



The Last **HUNDRED** YARDS

シリーズルール v3. 1

バージョン 11-30-2023

目次

はじめに	1	12.0 回復アクション	21	20.5 死傷差限界 (Casualty Differential Limit: CDL)	31
1.0 カウンタの定義	2	12.1 回復	21	20.6 開始時部隊	31
2.0 ゲーム用語と定義	2	12.2 混乱/再編成回復ダイスロール修正	21	20.7 ユニットの配置	32
2.1 ユニットタイプの用語集	2	12.3 混乱からの回復	21	20.8 ダミー	32
2.2 ユニット	2	12.4 再編成からの回復	21	20.9 秘匿 (Hidden) 配置	32
2.3 ユニットのスタック	3	12.5 集結 (Rally)	22	20.10 中隊指揮戦車 (Company Command Tanks: CO)	33
3.0 部隊編成	3	12.6 英雄化 (Heroism)	22	21.0 ゲームの勝者	33
4.0 地形	4	12.7 ショックからの回復	22	21.1 地形目標の支配	33
4.1 地形の種類	4	13.0 射撃解決	22	21.2 攻撃側の最終スコア	33
4.2 射線 (LOS)	6	13.1 小火器および迫撃砲射撃解決手順	22	21.3 勝利レベル	33
4.3 隠蔽 (Concealment)	7	13.2 対戦車射撃解決手順	23	22.0 オプションルール	33
5.0 プレイの順序	8	13.3 射撃解決結果	23	22.1 指揮統制	33
6.0 活性化フェイズ	9	14.0 強襲の解決	24	22.2 ゲーム内の追加要素 (ロールプレイ)	34
7.0 活性化	9	14.1 強襲解決手順	24	23.0 独自の任務のデザイン	34
7.1 連携 (Coordination)	9	14.2 強襲値修正 (AVM)	24	索引	36
7.2 臨時編成ユニットの活性化	9	14.3 強襲の結果	25	ゲームクレジット:	38
7.3 小隊で活性化できなかったユニット	10	15.0 ユニットと国籍の特徴	27	任務 1: On Their Own	41
8.0 リアクション	10	15.1 エリートユニット	27	任務 2: The Dark Woods	41
8.1 制限	10	15.2 ロシア軍と日本軍	27	任務 3: At Least It's Quiet Here	42
8.2 敵の行動に対するリアクション	10	16.0 空挺降下	27	任務 4: Chance Encounter	42
8.3 限定されたリアクション	10	16.1 降下手順	27	任務 5: Counterattack at Hatten	43
9.0 アクション	10	17.0 夜間と薄暮	29	任務 6: Tiger in the Pen	43
9.1 強制アクション	11	17.1 制限	29	任務 7: The Sickie	44
10.0 移動アクション	11	17.2 隠蔽の喪失	29	任務 8: Black Cat Blues	44
10.1 移動許容量	11	17.3 射線	29	任務 9: A Tough Nut to Crack	45
10.2 マップからの退出	11	17.4 照明弾 (Illumination)	29	任務 10: Hold at all Cost	45
10.3 非車両移動アクション	11	18.0 ランダムイベント	30	任務 11: Desperate Measures	46
10.4 車両の移動アクション	12	19.0 地雷と有刺鉄線	30	任務 12: Dash for the Saar	47
10.5 強襲	15	19.1 地雷原	30	エラッタ	48
11.0 射撃アクション	16	19.2 有刺鉄線	30	LHY の LOS の例	50
11.1 側面射撃 (Enfilade)	16	20.0 任務セットアップ	31		
11.2 射撃 DRM マーカー	16	20.1 国籍の決定	31		
11.3 小火器射撃	17	20.2 イニシアチブ	31		
11.4 迫撃砲射撃	18	20.3 時間経過	31		
11.5 対戦車射撃	20	20.4 死傷の追跡	31		

ゲームの略語

ABN- アメリカ軍空挺部隊 (US Airborne)	EXC-例外 (Exception)	MG-機関銃 (Machine Gun)
AEV- 側面装甲値 (Armor Enfilade Value)	FBE-友軍マップ端 (Friendly Board Edge)	MOP- 任務目標ポイント (Mission Objective Points)
AFV- 装甲戦闘車両 (Armored Fighting Vehicle)	FO-前方観測員 (Forward Observer)	MP(s)-移動力 (Maneuver Points)
AG-突撃砲 (Assault Guns)	FP- 要塞化陣地 (Fortified Positions)	MSR- 任務特別ルール (Mission Special Rule)
ATDRM- 対戦車ダイスロール修正 (Anti-Tank Die Roll Modifier)	FT-火炎放射器 (Flamethrower)	MV-迫撃砲値 (Mortar Value)
ATV-対戦車値 (Anti-Tank Value)	FV-戦闘車両 (Fighting Vehicles)	PP- 昇進ポイント (Promotion Points)
AV-装甲値 (Armor Value)	HE-榴弾 (High Explosive)	SADRM-小火器射撃ダイスロール修正 (Small Arms Fire Die Roll Modifier)
AVM- 強襲値修正 (Assault Value Modifier)	HT-ハーフトラック (Halftrack)	SAV-小火器値 (Small Arms Value)
CDL- 死傷差限界 (Casualty Differential Limit)	IP-応急陣地 (Improved Positions)	SMK-煙幕 (Smoke)
DRM-ダイスロール修正値 (Die Roll Modifier)	LATW- 軽対戦車兵器 (Light Anti-Tank Weapon)	SPG-自走砲 (Self-Propelled Guns)
DYO- 自作任務 (Design Your Own Missions)	LHY-最後の 100 ヤード (Last Hundred Yards)	TD-駆逐戦車 (Tank Destroyer)
EBE-敵マップ端 (Enemy Board Edge)	LOS-射線 (Line of Sight)	TEM-地形効果修正 (Terrain Effects Modifier)
	MDRM-迫撃砲射撃ダイスロール修正 (Mortar Die Roll Modifier)	
	MFA-迫撃砲射撃アクション (Mortar Fire Action)	

はじめに

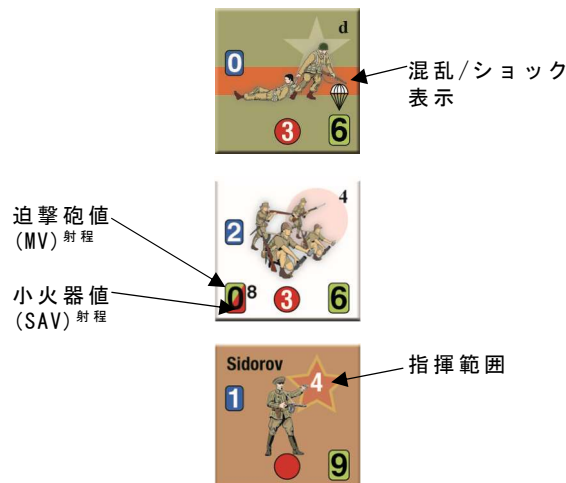
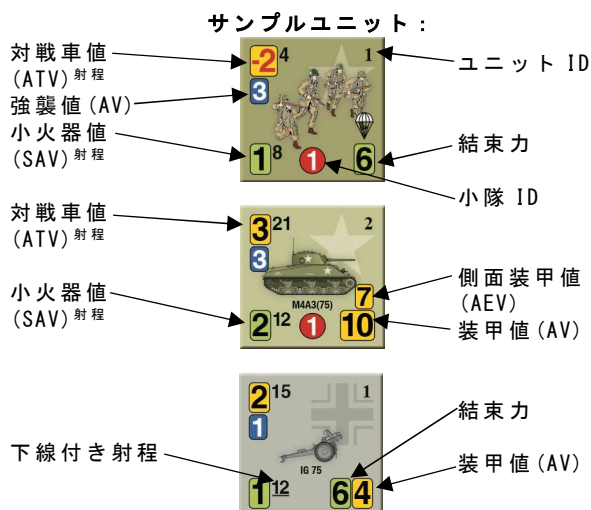
残念ながら、第二次世界大戦中に起こった何千もの小部隊の行動に関する歴史物語は、その場にいた人々の記憶を除いて、今日ではほとんど残っていません。*The Last Hundred Yards (LHY)* は、これらの小規模な戦闘を再現する試みです。このゲームでは、戦闘中の小部隊の行動をモデル化する新しい革新的なシステムを導入しています。*LHY* は、小隊または中隊レベルで戦闘ユニットを指揮することがどのようなものであったかをシミュレートしようとしています。このゲームは、第二次世界大戦の歩兵中隊の指揮官として多くの決定を迫られる、スピーディーでありながら緊迫した体験を提供するように意図的にデザインされています。

ルールの使用

シリーズルールブックには、*LHY* シリーズで提供している任務をプレイして楽しむために必要なルール、およびプレイヤーが作成する可能性のある Design Your Own (DYO) 任務を記載しています。オプションルールは、リアリティを高め、ゲームへのより個人的な関与を促すために提供しています。ルールの例とプレイの拡張例は、プレイブックに記載しています。ルールについて、記載している以上のことを推測したり想像したりしないでください。疑問がある場合は、厳密に解釈してください。

- ・キーワードやフレーズ、例外、例は斜体で表示しています。
- ・重要な、よく見落とされがちな、忘れられがちなルールは**太字**で表示しています。
- ・デザイナーのメモとコメントは、薄緑色のボックス内に表示しています。
- ・降下時の分散ダイスロールは $d6 [16: 1, 3]$ ですが、それ以外の場合は、すべてのダイスロールは単一の $d10$ ($dr0 = 10$) を使用します。
- ・任務特別ルール (MSR) は、対応する標準ルールに優先します。
- ・**青いテキスト** は、v2.1 から 3.0 へのルールの追加または変更を含む行をマークするために使用し、**赤いテキスト** は 3.0 から 3.1 へのルールの追加または変更を含む行をマークするために使用しています。

重要：ユニットカウンター、情報マーカー、戦闘表および地形表に表示されている**赤い数字**は**負の**ダイスロール修正値 (DRM) であり、黒い数字は**正の**ダイスロール修正値 (DRM) です。



ユニットの種類と背景色：



概論

プレイヤーは六角形のグリッドが重ねられた地形マップ (セクター) 上で任務を遂行します。スケールは 1 ヘクスあたり 50 ヤードで、時間はゲームターンあたり 2~5 分です。部隊は、歩兵、機関銃班、軽対戦車兵器班、個々の車両、および牽引砲で構成されています。

コンポーネント

ゲームボックス	1 個
両面地形マップ	4 枚
フルカラールールブック	1 冊
フルカラープレイブック	1 冊
任務カード (任務 10 個)	5 枚
フルサイズカウンターシート	4 枚
ハーフサイズカウンターシート	1 枚
戦闘/地形表	2 枚
ゲームターントラック	1 枚
10 面ダイス (黒、黄、緑、白の各 1)	4 個
6 面ダイス (赤 1、白 1)	2 個

マップとセクター

この *LHY* モジュールには、11x17 インチの地形セクター (他のボードゲームで使用するマップと同義) が 1 つ以上含まれています。右下隅の大きな白い数字で、各セクター

を識別します。一部の任務と DY0 では、セクターは折りたたみ 2 つのサブセクターに分割する場合があります。セクター番号をプレイヤーの右下隅に配置して、「a」は左半分、「b」は右半分になります。各任務における交戦では、1 つ以上のセクターで構成されるマップ上で行います。任務カードに特に記載がない限り、マップの端にあるすべてのハーフヘクスはプレイに使用します。

1.0 カウンタの定義

1.1 結束力 (Cohesion)

訓練、経験、兵士の心理状態、指揮官の影響力のレベル、熱狂的な愛国心や国家主義から生じる動機に起因する部隊の戦闘効果を表します。

1.2 装甲値 (AV : Armor Value)

ユニットの正面からの対戦車射撃に対する防御力を表します。

1.3 側面装甲値 (AEV : Armor Enfilade Value)

AFV の後方からの対戦車射撃に対する防御力を表します。

1.4 強襲値 (Assault Value)

強襲時のユニットの戦闘能力を表します。

1.5 小火器値 (SAV : Small Arms Value)

ユニットがソフト目標に対して火力を投射する能力を表し、射程距離やその他の DRM を適用する基本小火器値です。SAV は、結束力を持つ敵ユニットに対して射撃する場合にのみ適用します。

1.6 迫撃砲値 (MV : Mortar Value)

迫撃砲班または小隊の間接射撃能力を表し、主着弾ヘクスと副着弾ヘクスの迫撃砲射撃アクション表に記載されている基本迫撃砲値です。

1.7 対戦車値 (ATV : Anti-Tank Value)

装甲（または「ハード」）目標を攻撃するユニットの能力を表し、範囲およびその他の DRM を適用する基本 ATV です。ATV は、車両、牽引砲、または FP（要塞化陣地）に対して射撃する場合にのみ適用します。

1.8 射程 (Range)

激しい戦闘の中で、武器がどの程度効果的に制圧または死傷を与えることができるかを示す尺度。これは、SAV または ATV のすぐ右側に上付きの数字として表示しています。カウンターに記載されている射程は、その武器タイプの最大有効射程（ヘクス単位）です。

1.8.1 小火器および対戦車砲の射程距離：小火器または対戦車兵器のダイスロール修正値は通常、目標までの距離が長くなるにつれて減少します。延伸した距離での DRM 効果については、LHY 戦闘表チャートの小火器射撃および対戦車砲射撃 DRM 表内の射程距離 DRM セグメントを参照してください。[EXC : 自走砲 (SPG) および牽引砲に記載されている下線付きの SAV 射程距離値は、射程距離の DRM を適用しないことを示しています。]

1.9 中隊 ID

小隊 ID [1. 10] の背景の円の色は、ユニットの所属中隊を定義します。（各部隊の色の記述は以下の通りです。）

連合軍			
中隊 Company	歩兵	装甲	自走砲
Able、1	赤	赤	黒
Baker、2	白	白	緑
Charlie、3	青	青	
Easy、4	黄	黄	
Fox、5	緑	緑	

枢軸軍			
中隊 Kp. / Co.	歩兵	装甲	自走砲
1	赤	赤	白
2	黒	黒	
3	青	青	
4	黄	黄	
5	緑	緑	

1.10 小隊 ID

この番号は小隊番号（第 1、第 2、または第 3）を示します。

1.11 ユニットの ID

ほとんどのユニットの右上隅にある小さな黒い数字または「アルファベット文字」（歩兵班）は、他のユニットと区別するための識別子です。

1.12 指揮範囲

ロシア軍指揮官のみが指揮範囲を持ちます。この範囲は、ロシア軍指揮官がユニットと効果的に通信できる最大距離を表します。ロシア軍指揮官の指揮範囲は、指揮官カウンターの右上隅にある星印の数字です。



2.0 ゲーム用語と定義

このセクションでは、LHY をプレイするとき使用する用語と定義について説明します。また、用語と定義をよりよく理解できるようにゲームカウンターの例も参照します。このセクションは、ユニットタイプの用語集、ユニット、情報マーカー、ユニットのスタックの 4 つの部分で構成しています。

2.1 ユニットのタイプの用語集

2.1.1 戦闘：歩兵分隊、歩兵および 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)、および要塞化陣地 (FP) が含まれます。

2.1.2 非戦闘：指揮官、軽対戦車兵器 (LATW)、火炎放射器 (FT)、およびトラックが含まれます。

2.1.3 非車両：歩兵、牽引砲、MG、指揮官、LATW、FT、および FP で構成される非機械化ユニットです。

2.1.4 車両：AFV、FV、輸送車で構成される機械化ユニットです。

2.2 ユニットの

2.2.1 歩兵：歩兵には、一般歩兵、エリート歩兵（例：空挺、レンジャー、ドイツ軍 SS、装甲擲弾兵 (Pz Gr)、ロシア軍親衛兵-15.1 エリートユニットを参照）、工兵、偵察、日本軍の迫撃砲班 [11. 4. 10] が含まれます。典型的な歩兵分隊は 10~12 人の兵士と軽機関銃 (LMG) で構成



されます。歩兵班は 5～6 人の兵士と場合によっては LMG で構成されます。すべての分隊は 2 ステップ戦闘ユニットであり、それぞれ 1 ステップの 2 つの班に展開（分割）できます **[EXC: ロシア軍分隊は分割できません]**。減少戦力のロシア軍/日本軍分隊は 1 ステップ戦闘ユニットです。

2.2.2 機関銃 (MG) 班：中型または大型の機関銃が含まれ、通常は三脚に取り付けられ、4～5 人の操作員がいます。MG 班は、1 ステップの戦闘ユニットです。



2.2.3 牽引砲：8～12 人の操作員による対戦車砲、対空砲、または歩兵砲が含まれます。牽引砲班は、1 ステップの戦闘ユニットです。



2.2.4 要塞化陣地 (FP)：MG および/または対戦車砲と支援ユニットを組み込んだ、相互接続された塹壕を備えた固定の多点防御陣地です。FP は戦闘ユニットであり、強襲解決 (Assault Resolution) [14. 0] の目的では 2 ステップとしてカウントしますが、死傷 [13. 3. 3] および目標密度 (Target Density) [11. 3. 3k] の目的では 1 ステップのみとなります。AT 砲を装備した FP は、ゲームターンごとに 1 回、対戦車砲と MG を一緒に、または別々に射撃できます。セットアップ時、FP はヘクス内に赤い矢印が示す 1 つのヘクスサイドまたは頂点（前方円弧）に垂直になるように配置し、180° の射界、360° の観測範囲 (spotting) を持ちます。一度配置すると、方向を変更することはできません。**友軍ユニットは、そのヘクス内に他の友軍非車両ユニットが存在しないことを条件として、友軍 FP を含む強襲ヘクス内の敵ユニットに対して小火器射撃を行うことができます [11. 3a の例外]。**



要塞化陣地：

- 前方円弧を通してのみ射撃または被射撃できます。
- 迫撃砲射撃、迫撃砲および小火器による制圧 (Suppression)、オーバーラン、ショック (Shock)、側面射撃 (Enfilade)、包囲 (Envelopment)、および再編成 (Regrouping) 要件の影響を受けません。**[ヘクス内の他の非車両ユニットは、小火器や迫撃砲の射撃、側面射撃、制圧、および再編成の対象となりますが、オーバーラン (10. 4. 5. 2a) または包囲 (14. 2h) されることはありません]**
- 破壊されるか退却を余儀なくされた場合、応急陣地 (IP) [13. 3. 6] に置き換えられます。
- たとえ MDRM マーカーでマークされたヘクス内にいる場合でも、射撃できます [11. 4. 7]。
- 強襲解決中に車両破壊を試みる (Vehicle Destruction Attempt) ことができます。
- 隠蔽目的 [4. 3] で遮蔽地形 (Cover Terrain) と見なし、かつ、同じヘクス内の他の非車両ユニットに IP に相当する TEM を提供します。

2.2.5 指揮官：小隊指揮官 (PL)、またはロシア軍の場合は中隊指揮官（ロシア軍には小隊指揮官はいません）、および 2～4 人のスタッフ（伝令と無線手）を表します。指揮官は、リアクション、回復、迫撃砲射撃、および強襲を支援します。すべての指揮官は、ゼロステップの非戦闘ユニットです。



2.2.6 軽対戦車兵器 (LATW)：対戦車ライフル、またはバズーカやパンツァーシュレックなどの短距離筒状ロケットランチャーで、通常は 2 人の操作員がいます。**LATW の対戦車射撃は車両に限定されます。LATW を含む攻撃ユニットは、FP、牽引砲、都市建物、または街路 (Urban Building Road) を含むヘクスに対してプラスの修正を受けます。LATW はゼロステップの非戦闘ユニットです。**



2.2.7 火炎放射器 (FT)：制御可能な火炎を噴射するようにデザインされた焼夷装置で、通常は 1 人の操作員によって操作されます。火炎放射器は強襲にのみ適用します。FT を含む強襲ユニットは、FP、牽引砲、都市建物、または街路を含むヘクスに対してプラスの修正を受けます。火炎放射器は、ゼロステップの非戦闘ユニットです。



2.2.8 装甲戦闘車両 (AFV)：主に戦車、自走砲（つまり、駆逐戦車、突撃砲、装甲車）で構成される完全装甲の自動車車両です。AFV は 1 ステップの戦闘ユニットです。



2.2.9 戦闘車両 (FV)：ATV ≥ 0 の主砲を搭載したトラックまたは HT です。これらのユニットは、ユニット ID の後ろに白い楕円が示されています。FV は 1 ステップの戦闘ユニットです。



2.2.10 輸送車：主に非車両ユニットの輸送に使用する動力付き車両です。履帯式またはハーフトラック式の輸送車は 1 ステップの戦闘ユニットです。トラックやジープなどの装輪式輸送車はゼロステップの非戦闘ユニットです。



2.3 ユニットのスタック

プレイヤーは、1 つのヘクスに最大 3 個分隊、2 個 MG 班、2 両の車両、1 門の牽引砲、1 つの FP、2 人の指揮官、2 つの LATW、および 2 つの FT ユニットのスタックできます。跨乗兵/輸送兵はスタック制限にカウントします。**(【訳注】和訳 v2.1 では「この制限に含まれない」となっていたが英文ルールでは「do count」と書かれている)。**スタックの目的では、歩兵の 2 個班は 1 個分隊に相当します。スタックは、各小隊活性化サイクルの終了時にチェックし、所有プレイヤーが余分なユニットを除去します。

3.0 部隊編成

小隊は LHY における主要な戦闘編成です。歩兵小隊は通常、小隊指揮官 1 名と 3 個分隊（および支援ユニット）で構成されます。戦車小隊は通常、4 台から 5 台の AFV で構成されます。

例外：

- ロシア軍には歩兵小隊指揮官がいません。代わりに、各中隊に 1 人の中隊指揮官がいます。ロシア軍にはまた、2 人の独立した指揮官がおり、1 人は親衛歩兵、もう 1 人は一般歩兵です。これらは、MSR で指定している場合に、独立した歩兵小隊または部隊を指揮するために使用します。独立した指揮官には、中隊の指定がありません（つまり、指揮官カウンター中央下にある色付きの円）。
- ロシア軍戦車小隊は 3 両の AFV で構成されています。
- 日本軍小隊には 3 個分隊と 1 個膝迫撃砲 (knee

mortar)分隊があります。

3.1 部隊

各任務の部隊とパラメータ [20.0 任務セットアップ]によって、各プレイヤーとその組織が活性化の目的で利用できる特定のユニットが決まります。

3.2 支援ユニット

支援ユニットには小隊 ID がなく、小隊の活性化時にスタックしている、または最も近くにある、活性化した歩兵小隊のユニットの一部とみなし、活性化できるのはその歩兵小隊のユニットのみです。支援ユニットが複数の小隊から等距離にある場合、どちらでも活性化できます。各任務のパラメータ [20.0]によって、各プレイヤーが利用できる支援ユニットの種類と数が決まります。支援ユニットには2つのタイプがあります。

- a) 車両以外 (牽引砲、FP、MG、LATW、FT)
- b) 車両 (FV、輸送車)

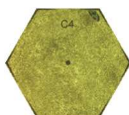
4.0 地形

地形のタイプによって、それが遮蔽を提供するかどうか、ユニットの移動、射撃、LOS に影響を与えるかが決まります。地形効果は、地形効果 (Terrain Effects) 表にまとめられています。

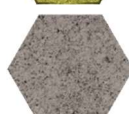
- a) **平地 (Open Terrain)**: 建物 (building)、森林 (forest)、並木 (tree lines)、果樹園 (orchards)、ヤシ林 (palm groves)、藪 (brush) のないヘクス。それ以外の場合は平地ヘクス内に現れる小さな偶発的な植生パッチは重要でない地形とみなし、プレイには影響を与えません (例: 個々の木、畑の境界の薄い低木/フェンス列 (畑の周囲や道路沿いの緑の境界線) など)。
- b) **遮蔽地形 (Cover Terrain)**: 防御側に地形効果またはハルダウン修正を提供するヘクス。地形効果修正 (TEM) は車両には適用せず、車両は代わりにハルダウンを利用することに注意してください [11.5.4j]。
- c) **障害地形 (Blocking Terrain)**: 障害地形ヘクスとフィーチャで構成されます。
 - i. **障害地形ヘクス**には、森林ヘクスと丘 (hill) ヘクスが含まれ、場合によっては果樹園、ヤシ林、藪が含まれます。これらのヘクスは、地上から 1 以上のレベルに広がる視覚的障害物によって埋められているかのように扱います。
 - ii. **障害地形フィーチャ**には、建物、壁 (walls)、並木、等高線 (contours) が含まれます。
- d) **レベル**: 森林、丘、建物の高度レベルを決定するとき使用する用語。通常は「2」などの単純な数字 [4.1.4]。

4.1 地形の種類

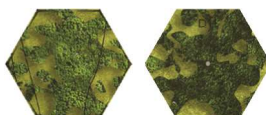
4.1.1 **農村 (Rural)**: 草が茂った表面を表す薄緑色の背景を持つヘクス (例: 牧草地、野原、草原)



4.1.2 **都市 (Urban)**: 舗装または石畳の表面を表す濃い灰色の道路と灰色の共有エリアがあるヘクス (例: 広場、スクエア、路地、市場)



4.1.3 **森林 (Forest)**: 森林は障害地形ヘクスであり、林 (Woods) またはジャングル (明るい緑色)、深い林 (Heavy Woods) または深いジャングル (濃い緑色) を含みます。森林ヘクスは、非



車両ユニットを防御するための遮蔽物 (cover) となります。

4.1.4 **丘 (Hills)**: 丘は障害地形ヘクスであり、太い (Bold) 等高線で定義します。ヘクスの中心点が太い等高線の境界内にある場合、そのヘクスは丘ヘクスです。太い等高線にはそれぞれ、レベル (つまり、高さ) を示す数字が付けられています。太い等高線の数字が大きいほど、レベルが高くなります。丘は、低いレベルからの攻撃に対して防御ユニットに遮蔽を提供します。さらに、ユニットは上り坂を移動する際に追加の MP コストを支払います。MSR では、セクター内の一部またはすべての丘のレベルを、通常は乗数によって増加または減少するように指示しています。



例: 任務で、レベル 1 のすべての丘をレベル 2 に増やし、レベル 2 のすべての丘をレベル 4 に増やすよう指示しています。

重要: 丘の上にいる場合、ヘクス内の森林や建物のレベルを丘のレベルに追加します。地形タイプのレベルは、地形効果表で定義しています。

例: レベル 2 の丘に森林がある場合、ヘクス内のレベルは合計 3 になります。レベル 1 の丘に石造建物がある場合、最大の高さは 2 になります。

4.1.5 **等高線 (Contours)**: 等高線は等高線間の空間です。観測/射撃ヘクス、目標ヘクス、および介在する等高線の中心点は、LOS の目的で等高線の高度を決定します。等高線は昇順で高度が増加します。等高線は障害地形であり、同じ数値レベル [4.2.1] のユニットの LOS にのみ影響します。それ以外の場合は、プレイに影響しません。

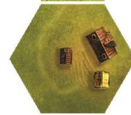
4.1.6 **建物 (Buildings)**: 建物は障害地形です。ヘクスに複数の種類の建物がある場合、TEM は防御側に最大の利益をもたらす建物に基づきます。LHY には 3 種類の建物があります。

a) **農村建物**: 農村ヘクス内の独立した構造物で、次のもので構成されます。

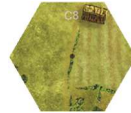
i. **石造建物 (Stone Buildings) (灰色)**: 石造りのコテージ、ヴィラ、シャトー、教会



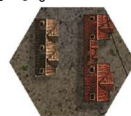
ii. **木造建物 (Wooden Buildings) (さまざまな色合いの茶色)**: 農家、コテージ、納屋



iii. **小屋 (Huts) (黄色)**: 小屋は、木や草などの自然素材で作られた小さな建物です。小屋は、他の建物とは異なり、死角 (blind) ヘクスを形成しません。小屋のあるヘクスで防御しているユニットは、小火器による攻撃に対しては遮蔽されますが、迫撃砲による攻撃や強襲に対しては遮蔽されません。



b) **都市建物**: 都市および街路ヘクスにある独立した建物または相互に接続した建物 (木造または石造) (例: アパート、商業ビル、市営ビル)。



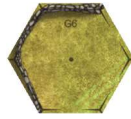
i. 非車両ユニットは、隣接するヘクスの中心点への明確な LOS を持つ都市建物ヘクス内の道路沿いまたは建物間の開口部 (路地や小道など) を通らない限り、連続する 2 つの都市建物ヘクスに進入するこ

とはできません。これらの開口部は、進入するための移動ポイントコストを決定する際に、平地として扱います。

- ii. ヘクスに街路が含まれていない限り、車両は都市建物内に進入したり配置したりすることはできません [4. 1. 9. 2]。

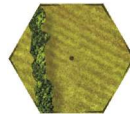
4.1.7 壁(Wall)ヘクスサイド：壁ヘクスサイ

ドは障害地形であり、隣接する壁ヘクスサイドの背後から防御するユニットに小火器射撃 [11. 3] または対戦車射撃 [11. 5] からの遮蔽を提供します（射撃ユニットの高さに関係なく）。敵対するユニットが共通の壁ヘクスサイドを持つヘクスを占めている場合、最初に到着したユニットの側が TEM の利益を得ます [EXC: 壁ヘクスサイドを含む建物ヘクス内のユニットは、壁の TEM を受けられません]。



4.1.8 並木(Tree Line)ヘクスサイド：並木

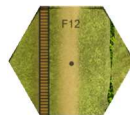
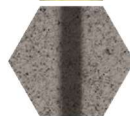
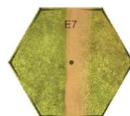
(つまり、細長い木々)は遮蔽地形であり、射撃ユニットの高さに関係なく、射撃が並木地物を通過した場合に非車両ユニットを防御するのに有利な TEM を提供します。並木を通過するには AFV のみが各並木を通過するたびに MP コストを支払います。非車両ユニットが並木を越える場合、MP コストはかかりません。敵対するユニットが共通の樹木並木ヘクスサイドを持つヘクスを占有している場合、ユニットが最初に到着した側が TEM の利益を受けられます [EXC: 4. 1. 9. 1b]。



- 4.1.8.1 生垣(Hedgerows)：生垣は、畑の端に沿って時間の経過とともに築き上げられた低木と小さな木の混合物がある狭い犬走りであり、MSR によってのみ存在します。並木は生け垣として定義できます。生垣は移動を除いて壁のすべての特性を備えています。この場合、生け垣を横切るために非車両ユニットのコストは追加 1MP であり、AFV は追加 2MP です [EXC: 生垣に隙間がある場合は、生垣を横切るための追加 MP コストは必要ありません。]

4.1.9 道路/鉄道(Roads/Railroads)：農村ヘクスを通過するか都市ヘクスを通過するかにかかわらず、すべての大通り(thoroughfares)は道路または鉄道です。

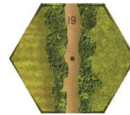
- a) 接続している道路/鉄道ヘクスから別の接続ヘクスまで道路/鉄道に沿って移動するユニットは、ヘクス内の他の地形の MP コストを無視して、道路/鉄道の MP コストを支払います。道路/鉄道以外のヘクスから道路/鉄道ヘクスに進入するユニットは、そのヘクス内の他の地形コストを支払います。
- b) 道路/鉄道を含むヘクスの TEM は、ヘクス内の他の地形に基づきます。



他の地形と組み合わせた道路/鉄道：

4.1.9.1 林道/並木道/鉄道：森林ヘクスまたは両側が並木で囲まれた道路/鉄道ヘクスを通る道路/鉄道または小道(path)。

- a) AFV は、接続した道路/鉄道ヘクス以外のヘクスから林道または並木道の道



路/鉄道ヘクスに出入りできる唯一の車両です。

- b) 並木道/鉄道ヘクス内の非車両ユニットは、迫撃砲と小火器の射撃に対して有利な TEM を受けられます。

4.1.9.1.1 窪み道(Sunken Road)：生け垣 (4.1.8.1)

が有効な場合、両側に生け垣がある道路/鉄道ヘクスは窪み道ヘクスとみなします。生け垣の移動ペナルティに加えて、窪み道には以下の効果もあります。

- a) IP は窪み道ヘクスでは使用できません。
- b) 窪み道ヘクスで防御している非車両ユニットは、射撃が生け垣を通過する場合(生け垣の開口部を通過する射撃でも)、小火器による射撃に対して -2、道路/鉄道に沿った射撃に対して -1、MFA に対して -1 (TEM で -2、エアバーストで +1) のペナルティを受けます。窪み道ヘクスで防御している車両はハルダウンしているとみなします。
- c) 攻撃ユニットが連続した道路ヘクス以外のヘクスから窪み道ヘクスに入った場合、窪み道ヘクス内の防御側の非車両ユニットは +1 の強襲値修正 (AVM) を受けられます。
- d) 混乱していない非車両ユニットは、非連続道路ヘクス以外のヘクスから窪み道ヘクスに進入した AFV に対して、追加の +1 車両破壊試行 DRM を受けられます。

4.1.9.2 街路：道路/鉄道と 1 つ以上の都市

建物を含む都市ヘクス。車両は街路ヘクスから別の接続する道路/鉄道ヘクス、または明確な LOS を持つ隣接ヘクスへの出入りのみが可能です。



4.1.9.3 農村道路(Rural Building Road)：

1 つ以上の農村建物と道路または鉄道を含む道路/鉄道ヘクス。



4.1.9.4 内部道路(Enclosed Road)：両側に都市または

農村建物、森林、または並木を含むヘクス内の道路/鉄道 [例：24. 1. 3 および 24. 1. 4]。内部道路ヘクスにいる非車両ユニット(牽引砲を除く)は、道路/鉄道自体の「上」ではなく、道路/鉄道の両側の建物、森林、または並木の「中」にしていると見なします。内部道路ヘクス内の車両または牽引砲は常に道路/鉄道「上」にあります。同じ道路/鉄道に沿って追跡する場合、射撃と観測は制限され、LOS は上記 [4. 2. 1d] にリストされた地形のいずれにも触れません。

- a) ユニットの 1 つ以上の内部道路ヘクスを介して追跡した場合、敵ユニットが車両または牽引砲の場合は 6 ヘクス以内、その他のユニットの場合は 4 ヘクス以内で発生する敵の行動にのみアクションできます。
- b) 介在する 1 つ以上の内部道路ヘクスに沿った小火器の射撃は 2 ヘクス、対戦車射撃の場合は 6 ヘクスに制限されます。
- c) MFA が要求する観測は、1 つ以上の内部道路ヘクスを介在する場合、4 ヘクスに制限されます。

4.1.9.5 道路ボーナス：ユニットは、移動中に進入および

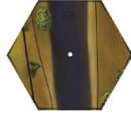
退出するすべてのヘクスが接続された道路ヘクスである場合に限り、道路ヘクスで移動を開始および終了すると、追加 1MP を受け取れます。進入した道路ヘクスのいずれかが敵の戦闘ユニットから 2 ヘクス以

内にある場合、または鉄道に沿って移動している場合は、道路ボーナスは使用できません。

4.1.9.6 小道 (Paths) : 狭く曲がりくねった道 (track) または小道 (trail)。接続する小道ヘクスから別の小道ヘクスへ小道に沿って移動するユニットは、小道 MP コストを支払います (ヘクス内の他の地形のコストは無視します)。小道以外のヘクスから小道ヘクスに入るユニットは、ヘクス内の他の地形のコストを支払います。



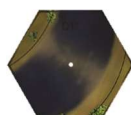
4.1.10 河川 (Rivers) : 河川ヘクスに森林が含まれていない限り、河川ヘクスは平地とみなします。森林を含む河川ヘクスは、LOS と遮蔽の目的で森林ヘクスとして扱います。車両は橋が浅瀬を除いて河川を渡ることはできません。非車両ユニットが河川ヘクスに進入するには 1.5MP かかり、その時点で移動は終了します。撤退 (withdrawing)、退却 (retreating)、英雄化、または橋や浅瀬での渡河をしない限り、ある河川ヘクスから別の河川ヘクスへの移動にはユニットのすべての MP がかります。対岸へ出る (つまり河川を渡る) には、浅瀬や橋を除いて、脱出 (exiting) する各非車両ユニットは移動を試みる前にまず脱出ダイスロールを行わなければなりません。脱出するプレイヤーは、脱出するユニットと脱出するヘクスを指定し、ダイスロールを行わなければなりません。ダイスロールが 6 以下の場合、ユニットは脱出して移動を継続しなければなりません。脱出に失敗したユニットは移動したとみなし、近接射撃 (Proximity Fire) SADM [11.3.3c] の対象になります。撤退、退却、または英雄化の場合には、脱出ダイスロールチェックは必要ありません。MSR が河川を通行不可能と定義した場合、ユニットは橋または浅瀬以外で渡ってはいけません。



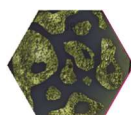
4.1.11 橋 (Bridge) : 橋を含むヘクスは平地とみなし、橋は橋の両端のヘクスと同じ高さにあります。ユニットは、接続する橋、道路、または鉄道ヘクスからのみ、橋ヘクスに入出力できます。適格なユニットは橋の下で移動することができます。その場合、河川ヘクスにいるものとみなします。



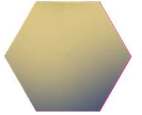
4.1.12 浅瀬 (Ford) : 浅瀬を含むヘクスは平地とみなし、隣接する河川ヘクスと同じ高さにあります。すべてのユニットが浅瀬を使って河川を渡ることができます。



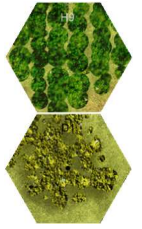
4.1.13 湿地 (Marsh) : 湿地ヘクスは、ヘクスサイドと頂点を除くヘクス全体を囲みます。湿地ヘクス内外の LOS は、湿地ヘクスを通過するときはクリアです。車両ユニットは、道路/鉄道に沿っていない限り、湿地ヘクス内に配置したり、湿地ヘクスに入ることはできません。非車両ユニットが湿地ヘクスに入るには 1.5MP かかり、撤退、退却、英雄化、橋や浅瀬を渡る場合を除き、ある湿地ヘクスから別の湿地ヘクスに移動するにはすべての MP がかります。



4.1.14 海岸 (Beach) : 平地ヘクス。



4.1.15 果樹園/ヤシ林/藪 (Orchard/Palm Grove/Brush) : これらの地形タイプは、ヘクスサイドと頂点を除くヘクス全体を囲みます。射撃ユニットと防御ユニットが異なるレベルにある場合は障害 (Blocking) 地形ヘクスとして扱います [4.2.2]。射撃ユニットと防御ユニットが同じレベルにある場合は妨害 (Hindrances) ヘクスとして扱います [4.2.4e]。果樹園、ヤシ林、藪ヘクスは、隠蔽目的の遮蔽地形とみなします [4.3]。



4.1.16 応急陣地 (IP: Improved Positions) : タコつぼ (foxholes) や浅い塹壕 (trenches) など、急いで準備された防御陣地を表します。非車両ユニットは、IP を含むヘクスで防御する場合、有利な TEM または牽引砲の場合は ATDRM を受けられます。

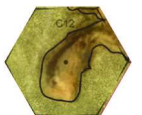
- a) IP は LOS を障害せず、出入りに MP コストはかかりません。
- b) IP は、空けられたり捕獲されたりしてもゲームから除去せず、捕獲された場合は敵プレイヤーに同じ防御上の利点を提供します。
- c) 車両は IP の利益を受けません。
- d) IP は隠蔽目的のみの遮蔽地形とみなします [4.0b]。



