



STANDARD & ADVANCED RULES

Table of Contents

標準ゲーム

- 1.0 導入
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 標準ゲームのプレイ手順
- 4.0 天候
- 5.0 イニシアティブ
- 6.0 空軍力
- 7.0 海上支配
- 8.0 移動
- 9.0 戦闘
- 10.0 増援
- 11.0 補充
- 12.0 勝利判定
- 13.0 オプションルール
- 14.0 予備

上級ゲーム

- 15.0 上級ゲームの導入
- 16.0 上級ゲームのコンポーネント
- 17.0 上級ゲームのプレイ手順
- 18.0 編成と HQ ユニット
- 19.0 補給
- 20.0 特殊作戦部隊
- 21.0 探知
- 22.0 航空戦力
- 23.0 対地攻撃任務
- 24.0 対空防御
- 25.0 移動と輸送
- 26.0 巡航ミサイル
- 27.0 ヒットとダメージ
- 28.0 国連の調停
- 29.0 上級ゲームのオプション

標準ゲームルール

1.0 導入

「The Next War」は、GMT Games によってリリースされた「Crisis: Korea 1995」のシステムに基づいた、潜在的な紛争と現代戦の最新かつ広範囲にわたる考察である。

The Next War は現代の複数のホットスポットにおける、近い将来の戦闘にフォーカスしたゲームシリーズとして予定されている。プレイヤーは、紛争に関わるさまざまな陣営の陸上、航空、そして海上部隊を指揮することとなるだろう。またゲームに提供されるシナリオにより、現代の戦闘がどのように展開するのか、複数の側面から検証することが可能となるはずだ。

我々は、現代戦が泥沼の消耗戦になることはないと考えている。破壊的な力を持つ現代の武装を大規模に投入することで、これら武装に対する補給は、すぐに交戦国の供給能力を上回ってしまうだろう。したがってどのような戦争であっても、必然的に短期決戦となるはずだ。広範囲にわたる現代戦に直面した双方の陣営は、兵員と弾薬の急速な消耗により、素早く決定的な勝利を要求されることだろう。

2.0 コンポーネント

The Next War シリーズの各ゲームには、以下のコンポーネントが含まれる。

2.1 マップ

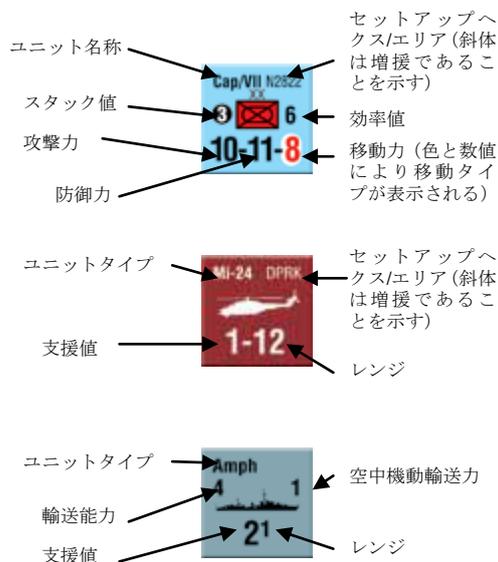
それぞれのゲームには、特定の紛争地域を表したマップが付属している。詳細は、ゲームの独自ルールを参照のこと。

2.2 カウンター

ゲームにおいて 9/16 インチのカウンターで戦闘部隊や航空機、海上部隊が表される。またゲームには、さまざまなマーカーが付属している。ユニッ

トは独自ルールに記載されているように、国籍ごとに色分けされている。

ユニットの例と戦闘ユニットの情報



デザインノート: HQ と砲兵、航空ユニットはゲームに含まれるが、標準ゲームではセットアップされず、使用されることもない。

陸上ユニットの規模: 陸上ユニットには、ユニットタイプを示す記号の上にユニットの規模が記載されている。ユニットの規模は、以下の通り。

- | | |
|--------|--------|
| II 大隊 | III 連隊 |
| X 旅団 | XX 師団 |
| XXX 軍団 | XXXX 軍 |

2.3 陸上ユニットの解説

2.3.1 攻撃力

ユニットが陸上攻撃を実施する際に使用される戦闘力。

2.3.2 防御力 (DS)

ユニットが陸上防御を実施する際に使用される戦闘力。

2.3.2.1 カッコのついた DS カッコのついた DS を持つユニットは、単独で防御している場合か同

種のユニットと防衛している場合にのみ、DS を使用できる。

2.3.3 効率値 (ER)

ユニットの士気や訓練、ドクトリン、結束力、付随する武器システムなどを表し、戦闘においてコラムシフトを判定する際に使用される。また、特定の状況において行われる効率チェックに使用される。チェックを行う場合、ダイスを 1 個ロールすること。結果が ER 以下であればユニットはチェックに成功し、それ以外の場合は失敗する。数値が 6 以上のユニットは、エリート部隊と見なす。

2.3.4 部隊／編成種別

ユニットの部隊規模（大隊、旅団または師団）と基幹となる編成種別。

2.3.5 移動力

1 回の自軍移動セグメントにおいて、ユニットが消費できる移動ポイント (MP) の最大数。

2.3.6 セットアップヘクス／エリア

ほとんどのシナリオにおけるユニットの開始位置、あるいは増援コード（斜体で記載）、登場ヘクス／都市／国家など。

2.3.7 スタック値

ヘクスにおいて、ユニットが占めるスペースの度合いを表したもの。

2.4 航空／海上ユニットの解説

2.4.1 空中機動輸送力

海上ユニット固有の空中機動輸送力を、スタック値の単位で示している。

2.4.2 戦闘支援値 (CS)

攻撃ヘリコプターまたは海上ユニットが、地上戦闘において自軍ユニットを支援する能力を表している。これは攻撃においてマイナスのダイス修正値 (DRM) を提供し、防衛においてプラスの DRM を提供する。

2.4.3 レンジ

攻撃ヘリコプターまたは海上ユニットが、戦闘支

援任務を実施できる有効距離を表している。またヘリコプターの航続距離をも表している。

2.4.4 輸送能力

強襲揚陸ユニットが水上ヘクスにおいて輸送できる海兵隊の規模を、スタック値の単位で表したものの。

2.5 図と表

プレーヤー補助カードとマップには、プレイに必要なすべての図と表が記載されている。さまざまなゲームの処理を行うにあたり、プレーヤー補助カードを参照しやすいようにテーブル上のマップの横に置いておくこと。

2.6 ダイス

ゲームには 10 面体ダイス 1 個が含まれており、戦闘の解決やその他の判定に使用される。「0」の出目はゼロであり 10 ではない。

2.7 ゲームの規模

マップの規模は、1 ヘクスが 7.5 マイルである。ユニットの規模は一般的に師団または旅団単位だが、一部のユニットは大隊または連隊となっている。それぞれのターンは、概ね 3.5 日を表している。

2.8 ヘクスの支配

ヘクスは、最後にユニットを進入させた陣営により支配される（ただし [8.4] を参照のこと）。ヘクスの支配は、プレイの手順により指示されるまでは変更されないことに注意。

3.0 標準ゲームのプレイ手順

The Next War は、一連のターンによってプレイされる。

各ターンは個別のフェイズに分割され、プレーヤーはフェイズごとに一定の順序でアクションを実施する。「イニシアティブターン」において、プレーヤーはすべてのフェイズを以下の順序で完了させる。「競合ターン」では、イニシアティブ移動フェイズとイニシアティブ戦闘フェイズがスキップ

され、残るすべてのフェイズが実施される。プレイ手順は以下のフェイズから構成される。

天候

イニシアティブ／航空／海上

イニシアティブ移動、イニシアティブ戦闘（イニシアティブターンのみ）

基本移動、基本戦闘

再編成

増援と再配置

勝利判定

ゲーム記録

ノート: 詳細なプレイ手順が、このルールブックの裏表紙に記載されている。

4.0 天候



ゲームターン (GT) 1 の天候は、常にイニシアティブプレイヤー [5.0] が選択する。

以降の GT の天候フェイズにおいて、イニシアティブプレイヤー／第 1 プレイヤーはダイスを 1 個ロールし、天候表を参照してその GT における天候を決定すること。現在の GT の天候を表示するため、マップ上の天候トラックを使用する。

4.1 天候の効果

ポイントを半分または 4 分の 1 にする場合は、すべて端数切り上げとする。

4.1.1 晴れ

- ・効果なし

4.1.2 曇り

- ・双方の陣営は、そのターンの空中機動ポイントを半分にする。
- ・「限定的な全天候能力しか持たない」と記載されている陣営は（ゲームの独自ルールを参照のこと）、航空ポイントを半分にする。「全天候能力を持たない」と記載されている陣営は、航空

ポイントを 4 分の 1 にする。

- ・すべての攻撃ヘリコプターは、このゲームターンにおいて、1 回の任務しか実施できない。

4.1.3 嵐

- ・このゲームターンにおいて航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送は実施できない。
- ・限定的な全天候能力しか持たないと記載されている陣営は、航空ポイントを 4 分の 1 にする。全天候能力を持たないと記載されている陣営は、航空ポイントを受け取らない。
- ・すべての陸上移動は移動コストの判定にあたり、TEC の「Storm」の欄を使用する。
- ・ユニットは、防御側が空けたヘクスにのみ戦闘後前進できる。
- ・増援が影響を受ける。ゲームの独自ルールを参照のこと。
- ・すべての海上ユニットは、自軍の港湾または現在占めている海域の自軍海上ボックスに移動しなければならない。
- ・攻撃ヘリコプターは任務を実施できない。

5.0 イニシアティブ



ゲームターンは、「イニシアティブターン」と「競合ターン」のいずれかとなる。

各ゲームターンのイニシアティブ／航空／海上フェイズにおいて、プレイヤーはいずれの陣営（あるいは双方の陣営が）「イニシアティブ」を獲得するのかを判定する。移動／戦闘フェイズにおいては、イニシアティブを獲得したプレイヤーから先に移動し、また突破移動と突破戦闘を実施する。イニシアティブを持たないプレイヤーは、エリートリアクション移動とリアクション移動、リアクション戦闘を実施できる。

いずれの陣営も「イニシアティブ」を獲得できなかった場合、ターンは「競合ターン」として実施

される。競合ターンにおいては、最後にイニシアティブを獲得していたプレイヤーが、「第1プレイヤー」として先に移動と戦闘を行う。

5.1 イニシアティブの判定

各シナリオのルールには、ゲーム開始時点でどの陣営がイニシアティブを獲得しており、どれだけの期間、イニシアティブを自動的に保持できるかが記載されている。指定されたターン数の間、すべてのターンは「イニシアティブターン」となる。指定されたターン数が経過したら、各ゲームターンのイニシアティブ／航空／海上フェイズにおいて、続くゲームターンでいずれの陣営がイニシアティブを獲得するのか、あるいはその代わりに競合ターンを実施するのか、戦況を判定すること。戦況と、その結果として実施されるターンの種類に関しては、以下に記載されている。

5.1.1 前回のターンがイニシアティブターンの場合

一部のシナリオには、「イニシアティブ勝利得点 (VP)」 [12.1] が記載されている。この数値により、どの陣営がターンのイニシアティブを得るかが判定される。

プレイヤーは前回のターンで獲得した VP により戦況を評価し、このターンにおけるイニシアティブを判定すること。一方のプレイヤーの獲得した VP が、シナリオでイニシアティブの獲得に必要な値を満たしており、かつもう一方のプレイヤーが満たしていない場合、VP 条件を満たしたプレイヤーがこのターンにおける「イニシアティブプレイヤー」となる。

いずれのプレイヤーも、前回のゲームターンにおいてイニシアティブ獲得に必要な VP 条件を満たしていないか、あるいは双方のプレイヤーが VP 条件を満たした場合、このターンは「競合ターン」としてプレイされる。

5.1.2 前回のターンが競合ターンの場合

前回のターンにおける双方のプレイヤーの VP を計算すること。より多くの VP を得点した陣営が、新たなイニシアティブプレイヤーとなり、イニシアティブターンが実施される。

得点された VP が同数であれば、競合ターンが実施される。

例: あるシナリオでは、陣営 A がゲームターン 1 と 2 にイニシアティブを獲得し、イニシアティブに必要な VP 値が 20 だとしよう。最初の 8 ゲームターンにおける戦況は、以下のようになった。

ターン	イニシアティブ	Aの獲得VP/Bの獲得VP
1	A (シナリオ特別ルールで規定)	19/4
2	B (シナリオ特別ルールで規定)	23/16
3	A (前回ターンのVPによる)	17/18
4	競合: A が第1プレイヤー	11/14
5	B (前回ターンのVPによる)	21/22
6	競合: B が第1プレイヤー	14/19
7	B (前回ターンのVPによる)	11/23
8	B (前回ターンのVPによる)	6/29

この状況では、ゲームにおいて以下のようにイニシアティブの移動が発生する。

GT1 と 2 においては、陣営 A が自動的にイニシアティブを獲得する。陣営 A は GT1 において必要な勝利得点 (20) を獲得していないため、シナリオにより GT1 と 2 で陣営 A が自動的にイニシアティブを獲得すると規定されていなければ、GT2 は競合ターンとなっていたはずだ。

GT2 において、陣営 A はイニシアティブの獲得に必要な VP より多くの VP を得点したが、陣営 B は必要 VP を得点できなかった。そのため GT3 は、再度陣営 A のイニシアティブターンとなる。

GT3 において、いずれのプレイヤーもイニシアティブの獲得に必要な VP を達成できなかった。そのため GT4 は競合ターンとなり、陣営 A が第1プレイヤーとなる。GT4 において陣営 B は陣営 A より多くの VP を得点し、かつ前回のターンが競合ター

ンだったことから、GT5 のイニシアティブは陣営 B が獲得する。

GT5 は双方のプレイヤーがイニシアティブの獲得に必要な VP を達成したため、GT6 は競合ターンとしてプレイされ、陣営 B が第 1 プレイヤーとなる。GT6 において陣営 B がより多くの VP を得点したため、GT7 は陣営 B のイニシアティブターンとなる。

GT7 と 8 はいずれも陣営 B がイニシアティブ獲得に必要な VP を満たしたため、イニシアティブを維持する。

デザインノート: このメカニズムは、イニシアティブを得た陣営が、その優位を失うまでの間に前進し、突破し、圧迫するという作戦指揮における流れを表している。一定の勢いを維持することができなければ、双方の陣営が急いで再補給と増援を行い、イニシアティブを獲得するための攻撃を行うまでの間、わずかな静けさが訪れることだろう。あるいは（そうはないことだが）、イニシアティブを持たない陣営が戦闘の流れを劇的に逆転させ、目覚ましい戦果によってイニシアティブをもぎ取るかもしれない。

6.0 空軍力

デザインノート: 将来の戦争においては、いずれの陣営も戦闘支援における空軍力に大きく頼ることとなるだろう。西側連合諸国に対峙するほとんどの部隊は、戦争の初期において攻撃の先端部分に重大な支援を提供するため、速やかに実施される航空攻撃へと備える必要がある。これらの部隊が重度に損耗し、数週間の戦闘でほぼ完全に破壊されてしまうのは確実といえるだろう。そして戦争初期の数日において航空攻撃により与えられた勢いが、戦争の帰趨を決める要素となるはずだ。

西側陣営は一般的に、軍用機数とソーティ数の双方において、戦争初期に不足をきたしている（ほ

とんどのシナリオで奇襲を受けるため)。しかしながら西側陣営の迅速な増援により、空軍力のバランスは紛争の開始から数週間のうちに劇的にシフトするはずだ。なお敵の先鋒を航空攻撃で無力化できるとの考えから、西側陣営の指揮官は、空軍力の優勢こそが決定的な要素だと信じている。

6.1 航空ポイント



それぞれの陣営は、イニシアティブ／航空／海上フェイズにおいてダイスロールを行い、標準ゲーム航空ポイント

(Standard Game Air Points) 表の現在のターン数とダイス目の欄を参照することで、ゲームターンごとに航空ポイントを受け取る。ダイスの出目と結果の数値の双方が、天候や航空基地の支配／損失、空母の存在により修正を受ける（詳細は表を参照のこと）。

6.2 割り当て

航空ポイントは、陸上戦闘支援または護衛任務に割り当てられる。いったん消費されたら、プレイヤーはゲーム記録トラック上で自身の航空ポイントマーカーを移動させること。ターン終了時に、未使用のポイントは失われる。割り当てられた航空ポイントは対空防御射撃 (ADF) の対象となる。

6.2.1 戦闘支援任務

攻撃側から先に 4 ポイントまで、次に防御側が 2 ポイントまでの航空ポイントを、特定の陸上戦闘に割り当てられる。

これらのポイントは、割り当てたプレイヤーが有利になるよう、1 航空ポイントにつきダイスロールを 1 修正する。

6.2.2 護衛任務

プレイヤーは 1 または 2 航空ポイントを任意の空中機動または航空輸送、空挺降下、基地変更任務に割り当てられる。

護衛は、ADF に対して有利な DRM を提供する。なお護衛(のポイント)は ADF の攻撃を受けない。

護衛対象のユニットは、護衛についての航空ポイントごとに+1のDRMを受ける。

戦闘支援任務は護衛できない。

6.3 航空ポイントの損失



航空ポイントは以下により永久に破壊される。

- ・自国の航空基地がオーバーランされた。

- ・戦闘支援に割り当てられた航空ポイントが、ADFの結果破壊された。

破壊された航空ポイントは、以降のターンにおいて航空ポイントの合計から差し引かれる。プレイにおいて永久に失われた航空ポイントを記録するため、双方のプレイヤーにマーカーが用意されている。

なお航空優勢の判定において航空ポイントと比較する際に [6.4]、航空ポイントがゼロを下回ることはない。

6.3.1 航空基地の喪失



ユニットが、敵国内にある敵支配下の航空基地ヘクス（飛行場ではない）に進出した場合、敵航空ポイントを破壊

する可能性がある。上記のような状況が発生したら、ダイスを1個ロールすること。出目が0~2であれば、敵の1航空ポイントを永久に破壊する。

6.3.2 ADFによる損失

同様に、航空ポイントはADFにより永久に破壊されることがある。プレイヤーが戦闘支援を試みた際に、ADF表によりアスタリスク(*)のついた結果を被った場合、その他の記載されている結果に加えて、1航空ポイントが永久に破壊される。

6.4 航空優勢



各ゲームターンのイニシアティブ/航空/海上フェイズにおいて、プレイヤーはそのターンにおける航空優勢(AS)レベルを判定する。これは、そのターンに

において受け取った航空ポイントと比較して行う。プレイヤーはマップ上の表を参照し、ターンにおけるASレベルを判定すること。ASレベルは、ターンにおける双方の陣営のADFロールに影響を及ぼす。

プレイヤーは、そのターンのASレベルに合わせて、ASマーカーをASトラックの適切なスペースに配置すること。同値であれば、「Contested」の位置にマーカーを置く。

例: あるシナリオのGT1において、US/ROKプレイヤーは4をロールし、表を参照して2APを得た。DPRKプレイヤーは6をロールし、6APを得た。これらを表で比較すると、DPRKプレイヤーが「4~7APの優勢」となる。

6.5 ヘリコプター

デザインノート: AH-64 やソ連の Mi-24 ハインドのような現代の攻撃ヘリコプターは、戦場において柔軟かつ恐ろしい兵器であり、すべての国家の武装と戦闘計画において必須となっている。そのため、本ゲームにおいてはポイントとして抽象化するのではなく、明示的にモデル化されている。

6.5.1 駐屯

攻撃ヘリコプターは、任意の航空基地または飛行場に駐屯できる。ヘリコプターは基地変更を行わない限り、常に現在の駐屯基地から任務を開始し、終了しなければならない。ヘリコプターは、自軍の移動セグメントにおいて記載されたレンジの2倍まで移動することで、基地変更を実施できる。基地変更を実施するユニットは、同じゲームターンにおいてその他の任務を実施できず、いちど基地変更を行ったらそのターンの任務を終了する。

デザインノート: これは、航空支援設備と人員を移動させるのに必要な時間を表している。

そのターンにおいてこれ以上の任務を実施できないことを示すため、攻撃ヘリコプターのユニットを180度回転させておくこと。

6.5.1.1 駐屯制限: それぞれの飛行場には、1 つのヘリコプターユニットだけが駐屯できる。それぞれの航空基地には、3 つのヘリコプターユニットまで駐屯できる。USMC ヘリコプター [6.5.5] の駐屯ルールは、他と異なる点に注意。

6.5.2 使用制限

攻撃ヘリコプターは、各ゲームターンに 2 回の任務を実施できる。ただし、特定のセグメントにおいて実施できるのは 1 回のみとなる。最初の任務を実施したら、そのことを示すため基地ヘクスのユニットを 90 度回転させること。2 回目の任務を実施したら、基地ヘクスのユニットを 180 度回転させる。各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、すべての攻撃ヘリコプターは元の向きに戻される。

6.5.3 戦闘支援任務

攻撃側と防御側の双方は、航空ポイントと同様に（効果も航空ポイントと同様 [6.1]）、レンジ内のいずれかの戦闘に対して、ヘリコプターによる戦闘支援任務を実施できる。

攻撃側から先に、2 つまでの攻撃ヘリコプターを割り当て、次に防御側が 1 つの攻撃ヘリコプターを指定された陸上戦闘に割り当てることができる。割り当ては、防御ヘクスをレンジ内に収める、使用可能な攻撃ヘリコプターユニットを回転させることで行う。ヘリコプターが ADF [6.6] を生き残ることができれば、戦闘支援値に等しい（有利な）DRM を提供する。

プレイノート: 実際にユニットを戦闘ヘクスに移動させる必要はない。ただ割り当てユニットを示し、回転させ、あとはやっつけるだけだ。

6.5.4 ダメージと修理

攻撃ヘリコプターが駐屯する飛行場または航空基地が敵に占領された場合、攻撃ヘリコプターがダメージを受けるか破壊されることがある。このような状況が発生したら、占領したプレイヤーはヘ

リコプターの任務状況に関わらず、基地または飛行場に駐屯するヘリコプターごとにダイスを 1 個ロールし、航空基地／飛行場損失 (Loss of Airbase / Airfield) 表を参照する。またルール [6.5.2] に関係なく、基地変更 [6.5.1] を行うこと。なお、この方法で基地変更を行ったユニットが、オーバースタックとなっても良いが、次のゲームターンで再度、基地変更を行わなければならない。基地変更を行ったユニットは、このターンにおいて他の任務を実施できない。

ユニットが新たな飛行場／航空基地に到達できない場合、ユニットは除去される。

ヘリコプターの失われたステップを回復させたり、いったん破壊されたヘリコプターを再編成することはできない。

6.5.5 米海兵隊のヘリコプター

USMC の攻撃ヘリコプターは、海上に駐屯できる点を除き、他の攻撃ヘリコプターと同様に機能する。海兵隊のヘリコプターは、自軍強襲揚陸ユニット (AMPH) に駐屯できる。AMPH が移動したら、ヘリコプターユニットも自動的にそれに伴って移動する（任務により飛行したとは見なされない）。海兵隊の攻撃ヘリコプターは、AMPH ユニットが海上ヘクスあるいは港湾ヘクスに位置している場合にのみ、任務を実施できる（海上ボックスや沿岸ボックスに配置されている場合は不可）。

1 つの AMPH ユニットに、2 つ以上の海兵隊ヘリコプターを駐屯させることはできない。海兵隊ヘリコプターは、前述の制限の範囲内において他の攻撃ヘリコプターと同様に、航空基地または飛行場に基地変更できる。

6.6 対空防御射撃

プレイヤーは敵の航空任務（航空ポイントと攻撃ヘリコプターによる戦闘支援任務 [6.2.1]、航空輸送 [8.5.2]、空中機動 [8.5.4]、空挺降下 [8.5.3] やヘリコプターの基地変更 [6.5.1] など）に対し、

対空防衛射撃（ADF）を実施できる。

例外: 航空優勢レベル [6.4] がプレイヤーに有利であるか、あるいは競合状態にある場合、航空任務の全体がそのプレイヤーの自国または同盟国内で実施され、かつ出撃ヘクスと目標ヘクスに敵の地上ユニットがおらず、隣接もしていない場合に限り ADF は無視される。

ADF は 1 つの任務に対して、1 回のみ実施できる（**例外:** 敵国内または敵 ZOC [8.2] で空中機動を開始するユニットは、移動を開始する前に移動開始ヘクスで追加の ADF を受ける）。ADF の対象となる任務は以下に分類される。

- ・ 戦闘支援任務に割り当てられた、すべての航空ポイント。
- ・ 戦闘支援または基地変更任務に割り当てられた、攻撃ヘリコプター。
- ・ 航空輸送または空中機動、空挺降下で輸送される陸上ユニット。

すべての航空輸送と空挺降下任務において、敵プレイヤーは移動／降下する陸上ユニットごとに ADF を解決すること。

6.6.1 ADF の解決

プレイヤーは、ADF 表の現在の航空優勢レベルにおける項目を使用して、ADF を実施する。ダイスを 1 個ロールし、その欄の結果を参照すること。

ADF 表の結果は、任務の種類に応じて異なる方法で適用される。さまざまな DRM が以下に記載されたすべての結果に適用され、ただちに実施されることに注意。

6.6.1.1 結果

—	この結果は「効果無し」を意味する。
中止	この結果は移動中のユニットが出発地点ヘクスに引き返し、残る移動セグメントにおいてふたたび移動できないことを意味する。中止された航空ポイントは消費されたものと見なす。戦闘支援任務は中止の効果を受けない。

