The Last HUNDRED YARDS



ルールブック シリーズルール v1.1

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 - 突擊砲

ATDRM - 対戦車ダイスロール修正

ATV - 対戦車値

AV - 装甲值

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 - 迫擊砲砲擊修正

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 - 迫擊砲値

PP - 昇進ポイント

SADRM - 小火器射撃ダイスロール修正

SAV - 小火器值

SMK - 煙幕

SPG - 自走砲

TD - 駆逐戦車

TEM - 地形効果修正

序論

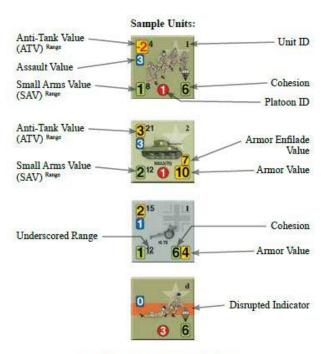
残念なことに、実際にそこにいた人々の記憶を除き、第二次大戦における数千もの小部隊の活動について、現在でも入手できるのはわずかな歴史的な物語のみだ。The Last Hundred Yards(LHY『最後の100マイル』)は、このような小規模の交戦を再構築するための試みである。ゲームには戦闘における小規模な部隊の行動をモデル化するための、革新的なシステムが導入されている。また LHY は小隊あるいは中隊の規模における戦闘部隊の指揮がどのようなものであったのかを、再現することを目的としている。そのため本ゲームは、第二次世界大戦における歩兵中隊の指揮官が、どのような決断を迫られることになるのかとい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

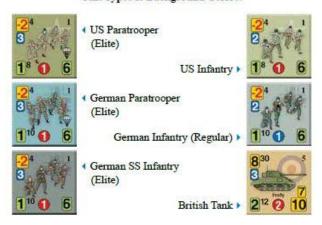
本ルールブックは、LHY シリーズとして提供されるゲームモジュールの各任務、ならびにプレーヤー自身が作成した自作 (DYO) 任務のプレイに必要なルールを提示するものだ。またリアリズムを向上させ、よりゲームへ没頭できるようにオプションルールが提供されている。ルールの具体例ならびにより広範囲にわたる例、ユニット能力表に関してはプレイブックに記載されている。ルールに記述されていないことを推測したり想像したりせず、疑問が生じた場合には厳密な解釈に努めること。

- ・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、間違えやすいルール、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、10 面体のダイスを1つ振ることで行う。
- ・任務特別ルール(MSR)は、関連する通常のルールに 優先する。

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

プレーヤーは、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

プレー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ー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へクスは、任務特別ルール(MSR)に記載されていない限りプレイ対象となる。

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 装甲值(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、距離やその他の 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 迫擊砲値 (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着弾へク

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) と牽引砲には下線つきの 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 | | |
| Charlie | Blue | Blue | | |

| AXIS | | | | |
|------|----------|-------|----------|--|
| Kp. | Infantry | Armor | SPG | |
| 1 | Red | Red | White | |
| 2 | Black | Black | 66 65 | |
| 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 ていて、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、ハーフトラック、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

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4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。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、強襲へ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 (HE)、制圧、ショック、縦射、包囲、 再編成の効果を受けない。
- 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。
- **g)** FP は建物や応急陣地 [4.1.14d] を含むヘクスに配置できない。



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 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。





2.2.8 輸送車: 主に非車両ユニット を輸送するための車両群。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 情報マーカー



2.4 ユニットのスタック

プレーヤーは最大 3 個分隊のユニットと MG 班 2 つ、車両 2 両 (例外 [4.1.9.3c])、牽引砲 1 門、FP1 つと非車両の 非戦闘ユニット (小隊指揮官や LATW) 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ーヤーが取り除く。

LHY は、多くの戦術級ゲームとは異なる革新的かつユニークなコンセプトを採用している。そのためプレーヤーがシステムに慣れるまで、プレイ手順とすべての処理を厳密

に実施することを推奨する。

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 $4\sim5$ 両のAFVから構成される。

3.1 部隊

各任務の部隊や状況 [20.0.] に応じて、プレー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、双方のプレーヤーがどの種類の支援ユニットをいくつ 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
- b) 重火器(追撃砲、MG、LATW などの班)
- c) 輸送車 (ハーフトラックやトラック)

4.0 Terrain

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: 林や森、建物がないヘクス。平地は遮蔽を提供 せず LOS を遮断しない。

平地へ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: 林や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ると見なす。

- c) 障害地形: 障害地形へ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、林、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 林と森: 障害地形へクスであり、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。



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等高線 の内側の領域に入っている場合にのみ、丘

ヘクスと見なされる。それぞれの等高線には、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。レベルは、異なる高度のユニット間で LOS (視認と射撃のための)を判定する際に参照される [4.2.2]。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、ユニットは丘を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。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 に増加することがある。

重要: 丘へクスの上にある林、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 の丘の上にある林へ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へ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(太字または細字に関わらず)の間にある土地である。観測/射撃側カウンターのへクスや目標へクス、ならびにその間のヘクスが傾斜地である場合、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:** 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(灰色以外の色): 農家、 コテージ、納屋など。



b) 都市建物: 都市または街路へクスに 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: 壁は、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へ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。



4.1.8 並木: 並木は 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 関わらず小火器 [11.3] に対する遮蔽を提

供する。敵味方のユニットが並木へクスサイドを間にはさんだへ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 [4.1.9.1])。





4.1.9 道路: 農村部あるいは 都市へクスに限らず、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 に沿って移動するユニットは、ヘクスにおけるその他の地 形や通過するヘクスサイドの地形コストを無視して、道路 の MP コストを消費する。ただし、道路ヘクスが連続して いる隣接ヘクスへの移動でなければならない。

- a) 道路へクス上の非車両ユニットが、道路のいずれかの側面にある建物、林、森、並木に位置していても、道路外に出たとは見なされない [4.1.9.3]。
- **b)** 道路へクスにおける車両は、常に道路上にある。
- **c)** 道路を含むヘクスにおける **TEM** は、他の地形に依存 する(**例外** [4.1.9b])。



4.1.9.1 並木道: 林、森または並木に沿っている道路へクスは並木道と見なす。輸送車は連続する並木道または道路へクスを経由

してのみ隣接する並木道に進入できる。

互いのユニットが並木へクスサイドを間にはさんだへクスを占めている場合、並木道に配置されたユニットが常にTEMの効果を得る。



4.1.9.2 街路: 都市建物と道路の双方を含む都市へクスは街路と見なされる。車両は連続する街路または道路へクスを経由し

てのみ街路に進入/離脱できる。またこのとき、移動元へ クスから隣接する移動先へクスに LOS を確保できなけれ ばならない。

4.1.9.3 内部道路: 同じヘクスに都市建物/農村建物、林、

森、または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])。

制限

- a) 道路に沿って実施される小火器射撃が、同じ道路における内部道路へクスを経由する場合、停止状態のユニットに対しては1~クスの射程に制限され、移動した敵ユニットに対しては3~クスに制限される。
- b) 道路に沿って実施される対戦車攻撃が、同じ道路上 の内部道路へクスを経由する場合、6 へクスの射程に制 限される。
- c) 内部道路へクスごとに、1つの車両のみ配置できる。 4.1.9.4 道路ボーナス: ユニットが道路へ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へクスである場合、MPに1を加算する。 道路ボーナスは以下の場合には適用されない。
 - **a)** 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。
 - **b)** 混成部隊、あるいは AFV が隣接へクス以外から強襲 を実施する場合 [10.5.2.3、10.5.2.5]。