4.1.17 道路封鎖 (RB: Roadblocks) : 道路封鎖は内部道路ヘクスにのみ配置でき、そこを通過するすべての道路や鉄道を封鎖します。道路封鎖は LOS を障害 (block) しますが、妨害 (Hindrances) します [4.2.4e]。非車両ユニットが道路封鎖ヘクスに入るには、追加の MP がかります。車両は道路封鎖ヘクスに入ることができますが、道路封鎖が除去されるまでは、道路封鎖ヘクスに入ったヘクスへのみ出ることが可能です (つまり、車両は道路封鎖ヘクスに入ることができますが、通過することはできません)。非車両ユニットは、占めるヘクスに道路封鎖マーカーがある場合、射撃に対して -2SADM を受け、強襲に対する防御時に +1AVM を受けます。歩兵分隊または AFV は、そのゲームターンの唯一のアクションとして、ヘクスを占めている道路封鎖の除去チェックに成功した場合、道路封鎖マーカーの除去を試みることができます。ダイスロールは、試行に参加する追加の分隊および/または AFV ごとに 1 ずつ減少します。ダイスロールが 4 以下の場合、道路封鎖マーカーを除去します。



4.1.18 溝 (バルカス) (Gullies [Balkas]) : 溝は、流水によって地面に削られた溝/峡谷で、雨が降った後に水が流れ込むことが多い場所です。溝ヘクスはレベル-1 で、溝ヘクス内へまたは溝ヘクスから射撃する場合は通常の LOS ルールを適用します。溝ヘクスに入るのに追加の MP コストは発生しませんが、溝から出るときは、ユニットはより高いレベルのヘクスに入ると同じ MP コストを支払います。



4.2 射線 (LOS)

LOS は、介在する地形の種類に応じて障害 (blocked) される [4.0c] か、妨害 (hindered) される [4.2.4] 場合があります。LOS は、射撃または観測ヘクスの中心点から目標へ

クスの中心点まで追跡します。射撃ユニットまたは目標ユニットが占めるヘクスの地形は、LOS に影響しません [EXC : 4. 2. 1f]。ユニットは、ヘクスまたはヘクスサイドの地形に関係なく、常に隣接するヘクスに射撃できます [EXC : 4. 2. 1f]。

4.2.1 同じレベルのユニット：射撃/観測ユニットと防御ユニットの両方が同じレベルで LOS がある場合、以下では LOS は障害されます [例 24. 1. 1 を参照]：

- a) 障害地形ヘクスの任意の部分（頂点またはヘクスサイドを除く）を通して追跡し、ヘクス内の地形のレベルが射撃/射撃および防御ユニットよりも高い [EXC : 4. 2. 1d ; 4. 1. 15]。
- b) LOS の両側に森林が存在するヘクスサイドに沿って追跡される（LOS に沿った任意の場所） [例 24. 1. 1 を参照。LOS が C から D まで障害されている]。
- c) 次の条件の両方を満たす、間にあるヘクス内の等高線の任意の部分と交差する。
 - i. 等高線が、上の位置にいるユニット以上である。そして
 - ii. 等高線が、介在ヘクスの中心点を囲む、および/または LOS を追跡する介在ヘクスサイドを完全に囲む。
- d) 内部道路または河川に沿って追跡した際に、障害地形の一部と交差したり、森林の描写と交差したりする。
- e) 射撃ユニットまたは防御ユニットが壁または並木ヘクスサイドまたは頂点に隣接するヘクス内にいない限り、壁または並木ヘクスサイドを通過して、またはそれに沿って追跡する。
- f) LOS が、街路ヘクス内の車両、牽引砲、LATW から、またはそれらへ追跡し、車両、牽引砲、LATW が占有する同じ都市道路ヘクス内の建物フィーチャと交差している [例 24. 1. 3 を参照]。
- g) 2 つ以上の果樹園/ヤシ林/藪ヘクスを通過する [4. 1. 15]。

4.2.2 異なるレベルにあるユニット：死角(Blind)ヘクス手順は、射撃/観測ユニットと防御ユニットが異なるレベルにある場合に LOS を決定するために使用します。追跡時に射撃ユニットと防御ユニットが異なるレベルにある場合、LOS は障害されます。

- a) 介在ヘクスに入る場合、または LOS に沿った両側に障害地形ヘクスが存在するヘクスサイドに沿って、介在ヘクスのレベルが高い位置のヘクス以上である場合 [例 24. 1. 2 を参照]。
- b) 森林または並木の道路/鉄道沿い。
- c) LOS が、街路ヘクス内の車両または牽引砲から、またはそれらへ、車両または牽引砲が占有する同じ道路/鉄道ヘクス内の建物フィーチャと交差する場合。

4.2.3 死角ヘクス：地形が介在するために LOS がないヘクス。間にある森林、並木、果樹園/ヤシ林/藪、丘（レベル）、および建物だけが「背後」に死角ヘクスを形成します。壁や生け垣は死角ヘクスを形成しません。死角ヘクスは相互関係です（つまり、私にあなたが見えなければ、あなたにも私が見えません）。

死角ヘクスの手順：

1. 介在する地形と、2 つのヘクス（観測/射撃と目標）のうち高い方の間のレベル差（行）を決定します。LOS がヘクスサイドに沿って追跡され、両側の介在ヘクスのレベルが異なる場合、レベル差は低い方の介在ヘクスに基づきます。

スに基づきます。

2. その上の位置のヘクスから介在する地形（列）までのヘクス数を決定します。
3. 死角ヘクス表を参照して、介在する地形のヘクス数に対応する列とレベル差に対応する行を相互参照します。
4. 結果は、介在するヘクスの後ろにある死角ヘクスの数です。これらの死角ヘクスから、またはこれらの死角ヘクスへの LOS をたどることはできません。

4.2.4 妨害物 (Hindrances)：MDRM および煙幕マーカー [11. 4. 11]、果樹園/ヤシ林/藪 [4. 1. 15]、および場合によっては車両 [4. 2. 4d] が含まれます。すべての妨害物は累積します。妨害物は Fire や LOS を障害 (block) するのではなく、対応する Fire DRM で反映するように妨害 (hinder) します。次の場合、射撃と LOS は妨害されます。

- a) MDRM または煙幕マーカーを含むヘクスの一部に出入りする、または通過する（[4. 2. 3] を越えることはできません）。
- b) LOS ラインが、一方の側が MDRM または煙幕マーカーで、もう一方の側が森林または丘ヘクスで分割されているヘクスサイドに沿って追跡される。たとえこれらのヘクスのヘクスサイドが隣接していなくても。
- c) 小道に沿った LOS で、両側に MDRM または煙幕マーカーがあるヘクスサイドに沿って追跡する。この場合、DRM は最大の妨害を持つヘクスに基づく。または
- d) 車両が存在している、介在する内部道路ヘクスの一部を通過するが、その上を超えることはできない [4. 1. 9. 4]。 (【訳注】意味不明。原文 passes through - but not over- any part of an intervening Enclosed Road hex containing a vehicle。車両の上を通過できないという事か?)
- e) 途中に果樹園/ヤシ林/藪 [4. 1. 15] または道路封鎖ヘクス [4. 1. 17] を通過する。

4.3 隠蔽 (Concealment)



隠蔽とは、ユニットの大まかな位置と種類はわかっているものの、具体的な位置が特定されていない状況の特徴とします。1 つのヘクス内で使用できる隠蔽マーカーは 1 つだけです。隠蔽ユニットと非隠蔽ユニットの両方が同じヘクスを占有する場合、隠蔽ユニットは隠蔽マーカーの下に配置し、隠蔽されていないユニットは上に配置します。プレイヤーは隠蔽マーカーの下にある他のプレイヤーのユニットを調べることはできません。ただし、射撃を行うプレイヤーは、ヘクス内の隠蔽ユニットタイプが AFV、FP、FV、輸送車、牽引砲、またはその他の非車両ユニットで構成されているかどうかを、射撃の実行前に問い合わせることができ、敵プレイヤーは宣言する必要があります。敵プレイヤーはユニットの特定の兵器を識別する必要はありません。要求し、応答されたら、射撃するプレイヤーは、可能であれば少なくとも 1 回の射撃を実行する必要があります。

例：ドイツ軍プレイヤーは、隠蔽した敵ユニットがいる森林ヘクスの LOS 内に 2 両の Pz IV と 1 個分隊を配置しています。射撃アクションを実行する前に、ドイツ軍プレイヤーはそこにいるユニットの種類を問い合わせ、小火器射撃を行うか対戦車射撃を行うかを決定します。アメリカ軍プレイヤーは、ヘクスに AFV2 台、牽引砲 1 門、非車両ユニット 1 個がいると応答します。ドイツ軍プレイヤーは、最上部の AFV に 1 両の Pz IV で対戦車射撃アクションを行い、牽引砲にもう 1 両の Pz IV で、そして

分隊でヘクスに対して小火器射撃アクションを行うことにしました。

4.3.1 隠蔽の喪失：特定のアクションまたはイベントにより、ユニットは強制的に隠蔽を失います。また、プレイヤーはいつでもユニットの隠蔽マーカーを自発的に除去できます。**[重要：4.3.1.1a)、b)、c) は、夜間または薄暮(Twilight)のゲームターンには適用しませんー17.2]。**

4.3.1.1 非車両ユニットは、以下の場合に直ちに隠蔽状態を失います。

- 敵ユニットから 8 ヘクス以内かつ LOS 内にある平地ヘクスへ、または、から移動するか、そこから射撃する。
- 敵ユニットの LOS 内で 3 ヘクス以内の遮蔽地形ヘクスに移動する [EXC: ロシア軍/日本軍の場合は 2 ヘクス、LATW の場合は 1 ヘクス]。
- LOS 内の遮蔽地形ヘクスから、かつ敵ユニットから 2 ヘクス以内で射撃する [EXC: 20.9.2b]。
- 混乱や、死傷が出た。
- 最終射撃解決(Final Fire Resolution)のダイスロールが、ヘクス内の最も優れたユニットの結束力に等しい。**(【訳注】「以上(greater than or equal to)」とは書いてない)**

4.3.1.2 跨乗兵/輸送兵を含む車両は、以下の場合には直ちに隠蔽状態を失います。

- 敵ユニットの LOS 内にある平地ヘクスに移動(goes into motion)、進入(manuevers into)、または射撃する。
- 敵ユニットの LOS 内の 8 ヘクス以内にある遮蔽地形ヘクスに移動、進入、または射撃する。
- 活性化セグメントまたはリアクションセグメントの終了時に敵ユニットに隣接している。
- ショック(Shocked)を受けた。

4.3.1.3 強襲ヘクスから退却(retreats)するユニット、または強襲ヘクス内に留まるユニットは、強襲解決の終了時に隠蔽状態を失います。

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中に敵ユニットの LOS 内にいないユニットは、混乱、再編成、または英雄化をしていない限り、隠蔽状態とマークできます。(プレイヤーは、隠蔽ユニットの LOS 内にいる敵ユニットが隠蔽を獲得できないようにするためには、自発的に隠蔽ユニットを明らかにする必要があります)に注意してください。)

LHYは、ほとんどの戦術ゲームに特有の革新的なコンセプトを導入しています。プレイヤーは、システムに慣れるまで、プレイのシーケンスとすべての手順を厳密に守ることを強くお勧めします。

5.0 プレイの順序

I. イニシアチブ(Initiative)フェイズ：両方のプレイヤーがダイスを振ります。前のゲームターンでイニシアチブを持っていたプレイヤーは、イニシアチブダイスロールに適用可能な修正をイニシアチブダイスロールに適用します[各任務には、各プレイヤーのイニシアチブダイスロールの修正が記載されています]。修正後のダイスロールの大きいプレイヤーがイニシアチブを獲得し、

活性化プレイヤーになります。負けたプレイヤーは非活性化プレイヤーです。同点の場合、修正後のダイスロールが奇数であれば枢軸軍プレイヤーがイニシアチブを獲得し、修正後のダイスロールが偶数であれば連合軍プレイヤーがイニシアチブを獲得します。イニシアチブマーカーは、イニシアチブを獲得した陣営を反映するように、プレイヤー補助カードのゲームトラック上で調整します。イニシアチブフェイズの終了時、およびランダムイベントの結果後に、指揮官または AFV を持たないプレイヤーは、自動的にもう一方のプレイヤーにイニシアチブを渡します。どちらのプレイヤーも指揮官または AFV を持っていない場合、ゲームはステップⅢの射撃解決フェイズに進みます。

いずれの場合も、修正前イニシアチブダイスロールが 1 または 10 の場合、そのプレイヤーはプレイヤー補助のゲームトラックのランダムイベント表を参照する必要があります [18.0]。

II. 活性化(Activation)フェイズ：活性化プレイヤーは、活性化した友軍小隊のユニットでアクションを実施し [7.0]、続いて両プレイヤーがリアクションを実施します [8.0]。指揮官がいない活性化した小隊のユニットは、アクションに制限があります [13.3.4.2]。すべての小隊の活性化とリアクションが完了すると、ゲームは射撃解決フェイズに進みます。

III. 射撃解決(Fire Resolution)フェイズ：射撃は任意の順序で解決します。プレイ中の各 DRM マーカーは、1 回の射撃を表します。(射撃ダイスロールは、射撃解決フェイズの開始時にヘクスにある DRM マーカーに基づきます。DRM マーカーを最初に配置したときに間違えたことを、プレイヤーが見つけた場合でも同様です。)

IV. 強襲解決(Assault Resolution)フェイズ：活性化プレイヤーは強襲を解決する順番を決定します [14.0]。

V. 迫撃砲射撃調整(Mortar Fire Adjustment)フェイズ

- MDRM、煙幕、照明弾(Illumination)マーカーを除去します。
- 迫撃砲の回復(Recovery)を決定します [11.4.8]。
- 射撃延長しない前線観測員(F0)が、現在最終(Final)面か、友軍ユニットのいないヘクスにいる場合、対応する第 1 着弾マーカーとともに除去し、プレイヤー補助カードのゲームトラックの迫撃砲支援中断(Mortar Support Pending)ボックスに配置します。
- 迫撃砲射撃の延長(Mortar Fire Extensions)を実施します [11.4.9]。

VI. 時間経過(Time Lapse)決定：活性化プレイヤーは、時間経過表でダイスを振って時間経過(分単位)を決定し、それに応じて時間経過トラックの時間を調整します。

VII. クリーンアップ(Clean Up)フェイズ

- ゲームターン中にアクションを実行しなかったすべての車両から監視(Overwatch)マーカーと行動(Motion)マーカーを除去します。
- 復帰する指揮官を配置します [13.3.4.1]。
- ロシア軍プレイヤーは、可能性のある臨時編成(ad hoc)ユニットを含む自分のユニットをチェックして、指揮下にあるかどうかを判断します。指揮下にはないものには、「指揮外(Out of Command)」マーカーを配置します。指揮外ユニットは、次のクリーンアップフェ

イズのステップ 3 まで指揮外のままになります。

4. 分隊を合流 (Recombine) します [10. 3. 3]。
5. 敵ユニットの LOS にいないユニットをすべて隠蔽します。
6. カウンターの向きをリセットし、獲得した昇進ポイントを記録します [22. 2]。
7. 任務目標または勝利条件が満たされているかどうかを確認します。

6.0 活性化フェイズ

活性化フェイズは、活性化プレイヤー（つまり、イニシアチブを獲得したプレイヤー）が友軍の小隊を順次活性化します。活性化プレイヤーのみが、特定のゲームターンで小隊を活性化できます。各小隊の活性化の後に、両方のプレイヤーが交互にリアクションを実施します。活性化フェイズ中のすべての活性化とリアクションは同時に発生すると想定しているため、射撃の結果は活性化フェイズが終わるまで決定しないことに注意してください [例 24. 2 を参照]。

小隊活性化手順

- I. 中隊の選択: 活性化プレイヤーが中隊を選択します。
(注: 英雄ユニットを持つ中隊を最初に選択する必要があります。)

II. 小隊活性化サイクル

1. 小隊活性化セグメント: 活性化プレイヤーは、選択した中隊から 1 つの小隊を活性化するか、そのラウンドで連携 (Coordination) できた場合は 2 つの小隊を活性化します [7. 1]。活性化プレイヤーが活性化した小隊のユニットでアクションの実行を完了すると、非活性化プレイヤーがリアクションを実施します。
活性化した小隊のユニットは、
 - a) 英雄は、そうでないものよりも先に活性化する必要があります。
 - b) 該当する場合、強制 (Mandatory) アクション [9. 1. 1] を実行する必要があります。
 - c) LOS 内の任意の敵ユニットに対して移動、回復、射撃を行うことができます。小隊活性化セグメント中にアクションを実行しないユニットは、ゲームターンの残りの間、リアクションを実行することのみに制限されます。
2. 非活性化プレイヤーのリアクションセグメント: 非活性化プレイヤーはリアクションすることができ、場合によってはリアクションしなければなりません [8. 0]。英雄ユニットは、MFA の要請や他のリアクションユニットによるアクションの前に、最初にリアクションを実行する必要があります。リアクションが終了すると、非活性化プレイヤーは活性化プレイヤーにリアクションを確認します。
3. 活性化プレイヤーのリアクションセグメント: 活性化プレイヤーは、ステップ 1 でアクションを実行しなかったユニットでリアクション [8. 0] を行うことができます。活性化プレイヤーのリアクション（またはおそらく単にパス）が完了すると、次に非活性化プレイヤーがユニットのリアクションを（再度）要求します。両方のプレイヤーが交互にリアクションを続け、両プレイヤーが連続してパスすると小隊活性化サイクルのすべてのリアクションが終了します。
4. マーカー調整セグメント:
 - a) 赤い行動マーカーと移動/射撃 (Moved/Fire) マー

カーを除去します。

- b) 強襲矢印 (Assault Arrow) マーカーを置いたユニットを、陽動 (Feint) [10. 5. 2. 3] を宣言しない限り、強襲ヘクスに配置し、その後、強襲ユニットの強襲国籍 (Assault Nationality) マーカーを強襲ヘクスのユニットの上に配置します [10. 5. 2. 2]。
 - c) スタック限界を確認します [2. 3]。
5. 繰り返し: 選択した中隊の最後の小隊を活性化するまで、ステップ 1~4 を繰り返します。(活性化プレイヤーにまだ選択していない中隊が 1 つ以上ある場合は、別の中隊を選択してステップ 1 に戻ります。) 活性化プレイヤーはすべての友軍小隊を活性化する必要がありますが、強制アクション [9. 1. 1] を除き、活性化した小隊（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行する必要はありません。プレイヤーは、活性化した小隊のいずれかのユニットがアクションを実行したかどうかに関係なく、リアクションを確認する義務があります。活性化プレイヤーのすべての中隊を選択し、すべての小隊を活性化すると、活性化フェイズは終了します。その後、プレイは射撃解決フェイズに進みます。

小隊活性化サイクルは LHY の中心です。臨時編成ユニットを含む小隊全体のみが一度に活性化するため、活性化した小隊のユニットは適格なアクションを自由に行うことができることを理解することが重要です。活性化した小隊以外のユニットはリアクションの実施のみに制限されます。

7.0 活性化

活性化は、活性化プレイヤーが選択した中隊の小隊に限定されます。活性化した小隊のすべてのユニット（つまり、同じ小隊 ID を持つユニットと支援ユニット）[3. 2]、および任意の臨時編成ユニット [7. 2] は、資格のあるアクション（つまり、移動、射撃、回復）を実行できます。

7.1 連携 (Coordination)

中隊を選択し、活性化の最初的小隊を選択する前に、活性化プレイヤーは連携した活性化を試みることができます。これを行うには、活性化プレイヤーはダイスを振り、利用可能な場合は連携 DRM を適用し、プレイヤー補助のゲームトラックの連携表を参照します。連携の試みに失敗した場合、自分の小隊を一度に 1 つずつ、任意の順序でのみ活性化できます。成功した場合、小隊活性化セグメント中の 1 回の活性化で 2 つの小隊を同時に活性化することができます（注: 指揮官がいない小隊は連携活性化に参加できません）。その際、次の組み合わせのいずれかを選択できます。

- a) 選択した歩兵中隊の 2 個小隊、または選択した中隊の 1 個歩兵小隊といずれか 1 個 AFV 小隊。または
- b) 選択した AFV 中隊の 2 個小隊、または選択した中隊の 1 個 AFV 小隊といずれか 1 個歩兵小隊。

7.2 臨時編成ユニットの活性化

歩兵小隊は、活性化した小隊のユニットとともに活性化する他のユニットを一時的に追加することで強化できます。これは、任務のセットアップ中、または歩兵小隊が活性化した瞬間に発生します。臨時編成ユニットの活性化は、次の条件で行えます。

- a) 活性化した歩兵小隊のユニットとスタックしている、

同じ中隊の非活性化小隊の単一の歩兵戦闘ユニットを、その活性化した小隊とともに活性化できます。ただし、そのヘクスに非活性化ユニットの指揮官が含まれていない場合に限りです。ゲームターンごとに、中隊ごとに1個歩兵分隊または班のみがこの方法で活性化できます。

- b) 任意の小隊活性化セグメントで、単一のAFV小隊のユニットは、活性化の開始時に活性化した歩兵小隊またはその指揮官のユニットと同じヘクスにいれば、1つ以上の活性化した歩兵小隊のユニットと一緒に活性化できます。ただし、逆は当てはまりません。歩兵小隊のユニットは、活性化したAFV小隊のユニットと一緒に活性化することはできません。跨乗兵(Riders)を運ぶAFVは、跨乗兵の歩兵小隊と一緒にのみ活性化できます。

7.3 小隊で活性化できなかったユニット

同じ小隊ID[EXC: 7.2]を持つユニット、および小隊活性化サイクルのステップ1で小隊の活性化中にアクションを実行しなかった支援ユニットは、ゲームターンの後半で活性化することはできませんが、常にリアクションすることはできます。

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後に発生します。リアクションでは、リアクションプレイヤーのユニットはアクションを実行することができます[9.0]、場合によっては実行しなければなりません[9.1.2]。

例：アメリカ軍プレイヤーがイニシアチブに勝ち、第1小隊を活性化し、続いて第1分隊で移動アクション、第2分隊で射撃アクションを実施し、その後ドイツ軍プレイヤーにリアクションを確認します(第1小隊の第3分隊は活性化セグメント中にアクションを実施しなかったため、ゲームターン後半のリアクションセグメント中のリアクションに限定されることに注意してください)。ドイツ軍プレイヤーはリアクションできますが、アメリカ軍の第1分隊が進入したヘクスと第2分隊が射撃したヘクスにLOSを持つユニットのみでリアクションできます。いくつかのユニットがLOSを持っているにもかかわらず、ドイツ軍プレイヤーは第3MG班のみでリアクションすることを選択し、アメリカ軍第1分隊に対して射撃アクションを実施し、その後アメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認します。ドイツ軍プレイヤーにはアメリカ軍第1分隊の移動アクションにリアクションできる他のユニットがありましたが、アメリカ軍プレイヤーにリアクションを確認すると、そのゲームターンの残りの間、アメリカ軍第1分隊にリアクションする機会は失われます。

8.1 制限

- a) リアクションユニットは、敵プレイヤーの最後のリアクションの直前の小隊活性化で発生した敵のアクションに対してのみリアクションできます[EXC: 8.3]。現在の活性化の前にアクションを実行したユニットに対するリアクションは許可されません。
- b) リアクションユニットは、アクションを実行していない敵ユニットに対して小火器や対戦車射撃を行うことはできません。
- c) 迫撃砲射撃アクション(MFA)またはランダムイベント

へのリアクションは許可されません。

- d) 内部道路に沿ったリアクションは制限されます[4.1.9.4]。

8.2 敵の行動に対するリアクション

敵ユニットがヘクス内で移動または回復したり、ヘクス内に移動したり(ヘクスからではなく)、ヘクスから射撃したりしているのを観測した友軍ユニットは、リアクション[8.0]することができます。

8.3 限定されたリアクション

敵のアクションを観測しなかったユニットはより制限され、敵がリアクションを確認した後に次のようにリアクションすることができます。

- a) 指揮官は移動または回復を行うことができ、さらに、リアクション開始時にそれらのユニットが以下の条件を満たしている場合、小隊またはロシア軍指揮官の場合は中隊のユニット(臨時編成ユニット[7.2]を含む)に移動または回復を指示することができます。リアクションの開始時に、これらのユニットは、
- i. 指揮官と森林または建物のヘクスでスタックしている。または
 - ii. 指揮官から1ヘクス以内にあり、すべてのユニット(指揮官を含む)が平地、果樹園/ヤシ林/藪、湿地、接続する道路/鉄道または小道ヘクスにある、または
 - iii. ロシア軍の場合、地形の種類に関係なく、指揮官から1ヘクス以内にある。
- b) 資格のあるユニットはMFA[11.4.4]および/または照明弾[17.4]を要求できます。
- c) 非車両ユニット[EXC: 牽引砲およびFP]は撤退を試みることができます[10.3]。撤退するには、支配プレイヤーは撤退するユニットを指定し、ダイスロールを1回行います[EXC: 着弾ヘクスから撤退する場合、ダイスロールは必要ありません]。このダイスロールは、そのヘクス内で最も結束力の高い撤退ユニットと比較します[注: エリート(15.1)および/または指揮官の支援(12.2b)がある場合、ダイスロールは-1します]。ダイスロールがユニットの結束力以下の場合、ユニットは撤退することができます。それ以外の場合、これらは現在のヘクスに残り、アクションを実行したとしてマークします。
- d) 行動中(in motion)の車両は移動(Maneuver)することができます[10.4]。
- e) 停止している(stationary)車両は、ショックを受けた場合、行動を開始するか、回復を試みることができます。
- f) LATW 班は射撃、移動、または移動と射撃ができます[11.5.2]。
- g) 非車両ユニットは乗車または降車することができます。
- h) 適格なユニットは、強襲を受けている(Under Assault)友軍ユニットを増援するために、隣接するヘクスに移動することができます。
- i) エリートユニットは回復を試みることができます。

9.0 アクション

ユニットは、小隊の活性化またはリアクションの結果としてアクションを実行します。アクションには移動、射撃、回復が含まれます。各ユニットは、ゲームターンごとに1つのアクションまたはリアクションに制限されています

[EXC: 2. 2. 4 FP および 12. 5 回復]。

強制ではありませんが、アクションマーカ―は、プレイヤーのどのユニットがアクションを実行したか、およびプレイヤーの活性化またはリアクション中に実行されたアクションの種類を識別するために使用できます。使用する場合、プレイヤーはアクションマーカ―の 1 つ（実行したアクション、つまり、射撃、移動、回復に応じて）を、射撃、回復、進入したヘクスに配置します。プレイヤーは、敵プレイヤーのリアクションの終了時または小隊活性化サイクルの終了時にアクションマーカ―を除去します。さらに、射撃アクション面は、ユニットが射撃したヘクスサイドまたは頂点を示すために使用できます。（提案：プレイヤーは、カウンターを 90° 回転させるだけで、ユニットがアクションを完了したことを示すことができます。）



9.1 強制アクション

9.1.1 活性化プレイヤー：活性化プレイヤーは、小隊活性化サイクルのステップ 1 で、活性化した小隊のユニットが以下の条件に該当する場合、そのユニットでアクションを実行しなければなりません。

- a) 英雄 [12. 6] または ショック [12. 7]。または
- b) 混乱 [13. 3. 2] または 再編成 [14. 3. 6]、敵ユニットの LOS にいる。または
- c) 行動中の車両 [10. 4. 1b]。または
- d) 対戦車射撃を行うことができる隠蔽していない敵ユニットの射程内と LOS にいる車両。

9.1.2 非活性化プレイヤー：リアクションでは、非活性化プレイヤーのユニットは以下の場合にアクションを実行しなければなりません。

- a) 混乱 [13. 3. 2] または 再編成 [14. 3. 6]、および活性化プレイヤーが最後に活性化した小隊のユニットの LOS にいる。または
- b) 英雄 [12. 6] または ショック [12. 7] の場合、そのゲームターンの最初の非活性化プレイヤーのリアクションセグメント中にリアクションしなければなりません。

10.0 移動アクション

ユニットは移動アクションを実行し、移動ポイント (MP) で表される割り当てられた移動許容量 [10. 1] の一部またはすべてを消費して、各ヘクスに進入します [EXC: 10. 3. 1, 12. 6] (各地形タイプの MP コストについては地形効果表を参照)。さらに、LHY では、強襲 (Assault)、分割 (Deploy)、撤退 (Withdrawal)、包囲 (Envelopment)、オーバーラン、停止 & 射撃 (Halt & Fire)、射撃 & 移動 (Shoot & Scoot) などの他の独特の移動アクションが含まれており、プレイヤーにさまざまな戦術オプションを提供します。

- a) ユニツトは、それに必要な MP を持たない限り、ヘクスに進入することはできません [EXC: 10. 1. 1a, 10. 1. 2a]。
- b) 非車両ユニットは、強襲を実施または増援しない限り、敵占有ヘクスに進入できません [10. 5. 1]。
- c) 牽引砲は、輸送車ユニットによって輸送されない限り移動できません。

10.1 移動許容量

ユニットの移動許容値 (Maneuver Allowance) は、ユニットのタイプ、昼か夜間か [17. 1]、および移動が活性化またはリアクションの結果であるかどうかによって異なります。活性化移動許容量は、小隊活性化セグメント中に移動

する活性化した小隊のユニットに適用します。リアクション移動許容量は、リアクションセグメント中のリアクションユニットの移動に適用します。

10.1.1 活性化移動許容量

- a) 非車両ユニットには 3MP で移動できますが、地形移動ポイントのコストに関係なく最大 2 ヘクスまで移動できます [EXC: 4. 1. 6bi]。
- b) AFV、HT、装軌式 (tracked) FV は 5MP で移動できます。トラックと装輪式 (wheeled) FV は 6 MP で移動できます。すべての車両は、後進 (Reverse) では 3MP に制限されています [10. 4. 4]。

10.1.2 リアクション移動許容量

- a) 非車両ユニットは 2MP で移動できますが、地形移動ポイントのコストに関係なく常に少なくとも 1 ヘクス移動できます [EXC: 8. 3a の条件を満たすロシア軍/日本軍ユニットは、地形の移動ポイントコストに関係なく最大 2 ヘクスまで移動できます]。
- b) すべての車両ユニットは 4MP で移動できますが、後進 [10. 4. 4] では 3MP に制限されます。

10.2 マップからの退出

友軍 (FBE) と敵のマップ端 (EBE) は通常、各任務のマップ上でラベル付けされるか、任務特別ルール (MSR) で定義されています。どのユニットも、移動 (撤退を含む) または退却の結果として、EBE 以外のマップ端のヘクスからマップ外に出ることができます。一度退出すると、ユニットはプレイに戻ることはできません。

- a) MSR に別段の記載がない限り、FBE 沿いのヘクス以外のヘクスからマップ外に出た戦闘ユニットは、マップから出るとすぐにダイスロールをしなければなりません。結果が 7 より大きい場合、退出したユニットは死傷し、それに応じて死傷トラック上の死傷マーカ―を調整します。FBE から退出するときにダイスロールは必要ありません。
- b) マップから出た時点で 1 つ以上の射撃 DRM マーカ―でマークされている戦闘ユニットは、即座にそれらの射撃を受け、その結果生じる結束力チェックと死傷を被ります。既存のユニットが死傷を出した場合、それに応じて死傷マーカ―を死傷トラック上で調整します。（これは、上記「a」の場合に発生する損失に追加します）。

10.3 非車両移動アクション

10.3.1 撤退：この移動アクションにより、非車両ユニット（牽引砲と FP を除く）が敵から秩序正しく離脱することができます。さらに、指揮外となったロシア軍の非車両ユニットが指揮に復帰するために撤退を利用できます [15. 2. 2. 2c]。ユニットは小隊の活性化の一環として、またはリアクションとして撤退できます。撤退するユニットは移動ポイントを消費せず、代わりに FBE に向かって 1~4 ヘクス撤退し [EXC: 10. 3. 1d]、撤退時にマークされている再編成 (Regrouping) マーカ―をすべて除去します。[EXC: 指揮外となったロシア軍ユニットは、たとえ撤退に成功したとしても再編成マーカ―を維持します]。ヘクス内の一部またはすべてのユニットは個別にまたはスタックとして撤退できます。

撤退ユニット：

- a) 敵占有ヘクスまたは第 1 着弾ヘクスには進入できませんが、第 2 着弾ヘクスには進入できます [11. 4. 7]。

- b) あらゆる第 1 または第 2 着弾ヘクスから退出できませんが、退出時に迫撃砲射撃を受けます [11. 4. 7]。
- c) 強襲ヘクス [10. 5. 3. 1]からは撤退できませんが、強襲を受けているときに撤退を試みることはできます [10. 5. 3. 2]。
- d) 河川、湿地、ジャングル、都市建物、または窪み道のヘクスへの撤退、またはそれらを通る撤退、あるいは夜間の撤退は 3 ヘクスまでに制限されます。

10.3.1.1 撤退の優先順位：(非車両ユニットのみ)：一般的に、撤退するユニットは、FBE、集合 (Assembly) ヘクス [16. 1. 7]、またはロシア軍の場合は指揮官 [15. 2. 2. 2c]に向かって可能な限り最短のルートで撤退する必要があります。撤退する際、セクター内のヘクスの方向に応じて 2 つのオプションのいずれかを選択できます。撤退するユニットは、撤退中に入るヘクスごとに次の優先順位に従います [例 24. 3 を参照]。

- a) ヘクスが FBE に平行な場合 [例 24. 3. 1 を参照]：
 - i. FBE に向かうヘクスであって、敵ユニットが占有しているヘクスが第 1 着弾ヘクスであるか、国籍マーカを含んでいるか、または進入したヘクスに混乱やショックを受けていない友軍戦闘ユニットが含まれている場合を除き、敵戦闘ユニットに隣接していないヘクス。
 - ii. FBE に向かって敵戦闘ユニットに隣接するヘクス [10. 3. 1. 2]。
 - iii. マップ端または通行不能地形に隣接している場合、ユニットはマップ端または通行不能地形から外れるか、それに沿って撤退することができます。ただし、進入した各ヘクスが元のヘクスからさらに離れている場合に限り [10. 2]。
 - iv. 通行できない河川に沿って撤退する場合は、橋か浅瀬を渡らなければなりません。
- b) ヘクスサイドが FBE と平行でない場合 [例 24. 3. 2 を参照]：
 - i. FBE に向かうヘクス、または横方向 (連続する横方向ヘクスは許可されません)。ただし、敵ユニットが占めるヘクスが第 1 着弾ヘクスであるか、国籍マーカが含まれているか、または進入するヘクスに混乱していない、またはショックを受けていない友軍戦闘ユニットが含まれていない限り、敵戦闘ユニットに隣接していないヘクス。
 - ii. FBE に向かうヘクスまたは横方向 (連続する横方向ヘクスは許可されません) で、敵の戦闘ユニットに隣接するヘクス [10. 3. 1. 2]。
 - iii. マップ端または通行不能地形に隣接している場合、ユニットはマップ端または通行不能地形に沿って移動したり、そこから撤退したりすることができます。ただし、進入する各ヘクスが元のヘクスからさらに離れている場合に限り [10. 2]。
 - iv. 通行できない河川に沿って撤退する場合は、橋か浅瀬を渡らなければなりません。

上記の条件のいずれかを満たすことができないユニットは撤退できません。

10.3.1.2 敵戦闘ユニットに隣接した撤退：撤退中のいかなる時点においても、混乱していない友軍の非車両ユニットが、混乱もショックも受けていない敵戦闘ユニットを含む敵占有ヘクスに隣接して移動した場合、その撤退ユニットには撤退終了時に再編成マーカ [14. 3. 6]を配置します。敵ユニットが占有しているヘクスが第 1 着弾ヘクスにある場合、国籍マーカが含

まれている場合、または進入した撤退ヘクスに混乱やショックを受けていない友軍戦闘ユニットがいる場合、撤退ユニットには再編成マーカを置けません。敵ユニットに隣接して撤退する混乱したユニットは影響を受けません。

10.3.2 分隊の分割：ほとんどの場合、プレイヤーは分隊の移動アクション中にいつでも歩兵分隊を 2 つの班に分割できます。分割した各班は、移動、射撃 [10. 3. 2c]、またはまったくアクションを実行しなくてもかまいません。分割には MP コストはかかりません。



制限：

- a) 混乱したユニット、ロシア軍、日本軍の膝迫撃砲班、および減少した分隊は分割できません。
- b) 分割は歩兵小隊あたり 1 分隊に制限されます。
- c) 分割時に射撃アクションを実行できるのは 2 つの班のうち 1 つだけです。
- d) 分割時にアクションを実行しない班は、ゲームターンの残りの間、リアクションに限定されます [7. 3]。

分割するには：分割中の分隊カウンターを場から除去し、同じ小隊から現在場にはいない、ランダムに選択した 2 つの班と置き換えます。(国の戦術ドクトリンによっては、班のすべての SAV が必ずしも同じであるとは限りません。その場合、プレイヤーは各 SAV 値の 1 つの班をランダムに選択します)。

例：ドイツ軍小隊の場合、2 つの班の SAV は 1 で、2 つの班の SAV は 0 です。この場合、プレイヤーはランダムにそれぞれ 1 つを選択します。

10.3.3 分隊の合流 (Recombining)：同じ小隊の 2 つの班がクリーンアップフェイズのステップ 3 中に同じヘクスにいる場合、同じ小隊のプレイしていない分隊からランダムに選択した分隊に合流することができます。隠蔽は、合流する前に両方のユニットが隠蔽していた場合にのみ保持します。ロシア軍の場合、同じ小隊の減少した 2 つの分隊が合流することができます。2 つのうちの 1 つをランダムに選択し、もう 1 つをプレイから除去します。日本軍の場合、2 つの減少した分隊、または同じ小隊の 1 つの減少した分隊と 1 つの分割した分隊が合流することができます。

2 つの合流ユニットが次の場合：

- a) 両方が混乱すると、それらは単一の混乱した分隊に合流します。
- b) 両方が再編成され、単一の再編成分隊に合流します。
- c) 1 つのユニットのみが混乱または再編成している場合、または 1 つのユニットが混乱し、もう 1 つのユニットが再編成中の場合、回復プレイヤーはダイスロールを行います。ダイスロールが 6 以下の場合、2 つのユニットは非混乱/再編成分隊と置き換えます。ダイスロールが 6 を超える場合、それらは混乱した分隊または再編成した分隊と置き換えます。

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一部の移動アクションを実行する場合があります。プレイヤーは、適格な組み合わせについては、LHY シリーズルールの車両移動マトリックスを参照します。

10.4.1 車両の行動:ほとんどの場合、車両は他のユニットと同様に移動します。ただし、移動速度が速いため、車両は常に「(継続して)行動している」か「停止している」と見なします。行動マーカーは、車両の移動ステータスが停止しているか行動中であることを示します。行動開始するには 1MP、停止するには 0MP が必要です。車両は、**強襲の結果として退却または前進する場合を除き**、同じゲームターン内に行動して停止したり、停止してから行動したりすることはできません。車両は、射撃 & 移動 [10.4.2] または停止 & 射撃 [10.4.3] アクションを実行しない限り、行動マーカーでマークされている間は射撃できません。



車両動作オプションの概要:

- 移動アクションを実行している停止車両は、活性化またはリアクションの結果として、移動の開始時にすぐに緑色の行動マーカーでマークします。
- 行動中に移動を開始する車両は、次のいずれかのアクションを実行できます。
 - 別のヘクスに移動（緑の行動マーカーを維持）します。または
 - 現在のヘクスで停止するか、別のヘクスに移動して停止します。（どちらの場合も、緑の行動マーカーを赤の行動マーカーに置き換えます。）
 - 監視 (Overwatch):** 活性化プレイヤーが行動中の車両を持っている特殊なケースで、小隊の活性化の結果として、強制アクションを実行する必要があります。監視アクションにより、車両は現在または隣接するヘクスで停止し、射撃能力を維持できますが、リアクションのみです。車両が監視に入ると、その行動マーカーをすぐに除去し、車両に監視マーカーを配置します。監視マーカーは、車両がリアクション射撃を行うか、クリーンアップフェイズのステップ 1 中に除去します。



- 10.4.2 射撃 & 移動 (Shoot & Scoot):** 停止した車両が現在のヘクスに留まりながら射撃して行動したり、射撃して行動して隣接するヘクスに移動したりできる特別な移動アクション [例 24.5 を参照]。
- 強襲アクションと組み合わせて射撃 & 移動アクションを実行する車両からの射撃は対戦車射撃に限定されます。
 - 射撃 & 移動アクションを実行する車両は、射撃時に有害な DRM を受けます [11.5.4d および e]。

- 10.4.3 停止 & 射撃 (Halt & Fire):** 行動中の車両が現在のヘクスに留まり停止して射撃するか、隣接するヘクスに移動してから停止して射撃することを可能にする特別な移動アクション（進入したヘクスが目標の LOS 内にある場合） [例 24.6 を参照]。
- 強襲アクションと組み合わせて停止 & 射撃アクションを実行する車両からの射撃は対戦車射撃に限定されます。
 - 停止 & 射撃アクションを実行する車両は、射撃時に有害な DRM を受けます [11.5.4d および e]。

10.4.4 後進移動 (Reverse Maneuver): 車両が後進する移動アクション。この場合、各ヘクスに後進すると見なします（この移動アクションは、AFV が予想される側面射撃 (enfilade fire) を避けるために通常使用します）。プレイヤーは、車両の活性化またはリアクションの開始時

に後進移動を宣言する必要があります。車両は、後進移動中は前進移動と後進移動を組み合わせることはできず、迂回 (Bypass) [10.4.5.1] やオーバーラン [10.4.5.3] することもできません。

10.4.5 敵占有ヘクスの通過: 車両は、場合によっては、敵占有ヘクスを通過して迂回またはオーバーランすることができます。迂回またはオーバーランは、強襲国籍マーカーを含むヘクスでは許可されません。

10.4.5.1 迂回 (Bypass): 戦闘を回避するために、あらゆる車両が敵占有ヘクスを通過できます。AFV はいつでも迂回できます。他のすべての車両は、迂回車両が進入できる適格なヘクスが他にない場合、最後の手段として迂回することができます。迂回に追加の MP コストはかかりません。

手順:

- 迂回するプレイヤーは、迂回ヘクス内で迂回するユニットを宣言します。
- 迂回する各車両（または車両のスタック）は迂回ヘクスに進入し、一時的に停止します。
- 迂回ヘクスにいる混乱もショックも受けていない各敵ユニットは、迂回車両 1 台に対して対戦車リアクション射撃（可能な場合）または跨乗兵に対して小火器リアクション射撃を直ちに行うことができます（分割射撃は許可されません）。
- 迂回リアクション射撃が完了したら、迂回車両はヘクスから出て移動を完了しなければなりません。

10.4.5.2 オーバーラン: SAV または ATV を搭載した車両は、以下の基準が満たされる限り、敵ユニットを含むヘクスに対してオーバーランを行うことができます。

- オーバーランするヘクスに、建物、森林、果樹園、ヤシ林、藪、内部道路、AFV または FP が含まれていません。
- 牽引砲、FV、HT を含むヘクスをオーバーランできるのは AFV だけです。
- 跨乗兵または牽引砲を輸送する車両はオーバーランできません。
- 車両はゲームターンごとに 1 回のオーバーランに制限されます。どのヘクスも、ゲームターンごとに 1 回以上オーバーランされることはありません [例 24.4 を参照]。

10.4.5.3 オーバーラン手順:

- オーバーランするプレイヤーは、オーバーランするユニットとオーバーランするヘクスを宣言します。2 台の車両が一緒にオーバーランする場合、アクションの開始時に同じヘクスを占有していなければなりません。
- 各オーバーラン車両（または車両のスタック）はオーバーランヘクスに入り、2MP（ヘクスで 1MP、オーバーランで 1MP）を消費し、一時的に停止します。
- オーバーランヘクス内の敵車両は、オーバーランを回避するために即座に移動することができますが、その際、射撃 & 移動、停止 & 射撃、オーバーラン、乗車または降車、または監視に入ることができません。
- オーバーラン:** 各オーバーラン車両は、次のいずれかのオプションに制限されます。
 - 小火器:** オーバーラン車両の SAV (TEM を差し引

いたもの)に等しい SADRM マーカーをオーバーランヘクスに配置します。[EXC: オーバーラン車両が SADRM ≥ 1 の歩兵ユニットを搭載した HT の場合、2SADRM マーカー (適用可能な SADRM が少ない) をオーバーランヘクスに配置します]; または

b) 対戦車: オーバーラン車両が ATV ≥ 0 の AFV の場合、未修正の 2ATDRM マーカーをオーバーランヘクス内の 1 台の牽引砲または車両に配置します。

5. オーバーランリアクション射撃: 即座に発生し、オーバーランヘクスにいるユニットからのオーバーラン車両に対する射撃に限定されます。オーバーラン車両が次のような場合:

a) AFV: ATV ≥ 0 のオーバーランヘクス内の、まだアクションを実行していない各ユニットは、1 台の AFV に対して対戦車射撃を実行しなければなりません [分割射撃は許可されません]。オーバーランヘクスに ATV ≥ 0 のユニットが含まれていないが分隊が含まれている場合、そのゲームターンの唯一のアクションとして 1 個分隊が 1 両の AFV にショックを与える試みができます。防御側プレイヤーはダイスロールを行い、修正前ダイスロールが 10 の場合、AFV はショックを受けます [EXC: 1943 年 9 月 (9/43) 以降、防御側分隊がドイツ軍の場合、AFV を破壊したと見なします]。

b) FV、HT: ATV がいるオーバーランヘクスにいる非車両ユニットは、単一の FV または HT に対して対戦車射撃を行うことができます。

6. オーバーランリアクション射撃が完了したら、オーバーラン中の車両は、破壊されるかショックを受けない限り [10. 4. 5. 3 ステップ b]、オーバーランヘクスから出て移動を完了する必要があります。

10. 4. 5. 4 迂回またはオーバーラン中にショックを受けた、または破壊された AFV: 迂回またはオーバーランヘクスでショックを受けた AFV、または降車を余儀なくされた跨乗兵/輸送兵 [10. 4. 6. 2c] は、強襲下 (under Assault) にあるとみなします。そのヘクスに、迂回またはオーバーランされたユニットの強襲国籍マーカーを配置します。(【訳注】being Bypassed or Overrun なので「された」方のマーカーと思われる。具体的には、オーバーランしようとして突入したが、反撃(強襲)されて降車したので、オーバーラン「した」方は強襲の防御側になる。)

10. 4. 6 輸送: AFV および輸送車ユニットは非車両ユニットを輸送できます。輸送車は輸送兵または牽引砲を輸送できますが、AFV は跨乗兵のみを輸送できます。小隊活性化セグメント中に跨乗兵/輸送兵を乗車し、輸送し、降車するには、歩兵小隊活性化 [7. 2b] が必要です。リアクションセグメント中の乗車、輸送、または降車には制限はありません。輸送車両が破壊された場合、輸送車両上、車両内、または車両によって輸送中のユニットは巻き添えダメージを被ります [13. 3. 7]。

10. 4. 6. 1 輸送能力の制限: AFV および HT は、非車両戦闘ユニットを最大 2 ステップ、指揮官 1 名、LATW または FT を 1 つを輸送できます。トラックは、非車両戦闘ユニットを最大 4 ステップ、指揮官 1 名、LATW または FT を 1 つを輸送できます。ジープは、1 ステップの非車両戦闘ユニットと指揮官 1 名または LATW または FT を輸送できます (【訳注】書き方からすると指

揮官/LATW/FT のいずれか 1 つと思われる)。牽引砲の輸送については、10. 4. 6. 3 を参照してください。

10. 4. 6. 2 跨乗兵/輸送兵の降車: 車両は、追加の MP コストなしで移動の一部として跨乗兵/輸送兵の降車を行うことができますが、跨乗兵/輸送兵の降車には移動許容量の全てがかかります。リアクション射撃の目的では、跨乗兵/輸送兵および牽引砲は、宣言した時点で乗車しているか降車しているとみなし、乗車している場合は輸送車両の上に、降車している場合は車両の下に直ちに配置します。

a) 跨乗兵/輸送兵は、同じゲームターン内に乗車と降車を行ってはなりません。

b) 混乱ユニットは乗車できません。

c) 跨乗兵は、乗っている AFV が射撃されたり、ショックを受けたり、跨乗兵のいずれかが混乱したり死傷したりした場合、現在のヘクスで降車しなければなりません。

d) 輸送されているユニットは、強制されない限り、既知の敵ユニットが占有しているヘクス、またはそのヘクスに隣接して乗車や降車することはできません [10. 4. 5. 4、10. 4. 6. 2c; 20. 7] [EXC: ロシア軍/日本軍の場合、降車したすべてのユニットに再編成マーカーを配置します]。

10. 4. 6. 2. 1 跨乗兵/輸送兵の乗車: 乗車時、輸送車両が停止しており、跨乗兵/輸送兵と同じヘクス、または跨乗兵/輸送兵が森林または都市建物ヘクス内にいる場合は隣接するヘクスにいない必要があります。車両がアクションの開始時に停止していた場合、車両は乗車中に射撃 & 移動を行うことができます [EXC: 10. 4. 6. 2d]。[EXC: 停止している AFV は、現在のヘクス内で射撃、乗車、行動開始することも、隣接するヘクスへの移動も可能です。]

10. 4. 6. 2. 2 跨乗兵/輸送兵の降車: 輸送車両は、降車のために停止しているか、行動中の場合は停止する必要があります。さらに、車両はアクションの開始時に行動中だった場合、降車しながら停止 & 射撃することができます [EXC: 10. 4. 6. 2d]。[例: 行動中の装甲車両は停止し、降車して射撃することができます]。跨乗兵/輸送兵を降車する場合、輸送車両と同じヘクスに降ろす必要があります。

10. 4. 6. 3 牽引砲の輸送: 牽引砲とその輸送車の唯一のアクションとして、牽引砲は輸送車に砲弾を積み込むか、輸送車から砲弾を降ろすことができます。また、すでに砲弾が積み込まれている場合は輸送車は移動できます。牽引砲に砲弾を積み込むか降ろすときは、プレイヤーは直ちに宣言しなければなりません。砲弾が積み込まれた牽引砲は輸送車の上に配置します。プレイを簡素化するため、トラックは牽引砲に固有のもののみとみなし、砲弾が積み込まれた瞬間にのみ牽引し、砲弾が降ろされた瞬間に取り外します。固有のトラックは輸送兵の輸送には使用できません。

牽引砲:

a) ヘクス内の輸送車に牽引、または輸送車から取り外しができます。

b) 輸送車が進入できないヘクスでは、隣接する

ヘクスの輸送車に牽引または取り外しができます。

10.5 強襲

強襲は、敵をその位置から追い出すために、敵との最終的な接近を表す移動アクションです。要するに、ここが最後の 100 ヤードです。

10.5.1 強襲の実施：強襲は、適格な友軍ユニット（つまり、攻撃側ユニット）が敵占有ヘクスに進入したときに発生し、その時点で敵占有ヘクスは「強襲ヘクス」になります。強襲は小隊の活性化セグメントまたはリアクションセグメントのいずれかで発生します[例：24.9]。以下のユニットは、混乱、再編成、ショックを受けない限り、敵占有ヘクスを強襲または増援することができます。

- 歩兵 [EXC: 指揮外のロシア軍は英雄でない限り強襲できません—15.2.2.2b]。
- AFV（跨乗兵を乗せていない場合）；
- 小隊指揮官 [EXC: ロシア軍指揮官は決して敵占有ヘクスに入ることができません]、LATW および FT（友軍戦闘ユニットと一緒に進入するか、進入時に強襲ヘクスに同じ小隊の友軍戦闘ユニットがいる場合）；または
- FV および HT は、友軍の歩兵ユニット（乗車または降車）または AFV と一緒に進入するか、進入時に強襲ヘクスに友軍戦闘ユニットがいる場合に限りです [EXC: FV および HT は、敵の AFV または牽引砲がいる強襲ヘクスに進入することはできません]。

10.5.2 強襲手順：強襲を実行する手順は、強襲を実行するユニットのタイプと、強襲の開始時にユニットが占有するヘクスによって異なります。

10.5.2.1 隣接ヘクスからの攻撃：以下の手順は、行動開始時に敵占有ヘクスに隣接するすべての適格ユニット [10.5.1] に適用します。



- 強襲側プレイヤーは、強襲側ユニットと強襲するヘクスを宣言し、直ちに強襲側ユニットを敵ユニットと同じヘクスに配置します。
- 強襲ヘクス（つまり、友軍ユニットと敵ユニットの両方が含まれるヘクス）と強襲ユニットの国籍を示す強襲国籍マークを、強襲ヘクス内のユニット上に配置します。

10.5.2.2 非隣接ヘクスからの攻撃：以下の手順は、非隣接ヘクスからの強襲ヘクスへ強襲または増援するすべての適格ユニット [10.5.1] に適用します。ユニットはヘクスに入るために必要な移動許容量 [10.1] を持っていなければならず、進入する各ヘクスは強襲/増援するヘクスに近くなければなりません。非車両ユニットは 2 ヘクス以内で移動を開始しなければならず [EXC: 12.6.2, 20.9.2b]、車両は強襲するヘクスから 3 ヘクス以内で移動を開始しなければなりません。



- 強襲側プレイヤーは、強襲側ユニットと強襲するヘクスを宣言します。
- 強襲側ユニットは、「強襲中」ヘクス（つまり、強襲しているヘクス）に隣接するヘクスに移動し、強襲側ユニットの国籍に対応する強襲矢印 (Assault Arrow) マーカーでマークし、一時的に移動を停止します。これにより、敵プレイヤーは攻撃にリアクションする機会が得られます。
- 現在の小隊活性化サイクルのマーカー調整ステップ中に、陽動 [10.5.2.3] を選択しない限り、強襲矢印マーカーを除去し、強襲ユニットを強襲ヘクスに配置して移動を終了します。強襲ユニットの強襲国籍マークを、強襲ヘクス内のユニットに配置します [EXC: 配置時に強襲ヘクスに敵ユニットが存在しない場合、強襲国籍マークをヘクスに配置しません]。

10.5.2.3 陽動 (Feint)：陽動により、プレイヤーは強襲を中止することができます [EXC: 英雄ユニットは陽動できません]。小隊活性化サイクルのマーカー調整セグメントのステップ (b) で、プレイヤーは陽動を宣言することができます。その際、陽動を行うユニットを強襲矢印マーカーの下から指定します（陽動の時点で強襲下のヘクスが第 1 着弾ヘクスである場合、すべてのユニットが陽動を行う必要があります）。陽動を行わないユニットは、強襲下のヘクスに直ちに配置します。陽動を行うユニットは強襲下のヘクスには配置しませんが、代わりに次の処理を行います。

- 非車両ユニットは撤退 [10.3.1] するか、現在のヘクスに留まることができます。現在のヘクスに留まるには、陽動しているプレイヤーはダイスを振る必要があります。ダイスロールが最高の陽動ユニットの結束力以下であれば、陽動しているユニットの一部またはすべてが現在のヘクスに留まることができます。失敗した場合、すべてのユニットは撤退する必要があります。
- 車両は現在のヘクスに留まるか、後進アクションを実行することができます。

同じゲームターン内の現在または後続の小隊活性化サイクル中に、隣接ヘクスおよび/または隣接しないヘクスから同じヘクスに対して複数の強襲を行うことができますが、強襲解決フェイズでは単一の強襲として解決します。

10.5.3 強襲に対するリアクション：強襲ヘクスにいるユニット、または強襲を受けている防御側ユニットのリアクションは制限されます。強襲に参加していないユニット、または強襲下でないユニットは通常通りにリアクションできます。[EXC: リアクションするユニットは、敵の強襲矢印マーカーでマークされたヘクスを強襲またはオーバーランすること（つまり、強襲側を強襲すること）はできません。しかし、強襲下または強襲ヘクスにいる友軍ユニットに増援することはできます]。

10.5.3.1 強襲ヘクス内のユニット：リアクションは以下の条件に従います。

- 非車両ユニット [EXC: 牽引砲] は、強襲ユニットに歩兵が含まれていない場合に限り、隣接するヘクスに対して小火器射撃を行うことができます。近接射撃 DRM はこの場合適用しません [11.3.3c]。強襲ユニットに歩兵が含まれている場合、歩兵は射撃できず、強襲ヘクスの外には LOS がありません。
- 対戦車射撃（停止 & 射撃および射撃 & 移動を含む）は、強襲ユニット内の敵車両に限定されます。強襲ユニットに車両が含まれていない場合、対戦車射撃は、LOS 内で行動を行ったあらゆる敵ユニットに対して行うことができます。
- 指揮官は自分が占めるヘクスに対して MFA を要請することができます [11.4.4.2]。
- 車両は移動できます。
- 回復は許可されません。

リアクションしないユニットはアクション実行済みとマークします。

10.5.3.2 強襲下のユニット：リアクションは以下の条件に従います。

- a) 小火器による射撃は、隣接するヘクスに対する非車両ユニットに限定されます [EXC: 牽引砲からの小火器による射撃は NA]。
- b) 対戦車射撃 (停止 & 射撃および射撃 & 移動を含む) は、強襲ユニットの敵車両に限定されます。強襲ユニットに車両が含まれていない場合、射撃ユニットは LOS で行動を行った敵ユニットを自由に標的にすることができます。
- c) 非車両ユニットは回復 [12. 1] または撤退 [8. 3c] を試みることができます。
- d) ユニットの MFA [11. 4. 4] および / または照明弾 [17. 4] を要求することもできます。
- e) 車両は移動することができます。

小隊活性化サイクルの終わりのマーカー調整セグメント中に強襲ユニットを強襲ヘクスに配置したときに、リアクションしないユニットはアクション実行済みとマークします。

11.0 射撃アクション

射撃アクションには、小火器射撃、対戦車射撃、迫撃砲射撃の 3 種類があります。小火器射撃は非車両ユニットに対して使用し、非車両ユニットにのみ影響を与えます。対戦車射撃は車両、牽引砲、FP に対して使用し、それらにのみ影響します。迫撃砲射撃は車両ユニットと非車両ユニットの両方に影響を与えます。すべての小火器射撃と対戦車射撃は、射撃時に目標が射程内にあり、目標に LOS がなければなりません。

- a) 小火器射撃と対戦車射撃の両方が可能なユニットは、そのユニットが FP でない限り、小火器射撃または対戦車射撃のいずれか 1 つの射撃アクションに限定されます [2. 2. 4]。
- b) 既知の敵ユニットが存在しないヘクスに対しては、小火器射撃または対戦車射撃アクションは許可されません。
- c) 内部道路に沿って射撃する場合、射撃アクションの射程は制限されます [4. 1. 9. 4]。

11.1 側面射撃 (Enfilade)

LHY[EXC: FP]には、厳密に言えば「向き (facing)」はありません。ただし、ユニットは側面射撃を受ける可能性があります。側面射撃は、敵の射撃がユニットのヘクスに入るときに交差するヘクスサイドまたは頂点に基づいており、ヘクス内の防御側のカウンターの位置、向き、または指向に基づいているわけではありません。

側面射撃は、防御側の敵ユニットの後方円弧から射撃されたときに発生します。側面射撃は、小隊活性化セグメントのユニット、射撃した敵ユニットへのリアクション、移動した敵 AFV へのリアクションの 3 つの方法で発生します。プレイヤーが側面射撃を宣言する場合、目標と射撃ユニットを指定する必要があります。これらのユニットはすべて、防御側の敵ユニットへの LOS を持ち、射撃する必要があります。防御側の敵ユニットの前方/後方円弧を示すために、射撃アクションマーカーを一時的に配置します。

制限：

- a) 2 つ以上の混乱していない非車両戦闘ユニットを含むヘクスは、小火器による側面攻撃の影響を受けません。
- b) 対戦車射撃に関連する側面射撃は、ヘクス内の車両または牽引砲の数に関係なく、単一の車両または牽引砲に固有のものです。各車両または牽引砲は、個別に独自の前方および後方円弧を確立します。
- c) 小火器による分割射撃の場合、防御ユニットが射撃した 2 つの分割射撃ヘクス間の頂点が、ユニットの前方/後方円弧の中心を定義します。
- d) 前方円弧と後方円弧を分ける線は前方円弧の一部とみなします。
- e) 側面射撃がリアクションセグメントの一部である場合、どのユニットが射撃できるかに制限はありません。
- f) 防御側の敵ユニットによるその後の射撃は、特定のヘクスサイドに限定されません。

11.1.1 小隊活性化セグメントのユニット別：側面射撃を実施するには、活性化プレイヤーは 2 つ以上のユニットで射撃した場合にその 1 つが防御ユニットの後方円弧に入る位置に必要があります。射撃ユニットの少なくとも 1 つは活性化小隊のものでなければなりません。その他の射撃ユニットは同じ中隊の他の小隊のものでかまいません。[EXC: ロシア軍の非車両ユニットは、小隊活性化セグメント中に小火器側面射撃を行うことはできません]。一度宣言されると、防御ヘクスに対する活性化プレイヤーの射撃の 1 つについて単一のヘクスサイドまたは頂点を選択することで、防御側プレイヤーは防御ユニットの前方円弧を直ちに定義します [例 24. 7. 2 を参照]。

11.1.2 射撃した敵ユニットへのリアクション：リアクションするプレイヤーは、リアクションセグメント中に、射撃した敵ユニットに対して側面射撃を宣言することができます [11. 1d]。この場合、正面/後方円弧は、敵ユニットが射撃したヘクスサイドまたは頂点によって決定します [例 24. 7. 1 を参照]。

11.1.3 移動した敵 AFV へのリアクション：リアクションセグメント中、リアクションしたプレイヤーは移動した敵 AFV に対して側面射撃を宣言できます。この場合、最後に通過したヘクスサイドによって、敵 AFV の正面と後方の円弧が決まります。AFV が前方に移動した場合、後方円弧は最後に通過したヘクスサイドとその 2 つの隣接するヘクスサイドで構成されます。更新アクションを実行した場合、前方円弧は最後に通過したヘクスサイドとその 2 つの隣接するヘクスサイドで構成されます。AFV が射撃 & 移動または停止 & 射撃アクションを実行している場合、前後の円弧は車両が射撃したヘクスサイド/頂点に基づいて方向付けます。射撃 & 移動を実行している車両が隣接するヘクスに入った場合は、前後の円弧は車両が最後に通過したヘクスサイドに基づいて決定します [例 24. 7. 3 を参照]。

11.2 射撃 DRM マーカー

射撃 (Fire attack) DRM マーカーは、1 ゲームターン中の敵占有ヘクスまたは特定のユニットに対する射撃ユニットの最終的な効果を表します。色分けされた射撃 DRM マーカーには 3 種類あります。緑色は小火器 (SADRM)、赤は迫撃砲 (MDRM)、黄色は対戦車砲 (ATDRM) です。射撃のタイプごとに、対戦車射撃の場合は目標ユニットに、小火器また

は迫撃砲射撃の場合は目標ヘクスに、対応する射撃 DRM マーカーを配置します。

- a) **無効な射撃**：-4 未満の射撃は許可されません。
- b) **最大射撃**：小火器および迫撃砲の射撃は+3 に制限され、対戦車射撃は+8 に制限されます。

11.3 小火器射撃

小火器射撃は、射撃解決フェイズ [13. 1] 中に **小火器射撃 (Small Arms Fire)** 表で解決します。

制限：

- a) 友軍の非車両ユニットを含むヘクスに対して小火器射撃は許可されません [EXC: 2. 2. 4]。
- b) 非車両ユニットは乗車中は射撃できません。
- c) 輸送兵と乗車した牽引砲は小火器射撃の影響を受けませんが、輸送車両が破壊された場合は巻き添えダメージ [13. 3. 7] を受けます。
- d) 小火器射撃を受けるヘクスに跨乗兵 (最も脆弱なユニット) が含まれている場合、TEM は適用しません。
- e) 指揮下でないロシア軍の非車両ユニットの小火器射撃は、小隊活性化セグメント中に射撃する場合、隣接するヘクスに限定されます [15. 2. 2. 2a]。

例：至近距離で SAV が 1 の 1 個 MG 班が、停止している敵歩兵分隊と跨乗兵を乗せた AFV の両方を含む農村建物ヘクスに向けて射撃します。分隊は建物に対して -2TEM の対象となりますが、跨乗兵は対象外です。ただし、この場合の TEM は跨乗兵に基づいているため、TEM はなく、1SADRM マーカーをヘクスに配置します。

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、ユニットの小火器射撃の正味ダイスロール修正を表します。これは、射撃解決 [EXC: 11. 3c] の時点でヘクス内のすべての敵の非車両ユニットに影響します。



(SADRM マーカーはヘクス内の敵の非車両ユニットの上に配置します。):

- a) ヘクス内の唯一のユニットが 1 以上の SADRMs マーカーを含むヘクスを出るとき、そのユニットは移動中にそれらの SADRMs マーカーを携行します。
- b) 複数のユニットが 1 以上の SADRMs マーカーを含むヘクスを占有する場合、またはユニットがヘクスを通過して移動する場合、移動にリアクションするプレイヤーは、ユニットがヘクスから退出するときどの SADRMs マーカーを割り当てるかを決定します。

11.3.2 小火器射撃手順

1. 射撃ユニットと目標ヘクス (分割射撃の場合は複数のヘクス) を宣言します。
2. 射撃ユニットの SAV を特定します [1. 5]。
3. 小火器射撃 DRM 表を参照し、適用可能なすべてのダイスロール修正を SAV に適用して純 DRM を決定し、数値的に同等の SADRMs マーカーを目標ヘクスに配置します。

例：歩兵分隊が森林ヘクスにいる防御側の敵歩兵ユニットに対して 8 ヘクスの範囲で小火器攻撃を実施します。カウンターに記載されているように、射撃分隊の SAV=1、射程は 8 であるため、-3SADRM マーカー [SAV で 1、長距離で -3、森林で -1] を目標ヘクスに配置します。

11.3.3 小火器のダイスロール修正値：ダイスロール修正値については、**小火器射撃 DRM 表**を参照してください。すべての SADRMs は累積します。

- a) **射程**：小火器射撃 DRM 表内の射程 DRM セグメントを参照し、射撃ユニットの SAV 射程に対応する列と、射撃ユニットから防御ユニットまでの距離をヘクス単位で含む行を相互参照して取得します。射程 DRM は左端の列にあります。
- b) **制圧射撃 (Suppressed Fire)**：射撃ユニットが制圧されている (つまり、ユニットに 1 以上の DRM マーカーが置かれている) 場合に発生します。第 2 着弾ヘクス [11. 4. 7. 2] の MDRMs マーカーと SADRMs マーカーは、非車両 [EXC: 2. 2. 4]、FV、輸送車ユニットに適用可能であり、それらに影響を与えます。ATDRMs マーカーは車両ユニットと牽引砲に適用可能であり、それらに影響を与えます。制圧されたユニットが射撃した時点で存在する適用可能な DRM マーカー 2 つ (端数は切り上げ) ごとに、リストされた DRM を 1 回適用します。
- c) **近接射撃 (Proximity Fire)**：リアクション射撃は、リアクションユニットの 2 ヘクスおよび LOS 以内で移動を終了する敵ユニット (跨乗兵を含む) に対して射撃する歩兵ユニット、MG 班、FP に限定されます。[EXC: 近接射撃 DRM は、強襲ヘクスから小火器射撃を行う場合や、唯一の強襲ユニットが AFV の場合には適用しません [10. 5. 3. 1a]。]
- d) **分割射撃 (Split Fire)**：移動した敵ユニットを含む 2 つの別々のヘクスに対して、歩兵ユニット、MG 班、SAV が 1 以上の FP によるリアクション射撃のみに制限されます [EXC: ロシア軍の SMG ユニッツは分割射撃できません]。すべての射撃は、射撃ユニットが占めるヘクスに隣接する 1 つまたは 2 つのヘクスサイド (2 つの場合、3 頂点すべてを含む (【訳注】つまり 2 ヘクスが隣接している)) を通過する必要があります。例：リアクション歩兵分隊が 2 ヘクスの範囲で射撃し、SAV=1 の場合、2 つの別々の敵占有ヘクス (1 つは森林、もう 1 つは平地ヘクス) に対して射撃することを選択します。-1DRM マーカー (ユニットの SAV で 1、分割射撃 DRM で -2、森林ヘクスで -1、近接射撃で +1) を森林ヘクスに配置し、0SADRM マーカー (ユニットの SAV で 1、分割射撃で -2、近接射撃で +1) を平地ヘクスに配置します。
- e) **側面射撃 (Enfilade)**：防御ユニットの後方円弧から射撃した際に発生します [EXC: 11. 1a]。
- f) **再編成射撃 (Regrouping Fire)**：射撃ユニットが再編成マーカーでマークされている場合に発生します [14. 3. 6]。
- g) **行進間射撃 (Motion Fire)**：射撃 & 移動または停止 & 射撃アクションでのみ適用します [10. 4. 2、10. 4. 3]。左側にリストしている DRM は、車両が射撃し、元のヘクスに留まっている場合に適用します。右側にリストしている DRM は、車両が射撃後または射撃前に隣接ヘクスから、または隣接ヘクスに向かって移動する場合に適用します。
- h) **不明目標 (Obscure Target)**：注：不明目標 DRM はもう存在しません。ゲームから除去されています。
- i) **隠蔽目標 (Concealed Target)**：防御側の戦闘ユニットがすべて隠蔽されているヘクスに対して射撃すると発生します。
- j) **妨害 (Hindrance)**：リストされた DRM は、該当する各妨害に適用します [4. 2. 4]。
- k) **目標密度 (Target Density)**：目標ヘクスに 4 ステップを超える非車両ユニット (跨乗兵/輸送兵を含む)

が含まれている場合に発生します。リストしている DRM は、非車両ステップの 4 ステップを超える 2 ステップごとに適用します（端数は切り上げ）。

- l) 友軍の AFV または HT が含まれるヘクス：友軍の AFV またはハーフトラックと同じ平地ヘクスで防御している降車している非車両ユニット [除外：牽引砲] に適用します。敵の射撃が壁や並木を越える場合は適用しません。
- m) 地上に伏せる (Go to Ground)：目標ヘクス内のすべての非車両ユニットが妨害されると、小火器射撃の効果が減少します。（これは、ユニットが「地上に伏せて」、敵の射撃を避けるために利用可能な遮蔽物を最大限に利用することを表します。）
- n) 夜間射撃 (Night Fire)：夜間射撃すると射撃が減少します。
- o) 建物または IP に対する HE：SAV ≤ 1 で射程範囲が下線で示されている車両および牽引砲は、建物または IP を含むヘクスに射撃すると SAV が増加します。
- p) 地形効果修正値 (Terrain Effect Modifiers)：地形効果表を参照してください。

11.4 迫撃砲射撃

迫撃砲射撃アクション (MFA) は、盤外の迫撃砲班および小隊から発生します。迫撃砲班は 2～3 個の迫撃砲で構成され、迫撃砲小隊は 6～8 個の迫撃砲で構成されます。迫撃砲支援は、各任務で使用可能な部隊または MSR で指定されています。プレイ中の各迫撃砲班または小隊は、ゲームターンごとに 1 回の MFA に制限されます [例 24. 10. 1 を参照]。すべての迫撃砲射撃は射撃解決フェイズで解決します [13. 1]。



11.4.1 前線観測員 (Forward Observers) (F0)：これらのユニットは迫撃砲の射撃を指揮する役割を担います。ゲームには迫撃砲班や小隊を表すカウンターはありません。代わりに、F0 マーカーとそれに対応する第一着弾マーカーを使用します。

11.4.2 迫撃砲班：各歩兵中隊には、対応する F0 マーカーで表される独自の固有 (organic) 迫撃砲班があります。この F0 は、その中隊の迫撃砲班のみを支援できます。

11.4.3 迫撃砲小隊：アメリカ軍とドイツ軍の大隊は、それぞれ独自の固有迫撃砲小隊を持っています。この迫撃砲小隊は、対応する F0 マーカーと第 1 着弾マーカーで表されます。同じ大隊（つまり、関連中隊）の適切なユニットは、それぞれに割り当てられた迫撃砲小隊からの支援を要請できます。

11.4.4 迫撃砲射撃要請：要請ユニット [11.4.4.1] が、1 つ以上の MFA を要請するためには活性化しているか、リアクション可能であり、第 1 着弾ヘクスへの LOS が障害されていない (unblocked) 状態でなければならず、また、何らかのアクションを実行する前に要請を実行する必要があります。MFA の要請は、要請ユニットによるアクションとは見なしません。したがって、活性化またはリアクションのパラメータ内でアクションを実施する資格は依然としてあります。迫撃砲射撃要請は、友軍の非車両ユニットを含むヘクスに対しては許可されません [EXC：11.4.4.2]。

11.4.4.1 MFA を要請できる者：指揮官または非車両戦闘ユニットは、要請しているユニットと迫撃砲班と同じ

中隊または同じ大隊に属している場合、小隊の活性化中またはリアクション中に MFA を要請できます。[EXC：ロシア軍の場合、指揮官、またはその指揮官から 2 ヘクス以内のユニットのみが MFA を要請できます]。資格を得るには、要請ユニットが場にある必要があり、混乱、再編成、英雄、指揮外、第 1 着弾ヘクス、強襲ヘクス、または車両が停止している場合を除き乗車を行うことはできません。

11.4.4.2 自分の位置への射撃：指揮官 [11.4.4.1] は、混乱、再編成、または第 1 着弾ヘクス内にない限り、自分が占めるヘクスに対して MFA を要請することができます。そのためには、最初にダイスを振る必要があります。ダイスロールが指揮官の結束力以下の場合、MFA 要請は許可されます。

11.4.5 迫撃砲の射撃手順：

1. MFA を要請するユニット、迫撃砲のタイプ（班または小隊）、および第 1 着弾ヘクスを宣言します。要請ユニットのいるヘクスに F0 マーカーを初期 (Initial) 面を上にして配置し、それに対応する第 1 着弾 (Primary Impact) マーカーを第 1 着弾ヘクスに配置します。[EXC：要請ユニットが秘匿 (Hidden) している場合、F0 マーカーは要請ユニットが占有するヘクスには配置せず、両方のプレイヤーに見える中立ヘクスに配置し、隠匿ユニットが公開される時点で要請ユニットにマーカーを配置します。]
2. MFA 弾薬の種類が榴弾 (High Explosive) (MDRM) であるか煙幕弾 (Smoke) (SMK) であるかを宣言します。
3. 迫撃砲射撃アクション表の迫撃砲値 (MV) と弾薬タイプの列を参照してください。迫撃砲の種類の子と弾薬の種類の子を相互参照して、MFA の MDRM/煙幕マーカーの総数を決定します。
4. 第 1 着弾ヘクスへの LOS が妨害されておらず [4.2.4]、迫撃砲がロシア製でない場合は、修正した第 1 迫撃砲値 (Primary Mortar Value) の MDRM マーカー、または煙幕マーカーを第 1 着弾ヘクスに配置し、残りの各 MDRM/煙幕マーカーに対して精度ダイスロールを実行します（手順 5 を参照）。第 1 着弾ヘクスへの LOS が妨害されている場合 (4.2.4)、または迫撃砲がロシア製の場合は、第 1 着弾ヘクスにマーカーを配置せず、手順 3 で決定したすべての MDRM/煙幕マーカーに対して精度ダイスロールを実行します。
5. 精度ダイスロールごとに、セクターにある散布図 (Scatter Diagram) を参照してください。第 1 着弾ヘクスが 2 つのセクターにまたがっている場合、射撃プレイヤーはダイスロールの前に使用する散布図を選択します。
 - a) ダイスロールが 7 以上の場合、修正値を調整した第 1 迫撃砲値を使用して MDRM マーカーを配置するか、煙幕の場合は煙幕マーカーを第 1 着弾ヘクスに配置します。
 - b) ダイスロールが 1～6 の場合、散布図が示すように、修正した第 2 迫撃砲値を使用するか、煙幕の場合は煙幕マーカーを使用して、MDRM を第 1 着弾ヘクスに隣接するヘクスに配置します。
6. MDRM の場合、MDRM マーカーを含む第 1 着弾ヘクスから強襲矢印マーカーをすべて除去します。

11.4.6 迫撃砲ダイスロール (MDRM) マーカー：赤の DRM マーカーは、榴弾 (MDRM) 迫撃砲射撃アクションの総ダイスロール修正値を表します。迫撃



砲射撃 DRM 表を参照してください。すべての MDRM は累積します。

迫撃砲ダイスロール修正：

- a) **エアバースト**：着弾ヘクスに森林、並木、または並木道/鉄道が含まれている場合に発生します。非車両ユニット、停止した FV および輸送車ユニットのみに影響します。
- b) **密度**：着弾ヘクスに非車両ユニット（跨乗兵/輸送兵を除く）が 4 ステップ以上含まれている場合に発生します。リストされた DRM は、非車両ユニットのステップが 4 ステップを超える 2 ステップごとに適用します（端数は切り上げ）。
- c) **地形効果修正**：地形効果表を参照してください。
[注：FP を含むヘクスに配置した MDRM は、ヘクス内の他の地形に基づきます。]

11.4.7 MDRM マーカーを含むヘクス内のユニット

への影響：強襲で攻撃しているユニットは TEM の利益を受けません。



11.4.7.1 第 1 着弾ヘクス内のユニットに対する追加効果：

- a) AFV と FP のみが LOS を持ち、射撃が許可されます。
- b) 非車両ユニットはその場に固定 (pinned) され、撤退以外の行動を行うことはできません。ユニットは、活性化したとき、または MFA 直後の最初のリアクションセグメントで撤退することができます [10.3.1.1]。撤退するユニットは、退出前に迫撃砲射撃を受けることになります [11.4.7.3]。
- c) 非車両、FV、輸送車ユニットは進入できませんが、AFV は跨乗兵を輸送していない限り進入できます。

11.4.7.2 第 2 着弾ヘクス内のユニットへの追加効果：

- a) すべてのユニットはヘクス外からの LOS を維持し、ヘクス内から射撃したり、回復を試みることができますが、射撃および回復の目的では制圧状態にあるとみなされます [11.3.3b]。
- b) どのユニットも第 2 着弾ヘクスに出入りできます [11.4.7.3]。
- c) 非車両ユニットは、活性化またはリアクション時に第 2 着弾ヘクスから退出できますが、退出前に迫撃砲射撃を受けます [11.4.7.3]。迫撃砲射撃の結果が効果を及ぼさない場合、ユニットは通常どおり移動を続けることができます。ユニットが混乱した場合、撤退する必要がありますが、ヘクスから退出する際に追加の迫撃砲射撃を受けることはありません [EXC：ユニットがロシア軍/日本軍であり、退出時に死傷を出した場合、撤退する必要はなく、移動を続けることができます]。