(-1) この結果は記載された数値分の戦闘支援ポイントが消費され、戦闘に参加できなかったことを意味する（ただし残る航空ポイントが戦闘支援を行うことはできる）。航空輸送／空中機動／空挺降下任務は、この結果による影響を受けない。

* 結果にこの記号が含まれている場合、指示された結果に加えて航空アセットが永久に失われたことを意味する。輸送任務においては、輸送されている陸上ユニットが 1 ステップロスを受けなければならない。さらに空中機動ポイントが輸送に使用されている場合、1 ポイントが永久に失われる。戦闘支援任務においては、ADF の目標に応じて、1 航空ポイントが永久に失われるか、あるいは攻撃ヘリコプターが 1 ステップを失う（航空ポイントと攻撃ヘリコプターは、それぞれ別に ADF による攻撃を受けることに注意）。

例 1: 4 航空ポイントに対する (-1) の結果により、1 航空ポイントが目標に到達できなくなる。ただし、他の 3 ポイントは戦闘の支援に成功する。

例 2: 完全戦力の US (2/16) 攻撃ヘリコプターに対する (-1) の結果により、1 戦闘支援ポイントのみが戦闘支援に成功する。

空中機動／航空ポイントの損失は、永久的な損失であることに注意。ゲーム記録トラック上で記録しておくこと。

7.0 海上支配

デザインノート: 合衆国は、世界のさまざまな地域に部隊を展開させるうえで、海上戦力に大きく依存している。多くの国家は同様の能力を有しておらず、沿岸国家は海上作戦が展開される海岸、沿岸、海上の主要なエリアについて、一定レベルの海上戦力を展開する能力しか持たない。

ゲームにおいて、海上戦闘は簡略化され抽象化されている。海上戦闘により判定される、唯一欠くことができない要素は「兵員と補給物資を港や橋

頭堡に対して、あるいはこれらの場所から輸送できるか」ということである。したがって我々は、米海軍がいったん海域の支配を得たら、たやすくそれを失うことはないだろうという仮定のもとに、海域の支配を判定する方法として、ダイスロールを採用している。

7.1 海域ボックス

一般的に、海域には海上ボックスと沿岸ボックスの2つが含まれている。各ボックスの状況は個別に判定され、ゲームにおける特定のアクションや海軍ユニットの能力に影響を与える。

7.2 支配

晴れまたは曇りのターンであればイニシアティブ／航空／海上フェイズにダイスをロールし、どの陣営がそれぞれの海上ボックスと沿岸ボックスを支配するか判定する。

イニシアティブ／第1プレイヤー [5.0] は、すでに米国が支配している海上ボックスと接続する沿岸ボックスごとにダイスを1個ロールし、適切な修正値を適用して海上支配 (Sea Control) 表を参照すること。

そのうち、プレイヤーは米国が支配していない海上ボックスについてロールを行う。適切な修正値を適用し、海上支配表で結果を参照すること。

支配状況を表示するために、支配マーカーを使用すると良い。マーカーがない場所は、競合状態にあることを示す。

プレイノート: ほとんどのシナリオでは、米国が海上ボックスを支配していない状況でゲームが開始される。これは、ゲームターン2に沿岸ボックスでロールを行う必要がないことを意味する。

7.2.1 撤退

海上ボックス、沿岸ボックスまたは水上ヘクスの支配が変更された場合、そのボックス内の敵ユニットは「撤退」する。海上ボックスから撤退する場合、これらは自軍の隣接する自軍支配下の沿岸

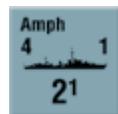
ボックスまたは海上ボックスに撤退する。沿岸ボックスから撤退する場合、これらは同じ海域の自軍港湾に撤退する。撤退先がないユニットは、プレイから除去される。

7.3 海上ユニット

7.3.1 海上ユニットによる戦闘支援

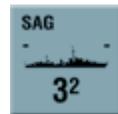
水上ヘクスの海上ユニットは、戦闘セグメントごとに1回、戦闘支援 [9.6.1] に提供できる戦闘力とレンジを有している。

7.3.2 強襲揚陸ユニット



これらユニットは強襲上陸のための兵員輸送 [8.5.8]、戦闘支援、空中機動 [8.5.5] の3つの機能を提供する。

7.3.3 水上戦闘群 (SAG)



水上戦闘群は戦闘支援を提供する。

7.3.4 空母と空母航空団



標準ゲームにおいて、空母打撃群は以下の2つの機能を提供する。

1. 強襲上陸ユニットや SAG と同様の方法による戦闘支援 (防御陣形から離脱したユニットによる艦砲射撃を表している)。
2. イニシアティブ／航空／海上フェイズにおいて自軍支配下の沿岸ボックスまたは海上ヘクスに位置する空母ユニットごとに、航空ポイントのダイスロールによりポイント数が決定された後に、航空ポイント (米国は+2、その他は+1) を合計に加算する。米国の空母が海上ボックスまたは競合状態の沿岸ボックスにある場合は、空母ごとに航空ポイントを+1する。

7.3.5 海上ユニットの損失

すべての海上ユニットは、損失を受けない。

7.3.6 海上ユニットのスタック

1ヶ所の海上ボックスまたは沿岸ボックスに、一方

の陣営がどれだけの海上ユニットを配置しても良い。ただし、海上ヘクスに配置できるのは、1つの海上ユニットのみ。

8.0 移動

双方のプレイヤーは、それぞれの移動と戦闘フェイズにおいて戦闘ユニットを移動させる機会がある。

8.1 スタック

スタック値は、どれだけのユニットが1つのヘクスにスタックできるかを判定する際に使用されるものだ。以下のユニットはスタック値を持たず、従ってプレイにおいて、その陣営のユニットのスタックに影響を及ぼさない。

- ・攻撃ヘリコプター（ヘリコプターは独自の駐屯ルールを有する）
- ・海上ユニット（海上ユニットは独自のスタックルールを有する）
- ・橋頭堡マーカー
- ・すべてのゲームマーカー

8.1.1 スタック制限

8.1.1.1 陸上ユニットのスタック: ほとんどの地形タイプにおいて、ペナルティなしに1ヘクスに4を超えるスタック値のユニットをスタックさせることはできない。また山岳ヘクスにおいて、ペナルティなしに1ヘクスに3を超えるスタック値のユニットをスタックさせることはできない。

ユニットは移動中と移動後において意図的にスタック制限に違反できる。ただし、限界までスタックされた、あるいはオーバースタックされたヘクスを道路移動により通過することはできない。これは、移動を行うユニット/スタックがヘクスに進入する前に、すでにそのヘクスが限界までスタックされているか、あるいはオーバースタックされている場合にのみ適用される。

移動が完了したら、制限を超過したスタックは以

下の不利な効果を被る。

- ・オーバースタックされたヘクス内のすべてのユニットの効率値 [2.3.3] は、スタック値が制限を1ポイント超過するごとに、1つ減少する。
- ・オーバースタックしたヘクスから攻撃する場合、攻撃側はスタック値が制限の範囲内に収まるよう、攻撃を行うユニットを選択しなければならない。
- ・オーバースタックしたヘクスが攻撃された場合、防御側のプレイヤーはスタック値が制限の範囲内に収まるよう、ヘクスで防御を行うユニットを選択しなければならない。
- ・移動セグメントをオーバースタックされたヘクスで開始し、ヘクスを離脱するユニットは追加で1MPを消費する。

プレイノート: ほとんどのユニットのスタック値（そして効率値）は、ステップロスを被ると減少する。

8.1.1.2 多国籍スタック: 同一ヘクスにおける多国籍スタックの影響は、通常はゲームの独自ルールで補足されている。

8.1.2 戦場の霧の排除

プレイヤーは、プレイ中にいつでも敵スタックを自由に確認できる。

8.2 支配地域 (ZOC)

特定のユニット/スタックは、スタック値に基づき支配地域を展開する。ZOCはユニット/スタックが占めるヘクスとその周囲6ヘクスに存在する。ZOCは移動と退却に関して敵ユニットに影響を及ぼすが、戦闘後前進には影響を及ぼさない。

8.2.1 ZOCの要件

ユニットは常に、自身が占めるヘクスにZOCを有する。ヘクスにおけるユニットまたはスタックが少なくとも2スタック値を有する場合、ZOCは隣接ヘクスにも展開される。

海上ヘクスで強襲揚陸ユニットとスタックする海

兵隊ユニットは、隣接する陸上ヘクスに ZOC を展開しない。航空ユニットと海上ユニットは ZOC を持たない。

8.2.2 ZOC の効果

- ・ユニットは、決して敵ユニットを含むヘクスに進入できない。**例外:** 空中機動を行うユニットは敵が占めるヘクスの上空を飛行できる。
- ・移動中の陸上ユニットが敵 ZOC に進入したら、そのセグメントにおける移動を停止しなければならない。
- ・敵 ZOC を経由して退却するユニットは、追加の 1 ステップロスを受ける [9.8.3]。
- ・ユニットは、敵 ZOC 内で退却を終了することができない（退却中ではない自軍ユニットが存在する場合を除く）。
- ・自軍ユニットが存在しない ZOC へ進入する場合、追加の 1 移動力が必要となる（空中機動を実施しているユニットが、そのヘクスに着陸する場合を含む）。
- ・ZOC を離脱する場合、ヘクスに自軍ユニットが残っていなければ、追加の 1 移動力が必要となる（空中機動を実施するユニットが、そのヘクスから移動を開始する場合を含む）。
- ・そのセグメントにおいて禁止されていない限り、移動フェイズを敵 ZOC で開始したユニットは、すべての移動力を消費することで、直接別な敵 ZOC へと進入できる。

8.2.3 ZOC の範囲

ZOC は、山岳を除く（ハイウェイまたは道路が通じている場合を含めて）すべての地形タイプに展開される。

なお最初の移動セグメントが完了するまで、ZOC は陣地ヘクスサイドを超えて、ゲームターン 1 のシナリオ開始時点で敵支配下にあるヘクスには展開されない。

8.3 地形

移動中のユニットは、自軍移動セグメントにおいて新たなヘクスに進入するごとに、特定の移動力を消費する。

この移動コストは、進入するヘクスの地形タイプと、そのヘクスに進入したユニットの機動性クラス、天候によって決まる。地形効果表には、それぞれの地形タイプとユニットの種類に応じた MP が記載されている。

8.3.1 地形効果

地形効果表（TEC）を参照のこと。

8.3.1.1 河川: 河川は、ヘクスの辺に沿って流れている。河川を含むヘクスサイドを横断するユニットは、追加の MP を消費しなければならない。道路やハイウェイが河川ヘクスサイドを通っている場合、橋梁が存在すると見なす。橋梁は、河川ヘクスサイドを横断する際の追加 MP を無視する。

8.3.1.2 軍事施設: 軍事施設とは航空基地または港湾を含むヘクス、あるいはゲームの独自ルールなどで指定されたその他のヘクスである。ヘクスへの陸上移動だけで、敵軍事施設ヘクスを支配することはできない。

敵軍事施設ヘクスは、プレイヤーがユニットによる掃討作戦 [8.4.1] に成功した場合のみ支配できる。

なお、軍事施設は迂回することができる [8.4.2]。

8.3.1.3 航空基地: 航空基地は、黒い円内に航空機が書かれた特別なシンボルで表示されている。

8.3.1.4 飛行場: 飛行場は、灰色の円内に航空機が書かれた特別なシンボルで表示されている。飛行場は軍事施設とは見なされず、移動に影響を与えない（移動コストはヘクス内の他の地形による）。

8.3.1.5 都市と大都市: 敵の大都市と都市ヘクスは、掃討作戦 [8.4.1] に成功するまで支配できない。都市ヘクス（大都市を除く）は迂回できる [8.4.2]。

8.3.1.6 町: 町は移動に影響を与えない（移動コス

トはヘクス内の他の地形による)。

8.3.1.7 海岸: すべての沿岸ヘクス (つまり海上ヘクスに隣接するヘクス) で、かつ平地または平地森林ヘクスが「海岸ヘクス」となる。これらのヘクスのみが、強襲上陸 [8.5.8] の目標となる。

8.3.1.8 フェリー: フェリーは、水上ヘクスサイドにより分割された 2 つのヘクス間を接続する。フェリーは、それが位置する国家のユニットのみが使用できる。

陸上ユニットは、あたかも河川ヘクスサイドであるかのように適切な移動コストを消費することで、フェリーを利用して水上ヘクスサイドを横断できる。

陸上ユニットが、フェリーを経由して攻撃を行うことはできない。また、フェリーヘクスサイドを超えて ZOC を及ぼすこともできない [8.2]。水上ヘクスサイド間の戦闘は禁止されている。

いずれかのフェリーヘクスが敵ユニットにより占領された場合、フェリーは永久に破壊されたものと見なす。破壊 (Destroyed) マーカーでそのことを示すこと。

8.3.1.9 港湾: マップにおける港湾の位置を示すため、特別な青色のシンボルが表示されている。

8.3.1.10 陣地: 陣地は放射状のスポークが書かれた円で示されており、恒久的で大規模な防衛施設と準備体制を表している。これらのヘクスには、(本来の支配陣営を示す) 色のついた陣地シンボルが表示されている。敵の陣地は、そのヘクスを経由して行われる道路移動を阻止する。敵により支配された自軍陣地ヘクスは、陣地としての能力を失う。この状態を示すため、ブランクマーカーまたは支配マーカーを使用すること。

ゲームの独自ルールにより、陣地の効果が変わる場合がある。

プレイノート: プレイの便宜上、いったん前線が陣地線を抜けたら、陣地群が占領され工兵が障害な

どを除去する仕事を果たしたと見なすよう、プレイヤー間で同意を結んでおいても良い。

8.3.2 道路網

道路はマップのグリッドに重ねて表示されており、プレイエリアにおける主要な輸送システムを表している。道路には以下の 3 つの種類がある (TEC を参照)。

- ・ハイウェイ
- ・1 級道路
- ・2 級道路

道路ヘクスサイドにより接続されているヘクスから隣接ヘクスへと移動するユニットは、そのヘクスにおける地形コストを無視し道路移動コストを消費する。

例外: 敵陣地ヘクス [8.3.1.10]、あるいは限界までスタックしているヘクス/オーバースタックしているヘクス [8.1.1.1] へ進入、通過する際には道路移動を利用できない。

重要: すべての大都市ヘクスは、そのヘクスへと進入する道路に接続している。またすべての大都市ヘクスは、内部に 1 級道路を有すると見なす。

8.3.3 禁止地形

機甲/機械化/自動車化ユニットは、道路移動を実施しない限り山岳ヘクスに進入できない。なお道路に沿って移動している限り、すべての移動力を消費することで山岳ヘクスの敵陣地に進入できる。

海上輸送、フェリーあるいは強襲上陸 (海兵隊ユニット) を実施する場合を除き、陸上ユニットは海上ヘクスに進入できず、河川ヘクスサイドを除く水上ヘクスサイドを横断できない。

例外: 強襲上陸を実施するユニットは任意のヘクスタイプに進入/横断できるが、海上ヘクスで移動を終了することはできない。

プレイノート: 河川 (狭く、ヘクスの辺に沿っている) と水上ヘクスサイド (湾や三角江、河口など

が含まれる)の違いに注意しておくこと。

8.4 支配ヘクス

マーカー類には、支配マーカーが含まれている。自軍ユニットが敵の大都市、都市、軍事施設 [8.3.1.2] (これらには掃討作戦が必要となる)、町、飛行場を占領したら、自軍支配マーカーをヘクスに配置すること。SOP (シナリオ) に記載されている場合は、[2.8] に基づき VP を修正する。

8.4.1 掃討作戦



自軍ユニット/スタックは、移動または戦闘後前進により敵支配下の軍事施設 [8.3.1.2]、都市、大都市ヘクスに進入できる。そのうちユニット/スタックをランダムに引かれた掃討マーカーの下に置き、再編成フェイズにおいて掃討作戦を実施しなければならない。

マーカーの下に置かれたユニットすべてで、1 回の掃討作戦が実施される。

掃討作戦を解決するには、実施プレイヤーが作戦における先導ユニットを決定し、ダイスを 1 個ロールする。適切な DRM で、ダイスを修正すること。ロール結果がマーカーの掃討値以上であれば、掃討作戦は成功する。

このとき先導ユニットの ER からマーカーの掃討値を引き、その差を有利な DRM とすること。また、ユニット/スタックがヘクス地形に応じた最小安全スタック値 (Minimum Safe Stacking Points: 標準プレイエイドカードを参照) を満たしていない場合、その差を不利な DRM とする。

大都市/都市ヘクスに軍事施設が含まれているか、あるいは軍事施設ヘクスに別な軍事施設が存在している場合、ヘクス内に存在する追加の軍事施設ごとに「-1」の DRM がつく。

例: 航空基地を含む大都市ヘクスは-1となる。航空基地と港湾を含むヘクスは-1となる。空中機動や強襲上陸、空挺降下を実施したユニッ

ト/スタックが、進出後直ちに掃討作戦を試みる場合、追加で-1の修正を受ける。

掃討作戦が成功したら、ヘクスの支配は掃討を実施したプレイヤーに移る。

掃討作戦が失敗し、かつ最小安全スタック値を満たしていない場合、掃討を実施したプレイヤーは、先導ユニットに 1 ステップロスを受ける。掃討作戦が失敗し、かつ最小安全スタック値を満たしている場合、ヘクス内のユニットとマーカーをそのままにしておく。

すべてのユニットがヘクスを離脱するか (全 MA を必要とする)、マーカーの下に置かれたすべてのユニットが除去された場合、あるいは作戦の実施に成功した場合にのみマーカーを取り除く。

掃討マーカーの下にあるユニットは、スタック制限の範囲内で増援することができる。

例: 基本移動セグメントにおいて、3 つの DPRK 機械化歩兵旅団 (SP はそれぞれ 1 で合計 3) がインチョン (大都市/港湾) に進入した。掃討に最低限必要な SP は 4SP である。DPRK プレイヤーはこれが厳しい戦いになることを悟り、増援を送り込もうとしたが、手元に利用可能なユニットはなく、またげがひでもインチョンの支配を得る必要があった。DPRK プレイヤーはランダムに掃討マーカーを選択し、「5」を引き当てた。彼はこのマーカーをユニットの上に置き、ターンを継続する。再編成フェイズの掃討作戦セグメントにおいて、DPRK プレイヤーはすべての掃討作戦を解決する。彼はインチョンでのみ作戦を実施しており、DRM を判定する。彼は先導ユニット (ER はすべて 5 だ) を選択し、掃討値 (これも 5 だ) と比較する。

DRM はなしとなり、次に最小要求 SP より 1 つ下回っていることから、DRM は-1となる。最後にインチョンには港湾があることから、さらに-1の DRM を受ける。DPRK プレイヤーは 6 をロール

し、修正後に 4 となる。これは掃討値を下回っている。加えて、最小要求 SP を満たしていないことから、1 ステップスを受ける。またユニットは掃討マーカーの下に置かれたままとなる。続くターンにおいて、DPRK プレーヤーはインチョンを掃討するために増援が必要だと悟り、スタック値 4 の減少戦力の歩兵師団を送り込んだ。掃討作戦セグメントにおいて、彼は 8 をロールし 7 に修正されるが (港湾があるため)、インチョンの支配を得る。

8.4.1.1 掃討マーカーと戦闘: 掃討マーカーの下のユニットは攻撃に参加できないが、通常通り防御を実施できる。

8.4.1.2 大都市、都市、軍事施設ヘクスの再占領: 自国または同盟国内のヘクスに進入したユニットは、たとえ敵の支配マーカーがヘクス内に置かれていても (以前に掃討作戦を実施してヘクスを占領している場合など)、掃討作戦を実施する必要はない。加えて、自軍ユニットが自陣営または同盟国の大都市、都市、軍事施設ヘクスを再占領したら、敵の支配マーカーを取り除く。これにより、もし敵がふたたびヘクスに進入した場合は、あらためて掃討作戦を実施しなければならない。なおヘクスの支配は、再編成フェイズの適切なステップまで変更されないことに注意。

8.4.2 迂回

移動中のユニットは、敵軍事施設 [8.3.1.2] または都市を含むヘクスを迂回あるいは通過できる。この移動では、対象ヘクスの地形コストを消費する必要がある。迂回を実施するには、移動中のユニットが軍事施設または都市を含むヘクスに進入し、離脱するだけの MP を有していなければならない。軍事施設または都市ヘクスの支配は変更されない。橋梁やフェリーを使用して水上ヘクスサイドを横断する場合、迂回移動を行うことはできない。

8.5 移動タイプ

ユニットの移動には、陸上移動、航空輸送、空挺移動 (空挺降下)、空中機動、海上輸送、強襲上陸など複数の方法がある。

8.5.1 陸上移動

陸上移動により、陸上ユニットは個別にあるいはスタック単位で、適切な地形コストを消費することでヘクスから隣接するヘクスへと移動できる。友軍移動セグメントの開始時点でスタックしているユニットは、スタック単位で移動できる。ただし移動中に分離したり、ユニットの一部を途中に残していくことはできない。移動中のスタックが、移動途中でユニットを「拾い上げる」こともできない。ユニットはヘクスに進入し、ヘクスサイドを横断するごとに、移動コストを消費する (TEC に詳細を記載)。陸上ユニットは通常移動で敵支配下の軍事施設 [8.3.1.2] または都市、大都市ヘクスに進入でき、この場合直ちに掃討マーカーが置かれる (迂回 [8.4.2] した場合を除く)。これらは、再編成フェイズで掃討作戦 [8.4、9.10] を実施しなければならない。

陸上ユニットには、固有の移動能力によって表される、4つの「機動性タイプ」がある。概要は以下の通り。

機動性クラス		
徒歩	4~5MP	4 5 黄色の MA は空中機動可
自動車化	6MP	6 オレンジの MA
機械化	8MP	8 赤の MA
空中機動	24MP	24 黄色の MA

ユニットは、機動性クラスと進入/横断する地形タイプに応じて、TEC に記載された地形コストを消費する。空中機動ユニットが空中機動輸送 [8.5.4]

を行う場合、地形に関わらず進入ヘクスごとに1IMPを消費する。プレイヤーは異なる機動性クラスを含むスタックを移動させられるが、それぞれのユニットごとに地形コストが異なる点に注意しておくこと。

重要: ユニットは自軍移動セグメントにおいて、禁止ヘクスサイドを横断したり、禁止地形に進入したりしない限り、少なくとも1ヘクス移動できる。

例外: 敵 ZOC 内のユニットは突破セグメントと、エリートリアクション移動セグメントで移動できない。

8.5.2 航空輸送

移動セグメントを自軍飛行場または航空基地で開始し、かつ敵 ZOC 内にはない [8.2] 徒歩の陸上ユニットは、敵 ZOC 内にはない他の自軍飛行場または航空基地に対して航空輸送を実施できる。航空輸送されるユニットは、着陸後に半分の移動力を使用できる（端数切り上げ）。

航空輸送任務は着陸前に ADF を受ける [6.6]。

着陸ヘクスが移動を実施したプレイヤーの本国または同盟国家の場合、ADF に+3の修正がつく。



8.5.2.1 利用の制限: 通常、ゲームの独自ルールにより航空輸送の利用は制限されている。

8.5.3 空挺移動（空挺降下）

移動セグメントを自軍飛行場または航空基地で開始し、かつ敵 ZOC 内にはない [8.2] 空挺ユニットは、空挺降下を実施できる。

空挺降下を実施するには、対象のユニットを取り、降下ヘクスまで任意の長さの経路を引くこと。降下ヘクスが敵ユニットに占められていてはならない。ユニットは降下前に ADF [6.6] の対象となる。

空挺降下は以下のヘクスには実施できない。

- ・大都市
- ・山岳
- ・高地／高地森林

・都市を含むヘクス

・軍事施設 [8.3.1.2] を含む敵国内のヘクス

空挺降下ユニットが ADF を生き残ったら、ユニットを降下ヘクスに配置し、降下の結果を判定する。ダイスを1個ロールし、空挺降下（Paradrop）表を参照すること。この表には降下したユニットの降下状況が記載されている。スラッシュの左側の結果を使用すること。結果の説明は、表の下部に記載されている。

ユニットが敵 ZOC に降下したら、それ以上の移動はできない。ただし敵 ZOC 内でなければ、隣接する敵支配下の大都市／都市／軍事施設 [8.3.1.2] が空白であれば、これらヘクスに進出できる。（もし掃討を行うならば）ユニットを掃討マークの下に置くこと。ユニットは、再編成フェイズにおいて、+1の修正値を追加して掃討作戦を実施しなければならない。

8.5.3.1 利用の制限: 通常、ゲームの独自ルールにより空挺移動の利用は制限されている。

8.5.4 空中機動

特定の戦闘ユニットは空中機動を実施できる。空中機動を行うユニットは自軍移動セグメントにおいて、すべての地形コストを無視して24ヘクス移動できる。移動を終了したら、ユニットは「着陸」ヘクスに置かれ、対空防御射撃の対象となる [6.6]。

