーを置く。
4. 照明弾マーカーは、迫撃砲撃修正フェイズの手順 1 において除去される。照明弾を延長することはできない。

### 17.4.2 照明弾の効果

- A) 照明弾は、照明弾マーカーが置かれたヘクスより 2 ヘクス以内の全エリアに影響を及ぼす。
- B) LOS の判定と隠蔽、秘匿ユニットとアクションの実施において、照明弾の影響下にあるエリア内のヘクスは昼間と同様に扱われ、夜間ルールが適用されない。
- C) 照明弾エリアの外側に位置しているユニットであっても、照明弾の効果を受けるエリアより 2 ヘクス以内であれば、照明弾の効果を受けるエリアに対して夜間ペナルティなしに射撃できる。
- D) 照明弾の効果を受けるエリア内のユニットは、目標が照明弾の効果範囲外であっても、効果エリアより 2 ヘクス以内であれば射撃を実施できる。ただしこの場合、夜間ペナルティが適用される。
- E) 照明弾の効果を受けるエリア、またはこれに隣接した位置で移動を開始するユニットは、移動経路が効果エリア内に限定されるのであれば、昼間の移動力を使用できる。その他の場合は夜間の移動力が適用される。

## 18.0 ランダムイベント

プレイヤーが実施したイニシアティブダイスロールの、修正前の出目が 1 または 10 であった場合、ゲームトラックプレイヤー補助カードのランダムイベント表を参照しなければならない。ランダムイベントは直ちに実行される。

- a) **偵察:** プレーヤーの修正前のイニシアティブダイスロールが 1 であった場合、味方ユニットより 5 ヘクス以

内にある LOS 内の任意の敵ユニットが占めるヘクスより、隠蔽マーカーを取り除く。

- b) **運命:** プレーヤーの修正前のイニシアティブダイスロールが 10 であった場合、そのプレイヤーは再度ダイスロールを行い、運命表を参照する。なお運命表の結果は、10 をロールしたプレイヤーにのみ適用される。

## 19.0 地雷と有刺鉄線

地雷と有刺鉄線マーカーは IP または FP があるヘクス、他の地雷や有刺鉄線マーカーがあるヘクス、また川と橋ヘクスには配置できない（地雷や有刺鉄線がある場合、TEM はダイスロールに適用されない。地雷と有刺鉄線は、MSR に記載されている場合のみ使用できる）。

### 19.1 地雷原



地雷原の位置は、は MSR に特記されている場合を除き、それが明らかになるまで敵プレイヤーに対して秘匿される。セットアップ時に、設置プレイヤーは地雷原を置くヘクスを記録しておくこと。地雷は設置プレイヤーのセットアップエリア（任務により指定される）であれば、任意のヘクスに設置できる。味方ユニットが秘匿された敵の地雷原ヘクスに進入した場合、地雷原を明らかにし、地雷原マーカーをヘクスに置く。敵の地雷原に進入したユニットは、それが既知のものであれ秘匿されているものであれ、地雷原による被害を受ける。味方ユニットが味方の地雷原へ進入または離脱した場合、いかなる意味においてもその影響は受けない。

非車両ユニットに関しては、歩兵ユニットと LATW のみが地雷原ヘクスより射撃を実施できる。ただしこれはリアクションに限られる。

**19.1.1 地雷原への進入:** 敵地雷原ヘクスに進入したユニットまたはスタックは停止し、移動を終了しなければならない。また地雷原による被害を受ける（例外: 英雄化ユニットは地雷原による攻撃を受けた後、移動を継続しなければならない）。進入プレイヤーは非車両ユニットのスタックごとに、また個々の車両ごとに修正なしのダイスロールを行うこと。

- A) **非車両ユニット:** 出目が 10 であれば、進入したユニットのうちランダムに選択されたもの 1 つが損害を

## Series Rules v2.1

被る [13.3.3]。その他の場合は効果なしとなる。

- B) **車両ユニット**: AFV はダイスロールが 9 以上であればショック状態となり、FV と輸送車は 8 以上で破壊される。車両の破壊により巻き添えダメージ [13.3.7] が発生する。