11.4.7.3 着弾ヘクスからの退出：着弾ヘクスから退出するユニットは迫撃砲射撃 [13.1] の対象となり、TEM の利益を受けません [EXC：14.3.3f]。

11.4.8 迫撃砲の回復：迫撃砲射撃調整フェイズの迫撃砲回復ステップ中に、両プレイヤーはプレイヤー補助カードのゲームトラックの迫撃砲支援中断 (Mortar Support Pending) ボックス内の迫撃砲班および小隊ごとに回復ダイスロールを行います。ダイスロールが 4 未満の場合は迫撃砲班が回復し、ダイスロールが 3 未満の場合は迫撃砲小隊が回復します。迫撃砲が回復した場合、F0 とそ

れに対応する第 1 着弾マーカーを迫撃砲支援可能 (Mortar Support Available) ボックスに移動し、次のゲームターンの最初から使用可能になります。

オプション：両プレイヤーが同意した場合、すべての迫撃砲回復ダイスロールは秘密裏に行うことができます。このため、敵の迫撃砲支援が利用可能かどうかは不明になります。この場合、F0 とそれに対応する第 1 着弾マーカーは通常どおり配置し、プレイから除去しますが、回復した場合は迫撃砲支援可能ボックスに移動しません。

11.4.9 迫撃砲射撃の延長：プレイヤーは、迫撃砲射撃調整フェイズの迫撃砲射撃延長ステップの開始時に既存の MFA の 1 回限りの延長を要請できます。ただし、F0 が初期面 (initial-side) を上にしており、すべての着弾要件が満たされている場合に限り [11.4.4]。プレイヤーが MFA を延長しないことを選択した場合、F0 とそれに対応する第 1 着弾マーカーを直ちにプレイから除去し、迫撃砲支援中断ボックスに配置します。両方のプレイヤーが延長を要請したい場合は、ダイスロールを行い、最も高い出目のプレイヤーが最初に 1 回の延長試行を行い、続いて相手プレイヤーが延長を試みます。（プレイヤーはその後の延長試行を交互に行います。）

延長手順：

1. 延長しようとしている F0 を最終 (Final) 面に裏返します。
2. 延長を試みるプレイヤーは、元の第 1 着弾ヘクスで MFA を延長するか、第 1 着弾マーカーを元の第 1 着弾ヘクスから 2 ヘクス以内で F0 の LOS 内にある別のヘクスに移動することができます。
3. 次に、プレイヤーはダイスを振ります。延長の試みが成功した場合、プレイは直ちに迫撃砲射撃手順のステップ 2 から 8 に進み、MDRM/煙幕マーカーを配置します。延長した MFA は、次のゲームターンの射撃解決時に解決します。
4. 延長の試みが成功しなかった場合、第 1 着弾マーカーを直ちにゲームから除去し、迫撃砲支援中断ボックスに置き、対応する F0 はその場所に残り、次のゲームターンの迫撃砲射撃調整フェイズのステップ 3 まで除去されません。

11.4.10 膝迫撃砲 (Knee Mortars)：日本軍の膝迫撃砲歩兵分隊は、小火器射撃能力に加えて、迫撃砲射撃も行えるように 89 式擲弾射撃装置（つまり「膝迫撃砲」）を 3~4 基装備していました。膝迫撃砲カウンターには、いずれかのタイプの射撃を表す単一の値と範囲があります。ユニットの膝迫撃砲と小火器は直接射撃兵器（つまり自己観測 (self-spotting)）であり、射撃するには目標ヘクスまで LOS が必要です。膝迫撃砲射撃の目標ヘクス（つまり、第 1 着弾ヘクス）は、ユニットへの影響を考慮して第 2 着弾ヘクスとみなします [11.4.7.2]。



11.4.10.1 射撃アクション：膝迫撃砲班は、迫撃砲 (MV) または小火器 (SAV) の値のいずれかで射撃できますが、同じゲームターンの両方を行うことはできません。膝迫撃砲班は、他のユニットと同様に小火器による射撃を行います。膝迫撃砲を射撃する場合、榴弾 (MDRM) または煙幕弾のいずれかを射撃できます。この場合、目標ヘクスに MDRM または煙幕弾マーカーを 1 つ配置します。

11.4.10.2 膝迫撃砲のリアクション射撃：膝迫撃砲を使用したリアクション射撃は、膝迫撃砲班が観測した、アクションしている敵ユニットが占めているヘクスに限定されます [EXC: 小隊指揮官とスタックしている膝迫撃砲班は、LOS 内の任意のヘクスに射撃できます]。

11.4.10.3 膝迫撃砲射撃手順：

1. 射撃ユニットを識別し、対応する第 1 着弾マーカ―を目標ヘクスに配置します。
2. MFA が榴弾 (MDRM) か煙幕 (SMK) かを宣言します。
3. MDRM を射撃する場合、分隊の MV は 0、減少戦力分隊の場合は -1 です。迫撃砲射撃 DRM 表 [11.4.6] を参照し、適用可能なダイスロール修正を適用して総 MDRM を決定し、数値的に等しい MDRM マーカ―を 1 つ目標ヘクスに配置します。(注：射撃ユニットが制圧状態 [11.3.3b] にある場合、または目標ヘクスへの LOS が MDRM または煙幕マーカ―を含むヘクスに入る、通過する、またはそこから出る場合、総 MDRM はさらに減少します)。煙幕を射撃する場合、第 1 着弾ヘクスに煙幕マーカ―を 1 つ配置します。
4. 膝迫撃砲の第 1 着弾マーカ―は、迫撃砲射撃調整フェイズのステップ 3 で除去し (膝迫撃砲射撃は延長できません)、迫撃砲支援中断ボックスに配置します。

11.4.10.4 回復：迫撃砲射撃調整フェイズのステップ 2 中に、日本軍プレイヤーは迫撃砲支援中断ボックス内の膝迫撃砲第 1 着弾マーカ―ごとに回復ダイスロールを行います。ダイスロールが 5 未満の場合、迫撃砲は回復し、その第 1 着弾マーカ―を迫撃砲射撃可能ボックスに移動します。

11.4.11 榴弾 (MDRM) および煙幕 (SMK)：HE (MDRM)

および煙幕マーカ―は妨害 (Hindrances) です [4.2.4a]。MDRM と煙幕は、着弾ヘクスのレベルより 2 レベル上に拡張します。水面ヘクスに着弾した MDRM および煙幕マーカ―は、そのヘクスに岸線 (shoreline) (例：海岸 (beach)、川岸 (riverbank)、湖岸 (lake shore)) が含まれていない限り、直ちに除去します。煙幕マーカ―は、迫撃砲からの煙幕任務の位置と妨害効果を示すために使用します。迫撃砲射撃調整フェイズ中に、影響を受けている各ヘクスから 1 つの煙幕マーカ―を除去します。



11.5 対戦車射撃

装甲値 (AV) を持つユニット (つまり、牽引砲、FP、車両) に対して射撃するときに使用します。小火器射撃とは異なり、対戦車射撃は、射撃時に目標に対して LOS を持っている限り、友軍ユニットがいるヘクス内の車両および/または牽引砲に対して行うことができます。

制限：

- a) $ATV < 0$ のユニットからの対戦車射撃は輸送車および FV 目標のみに限定されます [EXC: ロシア製対戦車ライフルは AFV に対して使用できます]。
- b) $ATV > 1$ を持つユニットの ATV は、FP または牽引砲に対して射撃すると 1 に減少します。

11.5.1 対戦車ダイスロール修正 (ATDRM)

マーカ―：黄色の DRM マーカ―は、ユニットの対戦車射撃の正味ダイス



ール修正を表します。下付き文字「E」が付いた ATDRM マーカ―は側面对戦車射撃 [11.1] を表します。ATDRM マーカ―は単一の敵ユニットに配置し、そのユニットに固有のものであり、ヘクス内の他のユニットには決して影響しません [EXC: 11.5.1d]。

- a) ATDRM マーカ―が付いている車両および牽引砲は、通常のアクションを実行できます。
- b) 1 つ以上の ATDRM マーカ―でマークされている場合、その後別のヘクスに移動する車両は、これらの ATDRM マーカ―を携行します。
- c) 側面射撃された車両は、通常の ATDRM マーカ―の代わりに、下付き文字 E を含む ATDRM マーカ―を付けます。
- d) 同じヘクス内の 2 台の敵 AFV に対して複数の対戦車射撃アクションを実行する場合、可能であれば、対戦車射撃アクションは 2 台の AFV に均等に配分しなければなりません [EXC: 2 台の車両/砲が複数の AFV を含むヘクスに側面射撃を実行する場合、1 台の AFV に対して射撃できます。]。
例：2 台の敵 AFV を含むヘクスに対して 2 回の対戦車射撃アクションを行う場合には、各敵 AFV に対して 1 回の射撃アクションを行います。3 回の対戦車射撃アクションの場合、1 回の射撃アクションを 1 台の敵 AFV に対して行い、2 回の射撃アクションを他の AFV に対して行います (射撃するプレイヤーの選択によります)。

11.5.2 軽対戦車兵器：LATW は対戦車射撃のみに制限されます [11.5]。LATW 班は、現在のヘクスから射撃するか、1 ヘクス移動して射撃することができます。ただし、進入したヘクスが目標の LOS 内にあり、遮蔽地形ヘクス (または遮蔽ヘクスサイドの後ろ) であるか、ヘクスに IP または友軍戦闘ユニットが含まれている必要があります。LATW 対戦車射撃は、射撃解決フェイズで対戦車射撃解決表を使用して解決します。



11.5.3 対戦車射撃手順：

1. 射撃ユニットと目標の敵ユニット (分割射撃の場合は複数のユニット) を宣言します [EXC: 11.5a]。
2. 射撃ユニットの ATV を決定します [1.7] [EXC: 11.5b]。
3. 対戦車射撃 DRM 表を参照し、適用可能なすべてのダイスロール修正を ATV に適用して総 DRM を決定し、数値的に等しい ATDRM マーカ― (または側面射撃 [11.5.1c] の場合は下付き文字「E」の ATDRM マーカ―) を影響を受けるユニットに配置します。

例：アメリカ軍プレイヤーは、ATV3、射程 21 の停止したシャーマンで、シャーマンから 10 ヘクス離れた AV8 の移動中のドイツ軍 Pz IV に対して射撃アクションを実行します。この場合、黄色の 1ATDRM マーカ―をドイツ軍 Pz IV に配置します [シャーマンの ATV で 3、中距離で -1、移動目標で -1]。

11.5.4 対戦車ダイスロール修正：対戦車射撃 DRM 表を参照してください。すべての ATDRM は累積します。

- a) 射程：対戦車 DRM 表内の射程 DRM セグメントの左端の列にある適切な射程 DRM を取得するために、射撃ユニットの ATV 射程に対応する列と、射撃ユニットから防御ユニットまでのヘクス単位の距離を含む行を相互参照します。
- b) 制圧射撃：射撃ユニットが制圧されている (つまり、

1つ以上の DRM マーカーでマークされている) 場合に発生します。第 2 着弾ヘクス [11. 4. 7. 2] の MDRM マーカーと SADRM マーカーを、非車両ユニット、FV ユニットの輸送車ユニット [EXC: 2. 2. 4] に適用し、それらに影響を与えます。ATDRM マーカーは車両ユニット、牽引砲、FP に適用し、それらに影響を与えます。制圧されたユニットが射撃したときに、該当する 2 つの DRM マーカー (端数は切り上げ) ごとに、リストの DRM を 1 回適用します。

- c) **分割射撃**: AFV、FP、牽引砲が活性化している場合、またはリアクションしている場合、2 つの別々の敵ユニットに対して対戦車分割射撃を行うことができます。すべての射撃射撃は、射撃ユニットが占めるヘクスの 1 つのヘクスサイド (両方の頂点を含む) を通過する必要があります。
- d) **行進間射撃 (Motion Fire)**: 射撃 & 移動または停止 & 射撃アクション [10. 4. 2、10. 4. 3] にのみ適用し、斜線の左側にリストしている DRM は、車両が射撃して元のヘクスに留まっている場合に適用します。斜線の右側にリストしている DRM は、射撃の前後に車両が隣接するヘクスからへ移動した場合に適用します。
- e) **移動目標 (Motion Target)**: 行動中 (in motion) の車両に対して射撃した場合に発生します。
- f) **不明目標**: 注: 不明目標 DRM は存在しなくなり、ゲームから除去されました。
- 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 内になが、車両が射撃ユニットの LOS 内の少なくとも 3 つの連続した平地ヘクスに進入した場合に発生します。これが発生すると、観測した 3 つの平地ヘクスのいずれかに基づいて、最終 DRM に相当する ATDRM マーカーを、敵車両が進入した最後のヘクスに配置します。
- h) **隠蔽目標**: 隠蔽した防御ユニットに対して射撃したときに発生します。
- i) **妨害 (Hindrane)**: 該当する妨害ごとにリストした DRM を適用します [4. 2. 4]。
- j) **ハルダウン**: 防御車両は、壁の後ろ、建物のヘクス内、または射撃ユニットよりも高いレベルにいる場合、ハルダウン状態になります。車両が都市または窪み道のヘクス内にあり、同じ道路/鉄道に沿って攻撃を受けている場合、ハルダウン状態とは見なしません。
- k) **目標が牽引砲**: IP または任意の建物ヘクスで防御する牽引砲。
 - l) 隠蔽された牽引砲は、公開されたときにすぐに射撃した場合、有益な ATDRM を受けられます。

12.0 回復アクション

12.1 回復

混乱した (disrupted) ユニットの、再編成した (regrouping) ユニットの、ショックを受けた (Shocked) ユニットの、小隊の活性化またはリアクションセグメント中に回復する機会を与えます。一部の回復の試みは強制です [9. 1]。回復の試みが成功すると、回復中のユニットは非混乱、または非ショック面に反転します。輸送兵は、輸送ユニットが停止していない限り、回復を試みることはできません。

12.1.1 小隊指揮官の回復への影響: 小隊指揮官は、ゲームターンごとに 1 回、小隊 (ロシア軍の場合は中隊) のユニット、支援ユニット



[3. 2]、および現在のヘクス内の任意の臨時編成ユニット [7. 2a] の回復を支援できます。あるいは、小隊指揮官は移動して、別のヘクス内の指揮下ユニットの回復を支援することもできます。再編成マーカーが付けられた小隊指揮官は、そのヘクス内の他の再編成ユニットのみを支援できます。

- a) 小隊指揮官は、混乱したユニット 1 つ [12. 3]、または再編成中のユニットがいる 1 つのグループ [12. 4] を支援できます。ただし、小隊指揮官が混乱していず、強襲ヘクスまたは第 1 着弾ヘクスにいず、または同じゲームターンで混乱から回復していない場合に限りです。または、
- b) ロシア軍指揮官は、現在強襲ヘクスまたは第 1 着弾ヘクスにいないければ、その指揮官の 2 ヘクス以内で再編成中のユニットの回復を支援することができます。 (ゲームターンごとに 1 ヘクスに制限されます。支援するユニットは回復ダイスを振る前に指定する必要があります)。

12.2 混乱/再編成回復ダイスロール修正

すべての回復ダイスロール修正値は累積します (混乱/再編成回復 (Disruption/Regrouping Recovery) 表を参照)。回復ダイスロールは次のとおりです。

- a) 回復ユニットが制圧されている場合、DRM マーカーの数に関係なく 1 増加します [11. 3. 3b]。
- b) 適格な指揮官の支援を受けた場合は 1 減少します [12. 1. 1]。
- c) ロシア軍/日本軍ユニットは、再編成ステータスから回復しようとする場合、+1 回復 DRM の対象となります。

12.3 混乱からの回復

プレイヤーは回復を試みるユニットを指定して回復ダイスロールを行い、混乱/再編成回復表を参照して、該当するダイスロール修正を適用します。

- a) 修正したダイスロールがユニットの結束力以下である場合: ユニットの回復し、アクションを実行済みとマークします。それ以外の場合、ユニットは混乱したままになります。
- b) 修正したダイスロールが 1 以下である場合: ユニットの回復します。
- c) ユニットの歩兵戦闘ユニットであり、修正前ダイスロールが 10 で、ユニットが敵ユニットから 5 ヘクス以内にいる場合、そのユニットは英雄 (Heroic) になります [12. 6]。

12.4 再編成からの回復

再編成プレイヤーは、ヘクスと再編成を試みるユニットを指定して回復ダイスロールを行い、混乱/再編成回復表を参照して該当するダイスロール修正値を決定します。修正したダイスロールは、再編成を試みているヘクス内のすべてのユニットの中で最高の結束力を持つ戦闘ユニットの結束力と比較します。

- a) 修正したダイスロールがヘクス内の最良のユニットの結束力以下の場合、ヘクス内のすべての再編成ユニットは自動的に集結 (Rally) します [12. 5]。それ以外の場合、ユニットはアクションを実行済みとしてマークし、再編成状態のままになります。
- b) 修正前ダイスロールが 10 で、再編成ユニットが占めるヘクスが敵ユニットの 5 ヘクス以内にある場合、ランダムに選択した 1 つの歩兵戦闘ユニットが英雄に

なります [12. 6]。

- c) ヘクス内に戦闘ユニットが存在しない場合、ダイスロールは最高の結束力を持つ非車両ユニットと比較します。ダイスロールが最高のユニットの結束力以下の場合、ヘクス内のすべての再編成ユニットは自動的に集結します [12. 5]。それ以外の場合、ユニットはアクションを実行済みとしてマークし、再編成状態のままになります。

12.5 集結 (Rally)

集結は、混乱 [12. 3b]、再編成 [12. 4a]、ショック [12. 7] による回復の試みの結果として発生します。集結したユニットは、すぐにまたは後続のリアクションセグメントで追加のアクションを実行する資格があります。(集結したユニットを支援した指揮官も、回復の試みを支援するためにヘクス内に移動するアクションを使用しない限り、アクションを実行する能力を保持します。)

12.6 英雄化 (Heroism)



英雄化とは、戦闘の最中に一時的に非常に勇敢な、しかし場合によっては無謀な行動を示す歩兵戦闘ユニットの特徴です。英雄化は回復の試みの結果として発生します [12. 3c, 12. 4b]。回復の試みの時点で回復中のユニットが有効な敵の目標ヘクス [12. 6. 2] の 5 ヘクス以内にいることを条件とします。そうでない場合、ユニットは混乱または再編成されたままになります。ユニットが英雄になると、自動的に回復し、英雄 (Heroic) マーカーでマークし、すぐに移動アクションを実行する必要があります [12. 6. 2]。さらに、ユニットが英雄になると、そのヘクス内の追加の混乱したユニットは回復し [12. 3]、アクションを実行済みとしてマークします。再編成したユニットとヘクス内での回復を支援した指揮官は集結します [12. 5]。再編成回復の試みの結果として英雄化が発生し、ヘクス内に複数の適格なユニットが存在する場合、単一の英雄ユニットをランダムに選択します。

12.6.1 英雄ユニットは即座に 8 の結束力と 3 ヘクスの移動力を持ちます。英雄ユニットは混乱の影響を受けませんが、混乱が必要な場合は、除去されない限り、英雄のステータスを保持し続けながら、代わりに犠牲者を出します。

12.6.2 英雄ユニットは、MDRM マーカーでマークされたヘクス、MSR によって進入が禁止されているヘクス、または進入するとスタックオーバーになるヘクスを除く、5 ヘクス以内の最も近い敵占有ヘクスを目標ヘクスとして選択しなければなりません [2. 3]。2 つ以上の目標ヘクスが等しい距離にある場合、英雄ユニットの LOS にいる敵ユニットを最初に目標にする必要があります。それ以外の場合、英雄プレイヤーが選択します。目標ヘクスを選択すると、それを変更することはできません [EXC: 下記の制限事項を参照]。英雄ユニットは、可能な限り、進入した各ヘクスが目標ヘクスに近づくように、そのヘクスに向かって移動しなければなりません。また、その後のゲームターンでも、ユニットが除去される (殺害される) か英雄マーカーが除去される [12. 6. 4] まで移動を続けなければなりません。英雄ユニットが目標ヘクスの 3 ヘクス以内で移動を開始した場合、強襲しなければなりません。隣接しないヘクスから強襲する英雄ユニットは、10. 5. 2. 2 で概説した手順に従います。

制限:

- a) 強襲下のヘクスにいる英雄ユニットは、目標ヘクスや移動を選択せず [EXC: 12. 6. 2]、現在のヘクスに留まります。強襲ユニットに対してリアクション射撃を行うことができます [10. 5. 3. 2a]。
- b) 最も近い敵が占有しているヘクスに敵の強襲ユニットが含まれている (つまり、強襲矢印マーカーでマークしている) 場合、英雄ユニットの目標ヘクスを強襲下の友軍ユニットが占有しているヘクスに変更します。

12.6.3 強襲における友軍ユニットへの英雄効果: 強襲ヘクス内の英雄ユニットが射撃解決フェイズ中に除去された場合、英雄マーカーは強襲ヘクス内に残り、その後の強襲解決に適用します。ただし、強襲ヘクス内に他の友軍の非車両戦闘ユニットが残っている場合 (つまり、残っているユニットが、現在除去された英雄ユニットの英雄化に触発された場合) です。

12.6.4 英雄マーカーの除去: ユニットは英雄ではなくなり、英雄マーカーを除去します。

- a) 英雄ユニットのアクションの開始時または射撃解決フェイズの終了時に、目標ヘクスに敵ユニットがいない場合、または
- b) 強襲を受け、強襲ユニットが陽動したとき [10. 5. 2. 3]
- c) 強襲解決のダイスロール後、ただし結束力チェックの前

12.7 ショックからの回復

ショックを受けた AFV に適用します [13. 3. 5]。支配プレイヤーは回復を試みる AFV を指定し、ダイスを振り、ショック回復表を参照して結果を確認します。ノックアウト (knocked-out) して放棄した AFV は破壊されたとみなします。

13.0 射撃解決

射撃は、すべての小隊活性化サイクルが完了した後に任意の順序で解決します。

射撃解決結果: 射撃解決手順は対戦車砲射撃用と小火器および迫撃砲射撃用の 2 つありますが、これらは同時に発生します。場合によっては、ユニットが複数の射撃解決結果の影響を受けることがあります。このような場合は、ヘクス内の各ユニットのすべての可能性のある結果を考慮し、最も有害な結果 (巻き添えダメージを含む) を適用し、残りを無視します。ユニットが 1 回の射撃解決フェイズで複数の射撃解決結果を受けることはありません。

13.1 小火器および迫撃砲射撃解決手順

非車両ユニット (隠蔽ユニット [20. 9] を含む) は、射撃解決フェイズの開始時にそのヘクス内のすべての SADRM および MDRM マーカーの影響を受けます。車両ユニットは SADRM マーカーの影響を受けませんが、場合によっては MDRM マーカーの影響を受ける可能性があります。両方のプレイヤーが同じヘクスにユニットを持っている特殊なケース (例: 強襲ヘクス) では、プレイヤーのユニットは自分のユニットの SADRM マーカーのみの影響を受けませんが、両プレイヤーのユニットはヘクス内のすべての MDRM マーカーの影響を受けます。[例 24. 8. 1~24. 8. 3 を参照]。

1. ヘクス内の各 SADRM および/または MDRM マーカーに

対してダイスロールを行います。これらのダイスロールのそれぞれに、対応する SADM または MDRM マーカー値を追加して、最終的な射撃の結果を決定します。SADM または MDRM に関係なく、関係するすべての結果のうち最も高い単一の最終射撃結果のみを適用し、その他はすべて無視します。

2. 最高の最終射撃結果が MDRM マーカーに基づいており、両方のプレイヤーがヘクス内にユニットを持っている場合、各プレイヤーは自分のユニットに対して個別にステップ 3~5 を実施します。強襲ヘクス内の強襲ユニットは TEM の利益を受けません [11. 4. 7]。
例：81mm 迫撃砲の射撃を受けている建物ヘクスが、「0」MDRM マーカー [2 の MV に、建物 TEM-2 で修正] でマークされており、防御ユニットと攻撃ユニットの両方が含まれています。射撃解決フェイズ中、各 MDRM マーカーのダイスロール修正値は防御側は 0 ですが、攻撃側ユニットは 2 になります。なぜなら、攻撃側ユニットはおそらく建物の外、つまり屋外にいたため、TEM の利益を受けられないからです。
3. 以下の優先順位に従って、ヘクス内で最も結束力の高い防御側非車両ユニット（MDRM マーカーの場合は跨乗兵/輸送兵を除く）と最終射撃結果を比較します。
 - a. 隠蔽されておらず混乱していない戦闘ユニット
 - b. 隠蔽され混乱していない戦闘ユニット
 - c. 混乱した戦闘ユニット
 - d. 非戦闘ユニット

ヘクスに同じ結束力を持つ複数の適格なユニットが含まれている場合、最高の強襲値を持つユニットを選択し、次に最高の SAV を持つユニットを選択します。それ以外の場合は、ユニットをランダムに選択します。
4. 指揮官効果：ユニットが次の場合、単一ヘクス内のユニットの最終攻撃ダイスロールは 1 つ減少します。
 - a. 小隊指揮官とスタックしています。ただし、指揮官が混乱しておらず、指揮官の結束力がステップ 3 で決定したヘクス内で最も優れた戦闘ユニットの結束力以上であることが条件です。
 - b. ロシア軍で、その指揮官から 2 ヘクス以内にいて、その指揮官が強襲ヘクスまたは第 1 着弾ヘクスにいない場合。（ゲームターンごとに 1 ヘクスに制限されます。支援するユニットをダイスを振る前に指定する必要があります）。
5. 最終射撃結果がステップ 3 で選択したユニットの結束力より大きい場合、ユニットは混乱します。選択したユニットが英雄、ロシア軍/日本軍、すでに混乱している場合、または最終射撃結果が 10 以上である場合、選択したユニットは代わりに死傷します。
6. ステップ 3 で選択したユニットが死傷した場合、または混乱した場合、ヘクス内の影響を受けるプレイヤーの他のすべての非車両ユニットは、ロシア軍/日本軍を除き、結束力チェックを実施しなければなりません [ロシア軍/日本軍ユニットは結束力チェックの対象ではありません-15. 2. 1]。跨乗兵が混乱したり、死傷した場合、その跨乗兵と他の跨乗兵は降車しなければなりません [10. 4. 6. 2c]。
7. さらに、MFAMV \geq 2（MDRM マーカーではない）で、迫撃砲の最終射撃結果が修正前 10 の場合、目標ヘクス内の 1 台の車両（ランダムに選択）が FV または輸送車の場合には破壊 (destroyed) され、AFV の場合はショックを受けてそのヘクス内ですべての跨乗兵/輸送兵が降車しなければなりません。車両が破壊された場合 [13. 3. 6]、ヘクス内の輸送ユニットおよび非輸送ユニットは巻き添えダメージ (Collateral

Damage) [13. 3. 7] を受けます。

8. 射撃の解決後、ヘクスからすべての SADM マーカーを除去します。

13.2 対戦車射撃解決手順

車両、牽引砲、FP は、射撃解決フェイズの開始時にマークされているすべての ATDRM マーカーの対象となります。

1. 目標ユニット上の側面射撃および非側面射撃 ATDRM マーカーごとにダイスロールを行い、対応する ATDRM マーカー値を加算または減算して、各 ATDRM マーカーの最終射撃結果を決定します。[EXC: 対戦車射撃が車両に対して行われ、修正前ダイスロールが 2 以下の場合は効果がありません]。
2. 非側面攻撃 ATDRM マーカーの場合、それぞれの最終射撃結果を目標ユニットの AV と比較します。側面攻撃 ATDRM マーカーの場合、それぞれの最終射撃結果を目標ユニットの AEV と比較します。側面攻撃であろうと非側面攻撃であろうと、最も有害な最終射撃結果のみを使用し、他の結果はすべて無視します。
3. 最終射撃結果がそれぞれの AV または AEV より大きい場合、車両または牽引砲は破壊されます。AFV は、最終射撃結果が AV または AEV に等しいか、修正前ダイスロールが 10 で、最終射撃結果が防御ユニットの AV の 2 以内である場合にショックになります。それ以外の場合、効果はありません。すでにショックの場合は、ショックのままになります。

13.3 射撃解決結果

- 13.3.1 結束力チェック：影響を受けるプレイヤーは、結束力チェックを受ける必要がある各非車両ユニットに対して修正なしのダイスを振り、そのダイスロールをそのユニットの結束力と比較します。修正なしのダイスロールがユニットの結束力より大きい場合、ユニットは混乱するか、すでに混乱している場合は死傷します [EXC: ロシア軍/日本軍のユニットは混乱しませんが、代わりに死傷します [15. 2. 1]]。それ以外の場合、効果はありません。指揮官は結束力チェックを支援しません。

- 13.3.2 混乱：混乱の結果は、非車両ユニットが射撃で動揺したり (faltering)、強襲の結果として地上に伏せたり (going to ground) したことを表します。非車両ユニットのみが混乱します [EXC: ロシア軍/日本軍のユニットは混乱する代わりに死傷します-15. 2]。混乱したユニットは混乱面に裏返し、再編成マーカーは取り除きます [14. 3. 6]。混乱したユニットは回復 [12. 3] または撤退 [10. 3. 1] アクションのみに制限されます [EXC: 混乱したユニットは、遮蔽地形ヘクスまたは遮蔽ヘクスサイドの後ろであり、敵ユニットに隣接していない限り、隣接するヘクスに移動することができます]。

- 13.3.3 死傷：死傷の結果により、1 ステップのユニットは除去され、歩兵分隊が単一の混乱した班または減少戦力のロシア軍/日本軍の分隊になります [15. 2]。分隊が減少戦力になると、その分隊をゲームから除去し（ロシア軍/日本軍の分隊の場合は減少戦力面に裏返し）、同じ小隊の利用可能なすべての班からランダムに選択した混乱した歩兵班に置き換えます。ゲームから除去した分隊は、ユニットが合流 (recombining) するときに再びランダムに選択できます [10. 3. 3]。班または減少戦力の分隊が除去されると、カウンターミックスに戻し、再びランダムに選択でき



ます（例：衛生兵 (Medic) イベント後または分隊が分割したとき）。死傷 (Casualty) マーカーは、プレイヤーの戦闘ユニットが被った死傷ごとに死傷トラック上で調整します。死傷マーカーは、非戦闘ユニットが被った死傷については調整しません。

13.3.4 指揮官の喪失：指揮官は以下の場合に一時的にゲームから除外します：

- a) 狙撃兵攻撃の対象になった場合 [18. 0]
- b) 死傷を負った場合、または
- c) 強襲の結果により指揮官喪失 (Leader Loss) チェックに失敗した場合 [14. 3. 5]

13.3.4.1 指揮官の喪失手順：指揮官をプレイから外し、タイムトラックの現在時刻の 7 分後に配置します。**ロシア軍の場合、指揮官を減少戦力面にひっくり返し、5 分後に配置します（すでに減少戦力面である場合は、減少戦力面のままです）。**時間経過 (Time Lapse) マーカーが除去された指揮官を含むボックスに達するかそれを超えると、クリーンアップフェイズのステップ 2 でプレイに戻ります。帰還した指揮官は、その小隊（**ロシア軍の場合は中隊**）のユニットとともに隠蔽状態 (Concealed) で配置するか、ヘクスに秘匿 (Hidden) ユニットが含まれている場合は秘匿状態 (Hidden) で配置します。指揮官は、場に歩兵ユニットがない場合、プレイに戻ることはできません。

13.3.4.2 指揮官喪失の影響：支援ユニットを含む、指揮官のいない活性化した小隊のユニットは、その資格のあるリアクション [8. 0] または活性化プレイヤーによる強制アクション [9. 1. 1] に制限されます。

13.3.5 ショック：ショックは、敵の射撃により車両が故障した場合に発生します（つまり、履帯の吹き飛ばし、砲塔の詰まり、乗員の損失など）。AFV がショックを受けた場合、跨乗兵は降ろさなければなりません。ショックを受けた AFV はショック面に反転します。行動中の場合は停止する必要がある、行動マーカーを除去します。跨乗兵は降車して結合力チェックを実施する必要があります。ショックを受けた AFV は回復アクションのみに制限されます [12. 7]。

13.3.6 破壊：FP が破壊されると、その FP をプレイから除去し、同じ国籍の IP に置き換えます。車両が破壊されると、車両カウンターを場から除去し、ヘクス内のユニットは（輸送中であるかどうかにかかわらず）巻き添えダメージ (Collateral Damage) を被ります [13. 3. 7]。2 台の敵対する車両および/または牽引砲が互いに排他的に対戦車射撃を行い、両方が破壊された場合、2 台のユニットのうちランダムに選択した 1 台のみが破壊されます。

13.3.7 巻き添えダメージ：巻き添えダメージは、射撃解決フェイズ中、または車両破壊の試みの結果として破壊された車両と同じヘクスにいる跨乗兵/輸送兵、および場合によっては他の非車両ユニットに影響を与えます [14. 3. 2] [EXC: $ATV \leq 0$ のユニットは巻き添えダメージを与えることはできません]。

- a) 跨乗兵/輸送兵は降車、混乱、結束力チェックを行う必要があります、失敗すると死傷します（**ロシア軍/日本軍のユニットは混乱しませんが、代わりに再編成とマークします**）。対戦車砲射撃が機関銃によるものでな

い限り、輸送中の牽引砲はすべて破壊されます。破壊された車両に ATDRM マーカーが付いていて、その車両から乗降した跨乗兵/輸送兵は、**遡及的に**巻き添えダメージを受けます。この場合、プレイヤーはこれらのユニットを何らかの方法でマークしてリマインダーとして残しておくといよいでしょう。

- b) ヘクスが平地で、混乱していない非跨乗兵/輸送兵（牽引砲を除く）が含まれている場合、ランダムに選択した混乱していないユニット 1 つが混乱します。ただし、**ロシア軍/日本軍の場合は、代わりに再編成とマークします**。[EXC: 平地ヘクスに IP が含まれている場合、または車両破壊の試みの場合は適用しません。]

14.0 強襲の解決

強襲に参加できる各陣営のユニットの数は、**非車両戦闘ユニットが 4 ステップ、指揮官 1 名、LATW または FT1 つ、および車両 1 台に制限されます**。ヘクス内の他の参加していない友軍ユニットは、強襲解決に直接影響を与えませんが、最終結果の影響を受けます。強襲解決の前に、各強襲ヘクスから同じ国籍の英雄マーカー 1 つを除いてすべて除去します。


14.1 強襲解決手順

1. 強襲はただちに解決し、以下のいずれかの条件が満たされた場合、強襲解決は終了します（それ以外の場合はステップ 2 に進みます）。
 - a) ショックを受けていない敵 AFV を含む強襲ヘクスで、乗車および降車している牽引砲、**輸送車、FV、**ショックを受けた AFV が唯一の防御ユニットである場合（【訳注】誤解が無いように書いておくが、**これらが複数個存在しても適用する。1 ユニットのみという事ではない。原文では unit(s) となっている。**）、それらは破壊されます。
 - b) 混乱していない、ショックを受けていない敵戦闘ユニットを含む強襲ヘクスで、LATW 班が唯一の防御ユニットである場合は破壊されます。
 - c) 強襲ヘクスが非戦闘ユニットのみで構成されている場合、結束力の低いユニットが撤退しなければなりません。それ以外の場合、撤退するユニットはランダムに決定します。
 - d) 強襲ヘクスが AFV のみで構成されている場合、劣勢の AFV（つまり、より小さい ATV）のユニットは撤退しなければなりません。撤退するユニットは、ATV が同数の場合はランダムに決定します。
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して、自軍の合計 (Total) 強襲値を決定します。
3. 各プレイヤーは、**強襲値修正 (Assault Value Modifier)** 表を参照し、適用可能なすべての強襲値修正を適用して、自軍の総 (Net) 強襲値を決定します。
4. 最終強襲 DRM は、攻撃側の総強襲値から防御側の総強襲値を引くことによって決定します。**最終強襲 DRM は +/−4 に制限されます。**
5. 攻撃側のプレイヤーはダイスロールを行い、そのダイスロールに最終強襲 DRM を適用し、**強襲解決 (Assault Resolution)** 表の対応する行を参照します。
6. プレイヤーは、**強襲解決表**に書かれた順序で結果を適用します。**各強襲の終了時に強襲マーカーを除去します。**

14.2 強襲値修正 (AVM)

重要：すべての強襲値修正値は累積します。（**強襲値修正**

表を参照してください。)

- a) **結束力差**: 両軍に結束力値を持つ戦闘ユニットが少なくとも1つ含まれている場合、各軍の結束力が最も高い戦闘ユニットを比較します。そうでない場合、結束力差 AVM は適用しません。該当する場合、差は結束力のより高い軍に正の AVM (最大3まで) として適用します。(注: 車両と FP は戦闘ユニットですが、結束力値はありません。小隊指揮官と LATW 班は結束力値がありますが、戦闘ユニットではありません。したがって、これらのいずれかが一方または両方の軍の唯一のユニットである場合、その強襲に対して結束力差 AVM は計算しません。)
- b) **再編成ユニットへの強襲**: 強襲ヘクスに再編成マーカークが含まれている場合、強襲ユニットは利益を得ます。
- c) **農村建物、IP、壁の背後の防御側**: 非車両ユニットを含む防御側ユニットが、農村建物または IP を含むヘクスで防御する場合、または攻撃側ユニットのいずれかが壁ヘクスサイドを越えて防御側ヘクスに入った場合に利益を得ます。
- d) **防御側が隠蔽 (Concealed)**: 防御側ヘクスに隠蔽している戦闘ユニットが少なくとも1つ含まれている場合、防御側は利益を得ます。
- e) **LATW または FT を持つ強襲ユニット**: 混乱していない LATW または FT を含む強襲ユニットは、FP、牽引砲、都市建物、街路を含むヘクスに対して有益な AVM を受けます。
- f) **英雄 vs FP**: 強襲ユニットに英雄マーカークが含まれている場合、FP を強襲するときに利益を得ます。
- g) **丘ヘクス内の防御側**: 攻撃側ユニットのいずれかが低いレベルから防御側ヘクスに進出した場合、防御側ユニットは利益を得ます。
- h) **包囲 (Envelopment)**: 同じ小隊活性化サイクル中に、強襲する戦闘ユニットが2つの隣接していないヘクスサイドから敵の占有ヘクスに入ると利益を得ます。包囲マーカークは、強襲ユニットが戦術的優位を獲得したことを示すリマインダーとして強襲ヘクスに配置します。**[EXC: ロシア軍の場合、包囲はロシア軍プレイヤーが連携活性化 [7.1] を達成した場合にのみ許可され、包囲は(関与するユニットに関係なく) 連携小隊の小隊活性化 [6.0 II] 中に発生します。]**
- i) **都市建物または街路ヘクス内の防御側**: 非車両戦闘ユニットまたは指揮官を含む防御ユニットが、都市建物または都市道路ヘクス内で防御する場合に利益を得ます。
- j) **分散強襲 (Fragmented Assault)**: 強襲するユニットが異なる歩兵中隊から来ている場合に発生します。
- k) **行動中の参加車両**: 強襲に参加している車両が行動中の場合、その車両の強襲値が減少します。