4.1.10 川: 川へクスは平地と見なす。川に 進入する、あるいは川に沿って移動する非 車両ユニットは川のMPコストを消費する

(例外 [4.1.12])。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ーヤーは離脱ユニットと離脱先のヘクスを示し、ダイスを1つ振る。ユニットが自身の小隊指揮官により支援されている場合、このダイスロールより1を引く。修正後のダイスロール値がユニットの結束力以下であれば、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、ユニットと支援した小隊指揮官は川ヘクスに留まり、活性化済マーカーを置く。離脱に失敗したユニットは移動を実施したと見なされ、場合によっては近接射撃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.iv]、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へクスに進入できる。



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両端のヘクスと同じ高度となる。橋ヘクス

は隣接する道路へ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、この場合は川へクスに進入したと見なす。



4.1.12 浅瀬: 浅瀬を含むヘクスは平地であり、隣接する川ヘクスと同じレベルとなる。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、配置

も行えない。湿地へ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 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ーヤーに同じ防御修正を提供 する。
- c) MSR に記載されていない限り、車両は IP の効果を受けられない。
- **d)** IP は建物または陣地 [2.2.4g] があるヘクスに配置できない。
- **e)** 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 $^{\circ}$ クスに適用される「 $^{\circ}$ 4.2.4]。

- **4.2.1 同じ高度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 が林、森、並木またはより高い高度の丘へクスを一部でも経由する場合。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 [4.2.1g])。
 - **b)** LOS が通過するヘクスサイドの両方の側面に林または森があるか、より高いレベルの丘へクスがある場合(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)。これは LOS 全体において判定される (**訳注:** 同じヘクスサイドの両側が障害地形である必要はない)。
 - c) 以下の双方の条件を満たす傾斜地へクスが LOS と交わる場合。
 - i. 傾斜地がユニットと同じ高度か、それよりも高い高度にある。

なおかつ、

- ii. 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)** 障害地形要素 [4.0c.ii] のイラスト (ただし独立した 植生は除く) の一部を横切っている。
- e) LOS が壁へクスサイドを経由するか、あるいは壁へクスサイド沿って引かれている場合。ただし射撃ユニット/防御側ユニットが隣接する壁へクスサイド、あるいはユニットの配置されたヘクスの頂点が隣接する壁へクスサイドを除く。
- f) LOS が街路へクスの車両/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へクス内の建物と交差している(例 [24.1.3])。
- **g)** LOS が並木道 [4.1.9.1] に沿って引かれており、経 由するヘクスにおいて LOS の一部が林、森、並木など の実際のイラストに触れている。
- 4.2.2 異なる高度に存在するユニット: 低い高度と高い高

度の間に引かれた LOS は、経由するヘクス (例 [24.1.2]) の高度 (地形によるものを含める) が、より高いレベルに いるユニット以上である場合に遮断される。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、死角ヘクスの確認を行う。

4.2.3 死角へクス: 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が林、森、丘(高度による)ならびに建物を経由している場合、その背後に死角ヘクスが形成される。なお壁は、死角ヘクスの判定においてより高い高度からの LOS を遮断しない。なお死角ヘクスは、相互に対応したものとなる(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. 判定を行う地形と、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へクス数を求める(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.** 結果が経由へクスの背後に形成される死角へクス数となる。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 [11.4.10]、ならびに内部道路へクス [4.1.9.3] 上の車両は、LOS を妨害する。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。
 - b) LOS が通過するいずれかのヘクスサイドの一方に MDRM または煙幕マーカーが置かれ、反対側が林/森/丘へクスである場合。なおこれらのヘクスが同じヘクスサイドに隣接している必要はない。
 - c) LOSが通過するヘクスサイドの両側に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へクスに対して [4.1.9.3]、またはそのヘクスを通過して LOS を引く場合 (ただし ヘクスの上を通過する場合は除く [4.2.3])

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 へクスには、1 つの隠蔽マーカーのみ配置できる。プレーヤーは、他のプレーヤーが隠蔽マーカーを置いたユニットの中身を見ることはできない。ただし射撃を実施するプレーヤーは攻撃を行う前に質問することができ、敵プレーヤーは隠蔽されたヘクスにおける AFV、FP、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。この敵プレー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:ドイツプレーヤーは2両のPzIVと1個分隊を有しており、敵ユニットが隠蔽する林へクスにLOSを確保している。射撃アクションの実施に先駆け、ドイツプレー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、林へクスにおけるユニットの種類を質問する。アメリカ側プレーヤーはヘクスにAFV2両と牽引砲、非車両ユニットが1つあることを示す。ドイツプレー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PzIVで対戦車攻撃し、牽引砲を他のPzIV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。加えて、ユニットは以下の状況で隠蔽を失う (例外 [4.3.1.3])。
- **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) 敵ユニットまたは露見した秘匿ユニット [20.9.2] より LOS が通り、なおかつ敵ユニットより 8 ヘクス以内の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)** 敵ユニットまたは露見した秘匿ユニット [20.9.2] よ

- り LOS が通り、なおかつ敵ユニットより 3 ヘクス以内 (LATW は 1 ヘクス) の遮蔽地形ヘクスに進入した。
- c) 敵ユニットまたは露見した秘匿ユニット [20.9.2] より LOS が通り、なおかつ敵ユニットより 2 ヘクス以内の遮蔽地形から小火器射撃を実施した(牽引砲または FP からの対戦車攻撃は 4 ヘクス以内)。
- **d)** 最終射撃解決ダイスロールの結果が対象ユニットの 結束力以上となった。
- e) ユニットが参加する強襲の処理が終了した。
- **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)** 平地へクスに位置しており、LOS が通る敵ユニットが 10 ヘクス以内に移動してきた。
 - b) 距離に関わらず、敵ユニットの LOS が通る平地へクスに移動するか、それらのヘクスから射撃を実施するか、それらのヘクスにおいて行動状態となった。
 - c) 敵ユニットの LOS が通る、敵ユニットから 8 ヘクス 以内の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。
 - **d)** 最終射撃解決ダイスロールの結果が対象ユニットの AV と同値になった。
 - e) 敵ユニットと隣接した。
- **4.3.1.3** LOS 内の敵ユニットがすべて強襲国籍マーカーを 置かれたものである場合や (**例外** [10.5.3.1])、MDRM マ ーカー (**例外** [11.4.7c]) が置かれた第 1 着弾ヘクスに位 置している場合、隠蔽は失われない。
- 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(プレー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)。