8.5.4.1 空中機動可能なユニット: 黄色の MA を持つユニットは空中機動を実施できる。

ノート: 空中機動タイプのユニットは、常に空中機動を実施できる。これらは固有のヘリ輸送能力を備えており、ユニットの移動に空中機動ポイントが必要としない。ただしこれらは、その他すべての空中機動のルールに従う。



8.5.4.2 空中機動ポイント: 双方の陣営はシナリオの開始時点で、特定の数の空中機動ポイントを受け取る。また増援として、追加のポイントが到着することもある。

る。これらのポイントは、破壊されない限りゲームターンごとに使用できる。

それぞれの空中機動ポイントが、1 スタック値のユニットを輸送できる。2 以上のスタック値を持つユニットを輸送するために、複数の空中機動ポイントを組み合わせ使用しても良い。空中機動タイプのユニット（24 の MA を持つユニット）が、空中機動ポイントを消費することはない。



8.5.4.3 空中機動ポイントの損失:

プレイヤーの自国の航空基地がオーバーランされるか、あるいは対空防御射撃（ADF）の結果により [6.6]、空中機動ポイントは永久に破壊される。ADF 表の結果により指示された場合は、1 空中機動ポイントが破壊される。ユニットが敵国にある敵支配下の航空基地に進出したら、敵の空中機動ポイントを破壊する可能性がある。上記のような状況が発生したら、ダイスを 1 個ロールすること。出目が 0~2 であれば、敵の 1 空中機動ポイントを永久に破壊する。出目が 3~9 であれば、敵ヘリコプターは脱出しポイントは失われない。

空中機動ポイントは、ADF によっても永久に破壊されることがある。プレイヤーが空中機動を実施した際に、ADF 表においてアスタリスク (*) のついた結果を被った場合、移動を実施したプレイヤーは輸送されたユニットから 1 ステップを失い、その他の記載されている結果に加えて、1 空中機動ポイントが永久に破壊される。

各プレイヤーが永久に失われた空中機動ポイントを記録するため、マーカーが用意されている。

例外: 空中機動タイプのユニットに対する損失が発生した場合、空中機動ポイントは失われないが、ステップロスは適用される。

デザインノート: ADF の結果がユニットにステップロスを引き起こすと、いずれにせよ固有の輸送手段も失われることに注意。

8.5.4.4 空中機動の手順: エリートリアクション移動セグメントを除く自軍移動セグメントにおいて、プレイヤーは陸上移動の代わりに空中機動でユニットを移動させることができる。空中機動を実施する場合、移動を行うユニットと割り当てる空中機動ポイント数を告げ、(もし必要ならば) 利用可能な空中機動ポイントを減少させること。そのうち、地形を無視して 24 ヘクスの範囲内で、着陸ヘクスに移動させる。

ユニットが敵 ZOC に降下したら、それ以上の移動はできない。ただし敵 ZOC 内でなければ、隣接する敵支配下の大都市/都市/軍事施設 [8.3.1.2、8.3.1.5] が空白であれば、これらヘクスに進出できる。(もし必要があれば) ユニットの掃討マーカーの下に置くこと。ユニットは、再編成フェイズにおいて、+1 の修正値を追加して掃討作戦を実施しなければならない。

移動中のユニットは ADF [6.6] の対象となる(着陸ヘクスで解決する)。

敵国内または敵 ZOC で移動を開始したユニットも、空中機動を実施できる。ただし、移動開始ヘクスで追加の ADF を受けなければならない。なお双方の条件を満たしていても、追加で実施される ADF は 1 回となる。

8.5.4.4.1 着陸の制限: 空中機動を実施するユニットは、ヘクス内に道路あるいはハイウェイが存在しない限り、高地/高地森林に着陸できない。また敵支配下の大都市、都市、軍事施設 [8.3.1.2、8.3.1.5] ヘクスに着陸できない。

8.5.5 海兵隊の空中機動

海兵隊の強襲揚陸ユニットは固有の 1 空中機動 [8.5.4] ポイントを持つ。このポイントは機甲ユニットではない 1 ステップの空中機動可能な海兵ユニットの輸送に使用できる。ただし AMPH から 12 ヘクスを超えて移動することはできない。このレンジは、AMPH が位置する海上ヘクスから計算

される（ただしそのヘクス自体は計算に含まれない）。この能力は移動セグメントごとに1回使用できる（AMPHが同じセグメントにおいて出発点となるヘクスに移動した場合を含む）。すでに上陸しているユニットを空中機動させる場合、搭載ヘクスと着陸ヘクスがいずれもAMPHから12ヘクス以内になければならない。

海兵隊固有の空中機動ポイントは、ADFによって損失を受けない。

デザインノート: もし望むならば、ADFによる損失を記録しても良い。ただし私自身はそうしないことにした。

8.5.6 海上移動

デザインノート: 前述のように、このゲームにおける海軍力の扱いは、大胆にアブストラクトされている。ゲームにはいくつかの海上ユニットが登場するが、これらは特定の戦域における強襲上陸能力のような、重要な海上作戦能力を表している。この章では海上ユニットの移動と使用について解説している。

8.5.6.1 海上ユニットの移動: この章は海上ユニットの移動に関して記載しており、海上ユニットカウンターを使用することなく実施される海上輸送 [8.5.7] を対象としていない。なお強襲上陸 [8.5.8] と海上戦闘支援任務には、海上ユニットの移動と使用が必要となる。

8.5.6.2 海域とボックス: マップは海域に分割され、海域はさらに海上ボックスと沿岸ボックス、そして海上ヘクスに分割される。ゾーン間を移動した海上ユニットは、移動先ゾーンの海上ボックスで移動を終了させなければならない。

8.5.6.3 海上ユニットの移動範囲: 海上ユニットは、いかなる場合でも以下の3つの場所のいずれかに配置される。

- ・海上ボックス
- ・沿岸ボックス

- ・マップ上のヘクス（陸上ヘクスに隣接した海上ヘクスまたは、自軍の港湾ヘクス）

8.5.6.4 海上ユニットの移動方法: 海上ユニットは、エリートリアクションセグメントを除く、任意の自軍移動セグメントで移動できる。これらの移動にあたり、移動力を計算する必要はない。

海上ユニットはある地点から別な地点へ、ルール [8.5.6.3] で示された位置関係に従い、たとえば海上ボックスから沿岸ボックスへ、海上ヘクスから沿岸ボックスへといった、接近移動または離脱移動を実施できる。ただし、港湾ヘクスから海上ボックスには移動できない。ユニットはまた、海上ヘクスと港湾の間を互いに移動でき、同様に任意の海上ヘクス間を移動できる。加えて、海上ユニットは特定の海域の海上ボックスから、他の海域の海上ボックスに移動できる。

海上ユニットが自軍支配下でない海上ボックスまたは沿岸ボックスに移動するか、あるいはこれらのボックスから移動する場合、競合海域移動ルールを実施しなければならない。ユニットが港湾から海上ヘクスに移動するか、または海上ヘクスから港湾に移動する場合（海上ヘクス間で移動した場合を含む）、その海域の沿岸ボックスが自軍支配下でなければ、競合海域移動ルールを実施しなければならない。移動が中止された場合、海上ユニットは移動セグメントを開始した場所に留まる。それ以外の場合、移動は成功する。

8.5.6.5 嵐: 「嵐」ターンの天候フェイズにおいて、海上ユニットは自軍の海上ボックス、あるいは現在の海域の港湾に留まるか、またはこれらに帰還しなければならない。

8.5.7 海上輸送

海上輸送は、強襲揚陸艦などの特殊な輸送船によるものではなく、一般的な海上輸送による兵員と装備の移動を表している。

海上輸送には、港湾間輸送と揚陸の2つの基本的

な方法がある。

ノート: 揚陸は、すでに完了した強襲上陸などにおける後続部隊を表している。

いずれの場合においても、移動元または移動先ヘクスの沿岸ボックスのいずれかが自軍支配下でなければ、競合海域移動表でルールを実施しなければならない。

8.5.7.1 港湾から港湾への移動: 自軍の移動セグメントを敵 ZOC 内にない自軍支配下の損傷していない港湾ヘクスで開始するユニットは、海上輸送により他の敵 ZOC 内にない自軍支配下の損傷していない港湾ヘクスへと移動できる。海上輸送されたユニットは、双方の港湾が同じ海域にあれば、上陸後に移動力の半分を使用して移動できる（端数切り上げ）。それ以外の場合は、上陸後に移動できない。

8.5.7.2 揚陸: すべての海兵隊ユニットと 5 以下の移動力を持つユニットは、海上輸送により同じ海域における自軍港湾と橋頭堡の間を移動できる。港湾への揚陸後、敵 ZOC 内になければユニットは移動力の半分を使用して移動できる（端数切り上げ）。双方の港湾が同じ海域にあれば、上陸後に移動力の半分を使用して移動できる（端数切り上げ）。それ以外の場合は、上陸後に移動できない。



8.5.7.3 制限: ゲームの独自ルールにより、海上輸送により輸送できるユニット数/スタック値が制限されることがある。

8.5.8 強襲上陸

海兵隊ユニットは強襲上陸を実施できる。

強襲上陸を実施するには、海兵隊ユニットは自軍移動セグメントを、強襲揚陸ユニット (AMPH) と共に沿岸ボックスで開始しなければならない。

8.5.8.1 手順: AMPH は輸送能力の範囲で（スタック値で表される）、海兵隊ユニットを沿岸ボックスから、強襲上陸を実施する沿岸ヘクスに隣接した、

海上ヘクスへと輸送する。スタック (AMPH と、その兵員輸送能力を超えない範囲の海兵隊ユニット) を沿岸ボックスから、同じ海域における任意の沿岸ヘクスと隣接する、海上ヘクスへと移動させること。強襲上陸を実施するユニットは、その移動セグメントにおいて、それ以上の移動を行えない（戦闘後前進を除く [9.9]）。

海上ボックスまたは沿岸ボックスにおいて、強襲揚陸ユニットや海兵隊ユニットの配置数に制限はない。ただしいったんユニットが強襲上陸を実施し、陸上ヘクスに配置されたら、通常スタック制限が適用される。

複数の AMPH ユニットが、同じ海岸ヘクスに隣接する異なる海上ヘクスを占めていても良い。この場合、その海岸ヘクスに隣接するすべてのユニットが、同じ強襲上陸に参加できる。ただしユニットが陸上ヘクスに配置されている間は、通常スタック制限が適用される。

重要: 海上ヘクスに隣接する海岸ヘクス [8.3.1.7] のみが強襲上陸の対象となる。

いったん海兵隊ユニットが隣接する海上ヘクスに配置されたら、続く戦闘セグメントにおいて強襲上陸が実施されるまで、その位置に留まる。

強襲上陸によって敵ユニットが占める海岸ヘクスを攻撃するユニットは、攻撃力が半分となる（端数切り上げ）。他の自軍ユニットがその敵ヘクスに隣接している場合、海兵隊かその他の陸上ユニットかどうかに関わらず、攻撃に参加できる。また戦闘支援を実施できる。攻撃部隊の戦闘力において、（戦闘力を半減させた後に）強襲上陸ユニットの戦闘力が過半数を占める場合、戦闘比を 1 段階左側にシフトする。

戦闘の終了時に防御側ユニットがヘクスに残っている場合、強襲上陸ユニットは戦闘結果に加えて 1 ステップを失い（ユニットごとではなく全体に 1 ステップロスを与える。また強襲上陸を実施した

ユニットが残っていない場合は、任意の攻撃ユニットに適用する)、強襲上陸を実施したユニットを海上ヘクスで AMPH とスタックさせる。

すべての防御側ユニットが、戦闘により除去されるか退却した場合（あるいはヘクス内に敵ユニットがない場合）、攻撃側はそのヘクスへと戦闘後前進 [9.9] できる。ヘクスが敵国でありかつ都市／軍事施設を含んでいる場合、戦闘後前進したユニットは掃討マーカー [8.4] の下に置かれる。



8.5.8.2 橋頭堡: 双方の陣営に、橋頭堡マーカーが用意されている。マーカーの数が、橋頭堡の設置上限となっている。

なおマーカーの数により双方の陣営が実施できる強襲上陸 [8.5.8] の回数が制限されることはないが、橋頭堡の数により強襲上陸における補給能力が制限されることとなる。そのため、橋頭堡マーカーが配置されない強襲上陸は、実質的には小規模な襲撃や陽動ということになる。

海兵隊ユニットが強襲上陸に成功した場合、プレイヤーは戦闘と戦闘後前進 [9.9] の後に、そのヘクスへ直ちに橋頭堡マーカーを配置できる。橋頭堡マーカーは、防御力と 1 ステップを有することを別にして、以下のような能力を持つ。

- ・ヘクスのスタック上限値を 6 に増加させる。
- ・以降の自軍移動セグメントにおいて、海上輸送 [8.5.7] により海兵隊、海兵隊戦車、徒歩の歩兵タイプユニットを橋頭堡へ移動させられる。
- ・ユニットは、退却結果の無効化を試みることができる [9.8.2]。

ノート: 海兵隊ではない機甲ユニット、自動車化ユニット、機械化ユニットは、橋頭堡に港湾がある場合を除き、海上輸送により橋頭堡に移動できない。敵の領域に、海上から海兵隊ではない機甲／機械化／自動車化ユニットを進出させる場合は、実質的に敵港湾を占領しなければならないということだ。

橋頭堡は所有するプレイヤーの移動セグメントにおいて、任意のタイミングで除去できる。いずれにせよ橋頭堡が除去されたら、次のゲームターンまで配置できない。このことを示すため、総合記録トラック上の次のゲームターンの欄に、橋頭堡マーカーを置いておくこと。

8.5.8.3 海兵隊ユニットの再収容: 港湾または橋頭堡 [8.5.8.2] の海兵隊ユニットを、隣接する海上ヘクスの AMPH ユニット 1 つに（輸送能力の範囲内で）再収容できる。

9.0 戦闘

デザインノート: 我々がイラク戦争において目撃したものと対比的に、現代戦における戦闘、とりわけ起伏に富みかつ密集した地域における戦闘は、双方に多数の死傷者をもたらすと考えられている。主な理由は地形と火力の集中にある。見通しが良く平坦な地形がほとんどなく、多くの丘や尾根により射線が平均で 1 マイルに満たない場合、スタンドオフ攻撃（戦車による攻撃や対戦車ミサイルの発射など）でさえ近距離で行われることとなる。交戦は唐突に発生し、ブラッディな結果になることだろう。また双方の陣営とも、敵の予測侵攻ルートと増援ルートに対して、大量の火砲による事前に計画された攻撃を集中展開することから、砲撃が効果を発揮するだろう。また部隊の密集が、兵員や士気に膨大な損失を与える原因となるはずだ。

確かに、地形は防御の助けとなるかもしれない。しかしながら荒地における偽装は、特に悪天候において攻撃を実施する部隊の早期発見を妨げるだろう。戦術的な奇襲や浸透、側面攻撃の組み合わせにより防御側部隊は包囲され、戦線の定まらない混乱が渦巻く戦場が作り出されることとなる。もし数ターンが経過した後に、真に混乱した現代戦を戦っていることに気付いたならば、少なくとも

もこの戦場がただのボール紙でしかないことに感謝すべきだ。

9.1 戦闘の条件

自軍戦闘セグメントにおいて、敵ユニットに隣接する自軍ユニットは攻撃を実施できる。水上ヘクスサイドを経由して攻撃を実施したり、水上ヘクスに対して攻撃を行うことはできない(例外: 強襲上陸)。あるヘクスのユニットすべてが同じヘクスに攻撃をする必要はなく、あるいはまったく攻撃しなくても良い。防御側ユニットは、常にスタック全体で防御を行うこと(例外: オーバースタックされたヘクス)。ユニットの攻撃力は、ユニット単位で用いられる。攻撃を実施する場合、それぞれの攻撃側ユニットは、すべての攻撃力を使用しなければならない。なお、隣接するすべての敵ヘクスを攻撃する必要はない。

重要: ユニットの移動において進入が禁止されている地形に対して、攻撃を行うことができない。これにより機甲/機械化ユニットは、道路が通じている場合のみ山岳ヘクスを攻撃できる。

9.2 戦闘の手順

すべての戦闘セグメントは、以下の手順に従う。

9.2.1 攻撃の宣言

攻撃側は攻撃対象ヘクスを宣言し、攻撃ユニットを示す。**重要:** いったん攻撃が宣言されたら、それを解決しなければならない。



9.2.2 初期戦闘比の計算

各陣営はすべての攻撃側/防御側の戦闘力を合計し、攻撃側の戦闘力を防御側の戦闘力で割る。結果が(たとえば $10:5=2:1$ といったような)シンプルな戦闘比にならず、($9:5=1.8:1$ といったように)余りが出てしまう場合、防御側が有利になるよう戦闘比を低下させる(これにより $1.8:1$ は $1.5:1$ となる)。

9.2.2.1 戦闘比の計算において余りが発生し、かつ攻撃側の戦闘力が防御側の戦闘力を上回っている

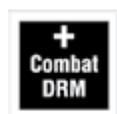
場合、攻撃側は攻撃ダイスロールに-1のDRMを得る。初期戦闘比が表に記載された最大比率を超えている場合(たとえば平地/平地森林の欄において $7:1$ 以上である場合)、攻撃側は-1のDRMを得る。なお攻撃側は、上記のうちいずれか1つの修正値だけを得ることができる。

例: $1.8:1$ となった場合、戦闘比は $1.5:1$ となるが攻撃側は-1のDRMを得る。

9.2.2.2 CRT から、適切な地形と戦闘比の項目を探し出すこと。攻撃側は、防御側ヘクスの地形と一致する地形が記載された行を探し、さきほど決定された戦闘比を含む適切な列を確定する。もっとも右側のコラムより高い比率、もしくはもっとも左側のコラムより低い比率で攻撃が実施される場合(戦闘比はコラムごとに記載されている)、それぞれもっとも端のコラムを使用すること。すべてのコラムシフトは、このコラムを基準に行われる。なおCRT上においてオッズを記録するため、マーカーが用意されている。

例: 高地または高地森林ヘクスにおいて、最も右側のコラムは $8:1$ (あるいは $36:1$) となる。

9.2.3 コラムシフトとダイスロール修正



双方の陣営は、どのユニットの効率値 [2.3.3] を戦闘において使用するかを示す。また奇襲や都市/陣地に対する攻撃、あるいは突破戦闘セグメントにおいて実施される攻撃においては、コラムシフトが発生する。戦闘において適用されるコラムシフトと DRM は、CRTに記載されている。双方のコラムシフトの差を求め、初期戦闘比を確定すること。なおCRTにおいて、DRMを記録するためマーカーとトラックが用意されている。

9.2.4 戦闘支援の割り当て

攻撃側は航空ポイント [6.1]、攻撃ヘリコプター [6.5]、海上ユニット [7.3.1] を戦闘に割り当て

る。そののち、防御側が同じように割り当てる。

9.2.5 航空防御射撃の解決

いずれかの陣営が陸上で戦闘に航空ポイントまたは攻撃ヘリコプターを割り当てた場合、航空防御射撃が直ちに解決される。

9.2.6 ダイスロールと戦闘の解決

攻撃側は 10 面体ダイスを 1 個ロールし、CRT に記載された適切な DRM でロール結果を修正する。

9.2.7 損害の適用

防御側が損害／退却を先に適用する。そののち、攻撃側が損害を適用する。

9.2.8 退却と戦闘後前進

防御側ヘクスが戦闘の結果、空白となった場合、攻撃側プレイヤーは 4 スタック値まで（山岳ヘクスは 3 スタック値まで）の攻撃実施ユニットを、戦闘後前進ルールに従いそのヘクスへ前進させることができる（少なくとも 1 ユニットが戦闘後前進しなければならない）[9.9]。

9.3 複数ヘクス戦闘

単一ヘクスの敵ユニットを攻撃する複数の自軍ユニットは、攻撃において（スタック制限の範囲内で）攻撃力を合算しなければならない [8.1.1.1]。特定の防御側ヘクスが、1 回の戦闘セグメントにおいて 2 回以上の攻撃を受けることはない。たとえ複数の敵ヘクスと隣接していても、攻撃側がいかに複数のヘクスを攻撃することはできない。複数ヘクスからの攻撃を実施する場合、3 ヘクス以上から攻撃を行っているならば、攻撃側は DRM ボーナスを得る [9.6.3]。

9.4 戦闘力修正

ユニットの戦闘力が半減している場合、ユニットごとに半減と切り上げの処理を行う。ユニットの半減処理が累積することはない、2 回目以降の処理は無視される。

9.4.1 渡河攻撃と強襲上陸

河川ヘクスサイドを横断して攻撃するユニット

（橋梁があるかどうかに関わらず）、また敵前強襲上陸を実施するユニットは、攻撃力が半減する（端数切り上げ）。複数ヘクスから攻撃を実施する場合、渡河攻撃／強襲上陸による戦闘力半減の効果は、実際に上記の方法で攻撃を実施したユニットにのみ適用される。

9.4.2 機甲アドバンテージ

機甲ユニットが陣地、都市、森林を含まない平地または荒野の地形において、非機甲／非機械化ユニットからなるスタックを攻撃する場合、攻撃力を倍にする。

例外: 河川ヘクスサイドを横断、または強襲上陸を実施していない場合に限る。

9.4.3 機械化アドバンテージ

機械化ユニットが陣地、都市、森林を含まない平地または荒野の地形において、非機甲／非機械化ユニットからなるスタックを攻撃する場合、攻撃力を 1.5 倍（端数切り上げ）にする。

例外: 河川ヘクスサイドを横断、または強襲上陸を実施していない場合に限る。

9.4.4 機甲／機械化部隊の地形による不利

機甲ユニットと機械化ユニットは沼地（冬季を除く）、山岳、高地、高地森林に攻撃を行う場合、攻撃力が半減する。

9.4.5 歩兵アドバンテージ

非機械化の海兵隊とすべての「徒歩」ユニット（空中機動を含む）は、大都市ヘクスで防御する際に防御力を倍にする。

例外: 掃討作戦マーカーが置かれている場合は除く。

9.5 コラムシフト

9.5.1 効率値によるコラムシフト

攻撃側は、戦闘においてどの攻撃ユニットの効率値（ER）[2.3.3] を使用するか指定しなければならない（そのユニットが攻撃を「先導」する）。防御側は、防御にどのユニットの効率値（ER）を使

用するか指定しなければならない。そのうち、攻撃側は自身の ER から防御側の ER を引くこと。結果が、CRT においてシフトされるコラム数となる（攻撃側の ER が上回っている場合は右側に、防御側の ER が上回っている場合は左側にシフトする）。

加えて、効率値によるコラムシフトの判定に使用されたユニットは、続く戦闘において（もし発生すれば）最初のステップロスを受けなければならない。

9.5.2 都市／陣地によるコラムシフト

都市または陣地ヘクス [8.3.1、8.3.1.10] で防御するユニットに対する攻撃は、CRT で左に 2 段階シフトする。

防御側は、陣地がプレイヤー自身の本国または同盟国に位置しており、かつ自軍支配下の場合のみ陣地の恩恵を受けることができる。ヘクスが都市と陣地の双方を含む場合、効果は累積する。

9.5.3 突破戦闘によるコラムシフト

突破移動に続き、イニシアティブプレイヤーの任意のユニットは（突破移動を実施したかどうかに関わらず）、戦闘を実施できる。これら突破戦闘は左に 2 段階シフトさせて解決する。

デザインノート: この不利なコラムシフトは、数日にわたり移動と戦闘を継続したことによる、有効性の減少を表している。戦闘による疲労と補給の減少、砲兵や工兵、司令部からの支援の減少などが、これらの要因だ。一方で、突破攻撃を見合わせることは、相手にイニシアティブを渡すことになるだろう……。

9.5.4 奇襲によるコラムシフト

一部のシナリオでは、一方の陣営が奇襲を反映したコラムシフトを受けることが指示されている。

9.5.5 強襲上陸

強襲上陸において、攻撃力の過半数が強襲上陸を実施したユニットにより占められる場合、ペナル

ティとして戦闘比を 1 段階左側にシフトする。

9.6 ダイスロール修正

9.6.1 戦闘支援

攻撃側と防御側の双方は、戦闘において航空ポイント [6.1]、攻撃ヘリコプター [6.5]、海上戦闘支援 [7.3.1] により、戦闘結果を修正できる。いずれの陣営も、任意の数の海上ユニットをレンジ内の戦闘に割り当てることができる。

攻撃側が各種の戦闘支援を先に割り当てる。

双方の陣営は、ADF を生き残った攻撃ヘリコプターの支援値と ADF を生き残った航空ポイントを、海上戦闘支援に加算する。防御側の戦闘支援値と攻撃側の数値を比較し、攻撃側の戦闘支援値が高ければ、続く戦闘のダイスロールで防御側が不利な DRM を受ける。防御側の戦闘支援値が高ければ、続く戦闘のダイスロールで防御側が有利な DRM を受ける。