**19.1.2 地雷原からの離脱**: 敵地雷原を離脱する車両、ユニット、あるいはスタックは、離脱に先駆けて離脱ダイスロールを実施する（**例外**: 離脱判定は、ユニットが撤退 [10.3.1] を実施する場合は行わない。離脱を実施するプレイヤーは、離脱ユニットと離脱先ヘクスを指定し、ダイスロールを行うこと。小隊指揮官の支援を受けた単独の非車両ユニットが実施する場合は、-1 の有利な修正を受ける。修正後の出目が 5 以下であれば、ユニットは離脱し移動を継続する（支援した小隊指揮官も同時に離脱して良い）。その他の場合、離脱を試みたユニットは地雷原ヘクスに留まり、活性化済となる。離脱に失敗した非車両ユニットは移動したと見なされ、近接射撃 SADRM [11.3.3c] の対象となりうる。

### 19.2 有刺鉄線



有刺鉄線マーカーは鉄条網の場所を表すために使用される。有刺鉄線マーカーのあるヘクスに進入した非車両ユニットは停止し、移動を終了しなければならない。有刺鉄線マーカーからの離脱先ヘクスが EBE に近づく方向にある場合は、離脱ダイスロールを実施しなければならない。また離脱する非車両ユニットは、まずそれぞれで離脱ダイスロールを実施する。離脱ダイスロールが 6 以下であれば、ユニットは EBE に近づくヘクスへと離脱し、通常通り移動を継続できる。ダイスロールが 7 を上回ったならば、ユニットは有刺鉄線ヘクスに留まり活性化済となる。離脱に失敗したユニットは移動済みと見なされ、これにより近接射撃の対象となる場合がある [11.3.3c]。なお FBE に近づくヘクスへと離脱する場合、離脱ダイスロールは必要ない。AFV は有刺鉄線ヘクスに進入できるが (FV と輸送車は不可)、追加で 1MP の移動コストを消費する。MG 班は有刺鉄線ヘクスより射撃できない。

## 20.0 任務のセットアップ

### 20.1 国籍の決定

プレイヤーは互いの合意によりどの国籍の部隊を使用するのか決めても良いし、ランダムに決定しても良い。

### 20.2 イニシアティブ



イニシアティブは、部隊における中隊指揮官または大隊指揮官の能力を特徴づけるものだ。イニシアティブマーカーを表面でイニシアティブボックスに置き、どちらの国籍の部隊がイニシアティブを有した状態でゲームを開始するのかを示すこと。

MSR に記載されていない限り、第 1 ゲームターンにおいては、攻撃側プレイヤーがイニシアティブを有している。

**イニシアティブダイスロール修正**: 各任務において、プレイヤーがイニシアティブダイスロールを実施するごとに適用される修正が記載されている [5.0]。なおイニシアティブダイスロール修正は、プレイヤーが直前のゲームターンにおいてイニシアティブを確保していた場合にのみ適用される。

### 20.3 時間経過



「時間経過」は 1 回のゲームターンにおいて、現実にはどれだけの時間が進んだかを表すものだ。2 つの時間マーカーを、ゼロから始まる時間経過トラックの適切な位置に置くこと。なお 1 時間単位のマーカーは、60 分以上が経過した場合に使用する。

### 20.4 損害の記録



損害マーカーは任務における、双方の損害の差を記録するために使用され、ゲーム開始時には損害トラックのゼロの位置に置かれる。戦闘ユニットが損害 [13.3.3] を被った場合、あるいは破壊 [13.3.6] された場合、損害マーカーを動かして損失を反映させること。攻撃側プレイヤーが損害を被るごとにマーカーを 1 段階左に動かし、防御側プレイヤーが損害を被るごとにマーカーを 1 段階右に動かす。ユニットが運命表の衛生兵によりブレイに復帰した場合は、それに応じて損害トラックを修正すること。

**付記**: 任務の途中または終了時において双方の損害を確定するには、双方のプレイヤーはブレイに残っている戦闘ユニットのステップ数を計算し、開始時部隊のステップ数合

## Series Rules v2.1

計と比較すると良い。差分が、そのプレイヤーが被った損害数となる。

### 20.5 損害差の限界 (CDL)



通常、任務では双方のプレイヤーに対して CDL が設定されている。それぞれの CDL マーカーを任務により指定された損害差限界に応じた、損害トラック上のボックスに配置すること。陣営の CDL が 8 を上回っている場合は、CDL マーカーを +8 の面に裏返す (例: 任務 CDL が 10 ならば CDL マーカーを +8 の面にして「2」のボックスに置く)。いずれかのゲームターン終了時に損害マーカーが相手 CDL の位置を超えている場合、MSR に特記されていなければ自動的に勝利する。