5.0 プレイの手順

I. イニシアティブフェイズ: 双方のプレー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ーヤーは、可能であればダイスロール修正を得る(各任務には、プレー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

したプレーヤーが勝利してイニシアティブを獲得し、アク ティブプレーヤーとなる。敗北したプレーヤーは非アクテ ィブプレーヤーとなる。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ーヤーが勝利し、偶数であれ ば連合側プレーヤーが勝利する。イニシアティブに勝利し たプレーヤーを表示するため、「ゲームトラックプレーヤ 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ーヤーは、自 動的に相手プレーヤーにイニシアティブを渡す。どちらの プレーヤーも小隊指揮官と AFV を有していなければ手順 VI に進み、時間経過を判定する。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、そのプレーヤーは ゲームトラックプレー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: アクティブプレーヤーは、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]、これに双方のプレー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: アクティブプレーヤーは強襲を解決する順番を決定する「14.0」。

V. 迫撃砲砲撃修正フェイズ

- **1.** MDRM と煙幕マーカーを取り除く [11.4.10]。
- 2. 迫擊砲回復判定 [11.4.8]。
- 3. 前線観測員 (FO) がこの時点において「最終」面となっているか、味方ユニットのいないへ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ーヤー補助カードの迫撃砲支援準

備ボックスに置く。

- 4. 迫撃砲砲撃延長の実施 [11.4.9]。
- **VI. 時間経過の判定:** アクティブプレー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。
- **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、アクティブプレーヤーによる自軍小隊の連続的な活性化から構成される。活性化プレーヤーのみが、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ごとに、双方のプレー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(例外[24.2])。

小隊の活性化手順

I. 中隊の選択: アクティブプレー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: アクティブプレーヤーは 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)。アクティブプレーヤー 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、非アクティブプレー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) ユニットは移動、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. 非アクティブプレーヤーのリアクションセグメント: 非アクティブプレー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)。リアクションの実施を終了したら、アクティブプレー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. アクティブプレーヤーのリアクションセグメント: アクティブプレー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ーヤーがリアクションを実施するかどうかの確認を行う。以降は双方のプレー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. マーカーの調整

- a) 赤色の行動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 宣言されたのでなければ、強襲ヘクスのユニットの 上に強襲国籍マーカー (強襲を実施する部隊のもの) を置く [10.5.2.2]。
- c) スタック制限の確認 [2.4]。
- **5. 繰り返し:** 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 プレー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)。

アクティブプレー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、プレーヤーはリアクションの有無を確認しなければならない。

アクティブプレー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

アクティブプレー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。活性化された小隊と同じ小隊 IDを持つユニット、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] は適切なアクションを実施でき る(移動や射撃、回復など)。

7.1 連携

中隊の選択にあたり(小隊を選択するより前)、アクティブプレーヤーは「活性化連携」により、同じ活性化手順において2つの小隊(臨時編成ユニットを含む)を同時に活性化させる試みを実施できる。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ー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、アクティブプレーヤーが選択した中隊における1個小隊、あるいは1個AFV小隊のみを活性化できる。成功であれば、活性化プレーヤーは任意の小隊のアクションにおいて活性化連携を実施できる。活性化連携を実施した場合、プレーヤーは以下のいずれかを実施できる。

- 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小隊を活性化させる。
- b) 選択された AFV 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 臨時のユニット活性化

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であっても実施できる。臨時のユニット活性化は、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つのユニット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。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のみ活性化させられる。

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となる。

8.0 リアクション

リアクションは、いずれかのプレー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、リアクションプレーヤーはユニットによる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: アメリカ軍プレー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 分隊による移動を実施した後、 ドイツ軍プレーヤーにリアクションの有無を確認する。ド イツ軍プレー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分隊が進入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、ドイツ軍プレーヤーは第 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。ドイツ軍プレー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、敵プレー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])。
- 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。

8.2 敵アクションへのリアクション

へ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い)、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、敵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/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(臨時のユニットを含む)を指揮して移動/回復を実施させられる。
 - i. 地形に関わらず小隊指揮官とスタックしている。
 - ii. 小隊指揮官に隣接しており、なおかつ平地または 道路へクスに配置されている。
- **b)** 適切なユニットは MFA を要請できる [11.4.4.1]。

- 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、プレーヤーは撤退ユニットを指定してダイスを1つ振り、最良の結束力を持つ撤退ユニットと比較する。ダイスロールがユニットの結束力以下であれば、ユニットはすべて撤退できる。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)** ユニットは、強襲を受ける隣接へクスを増援できる 「10.5.3.3」。
- i) エリートユニットは回復の試みを行える [15.1b]。

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、プレーヤーのどのユニッ

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、プレー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。相手プレー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 アクティブプレーヤー:** アクティブプレー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 非活性化プレーヤー:** 非アクティブプレー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)** 活性化プレー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ーヤーの 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

コ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、プレー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ユニットは、オーバーラン [10.4.5] の実施時を除き、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、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 [4.1.6b])。
- **b)** AFV とハーフトラックは 5MP であり、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」。

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~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(MSR に特記されている場合は除く)。

- 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、1~4~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 着弾へクスまたは第 2 着弾へ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) 強襲へクス [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)** 川、湿地、都市建物へクスを 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])。i. 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。
 - ii. FBE に向かい、敵戦闘ユニットに隣接するヘクス 「10.3.1.2」。
 - iii. 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。
 - iv. 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。 これを実施できないユニットは除去される。
 - **b)** ヘクスサイドと FBE が並行ではない場合 (例

 $[24.3.2])_{\circ}$

i. 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)。

ii. 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]。 iii. 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。

iv. 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。 これを実施できないユニットは除去される。

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、プレーヤーは歩兵分隊を 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、プレーヤーは 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、プレーヤーはそれぞれ 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。同じ小隊の分隊ユニットをランダムに選択すること。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。

10.4 車両の移動アクション



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。そののち車両は 他のヘクスへと移動するか、射撃移動 [10.4.2] を実施 できる。
- **b)** 行動中の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)。

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: アクティブプレー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」により車両を停止させ、射撃能力を維持でき る。監視中の車両は現在のヘクスを離脱できず、リア クション射撃のみ実施できる。車両が監視を開始した 場合、行動マーカーは直ちに取り除かれ、代わりに監 視マーカーが置かれる。監視マーカーはアクションの 実施によって、また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。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 を受けることに注意 (例 [24.5])。

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(移動先へクスが目標への 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([11.5.4d、11.5.4e、11.5.4f]、停止射撃の**例**[24.6])。

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)。プレー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 せることはできない。