9.6.2 都市、町と軍事施設

防御側ヘクスに町、飛行場また軍事施設 [8.3.1.2] が含まれる場合、戦闘に +1 の DRM が適用される。これらの DRM は累積する。

9.6.3 複数ヘクス戦闘

攻撃側が少なくとも 3 ヶ所のヘクスから攻撃を実施した場合、戦闘において有利な DRM を受ける。3~4 ヘクスから攻撃した場合の DRM は -1 であり、5~6 ヘクスから攻撃した場合の DRM は -2 である。

9.6.4 特殊ユニットの攻撃

ゲーム独自ルールにより、一部の特殊なユニットによる追加の修正が適用される場合がある。

9.6.5 多国籍部隊による攻撃

ゲームの独自ルールに、多国籍部隊による攻撃に影響を与える DRM が記載されている場合がある。

9.6.6 複数の軍団による共同攻撃

ゲームの独自ルールにおいて、異なる軍団の所属部隊による共同攻撃に、影響を与える DRM が記

載されている場合がある。独立ユニット（たとえば所属軍団のないユニット）は、この DRM を無視する。

9.7 戦闘結果

戦闘結果は CRT において左側から、攻撃側／防御側の順序でステップロス数と防御側の退却の有無が記載されている。結果の詳細は以下の通りとなる。

9.7.1 攻撃側の結果

攻撃側の結果は、常にステップロスを意味する。CRT に攻撃側のステップロス数が記載されている場合、攻撃側は数値の分だけ攻撃を実施したユニットからステップを取り除く。なお最初のステップは、ER [2.3.3] の判定に使用したユニットから取り除くこと。

この損害数は攻撃を実施した部隊全体に適用されるもので、攻撃に参加したユニットそれぞれに適用されるものではない。複数のステップロスが求められた場合、これらの損害はすべての攻撃に参加したユニットの間で、可能な限り均等に割り当てられなければならない。また、いずれかのユニットが 2 つめのステップロスを受ける前に、すべての攻撃を実施したユニットが（いつステップロスを受けたに関係なく）1 つのステップロスを受けていなければならない [9.2.3]。

プレイノート: つまり完全戦力のユニットは、すでに 1 ステップロスを受けているユニットより先にステップロスを適用されるということだ（ただし先導ユニットを除く）。

9.7.1.1 過剰な損害: CRT により、防御側が適用できるより多くのステップロスが与えられた場合、攻撃側はその戦闘における損害を 1 つ減少させられる。

CRT により、攻撃側が適用できるより多くのステップロスが与えられた場合、防御側はその戦闘における損害を 1 つ減少させられる。

9.7.2 防御側の結果

防御側の結果は、ステップロスと退却の有無を表している。

CRT に防御側のステップロス数が記載されている場合、防御側は数値の分だけ防御を実施したユニット／スタックからステップを取り除く。なお最初のステップは、戦闘 [9.2.3] において ER [2.3.3] の判定に使用したユニットから取り除くこと。複数のステップロスが求められた場合（たとえば 2R の結果となった場合）、これらの損害はスタック内で、可能な限り均等に割り当てられなければならない。また、いずれかのユニットが 2 つめのステップロスを受ける前に、スタック内のユニットが（いつステップロスを受けたに関係なく）1 つのステップロスを受けていなければならない。

CRT における「R」の結果は、防御側のユニット／スタックが防御ヘクスの地形タイプに応じたヘクス数の分だけ、退却することを表している [9.8.1]。防御側はそれぞれのユニットを個別に（スタック単位ではなく）、すべての退却移動に関するルールに従い、指示されたヘクス数だけ退却させること。

すべての防御側の結果は、左側に記載されたものから順番に実施すること。たとえば、平地における「1R」の結果は、防御側に以下の処理を求める。

1. 戦闘において ER を使用したユニットに、1 ステップロスを与える。
2. 残るユニットそれぞれを、2 ヘクス退却させる。

9.7.3 ステップロス

ユニットは、1 あるいは 2 ステップの耐久力を有している。2 ステップの耐久力を持つユニットは両面印刷となっており、裏面が減少戦力となっている。1 ステップのユニットは両面印刷ではなく、1 ステップロスを適用されたら除去される。2 ステップのユニットが最初のステップロスを受けたら、ユニ

ットを裏面にひっくり返すこと。減少戦力のユニットが、再度ステップロスを受けたらプレイから除去される。カウンターに記載されたスタック値が、必ずしもステップロス数を示しているわけではない点に注意。

9.8 退却

9.8.1 退却のオプション

防御側のユニット／スタックが戦闘の結果として退却を余儀なくされた場合、それぞれのユニットは、戦闘においてこれらが占めていた地形に基づき指定されるヘクス数を、完全に満たすよう退却しなければならない。都市または陣地ではない平地、平地森林、荒地、荒地森林、そして沼地の場合は 2 ヘクス退却する。その他の地形で防御しているユニットは、1 ヘクス退却する。

スタックが退却する場合、スタック内のユニットがそれぞれ個別に退却を実施しなければならない。退却を行うユニットが、それぞれ別なヘクスに退却しても良い。ただしすべての退却ユニットは、元の防御ヘクスから、指定されたヘクス数だけ離れた場所で退却を終了しなければならない。可能な限り自軍マップ端（自軍マップ端はゲームの独自ルールで規定される）に向けて退却しなければならない。

自軍の陸上ユニットが存在していない限り、敵 ZOC 内で退却を終了することはできない。

空中機動ではないユニットが、橋梁のない河川ヘクスサイドを横断して退却することはできない。機械化と自動車化の機動性クラスを持つユニットは、道路がない限り進入禁止地形に退却できない。ユニットあるいはスタックの最終的な退却ヘクスが敵 ZOC 内の空白ヘクスとなってしまう場合や、地形障害により退却できない場合（空中機動ユニットのみが橋梁のない河川ヘクスサイドを横断して退却できる）、退却路が敵ユニットにより占めている場合は、元の防御ヘクスに留まる。さらに、

ヘクス内でもっとも効率値の低いユニットに対し、戦闘で発生したすべてのステップロスに加えて、1 ステップロスを与える。

海兵隊ユニットが、橋頭堡または港湾から退却する場合、隣接する AMPH に退却できる。

9.8.2 退却結果の無視

大都市または山岳ヘクス、あるいは都市、陣地 [8.3.1.10]、橋頭堡 [8.5.8.2] を含むヘクスの場合、CRT による退却結果の無視を試みることができる。これらのユニット／スタックは、スタック内でもっとも効率値が低いユニットで、効率チェック [2.3.3] を実施しなければならない。もし失敗したら、通常通り退却を実施するか、追加の 1 ステップロス（スタック全体に対して）を受けその場に留まるかを選択できる。もし成功したら、退却を無視できる。その他の地形に配置されたユニットが、退却の結果を無視することはできない。

9.8.3 敵 ZOC を経由しての退却

敵 ZOC [8.2] を経由して退却するユニットが、ER チェック [2.3.3] に失敗した場合、追加で 1 ステップロスを受ける。

ノート: 自軍ユニットを含むヘクスに退却するユニットは、敵 ZOC の及ぼす影響を無視できる。

9.8.4 防御ヘクスへの退却

味方が占めるヘクスに退却したユニットが、同じ戦闘セグメントの攻撃においてふたたび目標となる場合がある。このとき退却してきたユニットはそのヘクスでの防御に参加できず、ステップロスを割り当てることもできないが、オーバースタックを引き起こす場合がある。加えて、戦闘結果の適用によりそのヘクスを防御していた自軍ユニットがいなくなった場合、最初に退却してきたユニットはそれぞれ効率チェック [2.3.3] を実施しなければならない。失敗したユニットは、1 ステップロスを受け、そののち戦闘結果に基づき通常通り退却を行う。

9.9 戦闘後前進

戦闘後前進は、攻撃側プレイヤーにのみ認められており、防御側のスタックが戦闘後前進することはない。

防御ヘクスが戦闘の結果空白になった場合、攻撃側のユニットが生き残っていれば、攻撃に参加したユニットのうち少なくとも1つが（攻撃側が選択）空白となったヘクスに戦闘後前進しなければならない。なお前進するスタックは、[8.1.1.1]に関わらずスタック制限に違反できない。

防御側の部隊が2ヘクスの退却を求められるか、あるいは除去された場合、攻撃側に機械化／自動車化ユニットが残っていれば、これらの機動性クラスを持つユニットは元の防御ヘクスを越えて、防御ヘクスに隣接した空白ヘクスへと前進できる（一時的に敵 ZOC を無視できる [8.2]）。この前進は、元の防御ヘクスと道路（いずれの種類も可）またはハイウェイにより接続されている場合のみ、山岳、高地、高地森林ヘクスに対して、あるいは河川を横断して実施できる。この「2ヘクス目の前進」は嵐のターンにおいて実施できない。

9.10 大都市、都市、軍事施設ヘクスへの前進

防御側が大都市、都市または軍事施設ヘクス [8.3.1.2] を空けた場合、ルールにより戦闘後前進を求められるユニットと攻撃側が任意で戦闘後前進を決めたすべてのユニットは、ヘクス内で掃討マーカー [8.4] の下に置かれる

大都市、都市または軍事施設ヘクスに対して2ヘクス目の戦闘後前進を行うことはできない（敵ユニットが壊滅または2ヘクスの退却を行った場合においても）。また最初の前進ヘクスが大都市、都市または軍事施設ヘクスだった場合は、2番目のヘクスへ前進を試みることができない。

9.11 港湾への戦闘後前進

敵水上ユニットが港湾に配置されている場合、た

だちに適切な沿岸ボックス（自軍支配下か競合状態に関わらず）に置く。あるいは、海岸線をたどって計算した場合にもっとも近い自軍港湾へと配置する。

10.0 増援

それぞれの陣営がどれだけの増援をプレイに投入するかの詳細は、ゲームの独自ルールに記載されている。

11.0 補充

REPL
x1

双方の陣営は、ゲームにおいて特定の数の補充ポイントを受け取る。これらのポイントはシナリオに記載されたゲームターンの増援／補充フェイズに受領される。ポイントは国籍ごとに記載されており、同じ国家のユニットの補充または再編成のみに使用できる。ポイントは直ちに使用できるが、複数ターンにわたって蓄積することもできる。現在の補充ポイント数を示すため、ゲーム記録トラック上の補充ポイントマーカーを移動させること。補充ポイントは、マップ上のユニットが耐久力の減少により失ったステップの回復に使用できるほか、除去されたユニットの再編成にも使用できる。

11.1 ステップの回復

敵 ZOC [8.2] にないユニットは、プレイエイドの補充／再編成表に記載された補充コストを支払うことで、このフェイズにおいて失われたステップ1つを回復できる。

11.2 再編成

以前に除去されたユニットを、このフェイズに1ステップのユニットとして再編成できる。ただし必要な補充ポイントは、ステップの回復より再編成の方が高くなる。再編成されたユニットは、自国または同盟国内のマップ上の任意のヘクスで、かつ敵ユニットから3ヘクス以上離れた場所に置

かれる(2ステップユニットならば減少戦力面で置かれる)。

あるゲームターンに2倍の再編成コストを支払っても、2ステップユニットを完全戦力で再編成することはできない。ただし、再編成されたユニットが続くゲームターンでステップ回復を行い、完全戦力に戻ることは可能だ。

攻撃ヘリコプターと空中機動ユニット、空挺ユニット、そして海兵隊ユニットは、いったん破壊されたら再編成できない。

12.0 勝利判定

12.1 勝利得点



双方の陣営は勝利得点表(マップを参照)に記載されている通り、特定の

ヘクスの占領や敵ユニットの除去により、ゲームターンにおいて勝利得点(VP)を獲得する。これらのポイントの蓄積は、ゲーム記録トラックにおいて「このターンのVP」(VPs This Turn)マーカーを動かすことで表示される。

重要: プレーヤーは敵支配下のVPヘクスを占領するごとにVPを獲得する。つまり、ある陣営が敵の大都市ヘクスを占領したら6VPを獲得し、相手プレーヤーがそれを奪還したら4VPを得る。さらに、最初のプレーヤーが再占領したらもういちど6VPを得る。

勝利得点トラックにおけるVPの記録は、勝利判定フェイズにおいて各ターンの合計が追加されていく(「このターンのVP」マーカーの数値分だけ)。

12.2 自動的な勝利

デザインノート: 本章のルールは、いずれかの陣営に勝利をもたらし、そして敗北を与えるために、異なる視点における相互に絡み合ったさまざまな要素を反映させ、またこれらの要素から引き出されたものだ。

もちろん、双方の陣営を何が降伏に至らせるのかということについて、確たる保証はない。だが我々は、降伏を引き起こすと予想されるさまざまな状況を、妥当な事例にまとめることができる。

また我々はゲームをよりの確なものとするため、「自動的な勝利」表を作成し、現実と同じような不確実性を与えることとした。なお基本的に、一方の陣営が自動的な勝利を達成するには(そして一方が降伏するには)、VPで大幅に上回っているか、あるいは敵首都を占領しなければならない。



各キャンペーンシナリオには、「自動的な勝利レベル」が記載されている。

この勝利レベルは、2人のプレーヤー

間における勝利得点合計の差として表される。勝利得点の差がシナリオで規定された値に到達した場合、より多くのVPを獲得しているプレーヤーは、自動的な勝利表(Automatic Victory)でダイスロールを1回行う。加えて、一方のプレーヤーが敵の首都ヘクスすべてを占領した場合(あるいはゲームの独自ルールで指示されたヘクス)、自動的な勝利表でダイスロールを1回行う。VP差と敵首都(あるいは指定ヘクス)の占領の両方を達成したプレーヤーが、そのターンにおいて自動的な勝利表で2回のロールを実施できることに注意。

自動的な勝利表でロールを実施するにあたり、プレーヤーはゲームターン記録トラックに表示されている、これまで実施されたロール回数に応じた列を使用すること。たとえば1回目のロールでは「1」と書かれた列を使用し、2回目のロールでは「2」と書かれた列を使用する。結果が「勝利」(Victory)であれば、プレーヤーは相手側の無条件降伏により直ちに勝利する。

12.3 勝利レベル

それぞれのシナリオには、特定の勝利レベルを達成するために必要な勝利得点が記載されている。勝利レベルは以下の通りとなる。

- ・決定的な勝利
- ・実質的な勝利
- ・辛勝
- ・千日手（スティルメイト）

ゲームが自動的勝利により終了しなかった場合、より多くの勝利得点を獲得したプレイヤーがゲーム終了時点で勝者となる。シナリオごとにポイント差を参照し、勝利レベルを判定すること。

13.0 オプションルール

本章は、標準ゲームにおけるオプションルールを解説している。なお一部のルールは、上級ゲームにおいて別なルールと置きかえられる。

13.1 補給

より効率的なゲーム体験を提供する意図から、標準ゲームルールにおいて、兵站は故意に省かれている。ただしプレイヤーが、戦略についてちょっとした配慮をもってプレイすることを望むならば、以下のルールを取り入れて補給を判定すると良い。

13.1.1 補給源

自軍の大都市、都市、または橋頭堡ヘクス [8.5.8.2]（沿岸ボックス [7.1] が自軍支配下の場合）。

13.1.2 連絡線（LOC）

ユニットは補給源まで、敵ユニットや ZOC [8.2]、進入禁止地形、または敵支配下の大都市、都市、軍事施設ヘクスにより妨害されない、一連の道路ヘクスをたどることができる場合、補給下にあると見なされる。このとき、自軍ユニットは敵 ZOC を無効化する。

13.1.3 空挺／空中機動の補給

空挺移動（パラシュート降下） [8.5.3] または空中機動（空中襲撃） [8.5.4] を実施したユニットは、これらの移動を実施したターン全体において補給下にあると見なされる。そのターン以降は、通常通り補給を受けなければならない。

13.1.4 補給切れの効果



補給切れのユニットは攻撃力と移動力が半減し（端数切り捨て、最小値は 1）、効率値が 1 つ減少する（最小値は 1）。これらのユニットはエリートリアクションフェイズ、突破移動フェイズで移動できず、補給切れとなった空中機動タイプのユニットは補給を受けるまで空中機動を実施できない（ただし空中機動ポイントの消費により移動することは可能）。

13.2 空中機動

固有のものではない空中機動によりユニットを移動させた場合、移動を実施するプレイヤーは移動を支援する航空基地／飛行場を選択しなければならない。またこの航空基地／飛行場から移動を実施するユニット、そして最終的な目的ヘクスまで、24 ヘクス以内の線を引なければならない。

14.0 予備

本章は、今後の拡張のための予備である。

上級ゲームルール

15.0 上級ゲームの導入

標準ゲームでは、プレイアビリティのため現代戦におけるいくつかの側面を単純化している。我々は、上級ゲームが現実的なものだと主張するつもりはないが（紙と厚紙を現実的なものとするのは、いささか難しいことだ）、現代戦がどのようなものかプレイヤーがより徹底的に検証できるよう、いくつかの主要なサブシステムを追加または改変している。ただしこれらのシステムでさえ、プレイアビリティのため抽象化や単純化せざるを得なかった。我々が本当に示したかったのは、戦闘部隊の集団だけが、双方の陣営が将来の戦争を遂行し、そして勝利するためのアセット全体を表しているわけではないということだ。

上級航空ルールは、勝利の絶対的な鍵となる戦争の一面を表している。標準ゲームでは、実際に前線に到達できた近接航空支援を、合理的に数値化して表している。しかし上級ルールでは、航空機を好きなように酷使できる。これは本来のドクトリンにおいて正しいとはいえないが、プレイヤーは航空機で現実世界と同様の戦略を実施し、（そしておそらく）同様の結果を達成できるはずだ。敵の補給線と司令設備に対する、西側連合国の航空戦力による効果は、まさしく完全な破壊をもたらすだろう。

上級航空ルールの別な側面として、陸上ユニットの探知に関するリアリズムを提供するというものがある。基本的に、航空優勢は敵の後背地において「見る」ことを可能とする。前線の奥深くで目標を探知し攻撃する能力は、もちろん米国のドクトリンにおいて重要なものだ。

上級ゲームにおける追加の補給ルールは、双方の陣営が直面する兵員の補給において、より高度な挑戦を課すものだ。双方の陣営にとって、敵の航空攻撃や特殊作戦部隊による攻撃から補給ユニッ

トを守ることが、勝利において決定的なこととなる。

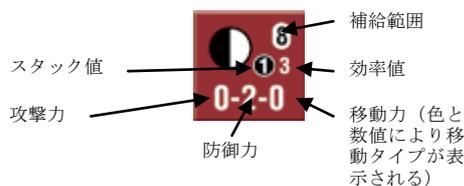
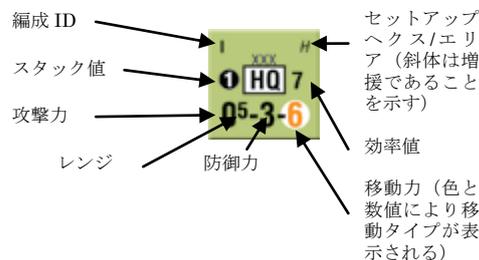
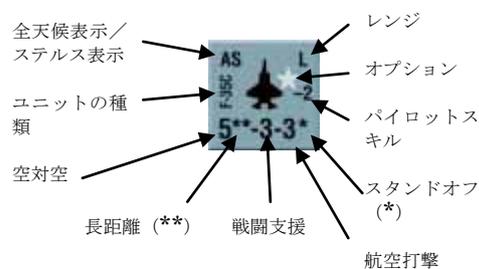
これらのシステムをすべて取り入れることで、現代戦がどのようなものなのか、より明確に見ることができるはずだ。これらシステムの相互作用、とりわけ上級航空ルールサブシステムとの相互作用は、計画の難しさをもたらすと同時に、研究への好奇心をかき立てるものだ。我々がこのゲームを作り上げ、テストしたときと同じように、あなたがゲームのプレイを楽しむことを期待している。

16.0 上級ゲームのコンポーネント

上級ゲームでは標準ゲームのユニットとマーカーに加え、いくつかの新たな戦闘ユニットとマーカーを使用する。

16.1 上級ゲームユニットの例

16.11 上級ゲームユニットの解説



16.2 ユニットの解説

16.2.1 航空打撃力

この数値は、ユニットが目標を爆弾またはスタンドオフ兵装で攻撃する能力を表している。これは、航空機が航空打撃を実施した際に使用される。

16.2.2 戦闘支援値

この数値は、ユニットが戦闘支援任務で飛行した際の能力を表している。この数値は戦闘解決のダイスロールにおいて修正値 (DRM) となる (攻撃時にはマイナス、防御時にはプラス)。

16.2.3 空対空戦闘力

これは、航空機が空対空戦闘を行う能力を表しており、ユニットが他の航空機と交戦した際に使用される。

カッコのついた数字は、空対空戦闘において防御のみ実施できることを示す。

16.2.4 パイロットスキル

一般的な訓練やドクトリン、電子機器、またユニットにおけるパイロットの練度を表している。この数値は、空対空戦闘における DRM として使用される。

16.2.5 レンジ

航空ユニットの場合、S (短距離)、M (中距離)、L (長距離) のいずれかとなり、ユニットが任務で飛行可能な航続距離を表す (詳細はゲームの独自ルールを参照)。HQ ユニットの、HQ が実施できる支援攻撃や支援提供の範囲を表している。

16.2.6 全天候能力

この項目は、航空ユニットが晴天以外のターンで飛行する能力があるかどうかを示している。

16.2.7 ステルス

全天候能力の表示に続いて「S」が記載されているユニットは、ステルス技術が用いられている。ステルスユニットは、長距離攻撃またはスタンドオフ攻撃を受けない。ステルス機はドッグファイト

においてのみ攻撃を受ける。

16.2.8 スタンドオフ兵装

数値の後にアスタリスク (*) がついているユニットは、その攻撃にスタンドオフ兵器を使用する能力がある。航空打撃任務においてスタンドオフ能力を持つユニットは、対空射撃を無効化する。空対空戦闘においてスタンドオフ能力を持つユニットは、スタンドオフ距離で攻撃を実施できる。

16.2.8.1 長距離兵装: 「**」のついた数値を持つ良ユニットは、先進的なエレクトロニクスやドクトリン、特別に射程の長い空対空ミサイルを運用する航空機であることを示す。これらの航空機は空対空戦闘において 3 回攻撃できる (スタンドオフ距離、長距離、ドッグファイト)。

16.2.9 ワイルド・ウィーゼル



通常の支援値や航空打撃値の代わりに「WW」と記載されたユニットは、敵防空ネットワークへの攻撃や反撃

に特に秀でている。これらのユニットは敵の探知網や AAA、SAM トラックに対して攻撃を実施できる。またこれらは防空制圧ユニットとして、ワイルド・ウィーゼルや航空打撃、戦闘支援任務につくユニットを防護できる。

16.2.10 編成 ID

色分けされた兵科記号と左上に記載された数字 (1/101、1/VIII などの書式) は、ユニットの編成 ID を表している。これは HQ の戦闘支援や補給、ユニットの補充において重要となる。

16.2.11 補給範囲

これは自動車化タイプの移動ポイントに換算して、補給ユニットから編成下のユニットまたは HQ が補給を受けられる最大距離を表したものだ。

17.0 上級ゲームのプレイ手順

プレイエイドにより提供されるプレイ手順 (SOP) には、この上級ゲームにおける補足が含まれ、ま

た上級ゲームの特性にもとづいて作成されている。なお今後登場するゲームで陣営の名称が変わることもあるが、SOPは本質的に同じものだ。

18.0 編成と HQ ユニット

ゲームにおけるほとんどの陸上戦闘ユニットは、所属編成を示すため、兵科記号が色分けされている。これは、従属関係を判定するうえで重要なものだ。

HQはゲームにおいてもっとも重要なユニットだ。HQは固有の戦闘支援能力を持ち、所属するユニットの再編成と補充を可能にする。HQとその能力の喪失は、軍の編成に致命的な一撃を与えるだろう。

18.1 従属

ゲームにおけるすべての陸上ユニットは、以下のように特定の「上位の」HQユニットに従属する。

1. 色分けされた兵科シンボルを持つすべてのユニットは、同じ色のHQに従属する。
2. 白地の兵科シンボルを持つすべてのユニットは、自国の任意のHQに従属できる。

従属関係は、戦闘におけるコラムシフトや補給の判定において重要となる。

18.2 HQの戦闘能力

それぞれのHQは、工兵や偵察アセット、電子戦ユニット、組織的な砲兵戦力、あるいは一部の陣営においては偵察と攻撃能力を備えたUAVなどの、戦闘支援エレメントを含んでいると見なされる。これらのアセットの戦闘能力は、HQ支援攻撃能力または戦闘におけるHQのコラムシフトボーナスとして表現されている。HQの3つ目の能力は、対空防御におけるDRMだが、これはHQの戦闘能力には含まれない。

HQは、ゲームターンごとに2回の戦闘能力を使用できる。それぞれの能力は、打撃フェイズにおいて1回のHQ支援攻撃を実施するか、あるいは戦闘セグメントにおいて1回の戦闘を支援すること

に使用できる。

HQユニットが戦闘能力を支援攻撃か戦闘へのコラムシフトボーナスに使用すること、識別のためHQを90度回転させること（攻撃ヘリコプターと同様に）。180度回転したHQは戦闘能力を2回使用しており、そのゲームターンにおいてこれ以上の支援攻撃やサポートの提供を実施できない。