14.3 強襲の結果

以下に詳述する結果は、ロールした結果の強襲解決表に記載されている場合にのみ適用します。

14.3.1 都市強襲 (Urban Assault): 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ときに発生します。

- a) 強襲の結果が6~9で、修正前ダイスロールが6または7の場合、攻撃側ユニットと防御側ユニットの両方の最高の結束力を持つ戦闘ユニットが強制的な死傷を被りますが、**混乱はしません**。他のユニットよりも結束力が優れているユニットがない場合、影響を受け

るユニットをランダムに選択します。

- b) 強襲の結果が2~5で、修正前ダイスロールが4または5の場合、強襲したユニットの最も結束力の高い戦闘ユニットが強制的な死傷を被りますが、**混乱はしません**。どのユニットの結束力も他よりも優れていない場合、影響を受けるユニットをランダムに選択します。

14.3.2 車両破壊の試み (Vehicle Destruction Attempt)

近接戦闘における歩兵および LATW に対する車両の脆弱性を特徴づけ、**車両破壊 DRM** 表で、強襲ヘクス内の敵車両に対して解決します。車両破壊の試みを行うには、プレイヤーは強襲ヘクス内に混乱していない友軍戦闘ユニットまたは LATW のいずれかを持っている必要があります [例 24.9.2 を参照]。

ドイツ軍のパンツァーファウストは、**車両破壊 DRM** 表に記載されているドイツ軍歩兵および MG のダイスロール修正に反映されています。

14.3.2.1 車両破壊ダイスロール修正値: 累積します。

最大 DRM は8です (**車両破壊 DRM** 表を参照)。

例: ドイツ軍分隊 (9/43 以降) が、アメリカ軍歩兵の支援を受けて移動中のアメリカ軍装甲車両の破壊を試みています。この場合、DRM は2になります (国籍を問わず分隊の場合2、9/43 以降は分隊がドイツ軍の場合+1、行動中の車両の場合-1)。

例: 強襲値3のアメリカ軍分隊が、森林ヘクスに隣接した、停止した無支援のドイツ軍 AFV の破壊を試みています。この場合、DRM は6になります (国籍を問わず分隊の場合2、強襲値3の分隊の場合+1、ドイツ軍 AFV が停止しており、単独 (無支援) で、森林ヘクスに隣接している場合+3)。

14.3.2.2 車両破壊の解決: 各プレイヤーは、1台の敵車両に対する強襲ごとに1回の車両破壊の試みに制限されます。

- 1. 強襲を試みるプレイヤーは、強襲する敵車両を指定し、ダイスロールを1回行い、**車両破壊 DRM** 表にリストしている該当するすべてのダイスロール修正を適用します。
- 2. 修正後ダイスロールが10以上の場合、選択した敵車両は破壊され、ゲームから除外します。それ以外の場合は効果はありません。
- 3. 破壊された車両が跨乗兵/輸送兵または牽引砲を輸送していた場合は、巻き添えダメージ [13.3.7a] を確認します。

14.3.3 退却 (Retreats): 退却は強襲の結果として発生します。退却するユニットは、結束力チェックを行う前に退却しなければなりません。プレイヤーは自分のユニットを退却させます。

制限:

- a) 強襲中の敵ユニットがすべて除去された場合、ユニットは退却しません。
- b) 退却は敵のリアクションを引き起こしません。
- c) 輸送されていない牽引砲、ショックを受けた車両、および FP は退却できず、代わりに除去します。
- d) 退却ユニットが禁止されたヘクス内またはヘクスサイドを越えて退却を強いられた場合、除去します。
- e) 河川、**湿地**、ジャングル、都市建物、または窪み道ヘクスへの退却、またはそれらのヘクスを通過する

退却、または夜間の退却は 3 ヘクスに制限されます。

- f) 退却中に着弾ヘクスから出るユニットは、退却した強襲ヘクスを除く、出るすべての着弾ヘクスで迫撃砲射撃を受けます [11. 4. 7. 3]。

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りません [EXC: ヘクスが遮蔽地形ヘクスであるか、車両が含まれているか、または横断するヘクスサイドが壁である場合は、1 ヘクス退却できます]。

14.3.3.2 非車両ユニットの退却優先順位：一般的に、退却するユニットは FBE [EXC: 16. 1. 8] に向かって退却しなければなりません。退却する際、セクター内のヘクスの方向に応じて 2 つのオプションのいずれかを選択できます。退却するユニットは、地雷原や有刺鉄線のあるヘクスに退却する場合でも、退却優先順位に従って退却しなければなりません。退却するユニットは、退却中に入るヘクスごとに次の優先順位に従います。

- a) ヘクスが FBE に平行な場合 [例 24. 3. 1 を参照]：
- i. FBE に向かうヘクスであり、敵戦闘ユニットに隣接していない。ただし、敵ユニットが占めるヘクスが退却元のヘクスであるか、第 1 着弾ヘクスであるか、国籍マークが含まれているか、進入するヘクスに混乱していない、またはショックを受けていない友軍戦闘ユニットが含まれている場合は除く。
 - ii. FBE に向かうヘクスで敵戦闘ユニットに隣接しているヘクス [14. 3. 3. 5]
 - iii. マップ端または通行不能な地形に隣接している場合、進入した各ヘクスが元のヘクスからさらに離れている場合に限り、マップ端または通行不能な地形から離れるか、それに沿って退却することができます [10. 2]
 - iv. 通行できない河川に沿って退却する場合は、橋か浅瀬を渡らなければなりません
 - v. 敵ユニットが占有しているヘクス [14. 3. 3. 6]
- b) ヘクスサイドが FBE と平行でない場合 [例 24. 3. 2 を参照]：
- i. FBE に向かうヘクス、または横方向のヘクス (連続する横ヘクスは許可されない)。ただし、敵ユニットが占めるヘクスが退却元のヘクスであるか、第 1 着弾ヘクスであるか、国籍マークが含まれているか、進入するヘクスに混乱していない、またはショックを受けていない友軍戦闘ユニットが含まれている場合は除く。
 - ii. FBE に向かうヘクス、または横方向 (連続する横方向ヘクスは許可されません)、および敵戦闘ユニットに隣接するヘクス [14. 3. 3. 5]
 - iii. マップ端または通行不能な地形に隣接している場合、進入した各ヘクスが元のヘクスからさらに離れている場合に限り、マップ端または通行不能な地形から離れるか、それに沿って退却することができます [10. 2]
 - iv. 通行できない河川に沿って退却する場合は、橋か浅瀬を渡らなければなりません
 - v. 敵ユニットが占有しているヘクス [14. 3. 3. 6]

14.3.3.3 車両ユニットの退却：車両は 4MP の退却許容量を持ち、どの方向にも退却できます。FV と輸送車

は、道路/鉄道に沿っていない限り、森林または木々が並ぶ道路/鉄道ヘクスに退却することはできず、そうせざるを得なくなった場合は除去します。車両は、敵ユニットを通過して、または敵ユニットに隣接して退却する場合は影響を受けません。(退却する車両には緑の行動マーカーを配置します。)

14.3.3.4 着弾ヘクスを通る退却：他に選択肢がない場合、ユニットは迫撃砲射撃の着弾ヘクスを通過して退却することができますが、退却時に MFA が発生し、TEM の利益を受けることはできません [13. 1、14. 3. 3f]。退却するユニットは迫撃砲射撃の着弾ヘクスで退却を終了することはできません。

14.3.3.5 敵ユニットに隣接する退却：退却中に混乱していない非車両ユニットが、混乱していない、またはショックを受けていない敵戦闘ユニットに隣接するヘクスに入った場合、混乱していない退却ユニットは退却の終了時に結束力チェックを実施する必要があります。この結束力チェックは、退却結果によって要求される結束力チェックの前に、およびそれに加えて実施します。結束力チェックに失敗したユニットは混乱します。それ以外の場合は効果はありません。[ロシア軍/日本軍の場合、ヘクス内の最も優れたユニットのみが結束力チェックを実施し、失敗した場合はそのユニットが死傷を被ります。ヘクス内の他の退却ユニットは影響を受けません]。結束力チェックは、次の場合は必要ありません。

- a) 退却ユニットが退却開始時にすでに混乱している場合
- b) 隣接する敵占有ヘクスが第 1 着弾ヘクスであるか、または強襲矢印または強襲国籍マークが含まれている場合
- c) 混乱していない友軍の戦闘ユニットが、退却ユニットが進入した敵隣接ヘクスをすでに占有している場合
- d) 進入したヘクスが都市ヘクスである場合

14.3.3.6 包囲突破(Breakout)：包囲突破は、唯一の退却可能なヘクスが敵の戦闘ユニットによって占有されている場合に発生する退却の形態です。包囲突破を行う退却する各非車両ユニットは、退却の終了時に結束力チェックを実施する必要があります。この結束力チェックは、強襲解決表の退却結果によって要求される結束力チェックに先立って、またそれに加えて実施します。包囲突破するユニットは、敵ユニットによって占有されているヘクスで退却を終了できません。退却する友軍ユニットが通過する敵ユニットは影響を受けません。

14.3.4 強襲後の前進：強襲または防御ユニットは、強襲の結果で要求された場合、強襲後に前進することができますが、1 つのユニットにつきゲームターンごとに 1 回だけです。この場合、ユニットの一部またはすべてが隣接するヘクスに前進することができます。適格な前進ユニットは、進入したヘクスに敵ユニットが含まれている場合、直ちに 2 回目の強襲を実行して解決しなければなりません。あるいは、既存の強襲に増援することもできます。

14.3.5 指揮官と FT の損失チェック：強襲に参加する各指揮官と FT は損失チェックを実施し、ダイスロール「1」

または「10」で死傷を出さなければなりません[13. 3. 4]。

14. 3. 6 再編成: 強襲または撤退 (Withdrawal) 直後のユニットの通常かつ予期される一時的な脆弱性と混乱を表します。ユニットを再編成中とマークします。



- a) 強襲解決の終了時、およびすべての強襲結果を適用した後、強襲に関与した残りのすべての混乱していない非車両ユニット（強襲側または防御側）は、強襲解決表で要求されたときに再編成マーカーでマークします。または
- b) 撤退中に撤退ユニットが敵ユニットに隣接するヘクスに入ったとき [10. 3. 1. 2]

アクション開始時に再編成マーカーでマークされたユニットは、以下のアクションのいずれかに制限されます。

- a) 隣接するヘクスに対する、1 減少した小火器射撃アクション
- b) 回復の試み [12. 4]
- c) 撤退 [10. 3. 1]

ユニットが回復、混乱、撤退すると、再編成マーカーを直ちに除去します。

15.0 ユニットと国籍の特徴

15.1 エリートユニット

(国家の対応するエリートカウンター (p. 3) を、任務部隊または MSR でエリートとして定義されているユニットに使用します)。エリートユニットは通常のユニットと同じ武器を使用しましたが、一般に射撃下でははるかに優れたパフォーマンスを発揮しました。通常ユニットとエリートユニットの主な違いは、自発性、調整、チームワーク、リーダーシップの相対的なレベルにあります。エリートユニットはより早く戦闘に復帰できる可能性が高くなります。

- a) アメリカ軍とドイツ軍のエリート中隊は、連携ダイスロールに対して +3DRM を受けます。ロシア軍の親衛中隊は +1DRM を受けます。
- b) 非車両エリートユニットは、すべての回復および撤退の試みに対して -1DRM を受けます。
- c) エリート AFV の対戦車値 (ATV) は 1 増加します。

15.2 ロシア軍と日本軍

15.2.1 混乱と死傷: ロシア軍/日本軍ユニットは混乱はしませんが、代わりに死傷します [13. 1 ステップ 5]。また、小火器と迫撃砲の射撃による結束力チェックも行いません [13. 1、ステップ 6]。死傷が出た小隊は戦力減少面に反転す、すでに減少戦力の場合はブレイから除去します [13. 3. 3]。

15.2.2 ロシア軍の指揮統制

15.2.2.1 指揮下 (In Command): ロシア軍ユニットが正常に機能するには指揮下になければなりません [例 24. 11 を参照]。

- a) すべてのロシア軍ユニットは、任務の最初のゲームターン中および増援として参加するときに指揮下にあります。
- b) 秘匿 (Hidden) ユニットは、それらが明らかになったゲームターン中は指揮下にありません。
- c) ロシア軍指揮官、英雄、FP、牽引砲、跨乗兵、輸送兵（運送車を含む）は常に指揮下にあります。
- d) 歩兵および支援ユニットが指揮下なのは、次の場合で

す。

- i. 指揮官から 2 ヘクス以内、または
 - ii. 指揮官の指揮範囲と LOS 内
- e) AFV が指揮下なのは、次の場合です。
- i. 同じ小隊の AFV から 2 ヘクス以内かつ LOS 以内、または
 - ii. その小隊の唯一の残存ユニットであり、同じ中隊の他の小隊の装甲車両から 2 ヘクス以内かつ LOS 内にいる場合、または
 - iii. 指揮官と同じヘクスにいる場合

15.2.2.2 指揮外: 指揮下でないユニットは、ロシア軍指揮決定フェイズ中に指揮外とマークし、次のロシア軍指揮決定フェイズまで指揮外のままとなります。指揮外ユニットに対する以下の制限は、活性化とリアクションの両方に適用します。



非車両ユニット:

- a) 小隊活性化セグメント中にユニットが射撃する場合、小火器射撃は隣接するヘクスに限定されます [11. 3a]。
- b) 英雄でない限り攻撃できません [10. 5. 1a]。
- c) 移動は撤退に限定されます [10. 3. 1]。

車両ユニット:

車両の移動アクションが制限されます。

- a) AFV は、次のいずれかに向かって可能な限り最短のルート（ヘクス単位）を取る必要があります: 同じ小隊の別の AFV（その小隊に残っている唯一の AFV である場合は、同じ中隊の最も近い小隊）、または最も近い FBE。
- b) 戦闘車両は、指揮下に戻るために可能な限り最短のルート（ヘクス単位）を取らなければなりません。
- c) 輸送車は、指揮下に戻るか、友軍の歩兵ユニットまたは MG 班に向かって、可能な限り最短のルート（ヘクス単位）を取らなければなりません。

16.0 空挺降下

活性化プレイヤーのみが空挺降下を行うことができます。ただし、空挺中隊の降下を行う前に、地上の他のすべてのユニットを最初に活性化する必要があります。空挺降下では個々の小隊の活性化がないことに注意してください。代わりに、すべてのユニットが 1 回の活性化で同時に降下します。降下アクションは移動アクションとみなし、降下した各ユニットはアクションを実行済みとマークします。すべての降下ユニットの降下手順が完了すると、プレイはすぐに敵プレイヤーのリアクションに進みます。降下がそのゲームターンのアクションを構成するため、降下ユニットによるリアクションはありません。

16.1 降下手順

降下したプレイヤーは、次のステップに進む前に、個々のステップを実行して完了する必要があります。

16.1.1 降下計画: 空挺降下を実施する直前に、降下を実施するプレイヤーは降下ユニットを個別のスティック（パラシュート）またはグライダーに編成する必要があります [EXC: ロシア軍にはグライダーがありません]。各スティックまたはグライダーには、独自の降下地点 (LZ) と集合ヘクスがあります。各スティックには次の制限があります。

- a) 分隊（分割された班ではない）と指揮官（ロシア軍の場合、指揮官は中隊の1個小隊に含まれる）で構成される歩兵小隊1個。または、
- b) 牽引砲1門（固有の輸送車を含む－10.4.6.3）、または軽車両（ジープまたはトラック）1台、または、
- c) 重火器は、MG、LATW、FT、迫撃砲班、迫撃砲小隊（迫撃砲を表すには、対応するF0 マーカーカウンターを使用します）。各重火器スティックは、5つの支援ユニットに制限されます。

各グライダーには以下の制限があります：

- a) 4ステップの歩兵および/またはMGと1個非戦闘ユニット。または
- b) 牽引砲1門（固有の輸送車を含む－10.4.6.3）、または迫撃砲班または小隊。または
- c) 1台の軽車両（ジープまたはトラック）。

16.1.2 降下ユニットの配置：降下プレイヤーは各スティックまたはグライダーのユニットを降下地点ヘクスに配置します。MSRに別段の記載がない限り、LZは地図上の任意のヘクスにすることができます。パラシュート兵降下地点は、互いに3ヘクス以内に配置することはできません。各グライダー降下地点は、進行方向を定義する少なくとも3つの平地「滑走(skid)」ヘクスの列の最後のヘクスでなければなりません。同じゲームターンに降下するすべてのグライダーは同じ方向に降下しなければなりません。グライダーは「滑走」ヘクスを共有できますが、降下地点ヘクスは共有できません。集合(Assembly)マーカーを、以下のように集合ヘクスをマークするために使用します。

- a) 各空挺小隊（またはロシア軍の場合は中隊）の集合マーカーは、マップ上の任意のヘクスに配置できます。ただし、そのヘクスが任務目標から5ヘクス以遠、かつ10ヘクス以内(no closer than five hexes, or farther than ten hexes)である必要があります。ロシア軍の場合、集合マーカーは指揮官がいるヘクスに配置します。
- b) 各グライダー小隊の集合マーカーは、グライダー小隊の指揮官がいる降下地点に配置します。

16.1.3 空挺ユニットの降下分散：各スティック内のユニットは、降下計画に従って指定した降下地点ヘクスに配置します[注：グライダーは分散しません]。各スティックのすべてのユニットを降下地点に配置すると、降下プレイヤーはセクターの散布図(Scatter Diagram)を参照して最終降下ヘクスを決定します[注：指定した降下地点ヘクスが2つのセクターマップに跨る場合、降下プレイヤーは降下分散ダイスロールの前に、どの散布図を使用して配置するかを指定する必要があります]。次に、降下プレイヤーはスティック内の各ユニットに対して降下分散ダイスロールを実行して、降下位置を決定します。降下プレイヤーは各降下ユニットの方向に対して1つのD6を、距離に対して1つのD6をロールし、そのユニットを直ちに最終降下ヘクスに再配置します。

16.1.4 パラシュート兵の降下解決：すべての降下ユニットの分散を解決したら、降下プレイヤーは以下の順序で各降下ユニットに対する修正前ダイスロール(d10)で降下チェックを実行する必要があります。ユニットが降下した場合：

1. 平地または果樹園/ヤシ林/藪：

- a) 歩兵と小隊の指揮官は、ダイスロールがユニットの

結束力より大きい場合に混乱し、ダイスロールが10の場合は死傷します。

- b) 非車両支援ユニットは、ダイスロールが10の場合、自動的に混乱し、死傷します。

- c) 車両と迫撃砲（つまりF0）は、ダイスロールが10の場合、破壊されます。

- d) ロシア軍の非車両ユニットの場合、ダイスロールが結束力より大きい場合は再編成とマークし、ダイスロールが=10の場合は死傷します。

2. 森林、並木、窪み道、河川、湿地、建物、または盤外：

- a) 非車両ユニットは自動的に死傷し、混乱します。盤外に降下した場合、生き残ったユニットは、マップ端から出る最後のヘクスに混乱状態で配置します[EXC：ロシア軍の場合、ユニットは死傷を受け、再編成とマークします]。

- b) 車両と迫撃砲（つまりF0）は破壊されます。

- 3. 敵の占有ヘクス：生き残った非車両ユニットが敵の戦闘ユニットが占有しているヘクスに降下した場合、そのヘクスの敵ユニットの国籍に対応する強襲マーカーを配置します。強襲は通常通り強襲解決フェイズで解決しますが、敵プレイヤーが攻撃側となります。強襲ヘクスに降下した車両または迫撃砲は、そのヘクスに友軍歩兵ユニットが含まれていない限り破壊されます[EXC：16.1.6]。また、強襲解決の目的では無視し、敵プレイヤーが強襲に勝った場合は破壊されます。

- 4. リアクションの確認：降下したプレイヤーは、降下を解決したらリアクションを確認します。

16.1.5 グライダーの降下解決：すべてのグライダーをLZに配置したら、降下プレイヤーは次の順序でグライダーの降下を解決します。

- 1. マップ外への降下：降下プレイヤーは各グライダーに対して修正前ダイスロール(d10)を行い、グライダーがコースを外れてマップ外に降下したかどうかを判断します。グライダーはダイスロールが10でマップ外に降下します。MSRにより、任務の後半で生き残ったユニットがプレイに参加できるようになります。

- 2. 墜落判定：降下プレイヤーは各グライダーに対してダイスロール(d10)を行い、グライダーが墜落したかどうかを判定します。修正後ダイスロールが9以上の場合、グライダーは墜落します。墜落のリスクが増加するため、滑走経路に沿ったいずれかの地点に、障害(blocking)地形ヘクスに隣接するヘクスがあるか、障害地形、水面、別のグライダーが含まれているか、地図外に降下した場合、このダイスロールは1増加します。夜間に降下した場合、ダイスロールはさらに1増加します。

- a) 墜落しなかったグライダー内の非車両ユニットは結束力チェックを実施し、失敗した場合は混乱します[13.3.1]。

- b) 墜落したグライダー内の非車両ユニットは、結束力チェックを実施する必要があります。ダイスロールが結束力以下の場合には混乱し、結束力より大きい場合は死傷して混乱します。

- c) 降下プレイヤーは、墜落したグライダーの車両または迫撃砲（つまりF0）でダイスロールしなければなりません。ダイスロールが7より大きい場合、ユニットは破壊されます。

- 3. 敵の占有ヘクス：生き残った非車両ユニットが敵の戦闘ユニットが占有しているヘクスに降下した場合、そのヘクスの敵ユニットの国籍に対応する強襲マーカーを配置します。強襲は通常通り強襲解決フェイズで

解決しますが、敵プレイヤーが攻撃側となります。強襲ヘクスに降下した車両または迫撃砲は、そのヘクスに友軍歩兵ユニットが含まれていない限り破壊されます [EXC: 16.1.6]。また、強襲解決の目的では無視し、敵プレイヤーが強襲に勝った場合は破壊されます。

4. リアクションの確認: 降下したプレイヤーは、降下を解決したらリアクションを確認します。

16.1.6 降下時の死傷: 降下解決により被った死傷は、CDLの目的では死傷としてカウントしません。つまり、死傷マーカーは移動しません。ただし、これらの死傷はランダムイベント衛生兵の結果によって回復することができます。[最終的な CDL の監査や再チェックを妨げないように、空挺降下による死傷を記録し、プレイ中に発生した死傷とは別に保管されるべきです]。迫撃砲が破壊された場合、それが迫撃砲小隊でない限り、その迫撃砲はゲームから除去します。[迫撃砲小隊は決して破壊されることなく、迫撃砲班の通常の特性をすべて備えた状態で戦場に残ります]。

16.1.7 集合 (Assembly): 空挺ユニットは、降下後、目標に向かって前進する前にまず集合しなければなりません(集合ヘクスに敵ユニットが含まれていても)。空挺小隊は、その指揮官と、混乱していないまたは再編成していない 2 個分隊 (4 ステップ) が集合ヘクス内またはその隣接地にきた瞬間に集合します。集合したら、ユニットは目標に向かって前進できます。小隊内の残りの未集合のユニットは、目標に向かって前進する前に、まず集合ヘクス内またはその隣接ヘクスに移動する必要があります。車両および重火器ユニットは、記録している集合ヘクスに集合し、その後小隊の支援に利用できるようになります。次の場合のユニットは集合する必要はありません。



- a) 混乱していない、または再編成されていない歩兵と重火器 [16.1.1c] (迫撃砲を除く) が同じヘクス内にあり、敵ユニットから 2 ヘクス以内、または集合ヘクスよりも目標に近い場所に降下した場合
- b) 小隊に残っている歩兵ユニットが 4 ステップ未満の場合
- c) 英雄ユニット
- d) グライダーで降下したユニット
- e) 迫撃砲 (つまり F0) は迫撃砲支援中断ボックスに配置します。

16.1.8 撤退/退却: 一般的に、非車両空挺ユニットは、小隊集合ヘクスまたは友軍が支配する目標に向かって撤退/退却します。ユニットの集合ヘクスが敵戦闘ユニットに占有されている場合、友軍が支配する目標または別の小隊 (ロシア軍の場合は中隊) の最も近い集合ヘクスに向かって撤退/退却できます。いずれの場合も、撤退/退却するユニットは、友軍の集合ヘクスまたは支配する目標内またはその近くで移動を終了できます。

17.0 夜間と薄暮

17.1 制限

夜間/薄暮ルールは、MSR に記載されている場合にのみ有効です。夜間の継続時間は時間 (分) によって異なる場合がありますが、薄暮は特に記載がない限り、常に 10 分です。秘匿 (Hidden) 配置ルールとダミールールは強制ではありませんが、夜間/薄暮任務で推奨します (これにより、敵のユニットと前哨基地を見つけて位置を特定するため

のパトロールの使用が促進されます)。次の制限は夜間のみ適用します。

- a) 小火器による射撃は効果が低くなります [11.3.3n]
- b) ランダムイベントで要求された場合、偵察は 3 ヘクスに制限されます
- c) 小隊活性化セグメント中の非車両ユニットの移動許容量は、英雄またはロシア軍/日本軍の場合を除き、2 ヘクスに制限され、リアクションセグメント中は 1 ヘクスに制限されます [10.2a]
- d) 小隊活性化セグメント中の車両ユニットの移動許容量は 3MP に制限され、リアクションセグメント中は 2MP に制限されます。道路ボーナスは夜間には許可されません。

17.2 隠蔽の喪失

この項は、夜間または薄暮のゲームターン中で 4.3.1.1 から置き換えます。ユニットの隠蔽は次の場合に失われます。

- a) 夜間ターン中に敵ユニットに隣接するヘクスから射撃するか、敵ユニットに隣接するヘクスに移動する場合、または薄暮ターン中に敵ユニットから非車両ユニットの場合は 2 ヘクス以内 (車両の場合は 4 ヘクス以内) かつ LOS 以内に射撃する場合、または
- b) 最終射撃解決のダイスロールの結果が、影響を受けたユニットの結束力以上である場合、または
- c) 参加した強襲解決が終了する場合

17.3 射線

4.2 のすべての射線 (LOS) ルールは、次の制限付きで有効です。

- a) 夜間ターン中、LOS はすべてのユニットで 2 ヘクスに制限されます。
- b) 薄暮ターン中、LOS は非車両ユニットを観測する場合は 4 ヘクスに制限され、車両ユニットを観測する場合は 8 ヘクスに制限されます。

17.4 照明弾 (Illumination)



MSR で照明弾の使用が許可される場合があります。許可されている場合、プレイヤーは夜間ゲームターンごとに 1 回照明弾要請を行うことができます [17.0]。照明弾要請は、小隊の活性化の結果として、またはリアクションとして実行できます。照明弾要請は、要請元ユニットのアクションとしてカウントしません。照明弾要請を実行するには、要請しているユニット [11.4.4.1] が活性化した小隊に所属しているか、リアクションする資格がある必要があります。目標ヘクスは、要求しているユニットから 4 ヘクス以内で、照明弾を受ける敵占有ヘクス内またはそれに隣接していなければなりません (照明弾要求には目標ヘクスへの LOS は必要ありません)。照明弾要請は、要請しているユニットがアクションを実行する前に実行します。観測とリアクションの目的で、リアクションセグメント中に配置した照明弾マーカーは、直前のセグメントで発生した半径内の敵のアクションを照らします。照明弾が照射するセグメントの直前のセグメントで射撃したユニットは、遡って照明弾の利益を得ませんが、照明弾が照射するセグメント中に発生したリアクション射撃は利益を得ます。

17.4.1 照明弾手順

- 1. プレイヤーは、要請ユニットと照明弾の目標ヘクスを指定し、ダイスを振ります (d10)。

2. ダイスロールが 5 以下の場合、照明弾要請は許可されます。ダイスロールが 5 より大きい場合、要請は許可されません。
3. 許可された場合、要請側のプレイヤーは精度ダイスロール (d10) します。ロールが 7 以上の場合、照明弾マーカーを指定した目標ヘクスに配置します。ダイスロールが 1~6 の場合、第 1 着弾ヘクスを含むセクターマップの散布図を参照して方向を決定し、指定した目標ヘクスからその方向に 2 ヘクス離れた場所に照明弾マーカーを配置します。
4. 照明弾マーカーは、迫撃砲射撃調整フェイズのステップ 1 中にゲームから除去し、延長することはできません。

17.4.2 照明弾効果

- a) 照明弾マーカーは、照明弾マーカーから全方向に半径 2 ヘクスのエリアに影響を及ぼします。
- b) LOS、隠蔽 (Concealment)、秘匿 (Hidden) ユニットの発見、およびあらゆるアクションの目的において、照明弾エリア内のヘクスは昼間として扱います (つまり、夜間ルールを適用しません)。
- c) 照明弾エリア外だが照明弾ヘクス (【訳注】以下の「照明弾ヘクス」は「照明弾エリア」の間違いと思われる) から 2 ヘクス以内のユニットは、夜間ペナルティなしで照明弾エリア内の目標に射撃できます。
- d) 照明弾エリア内のユニットは、照明弾ヘクスから 2 ヘクス以内の非照明弾ヘクスの目標に射撃できますが、その場合、夜間ペナルティを受けます。
- e) 照明弾ヘクス内またはその隣接地で移動を開始し、移動経路に照明弾ヘクスのみが含まれるユニットは、昼間の移動許容量を使用することができます。その他の場合は、夜間の移動許容量を適用します。

18.0 ランダムイベント

プレイヤーは、修正前イニシアチブダイスロールが 1 または 10 のときに、プレイヤー補助カードのゲームトラックにあるランダムイベント表を参照します。ランダムイベントは直ちに実行します。

- a) **偵察 (Recon)** : プレイヤーの修正前イニシアチブダイスロールが 1 の場合、友軍ユニットから 5 ヘクス以内のいずれかの敵が占有しているヘクスから隠蔽マーカーを除去できます。
- b) **運命 (Fate)** : プレイヤーの修正前イニシアチブダイスロールが 10 の場合、プレイヤーはもう一度ダイスロールを行い、運命表の対応する結果を適用します。運命表の結果は、10 をロールしたプレイヤーにのみ適用します。

19.0 地雷と有刺鉄線

地雷 (Mines) および有刺鉄線 (Wire) マーカーは、IP または FP を含むヘクス、別の地雷または有刺鉄線マーカーがあるヘクス、河川または橋ヘクスには配置できません。(TEM は、地雷または有刺鉄線を含むダイスロールには適用しません。地雷と有刺鉄線マーカーは、MSR で指定されている場合にのみ使用できます。)

19.1 地雷原

地雷原の位置は秘匿 (Hidden) であり、MSR に別途記載がない限り、明らかにされるまで敵プレイヤーには知られません。セットアップ中に、支配プレイヤーは地雷原を含む特定のヘクスを記録します。地雷は、任



務で指定されているように、支配プレイヤーのセットアップエリア内の任意のヘクスに配置できます。友軍ユニットが敵の未知の地雷原ヘクスに進入すると、そのヘクスに地雷原マーカーを置くことで地雷原が明らかになります。既知または未知の敵地雷原に進入したユニットは地雷原攻撃を受けます。友軍地雷原に出入りする友軍ユニットは、いかなる影響も受けません。非車両ユニットからの小火器射撃および対戦車射撃は、歩兵および LATW ユニットのみに限定されます。

19.1.1 敵の地雷原への進入 :

敵の地雷原ヘクスに進入したユニットまたはスタックは、停止して移動を終了し、地雷原攻撃を受けなければなりません [EXC: 英雄ユニットは地雷原攻撃を受けた後も移動を継続しなければなりません]。進入したプレイヤーは、非車両ユニットのスタックに対して 1 回の修正前ダイスロールを行い、各車両に対して別のダイスロールを行います。

- a) **非車両ユニット** : ダイスロールが 10 の場合、進入したユニットの中からランダムに選んだ 1 ユニットの死傷します [13.3.3]。それ以外の場合は効果はありません。
- b) **車両ユニット** : ダイスロールが 9 以上の場合、AFV はショックを受けます。ダイスロールが 8 以上の場合、FV と輸送車は破壊されます。車両の破壊は巻き添えダメージを引き起こします [13.3.7 を参照]。それ以外の場合は効果はありません。

19.1.2 敵地雷原からの脱出 :

英雄でない限り、敵の地雷原ヘクスから EBE に向かうヘクスに脱出しようとするすべてのユニットは、ダイスロールしなければなりません。このダイスロールの前に、脱出するユニットと進入しようとしているヘクスを指定する必要があります。ダイスロールが 5 以下の場合、ユニットは指定されたヘクスに直ちに脱出し、移動を継続する必要があります。それ以外の場合、試みたユニットは地雷原ヘクスに留まり、アクションを実行済みとマークします。脱出に失敗した非車両ユニットは移動したとみなし、近接射撃 SADM の対象となります [11.3.3c]。

19.2 有刺鉄線

有刺鉄線マーカーは有刺鉄線の絡み合いの存在を示すために使用し、さまざまなユニットに特定の意味を持ちます。敵のマップ端 (EBE) に向かって有刺鉄線ヘクスから脱出しようとするユニットは、脱出する前にダイスロールし、脱出できるかどうかを決定する必要があります。このダイスロールの前に、プレイヤーは脱出するユニットと、脱出ユニットが進入しようとしているヘクスを指定する必要があります。有刺鉄線ヘクスに入ることができるのは、非車両ユニットと AFV のみです。



- a) **非車両ユニット** : 有刺鉄線ヘクスに入った非車両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りません。次のターンで、支配プレイヤーは、ゲームターンごとに 1 回、脱出しようとするすべての非車両ユニットに対して 1 回のダイスロールを行うことができます [EXC: 英雄ユニットはこの要件から免除される]。ダイスロールの結果が ≤5 の場合、有刺鉄線マーカーは突破されたとみなして除去し、すべての脱出ユニットは直ちに指定ヘクスに進入し、その後移動を継続することができます。脱出に失敗したユニットは有刺鉄線ヘクスに残り、近接射撃 SADM の対象となります [11.3.3c]。小火器射撃と対戦車射撃は歩兵と

LATW に限定され、リアクションのみに限定されます。

- b) **装甲戦闘車両 (AFV)** : AFV は、1MP の追加コストで有刺鉄線ヘクスに進入し、その後移動を続けることができます。ただし、有刺鉄線ヘクスから出る前に、出ようとする各 AFV に対してダイスロールします。ダイスロールが 10 の場合、AFV は出ることができず、ショックになり、輸送中の跨乗兵は降車しなければなりません。成功した場合、有刺鉄線マーカーは突破されたとみなして除去し、AFV は移動を続けることができます。

20.0 任務セットアップ

20.1 国籍の決定

プレイヤーは、どの国籍でプレイするかを相互に合意するか、ランダム選択によって国籍を決定します。

20.2 イニシアチブ

ユニットの中隊または大隊の指揮官の資質を特徴づけます。イニシアチブマーカーは、現在どのプレイヤーがイニシアチブを持っているかを示します。イニシアチブマーカーはイニシアチブボックスに表向きに配置し、イニシアチブを持ってゲームを開始するユニットの国籍を示します。攻撃側プレイヤーがイニシアチブを持って最初のゲームターンを開始します。**イニシアチブダイスロール修正値** : 各任務では、プレイヤーがイニシアチブダイスロールを行うたびに適用するイニシアチブダイスロール修正値を指定します [5. 0]。**イニシアチブダイスロール修正は、プレイヤーが前のゲームターンでイニシアチブを持っていた場合にのみ適用します。**



20.3 時間経過

時間経過は、1 回のゲームターン中に経過した時間を表します。2 つの時間マーカーを、**時間経過 (Time Lapse)** トラックの適切な列に 0 から順に配置します。MSR に特に記載がない限り、時間経過が 60 分以上になるまで時間 (Hour) マーカーは脇に配置します。



20.4 死傷の追跡

死傷 (Casualty) マーカーは、任務中の現在の死傷差を追跡するために使用し、開始時に死傷トラックの「0」のボックスに配置します。戦闘ユニットが死傷した場合 [13. 3. 3]、破壊された場合 [13. 3. 6]、またはスタックオーバーの結果として [2. 3]、死傷マーカーを損失を反映するように調整します。攻撃側プレイヤーが被った死傷ごとに、死傷マーカーを 1 ボックス左に移動します。防御側プレイヤーが被った死傷ごとに、死傷マーカーを 1 ボックス右に移動します。**運命表の衛生兵の結果によりユニットがプレイに戻った場合、死傷トラックをそれに応じて調整します。**



注 : 任務中または任務終了時に両陣営の死傷を確認するには、各プレイヤーはゲームに残っている戦闘ステップの数を決定し、この数を自軍のステップの総数と比較します。その差が、そのプレイヤーが被った死傷数となります。

20.5 死傷差限界 (Casualty Differential Limit: CDL)

通常、各任務は両方のプレイヤーの CDL を指定します。

両プレイヤーの CDL マーカーを、任務で指定されている死傷差限界に対応して、死傷トラック上のそれぞれのボックスに配置します。任務に別途記載がない限り、攻撃側の CDL マーカーを攻撃側面に配置し、防御側の CDL マーカーを防御側面に配置します。国籍の CDL が 8 より大きい場合は、CDL マーカーを +8 面に反転し、+8 とボックス内の数字が CDL と等しくなるようにボックスに配置します [例 : 任務の CDL が 10 の場合、+8 面の CDL マーカーを 2 ボックスに配置します]。ゲームターンの終了時に、死傷マーカーが対戦相手の CDL を超えた場合、プレイヤーは自動的に勝ちます。

20.6 開始時部隊

各国籍の開始時ユニットは、各任務ごとにリストしています。小隊活性化の目的で、固有 (organic) の歩兵および / または戦車小隊または中隊、およびその編成 (organization) は、**太字斜体** で示しています (例 : **3rd 小隊** または **Able 中隊**)。それ以外の場合、ユニットはランダムドロー手順を使用してドローします。[プレイヤーのユニットの最後にリストしている括弧内の数字は、そのユニットの**戦闘**ステップの合計数です。]

ランダムドロー手順 :

- 部隊** : プレイヤーの部隊が 1~3 個の小隊で構成されている場合、すべての小隊を同じ中隊から引きまします。ユニットが 4~6 個の小隊で構成されている場合、2 つの中隊から同数の小隊を引きまします。ユニットが 6 個以上的小隊で構成されている場合、3 つの中隊から可能な限り均等に小隊を引きまします。
- 部分的な小隊 / 中隊 (Partial Platoons/Companies)** : 歩兵小隊は通常、6 ステップ (日本軍は 8 ステップ) とその小隊指揮官で構成され、中隊は 18 ステップ (日本軍は 24 ステップ) で構成されます。歩兵小隊または中隊が部分的 (つまり、ステップ数) で記載されている場合、その小隊または中隊のすべての分隊をカップに入れ、その小隊/中隊に必要なステップ数が引かれるまで 1 つずつ引きまします。**ロシア軍/日本軍以外の国籍の場合、ステップ数が奇数の場合は、ランダムに選択した 1 個分隊を、同じ小隊からランダムに引かれた班に置き換えます。ロシア軍/日本軍の場合、小隊の分隊の 1 つをランダムに選択し、減少戦力面に裏返します。**指揮官は、その分隊/班の 1 つがカップから引かれた場合、または MSR でプレイ中として明示的に記載されている場合にのみ配置します。
- 増援された小隊 (Reinforced Platoon)** : 歩兵小隊が増援された (つまり、通常よりもステップ数が多い) とリストされている場合、小隊の 3 個分隊に加えて、その小隊のすべての班をカップに入れ、いくつかの班をドローして追加します。小隊は、MSR が指定したその小隊のステップ数の合計と等しくまします。
- AFV** : AFV 小隊または中隊が部分的 (つまり、ステップ数) で記載されている場合、その小隊または中隊のすべての AFV をカップに入れます。記載されている戦車の数は、その小隊/中隊でドローした AFV の数です。
- 支援** : ユニットの記載されている支援ユニットの数は、それぞれのカウンターミックスからランダムに選択します。