10.4.5 オーバーラン: AFV またはハーフトラ ックは平地の輸送されていない非車両敵ユニッ トをオーバーランできる (例外 [24.4])。

制限

- a) 味方ユニットが配置されたヘクスをオーバーランで きない。
- **b)** オーバーランを実施するユニットは対象へクスでは 移動を終了できず、またゲームターンごとに1回のオー バーランのみ実施できる。
- c) 1回のゲームターンにおいて同じヘクスが複数回オー バーランされることはない。
- **d)** ハーフトラックは牽引砲が配置されたヘクスをオー バーランできない。
- e) 輸送中のハーフトラックもオーバーランできるが、戦 車跨乗中の AFV と牽引砲を輸送しているハーフトラッ クはオーバーランを実施できない。

10.4.5.1 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 象へクスを宣言する。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)。

a) オーバーラン車両の射撃

i. それぞれのオーバーラン実施車両の(TEM の分 を減じた)SAVに等しいSADRMマーカーを置く。 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 (TEM があれば減ず

ii. 加えて、オーバーランヘクスに牽引砲が配置さ れている場合。オーバーランを実施する AFV ごと k-2ATDRM マーカーを牽引砲に置く。

b) オーバーラン車両への対戦車リアクション攻撃

る)をオーバーランへクスに置く。

i. オーパラーランヘクスにおける混乱していない 牽引砲と LATW 班はでアクションを実施していな いものは、オーバーラン車両に対戦車リアクション 攻撃を実施しなければならない。オーバーラン車両 がハーフトラックならば、対戦車値を持つ歩兵と MG 班もハーフトラックに対戦車攻撃できる。

ii. オーバーランヘクスに配置されていないユニットも、オーバーラン車両への対戦車リアクション攻撃を実施できる。

iii. さらにオーバーランへクスに牽引砲を除く戦闘 ユニットが置かれており、オーバーラン車両が AFV である場合、AFV の AV をマイナス 9 した値 (パン ツァーファウスト脆弱性を持つ連合の AFV であれ ばこれに+1 する) の ATDRM マーカーをいずれか 1 両の AFV に置く (対戦車攻撃するプレーヤーが 選択)。この場合、戦闘ユニットはアクションを実 施したとは見なされず、活性化やリアクションの制 限においてアクションを実施する権利を留保する。

3. 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へクスを離脱 し、移動を完了させなければならない。

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。ATV がゼロ以上の輸送車(主武装を搭載したハーフトラックやトラックなど)を輸送に使用することはできない。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: 1 両の AFV 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 跨乗させられる。ハーフトラックとトラックは同じ数の非 車両ユニットを内部に搭載するか、あるいは牽引砲 1 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、跨 乗ユニットのいずれかが混乱した場合は、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の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])。

10.4.6.3 **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(林、森、都市建物であれば隣接 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。

10.4.6.4 **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に続けて下車を実施させても良い(**例外**[10.4.6.2d])。

例: 行動中の **AFV** は停止し、下車を行い、そののち射撃 できる。

10.4.6.5 牽引砲の輸送: 跨乗/乗車ユニットと同様に、プレーヤーは牽引砲の搭載と下車を宣言しなければならない。輸送車両と同じヘクス(林、森、並木道、都市建物であれば隣接ヘクス)で活性化またはリアクションを実施する牽引砲は、双方のユニットがそのゲームターンにおける単独のアクションとして実施することで搭載/下車を行える(つまり、輸送車ユニットが搭載/下車と同じゲームターンにおいて移動を行うことはできない)。

プレイを単純にするため、牽引砲は固有のトラックを有している。これ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。

搭載された牽引砲は輸送車ユニットの上に置き、下車した 牽引砲は輸送車ユニットの下または隣接する林、森、並木 道、都市建物へクスに置く。

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 し、交戦を終結させる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。歩兵と AFV (跨乗さ れていないもの)は、ショック状態になく混乱しておらず、 かつそのアクションの開始時点において再編成中でなけ れば強襲を実施できる。加えて、混乱しておらず再編成中 でもない小隊指揮官と LATW 班も、味方歩兵部隊または 歩兵班と共に強襲ヘクスへと進入するか、あるいは同じ小 隊の戦闘ユニットがすでに強襲ヘクスに進入している場 合は強襲を行える。その他のユニットは強襲を実施できな い(つまり敵ユニットが占めるヘクスに進入できない)が、 強襲に対して防御を行うことは可能だ (**例** [24.9])。

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。



10.5.2.1 隣接ヘクスからの強襲: アクションの **MSSAULT** 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ーヤーは強襲に参加するユニッ トと対象へクスを宣言し、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 非車両ユニットによる非隣接ヘクス からの強襲:非車両ユニットが隣接していない

ヘクスから強襲を実施する場合、強襲ヘクスより2ヘク ス以内で移動を開始しなければならない(**何外**[12.6.2])。 また強襲へ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、強襲の対象とな 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)。

以下の手順は適切な非車両ユニットにのみ適用される。

- 1. 強襲を実施するプレーヤーは強襲に参加するユニッ トと対象へクスを宣言する。
- 2. 強襲ヘクス (強襲の対象となるヘクス) に隣接するへ 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、敵プレーヤーは 強襲へのリアクションが可能となる。
- 3. 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 を対象のヘクスに移動させる(例外: 強襲ヘクスが第 1 着弾ヘクス [11.4.7.1] の場合は移動させない)。強襲部 隊の上に強襲国籍マーカーを置く。なお上記の代わりに、 強襲部隊は「陽動」[10.5.2.4] を宣言しても良く、この 場合は移動を行わない。

10.5.2.3 混成部隊による非隣接ヘクスからの強襲: 混成 部隊強襲により、適切な非車両ユニット「10.5.1]と AFV が歩兵小隊活性化[7.2b]の一環として、あるいは活性化 の連携 [7.1]、リアクション [8.0] により共同で強襲を実 施できる。それぞれの強襲ユニットは強襲の開始時点にお いて強襲へクスの2へクス以内で移動を開始しなければな らず、同じヘクスで移動を終了しなければならない。また 強襲へクスへの到達に必要な移動力があり [10.1]、移動 にあたり進入するヘクスは、強襲ヘクスへの距離を詰める ものでなければならない。混成部隊による強襲は、車両以 外のユニットによる非隣接ヘクスからの強襲と同じ手順 を用いる [10.5.2.2] (例 [24.9.2])。

10.5.2.4 陽動: 非車両ユニットが強襲矢印マーカーの下 に置かれている場合、小隊活性化サイクルにおけるマーカ ー調整ステップの(b)で陽動を宣言できる。これにより、「最 後の瞬間における強襲の中止」を行うことが可能だ。陽動 ユニットは敵が占めるヘクスには配置されないが、陽動判 定ダイスロールにパスしない限り、撤退[10.3.1]を実施 しなければならない。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(**例外:** 英雄化ユニットは陽動を実施できない)。

10.5.2.5 AFV による非隣接へクスからの強襲: 車両以外のユニットと異なり、AFV は強襲へクスに進入するための移動力を有している限り [10.1]、4へクス離れた任意のヘクスより強襲できる (強襲国籍マーカーや強襲矢印マーカーが置かれるヘクスを含めて数える)。以下の手順は AFV にのみ適用される。