HQの戦闘能力は、敵の特殊作戦部隊による襲撃や打撃マーカー [27.3] の配置により、減少する可能性がある。

各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、それぞれの状態に基づき、HQユニットは元の向きに戻される（SOPを参照）。

18.2.1 戦闘時のコラムシフト

補給下にある「上位の」HQユニットは、HQのレンジ内にある従属する孤立していないユニット（HQ自身を含む）に対し、そのユニットが参加する戦闘（突破戦闘を含む）に有利なコラムシフトを提供する。HQが完全戦力の場合、このコラムシフトは2段階となり、減少戦力の場合は1段階となる。

また攻撃においてコラムシフトを得るためには、攻撃目標のヘクスがコラムシフトを提供するHQのレンジ内に入っていないなければならない。

例外: 最高司令部は、戦闘時のコラムシフトを提供しない。

18.2.2 HQ支援攻撃

HQ支援攻撃は、HQのレンジ内にある探知された [21.0] ユニットに対して実施できる。支援攻撃のレンジは、HQのカウンターに記載されている。HQ支援攻撃は、上級打撃表における適切な項目で解決される。攻撃を実施するHQがステップロスを受けている場合、支援攻撃に+1のDRMを適用すること。

特定のフェイズにおいて、HQが複数回の支援攻撃を行うことはできない。

18.2.3 対空防御 DRM

HQ は、自身から 2 ヘクス以内に着陸するユニット、または 2 ヘクス以内で任務を実施するユニットへの対空防御射撃に-1 の DRM を提供する。この ADF 能力は、特定のゲームターンにおいて何回でも使用でき、HQ の戦闘能力にカウントされない。

18.2.4 化学兵器による支援

補給下にある「上位の」HQ ユニットの、孤立していない従属ユニットが参加する戦闘に、化学兵器マーカーを配置できる。マーカーを配置するためには、攻撃目標ヘクスが HQ のレンジ内に入り、化学兵器ポイントが残っていなければならない。特定のターンにおいて使用できる CW（化学兵器）のポイント数は、ゲームの独自ルールに記載されている。一般的に、化学兵器支援マーカーは目標ヘクスのユニットの効率値を 3 低下させる（すべての防御ユニットが米国ユニットの場合は 2 低下する）。

最高司令部は化学兵器による支援を提供できない。

18.2.5 HQ 能力の制限

HQ の戦闘能力は、HQ が海上ヘクスにある場合（AMPH に収容されているなど）、沿岸ボックスや海上ボックスにある場合には使用できない。

18.3 最高司令部

通常、双方の陣営はゲームにおけるすべてのユニットを従属させる最高司令部を有している。

18.3.1 戦闘支援能力

最高司令部は、戦闘におけるコラムシフトの提供と CW（化学兵器）による支援を除き、他の HQ と同様の戦闘支援能力を有する。加えて、カウンターに記載されているように、HQ 支援攻撃において広範囲なレンジを有する（地対地ミサイルを表している）。

18.4 ステップロス

ステップロスした HQ は、能力が減少する。これらによる HQ 支援攻撃は+1 の DRM を受け、また

戦闘におけるコラムシフトは 1 段階のみとなる。

補給下にある孤立していない HQ は、各ゲームターンの増援または補充フェイズにおいて、1 ステップを回復できる。

他の陸上ユニットと異なり、ステップの回復には 1 補給ポイントを消費する。

18.5 除去

HQ は、他のユニットと同様にすべてのステップが破壊されたら除去される。また他のユニットと異なり、補充ポイントによる再編成はできない。ただし各ターンの増援または補充フェイズに 2 補給ポイントを支払うことで（最高司令部は 5 ポイント）、HQ を再編成できる。

再編成された HQ は自国内で、かつ補給下にあり孤立していない従属ユニットの 4 ヘクス以内に配置される。マップ上に従属ユニットがない場合、HQ は最高司令部と同じヘクス、またはその隣接ヘクスに配置される。最高司令部がマップ上にない場合は、任意の自軍大都市または都市ヘクスに配置される。すべての状況において、HQ を敵 ZOC に配置することはできない。

19.0 補給

デザインノート: 陸上ユニットが最大の効果を発揮するには、補給下でなければならない。ゲームにおいて、これはすべての陸上ユニットが補給源または上位の HQ に対して補給線を引き、またその HQ が補給廠または機動補給ユニットに補給線を引かなければならないことを意味する。補給線を引くことができないユニットは「補給切れ」となる。

これらのルールは、標準ゲームの補給オプションルールに取って代わるものである。

19.1 補給源

双方の陣営は大都市ヘクス、補給廠、機動補給ユニット（MSU）、橋頭堡の 4 つの補給源を利用できる。

きる。

それぞれの補給源には、HQ と陸上ユニットを補給できる範囲が設定されている。補給範囲は以下の通り（自動車化タイプの移動ポイントで記載）。

機動補給ユニット (MSU)	4MP
橋頭堡	4MP
大都市ヘクス (自国内のもの)	6MP
補給廠	8MP

自国内の大都市ヘクスは、敵支配マーカーが置かれていない場合に限り、ゲームを通じて補給源として機能する。敵支配マーカーが置かれたヘクスは、自軍部隊により奪還されるまで、補給源としての機能を失う。

橋頭堡カウンターは、所有プレイヤーが橋頭堡の設置された海域の沿岸ボックスを支配している場合に限り（競合状態は不可）、補給源として機能する。補給状況を示すため、橋頭堡カウンターの適切な面を使用すること。

19.2 連絡線 (LOC)

ユニット (HQ を含む) が補給下となるためには、各ゲームターンの補給フェイズにおいて、補給源か上位の HQ (自身も補給下にあること) まで、敵ユニットや ZOC [8.2]、進入禁止地形、または敵支配下の大都市、都市、軍事施設ヘクスにより妨害されない、一連のヘクスをたどることができる場合（補給範囲内、HQ の場合は 4 MP 以内にあること）、補給下にあると見なされる。このとき、自軍ユニットは敵 ZOC を無効化する。この連絡線は自動車化タイプの移動ポイントを使用することで、引くことができる。

空挺と空中機動、海兵隊ユニットは、それらが空挺降下／空中機動／強襲上陸を実施したターンの開始時に補給下だった場合、ターンの残り期間において補給下と見なされる。

MSU が他のユニットに補給を提供するには、自身が補給廠または大都市ヘクスのいずれかの補給下

になければならない。

19.3 補給ポイント



各シナリオでは、双方の陣営がゲームの開始時に受け取る補給ポイント (SP) 数が指定されている。プレイヤーは残り SP 数を記録するため、補給ポイント (Supply Points) マーカーをゲーム記録トラック上に配置すること。プレイヤーは SP を消費することで MSU の作成、MSU から補給廠への転換、HQ ユニットの再編成、緊急補給を実施できる。

いったんプレイヤーの SP がゼロになったら、さらなる SP を受領するまで、いかなる目的においても SP を消費することはできない。

SP はシナリオに記載されていれば、ゲームを通じて一定数が補充される。また、補給廠や MSU を SP に転換することもできる。

19.4 補給廠と MSU



双方の陣営は、シナリオに規定された一定数の補給廠と MSU でゲームを開始する。補給廠は自国内の、プレイヤーが望む場所に配置できる。機動補給ユニットは、ゲーム開始時にマップ上に置かれない。これらはターン中に SP で「購入」または補給廠から「作成」される。

各ターンの補給フェイズにおいて、プレイヤーは MSU を作成するため SP を消費できる。1 つの MSU を作成するコストは 1SP となっている。

作成されたユニットは補給廠の上、または自国内の自軍大都市ヘクスに置かれる。これらは移動力を有しており、また自軍移動セグメントにおいて通常通り移動できる（自動車化タイプの移動コストを消費する）。これらは他のユニットと同様に、海上輸送により輸送することができる。

MSU はまた補給廠を除去することでも作成できる。補給フェイズにおいて、補給廠 1 つを除去す

することで、MSU 2つを作成できる。新たなユニットは、元の補給廠があったヘクスに配置され、そののち通常通り移動できる。この手順に SP の消費は必要ない。

2SP を消費することで、MSU を補給廠に転換できる。これを実施するには、MSU をその場で裏返しで補給廠の面とし、ゲーム記録トラック上の SP を 2 つ分減少させること。ただし転換が実施されるヘクス自体が、補給廠または大都市の補給源から補給を受けている必要がある。

またプレイヤーは、望むならば補給廠または MSU を SP に転換できる（これは HQ ユニットの喪失したのに、補給ポイントが残されていない場合などに必要となる）。この転換は、緊急補給フェイズ [19.6] で実施される。

プレイヤーは 4SP を消費することで、補給廠を作成できる。新たな補給廠は、他の補給廠または大都市の補給下にあるヘクスに作成される。

いずれのプレイヤーも提供されているカウンター数を上回る補給ユニットを利用できない。カウンター数は、絶対的な制限となる。

19.4.1 戦闘

単独の、あるいはスタックしている補給廠/MSU は、他のユニットと同様に攻撃の対象となる。これらは、ヘクス内にステップロスを受けられるユニットが他にいない場合に限り、ステップロスを適用できる。MSU は戦闘結果で求められた場合に退却できるが、敵 ZOC への退却を余議なくされた場合は除去される。退却の結果を被った補給廠は除去される。

補給廠と MSU が戦闘で除去された場合、除去したプレイヤーの記録トラックにおける補給ポイント合計へ、直ちに 1 補給ポイントが加算される。

19.5 補給切れの効果

補給切れのユニットは攻撃力と移動力が半減し（端数切り捨て、最小値は 1）、効率値が 1 つ減少

する（最小値は 1）。

補給切れとなったユニットはエリートリアクション、突破移動セグメントで移動できない。

補給切れとなった空中機動タイプのユニットは補給を受けるまで空中機動を実施できない（ただし空中機動ポイントの消費により移動することは可能）。

補給切れとなった HQ は戦闘能力を持たず（180 度回転させておくこと）、対空防御射撃に DRM を提供しない。

補給切れのユニットは、緊急補給により補給を受けても、補充を受領できない。

19.6 緊急補給



各ゲームターンの緊急補給フェイズにおいて、プレイヤーは SP を消費して陸上ユニットの補給を試みることができる。またプレイヤーは、このフェイズにおいて補給廠と MSU を SP に転換できる。なお、プレイヤーはこのフェイズにおいて 3SP までを使用でき、1 ポイントの割り当てごとに 1 ユニットの補給を行うか、あるいは 3 ポイントの割り当てで HQ ユニットの 1 つの補給を行える。緊急補給を実施した場合、補給ポイントを減らし（ユニットごとに 1 ポイント、または HQ ならば 3 ポイント）、緊急補給表（Emergency Resupply Table）でロールを行うこと。プレイヤーは、このフェイズで補給廠と MSU を SP に転換できる。結果が「補給」(Supply) であれば、緊急補給カウンターをユニットに置く。HQ の補給に成功したら、HQ は従属下のユニットすべてを通常通り補給できる。それ以外の結果であれば、補給切れのまま留まる。いずれの場合も SP は消費される。1 回の緊急補給フェイズにおいて、特定のユニットまたは HQ はそれぞれ 1 回だけ緊急補給を試みることができる。

補給廠または MSU を SP に転換したら、マップからこれらを取り除き、1SP (MSU の場合) あるいは

は 2SP (補給廠の場合) をゲーム記録トラック上の合計に加えること。

19.7 孤立

デザインノート: ゲームにおいて、「孤立」と「補給切れ」の意味は同じではない。「孤立」とは、やや異なる状況を指す言葉だ。補給切れは、ユニットが戦闘の実施に十分な食料や弾薬を受領できないことを意味するが、孤立したユニットは命令体系が遮断されているか、敵ユニットに完全に包囲されていることを表す。

19.7.1 孤立の判定



各ゲームターンの孤立/降伏フェイズにおいて、双方のプレイヤーはユニットが孤立しているかどうかを判定

する。孤立しているユニットの上に「孤立」(Isolated) マーカーを置くこと。

自軍最高司令部または補給下の橋頭堡に対し、敵ユニットやZOCの妨害を受けずに一連の陸上ヘクスの線(長さは無制限)を辿ることができないユニットは、孤立ユニットとなる。このとき、自軍ユニットは敵ZOCを無効化する。

例外: 空挺、空中機動、海兵隊ユニットはこれらが空挺降下/空中機動/強襲上陸を実施したターンにおいて、孤立状態とならない。

19.7.2 孤立の効果

孤立したユニットは、攻撃力と防御力、移動力が半分となる(端数切り捨て、最長値は1)。孤立による効果は補給切れによる効果に加えて適用されるが、効果が累積することはない(たとえばユニットがすでに補給切れの場合、防御力が半減するのみ)。

孤立したHQは戦闘能力を使用できず(180度回転させること)、対空防御射撃も修正しない。孤立したユニットは補充を受領できない。また孤立したユニットは、降伏の対象となる(下記参照)。

19.7.3 孤立からの回復

孤立の効果は、少なくとも1ゲームターン継続する。各ターンの孤立/降伏フェイズの最初のステップにおいて、双方のプレイヤーは孤立状態から脱したユニットの孤立マーカーを取り除くこと。

19.7.4 降伏

各ゲームターンの孤立/降伏フェイズにおいて、双方のプレイヤーは孤立状態のユニットが降伏するかどうか判定する。このターンに孤立したユニットを含め、それぞれの孤立ユニットが降伏するかどうか効率チェック[2.3.3]を行うこと。

チェックに失敗したユニットは直ちに降伏し、永久にゲームから除去される。降伏したユニットは再編成できない。

20.0 特殊作戦部隊

デザインノート: ほとんどの国家は、多数の有能な特殊作戦部隊を擁している。これら部隊は特定の任務のため高度に訓練され、通常は敵戦線の背後における捜索任務を実施する。近年のイラクやアフガニスタンにおける作戦で見たように、彼らは現代の戦闘において違法な、そして重要な補助部隊となっている。

20.1 任務割り当てと目標

20.1.1 特殊作戦部隊任務マーカー



双方の陣営は、シナリオセットアップに記載された数の特殊作戦部隊(SOF)任務マーカーを受け取る。また特定の

ゲームターンにおいて、増援スケジュールの指定により新たなマーカーを受け取ることもある。各ゲームターンのSOFフェイズにおいてプレイ手順に従い、プレイヤーはSOFマーカーを任務に割り当て(所有するマーカーの数を上限とする)、その任務を解決する。

20.1.2 割り当ての手順

SOFマーカーをマップ上の適切な敵目標に載せることで、任務の割り当てを行う。任務に割り当て

にあたり、プレイヤーは特定の任務を解決する前にすべての任務を割り当てなければならない。HQが探知されることに望みをかけて、偵察任務とそれに続く襲撃任務を割り当てても良い。ただし最初の偵察に失敗した場合、2番目のマーカーでロールを行うことはできない（生還ロールは実施すること）。

20.1.3 適切な任務目標と目標指示の制限

1. SOF 任務は、味方ユニットの 2 ヘクス以内で実施できない。

デザインノート: これらユニットは、部隊数と警戒密度が薄く、敵戦線の後方を攻撃する訓練を受けている。これら小規模な分遣隊を、何千人もの兵士が小火器や迫撃砲を発射し、砲撃が実施されているエリアに投入することは優秀な兵士を無駄にすることであり、通常は実施されない。

例外: ゲームターン 1 において、ヘクス距離に関する制限はない。

2. マップ上のすべての飛行場と軍事施設は SOF による「襲撃」任務の対象となる。
3. 探知された敵 HQ、補給廠、MSU は SOF による「襲撃」任務の対象となる。
4. 敵の探知トラック（ただし SAM と AAA は除く）は SOF による「探知トラック襲撃」任務の対象となる。
5. 敵飛行場と軍事施設、また探知された敵ユニットは SOF による「目標指示」任務の対象となる。
6. 探知された敵ユニットは、SOF による「偵察」任務の対象となる。
7. 一部のヘクスは、SOF による「襲撃」任務の対象となる。

20.2 任務の種類

20.2.1 襲撃

この任務に割り当てられた SOF マーカーにより、探知された敵 HQ、補給廠、そして MSU に SOF

襲撃を実施できる。また SOF 襲撃は飛行場、軍事施設に対しても実施できる。加えて山岳、大都市、高地、高地森林、平地森林、荒地森林ヘクスを、妨害工作の対象とできる。襲撃の目標は、敵 HQ、補給廠、MSU、飛行場、軍事施設 [8.3.1.2]、あるいは妨害工作の対象となるヘクスの、いずれか 1 つとなる。1 ヘクスにおいて複数のユニット／軍事施設を攻撃する場合、複数の襲撃を割り当てなければならない。なお特定のターンにおいて、1 つの敵ユニット／軍事施設ごとに 1 回の襲撃のみ実施できる。

襲撃は SOF CRT でロールを行い、実施される。ヘクスにおける地形タイプと、攻撃対象となるユニット／軍事施設／ヘクスを参照して「襲撃」(Raid) 欄でロールを行い、結果を適用すること。「打撃 1」(Strike1)、「打撃 2」(Strike2)、「ステップロス」(Step Loss) は、いずれも成功となる。任務が成功したら、直ちに打撃マーカーを配置するか、あるいは攻撃されたユニットを、襲撃結果の通りステップロスさせること。襲撃の目標が飛行場または航空基地であり、襲撃の結果として打撃ダメージが発生した場合、二次被害のダイスロールを行う。



妨害工作を受けたヘクスは、そのヘクスへ進入するために必要な移動コストが打撃マーカーの分だけ増加する（たとえば+1、+2 など）。またこのヘクスへの進入、通過、離脱にあたり道路移動は行えない。妨害工作を受けたヘクスで移動セグメントを開始するユニットも、増加した移動コストを支払わなければならない。

20.2.2 偵察



双方のプレイヤーは、SOF マーカーを偵察任務に割り当てることができる。偵察任務は、未探知の敵陸上ユニット、補給ユニット、また HQ に割り当てること

ができる。特定のターンにおいて、敵ユニットごとに1回の偵察任務を試みることができる。

任務を実施するには、SOF CRTの「偵察」(Recon)欄でロールを行い、ヘクスの地形と偵察対象となるユニットに応じて結果を参照する。「D」は、任務の成功を意味する。探知マーカーを敵ユニットに配置すること。

偵察任務で探知されたユニットに対し、同じフェイズで襲撃または目標指示任務を行うことができる。ただしすべてのSOF任務は、任務が解決される前に宣言されなければならない。なお任務を解決する順序は、所有プレイヤーが任意に指定できる。

20.2.3 目標指示



プレイヤーはSOFマーカーを打撃任務 [23.4.1] のため、特定の敵ユニットの「目標指示」に使用できる。

目標指示任務の成功により、ターンの残り期間における目標指示されたユニットまたは軍事施設に対する打撃任務において、目標指示を実施したプレイヤーに有利なDRMを提供する。

目標指示は探知された敵ユニットまたは敵軍事施設に対してのみ実施できる。目標指示任務を解決するには、SOF CRTの「目標指示」(Targeting)欄でロールを行い、結果を参照する。「T」の結果はユニットが目標指示されたことを示す。

ユニットが目標指示されたら、「目標 1」(Target -1) マーカーをユニットに載せる。あるいはゲームの独自ルールで指示されている場合は、「目標 2」(Target -2) マーカーをユニットに載せる。

目標指示の効果は、たとえ目標ユニットが移動しても、そのゲームターンの間続く。目標指示マーカーは、再編成フェイズで除去される。

20.2.4 敵探知トラックへの攻撃

プレイヤーは、襲撃任務を敵探知トラック [24.1]

へ割り当てることができる。他の任務の目標と異なり、探知トラックは1ターンに複数回の攻撃を実施できる(割り当てられたSOFマーカーごとに1回の任務を実施できる)。

攻撃を解決するには、任務ごとに1回、SOF CRTの「探知攻撃」(Attack Detection 訳注: Detection Trackの間違い?) 欄でロールを行い、表の結果を適用する。

20.3 特殊作戦部隊の生還

それぞれのSOF任務が解決された後、直ちに「SOF サバイバル表」(Special Operation Force Survival Table) で任務を実施したSOFマーカーの生還ロールを行う。すべての修正値を適用して表でダイスをロールし、結果を参照すること。

除去されたカウンターは、ゲーム情報ディスプレイの除去ボックスに置かれ、後に増援として利用できる。カウンターが除去されなかった場合、再編成フェイズで利用可能ボックスに置かれるまで、使用済みボックスに置かれる。

デザインノート: 米国は潜在的に、生存性に関して大きなアドバンテージを有している。これは高度に訓練された部隊でなくとも備えている、航空侵襲能力の優越や搜索能力を表している。

20.4 増援

それぞれの陣営は、増援として追加のSOFマーカーを受け取る。これはまだプレイに登場していないカウンター、またはゲーム情報ディスプレイの除去ボックスのいずれかより取得できる。ただしプレイヤーは、あらかじめ用意されたマーカー数より多くのマーカーを利用することはできない。これにより取得できない増援は失われる。

21.0 探知

上級ゲームにおいて、陸上目標は打撃任務で(巡航ミサイル攻撃、HQ支援攻撃、ヘリ攻撃、航空攻撃) 攻撃する前に探知しなければならない。

敵ユニットは、以下の4つの方法で探知される。

1. 自動探知。
2. 航空優勢レベルによる航空偵察（HQ と補給廠を除くすべての陸上ユニットが対象）。
3. 電子偵察（HQ ユニットが対象）。
4. 特殊作戦部隊の偵察任務による探知（すべてのユニットが対象）。

21.1 自動探知

以下の目標は、打撃任務において常に「探知」されていると見なされる。

1. すべての軍事施設。
2. 自軍陸上ユニットに隣接している、すべての敵陸上ユニット。

21.2 航空偵察

それぞれターンにおいて、航空優勢レベル [22.10] に応じて航空偵察のレンジが規定される。自軍航空基地または飛行場からのレンジ内に敵ユニットが配置されており、平地、荒地、沼地、またはいずれかの道路が通っているヘクス、オーバースタックされたヘクスならば、自動的に探知される。これは、米軍の JSTARS プラットフォームなどの戦域偵察アセットや戦術偵察能力、UAV などを表している。HQ と補給廠は、航空偵察では探知されない。

ノート: 道路やハイウェイ上になく、平地森林や荒地森林、高地、高地森林、大都市、山岳ヘクスにいる部隊は航空偵察により自動的に探知されない。

21.2.1 探知距離

航空優勢レベルと、それに対応した探知距離は以下の通り。

航空優勢レベル	自動探知距離
敵が優勢を確保	なし
競合	双方とも自軍航空基地／飛行場から 6 ヘクス以内
優位	自軍航空基地／飛行場から 15 ヘクス以内

優勢	自軍航空基地／飛行場から 30 ヘクス以内
支配	マップ上のすべての場所

自動探知または航空偵察で探知されたユニットには、探知マーカーを配置しないこと。これらの探知は、ターン中に探知／目標指示が継続する特定ユニットに対する探知とは異なり、特定のエリアにおける探知距離を表している。

21.3 電子偵察

デザインノート: これは双方の陣営による、電子装置を駆使して相手側の HQ を探知しようとする試みを表したものだ。一部の国家は高度なエレクトロニクスと先進的な電子戦能力により、戦場における大きな優位を確保している。

各ゲームターンの電子偵察フェイズにおいて、プレーヤーは電子偵察表（Electronic Detection Table）で敵 HQ ユニットの位置特定を試みることができる。最高司令部は、電子偵察の目標とすることができない。電子偵察を試みることができる回数は、ゲーム独自ルールにより割り当てられる。試みを行うごとに目標を指定し、電子偵察表の適切な欄でロールして解決すること。なお特定の目標の探知を、1回のフェイズで複数回試みることができる。「D」の結果は、目標 HQ が探知されたことを表している。探知マーカーを、すべての探知された目標に配置する。

21.4 特殊作戦部隊による偵察 [20.2.2]

SOF 偵察は、任意の敵ユニットの探知に使用できる。これは味方戦闘ユニットが隣接することなく、敵最高司令部あるいは補給廠を探知する唯一の方法となる。

22.0 航空戦力

デザインノート: このゲームにおける航空戦は、タブな人に向けたものだ。これはプレイに必要な時間を著しく増加させるが、同時に交戦国が将来の

戦争をどのように戦い、戦闘結果に影響を与えるため航空戦力をどう使用するかの、より正確な視点を提供するものでもある。

上級ルールでは、カウンターとして提供された航空ユニットを用いる。

重要: 標準ゲームの、航空ポイントと対空防御射撃に関するすべてのルールを無視すること。代わりに、以下のルールを使用する。

22.1 航空ユニットの駐屯

ユニットの基地の位置は、レンジの判定に重要だ。また自軍航空基地や飛行場が損傷、破壊、占領されることで、航空ユニットが破壊される場合がある。

22.2 航空ディスプレイ

航空ディスプレイは、上級航空ゲームの焦点である。すべての航空ユニットは、作戦エリア内の基地を表す、ディスプレイ上のボックスに駐屯する。小さなボックスは周辺海域の艦載機を表している。