### 20.6 開始時部隊

それぞれの国家の開始時における部隊は、任務に記載されている。小隊の活性化手順における、各歩兵／戦車小隊の組織と編成は太字の斜体で記載されている (たとえば「**3rd Plt.**」など)。任務に特記されていない限り、部隊編成はランダムドロー手順が用いられる。(プレイヤーの部隊の末尾に記載されたカッコ付きの数字は、その部隊における戦闘ユニットのステップ数を表している)

#### ランダムドロー手順

1. **部隊:** 部隊が 1~3 個小隊から編成されている場合、同じ中隊よりすべての小隊をドローする。部隊が 4~6 個小隊から編成されている場合は、2 つの中隊よりそれぞれ同数分の小隊をドローする。部隊が 6 つを上回る小隊より編成されている場合は、3 つの中隊より可能な限り同数の小隊をドローする。
2. **減少戦力の小隊／中隊:** 通常、歩兵小隊は 6 ステップから構成され、中隊は 18 ステップ (日本軍は 24 ステップ) となる。歩兵小隊または中隊が「減少戦力である」(ステップ数が減少) と指定されている場合、その小隊または中隊に所属する分隊をカップに入れ、その小隊／中隊において指定された数のステップ数が満たされるまで、1 つずつ引くこと。小隊指揮官は、指揮下のいずれかの分隊／班がカップから引かれるか、プレイに登場することが特記されている場合に配置される。
3. **増強された小隊:** 歩兵小隊が「増強された」(ステッ

プ数が増加) と指定されている場合、その小隊に所属する班をすべてカップに入れ、指定された数の班を引く。

4. **AFV:** AFV 小隊または中隊が「減少戦力である」(ステップ数が減少) と指定されている場合、その小隊または中隊に所属する AFV をカップに入れ、その小隊／中隊において指定された数の AFV を引く。
5. **支援:** 初期部隊に記載されている支援ユニット数に応じて、それぞれのカウンター群よりランダムに引く。

#### 例

a) **ドイツ軍初期部隊:** 「1. Infantry Kp. 3rd Plt.」(7 ステップ)、「1st Tank Plt.」(2 両の戦車)が MG 班 2 つと LATW 班 1 つ、8cm 迫撃砲班に支援されている (合計 11 ステップ)。つまりこの例においてドイツ軍プレイヤーは 2 つの MG 班と LATW 班 1 つに支援された、増強 1 個小隊「1. Infantry Kp. 3rd Plt.」と減少戦力の戦車小隊、「1st Tank Plt.」で活性化を行うこととなる。増強された「3rd infantry Plt.」に所属する 4 つの班をカップに入れ、1 つを引いて小隊に加えること。また減少戦力の「Tank Plt.」に関しては、その小隊に所属する戦車をすべてカップに入れ、最初に引いた 2 つをプレイに登場させる。支援ユニットに関しては、それぞれのカウンター群から MG 班 2 つと LATW 班 1 つをランダムに引くこと。

b) **アメリカ軍初期部隊:** 「Baker Co.」(14 ステップ)、「Able Tank Co.」(2 両の戦車)が MG 班 2 つと 60mm 迫撃砲班 1 つに支援されている (合計 18 ステップ)。つまりこの例においてアメリカ軍プレイヤーは、2 つの MG 班に支援された減少戦力の 1 個歩兵中隊「Baker Co.」と減少戦力の「Able Tank Co.」で活性化を行うこととなる。減少戦力の歩兵中隊は、「Baker Infantry Co.」のすべての分隊をカップに入れ、7 枚を引いてプレイに登場させる。減少戦力の「Able Tank Co.」その中隊に所属する戦車をすべてカップに入れ、最初に引いた 2 つ (2 ステップ) をプレイに登場させる。支援ユニットに関しては、カウンター群から MG 班 2 つをランダムに引く。

### 20.7 ユニットの配置

双方のプレイヤーは各任務の「部隊の配置」に記載された指示に従い、マップにユニットを配置する。味方盤端と敵



## Series Rules v2.1

盤端は通常は任務に記載されている。もし記載がなければ、FBE はセットアップ時の自軍ユニットにもっとも近い盤端となり、EBE はその反対側となる。加えて、以下の制限が適用される。