- 1. 強襲を実施するプレーヤーは強襲に参加する AFV ユニットと対象へクスを宣言する。
- **2.** 移動にあたり AFV が進入するヘクスは、強襲ヘクス への距離を詰めるものでなければならない。
- **3.** AFV ユニットを対象のヘクスに移動させ、強襲国籍マーカーを置く。

現在の小隊活性化サイクルにおいて、あるいは同じゲーム ターンにおける以降の活性化サイクルにおいて、同じヘク スに対して、隣接/非隣接の複数ヘクスからの強襲を実施 しても良い。ただしこれらは強襲解決フェイズにおいて、 1回の強襲として解決される。

10.5.3 強襲へのリアクション: ユニットが強襲へクスに配置されているか、あるいは強襲対象となっている場合、そのリアクションは制限を受ける。強襲に関与していないか強襲を受けていないユニットは、通常通りリアクションを実施できる(例外: リアクションを実施する車両ではないユニットが、敵の強襲矢印マーカーが置かれたヘクスに強襲することはできない)。

10.5.3.1 強襲へクスにおけるユニット: 強襲へクスにおけるすべてのユニットは、車両ユニットを除きヘクスの外に LOS を確保できず、以下のアクションに制限される。

- **a)** 適切な小隊指揮官は小隊指揮官が占めるヘクスに MFA を要請できる [11.4.4.2]。
- b) 牽引砲は強襲へクス内のAFVに対してのみ対戦車攻撃を実施できる。
- c) 車両は移動と対戦車攻撃アクションを実施できるが (停止射撃と射撃移動を含む)、敵ユニットが自身のへ クスへ進入してきた時点で、直ちにリアクションしなけ ればならない。その他の場合、車両はヘクスに留まった

まま活性化済となる。

10.5.3.2 強襲対象ユニット: 非隣接ヘクスからの強襲対象となっている [10.5.2.2] 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)** 迫撃砲砲撃を要請できる [11.4.4]。
- c) 下車している牽引砲と FP を除き、非車両ユニットは 撤退を試みられる。最良の結束力を持つ戦闘ユニット (戦闘ユニットがない場合は最良の結束力を持つ非戦 闘ユニット) は、撤退ダイスロールを行う。最良の結束 力を持つ戦闘ユニットと同じ小隊の、混乱していない小 隊指揮官が配置されている場合、ダイスロール結果より 1 を引く。修正後の出目がユニットの結束力以下であれ ば、任意のユニットが撤退を行える。ヘクスに残るユニットは、活性化済となる。
- **d)** 非車両ユニットは回復を試みられる「12.1]。
- e) 牽引砲は対戦車リアクション攻撃を実施できる。
- り 車両は移動または対戦車リアクション攻撃を実施できる(停止射撃と射撃移動を含む)が、敵ユニットが自身のヘクスへ進入してきた時点で、直ちにリアクションしなければならない。その他の場合、車両はヘクスに留まったまま活性化済となる。

10.5.3.3 味方ユニットの支援: 強襲に参加しているか、あるいは強襲を受けている味方ユニットを支援するには、適切な強襲の手順 [10.5.2.1、10.5.2.2] を用いて強襲を実施しなければならない。また強襲を受けている味方ユニットへクスの支援は任意のユニットにより実施できるが、適切なユニット [10.5.1] でなければならない。

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。射撃ユニットは1回の射撃アクションにおいて、小火器射撃か対戦車攻撃のいずれかを実施できる。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

V,

LHYにおいて「射界」はない(例外: FP)。ただしユニットは、縦射を受ける場合がある。縦射は敵の射撃が防御側カウンターの配置されたヘクスに対して、どの辺や頂点を経由して交差しているかにより決定され、ヘクスにおける防御側カウンターの向きや位置とは関係がない。

11.1 縦射

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。射撃プレーヤーは、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経由して射撃した場合、それを基準として前面が決定され、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ることとなる。射撃がどのヘクスサイドや頂点を経由したかを示すため、一時的に射撃アクションマーカーを配置しておくと良い(例 [24.7.1])。
- 11.1.2 十字砲火の効果: プレー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つが防御側ユニットの背面からの射撃である場合に発生する。縦射が宣言され、射撃プレー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。防御側プレーヤーは直ちに、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」)。

(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の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砲撃マーカーは目標へクスに置く。

- 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砲撃は+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) 敵ユニットが配置されていないへクスに小火器射撃 を実施できない。
- c) 非車両ユニットは、輸送されている間に射撃できない。
- d) 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。
- e) 跨乗ユニット(もっ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、歩兵分隊とユニットを跨乗させた AFV の両方が配置された農村部建物へクスを近距離から 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車両を除くすべての敵ユニットに影響を及ぼす(SADRMマーカーはヘクスにおける敵の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 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、これらのヘクスを経由してユニットが移動した場合、移動にリアクションするプレーヤーが、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 マーカーを目標へクスに配置する。

例: 林へ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。カウンターの記載により、射撃分隊の SAV は 1 で射程 8 であるため、-3 の SADRM が目標へクスに置かれる(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 (例外 [2.2.4]) と輸送車に関しては、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。近接射撃 DRM は、混成部隊の強襲における非車両ユニットには適用されない「10.5.2.3]。
- 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 でそれぞれ林と平地を占める敵ユニットに射撃を行う。このとき林には-1のマーカーを置き(ユニットの SAV1 に分割射撃 DRM の-2 と林へクスの-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) 煙幕/HE**: 煙幕または MDRM マーカーが置かれた ヘクスより射撃を行うか、経由するか、あるいはこれら ヘクスに対して射撃した場合、それぞれのマーカーに記載されている DRM が適用される [11.4.10]。
- k) 目標の密集: 目標へクスに 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。

重要: 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)。

- 1) へクス内に味方車両が存在: 目標へクスが平地であり味方車両が配置されている場合に適用される (例外: 跨乗/乗車ユニットと牽引砲には適用されない)。
- m) 地面に伏せる: 遮蔽地形で防御するユニットのすべ て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) 榴弾の直接射撃: 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 迫擊砲砲擊



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 追撃砲小隊: アメリカとドイツの大隊は固有の追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追撃砲小隊の支援を要請できる。
- 11.4.4 追撃砲砲撃要請: 砲撃を要請するユニット [11.4.4.1] は MFA の要請にあたり、活性化されるか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。追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

 $[11.4.4.2])_{\circ}$

11.4.4.1 誰が MFA を要請できるか: 活性化した小隊、または指揮官と適切な非車両戦闘ユニット (非車両支援ユニットを含む) は、活性化した小隊に所属しているかリアクションを実施した場合に、以下の制限において MFA を要請できる。

- a) 小隊指揮官から 4 ヘクス以内に配置されている (その任務において防御側である場合は 6 ヘクス以内)。 なおかつ
- b) 支援が要請された迫撃砲班と同じ中隊に所属している (同一編成内の小隊であるなど)。 あるいは
- c) 支援が要請された迫撃砲小隊と同じ大隊に所属している (同一編成内の中隊であるなど)。