22.3 駐屯の制約

航空ユニットの駐屯基地は、ゲーム独自ルールで規定される。

22.4 駐屯ボックス

航空ディスプレイのボックスは、準備完了と飛行実施、任務中止のエリアに分かれる。その時点において任務で飛行していないユニットは、常にいずれかのボックスに置かれる。準備完了ボックスのユニットのみが、任務を実施できる。任務中止ボックスのユニットは任務を実施できず、再編成フェイズにおいてメンテナンスロール（各ボックスに記載されている）に成功することで、準備完了ボックスへ移動させることができる。ダイスロールに失敗したユニットは、続くターンを飛行実施ボックスで過ごす。ボックス内のユニットは、敵の打撃任務や襲撃の結果として損害を受けることがある。

22.5 航空機の戦闘力、天候と任務

それぞれの航空ユニットには、いくつかの戦闘力が記載されている。これらの解説は [16.2] を参照のこと。1以上の戦闘力を持たない航空ユニットは、任務で飛行できない。戦闘力は、天候により以下のように修正を受ける。

22.5.1 航空ユニット戦闘力における天候の影響

悪天候は航空ユニットの戦闘力を以下のように低下させる。

22.5.1.1 曇り: カウンターの左上に「A」（全天候能力を表す）と記載されたすべてのユニットは、曇りのターンにおいて通常通り飛行できる。「A」の記載がないユニットは、戦闘力が半分（端数切り捨て）となる。これにより、ユニットの一部の戦闘力がゼロとなる場合がある（たとえば元の戦闘力が1の場合）。これにより、その戦闘力を使用する任務では飛行できなくなる。たとえばすべての戦闘力が1未満となるなど、明らかに任務で飛行できないユニットは、任務で飛行できないことを示すため飛行実施ボックスに移動させること。ゼロになっていない戦闘力を持つ他のユニットは、準備完了ボックスに置いておく。

22.5.1.2 嵐: 「A」と記載されたユニットは、3つすべての戦闘力が半分（端数切り捨て）となる。「A」の記載がないユニットは、嵐のターンで飛行できない。

準備完了ボックスの航空ユニットが嵐により飛行を禁止された場合（天候によりすべての戦闘力がゼロとなるなどの理由で）、天候フェイズにおいて準備完了ボックスから飛行実施ボックスに移動させること。

22.5.2 空母航空団の任務

空母に搭載された航空ユニットは、レンジと所属CVユニットの現在の位置に応じて、特定の任務に飛行できる。

ゲーム独自ルールには、レンジへの影響と空母航

空団の構成の詳細が記載されている。

22.6 航続距離

各航空機のレンジ（カウンターの右上に記載されている S=短距離、M=中距離、L=長距離）により、航空ユニットがどれだけの距離を飛行できるか（あるいはどの位置から飛行できるか）が判定される。レンジごとの移動距離は、ゲーム独自ルールに記載されている。

22.7 航空ディスプレイにおける移動

ゲームの開始時において、すべての初期配置航空ユニットは、航空ディスプレイにおけるいずれかの準備完了ボックスに置かれる。

航空／海上フェイズにおいて、プレイヤーは適切な航空ユニットを準備完了ボックスから航空優勢ボックスへと移動させることができる。航空優勢戦闘（またはそのターンにおける戦闘）において「任務中止」となったユニットは、直ちに所属国家（あるいは空母）の任務中止ボックスに置かれる。

航空優勢戦闘の解決後に航空優勢ボックスに残っているユニットのみが、そのゲームターンにおいて護衛任務と迎撃任務に就くことができる。これらの任務で飛行させるユニットは、航空優勢ボックスから取り除き、マップ上の任務目標に配置すること。任務が中止されずに完了したら、所属国家（または空母）の飛行実施ボックスに置く。

空母に搭載されたユニットは、所属する CV や CVN と共に移動しなければならない。空母が海域を変更した場合、空母航空団も適切な海域の空母ボックスに移動させること。これらユニットは、元の海域において占めていたものと、同じ種類のボックスに移動する。

各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、飛行完了ボックスに置かれたすべてのユニットを、同じ基地の準備完了ボックスに移動させる。任務中止ボックスに置かれたユニットは、次のゲームタ

ーンにおいて任務で飛行できるかどうか判定するため、それぞれメンテナンスチェックを実施しなければならない。これらユニットごとにダイスを1個ロールすること。結果が、その基地の任務中止ボックスに記載された成功値（「Ready」）の範囲内であれば、ユニットを準備完了ボックスに移動させる。範囲内になれば、ユニットを飛行実施ボックスに移動させる。

各ゲームターンの再編成／補充フェイズにおいて、いずれかの陣営が増援として航空ユニットを受け取る場合がある。増援を受領したら、ゲーム独自ルールに従い配置すること。

22.8 基地所属機に対するダメージ

ボックスに駐屯しているユニットは、自軍の飛行場または航空基地が損傷を受けた場合（破壊された場合）、あるいは占領された場合 [27.6] に損傷を受けることがある。

22.9 航空優勢と航空戦闘

上級ゲームにおいて、航空優勢レベルは航空／海上フェイズの航空優勢戦闘によって判定される。また、ゲームターンにおけるそれぞれの陣営の航空偵察能力は、航空優勢レベルにより決定される。

22.10 航空優勢

航空優勢レベルは、航空優勢戦闘の終了時点で航空優勢ボックスに残されている自軍と敵航空機の比率で判定される。いずれの陣営も航空ユニット数で 1.5 : 1 以上の優勢を得ることができなかった場合、航空優勢レベルは「競合」となる。一方の陣営が少なくとも 1.5 : 1 以上となり、3 : 1 を下回った場合は、「優位」となる。一方の陣営が少なくとも 3 : 1 以上となり、5 : 1 を下回った場合は、「優勢」となる。一方の陣営が少なくとも 5 : 1 以上となった場合は「支配」となる。

22.10.1 航空優勢ユニットの割り当て

各ゲームターンにおける航空／海上フェイズの航空優勢出撃ステップにおいて、双方のプレイヤー

は打撃マーカーが置かれた航空基地／飛行場の数を確認すること。そののち、これら航空基地／飛行場を有するプレイヤーはその数の半数（端数切り捨て、最小値は1）に相当する航空機を、該当する駐屯ボックスの飛行実施ボックスへ移動させなければならない。

次に双方のプレイヤーは、前のターンで占領／破壊された航空基地／飛行場の数と、このターンのイニシアティブ特殊作戦部隊フェイズ（もし実施されていれば）で破壊された航空基地／飛行場の数を確認する。記録トラック上で、この数値を表示するためのマーカーが用意されていることに注意。相手プレイヤーはその数の半分（端数切り捨て、最小値は1）に相当する航空機を、該当する駐屯ボックスの飛行実施ボックスへ移動させることができる。

そののち、双方のプレイヤーは最低でも1の空対空戦闘力を持つ（天候による修正を受けた後に）、任意の数の航空機ユニットを航空ディスプレイの航空優勢ボックスへと配置する。なお航空優勢戦闘には、準備完了状態の航続距離内のユニットを使用できる。

22.10.2 航空優勢戦闘の概略

ユニットが配置されたら、航空優勢戦闘が発生する。これは、以下の手順で実施される。

1. 米軍のAWACS 優勢レベルを確認する（マップ上に示されている）。このレベルにより、航空優勢戦闘の手順において、どちらの陣営が個々の戦闘組み合わせを選択するかが決定される。

2. 米軍のAWACS 優勢レベルに従い、個々の航空戦闘の組み合わせを行う。

a. AWACS 優勢レベルに応じて以下のように決定する。

レベル 1 プレイヤーは交互に1つずつ戦闘の組み合わせを選択していく。米軍が先に選択を行う。

レベル 2 プレイヤーは交互に戦闘の組み合わせを選択していく。米軍が先に2つの組み合わせを選択し、そののち相手陣営が1つの組み合わせを選択する（以下同様に行う）。

レベル 3 プレイヤーは交互に戦闘の組み合わせを選択していく。米軍が先に3つの組み合わせを選択し、そののち相手陣営が1つの組み合わせを選択する（以下同様に行う）。

レベル 4 米軍がすべての組み合わせを選択する。

b. すべての組み合わせを選択した後で、一方の陣営に組み合わせから漏れたユニットが残っている場合、所有プレイヤーは以下より選択を行う。

・任意の敵ユニットと交戦する（つまり2つの航空ユニットが共同して敵ユニットにあたることとなる）。

・戦闘を回避する。余ったユニットは自動的に航空優勢戦闘を生き残り、戦闘後も航空優勢ボックスに留まる。

3. すべての長距離攻撃を実施し、損害を同時に適用する。

4. すべてのスタンドオフ攻撃を実施し、損害を同時に適用する。

5. ドッグファイトを実施する。空対空戦闘力が高い順に射撃を行い、同じ戦闘力のグループが射撃を実施するごとに損害を同時に適用する。

6. 航空優勢戦闘を生き残ったすべてのユニットと戦闘を回避した余剰ユニットを、航空優勢ボックスに置いておく。

7. 航空優勢ボックスに残った、双方の陣営の航空ユニット数の比率により、このターンの航空優勢レベルを判定する [22.10]。



8. 航空優勢レベルが米軍プレイヤーにとって有利な場合、AWACS 優勢レベルを1段階増加させる（+1する、最大値は4）。航空優勢レベルが相手プ

一ヤーにとって有利な場合、AWACS 優勢レベルを 1 段階減少させる（最小値は 1）。

22.10.3 航空戦闘

航空戦闘は以下の手順で解決される。

- ・**長距離戦闘**: 長距離センサーと 30~100 マイルで交戦できる兵装を備えた航空機にとって、戦闘で最初に実施されるステージとなる。空対空戦闘力に「**」のついたユニットが、長距離戦闘において攻撃できる。すべての長距離戦闘は同時に実施される。
- ・**スタンドオフ戦闘**: このステージは、長距離戦闘の後に実施され、10~30 マイルの距離によるレーダー誘導ミサイルの攻撃を表している。空対空戦闘力に「*」または「**」のついたユニットが、スタンドオフ戦闘において攻撃できる。すべてのスタンドオフ戦闘は空対空戦闘力に関係なく、同時に実施される。ただし相手ユニットに対して「優位」にあるユニットは、「劣位」のユニットより先に攻撃する。
- ・**ドッグファイト**: 航空戦闘の最後のステージとなる。これは至近距離から 10 マイルまでの範囲における、赤外線誘導ミサイルと機関砲の攻撃を表している。すべてのユニットがドッグファイトで攻撃を実施できる。ドッグファイトは空対空戦闘力の高いユニットから順に解決される。ただしそれまでの戦闘手順において、相手ユニットに対して「優位」を得たユニットは、「劣位」にあるユニットより先に攻撃する。同じ ACR(空対空戦闘力) を持つすべてのユニットが攻撃を実施したら、次に高い値を持つユニットの攻撃を実施する前に、損害を適用すること。ドッグファイトは同じ ACR を持つ 2 つの航空機ユニットが対峙した場合のみ（互いに優位になければ）、同時に解決される。

22.10.4 航空優勢戦闘における複数ユニットでの攻撃

すべての航空優勢の組み合わせを選択した後で、一方のプレイヤーがユニットを残している場合、余ったユニットによる敵ユニットへの攻撃を実施できる。このとき、複数ユニットによる攻撃が発生する。

1 つの組み合わせに、3 つ（2 対 1）より多くの航空ユニットが含まれることはない。以下のルールは複数ユニットによる攻撃を実施するためのものだ。

22.10.4.1 交戦: 2 つの敵ユニットから攻撃されているユニットは、それぞれのステージでいずれか一方のユニットのみ攻撃できる（両方は不可）。このとき、あるステージで一方のユニットを攻撃し、次のステージでもう一方のユニットを攻撃しても良い。優位となった場合、この状態はいずれか一方のユニットに対してのみ効果を発揮する（「優位」を得た相手に対してのみ）。

2 つのユニットがいずれも長距離攻撃またはスタンドオフ攻撃能力を備えている場合、これらは同時に 1 つのユニットを攻撃し、結果は累積する。ただしドッグファイトにおいて 2 つのユニットが異なる ACR を有している場合、これらは個別に攻撃し、結果も攻撃ごとに適用される。

22.10.4.2 再攻撃: 再攻撃は航空迎撃戦闘においてのみ認められ、航空優勢戦闘では実施できない。航空優勢戦闘の長距離/スタンドオフステージで敵ユニットを破壊または任務中止させたユニットが、他の敵ユニットと交戦することはできない。これらは航空優勢戦闘を終了する。

22.10.5 航空戦闘の解決

航空戦闘を解決するには、攻撃側のプレイヤーは自身の航空機と防御側の航空機と空対空戦闘力 [16.2.3] を比較する。その差により、戦闘の解決において航空戦闘表で使用される初期コラムが決定される。

そののち、攻撃を実施するプレイヤーはその戦闘にどの DRM が適用されるかを判定する。修正に

関しては航空戦闘表を参照のこと。

攻撃を実施するプレイヤーはダイスを 1 個ロールし、適切なコラムにおいて修正値を適用して結果を参照する。結果は、同じ空対空戦闘力を持つすべての航空機が攻撃した後に適用される。

2つのユニットがお互いに対する「優位」を得た場合、いずれも優位を得ることはできない（双方とも効果がなかったと見なす）。

22.10.6 離脱

プレイヤーは長距離またはスタンドオフ戦闘ラウンドの実施後において、任意に航空機ユニットの戦闘を中止できる。ユニットを任務中止ボックスに移動させること。

航空優勢戦闘の例: この例を明確なものとするため、手順全体を説明するにあたり、ごく少数のユニットを使用することとした。

あるシナリオの、ターン 3 だとしてしよう。米軍の AWACS 優勢レベルは「2」となっている。DPRK は 4 つの航空ユニットを航空優勢ボックスに割り当てる (3つが DPRK で、1つが PRC)。US/ROK プレイヤーは 5 つのユニットを航空優勢ボックスに割り当てる。ユニットの図は以下の通り。



米軍の AWACS 優勢レベルが「2」のため、US/ROK プレイヤーは最初の 2 つの戦闘の組み合わせを選択する。彼は PRC の J-11B を F-22 で、また敵の MiG-29 を F-15 で攻撃することとした。

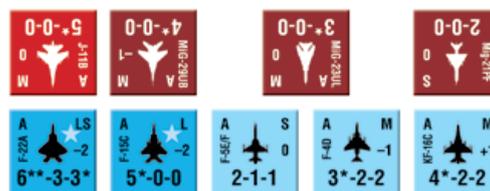
次に DPRK が 1 つの戦闘の組み合わせを選択する。

彼は ROK の F-5 を MiG-23 で攻撃する。

US/ROK プレイヤーは通常通り、あと 2 つの戦闘の組み合わせを選択できるが、攻撃対象となる敵ユニットは 1 つしか残されていない。そのため、

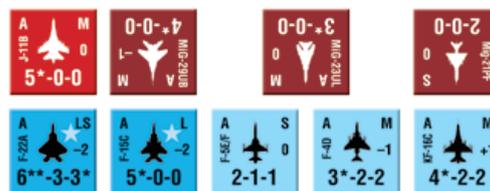
残る MiG-21 を ROK の KF-16 で攻撃する。

US/ROK プレイヤーは、余った F-4D を ROK の F-5 に対する敵 MiG-23 に割り当てることとした。



戦闘は以下のように解決される。

米軍の F-22 は長距離能力を持つ唯一のユニットであり、J-11B を攻撃する。ダイスロールは「5」となった。長距離戦闘におけるダイス修正はなく、「+1」のコラム (F-22 の ACR が 6 で J-11B の ACR が 5) で結果を求める。結果は「Ad/D」となる。「Ad」は長距離とスタンドオフ戦闘においてのみ適用され、F-22 は J-11B に優位な状態を得る。このことを示すため、DPRK プレイヤーは J-11B を回転させる。



次に双方のプレイヤーは、スタンドオフ戦闘能力を持つ航空ユニットで攻撃を行う。すべてのスタンドオフ戦闘は同時に実施されるが、ただし J-11B に対する F-22 の攻撃は例外となる。F-22 は J-11B に優位な状態を得ているため、J-11B が攻撃 (もしその機会があれば) するより先に攻撃を実施し損害を適用する。

スタンドオフのダイスロールと DRM は以下の通りとなる。

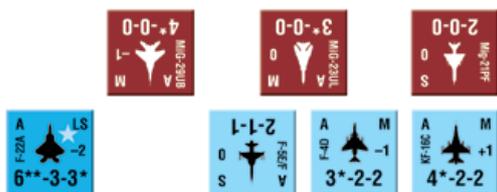
F-22 対 J-11B: 優位を得ている F-22 の修正値は「3」であり、「+1」の項目を使用する。結果は「A」となった。J-11B は直ちに任務中止となり (F-22 が優位のため)、PRC の任務中止ボックスに配置され

る。

F-15 対 MiG-29: F-15 のダイスロールは「7」となり、MiG-29 は「1」となる。F-15 のロールは「+1」のコラムで解決され、結果は MiG-29 に対して「効果なし」となった。MiG のロールは「+1」の修正値を得て (DPRK のスタンドオフ攻撃) 最終的に「2」となる。「-1」のコラムで解決した結果は「A」となった。F-15 は直ちに任務中止となり、日本国内の任務中止ボックスに置かれる。

F-5 と F-4D 対 MiG-23: F-5 はスタンドオフ能力を持たないため、攻撃を実施できない。F-4D のダイスロールは「7」であり、「ゼロ」のコラムを参照して、MiG-23 に対する結果は「効果無し」となる。MiG-23 は F-5 を攻撃することとした (相手のいずれか1つを選択できる)。ロールは「5」であり、「+1」の修正 (DPRK のスタンドオフ攻撃) によって最終的に「6」となる。結果は「Ad/D」であり、US/ROK プレーヤーは MiG-23 が優位を得たことを示すため、F-5 を回転させる。

KF-16 対 MiG-21: MiG-21 はスタンドオフ能力を持たないため、攻撃を実施できない。KF-16 のダイスロールは「8」であり、「+2」のコラムを参照して、MiG-21 に対して「効果なし」の結果となる。



次に、すべてのユニットは同じ ACR を持つ航空ユニットをひとまとめにして、高い ACR を持つものから順番にドッグファイトの解決と損害の割り当てを行う。

数値「4」を持つ KF-16 は MiG-21 より先に攻撃を行う。ロールは「1」であり、「-1」の修正値 (パイロットスキル) により、最終的には「+2」の項目で「ゼロ」となる。結果は「X」であり、MiG-21

は除去される。KF-16 は「4」の戦闘力を持つ唯一のユニットであり、損害が適用される。MiG-21 はプレイから取り除かれる (そして US/ROK プレーヤーには VP が加算される)。

次に、「3」の ACR を持つすべてのユニットが攻撃を行う DPRK の MiG-23 は「ゼロ」をロールし、「+1」の項目において、ROK の F-5 を除去する結果を得た。ROK の F-4D もまたロールは「ゼロ」であり、「-1」の修正値 (パイロットスキル) により、最終的には「ゼロ」の項目で「-1」となる。結果は「X」であり、これにより MiG-23 が除去され、F-5 飛行中隊の損失に対する敵を討つことができた。すべての「3」の戦闘力持つユニットは攻撃を終了し、損害が適用される。F-5 と MiG-23 をプレイから取り除くこと (そして VP を加算する)。交戦を実施できるユニットが残っていないため、航空優勢戦闘は終了する。



US/ROK は航空優勢ボックスに残る航空ユニットにおいて、3:1 の有利な比率を得ているため、このターンの航空優勢を得る。

またこれにより、AWACS 優勢レベルを「3」増加させる。

23.0 対地攻撃任務

航空ユニットは、3つの異なる対地任務を行うことができる。SOP に基づき、いずれかの打撃フェイズにおいて準備完了ボックスに配置された「1」以上の航空打撃値を持つユニットは、マップ上の適切な目標ユニット、あるいは敵の探知/SAM/AAAトラック [24.0] に対して航空打撃任務を実施できる。ワイルド・ウィーゼル [16.2.9] ユニッ

トは敵 SAM または探知トラックに対して、ワイルド・ウィーゼル攻撃を実施できる。また任意の戦闘セグメントにおいて、「1」以上の戦闘支援値を持つユニットは戦闘支援任務を実施できる。各任務の詳細は以下の通り。

23.1 任務の準備と割り当て

特定の対地攻撃任務において、4つまでのユニットを割り当てることができる。ただし、これらのうち実際に目標の攻撃や戦闘支援を実施するのは2ユニットだけである。3つ以上の航空機を割り当てた場合、これらユニットは護衛を行うか、ワイルド・ウィーゼルであれば敵レーダーや対空ミサイルに対する特別な援護を提供する。戦闘力が少なくとも「1」に満たない（天候による修正後に）ユニットは、対地攻撃任務で飛行できない。そのため「5*-0-0」の能力を持つ F-15C は戦闘支援任務でも、対地攻撃任務でも飛行できない。ただし航空優勢ボックスに配置されていれば、これら任務の護衛（または迎撃）を行える。

23.2 割り当てと手順

打撃フェイズの開始時点で（戦闘支援の場合は戦闘セグメントにおいて）、プレイヤーはプレイ手順に従い対地攻撃任務の目標を宣言する。

重要: 特定の打撃フェイズにおいて、マップ上のそれぞれの目標に対し1回の航空攻撃、あるいは1回のヘリコプターによる攻撃任務しか実施できない（同じ目標に HQ 支援攻撃または巡航ミサイル攻撃を割り当てることは可能）。ただし敵航空防御トラックに対しては、1回の打撃フェイズにおいて何度でも攻撃を実施できる。

任務が宣言されたら、各プレイヤーは対地攻撃任務を行うスタック（1~4の航空ユニットからなる）を目標ヘクス内、あるいはその隣接ヘクスに配置する。航空打撃任務とワイルド・ウィーゼルは、任務が解決される前にすべて宣言されなければならない。戦闘支援任務の宣言、配置、解決は（攻

撃の場合も防御の場合も）陸上戦闘の宣言と解決に合わせて、1つずつ実施する。

攻撃を実施するユニットが迎撃と ADF を生き残った場合、任務の解決を行う。

23.3 ワイルド・ウィーゼルの解決

ワイルド・ウィーゼル任務 [16.2.9] は、敵の探知/SAM トラックにのみ割り当てることができる。この任務は他の対地攻撃任務と同じ方法で解決されるが、各打撃フェイズにおいて他の対地攻撃に先駆けて解決される（自軍の航空打撃ユニットが飛来する前に、ワイルド・ウィーゼル任務で敵防空能力を低下させられる）。

攻撃を実施するワイルド・ウィーゼル航空ユニットは、SAM あるいは探知航空防御トラックを目標とする。

2つのワイルド・ウィーゼルユニットが1回のワイルド・ウィーゼル任務に投入された場合、所有プレイヤーの選択により同じトラックまたは異なるトラックを攻撃できる。攻撃は航空打撃任務と同様の手順と DRM で実施されるが、打撃表の「ワイルド・ウィーゼル」と「航空防御トラック」が交差する欄で解決を実施する。結果はチャートを参照のこと。

ワイルド・ウィーゼルの例: あるターンにおいて、US/ROK プレイヤーがワイルド・ウィーゼル任務を割り当てる。DPRK の航空防御トラックは探知=8、SAM=8、AAA=3 となっている。

US/ROK プレイヤーは以下のユニットを任務に割り当てる。



DPRK は任務の探知を試みる。ダイスを1個ロールし、探知表の「8」（現在の探知値）の項目を参照する。ロール結果は「4」であり、「+3」の修正

(任務に参加するワイルド・ウィーゼルユニットごとに+1)を加えて「7」となる。結果は「D」であり、任務は探知され ADF にさらされるが、迎撃は受けない。護衛の必要がなくなり、F-15CがSAMやAAAによる攻撃を受けることもないことから、F-15CはROKの飛行実施ボックスに戻される。SAMの攻撃を解決するため、DPRKは残る3つのユニットに対して、上級ゲーム対空防御表の「8」の項目を参照し、それぞれ1回のロールを実施する(航空打撃任務またはワイルド・ウィーゼル任務に参加するワイルド・ウィーゼルユニットはSAMとAAAの攻撃を受ける)。結果は以下の通りとなった。



これらのダイスロールは、「+6」の修正を受ける(任務に参加するワイルド・ウィーゼルユニットごとに「+2」)。そのため2つのF-16DJ WWに対する攻撃は効果無しとなり、F-4E WWに対する攻撃は「+1」となる。ただし、防空制圧を実施する航空機はすべての「+数値」の結果を無視するため、これも効果無しとなる。

任務が探知されたため、AAAがそれぞれのユニットを攻撃する。DPRKは結果を判定するため、それぞれのユニットに対して、上級ゲーム対空防御表の「3」の項目を参照しロールを実施する。AAAのロールは以下の通りとなった。