- A) ユニットを複数のセクターをまたぐヘクスに配置できない(両方のセクターがともにセットアップエリアである場合を除く)。
- B) 小隊ごとに 1 つの分隊を、分割した状態で配置できる [10.3.2]。
- C) 防御側は任意の非車両戦闘ユニット (ダミーを含む) を、IP に配置できる。IP と FP は建物を含むヘクスに配置、セットアップできない(例外: 小屋[4.1.6iii])。
- D) 任務をマップ上で開始するユニットと盤外よりゲームに登場するユニットは、MSR に記載されていない限り隠蔽状態でセットアップされるか、または登場する。
- E) 一部のユニットは秘匿状態で配置される [20.9]。
- F) 車両は移動状態で配置／登場でき、またユニットを搭載した状態で配置／登場できる(例外: 秘匿ユニットは移動状態で配置できない)。
- G) 任務部隊に記載されている迫撃砲は、MSR に特記されていない限り、迫撃砲支援利用可能ボックスでゲームを開始するか、あるいは増援として登場する。
- H) 盤外でゲームを開始するすべての部隊、また増援として登場する部隊は、進入に先駆けて進入ヘクスの隣にセットアップしておく(例外 [16.0])。
- I) 盤外から侵入してくる部隊は、スケジュールに従って進入するか、あるいは進入の遅延によりそれ以降のゲームターンにおいて進入する。
- J) 盤外から進入する攻撃側プレイヤーの部隊は、可能であれば進入に先駆けて MFA を実施しても良い。この場合、FO はいずれかの適切な進入ヘクスに置く。

### 20.8 ダミー

MSR によりダミーの使用が認められる場合がある。ダミーは戦闘ユニットを偽装するものであり、戦闘力を持たない。またダミーには、表面の戦闘ユニットアイコンの中央に白色のドットが記載され、裏面に「ダミー」と記載されている。ダミーは敵を欺き、ちょっとした「戦場の霧」の

要素を付け加えるために使用するためのものだ。それぞれのプレイヤーは車両 3 つと非車両 3 つの、合わせて 6 つのダミーマーカーを有している。これらは初期セットアップ時に、あるいは盤外からの進入に先駆けて配置される。ダミーは戦闘ユニットとスタックした状態であれば、秘匿状態で配置される。ダミーは移動アクションのみ実施でき、単独で移動できるだけでなく他のユニットと共に移動できる。移動にあたり、ダミーはユニットの種類と地形に応じて通常の MP コストを消費する。加えて、すべての通常の移動ルールが車両ダミーユニットに適用される。

**20.8.1 ダミーの除去:** ダミーは隠蔽を失うか、敵ユニットが同じヘクスへ進入してきた場合にプレイより取り除かれる。敵ユニットの移動は、ダミーを含むヘクスに進入した時点で終了する。ダミーが除去された場合、同じヘクスのダミーも合わせて除去される(ダミーがスタックしていた場合)。IP がダミーマーカーと置かれており、戦闘ユニットが配置されていなかったならば、IP も合わせて除去される(つまりこれらも、ダミーの IP だったわけだ)。

**20.8.2 欺瞞 (オプション):** 欺瞞ルールを用いる場合、古典的な手品と同じような方法で、ダミーマーカーはプレイに復帰する。プレイヤーは、任意のゲームターンにおけるクリーンアップフェイズの手順 4 において、すでに配置されているダミーマーカーを取り除くことができる。また、これらと利用可能なダミーマーカーを含めて、隠蔽された味方戦闘ユニットを含むヘクスへと配置できる。

### 20.9 秘匿配置

**20.9.1 秘匿状態でのセットアップ:** 自走砲 [2.2.7] と展開されている牽引砲、LATW ユニットは MSR に特記されていない限り、秘匿状態でセットアップできる。その他のユニットは、任務により指示されていない限り秘匿セットアップできない。プレイヤーはどのユニットをどのヘクスに配置するのか記録しておくこと。車両と牽引砲はセットアップエリアの最前列より、少なくとも 3 ヘクス後方に配置しなければならない。