条件を満たすにあたり、要請を行うユニットと小隊指揮官が混乱中または再編成中であったり、輸送されていたり、第1着弾へクス/突撃へクスに配置されていてはならない(例外 [11.4.4.2])。

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 カ以下の場合、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ー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 着弾へクスの項目より、 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 着弾へクスに配置すること。(例外: 第 1 着弾へクスに対する 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 着弾へクスへ置かず、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 着弾へクス、または第2着弾へ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 着弾へ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ヤグラムを参照し、どこが第 2 着弾へ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 着弾へクスの項目より、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 着弾へクスに配置する。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ーヤーがどちらの誤差ダイヤ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着弾へクスより、強襲矢印マーカーと再編成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: 着弾へクスが林、森林または並木、並木道の場合に発生する。これは非車両ユニットと輸送車にのみ影響を及ぼす。
- b) 密集: 着弾へクスに 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 着弾へクスを示

すものだ。ユニットが占める着弾へクスに 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)** 着弾へクスを離脱するユニットは、いずれにおける TEM の効果も受けられない。
- **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。撤退を行うユニットは離脱にあたり迫撃砲砲撃の効果を受ける[11.4.7b]。
- c) 非車両ユニットと輸送車は第 1 着弾へ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着弾へクスに進入できる。
- c) 第2着弾へ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 [11.4.7b]。 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着弾へ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。
- 11.4.8 追撃砲の回復: 追撃砲砲撃調整フェイズの追撃砲回復手順において、双方のプレーヤーはゲームトラックプレーヤー補助カードの追撃砲支援中断ボックスに置かれた自身の追撃砲班と追撃砲小隊について、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以下となった追撃砲班と、3以下となった追撃砲小隊は回復する。回復した追撃砲は、FOと対応する第1着弾マーカーを追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: 双方のプレー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: プレーヤーは実施中の 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。プレーヤーが 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ーヤー補助カードの迫撃砲支援中断ボックスに置く。双方のプレー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。続いて相手プレーヤーが行い、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。

延長の手順

- 1. 延長を試みる FO を「最終」面に裏返す。
- 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実施される。
- 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。



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 と煙幕は着弾へクスより 2 レベル高い位置にまで及ぶ。水面へクスに着弾した 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。敵ユニットを含まないヘクスに対する対戦車攻撃は禁止されている。小火器射撃と異なり、対戦車攻撃は射撃時に射撃ユニット目標に対する 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。





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 マーカーは単一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 が置かれた車両は、通常のアクションを実施できる。
- 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)** 同じへクス内の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、攻撃側プレーヤーの選択により 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 班は現在のへ 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~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。
- **2.** 攻撃ユニットの ATV を確認する [1.7] (**例外**: 防御側ユニットの装甲値 AV が 4 以下であるか FP の場合、 対戦車値 ATV は 1 となる。ATV が 1 以下のユニットは カウンターに記載された ATV を用いる)。

- 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 マーカーを目標へ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: アメリカプレーヤーは停止しているシャーマン戦車 (射程 $21 \sim 0$ $7 \sim 10$ $10 \sim 0$ $10 \sim$
- **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 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 内にない場合に発生する。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
- 最後のヘクスに進入した時点で 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つに基づいて求められた、最終 DRM に 等しいものとなる。
- 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) 煙幕/HE: 記載されている DRM は、ユニットが煙幕または MDRM マーカーの位置より攻撃を行うか、これらを経由するか、またはこれらマーカーに位置に対して攻撃を行う際に、マーカー1 枚ごとに適用される([11.4.10] の高性能爆薬 HE と煙幕について参照)。
- j) ハルダウン: 防御側車両が壁の背後に位置しているか、より高い位置にいるか、あるいは建物へクスに位置している場合に適用される。ただし防御側 AFV が建物を含む道路へ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 または建物へクスで防御 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着弾へクスまたは強襲へ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。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。
- **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

プレー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

- ニットは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:** ユニットは集結する [12.5]。
- c) 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]。

12.4 再編成の回復

再編成を実施するプレー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、再編成中のままとなる。
- 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、再編成中のままとなる。

12.5 集結

集結は混乱 [12.3b] または再編成 [12.4a] 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)。

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 [12.3a] (ただし活性化済みとなる)。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へ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(除去されない限り)。

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 進入によりオーバースタック [2.4] を引き起こすヘクス を除く)を、自身の目標へクスとして選択しなければなら ない。適切な目標へクスがないならば、ユニットは英雄化 せず混乱したままとなる。等距離に複数の目標へクスが存 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、英雄化したプレーヤーが自由に選択できる。 いったん目標へ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 [12.6.4]。英雄化ユニット は他のユニットと異なり、目標へクスより3へクス以内で 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、隣接へ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) 強襲ヘクス内の英雄化ユニットは目標ヘクスを選択 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 の目標へ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。
- c) 強襲へクスごとに双方のプレーヤーが配置できる英雄化マーカーは、それぞれ1つのみとなる(それを上回る分は無視される)。

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: ユニットは以下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 目標へクスへの進入時において、目標へ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。所有プレーヤーは、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。

a) 修正後のダイスロールが 6 以下の場合、AFV は回復

し活性化済となる。その他の場合、ユニットはショック 状態のままとなる。

- **b)** 修正前のダイスロールが 1 の場合、AFV は集結する 「12.5]。
- **c)** 修正前のダイスロールが 10 の場合、AFV は破壊される。

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。双方のプレー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、各プレー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ーヤーのユニットに適用される(例[24.8.1~24.8.3])。

- 1. 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。
- 2. 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ーヤーのユニットが存在する場合、それぞれのプレーヤーは個別に自身のユニット

に対して手順 $3\sim5$ を実施する。このとき強襲へクスに 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。

- 3. 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/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。

へ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がすでに混乱していない限り、損害を受けた上で混乱する(例外 [12.6.1])。
- 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、対象となるプレー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[13.3.1]。混乱した跨乗ユニットは下車する[10.4.6.2c]。

- 7. 上記に加えてヘクスに車両が配置されており、迫撃砲 最終攻撃結果が 10 を上回る場合、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 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。修正前のダイスロールが 1 となった場合、そのダイスロールならびに対応する ATDRM マーカーは無視される。
- 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。修正前のダイスロールが 1 の場合、そのダイスロールと対応する ATDRM マーカーは無視される。
- 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 攻擊解決結果

13.3.1 結束力判定: 対象プレー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。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限り、隣接する遮蔽地形へクスまたは遮蔽へ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[14.3.1a])。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。そののち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。

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リアクション [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:** AFV のみがこの状態となる。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、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ず、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)。また