例：

- a) **ドイツ軍**：1. *Infantry KP.*, 3rd *Plt.* (7ステップ) と 1st *Tank Plt.* (戦車 2 両) が、2 個 MG 班、1 個 LATW 班、1 個 8cm 迫撃砲班で支援されています [11 ステップ]。この例では、小隊活性化の目的で、ドイツ軍プレイヤーのユニットは 1 個の増援された小隊 (1. *Infantry KP.*, 3rd *Plt.*) があり、この場合、通常の 6 ステップ (つまり 3 個分隊) の代わりに 7 ステップで構成されています。1st *Tank Plt.* は部分的 (partial) であり、2 個 MG 班と 1 個 LATW 班によって支援されています。増援された 1. *Infantry KP.*, 3rd *Plt.* の 4 つの班をカップに入れ、1 つの班をドローして 3 個分隊に追加し、合計 7 ステップにします。部分的な 1st *Tank Plt.* については、1st *Tank Plt.* のすべての戦車が対象となり、カップに入れ、最初にドローした 2 つをプレイします。支援ユニットについては、2 個 MG 班と 1 個 LATW 班をそれぞれのカウンターミックスからランダムに選択します。
- b) **アメリカ軍**：Baker *Co.* (14 ステップ) と Able *Tank Co.* (10 両の戦車) を、2 個 MG 班と 1 個 60mm 迫撃砲班 [26 ステップ] で支援しています。この例では、小隊活性化の目的で、アメリカ軍プレイヤーのユニットは、2 個 MG 班によって支援される、部分的 Baker *Co.* と部分的 Able *Tank Co.* で構成されています。部分的な歩兵中隊では、Baker *Co.* のすべての分隊をカップに入れ、最初にドローした 7 個分隊 (14 ステップ) のみをプレイします。部分的な戦車中隊では、Able *Tank Co.* のすべての戦車をカップに入れ、最初にドローした 10 両の戦車のみをプレイします。支援ユニットの場合、2 個 MG 班をそれぞれのカウンターミックスから選択します。

20.7 ユニットの配置

各プレイヤーは、各任務の「部隊配置 (Disposition of Forces)」に記載されている指示に従って、マップ上にユニットを配置します。通常、友軍 (FBE) と敵 (EBE) のマップ端は各任務で定義されています。それ以外の場合、プレイヤーの FBE はセットアップ時にユニットに最も近いマップ端として定義し、したがって EBE の反対側になります。加えて：

- a) ユニットの、両方のセクターがセットアップエリア全体の一部である場合を除き、半分を一方のセクターに、もう半分を別のセクターにあるヘクス内にセットアップすることはできません。
- b) 各小隊から最大 1 個分隊が分割で開始できます [10.3.2]。
- c) すべての防御側の非車両戦闘ユニット、指揮官およびダミーは IP 内にセットアップすることができます。IP または FP は、建物 [EXC: 小屋 (Huts) 4.1.6 iii] または別の IP または FP を含むヘクスに配置またはセットアップすることはできません。ユニットは河川または湿地ヘクスにセットアップすることはできません。
- d) マップ上で任務を開始するユニット、または盤外からプレイに参加するユニットは、セットアップまたは隠蔽状態 (Concealed) で参加することができます。
- e) ユニットによっては、秘匿 (Hidden) でセットアップできます [20.9]。
- f) 車両は、秘匿 (Hidden) でない限り、行動中および/または乗車状態で開始またはプレイに参加することができます。
- g) 任務部隊としてリストされている迫撃砲は、MSR に別

途記載がない限り、開始時または援軍として参加するときに迫撃砲支援可能ボックスに配置します。

- h) 盤外から開始する、または増援として進入するすべてのユニットは、空挺降下 [16.0] で進入する場合を除き、進入する前に進入するヘクスに隣接してセットアップしなければなりません。
- i) 盤外からプレイを開始または参加するユニットは、予定どおりに参加することも、次のゲームターンに参加を遅らせることもできます。
- j) ユニットが盤外から進入させる攻撃側プレイヤーは、可能であれば、要請ユニットの進入前に MFA を要請することができます。この場合、F0 を適格な進入ヘクスに配置します。
- k) ダミーは森林または建物ヘクスにセットアップしなければなりません。

20.8 ダミー

MSR でダミーの使用が認められる場合があります。ダミーの表面の戦闘ユニットアイコンの中央には白い点があり、裏面には「ダミー (Dummy)」と書かれています。ダミーは戦闘ユニットでも非戦闘ユニットでもなく、戦闘値もありません。敵を欺き、戦場の霧を少し加えるためだけに使います。各プレイヤーは 6 つのダミー (車両用 3 つと非車両用 3 つ) を持ち、初期セットアップ時に配置できます。盤外の場合は、登場前に配置できます。ダミーは戦闘ユニットとスタックされている場合、秘匿状態 (Hidden) でセットアップできます。ダミーは移動アクションのみに制限されており、単独で、または他のユニットと一緒に移動できます。移動する場合、ダミーはユニットタイプと地形に応じた通常の MP コストを支払います。さらに、車両ダミーユニットにはすべての標準移動ルールを適用します。

20.8.1 ダミーの除去：ダミーは、隠蔽状態 (Concealment)

が失われたとき、または敵ユニットがそのヘクスに入った瞬間にゲームから除去されます。敵ユニットの移動は、ダミーを含むヘクスに入ったときに終了します。ダミーを除去すると、そのダミーとヘクス内の他のダミーも除去します (つまり、ダミーは互いにくっつきます)。元々戦闘ユニットが含まれていなかったダミーマーカーのあるヘクスに配置した IP も除去します (つまり、それらもダミー IP です)。

20.8.2 欺瞞 (Deception) (オブション)：欺瞞をプレイ中

の場合、ダミーマーカーをプレイに戻すことができ、古い「シェルゲーム (Shell Game)」と非常によく似た方法で使用できます。プレイヤーは、ゲームターンのクリーンアップフェイズのステップ 4 中に、以前配置したダミーマーカーを取り除き、これらのダミーとその他の利用可能なダミーを、隠蔽状態 (Concealed) の友軍戦闘ユニットを含む任意のヘクスに配置することができます。

20.9 秘匿 (Hidden) 配置

20.9.1 秘匿配置：輸送されていない牽引砲と LATW ユニットは常に秘匿配置できます。その他のユニットは、任務で指定されている場合にのみ秘匿配置できます。プレイヤーは、どのユニットが秘匿状態であるか、およびそれが占めるヘクスを記録しなければなりません。

20.9.2 秘匿ユニットの公開：秘匿ユニット (IP および地雷原を含む) は、公開されると、そのヘクスに隠蔽状態 (concealed) で配置します。秘匿ユニットは、アクショ

ンの実行時、活性化時、またはリアクション時に自発的に公開できます。秘匿ユニットは、次の場合に強制的に公開します。

- a) 相手プレイヤーがリアクションを確認した後の場合：
- i. 敵戦闘ユニットから 3 ヘクス以内かつ LOS 以内（ロシア軍/日本軍、牽引砲、LATW の場合は 2 ヘクス以内かつ LOS）にあるか、夜間に敵ユニットに隣接している場合
 - ii. 敵ユニットから 10 ヘクス以内かつ LOS 範囲内の平地にある車両
- b) 敵ユニットが秘匿ユニットが占めるヘクスに進入しようとした場合
これが起こると：
- 1. 移動ユニットを、秘匿ユニットのヘクスに入ろうとした隣接ヘクスに戻し、**跨乗兵/輸送兵は降車します。**
 - 2. 強襲の対象となるすべてのユニットに強襲矢印が付け、陽動しない限り、秘匿ユニットに強襲する必要があります [EXC: 移動中の非車両ユニットは、道路ボーナスを使用した場合、陽動をかけることはできません]。リアクションとして、秘匿ユニットは、隠蔽 (Concealment) を失うことなく移動中のユニットに射撃できます。
 - 3. 強襲に不適格なすべてのユニットは隣接するヘクスで移動を終了し、アクションを実行済みとマークします。
- c) 射撃解決フェイズの開始時に、隠蔽ユニットが占めるヘクスに SADM または MDRM マーカーが含まれている場合

マップ上に配置すると、公開したユニットは敵のアクションにリアクションして通常どおりアクションを実行できます。自発的か非自発的に関わらず、マップ上に秘匿ユニットを配置すると、相手プレイヤーの活性化またはリアクションセグメント中に、リアクションを確認する直前に、隠蔽喪失 (Concealment Loss) [4.3.1] の基準を満たした敵ユニットから隠蔽 (Concealment) を剥奪します。つまり遡って。

20.10 中隊指揮戦車 (Company Command Tanks : CO)

任務にリストしている一方または両方のユニットに、中隊指揮官を含む単一の AFV を表す中隊指揮戦車が含まれる場合があります。指揮戦車は、その中隊のどの戦車小隊でも活性化できます。さらに、MSR で指揮戦車に追加の能力を与える場合があります。



21.0 ゲームの勝者

別途記載がない限り、任務は、任務目標が達成されたか、どちらかの陣営が CDL を超えたか、最終スコアが任務に記載されている最大最終スコアを超えたゲームターンの終了時に終了します。勝利レベルは、各任務に記載されている攻撃側の最終スコアに基づきます。（注：部隊が目標を達成しても、時間がかかりすぎたり、死傷が多すぎたりしてゲームに負ける場合があります。）

21.1 地形目標の支配

任務開始時、プレイヤーのセットアップエリア内のすべてのヘクスは、そのプレイヤーによって支配されているものとみなします。攻撃側が盤上に配置していない場合は、防御側がすべての地形目標を支配して開



始します。非車両戦闘ユニットで地形目標ヘクスを占有した最後のプレイヤーが、その目標ヘクスを支配していると見なします。[EXC: AFV、FV、HT は、対象ヘクスを占有することによってのみそのヘクスを支配できます。そのヘクスを出ると、支配は以前にそのヘクスを支配していたプレイヤーに戻ります。] 目標に森林、尾根、丘などの複数のヘクスが含まれている場合、最後のプレイヤーがそのヘクスを 1 ヘクスでも占有すれば、複数ヘクスの目標を支配しているとみなします。橋または浅瀬を支配するには、プレイヤーは橋または浅瀬ヘクスと、両方の隣接する進入ヘクスを支配する必要があります。両方のプレイヤーが目標にユニットを持っている場合、その目標は「争われている」とみなし、どちらの陣営も支配しません。

21.2 攻撃側の最終スコア

攻撃側の最終スコアは、MSR に記載しているように、時間経過、死傷、任務固有の目標の達成に基づいています。次の式に従って攻撃側の最終スコアを決定します： $時間経過(ET) \pm 死傷ポイント(CP) - 任務目標ポイント(MOP)$ （該当する場合）。死傷ポイントは、死傷トラックのボックスの右下隅にある小さな赤または黒の数字です。（注：ロシア軍/日本軍の場合、死傷ポイントは、死傷トラックにリストしているボックスあたり 3 または 4CP ではなく、常にボックスあたり 1CP になります）。死傷マーカーを含むボックス内の数字が赤の場合、時間経過から死傷ポイントを減算します。死傷マーカーを含むボックス内の数字が黒の場合、時間経過に死傷ポイントを加算します。

一部の任務では、地形やその他のアイテムに任務目標ポイント (MOP) が割り当てられる場合があります。攻撃側が獲得した MOP の値は、最終スコアから減算 (-) します。防御側が獲得した MOP は、スコアに加算 (+) します。MSR で、勝利を決定する際に MOP を使用する別の方法が示されている場合があります。

21.3 勝利レベル

攻撃側の最終スコアを任務カードに記載されている勝利レベルと比較して、攻撃側が勝ったか、負けたか、引き分けになったかを判断します。

例：アメリカ軍が攻撃側で、MSR に MOP は記載されていません。攻撃側が任務を完了するのに要した時間経過は 42 分でした。ゲーム終了時の死傷マーカーは、死傷トラックの「攻撃側 3 ボックス」にあります。攻撃側 3 ボックスに記載された死傷ポイントは 9 です。この 9 死傷ポイントを時間経過の 42 分に加算し、最終スコアは 51 になります。

22.0 オプションルール

22.1 指揮統制

指揮統制は、活性化した小隊の分隊の移動アクションにのみ適用し、射撃、回復、撤退の能力には一切影響を与えません [22.1 はロシア軍には適用されません]。指揮下にある分隊は、その小隊指揮官から 3 ヘクス以内にいるか、同じ小隊の指揮下にある別の分隊から 3 ヘクス以内にいる必要があります。少なくとも 1 個の分隊がその小隊指揮官から 3 ヘクス以内にあり、同じ小隊のすべての分隊がチェーン内の別の分隊から 3 ヘクス以内にある場合、分隊は「連鎖」することができます。指揮外の分隊が移動を選択した場合は、移動許容量を全て使用し、指揮下に戻るために可能な限り最短ルートを移動する必要があります。指揮

外の分隊は、敵占有ヘクスに進入したり隣接したりすることはできません。

22.2 ゲーム内の追加要素（ロールプレイ）



「ゲーム内の追加要素(Skin in the Game)」では、プレイヤーは一連の任務を通じて、小部隊(small-unit)戦闘で分隊または小隊を率いるリスクと報酬を体験できます。プレイヤーは分隊指揮官(軍曹)としてスタートし、成功に応じて中尉に昇進し、その後、十分に長く生き残れば、最終的に中隊指揮官(大尉)の階級に昇進します。

各任務の開始時に、各プレイヤーは特定の分隊指揮官または小隊指揮官(ロシア軍の場合は中隊指揮官)を秘密裏に選択し、盤上のアバターとして記録します。ユニットは各任務で異なる分隊指揮官または指揮官になる可能性があることに注意してください。プレイヤーのアバターが任務を生き延びた場合、任務中にアバターが獲得したすべての昇進ポイント(PP)をプレイヤーの累積PPに追加します。

22.2.1 昇進ポイント(PP)の獲得：プレイヤーは、戦術目標(Tactical Objective)表に記載されている1つ以上の戦術目標の支配および/または占有、防御、破壊につながる成功した強襲への参加に対して昇進ポイント(PP)を獲得します。1回の強襲で獲得した目標のPPは累積します。分隊はそのユニットが実行したアクションに対してのみPPを獲得しますが、指揮官は指揮下にあるすべての分隊のアクションに対してPPを獲得します(例：アバターが第1小隊/Able中隊の指揮官[Murphy]の場合、第1小隊/Able中隊の指定された各ユニットのアクションに対してPPを獲得します)。これにより、プレイヤーはPPをより早く獲得できるようになりますが、リスクも高くなります。

例：攻撃側が丘の上の敵が占有しているIPに対して強襲に勝利すると、3PP[丘で2PP+IPで1PP]を獲得します。防御側が強襲に勝利すると、防御側は2PP[丘で1PP+IPで1PP]を獲得します。

プレイヤーは、各任務中に獲得したPPを記録する任務ログを保管する必要があります。

- 分隊指揮官が15PP(ロシア軍の場合は25PP)以上を蓄積した任務の終了時に、中尉への昇進がトリガーされます(つまり小隊指揮官、ロシア軍の場合は中隊指揮官)。PPはゼロに戻ります。
- 小隊指揮官が30PP(ロシア軍の中隊指揮官の場合は45PP)を蓄積した任務の終了時に、大尉(つまり中隊指揮官、ロシア軍の場合は大隊指揮官)に昇進します。

22.2.2 指揮官の死傷：プレイヤーのアバターが任務中に除去された場合、または任務終了時に生存チェックのダイスロールに失敗した場合、KIAとみなされ、PPが0の素の分隊指揮官として直ちにやり直す必要があります。それ以外の場合、プレイヤーはその任務中に獲得したPPを獲得し、蓄積したPPで次の任務に復帰できます。修正後ダイスロールが10以上の場合、アバターは生存チェックのダイスロールに失敗します。以下の場合、このダイスロールに1増加します。

- 任務中に分隊指揮官のアバターが被った死傷ごとに、または、
- 任務中に小隊指揮官のアバターの全分隊が被った2死傷(FRU)ごとに

23.0 独自の任務のデザイン

以下の手順により、プレイヤーは独自の任務を構築できます。プレイヤーはマップ構成、攻撃ユニットと防御ユニットを決定し、誰が攻撃側になるかを入れます。入札額の低い方が攻撃側になります。攻撃側が決まったら、各プレイヤーは支援ユニットを購入します。任務構築の各ステップで、プレイヤーは合意した任務パラメータをDY0任務フォームに記録する必要があります。(法的注記：デザイナーとGMTは、これらのシートのコピーを作成する許可をここに付与します。)

- 1. 防御側正面の決定：**正面は、選択した任務のサイズとタイプに影響します。ハーフヘクスを含む各フルセクターは、11×14ヘクスで構成されます。セクターをハーフセクターに折りたたむと、7×11ヘクスで構成されます。正面は、防御するエリアの幅として定義され、敵と友軍のマップ端(EBEとFBE)に沿ったヘクスの数に対応します。狭い正面は、7ヘクス(折りたたんだハーフセクターの狭い側)で構成されるセクター端に沿います。通常の正面は、11ヘクス(展開したフルセクターの狭い側)で構成されるセクター端に沿います。広い正面は、14ヘクス(展開したフルセクターの広い側)で構成されるセクター端に沿います。
例：防御ユニットが小規模(たとえば1~2小隊)で、前進(Advance)任務を選択した場合、通常は狭い正面で任務を遂行する方が良いでしょう。ただし、特定の地形を目標として選択する強襲(Assault)任務の場合は、広い正面がおそらく最適です。
- 2. 任務マップ：**プレイヤーは、任務マップに含めるセクターの数(つまり、プレイフィールドの「深さ」)を決定します。決定したら、プレイヤーは利用可能なマップセクターから好みの任務マップを選択して構成することも、セクターをランダムに選択することもできます。
- 3. マップ構成：**複数のセクターを選択した場合、プレイヤーは地形セクターを、ステップ1で選択した同じタイプの正面に沿って、端から端まで、希望する順序またはランダムに選択した組み合わせで配置します。これにより、任務の最終的なマップ構成が得られます。このようにして、プレイフィールドの深さに関係なく、正面は一貫したままになります(つまり、狭い、通常、または広い)。
例：狭い正面を選択している場合は、選択したすべてのセクターが狭い正面に沿って端から端まで配置する必要があります。
- 4. 丘のレベル：**マップのセクターのいずれかに丘が含まれている場合、プレイヤーは丘に割り当てるレベルに同意するか、または偶然の任務に対してはダイスを1回ロールして丘(Hill)表を参照し、その丘のレベルを決定します。
- 5. 友軍マップ端：**プレイヤーは防御側と攻撃側のFBEに同意するか、ランダムな選択によって決定することができます。
- 6. 任務の種類と目的：**この時点までに入手可能な情報に基づいて、プレイヤーは任務の種類と目的を決定する必要があります。任務の種類と目的は次のとおりです。
 - a) 強襲(Assault)任務：**目的は、両プレイヤーが事前に合意した特定の地形フィーチャを支配することです。通常、これらには、町、村、個々の都市または建物ヘクス、丘、丘の頂上、橋または浅瀬、交差点、道路の「遮断」または森林の「安全確認」などの地形フィーチャが含まれます。さらに、プレイヤーは、特定の地形フィーチャ(例：特定の交差点、建物、丘など)に(MOP)を割り当てることを選択できます。強襲任務は、

攻撃側プレイヤーが任務目標を支配した場合、どちらかの陣営が CDL を超えた場合、または最終スコアが攻撃側プレイヤーの入札プラス (+)10 を超えた場合、そのゲームターンの終了時に終了します。

- b) **前進 (Advance) 任務**：目標は、指定したセクターからすべての敵軍を除去することです。前進任務は、指定したセクターに混乱していない、またはショックを受けていない敵戦闘ユニットが存在しない場合、どちらかの陣営が CDL を超えた場合、または最終スコアが攻撃側プレイヤーの入札プラス (+)10 を超えた場合、そのゲームターンの終了時に終了します。
- c) **戦車交戦 (Armor Engagement)**：プレイヤーは、プレイヤーの基幹部隊 (base-force) のすべての小隊が AFV 小隊となる戦車交戦を選択できます。戦車交戦を選択した場合、ステップ 8 を無視し、代わりにプレイヤーは戦力に同意します。国籍間で AFV 小隊の戦力に差があるため、プレイヤーは任務マップの性質と特殊性、および攻撃ユニットの国籍の全体的な長所と短所を考慮して、公平なユニットを得るために交渉する必要があります。戦車交戦は、どちらかの陣営が CDL を超えた場合、最終スコアが攻撃側プレイヤーの入札額プラス (+)10 を超えた場合、そのゲームターンの終了時に終了します。

例：強襲任務を選択し、プレイヤーは任務の目的がセクター 1 にある 9 つの農村建物のうち 6 つを支配することであると決定しました。攻撃側プレイヤーがセクター 1 にある 9 つの農村建物のうち 6 つを支配するか、どちらかのプレイヤーが CDL を超えるか (つまり、「突然死」)、最終スコアが落札点を 10 上回るゲームターンの終了時に、任務が終了します。さらに、攻撃側プレイヤーは敵の IP を制御するごとに 1VP を受けられます。

7. **防御側の国籍**：防御側の国籍はプレイヤー間で合意するか、ランダムに決定できます。ランダムに決定する場合、プレイヤーの 1 人がダイスロールします。奇数の場合は枢軸国、偶数の場合は連合国です。
8. **防御側と攻撃側の部隊**：プレイヤーは、小隊の数や利用可能な支援ポイントなど、防御側と攻撃側の両方のユニットの規模を決定します。プレイヤーは上記のすべてに同意することも、**部隊と支援 (Force and Support)** 表を参照することもできます。部隊と支援表の各列には、防御側と攻撃側の両方の小隊数と、支援ユニットの購入に利用できる支援ポイントを記載しています。プレイヤーは、任務に使用したいユニットのサイズに対応する単一の列を選択します。リストしている最初の数字は、基幹部隊の小隊の総数です。2 番目の数字は基幹部隊の装甲小隊の数です。

例：列「d」を選択した場合、防御側の基幹部隊は 2 個歩兵小隊、1 個戦車小隊、および支援ユニットを購入するための 20 支援ポイントで構成されます。攻撃側の基幹部隊は、5 個歩兵小隊、1 個戦車小隊、および 30 支援ポイントで構成されます。

9. **死傷差限界 (CDL)**：防御側のユニットの規模によって異なります。プレイヤーは話し合い、交渉し、最終的に任務のそれぞれの CDL に同意する必要があります。あるいは、プレイヤーは死傷差 (Casualty Differential) 表を参照して、防御側の基幹部隊の小隊の数に対応する列を見つけることもできます。その後、各プレイヤーはダイスロールします。ダイスロールが偶数の場合、偶数列の

数字がそのプレイヤーの CDL になります。ダイスロールが奇数の場合、奇数列の数字がそのプレイヤーの CDL になります。

10. **イニシアチブ DRM**：通常、攻撃側のイニシアチブ DRM は (+2)、防御側は (0) です。あるいは、プレイヤーは、使用する別のイニシアチブ DRM に同意するか、イニシアチブ DRM 表でダイスロールし、攻撃側と防御側の両方のイニシアチブ DRM を決定することもできます。
11. **連携 (Coordination) DRM**：いずれかのユニットが 2 つ以上の小隊で構成される任務の場合、プレイヤーは各ユニットの連携 DRM に同意して記録するか、**連携 DRM** 表でダイスロールして、両方のプレイヤーの連携 DRM を決定 (および記録) することができます。
12. **任務計画**：どのプレイヤーが攻撃側になるかを決定する前に、プレイヤーは以下の点に同意し、記録する必要があります。
- a) 装甲支援が利用可能かどうか
 - b) ダミーをプレイするかどうか
 - c) 防御側が秘匿 [20. 9] セットアップするかどうか
 - d) セクター横のハーフヘクス (FBE と EBE を除く) が有効かどうか

誰が攻撃側になるかを決めるために、プレイヤーはまずマップの構成、利用可能なユニットと支援、任務の種類、目的を検討し、任務計画を立てます。この計画に基づいて、プレイヤーは秘密裏に入札を記録します。入札は、攻撃側の任務を達成または完了するために必要な時間と、必要な死傷差限界数 (つまり、最終スコア [21. 2]) に基づいて行います。入札額が最も低いプレイヤーが攻撃側になります。攻撃側プレイヤーは、最終スコアが入札額以下であればゲームに勝ち、最終スコアが入札額 +10 より大きい場合はゲームに負け、それ以外の場合は引き分けとなります。

例：プレイヤーが 25 の入札額で攻撃側になった場合、最終スコアが 25 以下であれば勝利となり、26~35 であれば引き分け、36 を超えると負けとなります。

13. **支援ユニットの購入**：各プレイヤーは支援購入 (Support Purchase) 表を参照し、購入した支援ユニットを秘密裏に記録します。理想的には、どちらのプレイヤーも他のプレイヤーが購入したものを知るべきではありません。プレイヤーは、利用可能な支援ポイントを超えて支援ポイントを消費することはできません。
14. **ユニット選択**：プレイヤーが使用するすべてのユニット (基幹部隊を含む) をランダムに選択します [20. 6]。
- 例：プレイヤーは 2 個小隊、2 個 MG、1 個 AT の基幹部隊を持っています。小隊の場合、プレイヤーは小隊を抽出する中隊を決定し、その中隊から 2 つの特定の小隊を選択または決定します。支援ユニットの場合、プレイヤーは利用可能なすべての MG ユニットからランダムに 2 つの MG ユニットを選択します。そして、利用可能なすべての AT からランダムに 1 つの AT を選択します。

15. **ユニットセットアップ**：防御側は、EBE から 4 ヘクスよりも遠いヘクスに最初にセットアップします。任務セットアップ [20. 0] のすべてのルールは、両プレイヤーが合意しない限り有効です。攻撃側は、FBE (防御側のマップ端の反対側のマップ端) に沿った任意のヘクスでプレイに入ります。

索引

A

アクション (Actions) : 9.0、9.1.1-9.1.2 (強制)、10.0 (移動)、11.0 (射撃)、12.0 回復
活性化 (Activation) : 6.0 (フェイズ/小隊活性化サイクル)、7.0、7.1 (連携)、7.2 (臨時編成)
臨時編成ユニット (Ad hoc Units) : 7.1 (連携)、7.2、8.3a (限定的リアクション)
強襲後前進 (Advance After an Assault) : 14.3.4
空挺降下 (Airborne Landings) : 16.0、16.1 (手順)、16.1.1 (計画)、16.1.2 (配置)、16.1.3 (分散)、16.1.4 (解決)、16.1.5 (グライダー)、16.1.7 (集合)、16.1.6 (死傷)
装甲戦闘車両 (Armored Fighting Vehicle: AFV) : 2.2.8、7.2 (臨時編成)、10.4.5.2 (オーバーラン)、11.1 (側面射撃)、12.7 (ショック回復)、13.3.5 (ショック)、13.3.6 (破壊)、10.5 (強襲)
対戦車ダイスロール修正 (Anti-Tank Die Roll Modifiers: ATDRM) : 10.4.5.2 (オーバーラン)、11.2、11.5.1、11.5.4 (DRM)
対戦車射撃 (Anti-Tank Fire) : 4.2.1f、11.1 (側面射撃)、11.5、11.5.1 (ATDRM マーカー)、11.5.2 (LATW)、11.5.3 (手順)、13.2 (解決)、13.3 (結果)
対戦車値 (Anti-Tank Value: ATV) : 1.7、11.5、11.5.3
装甲値 (Armor Value: AV) : 1.2、1.3 (側面射撃)、11.5 (対戦車射撃)、13.2 (対戦車射撃解決) 15.1d (エリート)
側面装甲値 (Armor Enfilade Value: AEV) : 1.3、13.2
強襲 (Assaults) : 10.5、10.5.1、10.5.2 (手順)、10.5.3 (リアクション)、11.4.7、11.5.2 (LATW)、13.1 (射撃解決)、14.0 (解決)、14.2 (強襲値修正値)、14.3 (結果)、14.3.5 (指揮官の喪失)
強襲矢印マーカー (Assault Arrow Markers) : 10.5.2.2
強襲国籍マーカー (Assault Nationality Markers) : 10.5.2.1、10.5.2.2
強襲値 (Assault Value) : 1.4、14.1 (解決)、14.2 (強襲値修正値)

B

海岸 (Beach) : 4.1.14
死角ヘクス (Blind Hexes) : 4.2.3
障害地形 (Blocking Terrain) : 4.0c (定義)
障害地形ヘクス (Blocking Terrain Hexes) : 4.1.3 (森林) 4.1.4 (丘陵)、4.1.8 (並木道)、4.2.1a、b (LOS)、4.2.3 (死角ヘクス)
障害地形フィーチャ (Blocking Terrain Features) : 4.0c、4.1.5 (等高線)、4.1.6 (建物)、4.1.7 (壁)、4.2.1c、d、e (LOS)
包囲突破 (Breakout) : 14.3.3.6
橋 (Bridges) : 4.1.11
藪 (Brush) : 4.1.15
建物 (Buildings) : 4.1.6、4.1.9.2 (街路)
迂回 (Bypass) : 10.4.5.1

C

輸送車 (Carriers) : 2.2.10、3.2 (支援ユニット)、4.5a (対戦車射撃)
死傷 (Casualties) : 10.2 (マップからの脱出)、13.3.3、16.1.6 (空挺降下)、20.4 (追跡)、21.2 (攻撃側の最終スコア)
死傷差限界 (Casualty Differential Limit: CDL) : 20.5
死傷ポイント (Casualty Points) : 21.2

結束力 (Cohesion) : 1.1、4.3.1.3 (隠蔽喪失)、12.3 (混乱回復)、12.4 (再編成回復)、12.6.1 (英雄)、13.1 (射撃解決)、13.3.1、14.2a (結束力差修正)
結束力チェック (Cohesion Check) : 10.2b、13.1 (射撃解決)、13.3.1、14.3.3.6 (退却)
結束力の差 (Cohesion Differential) : 14.2a
巻き添えダメージ (Collateral Damage) : 10.4.6 (輸送)、13.3.6 (破壊)、13.3.7、14.3.2.2 (車両破壊)、19.1.1a (地雷原への進入)、19.1.2b (地雷原への進入)
戦闘ユニット (Combat Unit) : 2.1.1 (定義)、13.3.3 (死傷)、14.0 (強襲制限)
指揮統制 (Command & Control) : 22.1 (オプション)
中隊指揮官 (Company Commander) : 2.2.5、指揮官を参照
等高線 (Contours) : 4.1.5、4.2.1c (LOS)
支配 (Control) : 21.1
隠蔽 (Concealment) : 4.3、4.3.1 (損失)、4.3.2 (利益)、17.2 (夜間の損失)、20.7d (ユニット配置)、20.8 (ダミー)、20.9 (秘匿配置)
連携 (Coordination) : 7.1、15.1a (エリート)
遮蔽地形 (Cover Terrain) : 4.0b (定義)

D

分割 (Deploy) : 10.3.2
破壊 (Destroyed) : 13.3.6、13.3.7 (巻き添えダメージ)、19.1.1a (地雷原への進入)
混乱 (Disruption) : 9.1 (強制アクション)、10.3.2 (分割)、10.4.6.2b-d (乗車/降車)、13.3.2、13.3.1 (結束力チェック)、13.3.3 (死傷)、13.3.7 (巻き添えダメージ)
混乱回復 (Disruption Recovery) : 12.1、12.1.1 (指揮官効果)、12.2 (DRM)、12.3 (回復)、12.5 (集結)、12.6 (英雄) 独自の任務のデザイン : 23.0
ダミー (Dummy) : 20.7c (ユニット配置)、20.8

E

エリートユニット (Elite Units) : 15.1
内部道路 (Enclosed Roads) : 4.1.9.4
敵マップ端 (Enemy Board Edge: EBE) : 10.2
側面射撃 (Enfilade) : 1.3 (側面装甲値)、2.2.4b (要塞化陣地)、11.1、11.3.3e (DRM)、11.5.1c、(マーカー) 13.2 (射撃解決)
マップから退出 (Exiting the Map) : 10.2
包囲 (Envelopment) : 14.2、14.2h (強襲値修正)

F

陽動 (Feint) : 10.5.2.3
戦闘車両 (Fighting Vehicle: FV) : 2.2.9
火炎放射器 (Flamethrower) : 2.2.7、3.2a (支援ユニット)、14.2e (AVM)、14.3.5 (指揮官喪失チェック)
浅瀬 (Fords) : 4.1.12
要塞化陣地 (Fortified Positions) : 2.1.1、2.2.4、2.3 (スタック制限)、13.3.6 (破壊)
森林 (Forest) : 4.1.3
前線観測員 (Forward Observer: FO) : 11.4.1、11.4.5 (迫撃砲射撃手順)、11.4.8 (迫撃砲回復)、11.4.9 (迫撃砲射撃延長)
友軍マップ端 (Friendly Board Edge: FBE) : 10.2、14.3.3 (退却)

G

溝 (Gully) : 4.1.19

H

停止 & 射撃 (Halt & Fire) : 10.4.3、10.4.1 (車両の移動)、11.3.3g、11.5.4d (行進間射撃) 11.3.3h、11.5.4f (不明目標)
生け垣 (Hedgerows) : 4.1.8.1
秘匿配置 (Hidden Placement) : 11.4.5 (迫撃砲射撃手順)、20.7e (ユニット配置)、20.9
榴弾 (High Explosives : HE) : 4.2.4 (妨害)、11.4.11
妨害要因 (Hindrances) : 4.2.4、11.3.3j (SADRM)、11.4.11 (HE/煙幕)、11.5.4i (ATDRM)
英雄化 (Heroism) : 4.3.2 (隠蔽)、9.1.1a (強制アクション)、9.1.2b (強制アクション)、12.6、12.6.3 (強襲への影響)
丘 (Hills) : 4.1.4
ハルダウン (Hull-down) : 11.5.4j

I

ID (I.D.) : 1.9 (中隊)、1.10 (小隊)、1.11 (ユニット)
照明弾 (Illumination) : 17.4、17.4.1 (手順)、17.4.2 (効果)
応急陣地 (Improved Position: IP) : 4.1.16、14.2c (AVM)、20.7c (配置)、20.8.1 (ダミー)、20.9.2 (秘匿ユニットの航海)
無効な射撃 (Ineffective Fire) : 11.2a (射撃 DRM マーカー)
イニシアチブ (Initiative) : 5.0 (プレイシーケンス)、18.0 (ランダムイベント)、20.2

J

日本軍 (Japanese) : 3.0c (部隊編成)、10.1.2 (リアクション移動許容量)、10.3.3 (分隊再編成)、10.4.6.2 (降車)、11.4.10 (膝迫撃砲)、12.2c (回復 DRM)、13.1 (射撃解決例外-複数のエントリ)、13.3.1 (結束力チェック)、13.3.3、13.3.7b (巻き添えダメージ)、15.2、15.2.1 (混乱と死傷)、20.6.2 (部分的な小隊/中隊)、20.9.2a (秘匿ユニットの公開)、21.2 (攻撃側の最終スコア)

K

膝迫撃砲 (Knee Mortars) : 11.4.10

L

指揮官 (Leader) : 2.2.5、8.3a (限定的リアクション)、10.5.1 (強襲の実施)、11.4.4.1 (MFA 要求)、13.3.1 (結束力チェック)
指揮官効果 (Leader Effects) : 5.0I. のプレイシーケンス (イニシアチブ)、12.1.1、12.2 (回復 DRM)、12.5 (集結)、13.1 ステップ 4 (射撃解決)
指揮官の損失 (Leader Loss) : 13.3.4、14.3.5 (強襲指揮官の損失) チェック
レベル (Levers) : 4.0、4.0d (定義)、4.1.4 (丘陵)、4.2.1 (同じレベルの LOS)、4.2.2 (異なるレベルの LOS)
視線 (Line of Sight : LOS) : 4.2
軽対戦車兵器 (Light Anti-Tank Weapons : LATW) : 2.2.6、8.3f (限定的リアクション)、11.5.2、14.2e (AVM)、14.3.2 (車両破壊の試み)

M

強制アクション (Mandatory Actions) : 9.1、9.1.1 (活性化プレイヤー)、9.1.2 (非活性化プレイヤー)
移動アクション (Maneuver Actions) : 10.0、10.1 (許容量)、10.3 (非車両)、10.4 (車両)、17.1c、17.1d (夜

間移動許容量)

移動許容量 (Maneuver Allowance) : 10.1、10.3 (非車両)、10.4 (車両)、10.5 (強襲)、17.1c、(夜間非車両)、17.1d (夜間車両)

最大火力 (Maximum Fire) : 11.2b

地雷原 (Minefields) : 14.3.3.2、19.1、19.1.1 (非車両ユニット)、19.1.2 (車両ユニット)

任務セットアップ (Mission Setup) : 20.0

湿地 (Marsh) : 4.1.13

迫撃砲ダイスロール修正 (Mortar Die Roll Modifiers : MDRM) : 4.2.4 (妨害)、11.4.6、

迫撃砲射撃アクション (Mortar Fire Actions : MFA) : 11.4、11.4.4 (要請)、11.4.6 (手順)、11.4.7 (効果)、11.4.9 (延長)、13.1 (解決)

迫撃砲回復 (Mortar Recovery) : 11.4.8

迫撃砲値 (Mortar Value : MV) : 1.6

行動 (Motion) : 8.3d、e (限定的リアクション)、9.1.1c (強制アクション)、10.4.1、11.4.7 (迫撃砲の効果)、11.5.4d および 11.5.4e (DRM)、14.3.3.3 (退却)、20.7f (配置)

行進間射撃 (Motion Firer) : 11.3.3g (SADRM)、11.5.4d (ATDRM)

移動中の目標 (Motion Target) : 11.5.4e (ATDRM)

N

夜間 (Night) : 17.0、17.1 (制限)、17.2 (隠蔽喪失)、17.3 (LOS)、17.4 (照明弾)

非戦闘ユニット (Non-Combat Units) : 2.1.2

非車両ユニット (Non-Vehicular Units) : 2.1.3、4.3.1.1 (隠蔽喪失)

O

不明目標 (Obscure Target) : 11.3.3h、(SADRM)、11.5.4f (ATDRM)

平地 (Open Terrain) : 4.0a (定義)、4.1.9 (道路)、4.1.10 (河川)、4.1.11 (橋)、4.1.12 (浅瀬)、10.4.5 (オーバーラン)

臨機射撃 DRM (Opportunity Fire DRM) : 11.5.4g

オプションルール (Option Rules) : 22.0

オーバーラン (Overrun) : 10.4.5、10.4.5.2 (手順)

監視 (Overwatch) : 10.4.1b (ii)