これらの攻撃に修正値は適用されない(天候は晴れ)。最初のF-16DJ WWに対する攻撃は「+1」となり、続くワイルド・ウィーゼル攻撃の修正値

として適用される。2番目のF-16DJ WWに対する攻撃は失敗し、F-4E WWは「A」の結果を被り直ちにROKの任務中止ボックスに置かれる。

次にF-16DJ WWが攻撃を実施する。US/ROKプレイヤーは最初のF-16DJ WWユニットが探知トラックを、2番目のF-16DJ WWユニットがSAMトラックを攻撃すると宣言する(プレイヤーが望むならば、両方で同じトラックを攻撃しても良い)。彼はユニットごとにダイスを1個ロールし、航空打撃表を参照する。最初のF-16DJ WWのロールは「2」であり、AAAの攻撃による「+1」と、パイロットスキルによる「-2」を加えて「1」となる。戦闘結果は「2」であり、敵の探知トラックに2ヒットを与える(これにより直ちに「6」に低下する)。2番目のF-16DJ WWは「7」をロールし、パイロットスキルによる「-2」を加えて「5」となる。戦闘結果は「1」であり、敵のSAMトラックに1ヒットを与える(これにより直ちに「7」に低下する)。ワイルド・ウィーゼル任務は終了し、2機の航空機はROKの「飛行実施」ボックスに置かれる。

23.4 航空打撃任務の解決

航空機による航空打撃任務は、以下の目標に実施できる。

1. 探知された敵陸上ユニット、HQ、MSU、補給廠。
2. 敵国内の軍事施設または飛行場。
3. 敵防空トラック。
4. 移動阻止を実施する任意のヘクス。

ヘリコプターによる航空打撃任務は、以下の目標に実施できる。

1. 探知された敵陸上ユニット、HQ、MSU、補給廠。
2. 移動阻止を実施する任意のヘクス。

23.4.1 航空打撃

航空打撃任務が敵防空網(探知、迎撃、SAMそし

てAAA) [24.0] を生き残ったら、航空打撃を実施するユニットは、個別に目標を攻撃する。攻撃を実施するユニットごとにダイスをロールし、航空打撃あるいは阻止攻撃表を参照して解決すること。ユニットの攻撃値と目標の地形（必要であれば「航空防御トラック」または「硬化目標」の列を選択すること）が交錯する項目を探し、ダイスロールの出目により攻撃結果を参照する。

航空打撃のダイスロールに適用される修正値は、プレイヤーエイドに記載されている。

結果は攻撃目標の種類に応じて異なり、これらにはステップロスや「打撃」、航空防御トラックの減少が含まれる。詳細は航空打撃表を参照のこと。すべての結果は直ちに適用され、必要であれば直ちに二次被害を判定する。プレイヤーは最後に、（ワイルド・ウィーゼルではない）防空トラックに対する攻撃を、探知、SAM、AAAの順序で実施できる。なお結果は直ちに適用されるが、トラックの値の減少は次の打撃フェイズまで効果を発揮しない。



航空打撃の例:（この例に先だって、迎撃の例を参照のこと）US/ROK プレイヤーは、「-1」のパイロットスキルを有する 3*-2-2 の F-4D ユニットの1つ残している。探知結果は「ED」であり、ユニットは迎撃を生き残ったが、次いで SAM 攻撃の対象となる。DPRK プレイヤーは、上級防空表において SAM 値の「6」でロールを行う。ダイスの出目は「5」であり、修正値は適用されない（任務に参加していたワイルド・ウィーゼルユニットが破壊されたため、「+2」の修正値が失われた）。「6～7」の項目で判定された SAM 攻撃の結果は、「+1」となった。航空ユニットは目標に対する航空打撃を実施できるが（目標の MSU が荒地/森林にあ

るため「-2」の修正を受ける）、「+1」の修正値を受けなければならない（SAM 攻撃を回避することに忙殺され、最適な攻撃を実施できなかったことを表す）。

航空打撃が探知され、かつ F-4D がスタンドオフ航空打撃能力を持たないため、攻撃の前に AAA の射撃にさらされることとなる。DPRK の AAA 値は「1」であり、ダイスロールは「2」であった。「AAA 1」の項目で参照した結果は、「+1」となる。そのため F-4D はさらなる DRM を受け、攻撃時の修正値は合計で「+2」となる。

最後に、F-4D ユニットの爆弾を投下する。US/ROK プレイヤーは打撃表で航空打撃値（2）と目標の地形（荒地/森林）が交錯する項目を使用してロールを実施する。この場合は、打撃表の左側から3番目の項目となる。ロール結果は「3」であり、SAM と AAA による「+2」の修正を加え、また目標に目標指示マーカーが置かれていることから「-2」の修正を受ける（特殊部隊に感謝！）。またパイロットスキルにより「-1」の修正がつく。これにより修正後のロールは「2」となり、打撃表で「1」の結果を得る。これは、MSU に「1打撃」が与えられたことを意味する。

「打撃 1」(Strike 1) マーカーを MSU に置き（目標指示「-2」のマーカーはこのターンの再編成フェイズまでそのままにしておく）、航空打撃は終了する。F-4D は ROK の飛行実施ボックスに置く。



23.4.2 ヘリコプターの航空打撃

ヘリコプターによる航空打撃は、攻撃ヘリコプターのレンジ内にある、適切な目標に対して実施できる。航空打撃任務に参加したら、ヘリコプターを 90 度回転させること。180 度回転した攻撃ヘリ

コプターは、航空打撃任務を実施できない。

ヘリコプターによる航空打撃は、1 ユニットの攻撃ヘリコプターで構成され、護衛やワイルド・ウィーゼルによる防空制圧は実施できない。

ヘリコプターによる航空打撃は、戦術探知 [24.3] の対象となる。探知された場合、近距離 SAM [24.5.2] と AAA [24.6.1] による射撃を受ける。これらの攻撃は打撃表の「Helo 1」または「Helo 2」（ヘリコプターの戦闘支援値による）の項目を使用して行う。

23.4.3 硬化目標

ゲームにおける一部の目標は「硬化」目標と見なされ、打撃表において独自の地形欄が提供されている。これらは地下目標、あるいは航空攻撃に対して特別に防護／増強された目標を表している。硬化目標には以下のものが含まれる。

1. 最高司令部。
2. 双方の陣営における、すべての補給廠。
3. ゲーム独自ルールに記載されたその他の目標。

23.4.4 阻止攻撃の結果

阻止攻撃表において攻撃結果が成功となった場合、目標ヘクスは「阻止」されたと見なす。このヘクスを通過するユニットは追加で+1 または+2 の MP を消費しなければならない。加えて、このヘクスを侵入／通過／離脱する際に道路移動を行えない。阻止されたヘクスで陸上移動を開始するユニットは、ヘクスの離脱にあたり追加の移動力を消費しなければならない。

23.5 戦闘支援任務の解決

戦闘において攻撃を実施するプレイヤーは、戦闘支援能力を持つ航空ユニットを1~2個割り当てられ（さらにワイルド・ウィーゼル [16.2.9] 1個を追加できる）、また攻撃ヘリコプターを1~2個割り当てられる。防御側プレイヤーは、戦闘支援能力を持つ航空ユニットを1個（さらにワイルド・ウィーゼル1個を追加できる）と、攻撃ヘリコプ

ター1個を戦闘支援に割り当てられる。戦闘支援任務に護衛は必要なく、敵航空戦力が迎撃を行うこともできない。ワイルド・ウィーゼルは、戦闘支援を実施する航空機を敵の探知 [24.2] と SAM [24.5] から防御する防空制圧ユニットとして任務に参加する。

ある攻撃において、2つの航空ユニットが戦闘支援のため飛行した場合、双方とも同じ攻撃任務を実施し、それぞれが個別の任務を実施することはない。戦闘支援のため飛行する攻撃ヘリコプターは、それぞれ個別に任務を実施する。そのため敵による探知は航空機による任務全体に対して1回実施され、それぞれの攻撃ヘリコプターごとに1回ずつ行われる。

戦闘支援任務で飛行するユニットに対する探知の試みと SAM による攻撃は、それぞれ探知表あるいは上級ゲーム防空表の「戦術」（Local）欄で実施すること。

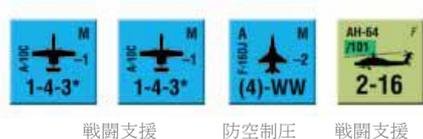
また戦闘支援任務で飛行するユニットに対する AAA による攻撃は、上級ゲーム防空表の「戦術」欄で実施すること。

敵防空網を生き残った航空機とヘリコプターは、自身の戦闘支援値（CSR）を陸上戦闘の DRM として提供する。攻撃を支援するユニットは自身の CSR をマイナスの修正値として提供し、防御を支援するユニットは自身の CSR をプラスの修正値として提供する。つまり米軍の A-10C は攻撃時に「-4」の修正値を与え、防御時に「+4」の修正値を与える。また米海兵隊の AH-1 ヘリコプターは「-1」と「+1」の修正値となる。

戦闘支援任務で飛行した航空機またはヘリコプターによる DRM は、航空打撃またはワイルド・ウィーゼルとは異なった方法で適用される。戦闘支援の航空機とヘリコプターの CSR は直接、陸上戦闘の DRM となり、SAM と AAA による「+数字」の結果は、該当するユニットの CSR から減算され

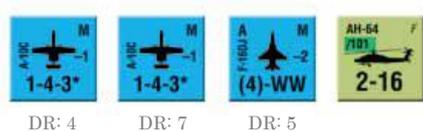
る。つまり米軍の AH-64 アパッチ (CSR が 2) が SAM と AAA により「+2」の結果を受けた場合、戦闘支援値を失い戦闘支援を実施できなくなる。

戦闘支援任務の例: 陸上戦闘が宣言された後で、US/ROK プレーヤーは自身の攻撃に戦闘支援を割り当てることとした。彼は米軍の A-10C を 2 つと、防空制圧の F-16DJ ワイルド・ウィーゼルをつけ、さらに AH-64 アパッチ攻撃ヘリコプターを割り当てることとした (攻撃側のため 2 つまでのヘリコプターを割り当てることのできる)。



戦闘支援 防空制圧 戦闘支援

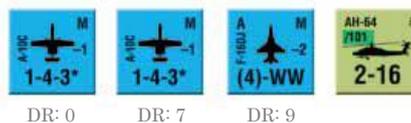
DPRK プレーヤーは戦闘支援を割り当てず、戦闘支援任務の解決に移る。任務探知の試みは、航空機に対して 1 回 (ロールは「2」)、ヘリコプターに対して 1 回 (ロールは「5」) 実施される。ワイルド・ウィーゼルによる「+1」の DRM で最初のロールは「3」となり、結果は「D」(航空機が探知された)となる。攻撃ヘリコプターに対する「5」は、探知失敗となる。これにより攻撃ヘリコプターは SAM や AAA の目標となることなく、すべての CSR が戦闘のダイスロールから減算される。航空ユニットが探知されたため、近距離 SAM がそれぞれのユニットに対して射撃する。SAM のダイスロールは以下の通りとなった。



DR: 4 DR: 7 DR: 5

ワイルド・ウィーゼルが任務に参加しているため、すべての SAM 攻撃は「+2」の DRM を受ける。上級ゲーム防空表の「ローカル」(Local) の項目を参照したところ、すべての SAM 攻撃が外れとなった。

次に、それぞれのユニットは「ローカル」の項目を使用して AAA による攻撃を受ける。AAA 攻撃のダイスロールは以下の通りとなった。



DR: 0 DR: 7 DR: 9

DRM は適用されず、F-16DJ WW と 2 番目の A-10C に対する攻撃は外れとなったが、最初の A-10C に対する攻撃は「ゼロ」の出目で「A」の結果となった。これによりユニットの任務は中止され、US/ROK プレーヤーは直ちにユニットを任務中止ボックスに移動させる。

探知されなかった AH-64 と、濃密な SAM と AAA の攻撃を潜り抜けた 2 番の A-10 は、CSR を戦闘に加える。これにより、「-6」(戦闘支援 DRM の最大値) の戦闘支援 DRM で攻撃が実施される (AH-64 による「-2」と A-10 による「-4」)。

24.0 対空防御

対空防御射撃 (ADF) は、上級ゲーム防空表で解決される。上級ゲームにおいて、敵国で実施される航空打撃任務は、探知されない限り攻撃を受けない。探知された場合、防御側の探知レベルに応じて迎撃機あるいは SAM による攻撃を受ける。航空機による自国内の航空打撃任務と、ヘリコプターによるすべての航空打撃任務/戦闘支援任務は戦術探知されない限り攻撃を受けない。本ルールが、標準ゲームの ADF ルールを置きかえることに注意。

24.1 防空網



双方の陣営は防空網を有しており、それぞれトラックの数値により表されている。プレーヤーは、国家の防空能力を表すため、「探知」、「AAA」、

「SAM」のマーカ―をトラック上で移動させること。プレイヤーが航空攻撃の探知または迎撃を試みる場合、解決にあたり現在のトラック上の値を使用する。

これらトラックは航空攻撃、ワイルド・ウィーゼル任務、また特殊作戦部隊（探知トラックに対するもの）[20.1.3]による攻撃の対象となる。トラックの現在の値が「ゼロ」の場合、修復 [27.9.2] されない限りその能力を使用できない。

24.2 攻撃の探知

航空攻撃が競技エリア内、またはいずれかの陣営の SAM、探知、AAA トラックに対して実施された場合、攻撃を受けた陣営は探知を試みることができる。これは航空攻撃ごとに（航空攻撃における航空機ユニットごとにはではなく）、その陣営の現在の探知レベルを使用し、探知表 (Detection Table) でダイスロールを行うことにより実施される。探知表の結果により、航空攻撃に対する防御態勢が判定される。結果は以下の通り。

ED 早期探知	迎撃機と ADF が航空部隊を攻撃する。
D 探知	SAMとAAAのみが航空部隊を攻撃する。
- 探知せず	航空部隊は SAM と迎撃機による攻撃を受けない。

探知された航空攻撃を示すため、「ED」の航空攻撃には「目標指示-2」のマーカ―を、「D」の航空攻撃には「目標指示-1」のマーカ―を、一時的に置いておくこと。これは便宜上のものであり、これらマーカ―が探知や迎撃、SAM 攻撃、航空打撃に DRM を提供することはない。

重要: ワイルド・ウィーゼル任務を除き、すべての探知の試みは、迎撃や SAM 攻撃の割り当てと解決が実施される前に行われる。

24.3 戦術探知

ヘリコプター攻撃と空中機動、戦闘支援任務 [23.5]

に対しては、戦術探知が実施される。また戦術探知は、自国または同盟国内の目標に対して行われる航空打撃の際にも実施される。これらの航空任務ごとに、あるいはこれらの任務で飛行するそれぞれの攻撃ヘリコプターごとに、相手プレイヤーは探知表の「ローカル」の項目でロールを実施すること。

「D」の結果は任務が探知されたことを示す。戦術探知されたユニットは、それぞれ上級ゲーム防空表の「ローカル」の項目で SAM と AAA の攻撃を受ける。

24.4 航空攻撃の迎撃

最初に、双方のプレイヤーは探知表で「ED」の結果により探知された航空攻撃（「目標指示-2」が載せられてるもの）に対し、航空優勢ボックスから迎撃機を割り当てる。それぞれの航空攻撃任務に対して、1つまたは2つの航空ユニットを航空優勢ボックスから割り当てることができ、その結果として以下のように航空戦闘が発生する。ワイルド・ウィーゼル任務に対する迎撃を除き、迎撃機の割り当ては航空戦闘が解決される前に行う。

24.4.1 迎撃戦闘

1. 迎撃側のプレイヤーは、攻撃任務を実施するどのユニットと交戦するかを選択できる。ただし、先に護衛の航空ユニットと交戦しなければならない。護衛ユニットより多くの迎撃機を割り当てた場合、攻撃任務（あるいはワイルド・ウィーゼル [16.2.9]）を実施する航空機から 1つを選択して交戦する。
2. 続く航空戦闘は、航空優勢戦闘 [22.10.2~3] と同様に実施される。交戦状態にない航空機は、この航空戦闘において攻撃できないことに注意。
3. 長距離戦闘とスタンドオフ戦闘の後に、迎撃を実施したユニットが交戦状態にない場合（敵を破壊するか敵が任務を中止した）、迎撃側プレイヤーはこのユニットを攻撃部隊の別な航空ユ

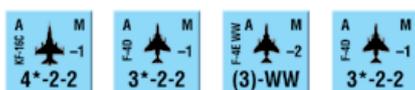
ニットへと、再度割り当てられる。つまり、長距離戦闘において相手を撃墜するか相手が任務を中止した迎撃機は、スタンドオフ戦闘において再度交戦し攻撃を実施できる。またスタンドオフ戦闘において相手を撃墜するか相手が任務を中止した迎撃機は、ドッグファイトにおいて再度交戦し攻撃を実施できる。

4. カッコつきの ACR [16.2.3] を持つユニットは、航空戦闘において攻撃できない。カッコつきの数値は、防御時に戦闘力の差を求める場合に使用される。(つまり B-52 は空戦で攻撃を実施できないが、敵航空機は B-52 の ACR 1 に対して攻撃を実施できる) ACR を有し、攻撃任務を実施する航空機は、敵迎撃機に対して「+2」の修正値で攻撃を行える。

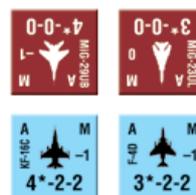
デザインノート: この DRM は、翼下に対地兵装を搭載した状態で、戦闘機動を実施する困難を表している。戦場には多彩な航空機が投入されており、一部の旧式機はレーダーの対空モードと対地モードを素早く切り替えることができない。また一部の攻撃機は爆装を抱えていても、他の機体より急激な機動を実施できる。このことに関して精密さを求めるならば、爆装の有無によるユニットの DRM を自分で変更しても良い (+1~+4 の範囲にすることを推奨する)。

5. ドッグファイトが解決されたら、迎撃は終了する。生き残った迎撃機と護衛機を、展開している国家の「飛行実施」ボックスに置く。生き残った攻撃機はマップに置いておき、続いて対空防衛射撃を受ける。ただしその前に、迎撃側プレイヤーは残るすべての迎撃を解決すること。

迎撃の例: あるゲームのターン 1 において、連合側が以下のように航空攻撃任務を割り当てた。

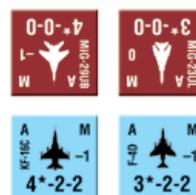


この攻撃は「ED」の結果により探知され、DPRK プレイヤーは MiG-29 と MiG-23 で迎撃を実施する。攻撃を実施するユニットと、それに対して割り当てられた迎撃機は以下の通りとなる。



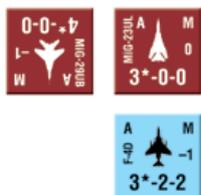
迎撃側プレイヤーが交戦の組み合わせを選択できるため、DPRK は MiG-29 を ROK の護衛機である KF-16C に、MiG-23 を F-4D に割り当てる。いずれの陣営も長距離攻撃能力を持つ航空機を有していないため、スタンドオフ戦闘へとスキップする。

すべてのスタンドオフ能力を持つユニットが（同時に）攻撃を実施する。ダイスロール結果は以下の通りとなった。

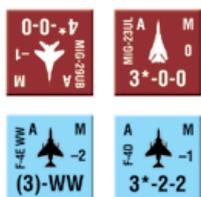


最初に、MiG-29 の攻撃から解決することとする。DPRK は航空戦闘表の「ゼロ」の項目でロールを実施する (MiG の ACR である「4」から KF-16 の ACR である「4」を引く)。ダイスロールは「2」であり、「+1」の修正を行う (DPRK のスタンドオフ攻撃)。これにより最終的なロールは「3」となり「A」の結果となる。ROK の KF-16C は、自身の攻撃後に ROK の任務中止ボックスに帰還する。KF-16 のロールは「6」であり、外れとなる。もう 1 つの組み合わせにおいて、MiG-23 のロールは「7」となり (今回も ACR が同じため、「ゼロ」の項目を使用する)、「+1」の修正 (DPRK のスタンドオフ攻撃) を加えて最終的に「8」となる。こ

これは「効果無し」となる。F-4D のロールは「5」であり、これにより次の戦闘セグメントにおいて、この ROK 航空ユニットは「Ad」（優位）を得る。DPRK プレーヤーは不利な状況を表すため MiG-23 を 180 度回転させ、スタンドオフ戦闘は終了する。



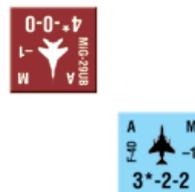
MiG-29 は損傷を受けておらず、そのため他のユニットを選択し攻撃できる。MiG-29 は攻撃機を無視して F-4E ワイルド・ウィーゼルと交戦することとした（この機体は反撃できないため）。



次に ACR の高いユニットより、ドッグファイトの解決を行う。MiG-29 のダイスロールは「8」となった。「-1」（パイロットスキル）の修正に加え、さらにカッコつきの ACR を持つユニットに対する攻撃で「-1」の修正を得て、最終的なロール結果は「6」となる。これを航空戦闘表の「+1」の項目で参照し、結果は「D」となった。F-4E は損傷を受け、1 ステップしか有していないため、プレイから除去される（DPRK プレーヤーに VP が提供される）。

もう一方のドッグファイトにおいて ACR は同一だが、優位を得ている F-4D が先に攻撃を行う。ダイスロールは「2」であり、「-1」（パイロットスキル）の修正を得て、最終的な結果は「1」となる。これを「ゼロ」の項目で参照すると「DA」であり、MiG-23 は減少戦力面へ裏返り、直ちに DPRK の

任務中止ボックスに置かれる。仮に F-4D が優位を得ていなければ、ステップロスと任務中止を実施する前に MiG-23 は攻撃を実施できる。



24.5 SAM 攻撃

迎撃戦闘の後に、探知された航空任務の、残る航空ユニットに対して SAM 攻撃を実施する。この時点において、それぞれの攻撃機の SAM、AAA 戦闘と航空攻撃をすべて解決してから次の航空攻撃の処理に移ること。SAM と AAA の攻撃により、続く航空攻撃に DRM を与えられるため、この順序が重要となる。

デザインノート: 我々は、攻撃を実施するすべての航空ユニットに対して防御 DRM を表す「+1」や「+2」といった多数のマーカーを置き、マップ上を混乱させることは望んでいない。このシークエンスは、任務ごとに 2 つの攻撃ユニットのみの DRM を記録させることで、プレーヤーを補助するものだ。

24.5.1 「ED」または「D」探知に対する SAM 攻撃

それぞれの攻撃機と任務に参加しているワイルド・ウィーゼル機 [16.2.9] ごとに（まとめて 1 回のロールを実施するのではない）、上級ゲーム防空表において、防御側陣営の現在の SAM 値に該当する項目でロールを実施する（記載されている修正値を適用のこと）。ADF 表により示された結果は、直ちに適用される。

ノート: SAM 攻撃は、攻撃機とワイルド・ウィーゼルユニットに対してのみ実施される。護衛機は SAM 攻撃を受けない。

24.5.2 「戦術」探知に対する SAM 攻撃

任務が戦術探知された場合、続く SAM 攻撃は上級ゲーム防空表の「戦術探知」の項目で実施される。戦闘支援任務 [23.5] においてのみ、「+1」と「+2」の結果が個別に適用される。これらは DRM ではなく、航空機またはヘリコプターユニットの戦闘支援値から引かれる（最小値はゼロ）。つまりユニットが目標まで飛行し、SAM 攻撃を受けた結果、戦闘支援能力を失う場合もある。

24.6 AAA と航空攻撃

スタンドオフ能力（航空打撃値において）を持たない航空ユニットが攻撃を実施する場合、攻撃時には常に AAA の攻撃を受ける。航空打撃値にスタンドオフ能力を持つユニット [16.2.8] は、決して AAA による攻撃を受けない。攻撃部隊が探知された場合、AAA による攻撃が航空ユニットの攻撃に先駆けて実施される。それ以外の場合は、航空攻撃が実施されてから AAA による攻撃を行う。

24.6.1 「ED」または「D」探知に対する AAA 攻撃

防空表の「AAA」の項目でダイスを 1 個ロールし、AAA 攻撃を解決する。ADF 表により示された結果は、直ちに適用される。すでに攻撃を実施したユニットに対する「+1」、「+2」の結果は、当然ながら効果なしとなる。

24.6.2 「戦術」探知または探知されなかった場合の AAA 攻撃

戦闘支援航空機またはヘリコプターは戦術探知の対象となり、これらに対する AAA 攻撃は「戦術探知」(Local) の項目で解決される。

24.7 探知、SAM/AAA 攻撃における天候の影響

対空防御は、悪天候により不利な影響を被る。晴れではないターンにおいて、すべての探知/SAM/AAA のダイスロールは、表に記載された不利な DRM を受ける。

24.8 攻撃結果と防空制圧

防空制圧に割り当てられた航空機に対する「+数字」の結果は、すべての状況において効果なしとなる。

25.0 移動と輸送

本章は、標準ゲームにおける移動ルールを補足するものである。

25.1 航空輸送

航空輸送 [8.5.2]、空挺降下 [25.1.1]、空中機動 [8.5.4] 任務は、2 ユニットまでの護衛または防空制圧をつけることができる。これらの任務は輸送対象のユニット、あるいは移動を実施するユニットに加えて、1 または 2 つの護衛/防空制圧航空ユニットから構成される。

航空輸送/空挺降下/空中機動任務で飛行するユニットの探知は、どこで飛行が実施されるのか、どの任務が実施されるのか、あるいは現在の航空優勢レベル [22.10] に応じて以下のように判定される。