- a) 跨乗/乗車ユニットは下車し、混乱する。またいずれか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、破壊された車両に乗り降りした跨乗/乗車ユニットは、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良いだろう。
- b) 味方の非車両ユニットを含む平地へクスの場合、跨乗/乗車ユニットと牽引砲以外より1つのユニットをランダムに選択し、(すでに混乱状態でなければ)混乱の効果を与える(例外: 平地へクスに 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、LATW1つ、車両1台が強襲に参加できる。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。

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) 強襲へ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) 強襲へ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) 強襲へ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) 強襲へ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.** 各プレーヤーは強襲に参加するユニットの強襲値を 合計する。
- 3. プレー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. 攻撃側プレー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.** プレー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**: 攻撃側部隊は強襲へクスに再編成マーカー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 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、都市建物を含むヘクスに対する LATW 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) 丘へクスでの防御: いずれかの強襲部隊が防御側へ クスに対してより低い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カーを置き、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」)。
- i) 都市建物または街路へクスにおける防御側: 防御側 部隊が、都市建物または街路へクスで防御している場合は優位を得る。
- j) 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、強襲結果表におけるダイスロールで記載が 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、強襲へ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 班を強襲へクスに有している場合、車両破壊の試みを実施する(例 [24.9.3])。

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、隣接する林へ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、林へ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、双方のプレーヤーは敵車両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. 破壊を試みるプレーヤーは、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ー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)** 退却において進入できる、あるいは経由できる川/沼 地へクスは3~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、車両を含むヘクスか、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)
- 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電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へクス「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。上記の条件を満たすことができない場合、ユニットは除去される。
- 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できない) 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できない) 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。上記の条件を満たすことができない場合、ユニットは除去される。
 - **v.** 敵ユニットが占めるヘクス「14.3.3.5]。
- 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。輸送車は道路により接続されていない限り、林や森、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、これにより直ちに「包囲突破」[14.3.3.5] を実施しなければならない (緑色の移動マーカーを退却する車両に乗せる)。

14.3.3.3 着弾ヘクスへの退却: 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。 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。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。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。
- 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) 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 (例外: 車両ユニット [14.3.3.2])。退却において包囲突破を失しする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 ユニットが隣接へ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はそれぞれ指揮官喪失判定を実施し、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。強襲解決の終了時、強襲におけるすべての結果が 適用された後において、強襲解決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、強襲に参加し混乱せずに 残っている非車両ユニットすべてに再編成マーカーを置く

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取り除く。

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) 非車両のエリートユニットは、敵プレーヤーによる リアクションの確認時において、常に回復の試みを実施 できる。
- c) 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-1DRM を得る。
- **d)** エリート AFV の装甲値(AV) は 1 増加する。

16.0 空挺降下

アクティブプレー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、すべての陸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カーが置かれる。すべての降下ユニットにおける降下手順が完了したら、直ちに敵プレー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

降下プレー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、降下実施プレーヤーは降下部隊を「スティック」と呼ばれる単位に編成する必要がある。それぞれのスティックは固有の降下地点 (LZ) ヘクスを有しており、空挺/グライダー小隊は固有の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)** 分隊と小隊指揮官から編成されるパラシュート/グライダー小隊(班には分割できない)。
- **b)** 牽引砲と1門と固有の輸送車「10.4.6.5]。
- c) MG 班や LATW 班と迫撃砲班/小隊を含む重火器(このスティックにおけるカウンターは5つに制限されている)。(迫撃砲に対応した FO マーカーを使用すること)

16.1.2 降下ユニットの配置: 降下プレーヤーはスティックを LZ に配置し、集合マーカーを集合ヘクスに置く。LZ ヘクスはマップ上の任意のヘクスに設定できるが、パラシュート/グライダー小隊の LZ を互いに 3 ヘクス以内に設定してはならない。集合ヘクスは、いずれかの任務目標より 5 ヘクスより近くても 10 ヘクスより遠くてもならない (小隊集合マーカー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 へクスに配置する。すべてのスティックを配置

したら、降下プレーヤーはそれぞれのスティックが降下した場所を判定するため、降下分散ダイスロールを実施する。降下プレーヤーは D6 をロールして方向を決め、さらに D6 を実施して距離を決め、降下ユニットを最終的に決定された分散降下ヘクスへと再配置する。(付記: 指定された LZ ヘクスが 2 つのセクターにまたがっている場合、降下プレーヤーがどちらの分散ダイヤグラムを使用するか、ダイスロールを実施する前に決定すること)

16.1.4 降下の解決: すべての効果ユニットを分散させた ら、降下プレー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 で降下判定を行う。

1) 平地

- **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. 車両はダイスロールが 10 であれば破壊される。
- d. 迫撃砲はダイスロールが 10 であれば破壊される。 MSR に特記されていない限り、迫撃砲が破壊されなければ迫撃砲支援中断ボックスに置く。迫撃砲が除去された場合、迫撃砲小隊でなければプレイより除外する。(例外: 迫撃砲小隊は決して破壊されず、迫撃砲班としての通常の能力を持つユニットとしてプレイに留まる)

2) 林、並木道、森、河、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. 車両と迫撃砲は破壊される。(例外: 迫撃砲小隊は 決しして除去されず、迫撃砲班としての通常の能力を 持つユニットとしてプレイに留まる)
- 3) 敵が占めるヘクス: 降下ヘクスを敵戦闘ユニットが 占めている場合、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 エイズにおいて解決されるが、敵プレーヤーが攻撃側と なる。強襲ヘクスに降下した車両、牽引砲、重火器は強

襲の解決において無視され、敵プレーヤーが勝利した場合には破壊される。

4) リアクションの確認: 降下プレーヤーが降下を完了 したら、降下プレーヤーはリアクションの有無を確認す る。

16.1.5 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からなくならないよう、プレイ中における損害とは別に記録しておくべきだ。

16.1.6 集合: 降下したユニットは、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)。パラシュート/グライダー小隊は、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、そののち詳細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、集合へ クスより目標へクスに近い混乱していない歩兵(同じへ クスの混乱していない支援ユニットを含む)。
- **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。

16.1.7 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へクスまたは味方支配下の目標へクスに向けて撤退/退却する。自身の小隊集合へクスを敵戦闘ユニットが占めている場合、味方支配下の目標へクスまたはもっとも近い他の小隊の集合へクスに向けて撤退/退却する。

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~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へクスに制限される。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。
- 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。

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] 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位置で射撃を行うか、それらのヘクスに移動するか、または回復した場合(例外[10.1.1a])。薄暮ターンにおいて、上記は2ヘクス以内の範囲になる。
- **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 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 内にいないユニットは、隠蔽状態とな る (秘匿ユニットの LOS 内にいる敵ユニットが隠蔽を獲 得することを防ぐため、自主的に秘匿ユニットを明らかに しても良い)。本ルールは隠蔽ルールの [4.3.2] を置き換 えるものだ。

17.4 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、非車両ユニットの LOS は 4 へ クスに制限され、車両ユニットは8 ヘクスに制限される。