P

輸送兵 (Passengers) : 2.3 (スタック)、10.4.5.1 (迂回)、10.4.5.2c (オーバーラン)、10.4.6 (輸送)、10.4.6.2 (乗車/降車)、11.3 (小火器射撃)、11.3k および 1 (SADRM)、11.4.6b (MDRM)、11.4.7 (HE 効果)、12.1 (回復)、13.3.7 (巻き添えダメージ)

小道 (Paths) : 4.1.9.6

小隊活性化サイクル (Platoon Activation Cycle) : 6.0 (活性化サイクルのステップ II)

小隊指揮官 (Platoon Leaders) : 指揮官を参照

第 1 着弾ヘクス (Primary Impact Hex) : 11.4.4 (迫撃砲射撃要請)、11.4.5 (迫撃砲射撃手順)、11.4.7 (ショック効果)

近接射撃 (Proximity Fire) : 11.3.3c (SADRM)

R

鉄道 (Railroads) : 道路を参照

集結 (Rally) : 12.3b (混乱)、12.4 (再編成)、12.5、12.7 (ショック)

ランダムイベント (Random Events) : 8.1c、18.0

射程 (Range) : 1.8、1.12 (指揮)、4.3.1 (隠蔽喪失)、
9.1.1d、(強制アクション)、11.3.3a (SADRM)、11.5.4a
(ATDRM)
リアクション (Reaction) : 8.0-8.3、10.5.3 (強襲に対
する)、14.3.3b (退却)
合流 (Recombine) : 10.3.3
偵察 (Recon) : 17.1b (夜間)、18.0a
回復 (Recovery) : 12.1.1 (指揮官効果)、12.1、9.1 (強
制アクション)、12.3 (混乱)、12.4 (再編成)、12.5
(集結)、12.6 (英雄化)、12.7 (ショック)、15.1b (エ
リート)
再編成 (Regrouping) : 2.2.4b (要塞化陣地)、9.1 (強制
アクション)、12.4 (回復)、14.3.6
退却 (Retreats) : 10.2 (マップからの退出)、11.4.7 (迫
撃砲のショック効果)、14.3.3、16.1.8 (空挺降下)
後進移動 (Reverse Maneuver) : 10.4.4
跨乗兵 (Riders) : 2.3 (スタック)、7.2b (臨時編成活性
化)、10.4.5.1 (迂回)、10.4.5.2c (オーバーラン)、
10.4.6 (輸送)、10.4.6.2 (乗車/降車)、10.5.1b (強
襲)、11.3.3c、11.3.3k (SADRM)、11.4.6b (MDRM)、
11.4.7 (HE 効果)、13.3.7 (巻き添えダメージ)
河川 (Rivers) : 4.1.10
道路封鎖 (Roadblocks) : 4.1.17
道路 (Roads) : 4.1.9、4.1.9.5 (道路ボーナス)、17.1d
(道路ボーナスは鉄道には適用しません)
農村ヘクス (Rural Hexes) : 4.1.1
ロシア軍 (Russians) : 1.12 (指揮範囲)、2.2.5 (指揮官)、
3.0 (部隊組織)、8.3 (限定的リアクション)、10.3.2
(分割)、10.3.3 (合流)、11.4.4.1 (迫撃砲射撃要請)、
12.1.1b (指揮官回復効果)、12.2c (回復 DRM)、13.3
(射撃解決効果)、15.2、15.2.1 (死傷)、15.2.2 (指
揮統制)

S

ショック (Shock) : 9.1.1a (強制アクション)、12.7 (回
復)、13.3.5
射撃 & 移動 (Shoot & Scoot) : 10.4.1 (車両の移動)、
10.4.2、10.5.3.1 (強襲ヘクス内のユニット)、11.3.3g、
11.5.4d (行進間射撃)
小火器ダイスロール修正 (Small Arms Die Roll
Modifiers: SADRM) : 10.4.5.3 (オーバーラン)、11.2、
11.3.1、11.3.3 (DRM)
小火器射撃 (Small Arms Fire) : 11.1 (側面射撃)、11.3、
11.3.2 (手順)、11.3.3 (DRM 定義)、13.1 (解決)

ゲームクレジット :

デザイナー : Mike Denson
デベロッパー : Mark Buetow
アートディレクター : Justin Martinez
制作コーディネーター : Kai Jensen
製作総指揮 : Tony Curtis、Rodger MacGowan、Andy Lewis、Gene Billingsley、Mark Simonitch
グラフィック/アート : Rick Reinesch、Charles Kibler、Dariusz Buraczewski、Rodger B. MacGowan
マップアート : Liz Stephanoff
ルールとプレイブック : Charles Kibler and Rick Reinesch
パッケージアートとロゴ : Rick Reinesch、Mark Simonitch
コピー編集と校正 : Michael Neubauer
主な貢献者 : Rick Reinesch、Bill Quoss、Mark Buetow、Marc Rivet、Jason Cawley、Gary "The Breaker" Denson
プレイテスター : Bill Quoss、Gary Denson、Mark と Susan Buetow、Marc Rivet、David Mauros、Chad Licht、Ilias
Lisios、Igor Luckyanov、John Reid、Paul van Etten、Brian Blad、Scott Spencer
Vassal モジュール : Marc Rivet

小火器値 (Small Arms Value: SAV) : 1.5、11.3.2
煙幕 (Smoke) : 4.2.4 (妨害)、11.4.11
分割射撃 (Split-Fire) : 11.3.3d (小火器)、11.5.4c (対
戦車)
スタック (Stacking) : 2.3、14.0 (強襲解決)
窪み道 (Sunken Roads) : 4.1.9.1.1
支援ユニット (Support Units) : 3.2、7.2
制圧 (Suppressed) : 11.3.3b (小火器 DRM)、11.5.4b (対
戦車 DRM)

T

時間経過マーカー (Time Lapse Marker) : 20.3、21.2 (攻
撃側の最終スコア)
地形 (Terrain) : 4.0 (用語)、4.1 (地形タイプ)、21.1
(支配)
輸送 (Transport) : 8.3g (限定リアクション)、10.4.6、
10.4.6.1 (容量)
並木ヘクスサイド (Tree Lined Hexside) : 4.1.8
並木道 (Tree Line Roads) : 4.1.9.1
薄暮 (Twilight) : 17.0、17.2 (隠蔽喪失)、17.3 (LOS)

U

ユニットと国籍の特性 (Unit & Nationality
Characteristics) : 15.0、15.1 (エリート)
都市ヘクス (Urban Hexes) : 4.1.2
街路 (Urban Building Roads) : 4.1.9.2

V

車両破壊の試み (Vehicle Destruction Attempt) :
14.3.2
車両ユニット (Vehicular Units) : 2.1.4、2.2.8 (AFV)、
2.2.10 (輸送車) 4.1.16c (IP)、4.2.4 (妨害)、4.3.1
(隠蔽喪失)、9.1.1 および 9.1.2 (強制アクション)、
10.4.1 (行動)、11.4.7 (迫撃砲の効果)、14.3.2 (車
両破壊の試み)、14.3.3 (退却)、20.7 (配置)

W

壁 (Walls) : 4.1.7
ゲームの勝利 (Winning the Game) : 21.0
撤退 (Withdrawal) : 8.3c (限定的リアクション)、10.3.1、
16.1.8 (空挺降下)
有刺鉄線 (Wire) : 19.2
林 (Woods) : 4.1.3

車両移動マトリックス

	移動	射撃 & 移動	停止 & 射撃	後進	迂回	オーバーラン	輸送 [乗車/下車]	強襲
射撃 & 移動	現在または隣接ヘクスに限定		No	Yes	No	No	Yes [AFV射撃時は騎乗兵は陸軍-10.4.6.2c]	Yes [射撃は対戦車に限定-10.4.2a]
停止 & 射撃	現在または隣接ヘクスに限定	No		Yes	No	No	Yes [AFV射撃時は騎乗兵は陸軍-10.4.6.2c]	Yes [射撃は対戦車に限定-10.4.3b]
後進	3MPIに限定	Yes	Yes		No	No	Yes	No [EXC:強襲ヘクス外または強襲下ヘクスからの後進可]
迂回	Yes	No	No	No		No	Yes	No
オーバーラン	Yes	No	No	No			No [EXC:輸送兵を輸送するハーフトラック-10.4.5.1c]	Yes [10.4.5.2と10.5.1のすべての条件を満たした場合]
強襲	Yes [10.5.2.1] [10.5.2.2]	Yes [射撃は対戦車に限定-10.4.2a]	Yes [射撃は対戦車に限定-10.4.3b]	No [EXC:強襲ヘクス外または強襲下ヘクスからの後進可]	No	Yes [10.4.5.2と10.5.1のすべての条件を満たした場合]	No [EXC:輸送兵を輸送するハーフトラック-10.4.5.1c]	

ユニット能力表

	指揮官	歩兵		MG	LATW	FT	牽引砲	要塞化陣地	AFV	輸送車/FV	
		小隊	班							装軌式/HT	装輪式
戦闘ユニット		Y	Y	Y			Y	Y	Y		
射撃アクション											
小火器		Y	Y	Y			Y	Y	Y	Y	
対戦車			11.5a		Y		Y	Y	Y	Y	
分割射撃(SA)			11.3.3d				Y	Y	Y		
分割射撃(AT)			11.5.4c				Y	Y	Y		
迫撃砲/照明弾	Y	Y	Y	Y			Y	Y	MSRのみ		
移動アクション											
移動許容量(MP)		活性化：3か2ヘクス リアクション：2か1ヘクス									
通常	Y	Y	Y	Y	Y	Y	10.0c		Y	Y	Y
分割		Y									
撤退	Y	Y	Y	Y	Y	Y					
強襲	10.5.1c	Y	Y		10.5.1c				Y	10.5.1d	
陽動	Y	Y	Y	Y	Y	Y					
射撃&移動									Y	Y	
停止&射撃									Y	Y	
後進									Y	Y	Y
迂回									Y	Y	Y
オーバーラン									Y	10.4.5.2a	Y
回復アクション											
混乱	小隊Ldrのみ	Y	Y	Y	Y	Y	Y				
再編成	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y				
集結	小隊Ldrのみ	Y	Y	Y	Y	Y	Y		Y		
英雄化		Y	Y								
ショック									Y		

1 SAVを持つ牽引砲に限定

2 英雄ではない指揮外のロシア軍は強襲は不可

任務 1 : On Their Own

1944 年 12 月 : Elsenborn 尾根は、バルジの戦い中に保持されたアメリカ軍の前線の数少ない区域の 1 つとして知られています。Elsenborn 尾根のすぐ東には、Rocherath - Krinkelt というベルギーの双子の村がありました。05 時 30 分、ロケット弾、大砲、迫撃砲の集中射撃が、第 99 歩兵師団第 393 歩兵連隊 K 中隊の薄く広がった新兵部隊を目覚めさせました。90 分間の集中射撃により電話網が遮断され、多くの場合、支援する迫撃砲や砲兵への無線通信も遮断されました。弾幕が終了するとすぐに、雪色に迷彩した第 277 国民擲弾兵師団がアメリカ軍の前線に向かって素早く移動してきました。Stephan B. Plume 大尉が指揮する K 中隊の残りのユニットは孤立し単独になっていました。

任務の目的 : ゲームターンの終了時に、ドイツ軍プレイヤーが 5 つの木造建物ヘクスと教会（ヘクス E4）を支配しているか、片方の陣営が死傷差限界を超えるか、最終スコアが 46 以上の場合、任務は終了します。

部隊 :

アメリカ軍 : Baker 歩兵中隊 **第 2 小隊**、1 個 MG 班の支援 [7 ステップ]

ドイツ軍 : 第 2 歩兵中隊 **第 2 および第 3 小隊**、1 個 MG 班の支援 [13 ステップ]

イニシアチブ DRM : ドイツ軍 (+2)

死傷差限界 : ドイツ軍 [4]、アメリカ軍 [2]

部隊配置 : ドイツ軍が攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ちます。アメリカ軍は最初に秘匿配置します [20. 9]、ヘクス列 9 の北側の任意のヘクスに配置します。ドイツ軍は、マップの南端の任意の場所から進入します。

任務特別ルール :

1. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。
2. ドイツ軍ユニットが隠蔽せずに進入する。

勝利レベル :

- 0 ~ 35 ドイツ軍の勝利
- 36 ~ 45 引き分け
- 46 ~ アメリカ軍の勝利



任務 2 : The Dark Woods

1944 年 9 月 : アメリカ軍第 9 歩兵師団は、未知の場所である Hurtgen の森林に進出した最初の部隊でした。悪天候により効果的な航空偵察が妨げられ、森林そのものがほぼジャングルのような性質のため、戦闘部隊は敵と友軍の位置を同様に見つけることができませんでした。9 月 14 日、第 47 歩兵連隊はドイツの Zweifall のすぐ南東で野営していました。翌日、さらにドイツへ進軍するよう命令を受け、W. W. Tanner 大隊指揮官は中隊規模の偵察パトロールを暗い森林の中に派遣しました。

任務の目的 : ゲームターンの終了時に、どちらかの陣営が死傷差限界を超えた場合、または時間経過が 30 を超えた場合に、任務は終了します。

部隊 :

アメリカ軍 : Baker 歩兵中隊、1 個 MG 班の支援 [19 ステップ]

ドイツ軍 : 第 2 歩兵中隊 [18 ステップ]

イニシアチブ DRM : なし

死傷差限界 : ドイツ軍 [3]、アメリカ軍 [3]

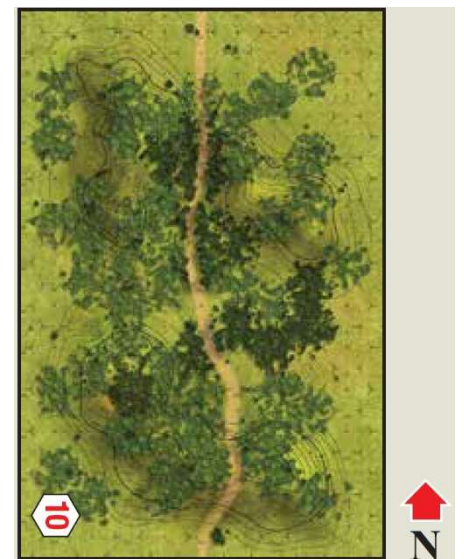
部隊配置 : プレイヤーはセットアップ前にイニシアチブロールを行います。イニシアチブに負けたプレイヤーは、セットアップヘクス F4 または G10 のいずれか、または部隊の国籍を選択します。イニシアチブに勝ったプレイヤーは攻撃側とみなし、先攻となり、残りの部隊の国籍が残りのセットアップヘクスのいずれかを選択します。部隊の国籍とセットアップヘクスが決定したら、両プレイヤーはそれぞれのセットアップまたはその隣接ヘクス内にユニットを同時にセットアップします。プレイヤーのセットアップヘクスに最も近いマップ端がそのプレイヤーの FBE です。プレイヤーは同時に、どちらのプレイヤーも他のプレイヤーのセットアップを見ることができない方法でセットアップします。これを達成するために、プレイヤーはある種の仕切りを使用できます。

任務特別ルール :

1. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。
2. 丘のレベルは 2 倍になります。
3. 道路ボーナスは許可されません。

勝利レベル :

ゲームターン終了時に、最初に死傷差限界を超えたプレイヤーが敗北します。それ以外の場合は、FBE から自分が支配する最も前方の道路ヘクスまでの連続する道路ヘクス（ハーフヘクスを含む）を最も多く支配しているプレイヤーが勝利します。



任務 3 : At Least It's Quiet Here

1944 年 12 月 : Cecil Hannaford 伍長は不満でした。第 110 歩兵連隊 A 中隊第 3 小隊の分隊副指揮官として、彼は自分の小隊が Heinerscheid の建物という暖かく安全な避難所を離れ、約 1 マイル離れた Kalborn にある検問所を設置するよう命じられたことを知ったばかりでした。しゅしゅ、Hannaford と他の隊員は寒い夜間に出て行きました。「Heinerscheid の中隊本部との唯一の連絡手段として、電話線を前哨基地まで引きました」。彼らが作戦位置に着いたとき、Hannaford はそれが「隣の丘の道路から丸見え」であることに気づいてがっかりしました。彼と仲間が塹壕を掘って陣地を設置している間、Hannaford 伍長は Heinerscheid の残りの中隊員が暖かく乾いた状態で過ごしていることしか考えていませんでした。彼らは塹壕を掘り終え、Hannaford が最初の見張りにつきました。まあ、少なくともここは静かだ、と彼は思いました。

任務目標 : ゲームターン終了時に、教会の 2 ヘクスおよび LOS 以内にアメリカ軍の非混乱戦闘ユニットが存在しない場合、またはどちらかの陣営が死傷差限界を超えたか、最終スコアが 46 以上の場合、任務は終了します。

部隊 :

アメリカ軍 : Able 歩兵中隊 **第 1 小隊**、1 個 MG 班と 1 個 60mm 迫撃砲班の支援 [7 ステップ]

ドイツ軍 : 第 1 歩兵中隊 **第 1 および第 2 小隊**、2 個 MG 班と 1 個 8cm 迫撃砲班の支援 [14 ステップ]

イニシアチブ DRM : ドイツ軍 (+2)、アメリカ軍 (0)

死傷差限界 : ドイツ軍 [3]、アメリカ軍 [1]

部隊配置 : アメリカ軍は、セクター 4 のヘクス列 10 の北のいずれかのヘクスに最初にセットアップします。ドイツ軍は攻撃側となり、開始時にイニシアチブを持ち、セクター 4 の南マップ端に沿った任意の場所から進入します。

任務特別ルール :

1. **任務目標ポイント (MOP) :** ドイツ軍プレイヤーは占領した応急陣地ごとに 1MOP を得ます。
2. アメリカ軍の 60mm 迫撃砲は、ダイスロールが 5 以下であれば回復します [迫撃砲延長ダイスロールは適用しません]。
3. 丘のレベルは 2 倍になります。
4. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。

勝利レベル :

- 0~35 ドイツ軍の勝利
- 36~45 引き分け
- 46~ アメリカ軍の勝利



任務 4 : Chance Encounter

1944 年 7 月 : 連合軍の空軍により、Normandy のドイツ軍の移動と物資の搬入は悪夢のようなものになっていました。1944 年 6 月中旬までに、第 3 降下猟兵師団はついに戦闘部隊の大部分を受け取りました。第 3FJ は、ほぼ完全戦力で、激しい交戦を避け短い休息の後、フランスの St. Lo 東の防御陣地に落ち着きました。窮地に陥った第 352 歩兵師団からの報告は、アメリカ軍第 29 歩兵師団が彼らに迫り、兵力を集結させているというものでした。7 月初旬、ドイツ軍の降下猟兵はアメリカ軍の前線を調査するためにパトロール隊を派遣し始めました。

任務目標 : ゲームターンの終了時に、プレイヤーが 7 つの任務目標ポイント (MOP) のうち 5 つを支配しているか、死傷差限界を超えたか、または時間経過が 32 分を超えた場合、任務は終了します。

部隊 :

アメリカ軍 : Able 歩兵中隊、1 個 MG 班と 1 個 60mm 迫撃砲小隊の支援 [MSR1 を参照][19 ステップ]

ドイツ軍 : 第 1 歩兵中隊、1 個 8cm 迫撃砲班の支援 [MSR1 を参照][18 ステップ]

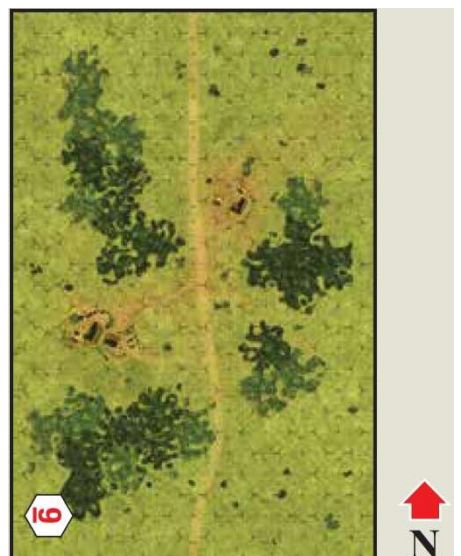
イニシアチブ DRM : なし

死傷差限界 : ドイツ軍 [2]、アメリカ軍 [2]

部隊配置 : プレイヤーはセットアップの前にイニシアチブをロールします。イニシアチブに負けたプレイヤーは、自分の部隊の国籍か、**マップ南端または北端のいずれかを**友軍マップ端 (FBE) として選択します。イニシアチブに勝ったプレイヤーが攻撃側とみなし、最初に行動し、残りの部隊の国籍か FBE のいずれかを選択します。決定したら、両方のプレイヤーは、必要に応じてマップ外に広がる FBE から最初の 4 つの道路ヘクスに同時にユニットをセットアップします。1 つの道路ヘクスに、最大 4 ステップの非車両戦闘ユニットを配置できます。

任務特別ルール :

1. 開始時にはどちらのプレイヤーも迫撃砲支援を利用できません。プレイヤーは、時間経過が 10 分以上の場合、ゲームターンの迫撃砲射撃調整フェイズ中に迫撃砲回復ダイスロールを行うことができます。ドイツ軍迫撃砲は 2 以下



のダイスロールで回復し、アメリカ軍迫撃砲は 4 以下のダイスロールで回復します。迫撃砲射撃の延長は許可されません。

2. 各農村建物ヘクス (**ヘクス B11 を除く**) は、合計 3 つの建物ヘクスで 1MOP に相当し、各樹林 (grove) (連続した林 (woods)/森林 (forest)ヘクスのグループ) は、合計 4 つの樹林で 1MOP に相当します。農村建物ヘクスまたは競合していない (uncontested) 森林のみの樹林を最後に占有したプレイヤーが、その農村建物ヘクスまたは樹林を支配します。

3. 道路ボーナスは許可されません。

勝利レベル：

制限時間内に 7 つの MOP のうち 5 つを支配したプレイヤーが勝利します。それ以外の場合は引き分けとなります。

任務 5：Counterattack at Hatten

1945 年 1 月：12 月 21 日までに、ドイツ軍最高司令部はアルデンヌ攻勢では目的を達成できないと悟りました。連合軍南部戦線への急襲は、Patton の第 3 軍が北へ進撃してバルジに残した隙間にダメージを与える可能性があります。この攻勢の一部は、Hatten と Rittershoffen の小さな町に降りかかりました。Hans von Luck 大佐は、第 25 装甲擲弾兵師団の減少戦力部隊を派遣して町を占領しましたが、数日間の激戦の末、アメリカ軍守備隊は降伏しました。1945 年 1 月 9 日、第 14 機甲師団の部隊が迅速にリアクションし、新型 76mm 砲を装備したシャーマンで町を奪還しようとしてしました。

任務目標：ゲームターンの終了時に、河川の南側にドイツ軍戦車が存在せず、D6 と G2 の 2 ヘクスと LOS 内にドイツ軍戦車が存在しない場合、または一方が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが 36 ≥ の場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：Able 戦車中隊 **第 2、第 3 小隊**、指揮戦車 1 両 [11 ステップ]

ドイツ軍：第 1 戦車中隊 **第 3 小隊**、**第 1 自走砲小隊** (StuG III G 1 両) [5 ステップ]

イニシアチブ DRM：アメリカ軍 (+1)

死傷差限界：アメリカ軍 [4]、ドイツ軍 [2]

連携 DRM：アメリカ軍 (+1)

部隊配置：アメリカ軍が攻撃側であり、開始時にイニシアチブを持ちます。ドイツ軍が最初に、秘匿 [20. 9] でセクター 12 のヘクスにセットアップします。各ドイツ軍車両は橋ヘクスの LOS にセットアップしなければなりません。アメリカ軍はセクター 2 の南マップ端に沿った任意の場所から進入します。

任務特別ルール：

1. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。
2. ドイツ軍の StuG III G は **第 3 戦車小隊**とともに活性化します。

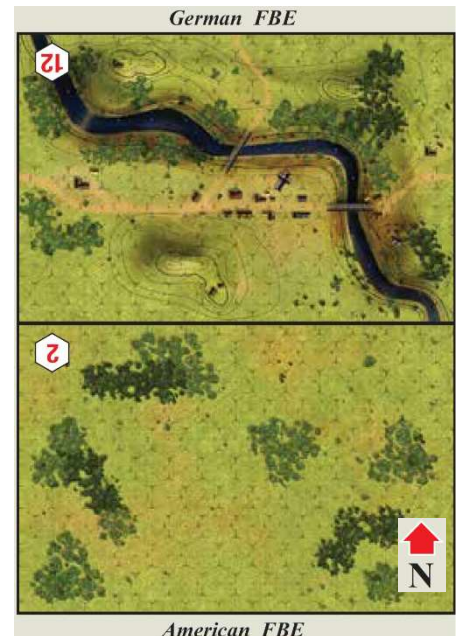
~~3. 丘のレベルは 2 倍になります。~~

勝利レベル：

0～25 アメリカ軍の勝利

26～35 引き分け

36～ ドイツ軍の勝利



任務 6：Tiger in the Pen

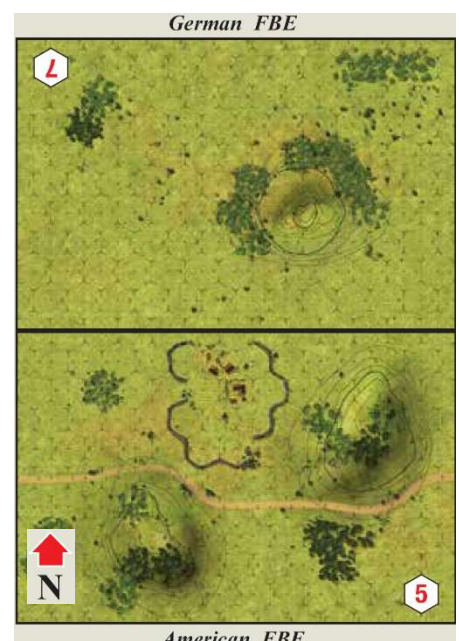
1944 年 12 月：アルデンヌ攻勢開始から 4 日後、Peiper 戦闘団は部隊を分割し、Stoumont と Cheneux に向けて必死に進撃していました。Peiper は後方を守り、Trois Points へ戻る重要な道を守るために La Gleize に守備隊を残しました。La Gleize を見下ろす場所には小さな Werimont 農場があり、Helmut Dollinger 指揮官はそこにティーガーと支援歩兵を配備していました。12 月 21 日早朝、アメリカ軍は Peiper の先鋒を孤立させる機会を察知しました。第 3 機甲任務部隊の McGeorge 部隊と Lovelady 部隊の部隊は諸兵科連合部隊を組織し、午後早くに脆弱なドイツ軍守備隊を攻撃しました。

任務目標：ゲームターンの終了時に、アメリカ軍が石壁 (stone wall) の敷地内にある 2 つの農村建物ヘクスを支配している場合、またはどちらかの陣営が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが 41 以上の場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：Able 歩兵中隊 **第 2 と第 3 小隊**、Able 戦車中隊 **第 1 小隊** (戦車 3 両) [15 ステップ]

ドイツ軍：第 1 歩兵中隊 **第 1 歩兵小隊**と第 1 戦車中隊 **第 2 歩兵小隊** (ティーガー 1 両) [7 ステップ]



イニシアチブ DRM：アメリカ軍 (+2)；ドイツ軍 (0)

死傷差限界：アメリカ軍 [3]、ドイツ軍 [2]

部隊配置：アメリカ軍が攻撃側で、開始時にイニシアチブを持ちます。ドイツ軍は、最初にセクター5のヘクス 17 から 2 ヘクス以内にセットアップします。アメリカ軍は、セクター5の南側のマップ端に沿った任意の場所から進入します。

任務特別ルール：

1. ドイツ軍小隊指揮官は、2つの農家のうちの1つにセットアップする必要があります。
2. ドイツ軍は応急陣地にセットアップすることができません。
3. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。
4. ティーガーは隠蔽でセットアップし、第1歩兵小隊とともに活性化します。

勝利レベル：

- 0~30 アメリカ軍の勝利
- 31~40 引き分け
- 41~ ドイツ軍の勝利

任務 7：The Sickie

1944年8月：アメリカ軍第3軍は、フランスのLe Mans近郊でドイツ軍第7軍を釘付けにして分断しようとしていました。第5機甲師団のCCRとCCAは巨大な鎌のように敵の側面を切り裂きました。8月9日の夜間、第10戦車大隊のA中隊と第47歩兵のC中隊の支援歩兵がPeray近くの2つの渡河地点を占領しました。その夜中、アメリカ軍が息を整えると、陣地のすぐ北で敵車両の不気味な轟音が聞こえました。10日に夜が明けると、支援砲兵と歩兵を伴うドイツ軍マークIVがアメリカ軍に猛烈な反撃を開始しました。背後に河川があり移動が制限されていたため、Francis Baum大尉の中隊の兵士たちは持っていた武器をすべて携えて退却しました。

任務目標：ゲームターンの終了時に、橋または浅瀬の2ヘクス以内にアメリカ軍の戦闘ユニットが存在しない場合、または一方が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが51以上になった場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：Able歩兵中隊第1小隊、第2駆逐戦車小隊 (M36TD 1両)、1個MG班、1個57mm対戦車砲、1個LATW班、1個60mm迫撃砲班の支援 [9ステップ]

ドイツ軍：第1中隊第1および第2歩兵小隊、第1中隊第2戦車小隊、1個MG班、1個8cm迫撃砲班の支援 [17ステップ]

イニシアチブ DRM：ドイツ軍 (+2)

死傷差限界：ドイツ軍 [4]、アメリカ軍 [2]

連携 DRM：ドイツ軍 (+1)

部隊配置：ドイツ軍が攻撃側で、開始時にイニシアチブを持ちます。アメリカ軍は最初にセクター12のいずれかのヘクスに秘匿 [20.9]でセットアップします。ドイツ軍はセクター9の道路ヘクス G11 から3ヘクス以内、ヘクス列11の南にセットアップします。

任務特別ルール：

1. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。
2. ~~丘のレベルは2倍になります。~~

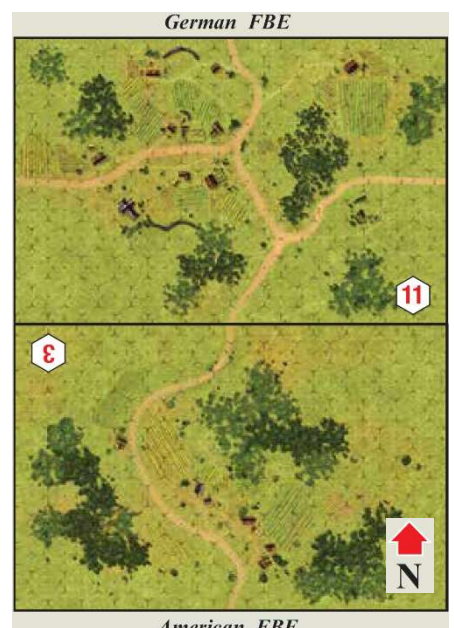
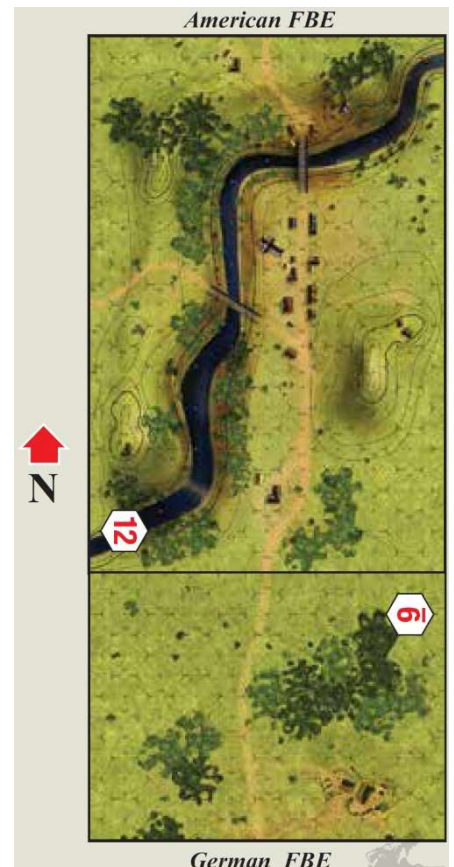
勝利レベル：

- 0~40 ドイツ軍の勝利
- 41~50 引き分け
- 51~ アメリカ軍の勝利

任務 8：Black Cat Blues

1944年8月27日：第3大隊のColes大尉のL中隊は、南フランスの小さな村Allanの郊外にいました。第3大隊の残りの部隊はまだ8マイル後方にいて、ちょうど今Bois des Mattesを通過中でした。L中隊は孤独でした。敵の活動の兆候が見られなかったので、Coles大尉は偵察を命じました。彼らが降りるとすぐに、敵の小火器と迫撃砲の射撃を受け始めました。L中隊が予想以上に噛みついたかもしれないと悟ったColesの胃には、たちまち穴ができました。

任務目標：ゲームのターン終了時に、アメリカ軍がセクター11の13個の建物ポイントのうち10個の建物ポイント [MSR1.0の建物ポイントを参照]を支配した場合、またはどちらかの陣営が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが51以上の場合、任務は終了します。



部隊：

アメリカ軍：Baker 歩兵中隊、Able 戦車中隊 第 1 小隊（戦車 4 両）、2 個 MG 班、1 個 60mm 迫撃砲班の支援[24 ステップ]

ドイツ軍：第 1 歩兵中隊 第 3 小隊（さらに第 3 歩兵小隊の 1 班）、の第 1 戦車中隊 第 1 小隊の 1 両のパンター（パンター 1 両）、2 個 MG 班、1 個 LATW 班、1 個 8cm 迫撃砲班の支援[10 ステップ]

イニシアチブ DRM：アメリカ軍（+2）、ドイツ軍（0）

死傷差限界：アメリカ軍[4]、ドイツ軍[2]

連携 DRM：アメリカ軍（+2）

部隊配置：アメリカ軍が攻撃側で、開始時にイニシアチブを持ちます。ドイツ軍が防御側で、セクター 11 のヘクス列 B の北にあるヘクスに最初にセットアップします。アメリカ軍はセクター 3 のヘクス列 C の南にあるヘクスにセットアップします。

任務特別ルール：

1. 教会を含むヘクスは 3MOP です。農村建物を含む他のすべてのヘクスは 1MOP です。[注：最終スコアの計算には建物ポイントは適用しません。]
2. アメリカ軍の 60mm 迫撃砲は、5 以下のダイスロールで回復します[迫撃砲延長ダイスロールは適用しません]。

勝利レベル：

- 0～40 アメリカ軍の勝利
- 41～50 引き分け
- 51～ ドイツ軍の勝利

任務 9：A Tough Nut to Crack

1944 年 12 月：1944 年 12 月中旬、Aachen の南東 15 マイルにある小さな農村 Kesternich の周囲で戦っていたアメリカ軍は混乱状態にありました。この地域の指揮官は多くの場合、手元の状況についてほとんど見当がつかせませんでした。Parker 少将の指揮下にある第 78 歩兵師団の部隊は、12 月 13 日水曜日の夜明け前にこの小さな町を攻撃しましたが、指揮統制が機能しなかったため、ほとんど進展がありませんでした。

任務目標：ゲームターンの終了時に、アメリカ軍プレイヤーがすべての都市道路ヘクスを支配した場合、またはどちらかの陣営が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが 56 以上になった場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：Baker 歩兵中隊、Able 戦車中隊 第 1 小隊（戦車 4 両）、2 個 MG 班、1 個 60mm 迫撃砲班の支援[24 ステップ]

ドイツ軍：第 2 歩兵中隊 第 3 小隊、第 1SPG 小隊（StuG III G 2 両）、2 個 MG 班、1 個 LATW 班、1 個 8cm 迫撃砲班の支援[MSR2 を参照][10 ステップ]

イニシアチブ DRM：アメリカ軍（+2）

死傷差限界：アメリカ軍[4]、ドイツ軍[2]

部隊配置：アメリカ軍が攻撃側で、開始時にイニシアチブを持ちます。ドイツ軍はヘクス列 4 の南のヘクスに最初にセットアップします。ヘクス列 5 と 6 にセットアップするドイツ軍ユニットは隠蔽配置します。ヘクス列 6 の南にセットアップするドイツ軍ユニットは秘匿[20. 9]です。アメリカ軍は北マップ端の道路上または道路から 2 ヘクス以内から進入します。

任務特別ルール：

1. 丘のレベルは 2 倍になります。
2. アメリカ軍の 60mm 迫撃砲は、5 以下のダイスロールで回復します[迫撃砲延長ダイスロールは適用しません]。
3. ドイツ軍の 8cm 迫撃砲班は、ゲームターン 1 の迫撃砲射撃調整フェイズのステップ 2 まで利用できません。任務のバランスを考慮して、ダイスロール 2 以下で回復します。
4. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。

勝利レベル：

- 0～45 アメリカ軍の勝利
- 46～55 引き分け
- 56～ ドイツ軍の勝利



任務 10：Hold at all Cost

1944 年 12 月：1944 年 12 月 16 日の早朝、B 中隊の第 1 および第 3 小隊と、第 630 駆逐戦車大隊の対戦車砲数門は、Luxembourg 北部の重要な道路交差点である Marnach で夜を明かすために塹壕を掘っていました。当時は知らなかったのですが、第 2 装甲師団の第 304 装甲擲弾兵連隊の一部が、アメリカ軍の陣地に対して静かに移動していました。擲弾兵はアメリカ軍の陣地から数 100 ヤード以内に接近し、攻撃の合図となる射撃を待ちました。攻撃が始まると、苦戦していた B 中隊の兵士たちは、激しい攻撃を受けていると連隊に報告しました。その後間もなく、彼らは「どんな犠牲を払ってでも持ちこたえよ!」という命令を受けました。

任務目標：ゲームターンの終了時に、セクター 8 の J7 と B6 の間の道路ヘクスの LOS 内に、混乱していないアメリカ軍戦闘ユニットが農村建物または丘ヘクスに存在しない場合、またはどちらかの陣営が死傷差限界を超えた場合、最終ス

コアが 61 以上になった場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：Baker 歩兵中隊 **第 1 および第 3 小隊**、3 個 MG 班、2 個 57mm 対戦車砲、2 個 LATW 班、1 個 60mm 迫撃砲班、1 個 81mm 迫撃砲小隊の支援 [MSR1 を参照][17 ステップ]

ドイツ軍：第 1 中隊 **第 1 および第 2 歩兵小隊**、第 2 中隊 **第 2 および第 3 歩兵小隊**、第 1 中隊 **第 3 戦車小隊**、3 個 MG 班、1 個 8cm 迫撃砲小隊の支援 [31 ステップ]

イニシアチブ DRM：ドイツ軍 (+2)、アメリカ軍 (+0)

死傷差限界：ドイツ軍 [6]、アメリカ軍 [4]

連携 DRM：ドイツ軍 (+2)