**20.9.2 秘匿ユニットの露見:** 秘匿ユニット (IP や地雷原を含む) が露見したならば、隠蔽状態でヘクスに配置する。活性化またはリアクションにおいて、秘匿ユニットにアクションを実施させることで、自ら明らかにすることもでき

## Series Rules v2.1

る。秘匿ユニットは以下の状況において露見する。

- A) 相手プレイヤーによるリアクションの確認後。
- 秘匿ユニットが敵戦闘ユニットより 3 ヘクス以内の LOS 内にあるか(日本軍であれば 2 ヘクス以内の LOS 内)、夜間であれば隣接ヘクスにある。
  - 平地に配置された車両の場合は、敵ユニットより 10 ヘクス以内の LOS 内にある。
- B) 敵ユニットが秘匿ユニットの配置されたヘクスへ進入を試みた。このとき、以下の処理を行う。
- 移動中のユニットは、秘匿ユニットヘクスに対する進入を試みた隣接ヘクスへと戻る。
  - 強襲が可能なすべてのユニットに強襲矢印を置き、「陽動」を行わない限り、秘匿ユニットに対する強襲を実施しなければならない(例外: 移動中の非車両ユニットが道路ボーナスを使用しているならば、陽動を実施できない)。この場合、明らかにされた秘匿ユニットは強襲ユニットに対する射撃で隠蔽を失わない。
  - 強襲の資格がないすべてのユニットは隣接ヘクスで移動を終了し、活性化済となる。
- C) 射撃解決フェイズの開始時に、秘匿ユニットが配置されたヘクスに SADRM または MDRM マーカーが置かれている。

ユニットが露見した時点でヘクス内のすべての秘匿ユニットを配置し、隠蔽マーカーを置くこと。いったんマップに配置された露見ユニットは、通常通りアクションを実施でき、敵のアクションに対してリアクションできる。相手プレイヤーによる活性化、またはリアクションセグメントにおいて実施された秘匿ユニットのマップへの配置が、(意図的なものであれそうでないものであれ) 隠蔽喪失の条件を満たすならば [4.3.1]、敵ユニットの隠蔽を喪失させる。これはリアクションの確認に先駆けて(遡及して)、直ちに実行される。

### 20.10 中隊指揮戦車 (CO)



任務においていずれか、または双方の部隊に中隊指揮戦車が含まれる場合がある。これは、中隊指揮官を含む 1 両の AFV として表されている。

る。指揮戦車は中隊の指揮下にあるいずれかの戦車小隊と共に活性化できる。さらに、MSR により指揮戦車に追加の能力が与えられることがある。

## 21.0 ゲームの勝利

特記されていない限り、任務は任務目標が達成されるか、いずれかの陣営の CDL が超過するか、あるいは最終得点が任務に記載された最終得点を超過したゲームターンにおいて終了する。勝利レベルは攻撃側の最終得点に応じて、それぞれの任務に記載されている通りに判定される。なお目標を達成しても、時間をかけすぎたり過剰な損害を被ったりした場合、ゲームに敗北することがある。

### 21.1 地形目標の支配



任務の開始時において、プレイヤーのセットアップエリア内にあるすべてのヘクスはそのプレイヤーにより支配されている。攻撃側が盤上にセットアップされていない場合、MSR に特記されていない限り、防御側がすべての地形目標を支配した状態でゲームを開始する。最後に地形目標ヘクスを非車両戦闘ユニットにより占めたプレイヤーが、そのヘクスを支配していると見なす。

(例外: AFV と FV、HT は自身が占める目標ヘクスを支配できる。つまり、ヘクスを離脱するとヘクスの支配は元のプレイヤーのものとなる)。木立や稜線、丘のように目標が複数のヘクスより構成されていることがある。このような複数ヘクス目標の場合、いずれか 1 箇所のヘクスであっても、最後に占めていたプレイヤーが目標を支配していると見なす。橋または浅瀬を支配するには、これらのヘクスに加えて隣接する双方の進入ヘクスを支配しなければならない。双方のプレイヤーが目標にユニットを置いている場合、目標は「競合状態にある」と見なされ、いずれのプレイヤーも支配できない。

### 21.2 攻撃側の最終得点

攻撃側の最終得点は MSR に記載されている通り、時間経過と損害、任務目標の達成に応じて計算される。攻撃側の最終得点を計算するには、以下の計算式に従う。

経過時間 (ET) + / - 損害ポイント (CP)

損害ポイントは損害トラックの右下に赤色もしくは黒色の数字で記載されている。(付記: 日本軍の場合、損害ポイ

## Series Rules v2.1

ントはボックスごとに常に 1CP であり、損害トラックに記載されているように 3〜4CP ではない) 損害マーカーが置かれているボックスの数字が赤ならば、損害ポイントを経過時間から引く。損害マーカーが置かれているボックスの数字が黒色ならば、経過時間に損害ポイントを加算すること。一部の任務では、任務目標ポイント (MOP) が地形またはその他の要素に割り当てられることがある。攻撃側が獲得した MOP は最終得点から引き、防御側が獲得した MOP は最終得点に加算する。なお MSR により、MOP を用いて勝利を判定する方法が別に記載されている場合がある。