17.5 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、プレイに登場しているプレーヤーの部隊に迫 撃砲班または迫撃砲小隊が含まれているならば、夜間ゲー ムターンごとに1回の照明弾アクションを実施できる。照 明弾アクションは迫撃砲砲撃アクションとは別であり、砲 撃アクションに追加して実施できる。また、迫撃砲支援が 利用可能かどうかに関わらず実施できる。照明弾アクショ ンは小隊の活性化またはリアクションとして実施できる。 アクションを要請するユニット「11.4.5.1」は活性化され るか、リアクションの要件を満たしている必要があり、ま たいずれかのアクションを実施する前に要請を行わなけ ればならない。要請ユニットは秘匿されていても良く、要 請を実施しても秘匿状態のまま留まる。照明弾マーカーか ら 5 ヘクス以内の秘匿されていないすべてのユニットは、 日中と同様に LOS 内のユニット (照明弾の範囲外に配置 されているユニットを含む)から視認される。照明弾マー カーの対象となっている隠蔽ユニットが、活性化またはリ アクションセグメントにおいてアクションを実施した場 合、あたかも日中であるかのように隠蔽喪失の対象となる [4.3.1]。なお照明弾の要請は、要請したユニットのアク ションとは見なされず、活性化またはリアクションの制限 下においてアクションを実施する権利を失わない。

17.6 照明弾の手順

- 1. 要請を行うプレーヤーは、照明弾の目標へクスを指定 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 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. 照明弾マーカーを照明弾目標へクスに置く。
- **4.** 照明弾マーカーは、迫撃砲砲撃アクションフェイズの 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。

18.0 ランダムイベント

プレーヤーが実施したダイスロールの、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ーヤー補助 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、そのプレーヤーは再度ダイ 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 をロールしたプレー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、また川と橋へ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 レーヤーに対して秘匿される。セットアッ

プ時に、設置プレーヤーは地雷原を置くヘクスを記録しておくこと。地雷は設置プレー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。19.1.1 非車両ユニット: 対象のユニットは、以下のようになる。

a) 地雷原への進入: 敵地雷原へ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。進入プレーヤー

は修正なしにダイスロールを行うこと。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 つが損害を被る [13.3.3]。その他の場合は効果なしとなる。

b) 地雷原からの離脱: 敵地雷原を離脱するユニットは、離脱に先駆けて離脱ダイスロールを実施する。この離脱判定は、ユニットが撤退[10.3.1]を実施する場合は行わない。この離脱ダイスロールは、小隊指揮官の支援を受けた単独のユニットが実施する場合は有利な修正を受ける。修正後の出目が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離脱しても良いし、ヘクスに留まっていても良いがいずれにせよ活性化済となる)。出目が6を上回った場合、離脱を試みたユニットと支援した小隊指揮官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]の対象となる場合がある。

19.1.2 車両ユニット: 対象のユニットは、以下のようになる。

- a) 地雷原への進入: 敵地雷原へクスに進入した車両は一時的に停止しなければならず、地雷原による被害を受ける。AFV は出目が 8 以上であればショック状態となり、10 であれば破壊される。輸送車は出目が 8 以上であれば破壊される。車両の破壊により、巻き添えダメージが発生する場合がある([13.3.7] を参照)。被害を受けなかった車両は、離脱判定に成功したならば残り MPの範囲において移動を継続できる [19.1.2b]。
- b) 地雷原からの離脱: 敵地雷原を離脱する車両は、離脱に先駆けて離脱ダイスロールを実施する。出目が7以下であればユニットは離脱し、その他の場合は地雷原へクスに留まり活性化済となる。

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 離脱先へクスが 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結束力以下であれば、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。ダイスロールが結束力を上回ったならば、ユニットは有刺鉄線ヘクスに留まり活性化済となる。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(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

プレー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、攻撃側プレー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、プレー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、プレー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。攻撃側プレーヤーが損害を被るごとにマーカーを1段階左に動かし、防御側プレー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プ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、双方のプレーヤーはプ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計と比較すると良い。差分が、そのプレー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ーヤーに対して 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。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。(プレーヤーの部隊の末尾に記載されたカッコつきの数字は、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。記載されているステップ数が奇数ならば、最後に引かれた分隊は、ランダムに選択された同じ小 隊の班と置き換えられる。上記の手順を、プレーヤー の部隊中で減少戦力と記載されたすべての小隊/中 隊において実施する。

- 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ーヤーは 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。

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 一群からMG班2つをランダムに引く。

20.7 ユニットの配置

双方のプレーヤーは各任務の「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 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) セットアップエリアにおいて、2 つのセクターをまた ぐヘクスにユニットを配置できない。
- **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 [4.1.14d]。
- 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へ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ーヤーの部隊は、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へクスに置く。

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、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」と書かれた戦闘カウンターである。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。それぞれのプレーヤーは車両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とプレイより 取り除かれる。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。プレーヤーは、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。プレー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)** 相手プレーヤーによるリアクションの宣言後に、これらが敵戦闘ユニットの 3 ヘクス以内のでなおかつ LOS 内にいる場合。
- b) 敵ユニットが秘匿ユニットの配置されたヘクスへの 進入を試みた場合。このとき、以下の処理を行う。
 - 1. 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。
 - 2. 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は、道路ボーナスを使用していない場合に限り陽動を実施できる)。
 - **3.** 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場合。
- **d)** 隠蔽を失った場合 [4.3.1]。

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。相手プレーヤーによる活性化、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)

任務におけるいずれか、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。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、プレー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ー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。最後に地形目標へクスを非車両戦闘ユニットにより占めたプレーヤーが、そのヘクスを支配していると見なす。

(例外: AFV とハーフトラックは、1 箇所の目標へクスを 支配できる。つまり自身が占めているヘクスを支配できる が、ヘクスを離脱するとヘクスの支配は元のプレーヤーの ものとなる)

木立や林、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の目標の場合、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ー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。いずれかの目標に対して双方のプレーヤーが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、いずれのプレー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。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)

プレーヤーは、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。プレーヤーは 小隊指揮官としてゲームを開始し、充分な期間を生き残ることができれば、その成功に応じて最終的には中隊指揮官へと昇進することとなる。任務の開始時にプレーヤーは、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。

プレー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。

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)。 プレー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 隊指揮官が任務を生き残ることができたならば、任務の終

了時に生存判定ロールをしなければならない。

- a) 分隊指揮官の修正後の生存判定ロールの結果が10であった場合、指揮官はKIAと見なされPPゼロの新たな分隊指揮官で再開しなければならない。その他の場合は任務において獲得したPPを加算し、次の任務においてプレイに復帰する。なお任務において分隊が損害を被るごとに、生存判定ロールに1を加算する。
- b) 小隊指揮官の生存判定ロールの結果が 10 であるか、 あるいは小隊指揮官が任務において損害を被った場合、 指揮官は KIA と見なされ PPゼロの新たな分隊指揮官で 再開しなければならない。その他の場合は任務において

獲得した PP を加算し、次の任務においてプレイに復帰する。