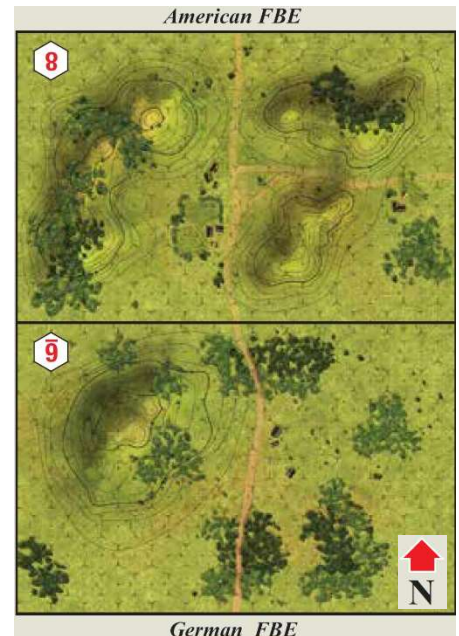
部隊配置：ドイツ軍-ドイツ軍が攻撃側で、開始時にイニシアチブを持ちます。アメリカ軍-アメリカ軍が最初にセットアップします。少なくとも 1 個分隊と 1 個 MG 班をセクター 6 の H 列の北側に配置する必要があります。これらのユニットのうち少なくとも 2 つは丘の上に配置する必要があります。アメリカ軍の残りは、セクター 8 の任意のヘクスに秘匿 [20. 9] でセットアップします。ドイツ軍は、セクター 6 の南端の道路上または道路から 4 ヘクス以内の任意の場所から進入します。

任務特別ルール：

1. アメリカ軍の 81mm 迫撃砲小隊は、ゲームターン 1 の迫撃砲射撃調整フェイズのステップ 2 まで使用できず、任務の残りの間ダイスロールが 2 以下で回復します。
2. ドイツ軍の 8cm 迫撃砲小隊は、ダイスロールが 4 以下で回復します。
3. マップの東西端に沿ったハーフヘクスはプレイしません。
4. 丘のレベルは 2 倍になります。

勝利レベル：

- 0~50 ドイツ軍の勝利
- 51~60 引き分け
- 61~ アメリカ軍の勝利



任務 11：Desperate Measures

1944 年 11 月：シャーマン 2 個小隊の支援を受けた第 60 歩兵連隊第 1 大隊の B および C 中隊の兵士たちは、1944 年 11 月の朝、Reichelskaul 道路ジャンクションに対して攻撃を開始したとき、激しい迫撃砲の射撃に遭いました。第 1 大隊の部署におけるドイツ軍の主な抵抗線は、消耗した第 275 国民擲弾兵師団の兵士によって守られていました。数時間の激しい戦闘の後、アメリカ軍は交差点から数 100 ヤードまで迫りました。しかし、第 275 国民擲弾兵の必死の兵士たちは持ちこたえました。2 日間にわたる激しい戦闘の後、アメリカ軍はまだドイツ軍の抵抗線を破ることができませんでした。流血は続くことになりました。

任務目標：ゲームターンの終了時に、アメリカ軍プレイヤーがセクター 7 の丘とセクター 3 および 11 のすべての建物を支配した場合、死傷差限界を超えた場合、最終スコアが 86 以上になった場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：Baker および Charlie 歩兵中隊、Able 戦車中隊 **第 1 および第 2 小隊**、6 個 MG 班、3 個 LATW 班、M3 ハーフトラック 4 台、2 個 60mm 迫撃砲班、1 個 81mm 迫撃砲小隊の支援 [56 ステップ]

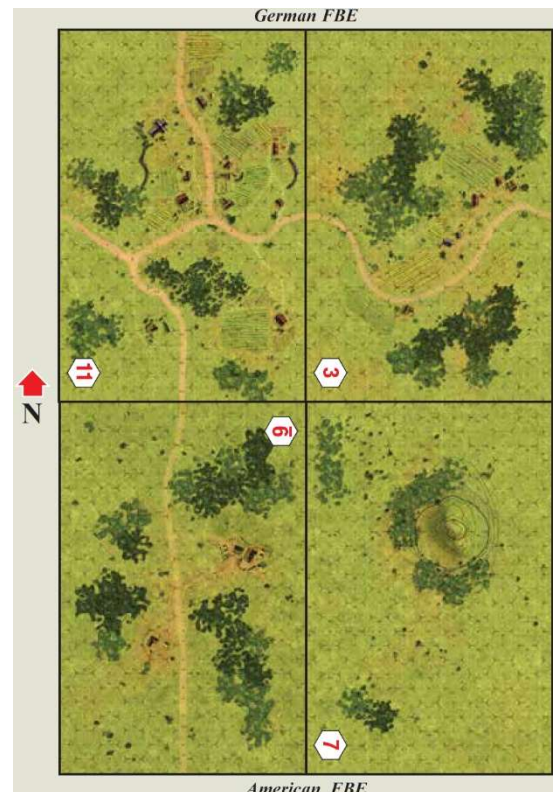
ドイツ軍：第 1 歩兵中隊、第 1 突撃砲小隊、2 個 MG 班、2 個 LATW 班、88mm 高射砲 1 門、7.5cm 対戦車砲 1 門を含む FP 1 個、MG を含む FP 2 個、SdKfz10/4FlaK HT 1 台、SPW251/1 ハーフトラック 2 台、1 個 8cm 迫撃砲班の支援 [31 ステップ]

イニシアチブ DRM：アメリカ軍 (+2)、ドイツ軍 (0)

死傷差限界：アメリカ軍 [7]、ドイツ軍 [3]

連携 DRM：アメリカ軍 (+2)

部隊配置：ドイツ軍-ドイツ軍は、まず以下のようにセットアップします。セクター 7 のヘクス G5 に、ドイツ軍要塞化陣地 (7.5cm 対戦車砲を備えた FP) を 1 つセットアップする必要があります。さらに、セクター 7 に 1 個歩兵小隊をセットアップする必要があります。セクター 3 の 1 ヘクスに MG を備えた FP を 1 つセットアップし、セクター 11 の任意のヘクスに MG を備えた FP を 1 つセットアップします。セクター 11 のヘクス G7 から 4 ヘクス以内に 8.8cm 高射砲をセットアップする必要があります。ドイツ軍予備部隊 (歩兵小隊 1 個、ハーフトラック 2 台、高射砲ハーフトラック 1 台、StuG III G 3 両で構成) は、MSR で登場します。その他のすべてのユニットは、セクター 3、7、11 の任意のヘクスにセットアップできます。アメリカ軍-アメリカ軍が攻撃側で、開始時にイニシアチブを持ちます。アメリカ軍は、最後に



セクター9のヘクス10の南、ヘクスBの西のどの完全ヘクスにでもセットアップできます。

任務特別ルール：

1. プレイヤーはセットアップ後、プレイ前にイニシアチブを判定します。アメリカ軍プレイヤーに+2イニシアチブDRMを適用します。
2. すべてのアメリカ軍迫撃砲は、回復ダイスロールで-1DRMを受けます[迫撃砲延長ダイスロールは適用しません]。
3. セットアップ時に、ドイツ軍プレイヤーは、予備部隊が進入する2つの道路ヘクス(セクター11のF1またはセクター3のJ6)のうち1つを秘密裏に選択して記録します。予備部隊は、時間経過が20分以上になったゲームターンの次のゲームターンのときに進入します。
4. すべての森林(forest)と林(woods)ヘクスはレベル1です。
5. 丘のレベルは2倍になります。
6. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。

勝利レベル：

- 0~75 アメリカ軍の勝利
- 76~85 引き分け
- 86~ ドイツ軍の勝利

任務12：Dash for the Saar

1944年11月：1944年11月19日にPattonの第3軍がMetzを陥落させた後、軍の他の師団はLorraine東部を通してSaar川を渡りWest Wallを突破する進軍を開始しました。24日、John Wood少将率いる第4機甲師団のCCBが重要な2か所のSaar川渡河に向けて進軍を開始しました。午後のはほとんど抵抗に遭いませんでした。第361国民擲弾兵師団の残存兵とFritz Bayerlein中將率いるベテランの教導装甲師団の前線部隊と遭遇すると状況は急速に変わりました。次の4日間、2人の好敵手が戦いを挑みました。

任務目標：ゲームターンの終了時に、セクター5のヘクスF1からセクター12のヘクスF13まで続く幹線道路のLOSに、混乱していないドイツ軍戦闘ユニット(活性化していないドイツ軍隠蔽マーカを含む)が存在しない場合、アメリカ軍が死傷差限界を超えた場合、最終スコアが91≥の場合、任務は終了します。

部隊：

アメリカ軍：*Able 歩兵中隊*、Able 戦車中隊 *第1小隊*、指揮戦車1台、1個MG班、M16高射砲HT 1第、M3ハーフトラック6台、3個LATW班、1個60mm迫撃砲班の支援[32ステップ]

ドイツ軍：第1歩兵中隊 *第1小隊*、第2戦車中隊 *第1小隊*(*ティーガー1両*)、*第1SPG小隊*(*StuG III G 1両*)、4個MG班、2個PaK40対戦車砲、1個LATW班、1個8cm迫撃砲班の支援[14ステップ]

イニシアチブDRM：アメリカ軍(+2)、ドイツ軍(0)

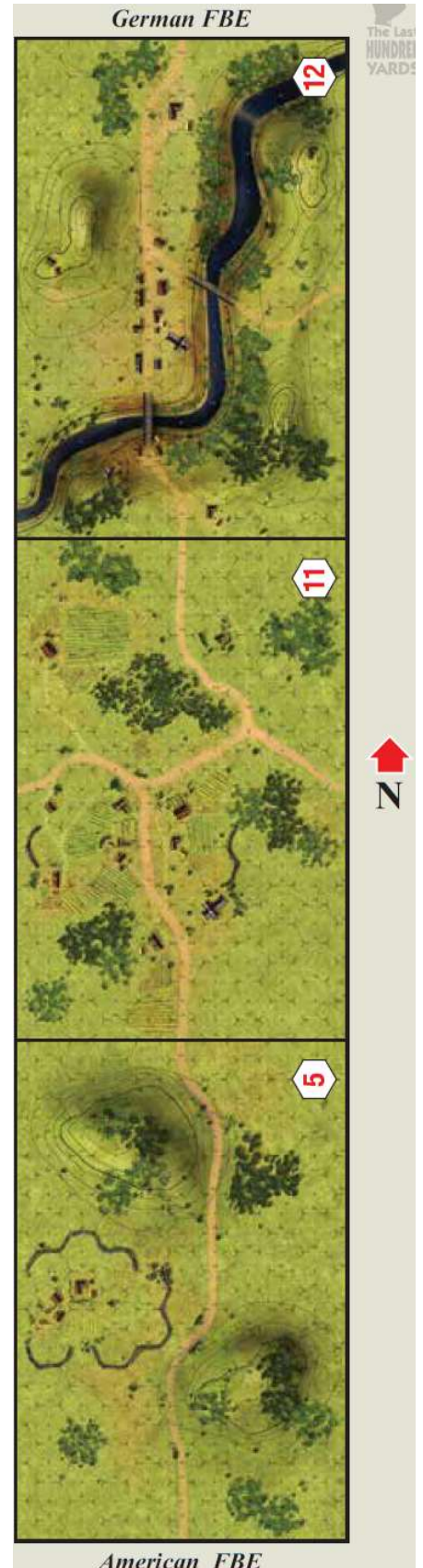
死傷差限界：アメリカ軍[4]、ドイツ軍[-]

連携DRM：アメリカ軍(+2)

部隊配置：アメリカ軍-アメリカ軍が攻撃側です。すべてのアメリカ軍の車両は行動中で開始し、すべての非車両ユニットが跨乗兵/輸送兵として進入します。アメリカ軍の先頭車両はヘクスF5にセットアップします。残りの車両は、先頭車両の2ヘクス後方に一列縦隊でセットアップし、1ヘクスにつき1車両が仮想的隣接セクターの道路上にあるかのように盤外に伸ばします。プレイはドイツ軍のリアクションとすべてのアメリカ軍ユニットが活性化したとみなして始めます。ゲームターン2の開始時に通常のプレイに戻ります[MSR2を参照]。ドイツ軍-ドイツ軍部隊は開始時に場にセットアップしませんが、代わりにMSR2に従って活性化したときにドローするカップにセットアップします。代わりに、ドイツ軍プレイヤーは各セクターの遮蔽地形ヘクス(丘を含む)に以下で指定された数の隠蔽マーカをセットアップします。セクター12内(9)、セクター11内の道路から2ヘクス以内(9)、セクター5内の列3の北(6)。各ヘクスには1つ以上の隠蔽マーカをセットアップすることはできません。

任務特別ルール：

1. アメリカ軍プレイヤーは、いかなる時も、活性化していない隠蔽マーカを含むヘクスに対していかなる種類の射撃も行うことはできません。
2. 盤外から進入する各ユニットは、マップ上を移動する際に進入する各盤外道路ヘクスのMPコストを支払いながら、FBE上の道路に沿って進入する必要があります。
3. アメリカ軍プレイヤーがリアクションを確認するたびに、ドイツ軍プレイヤーは、現在の小隊活性化サイクルでアクションを行ったアメリカ軍ユニットのLOS内にある隠蔽マーカがある各ヘクスに対してダイスロールし



ます。ダイスロールが 5 以下の場合、活性化した隠蔽マーカークを除去し、ドイツ軍プレイヤーはカップからユニットを 1 つドロークし、それをそのヘクスに隠蔽配置します。ダイスロールが 5 を超える場合、ユニットはドロークせず、活性化した隠蔽マーカークをゲームから除去します。ダイスを振った時点で活性化した隠蔽マーカークから 2 ヘクス以内にドイツ軍ユニットがいる場合、このダイスロールは 2 減ります。カップ内のすべてのドイツ軍ユニットをドロークしたら、残っている隠蔽マーカークをゲームから除去します。配置後すぐに、ユニットは通常どおりリアクションしてアクションを行うことができます。

4. 小隊指揮官をドロークした場合、ドイツ軍プレイヤーは歩兵または MG ユニークをドロークするまでカップからユニットをドロークし続けます。ドロークしたら、歩兵または MG ユニークと小隊指揮官をそのヘクスに配置し、歩兵ユニットまたは MG 班をドロークする前にドロークしたユニットはカップに戻します。
5. ドイツ軍プレイヤーがドロークした対戦車砲 1 門につき、第 1 歩兵小隊からプレイしていない歩兵小隊 1 個を対戦車砲のあるヘクスに配置します。
6. 森林 (forest)、林 (woods)、丘ヘクスに配置したドイツ軍の非車両ユニットは、応急陣地に配置します。
7. ドイツ軍プレイヤーはユニットを分割できません。
8. ドイツ軍の StuG III G とティーガーは、活性化の目的で同じ小隊にあるとみなします。
9. ~~ドイツ軍の F0 は、MFA を要請するために小隊指揮官から 6 ヘクス以内にいる必要はありません。~~
9. 東西マップ端のハーフヘクスはプレイしません。
10. 丘のレベルは 2 倍になります。

勝利レベル：

- 0~80 アメリカ軍の勝利
- 81~90 引き分け
- 91~ ドイツ軍の勝利

エラッタ

カウンター/任務正誤表

04/08/24 現在

任務正誤表

任務 1.0-部隊配置：

- ・秘匿配置の参照は 17.9 ではなく 20.9 になります。
- ・アメリカ軍はヘクス列 9 の北にセットアップします。

任務 2.0

- ・元のモジュール I のセクタ番号が間違っています。セクター 11 ではなくセクター 10 である必要があります。これはモジュール I の再版で修正しました。

任務 4.0

- ・タイプミス：MSR4 ではなく MSR3 にする必要があります。
- ・MSR2：ヘクス B11 の建物は MOP に関して除外します
(注：ヘクス B11 の建物は元のモジュールには存在しなかったため、無視する必要があります)。

任務 5.0-部隊配置：

- ・秘匿配置の参照は 17.9 ではなく 20.9 になります。
- ・任務目標：2 行目の「セクター 12 内」を除去します。
- ・MSR2：StuG は第 3 戦車小隊とともに活性化します。
- ・再版では MSR3 が除去されました。

任務 7.0-部隊配置：秘匿配置の参照は 17.9 ではなく 20.9 になります。MSR2 を除去します。

任務 8.0 任務目標：再版したモジュール I のセクター 11 を使用してプレイしている場合、任務目標を次のように変更します：ゲームターンの終了時にアメリカ軍がセクター 11 の建物ポイント 13 のうち 11 ポイント [MSR1.0、建物ポイントを参照] を支配した場合、またはどちらかの陣営が死傷差限界を超えた場合、または最終スコアが 51 以上の場合、任務は終了します。

任務 9.0-部隊配置：秘匿配置の参照は 17.9 ではなく 20.9 になります。

任務 10.0-部隊配置：秘匿配置の参照は 17.9 ではなく 20.9 になります。

任務 11.0-MSR3、2 行目：A7 ではなく J6 になります。

任務 13.0-アメリカ軍：60mm 迫撃砲班 (Able 中隊) は 2 つではなく 1 つだけです。

任務 14.0-MSR4 を除去します。

任務 15.0-任務目標：ヘクス C3 と E2 を除外に追加します。

任務 16.0-勝利レベルが逆転します。次のようになります：

0~45	ドイツ軍の勝利
46~55	引き分け
56~	アメリカ軍の勝利

任務 17.0-任務カードのマップに示されているセクター 16 (左上) は正しいセクターですが、セクター番号が間違っています。番号は 16 ではなく 19 になります。

任務 19.0-アメリカ軍：空挺 LATW は 2 つではなく 3 つになります。

任務 21.0

- ・ドイツ軍：第 1TD 小隊ではなく第 3TD 小隊になります。
- ・MSR9 を追加します。イギリス軍 Fireflies は使用しません。

任務 22.0

- ・ドイツ軍増援 B：ステップ数は 15 ではなく 19 になり、ドイツ軍の合計ステップ数は 36 ではなく 40 になります。

任務 27.0

- ・任務目標の最後の文は、「時間経過 \geq 41」ではなく「最終スコア $>$ 41」になります。
- ・MSR1：ハーフヘクスのプレイ除外に関するテキストは正しいです。影付きの領域は、マップの上部ではなく、右側と左側となります。
- ・MSR2：最初の文は次のようになります。最初のターンのみ、進入前に、アメリカ軍プレイヤーは 2 つの別々のヘクスに迫撃砲弾幕射撃を**実行し、即座に解決**します。
- ・ドイツ軍のセットアップは次のようになります。「ドイツ軍プレイヤーが最初にセットアップし、すべてのドイツ軍の分隊は分割してプレイを開始します [10.3.2]。少なくとも 6 ステップの戦闘ユニットがヘクス列 4（つまり、主抵抗線）に 1 ヘクスあたり 1 ステップ以下で配置しなければなりません。ヘクス列 4 にセットアップしていないユニットは、ヘクス列 5 と 6 に秘匿配置します。パンターは 6 つの果樹園ヘクスのいずれかに秘匿配置します。」

任務 30.0-MSR5：2 番目の文は次のようになります：第 1 戦車 **小隊**は臨時編成にできません…

任務 39.0-物語では、第 34 歩兵師団ではなく、第 43 歩兵師団です。

任務 42.0

- ・連携：アメリカ軍 (+3) をアメリカ軍海兵隊 (+3) に変更
- ・MSR5：ジャングル道路ヘクスをジャングル道路および/または小道ヘクスに変更します。

任務 43.0

- ・開始時の概要：Hurtgen の森林を除去します（この任務は *Hurtgen* の森林では行われませんでした）。
- ・ドイツ軍の部隊は、降下猟兵中隊 **第 1 小隊**（5 ステップ）、**第 3 小隊**（4 ステップ）で、1 個 MG 班（10 ステップ）で支援されます。

任務 44.0-ドイツ軍：JgdPz38t は第 1SPG 中隊 **第 3 小隊** です。

任務 49.0-MSR1 の 2 行目は、セクター 49 の A1 です。

任務 50.0-ロシア軍セットアップは 3 行目は、「黒い丸に白い数字」になります。

任務 52.0

- ・ドイツ軍の 2 行目は次のようになります。“**第 1 装甲擲弾兵中隊（エリート）…**”
- ・ドイツ軍：増援を除去—増援は存在しません。
- ・MSR3.0—は次のようになります。「ドイツ軍装甲擲弾兵中隊」…

任務 54.0—ロシア軍の最後の文は「82mm 迫撃砲小隊」となります。

カウンター：

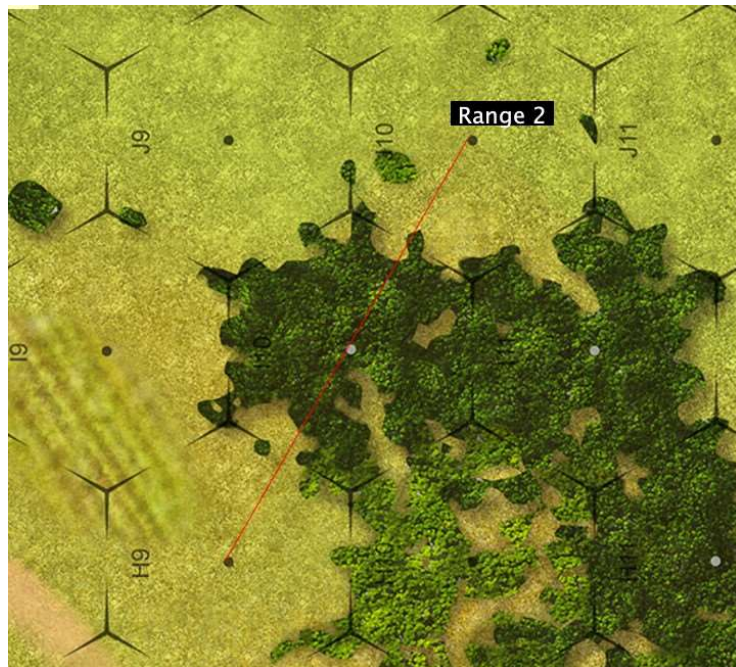
- ・日本軍の MG 班 #4：SAV/射程がありません。SAV は 1、射程は 10 です。
- ・照明弾マーカー：ルールに従って、6 ではなく 5 未満にする必要があり、効果範囲は 5 ではなく 2 にする必要があります。
- ・4 台のアメリカ軍のトラックが誤って「混乱」とマークされています。トラックは混乱しません。
- ・ID が 2 のアメリカ軍製ジープのうち 1 台は、ID が 1 です。
- ・注意：ロシア軍モジュールには、上記の日本軍の MG ユニット、アメリカ軍のトラック、およびジープカウンターの交換用カウンターが含まれています。

LHY の LOS の例

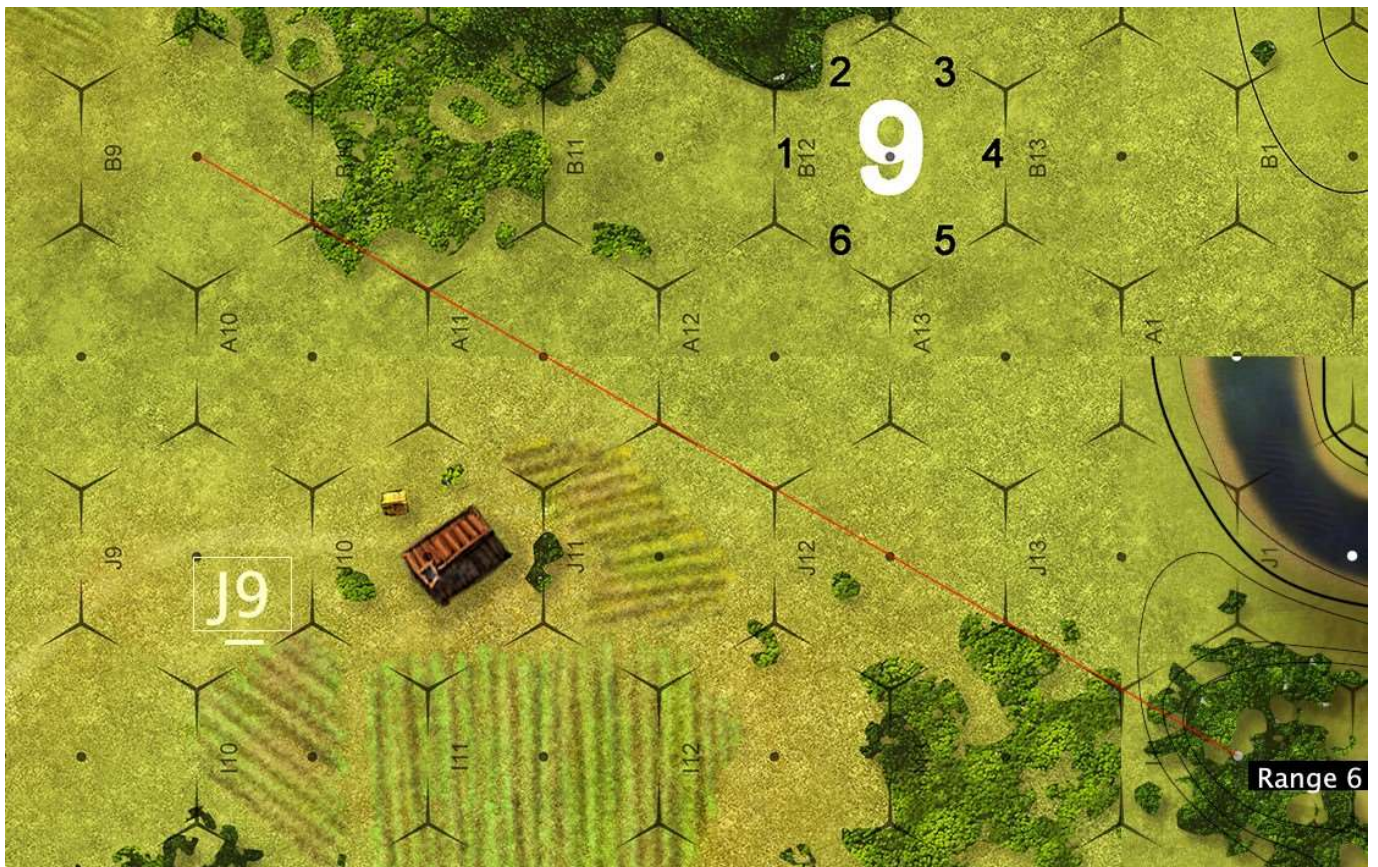
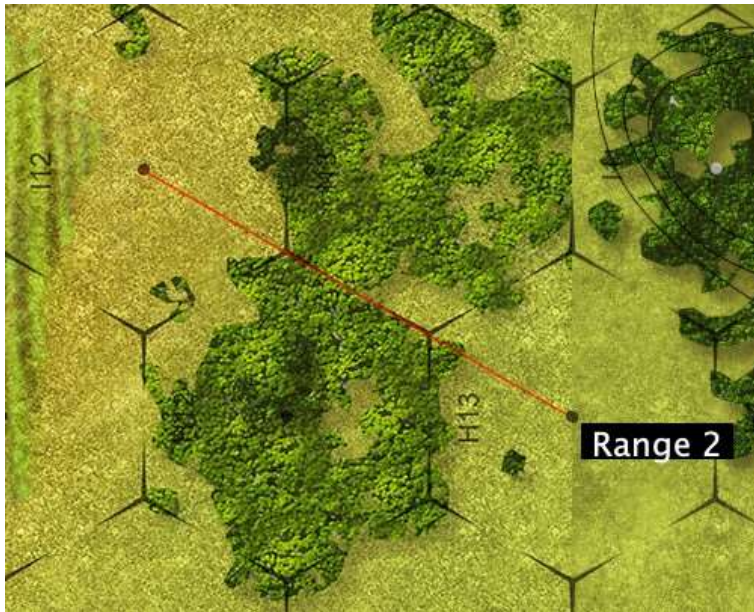
ここでは、各 LOS ルールの例をいくつか示します。各図は、上記のルールで示された理由による LOS 障害の例を示しています。

4.2.1 同じレベルのユニット：射撃/観測ユニットと防御ユニットの両方が同じレベルと LOS にある場合、LOS は障害されます [例：24.1.1]：

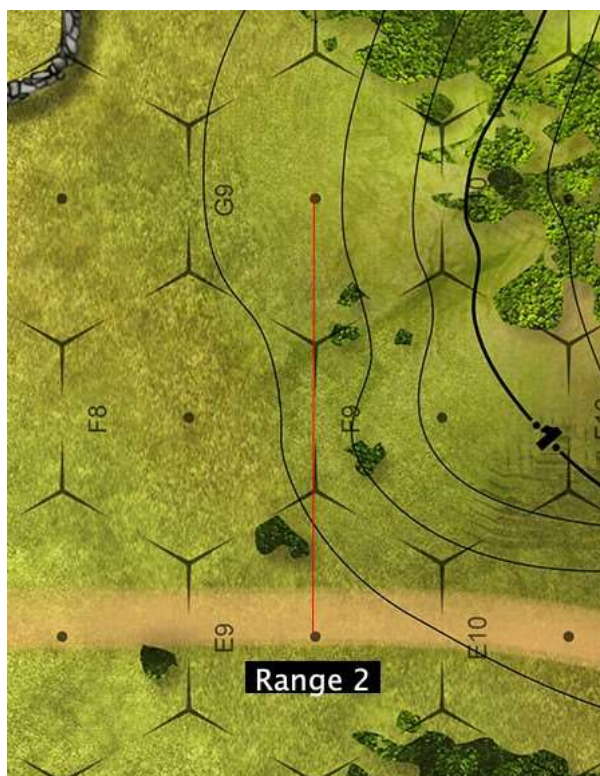
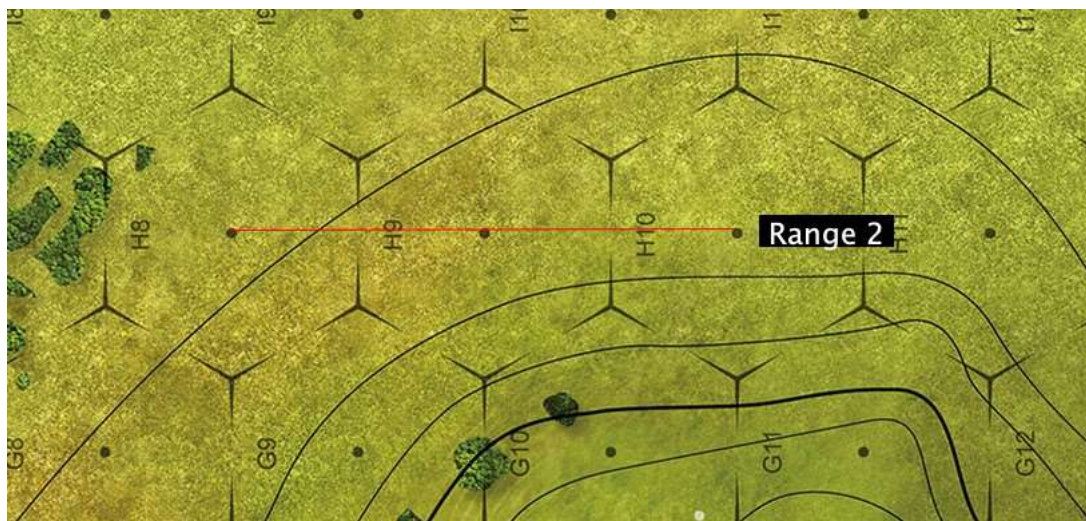
a) 頂点またはヘクスサイドを除く、障害地形ヘクスの任意の部分を通して追跡する場合 [EXC4.2.1g]。



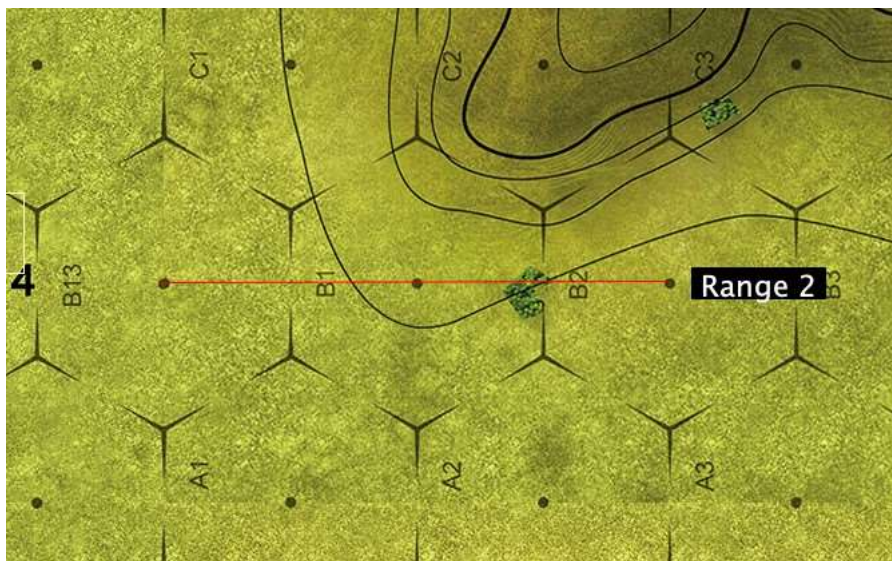
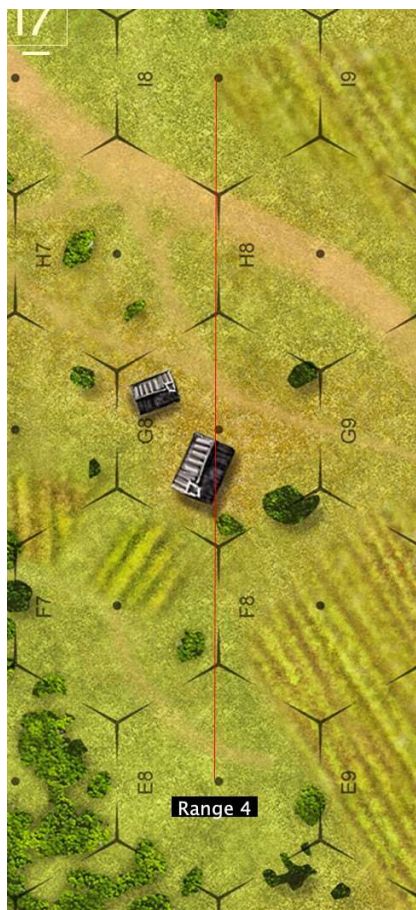
b) LOS に沿った任意の場所の両側に林、森林、高レベルの丘ヘクスが存在するヘクスサイドに沿って追跡する場合 [ブレイブブック例 24. 1. 1 の C から D の LOS の障害を参照]。



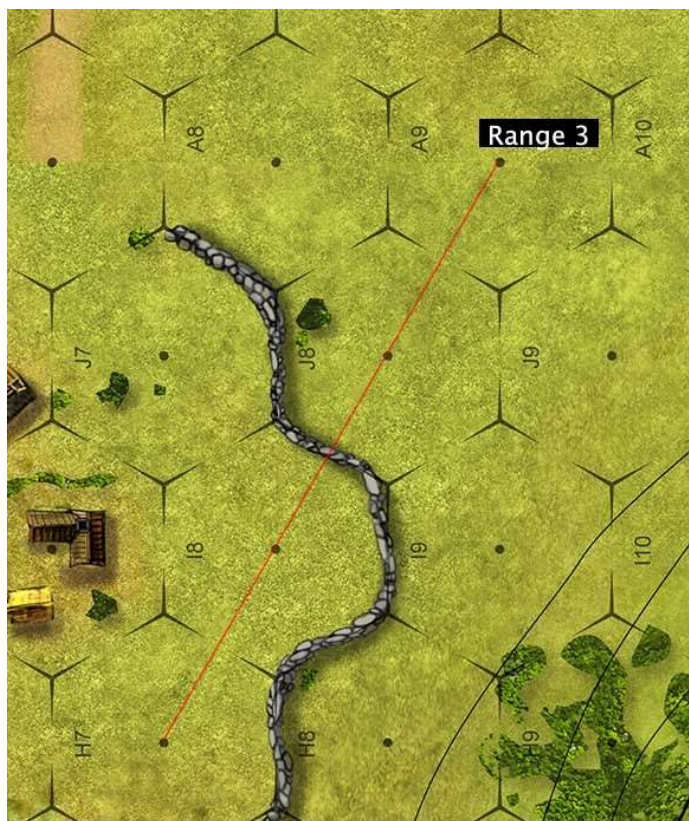
- c) 次の条件の両方を満たす、間にあるヘクス内の等高線の任意の部分と交差する場合。
- i. 等高線が高い位置のユニット以上である。そして
 - ii. 等高線が介在するヘクスの中心点を囲み、および/または LOS を追跡する介在するヘクスサイドを完全に囲む場合。



d) 障害地形フィーチャの実際の画像の一部と交差する場合 [4.0c.ii] (ただし、付随する植生は除く)。



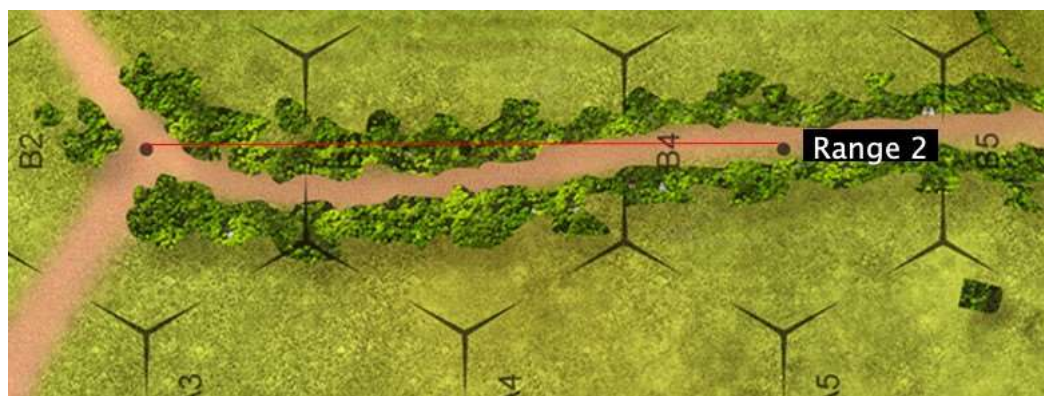
e) 射撃ユニットまたは防御ユニットが壁ヘクスサイドまたは頂点に隣接するヘクス内にいない限り、壁ヘクスサイドを通して、または壁ヘクスサイドに沿って追跡する場合。



f) 都市道路ヘクス内の車両または牽引砲から/へ追跡する LOS が、車両または牽引砲が占有する同じ都市道路ヘクス内の建物と交差する [例 24. 1. 3]。



g) 並木道 [4. 1. 9. 1] に沿って追跡し、介在するヘクス内の実際の林、森林、並木道の実像の一部と交差する場合。



4.2.2 異なるレベルのユニット：間にあるヘクス [例：24.1.2]（地形を含む）が高レベルのヘクス以上である場合、低レベルのヘクスと高レベルのヘクスの間の LOS は障害されます。それ以外の場合、射撃/観測ユニットと防御ユニットが異なるレベルにある場合、死角ヘクス手順を使用して LOS を決定します。



4.2.3 死角ヘクス：地形が介在するために LOS が追跡できないヘクス。間にある林、森林、丘（レベル）、または建物だけが、その背後に死角ヘクスを作ります。」壁は死角ヘクスを決定する目的では、より高いレベルからの LOS を障害しません。死角ヘクスは相互関係です（つまり、私にあなたが見えない場合、あなたにも私が見えません）。

死角ヘクスの手順：

1. 介在する地形と 2 つのヘクス（射撃/射撃および目標）のうち高い方との間のレベル差（列）を決定します。
2. 高い位置のヘクスから間にある地形（列）までのヘクス数を決定します。
3. 死角ヘクス表を参照し、介在する地形までのヘクス数に対応する列とレベル差に対応する行を相互参照します。
4. 結果は、介在ヘクスの背後にある死角ヘクスの数です。これらの死角ヘクスから、またはこれらのヘクスへの LOS を追跡することはできません。