### 21.3 勝利レベル

攻撃側の最終得点を任務に記載されている勝利レベルと比較し、攻撃側が勝利したのは敗北したのか、あるいは引き分けとなったのかを判定する。

**例:** アメリカ軍が攻撃側であり、MSR には MOP の記載がない。攻撃側が任務を完了するのにかかった経過時間は 42 分であり、ゲーム終了時における損害マーカーは「攻撃側 3」の位置にある。「攻撃側 3」に記載された損害ポイントは 9 であり、これを経過時間の 42 に加算して、最終得点は 51 となる。

## 22.0 オプションルール

### 22.1 コマンドコントロール

コマンドコントロールは活性化した中隊のユニットによる移動アクションに適用され、これらによる射撃や回復、退却には影響を及ぼさない。コマンドコントロール下となるには、ユニットは小隊指揮官から 3 ヘクス以内、あるいは他のコマンドコントロール下にある同じ小隊のユニットより 3 ヘクス以内に位置している必要がある。少なくとも 1 つのユニットが小隊指揮官から 3 ヘクス以内に存在し、かつ同じ小隊のすべてのユニットが互いに 3 ヘクス以内に存在している場合、ユニットのコマンドコントロールは「連鎖」する。コマンドコントロール外のユニットが移動を実施する場合、すべての移動力を消費してコマンドコントロール下となるよう最短の経路で移動しなければならない。コマンドコントロール外のユニットが敵の占めるヘクス、またはそれに隣接するヘクスへ移動することはでき

ない。

### 22.2 ゲームにおける追加要素 (ロールプレイ)



プレイヤーは、一連の任務における戦いを通じて分隊または小隊を率いるリスクと報酬を経験できる。プレイヤーは小隊指揮官 (Sgt) としてゲームを開始し、十分な期間を生き残ることができれば、その成功に応じて中尉 (Lt) となり、最終的には中隊指揮官 (Capt) へと昇進することとなる。任務の開始時にプレイヤーは、密かにいずれかの分隊または小隊指揮官を自身の分身として記録しておく。これは任務ごとに、異なる分隊または小隊指揮官であっても良い。

プレイヤーの分身が生き残った場合、任務において獲得された昇進ポイントが分身の PP に加算される。

**22.2.1 昇進ポイント (PP) の獲得:** プレーヤーの分身は、自身の分隊または小隊が戦術目標表に記載されたいずれかの目標を、強襲により占領、防衛または破壊に成功した場合に表彰され、昇進ポイント (PP) を獲得する。なお 1 回の強襲において、目標達成による PP は累積して獲得される。分隊はそのユニット単独のアクションにより PP を獲得し、小隊指揮官は指揮下の分隊すべてのアクションにより PP を獲得する (自分の分身が A 中隊第 1 小隊の指揮官である Murphy ならば、プレイヤーは A 中隊第 1 小隊のユニットによるアクションで PP を獲得する)。これはプレイヤーにより早く PP を獲得する能力を提供する代わりに、よりリスクを高めることとなる。

**例:** 丘にある、敵が支配する IP に対する強襲で攻撃側が勝利した場合、3PP が獲得される (丘の占領で 2PP、IP の占領で 1PP)。なお防御側が強襲に勝利した場合は、防御側が 2PP を獲得する (丘の維持で 1PP、IP の維持で 1PP)。プレイヤーは任務ログシートに任務において獲得した PP を記録しておくこと。

A) 累積して 15PP を獲得したいずれかの任務終了時において、分隊指揮官は中尉 (小隊指揮官) に昇進し、PP はゼロに戻される。

B) 累積して 30PP を獲得したいずれかの任務終了時において、小隊指揮官は大尉 (中隊指揮官) に昇進する。

**22.2.2 指揮官の負傷:** プレーヤーの分身である分隊/小隊指揮官が任務中に除去された場合や任務終了時の生存

## Series Rules v2.1

判定ロールに失敗した場合は **KIA** となり、直ちに新米の分隊指揮官としてゼロ **PP** から再開しなければならない。その他の場合、プレイヤーは任務中に獲得した **PP** をこれまでに獲得した **PP** に加算させ、次の任務に向かうことになる。分身は生存判定ダイスロールの出目が 10 以上となった場合、判定に失敗する。このダイスロールは以下の条件を満たすと加算される。

分隊指揮官は、任務において被った損害ごとに+1.

小隊指揮官は、指揮下の全分隊が任務において被った損害 2 つごとに+1（端数切り上げ）