1. 任務を実施する陣営が、いずれかのレベルの航空優勢を得ている場合。あるいは航空優勢レベルが「競合」の場合。
 - a. 移動の開始地点と終了地点がいずれかの敵ユニットの 2 ヘクス以内でない場合、探知や ADF [24.0] なしに、自国内または同盟国内における上記任務の飛行を実施できる。
 - b. あるいは、上記の任務が敵ユニットの 2 ヘクス以内で飛行を開始または終了する場合、戦術探知 [24.3] とそれに続く SAM [24.5.2] と AAA [24.6.1] の攻撃を受ける可能性がある。
2. 航空優勢レベルに関わらず、航空輸送/空挺降下任務が敵国内で実施される場合、(航空攻撃任務で飛行する航空ユニットと同様に) 通常の探知/SAM/AAA 手順が実施される [24.0]。

これらの任務における「便宜上の」輸送機が探知された場合、敵迎撃機の攻撃にあたり「ACR (1)」を有しているものとみなす。探知された任務が敵 SAM 攻撃 [24.5] を生き残った場合は、着陸／降下を実施する前に AAA 攻撃 [24.6] を被る。

3. 敵陣営がいずれかのレベルの航空優勢を有している場合。

a. 航空輸送／空挺降下任務が、敵ユニットの 2 ヘクス以内にない自国または同盟国のヘクスで開始／終了する場合、敵陣営は通常の探知ロールを実施する。結果が「ED」であれば、迎撃戦闘が実施される。「D」または「-」の結果であれば、任務は成功し輸送／降下したユニットを着陸ヘクスに配置する（つまりこれらの任務が敵ユニットの 2 ヘクス以内にない自国／同盟国で実施される場合、SAM／AAA 攻撃は無視される）。

b. あるいは、ユニットが敵ユニットの 2 ヘクス以内で任務を開始または終了する場合、戦術探知と SAM／AAA の対空防御射撃の手順に従う。

4. 空中機動任務（空中機動タイプのユニットが空中機動を実施する場合を含む）が敵国に進入するか、または敵ユニットの 2 ヘクス以内で実施される場合、戦術探知と攻撃手順の対象となる。

輸送されているユニットに対する戦闘結果の適用に関しては、戦闘表と上級ゲーム防空表に記載されている。

25.1.1 空挺移動（空挺降下 [8.5.3]）の上級ルール

このルールは標準ゲームの空挺移動ルールを、以下のように修正するものだ。

空挺降下表でロールを実施する際に、降下の影響を判定するため、スラッシュの右側の結果を使用

すること。結果とそれによる影響は、表の下部に記載されている。

25.2 基地変更

ゲームの独自ルールに記載されている一部の航空ユニットは基地変更任務により基地を変更できる。これは再編成フェイズで実施され、探知や迎撃、SAM／AAA 攻撃の対象とならない。基地変更を実施するには、所有プレイヤーが適切なユニットを現在の基地の「準備完了」ボックスから、新たな基地の「飛行実施」に移動させる（ターンにおいて基地変更できるユニットの数に制限はない）。

25.3 機動補給ユニット

移動可能な場合、MSU はイニシアティブ移動セグメントと基本移動セグメントにおいてのみ移動できる。ただし、打撃を受けることで移動が制限される場合もある。

MSU は海上輸送 [8.5.7] が可能である。

26.0 巡航ミサイル

26.1 巡航ミサイル攻撃



ゲーム独自ルールには、巡航ミサイル攻撃の有無とその頻度が記載されている。

巡航ミサイル攻撃は任意の軍事施設、飛行場または任意の探知された補給廠、探知された最高司令部ユニットを目標にできる。

重要: MSU と最高司令部ではない司令部ユニット、陸上ユニットは決して巡航ミサイル攻撃を受けない。

巡航ミサイル攻撃は探知されず、攻撃も受けない。巡航ミサイル攻撃を解決するには、目標を宣言しダイスを 1 個ロールする。上級打撃表の「巡航ミサイル」(Cruise) の項目を参照し、目標ヘクスの地形と交差する項目を探すこと（硬化目標の場合を除く）。その項目から、結果を参照する。

例: 巡航ミサイル攻撃が、DPRK の港湾である南

浦 (N3220 硬化目標ではない) に対して宣言された。ダイスロールは「3」となる。DRM はないが、もしこのヘクスが目標指示されていれば、ロールが「-2」の修正を受けていたはずだ。「Cruise」と「Urban」地形が交差する項目は、打撃表の一番右側にある。ダイスロールの「3」による結果は「2」であり、US/ROK プレーヤーは「打撃 2」マーカーを軍事施設ヘクスに配置する。

27.0 ヒットとダメージ



一般的に、ダメージはステップロスや除去、打撃ダメージ、(軍事施設や飛行場の場合は)破壊として適用される。

特定の戦闘結果により「ステップロス」が求められた場合、影響を受けるユニットは裏面(減少戦力面)に返される。ユニットがすでに減少戦力になっている場合、または減少戦力面を持たない場合、ユニットは除去される。特定の戦闘結果によりユニット/軍事施設に「打撃」が求められた場合、打撃マーカーを対象のユニット/軍事施設に置く。打撃ダメージは、以下のように累積する。

27.1 ユニットのダメージ

ユニットに、打撃 1 マーカーが置かれている場合。

1. さらに打撃 1 を被った場合、打撃 1 マーカーを打撃 2 マーカーに置き換える。
2. 打撃 2 を被った場合、ユニットにステップロスを適用し、マーカーを取り除く。

打撃 2 のマーカーを載せられたユニットが、さらに打撃 1 または打撃 2 の結果を被った場合、ユニットにステップロスを適用し、マーカーを取り除く。

ユニットがステップロスの結果を受けた場合は、ステップを減少させ打撃マーカーを取り除く。

27.1.1 補給廠と MSU [19.4]

補給廠/MSU に、打撃 1 マーカーが置かれている場合。

1. さらに打撃 1 を被った場合、打撃 1 マーカーを打撃 2 マーカーに置き換える。
2. 打撃 2 を被った場合、打撃 1 マーカーを打撃 2 マーカーに置き換える。

打撃 2 のマーカーを載せられた補給廠/MSU が、さらに打撃 2 の結果を被った場合、補給廠/MSU をマップから取り除く。打撃 2 のマーカーを載せられている場合、打撃 1 の結果は無視すること。

27.2 軍事施設のダメージ

軍事施設/飛行場に、打撃 1 マーカーが置かれている場合。

1. さらに打撃 1 を被った場合、打撃 1 マーカーを打撃 2 マーカーに置き換える(また空軍基地/飛行場の場合は二次被害のロールを行うこと)。
2. 打撃 2 を被った場合、軍事施設に破壊(Destroyed)マーカーを置く(また空軍基地/飛行場の場合は二次被害のロールを行うこと)。

打撃 2 のマーカーを載せられた軍事施設/飛行場が、さらに打撃 1 または打撃 2 の結果を被った場合、軍事施設/飛行場は破壊される。条件を満たしているならば、二次被害のロールを行うこと。破壊された軍事施設/飛行場は修理されるまで攻撃目標とならない。軍事施設が完全に修復された場合にのみ、その軍事施設を再度破壊することによる VP を得られる。

それぞれのダメージがもたらす特別な影響に関しては、以下に記載されている。

27.3 効果

27.3.1 打撃 1

戦闘ユニットは攻撃力、防御力、移動力、効率値からそれぞれ 1 を引かれる。これらの数値が 1 を下回ることはない。

HQ と陸上戦闘ユニットは自軍の突破移動セグメ

ントとエリートリアクション移動セグメントにおいて移動できない。HQ は残るゲームターンにおいて、1 回分の戦闘支援能力を失う。このことを示すため、HQ ユニットの回転させること。

他の種類の補給ユニットを作成するために、補給廠と MSU が転換または消費された場合、打撃 1 マーカーは引き継がれる。MSU はイニシアティブ移動セグメントで移動できず、基本移動セグメントにおいて移動力が半減する。

27.3.2 打撃 2

戦闘ユニットは攻撃力、防御力、移動力、効率値からそれぞれ 2 を引かれる。これらの数値が 1 を下回ることはない。

HQ と陸上戦闘ユニットは自軍の突破移動セグメントとエリートリアクション移動セグメントにおいて移動できず、その他の移動セグメントにおいても 1 ヘクスのみしか移動できない。これらのユニットは空挺降下 [25.1.1]、空中機動 [8.5.4]、海上輸送 [8.5.7] により移動できない。

補給廠は MSU に転換できず、新たに作成した MSU を補給廠の上に置くこともできない。また補給ポイントに転換することもできない [19.4]。補給廠のレンジは 8 から 4 ヘクスに減少する。

MSU は補給廠に転換できず、補給ポイントにも転換できない。MSU は、イニシアティブ移動セグメントあるいは基本移動セグメントにおいて 1 ヘクスのみ移動できる。

27.4 海上ユニット

海上ユニットは決してステップロスや打撃による効果を受けない。

いったん米国がすべての海上ボックスと沿岸ボックス [7.0] を支配したら、すべての敵対する海上ユニットは永久にプレイから取り除かれる（これにより VP が得点されることはない）。

27.5 攻撃ヘリコプター

攻撃ヘリコプターは陸上ユニットと同様に、ステ

ップロスにより減少戦力となり除去される。これらが打撃による影響を受けることはないが、航空基地や飛行場が打撃ダメージを受けた際に、ステップロスや除去、基地変更を求められる場合がある。

27.6 航空ユニット

ほとんどの航空ユニットは、2 ステップを失うことで除去される。少数のユニットは 1 ステップしか持たず、ステップロスすると除去される。

打撃ダメージが航空ユニットに直接影響を及ぼすことはないが、これらは二次被害を受ける [27.7.2]。

27.7 飛行場／軍事施設

27.7.1 軍事施設に対する影響

打撃ダメージを受けた航空基地または飛行場から、航空輸送 [8.5.2] や空挺降下 [25.1.1]、空中機動 [8.5.4] を行うことはできない。海上輸送 [8.5.7] を含め、ユニットが打撃ダメージを受けた港湾を利用することはできない。

攻撃ヘリコプターは、「打撃 2」 マーカーを載せられた飛行場または航空基地から飛行できない。

ユニットは、破壊または占領された航空基地／飛行場を、どのような目的においても利用できない。破壊された港湾の海上ユニットは、[9.11] に従い処理する。

27.7.2 二次被害

飛行場と航空基地が打撃を被った場合、航空ユニットや空中機動ポイント、攻撃ヘリコプターに二次被害を引き起こす。

27.7.2.1 航空ユニットと空中機動ポイントに対する影響

敵飛行場または航空基地に打撃を与えるごとに（その結果としてダメージまたは破壊が生じるごとに）、あるいは占領した場合（二次被害の判定にあたっては破壊されたと見なす）、ダイスを 1 個ロールし、二次被害表（Collateral Damage Table）を参照する。与えた打撃ダメージと、攻撃した目標のタイプ（飛行場または航空基地）に該

当する項目でダイスロール結果を参照すること。これにより二次被害が発生したかどうか、またどのユニット／ポイントが影響を受けたかが決定される。なお、結果は以下の通りとなる。

Am Pt 敵の1空中機動ポイントが直ちに、かつ永久に破壊される（適切なマーカーを使用して記録トラック上で表示すること）。

Air 攻撃を受けたプレイヤーの選択により、航空ユニット1つの1ステップが破壊される。所有プレイヤーは飛行場／航空基地に対応する駐屯ボックスの航空ユニット1つから、直ちに1ステップを取り除く（あるいは1ステップのユニット、すでに減少戦力のユニットを除去する）。マップ上に記載されていない基地に所属するユニットと、空母に所属するユニットは影響を受けない。

Air* 攻撃を実施したプレイヤーの選択により、飛行場／航空基地に対応する駐屯ボックスの航空ユニット1つから、直ちに1ステップを取り除く（あるいは1ステップのユニット、すでに減少戦力のユニットを除去する）。マップ上に位置が記載されていない基地に所属するユニットと、空母に所属するユニットは影響を受けない。ダメージが適用された基地のボックスにユニットが存在しない場合、ダメージなしとなる。

ノート: 複数タイプの二次被害が記載されている場合、記載された結果をそれぞれ適用すること。

特定のフェイズにおいて、航空ユニットは二次被害を1ステップのみ受ける。たとえば第1特殊作戦フェイズで減少戦力となり、第1打撃フェイズで除去されることはあっても、いずれか1回のフェイズにおいてステップロスと除去が同時に適用されることはない。

27.7.2.2 目標に駐屯している攻撃ヘリコプターに対する影響: 上記に加えて、飛行場または航空基地に攻撃ヘリコプターが駐屯している場合、それぞ

れのヘリコプターごとに二次被害表のヘリコプター(Helicopter)の項目で1回のロールを実施する。結果が「Step」であればヘリコプターから1ステップを除去し、「Elim」であればユニットを除去する。航空基地／飛行場が攻撃により破壊された場合、それぞれのヘリコプターは二次被害のロールを実施した後、直ちに十分なキャパシティのある、もっとも近い自軍の航空基地／飛行場に基地変更しなければならない。このターンにおいて飛行できないことを示すため、ユニットを180度回転させておくこと [6.5.4]。

27.8 探知／SAM／AAA トラック

敵防空網 [24.1] に対する打撃は、表に記載されている通り、現在の数値を減少させる。

27.9 修理／回復／再建

27.9.1 ユニット／飛行場／軍事施設

各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、プレイヤーは「打撃1」カウンターを取り除き、「打撃2」マーカーを「打撃1」の面にひっくり返す。軍事施設に置かれた「破壊」マーカーは、この処理の対象とならない。飛行場／航空基地と港湾は2補給ポイントを消費することで「破壊」の状態を修理できる。補給ポイントを消費した後、航空基地と港湾には「打撃2」を、飛行場には「打撃1」マーカーを置くこと。

27.9.2 防空トラック

各ゲームターンの再編成フェイズにおいて、それぞれのプレイヤーは1AAAごとに1補給ポイント [19.3]、1探知または1SAMごとに2補給ポイントを消費することで、防空トラックの値を増やすことができる。ただし特定のターンにおいて、防空トラックに5ポイント以上の補給を消費することはできない。

ゲーム開始時点のレベルを超えてトラックの値を増やすことも可能だが、探知とSAMはそれぞれ10が上限で、AAAは3が上限となる。

27.9.3 再建と回復

ステップを回復させるために補充ポイントを使用するユニットは、その時点において連絡線 [19.2] を引けなければならない。

再建されたユニットは、所属する HQ の 2 ヘクス以内（敵 ZOC 内を除く）に配置される。所属 HQ が存在していなければ、ユニットは所属 HQ が従属する（上位の）HQ を利用できる。

そのような HQ がなければ、自軍の大都市または都市ヘクスにユニットを配置できる。

28.0 国連の調停

デザインノート: マーク・ハーマンは親切にも、「Flashpoint: Golan」で導入された国連調停ルールの使用を許可してくれた。

イニシアティブフェイズにおいて、一方のプレイヤーが国連調停のダイスロールを実施し、国連が敵対行為の停止を「勧告する」かどうかを判定する。ダイスを 1 個ロールし、国際情勢マトリックス（International Posture Matrix: 独自ルールに記述）に従い適切な修正を適用すること。結果が 10 以上であれば、国連はそのターンの勝利判定ステップにおいて、紛争当事国が停戦を受理することを要求する決議を可決する。

28.1 国連停戦決議の拒否／受諾

ゲームターン 1 においてイニシアティブを有するプレイヤーから先に、拒否または受諾を決定する。国連の停戦決議を拒否した場合、プレイヤーが決議を拒否し続けたイニシアティブターンごとに、相手陣営に 10 勝利得点が加算される。ゲームターン 1 のイニシアティブプレイヤーが決議を拒否した場合、相手陣営はペナルティなしに防衛戦闘を実施できる。なお、この逆も同様である。

28.2 拒否権

国連の調停ダイスロール結果が停戦決議となった場合、ゲーム独自ルールにより認められていれば

拒否権を行使できる。いずれのプレイヤーも決議に拒否権を使用しない場合、停戦決議が可決される（これ以降は、勝利得点ペナルティを回避するために拒否権を使用できない）。いずれかのプレイヤーが決議を拒否することを選択した場合、ダイスロール結果を無視してプレイを継続する。次のイニシアティブフェイズにおいて、再度国連調停のロールを実施すること。拒否権を行使したプレイヤーは、5VP を失う。

28.3 勝利

いずれのプレイヤーも拒否権を行使せず、停戦に合意した場合、ゲームは直ちに終了する。通常通り、勝敗を判定すること。

29.0 上級ゲームのオプション

これらのルールは、ゲーム独自ルールにおけるオプションルールとは異なり、シリーズルール自体に変更を加えるため提供されるオプションとなる。これらはゲームの概要を変えるためのオプションであり、特定のゲームにおける状況に影響を及ぼすことを意図したものだ。

もちろん、プレイヤーは自由に上級ゲームの一部、またはすべてのルールを使用できる。しかしながら、これらすべてを使用することで、最大の満足が得られるだろう。

29.1 航空戦力

プレイヤーは双方の合意により、上級ゲームシナリオにおいて標準ゲームの航空ルールを使用することをを選択できる。この場合、以下の変更が適用される。

29.1.1 航空ポイント [6.1]

標準ゲーム航空ポイント表で得られる航空ポイントを倍にする。

29.1.2 対地攻撃

戦闘支援ルール [6.2.1] と同様に、航空ポイントを航空打撃任務に使用できる。ただし DPRK プレ

プレイヤーは合計 4 ポイントまで、うち 2 ポイントまでを実際の打撃任務に割り当てることができる（残り 2 ポイントは護衛などに割り当てる）。US/ROK プレイヤーは打撃任務の 4 航空ポイントに加えて 2 ポイントの護衛を割り当てることができ、合計 6 航空ポイントを割り当てられる。

29.1.3 二次被害

二次被害表により発生した航空機の損失は、航空ポイントの永久的な損失として適用される（「所有プレイヤー」、「相手陣営」などの記述は無視する）。

29.2 航空戦力における戦場の霧

以下のルールは航空戦闘における状況をより不透明にし、敵の航空打撃任務や制空任務の内容が分からない状態で、ユニットの配置を行わせることを意図したものだ。

29.2.1 航空打撃任務

航空打撃任務の割り当てにあたり、割り当てを実施するプレイヤーは、探知ロールが実施されるまで攻撃任務における航空機の数や種類を明らかにする必要はない。探知ロール結果が「ED」の場合、割り当て側のプレイヤーは攻撃を実施する航空機の数を示すこと。このとき航空機の種類を明らかにする必要はない（ワイルド・ウィーゼル航空機が存在する場合は、例外としてそのことを明らかにしなければならない）。迎撃側プレイヤーは、不明

な航空部隊に対してどの航空機が迎撃を実施するのか明らかにしなければならない。いったん迎撃機が割り当てられたら（割り当てられなかった場合も）、通常通りプレイを進行する。

29.2.2 航空優勢割り当ての秘匿

航空優勢割り当てステップにおいて、各プレイヤーは相手から秘匿したまま航空ユニットを 1 つ選択する。双方のユニットは、同時に航空優勢ボックスへ配置され交戦する。

一方のプレイヤーがすべてのユニットを配置した状態で、もう一方のプレイヤーが割り当てユニットを残している場合、これらの余ったユニットは任意の交戦組に割り当てられる。ただし、1 つの敵ユニットに対して、3 つ以上のユニットが交戦してはならない。

すべてのユニットが配置されたら、US/ROK プレイヤーは現在の AWAC レベルに等しい数の交戦組を、以下のいずれかの方法で変更できる。

1. 航空ユニット 2 つの配置を入れ替える。航空優勢ボックスに置かれたこれらのユニットを取り、場所を交換すること。
2. 迎撃の中止。航空ユニットを適切な飛行実施ボックスに置く。

標準ゲームプレイ手順

天候フェイズ

1. ダイスを1個ロールし、このターンの天候を決定する（ゲームターン1を除く）。
2. 天候が「嵐」であれば、すべての海上ユニットを海上ボックス（自軍支配下であれば）あるいはその海域 [4.1] における自軍港湾に移動させる。

イニシアティブ／航空／海上フェイズ

1. いずれかのプレイヤーがこのターンのイニシアティブを得るのか、あるいは競合ターンになるのかを判定する。双方のプレイヤーはそれぞれの「このターンのVP」マーカーをゼロの位置に移動させる。
2. それぞれのプレイヤーは標準ゲーム航空ポイント表でロールを行い、このターンに受け取る航空ポイントを記録する（必要であれば天候修正を加える） [6.1]。
3. 航空ポイントの差に基づき、航空優勢レベルを設定する [6.4]。
4. 嵐のターンを除き、海上支配のロールを実施する [7.2]。
 - a. 米軍が支配する海上ボックスと隣接する、沿岸ボックスごとにロールを行う。
 - b. 米軍が支配していない海上ボックスごとにロールを行う。

いずれのプレイヤーもイニシアティブを得ていなければ（競合ターン）、基本移動／戦闘フェイズまでスキップする。

イニシアティブ移動／戦闘フェイズ

(イニシアティブターンのみ)

1. **イニシアティブ移動セグメント:** イニシアティブプレイヤーは戦闘ユニットを移動力の範囲内で移動させる。また空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる [8.5]。
2. **イニシアティブ戦闘セグメント:** イニシアティブ

プレイヤーはすべての戦闘の宣言と解決（戦闘は1つずつ解決する）を実施する [9.0]。

- a. 攻撃の宣言（1度に1つずつ） [9.2.1]。
- b. 初期戦闘比の計算 [9.2.2]。
- c. コラムシフトの判定 [9.2.3]。
- d. 双方の陣営は攻撃ヘリコプターと航空ポイント、海上ユニットを戦闘支援任務に割り当てる（攻撃側が先） [9.2.4]。
- e. すべての対空防御射撃の解決 [9.2.5]。
- f. DRM の判定 [9.2.3]。
- g. ダイスロールと戦闘の解決 [9.2.6]。
- h. 損失の割り当て [9.2.7]。
- i. 退却と戦闘後前進 [9.2.8]。

3. **エリートリアクション移動セグメント:** 非イニシアティブプレイヤーはエリートリアクションを実施できる。敵ZOC内にいない、すべての6~8までの効率値を持つユニットは移動できる（ただし攻撃は実施できない）。他の移動セグメントと異なり、航空輸送、空中機動と海上移動、海上輸送は実施できない ([8.5] の制限)。

4. **突破移動セグメント:** イニシアティブプレイヤーは突破移動を実施する。敵ZOC内にない任意のユニットは、全移動力を使用して移動できる。航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる [8.5]。

5. **突破戦闘セグメント:** イニシアティブプレイヤーは、突破戦闘を実施する。移動したかどうかに関わらず、任意のユニットが戦闘を実施できる (CRTで2段階のペナルティを得る) [9.0]。

6. **リアクション移動セグメント:** 非イニシアティブプレイヤーは、移動力の範囲でユニットの移動を実施できる。航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる [8.5]。

7. **リアクション戦闘セグメント:** 非イニシアティブプレイヤーは、前述の方法で戦闘を実施で

きる。移動したかどうかに関わらず、すべてのユニットが戦闘を実施できる [9.0]。

基本移動／戦闘フェイズ

1. **第 1 移動セグメント:** イニシアティブ／第 1 プレーヤーは、移動力の範囲内でユニットを移動できる。航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる [8.5]。
2. **第 1 戦闘セグメント:** イニシアティブ／第 1 プレーヤーは、すべての戦闘の宣言と解決を行う [9.0]。
3. **第 2 移動セグメント:** 非イニシアティブ／第 2 プレーヤーは、移動力の範囲内でユニットを移動できる。航空輸送、空中機動、海上移動、海上輸送を実施できる [8.5]。
4. **第 2 戦闘セグメント:** 非イニシアティブ／第 2 プレーヤーは、すべての戦闘の宣言と解決を行う [9.0]。

再編成フェイズ

1. すべてのヘリコプターを「飛行実施前」の向きに戻す。
2. 航空ポイントをゼロに戻す。
3. 空中機動ポイントを元の位置に戻す。
4. トンネルマーカークを除去する。
5. 掃討作戦を実施する。
6. ヘクス支配の変更を判定する。

増援／補充フェイズ

1. 双方の陣営は、シナリオの増援スケジュール [10.0] に従い増援を配置する。
2. 双方のプレーヤーは、補充またはユニットの再建のために補充ポイントを消費する。周囲を敵ユニットや敵 ZOC に囲まれたユニットは補充を受けられない [11.0] (訳注: 「敵 ZOC 内にない」の誤り?)。

勝利判定フェイズ

1. 双方のプレーヤーは「このターンの VP」を、ゲームにおいて獲得された VP 合計に加算する。

VP マーカーを新たな合計 VP を示す位置に移動させること (続くゲームターンにおいてイニシアティブ／航空／海上フェイズが実施されるまで「このターンの VP」をリセットしないこと [12.1])。

2. いずれかのプレーヤーに自動的な勝利の条件を満たしていれば、判定を行うこと。最後のゲームターンにおいては、双方の陣営の勝利得点を比較し勝者を決定する [12.2]。

ゲーム記録フェイズ

ゲームターンマーカークを進め、次のターンを開始する。